
Quai 10

Rapport d'activités 2025

1. Sommaire

1.	Sommaire	1-2
2.	Introduction	3
3.	Mise en œuvre du plan stratégique	4
	A. Renforcement de la notoriété et de l'image de marque et amélioration de l'accueil des publics	4
	B. Développement du positionnement pédagogique	4
	C. Développement, diversification et fidélisation des publics	5
	D. Développement commercial et partenariats	5
	E. Subventions et relations institutionnelles	5
	F. Organisation interne, cohésion et transversalité : l'humain au cœur de Quai10	6
	G. Conclusion	6
4.	Volet financier	7
	A. Introduction	7
	B. Modèle économique : sources de revenus et postes de dépenses	8
	C. Conclusions et perspectives	9
5.	Cinéma	10
	A. Les grandes lignes de la programmation	10-11
	B. La part belle au cinéma d'animation	12
	C. La part belle au cinéma belge	13
	D. La part belle au cinéma documentaire	14
	E. Le court métrage et la série	15
	F. Étude genrée	16
	G. Analyse de la fréquentation	17-18
6.	Événements	19
	A. Introduction	19
	B. Séances en présence d'invités	20-21
	C. Séances spéciales	22-25
	D. Rendez-vous et festivals	26-27
	F. Conclusions et perspectives	28
7.	Pédagogie et événements jeune public	29
	A. Introduction	29
	B. Le Petit Festival	30-33
	C. Anima	34-36
	D. Dimanche des tout-petits	37-38
	E. Écran alternatif	39
	F. Toile et pinceaux	40
	G. Le Noël des Mômes	40
	H. Pédagogie cinéma	41-50

1. Sommaire

8.	Partenariats et privatisation	50
	A. Introduction	50
	B. Séances de cinéma à la carte	51
	C. Location d'espaces	51
	D. Sponsoring et mécénat	51
	E. Team-building	51
	F. Régie et insertions publicitaires	52
	G. Conclusion	52
9.	Espace jeu vidéo	53
	A. Introduction	53
	B. Philosophie de l'Espace jeu vidéo	54
	C. Espace découverte	55
	D. Guide modulaire d'éducation aux IA	64
	E. EPN (Espace Public Numérique)	65
	F. Animations pédagogiques	66-69
	G. Semaine de l'éducation aux médias	70
	H. Stages	71-73
	I. Transmédia	74-75
	J. Objectifs 2025	76
10.	Communication	77
	A. Introduction	77
	B. Segmentation des publics et canaux de communication	78
	C. La fin d'un cycle, et l'arrivée des rendez-vous	79
	D. Développer le volet éditorial	80-83
	E. Développement du digital déjà établi	84-85
	F. Campagne de notoriété Rive Gauche	86
	G. Une chronique radio réinventée	87
	H. Relais médiatique	88
	I. Conclusion	89
11.	Annexes	90-94

2. Introduction

Une nouvelle année s'ouvre, et avec elle, l'équipe du Quai10 vous propose de revenir sur les temps forts, les défis et les enseignements de l'année 2025. Dans un contexte en mutation, marqué notamment par une baisse de la fréquentation du secteur cinématographique — reflet d'une tendance plus large observée à l'échelle du secteur —, ainsi que par une diminution de l'enveloppe de subsides allouée à notre structure, l'année écoulée nous a amenés à nous adapter, à repenser certaines de nos priorités et à faire évoluer notre organisation interne.

Ces contraintes ont notamment conduit à une restructuration de l'équipe et à un recentrage de certaines missions de notre espace dédié au jeu vidéo. Des décisions difficiles, mais nécessaires, ont été prises afin d'assurer la continuité et la viabilité du projet en 2026. Elles témoignent de notre volonté de faire face aux réalités actuelles avec lucidité, tout en préservant l'essence de notre engagement.

Malgré ces défis, l'année 2025 a également été marquée par la résilience et la détermination sans faille de nos collaboratrices et collaborateurs. Portée par une conviction profonde dans la pertinence de ses missions, l'équipe du Quai10 a poursuivi son travail avec énergie, créativité et sens des responsabilités. Plus que jamais, nous restons convaincus du rôle fondamental que jouent l'éducation aux médias, l'accès à la culture et le développement d'un regard critique dans une société traversée par des enjeux complexes et en constante évolution.

Nos publics, partenaires et soutiens ont, eux aussi, contribué à maintenir cette dynamique vivante. Leur confiance renouvelée et leur présence à nos côtés constituent un appui précieux, qui nous encourage à continuer à innover, à expérimenter et à défendre un projet culturel inclusif, accessible et porteur de sens.

Ce rapport d'activités vous propose de parcourir les différentes facettes de notre action : le cinéma, le jeu vidéo, les événements, les partenariats associatifs, les activités éducatives et la communication. Vous y trouverez une présentation claire de nos données de fréquentation, accompagnée d'analyses qualitatives permettant de mieux comprendre les évolutions observées et les réponses que nous y avons apportées.

Nous vous en souhaitons une lecture éclairante et vous remercions sincèrement pour le soutien que vous nous avez témoigné tout au long de l'année 2025. Plus que jamais, la pérennité du projet repose sur cet engagement partagé, ainsi que sur le soutien indispensable des pouvoirs publics, que nous espérons voir se renforcer dans les années à venir.



3. Mise en œuvre du plan stratégique

Au cours de l'année, le Quai10 a poursuivi la mise en œuvre de son plan stratégique visant à renforcer son positionnement comme acteur culturel de référence à Charleroi Métropole dans les domaines du cinéma et du jeu vidéo. Cette stratégie s'articule autour de plusieurs axes prioritaires : la notoriété et l'image de marque, le positionnement pédagogique, le développement et la fidélisation des publics, le développement commercial et des partenariats, la sécurisation des financements, la gestion financière et l'optimisation des infrastructures.

A. Renforcement de la notoriété et de l'image de marque et amélioration de l'accueil des publics

Un premier axe stratégique concerne le renforcement de la notoriété et de la réputation du Quai10 comme lieu d'information, de découverte et d'expérience autour du cinéma et du jeu vidéo. L'objectif est également d'améliorer la perception globale du lieu par les publics, notamment en matière d'accueil, de confort et de qualité de l'expérience.

Plusieurs actions ont été menées dans ce cadre. Les relations presse ont été consolidées et la production de contenus éditoriaux et audiovisuels a été renforcée sur différents supports (réseaux sociaux, blog, newsletter, podcast, site web et brochures). La programmation culturelle a également été enrichie, avec la mise en place de nouveaux rendez-vous tels que Must-See, Toile et pinceau ou encore des blind tests, ainsi que l'expérimentation de nouveaux formats. Quai10 a par ailleurs participé à des événements d'envergure comme le Festival Europalia, avec l'accueil d'un réalisateur de renom, Rodrigo Sorogoyen.

Sur le plan organisationnel, des efforts ont été engagés pour améliorer la gestion logistique des espaces et renforcer la coordination de l'accueil cinéma. Ces initiatives visent à garantir une expérience qualitative et cohérente pour les visiteurs.



Masterclass de Rodrigo Sorogoyen - 11/12/25

B. Développement du positionnement pédagogique

Le Quai10 poursuit également l'ambition de se positionner comme un référent en matière d'éducation à l'image animée, tant pour le cinéma que pour le jeu vidéo.

Plusieurs avancées ont été observées. La fréquentation scolaire du cinéma est en légère hausse, tandis que celle de l'Espace jeu vidéo se maintient. De nouvelles propositions ont été intégrées à la brochure scolaire et des activités pilotes, notamment des stages et ateliers autour du cinéma et du jeu vidéo, ont été testées. Un guide modulaire d'éducation aux I.A. a également vu le jour.

En parallèle, un travail a été mené sur l'identité visuelle et les contenus destinés au jeune public, afin d'assurer une cohérence entre les supports papier et digitaux. La collaboration avec le tissu associatif se renforce d'année en année, notamment par l'organisation de débats et d'échanges autour de certaines projections.



Identité graphique jeune public
Design de Charlotte Vandriessche

3. Mise en œuvre du plan stratégique

Ces initiatives restent néanmoins confrontées à plusieurs contraintes, parmi lesquelles la réduction des effectifs dans certains pôles, des limitations budgétaires ou encore les difficultés de mobilité pour les groupes scolaires.

C. Développement, diversification et fidélisation des publics

Le développement des publics constitue un axe central de la stratégie du Quai10. L'objectif est d'attirer de nouveaux visiteurs tout en affinant la connaissance des différents segments de publics afin d'adapter la programmation et la communication.

Dans cette perspective, un travail de clarification des profils de publics a été mené (personas), permettant d'identifier plus précisément les attentes et comportements des visiteurs pour y répondre avec une stratégie de contenus structurée. Par ailleurs, l'analyse des données de fréquentation et les indicateurs d'engagement sont monitorés de façon systématique.

En complément du développement de nouveaux publics, le Quai10 cherche à renforcer la fidélisation de ses visiteurs en encourageant la découverte de plusieurs activités au sein du lieu.

Pour atteindre cet objectif, plusieurs rendez-vous réguliers ont été consolidés et les offres d'abonnement ont été davantage mises en avant. Les résultats restent contrastés : les abonnements traditionnels (ciné pass) connaissent une baisse, tandis que les entrées via le pass Cinéville (cinéma illimité) enregistrent une légère progression.

Cette évolution s'inscrit toutefois dans un contexte global de recul de la fréquentation des salles de cinéma, qui constitue un défi partagé par l'ensemble du secteur.



Le Ciné pass, proposé depuis janvier 2025



D. Développement commercial et partenariats

Le développement d'activités commerciales représente également un levier stratégique pour diversifier les sources de revenus de l'institution. Nous visons notamment à nous positionner comme un partenaire privilégié pour l'organisation d'événements privés et professionnels.

Plusieurs actions ont été entreprises en ce sens. L'offre de services et la grille tarifaire ont été clarifiées, de nouvelles formules de location ont été mises en place et de nouveaux clients B2B ont été démarchés. Les activités de networking ont été renforcées au sein des réseaux économiques locaux afin de faire du Quai10 un lieu de référence pour les forces vives locales et régionales.

E. Subventions et relations institutionnelles

Le maintien et le suivi des financements publics constituent un enjeu essentiel pour la stabilité du projet. Au cours de l'année, nous avons veillé à respecter l'ensemble des missions définies dans nos conventions avec les différents organismes subsidiaires.

3. Mise en œuvre du plan stratégique

Si ces objectifs ont été remplis, l'environnement institutionnel reste marqué par des incertitudes, notamment liées aux évolutions politiques et aux restrictions budgétaires. La perte du subside Digital Wallonia, malgré l'atteinte des indicateurs fixés, ainsi que les incertitudes entourant la réforme APE illustrent les défis auxquels le secteur culturel est confronté.

F. Organisation interne, cohésion et transversalité : l'humain au cœur de Quai10

En 2025, nous avons poursuivi un travail constant de consolidation de notre organisation interne, avec un objectif clair : créer un environnement où chaque collaborateur·rice se sent écouté·e, soutenu·e et acteur·rice de la réussite collective.

2025 a été une année exigeante : départs, licenciements et absences prolongées ont parfois accentué la charge de travail et mis à l'épreuve l'organisation. Dans ce contexte, l'écoute et le dialogue interne ont été primordiaux.

Les entretiens d'évaluation ont constitué des moments privilégiés pour partager les réussites, identifier les difficultés, reconnaître le travail accompli et envisager les soutiens ou formations nécessaires. Au-delà des entretiens individuels, plusieurs rendez-vous collectifs ont été organisés au cours de l'année pour réfléchir ensemble aux valeurs de l'institution, à son projet culturel et à ses perspectives de développement. Ces moments ont permis de renforcer le sentiment d'appartenance, de partager les expériences et de co-construire les actions futures.

Malgré les contraintes et les défis opérationnels, l'engagement des équipes reste fort et constant. La fierté de participer au projet culturel, éducatif et citoyen du Quai10 se traduit par une motivation quotidienne et un véritable investissement dans la vie collective de l'institution.

Chaque action, chaque initiative et chaque collaboration témoigne d'un attachement profond au projet et d'une énergie partagée pour faire du Quai10 un lieu vivant, créatif et inclusif. Cette dynamique collective est la véritable force de l'organisation et constitue un levier pour relever les défis à venir.

G. Conclusion

Dans l'ensemble, la mise en œuvre du plan stratégique a permis de consolider plusieurs axes importants du développement du Quai10, notamment en matière de programmation, de structuration de l'offre pédagogique, de diversification des publics et de développement des activités événementielles.

Néanmoins, plusieurs défis transversaux demeurent, parmi lesquels les contraintes budgétaires, la baisse de fréquentation du cinéma, la limitation des ressources humaines, la dépendance à certains financements publics et la nécessité de diversifier nos sources de revenus.

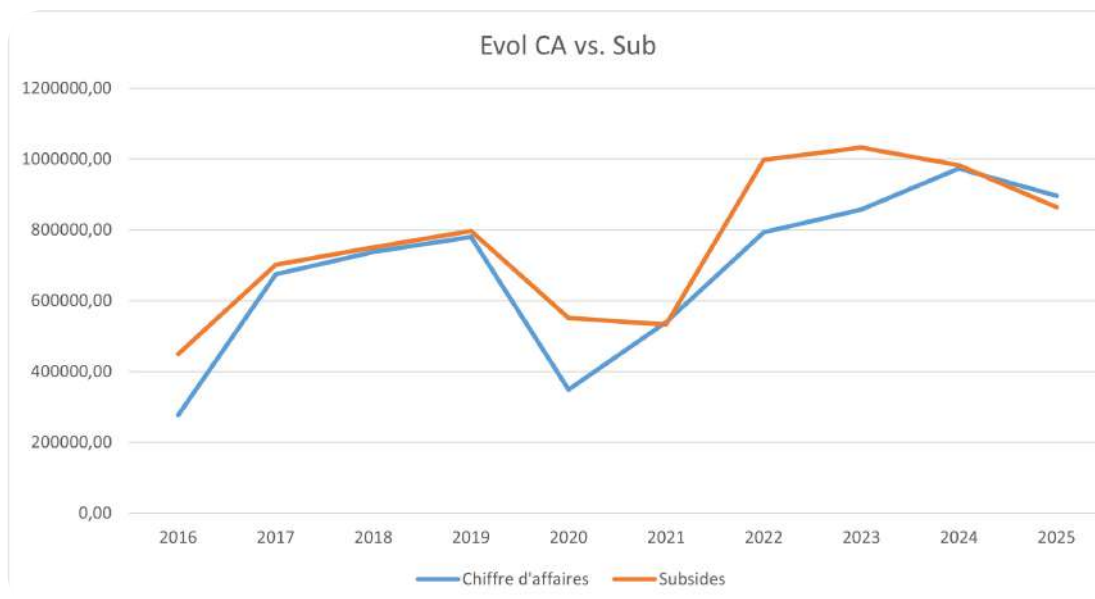
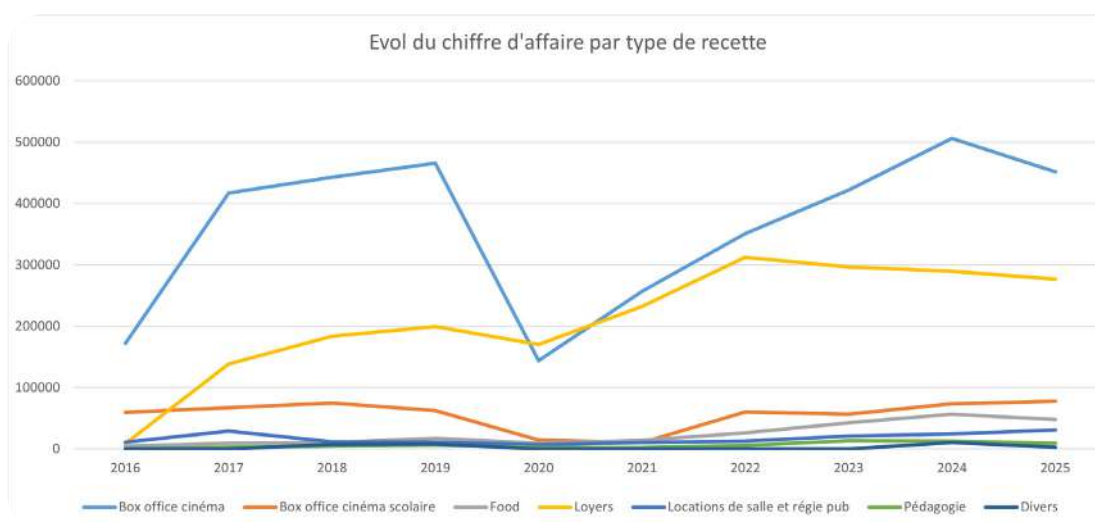


4. Volet financier

A. Introduction

Le Quai10 est constitué en ASBL, ce qui signifie que l'organisation ne poursuit pas une finalité commerciale. Depuis sa création, son projet s'inscrit dans une dynamique résolument innovante, à la croisée du cinéma, du jeu vidéo et de l'éducation aux médias. Cette hybridité, qui fait aujourd'hui la singularité et la richesse du Quai10, le place toutefois en dehors des cadres traditionnels des politiques culturelles.

Le Quai10 évolue dans un environnement de financement fragmenté, reposant sur une combinaison de subsides multiples – souvent limités dans le temps – et de recettes propres issues de ses activités. L'exercice 2025 confirme une évolution importante amorcée en 2024 : le modèle économique de l'institution repose désormais majoritairement sur ses recettes propres, qui représentent plus de la moitié de ses revenus. Si cette évolution témoigne de la capacité du Quai10 à mobiliser ses publics et à développer ses activités, elle révèle également une fragilité structurelle, liée à l'insuffisance de financements publics pérennes adaptés à la nature de son projet.



4. Volet financier

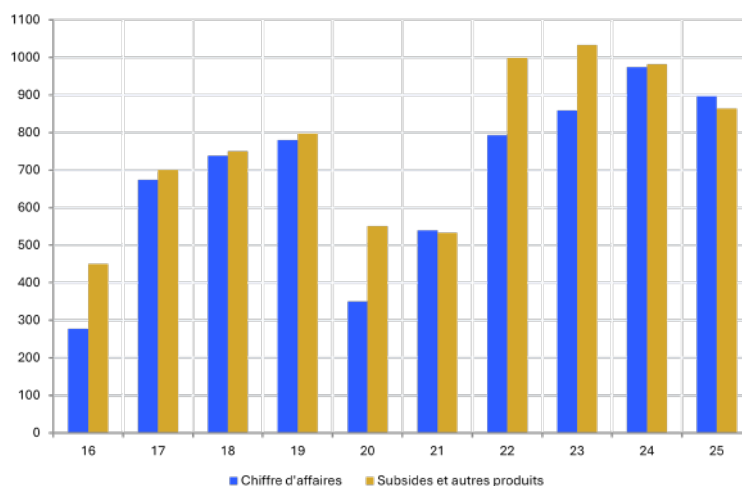
B. Modèle économique du Quai10 : sources de revenus et postes de dépenses

Le modèle économique du Quai10 repose sur un équilibre délicat entre ses différentes sources de revenus. L'activité cinéma demeure le principal moteur des recettes propres, complétée par les activités éducatives, les locations d'espaces et la régie publicitaire.

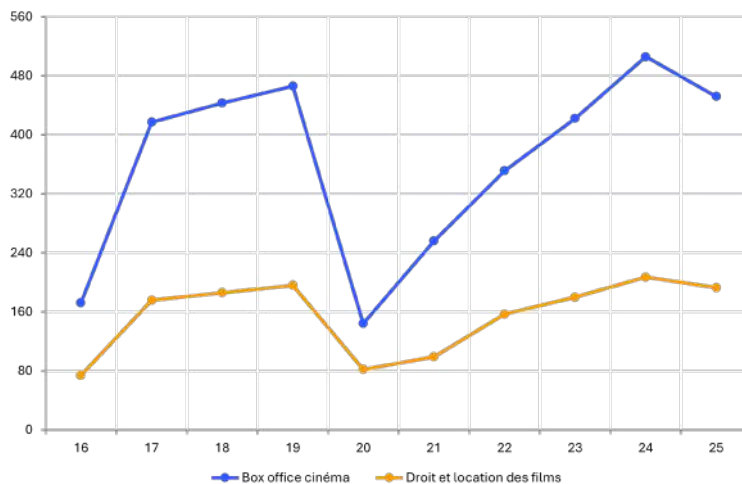
Cependant, l'année 2025 a été marquée par un recul de la fréquentation des salles, s'inscrivant dans une tendance plus large qui touche l'ensemble du secteur cinématographique. Cette évolution a mécaniquement entraîné une diminution des recettes, dans un contexte où les coûts d'exploitation restent élevés et en grande partie incompressibles.

Dans le même temps, le Quai10 a dû faire face à une réduction de ses financements publics, notamment suite à la disparition d'un subside structurant de la Région wallonne pour son programme Digital Wallonia. Cette évolution vient accentuer le déséquilibre entre les missions d'intérêt général portées par l'institution et les moyens structurels mis à sa disposition pour les assumer. Cette double pression (baisse des recettes et diminution des subsides) met en lumière les limites d'un modèle où une institution culturelle, assumant des missions d'éducation et de diffusion, dépend de manière croissante de logiques de fréquentation et de performance économique.

● Des recettes en hausse, mais un modèle dépendant des subsides



● Le succès du cinéma augmente aussi les coûts d'exploitation



4. Volet financier

C. Conclusions et perspectives

L'exercice 2025 se clôture sur un résultat négatif. Celui-ci ne peut toutefois être interprété comme le reflet d'un affaiblissement du projet du Quai10, mais bien comme la conséquence de facteurs conjoncturels et structurels.

D'une part, la baisse de fréquentation observée dans le secteur du cinéma a directement impacté les recettes de l'institution. D'autre part, la perte d'un financement public structurant a fragilisé l'équilibre global du modèle économique. Sans ces deux éléments, le Quai10 aurait été en mesure de clôturer l'exercice à l'équilibre, voire en résultat positif.

Ces constats invitent à une réflexion plus large sur la reconnaissance institutionnelle des structures hybrides telles que le Quai10. À travers ses activités, l'institution contribue pleinement aux politiques culturelles et éducatives. Elle participe à l'accès à la culture, à l'éducation aux médias et à l'accompagnement des mutations des pratiques culturelles.

Dans ce contexte, la question de l'adéquation des dispositifs de soutien existants avec la réalité de ces missions apparaît plus que jamais centrale.

L'année 2026 devra ainsi s'inscrire dans une dynamique de consolidation, visant à renforcer à la fois la fréquentation des publics et la reconnaissance structurelle du projet. Plus largement, il s'agira de poursuivre le dialogue avec les pouvoirs publics afin de (re)construire un cadre de financement plus stable, en phase avec les enjeux et les spécificités du Quai10.

