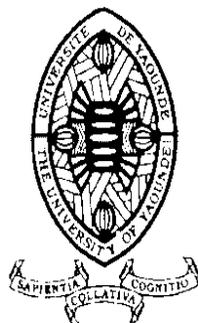


UNIVERSITÉ DE YAOUNDÉ I

CENTRE DE RECHERCHE ET DE
FORMATION DOCTORALE (CRFD) EN
SCIENCES HUMAINES, SOCIALES ET
ÉDUCATIVES

UNITÉ DE RECHERCHE ET DE
FORMATION DOCTORALE EN SCIENCES
HUMAINES ET SOCIALES

LABORATOIRE DE
PSYCHOLOGIE DU DÉVELOPPEMENT ET
DU MAL DÉVELOPPEMENT



THE UNIVERSITY OF YAOUNDE I

POST GRADUATE SCHOOL
FOR HUMANITIES, SOCIAL SCIENCE
AND EDUCATIONAL

RESEARCH AND DOCTORAL
TRAINING UNIT FOR THE SOCIAL
SCIENCES

LABORATORY OF
DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY
AND POOR DEVELOPMENT

**FIGURE DE L'INTRUS ET CONDUITES ADDICTIVES
AUX JEUX DE HASARD ET D'ARGENT CHEZ LES
ADOLESCENTS SCOLARISÉS**

Mémoire rédigé et soutenu publiquement le 19 septembre 2024 en vue de

l'obtention du master en Psychologie

Option : Psychopathologie et clinique

Par

CHEPANNOU KENMOGNE Henri Michel

18B640

Licencié en Psychologie

JURY

QUALITÉ

Président

Rapporteur

Membre

NOMS ET PRÉNOMS

MAYI Marc Bruno

MGBWA Vandelin

MENGUE NGADENA Yolande S.

UNIVERSITÉ

Yaoundé 1

Yaoundé 1

Yaoundé 1



Septembre 2024

AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis en disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

Par ailleurs, le Centre de Recherche et de Formation Doctorale en Sciences Humaines, Sociales et Éducatives de l'Université de Yaoundé I n'entend donner aucune approbation ni improbation aux opinions émises dans ce mémoire ; ces opinions doivent être considérées comme propres à l'auteur.

SOMMAIRE

DÉDICACE.....	ii
REMERCIEMENTS	iii
SIGLES ET ABRÉVIATIONS	iv
LISTE DE TABLEAUX	v
RÉSUMÉ.....	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	1
CHAPITRE 1 : ENJEUX PSYCHOLOGIQUES DES CONDUITES ADDICTIVES CHEZ LES ADOLESCENTS	23
CHAPITRE 2 : FIGURE DE L'INTRUS ET CONSTRUCTION DES NÉO-GROUPES	52
CHAPITRE 3 : MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE.....	80
CHAPITRE 4 : PRÉSENTATION ET ANALYSE DES DONNÉES.....	103
CHAPITRE 5 : INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS ET PERSPECTIVES.....	118
CONCLUSION GÉNÉRALE	135
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES	145
ANNEXES	145
TABLE DES MATIÈRES	163

À

mes parents, KENMOGNE Paul et TCHOUOPBIAP Martha

REMERCIEMENTS

Nous tenons à exprimer notre reconnaissance

- ❖ Au Professeur MGBWA Vandelin pour avoir accepté de diriger ce travail et pour l'aide épistémologique qu'il n'a cessé de nous apporter à chaque fois qu'on a failli abandonner cet exercice fastidieux ;
- ❖ Au Professeur EBALE MONEZE Chandel le Chef de Département de Psychologie à l'université de Yaoundé 1 pour ses enseignements en recherche ;
- ❖ À tous les enseignants du Département de Psychologie de l'Université de Yaoundé 1 pour les enseignements qu'ils n'ont cessé de nous fournir ;
- ❖ À tout le personnel du Lycée Bilingue d'Ekounou pour avoir favorisé la réalisation de cette étude ;
- ❖ À tous les participants de cette étude pour leur disponibilité, sans lesquels la présente étude n'aurait été possible ;
- ❖ À tous les membres du groupe RAPHA-Psy notamment Dr Guy-Bertrand OVAMBE MBARGA, Dr Boris GOULA, Dr Pascale NGUEYONG, Judicaël SAMA, Zavieria NDADJEU pour leur soutien et leur encouragement tout au long de ce travail ;
- ❖ À mes parents KENMOGNE Paul et TCHOUOPBIAP Martha pour leur soutien et encouragements ;
- ❖ À mes amis et frères KAMDEM Freddy, SINDJOUNG Romaric, DJOKAM Abygaelle, KENMEGNE Merveille, FEINGUIA Armand, MENGUE Serge, LONTSI Franklin, MBIADOU Kevin, DJOULAIHATOU Saouda, pour leur soutien moral constant à chaque fois que nous avons failli abandonner cette tâche ardue ;
- ❖ À ma grande sœur MADJO Caline pour son soutien financier, moral et ses encouragements qui ont facilité la finition de ce travail de recherche ;
- ❖ À tous mes camarades de promotion de Master pour leur encouragement.

SIGLES ET ABRÉVIATIONS

APF : Appareil Psychique Familial

ICJE : Indice Canadien du Jeu Excessif

ISERM : Institut National de la Santé et de la Recherche Médicale

JAH : Jeu d'Argent et de Hasard

JHA : Jeu de Hasard et d'Argent

MID : Modèle Interne Dynamique

MIO : Modèle Interne Opérant

PMUC : Pari Mutuel Camerounais

SEDAP : Société d'Entraide et d'Action Psychologique

TFP : Thérapie Familiale Psychanalytique

LISTE DE TABLEAUX

Tableau 1: Caractéristiques des participants	91
Tableau 2 : Grille d'analyse des contenus des entretiens	99

RÉSUMÉ

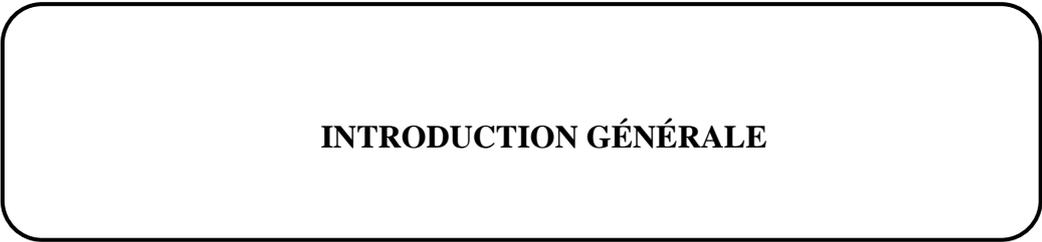
Cette étude porte sur « la figure de l'intrus et conduites addictives aux jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés ». Cette recherche part du constat que les adolescents scolarisés qui s'adonnent aux conduites addictives, notamment les jeux de hasard et d'argent, ne reçoivent pas toujours le soutien nécessaire de leurs parents. Ces derniers, se sentant remis en cause dans leur parentalité, se déchargent souvent de toute responsabilité. Selon Durastante (2021), les conduites addictives chez les adolescents sont souvent l'expression de traumatismes transgénérationnels. Ces adolescents proviennent de familles présentant des dysfonctionnements et des défaillances éducatives, surtout durant l'adolescence. La famille est vue comme la première scène de crise vers le contrat narcissique, permettant ensuite d'explorer des univers non familiaux. La consommation apparaît comme solution mais aussi comme aberration sociale selon trois niveaux notamment la saillance, la déviance, le conflit entre le Moi idéal et l'idéal du Moi. Le jeu assurant le rôle de médiation. Lorsqu'il n'est pas bien appréhendé il peut devenir objet fétiche ou intrus. Très peu de travaux insiste sur le conflit et c'est l'objet de ce travail. La question déroulée de ce problème est : Comment la figure de l'intrus participe-t-elle à la pratique de jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés ? En guise de réponse à cette question, l'hypothèse formulée est : la figure de l'intrus, à travers les différents processus identificatoires qu'elle engendre, participe à la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés. L'objectif étant d'analyser les implications de la figure de l'intrus dans la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés. Suivant cet angle, l'étude s'est reposée sur un paradigme compréhensif dans un devis de recherche qualitatif. Les données ont été collectées à l'aide de l'entretien semi-directif auprès de trois élèves (03) du Lycée Bilingue d'Ekounou reposant sur les critères d'inclusion et de non inclusion. Ces données ont été traitées à l'aide de l'analyse de contenu thématique. Les résultats montrent que la figure de l'intrus, au sein de la famille, participe à la pratique excessive aux jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés. Ces comportements sont envisagés du point de vue familial et transgénérationnel, et non comme des symptômes purement individuels. L'identification projective est identifiée comme une voie royale de la transmission psychique inconsciente, permettant la communication d'états affectifs et l'évacuation de contenus mentaux perturbants. La pénétration d'un objet pour le dégrader ou en emprunter l'identité est vue comme une tentative de gérer des sentiments d'insécurité ou d'envie.

