

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNINOVAFAPÍ
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO

MARINA SANTOS CADENA

**ARCÁDIA: Projeto de um complexo voltado para jogos de entretenimento e
lazer em Teresina-PI**

TERESINA – PI

2022

MARINA SANTOS CADENA

**ARCÁDIA: Projeto de um complexo voltado para jogos de entretenimento e
lazer em Teresina-PI**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, apresentada ao centro universitário UNINOVAFAPI como requisito avaliativo para obtenção do grau de bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Orientadora: Prof.^a Ma. Olívia Freitas de Carvalho

TERESINA – PI

2022

FICHA CATALOGRÁFICA

C122a Cadena, Marina Santos.

ARCÁDIA: Projeto de um complexo voltado para jogos de entretenimento e lazer em Teresina-PI. Marina Santos Cadena. – TERESINA: UNINOVAFAPI, 2022.

Monografia (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) – Centro Universitário UNINOVAFAPI / Afya, Teresina, 2022.

102 p.; 23cm.

Orientador (a): Prof.^a. Ma. Olivia Freitas de Carvalho. Centro Universitário UNINOVAFAPI, 2022.

1. Jogos. 2. Industria dos jogos. 3. Complexo de jogos. Título. II. Carvalho, Olivia Freitas de.

CDD 724 781 22

ANEXO 08

ATA E LISTA DE PENDÊNCIAS DA BANCA EXAMINADORA FINAL

Aos **22/11/2022**, às **15:00**, ocorreu a apresentação de Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário UNINOVAFAPÍ, do(a) aluno(a) **MARINA SANTOS CADENA** que apresentou o trabalho intitulado: **ARCÁDIA: PROJETO DE UM COMPLEXO PARA JOGOS DE ENTRETENIMENTO E LAZER EM TERESINA-PI**, sob orientação do(a) Professor(a) Orientador(a) Me. **OLIVIA FREITAS DE CARVALHO**. O trabalho apresentado foi avaliado por 03 examinadores, tendo sido a banca presidida pelo professor orientador. O(A) aluno(a) submeteu previamente seu TCC para avaliação (Monografia + Memoriais + Pranchas de Projeto) e relatou oralmente seu trabalho à banca de examinadores nesta data, que após a arguição deram seu parecer.

ORIENTAÇÕES PARA PREENCHIMENTO DO PARECER DA BANCA:

- [1] Considerar-se-a **SEM PENDÊNCIAS** o trabalho que obtiver **NF ≥ 70,0** (igual ou superior a sete pontos).
- [2] Considerar-se-a **PENDENTE** o trabalho que obtiver **NF ≥ 60,0 < 70,0** (igual ou superior a seis e inferior a sete pontos).
- [3] Considerar-se-a **NÃO APROVADO** o trabalho que obtiver **NF < 60,0** (inferior a seis pontos).

_PARECER DA BANCA quanto ao trabalho entregue e apresentado, emitido em **22/11/2022**.

*Na oportunidade, esta Banca Examinadora Final considerou o trabalho **SEM PENDÊNCIAS**, com **NOTA FINAL (NF)** igual a **95,7 PONTOS**.*

Após parecer, e com base no atendimento das pendências (se apontadas), foi estabelecido o conceito final do aluno, conforme orientações abaixo listadas.

ORIENTAÇÕES PARA PREENCHIMENTO DO CONCEITO FINAL (CF) DO ALUNO:

- [1] No caso de trabalho **SEM PENDÊNCIAS**, o aluno deverá ter Conceito Final (CF) igual a **APROVADO**, emitido na data da banca.
- [2] No caso de trabalho **PENDENTE**, o aluno terá sete dias corridos a partir da data da banca para apresentar as correções solicitadas. Para alunos nesta condição, o Conceito Final (CF) só poderá ser emitido após verificação das pendências, podendo ser **APROVADO COM RESSALVAS** ou **NÃO APROVADO**. O aluno que obtiver a mudança de grau de **PENDENTE** para **APROVADO COM RESSALVAS** terá sua NF alterada para 7,0 pontos no histórico.
- [3] No caso de trabalho **NÃO APROVADO** no dia da defesa, logo após apresentação, o aluno deverá ter Conceito Final (CF) emitido na data da banca igual a **NÃO APROVADO**.

_CONCEITO FINAL (CF), emitido em 22/1/2022:

☒ *APROVADO*

☐ *APROVADO COM RESSALVAS*

☐ *NÃO APROVADO*

LISTA DE RECOMENDAÇÕES

(NÃO OBRIGATÓRIO)

LISTA DE PENDÊNCIAS

(OBRIGATÓRIO, a aprovação do aluno fica condicionada ao atendimento das pendências aqui listadas)

ASSINATURA DA BANCA

Teresina, 22 de NOVENBRO de 2022

Professor Orientador:



Professor Avaliador:

Carol Chaves Mesquita e Ferreira

Convidado Externo:

Documento assinado digitalmente
gov.br ADRIANA RODRIGUES ARAUJO
Data: 01/12/2022 12:59:17-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Aluno:

Marina Santos Cadena

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, por ter me dado coragem e força para ir até o fim.

A minha família, principalmente à minha mãe, Karina Ferraz, por todo amor e carinho, sempre me apoiando, disponibilizando todo o suporte necessário e nunca me deixando desistir.

A meus professores, essenciais para que este momento chegasse.

A todos que participaram de forma direta ou indireta do meu processo acadêmico, principalmente durante a concretização deste trabalho. A todos, meu muito obrigada.

RESUMO

Este trabalho tem como objeto de estudo a criação de um complexo de jogos na cidade de Teresina – PI. O complexo visa atender a falta de um lugar que possa abranger novas formas de lazer e seja de fácil acesso à todas as regiões da cidade. Logo, necessita-se de um estudo que contemple, por meio de pesquisas bibliográficas e referências projetuais que possam ser desenvolvidas, a infraestrutura necessária para a elaboração de ambientes interativos que promovam lazer e entretenimento a todos os públicos. Por fim, almeja-se que todos possam ter, sem diferenças, entretenimento e lazer num único lugar.

Palavras-chave: Jogos. Industria dos Jogos. Complexo de Jogos.

ABSTRACT

This work has as object of study the creation of a game complex in the city of Teresina - PI. The complex aims to meet the lack of a place that can encompass new forms of leisure and be easily accessible to all regions of the city. Therefore, a study is needed that contemplates, through bibliographical research and project references that can be developed, the necessary infrastructure for the elaboration of interactive environments that promote leisure and entertainment spaces for all audiences. Finally, the goal is that everyone can have, without differences, entertainment and leisure in one place.

keywords: Games, Games industry, Game complex

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Algumas máquinas do fliperama	6
Figura 02: Google Fotos.....	6
Figura 03: Tratamento para Alzheimer.	7
Figura 04: Tratamento para AVC.....	7
Figura 05: Xequre-Mate	8
Figura 06: Xtreme Arena.....	8
Figura 07: Jogo Senet.....	12
Figura 08: Jogo Gamão	13
Figura 09: Jogo Real de Ur.	13
Figura 10: Jogo Xadrez	14
Figura 11: Jogo da Vida	15
Figura 12: Banco Imobiliário	15
Figura 13: Jogo Detetive	16
Figura 14: Jogo WAR	16
Figura 15: Dungeons and Dragons.....	17
Figura 16: Jogo Spacewar	18
Figura 17: Fachada Frontal do Café Alaloum	20
Figura 18: Visão de Escada.	21
Figura 19: Estante de Jogos.....	21
Figura 20: Luminárias Coloridas.....	22
Figura 21: Algumas Paredes Diferentes	23
Figura 22: Planta Baixa Térreo com Café e o Salão de Jogos.	23
Figura 23: Planta Baixa do Mezanino com Salão de Jogos	24
Figura 24: Fachada do Edifício Pombalino com o Restobar LULU.....	25
Figura 25: Balcão para o Atendimento	26
Figura 26: Salão para os clientes	26
Figura 27: Planta Baixa.....	27
Figura 28: Espaço mais reservado	28
Figura 29: A Mistura do Neon com a Vegetação	28
Figura 30: A Vegetação	29

Figura 31: Fachada do Edifício.....	30
Figura 32: Fachada do Edifício.....	30
Figura 33: Planta Baixa do Térreo com Implantação	31
Figura 34: Planta Baixa do Primeiro Pavimento	32
Figura 35: Planta Baixa do Quinto Pavimento	32
Figura 36: Corte AA	33

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 JUSTIFICATIVA	9
3 OBJETIVOS	13
3.1 Gerais	13
3.2. Específicos	13
4 METODOLOGIA DA PESQUISA	14
5 REFERENCIAL TEÓRICO	15
5.1 Origem dos Jogos	15
5.2 Industria dos Jogos Eletrônicos	21
5.3 Complexo Esportivo	21
6 REFERENCIAL PROJETUAL – ESTUDO DE CASO	22
6.1 Café e salão de Jogos de Tabuleiro Alaloum	22
6.2 Bar e Restaurante LULU	27
6.3 Edifício Box 298	32
REFERÊNCIAS	36
 APÊNDICE A – MEMORIAL JUSTIFICATIVO E DESCRITIVO	
 APÊNDICE B – PRANCHAS DO PROJETO	

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como temática a criação de um complexo de jogos na cidade de Teresina (PI). Segundo Romão (2008, p.11): “O jogo é uma atividade voltada para o entretenimento, baseada em regras pré-definidas. O participante, nomeado jogador, competirá e entrará em conflito contra outro elemento, que pode ser outro jogador, em busca de um objetivo”.

