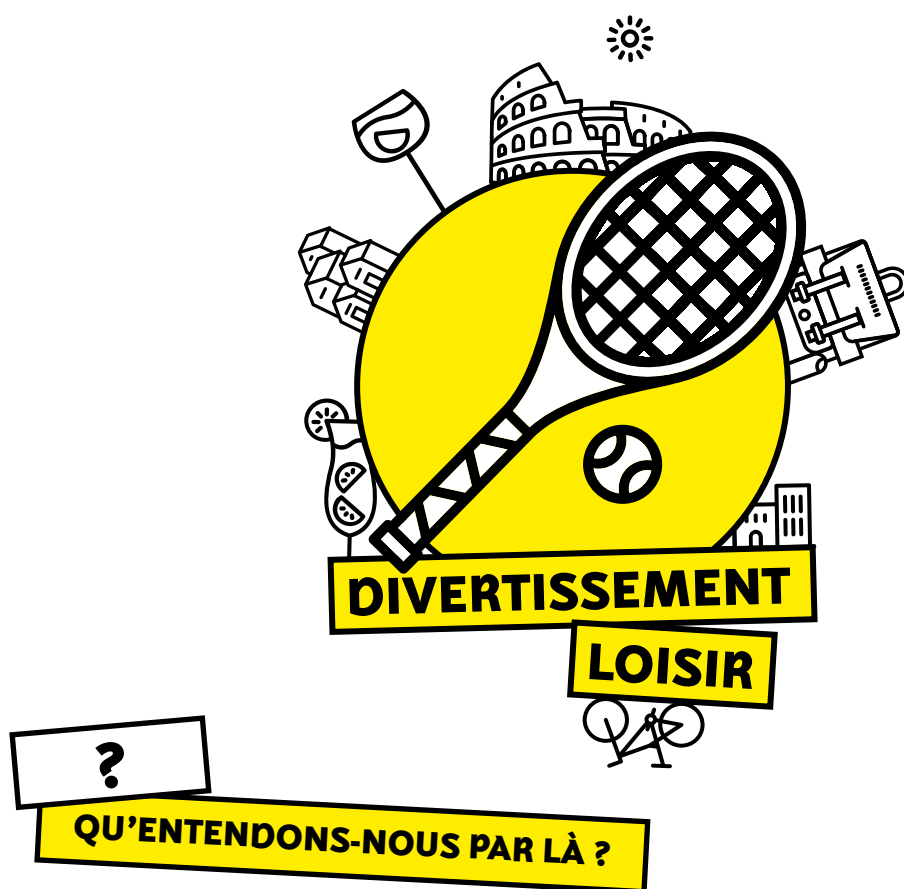


# LA THÉMATIQUE



Par loisir et divertissement, nous entendons l'ensemble des activités permettant de **passer un bon moment** seul, à plusieurs, en famille, en couple, en groupe, avec des enfants, etc. Cela concerne à la fois **les divertissements culturels** (ex : visite de musée, découverte d'un patrimoine local, exploration de la faune et de la flore d'un PNR, etc.), **les sorties festives** (ex : boire un verre en bar, voir un concert, aller à une soirée, assister à un événement comme les férias, etc.), **les jeux** (ex : bowling, escape game, partie de foot, jeux de rôle grandeur nature, après-midi jeux de société, etc.) et **les moments de calme et de détente** (ex : immersion en pleine nature, balade en barque sur le Rhône, hammam, etc.). Cette thématique induit de prendre en compte **les ressources locales** que proposent le territoire d'Arles en vue de s'en servir comme potentiel support d'activités, d'utiliser **le numérique** comme nouvel outil de loisir, de s'imprégner des **grandes tendances** et de ce qui se fait ailleurs en terme de divertissement et de **nouveaux loisirs** afin de voir ce qui pourrait être implanté à Arles.

