
Quai

10

Rapport d'activités 2024

1. Sommaire

1.	Sommaire	1-2
2.	Introduction	3
3.	2024 : stratégie et observations	4
	A. Valeurs, missions et responsabilité collective	4
	B. Design opérationnel	5
	C. Leviers de croissance	6-7
	D. Conclusions	8-9
4.	Volet financier	10
	A. Introduction	10
	B. Modèle économique : sources de revenus et de dépenses	12-13
	C. Conclusions et perspectives	14
5.	Cinéma	15
	A. Les grandes lignes de la programmation	15-16
	B. La part belle au cinéma d'Art et Essai	17
	C. La part belle au cinéma belge	18
	D. Étude genrée	19
	E. Analyse de la fréquentation	20-21
	F. Répartition de la programmation (hors programmation scolaire)	22-24
6.	Événements	25
	A. Introduction	25
	B. Séances en présence d'invités·es	26-27
	C. Séances spéciales	28-30
	D. Rendez-vous	31-32
	E. Festivals	33
	F. Conclusions et perspectives	34
7.	Pédagogie et événements jeune public	23
	A. Introduction	35
	B. Le Petit Festival	36-40
	C. Anima	41-43
	D. Dimanche des tout-petits	44-45
	E. Écran alternatif	46
	F. Le Noël des Mômes	47
	G. Pédagogie cinéma	48-55
8.	Partenariats et privatisation	56
	A. Introduction	56
	B. Séances de cinéma	57
	C. Privatisation d'espaces	58
	D. Sponsoring et mécénat	59
	E. Team-building	60
	F. Régie et insertions publicitaires	61
	G. Conclusion	62

1. Sommaire

9.	Espace jeu vidéo	63
	A. Introduction	63
	B. Philosophie de l'Espace jeu vidéo	64
	C. Espace découverte	65-76
	D. Animations pédagogiques	77-80
	E. Stages	81
	F. Objectifs 2025	82-83
10.	Communication	84
	A. Introduction	84
	B. Segmentation des publics et canaux de communication	85
	C. Une présence radio hebdomadaire	86
	D. Développement sur de nouveaux réseaux sociaux	87-89
	E. Poursuite du travail sur les autres canaux	90-95
	F. Refonte de l'agenda	96
	G. Relais médiatique	97
	H. Conclusion	98
11.	Annexes	99-103

2. Introduction

Une nouvelle année s'installe, et avec elle, l'équipe du Quai10 revient sur celle qui vient de s'écouler.

Le bilan de ces douze derniers mois de travail acharné confirme que l'engagement sans faille de nos collaboratrices et collaborateurs envers le projet, sans oublier la confiance indéfectible de nos publics et de nos partenaires ont porté leurs fruits : en 2024, vous êtes plus de 100.000 à avoir partagé avec nous un moment cinématographique ou vidéoludique de qualité. Parmi ces visites, nous avons accueilli un nombre record de plus de 20.000 élèves et apprenant·es, prouvant ainsi notre rôle essentiel en matière d'éducation aux médias et à l'image animée.

Quels sont nos souhaits pour 2025 ? Ils se formulent tout simplement en regard des valeurs au cœur de notre projet : maintenir une démarche de réflexion critique et d'ouverture sur le monde, poursuivre les initiatives d'apprentissage avec et pour nos publics, assurer un accès inclusif à nos espaces et à notre programmation, redoubler de créativité et d'imagination, et enfin, consolider notre esprit d'équipe et notre engagement collectif envers nos missions.

Et à vous toutes et tous, publics, partenaires, soutiens et relais, nous vous souhaitons une année remplie d'émotions, de petits et grands bonheurs, de découverte et d'émerveillement, au Quai10, bien entendu !

Ce rapport d'activités s'articule autour de nos champs d'action : le cinéma, le jeu vidéo, les événements, les partenariats associatifs, les activités dédiées au jeune public et la communication. L'objectif est de vous présenter nos chiffres de fréquentation de la façon la plus lisible possible, sous forme de tableaux et graphiques, complétés à chaque fois par une analyse qualitative détaillée permettant la lisibilité de ces chiffres en regard de nos missions de terrain. Nous vous en souhaitons une bonne lecture et vous remercions pour le soutien apporté au cours de l'année 2024. Il est évident que la pérennité du projet tient en grande partie au soutien des pouvoirs publics, qui reste indispensable malgré les efforts consentis par l'équipe.



3. 2024 : stratégie et observations

A. Valeurs, missions et responsabilité collective

2024 a été l'année de la réaffirmation de notre ambition d'équipe et de nos valeurs, mais également de nos éléments de langage (comment parle-t-on du Quai10 ?).

En équipe, nous avons, dans un premier temps, réfléchi à notre identité collective, à notre ambition commune. Ce travail d'autoréflexion semblait nécessaire en regard des écueils auxquels l'équipe avait été confrontée (crise sanitaire, turnover important dans l'organigramme, changement de direction). Nous avons trouvé un consensus autour de ce postulat :

Nous voulons être un carrefour alternatif qui facilite les rencontres, les découvertes, les apprentissages, le divertissement et l'émerveillement autour des expériences de l'image animée. Ancré·es dans le bassin de vie carolo, nous revendiquons notre identité décalée et notre appartenance à une culture d'ouverture et d'accessibilité. Ces valeurs sont portées par une équipe au sein de laquelle nous sommes passionné·es, uniques, complémentaires et valorisé·es.



Nous avons ensuite répondu à la question « C'est quoi le Quai10 ? » afin d'uniformiser la définition qu'on en donnait à nos interlocutrices et interlocuteurs. Un flou semblait subsister chez certaines et certains. Le Quai10, c'est donc :

« Un espace accessible et abordable au cœur de Charleroi dédié au cinéma et au jeu vidéo de qualité. On y propose des expériences culturelles, pédagogiques et créatives qui permettent à tous·tes de se rencontrer, de se divertir et d'explorer des horizons alternatifs uniques autour de l'image animée ».

L'année qui vient de s'écouler a également été marquée par la (re)définition des rôles, missions et responsabilités de tous les membres de l'équipe, et la reprise des entretiens d'évaluation, qui ont permis de déterminer des objectifs opérationnels concrets pour chaque personne et chaque département. Cette étape était cruciale pour rappeler ce qui était au cœur de notre activité : nos publics, la qualité du contenu de notre programmation, notre équipe.

C'était également une étape indispensable à la réaffirmation de nos valeurs institutionnelles :

- Esprit d'équipe
- Ouverture d'esprit
- Créativité
- Pédagogie
- Inclusion
- Engagement

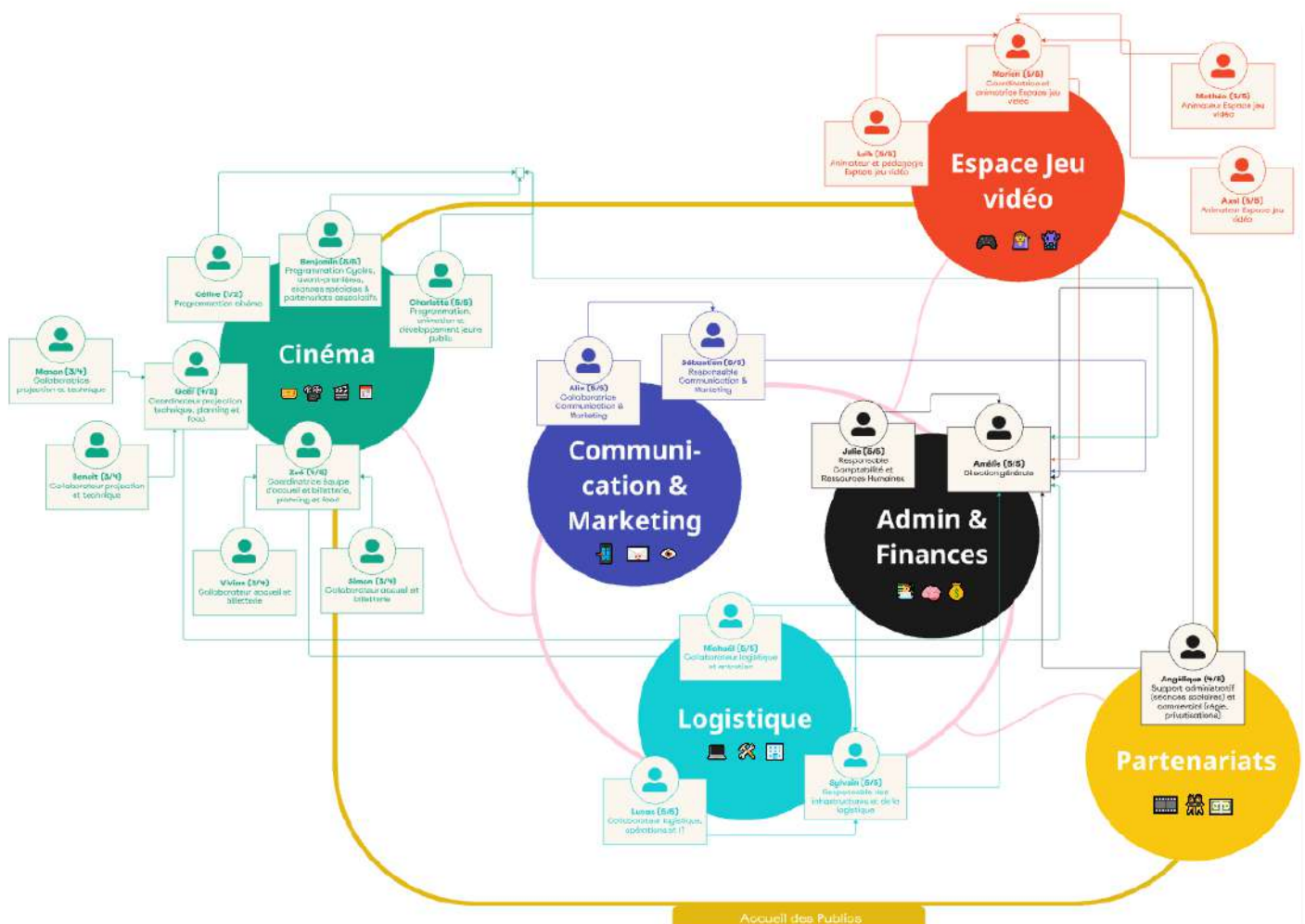
3. 2024 : stratégie et observations

B. Design opérationnel

Nos pôles de fonctions sont organisés comme suit :

- Le cinéma
- L'Espace jeu vidéo
- La communication et le marketing
- L'administration, les RH et les finances
- Les partenariats
- La logistique

Notre organigramme reflète le fonctionnement de l'institution et son rapport avec ses parties prenantes externes (partenaires, client·es, associations, groupes scolaires, ...) avec, dans son cœur, les services d'appui (administration, finances, RH, logistique) qui permettent de fournir le soutien nécessaire à la réalisation de nos missions. Ces dernières, qui se traduisent en éducation à l'image animée, en la mise en valeur des œuvres vidéoludiques et cinématographiques, en initiatives d'éducation permanente, ainsi qu'en développement commercial, sont mises en œuvre respectivement par les départements Cinéma, Espace jeu vidéo et Partenariats. Le département Communication, quant à lui, agit comme un liant pour à la fois implémenter la direction stratégique en terme de positionnement institutionnel et faire rayonner les activités de l'institution.



3. 2024 : stratégie et observations

C. Leviers de croissance

La croissance de l'activité s'entend ici autant en terme de fréquentation des publics (payants ou gratuits selon les missions) qu'en croissance du chiffre d'affaire.

Les leviers de croissance identifiés pour construire la stratégie 2024 se lisent selon un principe IN/OUT et sans ordre de priorité: d'une part, ceux qui concernent l'équipe et les infrastructures, leur gestion et leur fonctionnement, et d'autre part ceux qui concernent la rencontre des missions de terrain.

IN :

- Gestion financière
- Gestion du matériel et des infrastructures
- Organisation interne
- Transversalité et cohésion

OUT :

- Notoriété et réputation
- Positionnement pédagogique et éducation permanente
- Accueil des publics
- Développement de publics
- Fidélisation des publics
- Développement commercial et des partenariats

À travers ces leviers de croissance, des objectifs stratégiques transversaux ont été identifiés début 2024 :

- Renforcement de la notoriété et de la réputation de l'institution
- Rencontre des missions sociales et éducatives
- Poursuite de l'équilibre financier
- Renforcement de la cohésion d'équipe et efficacité des processus de travail

Et ensuite traduits en objectifs opérationnels pour chaque pôle de fonction et chaque champ d'action :

1. Cinéma

- Opérations d'accueil
- Billetterie
- Programmation générale
- Programmation jeune public (y compris publics scolaires)
- Événements cinéma & programmation associative
- Opérations de projection

2. Espace jeu vidéo

- Animations pédagogiques
- Accueil dans l'espace d'exposition
- EPN (espace public numérique)
- Présence extra muros
- Curations
- Événements

3. 2024 : stratégie et observations

C. Leviers de croissance

3. Communication et marketing
 - Digital marketing / SEO
 - Réseaux sociaux/ canaux propres (site web, blog...)
 - Affichage / Imprimés
 - Partenariats Media / Presse
 - Statistiques
 - Signalétique, identité graphique et tone of voice
4. Partenariats
 - Privatisations de séances
 - Locations d'espaces
 - Secteur MICE
 - Régie publicitaire
 - Sponsoring/ Mécénat
 - Teambuildings
5. Administration et finances
 - Comptabilité
 - Subventions
 - Traitement des données tarifaires et de fréquentation
 - Évaluations
 - Ressources Humaines
6. Logistique
 - Hard Facilities
 - Soft Facilities
 - IT
 - Entretien et nettoyage
 - Marchés publics et commandes
 - Support aux opérations d'accueil

Nous avons également déterminé des objectifs opérationnels communs qui ont été poursuivis en groupes de travail :

1. Établir les descriptions de fonction : réalisé.
2. Reprendre les évaluations individuelles annuelles : réalisé et en continu.
3. Planifier des activités d'équipe (travail ou détente) : réalisé et en continu.
4. Établir un plan de formation : réalisé et en continu.
5. Établir des procédures de travail pour chaque mission et tâches spécifiques : réalisé.
6. Ranger les espaces physiques et digitaux : réalisé partiellement pour le physique, à réaliser pour le digital.
7. Aménager les espaces accessibles au public : non-atteint (cause : budget).
8. Établir un Dashboard analytique global pour monitorer l'activité : non-atteint.
9. Réaliser des enquêtes régulières (satisfaction, notoriété) auprès des différents publics : réalisé et en continu.
10. Établir une veille concurrentielle : réalisé et en continu.

3. 2024 : stratégie et observations

D. Conclusions

Si on peut se féliciter de nos résultats en 2024 en terme de croissance de la fréquentation pour les activités cinéma et jeu vidéo, il faut souligner que ces derniers n'auraient pas pu être possibles sans une stratégie de communication claire, une organisation interne rigoureuse, une réflexion constante sur les choix de programmation et un engagement quotidien des équipes.

Pour maintenir l'effort collectif, les pistes proposées pour l'année 2025 s'articulent toujours autour des différents leviers de croissance cités plus haut. L'approche est sensiblement différente de 2024 : pour chaque levier de croissance, un ou des objectifs stratégiques ont été formulés (objectif), explicités (pourquoi ?) et traduits en étapes et/ou actions concrètes. Pour chaque étape ou action, le département concerné est indiqué en regard, ainsi que la temporalité de réalisation. Le plan d'action global a été présenté à l'équipe en début d'année et sera notre « fil d'Ariane » pour l'année à venir.

Objectif n°1 (notoriété et réputation)

Positionner le Quai10 comme référence en matière d'information sur l'actualité et les expériences cinéma et jeu vidéo pour la région de Charleroi Métropole.

Pourquoi ? Renforcer la notoriété institutionnelle et faire rayonner les activités.

Objectif n°2 (notoriété et réputation)

Obtenir la meilleure note de satisfaction des usager·es du lieu.

Pourquoi ? Améliorer la perception du lieu (accessibilité, rapport qualité-prix, accueil, confort, propreté, offre).

Objectif n°3 (positionnement pédagogique et éducation permanente)

Positionner le Quai10 comme premier référent pédagogique dans le domaine de l'éducation à l'image animée sur le territoire de Charleroi Métropole et au-delà.

Pourquoi ? Augmenter la fréquentation des établissements scolaires et de formation et la fréquentation des associations pour les séances pédagogiques, les ateliers jeu vidéo et les séances spéciales.

Objectif n°4 (accueil des publics)

Créer un parcours et une expérience visiteur cohérente, en ligne et IRL.

Pourquoi ? Optimiser l'expérience visiteur sur tous les points de contact avec l'institution (site web, RS, littérature, téléphone, accueil physique, atmosphère des espaces, techniques d'accueil).

Objectif n°5 (développement des publics)

Proposer une offre de services et d'activités structurée pour chaque segment de public.

Pourquoi ? Attirer un public grandissant et faire croître les résultats de fréquentation par type d'activité.

Objectif n°6 (fidélisation des publics)

Créer des habitudes de fréquentation chez nos publics et faire du Quai10 un lieu de rendez-vous récurrents.

Pourquoi ? Augmenter le nombre moyen de visites et augmenter le nombre d'activités différentes expérimentées par type de public.

3. 2024 : stratégie et observations

D. Conclusions

Objectif n°7 (partenariats)

Positionner le Quai10 comme un partenaire incontournable pour l'organisation d'évènements privés, d'entreprises et associatifs.

Pourquoi ? Augmenter le chiffre d'affaire généré sur les évènements B2B et combler les périodes de programmation «creuses» avec des privatisations.

Objectif n°8 (partenariats)

Sensibiliser les parties prenantes aux missions sociales et pédagogiques du Quai10.

Pourquoi ? Développer des habitudes de mécénat (de compétence, financier), de partenariats commerciaux et de bénévolat et assurer les subventions structurelles du projet.

Objectif n°9 (gestion financière)

Atteindre l'équilibre en 2025.

Pourquoi ? Dégager une sérénité financière qui permettra d'investir dans les leviers de développement (matériels et humains).

Objectif n°10 (gestion des infrastructures)

Garantir l'usage à long terme des espaces et du matériel.

Pourquoi ? Éviter l'usure, le gaspillage, la perte, le vol du matériel et la détérioration des espaces, dans une logique de durabilité.

Objectif n°11 (organisation interne)

Proposer une expérience de travail optimale pour tous les membres de l'équipe.

Pourquoi ? Renforcer l'efficacité des process internes (communication interne, procédures de travail, outils partagés, rangement physique et digital) pour améliorer la productivité et diminuer les frustrations.

Objectif n°12 (cohésion)

Faire du Quai10 un lieu où il fait « bon travailler » tout en gardant le cap sur nos missions.

Pourquoi ? Maintenir le lien et une communication fluide et positive entre les membres de l'équipe.

4. Volet financier

A. Introduction

Le Quai10 est constitué en ASBL, ce qui signifie que l'organisation ne poursuit pas une finalité commerciale. Le cœur de l'activité étant lors de sa création, et encore aujourd'hui, novateur sur le territoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles, de la Région Wallonne, et même au niveau national (principalement par la composante pédagogique que représente le volet jeu vidéo), notre institution reste inclassable dans le paysage des institutions culturelles dont les disciplines sont plus aisément identifiables (arts de la scène, centres culturels, arts plastiques, ...).

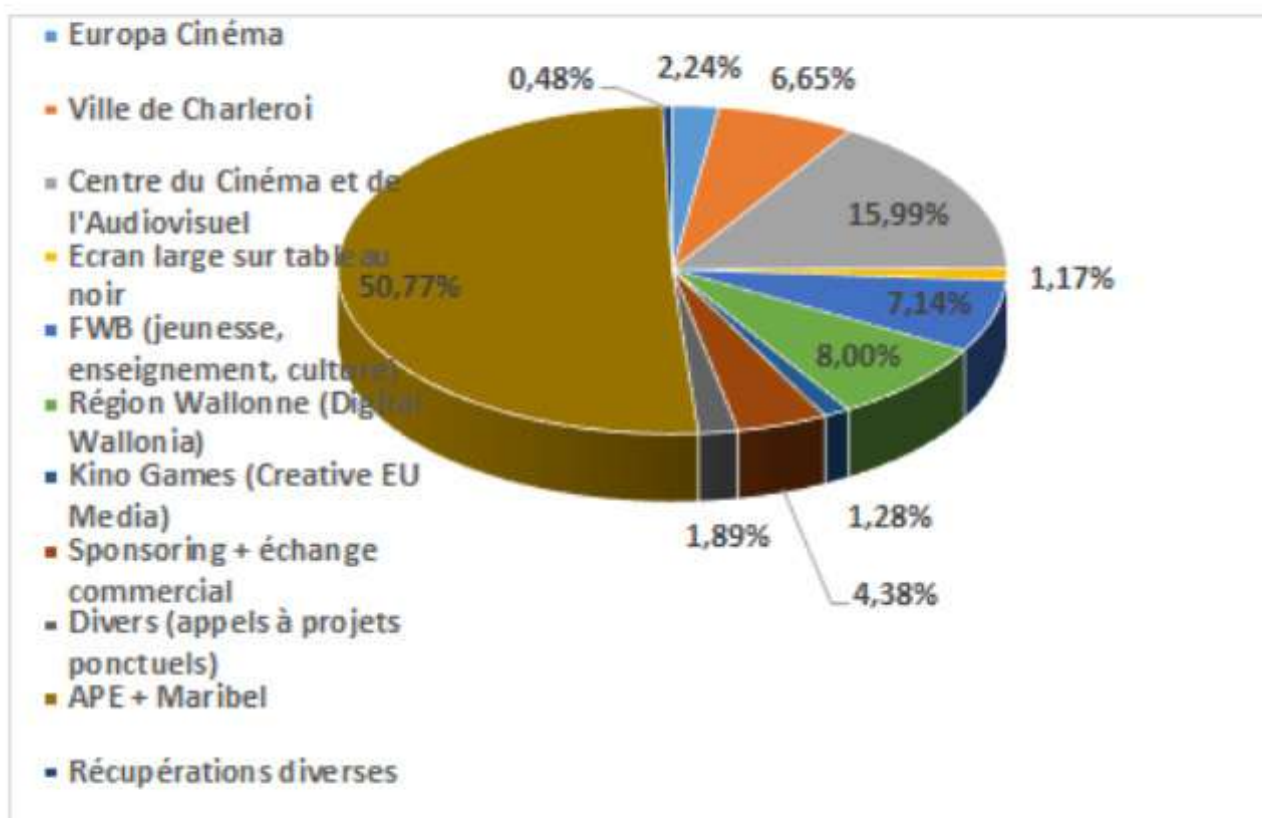
Cela a pour conséquence un principe de subvention hybride, car il n'existe pas de cadre de référence au niveau des pouvoirs publics pour ce que nous proposons. Jusqu'à 2023, le Quai10 était subventionné à hauteur de 55% et fonctionnait donc à 45% en recettes propres. 2024 marque un basculement dans ce modèle : 51% de recettes propres pour 49% de subsides. Ce basculement s'explique par le fait que les subventions dont nous bénéficions font l'objet de conventions pour la plupart annuelles ou pluriannuelles. Dans le point suivant, nous vous proposons de plonger dans le modèle économique complexe requis pour assurer la pérennité de nos missions.

4. Volet financier

B. Modèle économique du Quai10 : sources de revenus et postes de dépenses

Si les comptes annuels n'ont pas encore été votés ni déposés, nous pouvons déjà fournir un aperçu global des enveloppes de subsides qui nous ont permis de soutenir nos missions en 2024. La plus grande part de subsides est constituée par les Aides Publiques à l'Emploi (APE) qui nous assurent une partie de la rémunération des ressources humaines nécessaires au déploiement des activités. L'autre moitié est constituée par diverses enveloppes émanant de différents pouvoirs publics et privés qui soutiennent nos missions de terrain : la diffusion et l'éducation aux œuvres cinématographiques et vidéoludiques.

- Répartition des subsides en 2024

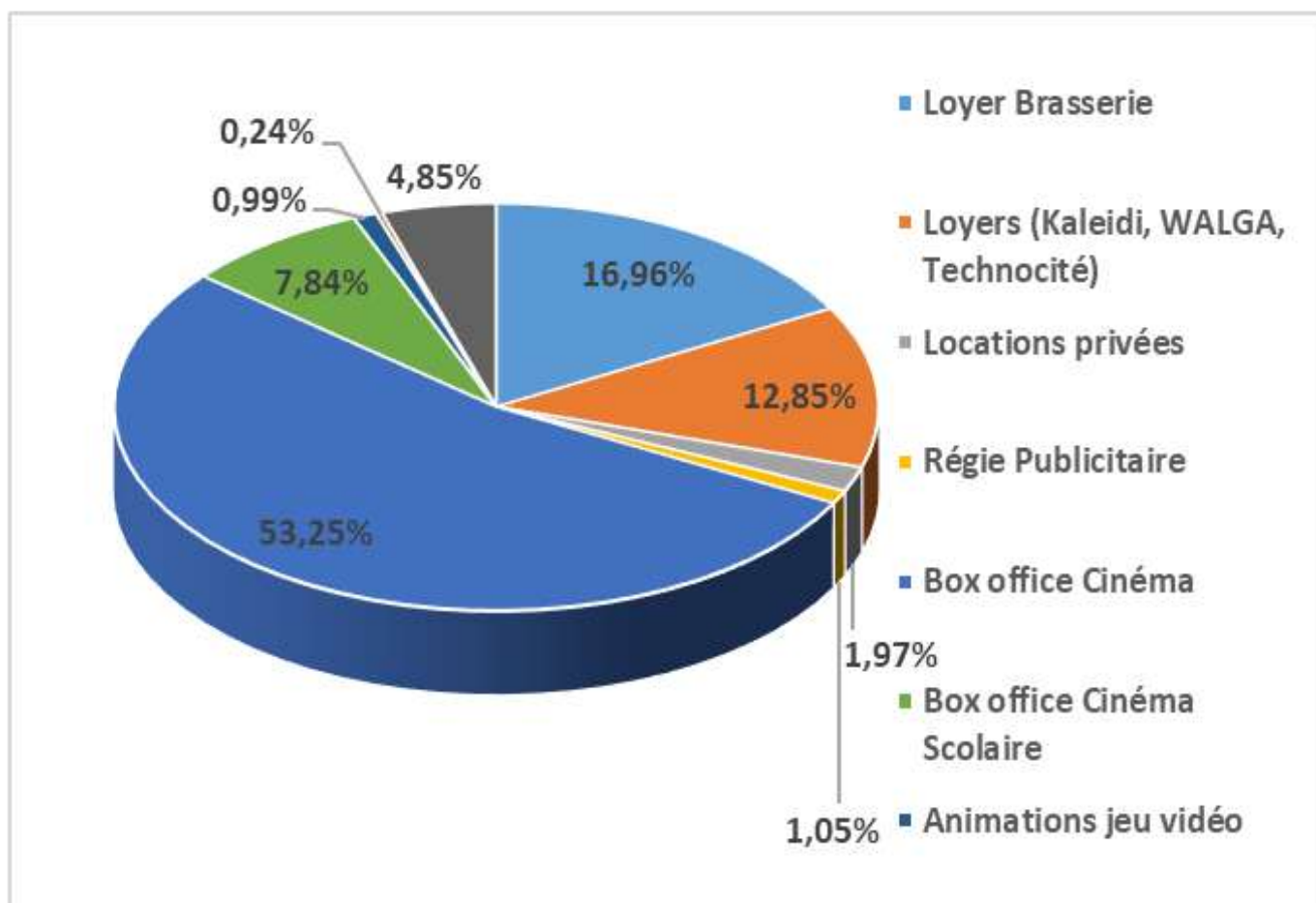


4. Volet financier

B. Modèle économique du Quai10 : sources de revenus et postes de dépenses

Le Quai10 produit des recettes propres grâce au déploiement de plusieurs activités : la location des locaux (structurelle et ponctuelle), l'activité cinéma (vente de tickets et de confiseries), les activités éducatives (stages et animations) et la régie publicitaire. On remarque que si la majorité des recettes est produite par l'activité cinéma, il faut cependant mettre cette part en perspective car c'est également l'activité dont l'exploitation est la plus couteuse. Les dépenses liées aux prestations cinéma (système de billetterie, taxe communale de 0.27€ par ticket payant, location des films qui s'élève en moyenne à 43% du prix du ticket, SABAM, maintenance des appareils de projection, ...) constituent en effet 44% des dépenses du projet (hors charges salariales).

