
Quai 10

Rapport d'activités 2023

1. Sommaire

1.	Sommaire	1
2.	Introduction	2
3.	Les chiffres de 2023	3
	A. Volet activités	3
	B. Volet financier	5
	C. Conclusion	6
4.	Cinéma	7
	A. Les grandes lignes de la programmation	7-8
	B. La part belle au cinéma d'Art et Essai	9
	C. La part belle au cinéma belge	10
	D. Comparaison des taux de fréquentation depuis 2019	11
	E. Répartition de la programmation (hors programmation scolaire)	12-14
5.	Événements	15
	A. Introduction	15
	B. Séances en présence d'invités·es	15-16
	C. Séances spéciales	17-18
	D. Cycles	19-20
	E. Festivals	21
	F. Conclusions et perspectives	22
6.	Pédagogie et événements jeune public	23
	A. Pédagogie cinéma	23-32
	B. Programmation cinéma jeune public et événements	33-35
7.	Espace jeu vidéo	36
	A. Avant-propos	36
	B. Philosophie de l'Espace jeu vidéo	37
	C. Espace découverte	38-47
	D. Animations pédagogiques	48-52
	E. Stages	53
	F. Objectifs 2024	54-55
8.	Communication	56
	A. Introduction	56
	B. Budget 2023 et segmentation	57
	C. Nouveau site Internet et billetterie	58-59
	D. Des campagnes ciblées remarquées	60-62
	E. De nouveaux formats sur les réseaux sociaux	63
	F. Statistiques communication digitale	64-65
	G. Relais médiatique	66
	H. Conclusion	67
9.	Annexes	68-71

2. Introduction

L'année qui vient de s'écouler a été marquée par un tournant majeur au sein de l'institution avec l'arrivée en août d'une nouvelle direction. Après 7 années à la barre de ce beau paquebot arrimé en bord de Sambre, Matthieu Bakolas a passé la main à Amélie Jennequin. À l'instar de Simon Bullman, président du Conseil d'Administration de l'ASBL, nous souhaitons unanimement remercier Matthieu pour la qualité de son investissement et le sérieux avec lequel il a poursuivi sa mission au cours de ces 7 années qui furent, il faut le rappeler, particulièrement denses en défis pour installer le projet mais aussi compliquées en raison de la crise Covid et de ses conséquences. Selon Matthieu Bakolas, le moment était venu : « Après plusieurs années de crises successives, nous sommes en effet enfin rentrés dans une période un tout petit peu plus stable d'activités qui m'a fait penser que c'était le bon moment. Nos conventions ont été prolongées et revalorisées avec la plupart des pouvoirs subsidiants, l'entièreté des espaces sont à nouveau loués, l'activité a repris et la Brasserie est une des plus belles success story du centre-ville de Charleroi. Par ailleurs, là où pour le lancement d'un tel projet je pense qu'il fallait un profil plus gestionnaire, financier et attaché aux développements économiques et à l'optimisation des process, je suis persuadé qu'aujourd'hui la nouvelle direction aura pour mission principale de s'attaquer à la question cruciale du développement des publics ».

Simon Bullman précisait lors de l'annonce du départ de Matthieu Bakolas les défis encore à relever : « Il s'agira de capitaliser sur les forces du projet et les opportunités qui gravitent autour pour relever le défi principal des années à venir à savoir attirer toujours plus de publics dans nos salles et notre Espace Jeu Vidéo. Cette politique culturelle et commerciale de développement des publics sera incontestablement une des missions principales pour la nouvelle direction. Pour atteindre ces objectifs il sera important d'être en capacité de mobiliser les équipes et d'en tirer le meilleur afin de multiplier les initiatives à succès. Il faudra par ailleurs toujours garder un regard attentif sur l'équilibre à maintenir entre les ambitions culturelles du projet et le réalisme financier qui s'impose. ». Le Conseil d'Administration, représenté par Simon Bullman, communiquait à l'issue du recrutement que « [ce dernier avait été] difficile car le poste de directeur de ce type d'ASBL requiert des compétences très variées. Le parcours d'Amélie et sa vision stratégique du projet Quai10 nous ont totalement rassurés. Elle était en effet de loin la mieux armée pour relever les défis à la fois culturels et commerciaux que rencontrera le Quai10 dans les années à venir ».

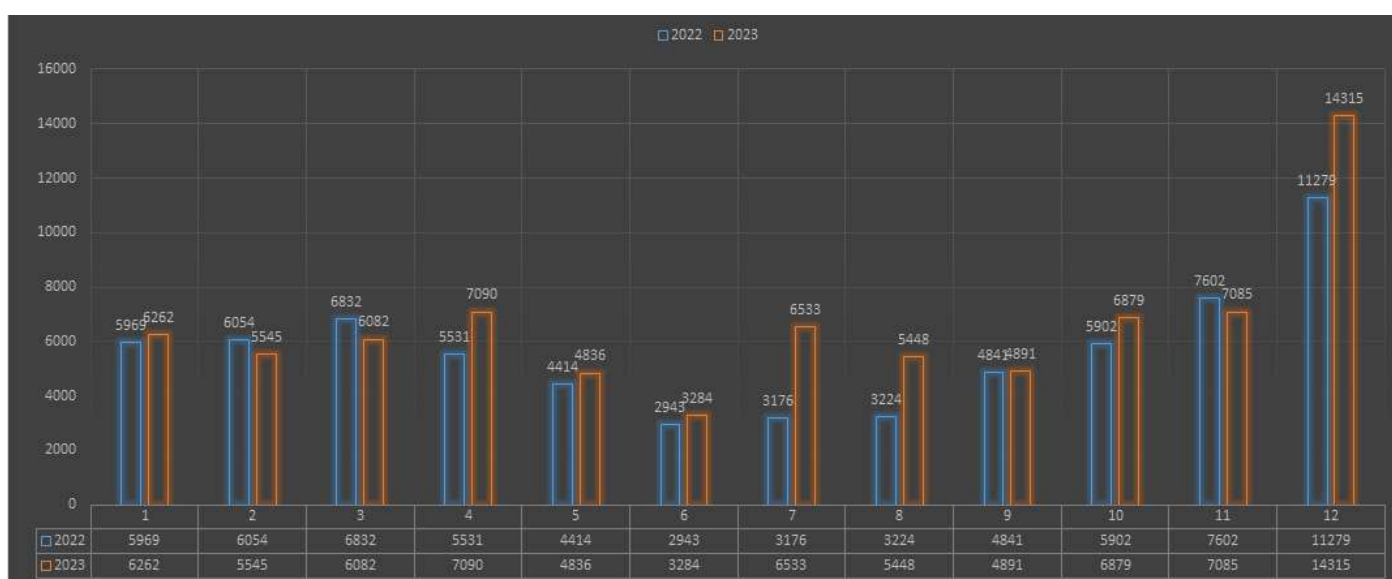
La rencontre des objectifs stratégiques de développement des publics et de renforcement du positionnement transmedia entre le jeu vidéo et le cinéma semble déjà s'amorcer sur les derniers mois d'activité de l'année 2023 avec l'émergence de nouveaux projets et la consolidation de nouvelles pistes de programmation, notamment celles des cycles thématiques, des événements, et de l'attention portée au jeune public dans les 2 volets de l'activité. Les chiffres de fréquentation retrouvent pas à pas le chemin de 2019, année record de fréquentation depuis le lancement du projet, et nous confortent dans les choix qui ont été opérés en matière de contenu.

2023 a constitué une année synonyme d'espoir pour le futur du projet et nous entamons 2024 plus dévoué·es que jamais à rencontrer nos missions sociales. 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 exhaustif·ves et concis·es. 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 vous en souhaitons une bonne lecture et vous remercions pour le soutien apporté au cours de l'année 2023. Il est évident que, malgré tous nos efforts, sans le soutien des pouvoirs publics, nous aurions été incapables de traverser les écueils.

3. Les chiffres de 2023

A. Volet activités

En 2022, tous sites confondus, nous avons accueilli 67.767 spectateur·rices dans nos salles de cinéma et plus de 7.981 visiteur·euses dans l'espace gaming. En 2023, année d'exploitation complète, les chiffres sont en progression et tendent vers un retour aux chiffres de 2019. Ainsi, nous avons accueilli 78250 spectateur·rices dans nos salles de cinéma et 9.151 visiteur·euses dans notre Espace jeu vidéo. Nous nous réjouissons de cette progression qui est particulièrement significative pour l'Espace jeu vidéo (+15%), et enregistrons côté cinéma une hausse majeure en juillet/août, et ce grâce au phénomène de « Barbenheimer » combiné à la météo maussade et pluvieuse de l'été. Vous trouverez le graphique comparatif des entrées cinéma entre 2022 et 2023 ci-dessous :



Segmentation par publics

	Entrées	Pourcentage
Scolaire	15.075	19%
Événements / associatif	9.666	12%
Familial	10.166	13%
Cinéphiles	43.342	55%
Total	78.250	100%

Le contexte d'exploitation est sensiblement stable entre 2022 et 2023. On pointe le retour à des chiffres qui s'approchent de ceux enregistrés en 2019 pour les écoles, malgré l'adaptation au nouveau calendrier scolaire qui pose encore question pour certaines (on le remarque également durant les stages organisés cet été). On note également que notre premier public reste très largement le public cinéophile, ce qui est une grande source de satisfaction. En 2023, l'Espace Jeu vidéo a pour sa part accueilli 9.151 visiteurs (7.981 en 2022) et présenté 125 jeux vidéo différents (123 en 2022). Sur le plan des ateliers pédagogiques, nous en avons dispensé 143 cette année (89 en 2022).

3. Les chiffres de 2023

A. Volet activités

Nous sommes très heureux de constater des chiffres de fréquentation en forte augmentation sur certains aspects. Confiant dans la croissance et l'attractivité de notre projet, nous avons par ailleurs restructuré une partie de l'équipe afin de continuer à développer notre offre de contenus tout public et pédagogiques destinés au jeune public. 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 désormais 8 animations thématiques (2 de plus qu'en 2022) 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 jeux vidéo : découvrir la démocratie.
- Découvrir les métiers du jeu vidéo.
- Philosophier avec le jeu vidéo (en partenariat avec le CAL).
- L'intelligence artificielle et sa morale.
- Le schéma narratif.
- Sensibilisation à l'écologie.

Par ailleurs, nous avons pu, en 2023, 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 deuxième fois sur 3 jours. Enfin, nous avons développé une collaboration poussée avec Kaleidi, la Cité des Métiers et le Centre de Culture Scientifique en co-organisant de nombreuses animations dans le cadre de la STEAM Academy.

3. Les chiffres de 2023

B. Volet financier

Les comptes 2023 n'ont pas encore été approuvés et le seront lors de l'Assemblée Générale ordinaire que se tiendra en juin 2024. Le rapport du réviseur d'entreprises n'est dès lors pas encore disponible. Les comptes définitifs, tout comme le rapport du réviseur, seront transmis en juin à l'administration. Il est toutefois important de mettre en perspective les comptes provisoires 2023 et particulièrement le résultat comptable qui s'en dégage. En effet, le résultat à reporter est déficitaire à hauteur de 35.000 €, ce qui reste considérable, mais néanmoins moindre que sur l'exercice précédent. 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, tout comme en 2022. Le chiffre d'affaire cinéma a pourtant augmenté de 16%, mais l'indexation des salaires n'a pas simplifié la donne (les charges salariales augmentent de 9%). Nos autres sources de revenus telles que les subsides, les revenus locatifs, sont quant à eux stables, et 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 pour atteindre un chiffre d'1.891.381 €. Par contre, les paramètres de trésorerie au 31/12/2023 sont moins rassurants et nous demanderons d'aborder 2024 avec beaucoup de prudence sur le plan des liquidités. Ces paramètres sont dus à des investissements essentiels réalisés en 2023, notamment le nouveau site internet et un nouveau système de billetterie. Enfin, le budget 2024 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.

3. Les chiffres de 2023

C. Conclusion

Nous abordons 2024 avec une stratégie forte qui va orienter nos actions vers le public et le contenu, afin de continuer à le questionner et le renforcer, tout en consacrant une attention particulière à la culture d'entreprise et à la réputation de l'institution, 2 facteurs de développement cruciaux pour le futur. L'augmentation de la fréquentation, le succès de nouveaux concepts événementiels et l'intérêt grandissant pour le transmedia au niveau national et européen nous donnent clairement confiance dans l'avenir et plus que jamais envie de nous battre pour notre projet. 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.

4. 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 répondant aux 4 publics cibles du Quai10 :

- 1** Le public « cinéphile » : 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 » : qui fait la part belle au cinéma d'animation.
Ici, les blockbusters de chez Disney ou Pixar se partagent régulièrement l'affiche avec des films d'animation plus « Art et Essai » issus des 4 coins du monde.
- 3** Le public « associatif » qui privilégie le documentaire et les séances « événements » via nos cycles.
- 4** Le public scolaire que nous développerons ci-après.

En complément à ces 4 « garde-fous » de programmation, nous maintenons également la possibilité d'inclure quelques « grosses productions » en V.O.ST.FR., soigneusement sélectionnées. Ceci afin de permettre au public carolo de profiter de certains films dans leur langue d'origine, étant donné que le cinéma Pathé, localisé dans la partie haute de la ville, ne propose que des versions françaises.

Le top 10 de 2023 est le parfait reflet de cette philosophie de programmation avec :

- 4 films « cinéphiles »
- 4 films « familiaux »
- Et un blockbuster en V.O.ST.FR.

4. Cinéma

A. Les grandes lignes de la programmation

Place	Titre original	Pays	Genre	Version	Art & Essai	Public cible	Nombre d'entrées
1	Oppenheimer	États-Unis	Fiction	V.O. et V.F.	OUI	Cinéphile	2.928
2	Wonka	États-Unis	Fiction	V.O. et V.F.	NON	Familial	2.683
3	Barbie	États-Unis	Fiction	V.O. et V.F.	NON	Familial	2.373
4	Super Mario Bros.: le film	États-Unis	Animation	V.F.	NON	Familial	2.097
5	Elemental	États-Unis	Animation	V.F.	NON	Familial	1.394
6	Anatomie d'une chute	France	Fiction	V.F.	OUI	Cinéphile	1.180
7	Le consentement	France	Fiction	V.F.	OUI	Cinéphile	960
8	Mon ninja et moi	Danemark	Animation	V.F.	NON	Familial	910
9	Indiana Jones and the dial of destiny	États-Unis	Fiction	V.O. et V.F.	NON	Grosse production	895
10	La tresse	France	Fiction	V.O.	OUI	Cinéphile	839
						Total	6.259

4. Cinéma

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

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

Programmation « normale » et « événementielle » :

Type	Films		Séances		Entrées	
	Nombre	%	Nombre	%	Nombre	%
Art & Essai	313	86,46	5644	80,66	46158	73,06
Non Art & Essai	49	13,54	1353	19,34	17017	26,94

Programmation « scolaire » :

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

Totaux :

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

4. Cinéma

C. La part belle au cinéma belge

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

En 2023, pas moins de 66 films belges ont été inscrits à la programmation, totalisant 748 séances et attirant un public de 8397 spectateur·rices. Cela signifie qu'une personne sur dix a franchi les portes du Quai10 pour découvrir un film belge, un résultat significatif.

Programmation « normale » et « événementielle » :

Classement	Titre	Part belge	Genre	Entrées	
1	Interdit aux chiens et aux italiens	Minoritaire	Animation	643	
2	Le Otto montagne	Minoritaire	Drame	449	
3	La Fiancée du poète	Minoritaire	Comédie dramatique	484	
4	Grosse colère et fantaisies	Minoritaire	Animation	375	
5	La nuit du 12	Minoritaire	Drame	361	
6	Charleroi à travers les archives	Majoritaire	Archives Sonuma	315	Partenariat SONUMA
7	Trentenaires	Majoritaire	Série TV	304	Partenariat RTBF
8	Normale	Minoritaire	Comédie dramatique	266	
9	Het Smelt	Majoritaire	Drame	217	
10	Dalva	Majoritaire	Drame	213	
11	Les Cyclades	Minoritaire	Comédie dramatique	204	

Malheureusement, on trouve peu de films majoritaires dans ce top 10 bien que quasi tous aient fait l'objet d'une séance en présence de l'équipe du film. Néanmoins les 20 avant-premières avec invité·es sur des films majoritaires ont généré un enthousiasme considérable, rassemblant plus de 1620 spectateur·rices et contribuant au phénomène de bouche à oreille.

