

# Plan d'action pour la création d'une Creative Tech Valley en Wallonie

Livre blanc

Comprendre et soutenir l'industrie  
de la créativité numérique,  
vecteur de développement territorial,  
outil de rayonnement international

Panorama, topographie et recommandations

Le livre blanc a été conçu et rédigé par l'équipe du KIKK dans le cadre de son mandat d'acteur référent Industries Culturelles et Créatives Digital Wallonia.

Pour des raisons de commodités de lecture, nous avons renoncé à féminiser les catégories de personnes. Merci de votre compréhension et bonne lecture.



# Mot de l'Agence du Numérique



Agence  
du Numérique



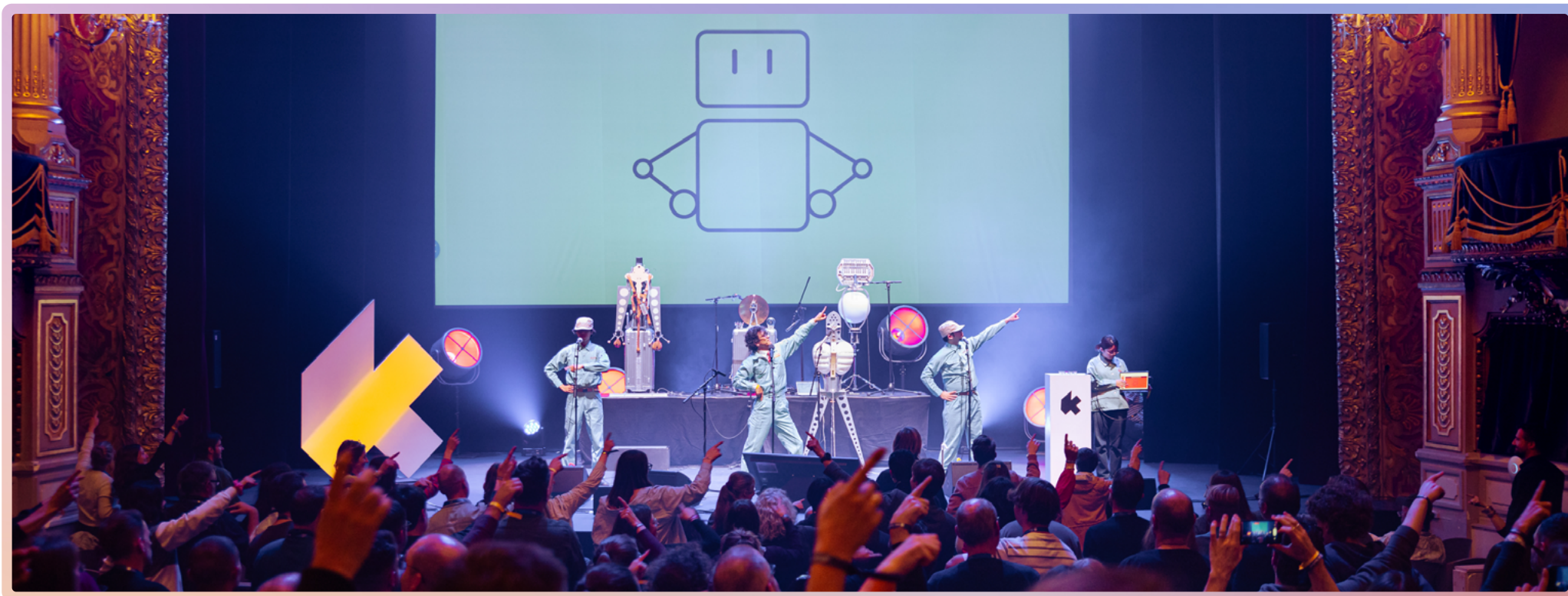
PAR ANDRÉ BLAVIER, DIRECTEUR DU PÔLE  
COMMUNICATION & ÉCOSYSTÈMES NUMÉRIQUES, ADN

Digital Wallonia, stratégie numérique de la Wallonie, a pour objectif de créer un cadre régional structurant pour les politiques numériques. Elle fédère les acteurs et initiatives, publics et privés, engagés dans la transformation numérique de la Wallonie. À travers une approche de plateforme d'intelligence territoriale, Digital Wallonia assure l'identification, la structuration et le partage de données relatives aux écosystèmes numériques et au pilotage de ces politiques numériques. Digital Wallonia est également une marque dont l'ambition est d'incarner et de représenter la Wallonie Numérique.

Avec la stratégie Digital Wallonia, la Wallonie a fait le choix, d'une part, de concentrer les moyens d'action sur des domaines d'excellence et des secteurs prioritaires clairement identifiés et, d'autre part, de mobiliser les acteurs et initiatives

les plus pertinents pour la mise en œuvre de ses différents programmes. Digital Wallonia 4 AI, Industrie du Futur, Digital Wallonia 4 Edu, Giga Région, etc. illustrent parfaitement cette dynamique. Plus de 170 acteurs ont ainsi été impliqués dans la conception, la mise en œuvre et le suivi des programmes de la stratégie numérique.

Depuis 2022, cette approche partenariale a été renforcée au moyen des contrats d'acteurs référents. Ces acteurs agissent dans une logique de « mission déléguée », en collaboration directe avec l'Agence du Numérique. Ainsi, dans le cadre du programme Digital Excellence de Digital Wallonia, le KIKK a reçu la mission de contribuer à la structuration et au développement de l'écosystème technologique des ICC. Cette mission se traduit au travers du projet wake! by Digital Wallonia.



## KIKK

Fondé à Namur en 2011, le KIKK crée des ponts entre les arts, les sciences et les technologies. L'association s'intéresse à l'émergence de nouvelles pratiques culturelles et artistiques issues des évolutions techno-scientifiques à travers quatre piliers : le KIKK Festival, le TRAKK, le Pavillon et la production artistique.

Chaque année, l'association organise au cœur de Namur le KIKK Festival, un festival international des cultures numériques et créatives rassemblant quelque 35 000 personnes de plus de 50 pays différents. Cet événement propose des conférences, un parcours d'art à travers la ville, des workshops, une vitrine de projets tech, des activités pour enfants

et des performances artistiques. Le KIKK est également un des partenaires fondateurs du TRAKK, hub créatif namurois, qui accueille en son sein, un Fablab et un Médialab ainsi qu'un espace de coworking et de cocréation multidisciplinaire. En 2021, le KIKK ouvre les portes du Pavillon, lieu d'exposition permanent à l'architecture singulière, situé au sommet de la Citadelle de Namur. Un espace unique de 2 500 m<sup>2</sup> qui propose de « vivre la technologie » pour mieux la comprendre; la questionner; et surtout l'expérimenter. Enfin, le KIKK soutient la création artistique grâce à sa plateforme de production et ses programmes de résidences multidisciplinaires.

# La mission d'acteur référent : Ambitions, objectifs, valeurs

La présente mission d'acteur référent confiée au KIKK dans la stratégie Digital Wallonia, reconnaît les ICC comme un levier économique important pour la Wallonie.

Notre secteur est aussi diversifié que complexe :

- il regorge de talents et de success stories à mettre en lumière;
- il s'exprime à travers de nombreux lieux, événements totems et actions de valorisation;
- s'adresse à une large cible dans une logique à la fois B2B et B2C;
- se situe au carrefour de la culture, des arts, des médias, de la créativité et des technologies.

Ceci expliquant sûrement son manque de lisibilité.

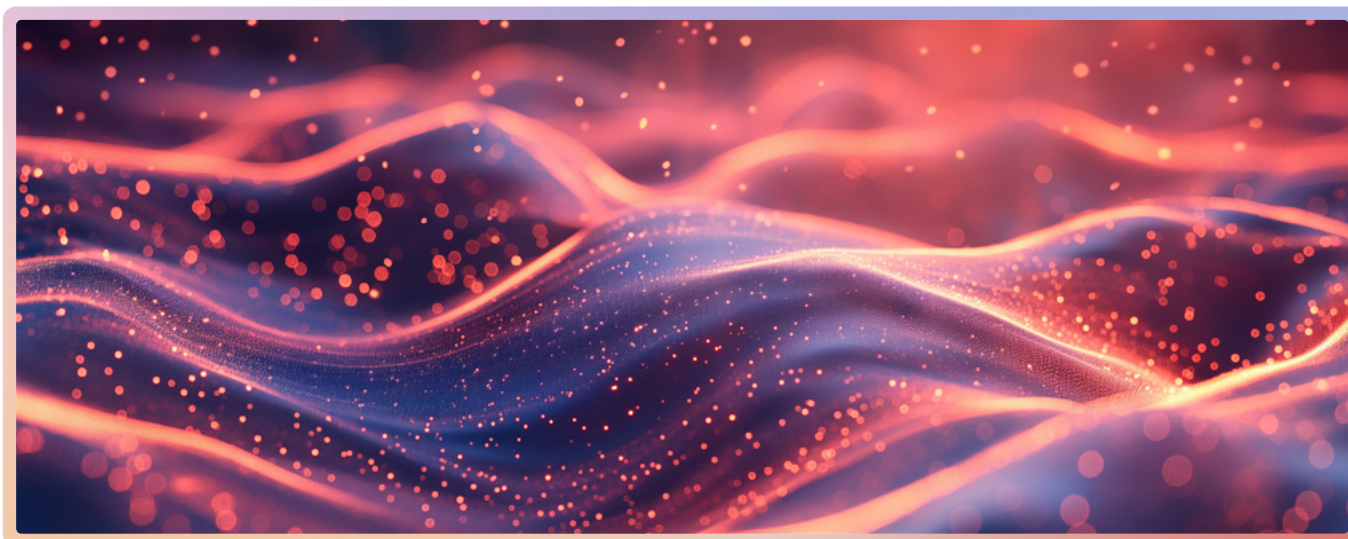
L'objectif de la mission d'acteur référent est de contribuer de manière structurelle au développement du secteur wallon des ICC numériques en agissant comme un catalyseur d'écosystème pour l'ensemble des acteurs du secteur, public et privé,

réparti sur le territoire wallon. En travaillant sur la visibilité des activités qui se déroulent sur l'ensemble du territoire, le secteur devient plus lisible, plus compréhensible, plus impactant et mieux interfacé avec les autres pans de l'économie wallonne.

Conscients de porter ce mandat d'acteur référent dans un contexte technologique et sociétal particulièrement stimulant, de multiples questionnements nous animent, comme la manière dont les développements technologiques et la démocratisation des outils de l'intelligence artificielle générative redéfinissent les contours de notre secteur.


Une (r)évolution qui touche notamment :

- la création de ressources protégées par la propriété intellectuelle et la gestion des droits d'auteurs;
- les métiers et les compétences;
- les modèles économiques;
- les usages et attentes du public.



# La mission d'acteur réfèrent :

## Axe 1 – construire et animer



### Construire un référentiel : wake! by Digital Wallonia

Label de la communauté créative en Wallonie, wake! by Digital Wallonia a pour ambition de structurer et valoriser les acteurs de l'industrie de la créativité numérique. Plateforme commune, la marque-coupole augmente la visibilité de la contribution de chaque acteur de l'écosystème. En rassemblant ces acteurs sous une même bannière, wake! facilite la reconnaissance et la valorisation de leurs efforts individuels et collectifs.

### Cartographier l'écosystème

Créateurs, entrepreneurs, artistes, lieux de stimulation, événements vitrine et réseau, universités, centres de recherche et d'innovation, centres de formation, structures d'accompagnement, fonds d'investissement forment le riche écosystème de la créativité numérique.

Du [KIKK Festival](#) à Namur au [Wallifornia Music Tech](#) de Liège, de [La Grand Poste](#) au cœur du quartier créatif liégeois, des hubs de jeux vidéo urbains animés par [WALGA](#) au [Quai 10](#), à [A6K](#) ou la Media Sambre Faktory de Charleroi, du [Click Living Lab](#) à Mons au hub liégeois [XR4Heritage](#) avec son festival [Stereopsis](#) à Bruxelles :le territoire wallon est maillé d'acteurs et de plateformes d'expression pour les créatifs numériques.

En contribuant à cartographier l'écosystème, wake! by Digital Wallonia soutient l'identification des acteurs de terrain wallons; participe à mieux les comprendre ; et à différencier leurs réalités et besoins spécifiques.

### Animer le réseau

La responsabilité de l'animation du réseau wake! est confiée à l'acteur réfèrent. Celui-ci est chargé de l'enrichir et le dynamiser, en stimulant l'engagement et la collaboration entre ses membres actifs.

En un semestre d'animation (de janvier à juin 2024), plus de 300 acteurs de l'écosystème ont rejoint la communauté wake! by Digital Wallonia; 30 structures composent son comité de pilotage. Ces chiffres traduisent un véritable enthousiasme, mais aussi et surtout la volonté du secteur de se structurer. L'ambition est de continuer à faire grandir la communauté autour de wake! durant le second semestre de mandat, et au-delà.





# La mission d'acteur réfèrent : Axe 2 – veille et vitrine

## Assurer une veille des tendances

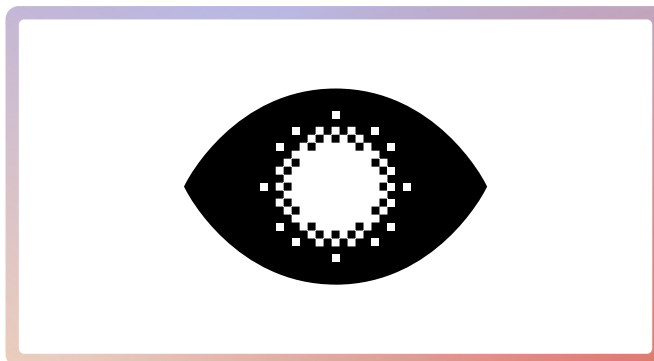
L'acteur réfèrent s'engage à opérer une veille des tendances et à la partager pour enrichir l'écosystème de la créativité numérique en Wallonie via la plateforme kingkong.

Assumer ce rôle de transmetteur implique également de prendre une part active dans la définition même des nouvelles tendances.

## Offrir une vitrine aux talents du territoire

Vitrine majeure de l'écosystème, le KIKK valorise ses acteurs et leurs initiatives, en publiant un [agenda détaillé](#) des événements pertinents du secteur : conférences inspirantes, salons, expositions, activités, festivals, etc. se déroulant en Wallonie.

L'acteur réfèrent saisit chaque occasion pour promouvoir les talents et accomplissements développés au sein de l'écosystème. [kingkong-mag.com](http://kingkong-mag.com)



### La tribune de wake! by Digital Wallonia

À l'occasion de la journée mondiale de la créativité et de l'innovation du 21 avril, wake! by Digital Wallonia sous l'impulsion du KIKK publie une tribune. Un cri de ralliement, une invitation à se tenir en éveil et à soutenir un secteur bouillonnant qui rassemble près de 80 signataires.

*“La créativité numérique, c'est aussi une culture de l'innovation qui ouvre la société à de nouveaux apprentissages et développements de services, de nouvelles perspectives, de nouveaux process et de nouveaux débouchés de marchés qui boostent la compétitivité. En s'appuyant sur tous les outils du présent pour tracer des voies d'avenir.”*

EXTRAIT, “LA CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE, UNE NOUVELLE SOURCE D'ÉNERGIE EN WALLONIE?”, TRIBUNE WAKE! BY DIGITAL WALLONIA, IN : L'ÉCHO, 17 AVRIL 2024

# La mission d'acteur réfèrent : Axe 3 – faire rayonner

---

## Promouvoir les entreprises

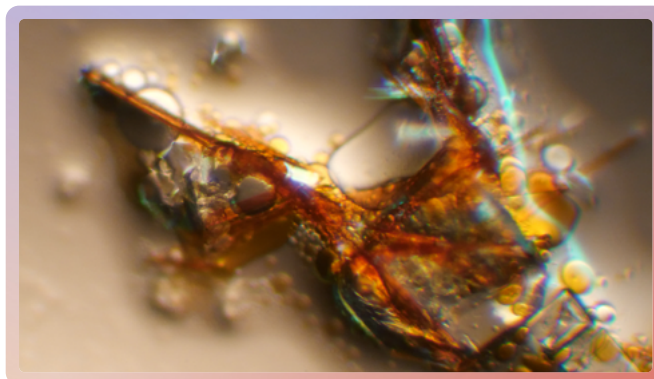
L'acteur réfèrent joue un rôle déterminant dans la promotion des entreprises de l'industrie de la créativité numérique en Wallonie, notamment par le biais d'événements d'envergure tels que le KIKK Festival, ainsi que par sa participation à des missions et salons à l'échelle internationale, en collaboration avec l'AWEX et WBI.

## Visibiliser le secteur

Ce rôle s'étend également à accroître la visibilité du secteur et à renforcer sa réputation au-delà des frontières régionales, et même nationales.

## Mettre en réseau

L'acteur réfèrent œuvre à consolider le réseau des professionnels du secteur, facilitant ainsi les interactions et les collaborations entre les entreprises, les institutions de formation, les organismes de recherche et les milieux académiques.



*"Que ce soit en termes de marque ou de représentation, on est plus forts quand on est tous ensemble. Et plus encore quand on est labelisé wake!, avec le soutien de l'AWEX et de WBI, qui nous soutiennent à l'étranger."*

HÉLOÏSE DEVAUX, BUSINESS DEVELOPMENT  
DIRECTOR, GRAND POSTE

# La mission d'acteur réfèrent : Axe 4 – faire évoluer

---

## Soutenir les compétences

Identifier et promouvoir les nouvelles compétences essentielles requises par l'industrie de la créativité numérique afin que les professionnels restent à la pointe de la technologie et de l'innovation.

## Faciliter le dialogue

Établir et maintenir des canaux de dialogue efficaces entre les acteurs du secteur, les centres de formation et les milieux académiques afin de garantir une meilleure adéquation entre les besoins du marché du travail et les programmes de formation.

## Sensibiliser et mettre à jour les connaissances


Organiser des activités de sensibilisation et de formation continue, telles que des ateliers et des masterclasses, pour maintenir à jour les connaissances des professionnels du secteur.

## Promouvoir la culture numérique

Diffuser la culture numérique et renforcer l'alphabétisation numérique au sein de la société, en visant à intégrer pleinement les compétences numériques dans la vie quotidienne et professionnelle des citoyens.



# La mission d'acteur réfèrent : zone d'action



La créativité numérique désigne l'utilisation des technologies digitales pour créer des entreprises, des œuvres artistiques, des contenus multimédias, des expériences interactives et des solutions innovantes.

Quarante années de digitalisation des entreprises viennent de s'écouler.

Et pour de nombreuses raisons – comme l'accélération de la concurrence internationale, les enjeux liés au développement durable ou les nouvelles politiques d'inclusion – ce premier quart du 21<sup>e</sup> siècle marque à son tour l'urgence d'une transition vers l'ère de la créativité numérique comme levier au service de l'ensemble du tissu économique.

Devenue indispensable pour un nombre croissant de secteurs, la créativité numérique doit être reconnue et utilisée dans le cadre des politiques et stratégies de développement économique.

Autre aspect crucial : le divertissement qui façonne un horizon commun pour la société moderne. Les contenus numériques, consommés quotidiennement par une vaste audience, établissent de nouveaux codes culturels et commerciaux. Leur intégration offre des opportunités significatives pour stimuler l'innovation au sein du secteur de la créativité numérique, représentant ainsi un accélérateur de croissance supplémentaire.

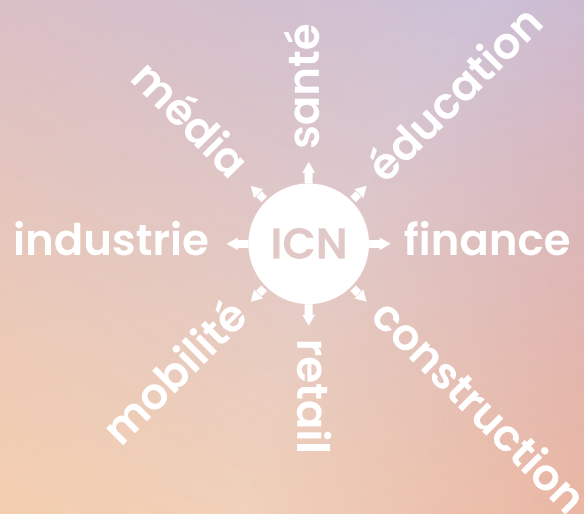




La créativité est un outil d'amélioration qui agit de manière transversale sur l'ensemble de l'économie. C'est une source de développement, un vecteur de dynamisation des territoires, un boosteur pour les entreprises, un moteur au service de tous les types d'industries, qu'elles soient classiques ou dites innovantes.

*“La Wallonie et la Région de Bruxelles-Capitale développeront ensemble, à partir d'un financement conjoint, un écosystème d'entreprises actives dans les métiers du numérique et des industries culturelles et créatives. Cet écosystème pourra, le cas échéant, se structurer en pôle de compétitivité conjoint aux deux Régions.”*

EXTRAIT DE LA DÉCLARATION DE  
POLITIQUE RÉGIONALE DE 2019



Les moyens alloués à l'acteur référent traduisent un intérêt majeur de la part des autorités publiques envers le secteur de la créativité numérique. Un secteur riche en constante évolution dont l'ambition vise à pérenniser ses moyens, au-delà de l'année du mandat.

# SOMMAIRE

## PARTIE I

---

Facts & Figures

Executive Summary

Objectifs et méthodologie

Industrie de la créativité numérique

État des lieux pour la Wallonie

Opportunités pour la Wallonie

Cartographie de l'écosystème

## PARTIE II

---

SWOT

Enjeux

Recommandations

Conclusions

Annexes

# 01

PARTIE

PARTIE I

# Facts & Figures

S'approprier, agir, évoluer



À l'heure actuelle, il n'existe pas de données spécifiquement quantifiées pour l'industrie de la créativité numérique (ICN) en Wallonie ou en Belgique. C'est la raison pour laquelle nous avons pris le parti de nous appuyer sur les statistiques disponibles relatives au secteur plus large des Industries Culturelles et Créatives (ICC) tant au niveau national qu'euro-péen. Cette approche permet d'extrapoler les tendances et les impacts potentiels de la créativité numérique, tout en reconnaissant la nécessité d'objectiver la réalité de terrain à travers la **réalisation d'une étude** consacrée à ce secteur spécifique en Wallonie.

*"Les ICC jouent un rôle crucial non seulement sur le plan économique, mais aussi sur le plan social et culturel. Dans le même temps, la créativité a des retombées positives sur d'autres secteurs, notamment en encourageant le tourisme culturel et l'adoption de technologies innovantes."*

L'IMPACT ÉCONOMIQUE DES INDUSTRIES  
CULTURELLES ET CRÉATIVES DANS LA RÉGION  
DE BRUXELLES-CAPITALE, IMEC-SMIT, 2020



# Combien pèsent les ICC en Belgique?

En 2018, les ICC auraient généré en Belgique un **chiffre d'affaires de plus de 12,511 milliards d'euros**. Si on tient compte du domaine des livres et de l'édition, ce chiffre grimpe à 48 milliards d'euros, soit 5% du PIB en 2020.

En Belgique, le secteur des ICC génère **240 000 emplois** (salariés et indépendants), soit 5,4% de l'emploi du pays.

Source cruciale de création et d'innovation bénéfique à de nombreux secteurs, les ICC se positionnent parmi les secteurs ayant le plus fort potentiel de stimulation économique.

Quantifié par un effet multiplicateur, l'impact économique global des ICC est estimé entre 1,6 et 2,1. Ce taux élevé reflète l'importance stratégique des ICC en tant que levier de croissance économique.

Sources : imec-SMIT (chiffres de 2018), Deloitte (chiffres de 2029), Team-France Export (chiffres de 2020)



## Le secteur du jeu vidéo en Belgique

Les ICC se développent plus vite en Flandre qu'en Wallonie ou à Bruxelles. Le secteur du jeu vidéo a pourtant un grand potentiel de développement.

- Le nombre d'entreprises de jeux en Belgique a augmenté de 21%.
- La plupart des entreprises sont situées en Flandre : 82 % du chiffre d'affaires total provient de la Flandre.
- L'emploi dans le secteur a augmenté de 16%
- Le chiffre d'affaires total : 85 millions d'euros (en légère diminution, principalement en raison des impacts de la pandémie de coronavirus).

Source : WALGA (chiffres de 2022), SMIT (chiffres de 2020)



**+21%**  
des entreprises de jeux  
en Belgique



**+16%**  
d'emplois dans  
le secteur



**82%**  
du CA total provient  
de la Flandre

# Combien pèsent les ICC en Europe?

Le **chiffre d'affaires** des ICC en Europe est estimé à 643 milliards d'euros en 2019, soit 4,4 % du PIB.

Une contribution économique supérieure à celle des télécommunications, de la haute technologie, de l'industrie pharmaceutique ou de l'industrie automobile.

**Emploi** : 7,6 millions de personnes travaillent dans le secteur de l'économie culturelle et créative en Europe, soit 6% des emplois européens. Les ICC emploient autant de travailleurs que le secteur de l'horeca, 2,5 fois plus que dans celui de l'industrie automobile et cinq fois plus que l'industrie chimique.

CONSTRUCTION	> 15.000
HORECA	> 7 000
ICC	> 7 000
INDUSTRIES MÉTALLURGIQUES ET SIDÉRURGIQUES	< 5 000
DISTRIBUTION ALIMENTAIRE	< 5 000
INDUSTRIE AUTOMOBILE	> 3 000
INDUSTRIE CHIMIQUE	> 1 300
TÉLÉCOMS	1 200

**Export de biens culturels** : 28,1 milliards en 2017, soit 1,5% des exportations.

**Structure entrepreneuriale** : Plus de 90% des entreprises des ICC sont des PME et TPE. Les free-lance représentent 33% de la main-d'œuvre (soit deux fois plus que dans toute l'économie européenne).

Sources : EY (chiffres de 2020), IWEPS (chiffres de 2014), Eurostat (chiffres de 2012)



## Le secteur de la XR\* en Europe

La taille du marché VR/AR dans l'UE a été estimée à 7,1 milliards d'euros en 2021.

