Une ressource publiée sur tmnlab.com

# Projet Unlock Théâtre : retour sur le hackathon et premières publications en ligne !

Posted on 5 novembre 2025 by Anne Le Gall

Depuis un an, le groupe Médiations numériques de la Communauté TMNlab, animé avec générosité par Claire Clément et Nathalie Dalmasso, explore une question : *Qu'est ce qui fait médiation de la sortie au théâtre sur une plate-forme sociale comme Instagram ?* A travers cet article, découvrez où en est le projet et revivez le hackathon organisé en mai 2025 !

## Du projet Unlock Theatre au mouvement #tapremiereautheatre

Au travers de recherches, d'ateliers, des rencontres en visio et d'un hackathon organisé en mai à la MAISON DES PRATIQUES ARTISTIQUES AMATEURS, en collaboration avec le Bureau des possibles, le soutien du Ministère de la Culture (Service Numérique Innovant) et du TMNlab / laboratoire Théâtres & Médiations à l'ère Numérique, les participants au projet #UnlockTheatre ont :

- assemblé de la connaissance,
- produit des outils pratiques,
- inventé 5 prototypes et choisi 1 à mettre en œuvre

C'est ainsi qu'ils sont allés à la rencontre de (futurs) primo-spectateurs – comme ici à Saint-Brieuc !

Leur mission : rendre la sortie au théâtre plus désirable, plus accessible et tenter de transformer les a priori.

https://www.youtube.com/shorts/GFiRrIcM1Cc

C'est le début d'une série de rencontres #tapremiereautheatre et de publications réalisées par les théâtres partenaires mais aussi, on l'imagine, par d'autres.

**Les commentaires sur la première publication Instragram de La Passerelle sont enthousiasmants !**

Toutes les ressources et outils sont open source et feront bientôt l'objet d'une publication pour vous permettre de produire très facilement vos propres Reels et ainsi de rejoindre la trend

#tapremiereautheatre... À suivre !

Bravo aux équipes impliquées :

- La Commune – Centre Dramatique National d'Aubervilliers
- La Faïencerie – Scène Conventionnée Art en territoire de Creil
- Les Gémeaux – Scène Nationale de Sceaux
- Le Lieu Unique – Scène Nationale de Nantes
- La Passerelle – Scène Nationale de Saint Brieuc
- Le Théâtre d'Auxerre – Scène Conventionnée
- Artcena, centre national des Arts du cirque et de la rue et du théâtre

## Retour en image sur le hackathon

Le hackathon s'est tenu les 19 et 20 mai 2025 à la Maison des pratiques artistiques amateurs à Paris.

La première journée, nous avons organisé un retour sur la genèse du projet et les premières ressources consolidées :