- Répartition des recettes propres en 2024

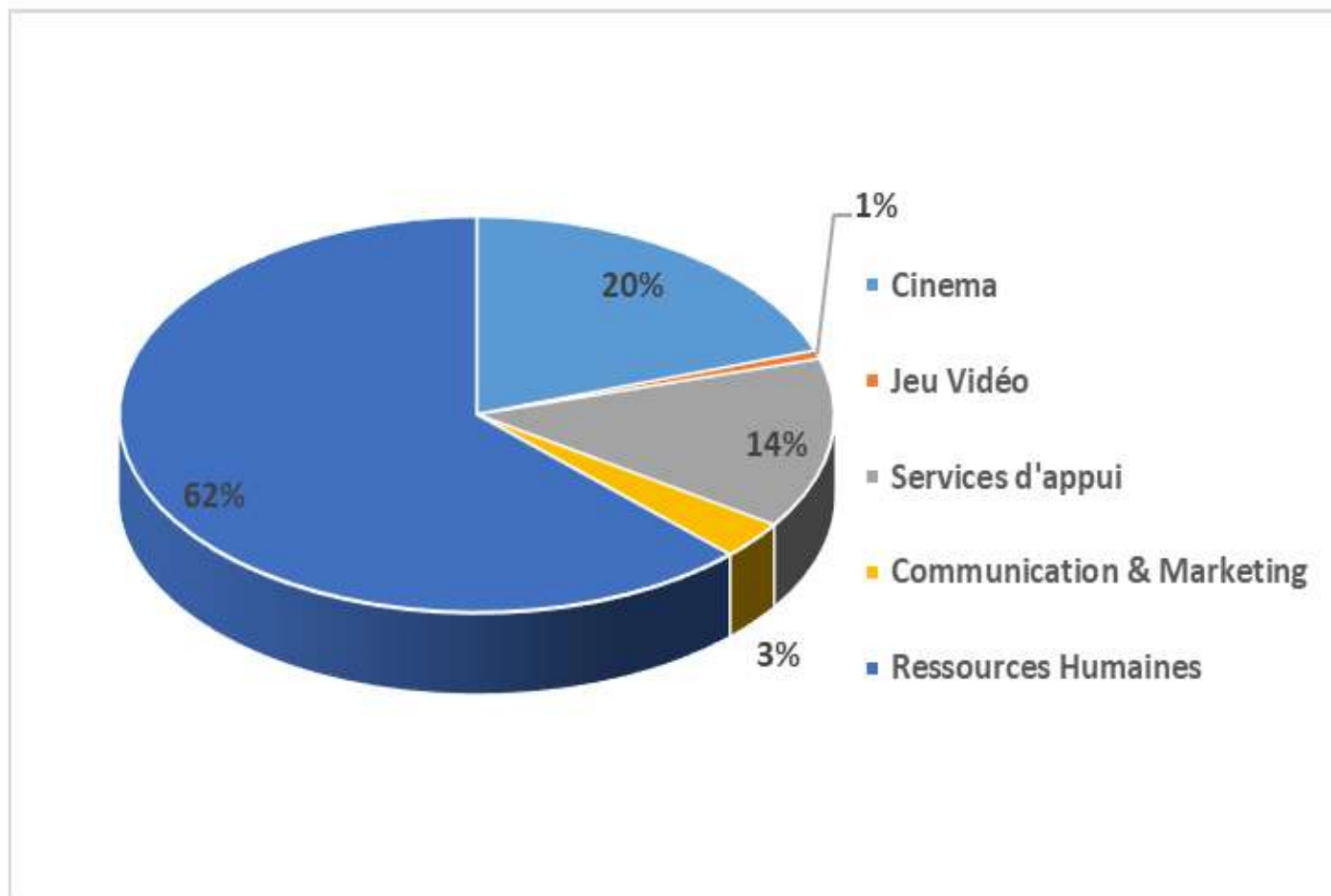


4. Volet financier

B. Modèle économique du Quai10 : sources de revenus et postes de dépenses

Malgré des efforts soutenus, et une croissance du box office cinéma de l'ordre de 18% entre 2023 et 2024, le bilan de l'année reste malheureusement en négatif. Ce résultat est dû à plusieurs facteurs : un subside exceptionnel conséquent obtenu en 2023 et non reconduit en 2024, des coûts liés à l'exploitation cinéma qui augmentent en corrélation avec la croissance du chiffre d'affaire (la part distributeur s'élève à 43% en moyenne sur le box office), des charges salariales conséquentes, et indexées, et des dépenses imprévues mais inévitables en matière de maintenance du bâtiment et des appareils.

- Répartition des dépenses en 2024



4. Volet financier

C. Conclusions et perspectives

Les résultats décrits dans les chapitres qui suivent sont toutefois encourageants et doivent nous rassurer sur le fait que la stratégie poursuivie en 2024 nous amène pas à pas vers plus de sérénité. Il ne faudra cependant pas, en 2025, nous reposer sur nos lauriers. L'organisation et la cohésion interne, ainsi que la gestion financière requièrent une attention de tous les instants, et la poursuite de nos missions de terrain doit rester notre priorité au quotidien.

Les axes stratégiques décrits au point 1 auront pour objectif de travailler sur le levier principal qui nous permettra une plus grande autonomie financière : atteindre un seuil de fréquentation suffisant, aussi bien en terme de grand public, que de publics scolaires et de partenariats.

Avant de plonger dans le détail de nos activités, voici quelques chiffres-clé à retenir pour résumer 2024 :

Au cinéma : 92.324 personnes ont fréquenté nos salles, 485 films ont été projetés, 7.200 séances ont été programmées, nous avons organisé 192 événements (avant-premières, séances spéciales, rendez-vous), la part Art et Essai dans la programmation est de 86%, 52 pays ont été représentés dans les (co) productions, nous avons accueilli 251 séances scolaires et 19.285 élèves pour un total de 93 films du programme scolaire projetés.

A l'Espace jeu vidéo : 9.688 personnes ont expérimenté l'espace d'exposition, 926 se sont rendues sur nos 18 événements (intra et extra-muros), 1.507 élèves ont été formés lors de 74 ateliers pédagogiques, 248 jeux ont été sélectionnés et exposés, dont 22 jeux belges.

5. Cinéma

A. Les grandes lignes de la programmation

En 2018, après une première année d'exploitation, nous avons mené une analyse approfondie de nos chiffres et de nos publics. Cette réflexion nous a permis d'élaborer un plan stratégique définissant les fondements de notre identité.

Depuis, notre ambition est de consolider cet ADN, structuré autour de quatre axes de programmation, chacun répondant aux attentes spécifiques des quatre publics-cible du Quai10.

- 1 Le public « cinéphile » : le cinéma « de qualité ». Plutôt que l'appellation « cinéma d'art et essai », nous préférons parler de « cinéma de qualité », une notion qui reflète, selon nous, une ouverture plus large. Elle englobe aussi bien des œuvres pointues du cinéma d'auteur que des films grand public exigeants et soigneusement sélectionnés.
- 2 Ici, les blockbusters de chez Disney ou Pixar se partagent régulièrement l'affiche avec des films d'animation plus « Art et Essai » issus des 4 coins du monde.
- 3 Une programmation qui privilégie le cinéma documentaire et les séances « événements » via nos cycles et séances avec invité·es (voir en page 24).
- 4 Le public scolaire que nous développerons ci-après (voir page 33).

En complément de ces quatre axes fondamentaux, nous conservons la possibilité d'intégrer ponctuellement quelques « grosses productions », ceci afin de permettre au public carolo de profiter de certains films dans leur version originale étant donné que le cinéma localisé dans la partie haute de la ville, ne propose principalement que des versions françaises.

Le top 10 de 2024 est le parfait reflet de cette philosophie de programmation avec :

- 4 films « Art & Essai »
- 4 films « familiaux »
- 2 « blockbusters de qualité » en V.O.

5. Cinéma

A. Les grandes lignes de la programmation

Place	Titre original	Pays	Réalisateur-riche(s)	Version	Art & Essai	Public cible	Nombre d'entrées
1	<i>Le Comte de Monte-Cristo</i>	France	Alexandre de la Patellière et Matthieu Delaporte	V.O. et V.F.	Non	Tout public	4.327
2	<i>Vice-Versa 2</i>	États-Unis	Kelsey Mann	V.O. et V.F.	Non	Famille	3.627
3	<i>Vaiana 2</i>	États-Unis	David G. et Derrick Jr.	V.O. et V.F.	Non	Famille	2.522
4	<i>Un P'tit Truc en Plus</i>	France	Artus et Milan Mauger	V.F.	Non	Famille	1.958
5	<i>The Zone of Interest</i>	États-Unis, Angleterre	Jonathan Glazer	V.F.	Oui	Cinéphile	1.518
6	<i>L'Amour Ouf</i>	France	Gilles Lellouche	V.F.	Oui	Cinéphile	1.367
7	<i>Dune : Part Two</i>	États-Unis	Denis Villeneuve	V.F.	Non	Tout public	1.306
8	<i>C'è ancora domani</i>	Italie	Paola Cortellesi	V.F.	Oui	Cinéphile	1.284
9	<i>En Fanfare</i>	France	Emmanuel Courcol	V.O. et V.F.	Oui	Cinéphile	1.116
10	<i>Moi, Moche et Méchant 4</i>	États-Unis	Patrick Delage & Chris Renaud	V.O.	Oui	Famille	1.049
						Total	20.274

5. Cinéma

B. La part belle au cinéma d'Art et Essai

Cette ligne éditoriale nous permet de répondre pleinement aux exigences d'Europa Cinéma, qui impose un seuil minimum de 70% de séances consacrées aux films classés « Art et Essai ». Cet objectif est largement surpassé tant au niveau du nombre de films proposés qu'au niveau du nombre de séances planifiées.

- Programmation « normale » et « événementielle » :

Type	Films		Séances		Entrées	
	Nombre	%	Nombre	%	Nombre	%
Art & Essai	339	86,5%	5.366	77,2%	5.1823	71,0%
Non Art & Essai	53	13,5%	1.583	22,8%	2.1216	29,0%
Totaux	392	100%	6.949	100%	73.039	100%

- Programmation « scolaire » :

Type	Films		Séances		Entrées	
	Nombre	%	Nombre	%	Nombre	%
Art & Essai	73	93,59	181	94,76	14259	94,59
Non Art & Essai	5	6,41	10	5,24	816	5,41
Totaux	93	100%	251	100%	19.285	100%

- Programmation totale :

Type	Films		Séances		Entrées	
	Nombre	%	Nombre	%	Nombre	%
Art & Essai	386	87,73	5825	81,04	60417	77,21
Non Art & Essai	54	12,27	1363	18,96	17833	22,79
Totaux	485	100%	7.200	100%	92.324	100%

5. Cinéma

C. La part belle au cinéma belge

Depuis sa création, le Quai10 met un point d'honneur à mettre en lumière le cinéma belge dans ses salles. Ces sorties sont le plus souvent organisées lors d'une soirée « événement », avec la venue des équipes des films.

En 2024, pas moins de 71 films belges ont été inscrits à la programmation, totalisant 892 séances et attirant un public de 9.867 spectateur·rices. Cela signifie que plus d'une personne sur dix a franchi les portes du Quai10 pour découvrir un film belge, un résultat significatif !

Classement	Titre	Part belge	Genre	Séances	Entrées
1	<i>TKT</i>	Majoritaire	Drame	65	643
2	<i>Un silence</i>	Majoritaire	Drame	57	449
3	<i>Amal</i>	Majoritaire	Drame	38	484
4	<i>La nuit se traîne</i>	Majoritaire	Drame	55	375
5	<i>70 ans d'archives de Charleroi - Sonuma</i>	Majoritaire	Documentaire	3	361
6	<i>Une part manquante</i>	Minoritaire	Drame	32	315
7	<i>Io Capitano</i>	Minoritaire	Drame	44	304
8	<i>La plus précieuse des marchandises</i>	Minoritaire	Animation	29	266
9	<i>The Price of Money : A Largo Winch Adventure</i>	Minoritaire	Aventure / Thriller	55	217
10	<i>Une affaire de principe</i>	Minoritaire	Drame	45	213

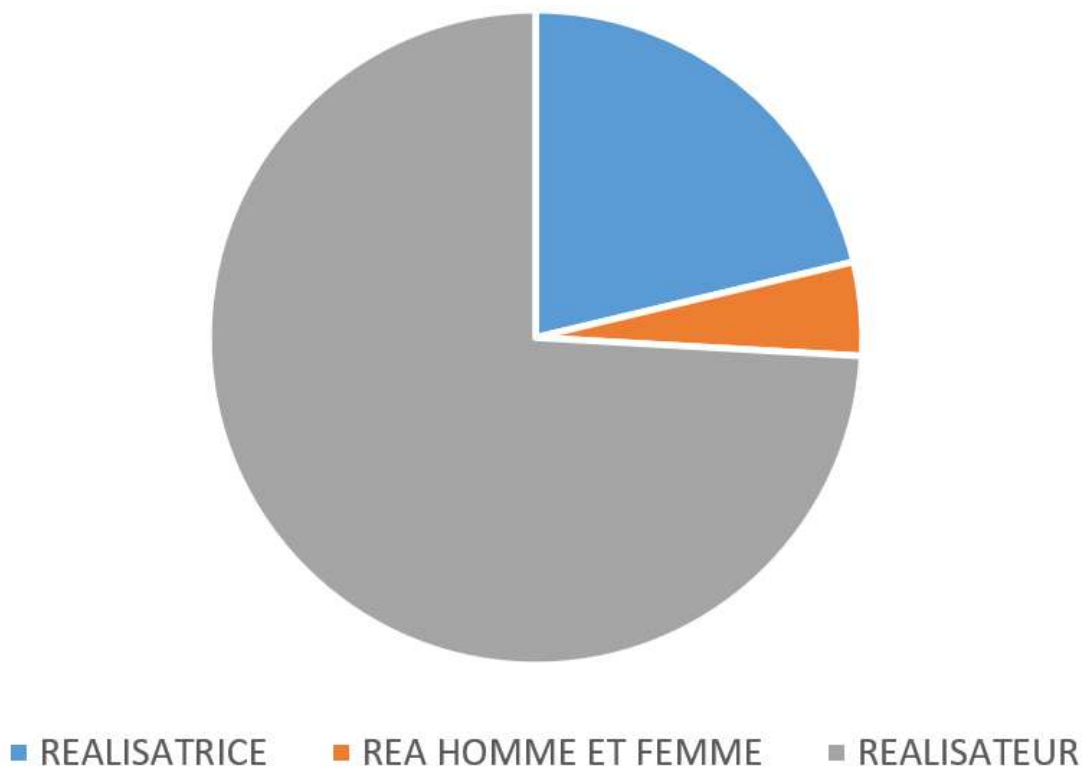
5. Cinéma

D. Étude genrée

Genre	Films		Séances		Entrées	
	Nombre	%	Nombre	%	Nombre	%
Réalisatrice	83	21,28	1.240	17,85	11.310	15,48
Mixte	18	4,62	118	1,7	2122	2,91
Réalisateur	289	74,1	5.590	80,45	59.534	81,51
Totaux	390	100%	6949	100%	73.039	10%

Il est indéniable que le nombre de films réalisés par des femmes reste largement inférieur à celui des films réalisés par des hommes. Nous accordons une attention particulière à cette question, mais le déséquilibre dans l'offre des distributeurs demeure encore trop important.

Proportion genrée



5. Cinéma

E. Analyse de la fréquentation

- Par mois

Mois	2019		2020		2021		2022		2023		2024	
	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%
Janvier	7.711	8,23	6.963	24,65	Fermeture Covid		5.969	8,81	6.262	8,00	6.967	7,5
Février	8.151	8,70	8.211	29,06			6.054	8,93	5.545	7,09	8.085	8,8
Mars	8.568	9,15	2.779	9,84			6.832	10,08	6.082	7,77	7.306	8
Avril	7.105	7,59	Fermeture Covid				5.531	8,16	7.090	9,06	5.938	6,4
Mai	5.872	6,27			48	0,14	4.414	6,51	4.836	6,18	4.392	4,8
Juin	3.733	3,99			2.911	8,34	2.943	4,34	3.284	4,20	6.084	6,6
Juillet	6.022	6,43	2.325	8,23	4.901	14,04	3.176	4,69	6.533	8,35	6.483	7
Août	6.000	6,41	2.671	9,45	4.533	12,98	3.224	4,76	5.448	6,96	4.934	5,3
Septembre	4.607	4,92	2.263	8,01	3.583	10,26	4.841	7,14	4.891	6,25	6.312	6,8
Octobre	10.181	10,87	3.040	10,76	6.497	18,61	5.902	8,71	6.879	8,79	7.490	8,1
Novembre	12.204	13,03	Fermeture Covid		5.231	14,98	7.602	11,22	7.085	9,05	11.786	12,8
Décembre	13.489	14,40			7.208	20,65	11.279	16,64	14.315	18,29	16.549	17,9
Totaux	93.643	100%	28.252	100%	34.912	100%	67.767	100%	78.250	100%	92.324	100%

Les chiffres de 2024 sont particulièrement encourageants, car nous avons presque égalé le record établi en 2019, avant la crise du Covid. Cette dynamique positive augure de belles perspectives pour 2025, d'autant plus que, depuis 2020, la fréquentation du Quai10 connaît une progression constante et significative (18% d'augmentation en 2024 par rapport à 2023).

5. Cinéma

E. Analyse de la fréquentation

- Par jour/heure

Créneau	Lundi		Mardi		Mercredi		Jeudi		Vendredi		Samedi		Dimanche	
	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%
Matin											1.424	2,04	2.757	3,95
1 > 14h	1.852	2,65	1.809	2,59	2.474	3,54	1.248	1,79	1.844	2,64	2.778	3,98	3.343	4,79
2 > 16h	1.494	2,14	1.373	1,97	1.210	1,73	1.347	1,93	1.360	1,95	2.853	4,09	3.808	5,45
3 > 18h	1.905	2,73	1.763	2,52	1.551	2,22	2.350	3,37	1.987	2,85	3.082	4,41	3.696	5,29
4 > 20h	1.953	2,8	3.079	4,41	3.170	4,54	3.563	5,1	3.324	4,76	3.617	5,18	1.811	2,59
Totaux	7.204	10,32	8.024	11,49	8.405	12,03	8.508	12,19	8.515	12,2	13.754	19,7	15.415	22,07

Il est intéressant de noter que le dimanche est le jour de plus grande affluence, avec une fréquentation deux fois supérieure à celle du lundi et atteignant un pic à 16h.

Une dynamique quelque peu différente lorsqu'on se concentre sur les séances « Jeune Public », dont le créneau de prédilection est plutôt le samedi à 14h.

Créneau	Mercredi				Samedi				Dimanche			
	Entrées	%	Séances	Spect./séance	Entrées	%	Séances	Spect./séance	Entrées	%	Séances	Spect./séance
Matin					891	10,74	117	7,6	1.209	14,58	108	11,2
1 > 14h	1.372	16,54	103	13,3	1.421	17,13	81	17,5	1.030	12,42	76	13,6
2 > 16h	359	4,33	51	7,0	819	9,87	52	15,8	707	8,52	46	15,4
3 > 18h	151	1,82	10	15,1	193	2,33	12	16,1	142	1,71	9	15,8
4 > 20h												

5. Cinéma

F. Répartition de la programmation (hors programmation scolaire)

- Par genre

Continent	Films		Séances		Entrées		Moyenne spect./ séance
	Nombre	%	Nombre	%	Nombre	%	
Fiction	291	74,6	5.865	84,4	54.694	74,88	9,3
Animation	61	15,6	1.027	14,8	15.564	21,31	15,15
Documentaire	38	9,7	55	0,79	2.558	3,5	46
Autre (Clap d'or + Finale FC24)	0	0	2	0,03	223	0,3	111,5
Totaux	390	100%	6.949	100%	73.039	100%	10,5

- Le cinéma d'animation

Classement	Titre	Réalisation	Séances	Entrées	Production belge
1	<i>Vice-Versa 2</i>	Kelsey Mann	185	3.627	Non
2	<i>Vaiana 2</i>	David G. et Derrick Jr.	68	2.522	Non
3	<i>Moi, moche et méchant 4</i>	Patrick Delage & Chris Renaud	106	1.049	Non
4	<i>Le robot sauvage</i>	Chris Sanders	58	865	Non
5	<i>Mufasa, Le Roi Lion</i>	Barry Jenkins	28	526	Non
6	<i>Kung Fu Panda 4</i>	Mike Mitchell & Stephanie Stine	36	493	Non
7	<i>Les chats au musée</i>	Vasiliy Rovenskiy	44	433	Non
8	<i>Blue & Compagnie</i>	John Krasinski	50	425	Non
9	<i>Niko, le petit renne</i>	Kari Juu-sonen	21	413	Non
10	<i>Garfield : héros malgré lui</i>	Mark Dindal	58	392	Non

5. Cinéma

F. Répartition de la programmation (hors programmation scolaire)

Conscientes que le top 10 du cinéma d'animation est composé presque exclusivement de grosses productions américaines, nous menons un travail constant et ambitieux pour valoriser le cinéma d'animation plus « Arthouse ». Des événements tels que « Les dimanches des tout-petits », « Le Petit Festival » ou le décrochage du festival « Anima » témoignent des nombreuses initiatives visant à offrir des alternatives dans le domaine du film d'animation.

● Top 10 du cinéma d'animation « Arthouse en 2024

Titre	Réalisation	Production belge	Séances	Entrées	Description
<i>Niko, le petit renne</i>	Kari Juusonon	Non	21	413	Ciné alternatif le 08/12/24
<i>La plus précieuse des marchandises</i>	Michel Hazanavicius	Oui	29	327	Ciné club le 27/11/24
<i>Léo, la fabuleuse histoire de Léonard de Vinci</i>	Jim Capobianco & Pierre-Luc Granjon	Non	30	326	2 séances Anima les 27/02/24 et 02/03/24
<i>Les inséparables</i>	Jérémy Degruson	Oui	30	264	-
<i>Les aventuriers de l'arche de Noé</i>	Sergio Machado	Non	21	200	Ciné alternatif le 21/04/24
<i>Sauvages</i>	Claude Barras	Non	29	158	-
<i>L'Incroyable Noël de Shaun le Mouton</i>	Steven Cox	Non	8	141	Séance spéciale Noël le 28/12/24
<i>La Tortue Rouge</i>	Michael Dudok de Wit	Non	1	130	Séance spéciale le 12/09/24 avec l'asbl Lire & Ecrire
<i>Le grand Noël des animaux</i>	Caroline Attia	Non	20	128	-
<i>Mars Express</i>	Jérémy Périn	Non	8	119	1 séance Anima 03/03/24 et Wake up ! le 17/10/24

5. Cinéma

F. Répartition de la programmation (hors programmation scolaire)

● Le cinéma documentaire

Étant donné nous savons combien il est difficile d'attirer du monde dans nos salles avec des films documentaires (à titre d'exemple « *Arno: Rock 'n' Roll Godverdomme* » n'a attiré que 25 spectateur·ices sur 7 séances), un soin tout particulier est apporté à ces sorties. Les films documentaires font presque systématiquement l'objet d'un événement permettant un moment d'échange après la séance et mobilisant le tissu associatif de Charleroi.

Titre	Réalisation	Production belge	Séances	Entrées	Description
<i>70 ans d'archives de Charleroi - Sonuma</i>	Multiple	Oui	3	513	3 séances spéciales en présence de la Sonuma
<i>Joan Baez : I am a noise</i>	Miri Navasky, Maeve O'Boyle et Karen O'Connor	Non	1	156	Ciné musique session + concert
<i>Barabar, le site archéologique du futur</i>	Patrice Pouillard	Non	1	130	Séance spéciale à l'initiative de " Jayan Film "
<i>Cobalt, l'envers du rêve électrique</i>	Quentin Noirfalisse et Arnaud Zajtman	Oui	1	113	Cycle Ciné Wake up !
<i>Plus jamais silencieuses</i>	Caroline Pierret Pirson	Non	1	113	Séance spéciale en présence de l'équipe
<i>Echo(e)s</i>	Chloé De Bon	Oui	1	100	Séance spéciale en présence de l'équipe
<i>Les roues de l'avenir</i>	Charlotte Brunier et Romain Mercieux	Oui	1	96	Séance privée à l'initiative de l'association " Pro Vélo "
<i>Une des mille collines</i>	Bernard Bellefroid	Oui	1	80	Séance spéciale en présence de l'équipe
<i>Les hommes d'argile</i>	Mourad Boucif	Oui	1	80	Séance spéciale en présence de l'équipe

● Le court-métrage

Nous avons tenté plusieurs formules pour promouvoir le format court. « Les midis du court », « Les apéros du court », l'organisation de soirées regroupant plusieurs courts en présence des équipes... Malheureusement toutes nos tentatives sont restés vaines, le public carolo boudant ce genre pourtant essentiel au lancement d'une carrière.

Nous avons l'ambition de développer le concept d'une « boîte à court-métrage » sous la forme d'un photomaton accessible en libre accès mais il s'agit là d'un projet ambitieux qui nécessitera un financement spécifique.

6. Événements

A. Introduction

En 2024, le Quai10 a eu le privilège d'accueillir et/ou d'organiser plus de 190 événements exceptionnels : des avant-premières en présence d'invité.es, des projections spéciales, des rétrospectives de films classiques, des rendez-vous thématiques, des événements dédiés aux jeunes publics, des débats, ainsi que deux festivals. Bien que ces formats se distinguent par leur grande diversité, ils partagent tous une même volonté : une programmation qui mêle harmonieusement films d'auteurs et blockbusters, œuvres contemporaines et classiques, tout en s'ouvrant à d'autres formes artistiques au-delà du cinéma. Séries, jeux vidéo indépendants et expositions immersives viennent ainsi enrichir l'expérience cinématographique, abordée sous un angle ludique, inclusif et accessible. L'essor des plateformes de streaming et la disparition de l'exclusivité du contenu n'ont fait que renforcer l'attractivité de ce qui reste la force principale de la salle de cinéma : l'expérience sociale. Depuis son ouverture en 2017, le Quai10 s'inscrit pleinement dans cette vision, en faisant de chaque séance un lieu collectif de découvertes, de rencontres et de création. Les événements mentionnés ci-dessous en sont le reflet fidèle.