*“Les derniers rapports confirment une croissance d'environ 35% par an depuis 2019 même si, d'après Ecorys, la Belgique est plus lente en termes d'acceptation.”*

ALEXANDRA GERARD, MANAGING DIRECTOR,  
STEREOPSIA/XR4EUROPE

On peut s'attendre à ce que la croissance du marché sur la période 2020-2025 génère une valeur ajoutée brute comprise entre 20 et 40 milliards d'euros, et crée directement de nouveaux emplois pour 440 000 à 860 000 personnes.

\*La XR comprend la réalité augmentée (AR), la réalité mixte (MR) et la réalité virtuelle (VR).

Source : Ecorys

# La puissance de transformation des Industries Culturelles et Créatives

*"L'ère numérique a révolutionné le domaine du divertissement. (...) 83% des prosumers le considèrent comme un besoin vital. (...) Nous sommes devenus des « addicts » du divertissement. Six prosumers sur dix admettent qu'ils ne peuvent rester tranquilles sans consommer de contenu, tandis que 56% sont prêts à sacrifier leur sommeil pour regarder une série qu'ils aiment. Près de 4 sur 10 affirment qu'ils ne pourraient pas vivre sans Netflix ; alors même que la marque n'existait pas pour eux il y a 5 ou 6 ans !"*

THE FUTURE OF ENTERTAINMENT,  
BETC, HAVAS, VIVENDI, 2019

Les Industries Culturelles et Créatives constituent un pilier fondamental du développement économique à toutes les échelles géographiques. La **force de progrès** générée par ce secteur entraîne des transformations substantielles dans divers domaines économiques, notamment l'emploi et les modèles de consommation. Plus précisément, il modifie de manière significative les comportements de consommation, notamment de contenus et de divertissement. Ces changements reflètent l'empreinte profonde des ICC sur nos sociétés modernes.

*"CCS are highly innovative and contribute to innovation in other sectors of the economy, but their contribution to innovation is currently under-represented in official data. CCS are highly innovative, producing new products, services and content; developing new business models and ways of working; and developing and integrating technologies in novel ways. They also feed into innovation in other sectors of the economy. However, this innovation is not well captured in official statistics as innovation metrics such as research and development (R&D) expenditure often fail to account for the different characteristics of innovation in CCS."*

THE CULTURE FIX : CREATIVE PEOPLE, PLACES AND INDUSTRIES, LOCAL ECONOMIC AND EMPLOYMENT DEVELOPMENT (LEED), OCDE, 2022



# La redynamisation des territoires

C'est au niveau local, notamment dans les centres urbains que l'amplitude de la créativité numérique se mesure le plus distinctement. Celle-ci agit comme un **vecteur de redynamisation des centres urbains** et de renouvellement. Dans l'écosystème wake! by Digital Wallonia, chaque grande ville wallonne à sa place.

*"Dans un monde qui s'urbanise rapidement, où 7 personnes sur 10 résideront dans des zones urbaines d'ici 2050, les villes sont les épicentres de l'économie créative. Plus de 80% de l'économie mondiale est générée dans les villes."*

*"Alors que la culture et la créativité ont la capacité d'apporter des avantages sociaux, économiques et spatiaux aux villes et aux communautés, leur potentiel reste largement inexploité. (...) La culture et la créativité contribuent également à la cohésion sociale au niveau des quartiers, permettent aux réseaux créatifs de se former et de faire progresser l'innovation et la croissance, et créent des opportunités pour ceux qui sont souvent exclus socialement et économiquement."*

VILLES, CULTURE ET  
CRÉATIVITÉ, UNESCO, 2021





## Politiques de soutien aux ICC à Séoul

Séoul a développé une stratégie de soutien des ICC : "(...) En cherchant à réaménager une ancienne décharge, le gouvernement de Séoul a choisi d'orienter ce développement autour de la création d'un nouveau pôle de divertissement multimédia numérique. Il a transformé le terrain autrefois abandonné en infrastructures et équipements orientés vers le développement du plus grand centre médiatique de la République de Corée, abritant plus de 550 ICC. Bien que cela ait pu être considéré comme un pari risqué, des études de marché permettent de penser que la demande des industries culturelles l'emporterait sur le risque d'occupation limitée dans le quartier nouvellement développé.

"QUAND LA CULTURE FAIT BOUGER LES QUARTIERS", MATTHIEU PRIN, CARINE CAMORS ET ODILE SOULARD, 2021



## Politiques de soutien aux ICC à Buenos Aires

Il y a quelques années, Buenos Aires s'est illustré en matière de politique publique en faveur des ICC, et notamment dans le quartier Barracas : "La ville a mis en place une politique qui à la fois capitalise sur les talents créatifs et repose sur une démarche de régénération des zones les plus défavorisées en termes de revenus et d'aménagement. Ce programme mobilise incitations fiscales et subventions pour attirer des entreprises dans les quartiers sélectionnés. (...) L'impact social de ces quatre clusters créatifs est à la mesure de leur incidence économique : considérable. On y observe des équipements publics et des transports en commun sensiblement améliorés, un accès renforcé à l'emploi dans le secteur culturel et les industries créatives, la réhabilitation de bâtiments annexes pour répondre à une demande croissante des entreprises qui souhaitent s'y implanter, une augmentation du nombre de formations proposées dans les filières culturelles et créatives et de manière plus générale, une amélioration de la sécurité et de la qualité des espaces publics." "Quand la culture fait bouger les quartiers",

VILLES, CULTURE ET CRÉATIVITÉ, UNESCO, 2021

# L'Europe soutient la créativité numérique

---

L'Union européenne connaît et reconnaît l'importance des Industries Culturelles et Créatives et du numérique, qu'elle soutient de manière très diversifiée à travers différents programmes de financement. Le bureau bruxellois KEA a réalisé le "Guide du financement CulturEU" pour la DG Connect et la DGEAC, [un guide](#) visant à outiller les acteurs de terrain éligibles aux financements européens.

À la croisée de la culture et du numérique, la créativité numérique est pour la Wallonie un véritable vecteur de mobilisation de fonds européens pour l'innovation.

## Horizon Europe

Programme-cadre dédié à la recherche et à l'innovation, s'adressant tant aux acteurs de la recherche qu'aux acteurs du marché, il finance des projets dans divers domaines y compris les technologies numériques et les industries créatives (pilier 2 culture - ICC, programmes dévoués à la numérisation du patrimoine européen, etc.) avec une attention particulière pour la discipline à travers la ligne "New European Bauhaus".

*Budget : 95,5 milliards d'euros pour la période 2021-2027*

## Europe Créative

Spécifiquement dédié aux secteurs culturels et créatifs, ce programme - extrêmement sollicité - soutient les arts, y compris le cinéma, la musique, la littérature, et plus encore, avec une attention particulière pour la transformation numérique dont émanent des dynamiques intersectorielles entre ICC qui stimulent la création de nouveaux modèles économiques.

*Budget : 2,44 milliards d'euros pour la période 2021-2027*

## Digital Europe

Programme conçu pour soutenir l'entrepreneuriat numérique en Europe, construit sur cinq domaines de capacité clés dont l'intelligence artificielle et les compétences numériques avancées pour garantir une large utilisation des technologies numériques dans l'ensemble de l'économie et de la société.

*Budget: 7,9 milliards d'euros pour la période 2021-2027*

## Erasmus+

Programme destiné à soutenir l'éducation, la formation, la jeunesse et le sport, il finance notamment des projets qui encouragent l'utilisation des technologies numériques dans les industries culturelles et créatives. L'éducation non formelle et les méthodes pédagogiques STEAM capitalisant sur la créativité dans l'apprentissage des sciences et technologies sont aussi des véhicules de financement européen pour l'industrie de la créativité numérique.

*Budget : 26,2 milliards d'euros pour la période 2021-2027*

## Le KIC\* Culture and Creativity de l'EIT\*\*

Initiative de l'Union européenne visant à renforcer l'innovation dans les secteurs culturels et créatifs. Le KIC Culture and Creativity de l'EIT se concentre sur la promotion de l'innovation dans les industries culturelles et créatives, telles que les arts, le design, les médias, le patrimoine culturel, et plus encore avec pour objectif de créer des synergies entre les différents acteurs

de ces secteurs pour développer de nouvelles idées, produits, services et modèles d'affaires, tout en soutenant la formation et l'entrepreneuriat. Des appels à projets sont lancés annuellement pour financer ces rapprochements.

*\*Knowledge and Innovation Community (KIC)*

*\*\*Institut Européen d'Innovation et de Technologie (EIT)*

Il existe d'autres programmes co-financés par l'Union européenne, comme le programme de coopération interrégionale Interreg Europe qui encourage les projets transfrontaliers, y compris en matière de créativité numérique (pour exemple, deux projets de créativité numérique devraient être validés en Wallonie au départ de Click, le living lab de l'Université de Mons et de l'idea). Le programme COSME vise à améliorer la compétitivité des PME, entre autres en soutenant

l'entrepreneuriat dans le secteur numérique. Le programme FEDER a permis la création de projets comme les hubs créatifs en Wallonie ou le [MuseumLab](#) par la Ville de Mons, espace d'innovation technologique et d'usages au bénéfice des musées.

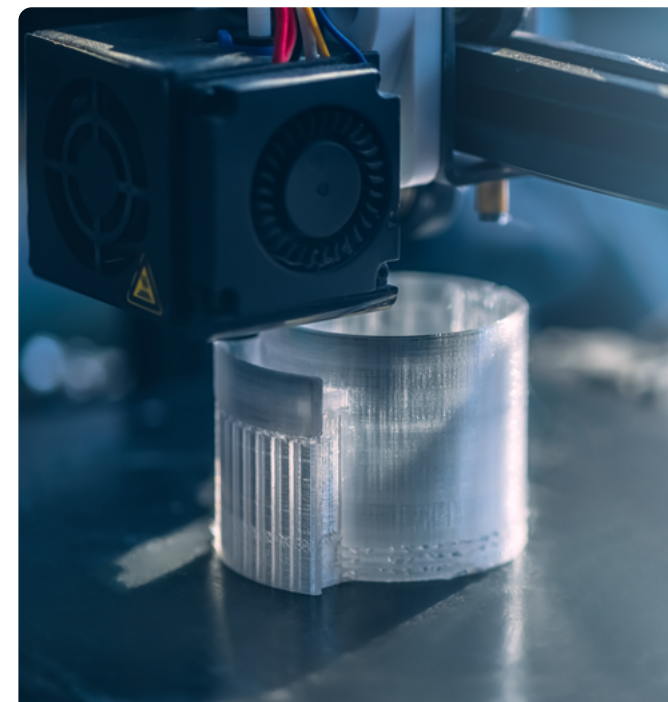
Selon le "[Recovery and resilience scoreboard](#)", étude réalisée en avril 2022 par la Commission européenne pour cartographier le type de mesures prévues par les États membres dans le plan de relance et de résilience post covid, 10,121 milliards d'euros ont été investis par les États membres pour soutenir la culture et les ICC - représentant approximativement 2,3% des dépenses totales des 22 plans de relance et de résilience adoptés. La Belgique compte parmi la seconde moitié la moins volontariste (83 millions), entre la Croatie (126 millions) et l'Autriche (66 millions).





Il est essentiel de renforcer la capacité des acteurs de la créativité numérique en Wallonie à solliciter et gérer efficacement les fonds européens.

Sous l'égide de wake! by Digital Wallonia, l'industrie de la créativité numérique se positionne comme une entité clairement identifiée et unifiée, et devient l'interface stratégique entre la région et les politiques européennes poussées en faveur des ICC numériques



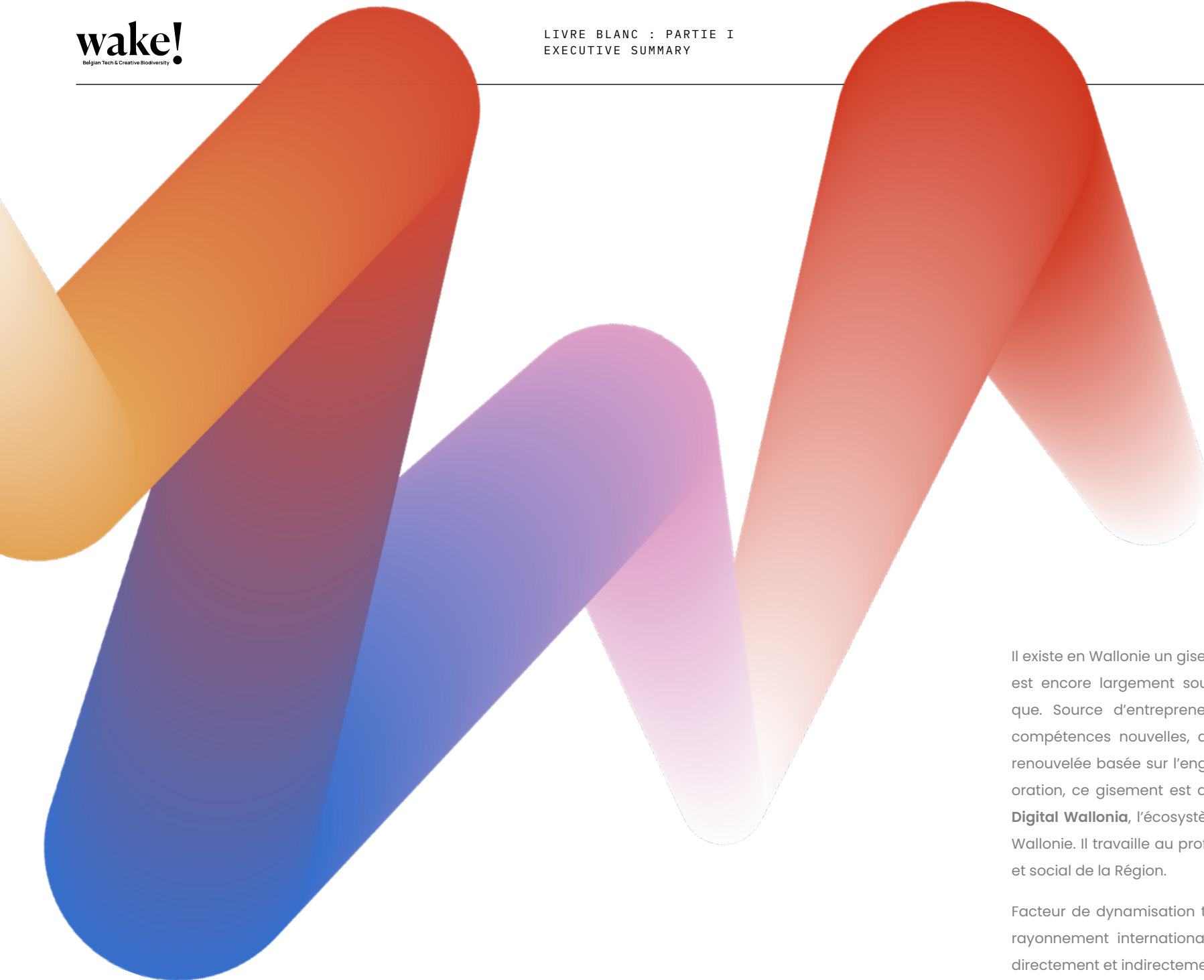
### Kaplab, laboratoire d'innovation soutenu par des fonds européens

Implanté au CHU d'Esneux en 2020, le Kaplab, laboratoire d'innovation spécialisé dans le domaine de la revalidation est un projet d'accélération soutenu par des fonds européens. Le Kaplab vise à accélérer l'innovation par l'adoption de technologies telles que l'impression 3D pour développer des solutions de réadaptation ultra personnalisées. Moyennant le déploiement d'un modèle économique adapté, le Kaplab a le potentiel pour s'exporter dans d'autres régions, preuve de la valeur et de la transférabilité de ce type d'initiative.

PARTIE I

# Executive Summary

Ce qu'il faut retenir



Il existe en Wallonie un gisement inépuisable, dont le potentiel est encore largement sous-exploité : la créativité numérique. Source d'entrepreneuriat, de création d'emplois, de compétences nouvelles, d'innovation, de culture du travail renouvelée basée sur l'engagement, la création et la collaboration, ce gisement est aujourd'hui structuré par **wake! by Digital Wallonia**, l'écosystème de la créativité numérique en Wallonie. Il travaille au profit du développement économique et social de la Région.

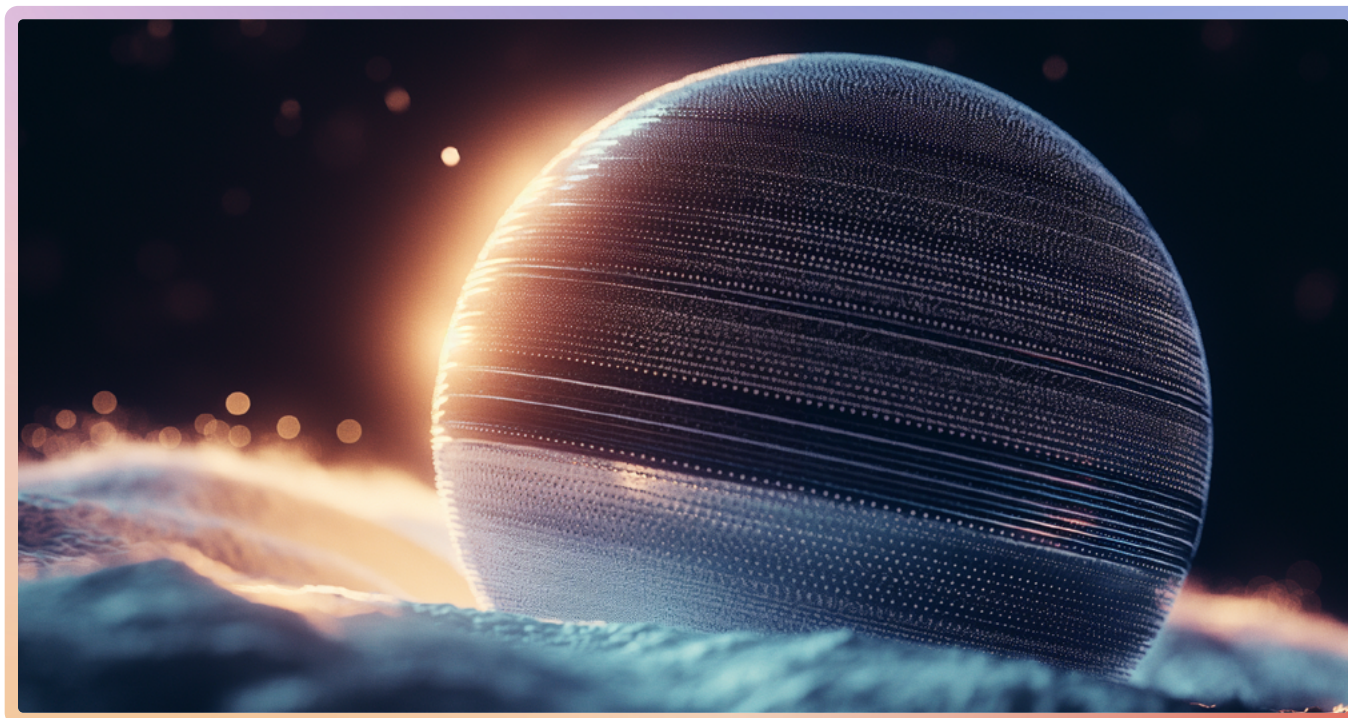
Facteur de dynamisation territoriale, levier d'attractivité et de rayonnement international, la créativité numérique fertilise directement et indirectement une série de secteurs, y compris dans les industries dites classiques.

# De quoi parle-t-on ?

[Wooclap](#), une application wallonne edtech (education/tech) qui s'associe à Microsoft pour dynamiser les cours en salles de classe et auditoire ; un instagrammeur (20 000 followers) qui vulgarise les enjeux politiques pour les primo-votants (Eliocar @eliosm) ; une startup liégeoise de la musictech qui mobilise l'IA émotionnelle ([MusiMap](#)) et lève un financement d'un des plus grands producteurs de musique au monde - Quincy Jones - ; une étudiante-entrepreneuse qui lance (sur les bases son mémoire de fin d'études en IA) son entreprise pour assister l'apprentissage des langues et fait une levée de fonds exemplaire ([Flowchase](#)) ; une application de réalité virtuelle pour accompagner les victimes de [burnout](#) (+43% en Belgique en 5 ans) en reprise du travail ; des jumeaux numériques mobilisant les technologies du jeu vidéo pour visualiser

et optimiser le fonctionnement de sites industriels manufacturiers ([XRIntelligence](#)), [Levita](#), une entreprise qui propose de vivre une expérience hors du commun et inoubliable en sublimant par la magie et le digital le monde du luxe et du prestige, [lonnyk](#) surnommée le "Netflix de l'art digital" qui a reçu de nombreux prix pour son innovation et son design, [Beatsurfing](#) une entreprise MusicTech wallonne qui ouvre la porte à l'expression créative comme jamais auparavant dans la création musicale.

Autant d'exemples concrets qui permettent de visualiser l'apport concurrentiel et compétitif des créatifs numériques wallons au service de l'économie, de l'industrie traditionnelle et de la société dans son ensemble.





## Notre vision

---

Namur, mercredi 4 septembre 2024. En cette rentrée parlementaire, la Wallonie, ayant saisi l'enjeu de la créativité numérique, met à l'agenda politique 2024-2029 l'ambitieux projet de la création d'une Creative Tech Valley, à savoir : se doter d'un écosystème fort, à l'intersection de la création de contenus originaux et du développement technologique applicatif, comme levier régional d'amplification économique, de transition digitale et durable.

La Belgique a été pionnière de la créativité numérique : le New-York Times titrait, en parlant du Mundaneum fondé par

Paul Otlet, Henri et Léonie La Fontaine aujourd'hui basé à Mons : "[The web that time forgot](#)" (1998). C'est ce pari-là que la Wallonie prend aujourd'hui : s'appuyer sur son patrimoine culturel et technologique pour se projeter sur la scène européenne et internationale comme une vallée de la créativité numérique florissante.

Forte d'un écosystème bouillonnant du nom de wake! by Digital Wallonia, la Wallonie choisit d'exploiter la valeur ajoutée qui jaillit à l'intersection de sa culture, de son soft power et de l'innovation technologique wallonne.



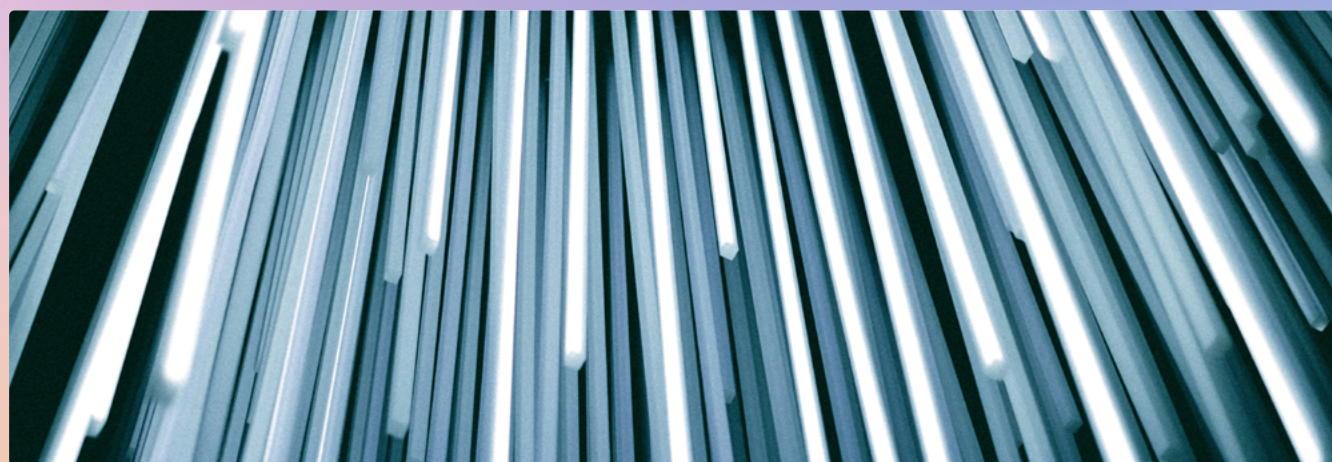
# État des lieux

Ce gisement de ressources est rendu possible grâce à un écosystème dense et multiple, véritable réseau de la biodiversité créative. On y retrouve des créateurs, entrepreneurs, lieux de stimulation, événements vitrine, clusters & fédérations, universités, centres de recherche et d'innovation, centres de formation, structures d'accompagnement économique, fonds d'investissement, associations.

C'est précisément la mission qui a été confiée au KIKK (Namur) en décembre 2023 : le Ministre de l'Économie et du Numérique Willy Borsus, par l'intermédiaire de l'Agence du Numérique, a confié à l'asbl [un mandat d'acteur référent](#) "Industries Culturelles et Créatives" au coeur de la stratégie Digital Wallonia. Ce mandat consiste notamment à identifier, promouvoir et animer l'écosystème de la créativité numérique en Wallonie. Celui-ci vit et s'exprime désormais sous le nom de wake! by Digital Wallonia : il regroupe depuis février plus de [300 professionnels](#), plus de 30 structures de la créativité numérique actives dans un comité de pilotage, et a déjà sensibilisé 10 000 personnes via ses actions en ligne et en présentiel.

wake! by Digital Wallonia constitue la première étape de structuration de la Creative Tech Valley wallonne. En représentant et en animant l'écosystème de la créativité numérique au profit de ses entreprises et de ses acteurs, il adresse de nombreux enjeux pour le futur de la Wallonie :

- la R&D et l'innovation comme vecteurs de compétitivité;
- la formation et l'éducation;
- la promotion de l'entrepreneuriat et la création d'emplois;
- la diversification du marché de la tech incluant sa féminisation;
- la remise à l'emploi des demandeurs d'emploi par les voies attractives de la tech et de la créativité;
- la compétitivité de la Wallonie par l'internationalisation et son positionnement européen sur le marché des industries culturelles et créatives;
- l'attractivité du territoire wallon;
- l'impact de l'intelligence artificielle sur l'économie et la société wallonne dans son ensemble.



