

Quai 10

0. SOMMAIRE

| | | |
|-----------|--|--------------|
| 0. | Sommaire | 2-3 |
| 1. | Introduction | 4-5 |
| 2. | Les chiffres de 2022 | |
| | A. Volet activités | 6-7 |
| | B. Volet financier | 8 |
| | C. Conclusion | 9 |
| 3. | Cinéma | |
| | A. Les grandes lignes de la programmation | 10-12 |
| | B.1. Le cinéma Belge | 13 |
| | B.2. La répartition par continent | 14 |
| | B.3. Répartition par genre | 15-16 |
| | C. Les événements de la programmation cinéma | 17-23 |
| | D. Les Cycles de la programmation cinéma | 24 |
| | E. Les festivals de la programmation cinéma | 25-27 |
| 4. | Espace jeu vidéo | |
| | A. Avant propos | 28 |
| | B. Philosophie de l'espace jeu vidéo | 29 |
| | C.1. Espace découverte - Bornes de jeux et sélection bimestrielles | 30-31 |
| | C.2. Espace découverte - Fréquentation | 32 |
| | C.3. Espace découverte - Constats généraux | 33 |
| | C.4. Espace découverte - Données de fréquentation | 34-36 |
| | C.5. Événements organisés dans l'espace découverte | 37 |
| | C.6. Pédagogie jeu vidéo | 38-40 |
| | C.7. Borne inclusion/accessibilité | 41 |
| | C.8. L'espace public numérique (EPN) | 42 |
| | D. Événements extérieurs | 43 |
| | E. Stage découverte de la robotique | 44 |
| | F. Objectifs 2023 | 45 |
| 5. | Pédagogie | |
| | A. Pédagogie cinéma | 46-51 |
| 6. | Éducation permanente | 52-53 |

0. SOMMAIRE

| | | |
|-----------|--|--------------|
| 7. | Communication | 54 |
| | A. Répartition des publics en fonction des supports de communication et du budget 2022 | 55-56 |
| | B. Détails des supports de communication | 57 |
| | C. Revue de presse | 58 |
| 8. | Conclusion | 59 |
| 9. | Annexes | |
| | A. Revue de presse | |
| | B. Détails des événements qui soutiennent la programmation jeu vidéo | |

1. INTRODUCTION

Vous le savez, au Quai10, nous aimons l'optimisme. Nous commencerons dès lors ce rapport d'activités par exprimer notre bonheur d'avoir pu, en 2022, recommencer à travailler normalement, à retrouver tous nos publics, à réorganiser des événements. Bref, nous avons pu, au cours de l'année écoulée, retrouver l'essence de nos métiers et de notre passion commune, faire découvrir le cinéma et le jeu vidéo à nos publics. Cet optimisme ne doit toutefois pas se transformer en euphorie, 2022 fut en effet marquée par deux éléments qui ont fortement impacté négativement nos résultats : la transformation des modes de « consommation » des films et de la culture en général en période post-covid et la crise énergétique sans précédent.

On ne peut en effet pas faire le bilan de l'année 2022 sans commencer par évoquer la baisse de fréquentation de 25% enregistrée par rapport à 2019. Ce chiffre est toutefois à mettre en perspective. En effet, cette baisse s'est fortement concentrée sur la période de mai à août au cours de laquelle nous avons enregistré un recul de plus de 60% dans nos salles. Conditions climatiques exceptionnelles, besoin de grand air et de liberté, possibilité de voyager à l'étranger, nombreuses étaient les raisons de désertier les salles pendant le printemps et l'été. Par ailleurs les locomotives américaines habituelles de juin/juillet étaient moins nombreuses que d'habitude en raison des mesures toujours plus strictes de l'autre côté de l'Atlantique. La même période en 2023 nous permettra de mieux savoir si cette très faible fréquentation de l'été est à envisager de manière structurelle ou conjoncturelle. Au Quai10, on n'avait toutefois pas attendu la pandémie pour pointer que l'avenir de l'exploitation, plus que jamais, passerait par la capacité des cinémas à se réinventer en offrant d'autres contenus mais surtout en ayant pour objectif fondamental de créer du lien entre les gens. Aujourd'hui, les deux grands axes stratégiques mis en avant par le Quai10 pour palier la désertion des salles sont, d'abord, de se positionner comme un lieu totem où l'on peut passer une demi-journée ou une journée autour d'un film, d'un jeu vidéo, d'un verre et/ou d'un bon repas ; ensuite de pousser en maximum la mise en contexte des films par des événements au cours desquels les gens échangent et se rencontrent. Vous le verrez dans les pages qui suivent, en 2022, la politique événementielle a été particulièrement dense et nous a permis d'attirer un public toujours plus nombreux dans nos salles.

Sur le plan purement économique cette fois, la hausse fulgurante des consommations énergétiques a considérablement impacté les finances de l'asbl de façon négative. Les factures d'énergie du Quai10 ont en effet triplé en 2022 et ont augmenté de près de 150.000 € en une seule année. Ce chiffre à lui seul explique le déficit de l'année 2022 mais prouve par ailleurs que même sans les aides post-covid, à paramètres identiques à ceux de 2019, nous finirions à l'année à l'équilibre malgré une baisse de chiffre d'affaires de 22%. Ceci démontre la gestion financière rigoureuse de l'Asbl, il nous semblait important de le préciser ici.

Au niveau de l'activité, tout avait pourtant plutôt bien (re)commencé. Après un refus de refermer nos salles en décembre 2021, le début 2022 a en effet été porté par l'élan de solidarité du public qui nous a soutenu en masse durant les premiers mois de l'année. Heureux et confiant dans la reprise, nous avons pu, en mai, organiser un weekend de festivité pour célébrer nos 5 ans. Un beau moment de programmation, de célébration, et d'échanges avec nos publics.

Comme évoqué ci-dessus, nous avons ensuite assisté impuissant à la désertion de nos salles jusqu'à fin août. Toujours en recherche de solutions nous avons alors multiplié les séances en plein air, convaincus que si le public ne venait plus dans nos salles, c'était à nous d'aller vers lui. Le dernier quadrimestre fut, pour sa part, exceptionnel. À nouveau en recherche de solutions pour booster l'attractivité de nos salles, nous avons en effet décidé d'opérer un changement historique dans notre façon de programmer en travaillant dorénavant à la semaine et plus au mois. Cette petite révolution au sein du Quai10 a clairement impacté positivement nos chiffres de fréquentation et nous a permis de prolonger des succès que nous aurions dû stopper net dans le cadre d'une programmation au mois. Ce quadrimestre fut également l'occasion pour nous d'enchaîner les avant-premières avec succès et de remplir nos salles à chaque fois lors des visites respectives de Dominique Moll, Bouli Lanners, des Frères Dardenne, ou encore de Lukas Dhondt. Tous ces éléments, couplés avec un retour à 100% des écoles dans nos salles, nous ont permis de finir l'année en beauté et de retrouver une grande confiance dans le futur de notre projet, du cinéma, et de la Culture en général. Il est à cet effet important de pointer les excellents chiffres du volet Jeux vidéo du projet qui a quasi retrouvé sa fréquentation 2019 pour le tout public et qui a surtout presque doublé ses chiffres de fréquentation scolaire. Nous sommes ravis de voir que l'intérêt pour cette partie unique de notre projet croît, pour sa part, de façon exponentielle.

Nous pointerons enfin, sur le plan de l'activité, la première année effective de notre département « Education Permanente » qui a pu proposer ses premières actions à destination des publics. Convaincus de l'importance de cet engagement sociétal pour notre projet, cette cellule sera renforcée par une deuxième personne dès 2023. Le Quai10 veut ainsi se positionner comme un acteur de réflexion et d'actions majeur pour les citoyens et le secteur associatif de la région. Il s'agit là d'un des enjeux majeurs des prochaines années.

1. INTRODUCTION

Vous l'aurez compris, l'année 2022 fut particulièrement contrastée en termes d'exploitation. Une sortie de crise COVID pour plonger dans une crise énergétique, des publics beaucoup plus exigeants et volatiles mais aussi de grands changements, de grands succès et la conviction absolue que nous sommes sur la bonne voie pour retrouver la fréquentation d'avant pandémie. Ce rapport d'activités présentera donc, comme à son habitude, un volet cinéma, un volet gaming, un volet Education permanente et un volet pédagogique. Nous tâcherons d'être à la fois exhaustifs et concis. 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 détaillée.

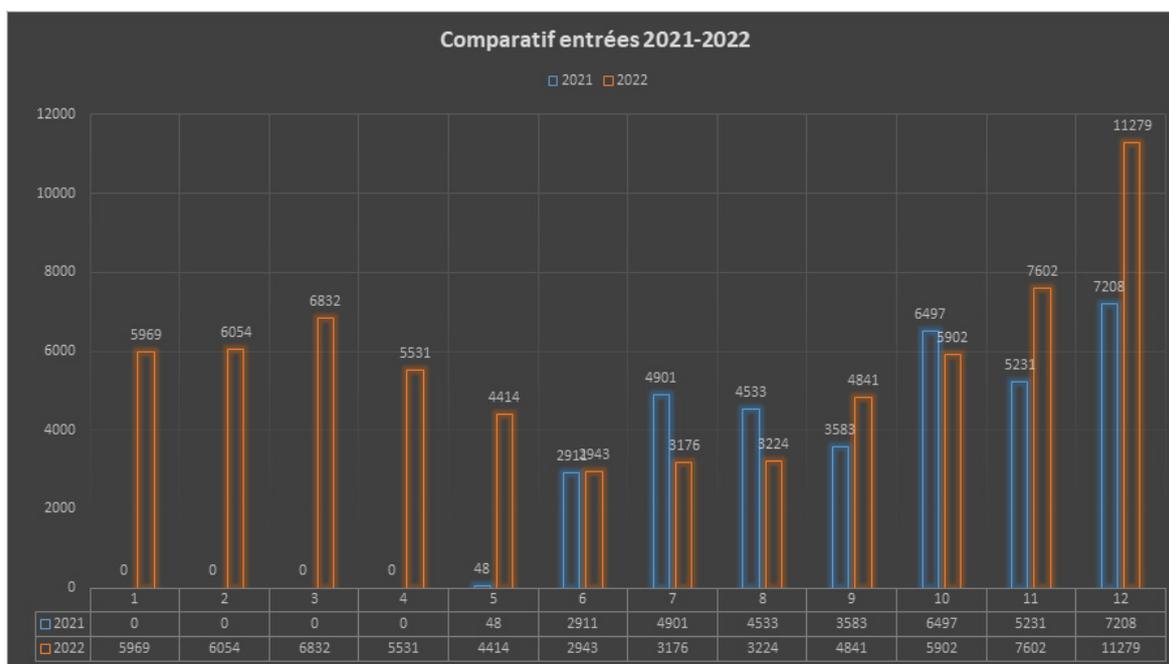
L'objectif de ce document sera également d'apporter toutes les réponses à vos questions sur notre projet, de vous éclairer sur la philosophie développée, de préciser clairement notre positionnement mais aussi nos ambitions sur le plan régional, national, international. Nous tâcherons également de vous décrire comment nous avons traversé ces nouvelles crises pour l'industrie du cinéma. Nous vous en souhaitons une bonne lecture et vous remercions pour le soutien apporté au cours de l'année 2022. Il est évident que, malgré tous nos efforts, sans le soutien des pouvoirs publics, nous aurions été incapables de traverser ces épreuves.

2. LES CHIFFRES DE 2022

A. VOLET ACTIVITÉS

En 2021, tous sites confondus, nous avons accueilli 39.412 spectateurs dans nos salles de cinéma et plus de 3.081 visiteurs dans l'espace gaming. En 2022, année d'exploitation complète, les chiffres sont heureusement bien meilleurs même si on est encore loin d'un retour aux chiffres de 2019. Ainsi, nous avons accueilli 67.767 spectateurs dans nos salles de cinéma et 7.981 visiteurs dans notre espace Jeux vidéo. S'il on peut se réjouir d'avoir doublé nos chiffres par rapport à 2021, il faut toutefois noter que nous enregistrons une baisse de 25% par rapport à 2019, dernière complète d'exploitation. Comme évoqué ci-dessus, cette baisse se concentre sur les mois de mai à fin août qui ont été particulièrement mauvais avec une baisse de fréquentation atteignant parfois les - 60%

Vous trouverez le graphique comparatif des entrées cinéma entre 2021 et 2022 ci-dessous :



La segmentation du public se découpe de la façon suivante :

▶ 2021

| | Entrée | % |
|--------------|--------------|-------------|
| Scolaires | 2689 | 8 |
| Event/ Assoc | 3496 | 10 |
| Familial | 9737 | 28 |
| Cinéphiles | 18987 | 54 |
| Total | 34912 | 100% |

▶ 2022

| | Entrée | % |
|--------------|---------------|------------|
| Scolaires | 15 969 | 23,56 |
| Event/ Assoc | 8 659 | 12,78 |
| Familial | 8 228 | 12,14 |
| Cinéphiles | 34 911 | 51,52 |
| Total | 67 767 | 100 |

2. LES CHIFFRES DE 2022

A. VOLET ACTIVITÉS

Le contexte d'exploitation a été tellement différent entre 2022 et 2021 que la comparaison entre les deux années n'a que très peu de sens. On peut toutefois pointer le retour dans nos salles des écoles, avec des chiffres qui s'approchent de ceux enregistrés en 2019. On note également que notre premier public reste très largement le public cinéphile, ce qui est une grande source de satisfaction.

En 2022, l'espace Jeux vidéo a pour sa part accueilli 7.981 visiteurs (3081 en 2021) et présenté 123 jeux vidéo différents (52 en 2021). Sur le plan des ateliers pédagogiques, 1.606 (189 en 2021) personnes ont assisté à 89 animations (14 en 2021).

Après deux années de crise, nous sommes très heureux de retrouver des chiffres de fréquentation normaux voire en forte augmentation sur certains aspects. Confiant dans la croissance et l'attractivité de notre projet, nous avons par ailleurs engagé en 2022 un mi-temps supplémentaire afin de continuer à développer notre offre de contenus tout public et pédagogiques. Au cours de ces ateliers pédagogiques, les étudiants et enseignants développent, en fonction de leurs souhaits, des savoirs, des savoir-faire, des savoir-être. Nous permettons en effet, grâce à nos infrastructures, notre matériel et l'expertise de nos animateurs (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. L'offre de la brochure scolaire comporte 6 animations thématiques d'une durée de 1h30 à 2h.

Détail des ateliers :

DISCRIMINATION ET REPRÉSENTATION DANS LES JEUX VIDÉO
APPRÉHENDER LA COOPÉRATION PAR LE JEU VIDÉO
CITOYENNETÉ ET JEU VIDÉO : DÉCOUVRIR LA DÉMOCRATIE
DÉCOUVRE LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO
PHILOSOPHER AVEC LE JEU VIDÉO (EN PARTENARIAT AVEC LE CAL)
L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET SA MORALE

Par ailleurs, nous avons pu, en 2022, à nouveau assurer la co-organisation du Meet and Build. Nous en sommes très heureux et sommes ravis du bilan de cette année où plus de 450 personnes se sont réunies lors de près de 40 conférences et ateliers organisés pour la première fois sur 3 jours.

Enfin, nous avons développé une collaboration poussée avec Technofutur en co-organisant 5 stages en 2022 autour du codage et de l'algorithmique.

2. LES CHIFFRES DE 2022

B. VOLET FINANCIER

Les comptes 2022 n'ont pas encore été approuvés et le seront lors de l'Assemblée Générale ordinaire que se tiendra le 15 mai 2023. Le rapport du réviseur d'entreprises n'est dès lors pas encore disponible. Les comptes définitifs, tout comme le rapport du réviseur, seront transmis début juin à l'administration.

