



## NACON ANNONCE LA CRÉATION DE NACON INDUSTRIES

*Aujourd'hui marque la pose de la première pierre de cette nouvelle entité industrielle. Elle accueillera le premier site de fabrication d'accessoires de jeux vidéo de l'entreprise.*

**Lesquin, le jeudi 5 décembre 2024** – NACON, filiale du **GROUPE BIGBEN**, a le plaisir d'annoncer la construction de son futur site de fabrication d'accessoires de jeux vidéo pour sa filiale **NACON INDUSTRIES**. Implanté à Lauwin-Planque, ce bâtiment de 1 000 m<sup>2</sup> incarne une nouvelle ambition industrielle pour NACON, et plus largement pour le GROUPE BIGBEN.

### **Un ancrage territorial dans les Hauts-de-France**

Avec ce projet de 5 millions d'euros, NACON souhaite rapatrier certaines de ses activités en France. Située près de son site logistique à **LAUWIN-PLANQUE** et du siège social à Lesquin, cette unité de fabrication bénéficiera des **synergies du groupe** pour optimiser son fonctionnement, sa chaîne d'approvisionnement et sa compétitivité. NACON pourra compter sur le soutien de **DOUAISIS AGGLO** et une aide financière nationale via le programme **Rebond Industriel de France 2030**.

Ce rapprochement entre la production et les marchés cibles participe à la volonté de réindustrialisation du territoire. Il reflète la volonté de l'entreprise de créer un modèle économique durable.

NACON veut relever les défis d'un marché en mutation : variation des taxes, hausse des coûts de main-d'œuvre en Asie, risques dans la chaîne d'approvisionnement et enjeux environnementaux.

### **Un projet créateur d'emplois et porteur de croissance**

La construction du bâtiment prendra fin au deuxième trimestre 2025 et les activités débuteront la même année avec comme produit pilote, la manette de jeux.

L'arrivée des premières lignes d'assemblage, de contrôle qualité et de packaging, fortement automatisés, permettront de recruter jusqu'à 20 collaborateurs pour accompagner sa montée en charge. NACON démontre ainsi sa capacité et sa volonté stratégique de s'adapter, continuer à performer et croître sur son marché.

*« Depuis la création de BIGBEN en 1981, nous avons toujours eu la volonté d'anticiper et répondre à la demande marché. La pandémie COVID et les derniers événements géopolitiques nous font prendre conscience qu'une évolution de notre activité est possible.*

*En maîtrisant notre chaîne d'approvisionnement, nous pourrions optimiser les stocks et répondre aux exigences de délais courts des clients. De plus, déplacer notre production près du marché réduira significativement notre empreinte carbone.*

*Ce transfert technologique est réalisé en collaboration avec notre partenaire industriel historique. Plus de 40 ans après la fondation de BIGBEN, il nous permettra de renforcer notre contrôle sur la chaîne de valeur. Ainsi à notre échelle, nous participons à la réindustrialisation du territoire » explique **Alain Falc** – Président de NACON et BIGBEN.*

*Ce projet a été financé par l'Etat dans le cadre de France 2030*



---

Contact Presse

**Agence Flint** - Vanessa Vazzaz – 06 62 07 53 34, [vanessa@3zcommunication.fr](mailto:vanessa@3zcommunication.fr)

#### **A propos de NACON**

NACON est une société du groupe BIGBEN créée en 2019 afin d'optimiser ses savoir-faire en forte synergie sur le marché du jeu vidéo. En regroupant ses 16 studios de développement, l'édition de jeux vidéo AA, la conception et la distribution de périphériques gaming premium, NACON concentre 40 années d'expertise au service des joueurs. Ce nouveau pôle unifié renforce la position de NACON sur le marché et lui permet d'innover en créant de nouveaux avantages compétitifs uniques. [www.corporate.nacongaming.com](http://www.corporate.nacongaming.com)