

## **5. POLITIQUES, MÉCANISMES ET INITIATIVES DE PROMOTION ET SOUTIEN AUX NOUVELLES DYNAMIQUES ÉCONOMIQUES**

## 5.1 RÉSUMÉ DU CHAPITRE

### INTRODUCTION

Nous avons mis en exergue, dans le volet 1, le rôle déterminant des économies circulaire, numérique et créative dans le renouveau du tissu économique. **La profusion, ces dernières années, d'initiatives et politiques dédiées à ces thématiques atteste de la dynamique qui les anime.** Deux approches se mêlent afin d'entretenir cette dynamique : une approche verticale, davantage top-down, incarnée par de la planification et une vision stratégique et une approche horizontale qui repose sur la mise en réseau des acteurs et le soutien de ceux-ci par le développement de divers instruments.

Les trois économies occupent également **une place de premier rang dans les documents stratégiques** transversaux. En effet, les **politiques industrielles et d'innovation** s'appuient aujourd'hui, à toutes les échelles, sur les économies circulaire, numérique et créative. Elles sont en général abordées séparément, tout en convergeant vers un objectif commun. On peut constater cela dans le cadre du programme Horizon 2020, de la Stratégie de Spécialisation intelligente ou de Get up Wallonia. Il arrive cependant dans certains documents que les thématiques se confondent, c'est le cas par exemple dans la Stratégie industrielle pour l'Europe. Par ailleurs, on retrouve la présence du numérique en filigrane dans bon nombre de documents, en ce compris dans les initiatives spécifiquement dédiées aux économies circulaire et créative.

### ÉCONOMIE CIRCULAIRE

L'UE multiplie les initiatives, depuis quelques années, pour favoriser une mutation la plus large possible vers des chaînes de production circulaires. En effet, **elle envisage l'économie circulaire comme essentielle dans le processus de réindustrialisation du continent.** Cette volonté politique se traduit par les mesures proposées par les plans d'action « Boucler la boucle » et « Nouveau plan d'action pour l'économie circulaire » ainsi que par les nombreuses directives destinées à réguler le traitement des déchets. Elle prend également la forme de mobilisation de fonds publics et privés conséquents, à commencer par le Green Deal.

Les leviers utilisés pour favoriser l'économie circulaire sont donc multiples : régulations, orientations, incitations, accompagnements, etc. **Par ailleurs, le partage d'informations - qui passe par une mise en réseau des acteurs - constitue une réelle demande de la part des acteurs de terrains.** Des contacts sont donc possibles soit en virtuel à travers les plateformes European Circular Economy Stakeholder Platform, Circular Economy Industry Platform, etc. soit en présentiel au sein de living labs ou de séminaires organisés par le Projet Circ4Life, le EU social dialogue, etc.

D'autres initiatives européennes ciblent des secteurs économiques particuliers avec pour objectif d'y insuffler une dynamique circulaire. On peut citer pour exemples : le Pacte plastiques européen, le réseau URGE, Circutex, etc.

En Wallonie, le Plan Marshall 4.0, initié en 2015, a pris en charge le déploiement de l'économie circulaire à travers son pôle Greenwin. En collaboration avec d'autres pôles, Greenwin a initié une série de projets innovants, montrant la voie aux acteurs de terrains à la recherche de modèles inspirants. Cette dynamique a cependant subi un léger coût d'arrêt puisque ni le Plan Marshall 4.0 ni son pôle Greenwin n'apparaissent dans la Déclaration de Politique Régionale 2019-2024. La stratégie Circular Wallonia, annoncée en juillet 2020, devrait y remédier rapidement puisqu'elle a pour ambition de consolider les acquis de Greenwin. **De plus, Circular Wallonia met l'accent sur un fort ancrage territorial des activités circulaires.** L'une des ambitions est par ailleurs de « renforcer l'approche territoriale du développement de l'économie circulaire » (Wallonie, 2020).

Parallèlement à ces outils de planification toujours inachevés, **la Wallonie propose de nombreux instruments de soutien**, dont des appels à projets ciblés invitant les acteurs vers

plus de circularité. L'outil NEXT a notamment financé la plateforme Reverse Metallurgy, dont l'objectif est de « créer, en Wallonie, une plateforme d'excellence industrielle, technologique et scientifique en recyclage, créatrice de valeur ajoutée et d'emplois et reconnue au niveau international » (SPW, 2020). D'autres initiatives telles que les Green Deal Achats circulaires ou le plan Wallonie#Demain accompagne les entreprises dans leur processus de mutations.

À noter également des avancées significatives dans la prise en compte des déchets comme ressources, avec la création d'un Plan wallon déchets-ressources du 22 mars 2018 et la votation des arrêtés « Sortie du statut de déchet » et « Sous-produits ». En outre, la mise en place d'une filière complète de recyclage des matières plastiques en Wallonie est au programme.

## ÉCONOMIE NUMÉRIQUE

**L'UE souhaite que chaque état membre entreprenne une transformation digitale**, en mobilisant à la fois les administrations publiques, les citoyens et les entreprises. Derrière cet objectif, une volonté de renforcer les capacités de l'Europe dans les nouvelles technologies numériques et de faire ainsi du numérique un moteur de croissance économique. Afin de traduire ces objectifs en actions, l'UE a notamment mis en place le Programme Digital Europe 2021-2027 doté d'une enveloppe de 9,2 milliards d'euros. **D'autres initiatives, telle la Stratégie pour un marché unique numérique en Europe témoigne de la place déterminante accordée à la transformation numérique.** En effet, cette stratégie fait partie des six priorités de la Commission pour 2019-2024.

Dans ce cadre, le déploiement des Digital Innovation Hubs européens, structures d'aide et de soutien aux entreprises, sera poursuivi. Tout comme d'autres mécanismes d'accompagnement tel que le projet Interreg 4.0-Ready qui vise à aider les PME à s'engager vers l'industrie 4.0.

Par ailleurs, des collaborations, à diverses échelles, entre acteurs européens du numérique se sont construites. Parmi celles-ci, l'association DigitalEurope qui regroupe au total 35 000 entreprises, le Réseau TechRevolution d'URBACT au sein duquel 7 villes collaborent, ou encore le Partenariat « Digital Transition » de l'Agenda Urbain dont les membres sont à la fois des régions urbaines et des États membres et d'autres structures.

En Wallonie, c'est le programme-cadre Digital Wallonia qui encadre la transformation numérique. La stratégie se déploie selon cinq axes qui sont : Compétences numériques, Territoire numérique, Secteur du numérique, Économie numérique, Administration numérique. **De réels progrès ont été effectués au cours des dernières années, cependant, le Baromètre 2020 de maturité numérique des entreprises wallonnes laisse observer que les entreprises wallonnes ne sont pas encore au rang souhaité.** Afin de poursuivre l'évolution positive, huit actions locomotives sont mises en place par Digital Wallonia et les quelque 2 500 acteurs wallons qu'elle implique. L'essentiel des efforts repose sur des mécanismes de soutien financier ou de réseautage.

Les plateformes de mise en réseau en Wallonie prennent des formes variées. Parmi celles-ci, **les Digital Innovation Hubs** wallons, qui délivrent des services d'accompagnement aux entreprises qui initient une transformation numérique. L'écosystème d'accompagnement des startups numériques coordonne le paysage numérique wallon à travers six structures : les fonds d'investissement W.I.N.G. (régional) et LeanSquare (Liège) ; les intercommunales IDELUX (Luxembourg) et BEP (Namur) ; les accélérateurs Digital Brabant wallon et Digital Attraxion (Hainaut).

L'industrie 4.0, nouveau modèle d'organisation des moyens de production, basé sur la convergence du monde virtuel et des entités physiques, est l'objet à lui seul de nombreuses initiatives. **Et pour cause, elle endosse les potentialités d'une double transition, numérique et écologique, que reflète la nouvelle stratégie industrielle de l'Europe.**

L'initiative-cadre œuvrant au développement de l'industrie 4.0 en Wallonie est le Projet et consortium « Industrie du Futur » de Digital Wallonia. Celui-ci agit comme un catalyseur transversal

en rassemblant des pôles de compétitivité, fédérations sectorielles, centres de recherche, clusters et acteurs de développement économique. Par ailleurs, parmi les 24 Centres de compétence que compte la Wallonie, cinq ont des activités en lien avec le secteur cœur du numérique.

Par conséquent, ont été mises en place une série d'aides wallonnes pour une Industrie distillant appui financier et conseil. Cela, notamment à travers des structures collaboratives telles que des *livings labs*. Parmi les aides les plus notables, *Made Different*, un programme d'accompagnement pour la transformation numérique lancé par *Siris & Agoria* duquel a émergé *Factories of the Future* (Usines du futur), label national accordé aux industries 4.0.

## ÉCONOMIE CRÉATIVE

Tel que décrit dans le Livre vert - Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives, le secteur créatif et culturel est un puissant vecteur de développement économique et social. **Son caractère transversal est perçu comme un catalyseur pour les autres secteurs qui peuvent alors bénéficier de ces innovations pour se réinventer.** En 2018, l'économie créative comptait en effet pour 5,3 % du PIB européen, soit 509 milliards €. Elle est le troisième secteur pourvoyeur d'emplois avec 12 millions d'emplois, soit 7,5 % de l'emploi total européen.

Consciente de ces atouts, l'UE y accorde un intérêt certain qui prend la forme de politiques, mécanismes et initiatives de promotion et soutien. **Ceux-ci sont organisés autour de la plateforme Creative Europe en charge de promouvoir la culture et la créativité en Europe depuis 2014.** Les actions de Creative Europe sont structurées autour de trois volets : un volet Culture qui apporte un soutien aux créateurs et artistes pour favoriser leur mobilité et visibilité ; un volet MEDIA qui se concentre sur l'audiovisuel et les jeux vidéo ; un volet Transsectoriel qui facilite l'accès aux crédits pour les TPE et PME européennes actives dans les secteurs culturels et créatifs.

Ces volets, au-delà des soutiens financiers qu'ils délivrent, sont le lieu de nombreuses activités et programmations dans des domaines aussi variés que l'architecture, le patrimoine, la littérature et la musique contemporaine. Tout cela à des incidences directes sur les territoires. On peut prendre l'exemple de Mons où 380 emplois/an ont été créés entre 2005 et 2015, conséquence d'une stratégie de renouvellement territorial à la rencontre entre la culture et les technologies dopées par l'opération Mons Capitale européenne de la Culture de 2018.

Il faut également noter l'existence d'initiatives européennes développées parallèlement à Creative Europe, mais qui contribuent largement à l'essor de l'économie créative. Parmi celles-ci : l'Agence exécutive « Education, audiovisuel et culture », le programme de travail pour la culture, la communication de la Commission « Vers une approche intégrée du patrimoine culturel européen », l'Agenda européen pour la culture, etc.

Une des ambitions de l'Union européenne est de faciliter les collaborations transfrontalières pour promouvoir la culture, la créativité et l'innovation. La Région wallonne prend part à certains réseaux, ce qui facilite et renforce l'internationalisation de ses secteurs créatifs. Parmi ceux-ci : *Entreprise Europe Network*, *European Creative Hubs Network*, *Regional Initiative for Culture and Creativity*, *European Network of Living Labs*, *European Research and Innovation Network*.

La politique wallonne en matière d'économie créative s'est réellement structurée en 2010 avec le lancement du programme-cadre **Creative Wallonia**. Celui-ci doté à l'origine d'un budget annuel de 8 millions €, développe une approche *top down* afin de soutenir les acteurs de l'économie créative. Le deuxième volet de Creative Wallonia, débuté en 2016, s'est interrompu en 2019. En effet, l'attention des autorités wallonnes se focalise davantage sur l'action Digital Wallonia et de l'innovation, plus généralement.

D'autres initiatives se sont dès lors réapproprié le travail réalisé jusqu'alors. Dont deux financements européens Interreg : *Creadis 3* et l'Alliance européenne pour les industries créatives (RCIA), tous deux s'étalant de 2017 à 2021. Par ailleurs, la *Smart Specialization Strategy* (stratégie

S3) constitue l'opportunité d'intégrer l'économie créative dans la réflexion sur le redéploiement économique wallon à court et moyen terme.

L'héritage de Creative Wallonia est un écosystème créatif rassemblant une multitude d'acteurs et d'initiatives. Différents lieux proposent des accompagnements ciblés, des espaces de travail, des lieux d'échanges et de partages, organisent la mise en réseau et la visibilité des créatifs Wallons. Il existe ainsi des Fab Labs, des Living Labs ou encore les espaces de coworking, des incubateurs et des espaces créatifs partagés.

Par ailleurs, depuis 2014, le soutien wallon à l'économie créative se concentre sur la création et le développement **des hubs créatifs**, déjà évoqués. Ces hubs créatifs ont l'ambition de soutenir les secteurs créatifs à partir de leur ancrage local. Ils cherchent et stimulent les artistes et les créatifs afin de les inscrire dans un réseau local dynamique. Un hub est ainsi une communauté de partenaires, d'acteurs clés locaux. En outre, l'idée est de les structurer en un réseau. Si les hubs fonctionnent à partir de leurs ressources locales, il existe une coordination au niveau régional en vue de garantir la circulation des enseignements et des bonnes pratiques. On en compte actuellement 9 en Wallonie.

### TABLEAU SYNTHÉTIQUE

En fin de chapitre est présenté un tableau synthétique des programmes de soutien aux économies émergentes étudiées.

## 5.2 NIVEAU EUROPÉEN

### 5.2.1 Initiatives transversales

Que ce soit à l'échelle européenne ou wallonne, on retrouve dans bon nombre de stratégies et initiatives une certaine transversalité. En effet, les documents qui souhaitent œuvrer au développement économique s'appuient sur des secteurs porteurs d'innovation. Parmi ceux-ci apparaissent inévitablement les économies circulaire, numérique et créative. Les documents présentés dans cette présente section ont comme caractéristique la mobilisation de plusieurs de nos secteurs d'études pour arriver à un même objectif.

Au-delà de ces documents, on peut noter que le secteur du numérique traverse en filigrane la plupart des politiques dédiées à l'économie circulaire. De la même manière, l'éco-design est systématiquement évoqué comme une implémentation du modèle circulaire.

L'annonce sur quatre mois de trois stratégies sur l'écologie (le Green Deal), le numérique et l'industrie, est un autre exemple du lien manifeste existant entre ces secteurs d'innovation. En effet, le timing n'a pas été choisi par hasard ; même si on peut percevoir une certaine segmentation entre ces stratégies, elles convergent toutes trois vers un objectif commun : la neutralité climatique et le leadership numérique de l'Europe (Digital Wallonia, 2020).

#### 5.2.1.1 Stratégie industrielle pour l'Europe

La stratégie industrielle pour l'Europe s'inscrit, aux côtés de la stratégie pour les données et l'approche de l'UE en matière d'intelligence artificielle, dans la stratégie numérique européenne. Cette dernière est, pour rappel, l'une des six priorités de la Commission pour 2019-2024.

La stratégie industrielle européenne vise à transformer l'industrie européenne et en particulier, les **PME** sur base de 3 moteurs : la transition verte (cf. Green Deal), la transition numérique, la compétitivité mondiale. Elle a donc des implications aussi bien pour l'économie numérique que pour l'économie circulaire.

Les Journées européennes de l'Industrie, organisées chaque année par la Commission, constituent un évènement incontournable rassemblant tous les acteurs.

Au niveau du suivi de la mise en œuvre de la stratégie, la Commission s'engage à faire régulièrement le point de la situation au Conseil « Compétitivité » et au Parlement européen. Elle effectuera également une analyse constante d'un ensemble d'indicateurs de performance clés.

#### Liens utiles

- La Stratégie industrielle européenne sur le site de la Commission : [https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/european-industrial-strategy\\_fr](https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/european-industrial-strategy_fr)
- Communication de la Commission : [https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/communication-sme-strategy-march-2020\\_fr.pdf](https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/communication-sme-strategy-march-2020_fr.pdf)

#### 5.2.1.2 Programme-cadre Horizon Europe 2021-2027

Horizon Europe est le futur programme-cadre européen pour la recherche et l'innovation (2021-2027), succédant à Horizon 2020. Il prendra effet au 1<sup>er</sup> janvier 2021.

Un budget de **100 milliards d'euros** est prévu, mais les négociations sont toujours en cours et celui-ci sera fixé fin de l'année 2020, avec l'adoption définitive du programme-cadre. Le budget comprend des subventions et des outils financiers spécifiques pour l'innovation (*blended finance*, subvention avec prise de capital).

Horizon Europe est structuré selon trois piliers :

- 1) *Excellent Science* : porte sur le financement de la recherche fondamentale et le soutien aux chercheurs (mobilité et formation) des secteurs public et privé ;
- 2) *Global challenges and European Industrial Competitiveness* : porte sur le financement de la recherche appliquée et de projets destinés à répondre aux défis sociétaux identifiés par la Commission et les États membres ;
- 3) *Innovative Europe* : il s'agit d'un nouveau pilier, portant sur le soutien des écosystèmes d'innovation, de la croissance des PME innovantes et de l'innovation de rupture, notamment via le Conseil européen de l'innovation.

<b>Pilier 1 : 25,8 milliards (27%)</b>	<b>Pilier 2 : 52,7 milliards (56%)</b>	<b>Pilier 3 : 13,5 milliards (13%)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conseil européen de la recherche (18%)</li> <li>• Actions Marie Curie (7%)</li> <li>• Infrastructures de recherche (2%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Numérique, industrie et espace (16%)</li> <li>• Climat, énergie et mobilité (16%)</li> <li>• Alimentation, bioéconomie, ressources naturelles, agriculture et environnement (9%)</li> <li>• Santé (8%)</li> <li>• Culture, créativité et société inclusive (3%)</li> <li>• Sécurité civile pour la société (2%)</li> <li>• Centre commun de recherche (JRC) hors nucléaire (2%)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conseil européen de l'innovation (9%)</li> <li>• Institut européen d'innovation et de technologie (4%)</li> </ul>
<b>Pilier transversal : 2,1 milliards (4%)</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diffuser l'excellence et élargir la participation dans toute l'UE (4%)</li> <li>• Réformer et consolider le système européen de R&amp;I (0,4%)</li> </ul>		

**Tableau 57 : Ventilation indicative par pilier (source : <https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/cid145896/horizon-europe-le-programme-cadre-de-l-union-europeenne-pour-la-recherche-et-l-innovation-2021-2027.html>)**

Le programme-cadre est basé sur des **appels à projets**. La plupart des projets sont collaboratifs avec plusieurs partenaires issus de plusieurs pays membres de l'Union européenne. Les conditions de participation sont précisées dans chaque appel.

#### Liens utiles

- Horizon Europe sur le site web de la Commission : [https://ec.europa.eu/info/horizon-europe-next-research-and-innovation-framework-programme\\_en](https://ec.europa.eu/info/horizon-europe-next-research-and-innovation-framework-programme_en)
- Plateforme Horizon Europe-Wallonie : <http://recherche-technologie.wallonie.be/fr/menu/themes/horizon-europe/horizon-europe.html>
- Horizon Europe sur le site web du Ministère français de l'Enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation : <https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/cid145896/horizon-europe-le-programme-cadre-de-l-union-europeenne-pour-la-recherche-et-l-innovation-2021-2027.html>

#### **5.2.1.3 Plan de travail sur l'Ecodesign et l'étiquetage énergétique pour la période 2020-2024**

Au plan de travail sur l'Ecodesign 2016-2019 de la Commission va succéder un plan de travail sur l'Ecodesign et l'étiquetage énergétique pour la période 2020-2024. L'objectif principal de ces documents est de guider la Commission vers les mesures qui permettraient de mettre en application la directive Ecodesign 2009/125/EC et dernièrement, la directive Energy Labelling Regulation (EU) 2017/1369 (European Commission, 2019a).



## 5.2.2 Économie circulaire

### 5.2.2.1 Closing the loop - An EU action plan for the Circular Economy

En français : Boucler la boucle - Un plan d'action de l'Union européenne en faveur de l'économie circulaire.

L'Europe a fait de l'économie circulaire un de ses chevaux de bataille, celle-ci s'inscrivant dans la **volonté de réindustrialisation du continent**. À ce titre, la Commission a publié, en 2015, une communication nommée « Boucler la boucle – Un plan d'action de l'Union Européenne en faveur de l'économie circulaire ». Dans ce cadre, 54 actions ont été réalisées ou sont en cours de réalisation, avec pour objectifs principaux de **stimuler la compétitivité de l'Europe, moderniser son économie et son industrie, et protéger l'environnement**. Ce plan s'inscrit dans la volonté de générer une croissance durable.

**Les observations récentes ont montré une contribution nette de la transition verte en termes de création d'emplois en Union européenne.** Le secteur de l'économie circulaire employait plus de 4 millions de citoyens européens en 2016, soit une évolution de 6 % par rapport à 2012. Par ailleurs, 147 milliards d'euros de valeur ajoutée ont été générés par des processus de réemploi, réutilisation ou recyclage (European Commission, 2019b). Afin de prolonger cette dynamique, le plan d'action a agi d'une part sur **quatre axes distincts : la consommation, la production, la gestion des déchets et le marché secondaire de matériaux**. Et d'autre part de manière sectorielle, en se concentrant sur une série de secteurs dits prioritaires (Commission européenne, 2015) :

- **Les matières plastiques**, avec la volonté d'intensifier la récupération et le recyclage de ces matières ;
- **Les déchets alimentaires**, avec une réduction du gaspillage en ligne de mire ;
- **Les matières premières critiques**, soit les matières à forte incidence sur l'environnement et/ou dont la sécurité d'approvisionnement est menacée. Celles-ci sont très peu recyclées à l'heure actuelle et présentent donc un potentiel important ;
- **La construction et la démolition**, parmi les principales sources de déchets ;
- **La biomasse et les bioproduits**, la bioéconomie représentant une alternative sérieuse à l'économie et aux produits tirés des énergies fossiles et à grand potentiel.

Ces actions à destination à la fois des producteurs et des consommateurs prennent des formes multiples : régulations, orientations, incitations, accompagnements, etc. On peut prendre pour exemples la réalisation de la directive sur l'écoconception, la création d'un document de référence des meilleures techniques disponibles pour différents secteurs industriels, le renforcement du système des écolabels, la publication d'un Protocole de gestion des déchets de construction et de démolition, etc. (European Commission, 2019b).

**Le World Economic Forum et the Forum of Young Global Leaders ont récompensé la Commission européenne pour ses efforts** en lui attribuant le prix « The Circulars » en 2019 dans la catégorie secteur public (Commission Européenne, 2019). **Le Bureau européen de l'environnement (BEE) émet cependant quelques réserves quant au résultat du plan d'action**. Selon lui, une part importante des projets a accusé un retard conséquent sans avancer de motif valable, tandis que d'autres se sont arrêtés à l'étude, sans mise en œuvre a posteriori. Le BEE salue néanmoins les mesures inédites qui ont été prises dans ce cadre (European Environmental Bureau, 2019).

### 5.2.2.2 Des directives en faveur de l'économie circulaire

La Commission a récemment émis **une série de directives en lien avec l'économie circulaire**. La première proposition de directive est relative aux **déchets**. Elle a abouti à l'adoption d'une directive (UE 2018/851) en date du 30 mai 2018 modifiant la directive 2008/98/CE. La seconde proposition de directive porte sur les **véhicules hors d'usage**, la troisième sur **les accumulateurs, piles et leurs déchets** et la quatrième sur **les déchets d'équipements électriques et électroniques** (Parlement wallon, 2019).



L'Europe porte également une grande attention aux **déchets plastiques**, notamment au travers d'une directive du 28 mai 2018 établissant de nouvelles règles pour cibler dix produits en plastique à usage unique les plus présents sur les plages et dans les mers européennes. Un règlement édité à la même date se concentre, lui, sur la réutilisation de **l'eau par les usages agricoles** (Parlement wallon, 2019). Il est à noter par ailleurs que la stratégie européenne sur les matières plastiques impose aux États membres de l'Union Européenne de recycler 30 % des emballages plastiques d'ici 2030 (Gouvernement Wallon, 2019).

