

Le théâtre jeune public à l'heure du jeu vidéo ?

Rencontre organisée par la Compagnie Florence Lavaud / Chantier Théâtre, avec la complicité de Dominique Paquet et du collectif « À pleines voix »

9 juillet 2026

Lieu : Présence Pasteur

Le 9 juillet 2026, dans le cadre d'une carte blanche à Présence Pasteur à Avignon, la Compagnie Florence Lavaud | Chantier Théâtre a proposé une rencontre professionnelle intitulée « **Le théâtre jeune public à l'heure du jeu vidéo ?** ».

Modérée par **Dominique Paquet**, elle réunissait **Juliette Malfray**, autrice de *Start Again*, **Frédéric Naud**, auteur et interprète de *L'Oiseau de feu*, et **Anne Contensou**, autrice et metteuse en scène de *Sur moi le temps*, présente en visioconférence. La rencontre était organisée avec le collectif À pleines voix, en partenariat avec Scènes d'enfance – ASSITEJ France et Présence Pasteur.

À partir de leurs écritures et de leurs expériences très différentes, plusieurs questions ont émergé : **que devient la frontière entre réel et virtuel ? Comment les codes du jeu vidéo transforment-ils notre manière de raconter ? Le théâtre doit-il accélérer son rythme pour rejoindre les habitudes d'attention des enfants et des adolescent-es ? Ou peut-il au contraire défendre la lenteur, l'attente et le temps partagé ?**

Les échanges ont aussi permis d'aborder le jeu vidéo non pas seulement comme un sujet, mais comme une **forme de récit**: quêtes, niveaux, bifurcations, mondes imbriqués, avatars, recommencements, changements de point de vue. Une autre question s'est alors posée : **le théâtre doit-il utiliser les technologies du jeu vidéo ou peut-il simplement en déplacer les logiques avec ses propres moyens - le corps, la présence, le récit, la lumière, le son ?**

La discussion a également porté sur des sujets plus sensibles : le temps passé à jouer, l'isolement, l'addiction, mais aussi le jeu comme refuge, espace de concentration, de relation et de communauté. Plusieurs échanges ont invité à sortir d'une opposition trop simple entre « réel » et « virtuel », ou entre « bon » et « mauvais » usage du jeu vidéo.

Un autre point fort de la rencontre a concerné **la place de l'enfance et la confiance accordée aux jeunes spectateurs**. Faut-il les protéger des sujets graves ou peut-on au contraire leur proposer des œuvres qui traversent le deuil, la violence, les transformations familiales ou les inquiétudes contemporaines, à condition de leur offrir des formes qui ouvrent du jeu, du déplacement, de l'imaginaire et de la relation ?

Enfin, une question a traversé toute la rencontre : **qu'est-ce que le théâtre peut apprendre du jeu vidéo sans chercher à lui ressembler ?** Peut-être précisément à mieux regarder ses propres forces : la présence réelle des corps, l'impossibilité de mettre la représentation sur pause, le temps partagé entre artistes et public, et la possibilité de transformer une fiction en expérience collective.

Une vingtaine de participant-es ont pris part à cette rencontre, qui a ouvert de nombreuses pistes de réflexion à poursuivre.