# Plan d'action en 10 recommandations

Ces enjeux guident notre vision et notre action. Pour concrétiser la Creative Tech Valley en Wallonie au nom de wake! by Digital Wallonia, la Wallonie adopte un plan en 10 actions (développées en détail dans la partie II) :

1. Renforcer le marché de la créativité numérique comme vecteur de création d'emploi et de rétention des talents.
2. Objectiver la réalité de terrain à travers la réalisation d'une cartographie précise permettant de mesurer le poids économique de l'industrie de la créativité numérique en Wallonie.
3. Pérenniser la mission de structuration de l'écosystème wake! by Digital Wallonia.
4. Intégrer l'industrie de la créativité numérique dans les programmes de recherche et de développement technologique wallons.
5. Investir dans une plateforme de rationalisation de la formation existante à l'échelle du territoire en réunissant les acteurs de la formation, de l'industrie et des ressources humaines.
6. Optimiser les parcours de financement de l'industrie de la créativité numérique et mettre en place un soutien volontariste dès les premières étapes du développement.
7. Soutenir, à travers wake! by Digital Wallonia, la capacité de l'industrie de la créativité numérique wallonne à activer les fonds européens dédiés aux industries culturelles et créatives pour booster sa compétitivité, générer de l'entrepreneuriat et de la création d'emplois.
8. Investir massivement dans la promotion de l'industrie de la créativité numérique comme vecteur de rayonnement international de la Wallonie et d'attractivité du territoire.
9. Prendre à bras-le-corps la révolution de l'intelligence artificielle pour une industrie de la créativité numérique wallonne forte et résiliente.
10. Investir dans la production de connaissances et l'innovation au sein des industries culturelles et créatives, pour en faire un segment économique porteur et différenciant de notre territoire.

## Conclusion



Nous sommes à l'aube d'une nouvelle ère pour la créativité numérique de la Wallonie, qui a choisi de se doter d'un nouveau segment stratégique d'amplification économique et pour ce faire, de s'appuyer sur ses atouts et forces économiques.

En misant sur ce segment, la Wallonie se positionne pour devenir un acteur majeur sur la scène européenne et internationale, exploitant ses atouts culturels et technologiques pour stimuler son développement économique et attirer des investissements.



PARTIE I

# Objectifs et méthodologie

À ce jour, la créativité numérique ne figure dans aucun des programmes électoraux examinés. En revanche, ils incluent les Industries Culturelles et Créatives, bien que de manière assez inégale. Cette observation concerne les programmes politiques électoraux des six principaux partis parlementaires francophones, à savoir le PS, le MR, Ecolo, le PTB, Les Engagés et DéFI.

*“Le numérique doit être considéré par la Wallonie comme une opportunité de progrès, d’innovation, de résilience et d’attractivité du territoire. Aujourd’hui, nous avons un véritable secteur du numérique en Wallonie, ce qui n’était pas le cas en 2015. Cela signifie des emplois et de la création de richesse. Par rapport à 2016, on a doublé le poids du secteur numérique. Il est de 3,1 % du PIB régional. Et on a aujourd’hui 10 500 emplois directs, équivalents temps plein, dans les 500 plus grandes entreprises wallonnes du secteur du numérique. Il est important que tout le monde, en particulier les ministres et les députés wallons, reconnaisse que le secteur du numérique est devenu un secteur à part entière.”*

BENOÎT HUCQ, DIRECTEUR GÉNÉRAL  
DE L’AGENCE DU NUMÉRIQUE

Or, l’industrie créative numérique est l’antichambre de l’innovation digitale. Elle doit être entreprise et investie en tant que laboratoire au service de la digitalisation de tous les secteurs, sans distinction aucune.

La créativité numérique joue un rôle clé dans le développement de nouvelles compétences et la mise en lumière de talents émergents. Elle favorise l’apparition de nouveaux usages et de paradigmes, essentiels pour répondre aux grands défis contemporains. Par ailleurs, cette dynamique génère de nouvelles chaînes de valeur économique, renforçant ainsi le potentiel de croissance et d’innovation à travers différents secteurs.



# Objectifs du livre blanc

*“L’enjeu, c’est de parvenir à articuler l’innovation technologique avec l’innovation politique, en termes de politiques publiques, d’accompagnement des opinions publiques et de main-d’œuvre, etc. Nous avons un trou sidéral à remplir. (...) Il faut accompagner le mouvement et a priori, ça ne devrait pas si mal se passer.”*

ASMA MHALLA, SPÉCIALISTE DES  
ENJEUX POLITIQUES ET GÉOPOLITIQUES  
DE LA TECHNOLOGIE

Le livre blanc propose une vision claire : la création de la Creative Tech Valley en Wallonie comme levier régional d’amplification économique.

La stratégie pour sa mise en place est sous-tendue par les objectifs suivants :

- doter les décideurs d’un guide pour une meilleure lisibilité du secteur;
- énoncer les enjeux de croissance du secteur;
- incarner ce secteur à travers celles et ceux qui le font au quotidien;
- communiquer sur les opportunités de développement économique régional et international;
- démontrer la biodiversité de l’écosystème wallon qui recèle tous les ingrédients nécessaires pour faire de la Wallonie, une Creative Tech Valley (talents, entreprises, opérateurs culturels, institutions (para)-publiques, structures d’accompagnement et de financement, etc.);
- outiller les décideurs de recommandations concrètes assorties de pistes d’action claires et réalistes.



# Méthodologie

La particularité de ce livre blanc aussi actif qu'agile, c'est qu'il s'écrit et s'épaissit au fur et à mesure que les actions afférentes se mettent en place. La meilleure façon de coller au terrain sans succomber aux sirènes d'un discours idéalisant. Ce modèle de recherche-action agit comme un catalyseur de structuration et un moteur de fertilisation de l'écosystème.

En documentant les grandes étapes des actions menées, on récolte tout en semant des graines pour le futur. Autrement dit, on opère sur le territoire et uniquement sur le territoire, en évitant le hors-sol.

- Concertation
  - ◊ Comité de pilotage\*
  - ◊ Entretiens individuels et collectifs\*

*\*La liste complète des membres du comité de pilotage ainsi que les intervenants du livre blanc se trouve en annexe*

- Intelligence collective
  - ◊ Groupes de travail (définition, SWOT, recommandations, etc.)
  - ◊ Validation (démarche, identité, contenu, etc.)
- Recherche documentaire et travail de synthèse
  - ◊ Recherche documentaire\*
  - ◊ Campagnes de crowdsourcing: sondages (experts, entrepreneurs, public en formation, etc.)
  - ◊ Cartographie de l'écosystème

*\* La bibliographie complète du livre blanc se trouve en annexe*

- Impulsion
  - ◊ Création du label wake! by Digital Wallonia
  - ◊ Actions menées sur le terrain : ateliers pour les jeunes (stimuler l'attractivité des filières STEAM avec un focus sur les technologies ICC), expositions (sensibiliser le tout public et le jeune public aux enjeux liés aux nouvelles technologies), conférences et master-

classes (stimuler le secteur et développer les interactions), etc



## Women in Digital Summit : Premier sommet wallon des femmes dans la créativité numérique

*"Le secteur du numérique comprend environ 10% de femmes. Il y a donc encore du chemin à faire pour atteindre une forme de parité hommes-femmes dans ces métiers."*

FANNY DELTÈGE, DIRECTRICE DU PÔLE SECTEUR  
ET ÉCONOMIE NUMÉRIQUES, ADN

Partant du constat que les femmes sont sous-représentées dans le domaine du numérique, le Women in Digital Summit by KIKK vise à sensibiliser et à inspirer les femmes du monde de la technologie et des industries culturelles et créatives, tout en réunissant un réseau dynamique d'entrepreneuses et d'étudiantes. Conférences, ateliers, tables rondes, sessions de coaching, l'objectif est de promouvoir la diversité et l'implication des femmes dans ces secteurs en Wallonie. La première édition du WID Summit le 16 mai 2024 a rassemblé 120 participantes autour des 30 intervenantes de la journée.

IMPOSER  
LA PARITÉ ?





PARTIE I

# Industrie de la créativité numérique

# Éléments de définition

*“Les ICC sont au cœur de l'économie créative. Elles se situent à l'intersection des arts, de la culture, des affaires et de la technologie. Non seulement elles favorisent la diversité culturelle sur le marché mondial et permettent la participation culturelle, mais les ICC sont aussi fondées sur la capacité créative d'individus qui composent des organisations et des entreprises diversifiées et dynamiques. En bref, les ICC sont « ces industries qui ont leur origine dans la créativité, les compétences et les talents individuels et qui ont un potentiel de création de richesse et d'emplois grâce à la production et à l'exploitation de la propriété intellectuelle (...) Au bout du compte, les ICC peuvent jouer un rôle essentiel dans la revitalisation et la croissance des villes. Pourtant, la capacité d'une ville à créer un environnement favorable aux ICC dépend de la réactivité des gouvernements locaux et de leurs coalitions créatives. Puisqu'elles offrent des retombées positives sur la compétitivité des villes, le développement urbain et l'inclusion sociale, l'inclusion des ICC dans les plans de développement ou de relance à court terme et les stratégies de développement à long terme est essentielle. ”*

VILLES, CULTURE ET CRÉATIVITÉ, UNESCO, 2021

Segment des ICC, l'industrie de la créativité numérique partage en grande partie les caractéristiques de cette définition tout en se distinguant de par sa profonde nature technologique.





# Créativité numérique

Selon le rapport de 2008 sur l'économie créative des Nations Unies, la "créativité" est associée à l'originalité, à l'imagination, à l'inspiration, à l'ingéniosité et à l'inventivité. La créativité innée est la capacité de chaque individu à être imaginatif et à exprimer des idées.



*"Dans ce contexte, la créativité fait référence à la formulation d'idées nouvelles et à l'application de ces idées pour produire des œuvres d'art originales, des produits culturels, des créations fonctionnelles, des inventions scientifiques et des innovations technologiques. Il y a donc un aspect économique à la créativité. On observe cette dimension économique dans la manière dont la créativité contribue à l'esprit d'entreprise, encourage l'innovation, améliore la productivité et favorise la croissance économique."*

CREATIVE ECONOMY REPORT,  
NATIONS-UNIES, 2008

Par "créativité numérique", on entend l'utilisation des technologies numériques à des fins de création d'entreprises, d'œuvres artistiques de contenus multimédias (vecteurs de propriété intellectuelle), d'expériences interactives et de solutions innovantes. Codage créatif, création musicale et audiovisuelle, art visuel avec IA générative, conception et développement de jeux vidéo, de sites web, d'applications mobiles, innovation en matière de design graphique, et bien d'autres disciplines encore.

# Créativité numérique

Il n'existe pas de définition  
unanime, signe de vitalité pour un  
secteur en constante mutation.

*"La créativité numérique fait référence  
aux manières les plus créatives et les plus  
innovantes de mobiliser les technologies  
numériques au service des secteurs  
créatifs (...) La créativité numérique  
peut aussi être mobilisée au service  
d'autres secteurs : les soins de santé,  
l'industrie manufacturière, le retail, etc."*

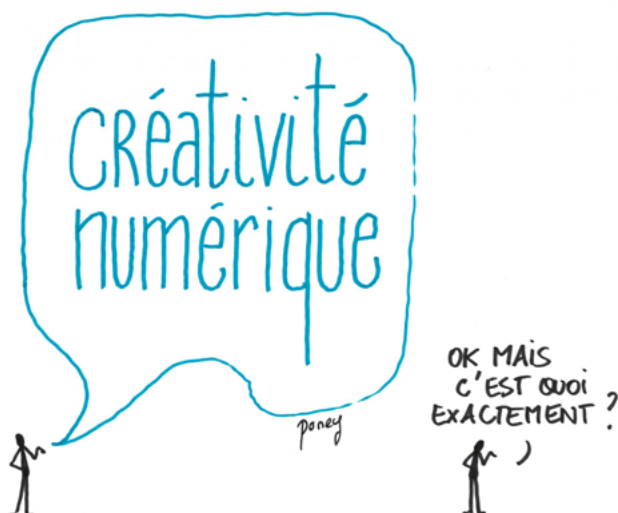
DELPHINE JENART, RESPONSABLE  
STRATÉGIE & DÉVELOPPEMENT AU KIKK

*"La créativité numérique, c'est la possibilité  
de développer l'aspect créatif des  
entreprises, leur permettre de s'ouvrir,  
d'inclure le ressort numérique dans leurs  
structures pour accélérer leur croissance."*

HÉLOÏSE DEVAUX, BUSINESS DEVELOPMENT  
DIRECTOR, LA GRAND POSTE

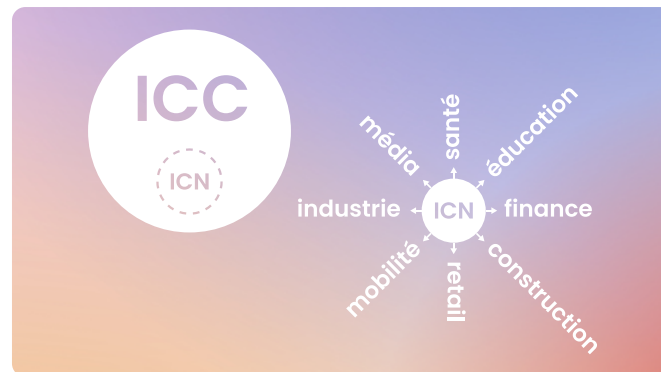
*"Quand on parle de créativité numérique,  
c'est vraiment en lien avec les ICC. Mais  
c'est en tenant compte du développement  
de celles-ci autour du potentiel créatif  
et artistique d'origine conjugué au  
déploiement de toute une série d'innovations  
auxquelles est liée la propriété intellectuelle  
et donc l'émergence de nouvelles  
formes d'industrie sur le marché."*

STÉPHANIE TOUSSAINT, CHEF DE PROJET  
POUR CHARLEROI MÉTROPOLÉ, IGRETEC



# Créativité numérique

L'industrie de la créativité numérique est la résultante économique de l'activité d'un secteur dense et dynamique à l'échelle du territoire.



L'industrie de la créativité numérique est à la fois un sous-ensemble des ICC, mais aussi un foyer de ressources transversales de développement de solutions pour le secteur des ICC, et bien au-delà.

En effet, on constate que très souvent, les innovations développées au sein des industries créatives et numériques trouvent de nouvelles applications dans des domaines qui, à première vue, semblent éloignés des siens. C'est le cas du secteur médical où des solutions issues de l'industrie de la créativité numérique sont adoptées pour améliorer les processus de simulation, de visualisation, d'identification de solutions ou de formation.

Autre exemple : l'utilisation de la technologie développée pour les moteurs de jeux vidéo afin de tester l'implémentation de solutions (de type simulateurs) dans des secteurs industriels, comme l'aéronautique. Cette approche démontre une fois de plus la transversalité des innovations issues des industries créatives et numériques, y compris dans des applications techniques complexes.

La diversité des applications développées par l'industrie de la créativité numérique au profit du déploiement d'autres secteurs d'activités constitue un atout majeur pour ses entreprises. Leur capacité intrinsèque à stimuler le développement économique et territorial bien au-delà de leur périmètre d'action, en fait un moteur pour la croissance d'autres secteurs.



## Get Your Way

Bon nombre d'innovations technologiques, du GPS aux panneaux photovoltaïques, sont développées dans un autre secteur que celui dans lequel elles sont ensuite massivement appliquées. C'est le cas des lunettes connectées à réalité augmentée conçues par l'entreprise Get Your Way. Incubée au Venture Lab puis repérée à La Grand Poste de Liège par le fonds d'accompagnement des startups dans l'industrie 4.0, Industrya, Get Your Way bénéficie d'une levée de fonds qui la propulse bien au-delà de son périmètre d'origine. Avec cette levée de fonds, les lunettes connectées sont introduites dans les laboratoires du secteur industriel. En offrant la possibilité aux travailleurs de garder les mains libres, l'outil devient un assistant de procédure (contrôle qualité, inventaire ou préparation de commandes.) Simple, mais inédit.



PARTIE I

# État des lieux pour la Wallonie

# Contexte technologique : la tendance est à l'immersion et à la gamification

Le paysage numérique évolue comme un ciel à la côte belge, de manière fulgurante. Son évolution se caractérise par quelques constats essentiels :

- Les écrans se rapprochent de l'œil;
- Les interactions humains-machine se complexifient;
- Les technologies se miniaturisent, entraînant une réduction de la consommation d'énergie et de la taille des devices;
- Le design des technologies favorise la 3D.

**L'évolution des technologies numériques sera de plus en plus immersive et expérientielle.**

*"La vraie révolution numérique aura lieu lorsque les technologies cesseront d'être des briques pour devenir des tous. Combinées, l'IA générative, la XR et la blockchain peuvent former une expérience immersive personnalisée et cohérente."*

SÉBASTIEN NAHON, DIRECTEUR  
DE RECHERCHE, MIIL

Véritable vecteur d'inclusion, ce secteur imprégné des nouveaux codes et usages culturels (qu'il génère et qui l'influencent), terrain de prédilection des jeunes publics, est un espace incontournable dans lequel rencontrer les consommateurs de demain.

**L'implémentation d'outils de créativité numérique immersifs s'associe à la multiplication de pratiques et de dispositifs de gamification**, notamment pour la prévention ou la formation où ils s'avèrent à la fois utiles, efficaces, rapides et à relativement bon marché à développer.



## UCM, le pari de la stratégie de gamification

L'organisation de représentation et d'accompagnement des indépendants et PME francophones (UCM) s'appuie sur la mécanique du jeu pour promouvoir son memorandum « réussir un projet de société(s) pour demain ». L'organisation patronale a réuni un panel d'entrepreneurs et de représentants politiques autour d'un `escape_game_digital`. Une approche ludique pour sensibiliser le public aux enjeux de l'entrepreneuriat.

## Contexte technologique : démocratisation des outils

La baisse des coûts liés au développement des technologies (serveurs, stockage, puissance de calcul, etc.) rend les outils numériques, notamment l'IA, plus abordables. Les modèles basés sur le cloud permettent aux utilisateurs d'accéder à des ressources importantes moyennant de faibles coûts. L'augmentation des ressources open source joue également un rôle dans la démocratisation de l'accès aux outils avec des frameworks alimentés par de fortes communautés de développeurs.

*"On peut créer un tas de choses avec les outils d'IA génératives disponibles aujourd'hui, et même en se contentant des versions gratuites, comme sur ChatGPT. Assez paradoxalement, pour rendre ça accessible à tout le monde, il faut encore surmonter de nombreux préjugés."*

BÉRENGÈRE FALLY, RESPONSABLE  
D'INNOVATION, TECHNOCITÉ

L'accès des citoyens aux outils numériques tel qu'on le connaît aujourd'hui ouvre à 360° le champ des possibles, comme la participation active au débat public d'une part de plus en plus importante de la population. Même observation pour ce qui concerne les réseaux sociaux où le nombre de créateurs de contenus et les influenceurs à impact sociétal augmente. Charge aux acteurs de la créativité numérique d'associer cette démocratisation des outils à des débats d'éthique, de favoriser une législation adaptée et d'accompagner les processus de prise de décision en matière de politiques publiques.



# Contexte technologique : la recherche en technologies créatives

## Les priorités de la recherche numérique en Wallonie

Intelligences artificielles (y compris génératives)  
Internet des Objets (IoT)  
XR (AR, VR, MR)  
Robotique et automatisation  
Blockchain  
Impression 3D  
Nanotechnologie  
Analyse de données  
Plateformes  
Logiciels d'aide à la décision  
Langage de programmation  
Systèmes de cybersécurité  
Agents autonomes  
etc.

## Les chiffres

20% des entreprises du secteur du numérique sont actives dans les technologies avancées, avec un focus sur l'internet des objets (IoT) et l'intelligence artificielle (IA).

Ce pourcentage monte à 40% pour les startups et à 71% pour les acteurs de la recherche.

Près de 3/4 des laboratoires de recherche proposent une offre dans l'advanced ICT. Parmi les principaux secteurs cibles, on trouve l'industrie, l'aéronautique, les transports, la culture et les médias, mais aussi le numérique lui-même.

Plus de 50% des acteurs de la recherche sont actifs sur l'IA, suivi de 35% sur l'IoT ainsi que la simulation et les jumeaux numériques.

Source : ADN

## Centres de recherche en créativité numérique

NUMEDIART  
TRAIL (Trusted AI Labs)  
MiiL (Media Innovation & Intelligibility Lab)  
Liège Game Lab  
Namur Digital Institute  
naXys (Namur Institute for Complex Systems)  
etc.

*"Pour la recherche, on sollicite des financements à la Région wallonne dans le secteur industriel. Pourtant, à l'international, on nous demande de valoriser ce qu'on développe sur le plan culturel, plutôt qu'industriel. Il faudrait une plus grande cohérence entre les fonds publics investis localement et les ambitions de rayonnement à l'étranger."*

SÉBASTIEN NAHON, DIRECTEUR DE RECHERCHE,  
MiiL (UCLouvain)



# Contexte économique : dynamique territoriale

## Redynamisation urbaine et territoriale

*“Le numérique devrait être considéré comme un outil de gestion des politiques publiques grâce à la donnée, à une dynamique de tableaux de bord et au suivi, en temps réel, de tous les dispositifs. Là où il y a encore du chemin à faire, c’est dans le secteur public (SPW, Le Forem, Tec, Aviaq, AWEX, Wallonie Entreprendre, Sowaer, etc.).”*

BÉRENGÈRE FALLY, RESPONSABLE D’INNOVATION, TECHNOCITÉ



La créativité numérique, incarnée par les entreprises, les indépendants, les événements, les lieux et les dynamiques qu’elle génère, agit comme un puissant catalyseur de redynamisation urbaine et territoriale.

Prenons l’exemple de Namur, où l’impact du KIKK (KIKK Festival, Fablab et Medialab du TRAKK, Pavillon) illustre cette

synergie. Reconnue “Creative City of Media Arts” par l’UNESCO en 2021, Namur valorise son écosystème digital créatif et met en œuvre une politique publique locale axée sur le numérique.

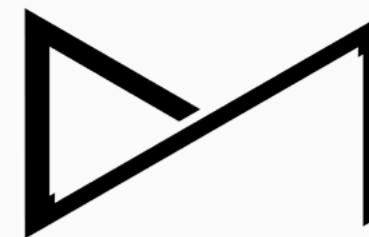
**L’effet de débordement de cette dynamique se manifeste par une attractivité accrue, des initiatives innovantes et une cohésion renforcée au sein de la communauté locale.**



## La numérisation du territoire

Le territoire vaut plus que la somme de ses activités économiques. Dans l'équation de son évaluation en matière d'accueil et de bien-être pour ses travailleurs et ses habitants, interviennent la culture, la créativité, le divertissement, à travers des applications concrètes, numériques ou non. Une dynamique nourrie participe à rendre un territoire attractif.

Du point de vue de l'utilisateur, l'outil numérique peut jouer le rôle de médiation (parfois grâce à la gamification) dans son rapport au territoire. C'est notamment le cas parmi le jeune public. Autrement dit, **le support numérique connecte les citoyens aux propositions culturelles (au sens large) de son territoire**. Il existe donc un vrai enjeu dans le développement de ces services et solutions comme force d'attractivité, y compris pour les usagers-touristes.



**DIRTYMONITOR**  
D I G I T A L A R T

### Dirty Monitor, leader mondial du vidéo mapping

Société pionnière dans le domaine de la conception et la réalisation de productions audiovisuelles, Dirty Monitor s'est hissé au rang des leaders mondiaux du vidéo mapping. Le studio digital carolo né en 2004, bénéficie d'une large reconnaissance, notamment outre-Atlantique où deux shows de vidéo mapping ont été récemment présentés, Let's Glow à San Francisco et le décompte du Nouvel An sur le City Hall de Los Angeles.

# Contexte économique : les entreprises de l'industrie de la créativité numérique

Plus de 60% des entreprises du secteur du numérique sont implantées dans les provinces du Brabant wallon et de Liège.

**La taille des entreprises du secteur du numérique est plus élevée** que pour l'ensemble des entreprises wallonnes (13 collaborateurs en moyenne).

Les entreprises sont aussi plus jeunes. 22% d'entre elles ont moins de 5 ans.

10% des entreprises du secteur numérique sont dirigées par des femmes, soit deux fois moins que les entreprises wallonnes tous secteurs confondus (22%).

Deux tiers des entreprises du secteur du numérique réalisent des activités de recherche et développement.

Source : Baromètre du secteur numérique 2023, AdN



60% des entreprises du secteur du numérique sont implantées dans les provinces du Brabant wallon et de Liège.



22% d'entre elles ont moins de 5 ans.



10% des entreprises du secteur numérique sont dirigées par des femmes



Deux tiers des entreprises du secteur du numérique réalisent des activités de recherche et développement.

# Contexte économique : les entreprises de l'industrie de la créativité numérique

## Les ICC en Belgique et en Wallonie

Par rapport à l'ensemble de l'économie, les ICC tendent à se concentrer davantage autour des TPE (83,7%). La région où ces différences de distribution sont relativement plus fortes est la Wallonie, où **les entreprises ICC sont à 86,4% des TPE**. Près de 10% des indépendants et quasiment 5% du PIB national dépendent de ces métiers. Pour la Wallonie, près de 4,9% de l'emploi total régional sont liés aux Industries Culturelles et Créatives.

Source : Team France Export (chiffres 2020)

## Nouveaux modèles

Outil agile, l'industrie de la créativité numérique, principalement B2C, permet aux entreprises (de services ou production) qui la développent de rester compétitives notamment parce qu'elles sont directement en contact avec les attentes et besoins de leurs clients et/ou consommateurs.

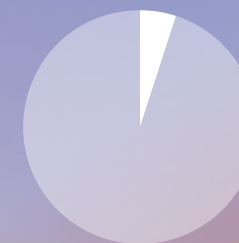
L'industrie de la créativité numérique se distingue par son haut potentiel de développement grâce à l'exploitation des données collectées. L'analyse de ces données ouvre la voie à de nouveaux modèles économiques, notamment des modèles prédictifs pour optimiser la chaîne logistique, ainsi que des stratégies de tarification dynamique et de personnalisation marketing, parmi d'autres applications.



les entreprises ICC wallonne sont à 86,4% des TPE



5% du PIB national



4,9% de l'emploi total régional sont liés aux Industries Culturelles et Créatives.