Mots clés : figure de l'intrus, transmission psychique, adolescents scolarisés, conduites addictives, identification projective.

ABSTRACT

Study on “The Figure of the Intruder and Addictive Behaviors in Gambling among School Adolescents”. This research starts from the observation that school adolescents who engage in addictive behaviors, particularly gambling, do not always receive the necessary support from their parents. These parents, feeling their parenting is being challenged, often absolve themselves of responsibility. According to Durastante (2021), addictive behaviors in adolescents are often expressions of transgenerational trauma. These adolescents come from families with dysfunctions and educational failures, especially during adolescence. The family is seen as the first scene of crisis towards the narcissistic contract, allowing the exploration of non-family universes. Consumption appears as both a solution and a social aberration on three levels: salience, deviance, and the conflict between the ideal self and the ideal of the self. Gambling serves as a mediation role. When not well understood, it can become a fetish object or an intruder. Few studies focus on the conflict, which is the subject of this work. The research question is: How does the figure of the intruder contribute to the practice of gambling among school adolescents? The hypothesis is that the figure of the intruder, through various identificatory processes it engenders, contributes to the excessive practice of gambling among school adolescents. The objective is to analyze the implications of the figure of the intruder in the excessive practice of gambling among school adolescents. The study is based on a comprehensive paradigm in a qualitative research design. Data were collected through semi-structured interviews with three students from Lycée Bilingue d’Ekounou, based on inclusion and exclusion criteria. These data were processed using thematic content analysis. The results show that the figure of the intruder within the family contributes to the excessive practice of gambling among school adolescents. These behaviors are viewed from a familial and transgenerational perspective, rather than as purely individual symptoms. Projective identification is identified as a royal road of unconscious psychic transmission, allowing the communication of affective states and the evacuation of disturbing mental content. The penetration of an object to degrade it or take its identity is seen as an attempt to manage feelings of insecurity or envy.

Keywords: intruder figure, psychic transmission, school-going adolescents, addictive behaviours, projective identification.



INTRODUCTION GÉNÉRALE

0.1.CONTEXTE ET JUSTIFICATION DE L'ÉTUDE

Ce mémoire rend compte de la saillance d'une activité, les conduites compulsives sans drogue. Ce qui implique un choix exclusif, ce choix addictif ne se fait pas sans l'ensemble de processus mentaux cognitifs, destinés à opérer, centrer et maintenir ce choix. Le choix devient alors besoin secondaire acquis parce que l'individu, l'adolescent y met du sien. Dans la société actuelle, la pratique addictive aux jeux de hasard et d'argent (JHA) devient la chose la plus importante dans la vie des adolescents car selon Loonis (2014) elle domine ses pensées (préoccupations et distorsions cognitives), ses sentiments (le désir excessif) et ses comportements (détérioration des comportements socialisés).

D'après l'Inserm (2014), 80 % des adolescents ont déjà participé à des jeux de hasard tout au long de leur vie et 10 à 20 % pratiquent ces jeux chaque semaine. Les paris sportifs en ligne ou en kiosque demeurent les jeux de hasard les plus populaires. Les jeunes de 15 à 17 ans (34,8 %) affirment avoir participé à des jeux d'argent et de hasard (JAH) au moins une fois au cours des douze derniers mois. Une valeur supérieure à celle enregistrée en 2014 (32,9 %). Chez les garçons, la pratique reste plus prononcée que chez les filles (36,1 % contre 33,4 %), mais les comportements entre les sexes ont tendance à se rapprocher. La fréquence de l'activité augmente avec l'âge, car elle touche 33,0 % des mineurs de 15 ans et 38,3 % des jeunes de 17 ans. Selon Tovar & Costes (2022), cette pratique des JAH est largement répandue dans tous les milieux socioculturels.

D'après les données de la Société d'Entraide et d'Action Psychologique (SEDAP) (2022), près de huit mineurs sur dix (78,4 %) ont joué à des jeux de grattage au cours des douze mois précédant l'étude. Environ 48,4 % des personnes ont joué aux jeux de tirage, 28,3 % aux paris sportifs et 21,5 % aux compétitions de e-sports. Dans tous les autres jeux joués au cours de l'année écoulée (courses hippiques, machines à sous, poker, autres jeux de casino ou paris financiers), moins d'un jeune joueur sur cinq s'est rendu. Selon Tovar & Costes (2022), six joueurs sur dix (60,1 %) jouent à plusieurs jeux.

Selon Tovar et Costes (2022), 49,9 % des joueurs sont originaires uniquement d'un lieu physique. Pour 11,3 % des joueurs, le jeu est exclusivement en ligne et pour 38,8 % des joueurs, les deux modes (lieu physique et en ligne) sont mentionnés. Les trois quarts des jeunes (73,4 %) sont conscients de l'interdiction théorique de l'offre de JAH, mais cela ne constitue pas toujours un frein. L'accès aux jeux dans les points de vente physiques est considéré comme

relativement facile par les mineurs : plus de la moitié affirment qu'il leur est très ou assez facile de jouer aux cartes à gratter (53,1 %) chez le buraliste, un quart d'entre eux de participer aux tirages (24,0 %) et un sur cinq de miser sur des jeux sportifs (20,0 %). Concernant le jeu en ligne, les paris sportifs sont ceux dont l'accessibilité leur semble le plus facile (25,2 %).

Les données de l'enquête Enjeu-Mineurs (2022) permettent de comprendre le contexte de jeu et le rôle possible des parents (un adulte sur deux jouant pendant l'année). Les mineurs intègrent les JAH à partir de leur argent de poche (51,9 %), de cadeaux financiers reçus à leur anniversaire/pour Noël (24,6 %) et de la contribution financière de leur mère (33,0 %) et de leur père (23,0 %). De plus, les jeunes mentionnent le plus souvent leur mère (45,7 %) et leur père (35,7 %) devant leurs camarades et amis. Un quart (23,6 %) des jeunes affirment jouer à des jeux en ligne sur le compte de leurs parents avec l'accord de ces derniers. Malgré l'affirmation de sept jeunes sur dix (68,5 %) que leurs parents sont informés des dangers associés aux JAH, certains adultes semblent avoir une position ambiguë car ils participent activement à l'achat et à la pratique des JAH de leurs enfants mineurs (Tovar & Costes, 2022).

De plus, selon Tovar et Costes (2022) les jeunes ont également été interrogés concernant les demandes publicitaires liées aux jeux et sur leurs perceptions des éventuels effets de ces publicités. Environ 86 % des joueurs (86,6 %) affirment avoir lu, vu ou entendu des publicités concernant des JAH dans les médias (46,5 %), sur les réseaux sociaux (35,2 %) et dans les magasins (32,3 %). Et 26,4 % d'entre eux affirment avoir été contactés par des messages publicitaires lorsqu'ils utilisent des applications de jeux gratuits. En ce qui concerne l'effet de ces publicités, un tiers des jeunes joueurs (32,3 %) indiquent qu'elles encouragent à se projeter en termes d'achats liés à un éventuel gain, tandis qu'un quart (23,8 %) affirme que les messages les incitent à croire qu'ils sont potentiellement gagnants.