# LE DIAGNOSTIC

VIA UNE ANALYSE DOCUMENTAIRE

## SITUATION ACTUELLE

### ARLES

Arles est une ville à deux vitesses en terme d'animation et de divertissement voir de dynamisme. On peut distinguer deux périodes, celles d'été et d'hiver. Cette dernière est marquée par un ensemble de commerces fermés, un manque d'évènements culturels et une sorte de mollesse globale de la ville. Puis il y a l'été qui est marquée par nombreux évènements, la réouverture des commerces du centre et l'arrivée des touristes. Arles connaît en outre un manque de lieux de divertissement et de rencontre, excepté quelques bars et le Pub. Les possibilités d'activités en soirée sont ainsi très limitées.

## VILLE ASSOCIATIVE

Arles apparaît cependant comme une ville associative comptant de nombreuses associations (environ 1200) et structures d'accueil culturelles et de loisirs : 1 Médiathèque « Espace Van Gogh »; 1 bibliothèque décentralisée dans le quartier de Barriol; 1 Média-bus; 6 centres de loisirs (dont 2 en ville, 3 à Raphèle, Salin de Giraud et as-Thibert et 1 à Fontvieille); 1 « Club jeune » dédié aux 14-17 ans en quartiers; des foyers clubs à l'attention des personnes âgées et de nombreuses actions éducatives et sportives (CAPEAC : développement de l'éducation artistique et culturelle).

## VILLE CRÉATIVE

Arles est aussi une ville créative de par ses musées, ses projets et ses évènements (ex : les rencontres de la photographie d'Arles, fondation LUMA, RIP, École Nationale Supérieure de Photographie, fondation Van Gogh, etc.).

## VILLE NATURE

Le PNR de Camargue apparaît comme une ressource et un support au loisir et au divertissement pour Arles, siège de nombreuses animations (ex : balade à cheval, rando, balade à vélo, etc.).

## ORIENTATION & AMBITION

- Valorisation du patrimoine local, naturel et historique;
- Favoriser les lieux d'animation et de rencontre intergénérationnelle.

# LE DIAGNOSTIC

## ÉMANANT DES IMMERSIONS

Ce document relate ce que l'on a entendu, vu et écouté. Puis, nous avons validé ou invalidé ces verbatimes et leurs affirmations par une recherche documentaire.

**“ IL Y A PLEIN D’ACTIVITÉS ET D’ÉVÈNEMENTS DURANT L’ÉTÉ À ARLES”**

**“IL NE FAUT PAS VOIR LES BARS DE NUITS COMME DES LIEUX DE DÉBAUCHES. C’EST LÀ OÙ DES AMITIÉS SE CRÉENT, OÙ NAISSENT DES PROJETS !”**

Il y a 1 bar et 6 cafés à Arles, le Paddy Mullins est le seul bar ouvert après 19h, il ferme à 00h30 en semaine et à 1h30 le week-end. Il propose également des soirées concerts et jeux de société. Il y a une discothèque et 22 lieux qui proposent des spectacles (concerts, théâtre, cinéma...).

**“TU T’ENNUIES, TU VAS EN CAMARGUE ET T’ES CONTENT”**

800 000 touristes ont fréquenté le PNR de Camargue en 2013, et y ont passé 3,2 millions de nuitées (57 % sur Arles), ce qui représente 210 millions d’euros injectés dans l’économie locale. On recense 4,7 millions d’excursionnistes et on estime à 65€ le montant des dépenses journalières par touriste.

**“ ÇA NE LES INTÉRESSENT MÊME PAS DE SORTIR LES JEUNES. MON FILS, IL RESTE ENFERMÉ À JOUER À LA CONSOLE.”**

Le jeu vidéo est un marché qui a pris énormément d’ampleur. De plus on ne joue plus au jeu comme avant, les jeux sont en réseau, sur différents supports (casque de réalité virtuelle, smartphone...). Arles ne possède pas de salle de jeu ou cyber, elle accueille cependant l’évènement de tournois de Esport.

**“J’AIMERAIS BIEN UN CINÉMA, UN VRAI.”**

Arles est doté de trois cinémas en centre-ville le Capitole, le Fémina et le Méjan. Les deux premiers cinémas proposent des petites salles avec une programmation de films d’auteur et le dernier une programmation plus large avec une grande salle.

