

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

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

- assemblé de la connaissance,
- produit des outils pratiques,
- et sont allés à la rencontre de (futurs) primo-spectateurs comme ici à Saint-Brieuc !

C'est le début d'une série de rencontres <u>#tapremiereautheatre</u> 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 enthousiasmantes!

Les ressources et outils feront l'objet d'une publication et de temps de dissémination. À suivre !

Bravo aux équipes impliquées :

- Le Théâtre d'Auxerre Scène conventionnée d'intérêt national
- La Passerelle, scène nationale de Saint-Brieuc
- ARTCENA
- Le Lieu Unique
- La Faïencerie Théâtre
- Les Gémeaux, Scène nationale
- La Commune centre dramatique national Aubervilliers



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 :









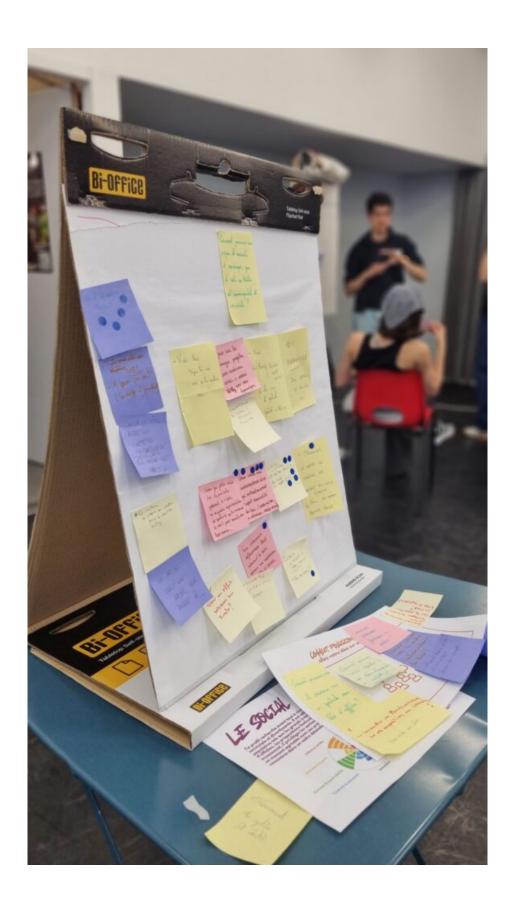




<u>Unlock Théâtre! Présentation 19-05-1-25</u>

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























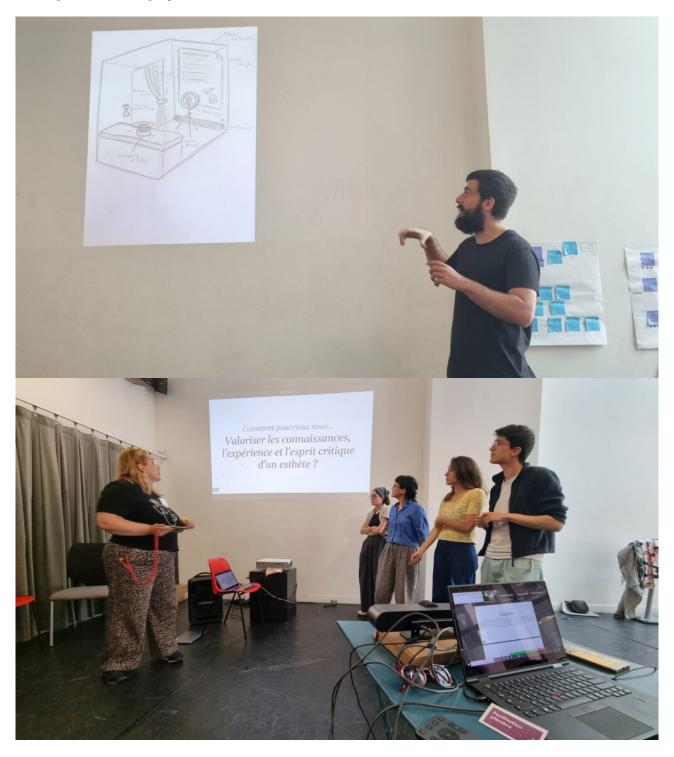








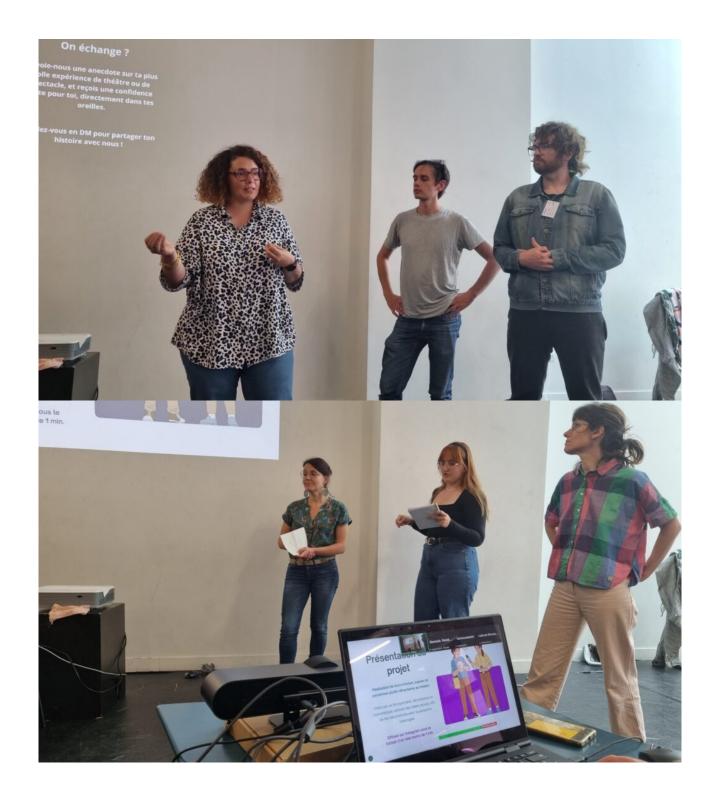
Et ont présenté leurs projets :















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'ors 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 :

<u>Unlock Theatre : le Groupe Médiations Numériques lauréat de l'appel à projets Service Numérique Innovant</u>



Projet Unlock Théâtre : du living lab au Hackathon !