6. Événements

B. Séances en présence d'invités-es

- 7 fictions / 9 documentaires / 1 série TV belges mis en lumière en présence des cinéastes au Quai10
- 13 projets soutenus par le Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel
- 3 films nommés aux Magritte du Cinéma 2025
- 1.338 entrées sur 17 séances (78/séance)
- Top 3 audience :
 1. *Trentenaires* de Camille Didion & Maxime Pasque – 194 entrées
 2. *TKT* de Solange Cicurel – 149 entrées
 3. *L'art d'être heureux* de Stefan Liberski – 135 entrées



6. Événements

B. Séances en présence d'invité-es

Date	Film	Réalisateur-riche	Genre	Total entrées
16 janvier 2024	<i>Un Silence</i>	Joachim Lafosse	Drame	129
13 février 2024	<i>Hawar, nos enfants bannis</i>	Pascale Bourgaux	Documentaire	4
15 février 2024	<i>Une des mille collines</i>	Bernard Bellefroid	Documentaire	80
18 février 2024	<i>Quitter la nuit</i>	Delphine Girard	Drame	63
21 mars 2024	<i>Les hommes d'argile</i>	Mourad Boucif	Drame	80
4 avril 2024	<i>Il pleut dans la maison</i>	Paloma Sermon-Dai	Comédie dramatique	39
17 avril 2024	<i>Trentenaires (série TV)</i>	Camille Didion & Maxime Pasque	Série TV	194
23 avril 2024	<i>Rien à guérir: récits et témoignages de thérapies de conversion</i>	Axel Winkel, Basile Beauvois, Vincent Blairon, Bertrand Vandeloise	Documentaire	27
16 mai 2024	<i>Ce qui nous lie</i>	Sonam Larcin	Documentaire	32
13 juin 2024	<i>Echo(e)s</i>	Chloé De Bon	Documentaire	100
20 septembre 2024	<i>TKT</i>	Solange Cicurel	Drame	149
7 novembre 2024	<i>L'Oro del Cam(m)ino</i>	Nathalie Rossetti & Turi Finocchiaro	Documentaire	50
13 novembre 2024	<i>L'art d'être heureux</i>	Stefan Liberski	Comédie	135
16 novembre 2024	<i>Chez Jolie Coiffure</i>	Rosine Mbakam	Documentaire	51
18 novembre 2024	<i>Une part manquante</i>	Guillaume Senez	Drame	72
28 novembre 2024	<i>Plus jamais silencieuses</i>	Caroline Pierret Pirson	Documentaire	113
28 novembre 2024	<i>Covid Boys</i>	Simon Torbeyns, Oscar Briou & Eduard De Vos Van Steenwijk	Mockumentaire	20
Total				1.338

6. Événements

C. Séances spéciales

- 4.046 entrées sur 51 séances (79/séance).
- 37 collaborations avec le tissu associatif local, les institutions et les opérateurs culturels.
- Des projections inédites (*70 ans d'archives carolo* – collaboration avec la Sonuma), la diffusion de films cultes (*Titanic* de James Cameron, *Love Actually* de Richard Curtis) et des films bénéficiant de moins de visibilité mis en lumière à travers des collaborations avec les partenaires locaux (*The Summer with Carmen* de Zachariás Mavroidis – collaboration avec le Service égalité des chances de la Ville de Charleroi, *La tortue rouge* de Michael Dudok de Wit – collaboration avec Lire et écrire, *Les Survivants* de Guillaume Renusson – collaboration avec le Centre Régional d'Intégration de Charleroi).
- Top 3 audience :
 1. *70 ans de la RTBF* en collaboration avec la Sonuma – 203 entrées.
 2. *Barbie* de Greta Gerwig en collaboration avec Charleroi CentreVille – 200 entrées.
 3. *Back to black* de Sam Taylor-Johnson – 195 entrées

Date	Film	Réalisateur-ric	Partenaire(s)	Total entrées
3 janvier 2024	<i>Le chat du rabbin</i>	Joann Sfar & Antoine Delesvaux	PBA	32
18 janvier 2024	<i>Archives Sonuma</i>		Sonuma	203
24 janvier 2024	<i>Paysans du ciel à la terre</i>	Hervé Payen	Fugea	60
30 janvier 2024	<i>The Zone of Interest</i>	Jonathan Glazer	-	93
1er février 2024	<i>Scrapper</i>	Charlotte Regan	-	194
7 février 2024	<i>Adults in the room</i>	Costa-Gavras	Financité, MOC & Cenforsoc	73
10 février 2024	<i>Dune</i>	Denis Villeneuve	-	43
12 février 2024	<i>Amour</i>	Michael Haneke	Mutualité Chrétienne	105
14 février 2024	<i>Titanic</i>	James Cameron	-	27
12 mars 2024	<i>C'è ancora domani</i>	Paola Cortellesi	-	154
15 mars 2024	<i>Là où les putains n'existent pas</i>	Ovidie	Médecins du Monde	53
17 mars 2024	<i>Archives Sonuma</i>	Multiple	Sonuma	130
21 mars 2024	<i>Joan Baez: I am a noise</i>	Miri Navasky, Karen O'Connor & Maeve O'Boyle	-	156
4 avril 2024	<i>The Zone of Interest</i>	Jonathan Glazer	Centre Régional d'Intégration de Charleroi	66

6. Événements

C. Séances spéciales

Date	Film	Réalisateur·rice	Partenaire(s)	Total entrées
9 avril 2024	<i>Maria Montessori - la nouvelle femme</i>	Léa Todorov	-	80
11 avril 2024	<i>Le Château de Cagliostro</i>	Hayao Miyazaki	-	47
8 mai 2024	<i>La couleur du sacrifice</i>	Mourad Boucif	Plateforme anti-fascisme	61
16 mai 2024	<i>En attendant les robots</i>	Natan Castay	-	6
22 mai 2024	<i>The Stones and Brian Jones</i>	Nick Broomfield	-	30
25 mai 2024	<i>Ready Player One</i>	Steven Spielberg	-	3
26 mai 2024	<i>Tom à la ferme</i>	Xavier Dolan	PBA	21
1er juin 2024	<i>Simon Kimbangu</i>	Masumu Drbrindet	Soleil Levant	60
5 juin 2024	<i>Quand la police tue</i>	Cécile Guypen	Présence et Action Culturelles	67
8 juin 2024	<i>Diffusion de courts métrages</i>		DuCinéDa	100
26 juin 2024	<i>C'è ancora domani</i>	Paola Cortellesi	CSC	69
30 juin 2024	<i>Bureau 2, la mission</i>	Marcus Onalundula	Centre Régional d'Intégration de Charleroi	60
11 juillet 2024	<i>Barbie</i>	Greta Gerwig	Charleroi CentreVille	200
18 juillet 2024	<i>Wonka</i>	Paul King	Charleroi CentreVille	120
25 juillet 2024	<i>Bob Marley: One Love</i>	Reinaldo Marcus Green	Charleroi CentreVille	50
1er août 2024	<i>Karaoke</i>	Stéphane Ben Lahcene	Charleroi CentreVille	120
2 août 2024	<i>The Summer with Carmen</i>	Zacharias Mavroidis	Service égalité des chances de la Ville de Charleroi	98
22 août 2024	<i>Back to black</i>	Sam Taylor-Johnson	-	195
5 septembre 2024	<i>Archives Sonuma</i>		Sonuma	180
12 septembre 2024	<i>La tortue rouge</i>	Michael Dudok de Wit	Lire et Écrire	130

6. Événements

C. Séances spéciales

Date	Film	Réalisateur-riche	Partenaire(s)	Total entrées
26 septembre 2024	<i>Retro Therapy</i>	Élodie Lélou	Fédération Wallonie-Bruxelles	44
6 octobre 2024	<i>En corps</i>	Cédric Klapisch	PBA	23
12 octobre 2024	<i>The Trust Fall</i>	Kym Staton	Centre Régional d'Intégration de Charleroi	65
20 octobre 2024	<i>Whiplash</i>	Damien Chazelle	Eden	25
27 octobre 2024	Documentaire COCAD		COCAD	60
13 octobre 2024	<i>Indes Galantes</i>	Philippe Béziat	ULB	54
14 octobre 2024	<i>Sous les coûts</i>	Benjamin Durand	Financité	60
14 octobre 2024	<i>On achève bien les chevaux</i>	Sydney Pollack	ULB	54
15 novembre 2024	<i>Dancing in A-Yard</i>	Manuela Dalle	ULB	54
20 novembre 2024	<i>Un triomphe</i>	Emmanuel Courcol	Journées nationales de la prison	50
29 novembre 2024	Documentaire COCAD		COCAD	60
3 décembre 2024	<i>Chansigneuses, la musique au bout des doigts</i>	Éléonore Vanel	Service égalité des chances de la Ville de Charleroi	74
5 décembre 2025	<i>Intensif</i>	Baptiste Maryns & Maryse Williquet	Nature & Progrès	50
8 décembre 2025	<i>Niko, le petit renne: Mission père Noël</i>	Kari Juusonen & Jørgen Lerdam	Alternative 21	59
10 décembre 2024	<i>Les Survivants</i>	Guillaume Renusson	Centre Régional d'Intégration de Charleroi	80
28 décembre 2024	<i>L'incroyable Noël de Shaun le mouton</i>	Steve Cox, Liz Whitaker & David Scanlon	-	91
28 décembre 2024	<i>Love Actually</i>	Richard Curtis	-	57

6. Événements

D. Rendez-vous

- 11 rendez-vous destinés aux différents publics et ayant pour objectif de fidéliser ceux-ci :
 - » Public cinéphile (Ciné Club, Coup de poing, Incarnations du mal à l'écran, Cinecittà).
 - » Public familial (Dimanche des tout-petits, Ciné Manette).
 - » Public associatif et engagé (Wake Up !, Matinées du zen).
 - » Public fragilisé (Thé FLE, Ciné Audiodécrit).
- 4.356 entrées sur 92 séances (47/séance).
- Naissance d'un rendez-vous novateur alliant session de jeux vidéo et projection dans la salle de cinéma : Ciné Manette.
- Tous nos rendez-vous voient leur fréquentation augmenter par rapport à 2023 – 4.356 entrées en 2024 contre 3.285 en 2023 (47/séance en 2024 vs 38/séance en 2023). À nombre de séances égales, une croissance de +7%, donc.
- Top 3 audience :
 1. Thé FLE – 90 entrées/séance.
 2. Cinecittà – 81 entrées/séance.
 3. Ciné Audiodécrit – 70 entrées/séance.



6. Événements

D. Rendez-vous

Cycle	Bref descriptif	Collaboration	Nombre de séances	Total entrées	Moyenne / séance
Cinecittà	Mise en lumière du cinéma italien contemporain	Consulat Général d'Italie à Charleroi	5	573	114,6
Thé FLE	Apprentissage de la langue française par le cinéma	Centre Régional d'Intégration de Charleroi	5	551	110,2
Dimanche des tout-petits	Séances conçues pour les enfants dès 3 ans	-	11	904	82,18
Ciné audiodécrit	Séances en audiodescription	Les Amis des Aveugles, EQLA et CAL Charleroi	4	292	73
Ciné manette	Session de jeux vidéo suivie de la projection d'un film en lien	-	3	133	44
Wake up !	Ciné-débat autour des enjeux sociétaux actuels	Financité et le Mumons	5	319	63,8
Matinées du zen	Thématique zen avec une animation en lien avec le film	-	6	219	36,5
Ciné seniors	Programmation destinée aux seniors	Service des aînés de la Ville de Charleroi	11	332	30,18
Coup de poing	Films différents, irrévérencieux et déjantés	-	2	58	29
Les incarnations du mal à l'écran	Films cultes	Hainaut Culture Tourisme	3	86	28,66
Ciné Club	Ciné-débat hebdomadaire autour d'une sortie nationale	Hainaut Culture Tourisme	38	892	23,47

6. Événements

E. Festivals

- 743 entrées sur 32 séances (23/séance).
- Retour du Festival du Film au Féminin en 2025.

Festival	Date	Nombre de séances	Total entrées
Décentralisation du Festival Anima	du 1er au 10 mars 2024	12	197
Le Petit Festival	du 19 octobre au 3 novembre 2024	20	546

Nous développons les activités réalisées pour ces festivals dans le volet « jeune public » en page 34.



6. Événements

F. Conclusion et perspectives

L'organisation d'événements dans ce cadre dynamique revêt une importance primordiale, tant pour la ville que pour ses habitant·es. Le Quai10 se présente comme un véritable carrefour de promotion du cinéma sous toutes ses formes. En proposant des projections spéciales, des rendez-vous thématiques ou des avant-premières, nous offrons à un large public l'opportunité de découvrir des œuvres cinématographiques variées, parfois peu connues ou difficilement accessibles ailleurs.

La diversité des événements organisés participe également à l'enrichissement du paysage culturel de Charleroi, en offrant des expériences uniques et inoubliables. Le Quai10 se distingue ainsi comme un lieu de rencontre indispensable pour la communauté locale. À travers des débats, des rencontres avec des cinéastes, des ateliers ou des festivals, nous encourageons les échanges, favorisons le dialogue et renforçons le tissu social de la ville. Ces événements constituent aussi des moments de sensibilisation à des enjeux sociétaux, culturels et environnementaux, tout en stimulant la réflexion et la créativité. Dans une volonté de dynamiser ces initiatives, nous collaborons avec d'autres institutions culturelles, des entreprises locales et des associations, afin de créer des synergies et de nous positionner comme un acteur majeur de la promotion de la diversité culturelle et de la cohésion sociale.

En 2025, nous continuerons à développer cette dynamique en renforçant les activités transversales qui allient cinéma et jeu vidéo, tout en explorant de nouvelles propositions et en affinant les concepts existants. Cette démarche s'inscrit dans plusieurs objectifs, parmi lesquels la diversification de l'offre culturelle, l'attraction de nouveaux publics et l'exploration de formats innovants. À travers cette volonté, le Quai10 aspire à moderniser l'expérience cinématographique et à l'adapter aux attentes et préférences en constante évolution des spectateur·ices.

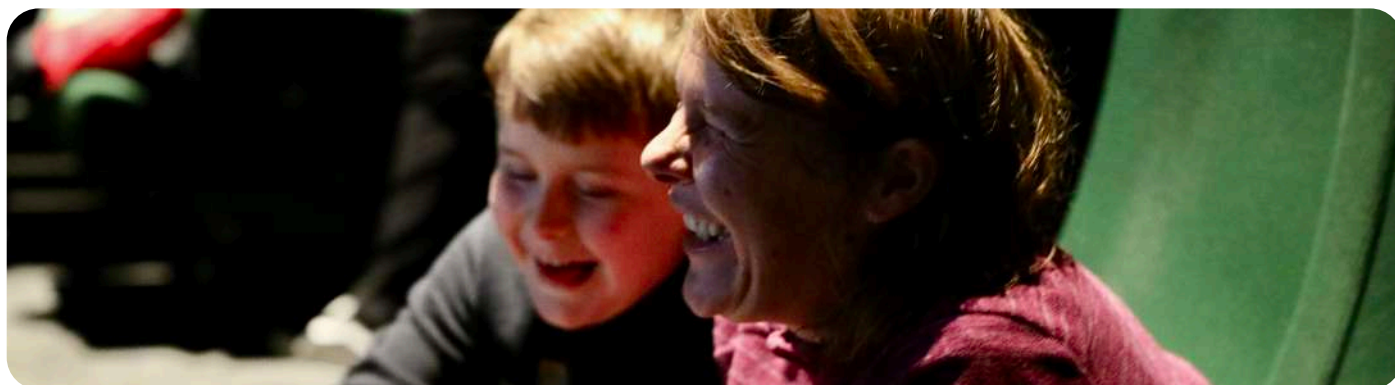


7. Programmation cinéma jeune public et événements

A. Introduction

Au Quai10, le jeune public revêt une importance toute particulière dans la stratégie globale de développement des audiences. D'une part, c'est dans l'approche de ce public en particulier que nous mettons en œuvre une grande partie de nos missions d'éducation et de sensibilisation à l'image animée et d'éducation aux médias, et d'autre part, les jeunes générations constituent tout simplement notre public cinéphile futur.

Les propositions cinématographiques de qualité pour les jeunes audiences ne manquent pas et sont bien entendu intégrées à la programmation générale et à la programmation scolaire, mais notre spécificité tient aussi dans l'accompagnement que nous proposons autour de ces projections : animations, débats, activités exclusives, sont autant d'outils que nous proposons pour aller plus loin dans la compréhension des œuvres, pour stimuler la réflexion critique et soutenir l'apprentissage de savoirs-être indispensables à la construction des citoyennes et citoyens de demain.



7. Programmation cinéma jeune public et événements

B. Le Petit Festival

Le Petit Festival a fêté sa 9ème édition en 2024. Il s'agit d'un événement conçu spécialement pour les enfants de 3 à 12 ans, et qui leur donne l'occasion de se confronter à un cinéma de qualité, sensiblement différent de celui des grosses productions américaines, et d'autant plus riche et divertissant.

Programmé durant les congés d'automne, il propose une série d'activités qualitatives autour du cinéma, à une période où les sorties jeune public sont limitées : films exclusifs, avant-premières, animations créatives font de cet événement un véritable rendez-vous pour les cinéphiles en herbe.

En 2024, Le Petit Festival, habituellement programmé à la salle Côté Parc se tient côté Quai10 où il peut ainsi étendre sa programmation aux différentes sorties nationales du moment. Le nombre de séances prévues est ainsi doublé. La programmation s'ouvre également à des séances destinées à un plus large public.

En 2023, il comptabilise 196 spectateurs, soit une moyenne de 23 spectateurs /séance.

Date	Film	Entrées
22 octobre 2023	<i>Nina et le secret du hérisson</i>	4
29 octobre 2023	<i>Superasticot</i>	44
30 octobre 2023	<i>Bonjour le monde!</i>	8
31 octobre 2023	<i>Yakari</i>	30
1er novembre 2023	<i>La colline aux cailloux</i>	24
1er novembre 2023	<i>Tante Hilda!</i>	10
2 novembre 2023	<i>Un amour de cochon</i>	13
3 novembre 2023	<i>Les aventures d'Emile à la ferme</i>	23
5 novembre 2023	<i>Le voyage en ballon</i>	40

7. Programmation cinéma jeune public et événements

B. Le Petit Festival

En 2024, le festival rassemble 546 spectateur·ices avec une moyenne de 27/séance.

Le Petit Festival 2024 enregistre une augmentation de fréquentation de 17% par rapport à l'édition de 2023 et nous conforte dans la pertinence de cet axe de programmation pour les années à venir.

Date	Film	Entrées
19 octobre 2024	<i>Chouette, un jeu d'enfants</i>	29
20 octobre 2024	<i>Les petits singuliers</i>	21
21 octobre 2024	<i>MacPat, le chat chanteur</i>	31
22 octobre 2024	<i>Renard et Lapine sauvent la forêt</i>	22
23 octobre 2024	<i>Flow, le chat qui n'avait pas peur de l'eau</i>	29
23 octobre 2024	<i>Sauvages</i>	11
24 octobre 2024	<i>Une guitare à la mer</i>	13
25 octobre 2024	<i>Arrietty le petit monde des chapardeurs V.F.</i>	6
25 octobre 2024	<i>Arrietty le petit monde des chapardeurs V.O.</i>	21
27 octobre 2024	<i>Harold et le crayon magique</i>	5
28 octobre 2024	<i>Les petits singuliers</i>	17
29 octobre 2024	<i>MacPat, le chat chanteur</i>	27
30 octobre 2024	<i>Au fil de l'eau</i>	27
30 octobre 2024	<i>Bambi</i>	40
31 octobre 2024	<i>Mon petit Halloween</i>	66
31 octobre 2024	<i>La famille Addams</i>	18
1er novembre 2024	<i>Le vent se lève V.F.</i>	6
1er novembre 2024	<i>Le vent se lève V.O.</i>	31
2 novembre 2024	<i>Flow, le chat qui n'avait pas peur de l'eau</i>	23
2 novembre 2024	<i>La sorcière dans les airs</i>	103
Total		546

7. Programmation cinéma jeune public et événements

B. Le Petit Festival

- Les animations du Petit Festival 2024

Certains films sont l'occasion de rencontres qualitatives avec le public, et d'exploration des techniques et des thématiques abordées dans les projections. Des moments ludiques et créatifs entièrement gratuits, pour petit·es et grand·es, et pensées pour chaque tranche d'âge.

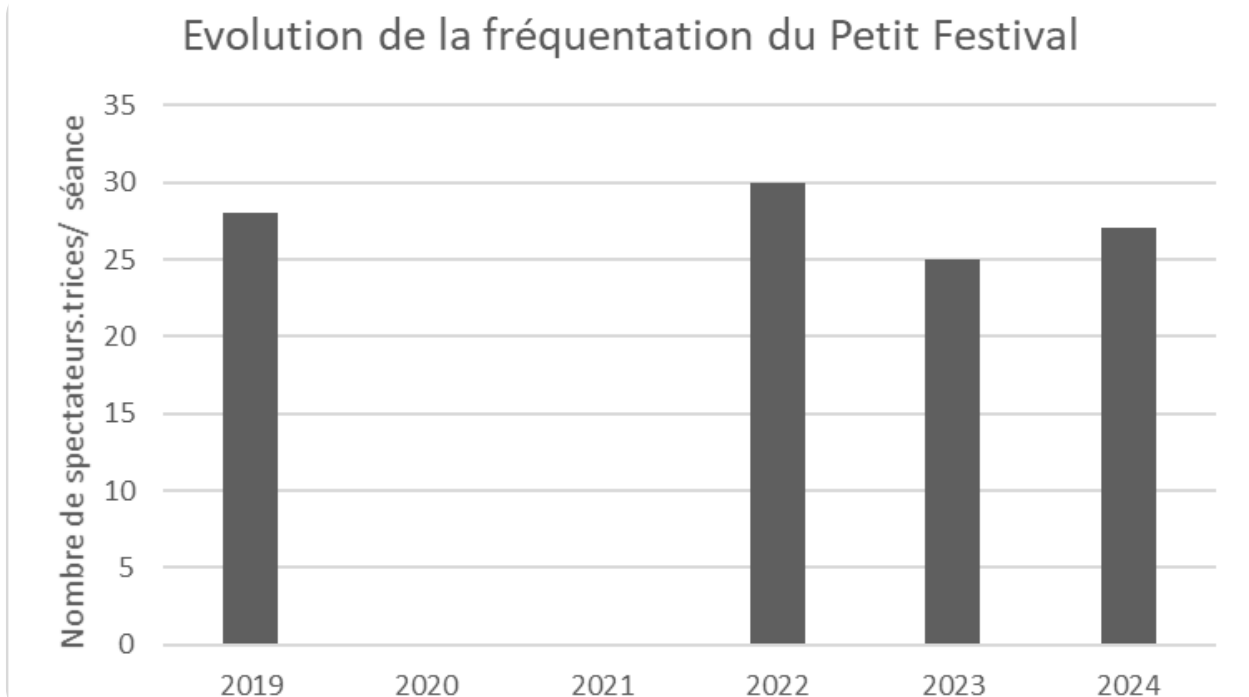
- *Sauvages* : réalisation d'un personnage en pâte à modeler écologique et introduction à la technique « stop motion ».
- *Harold et le crayon magique* : animation philosophique en collaboration avec Le Centre d'Action Laïque.
- *Bambi* : exploration du thème des animaux et de l'écologie : réalisation d'un abri à oiseaux et sensibilisation à la préservation des écosystèmes naturels.
- *La famille Addams* : Ciné manette – une activité où cinéma et jeu vidéo se rencontrent, dans une ambiance 100% Halloween, renforçant ainsi les liens entre les 2 médias. Une animation 100% familiale où les parents peuvent échanger avec leurs enfants autour d'un film intemporel et intergénérationnel.
- *La sorcière dans les airs* : chasse aux dragons dans la salle de cinéma : animation ludique sur le principe de la chasse au trésor sur le thème d'Halloween, pour les tout-petits.
- *Activité décoration de totebags* : durant cette édition du Petit Festival, les jeunes festivalier·ères étaient invité·es à remplir une carte de participation aux différentes activités (projections, animations et passage à l'Espace jeu vidéo). Sur présentation de la carte dûment remplie, iels pouvaient recevoir gratuitement un totebag Quai10 et participer à un tirage au sort pour tenter de remporter des goodies. Le dernier samedi du festival, un stand de décoration des totebags permettait de venir personnaliser son sac à l'aide de pochoirs.

Les animations proposées ont attiré 159 enfants, ce qui représente 29% du public du Petit Festival.

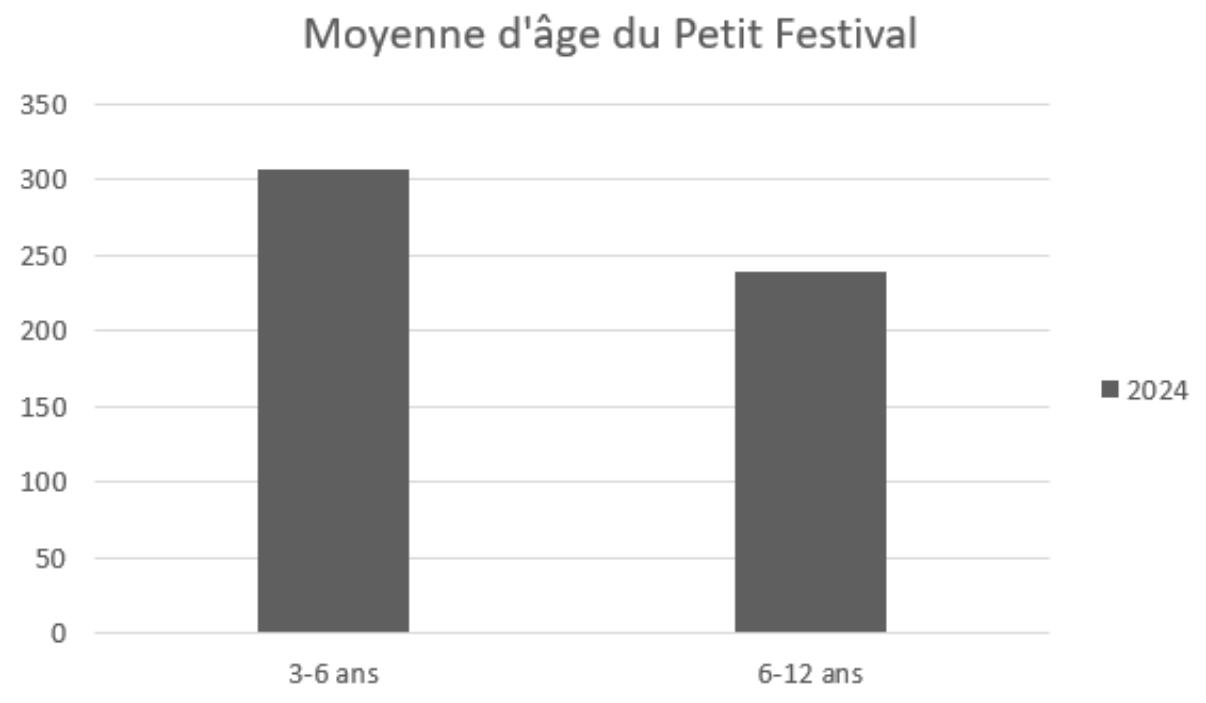
7. Programmation cinéma jeune public et événements

B. Le Petit Festival

- Historique de la moyenne des entrées du Petit Festival



En 2024, celui-ci a attiré 307 enfants âgés de 3 ans à 6 ans et 239 enfants de plus de 6 ans. En moyenne, les tout-petits représentent 57 % du public du Petit Festival.