Si la préservation de leur santé est une priorité de santé publique, l'évaluation de la part des mineurs qui rencontrent des difficultés avec leur activité de JAH est une question particulièrement controversée. Pour évaluer leur importance, Enjeu-Mineurs (2022) a fait appel à l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE), un outil de repérage mondial. Dans l'ensemble de l'année, 12,9 % des joueurs présentent un risque modéré et 21,9 % des joueurs excessifs (les garçons étant plus nombreux que les filles à pratiquer des pratiques à risque). En tout, si le pourcentage de joueurs de 15 à 17 ans est identique à celui de 2014, la proportion de joueurs à risque (joueurs modérés et excessifs) a considérablement augmenté : de 11,0 % à 34,8 %. En

comparant ces résultats à tous les 15-17 ans, la prévalence est estimée à 4,5 % de joueurs à risque modéré et de 7,6 % de joueurs excessifs (Tovar & Costes, 2022).

Selon l'American Gaming Association (AGA), le nombre de joueurs en ligne dans le monde était estimé entre 14 et 23 millions (Wood, Williams et Lawton, 2007). Selon l'AFP (2012), le gambling représente un pour cent de l'économie américaine, entraînant la création de 820 000 emplois, la création de 566 casinos et des dépenses totales directes et indirectes de 125 milliards de dollars. Il est possible de supposer que cette hausse de l'accès au jeu en ligne explique une tendance mondiale à développer des dépendances en fonction du nombre croissant de joueurs potentiels. Selon Papineau et Leblond (2010), la part de la population mondiale qui joue aux jeux en ligne varie de 1 à 10 % (Papineau & Leblond, 2010).

Dans ce pays, les JHA (jeux de hasard et d'argent) ont atteint des proportions épidémiques, comme le montre un sondage en Australie (Kent, 2011). D'après The Economist (2010), l'on estime que le marché mondial des JHA s'élève à 335 milliards de dollars par an, avec Las Vegas représentant 10,4 milliards et Macao avec 14,7 milliards. Selon une étude récente menée à Macao, une ancienne colonie portugaise en Chine, les habitants de Hong Kong ont trois fois plus fréquemment parié aux JHA qu'en 2008 (Macau Daily News, 2012).

D'après le magazine camerounais Actu Cameroun (2020), il existe une abondance de sociétés de jeux de hasard dans les principales villes du Cameroun et elles rencontrent un vif succès auprès des résidents. Un fanatisme qui se transforme en dépendance face à la promesse de gain facile, ce qui entraîne une augmentation du taux de délinquance chez les jeunes. De plus, il affirme que de nombreux adolescents camerounais sont passionnés par les jeux de hasard car ils espèrent remporter des millions et sortir de la solitude. Jusqu'en 2016, au Cameroun, il n'y avait qu'une seule entreprise de paris sportifs, le PMUC (Pari Mutuel Urbain Camerounais). Depuis que le secteur a été libéralisé, le « Pari Foot » a fait son apparition et les passionnés de football camerounais en sont devenus des adeptes reconnus, espérant chaque jour gagner.

Selon Kommeagne et *al.*, (2013), au Cameroun, 70 % des jeunes en situation de rue participent à des jeux de hasard, avec une caractéristique particulière : la mise incontrôlée d'argent qu'ils sont contraints de voler. Il y a également des jeux de cartes en plein air ainsi que du poker dans les casinos. Lorsqu'ils le font, 22,2 % le font pour éviter les problèmes (rôle anesthésique), 16,7 % pour se faire accepter par les amis de rue (rôle d'intégration et de

socialisation), 14,4 % pour se sentir bien (rôle hédonique), 12,2 % pour gagner de l'argent). 39 % des jeunes pensent qu'ils ne peuvent pas renoncer, 18,4 % ayant déjà tenté plusieurs fois sans succès. Ce qui reflète le degré de douleur dont ils sont conscients.

D'après la MAAD Digital, il est possible que certaines activités telles que les jeux de hasard engendrent des contraintes de dépendance similaires à celles liées à la consommation de substances psychoactives. À la différence de ces dernières, qui ont généralement un effet néfaste sur l'organisme, même à faible dose, ces pratiques sont souvent négligeables pour la plupart des jeunes, mais peuvent rendre dépendante une petite partie d'entre eux. Par exemple, un adolescent âgé de 17 ans joue au moins une fois par semaine à des jeux de hasard et parmi ces joueurs, 3 % semblent déjà être entrés dans une pratique excessive, estimée en leur posant une série de questions sur leurs habitudes de jeu.

La passion du jeu chez l'adolescent est un problème majeur qui a été reconnu tardivement par le corps médical et les pouvoirs publics. Les comportements de jeu excessif étaient souvent considérés comme étant simplement des phases normales de développement, où les jeunes exploraient différentes activités pour trouver leur centre d'intérêt. Pour Saït (2019), les adolescents se donnent beaucoup aux JHA que par le passé. Chaque jour, les médias en font écho de la recrudescence de ce fléau mondial. En dépit du caractère mondial de la problématique de l'addiction aux JHA, le problème semble plus accentuer dans certains pays en Afrique où sévit la précarité. Une situation qui se caractérise par une insécurité économique et sociale, où les individus vivent dans des conditions de pauvreté et de vulnérabilité (Inserm, 2014).

La pratique des jeux est de plus en plus monnaie courante pour les adolescents aussi bien en zone urbaine que rurale. Il est important que les professionnels de la santé, surtout les psychologues cliniciens travaillent à développer des stratégies d'intervention qui abordent ces facteurs spécifiques chez les adolescents scolarisés qui présentent des comportements addictifs liés aux JHA. Si certains adolescents pratiquent des JHA occasionnellement, la pratique abusive des jeux chez les adolescents représente une recherche du grand frisson qui se transforme progressivement en besoin et une « nouvelle façon de penser (ou panser selon Jeammet, 2000) la souffrance psychique » (Valleur & Matysiak, 2000), c'est-à-dire une solution face à certains symptômes dépressifs et/ou anxieux. Ce qui peut avoir pour encrage les avatars des ruptures répétées dans les relations précoces entre la figure maternelle et/ou du vécu de la rupture des

liens, quelle qu'en soit la cause débouchent, Pedinielli et Bonnet (2008) sur la défaillance des assises narcissiques placent le sujet, soumis à la pulsion dans une crainte de la dépendance à l'objet libidinal qui représente un danger pour le Moi.

La famille prend en compte les aspects émotionnels, cognitifs et relationnels des interactions dans un groupe, et cherche à comprendre comment ceux-ci peuvent influencer les comportements individuels et collectifs. Selon Granjon (2007), c'est la famille qui permet l'élaboration et l'appropriation de ce qui est transmis. Les espaces psychiques individuels (intérieurs), les réseaux associatifs qui les relient et les espaces psychiques spécifiques à un groupe sont connectés, articulés et « tenus ensemble » dans tout groupe en vertu des *alliances conscientes et inconscientes* qui se forment et se cimentent. Elle À cet effet, Granjon (2007, p. 93) affirme :

La famille, on le sait, participe à la continuité, à l'évolution et à la singularité de la vie psychique. Lieu du message des ancêtres, avec sa part d'ombres, berceau de la vie psychique individuelle, carrefour des temps, la famille est le lieu où se co-construit l'histoire partagée. Par différentes voix, sous différentes formes et en plusieurs lieux, mémoire, censure, oublis et souvenirs s'énoncent, se mêlent, se complètent ou s'annulent. Tous ces énoncés participent à la construction de l'histoire et du roman de la famille.

Durastante (2021) présente les conduites addictives comme le symptôme d'une groupalité psychique caractérisées par un traumatisme transgénérationnel. Ces traumatismes permettent d'interroger chez l'adolescent les comportements à risque et addictif. Face à ces questionnements de l'adolescent, les parents se retrouvent bouleversés dans la mesure où leurs blessures psychiques sont réactivées. Durastante (2011) évoque l'aspect transgénérationnel de la transmission psychique pour interroger la question de ce qui se transmet d'une génération à l'autre sans élaboration possible, ce qui constitue l'étoffe même des comportements addictifs. Pour ce faire, il fait référence à Granjon (1990) qui fait la distinction entre transmission psychique transgénérationnelle et transmission psychique intergénérationnelle.