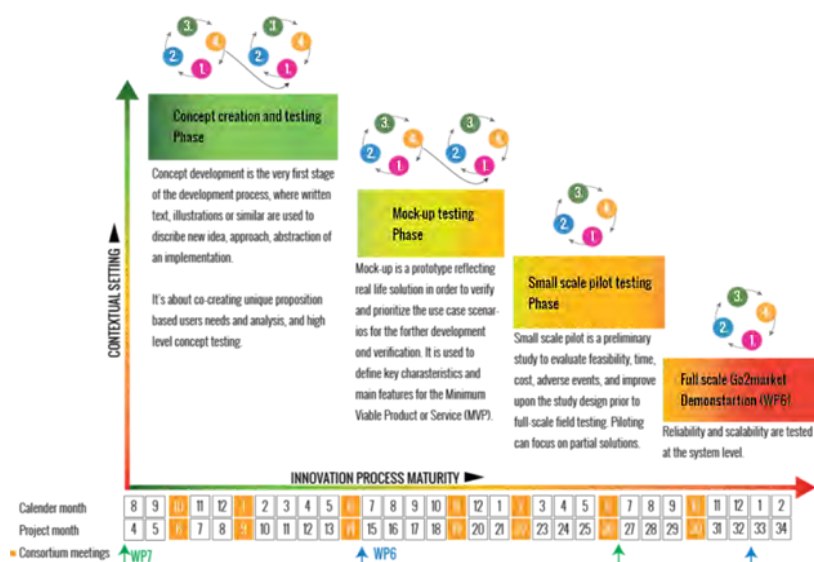
### 5.2.2.3 *Communiqué de la Commission du 22 mai 2018*

Le communiqué de la Commission du 22 mai 2018 a annoncé **l'évolution du cadre législatif concernant la gestion des déchets**. Avec notamment un nouveau cadre de suivi, proposant dix indicateurs à cette fin (Parlement wallon, 2019) et de nouveaux objectifs à atteindre pour différents secteurs de l'économie (Conseil de l'UE, 2018), à savoir :

- Un objectif européen commun de recyclage des déchets municipaux à hauteur de 65 % de la quantité totale produite à l'horizon 2035 ;
- La quantité de déchets municipaux mis en décharge devra être ramenée sous 10 % maximum de la quantité totale de déchets municipaux produite d'ici 2035 ;
- Un objectif européen commun de recyclage des déchets d'emballage à hauteur de 70 % de la quantité totale produite à l'horizon 2030, avec une déclinaison selon les différents types d'emballage :
  - o Papiers et cartons : 85 %
  - o Métaux ferreux : 80 %
  - o Aluminium : 60 %
  - o Verres : 75 %
  - o Plastiques : 55 %
  - o Bois : 30 %
- L'obligation de procéder à une collecte séparée des déchets ménagers dangereux d'ici la fin 2022, aux biodéchets d'ici la fin 2023 et aux textiles d'ici la fin 2025.

### 5.2.2.4 *Projet Circ4Life*

La Commission européenne soutient également un projet de trois ans, lancé en 2018 nommé CIRC4Life. **Ce projet de collaboration internationale met en lien 17 partenaires répartis parmi 8 pays européens**, avec un budget de 7 228 773 € dont la majorité est délivrée par la Commission. Son ambition est de développer et mettre en œuvre **une approche circulaire pour des produits et services durables en agissant sur les chaînes logistiques et de valeur** (Circ4Life, 2020). Cela passe notamment par le fonctionnement d'un « Living Lab » qui poursuit un double objectif : constituer une approche méthodologique pour le développement d'un business model en économie circulaire et permettre aux parties prenantes d'adopter une approche systématique. La démarche que propose ce « Living Lab » est établie en quatre phases d'innovations, depuis la création des concepts jusqu'au lancement sur le marché.

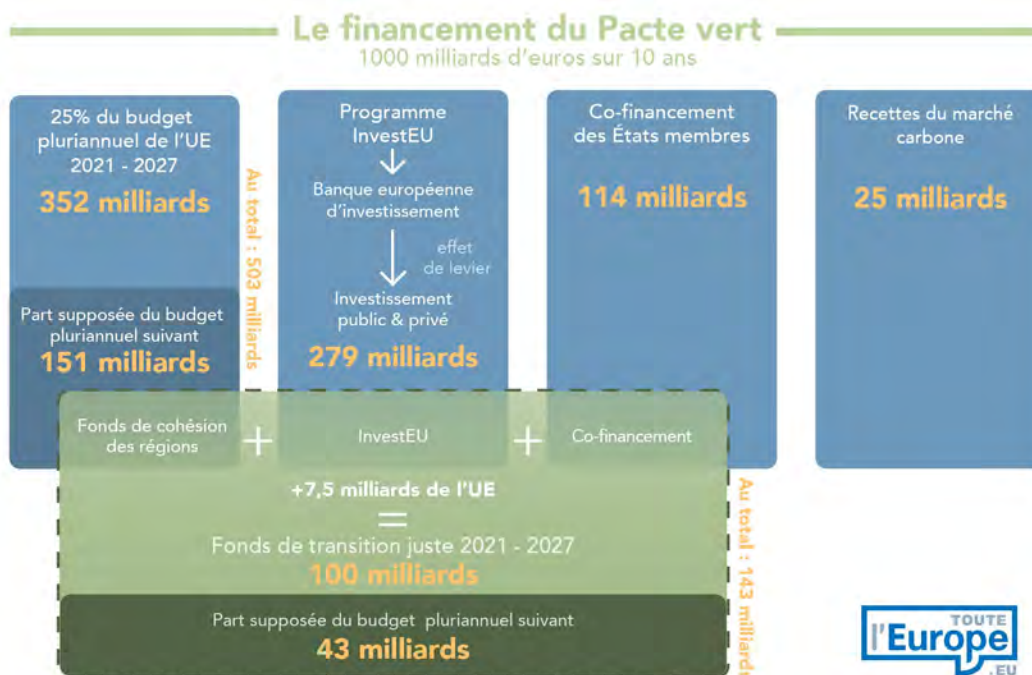


Ces nouveaux *business models* vont être mis en place et pilotés dans quatre secteurs d'activités différents, à savoir les produits électriques et électroniques, l'agriculture et l'agroalimentaire. Tout cela sur les territoires de la Grande-Bretagne de l'Espagne. Un modèle d'éclairage modulaire à l'impact environnemental faible va être proposé dans le comté Berkshire. À Getxo, au Pays basque, des poubelles intelligentes vont être placées dans plusieurs lieux, dont des écoles, de manière à favoriser la collecte d'appareils électroniques susceptibles d'être réemployés ou recyclés. Sur l'île de Saint-Martin, des produits dotés d'un écolabel et d'un emballage recyclable vont être proposés sur le marché. Dans la région de Murcie, ce sont des nouveaux produits à base de viande qui vont être testés. Ceux-ci seront promus par des éco-points. L'ensemble des projets se déroulent sur la période allant du printemps 2020 qu'au terme de cette même année (Circ4Life, 2020).

### 5.2.2.5 Le Green Deal

En français : Le Pacte Vert.

Le Green Deal, mis en place à partir de 2019, souhaite investir **des moyens exceptionnels afin d'améliorer le bien-être des citoyens, d'atteindre la neutralité carbone et de protéger l'habitat naturel tout en modernisant l'économie européenne**. Dans ce cadre, la Commission a créé des fonds pour une transition juste dont le montant s'élève à 40 milliards d'euros. Le Belgique devrait bénéficier de 380 millions d'euros destinés à des territoires aux industries très émettrices en gaz à effet de serre. Un montant faible qui s'explique par la priorité accordée aux pays plus vulnérables et nécessitant davantage de soutien (European Commission, 2020b). Ces Fonds pour une transition juste sont un des trois piliers du mécanisme pour une transition juste qui intègre également un programme de transition juste dans le cadre d'InvestEU et une structure de prêt du secteur public. L'investissement total mis à disposition par ce mécanisme devrait s'élever à 100 milliards d'euros. Par ailleurs, la Commission Européenne souhaite recueillir un total de 1000 milliards d'euros sur les dix prochaines années pour assurer les objectifs du Pacte. Différents budgets européens seront mis à contribution : le budget pluriannuel de l'UE, le programme InvestEU, le co-financement des états-membres et les recettes du marché carbone.



**Figure 37 : Le financement du Pacte vert.**

**Source :** <https://www.touteurope.eu/actualite/pacte-vert-comment-l-ue-compte-mobiliser-1-000-milliards-d-euros-en-10-ans.html>

Dans ce cadre, l'appel *Green Deal Call* octroie 1 milliard d'euros à des projets innovants articulés autour de 10 thématiques. Les dossiers de candidature doivent être déposés pour janvier 2021 en vue de permettre des implémentations dès l'automne. Toutes les entités légales peuvent porter un projet, autorités légales comprises. L'économie circulaire figure parmi les thématiques ciblées. Elle pourra être abordée par les candidats selon deux axes distincts :

- Bouclage du cycle du carbone industriel pour combattre le changement climatique. 40 millions d'euros seront délivrés par projet (2 projets prévus).
- Démonstration de solutions systémiques pour le développement territorial de l'économie circulaire. Un budget de 10-20 millions d'euros sera alloué pour chaque projet (3-6 projets prévus).

Ces appels sont une contribution au programme de recherche et d'innovation de Horizon2020 (H2020) et à ces trois domaines clés : l'excellence scientifique, la primauté industrielle et les défis sociétaux. H2020, qui a déjà pu bénéficier d'un montant de 80 milliards d'euros pour la période 2014-2020.

Parmi les 12 axes du Pacte Vert, la transformation de l'industrie, pour une économie propre et circulaire, devrait contribuer à **l'objectif de neutralité carbone fixé pour 2050**. L'Europe deviendrait par ce biais le premier continent climatiquement neutre (Ministère de la transition écologique et solidaire, 2020). La Commission encourage, par la même occasion, les états membres à élaborer leur propre plan d'action national pour l'économie circulaire ou à adopter une version dérivée de celle du pacte européen.

Une actualisation du « Monitoring Framework for the Circular Economy » est également prévue dans le cadre du plan d'action. La Commission souhaite pouvoir suivre de près la situation au sein des états-membres et vérifier la bonne mise en place des mesures (Commission Européenne, 2020a). En effet, l'ambition est de mobiliser à toutes les échelles. Les enjeux étant mondiaux, la Commission souligne la nécessité d'un effort global, tous doivent agir dans la même direction. Par ailleurs, l'échelle locale, et le potentiel que représente l'économie circulaire pour certains territoires sont également un point essentiel de la transition qui est envisagée (Commission Européenne, 2020b).

### 5.2.2.6 Nouveau plan d'action pour l'économie circulaire

Tout récemment, la Commission européenne a communiqué un nouveau plan d'action pour l'économie circulaire s'inscrivant dans la démarche du Green Deal promulgué par les autorités européennes (La consultation socio-économique, 2020). Il s'agit en quelque sorte d'une continuité avec le plan d'action de 2015 et repose avant tout sur des propositions politiques et non des financements. **Il comprend plus de 50 actions** et vise notamment à :

- Faire des produits durables la norme en Europe. Des dispositions sont prévues pour limiter les usages uniques, lutter contre l'obsolescence prématurée et interdire la destruction des marchandises durables invendues, notamment au travers de nouvelles législations encadrant, entre autres, la conception même des produits ;
- Donner aux consommateurs les moyens de choisir au travers d'une information fiable sur les produits concernant notamment leur durabilité et leur réparabilité ;
- Mettre l'accent sur les secteurs utilisant le plus de ressources et au potentiel de contribution à l'économie circulaire élevé ;
- Garantir moins de déchets.

Le plan identifie quelques secteurs clés :

- Les produits électroniques et de télécommunication ;
- Les batteries et les véhicules ;
- Le « packaging » ;
- Les plastiques ;
- Les textiles ;
- Le secteur de la construction et le bâtiment ;
- L'agroalimentaire et le secteur de l'eau.

### 5.2.2.7 EU social dialogue 2019-2021

Différents partenaires sociaux européens (ETUC, BusinessEurope, CEEP and SMEunited) ont décidé de faire de l'économie circulaire une des six priorités du *EU social dialogue 2019-2021*. L'objectif est, via la création d'événements, tels que des séminaires, de nourrir la réflexion sur les implications qu'aurait la mise en œuvre d'une transition vers l'économie circulaire. Les fonds sont délivrés intégralement par la Commission européenne (Employers' Resource Center, 2019).

### 5.2.2.8 Pacte plastiques européen

En mars 2020, 14 pays (dont la Belgique) et 40 entreprises se sont rassemblés pour le « Pacte plastiques européen ». Cette coalition public-privé entend diriger la filière du plastique européen vers une économie circulaire, qui se dispense de matériaux bruts. Quatre objectifs devront être atteints d'ici 2025 (Ministère de la transition écologique et solidaire, 2020) :

- *Réutilisation et recyclabilité* : rendre tous les emballages plastiques et les produits en plastique à usage unique réutilisables et recyclables d'ici 2025 ;
- *Utilisation responsable des plastiques* : réduire les produits et emballages plastiques vierges d'au moins 20 % (en poids) d'ici 2025 par rapport à 2017, la moitié (10%) de cette réduction provenant d'une réduction absolue des plastiques ;
- *Collecte, tri et recyclage* : augmenter les capacités de recyclage d'au moins 25 points de pourcentage d'ici 2025 ;
- *Incorporation de plastiques recyclés* : une moyenne d'au moins 30% de plastiques recyclés (en poids) dans leur gamme de produits et d'emballages.

### 5.2.2.9 European Circular Economy Stakeholder Platform

En français : Plateforme des acteurs européens de l'économie circulaire.

À l'initiative de la Commission européenne et du Comité économique et social européen, *la plateforme des acteurs européens de l'économie circulaire* fut fondée en 2017 afin de permettre aux différents acteurs de l'économie circulaire (citoyens, entreprises, autorités publiques) d'échanger en ligne sur les bonnes pratiques. Des débats et des workshops sont également organisés dans ce cadre afin d'enrichir la réflexion sur le secteur (Commission Européenne & Comité économique et social européen, 2019).

#### 5.2.2.10 URGE

Instrument de la politique européenne de cohésion, le programme URBACT a pour objectif de promouvoir un développement urbain soutenable au sein des villes européennes, notamment à travers la constitution d'un réseau favorisant le partage et la diffusion des connaissances. Au sein de ce programme, **le réseau URGE s'attache à intégrer une politique d'urbanisme dans le secteur de la construction, secteur particulièrement gourmand en ressources brutes**. La méthodologie « sur mesure » développée dans ce cadre devrait contribuer à réorienter le secteur vers une économie circulaire (URBACT, n.d.).

#### 5.2.2.11 CircTex

CircTex est un projet qui  **vise à faire fonctionner la fabrication de vêtements de travail en polystyrène en boucle fermée**. Il s'agit d'une démarche particulièrement intéressante pour l'industrie textile. En effet, les exigences en termes de qualité que doivent respecter les vêtements de travail étant ce qu'elles sont, le modèle appliqué dans ce secteur pourra aisément être reproduit pour les vêtements du quotidien. Dans la zone Nord-Ouest de l'Europe, 17 millions de tonnes de matières premières non renouvelables sont consommées chaque année par l'industrie du textile (CentexBel, n.d.). Par ailleurs Euratex, la Confédération européenne de l'habillement et du textile, affirme travailler avec ses partenaires pour une économie circulaire.

#### 5.2.2.12 Green Budget Europe

En partenariat avec d'autres organisations, *Green Budget Europe* a lancé un projet d'une année afin de définir les meilleures pratiques et instruments afin de promouvoir l'économie circulaire dans plusieurs pays membres de l'UE. Par ailleurs, ce projet a tenté à la fois d'identifier les subsides dont les conséquences sont néfastes pour l'environnement et les réformes fiscales qui peuvent inciter à des actions positives. Le projet est cependant en cours de démantèlement, le bureau européen de l'environnement va reprendre la main sur les démarches ayant été entreprises (Green Budget Europe, n.d.).

#### 5.2.2.13 The Joint Initiative on Circular Economy

*The Joint Initiative on Circular Economy* est un partenariat entre les plus importantes banques de développement et institutions européennes, et la banque européenne d'investissement. Dans ce cadre, un montant total de 10 milliards devrait être investi d'ici 2023 dans l'économie circulaire, principalement à travers la subvention de projet (European Investment Bank, 2019).

#### 5.2.2.14 Circular Economy Industry Platform

BusinessEurope, association patronale européenne, qui rassemble 40 organisations nationales d'entreprises dont la FEB a lancé en 2017 la plateforme *Circular Economy Industry Platform*. Il s'agit d'un outil numérique qui permet aux membres de BusinessEurope de contribuer à l'agenda de l'UE sur l'économie circulaire. Celui-ci permet d'une part de mettre en avant des exemples de réalisations fonctionnant sur le modèle de l'économie circulaire et d'autre part d'échanger sur les freins réglementaires qui empêchent de développer certains projets (Business Europe, n.d.).

#### 5.2.2.15 Circular Jobs Initiative

Circle Economy et la fondation Goldschmeding ont décidé d'agir plus spécifiquement sur les travailleurs et le travail de ceux qui seront le moteur de la transition vers une économie circulaire. Circular Jobs Initiative entend agir sur trois piliers : les compétences, la qualité des emplois et l'inclusion. **Les**



**observations tendent à montrer que le marché du travail actuel est un frein à la transition.**

Cette initiative souhaite agir en endossant quatre rôles distincts (Circle Economy, n.d.) :

- Faire en sorte que les problèmes rencontrés sur le marché du travail soient pris en considération à toutes les échelles ;
- Partager à un public le plus large possible de l'information sur le travail en économie circulaire ;
- Servir de catalyseur en développant des stratégies afin de guider les acteurs privés et publics ;
- Rendre accessibles les résultats des recherches par réalisation de guides de bonnes pratiques destinés aux secteurs de l'économie et de l'éducation.

**5.2.2.16 CEFLEX**

Un consortium d'entreprises et d'associations européennes a développé une initiative nommée CEFLEX qui vise à améliorer la performance des emballages souples tout au long de la chaîne de valeur de l'économie circulaire. La feuille de route de CEFLEX va aborder : l'efficacité des ressources ; les bénéfices de la prévention en termes de production de déchets ; fournir un certain nombre de marchés avec des emballages souples recyclés ; l'élimination des fuites. La volonté est de créer d'ici 2025 une infrastructure de collecte, tri et retraitement d'emballage déjà employé auparavant (CEFLEX, 2020).

**5.2.2.17 Platform for Accelerating the Circular Economy (PACE)**

Au niveau international, le Forum Économique Mondial a mis sur pied la plateforme collaborative *PACE* qui rassemble des acteurs à la fois publics et privés. Elle souhaite se reposer sur le dynamisme des meneurs de ces organisations pour accélérer la transition vers une économie circulaire (World Resources Institute, 2020).

**5.2.3 Économie numérique**

Un travail exploratoire a été mené concernant les initiatives et acteurs impliqués dans le développement du secteur numérique en Europe. Ceux-ci sont abordés ci-dessous.

**5.2.3.1 Programme Digital Europe 2021-2027**

En français : Programme pour une Europe numérique 2021-2027.

9,2 milliards sont budgétisés pour la transformation digitale des administrations publiques, citoyens et entreprises, à partir du 1<sup>er</sup> janvier 2021. L'objectif est de renforcer les capacités de l'Europe dans les nouvelles technologies numériques, en particulier trois d'entre elles (calcul à haute performance, intelligence artificielle, cybersécurité).

Pour parvenir à cet objectif, le programme envisage notamment la poursuite du déploiement de Digital Innovation Hubs (Pôles d'innovation numérique – voir ci-dessous) à travers l'Union européenne.

Liens utiles

- Règlement établissant le programme Digital Europe : [https://ec.europa.eu/commission/sites/beta-political/files/budget-june2018-digital-europe-regulation\\_fr.pdf](https://ec.europa.eu/commission/sites/beta-political/files/budget-june2018-digital-europe-regulation_fr.pdf)
- Plus d'informations sur le programme sur le site web de la Commission européenne (en anglais) :
  - <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/europe-investing-digital-digital-europe-programme>
  - <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/digital-europe-programme-proposed-eu92-billion-funding-2021-2027>

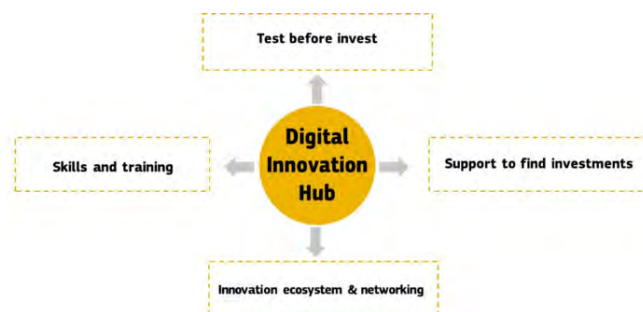
**5.2.3.2 Digital Innovation Hubs (DIH)**

Les Digital Innovation Hubs (en français : Pôles d'innovation numérique) sont des **structures d'aide et de soutien aux entreprises** agissant comme un *one stop shop* (guichet unique). Ils permettent aux PME, start-ups et moyennes entreprises, d'accéder à un réseau européen étendu de connaissances



et d'acteurs pour des tests technologiques, des conseils financiers, de la recherche, de la formation, etc.

Environ 200 DIH sont mis en place sur le territoire de l'Union européenne.



**Figure 38 : Services rendus par les Digital Innovation Hubs.**

Dans le cadre financier 2014-2020, les DIH étaient une priorité au sein de la « *Digitising European Industry initiative* » (DEI), adoptée en avril 2016. En particulier, la Commission a soutenu les expériences de transformation numérique et la mise en réseau des DIH à hauteur d'environ 100 millions d'euros par an dans le cadre des projets Horizon 2020. Ces projets sont généralement financés via des appels d'offres engageant des PME dans des expériences innovantes avec les DIH dans un contexte transfrontalier.

Dans le cadre du programme Digital Europe (2021-2027), la sélection des DIH comprendra deux étapes :

- 1) Désignation des DIH potentiels par les États membres.
- 2) Lancement par la Commission d'un appel à propositions restreint auquel ces DIH doivent répondre.

#### Liens utiles

- Plus d'informations sur le site web de la Commission : <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/digital-innovation-hubs>
- Page dédiée aux DIH sur Digital Wallonia : <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/digital-innovation-hubs>
- Appels à projets DIH 2018-2020 pour les PME : <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/digital-innovation-hubs-projects-open-calls-smes>
- Catalogue des DIH européens : <https://s3platform.jrc.ec.europa.eu/digital-innovation-hubs-tool>
- Piliers de la *Digitising European Industry initiative* (DEI) : <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/pillars-digitising-european-industry-initiative>

### **5.2.3.3 Stratégie pour un marché unique numérique en Europe**

Initiée en mai 2015, la stratégie pour un marché numérique en Europe repose sur 3 domaines d'action :

- Améliorer l'accès en ligne aux biens et services numériques ;
- Mettre en place un environnement propice au développement des réseaux et des services numériques ;
- Faire du numérique un moteur de la croissance.

Elle fait partie des six priorités de la Commission pour 2019-2024, au même titre que le Green Deal (Pacte vert) par exemple.

#### Liens utiles

- Comprendre les politiques de l'Union européenne – Un marché unique numérique pour l'Europe : <https://www.europedirectpyrenees.eu/wp-content/uploads/un-marche-unique-numerique-2016.pdf>
- Chronologie – site web du Conseil : <https://www.consilium.europa.eu/fr/policies/digital-single-market/>
- Transition numérique dans les villes – site web de la Commission : [https://ec.europa.eu/info/eu-regional-and-urban-development/topics/cities-and-urban-development/priority-themes-eu-cities/digital-transition-cities\\_fr](https://ec.europa.eu/info/eu-regional-and-urban-development/topics/cities-and-urban-development/priority-themes-eu-cities/digital-transition-cities_fr)

#### **5.2.3.4 Shaping Europe's digital future**

En français : Façonner l'avenir numérique de l'Europe.

La communication Shaping Europe's digital future entend impliquer tous les citoyens dans la transformation numérique et annonce la volonté de faire de cette transformation un moyen de lutter face au changement climatique et accomplir la transition verte. Les trois piliers sur lesquels reposent ces intentions sont :

- 1) Une technologie qui fonctionne pour les gens ;
- 2) Une économie numérique juste et compétitive ;
- 3) Une société ouverte, démocratique et durable.

#### **5.2.3.5 Commission consultative des mutations industrielles (CCMI)**

La Commission consultative des mutations industrielles (CCMI) est un organe consultatif de l'Union européenne, intégré au sein du Comité économique et social européen (CESE). La CCMI est constituée de 350 membres issus des milieux socio-économiques de l'Europe, proposés par les gouvernements nationaux et nommés à titre personnel par le Conseil de l'Union européenne.

La CCMI peut exprimer son point de vue en rendant des avis obligatoires prévus aux termes du traité, des avis facultatifs et exploratoires à la demande du Parlement européen, du Conseil et de la Commission, des avis de sa propre initiative ou des rapports d'information, ainsi qu'en organisant des auditions ou des conférences.

Les missions de la CCMI sont notamment de couvrir les mutations industrielles numériques et leurs incidences sectorielles et sociétales, par exemple concernant les secteurs financiers, des services, de l'automobile et de la santé, l'impact des mutations industrielles numériques sur la formation professionnelle, l'éducation, les partenariats public-privé, les dialogues social et civil, ainsi que la transition générale qui voit le passage de *l'industrie 4.0* à *la société 4.0*.

##### Liens utiles

- La CCMI sur le site web du CESE : <https://www.eesc.europa.eu/fr/sections-other-bodies/sections-commission/consultative-commission-industrial-change-ccmi>

#### **5.2.3.6 Association DigitalEurope**

DigitalEurope est la principale association professionnelle européenne représentant les industries en transition numérique. Il s'agit d'une association à but non lucratif. Créée en 1999, elle est basée à Bruxelles et regroupe au total 35.000 entreprises. DigitalEurope est également composée de 74 « *corporate members* » faisant partie des plus grandes compagnies mondiales dans les TIC, télécommunications et électronique grand public (dont Amazon, Apple, Google...), ainsi que de 40 « *national trade associations* ».

Au cours des dix dernières années, DigitalEurope a participé à une vingtaine de projets, en collaboration avec plus de 80 partenaires dans 40 pays différents. La taille totale de ces projets en termes financiers s'élève à près de 23 millions d'euros.

##### Liens utiles

- Site officiel : <https://www.digitaleurope.org>

### 5.2.3.7 Partenariat « Digital Transition » de l'Agenda Urbain

Il s'agit d'un des 14 partenariats de l'Agenda urbain européen. Ses membres sont au nombre de 19 : huit régions urbaines (dont Lyon, Eindhoven et Hambourg), cinq États membres (dont l'Allemagne) et six autres participants (dont le Gouvernement flamand, URBACT, Eurocities, Comité des Régions, etc).