5. Cinéma

A. Les grandes lignes de la programmation

En 2018, au terme de notre première année d'exploitation, nous avons procédé à une analyse approfondie de nos résultats et de nos publics. Cette réflexion stratégique a permis de clarifier notre positionnement et de définir les fondements de notre identité.

Depuis lors, notre ambition est de renforcer cet ADN à travers quatre axes de programmation, chacun correspondant à un public spécifique du Quai10.

- 1 Le public cinéphile : le cinéma de qualité**
Nous privilégions l'appellation « cinéma de qualité » à celle d'« Art et Essai », que nous jugeons trop restrictive. Cette notion traduit davantage notre volonté d'ouverture : elle recouvre aussi bien des œuvres d'auteur exigeantes que des films plus accessibles, pour autant qu'ils se distinguent par leur qualité artistique et leur singularité.
- 2 Le public familial : une attention particulière au cinéma d'animation**
La programmation destinée aux familles accorde une place centrale au cinéma d'animation. Les grandes productions des studios The Walt Disney Company et Pixar Animation Studios y côtoient des films d'animation d'auteur·ices venues du monde entier. Cette diversité permet de conjuguer attractivité et découverte, tout en élargissant l'horizon culturel des jeunes spectateur·ices.
- 3 Le public associatif : le documentaire et les séances événementielles**
Cet axe met l'accent sur le cinéma documentaire ainsi que sur des projections organisées sous forme de cycles, de débats ou de rencontres. Ces séances événementielles favorisent la réflexion collective et renforcent le rôle du Quai10 comme lieu d'échange et de dialogue. Une partie qui sera plus spécifiquement développée à la page 19.
- 4 Le public scolaire : le cinéma comme outil pédagogique**
Ce segment constitue un pilier à part entière de notre projet. Les actions et dispositifs qui lui sont dédiés seront détaillés dans la suite du document à la page 29.

En complément de ces quatre lignes directrices, nous nous réservons la possibilité d'intégrer ponctuellement certaines productions grand public en version originale sous-titrée français (V.O.ST. FR.). Ce choix répond à une attente du public carolo souhaitant découvrir les films dans leur langue d'origine, le cinéma Pathé, situé dans la partie haute de la ville, proposant majoritairement des versions françaises.

Le top 10 de 2025 est le parfait reflet de cette philosophie de programmation avec :

- 4 films « cinéphiles »
- 6 films « familiaux »
- 4 films « scolaires »

5. Cinéma

A. Les grandes lignes de la programmation

	Film	Réalisateur-ric(e)s	Type de public	Art & Essai	Entrées tout-public	Entrées scolaire	Total entrées
1	<i>Zootopie 2</i>	Jared Bush	Familial/scolaire	Non	2.976	1174	4.150
2	<i>En fanfare</i>	Emmanuel Courcol	Cinéphile	Oui	1.486	85	1.571
3	<i>One Battle After Another</i>	Paul Thomas Anderson	Cinéphile	Oui	1.381	112	1.493
4	<i>Tkt</i>	Solange Cicurel	Familial/scolaire	Non	50	1439	1.489
5	<i>Lilo et Stitch</i>	Dean Fleischer Camp	Familial	Non	1.430	0	1.430
6	<i>L'acier a coulé dans nos veines</i>	Thierry Michel et Christine Pireaux	Cinéphile	Oui	1.262	135	1.397
7	<i>A Minecraft Movie</i>	Jared Hess	Familial	Non	1.345	0	1.345
8	<i>Buffalo Kids</i>	Pedro Solis Garcia et Juan Jesus Garcia	Familial/scolaire	Non	66	1.027	1.093
9	<i>L'Étranger</i>	François Ozon	Cinéphile	Oui	726	340	1.066
10	<i>Arco</i>	Ugo Bienvenu	Familial/scolaire	Oui	224	824	1.048

Parmi ces dix films, trois doivent principalement leur fréquentation aux séances scolaires. Si l'on retire les résultats liés à ce public spécifique, le classement fait alors émerger les trois titres suivants :

	Film	Réalisateur-ric(e)s	Type de public	Art & Essai	Entrées tout-public	Entrées scolaire	Total entrées
11	<i>Flow</i>	Gints Zibalodis	Familial	Oui	779	184	963
12	<i>Jouer avec le feu</i>	Delphine Coulin & Muriel Coulin	Cinéphile	Oui	662	173	835
13	<i>La voix de Hind Rajab</i>	Kaouther Ben Hania	Cinéphile	Oui	776	0	776

L'entorse consentie à la programmation « Art et Essai » concerne, dans les faits, quasi exclusivement des films destinés au public familial, comme l'illustre le top 5 des films non classés « Art et Essai » :

	Film	Réalisateur	Public	Séances	Entrées
1	<i>Zootopie 2</i>	Jared Bush	Familial	61	2.459
2	<i>Lilo & Stitch</i>	Dean Fleischer Camp	Familial	113	1.430
3	<i>A Minecraft Movie</i>	Jared Hess	Familial	92	1.227
4	<i>Paddington in Peru</i>	Dougal Wilson	Familial	65	897
5	<i>Smurfs</i>	Chris Miller	Familial	89	671

5. Cinéma

B. La part belle au cinéma d'animation

	Titre	Réalisation	Art & Essai	Programmation familiale	
				Nombre de séances	Entrées
1	<i>Zootopie 2</i>	Jared Bush	Non	74	4.233
2	<i>Flow</i>	Gints Zilbalodis	Oui	73	1.147
3	<i>Buffalo Kids</i>	Pedro Solis Garcia et Juan Jesus Garcia	Non	32	1.093
4	<i>Arco</i>	Ugo Bienvenu	Oui	34	1.048
5	<i>Hola Frida !</i>	Karine Vézina et André Kadi	Oui	23	809
6	<i>Le grand Noël des animaux</i>	Caroline Attia	Oui	10	467
7	<i>Le Noël du petit lièvre brun</i>	Samantha Leriche-Gionet	Oui	7	449
8	<i>Zébulon le dragon</i>	Max Lang	Oui	6	439
9	<i>Sonic 3 : Le Film</i>	Keff Fowler	Non	35	414
10	<i>Elio</i>	Domee Shi, Madeline Sharafian et Adrian	Non	72	370

NB : les films hybrides, ou « Live Action », tels que « *Lilo & Stitch* », n'ont pas été intégrés.

Six films de ce top 10 sont des films d'animation classés « Art et Essai ». Cela illustre parfaitement le rôle du Quai10 dans la valorisation d'œuvres qui se situent en dehors des circuits des grands studios américains, confirmant ainsi la pertinence de sa programmation exigeante et diversifiée.

Des événements tels que « Le Dimanche 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.

5. Cinéma

C. La part belle au cinéma belge

Depuis sa création, le Quai10 s'attache à valoriser activement le cinéma belge au sein de ses salles. Les sorties nationales de films belges majoritaires donnent, dans leur grande majorité, lieu à des avant-premières organisées en présence des équipes des films, créant ainsi des moments privilégiés de rencontre et d'échange entre les artistes et le public.

En 2025, pas moins de 106 films produits ou coproduits en Belgique ont été inscrits à la programmation. Ils ont totalisé 1.405 séances et rassemblé 19.099 spectateurs. Autrement dit, plus d'un spectateur sur cinq a franchi les portes du Quai10 pour découvrir une œuvre financée ou cofinancée en Belgique – un indicateur particulièrement significatif, qui souligne à la fois l'adhésion du public et la pertinence de notre engagement en faveur de la création nationale.

	Titre	Réalisation	Part belge	Genre	Nombre de séances	Entrées
1	<i>Tkt</i>	Solange Cicurel	Majoritaire	Fiction	22	1.489
2	<i>L'acier a coulé dans nos veines</i>	Thierry Michel et Christine Pireaux	Majoritaire	Documentaire	50	1.397
3	<i>Flow</i>	Gints Zilbalodis	Minoritaire	Animation	73	1.147
4	<i>L'Étranger</i>	François Ozon	Minoritaire	Fiction	68	1.066
5	<i>Jouer avec le feu</i>	Delphine Coulin et Muriel Coulin	Minoritaire	Fiction	69	1.008
6	<i>Picha, envers et contre tout</i>	Luc Jabon	Majoritaire	Documentaire	5	975
7	<i>Les Baronnnes</i>	Nabil Ben Yadir et Mokhtaria Badaoui	Majoritaire	Fiction	47	779
8	<i>Sarah Bernhardt, la divine</i>	Guillaume Nicloux	Minoritaire	Fiction	55	626
9	<i>L'attachement</i>	Carine Tardieu	Minoritaire	Fiction	48	493
10	<i>Maldoror</i>	Fabrice du Welz	Majoritaire	Fiction	44	489

Sur les cinq films majoritaires de ce top 10, quatre ont fait l'objet d'une avant-première au Quai10 en présence des équipes du film (*Tkt*, *L'acier a coulé dans nos veines*, *Les Baronnnes* et *Maldoror*).

5. Cinéma

D. La part belle au cinéma documentaire

Conscients de la difficulté d'attirer un large public pour les films documentaires, nous apportons un soin particulier à leur programmation. Ces œuvres font presque systématiquement l'objet d'événements spéciaux, favorisant des moments d'échange après la séance et impliquant activement le tissu associatif de Charleroi.

	Titre	Réalisation	Pays	Nombre de séances	Nombre d'entrées	Activités
1	<i>L'acier a coulé dans nos veines</i>	Thierry Michel et Christine Pireaux	Belgique	50	1.397	AP en présence de l'équipe le 15/01 (228 entrées) + 2 scolaires (140 entrées)
2	<i>Picha, envers et contre tout</i>	Luc Jabon	Belgique	5	975	Uniquement en séance scolaire (Semaine de l'éducation aux médias)
3	<i>Fiore Mio</i>	Paolo Cognetti	Italie	31	289	Rendez-vous Cinecittà le 04/12 (101 entrées)
4	<i>Merckx</i>	Christophe Hermans et Boris Tilquin	Belgique	17	241	AP en présence de l'équipe le 23/02 (102 entrées)
5	<i>Strip Tease Intégral</i>	Jean Libon	Belgique	16	224	AP en présence de l'équipe le 28/01 (121 entrées)
6	<i>H2O : l'eau, la vie et nous</i>	Alex Tate	États-Unis	1	195	Séance spéciale le 22/03
7	<i>Put your soul on your hand and walk</i>	Sepideh Farci	France	15	147	Séance spéciale le 13/09
8	<i>Before the Flood</i>	Fisher Stevens	États-Unis	1	135	Uniquement en scolaire
9	<i>Pourquoi encore penser ?</i>	Luc Jabon	Belgique	5	117	Uniquement en scolaire
10	<i>Whale Nation</i>	Jean-Albert Lievre	France	1	108	Rendez-vous Wake up ! le 20/03

Si nous retirons de ce top10 les 3 films ayant fait l'objet uniquement de séances scolaires, le classement fait alors apparaître les 3 titres suivants :

11	<i>Le cri du coquelicot</i>	Elisa Vdk et Melissa Laurent	Belgique	1	90	Séance avec débat le 27/03
12	<i>Gaza, génération génocidée</i>	Aymeric Caron	France	1	70	Séance avec débat le 14/06
13	<i>9999</i>	Elie Vermeulen	Italie	1	67	Séance avec débat le 09/10

5. Cinéma

E. Le court métrage et la série

	Titre	Réalisation	Pays	Type	Nombre de séances	Nombre d'entrées	Activités
1	<i>Clap d'or</i>	Multiple	Belgique	Court métrages	1	226	Séance spéciale le 17/05
2	<i>Diffusion de courts métrage PECA</i>	Multiple	Belgique	Court métrages	1	113	Séance spéciale le 27/05
3	<i>Funoc DuCinéda</i>	Multiple	Belgique	Court métrages	1	93	Projection le 13/06
4	<i>Trentenaires saison 3</i>	Joachim Weissman	Belgique	Série	1	195	Séance spéciale le 03/04

Nous avons expérimenté plusieurs formules pour valoriser le format court : « Les midis du court », « Les apéros du court », ou encore des soirées thématiques regroupant plusieurs courts-métrages en présence des équipes. Malheureusement, ces initiatives n'ont pas rencontré le succès escompté, le public carolo se montrant peu réceptif à ce genre, pourtant essentiel pour le lancement de jeunes carrières.

En 2025, seules des initiatives externes ont permis la diffusion de courts-métrages sur nos écrans. Nous avons toujours dans nos cartons, l'idée de créer une « boîte à courts-métrages », accessible en libre consultation, afin de proposer ces œuvres de manière plus flexible et attractive. Un projet est actuellement en stand-by par manque de moyens financiers.

À noter que, depuis 2024, nous sommes sollicités par la RTBF pour des soirées événement de lancement de leurs différentes séries. Ce fut le cas en 2024 avec la série « Baraki » et en 2025 avec le lancement de la saison 3 de la série « Trentenaires ».

5. Cinéma

F. Étude genrée

Genre	Films		Séances		Entrées	
	Nombre	%	Nombre	%	Nombre	%
Réalisatrice	97	21%	1.467	18%	14.648	18%
Réalisateur	330	73%	6.306	78%	63.994	77%
Équipe mixte	24	5%	266	3%	4.279	5%
Autre	3	1%	4	1%	168	0%
Total	454	100%	8.043	100%	83.089	100%

Il est indéniable que le nombre de films réalisés par des femmes reste nettement inférieur à celui des films réalisés par des hommes. Bien que nous accordions une attention particulière à cette question, le déséquilibre dans l'offre proposée par les distributeurs demeure encore trop marqué.

Dans ce contexte, le Quai10 s'engage tout au long de l'année en soutenant et en participant à des initiatives telles que Femmes de Mars, le CHAFF (Charleroi Festival du Film au Féminin) ou la campagne Ruban Blanc, contribuant ainsi à mettre en lumière la création cinématographique féminine.

5. Cinéma

G. Analyse de la fréquentation

- Par mois

Mois	2022		2023		2024		2025	
	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%
Janvier	5.969	8,81	6.262	8,00	6.967	7,5	8.800	11%
Février	6.054	8,93	5.545	7,09	8.085	8,8	8.809	11%
Mars	6.832	10,08	6.082	7,77	7.306	8	6.861	8%
Avril	5.531	8,16	7.090	9,06	5.938	6,4	5.5213	6%
Mai	4.414	6,51	4.836	6,18	4.392	4,8	5.796	7%
Juin	2.943	4,34	3.284	4,20	6.084	6,6	3.707	4%
Juillet	3.176	4,69	6.533	8,35	6.483	7	4.381	5%
Août	3.224	4,76	5.448	6,96	4.934	5,3	2.940	4%
Septembre	4.841	7,14	4.891	6,25	6.312	6,8	5.681	7%
Octobre	5.902	8,71	6.879	8,79	7.490	8,1	6.500	8%
Novembre	7.602	11,22	7.085	9,05	11.786	12,8	9.086	11%
Décembre	11.279	16,64	14.315	18,29	16.549	17,9	15.315	18%
Totaux	67.767	100%	78.250	100%	92.324	100%	83.089	100%

Nous avons enregistré une baisse de fréquentation de 10 % par rapport à 2024, une diminution qui s'explique principalement par la faiblesse des sorties cinématographiques durant l'été 2025. En effet, si les étés précédents avaient pu compter sur des succès majeurs tels que *Oppenheimer* et *Barbie* en 2023, ou encore *Vice Versa 2*, *Un p'tit truc en plus* et *Le Comte de Monte-Cristo* en 2024, l'été 2025 a été marqué par un manque d'œuvres particulièrement attractives pour le public.

À titre d'exemple, le trimestre juin-juillet-août 2024 avait rassemblé 17.505 spectateurs, tandis que la même période en 2025 n'a accueilli que 11.028 spectateurs, soit près de 6.500 spectateurs de moins.

5. Cinéma

- Par jour/heure

Créneau	Lundi		Mardi		Mercredi		Jeudi		Vendredi		Samedi		Dimanche	
	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%	Entrées	%
Matin	489	1%	1.475	2%	409	1%	345	1%	836	1%	1.065	2%	2.646	4%
1 > 14h	1.404	2%	1.832	3%	1.341	2%	1.144	2%	1.917	3%	2.393	4%	3.016	5%
2 > 16h	1.397	2%	1.190	2%	1.130	2%	1.063	2%	1.236	2%	2.338	4%	3.481	5%
3 > 18h	1.628	3%	1.837	3%	1.220	2%	2.209	3%	1.822	3%	2.736	4%	2.996	5%
4 > 20h	1.779	3%	2.906	4%	3.055	5%	2.722	4%	2.660	4%	3.243	5%	1.644	3%
Totaux	6.697	10%	9.240	14%	7.155	11%	7.483	12%	8.471	13%	11.775	18%	13.783	21%

Il est intéressant de constater que le dimanche constitue le jour de fréquentation le plus élevé, avec une affluence deux fois supérieure à celle du lundi, atteignant son pic lors de la séance de 16 h.

6. Événements

A. Introduction

En 2025, 17 séances spéciales ont été organisées au Quai10 en présence des cinéastes. Ces rencontres ont permis de mettre en lumière 17 œuvres, dont 9 fictions et 8 documentaires, affirmant ainsi la volonté de proposer une programmation équilibrée et diversifiée, représentative de la richesse du cinéma soutenu par le Quai10. Parmi ces films, 15 projets ont bénéficié du soutien du Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel et 9 étaient nommés dans le cadre des René du cinéma 2026, soulignant l'ancrage de ces séances dans une dynamique de valorisation de la création locale et du cinéma belge francophone.



6. Événements

B. Séances en présence d'invité·es

Ces 17 séances ont totalisé 1.379 entrées, soit une moyenne de 81 spectateurs par séance, en progression par rapport à 2024 (78 spectateurs par séance). Cette évolution confirme l'intérêt du public pour les projections accompagnées de rencontres, qui constituent un véritable espace d'échange et de médiation culturelle.

Trois séances se distinguent particulièrement par leur succès public :

- *L'acier a coulé dans nos veines* de Thierry Michel et Christine Pireaux – 279 entrées
- *Jeunes mères* de Luc et Jean-Pierre Dardenne – 219 entrées
- *Striptease intégral* de Jean Libon et Yves Hinant – 129 entrées



Ces résultats témoignent de l'attractivité pour le travail de cinéastes reconnues, mais également de l'intérêt du public pour des œuvres ancrées dans des réalités sociales fortes.

Les séances en présence d'invité·es confirment leur rôle central dans la stratégie de fidélisation et d'élargissement des publics. Les échanges après projection enrichissent l'expérience spectateur, favorisent la compréhension des films et renforcent le lien entre cinéastes et public. La progression de la moyenne d'entrées par séance traduit une dynamique positive et encourage à poursuivre le développement de ces rendez-vous, qui constituent un axe structurant de l'activité du Quai10.

6. Événements

Date	Film	Réalisateur-riche	Total entrées
15 janvier 2025	<i>L'acier a coulé dans nos veines</i>	Thierry Michel et Christine Pireaux	279
21 janvier 2025	<i>Maldoror</i>	Fabrice du Welz	110
28 janvier 2025	<i>Striptease Intégral</i>	Jean Libon	129
23 janvier 2025	<i>Merckx</i>	Christophe Hermans et Boris Tilquin	102
24 avril 2025	<i>Reflet dans un diamant mort</i>	Hélène Cattet et Bruno Forzani	46
28 mai 2025	<i>Jeunes mères</i>	Luc et Jean-Pierre Dardenne	219
10 juin 2025	<i>2121 Hypothèses Associations</i>	Michel Steyaert	54
17 juin 2025	<i>Sauve qui peut</i>	Alexe Poukine	61
23 juin 2025	<i>Kika</i>	Alexe Poukine	32
13 septembre 2025	<i>Put your soul on your hand and walk</i>	Sepideh Farsi	59
16 septembre 2025	<i>Les enfants perdus</i>	Michèle Jacob	7
16 octobre 2025	<i>L'intérêt d'Adam</i>	Laura Wandel	65
4 novembre 2025	<i>Petit rempart</i>	Eve Duchemin	9
6 novembre 2025	<i>On vous croit</i>	Charlotte Devillers & Arnaud Dufeys	34
18 novembre 2025	<i>Pour se revoir</i>	Thomas Damas	12
25 novembre 2025	<i>Les Baronnes</i>	Nabil Ben Yadir & Mokhtaria Badaoui	94
11 décembre 2025	<i>As Bestas</i>	Rodrigo Sorogoyen	67
Total			1.379

6. Événements

C. Séances spéciales

Au cours de l'exercice écoulé, 53 séances spéciales ont été organisées en étroite collaboration avec le tissu associatif, les institutions publiques et différents opérateurs culturels. Cette dynamique partenariale soutenue a permis de proposer une programmation riche et transversale, en lien direct avec les réalités sociales, culturelles et citoyennes du territoire. Ces 53 rendez-vous ont rassemblé 3.580 spectateurs, soit une moyenne de 68 entrées par séance. Bien que cette moyenne soit en retrait par rapport à 2024 (79 entrées par séance), la fréquentation globale témoigne d'une activité dense et d'une présence continue sur le terrain, avec un nombre important de propositions coconstruites. Ces partenariats ont permis d'élargir les publics, de contextualiser les films et de renforcer la dimension sociétale de la majorité des films.

Plusieurs temps forts illustrent cette approche :

- Un Focus Rodrigo Sorogoyen, organisé en collaboration avec Europalia, offrant une mise en lumière de la filmographie du cinéaste espagnol ;
- Un hommage à David Lynch, à travers les projections de *Lost Highway* et *Mulholland Drive*, saluant l'héritage d'un auteur majeur du cinéma contemporain ;
- La mise en avant de films bénéficiant d'une visibilité plus limitée, valorisés grâce à des partenariats ciblés :
 - *Le Grand Atelier* de Yves Robic, en collaboration avec le BPS22 ;
 - *Monstres de poussière* de Nina Marissiaux, en partenariat avec Médecins du Monde ;
 - *Architecton* de Victor Kossakovski, en collaboration avec l'Ordre des architectes.

Ces initiatives confirment la volonté de faire du cinéma un espace de dialogue interdisciplinaire et un outil d'accompagnement des enjeux contemporains.

Parmi l'ensemble des séances spéciales, trois événements se distinguent par une mobilisation importante du public :

- The Extraordinary Film Festival, en collaboration avec EOP ! – 300 entrées
- *La Cité de Dieu* de Fernando Meirelles et Katia Lund, en partenariat avec Europa Cinemas – 195 entrées
- *H2O : l'eau, la vie et nous* de Nicolas Brown, en partenariat avec l'Unesco – 195 entrées

Ces résultats démontrent la capacité des événements fédérateurs, des classiques du cinéma international et des documentaires à thématique sociétale à mobiliser des audiences significatives lorsqu'ils sont accompagnés d'un partenariat réfléchi et proactif.

