

Economie > Lille Metropole

## **Surfaces, entreprises et effectifs: la Plaine**

### **Images double tout d'ici 2020** PUBLIÉ LE 28/11/2015

« De 2010 (la naissance) à 2015, la plaine-images a su devenir une pépinière de start-up, le creuset métropolitain de la «*ch'tilicon valley* » derrière Ankama, son navire amiral.

La Plaine Images fait travailler 1 400 personnes sur 20 000 m<sup>2</sup> dans l'ancien château industriel réhabilité. Elle devrait en occuper 3 000, le double, en 2020 et sur 40 000 m<sup>2</sup>, le double. Pour la première fois, Pascale Debrock, la directrice du site, annonce une construction neuve avec le Link, livré fin 2016 avec 2 045 m<sup>2</sup> sur quatre plateaux, de quoi déjà donner de l'air et de nouveaux espaces aux entreprises. De plus en plus nombreuses : 90 aujourd'hui, elles n'étaient que 25 il y a cinq ans. Combien en 2020 ? La Plaine joue à fond la carte du terrain de jeu pour les entrepreneurs - c'est faire de la région la troisième au classement national de l'image, de l'animation et du jeu vidéo, (...). Le taux d'occupation du site est de quasiment 100 % et il était grand temps d'envisager de nouvelles extensions immobilières. Car les petites poussent germent vite et expriment des besoins de développement (...).

*D'après un site internet « La voix du nord ».*



ankama

Une des plus belles success-stories de l'économie numérique française. En à peine 15 ans, Ankama s'est imposé comme l'un des leaders mondiaux de la création transmedia : un jeu-vidéo aux millions d'abonnés (Dofus), des séries animées TV, des publications (BD - livres), des produits dérivés et deux long-métrages en cours de fabrication. Fort de ses 450 salariés, de ses implantations en Asie et en Amérique du Nord, Ankama est la locomotive de la Plaine Images.

*D'après la plaquette publicitaire de la Plaine-images*

**Un produit ANKAMA à succès : DOFUS.**

*(à gauche, capture d'écran du jeu vidéo,*

*à droite, affiche du film).*

