

Mission, Défap !

Faire connaître le Défap d'une manière non conventionnelle et ludique, à travers un escape-game : c'est le défi auquel se sont attelés Éline O. et une petite équipe d'anciens envoyés du Défap à l'occasion des célébrations du Cinquantenaire.



Le point de départ est suffisamment réaliste pour donner, rétrospectivement, des sueurs froides à tous les anciens envoyés du Défap : une histoire de passeport oublié quelques heures avant de prendre l'avion... Dans ce jeu, vous accompagnez Timothée, qui vient d'achever sa formation de 10 jours, et va entamer une course contre la montre à travers le 102 boulevard Arago. Au menu : indices, codes, énigmes à résoudre en équipe et en un temps limité – tous les éléments classiques de l'escape-game. Pensé à l'origine dans et pour le décor de la maison des missions, le scénario a également été décliné sous la forme d'un jeu de société, de façon à faire connaître plus

largement le Défap.



Visiteurs lors des Journées Portes Ouvertes s'initiant à l'escape-game du Défap

Aux manettes du projet : Éline O., ancienne envoyée en Égypte, et chargée de mission pour le Cinquantenaire du Défap. Elle développe là l'expérience acquise avec la Ligue pour la lecture de la Bible, qui avait déjà mis sur pied en deux mois un escape-game biblique en 2018, à l'occasion du festival de musique Heaven's Door, avant de s'attaquer à un scénario plongeant les joueurs en l'an 33, peu après la mort de Jésus : ainsi était né «la Dernière Nuit». Particularité : le jeu se déroulait dans les caves du temple du Saint-Esprit, à Paris. C'était précisément Éline O., membre de cette paroisse du VIII^{ème} arrondissement en même temps que responsable du projet, qui avait proposé un tel décor. Dans le cas du Défap, outre le choix du lieu, qui s'imposait de lui-même, elle a fait appel à d'autres anciens envoyés pour concevoir un jeu donnant une image aussi fidèle que possible du Service protestant de mission ; et l'équipe des permanents a été mise à contribution pour le tester.

«Participer à un projet différent, relever un challenge graphique»

«Ce qui m'a motivée à rejoindre ce projet, c'est l'envie de faire connaître le Défap d'une manière non conventionnelle et ludique», explique Éloïse, membre du petit groupe qui a développé le jeu. Elle connaît Éline depuis l'Égypte, où elle était également envoyée ; elle est aujourd'hui pasteure, particulièrement intéressée par l'animation auprès des jeunes, et sa connaissance du terrain a été précieuse pour aider à concevoir un jeu pertinent pour les Églises locales.



Les membres de l'équipe du Défap ont été mis à contribution pour préparer l'escape-game

Caroline et Olivier, qui ont pris en charge l'aspect graphique, ont été envoyés au Togo. Ils se sont investis avec enthousiasme : «Ma motivation tient, d'une part à ma reconnaissance envers le Défap, d'autre part à mon envie de faire du graphisme dans un cadre ni professionnel, ni personnel», témoigne Olivier. Caroline évoque pour sa part «la joie de participer à un projet différent de mon travail et l'envie de relever un challenge graphique». Nicolas, ancien envoyé au Bénin, a participé pour sa part à la construction de l'intrigue.

Au sein de cette équipe, Éline se dit «vraiment heureuse que Nicolas, Éloïse, Caroline et Olivier aient accepté le défi. Leurs compétences et leurs points de vue sont très complémentaires. Je trouve ce projet motivant parce qu'il est original, parce que je pense qu'il plaira aux jeunes mais aussi aux moins jeunes et parce qu'il permettra de faire connaître le Défap et la mission d'aujourd'hui.»

Du jeu à la réalité, la frontière est mince : au-delà de la volonté de communiquer autour d'un anniversaire, il s'agit surtout de permettre aux joueurs de toucher du doigt ce qui se partage et se transmet dans ce lieu-carrefour, à la fois chargé d'histoire et profondément vivant, qu'est le 102 boulevard Arago, en tirant profit de l'aspect naturellement immersif et collaboratif de l'escape-game.