6. Événements

Date	Partenariat / séance	Film	Réalisateur-ice	Total entrées
2 janvier 2025	Séance spéciale	<i>Anora</i>	Sean Baker	10
4 janvier 2025	Séance spéciale	<i>The room next door</i>	Pedro Almodovar	49
9 janvier 2025	Séance spéciale	<i>The Substance</i>	Coralie Fargeat	25
24 janvier 2025	Séance spéciale	<i>Lost Highway</i>	David Lynch	52
24 janvier 2025	Séance spéciale	<i>Mulholland Drive</i>	David Lynch	63
4 février 2025	Séance spéciale	<i>Paddington au Pérou</i>	Dougal Wilson	90
4 février 2025	Séance spéciale	<i>The Brutalist</i>	Brady Corbet	9
14 février 2025	Centre régional d'intégration de Charleroi	<i>The Mauritanian</i>	Kevin Macdonald	84
19 février 2025	Ciné musique session	<i>A Complete Unknown</i>	James Mangold	121
8 mars 2025	Séance spéciale	<i>Flow</i>	Gints Zilbalodis	14
8 mars 2025	Séance spéciale	<i>Anora</i>	Sean Baker	26
18 mars 2025	Femmes de mars	<i>Blue Hopes</i>	Zikria Malalai	66
13 mars 2025	Séance spéciale	<i>La nuit se traîne</i>	Michiel Blanchart	59
21 mars 2025	CenForSoc	<i>Io Capitano</i>	Matteo Garrone	80
22 mars 2025	Unesco	<i>H2O : l'eau, la vie et nous</i>	Nicolas Brown	195
27 mars 2025	Femmes de mars	<i>Le cri des coquelicots</i>	Elisa Vdk & Melissa Laurent	90
27 mars 2025	Séance spéciale	<i>La vie en gros</i>	Kristina Dufková	143
3 avril 2025	PBA	<i>La panthère des neiges</i>	Marie Amiguet & Vincent Munier	43
13 avril 2025	Alternative 21	<i>Hola Frida !</i>	André Kavi & Karine Vézina	53
13 mai 2025	Séance spéciale	<i>Partir un jour</i>	Amélie Bonnin	5

6. Événements

Date	Partenariat	Film	Réalisateur-ice	Total entrées
14 mai 2025	Service égalité des chances de la ville de Charleroi	<i>Famille choisie</i>	Elisa Vdk	50
17 mai 2025	Séance spéciale	<i>Mission: Impossible - The Final Reckoning</i>	Christopher McQuarrie	28
3 juin 2025	Séance spéciale	<i>Cinema Paradiso</i>	Giuseppe Tornatore	58
14 juin 2025	Centre régional d'intégration de Charleroi	<i>Gaza, génération génocidée</i>	Aymeric Caron	70
3 juillet 2025	Séance spéciale	<i>Ex utero</i>	Lili Forestier	54
21 août 2025	Séance spéciale	<i>En fanfare</i>	Emmanuel Courcol	115
8 septembre 2025	Lire et écrire	<i>Les invisibles</i>	Louis-Julien Petit	114
11 septembre 2025	Sonuma	<i>Marvin Gaye transit Ostende - Marchienne de vie</i>	Richard Olivier	10
18 septembre 2025	Association belge des praticiens de l'art infirmier	<i>Heldin (En première ligne)</i>	Petra Volpe	36
25 septembre 2025	Ordre des architectes	<i>Architecton</i>	Victor Kossakovski	56
28 septembre 2025	Service égalité des chances de la ville de Charleroi	<i>Sorda</i>	Eva Libertad	68
28 septembre 2025	Séance spéciale	<i>Jeunes mères</i>	Luc et Jean-Pierre Dardenne	84
9 octobre 2025	Conseil central de surveillance pénitentiaire	<i>9999</i>	Ellen Vermeulen	67
15 octobre 2025	Médecins du monde	<i>Monstres de poussière</i>	Nina Marissiaux	56
21 octobre 2025	Duo for a job	<i>Les dames blanches</i>	Camille Ghekiere	21
29 octobre 2025	Séance spéciale	<i>Bugonia</i>	Yorgos Lanthimos	39
7 novembre 2025	Centre régional d'intégration de Charleroi	<i>La voix de Hind Rajab</i>	Kaouther Ben Hania	89
10 novembre 2025	Financité	<i>Coopérons</i>	Ondine Weres	54
17 novembre 2025	CSC	<i>Heldin (En première ligne)</i>	Petra Volpe	57

6. Événements

Date	Partenariat	Film	Réalisateur·ice	Total entrées
18 novembre 2025	Séance spéciale	<i>Wicked : For Good</i>	Jon Chu	54
20 novembre 2025	BPS22	<i>Le grand atelier</i>	Yves Robic	56
20 novembre 2025	Europalia	<i>Que Dios Nos Perdona</i>	Rodrigo Sorogoyen	56
21 novembre 2025	Eop!	<i>Sélection de court métrages</i>	multiples	300
22 novembre 2025	Séance spéciale	<i>Wicked / Wicked : For Good</i>	Jon Chu	82
23 novembre 2025	Hainaut Culture Tourisme	<i>La isla minima</i>	Alberto Rodriguez	6
27 novembre 2025	Europalia	<i>El Reino</i>	Rodrigo Sorogoyen	12
29 novembre 2025	Séance spéciale	<i>Retour vers le futur</i>	Robert Zemeckis	100
4 décembre 2025	Europalia	<i>Madre</i>	Rodrigo Sorogoyen	32
5 décembre 2025	Europa Cinemas	<i>La Cité de Dieu</i>	Fernando Meirelles & Katia Lund	195
10 décembre 2025	Centre régional d'intégration de Charleroi	<i>La voix de Hind Rajab</i>	Kaouther Ben Hania	95
11 décembre 2025	Europalia	<i>As Bestas</i>	Rodrigo Sorogoyen	67
27 décembre 2025	Séance spéciale	<i>Gremlins</i>	Joe Dante	55
27 décembre 2025	Séance spéciale	<i>Le Père Noël est une ordure</i>	Jean-Marie Poiré	34

6. Événements

D. Rendez-vous et festivals

La programmation s'est structurée autour de 12 rendez-vous réguliers, pensés comme de véritables points d'ancrage dans la relation aux publics. Ces formats récurrents poursuivent un double objectif : consolider la fidélité des spectateur·ices existants et mobiliser de nouveaux publics en proposant des expériences adaptées.

La diversité des propositions permet de toucher des profils spécifiques :

- Public cinéphile : Ciné club, Must see !, Mois du doc, Mythes d'Asie, Cinecittà
- Public familial : Dimanche des tout-petits, Ciné manette
- Public associatif et engagé : Wake Up !, Matinée du zen, CHAFF
- Publics fragilisés ou éloignés de l'offre culturelle : Thé FLE, Ciné audiodécrit

Au total, ces rendez-vous ont généré **4.952 entrées sur 105 séances**, soit une moyenne de 47 spectateurs par séance, un bilan identique à celui observé en 2024. Si la moyenne demeure stable (47 entrées/séance en 2025 contre 47 en 2024), la fréquentation globale progresse sensiblement, passant de 4.356 entrées en 2024 à 4.952 en 2025. Cette évolution traduit une consolidation des rendez-vous existants et une augmentation du nombre de propositions, sans diminution de la fréquentation moyenne.

Certains formats se distinguent par leur capacité à mobiliser un public particulièrement fidèle :

1. Thé FLE – 145 entrées en moyenne par séance
2. Cinecittà – 112 entrées en moyenne par séance
3. Wake Up ! – 66 entrées en moyenne par séance

Ces résultats illustrent la pertinence des dispositifs combinant médiation culturelle, ancrage communautaire et ligne éditoriale affirmée. Ils démontrent également que les propositions ciblées, lorsqu'elles répondent à un besoin identifié, peuvent générer une forte adhésion.



Avant-première Merckx – 23/01/25

6. Événements

Rendez-vous	Bref descriptif	Collaboration	Nombre de séances	Total entrées	Moyenne / séance
Cinecittà	Mise en lumière du cinéma italien contemporain	Consulat Général d'Italie à Charleroi	5	558	112
Thé FLE	Apprentissage de la langue française par le cinéma	Centre Régional d'Intégration de Charleroi	5	723	145
Dimanche des tout-petits	Séances conçues pour les enfants dès 3 ans	-	17	922	54
Ciné audiodécrit	Séances en audiodescription	Les Amis des Aveugles, EQLA et le CAL Charleroi	4	211	53
Ciné manette	Session de jeux vidéo suivie de la projection d'un film en lien	iXPé, Creative Europe Média et Kino Games	5	304	61
Wake up !	Ciné-débat autour des enjeux sociétaux actuels	Financité et le Mumons	4	266	66
Matinées du zen	Thématique zen avec une animation en lien avec le film	-	5	174	35
Ciné seniors	Programmation destinée aux seniors	Service des aînés de la Ville de Charleroi	10	506	51
Mythes d'Asie	Focus Akira Kurosawa	-	4	142	35
Must see !	Sorties incontournables	-	2	38	19
Ciné Club	Ciné-débat hebdomadaire autour d'une sortie nationale	Hainaut Culture Tourisme	37	758	20
CHAFF	Charleroi Festival du Film au Féminin	Soralia, Soroptimist, Esenca, Financité et la Ville de Charleroi	7	350	50

6. Événements

F. Conclusion et perspectives

En 2025, **9.911 spectateur·ices ont été accueilli·es au cours de 175 séances**, soit une moyenne de 57 spectateur·ices par séance, en progression par rapport à 2024 (55 spectateur·ices par séance). Cette évolution positive témoigne de la pertinence de la stratégie de programmation développée par le Quai10, fondée sur la complémentarité entre événements exclusifs, médiation culturelle et partenariats.

La diversité des formats proposés — séances en présence de cinéastes, séances spéciales construites avec des partenaires et rendez-vous récurrents — contribue à enrichir l'offre culturelle et à renforcer le lien entre les films, les cinéastes et les publics.

La fréquentation met en évidence un intérêt constant pour les projections organisées en présence d'invité·es et les initiatives de médiation, qui favorisent une expérience de cinéma plus participative et plus approfondie. Parallèlement, les collaborations avec le tissu associatif, les institutions publiques et les opérateurs culturels permettent d'inscrire la programmation événementielle dans une dynamique collective et de donner aux films une résonance élargie auprès de publics variés.

Dans un contexte culturel en constante évolution, ces initiatives confirment la pertinence d'une programmation diversifiée, accessible et engagée. Elles encouragent à poursuivre le développement de projets favorisant la rencontre, la transmission et la découverte, tout en consolidant les partenariats et les rendez-vous qui structurent durablement l'activité du Quai10.

Les perspectives pour 2026 s'inscrivent dans la continuité de cette dynamique de développement et d'ouverture. Plusieurs projets sont d'ores et déjà prévus, parmi lesquels une collaboration avec le Millenium Festival de Bruxelles, une édition exceptionnelle du CHAFF (Charleroi Festival du Film au Féminin) ou encore la création d'un nouveau rendez-vous cinéma destiné aux 18-35 ans. Ces initiatives témoignent de la volonté du Quai10 de renforcer les synergies avec les acteurs culturels, d'enrichir la diversité de sa programmation et de poursuivre l'élargissement de ses publics, notamment en développant des propositions spécifiquement pensées pour les jeunes adultes.



Séance spéciale L'intérêt d'Adam en présence de Laura Wandel – 16/10/25

7. Programmation cinéma jeune public et événements

A. Introduction

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

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



7. Programmation cinéma jeune public et événements

B. Le Petit Festival

Le Petit Festival, 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. En 2025, alors qu'il fêtait sa 10^e édition, Le Petit Festival a innové en proposant aux enfants de voter pour leurs films préférés. Trois catégories de prix ont été créées : meilleur film, plus belle affiche et meilleur personnage. Les films lauréats seront reprogrammés en cours d'année 2026 comme « Coup de cœur des enfants ».

La programmation se voulait plus intimiste et pointue, mêlant des avant-premières inédites en Belgique et films classiques peu connus du grand public. Il devient une sphère de découvertes de pépites cinématographiques. Des animations sont toujours proposées à l'issue de certaines projections.

Malgré une légère baisse de fréquentation, les animations ont connu un succès jamais enregistré auparavant. Le public familial a tout particulièrement apprécié les animations créatives d'art plastique.

Un meilleur équilibre entre les tout-petits et les enfants de plus six ans s'est remarqué également en 2025. En 2024, les petits entre trois et cinq ans étaient grandement majoritaires au détriment des enfants de plus de six ans. En 2025, la fréquentation des enfants de plus de six ans a augmenté de 61%.

- En 2024, il comptabilisait 546 spectateurs·rices et proposait 20 séances, soit une moyenne de 27 spectateur·ices par séance. Les séances avec animation enregistraient une moyenne de 29,5 spectateur·ices par séance.
- En 2025, il comptabilisait 306 spectateur·rices et proposait 17 séances, soit une moyenne de 18 spectateur·ices par séance. Les séances avec animation enregistraient quant à elles une belle augmentation de fréquentation avec une moyenne de 37 spectateur·ices par séance.

7. Programmation cinéma jeune public et événements

Date	Film	Entrées
18 octobre 2025	<i>Rose, petite fée des fleurs</i>	10
18 octobre 2025	<i>Le voyage de Tom Pouce</i>	3
19 octobre 2025	<i>Poupi</i>	0
19 octobre 2025	<i>Thelma du pays des glaces</i>	13
20 octobre 2025	Timioche	42
20 octobre 2025	<i>Au fil de l'eau</i>	14
20 octobre 2025	<i>Ponyo sur la falaise</i>	26
21 octobre 2025	Jack et Nancy : les plus belles histoires de Quentin Blake	34
22 octobre 2025	<i>Le voyage de Tom Pouce</i>	5
22 octobre 2025	Maman pleut des cordes	36
22 octobre 2025	<i>Hopper 2</i>	21
23 octobre 2025	<i>Les espions</i>	4
23 octobre 2025	<i>Thelma du pays des glaces</i>	17
24 octobre 2025	<i>Le bal des lucioles</i>	11
24 octobre 2025	<i>L'étrange forêt de Bert et Joséphine</i>	10
25 octobre 2025	Monstres... Pas si monstrueux !	36
26 octobre 2025	<i>Arco</i>	24
Total		306

En gras : séances avec animation

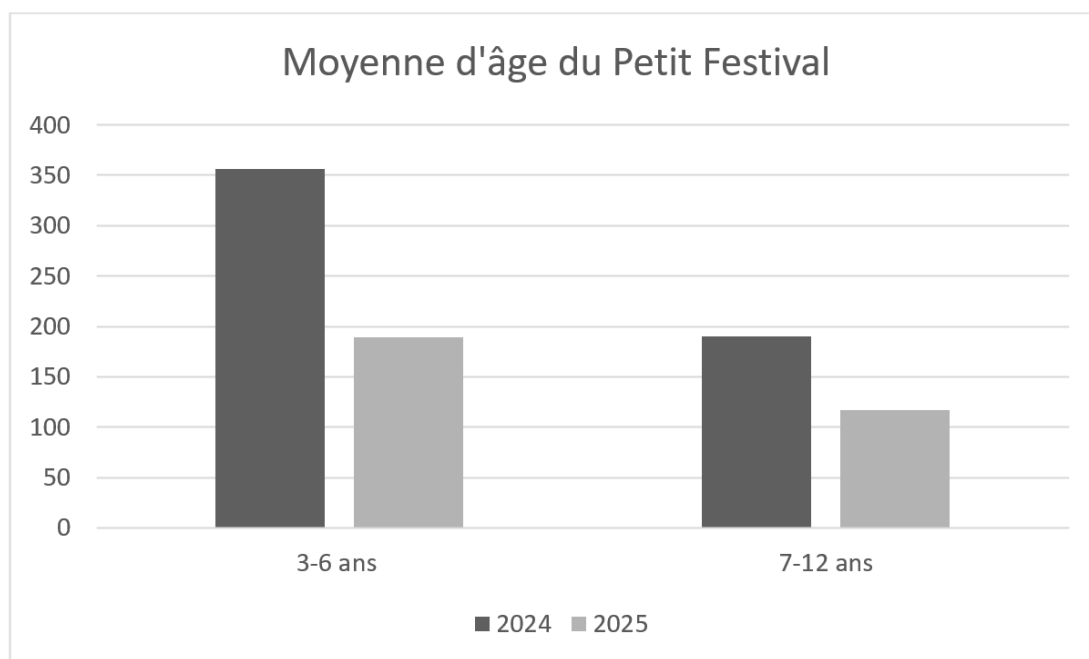
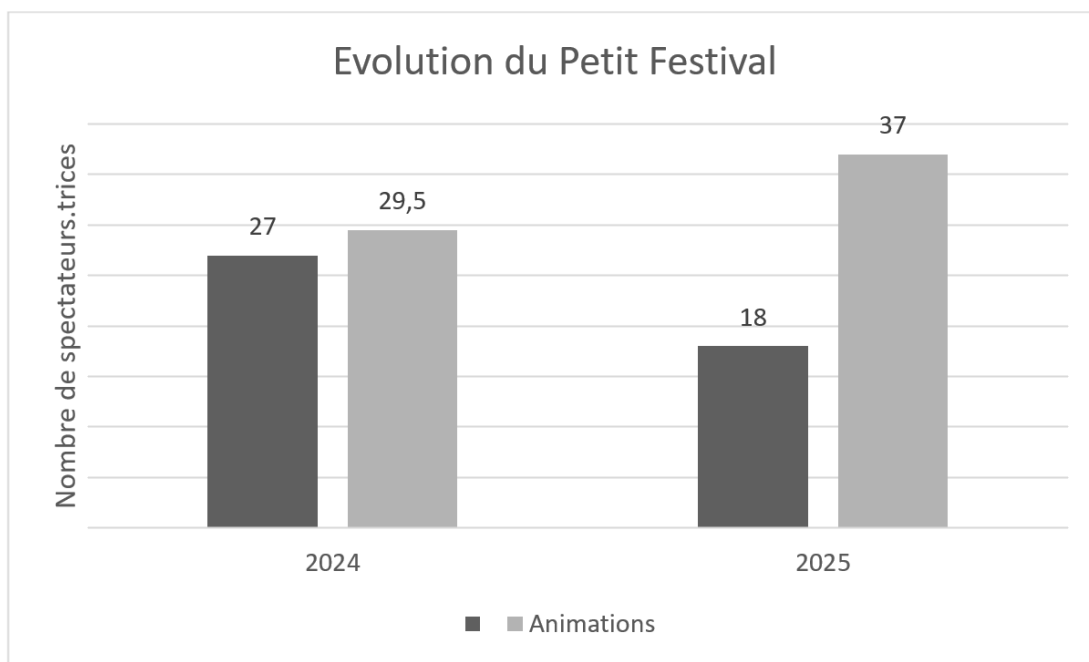
7. Programmation cinéma jeune public et événements

2025		
Film	Animation proposée	Spectateur·ices
<i>Timioche</i>	Création d'un aquarium collectif en papier	42
<i>Jack et Nancy</i>	Animation contée / La Maison du Conte de Charleroi	34
<i>Maman pleut des cordes</i>	Atelier de peinture / la technique de la gouache	36
<i>Monstres... Pas si monstrueux</i>	Chasses aux friandises	36
Total		
148 (37/séance)		



Création d'un aquarium collectif en papier (Le Petit Festival) – 20/10/25

7. Programmation cinéma jeune public et événements



7. Programmation cinéma jeune public et événements

C. Anima

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

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

En 2025, la décentralisation du Festival Anima a évolué. Elle s'est inspirée du succès grandissant des animations du Petit Festival et proposait pour la première fois des animations ludiques et créatives à l'issue de certaines séances.

Cette plus-value apportée à certaines séances a permis au festival Anima de renforcer sa notoriété au sein du Quai10. Une légère augmentation de fréquentation a d'ailleurs été enregistrée et les animations ont remporté un franc succès.

Contrairement au Petit Festival, les tout-petits entre trois et cinq ans étaient grandement majoritaires. Une hausse de 237,5% des tout-petits est enregistrée.

- En 2024, il comptabilise 197 spectateur·ices et propose 12 séances, soit une moyenne de 17 spectateur·ices / séance.
- En 2025, il comptabilise 240 spectateur·ices, 13 séances et 4 animations, soit une moyenne de 18 spectateur·ices / séance.
- Les séances avec animation attirent 164 spectateur·ices, soit 65 % du public Anima 2025.

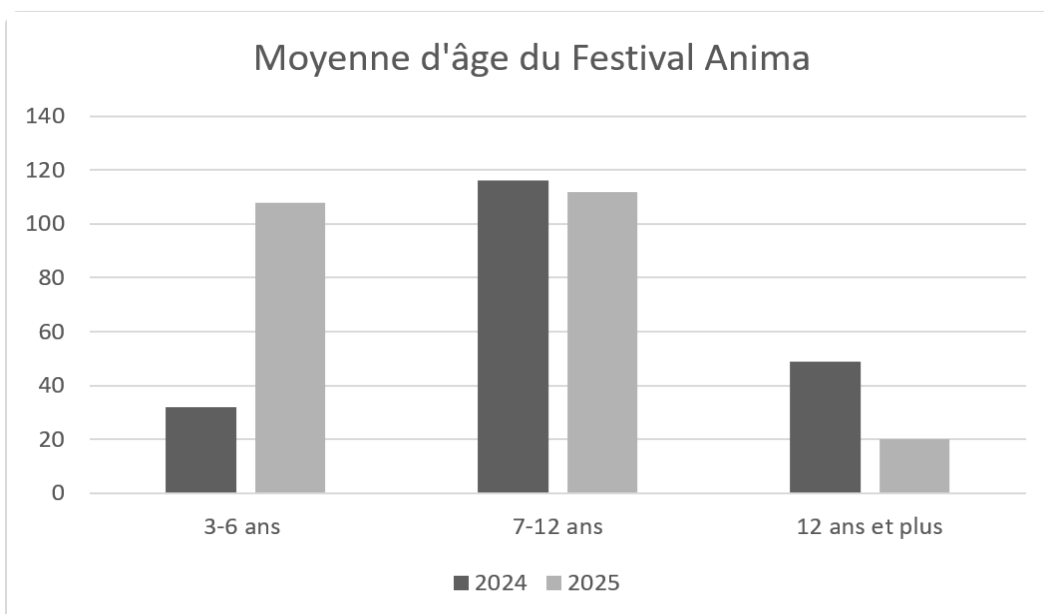
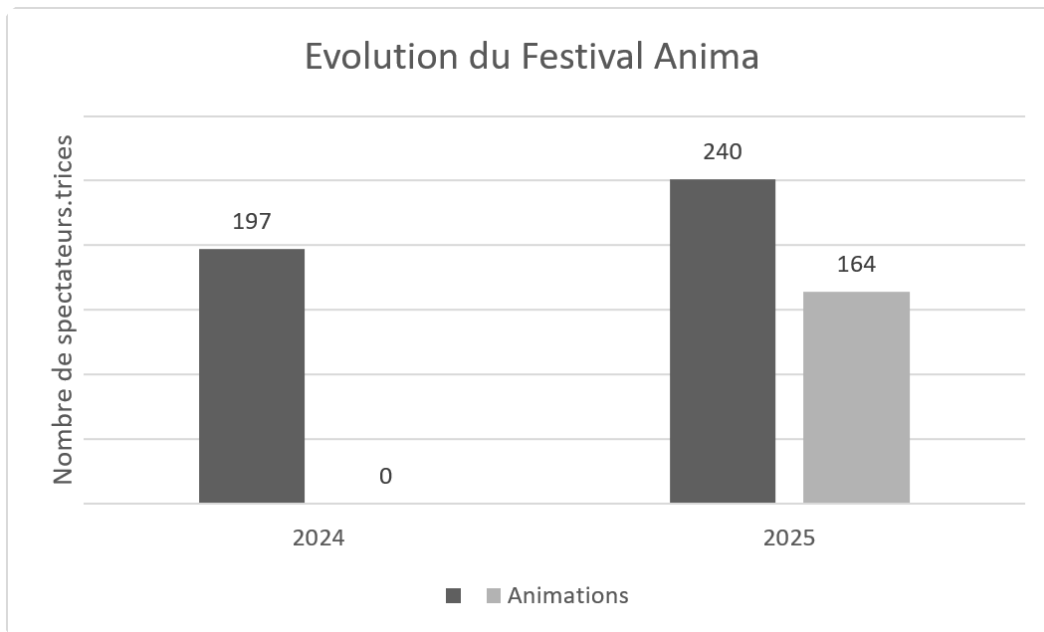


7. Programmation cinéma jeune public et événements

Date	Film	Entrées
1er mars 2025	<i>Pat et Mat : un dernier tour de vis</i>	2
12 mars 2025		12
1er mars 2025	<i>Angelo dans la forêt mystérieuse</i>	16
4 mars 2025		8
2 mars 2025	Les ours gloutons au Pôle Nord + animation de chasse à la boule de neige	88
3 mars 2025	<i>Holà Frida + animation peinture</i>	60
5 mars 2025	<i>Tony, Shelly et la lumière magique + visites des cabines de projection</i>	12
9 mars 2025		4
6 mars 2025	<i>Mémoires d'un escargot</i>	16
9 mars 2025		4
7 mars 2025	<i>Lola et le piano à bruits</i>	4
8 mars 2025	<i>Shiny Days</i>	2
8 mars 2025	<i>La vie, en gros</i>	12
Total		240

En gras : séances avec animation

7. Programmation cinéma jeune public et événements



7. Programmation cinéma jeune public et événements

D. Dimanche des tout-petits

Le Dimanche des tout-petits est le 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.