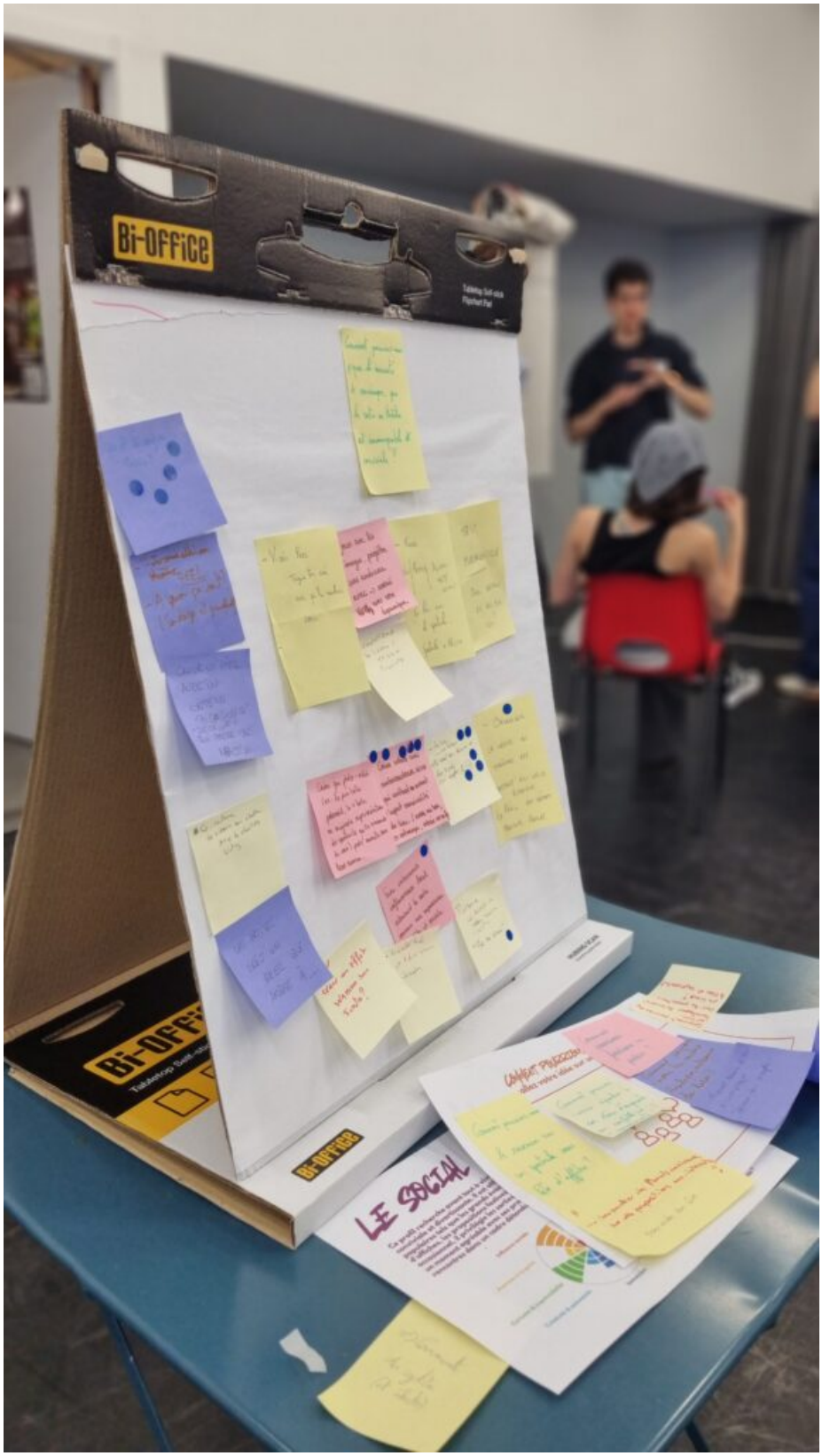





GENÈSE
10 min

Unlock Théâtre ! Présentation 19-05-1-25

Les équipes constituées autour de profils de spectateurs ont planché sur leur sujet avec l’appui des facilitateurs et des ressources mises à disposition :