Il est toutefois important de mettre en perspective les comptes provisoires 2022 et particulièrement le résultat comptable qui s'en dégage. En effet, le résultat à reporter est déficitaire à hauteur de 89.000 €, ce qui est considérable. S'il ne faut pas minimiser ce résultat négatif, il est par contre important de préciser que ce dernier est essentiellement dû à un événement structurel indépendant de l'exploitation du projet ou de la rigueur de la gestion financière de ce dernier. Ce résultat est en effet lié à l'augmentation de nos coûts énergétiques de plus de 150.000 euros par rapport à 2019, dernière année d'exploitation complète.

Bien sur le chiffre d'affaire cinéma a baissé de 22%, bien sur l'indexation des salaires n'a pas simplifié la donne, mais nos autres sources de revenus telles que les subsides, les revenus locatifs et de la Brasserie, tous en augmentation, nous auraient assuré l'équilibre financier sans cette crise énergétique sans précédent.

On note également que le volume global de l'activité économique de l'Asbl continue à croître et atteindre un chiffre d'1.713.444 €. Par ailleurs, les paramètres de trésorerie au 31/12/2022 sont également rassurants et nous permettront d'aborder 2023 sereinement sur le plan des liquidités. Enfin, le budget 2023 prévoit un retour à l'équilibre, qui devrait s'annoncer structurel si nous réussissons à retrouver une fréquentation normale sur les 5 prochaines d'années d'exploitation.

2. LES CHIFFRES DE 2022

C. CONCLUSION

L'année 2022 fut mouvementée à bien des égards. Pour les points positifs, on retiendra le retour à la normale de nos conditions d'exploitation, le passage à la programmation à la semaine et les excellents résultats du Jeux vidéo. Les aspects négatifs internes tels que la baisse de fréquentation ou externe comme la hausse des coûts énergétique ont par contre clairement compliqué la donne. Mais la fin de l'année nous donne clairement confiance dans l'avenir et plus que jamais envie de nous battre pour notre projet. Nous retiendrons donc notre bonheur de pouvoir recommencer à travailler et à nous projeter dans des projets et stratégies à court, moyen et long terme. L'équipe en place est plus que jamais motivée et décidée à tout mettre en œuvre pour retrouver notre niveau d'activité de l'année 2019 et de très vite le dépasser.

3. CINÉMA

A. LES GRANDES LIGNES DE LA PROGRAMMATION

En 2018, après une première année d'exploitation, nous avons réalisé une analyse, en profondeur, des chiffres et des publics. Analyse qui a donné lieu à l'élaboration d'un plan stratégique définissant les balises de notre identité.

Depuis, l'objectif est de consolider cet ADN reposant sur 4 axes de programmation, reflet des 4 publics cibles du Quai10 :

- 1 Le public « cinéophile » > Le cinéma « de qualité »
Nous préférons le terme « cinéma de qualité » à celui de « cinéma d'art et essai » car celui-ci traduit selon nous une ouverture plus large allant du film d'art et essai très pointu au film plus grand public mais toujours exigeant.
- 2 Le public « familial » > faisant la part belle au cinéma d'animation.
Ici, les blockbusters de chez Disney ou Pixar se partagent régulièrement l'affiche avec les créations des studios NWave ou Ghibli.
- 3 Le public « associatif » > privilégiant le documentaire et les séances « événements ».
- 4 Et enfin le public scolaire que nous définirons ci-après.

Le top 11 de 2022 est le parfait reflet de cette philosophie de programmation avec :

- 6 films "cinéphiles" (dont 3 films belges)
- 4 films "familiaux"
- Un Blockbuster en VOSTFR ("Top Gun : Maverick")

| Box Office 2022 | | | | | | | |
|-----------------|------------------------------------|------|--------------|---------|--------------|--------------|---------|
| PLACE | TITRE ORIGINAL | PAYS | GENRE | VERSION | ART ET ESSAI | PUBLIC CIBLE | ENTRÉES |
| 1 | La Magnificence du Grand Charleroi | BE | Documentaire | V.O.F. | OUI | Cinéophile | 2083 |
| 2 | Simone, le voyage du siècle | FR | Biopic | V.O.F. | OUI | Cinéophile | 2069 |
| 3 | Strange world | US | Animation | V.F. | NON | Familial | 1644 |
| 4 | Puss in Boots : The Last Wish | US | Animation | V.F. | NON | Familial | 1454 |
| 5 | Elvis | US | Biographie | V.O. | OUI | Cinéophile | 1338 |
| 6 | Close | BE | Drame | V.O.F. | OUI | Cinéophile | 1304 |
| 7 | Buzz l'éclair | US | Animation | V.F. | NON | Familial | 1139 |
| 8 | Triangle of Sadness | SE | Drame | V.O. | OUI | Cinéophile | 1059 |
| 9 | Lyle, lyle, Crocodile | US | Animation | V.F. | NON | Familial | 1041 |
| 10 | Top Gun : Maverick | US | Action | V.O. | NON | Blockbuster | 1003 |
| 11 | La Nuit du 12 | FR | Thriller | V.O.F. | OUI | Cinéophile | 995 |
| NBR. D'ENTRÉES | | | | | | | 15 129 |

La part de films "art et essai" dépassant toujours largement la barre des 70% :

| | Films | % | Séances | % | Entrées | % |
|-----------------|-------|-------|---------|-------|---------|-------|
| Art & Essai | 339 | 77,22 | 5349 | 75,96 | 41298 | 65,34 |
| Non Art & Essai | 100 | 22,78 | 1693 | 24,04 | 21908 | 34,66 |
| Total | 439 | | 7042 | | 63206 | |

3. CINÉMA

A. LES GRANDES LIGNES DE LA PROGRAMMATION

Cette année encore, aux côtés de cette programmation "tout public", un énorme travail a été initié pour proposer une programmation scolaire et "événementielle" répondant aux attentes du tissu scolaire et associatif carolorégien.

▶ Répartition des séances scolaires/ événementielles/ familiales et cinéphiles :

| | Film entrée | % |
|--------------|-------------|-----|
| Scolaires | 2689 | 8 |
| Event/ Assoc | 3496 | 10 |
| Familial | 9737 | 28 |
| Cinéphiles | 18987 | 54 |
| Total | 34912 | 100 |

| 2021 | QUAI10 | | | | CÔTÉ PARC | | | | 5 SALLES | | | |
|----------|--------|---------|---------|---------|-----------|---------|---------|---------|----------|---------|---------|---------|
| | Films | Entrées | Séances | Moy E/S | Films | Entrées | Séances | Moy E/S | Films | Entrées | Séances | Moy E/S |
| Normale | 129 | 37405 | 6499 | 5.75 | 43 | 6297 | 1156 | 5.45 | 172 | 43702 | 7655 | 5.71 |
| Scolaire | 23 | 10268 | 150 | 68.45 | 7 | 5138 | 47 | 109.32 | 30 | 15406 | 197 | 78.20 |
| EVENT | 33 | 4622 | 54 | 85.59 | 48 | 4037 | 69 | 58.51 | 81 | 8659 | 133 | 65.11 |
| TOTAL | 185 | 52995 | 6713 | 7.89 | 98 | 15472 | 1272 | 12.16 | 283 | 67767 | 7985 | 8.49 |

▶ Comparaison du taux de fréquentation depuis 2019 :

Il est difficile de comparer les années suite aux fermetures successives liées au COVID en 2020 et 2021 ainsi qu'aux mesures sanitaires qui ont continué à dissuader le public de fréquenter les salles de cinéma. Néanmoins, l'évolution est plutôt constante et encourageante et nous espérons pouvoir revenir à nos chiffres de 2019 dès 2023.

3. CINÉMA

A. LES GRANDES LIGNES DE LA PROGRAMMATION

| | 2019 | | 2020 | | 2021 | | 2022 | |
|-----------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|
| | Entrées | % | Entrées | % | Entrées | % | Entrées | % |
| Janvier | 7711 | 8,23 | 6963 | 24,65 | 0 | 0,00 | 5696 | 8,81 |
| Février | 8151 | 8,7 | 8211 | 29,06 | 0 | 0,00 | 6054 | 8,93 |
| Mars | 8568 | 9,15 | 2779 | 9,84 | 0 | 0,00 | 6832 | 10,08 |
| Avril | 7105 | 7,59 | 0 | 0,00 | 0 | 0,00 | 5531 | 8,16 |
| Mai | 5872 | 6,27 | 0 | 0,00 | 48 | 0,14 | 4414 | 6,51 |
| Juin | 3733 | 3,99 | 0 | 0,00 | 2911 | 8,34 | 2943 | 4,34 |
| Juillet | 6022 | 6,43 | 2325 | 8,23 | 4901 | 14,04 | 3176 | 4,69 |
| Août | 6000 | 6,41 | 2671 | 9,45 | 4533 | 12,98 | 3224 | 4,76 |
| Septembre | 4607 | 4,92 | 2263 | 8,01 | 3583 | 10,26 | 4841 | 7,14 |
| Octobre | 10181 | 10,87 | 3040 | 10,76 | 6497 | 18,61 | 5902 | 8,71 |
| Novembre | 12204 | 13,03 | 0 | 0,00 | 5231 | 14,98 | 7602 | 11,22 |
| Décembre | 13489 | 14,4 | 0 | 0,00 | 7208 | 20,65 | 11279 | 16,64 |
| Total | 93643 | | 28252 | | 34912 | | 67767 | |

3. CINÉMA

B.1. LE CINÉMA BELGE

Depuis sa création, le Quai10 met un point d'honneur à mettre en lumière le cinéma belge dans ses salles. Des sorties qui sont le plus souvent « événementielles » avec la venue des équipes des films.

▶ Top 10 des entrées des films belges proposés en 2022 :

| Top | Films | Entrées |
|-----|---|---------|
| 1 | La magnificence du Grand Charleroi | 2077 |
| 2 | Close | 1304 |
| 3 | La Nuit du 12 | 995 |
| 4 | Chickenhare and the Hamster of Darkness | 666 |
| 5 | Nobody has to know | 637 |
| 6 | Where is Anne Frank ? | 619 |
| 7 | Un Monde | 605 |
| 8 | Tori et Lokita | 545 |
| 9 | Yuku et la fleur de l'Himalaya | 540 |
| 10 | Otto Montagne | 449 |
| | Total | 8437 |

NB : A noter que "La Nuit du 12" est toujours actuellement en cours d'exploitation suite aux résultats des César et Magritte.

Nous avons reçu les équipes de films de 7 films repris dans ce top 10 ci-dessus.

D'autres équipes de films sont venus rencontrer le public du Quai10. Des séances événements ayant réunis au total plus de 9 000 spectateurs.

| Top | Films | Entrées |
|-----|----------------------------------|---------|
| 3 | L'empire du silence | 360 |
| 2 | Rien à foutre | 338 |
| 1 | Inexorable | 299 |
| 4 | La dernière tentation des belges | 242 |
| 12 | Les grands seigneurs | 179 |
| 8 | Animals | 138 |
| 24 | Les prières de Delphine | 74 |
| 9 | I'm chance | 51 |
| 5 | Une vie démente | 47 |
| 7 | Les mots de la fin | 42 |
| 10 | Petites | 29 |
| 11 | Austral | 25 |
| 13 | Une bosse dans le coeur | 20 |
| 6 | Soy Libre | 14 |
| | Total | 619 |

3. CINÉMA

B.2. LA RÉPARTITION PAR CONTINENT

▶ Répartition des films diffusés en 2022 au Quai10 par continent :

| | FILMS | | SÉANCES | | ENTRÉES | |
|-------------------------|------------|-------|-------------|-------|--------------|-------|
| | Nbr | % | Nbr | % | Nbr | % |
| Amérique du Nord | 82 | 20.40 | 1647 | 23.47 | 20685 | 30.52 |
| Amérique du Sud | 1 | 0.25 | 8 | 0.11 | 24 | 0.04 |
| Afrique | 2 | 0.50 | 47 | 0.67 | 59 | 0.09 |
| Asie | 20 | 4.98 | 309 | 4.40 | 2132 | 3.15 |
| Europe | 296 | 73.63 | 5006 | 71.33 | 44664 | 65.91 |
| Australie | 1 | 0.25 | 1 | 0.01 | 203 | 0.30 |
| | 402 | | 7018 | | 67767 | |

Intégré dans le réseau Europa Cinemas, la mise en valeur du cinéma européen reste l'une de nos priorités et représente dès lors plus de 60% de notre programmation (condition Europa Cinemas).

Source de grande richesse cinématographique, nous essayons également de faire la part belle aux films dépassant les frontières de l'Europe. La mise en valeur de ce « cinéma du monde » s'opère essentiellement dans notre programmation « événementielle » et nos festivals.

3. CINÉMA

B.3. RÉPARTITION PAR GENRE

▶ Répartition par genre en 2022 :

| | FILMS | | SÉANCES | | ENTRÉES | |
|----------------------|------------|-------|-------------|-------|--------------|-------|
| | Nbre | % | Nbre | % | Nbre | % |
| Court-Métrage | 3 | 0.83 | 3 | 0.04 | 159 | 0.31 |
| Animation | 38 | 10.47 | 886 | 12.96 | 8387 | 16.26 |
| Documentaire | 43 | 11.85 | 268 | 3.92 | 5464 | 10.60 |
| Fiction | 279 | 76.86 | 5681 | 83.08 | 37560 | 72.83 |
| TOTAL | 363 | | 6838 | | 51570 | |

Le court-métrage était jusqu'ici essentiellement programmé via notre cycle des "Midis du court", formule originale que nous avons mise en place pour développer le genre en proposant 45 minutes de court-métrage sur le temps de midi avec possibilité de petite restauration. Le concept trouvant difficilement son public, nous l'avons muté en "Apéro du court" qui revisite le concept à 18h autour d'un verre.

▶ TOP 10 du cinéma d'animation :

| Top | Titre | A&E | Séances | Entrées | Pays |
|-----|--|-----|---------|---------|------|
| 1 | Strange World | NON | 26 | 867 | US |
| 2 | Minions : Rise of Gru | NON | 88 | 730 | US |
| 3 | Puss in Boots : The Last Wish | NON | 25 | 673 | US |
| 4 | Sing 2 | NON | 41 | 637 | US |
| 5 | Ernest et Célestine : Voyage en Charabie | OUI | 21 | 613 | FR |
| 6 | Yuku et la fleur de l'Himalaya | OUI | 40 | 433 | BE |
| 7 | Encanto | NON | 30 | 404 | US |
| 8 | Hopper et le Hamster des Ténèbres | OUI | 40 | 363 | BE |
| 9 | Lightyear | NON | 67 | 355 | US |
| 10 | Sonic The Hedgehog 2 | NON | 25 | 346 | US |

3. CINÉMA

B.3. RÉPARTITION PAR GENRE

▶ TOP 10 du cinéma documentaire :

| Top | Titre | A&E | Pays | Séances | Entrées |
|-----|--|-----|------|---------|---------|
| 1 | La magnificence du Grand Charleroi | A&E | BE | 23 | 1462 |
| 2 | L'empire du silence | A&E | FR | 29 | 360 |
| 3 | Notre Nature, le film | A&E | BE | 28 | 273 |
| 4 | Animal | A&E | BE | 6 | 193 |
| 5 | Poulet Frites | A&E | BE | 21 | 118 |
| 6 | Sacrée croissance | A&E | FR | 1 | 110 |
| 7 | C'est Carnaval! Approches politiques du Carnaval | A&E | FR | 1 | 100 |
| 8 | La dette, une spirale infernale ? | A&E | US | 1 | 100 |
| 9 | Une fois que tu sais | A&E | US | 1 | 100 |
| 10 | Debout les femmes ! | A&E | FR | 1 | 100 |

3. CINÉMA

C. LES ÉVÉNEMENTS DE LA PROGRAMMATION CINÉMA

En guise d'introduction, il est nécessaire de noter que le mot « événement » évoque ici l'ensemble des activités qui ne constituent ni une projection dite « standard », ni un cycle ou un festival (respectivement détaillé plus loin dans le document). La liste ci-dessous est divisée en différentes catégories, à savoir : les soirées spéciales, les avant-premières, les séances en présence des équipes des films, les événements destinés au jeune public. S'ils ne sont que cités dans les lignes ci-dessous, chaque événement a été détaillé dans la liste d'annexes, à retrouver à partir de la page 54.