En 2025, le concept évolue et propose pour chaque séance comprenant une animation, une séance de rattrapage le dimanche suivant (sans animation). Cette nouvelle façon de programmer permet de fluidifier l'intérêt du public qui reste très fidèle. L'offre est ainsi plus flexible et permet aussi aux parents séparés, en garde alternée, de participer à ce rendez-vous. Une légère augmentation de fréquentation lors des animations est aussi enregistrée en 2025.

- 934 spectateur·rices ont été comptabilisé·es en 2024, soit une moyenne de 77 spectateur·ices par séance (13 séances et 4 animations). Une moyenne de 103 spectateur·ices est enregistrée lors des séances avec animation.
- 922 spectateur·rices ont été comptabilisé·e.s en 2025, soit une moyenne de 54 spectateur·ices par séance (17 séances et 7 animations). Une moyenne de 104 spectateur·ices est enregistrée lors des séances avec animation.



7. Programmation cinéma jeune public et événements

Date	Film	Animation	Entrées
2 février 2025	<i>Les toutes petites créatures</i>	Réalisation de personnages en 2D en forme ronde	78
9 février 2025		/	41
2 mars 2025	<i>Les ours gloutons au Pôle Nord</i>	Chasse à la boule de neige	88
6 avril 2025	<i>À la découverte du monde</i>		82
4 mai 2025	<i>Ma petite planète verte</i>	Dégustation de pommes de la ferme	24
11 mai 2025		/	22
1er juin 2025	<i>Jardins enchantés</i>	Création de bâtons de pluie	54
8 juin 2025		/	19
6 juillet 2025	<i>La colline aux cailloux</i>		23
3 août 2025	<i>Superasticot</i>		56
7 septembre 2025	<i>Non-Non dans l'espace</i>	Pâte à modeler sur le thème des extraterrestres	53
14 septembre 2025		/	21
5 octobre 2025	<i>La princesse et le rossignol</i>	Rencontre avec la dessinatrice et la réalisatrice	68
2 novembre 2025	<i>Les petits contes de la nuit</i>	Animation contée sur le thème de la nuit	78
11 novembre 2025		/	46
7 décembre 2025	<i>Le grand Noël des animaux</i>	Création de boules de Noël	95
12 décembre 2025		/	74
Total			922

7. Programmation cinéma jeune public et événements

E. Écran alternatif

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

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

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

Deux séances Écran Alternatif ont été organisées en 2025 :

- Holà Frida + atelier d'ergothérapie (le 13/04/25) : 53 spectateurs·rices.
- Diplodocus + atelier d'ergothérapie (le 14/12/25) à l'occasion de la fête de la Saint-Nicolas : 45 spectateurs·rices.

7. Programmation cinéma jeune public et événements

F. Toile et pinceaux

En 2024, le Quai10 fidélise sur le long terme son public familial grâce, notamment, aux animations proposées à l'issue de certaines séances. Les séances accompagnées d'un atelier créatif voient leur fréquentation augmenter fortement, qu'il s'agisse du Dimanche des tout-petits, d'Anima ou encore du Petit Festival.

C'est de ce constat qu'est né, en mai 2025, un nouveau rendez-vous dédié aux enfants de plus de 6 ans et qui s'étend jusqu'aux jeunes adolescents : le Toile et pinceaux. Tous les 1ers mercredis des vacances scolaires, un film d'animation ayant une technique de réalisation particulière (gouache, aquarelle, papier découpé, aplats de couleurs, etc) est proposé aux enfants. À l'issue de chaque projection, un atelier « technique » est organisé. Les enfants apprennent, à travers une animation ludique et conviviale, une technique artistique bien précise en lien avec le film vu précédemment. Entre cours académique et amusement familial, ce nouveau rendez-vous s'inscrit déjà comme un incontournable des congés scolaires.

- 7 mai 2025 : *Ernest et Célestine en Charabie* + atelier sur la technique de l'aquarelle (25 spectateur·ices et 25 participant·es à l'animation).
- 22 octobre 2025 : *Maman pleut des cordes* + atelier de création et apprentissage sur la technique de la gouache (36 spectateur·ices et 27 participant·es à l'animation).



G. Le Noël des Mômes

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

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

7. Pédagogie et événements jeune public

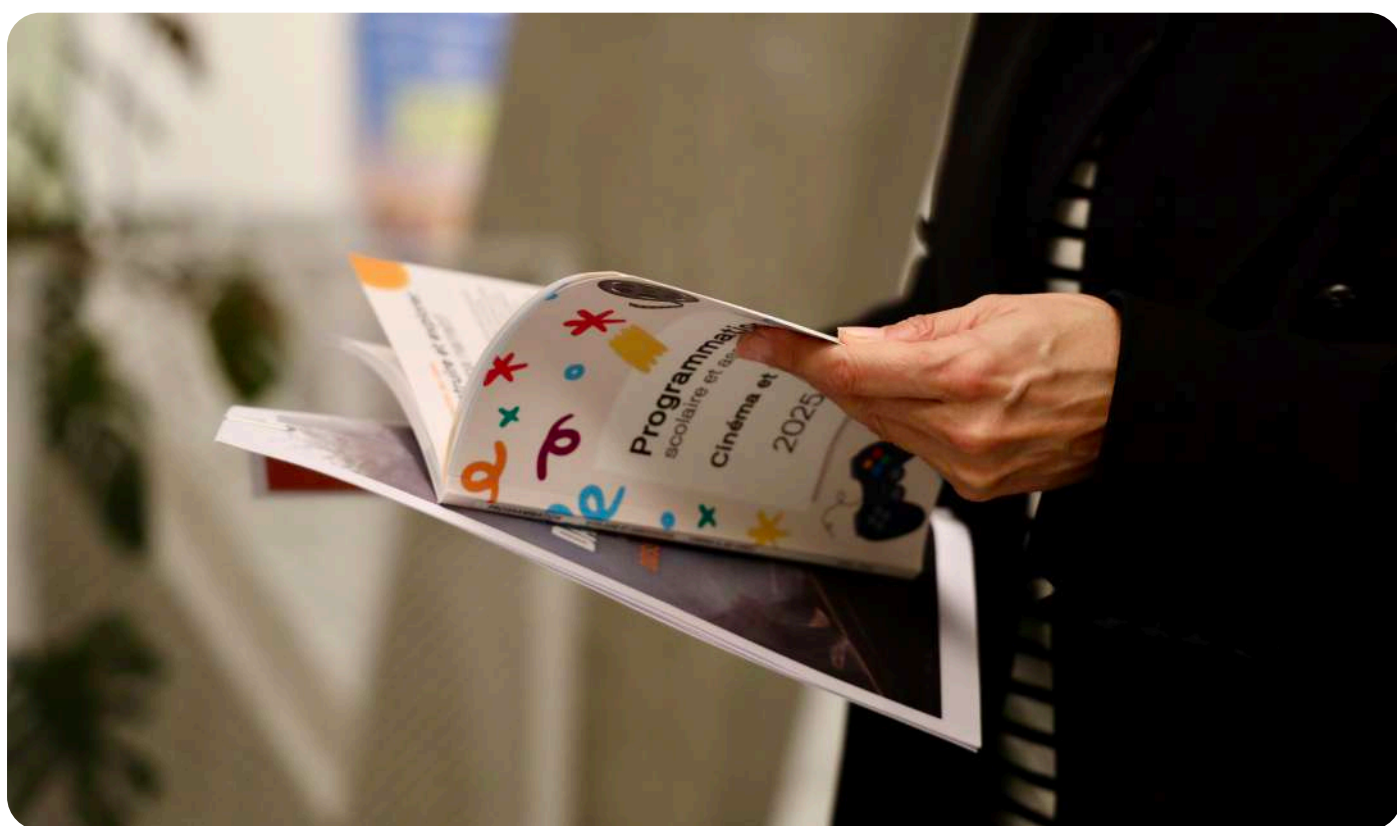
H. Pédagogie cinéma

Le Quai10 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 2025. Ils sont donc étalés sur deux années scolaires, 2024-2025 (deuxième semestre de l'année scolaire) et 2025-2026 (premier semestre de l'année scolaire).

En isolant uniquement les chiffres de l'année 2024, la répartition se fait comme suit :

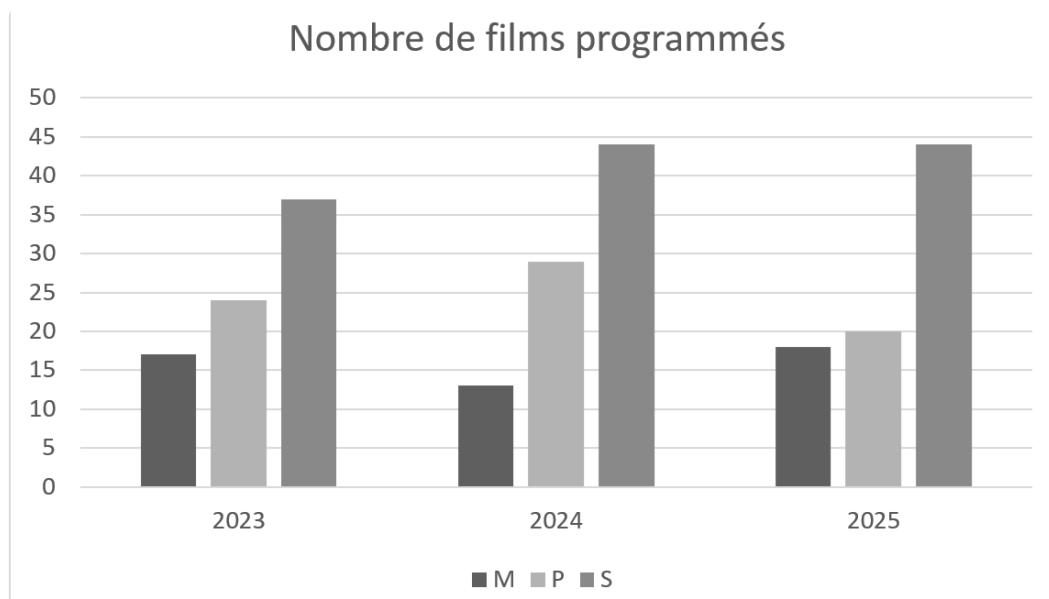
- 13 films à destination de l'enseignement maternel
- 29 films à destination de l'enseignement primaire
- 44 films pour les secondaires et les classes de l'enseignement supérieur



En 2025, la répartition varie comme suit :

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

7. Pédagogie et événements jeune public

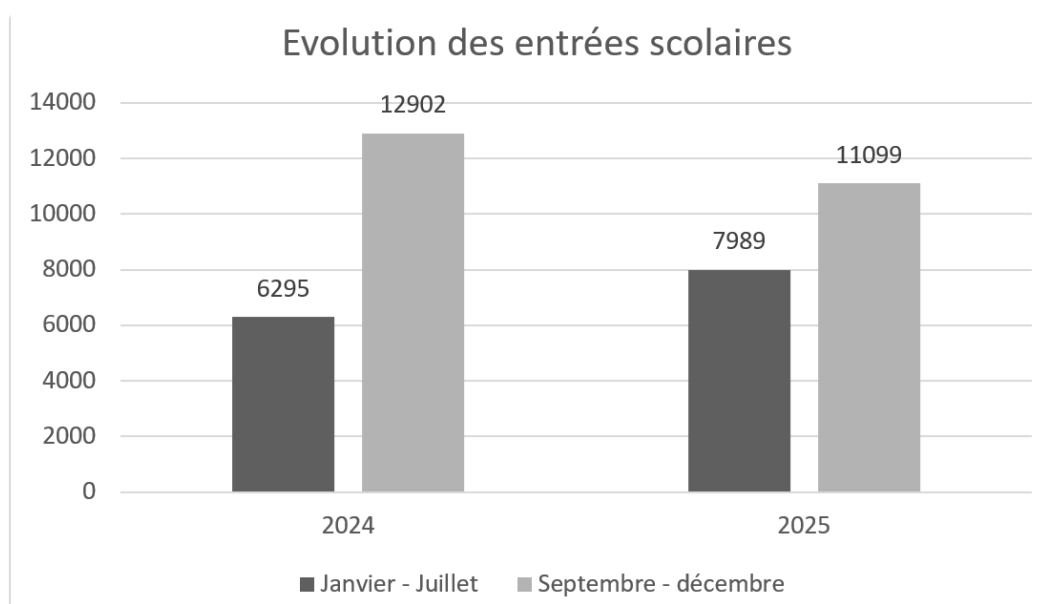


Au premier semestre de l'année scolaire 2024-2025, nous avons accueilli 12.909 élèves dans nos salles. Au deuxième semestre de l'année scolaire, 7.889 élèves ont assisté à des séances scolaires.

Sur l'année civile 2025, nous totalisons 19.088 entrées scolaires. Elles sont réparties comme ceci :

- Du 1er janvier au 4 juillet 2025 : 7.989 entrées
- Du 1er septembre au 31 décembre 2025 : 11.009 entrées

Sur l'année civile 2025, nous totalisons 19.088 entrées scolaires.



7. Pédagogie et événements jeune public

Une hausse de 1.694 entrées est enregistrée entre janvier et juillet 2025 :

- *TKT* : 1203 entrées
- *Le panache* / projet Cinécole initiée par la Ville de Charleroi : 510 entrées

Le film *TKT* ayant déjà connu un beau succès en 2024, a permis d'enregistrer une hausse de fréquentation entre le mois de janvier et le mois de juillet en 2025. Le succès du projet Cinécole avec le film *Le panache* a aussi marqué cette belle augmentation de fréquentation.

Par rapport à la période septembre-décembre 2024, nous reculons de 1.803 élèves pour l'année 2025.

Top 3 des entrées :

- *Zootopie 2* : 1.774 entrées
- *Buffalo Kids* : 1.027 entrées
- *Picha, envers et contre tout* : 975 entrées

Malgré une légère perte de fréquentation, la période de la Saint-Nicolas est marquée par le succès du film *Zootopie 2* et *Buffalo Kids* qui comptabilisent 2.801 spectateur·ices. Le projet d'éducation aux médias organisé en collaboration avec le CSEM autour du film documentaire *Picha, envers et contre tout*, permet de résorber cette baisse de fréquentation en comptabilisant 975 élèves de l'enseignement secondaire supérieur.

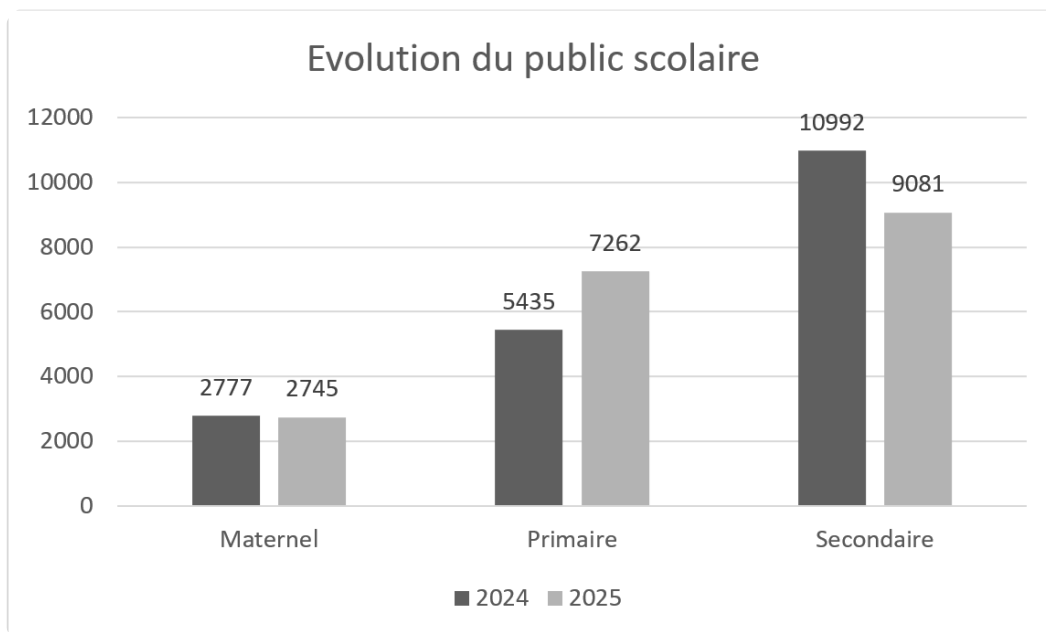
En 2025, les entrées scolaires ont été réparties comme ceci :

- Maternel : 2.745 élèves
- Primaire : 7.262 élèves
- Secondaire/supérieur : 9.081 élèves

En 2025, la fréquentation des classes de l'enseignement primaire augmente de 33,5%. Cette augmentation s'analyse comme ceci :

- 463 élèves de l'enseignement primaire participent aux projections du film *Hola Frida !* qui propose une animation d'art plastique autour de la peinture et de la vie de l'artiste peintre Frida Khalo. Une proposition clé sur porte pour les enseignants dans le cadre du PECA (Parcours d'Education Culturel et Artistique) devenu obligatoire au sein des écoles fondamentales.
- 300 élèves participent également à la séance spéciale organisée par la Ville de Charleroi sur le thème du bien-être animal avec le film *Flow*.
- Sans oublier le succès de la sortie au cinéma de *Zootopie 2* qui comptabilise 1.774 élèves de l'enseignement primaire.

7. Pédagogie et événements jeune public



- En 2024, une perte de 826 élèves de l'enseignement maternel avait été remarquée par rapport à l'année 2023. En 2025, malgré une légère perte, la fréquentation reste stable.
- En 2024 une perte de 529 élèves du primaire est remarquée par rapport à l'année 2023, cette perte se comble largement en 2025 et enregistre une belle augmentation de fréquentation (1.827 élèves) grâce aux différents projets scolaires proposées aux écoles dans la programmation (projet PECA avec le film *Holà Frida* ou encore l'arrivée du Ciné Manette dans le cadre scolaire autour du film *Flow*).
- En 2024, nous enregistrons une hausse de 4.865 élèves du secondaire (dont 4.634 pour le film *TKT* et *En attendant les robots*). Le succès du film *TKT* qui perdure en 2025, permet de maintenir une fréquentation stable des élèves du secondaire.

7. Pédagogie et événements jeune public

- Box-Office scolaire en 2025

Public	Films	Entrées	Nombre de séances
Maternelle	<i>Le Noël du petit lièvre brun</i>	371	8
	<i>Le grand Noël des animaux</i>	249	6
Primaire	<i>Zootopie 2</i>	1.774	22
	<i>Buffalo Kids</i>	1.027	12
Secondaire et supérieur	<i>TKT</i>	1.203	18
	<i>Picha, envers et contre tout</i>	975	5



Présentation de la programmation scolaire - 25/10/25

7. Pédagogie et événements jeune public

● 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 et du bassin hennuyer. Chaque page de cette brochure annonce un film et ses particularités : l'âge des enfants auxquels le film est destiné, les dates de projection, un synopsis du film, une critique pédagogique de celui-ci et quelques pistes à exploiter en classe.

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



7. Pédagogie et événements jeune public

- Box-office Écran large sur tableau noir de l'année scolaire 2025

Public	Films	Entrées	Nombre de séances
Maternelle	<i>Le Noël du petit lièvre brun</i>	371	8
	<i>Premières neiges</i>	198	4
Primaire	<i>Arco</i>	824	8
	<i>Hola Frida !</i>	573	8
Secondaire et supérieur	<i>Jeunes mères</i>	212	10
	<i>Amal</i>	151	1

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 enseignants et aux plus petits. L'enseignement secondaire apprécie également le programme pour les dossiers pédagogiques qu'il propose. La programmation libre éditée par le Quai10 permet, quant à elle, de compléter l'offre cinéma à destination des élèves, en particulier à la Saint-Nicolas et à la Noël.