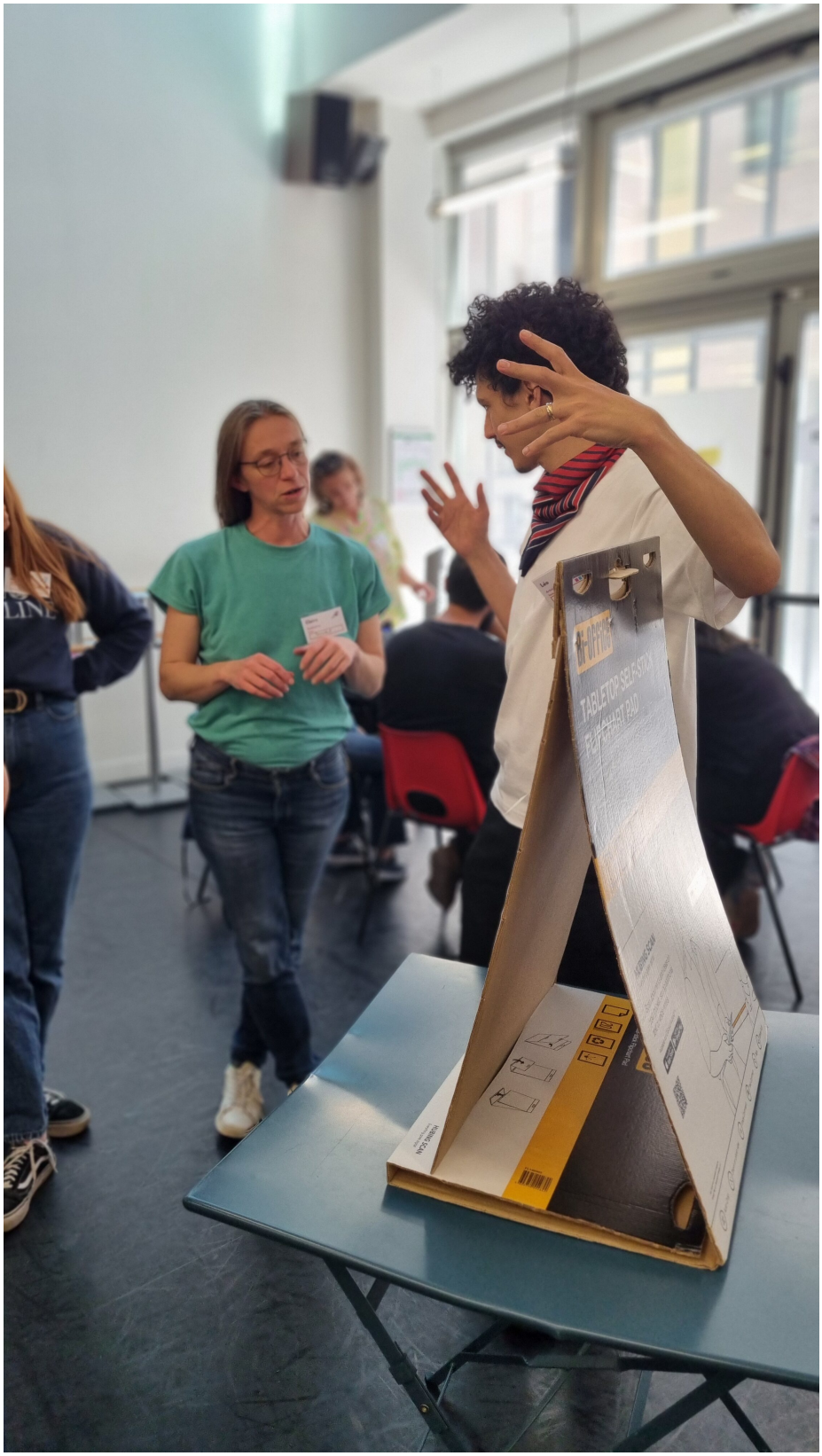

Bi-OFFICE
LE SOCIAL









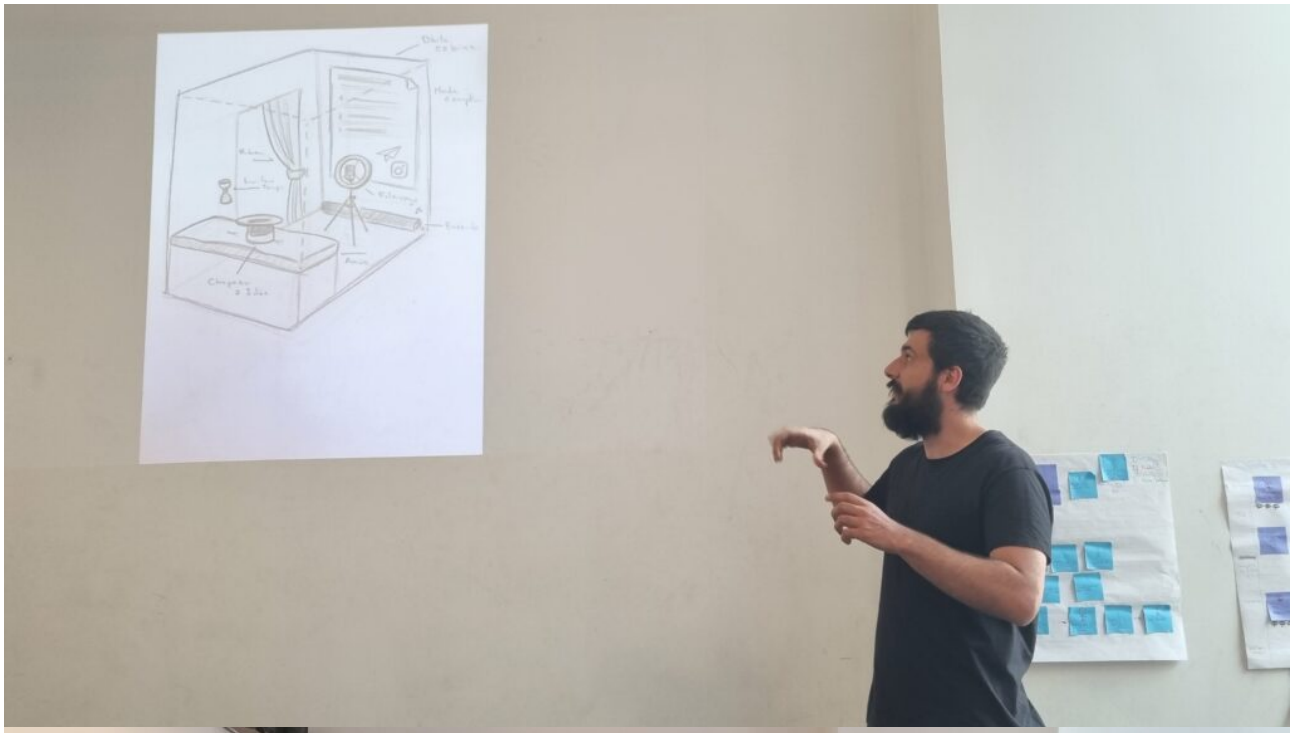