7. Programmation cinéma jeune public et événements

B. Le Petit Festival

Cette tendance réside dans le fait que l'offre cinéma, adaptée aux tout-petits, fait partie de notre particularité de programmation. En effet, contrairement aux cinémas commerciaux de la région de Charleroi, le Quai10 propose un cinéma de qualité, dont la durée, les conditions de projection et les thématiques sont adaptés aux plus petits.



7. Programmation cinéma jeune public et événements

C. Anima

Le Festival international du film d'animation de Bruxelles, Anima, s'exporte au Quai10 depuis de nombreuses années. Il est l'occasion parfaite pour explorer une grande variété de films d'animation de qualité venant du monde entier.

La décentralisation du festival Anima se déroule pendant les congés de détente et permet de varier l'offre cinéma à destination des enfants et des adolescents à cette période.

En 2023, il comptabilise 387 spectateur·ices avec une moyenne de 33/séance.

Date	Film	Entrées
21 février 2023	<i>Interdit aux chiens et aux italiens</i>	139
21 février 2023	<i>Le lion et les 3 brigands</i>	0
22 février 2023	<i>Knor/Un amour de cochon</i>	22
23 février 2023	<i>Sign a bit of harmony</i>	7
24 février 2023	<i>Le lion et les 3 brigands</i>	5
25 février 2023	<i>Un hérisson dans la neige</i>	21
27 février 2023	<i>Un hérisson dans la neige</i>	23
28 février 2023	<i>Interdit aux chiens et aux italiens</i>	103
1er mars 2023	<i>Un hérisson dans la neige</i>	35
2 mars 2023	<i>Knor/Un amour de cochon</i>	18
3 mars 2023	<i>Sign a bit of harmony</i>	8
4 mars 2023	<i>Knor/Un amour de cochon</i>	6
Total		387

7. Programmation cinéma jeune public et événements

C. Anima

En 2024, il comptabilise 197 spectateur·ices avec une moyenne de 17/séance.

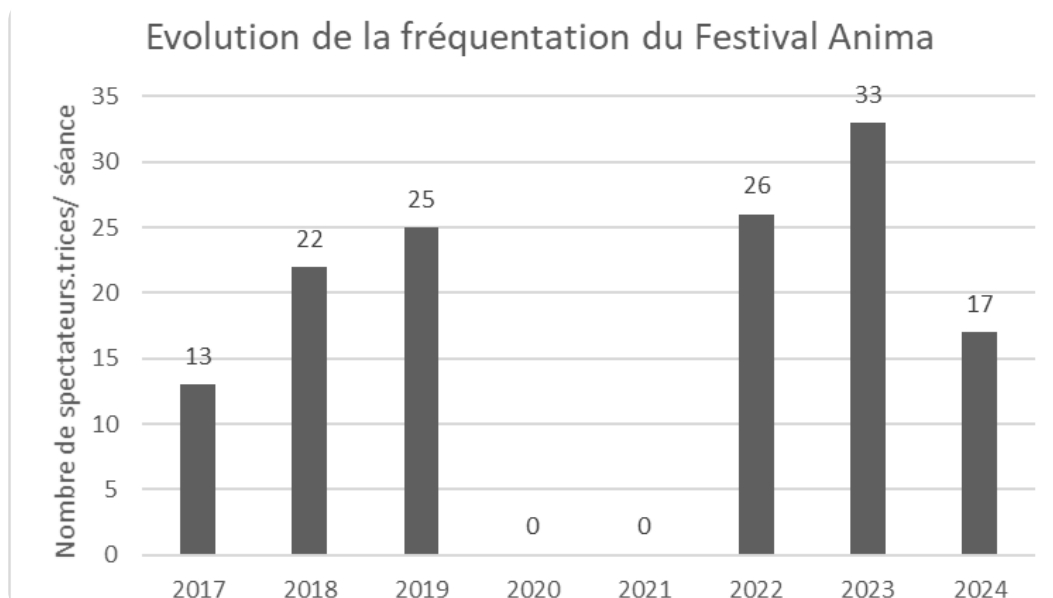
Date	Film	Entrées
24 février 2024	<i>Capelito fait son cinéma</i>	0
24 février 2024	<i>Robot Dreams</i>	8
25 février 2024	<i>Colargol, l'ours qui chante</i>	17
26 février 2024	<i>Les mésaventures des Joe</i>	17
27 février 2024	<i>Léo, la fabuleuse histoire de Léonard de Vinci</i>	36
28 février 2024	<i>Colargol, l'ours qui chante</i>	15
28 février 2024	<i>Linda veut du poulet !</i>	15
29 février 2024	<i>Les mésaventures des Joe</i>	2
1er mars 2024	<i>Le grand magasin</i>	9
2 mars 2024	<i>Linda veut du poulet !</i>	1
2 mars 2024	<i>Léo, la fabuleuse histoire de Léonard de Vinci</i>	37
3 mars 2024	<i>Mars Express</i>	40
4 mars 2024	<i>Knor/Un amour de cochon</i>	6
Total		197

Entre l'édition 2024 et celle établie en 2023, la décentralisation du Festival international du film d'animation de Bruxelles, Anima, enregistre une perte de fréquentation de près de 48%. Après analyse et comparaison avec les années précédentes, cette baisse de fréquentation s'explique par une proposition de programmation moins attractive que les années précédentes. En effet, depuis l'ouverture du Quai10, la décentralisation du Festival Anima maintient une moyenne de 22,6 spectateurs/séance. L'année 2023 avait été particulièrement fructueuse grâce à des films porteurs, très attendus par le public (*Interdit aux chiens et aux italiens* et *Un amour de cochon*) et proposés en avant-première.

7. Programmation cinéma jeune public et événements

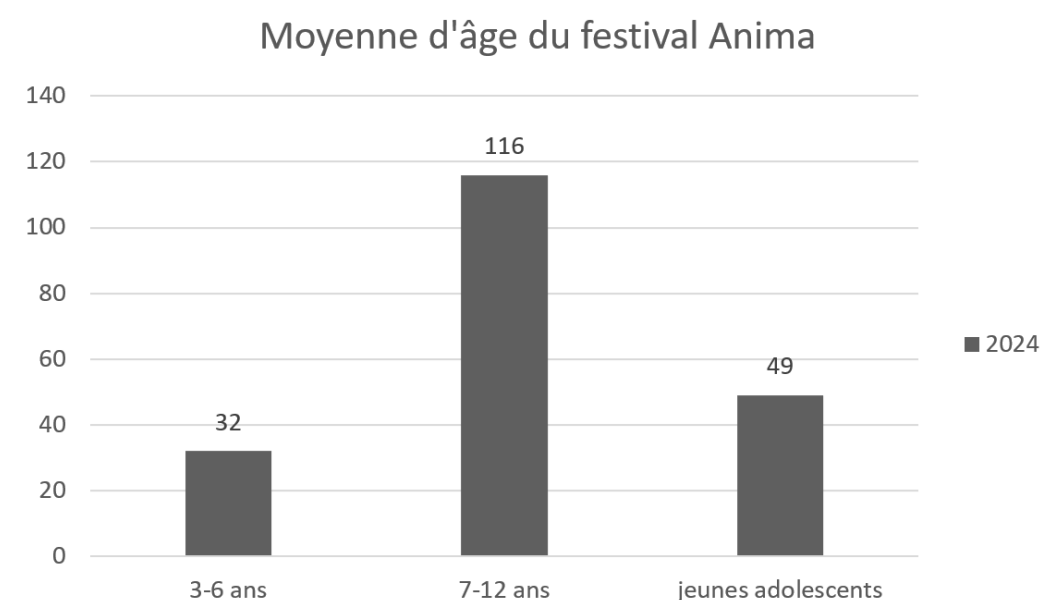
C. Anima

- Historique de la moyenne des entrées du Festival Anima



Le Festival Anima attire un public d'enfants moins varié. En effet, la programmation se concentre sur un public d'enfants de plus de 6 ans et propose aussi une sélection pointue pour les jeunes adolescents, un public moins enclin au cinéma d'Art et Essai.

En 2024, celui-ci a attiré 32 enfants âgés de 3 ans à 6 ans, 116 enfants de plus de 6 ans et 49 adolescents. En moyenne, les enfants de plus de 6 ans représentent 58 % du public du festival Anima. Les adolescents représentent 25 %.



7. Programmation cinéma jeune public et événements

D. Dimanche des tout-petits

Le dimanche des tout-petits est le nouveau rendez-vous récurrent pour les familles et les plus jeunes enfants, dès 3 ans. Ce projet a vu le jour en avril 2023. Tous les 1ers dimanches du mois, une séance de cinéma est spécialement conçue pour permettre une première expérience cinéma dans des conditions optimales. Au programme, un film court mais captivant, d'une durée de moins d'une heure, projeté dans une salle doucement éclairée et avec un son tout doux, parfait pour les oreilles sensibles des petits bouts.

Le dimanche des tout-petits est l'occasion unique de partager avec eux la magie du cinéma dans un cadre confortable et rassurant.

353 spectateur·ices ont été comptabilisé·es en 2023, soit une moyenne de 45/séance.

Date	Film	Entrées
2 avril 2023	<i>Grosses colères et fantaisies</i>	54
7 mai 2023	<i>Jardins enchantés</i>	49
4 juin 2023	<i>Le cochon, le renard et le moulin</i>	10
2 juillet 2023	<i>Zébulon le dragon</i>	39
6 août 2023	<i>Les contes de la mer</i>	62
3 septembre 2023	<i>L'anniversaire de Tommy</i>	31
1er octobre 2023	<i>Les fables de monsieur Renard</i>	43
3 décembre 2023	<i>Pat et Mat en hiver</i>	65
Total		353

Fort de son succès en 2023, le concept du projet du Dimanche des tout-petits est maintenu et renforcé. Il propose, pour l'année 2024, des animations créatives gratuites en lien avec le film vu, à l'issue de la projection.

Le Dimanche des tout-petits fidélise de cette manière son public, comme le démontrent les résultats de fréquentation en 2024 : 934 spectateur·ices ont été comptabilisé·es en 2024, soit une moyenne de 77/séance, soit une augmentation de fréquentation de + 71%.

7. Programmation cinéma jeune public et événements

D. Dimanche des tout-petits

Date	Film	Entrées
7 janvier 2024	<i>Jean-Michel le caribou</i>	60
4 février 2024	<i>L'odyssée de Choum</i>	107
3 mars 2024	<i>Capelito fait son cinéma</i>	42
7 avril 2024	<i>Les Tourouges et les Toubleus</i>	108
5 mai 2024	<i>La baleine et l'escargote</i>	73
2 juin 2024	<i>La ronde des couleurs</i>	70
7 juillet 2024	<i>Un petit air de famille</i>	93
4 août 2024	<i>La grande aventure de Non-non</i>	37
1er septembre 2024	<i>Pompon ours</i>	41
6 octobre 2024	<i>Mush-Mush et le petit monde de la forêt</i>	108
3 novembre 2024	<i>La sorcière dans les airs</i>	103
1er décembre 2024	<i>Pingu</i>	104
28 décembre 2024	<i>L'incroyable Noël de Shaun le mouton</i>	91
Total		934

● Les animations du Dimanche des tout-petits

- *Les tousrouges et les Toubleus* : réalisation d'une œuvre abstraite et collective (collage en bleu et rouge).
- *Un petit air de famille* : réalisation d'une boîte à cris pour évacuer les émotions.
- *Mush-Mush et le petit monde de la forêt* : réalisation en papier découpé de différents amis « Champotes ».
- *La sorcière dans les airs* : chasse aux dragons (dans le cadre du Petit Festival, voir plus haut).
- *L'incroyable Noël de Shaun le mouton* : en préambule à la séance, qui se tenait pour une fois un samedi matin (dans le cadre d'une journée thématique où chaque public pouvait participer à une vactivité), nous avons invité nos jeunes cinéphiles autour d'un chocolat chaud et d'un morceau de cougnou, pour qu'ils puissent créer des dessins/cartes de vœux qui ont ensuite été offerts aux résidents d'une maison de retraite de la région.

Les séances avec animation comptabilisent une moyenne de 103 spectateur·ices/séance, soit +34% aux séances sans animation.

7. Programmation cinéma jeune public et événements

E. Écran alternatif

En collaboration avec l'ASBL Alternative 21, les séances Écran Alternatif sont conçues pour rendre le cinéma accessible et agréable à tous·tes, y compris aux familles et aux enfants touchés par des troubles du comportement ou des déficiences.

L'objectif est simple : offrir une expérience de cinéma où chacun·e se sent inclus·e, valorisé·es et accueilli·e avec bienveillance.

Un accès aisé est prévu pour les poussettes et les fauteuils roulants, une lumière douce demeure durant la séance pour une ambiance apaisée, le volume sonore est adapté à tous les âges et à toutes les sensibilités. Des casques sont également disponibles pour ceux qui le désirent. Enfin, une équipe de bénévoles est présente dans la salle pour assister et veiller au bien-être de chaque spectateur·ice.

En 2023, les séances Écran Alternatif ont comptabilisé 86 spectateurs avec une moyenne de 43 spectateur·ices/séance.

- *Nina et le secret du hérisson (le 22/10/23)* : 4 spectateur·ices
- *Sirocco et le royaume des courants d'air + visite de Saint-Nicolas (le 3/12/24)* à l'occasion de la fête de la Saint-Nicolas : 82 spectateur·ices

Suite au succès rencontré, les séances Écran Alternatif ont été renouvelées en 2024. Deux séances ont été organisées.

- *Les aventuriers de l'arche de Noé + chasse aux œufs (le 21/04/24)* à l'occasion de la fête de Pâques : 38 spectateur·ices
- *Niko et le petit renne : mission Père Noël (le 8/12/24)* à l'occasion de la fête de la Saint-Nicolas : 59 spectateur·ices.

97 spectateur·ices ont été comptabilisé·es en 2024 avec une moyenne de 48,5 spectateur·ices/séance, marquant une progression de 13% dans la fréquentation.

7. Programmation cinéma jeune public et événements

F. Le Noël des Mômes

Le “Noël des Mômes” est une initiative du Service Jeunesse appuyé par les services Tourisme, Petite Enfance, Sports, Tutelle sanitaire et Culture de la Ville de Charleroi, en collaboration avec des partenaires socio-culturels locaux. Depuis plus de 20 ans, le Service Jeunesse coordonne ce projet en conviant (dans l’environnement enchanteur des fêtes de fin d’année) les enfants et leurs familles à participer gratuitement à de nombreuses activités culturelles et ludiques.

Le Quai10 participe, chaque année, à cette belle initiative, en proposant des séances de cinéma en sortie nationale pour différentes tranches d’âges d’enfants. Ces séances sont gratuites pour le public et comptabilisent 300 spectateur·ices/année.



7. Pédagogie et événements jeune public

G. Pédagogie cinéma

Depuis plus de vingt-cinq ans, le Quai10, anciennement Ciné Le Parc, propose une programmation cinématographique de qualité aux écoles. En choisissant les films pour leur intérêt pédagogique, le Quai10 permet aux enseignant·es de l'enseignement maternel au supérieur, de compléter de façon ludique le programme scolaire.

Les chiffres suivants ont été calculés sur la base de l'année civile 2024. Ils sont donc étalés sur deux années scolaires, 2023-2024 (deuxième semestre de l'année scolaire) et 2024-2025 (premier semestre de l'année scolaire).

En isolant uniquement les chiffres de l'année 2023, la répartition se fait comme suit :

- 17 films à destination de l'enseignement maternel
- 24 films à destination de l'enseignement primaire
- 37 films pour les secondaires et les classes de l'enseignement supérieur



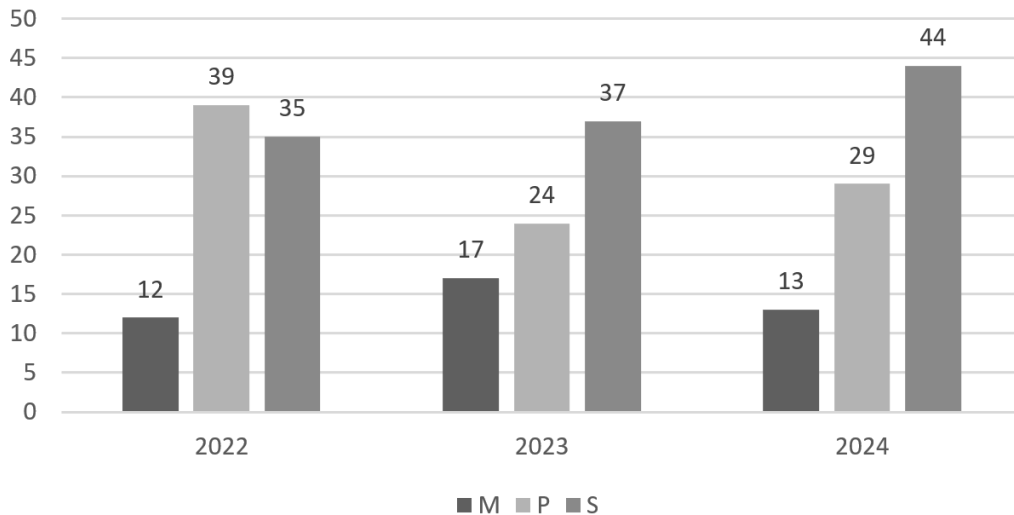
En 2024, la répartition varie comme suit :

- 13 films à destination de l'enseignement maternel
- 29 films à destination de l'enseignement primaire
- 44 films pour les secondaires et les classes de l'enseignement supérieur

7. Pédagogie et événements jeune public

G. Pédagogie cinéma

Nombre de films programmés



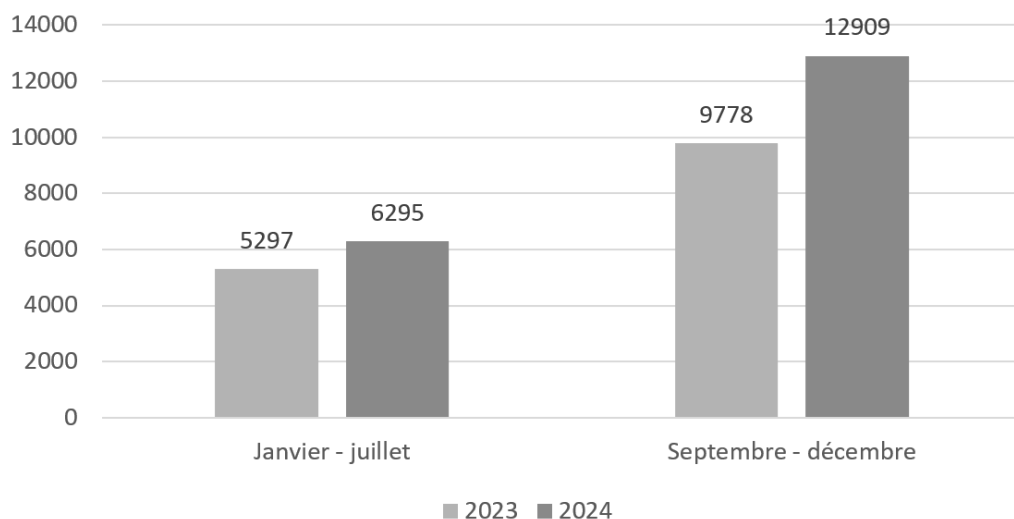
En 2023, 15.075 entrées scolaires ont été enregistrées et réparties comme ceci :

- Du 1er janvier au 7 juillet 2023 : 5297 entrées
- Du 1er septembre au 31 décembre 2023 : 9.778 entrées

En 2024, 19.204 entrées scolaires ont été enregistrées et réparties comme ceci :

- Du 1er janvier au 7 juillet 2024 : 6.295 entrées
- Du 1er septembre au 31 décembre 2022 : 12.909 entrées

Evolution des entrées scolaires



7. Pédagogie et événements jeune public

G. Pédagogie cinéma

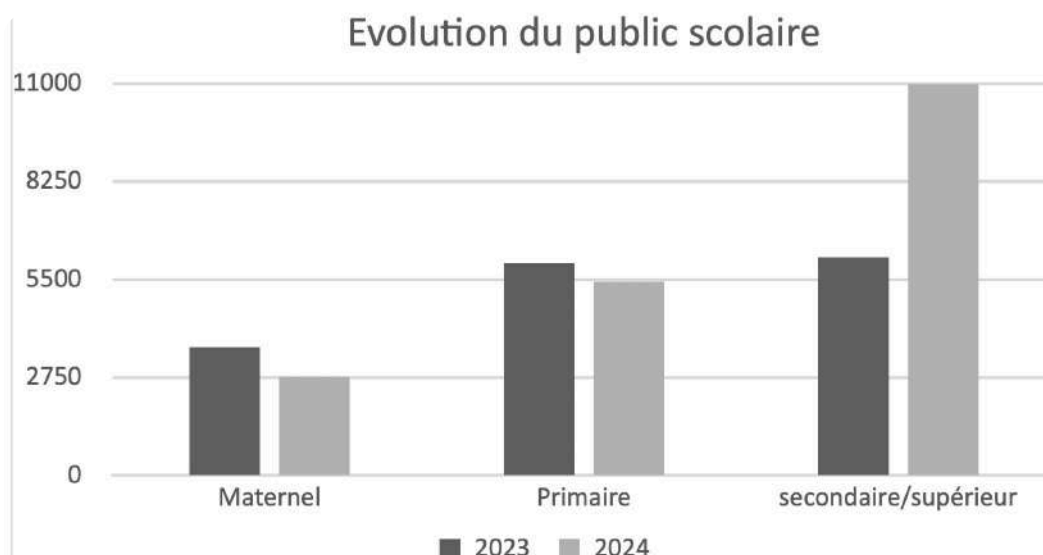
En 2024, la hausse de fréquentation se poursuit avec une augmentation de 3.124 entrées, soit une croissance de +27% par rapport à l'année 2023.

Cette hausse de fréquentation particulièrement importante au premier semestre de l'année 2024 et s'explique comme suit : deux films, très porteurs d'un point de vue pédagogique, s'invitent dans les salles de cinéma :

- *En attendant les robots* : 975 entrées
- *TKT* : 3.659 entrées

Ces deux films comptabilisent : 4.634 élèves du secondaire pour le premier semestre de l'année scolaire 2024-2025.

Notons qu'une perte de 1.966 élèves au second semestre de l'année scolaire avait été remarquée en 2023. En 2024, 998 entrées supplémentaires sont comptabilisées, résorbant de moitié la perte de fréquentation enregistrée en 2023.



7. Pédagogie et événements jeune public

G. Pédagogie cinéma

Si on constate un recul de 826 élèves de l'enseignement maternel et - 529 élèves de l'enseignement primaire, on se réjouit de l'augmentation de +4.865 élèves du secondaire (dont 4.634 pour les film *TKT* et *En attendant les robots*).

● Box-Office scolaire en 2023

Public	Films	Entrées	Nombre de séances
Maternelle	<i>Le Noël de petit lièvre brun</i>	578	17
	<i>Mush-Mush et le petit monde de la forêt</i>	550	10
Primaire	<i>Wonka</i>	1.223	15
	<i>Mon ninja et moi</i>	1118	18
Secondaire et supérieur	<i>Animal</i>	579	7
	<i>Simone, le voyage du siècle</i>	546	4

● Box-Office scolaire en 2024

Public	Films	Entrées	Nombre de séances
Maternelle	<i>Le grand Noël des animaux</i>	651	13
	<i>Superasticot</i>	305	10
Primaire	<i>Vaiana 2</i>	822	9
	<i>Le Robot sauvage</i>	449	6
Secondaire et supérieur	<i>TKT</i>	3.659	31
	<i>En attendant les robots</i>	995	5

Le box-office de l'année scolaire 2024 concorde avec l'analyse ci-dessus concernant le succès des films *TKT* et *En attendant les robots*.

7. Pédagogie et événements jeune public

G. Pédagogie cinéma

- Écran large sur tableau noir

Écran large sur tableau noir est un dispositif d'éducation au cinéma qui s'étend aux principales villes de Belgique francophone. Il a été imaginé en 1982 par Le Centre culturel « Les Grignoux » situé à Liège et mis en place avec la collaboration de cinémas d'Art et Essai et de centres culturels dans toute la Belgique francophone.

Chaque année, grâce aux différents cinémas partenaires, dont le Quai10 fait partie, Écran large sur tableau noir propose en séances scolaires une programmation de films que les élèves, du maternel au supérieur, peuvent découvrir pour un prix démocratique avec leurs professeurs. Ces séances s'adressent également à un public d'accueil de la jeunesse et aux associations : Maisons de Jeunes, Article 27, Maisons de Quartiers, etc. Ces films sont retenus à la fois pour leur caractère accessible à un large public d'enfants, d'adolescent·es, d'adultes, et pour la richesse des thèmes qu'ils abordent.

Les enseignant·es qui participent à ces séances avec leurs élèves se voient remettre gratuitement un dossier pédagogique Écran large sur tableau noir sur le film choisi. Écran large sur tableau noir est donc un outil pédagogique idéal pour initier les jeunes au cinéma et éveiller à l'esprit critique. En effet, le cinéma est un média qui ouvre des perspectives sur de nombreuses problématiques actuelles et ce, à travers le monde.

Pour aider l'enseignant·e à trouver l'activité qui lui convient le mieux, une brochure pédagogique est envoyée par courrier à toutes les écoles du grand Charleroi mais aussi de Wallonie. Chaque page de cette brochure annonce un film et ses particularités : l'âge des enfants auxquels le film est destiné, les dates de projection, un synopsis du film, une critique pédagogique de celui-ci et quelques pistes à exploiter en classe.

La programmation cinéma pédagogique du Quai10 propose, en s'appuyant sur une convention de collaboration : 90% de films du programme Écran large sur tableau noir pour 10% de programmation libre.



7. Pédagogie et événements jeune public

G. Pédagogie cinéma

- Box-office Écran large sur tableau noir de l'année scolaire 2024

Public	Films	Entrées	Nombre de séances
Maternelle	<i>Le grand Noël des animaux</i>	651	13
	<i>Superasticot</i>	305	10
Primaire	<i>Interdit aux chiens et aux italiens</i>	416	9
	<i>Un amour de cochon</i>	233	5
Secondaire et supérieur	<i>Un p'tit truc en plus</i>	983	8
	<i>La tresse</i>	373	6

En 2024, le programme Écran large sur tableau noir est particulièrement sollicité pour les séances dédiées aux élèves de l'enseignement secondaire avec les films *Un p'tit truc en plus* et *La tresse*. Pour pour les élèves du maternel, c'est à la période des fêtes de fin d'années que se démarque *Le grand Noël des animaux*.