Les constats tirés à l'issue de l'année 2022 sont encourageants. Même si le début d'année a encore été impacté par les mesures liées à la crise sanitaire, nous avons pu retrouver notre public en seconde partie d'année.

L'équipe s'est vue augmenté d'un mi-temps consacré aux événements, ce qui a permis de proposer plus de séances événementielles. Nous oeuvrons également à la mobilisation des publics, ce qui nous permet de largement augmenter la fréquentation moyenne des événements. Particulièrement ceux en présence de l'équipe du film (qui atteignent une moyenne de 87 personnes par événement).

Les équipes Belges, qui viennent (quasi) systématiquement présenter leurs films au Quai10. Ceci nous démontre que nous avons réussi le pari d'être un cinéma reconnu par les professionnels du secteur.

Dans ce paysage encore tourmenté, mais qui promet de belles éclaircies, une chose reste immuable : alors qu'une séance de la programmation classique accueille, en 2022, une moyenne de 7 spectateurs, ils sont 63 par projection événementielle. Un chiffre encourageant, qui nous pousse à maintenir notre proposition événementielle, proposant ainsi une expérience collective aux publics qui fréquentent le Quai10.

▶ SOIRÉES SPÉCIALES

| DATE | FILM | TOTAL ENTRÉES |
|-------|--|---------------|
| 25/01 | Délicieux | 26 |
| 09/02 | Les jeunes amants | 11 |
| 13/02 | Debout | 58 |
| 14/02 | Roméo + Juliette | 35 |
| 16/02 | C'est Carnaval! Approches politiques du Carnaval | 100 |
| 08/03 | L'événement | 138 |
| 22/03 | Délicieux | 82 |
| 27/03 | The General | 4 |
| 21/04 | Animal | 100 |
| 22/04 | C'est ça l'amour | 70 |
| 24/04 | Aya | 42 |
| 26/04 | C'est ça l'amour | 16 |
| 03/05 | Haute Couture | 103 |
| 03/05 | Horizon 2000 | 100 |
| 04/05 | Ennio, il Maestro | 26 |
| 05/05 | Antoinette dans les Cevennes | 41 |
| 05/05 | Un monde | 48 |
| 05/05 | Accattone | 35 |
| 06/05 | The Blues Brothers | 25 |

3. CINÉMA

C. LES ÉVÉNEMENTS DE LA PROGRAMMATION CINÉMA

▶ SOIRÉES SPÉCIALES SUITE

| DATE | FILM | TOTAL ENTRÉES |
|----------------|--|---------------|
| 07/05 | Shining | 23 |
| 07/05 | Fargo | 16 |
| 08/05 | A la vie | 59 |
| 19/05 | Les mauvais garçons | 3 |
| 19/05 | Animals | 25 |
| 21/06 | Elvis | 33 |
| 22/06 | Le chemin du bonheur | 14 |
| 23/06 | C'est arrivé près de chez vous | 26 |
| 24/06 | Elvis | 175 |
| 28/08 | Carol | 57 |
| 28/08 | Pride | 50 |
| 09/09 | Illetré | 50 |
| 15/09 | COD Live | 190 |
| 20/09 | Rêveuse de villes | 50 |
| 05/10 | L'école finlandaise, une école riche de sens | 69 |
| 07/10 | Été 85 | 70 |
| 11/10 | La stanza del figlio | 59 |
| 12/10 | Simone, le voyage du siècle | 211 |
| 15/10 | Welcome to Sodom | 100 |
| 10/11 | Antoinette dans les Cévennes | 46 |
| 17/11 | Kiss the Ground | 66 |
| 18/11 | Sang Froid | 50 |
| 22/11 | Nostalgia | 110 |
| 24/11 | Boomerang | 50 |
| 27/11 | Massacre à la tronçonneuse | 85 |
| 08/12 | Animal | 56 |
| 17/12 | Puss in Boots : The Last Wish | 131 |
| 17/12 | Puss in Boots : The Last Wish | 169 |
| 21/12 | Clap d'or | 226 |
| 30/12 | Les choristes | 70 |
| TOTAL : | | 3499 |

3. CINÉMA

C. LES ÉVÉNEMENTS DE LA PROGRAMMATION CINÉMA

▶ SOIRÉE EN PLEIN AIR

| DATE | FILM | TOTAL ENTRÉES |
|---------|----------------------|---------------|
| 14/07 | Gatsby le Magnifique | 100 |
| 20/08 | Back to the future | 100 |
| 25/08 | Coyote Girls | 100 |
| TOTAL : | | 300 |

3. CINÉMA

C. LES ÉVÉNEMENTS DE LA PROGRAMMATION CINÉMA

▶ SÉANCE AVEC ÉQUIPE DU FILM

| DATE | FILM | TOTAL ENTRÉES |
|----------------|---------------------------------------|---------------|
| 19/01 | L'empire du silence (AP) | 152 |
| 01/02 | La dernière tentation des belges (AP) | 88 |
| 10/02 | La Magnificence du Grand Charleroi | 100 |
| 10/03 | Les prières de Delphine | 74 |
| 10/03 | Rien à foutre (AP) | 115 |
| 21/03 | Une vie démente | 47 |
| 27/03 | Nobody has to know (AP) | 132 |
| 07/04 | The Reason I Jump | 24 |
| 21/04 | Les mots de la fin | 42 |
| 22/04 | Inexorable (AP) | 115 |
| 27/04 | La Magnificence du Grand Charleroi | 100 |
| 08/05 | A la vie | 59 |
| 19/05 | Animals | 25 |
| 31/05 | I am chance | 51 |
| 23/06 | C'est arrivé près de chez vous | 26 |
| 30/08 | La nuit du 12 (AP) | 195 |
| 02/09 | Tori et Lokita (AP) | 180 |
| 11/09 | La Magnificence du Grand Charleroi | 136 |
| 16/09 | Soy Libre | 14 |
| 07/11 | Petites | 22 |
| 24/11 | Austral | 25 |
| 29/11 | Les grands seigneurs | 179 |
| 12/12 | Les Huit Montagnes (AP) | 164 |
| 20/12 | Une bosse dans le coeur | 20 |
| TOTAL : | | 2085 |

3. CINÉMA

C. LES ÉVÉNEMENTS DE LA PROGRAMMATION CINÉMA

▶ SÉANCES JEUNE PUBLIC

| DATE | FILM | TOTAL ENTRÉES |
|----------------|---|---------------|
| 27/02 | Jardins enchantés | 29 |
| 28/02 | Hopper et le Hamster des ténèbres | 17 |
| 02/03 | Pingu | 47 |
| 04/03 | Trois histoires de Cowboy et Indien | 24 |
| 06/03 | Zébulon le dragon et les médécins volants | 15 |
| 04/05 | Pingu | 9 |
| 07/05 | Madame Doubtfire | 9 |
| 22/06 | Le chemin du bonheur | 14 |
| 05/10 | L'école finlandaise, une école riche de sens | 69 |
| 22/10 | L'automne de Pougne | 54 |
| 23/10 | Focus Folimage - Matinée du court | 24 |
| 24/10 | Mush Mush et le petit monde de la forêt | 60 |
| 25/10 | Les démons d'argile | 27 |
| 26/10 | Pompon Ours, petites balades et grandes aventures | 41 |
| 26/10 | Lyle, Lyle, Crocodile | 14 |
| 27/10 | Ma mère est un gorille | 10 |
| 28/10 | La grande aventure de Non-Non | 10 |
| 29/10 | Mary and Max | 0 |
| 05/11 | Matilda | 12 |
| 06/11 | Yuku et la fleur de l'Himalaya | 80 |
| 03/12 | La Vidéothèque Nomade - Contes et courts | 23 |
| 17/12 | Ernest et Célestine : Voyage en Charabie | 176 |
| 17/12 | Ernest et Célestine : Voyage en Charabie | 131 |
| TOTAL : | | 895 |

3. CINÉMA

C. LES ÉVÉNEMENTS DE LA PROGRAMMATION CINÉMA

▶ AVANT-PREMIÈRES

| DATE | FILM | TOTAL ENTRÉES |
|---------|--|---------------|
| 09/03 | Belfast | 20 |
| 05/04 | Fantastic Beasts : The Secrets of Dumbledore | 53 |
| 07/05 | Downton Abbey 2 : A New Era | 74 |
| 21/06 | Elvis | 33 |
| 25/11 | Le Lycéen | 107 |
| TOTAL : | | 287 |

3. CINÉMA

C. LES ÉVÉNEMENTS DE LA PROGRAMMATION CINÉMA

▶ Tableau comparatif des événements de 2020 à 2022

| | Séances spéciales | Avant-premières | En présence de l'équipe | Jeune public | Total |
|--|-------------------|-----------------|-------------------------|--------------|-------|
| Organisés en 2020 | 11 | 2 | 1 | 0 | 14 |
| Fréquentation moyenne/événement | 58 | 88 | 63 | 0 | 69 |
| Organisés en 2021 | 9 | 4 | 5 | 14 | 32 |
| Fréquentation moyenne/événement | 33 | 55 | 86 | 23 | 49 |
| Organisés en 2022 | 55 | 5 | 24 | 23 | 102 |
| Fréquentation moyenne/événement | 70 | 57 | 87 | 39 | 63 |

À la lecture des chiffres du tableau comparatif ci-dessus, nous ne devons pas rougir de notre programmation événementielle 2022 ! Avec 102 événements programmés, hors "cycles" et "festivals", nous proposons en moyenne 2 événements par semaine. Nous pouvons également nous féliciter du nombre d'équipes venues présenter leurs films dans nos salles.

Les chiffres, même s'ils atteignent pas ceux de 2019, sont enfin à la hausse. L'objectif défini dans notre rapport d'activité 2021, visant à remobiliser le public sur le partie événementielle est donc bel et bien rempli. La stratégie de se servir des événements comme levier pour offrir une "expérience" collective encourageant le retour en salle, se révèle payante.

L'objectif aujourd'hui sera de pérenniser ce public et de développer les publics familiaux, cinéphiles et associatifs, qui constituent notre coeur de cible.

3. CINÉMA

D. LES CYCLES DE LA PROGRAMMATION CINÉMA

Outre les séances événementielles uniques, la grande partie des séances événementielles sont comprise dans la programmation annuelle « Cycles ».

Cette programmation est née afin de répondre aux attentes du public, ou plutôt des publics, mais également pour renforcer la fidélité de ceux-celles qui fréquentent le lieu, avec, pour objectif de créer une réelle communauté autour des événements thématiques.

Nous avons pu retrouver, en 2022, notre public dans des conditions classiques. Certains cycles ont vu le jour, à la faveur de partenariats, ou de logique de développement du volet Education permanente.

Le tableau ci-dessous est donc le reflet de ce que l'équipe a mis en place afin de retrouver son public, sur des séances événements, touchant le grand public ou l'exercice de la citoyenneté.

| Cycles | Nbre de séances | Fréquentation | Moyenne/séance |
|--------------------|-----------------|---------------|----------------|
| Ciné-Club | 50 | 630 | 12.60 |
| Midis du court | 3 | 10 | 3.3 |
| Ciné Classic | 1 | 4 | 4 |
| Tête dans le Culte | 5 | 153 | 30.6 |
| Matinée du zen | 6 | 141 | 23.5 |
| Ciné Séniors | 7 | 58 | 8.3 |
| Ciné Audiodécriit | 4 | 300 | 75 |
| Wake Up | 6 | 482 | 80.33 |
| Ecran Alternatif | 1 | 80 | 80 |
| Cinecittà | 2 | 169 | 84.5 |
| Total | 85 | 2027 | 40.213 |

3. CINÉMA

E. LES FESTIVALS DE LA PROGRAMMATION CINÉMA

A côté des séances spéciales et des cycles, les festivals viennent compléter et finaliser la partie événementielle du projet cinéma. La philosophie est double, d'abord la décentralisation de festivals organisés en Fédération Wallonie-Bruxelles comme le Festival Alimenterre, Anima, le Festival du Film de Mons ou encore, nouveauté de 2022, Le Festival International du Film Francophone de Namur. D'autre part, l'organisation de festivals propres au Quai10, ou issus de collaborations régionales, comme le P'tit Festival, ou le Festival du Film au Féminin.

Cette double politique nous permet d'accueillir en 2022 5 événements, accueillants 1149 spectateurs.

| Festival | Dates | Collaboration | Nbre d'entrées 2022 |
|--|-------------------|---|---------------------|
| Décentralisation du Festival Anima | Du 26/02 au 06/03 | Anima | 350 |
| Décentralisation du Festival de Mons | | FFM | 1 |
| Décentralisation du FIFF | 06/10 | FIFF | 36 |
| Décentralisation du Festival Alimenterre | 15/09 | Alimenterre | 54 |
| Festival du film au féminin | Du 09/11 au 11/11 | PAC - SORALIA- MAISON PLURIELLE- SERVICE EGALITE DES CHANCES DE LA VILLE DE CHARLEROI | 415 |
| Le Petit Festival | Du 22/10 au 06/11 | /// | 293 |
| Total | | | 1149 |

▶ Décentralisation du Festival Anima

Ce festival Belge, organisé à Flagey puis décentralisé partout en Belgique veut mettre en lumière le travail de l'animé sous toutes ces formes. Dans le cadre de cette décentralisation, nous avons souhaité proposer des films jeune public, que nous accompagnons de différentes animations.

| Films | Nbre de séances | Nbre d'entrées |
|---|-----------------|----------------|
| Jardins enchantés | 1 | 29 |
| Hopper et le hamster des ténèbres | 19 | 212 |
| Pingu | 1 | 47 |
| Trois histoires de Cowboy et Indien | 6 | 47 |
| Zébulon le dragon et les médecins volants | 1 | 15 |
| TOTAL | 28 | 350 |

▶ Décentralisation du FIFF

C'est avec grand plaisir que nous avons accueillis cette année la décentralisation du FIFF, avec une avant première du film « Vous n'aurez pas ma haine » :

| Films | Nbre de séances | Nbre d'entrées |
|---------------------------|-----------------|----------------|
| Vous n'aurez pas ma haine | 1 | 36 |

3. CINÉMA

E. LES FESTIVALS DE LA PROGRAMMATION CINÉMA

▶ Décentralisation du Festival Alimenterre

Le Festival Alimenterre revient à Charleroi pour mettre des images et des mots sur les enjeux agricoles et alimentaires mondiaux. Au programme de cette édition, la projection de « La Restanza », suivi d'un débat.

| Films | Nbre de séances | Nbre d'entrées |
|-------------|-----------------|----------------|
| La Restanza | 1 | 54 |

▶ Festival du film au féminin

La place de la femme dans l'industrie du Cinéma et à fortiori à la réalisation est et a toujours été une thématique qui nous tient à cœur de soutenir. Depuis quelques années, les femmes sont de plus en plus nombreuses à recevoir des prix, et à mettre le débat de l'égalité de genre dans le cinéma, sur la place publique.