Le partenariat est à la phase de mise en œuvre depuis septembre 2018. Le plan d'action a été finalisé et comporte 15 actions classées en trois catégories : *better knowledge*, *better funding* et *better regulation*.

Le partenariat se concentre sur la généralisation et l'amélioration des compétences numériques en Europe, la mise en œuvre d'une administration en ligne centrée sur le citoyen, la création de valeur grâce à un accès libre et juste à des données publiques et privées, l'accélération et l'adoption des technologies numériques émergentes et l'adoption d'une réflexion sur les *business models* dans les villes, ainsi que le renforcement général de la capacité des villes à agir dans le cadre de la transition numérique.

#### Liens utiles

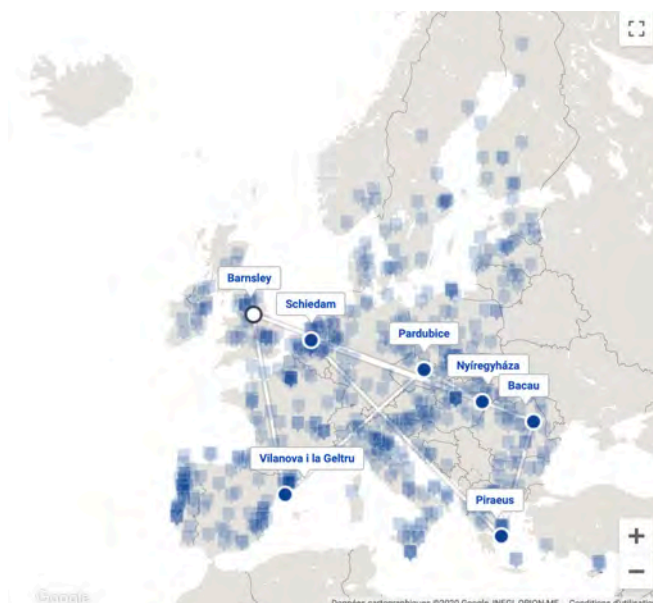
- Le partenariat Digital Transition sur Futurium (site de la Commission) : <https://ec.europa.eu/futurium/en/digital-transition>
- Plan d'action du partenariat : [https://ec.europa.eu/futurium/en/system/files/ged/digital\\_transition\\_action\\_plan\\_for\\_dgum\\_30\\_0818\\_final.pdf](https://ec.europa.eu/futurium/en/system/files/ged/digital_transition_action_plan_for_dgum_30_0818_final.pdf)
- Note rédigée par le Lepur concernant l'Agenda urbain de l'UE (mars 2020) : <https://urbact.eu/note-relative-à-l'agenda-urbain-de-l'ue>

### 5.2.3.8 Réseau TechRevolution d'URBACT

TechRevolution est un « réseau de transfert » URBACT<sup>6</sup> dont l'objectif est de maximiser le potentiel de création d'emplois dans le numérique. Il regroupe sept villes dont Schiedam aux Pays-Bas (Lead Partner : Barnsley – Royaume-Uni).

---

<sup>6</sup> Trois types de réseaux de villes peuvent être soutenus sur appels à propositions dans le cadre d'URBACT : les réseaux de conception, les réseaux de mise en œuvre et les réseaux de transfert. L'objectif de ces derniers est de soutenir les villes pour un transfert d'une bonne pratique spécifique afin d'améliorer la mise en œuvre d'un plan d'action et de stratégie urbaine intégrée et durable. Les réseaux de transfert sont organisés en deux phases : une première phase de préparation (6 mois) et une seconde phase de mise en œuvre (2 ans).



**Carte 44 : Les sept villes du réseau TechRevolution.**

L'objectif du réseau est de transposer/adapter une bonne pratique développée et mise en œuvre à Barnsley et structurée selon deux piliers :

- 1) *Enterprising Barnsley* : programme de soutien aux entreprises ;
- 2) *Digital Media Center (DMC)* : centre de référence pour les entreprises créatives et numériques en centre-ville.



**Figure 39 : Bonne pratique développée à Barnsley.**

La réunion de lancement s'est tenue en 2018.

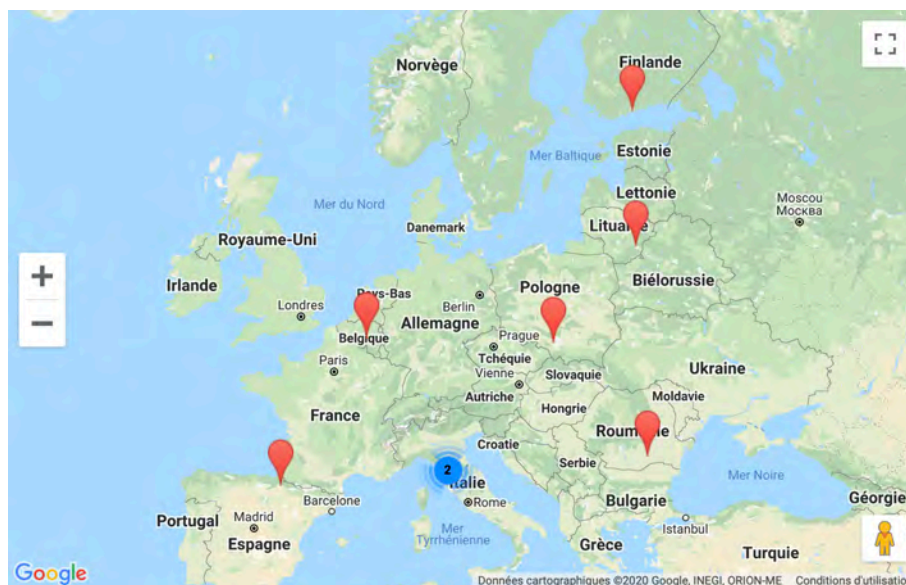
#### Liens utiles

- TechRevolution sur le site web d'URBACT : <https://urbact.eu/tech-revolution>
- Vidéo de présentation du réseau : <https://www.youtube.com/watch?v=pWFkGqcmDUM&feature=youtu.be>
- Plus d'informations sur les réseaux de transfert : [https://www.avcb-vsgeb.be/fr/subsides.html?sub\\_id=782](https://www.avcb-vsgeb.be/fr/subsides.html?sub_id=782)

### 5.2.3.9 *Projet Interreg 4.0-Ready*

4.0-Ready est un projet européen Interreg visant à aider les PME à s'engager vers l'industrie 4.0. Via le développement d'un Plan d'Action, l'objectif est de comprendre les besoins numériques des PME et de déterminer comment le FSE et le FEDER peuvent mieux répondre à ces besoins. La mise en œuvre du projet « 4.0-Ready » met la priorité sur l'adaptation de la main-d'œuvre et des systèmes éducatifs, ainsi que sur les investissements dans la requalification des citoyens européens.

Le projet comprend sept régions partenaires (Lead Partner : *Agenzia per lo Sviluppo Empolese Valdelsa* à Empoli, Italie), dont la Wallonie. Les six autres régions européennes impliquées sont les suivantes : Navarre (Espagne), Toscane (Italie), Silésie (Pologne), Helsinki (Finlande), Bucarest (Roumanie) et Lituanie.



**Carte 45 : Les sept régions partenaires du projet 4.0-Ready.**

4.0-Ready s'étale sur une période comprise entre août 2019 et janvier 2023 (30 mois) et bénéficie d'un budget de 1.366.300 euros. Le projet comprend trois phases :

- 1) Phase 1 (août 2019 à janvier 2020) : compréhension de l'industrie 4.0 et identification des niveaux de compétences et de maturité numérique nécessaires pour mener la révolution 4.0.
- 2) Phase 2 : évaluation et identification des instruments efficaces de politique régionale en matière d'industrie 4.0.
- 3) Phase 3 : définition d'un plan d'action régional.
- 4) Phase 4 : mise en œuvre du plan d'action.

Au niveau wallon, les parties prenantes associées à la mise en œuvre du projet seront les suivantes :

- le Cabinet du Ministre wallon en charge de l'Économie, du Numérique et des Centres de compétences ;
- le Cabinet de la Ministre wallonne de l'Emploi et de la Formation professionnelle ;
- le Service public de Wallonie ;
- l'Agence du Numérique ;
- les Centres de compétences Technocampus, Technifutur et Technofutur TIC ;
- le FOREM ;
- l'IFAPME ;
- le pôle de Compétitivité MecaTech ;
- l'Union wallonne des Entreprises ;
- AGORIA ;
- le SPW-Département de la Compétitivité et de l'Innovation ;



- l'agence FSE ;
- les 4 structures collectives de l'Enseignement supérieur.

#### Liens utiles

- Site officiel : <https://www.interregeurope.eu/40ready/>
- 4.0-Ready sur le site du SPW : <https://emploi.wallonie.be/home/partenariats/40ready.html>

### **5.2.3.10 *Projet Start Digital***

Start Digital est un projet coordonné par le SPW Emploi et Formation visant à renforcer les compétences numériques de base des demandeurs d'emploi et apprenants adultes peu scolarisés.

Le projet a été sélectionné par l'Europe en janvier 2020, dans le cadre du programme EaSI (Employment and Social Innovation)<sup>7</sup>. Il démarre le 1er mars 2020 et durera 2 ans. Le budget total s'élève à 1.335.000 €, dont 1.000.000 € de fonds européens.

Le projet rassemble 13 partenaires d'enseignement et de formation de Wallonie (SPW, Agence du Numérique, Forem, IFAPME, Interfédé, InterMire), de Bruxelles et de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Start Digital se structure autour de trois piliers méthodologiques :

- 1) L'utilisation d'un référentiel commun à tous les opérateurs ;
- 2) La mutualisation des ressources pédagogiques et la mise en place d'un comité de gouvernance pédagogique ;
- 3) La mise à disposition de médiateurs numériques institutionnels.

#### Liens utiles

- Start Digital sur le site du SPW Emploi et Formation : <https://emploi.wallonie.be/emploi.wallonie.be/startdigital>

## **5.2.4 Économie créative**

### **5.2.4.1 *De l'importance de l'économie créative pour l'Union européenne, les traités et feuilles de route***

Le secteur créatif et culturel revêt une importance particulière pour l'Union européenne à plusieurs niveaux : le potentiel de croissance et de richesse, la source d'emplois (surtout pour les jeunes), mais aussi pour la cohésion sociale et le développement de l'identité, des valeurs et de la culture européenne tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de ses frontières. En outre, le caractère transversal de l'économie créative est perçu comme un catalyseur pour les autres secteurs qui peuvent alors bénéficier de ses innovations pour se réinventer. Cet intérêt porté à l'économie créative se manifeste dans les documents stratégiques essentiels comme les traités autant que dans des programmes concrets de soutien à son développement. Si les différentes instances, Conseil, Parlement et Commission, se sont prononcés sur le thème, c'est bien la Commission qui est en charge de la mise en place et du suivi des politiques de soutien à l'économie créative.

Le volet quantitatif confirme l'importance du secteur culturel et créatif. En 2018, l'économie créative comptait en effet pour 5,3 % du PIB européen, soit 509 milliards €. Elle est le troisième secteur pourvoyeur d'emplois avec 12 millions d'emplois, soit 7,5 % de l'emploi total européen.

L'article 3 du **Traité de l'Union européenne** énonce que l'Union européenne « respecte la richesse de sa diversité culturelle et linguistique, et veille à la sauvegarde et au développement du patrimoine culturel européen ». Cette disposition a été réaffirmée à plusieurs reprises par les différentes institutions.

<sup>7</sup> Instrument de financement européen pour la mise en œuvre de la stratégie Europe 2020.



Récemment, la **Déclaration de Rome**, suivie du **Sommet de Göteborg** en 2017, adoptée par le **Conseil**, réitère l'objectif d'offrir aux citoyens européens des opportunités de développement dans le champ culturel et social (Commission Européenne, 2018).

Le **Livre vert - Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives** établi en 2010 que les industries créatives et culturelles sont perçues comme un levier pour la croissance et source d'emploi et de positionnement international compétitif de l'Union européenne. Pour encadrer la classification statistique, elle a arrêté huit domaines (patrimoine artistique et monumental, les archives, les bibliothèques, les livres et la presse, les arts visuels, l'architecture, les arts du spectacle, les médias audio et audiovisuels/les multimédias) et six fonctions (la conservation, la création, la production, la diffusion, le commerce/les ventes et l'éducation). Le Livre vert établit également une distinction entre industries culturelles et industries créatives. Les « industries culturelles » sont les industries qui produisent et diffusent des biens ou des services considérés au moment de leur conception comme possédant une qualité, un usage ou une finalité spécifique qui incarne ou véhicule des expressions culturelles, indépendamment de la valeur commerciale que ces biens ou services peuvent avoir. Les « industries créatives » sont les industries qui utilisent la culture comme intrant et possèdent une dimension culturelle. Elles incluent l'architecture et le design, lesquels intègrent des éléments créatifs dans des processus plus larges, ainsi que des sous-secteurs, comme la conception graphique, la création de mode ou la publicité (Commission européenne, 2010b).

Le Livre vert met également l'accent sur le défi que représente le numérique, la nécessité de proposer des espaces d'expérimentation, des formations adaptées aux besoins du secteur, assurer l'accès aux financements des entreprises créatives, la mobilité des œuvres et des professionnels ainsi que les échanges internationaux (Commission européenne, 2010b).

Le **programme de travail pour la culture** actuel (2019-2022) prévoit cinq chevaux de bataille (Conseil de l'UE, 2019)

- La durabilité dans le domaine du patrimoine culturel ;
- La cohésion et le bien-être ;
- Un écosystème soutenant les artistes, les professionnels de la culture et de la création et les contenus européens ;
- L'égalité des sexes ;
- Les relations culturelles internationales.

La **Commission** a également communiqué régulièrement sur l'importance de soutenir la culture sur le continent. « Il est dans l'intérêt de tous les États membres d'exploiter totalement le potentiel de l'éducation et de la culture comme moteurs de l'emploi, de la croissance économique, de l'équité sociale et de la citoyenneté active, ainsi que comme moyens de vivre l'identité européenne dans toute sa diversité. » Ces positions se situent dans la lignée d'autres, comme la communication de la Commission « **Vers une approche intégrée du patrimoine culturel européen** » en 2014, qui vise à révéler et soutenir l'importance de la culture pour le développement de l'Europe (European Commission, 2011).

**L'Agenda européen pour la culture**, dans sa première adoption en **2008**, contenait trois priorités concernant le secteur culturel en Europe : la promotion de la diversité culturelle et du dialogue interculturel ; la promotion de la culture en tant que catalyseur de la créativité ; la promotion de la culture en tant qu'élément essentiel de la dimension internationale de l'Union (European Commission, 2011). La version **actuelle**, adoptée en **2018**, se centre sur les thématiques socio-culturelle, économique et extérieure.

Le volet socio-culturel entend : « exploiter totalement le potentiel de la culture et de la diversité culturelle en faveur de la cohésion sociale et du bien-être ». Ceci passe par une série de points d'attention :

- Mettre à disposition des Européens une variété d'activités culturelles, les sensibilisant tout en leur permettant d'y prendre part.
- Faciliter la mobilité des professionnels des secteurs culturels et créatifs.

- Faire du patrimoine culturel européen une ressource partagée, constitutive des valeurs et de l'identité européenne à protéger et promouvoir.

La dimension économique entend lui :

- Inclure la créativité dans l'éducation, l'innovation, l'emploi et la croissance. Seront, dès lors, inclus les arts, la culture et la pensée créative à tous les stades de l'éducation et de la formation.
- Grâce à des financements, à une rémunération équitable des artistes et créateurs et une coopération intersectorielle, les écosystèmes à même de répondre aux besoins spécifiques de la culture et de la créativité seront développés.
- Renforcer les compétences numériques, entrepreneuriales, spécialisées et traditionnelles.

Enfin, le volet extérieur prévoit de :

- Renforcer les relations culturelles internationales.
- S'appuyer sur la culture comme vecteur de développement socio-économique durable ainsi que comme élément stabilisateur des relations internationales pacifiques.
- Coopérer à l'échelle internationale pour protéger le patrimoine culturel (Commission Européenne, 2018).

À côté des déclarations et du cadre légal, des actions concrètes sont entreprises depuis des années pour soutenir les secteurs culturels et créatifs en Europe. L'Union européenne agit à plusieurs niveaux.

- Afin de connaître la situation, la récolte de données et la création d'indicateurs communs constituent un préalable pour pouvoir comparer les situations et pouvoir tirer des enseignements.
- À côté de la récolte de données, un volet recherche et rapport est organisé pour creuser cette thématique.
- Assurer un marché sécurisé pour ce secteur fait également partie des prérogatives européennes. Elle travaille donc à garantir le droit de la propriété intellectuelle ainsi qu'à intégrer le marché numérique.
- Elle encourage également à la coopération et à l'échange des bonnes pratiques. L'*Open Method of Cooperation* constitue un outil non contraignant de gouvernance intergouvernementale qui pousse à l'amélioration à travers le *peer review*. Les différents ministres nationaux de la culture sont donc engagés dans ce réseau d'échange et de promotion européen.
- Enfin, les réseaux interrégionaux et interurbains sont également destinés à favoriser le partage des politiques publiques.

#### 5.2.4.2 Le soutien de l'Union européenne à l'économie créative

C'est l'**Agence exécutive « Education, audiovisuel et culture » (EACEA)** de la Commission qui gère les programmes de financement. Depuis 2014 toutefois, c'est la plateforme **Creative Europe** qui a été instituée pour promouvoir la culture et la créativité en Europe. Elle fait suite aux programmes précédents : Culture, MEDIA 2007 et MEDIA Mundus. Creative Europe, elle, s'organise en trois volets : MEDIA, Culture et transsectoriel.

Le volet **Culture** apporte un soutien aux créateurs et artistes pour favoriser leur mobilité et visibilité ainsi que promouvoir autant les créations que l'identité et les valeurs européennes. Il soutient par exemple la traduction d'œuvres littéraires afin de favoriser leur diffusion. La programmation d'événements et activités culturelles et artistiques (festivals, événements, expositions itinérantes, etc.) est financée et structurée par une variété de programmes. Pour favoriser le *peer learning*, les coopérations et l'élargissement des marchés culturels, des réseaux sont mis en place. Enfin, toujours dans l'idée d'intégrer la culture et la créativité, des financements destinés à des coopérations transfrontalières sont disponibles pour une durée de quatre mois. Dans le programme 2021-2027, le volet Culture dispose de 609 millions €.

Le poste majoritaire du budget alloué pour ce septennat est celui du volet **MEDIA** avec 1,081 milliard €. Il se concentre sur l'audiovisuel et les jeux vidéo. Il supporte tant la production, la réalisation, la formation que la distribution et de la visibilité de ces secteurs. L'intégration du marché, et donc la circulation

de la culture et de la créativité, en est une des priorités. La circulation des idées prend, par exemple, la forme de projets transnationaux ou de plateformes et d'outils en ligne accessibles aux professionnels de toute l'Europe. Le secteur cinématographique est renforcé par des programmes de coopération, de visibilité, de promotion et de création. Les œuvres cinématographiques peuvent alors plus facilement dépasser le marché national et conquérir de nouveaux marchés. Par exemple, les différentes salles de cinéma à travers le continent sont encouragées à diffuser des films européens et elles s'organisent en réseau pour mener des actions communes de promotion. Les festivals et le forum du film européen ad hoc promeuvent la diffusion des œuvres tout en maintenant un dialogue continu entre le secteur et les autorités européennes en vue de répondre aux besoins du secteur. Dans ce même esprit d'intégrer le marché et rapprocher les Européens des créations venant de partout, la télédiffusion fait également partie de programmes de financement et de coordination. La distribution en ligne (vidéo à la demande, *online reading*, etc.) favorisant la diffusion et l'intégration des secteurs créatifs européens, est également soutenue par le volet MEDIA. Les jeux vidéo innovants font également l'objet de promotion. Ils sont perçus comme porteurs autant de créativité que de diversité et identité européennes. Pour ces différents secteurs, des programmes de soutien à la formation sont également disponibles.

Enfin, le volet **Transsectoriel**, 160 millions €, facilite l'accès aux crédits pour les TPE et PME européennes actives dans les secteurs culturels et créatifs. Il promeut également les échanges transnationaux grâce à la création et au soutien de réseaux. On lui doit les projets *Culture for Cities and Regions* (2013-2015) et *European Network of Creative Hubs*. Le premier constitue un levier financier et de conscientisation de l'intérêt de la culture et des secteurs créatifs pour le développement des villes et des régions européennes, à travers différents appels à projet. D'autres instruments financiers lui sont associés, comme le FEDER et le Fond Structurel d'Investissement. L'article 4 de la régulation du fonds FEDER prévoit en effet, la protection et le maintien de l'héritage culturel, le développement des infrastructures et des services culturels. L'*European Network of Creative Hubs* favorise la mise en commun des bonnes pratiques, expériences, et enseignements entre différents hubs créatifs à travers le continent. Ce réseau compte 67 membres dont trois sont belges. La plateforme Smart, notamment, qui propose une couverture salariée aux entrepreneurs belges. Creative Europe a jusqu'à aujourd'hui apporté son soutien à 3352 projets européens, 10% de ceux-ci sont belges (Creative Europe<sup>8</sup>).

### 5.2.4.3 Les actions de Creative Europe

En plus de son découpage en trois volets, Creative Europe organise une série d'activités, organisées par thématique.

Ainsi, **l'architecture** est mise à l'honneur grâce au prix d'architecture contemporaine (aussi nommé prix Mies Van der Rohe) décerné tous les deux ans par la Commission. Il récompense la qualité esthétique, sociale, technique et culturelle des projets et contribue, surtout, à mettre en lumière la richesse architecturale tout en construisant une culture commune. La promotion se fait via une remise des prix à Barcelone ainsi qu'un catalogue des candidats et une exposition itinérante et, nouvellement, une application pour les téléphones portables. Cette application renseigne tous les sites d'intérêt architectural. À ce jour, aucun projet belge n'a remporté le prix Mies Van der Rohe. Le prix Jeune talent en Architecture vise également à supporter et faire connaître les talents en architecture, urbanisme et paysage des jeunes européens. À côté d'un soutien financier, le prix offre une belle plateforme de visibilité puisque la remise des prix se tient parallèlement à la Biennale de Venise. Elle est suivie d'expositions itinérantes. Le projet est le fruit d'une collaboration entre la Fondation Mies Van der Rohe et Creative Europe, avec le soutien de World Architects. Ces différents événements constituent autant de moments clés pour l'architecture européenne et sa mise sous les projecteurs.

La **littérature** a également sa récompense annuelle avec le prix de littérature de l'Union européenne lancé en 2009. Il vise à mettre en avant les talents émergents dans la littérature contemporaine européenne. C'est également l'occasion de promouvoir la littérature et l'édition européenne ainsi que la

---

<sup>8</sup> [https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/node\\_en](https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/node_en)

vente transnationale afin de renforcer le marché interne européenne et l'exportation de la culture et l'identité européenne.

Dans la même idée, l'Union européenne célèbre la **musique contemporaine** grâce au prix de l'Union européenne pour la musique populaire et contemporaine, *European Border Breakers Award*, rebaptisé depuis 2018 *Music Moves Europe Talent Awards*. Stromae, Selah Sue, Milow, Blanche, Oscar & the wolves sont autant de chanteurs belges récompensés à l'échelle européenne. En plus du soutien financier accordé au vainqueur ainsi qu'une offre de formation, il s'agit de rassembler les candidats au sein de festivals et de leur offrir de la sorte une fenêtre de visibilité. Le festival Eurosonic Noordslag est aujourd'hui reconnu comme l'évènement pour connaître les jeunes talents musicaux européens. Il se tient à Groningen aux Pays-Bas. Le festival de Reeperbahn à Hambourg fait suite à l'Eurosonic. De manière plus pérenne, la musique européenne est soutenue par la structure Music Moves Europe (MME) de la Commission. L'objectif est de promouvoir la créativité et l'innovation, de préserver et d'encourager la diversité musicale européenne et d'aider le secteur à s'adapter à la numérisation. Les actions de MME pour soutenir ces objectifs passent par le dialogue avec les professionnels du secteur, l'instauration d'un cadre législatif protégeant les intérêts du secteur ainsi qu'un soutien financier via Creative Europe et un budget dégagé par le Parlement européen. Ces instruments financiers visent à promouvoir la formation et l'innovation dans la diffusion en ligne et hors-ligne, notamment.

S'agissant du **patrimoine**, sa protection et sa valorisation – inscrite au Traité de Lisbonne – ont fait l'objet d'attentions soutenues. Des fonds conséquents y ont été consacrés, notamment à travers les fonds européens du développement européen (FEDER) et le fonds agricole pour le développement rural (FEADER). La Commission – à travers Creative Europe – porte également les Journées européennes du Patrimoine qui rendent accessibles des lieux patrimoniaux normalement inaccessibles au public. C'est l'occasion de mettre en lumière et de faire connaître le patrimoine partout sur le continent. Le Prix du patrimoine culturel de l'Union européenne sert également cet objectif, tout en soulignant les efforts fournis pour préserver le patrimoine en récompensant les initiatives dans ce sens. Le label du patrimoine européen, lui, souligne et rassemble les lieux symboliques dans le récit de la construction du Vieux continent. Sur les 48 sites disposant de ce label, seuls deux belges l'ont reçu, tous deux en Wallonie. Il s'agit de Mundaneum à Mons et Bois du Cazier à Marcinelle. Enfin, l'Année européenne du patrimoine culturel (2018) a enregistré une diversité d'évènements et d'activités visant à souligner la richesse patrimoniale, sensibiliser à son importance dans l'identité et les valeurs européennes et comme source d'enseignements et d'inspirations pour le présent (Creative Europe<sup>9</sup>).