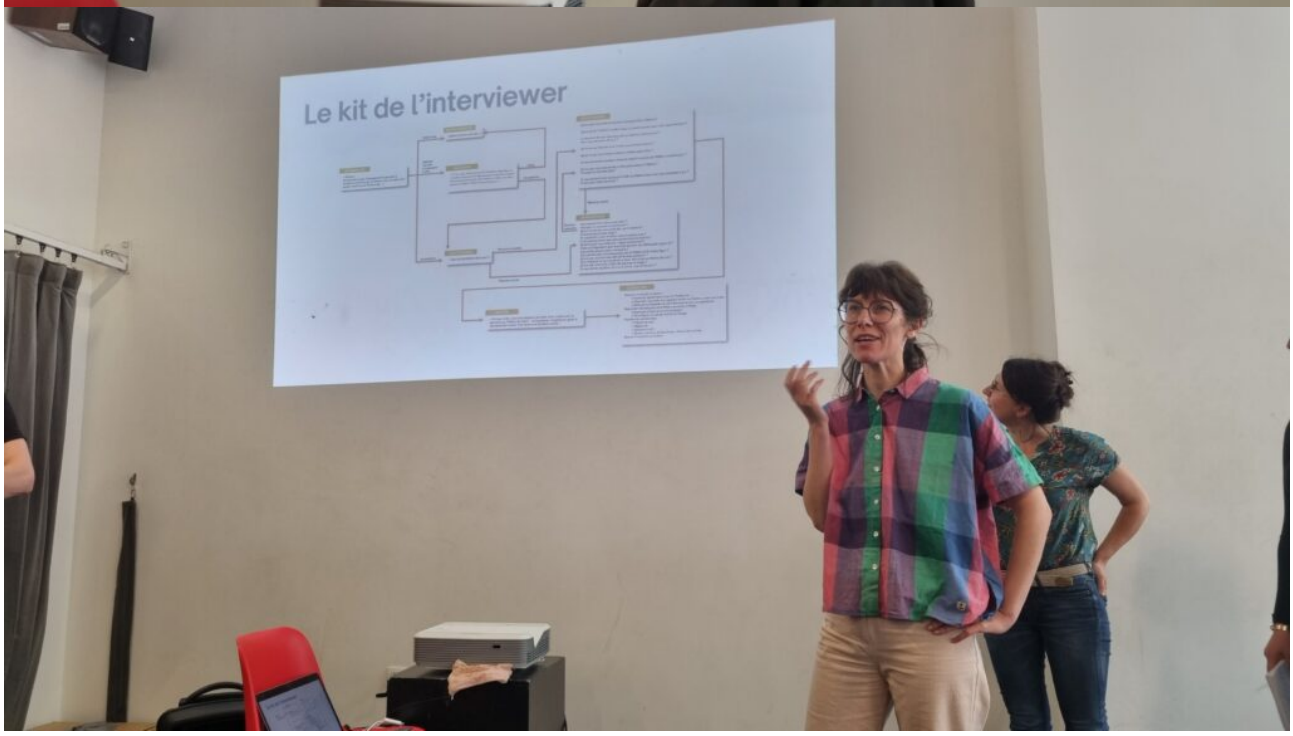

COMMUNAUTÉ
réseau d'oeuvres
lister les intérêts communs.
Comment pourrions-nous valoriser l'expérience, le regard