La transmission intergénérationnelle, fait référence aux objets mis en sens et en mots dans les générations précédentes, aux deuils accomplis, à ce qui est psychiquement acceptable. Ces objets transmis favorisent l'élaboration et la circulation fantasmatique. En revanche, la transmission transgénérationnelle évoque les vécus inacceptables psychiquement, les objets qui n'ont pas de sens, faisant partie de l'impensé généalogique qui ne peut s'inscrire dans l'ordre des générations, ni dans la chaîne associative groupale-familiale. Ces objets sont issus des traumatismes de l'histoire familiale. Ils sont transmis tels quels et passent d'inconscient à inconscient, sans élaboration psychique possible.

Granjon (2007) met en exergue que la famille joue un rôle important dans la continuité, l'évolution et la singularité de la vie psychique de l'adolescent. La famille est le lieu où va se construire ensemble l'histoire commune, avec sa part d'ombre, le berceau de la vie spirituelle individuelle, le carrefour des temps. Mémoire, censure, oubli et mémoire se mélangent, se complètent ou s'annulent de différentes voix, sous différentes formes et en différents lieux. Ces déclarations contribuent à la construction de l'histoire et du récit familial. Et à cette source, chacun peut s'exprimer et obtenir sa part. Dans la famille, les espaces psychiques des membres se forment à partir des alliances conscientes et inconscientes.

Selon Kaës (2009), comme toute organisation, les familles reposent sur des liens inconscients entre leurs membres. La création de la réalité psychique et de l'identité familiale était basée sur une variété d'alliances, de pactes et de contrats très variés non seulement en termes de forme, mais aussi en termes de contenu et de substance, en plus de la qualité et de la quantité des partenaires qu'ils entretiennent. Enfin, la famille comprend les générations, les enfants, les frères et sœurs, les parents d'enfants et leurs descendants, les parents biologiques et leurs proches. Les familles, comme les groupes, sont organisées par des alliances auxquelles tous les sujets participent ou sont soumis. La manière dont s'exercent les fonctions maternelles et paternelles, et plus largement les fonctions *co-parentales*, influence ces alliances. La famille est un formidable lien de transmission. Il s'agit de la matrice sociale la plus importante, dans laquelle les gens peuvent expérimenter de nombreux modèles relationnels différents. En fait, la famille est un micro-système social dans lequel les individus vivent d'importantes expériences d'apprentissage, de parenté, d'identité, de pouvoir, de statut, de différence, de séparation, d'affirmation de soi, de satisfaction et de frustration des besoins émotionnels et affectifs (Perrone, 2009).

Lorsque le contenu inconscient transmis n'est pas intégré au sein de la famille, l'on fait référence au transgénérationnel. Le transgénérationnel met en exergue que le contenu inconscient transmis traverse les générations familiales sans être pleinement reconnu, accepté ou intégré. Ce qui signifie que des évènements passés, des traumatismes, des secrets, des schémas de comportement ou des attitudes peuvent continuer à influencer la vie des membres de la famille, de même s'ils semblent ne pas être directement liés à leur propre expérience personnelle. La transmission transgénérationnelle du contenu psychique inconscient est à sens unique et se produit des ancêtres morts aux descendants vivants, agissant comme un « héritage » sur lequel on ne peut pas construire ou qui ne peut être intégré dans la transmission. Ce contenu est inconsciemment transmis aux membres de la famille, à travers les générations et par « sauts » de génération (Larbàn Vera, 2016).

Le transgénérationnel est susceptible d'occasionner des souffrances individuelles et groupales et des symptômes dont les racines mêmes sont groupales. Le concept de souffrance familiale, proposé notamment par Aubertel (1994), fait référence à la souffrance collective et en groupe. Elle correspond à la déliaison et au démantèlement des espaces psychiques individuels et collectifs, avec la perte d'ancrage associée au dysfonctionnement de l'APF (appareil psychique familial). C'est la douleur émotionnelle de chacun, la peur de rompre le sentiment de perdre son identité et ses liens familiaux. Ce sont les connexions, en particulier les connexions constitutives inconscientes, qui ont été rompues, laissant les individus et les groupes aux prises avec ce qu'ils ne peuvent pas résoudre par eux-mêmes. Les manifestations de la souffrance familiale peuvent être organisées en groupes ou en individus (Granjon, 2005).

La souffrance familiale serait le résultat d'un défaut de métabolisation qui a été transmis de génération en génération et qui maintient actuellement un excès d'angoisses et d'effondrement, persistant chaque membre de ce groupe familial d'accéder à des mécanismes névrotiques individuels stables (André-Fustier & Aubertel, cité dans Eiguer, 2013). Durastante (2021) présentent que la souffrance de la famille sont les traumatismes de la famille, qu'ils soient de l'ordre de l'abandon, de deuils impossibles, de maltraitances, en un mot de carences affectives. Durastante (2021) évoque que :

L'adolescent actualise donc les souffrances des parents qui font de ces derniers des enfants souffrants qui demandent réparation, parfois à la génération suivante, par le fait de n'avoir pu adresser leur

colère et leur haine à la génération précédente. Ils se sentent souvent perdre pied face à cet adolescent qui vient les interpeller du côté de l'innommable et de l'irreprésentable, dans la mesure où ils portent à leur insu des traumatismes autour de carences affectives qui n'ont pas fait sens. (p.22)

Selon Ciccone (2012), la transmission psychique inconsciente se fonde sur des échecs de la parentalité. L'héritage transgénérationnel qui n'a pas été élaboré par les parents fait irruption chez l'adolescent, traversant leur espace psychique sans appropriation possible. Cet objet transgénérationnel constitué d'éléments bruts, non élaborés, constitue une trop plein d'excitation ou un défaut d'excitation chez le parent. La fonction de contenance des angoisses archaïques qui correspondent à la fonction pare-excitation et d'étayage des éprouvés bruts sont défailants entraînant au sein de la famille une « pathologie » du lien. Face à cette désorganisation dans le lien,

les parents, afin de préserver le lien familial et de se dégager de l'excès d'excitation traumatique ravivé par la crise adolescence, désignent l'adolescent comme figure de l'intrus. [...] La figuration d'un intrus permet le transfert direct d'éléments traumatiques vers l'extérieur, en l'occurrence vers un sujet désigné (Durastante, 2014, p.180).

0.2.FORMULATION ET POSITION DU PROBLÈME

L'adolescent au sein de la famille est chargé des contenus psychiques inconscients qui constitue la base émotionnelle d'un narcissisme sain, nécessaire à la construction d'une identité stable et d'une activité mentale développée et harmonieuse. Bleger (1970) évoque l'existence chez l'individu des formations non intégrées au psychisme individuel qui sont présentes. Ces formations sont déposées dans tout lien et remises en jeu dans tout groupe. Ils assurent a priori le bon fonctionnement de l'appareil psychique individuel mais doivent rester muettes et clivées.

La défaillance de celles-ci conduira à l'écartement de l'adolescent vers un objet transgénérationnel. Durastante (2011, p. 91) reprenant les analyses de Eigner (1997) écrit :

se réfère à un aïeul, ancêtre ou parent collatéral dans les générations antérieures, qui non seulement permet que se développent fantasmes, affects et identifications, mais aussi qui intervient dans la construction d'instances psychiques chez un ou plusieurs sujets du groupe familial.

Le lien avec l'objet transgénérationnel offre une fonction de régulation, d'amortissement ou d'alternative, surtout lorsque la relation de l'enfant avec le père est défaillante. Or, il est important de voir l'investissement dans l'objet transgénérationnel comme un lien, car il renvoie à une relation d'objet mutuelle. L'investissement mutuel de l'ancêtre et de l'enfant est influencé par le fantasme des parents, ce qui a conduit Eigner (1997) à affirmer que le lien à l'objet transgénérationnel a un statut distinct, à côté du lien d'alliance, du lien de filiation et du lien de consanguinité. Selon Eigner (2013), l'objet transgénérationnel tire sa force de la libido d'un autre et est à la base de troubles, fruit de *Fidélités* contraires, un conflit conduit à des compromis sous forme de symptômes, d'identifications, de difficultés caractérielles. L'on observe un conflit qui confronte l'ancêtre au désir du sujet, qui essaie d'exister pour lui-même et sans le poids du « passé composé ». L'organisation de l'appareil psychique étant mise en exergue, elle permet de voir que le Moi de l'adolescent est marqué par des clivages et des espaces vides. Dès lors que l'ancêtre impose le silence, le narcissisme est particulièrement bouleversé et affecté.