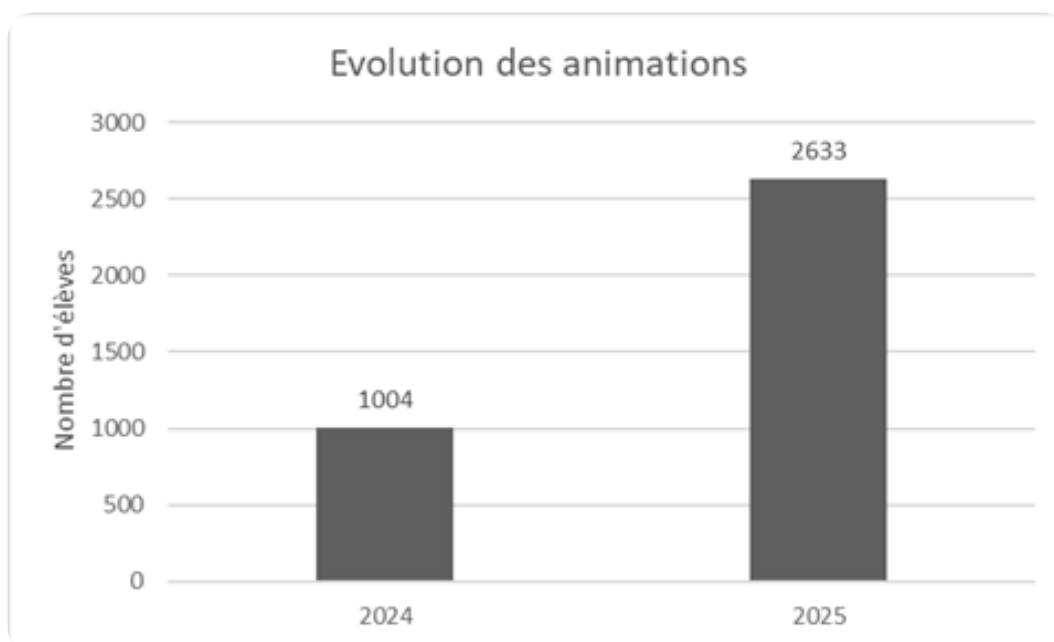
- Les dossiers pédagogiques

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

7. Pédagogie et événements jeune public

- **Débats, rencontres avec les équipes de films et animations**

Des débats gratuits sont organisés à l'issue de certaines projections scolaires. Ils s'organisent en interne (animé par l'équipe du Quai10 ou par les enseignant·es eux·elles-mêmes) ou en partenariat avec des associations choisies en fonction de la thématique du film. Des débats ou des rencontres avec les équipes de tournage ainsi que des animations peuvent également s'organiser à la demande. Ce type de séance plaît particulièrement aux élèves de l'enseignement primaire, secondaire et supérieur. Pour les plus petites, 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 animations créatives, les rencontres avec les équipes du film ou encore les débats se font plus discrets en 2024. Cette tendance, s'explique notamment par le succès du film *TKT* pour lequel le distributeur propose des animations en classe avec l'association « Sort de ta bulle », hors cinéma.

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

En 2025, le succès des animations est très remarquable :

- 18 séances de cinéma avec une activité jeu vidéo en lien avec le film (488 élèves)
- 8 séances avec un débat à l'issue de la projection (1.043 élèves)
- 13 séances comprenant un atelier créatif à l'issue de la projection (1.102 élèves)

Une augmentation de 162 % des séances avec une plus-value proposée à l'issue des projections est enregistrée en 2025.

7. Pédagogie et événements jeune public

- Stage d'été

Entre le 4 et 8 août 2025, un stage d'été a été proposé aux enfants entre 7 et 12 ans autour de la thématique du popcorn. Les jeunes cinéphiles se sont prêtés au jeu de la réalisation d'un film en stop motion (image par image).

De l'écriture du scénario, en passant par la conception des décors ou encore par la prise de vue, ils ont appris toutes les étapes de la création du film d'animation. Une projection en salle de cinéma a été organisée pour la famille et les amis en fin de stage. Une présentation et une exposition des éléments du décor a également été réalisée par les enfants.



Stage cinéma « Crée ton film en stop motion » – 06/08/25

- Projet d'éducation aux médias

En 2025, le Quai10 a répondu à un appel à projet organisé par le CSEM (Conseil supérieur de l'éducation aux médias), soutenu par la Fédération Wallonie-Bruxelles. Par ce biais, un projet autour de l'image animée et de la satire a pu être proposé aux élèves de l'enseignement secondaire supérieur.

Entre le 17 et le 21 novembre, 975 élèves ont travaillé sur cette thématique et son évolution à travers le temps. Le film documentaire réalisé par Luc Jabon *Picha, envers et contre tout* a été projeté dans nos salles. Picha a débuté comme dessinateur de presse satirique pour le journal Hara-Kiri ou encore Charlie Hebdo avant de marquer le cinéma d'animation des années 1970 et 1980 avec son style irrévérencieux. À l'issue des projections, un débat (animé par le Centre d'Action Laïque de Charleroi) a été organisé. Qu'est-ce que la satire ? Quel est son rôle ? Dans une société en métamorphose constante, les élèves de l'enseignement secondaire supérieur, ont été amenés à débattre du sujet.

Ces séances/débats se sont clôturées par la réalisation d'un atelier de conception graphique satirique. À l'aide de différents supports médiatiques (magazines, affiches de cinéma, journaux...), ces élèves ont appris l'art du collage artistique en créant leur propre satire sur un sujet d'actualité qui les touche.

Le public familial, en particulier les tout-petits ont également bénéficié de cet appel à projet soutenu par le CSEM. Une découverte de l'image dans tous ses états a été proposée le dimanche 16 novembre 2025. Une chasse aux images dans la salle de cinéma a précédé la projection du film d'animation danois *Mon tonton, ce tatoueur tatoué* réalisé par Karla Bengtson. Les images récoltées par les enfants ont permis de comprendre la thématique du film. 116 enfants ont participé à cette séance.

8. Partenariats et privatisation

A. Introduction

2024 avait vu s'élaborer les prémices d'une stratégie particulière pour le développement du volet partenariats et privatisations. Le Quai10 doit en effet faire preuve d'inventivité dans son business modèle afin de pérenniser la réalisation de ses missions, et l'un des axes explorés dans ce sens est celui des partenariats avec le monde entrepreneurial. Dans cette démarche, nous insistons particulièrement sur le fait qu'en s'engageant à nos côtés, nos partenaires participent directement à la diffusion et à la sensibilisation aux œuvres cinématographiques et vidéoludiques, tout en renforçant leur visibilité et leur responsabilité sociétale. En effet, chaque euro généré par le prisme d'un partenariat est directement réinvesti dans nos missions de terrain.

Notre offre inclut plusieurs possibilités : séances de cinéma privatisées, achat de chèques cinéma, location d'espaces pour accueillir des événements d'entreprise, sponsoring et mécénat, teambuilding, ainsi que la régie et les insertions publicitaires. Nous exploitons ainsi tout le potentiel de notre activité et de nos infrastructures. Nos partenariats s'adaptent aux besoins spécifiques de nos interlocuteurs, en mettant l'accent sur le soutien à un projet culturel dynamique.

Nous vous proposons ci-dessous un aperçu des résultats atteints au cours de l'année écoulée sur chaque axe de partenariat.



8. Partenariats et privatisation

B. Séances de cinéma à la carte

La privatisation d'une salle de cinéma pour une séance ne se limite pas à la mise à disposition d'un écran. Nous proposons notre expertise en matière de programmation afin de répondre au plus près à la demande du client : séances familiales pour des événements à destination des collaborateurs d'une entreprise, séances entre ami·es pour célébrer une occasion particulière, séances organisées par des associations à finalité caritative comme les Rotary clubs, sont autant d'exemples des événements accueillis cette année.

Nous avons organisé un total de 31 séances privées en 2025 (25 en 2023, 30 en 2024).

C. Locations d'espaces

Le Quai10, par son ancrage au cœur de Charleroi, est un endroit idéal pour accueillir divers formats de rencontres : la polyvalence de nos espaces articulés autour du cinéma allie convivialité et confort pour les réunions, conférences ou séminaires, et répond à la demande de PME en recherche de lieux à taille humaine.

Nous avons accueilli un total de 21 entreprises en 2025 contre 13 en 2024.

D. Sponsoring et mécénat

Nous proposons aux entreprises de soutenir directement nos missions en finançant des événements par le biais de sponsoring et/ou de mécénat de compétence. En 2025, nous avons réitéré la proposition de pack sponsoring auprès de 4 entreprises pour financer notre séance plein air qui est 100% gratuite pour les publics. Nous avons également initié un échange de visibilité avec un partenaire actif sur le segment familles/jeune public et qui verra le jour au printemps 2026.

À notre tour, nous souhaitons encourager l'accès à la culture pour tous·tes, indépendamment des barrières financières et sociales. Durant tout le mois de décembre, notre ciné pass comporte 7 places (au lieu de 6 le reste de l'année), dont la 7ème peut être offerte à une association locale. 2025 a permis, grâce à nos publics fidèles, d'offrir un moment de répit aux bénéficiaires de l'ASBL Comme chez Nous, active dans le secteur du sans-abrisme.

E. Team building

Le Quai10 met à profit son expertise dans le domaine du jeu vidéo et du cinéma pour proposer des activités de cohésion à la fois divertissantes et originales.

Coopérer par le jeu vidéo : cette animation invite les participant·e·s à adopter des attitudes solidaires et responsables. 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, afin de développer la coopération au sein du groupe et d'appréhender les concepts d'intelligence collective.

Ciné-Manette : le cinéma et le jeu vidéo parlent souvent la même langue, et le Ciné manette est là pour le prouver. Dans cette animation, nous décryptons les liens qui unissent ces deux univers : thématiques communes, techniques de narration ou esthétiques partagées. Au programme : une session de jeu partagée durant laquelle notre animateur se charge de remettre en perspective le film projeté dans la foulée. Une façon décalée et conviviale de (re)découvrir des classiques sous un angle nouveau, manette en main et curiosité en éveil.

8. Partenariats et privatisation

Bilan : Avec un seul événement réalisé en 2025, cette offre dispose d'une marge de progression importante. Notre objectif pour 2026 est de la rendre plus lisible auprès des entreprises.

F. Régie Publicitaire

Notre offre publicitaire entièrement personnalisable permet de mettre en valeur une activité sur grand écran et via nos canaux de communication, offrant ainsi aux entreprises une visibilité forte auprès d'un public captif et engagé, au sein d'un média à l'impact prouvé : le grand écran. Le potentiel de développement publicitaire reste important, notamment sur de nouveaux formats de contenus tels que le podcast.

G. Conclusion

Malgré une légère baisse du nombre global de spectateurs en séances privées (-6%), la qualité des événements et la hausse des demandes sur d'autres types de prestations démontrent un réel potentiel de diversification de recettes par l'offre B2B. Le Quai10 attire des partenaires qui valorisent l'expertise et le cadre unique que nous offrons.



9. Espace jeu vidéo

A. Introduction

L'année qui vient de s'écouler confirme la dynamique positive de l'Espace jeu vidéo : l'intérêt de nos visiteur·euses à fréquenter notre espace et à découvrir nos activités culturelles est désormais une constante. L'organisation d'activités extérieures rencontrent également un franc succès. Nous nous sommes concentrés cette année principalement sur les événements locaux afin d'intégrer au mieux le tissu socio-culturel local et accompagner ainsi nos partenaires dans leur volonté d'utilisation du jeu vidéo auprès de leurs publics. En 2025, notre équipe a continué son travail de renforcement du catalogue d'ateliers pédagogiques, ainsi que l'organisation de divers projets portés à l'interne et à l'externe.

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

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



9. Espace jeu vidéo

B. Philosophie de l'Espace jeu vidéo

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

Nous proposons :

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

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



9. Espace jeu vidéo

C. Espace découverte

- Bornes de jeux et sélections bimestrielles

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

Pour dynamiser notre sélection de jeux sur tablette, nous avons créé une catégorie "Classique" où figurent régulièrement de grands noms du jeu vidéo indépendant qui ont fait l'objet d'une adaptation sur un support tactile. En plus de mettre l'emphase sur des créateur·ices de grande qualité, ce choix fait également part d'une volonté de légitimer la grande histoire du jeu vidéo indépendant.

Le classement thématique des bornes se présente comme suit :

Borne	Support	Jeux exposés
Réflexion	PC	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Chants Of Sennaar</i> ● <i>Follow The Meaning</i> ● <i>Pode</i> ● <i>The Electrifying Incident: A Monster Mini-Expedition</i> ● <i>American Arcadia</i>
Accessible	PC	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Isolomus</i> ● <i>The Longest Road on Earth</i> ● <i>Un pas fragile</i> ● <i>The Bear - A Story from the World of Gra</i>
Esthétique/artistique	PC	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Aka</i> ● <i>ANTONBLAST</i> ● <i>Once Upon A Puppet</i> ● <i>despelote</i>
Multijoueur	PC	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Rivals of Aether II</i> ● <i>Judofuri</i> ● <i>Dunk Dunk</i> ● <i>Pico Park 2</i>
Coopération	PC	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Arise : A Simple Story</i> ● <i>Anima Flux</i> ● <i>Pile Up! Box by Box</i> ● <i>Paddle Paddle Paddle</i>
Jeux belges	PC	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Bounty of One</i> ● <i>Bot Or Not</i> ● <i>Koira</i> ● <i>Guaishou</i> ● <i>Ballad : As The Music Goes</i> ● <i>NoWhere Express</i> ● <i>Joltt - Battle Pillars</i> ● <i>Trackastrophe!</i> ● <i>Nebelmer</i> ● <i>Gloomy Eyes</i> ● <i>Dino Duck Dash</i>

9. Espace jeu vidéo

Borne	Support	Jeux exposés
Jeux belges (suite)	PC	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Blood Bar Tycoon</i> ● <i>OFF</i> ● <i>Le Versailles</i> ● <i>The Storyteller</i> ● <i>Is This Seat Taken?</i> ● <i>Blue</i> ● <i>Word for Bird</i>
Familial	PC	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>SuperSpec Rallycross</i> ● <i>Out of Space</i> ● <i>Paradise Marsh</i> ● <i>Cat Quest III</i>
Nouveauté	PC	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Neva</i> ● <i>Mika and The Witch's Mountain</i> ● <i>Haste</i> ● <i>Hollow Knight : Silksong</i>
Choix des animateurs	PC	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Pompom</i> ● <i>Beats of Maravilla Island</i> ● <i>Le Vaillant Petit Page</i> ● <i>Endling : Extinction is Forever</i> ● <i>Bopl Battle</i> ● <i>Crypst Custodian</i> ● <i>Clair Obscur : Expedition 33</i> ● <i>Night Call</i> ● <i>Sayonara Wild Hearts</i> ● <i>Sol Cesto</i> ● <i>Desvelado</i> ● <i>Block'em!</i>
Pour les adultes	Tablette	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Boxes : Lost Fragments</i> ● <i>Underworld Office</i> ● <i>Old Man's Journey</i>
Pour les petites	Tablette	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Fill Multicolor</i> ● <i>Perfect Grind</i> ● <i>Ai apaec : Shadow of the Sun</i>
Libre	Tablette	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Burrito Bison : Launcha Libre</i> ● <i>Mars : Mars</i> ● <i>Cats Are Liquid</i> ● <i>Fireball Wizard</i> ● <i>Song of Bloom</i>
Classique	Tablette	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Super Meat Boy Forever</i> ● <i>Balatro</i> ● <i>Turnip Boy Commits Tax Evasion</i> ● <i>Bounty of One : Premium</i> ● <i>Stardew Valley</i>

9. Espace jeu vidéo

● Sélections thématiques

En plus de nos sélections bimestrielles, deux thématiques ont été mises en avant via une sélection concoctée par nos animateurs. Le mois de mars a d'abord été l'occasion de parler de la grande variété esthétique dans les jeux vidéo. Pour mettre en avant cette sélection, nous avons produit un guide du visiteur pour accompagner la découverte des différents styles graphiques dans le jeu vidéo. Pour le jeu *Micro Mages*, inspiré des classiques de la NES, des manettes de console rétro ont été installées sur les bornes afin d'améliorer l'expérience.

Thématique	Support	Jeux exposés
Esthétisme	PC	<ul style="list-style-type: none">● <i>BRUTALISTIKA</i>● <i>Death of the Reprobate</i>● <i>Lo-Fi Room</i>● <i>Symphonia</i>● <i>Forgive Me Father</i>● <i>Micro Mages</i>● <i>Sludge Life</i>● <i>NAIAD</i>● <i>Hyper Light Drifter</i>● <i>Degrees of Separation</i>● <i>Phantom Spark</i>● <i>Sagrada</i>● <i>IQ Dungeon</i>● <i>The Abandoned Planet</i>● <i>Candleman</i>

Le mois de juin a été l'occasion de présenter des jeux sur les mythologies du continent asiatique. De cette idée est venue une sélection représentant les différentes cultures de la région, de la Russie à Taiwan en passant par le Japon, l'Inde ou encore l'Indonésie. Un travail de contact auprès des différentes communautés de créateur·ices est-asiatiques a permis la création d'une sélection éclectique. Certains de ces jeux ont été réutilisés dans le cadre de notre animation sur les discriminations, afin de montrer les représentations des différentes cultures dans le jeu vidéo.

Thématique	Support	Jeux exposés
Mythes d'Asie	PC	<ul style="list-style-type: none">● <i>SEDAP! A Culinary Adventure</i>● <i>Nine Sols</i>● <i>Nippon Marathon</i>● <i>Raji : An Ancient Epic</i>● <i>Cassette Beasts</i>● <i>Karate Survivor</i>● <i>Ghostlore</i>● <i>INDIKA</i>● <i>Unthil Then</i>● <i>GigaBash</i>● <i>Bahamut and the Waqwas Tree</i>● <i>Masquetaire</i>● <i>Enterre moi, mon Amour</i>● <i>Mystic Pillars</i>● <i>Prune</i>

9. Espace jeu vidéo

● Sélections thématiques

Comme chaque année, un mois complet était dédié à une sélection 100% belge. Nous avons décidé de déplacer cette sélection du mois de décembre au mois de septembre. Afin de laisser place à une sélection de jeux vidéo plus festifs pour le mois de décembre, d'une part, et de mettre en avant notre sélection belge avec l'accueil des nouveaux élèves de nos écoles partenaires à la rentrée, d'autre part. Cette sélection "Made in Belgium" était accompagnée d'un vernissage pour lequel nous avons invité les développeurs des différents jeux à rencontrer notre public le temps d'un après-midi.

Thématique	Support	Jeux exposés
Made in Belgium	PC	<ul style="list-style-type: none">● <i>Guaishou</i>● <i>Ballad : As The music Goes</i>● <i>NoWhere Express</i>● <i>Joltt - Battle Pillars</i>● <i>Trackastrophe!</i>● <i>Nebelmer</i>● <i>Gloomy Eyes</i>● <i>Dino Duck Dash</i>● <i>Blood Bar Tycoon</i>● <i>OFF</i>● <i>Le Versailles</i>● <i>The Storyteller</i>● <i>Is This Seat Taken?</i>● <i>Blue</i>● <i>Words for a bird</i>

Pour célébrer la fin d'année, et suite aux constats des années précédentes sur le nombre de visiteur·euses que nous enregistrons au mois de décembre, nous avons décidé de construire la dernière sélection de l'année autour du thème dit "All Star". Les visiteur·euses ont pu voter pour leurs jeux préférés de ces dernières années afin qu'ils soient de nouveau mis en avant. Cette sélection a permis aux nombreuses personnes qui découvrent habituellement l'Espace jeu vidéo en décembre d'également découvrir une sélection d'une grande qualité, en plus d'améliorer le lien avec nos visiteur·euses récurrent·es.

Thématique	Support	Jeux exposés
All Star	PC	<ul style="list-style-type: none">● <i>Sea of Stars</i>● <i>Frog Detective</i>● <i>Cocoon</i>● <i>Pizza Possum</i>● <i>Clair Obscur : Expédition 33</i>● <i>Dunk Dunk</i>● <i>Tricky Towers</i>● <i>Judofuri</i>● <i>Arcus Chroma</i>● <i>Hello Neighbor 2</i>● <i>Hades 2</i>

9. Espace jeu vidéo

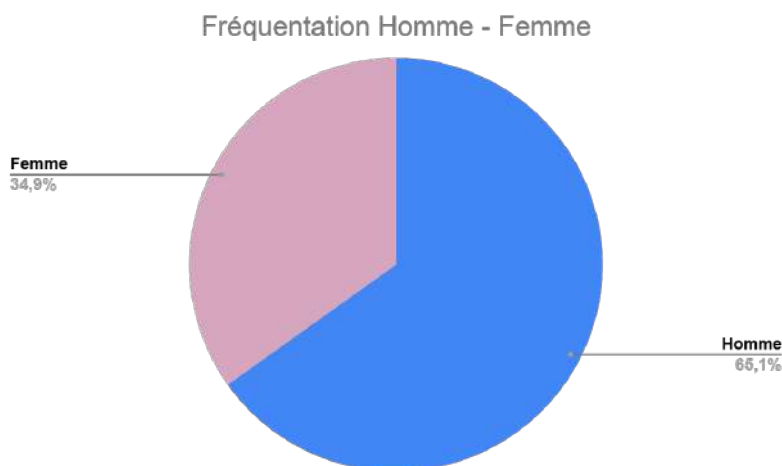
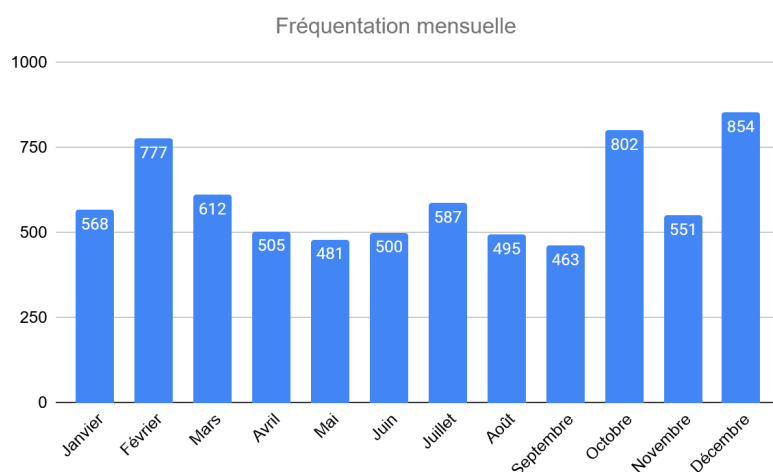
- **Constats généraux**

Cette année notre espace découverte a accueilli 9.324 personnes durant nos activités internes. En comparaison, 9.688 personnes ont été accueillies en 2024.

Ce résultat est à remettre en perspective avec la perte du subside de Digital Wallonia, un événement qui l'a impacté à 2 échelles différentes : d'abord, une restructuration interne de l'équipe a été nécessaire. Celle-ci s'est vue prioriser les missions éducatives, pédagogiques et d'accueil du public en dépit de l'organisation et/ou la participation aux événements internes et externes. La perte de subside pour notre partenaire WALGA a également eu comme conséquence l'annulation du Meet & Build, un cycle de conférences de 3 jours organisés par WALGA et accueilli par le Quai10. Constatons tout de même que la priorisation de nos missions éducatives, pédagogiques et d'accueil a été payante étant donné que nous avons dispensé plus d'animations et accueilli plus de personnes lors de celles-ci que lors des années précédentes.