Nous ne pouvons que nous en réjouir, car voilà 14 ans que nous nous battons, avec nos partenaires Carolo, pour faire bouger les choses en soutenant les femmes dans le monde du cinéma, et en les mettant à l'honneur le temps du Festival du Film au Féminin.

| Films | Nbre de séances | Nbre d'entrées |
|---|-----------------|----------------|
| Maman pleut des cordes | 1 | 0 |
| | | |
| Maria rêve | 1 | 50 |
| | | |
| Be Natural : l'histoire cachée d'Alice Guy | 1 | 50 |
| | | |
| Antoinette dans les Cévennes | 1 | 46 |
| | | |
| Casser les codes | 1 | 50 |
| | | |
| Lolo Boobs | 1 | 18 |
| | | |
| Respect | 1 | 50 |
| | | |
| Manifeste des 343, dans les coulisses d'un scandale | 1 | 50 |
| | | |
| Riposte féministe | 1 | 50 |
| | | |
| Les femmes préfèrent en rire | 1 | 51 |
| | | |
| TOTAL | 10 | 415 |

3. CINÉMA

E. LES FESTIVALS DE LA PROGRAMMATION CINÉMA

▶ Le Petit Festival

Voilà maintenant 7 ans que nous proposons le P'tit Festival ! Celui-ci vise à faire découvrir le cinéma aux plus jeunes, dès 2.5ans durant les vacances d'automne. Fort d'un succès qui ne s'affaiblit pas, il nous montre l'intérêt du public pour les séances accompagnées d'animation pour les tous petits, où la vision des films est accompagnée d'activités pour en discuter !

| Films | Nbre de séances | Nbre d'entrées |
|---|-----------------|----------------|
| L'Automne de Pougne | 1 | 54 |
| Focus Follimage - Matinée du court | 1 | 24 |
| Le Petit Nicolas : Qu'est-ce qu'on attend pour être heureux ? | 1 | 18 |
| Mush Mush et le petit monde de la forêt | 1 | 60 |
| Les démons d'argile | 1 | 27 |
| Pompon Ours, petites balades et grandes aventures | 1 | 41 |
| Lyle Lyle Crocodile | 1 | 14 |
| Le pharaon, le sauvage et la princesse | 1 | 23 |
| La Grande Aventure de Non-Non | 1 | 10 |
| Mary et Max | 1 | 0 |
| Matilda | 1 | 12 |
| TOTAL | 15 | 283 |

4. ESPACE JEU VIDÉO

A. AVANT PROPOS

2022 est la première année où nous avons pu recommencer à travailler normalement depuis 2019, c'est un soulagement. Vous verrez dans les lignes qui suivent que les résultats, projets et concrétisations n'ont pas manqué au cours de l'année écoulée.

En effet, en 2022, les chiffres sont enfin repartis à la hausse. Nous avons ainsi pu accueillir 7.984 visiteurs dans l'espace d'exposition dont 1.606 élèves, qui ont pu assister à 89 ateliers pédagogiques. Après deux années de crise, nous sommes très heureux de retrouver des chiffres de fréquentation normaux voire en forte augmentation sur certains aspects. Confiant dans la croissance et l'attractivité de notre projet, nous avons par ailleurs engagé en 2022 un mi-temps supplémentaire afin de continuer à développer notre offre de contenus tout public et pédagogiques. Au cours de ces ateliers pédagogiques, les étudiants et enseignants développent, en fonction de leurs souhaits, des savoirs, des savoir-faire, des savoir-être. Nous permettons en effet, grâce à nos infrastructures, notre matériel et l'expertise de nos animateurs (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. Par ailleurs, nous avons pu, en 2022, à nouveau assurer la co-organisation du Meet and Build. Nous en sommes très heureux et sommes ravis du bilan de cette année où plus de 450 personnes se sont réunies lors de près de 40 conférences et ateliers organisés pour la première fois sur 3 jours. Enfin, nous avons développé une collaboration poussée avec Technofutur en co-organisant 5 stages en 2022 autour du codage et de l'algorithmique.

En quelques chiffres: l'espace découverte a accueilli 7984 visiteurs en 2022 (3081 en 2021) et présenté 86 jeux vidéo différents (52 en 2021). Sur le plan des ateliers pédagogiques, 1727 (189 en 2021) personnes ont assisté à l'une des 84 animations (14 en 2021).

4. ESPACE JEU VIDÉO

B. PHILOSOPHIE DE L'ESPACE JEU VIDÉO

Animé par une dynamique d'interaction et de partage, l'espace jeux 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 usagers aux 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.

4. ESPACE JEU VIDÉO

C.1. ESPACE DÉCOUVERTE - BORNES DE JEUX ET SÉLECTIONS BIMESTRIELLES

L'espace découverte comporte actuellement 13 bornes dont 4 tablettes. Chacune des bornes est attribuée à un thème spécifique pour le choix des jeux de la curation bimestrielle. Le classement thématique des bornes se présente comme suit :

| Bornes | Support | Jeux exposés | | |
|-----------------------|---------|----------------------------|----|--|
| Réflexion | PC | Alice: Madness Returns | | |
| | | Unpacking | | |
| | | Sea of Solitude | | |
| | | Road 96 | | |
| | | The white door | | |
| | | Baba is you | | |
| | | Pipes Puzzle | | |
| | | Hoa | | |
| | | Niva | | |
| | | Exo One | | |
| Accessible | PC | Hyper Dot | | |
| | | Vampire Survivors | | |
| | | The long Dark | | |
| | | The Hideaway | | |
| | | Fe | | |
| | | Glyph | | |
| | | Hoa | | |
| | | Happy Game | | |
| | | TOEM | | |
| | | Roki | | |
| Esthétique/artistique | PC | Potion Craft | | |
| | | Yooka- Laylee | | |
| | | Rivals of Aether | | |
| | | Riding Seas | | |
| | | Magicka 2 | | |
| | | Street of Rage 4 | | |
| | | Horizon Chase Turbo | | |
| | | World Fighting Soccer 2022 | | |
| | | Super chicken Catchers | | |
| | | Buissons | | |
| Multijoueur | PC | Lego Star Wars | | |
| | | Bonkies | | |
| | | Drink More Glurp | | |
| | | ChickenOidz | | |
| | | Multijoueur familial | PC | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

4. ESPACE JEU VIDÉO

C.1. ESPACE DÉCOUVERTE - BORNES DE JEUX ET SÉLECTIONS BIMESTRIELLES

| Bornes | Support | Jeux exposés |
|-------------------------------|----------|-------------------------------|
| Coopération | PC | Tandem: A Tale of Shadow |
| | | Fling to the finish |
| | | Cat Quest 2 |
| | | Heavenly Bodies |
| | | Spelunky 2 |
| | | Warhammer 40000 |
| | | Twin Cores |
| | | Under Leaves |
| | | Shadow's Bullet |
| | | Hidden Through Time |
| Jeu Belge | PC | Liftoff: FPV drone racing |
| | | Roguebook |
| | | Bounty of One |
| | | Outshine |
| | | Ori and the Will of the Wisps |
| | | Child of Light |
| | | Genesis Noir |
| | | A juggler's tale |
| | | Maze Machina |
| | | Arctictopia |
| Superliminal | | |
| Tunic | | |
| Milo and the Magpies | | |
| Moncage | | |
| Ori and the Will of the Wisps | | |
| Twelve Minutes | | |
| Choix des animateurs | Tablette | Please don't touch anything |
| | | Human: Fall Flat |
| | | OlliOlli World |
| | | Stray |
| | | Townscaper |
| | | Incredibox |
| | | Lysfangha |
| | | Grapple Dog |
| | | Sparklite |
| | | The Room |
| OuterWilds | | |
| Curse of Dead Gods | | |
| Train Conductor World | | |
| Alto's Odyssey | | |
| Eveil | Tablette | Philatéliste |
| | | Mini Motorways |
| | | OH! Magic Draws |
| | | Toca Life: Neighborhood |
| | | Petit Puzzle |
| Pour les petits | Tablette | Pango Kumo |
| | | Toca Boca Mystery House |
| | | Archéologue - Ice Age |
| Pour les petits | Tablette | Dipongo |
| | | Déguisons-nous! |
| | | Toca Kitchen 2 |
| | | Starry Garden: Animal Park |

4. ESPACE JEU VIDÉO

C.2. ESPACE DÉCOUVERTE - FRÉQUENTATION

L'espace découverte a accueilli 7984 visiteurs durant les périodes d'ouverture de l'année 2022. Les données de fréquentation sont assez difficiles à comparer avec l'année précédente en raison des périodes d'ouverture qui ont été sensiblement différentes sur les deux années de référence.

Nous pouvons néanmoins relever, au regard des chiffres bruts, que l'espace draine une quantité importante de visiteurs.

Il est aisé de constater que ce sont les mois de mars et novembre qui ont donné lieu à des pics d'affluence importants. Le mois de mars peut notamment s'expliquer par l'évènement anniversaire de nos 5 ans d'existence et la semaine de festivités en résultant. Le mois de novembre a quant à lui vu naître son premier tournoi en collaboration avec l'AGEM, ce dernier rassemblant joueurs expérimentés et spectateurs curieux. La Meet&Build a également réuni un nombre important de visiteurs. Nous avons décidé durant le mois d'août de travailler à bureaux fermés, à l'exception du stage donné durant une semaine. Cette fermeture exceptionnelle a permis un certain rafraîchissement ainsi qu'une refonte de l'espace dans sa disposition afin de proposer une meilleure expérience à nos visiteurs. De manière générale, nous remarquons que les mois suivants la rentrée scolaire sont parmi les plus élevés en termes de fréquentations, cette affluence peut s'expliquer d'abord par la densité des visites scolaires mais aussi par l'amélioration générale de l'espace.

4.

ESPACE JEU VIDÉO

C.3. ESPACE DÉCOUVERTE - CONSTATS GÉNÉRAUX

Bien que nous manquions d'indicateurs pour cerner et discriminer les visiteurs de l'espace découverte, les animateurs rapportent certains constats généraux sur la fréquentation :

En période scolaire, ce sont majoritairement des jeunes adolescents qui fréquentent l'espace après leurs cours ainsi que des jeunes adultes;

De nombreux accueillants extrascolaires sollicitent les animateurs pour organiser des visites le mercredi après-midi avec des enfants issus d'écoles primaires de la région;

Les dimanches et les jours fériés drainent davantage de public familial. Parmi les familles, ce sont le plus souvent des parents accompagnés d'enfants de moins de 12 ans qui fréquentent l'espace;

Une proportion non négligeable de visiteurs découvre l'espace par truchement. Il s'agit, par exemple, de personnes qui s'égarer en cherchant les toilettes de la brasserie ou qui en reviennent et ont été attirées par les lumières de l'espace. L'absence d'une signalétique suffisamment explicite et visible aux alentours du bâtiment peut partiellement expliquer ce constat;

Les animateurs font état d'une fréquentation importante et très régulière de visiteurs en situation de précarité allant de modérée à extrême (NEETs, allocataires du RIS, troubles psychiques et/ou langagiers, sans-abris, etc.). Si l'espace a pour mission de promouvoir sa composante culturelle auprès de tous, l'équipe d'animation doit parfois faire face à des problématiques relevant des conditions minimales d'existence telles que l'hygiène élémentaire ou encore l'accès à des masques bucco-nasaux en bon état. Au-delà des encadrements spécifiques parfois nécessaires pour ce public, et en l'absence d'un diagnostic social du quartier, ce constat peut donner des pistes pour valoriser l'inclusion sociale, notamment par le biais de l'Espace Public Numérique. Ce point sera développé en aval de ce rapport;

Les principales difficultés dans l'implémentation de ce projet sont substantiellement les mêmes que par le passé. La principale difficulté est aussi la principale force, à savoir que ce que nous faisons n'existe nulle part ailleurs en Belgique. Cela nous impose tout d'abord un fonctionnement empirique.

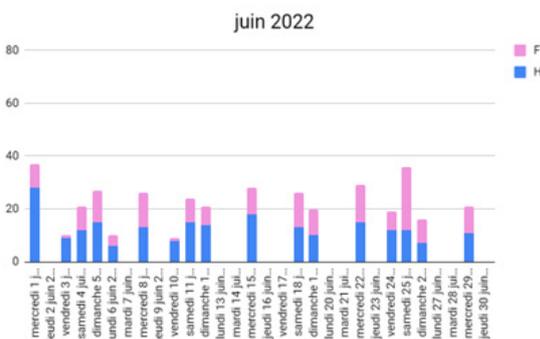
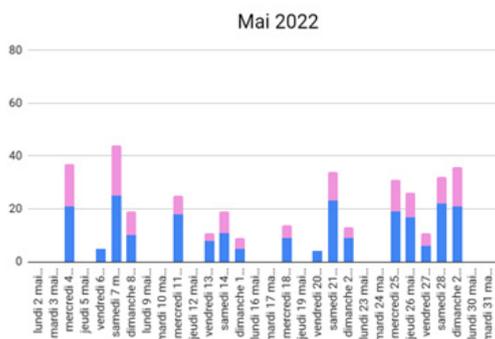
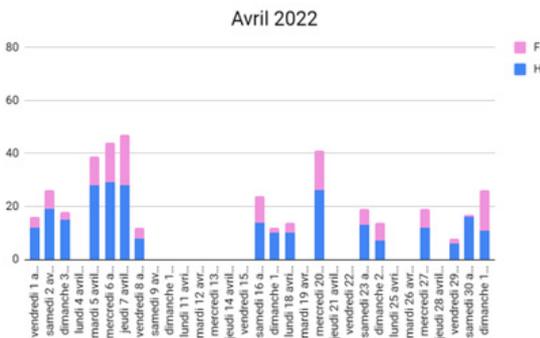
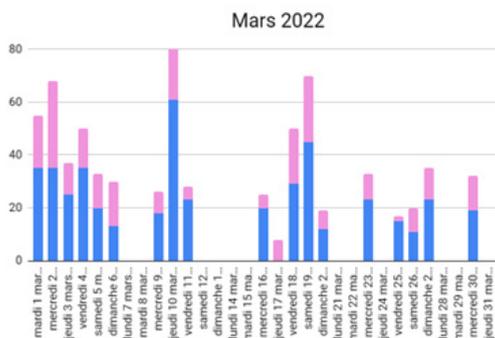
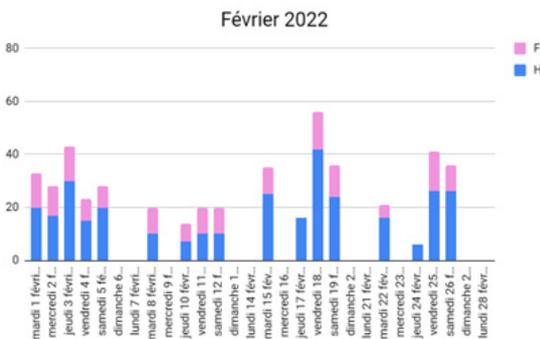
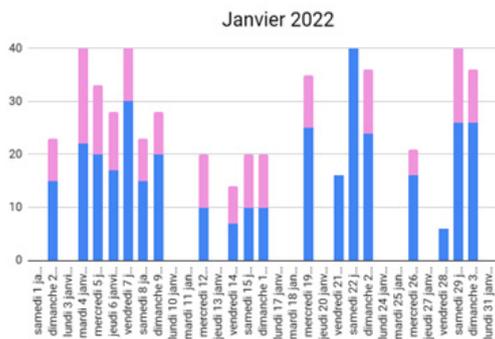
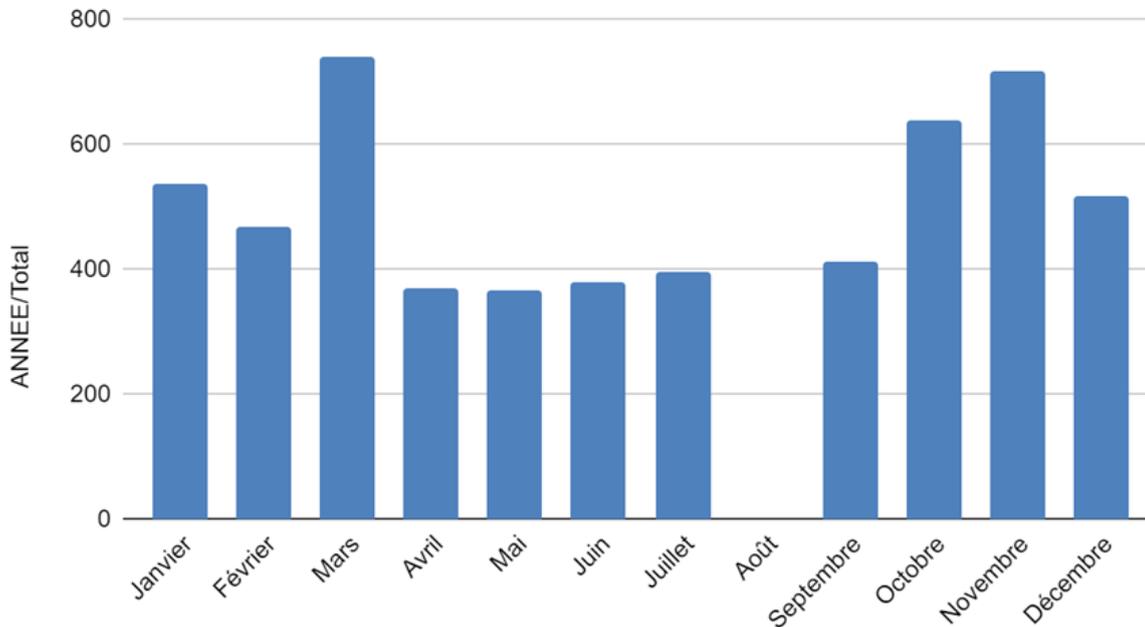
On observe, on essaie, on ajuste, parfois on se trompe, on recommence, on améliore. Mais ça nous impose également d'avoir une force de conviction, de persuasion plus importante que pour des projets existants déjà ailleurs. Le jeu vidéo souffre encore aujourd'hui de nombreux préjugés... Réussir à convaincre qu'il peut être un médium économique, culturel et pédagogique de premier plan est un combat quotidien.