Os primeiros registros da utilização de jogos pela humanidade datam de centenas de anos antes de Cristo, encontrados em algumas escavações arqueológicas. A ideia ou noção de jogo vem desde a infância, nas brincadeiras de pique-esconde, pega-pega e outras. Segundo Romão (2008), alguns jogos existiam desde os primórdios da humanidade como forma de educar o corpo e a mente para a sobrevivência.

Para Lima, Santos e Silva (2020, p.12): “Jogos e brincadeiras são constantes na vida das crianças. É por meio do jogo que estas liberam o lado criativo, despertando para o prazer de aprender fazendo o que se gosta. Aprender brincando e brincar aprendendo.”

De acordo com pesquisas recentes, os jogos são muito utilizados em hospitais do Brasil e do mundo, auxiliando no tratamento de algumas doenças, como diabetes, depressão e alguns problemas de visão. Além disto, também se utilizam jogos no processo de reabilitação de dependentes químicos, de pessoas que sofreram acidentes físicos e no melhoramento das sequelas deixadas pelo Acidente Vascular Cerebral (AVC). A realização de atividades físicas alia-se ao uso de jogos na recuperação dos indivíduos com as particularidades citadas (BERLING, 2017).

Através de um levantamento realizado por meio do *Google Maps* (2022), verificou-se que Teresina possui aproximadamente 20 complexos poliesportivos destinados à educação e lazer. Durante a pandemia, foram abertas 22 quadras de *beach* tênis, esporte que vem chamando a atenção da população e consiste em jogar com uma bola e raquete numa quadra de areia com rede mais baixa. Além disto, existe apenas um espaço destinado aos jogos de tabuleiro na cidade, conhecido como Xeque-Mate, localizado na zona leste. Em relação aos *E-games*, estes se encontram apenas nas praças de alimentação dos shoppings da cidade.

Diante destas informações, percebe-se a necessidade da criação de um local que possa abranger diversas formas de lazer e que seja de fácil acesso à todas as zonas da cidade. Diante disto, o centro da cidade foi escolhido para abrigar esse complexo.

Logo, o projeto tem o objetivo de viabilizar um único lugar que englobe diversos tipos de jogos, como de tabuleiro, cartas, *E-games* e RPG (*Role Playing Game*), sendo destinado a eventos como o *anime station* Pi, *Geek Yo!* e *Animesoul*, que fazem apresentações e concurso de *cosplay*. O edifício projetado deverá cultivar a troca de experiência entre os usuários e atender todos os públicos.

A metodologia utilizada tem caráter qualitativo e exploratório, utilizando-se de uma compreensão mais profunda do tema. O projeto será realizado em etapas, formadas pelo referencial teórico, estudos de caso, diagnóstico do terreno escolhido, desenvolvimento do fluxograma do trabalho, programa de necessidades e por fim, o desenvolvimento das plantas.

2 JUSTIFICATIVA

Segundo Schmidt, Gusso e Carelli (2021), os anos 70 e 80 no Brasil foram marcados pela explosão dos *arcades* (fliperamas) locais, onde era possível ter acesso aos jogos eletrônicos mais modernos da época. Era o ponto de encontro dos jovens, pois constituía-se como um local de entretenimento e diversão, gerando empregos, aumentando a economia e valorizando os lugares ao redor (Figura 01 e Figura 02).

Figura 01 - Algumas máquinas de fliperama



Fonte: Google Fotos

Figura 02 - Google fotos



Fonte: Google Fotos

Além de proporcionar diversão e lazer, os jogos também auxiliam no tratamento de diversos quadros de saúde, como de ansiedade, depressão, problemas de visão, diabetes, *Alzheimer*, *Parkinson* e atuam na diminuição das sequelas deixadas pelo AVC (Figura 03 e 04).

Figura 03 - Tratamento para *Alzheimer*



Fonte: Google Fotos

Figura 04 - Tratamento de AVC



Fonte: Google Fotos

De acordo com Santos e Ortigoza (2017), qualquer atividade de lazer ocorre situada em um espaço, podendo este ser propício ou não para tal realização. Tanto nos locais com maior preservação natural (com pouca interferência humana), quanto naqueles totalmente construídos e artificializados pelo homem, pode acontecer alguma prática de lazer.

Mesmo possuindo diversos complexos poliesportivos, Teresina possui apenas um espaço destinado aos jogos de tabuleiro, chamado Xequê-Mate (Figura 05) e localizado na Zona Leste da cidade. Isto acaba dificultando o acesso de outras zonas ao local. Além disto, *games* eletrônicos se encontram apenas em pequenos lugares na praça de alimentação do *shopping* (Figura 06).

Figura 05 - Xequê Mate (endereço antigo)



Fonte: Site Xequê-Mate

Figura 06 - Xtreme Arena



Fonte: Facebook Shopping Rio Poty

Diante destas informações, foi percebida a necessidade de criação de um complexo que abranja estes jogos, dos mais famosos (xadrez, damas, cartas, banco imobiliário, jogo da vida) aos menos conhecidos (RPG e games eletrônicos). Um lugar diferente de tudo, no qual as pessoas possam interagir, se divertir de forma igualitária e que tenha fácil acesso às outras regiões da cidade.

Atualmente existem dois grandes mercados em ascensão: o da educação (expandindo-se com a chegada de internet em diversos lugares pelo mundo) e o de jogos (que geram mais capital que a indústria cinematográfica).

Durante a Pandemia da COVID-19 (2020 e 2021), as aulas foram realizadas em ambiente digital, e a utilização de diversos tipos de jogos foi uma alternativa para torna-las mais dinâmicas e atrativas, tanto para os alunos quanto para os próprios professores.

O tema foi escolhido após a autora refletir acerca da importância dos jogos para a saúde mental das pessoas. O projeto visa ser um local diferente dos já existentes na cidade, destacando aspectos do passado (como os fliperamas e jogos de tabuleiro), articulando-os com as novas tecnologias e evidenciando sua importância na manutenção da saúde física e mental.

3 OBJETIVOS

3.1 Gerais

Elaborar o projeto arquitetônico de um Complexo de jogos em Teresina-PI que ofereça atividades de entretenimento e lazer de forma igualitária, acessível e proveitosa.

3.2. Específicos

Estudar e compreender tanto o tema quanto a infraestrutura necessária para a realização das atividades propostas;

Elaborar ambientes interativos com o intuito de cultivar boas experiências para o visitante/usuário do edifício;

Promover espaços de entretenimento e lazer para todas as idades, de forma igualitária, acessível e proveitosa.

4 METODOLOGIA DA PESQUISA

Trata-se de uma pesquisa predominantemente qualitativa e de natureza exploratória. Tem como objetivo buscar uma compreensão mais profunda do tema, com o intuito de formular estratégias para a elaboração do projeto.

Os procedimentos serão realizados em cinco etapas: A pesquisa bibliográfica, com o levantamento de referenciais teóricos; o referencial projetual, com os estudos de caso; a análise do terreno, a qual culminará no diagnóstico e levantamento das principais informações sobre o local escolhido e a realização do projeto arquitetônico.

A primeira etapa dedicou-se à pesquisa bibliográfica, fundamentada na busca de referências por meio de teses, artigos, livros e revistas. A contextualização do tema apresentou o histórico dos jogos e averiguou sua presença na cidade de Teresina.

A segunda etapa se caracterizou pelo referencial projetual, o qual foram escolhidos os estudos de caso para nortear o desenvolvimento da proposta mediante análise dos conceitos, partidos e soluções de cada trabalho, baseando-se em obras internacionais, nacionais e regionais.

A terceira etapa constituiu a escolha e análise do terreno, realizando-se o levantamento e diagnóstico das informações do local, juntamente com o seu entorno.

Durante a quarta etapa foi realizado o desenvolvimento do projeto por meio do estudo do programa de necessidades, da criação de fluxogramas, zoneamentos, e do projeto arquitetônico e seu conceito.