À côté du patrimoine, d'autres thématiques ont été particulièrement mises à l'honneur dans les programmes de Creative Europe. Les **Capitales européennes de la Culture** sont, sans doute, un des évènements particulièrement visibles. Il s'agit de saisir cette opportunité pour faire connaître davantage la ville sélectionnée sur la scène européenne et internationale. C'est également l'occasion de régénérer la ville et d'encourager un sentiment de fierté dans le chef des habitants. Insuffler un nouveau dynamisme culturel dans la ville et booster le tourisme devraient aider dans ce sens. Les évaluations menées de ce programme souffrent d'un manque de preuves et la collecte de données reste partielle pour pouvoir mesurer finement l'impact du programme sur la ville sélectionnée. Toutefois, globalement, il ressort que le secteur culturel jouit d'un nouveau souffle grâce à de nouveaux partenariats, au développement et au renforcement des acteurs culturels locaux, ainsi qu'au renouvellement et renforcement des capacités et ambitions du secteur. L'attention médiatique offre en outre un nouveau regard sur la ville. Le secteur touristique bénéficie également (au moins à court terme) de cette nouvelle notoriété. Pour faire durer ses impacts positifs, les autorités et les forces vives locales jouent un rôle déterminant (Garcia & Cox, 2013).

Quatre villes belges ont été élues capitales de la culture depuis le lancement de l'évènement en 1985 : Anvers, Bruges, Bruxelles et Mons. Cette dernière a été élue pour l'année 2015. Alors que Mons inscrivait sa stratégie de renouvellement territorial dans la rencontre entre la culture et les technologies, la

---

<sup>9</sup> [https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/node\\_en](https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/node_en)

sélection a permis de renforcer cette image. En effet, préalablement au dépôt de candidature, le parc scientifique Digital Innovation Valley avait bénéficié de soutien dès 2007 de Creative Wallonia et de l'Intercommunale de développement économique dans le cadre du programme « Cœur du Hainaut ». Ce parc dédié aux technologies s'est constitué en hub créatif à la suite du programme Digital Wallonia. Avec la nomination de Capitale européenne de la Culture, de nouvelles entreprises se sont installées dans la *Digital Innovation Valley* (Leloup & Moyart, 2014).

Parallèlement, les événements d'envergure organisés dans ce cadre attirent du monde. 600 000 visiteurs ont été comptabilisés. L'offre touristique structurelle est améliorée avec des investissements dans les infrastructures, les rénovations et les constructions. Il est estimé que le touriste journalier dépensait en moyenne près de 120€ dans la capitale culturelle (KEA, 2016). Le centre des Congrès ainsi que la gare deviennent des attractions en soi avec la signature des plans, respectivement, par Daniel Libeskind et Santiago Calatrava. Les fonds européens viennent nourrir ces multiples rénovations et créations. L'image de la ville en sort grandie (Leloup & Moyart, 2014).

Au niveau de l'incidence économique, Mons 2015 a été bénéfique. Entre 2005 et 2015, 380 emplois/an ont été créés, avec une hausse allant jusqu'à 2000 en 2015 (Figure 40 : Emplois générés par Mons 2015). La construction et l'hôtellerie en ont été les premiers bénéficiaires (Figure 41 : Répartition par secteurs des emplois générés par Mons 2015). L'évènement a également contribué à une augmentation de 140 millions € de revenus pour les ménages belges ainsi que de 295 millions € de valeur ajoutée brute (VAB). 18% de cette VAB est due aux industries culturelles et créatives, qui ont donc contribué à hauteur de 53,4 millions € (KEA, 2016).

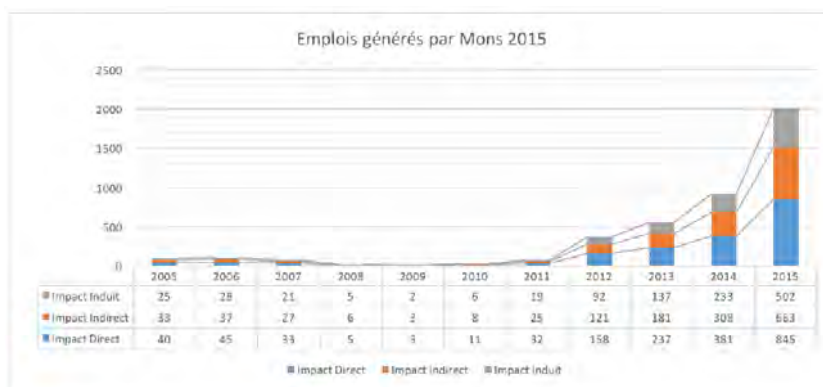


Figure 40 : Emplois générés par Mons 2015.

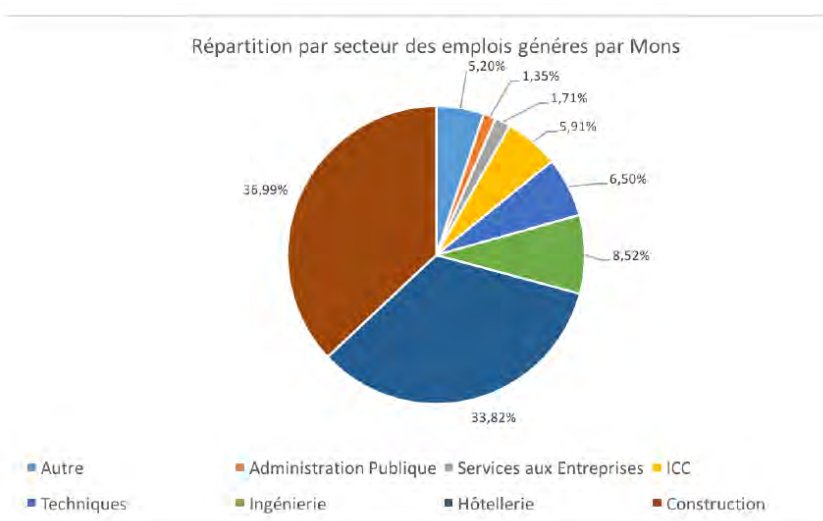


Figure 41 : Répartition par secteurs des emplois générés par Mons 2015.



## 5.3 NIVEAU FÉDÉRAL/NATIONAL

### 5.3.1 Initiatives transversales

#### 5.3.1.1 Rapport des formateurs fédéraux

Dans leur rapport du 30 septembre 2020, les formateurs fédéraux consacrent un chapitre à la durabilité du pays. Au sein de celui-ci, l'économie circulaire figure centrale. En effet, **un plan d'action fédéral est au programme** avec l'intention de « diminuer fortement la consommation des matières premières et l'empreinte des matériaux dans la production et la consommation ». Les actions seront menées autour de trois axes : suppression des obstacles législatifs et financiers ; normalisation des produits ; stimulation du principe du « cradle to cradle » (Magnette & De Croo, 2019).

La volonté fédérale est également de prendre part activement à la mise en œuvre des mesures et directives européennes, dont le *Green Deal*.

Le numérique, quant à lui, est transversal et distillé tout au long du rapport. C'est par ailleurs un des secteurs qui sera ciblé par les grands investissements structurants.

### 5.3.2 Économie circulaire

#### 5.3.2.1 Vision stratégique à long terme du développement

En Belgique, le gouvernement fédéral a adopté en 2013 une vision stratégique à long terme du développement consacrant notamment une large part à l'économie circulaire (PwC et al., 2016). On citera notamment les propositions suivantes :

- Viser une substitution des matières premières classiques par des matières issues de la biomasse ;
- La lutte contre la fuite des matériaux et matières premières à l'étranger, notamment les épaves de voitures.

#### 5.3.2.2 Ensemble, faisons tourner l'économie en développant l'économie circulaire en Belgique

Le cabinet de la Ministre fédérale Marghem a publié en 2016 un document prônant une série de mesures destinées à renforcer l'économie circulaire en Belgique (Ministère fédéral de l'Énergie, de l'Environnement et du Développement durable, 2016) :

- Soutenir le développement de modèles économiques innovants via une conception intelligente des produits ;
- Encadrer la mise sur le marché des produits émetteurs de microplastiques primaires ;
- Soutenir la demande en plastique recyclé ;
- Renforcer l'exemplarité de l'État ;
- Améliorer le contrôle des allégations environnementales trompeuses et éviter leur apparition ;
- Simplifier l'accès à l'information sur les performances des produits ;
- Protéger le consommateur via une meilleure application des garanties ;
- Encadrer l'obsolescence des produits ;
- Soutenir la réparation des produits ;
- Définir des critères de recyclabilité ;
- Mettre en place une veille stratégique dans les centres de recyclage ;
- Promouvoir le recyclage sain ;
- Soutenir et informer les entreprises en mettant en place un centre de connaissance en économie durable ;
- Évaluer les performances.



### 5.3.2.3 ECOCIRC Awards

La plateforme européenne de l'économie circulaire a mis en place l'Ecocirc awards afin de **récompenser les organisations qui contribuent à une transition vers l'économie circulaire sur le territoire belge**. Ce sont 10 lauréats appartenant à 6 catégories différentes qui sont mis à l'honneur chaque année. Les objectifs de ce prix sont :

- Promouvoir et partager les initiatives les plus ambitieuses en matière d'économie circulaire ;
- Stimuler les initiatives positives, innovantes et reproductibles ;
- Encourager la mise en œuvre d'actions pour mettre en place ce nouveau modèle de développement économique ;
- Renforcer la participation de tous les secteurs et de tous les acteurs de la société.

### 5.3.2.4 Appel à projets de la Fondation Be Planet en partenariat avec la Fondation Roi Baudouin

La Fondation Be Planet et la Fondation Roi Baudouin se sont associées afin de promouvoir les initiatives citoyennes en faveur de l'économie circulaire. Elles ont créé un appel à projets qui vise aider les collectifs de citoyens et les acteurs de l'économie en facilitant des partenariats avec des entreprises (Fondation Roi Baudouin, 2018). Il s'agira de projets de recyclage, récupération, réutilisation, éco-design, business model innovant, etc.

### 5.3.2.5 Le Fonds ING pour une Économie plus Circulaire

250 000 euros ont été mis à disposition par le Fonds ING pour une Économie plus circulaire en 2020. Celui-ci est destiné à appuyer des initiatives qui renforcent les compétences et les métiers de l'économie circulaire. Des pratiques telles que l'écoconception, le partage, la collecte, le remanufacturing, le démontage, le tri, la réutilisation, la réparation, le reconditionnement, le nettoyage, le contrôle de qualité, la gestion des stocks, l'agencement, la vente, le transport, etc. seront promues par ce biais (Be Circular, 2020).

### 5.3.2.6 Les éco-chèques

Les éco-chèques sont une forme de rémunération des employés qui contraint à l'achat. L'employeur qui choisit cet outil de rétribution peut obtenir des exonérations de cotisations sociales et d'impôt.

Le bénéficiaire a alors le choix d'allouer ces éco-chèques soit à l'achat de produits et services écologiques, soit à une mobilité et des loisirs durables, soit à **la réutilisation, au recyclage et à prévention des déchets**. Ce dernier cas de figure peut prendre la forme (Conseil National du Travail, 2019) :

- d'achats de produits de seconde main ;
- d'achat de produits destinés spécifiquement à la réutilisation ou au compostage ;
- d'achat de produits recyclés ou de produits composés de matériaux recyclés ou récupérés, compostables ou biodégradables ;
- de réparations.

## 5.3.3 Économie numérique

### 5.3.3.1 Digital Belgium

« Digital Belgium » est un plan d'action datant de 2015 qui formule une vision à long terme pour le numérique en Belgique. Il est basé sur cinq piliers :

- 1) économie numérique ;
- 2) infrastructures numériques ;
- 3) compétences et emplois numériques ;
- 4) confiance dans le numérique et sécurité numérique ;
- 5) pouvoirs publics numériques.

Les objectifs pour 2020 étaient d'atteindre le top 3 du numérique dans le classement *Digital Economy and Society Index* (c'est un échec puisque la Belgique occupe actuellement la neuvième place), et de voir émerger 1 000 nouvelles start-ups et 50 000 nouveaux emplois liés au secteur du numérique.

Liens utiles :

- Digital Belgium sur le site du SPF Economie : <https://economie.fgov.be/fr/themes/line/strategie-pour-un-marche/digital-belgium-lagenda>
- Site officiel : <http://digitalbelgium.be/fr/>
- The Digital Economy and Society Index sur le site de la Commission Européenne : <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/desi>

### 5.3.3.2 Digital Belgium Skills Fund

Établi en 2017, le Digital Belgium Skills Fund a pour but de financer des projets permettant à des enfants ou des jeunes adultes socialement vulnérables d'améliorer leurs compétences numériques. En 2018, 37 projets ont été retenus. Pour l'année 2020, les projets sélectionnés pourront bénéficier de montants compris entre 75 000 € et 500 000 €.

Liens utiles :

- Études économiques de l'OCDE : <https://books.google.be/books?id=TfDNDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=fr#v=onepage&q&f=false>
- Site du SPF Stratégie et Appui : <https://dt.bosa.be/fr/dbsf2020>

## 5.3.4 Économie créative

### 5.3.4.1 Le taxshelter fédéral

Lancé en 2004, cet instrument financier vise à inciter les entreprises belges, ou succursales, à investir dans la production audiovisuelle. Les sociétés investisseuses peuvent bénéficier d'une exonération fiscale de 356 % ou 452 % du montant investi – avec un plafond à 1 million €. Les réformes successives ont permis d'étendre le spectre aux arts de la scène. Les retombées sont positives selon Nabil Laaouar (Laaouar, 2018) :

- La création de près de 10 000 emplois dans l'industrie audiovisuelle au sens large ;
- Près de 1,7 milliard d'euros de fonds levés au profit de producteurs établis en Belgique ;
- Un démarrage de près de 35 millions d'euros de fonds levés au profit des arts de la scène en 2017.
- Des retombées fiscales très positives profitant au développement de tout le pays ;
- 2.268 productions francophones, toujours en forte augmentation ;
- Des synergies considérables au travers de coproductions européennes ;
- Des rendements financiers et fiscaux très attractifs pour les investisseurs ;
- Émergence de sociétés intermédiaires génératrices d'emploi ;
- Un produit sur mesure et sécurisé offert par les sociétés intermédiaires aux investisseurs ;
- Un terrain de travail et une expérience honorables pour les talents de demain.

Ce système d'exonération d'impôts est également d'application pour les startups (entreprises débutantes) et les scale-ups (entreprises en croissance) depuis 2015, mais elle vise, dans ce cas-ci, les personnes physiques. Ces outils de financement s'avèrent intéressants pour les secteurs créatifs.

### 5.3.4.2 La Fédération Wallonie-Bruxelles

La Fédération Wallonie-Bruxelles est compétente pour les matières culturelles. Certains secteurs créatifs font l'objet de soutien pour leur développement à l'étranger. Ils sont regroupés par thématiques.

- Wallonie-Bruxelles International :

- <http://www.wbi.be/fr>
- Wallonie-Bruxelles Design/Mode :  
<https://www.wbdm.be/>
  - Wallonie-Bruxelles Théâtre/Danse :  
<https://www.wbtd.be/>
  - Wallonie-Bruxelles Architecture :  
<https://wbarchitectures.be/>
  - Wallonie-Bruxelles Images :  
<http://www.wbimages.be/>
  - Wallonie-Bruxelles Musique :  
<https://www.wbmusiques.be/?lang=en>

## 5.4 NIVEAU WALLON/RÉGIONAL

### 5.4.1 Initiatives transversales

#### 5.4.1.1 Le Plan Marshall 4.0

Le Plan Marshall 4.0 destiné à mettre en route le redéploiement économique de la Wallonie a bénéficié, sur la période 2015-2019, d'un budget de 2,9 milliards €. Les politiques instaurées dans ce cadre se structurent autour de 5 axes prioritaires. Parmi ceux-ci on retrouve :

- AXE 4. Soutenir l'efficacité, la transition énergétique et l'économie circulaire – 1,1 milliard (dont 133 millions en financement alternatif).
- AXE 5. Soutenir l'innovation numérique – 244,8 millions.

On reviendra plus tard en détail sur les spécificités de ces axes.

#### 5.4.1.2 Déclaration de Politique Régionale 2019-2024

La Déclaration de Politique Régionale (DPR) 2019-2024 du Gouvernement wallon consacre **un chapitre au numérique** en plus de multiples énumérations tout au long du document. Au sein de ce chapitre dédié, onze aspects sont envisagés :

1. La numérisation des services administratifs
2. La donnée publique
3. Les standards ouverts et les logiciels libres
4. Des domaines d'excellence numérique
5. Le soutien à la transition numérique des entreprises
6. Le commerce
7. La R&D
8. L'international
9. Le développement territorial
10. L'apprentissage et la formation
11. La résorption de la fracture numérique

Par ailleurs, le Gouvernement wallon a placé **l'économie circulaire ainsi que la logique du « zéro déchet » comme des notions essentielles** dans la DPR (SPW, n.d.-b) et s'est doté de nouveaux outils dès janvier 2020 pour établir une stratégie. À l'initiative du Ministre de l'Économie Willy Borsus, **trois instances de gouvernance seront formées : un Comité de pilotage, une Plateforme intra-administrations et un Comité d'orientation**. Les objectifs mis en avant sont écologiques, mais surtout économiques. La volonté est de créer des emplois, limiter le gaspillage d'énergie ou encore renforcer la compétitivité de la Wallonie (Borsus, 2020).

Liens utiles :

- [https://www.wallonie.be/sites/default/files/2019-09/declaration\\_politique\\_regionale\\_2019-2024.pdf](https://www.wallonie.be/sites/default/files/2019-09/declaration_politique_regionale_2019-2024.pdf)

#### 5.4.1.3 Get up Wallonia !

En réaction aux bouleversements provoqués par la crise du Covid-19, le gouvernement wallon a décidé de lancer une large opération du nom de *Get up Wallonia*. Celle-ci affiche quatre objectifs :

- Gérer l'urgence sanitaire ;
- Diminuer au maximum les impacts économiques et sociaux de la crise ;
- Relancer l'activité socio-économique afin de produire un cercle vertueux de progrès ;
- Renforcer la résilience de notre société et sa capacité à relever de nouveaux défis.

Parmi les objectifs économiques de *Get up Wallonia*, une réindustrialisation afin d'augmenter les capacités de production de la Région et garantir une meilleure autonomie. **Les secteurs du circulaire et du numérique figurent comme déterminants** dans l'accomplissement de cet objectif et feront l'objet d'actions (Gouvernement de Wallonie, 2020).

Le premier volet a vu la mise en place d'un **pilotage pluridisciplinaire** comprenant un conseil stratégique et trois task forces opérationnelles : Économie et territoire – Emploi, social et santé – Environnement. Le second volet consistera en l'organisation d'une **large participation** dans laquelle sont impliqués les citoyens, les entreprises, les associations, les services publics et la société civile.

Liens utiles :

- Note du Gouvernement : <https://gouvernement.wallonie.be/files/%255BNote%20du%20Gouvernement%20de%20Wallonie%255D%20-%20Get%20up%20Wallonia%20!.pdf>

#### 5.4.1.4 Stratégie de Spécialisation intelligente (S3)

Les Stratégies de Spécialisation intelligente proposent des actions dans les secteurs clés de l'économie afin d'y favoriser l'émergence d'innovation et de développement économique. Elles s'inscrivent dans l'agenda de croissance et d'emploi de la Commission européenne comme des stratégies régionales de recherche et d'innovation. En effet, chaque région est en charge de sa stratégie de façon à adapter le programme selon le contexte local et les avantages compétitifs qu'il induit. L'élaboration de la stratégie est par ailleurs une condition nécessaire à l'obtention de fonds FEDER (Horizon2020, 2015).

La programmation wallonne 2014-2020 va prochainement laisser place à une programmation 2021-2027 en cours d'élaboration. Le Gouvernement wallon y fait d'ailleurs mention à plusieurs reprises au sein de la Déclaration de Politique Régionale 2019-2024. Sont impliqués dans le processus : pouvoirs publics, monde de l'entreprise, monde académique et société civile (SPW, 2019a).

Pour cette nouvelle mouture, la Wallonie a choisi comme Domaines d'Innovation Stratégiques (DIS) :

- **Matériaux circulaires** : écodesign, symbiose industrielle, stimulation de l'économie du réemploi et/ou de la réparation de ces matériaux, innovation dans le secteur du recyclage, approche innovante de la logistique, etc.
- **Innovations pour une santé renforcée** : biotechnologies, équipements médicaux, e-Health, m-Health (santé mobile), Silver economy, prévention pour la santé, etc.
- **Innovations pour des modes de conception et de production agiles et sûrs** : industrie 4.0, technologies de fabrication avancée (dont l'additive manufacturing), simulation numérique, Internet des Objets, intelligence artificielle, etc.
- **Systèmes énergétiques et habitat durables** : conception de systèmes plus économes en énergie, stockage d'énergie, solutions innovantes pour l'amélioration de l'efficacité énergétique des bâtiments (nouveaux matériaux isolants et/ou capteurs d'énergie, solutions digitales liées à la sécurisation, modélisation, simulation et monitoring de la consommation et performance énergétique des bâtiments, ainsi que les compétences en matière de valorisation de la biomasse), énergies renouvelables, chimie verte, logistique et construction éco-durable.
- **Chaines agro-alimentaires du futur et gestion innovante de l'environnement** : systèmes agro-alimentaires durables et circulaires, ingrédients nutritionnels et fonctionnels, biotechnologies industrielles (biotechnologies blanches), santé des sols et cycle de l'eau, biodiversité, infrastructures vertes et bleues.

Liens utiles

- Plus d'informations sur le site de Digital Wallonia : <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/ecosystemes-numeriques>
- Liste des différents écosystèmes wallons : <https://www.digitalwallonia.be/fr/tags#ecosystemes>

### 5.4.1.5 Plan mobilisateur des technologies de l'information et de la communication (PMTIC)

Le PMTIC comprend des formations pour sensibiliser les personnes sans emploi aux technologies de l'information et de la communication. Le plan, né en 2002, s'adresse aux demandeurs d'emploi inoccupés et aux bénéficiaires du revenu d'intégration sociale ou de l'aide sociale.

Les formations sont organisées par des opérateurs agréés (au nombre de 67 : asbl, CPAS, OISP...) par le SPW (Direction de la Formation professionnelle).

#### Liens utiles

- Le site du PMTIC : <https://www.pmtic.net>
- Le PMTIC sur le site du SPW Emploi et Formation : <https://emploi.wallonie.be/home/formation/le-plan-mobilisateur-des-technol.html>

## 5.4.2 Économie circulaire

La Région wallonne, depuis plusieurs années déjà, souhaite renforcer et déployer davantage les secteurs de l'économie circulaire (PwC et al., 2016).

### 5.4.2.1 Le Plan Marshall 4.0 et le pôle Greenwin

Le **Plan Marshall 4.0** a pris en compte le besoin de déploiement de l'économie circulaire (PwC et al., 2016). C'est le pôle Greenwin qui a été désigné comme leader dans ce domaine pour la Wallonie, et a ainsi reçu **la mission de concevoir un plan stratégique commun à tous les pôles** dans le but de dégager des actions conjointes et de soutenir des projets innovants en matière d'économie circulaire (Parlement wallon, 2019).

Greenwin est ainsi responsable du projet WALOSCRAP visant le développement de circuits courts favorisant l'exploitation des ressources locales, la transformation des déchets en ressources réutilisables pour l'économie circulaire, l'analyse des gisements et des flux de matière secondaire de manière à accroître leur valorisation industrielle (Parlement wallon, 2019). Les missions relatives à l'économie circulaire ont été déléguées à la SRIW (programme NEXT-Economie circulaire, en route depuis 2013) et à l'AEI (Conseil Economique et Social de Wallonie, 2018).

Au sein du Plan Marshall, **les pôles de compétitivité sont mis à contribution en tant qu'intermédiaires dans le développement de l'économie circulaire**. Ils (co)gèrent une série de projets axés sur celle-ci (SPW, n.d.-a). Ainsi, **le pôle Mecatech est partie prenante** :

- Du projet Solarcycle qui se concentre sur la récupération et le recyclage des matériaux utilisés dans les panneaux solaires, avec l'objectif de développer des filières en ce sens ;
- Du projet Phoenix qui a permis le développement d'un procédé de valorisation des matières organiques contenues dans les résidus de broyage des déchets métalliques.

Le **pôle Greenwin** gère quant à lui :

- Le projet Minerve qui consiste à repérer les anciens sites d'enfouissement de déchets grâce aux nouvelles technologies et d'en déterminer le potentiel d'exploitation et de récupération des matières ;
- Le projet Rareté qui s'intéresse quant à lui au recyclage des écrans plats et des panneaux photovoltaïques de seconde génération ;
- Le projet Recyglass qui s'intéresse au recyclage du verre plat et sa réinjection dans la production ;
- Le projet Rebinder qui vise à récupérer certains composants de ces verres ;
- Le projet Recyplus qui s'intéresse aux plastiques.



Le **pôle Wagrallim** a piloté le projet D'Avenir qui, réunissant les acteurs du système agroalimentaire wallon, vise à établir une démarche commune de développement durable et permettant les échanges entre acteurs.