Comme chaque année, la période estivale est la moins fréquentée par notre public. Notons cependant un mois d'octobre efficace malgré l'annulation du Meet & Build et du boost que cet événement procure habituellement sur nos visites, ainsi qu'un mois de décembre enregistrant un record de visiteur·euses.

- **Fréquentation et répartition de genre**



9. Espace jeu vidéo

- Événements organisés dans l'espace découverte

En plus de nos sélections habituelles, l'Espace jeu vidéo propose également une série d'événements internes pour répondre à des demandes récurrentes ou mettre en avant des thématiques plus légères. Cette année nous avons continué l'organisation de nos principales activités récurrentes que sont les week-ends en famille et les VR'endredis, deux événements attendus chaque mois par notre public. Pour l'année 2026, nous continuerons de les mettre en avant.

Date	Description	Fréquentation
Chaque dernier week-end du mois	<i>Week-end en famille</i> Journées durant lesquelles une sélection spécialement choisie pour le jeu en famille est exposée (<i>Pizza Possum, Cat Quest</i>).	2024 12 occurrences 74 visiteur·euses en moyenne Total : 884 visiteur·euses
		2025 12 occurrences 83 visiteur·euses en moyenne Total : 1.000 visiteur·euses
Chaque 1er vendredi du mois	<i>Découverte de la réalité virtuelle (VR)</i> En parallèle à la sélection de l'espace découverte, deux bornes de réalité virtuelle sont installées à destination d'un public majoritairement non initié à cette technologie émergente.	2024 5 occurrences 46 visiteur·euses en moyenne Total : 223 visiteur·euses
		2025 12 occurrences 30 visiteur·euses en moyenne Total : 357 visiteur·euses
14 février 2024	<i>Saint-Valentin</i> Sélection spéciale teintée d'amour. Nous proposons des jeux qui rapprochent sur la thématique de la Saint-Valentin (<i>Boyfriend Dungeon, Lovers in a Dangerous Spacetime</i>)	2024 37 visiteur·euses 2025 17 visiteur·euses
22 mars 2025	<i>Jouer en musique</i> Sélection spéciale d'expérience mêlant les jeux vidéo à la magie de la musique. (<i>Lo-Fi Room, Old School Musical</i>)	2025 32 visiteur·euses
2 avril 2025	<i>Poisson d'avril</i> Sélection spéciale remplie d'humour, de jeux originaux et de jeux créatifs pour fêter le 1er avril. (<i>Mop Skater, Toasterball</i>)	2025 37 visiteur·euses

9. Espace jeu vidéo

- Événements organisés dans l'espace découverte

Date	Description	Fréquentation
Du 20 au 23 juin 2025	<i>Summer Days</i>	2024 136 visiteur-euses
	Sélection de célébration de l'été et des vacances. Nous mettons en avant une sélection de jeux légers et estivaux. (<i>Dave the Diver, Judofuri</i>)	2025 89 visiteur-euses
27 et 28 août 2025	<i>Conférences</i>	2024 1.200 visiteur-euses
	Conférences destinées aux élèves et professeurs du secondaire afin de découvrir l'Espace jeu vidéo et sa sélection, et informer sur les filières de formation et les métiers de l'écosystème du jeu vidéo.	2025 530 visiteur-euses



9. Espace jeu vidéo

- Événements organisés en collaboration et hors les murs

Date	Description	Fréquentation
23 février 2025	<p><i>Media Gaming Day</i></p> <p>Un événement marqué par l'envie de sensibiliser et conscientiser les jeunes et les parents sur les médias, les réseaux sociaux mais aussi de démystifier les pratiques numériques. L'Espace jeu vidéo y était avec plusieurs bornes et un animateur afin de sensibiliser à la pratique du jeu vidéo.</p>	120 visiteur·euses
28 février 2025	<p><i>Rive Gauche Star Wars</i></p> <p>Événement réalisé en partenariat avec le centre commercial sur la thématique de Star Wars. Présence de bornes dans le centre commercial et animations.</p>	221 visiteur·euses
12 et 13 avril 2025	<p><i>D'Con Geek</i></p> <p>Événement organisé par la Maison des Jeunes ACJ La Broc. Les jeunes participent dès la conception à la convention et mettent en avant la culture geek et les jeunes talents locaux.</p>	200 visiteur·euses
3 et 4 mai 2025	<p><i>Pixel Day's</i></p> <p>Grande bourse au jeu vidéo se déroulant au Sambrexpo à Aiseau-Prez. Celle-ci est considérée comme l'une des plus grandes du Benelux. Au-delà de son axe bourse au jeu vidéo, l'événement propose plusieurs activités comme la découverte du jeu vidéo indépendant, tournoi et expérience en réalité virtuelle.</p>	420 visiteur·euses
14 avril 2025	<p><i>Charleroi's cool</i></p> <p>Le salon de l'offre culturelle (extra)scolaire à Charleroi. Les structures culturelles carolos se réunissent à Charleroi Danse pour présenter leurs offres à destination des écoles (en temps scolaire et extrascolaire) pour la saison 2024-2025.</p>	60 visiteur·euses
26 juin 2025	<p><i>Rive Gauche Summer Days</i></p> <p>Événement réalisé en partenariat avec Rive Gauche sur la thématique des jeux estivaux. Présence de bornes dans le centre commercial + animations.</p>	177 visiteur·euses

9. Espace jeu vidéo

Date	Description	Fréquentation
12 septembre 2025	<p><i>Vernissage expo Made in Belgium</i></p> <p>Afin de mettre à l'honneur le jeu vidéo belge et son secteur, l'Espace jeu vidéo a invité les développeurs et son public à se rencontrer lors de la soirée de vernissage de l'exposition « Made In Belgium ». En collaboration avec WALGA.</p>	86 visiteur·euses
27 et 28 septembre 2025	<p><i>Mementoes au Bois du Cazier</i></p> <p>Le Bois du Cazier franchit une nouvelle étape dans la transmission de la mémoire minière. En partenariat avec le studio autrichien Causa Creations et grâce au soutien du projet Interreg Mementoes, le site présente <i>Those from Below</i>, une expérience en réalité virtuelle inédite qui plonge le visiteur dans la vie quotidienne des mineurs. Le Quai10 a collaboré au week-end de lancement présentant différents jeux indépendants sur la thématique de la mine.</p>	81 visiteur·euses
23 octobre 2025	<p><i>Rive Gauche Alien</i></p> <p>Événement réalisé en partenariat avec Rive Gauche sur la thématique des monstres. Présence de bornes dans le centre commercial + animations.</p>	118 visiteur·euses
Du 7 au 9 novembre 2025	<p><i>Be Friends Online</i></p> <p>Il s'agit d'un marathon streaming caritatif où plus de trente streamer·euses se sont retrouvés en ligne afin de lever des fonds au profit de la SPA de Charleroi. L'Espace jeu vidéo a accueilli les streamer·euses et a également participé via sa chaîne Twitch au streamathon qui a duré 72h.</p>	50 visiteur·euses

9. Espace jeu vidéo

D. Guide modulaire d'éducation aux IA

Dans le cadre de l'appel à projets initié par la Fédération Wallonie-Bruxelles et le Conseil supérieur de l'éducation aux médias (CSEM), l'Espace jeu vidéo du Quai10 s'est lancé dans la rédaction d'un guide modulaire d'éducation aux IA. L'objectif de cet appel à projet était la création d'un outil pédagogique concret qui permettrait d'initier des citoyen·nes adultes à l'intelligence artificielle de manière critique.

Cela fait des années que l'Espace jeu vidéo a développé une approche pédagogique unique, basée sur l'apprentissage par l'usage et avec comme support l'image animée. Cette méthodologie a pour vocation depuis toujours d'être répliquable et ce guide est un premier pas vers cet objectif.

C'est dans ce cadre qu'est né ce guide, composé de 8 animations modulables selon les besoins, envies et possibilités des usagers. La finalité de celui-ci est la création d'un jeu de type "Visual Novel" suivant une double approche :

- Thématique : les participant·es créent une histoire interactive qui parle de l'IA. L'IA devient le sujet du récit, un terrain d'expression des inquiétudes et des désirs collectifs.
- Méthodologique : les participant·es utilisent l'IA comme outil créatif. L'IA devient le moyen de produire des textes, des images, des sons et des prototypes interactifs.

Tout au long du processus de production de ce guide, le Quai10 a mis à profit l'expertise et l'expérience de son équipe en matière d'animation socioculturelle et de connaissance des publics. Nous nous sommes également entourés de partenaires et intervenant·es externes à notre organisation afin d'assurer et d'appliquer une réflexion critique systématique sur la méthode.

Le lancement officiel du guide, disponible gratuitement sur notre site internet, s'est fait en début d'année 2026 lors d'une conférence de presse, en présence d'élèves et d'enseignant·es ainsi que lors d'une présentation au salon du SETT à Namur.



9. Espace jeu vidéo

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

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

Le constat quant à la répartition du genre des personnes fréquentant l'EPN est également intéressant : sur un total de 358 personnes, nous pouvons constater que 81.8% (293 personnes) sont des hommes et que seulement 18.2% (65 personnes) sont des femmes. Force est donc de constater que notre public est majoritairement masculin, mais la raison de cette répartition reste inexplicable faute d'outils d'analyse.

9. Espace jeu vidéo

F. Animations pédagogiques

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

En 2023, nous évoquons l'objectif de concevoir 2 nouvelles animations pour 2026. Aujourd'hui, le constat est positif : l'an dernier nous évoquons la réécriture de l'animation « Sensibilisation autour de l'écologie au travers des jeux vidéo » ainsi que l'arrivée de l'animation « Appréhender les dérives du numérique » dans notre catalogue. Dans cette démarche, nous avons également commencé une réécriture de l'animation « Citoyenneté et jeux vidéo : découvre la démocratie » qui devrait voir le jour pour la rentrée scolaire 2026, ainsi que l'adaptation de notre guide modulaire d'éducation aux IA pour nos animations.

De plus, dans notre réflexion autour de nos divers projets transmédia, nous pouvons mentionner l'arrivée d'un « Ciné manette » pédagogique entièrement dédié au format cinéma à destination de grands groupes d'apprenant·es. Cette animation a pour but d'aborder différentes thématiques connues de notre catalogue (la coopération et les métiers du jeu vidéo) avec le jeu vidéo et le film *Flow*.

Cette flexibilité dans les formats permettra d'élargir nos publics, mais également d'aborder de nouvelles thématiques conjointes à nos 2 médias de prédilection. Pour rappel, notre catalogue compte 8 ateliers d'une durée, chacun, de 2h et à destination de groupes de maximum 25 participant·es (exception faite pour le Ciné manette pédagogique car limité à la taille d'une salle de cinéma).

En 2025, nous avons dispensé 88 ateliers pédagogiques.

Descriptif	Occurrences
<p data-bbox="379 1301 1007 1346"><i>Apprendre à coopérer grâce au jeu vidéo</i></p> <p data-bbox="118 1384 1270 1767">Plus qu'un atelier de développement personnel, cette animation invite les participant·es à adopter des attitudes solidaires et responsables. Si les processus de coopération semblent reposer sur des évidences, il n'est pas toujours aisé de les mettre en application au quotidien. En dépassant le cadre de la simple interaction, les participant·es doivent 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. Nous engageons ainsi les participant·es dans un processus de citoyenneté fondé sur le respect et la solidarité.</p>	41

9. Espace jeu vidéo

Descriptif	Occurrences
<p style="text-align: center;"><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 participant·es à développer leur esprit critique, à défendre leurs opinions et, de ce fait, à être de véritables acteur·ices de la vie sociale. Que sait-on vraiment de ce mode de gouvernance ? Comment les (futurs) citoyen·nes s’y inscrivent-ils et y participent-ils ? Est-il infallible ?</p>	8
<p style="text-align: center;"><i>Découvrir les filières de formation de l’industrie du jeu vidéo</i></p> <p>Au-delà de sa composante culturelle, l’industrie du jeu vidéo est un secteur professionnel qui offre de nombreuses possibilités de carrière. Développeur·euses, graphistes, ingénieurs du son, 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 de découvrir ce milieu aux multiples facettes et de faire émerger de potentielles vocations dans un milieu très prometteur en terme de possibilités d’avenir.</p>	6
<p style="text-align: center;"><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 créateur·ices 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. Faire des jeux vidéo, oui, mais en prenant conscience de leur impact sur notre monde, d’une part, et du message véhiculé, d’autre part.</p>	5
<p style="text-align: center;"><i>Appréhender les dérives du numérique</i></p> <p>Dans une société non pas de plus en plus connectée, mais bien au paroxysme de la connectivité, il est difficile d’appréhender tous les concepts liés à l’identité numérique ainsi que ses dérives et pièges ou autres dangers qui y sont associés. Que ce soit pour les jeunes publics ou les adultes, cette animation permet d’aborder avec facilité les différents thèmes en lien avec les dérives du numérique. De notre identité en ligne en passant par les fake news, le big data ou encore le cyberharcèlement, l’objectif ici est d’offrir les clés de compréhension et de navigation du numérique mais aussi et surtout de sensibiliser les participant·es aux dangers qui peuvent les entourer.</p>	2

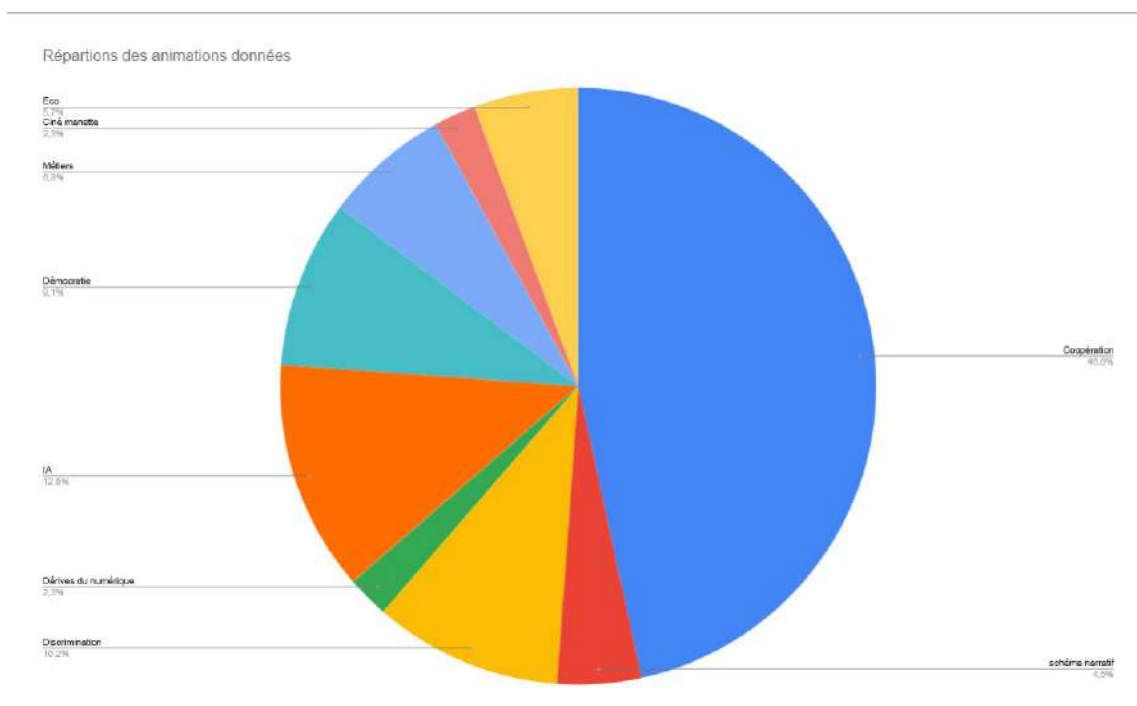
9. Espace jeu vidéo

Descriptif	Occurrence
<p style="text-align: center;"><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 de débattre autour des questions éthiques et morales qui concernent les choix d'une IA.</p>	11
<p style="text-align: center;"><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>	4
<p style="text-align: center;"><i>Discriminations et représentations 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 reflète (trop) souvent une réalité où la tolérance et le respect d'autrui ne sont pas toujours valorisés. Compte tenu de sa grande complexité, nous abordons ce sujet sous un angle ludique et interactif. L'utilisation du jeu vidéo pour traiter un sujet aussi sérieux permet d'engager les participant·e·s de tous âges à développer leur propre réflexion, sensibilisant ainsi le grand public à des concepts fondamentaux tels que le respect d'autrui et le droit à la différence. Loin d'une présentation magistrale ou d'une analyse exploratoire, notre atelier se situe à mi-chemin entre l'expérience du jeu vidéo et le débat de société.</p>	9
<p style="text-align: center;"><i>Ciné manette pédagogique</i></p> <p>Comment les jeux vidéo nourrissent le cinéma, et vice-versa ? C'est ce que propose le Ciné manette. Bien installés·es dans leur siège et manette en main, les élèves participent à une session de jeux vidéo durant laquelle un·e médiateur·rice les accompagne, les élèves se passant les manettes sans fil d'un siège à l'autre. Le temps de jeu est ainsi accompagné d'une présentation sur les liens (thématiques, outils narratifs, représentations...) entre les jeux de la session et le film projeté.</p>	2

9. Espace jeu vidéo

En observant le classement de la fréquentation des animations, nous pouvons tirer plusieurs conclusions. Premièrement, l'animation coopération reste un incontournable et est en tête du classement. C'est à partir d'ici que notre classement change contrairement aux années précédentes. On retrouve l'animation « IA » en deuxième position, une remontée logique au vu de l'évolution de cette technologie.

En troisième position, l'animation discrimination reste dans le top du classement. Nous constatons un maintien de l'importance des questions sociales et de savoir-être au sein de nos publics. On peut donc considérer que l'Espace jeu vidéo est un lieu qui permet d'offrir une porte d'entrée aux différents apprenant·es, que ce soit sur l'éducation aux médias, les questions d'actualité, de vivre-ensemble ou encore pour aider à contextualiser l'usage du jeu vidéo auprès d'un public néophyte, l'Espace joue un véritable rôle d'acteur relais auprès de ses publics.



9. Espace jeu vidéo

G. Semaine de l'éducation aux médias

Le CSEM organise chaque année une « Semaine de l'éducation aux médias » dans les écoles et les lieux relevant du secteur de la jeunesse. Cette semaine vise à initier et à stimuler des animations d'éducation aux médias chez les jeunes. En 2025 la Semaine de l'Éducation aux Médias s'est déroulée du 15 au 23 novembre sur le thème suivant : « Le monde, les Médias et Nous ? ». Sous cette appellation, la thématique vise à inviter les participant·es à explorer le rôle des médias dans notre compréhension du monde et dans nos échanges avec celui-ci.

Dans ce cadre, le Quai10 et son Espace jeu vidéo ont proposé 3 animations du catalogue pédagogique, respectivement les ateliers, "Aborder l'écologie avec le jeu vidéo", "Citoyenneté et jeu vidéo" et "Créer et comprendre l'intelligence artificielle". Des animations, qui au regard des questions d'actualité, trouvent leur pertinence.

Que ce soit le traitement d'une thématique au travers d'un média, comment les médias se posent comme outil pédagogique, ou encore comment ce même outil est créé et utilisé, chaque animation invite à creuser une approche différente.

Ces points d'accroche nous ont permis une belle réussite pour cette semaine avec un total de 11 animations données durant cette semaine.



9. Espace jeu vidéo

H. Stages

En 2024, nous avons proposé une offre variée de stages à destination des jeunes entre 8 et 16 ans, avec 3 stages réalisés sur des thématiques liées au jeu vidéo, à la robotique, au codage, à la pratique, ou encore la création audiovisuelle, et ce toujours en période de congés scolaires. En 2025, nous avons renouvelé une partie de nos thématiques de stages.

Comme mentionné l'année dernière, nous avons mis un peu plus l'accent sur la création de jeu vidéo.

	Description	Fréquentation
Du 5 au 9 mai 2025	<p><i>Du papier au clavier</i></p> <p>Les équipes de l'Espace jeu vidéo et du BPS22 se sont associées pour proposer une semaine dédiée à la conception d'un jeu vidéo. Alternant les phases de création individuelle et les séances de réflexion collectives, ce stage était l'occasion d'allier arts plastiques et arts numériques. L'objectif était la création d'un jeu vidéo auquel auront collaboré tous les enfants. Pour créer les conditions matérielles idéales à chaque phase du processus de création, ce stage s'est déroulée sur deux site : 3 jours au Quai10 pour la conception générale du projet, la numérisation des créations, la programmation du jeu et les phases de test et de présentation au public, et 2 jours au BPS22 pour la conception esthétique et plastique des personnages.</p>	12
Du 14 au 18 juillet 2025	<p><i>Jeux vidéo et contre-cultures</i></p> <p>Les jeux vidéo ne se résument pas aux blockbusters. Derrière les gros studios se cache une scène indépendante foisonnante, libre, parfois radicale — et toujours inventive. Ce stage invitait à plonger dans l'univers des jeux indépendants, mais aussi à découvrir comment d'autres formes d'art, comme le cinéma (notamment les gialli italiens), nourrissent une culture alternative, parfois en résistance face aux modèles dominants. Pourquoi choisir de créer en dehors des circuits classiques ? Que permet cette liberté ? Et pourquoi tant d'œuvres indépendantes tombent-elles dans l'oubli malgré leur richesse ? À travers des échanges, des découvertes et des analyses, ce stage proposait une initiation critique aux logiques de pouvoir dans les médias, à la notion de contre-pouvoir, et au rôle essentiel que joue la culture indépendante dans nos sociétés.</p>	Annulé

9. Espace jeu vidéo

	Description	Fréquentation
Du 18 au 22 août 2025	<p><i>Crée ton game design document</i></p> <p>Ce stage proposait une immersion dans les coulisses de la création vidéoludique, à travers l'élaboration complète d'un game design document. Les participant·es exploraient les différentes étapes de conception d'un jeu : définition de l'idée de départ, création d'un univers, développement des mécaniques de gameplay, design des personnages, ambiance sonore... L'objectif était de structurer une vision créative en un projet cohérent. Le stage se concluait par la réalisation d'un game design document personnel avec les intentions artistiques, choix de direction et bases techniques.</p>	5
Du 27 au 31 octobre 2025	<p><i>Stage d'halloween : création et frisson</i></p> <p>Le stage débutait par un moment de coopération où les participant·es faisaient connaissance. Place ensuite à la création de leur propre masque de monstre et la réalisation de fantômes originaux avec des draps. La créativité était à l'honneur avec la fabrication de figurines de monstre et d'une citrouille... sans citrouille. Chaque jour, un temps de freeplay permettait de s'amuser sur une exposition de jeux vidéo spéciale Halloween et de découvrir de nouvelles expériences. Tout au long de la semaine, les participant·es sont invité·es à découvrir l'univers des créatures et des monstres du cinéma et du jeu vidéo grâce à des animations ludiques. L'apogée du stage est la chasse aux bonbons endiablée qui se déroule dans tout le Quai10. Pour clôturer en beauté, la semaine se termine par une Ciné manette pour partager un moment de rire et de détente !</p>	4

9. Espace jeu vidéo

Nous pouvons voir que les ateliers de programmation et création de jeux vidéo ne fonctionnent pas de la même manière. En effet, le stage “ Du papier au clavier”, une collaboration avec le BPS22, nous montre que l’approche plastique et numérique trouve une vraie synergie et un réel intérêt auprès des jeunes publics, là où les stages de création et rédaction comme “ Crée ton game design document ” visant les 10-14 ans ont moins bien fonctionné. La question est de savoir si les facteurs suivants jouent un rôle dans l’intérêt porté : la période de l’année, l’approche créative et la tranche d’âge visée.