À cet effet, Loonis (2014) présente que les deux pôles de la clinique addictive sont la souffrance et la plainte accusatrice qui attribue cette souffrance toujours aux autres (la famille, la société) rarement au sujet lui-même. C'est dans le même sillage que l'on comprend les propos de Durastante (2021) lorsqu'il déclare que toute conduite addictive chez l'adolescent est l'expression d'un traumatisme transgénérationnel face auquel celui-ci se sentant impuissant, va recourir auprès du cadre familial qui lui permettra de rendre possible le processus de séparation-individuation et le choix d'un objet d'amour socialement acceptable. L'adolescent qui consomme les jeux de hasard est issu des familles qui peuvent présenter elles-mêmes des distorsions, défaillances et sont incapables de prendre en charge l'éducation des enfants surtout

à un moment comme l'adolescence. Ainsi, la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent apparaît comme une solution mais aussi comme une aberration sociale selon trois niveaux notamment la saillance, la déviance et le conflit entre le Moi idéal et l'idéal du Moi. La plupart des travaux met en exergue la saillance négligeant de ce fait le conflit entre le Moi idéal et l'idéal du Moi chez l'adolescent.

L'adolescent en tant que sujet singulier ne saurait réaliser ce travail. Les conduites addictives et les conduites à risque vont dans le sens de la reconstruction de soi et du maillage d'une expérience propre qui permet de grandir (Durastante, 2011, p.23). La famille, par les mécanismes groupaux qu'elle instaure (comme la censure familiale par exemple), détermine les limites de chacun de ces liens. Ce qui permet de comprendre que le symptôme n'est plus la résultante d'un compromis intrapsychique, il est envisagé en rapport avec la répétition d'une défaillance de mentalisation issue des générations précédentes, car l'objet addictif a un lien avec cet objet perdu incorporé qui fait référence à une zone d'ombre dans l'histoire familiale.

Ainsi, les conflits entre parents et adolescents peuvent être interprétés non seulement comme des situations récurrentes, mais aussi comme des expériences transformantes d'intrusion et d'angoisses associées, à une époque où l'adolescent réexamine les liens et se définit des limites face à différentes intrusions réelles ou imaginaires. L'adolescent réactive ces expériences d'intrusion anciennes et inévitablement présentes dans la vie des parents, contenues par les alliances inconscientes, dans les scènes.

Durastante (2011) rappelle que dans le meilleur des cas, lorsque l'ordre des générations est respecté, les parents peuvent poser à l'adolescent des limites structurantes, passant entre autres par l'interdit de l'inceste, qui lui permettront de rendre possible le processus de séparation individuation d'avec eux, et le choix d'un objet d'amour exogamique. Par contre, lorsque les frontières au sein de la famille sont poreuses, voire inexistantes, l'impact traumatique de l'excitation sexuelle déborde et reste encore très actif malgré le temps. Le « pubertaire » d'un membre dans l'institution familiale va de ce fait désorganiser le lien et réactiver des angoisses et vécus traumatiques du côté d'intrusion. L'adolescent va alors recevoir en retour cette intrusion par le fait d'accepter cette mission implicite de figurer une scène du transgénérationnel, l'agir addictif devant alors scène du familial.

Par la voix de l'adolescent, porteur de ce qui est étranger, s'offre au cadre familial une nouvelle opportunité d'intégrer le sexuel qui a effracté les générations successives (et dont on

peut penser qu'ils entrent en jeu en tant que contre-investissement d'angoisses ou de vécus de mort collective). Dans la perspective où les limites entre le monde interne et le monde externe sont floues, l'adolescent rejoue sur l'extérieur le vécu d'intrusion qu'il ressent sur le plan intrapsychique et qui le pousse parfois à refuser sa puberté qui contient pour lui une insupportable promesse de différenciation, afin de se dégager des trop-pleins d'excitations sans pour autant renoncer, sur le versant familial, à la fonction d'intrus (Duez, 2002, 2006) qui lui est implicite dévolu et qui maintient des parents fragiles. Il rencontre aussi au-dehors des « familles » de substitutions et des imagos parentales auxquelles il fait appel (Durastante, 2011).

Face à cette situation, l'adolescent se remet en question : « qu'est-ce que j'ai fait pour subir cette situation ? » Le sujet tentant de défier le hasard se retrouve dans une dette symbolique à solder.

L'adolescent est blessé dans son narcissique en raison des désorganisations dans l'institution familiale causées par les échecs de la parentalité et l'excès d'excitations traumatiques des parents. Cette situation est vécue comme de l'abandon, de la maltraitance ou, mieux encore, comme la figuration d'un intrus dans la famille. L'adolescent est accusé de ce dysfonctionnement et a du mal à trouver sa place. Une défaillance des assises narcissiques du Moi est causée par cette forme de stress mal supporté que font face certains adolescents. Il semble également que l'utilisation de jeux excessifs ou de substances psychoactives (drogues, cannabis, tabac, alcool, etc.) soit un moyen illusoire d'échapper à cette souffrance psychique (l'angoisse, la peur, l'anxiété, la tension, les insomnies...).

0.3. QUESTION DE RECHERCHE

La présente étude répond à la question générale de recherche suivante : *Comment la figure de l'intrus participe-t-elle à la pratique de jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés ?*

0.4. ORIGINALITÉ ET PERTINENCE DE L'ÉTUDE

La pratique excessive des JHA chez les adolescents scolarisés constitue un véritable problème pour la santé publique. L'intérêt de cette étude est de mettre en lumière les mécanismes et les enjeux de la dépendance aux jeux de hasard et d'argent. La pertinence de cette recherche porte sur ses conséquences pathologiques sur l'individu. En Afrique, les études

antérieures explorant les facteurs à l'origine d'une problématique de pratique aux paris sportifs, à la loterie, au lancer de dé se sont focalisées sur la population de patients enclin, notamment des adolescents, qui font une pratique excessive sans dépendance depuis des années, négligeant presque ceux qui font une pratique abusive, mais avec dépendance.

L'adolescence est marquée par la génitalisation (Marty, 2002), en tant qu'irruption de la pulsionnalité liée au sexuel génital qui bouleverse les liens à l'entourage et la manière dont le sujet adolescent se représente son corps. Les limites sont remaniées dans la mesure où tout rapprochement physique fait émerger des fantasmes incestueux. L'adolescent, dans le meilleur des cas, se perçoit pubère à travers le regard de l'autre, porteur de loi et de limites. Aujourd'hui, ces frontières sont précisément brisées dans des situations de vulnérabilité familiale, où les enfants sont censés apporter un soutien narcissique. La réalité sociale isole l'individu du groupe et active l'illusion de l'auto-génération.

Durastante (2021) présente que les conflits avec l'autorité sont de plus en plus remplacés par des problèmes d'attachement et de dépendance. Alors, toutes les frontières deviennent négociables et l'ordre générationnel s'effondre. Les enfants, puis les adolescents deviennent le point d'appui des liens du sang, les positions de chaque individu au sein de la génération et de la famille s'inversent et les adolescents se retrouvent souvent à la place de leurs parents.

La réalité complexe de l'adolescent en contexte de conduites addictives traduit une présence dans la relation transgénérationnelle d'une figure de l'intrus. Partir non seulement du point central dans les relations, mais aussi en l'absence du lien physique avec les parents, la communication avec l'enfant n'est qu'une suite de la transmission. L'individu dans sa construction psychique se modélise par identification à l'autre. L'*idéal du Moi* que désire être l'adolescent le pousse à ce que Klein (1946) appelle l'identification projective. Cette identification projective est une modalité centrale de la transmission psychique inconsciente Ciccone (2012). Le travail de la transmission psychique se fait au sein des familles. C'est dans ce sens que nous comprenons que les addictions à l'adolescence selon Durastante (2021) sont envisagées du point de vue familial et transgénérationnel, où elles puisent toujours leurs origines, et non comme symptômes purement individuels sortis de leur contexte familial.

