



David Clause

responsable Energ'iV - SDE 35



« De quel bois se chauffe Energ'iV ? »

Energ'iV est une société d'économie mixte, créée en 2018 par trois grands acteurs de la transition énergétique, le Syndicat départemental d'énergie d'Ille-et-Vilaine, le Département et Rennes Métropole, avec le concours de quatre banques. Sa vocation est d'accélérer la réalisation des projets d'énergies renouvelables, en facilitant leur acceptation locale avec la participation des citoyens. Pour du solaire, de l'éolien ou de la méthanisation.

Nous assurons nous-mêmes l'installation puis l'exploitation de centrales photovoltaïques en toiture sur des bâtiments publics ou privés. Cette année, nous équipons la base logistique Biocoop de Tinténiac, le collège du Rheu et le centre de secours de Plélan-le-Grand. Pour des projets de plus grande envergure, nous créons des sociétés avec des prises de participation de 5 % à 100 %. Nous y apportons des fonds, bien sûr, mais aussi de l'expertise technique et un savoir-faire pour animer la concertation.

Nous sommes investis dans 19 sociétés dont le parc solaire de Guignen, le plus grand d'Ille-et-Vilaine, mis en service en mars. Nous soutenons aussi le futur parc photovoltaïque des anciennes mines de Pont-Péan (20 ha). Le chantier est en cours. D'une puissance de 15,2 MWc, il couvrira la consommation électrique annuelle de 5 000 habitants. En diversifiant les outils de production, en mutualisant les risques comme les expériences, nous nous donnons les moyens d'accompagner un maximum de projets. En Ille-et-Vilaine, les énergies renouvelables ne couvrent que 10 % de nos besoins. L'environnement est une priorité qui recoupe un autre enjeu, la sécurisation de l'alimentation électrique. ■ *Propos recueillis par O. B.*

Blacknut sur un nuage

Spécialiste du jeu vidéo à la demande, l'entreprise de Cesson-Sévigné anime une plateforme de cloud gaming grand public, dopée par le confinement, disponible dans 40 pays.

Comme il existe des plateformes de streaming vidéo, il existe aussi des plateformes de jeux vidéo à la demande.

Une bonne connexion Internet et un écran - PC, smartphone ou tablette - suffisent pour jouer via des serveurs hébergés à distance. Blacknut est l'une d'entre elles.

Créée en 2016, l'entreprise fait encore figure d'outsider face aux multinationales du secteur - Google, Nvidia, Xbox ou PlayStation. Mais le temps libre imposé par la crise sanitaire lui a permis d'élargir son audience. La plateforme bretonne compte dorénavant plus de 40 000 utilisateurs.

EN FAMILLE

Pour se démarquer, Blacknut mise sur le jeu familial. Le catalogue compte 500 titres accessibles en ligne contre un abonnement mensuel de 14,99 €, sans équipement spécifique ni publicité. Mais pas les dernières sorties ni les grosses productions étiquetées AAA.

« Des grandes franchises Disney aux jeux indépendants, notre offre est tout public, généreuse, sans jeux ultra violents », appuie Olivier Avaro, son président. Ce qui vaut à la plateforme d'être référencée dans le tout nouveau Pass Culture pour les jeunes de 18 ans. Entre Cesson-Sévigné et Paris, Blacknut fait travailler une trentaine de salariés. Elle réalise désormais 95 % de son chiffre d'affaires à l'international grâce au BtoB. La start-up noue des partenariats avec des opérateurs télécoms, des distributeurs de services Internet qui commercialisent son offre. Une campagne de recrutement est lancée pour étoffer les équipes R&D et marketing. Une levée de fonds de 10 millions d'euros est prévue fin 2021. ■ *Olivier Brovelli*



+D'INFO

<https://www.blacknut.com/fr>



Olivier Avaro, PDG et les salariés de Blacknut.

© Franch Hamon