De plus, nous avons annulé un stage cette année par manque d’inscription. Ce stage, « Jeux vidéo et contre-cultures », portait principalement sur une approche multimédia du jeu vidéo. Le but était de d’analyser le jeu vidéo à travers différents médias, que ce soit le podcast, le cinéma et le jeu vidéo lui-même. Hélas, cette approche peut-être trop différente de nos propositions habituelles n’a pas su convaincre la tranche d’âge visée, à savoir 10-14 ans.



Stage « Du papier au clavier » – 09/05/25

9. Espace jeu vidéo

I. Transmédia

Dans la continuité du projet global porté par le Quai10 en 2024, le Ciné manette permet de traiter un sujet précis et de comparer le traitement cinématographique et celui du jeu vidéo. Cette approche permet de traiter un sujet précis et de comparer le traitement cinématographique et vidéoludique. Cette année, le rendez-vous a bien évolué puisqu'il est passé à l'organisation de 7 séances, contre 3 en 2024.

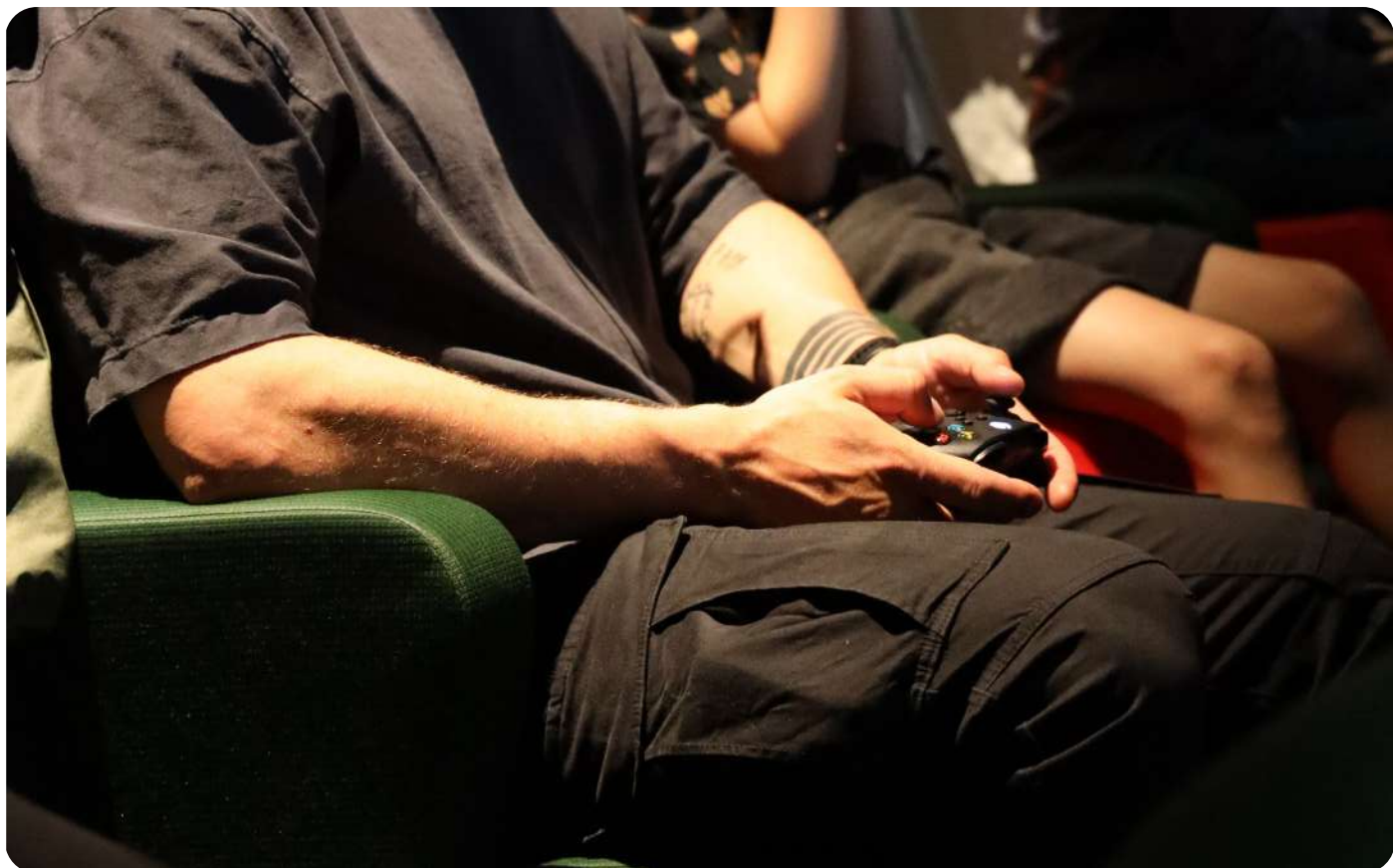
Date	Description	Fréquentation
15 janvier 2025	<p><i>Ciné manette Flow au cinéma Sauvenière (Grignoux)</i></p> <p>Notre première collaboration extérieure pour un Ciné manette avec un cinéma partenaire, les Grignoux. Il s'agissait d'un format exceptionnel consistant en une table ronde de chercheur·euses et professeur·es de l'ULG, ainsi que de notre animateur, sur la question du transmédia et de l'influence du jeu vidéo dans le film projeté.</p>	174
18 janvier 2025	<p><i>Ciné manette Flow</i></p> <p>Seconde session autour de <i>Flow</i>, au Quai10, avec un animateur pour accompagner la séance et les trois jeux proposés. Les thématiques exploitées étaient : les outils communs au cinéma d'animation et jeux vidéo, la coopération et l'adaptation d'un univers à taille de chat.</p>	69
12 mars 2025	<p><i>Ciné manette : Femmes de Mars</i></p> <p>Dans le cadre de Femmes de Mars, un mois d'activités autour de la journée internationale des droits des femmes à Charleroi, nous avons proposé un Ciné manette un peu spécial : en plus de la formule classique, le public a eu droit à un moment d'échange avec la réalisatrice Zikria Malalai. Les jeux vidéo ont été choisis en collaboration avec le CRIC.</p>	66
3 mai 2025	<p><i>Ciné manette Les Goonies</i></p> <p>Un événement Ciné manette plus classique, centré sur la projection et l'accompagnement des jeux en lien avec le film. Les thématiques abordées étaient l'aventure en enfance, la piraterie et les scènes coupées au cinéma.</p>	44
31 octobre 2025	<p><i>Ciné manette The Mask</i></p> <p>La thématique d'Halloween semblait idéale pour explorer la culture, les films et les jeux des dernières années qui n'ont pas hésité à se parer de leurs meilleures citrouilles et autres draps de lit. Pour cette session, <i>The Mask</i> nous a permis de discuter de thématiques comme les adaptations, du masque dans la culture et bien sûr comment Halloween peut habiller nos jeux vidéo.</p>	38

9. Espace jeu vidéo

Date	Description	Fréquentation
29 novembre 2025	<i>Ciné manette Retour vers le futur</i> Retour dans le 2015 du futur du passé avec Retour vers le futur. Les thématiques abordées étaient le concept de retour dans le temps comme gameplay, les références à la DeLorean et l'importance de la musique dans un récit.	100
27 décembre 2025	<i>Ciné manette Gremlins</i> Pour les fêtes de fin d'année, l'équipe jeu vidéo a décidé de concentrer l'expérience du Ciné manette sur le plaisir de la convivialité. Un classique du genre comme « Gremlins » et divers jeux multi-joueurs du genre coopératif et party game étaient tout indiqués pour l'occasion.	55

Comme évoqué l'année précédente, la volonté de décloisonner le cinéma et le jeu vidéo est un projet important et placé au centre de nos activités. Cette deuxième année nous prouve que cet axe intéresse le public.

En effet, nous pouvons constater une stabilisation dans les chiffres de fréquentation des différents rendez-vous avec une moyenne de 62 spectateur·ices lors des rendez-vous au Quai10, si l'on met de côté l'événement organisé aux Grignoux.



9. Espace jeu vidéo

J. Objectifs 2026

La programmation 2026 du Ciné manette proposera un rendez-vous par mois et intégrera un nouveau format destiné à un public adulte.

De plus, notre participation au consortium Kino Games (projet européen financé par Europe Créative Média) renforce nos rendez-vous par l'échange fréquent entre nos équipes et les cinémas partenaires autour des différentes pratiques possibles. Ces riches échanges offrent une pluralité dans les activités et les propositions au sein de notre institution. L'année 2026 permettra de diversifier l'approche avec de nouveaux formats.



10. Communication

A. Introduction

En 2025, le département communication et marketing du Quai10 a posé un jalon stratégique : installer durablement un volet éditorial fort, capable à la fois de raconter nos espaces et de les faire rayonner au-delà de nos murs. Concrètement, cela s'est traduit par une accélération de la production de contenus : davantage d'articles de blog (éditos, critiques, recommandations), des textes informatifs supplémentaires pour le site, une harmonisation des « focus cinéma » et surtout le lancement d'un podcast natif pensé comme une extension de la programmation cinéma et jeu vidéo.

Pour élargir notre spectre de diffusion, nous avons également ouvert et activé un compte Letterboxd, destiné à dialoguer avec une communauté cinéphile exigeante et jeune, et à relayer nos contenus éditoriaux sur un terrain où l'argumentation et la mémoire des œuvres priment.

Parallèlement, nous avons intensifié la visibilité de nos actions : en renforçant les campagnes de notoriété et en boostant certains événements auprès de publics non-abonnés, en augmentant la présence sur TikTok (où les codes de la recommandation passent par le trend adapté, le rythme et le montage), et en poursuivant une approche test & learn sur nos créations (formats, ton, durées) et nos ciblage (personas).

Enfin, 2025 fut l'année d'une clarification de nos formats : nous avons abandonné l'appellation « Cycle » – trop figé, trop « cinéma-centré », peu compatible avec la programmation de l'Espace jeu vidéo – au profit des « Rendez-vous ». Cette appellation simple et ouverte incarne l'esprit du carrefour alternatif : donner rendez-vous aux spectateur·ices et joueur·euses, aux équipes invitées, aux curieux·ses qui poussent la porte du Quai10 pour découvrir, apprendre, s'émerveiller.

10. Communication

B. Segmentation des publics et canaux de communication

Un travail important a été réalisé pour segmenter plus efficacement notre public, et le toucher plus efficacement. La création de ces personas a été réalisée sur base d'une enquête de satisfaction, des statistiques relevées sur nos différents canaux digitaux ainsi que via l'expérience de nos collègues de l'accueil cinéma et jeux vidéo. Voici un aperçu des personas qui ont été définis.

Publics	Canaux
Espace jeu vidéo	Instagram, TikTok, Discord, recommandations de pairs / micro-influenceur·euses.
Le·a cinéphile traditionnel·le (65+)	Supports papier (brochures, affiches), téléphone, événements et réseaux d'associations culturelles.
Le·a jeune adulte amateur·ice de divertissement (18–25)	Réseaux sociaux (Instagram, TikTok, Facebook), publicités en ligne ciblées, partenariats avec influenceur·euses locaux·ales.
La famille culturelle (parents 35–45 avec enfants)	Réseaux sociaux (Facebook, Instagram), newsletters ciblées, partenariats avec associations locales.

Au Quai10, quatre personas structurent aujourd'hui notre compréhension des publics. Dans le détail, cette segmentation relie clairement motivations, freins et canaux de communication. Notre approche se veut multicanale, tant pour le cinéma que l'Espace jeu vidéo. La perspective pour l'année 2026 portera sur la levée de quelques freins comme la perception des 18–25.

10. Communication

C. La fin d'un cycle, l'arrivée des rendez-vous

Nous avons revu le vocabulaire pour mieux coller à notre identité : « Rendez-vous » s'est ainsi imposé pour décrire nos événements. Un terme qui décrit mieux notre espace, notre souplesse et notre mixité de la programmation (projection, rencontres, jeux vidéo, ateliers, débats). Cela fait partie de nos éléments de langage, cela donne rendez-vous au gens avec notre cinéma, avec les équipes que nous invitons ou avec une manette de jeu vidéo. Ainsi, la brochure « Cycles » est naturellement devenue la brochure « Rendez-vous ». Celle-ci a fait l'objet d'une refonte complète dans sa structure, sa mise en page et son design. Basée sur les codes couleurs propres à chacun des rendez-vous (séance spéciale, Ciné club, Cinecittà...), celle-ci met en avant tous les rendez-vous de chaque semestre de l'année (auparavant, la parution était annuelle) : un choix posé également dans un souci de flexibilité.



Par ailleurs, auparavant dépourvue de toute illustration, la brochure fait désormais place au contenu de nos différents rendez-vous avec de l'espace réservé aux images et autres photos qui donnent un aperçu visuel du projet décrit en son sein.

10. Communication

D. Développer le volet éditorial

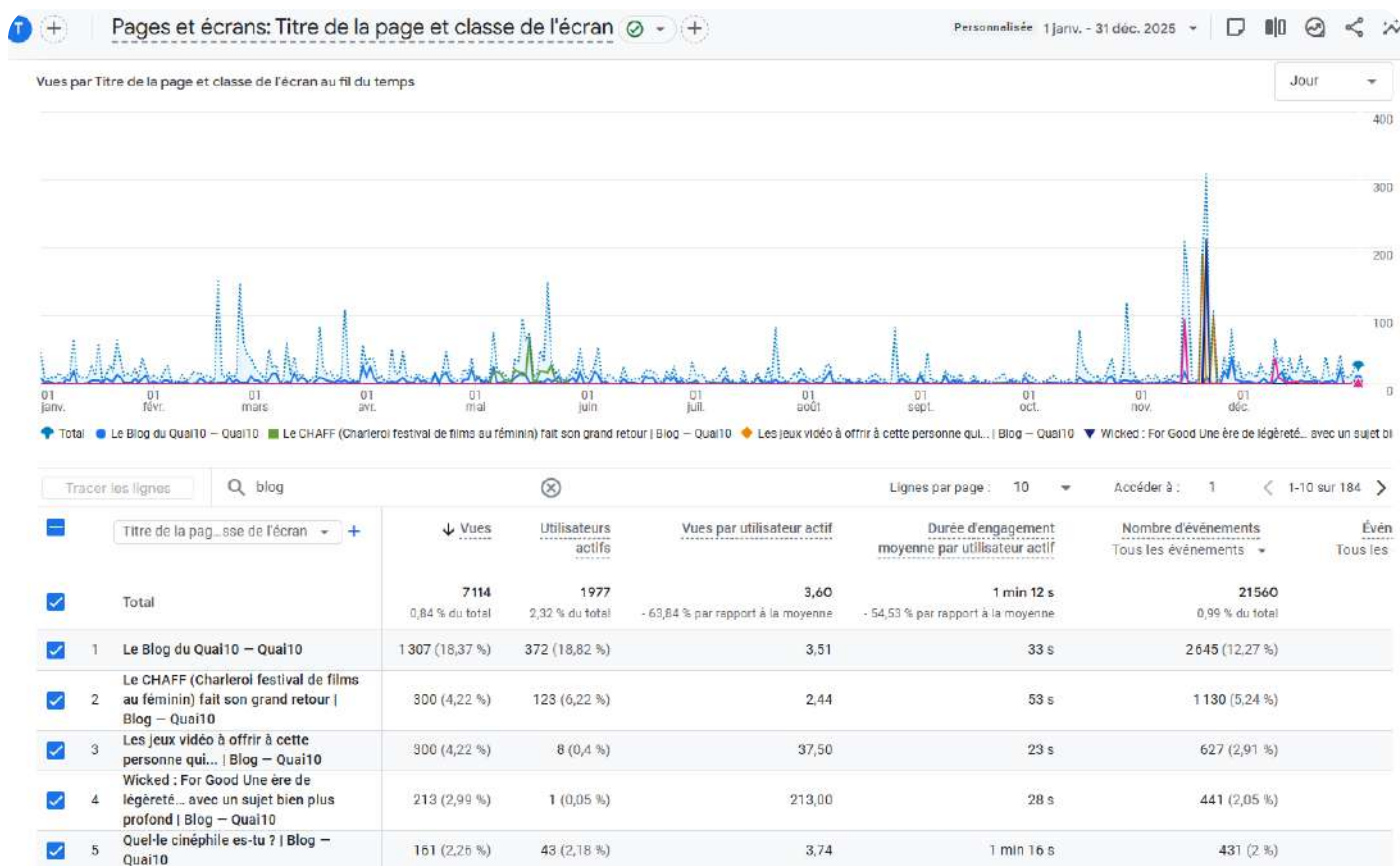
En 2025, nous avons installé une voix éditoriale claire et enrichie : blog, podcast natif et compte Letterboxd relaient, expliquent et prolongent la programmation du cinéma et de l'Espace jeu vidéo. L'ambition de ce volet est de guider, contextualiser et donner envie — en rendant l'accès au Quai10 plus accessible mais aussi en imposant notre lieu comme une référence sur ces deux médias.

● Le Blog du Quai10

Si 2024 avait remis le Blog en mouvement, 2025 a fixé un cap : publier régulièrement des éditos, critiques et points de vue qui fassent du Quai10 une porte d'entrée crédible et utile. Il s'agit de valoriser notre programmation (cinéma et Espace jeu vidéo sur un même pied) et d'enrichir l'expérience des publics : recommander, contextualiser et pousser au débat.

Dans un environnement numérique où les moteurs de recherche et les assistants d'IA valorisent des contenus lisibles, structurés, sourcés et centrés utilisateurs, nous avons privilégié :

- Des formats identifiés (édito, critique, interviews, recommandations thématiques) ;
- Des liens croisés entre nos différents canaux (Letterboxd, podcasts, réseaux sociaux) ;
- Une ligne claire : pédagogie sans condescendance, esprit d'ouverture, ancrage carolo.



Le top 5 des articles les plus lus reflète bien la variété des articles. En terme de fréquentation, la page du Blog représente moins de 1% du trafic global du site Quai10.be. Une attention particulière y sera apportée en 2026 pour augmenter ces statistiques.

10. Communication

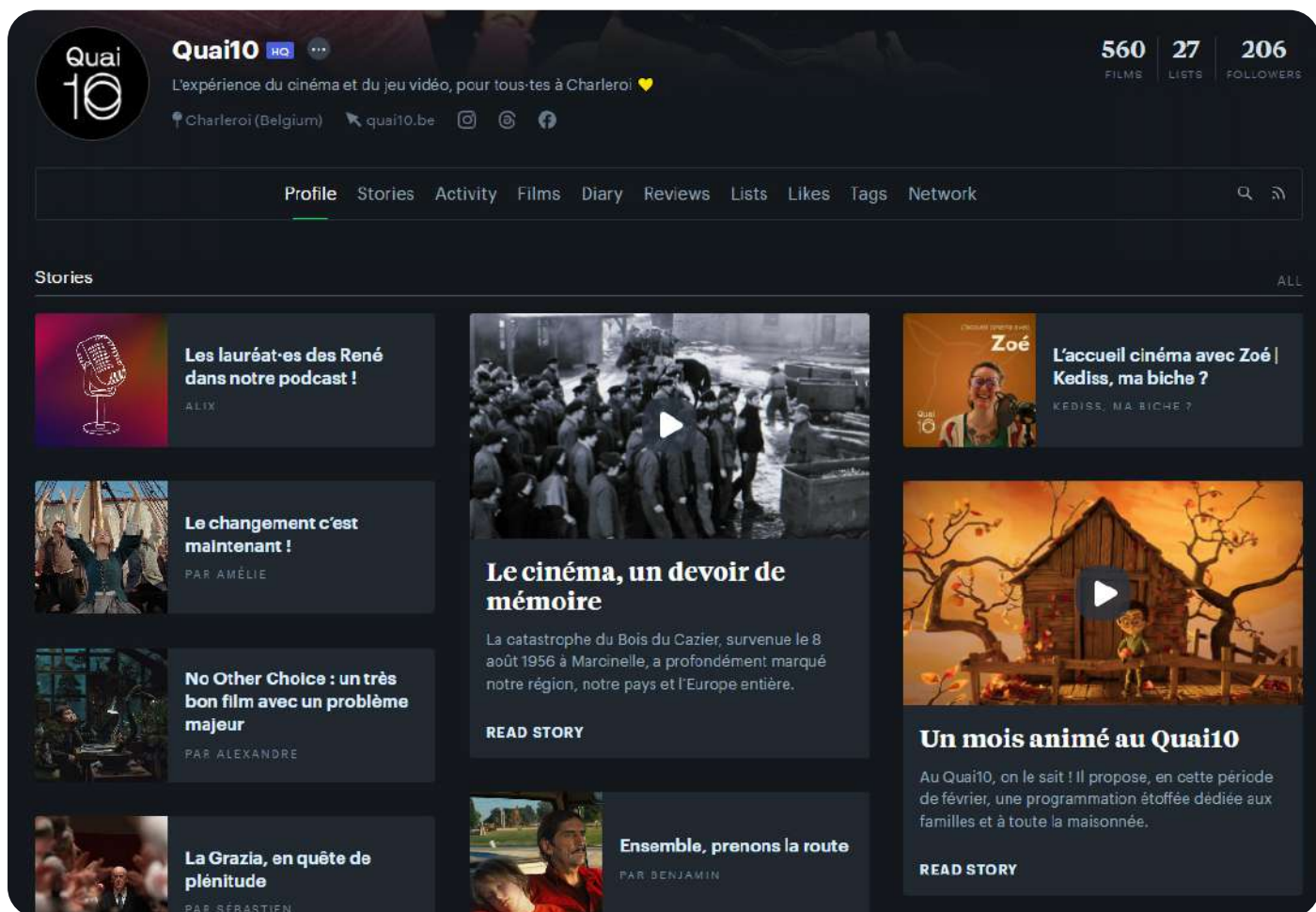
● Letterboxd

Plateforme cinéophile née en 2011 en Nouvelle-Zélande, Letterboxd a connu une forte croissance récente, dépassant 17 millions d'inscrits en 2024. Elle est particulièrement fréquentée par des publics jeunes (cohorte 25–34 ans dominante sur le trafic web desktop mondial), ce qui en fait un terrain privilégié pour porter notre voix auprès de celles et ceux qui regardent, classent, commentent et débattent des films au quotidien. Point fort du réseau social dans le paysage actuel : il n'est pas mû par un algorithme opaque arbitraire et se destine exclusivement au média cinéma.