En ce moment, les problèmes de jeu chez les adolescents sont de plus en plus préoccupants, cette étude est évidente. Aborder la question du lien qu'a une personne avec le groupe ou l'institution familiale. Sur le plan clinique, la défaillance de l'institution familiale à

offrir à l'enfant la sécurité, l'affection et l'amour nécessaires à son développement entrave la réalisation des opérations de renoncement de la satisfaction d'une partie de la satisfaction pulsionnelle favorable à la création et au maintien des liens. L'adolescent cherche à se déplacer entre les obstacles et les opportunités. En tenant compte du facteur cadre abusif et de ses dérives lors de l'adolescence, les résultats de cette étude pourront permettre l'amélioration de la prise en charge de la santé psychologique des adolescents en proie aux jeux pathologiques de hasard et d'argent et d'empêcher leur survenue et leur évolution. Cette étude pourrait aider à mettre en place des mesures de prévention dans ce sens.

0.5.DÉLIMITATION CONCEPTUELLE ET EMPIRIQUE

Pour mener à bien la recherche sur la « *figure de l'intrus et conduites addictives aux jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés* », il est important de délimiter les concepts et de circonscrire le cadre empirique.

0.5.1. Délimitation conceptuelle

La délimitation des concepts est essentielle pour une meilleure compréhension de cette recherche. L'on peut citer entre autres la figure de l'intrus, l'addiction et l'adolescent.

Le concept de « figure de l'intrus » a été introduit en 1938 par le célèbre psychanalyste français Jacques Lacan. Ce concept fait référence à une représentation psychique qui se forme dans l'esprit d'une personne lorsqu'elle est confrontée à un conflit ou à un déséquilibre. La « figure d'intrus » représente une partie de l'individu qui lui est étrangère et qui est considérée comme menaçante ou dangereuse. Elle peut être liée à l'angoisse, à la peur ou à la colère. Lacan (1938) développe ce concept dans le contexte des relations fraternelles, en particulier lors de l'introduction d'un nouvel enfant dans la famille. Il a observé que l'arrivée d'un nouvel enfant peut être perçue par l'enfant aîné comme une intrusion, déclenchant un bouleversement psychique. Selon Lacan (1938), le complexe d'intrusion se trouve entre le « complexe de sevrage » et le « complexe d'Œdipe », soit entre six mois et dix-huit mois avant l'âge de trois ans. Il pense qu'une expérience subjective est nécessaire pour constituer un sujet.

Chaboudez (2015) fait observer que la période où l'enfant commence à se détacher de sa dépendance initiale envers sa mère est connue sous le nom de « complexe de sevrage ». C'est une étape importante vers l'indépendance de l'enfant. Le « complexe d'Œdipe », quant à lui, est

une phase ultérieure du développement psychologique de l'enfant, où l'enfant commence à ressentir des sentiments romantiques ou sexuels pour le parent du sexe opposé et des sentiments de rivalité avec le parent du même sexe. Entre ces deux phases se trouve le « complexe d'intrusion » de Lacan (1938). L'enfant aîné peut ressentir que l'arrivée d'un nouvel enfant perturbe l'équilibre familial et le statut de l'enfant aîné. Ce qui peut provoquer chez l'enfant aîné un bouleversement psychique, qui peut se manifester par des sentiments d'angoisse, de peur ou de colère.

Le concept de « figure de l'intrus » a été repris par Durastante (2011) dans le cadre des conflits entre parents et adolescents. Lorsqu'un adolescent est en conflit avec ses parents, il se forme dans l'esprit une « figure de l'intrus ». Cette dernière peut être considérée comme une manifestation de l'identité de l'adolescent qui va à l'encontre des attentes ou des normes des parents. Il ne reconnaît pas ou trouve difficile d'accepter cette partie de lui-même. Un adolescent peut se sentir menacé ou en danger lorsqu'il est confronté à un conflit avec ses parents. Cette menace peut provenir de l'intérieur (par exemple, des sentiments d'angoisse ou de colère) ou de l'extérieur (par exemple, des attentes parentales). L'adolescent peut alors utiliser la « figure de l'intrus » comme mécanisme de défense, projetant ces sentiments menaçants sur une entité extérieure. Cela peut l'aider à gérer sa peur ou son angoisse et à gérer le conflit avec ses parents.

La figure de l'intrus incarne une violence essentielle que les parents ne parviennent pas à maîtriser et qu'ils dirigent vers l'adolescent (Durastante, 2011). Ce dispositif permet aux parents de se débarrasser des idées de meurtre qu'ils pourraient avoir à l'égard de leurs enfants. De plus, il est possible de considérer l'intrusion comme une façon pour les parents de préserver la génération suivante de leurs propres fantasmes d'infanticide. De cette manière, l'intrus joue un rôle essentiel dans la relation familiale en transmettant des violences et des fantasmes inconscients, offrant ainsi aux parents la possibilité de gérer leurs émotions complexes et les conflits.

Gambini (2005) présente que, la famille, comme tout autre groupe qui est un lieu de vie psychique et de transformation. Aussi, la famille est aussi le lieu de transmission de la vie psychique en raison de son caractère filiatif et affiliatif. Certes, ce qui peut être dit, raconté dans des anecdotes, écrit à travers des romans familiaux, ce que chaque membre de la famille peut s'approprier et constituer une partie de la transmission psychique entre les générations de la famille se transmet de génération en génération. Mais dans le passé des familles, il existe des

secrets, des cryptes, des deuils non-faits, des vécus traumatiques qui pèsent tellement, qu'on ne peut pas le compter pleinement faute d'inscriptions, manque de représentation psychique.

Selon Delage (2007), l'on peut considérer l'adolescence comme une période de désaccordage et de réaccordage entre l'adolescent et ses proches. À cet âge, c'est pour évoquer les contraintes de la « crise de l'adolescence » et les difficultés relationnelles qu'elle entraîne. L'interpsychique occupe une place centrale de ce point de vue, tout comme dans les interactions précoces, mais avec d'autres enjeux. Le poids de la réalité externe sur l'organisation interne de la psyché a été suffisamment abordé chez les adolescents sans qu'il soit nécessaire de revenir à cela. Mais aujourd'hui, il est probable qu'il soit plus important de prendre en compte la dimension interactionnelle et les effets d'influence réciproque des psychismes des différents partenaires impliqués dans le processus d'adolescence. Il est nécessaire de prendre en compte simultanément les aspects intrapsychiques, relationnels, internes et externes, individuels et familiaux. Toute adolescence est également une adolescence familiale. La manifestation de l'adolescence se fait à plusieurs niveaux générationnels, au niveau fraternel, au niveau parental et conjugal par ce que les sociologues décrivent comme une crise générale du cadre de vie, au niveau des grands-parents, ainsi qu'entre générations d'enfants – parents, parents – grands-parents, enfants – grands-parents (Benghozi, 2007).

Selon Duranstante (2011), l'addiction à l'adolescence pourrait être le symptôme de la rupture de l'enveloppe généalogique familial causé par un excès d'excitation traumatique à un endroit de la chaîne familiale. Le symptôme n'apparaît plus comme étant individuel mais plus plutôt groupale. Les conduites addictives apparaissent comme une tentative de figuration d'un excès ou d'un défaut de la charge traumatique. L'APF (appareil psychique familiale) est rompu, l'adolescent remet en cause et questionne les contrats et les pactes narcissiques familiaux, à cet effet, il met en danger l'équilibre précaire du lien familial. Il réactive du côté des parents la violence qui doit trouver en urgence un destin.

La figure de l'intrus serait l'actualisation d'une violence fondamentale non canalisée par les parents, et adressée à l'adolescent, dégageant par là même les parents de fantasmes de meurtre qu'ils peuvent éprouver vis-à-vis de leurs propres parents. L'on pourrait aussi se représenter la figure de l'intrus comme une manière pour les parents

de protéger la génération suivante de leurs propres fantasmes d'infanticides. [...]. Mettre en acte cette rage reviendrait à tuer ses parents, ou bien se tuer lui-même afin de soulager son sentiment de culpabilité primaire.