La seconde difficulté est la transversalité et tisser des liens entre le cinéma et le jeu vidéo reste un enjeu de chaque jour. Le problème se situe principalement au niveau de la jauge. En effet, là où le cinéma nous permet d'accueillir des groupes et/ou publics jusqu'à 200 personnes, au jeu vidéo nous sommes limités par notre matériel et ne pouvons accueillir dans de bonnes conditions que des groupes de 25/30 personnes maximum.

4. ESPACE JEU VIDÉO

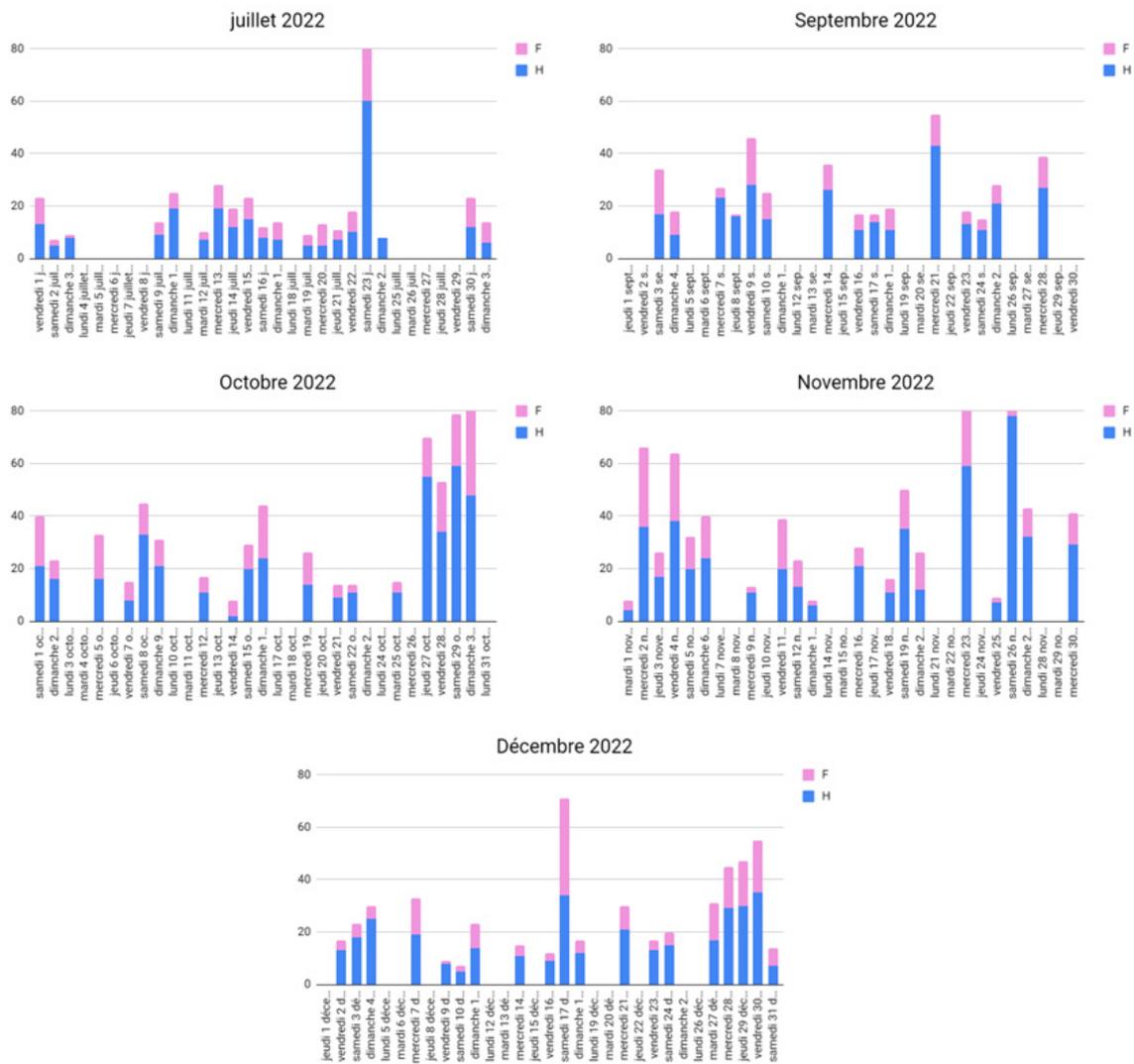
C.4. ESPACE DÉCOUVERTE - DONNÉES DE FRÉQUENTATION

Fréquentations année 2022



4. ESPACE JEU VIDÉO

C.4. ESPACE DÉCOUVERTE - DONNÉES DE FRÉQUENTATION



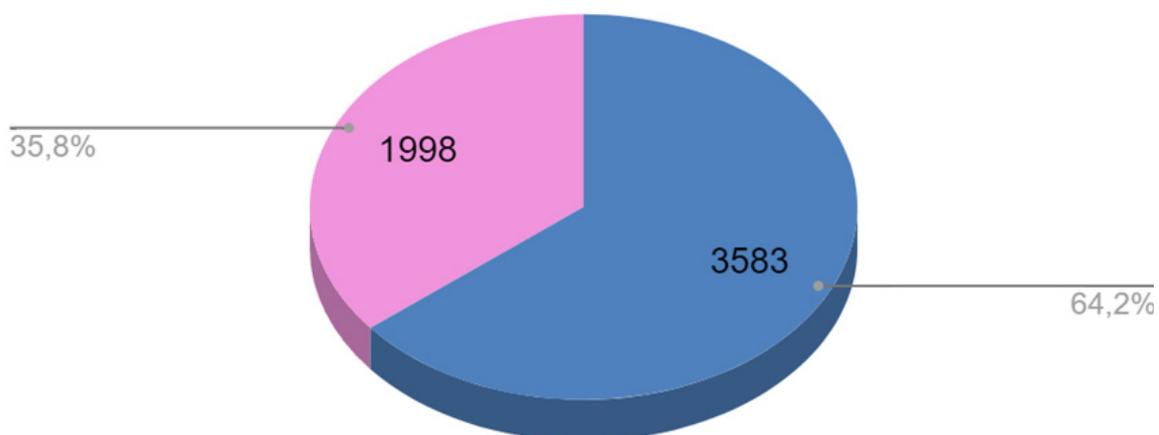
4. ESPACE JEU VIDÉO

C.4. ESPACE DÉCOUVERTE - DONNÉES DE FRÉQUENTATION

Les données de fréquentation par sexe penchent nettement en faveur des individus masculins. Elles évoluent de 33,6% pour les individus féminins en 2021 à 35,8% en 2022. Les visiteurs masculins ont donc été près de deux fois plus nombreux que les visiteurs féminins durant cette année. Nous remarquons cependant une augmentation de la part du public féminin dans nos fréquentations.

Ratio 2022

Homme/Femme



4. ESPACE JEU VIDÉO

C.5. EVÉNEMENTS ORGANISÉS DANS L'ESPACE DÉCOUVERTE

En addition à l'exposition bimestrielle, l'équipe d'animation propose des événements ponctuels ou réguliers. 2022 a également vu se faire jour les focus jeu vidéo durant lesquels la sélection mensuelle est spécifiquement choisie pour aborder un thème de société prédéfini. Nous avons par exemple mis en avant les thèmes suivants : les métiers du jeu vidéo et son écosystème ou encore les créations belges. Nous poursuivrons cette ligne directrice en 2023 avec notamment un mois spécialement autour des jeux dits e-sport ainsi que la représentation des femmes dans le jeu vidéo. L'objectif de ces focus jeu vidéo est de mettre en avant des thématiques de sociétés au travers du jeu vidéo, les rendant ainsi plus tangibles et permettant une réflexion plus accessible à tous.

| Événement | Description | Date | Fréquentation |
|--------------------------------|---|---------------------------------|--|
| Dimanche en famille | Journée durant laquelle une sélection spécialement choisie pour le jeu en famille est exposée (Pikuniku, Overcooked etc) | Chaque dernier dimanche du mois | 10 occurrences, 36 visiteurs en moyenne |
| Beat Saber (réalité virtuelle) | En parallèle à l'exposition, deux bornes de réalité virtuelle sont installées à destination d'un public majoritairement non initié à cette technologie émergente. | 1x tous les 2 mois | 4 occurrences, 40 visiteurs en moyenne |
| Meet & Build | La septième édition du Meet&Build, le rendez-vous des professionnels du jeu vidéo et de son industrie. Pendant trois jours, l'événement rassemble les différents corps de métier qui construisent leurs projets ensemble : développeurs, CEO, designers, etc. Des conférences, des tables rondes sur la confection des jeux vidéo et leur promotion auprès du public. Créateurs et créatrices belges se rassemblent chaque année pour ce grand événement. | Du 27 au 29 octobre | Plus de 200 visiteurs |
| Halloween | Sélection spéciale sur le thème de l'horreur axé "familiale" avec des jeux qui peuvent être joués par différents publics (Pumpkin Jack, Tattletail, Hello Neighbor) | Dimanche 30 octobre | 82 visiteurs |
| Noël des mômes | Journée thématique organisée en partenariat avec des acteurs du tissu associatif carolo. L'espace propose lors de cette journée une sélection de jeux familiaux et accessibles à tout âge. Event auquel on a déjà participé les années précédentes. | 24 et 25 décembre | 50 visiteurs |

4. ESPACE JEU VIDÉO

C.6. ANIMATIONS PÉDAGOGIQUES

Parallèlement aux expositions publiques, l'espace jeux vidéo propose toujours des animations à destination des organisations citoyennes, des groupes scolaires ou encore du tissu associatif. Le but est de questionner et d'encourager la curiosité des participants 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·trices accompagnent les publics dans la déconstruction d'un média aux multiples facettes en privilégiant la coopération et l'apprentissage par le faire. 84 animations ont pu être réalisées pour un total de 1727 participants.

L'offre de la brochure scolaire comporte 6 animations thématiques d'une durée de 1h30 à 2H à destination de groupes de 25 personnes;

| Animation | Description | Durée |
|---|--|-------|
| Discrimination et représentations dans les jeux vidéo | 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 participants 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. 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 | 2H |
| Coopérer grâce aux jeux vidéo | Plus qu'un atelier de développement personnel, cette animation invite les participants 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 participants 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. | 1H30 |
| Citoyenneté et jeux vidéo : découvrir la démocratie | 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, vous découvrirez 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 participants à développer leur esprit critique, à défendre leurs opinions et, de ce fait, à être de véritables acteurs de la vie sociale. Que sait-on vraiment de ce mode de gouvernance ? Comment les (futurs) citoyens s'y inscrivent et y participent ? Est-il infallible? | 2H |

4. ESPACE JEU VIDÉO

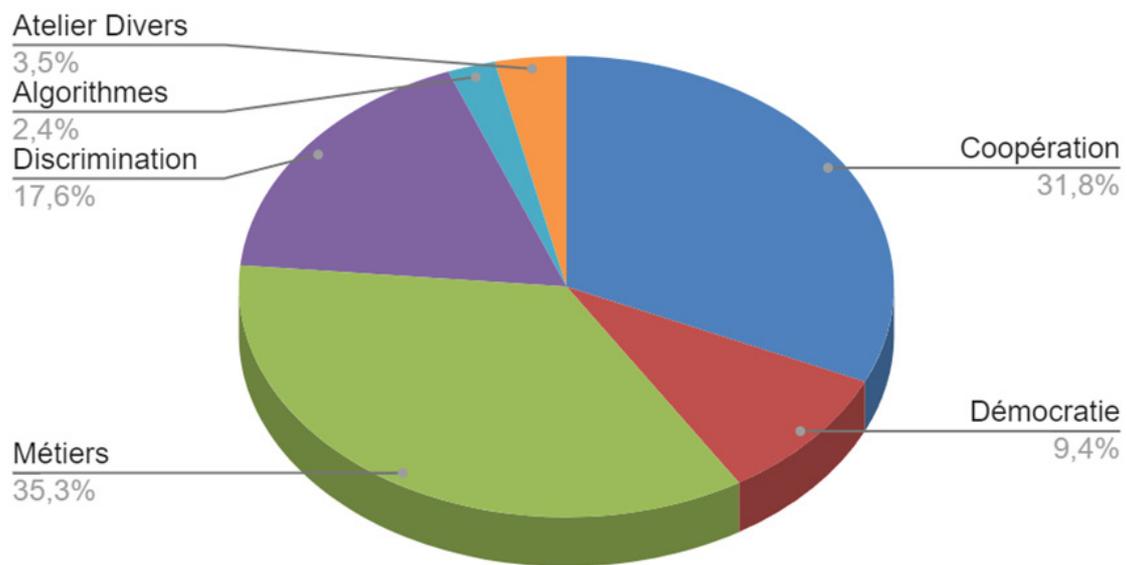
C.6. ANIMATIONS PÉDAGOGIQUES

| Animation | Description | Durée |
|-----------------------------------|---|-------|
| Découvre les métiers du jeu vidéo | 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 intéressés de découvrir ce milieu aux multiples facettes et de faire émerger des potentielles vocations dans un milieu très prometteur en termes de possibilités d'avenir. | 2H |
| Philosopher avec le jeu vidéo | Pratiquer la philosophie par le jeu ou comment approcher l'abstraction à coup de manettes : c'est le défi que nous relevons lors de cet atelier. Jouer en philosophant ou philosopher en jouant, voici le programme. Il s'agira d'un atelier découverte vous permettant de questionner philosophiquement des supports vidéoludiques. En effet, aucun jeu vidéo n'est neutre idéologiquement, comme tout média d'ailleurs ! Tuer tout le monde pour s'en sortir ou encore coopérer sont, par exemple, deux expériences de jeu radicalement opposées et qui se réfèrent à des univers philosophiques différents. Nous vous fixons rendez-vous dans l'espace gaming du Quai10 pour découvrir leur sélection de jeux vidéo et déceler, en votre compagnie, les courants de pensée, philosophes, idéologies, ... qui guident nos moments de jeu. L'animation peut également prendre appui sur des concepts émergeant des participant.e.s lors de la visite ou établis en amont en fonction des objectifs pédagogiques poursuivis et en fonction de la curation disponible. | 1H30 |
| Comprendre les algorithmes | Dans une société où la technologie devient de plus en plus pointue et omniprésente, nous entendons de plus en plus parler d'algorithmes. Autrefois cantonnés aux domaines mathématiques et aux sciences informatiques, nous y sommes constamment exposés dans notre quotidien. Qu'est-ce qu'un algorithme ? Pour comprendre les bases de ce concept, nous vous proposons une simulation vidéoludique sur le jeu belge Algo Bot. Programmez votre robot à l'aide d'une série d'opérations élémentaires afin d'accomplir votre objectif. | 1H30 |

4. ESPACE JEU VIDÉO

C.6. ANIMATIONS PÉDAGOGIQUES

Parmi les animations concrétisées en 2022, un tiers concernait l'animation sur la coopération tandis qu'un autre tiers concernait les métiers du jeu vidéo. Ces animations rencontrent un fort succès auprès de nos publics, quel que soit l'âge des participants. En outre, celle portant sur la discrimination est la 3e plus demandée. Ces 3 ateliers comprennent à eux seuls plus de 75% de nos animations. A la suite de nombreux échanges entre l'équipe jeu vidéo et les communautés scolaires qui la contacte, il s'avère que la demande en animation concernant le vivre-ensemble est extrêmement forte comme en atteste la répartition suivante.