# Contexte économique : les entreprises de l'industrie de la créativité numérique

La créativité numérique encourage les modèles d'innovation ouverte, où les entreprises collaborent avec des utilisateurs, des start-ups, des universités, et d'autres organisations pour co-crée des produits et solutions.

Moteur puissant pour repenser la manière dont les entreprises génèrent de la valeur, l'industrie de la créativité numérique remet en question jusqu'à la façon dont les entrepreneurs entreprennent. Elle est l'un des endroits où se génère une nouvelle culture du travail, où l'ingénierie sociale est aussi importante que l'ingénierie technologique. Peuplée de nombreux passionnés, elle permet **d'expérimenter un autre rapport au travail à l'heure où l'on doit envisager des carrières plus longues**; sens, convivialité et opportunités d'expression de soi.

Outre de profonds changements dans l'organisation du travail, d'autres éléments sont à considérer pour comprendre le développement économique de cette industrie, comme la concurrence accrue, la transformation du cadre autour de la propriété intellectuelle ou l'appropriation des outils d'intelligence artificielle.



## Hovertone, pionnier en expériences interactives et immersives

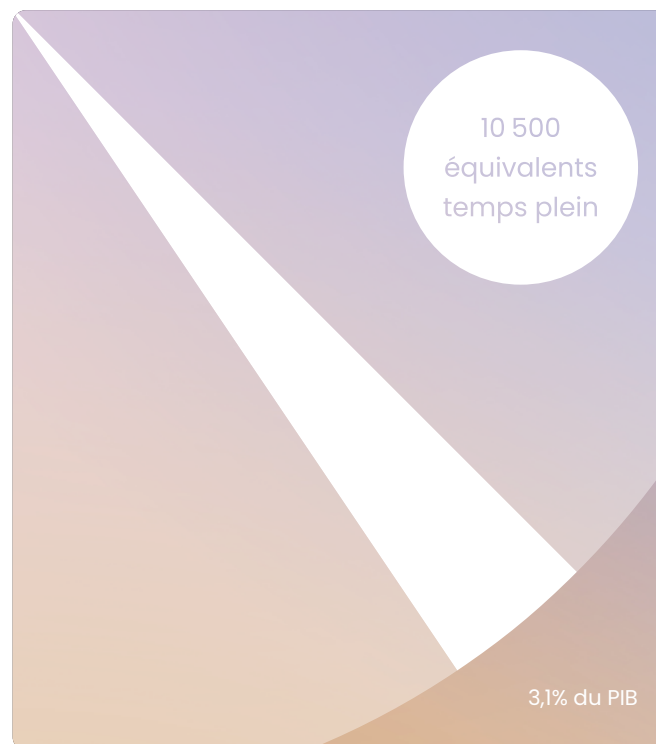
Issue du milieu de la recherche, active dans la sphère culturelle, l'entreprise montoise Hovertone, experte en technologies d'interaction et d'immersion, collabore aujourd'hui avec des sociétés de l'industrie dite classique (éoliennes, télécoms, etc.). Leur crédo : réinventer l'expérience du visiteur, créer de nouvelles zones d'exploration, développer des dispositifs immersifs qui font appel aux cinq sens, à l'intersection du physique et du digital.



# Contexte socioprofessionnel : les métiers du numérique

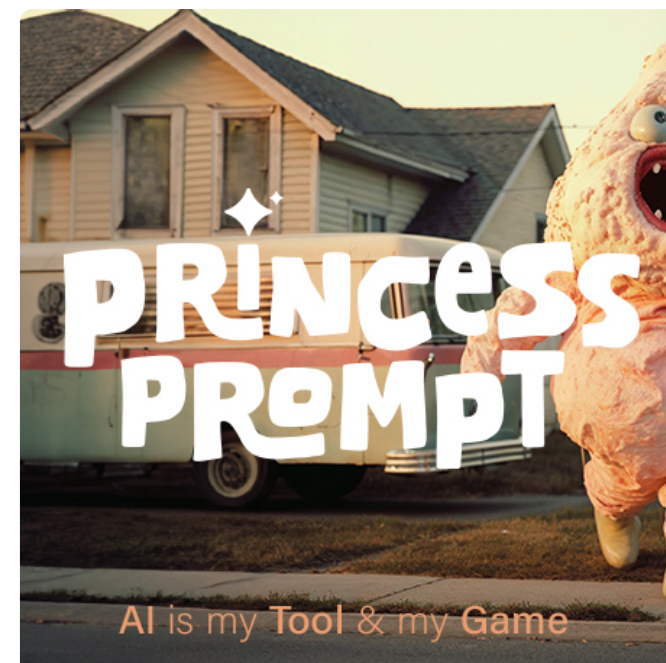
## L'industrie de la créativité numérique stimule l'entrepreneuriat et l'emploi.

Fin 2022, les 500 plus grandes entreprises du secteur du numérique représentaient 3,1% du PIB de la Wallonie. Cette croissance se traduit également au niveau de l'emploi avec près de 10 500 équivalents temps plein, soit une augmentation de 3 000 postes depuis 2018.



Source : AdN

Le développement du secteur va de pair avec le développement de nouveaux métiers liés au numérique.



### Des métiers d'avenir

Dans la série des métiers émergents, on trouve des "doubleurs de monstres" (jeux vidéo, films, séries, etc.) comme au Canada "La Fabrique des monstres", mais aussi des prompt artistes. Ces derniers sont étroitement liés aux récentes évolutions dans le développement des IA génératives. En Wallonie, "Princess Prompt" (Émilie Derville) s'est fait connaître grâce à sa série consacrée à la famille Simpsons. Son leitmotiv "AI is my Tool & my Game!" s'accompagne d'une vraie réflexion autour de la propriété intellectuelle.



# Contexte socioprofessionnel : les métiers du numérique

À l'heure actuelle, les Industries Culturelles et Créatives, en ce compris le secteur de la créativité numérique, font face à une demande croissante de profils technico-artistiques hautement qualifiés parmi lesquels les artistes 2D/3D, les opérateurs de médias serveurs, les réalisateurs de streaming, les ingénieurs réseau, entre autres. Cette demande est alimentée par l'évolution rapide des technologies numériques et de l'image, créant **un marché extrêmement tendu où les compétences techniques et l'expérience professionnelle sont essentielles.**

Certains emplois, parfois en pénurie, sont activement recherchés par les entreprises du secteur.

Digital Brand Manager

UI/UX designer

UX researcher

Creative Technologist

Prompt Engineer

Data scientist

Développeur Full Stack

Développeur Front-End

VJ

Game Designer

Sound designer

Animateur 2D/3D

Storyboarder

Youtubeur / Vlogueur / Influenceur

Sans oublier l'enjeu de la sécurité informatique qui touche aussi l'industrie de la créativité numérique.

*“Notre pays fait actuellement face à un manque cruel de maturité cyber dans les secteurs publics et privés et à une pénurie d'experts en cybersécurité, avec 4 000 postes vacants.”*

MÉMORANDUM 2024, AGORIA

# Contexte socioprofessionnel : des compétences très recherchées

Dans l'industrie de la créativité numérique, on parle plus volontiers de compétences. Cela reflète la nécessité de disposer de profils complémentaires adaptés à un environnement où la collaboration, la polyvalence et la capacité de se former en continu sont convoitées pour répondre efficacement aux défis technologiques et créatifs.

*“Dans le domaine de la créativité numérique, les compétences les plus recherchées incluent la conception graphique, le développement de jeux vidéo, l'animation 3D, la réalité virtuelle et augmentée ainsi que la conception d'expérience utilisateur (UX/UI) et la maîtrise des outils et logiciels créatifs. Les professionnels capables de combiner une forte créativité avec une solide expertise technique sont particulièrement prisés.”*

ALICE BENOIT, REGIONAL  
COMMERCIAL MANAGER, AMPLO

Non seulement les entreprises recherchent ces compétences, mais elles sont aussi à la source de métiers qui n'existent pas encore.

Malgré les initiatives en matière d'éducation et de formation, la pénurie de talents risque de perdurer à court, moyen et long terme. Il est crucial de repenser l'offre de formation pour qu'elle continue de correspondre aux réels besoins des entreprises.



# Contexte socioprofessionnel : urgence formation

Il existe différentes filières de formation visant à acquérir des compétences numériques. Voici un aperçu non exhaustif des formations connues en Wallonie :

- **Centres de compétences organisant des formations ICC répartis dans toute la Wallonie\*** : Technocité à Mons, Technofutur TIC à Charleroi, TechnoCampus à Gosselies, Technobel à Ciney, Technifutur à Liège, Forem Tourisme à Marche-en-Famenne, Cepegra à Charleroi, Eurometropolitain eCampus - Tournai
- **Hautes écoles** : HEAJ, HELHA, IAD, Saint-Luc, etc.
- **Universités** : Ulg, HEC, UNamur, UCL, UMONS, etc.
- **Institut de formation en alternance** : IFAPME
- **Centres privés** : Bencode, Charlewood, etc.

*\*Certains centres qui traitent des compétences entechologies des industries traditionnelles, comme la construction avec ConstruForm, vont être amenés à former aux technologies comme la XR ou les IA génératives par exemple.*

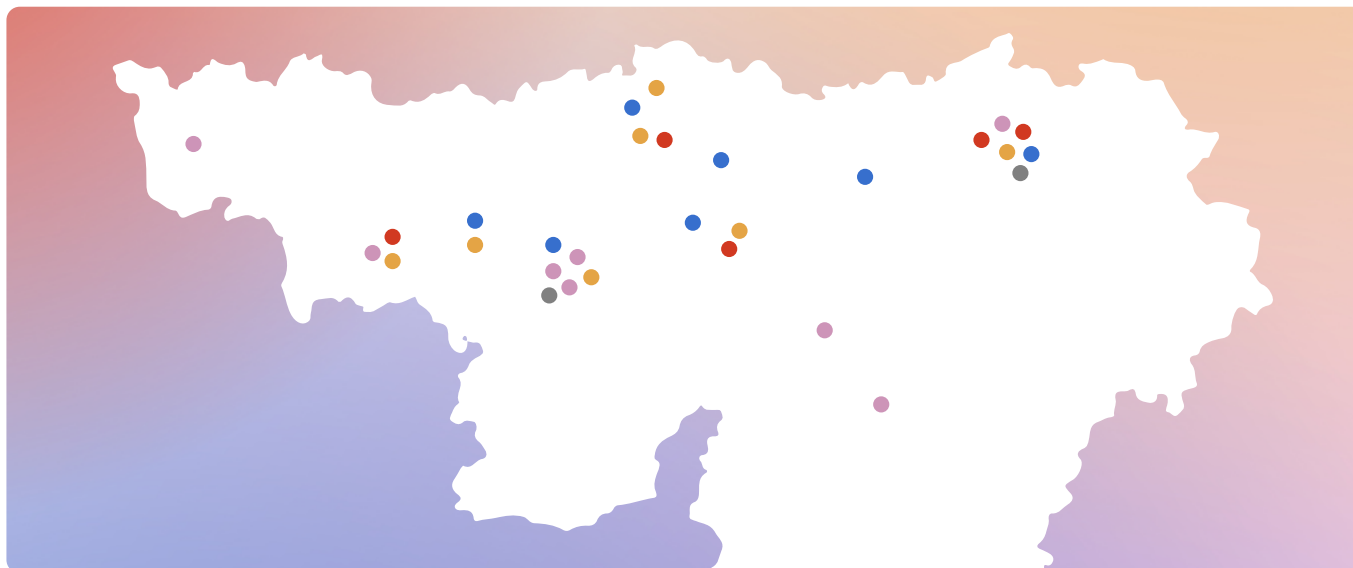
Cet instantané ne comprend pas les formations dites “non régulières”, comme les stages, ateliers, masterclasses, boot-camp et/ou toute formation axée sur la demande.

Les acteurs de l’industrie de la créativité numérique identifient les zones où des efforts doivent encore être fournis; la coordination de la formation fait l’unanimité.

**Véritable carburant pour le secteur, la formation alimente le réservoir des compétences disponibles sur le marché.**

*“Au niveau des compétences numériques, la Belgique se situe légèrement au-dessus de la moyenne européenne (indice DESI), occupant la 13e position. Cependant, notre pays accuse un sérieux retard en termes de diplômés en technologies de l’information et de la communication, avec seulement 2,2% des diplômés, contre 3,9% en moyenne en Europe.”*

MÉMORANDUM 2024, AGORIA



## Contexte socioprofessionnel : urgence formation

*“On a une remise à l’emploi de près de 100% pour les formations développées sur base de besoins en compétences spécifiques d’entreprises comme l’animation avec des outils de créativité numérique reconnus par l’industrie comme le logiciel Toon Boom.”*

BÉRENGÈRE FALLY, RESPONSABLE  
D’INNOVATION, TECHNOCITÉ

**Pour rester compétitif sur le marché de l’emploi, il est essentiel d’investir davantage dans des programmes de formation adaptés et de promouvoir la mise à jour continue des compétences.**

Il est également crucial de créer des passerelles entre les différents types d’enseignement et besoins du marché afin que les étudiants acquièrent à la fois des bases techniques et artistiques solides, mais aussi une expérience professionnelle significative à travers des stages en entreprise.



### AI 4 EDU, éduquer à l’intelligence artificielle

L’initiative AI 4 EDU lancée par le centre de formation TechnofuturTIC accompagne les enseignants dans leur apprentissage de l’IA (générative) et les encourage à l’associer à leurs domaines d’expertise. In fine, AI 4 EDU vise à ce que les étudiants bénéficient d’une formation approfondie sur l’IA qui les prépare à l’intégrer efficacement à leurs futures carrières professionnelles.

<https://technofuturtic.be/activites/ai-for-edu/>

# Contexte événementiel : festivals, outils d'amplification

La Wallonie (comme la Belgique) dispose d'une vitrine numérique qualitative reconnue par les professionnels et par un public de plus en plus large au sein de l'écosystème, mais également à l'international. Cette reconnaissance et ce rayonnement sont deux atouts majeurs qui ont permis au territoire de se tailler une place dans un secteur concurrentiel. Toutefois, la visibilité reste un enjeu, non un acquis, une vertu qui se travaille quotidiennement en s'appuyant sur les talents du territoire et sur leurs ambassadeurs.

La Wallonie compte une large gamme d'événements liés au numérique, de la niche au grand public, du public au privé, du B2B au B2C.



## Agenda des événements du numérique

KIKK Festival, Wallifornia Music Tech, Meet and Build, Stereopsia, Parcours Lumière, etc.

Dans le cadre de sa mission d'acteur référent, le KIKK contribue à donner de la visibilité à ces événements en assurant une veille digitale à retrouver sur la plateforme kingkong : [kingkong-mag.com/events](http://kingkong-mag.com/events)

De plus, le territoire regorge de clusters qui font évoluer en permanence le tissu créatif. Des événements et des lieux comme autant d'outils d'inspiration, d'apprentissage, de partage et de soutien pour les porteurs de projets et les entreprises établies.

*“En Wallonie, on n'est pas très doué pour se vendre; on est rarement fier de ce qu'on produit. Or, la fierté se partage et aide à faire grandir les structures. Ça passe par des labels, du storytelling, des événements ambitieux et des lieux de rencontre.”*

GÉRÔME VANHERF, DIRECTEUR DE  
LA GRAND POSTE ET FONDATEUR DU  
WALLIFORNIA MUSIC TECH

La mise en avant des acteurs de l'écosystème attire des profils inspirants, un cercle vertueux qui constitue là encore un outil intéressant.



## Contexte social : lieux totems, outils d'accélération

Extraordinaires vitrines, les lieux de créativité numériques appelés lieux totems transforment les territoires dans lesquels ils s'implantent.

Ces espaces-ruches favorisent les échanges par le réseau et les événements qui y sont organisés. Conférences, networking, présentation d'une cohorte de startups, masterclass, coworking sont autant d'occasions propices à la rencontre entre les porteurs de projet, les startups, les fonds d'investissement, les programmes d'accompagnement ou d'accélération.

Ces lieux sont aussi des **espaces d'ingénierie sociale où se réinvente la culture du travail et de l'entrepreneuriat**. Ils sont essentiels pour augmenter la vitesse d'innovation, sa diversité ainsi que le taux de projets conjoints qui y naissent et s'y développent.

LA/  
GRAND  
POSTE  
/

### La Grand Poste, supra accompagnateur des entreprises

La Grand Poste de Liège est un méta-incubateur qui accueille plusieurs programmes d'incubation/accélération comme le Wallifornia Music Tech (accélérateur de startups dans le secteur music tech), Industria (fonds d'investissement pour l'innovation industrielle), CBC Startit (accélérateur de startups), Imec.istart (élu meilleur incubateur au monde, cet accélérateur basé en Flandre commence à se développer côté wallon), VentureLab (qui accompagne les jeunes entrepreneurs), Interra (incubateur des nouveaux arrivants) ou SportsTech Belgium. De par la dynamique qu'elle insuffle, la Grand Poste assure aux investisseurs un accès privilégié avec leur cœur de cible.

## Contexte social : lieux totems, outils d'accélération

*“Le plus important, c’est le sentiment  
d’appartenance à la communauté.  
Un lieu ne se limite pas à ses murs.”*

HÉLOÏSE DEVAUX, BUSINESS DEVELOPMENT  
DIRECTOR, LA GRAND POSTE

BeCentral à Bruxelles, The POD à Louvain-la-Neuve, A6K et Quai 10 à Charleroi, TRAKK à Namur, La Grand Poste à Liège, Le CLICK à Mons, Technicité à Tournai, etc. sont autant de lieux totems de référence dont le réseau est un gage d’ancrage territorial. Fort de leur implémentation, ils connaissent les acteurs de terrain et les problématiques auxquelles ils doivent faire face. Véritables catalyseurs, ils sont le réceptacle de constats, parfois isolés, souvent partagés.

Réunies au-delà des frontières régionales, ces structures partagent leurs expériences.

Mais de leurs propres aveux, l’animation de leur tissu local est gourmande en énergie et si l’inspiration est à chercher du côté interrégional, la réalité se charge souvent de les ramener au terrain. La volonté de collaborer et de créer des synergies est pourtant bien présente et mérite là aussi d’être soutenue.



PARTIE I

# Opportunités pour la Wallonie

*“La créativité numérique représente un domaine en plein essor, offrant un potentiel considérable de création d’emplois et de croissance économique. Toutefois, pour exploiter pleinement ce potentiel, il est essentiel de relever certains défis et de saisir les opportunités qui se présentent.”*

ALICE BENOIT, REGIONAL COMMERCIAL MANAGER, AMPLO

# Sur le plan économique : Redynamisation régionale

*“La créativité numérique est une composante de différenciation incontournable, peu importe l’industrie concernée. La renforcer provoque un effet levier qui bénéficie à l’ensemble des entreprises et des secteurs traditionnels.”*

SIMON ALEXANDRE, GENERAL PARTNER  
DU FONDS D’INVESTISSEMENT PRIVÉ THE  
FACTORY ET ADMINISTRATEUR DU KIKK

Si les entreprises souhaitent continuer à innover, se différencier et rester compétitives, il est impératif qu’elles intègrent de manière judicieuse les ingrédients développés par l’industrie de la créativité numérique.

## Développement de nouveaux produits, services et solutions

Rassemblés et mis en réseau au sein d’un coworking ou lors d’un événement de l’écosystème numérique, entrepreneurs, chercheurs, investisseurs, secteur public et profils créatifs agissent, ensemble, comme un accélérateur de développement économique essentiel.

*“Pour dynamiser un territoire, il faut des petites et moyennes entreprises en bonne santé. Il est important de favoriser une diversité d’acteurs et pas seulement une diversité de contenus.”*

OCTAVIO KULESZ PHILOSOPHE, CHERCHEUR,  
ET DIRECTEUR DES ÉDITIONS TESEO



# Sur le plan économique : Redynamisation régionale

## Émergence de nouveaux modèles

La technologie est transversale par nature. Et la créativité numérique est cette capacité à la concevoir de façon polyvalente. Rendue opérationnelle à travers divers secteurs, **la solution numérique fait entrevoir de nouvelles perspectives d'évolution aux entreprises.** Cette redynamisation à l'œuvre pour l'industrie du numérique et pour les industries dites classiques qui ont intégré les outils numériques irrigue l'ensemble du territoire.

Le soutien à cet écosystème fertile doit susciter un intérêt majeur.

## Déploiement de solutions durables

Une solution numérique déployée sur le plan industriel n'est pas incompatible avec son utilisation dans un autre secteur. Et inversement. C'est le cas des technologies de gamification, développées dans le secteur culturel, et notamment dans un contexte muséal, qui ont percolé dans les industries classiques où elles s'intègrent désormais comme outils de formation par exemple (sensibilisation à la cybersécurité, stimulation de négociation, gestion de conflit, etc.)



### Cortex Machina

Le casque développé par Cortex Machina (Brabant Wallon) pour démocratiser les électroencéphalogrammes, dont le potentiel est testé dans l'industrie du jeu vidéo, est un exemple parlant du potentiel de ces cross-fertilisations à encourager.

## Intensifications des partenariats

Il est essentiel que des acteurs matures et bien installés collaborent avec des structures émergentes. **Allier l'expérience et l'expertise à l'innovation et l'agilité est le meilleur moyen de rester dynamique.** De cette association naît le progrès, une denrée nécessaire pour faire face aux défis économiques et sociaux.

Opportunité assez peu exploitée, la mécanique des partenariats public-privés permet pourtant de réduire le risque de cultiver en hors-sol. Réglementé, parfois restreint par la loi des marchés publics, ce type de partenariat est nécessaire dans le cadre de l'application d'un outil aussi transversal que la créativité numérique. **Le partenariat public-privé est un moyen d'autant plus pertinent quand la dynamique est privée**, c'est-à-dire qu'elle préexiste et pré-valide les opportunités de terrain pour l'activité économique en justifiant au préalable la pérennité du modèle.

*“Les régions les plus dynamiques sont celles qui parviennent à trouver un équilibre entre la présence de quelques grandes entreprises aux reins solides et des PME et startups pour le volet innovation et disruption.”*

SIMON ALEXANDRE, GENERAL PARTNER  
DU FONDS D'INVESTISSEMENT PRIVÉ THE  
FACTORY ET ADMINISTRATEUR DU KIKK

# Agent d'attractivité du territoire

## Biodiversité créative wallonne

La Wallonie se positionne déjà comme territoire de référence vivace de la créativité numérique; une communauté de plus en plus large se reconnaît désormais sous le label wake! by Digital Wallonia. Un élan collectif qui vise à rassembler et à faire rayonner sous une même bannière l'écosystème créatif numérique wallon. Son champ d'application se déploie à travers les activités portées par le secteur, mais aussi à l'échelle internationale où la marque-coupole fonctionne à la façon d'une délégation d'ambassadeurs, comme lors de la dernière édition du festival SXSW à Austin, Texas.

Talents, initiatives, événements, entreprises, etc., **la biodiversité créative wallonne** agit en bonne intelligence. Elle **fait rayonner la Wallonie grâce à de puissants effets leviers** ancrés au niveau régional ou à une échelle plus locale et à un haut potentiel de développement.

## Visibilisation

L'Agence wallonne à l'Exportation et aux Investissements Étrangers (AWEX) visibilise ces entreprises florissantes, notamment par le biais de success-stories. Certains événements comme le KIKK Festival participent à cette veille permanente en mettant en évidence les talents à travers les différents partenariats dans une logique d'exemplarité, d'entraînement de motivation et de collaboration. Le suivi de diffusion des actualités et initiatives propres au domaine est indispensable pour maintenir la prospérité économique du tissu créatif.

C'est en se connectant au terrain qu'on peut identifier - et donc visibiliser - les ressources. Des synergies sont à construire dans une dynamique multisectorielle puisque tous les secteurs sont concernés.



### Beatsurfing, l'innovation musicale qui s'exporte

Herrmutt Lobby aka BEATSURFING est un collectif de musiciens et développeurs multi primés. Spécialisée dans le développement de logiciels pour producteurs musicaux, cette structure emblématique de l'industrie de la créativité numérique lance BEATSURFING. Saluée et récompensée pour son approche innovante de la création musicale, cette application permet aux utilisateurs de créer et d'interpréter de la musique de manière intuitive, avec une gamme d'outils et d'effets. Leur activité s'est d'abord développée en Wallonie où elle a obtenu le soutien du fonds d'investissement The Faktory. L'entreprise wallonne s'exporte désormais à l'international, notamment aux États-Unis et en Asie. Une partie de l'équipe s'est d'ailleurs récemment installée à Los Angeles.

# Emploi & Formation

Le marché de l'emploi actuel et futur offre des opportunités considérables. Toutefois, il est essentiel de rester constamment attentif aux technologies innovantes.

**Pour stimuler la création d'emplois dans le domaine de la créativité numérique, il est nécessaire d'investir dans l'éducation et la formation et d'encourager l'entrepreneuriat et l'innovation en soutenant un environnement favorable à la croissance des entreprises numériques.**

Selon l'étude Be The Change de la Fédération de l'industrie technologique Agoria (2023), la Belgique a le taux d'inoccupation le plus élevé d'Europe. "Plus d'un million et demi de Belges ne travaillent pas et ne cherchent pas d'emploi". Nous faisons partie des cinq États membres de l'UE27 ayant le taux d'inactivité le plus élevé (4,5%). Toujours selon cette étude, les TIC (technologies de l'information et de la communication) sont avec l'éducation, les soins de santé et les services aux entreprises et aux particuliers, l'un des 4 secteurs de l'économie belge où de nombreux emplois supplémentaires seront créés (+27k). La créativité numérique se situant à l'intersection de ces segments économiques, celle-ci constitue résolument un secteur dans lequel investir.

En actionnant un imaginaire fertile autour des nouvelles technologies, l'industrie de la créativité numérique (essentiellement B2C) a l'opportunité de capter davantage de profils vers les filières de formation numérique.