En ce qui concerne la compréhension psychopathologie des conduites addictives selon Saïet (2019), les addictions s'inscrivent au cœur de l'adolescence. Elle commence à cette période et s'étend jusqu'à l'âge adulte. La plupart des comportements addictifs, qu'ils soient des toxicomanies avec substance (alcool, drogue, cannabis...) ou bien des toxicomanies sans substance (boulimie, anorexique, jeu excessif...), surgissent en effet de façon privilégiée à ce stade de développement, à tel point que le processus de dépendance apparaît comme indissociable de la mécanique adolescente et du travail du pubertaire. Au sens de Jeammet (1995), l'adolescence est considérée comme *un processus d'aménagement de la dépendance*. Les conduites addictives permettent de combler un vide interne, « d'abolir la dimension imaginaire du manque, de faire l'économie du désir et de la relation à l'autre ».

Pirlot (2019) estime que l'addiction se doit d'être comprise dans le contexte psychogénétique (social) qui est leur plan habituel : la puberté, l'adolescence et la maturité sexuelle. Le problème de l'addiction commence à l'adolescence. Les conduites addictives chez les adolescents sont la recherche de sensations et le traitement de symptômes de dépression et/ou d'anxiété. Quelle qu'en soit la cause, les lacunes ou ruptures répétées dans les relations maternelles précoces entraînent des dommages au tissu émotionnel qui ne peuvent être comblés que par les sentiments. La pathologie addictive est une pathologie des sensations. Cette quête de sensation requiert la présence de l'objet. L'objet ici peut être les substances psychoactives ou la pratique excessive des JHA.

Par ailleurs, dans une approche non à partir du produit mais plutôt à partir des conduites de dépendances, ses ressorts dynamiques et économiques (topiques), McDougall (1996) dans son œuvre souligne que le concept d'addiction n'implique pas forcément chez le sujet le désir de s'intoxiquer, de se faire du mal, de se donner la mort. L'addiction apparaît alors comme un mécanisme de défense face aux tensions internes et externes. Ces tensions peuvent être l'excès d'excitation provenant du traumatisme qui se transmet entre les générations. Pirlot (1997) écrit à cet effet que l'addiction agirait en bloquant les effets de l'évènement traumatique, le sujet

tentant de combler par ce comportement une tension impossible à élaborer psychique, en lien avec une confrontation ancienne du moi à un traumatisme prématuré.

0.5.2. Délimitation empirique

Toute recherche scientifique se doit avoir des limites spatiales et temporelles, raison pour laquelle cette étude est délimitée dans l'espace et dans le temps pour une meilleure construction de la problématique qui en ressort.

0.5.2.1. Du point de vue spatial

Du point de vue spatial, l'étude a été menée l'arrondissement de Yaoundé IV. Yaoundé IV (ou Yaoundé 4e) est une commune d'arrondissement de la communauté urbaine de Yaoundé, département du Mfoundi dans la région du Centre du Cameroun. Elle a pour chef-lieu le quartier Kondengui. Sa population s'élève à 77 350 habitants et elle couvre une superficie de 58,8 km². La recherche a pour site le Lycée Bilingue d'Ekounou. Il s'agit d'un établissement de l'enseignement secondaire général du sous-système francophone et anglophone créé au départ en tant que CES le 15 septembre 1984, c'est six ans plus tard le 15 septembre 1990 qu'il a été érigé lycée. Ce sont les élèves du second cycle qui ont constitués notre population d'étude. L'âge moyen de ces élèves est de 16 ans.

L'école est l'endroit où un groupe de personnes reçoit un ensemble d'instructions. Elle permet l'acquisition d'un certain nombre de connaissances, notamment de savoir-être, qui permettent a priori une vie en commun au sein d'une organisation, mais sont aussi fortement compromises par la liberté de chacun et réduisent l'espace personnel. Le jeu excessif peut être une solution dans les environnements scolaires où les élèves sont confrontés à l'absorption d'une culture académique associée à ses limites. Une classe rassemble un grand nombre de personnes pour décupler leur résonance et leur complexité. Il y a un manque d'éléments communs et communs. Les enfants qui n'ont pas de soutien social participent aux activités. Certes, l'école est le seul endroit où on peut se constituer, mais elle devient le lieu où ce mal être social et individuel peut s'exprimer.

0.5.2.2. Du point de vue temporel

Selon Rodica (2011), l'addiction peut naître à tout moment. Elle peut être due à un trouble émotionnel ou par la découverte d'un objet ou d'une situation nouvelle. L'addiction est caractérisée par la dépendance par rapport à un objet, une situation, un comportement ou un certain état psychique. La spécificité de l'addiction n'est pas le besoin de consommer un produit toxique ou un autre, mais l'utilisation, d'une manière compulsive, de substances ou de comportements pour obtenir le plaisir et surtout, pour diminuer l'angoisse et éviter un conflit interne. La symptomatologie serait plutôt dans le domaine du comportement et du somatique, les troubles psychiques étant à l'arrière-plan. Selon Rodica (2011), les addictions abritent un large champ de phénomènes psychopathologiques : d'une part l'addiction avec substance dans laquelle la toxicomanie (tabac, drogue, cannabis, alcool...), accoutumance aux psychotropes (médicaments) et d'autre part les « toxicomanies sans drogues » qui recouvre la boulimie, l'anorexie, la cyberdépendance, la boulimie, les jeux excessifs, la pyromanie, les fuites impulsives (fugues), les états de transition entre les impulsions morbides et les compulsions de l'agir.

Pour Schenckery (2006), l'apport psychanalytique des troubles du comportement additif découvre une origine des mécanismes inconscients. Le premier psychanalyste ayant employé le terme addiction est Glover en 1932. Il présente les toxicomanies comme la résultante des « états transitionnels » en les rapprochant ainsi aux états limites tout en l'employant dans un sens limitatif : une toxicomanie et une accoutumance à un produit, ayant « un pied dans les psychoses et l'autre dans les névroses », mais en gardant une relation conforme à la réalité. Rosenfeld (1960), à la suite de Glover (1932) avança que les toxicomanes avaient un « Moi faible » ne supportant ni la frustration, ni la douleur, ni la dépression, la drogue en tant qu'objet idéal se mettant au service de défenses maniaques et permettant la maîtrise d'angoisses paranoïdes.

Pirlot (2002) fait un rapprochement sur le plan du fonctionnement psychique des sujets somatisants et ceux présentant des comportements addictifs. Il met en exergue sur la métapsychologie les concepts de « pensées opératoires », « procédés auto-calmants », les problématiques de perte d'étayage précoce, « dépression essentielle » qui diffèrent de dépression classique. Sur le plan clinique suivant les « logiques » somatisantes et des conduites addictives, les processus psychiques paraissent relever d'un développement psychique perturbé

(« trauma psychique pré-psychique ») ayant entraîné une forme de répression vis-à-vis de la vie mentale, des affects, des émotions, de la vie fantasmatique (ou imaginaire ou préconscient), aboutissant à une dépression essentielle combattue par l'excitation sensorielle.

Selon Green (1983) un triple déterminisme du cerveau, du social et de la culture du comportement comme aux JHA est à souligner. Dans l'approche cognitive, l'addiction est expliquée comme le produit d'un rapport à l'environnement conditionné par des dispositions cognitives particulières telles que la recherche de sensation, l'impulsivité, la vulnérabilité au stress, le dysfonctionnement de certaines fonctions exécutives et de la régulation émotionnelle (Khnemiri & Derivois, 2011). Bergeret (1981) souligne aussi la dimension sociale et culturelle de la toxicomanie, en parlant de la maladie de la civilisation, de l'estime de soi. Il décrit la dépendance anaclitique qui caractérise la relation d'objet. Le sujet qui est susceptible de manifester des conduites addictives sera caractérisé par le manque d'élaboration, l'agressivité très importante, le déficit, la violence non intégrée, la recherche d'une solution magique.

Saiet (2019), indiquant la fonction fondamentale d'autoguérison du symptôme, la psychanalyse considère l'addiction comme une tentative d'automédication : si un sujet ne peut se passer de sa drogue ou de sa situation addictive c'est avant tout parce qu'elle lui apporte une certaine dose de plaisir, de satisfaction et aussi parce qu'elle constitue une sorte de « traitement de substitution », troquant une souffrance psychique par un autre. L'addiction peut constituer un traitement de la culpabilité ou de l'angoisse dans les organisations névrotiques qui peuvent trouver dans l'usage des drogues à la fois l'apaisement des affects et la suspension des conflits psychiques. Ainsi, « les différentes toxicomanies peuvent jouer un rôle d'écran, dans un montage défensif ayant pour fonction d'abraser les symptômes psychopathologiques, contre la menace d'effondrement psychique. ».

