La maison se reconstruit

autour des nouveaux modes de vie

Le multimédia, le travail à domicile ou les enfants qui restent plus longtemps chez leurs parents bouleversement l’aménagement des logements et créent de nouvelles attentes : modularité, mobile, esthétique contemporaine.

Un univers chamboulé

Les divorces ont créé des familles déstructurées où le parent vit seul la semaine et accueille le ou les enfants pendant le week-end et les vacances. Ce va-et-vient exige des solutions modulables en termes de couchages, de rangements, de préparation et de prise des repas…

Le phénomène **“Tanguy**“ (ce que les sociologues appellent **adulescents**) bouleverse également l’organisation des logements ; les chambres aspirent à devenir de mini-studios (grand lit, coin douche, lieu de travail et de jeu).

La chambre des parents n’est plus seulement un lieu de repos mais un refuge face à l’encombrement de la salle de séjour, pour lire regarder la télévision, etc. La pièce s’est reconvertie en boudoir. Selon une étude de l’IPEA, 12 % des Français travaillent dans leur chambre, 17 % y sont installé un ordinateur, 4 % une télévision.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **La famille recomposée**  L’augmentation des divorces  (1 couple sur 2 en région parisienne) a entraîné une progression de 30 % des demandes de logement, le va-et-vient des enfants entre les parents. | **Les seniors**  20 % de la population a plus de 60 ans. Ils seront 30 % en 2030, avec des besoins spécifiques, un fort pourvoir d’achat. | **Les adolescents**  25 % des 25-30 ans vivent chez leurs parents. Leurs chambres deviennent des mini-studio. Leur mode de consommation envahit la maison parentale |
| **Le multimédia**  Les 3 h 30 quotidiennes passées devant la télévision aujourd’hui vont se transformer en 5 heures dédiées au multimédia sous toute ses formes. | **Le travail à la maison**  65 % des Français ont un espace dédié au travail chez eux. | **Le temps libéré**  Les 35 heures et la crainte d’un monde plus agressif valorisent les activités in-door : bricolage, loisirs créatifs, home cinéma, jeux vidéo, Internet… |