Cette année, nous avons innové en organisant des soirées événementielles pour le lancement de deux séries de la RTBF : « Trentenaires » et « Baraki ». La première s'est même hissée dans le top 10 des audiences. Nous avons également établi un nouveau partenariat avec la Sonuma pour diffuser des images d'archives de la ville de Charleroi. Un concept qui a d'emblée rencontré un succès fulgurant que nous comptons pérenniser et amplifier en 2024.

4. Cinéma

D. Comparaison des taux de fréquentation depuis 2019

La comparaison entre les années est délicate en raison des fermetures successives causées par la pandémie de Covid en 2020 et 2021, ainsi que par les mesures sanitaires qui en ont découlé, dissuadant le public de fréquenter les salles de cinéma. Bien que nous n'ayons pas encore atteint les chiffres de 2019, l'évolution reste constante et prometteuse. Nous observons une croissance de plus de 15% par rapport à 2022, qui marque la première année complète depuis l'apparition de cette pandémie.

Mois	2019		2020		2021		2022		2023	
	Entrée	%	Entrée	%	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%
Janvier	7711	8,23	6963	24,65	Fermeture Covid		5969	8,81	6262	8,00
Février	8151	8,70	8211	29,06			6054	8,93	5545	7,09
Mars	8568	9,15	2779	9,84			6832	10,08	6082	7,77
Avril	7105	7,59	Fermeture Covid				5531	8,16	7090	9,06
Mai	5872	6,27			48	0,14	4414	6,51	4836	6,18
Juin	3733	3,99			2911	8,34	2943	4,34	3284	4,20
Juillet	6022	6,43	2325	8,23	4901	14,04	3176	4,69	6533	8,35
Août	6000	6,41	2671	9,45	4533	12,98	3224	4,76	5448	6,96
Septembre	4607	4,92	2263	8,01	3583	10,26	4841	7,14	4891	6,25
Octobre	10181	10,87	3040	10,76	6497	18,61	5902	8,71	6879	8,79
Novembre	12204	13,03	Fermeture Covid		5231	14,98	7602	11,22	7085	9,05
Décembre	13489	14,40			7208	20,65	11279	16,64	14315	18,29
Totaux	93643	100%	28252	100%	34912	100%	67767	100%	78250	100%
Progression par rapport à l'année précédente			-69,84% par rapport à 2019		+23,56% par rapport à 2020		+78,77% par rapport à 2021		+15,48% Par rapport à 2022	

4. Cinéma

E. Répartition de la programmation (hors programmation scolaire)

Par continent

Sources de grande richesse cinématographique, nous mettons un point d'honneur à faire la part belle aux films dépassant les frontières de l'Europe. Néanmoins, 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).

Continent	Films		Séances		Entrées	
	Nombre	%	Nombre	%	Nombre	%
Amérique du nord	67	18,61	2.036	29,20	23.220	36,76
Amérique du sud	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Afrique	3	0,83	80	1,15	510	0,81
Asie	14	3,89	193	2,77	1.667	2,64
Europe	273	75,83	4.624	66,32	37.518	59,39
Australie	3	0,83	39	0,56	260	0,41
Totaux	360	100%	6.972	100%	63.175	100%

Par genre

Genre	Film		Séances		Entrées	
	Nombre	%	Nombre	%	Nombre	%
Court métrage	9	2,43	3	0,04	18	0,03
Animation	52	14,02	1.142	16,31	13.060	20,67
Documentaire	34	9,16	79	1,13	1.975	3,13
Fiction	275	74,12	5.775	82,50	48.040	76,04
Autres	1	0,27	1	0,01	82	0,13
Totaux	371	100%	7.000	100%	63.175	100%

Le court-métrage

Nous avons tenté plusieurs formules pour promouvoir le format court. « Les midis du court », « Les apéros du court », l'organisation de soirées regroupant plusieurs courts en présence des équipes... Malheureusement toutes nos tentatives sont restées vaines, le public carolo boudant ce genre pourtant essentiel au lancement d'une carrière. Nous sommes donc actuellement en train de penser à la conception d'une « boîte à courts-métrages » accessible en libre accès.

4. Cinéma

E. Répartition de la programmation (hors programmation scolaire)

Le cinéma d'animation

Au Quai10, le cinéma d'animation peine à trouver un public « adulte » mais attire une part croissante de familles. Des événements tels que « Les dimanches des tout-petits », « Le Petit Festival » ou le décrochage du festival « ANIMA » témoignent des nombreuses initiatives visant à offrir des alternatives aux grandes productions américaines dans le domaine du film d'animation.

Top 10 du cinéma d'animation en 2023

Classement	Titre	Art & Essai	Séances	Entrées	Pays
1	The Super Mario Bros. Movie	NON	110	2092	États-Unis
2	Wish : Asha et la bonne étoile	NON	45	1551	États-Unis
3	Elemental	NON	112	1394	États-Unis
4	The Boy and the Heron	OUI	48	762	Japon
5	Interdit aux chiens et aux italiens	OUI	37	643	France
6	Trolls Band Together	NON	46	541	États-Unis
7	Migration	NON	24	518	États-Unis
8	Ladybug & Cat Noir : The Movie	NON	54	469	France
9	Paw Patrol: The Mighty Movie	NON	49	436	États-Unis
10	Ernest et Célestine: Voyage en Charabie	OUI	37	420	France

4. Cinéma

E. Répartition de la programmation (hors programmation scolaire)

Le cinéma documentaire

Nous savons combien il est difficile d'attirer du monde dans nos salles avec des films documentaires. Un soin tout particulier est donc apporté à ces sorties. Les films documentaires font presque systématiquement l'objet d'un événement permettant un moment d'échange après la séance et mobilisant le tissu associatif de Charleroi.

Classement	Titre	Pays	Séances	Entrées	Événement
1	Charleroi à travers les archives	Belgique	2	315	Partenariat Sonuma
2	Snuls, de toute façon, dans 20 minutes vous aurez tout oublié	Belgique	1	182	En présence de l'équipe
3	Jane par Charlotte	France	1	139	Hommage à Jane Birkin
4	La vie en kit	Belgique	1	100	En présence de l'équipe
5	Le balai libéré	Belgique	2	95	En présence de l'équipe
6	Anselm: le bruit du temps	Allemagne	11	91	Partenariat BPS22
7	Whale Nation	France	13	83	Programmation normale
8	Woman	France	1	70	Séance débat " Femmes de mars "
9	Wild Women	Belgique	1	63	Cycle " Matinée du zen "
10	Mon cerveau fait l'autruche	France	1	63	Cycle " Wake Up ! "

5. Événements

A. Introduction

En 2023, le Quai10 a accueilli et/ou organisé plus de 170 séances événementielles : des avant-premières en présence d'invité.es, des séances spéciales, des projections de films classiques, des cycles thématiques, des événements destinés au jeune public, des débats et quatre festivals. Bien que ces différents formats s'illustrent par leur diversité, ces propositions événementielles ont pour point commun de mêler sans distinction films d'auteur et blockbusters, films contemporains et de répertoire, et s'ouvrent à d'autres types d'œuvres au-delà des films. Séries, jeux vidéo indépendants ou encore expositions immersives trouvent leur place aux portes des salles obscures dans une approche ludique de la culture, s'éloignant d'une vision élitiste et verticale, au profit de la découverte et de la recommandation. L'émergence des plateformes de streaming et l'érosion de l'exclusivité du contenu n'ont fait que déplacer l'attention sur la force principale de la salle de cinéma : l'expérience sociale. Depuis son inauguration en 2017, le Quai10 puise dans l'essence même de la salle de cinéma comme lieu collectif, de découvertes, de croisements et de création. Les événements évoqués plus bas sont le reflet de cette volonté.

B. Séances en présence d'invité.es

- 14 fictions / 7 documentaires / 2 séries TV belges mis en lumière en présence des cinéastes au Quai10
- 21 projets soutenus par le Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel
- 9 films nommés aux Magritte du Cinéma 2024
- 1944 entrées sur 23 séances (85/séance)
- Top 3 audience :
 1. Snuls, de toute façon, dans 20 minutes, vous aurez tout oublié de Guillermo Guiz et Gilles Dal - 182 entrées
 2. La fiancée du poète de Yolande Moreau – 180 entrées
 3. Temps mort d'Eve Duchemin – 134 entrées

5. Événements

B. Séances en présence d'invités-es

Date	Film	Réalisateur-riche	Genre	Total entrées
12 mars 2023	Wild Women	Cécile Mavet	Documentaire	63
13 mars 2023	Ailleurs si j'y suis	François Pirat	Comédie dramatique	92
16 mars 2023	Dalva	Emmanuelle Nicot	Drame	89
21 mars 2023	Astro Nicky	Lisa Lapierre	Drame	38
12 mars 2023	Temps mort	Eve Duchemin	Drame	134
14 avril 2023	L'employée du mois	Véronique Jadin	Comédie	86
14 avril 2023	La vie en kit	Elodie Degavre	Documentaire	100
22 avril 2023	Trentenaires	Camille Didion & Maxime Pasque	Série TV	133
27 avril 2023	Juwaa	Nganji Mutiri	Drame	80
9 mai 2023	Le balai libéré	Coline Grando	Documentaire	77
16 mai 2023	Le paradis	Zeno Graton	Drame	108
8 juin 2023	Habib, la grande aventure	Benoit Mariage	Comédie dramatique	74
29 août 2023	Baraki	Fred De Loof, Peter Ninnane & Julien Vargas	Série TV	107
15 septembre 2023	Le syndrome des amours passées	Ann Sirot et Raphael Balboni	Comédie	37
20 septembre 2023	The Wall	Philippe Van Leeuw	Drame	23
12 octobre 2023	Des corps et des batailles	Christophe Hermans	Documentaire	26
23 octobre 2023	Débâcle	Veerle Baetens	Drame	115
4 novembre 2023	La fiancée du poète	Yolande Moreau	Comédie dramatique	180
6 novembre 2023	Augure	Balaji	Drame	53
14 novembre 2023	Une jeunesse italienne	Mathieu Volpe	Documentaire	32
23 novembre 2023	Se crasher pour exister	Julien Henry	Documentaire	18
30 novembre 2023	SNULS, de toute façon, dans 20 minutes, vous aurez tout oublié	Guillermo Guiz & Gilles Dal	Documentaire	182
6 décembre 2023	Bâtiment 5	Ladj Ly	Drame	97

5. Événements

C. Séances spéciales

- 1736 entrées sur 23 séances (75/séance)
- 22 collaborations avec le tissu associatif local, les institutions et les opérateurs culturels
- Des projections inédites (70 ans d'archives carolo – collaboration avec la Sonuma), la diffusion du « plus grand film de tous les temps » (Jeanne Dielman, 23 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles de Chantal Akerman) et du cinéma de genre par petites touches (Memories of Murder de Bong Joon-ho).
- Top 3 audience :
 1. 70 ans de la RTBF en collaboration avec la Sonuma – 315 entrées (2 salles).
 2. Les petites victoires de Mélanie Auffret en collaboration avec Lire et écrire – 176 entrées.
 3. Priscilla, folle du désert de Stephan Elliott en collaboration avec le Service Égalité des Chances de la Ville de Charleroi – 112 entrées.

5. Événements

C. Séances spéciales

Date	Film	Réalisateur-riche	Partenaire(s)	Total entrées
8 février 2023	La (trés) grande évasion	Yannick Kergoat	Ciep-Moc / Cenforsoc / Financité	63
7 mars 2023	Woman	Anastasia Mikova & Yann Arthus-Bertrand	CSC	70
21 mars 2023	Chez nous	Lucas Belvaux	Cenforsoc	50
24 mars 2023	Pas sans elles	Zin TV	Médecins du Monde	50
30 mars 2023	Holy Spider	Ali Abbasi	Espace P	64
23 avril 2023	Cinema Pameer	Martin von Krogh	L'étape / Caritas / Fedasil	38
20 mai 2023	Le Voleur de bicyclette	Vittorio De Sica	Hainaut Culture Tourisme	7
2 juin 2023	Faust	Friedrich Wilhelm Mumau	Le Vecteur	61
13 juin 2023	Il sol dell'avvenire	Nanni Moretti	Consulat Général d'Italie	74
17 juin 2023	Control	Anton Corbijn	Ambassade des Pays-Bas	3
23 juillet 2023	Jane par Charlotte	Charlotte Gainsbourg	/	97
24 août 2023	Priscilla folle du désert	Stephan Elliott	Service Égalité des Chances de la Ville de Charleroi	112
7 septembre 2023	Hommage à William Dunker	Sonuma / Ville de Charleroi	Sonuma / Ville de Charleroi	100
12 septembre 2023	Moins et mieux	Rino Noviello	Les Amis de la Terre	50
21 septembre 2023	Charleroi, le pays aux 60 montagnes	Guy-Marc Hinant	Ordre des architectes	50
23 septembre 2023	Let's meet Yves Weinand	Mister Emma	Ordre des architectes	50
27 septembre 2023	Jeanne Dielman, 23 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles	Chantal Akerman	FWB	100
28 septembre 2023	Les petites victoires	Mélanie Auffret	Lire et écrire	176
19 octobre 2023	70 ans de la RTBF	Sonuma	Sonuma	315
22 novembre 2023	Je verrai toujours vos visages	Jeanne Herry	Journées nationales de la prison	42
25 novembre 2023	Memories of murder	Bong Joon-ho	Hainaut Culture Tourisme	35
2 décembre 2023	Ici la terre	Luc Dechamps	Fugea	50
18 décembre 2023	Io Capitano	Matteo Garrone	CRIC	79

5. Événements

D. Cycles

- 10 cycles destinés aux différents publics et ayant pour objectif de fidéliser ceux-ci :
 - » Public cinéphile (Ciné Club, Coup de poing, Tête dans le culte, Cinecittà).
 - » Public familial (Dimanches des tout-petits).
 - » Public associatif et engagé (Wake Up !, Matinées du zen).
 - » Public fragilisé (Thé FLE, Ciné Audiodécrit).

Programmation de deux nouveaux cycles inédits qui ont immédiatement attiré les foules :

- » Dimanches des tout-petits – séances spécialement conçues pour les enfants en bas âge (durée et conditions de projection adaptées).
 - » Cinecittà – mise en lumière des plus grands talents du cinéma italien contemporain, proposition d'une formule combinée incluant un repas à la Brasserie du Quai10.
- 3285 entrées sur 86 séances (38/séance).
 - Top 3 audience :
 1. Thé FLE – 90 entrées/séance.
 2. Cinecittà – 81 entrées/séance.
 3. Ciné Audiodécrit – 70 entrées/séance.

5. Événements

D. Cycles

Cycle	Bref descriptif	Collaboration	Nombre de séances	Total entrées	Moyenne / séance
Thé FLE	Apprentissage de la langue française par le cinéma	Centre Régionale d'intégration de Charleroi	6	540	90
Cinécitta	Mise en lumière du cinéma italien contemporain	Consulat Général d'Italie à Charleroi	4	326	81,15
Ciné Audiodécrit	Séances en audiodescription	Les Amis des Aveugles, EQLA et CAL	4	280	70
Wake Up !	Ciné-débat autour des enjeux sociétaux actuels	Financité et le MUMONS	6	330	55
Coup de poing	Films différents, irrévérencieux et déjantés	/	2	83	41,5
Dimanches des tout-petits	Séances conçues pour les enfants en bas âge	/	9	373	41,44
Tête dans le culte	Films cultes	/	4	161	40,25
Matinées du zen	Thématique zen agrémentée d'une animation en lien avec le film	/	6	235	39,17
Ciné Club	Ciné-débat hebdomadaire autour d'une sortie nationale	Hainaut Culture Tourisme	34	737	21,68
Ciné Seniors	Programmation destinée aux seniors	Service des aînés de la Ville de Charleroi	11	220	20

5. Événements

E. Festivals

- 1087 entrées sur 26 séances (42/séance)
- Annulation du Festival du Film au Féminin en 2023, qui reviendra sous une autre forme en 2024.