4. ESPACE JEU VIDÉO

C.7. BORNE INCLUSION/ACCESSIBILITÉ

La borne destinée à accueillir les publics les plus néophytes est dotée d'un outil permettant de renforcer son caractère accessible et inclusif. Au contrôleur traditionnel a été substitué le Xbox adaptive controller conçu par Microsoft. Ce contrôleur innovant permet aux personnes en situation de handicap de bénéficier d'aménagements spécifiques pour faciliter l'interaction existant entre le joueur et le média. A l'heure où la volonté d'état est à l'inclusion numérique, ce type de dispositif paraît tout à fait pertinent pour développer des partenariats, tant avec les acteurs de la santé et du handicap qu'avec ceux de l'innovation numérique. La promotion de l'inclusion aux jeux vidéo est d'ailleurs d'autant plus pertinente que les dispositifs existant sur le marché sont relativement onéreux et, de ce fait, encore peu accessibles au grand public (100 euros pour un contrôleur basique et 1000 euros pour un kit complet).

Sur cette borne ont été exposés, et seront exposés, des jeux accessibles en termes de prise en mains et de gameplay mais aussi des jeux jouant sur un handicap, par exemple le handicap visuel avec Apotheorasis et A Blind Legend.

4. ESPACE JEU VIDÉO

C.8. L'ESPACE PUBLIC NUMÉRIQUE (EPN)

Membre à part entière du réseau EPN de Wallonie, l'espace jeux 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.

Ensuite, comme mentionné dans la partie relative à la fréquentation de l'espace d'exposition, l'équipe d'animation constate que de nombreuses personnes en situation de précarité extrême sont des visiteurs réguliers, voire quotidiens. Si ces personnes vulnérables ne constituent pas une entrave au bon fonctionnement de l'espace, les animateurs ne peuvent se résoudre à représenter un lieu d'errance ou un refuge pour les personnes en détresse. De ce fait, et sans intention de refuser l'accès à l'espace à qui que ce soit tant que les règles y sont respectées, l'équipe a pris l'initiative d'inciter ce public à s'enrôler dans un processus de formation autonome par le biais de l'EPN. En effet, nombre de ces visiteurs sont pleinement dans la catégorie NEEtS ou s'en rapprochent, et une proportion importante de ceux-ci sont sans-abri. Dès lors, et dans une volonté d'accomplir les objectifs sociétaux sous-tendus par l'EPN, il est demandé à ces visiteurs réguliers de se fixer un objectif d'apprentissage et/ou d'autoréalisation lors de chaque visite dans l'espace. En l'absence d'une démarche autonome, ce sont les animateurs qui définissent l'exercice à accomplir (démarche de recherche de formation/ de logement/d'emploi/d'aide sociale, exercices de français, lecture, éveil etc.). Ne pouvant prétendre à aucune forme de prise en charge ou de suivi, ce qui par ailleurs ne fait aucunement partie des missions générales, l'équipe se limite à un encadrement de surface totalement détaché du tissu social dans lequel s'inscrivent ces bénéficiaires. La prise de contact avec des structures sociales spécifiques peut constituer un axe de développement intéressant pour la valorisation et l'utilisation de l'EPN. Le tissu social carolo étant extrêmement riche, ces prises de contact pourraient déboucher sur des partenariats potentiels. Pour exemple, le lieu-dit Le rebond, structure de soutien aux sans-abri, se trouve à une centaine de mètres du Quai10. Entretenir une relation régulière avec ce type de structures pourrait permettre d'aboutir à un fonctionnement en résonance avec les autres associations du secteur, et ainsi d'enraciner pleinement le Quai10 au sein du secteur socioculturel dans lequel il évolue.

Enfin, les subsides relatifs à l'EPN ont permis d'acquérir du nouveau matériel, notamment des ordinateurs portables. Ce matériel récemment disponible devrait permettre d'étendre les activités de l'EPN en vue de drainer davantage de public. Néanmoins, si de nouvelles ressources peuvent être mobilisées, la disponibilité en termes d'espace et de force de travail constituent des facteurs limitants.

4. ESPACE JEU VIDÉO

D. ÉVÉNEMENTS EXTÉRIEURS

Au-delà de l'accueil et de nos événements intra-muros, nous sommes également de plus en plus souvent amenés à présenter notre projet à l'étranger ou à l'extérieur dans des rencontres professionnelles, festivals et colloques. Ceux-ci rencontrent divers objectifs. Premièrement, attirer un public dit « culturel », qu'on peut considérer comme des participants curieux. Ensuite, toucher le public de « gamers – geek » qui donne ainsi au lieu une vraie crédibilité auprès des joueurs. Finalement, à l'instar des événements du cinéma, ceux organisés au jeu vidéo permettent de soutenir la programmation des jeux exposés.

Nous avons notamment été présents sur: le Festival Outre-Mondes de l'Eden invitant à questionner les mondes actuels et de demain, Charleroi's Cool qui propose une rencontre entre professeurs et institutions culturelles. Mais aussi la Kiss Your Teacher à Namur qui est une Game Jam où le but est de développer en 48h un jeu vidéo ou transmédia qui relève un défi d'apprentissage ou encore les MLT Game Days à Montigny, événement familial et gratuit rassemblant curieux et passionnés qui propose des rencontres, de la découverte, de l'art, de la culture et des échanges..

4. ESPACE JEU VIDÉO

E. STAGE DÉCOUVERTE DE LA ROBOTIQUE

Un stage de découverte de la robotique a pu être réalisé durant le premier trimestre de 2022. Le stage consiste en une découverte des composantes principales du secteur de la robotique. S'articulant sur la manipulation physique d'un robot Thymio d'une part et l'emploi de l'outil numérique pour le programmer d'autre part, le stage permet aux enfants participants de découvrir les notions de fonction, de code, de programme et d'algorithme. Ce stage de vacances dure une semaine et fait l'objet d'un rapport annuel (Annexe 1).

Indépendamment du stage sur le thème de la robotique, l'équipe en réalise aussi sur la réalité virtuelle ou la programmation grâce à l'outil Scratch.

4. ESPACE JEU VIDÉO

F. OBJECTIFS 2023

Nous souhaitons nous positionner comme un acteur majeur du jeu vidéo en Wallonie, un acteur de vulgarisation, d'utilisation innovante et de découverte pour tous. Notre public est en effet très mixte que ça soit de par son sexe, son âge ou son niveau social. Nous sommes enfin, 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. Raison pour laquelle nous avons engagé un mi-temps supplémentaire en 2022. D'ici 5 ans, 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 MJ, bibliothécaires, formateurs...). Le nombre d'utilisateurs finaux pourrait alors augmenter de façon exponentielle. La collaboration active avec Kaleidi et la reconnaissance obtenue via le cabinet de la Ministre de l'Enseignement devrait nous aider à avancer en ce sens. Enfin, nous avons décidé de maintenir la stratégie en termes d'horaires et de limiter l'ouverture à 4 jours semaines en temps scolaires afin de pouvoir ouvrir sur de plus longues périodes pendant les vacances et jours fériés. Ce réajustement des horaires, plus proche des attentes du public, a porté ses fruits comme le prouve l'augmentation de la fréquentation de l'espace depuis la mise en place de ces nouveaux horaires.

Sur le plan global enfin, notre stratégie est la suivante : nous positionner comme un opérateur culturel proposant une offre qualitative, innovante, forte et fédératrice. Nous souhaitons avant toutes choses être générateur de lien social. Nous souhaitons également nous positionner comme un « lieu Totem » où l'on peut venir passer une demi-journée voire une journée complète autour du jeu vidéo, du digital, des STEAM et de l'audiovisuel. Sur le plan géographique le public fréquentant le cinéma est un public carolo mais plus largement de tout le Hainaut, du sud du Brabant wallon et du nord du Namurois pour le cinéma et s'élargit, comme évoqué ci-dessus, à la Belgique et à l'international pour notre offre jeu vidéo.

- Développer le pôle EPN par le biais de partenariats avec la MIREC et le FOREM;
- Renforcer la visibilité et valoriser l'industrie du jeu vidéo en Wallonie (Walga, GameMax);
- Développer une collaboration avec le SAPASH ou d'autres acteurs du réseau concernant l'inclusion au numérique de personnes en situation de handicap;
- Réaliser des activités/événements transversaux cohérents avec la programmation du cinéma;
- Développer les propositions d'accompagnement de formation des jeunes (Service citoyen, article 60, etc.);
- Collaboration afin de proposer des animations « clé en main ». (Enseignants, Article 27);
- Développer un partenariat avec l'edulab de Technofutur afin de réaliser 8 stages en rapport avec l'éducation relative au développement durable (EREDD) et les compétences informatiques sur l'année 2022 (Projet Kids learning planet s'appuyant sur minecraft éducatif);
- Maintenir la collaboration avec le Centre d'Action Laïque Charleroi sur la philosophie et le jeu vidéo;
- Développer l'offre de formation autonome sur les poste EPN;
- Concevoir une animation sur la problématique du harcèlement et du cyber-harcèlement pour la rentrée scolaire 2023;
- Valoriser le nouveau matériel disponible (PC, tablettes);
- Consolider la composante pédagogique des animations disponibles dans le catalogue scolaire;
- Participer et promouvoir les parcours PECA auprès des écoles partenaires
- 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.)
- Travailler notre présence sur les réseaux sociaux contemporains (Twitter, Twitch, Discord) et améliorer la communication afférente à l'existant et aux projets futurs
- Créer un réseau de contacts avec la filière du jeu vidéo

5. PÉDAGOGIE

A. 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 enseignants du maternel au supérieur, de compléter de façon ludique le programme scolaire.

Les chiffres suivants ont été calculés sur la base de l'année civile 2022. Ils sont donc étalés sur deux années scolaires, 2021-2022 (deuxième semestre de l'année scolaire) et 2022-2023 (premier semestre de l'année scolaire).

En isolant uniquement les chiffres de l'année 2022, la répartition se fait comme suit :

- 12 films pour les maternelles ;
- 39 films pour les primaires ;
- 35 films pour les secondaires et les classes de l'enseignement supérieur.

▶ En 2022, 15 969 entrées ont été comptabilisées et réparties comme ceci :

Du 1er janvier au 30 juin 2020 : 7 263 entrées

Du 1er septembre au 31 décembre 2020 : 8 716 entrées

▶ En 2021, seulement 3 179 ont été comptabilisées et réparties comme ceci :

Du 1er janvier au 30 juin 2021 : 490 entrées

Du 1er septembre au 31 décembre 2021 : 2689 entrées

L'année 2021 a été fortement perturbée par la crise sanitaire liée au Covid 19.

Les réservations scolaires se sont annulées suite aux nombreuses restrictions liées à la pandémie.

Enfin, la fermeture complète du Quai10 du 1er janvier au 8 juin 2021 explique les 490 entrées scolaires comptabilisées.

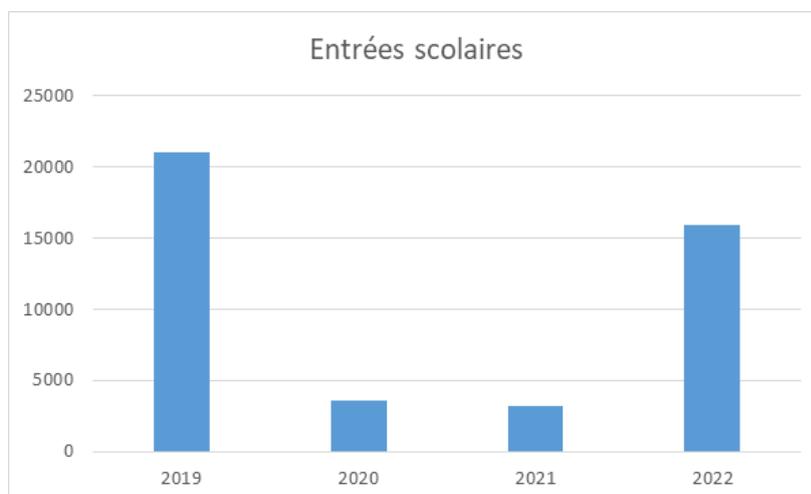
▶ Box-office scolaire en 2022

| | Titre | Entrées | Séances | Moyenne |
|------------|------------------------------------|---------|---------|---------|
| Maternelle | Le Noël du petit lièvre brun | 929 | 22 | 43 |
| | Zébulon le dragon | 285 | 6 | 48 |
| Primaire | Le Chat Potté 2 | 781 | 11 | 71 |
| | Avalonia | 775 | 6 | 130 |
| Secondaire | La Magnificence du Grand Charleroi | 659 | 9 | 74 |
| | Un monde | 557 | 7 | 80 |

5. PÉDAGOGIE

A. PÉDAGOGIE CINÉMA

► Evolution des entrées scolaires annuelles entre 2019 et 2022



L'année 2022, malgré une fréquentation inférieure à 2019, est encourageante.

Elle témoigne de la réelle motivation des enseignants à fréquenter le Quai10 pour leurs sorties scolaires et par extension de la qualité de la proposition pédagogique du cinéma.

Après deux années de grandes perturbations pour le Quai10 ainsi que pour les enseignants et leurs élèves, l'année 2022 est de bonne augure pour les années futures.

► Les formations cinéma

Dans un monde d'images, avoir les armes pour en décortiquer les codes et en comprendre la complexité est précieux. Le Quai10 a mis au point trois modules de formation sur les techniques et l'histoire des effets spéciaux. D'une durée de 2 ou 4h, ces formations sont dispensées au Quai10 par l'animatrice cinéma du Quai10, ce qui permet aux élèves de développer un œil plus aguerri sur la construction d'une œuvre cinématographique.

Module 1 : Grammaire et techniques cinématographiques

Une image n'a rien d'anodin ! Elle résulte des choix d'un réalisateur qui a à sa disposition une multitude de techniques cinématographiques au service de son œuvre. Echelle des plans, mouvements de caméra, choix d'un objectif ou d'un cadrage... Toutes ces notions sont abordées afin de développer l'esprit critique des élèves face à une proposition cinématographique.

PUBLIC : de la 6^e primaire à la 6^e secondaire.
DUREE : 2h

Module 2 : Analyse de l'image : de l'image fixe à l'image en mouvement

Pour approfondir, ce premier module a été allongé et divisé en 2 parties de 2h :

- l'une sur l'analyse de l'image en général ;
- l'autre sur les spécificités liées au cinéma, à savoir le montage, les mouvements de caméra et le travail du son.

PUBLIC : de la 6^e primaire à la 6^e secondaire.
DUREE : 2 x 2h

5. PÉDAGOGIE

A. PÉDAGOGIE CINÉMA

Module 3 : Histoire des effets spéciaux

Afin de poursuivre la magie d'Hugo Cabret, projeté dans le cadre d'Écran large sur tableau noir, le Quai10 propose un module de formation sur l'histoire des effets spéciaux au cinéma. Popularisés par les films fantastiques de science-fiction et de catastrophe, les effets spéciaux font appel à différents procédés liés à l'image et au son : synthèse d'image 3D, traitement numérique, maquettes, animation image par image, ralenti et accéléré, maquillage, bruitage, etc. Ils peuvent être réalisés pendant le tournage ou après (en postproduction), ou par la combinaison des deux. Grâce à de nombreux extraits vidéo, les participants comprennent les « trucs » utilisés par ces « magiciens » du cinéma en retournant aux sources avec des films comme *Le voyage dans la lune* de Georges Méliès tourné en 1902 ou *L'homme invisible* et *King Kong*, deux grands succès de 1933.

