

Luc De Bois et Adrien Fulda, éveilleurs de conscience

Passionné par l'univers de la création ludique, le duo a fondé Coco Cherry, une société qui édite des jeux de société engagés, persuadé qu'il y a là un incroyable vecteur de questionnement du système.

Quel rapport entre la Ligue des droits de l'homme, les télécoms et les jeux de société ? Rien, a priori. Et pourtant, Luc De Bois et Adrien Fulda sont parvenus à faire le lien. À respectivement 55 et 34 ans, le duo est à la tête de Coco Cherry, une société qui édite des jeux de société engagés. L'histoire commence en 2016. « Nous nous sommes rencontrés chez un célèbre opérateur télécom coloré », plaisante Luc De Bois. À l'époque, ce dernier est directeur informatique. « Je m'ennuyais terriblement ! C'était très déprimant », se souvient-il. Sa rencontre avec Adrien Fulda, un collègue, vient dynamiser un quotidien professionnel monotone. « Nous nous sommes tout de suite entendus politiquement », confie ce dernier, qui occupe un poste de cadre « très bien payé ». Mais le jeune homme a d'autres projets en tête.

« Sur mon temps personnel, j'avais déjà conçu un escape game à usage des entreprises. Au bureau, je possédais des cartons avec des idées de jeux de société », précise Adrien Fulda. Au fil de leurs discussions, les deux collègues s'imaginent créer leurs propres jeux. Ils claquent finalement la porte de l'opérateur qui les emploie.

« UN OBJET POLITIQUE »

Pendant plusieurs mois, le duo tâtonne, crée des jeux de société destinés tantôt à des entreprises, tantôt à des enfants ou des associations. « Imaginer des jeux de société engagés n'est pas venu tout de suite. Même si, dès le départ, nous avions l'idée d'amener du politique dans l'univers ludique », se rappelle Luc. C'est la découverte de Révolution, édité par la société Subverti, qui impulse une nouvelle dynamique. « Voilà un vrai jeu qui parlait de politique ! Cela a été un déclencheur. Nous avons compris qu'on pouvait faire du jeu de société un objet politique. »

Nous sommes en 2018. L'actualité sociopolitique explosive de cette année-là, avec la crise des gilets jaunes, achève de les convaincre. « Nous avons été très choqués

par les violences policières dans les manifestations. Nous voulions nous emparer de cette thématique taboue. C'est là qu'est née l'envie d'en faire un jeu de société », se souvient Luc De Bois. Les deux compères entament alors un travail de recherche. Bientôt, ils deviennent incollables sur la doctrine du « maintien de l'ordre ». Pourtant, cela ne leur suffit pas. « Même si nous étions montés en compétence sur la question, il nous manquait l'apport d'associations spécialisées sur le sujet », constate Adrien Fulda.

Les deux associés contactent l'Action des chrétiens pour l'abolition de la torture

et la Ligue des droits de l'homme (LDH). Séduites, ces dernières acceptent de co-rédiger le livret d'explication qui accompagne le jeu. « On lâche rien est un jeu de rapidité. Si vous avez deux cartes policiers, l'objectif, c'est de taper le plus rapidement sur la carte manifestant pour la remporter. S'il n'y avait que le jeu sans explication, on ne saurait pas si c'est un jeu facho ou non ! Pour nous, il est très important d'avoir un livret qui apporte des clés de compréhension en offrant une grille de lecture sourcée », insiste Adrien Fulda. « Nous voulions que le jeu puisse s'adresser à des gens qui n'ont

pas forcément d'avis à propos des violences policières », complète son compère. Vendu à 8 000 exemplaires, *On lâche rien* a réussi à trouver son public. Y compris du côté de la police. « Une fois, lors d'un festival, un homme qui avait joué à *On lâche rien* nous a révélé qu'il était policier. Il a adoré le jeu et en a même acheté une boîte. À la fin, nous avons su qu'il faisait du "maintien de l'ordre" ! » raconte Adrien Fulda.

Le duo reconnaît néanmoins des difficultés : étiqueté trop à gauche, son jeu dérange. « Certains distributeurs nous ont dit qu'il ne se vendrait jamais parce que de gauche. Il y a un vrai blocage à cause du message ! Si

« Des distributeurs nous ont dit que notre jeu ne se vendrait jamais parce que de gauche. Il y a un vrai blocage à cause du message ! »

LUC DE BOIS

nous étions arrivés avec un jeu de lutins, nous aurions été davantage écoutés », grince gentiment Luc De Bois. Mais la frilosité du milieu n'entame pas l'enthousiasme des dirigeants de Coco Cherry. « Nous espérons à l'avenir éditer les jeux des autres. Nous voulons être une passerelle entre les associations, qui délivrent un message politique fort, et des auteurs », lancent-ils. En juin 2024, les deux compères ont sorti *Rien à cacher*, leur deuxième jeu de société, qui dénonce la surveillance généralisée, toujours en partenariat avec la LDH. Véritables stakhanovistes de la création ludique, le duo travaille actuellement sur trois nouveaux projets en rapport avec la liberté de la presse, l'univers carcéral et les parcours migratoires. À la politique de l'autruche, Adrien et Luc préfèrent l'intelligence et la subversion du jeu de l'oie. ■

BÉRÉNICE PAUL



Après *On lâche rien*, consacré aux violences policières, Luc De Bois et Adrien Fulda ont sorti *Rien à cacher*, qui dénonce la surveillance généralisée.

AVOIS BENARD/UREA POUR L'HUMANITÉ