Por fim, realizou-se o projeto arquitetônico com as plantas necessárias: Planta de Situação e Localização, Planta de Cobertura, Planta de *Layout*, Planta Técnica, Planta de Corte e Planta das Fachadas. Encerrou-se com o desenvolvimento da maquete eletrônica, feita através do *Software SketchUp* e as imagens em 3D pelo *V-Ray*.

5 REFERENCIAL TEÓRICO

5.1 Origem dos Jogos

O primeiro jogo de tabuleiro feito pelo homem chama-se *Senet* (passagem), foi encontrado nas tumbas do Egito durante o período da pré-dinástica (cerca de 3.500 A.C.), e tinha como objetivo a retirada de todas as peças do tabuleiro. Além disto, é conhecido como antecessor do Gamão Romano (Figura 08), que depois de alguns séculos teve algumas regras alteradas (Romão, 2018).

Figura 07- Jogo *Senet*



Fonte: Site de vendas *Brinka*

Figura 08 - Jogo Gamão



Fonte: *Google Fotos*

O jogo Real de *Ur* (Figura 09) foi descoberto nas ruínas das antigas catacumbas do Iraque entre os anos de 1926 e 1927, e atualmente está exposto no Museu Britânico, em Londres. É formado por dois tabuleiros, cada um com 2 conjuntos (um branco e outro preto), nos quais existem sete marcadores e três lados piramidais. O objetivo do jogo é obter o maior número de peças no tabuleiro.

Figura 09 - Jogo Real de *Ur*



Fonte: Site Research gate

A criação do xadrez foi inspirada nestes jogos, porém, não se sabe ao certo sua origem. Antigamente era conhecido como *chaturanga*, que significa “as quatro divisões do exército” (infantaria, cavalaria, elefantes e carruagens), representadas no jogo por meio dos peões, cavalos, torres e bispos. Além destas, existe ainda as peças do rei e da rainha. O jogo se espalhou pelo oeste europeu por meio dos persas. As regras são simples e o objetivo final é deixar que o rei adversário sem escapatória. Em 1886, após a realização do primeiro campeonato, o jogo ganhou projeções mundiais (Romão, 2018).

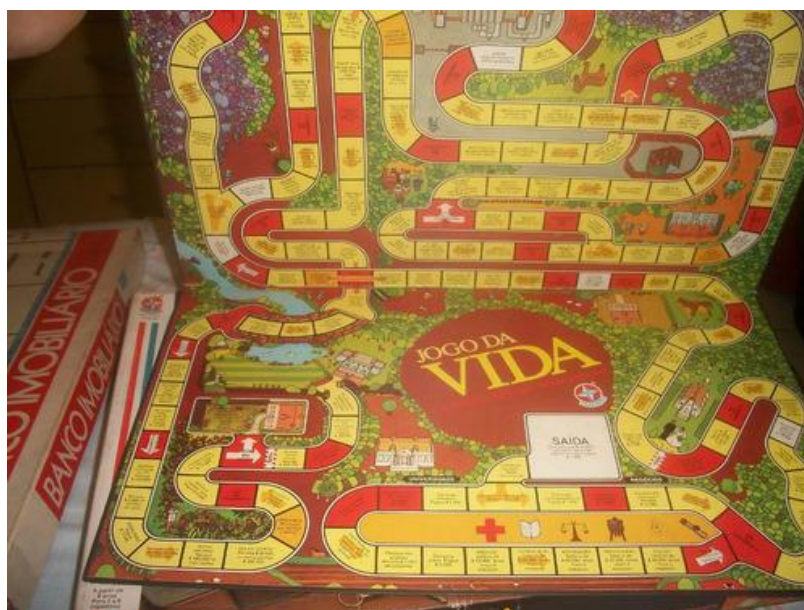
Figura 10 - Jogo Xadrez



Fonte: Google Fotos

Logo após a Revolução industrial, os jogos de tabuleiro começaram a ser produzidos e comercializados em massa, originando vários dos que hoje são muito conhecidos. Surgido em 1860, o Jogo da Vida foi criado por Milton Bradley e vendeu mais de 45.000 cópias apenas no primeiro ano de lançamento. O jogo começa durante a infância e tem como objetivo seguir a vida e terminar numa velhice próspera (Romão,2018).

Figura 11 - Jogo da Vida



Fonte: Google Fotos

Outro jogo bem conhecido é o Banco Imobiliário, feito em 1935 pela Parker Brothers (atualmente uma subdivisão da Hasbro). Tido como o “jogo de tabuleiro mais jogado do mundo”, tem como objetivo a compra de vários terrenos para arrecadação de aluguel, ganhando quem possuir a maior quantidade destes, formando um monopólio (Romão, 2018).

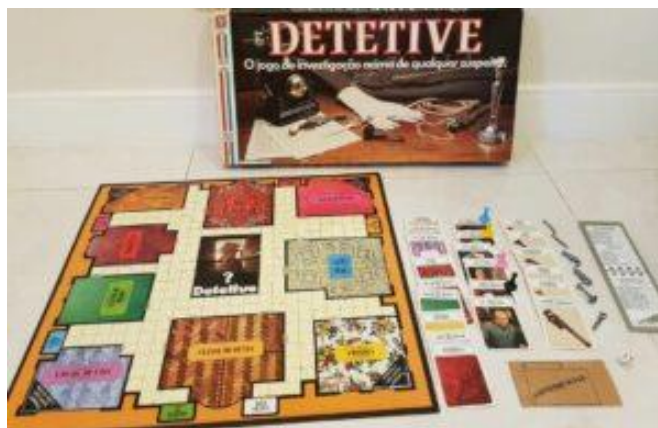
Figura 12 - Banco Imobiliário



Fonte: Google Fotos

O jogo Detetive (ou *Clue*) foi criado no Reino Unido em 1949, pela *Waddingtons*. O jogo é ambientado em uma mansão, na qual o dono foi morto e os jogadores precisam descobrir quem é o assassino, onde (qual cômodo) o crime foi realizado e qual a arma utilizada (Romão, 2018).

Figura 13 - Jogo Detetive



Fonte: Google Fotos

Por fim, observamos o jogo *War* (Figura 14), inventado por Albert Lamorisse em 1957. Inicialmente conhecido como *La Conquête Du Monde* (a conquista do mundo), foi comprado pela Hasbro e distribuído nos Estados Unidos. O tabuleiro é um mapa do mundo dividido em seis territórios, que podem ser conquistados e perdidos durante as batalhas. Jogos de Guerra foram bem populares nos Estados Unidos após a Segunda Guerra mundial, pois simulavam “as emoções” das batalhas, mas sem risco de morte (Romão,2018).

Figura 14 - Jogo War



Fonte: Google Fotos

Além disto, Romão (2008, p. 18) destaca que “A origem exata dos jogos de cartas é objeto de muitas opiniões e especulações, porém é possível afirmar que não foi criado por uma só pessoa, e sim pelo desenvolvimento de vários jogos criados anteriormente”. Ainda segundo o autor, alguns historiadores acreditam que as cartas surgiram na China, devido ao país ter inventado o papel. O jogo tradicional de cartas culminou na criação de outros jogos, como o “Jogo de 3”, a Canastra e o *Pôquer*. Em relação aos jogos de RPG, o primeiro criado foi o *Dungeons and Dragons* (Figura 15)

Figura 15 - *Dungeons and Dragons*

Fonte: Google Fotos

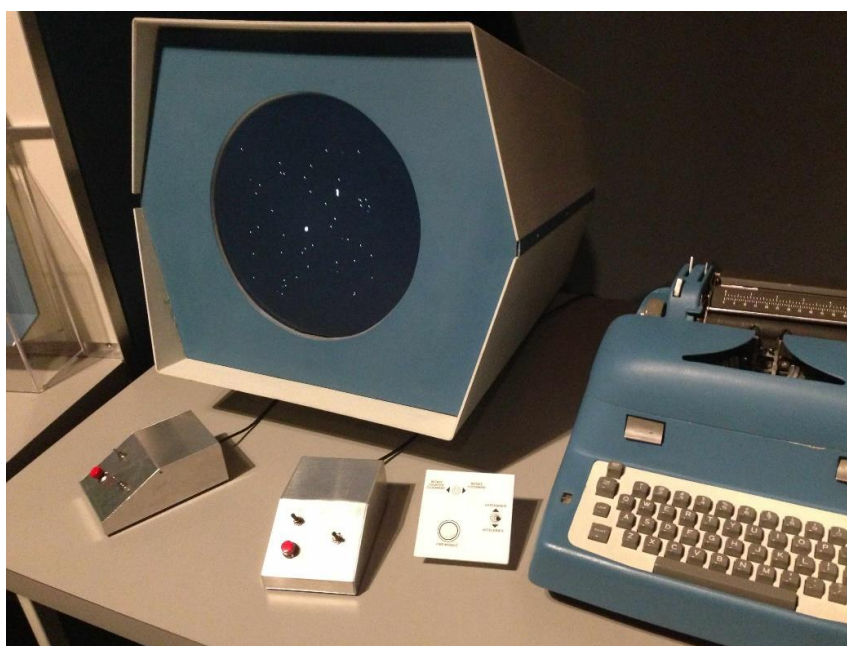
O RPG é um jogo que consiste nos jogadores criarem e assumirem os próprios personagens em um novo mundo, no qual cada ação é realizada de forma colaborativa. A história e as aventuras são guiadas pelo “mestre da mesa” (jogador que não tem personagem) e a narrativa ocorre através das improvisações entre os jogadores.

