

# Une enquête policière se joue en Vieille-Ville avec 700 participants

Tribune de Genève - tdg.ch - 17.5.15 - Sophie Roselli

Faire vivre une aventure humaine, tout en faisant découvrir le patrimoine, c'est l'objectif d'un jeu grandeur réelle.



Des groupes en pleine réflexion. Image: Georges Cabrera

Onze heures ce dimanche. L'heure du crime. Ou plutôt, celle du coup d'envoi d'un jeu d'enquête policière grandeur nature. Au milieu des touristes et des dames endimanchés, des dizaines de petits groupes font marcher leurs méninges pour élucider une affaire touchant un certain Sherlock Holmes...

Le 16 mai 1895, Genève subit une invasion de rats. Dans le cimetière des Rois, les morts se relèvent. Et Sherlock Holmes se trouve en prison pour avoir menacé un

magistrat. Les nouvelles tirées de la gazette locale dressent le tableau. «On est des amis de Sherlock et on doit l'aider à sortir de prison en découvrant ce qu'il s'est passé», résume Caroline, une Lausannoise de 27 ans, venue participer pour la première fois à cette aventure.

Ses trois amis consultent leur Smartphone pour déceler des indices à travers le récit d'informateurs qu'ils ont sélectionnés. Après un quart d'heure de conciliabule, ils démarrent et demandent à la journaliste de les guider vers le Musée d'art et d'histoire, l'un des trois musées participants. Au final, il s'agit de répondre au mieux à un questionnaire sur l'affaire. Pas de prix à la clé, juste le plaisir de jouer. «On est venus pour s'amuser, découvrir Genève et prendre le soleil», sourit Caroline. Laissons cheminer les enquêteurs d'un jour, pour retrouver le cerveau du Sherlock Holmes live, lancé en 2012, un enseignant genevois de géographie et d'anglais.

«Ce n'est pas une chasse au trésor, ni un jeu de piste, c'est un vrai jeu policier en live, avec un scénario, en réalité augmentée, raconte avec passion Gus Brandys. Les participants décident des sources qu'ils vont interroger. A travers leur smartphone, ils ont accès à des documents, des vidéos. Aucune équipe ne vit la même aventure.» Voilà qui rappelle un peu le principe des *Livres dont vous êtes le Héros*. «Notre idée est de redonner le pouvoir aux participants, de faire vivre une aventure humaine, tout en faisant découvrir le patrimoine», précise le fondateur de l'association Gus & Co, à but non lucratif.

Organisé samedi et dimanche, l'événement a réuni 700 joueurs, dans le cadre de la Nuit des musées et de la Journée internationale des musées. (TDG)  
(Créé: 17.05.2015, 14h42)