

**CULTURE** // Ancien entrepôt de bus désaffecté, TCRM-Blida s'est mué en haut lieu messin de la créativité et du numérique. Pour faire perdurer cette singulière alchimie, les collectivités et deux banques régionales cofinancent une extension qui permettra de passer de 100 occupants aujourd'hui à 450 à l'horizon de 2020.

# TCRM-Blida, point de jonction de l'art et de la technologie

Pascale Braun  
— Correspondante à Metz

Ouvert début 2014, avant même la labellisation French Tech du réseau Lor'N'Tech, TCRM-Blida est né d'une intuition surgie au cours de la 6<sup>e</sup> édition de la Nuit blanche de Metz. Le 5 octobre 2013, les élus ont ouvert au public l'ancien dépôt de bus désaffecté depuis la mise en service du nouveau transport en commun Mettis et y ont invité des artistes. En faisant vibrer l'immense espace, les créateurs ont imposé une évidence : la nouvelle vocation de TCRM-Blida ne pouvait être que culturelle, technologique et numérique.

**Deux banques partenaires**  
Dès lors, le lieu n'a plus désempilé. Collectifs d'artistes, industries créatives, startuppeurs, acteurs de l'économie sociale et solidaire ont installé leurs pénates dans les 27.000 mètres carrés de TCRM-Blida. Largement représentés, les jeux vidéo constituent une passerelle efficace entre créativité et numérique. L'espace accueille quotidiennement une centaine de personnes, dont une quinzaine de co-workers qui rejoignent le « Poulailler », lieu de travail implanté en face d'une authentique basse-cour. Artistes, ingénieurs, étudiants, picorent des idées, échangent du matériel et collaborent spontanément à des projets de toute nature. « Nous avons créé un label interne, qui a récompensé une dizaine de projets ayant associé plusieurs résidents », précise Nicolas d'Anunzio, directeur de TCRM-Blida. Le Vin-

Collectifs d'artistes, industries créatives, startuppeurs, acteurs de l'économie sociale et solidaire ont installé leurs pénates dans les 27.000 mètres carrés de TCRM-Blida.



L'ancien dépôt de bus désaffecté accueille aujourd'hui artistes, ingénieurs et étudiants qui collaborent spontanément. Photo Stéphane Pitti

## Il a dit



« Là où d'autres villes ont affecté un local à une activité numérique existante, Metz a choisi d'ouvrir un lieu en mouvement où dialoguent et se fédèrent les énergies du territoire. Aujourd'hui, les projets d'extension ont révélé une appétence énorme et TCRM-Blida vise clairement un positionnement national. »

**NICOLAS D'ASCENZIO**  
Directeur de TCRM-Blida  
Photo DR

tage Beer Truck de la société Beer to Beer a ainsi mis à contribution huit partenaires et voisins pour créer son camion. Le Challenge Compost, lancé par Organeo, s'est décliné en serious game grâce au studio Lozange, puis en version événementielle avec les développeurs de Nice Pengouins.

Partenaires attentives de cet écosystème, deux banques régionales, la Caisse d'Épargne Lorraine-Champagne-Ardenne et la Banque Populaire Alsace-Lorraine-Champagne, se sont implantées dès 2016 dans l'enceinte même de Blida pour y développer de nouvelles techniques d'accompagnement financier. « Nous avons développé à TCRM-Blida une forme de créativité bancaire en développant des outils destinés aux entreprises qui ne répondent pas aux critères habituellement exigés, mais qui n'en sont pas moins les PME et ETI de demain », explique Audrey Wendling, responsable marché jeunes entreprises innovantes à la Celca.

### Synergie public-privé

La Caisse d'Épargne, qui a lancé à Metz le dispositif national Neo Business en 2016, tient des permanences hebdomadaires dans le hub de

TCRM-Blida. La BPALC y a ouvert une salle de transition numérique mise à disposition des résidents. Les deux banques ont convaincu leur maison mère, le groupe BPCE, d'implanter à Blida le premier centre 89C3 de France. Dédiée à l'innovation digitale, la structure regroupera dès l'an prochain une vingtaine de développeurs pour élaborer des solutions dédiées aux salariés du groupe. « Trois ans après son ouverture, TCRM-Blida constitue un écosystème quasi mature et la synergie public-privé y fonctionne bien. C'est cette osmose que nous avons fait valoir pour obtenir l'implantation de 89C3 », témoigne Dominique Wein, directeur général de la BPALC.

Les deux banques s'associeront à parité, aux côtés de Metz Métropole et de la Ville de Metz et du groupe Caisse des Dépôts, dans un programme d'extension d'un montant de 12 millions d'euros, qui passera la capacité d'accueil de TCRM-Blida de 100 à 450 personnes par jour à l'horizon de 2020. Les travaux apporteront un peu plus de confort à l'ancien entrepôt, l'agréments de commerces et de restaurants et renforceront sa position de phare numérique et créatif de l'agglomération. ■

## 3 QUESTIONS À... SÉBASTIEN GENVO

Fondateur de l'Expressive Game Lab



## « Le jeu vidéo constitue l'un des modèles de l'art du XXI<sup>e</sup> siècle »

Propos recueillis par P. Br.

**P**rofesseur au département information-communication de l'université de Lorraine, Sébastien Genvo est le pionnier français de la recherche sur les jeux vidéo. Implanté à TCRM-Blida, l'Expressive Game Lab, qu'il dirige, constitue à la fois une plateforme d'analyse des contenus et des usages de ce nouveau média et un espace de recherche et de créativité.