Os *videogames* entraram no mercado em 1971, tornando-se uma indústria muito forte e mundialmente conhecida. No início, o maior problema desse novo mercado era em relação às vendas, pois na época, era incomum as pessoas possuírem computadores em casa.

5.2 Indústria dos Jogos Eletrônicos

Em 1972 a *Atari* criou o *Pong*, vendendo mais de 19.000 máquinas. Este se tornou o primeiro sucesso comercial de um jogo eletrônico. Consistia em “um jogo onde uma bolinha ia de um lado ao outro da tela, quicando em barras controladas pelos jogadores. Perdia aquele que não rebatesse a bolinha” (ROMÃO, 2008, p.22). O primeiro console doméstico (*Odyssey*) foi criado pela *Magnovox*, e tinha o objetivo de dar mais conforto às pessoas que jogavam este jogo em suas residências. Já em 1975, foram criadas cerca de 1.500 máquinas de *Arcade* operadas através das fichas para o jogo *Spacewar*, porém, este não obteve muita popularidade devido sua complexidade.

Figura 16 - Jogo *Spacewar*



Fonte: Google Fotos

5.3 Complexo Esportivo

Na Antiguidade, as práticas desportivas eram conceituadas como pré-esportivas, por inspirarem e formarem as que conhecemos hoje. Algumas eram úteis para a sobrevivência, como a corrida e a caça, enquanto outras eram uma preparação para guerras, como a esgrima e as lutas (TUBINO, 2010).

Um complexo oferece uma infraestrutura com acessibilidade e qualidade aos usuários, podendo estes escolherem entre modalidade esportiva ou lazer, e realizarem a atividade desejada em um único local.

6 REFERENCIAL PROJETUAL – ESTUDO DE CASO

6.1 Café e salão de Jogos de Tabuleiro *Alaloum*

O Café *Alaloum* está localizado próximo à Nea Filadelfia, subúrbio à nordeste de Atenas (Grécia). O local é conhecido pelos amantes de jogos de tabuleiro e foi desenvolvido pela *Triopton Architects*, no ano de 2013 (Figura 17).

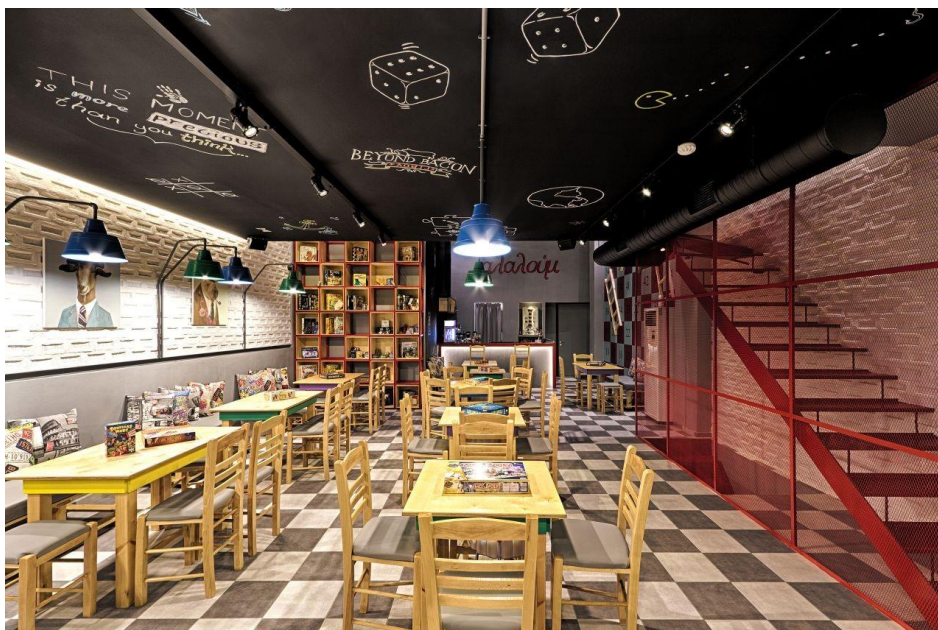
Figura 17- Fachada Frontal do Café *Alaloum*



Fonte: Dimitris Kleanthis, ArchDaily

De acordo com a *Triopton Architects* (2013), o conceito do projeto foi inspirado pela função específica dos Jogos de Tabuleiro. O espaço tem dois pavimentos, com um total de 160 m². Objetivou-se criar uma atmosfera aconchegante por meio dos materiais naturais utilizados na construção (que adicionaram contraste e cores ao local). Além disso, o espaço conta com a preservação e melhoramento das estruturas geométricas rígidas. As características mais marcantes deste edifício são a biblioteca de jogos, feita de aço (pintado de vermelho) e composta por caixas de madeira que vão do chão ao teto (com 5,5 metros), e a escada de metal (também em vermelho), feita de grade de aço perfurado.

Figura 18 - Visão da escada



Fonte: Dimitris Kleanthis, ArchDaily

Figura 19 - Estante de Jogos



Fonte: Dimitris Kleanthis, ArchDaily

A iluminação das mesas é feita por meio de luminárias em metal colorido (feitas à mão) fixadas nas tubulações de água e destacadas em bronze. Além da iluminação, também foram destacados os elementos da construção e as decorações coloridas, que ficam nas paredes e no teto. (Figura 20).

Figura 20 - As luminárias coloridas



Fonte: Dimitris Kleanthis, ArchDaily

Os jogos são bem enfatizados por meio das representações ao longo das paredes, dos quadros, das cores vibrantes, dos mobiliários coloridos, dos utensílios distribuídos pelo salão e pelo piso quadriculado (remetendo ao jogo de Xadrez) (Figura 21).

