

ÉCONOMIE • ENTREPRISES

Europa-Park va installer un centre de réalité virtuelle en 2021 à côté de Strasbourg

Le deuxième parc d'attraction d'Europe va créer un centre de production de médias dédié au divertissement immersif.

Par Nathalie Stey • Publié le 20 février 2020 à 15h10

C'est finalement en France que la famille Mack, propriétaire du parc de loisir allemand Europa-Park (5,7 millions d'entrées en 2019) installé de l'autre côté du Rhin, a décidé d'installer son studio de réalisation de médias immersifs, ces productions de réalité virtuelle qui équipent de plus en plus de manèges à travers le monde. Fin 2021, la petite commune de Plobsheim, située au sud de Strasbourg, accueillera le siège France du groupe, son activité de production de médias (films publicitaires, animations 3D, réalité virtuelle) ainsi qu'une résidence créative pour héberger les professionnels des différents métiers liés à la conception d'expériences immersive, le temps d'un projet.

Lire aussi | [La réalité virtuelle au secours du tourisme et du patrimoine](#)

L'investissement est estimé entre 2,5 et 4 millions d'euros et devrait créer jusqu'à 50 emplois directs. Au-delà, il constitue pour les élus de l'Eurométropole un gage de notoriété et d'attractivité dans les domaines de la création numérique et de l'intelligence artificielle.

« On compte sur la créativité des Français »

Europa-Park a été créé en 1975 à Rust (Bade-Wurtemberg) pour servir de vitrine du savoir-faire de cette famille de concepteurs d'attractions. Il est aujourd'hui le premier employeur de la région transfrontalière, avec plus de 3 600 personnes attachées à l'exploitation du parc, dont une moitié de Français. Dernier investissement en date : la construction, en 2019, d'un nouveau parc aquatique et d'une nouvelle offre hôtelière. Le tout pour un montant de 180 millions d'euros.

Lire l'enquête : [Le parc d'attractions, nouvelle destination de vacances](#)

L'activité de conception n'a pas disparu pour autant : la centaine d'attractions équipant le parc sont toutes issues de la société, qui exporte ses réalisations dans le monde entier. Dans ce domaine, le numérique a tendance à prendre le pas sur les performances purement mécaniques. Depuis le lancement, en 2015, de la première expérience de réalité virtuelle embarquée, le concept a été développé sur de nombreux manèges. La création du centre à Plobsheim doit permettre au groupe Mack de s'imposer sur ce marché et de se renforcer dans le secteur des produits sous licence, aujourd'hui dominé par le marché américain.

« On compte beaucoup sur la créativité des Français pour développer cette activité », explique Michael Mack, responsable de la filiale MackNeXt, créée en 2002 pour accompagner la numérisation du secteur. La famille a l'habitude de travailler avec des créateurs français. En 2014, le groupe avait ainsi initié une coopération avec Luc Besson en ouvrant une attraction sur le thème d'Arthur et les Minimoys (2006). Il avait récidivé, en 2018, en développant un univers immersif sur la thématique du film *Valérian et la cité des mille planètes* (2017). Son objectif est désormais d'attirer plus directement les talents dans son cœur de métier, le secteur des attractions.

Lire le récit : [Quand Luc Besson se rêvait nabab du cinéma français](#)

Nathalie Stey (Strasbourg, correspondance)