PUBLIC : de la 6^e primaire à la 6^e secondaire.

DUREE : 2h

Depuis 2019, les formations sont également données sur grand écran, dans une salle de cinéma. Cette nouveauté a permis aux écoles de rassembler de plus grands groupes d'élèves et ainsi de réduire les transports scolaires souvent coûteux.

Cette approche permet aussi l'exercice d'une prise de note dans un auditoire pour des élèves de 5^{ème} et 6^{ème} secondaire qui poursuivraient leurs études au niveau supérieur.

Cette nouvelle formule, plus adaptée aux besoins des élèves, des professeurs et des animateurs du Quai10 a permis d'organiser 6 formations attirant plus de 331 élèves en 2019.

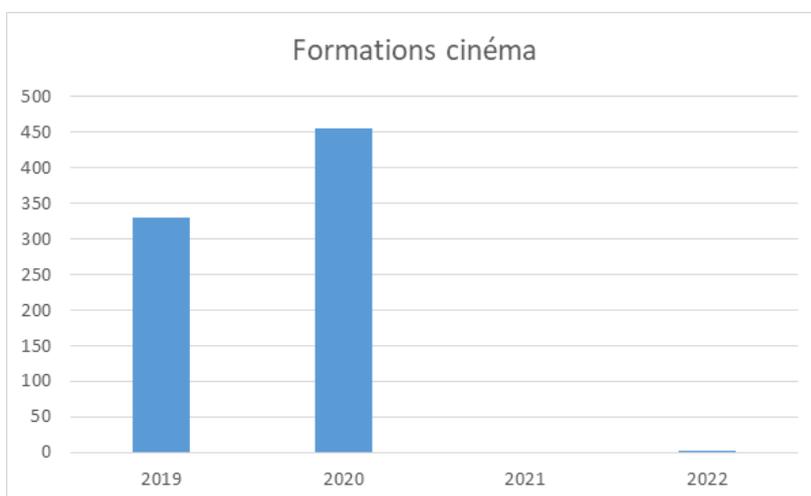
La progression se poursuit en 2020, puisque 455 élèves ont suivi les formations cinéma.

En 2021, aucune formation cinéma n'a été donnée.

Force est de constater que, depuis la crise sanitaire, les sorties scolaires se veulent plus « ludiques », au détriment de la formation cinéma.

Cette tendance persiste puisque qu'une seule formation a été donnée en 2022 pour une dizaine d'enfants.

► Evolution des formations cinéma



5. PÉDAGOGIE

A. PÉDAGOGIE CINÉMA

▶ Ecran large sur tableau noir

Ecran 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, Ecran 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'adolescents, d'adultes et pour la richesse des thèmes qu'ils abordent.

Les enseignants qui participent à ces séances avec leurs élèves se voient remettre gratuitement un dossier pédagogique Ecran large sur tableau noir sur le film choisi.

Ecran 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 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 ce film est destiné, les dates de projection, un synopsis du film, une critique pédagogique de celui-ci et quelques pistes à exploiter en classe.

▶ Les dossiers 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.

Ecran large sur tableau noir propose une démarche originale d'analyse des films à partir des souvenirs que le jeune spectateur 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 donc développer l'esprit critique du jeune.

▶ Les séances à la carte

Dans le cas où les horaires de programmation ne conviennent pas, ou tout simplement pour voir un film au choix (hors programmation de la brochure Ecran large sur tableau noir), le Quai10 propose un système de séances à la carte. L'école a donc « quartier libre » pour organiser sa sortie cinéma. Films au choix (un film récent ou plus ancien, une version originale sous-titrée ou une version française, un film d'art et essai ou un film plus récréatif), date et horaire au choix.

Les séances à la carte remportent un franc succès auprès des écoles. Elles représentent d'ailleurs plus de 50 % des séances pédagogiques en moyenne sur une année.

En 2021, nous remarquons une forte baisse de séances à la carte au premier semestre qui s'explique par la fermeture du cinéma (restrictions liées au Covid 19).

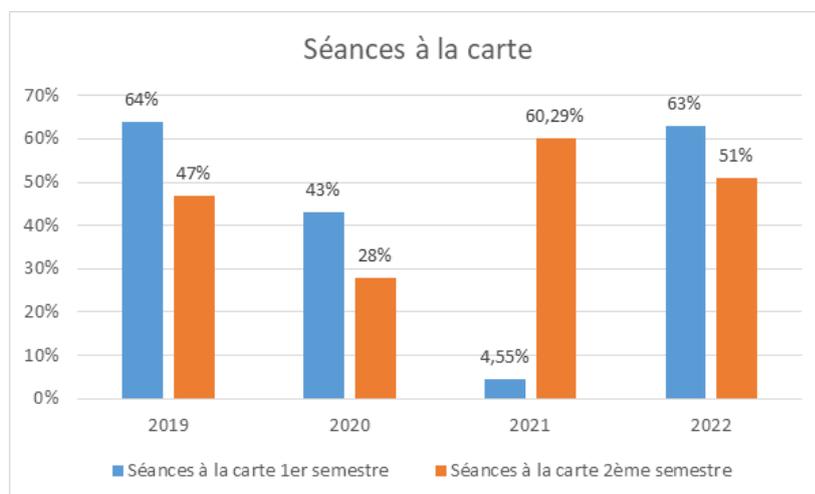
A la réouverture du Quai10, au mois de mai, les sorties cinéma des écoles initialement prévues vers le mois de décembre ont été reportées.

En 2022, les séances à la carte sont le réel moteur de la programmation pédagogique.

5. PÉDAGOGIE

A. PÉDAGOGIE CINÉMA

Evolution des séances à la carte en 2022



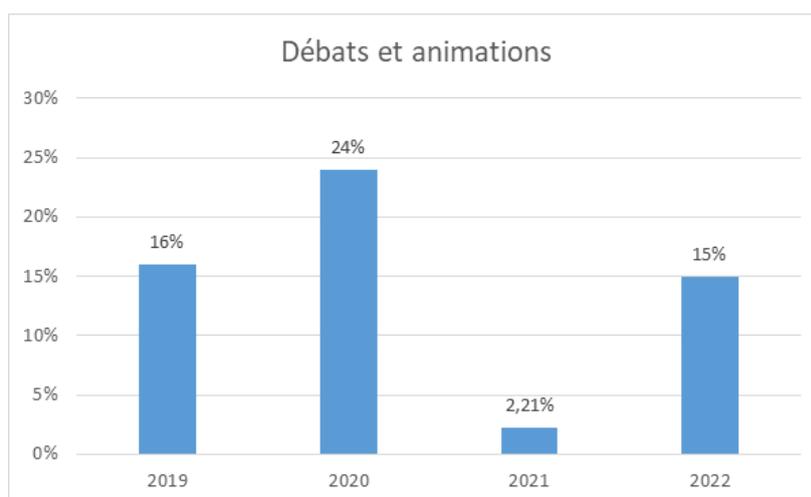
Débats et animations

Des débats gratuits sont organisés à l'issue de certaines projections scolaires. Ils s'organisent en interne (animé par l'équipe du Quai10) ou en partenariat avec des associations choisies en fonction de la thématique du film. Les débats peuvent également s'organiser sur demande ou pour compléter une séance à la carte.

Les séances avec débat sont organisées pour un public de l'enseignement primaire, secondaire et du supérieur.

Pour les plus petits, 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.

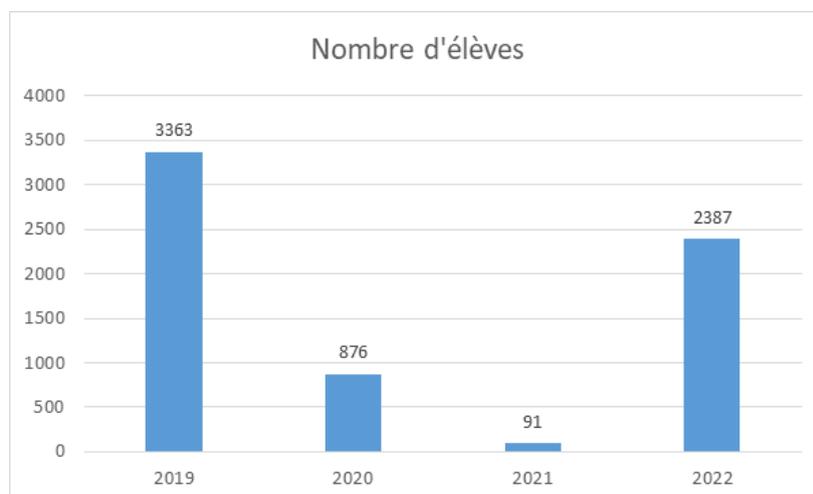
Evolution des séances avec débats et des animations de 2019 à 2022



5. PÉDAGOGIE

A. PÉDAGOGIE CINÉMA

Evolution des séances avec débats et des animations de 2019 à 2022



Cinécole

Cinécole est un projet porté par le Quai10 et les services de la Ville de Charleroi, Département Jeunesse. Le Quai10 s'occupe de l'aspect logistique dans la cadre des projections mais aussi, et surtout, de l'aspect pédagogique.

Le Quai10 guide également les animateurs dans le choix des films proposés aux écoles afin que ceux-ci aient un intérêt pédagogique.

Jusqu'en 2017, le projet Cinécole a pour seule thématique le cinéma. Le Quai10 sélectionne 4 films pour leur intérêt éducatif. Programmés toute l'année, ces 4 films permettent à de nombreuses écoles de participer au projet.

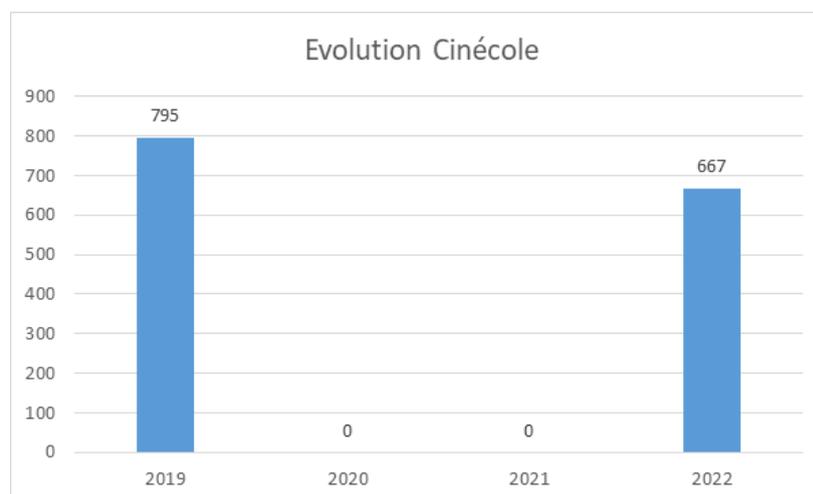
En 2018, le projet Cinécole est repensé et s'ouvre à d'autres formes artistiques tels que le théâtre, la danse, ... Il se concentre sur un sujet précis et ne propose qu'un seul film, en début d'année.

En 2022, deux films ont été programmés dans le cadre du projet Cinécole :

287 élèves pour le film « Où est Anne Frank ? » (6 séances au mois de Janvier 2022)

380 élèves pour le film « Belle » (7 séances au mois de Décembre 2022)

Pour rappel, suite aux restrictions liés à la crise sanitaire, le projet Cinécole n'a pas eu lieu en 2020 et en 2021



6. EDUCATION PERMANENTE

Suite à la réflexion menée dans le cadre du plan stratégique établi en 2019 et la volonté d'inscrire le projet dans une démarche d'éducation permanente, nous avons introduit une demande de principe auprès des services du Gouvernement et du Conseil supérieur de l'éducation permanente en janvier 2021. Après analyse et vote, le Conseil supérieur de l'Education permanente a remis un avis favorable à notre demande de principe, confirmant la volonté de valoriser nos activités dans l'axe 1 du décret – Participation, éducation et formation citoyennes. Cet axe comprend les actions menées et les programmes d'éducation et/ou de formation conçus et organisés par l'association, élaborés avec les membres de l'association et les participant.es, en vue de permettre l'exercice de la citoyenneté active et participative dans une perspective d'émancipation, d'égalité des droits, de progrès social, d'évolution des comportements et des mentalités, d'intégration et de responsabilité.

En 2022, l'objectif poursuivi était d'identifier, en cohérence avec notre but social, des problématiques sociétales à partir desquelles seront orientées et structurées nos activités d'éducation permanente. Compte tenu des activités existantes et de nos partenariats issus du tissu associatif, deux thématiques se sont rapidement imposées comme des évidences :

- ***Rompre avec le discours dominant***

A l'heure où la démocratisation culturelle initiée par André Malraux dans les années 60 est à son paroxysme, où la culture est accessible à tous, où les plateformes de streaming donnent à voir et à entendre des contenus infinis, disponibles à tout moment, il nous paraît essentiel de nous poser les questions suivantes : quel(s) discours ces plateformes donnent-elles à voir, à entendre ? Le citoyen est-il averti de la manière dont les contenus culturels lui sont proposés ? Le pouvoir d'une institution culturelle telle que le Quai10 tient dans la légitimation. Nous sommes des catalyseurs de changement. Le fait de pouvoir soutenir, d'appuyer et légitimer d'autres récits que ceux qui dominent, permet de les rendre plus réels et ainsi de rencontrer des participant.es qui peuvent alors se les approprier. Nous proposons aux citoyen.nes de surmonter ensemble les oppositions binaires, d'accueillir l'ambiguïté, les nuances de gris et les zones d'ombre des récits dominants, afin de réactiver et/ou de cultiver notre imagination, notre capacité à penser hors cadre.

- ***Articuler les diversités et l'exercice de la citoyenneté***

Dans la sphère culturelle, les enjeux sont immenses. La culture, en effet, porte la question de la diversité, du rapport à l'autre dans ses différences et ses points communs. Construire le vivre ensemble, vouloir créer un espace juste et équitable, c'est aller à la rencontre de l'autre, c'est permettre la communication, penser les formes et les moyens du dialogue. La question de la diversité à Charleroi doit être envisagée comme un enjeu majeur, tant d'un point de vue social que culturel. Charleroi est une ville qui a connu de profondes mutations socio-économiques au cours des dernières décennies, et qui compte une population diversifiée, composée de personnes d'origines culturelles et ethniques, d'orientations sexuelles, de conditions de santé différentes. Dans ce contexte, le Quai10 peut jouer un rôle clé dans la promotion d'une culture de la diversité et de l'inclusion à Charleroi. Les questions relatives à ce rôle sont nombreuses : les films programmés au Quai10 reflètent-ils la diversité de la population locale en termes d'origine, d'orientation sexuelle, de classe sociale... ? Comment traitons-nous les questions de représentation dans les films proposés, en évitant les stéréotypes et en encourageant une représentation positive des différentes communautés ? Le cinéma et le jeu vidéo peuvent ainsi constituer des outils privilégiés pour sensibiliser les citoyen.nes à la diversité, par le biais de films et de jeux qui mettent en lumière la richesse des cultures et des identités qui coexistent, tout en permettant une réflexion critique sur les enjeux de la représentation des minorités.

6. EDUCATION PERMANENTE

Ces deux thématiques sont traitées par le biais des différentes activités organisées tout au long de l'année : cycles, ateliers, séances spéciales, festivals animations jeu vidéo.