Festival	Date	Nombre de séances	Total entrées
Décentralisation du Festival Anima	Du 21 février au 4 mars 2023	12	387
Décentralisation du Festival Alimenterre	15 octobre 2023	2	8
Décentralisation du Extraordinary Film Festival	20 octobre 2023	5	500
Le Petit Festival	Du 29 octobre au 5 novembre 2023	7	192

5. Événements

F. Conclusion et perspectives

En 2023, le Quai10 a accueilli plus de 9000 spectateur.rices dans le cadre d'événements cycliques et ponctuels, une moyenne de plus de 50 entrées par séance. Ces chiffres illustrent notre positionnement en tant que carrefour alternatif où se rencontrent les cinéphiles, les talents et les curieux·ses. Organiser des événements dans ce cadre dynamique revêt une importance capitale, tant pour la ville que pour sa population.

Le Quai10 offre une plateforme de promotion du cinéma sous toutes ses formes. En programmant des projections spéciales, des cycles thématiques ou des avant-premières, nous permettons à un large public de découvrir des œuvres cinématographiques variées, parfois méconnues ou peu accessibles par ailleurs. De plus, la diversité des événements organisés contribue à enrichir le paysage culturel de Charleroi en offrant des expériences uniques et mémorables.

Le Quai10 constitue également un lieu de rassemblement essentiel pour la communauté locale. En organisant des débats, des rencontres avec des cinéastes, des ateliers ou des festivals, nous favorisons les échanges entre les habitant·es, encourageons le dialogue et renforçons le tissu social de la ville. Ces événements permettent également de sensibiliser le public à des enjeux sociétaux, culturels ou environnementaux, tout en stimulant la réflexion et la créativité.

En collaborant avec d'autres institutions culturelles, des entreprises locales ou des associations, nous souhaitons accroître les synergies et nous positionner comme acteur majeur promouvant la diversité culturelle et la cohésion sociale.

En 2024, nous poursuivrons ce travail en renforçant les activités transversales mêlant cinéma et jeu vidéo. Cette démarche poursuit plusieurs objectifs, notamment en termes de diversification de l'offre culturelle, d'interactivité, d'attrait pour de nouveaux publics et d'exploration de nouveaux formats narratifs. Par cette volonté, le Quai10 veut contribuer à moderniser la salle de cinéma et à l'adapter aux attentes et aux préférences évolutives des spectateur.rices.

6. Pédagogie et événements jeune public

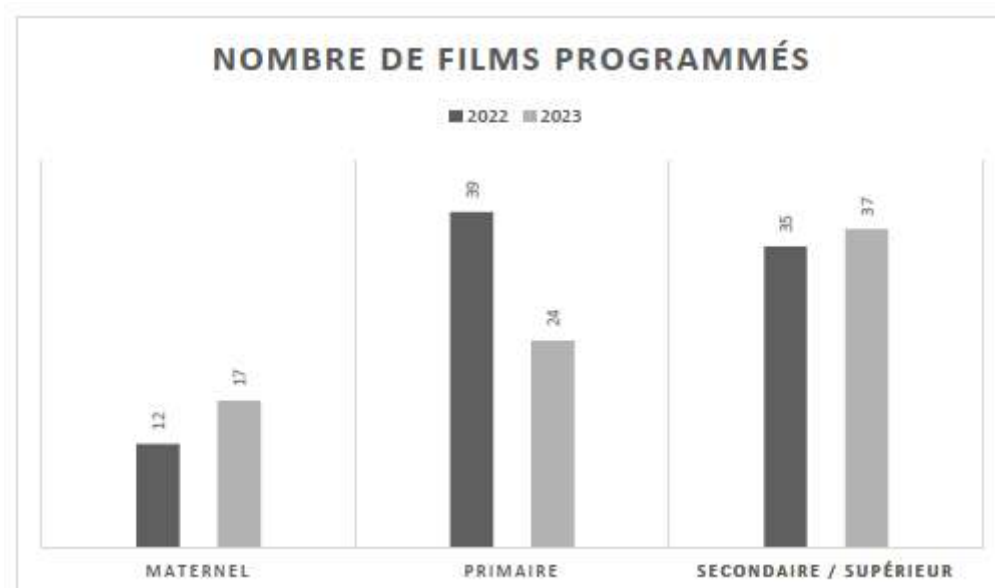
A. Pédagogie cinéma

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 enseignant·es de l'enseignement maternel au supérieur, de compléter de façon ludique le programme scolaire.

Les chiffres suivants ont été calculés sur la base de l'année civile 2023. Ils sont donc étalés sur deux années scolaires, 2022-2023 (deuxième semestre de l'année scolaire) et 2023-2024 (premier semestre de l'année scolaire).

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

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



6. Pédagogie et événements jeune public

A. Pédagogie cinéma

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

- Du 1er janvier au 7 juillet 2023 : 5297 entrées.
- Du 1er septembre au 31 décembre 2023 : 9778 entrées.

En 2022, 15.969 entrées ont été réalisées et réparties comme ceci :

- Du 1er janvier au 30 juin 2022 : 7263 entrées.
- Du 1er septembre au 31 décembre 2022 : 8706 entrées.



- Une hausse de 1072 élèves au premier trimestre de l'année scolaire.
- Une diminution de 1966 élèves au second semestre de l'année scolaire.

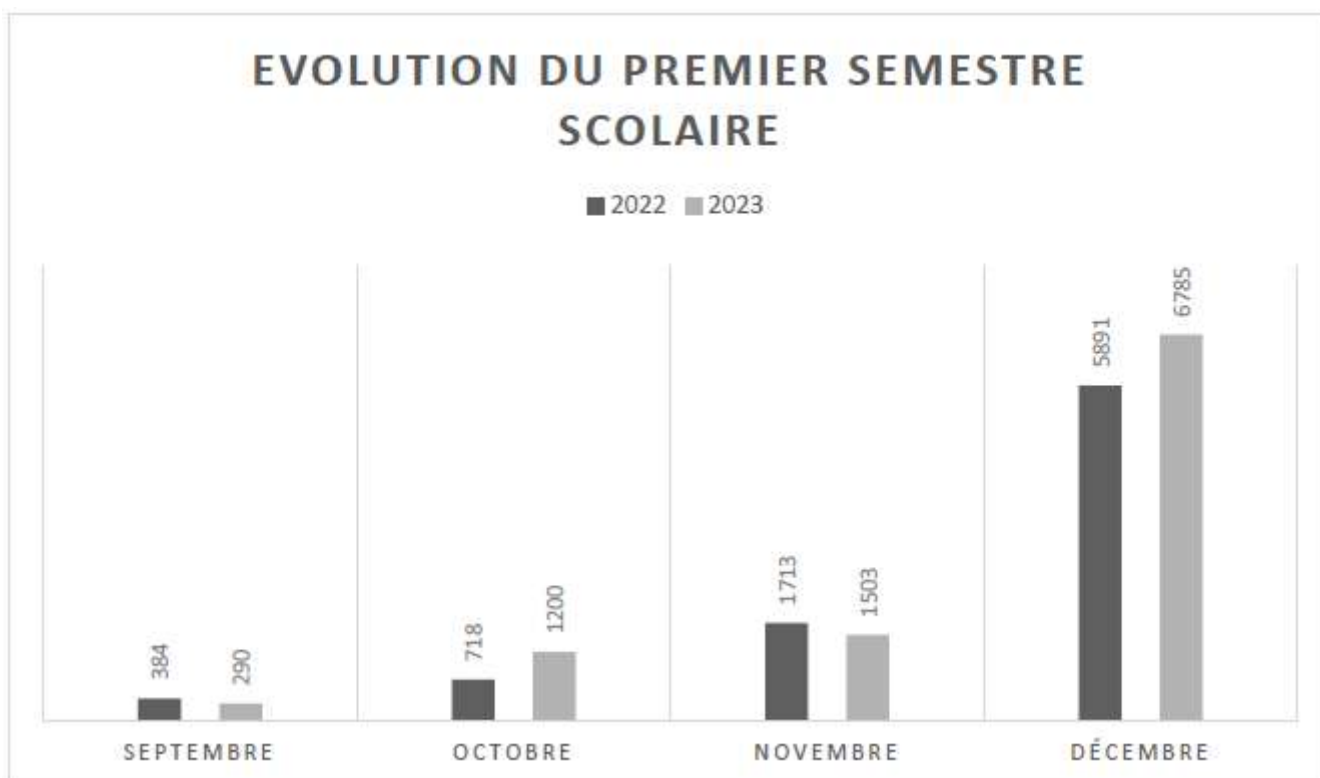
6. Pédagogie et événements jeune public

A. Pédagogie cinéma

Pour l'année scolaire 2023, nous remarquons une hausse de fréquentation au premier semestre, plus particulièrement au mois d'octobre et de décembre, au détriment du second semestre.

Les deux périodes de l'année qui enregistrent une hausse de fréquentation correspondent à des « dates clés » du calendrier scolaire : veille de congés d'automne et fêtes de fin d'année (Saint-Nicolas et Noël).

- Octobre : une hausse de 482 élèves.
- Décembre : une hausse de 894 élèves.

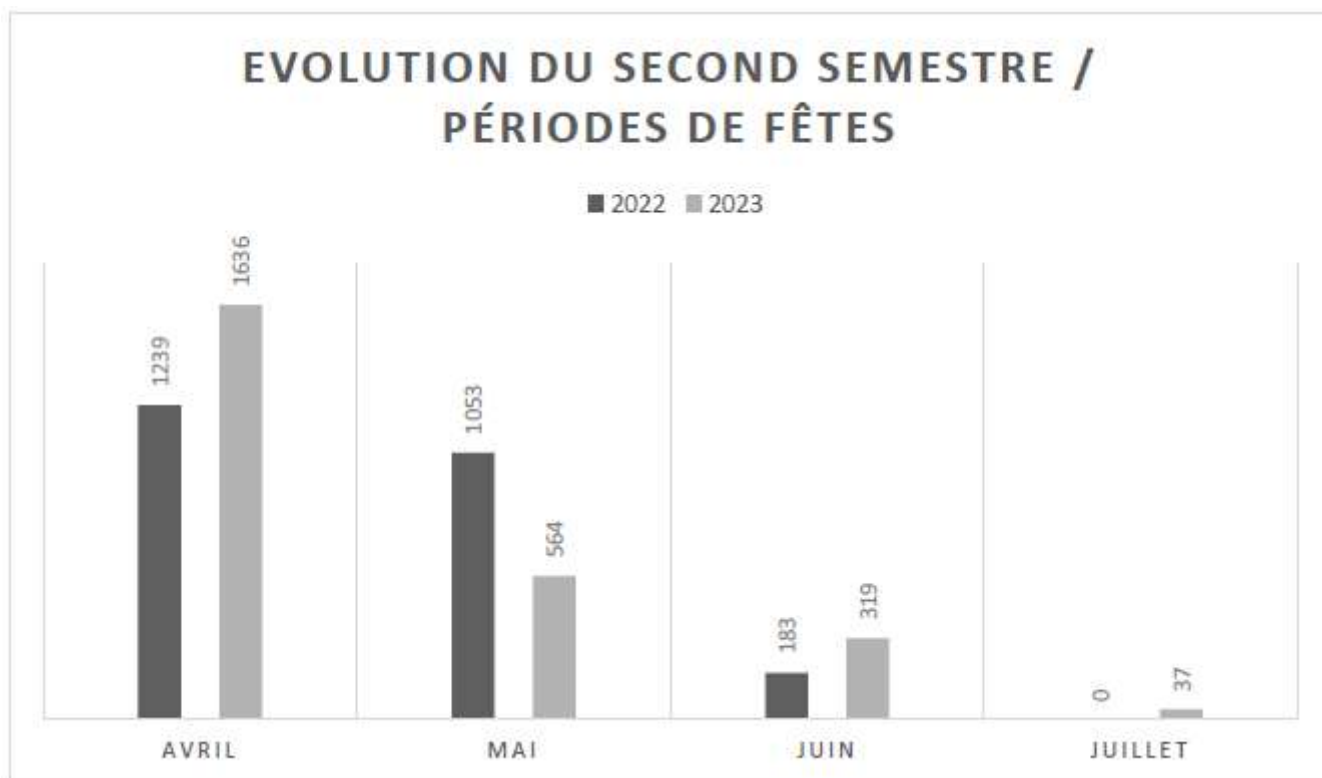


Les périodes de fêtes et/ou de veille de congés scolaires poursuivent leur progression au second semestre de l'année scolaire, malgré une légère baisse de fréquentation globale.

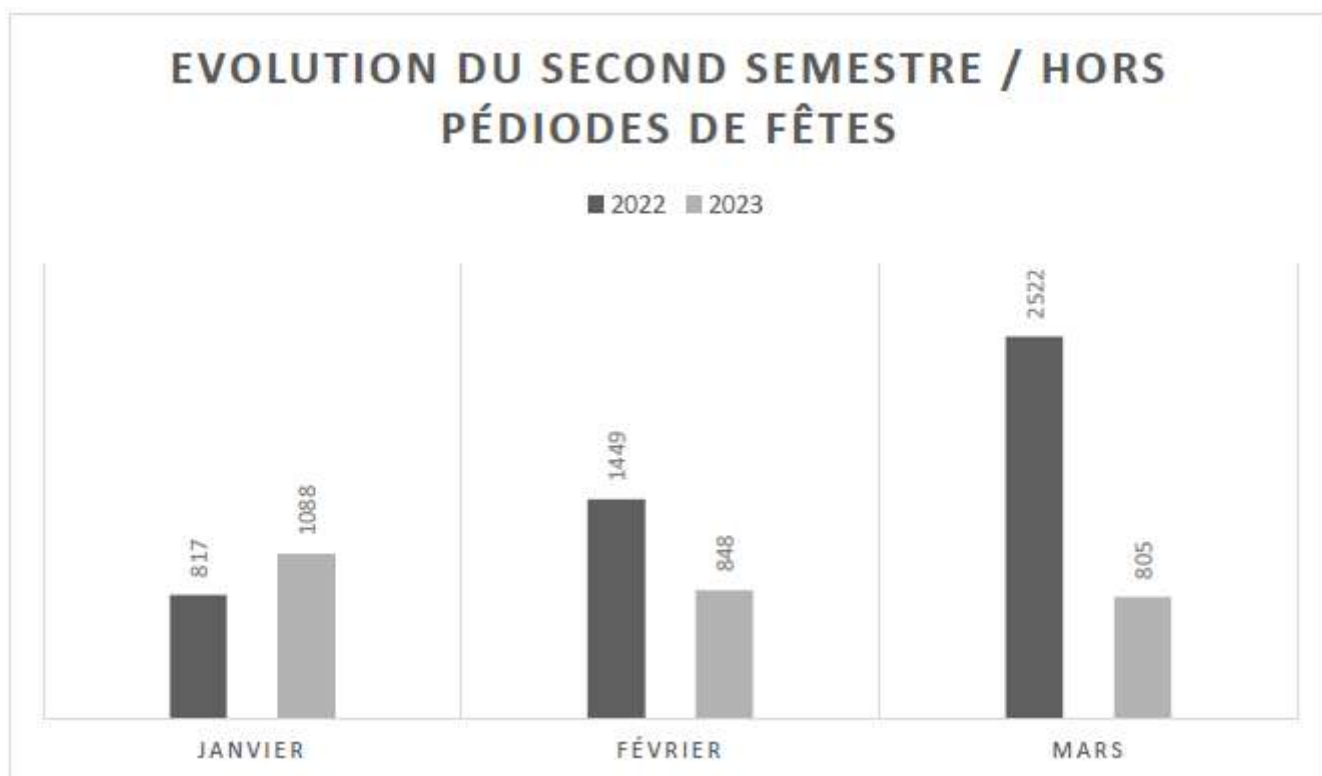
Le mois d'avril qui annonce la fête de Pâques et les congés de printemps à venir ainsi que les mois de juin et de juillet connaissent un succès nouveau.

6. Pédagogie et événements jeune public

A. Pédagogie cinéma



- Avril : Une hausse de 397 élèves.
- Juin : Une hausse de 136 élèves.
- Juillet : Une hausse de 37 élèves.



6. Pédagogie et événements jeune public

A. Pédagogie cinéma

Le mois de janvier accueille également **271 élèves supplémentaires**. Il suit la progression du mois de décembre.

Cela s'explique par l'intérêt de plus en plus prononcé pour les séances de fêtes de fin d'année.