Le succès du programme Écran large sur tableau noir auprès du public de l'enseignement maternel s'explique par des propositions variées de films courts (moins d'une heure), ce qui plait particulièrement aux enseignant·es et aux plus petites. L'enseignement secondaire apprécie également le programme pour les dossiers pédagogiques qu'il propose. En effet, le dossier pédagogique offre un réel soutien au travail pédagogique de l'enseignant en charge d'un public sensible, en questionnement permanent.

7. Pédagogie et événements jeune public

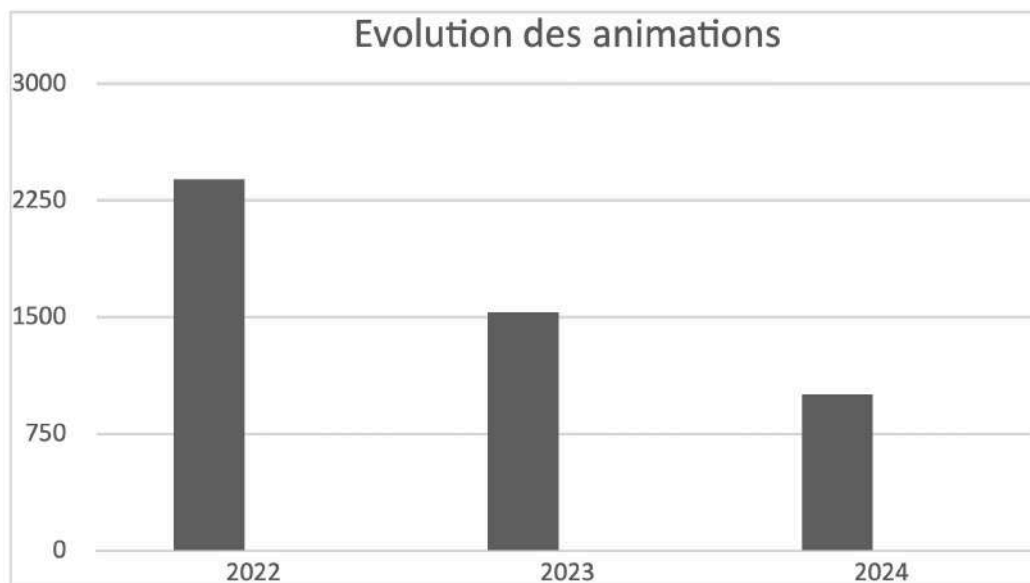
G. Pédagogie cinéma

- Les dossier pédagogiques

Réalisés par l'Asbl Les Grignoux de Liège, ces dossiers pédagogiques sont disponibles avant la date prévue de la projection. Ils traitent de la thématique du film et proposent diverses leçons et animations à faire en classe. Écran large sur tableau noir propose une démarche originale d'analyse des films à partir des souvenirs que le·la jeune spectateur·ice retient de la projection. A travers des discussions destinées à faciliter cette remémoration, on espère ainsi amener les élèves vers une véritable réflexion sur les différentes dimensions du film, les thèmes qui y sont abordés, et développer ainsi l'esprit critique des jeunes élèves.

- Débats, rencontres avec les équipes de films et animations

Des débats gratuits sont organisés à l'issue de certaines projections scolaires. Ils s'organisent en interne (animé par l'équipe du Quai10 ou par les enseignant·es eux·elles-mêmes) ou en partenariat avec des associations choisies en fonction de la thématique du film. Des débats ou des rencontres avec les équipes de tournage ainsi que des animations peuvent également s'organiser à la demande. Ce type de séance plaît particulièrement aux élèves de l'enseignement primaire, secondaire et supérieur. Pour les plus petit·es, le Quai10 propose des activités créatives à l'issue des projections pour une durée maximale d'une heure. Ces animations se rapportent au film vu, ce qui permet un travail pédagogique supplémentaire sur la thématique du film.



7. Pédagogie et événements jeune public

G. Pédagogie cinéma

Les animations créatives, les rencontres avec les équipes du film ou encore les débats se font plus discrets en 2024. Cette tendance, s'explique notamment par le succès du film *TKT* pour lequel le distributeur propose des animations en classe avec l'association « Sort de ta bulle », hors cinéma.

Aussi, dans une volonté de transversalité, le cinéma se joint à l'Espace jeu vidéo pour des animations en salle à l'issue de certaines projections.

Ainsi, sur les 1.004 élèves ayant participé à une activité supplémentaire, 548 ont bénéficié d'une animation jeu vidéo donc plus de la moitié. Les élèves du secondaire représentent 55 % de la demande d'animations jeu vidéo.

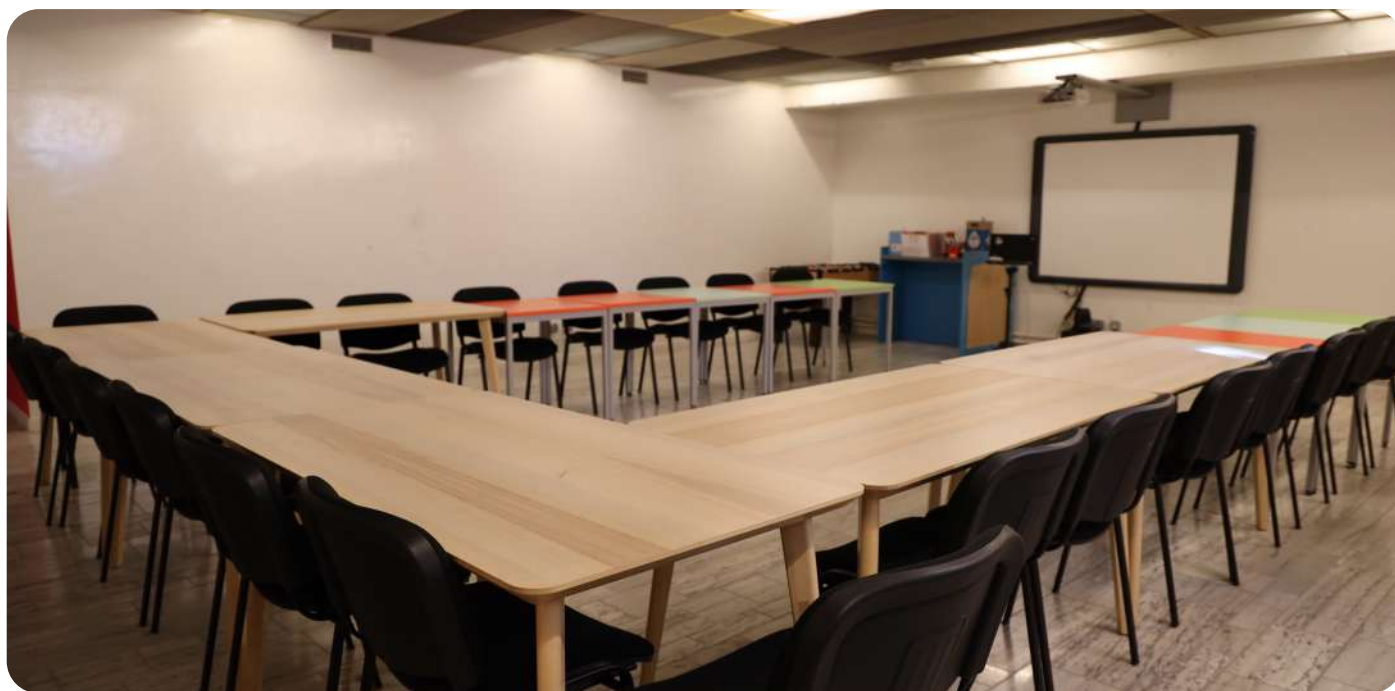


8. Partenariats et privatisation

A. Introduction

2024 a vu s'élaborer une stratégie particulière pour le développement du volet partenariats et privatisations. Comme explicité plus haut, le Quai10 doit faire preuve d'inventivité dans son business model afin de pérenniser la réalisation de ses missions, et l'un des axes exploré dans ce sens est celui des partenariats avec des entreprises privées ou publiques. Il était primordial dans la stratégie de prospection d'insister sur la finalité d'une association avec le Quai10 pour ces organisations : en s'engageant à nos côtés, nos partenaires participent directement à la diffusion et à la sensibilisation aux œuvres cinématographiques et vidéoludiques, tout en renforçant leur visibilité et leur responsabilité sociétale. En effet, chaque euro généré par le prisme d'un partenariat est directement investi dans nos missions de terrain.

Afin de mieux faire connaître et rendre accessible notre offre, nous avons élaboré une brochure détaillant notre proposition B2B, couvrant les offres du cinéma, l'Espace jeu vidéo et de la Brasserie. Notre offre inclut plusieurs possibilités : séances de cinéma privatisées, achat de chèques cinéma, location d'espaces, sponsoring et mécénat, teambuilding, ainsi que la régie et les insertions publicitaires. Nous exploitons ainsi tout le potentiel de notre activité et de nos infrastructures. Nos partenariats s'adaptent aux besoins spécifiques de nos interlocuteurs, en mettant l'accent sur le soutien à un projet culturel dynamique.



8. Partenariats et privatisation

B. Séances de cinéma

Une expérience exclusive à la carte

Nous proposons la possibilité d'une expérience unique en privatisant une séance de cinéma, avec une programmation variée et jusqu'à 19 séances par jour, dans un cadre accueillant et avec une qualité de projection optimale.

En 2024, nous avons accueilli 30 entreprises, associations et particuliers souhaitant organiser une séance privée, contre 25 en 2023. Certains partenaires reviennent chaque année à la même période, avec un format d'événement défini, tandis que d'autres s'appuient sur notre expertise pour le choix des films et des thématiques abordées.

● Types d'événements organisés

- » Levées de fonds pour les Rotary Clubs de la région.
- » Soirées spéciales pour les clubs sportifs et associations.
- » Événements festifs d'entreprise (multinationales, sociétés pharmaceutiques...).
- » Initiatives sociales, comme l'accueil de familles accompagnées par une ASBL.
- » Projets originaux, tels qu'un mariage avec projection et conférence.

● Résultats 2024

- » 3.161 spectateurs accueillis (contre 3.159 en 2023) et un chiffre d'affaires de 24.108,50 € (contre 17.195,50 € en 2023, soit +40,2%).
- » Périodes clés : décembre reste le mois le plus sollicité, tandis que l'été est moins prisé.

8. Partenariats et privatisation

C. Privatisation d'espaces

Un cadre unique pour les événements d'entreprise

Le Quai10 offre un espace polyvalent composé de 5 salles de cinéma, 2 salles de réunion et une brasserie, équipé de tout le matériel technique nécessaire à l'organisation de conférences, séminaires, réunions et animations.

En 2024, 13 organisations ont fait appel à nos services contre 7 en 2023, illustrant une progression notable de l'attractivité de notre offre.

- **Résultats 2024**

- » Chiffre d'affaires : 17.862,50 € (+75,4% par rapport à 2023).
- » Événements marquants : réception-concert dans la salle Côté Parc pour le lancement d'un label musical, séance en plein air organisée par nos soins pour la commune d'Estaimpuis.

8. Partenariats et privatisation

D. Sponsoring et mécénat

Soutenir la culture et accroître son impact sociétal

Investir dans l'éducation aux médias et la diffusion culturelle permet aux entreprises de s'engager en tant qu'acteurs responsables, tout en bénéficiant d'une visibilité accrue.

En 2024, nous avons introduit des packages VIP pour notre séance en plein air du 22 août, comprenant :

- Table privatisée.
- Visibilité du logo sur la communication liée à l'événement.
- Possibilité d'affichage sur le site de l'événement.



Deux sociétés ont participé à ce sponsoring, marquant un premier pas vers une offre plus structurée et attractive.

Nous avons également pu réaliser notre nouvelle signalétique (interne et externe) grâce au soutien sous forme d'échange commercial avec deux entreprises carolo spécialisées dans ce secteur.

Dans le cadre de notre propre engagement en matière de soutien, nous avons mis en place une initiative solidaire à destination de notre public. Lors des fêtes de fin d'année, chaque achat d'un abonnement inclut la possibilité d'offrir une place de cinéma à une association œuvrant pour l'encadrement éducatif et social des enfants et adolescents en situation de vulnérabilité. Ce dispositif vise à favoriser l'accès à la culture pour tous et à contribuer, à notre échelle, à leur réinsertion dans un cadre de vie épanouissant. Cette année, 118 places de cinéma ont été offertes à l'ASBL Le Foyer situé à Marcinelle.

8. Partenariats et privatisation

E. Team building

Renforcer la cohésion à travers le jeu vidéo et le cinéma

2024 marque le lancement de notre offre d'activités team-building. Deux associations ont fait appel à ce service, qui combine activité vidéoludique et moment de convivialité.

Résultats 2024 :

- 2 événements organisés
- Chiffre d'affaires : 663,68 €

8. Partenariats et privatisation

F. Régie et insertions publicitaires

Une visibilité sur mesure pour les entreprises

Nous proposons une offre publicitaire entièrement personnalisable :

- Spot publicitaire diffusé en salle durant les avant-séances.
- Possibilité d'insertion dans la brochure mensuelle.
- Possibilité d'encarts publicitaires sur les tickets de cinéma.

Malgré une légère baisse du nombre d'annonceurs en 2024, le chiffre d'affaires généré a progressé de 24,6% grâce à une valorisation optimisée des espaces publicitaires.

Résultats 2024 :

- 4 régies publicitaires (contre 5 en 2023).
- Chiffre d'affaires : 10 750 € (+24,6%).
- Partenaires fidèles : Festival International du Film de Mons, entreprises locales.

8. Partenariats et privatisation

G. Conclusion

L'année 2024 a marqué une forte progression de l'attractivité de notre offre B2B, avec une hausse notable des privatisations et du chiffre d'affaire. Le développement de nouvelles propositions, comme le team-building et le sponsoring, témoigne de notre volonté de diversifier nos leviers, tout en accompagnant nos partenaires dans des projets toujours plus ambitieux.

Nous poursuivons notre engagement à offrir des solutions adaptées aux besoins spécifiques de nos partenaires, tout en renforçant notre rôle d'acteur culturel incontournable dans la région.

Nos ambitions pour 2025

- Renforcer notre visibilité en B2B en développant des actions de prospection ciblées pour accroître notre notoriété auprès des entreprises et institutions.
- Assurer une veille concurrentielle afin d'identifier les meilleures pratiques du secteur et adapter notre offre en conséquence.
- Mettre en place une veille stratégique pour suivre les évolutions du marché et détecter de nouvelles opportunités de développement.
- Créer et structurer une base de données d'entreprises afin de mieux cibler nos actions commerciales et élargir notre réseau de partenaires.
- Développer des événements et activités transversales permettant d'associer plusieurs de nos offres (cinéma, jeu vidéo, brasserie) en un package attractif et cohérent.
- Fidéliser nos clients existants en leur proposant des avantages exclusifs et en renforçant la relation de confiance.
- Élargir notre portefeuille de partenaires en nouant de nouvelles collaborations stratégiques et en diversifiant notre offre de services.
- Optimiser notre offre de privatisation en améliorant les services associés (technique, accompagnement, personnalisation).
- Intégrer des solutions numériques pour faciliter la gestion des demandes et améliorer l'expérience client.

Ces axes stratégiques permettront d'accroître notre impact, d'améliorer notre positionnement et de répondre plus efficacement aux attentes de nos partenaires, tout en poursuivant notre objectif premier de développement de nos publics, de renforcement de notre réputation, et de génération de revenus propres.

9. Espace jeu vidéo

A. Introduction

L'année qui vient de s'écouler confirme les objectifs fixés début 2024 et les projets entamés en 2023 : l'élan de nos visiteur·euses à fréquenter notre espace et à découvrir nos activités culturelles est en croissance constante. La présence sur des activités extérieures rencontrent également un franc succès. Nous nous sommes concentrés cette année principalement sur les événements locaux afin d'intégrer au mieux le tissu socio-culturel local et accompagner ainsi nos partenaires dans leur volonté d'utilisation du jeu vidéo auprès de leurs publics. En 2024, notre équipe a aussi pris le temps de renforcer et d'étoffer le catalogue d'ateliers pédagogiques, ainsi que les divers projets portés à l'interne et à l'externe.

Pour rappel, durant nos ateliers pédagogiques, les étudiant·es et enseignant·es développent, en fonction de leurs souhaits, des savoirs, des savoirs-faire, des savoirs-être. Nous permettons grâce à nos infrastructures, notre matériel et l'expertise de nos animateur·ices (3 éléments qui sont rarement réunis dans les écoles) de promouvoir l'utilisation du jeu vidéo comme outil pédagogique. Le caractère unique de notre offre en Wallonie mais aussi en Belgique, nous permet d'attirer un public bien au-delà des limites de Charleroi.

Nous sommes heureux·ses de constater l'effervescence autour de notre Espace jeu vidéo et la place stratégique qu'il occupe dans l'écosystème vidéoludique belge. Vous découvrirez dans les prochaines pages les projets concrétisés, en cours de développement, ainsi que les résultats encourageants rencontrés sur l'ensemble de nos missions.



9. Espace jeu vidéo

B. Philosophie de l'Espace jeu vidéo

Animé par une dynamique d'interaction et de partage, l'Espace jeu vidéo du Quai10 axe ses missions autour de 3 aspects fondamentaux : la découverte, l'échange et une approche éducative par le jeu vidéo.

Nous proposons :

- De la découverte par immersion au sein d'un espace libre et gratuit dédié aux jeux vidéo, majoritairement indépendant, afin de présenter le média sous un angle culturel, artistique, ludique et éducatif à tous les publics, avisés comme néophytes.
- Des échanges avec une équipe motivée et compétente sur l'importance du jeu vidéo en tant que média culturel, tout en sensibilisant les usager·ères sur les clichés liés à son utilisation et ses aspects potentiellement nocifs. En outre, nous nous inscrivons dans une démarche collaborative avec différents partenaires souhaitant s'appuyer sur le jeu vidéo pour développer des projets à caractère pédagogique.
- Une approche éducative par le jeu vidéo à travers des animations thématiques de qualité à destination du grand public, des communautés scolaires et des associations citoyennes. En s'articulant sur l'éveil à la pensée critique, nos animations invitent les bénéficiaires à appréhender différents thèmes de société complexes, à participer à des activités créatives et à découvrir les filières professionnelles du jeu vidéo.

Nous sommes à disposition du tissu culturel et du grand public en vue de promouvoir un processus d'éducation original et ludique dans lequel chaque individu peut trouver sa place et s'épanouir.



9. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

● Bornes de jeux et sélections bimestrielles

L'espace découverte comporte actuellement 15 bornes dont 4 tablettes. Chacune des bornes est attribuée à un thème spécifique pour le choix des jeux de la curation bimestrielle.

2024 voit l'arrivée d'une nouvelle borne à l'espace. Dans la sélection de 4 bornes « libres » ou « Choix de l'animateur·rice », l'équipe a intégré la « new ». Comme suggéré, cette nouvelle borne est dédiée aux nouvelles sorties. Nous considérons comme nouvelle sortie les jeux distribués et vendus dans les 3 derniers mois précédant la nouvelle sélection. L'objectif est de montrer que l'Espace jeu vidéo rencontre pleinement ses missions de mise en valeur et de diffusion des nouveautés du secteur vidéoludique, d'une part, mais permet également de confronter anciennes et nouvelles productions. Cette borne permet donc de questionner les visiteur·euses sur leur perception des nouveautés et des jeux plus anciens.

Le classement thématique des bornes se présente comme suit :

Bornes	Support	Jeux exposés
Réflexion	PC	<ul style="list-style-type: none">● <i>Cocoon</i>● <i>Carto</i>● <i>Mosa Lina</i>● <i>Paper Trail</i>● <i>The Entropy Centre</i>● <i>Timelie</i>● <i>KoroNeko</i>
Accessible	PC	<ul style="list-style-type: none">● <i>Frog Detective</i>● <i>Koa and the five Pirates of Mara</i>● <i>SUMMERHOUSE</i>● <i>Qomp2</i>● <i>POOOOL</i>● <i>Rabbit Simulator</i>● <i>ODDADA</i>
Esthétique/artistique	PC	<ul style="list-style-type: none">● <i>Jusant</i>● <i>En Garde !</i>● <i>Somerville</i>● <i>The master's Pupil</i>● <i>Inside The Crystal Mountain</i>● <i>Ravenlok</i>● <i>Cloudpunk</i>● <i>Eternal Hope</i>
Multijoueur	PC	<ul style="list-style-type: none">● <i>Party Animals</i>● <i>Full Matal Furies</i>● <i>Speed Crew</i>● <i>Hypercharge : Unboxed</i>● <i>Arcus Chroma : Classic</i>● <i>Mini Micro Racing</i>● <i>Baladins</i>

9. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

- Bornes de jeux et sélections bimestrielles

Bornes	Support	Jeux exposés
Coopération	PC	<ul style="list-style-type: none">● <i>Pizza Possum</i>● <i>River City Girl</i>● <i>Jelly Express</i>● <i>Ember Knights</i>● <i>Chained Together</i>● <i>The Last Stand at Camp Zombie</i>
Jeux belges	PC	<ul style="list-style-type: none">● <i>Sourire de minuit</i>● <i>Outcast : A New Beginning</i>● <i>Swarm Survivor</i>● <i>Gang of Sherwood</i>● <i>Underworld Overseer</i>● <i>Necro Story</i>● <i>Popcorn Fever</i>● <i>Short Memories</i>● <i>AmaZoo</i>● <i>N-ice Cover</i>● <i>Travel-8</i>● <i>Moons of Ardan</i>● <i>HexoCity</i>● <i>30 birds</i>● <i>Bumper Arena</i>
Familial	PC	<ul style="list-style-type: none">● <i>Make Way</i>● <i>Circuit Superstars</i>● <i>My Little universe</i>● <i>Danghost</i>● <i>Sneaky Seekers</i>● <i>Pool Party</i>
New	PC	<ul style="list-style-type: none">● <i>Balatro</i>● <i>Hades II</i>● <i>Little Kitty Big City</i>● <i>Dungeon of Hinterberg</i>

9. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

- Bornes de jeux et sélections bimestrielles

Bornes	Support	Jeux exposés
Choix des animateur·rices	PC	<ul style="list-style-type: none">● <i>Born of Bread</i>● <i>Eastward</i>● <i>An Ankou</i>● <i>Rogue Legacy 2</i>● <i>Laika : Aged Through Blood</i>● <i>Jenny Leclue – Detectivu</i>● <i>Lysfanga : The Time shift Warrior</i>● <i>The Pathless</i>● <i>The cosmic wheel sisterhood</i>● <i>Lil Gator Game</i>● <i>Promenade</i>● <i>Slave Zero X</i>● <i>Behind the frame : The finest Scenery</i>● <i>The many Pieces of Mr.Coo</i>● <i>Harold Halibut</i>● <i>Immortality</i>● <i>Papercut Art Gallery-Nature</i>● <i>Another Crab's Treasure</i>● <i>Stunt Paradise</i>● <i>RKGGK/Rakugaki</i>● <i>Tell Me Your Story</i>● <i>Mullet MADJACK</i>● <i>River Tails : Stronger Together</i>● <i>Tales of Kenzera</i>● <i>Enotria : The Last Song</i>● <i>Anger Foot</i>● <i>The Land Beneath Us</i>
Pour les adultes	Tablette	<ul style="list-style-type: none">● <i>Path of Giants</i>● <i>Lost in Play</i>● <i>Florence</i>● <i>App-elles</i>● <i>Dentures and demons 2</i>● <i>Super arcade racing</i>● <i>Traffix</i>● <i>Kingdom Rush 5 : Alliance TD</i>● <i>20 Minutes Till Dawn</i>● <i>Kingdom : New Lands</i>● <i>Down in Bermuda</i>

9. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

- Bornes de jeux et sélections bimestrielles

Bornes	Support	Jeux exposés
Pour les petit·es	Tablette	<ul style="list-style-type: none">● <i>Saily Seas</i>● <i>Pango Pâtisserie</i>● <i>Femmes qui ont changé le monde</i>● <i>Des femmes extraordinaires</i>● <i>Bonne Pizza, Super Pizza</i>● <i>Snail Bob 3</i>● <i>Comment ça marche ?</i>● <i>Train Builder</i>● <i>Bubble Tale</i>● <i>Escape Funky Island</i>
Libre	Tablette	<ul style="list-style-type: none">● <i>Please Touch The artwork</i>● <i>Green</i>● <i>Scracth</i>● <i>The Enchanted World</i>● <i>Winf Peaks</i>● <i>The House of Da Vinci 2</i>

- Borne inclusion/accessibilité

La borne conçue pour accueillir les joueur·euses novices intègre un dispositif visant à renforcer son accessibilité et son inclusivité. En lieu et place d'un contrôleur classique, elle est équipée du Xbox Adaptive Controller de Microsoft, spécialement pensé pour les personnes en situation de handicap. Cet outil permet d'adapter l'expérience de jeu en fonction des besoins spécifiques de chacun·e, facilitant ainsi l'interaction entre joueur·euse et média. Cette installation permet d'accueillir un public mixte, mais aussi de sensibiliser le grand public aux expériences des personnes porteuses d'un handicap. Nous constatons une réelle volonté des publics à comprendre ces expériences en testant le dispositif.

Dans un contexte où l'inclusion numérique est une priorité, ce type d'équipement s'inscrit pleinement dans une démarche de partenariat, aussi bien avec les acteurs de la santé et du handicap qu'avec ceux de l'innovation technologique. Promouvoir l'accessibilité aux jeux vidéo est d'autant plus essentiel que les solutions existantes restent coûteuses. Malgré ses années d'existence, ce type de contrôleur de base avoisine les 100 euros, tandis qu'un kit complet peut atteindre 1000 euros, rendant ces technologies encore peu accessibles aux personnes qui en ont besoin.

9. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

● Constats généraux

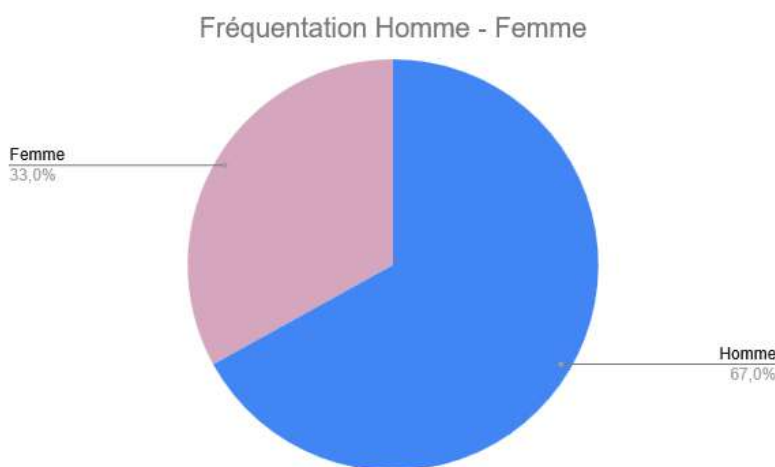
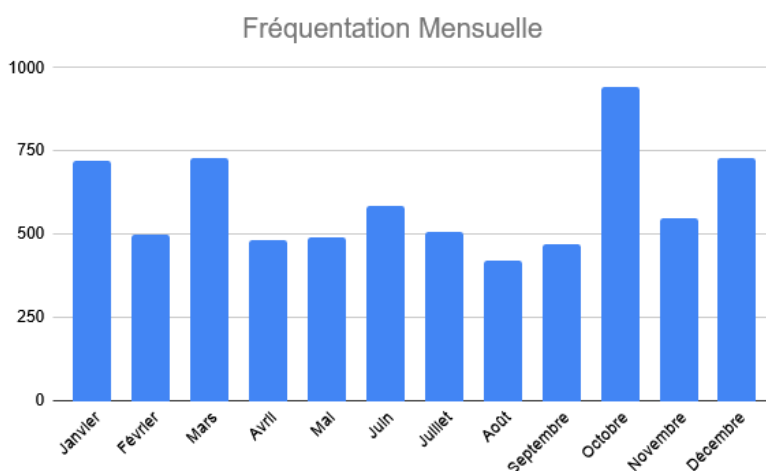
L'espace découverte a accueilli 9.688 visiteur·euses durant les périodes d'ouverture de l'année 2024, contre 9.151 en 2023, marquant ainsi une évolution de la fréquentation de l'ordre de +6%.

Les chiffres parlent d'eux-mêmes : notre espace est un lieu plébiscité par le public ! Nous sommes ravi·es de voir toujours plus de passionné·es et de curieux·euses pousser les portes de notre Espace jeu vidéo, prêt·es à explorer un nouvel univers ou à se lancer dans une partie mémorable.

Comme les années précédentes, le mois d'octobre est une période porteuse pour notre espace en termes d'affluence. Cela s'explique par plusieurs facteurs : les écoles et étudiant·es reprennent leur rythme scolaire, l'exposition temporaire particulièrement appréciée sur Halloween, ou encore le Meet&Build (cycle de conférences sur 3 jours, organisé par WALGA et accueilli au Quai10) qui, comme chaque année, permet la rencontre de passionné·es et de professionnel·les du secteur au sein du Quai10. Nous remarquons une fréquentation similaire sur les mois de janvier, mars et décembre qui en font les mois les plus fréquentés juste après octobre.

Enfin, la période estivale est la moins plébiscitée, mais observe malgré tout une régularité de visites.

● Fréquentation et répartition de genre



9. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

- Événements organisés dans l'espace découverte

2024 a été l'occasion d'explorer des thématiques récurrentes qui sont toujours synonymes de succès auprès du public. 2025 verra apparaître de nouvelles thématiques comme les représentations esthétiques dans le jeu vidéo ainsi que les mythes d'Asie. Le premier thème est une continuité de celui du 10e art, exploré en 2024 : l'objectif est de présenter aux visiteur·euses non pas les techniques artistiques importées dans le jeu vidéo, mais bien des univers visuels propres au jeu vidéo. Ces expositions se répondent directement et ne manqueront pas de faire écho chez nos publics. Dans le thème des mythes d'Asie, il s'agira de questionner notre rapport aux mythes et légendes à travers le monde avec un premier pas en Asie.

Date	Description	Fréquentation
Chaque dernier week-end du mois	<i>Week-end en famille</i> Journées durant lesquelles une sélection spécialement choisie pour le jeu en famille est exposée (<i>Baby Dino Adventures, Tricky Towers</i>).	2023 10 occurrences 63 visiteur·euses en moyenne Total : 630 visiteur·euses
		2024 12 occurrences 74 visiteur·euses en moyenne Total : 884 visiteur·euses
1 fois tous les 2 mois	<i>Découverte de la réalité virtuelle (VR)</i> En parallèle à l'exposition, deux bornes de réalité virtuelle sont installées à destination d'un public majoritairement non initié à cette technologie émergente. Changement de format en août 2024 : tous les 1ers vendredis du mois (le VR'endredi)	2023 4 occurrences 20 visiteur·euses en moyenne Total : 80 visiteur·euses
		2024 5 occurrences 46 visiteur·euses en moyenne Total : 223 visiteur·euses
Du 18 au 19 février 2023 14 février 2024	<i>Saint-Valentin</i> Sélection spéciale teintée d'amour, nous proposons des jeux qui rapprochent sur la thématique de la Saint-Valentin.	2023 69 visiteur·euses 2024 37 visiteur·euses
Du 24 au 25 juin 2023 Du 21 au 23 juin 2024	<i>Summer Days</i> La fin d'année est là, les examens sont finis, ça commence à sentir bon les vacances... Pour célébrer l'été nous mettons en avant une programmation rafraîchissante au bord des flots.	2023 52 visiteur·euses 2024 136 visiteur·euses

9. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

- Événements organisés dans l'espace découverte

Date	Description	Fréquentation
	<i>Conférences</i>	
Du 28 au 31 août 2023	Conférences destinées aux élèves et professeurs du secondaire afin de découvrir ce que l'on propose dans notre espace et informer sur les filières de formation et les métiers de l'écosystème du jeu vidéo.	2023 1.200 visiteur·euses
Du 27 au 29 août 2024		2024 1.200 visiteur·euses
	<i>Halloween</i>	
Du 28 au 29 octobre 2023	Sélection spéciale sur le thème de l'horreur axé "familial" avec des jeux qui peuvent être joués par différents publics (<i>Gonner 2, Very Little Nightmares</i>)	2023 192 visiteur·euses
31 octobre 2024 - 03 novembre 2024		2024 161 visiteur·euses
	<i>Noël</i>	
Du 23 au 24 décembre 2023	L'Espace propose lors de cette journée une sélection de jeux familiaux sur la thématique festive des fêtes de fin d'année (<i>Bread&Fred, Röki</i>) publics (<i>Pumpkin Jack, Tattletail, Hello Neighbor</i>)	2023 60 visiteur·euses
Du 21 au 22 décembre 2024		2024 66 visiteur·euses

9. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

● Événements organisés en collaboration et extérieurs

Date	Description	Fréquentation
2 mars 2024	<i>Mario et Sonic avec Rive Gauche</i> Événement réalisé en partenariat avec Rive Gauche sur la thématique des jeux Mario et Sonic. Présence de bornes dans le centre commercial + animations.	321 visiteur·euses
6 mars 2024	<i>Star Wars avec Rive Gauche</i> Événement réalisé en partenariat avec Rive Gauche sur la thématique de Star Wars. Présence de bornes dans le centre commercial + animations.	180 visiteur·euses
Du 13 au 14 avril 2024	<i>D'con Geek</i> Événement organisé par la Maison des Jeunes ACJ La Broc. Les jeunes participent dès la conception à la convention et mettent en avant la culture geek et les jeunes talents locaux.	271 visiteur·euses
20 avril 2024	<i>Journée culture-tourisme</i> Présentation des opérateurs culturels et touristiques par la Maison du Tourisme du pays de Charleroi.	52 visiteur·euses
Du 27 au 28 avril 2024	<i>Pixel Day's</i> Grande bourse au jeu vidéo se déroulant au Sambrexpo à Aiseau-Presle. Celle-ci est considérée comme l'une des plus grandes du Benelux. Au-delà de son axe bourse au jeu vidéo, l'événement propose plusieurs activités comme la découverte du jeu vidéo indépendant, tournoi et expérience en réalité virtuelle.	705 visiteur·euses
15 mai 2024	<i>Charleroi's Cool</i> Le salon de l'offre culturelle (extra)scolaire à Charleroi. Les structures culturelles carolos se réunissent au Bois du Cazier pour présenter leurs offres à destination des écoles (en temps scolaire et extra-scolaire) pour la saison 2023-2024.	+/- 150 enseignant·es par édition
13 juillet 2024	<i>Finale FC24</i> Après un long parcours de qualifications dans les maisons de jeunes de Charleroi sur le jeu FC24, la grande finale s'est jouée au Quai10 à la veille de la finale de l'Euro 2024. Un événement en partenariat avec Gaming Factory.	70 visiteur·euses

9. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

- Événements organisés en collaboration et extérieurs

Date	Description	Fréquentation
14 septembre 2024	<i>DiversitY.X</i> Pour la journée finale du projet, une exposition des différentes créations des jeunes a été mise en place ainsi que des ateliers liés aux outils informatiques. Une projet créé par FOR'J et soutenu par le CSEM	15 visiteur·euses
9 octobre 2024	<i>Grand Turismo avec le Centre Culturel de Farciennes</i> Le Centre Culturel de Farciennes et son ciné-club proposent ici la projection du film « Grand turismo ». Un film en lien direct avec l'univers du jeu vidéo, une belle occasion pour parler des filières de son industrie, mais aussi présenter l'univers indépendant du jeu de course.	6 visiteur·euses
Du 12 au 13 octobre 2024	<i>Culture Geek Tournai</i> La Maison de la Culture de Tournai organise une véritable convention originale, participative et créative autour de la culture geek. Cette convention repose sur des ateliers d'initiation créative et la découverte d'univers fantastiques.	820 visiteur·euses
Du 8 au 10 octobre 2024	<i>Be Friends Online</i> Il s'agit d'un marathon streaming caritatif où plus de trente streamers se sont retrouvés en ligne afin de lever des fonds au profit de Child Focus. L'Espace jeu vidéo a accueilli les streamers et a également participé via sa chaîne Twitch au streamathon qui a duré 72h.	30 visiteur·euses
7 mars 2024	<i>Vernissage de l'exposition Femmes de Mars</i> Dans le cadre de Femmes de Mars (un mois d'activités autour des droits des femmes à Charleroi), l'Espace jeu vidéo a été lieu d'exposition pour un projet photo qui a permis de mettre en lumière les différentes actrices du milieu socio-culturel, mais également de parler de la représentation féminine dans l'industrie du jeu vidéoludique.	100 visiteur·euses

9. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

- Événements organisés en collaboration et extérieurs

Date	Description	Fréquentation
6 décembre 2024	<p><i>Vernissage expo Made in Belgium</i></p> <p>Afin de mettre à l'honneur le jeu vidéo belge et son secteur, l'Espace jeu vidéo a invité les développeurs et son public à se rencontrer lors de la soirée de vernissage de l'exposition « Made In Belgium ». En collaboration avec WALGA.</p>	80 visiteur·euses

- Événements « transmédia »

Toujours avec l'objectif de faire découvrir des expériences uniques au sein de nos murs, l'Espace jeu vidéo et le cinéma proposent un concept qui allie l'exploration active des deux médias. Baptisé « Ciné manette », ce moment de rencontre propose de questionner et d'aborder la cinéphilie par le jeu vidéo. Le film projeté est accompagné de 3 jeux sélectionnés en lien avec ce film, les liens peuvent être directs, abstraits ou encore thématiques. Cette approche permet de traiter un sujet précis et de comparer le traitement cinématographique et celui du jeu vidéoludique. Mais nous pouvons également aborder un lien de plus en plus présent dans notre réalité culturelle : la façon dont le jeu vidéo et le cinéma s'inspirent mutuellement, de leur conception à leur consommation, en passant par la perception respective des adeptes des différents médias. Voici donc les premiers résultats autour du cycle de rendez-vous « Ciné manette » organisés en 2024.

Date	Description	Fréquentation
26 mai 2024	<p><i>Ciné manette Ready Player One</i></p> <p>Notre premier essai en collaboration avec Playful asso nous a permis de tester notre format afin de constater sa viabilité. Il était évident de travailler autour de <i>Ready Player One</i> et de son traitement direct du jeu vidéo. Une expérience d'autant plus intéressante que l'Espace jeu vidéo proposait de la réalité virtuelle au même moment, s'inscrivant ainsi dans une continuité thématique.</p>	3 visiteur·euses
31 octobre 2024	<p><i>Ciné manette : Halloween</i></p> <p>La thématique d'halloween, événement fort et annuel qui alimente nos imaginaires depuis des décennies, semblait idéale pour explorer la culture, les films et les jeux des dernières années qui n'ont pas hésité à se parer de leurs meilleures citrouilles et autres draps de lit. Pour cette session, <i>La famille Addams</i> nous a permis de discuter de thématiques comme la famille, l'inclusion et bien sûr comment Halloween peut habiller nos jeux vidéo.</p>	18 visiteur·euses

9. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

● Transmédia

Date	Description	Fréquentation
28 décembre 2024	<p><i>Ciné manette : Noël</i></p> <p>Pour les fêtes de fin d'année, l'équipe jeu vidéo a décidé de concentrer l'expérience du Ciné manette sur le plaisir de la convivialité. Un classique du genre comme «Maman, j'ai raté l'avion» et divers jeux multi-joueurs du genre coopératif et party game étaient tout indiqués pour l'occasion.</p>	112 visiteur·euses

Ce projet de rencontre et donc de décloisonnement entre le cinéma et les jeux vidéo étaient en maturation depuis un certain temps au sein de l'équipe. Nous avons eu l'opportunité en début d'année de rejoindre un consortium européen regroupant 8 salles de cinéma et 2 organisations expertes en jeu vidéo, nous permettant d'une part de bénéficier du financement nécessaire à l'exploration de divers concepts d'événements, dans une démarche « essai et erreur », et d'autre part de constituer un échange de bonnes pratiques en la matière avec les différents acteurs du consortium.

Comme les chiffres de fréquentation le montrent dans le tableau ci-dessus, le démarrage du concept reste timide en terme de fréquentation et peut laisser perplexe. Il est surtout question de trouver la bonne approche afin de susciter la curiosité du public. Nous constatons malgré tout une croissance encourageante de la fréquentation au fil du calendrier, notamment sur les événements axés sur les fêtes : l'évolution entre Halloween et Noël a été explosive, mais la question se pose sur l'adhésion du public à long terme. Les premières prévisions semblent encourageantes, en effet, les premiers événements de 2025 ont livré un résultat positif et la fidélisation du public de janvier est notable. Les familles ayant découvert le concept en fin d'année sont majoritairement revenues pour une expérience transmedia autour du film « *Flow, le chat qui n'avait plus peur de l'eau* ».

Nous sommes fiers de constater la curiosité que suscite le concept du « Ciné manette » auprès d'autres institutions, notamment chez Les Grignoux qui ont fait appel à notre équipe pour une soirée similaire au sein du cinéma Le Sauvenière à Liège en janvier 2025. Du côté européen, le consortium Kino Games semble satisfait du travail effectué par l'équipe du Quai10 autour du projet, projet qui suscite également l'intérêt des cinémas partenaires. De belles perspectives se profilent pour les années à venir !

9. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

- Espace Public Numérique (EPN)

Membre à part entière du réseau EPN de Wallonie, l'Espace jeu vidéo garantit l'accès à un ordinateur connecté à tout un chacun. Cet espace s'inscrit dans la volonté de réduire les inégalités induites par la fracture numérique. Les visiteurs de l'EPN sont encodés avec les statistiques générales. L'EPN bénéficiant par ailleurs d'un financement public, ses règles de fonctionnement sont formalisées selon des conventions établies par les pouvoirs subsidiaires.

Même si nous manquons d'indicateurs précis pour analyser et définir les profils des visiteurs de l'EPN, les animateurs relèvent néanmoins certaines tendances générales en terme de fréquentation tout au long de l'année :

- Une part significative des visiteurs de l'EPN appartient à la catégorie des NEETs (de l'anglais « Not in Employment, Education or Training »), c'est-à-dire des personnes qui ne sont ni en emploi, ni aux études ou en formation) ou s'en approche, et beaucoup sont en situation de précarité, voire sans domicile. Dans une démarche d'inclusion et en accord avec les objectifs sociaux de l'EPN, ces visiteurs réguliers sont invités à définir un objectif d'apprentissage ou de développement personnel à chaque passage. À défaut d'initiative de leur part, ce sont les animateurs qui leur proposent des activités adaptées, telles que des recherches de formation, de logement ou d'emploi, des démarches administratives, des exercices de français, ou encore des activités de lecture et d'éveil. Toutefois, l'équipe n'a pas vocation à assurer un suivi approfondi, elle se limite à un encadrement ponctuel, indépendant des structures d'aide existantes.
- Les seniors représentent une part croissante du public de l'Espace Public Numérique; l'évolution sociétale autour des outils numériques du quotidien impliquant de se former continuellement. Dans ce cadre-là, il n'est pas anodin de se trouver déconcerté face à l'avalanche de nouvelles applications numériques à maîtriser afin d'effectuer des démarches qui nous demandaient un contact humain il y a peu. C'est dans cette perspective que les animateur·ices rencontrent de plus en plus un public senior désireux d'apprendre et de comprendre les nouveaux procédés autour d'applications diverses comme ltsme, les applications bancaires, ou encore les applications de gestion de compte. Bien sûr, les demandes peuvent varier et aller de la gestion basique d'une boîte mail au transfert de fichier d'un support à un autre.
- Selon les périodes de l'année, les demandes varient et les compétences requises diffèrent. L'une d'entre elles concerne les demandes de bourse d'étude à chaque début d'année académique. Des personnes possédant des titres de séjour ne maîtrisent pas toujours les outils tels qu'ltsme, ou encore les sites web de l'administration publique. Cette partie de nos visiteurs n'est présente qu'une partie de l'année, mais reste significative lors de cette période.
- Un public qui restait relativement minoritaire commence à se faire une place sur les ordinateurs de l'EPN, celui des étudiant·es. Tout au long de l'année scolaire, ce public, qui jusqu'ici venait profiter de l'Espace jeu vidéo, s'appuie sur l'EPN pour les travaux de recherche et la rédaction. Les animateur·ices sont souvent questionné·es sur les outils disponibles pour la correction orthographique ou pour la recherche en ligne. On peut constater une synergie entre l'espace de travail et l'aspect récréatif que peut constituer l'Espace jeu vidéo pour les jeunes.

Le constat quant à la répartition du genre des personnes fréquentant l'EPN est également intéressant : sur un total de 365 personnes, nous pouvons constater que 83.6 % (305 personnes) sont des hommes et que seulement 16.4 % (60 personnes) sont des femmes. Force est donc de constater que notre public est majoritairement masculin, mais la raison de cette répartition reste inexplicable faute d'outils d'analyse.

9. Espace jeu vidéo

D. Animations pédagogiques

Parallèlement aux expositions récurrentes, l'Espace jeu vidéo propose des animations à destination des organisations citoyennes, des groupes scolaires et de formation, ou encore du tissu associatif. Le but est de questionner et d'encourager la curiosité des participant·es par le biais d'un média désormais incontournable. Alliant pédagogie et jeux vidéo, les ateliers incitent les participant·es à aborder des sujets de société de façon ludique et dynamique. Nos animateur·ices accompagnent les publics dans la déconstruction d'un média aux multiples facettes en privilégiant la coopération et l'apprentissage par la pratique.

En 2023, nous évoquions l'objectif de concevoir 2 nouvelles animations pour 2026. Cet objectif est presque entièrement atteint puisque nous avons d'une part réécrit et actualisé l'animation «Sensibilisation autour de l'écologie au travers des jeux vidéo», et que d'autre part, une nouvelle animation a rejoint le catalogue : «Appréhender les dérives du numérique».

De plus, et toujours dans une perspective de questionner notre rapport à l'image et de faire prendre conscience au public de la notion d'interaction dans le secteur de l'audiovisuel, l'équipe de l'Espace jeu vidéo adapte certaines animations au public scolaire des salles de cinéma, encourageant ainsi une approche transmedia pour des groupes plus étendus que ceux que l'Espace jeu vidéo permet d'accueillir.

Cette flexibilité de format permettra d'élargir nos publics, mais également d'aborder de nouvelles thématiques conjointes à nos 2 médias de prédilection.

Pour rappel, notre catalogue compte 8 ateliers ayant chacun une durée de 2h, et à destination de groupes de maximum 25 participant·es.

En 2024, nous avons dispensé 84 ateliers pédagogiques.

Descriptif	Occurrences
<p><i>Discrimination et représentation dans les jeux vidéo</i></p> <p>La thématique de la discrimination et du respect de la différence occupe une place importante dans l'univers médiatique. En effet, l'actualité rend (trop) souvent compte d'une réalité dans laquelle la tolérance et le respect d'autrui ne sont pas toujours valorisés. Considérant son aspect extrêmement complexe, nous abordons cette thématique sous un angle ludique et interactif. L'approche d'un sujet aussi sérieux par le biais du jeu vidéo permet d'engager les participant·es de tout âge à construire leur propre réflexion, et ainsi de sensibiliser le grand public sur des concepts fondamentaux tels que le respect d'autrui ou encore le droit à la différence.</p> <p>Aux antipodes d'une présentation magistrale ou d'une mise en abîme exploratoire, notre atelier se positionne à mi-chemin entre l'expérience du jeu vidéo et le débat de société.</p>	13

9. Espace jeu vidéo

D. Animations pédagogiques

Descriptif	Occurrences
<p data-bbox="370 404 997 443"><i>Apprendre à coopérer grâce au jeu vidéo</i></p> <p data-bbox="136 484 1235 900">Plus qu'un atelier de développement personnel, cette animation invite les participant·es à adopter des attitudes solidaires et responsables. Si les processus de coopération semblent reposer sur des évidences, il n'est pas toujours aisé de les mettre en application au quotidien. En dépassant le cadre de la simple interaction, nous invitons les participant·es à communiquer de manière efficace et intelligente dans le but d'accomplir un objectif commun. L'atelier s'appuie sur des activités ludiques et créatives mobilisant en premier lieu des supports physiques, pour ensuite s'articuler sur des contenus numériques et amusants. En résumé, nous engageons les jeunes et les moins jeunes dans un processus de citoyenneté fondé sur le respect et la solidarité.</p>	38
<p data-bbox="300 913 1068 952"><i>Citoyenneté et jeux vidéo : découvrir la démocratie</i></p> <p data-bbox="136 994 1235 1373">Si elle apparaît aujourd'hui comme une évidence de société, la démocratie peut donner lieu à des interprétations différentes chez tout un chacun. Après un bref rappel des bases du système démocratique, on découvre une sélection de jeux vidéo qui permet d'apporter des pistes de réflexion sur les notions indissociables de citoyenneté et de démocratie. Grâce à cette animation, nous souhaitons encourager les participant·es à développer leur esprit critique, à défendre leurs opinions et, de ce fait, à être de véritables acteur·ices de la vie sociale. Que sait-on vraiment de ce mode de gouvernance ? Comment les (futurs) citoyen·nes s'y inscrivent-iels et y participent-iels ? Est-il infaillible?</p>	5
<p data-bbox="228 1386 1138 1425"><i>Découvrir les filières de formation de l'industrie du jeu vidéo</i></p> <p data-bbox="136 1467 1235 1795">L'industrie du jeu vidéo est actuellement en plein essor. Au-delà de sa composante culturelle, il s'agit aussi d'un secteur professionnel qui offre de nombreuses possibilités de carrière. Développeurs, graphistes, ingénieurs du son, chefs de projet, etc. sont autant de profils nécessaires à la conception d'un jeu vidéo. Le secteur allie donc de nombreuses compétences techniques et artistiques. Cet atelier permet aux intéressé·es de découvrir ce milieu aux multiples facettes et de faire émerger de potentielles vocations dans un milieu très prometteur en terme de possibilités d'avenir.</p>	13

9. Espace jeu vidéo

D. Animations pédagogiques

Descriptif	Occurrence
<p data-bbox="305 404 1062 438"><i>Sensibilisation à l'écologie à travers les jeux vidéo</i></p> <p data-bbox="131 484 1240 936">Le monde des pixels est traversé de longue date par les questions environnementales. Les produits électroniques font grandement partie de notre pétroculture aujourd'hui, ce qui n'est pas soutenable. Certains jeux reconnaissent même cette ironie et essaient de défendre quelque chose de meilleur, nous encourageant à penser que le changement est possible. Au sein des studios, les créateurs de contenus mènent des arbitrages techniques pour proposer à leur public une expérience plaisante et économe. Choix des matériaux, résolution d'image, consommation énergétique ou encore impact écologique sont désormais des notions importantes et décisives dans le développement d'un jeu vidéo. Faire des jeux vidéo, oui, mais en prenant conscience de leur impact sur notre monde, d'une part, et du message véhiculé, d'autre part.</p>	1
<p data-bbox="347 950 1019 984"><i>Créer et comprendre l'intelligence artificielle</i></p> <p data-bbox="131 1030 1240 1407">Dans la culture populaire, les séries, films ou encore les jeux vidéo on parle et retrouve souvent ce qu'on appelle l'intelligence artificielle ou IA. On peut y découvrir des robots, des machines qui parlent et qui sont (ou pas) au service de la population humaine mais aussi des voitures/vaisseaux spatiaux super intelligents. Mais une IA demeure avant tout l'ensemble des théories et des techniques mises en œuvre en vue de réaliser des machines capables de simuler l'intelligence humaine, allant du super ordinateur à la simple machine à café. Dans cette animation, les participant·es seront amené·es à créer leur propre IA et de débattre autour des questions éthiques et morales qui concernent les choix d'une IA.</p>	8
<p data-bbox="371 1421 995 1455"><i>Construire et explorer un schéma narratif</i></p> <p data-bbox="131 1501 1240 1839">Le schéma narratif d'un jeu vidéo est le déroulement de son récit et des actions qu'il raconte. C'est un outil, un point de vue pour commenter et analyser un récit. Depuis quelques années maintenant, le jeu vidéo a amené avec lui de nouvelles façons d'utiliser cet outil, que ce soit pour présenter un simple contexte ou proposer une véritable aventure aux joueurs. Cette évolution marque un tournant dans l'utilisation d'un procédé narratif. Cet atelier permet de revoir le schéma narratif et ses bases, il permet aussi une exploration dans l'univers du jeu vidéo et l'impact du gameplay comme élément de narration et scénarisation.</p>	3

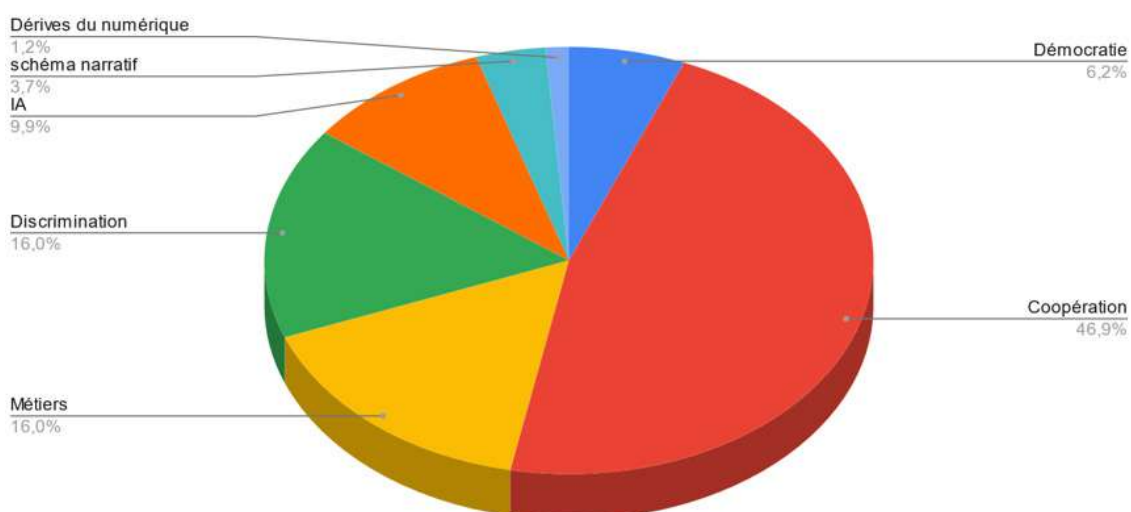
9. Espace jeu vidéo

D. Animations pédagogiques

Descriptif	Occurrence
<p style="text-align: center;"><i>Appréhender les dérives du numérique</i></p> <p>Dans une société non pas de plus en plus connectée, mais bien au paroxysme de la connectivité, il est difficile d'appréhender tous les concepts liés à l'identité numérique ainsi que ses dérives et pièges ou autres dangers qui y sont associés. Que ce soit pour les jeunes publics ou les adultes, cette animation permet d'aborder avec facilité les différents thèmes en lien avec les dérives du numérique. De notre identité en ligne en passant par les fake news, le big data ou encore le cyber-harcèlement, l'objectif ici est d'offrir les clés de compréhension et de navigation du numérique mais aussi et surtout de sensibiliser les participant·es aux dangers qui peuvent les entourer.</p>	1

En observant le classement de la fréquentation des animations, nous pouvons tirer plusieurs conclusions. Premièrement, l'animation coopération reste un incontournable et est en tête du classement. En deuxième place ex aequo, nous retrouvons les animations «discrimination» et «métiers du jeu vidéo». Le constat reste similaire à l'année précédente : les questions d'actualité et de vivre-ensemble sont toujours fortement plébiscitées. Il en va de même pour la découverte du milieu professionnel du jeu vidéoludique. On peut donc considérer que l'Espace jeu vidéo est un lieu qui permet d'offrir une porte d'entrée aux différents apprenant·es. Que ce soit pour le choix d'un parcours de formation, le choix d'études supérieures, l'éducation aux médias, ou encore pour aider à contextualiser l'usage du jeu vidéo auprès d'un public néophyte, l'espace joue un véritable rôle d'acteur relais auprès de ses publics.