*"Tout évolue tellement vite qu'il arrive que les travailleurs du secteur eux-mêmes ne s'y connaissent pas (bien), comme dans le domaine de l'intelligence artificielle. À l'inverse, un outsider pourrait rapidement se mettre à niveau. Ce secteur accueillant a besoin de talents! **Les opportunités existent : plus de 2000 emplois ont été créés sur l'année écoulée.**"*

JEAN-PHILIPPE PARMENTIER,  
DIRECTEUR, INFOPOLE CLUSTER TIC

# Emploi & Formation

---

L'écosystème de la créativité numérique, par le biais de formations et d'événements, sensibilise aux opportunités professionnelles qu'offre l'acquisition de compétences numériques. Cette sensibilisation est essentielle pour battre en brèche les nombreux préjugés qui sont encore légion en Wallonie. Se former à la création de jeux vidéo ne fait pas des futurs développeurs des gamers invétérés; la formation ne mène d'ailleurs pas forcément à une carrière dans le secteur du jeu vidéo. En l'occurrence, la formation aux outils et technologies numériques ouvre à bien d'autres voies que celles de l'industrie de la créativité numérique.

Les compétences acquises s'exportent là où elles sont nécessaires. La technologie immersive par exemple s'avère extrêmement utile dans des contextes de formation et prévention de risque ou de santé.

**L'industrie classique a tout à gagner du déploiement de l'industrie créative, et notamment en matière de compétences numériques.**



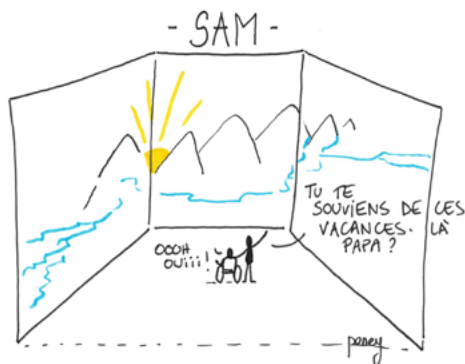


# Santé : prévention, personnalisation, prédiction



## InMersiv Technologies, dispositif 4D thérapeutique

Les technologies immersives permettent de virtualiser (et multiplier) des expériences. Forte de ce constat, la startup brabançonne InMersiv Technologies lance début 2024, un système autonome multisensoriel (Sam) unique au monde. Le dispositif 4D propose aux patients (ou personnes institutionnalisées) de s'immerger dans des environnements positifs propices au bien-être grâce à une structure carrée avec vision panoramique à 360°. Cette solution mobile offre un complément thérapeutique à un public souffrant d'anxiété, de dépression ou de troubles neurocognitifs majeurs.



L'implémentation de solutions digitales (technologies immersives et autres) dans le domaine de la santé (en maisons médicales, services hospitaliers, résidences pour personnes âgées, etc.) se multiplie; les résultats sont très encourageants. [Melimpus](#), une application d'accompagnement des victimes de burnout (+43% en Belgique en 5 ans) repose sur un dispositif de réalité virtuelle pour aider le travailleur à s'acclimater aux situations angoissantes, avant d'y faire face réellement.

**Ces nouveaux outils numériques permettent aussi et peut-être avant tout de forger une culture personnalisée du parcours hospitalier en adéquation avec les besoins de chaque patient.**

Si les dispositifs technologiques génèrent les données qui seront utilisées pour personnaliser le parcours médical, ils permettent aussi de **détecter les éventuels problèmes de santé**. Des expériences immersives peuvent ainsi participer à la détection de la maladie d'Alzheimer, de problèmes cardio-vasculaires ou même oculaires. On estime que d'ici une dizaine d'années, l'utilisation de capteurs faciaux sera suffisamment fiable pour détecter les cancers de la mâchoire, voire du cerveau.

Autre plus-value essentielle : la revalidation. Technologies d'impression 3D ou dispositifs de réalité virtuelle (avec ou sans capteurs), **ces outils assistent le parcours de revalidation du patient**. Sans compter que la démarche peut être ludifiée pour accroître la motivation par exemple.

# Diversification de l'offre touristique

Les entreprises des industries créatives développent des outils numériques sans nécessairement envisager leur utilité dans le domaine touristique. Or, des solutions, services et produits gagneraient à être développées au service de la professionnalisation du secteur touristique selon une logique de commercialisation adaptée aux usagers.

Le vrai défi consiste à **renforcer la porosité entre l'industrie de la créativité numérique et le secteur touristique** à travers l'organisation d'événements ou de rencontres ciblées. La multiplication des interactions entre les acteurs de la créativité et les professionnels du tourisme contribuera à enrichir l'offre touristique. Et par effet de débordement augmentera l'attractivité du territoire.

*"D'un côté, il y a une grande appétence du secteur touristique pour le développement d'outils de médiation par exemple et de l'autre, une grande méconnaissance des solutions techniques existantes."*

CÉLINE CASTEELS, CHARGÉE DE PROJET EN DÉVELOPPEMENT TOURISTIQUE, IGRETEC

Les habitudes de consommation culturelle et touristique évoluent, une transformation initiée avant la pandémie et qui s'est accélérée durant cette période. Aujourd'hui, **les consommateurs cherchent à diversifier leurs moyens de médiation culturelle**. Cette diversification, notamment par le son et la lumière, devient un moyen pour sensibiliser différents types de publics (comme le jeune public ou un public plus précarisé) à des propositions artistiques et culturelles dans la ville.

Outre la transmission de contenus, la forme elle-même participe d'un vœu pédagogique. L'appropriation de la matière numérique par la culture et la démarche touristique est la voie la plus rapide pour rapprocher les publics des technologies actuelles. Si le contenu est transmis au moyen d'un outil numérique (comme l'approche de gamification), la forme, elle, fait l'objet d'un nouveau savoir par les publics qui seront amenés à utiliser des technologies à l'insu de leur plein gré.

Il est donc impératif d'utiliser l'effet levier de la créativité numérique à des fins d'égalité et d'inclusion dans un cadre culturel et touristique.



# Durabilité : valorisation des données, préservation

Les défis de durabilité d'ordre économique, social ou environnemental reposent en partie sur les solutions numériques. A fortiori, lorsqu'elles poursuivent un objectif de durabilité et d'inclusivité et qu'elles valorisent les données du territoire au profit des citoyens.

Les villes sont de plus en plus réactives sur le sujet, comme en attestent certaines localités dont les plateformes de données en ligne sont de plus en plus fournies, signe que l'enjeu a bien été intégré.



## Opendata de Namur, plateforme de données à la pointe

Le portail Opendata de Namur fait figure de plateforme exemplaire. On y voyage par observatoires; des filtres permettent d'affiner la recherche de données pertinentes. Recensement de la population, mais aussi des arbres (que l'on peut soi-même inscrire en ligne), monuments, agenda (des interventions sur la voie publique aux événements culturels), archives photographiques, thermographie des bâtiments, mobilité, entre autres.

Ces données sont d'une importance capitale pour permettre aux décideurs comme aux citoyens de prendre les décisions les plus éclairées. **Le développement d'outils basés sur l'utilisation de ces données est un moyen efficace pour permettre à chacun de mieux vivre le territoire** : mobilité et tourisme inclusifs, durabilité, etc. sont autant de domaines d'application intéressants à l'échelle de la société.

**L'analyse de ces données permet de rester connecter aux besoins et défis émergents du territoire ce qui favorise la création d'une chaîne de valeur forte (avec une donnée traitée qui devient une information utile), laquelle sert de tremplin à une stratégie publique ou privée éclairée.**

Aujourd'hui, si on ne manque pas de données (il y en a partout, tout le temps), on manque de données exploitables. S'appuyer sur des outils de créativité numérique comme l'intelligence artificielle permet de pallier en partie ce manquement et d'utiliser des données qui jusqu'ici demeuraient inexploitables. Les technologies numériques permettent d'aller chercher de manière beaucoup plus large des informations pertinentes.

De manière générale, les solutions numériques sont aussi développées aujourd'hui selon des principes de durabilité environnementale, notamment pour la protection et la conservation de sites sensibles où la biodiversité et/ou la richesse archéologique sont en péril.

## Durabilité : valorisation des données, préservation

Des expériences immersives peuvent pallier les expériences présentielles nocives pour leur environnement. C'est le cas en Dordogne où les Grottes de Lascaux ont été fermées au public au profit d'une visite désormais 100% virtuelle. Le développement d'environnements virtuels pourra à terme limiter le nombre de déplacements et voyages à l'étranger, mais aussi participer à la préservation de la faune, avec l'émergence de nouveaux usages et nouvelles habitudes de consommation. Là encore, le champ des possibilités à explorer est immense.



### Letsgocity, guichet communal en poche

L'application "Ma commune en poche" qui centralise les informations d'intérêt général pour les habitants a été développée par la société Letsgocity. Sorte de guichet virtuel de la commune, la plateforme vise à faciliter et à anticiper les besoins en matière de services et informations locales.



## À retenir

La Wallonie dispose des atouts nécessaires pour se positionner comme leader dans le domaine de la créativité numérique à travers la mise en œuvre de la Creative Tech Valley.

En investissant dans l'éducation et la formation, la Wallonie encourage l'entrepreneuriat et l'innovation; elle embrasse pleinement le potentiel de création d'emplois de ce secteur en pleine croissance. Elle comprend aussi que la créativité numérique est une composante importante de différenciation, un puissant levier pour l'ensemble de l'économie, secteurs apparentés ou non, avec le développement de nouveaux produits, services et solutions ainsi que l'émergence de modèles entrepreneuriaux inédits. Ainsi fertilisé, son terreau attire de grandes entreprises sur le territoire.

Personnalisation des parcours de santé, diversification de l'offre touristique, expansion d'outils basés sur les données, les domaines de la santé, du tourisme et du développement durable sont également vecteur de redynamisation du territoire.

Dans le même élan de soutien à la biodiversité créative wallonne, la mécanique des partenariats public-privé tend à s'intensifier. Des synergies logées dans une dynamique multisectorielle (à la hauteur des effets de débordement du déploiement de l'industrie créative vers l'industrie dite classique), particulièrement en matière de compétences numériques, se multiplient pour créer une chaîne de valeur forte.





# Stratégies exemplaires



## La French Tech

Territoires, écosystèmes et lieux totems sont les ingrédients phare de ce mouvement né en 2013 dont la mission est de soutenir la structuration et la croissance des startups technologiques innovantes françaises en France et à l'international. En septembre 2017, la mission prend ses quartiers dans l'incubateur numérique parisien Station F, le plus grand campus de startups au monde.

La French Tech compte à ce jour 121 entités à travers le monde, dont 13 capitales et 45 communautés en France, ainsi que 63 communautés à l'international.

*La stratégie mise en place depuis plus de dix ans est le reflet d'une **politique de soutien et de labellisation** construite. À travers différents programmes, La French Tech accompagne les entreprises au plus près de leurs besoins en tenant compte d'un contexte sociétal en constante évolution.*



## New Dutch Wave

Créée en 2017 et lancée au festival SXSW la même année, la "Nouvelle Vague Hollandaise" est une plateforme internationale visant à promouvoir la créativité et l'entrepreneuriat néerlandais. New Dutch Wave développe un solide réseau au sein duquel les entrepreneurs, créatifs, startups, artistes, autorités publiques et smart cities se rencontrent et se présentent au monde.

*Moins liée au territoire qu'aux endroits où les affaires se développent, la stratégie hollandaise conserve son essence agile, en s'adaptant aux opportunités émergentes pour **connecter les entreprises et les artistes sur la scène internationale.***



## L'Effet Québec

Lancé en 2021, L'Effet Québec dote les entreprises d'outils communs et pérennes afin de faciliter la prospection et la prise de contact entre les différents acteurs, secteurs d'activité et marchés. **Véritable plateforme de connexion entre partenaires**, L'Effet Québec connecte les entreprises en leur proposant un paramétrage poussé grâce à des filtres (marché, secteur, produit, service ou technologie). Le Pôle d'expertise en exportation au service des industries créatives québécoises offre ainsi à ses utilisateurs un gain de temps non négligeable quand on sait que l'identification des bons partenaires est un des cailloux dans la chaussure des jeunes pousses.

*Grâce à sa vitrine permanente, son centre de ressources pour l'export et sa plateforme, L'Effet Québec contribue à développer l'écosystème des entreprises numériques innovantes.*

# Vecteurs de transférabilité

Qu'ils soient déjà à l'œuvre ou non en Wallonie, qu'il faille les renforcer, les adapter ou les développer, ces ingrédients promus par les stratégies exemplaires précitées sont autant d'outils et lignes de force dont tirer parti.

- **Partenariats intersectoriels**, y compris les projets collaboratifs, incubateurs mixtes et programmes d'échange de compétences;
- **Plateformes de collaboration numérique** : mise en réseau, partage de ressources, connexion des acteurs locaux avec des partenaires internationaux;
- **Politiques publiques** flexibles qui tiennent compte des particularités de l'industrie créative numérique tout en permettant leur application dans d'autres contextes industriels;
- **Événements** et conférences interdisciplinaires;

- **Lieux totems** et communautés thématiques en fonction des atouts, talents et potentiels présents sur le territoire;
- **Spécialisation** valorisée à l'international;
- **Programmes d'accompagnement** adaptés avec un point d'attention sur les défis spécifiques auxquels les startups sont confrontées en fonction de leur stade de développement, notamment à l'étape de pré-seed;
- **Label** de reconnaissance pour gagner en crédibilité et en visibilité et ainsi se démarquer sur le marché national et au-delà;
- **Connexions internationales** pour l'internationalisation des entreprises;
- **Engagement public** actif pour catalyser le développement de l'écosystème d'innovation.



PARTIE I

# Cartographie de l'écosystème



# Écosystème dynamique en pleine croissance

---

L'écosystème de la créativité numérique se caractérise par sa diversité, avec différents types de métiers représentés et des réalités de terrain contrastées. Les formes de créativité numérique dans le cadre du cinéma, de l'édition ou de la conception d'expériences immersives en environnement muséal par exemple varient considérablement. Cette hétérogénéité requiert une certaine capacité à naviguer entre des sous-secteurs qui bien que fonctionnant de manière autonome, se réunissent aujourd'hui sous la bannière de l'industrie de la créativité numérique.

**Le label wake! by Digital Wallonia a pour ambition de forger une meilleure cohésion intra-réseau ainsi qu'une meilleure compréhension des différentes professions à toutes les échelles.**

La diversité de l'écosystème créatif se traduit également dans les besoins qui diffèrent d'un secteur à l'autre, en fonction des processus de création qui là aussi varient en temporalités, ressources et enjeux, entre autres.

Cet écosystème diversifié a atteint une phase de maturité, comme en atteste la volonté de ses acteurs de s'organiser et d'amplifier leur notoriété. C'est la raison pour laquelle il est essentiel aujourd'hui de rendre l'ensemble du réseau clairement identifiable et de contribuer à une cartographie représentative du tissu créatif wallon.

La cartographie dynamique sous forme de plateforme numérique sert plusieurs objectifs :

- augmenter la visibilité de l'écosystème créatif ;
- faciliter la compréhension des différentes composantes de l'écosystème, notamment la diversité des logiques de développement économique ;
- permettre à ses membres de se présenter et d'établir des contacts ;
- améliorer leur identification par des partenaires nationaux et internationaux.

Pour paradoxal que cela puisse paraître, nous ne visons pas ici à être exhaustif, illusion chronophage dans un contexte aussi agile que celui de la créativité numérique. Notre objectif est de favoriser la compréhension de cette industrie en plein essor, à travers une approche des compétences guidée par des observations de terrain. Un instantané vivant donc plutôt qu'un catalogue figé.



# Typologie des acteurs de la créativité numérique

Centres de recherches, de compétences ou de formation, universités, studios de création, agences digitales, associations, événements, lieux totems, citoyens, artistes, entreprises, étudiants, de la diversité des acteurs naît la diversité des expériences, usages et applications dont se nourrit largement la créativité numérique.

- Entreprises natives tech
- Entreprises tech au service du déploiement des ICC
- Entreprises culturelles
- Freelances
- Artistes-entrepreneurs
- Créatifs
- Développeurs
- Business Développeurs
- Designers
- Étudiants
- Chercheurs
- Entrepreneurs
- Porteurs de projets
- Opérateurs publics ICC trendsetters
- Producteurs de contenu
- Fonds d'investissement privés
- Fonds d'investissement (para)publics
- Opérateurs culturels



# Cartographie des acteurs de l'écosystème de la créativité numérique

---

*"Il s'agit aussi de dépasser la vision physique du territoire qui ne peut se résumer à son aménagement, son urbanisme, sa mobilité, mais qui comprend aussi les interactions et rétroactions qui s'y déroulent entre acteurs."*

CARLOS MORENO, DE LA "VILLE-MONDE"  
À LA "VILLE DU QUART D'HEURE"

Le travail de cartographie initié dans le cadre de la mission d'acteur référent offre un premier aperçu de l'écosystème créatif wallon existant. Toutefois, cette première ébauche cartographique mérite d'être complétée et interfacée à la cartographie de Digital Wallonia.

<https://www.digitalwallonia.be/fr/cartographie/>

Dans le cadre du présent livre blanc, nous avons opté pour une vision globale en veillant à ajouter des exemples à chaque catégorie d'acteurs et/ou d'opérateurs. Veuillez noter que nous les avons ajoutés à titre indicatif et non pas dans une démarche exhaustive.

Enfin, une telle catégorisation présente certaines limites (qu'une plateforme numérique pourrait néanmoins juguler à l'aide d'un système de filtres) puisque certains acteurs présentés ci-dessous se situent à l'intersection de plusieurs champs; formation, arts, entrepreneuriat, recherche par exemple s'avèrent étroitement liés au sein de l'industrie de la créativité numérique. De la même manière, certains acteurs et/ou opérateurs agissent de manière plus transversale que d'autres, ce qui confirme à nouveau l'importance pour ce secteur d'agir en écosystème.

**L'interaction et la perméabilité propres à l'écosystème créatif wallon participent directement à la chaîne de production de valeur de l'industrie de la créativité numérique.**

# Cartographie des acteurs de l'écosystème de la créativité numérique



## Formation / Recherche / Sensibilisation

- Écoles  
*I.A.T.A, ESA Saint-Luc, etc.*
- Hautes écoles  
*HEAJ, HELHA, IAD, Saint-Luc, Condorcet, etc.*
- Universités  
*Ulg, HEC, UNamur, UCLouvain, UMONS, etc.*
- Centres de recherche  
*Numediart (UMONS), Media innovation & intelligibility Lab (UCLouvain), l'initiative d'intelligence stratégique (IIS) HiTT, etc.*
- Centres de compétences  
*Technocité, Technofutur TIC, TechnoCampus, Technobel, Technifutur, Forem Tourisme, Cepegra, Eurometropolitan eCampus*
- Centres de formation privés/publics  
*Becode, Charlewood, Steamuli, IFAPME, etc.*
- Workshops  
*CoderDojo, etc.*
- Fablabs  
*TRAKK, relab, etc.*
- Living labs  
*Click (UMONS - Idea), etc.*
- Tiers-Lieux  
*hackerspaces, etc.*
- Plateforme d'accompagnement
- Structure d'inclusion au numérique  
*Kodo Wallonie, Interface3.Namur, etc.*

# Cartographie des acteurs de l'écosystème de la créativité numérique



## Vitrine/Veille

- Acteurs référents  
*WALGA, FuturoCité, KIKK, Mic Belgique, etc.*
- Festivals/événements  
*KIKK Festival, Meet and Build, Wallifornia Music Tech, Stereopsia, Game dev cafés, etc.*
- Médias  
*King Kong – Creative Culture Media (KIKK x wake!), Techno Minds (Boukè.tv), etc.*
- Espaces de diffusion
- Conférences  
*Printemps des Sciences, Women in Digital Summit, Conférences Tech, TEDX, La Semaine du numérique, etc.*
- Cafés numériques
- Open Data Tour
- Hackathon



# Cartographie des acteurs de l'écosystème de la créativité numérique



## Entrepreneuriat

- Entreprises/startups natives tech : agences de développement de solutions/produits/services/contenu, studio de jeux vidéo/d'expériences immersives/installations
- Clusters  
*Twist, Infopole Cluster TIC, etc.*
- Fédérations sectorielles  
*Agoria*
- Accélérateurs  
*Imec.istart, Start it @CBC*
- Incubateurs  
*Leansquare, XR4Heritage, VentureLab, WSL, Wild Bishop*
- Structures de financement/d'investissement privées/semi-privées/publiques  
*Start Invest, Noshaq, Wallimage, The Factory, W.IN.G, etc.*
- Structures d'accompagnement  
*couveuses, etc.*
- Lieux totems  
*La Grand Poste, The POD, TRAKK, A6K, Le Click, etc.*
- Plateformes  
*Wallonie Entreprendre, NEW, etc.*
- Bureaux sociaux/RH pour créatifs :  
*Amplo, Smart, Merveille, etc.*
- Institutions/Opérateurs publics et parapublics  
Agences de développement territorial, intercommunales, Digital Wallonia, AdN, WBI, AWEX, etc.

# Cartographie des acteurs de l'écosystème de la créativité numérique

---



## Culture numérique

- Collectif/studio d'artistes
- Musées  
*Sparkoh!, Le Pavillon, etc.*
- Centres culturels  
*Transcultures, etc.*
- Résidences artistiques  
*Abattoirs de Bomel, etc.*
- Artistes-entrepreneurs
- Free-lance créatifs
- Organismes de création et de production
- Festivals des lumières  
*Mons en lumière, Namur en Lumière, etc.*



# Écosystème intégré

*“Les villes ont été façonnées par la créativité humaine, devenant des centres d'idées, d'interaction, d'innovation et de connaissances qui rassemblent des personnes de divers horizons – souvent à travers les migrations et le commerce – pour échanger, innover et créer. La culture et la créativité jouent un rôle essentiel et représentent trois avantages – spatiaux, économiques et sociaux – pour les villes.”*

VILLES, CULTURE ET CRÉATIVITÉ,  
UNESCO, 2021

L'écosystème actuel de la créativité numérique en Wallonie est à la fois foisonnant, intégré et complexe. La diversité structurelle, les multiples approches, les contextes variés et les nombreuses compétences qu'il englobe le rendent parfois difficilement lisible.

À nouveau, nous soulignons l'importance d'investir dans la réalisation d'une cartographie approfondie en continu et de développer une plateforme de mise en contact adaptée et efficace pour les (futurs) porteurs de projets et partenaires, administrations publiques, étudiants et citoyens intéressés. Une méthodologie claire dans la caractérisation des éléments pertinents pour le secteur guidera son développement afin que les utilisateurs aient un accès rapide à une information et un contact pertinents.

Outre les interactions sur les plateformes numériques, des événements ciblés organisés dans les lieux totems rassemblent la communauté en présentiel.

En se structurant davantage, cet écosystème renforcera l'attractivité territoriale et stimulera par ricochet l'économie traditionnelle.

**Un écosystème structuré et lisible est la clé pour maximiser l'impact économique et social de la créativité numérique en Wallonie.**

Riche en complémentarité, le réseau de la créativité numérique fonctionne en rhizome. Son développement dépend du nombre d'interactions précédentes. D'où l'importance de **viser la pertinence des rencontres**. Ce faisant, **la communauté grandit, se déploie et fait rayonner le territoire wallon jusque sur des marchés internationaux**.

D'une puissante vitalité, la biodiversité créative est le terreau du progrès économique, social et durable.

# 02

PARTIE

PARTIE II

# SWOT

## SWOT : outil de synthèse

La matrice SWOT invite à faire face aux forces, faibles et menaces et à rappeler les opportunités posées par l'industrie de la créativité numérique pour le développement territorial. Clé de lecture synthétique et néanmoins pertinente, cet outil d'analyse permet de comprendre les dynamiques internes et externes qui influencent le secteur. Une tentative de clarification qui vise à accompagner la prise de décision des autorités publiques en cohérence avec les objectifs de développement de l'écosystème créatif.

Initié par un workshop dédié en compagnie de divers profils issus du secteur de la créativité numérique (milieu académique, événementiel, financier, formation), le SWOT a ensuite été soumis aux observations partagées au sein du comité de pilotage de wake! by Digital Wallonia, et lors de rencontres ultérieures dans le cadre de la mission de l'acteur référent ICC du KIKK.

## SWOT : Forces

- Diversité des talents
- Potentiel d'adaptabilité
- Haute valeur culturelle et artistique
- Volonté de rétention de talents
- Motivation, dynamisme et réactivité du secteur
- Écosystème innovant
- Potentiel d'influence
- Centres de recherche spécialisés
- Qualité de la main-d'oeuvre
- Réseaux belges et internationaux (notamment AWEX / WBI)
- Financements (notamment de la recherche)
- Porteur de futures tendances

## SWOT : Faiblesses

- Taille du marché belge
- Sous-évaluation de la valeur du secteur
- Ancrage des entreprises sur le territoire
- Accès au financement
- Taille des entreprises (PME / TPE)
- Rétention des talents
- Manque de main-d'oeuvre qualifiée
- Insuffisance de la formation
- Méconnaissance du secteur et de ses besoins
- Manque de visibilité
- Secteur non prioritaire
- Manque d'adaptabilité

*“On observe une sorte de cécité culturelle en Wallonie qui empêche de reconnaître les immenses talents présents sur le territoire et qui pousse à aller chercher ailleurs ce qui existe sur place.”*

SÉBASTIEN NAHON, DIRECTEUR DE RECHERCHE, MIIL (UCLouvain)

## SWOT : Opportunités

- Croissance économique
- Création d'emplois
- Attractivité du territoire
- Potentiel de cross-fertilisation avec des secteurs apparentés ou non
- Développement de nouveaux produits / services / solutions / technologies / outils numériques
- Émergence de nouveaux modèles entrepreneuriaux
- Déploiement de solutions durables
- Renforcement des investissements et des partenariats
- Rayonnement de la Wallonie à l'international
- Renforcement de l'innovation
- Développement de dispositifs d'inclusion
- Diversification de l'offre touristique
- Valorisation du patrimoine
- Accès aux programmes de financement européens

## SWOT : Menaces

- Concurrence interne et internationale
- Évolution rapide des technologies, notamment de l'IA
- Fragilisation d'une série de métiers de l'industrie du contenu face à la démocratisation de l'IA générative
- Défaut de vision des opportunités
- Absence de politique de soutien et stratégie ciblée
- Pénurie de talents
- Manque de coordination des financements existants
- Difficulté d'accès aux financements, notamment aux programmes de financement européens
- Manque de structuration du secteur
- Manque de visibilité du secteur
- Absence de reconnaissance du secteur

*“La plus grande menace pour la Wallonie, c'est l'incompréhension des enjeux de l'industrie de la créativité numérique.”*

NICOLAS INSTALLÉ, DIRECTEUR EXÉCUTIF DE FUTUROCITÉ



PARTIE II

# Enjeux de l'industrie de la créativité numérique

Soutenir, multiplier et accélérer les actions  
pour le développement économique du territoire

## Enjeux N°1 : Structurer l'écosystème créatif wallon

- Faciliter l'accès à la main-d'oeuvre qualifiée/spécialisée
- Mutualiser les ressources
- Encourager les complémentarités
- Favoriser le rayonnement et la crédibilité à l'international
- Construire des passerelles intra et intersectorielles
- Établir une stratégie de développement et une dynamique commune
- Développer et renforcer les lieux totems comme lieux de référence pour les ICC tech
- Inclure un maximum d'acteurs

## Enjeux N°2 : Améliorer la lisibilité de l'écosystème

Améliorer la lisibilité de la communauté créative est un énorme défi, pour les acteurs du secteur eux-mêmes, mais également pour les décideurs.