Notre compte Letterboxd s'est structuré autour de trois usages :

- Journal de programmation : tenir le « diary » des sorties au Quai10 (archivage + visibilité externe).
- Listes thématiques : internes (Anima, Le Petit Festival, « Rendez-vous ») et externes (Oscars, Cannes...) qui relie le goût du classement très populaire sur Internet à notre éditorial.
- Relais de contenus : renvoyer vers nos articles et nos podcasts, utilisation du réseau pour offrir l'exclusivité de la programmation à venir (pour nos followers sur Instagram et Facebook).

En un an, nous avons rassemblé près de 200 followers. Au-delà du nombre, nous avons surtout cultivé la qualité des interactions (likes, citations de nos listes), conditions pour faire de Letterboxd un média éditorial à part entière et un relais de nos contenus précédemment cités du Blog du Quai10.



10. Communication

● Podcasts : une voix, des archives

Notre volonté de créer un podcast est né d'une envie simple : donner une voix au Quai10 et à celles et ceux qui l'animent et prolonger nos « Rendez-vous » par des conversations avec des spécialistes. Parler autrement du cinéma et de l'Espace jeu vidéo, en éclairant des métiers de l'ombre et des points de vue singuliers, avec une culture d'ouverture et d'accessibilité. Ancré à Charleroi, porté par une identité décalée, ce format installe la proximité et la curiosité.

Nous avons imaginé et créé deux formats, en collaboration avec les collègues intéressé·es par le projet.

Kediss, ma biche ? — Notre podcast natif (30 min max, 2–3 voix), imaginé comme un espace de conversation bienveillant. Plutôt que de refaire la critique d'actualité, nous parlons autrement de cinéma et de jeux vidéo : un métier de l'ombre (programmation, opérateur·ice cinéma...), une thématique (influences, esthétiques, représentations) ou encore un témoignage (invité·e interne ou externe).

Ce format participe également à notre objectif de renforcement de cohésion d'équipe.

Téléchargements

12 juin – 31 déc. 2025 - Tous les épisodes

Quotidien Hebdomadaire Mensuel ↓ Exporter



Afficher les dates de publications

Épisodes

↓ Exporter

Rechercher

Nom	↓ Publié	Téléchargements	% du total
L'Espace jeu vidéo du Quai10 avec Mathéo	16 déc. 2025	25	9,26 %
Introduction au cinéma espagnol avec Bruno	19 nov. 2025	30	11,11 %
La programmation jeunesse avec Charlotte	16 oct. 2025	43	15,93 %
Les métiers du jeu vidéo avec Fabrice Daniel et Loik	17 sept. 2025	59	21,85 %
Le métier d'opérateur·ice cinéma et projectionniste avec Manon	13 août 2025	67	24,81 %
L'influence de la culture asiatique dans les jeux vidéo avec Jean-Manuel Roy	12 juin 2025	46	17,04 %

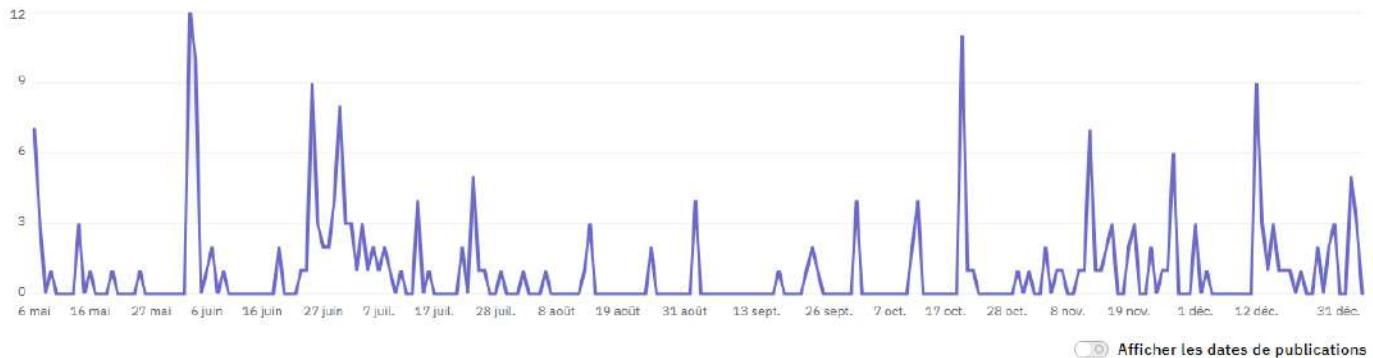
10. Communication

Micro après séance — Notre replay des débats en salle. C'est un service rendu au public (rattrapage), une archive utile au Quai10 et un levier SEO (pages dédiées, maillage interne) et GEO (Generative Engine Optimization ou l'optimisation des contenus pour les recherches par intelligence artificielle).

Téléchargements

6 mai – 31 déc. 2025 · Tous les épisodes

Quotidien Hebdomadaire Mensuel [↓ Exporter](#)



Épisodes

[↓ Exporter](#)

Rechercher

	Nom	↓ Publié	Téléchargements	% du total
<input type="radio"/>	Masterclass Rodrigo Sorogoyen	12 déc. 2025	23	10,27 %
<input type="radio"/>	On vous croit (avec Arnaud Duféys et Marion de Nantsuil)	12 nov. 2025	22	9,82 %
<input type="radio"/>	L'intérêt d'Adam (avec Laura Wandel)	20 oct. 2025	23	10,27 %
<input type="radio"/>	Kika (avec Aléxe Poukine)	25 juin 2025	43	19,2 %
<input type="radio"/>	Jeunes mères (avec les frères Dardenne et Samia Hilmi)	3 juin 2025	42	18,75 %
<input type="radio"/>	Reflet dans un diamant mort (avec Bruno Forzani, Héléne Cattet et Yannick Renier)	6 mai 2025	48	21,43 %
<input type="radio"/>	Mercx (avec Christophe Hermans et Boris Tilquin)	6 mai 2025	23	10,27 %

En Belgique francophone, le reach mensuel des podcasts est d'environ 400.000 personnes (8,8 %) ; 25–44 ans = cœur d'audience (14,1 % de reach mensuel). Ces indicateurs sont issus du CIM Establishment Survey 2024 (dernière mesure disponible en 2025).

10. Communication

E. Développement du digital déjà établi

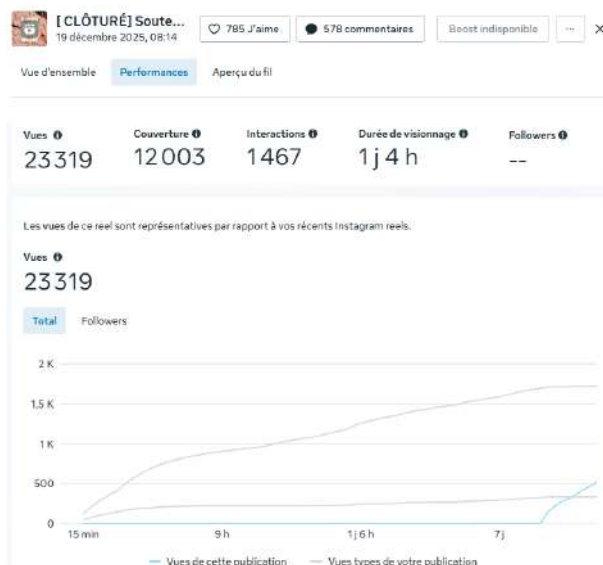
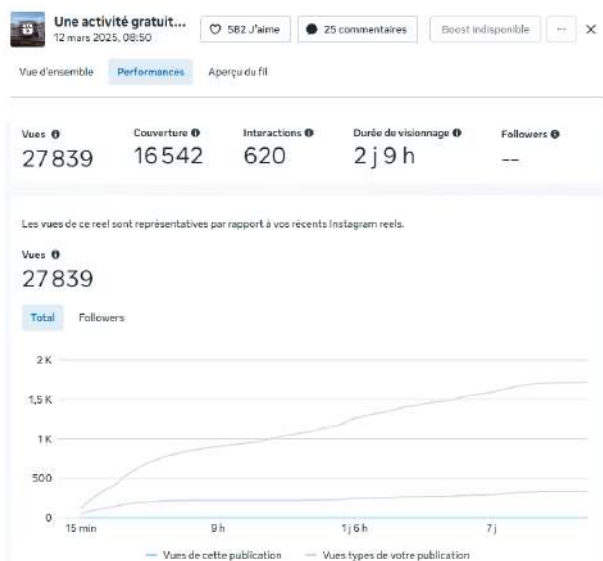
● Campagnes payantes Meta

En 2025, nous avons augmenté le rythme de nos campagnes Facebook/Instagram pour faire grandir la notoriété de Quai10 hors de nos abonnements organiques et accélérer certains temps forts (podcast, focus cinéma, Le Petit Festival, Ciné pass). Une attention particulière a été portée aux indicateurs de performance (KPI) afin d'optimiser les campagnes tout en maîtrisant le coût des campagnes. Cela nous a permis d'obtenir d'excellents résultats sur certaines campagnes en matière de coût par lien (CPC), notamment celle consacrée au Petit Festival (Novembre 2025).

Titre	Statut ↑↓	Résultats ⓘ ↓	Coût par résultat ⓘ ↑↓	Montant dépensé ⓘ ↑↓	Vues ⓘ ↑↓	
 Promotion du site web : https://www... Publicité • Encourager les visites en ligne Créé par Alix Lorsignol	Booster à nouveau	Terminée	1158 Clics sur un lien	€ 0,04 Par Clic sur un lien	45,89 € montant dépensé en 8 jours	56 238
 Publication : « 📣 Appel à tous les ... Publicité • Obtenir plus d'interactions Créé par Sébastien Capette	Booster à nouveau	Terminée	474 Interactions avec la publication	€ 0,17 Par Interaction avec la publication	82,94 € montant dépensé en 16 jours	42 313
 Publication : « 🍷 Fabrice Du Welz prés... Publicité • Encourager les visites en ligne Créé par Sébastien Capette	Booster à nouveau	Terminée	445 Clics sur un lien	€ 0,09 Par Clic sur un lien	39,17 € montant dépensé en 8 jours	22 495
 Publication : « 📺 Les petites aussi re... Publicité • Encourager les visites en ligne Créé par Sébastien Capette	Booster à nouveau	Terminée	438 Vues de page de destination	€ 0,13 Par Vue de page de destination	55,76 € montant dépensé en 8 jours	39 554

● Collaboration avec mycharleroi





Après l'expérience réussie avec Manonolita, nous avons cherché une voix locale à fort taux d'interaction : mycharleroi (30 000 followers). Angle retenu : « les lieux que vous ne connaissez pas » : Espace jeu vidéo. 27 000 vues, 582 likes, 25 partages. Au-delà des chiffres, l'intérêt majeur fut la pertinence d'audience (ancrage carolo). Sur suggestion de mycharleroi, un concours a été mis en place à la fin de l'année pour faire gagner des places de cinéma dans une publication conjointe avec des résultats à l'avenant.



10. Communication

● TikTok : tester notre réactivité et entretenir notre créativité

Présents depuis un peu moins d'un an sur TikTok, nous avons décidé de renforcer la cadence des publications pour toucher le public-cible actif sur la plateforme (taux de pénétration des 18 ans et + = 39% selon des sources du spécialiste belge des réseaux sociaux Xavier Degraux). Cette présence renforcée est également une possibilité pour nous d'être plus réactifs aux tendances du moment, de les adapter à notre réalité cinéma/jeux vidéo et ainsi gagner en notoriété auprès du public.

Publications	Vues au cours des 365 derniers jours	Toutes les vues	Date de publication	Action
 <p>Avec des tickets entre 7,50€ et 9,50€. Le Quai10 c'est le cinéma le moins cher de la région 🍿</p>	127K	127K	il y a 8 m.	Voir les données
 <p>N'est-il pas magnifique Loik devant son fond vert ?</p>	113K	113K	il y a 1 m.	Voir les données
 <p>Elle a bien commencé ta semaine ? #bureau #lazyweek</p>	42K	42K	il y a 2 m.	Voir les données
 <p>Et toi ? Tu serais prêt-e à faire quoi ? Rejoins nous le 31 janvier à 18h00 pour un Ciné manette inédit ...</p>	40K	40K	il y a 2 m.	Voir les données

Point faible de TikTok : l'impossibilité de prédire de quelle manière l'algorithme va pousser un contenu plutôt qu'un autre. Le top 4 est éloquent : si la première et la troisième place des contenus les plus populaires en 2025 sont occupées par du contenu inspiré par une «trend», on retrouve du contenu 100% original à la deuxième et à la quatrième place.



10. Communication

F. Campagne de notoriété Rive Gauche

Pour la fin d'année, nous avons l'ambition de réaliser une campagne de notoriété impactante dans l'un des endroits les plus fréquentés de Charleroi au quotidien : le centre commercial Rive Gauche.

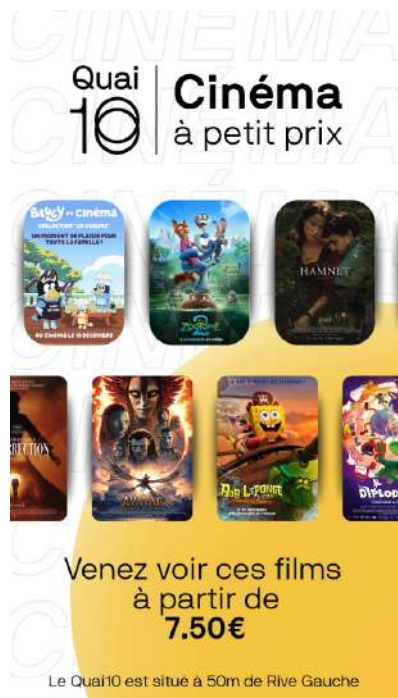
Objectif : gagner en notoriété auprès d'une clientèle shopping, à 50 m du Quai10, majoritairement féminine (~63 %), avec une présence 25-44 ans marquée — exactement les profils que nous souhaitons convertir par des premières visites pendant la trêve de Noël. Nous avons ciblé spécifiquement les deux semaines du congé de Noël, propice à l'achat de cadeaux, avec comme support des écrans vidéo en galerie ; permettant l'ajout d'animations, mais aussi le choix de la double mécanique :

Vague 1 — Image / décalage : un sapin aux yeux animés, phrase-manifeste « Cet hiver, le Quai10 vous en met plein les yeux » (collaboration avec Tramway21, avec qui nous avons déjà réalisé la campagne Baraki - Carapils). But : ancrer notre identité décalée et fixer la curiosité.

Vague 2 — Offre / utilité : aperçu de la programmation cinéma & Espace jeu vidéo du mois de décembre + tarification et accessibilité.

Ces écrans étant gérés par JCDecaux, nous nous appuyons sur ses statistiques pour juger le succès de la campagne (la comptabilisation se fait avec des «sniffers» de Wi-Fi et comptabilise une vue potentielle à chaque fois qu'un smartphone passe à proximité de la borne).

Start Date	End Date	Audience	Booked Impressions	Attained Impressions	Impression Compliant %	Days	Booked Repetition	Attained Repetition	Repetition Compliant %
17/12/2025	31/12/2025	12+	535 486	786 163	146.81%	15	55461	75 210	135.61%



10. Communication

G. Une chronique radio réinventée

Après une première année d'installation (prise d'antenne hebdomadaire à Charleroi Matin), nous avons co-construit avec Nadège Wutsenberghs et Anthony Cujas une nouvelle formule : extension à 4'30 (depuis juillet) avec un bloc «actu» adapté (actualité cinéma, focus œuvres « carolo-compatibles », clin d'œil aux tournages locaux...). Bref, une vraie proposition éditoriale, en lieu et place de l'analyse classique du succès cinéma de la semaine. En outre, cela permet également de mettre en avant les projets transmédia du Quai10 (Ciné manette).

Conséquence : le Quai10 s'affirme comme référent cinéma pour l'info locale, et la chronique devient un rendez-vous de passerelle. Elle annonce, recommande et renvoie vers nos contenus (Blog, podcasts), tout en valorisant les liens territoriaux (artistes carolos, tournages à Charleroi...).



10. Communication

H. Relais médiatique

Toujours dans l'idée de placer le Quai10 comme référent pour les questions liées au cinéma et au jeu vidéo, les contacts avec la presse ont fait l'objet d'une attention toute particulière, que ce soit dans les contacts quotidiens ou par l'envoi de communiqués de presse. Si l'on note une baisse globale (et notamment dans les relais de la presse locale - l'arrêt de deux journalistes particulièrement actifs pour les questions culturelles expliquant en partie ce constat), c'est à l'inverse une hausse sensible qui est constatée dans les mentions nationales.

Au total, 26 communiqués de presse ont été envoyés sur l'ensemble de l'année 2025, contre 19 l'année précédente.

Media	2024	2025
Presse écrite		
Presse locale	85	62
Presse nationale	18	22
Presse internationale	0	0
Total	103	84
Web		
Presse locale/régionale	113	66
Presse nationale	39	75
Total	152	141
TV / radio		
Presse locale	18	15
Presse nationale	8	12
Presse internationale	0	0
Total	26	27
Total global	281	252

10. Communication

I. Conclusion

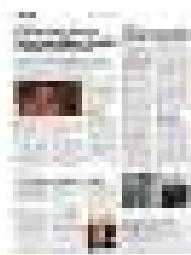
Comme souhaité pour l'année 2025, l'équipe communication et marketing a développé et consolidé sa stratégie et ses contenus éditoriaux pour faire exister le Quai10 en dehors de ses murs. Cette volonté s'inscrit également dans cet objectif de placer notre espace comme référence pour les questions liées au cinéma et aux jeux vidéo.

Ce travail récurrent sera réévalué en permanence pour s'adapter aux nouvelles réalités du secteur du cinéma et des jeux vidéo, mais également celui de la communication dans lequel les outils évoluent avec le public à un rythme effréné.

À propos d'outil, 2026 sera marquée par la création d'un nouvel espace pour engager la communauté des cinéphiles et des gameuses dans des discussions et des débats où qu'ils soient, tout en impliquant physiquement notre espace. Priorité sera également faite aux campagnes digitales, dans le but d'élargir la notoriété que Quai10 au-delà de ses publics fidélisés.

11. Annexes

La Nouvelle Gazette (print) - 04/01/25



Charleroi - 20.000 euros récoltés par le Quai10 mais c'est insuffisant

SENTIMENT	VALEUR-MÉDIA	AUDIENCES ATTENDUES	POSITIONNEMENT
positif	108180 €	564.6K	page 12, 382 mots



La DH (print) - 31/01/25

Le Quai 10 de Charleroi relance ses séances adaptées aux tout-petits, dès 3 ans, ce dimanche 2 février

[Aller sur le site de l'indicateur](#)

SENTIMENT	VALEUR-MÉDIA	AUDIENCES ATTENDUES	POSITIONNEMENT
positif	5493,53 €	421,83K	312 mots



11. Annexes

L'Avenir (online) - 26/02/25

Charleroi: le festival Anima se décentralise au **Quai 10** dès ce samedi premier mars

[Aller sur la page de l'auteur](#)

SENTIMENT

📄 Focus

VALUEUR DU MARCHÉ

2 886,56 €

SENTIMENT ATTENTE

221,74K

POUR L'ANNONCEMENT

532 mots



La DH (print) - 26/04/25

Charleroi: petites vacances animées pour les enfants au **Quai 10**

[Aller sur la page de l'auteur](#)

SENTIMENT

📄 Focus

VALUEUR DU MARCHÉ

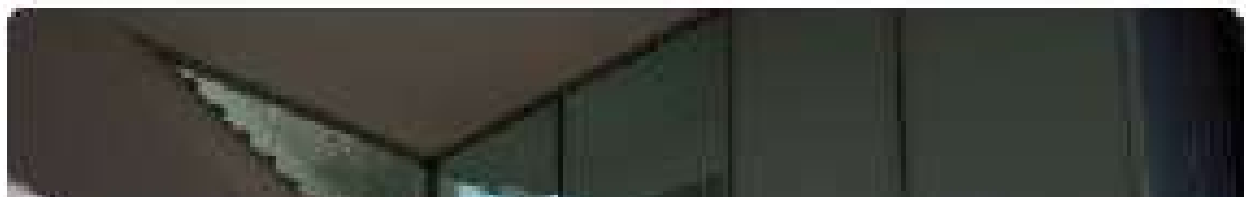
2 483,63 €

SENTIMENT ATTENTE

421,83K

POUR L'ANNONCEMENT

305 mots



11. Annexes

L'Avenir (online) - 22/05/25

Charleroi : le Quai 10 à la sauce samouraï

Aller sur le site de l'édition

SENTIMENT

Positif

VALEUR MÉDIATIQUE

2 892,06 €

AUDIENCE ATTEINTE

221,74K

POSITIONNEMENT

505 (100%)



La DH (online) - 29/05/25

Les frères Dardenne ovationnés au Quai10 de Charleroi pour "Jeunes mères" avec Samia Hilmi, jeune actrice carolo

Aller sur le site de l'édition

SENTIMENT

Positif

VALEUR DU MÉDIA

5 183,89 €

AUDIENCE ATTEINTE

421,63K

POSITIONNEMENT

180 (100%)



11. Annexes

L'Avenir (online) - 28/07/25

Une "séance ciné" sous les étoiles ? Ca sera ce 21 août, à Charleroi, avec la nocturne du **Quai 10**

Relancer le clip de l'article

PRÉFECT

RTBF

VALEUR DU FILM

2862,56 €

VALEUR DES ATTENTES

221,748

RÉGIMÉ DE DÉBIT

237 mm/s



RTBF (online + radio) - 13/10/25

HAINAUT

"Tourne !": le "Quai 10" lance un concours pour les cinéastes amateurs de la région

13 oct. 2025 à 11:05 - 1 min

Partager

Écouter

INFO Par [Hugues Decaluwé](#)

11. Annexes

Belga + RTBF (dépêche + online) - 11/09/25

Envie de tester des jeux vidéo ? Le Quai 10 de Charleroi invite le public à découvrir des pépites belges

11 sept. 2025 à 11:00 · 1 min

Partager

Écouter

L'espace culturel carolo Quai 10 ouvre ses portes aux fans de jeux vidéo. Ceux-ci pourront tester gratuitement une grande sélection de titres belges jusqu'au 28 septembre 2025. Une rencontre avec les développeurs est prévue ce vendredi 12 septembre.

Par [RTBF avec Belga](#)

par iXPé



RTL Info (online + tv) - 18/09/25

Jeux vidéo : le Quai 10 de Charleroi fait découvrir des pépites belges

Publié le 18/09/25 à 13h24