**Ni le Plan Marshall 4.0 ni son pôle Greenwin n'apparaissent dans la Déclaration de Politique Régionale 2019-2024.** À l'inverse, la stratégie *Circular Wallonia*, publiée en juillet 2020, fait mention du pôle Greenwin et de ses réalisations. Elle exprime même la volonté de renforcer le dispositif.

#### 5.4.2.2 Le projet NEXT économie circulaire

Le projet NEXT vise notamment à :

- Créer des projets de croissance, d'activité et d'emploi pour ces secteurs ;
- L'éducation et la formation continue ;
- L'intégration à des réseaux internationaux.

La plateforme **Reverse Metallurgy**, dont l'objectif est de « **créer, en Wallonie, une plateforme d'excellence industrielle, technologique et scientifique en recyclage, créatrice de valeur ajoutée et d'emplois et reconnue au niveau international** » (SPW, n.d.-d) fait partie des projets ambitieux financés par l'outil NEXT. 4 axes y sont développés : « Pick-it » actif dans le tri et la séparation d'alliages, « Biolix » qui travaille à la réalisation d'une première unité de démonstration de production hydrométallurgique de cathodes de cuivre avec pour matière première des concentrés polymétalliques issus du traitement de Résidus de Broyage de déchets métalliques, « Plasmec » destiné à développer la technologie de four à plasma avec pour objectif le traitement de différentes matières secondaires et déchets afin d'en extraire des métaux non ferreux dont certains sont considérés comme critiques pour l'industrie européenne, et « Pyrométallurgie » qui s'adonne à la récupération des matériaux métalliques dans les déchets pour une utilisation à la fois dans des fonderies, mais également dans n'importe quelle part de l'économie permettant de valoriser ces déchets au maximum (Reverse Metallurgy, 2020).

#### 5.4.2.3 Appels à projet wallons promouvant l'économie circulaire

En outre, NEXT est un des **six instruments mis en place par la Région wallonne afin d'inciter les acteurs vers plus de circularité**. Ces appels à projets et financements sont les suivants (SPW, n.d.-a) :

- **Appels à projets « déchets »**, soutien financier à large spectre ;
- **Chèques « économie circulaire »**, financement d'études de faisabilité dans le cadre de la transition d'une entreprise vers un modèle circulaire ;
- **Easy'green**, la sensibilisation, de l'accompagnement et du financement d'entreprises wallonnes souhaitant réduire leurs émissions de CO2 ;
- **NEXT**, financements en vue de la concrétisation de projets d'économie circulaire ;
- **Subsides en matière de prévention et de gestion des déchets**, à destination des communes et intercommunales de gestion des déchets ;
- **Subsides en matière de réutilisation**, à destination des asbl et sociétés à finalité sociale.

#### 5.4.2.4 Challenge "Plastics Go Green and Circular"

Dans le cadre du Challenge "Plastics Go Green and Circular", les entreprises et acteurs de la société civile sont mis à contribution afin de définir 10 grands défis. Ceux-ci consistent en **des problématiques concrètes liées à la circularité et à la durabilité du plastique**. Autour de ces défis va être lancé un appel à projets à destination des PME et startups. Les lauréats pourront bénéficier d'une aide financière de 15 000 euros chacun et d'un accompagnement spécialisé.



Figure 42 : Déroulement du Challenge 'Plastics go green and circular'.

Source : <http://economiecirculaire.wallonie.be/challenge-plastics-go-green-and-circular>

La deadline pour les appels à projets a été fixée au 12 octobre 2020, la sélection des vainqueurs a eu lieu à la fin de ce même mois d'octobre. L'accompagnement des projets se déroulera quant à lui jusqu'à mai 2021.

#### 5.4.2.5 Creashop & Creashop Plus

Creashop est une initiative du Gouvernement wallon visant à « **favoriser la création de nouveaux commerces de qualité, novateurs, interactifs et engagés** » (Wallonie commerce, n.d.), de manière à pallier les cellules vides gangrenant les centres-villes. L'outil souhaite accorder une attention particulière aux projets de circuits courts et d'économie circulaire.

Après un premier test à Liège, Creashop est d'abord déployée en 2017 dans 16 villes, puis dans 30 villes supplémentaires sous l'appellation Creashop Plus. Le soutien proposé par cette initiative comprend un financement, destiné à l'aménagement du commerce, pouvant s'élever jusqu'à 6 000 euros ainsi qu'un accompagnement de l'entrepreneur, qui octroie un suivi tout au long des démarches conduisant à la création du commerce.

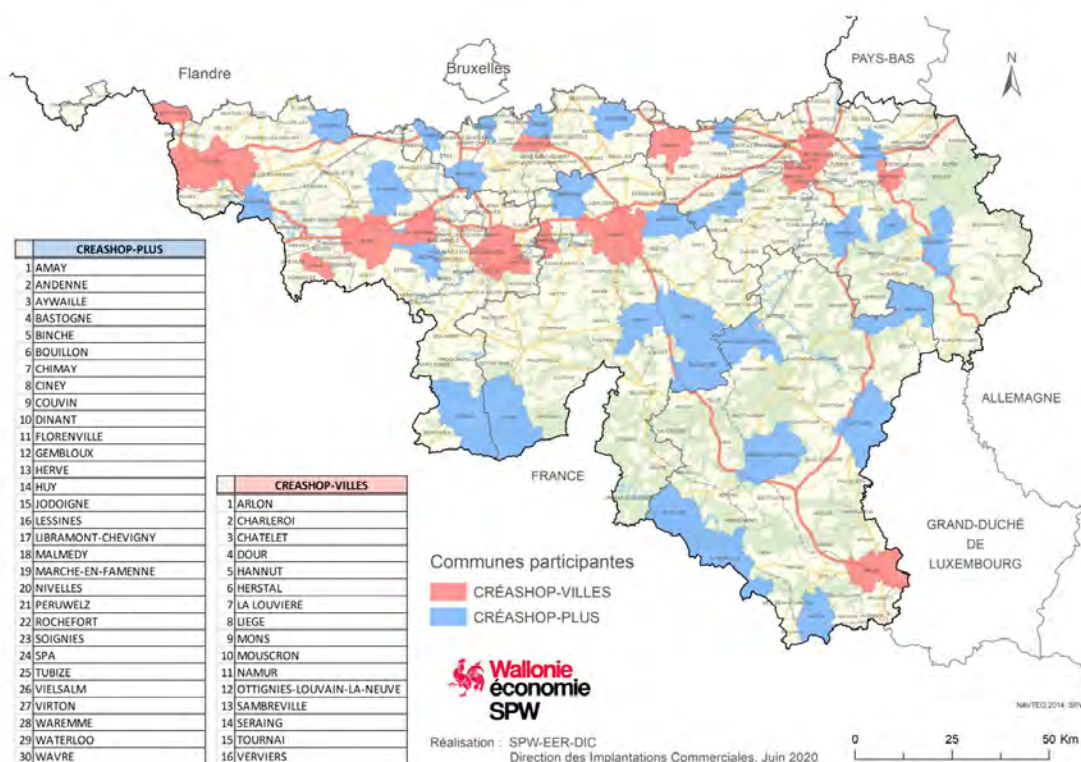


Figure 43 : Communes participant à Creashop & Creashop Plus.

Source : <http://www.walloniecommerce.be/action/creashop>

#### 5.4.2.6 *Le plan Wallonie#Demain*

Durant l'année 2017, dans le cadre de la transition écologie wallonne, trois acteurs de terrain (Inter Environnement Wallonie, la fondation Be Planet et le Réseau Transition) ont été rassemblés pour élaborer le plan Wallonie#Demain. **Celui-ci a pour ambition de soutenir toutes les initiatives inédites en faveur d'un développement harmonieux et durable** en travaillant sur deux axes : les *Ateliers de Demain* et la *Vitrine de la Transition écologique*. Parmi les appels à projets on peut citer « Ma commune en transition », « Communes Zéro Déchet », « ECOKOT », ou encore « Eco-mobilier » (Wallonie#Demain, n.d.).

#### 5.4.2.7 *Résolution sur l'économie circulaire du 3 mai 2019*

Le 3 mai 2019 a été votée au Parlement wallon une résolution sur l'économie circulaire. **Celle-ci vise à rendre 80 % des produits de chaque filière du marché wallon réparables ou recyclables d'ici 2040**. Les principaux éléments choisis pour y parvenir sont (SPW, 2019b) :

- la volonté de mieux coordonner les actions transversales grâce à la désignation d'un ministre régional de l'économie circulaire ;
- l'adaptation des réglementations ;
- la valorisation des produits issus de l'économie circulaire dans les marchés publics ;
- ou encore la sensibilisation et la formation des PME à l'économie circulaire en partenariat avec la Fédération Wallonie-Bruxelles.

#### 5.4.2.8 *Green Deal Achats circulaires*

À l'initiative collective du Service Public de Wallonie, de la plate-forme belge pour le développement durable The Shift, de la Société Régionale d'Investissement de Wallonie, de la Sowalfin, de l'Union des Classes Moyennes et de l'Union Wallonne des Entreprises, il a été décidé la constitution d'un nouvel outil pour l'économie circulaire en Wallonie, à destination des organisations publiques et privées. Celui-ci porte le nom de « Green Deal Achats circulaires » (Economiecirculaire.wallonie, 2019). Dans ce cadre, **ce sont initialement 110 organisations** (un chiffre qui a depuis plus que doublé) qui se sont engagées à faire avancer l'économie circulaire durant trois années. Concrètement, **cela signifie pour chacune d'elle la mise en œuvre de deux projets pilotes, d'achat ou de soutien**.

#### 5.4.2.9 *Stratégie wallonne du développement d'une filière du recyclage du plastique*

Fin février 2019, le Gouvernement wallon a évoqué l'intention de développer la filière du recyclage des plastiques en Wallonie et souhaite développer un appel à projets en ce sens (Parlement wallon, 2019). Cette annonce a été suivie par un communiqué de presse en mai signifiant la mise en place d'un projet public-privé pour 120 millions d'euros visant **la mise en place d'une filière complète de recyclage des matières plastiques en Wallonie**. En tout, ce sont 25 projets portés par une quarantaine d'entreprises qui ont été proposés au Gouvernement wallon dans le cadre de l'appel à projets. Six d'entre eux ont été retenus par le jury mandaté pour cette sélection. Il est ainsi prévu que les unités de traitement puissent à terme gérer 156 000 tonnes de déchets plastiques par an et générer la création de 350 emplois.

Parmi les acteurs, on note également que des fédérations sont parties prenantes d'actions en faveur de l'économie circulaire. C'est ainsi le cas de Ressources, la fédération des entreprises d'économie sociale actives dans la récupération et la revalorisation des ressources selon une logique circulaire. La fédération comptait, en 2019, 63 membres regroupant environ 1 700 personnes (Parlement wallon, 2019).

#### 5.4.2.10 *Le facilitateur en économie circulaire*

Le Forem de Mons a lancé depuis septembre 2019 une formation de « facilitateur en économie circulaire ». Celui-ci a pour vocation de servir d'expert auprès d'un public très large (entreprises, territoires, relais, fédérations, associations). Il doit impulser et accompagner les projets d'économie

circulaire. La définition retenue est la suivante : « le facilitateur en économie circulaire est une personne qui implémentera dans les organisations (entreprises/territoires) une stratégie d'économie circulaire<sup>10</sup>».

**Cette formation, créatrice directe d'emplois circulaires, sera basée sur quatre axes** (Le Forem, 2016) :

- Approche éco-conception (produit) ;
- Approche écologie industrielle et territoriale (écosystème industriel) ;
- Approche économie de la fonctionnalité et de la coopération (business model) ;
- Approche supply chain et logistique inversée.

#### **5.4.2.11 Circular Wallonia**

Dans une volonté de davantage structurer la politique d'économie circulaire de la Wallonie, le Ministre Borsus a communiqué en juillet 2020 la stratégie à mettre en place en la matière, et dont Circular Wallonia est une première étape (Wallonie, 2020). Cette dernière vise cinq domaines d'actions :

- La production et l'offre de biens et services au travers d'un approvisionnement durable en ressources et intégrant les logiques d'éco-conception, de l'économie de la fonctionnalité et de symbiose industrielles ;
- La consommation et la demande de biens et services, se voulant responsable, collaborative, tenant compte de l'allongement de la durée d'usage et des changements de comportement ;
- La mobilisation des acteurs ;
- La gestion des déchets ;
- Les filières et chaînes de valeurs prioritaires telles qu'identifiées par la Wallonie, à savoir la construction et les bâtiments, l'industrie et les systèmes alimentaires, les matières plastiques, le transport, la métallurgie, l'eau et les textiles.

---

<sup>10</sup> L'économie circulaire est un modèle qui englobe les concepts tels qu'exposé par l'ADEME <http://www.ademe.fr/expertises/economie-circulaire>



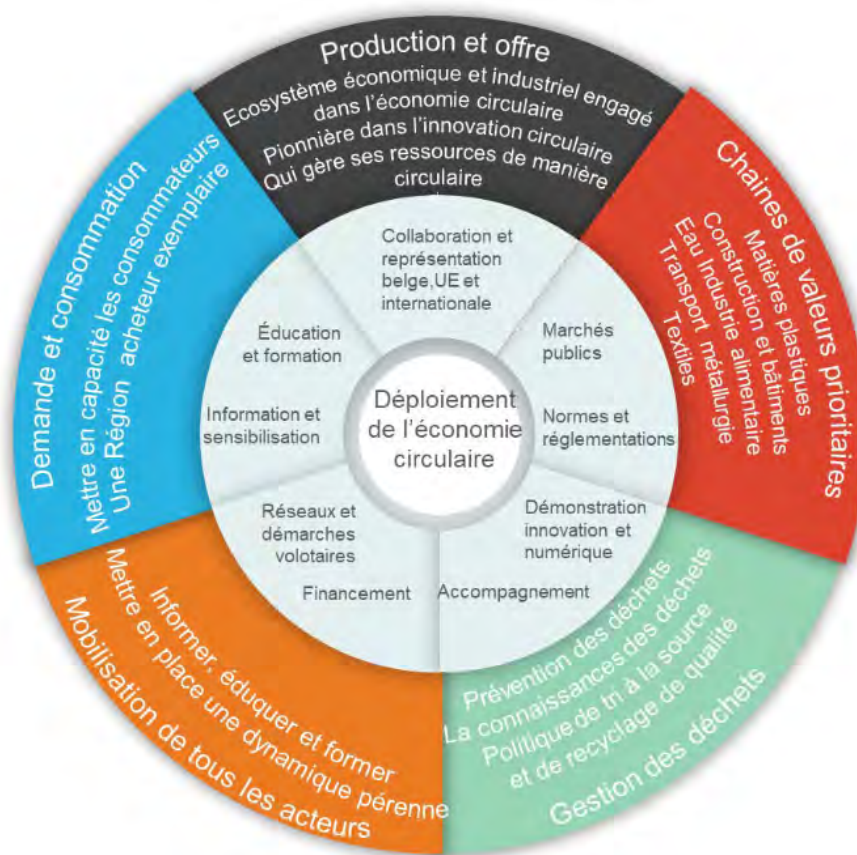


Figure 44 : Les cinq axes d'actions de la Stratégie.

Source :

[http://economiecirculaire.wallonie.be/sites/default/files/user\\_uploads/R%C3%A9sum%C3%A9\\_Strat%C3%A9gieEC.pdf](http://economiecirculaire.wallonie.be/sites/default/files/user_uploads/R%C3%A9sum%C3%A9_Strat%C3%A9gieEC.pdf)

La stratégie met notamment l'accent sur un fort ancrage territorial des activités circulaires. L'une des ambitions est par ailleurs de « **renforcer l'approche territoriale du développement de l'économie circulaire** » (Wallonie, 2020). Cette approche territoriale doit permettre une amplification des liens entre les activités des entreprises et le territoire, dans l'idée d'un développement économique local et durable. Pour ce faire, de multiples leviers seront utilisés : l'information et la sensibilisation, la formation, le financement, l'accompagnement, les réseaux et démarches volontaires, le numérique, etc.

La gestion des ressources entraîne aussi une prise en compte d'aspects territoriaux ; **la Wallonie vise ainsi une exploitation plus durable des ressources naturelles présentes sur son territoire, en augmentant la circularité.** On notera aussi la volonté de soutenir les dynamiques positives actuelles à travers l'identification des filières aptes à valoriser les déchets (en ce compris ceux enfouis en décharge ou présents sur des sites industriels désaffectés), de promouvoir l'utilisation temporaire de sites en attente de réaffectation définitive, la mise en œuvre d'une réserve foncière publique provenant de l'assainissement des friches industrielles et des décharges, le développement de "marketplaces" pour permettre l'upcycling des produits et matériaux, l'extension du réseau des ressourceries et des "repair-café", la dynamisation de la gestion des déchets au sein des zones d'activité économique, des zones rurales ou pour les flux spécifiques, etc.

### 5.4.2.12 Déchets

#### a) Décrets wallons relatifs aux déchets

Décret wallon du 26 juin 1996 relatif aux déchets et modifications décrétales suite à l'entrée en vigueur de la directive 2018/851 du 30 mai 2018 modifiant la directive 2008/98/CE relative aux déchets.

Ce décret vise à limiter, à surveiller et à contrôler les déchets. Une hiérarchie est ainsi établie en matière de gestion de ces déchets et de prévention : prévention, préparation en vue de la réutilisation, recyclage, autre forme de valorisation (énergétique ou autre), élimination.

#### b) Plan wallon déchets-ressources du 22 mars 2018

Ce plan comporte 33 orientations stratégiques et 157 mesures pour développer davantage l'économie circulaire en Wallonie (Service Public de Wallonie, 2018). Il vise entre autres à développer l'écoconception pour les emballages, le renforcement du réseau des repair-café, la promotion de l'écofonctionnalité, le renforcement du tri des déchets, la diminution de la capacité d'incinération d'au minimum 15 %, le développement de la symbiose industrielle, le lancement de nouvelles filières de recyclage (bois, plastique, piles, démontage des véhicules hors d'usage, matelas). Le plan vise aussi à réduire le gisement total des déchets ménagers à la source de 5,6 % à l'horizon 2025.

### 5.4.2.13 Arrêtés "Sortie du statut de déchet" et "Sous-produits"

En février 2019, le Gouvernement wallon a adopté les arrêtés « Sortie du statut de déchet » et « Sous-produits ». Ceux-ci définissent les démarches à entreprendre pour la reconnaissance d'une valeur aux substances qui pourraient être considérées comme « déchet ». Cette démarche doit être initiée par l'exploitant. Dans le premier cas de figure, les déchets que valorise ou recycle l'exploitant cessent d'avoir le statut de déchet sur le territoire de la Région wallonne. Pour le second, l'exploitant peut faire reconnaître comme un sous-produit sur le territoire wallon, un élément issu d'un processus qui n'avait pas pour objectif de le produire.

La nouveauté introduite par ces arrêtés est la définition d'un statut reconnu sur l'ensemble du territoire wallon. En effet, « Ces deux statuts offrent une garantie sur la qualité de la substance ou de l'objet mis(e) sur le marché dès le moment où celle-ci répond aux critères permettant de vérifier le respect des quatre conditions générales de sortie de statut de déchet ou de reconnaissance de sous-produit. D'autres avantages pratiques et financiers sont également identifiés, notamment en termes fiscaux, de transports ou d'autorisation » (Sol et déchets en Wallonie, 2019).

## 5.4.3 Économie numérique

### 5.4.3.1 Digital Wallonia 2019-2024

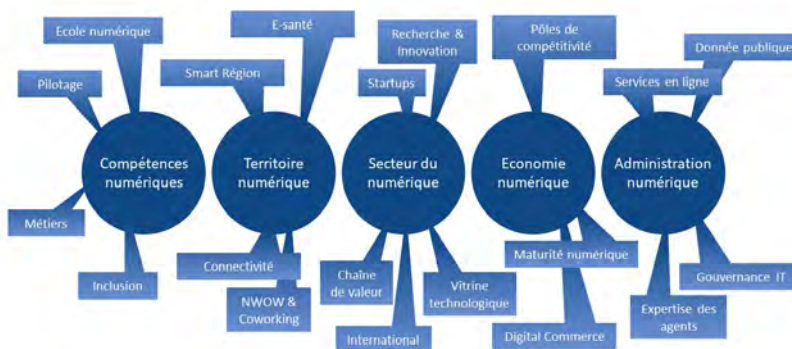
Digital Wallonia est une stratégie, un programme-cadre du Gouvernement wallon, piloté par l'Agence du Numérique et dédié à la transformation numérique de la Wallonie.

La stratégie est articulée autour de cinq thèmes structurants, se déclinant en 20 objectifs :

- 1) **Compétences numériques** : Former les citoyens au numérique, à l'école et dans les entreprises. Assurer l'inclusion numérique de tous les citoyens.
- 2) **Territoire numérique** : Développer la compétitivité et l'aménagement numériques du territoire de la Wallonie.
- 3) **Secteur du numérique** : Développer et structurer le secteur pour capter les opportunités et la valeur ajoutée de l'économie du numérique pour la Wallonie.
- 4) **Économie numérique** : Augmenter l'intensité numérique des entreprises de tous les secteurs d'activité de l'économie de la Wallonie.



- 5) **Administration numérique** : Réinventer par le numérique la relation entre les administrations régionales et locales, les entreprises et le citoyen.



**Figure 45 : Stratégie Digital Wallonia 2019-2024 : 5 thèmes et 20 objectifs.**

La stratégie 2019-2024 s'inscrit dans la continuité de celle de 2015-2018 et souhaite donner à l'économie numérique une juste place au sein de l'économie wallonne. La stratégie pourrait déjà avoir porté ses fruits, puisque le numérique, qui représentait 1,4 % du PIB wallon en 2013, a atteint 1,8 % en 2017. Une progression que l'on observe par ailleurs également en Flandre.

Le Baromètre 2018 de maturité numérique des entreprises wallonnes<sup>11</sup>, réalisé par l'Agence du Numérique dans le cadre de la stratégie Digital Wallonia, laisse observer que les entreprises wallonnes ne sont pas encore au rang souhaité.

Les actions locomotives qui visent à prolonger la dynamique positive sont représentatives des priorités de la stratégie Digital Wallonia 2019-2024. On en compte huit :

- Giga Région : un investissement de 60 millions d'euros sur 3 ans de la part des opérateurs mobiles ;
- Smart Région : un investissement de 4 millions d'euros sur 43 projets d'intelligence territoriale ;
- Éducation : un investissement de 21 millions d'euros qui a permis d'équiper 1 200 écoles et la sensibilisation de 40 000 enfants et adultes à la programmation et aux algorithmes sur 3 ans ;
- Internationalisation : le développement de 10 Hubs Digital Wallonia International à l'étranger ;
- Financement : la mise à disposition de 7 millions d'euros du Fonds W.IN.G pour les startups wallonnes ;
- Structuration de l'écosystème numérique : le développement d'une vitrine du secteur du numérique à travers la plateforme Digital Wallonia ;
- Maturité numérique des entreprises : la mise en place d'instruments pour sensibiliser les entreprises wallonnes (baromètres, outils d'auto-diagnostic, etc.) ;
- Administration numérique : la désignation d'un CIO (Chief Information Officer) pour piloter la transformation numérique du Service Public de Wallonie.

Digital Wallonia implique près de 2 500 acteurs wallons du numérique (entreprises, universités et acteurs publics)<sup>12</sup> et a jusqu'à présent participé à 24 projets de transformation de l'économie. Digital Wallonia est devenue une véritable marque sur laquelle s'appuie la communication régionale.

<sup>11</sup> <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/entreprises2018>

<sup>12</sup> <https://www.digitalwallonia.be/fr/tags/secteur-du-numerique#secteurDuNumerique>

Liens utiles

- Site officiel : <https://www.digitalwallonia.be/fr>
- Bilan 2015-2018, vision & actions 2019-2024 : <https://content.digitalwallonia.be/post/20190626100319/Bilan-strategie.pdf>

**5.4.3.2 Projet et consortium « Industrie du Futur » de Digital Wallonia**

« Industrie du Futur » est un projet et consortium de Digital Wallonia qui s'inscrit dans la dynamique européenne d'une double transition, numérique et écologique, que reflète la nouvelle stratégie industrielle de l'Europe. Le projet vise l'amélioration de la compétitivité des entreprises manufacturières wallonnes par l'usage des technologies numériques avancées. Il met l'accent sur la structuration de l'écosystème industrie 4.0 wallon et les domaines d'excellence de la recherche. L'objectif est de proposer et mutualiser des outils, de l'accompagnement et des aides facilitant la transformation des entreprises sur les court et moyen termes.

« Industrie du Futur » bénéficie du soutien d'une quarantaine de partenaires wallons. Le consortium agit comme un catalyseur en rassemblant des pôles de compétitivité, fédérations sectorielles, centres de recherche, clusters et acteurs de développement économique.

Dans le cadre du projet « Industrie du Futur », une étude consacrée aux **facteurs de réussite** pour devenir une industrie du futur a été réalisée en 2020 auprès de 26 entreprises (voir ci-dessous dans les liens utiles). Elle a notamment mis en avant l'importance du facteur humain et de la création d'un environnement favorable à la culture numérique et identifié 6 étapes clés pour un projet d'industrie 4.0.