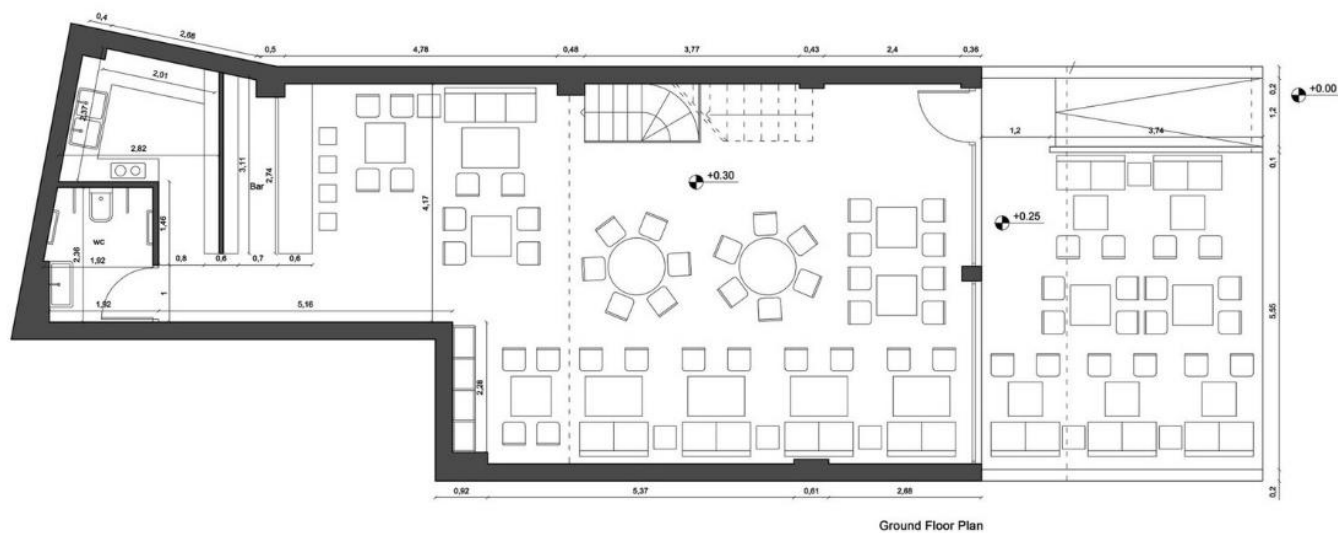
Figura 21 - Algumas paredes diferentes



Fonte: Dimitris Kleanthis, ArchDaily

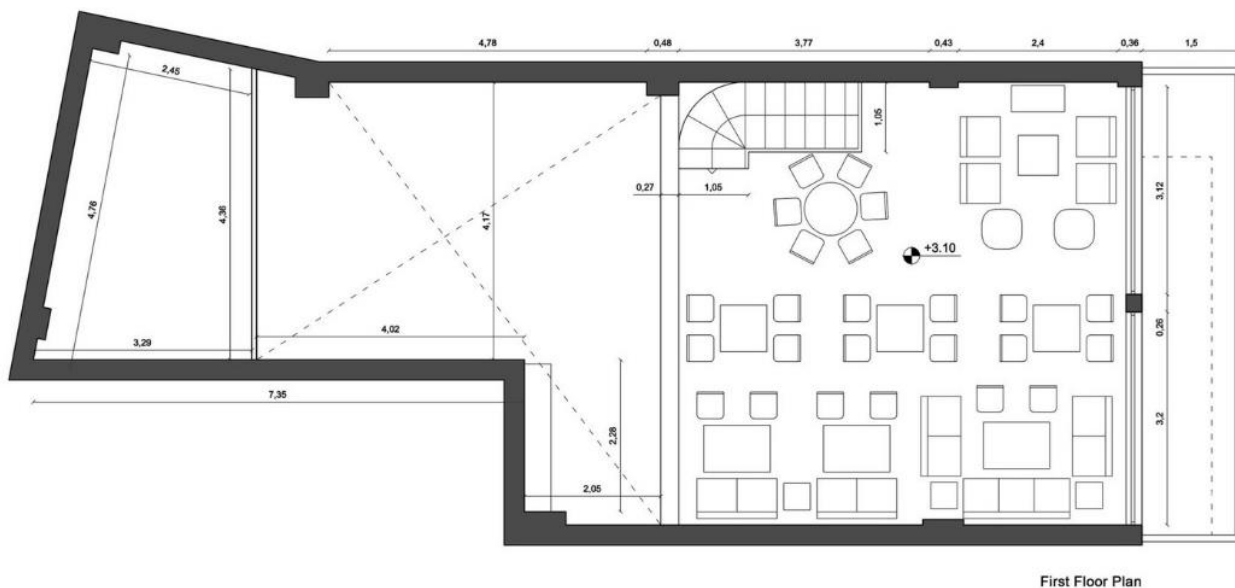
A edificação é simples, podendo-se notar através das plantas. Mas, por meio das formas plásticas, o ambiente tornou-se mais atraente e despojado (Figura 22 e 23).

Figura 22 - Planta Baixa Térreo com o café e o salão de jogos



Fonte: ArchDaily

Figura 23 - Planta Baixa do mezanino com salão de jogos



Fonte: ArchDaily

Este estudo apresenta uma proposta para elaboração de um salão de jogos. Observa-se não se tratar apenas de criar um lugar aberto e com mesas jogadas, mas gerar uma identidade ao local. Como por exemplo, uma biblioteca de jogos que vai do chão ao teto, a utilização de cores vibrantes, paredes e piso que remetem a jogos e a utilização da estrutura para fazer parte da experiência do lugar.

6.2 Bar e Restaurante LULU

Inaugurado em Lisboa (Portugal) em 2021, o projeto foi elaborado pelos arquitetos da *DC.AD*. Possui uma área de 170 m², dividida em duas frações de um Edifício já existente, chamado *Pombalino*, localizado no Largo de Santos (Figura 24).

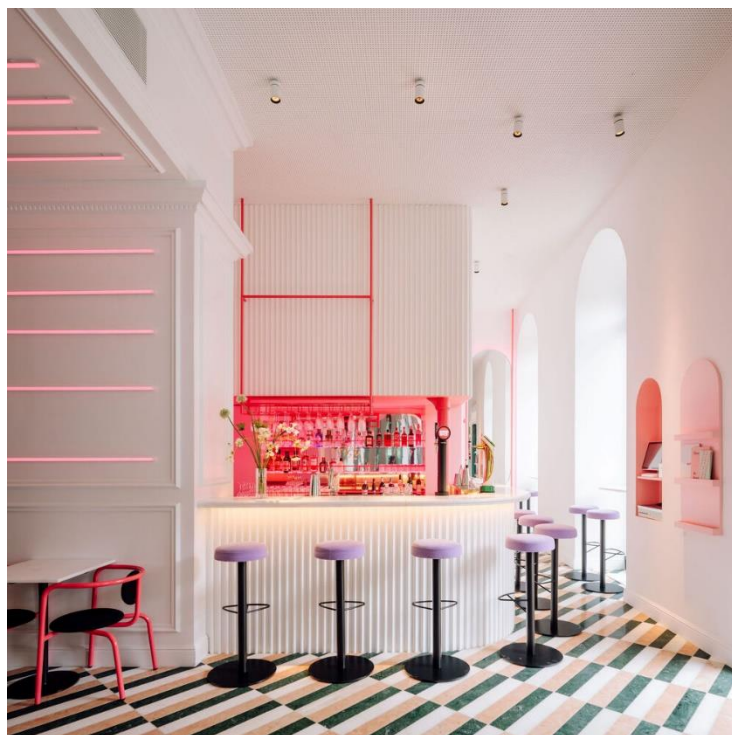
Figura 24 - Fachada do Edifício *Pombalino* com o Restobar LULU



Fonte: Francisco Nogueira, ArchDaily

Dividido em zonas, conta com o bar (que possui balcões para o atendimento), uma zona para os clientes (com lugares para acomodação e um salão de dança) e a zona técnica (de acesso restrito aos funcionários), com a cozinha, vestiários, copa e o lixo.

Figura 25 - Balcão para o atendimento



Fonte: Francisco Nogueira, ArchDaily

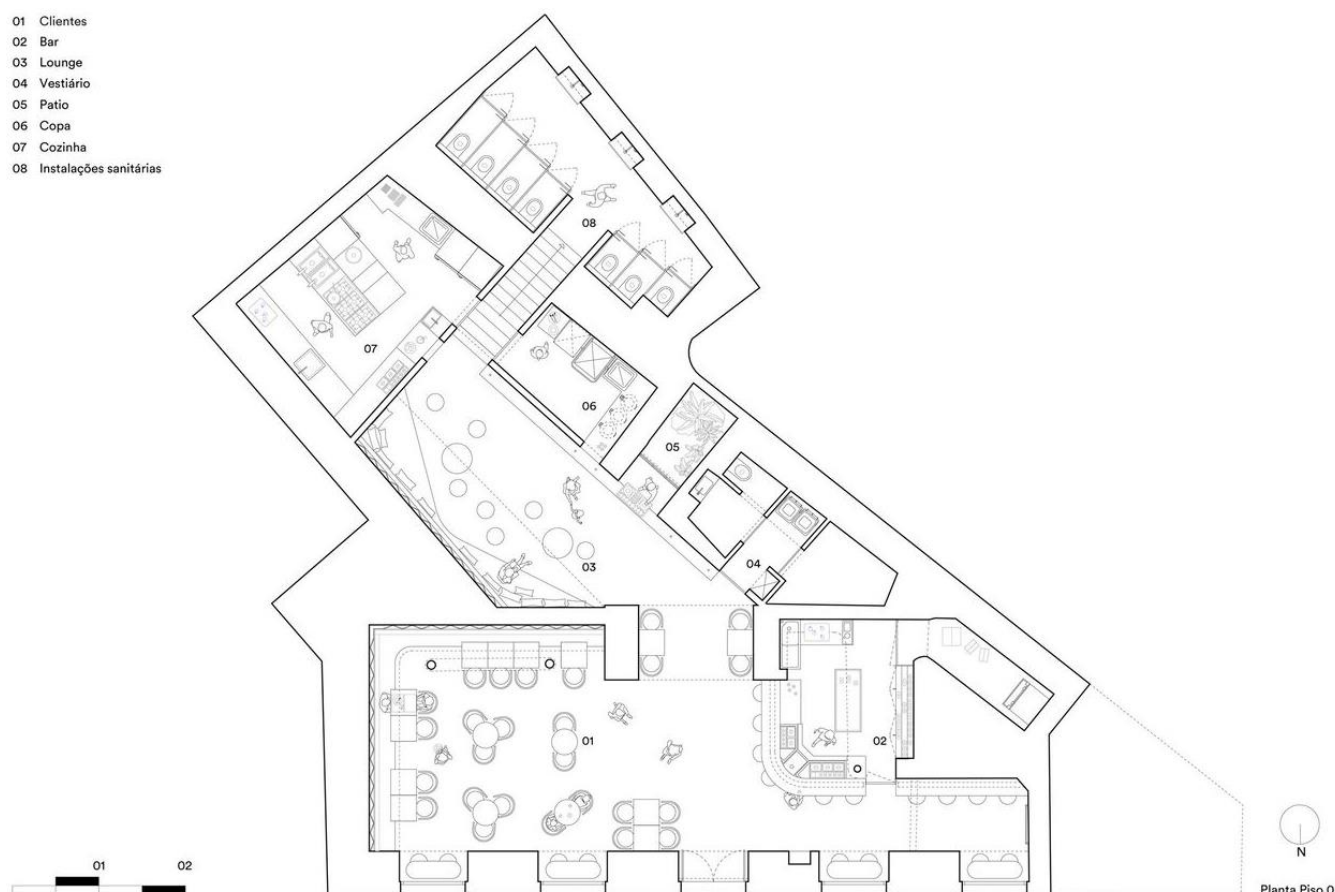
Figura 26 - Salão para os clientes



Fonte: Francisco Nogueira, ArchDaily

O *Restobar* possui um pé direito mais generoso, principalmente em seu “miolo”. Devido as áreas técnicas ficarem nos espaços menos nobres para abrigarem os equipamentos de ar-condicionado e ventilação, a entrada principal serve como atendimento aos clientes e área de espera (Figura 27).

