



Au coin de la rue

PAR ALEXANDRA LUTHEREAU
PHOTOS: KARINE PÉRON LE OUAY POUR SO GOOD

À l'École des héros, Pierre apprend enfin quelque chose à son rythme, en pratiquant et en faisant ce qui lui plaît: créer son propre jeu vidéo.

L'École des héros

Peut-on soigner l'addiction aux jeux vidéo par davantage de jeux vidéo? Michael Stora, psychologue spécialiste de cet outil thérapeutique particulier, prouve que oui avec un programme d'aide aux jeunes accros. Dans les Hauts-de-Seine, son "École des héros" en a décollé plus d'un de son ordi.

"En 2020, je suis resté toute l'année chez moi sans sortir."

Fidy, 15 ans, ne parle pas de la crise sanitaire liée à la Covid. Peut-être le jeune adolescent l'a-t-il même à peine remarquée. Lui a décroché quatre mois après son entrée en seconde. *"Les efforts d'intégration et d'adaptation étaient trop difficiles*, témoigne son père, Hugues. *Il n'arrivait plus à mettre un pied au lycée.*" Durant ces longs mois, Fidy ne fait plus qu'une chose: jouer aux jeux vidéo. *"Je jouais une ou deux heures quand j'en avais un peu envie, 10 voire 14 heures en une journée quand j'avais très très envie"*, confie-t-il. À l'époque, ses parents lui proposent des cours particuliers d'informatique à domicile, mais l'adolescent refuse tout en bloc. Jusqu'à ce que la famille découvre L'École des héros, un programme de création de jeux vidéo spécifiquement adressé aux

jeunes souffrant d'une addiction à ces jeux. *"Ce n'est pas scolaire, et comme il est passionné par les jeux vidéo, il a fini par dire 'ok, ça m'intéresse'. C'était extraordinaire"*, se souvient son père.

Michael Stora est le fondateur de ce programme. Des adolescents avec les difficultés de Fidy, il en a vu plein. Pendant 12 ans, le psychologue a reçu en consultation ces jeunes *"qui ne font plus que jouer aux jeux vidéo"*. Leur profil et leur parcours sont à chaque fois sensiblement les mêmes: ce sont des garçons à 99%, avec un haut potentiel intellectuel (HPI), souffrant de phobie sociale et/ou scolaire. Certains sont atteints d'un trouble autistique de type Asperger. Après avoir été d'excellents élèves sans travailler, des difficultés apparaissent au collège. Un prof néfaste, une situation de harcèlement, un début d'échec scolaire, et c'est l'effondrement. Ils décrochent, ne vont plus en cours et s'enferment dans leur chambre. Le jeu vidéo devient alors un *"refuge du monde réel"*, explique le docteur-gamer. *L'addiction est alors une façon mortifère de se soigner. Une lutte antidépressive."*

Après des années à suivre ces jeunes, le psychologue ne peut que constater les limites de la psychothérapie et les conséquences désastreuses possibles de leur hospitalisation – bien que nécessaire dans certains cas. Il réfléchit alors à un dispositif alternatif et se retourne vite vers les jeux qu'il a pris l'habitude d'utiliser comme outil thérapeutique dès les années 1990. "Il s'agit de faire de la passion de ces jeunes pour les jeux vidéo une alliée plutôt que la cause de tous leurs maux, sachant que les patients ne souffrent pas des jeux vidéo en tant que tels, ils souffrent de trop y jouer", résume-t-il. L'École des héros ouvre ses portes début 2020, au sein du Relais jeunes de Sèvres qui a mis en place une équipe dédiée. Si cela peut rebuter certains jeunes qu'il soit installé dans un établissement médical, "c'est la condition pour que ce soin soit pris en charge par l'Assurance maladie", car il s'agit bien d'un soin. "Notre objectif est de leur redonner le goût de l'apprentissage et de les amener vers le soin", souligne Marie-Eline Guillet-Nicaise, psychologue clinicienne, coordinatrice du dispositif.

