

Publié le 28 septembre 2020

La Plaine Images, Ville Renouvelée sort le grand jeu

Fruit de la reconquête d'une vaste friche, La Plaine Images concentre désormais la crème des industries créatives et du divertissement virtuel. Un site d'excellence signé Ville Renouvelée, à Roubaix, qui y a abattu toutes ses cartes avec adresse.



Experts du monde du jeu, de l'audiovisuel, de la réalité virtuelle ou augmentée et du design... De la start-up à l'entreprise internationale de 400 salariés, **tout ce qui compte en matière d'image créative se tient désormais à La Plaine Images**, premier hub européen des industries du genre situé à Roubaix et Tourcoing. Au cœur de l'éco quartier de l'Union aménagé pour le compte de la Métropole Européenne de Lille, Ville Renouvelée a ainsi consacré au ludique tout son sérieux en plusieurs parties gagnantes. « Aménagement, construction, développement et animation économique, gestion d'immobilier, stationnement et même promotion immobilière... Nous avons joué de toute la palette dont dispose une Sem pour transformer une friche de cinq hectares en un

site de régénération économique et urbaine, de surcroît porteur d'une nouvelle filière à l'échelle internationale », se félicite **le directeur général de l'Epl, Dominique Givois.**

Zoom sur La Plaine Images

L'objectif tenait en quelques mots : « **Transformer ce lieu, abandonné depuis 2001, en un morceau de ville servant l'attractivité du territoire** », résume le dirigeant. Pari gagné ! Profitant de trois graines déjà présentes - **le Studio national des arts contemporains Le Fresnoy, l'éditeur français de jeux vidéo Ankama, et le Pôle régional de soutien aux industries de l'image Pictanovo** - la culture audiovisuelle a crû en ces terres, agrégeant recherche, enseignement et entreprises. Pour autant, un vaste espace piétonnier, dessiné autour des 25 000 m² de bâtiments construits ou réhabilités, ouvre aux quartiers limitrophes les offres de services, de restauration, de balades et de loisirs du cluster. **Enfin, l'Imaginarium, lieu totem de l'écosystème, permet à tous de partager une histoire.** Certes, l'opération n'a pas été sans mise de fonds : « Pour sa réussite, nous avons même endossé le rôle d'investisseur dans 3 000 m² de bureaux afin d'impulser la dynamique auprès des promoteurs (3,50 M€ dont 1,50 M€ en fonds propres) et dédié une équipe permanente de 14 personnes à l'animation de l'ensemble (incubateur, hôtel d'entreprise, événementiel...) », détaille Dominique Givois. Mais avec plus de 40 entreprises et 5 écoles implantées à ce jour, soit 120 M€ de retombées annuelles, ainsi que des centaines de nouvelles candidatures chaque année, les jeux créatifs en valent incontestablement la chandelle !

Par Stéphane MENU