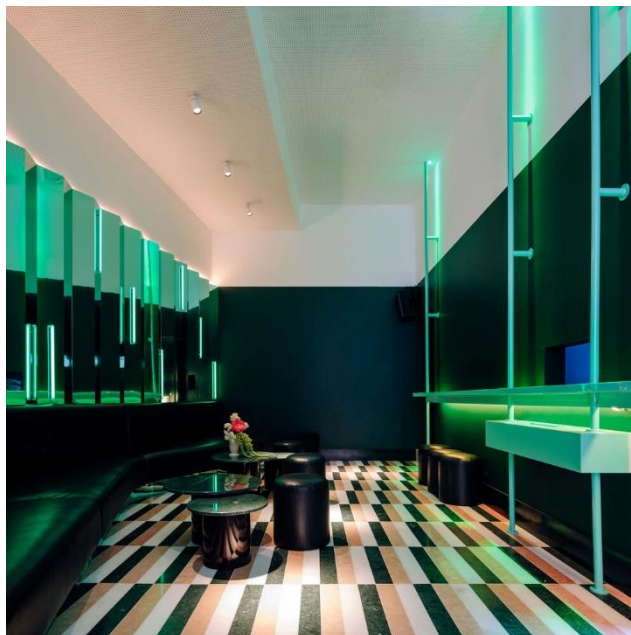
Figura 27 - Planta baixa



Fonte: Francisco Nogueira, ArchDaily

Pela própria geometria do edifício criaram-se dois salões distintos: um maior, contando com o salão e o balcão de atendimento com acesso à fachada frontal, e um mais reservado, desenhado pelo sofá em L e com mesas mais individuais que podem ser agrupadas livremente pelo espaço (Figura 28).

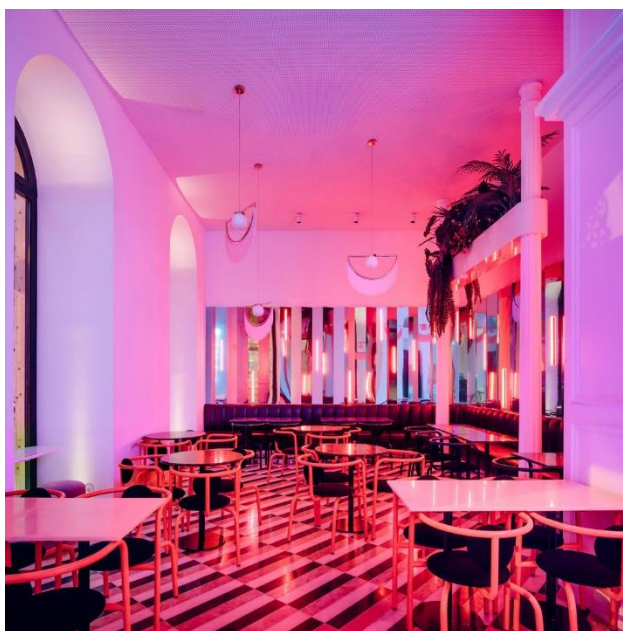
Figura 28 - Espaço mais reservado



Fonte: Francisco Nogueira, ArchDaily

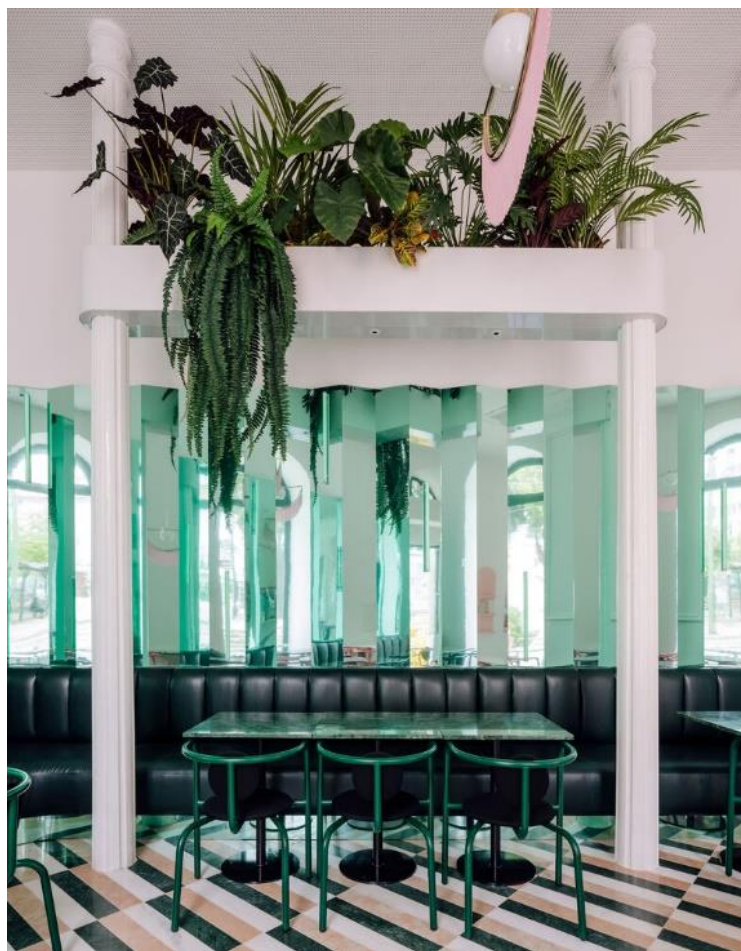
O ambiente é inspirado no período artístico dos anos 20, principalmente no estilo do *Art. Déco*. Para a ornamentação do espaço interpretaram-se as características primordiais desse movimento, como as texturas, acabamentos dos materiais e as cores, que foram bem distribuídas em cada espaço. O uso de vegetação foi utilizado para suavizar a dureza dos *neons* coloridos, bem destacados no ambiente (Figura 29 e 30).

Figura 29 - A mistura do Neon com a vegetação



Fonte: Francisco Nogueira, ArchDaily

Figura 30 - A vegetação



Fonte: Francisco Nogueira, ArchDaily

Deste estudo será aproveitado o estilo *vintage Art. Decó*, que remete às sorveterias antigas, nas quais o balcão de atendimento lembra a utilização dos *neons* com o toque verde das vegetações. Também será utilizada a divisão do local, feita com um espaço privado mais silencioso e o aberto mais despojado, além da utilização de cores relativas à cada ambiente.

6.3 Edifício *Box 298*

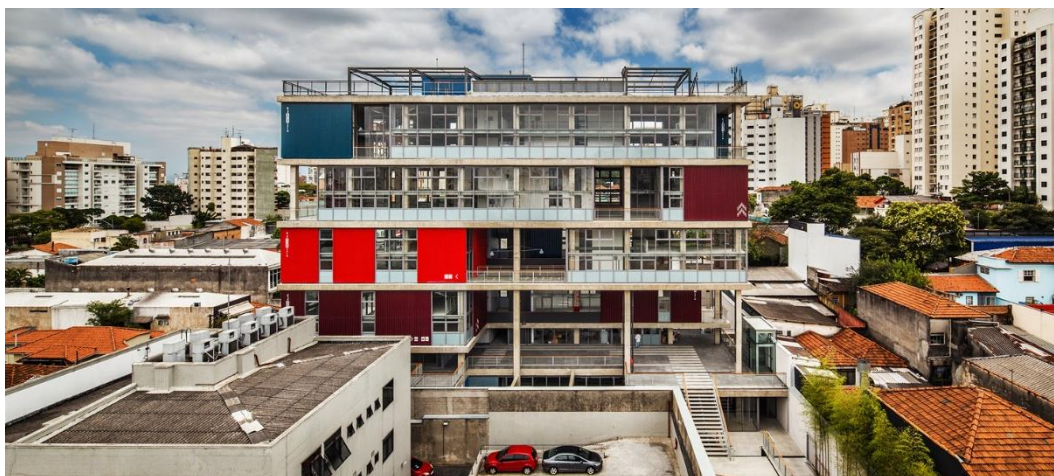
O edifício *Box 298* está localizado na vila Madalena, em São Paulo (Brasil). O projeto foi realizado pelo escritório Andrade Morettin Arquitetos Associados em 2009, e possui uma área de 5.600m². Sua implantação visou possibilitar a conexão com a rua *Wizard* e a rua *Fidalga*, criando uma percepção visual e espacial que valoriza o local (Figura 31 e 32).