**“ON N’A PAS D’ENDROITS À NOUS.”**

Une aire de multi-glisse a été aménagée en centre ville en concertation avec les jeunes arlésiens. Cet espace de plus de 200 mètres carrés reproduit le mobilier urbain. Malheureusement, le projet a été plus ambitieux que satisfaisant, un groupe facebook pour améliorer le dit skatepark a même été créé par de jeunes arlésiens. Les jeunes se retrouvent donc le week-end au kiosque en face de l’office du tourisme lorsqu’ils veulent se rassembler plutôt qu’au skatepark qui se trouve à proximité.

**“ ARLES C’EST UN PEU UNE VILLE D’ARTISTES”**

Arles accueille des projets, des structures et des évènements d’ampleur régionale et nationale (fondation LUMA, RIP, École Nationale Supérieure de Photographie, fondation Van Gogh), sur lesquels la commune a su capitaliser. Des filières universitaires et économiques complémentaires des territoires voisins seraient garantes de l’inscription du territoire dans le paysage économique méditerranéen. Ces filières sont le numérique, la photographie ou la culture au sens large. Cela peut également porter sur l’innovation dans la navigation fluviale, sur le journalisme numérique et l’évènementiel. Croiser patrimoine et numérique permettrait également la reconstitution de sites antiques en 3D et en réalité augmentée pouvant ainsi être une plus-value sur le tourisme.

# LES MOUVANCES

## LISTE NON-EXHAUTIVE



### LA RÉALITÉ VIRTUELLE

La réalité virtuelle, qui s'apparente à faire vivre une expérience sensorielle dans un environnement créé numériquement, est le nouvel Eldorado du secteur du loisir et du divertissement comme en témoigne de nombreux projets en cours comme «the Void».



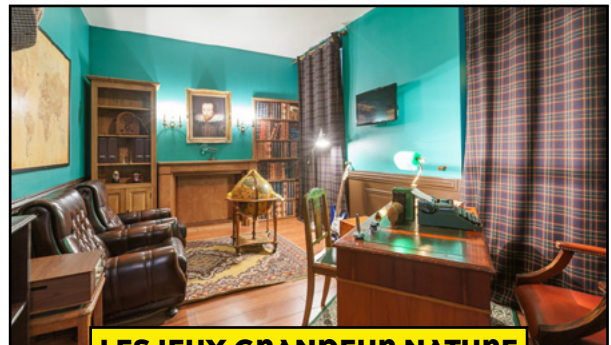
### LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

La réalité augmentée est la superposition de la réalité et d'éléments (sons, images 2D, 3D, vidéos, etc.) calculés par un système informatique en temps réel. Le patrimoine peut être ainsi montré sous un nouvel angle comme en témoigne par exemple l'application «Balade en vallée de Batsurguère» qui permet à l'utilisateur de découvrir la région sous un angle inédit grâce à sa technologie de réalité augmentée géolocalisée.



### LE BURSICRAFT & LA NATURE

Le Bushcraft signifie littéralement l'artisanat de la brousse. Il ambitionne le réapprentissage d'une vie prospère avec la nature, ainsi que l'acquisition de compétences plus ou moins anciennes pour y parvenir. Ce concept donne lieu à un divertissement d'un nouveau genre permettant de vivre une expérience sauvage et naturelle.



### LES JEUX GRANDEUR NATURE

Ce type de jeu consiste la plupart du temps à parvenir à résoudre un défi ou s'échapper d'un lieu. Ces derniers se passent dans un environnement réel ayant un décor immersif. Ce concept est en plein boom comme en témoigne l'émergence en France de nombreux escape-games.



### LES ANIMAUX

Les animaux séduisent toujours autant les petits comme les grands. De plus en plus de ferme pédagogiques, d'élevages d'animaux peu-communs ou encore de bars à chat ou autres apparaissent en France afin de répondre à une demande croissante notamment des citadins.



# LA LISTE DES BESOINS

C'est à partir des personnas que les groupes de travail ont identifié des besoins. Ces derniers vous sont présentés ci-dessous



**Noah, 12 ans**

C'est samedi et il fête son anniversaire avec 7 copains et copines

- pouvoir organiser facilement un anniversaire ;
- pouvoir jouer aux jeux vidéo en groupe ;
- pouvoir s'amuser en toute liberté ;
- pouvoir jouer à un jeu grandeur nature dans Arles ;
- pouvoir jouer aux romains.