À court terme, la Wallonie a les ambitions suivantes<sup>13</sup> :

- Sensibiliser 70 % des 2 000 entreprises manufacturières wallonnes répertoriées dans la base de données du consortium Industrie du Futur.
- Accompagner et/ou former 40 % du tissu des 2 000 industries manufacturières wallonnes sur au moins un enjeu de l'industrie du futur (stratégie, organisation, logistique ou technologique).
- Accompagner et/ou former 50 entreprises manufacturières identifiées comme avancées et prometteuses pour devenir des industries du futur à court terme.
- Labelliser "Factory of the Future" un minimum de 10 entreprises avec une diversité au niveau des secteurs industriels.
- Lancer 3 appels à projet favorisant le développement des filières sectorielles décloisonnées.

L'ambition 2020-2024 inclut un volet formation, en lien direct avec le projet 4.0-Ready.

Liens utiles

- Industrie du Futur : Bilan et actions (sur le site web de Digital Wallonia) : <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/industrie-du-futur-home>
- Publications liées à l'Industrie du Futur en Wallonie (sur le site web de Digital Wallonia) : <https://www.digitalwallonia.be/fr/projets/industrie-du-futur#publications>
- Étude de PwC et de l'AdN : « Industrie 4.0 : quels facteurs de réussite pour devenir une industrie du futur ? » :
  - <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/etude-industrie40-wallonie>
  - <https://content.digitalwallonia.be/post/20200618151613/Etude-PWC-AdN-Industrie-4.0-Complet.pdf>
- Démonstrateur Industrie 4.0 de Technifutur & Jobs@Skills : <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/demonstrateur-industrie40-technifutur>

<sup>13</sup> <https://emploi.wallonie.be/news/lindustrie-du-futur>

### 5.4.3.3 Programme Made Different

*Made Different* est un programme d'accompagnement pour la transformation numérique lancé par Sirris & Agoria qui s'inscrit dans le cadre du projet Industrie du Futur de Digital Wallonia.

Il a pour objectif de contribuer à faire des entreprises wallonnes des « usines du futur », créatrices de produits à une forte valeur ajoutée et capables de s'adapter aux fluctuations des marchés.

L'accompagnement des entreprises passe par sept transformations :

- 1) *World class production equipment* : s'équiper d'une infrastructure de production de pointe
- 2) *End-to-end engineering* : aborder la conception produit et processus dans son intégralité
- 3) *Digital production* : numériser les processus opérationnels
- 4) *Human centered production* : stimuler au maximum l'implication des collaborateurs
- 5) *Networked production* : mettre en place une organisation en réseau
- 6) *Eco-production systems* : adopter des systèmes de production écologiques et durables
- 7) *Smart production systems* : adopter des systèmes de production flexibles, auto-apprenants et adaptatifs

Le programme distingue deux titres : les entreprises « **Usines du futur** » et les entreprises « **Ambassadeurs** ». Au mois de juin 2020, six entreprises wallonnes disposaient du label « Usine du futur » et 14 sociétés étaient Ambassadeurs « Made Different »<sup>14</sup>.

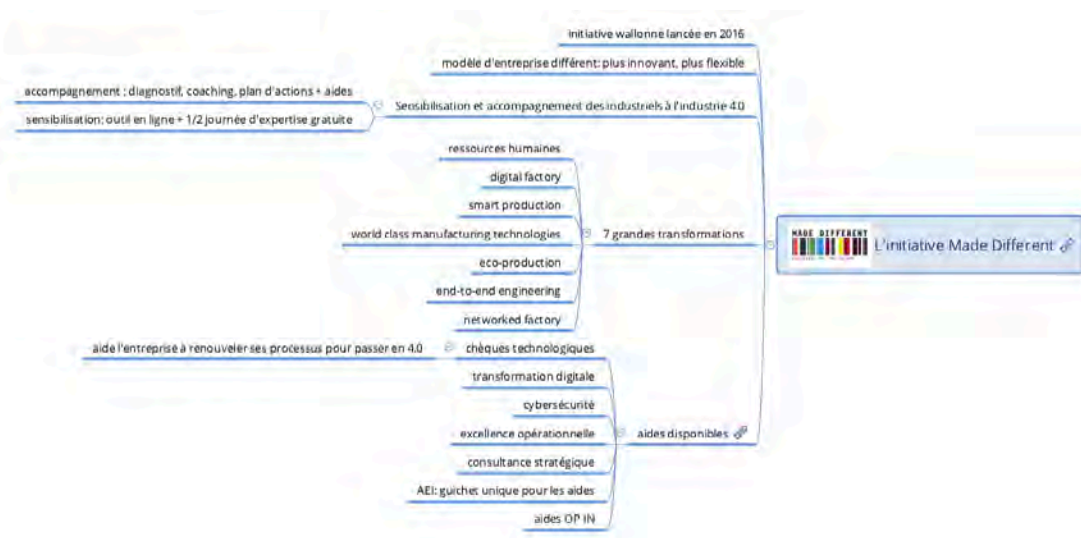


Figure 46 : L'initiative Made Different.

#### Liens utiles

- Site web officiel : <https://www.madedifferent.be/fr>
- Les 6 Usines du futur et les 14 Ambassadeurs Made Different : <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/laureats-industrie-du-futur>
- Made Different dans le catalogue des DIH européens : <https://s3platform.jrc.ec.europa.eu/digital-innovation-hubs-tool/-/dih/1161/view>

a) *Factories of the Future (Usines du futur)*

<sup>14</sup> <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/laureats-industrie-du-futur> et

<https://plus.lesoir.be/310287/article/2020-06-29/wallonie-le-lent-chemin-vers-lindustrie-du-futur>

D'une part, *Factories of the Future* (Usines du futur) est un label lancé par Agoria en 2015. Ce titre national est valable pour une durée de 3 ans. Pour devenir Usines du Futur, les entreprises doivent être engagées sur les sept transformations clés (*world class production equipment, end-to-end engineering, digital production, human centered production, networked production, eco-production et smart production systems*) de la méthodologie utilisée dans le cadre de Made Different.

Au mois de juin 2020, six sociétés wallonnes disposaient du label :

- 1) Jumo Automation (Eupen) : fabricant de capteurs industriels et de solutions d'automatisation ;
- 2) Alstom Belgium (Charleroi) : signalisation ferroviaire numérique, systèmes de traction et convertisseurs auxiliaires ;
- 3) Valeo (Ghislenghien) : systèmes d'éclairage polyvalent à haute valeur ajoutée pour le secteur automobile ;
- 4) AW Europe (siège d'exploitation à Saint-Ghislain) : producteur de système de navigation pour voitures et de pièces automobiles ;
- 5) STAS (siège d'exploitation à Marquain) : spécialiste en semi-remorques à fond mouvant et bennes.
- 6) JTEKT Torsen (Strépy-Bracquegnies) : fabrication des différentiels automobiles qui équipent de nombreuses marques : Audi, Fiat, Toyota, etc.

Or, on estime à environ 2 000 le nombre d'entreprises manufacturières (dans six secteurs précis : agroalimentaire ; pharmaceutique et biotechnologies ; chimie, caoutchouc et plastique ; aéronautique ; technologies et fabrication de machines ; construction) devant impérativement se lancer vers l'industrie 4.0. Parmi celles-ci, 1 120 environ ont néanmoins été sensibilisées au processus. En 2020, le ministre wallon de l'Économie, Willy Borsus, a par ailleurs débloqué un budget de 18 millions d'euros pour les trois prochaines années, afin de labelliser un minimum de 10 nouvelles entreprises, accompagner 50 autres déjà plus avancées et toucher 40 % du tissu manufacturier global<sup>15</sup>.

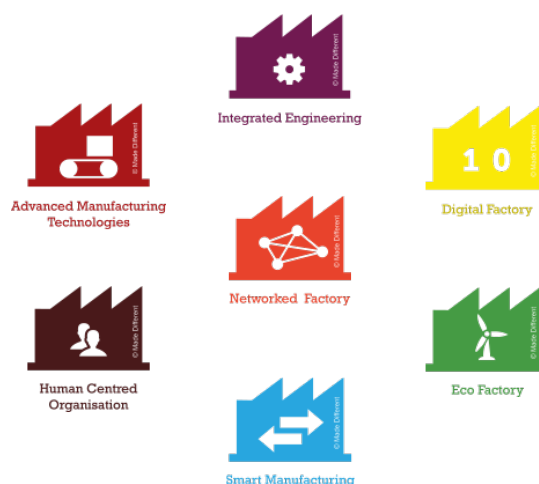
Dans le cadre du label, un livre blanc mettant en avant 12 bonnes pratiques a été publié.

#### Liens utiles

- Livre blanc « *Factories of the Future : 12 cas concrets* » : <https://www.agoria.be/fr/Livre-blanc-Factories-of-the-Future-12-cas-concrets>
- *Factories of the Future belges* sur le site d'Agoria : <https://manufacturingcommunity.agoria.be/fr/usines-du-futur/>
- Dernières usines labellisées : <https://www.agoria.be/fr/Quatre-membres-d-Agoria-laureats-2020-du-programme-Industrie-du-Futur-en-Wallonie>
- Étude de PwC et de l'AdN : « *Industrie 4.0 : quels facteurs de réussite pour devenir une industrie du futur ?* » : <https://content.digitalwallonia.be/post/20200618151613/Etude-PWC-AdN-Industrie-4.0-Complet.pdf>

---

<sup>15</sup> <https://plus.lesoir.be/310287/article/2020-06-29/wallonie-le-lent-chemin-vers-lindustrie-du-futur>



**Figure 47 : Les sept transformations clés pour devenir une Usine du futur.**

b) *Ambassadeurs Made Different*

Les Ambassadeurs sont des entreprises qui ont mis en œuvre des initiatives innovantes et pionnières sur une ou plusieurs transformations numérique et technologique parmi les sept transformations clés de la méthodologie Made Different Wallonia (voir plus haut). Ces entreprises ont le potentiel pour devenir assez rapidement des Usines du Futur (cf. point a).

Au mois de juin 2020, 14 sociétés wallonnes disposaient du titre « Ambassadeur Made Different » dont cinq font partie de la filière « bois »<sup>16</sup>.

#### 5.4.3.4 Aides wallonnes pour une Industrie du futur

- Programme d'accompagnement **Made Different** Digital Wallonia : propose notamment un diagnostic approfondi des processus de production avec possibilité de l'étendre à la stratégie, vente et achat, dans l'optique de remettre un plan d'action.
- **Chèques-entreprises** : permettent de financer des prestations liées aux besoins de l'entreprise, à son degré de développement et de maturité : en phase de création, en croissance ou au stade de la transmission.
- Subvention **OP IN** (Operating Innovation) : soutien aux innovations d'organisation (ressources humaines) et/ou de procédé (production ou distribution).
- Programme **Win<sup>2</sup>Wal** : vise à stimuler la recherche stratégique en amont de projets identifiés par les entreprises wallonnes.
- **Projets R&D Pôle de compétitivité** : le Gouvernement wallon s'est engagé à faire bénéficier des aides régionales maximales les projets initiés et pilotés par le secteur privé dans les Pôles. Les projets ne peuvent être introduits dans un Pôle que lors d'un appel à projets. Néanmoins, en amont de celui-ci, il est possible pour l'entreprise de contacter proactivement le Pôle afin d'obtenir une aide au montage du projet.
- **Aides à l'investissement** : la Wallonie compte 9 Investis<sup>17</sup> (Ath, Mons, Gosselies, Louvain-la-Neuve, Namur, Liège, Eupen, Marche, Arlon). Ces sociétés d'investissement et de financement constituent des interlocuteurs professionnels de proximité pour les entreprises en quête de

<sup>16</sup> <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/laureats-industrie-du-futur>

<sup>17</sup> [http://www.sowalfin.be/sowalfin/sowalfin\\_fr/notre-mission/nos-partenaires/les-investis-wallons/index.html](http://www.sowalfin.be/sowalfin/sowalfin_fr/notre-mission/nos-partenaires/les-investis-wallons/index.html)

moyens pour financer leurs multiples projets : création, innovation, croissance, investissements, transmission et exportation. La SRIW (Société Régionale d'Investissement de Wallonie) n'octroie pas d'aide mais des interventions privilégiant les investissements à moyen ou long terme.

- **Living labs**<sup>18</sup> : leur objectif est de développer, tester et mettre en œuvre des solutions avec les usagers.
- ...

#### Liens utiles

- Les aides pour devenir une Industrie du Futur sur le site web de Digital Wallonia : <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/aides-publiques-industrie40>

### **5.4.3.5 Upskills Wallonia**

Upskills Wallonia est un projet pilote de développement des compétences digitales en soutien à la transformation numérique des entreprises et des services ainsi qu'au maintien dans l'emploi des travailleurs wallons.

Le projet a été lancé suite à la crise sanitaire liée au COVID-19 et sa mise en œuvre sera confiée conjointement à l'Agence du Numérique et au FOREM.

Upskills Wallonia se déroulera en 2020 et 2021 avec comme perspective, après une première évaluation, la préparation d'un projet plus large à déposer dans le cadre de la nouvelle programmation FSE+ / FEDER 2021-2027. L'objectif consiste à mettre en place un volume de formation qui soit en adéquation avec l'évolution du marché de l'emploi en conscientisant les entreprises.

Concrètement il s'agira de la formation de 125 000 travailleurs par an aux compétences digitales et transversales. Les travailleurs précaires seront les premiers ciblés. Par ailleurs, la volonté d'Upskills Wallonia est de constituer un référentiel commun et un portail unique sur le territoire wallon.

Le projet pilote vise à concrétiser un premier groupe d'objectifs opérationnels basés sur le principe de « *proof of concept* » et pour lequel les objectifs, la méthodologie de mise en œuvre et le financement global nécessaire à sa réalisation doivent être précisés.

*« Dans la perspective de la formulation de recommandations et de l'établissement d'une stratégie wallonne de développement des compétences digitales à moyen terme, le projet s'inscrit dans et soutiendra le déploiement d'une offre de formation harmonisée aux métiers TIC et aux compétences digitales à développer par les opérateurs de formation et d'enseignement en formation initiale et continue. Il accordera une attention particulière à la consommation énergétique/climatique des outils numériques et à leur dimension éthique, encouragera l'utilisation des Green IT et stimulera une gestion raisonnée de ces outils »* (Note au Gouvernement wallon, 12 mai 2020).

---

<sup>18</sup> <https://www.digitalwallonia.be/fr/recherche?types=profil&tags=living-lab>





**Figure 48 : Méthodologie Upskills Wallonia.**

Les entreprises qui auront élaboré un Plan de transformation à l'issue du programme « Made Different » seront invitées à le traduire en stratégie de ressources humaines et en plan de formation. Upskills Wallonia devra proposer une approche équivalente pour les organisations ne bénéficiant pas de ce programme. À cet égard, le projet prévoit le testing de la méthodologie auprès d'un groupe de PME-TPE qui veulent étendre leurs activités en ligne (e-commerce) ou transformer leurs process.

#### **5.4.3.6 Les Centres de compétence et le Pôle de compétitivité MecaTech**

Parmi les 24 Centres de compétence que compte la Wallonie, cinq en particulier ont des activités en lien avec le secteur cœur du numérique :

- 1) Technifutur (Liège Science Park) : industrie, numérique et mobilité.
- 2) Techno.bel (Ciney) : technologies de l'information et de la communication.
- 3) TechnoCampus (Gosselies) : formation technologique dans les métiers du futur (impression 3D, robotique, assemblage en général, automatisme, conception, maintenance, technologie de production, sécurité, usinage, plasturgie,...)
- 4) Technocité (Hornu) : technologies de l'information et de la communication et industrie culturelle et créative.
- 5) Technofutur TIC (Gosselies) : technologies de l'information et de la communication.

Relevons également le Pôle de compétitivité MecaTech dont la mission est d'accroître la compétitivité de la Wallonie en favorisant les échanges entre les mondes de l'industrie, de la recherche et de la formation. Le Pôle a décidé d'orienter sa stratégie vers une numérisation du tissu industriel pour les années à venir. Celle-ci agira sur trois niveaux :

- 1) Favoriser l'intégration du numérique dans les produits développés et commercialisés par les membres du Pôle (tous métiers confondus : maintenance, automobile, dispositifs médicaux, objets connectés...).
- 2) Numérisation des processus industriels, en vue d'améliorer la qualité, la productivité et la compétitivité.
- 3) Développement de nouvelles compétences au sein d'entreprises spécialisées dans la numérisation et l'automatisation des entreprises et particulièrement des PME. Parmi les compétences à offrir, citons : la simulation, l'automatisation, le high computing, le big data, l'additive manufacturing, sensors actuator, l'intelligent maintenance, la microelectronics, power electronics, micro-fluidique, numerisation of integrated chains.

Les principaux projets auxquels MecaTech est associé sont IOT4INDUSTRY (projet européen axé sur l'internet des objets), Factory 4.0<sup>19</sup> (projet Interreg France Wallonie Vlaanderen) et ROBOTIX-Academy (projet Interreg Grande Région)<sup>20</sup>.

#### Liens utiles

- Liste des 24 Centres de compétences wallons : <https://www.leforem.be/centres-de-competence/liste-des-centres.html>
- Pôle de compétitivité MecaTech :
  - Sur le site web de Digital Wallonia : <https://www.digitalwallonia.be/fr/annuaire/pole-mecatech>
  - La stratégie du Pôle dans le numérique : <https://www.polemecatech.be/fr/numerique/>
- Plus d'informations sur les projets IOT4INDUSTRY, Factory 4.0 et ROBOTIX-Academy : <https://www.polemecatech.be/fr/numerique/programme-dactions/>

#### 5.4.3.7 Écosystème d'accompagnement des startups numériques

Il existe un écosystème<sup>21</sup> wallon d'accompagnement des startups numériques, composé de six structures :

- fonds d'investissement : W.I.N.G. (régional) et LeanSquare (Liège) ;
- intercommunales : IDELUX (Luxembourg) et BEP (Namur) ;
- accélérateurs : Digital Brabant wallon et Digital Attraxion (Hainaut).

Cet écosystème d'accompagnement participe à la coordination du paysage numérique wallon, ainsi qu'à la visibilité et la lisibilité de ses acteurs. Les cinq structures locales de l'écosystème d'accompagnement gèrent ainsi à leur tour un écosystème numérique local, qui se voit attribuer une ou plusieurs (maximum 4) spécialisations selon la méthodologie suivante : les écosystèmes émettent des propositions de domaines numériques dans lesquels ils se reconnaissent une expertise et sur lesquels ils souhaitent se positionner au niveau régional. Ces propositions sont soumises à l'analyse et à l'approbation de la Sowalfin en concertation avec l'Agence du Numérique.

#### 5.4.3.8 Digital Innovation Hubs (DIH) wallons

Les structures européennes que sont les DIH sont également présentes en Wallonie.

Le site web de Digital Wallonia donne la définition suivante d'un DIH : « *organisation ou groupe coordonné d'organisations (dont les compétences sont complémentaires) qui soutient les entreprises (en particulier les PME) dans leur transformation numérique, dans un esprit non lucratif* ».

Un DIH offre quatre types de services :

- 1) Sensibilisation, accompagnement, expertise technologique et démonstration (tester avant d'investir) ;
- 2) Formation et développement des compétences ;
- 3) Recherche de financement ;
- 4) Mise en réseau et suivi de l'écosystème d'innovation (besoins des entreprises et offre de solutions)

En avril 2020, un appel à projets visant la désignation de DIH wallons a été lancé par le SPW Économie, Emploi, Recherche. Il s'est clôturé le 22 juin. Les futurs DIH wallons pourront par la suite participer aux appels restreints lancés par la Commission européenne fin 2020 et 2021 dans le cadre du nouveau

<sup>19</sup> <https://www.sirris.be/fr/factory-40>

<sup>20</sup> <https://www.polemecatech.be/fr/numerique/programme-dactions/>

<sup>21</sup> Un écosystème n'est pas un réseau ou une association formelle ; c'est un regroupement d'acteurs, rassemblant les offreurs de produits et services et les utilisateurs de ces produits et services, confrontés à des problématiques similaires.

programme pour une Europe numérique (*Digital Europe Program*). Les DIH wallons sélectionnés au niveau européen pourront bénéficier d'un cofinancement régional. Les activités seront menées pour une période de 7 ans (2021-2027 ou 2022-2028).

#### Liens utiles

- Appel à projets 2020 : <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/appel-a-projets-dih>

### 5.4.4 Économie créative

Dans sa DPR 2019-2024, le Gouvernement wallon ne fait pas allusion à l'économie créative en tant que telle. Il privilégie le concept d'innovation au sens large. Ainsi, les initiatives lancées en faveur de l'économie créative sous les deux précédentes législatures laissent désormais la place à des politiques visant à stimuler l'innovation (technologique et non technologique). Cela se note dans la définition de la nouvelle Stratégie de Spécialisation Intelligente (S3) et l'abandon du programme-cadre Creative Wallonia. Ci-dessous, il est proposé un tour d'horizon des diverses initiatives prises en faveur de l'économie créative au niveau wallon depuis ses premières fondations avec Creative Wallonia et sa vision holistique jusqu'à l'élaboration actuelle de la Stratégie S3 et ses chantiers parallèles en matière d'innovation.

#### 5.4.4.1 Les programmes wallons pour l'économie créative

Tout commence avec le lancement de **Creative Wallonia**. Ce programme-cadre initié en 2010 met la créativité au cœur du développement économique wallon. Grâce à son budget annuel de 8 millions €, il est possible de tester différentes expériences pour soutenir l'économie créative. Cette démarche *top down* débute par des appels à projets. Trois axes d'action sont prévus : la promotion de la société de la créativité, la fertilisation des pratiques innovantes ainsi que le soutien à la production innovante. Le premier axe a notamment donné naissance à Nest'Up, un encadrement d'entrepreneurs pour accompagner leur projet vers la mise sur pied de leur start up. Pour assurer le second volet, une Semaine de la Créativité - qui se tenait annuellement - garantissait la visibilité de la créativité. Enfin, le troisième pilier prévoyait le financement des projets avec des bourses, Boost-Up. (SPW Economie Emploi Recherche<sup>22</sup>)

En 2013, la Région wallonne reçoit le label de district créatif : **Wallonia European Creative District** (WECD). Le programme qui y est joint est en partie financé par la DG Grow de la Commission européenne. L'objectif est d'étudier et de tester un modèle de gouvernance et des outils pour régénérer le dynamisme économique grâce aux secteurs créatifs. Quatre domaines d'actions sont privilégiés : la formation et l'éducation pour accroître les compétences en matière de créativité, le soutien aux entreprises créatives, l'accès aux financements des industries créatives et faciliter les logiques de réseaux. La vision holistique qu'elle sous-tend met en évidence l'importance d'intégrer une multitude d'acteurs, de travailler de manière intersectorielle, de miser sur l'intelligence collective et les processus itératifs cruciaux dans la créativité. Le programme WECD se clôture trois ans plus tard et a permis, entre temps, d'intégrer les enseignements à la nouvelle mouture du programme Creative Wallonia (2014-2019). Le label européen assure également à la Région une visibilité en matière de soutien à l'économie créative. Ainsi en 2014, l'intervention du fonds européen de développement régional (FEDER) permet de financer pleinement la politique des hubs créatifs. Lancés tout d'abord via le programme Creative Wallonia au travers de projets pilotes de petite envergure, les hubs créatifs ont ensuite été déployés dans les principales villes wallonnes et se sont petit à petit dotés de lieux, d'équipements et de véritables équipes d'animation permettant la diffusion de la créativité à une échelle locale. (5.4.4.3 voir 5.4.4.1 c)).

À noter également qu'en 2015, la **Smart Specialization Strategy** (3S Strategy) adoptée par la Région constitue l'opportunité d'intégrer l'économie créative dans la réflexion sur le redéploiement économique wallon à court et moyen terme. Mais Creative Wallonia prend fin en 2019. En effet, l'attention des

---

<sup>22</sup> <http://economie.wallonie.be/content/creative-wallonia>

autorités wallonnes se détournent de l'économie créative au profit de Digital Wallonia et de l'innovation, plus globalement. La politique des hubs créatifs reste toutefois financée via le FEDER jusqu'en 2023.

Le travail débuté avec Creative Wallonia se poursuit par ailleurs sur le plan international au travers de deux projets Interreg Europe : Creadis 3 et RCIA (projet issu du réseau déjà existant « Alliance européenne pour les industries créatives »), tous deux s'étalant de 2017 à 2021. Alors que le premier se centre sur les questions de gouvernance des écosystèmes économiques créatifs, le second est davantage orienté vers l'entrepreneuriat créatif. Concrètement, ces deux projets permettent à l'administration wallonne, à travers le SPW Economie, Emploi et Recherche, d'approfondir la réflexion débutée avec Creative Wallonia en allant s'inspirer des bonnes pratiques européennes, en travaillant à l'identification des acteurs et réseaux créatifs wallons, en valorisant ces acteurs créatifs wallons à l'étranger et en menant une réflexion en profondeur sur la structuration nécessaire au déploiement de l'innovation et de l'économie créative en Région wallonne.