Répartition des animations données



9. Espace jeu vidéo

E. Stages

Nous proposons une offre variée de stages à destination des jeunes entre 10 et 16 ans, avec au minimum 4 stages réalisés par an sur des thématiques liées au jeu vidéo, à la robotique, au codage, à la pratique ou encore la création audiovisuelle, toujours en période de congés scolaires.

Cette année, nous avons renouvelé à 75% nos thématiques de stages. Le constat de fréquentation reste sensiblement le même que celui qui a été observé l'année dernière.

En revanche, il est intéressant de noter que les stages en lien avec la création ont un peu plus la cote auprès de notre jeune public; c'est pourquoi, à l'exception du stage des congés de détente autour de l'e-sport, nos futurs stages se concentreront sur la création autour du jeu vidéo.

	Description	Fréquentation
Du 26 février au 1er mars 2024	<i>Roleplay, crée et incarne un personnage de jeu vidéo</i> Atelier d'expression écrite, orale et corporelle autour de l'incarnation de personnages de jeu vidéo. Création de personnages et d'univers en tout genre, découverte des liens entre théâtre et jeu vidéo.	8
Du 6 mai au 10 mai 2024	<i>Indie Games</i> Qu'est-ce qu'un jeu vidéo indépendant ? Découverte des outils de création et de programmation. Rencontre avec les jeunes studios wallons afin de mieux comprendre cet univers en pleine expansion.	5
Du 15 au 19 juillet 2024	<i>À la découverte de l'E-sport</i> De la théorie à la pratique saine, la compétition dans le monde du jeu vidéo nécessite un cadre. Style de vie, entraînement, sport, découverte d'une semaine type dans la vie d'un joueur pro.	6
Du 12 au 16 août 2024	<i>Jeu vidéo et créativité</i> Graphisme, musique, voire même architecture, imaginer son univers et son environnement on en a envie. De la conception d'un univers à l'impression 3D, la création d'un univers n'a jamais été autant à portée de main.	7

9. Espace jeu vidéo

F. Objectifs 2025

- En général

Nous souhaitons maintenir notre positionnement comme acteur majeur du jeu vidéo en Wallonie : un acteur de vulgarisation, de sensibilisation, de diffusion et d'utilisation innovante et de découverte pour tous. Notre public est en effet très mixte que ce soit de par son genre, son âge ou son niveau social. Nous sommes, par l'essence même de nos missions et par notre fonctionnement non-marchand, des interlocuteurs de confiance et privilégiés pour le secteur de l'économie digitale et pour le secteur académique. Nous souhaitons par ailleurs axer notre développement futur sur la formation et les ateliers. Notre souhait est de pouvoir étoffer notre équipe pour continuer à augmenter le nombre de personnes formées mais également pour pouvoir nous positionner comme un centre de formation et de développement de compétences pour les formateurs (enseignants, animateurs de Maisons de Jeunes, bibliothécaires...).

De manière plus générale, nous souhaitons nous positionner comme un opérateur culturel proposant une offre qualitative, innovante, forte et fédératrice. Nous souhaitons avant toute chose être générateur de lien social.

- Au sein de l'écosystème du jeu vidéo

1. Renforcer la visibilité et valoriser l'industrie du jeu vidéo en Wallonie en renforçant nos liens avec les studios locaux, Azimut, Wallimage, GameMax, et poursuivre, avec la WALGA, l'organisation du Meet&Build.
2. Maintenir notre positionnement et notre spécificité dans le paysage du jeu vidéoludique en tant que lieu de ressources, de connaissances et d'expertise pédagogique.

- Dans le secteur de la formation

1. Développer le pôle EPN par le biais de partenariats avec la MIREC et le FOREM et les campagnes en place (Osons le numérique !).
2. Développer les propositions d'accompagnement de formation des jeunes (Service citoyen, article 60, etc.).
3. Organiser une conférence annuelle à destination des étudiant·es portant soit sur des thématiques ciblées (genre, discrimination, ...) ou destinées à partager des expériences avec des professionnel·les du jeu vidéo.

- En terme de programmation et de pédagogie

1. Renforcer la proposition d'activités et d'événements transversaux avec la programmation du cinéma.
2. Alimenter la plateforme Discord destinée à échanger, partager et répertorier différentes sources et ressources ludiques.
3. Consolider la composante pédagogique des animations du catalogue scolaire.
4. Participer et promouvoir les parcours PECA auprès des écoles partenaires.
5. Sensibiliser au jeu vidéo et valoriser l'intergénérationnel, discuter des préoccupations que peuvent avoir certaines personnes à propos du média et son utilisation (PEGI, "dépendances", usages des écrans...).
6. Sensibiliser le grand public et informer les professionnel·les de l'industrie sur les problématiques des joueurs en situation de handicap, sur l'inclusion numérique et sur l'importance des fonctions d'accessibilité dans les jeux vidéo (HandiGaming, SAPASH).

9. Espace jeu vidéo

F. Objectifs 2025

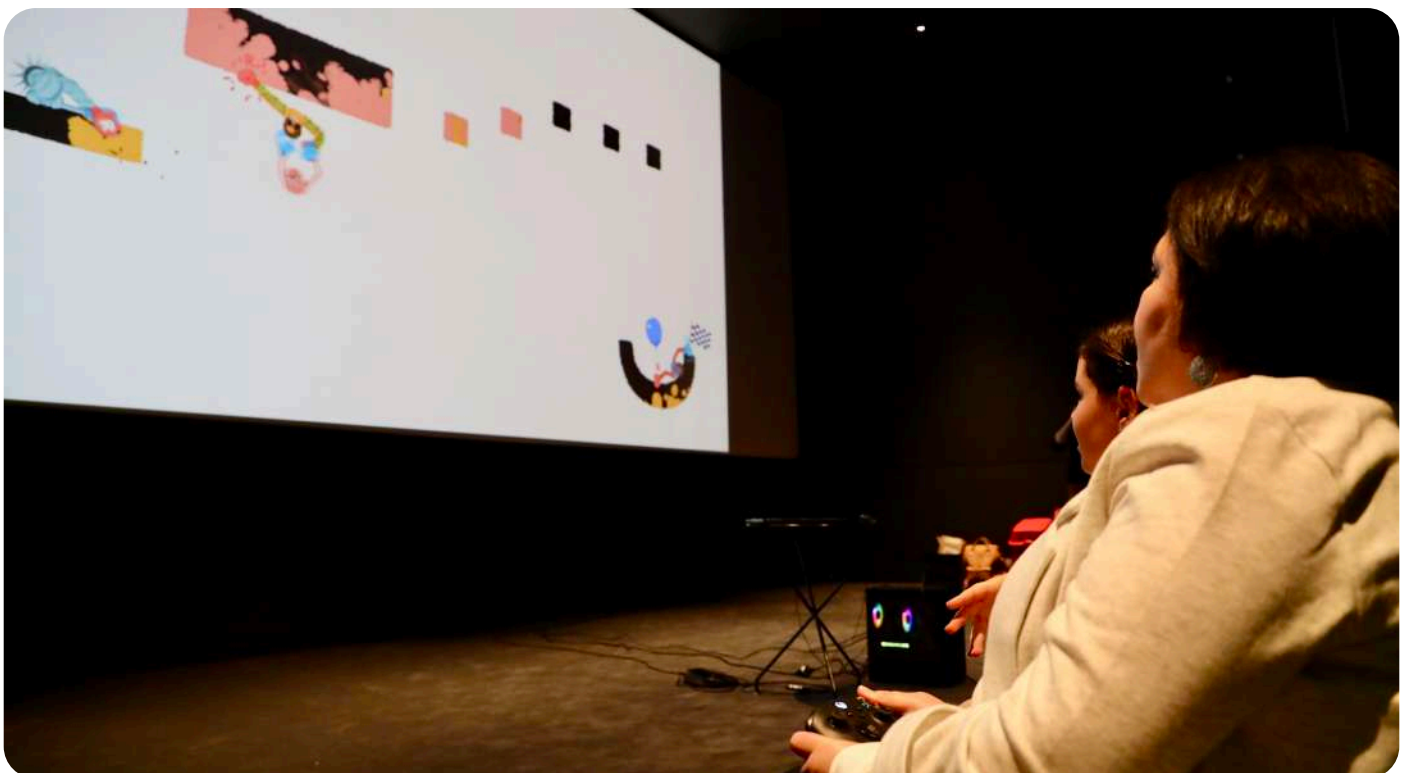
7. Se positionner comme un acteur européen majeur autour des événements transmédia en partenariat avec les différents acteurs internationaux (Kino Games, Futura Cinéma, Europa Cinemas).

● En termes de partenariats

1. Maintenir et approfondir nos collaborations avec les partenaires (Centre d'Action Laïque, Auberges de Jeunesse de Charleroi, Kaleidi, etc.) et développer notre présence sur le territoire carolo à travers des partenariats avec d'autres associations (Charleroi's Cool, Charleroi Danse, Le Rebond, Solidarité Nouvelle, etc)
2. Proposer des événements extra-muros dans le grand Charleroi (Diversity, Rive Gauche, etc).

Force est de constater l'attention grandissante de diverses institutions pour la méthode pédagogique développée autour de l'outil jeu vidéo, au niveau national (nous citons plus haut notre intervention récente chez Les Grignoux), mais aussi au niveau international. Nous avons cette année été conviés à 2 reprises dans le cadre d'événements européens pour expliciter la démarche éducative par le jeu vidéo, une première fois dans le cadre d'un cycle de conférences sur les initiatives de développement des publics organisé à Sofia, en Bulgarie, par Europa Cinemas (« Gaming practices with a new audience »), et une seconde fois durant le programme dédié aux professionnel·les de l'éducation à l'image du Young Film Festival à Prague.

Ce levier de développement du jeune public au sein des institutions culturelles (cinéma et autres disciplines) semble devenir un incontournable pour répondre aux challenges actuels de renouvellement des audiences. L'Espace jeu vidéo du Quai10 a donc encore de beaux jours devant lui.



10. Communication

A. Introduction

L'année 2024 a marqué une nouvelle étape dans la stratégie de la communication du Quai10. Après une année 2023 consacrée à la stabilisation du département et à la mise en place de nouvelles procédures internes, l'accent a été mis sur l'amplification de notre visibilité et le développement de stratégies plus ciblées pour toucher un public toujours plus large.

Dans cette optique, plusieurs axes majeurs ont guidé nos actions. D'une part, nous avons renforcé notre présence médiatique, multipliant les opportunités de mise en avant du Quai10 dans la presse régionale et nationale. D'autre part, notre ancrage sur les réseaux sociaux a été consolidé, avec une attention particulière portée à LinkedIn et TikTok, deux plateformes sur lesquelles nous avons cherché à atteindre de nouveaux publics.

Le contenu original a également occupé une place centrale dans notre stratégie, avec la production d'interviews filmées pour notre chaîne YouTube et la publication régulière d'articles sur notre blog. Ces initiatives nous ont permis d'affirmer davantage notre identité éditoriale, tout en offrant à notre public des points de vue sur le cinéma et les jeux vidéo.

Enfin, une attention particulière a été portée à la segmentation de nos publics dans notre communication par mailing. En affinant nos listes de diffusion et en adaptant nos messages en fonction des attentes et des centres d'intérêt de chaque groupe cible, nous avons cherché à rendre notre communication plus pertinente et impactante.

Ces différents chantiers, menés en parallèle de notre travail quotidien de promotion des activités du Quai10, ont contribué à renforcer la notoriété du lieu et à fidéliser nos publics existants tout en allant à la rencontre de nouveaux spectateur·ices et joueur·euses.

Dans les sections suivantes, nous reviendrons en détail sur chacun de ces axes de travail, en analysant les actions mises en place, leurs résultats et les perspectives d'évolution pour la suite.

10. Communication

B. Segmentation des publics et canaux de communication

La stratégie de communication mise en place pour l'année 2024 s'est développée dans la continuité de ce qui a été établi en 2023.

Publics	Canaux
Cinéphiles	Agenda mensuel
	Newsletter hebdomadaire
	Spot radio La Première
	Brochure Rendez-vous (anciennement « cycles »)
	Encart Surimpressions saison cycles
	Marketing digital (SEO, blog, focus cinéma RS)
Familial	Brochure Le Petit Festival
	Brochure Anima
	Spots radio Vivacité Le Petit Festival
	Encart Surimpressions Le Petit Festival
	Encart Surimpressions Dimanche des tout-petits
	Marketing digital (SEO, articles de blog, newsletter ciblée)
Associatif	Brochure Wake up !
Scolaire	Print (publication Guido, brochure scolaire...)
	Marketing digital (newsletters mensuelles)
Espace jeu vidéo	Newsletters
	Campagne notoriété avec manonolita (reel et story sur IG)
	Marketing digital (SEO, focus jeux vidéo IG et FB)
	Print (agenda mensuel, brochure de présentation...)
Tous publics	Nouvelle signalétique bâtiment Quai10
	Harmonisation de l'identité graphique sur les différents supports

10. Communication

C. Une présence radio hebdomadaire

Suite à son départ à la retraite, le chroniqueur radio Bernard Hanne a pensé au Quai10 pour reprendre en mains la chronique cinéma hebdomadaire dans l'émission Charleroi Matin de Vivacité (radio).

Cette tâche a été dévolue au département Communication, ses deux membres ayant chacun·e déjà travaillé en radio par le passé. Au départ enregistrée par téléphone (et diffusée deux fois par jour dans l'émission matinale), la chronique est désormais réalisée en direct chaque mercredi matin en studio.



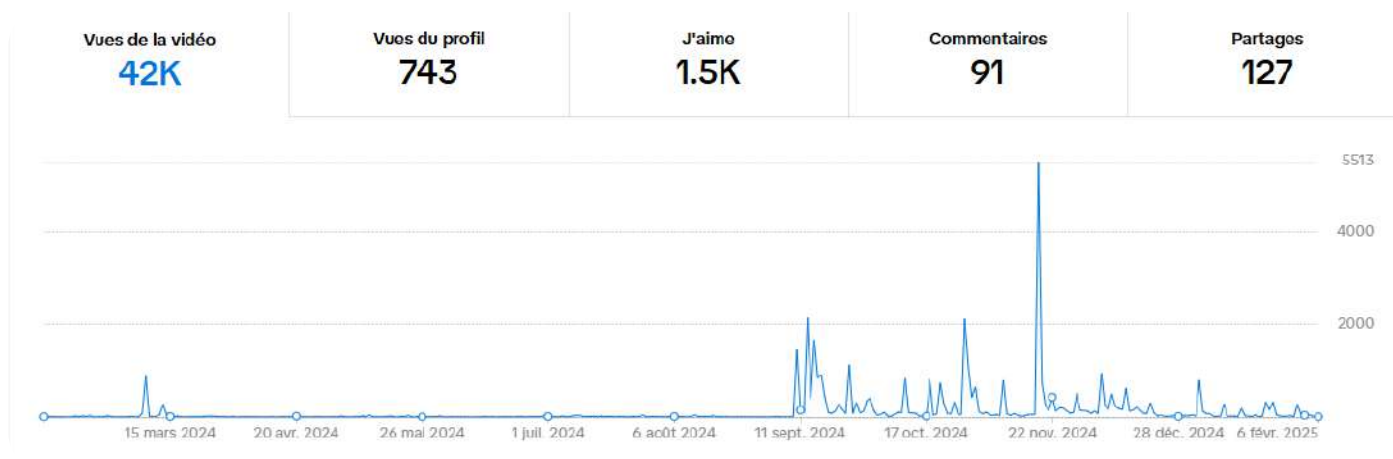
10. Communication

D. Développement de notre présence sur de nouveaux réseaux sociaux

Afin de répondre aux objectifs de développement des publics, le département de la communication a développé et renforcé sa présence sur de nouveaux réseaux sociaux. L'idée est de créer du contenu sur mesure pour chaque canal, et donc pas simplement dupliquer les publications.

● TikTok

L'audience potentielle de TikTok en 2024 est de 4,04 millions de personnes (source : Xavier Degraux), soit 36,2% des internautes. Le taux de pénétration chez les Belges de plus de 18 ans est de 43%. Dans notre volonté de faire connaître le cinéma et l'Espace jeu vidéo à un public plus jeune, nous avons développé comme stratégie de s'adapter aux tendances et, dans un premier temps, de publier chaque semaine un contenu dit « trend ». Le compte existant déjà, nous avons ajouté à nos récurrences digitales le contenu TikTok dès le mois de septembre.



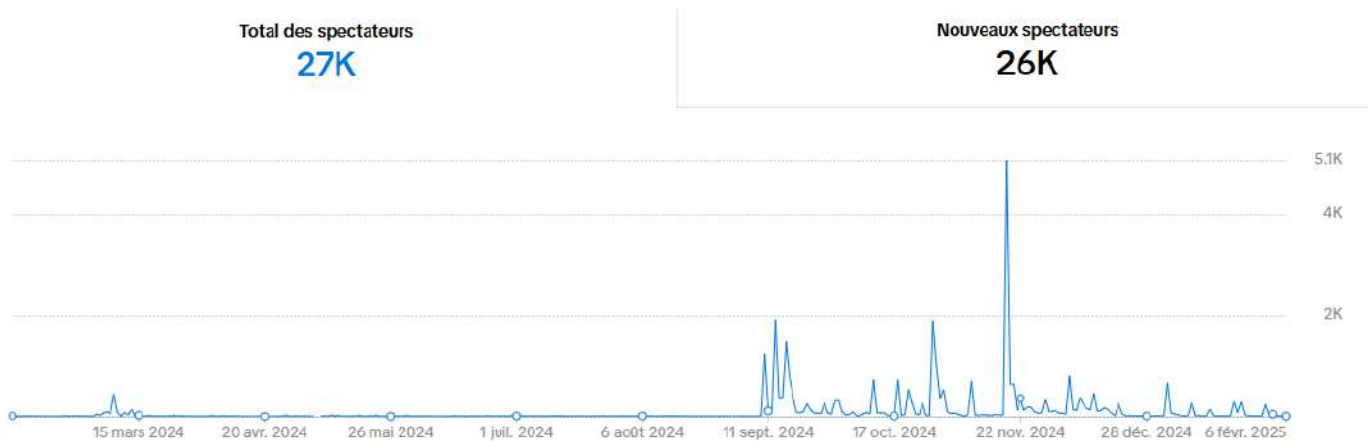
Cette stratégie a engendré une meilleure exposition de notre profil à partir de cette période-là même si l'exposition était déjà existante (de façon minime) avant.



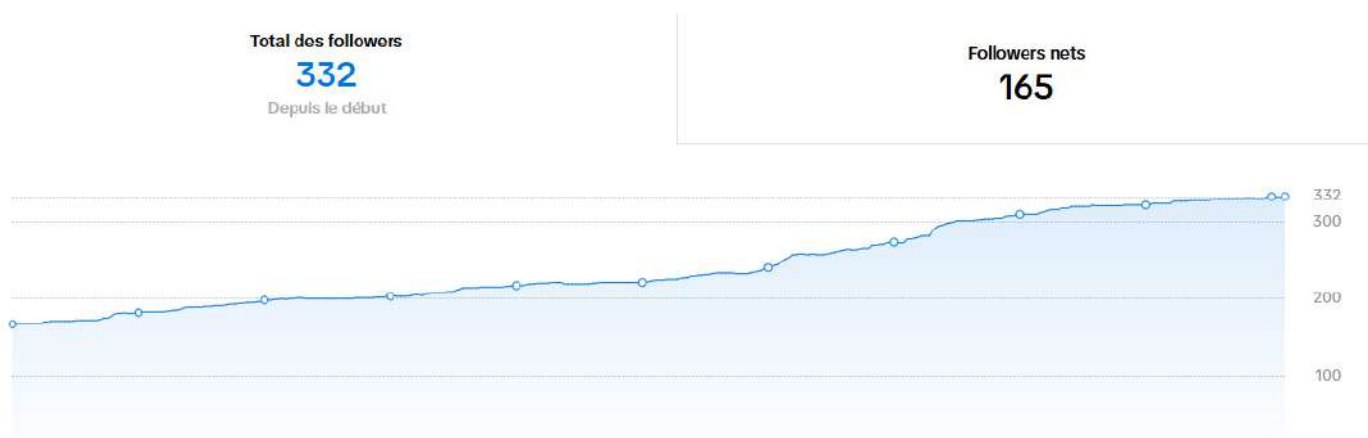
10. Communication

D. Développement de notre présence sur de nouveaux réseaux sociaux

Le total sur l'année s'élève à 27.000 spectateur·rices (26.000 nouveaux·elles spectateur·rices en plus des 1.000 spectateur·rices récurrent·es).



En 2024, 165 nouveaux·elles abonné·es sont comptabilisé·es.



Les contenus les plus vus, qui ont atteint le plus de monde, sont généralement des formats courts (<30sec) suivant une trend.



10. Communication

D. Développement de notre présence sur de nouveaux réseaux sociaux

● LinkedIn

À raison de deux publications par semaine, le compte LinkedIn du Quai10 a gagné en popularité en termes de followers et de réactions bien que la progression, toujours à la hausse et linéaire, reste encore faible.

L'essentiel

Données du 07/01/2025 au 05/02/2025

11731

Impressions

▲184,5%

129

Réactions

▲101,6%

4

Commentaires

▲300%

4

Republications

●0%

Les posts ayant eu le plus fort impact sont, dans un premier temps, ceux qui impliquent des partenaires et, dans un deuxième temps, ceux qui abordent une thématique liée aux jeux vidéos.

Par Sébastien Capette • 24/10/2024



Quai10
1255 abonnés
4 mois

Maracas Studio élu "Most-Promising Start-Up Studio" (Start-Up la plus prometteuse) aux #BelgianGameAwards, bravo ! ... plus



3 commentaires • 1 republication

Par Sébastien Capette • 02/07/2024



Quai10
1 255 abonnés
7 mois • Médité

Un nouveau visage pour le Quai10 !

De nouveaux éléments graphiques ont été installés en différents ... plus



49

6 republications

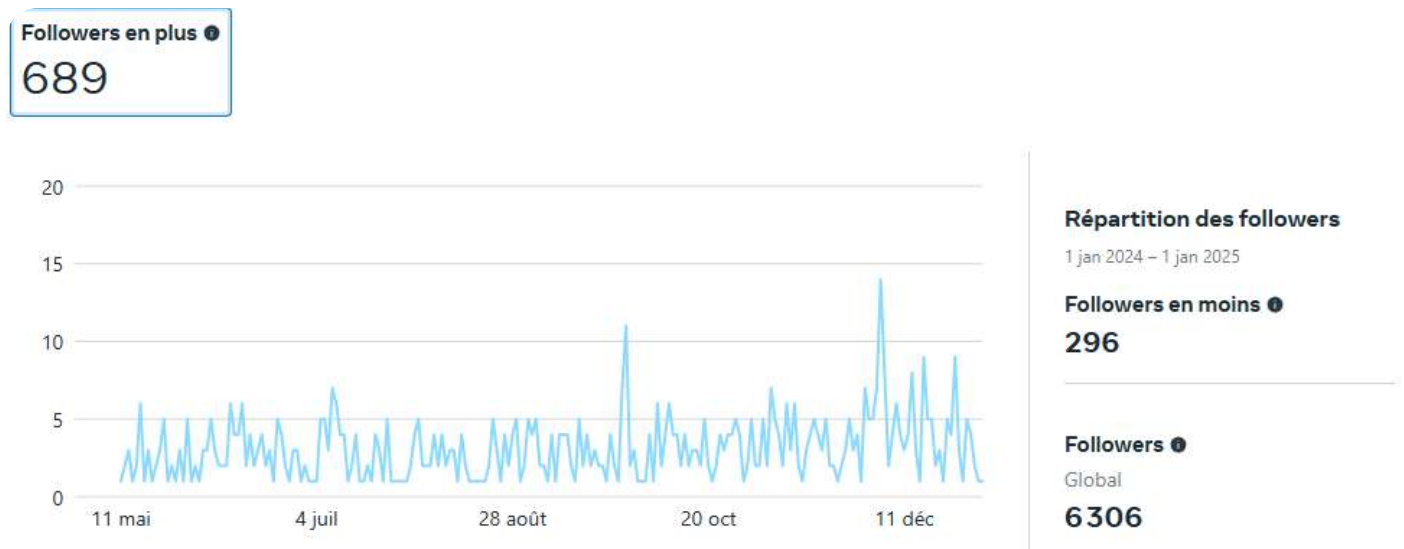
10. Communication

E. Poursuite du travail sur les autres canaux

● Instagram

Sur Instagram, l'orientation du contenu a changé en cours d'année pour passer d'un contenu purement informatif à un contenu divertissant. L'objectif est d'ajouter une plus-value au contenu pour ne pas se limiter à n'être qu'un relais d'informations, en assumant notre identité propre.