Figura 31 - Fachada do Edifício



Fonte: Nelson Kon, ArchDaily.

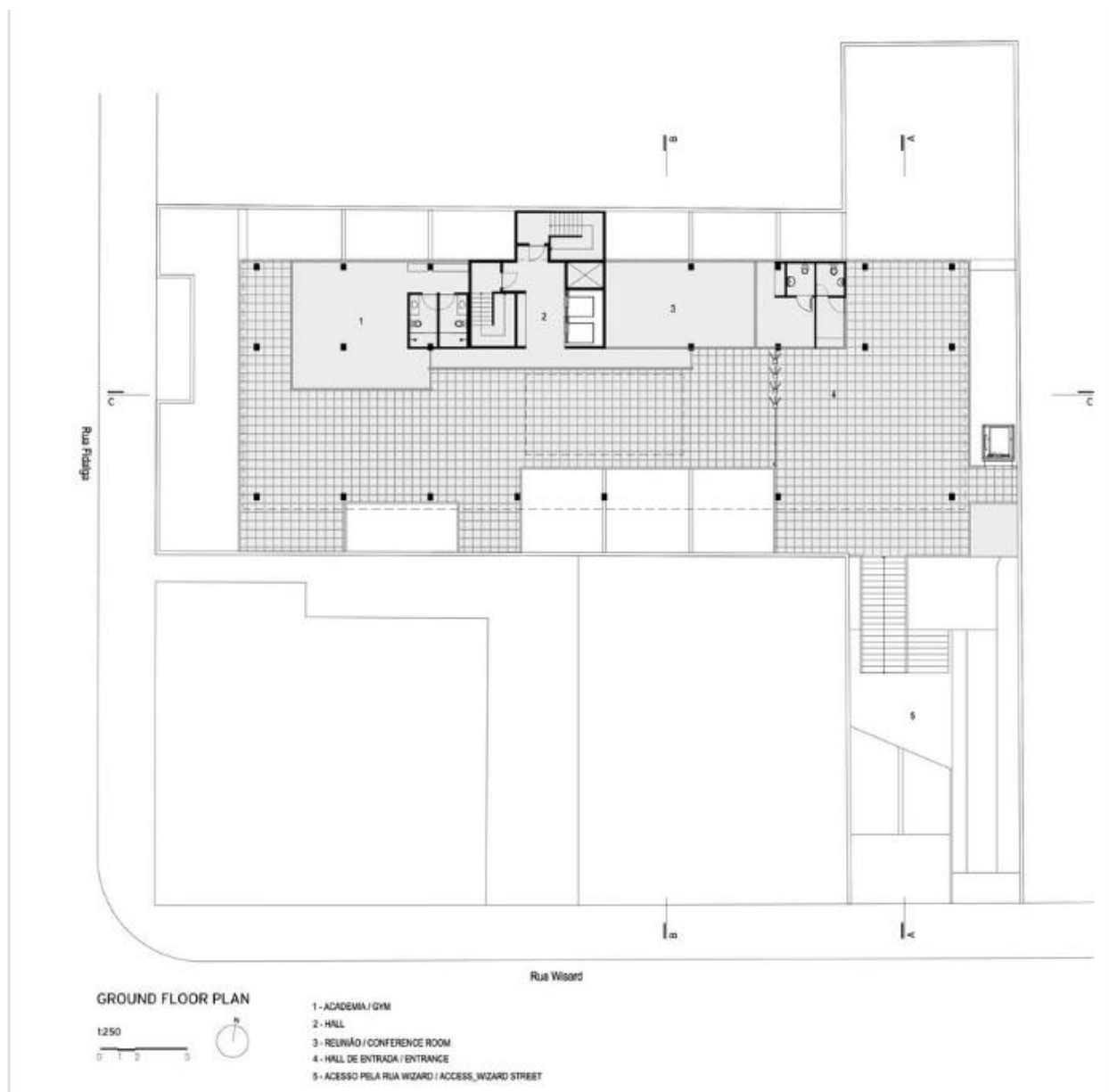
Figura 32 - Fachada do Edifício



Fonte: Nelson Kon, ArchDaily.

Elaborou-se um percurso contínuo, iniciando com um passeio para o público visitante, conduzindo-os em seguida à um generoso *Hall* aberto com pé direito triplo e visual livre (Figura 33).

Figura 33 - Planta Baixa do Térreo com implantação



Fonte: ArchDaily

A construção traz um conceito mais flexível. A sobreposição das lajes com pé direito duplo e leves fechamentos posicionados alternadamente tornam os espaços únicos, diversificados, e com grande liberdade de ocupação interna (Figuras 34 e 35).