Certaines écoles préfèrent se rendre au cinéma après les congés d'hiver afin d'éviter les éventuels soucis de transports scolaires et les salles de cinéma trop remplies.

En résumé :

Malgré une légère baisse de fréquentation de **894 élèves** entre l'année scolaire 2022 et l'année scolaire 2023, l'ensemble des périodes « festives » comptabilisent une hausse de fréquentation :

- Congés d'automne ;
- Périodes de Saint-Nicolas et de Noël qui se prolongent en janvier ;
- Congés de printemps ;
- Fin d'année scolaire.

Le changement de calendrier scolaire en septembre 2022 explique ces changements.

Une adaptation des écoles par rapport à ce nouveau calendrier se met en place petit à petit.

Les congés scolaires sont plus longs (15 jours / période de congés) que les années précédentes et favorisent les sorties scolaires au détriment des autres périodes de l'année scolaire devenues plus intenses au niveau des cours et compétences à assimiler par les élèves.

6. Pédagogie et événements jeune public

A. Pédagogie cinéma

Box-Office scolaire en 2022

Public	Films	Entrées	Nombre de séances
Maternelle	Le Noël du petit lièvre brun	929	22
	Zébulon le dragon	285	6
Primaire	Le Chat Potté 2	781	11
	Avalonia	775	6
Secondaire et supérieur	La magnificence du Grand Charleroi	659	9
	Un monde	557	7

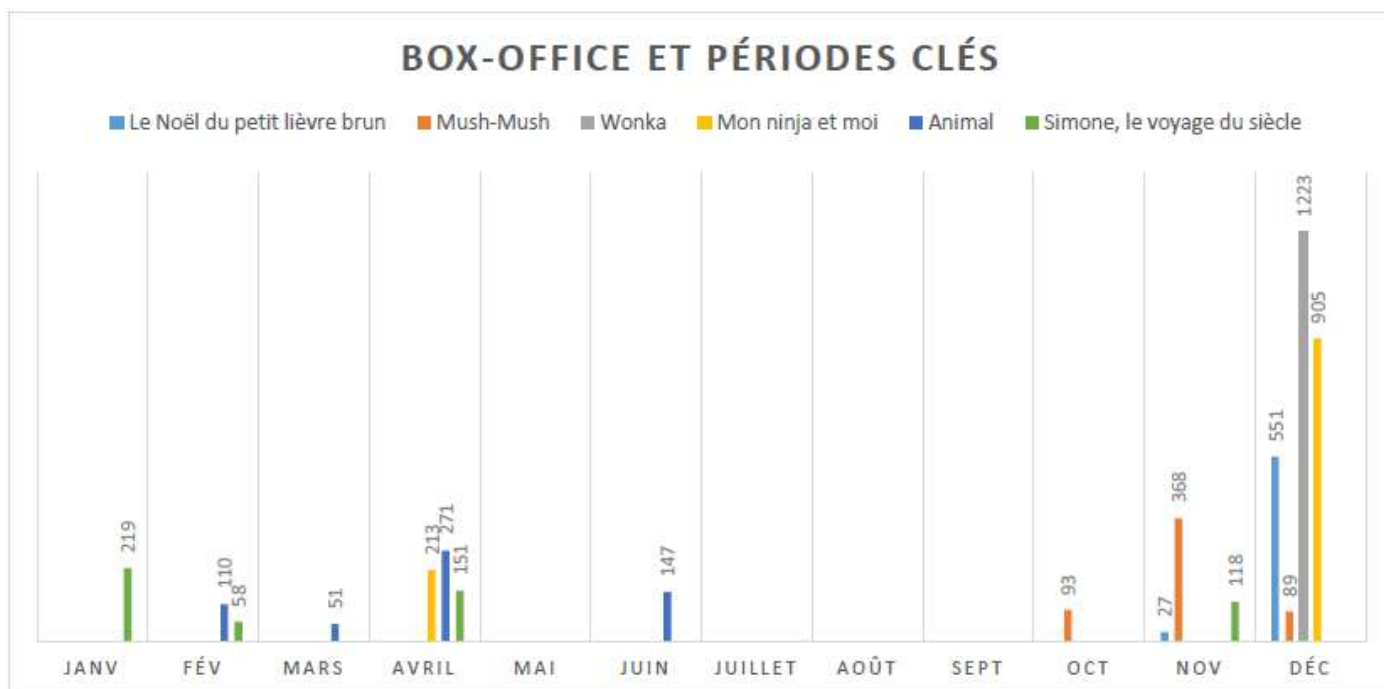
Box-Office scolaire en 2023

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

Le box-office de l'année scolaire 2023 concorde avec la hausse de fréquentation observée en périodes festives et/ou à la veille des congés scolaires.

6. Pédagogie et événements jeune public

A. Pédagogie cinéma



Écran large sur tableau noir

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

Chaque année, grâce aux différents cinémas partenaires, dont le Quai10 fait partie, *Écran large sur tableau noir* propose en séances scolaires une programmation de films que les élèves, du maternel au supérieur, peuvent découvrir pour un prix démocratique avec leurs professeur·es.

Ces séances s'adressent également à un public d'accueil de la jeunesse et aux associations : Maisons de Jeunes, Article 27, Maisons de Quartiers, etc. Ces films sont retenus à la fois pour leur caractère accessible à un large public d'enfants, d'adolescent·es, d'adultes et pour la richesse des thèmes qu'ils abordent.

Les enseignant·es qui participent à ces séances avec leurs élèves se voient remettre gratuitement un dossier pédagogique *Écran large sur tableau noir* sur le film choisi.

Écran large sur tableau noir est donc un outil pédagogique idéal pour initier les jeunes au cinéma et éveiller à l'esprit critique. En effet, le cinéma est un média qui ouvre des perspectives sur de nombreuses problématiques actuelles et ce, à travers le monde.

Pour aider l'enseignant·e à trouver l'activité qui lui convient le mieux, une brochure pédagogique est envoyée par courrier à toutes les écoles du grand Charleroi mais aussi de Wallonie. Chaque page de cette brochure annonce un film et ses particularités : l'âge des enfants auxquels 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.

6. Pédagogie et événements jeune public

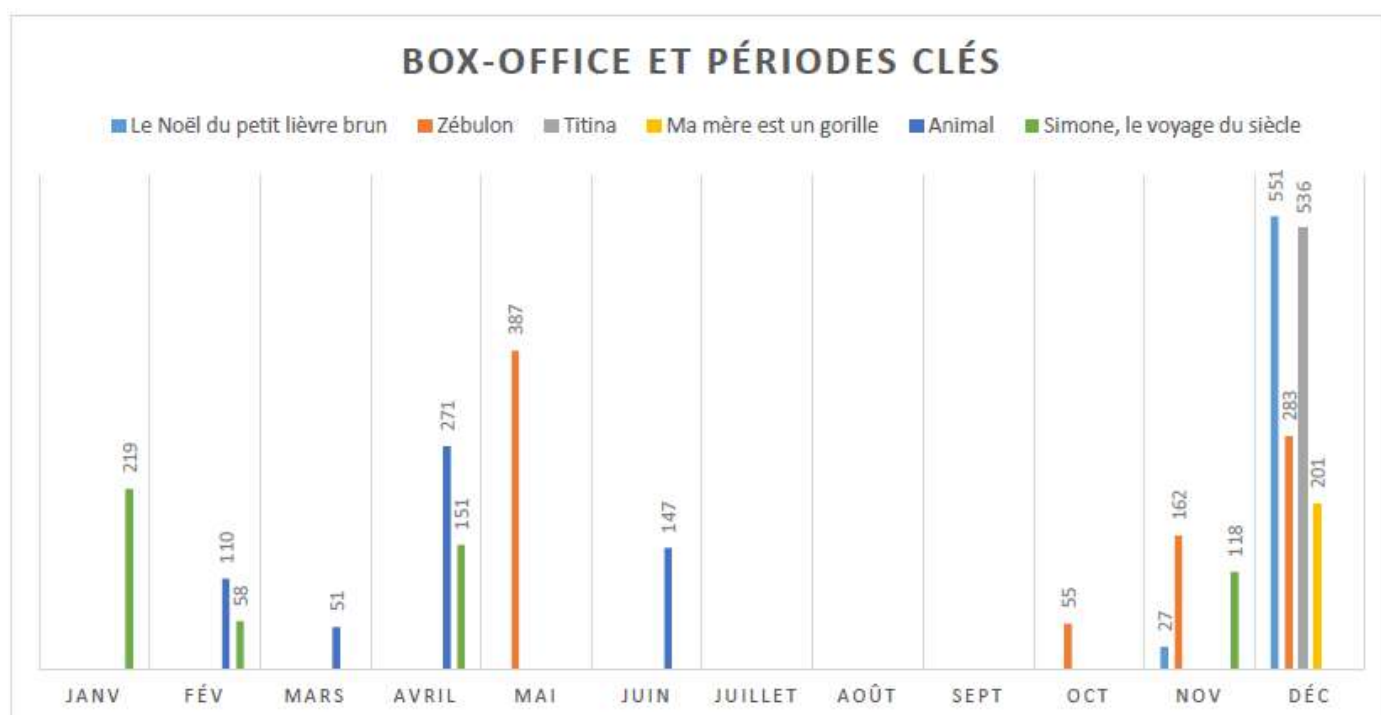
A. Pédagogie cinéma

La programmation cinéma pédagogique du Quai10 propose, en s'appuyant sur une convention de collaboration :

- 90% de films du programme *Écran large sur tableau noir* ;
- 10% de programmation libre.

Box-office Écran large sur tableau noir de l'année scolaire 2023

Public	Films	Entrées	Nombre de séances
Maternelle	Le Noël du petit lièvre brun	578	17
	Zébulon le dragon	387	15
Primaire	Titina	536	7
	Ma mère est un gorille	201	4
Secondaire et supérieur	Animal	579	7
	Simone, le voyage du siècle	546	4



6. Pédagogie et événements jeune public

A. Pédagogie cinéma

Le programme *Écran large sur tableau noir* est particulièrement sollicité pour les séances dédiées aux élèves de l'enseignement maternel :

- Le Noël du petit lièvre brun

Ainsi que pour les écoles secondaires :

- Animal
- Simone, le voyage du siècle.

Le succès du programme *Écran large sur tableau noir* auprès du public de l'enseignement maternel s'explique par ses propositions variées de films courts (moins d'une heure), ce qui plait particulièrement aux enseignant·es et aux plus petit·es.

L'enseignement secondaire apprécie également le programme *Écran large sur tableau noir* pour les dossiers pédagogiques qu'il propose.

En effet, le dossier pédagogique offre un réel soutien au travail pédagogique de l'enseignant·e en charge d'un public sensible, en questionnement permanent.

La programmation libre éditée par le Quai10 permet, quant à elle, de compléter l'offre cinéma à destination des tout-petits à des périodes plus creuses au niveau du programme *Ecran large sur tableau noir* (veille de congés d'automne, veille de congés de printemps, fin d'année scolaire).

- Mush-Mush et le petit monde de la forêt

Elle permet également d'attirer le public de l'enseignement du primaire à diverses périodes, en particulier à la Saint-Nicolas et à la Noël.

- Wonka
- Mon ninja et moi

Ce type de séance plait particulièrement aux élèves de l'enseignement primaire, secondaire et supérieur.

Pour les plus petit·es, le Quai10 propose des activités créatives à l'issue des projections pour une durée maximale d'une heure. Ces animations se rapportent au film vu, ce qui permet un travail pédagogique supplémentaire sur la thématique du film.

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·la jeune spectateur·rice 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 des jeunes élèves.

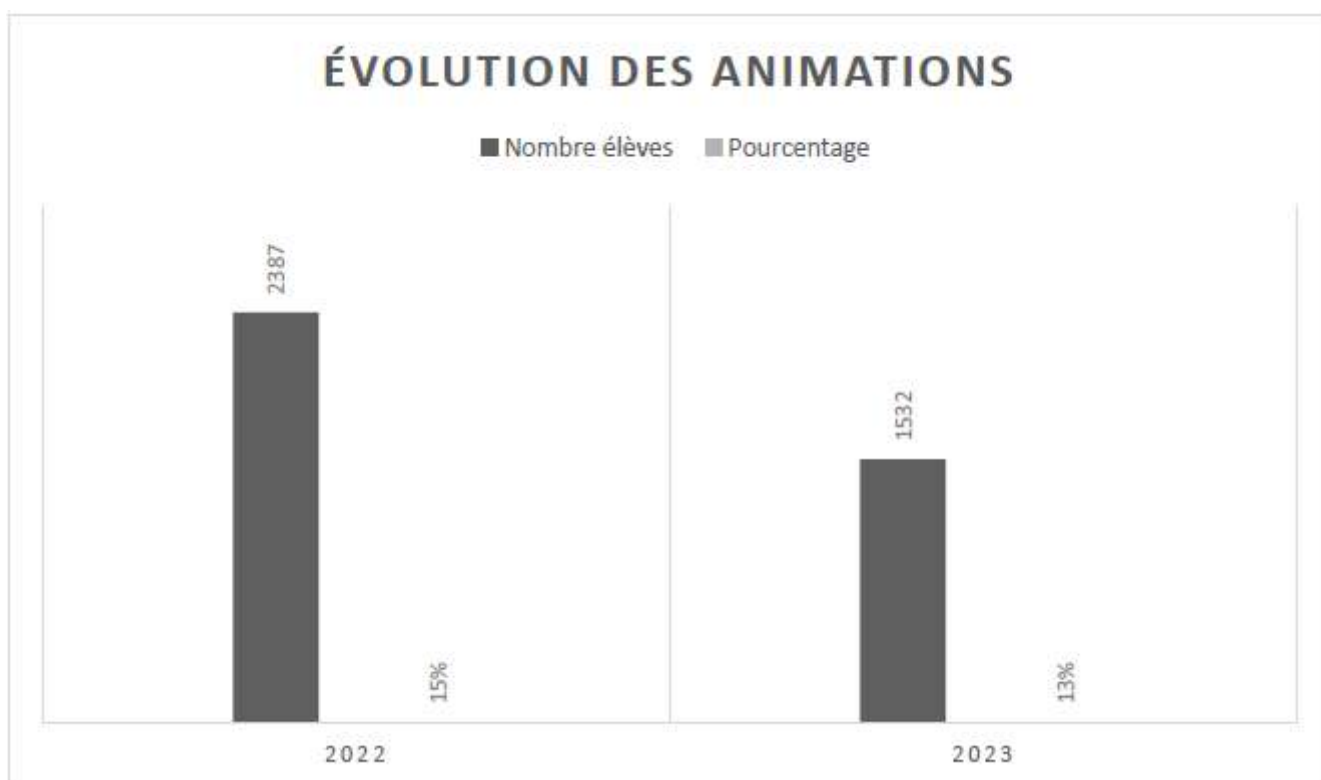
6. Pédagogie et événements jeune public

A. Pédagogie cinéma

Débats, rencontres avec les équipes de films et animations

Des débats gratuits sont organisés à l'issue de certaines projections scolaires. Ils s'organisent en interne (animé par l'équipe du Quai10 ou par les enseignant·es eux-mêmes) ou en partenariat avec des associations choisies en fonction de la thématique du film.

Des débats, des rencontres avec les équipes de tournage ainsi que des animations peuvent également s'organiser à la demande.



Les animations créatives, les rencontres avec les équipes du film ou encore les débats se font plus discrets en 2023 qu'en 2022.

Les séances scolaires se déroulant davantage en période de veille de congés sont moins demandeuses d'animations et/ou de débats.

6. Pédagogie et événements jeune public

B. Programmation cinéma jeune public et événements

Le Petit Festival

Le Petit Festival, c'est l'occasion pour les enfants de se confronter à un autre cinéma, différent de celui des grosses productions américaines, mais d'autant plus riche et divertissant.

Il permet de proposer aux enfants de 3 à 12 ans une activité cinéma qualitative, en intérieur, à une période pauvre en sorties cinéma jeune public.

Le Petit Festival propose des avant-premières et des animations en complément de certaines séances. Il a fêté sa 8ème édition en 2023 avec une thématique précise : la nature et l'écologie.

- En 2022, Le Petit Festival a accueilli 334 spectateur·rices (soit une moyenne de 30 spectateur·rices/séance).
- En 2023, il comptabilise 196 spectateur·rices (soit une moyenne de 23 spectateur·rices /séance).