Une meilleure compréhension des enjeux et besoins concrets du secteur passe par la mise en place d'une vaste étude consacrée à l'industrie de la créativité numérique. Cette étude permettra à la fois de faire le point sur base de données pertinentes (chiffrées, recoupées, concertées), mais également de cartographier plus précisément les acteurs et opérateurs du territoire wallon.

## Enjeu N°3 : Visibiliser l'industrie de la créativité numérique

- Reconnaître l'industrie de la créativité numérique comme levier de développement économique pour la Wallonie
- Faciliter la coopération avec les organismes internationaux
- Amplifier et multiplier les événements liés au numérique
- Soutenir la diffusion de récits autour de la communauté de la créativité numérique
- Valoriser l'écosystème à travers la diffusion du label wake! by Digital Wallonia

## Enjeux N°4 : Rationaliser le paysage financier

Les acteurs de l'industrie de la créativité numérique s'accordent sur la nécessité de coordonner les structures de financement existantes plutôt que d'en créer de nouvelles.

La fragilité du parcours de financement actuel s'observe dès son accès. D'une part pour les porteurs de projet, et d'autre part pour leurs futurs partenaires. Il est donc tout à fait fondamental de faciliter l'identification des structures et leurs champs d'action.

- Rationaliser le paysage financier existant des structures (para)publiques et initiatives privées
- Encourager l'accès aux financements
- Créer les conditions d'accès à des programmes de financement européens

*"Si on souhaite que des entreprises innovantes se développent, il faut les aider à identifier le ou les bons partenaires. Ils perdent un temps précieux à faire le tri dans le conglomerat hyper fragmenté des entités susceptibles de les aider. Il faut que le territoire soit beaucoup plus lisible avec des acteurs référents relais (entre le terrain et les autorités publiques) qui connaissent les différents opérateurs ainsi que leurs périmètres et modalités d'intervention."*

SIMON ALEXANDRE, GENERAL PARTNER  
DU FONDS D'INVESTISSEMENT PRIVÉ THE  
FACTORY ET ADMINISTRATEUR DU KICK

## Enjeu N°5 : Former, former, former

- Investir dans l'éducation et la formation aux métiers et compétences du numérique en adoptant une ambition interministérielle commune
- Développer des programmes de formation en adéquation avec la réalité du marché pour favoriser une meilleure correspondance entre les besoins des employeurs et l'offre des candidats
- Lutter contre les préjugés qui freinent l'accès à la formation
- Sensibiliser/former le corps enseignant aux outils numériques, notamment à l'IA

*“Le secteur du numérique n'a pas uniquement besoin de compétences très pointues ou techniques.”*

JEAN-PHILIPPE PARMENTIER,  
DIRECTEUR, INFOPOLE CLUSTER TIC

## Enjeu N°6 : Adresser la pénurie de talents

Certaines entreprises créatives wallonnes sont contraintes de recruter à l'international, généralement dans les pays limitrophes, parfois plus loin. Si pour la plupart, la création d'emplois sur le territoire est une priorité, la réalité ne leur permet pas toujours d'y répondre.

Soutenir les entreprises de l'industrie de la créativité numérique afin qu'elles se développent sur de nouveaux marchés et répondent à de plus grandes commandes passe par la rétention des talents sur le territoire.

Les talents de demain doivent être stimulés dès aujourd'hui, et notamment en suscitant l'intérêt des jeunes.

- Conserver et valoriser les talents existants, tout en restant attentif aux besoins émergents
- Développer les compétences numériques en adéquation avec l'évolution du marché et des technologies

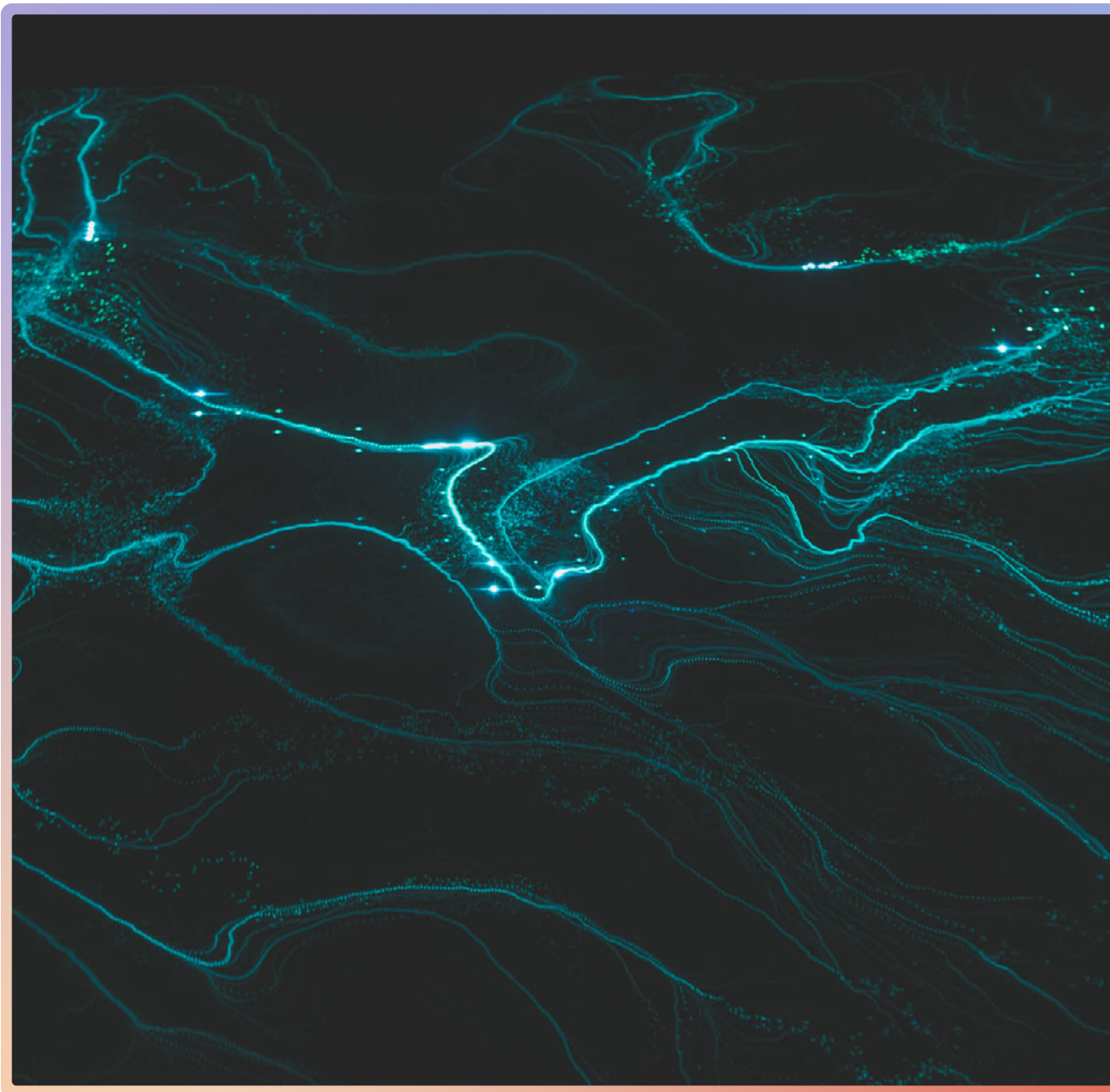
- Orienter les jeunes vers les métiers du numérique
- Renforcer la collaboration entre les acteurs du numérique
- Promouvoir l'entrepreneuriat et l'innovation
- Soutenir la création et le développement d'incubateurs
- Renforcer les appels à projets de développement des infrastructures numériques au sein des établissements scolaires
- Renforcer les incitants à l'emploi pour les métiers de la créativité numérique
- Augmenter l'attractivité des opportunités professionnelles en les accompagnant d'objectifs forts qui intègrent les enjeux écologiques ou de gouvernance par exemple.
- Attirer davantage de femmes (on estime à 10% le taux de femmes travaillant actuellement dans le secteur du numérique)

*“On estime que 2/3 des entreprises du numérique envisagent de recruter un profil IT - du data analyste à l'ingénieur roboticien - dans l'année à venir.”*

FANNY DELIÈGE, DIRECTRICE DU PÔLE SECTEUR ET ÉCONOMIE NUMÉRIQUES, ADN

## Enjeu N°7 : Valoriser l'industrie de la créativité numérique

- Soutenir la commercialisation des produits/ services issus des ICC tech
- Créer des emplois
- Développer la stratégie pour l'export et les investissements à l'étranger
- Soutenir et investir dans les collaborations interdisciplinaires pour faire émerger des projets novateurs
- Soutenir et faciliter les investissements privés et publics à destination du secteur
- Soutenir financièrement les opérateurs culturels et les entrepreneurs tech
- Encourager la cross-fertilisation
- Soutenir le spillover des tech IA et XR vers les ICC tech
- Encourager le débat sur les questions de propriété intellectuelle, d'internationalisation et d'ancrage sur le territoire





## À retenir

Les enjeux de la créativité numérique sont à la hauteur de ses ambitions: vastes.

Résumons-les :

- \* Structurer l'écosystème créatif wallon vers son industrialisation à travers la valorisation de la Creative Tech Valley, pourvoyeuse d'emplois actuels et futurs.
- \* Améliorer la lisibilité de l'écosystème en objectivant la réalité de terrain, chiffres et cartographie à la clé.
- \* Augmenter la visibilité à l'aide d'une plateforme dédiée, d'événements liés au numérique et de la diffusion du label wake! by Digital Wallonia.
- \* Rationaliser le paysage financier et accompagner l'accès des entreprises aux financements, notamment des programmes de financement européen.
- \* Développer la formation en adéquation avec l'évolution constante des technologies (formation continue) et des besoins en entreprises (marché de l'emploi).
- \* Adresser la pénurie de talents afin que les entreprises en créativité numérique continuent à se développer tout en maintenant leur ancrage sur le territoire.

Les enjeux liés à l'industrialisation de la créativité numérique à travers la Creative Tech Valley ont donné lieu à l'élaboration de 10 recommandations (ci-dessous.) Cette volonté d'inscrire les enjeux au cœur d'un plan d'action traduit une forme de maturité d'un secteur qui ne demande qu'à grandir pour adresser demain les grands défis de notre société.





PARTIE II

# Recommendations

Forte d'un écosystème bouillonnant labellisé wake! by Digital Wallonia, la Wallonie fait dès aujourd'hui le choix de se doter d'une Creative Tech Valley pour exploiter la valeur ajoutée qui jaillit à l'intersection de sa culture, de son soft power, et de l'innovation technologique wallonne\*.

Pour une Creative Tech Valley compétitive, la Wallonie met en place ces 10 pistes d'actions:

1. Renforcer le marché de la créativité numérique comme **vecteur de création d'emploi** et de **réention des talents**.
2. Objectiver la réalité de terrain à travers la réalisation d'une **cartographie** précise permettant de mesurer le poids économique de l'industrie de la créativité numérique en Wallonie.
3. Pérenniser la **mission de structuration** de l'écosystème wake! by Digital Wallonia
4. Intégrer l'industrie de la créativité numérique dans les **programmes de recherche et de développement** technologique wallons.
5. Investir dans une **plateforme de rationalisation de la formation** existante à l'échelle du territoire en réunissant les acteurs de la formation, de l'industrie et des ressources humaines.
6. Optimiser les **parcours de financement** de l'industrie de la créativité numérique et mettre en place un soutien volontariste dès les premières étapes du développement.
7. Soutenir à travers wake! by Digital Wallonia la capacité de l'industrie de la créativité numérique wallonne à activer les fonds européens dédiés aux Industries Culturelles et Créatives pour booster sa compétitivité, générer de l'entrepreneuriat et de la création d'emplois.
8. Investir massivement dans la promotion de l'industrie de la créativité numérique comme vecteur de rayonnement international de la Wallonie et d'attractivité du territoire.
9. Prendre à bras le corps la **révolution de l'intelligence artificielle** pour une industrie de la créativité numérique wallonne forte et résiliente.
10. Investir dans la **production de connaissances** et l'**innovation** au sein des Industries Culturelles et Créatives pour en faire un segment économique porteur et différenciant de notre territoire.

*\*Nous avons choisi de situer notre vision dans une démarche prospective afin de rendre notre plan d'action le plus tangible possible.*

# 1. Renforcer le marché de la créativité numérique comme levier de création d'entreprises, d'emplois et de rétention des talents

Si, à l'issue de trois ans de pandémie, le confinement a amplifié les industries du divertissement en ligne, le plan de relance wallon n'avait fait que peu de place aux Industries Culturelles et Créatives et à la créativité numérique jusqu'à ce jour. Il n'existait pas non plus d'interface spécifiquement médiée pour connecter les créatifs numériques avec les entreprises réunies au sein des 6 pôles de compétitivité, l'expertise et le savoir-faire des uns étant un vecteur de compétitivité pour les seconds.

La Wallonie forme chaque année de nombreux talents de la créativité numérique qui, faute d'opportunités de carrière suffisantes à l'échelle régionale, désertent le territoire pour des contrées plus attractives en Francophonie notamment.

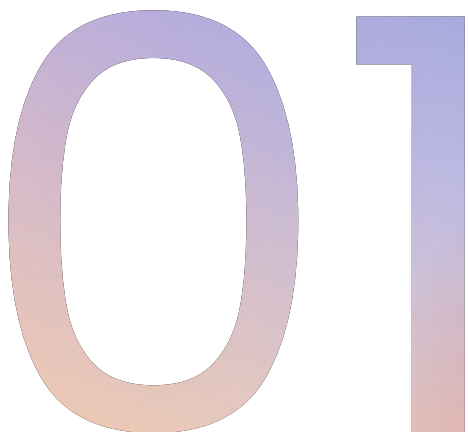
Avec sa Creative Tech Valley, la Wallonie se saisit de l'opportunité de son plan de relance pour devenir un marché de la créativité numérique et un territoire souverain et fertilisateur de sa biodiversité créative numérique.

Terre culturelle par essence, la cartographie de la Wallonie regorge :

- de nombreux festivals (musique, cinéma, arts vivants, gastronomie, festivals de lumière, etc.);
- de hauts lieux du patrimoine reconnus mondialement (UNESCO, la Belgique place mondiale du marché de l'art);
- d'un secteur de l'édition proluxe (bande dessinée, littérature jeunesse);
- de créations audiovisuelles (cinéma, animation) et numériques (art digital, jeu vidéo) sans pareil si l'on considère la superficie de son territoire, dont plusieurs villes se démarquent à l'échelle européenne (*ex: Mons capitale européenne de la culture en 2025*) et mondiale (*ex: Namur, ville créative UNESCO*);
- d'un secteur culturel qui doit se réinventer dans l'ère numérique et par là, génère de facto des besoins importants en services digitaux.

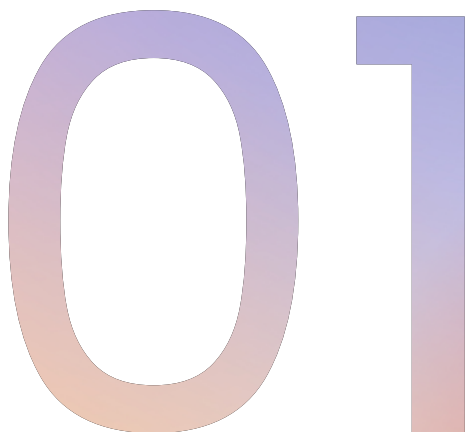
Wallifornia Music Tech (Liège) développe un écosystème d'innovation digitale en "music tech"; Hovertone (Mons) et Superbe (Namur) proposent de renouveler l'expérience culturelle, artistique et muséale; Artts (Charleroi) offre une technologie révolutionnaire aux collectionneurs et institutions de patrimoine pour certifier les œuvres d'art grâce à la blockchain; le KIKK participe au consortium européen "Digital Intersection" auprès de partenaires croates, tchèques, allemands et français pour définir de nouveaux modèles économiques pour la diffusion des arts numériques.

Le dynamisme et la biodiversité de l'industrie de la créativité numérique implantée en Wallonie sont de véritables adjuvants de compétitivité pour son patrimoine, sa culture et l'attractivité de son territoire.



La Wallonie met en place une série de mesures génératrices d'opportunités d'affaires pour les entreprises de l'industrie de la créativité numérique en termes de création d'entreprises, d'emplois et de rétention des talents :

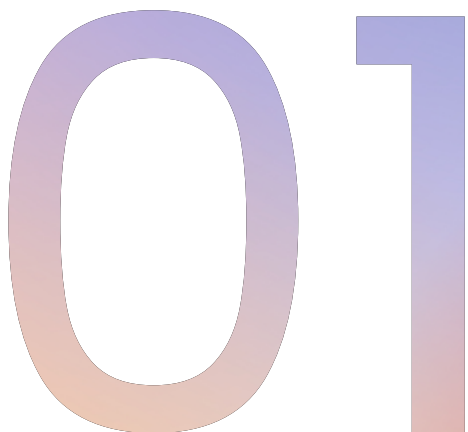
1. La Wallonie lance des campagnes de commandes publiques afin de dynamiser ses sites en gestion propre, dans les domaines du tourisme, du patrimoine et de la formation. La mesure 3.5 du Plan de relance pour la Wallonie "Développer le tourisme, moteur économique (dont les mesures 3.5.1. "Construire un écosystème touristique fort, attractif et durable" et 3.5.2. "Redéployer l'image "destination Wallonie" comme vecteur du rayonnement de la région") constitue un contexte d'opportunité de développement pour la Creative Tech Valley.
2. À travers ses programmes de stimulation économique et digitale, la Wallonie crée des opportunités de développement d'affaires pour son industrie de la créativité numérique en générant des espaces de collaboration public-privé par l'entremise de ses 6 pôles de compétitivité afin d'optimiser le rendement des entreprises qui les composent. Par exemple:
  - a. son industrie manufacturière via le programme "Industrie du futur" de Digital Wallonia - à l'instar de ce qui est développé en Finlande avec "[The metaverse initiative](#)" lancée par l'écosystème de la XR (400 acteurs).
  - b. son industrie de la mobilité, considérant le potentiel de la créativité numérique pour projeter les citoyens wallons dans les usages de demain - à l'instar du programme "Urban mobility" de l'EIT Urban Mobility et [son programme de master class](#) "Virtual city talk", mené par Espaces - Mobilité avec des acteurs de sa Creative Tech Valley (Miil, HiTT, Davanac, XR Intelligence).
3. Une attention toute particulière est portée à l'enjeu de l'éducation, des médias et de la participation citoyenne. Et pour ce faire, une dynamique de partenariat structurelle est engagée par la Wallonie avec la Fédération Wallonie-Bruxelles, la RTBF et les médias de proximité de FWB. En matière d'éducation, la Wallonie voit le développement de la EdTech (technologies dans le domaine éducatif, comme l'application [Wooclap](#) née sur le sol bruxellois, la Minecraft Education Academy de Microsoft chez Technocité, les dispositifs LEGO Education Innovation Studio de Technobel, etc.) comme un terrain d'opportunités de croissance économique et numérique, mais aussi comme enjeu crucial pour combler les lacunes de nombreux établissements scolaires constatées lors du confinement sur le plan techno-éducatif. Par exemple, la startup [Flowchase](#) née en Brabant wallon qui accompagne les enseignants en langue grâce à l'IA.
4. La Wallonie prend la mesure du potentiel de déploiement pour son territoire de l'économie de la création de contenus dans l'ère digitale. En s'inspirant de succès comme ceux du youtubeur franco-britannique "Hugo décrypte" (2,66M d'abonnés), sur son sol à Charleroi de [Stream'Her](#), le streaming-gaming féministe lancé par Ilaria et Chloé sur Twitch pour offrir un espace sécurisant pour





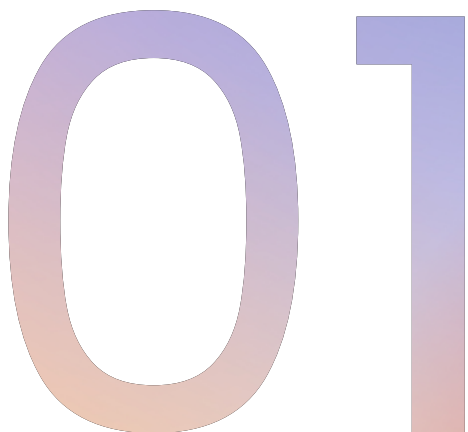
les gameuses souvent cyberharcélées, ou le créateur - vulgarisateur politique Elio Acar (@elioslm 19,3k followers sur instagram), elle développe des programmes d'incubation et d'accompagnement aux entrepreneurs médias en collaboration avec la FWB. Il s'agit là d'une manière de faire monter les jeunes dans l'aventure entrepreneuriale, si l'on en croit une récente étude d'Adobe conduite à l'échelle mondiale qui démontre la croissance rapide et exponentielle d'un marché à part entière trusté essentiellement par la génération Z (16-25 ans). (Source : *Future of Creativity' Study Creators in the Creator Economy, Adobe, 2022.*)

5. Elle soutient son industrie du contenu et du marketing d'influence comme outil performant pour mener des campagnes citoyennes à impact dans le cadre de ses ambitions de transition durable (ex: *La Wallonie, région pionnière de l'économie circulaire*).
6. La Wallonie stimule son marché de la créativité numérique en réponse à l'urgence de transformer le fruit de sa R&D wallonne en valeur économique sur le marché (voir recommandation 4).
7. La Wallonie capitalise sur la présence en Belgique d'acteurs nationaux et internationaux des technologies de l'information et de la communication, des télécommunications (Google, Alibaba, Proximus, Orange, Voo, Samsung, EVS, NRB, IBM, Microsoft, Cisco, Amazon, etc.) et des médias (Rossel et sa filière digitale, 1er groupe de presse et de média belge) qui partagent tous l'enjeu du développement de contenus et de l'innovation digitale pour faire fleurir sa Creative Tech Valley: elle met en place des incitants à la création de partenariats publics - privés au profit de son industrie de la créativité numérique.
8. La Wallonie met à disposition des créateurs numériques un n° BCE provisoire leur donnant droit aux mécanismes d'aide à l'export via l'AWEX quand ces auto-entrepreneurs, de par leur statut économique transitoire, ne sont pas éligibles aux aides existantes. (Ces entrepreneurs sont dépourvus de BCE car inscrits dans des filières d'économie sociale comme les couveuses d'entreprises ou la coopérative Smart.) Ce afin de donner à tous les créateurs la même chance de prospérer en élargissant leur marché de prospection, clé du succès dans l'industrie de la créativité numérique.
9. La Wallonie a bien saisi l'enjeu de transformation numérique de ses institutions culturelles traditionnelles et le développement en périphérie de celles-ci d'une économie de service numérique générant de véritables opportunités de marché. Elle soutient aussi par la créativité numérique toute initiative visant à rendre plus résilientes et compétitives ses industries culturelles traditionnelles (cinéma, édition, musiques, patrimoine, arts vivants, etc.), véritables vecteurs de développement économique régional.
  - a. Dans cet ordre d'idée, la Wallonie ouvre le champ applicatif des chèques-entreprises (digitalisation, internationalisation, croissance, création, etc.) aux entreprises qui en sont exclues à ce jour, parmi lesquelles les entreprises culturelles, souvent constituées



en asbl et ne disposant pas de n° BCE éligible au mécanisme des chèques.

- b. Nous pensons ici plus singulièrement au secteur du livre représenté en partenariat interprofessionnel à travers l'action du PILEn et le contrat de filière pour le livre. Secteur majeur des industries culturelles et créatives, le livre représente 50 % des biens culturels matérialisés et en Belgique francophone, il est massivement exportateur et générateur de productions dérivées (films, séries d'animation, jeux, merchandising, etc.) commercialisées dans le monde entier. Un secteur qui a produit l'un des plus grands patrimoines artistiques belges : la bande dessinée et le livre jeunesse, où nos talents continuent de multiplier les innovations et les succès. Le secteur du livre est le premier pourvoyeur d'emplois dans les industries culturelles et créatives en Belgique, de même qu'en Wallonie et à Bruxelles (*Source: Mémoire 2024 du PILEn*).
10. La Wallonie est une région proactive en économie sociale. De nombreux créateurs numériques sont identifiés dans ses filières. À ce titre, la Wallonie applique au secteur de la créativité numérique des incitants tels que ceux accordés à d'autres acteurs de l'économie sociale, considérant la nature de l'activité économique à la jonction de la créativité, de la culture et de la technologie, mais aussi, l'impact social et sociétal de celle-ci.
11. Via la mise à disposition des données publiques via sa stratégie Data 4 Wallonia et des incitants, la Wallonie stimule sa communauté créative numérique pour produire des services innovants en faveur de la communauté wallonne.
12. Dans le cadre de [l'obligation](#) depuis 2024 de chaque entreprise d'assurer la prise en charge annuelle de la formation de chacun de ses employés, la Wallonie organise la visibilité de ses prestataires de formation en créativité numérique (communication et marketing digital, techniques de collaboration en réseau, e-learning, apprentissage immersif...) via la mécanique des chèques formations : de nouveaux marchés pour les experts de la créativité numérique, de la montée en compétences numériques en entreprise.