L'enveloppe pour **Creadis3** s'élève à quelque 1,4 million €. Le réseau rassemble la Wallonie, la Région Émilie-Romagne en Italie, la Région de Finlande centrale, le Pays Basque, la Slovaquie et la Région de Grèce de l'Ouest. Le projet vise à accorder les agendas politiques afin de faire de l'économie créative un levier pour le développement économique. Les ambitions sont les suivantes (Interreg/Creadis 3<sup>1</sup>) :

- Améliorer les modèles de gouvernance en alignant les politiques territoriales pour soutenir un soutien spécifique aux secteurs créatifs ;
- Augmenter les synergies entre les instruments de développement économique et la culture ;
- Soutenir l'implantation des secteurs créatifs dans leur écosystème local, attirer les talents et les entreprises créatives ;
- Améliorer les collaborations et les fertilisations transsectorielles entre les secteurs créatifs et les autres pans de l'économie, de la recherche et de l'éducation pour dynamiser l'innovation ;
- Favoriser l'internationalisation des entreprises créatives locales ;
- Accroître la présence des entreprises créatives dans le Fond structurel et d'investissements européen (ESIF) ainsi que dans Research and Innovation Smart Specialisation Strategy (RIS3).



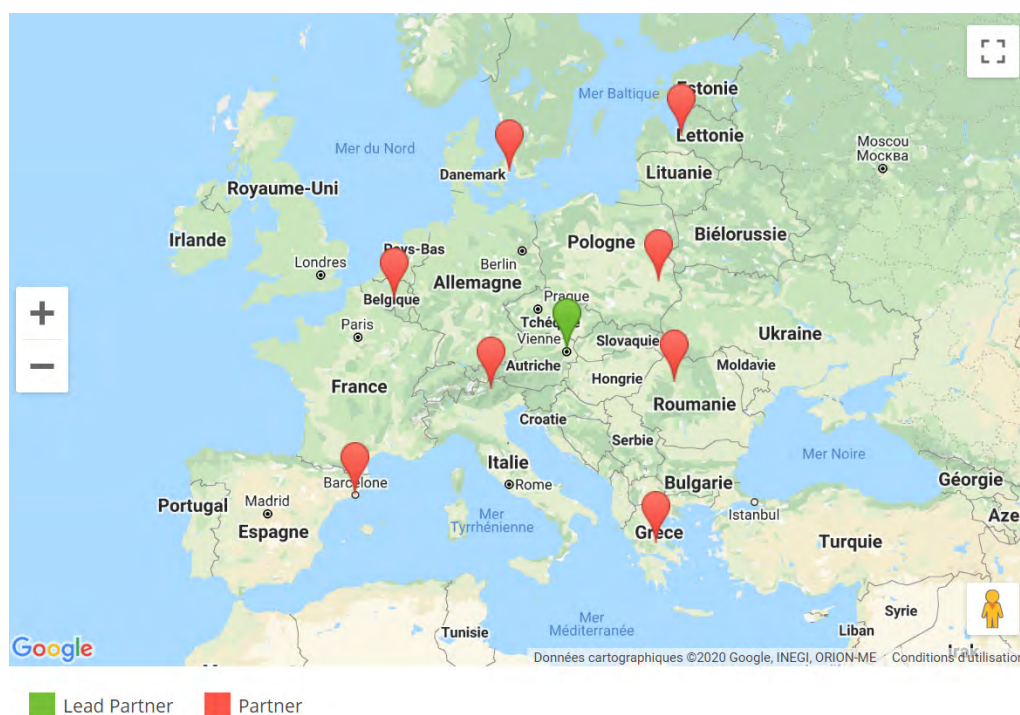
**Figure 49 : Les partenaires de Creadis 3 (source : <https://www.interreguurope.eu/creadis3/>)**



**L'Alliance européenne pour les industries créatives** peut compter sur plus d'1,8 million € pour réaliser ses objectifs de gouvernance renforcée en faveur du secteur créatif. Cela passe par une série d'ambitions :

- Renforcer le niveau de compétitivité des entreprises créatives en renforçant leurs compétences et en soutenant leur croissance sur le marché international ;
- Adapter les mécanismes de financements aux particularités du secteur créatif ;
- Sensibiliser les secteurs de l'économie traditionnelle à la plus-value de la créativité pour leur propre développement ;
- Favoriser une approche holistique plutôt que des collaborations transsectorielles ponctuelles ;
- Positionner les entreprises créatives comme le chaînon manquant entre les secteurs et les disciplines pour favoriser l'innovation et la compétitivité ;
- Redorer l'image d'un territoire en soulignant son attractivité et son côté innovant ;
- Positionner le secteur créatif comme un pilier des mesures promouvant la compétitivité.

Le programme est emmené par l'Autriche. Il rassemble également Barcelone, le Danemark, la Lettonie, la ville de Lublin (Pologne), la région roumaine du nord-ouest, le sud-Tirol italien, et la région centrale de la Grèce.



**Figure 50 : Les partenaires de RCIA (source : <https://www.interregeurope.eu/rcia/>).**

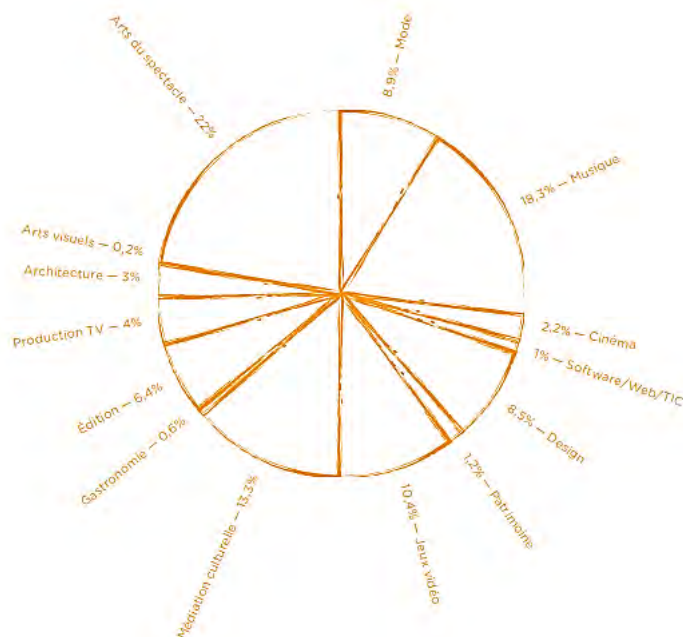


#### 5.4.4.2 L'écosystème créatif wallon

Creative Wallonia ainsi que les programmes européens ont mis en lumière l'écosystème créatif wallon. Il rassemble une multitude d'acteurs et d'initiatives. Il y a évidemment les structures de formation comme les universités, mais aussi plus sectorielles comme les écoles d'art ou les formations ponctuelles et ciblées sur les besoins spécifiques des créatifs. Les organisations qui accompagnent les business plans, qui offrent la possibilité de tester les idées, qui orientent pour le financement et le marketing du projet sont tout aussi importantes. Il existe des soutiens financiers comme Start'Invest dédiés aux projets créatifs. Différents lieux proposent également des accompagnements ciblés, des espaces de travail, des lieux d'échanges et de partage, organisent la mise en réseau et la visibilité des créatifs wallons. Ces lieux dispersés répondent partiellement ou uniquement aux besoins des créatifs. Il existe ainsi des fablabs, des Living Labs ou encore les espaces de coworking, des incubateurs et des espaces créatifs partagés. Les hubs, eux, ont l'avantage de regrouper dans leurs infrastructures une palette de service dédiés aux créatifs. On peint ici brièvement l'écosystème dans lequel baignent les acteurs de l'économie créative wallonne. Mais ils ne sont pas les seuls espaces dédiés à la création (*CREADIS 3: MAPPING 2 - REGIONAL CREATIVE ECOSYSTEM WALLONIA*, 2018).

#### Les instruments de financement

- **Wallimage** s.a. : Wallimage et Wallimage Entreprise, lancées respectivement en 2001 et 2008, sont financées par la Région wallonne et la Fédération Wallonie-Bruxelles. L'objectif est de promouvoir l'emploi wallon en assurant le développement de l'audiovisuel. Cela est mis en œuvre grâce à l'investissement dans des productions qui feront d'importantes dépenses en Région wallonne (Wallimage) ou la prise en capitale dans des sociétés spécialisées dans l'audiovisuel. Il s'agit aussi, en parallèle de ces activités de financement, de mettre le cinéma wallon sous les projecteurs. Après avoir soutenu plus de 400 projets et pris en capital dans plus de 30 entreprises, Wallimage s.a. affiche un bilan positif. Ainsi, sur les 89 millions € investis depuis 2001, ces fonds peuvent se targuer d'avoir une retombée sur investissement quatre fois supérieur, soit quelque 352 millions € dont a, en retour, bénéficié la Région. <https://www.wallimage.be/fr>
- **Star'Invest** : Il s'agit d'un fonds financé par la Région wallonne, la Fédération Wallonie-Bruxelles et Finance.brussels. Créé du partenariat entre les deux premières entités fédérées en 2009, elle a été rejointe par le bras financier de la Région bruxelloise cinq ans plus tard. St'Art s'adresse aux PME/TPE et les asbl. Les apports en capitaux prennent la forme de prise de participation et/ou de prêts. Elle collabore avec les autres organismes de financement et prend donc parfois le rôle de levier, d'attirer la confiance d'autres investisseurs. En huit années d'exercice (2010-2018), St'Art a investi 15,36 milliards €. La répartition entre les secteurs s'est effectuée au profit premièrement des arts du spectacle, puis de la musique, comme l'indique le Rapport annuel 2017-2018 (Start, n.d.).



**Figure 51 : Ventilation des investissements de Start'Invest (<http://start-invest.be/Les-industries-culturelles-et-creatives>).**

- **Boost Up/Industries créatives** : Dans la foulée de Creative Wallonia, Boost Up est lancé (voir supra.). Il a financé les entrepreneurs et PME et TPE source de créativité à travers des appels à projet jusqu'à la clôture de Creative Wallonia. Géré par Wallonie Design (voir infra.), l'enveloppe s'élève à 40 000€ pour le projet sélectionné. Pour participer, les projets doivent déjà être en phase de commercialisation, ce qui veut dire que les phases test et prototypage se sont avérées concluantes. En outre, le projet doit être durable et idéalement associer les dimensions créatives et industrielles. Il devrait également avoir un effet d'entraînement positif sur l'emploi et être source de nouveaux partenariats.  
<https://ec.europa.eu/growth/tools-databases/regional-innovation-monitor/support-measure/boost-creative-industries>

#### Les lieux et services dédiés à l'économie créative

- **Les Clusters wallons** : Ces groupements d'entreprises facilitent également la créativité et l'innovation par la mise en réseau. Un cluster mise sur une masse critique, la coopération entre ses membres aux ressources complémentaires pour renforcer l'économie régionale. Il existe différents types de clusters, transversaux ou thématiques.  
Au sein des sept clusters wallons actuels, le Cluster Twist se concentre sur les technologies numériques de l'image, du son et du texte. Il compte parmi ses membres, CREATIS et Pôle Image (voir infra). Aujourd'hui, le Cluster Twist se spécialise sur six axes d'action : la 3D stéréoscopique, les contenus Internet /mobile, l'archivage numérique, le Serious Game, la Motion capture et le Digital Signage. <https://clusters.wallonie.be/twist-fr/index.html?IDC=1697>
- **Living labs** : Ils visent le développement d'innovations technologiques ou non technologiques via l'application de méthodes d'apprentissage et de test centrées sur l'utilisateur. Des expériences pilotes de Living labs ont été déployées sous Creative Wallonia. Au nombre de quatre, ces living labs détiennent chacun leur domaine d'expertise.

- WeLL (pour Wallonia e-health Living Lab) se concentre sur le domaine de l'e-santé et soutient donc les innovations technologiques au service de la santé. Il se situe aux Isnes, dans le Parc Crealys. <http://well-livinglab.be/>
  - Smart Gastronomy Lab, comme son nom l'indique, vise le domaine de l'alimentation au sens large (tendances actuelles, durabilité de la production, équilibre alimentaire, etc.). Il travaille en partenariat avec le laboratoire en Sciences gastronomiques de Gembloux, Agro-Bio Tech, et y a également installé ses quartiers. <http://www.smartgastronomy.be/>
  - Click', plus particulièrement, s'adresse aux créatifs. Il fonctionne en partenariat avec l'Institut de recherche pour les Technologies créatives de l'UMons – Numediart -, avec le centre d'excellence en technologies de l'information et de la communication (CETIC) et le centre de recherches en innovations technologiques, Multitel. A Mons, Click' offre sous un même toit un fablab, un living lab et un hub. <https://www.le-click.be/>
- **Wallonie Design** : Cette agence régionale promeut le design comme moteur de développement économique durable. L'ambition est d'intégrer toujours davantage le design au sein des entreprises wallonnes. Elle s'adresse aux entreprises et aux designers. Au service des premières, elle offre un coaching. Aux seconds, elle propose des workshops, coaching, mise en réseau, un fablab et une visibilité. Afin de coller aux besoins du marché, l'asbl favorise les échanges entre les écoles et les entreprises. Elle offre également des formations pour accroître les compétences en design. Enfin, elle offre ses conseils aux décideurs wallons. <http://walloniedesign.be/>
  - **Job'in Design** : C'est une pépinière d'entreprises actives dans le Design, Job'in Design a ses bureaux au sein de l'espace de coworking Design Station. Elle propose un accompagnement ciblé, une visibilité et l'orientation pour un soutien financier.
  - **Pôle Image** : Créé en 2006, il regroupe un réseau d'entreprises qui ont en commun l'image. Le cinéma, l'imagerie de synthèse, l'animation, la publicité, la distribution digitale, la numérisation d'archives et l'audiovisuel sont autant de domaines qui y sont liés. Situé à Liège, il accueille plus de 30 entreprises et quelque 400 travailleurs. <http://www.lepole.be/>
  - **Espaces de coworking** : L'Agence du numérique gère un réseau d'espaces de coworking en Wallonie. Ce réseau est soutenu par le programme Digital Wallonia (voir 5.4.3.1). Au nombre de 21, ces espaces s'engagent à offrir un minimum de services (espaces de travail adapté, équipements, catalogue de formations, événements, etc.) et surtout une communauté de travailleurs. Ils adhèrent à une charte commune.
  - Les **espaces créatifs partagés** : Ils sont variés et ne répondent pas à une structure ni à une organisation commune. Ci-après, quelques exemples :
    - Comptoir des ressources créatives offre plusieurs antennes réparties dans les villes wallonnes. Celles-ci sont portées et gérées par un réseau de créatifs qui mettent en commun leur ressources autant matérielles que cognitives. <https://www.comptoirdesressourcescreatives.be/>
    - Composite Charleroi propose des espaces de travail avec l'ambition de développer le réseau de créatifs carolos. <https://composite-charleroi.be/>
    - Design Station accueille, notamment, Job'in Design et Wallonie Design au cœur de son bâtiment phare à côté de la gare des Guillemins. Financés par la SPI et le FEDER, le bâtiment se veut une vitrine du design wallon tout en assurant le rôle d'incubateur et proposant des ateliers de travail. <http://www.design-station.be/>
    - Hang'Art localisé à Namur propose aux artistes et créateurs des espaces où peuvent se tester et se développer leurs productions. Le partage des lieux favorise l'originalité et les croisements entre disciplines. <http://hangart.be/>

Il existe donc une série de structures et mesures pour soutenir l'économie créative en Région wallonne. Le schéma ci-dessous (Figure 52) indique les acteurs qui interviennent aux différentes étapes de la chaîne de valeur. De l'embryon d'une idée créative à son internationalisation en passant par sa concrétisation, les différentes étapes de la chaîne de valeurs sont reprises ici :

- *Compétences development* : Éduquer et former pour acquérir de nouvelles compétences.
- *Creation* : Augmenter les capacités d'innovation, d'expérimentation, de croissance des entreprises créatives. Cela passe par le renforcement des infrastructures permettant ces expériences.
- *Entrepreneurship* : Soutenir les individus ou les entreprises dans le montage de leur projet créatif. Cela peut se traduire par des incubateurs d'entreprises, par exemple.
- *Innovation* : Investir dans la recherche et le développement puisqu'ils permettent de penser à des produits, services, et marchés innovants.
- *Growth* : Promouvoir la production ou la création de produits et services, autant que l'accélération du développement d'un projet créatif ou le partage et la mise en place de bonnes pratiques.
- *Financing* : Accéder aux ressources financières (privées ou publiques), cela peut se traduire par des fonds de garantie ou des levées de capital.
- *Internationalization* : Aider à entrer et devenir compétitif sur le marché international.



Source : D'après CREADIS 3: MAPPING 2 - REGIONAL CREATIVE ECOSYSTEM, WALLONIA

Figure 52 : L'écosystème wallon de l'économie créative.

### 5.4.4.3 Les hubs créatifs

Depuis 2014, notamment grâce à l'intervention des fonds européens (FEDER), le soutien wallon à l'économie créative se concentre sur la création et le développement des hubs créatifs. La phase pilote en 2014-2015 lancée par Creative Wallonia, bénéficiait d'un budget de 1,4 million €. Depuis 2016, le budget a été augmenté à hauteur de 53 millions € (infrastructures comprises), un peu moins de la moitié financée par le FEDER. Le SPW Economie Emploi Recherche (direction de la politique économique) est administration fonctionnelle pour la mesure du programme FEDER 2014-2020 dédiée aux hubs créatifs.

Les hubs sont devenus le lieu emblématique du soutien à l'économie créative. Ces hubs créatifs ont l'ambition de soutenir les secteurs créatifs à partir de leur ancrage local. Ils cherchent et stimulent les artistes et les créatifs afin de les inscrire dans un réseau local dynamique. Un hub est ainsi une communauté de partenaires, d'acteurs clés locaux. Il y a cette volonté de fournir un *middleground* (voir 3.4.4.2) propre à chaque bassin territorial. La proximité du terrain fait se rencontrer les entreprises, les bailleurs de fonds, les autorités publiques, les intercommunales, les centres de recherches et autres organisations par l'intermédiaire des hubs. Chaque hub a ainsi ses particularités, basées sur son tissu local. Les hubs proposent, globalement –puisque chaque hub est autonome - de la sensibilisation (événements, moments de rencontres et de partage), des transferts de compétences (via des workshops par exemple), un accompagnement individualisé ou collectif grâce à des formats créatifs (focus groupes, idéation, design thinking, prototypage rapide, etc.). Les hubs offrent, pour la plupart, des espaces de coworking, des fablabs, et une mise en réseau transectorielle.

En outre, l'idée est de les structurer en un réseau. Si les hubs fonctionnent à partir de leurs ressources locales, il existe une coordination au niveau régional en vue de garantir la circulation des enseignements et des bonnes pratiques.<sup>23</sup> L'ancrage local des hubs correspond mieux au polycentrisme wallon. Actuellement au nombre de 7 (+ 2 dans l'agglomération liégeoise), les hubs couvrent une bonne partie du territoire régional. Ils sont présents dans la majorité des villes, moyennes et grandes.

Il existe 9 Hubs créatifs en Wallonie:

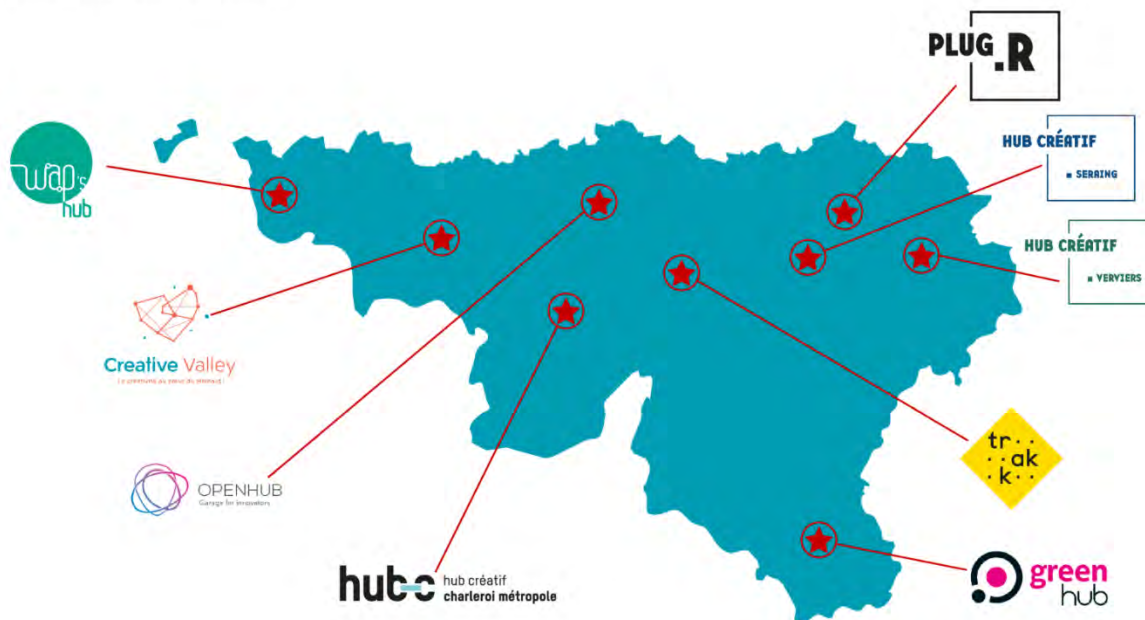


Figure 53 : Les hubs créatifs wallons.

<sup>23</sup> Entretiens avec le SPW Economie et Formation professionnelle en date du 13 juillet 2020.

	Lieu d'implantation	Meneur de projet
<b>OpenHub</b>  <a href="https://www.openhub.be/">https://www.openhub.be/</a>	Louvain-la-Neuve	Université (UCL)
<b>Waps'Hub</b>  <a href="https://www.wapshub.be/projets/">https://www.wapshub.be/projets/</a>	Tournai	asbl Wap's Hub
<b>TRAKK</b>  <a href="https://www.trakk.be/">https://www.trakk.be/</a>	Namur	CEI (BEP) + Université (UNamur) + asbl KIKK
<b>Click (anciennement Creative Valley)</b>  <a href="https://www.le-click.be/">https://www.le-click.be/</a>	Mons	Ville Mons + université (UMons) + CEI/ADL (IDEA/LME) + asbl FabLab Mons
<b>Plug-R</b>  <a href="https://www.plug-r.be/">https://www.plug-r.be/</a>	Liège	Université (ULiège) + agence locale d'investissement (Noshaq) + asbl Idcampus
<b>GreenHub</b>  <a href="https://green-hub.be/le-green-hub/">https://green-hub.be/le-green-hub/</a>	Arlon	Université (ULiège)
<b>Hub-C Charleroi Métropole</b> (anciennement BubbleHub)  <a href="https://www.hub-charleroi.be/">https://www.hub-charleroi.be/</a>	Charleroi	Université (ULB) + CEI/ADL (Charleroi entreprendre dont IGRETEC) (IGRETEC) + centre de recherche CETIC

**Tableau 58 : Les hubs créatifs wallons (source : HubsCréatifs de Wallonie<sup>24</sup>).**

<sup>24</sup> <http://hubscreatifs.be/index.php/les-hubs-wallons/>



Aujourd'hui, alors que se termine la première phase de financement, l'heure est au bilan. En lien avec la poursuite des financements européens et la Stratégie S3, les programmes lancés sous Creative Wallonia, et donc aussi les hubs créatifs, ont fait l'objet d'une récente évaluation, menée par Reid Consulting / INNO TSD et commanditée par le SPW Economie. Ce bilan est en demi-teinte. On peut souligner l'intérêt des expérimentations méthodologiques (innovation centrée usagers avec les Living labs, innovation par la créativité les hubs, innovation par prototypage rapide avec les fablabs...) qui ont mené d'une part à une série de projets et collaborations inattendus, et d'autre part à la création et à l'aménagement des hubs et fablabs qui constituent désormais des lieux ressources. De nouveaux outils ont également vu le jour et des actions de sensibilisation ont permis de toucher de nouveaux publics. Toutefois, le manque de vision stratégique, de positionnement et de visibilité dans l'écosystème ainsi que les faibles relations avec l'économie traditionnelle induisent un impact relativement faible des mesures prises jusqu'ici.

Les hubs ont eu une portée significative sur l'expérimentation d'idées novatrices et l'éclosion de projets insoupçonnés, mais ils ont du mal à se créer des liens durables avec *l'underground*, les activités de sensibilisation étant assez généralistes. Celles-ci ont d'ailleurs touché un public déjà converti aux domaines créatifs. Les ponts avec d'autres pans de l'économie ont été plus compliqués à instaurer. Ici aussi, les partenariats avec d'autres secteurs économiques ont manqué.

Selon les évaluateurs, une série de recommandations pourraient renforcer l'impact positif des mesures en faveur de l'économie créative. Les fablabs, Living labs et hubs pourraient ainsi voir leur impact démultiplié. Il est, notamment, conseillé de rapprocher les Living labs des usagers, de s'ancrer davantage dans leur territoire. Cela pourrait par exemple prendre la forme de résidence itinérante pour être au plus proche des besoins et des lieux d'intérêts. Les hubs sont encouragés, eux, à exploiter certains aspects précis des territoires, à s'articuler davantage avec l'écosystème existant d'accompagnement à l'innovation et à l'entrepreneuriat ainsi qu'à activer une communauté dynamique, localement (REID Consulting, 2020).