Une diminution de 26 % de fréquentation est remarquée en 2023.

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

6. Pédagogie et événements jeune public

B. Programmation cinéma jeune public et événements

Anima

Le Festival international du film d'animation de Bruxelles, Anima, s'exporte au Quai10 depuis de nombreuses années.

Il est l'occasion parfaite pour explorer une grande variété de films d'animation de qualité venant du monde entier.

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

- En 2022, la décentralisation du festival Anima a accueilli 132 spectateur·rices (soit une moyenne de 26,5 spectateur·rices/séance).
- En 2023, il comptabilise 387 spectateur·rices (soit une moyenne de 33 spectateur·rices/séance).

Une augmentation de 24,5 % de fréquentation est remarquée en 2023.

Film	Date	Entrées
Interdit aux chiens et aux italiens	21 février 2023	139
	28 février 2023	203
Knor / Un amour de cochon	22 février 2023	22
	2 mars 2023	18
	4 mars 2023	6
Sign a bit of harmony	23 février 2023	7
	3 mars 2023	8
Un hérisson dans la neige	25 février 2023	21
	27 février 2023	23
	1er mars 2023	35
Un lion et les 3 brigands	21 février 2023	0
	24 février 2023	5

6. Pédagogie et événements jeune public

B. Programmation cinéma jeune public et événements

Le dimanche des tout-petits

Projet qui a vu le jour en avril 2023, « Le dimanche des tout-petits » est le nouveau rendez-vous récurrent pour les familles et les plus jeunes enfants, dès 3 ans.

Tous les 1ers dimanches du mois, une séance de cinéma est spécialement conçue pour permettre une première expérience cinéma dans des conditions optimales.

Au programme, un film court mais captivant, d'une durée de moins d'une heure, projeté dans une salle doucement éclairée et avec un son tout doux, parfait pour les oreilles sensibles des petits bouts.

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

- 353 spectateur·rices ont été comptabilisés en 2023 (soit une moyenne de 45 spectateur·rices/séance).

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

7. Espace jeu vidéo

A. Avant-propos

Cette année 2023 annonce véritablement un retour à la normale dans nos activités culturelles. En effet, après des temps sanitaires compliqués et une perte des publics dans nos salles et espaces, nous avons finalement su retrouver nos chiffres habituels de fréquentations courant 2022. Nous constatons avec fierté que cet élan ne s'est pas arrêté, au contraire, nous accueillons toujours plus de visiteur-euses dans notre Espace jeu vidéo. Ces rencontres ne se sont d'ailleurs pas cantonnées aux murs du Quai10 puisqu'en 2023 nous avons également pu venir échanger auprès de nos publics que ce soit au travers d'événements locaux (conventions, salons etc..) mais également directement dans les classes au sein des écoles.

Confiant.es dans la croissance et l'attractivité de notre projet, nous avons en 2023 augmenté l'ensemble des temps de travail de l'équipe d'animation du jeu vidéo (temps-plein) afin de continuer à développer notre offre de contenus tout public et pédagogiques et une nouvelle coordinatrice a rejoint l'équipe. Au cours de ces ateliers pédagogiques, les étudiant·es et enseignant·es développent, en fonction de leurs souhaits, des savoirs, des savoirs-faire, des savoirs-être. Nous permettons en effet, grâce à nos infrastructures, notre matériel et l'expertise de nos animateur-ices (3 éléments qui sont rarement réunis dans les écoles) de promouvoir l'utilisation du jeu vidéo comme outil pédagogique. Le caractère unique de notre offre en Wallonie mais aussi en Belgique, nous permet d'attirer un public bien au-delà des limites de Charleroi.

Nous sommes sincèrement heureux-ses de l'effervescence que génère l'Espace jeu vidéo et de la place non négligeable qu'il représente dans l'écosystème vidéoludique belge. Nous poursuivrons nos efforts et ambitions dans les années à venir.

Vous découvrirez dans les prochaines lignes et pages de ce rapport l'ensemble des résultats, projets et concrétisations qui n'ont pas manqué au cours de l'année écoulée.

7. Espace jeu vidéo

B. Philosophie de l'Espace jeu vidéo

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

Nous proposons :

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

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

7. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

Bornes de jeux et sélections bimestrielles

L'espace découverte comporte actuellement 15 bornes dont 4 tablettes. Chacune des bornes est attribuée à un thème spécifique pour le choix des jeux de la curation bimestrielle. Le classement thématique des bornes se présente comme suit :

Bornes	Support	Jeux exposés
Réflexion	PC	<ul style="list-style-type: none">● Pipes Puzzle● ReThink 4● Inversus Deluxe● Kunai● Railbound● Hoppy Hop● A Little to the Left
Accessible	PC	<ul style="list-style-type: none">● The Hideaway● Rythm Stones● Spin Rythm XD● Nuclear Throne● Meaningless● Poosh XL
Esthétique/artistique	PC	<ul style="list-style-type: none">● Potion Craft● Planet of Lana● Lunistice● Slash● Sticky business● Sable
Multijoueur	PC	<ul style="list-style-type: none">● World fighting soccer 22● SpiderHeck● Aeolis Tournament● Tricky Towers● Street Step: 21st Century Basketball● Input Chaos● Toasterball● Shadow's Bullet
Coopération	PC	<ul style="list-style-type: none">● Twin cores● Ship of Fools● Speedrunners● Unravel 2● Block Slime Cave● PHOGS!

7. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

Bornes de jeux et sélections bimestrielles

Bornes	Support	Jeux exposés
Jeu belge	PC	<ul style="list-style-type: none">● OutShine● Midnight Protocol● Trifox● Panic a temple A-Steak● Shadow's Bullet● BabyDino● Light Kin● You Suck At Parking● Baldur's Gate 3● Maze'Em● Pink● Sugar Game● CatBird● Please touch the artwork● Asfalia: Anger● Nari tower of shirin● Epistory: Typing Chronicles● Red● Ghost on the Shore● Hidden Through Time 2● Cannibal Cuisine● Shredders● You Suck At Parking● Nanotale - Typing Chronicles● Touch the Artwork● Orange● Wonder Boy
Multijoueur familial	PC	<ul style="list-style-type: none">● ChickenOidz● Bombardier● Fraymakers● TMNT: Shredder's Revenge● Arcade party● Moving Out 2

7. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

Bornes de jeux et sélections bimestrielles

Bornes	Support	Jeux exposés
Choix des animateurs	PC	<ul style="list-style-type: none">● Outerwilds● Curse of dead gods● Slime Rancher 2● Last Shape Standing● Have a nice death● Sorcerer Summit● Cyber Hook● Ghostland Yard● Milo and the magpies● Hello neighbor 2● Kena: Bridge of Spirits● Dordogne● RETRO Switch● Dave The diver● Warhammer 40: Boltgun● The messenger● Rival Megagun● Bomb Rush Cyberfunk● Sea of Stars● Tinykin● Tunche● Spookware
Pour les adultes	Tablette	<ul style="list-style-type: none">● Alto's Odyssey● OVIVO● ScourgeBringer● Footsies● My friend pedro: Ripe for Rev● The White Door● Cube Escape Collection● Newtro Brick Breaker● Evoland 2● Ghosted● Donjons de Dreadrock

7. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

Bornes de jeux et sélections bimestrielles

Bornes	Support	Jeux exposés
Pour les petits	Tablette	<ul style="list-style-type: none">● Toca kitchen 2● Pango Kumo● Police Dinosaur● Automatoys● Party Games● Nom Plant● Singa● L'aigle Géant● Match Fruits● Adibou● Yeah Bunny 2● La choral des Monstres● Timo
Libre	Tablette	<ul style="list-style-type: none">● Train conductor world● Dicey Dungeons● Dadish 3

Constats généraux

Bien que nous manquions d'indicateurs pour cerner et décrire les profils de visiteur·euses de l'espace découverte, les animateur·ices rapportent certains constats généraux sur la fréquentation :

- En période scolaire, ce sont majoritairement des jeunes adolescent·es qui fréquentent l'espace après leurs cours ainsi que des jeunes adultes.
- De nombreux accueillants extrascolaires sollicitent les animateur·ices 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.
- Les animateur·ices font état d'une fréquentation importante et très régulière de visiteur·euses 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. 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 existant 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.

7. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

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.

Constats généraux

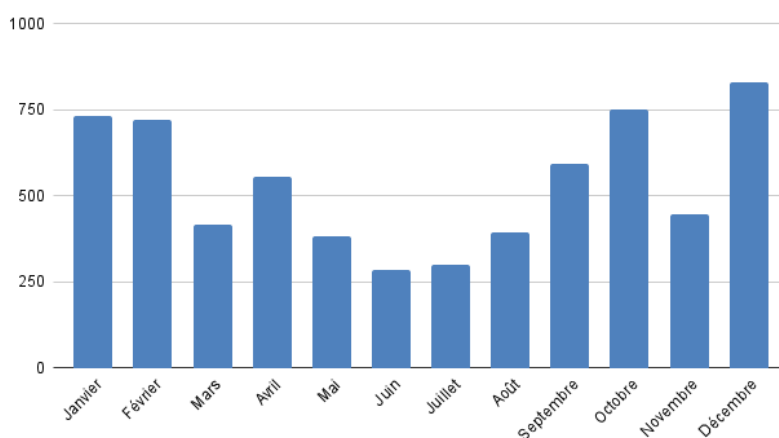
L'espace découverte a accueilli 9151 visiteur·euses durant les périodes d'ouverture de l'année 2023 (7984 en 2022).

Nous pouvons relever, au regard des chiffres bruts, que l'espace draine une quantité importante de visiteur·euses. Nous nous réjouissons de voir toujours plus de public franchir la porte de notre Espace jeu vidéo, à la découverte d'un nouveau média ou d'une nouvelle partie.

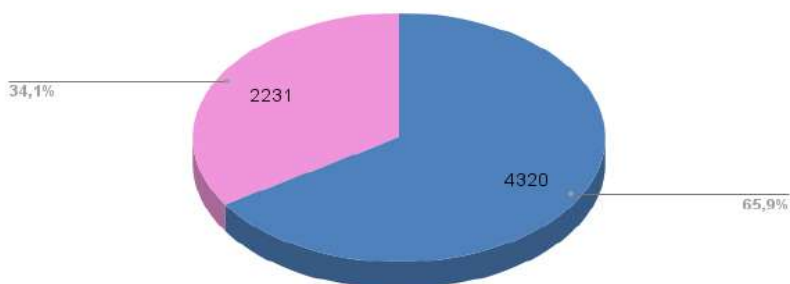
Il est aisé de constater que ce sont les mois d'octobre et décembre qui ont donné lieu à des pics d'affluence importants, janvier et février ne sont pas en reste non plus.

La Meet&Build a également réuni un nombre important de visiteur·euses comme chaque année. De manière générale, nous remarquons que les mois suivant la rentrée scolaire sont parmi les plus élevés en termes de fréquentations; cette affluence peut s'expliquer par la densité des visites scolaires.

Fréquentations Mensuelles



Ratio : Homme/Femme



7. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

Événements organisés dans l'espace découverte

En ajout à l'exposition bimestrielle, l'équipe d'animation propose des événements ponctuels ou réguliers. Depuis 2022 nous proposons des 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, les créations belges (Made in Belgium), le rétrogaming. Nous aborderons aussi entre autres en 2024 la représentation féminine ou encore le jeu vidéo comme 10eme Art. L'objectif de ces focus jeu vidéo est de mettre en avant des thématiques de société au travers du jeu vidéo, les rendant ainsi plus tangibles et permettant une réflexion plus accessible à tous.

Date	Description	Fréquentation
Chaque dernier week-end du mois	<i>Week-end en famille</i> Journées durant lesquelles une sélection spécialement choisie pour le jeu en famille est exposée (Baby Dino Adventures, Tricky Towers).	10 occurrences, 63 visiteurs en moyenne
1 fois tous les 2 mois	<i>Découverte de la réalité virtuelle (VR)</i> En parallèle à l'exposition, deux bornes de réalité virtuelle sont installées à destination d'un public majoritairement non initié à cette technologie émergente (Beat Saber, Tilt Brush).	4 occurrences, 20 visiteurs en moyenne.
Du 18 au 19 février	<i>St-Valentin</i> Sélection spéciale teintée d'amour, nous proposons des jeux qui rapprochent sur la thématique de la St-Valentin.	69
Du 24 au 25 juin	<i>Summer Day</i> La fin d'année est là, les examens sont finis, ça commence à sentir bon les vacances... Pour célébrer l'été nous mettons en avant une programmation rafraîchissante au bord des flots.	52
Du 28 au 31 août	<i>Conférences</i> Présentation Espace & Métiers du jeu vidéo Conférences destinées aux élèves du secondaire afin de découvrir ce que l'on propose dans notre espace et informer sur les filières de formation et les métiers de l'écosystème du jeu vidéo.	+1.200
Du 28 au 29 octobre	<i>Halloween</i> Sélection spéciale sur le thème de l'horreur axé "familiale" avec des jeux qui peuvent être joués par différents publics (Gonner 2, Very Little Nightmares)	192
Du 23 au 24 décembre	<i>Noël</i> L'espace propose lors de cette journée une sélection de jeux familiaux sur la thématique festive des fêtes de fin d'année (Bread&Fred, Röki)	60

7. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

Événements organisés en collaboration et 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.

Il s'agit aussi d'événements organisés en collaboration avec des partenaires externes issus du commerce local, du secteur associatif, scolaire, et qui se tiennent in ou extra-muros selon les concepts.

Date	Description	Fréquentation
Du 3 au 5 mars	<i>Made in Asia</i> Le festival Made in Asia est l'événement incontournable pour tous·tes les fans de mangas, d'animés, de jeux vidéo, de youtubers et de cosplay.	683
1er avril	<i>Mario Bros avec Rive Gauche</i> Journée thématique pour la sortie mondiale du film Mario au cinéma. Proposition de jeux vidéo de la licence et présence d'une mascotte et distribution de goodies.	+250
Du 5 au 7 mai	<i>Kiss Your Teacher Game Jam</i> Game Jam avec plus de 100 développeur·euses pour la réalisation de jeux vidéo à caractère pédagogique.	125
14 mai	<i>Diversity</i> La Grand Poste de Liège ouvrira ses portes en tant que salon de jeux vidéo et réalité virtuelle le temps d'un week-end pour permettre à chacun·e de jouer librement, en solo et en multijoueur·euse, ou même d'assister à des tournois entre gamers. Ouvert aux passionné·es mais aussi aux curieux·euses !	12
20 mai	<i>Portes Ouvertes de l'Institut St-André de Charleroi</i> Présentation des projets PECA réalisés durant l'année auprès des élèves et des familles. Visite du serveur Minecraft et exposition de l'Espace jeu vidéo.	53
24 mai	<i>Charleroi's Cool</i> Le salon de l'offre culturelle (extra)scolaire à Charleroi. Les structures culturelles carolos se réunissent au Bois du Cazier pour présenter leurs offres à destination des écoles (en temps scolaire et extra-scolaire) pour la saison 2023-2024.	/

7. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

Date	Description	Fréquentation
3 juin	<i>LEGO avec Rive Gauche</i> Événement réalisé en partenariat avec Rive Gauche sur la thématique des jeux LEGO. Présence de bornes dans le centre commercial, exposition de collections de figurines, constructions et sculptures.	+100
7 juin	<i>Inauguration Gaming 300</i> En projet depuis trois ans, l'espace gaming des bibliothèques louviéroises est devenu une réalité, conseillé par nos équipes. Calqué sur le principe déjà en place depuis plusieurs années à Charleroi au Quai10, l'espace gaming «300» comporte quatre bornes de jeu qui seront mises à la disposition des jeunes ou moins jeunes. Ce projet a été accompagné par l'équipe du Quai10 qui a proposé son expérience et son expertise dans le domaine.	/
10-11, 17-18 et 24-25 juin	<i>Canaux, Pays-Bas x Pays-Noir</i> Le festival d'été pluridisciplinaire Canaux, Pays-Bas x Pays-Noir a lieu au mois de juin, à Charleroi. Canaux est une initiative de l'ambassade des Pays-Bas en Belgique en coopération avec la ville de Charleroi et les institutions culturelles locales.	228
9 août	<i>Les Dinosaurés avec Rive Gauche</i> Les dinosaurés s'invitent dans le centre commercial de Rive Gauche avec près d'une quinzaine de reproductions d'espèces disparues. Proposition de bornes accessibles aux publics, l'événement était encadré par nos animateur·ices.	+160
Septembre Octobre Novembre Décembre	<i>STEAM Academy</i> Le Centre de Culture Scientifique, Kaleidi, la Cité des Métiers et l'Espace jeu vidéo du Quai10 vous proposent une journée pédagogique dédiée aux STEAM (Sciences Technologies, Arts et Mathématiques), composée de 4 animations d'1h autour d'une thématique commune. Au programme de cette première édition : la robotique !	+800
Du 20 au 24 septembre	<i>Architecture et jeu vidéo</i> Semaine en collaboration avec l'Ordre des Architectes pour leur événement anniversaire des 60 ans. Proposition d'une curation qui pousse les joueurs à construire des villes et espaces autosuffisants et prospères, tout en maintenant l'équilibre écologique et la gestion des ressources.	146

7. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

Date	Description	Fréquentation
30 septembre et 1er octobre	<i>Retrogaming</i> Week-end en collaboration avec le centre commercial de Rive Gauche et Jules Games. Proposition d'une 10aine de bornes arcades (Dr Mario, Virtual Tennis), flippers, piste de danse (Dance Dance Revolution) et bornes de jeu vidéo.	+800
26 au 28 octobre	<i>Meet&Build</i> La huitième 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.	+300

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 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.

7. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

Espace Public Numérique (EPN)

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

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 animateur·ices 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 animateur·ices 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.

7. Espace jeu vidéo

D. Animations pédagogiques

Parallèlement aux expositions publiques, l'Espace jeu 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. En 2022 nous avons réalisé 84 animations, en 2023 nous en avons réalisé 145, soit une augmentation de 42%. Nous avons accueilli en 2022 un total de 1727 participants, en 2023 c'est 3726 participant·es qui ont pu découvrir nos ateliers, soit une augmentation de 53%.

L'offre de la brochure scolaire comporte désormais 2 nouvelles animations thématiques et porte notre catalogue à 8 ateliers. Ceux-ci ont une durée de 2H à destination de groupes de 25 personnes dès 10 ans. Notre équipe conçoit et réfléchit continuellement à de nouvelles thématiques, notamment sur le sujet des dangers du numérique que nous aimerions aborder en animation.

Projet annexe aux ateliers existants: nous souhaitons également étoffer encore plus notre catalogue d'animations, et développer 2 animations supplémentaires d'ici fin 2026. Nous allons lancer un appel à candidatures via les organisations de jeunesse et les centres de jeunes de la région de Charleroi Métropole avec pour objectif de constituer un groupe de travail composé de jeunes avec qui nous développerons les nouvelles propositions dans une démarche de cocréation. Le but est de s'adresser directement aux publics-cible afin de se focaliser sur des sujets qui les intéressent directement, et de faire appel à leur participation pour définir le contenu de l'animation (fond et forme).

Descriptif	Occurrence
<p><i>Discrimination et représentation dans les jeux vidéo</i></p> <p>La thématique de la discrimination et du respect de la différence occupe une place importante dans l'univers médiatique. En effet, l'actualité rend (trop) souvent compte d'une réalité dans laquelle la tolérance et le respect d'autrui ne sont pas toujours valorisés. Considérant son aspect extrêmement complexe, nous abordons cette thématique sous un angle ludique et interactif. L'approche d'un sujet aussi sérieux par le biais du jeu vidéo permet d'engager les 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.</p> <p>Aux antipodes d'une présentation magistrale ou d'une mise en abîme exploratoire, notre atelier se positionne à mi-chemin entre l'expérience du jeu vidéo et le débat de société.</p>	23

7. Espace jeu vidéo

D. Animations pédagogiques

Descriptif	Occurrence
<p><i>Apprendre à coopérer grâce au jeu vidéo</i></p> <p>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.</p>	40
<p><i>Citoyenneté et jeux vidéo : découvrir la démocratie</i></p> <p>Si elle apparaît aujourd'hui comme une évidence de société, la démocratie peut donner lieu à des interprétations différentes chez tout un chacun. Après un bref rappel des bases du système démocratique, on découvre une sélection de jeux vidéo qui permet d'apporter des pistes de réflexion sur les notions indissociables de citoyenneté et de démocratie. Grâce à cette animation, nous souhaitons encourager les 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) citoyen·nes s'y inscrivent-ils et y participent-ils ? Est-il infaillible?</p>	3
<p><i>Découvrir les filières de formation de l'industrie du jeu vidéo</i></p> <p>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.</p>	17

7. Espace jeu vidéo

D. Animations pédagogiques

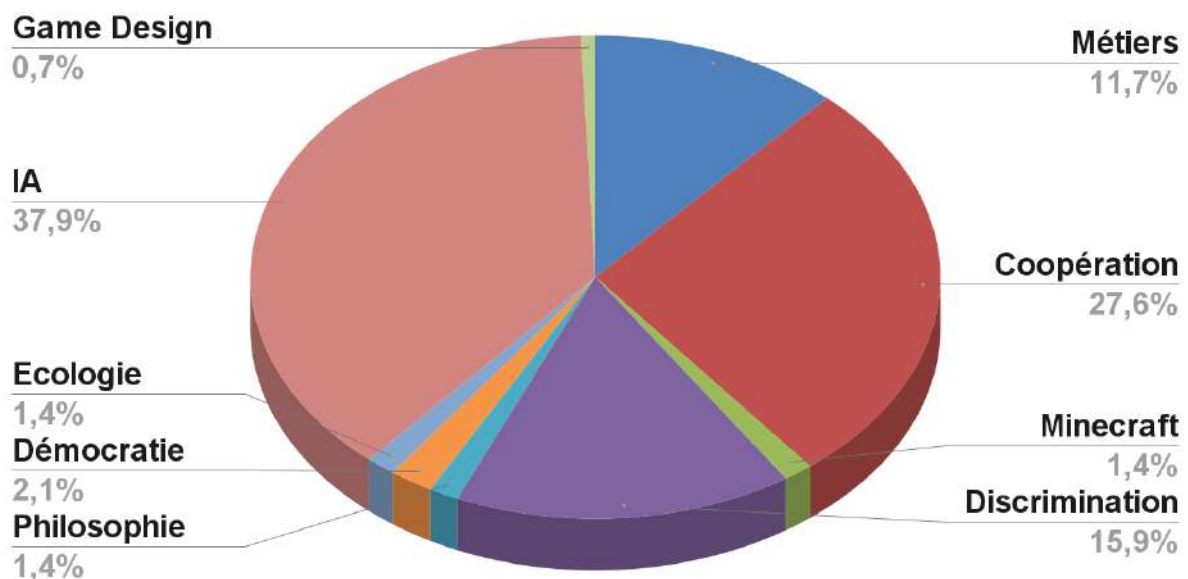
Descriptif	Occurrence
<p><i>Philosopher avec le jeu vidéo</i></p> <p>Pratiquer la philosophie par le jeu ou comment approcher l'abstraction à coup de manettes : c'est le défi que nous relevons lors de cet atelier. Jouer en philosophant ou philosopher en jouant, voici le programme. Il s'agit d'un atelier 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 jeu vidéo du Quai10 pour découvrir une sélection de jeux vidéo et déceler, en votre compagnie, les courants de pensée, philosophies, idéologies, ... qui guident nos moments de jeu. L'animation peut également prendre appui sur des concepts émergents des participant.e.s lors de la visite ou établis en amont en fonction des objectifs pédagogiques poursuivis et en fonction de la sélection disponible.</p>	2
<p><i>Sensibilisation à l'écologie à travers les jeux vidéo</i></p> <p>Le monde des pixels est traversé de longue date par les questions environnementales. Les produits électroniques font grandement partie de notre pétroculture aujourd'hui, ce qui n'est pas soutenable, certains jeux reconnaissent même cette ironie et essaient de défendre quelque chose de meilleur, nous encourageant à penser que le changement est possible. Au sein des studios, les créateurs de contenus mènent des arbitrages techniques pour proposer à leur public une expérience plaisante et économe. Choix des matériaux, résolution d'image, consommation énergétique ou encore impact écologique sont désormais des notions importantes et décisives dans le développement d'un jeu vidéo. Faire des jeux vidéo, oui, mais en prenant conscience de son impact sur notre monde, d'une part, et du message véhiculé, d'autre part.</p>	2
<p><i>Créer et comprendre l'intelligence artificielle</i></p> <p>Dans la culture populaire, les séries, films ou encore les jeux vidéo on parle et retrouve souvent ce qu'on appelle l'intelligence artificielle ou IA. On peut y découvrir des robots, des machines qui parlent et qui sont (ou pas) au service de la population humaine mais aussi des voitures/vaisseaux spatiaux super intelligents. Mais une IA demeure avant tout l'ensemble des théories et des techniques mises en œuvre en vue de réaliser des machines capables de simuler l'intelligence humaine, allant du super ordinateur à la simple machine à café. Dans cette animation, les participant.es seront amené.es à créer leur propre IA et débattre autour des questions éthiques et morales qui concernent les choix d'une IA.</p>	55

7. Espace jeu vidéo

D. Animations pédagogiques

Descriptif	Occurrence
<p><i>Construire et explorer un schéma narratif</i></p> <p>Le schéma narratif d'un jeu vidéo est le déroulement de son récit et des actions qu'il raconte. C'est un outil, un point de vue pour commenter et analyser un récit. Depuis quelques années maintenant, le jeu vidéo a amené avec lui de nouvelles façons d'utiliser cet outil, que ce soit pour présenter un simple contexte ou proposer une véritable aventure aux joueurs. Cette évolution marque un tournant dans l'utilisation d'un procédé narratif. Cet atelier permet de revoir le schéma narratif et ses bases, il permet aussi une exploration dans l'univers du jeu vidéo et l'impact du gameplay comme élément de narration et scénarisation.</p>	1

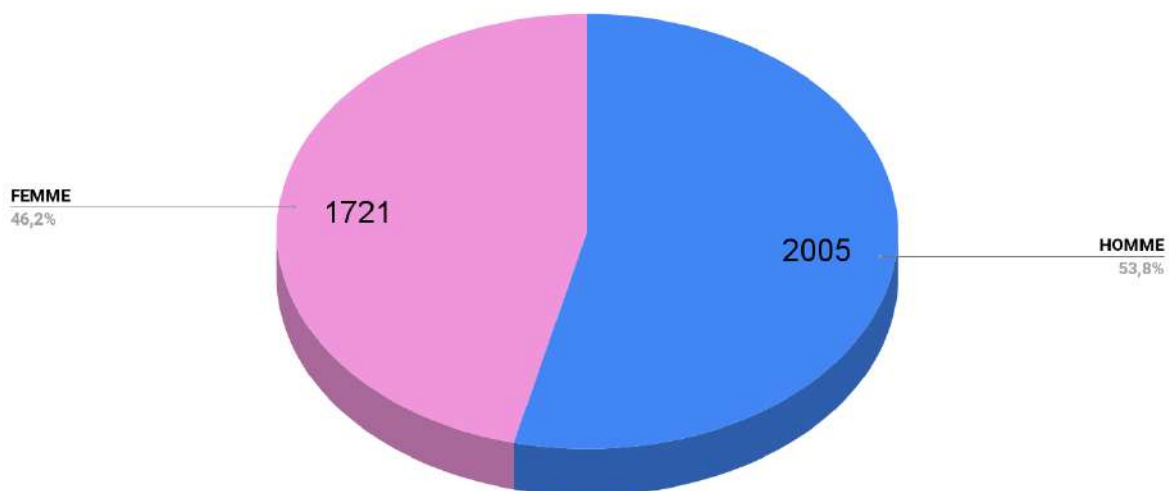
Parmi les animations concrétisées en 2023, plus d'un tiers concernait notre nouvelle animation sur l'intelligence artificielle. Nous en sommes très heureux puisque celle-ci a rejoint notre catalogue seulement en septembre 2023 et est déjà un véritable succès. Un autre tiers concernait la coopération, cet atelier permettant une introduction aux groupes à l'univers du jeu vidéo et à la découverte de notre espace par une première animation ludique. 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 en troisième position dans la demande. Enfin vient l'animation sur la découverte des métiers du jeu vidéo qui reste un atelier assez demandé par nos publics scolaires et en recherche de formations. 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 et les sujets d'actualité est extrêmement forte comme en atteste la répartition suivante.



7. Espace jeu vidéo

D. Animations pédagogiques

Ratio : Homme/Femme



7. Espace jeu vidéo

E. Stages

Nous proposons une offre variée de stages à destination des jeunes entre 10 et 16 ans, avec au minimum 4 stages réalisés par an sur des thématiques liées au jeu vidéo, à la robotique, au codage, à la création audiovisuelle. Nous espérons que le calendrier scolaire va stabiliser les habitudes qui ont été bousculées cette année 2023, notamment la fréquentation des stages estivaux, et que nous pourrions à nouveau compter sur un nombre satisfaisant de participant·es. Nous sommes assez confiants à ce sujet car le stage que nous avons proposé en début d'année 2024 sur le RolePlay a rencontré un excellent succès (ouverture d'une liste d'attente).

	Description	Fréquentation
Du 27 février au 3 mars	<i>Les dessous du cinéma et du jeu vidéo</i> Activités et ateliers : Pixel Art, coopération, Cosplay, vision du film Ralph... Une semaine de stage riche et variée où les enfants ont passé des matinées autour d'animation cinéma et des après-midis à l'Espace jeu vidéo.	12
Du 8 au 12 mai	<i>Crée ton jeu vidéo !</i> Création et réalisation du Game Design Document - Comment concevoir son propre jeu vidéo ? Découverte des outils de créations et apprentissage de la méthodologie.	12
Du 24 au 28 juillet	<i>E-sport</i> De la théorie à la pratique saine, la compétition dans le monde du jeu vidéo nécessite un cadre. Style de vie, entraînement, sport, découverte d'une semaine type dans la vie d'un joueur pro.	4
Du 14 au 18 août	<i>Créateur de contenu</i> Rédaction de contenu, photographie et vidéo, graphisme et design, découverte des clés pour devenir un véritable créateur de contenu.	3

7. Espace jeu vidéo

F. Objectifs 2024

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 l'ensemble de l'équipe de l'Espace jeu vidéo est passée en temps plein courant 2023. 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...). 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.

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 toute chose 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 originaire de la région et au-delà (Hainaut, du sud du Brabant wallon et du nord du Namurois). Il s'élargit à la Belgique et à l'international pour notre offre jeu vidéo.

DANS L'ÉCOSYSTÈME DU JEU VIDÉO

- Renforcer la visibilité et valoriser l'industrie du jeu vidéo en Wallonie (Made in Belgium, Wallimage, GameMax), poursuivre, avec la WALGA, l'organisation du Meet&Build.
- Maintenir notre positionnement et force dans le paysage vidéoludique en tant que lieu de ressources, connaissances et expertises.
- Créer un réseau de contacts avec la filière du jeu vidéo.
- Réaliser une brochure des formations et divers cursus disponibles dans l'ensemble de la Wallonie des métiers liés au jeu vidéo.

POUR LA FORMATION

- Développer le pôle EPN par le biais de partenariats avec la MIREC et le FOREM et les nouvelles campagnes mises en place (Osons le numérique !).
- Développer les propositions d'accompagnement de formation des jeunes (Service citoyen, article 60, etc.).
- Consolider la composante pédagogique des animations disponibles dans le catalogue scolaire;
- Organiser une conférence annuelle à destination des étudiants portant soit sur des thématiques ciblées (genre, discrimination, ...) ou destinées à partager des expériences avec des professionnels du jeu vidéo.

7. Espace jeu vidéo

F. Objectifs 2024

POUR LE QUAI 10 ET SES PUBLICS

- Réaliser des activités/événements transversaux cohérents avec la programmation du cinéma;
- Alimenter notre plateforme Discord destinée à échanger, partager et répertorier différentes sources et ressources ludiques.
- Sensibiliser au jeu vidéo et valoriser l'intergénérationnel, discuter des préoccupations que peuvent avoir certaines personnes à propos du média et son utilisation (PEGI, "dépendances", usages des écrans...).
- Sensibiliser le grand public et informer les professionnel·les de l'industrie sur les problématiques des joueurs en situation de handicap, sur l'inclusion numérique et sur l'importance des fonctions d'accessibilité dans les jeux vidéo (HandiGaming, SAPASH).