## 2. Objectiver la réalité de terrain à travers la réalisation d'une cartographie précise permettant de mesurer le poids économique de l'industrie de la créativité numérique en Wallonie

*"L'absence de données correctement ventilées et pertinentes sur les écosystèmes locaux conduit, au mieux, à une prise de décision faiblement éclairée."*

"VILLES, CULTURE ET CRÉATIVITÉ", UNESCO, 2021

Consciente du potentiel de développement régional de sa Creative Tech Valley, la Wallonie se dote, à travers la réalisation d'une grande étude mobilisant (entre autres) les compétences de ses universités et centres de recherche, d'outils de mesure performants tenant compte:

1. des entreprises de la créativité numérique et organisations actives sur son sol, dont les événements et les lieux de stimulation de la créativité numérique.
2. des entreprises wallonnes de la créativité numérique actives à l'étranger.
3. de la création d'emplois dans l'industrie de la créativité numérique wallonne, en Wallonie, à Bruxelles et à l'étranger.
4. de la création de propriété intellectuelle via l'activité de création de contenus numériques/médias originaux.
5. de la production de parcours de formations générant les talents de demain en se basant sur les référentiels existants (ARES, "agir pour l'enseignement", baromètres, etc.)
6. des effets de débordement issus de la production de soft power sur le territoire.  
Exemple: l'impact d'un KIKK Festival à l'échelle locale, régionale, nationale et internationale.
7. du potentiel de son industrie de la créativité numérique pour l'outiller dans la réalisation de ses objectifs de transition durable (par exemple, en matière de sensibilisation de la population wallonne).

Cette démarche peut s'intégrer au "Baromètre de l'Agence du Numérique" et alimenter la stratégie Data 4 Wallonia; Data 4 Wallonia plaçant "la donnée au cœur de la gouvernance territoriale pour comprendre, représenter et prescrire" (Source : Agence du Numérique, 2024).



### 3. Pérenniser la mission de structuration de l'écosystème wake! by Digital Wallonia

Générer, animer et pérenniser un écosystème est un travail de longue haleine. La dynamique initiée sous le label wake! by Digital Wallonia porte des fruits prometteurs (plus de 300 professionnels dans le groupe de discussion LinkedIn depuis février 2024, 30 structures de la créativité numérique actives dans le comité de pilotage, 10 000 personnes sensibilisées, en ligne et en présentiel, aux actions de wake! de février à juin 2024), elle est une première étape de structuration de la Creative Tech Valley.

Sous la forme du 21e programme Digital Wallonia de l'Agence du Numérique et de la poursuite du mandat d'acteur référent assigné à l'asbl KIKK, la Wallonie soutient wake! comme dynamique pérenne de structuration de l'écosystème de la créativité numérique. Dans une nouvelle étape de développement, et soucieuse de couvrir l'ensemble des ressources et potentiels de l'industrie de la créativité numérique, la Wallonie prévoit une première étape de partenariat bi-régional avec la Région bruxelloise, à l'intersection de la créativité et du développement économique et technologique.

Le travail d'identification d'un partenaire privilégié bruxellois, mandaté par la Région Bruxelles capitale, a démarré dans le cadre de wake! comme la plateforme ICC "creative up!" initiée par hub.brussels en cohérence avec le plan de transition économique de la Région Bruxelles capitale "la Shifting Economy", qui place les Industries Culturelles et Créatives en 3e position sur les 5 piliers. Cette collaboration pourrait se matérialiser en plusieurs phases tests, dont une première en janvier 2025, à travers un appel à projets.

Le cahier de charges de wake! 2.0 consiste en un renforcement et une pérennisation de la mission d'acteur référent régional confiée en décembre 2023 au KIKK, amorcée en février 2024. Cette mission est scellée dès le 1er janvier 2025 dans une convention pluriannuelle (2025-2029) avec l'Agence du Numérique.

La convention pluriannuelle :

- pérennise le KIKK comme acteur référent ICC Digital Wallonia sur les 4 axes (animer l'écosystème, être vigie et vitrine, faire rayonner, faire évoluer) définis dans la première convention;
- amplifie les moyens d'action du KIKK;
- soutient des partenariats structurants au sein de la mission avec une sélection d'acteurs de l'écosystème selon une logique de "work packages" thématiques (formation, financement, rayonnement régional et international, animation et développement territorial, recherche);
- prend en considération les éléments de recommandation compilés dans le livre blanc de wake!by Digital Wallonia.

Même si l'industrie du jeu vidéo est pleinement comprise dans l'industrie de la créativité numérique, celle-ci est plus singulièrement adressée dans le cadre du mandat d'acteur référent assumé par la fédération wallonne du jeu vidéo WALGA, par ailleurs membre du comité de pilotage de wake! by Digital Wallonia.



## 4. Intégrer l'industrie de la créativité numérique dans les programmes de recherche et de développement technologique wallons

La Belgique et la Wallonie investissent massivement dans la recherche. Ainsi, le montant total des investissements destinés à la recherche et au développement en Belgique a doublé en moins de 10 ans passant de 9,16 milliards d'euros en 2013 à 18,87 milliards d'euros en 2022 (*Source: L'Echo, 06/04/24*). En 2023, l' "European Innovation Scoreboard" range le pays parmi les Innovation leaders pour la troisième année consécutive (*Source: L'Echo, 07/05/24*).

En Wallonie, 75 % du budget en matière de recherche et innovation est concentré sur 5 domaines où la Wallonie peut exceller et innover de manière compétitive. Un budget qui représente 2,7 milliards d'euros pour la période 2021-2027, avec 1 000 acteurs mobilisés dans 19 Initiatives d'innovation stratégiques (IIS). En Europe, ce sont 222 régions qui participent à la stratégie S3 et qui ont développé plus de 180 stratégies à l'échelle régionale ou nationale.

Parmi les 5 domaines d'innovation stratégiques (DIS) qui maillent la S3 wallonne on trouve le 3e DIS dédié à la recherche appliquée afin de développer en Wallonie des moyens de production agiles et sûrs. Les efforts de ce DIS 3 sont transversaux aux autres DIS avec un focus sur l'industrie 5.0, la santé, les biotechs et la mobilité durable.

Le transfert de ces investissements en R&D vers le marché et l'économie reste par contre bien en deçà des attentes et investissements consentis : on peine à capitaliser sur cette production de connaissance réalisée au sein de nos universités.

Il existe des exemples qui font mentir les statistiques comme la recherche appliquée menée par des centres de recherche comme le Miil (UCLouvain), l'institut interuniversitaire Trail.IA ainsi que le Win4Excellence Wal4XR en XR qui montrent des performances encourageantes. D'autres initiatives comme la promotion du statut de ["chercheur-entrepreneur"](#) lancé à l'UMONS en 2023 sont également à souligner.

Mais reste ce phénomène qualifié de "passage de la vallée de la mort" quand il s'agit de faire passer notre R&D du labo au marché. La prise en compte de l'importance du contenu comme moteur de valorisation et de transfert de cette connaissance d'un secteur à un autre doit être amplifiée, tant elle est porteuse dans nombre de secteurs identifiés dans la S3 (économie circulaire, santé, agro-industrie, etc.). L'industrie de la créativité numérique est dans son ADN une industrie du contenu. Elle est aussi une industrie du B2C, qui adresse les besoins d'une audience massive: elle est l'endroit où innover sur les questions d'accessibilité, de démocratisation, d'adoption des hautes technologies numériques à large spectre, en ce compris pour ce qui concerne notre tissu d'entreprises wallon constitué majoritairement de PME.

Or, le champ des ICC est à l'heure actuelle complètement inexistant dans la S3 wallonne et ses 5 domaines d'innovation stratégiques (DIS).





Nous recommandons que la Wallonie se saisisse pleinement de son industrie de la créativité numérique comme un vecteur de différenciation stratégique et en fasse une voie de développement au profit de ses domaines d'innovation stratégique en:

1. élargissant aux Industries Culturelles et Créatives le champ applicatif de HiTT-XR Wallonia (HiTT pour "Human Interaction Technology Transfer", l'initiative d'intelligence stratégique de la S3 wallonne dans le DIS3) spécialisé dans le transfert des technologies immersives et interactives de la créativité numérique à l'industrie et inversement.
2. créant un programme de (cross-)fertilisation à l'intersection des laboratoires de recherche universitaires, de ses 6 pôles de compétitivité et de l'écosystème wake! pour encourager les collaborations entre chercheurs et entreprises de l'industrie de la créativité numérique dans les différents segments technologiques (XR-IA-Blockchain/web3).
3. créant un espace de rencontre annuelle de type "Wallonia Innovation Transfer Summit" entre les universités, centres de recherche, acteurs de l'industrie 5.0 (Agoria, Industrie du Futur by DW, etc.) et les pôles de compétitivité et différents acteurs référents / partenaires / programmes Digital Wallonia actifs sur la question du développement de contenus originaux dont MIC Belgique, Infopole Cluster TIC, KIKK, Futurocité, DW4Trust, DW4AI, etc.

04

## 5. Investir dans une plateforme de rationalisation de la formation existante à l'échelle du territoire réunissant les acteurs de la formation, de l'industrie et des ressources humaines

Il existe en Wallonie une offre de formation riche et diversifiée qui demande à être :

1. clairement identifiée et cartographiée dans un cadastre dynamique et évolutif, intégrant tous les segments (universités, hautes écoles, centres de compétences, acteurs privés de la formation, formation en alternance, filières techniques et artistiques, etc.) ainsi que les différents formats de formation (de type long, de type court, formations qualifiantes, etc.)
2. confrontée aux réalités des entreprises afin de générer une véritable adéquation entre les besoins du marché et la main-d'œuvre formée aux compétences (savoir-faire et savoir-être) les plus pertinentes pour être directement opérationnelle.

L'industrie de la créativité numérique pose l'enjeu des nouvelles compétences requises par un secteur en constante évolution. Nous recommandons la création au sein de l'écosystème Creative Tech Valley d'une plateforme "wake! for skills" favorisant le dialogue.

Cette plateforme réunit en son sein une task force multidisciplinaire :

- d'experts de la formation (centres de compétences spécialisés dans les ICC comme Technocité et Cepegra, Le Forem, UCLouvain, ULiège, UNamur, Charlewood, HEAJ, IAD, etc.);
- de représentants de l'industrie et des médias (Dreamwall, Dirty Monitor, HiTT, RTBF, etc.);
- de représentants du monde des ressources humaines spécialisées dans les ICC (Amplo, mediarte, Smart, etc.).

Une dynamique initiée en groupe de travail dans le cadre de la première mission wake! by Digital Wallonia.

L'industrie de la créativité numérique étant caractérisée par la création d'emplois en auto-entrepreneuriat, les compétences de gestion et management y sont cruciales. Or, elles sont souvent délaissées dans les filières classiques de formation aux métiers créatifs numériques. Véritable enjeu de durabilité pour l'ICN, il s'agit pourtant de l'adresser de manière urgente.

La plateforme "wake! for skills" de la Creative Tech Valley sera aussi l'endroit où:

1. proposer des ateliers, workshops et masterclasses aux professionnels du secteur et porteurs de projets afin de leur permettre de rester à jour sur les dernières tendances du domaine et les sensibiliser à des compétences très précises.
2. diffuser les connaissances au sein de l'écosystème wake! et rebondir sur les résultats de l'étude (recommandation n°1) en objectivant les parcours de formation existants (ou non) à l'échelle du territoire. La mise en place d'études de marché régulières en collaboration avec Le Forem pour ajuster les programmes de formation aux besoins réels des entreprises peut être une manière de capitaliser sur cette connaissance. *Exemple : En Grande-Bretagne, le "Creative Skillset Workforce Survey" se mobilise afin d'ajuster les programmes de formation dans les industries créatives.*



3. promouvoir l'approche par les compétences des métiers de la créativité numérique en diffusant une veille performante sur le sujet. *Exemples : le "Creative Pact for Skills Manifesto" (approuvé par les 148 co-signataires du partenariat à grande échelle pour l'écosystème des ICC en UE), le projet européen Erasmus + "Cyanotypes" et sa "creative skills week", "Steamuli" de l'UNamur, etc.*
4. encourager les regroupements de ressources, d'outils et de compétences sur le territoire, *Exemple : Pôle Média Namur initié par les partenaires RTBF, Boukè média et Haute École Albert Jacquard. 4 800m<sup>2</sup> où sera réunie une communauté de pratiques visant à devenir "un centre de référence en apprentissage dans un contexte numérique par le développement d'activités nouvelles de formation, de R&D, et de création de propriété intellectuelle", connecté à l'industrie et à la recherche via des opérateurs comme Dreamwall, Wallimage et l'UNamur (qui ont manifesté leur intérêt pour la dynamique).*
5. mettre en lumière l'enjeu crucial de la féminisation de l'industrie de la créativité numérique. Malgré son caractère créatif et culturel, on y observe une trop faible représentativité des femmes parmi les profils techniques qualifiés. À travers plusieurs dispositifs (parcours de formations courtes dispensées par Technocité, événements de sensibilisation organisés par Amplo et le Cluster TWIST, pérennisation du "Women in Digital Summit by KIKK" lancé en 2024 à Namur, diversification de l'offre de sensibilisation à l'IA pour les femmes en collaboration avec des acteurs comme MIC Belgique) la Wallonie soutiendra une Creative Tech Valley plus inclusive – au-delà des femmes, les minorités sous-représentées – en prenant la mesure de l'enjeu de travailler très en amont.

*Exemple : l'association [CodeNPlay](#) facilite l'accès des jeunes à l'éducation de la pensée informatique, de la robotique et de la citoyenneté numérique tout en prônant l'inclusivité et l'équité.*

6. initier de manière plus volontariste, en partenariat avec les centres de compétences, Le Forem et l'industrie de la créativité numérique, des opérations de type "[coup de poing](#)" consistant à mettre en place des formations courtes, gratuites, accessibles à un large public (au-delà des demandeurs d'emploi) et avec un haut taux de réinsertion professionnelle à la clé en réponse à un besoin de main-d'oeuvre qualifiée précis identifié au sein d'une entreprise.
7. favoriser les croisements entre les formations aux compétences en créativité numérique et les formations classiques; l'industrie traditionnelle bénéficiant progressivement des compétences de la créativité numérique pour innover et être plus compétitive. *Exemple: Buildwise (Centre Scientifique et Technique de la Construction, CSTC) intègre la formation aux technologies immersives pour le secteur de la construction.*
8. opérer une veille attentive du prescrit en matière de formation dans les différentes commissions paritaires auxquelles appartiennent les entreprises de l'industrie de la créativité numérique afin de s'assurer qu'il réponde au besoin réel en compétences des entreprises.



9. organiser des commissions régulières entre les représentants de l'industrie et les organismes de formation pour ajuster les programmes de formation en fonction de l'évolution rapide des besoins
10. sensibiliser aux métiers émergents de la créativité numérique auprès de différents acteurs incontournables de la société:
  - a. les acteurs de l'enseignement secondaire, en collaboration avec Wallonie-Bruxelles Enseignement et des opérateurs comme le SIEP, afin de donner à connaître la multiplicité de pistes de formations qui s'offrent aux étudiants en fin de scolarité (enseignement général et technique – professionnel). Mais aussi, diffuser dans l'enseignement secondaire des modèles de femmes entrepreneuses dans la créativité numérique.
  - b. les opérateurs de l'insertion professionnelle comme les agents du Forem afin qu'ils puissent utilement conseiller les personnes en orientation, mais aussi rédiger des profils métiers qui guideront la conception de programmes de formation au plus proche de la réalité de terrain et de marché.

*Exemple : En Australie, les événements mensuels "Creative Industries Networking Groups" connectent les acteurs de l'industrie avec les étudiants, les professionnels et les entreprises.*
  - c. Dans le cadre du chantier de révision de la nomenclature de la matrice NACE menée au niveau de Eurostat, être force de proposition pour que celle-ci soit plus précise en intégrant les nouveaux métiers numériques dans la catégorie des industries culturelles et créatives ([codes NACE-BEL pour le secteur des ICC](#), Source: Le Forem).
11. expérimenter de nouveaux formats dans les parcours de formation aux compétences en créativité numérique. À l'instar des métiers techniques (type IFAPME), les formations aux métiers des médias/communication/marketing pourraient bénéficier de la flexibilité de l'alternance en entreprises et raviver l'intérêt pour cette filière parfois dévalorisée. L'alternance accélère de manière très concrète leur insertion professionnelle et favorise l'adéquation entre l'offre de main-d'œuvre en voie de qualification et la demande de renouvellement de profils créatifs au sein des entreprises du secteur (mesure 1.1.1 du Plan de relance pour la Wallonie " Réorganiser l'alternance pour en faire une filière d'excellence").
12. mettre en place des mécanismes de suivi et d'évaluation pour mesurer l'impact des programmes de formation spécifiques aux ICC et ajuster les stratégies en conséquence.

Une recommandation à coordonner avec la mesure 13 du Plan de relance pour la Wallonie "Mettre en place un plan coordonné de promotion des métiers/filières/compétences porteurs d'emploi et de sensibilisation aux STEAM (Sciences, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) et au numérique."



## 6. Optimiser les parcours de financement de l'industrie de la créativité numérique et mettre en place un soutien volontariste dès les premières étapes du développement

L'industrie de la créativité numérique est un secteur d'activité économique où l'innovation et la créativité sont des vecteurs stratégiques. Matérialisée entre autres par la phase de design et d'écriture, de R&D pour le volet technologique, il convient d'en reconnaître la valeur d'une part et d'autre part, de valoriser cette phase risquée, mais indispensable dans les parcours de financement. Or, c'est encore trop peu souvent le cas. À moins de bénéficier d'un subside dans le cadre d'un appel à projets, cette phase de recherche et de développement se fait encore trop souvent sur les deniers des concepteurs eux-mêmes, et fragilise dès le départ toute aventure entrepreneuriale dans l'industrie de la créativité numérique. Les moyens dont les créateurs disposent sont en général très limités, ce qui fragilise leurs projets et en réduit le potentiel.

Soulignons que les principaux acteurs du financement en Wallonie (St'art Invest, Wallimage, Leansquare/Noshaq), bien qu'aux zones d'intervention très différentes, travaillent en bonne complémentarité et se retrouvent souvent sur des dossiers communs: le dialogue est fertile et l'expertise "métier" mobilisée au bon endroit. Ils jouent un rôle dans l'accompagnement au financement privé (qui tend à se raréfier), de soutien à la montée en compétence pour St'Art et Wallimage par exemple, et de développement à l'international des créateurs numériques. La mécanique du tax shelter fédéral est également valorisée, même si elle exclut par exemple à ce jour les secteurs de l'édition de contenus et celui de la production d'expositions (domaines couverts : cinéma - jeu vidéo - arts de la scène). Afin d'optimiser les mécaniques de financement de l'industrie de la créativité numérique, il faut donc intervenir en priorité sur le segment qui se trouve avant la commercialisation d'un produit ou service. C'est en effet là que se trouve l'innovation, mais également, l'hyper-risque.

Afin d'optimiser les mécaniques de financement de l'industrie, il y a lieu de considérer les pistes d'action suivantes:

1. S'inspirer des mécanismes de financement proposés par exemple par le Centre national du Cinéma en France (CNC) qui, outre le cinéma, les séries, les jeux vidéo, finance la création numérique et par là, la production de propriété intellectuelle. Ou encore des appels à projets de type "France 2030 Culture immersive et metavers" dont le spectre inclusif (entreprises culturelles, organisations, lieux) permet une vraie représentativité du secteur des ICC et de la créativité numérique, dont le domaine applicatif du financement (des "briques technologiques aux solutions de distribution et espaces de diffusion à la valorisation des collections, des processus de création, et des actifs stratégiques des établissements culturels") offre une couverture de tous les maillons de la chaîne de production de valeur, et qui pourraient être administrés en Wallonie par un consortium pluridisciplinaire constitué de structures comme Wallimage-Leansquare-St'Art Invest.

Le modèle du financement aux projets, exploité par Wallimage en production audiovisuelle (Wallimage Coproductions) et en jeu vidéo (Wallimage Gaming) pourrait être élargi aux autres types de projets créatifs, car il permet le développement d'IP wallonnes, mais aussi la mise en place de collaborations





internationales impliquant des prestataires wallons, ce qui leur ouvre des perspectives de croissance significatives. Ces aides à la création sont complémentaires aux financements en R&D du SPW.

2. Soutenir davantage le financement structurel aux industries du secteur, via l'augmentation des moyens de St'art (prise de participation à l'actionariat wallon), "l'invest des créateurs", et de Wallimage Entreprises, le fonds dédié aux secteurs de l'audiovisuel et du gaming.
  - a. Pour St'Art, il s'agirait notamment de mettre en place une ligne spécifique "créativité numérique". St'Art a été récemment (2024) refinancé par la Région Bruxelles Capitale à hauteur de 750 000 euros annuels. La part d'actionariat assurée par la Wallonie (13%) bien derrière la FWB (82% - chiffres [L'Echo](#), 27/04/24) alors qu'elle en est la co-fondatrice, ne permet pas à St'art - qui intervient auprès des entreprises culturelles (soit par des prêts soit par des prises de participation au capital), d'assumer une position assertive sur les entreprises de l'ICN alors que le numérique est bien une compétence régionale. À noter que, de par la nature de son activité à la croisée de la création et de l'économie, St'Art est le seul outil transrégional et offre une couverture, une expertise de dossiers utile au déploiement de l'ICN en Wallonie : des atouts régulièrement mobilisés au cours de la dernière mandature dans le cadre de missions déléguées (appels à projets "Rayonnement Wallonie", "MuseumExpoTech", etc.).
  - b. Pour Wallimage Entreprises, cela permettrait un soutien plus significatif aux entreprises du secteur pour d'une part, leur permettre de rencontrer les enjeux technologiques actuels (ex: implémentation de l'IA générative) et d'autre part, d'envisager des investissements ambitieux tels que la mise en place d'un studio multifonctionnel qui pourrait servir le marché de l'audiovisuel, mais devenir aussi un outil multisectoriel au service de la créativité au regard de la convergence de plus en plus inscrite de divers pans du secteur des ICC.
3. Pérenniser la ligne "jeu vidéo" de Wallimage ouverte de 2022 à 2024 dans le cadre du Plan de relance de la Wallonie.

Impact de la mesure de soutien 2022-2024 au jeu vidéo: + 280 emplois créés, 16,8 millions d'euros de dépenses wallonnes annoncées pour un taux de retombées économiques de 436%, création de 9 sociétés à l'issue des appels à projets, production de 33 jeux vidéo « Made in Wallonie » et 7 projets développés dans le cadre d'une coproduction internationale.

4. Relance d'un chantier "fiscalité des ICC" avec les prochains gouvernements wallon et fédéral sur une mise en place plus volontariste d'incitants fiscaux dédiés à soutenir les partenariats publics - privés en support au développement des industries culturelles et créatives numériques en Wallonie.



## 7. Soutenir, à travers wake! by Digital Wallonia, la capacité de l'industrie de la créativité numérique wallonne à activer les fonds européens dédiés aux industries culturelles et créatives pour booster sa compétitivité, générer de l'entrepreneuriat et de la création d'emplois

Selon la Commission européenne - DG de l'éducation, jeunesse, culture et sport, 18 États membres ont inclus dans leurs plans nationaux pour la reprise et la résilience des réformes et des investissements ciblés sur les secteurs de la culture et de la création pour un montant estimé à 10,121 milliards d'euros (ceci ne tenant pas compte des mesures horizontales dont le secteur culturel et créatif peut bénéficier concernant, par exemple, les compétences, la numérisation ou l'efficacité énergétique).

Il existe pour les régions et leurs écosystèmes un véritable enjeu à maîtriser les financements et les politiques européennes de soutien aux Industries Culturelles et Créatives, au numérique et à l'innovation. Surtout que, concernant les ICC, "les financements sont à la fois plus importants au fil du temps, mais aussi plus éclatés avec leur intégration dans divers programmes et donc, moins lisibles" selon Arthur Le Gall, directeur du bureau d'études KEA (Bruxelles). L'Europe place la "twin transition" (durable et digitale) en cœur de priorité et identifie les ICC comme l'un de ses vecteurs dans ses programmes de financement.

La Wallonie a saisi cet enjeu et le caractère stratégique de se doter d'une interface structurée et opérationnelle qui lui permettra de devenir plus compétitive dans ce nouveau panorama des ICC sur le marché européen.

Il existe pour la Wallonie sur ce plan, un véritable terreau d'opportunités en matière de redynamisation urbaine et territoriale si elle encourage les partenariats volontaristes entre les opérateurs de la créativité numérique et ses collectivités locales (villes, administrations) : la levée collective de financements européens constitue pour elles une avenue de collaboration fertile.

Exemples : le KIKK co-conçoit de nouveaux business modèles pour la diffusion des arts numériques dans le consortium Europe créative « Digital intersection » réunissant la France, la Croatie, l'Allemagne et la Tchéquie depuis 2022. « Unframed collection » est une place de marché en ligne financée par Creative Europe "MÉDIAS" et initiée par le studio XR français Lucid Realities pour connecter l'offre d'expériences culturelles et éducatives immersives avec les lieux culturels (musées et bibliothèques) : elle est particulièrement inspirante pour l'écosystème XR wallon animé par l'IIS « HiTT » et le Cluster Twist.

Un audit du programme "Europe créative" est en cours à ce jour (par KEA) et nous montrera prochainement la cartographie des opérateurs Wallonie-Bruxelles actifs dans cette ligne de financement européenne spécialement dédiée aux ICC. Les opérateurs comme les clusters ou les acteurs de l'audiovisuel par exemple, sollicitent ces fonds et y sont donc bien représentés, mais encore trop peu (dont les entreprises) au vu du potentiel de déploiement de la région, de son patrimoine culturel et de son savoir-faire technologique.