Figura 34 - Planta Baixa do primeiro pavimento

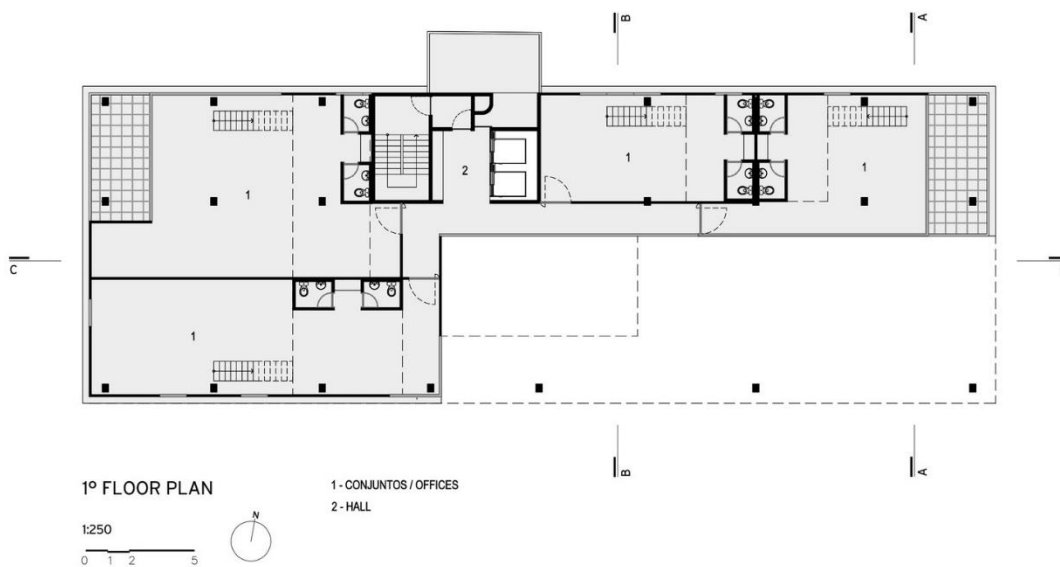
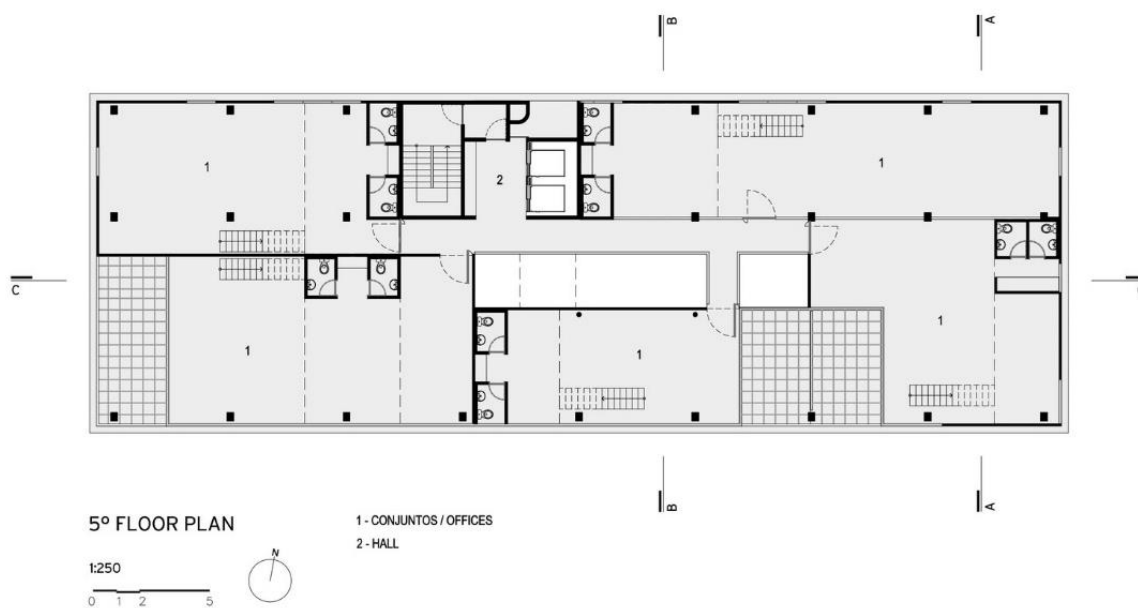
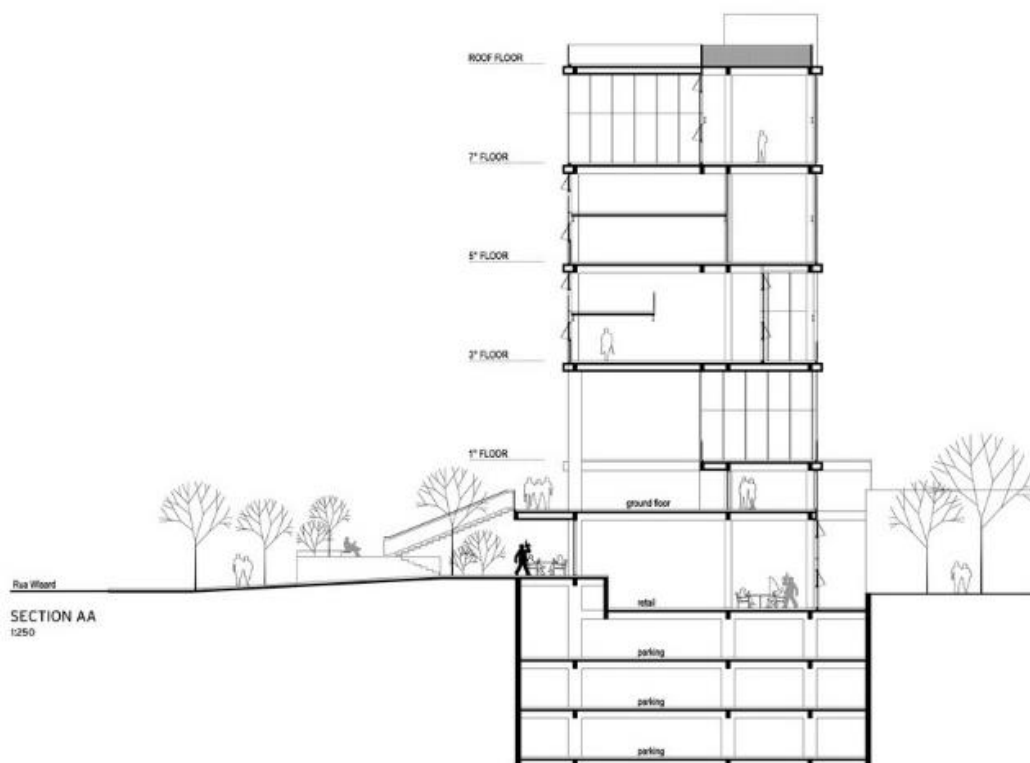


Figura 35 - Planta Baixa do quinto pavimento



Com base nas plantas e nos cortes (Figura 36), observamos que o edifício cumpre a proposta de ser único e diferente. A vista de suas fachadas, por meio das cores (não tradicionais) e dos materiais utilizados (fechamento que remete a containers), destacam a singularidade e originalidade do projeto.

Figura 36 - Corte AA



Fonte: ArchDaily.

A escolha deste projeto foi feita com o objetivo de utilizar uma fachada (não tradicional) que se destaque em relação aos edifícios ao redor. Ou seja, a inspiração parte do modelo industrial bem presente e visível e na ideia de contêiner, mesmo sendo apenas como plástica.

REFERÊNCIAS

ARQUITETURA ESPORTIVA: O QUE É?. [S. l.]: WIN, 2015. Disponível em: <<https://www.winarquitetura.com.br/arquitetura-esportiva-o-que-e/>>. Acessado em: 28 mar. 2022.

OFICIAL DA NET. **Benefícios dos jogos para a saúde:** Jogos trazem inúmeros benefícios para a saúde, algumas clínicas e profissionais da saúde estão utilizando jogos para acelerar a recuperação de pacientes. [S. l.], 1 dez. 2017. Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/games/21048-beneficios-dos-jogos-para-a-saude>>. Acesso em: 19 mar. 2022.

ABREU, S. G. **Arquitetura Esportiva:** Proposta do Centro Poliesportivo do Instituto Federal Goiano – Campus Rio Verde / Styven Gomes de Abreu; orientadora Bruna Oliveira Campos; co-orientadora Aline Ditomaso. – Rio Verde, 2020.

SANTOS, L. P.; ORTIGOZA, S. A. G. **Dinâmica locacional dos espaços públicos de lazer na cidade de Teresina-PI.** Caderno de Geografia, v. 27, n. 1, p. 119-137, 2017. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/3332/333253584008.pdf>>. Acessado em: 23 mar. 2022

SCHMIDT, A. F.; GUSSO, L. C.; CARELLI, M. N. **AS MUTAÇÕES DOS JOGOS DIGITAIS E ANALÓGICOS NOS ÚLTIMOS 50 ANOS: FLIPERAMAS, LAN HOUSES, LUDERIAS E A PANDEMIA DO COVID-19.** TROPÓS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA (ISSN: 2358-212X), [S. l.], v. 10, n. 1, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/4816>. Acessado em: 03 mar. 2022.

LIMA, A. P. M.; SANTOS, G. F.; SILVA, V. J. **OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** Anais do 3º Simpósio de TCC, das faculdades FINOM e TecSoma. 2020; 1195-1208. Disponível em: <https://finom.edu.br/assets/uploads/cursos/tcc/202102190902169.pdf>. Acessado em: 03 mar. 2022.

LINARD, J. L. **LUDENS:** Projeto Arquitetônico de um Centro de Tecnologia e e-Sports em Teresina - PI. In: LINARD, JULIEANNE LEMOS. **Ludens:** Projeto Arquitetônico de um Centro de Tecnologia e e-Sports em Teresina - PI. Orientador: Prof.^a. Ma. Raquel Feitosa Carvalho da Silva. 2021. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (BACHARELADO EM ARQUITETURA E URBANISMO) - Centro Universitário UNINOVAFAPI, TERESINA, 2021. p. 85.

MURAYAMA, G. B. **Jogos Olímpicos**: A importância dos eventos esportivos para o urbanismo contemporâneo. Drops, São Paulo, ano 12, n. 052.07, Vitruvius, jan. 2012 Disponível em: <https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/drops/12.052/4145>. Acessado em: 25 mar. 2022

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem Através dos Jogos**. Trad. Valério Campos. Petrópolis: Ed. Artmed, 2005. Disponível em: <https://finom.edu.br/assets/uploads/cursos/tcc/202102190902169.pdf>. Acessado em: 03 mar. 2022

ROMÃO, J. **ESTUDO SOBRE INTERFACES GRÁFICAS DIGITAIS PARA JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS**. Orientador: Prof.^a Marília de Matos Gonçalves, Dr. 2008. 98 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Design, Centro de Comunicação e Expressão) - Universidade Federal de Santa Catarina., FLORIANÓPOLIS, SC, 2008.

Café e Salão de Jogos de Tabuleiro Alaloum / Triopton Architects [Alaloum Board Game Café / Triopton Architects], 15 Dez 2013, Archdaily Brasil. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/01-159563/cafe-e-salao-de-jogos-de-tabuleiro-alaloum-slash-triopton-architects?ad_source=myarchdaily&ad_medium=bookmark-show&ad_content=current-user. Acessado em: 23 mar. 2022

Bar e Restaurante LULU / DC.AD, 24 Dez 2021, ArchDaily Brasil. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/974143/bar-e-restaurant-lulu-dd>. Acessado em: 23 mar. 2022

Edifício BOX 298 / Andrade Morettin Arquitetos Associados, 27 Jun 2014. ArchDaily Brasil. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/623136/edificio-box-298-slash-andrade-morettin-arquitetos-associados?ad_source=myarchdaily&ad_medium=bookmark-show&ad_content=current-user. Acessado em 23 mar. 2022