Nous avons toujours pour ambition d'établir le Quai10 en tant qu'acteur dynamique d'Education permanente dans le champ de la vie associative. Entourés d'acteurs et d'associations de terrain capables d'apporter une réelle réflexion à nos activités labélisées 'Education permanente', nous poursuivons notre cheminement en axant notre évolution sur une :

- autoévaluation qualitative et le renforcement de la dynamique institutionnelle socio-culturelle
- distinction des activités ressortant de notre métier de diffusion et de promotion du cinéma, de celles inscrites dans un processus d'Education permanente
- utilisation et une valorisation du jeu vidéo comme outil de médiation pour les publics adultes
- méthodologie appliquée lors de nos activités valorisées en éducation permanente

En 2023, le Quai10 renouvellera sa volonté d'aller à la rencontre des publics par le biais de diverses actions mettant en lumière des sujets de société propices au questionnement et à l'échange. Les prochaines éditions du Festival Alimenterre et du Festival du Film au Féminin, notre participation aux Big Fights instaurés par le service égalité des chances de la Ville de Charleroi ainsi que nos différents cycles (Cinéphilos, Wake Up !, Ciné Thé...) seront autant d'occasions qui nous permettront d'aider le public à s'intégrer, se responsabiliser, en alimentant la réflexion dans une quête de progrès social.

7. COMMUNICATION

Au cours de l'année 2022, notre communication a su s'adapter et nous avons relancé une nouvelle dynamique après deux années de COVID et de règles qui ont influencé notre communication. Pouvoir à nouveau accueillir notre public sans restrictions a représenté un challenge pour retrouver notre public et continuer de développer des publics non acquis. Après deux années avec moins d'événements, nous avons réfléchi à comment adapter au mieux notre communication pour retoucher notre audience et faire comprendre la reprise de nos activités. Dès le début de l'année, nous avons pu avoir l'opportunité de retrouver de nombreux événements en présence d'équipes de films. Il était important pour nous de renouer le lien avec nos différents publics pour toutes nos activités : Séances événementielles, séances scolaires, activités pédagogiques, événements jeux vidéo et notre programmation hebdomadaire.

La reprise totale nous a également permis de mettre sur pieds de nouveaux projets de communication : Mise en place d'une nouvelle brochure adaptée à la réalité de nos salles d'exploitation, mise en avant de nos propositions événementielles, adaptation de la communication de nos horaires, nouvelle objectif budgétaire avec une révision de la répartition entre notre communication papier et notre communication digitale.

De plus, depuis début 2022, nous avons entreprise un grand chantier : la mise en ligne d'un nouveau Site Internet. Ce dernier verra le jour en 2023 mais le travail stratégique a été fait en 2022. Notre nouveau Site Internet s'inscrit dans les chantiers que nous avons entrepris en 2022. Plusieurs axes ont été d'être appuyés : Mise en avant de notre offre événementielle, meilleure représentation de l'Espace Jeu Vidéo et une part plus grande pour notre volet Education (Scolaire et Education Permanente). Au travers de notre communication papier et digitale, nous avons déjà entrepris ce chemin et le nouveau Site Internet viendra appuyer cette nouvelle stratégie.

Notre stratégie de communication s'est adaptée à nos nouveaux challenges de 2022.

7. COMMUNICATION

A. RÉPARTITION DES PUBLICS EN FONCTION DES SUPPORTS DE COMMUNICATION ET DU BUDGET 2022

Après plusieurs années d'exploitation, nous pouvons de plus en plus affiner notre stratégie de communication. En ciblant davantage nos publics cibles, à savoir le public cinéphile, le public familial, le scolaire et l'associatif, nous pouvons désormais opter pour des supports de communication qui rencontrent directement leurs attentes.

| Publics | Supports | Budget 2022 |
|-------------------|--|---------------------|
| Cinéphiles | Brochures (bi)mensuelles | 9 060€ |
| | Site internet | / |
| | Newsletters | 0€ (cfr ci-dessous) |
| | Spots radio (La Première) | 0€ |
| | Brochure cycle | 672€ |
| Familial | Brochures spécifiques (Petit Festival, congés, etc.) | 578€ |
| | Spots radio vivacité | 300€ |
| Associatif | Relais partenaires | 0€ |
| | Brochure wake up | 238€ |
| | Brochure Festival Femmes | 338€ |
| | Supports ponctuels | / |
| Scolaire | Brochure annuelle | 2689€ |
| | Newsletters | 0€ (cfr ci-dessous) |
| | Rencontres (P.O, réunion de directions, etc.) | 0€ |
| | Visite dans les écoles avec goodies | 0€ |
| Tous publics | Facebook + Instagram | 1 298€ |
| | Newsletters | 1010€ |
| | Affichage centre-ville | 1359€ |
| | Bulletins communaux | 0€ |
| | Impressions diverses | 1 592€ |
| | Campagne Etudiants VO | 2 333€ |
| Budget total 2022 | | 21 388€ |

7. COMMUNICATION

A. RÉPARTITION DES PUBLICS EN FONCTION DES SUPPORTS DE COMMUNICATION ET DU BUDGET 2022

Deux postes « oneshot » sont venus s'ajouter au budget 2021, la « Campagne Ecran Rive Gauche » et « Campagne billboards ». Ces deux campagnes ont été organisées avec la société Decaux. La première consistait en la diffusion, pendant deux semaines, d'un spot de 6 secondes, en boucle, sur les 7 écrans digitaux du centre-ville commercial Rive Gauche, situé à 20m du Quai10. L'autre est l'achat de 3 espaces publicitaires de type « billboards » situés aux entrées de ville pour l'affichage d'une campagne « Quai10 : cinéma, jeu vidéo, brasserie ».

En 2022, nous avons eu deux dépenses "oneshot" dans notre budget 2022 avec deux grosses campagnes d'affichage dans le Grand Charleroi.

A l'été 2022, nous avons organisé une campagne en partenariat avec Tramway21 et le réseau de diffusion Artemia que nous avons nommé "Quai10/10". Cette campagne avait pour but d'insister les étudiant·e·s à venir découvrir des films en V.O. au Quai10. La campagne s'est déclinée au travers d'une campagne d'affichage + d'un spot vidéo pour la communication digitale et de la diffusion d'abonnements gratuits avec des écoles secondaires partenaires.

A l'automne 2022, nous avons organisé une deuxième campagne au travers du réseau d'affichages JCDecaux de la Ville de Charleroi. Le but de cette campagne était la notoriété générale du Quai10 dans la globalité de son projet : Cinéma - Jeu Vidéo - Brasserie. La campagne d'affichage a duré pendant 2 semaines.



7. COMMUNICATION

B. DÉTAILS DES SUPPORTS DE COMMUNICATION

▶ Les supports digitaux – online

Le site internet reste la première porte d'entrée sur le web. Notre site remplit deux objectifs principaux. Premièrement, il présente le projet Quai10 dans sa globalité, avec les 3 entrées possibles (cinéma – jeu vidéo – brasserie). Ensuite, il donne accès à l'ensemble de la programmation cinéma ainsi qu'à l'achat de tickets en ligne. Il permet également au public d'avoir des informations sur les films à l'affiche ainsi que sur les prochains événements. La refonte du Site Internet nous permettra une meilleure mise en avant des événements, du projet Jeu Vidéo et de notre volet éducation (Scolaire et Education Permanente). Ce projet verra le jour en 2023.

Facebook nous permet d'être très réactifs sur nos communications. Nous y publions toute notre actualité cinéma et jeu vidéo. Également, cette plateforme nous permet de relayer des informations de nos divers partenaires. En décembre 2022, la page comptait 24 080 abonnés contre 23 070 à la même période en 2021. Il s'agit de la 3ème page culturelle la plus suivie de Charleroi ainsi que la 2ème page la plus performante parmi les cinémas art&essai de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Instagram est devenu un outil de communication important. En 2022, nous avons continué nos efforts pour développer cette plateforme en réalisant de plus en plus de créations de contenus performantes pour cette plateforme. Depuis 2022, nous travaillons de plus en plus sous le format vidéo "Réels" pour nos événements mais également pour les focus que nous faisons sur les films de notre programmation. En 2023, nous avons aussi lancé ce format pour présenter les jeux de notre Espace Jeu Vidéo. En décembre 2022, la page Instagram comptait 5 020 followers.

| | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 |
|----------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| Facebook | 20.087 abonnés | 21.700 abonnés | 23.070 abonnés | 24.080 abonnés |
| Instagram | 3.379 followers | 3.800 followers | 4.500 followers | 5.020 followers |
| Newsletter générale | 4.812 abonnés | 4.896 abonnés | 5.060 abonnés | 5.227 abonnés |

▶ Les supports print – offline

Le dépliant bimensuel (1500 exemplaires - 40 pages)

Nous avons commencé l'année avec notre dépliant bimensuel (1500 exemplaires - 40 pages) qui est devenu en cours d'année un dépliant mensuel (1000 exemplaires - 44 pages).

Ce support présente les événements à venir, la programmation cinéma sur 4 semaines et la programmation de l'Espace Jeu Vidéo du moment. La brochure est disponible dans tous les espaces du Quai10 : accueil des cinémas, Espace Jeu Vidéo et Brasserie. Elle est également disponible dans des points stratégiques culturels de Charleroi. Ce changement suit une nouvelle stratégie que nous avons opérée qui suivra avec le Site Internet en 2023. L'adaptation de notre communication sera jugée en 2023 avec une enquête de satisfaction lancée au mois d'avril 2023. Au-delà de la stratégie, nous avons également dû revoir l'impression de ce support en raison de l'inflation historique sur le papier en 2022. La brochure représentait déjà une grande partie de notre budget annuel et nous ne pouvions y consacrer encore plus de budget en 2022.

Les autres brochures, événements, scolaires ou autres permettent de mettre l'accent sur un événement en particulier. Elles sont généralement distribuées via des partenaires associatifs ou institutionnels qui nous servent de relais auprès des publics considérés comme « de niche ».

L'affichage est un support de communication que nous avons utilisé de manière ponctuelle en 2022 au travers de diverses campagnes de plus ou moins grandes envergures : Réseau de diffusion Artemia pour notre campagne Quai10/10, Campagne d'affichage pour nos séances plein air, Utilisation de 120 cadres JCDecaux pour une campagne de notoriété à l'automne 2022, Affichages de nos événements en partenariats.

▶ Les autres supports de communication

Le partenariat RTBF nous permet une diffusion de 4 à 5 campagnes radio par an, avec du support rédactionnel. Pour l'année 2022, la convention comprenait 5 campagnes de notoriété : 2 campagnes durant les congés scolaires, 2 campagnes pour deux de nos festivals : Le Petit Festival et le CHAFF (à venir en 2023) et une campagne de notoriété sur les 2 dernières semaines de décembre.

Les chaînes partenaires sont La Première, Vivacité et Tipik. Le montant total de la valorisation de la convention s'élevait à 28 439€.

7. COMMUNICATION

C. REVUE DE PRESSE

► Nombre de parutions ou mentions presse du Quai10

| | 2021 | 2022 |
|--------------------------|-----------|------------|
| Presse écrite | | |
| Presse locale/ régionale | 11 | 10 |
| Presse nationale | 8 | 9 |
| Presse internationale | 1 | 2 |
| TOTAL | 20 | 21 |
| Web | | |
| Presse locale/ régionale | 21 | 32 |
| Presse nationale | 8 | 22 |
| TOTAL | 29 | 54 |
| TV/Radio | | |
| Presse locale/ régionale | 10 | 17 |
| Presse nationale | 9 | 8 |
| Presse internationale | 2 | 1 |
| TOTAL | 15 | 26 |
| TOTAL GLOBAL | 64 | 101 |

L'année 2022 a continué sur la lancée de 2021 avec une bonne couverture presse. Notre stratégie avec la presse s'inscrit dans notre stratégie globale de communication : mettre en avant la partie événementielle du Quai10. Nous sommes également heureux d'avoir pu avoir de l'intérêt de la part de la presse nationale pour la partie jeu vidéo de notre projet.

Les journalistes ont été très intéressés par tous nos événements en présence d'invités, nos festivals et également nos activités en partenariats avec le tissu associatif carolo.

Au vu de la croissance de notre présence dans les médias, nous pouvons considérer que la notoriété du Quai10 continue sa croissance. Nous continuons de nouer des contacts privilégiés avec la presse qui ont porté leurs fruits pendant l'année 2022.

Après deux ans perturbés par les restrictions sanitaires, nous pouvons dire que la communication du Quai10 est revenue en force pour l'année 2022. Suite à notre nouvelle stratégie de communication post-covid, nous avons déjà pu observer de très bons résultats sur de nombreuses facettes de notre communication. La croissance de notre audience et notoriété a pu se faire ressentir au travers de notre communication digitale tout comme au niveau de la presse locale et nationale. Cela nous renforce et nous donne confiance pour 2023 où notre stratégie pourra être pleinement menée à bien avec la mise en ligne de notre nouveau Site Internet qui viendra poser le dernier maillon de notre nouvelle stratégie de communication. Nos chiffres ne sont pas encore au niveau de l'année 2019 mais nous avons bon espoir de pouvoir atteindre ses chiffres dans un futur proche.

8. CONCLUSION

Vous avez pu le constater à la lecture de ce rapport, le Quai10, après 2 années de crise Covid et malgré la crise énergétique, a retrouvé sa vitesse de croisière en termes d'activités. Conscient qu'il s'agit de la clé pour attirer à nouveau le public, nous avons multiplié les initiatives et événements pour mettre les films en valeurs. Nous avons également entrepris un gros travail de rencontres avec les distributeurs, qui a largement porté ses fruits et nous a permis de multiplier les avant-premières de prestiges avec les équipes de films. Il ne s'agit ceci dit pas tant de prestige que d'assurer une longue et belle vie aux films dans nos salles. En effet, on a clairement pu constater une corrélation forte et systématique entre le succès d'un film en salle et l'organisation d'une avant-première en préambule avec l'équipe. Autre élément de satisfaction, nous avons pu défendre notre bilan des 6 années écoulées et notre projet des 4 années à venir devant la COA. Cette dernière a parfaitement compris notre stratégie et a salué notre travail passé et notre vision future en revalorisant notre subvention à hauteur de 150.000 € par an, nous en sommes extrêmement reconnaissant. Enfin, comme nous l'annoncions en préambule à ce rapport, le volet Jeux vidéo du projet continue à trouver de nouveaux publics et partenaires et 2022 fut une année particulièrement dense à cet égard.

Ces bonnes nouvelles, qui nous donnent clairement confiance dans l'avenir, ne doivent toutefois pas complètement occulter le fait le plus marquant de 2022 à savoir la baisse de 25% de la fréquentation de nos salles de cinéma. On pouvait bien sûr s'attendre à ce que la relance soit compliquée, tant les habitudes de chacun ont changé, mais on n'imaginait pas que ça s'inscrirait autant dans la durée. Aujourd'hui l'enjeu des années 2023 et suivantes est clairement de, petit à petit, être en mesure de récupérer ce public perdu en raison du Covid. La programmation à la semaine, qui nous permet de mieux nous ajuster à la demande des publics est une première action forte que nous avons mise en place dès septembre 2022. Autre action stratégique mise en place en 2022, la refonte de la formule abonnement, dorénavant à 36 euros pour 6 places non nominatives, fait un véritable carton depuis son lancement. Enfin, en 2023, une autre perspective très positive s'annonce pour le Quai10, l'ouverture d'un centre universitaire en centre-ville. En effet, dès septembre c'est près de 5.000 étudiants qui s'installeront en centre-ville. Ce chiffre devrait monter à 20.000 étudiants dans les 5 ans, toute implantation confondue. Il s'agit là d'une gigantesque opportunité qui devrait aider le Quai10 à petit à petit rattraper son retard par rapport aux autres grandes villes de Fédération-Wallonie Bruxelles.

Enfin, il est primordial de terminer ce rapport en rappelant que chaque ligne reprise dans ce document, chaque événement organisé, chaque séance de cinéma, chaque atelier jeu vidéo représente une masse de travail conséquente. Tout ceci n'est possible que grâce à la compétence et au dévouement de nos équipes qui travaillent d'arrache-pied au quotidien pour rendre tout cela possible. Le capital humain, la compétence et l'investissement des équipes restent définitivement le plus grand atout du Quai10.