Des acteurs comme le NCP Wallonie accompagnent les acteurs wallons dans leurs efforts de financement de la recherche (programmes Horizon Europe).



Les appels à projets appelant une logique d'écosystèmes sont également de plus en plus nombreux (typologie de financements en cascade par exemple) et requièrent une expertise sur la façon de structurer le lien entre le réseau européen, les écosystèmes, les organisations et les initiatives individuelles. La diversité (compétences, organismes, réseaux) réunie au sein de wake!, des universités aux entreprises en passant par les organismes culturels et créatifs, les événements, lieux ou centres de formation, est une vraie force pour que la Wallonie se positionne avec assertivité sur une multitude d'opportunités telles que listées dans ce livre blanc. (Voir ci-dessus la section "L'Europe soutient la créativité numérique".)

Ce vaste chantier doit également être l'endroit d'un rapprochement entre opérateurs des Régions wallonne et bruxelloise afin de mettre toutes les chances de notre côté, des opérateurs comme BeCentral se positionnent désormais clairement comme hub digital européen au coeur de l'UE et constitue un exemple de bonne pratique pour notre industrie de la créativité numérique.

Outre les financements européens aux ICC, il s'agit de considérer les fonds alloués par l'Europe au développement de compétences nouvelles et tout au long de la vie, utiles au développement d'une industrie créative compétitive. La Wallonie a bien compris qu'en s'engageant à suivre les axes du "[european creative pact for skills](#)" et en rejoignant un écosystème européen de partenaires de la formation aux compétences créatives, elle élargirait considérablement sa superficie de financement européen à destination de son industrie de la créativité numérique et bien au-delà (les compétences créatives renforcent la compétitivité d'autres secteurs apparemment éloignés des ICC).

La Wallonie a saisi cet enjeu et le caractère stratégique de se doter d'une interface structurée et opérationnelle mobilisant les ressources créatives numériques wallonnes et bruxelloises qui lui permettra de devenir plus compétitive dans ce nouveau panorama des ICC sur le marché européen et investit par-là, à travers le programme "Creative Tech Valley by Digital Wallonia" dans une unité (2 ETP) spécifiquement dédiée à cet objectif de levée de fonds européens au service du territoire.



## 8. Investir massivement dans la promotion de la créativité numérique comme vecteur de rayonnement international de la Wallonie et d'attractivité du territoire

Consciente du potentiel de connexions internationales et d'attractivité territoriale de sa Creative Tech Valley, la Wallonie intègre pleinement le marché étranger dans sa stratégie de développement de son industrie de la créativité numérique. Elle amplifie son rayon d'action et s'appuie sur ses forces vives afin de démultiplier et diversifier :

- son chiffre d'affaires en créativité numérique à l'international;
- le nombre et la typologie d'entreprises internationales et d'investisseurs étrangers sur son sol.

La Wallonie a pleinement conscience de l'importance de se doter d'une interface structurée, lisible et pluridisciplinaire pour être compétitive à l'échelle européenne sur le marché des ICC, reconnues comme levier économique de la politique européenne à part entière.

Pour promouvoir son industrie de la créativité numérique à l'international, la Wallonie :

1. organise des campagnes de promotion et de mobilisation de ses acteurs de la créativité numérique autour de temps forts internationaux fédérateurs comme les compétitions sportives (Jeux olympiques, Euro de football, etc.), l'Eurovision, les Expositions universelles (*ex: Pavillon belge à Osaka, Japon 2025*), les Capitales européennes de la culture (*ex: Chemnitz 2025-Allemagne, Bourges 2028-France*). À l'échelle locale, elle met en place un partenariat avec le gouvernement fédéral à l'occasion du Bicentenaire de la Belgique en 2030.
2. investit dans la création d'une vitrine en ligne de son industrie de la créativité numérique (à la manière de l'Institut français avec [IFdigital](#), plateforme de la création numérique française) et renforce les moyens de wake! by Digital Wallonia pour pouvoir se vendre en branding territorial sur les salons internationaux (*comme "La French Touch" en France*).
3. lance chaque année une campagne de promotion nationale et internationale de ses "wake! champions": une sélection d'entreprises wallonnes de la créativité numérique réalisée par wake! et Wallonie Entreprendre, avec le potentiel de force motrice et de modèles pour toute l'industrie.
4. intensifie la collaboration de wake! avec le réseau des CSA (Wallonie Bruxelles International) et des CEC (AWEX) pour les pays qui placent le numérique et les ICC en cœur de stratégie sur leurs marchés de prospection, à travers un programme d'actions pluriannuelles concerté avec les acteurs de la Creative Tech Valley.
5. soutient le déploiement d'un programme ambitieux à chaque festival SXSW (Austin, Texas), reconnu comme la référence internationale de l'industrie créative. La Wallonie y est représentée avec une campagne de visibilité de son écosystème wake! by Digital Wallonia à travers une "Belgian House". En 2025, le festival SXSW se décline en un volet londonien : la Wallonie y est présente avec ses pépites émergentes de la créativité numérique.



6. s'appuie sur sa Creative Tech Valley comme l'une des interfaces stratégiques pour développer un partenariat économique et commercial ambitieux avec la Flandre, incluant un volet "média innovation" et "formations", visant par là :
  - la mobilité des travailleurs wallons en Flandre dans l'industrie de la créativité numérique;
  - l'installation sur le sol wallon d'entreprises de l'industrie flamande de la créativité numérique et des médias.

La préparation du Bicentenaire de la Belgique en 2030 est un milestone intéressant pour co-construire un programme inter-régional de mise en lumière de l'innovation tech et média belge. Le véhicule de "[Future media hubs](#)" dans lequel sont tous deux actifs la VRT et la RTBF, est mobilisé.

*"La Wallonie reste le principal partenaire commercial de la Flandre et vice versa. Pourtant, le potentiel du partenariat économique interrégional reste sous-exploité."*

DORIAN FERON & VALÈRE PIÉRARD, L'ECHO





Pour promouvoir sa Creative Tech Valley en Wallonie comme vecteur d'attractivité pour les investissements étrangers, la Wallonie :

1. lance une grande campagne internationale « Choose Wallonia\* » (sur le modèle “Chose France”) qui mobilise le concours de ses plus grands fleurons industriels et économiques ainsi que le talent de ses créatifs numériques (plateforme immersive et gamifiée, grande conférence internationale, réseaux sociaux) pour raconter la Wallonie, terre où investir. L'occasion de remettre un coup de projecteur sur les incitants fiscaux existants aux différents niveaux de pouvoir - de type Tax Shelter (jeu vidéo, cinéma, arts vivants pour les ICC).
2. pérennise via l'AWEX et WBI l'initiative “wake! on tour by Digital Wallonia” durant le KIKK festival (Namur) et le Meet and Build (Charleroi), deux événements vitrines de la créativité numérique et du vidéo gaming en Wallonie. Le “wake! on tour” consiste à inviter en Wallonie chaque année fin octobre des investisseurs potentiels pour découvrir les entreprises de la créativité numérique wallonnes les plus prometteuses. Pour renforcer son impact, celui-ci est augmenté de la mise en place d'une application de networking international pour capter et animer à l'année l'audience mondiale captée par ces événements phares de la Creative Tech Valley.
3. capitalise, pour sourcer sa Creative Tech Valley à travers sa politique de promotion touristique, sur son axe Mons - Namur reliant ses lieux historiques et contemporains éponymes de la créativité numérique : des origines avec le Mundaneum (« Google de papier » et patrimoine Unesco (Mons) et le Nam-IP / Computer History Muséum (Namur) de la Fondation Roi Baudouin, à la prospective avec le Pavillon de KIKK (Namur).



## 9. Prendre à bras-le-corps la révolution de l'intelligence artificielle pour une industrie de la créativité numérique wallonne forte et résiliente

Un Belge sur deux s'attend à ce que l'IA change profondément sa vie quotidienne. Il la considère comme un danger potentiel, mais aussi comme une opportunité, même si une récente [étude](#) (avril 2024) d'ING révèle que l'emploi de 3,3 millions de Belges est aujourd'hui fortement exposé à l'intelligence artificielle. La démocratisation des outils d'IA générative arrive comme un tsunami dans l'industrie de la créativité numérique : elle stimule les avenues de création de valeur, autant qu'elle effraie et fragilise celles et ceux qui placent la créativité au cœur de leur activité économique. Professionnels de l'audiovisuel, du jeu vidéo, des médias, photographes, agences de communication, journalistes (multimédia), graphic designers, développeurs d'applications, artistes-entrepreneurs et bien d'autres métiers ont été poussés en moins de deux années à réinventer leur valeur ajoutée sur le marché.

Parmi les défis les plus saillants figurent la faible familiarisation des artistes et des entrepreneurs culturels avec l'apprentissage profond, le manque de données, la perte d'emplois créatifs, la concentration économique, les enjeux relatifs au droit d'auteur, l'accentuation des inégalités Nord-Sud, ainsi que la montée en puissance des contenus synthétiques, dans un contexte général de désinformation croissante. (Source: [Obvia](#) - Observatoire international sur les impacts sociétaux de l'IA et du numérique, mai 2024.)

*"Il ne faut pas laisser auprès de l'IA une chaise vide qui ferait qu'elle se fonderait uniquement sur des sites peu fiables pour alimenter leurs moteurs de recherche."*

JÉRÔME FENOGLIO, DIRECTEUR DU MONDE DANS LA FOULÉE DE LA SIGNATURE D'UN PARTENARIAT ENTRE LE CÉLÈBRE QUOTIDIEN FRANÇAIS ET OPENAI, [FRANCEINFO](#), MAI 2024

09

En Creative Tech Valley, la Wallonie a saisi qu'elle n'avait pas 5 ans devant elle et qu'il ne faut pas laisser d'angle mort : elle doit agir maintenant. Et choisit de prendre cette révolution à bras le corps et de l'entreprendre comme moteur de résilience et d'opportunités car la menace crée aussi l'opportunité d'entreprendre autrement.

En conscience de la transversalité de l'enjeu qui impacte tous les volets de son économie, la Wallonie installe un cadre sécurisant pour ses entreprises et entrepreneurs de la créativité numérique.

Pour ce faire, la Wallonie :

1. place le sujet de l'impact de l'IA sur son économie et ses ICC à l'agenda des universités à travers Trail.IA afin de mobiliser toutes les ressources de son territoire autour de ce défi de société,
  - a. via l'appel à réalisation de thèses sur le sujet - data et culture, numérisation du patrimoine, prompting culture, découvrabilité, cloud computing des ICC (ex: *Panodyssey*) et cloud européen (GaiaX), etc.
  - b. noue des partenariats avec des organismes internationaux et consortiums européens comme au Québec "l'Observatoire international sur les impacts sociétaux de l'IA et du numérique" ou [AI4Media](#), centre d'excellence européen pour les médias, la société et la démocratie.
2. investit dans la formation (upskilling, reskilling) des professionnels de la créativité numérique, en considérant tant les hard que les soft skills (change management) à développer pour rester à la fois résilients et compétitifs. Qu'il s'agisse de compétences "coeur de métier" (création de contenus originaux, développements technologiques) ou de compétences "périphériques" pour optimiser la gestion d'une entreprise grâce aux outils IA mais aussi, développer ses performances (culture de la donnée, business intelligence: voir "wake! for skills" en recommandation n°5).
3. mobilise ses ressources Digital Wallonia 4 IA (Start IA, Tremplin 4 IA) vers un accompagnement adapté aux besoins de ses entreprises de la créativité numérique en fédérant l'expertise des opérateurs experts de l'IA en innovation digitale de son territoire (acteurs référents Infopole Cluster Tic et [Mic](#) Belgique, Trail.IA et les partenaires de l'écosystème DW4AI, universités, etc.).
4. met en place des dispositifs de protection de la propriété intellectuelle (IP) dans la lignée de l'European AI Act, crée des espaces d'échange entre les créateurs numériques et les sociétés de droits d'auteurs SCAM-SACD, et ouvre aux créateurs numériques une fast-track vers les incitatifs existants tels que les "[chèques innovation](#)" (dont le volet IP) financés par le FEDER.
5. mobilise ses ressources Wallonie Entreprendre (expertise - politiques industrielles) à la façon dont elle a concrètement soutenu ses entreprises dans la crise du covid pour soutenir les entreprises de la créativité numérique en reconversion économique forcée pour s'adapter aux conditions du nouvel écosystème IA.



## 10. Investir dans la production de connaissances et l'innovation au sein des industries culturelles et créatives, pour en faire un segment économique porteur et différenciant de notre territoire

Les Industries Culturelles et Créatives jouent un rôle majeur sur la scène économique mondiale et elles sont de même un facteur clé de compétitivité en Wallonie. De par leur succès et leur rayonnement, elles entraînent dans leur sillage des PME en plein essor et participent ainsi à la vitalité du marché local et international.

De nombreuses jeunes pousses innovantes émergent en Wallonie dans une diversité de secteurs allant de la réalité virtuelle au Web3 en passant par l'intelligence artificielle, trois technologies émergentes maillées par des écosystèmes wallons identifiés et déjà bien structurés (HiTT, WallChain, DW4AI, TRAIL). Ce dynamisme entrepreneurial renforce la compétitivité de la Wallonie et son rayonnement international, soutenus par le succès de ses entreprises, de ses artistes, et de ses productions emblématiques. Pour tout segment stratégique de son économie, la Wallonie investit dans la production de connaissances et d'innovations : les ICC ne doivent pas faire figure d'exception.

Il s'agit pour la Wallonie de rester compétitive à l'échelle européenne et internationale dans le domaine des ICC, mais aussi de s'inspirer de ce secteur innovant pour développer des dynamiques créatives dans d'autres secteurs industriels qui doivent faire face à des transitions complexes. À l'instar des investissements réalisés dans d'autres segments porteurs de son économie, la Wallonie s'investit pour cet enjeu et :

1. soutient la création d'une chaire internationale « Créativité, Création et Industries créatives » à l'Université de Namur :
  - dont le volet dédié à la créativité numérique est mené en partenariat avec wake! by Digital Wallonia;
  - qui sera un observatoire des recherches et pratiques à la croisée de l'économie, du management et des industries créatives (modèles économiques, innovations managériales, écosystémiques à succès, compréhension de la [Gen Z](#) et de ses moteurs professionnels, etc.) qui réalisera et diffusera des recherches en gestion de la créativité et de la création et en économie des industries créatives;
  - qui vulgarisera les résultats des recherches en collaboration avec les acteurs de wake! by Digital Wallonia.
2. se positionne comme région - interlocutrice privilégiée du KIC (Knowledge and Innovation Community) "Culture and Creativity" de l'EIT (Institut Européen d'Innovation et de Technologie) qui se concentre sur la promotion de l'innovation dans les Industries Culturelles et Créatives, en créant des synergies entre les différents acteurs de ces secteurs pour développer de nouvelles idées, produits, services et modèles d'affaires, tout en soutenant la formation et l'entrepreneuriat.
3. via ses prises de participation financières (WE "financement"), lance une ligne de financement de l'innovation dans les ICC et le numérique (à l'instar du [plan touch](#) de BPI France) avec une attention particulière pour les filières d'opportunité de l'IA



PARTIE II

# Conclusions

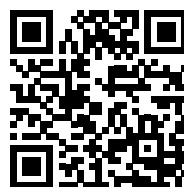


IA génératives, dispositifs immersifs, gamification, essor de la XR, augmentation des contenus personnalisés, technologies blockchain, expansion des plateformes (de contenus et de partage), etc. Une chose est sûre : en Creative Tech Valley, personne ne peut affirmer avec certitude comment la créativité numérique évoluera dans un horizon de 10 à 15 ans. Le changement est sa ligne d'horizon, et c'est ce qui la rend si stimulante. En ce qu'elle challenge nos manières d'entreprendre et d'apprendre, en ce que ses habitants sont sans cesse amenés à se réinventer: une compétence essentielle en ces temps de transition.

Une récente analyse complémentaire de l'étude PISA de 2022 nous apprend que nos adolescents en Belgique ont une pensée créative au-dessus de la moyenne des pays membres de l'OCDE. La génération Z (née entre 1995-2010), nos entrepreneurs de demain, a déjà enclenché le mode créatif et résilient pour adresser les enjeux de notre siècle. Offrons-lui un territoire fertile, celui de la biodiversité créative et numérique.

Tous les composants irriguent le territoire: expertise, connaissances, entreprises, ingénierie, créativité et soif d'avancer. "La créativité numérique, une nouvelle source d'énergie en Wallonie". Reste à mener un important effort de structuration et de développement du secteur pour passer de l'écosystème à l'industrie de la créativité numérique wallonne, pourvoyeuse des emplois de demain.

Aux angles morts, préférons le pouvoir de l'intention qui trace une direction. "Where there's a will, there's a way" disait il y a 300 ans le poète anglais George Herbert. The way to the Walloon Creative Tech Valley.



## Contact



**Delphine Jenart**

Coordinatrice wake! by Digital Wallonia  
[delphine.j@kikk.be](mailto:delphine.j@kikk.be)



**Gilles Bazelaire**

Directeur KIKK  
[gilles@kikk.be](mailto:gilles@kikk.be)

PARTIE II

# Annexes

## Composition du comité de pilotage de wake! by Digital Wallonia

---

1. Balancier, Pascal, Agence du Numérique (AdN)
2. Bazelaire, Gilles, KIKK
3. Benoit, Alice, Amplo
4. Blavier, André, AdN
5. Bornauw, Denys, AGORIA
6. Brogneaux, Sandrine, UMONS-Click-Numédiart
7. Bueken, Géraldine, XR4Heritage
8. Burton, Laurent, Noshq / Leansquare
9. Civrais Virginie, Start'Invest
10. Collin, Pierre, TWIST
11. Côme, Marie-Alix, AWEX
12. Debry, Maïté, TWIST
13. Dechamps, Maxime, Belspo
14. Dethier, Véronique, UNamur (chaire ICC)
15. Devaux, Héloïse, La Grand Poste
16. Devisscher, Loïc, RTBF
17. Doyen, Coralie, Wallifornia Music Tech / Leansquare
18. Fally, Bérengère, Technocité
19. Gérard, Alexandra, Stereopsia/XR4Europe
20. Gréban, Jean, WALGA
21. Hyvernât, Paul, WBI
22. Jenart Delphine, KIKK
23. Jennequin, Amélie, Quai 10
24. Lombardo, Arnaud, Cabinet de Willy Borsus, Ministre de l'Economie et du Numérique
25. Marbehant, Lionel, HEAJ
26. Marlière, Laure, WALGA
27. Nahon, Sébastien, Media Innovation & Intelligibility Lab (MiIL) UCLouvain
28. Nera, Martin, Mind&Market
29. Nouvelle, Virginie, Wallimage
30. Proot, Joyce, Technocité
31. Simonofski, Anthony, UNamur / NaDi
32. Talbot, Jean-Paul, AWEX
33. Tefnin, Jean-François, Wallimage
34. Toussaint, Stéphanie, IGRETEC
35. Van Achter, Damien, team.davanac
36. Vanderkelen, Marie, AdN
37. Vanherf, Gêrôme, La Grand Poste
38. Vanpaeschen, Guy, AWEX
39. Wattiez, Vincent, Wallimage

## Les intervenant.e.s du livre blanc

1. Alexandre, Simon, General partner du fonds d'investissement privé The Factory et administrateur du KIKK
2. Bazelaire, Gilles, Directeur général de KIKK
3. Benoit, Alice, Regional Commercial Manager, Amplo
4. Blavier, André Blavier, Directeur du Pôle Communication et Écosystèmes numériques, AdN
5. Casteels, Céline, Chargée de projet en développement touristique, IGRETEC
6. Castiaux, Annick, Rectrice de l'UNamur
7. Civrais, Virginie, Directrice de S'tart Invest
8. Deliège, Fanny, Directrice du Pôle Secteur et Économie numériques, AdN
9. Dethier, Véronique, Chercheuse Post-Doc en Management de la créativité, enseignante et consultante, UNamur
10. Devaux, Héloïse, Business Development Director, La Grand Poste
11. Du Chastel, Marie, Directrice artistique du KIKK
12. Fally, Bérengère, Responsable d'innovation de Technocité
13. Jérôme Fenoglio, Directeur du quotidien Le Monde
14. Gérard, Alexandra, Managing Director de Stereopsia
15. Gorissen, Alice, Directrice de Dreamwall
16. Hucq Benoît, Directeur Général de l'AdN
17. Iglesias, Maria, Team Leader, European Commission DG EAC (Unit D1 Cultural Policy)
18. Installé, Nicolas, Directeur exécutif de FuturoCité
19. Jenart, Delphine, Coordinatrice de wake! by Digital Wallonia, KIKK
20. Keresztes, Marine, Chargée de projet Smart territoire IGRETEC et référente Smart Région
21. Kulesz, Octavio, philosophe, chercheur et directeur des éditions Teseo
22. Le Gall, Arthur, Directeur du bureau d'études KEA
23. Lowies Jean-Gilles, Directeur de l'Observatoire des politiques culturelles de la FWB
24. Marlière, Laure, Chargée de communication, Wallonia Game Association (WALGA)
25. Mhalla, Asma, spécialiste des enjeux politiques et géopolitiques de la technologie
26. Nahon, Sébastien, Directeur du Media Innovation & Intelligibility Lab (MiIL) UCLouvain
27. Nouvelle, Virginie, Directrice de Wallimage
28. Parmentier, Jean-Philippe, Directeur de Infopole Cluster TIC
29. Peters, Xavier, Directeur de Leansquare
30. Toussaint, Stéphanie, Chef de projet pour Charleroi Métropole, IGRETEC
31. Vanherf, Gêrôme, Directeur de La Grand Poste et fondateur du Wallifornia Music Tech



## Bibliographie

## Etudes et rapports

[Baromètre des pratiques numériques des opérateurs culturels et médiatiques en Fédération Wallonie-Bruxelles-Rapport 2024](#), UCLouvain, 2024

[Baromètre du secteur du numérique 2023](#), Agence du Numérique, 2024

[Be The Change](#), Agoria, 2023

[Comprendre et valoriser l'écosystème montréalais de la créativité numérique : un levier pour le développement local et le rayonnement international de la métropole](#), Printemps numérique, 2016

[Creative Destruction? Creative firms, workers and residential gentrification](#), Tasos Kitsos, Max Nathan, Diana Gutierrez-Posada, Creatives Industries Policy and Evidence Centre, 2023

[Creative Economy Report 2008](#), Nations-Unies, 2008

[Enquête PISA - La pensée créative en milieu scolaire \(Volume III\)](#), OCDE, 2022

Etude d'évolution stratégique des activités de St'Art, Deloitte, 2022

[Future of Creativity' Study Creators in the Creator Economy](#), Adobe, 2022

[ING Economic Focus Impact macroéconomique de l'IA en Belgique](#), ING, 2024

[La digitalisation et le marché du travail belge - Shaping the future of work](#), Agoria avec le VDAB, le Forem et Actiris, 2018

[Le poids économique des Industries culturelles et créatives en Wallonie et à Bruxelles](#), IWEPS, 2014

[Les industries culturelles et créatives en Belgique](#), Team France Export, 2020

[L'impact économique des industries culturelles et créatives dans la Région de Bruxelles-Capitale](#), Dr. Marlen Komorowski, imec-SMIT, 2020

[L'industrie de la création et de l'édition du livre en Régions wallonne et bruxelloise et en Fédération Wallonie-Bruxelles](#), PILEn, 2024

[Mémoire 2024](#), Agoria, 2024

Mémoire 2024-2029, Wallonie Design, 2024

[Rebuilding Europe : 2ème Panorama européen des industries culturelles et créatives](#), EY, 2021

Recovery and resilience scoreboard, Commission européenne, 2022

[Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture 2023-2028](#), Gouvernement du Québec, 2023

[Taking the Pulse of the European Investor Landscape for Cultural and Creative Industries](#), EIT, 2023

The Belgian Games Industry - Facts & Figures, 2022

[The Culture Fix : Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development \(LEED\)](#), OCDE, 2022

[The Future of Entertainment](#), BETC, Havas, Vivendi, en collaboration avec Cannes Lions, 2019

[Villes, Culture, Créativité](#) - Valoriser la culture et la créativité pour un développement urbain durable et une croissance inclusive, Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO), 2021

## Articles

Deglume, Pauline, "[Bruxelles renforce les moyens du fonds ST'ART](#)", in : L'Echo, 27 avril 2024

Feron, Dorian & Piérard, Valère, "[Pour un véritable partenariat économique Wallonie-Flandre](#)", in : L'Echo, 10 mai 2024

Gentina, Elodie, "[Génération Z : ils ne veulent plus créer de start-up, proposez leur l'intrapreneur-iat](#)", in : Capital, 29 juin 2018

Harscoët, Johann, "[En faillite, Birmingham sacrifie la culture](#)", in : L'Echo, 2024

"[La créativité numérique, une nouvelle source d'énergie en Wallonie?](#)", Tribune wake! by Digital Wallonia, in : L'Écho, 17 avril 2024

Lallemand, Caroline, "[La formation des employés, bientôt une obligation pour les entreprises](#)", in : l'Echo, 25 avril 2023

Lepropre Olivia, "[Burnout: comment la réalité virtuelle permet d'éviter une rechute](#)", in : Le vif, 18 mars 2024

Lovens, Pierre-François, "[Benoît Hucq : 'Pour l'IA et la cybersécurité, la question de la disponibilité de talents en Wallonie pose un gros problème'](#)", in : La Libre Eco, 24 avril 2024

Matthieu Prin, World Cities Culture Forum, Carine Camors, Odile Soulard, "[Quand la culture fait bouger les quartiers](#)", in : L'institut Paris Région, 2021

Morel, Christophe, "[L'UMONS lance le statut de Chercheur-Entrepreneur: une première en Belgique!](#)", UMONS, 18 octobre 2023

"[Relationship between creative industries and gentrification overstated says new study](#)", Creative Industries Policy and Evidence Centre, 2023

## Emissions

[Numérique en Wallonie: au-delà des chiffres, les défis... et les fleurons](#), podcast, Digital Wallonia, 6 mars 2024

[Techno Minds](#), émission 0, Boukè Tech, 8 mars 2024

**wake!**  
Belgian Tech & Creative Biodiversity

digital  
wallonia  
.be



