

PROPOS LIMINAIRE : SYNTHÈSE DES POINTS CLÉS DE L'ÉTUDE DE MARCHÉ ET DE L'ÉCONOMIE GLOBALE DU PROJET

UN PROJET SINGULIER INSCRIT DANS UN ENVIRONNEMENT PORTEUR

UN EMPLACEMENT FAVORABLE

UNE ABSENCE DE CONCURRENCE DIRECTE

UNE FRÉQUENTATION POTENTIELLE ÉLEVÉE

- Le projet Play! se déploie au sein d'une **artère commerçante** au cœur d'une **métropole cosmopolite et dynamique**, drainant des flux importants de populations locales et de touristes
- Le **bâtiment** retenu est cohérent avec la vocation de « **lieu de vie** » du projet : **atrium central** convivial, **rooftop** avec vue dégagée propice au développement d'une offre de restauration attractive
- L'**offre culturelle** bruxelloise est déjà riche mais le positionnement de Play! autour du jeu en est complémentaire : il répond à un réel besoin d'offres de **loisirs familiaux** et peut constituer un **levier de différenciation culturelle pour Bruxelles** au regard des autres métropoles
- Les données disponibles sur des projets comparables et la diversité programmatique de Play! laissent présager une fréquentation intéressante, évaluée à environ **170 000 visiteurs annuels**, grâce à la captation à la fois des **habitants de Bruxelles-Capitale** (zone de chalandise primaire) et des **touristes belges et internationaux** (zone de chalandise secondaire)

UN CHOIX DE THÉMATIQUE STRATÉGIQUE

UN ESSOR DES LIEUX CULTURELS MIXTES

UN MARCHÉ DU JEU EN PLEINE CROISSANCE

- Le projet Play! s'inscrit dans la droite ligne d'une tendance forte observée depuis une dizaine d'années à l'échelle internationale : l'essor de **lieux culturels mixant les activités et les publics cibles**, autour d'une **thématique forte** et au sein d'un bâtiment à l'identité architecturale singulière, dont l'impact positif sur le **rayonnement touristique et économique** des territoires est avéré
- L'univers du jeu présente un **potentiel certain**, tant la pratique du jeu sous toutes ses formes (jeux vidéos et de société, escape games, VR...) se développe, à l'échelle internationale et nationale, avec un **marché belge des jeux et jouets** estimé à **718 M€** en 2020

UN MODÈLE ÉCONOMIQUE PÉRENNE

UNE OFFRE CULTURELLE TRÈS DÉMOCRATIQUE...

...ÉQUILBRÉE PAR DES RESSOURCES ANNEXES IMPORTANTES

- Les **tarifs démocratiques** envisagés traduisent la volonté de Play! de **contribuer à l'accès du plus grand nombre** à une offre culturelle et de loisirs illustrant le « mieux vivre-ensemble » et justifient ainsi l'apport de **subventions publiques** en provenance de la Ville et de la Région
- Une attention particulière est néanmoins accordée au développement de **ressources propres solides et diversifiées**, provenant aussi bien des activités commerciales complémentaires (boutique proposant des produits uniques, offre de restauration multidimensionnelle, escape room, itinérance d'expositions) que de l'offre événementielle (privatisations B to B, ateliers et événements culturels divers), et contribuant fortement à l'**équilibre des recettes et des charges**

Un potentiel avéré par l'étude de marché et un budget reflétant une offre démocratique s'appuyant sur des ressources propres importantes et diversifiées, qui pourront être opportunément complétées par une politique de sponsoring et de mécénat