Et ont présenté leurs projets :








Le kit de l'interviewer


On échange ?
oie-nous une anecdote sur ta plus
olle expérience de théâtre ou de
ectacle, et reçois une confidence
te pour toi, directement dans tes
oreilles.
ez-vous en DM pour partager ton
histoire avec nous !


ous le
e 1 min.
Présentation du
projet



Et après ?

- Les ressources concernant l'organisation de ce hackathon seront publiées avec le bilan du projet.
- Chaque projet fera l'objet d'un fiche publiée dans la restitution finale.
- Le projet #tapremiereautheatre est d'ores et déjà lancé !

## Évaluation du processus du hackathon

**Ce qui vous a marqué** : les échanges, la co-construction, l'effervescence du premier jour et la présentation des projets le lendemain qui surprennent beaucoup par leur pertinence et leur aboutissement en si peu de temps.

**Sur les projets** : Vous êtes plusieurs à trouver que les projets pourraient se compléter. L'Instamaton retient l'attention de quelques-uns, mais, à vous tous, vous soulignez les points forts de chacun des projets.

**Sur le processus vécu ensemble, vous retenez** :

- une méthodo puissante, efficace, qui permet de sortir des automatismes
- la force du travail en collectif avec profils pluriels
- l'importance de couper avec son environnement habituel, son quotidien

- 2 jours formateurs, stimulants, enrichissants
- une légitimation à mettre en place des nouvelles “bonnes pratiques”
- une bonne organisation
- un rôle de facilitation nécessaire, qui influe sur le vécu du groupe et sur l’aboutissement du projet
- cependant 2 d’entre vous, n’y ont apparemment pas trouvé leur compte (désolé·es, on aura essayé)

**On entend et on garde en tête en effet…**

- sous-exploitation des leviers de gamification. il en résulte des projets pas très gamifiés au final. Quels enseignements pouvons-nous en tirer ?
- vous nous mettez en garde sur l’obsolescence d’un projet qui prend place sur Instagram, au vu notamment de ses évolutions ‘nébuleuses’ que nous ne maîtrisons pas.
- difficulté à maîtriser et à mesurer “l’impact réel possible sur les utilisateurs visés”
- beaucoup de contraintes au départ > moins d’idées novatrices à la fin
- idée d’un temps de travail dédié à la préparation de la restitution car c’est un exercice à part entière
- difficile de concilier posture et avis personnels avec les autres individualités notamment quand le projet retenu fait moins appel à son profil (artiste par exemple)

**Dans les profils des participants vous suggérez…**

- d’avoir des non-spectateurs,
- davantage de community manager de théâtre et de spécialiste Instagram.
- Vous regrettez qu’il n’y ait pas eu un codeur par groupe, voire d’expert gamification.
- Un·e de vous suggère la présence d’un·e expert·e marketing en méta-facilitateur pour porter un regard à certains moments clés des projets.

**Et après ?**

Envie d’aller réellement jusqu’au prototype à l’issue de ces 2 jours. Impression d’être quand même rester au stade d’idée. Idée de prolonger le Hackathon en équipe réduite sur une période supplémentaire. Vous êtes 10 à vouloir poursuivre avec nous sur d’autres étapes de la mise en oeuvre du projet !

**Des Merci et des Bravo clôturent le questionnaire.** On les partage avec vous tous et toutes car c’est un véritable élan collectif qui a rendu cela possible !

# Les étapes précédentes :

Unlock Theatre : le Groupe Médiations Numériques lauréat de l’appel à projets

Service Numérique Innovant

Projet Unlock Théâtre : du living lab au Hackathon !