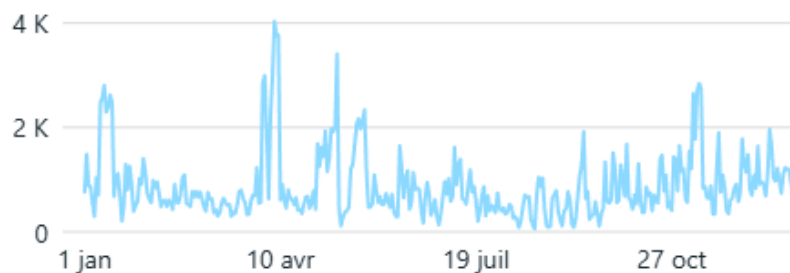
Sur l'année nous avons gagné 689 abonnés, de façon régulière tout au long de l'année mais un peu plus soutenue à partir de septembre.



La couverture de nos publications (story, posts, reels) a augmenté de 222,6%. 83.2000 en 2024 contre 25.800 en 2023. Une énorme montée en puissance qui montre que l'utilisation qu'on fait de la plateforme fonctionne bien.

Couverture

83,2 K ↑ 222,6 %

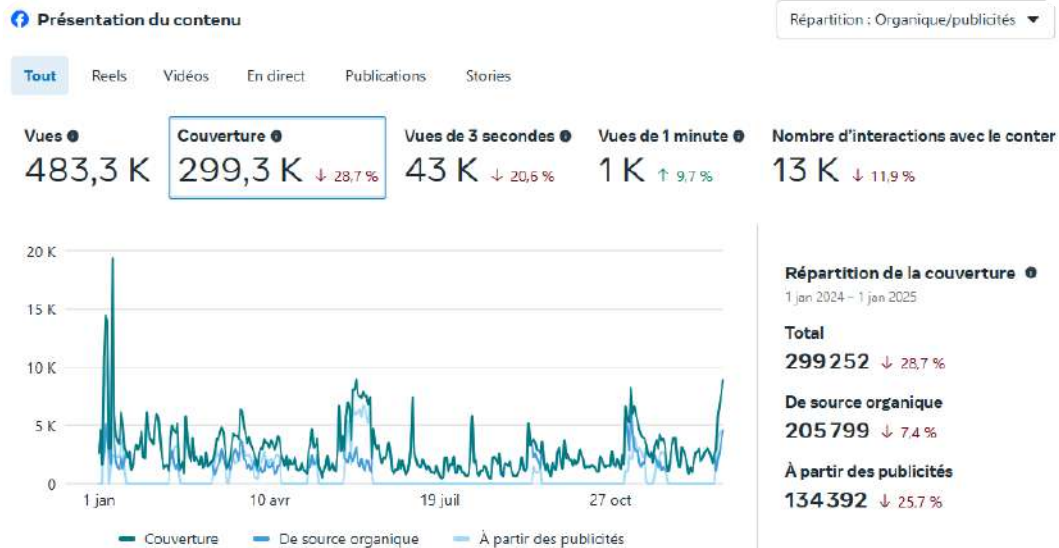


10. Communication

E. Poursuite du travail sur les autres canaux

● Facebook

La couverture des posts sur Facebook a connu une baisse en 2024.



On peut justifier cette baisse par le fait que certains contenus ne sont plus publiés, comme les focus jeunesse par exemple.



Même si on note une diminution de l'interaction générale, on peut voir une augmentation de 51.3% des interactions avec nos follower•euses, ce qui peut indiquer une meilleure fidélisation de notre public.

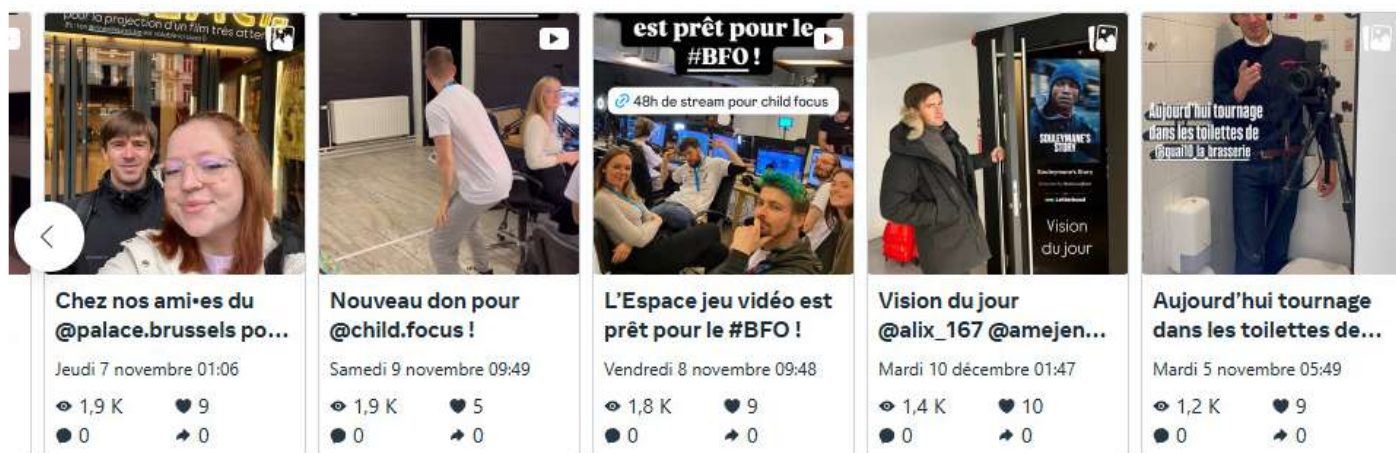
10. Communication

E. Poursuite du travail sur les autres canaux

Cette montée en puissance s'explique en grande partie par le contenu dit « en collaboration » réalisé par l'instagrameuse Manonolita, devenue en 2024 ambassadrice du Quai10. Forte de plus de 100.000 followers, elle a provoqué un grand nombre de vues sur ses contenus et fait connaître le Quai auprès de ses follower·euses. Dans le même genre, les focus jeux vidéo créés en interne et ajoutés « en collaboration » avec le média iXPé de la RTBF (à travers une convention) ont également permis de toucher un autre public. Si les concours ont aussi bien fonctionné, on note que la programmation d'un cycle de films Ghibli a également connu beaucoup de succès.



Pour ce qui est des stories, un certain genre sort du lot, à savoir les « behind the scenes ».



10. Communication

E. Poursuite du travail sur les autres canaux

L'interaction avec notre contenu se fait en grande partie avec les concours mais aussi avec d'autres types de publications.

Contenu populaire par interactions

Booster du contenu

Voir tous les contenus



À noter qu'il y a eu une réduction importante du contenu sponsorisé sur ces plateformes pour des raisons budgétaires, un volet qui sera redéveloppé en 2025.

● Mailchimp

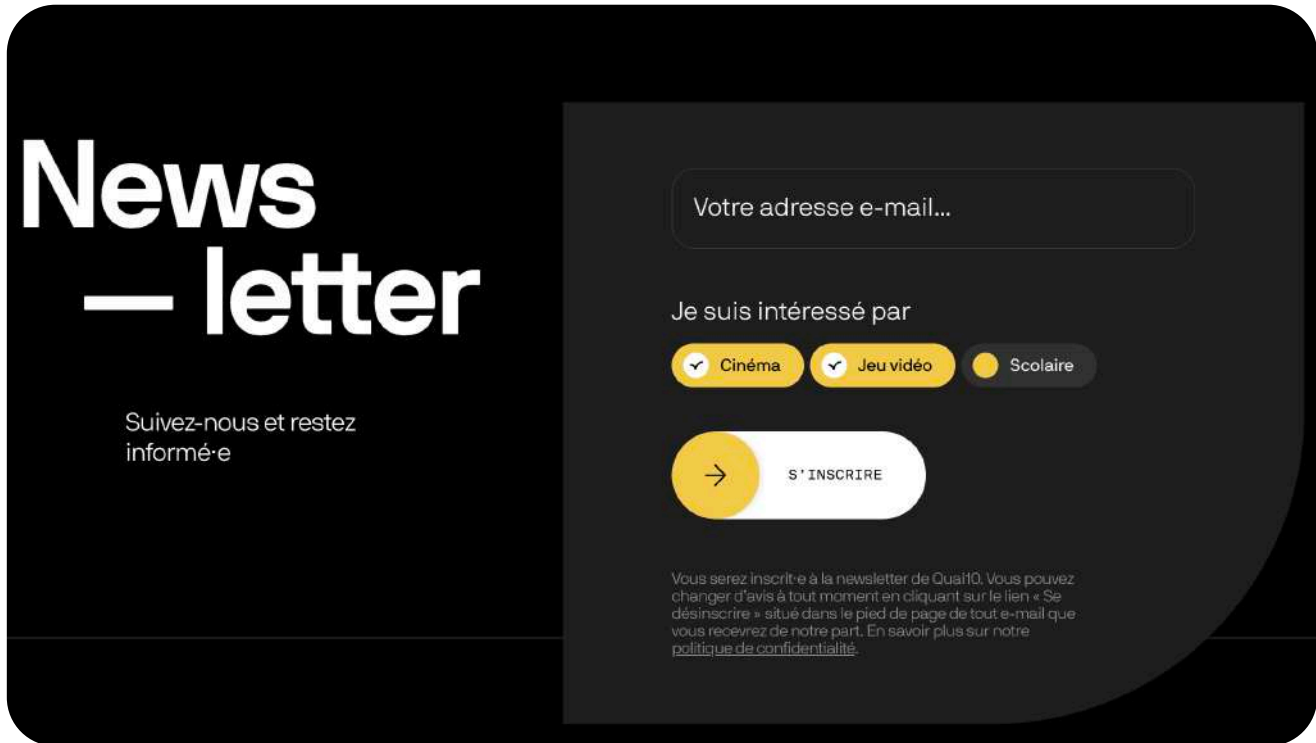
Les statistiques d'ouverture de nos différentes newsletters restent importantes, alors qu'à l'inverse le taux de désabonnement reste marginal.



L'utilisation de Mailchimp a été modifiée en profondeur afin de tirer un meilleur profit de cet outil marketing. La première manoeuvre a été de rassembler chacune des audiences existantes en une seule grande audience principale, avec une segmentation des différents publics au sein de celle-ci. Cela a permis de limiter les abonné·es en doublon (réduction de l'audience totale = réduction du prix de l'abonnement à Mailchimp) mais également de changer le comportement du module d'abonnement dans le footer du site. Si auparavant l'internaute ne pouvait choisir qu'une seule thématique à laquelle s'inscrire et devait ensuite répéter la même opération pour les autres, il peut désormais choisir chaque thématique voulue et s'inscrire à chacune d'entre-elles en un seul clic avec, mécaniquement, une augmentation du nombre d'abonné·es aux différentes newsletters.

10. Communication

E. Poursuite du travail sur les autres canaux



Cette nouvelle audience générale a également permis la création de nouveaux segments, basés sur la fréquentation et les habitudes des spectateur·rices. Mailchimp reçoit désormais différentes informations de notre billetterie après l'achat d'un ticket (et pour peu que l'internaute ait accepté d'être contacté par le Quai10, RGPD oblige) : type de film, nombre de tickets achetés, nom du film... autant de filtres qui permettent de cibler plus finement la clientèle et de lui communiquer des informations ou des événements qui vont potentiellement l'intéresser.

<input type="checkbox"/>	Votre adresse e-mail	Last visit	Movie genre	Movie title	Number of tickets	Tags
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	02/03/2025	Drama	A complete Unknown	1	NL cinéma
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	22/02/2025	Drama	A complete Unknown	2	NL cinéma
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	23/02/2025	Thriller	Malдорor		NL Espace jeu vidéo NL pédagogie
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]					NL Espace jeu vidéo NL pédagogie
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	03/03/2025	Animation	Hola Frida!	2	NL cinéma
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	03/03/2025	Animation	Hola Frida!	2	NL cinéma
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	02/03/2025		Les Ours gloutons au Pôle Nord	2	NL cinéma Dimanche des tout-petit
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	25/02/2025	Family Drama	Paddington au Pérou		NL cinéma

10. Communication

E. Poursuite du travail sur les autres canaux

Le résultat a immédiatement été remarqué, comme le montre l'exemple ci-dessous : le taux d'ouverture est trois fois plus important que notre envoi classique hebdomadaire. L'audience est certes moindre, mais le contenu est bien mieux ciblé.

Cinecittà - Annonce programmation 2025

✉ Regular email

Last edited Wed January 8, 2025 10:50 am by
Communication Quai10

Audience principale

Tags: NL Cinecittà

106 recipients

77.1% **14.3%**

Opens Clicks

Sent

Fri January 10, 2025 11:00 am

NL hebdomadaire 07/01

✉ Regular email

Last edited Mon January 6, 2025 2:16 pm by
Communication Quai10

Audience principale

Tags: NL cinéma

4,924 recipients

25.9% **3.7%**

Opens Clicks

Sent

Tue January 7, 2025 9:00 am

Par ailleurs, cette segmentation permet aussi de mettre en place des enquêtes de satisfaction ciblées sur un événement en particulier, ou auprès du public de l'un ou l'autre espace par exemple. Ces données sont essentielles dans la poursuite de l'objectif de notoriété et de recommandation, et nous permettent de rester à l'écoute de nos publics.

10. Communication

F. Refonte de l'agenda

A la suite du lancement du nouveau site Internet en 2023, la volonté du département communication était d'adapter sa DA à celle dictée par cette nouvelle vitrine numérique. Cela s'est concrétisé notamment dès le mois de mars avec une refonte complète de l'agenda, tiré chaque mois à 1.000 exemplaires.



Au-delà de cette refonte graphique, et toujours dans l'optique de mettre le cinéma et le jeu vidéo sur un même pied, le verso de l'agenda est désormais consacré à un jeu de la sélection du moment. L'agenda peut ainsi être placé d'un côté comme de l'autre, tout en mettant en avant une proposition cinématographique et vidéoludique du mois dont il est question.

Quelques ajustements ont également été réalisés sur d'autres productions (toujours toutes réalisées en interne) comme la brochure pédagogique et associative, qui a été clarifiée et restructurée.

10. Communication

G. Relais médiatique

L'envoi de communiqués de presse a été augmenté en 2024, avec une fréquence désormais mensuelle en plus des envois « opportuns ». Cette multiplication des envois, cumulée à des contacts plus informels avec des journalistes semble avoir provoqué une nette augmentation de la présence du Quai10 dans la presse locale et nationale, tant au niveau imprimé et web. Cette tendance ne se remarque pas, à l'inverse, au niveau des médias audiovisuels, dont la couverture est léger recul.

Media	2023	2024
Presse écrite		
Presse locale	46	85
Presse nationale	8	18
Presse internationale	0	0
Total	55	103
Web		
Presse locale/régionale	41	113
Presse nationale	29	39
Total	70	152
TV / radio		
Presse locale	17	18
Presse nationale	16	8
Presse internationale	0	0
Total	27	26
Total global	155	0

10. Communication

H. Conclusion

Cette année 2024 a été celle de la consolidation de la communication du Quai10 sur les différents canaux qu'elle occupe, avec également un développement ciblé de certains outils ou réseaux sociaux.

Avec le passage à temps plein de notre community manager, le temps de travail a également été augmenté et a permis une meilleure répartition des tâches et une meilleure présence sur les canaux de communication utilisés.

Ce travail de consolidation sera poursuivi en 2025, tout comme une remise en question permanente des tâches et de l'utilisation des outils qui sont en permanente évolution.

Notre ambition sera de développer davantage la personnalité du Quai10 en dehors de ses murs, à travers du contenu propre et exclusif diffusé à travers de nouveaux canaux de communication.



11. Annexes

RTL Info - 02/01/24

Vacances d'hiver: gros succès pour les activités intérieures

Publié le 02/01 à 19h36



RTBF Info - 14/02/24

La fête des amoureux-euses s'invite au cinéma "Quai10" à Charleroi ce 14 février. (Re) découvrez Titanic l'une des romances les plus marquantes du cinéma.

Ils se sont rencontrés il y a vingt ans sur un paquebot et quittés tragiquement sur un baiser dans les eaux froides. Jack (Léonardo Di Caprio) et Rose (Kate Winslet) forment l'un des couples les plus inoubliables du cinéma.

Publicité

Le "Quai10" propose également les succès et les sorties ciné de la semaine notamment "Poor Things" ou encore "All of us Strangers". Pour les amateurs de musique ou de grosses mécaniques, de ux biopics sont attendus ce mercredi : "Bob Marley : One Love" et "Ferrari". Une variété de choix pour le plus grand bonheur des cinéphiles

11. Annexes

Le Soir (MAD) - print - 26/06/24



[Quai10](#) (Charleroi) tout l'été. Infos : www.quai10.be

Anatomie d'une chute, The Zone of Interest, Past Lives... Vous avez manqué certains des films qui ont marqué l'année cinéma ? Le [Quai10](#) vous propose des séances de rattrapage tout l'été avec les films primés et les coups de cœur de son équipe. L'occasion de (re)voir des films comme *Dalva* (grand gagnant des Magritte), *Oppenheimer*, *Le règne animal*, *Poor Things* (photo), *The Zone of Interest*, *C'é Ancora Domani* ou *All of us strangers*. Sans oublier un focus sur les studios Ghibli (*Le voyage de Chihiro*, *Mon voisin Totoro*, *Princesse Mononoké*...). G.My

[Gaëlle Moury](#)

La Nouvelle Gazette (print) - 02/07/24

L'événement marquera la fin d'un grand tournoi qui a rassemblé plusieurs maisons de jeunes de la région carolo.

Le [Quai10](#) annonce la grande finale du Charleroi Tour FC24, qui se tiendra le 13 juillet 2024. Cet événement gratuit, organisé en collaboration avec Gaming Factory, marque la fin d'un tournoi rassemblant des adolescents de différentes maisons de jeunes de la région. Après plusieurs semaines de compétition, les meilleurs joueurs et joueuses de FC24 s'affronteront lors d'une phase finale retransmise dans une salle de cinéma.

Le point culminant de cette journée sera la confrontation entre les amateurs et des professionnels de l'e-sport. Les matchs seront diffusés en direct sur l'écran de la salle de cinéma, offrant une expérience immersive et assez inédite au public. Certains matchs se dérouleront même au pied de l'écran, créant une atmosphère semblable à celle des grands tournois.

11. Annexes

Trends (VL) - print - 26/09/24

hangen, want nu is de stadsvlucht van jongeren die gaan studeren in Namen, Louvain-la-Neuve of Brussel groot. Slechts 16 procent van de inwoners van Charleroi heeft een diploma hoger onderwijs." De nieuwe universiteit, een samenwerking tussen de Brusselse ULB en de universiteit van Bergen, telt dit academiejaar drieduizend studenten. Dat aantal moet snel groeien tot tienduizend. In de benedenstad, op de esplanade voor Charleroi-Centraal, zijn de plastic letters ondertussen een kleine toeristische attractie geworden, ideaal voor Instagram-kiekjes. "Het is ook een mooi symbool", vindt Verbeken. "Het betekent dat de Carolo's weer vrede hebben met zichzelf en een beetje trots hebben herwonnen. Want die vele economische problemen veroorzaakten een mentale malaise. De stad durfde zichzelf niet te tonen en zat vol schaamte. Het doet natuurlijk wel iets als je in een buurland wordt uitgeroepen tot de lelijkste stad ter wereld. Het was Paul Magnette die zei: 'Detroit is hier niet veraf geweest.' Maar de kentering, hoe kwetsbaar ook, is ingezet." Vlak bij de verlaagde Samberboorden zijn ondertussen twee brasseries geopend: [Quai10](#) en La Manufacture Urbaine. "Die hadden zomaar in Kortrijk, Leuven of Mechelen kunnen staan. Er zit een nieuwe middenklasse die langzaam gestalte krijgt. Het zijn plekken die de stad ademruimte geven en zorgen voor een nieuwe trots. Dat had Charleroi echt nodig."

L'Avenir (print) - 19/10/24

Le [Quai 10](#) propose la 9e édition de son Petit Festival, du 19 octobre au 3 novembre. Longs métrages et films d'animation à partir de 3 ans.

Seb. G

C'est une évidence, le goût pour la culture s'acquiert dès le plus jeune âge. Et le 7e art ne déroge pas à cette règle tacite. S'il faut éviter tous les écrans avant trois ans, le cinéma peut s'ouvrir en grand aux enfants dès cet âge. Le [Quai 10](#) réitère donc son "Petit Festival", qui a tout d'un grand. La 9e édition du rendez-vous se tiendra du 19 octobre au 3 novembre, coïncidant donc avec la quinzaine des vacances d'automne, histoire aussi d'occuper les jeunes esprits avec intelligence. Du côté du [Quai 10](#) on commente: "*Nous sommes convaincus qu'il est essentiel de questionner nos manières de voir habituelles, en particulier pour les jeunes générations. C'est la raison pour laquelle nous apportons beaucoup de soin et d'attention à la sélection des films et des activités dédiés à la jeunesse*".

La programmation sera à l'image du [Quai 10](#), à la fois centrée sur les grandes sorties attendues, telles que *Le Robot Sauvage*, de Dreamworks ou *Bambi, l'histoire d'une vie dans les bois*, conté par Mylène Farmer et à la fois ouvert aux découvertes.

Dans ce rayon, petits et grands pourront notamment donner leur chance aux films suivants: *Les Petits Singuliers*, dès 3 ans, ces 20 et 28 octobre à 10 h 30; *MacPat le chat chanteur*, dès 3 ans, les 21 et 29 octobre à 10 h 30 ou encore *Arrietty, le petit monde des chapardeurs*, dès 8 ans, ce 20 octobre à 10 h 30 en français et à 18 heures en VO sous-titrée.

11. Annexes

DH (online) - 04/11/24

Le [Quai 10](#) a ouvert il y a huit ans. Le projet a été porté, à ses débuts, par un appel à obligations à huit ans. L'échéance est donc arrivée de rembourser ceux des 472 souscripteurs qui le désirent, et qui avaient levé 296 250 € en 2017. C'est une opération qui serait purement comptable si, au cœur de ces huit ans, ne s'étaient pas produits l'épidémie de coronavirus et les confinements pour combattre la Covid-19, qui ont mis le monde culturel sous cloche, de 2020 à 2022.

La décision a donc été prise de relancer un appel à obligations, à quatre ans, cette fois. Avec un intérêt brut fixé à 2,75% et des coupures fixées à 75 €, l'objectif est de récolter au moins 50 000 €. *"Cette somme doit nous permettre de faire face aux défis techniques actuels, résume la directrice du [Quai 10](#), Amélie Jennequin. Les films sont de plus en plus longs et, surtout, de plus en plus lourds au niveau des fichiers informatiques. Augmenter la capacité de stockage de nos serveurs, c'est minimum 10 000 €".*

Le formulaire pour souscrire ces obligations sera mis en ligne ce 5 novembre, sur le site www.quai10.be. La période de souscription se termine le 6 janvier 2025. Dans le même temps, la direction du [Quai 10](#) a sensibilisé les souscripteurs de 2017 à la situation en cours, afin de les inciter à poursuivre leur soutien. *"58% de nos souscripteurs actuels ont répondu à notre sollicitation jusqu'ici et 64% de ceux-là ont accepté de prolonger leurs obligations sur quatre ans", dévoile Amélie Jennequin.*

Au niveau des chiffres, il y a eu un effet retard et ce n'est qu'en cette fin 2024 que le cinéma du centre-ville renoue avec ses chiffres d'avant la pandémie. La projection pour cette fin d'année envisage 929 409 € de recettes propres, soit un peu plus que les 927 048 € de subsides. En 2023, la proportion avait été de 55% de subsides pour 45% de recettes propres. Simon Bullman, président du Conseil d'administration du [Quai 10](#), l'affirme: sans être un long fleuve tranquille, la gestion du centre de l'image animée ne tournera pas au film catastrophe: *"Au pire du pire, il existe une réserve possible, grâce à des vases communicants avec Sambrinvest".*

Agence Belga (online) - 21/11/24

L'œuvre "365" a depuis quelques jours retrouvé un fonctionnement normal sur le toit de l'espace culturel [Quai 10](#) à Charleroi, a confirmé jeudi l'institution. Elle y affiche de nouveau chaque jour un mot retenu de façon aléatoire.

"365" est l'œuvre du collectif d'artistes Lab(Au). Elle repose sur un système qui "travaille" des combinaisons de lettres jusqu'à tomber sur un mot existant. Chaque jour, sur le coup de minuit, l'œuvre "propose" un nouveau mot dont l'irruption dans l'espace public représente une "poésie concrète", selon le collectif.

Depuis quelque mois, l'œuvre souffrait d'un problème technique qui l'empêchait de fonctionner normalement. Elle a pu être réparée, selon le [Quai 10](#).

L'œuvre 365 est installée à Charleroi depuis 2016. Elle avait été sélectionnée à l'époque dans le cadre du concours "Asphalte". Depuis lors, les Carolos ont pris l'habitude de s'amuser des mots qu'elle fait émerger.

11. Annexes

RTBF (online + TV) - 01/12/24

Des joueurs jouant avec un casque sur la tête, n'importe où, n'importe quand. Est-ce cela l'avenir de nos pratiques du jeu vidéo ?

Publicité

Direction le [Quai10](#) à Charleroi. Dans une salle dédiée entièrement aux jeux vidéo, les gamers essaient différents modèles de consoles, mais aussi la réalité virtuelle. Loik Coubeaux, animateur pour l'institution culturelle, joue régulièrement avec des manettes sans fil et un casque relié à l'écran : "On a le son, on a l'image, là on sait qu'on est dans un autre univers", explique-t-il.

L'installation de la réalité virtuelle dans les foyers est lente, voire en déclin. D'ailleurs, certains studios renoncent à développer des produits avec cette technologie. Pour certains, la VR n'incarne plus le futur du secteur. "C'est du motion gaming, vous devrez vous déplacer et il ne faut pas être trop gêné de jouer en public je pense", poursuit-il.

Télesambre (online) - 29/10/24

Le 13 novembre, le [Quai 10](#) accueillera Stefan Liberski pour la projection de son nouveau film "L'Art d'être heureux", une comédie sur la quête du bonheur rassemblant un casting prestigieux avec Benoît Poelvoorde, Camille Cottin, François Damiens et Laurence Bibot.

Cette projection exceptionnelle aura lieu en présence du réalisateur le 13 novembre, offrant une opportunité unique d'échanger avec l'une des figures marquantes du cinéma belge contemporain.

L'Art d'être heureux raconte l'histoire de Jean-Yves Machond, un peintre méconnu incarné par Benoît Poelvoorde, qui, fatigué de son quotidien insatisfaisant, décide de tout quitter pour se lancer dans la création d'un chef-d'œuvre qui, il l'espère, lui apportera la gloire et la reconnaissance. Ce cheminement vers sa conception du bonheur amènera le personnage à reconsidérer ses véritables aspirations.

En amont de la projection, une masterclass exclusive en présence de Stefan Liberski se tiendra, offrant un regard approfondi sur sa carrière, ses inspirations et les projets variés qu'il a menés.

Rendez-vous le 13 novembre à 20h00, Côté Parc. 9€ (tarif standard), 8€ (tarif réduit), 6€ (avec l'abonnement à l'accueil).