POUR COLLABORER

- Maintenir et approfondir nos collaborations avec nos partenaires d'éducation (Centre d'Action Laïque, Auberges de Jeunesse de Charleroi, Kaleidi, etc.).
- Participer et promouvoir les parcours PECA auprès des écoles partenaires.
- Proposer des événements extra-muros (Divercity, Rive Gauche, etc.).
- 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.).

8. Communication

A. Introduction

Le département de la communication du Quai10 a vécu une année marquée par de nombreux changements. Entre l'arrivée d'un nouveau responsable, d'une nouvelle assistante et le lancement d'un nouveau site Internet, c'est tout un fonctionnement qui a été changé tant en interne qu'en externe. De nouveaux processus de travail ont été mis en place peu à peu afin d'améliorer et mieux coordonner les actions de communication envers le public, avec les collègues et/ou les partenaires. La présence de deux personnes engagées pour l'une à temps plein, et l'autre à mi-temps (devenu entre-temps un trois quart temps), a permis une meilleure gestion du département et une meilleure répartition des tâches. Les statistiques relevées sur les différents canaux de communication semblent l'indiquer, avec une hausse générale des abonné-es, des impressions et des chiffres de fréquentation.

Pour l'année 2024, le département de la communication du Quai10 a pour projet de repenser l'identité du lieu, que ce soit d'un point de vue graphique ou textuel. L'ambition, en accord avec les objectifs fixés par la nouvelle direction et le conseil d'administration, est de faire découvrir le Quai10 auprès d'un nouveau public et de le fidéliser.

8. Communication

B. Budget 2023 et segmentation

La stratégie de communication mise en place pour l'année 2023 s'est développée dans la continuité de ce qui a été établi en 2022. Une attention particulière a été portée au budget et à sa gestion, étant donné le changement de responsable du département.

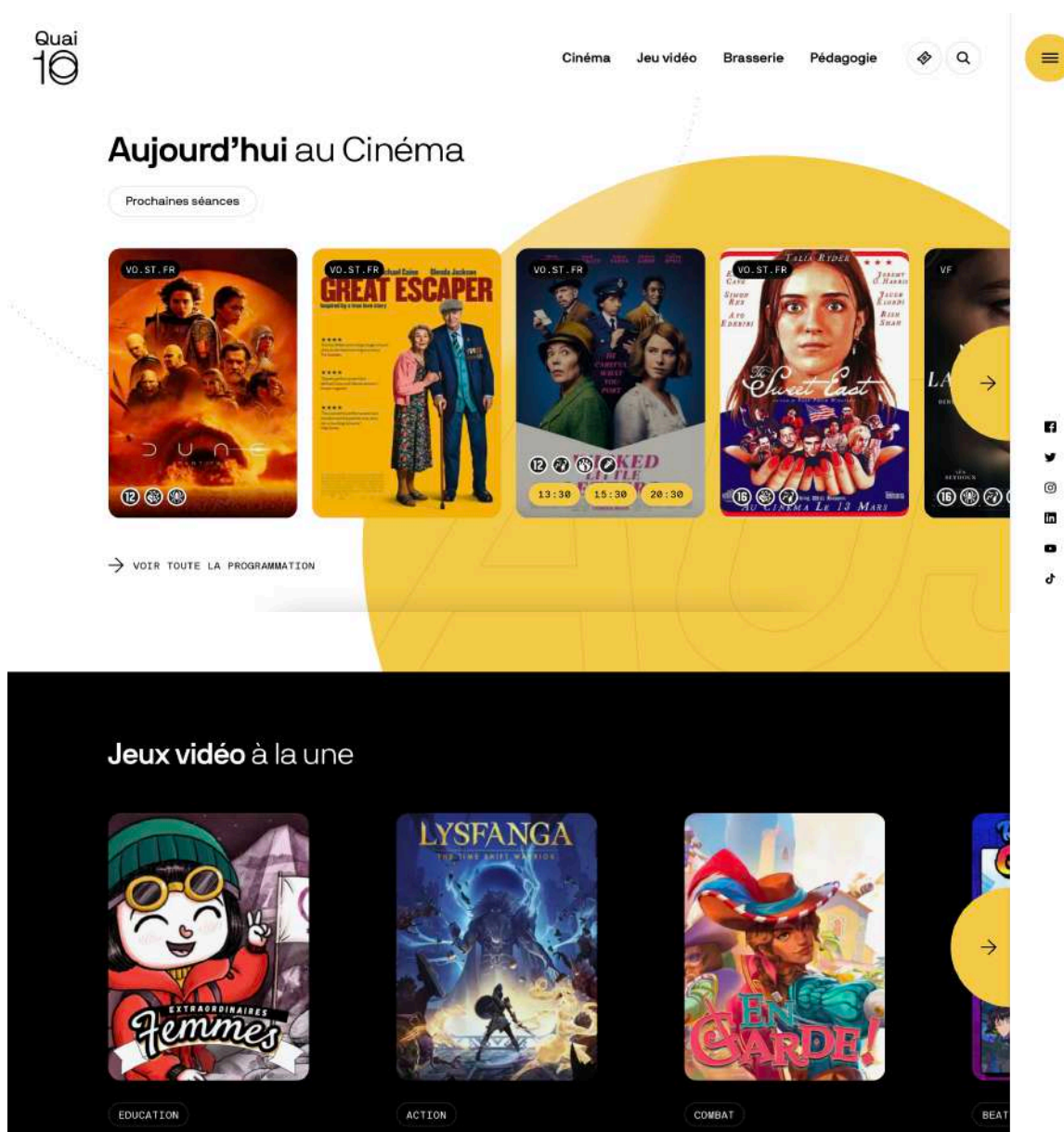
Publics	Supports	Budget 2023
Cinéphiles	Brochures mensuelles	6.400€
	Newsletters (voir budget tous publics)	1.250€
	Spot radio La Première	0€ (convention RTBF)
	Brochure cycles	725€
	Encart Surimpressions cycle Ciné Coup de poing	750€
Familial	Brochure Le Petit Festival	235€
	Brochure Anima	360€
	Spots radio Vivacité Le Petit Festival	0€ (convention RTBF)
	Encart Surimpressions Le Petit Festival	750€
Associatif	Brochure Wake up !	47€
	Brochure Les incarnations du mal à l'écran	47€
Scolaire	Publication Guido	505€
	Brochure scolaire	3.101€
	Newsletters (voir budget tous publics)	0€
Tous publics	Brochure de présentation de l'EJV	720€
	Encart Surimpressions notoriété	1.500€
	Brochure de présentation du Quai10 (anglais et français)	146€
	Brochure des métiers du jeu vidéo	103€
	Action Wonka	307€
	Action ciné tête dans le culte	51€
	Sponsor publications FB + IG	548€
	Affichage centre-ville (notoriété)	1.100€
	Autres impressions	1.709€
Total		20.354€

8. Communication

C. Nouveau site Internet et billetterie

L'année 2023 a donc marqué un tournant important pour le Quai10 au point de vue de sa communication. Une toute nouvelle vitrine a été mise en ligne, un site Internet complètement revu dans sa conception et son contenu, créé en collaboration avec l'entreprise carolorégienne Reed. Ce chantier, lancé par l'ancienne direction et la responsable de la communication, a été finalisé par la nouvelle équipe avec quelques ajustement sur certains aspects techniques et esthétiques en vue de la refonte de toute l'identité visuelle prévue pour 2024.

La page d'accueil met ainsi en avant les différents pôles du Quai10, sur un même pied : « cinéma », « jeu vidéo », « brasserie », « pédagogie ». Le contenu est l'élément-clé de cette page d'accueil : affiches des films du jour, cover des jeux vidéo du moment, les événements, le focus sur une séance ou un événement et enfin les articles de blog.



8. Communication


C. Nouveau site Internet et billetterie

Cette refonte du site Internet était nécessaire afin de travailler avec un outil mieux adapté au contenu que propose le Quai10.


Ses points forts :

- Modèle adapté à la version web et mobile (75% du trafic en moyenne).
- Meilleure mise en valeur de l'Espace jeu vidéo avec la possibilité de créer des fiches de jeux, à l'image des fiches de films.
- Meilleure mise en valeur du blog avec valorisation de son contenu directement sur la page d'accueil.
- Création de fiches de films automatisées après encodage des horaires.

Parallèlement au site web, une nouvelle billetterie a été mise en place. L'achat de billets est facilité et rendu plus agréable pour les client·es.

FILMS

THE TEACHER'S LOUNGE - DAS LEHRERZIMMER



RÔLES	Leonie Benesch, Leonard Stettinisch, Eva Löbau,
PRINCIPAUX	Michael Klammer, Rafael Stachowiak, Sarah Bauerett,...
PAYS	Allemagne
SORTIE	16 novembre 2023
DURÉE	1h38
GENRE	Drama

[Voir la bande annonce](#)

Carla est professeur de mathématique et d'éducation physique. Tout se passe bien avec les élèves jusqu'au jour où une série de vols ont lieu à l'école. Lorsque l'un de ses élèves est suspecté, Carla décide de mener l'enquête afin de faire toute la lumière sur cette affaire.

BILLETS

2D | Version Originale sous-titrée en Française/néerlandais

VENDREDI 15 MARS 2024

QUAI10
20:30

SAMEDI 16 MARS 2024

QUAI10
18:30

DIMANCHE 17 MARS 2024

QUAI10
16:00

LUNDI 18 MARS 2024

QUAI10
20:30

En 2024, viendra s'ajouter la possibilité d'acheter des abonnements et chèques cinéma directement en ligne et non plus uniquement au guichet.

8. Communication

D. Des campagnes ciblées remarquées

Le département communication a répondu à l'invitation de la ville de Charleroi qui mettait plusieurs façades JCDecaux à disposition des opérateurs culturels carolos. Une campagne de notoriété a ainsi été imaginée avec la volonté d'appuyer l'élément différenciant le Quai10 des autres cinémas. Pour la première fois dans son histoire - et toujours dans un volonté de se démarquer - le Quai10 a utilisé l'intelligence artificielle afin de développer sa campagne. Le visuel a ainsi été généré par DALL-E (mention faite sur l'affiche). A l'heure où l'intelligence artificielle et son utilisation fait l'objet de vives discussions dans la société, nous avons voulu provoquer le débat en ayant recours à elle. Récupérée sur Instagram dans un format dynamique, cette campagne de notoriété a rencontré un vif succès (5.000 vues, 86 « likes », 3200 comptes touchés dont la majorité (1885) non-abonnés au compte du Quai10). A l'exception de l'impression, l'entièreté du projet a été menée en interne.



Dans un souci de cohérence et de continuité, une campagne de notoriété similaire est prévue pour 2024, centrée cette fois-ci sur l'Espace jeu vidéo.

8. Communication

D. Des campagnes ciblées remarquées

Un autre moment marquant est le fruit d'une collaboration avec l'agence Tramway21, qui avait déjà collaboré avec le Quai10 en 2022. L'opportunité s'est manifestée avec la projection d'une partie de la saison 2 de la série Baraki. Le groupe Colruyt a accepté que la marque Carapils soit associée à l'événement, ce qui a mené à un projet décalé et tout à fait dans l'esprit d'autodérision qui caractérise Charleroi. En plus d'une campagne d'affichage annonçant une promotion sur le ticket d'entrée, un popcorn au goût de la célèbre bière a été vendu au public le soir de la projection dans un contenant spécialement créé pour l'occasion. Relayée sur les réseaux sociaux, cette campagne a rencontré un fort taux de couverture sur Facebook notamment.



8. Communication

D. Des campagnes ciblées remarquées

Un troisième projet de communication remarqué en 2023, entièrement mené en interne, est la distribution de plaquettes de chocolat personnalisées, le jour de la sortie du film « Wonka ». Référence évidente au personnage et à son univers, l'opération consistait à offrir 5 abonnements à travers un ticket d'or cachée dans l'une des 300 plaquettes de chocolat « Kediss » (une manière d'éviter l'utilisation de la marque déposée « Wonka » dans un geste à la fois original, d'autodérision et d'identification). Ce projet, mené en collaboration avec le centre commercial Rive Gauche (au sein duquel s'effectuait la distribution) a permis de récolter, dans le strict respect du RGPD, un peu plus de 200 nouveaux abonnés aux différentes newsletters du Quai10.



8. Communication

E. De nouveaux formats sur les réseaux sociaux

La nouvelle équipe du département communication a très rapidement marqué sa volonté de mettre en oeuvre une méthode pour utiliser au mieux les outils digitaux contemporains. Deux axes ont ainsi été définis : fidélisation et différenciation. Cela passe d'abord par des publications récurrentes, plusieurs fois par semaine, qui présentent les différents rendez-vous du Quai10 (nouvelles sorties, nouveaux jeux, événements, etc.) et ensuite la création de contenus vidéos originaux.

Si le format « reel » a été particulièrement utilisé pour les focus cinéma et jeux vidéo, il a montré tout son intérêt pour des campagnes de promotion de films ou événements spécifiques.

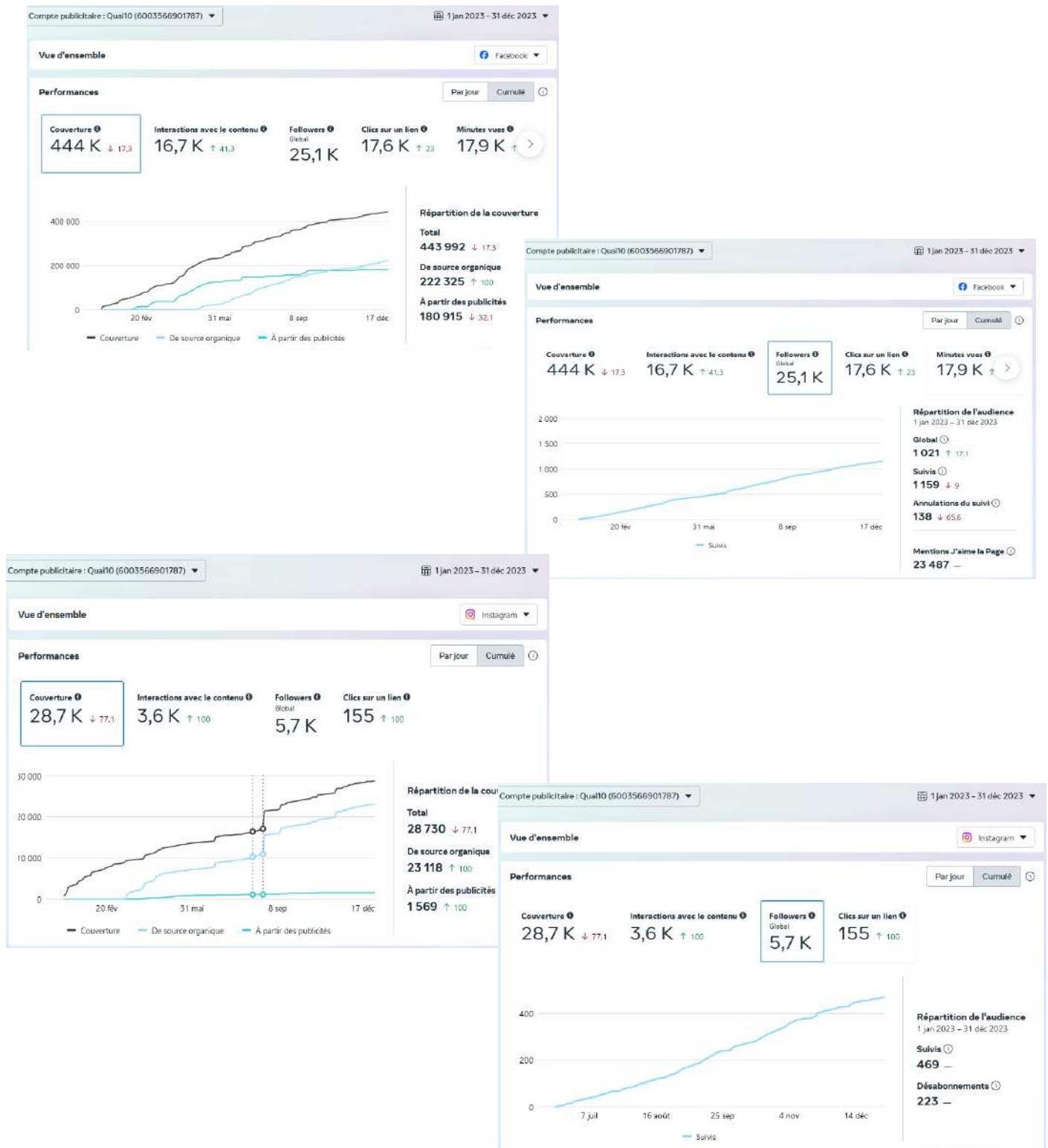
The collage displays several Instagram Reels from the account 'quai10_charleroi'. The reels feature various promotional content:

- Top Left:** A woman in a blue dress being interviewed by a man in a blue shirt. The reel includes text: "Avant-première *Le syndrome des amours passées* ce vendredi 15 septembre au Quai10", "1€ le ticket via jaicinema.be (dans la limite disponible)", "20€ la formule avec repas à la brasserie (réservations avant vendredi midi)", and "@imaginefilmbe @raphaelbalboni #quai10 #avantpremiere #charleroi #vouslparole #cinematography #annsrot".
- Top Right:** A woman with blonde hair. The reel includes text: "QUAND OPPENHEIMER EST A 13H ET BARBIE À 16H15".
- Middle Right:** A woman with blonde hair. The reel includes text: "Dispo en VF et en VOSTR #cinema #quai10 #cinequai10 #cine #barbie #oppenheimer #barbenheimer #gretagewig #christophernolan #margotrobbie #cillianmurphy #movie #film".
- Bottom Left:** A man in a hat. The reel includes text: "Alerte promo ! Quai10 vous propose un package à 12€ comprenant votre place de cinéma, un popcorn et une boisson pour aller voir *Indiana Jones* ! #quai10 #cinema #indianajones #popcorn #cinemaquai10 #sortiefilm #promo #promotion #action #packagecinema #ciné #cinéma #charleroi #indianajones5 #indianajonesandthedioldofdestiny".
- Bottom Right:** A woman in a blue dress being interviewed by a man in a blue shirt. The reel includes text: "Avant-première *Le syndrome des amours passées* ce vendredi 15 septembre au Quai10", "1€ le ticket via jaicinema.be (dans la limite disponible)", "20€ la formule avec repas à la brasserie (réservations avant vendredi midi)", and "@imaginefilmbe @raphaelbalboni #quai10 #avantpremiere #charleroi #vouslparole #cinematography #annsrot".