**1 Quelles opportunités Metz vous a-t-elle offertes pour développer la recherche sur les jeux vidéo ?**  
Metz a toujours été à la pointe de l'innovation technologique. Voici 25 ans, les médiathèques municipales étaient parmi les premières de France à proposer des jeux vidéo. L'environnement académique est également propice. L'université Paul-Verlaine de Metz m'a accordé un contrat de doctorant pour soutenir en 2006 la première thèse consacrée aux jeux vidéo. L'université de Lorraine, qui lui a succédé en 2011, m'a confié la première habilitation de France à diriger des recherches sur ce thème.

En rapprochant sciences dures et sciences humaines, l'université de Lorraine a créé un environnement inédit très favorable à l'Expressive Game Lab. Le Centre de recherche sur les médiations (Crem) et le laboratoire de recherche en informatique Loria coopèrent en matière d'intelligence artificielle et de sciences cognitives, mais aussi sur des projets liés à l'information, à la communication, à la sociologie ou à la linguistique. Le laboratoire implanté à TCRM-Blida offre également aux doctorants et aux chercheurs des moyens techniques. L'Expressive Game Lab dispose d'une grande

collection de jeux vidéo et de consoles qui ne sont plus accessibles aujourd'hui.

### 2 Qu'apporte aujourd'hui la recherche sur les jeux vidéo à la ville de Metz ?

La ville offre un contexte innovant et dynamique sur un objet en plein essor. Le jeu vidéo constitue l'un des modèles de l'art du XXI<sup>e</sup> siècle. Il est à l'avant-garde de la dématérialisation et déborde largement de son objet, puisqu'il pose les enjeux de la gestion des communautés en ligne, de la narration interactive, ou encore de la conservation du patrimoine numérique.

Metz est aujourd'hui identifiée comme une ville pionnière en matière de jeux vidéo, comme en témoigne la tenue de l'eSports World Convention au Centre des congrès l'an prochain. TCRM-Blida constitue un lieu unique en France, un laboratoire implanté hors les murs de l'université, en prise directe avec le tissu économique et territorial. Il accueille le cluster régional East Game et bon nombre d'entreprises qui ont recruté nos étudiants. L'Expressive Game Lab s'implique également dans la recherche-développement d'entreprises régionales.

### 3 Quels développements espérez-vous à moyen terme ?

J'espère pouvoir mettre en place une filière de formation aux jeux vidéo, qui couvrirait de multiples facettes : la recherche, la conception, les usages de la réalité virtuelle... Cette filière nécessite des postes d'enseignants-chercheurs. Les universités de Montréal et de Québec, avec lesquelles nous travaillons, sont parvenues à créer une véritable filière économique en investissant massivement dans la création de ces postes. ■

## Florian Henn, l'Obélix des jeux vidéo en ligne

**Le cofondateur de Mamytwink, jeune start-up installée dans la pépinière TCRL-Blida, crée des sites Internet de jeux vidéo et poste des vidéos sur des sites historiques inhabités sur YouTube, où il compte plus de 700.000 abonnés..**

Jean-Louis Alcaide

« Allier passions et travail, c'est une chance, mais ce n'est pas facile. C'est le fruit de neuf années de rigueur et d'acharnement. » Frédéric Henn veut vivre (et vivre de) ses deux passions : les jeux vidéo et l'histoire. Installé à Metz depuis l'université (bac+5 en informatique), ce jeune Luxembourgeois (vingt-sept ans) a cofondé en 2016 Mamytwink, une société qui crée des sites Internet et des films historiques mis en ligne sur YouTube, avec deux copains, François Calvier (vingt-sept ans) et Julien Aubré (vingt-six ans).

Sorte d'Obélix des jeux vidéo où il « est tombé dedans » dans son plus jeune âge, Florian Henn a créé son premier site Internet en 2005, lorsqu'il était encore au lycée. Mais son « premier site vraiment marquant »,

c'est Mamytwink.com, en 2008. Il y partage conseils, astuces et tutoriels sur World of Warcraft (WoW), un jeu vidéo en ligne de l'éditeur américain Blizzard. Parallèlement, il tourne des vidéos sur des sites historiques abandonnés. Ce sont « Les Explorations nocturnes » où Florian Henn entraîne les internautes dans la visite de forts de guerre, du phare de Tévenec, au large de la pointe du Raz, etc. « On aime bien l'âme qui se dégage la nuit de ces lieux abandonnés, un mélange d'aventure, d'histoire et de frissons. »

### Une agence Web en projet

Aujourd'hui, la société (90.000 euros de chiffre d'affaires en 2016, 150.000 visés cette année) développe trois activités : la création et la gestion de sites d'actualité sur les jeux vidéo, une chaîne YouTube avec « Les Explorations nocturnes » et des événements où Mamytwink va à la rencontre de ses fans : sur YouTube (700.000 abonnés), chaque vidéo est regardée par 200.000 à 500.000 personnes lors du premier mois de sa sortie. Depuis 2010, cette chaîne affiche 68 millions de clics.

Installée dans la pépinière TCRM-Blida, la jeune start-up a été



**Florian Henn, cofondateur de Mamytwink : « Les marques sont très frileuses à l'idée de travailler avec des youtubeurs, mais en étant professionnels, sérieux et rigoureux, nous espérons gagner la confiance de sponsors. »** Photo Mamytwink

très soutenue par les collectivités locales (région Grand Est, Ville et Métropole de Metz). Elle a reçu début novembre le 2<sup>e</sup> prix de l'Innovation Inspire Metz 2017 (catégorie Innovation créative). « Nous développons un projet d'agence Web très innovant, expli-

que Florian Henn. Lancé début 2019, elle devrait assurer la pérennité de notre projet, car, aujourd'hui, la publicité sur Internet est un modèle économique à bout de souffle. » Mais pas question d'abandonner les vidéos historiques : la passion est trop forte. ■