Loin de l'école

En cet après-midi de début d'été ensoleillé, aucun jeune dehors. Au programme: des ateliers de graphisme et de codage de jeux vidéo quatre après-midi par semaine, animés par des professionnels du secteur. Avec une approche pédagogique adaptée aux besoins spécifiques de ces jeunes, à leurs projets et leurs envies. Autrement dit: s'éloigner le plus possible du système scolaire classique. Ici, pas de sanction, ni de note ni d'obligation de présence physique. Il n'y a pas non plus de cours magistraux avec d'un côté le sachant et de l'autre les élèves. "Les jeunes sont responsabilisés dans leur projet et les relations avec les intervenants sont horizontales", commente Rémi Pascolo, l'enseignant en codage et dirigeant d'un studio de développement de jeux dans le "civil". Outre ces apprentissages, le programme prévoit un accompagnement psychologique tout au long du cursus, à l'aide d'entretiens avec les parents et les jeunes, et d'ateliers de médiation thérapeutique de groupe faisant appel aux jeux vidéo



Marine Urvoy est infirmière au Relais Jeunes de Sèvres: "Ce programme les rythme. Cela leur permet aussi de voir du monde, de créer des liens avec d'autres jeunes."

ou aux jeux de plateau. "Il s'agit aussi de sortir ces jeunes de leur isolement, leur permettre de recréer du lien social, de reconstruire une communication avec leurs parents et de se projeter de nouveau dans l'avenir", précise la coordinatrice de l'école. "Ils ne sont pas là pour réaliser le meilleur jeu vidéo du monde. Mais pour aller mieux", résume Rémi Pascolo.

Pour Pierre, ado élané, 14 ans, aux longs cheveux bouclés, le mieux-être a été rapide. À peine trois jours après avoir intégré le programme, le psychiatre qui le suit est formel. "Il nous a affirmé qu'il allait mieux, se souvient Laure*, la maman de Pierre. Que c'était le jour et la nuit." En avril dernier, il a même repris des cours adaptés en physique-chimie dans le cadre des soins-études, dispensés au Relais jeunes. "Je joue moins et chez moi, je fais d'autres choses: je dessine, je travaille", abonde le jeune garçon. Même chose pour Fidy. "Aujourd'hui, son moral est meilleur. Il sort de sa chambre pour se rendre à l'École des héros, c'est une des rares exceptions qu'il concède. Il est aussi plus détendu, moins fermé. Il a une meilleure estime de lui. C'est qu'ici, il est accepté comme il est", constate son père.

Pour l'heure, le programme sur une année scolaire consiste à réaliser un premier jeu vidéo, se former, retrouver une confiance en soi et une réhabilitation psychosociale. Michaël Stora aimerait aller plus loin et obtenir une certification du programme pour valider les connaissances acquises. Puis, pourquoi pas, mettre en place un studio de développement de jeux vidéo pour offrir des débouchés à ces jeunes. En attendant, Hugues, le père de Fidy, entend répliquer le dispositif à Compiègne, où il s'installe avec sa famille à la rentrée 2021. **So good** TOUS PROPOS

RECUEILLIS PAR AL - *PRÉNOM MODIFIÉ



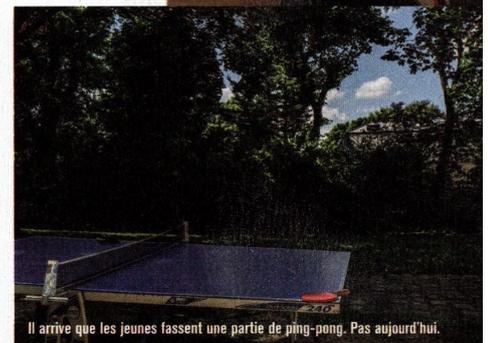
Malgré le soleil, les jeunes préfèrent rester à l'intérieur et travailler pendant leur pause.

..... "Ils ne sont pas là pour réaliser le meilleur jeu vidéo du monde. Mais pour aller mieux."

Rémi Pascolo, prof de code



Rémi Pascolo aime l'idée de transmettre ses connaissances sur le jeu vidéo à ces jeunes: "Je me retrouve un peu en eux, avec leurs difficultés dans les relations sociales, j'étais un peu comme ça ado. Je les comprends."



Il arrive que les jeunes fassent une partie de ping-pong. Pas aujourd'hui.