8. Communication

F. Statistiques communication digitale

Cette multiplication des contenus et leur régularité ont provoqué une hausse des impressions et des abonnements sur les réseaux sociaux Instagram et Facebook.



2024 marquera le déploiement d'une stratégie pour LinkedIn, en vue d'une communication B2B plus efficace, et pour TikTok afin de toucher un nouveau public.

8. Communication

F. Statistiques communication digitale

Le nombre d'abonnés aux différentes newsletters du Quai10 a également connu une tendance à la hausse durant toute l'année 2023. Cela s'explique notamment par une réflexion sur la mise en page du contenu mais aussi par une meilleure mise en avant du module d'abonnement sur le nouveau site Internet.



Quant à la hausse et la régularité des envois - pour ce qui concerne la newsletter hebdomadaire qui rassemble les nouvelles sorties, les événements à destination des publics cinéphiles, les événements familiaux ou encore événements avec ou sans partenaire - il en résulte un taux d'ouverture en progression mais surtout un taux de désabonnement à la baisse.

Suivre les performances

par rapport à précédent 292 days

Total des envois

205,572

↑ 72%

100% 205,572

Taux d'ouverture

25%

↑ 0.29%

25%

Taux de clics

2.4%

↓ 57%

2.4%

Taux de désabonnement

0.10%

↓ 8.0%

0.10%

8. Communication

G. Relais médiatique

Le Quai10 a été plus fortement sollicité par les médias durant l'année 2023 par rapport l'année précédente. Fait intéressant : des médias nationaux télévisuels ont plusieurs fois fait le choix du Quai10 pour illustrer des sujets autour du cinéma ou du jeu vidéo, bien que n'ayant pas de rapport direct avec la thématique abordée (météo maussade, un jeu belge primé aux Games Awards 2023).

Media	2022	2023
Presse écrite		
Presse locale	10	46
Presse nationale	9	8
Presse internationale	2	0
Total	21	55
Web		
Presse locale/régionale	32	41
Presse nationale	22	29
Total	54	70
TV / radio		
Presse locale	17	17
Presse nationale	8	16
Presse internationale	1	0
Total	26	27
Total global	101	155

8. Communication

H. Conclusion

La communication du Quai10 envers le public et les partenaires s'est globalement améliorée en 2023. La présence d'une deuxième personne au sein de l'équipe est l'un des facteurs qui l'explique, mais également la mise en place de différentes procédures internes afin de garantir une rigueur et une récurrence des publications sur les différents supports.

En se concentrant sur les supports déjà établis, tout en veillant à donner autant d'importance à l'Espace jeu vidéo qu'au cinéma, le département a tenté de rendre son travail plus efficace et mieux perçu par le public.

Les défis à relever restent cependant nombreux, à commencer par l'importance de toucher de nouveaux publics à travers de nouveaux moyens de communication mais également par la refonte totale de l'identité visuelle, calquée sur la DA choisie pour la vitrine numérique du Quai10, à savoir son site Internet.

8. Annexes

RTBF Info - 03/12/23

RTBF RTBF Info WEBSITE 03/12/2023 - 18:28



Charleroi : une séance de cinéma inclusive [🔗](#)

SENTIMENT	VALEUR DU MÉDIA	AUDIENCE ATTEINTE	POSITIONNEMENT
Positif	0,00 €	1,6M	82 mots

Ce dimanche, c'était la journée internationale des personnes handicapées. À cette occasion, plusieurs activités de sensibilisation et d'inclusion étaient organisées un peu partout.

Publicité

À Charleroi, une séance de cinéma Inclusive avait lieu au [Quai 10](#). Objectif : rendre accessible le cinéma aux personnes souffrant d'un handicap en proposant une séance sans obscurité, et avec des niveaux sonores adaptés.

Écoutez notre reportage.

L'Echo - 05/08/23

Le Quai 10, le jeu hors piste

Lieu unique en Belgique francophone, le Quai 10 utilise le jeu vidéo à des fins de médiation et de découverte. Une occasion en or pour jouer en famille.

THOMAS CASAVECCHIA

Des écrans, une dizaine, quelques tablettes, des manettes et autant de jeux. On comprend bien vite que l'on n'est pas dans un cinéma comme les autres. C'est un euphémisme puisqu'en plus des séances quotidiennes, le Quai 10, au bord de la Sambre à Charleroi, propose un espace «jeux vidéo» gratuitement accessible aux enfants et adolescents accompagnés d'un adulte.

L'espace a sans doute de quoi déconcerter ceux qui s'y rendent pour la première fois. Ici, pas la peine d'espérer jouer au dernier «Zelda», retrouver ses potes sur «Roblox» ou sur «Fortnite».

«Tous les jours ou presque, quelqu'un demande pourquoi on ne propose pas ces titres», sourit Marion Dedoître, coordinatrice de l'espace jeux vidéo du Quai 10. «Comme s'ils voulaient jouer ici à ce à quoi ils jouent tous les jours chez eux», ajoute-t-elle.

Mais la philosophie du Quai 10 repose sur une curation soignée. «On est dans la même démarche que pour le cinéma, assure son directeur – encore pour quelques semaines –, Matthieu Bakolas. «On veut proposer des œuvres indépendantes, européennes, belges. On veut mettre en avant la diversité de contenus».

Durant ce mois d'août, il sera ainsi possible de s'essayer gratuitement à des titres comme le nostalgique «Dorlognes», le très engageant «Kena: Bridge of Spirits», le cinématique plateforme «Planet of Lana» ou l'excellent jeu belge «Epistory: Typing Chronicles». Que des pépites.

Vulgariser le jeu indé

Le focus est donc mis sur des productions plus intimistes, en dehors des sentiers battus, piochées pour leurs qualités esthétiques, leur accessibilité, leur composante coopérative ou compétitive. «La mission que l'on se donne est de vulgariser le jeu vidéo indépendant. Et c'est sûr que ce ne sont pas les jeux auxquels le public est le plus habitué. Mais il y en a pour tous les goûts. On trouvera forcément quelque chose qui va nous plaire», assure Marion Dedoître.

«Et puis, cela reste du jeu. L'aspect ludique est toujours bien présent, cela permet de ne pas trop déboussoler les visiteurs. Et on sent l'intérêt. Régulièrement, des jeunes reviennent et nous disent qu'ils ont acheté un titre et passé de nombreuses heures dessus», commente-t-il.

Si les jeunes découvrent une facette de la production vidéoludique qu'ils ne soupçonnaient pas forcément, c'est encore plus vrai pour leurs accompagnants qui découvrent parfois le jeu vidéo tout court. «Chaque dernier dimanche du mois est réservé aux familles. C'est très intergénérationnel», souligne Mike Maes, un des animateurs de l'espace. «On voit beaucoup de grands-parents qui se posent beaucoup de questions sur le jeu et avec qui on prend le temps de discuter». Évidemment, c'est aussi l'occasion de transformer la pratique du jeu vidéo en un moment de partage de qualité.

Car loin des clichés selon lesquels les jeux vidéo pousseraient à une forme d'isolement, la pratique au quai 10 pousse à la collaboration. «On voit cet espace comme un lieu de cohésion sociale», résume Loïc Coubeaux, animateur. «Entre les générations, mais aussi entre les joueurs. Il n'est pas rare qu'un groupe, assis à une borne, cherche d'autres joueurs pour compléter l'équipe».

10.000 visiteurs par an

Cette composante «Gaming» du Quai 10 en fait un projet unique en Belgique francophone. Au départ, cet espace a été pensé comme un élément différenciant. Une manière d'attirer un public plus jeune, aussi. «Quand on a développé le projet, on s'est tout de suite dit que toutes les grandes villes disposent de cinéma», se souvient le directeur. «La question de ce que l'on allait pouvoir proposer en plus s'est donc tout de suite posée. Se posait aussi un enjeu de cible. Aujourd'hui, il n'est pas simple pour un cinéma de capter le public des adolescents. Ces derniers streament, téléchargent, mais fréquentent moins les salles de cinéma. Le jeu vidéo est un très bon produit d'appel pour ce public-là», explique-t-il. Il ajoute: «Le deuxième constat, c'est le poids du jeu vidéo dans la culture aujourd'hui. L'industrie du jeu vidéo est dix fois plus importante que celle du cinéma. Nous avons donc cherché à mettre en valeur un vecteur de culture qui reste sous-estimé et sous-valorisé».

Et cela semble fonctionner puisque près de 10.000 visiteurs se rendent dans l'espace jeux vidéo chaque année. Au vu du caractère unique de la proposition, difficile de la comparer avec d'autres lieux culturels. Mais l'équipe y voit des chiffres encourageants.

D'autant plus que la structure multiplie les activités. En plus de l'accès à ces bornes de jeux soigneusement sélectionnés, le Quai 10 propose de nombreuses actions de médiation comme des stages d'été ainsi que des ateliers dans certaines écoles de la région dans le cadre du projet Peca, d'éducation culturelle et artistique. L'occasion d'explorer des thématiques aussi diverses que la citoyenneté, la discrimination ou la coopération grâce à l'utilisation de jeux vidéo.

Indéniablement, le Quai 10 est un lieu incontournable pour évangéliser son entourage pas toujours réceptif à la richesse du jeu vidéo ou, faire découvrir de nouveaux horizons ludiques à des joueurs et des joueuses qui peinent à explorer les jeux qui sortent des sentiers battus.

QUAI 10

10, Quai Arthur Rimbaud, 6000 Charleroi. Ouvert tout l'été de 13h à 17h30. Fermé les lundis.

8. Annexes

RTL Info - 31/10/23

Le réseau du pass Cineville s'étend à Charleroi avec le Quai10

Publié le 31/10/23 à 11h01 par Agence Belga



Partager:   

Le pass Cineville annonce mardi étendre son offre en Wallonie, avec l'ajout du cinéma Quai10 à Charleroi dès le 1er novembre. Cet abonnement mensuel à partir de 18 euros permet de fréquenter les salles obscures des cinémas indépendants de façon illimitée.

Originaire des Pays-Bas, où il existe depuis 2009, le pass Cineville vise à changer l'image du cinéma d'art et d'essai auprès du public, mais aussi à unir les forces des cinémas indépendants afin d'augmenter le nombre de spectateurs, les recettes des billetteries et la part de marché des salles d'art et essai.

Lancé en juin 2022 à Bruxelles, le Pass Cineville donne désormais accès à 12 cinémas indépendants: Aventure, Cinematek, Galeries, Cineflagey, Nova, Palace et Vendôme à Bruxelles, Caméo à Namur, Sauvenière, Le Parc et Churchill à Liège et désormais le Quai10 à Charleroi, se félicite Cineville dans un communiqué.

L'abonnement individuel coûte 18 euros par mois aux moins de 26 ans, tandis que les cinéphiles âgés de 26 ans et plus déboursent 21 euros. L'adhésion est possible via le site internet cinevillepass.be.


Avec un objectif de 3.000 abonnés à la fin 2022, Cineville compte à ce jour plus de 5.700 détenteurs et détentrices du pass. Comme aux Pays-Bas, la moitié des abonnés ont entre 20 et 30 ans.

8. Annexes

RTBF - 22/05/23

INFOS LOCALES

Charleroi : cinquante jeunes ont présenté un court-métrage empreint de leur vécu au "Clap d'or"



Cinquante adolescents au festival de cinéma Clap d'Or à Charleroi

Pour voir ce contenu, connectez-vous gratuitement

[Connectez-vous](#)

22 mai 2023 à 15:33 · 1 min

Par Vincent Clérin avec Valentin Lecocq

PARTAGER [f](#) [X](#) [📞](#) [📧](#) [in](#) [✉](#) [🔊 Écouter l'article](#)

Une cinquantaine d'adolescents participaient ce samedi au Quai 10 à Charleroi au "Clap d'Or", un festival de courts métrages qui s'est déjà déroulé à Liège le 15 avril. Ici, les jeunes participants sont les concepteurs, les scénaristes et les comédiens de leur propre production. Entourés par l'asbl *Accompagnement des Jeunes en Milieu Ouvert (AJMO)*, par la Maison de jeunes *La Broc, l'Eveil* et le Quai 10, nombre de ces jeunes étaient fébriles à l'heure de la projection. Ainsi Rosalie, une jeune actrice qui, sur son 31, s'apprête à présenter le court métrage dans lequel elle joue : "*La salle est impressionnante... Je suis pressée*", avoue-t-elle sous les yeux de sa maman qui l'accompagne et la soutient. "*Je suis très très fière et pas seulement de ma fille, c'est vraiment une équipe de choc*", confie cette maman.

8. Annexes

RTBF - 03/08/23

FILACTU INFO ÉLECTIONS SPORT RÉGIONS CULTURE ENVIRONNEMENT BIEN-ÊTRE TECH VIE PRATIQUE CHAÎNES

Accueil > Régions > **HAINAUT**



03 août 2023 à 16:58 - © 3 min

Par Martin Caulier

PARTAGER



Écouter l'article

Avec la météo maussade de ces derniers jours, les activités en extérieur font grise mine. Résultat, certains se tournent vers les cinémas. Les chiffres sont visiblement très bons et ce ne sont pas que les grandes structures qui en profitent.

Preuve en est, au cinéma Palace dans le centre de Bruxelles, les chiffres sont très bons. "On avait tablé sur 8500 spectateurs pour le mois de juillet et on a fait 23.000 spectateurs", explique son directeur Eric Franssen.

Au Quai 10, un cinéma situé au cœur de Charleroi, on a tout simplement doublé les chiffres du mois de juillet par rapport à l'année passée. Comme l'explique le responsable communication, Sébastien Capette, les films en version originale rencontrent un grand succès aussi. "Pour donner un exemple, pour *Oppenheimer*, pour une personne qui venait le voir en version française, on en avait quatre qui venaient le voir en version originale". Et la tendance se confirme aussi pour l'autre blockbuster du moment : *Barbie*.

Il semblerait donc que la météo maussade combinée à une offre de films abondante permet aux cinémas d'avoir le sourire.