**Cécile, 20 ans**

On est jeudi 15H00 et sa semaine de partiel est terminée, elle décide de décompresser et de fêter ça avec ses deux meilleures amies.

- pouvoir jouer et s'amuser en formant des groupes ;
- pouvoir faire la fête à pas d'heure ;
- pouvoir trouver les zones agréables à Arles ;
- pouvoir rencontrer et discuter avec des gens ;
- pouvoir avoir un espace 100% numérique ;
- pouvoir se reposer et avoir accès à des transats et autres objets ; favorable à un moment de détente.



**Pierre, 48 ans**

Chaque été, Pierre, sa femme et son enfant de 15 ans viennent passer le mois d'Août à Arles.

- pouvoir jouer manger et dormir lors d'une journée organisée ;
- pouvoir se délester de ses enfants pour une journée ou une après-midi ;
- pouvoir faire des animations en relation avec le patrimoine d'Arles ;
- pouvoir via le numérique découvrir la ville autrement ;
- pouvoir se reposer en famille ;
- pouvoir s'amuser et se divertir suivant des animations tournant autour de la romanité.

# LA LISTE DES BESOINS

C'est à partir des personnas que les groupes de travail ont identifié des besoins. Ces derniers vous sont présentés ci-dessous



**Michel, 57 ans**

On est Mercredi matin, Michel aime partager cette matinée en allant faire un tour au centre avec son père qui habite Trinquetaille.

- pouvoir louer et jouer à des jeux dans les différents jardins d'Arles ;
- pouvoir se divertir sur le Rhône ;
- pouvoir trouver les zones agréables à Arles ;
- pouvoir se reposer en famille ;
- pouvoir se reposer et avoir accès à des transats et autre objet favorable à un moment de détente.



**Sabine, 62 ans**

Retraitée et mère de famille divorcée, Sabine a deux enfants partis vivre à l'étranger. Elle habite un studio en plein centre.

- pouvoir organiser des évènements ;
- pouvoir jouer à un jeu grandeur nature dans Arles ;
- pouvoir rencontrer et discuter avec des gens ;
- pouvoir jouer et s'amuser en formant des groupes ;
- pouvoir organiser des évènements ;
- pouvoir trouver de l'animation pour ses petits enfants ;
- pouvoir trouver des activités pour occuper son temps.

# LES EMBRYONS D'IDÉE

En partant des besoins, des pistes de concepts ont été imaginées.

- **ACTIGÉNÉ** : un service proposant des activités à faire avec ses petits enfants, suivant l'âge des enfants, le budget, la période.
- **DANYÂGE** : un service d'animation pour un retraité ou un groupe proposant toutes les semaines des activités à faire ensemble.
- **MAMY DISPO** : un service permettant aux retraités de rendre des services aux parents.
- **CHILDROOM** : un escape-game pour enfant.
- **PLAYPLACE** : service permettant de louer entre particulier un salon ou une salle de jeu, d'une après-midi pour se retrouver avec ses copains.
- **LES DÉCONSIGNES** : un service proposant des coffres dans des endroits propices à la détente de la ville. Vous payez avec votre smartphone pour déverrouiller le coffre et profiter de son contenu (transat, Casque musique HQ, ceinture massante boissons fraîches...).
- **CINÉ BOX** : Toute petites salles privatisées pour profiter d'un film entre amis. La particularité est qu'on peut voir des films qui ne sont plus à l'affiche en qualité cinéma.
- **LE BAR DIGITAL** : c'est un bar où règne le numérique commande des boissons, paiement, table forum, discussion chat, statistiques fréquentation / consommation / clients...
- **JEUX SUR RHÔNE** : activités aquatiques sur le fleuve.
- **SOUS LE RHÔNE** : découvrir l'histoire d'Arles sous une visite aquatique.
- **DISCOTHÈQUE FLOTTANTE** : des salles flottantes pour passer des soirées entre amis
- **ARÈNES EN FOLIE** : installation éphémère dans les arènes proposant diverses activités toute au long de l'année.