En partenariat avec la Sowalfin et l'Agence du Numérique, le SPW Economie poursuit l'évaluation en rencontrant les hubs et autres partenaires concernés. L'économie créative a en effet cédé le pas à l'innovation sous toutes ses formes (par les usages, par le prototypage rapide, par la créativité, par la fertilisation croisée, etc.). C'est en ce sens que les travaux se poursuivent. Le vocable « plateformes d'innovation » est communément accepté pour identifier les dispositifs visant à générer de la création d'activités et de l'innovation de manière disruptive (hubs, fablabs, living labs, etc.). Les trois institutions (SPW, AdN, Sowalfin) se coordonnent actuellement pour améliorer l'offre de ces dispositifs de même que leur intégration plus poussée dans le paysage wallon de l'accompagnement économique et de l'innovation ainsi que dans le cadre de la Stratégie S3. Concernant plus précisément le modèle « hub », les potentielles évolutions et améliorations s'articuleraient à nouveau sur l'échelle du bassin avec une dynamique de lieu(x) totem(s) principal(aux) coordonnant les autres (tiers-)lieux du territoire, de manière à assurer une couverture optimale des services proposés, une mise en réseau des bénéficiaires et un rayonnement maximal du hub sur son territoire. Sur le(s) lieu(x) totem(s) principal(aux) se concentreraient des fonctions clés permettant l'innovation et l'émergence de projets inattendus comme la pré-incubation (avec des services d'idéation et de validation/testing d'idées/de services), le prototypage rapide (avec l'accès à un fablab et à ses équipements) et la fertilisation croisée (notamment via l'animation du lieu et de sa communauté).

Si la majorité des hubs actuels se sont déployés sous une coloration « créativité numérique / industries culturelles et créatives », l'ambition est de développer un modèle plus généraliste de manière à davantage faire percoler les méthodes agiles et créatives d'innovation vers l'ensemble du tissu entrepreneurial potentiel ou déjà établi et d'alimenter ainsi les centres d'entreprises et d'innovation (CEI) ou les incubateurs spécialisés en projets inattendus, innovants, disruptifs pour un accompagnement plus poussé<sup>25</sup>.

---

<sup>25</sup> Entretien avec la Direction de la politique économie, SPW Economie Emploi Recherche.

Ces travaux en cours de réflexion ne présagent en rien de la direction qui sera prise par le Gouvernement wallon pour ces dispositifs. Les réflexions parallèles sur la prochaine programmation des fonds structurels 2021-2027 ainsi que sur l'élaboration de la nouvelle Stratégie S3 devront également être prises en compte.

## 5.5 TABLEAU SYNTHÉTIQUE DES PROGRAMMES DE SOUTIEN AUX ÉCONOMIES ÉMERGENTES

<b>Économie numérique</b>	
<b>Europe</b>	
<b>Programme Digital Europe 2021-2027</b>	
Période	2021-2027
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Commission Européenne <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Administrations publiques, citoyens et entreprises
Budget	9,2 milliards d'euros
Territoire concerné	Le territoire de l'UE
Impact territorial	Poursuite du déploiement de l'économie numérique à travers l'Europe, notamment à travers les Digital Innovation Hubs
<b>Stratégie pour un marché numérique unique européen</b>	
Période	Lancée en 2015
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Commission Européenne <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Administrations publiques, citoyens et entreprises
Budget	/
Territoire concerné	Le territoire de l'UE
Impact territorial	Création d'un environnement plus propice au développement du numérique
<b>Programme-cadre Horizon Europe 2021-2027</b>	

Période	2021 - 2027
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Commission Européenne <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Les acteurs de la recherche et de l'innovation
Budget	Environ 100 milliards d'euros (encore à définir)
Territoire concerné	Le territoire de l'UE
Impact territorial	Investissement dans des secteurs innovants tels que le numérique
<b>Projet Interreg 4.0-Ready</b>	
Période	Entre août 2019 et janvier 2023
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Commission Européenne <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Les étudiants et travailleurs souhaitant se former au numérique
Budget	1 366 300 euros
Territoire concerné	7 régions, à savoir : La Wallonie, Navarre (Espagne), Toscane (Italie), Silésie (Pologne), Helsinki (Finlande), Bucarest (Roumanie) et l'agence FSE (Lituanie).
Impact territorial	Développement de compétences numériques dans les régions concernées par le projet
<b>Projet Start Digital</b>	
Période	Lancé en mars 2020 pour une durée de 2 ans
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> SPW Emploi et Formation <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Demandeurs d'emploi et apprenants adultes peu scolarisés
Budget	1 335 000 euros
Territoire concerné	Territoire wallon et bruxellois

Impact territorial	Développement de compétences numériques en Fédération Wallonie-Bruxelles.
<b>Belgique</b>	
<b>Digital Belgium Skills Fund</b>	
Période	Lancé en 2017
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Gouvernement fédéral belge <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Les porteurs de projets visant les jeunes socialement vulnérables
Budget	Entre 75 000 € et 500 000 € délivré pour chaque projet retenu
Territoire concerné	Ensemble du territoire belge
Impact territorial	Développement de compétences numériques en Belgique
<b>Wallonie</b>	
<b>Digital Wallonia 2019-2024</b>	
Période	2019-2024
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> L'Agence du Numérique <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Les acteurs wallons de l'économie numérique
Budget	/
Territoire concerné	Territoire wallon
Impact territorial	Encadrement de la stratégie numérique wallonne, notamment à travers un axe "territoire numérique"
<b>Programme Made Different</b>	
Période	Depuis 2015
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Sirris & Agoria <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u>

	Les entreprises wallonnes
Budget	/
Territoire concerné	Territoire wallon
Impact territorial	Développement d'un réseau d'industrie 4.0
<b>Déclaration de Politique Régionale</b>	
Période	2019-2024
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Gouvernement wallon <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Le secteur de l'économie numérique en Wallonie
Budget	/
Territoire concerné	Territoire wallon
Impact territorial	Soutien à l'économie numérique
<b>Upskills Wallonia</b>	
Période	2020 et 2021
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> L'Agence du Numérique et au FOREM <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Travailleurs souhaitant se former au numérique
Budget	/
Territoire concerné	Territoire wallon
Impact territorial	Développement de compétences numériques en Wallonie
<b>Économie circulaire</b>	
<b>Europe</b>	
<b>Boucler la boucle - Un plan d'action de l'Union européenne en faveur de l'économie circulaire</b>	
Période	Lancé en 2015
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Commission Européenne



	<u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Les consommateurs et producteurs européens
Budget	/
Territoire concerné	Les mesures sont prises à l'échelle de l'UE
Impact territorial	54 actions menées à diverses échelles et dans divers secteurs d'activité
<b>Projet Circ4Life</b>	
Période	2018-2021
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> 17 partenaires répartis parmi 8 pays européens <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Les 17 partenaires, les acteurs de l'économie circulaire
Budget	7 228 773 €
Territoire concerné	Travail à travers 8 pays européens
Impact territorial	Territoire de l'UE
<b>Le Green Deal</b>	
Période	2020-2030
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> La Commission européenne <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> L'ensemble des citoyens européens
Budget	1 000 milliards d'euros
Territoire concerné	L'ensemble des pays européens
Impact territorial	Dans ce cadre, le nouveau plan d'action pour l'économie circulaire propose plus de 50 actions réparties à différentes échelles et sur différents secteurs économiques
<b>Note de mars 2020 – Une nouvelle stratégie industrielle pour l'Europe</b>	
Période	Publiée en 2020
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> La Commission européenne

	<u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Le secteur industriel européen
Budget	/
Territoire concerné	L'ensemble des pays de l'UE
Impact territorial	L'économie circulaire et la transition verte sont placées au cœur de la stratégie industrielle européenne
<b>EU social dialogue 2019-2021</b>	
Période	2019 - 2021
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> ETUC, BusinessEurope, CEEP and SMEunited <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Le secteur de l'économie circulaire
Budget	/
Territoire concerné	L'ensemble des pays de l'UE
Impact territorial	Renforcement du réseau de l'économie circulaire
<b>Pacte plastiques européen</b>	
Période	2020 - 2025
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> 14 pays (dont la Belgique) et 40 entreprises <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Les acteurs de la filière plastique
Budget	/
Territoire concerné	Les 14 pays impliqués
Impact territorial	Développer une plus grande capacité de recyclage sur le territoire européen
<b>URGE</b>	
Période	Lancé en 2019
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> URBACT <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u>

	Le secteur européen de la construction
Budget	/
Territoire concerné	L'ensemble des pays de l'UE
Impact territorial	Constitution d'un réseau favorisant le partage et la diffusion des connaissances
<b>CircTex</b>	
Période	2019-2022
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Interreg <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Le secteur européen du textile
Budget	4 millions d'euros
Territoire concerné	Pays-Bas, Belgique, Grande-Bretagne, France
Impact territorial	/
<b>Belgique</b>	
<b>Vision stratégique à long terme du développement</b>	
Période	À partir de 2016
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Gouvernement fédéral belge <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Les acteurs de l'économie circulaire
Budget	/
Territoire concerné	Ensemble du territoire belge
Impact territorial	Soutien de l'économie circulaire par de la réglementation et des incitations
<b>Wallonie</b>	
<b>Le Plan Marshall 4.0 et le pôle Greenwin</b>	
Période	Adopté en 2015
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Gouvernement régional wallon

	<u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Entreprises et consommateurs
Budget	2,9 milliards d'euros sur la première législature dont une partie accordée à l'EC
Territoire concerné	Territoire wallon
Impact territorial	Développement de modèles d'économie circulaire sur le territoire wallon
<b>Le projet NEXT économie circulaire</b>	
Période	Adopté en 2015
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Société Régionale d'Investissement de Wallonie <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Le secteur de l'économie circulaire en Wallonie
Budget	/
Territoire concerné	Territoire wallon
Impact territorial	Soutien à l'économie circulaire par le financement de projets concrets et d'un système d'accompagnement
<b>Déclaration de Politique Régionale</b>	
Période	2019-2024
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Gouvernement wallon <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Le secteur de l'économie circulaire en Wallonie
Budget	/
Territoire concerné	Territoire wallon
Impact territorial	Soutien à l'économie circulaire dans son ensemble
<b>Stratégie wallonne du développement d'une filière du recyclage du plastique</b>	
Période	Depuis 2019
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u>

	Gouvernement wallon en association avec le secteur privé <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Les entreprises souhaitant développer une activité circulaire dans la filière du plastique
Budget	/
Territoire concerné	Territoire wallon
Impact territorial	Soutien au développement d'une filière plastique fonctionnant sur le modèle de l'économie circulaire
<b>Plan wallon déchets-ressources</b>	
Période	Depuis 22 mars 2018
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Gouvernement wallon <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> La filière de l'économie circulaire
Budget	/
Territoire concerné	Territoire wallon
Impact territorial	Mise en place les conditions de développement d'une économie circulaire et de la fonctionnalité
<b>Économie créative</b>	
<b>Europe</b>	
<b>Creative Europe</b>	
Période	2014-2020 / 2021-2027
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Commission européenne <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Organisations culturelles et créatives appartenant à un pays de l'UE ou état tiers
Budget	1,5 milliard € / 1,8 milliard €
Territoire concerné	Pays membres de l'UE et de certains états tiers



Impact territorial	Stimuler l'emploi et la croissance dans les villes et régions européennes.
<b>Belgique</b>	
<b>Tax shelter</b>	
Période	En cours depuis 2004
Acteurs	SPF Finances
Budget	Exonération fiscale pouvant monter jusqu'à
Territoire concerné	356 % ou 452 % du montant investi – avec un plafond à 1 million €.
Impact territorial	Création d'emplois
<b>Wallonie</b>	
<b>Creative Wallonia</b>	
Période	2010-2019
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Commission européenne et SPW Economie <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Acteurs wallons actifs dans les domaines de la culture et de la créativité
Budget	8 millions€/an
Territoire concerné	La Région wallonne
Impact territorial	Encourager l'emploi créatif wallon ; Valoriser l'image de marque des territoires wallons.
<b>Creadis 3</b>	
Période	2017-2021
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Commission européenne et SPW Economie <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Acteurs wallons actifs dans les domaines de la culture et de la créativité
Budget	1,4 million €

Territoire concerné	Région wallonne, Emilie-Romagne, la Finlande, le Pays Basque, la Slovaquie et la Grèce
Impact territorial	Échanges de bonnes pratiques Réflexions sur le renforcement de l'écosystème créatif wallon.
<b>L'Alliance européenne pour les industries créatives</b>	
Période	2017-2021
Acteurs	<u>Acteur(s) à l'origine de l'initiative</u> Commission européenne et SPW Economie <u>Acteur(s) bénéficiant de l'initiative</u> Acteurs wallons actifs dans les domaines de la culture et de la créativité
Budget	1,8 million €
Territoire concerné	Région wallonne, Autriche, Barcelone, le Danemark, la Lettonie, Lublin, la région roumaine du nord-ouest, le sud-Tirol italien, et la région centrale de la Grèce
Impact territorial	Échanges de bonnes pratiques Réflexions sur le renforcement de l'écosystème créatif wallon.

**Tableau 59 : Synthèse des politiques et initiatives européennes, belges et wallonnes.**

## 5.6 BIBLIOGRAPHIE

- Be Circular. (2020). *Fonds ING pour une Economie plus Circulaire*. <https://www.circulareconomy.brussels/fonds-ing-pour-une-economie-plus-circulaire/>
- Borsus, W. (2020). *Le Gouvernement wallon se dote d'outils pour définir une stratégie ambitieuse en économie circulaire*. <https://borsus.wallonie.be/home/presse--actualites/publications/le-gouvernement-wallon-se-dote-doutils-pour-definir-une-strategie-ambitieuse-en-economie-circulaire.publicationfull.html>
- Business Europe. (n.d.). *Circular Econmy*. Retrieved August 17, 2020, from <https://www.business-europe.eu/policies/energy-and-environment/circular-economy>
- CEFLEX. (2020). *Driving Towards Circular Economy*. <https://ceflex.eu/>
- CentexBel. (n.d.). *CircTex*. Retrieved August 17, 2020, from <https://www.centexbel.be/fr/projets/circtex>
- Circ4Life. (2020). *A circular economy approach for lifecycles of products and services*. <https://www.circ4life.eu/>
- Circle Economy. (n.d.). *Circular Jobs Initiative*. Retrieved July 18, 2020, from <https://www.circle-economy.com/circular-jobs-initiative>
- Commission européenne. (2010). *Livre vert - Libérer le potentiel des industries culturelles et créatives*.
- Commission européenne. (2015). *Communication de la Commission au Parlement Européen au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée "Boucler la boucle, un plan d'action de l'Union Européenne en faveur de l'économie circulaire."*
- Commission européenne. (2018). *Un nouvel agenda européen de la culture*.
- Commission Européenne. (2019). *World Economic Forum recognises European Commission as champion in the circular economy*. [https://ec.europa.eu/growth/content/world-economic-forum-recognises-european-commission-champion-circular-economy\\_fr](https://ec.europa.eu/growth/content/world-economic-forum-recognises-european-commission-champion-circular-economy_fr)
- Commission Européenne. (2020a). *Changer nos modes de production et de consommation : le nouveau plan d'action pour l'économie circulaire montre la voie à suivre pour évoluer vers une économie neutre pour le climat et compétitive dans laquelle les consommateurs ont voix au chapitre*. *Comm.* [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/fr/ip\\_20\\_420](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/fr/ip_20_420)
- Commission Européenne. (2020b). *Circular Economy Action Plan - For a cleaner and more competitive Europe*. [https://ec.europa.eu/environment/circular-economy/pdf/new\\_circular\\_economy\\_action\\_plan.pdf](https://ec.europa.eu/environment/circular-economy/pdf/new_circular_economy_action_plan.pdf)
- Commission Européenne & Comité économique et social européen. (2019). *La plateforme des acteurs européens de l'économie circulaire*. <https://www.eesc.europa.eu/sites/default/files/files/qa-04-18-972-fr-n.pdf>
- Conseil de l'UE. (2018). *Gestion des déchets et recyclage: le Conseil adopte de nouvelles règles*. <https://www.consilium.europa.eu/fr/press/press-releases/2018/05/22/waste-management-and-recycling-council-adopts-new-rules/>
- Conseil de l'UE. (2019). *Conclusions du Conseil sur le programme de travail 2019-2022 en faveur de la culture (2018/C 460/10) (Issue 2018)*.

- Conseil Economique et Social de Wallonie. (2018). *Avis a.1392 concernant l'économie circulaire*. <https://www.cesewallonie.be/sites/default/files/uploads/avis/1392.pdf>
- Conseil National du Travail. (2019). *Annexe: Liste des produits et services pouvant être acquis avec des éco-chèques. En vigueur le 1er septembre 2019*. <http://www.cnt-nar.be/DOSSIERS/Ecocheques/2019-09-01-Liste-produits.pdf>
- CREADIS 3: MAPPING 2 - REGIONAL CREATIVE ECOSYSTEM WALLONIA (Issue January). (2018).
- Digital Wallonia. (2020). *Dossier: Green Deal européen et numérique (1/4)*. <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/green-deal-et-numerique-1>
- Economiecirculaire.wallonie. (2019). *110 organisations s'engagent pour une économie circulaire en Wallonie*. <http://economiecirculaire.wallonie.be/actualite/110-organisations-sengagent-pour-une-economie-circulaire-en-wallonie>
- Employers' Ressource Center. (2019). *European social dialogue / Work Programme 2019-2021*. [http://erc-online.eu/wp-content/uploads/2019/12/V2\\_SD-work-programme-2019-2021.pdf](http://erc-online.eu/wp-content/uploads/2019/12/V2_SD-work-programme-2019-2021.pdf)
- European Commission. (2011). *Vers une approche intégrée du patrimoine culturel européen*. In *Communication* (Issue 2011).
- European Commission. (2019a). *Preparatory study for the Ecodesign Working Plan 2020-2024*. [https://ec.europa.eu/growth/content/preparatory-study-ecodesign-working-plan-2020-2024\\_en](https://ec.europa.eu/growth/content/preparatory-study-ecodesign-working-plan-2020-2024_en)
- European Commission. (2019b). *REPORT FROM THE COMMISSION TO THE EUROPEAN PARLIAMENT, THE COUNCIL, THE EUROPEAN ECONOMIC AND SOCIAL COMMITTEE AND THE COMMITTEE OF THE REGIONS on the implementation of the Circular Economy Action Plan*. [https://ec.europa.eu/environment/circular-economy/pdf/report\\_implementation\\_circular\\_economy\\_action\\_plan.pdf](https://ec.europa.eu/environment/circular-economy/pdf/report_implementation_circular_economy_action_plan.pdf)
- European Commission. (2020). *EU budget for recovery: Questions and answers on the Just Transition Mechanism*. [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/qanda\\_20\\_931](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/qanda_20_931)
- European Environmental Bureau. (2019). *Reaction to the European Commission's report on the Circular Economy*. <https://eeb.org/reaction-to-the-european-commissions-report-on-the-circular-economy/>
- European Investment Bank. (2019). *Joint Initiative On Circular Economy*. [https://www.eib.org/attachments/joint\\_initiative\\_on\\_circular\\_economy\\_en.pdf](https://www.eib.org/attachments/joint_initiative_on_circular_economy_en.pdf)
- Fondation Roi Baudouin. (2018). *La Fondation Be Planet et la Fondation Roi Baudouin veulent renforcer les initiatives citoyennes en faveur de l'économie circulaire*. <https://www.kbs-frb.be/fr/newsroom/press-releases/2018/20180927nd>
- Garcia & Cox, B. & T. (2013). *European capitals of culture: success strategies and long-term effects*.
- Gouvernement de Wallonie. (2020). *Get up Wallonia!* [https://gouvernement.wallonie.be/files/%255BNote du Gouvernement de Wallonie%255D - Get up Wallonia!.pdf](https://gouvernement.wallonie.be/files/%255BNote%20du%20Gouvernement%20de%20Wallonie%255D%20-%20Get%20up%20Wallonia!.pdf)
- Gouvernement Wallon. (2019). *La Wallonie passe à l'ère du recyclage plastique!* <https://gouvernement.wallonie.be/home/presse/publications/la-wallonie-passe-a-lere-du-recyclage-plastique.publicationfull.html>

- Green Budget Europe. (n.d.). *Circular Economy*. Retrieved July 13, 2020, from <https://green-budget.eu/our-work/circular-economy/>
- Horizon2020. (2015). *Plateforme sur la Stratégie de spécialisation intelligente - S3*. <https://www.horizon2020.gouv.fr/cid85987/plateforme-sur-la-strategie-de-specialisation-intelligente-s3.html>
- KEA. (2016). *L'impact de l'investissement culturel Mons 2015 – Capitale Européenne de la Culture*.
- La consultation socio-économique. (2020). *La Commission Européenne présente son plan d'action pour l'économie circulaire*. <https://www.ccecrb.fgov.be/p/fr/742/la-commission-europeenne-presente-son-plan-d-action-pour-l-economie-circulaire>
- Laaouar, N. (2018). *Le Tax shelter et la production cinématographique belge, quel impact?* [Louvain School of Management, Université catholique de Louvain]. <https://dial.uclouvain.be/memoire/ucl/object/thesis:15679>
- Le Forem. (2016). *Métiers d'avenir - Le facilitateur en économie circulaire*. [https://www.leforem.be/MungoBlobs/1391427892678/20160112\\_Rapport\\_A2P\\_LeFaciliteurEnEconomieCirculaire.pdf](https://www.leforem.be/MungoBlobs/1391427892678/20160112_Rapport_A2P_LeFaciliteurEnEconomieCirculaire.pdf)
- Leloup, F., & Moyart, L. (2014). Mons, capitale européenne de la culture en 2015 : deux modèles de développement par la culture. *Revue d'Économie Régionale & Urbaine*, décembre(5), 825. <https://doi.org/10.3917/reru.145.0825>
- Magnette, P., & De Croo, A. (2019). *Rapport des formateurs*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Ministère de la transition écologique et solidaire. (2020a). *Lancement du Pacte Plastiques européen*. <https://www.ecologie.gouv.fr/lancement-du-pacte-plastiques-europeen>
- Ministère de la transition écologique et solidaire. (2020b). *Plan d'action européen sur l'économie circulaire*. <https://www.ecologique-solidaire.gouv.fr/plan-daction-europeen-sur-leconomie-circulaire>
- Ministère fédéral de l'Énergie, de l'Environnement et du Climat durable. (2016). *Ensemble, faisons tourner l'économie en développant l'économie circulaire en Belgique*. <https://www.marghem.be/wp-content/uploads/ECON-CIRC-FR-LIGHT-2.pdf>
- Parlement wallon. (2019). *Rapport introductif sur l'économie circulaire en Wallonie*.
- PWC, ICEDD, & Oakdene Hollins. (2016). *Économie circulaire: potentiel économique en Belgique*. [https://www.health.belgium.be/sites/default/files/uploads/fields/fpshealth\\_theme\\_file/economie\\_circulaire\\_-\\_potentiel\\_economique\\_en\\_belgique.pdf](https://www.health.belgium.be/sites/default/files/uploads/fields/fpshealth_theme_file/economie_circulaire_-_potentiel_economique_en_belgique.pdf)
- REID Consulting. (2020). *Évaluation d'impact du programme Creative Wallonia (sélection d'actions) et des Hubs Créatifs wallons*.
- Reverse Metallurgy. (2020). *Metal recycling in Wallonia*. <http://www.reversemetallurgy.be/fr/>
- Service Public de Wallonie. (2018). *Plan wallon des Déchets-Ressources*.
- SOGEPA. (2015). *Regards sur l'économie wallonne : économie du numérique*.
- Sol et déchets en Wallonie. (2019). *Formation "Sortie du statut de déchet" et "sous-produits" du 16*



- octobre 2019. <https://sol.environnement.wallonie.be/home/accueil-dechets/formations-dechets/archives-des-formations/formation-end-of-waste-2019.html>
- SPW. (n.d.-a). *Acteurs publics de l'économie circulaire*. Retrieved December 1, 2020, from <http://economiecirculaire.wallonie.be/acteurs-publics-de-leconomie-circulaire>
- SPW. (n.d.-b). *Appels à projets et financements*. Retrieved August 20, 2017, from <http://economiecirculaire.wallonie.be/appels-projets-et-financements>
- SPW. (n.d.-c). *Economie circulaire en Wallonie*. Retrieved August 24, 2020, from <http://economiecirculaire.wallonie.be/economie-circulaire-en-wallonie>
- SPW. (n.d.-d). *Politique industrielle durable et économie circulaire*. Retrieved December 1, 2020, from <http://developpementdurable.wallonie.be/politique-industrielle-durable-et-economie-circulaire>
- SPW. (2019a). *La Wallonie s'engage dans un processus de renouvellement de sa Stratégie de Spécialisation Intelligente (S3)*. <http://economie.wallonie.be/content/la-wallonie-sengage-dans-un-processus-de-renouvellement-de-sa-strategie-de-specialisation>
- SPW. (2019b). *Le Parlement wallon adopte à l'unanimité une résolution sur l'économie circulaire*. <http://developpementdurable.wallonie.be/actualite/le-parlement-wallon-adopte-lunanimite-une-resolution-sur-leconomie-circulaire>
- Start. (n.d.). *Rapport annuel 2017-2018*.
- URBACT. (n.d.). *Circular building cities*. Retrieved August 17, 2020, from <https://urbact.eu/urge>
- Wallonie#Demain. (n.d.). *Le plan Wallonie#Demain*. Retrieved August 17, 2020, from <https://www.walloniedemain.be/le-plan-walloniedemain/>
- Wallonie. (2020). *Circular Wallonia - Stratégie de déploiement de l'économie circulaire*.
- Wallonieccommerce. (n.d.). *Creashop & Creashop Plus*. Retrieved September 28, 2020, from <http://www.wallonieccommerce.be/action/creashop>
- World Resources Institute. (2020). *Platform for Accelerating the Circular Economy (PACE)*. <https://www.wri.org/our-work/project/pace>