L'addiction est considérée comme un phénomène transnosographique et transtructurale. Elle n'a pas trouvé une structure psychique et un mécanisme de défense expliquant cette pathologie. Selon Pirlot (2019), la question de structure psychique a provoqué chez les psychanalystes différentes positions. Certains considérant l'addiction comme une déclinaison d'une pathologie déjà connue (perversion, mélancolie), tandis que d'autres démontrent l'impossibilité de lier la toxicomanie à une structure connue par la mise en exergue des traits autonomes. C'est dans ce sens que Bergeret (1982) souligne que : « *il n'existe aucune structure psychique profonde et stable spécifique de l'addiction. N'importe quelle structure mentale peut*

conduire à des comportements d'addictions (visibles ou latents) dans certaines conditions affectives, intimes et relationnelles ». Selon lui, l'origine des conduites addictives ne peut être catégorisée en fonction d'une structure psychique préétablie. Il estime que l'addiction peut être le résultat de la vie affective, intime et relationnelle de l'individu.

Selon Durastante (2011), les origines de l'addiction se sont toujours limitées aux facteurs familiaux, sociaux ou économiques actuels, ou aux « mauvaises fréquentations » actuelles. L'on ne peut pas limiter la recherche à des problèmes d'actualité. Selon lui, toute sérieuse problématique addictive provient dans l'enfance du sujet. Il souligne les carences affectives ou les blessures affectives beaucoup plus anciennes. La limite se verrait ici au « bébé » ou encore de se cantonner sur le « post natal » négligeant que la vie d'un être humain, sa vie relationnelle et affective ne débute pas au moment de la section du cordon ombilical. La vie affective du fœtus est alors importante car comme le dit Durastante (2011), *le fœtus conserve la capacité de conserver dans une sorte de mémoire inconsciente les traces des affects (en particulier traumatismes ou frustrations) enregistrés avant qu'intervienne la capacité de visualisation, donc de figurabilité authentiques représentations*. La question sur les origines transgénérationnelles de certaines perturbations du développement affectif de certains sujets.

Dans un tel contexte, le psychologue est important et son apport sont requis dans une fonction de thérapeute ou consultant pour les enfants, les parents ou toute la famille. Le psychologue intervient dans la mesure où il aide les parents à comprendre les problèmes de comportement ou les difficultés émotionnelles de leur enfant. En tant que psychopathe, le psychologue détecte des cas suspects de troubles majeurs nécessitant une consultation et un traitement éventuel. Dans le cadre de l'école où certaines problématiques dépassent la compétence de l'école, le psychologue se doit d'apporter une approche systémique. Ce qui signifie qu'il doit être flexible en fonction du contexte, en modélisant son identité et son intervention. Dans le cadre scolaire, il a la responsabilité de superviser la relation enseignant-élève afin de garantir un environnement d'apprentissage sain et productif, en veillant à ce que les élèves bénéficient d'une relation positive avec leur enseignant et en intervenant pour résoudre les problèmes potentiels ou les situations de déséquilibre.

Dans une approche systémique, le psychologue considère l'individu non seulement comme étant influencé par son environnement, mais également comme ayant lui-même une influence sur celui-ci. Il prend en compte les relations de l'individu avec son entourage, que ce

soit sa famille, ses amis, ses enseignants ou d'autres professionnels. Il cherche également à comprendre les dynamiques familiales, sociales et culturelles qui peuvent affecter la personne concernée. Dans une institution, l'individu interagit avec les autres membres du groupe, il quitte de l'intrapsychique à l'interpsychique.

La présente étude est un sujet actuel, porteur et ponctuel qui met en lumière le rapprochement qu'il y a entre le cadre familial et les comportements addictifs qu'on observe chez les adolescents scolarisés. Ainsi, cette étude s'effectue dans l'intervalle de temps allant de Septembre 2023 jusqu'en Juillet 2024. De ce fait, la théorie psychanalytique de la transmission psychique inconsciente de Ciccone (2012) a été d'une grande importance dans la compréhension de ce travail. Au demeurant, ce travail s'organise en 5 chapitres : le chapitre 1 porte sur les enjeux psychologiques des conduites addictives chez l'adolescent, le chapitre 2 sur la figure de l'intrus et construction des néo-groupes, le chapitre 3 aborde la méthodologie de la recherche, le chapitre 4 sur la présentation et l'analyse des résultats et le chapitre 5 enfin procède à l'interprétation des résultats et les perspectives théoriques et cliniques.

CHAPITRE 1 :

ENJEUX PSYCHOLOGIQUES DES CONDUITES ADDICTIVES CHEZ LES ADOLESCENTS

Cette partie du travail permet de mettre en lumière la question des addictions chez les individus notamment les adolescents. Ici les conduites addictives apparaissent non pas comme la consommation de substances psychoactives mais plutôt comme une source de stimulation compulsive qui rend la personne esclave, contraint au quotidien dans l'optique de se protéger d'une souffrance interne.

1.1. CLINIQUES DES ADDICTIONS

La spécificité des comportements addictifs présente des caractéristiques communes telles que la répétition compulsive d'une activité, l'obsession de celle-ci et sa persistance en dépit de ses effets néfastes. Le comportement addictif peut être la prise de substances psychoactives (alcool, tabac, opiacés, médicaments, etc.), l'on parle dans ce cas de trouble lié à l'usage de substances psychoactives. Cependant, il existe également une autre catégorie des addictions il s'agit des addictions sans substance ou addictions comportementales (jeu de hasard et d'argent, sexe, internet, achats, exercice physique, boulimie, anorexique).

Parler de la dépendance aux substances revient à présenter les toxicomanies. Le terme toxicomanie a tendance à regrouper toutes les dépendances liées à l'usage de substances psychoactives. Selon Laçon (2013) l'usage est l'ingestion de substances psychoactives ou de l'exécution de comportements addictifs. Cette utilisation ne pose aucun préjudice (personnel, familial, social) ni complication. Ce type de comportement est courant et surtout socialement organisé (comme boire du champagne lors d'occasions spéciales). La consommation n'est ni un trouble ni une pathologie. Il ne justifie pas la pratique médicale. C'est un comportement motivé associé au plaisir de l'homme « habituel ». La plupart des gens se limitent à l'utiliser. Le dépendant porte en lui le potentiel d'utilisation (utilisation comme plaisir ou expérience). Saïet (2019) présente que le mot « drogue » ayant pour expression anglaise *drug* est employé pour désigner les médicaments et les stupéfiants. Les toxicomanes sont des personnes qui se soignent tout autant qu'elles se nuisent, que la drogue est également un médicament de l'âme, au sens de Rado (1975) c'est un « bouclier contre la souffrance ». La double référence de la drogue se

présente à la fois comme un remède et un poison, une substance potentiellement conservatrice et destructive.

Selon Saïet (2019), chaque substance garde sa spécificité et l'on peut les classer en fonction de la relation qu'elle entretient avec son sujet dépendant. Il existe des drogues stimulantes, les sédatives, les hallucinogènes, les euphorisantes, les anesthésiantes, les délirigènes, etc. Une classification des drogues a été mise sur pied selon trois catégories par Delay et Deniker (1958). Il existe les psychodysléptiques qui regroupent les « délirigènes » (cannabis, hallucinogènes : LSD, mescaline, psylocybine ou psilocybine et la phencyclidine). Ces drogues n'entraînent pas de dépendance physique mais plutôt une dépendance psychique notamment avec le cannabis qui se traduit par un repli sur soi, un désintérêt pour le monde.

Ensuite, les psychoanaleptiques qui rassemblent les « stimulantes » (cocaïne, amphétamines, speed, et dérivés, dont ecstasy, antiparkinsoniens de synthèse, khat) fournissent chez l'individu des sensations d'éveil, de maîtrise de soi, d'augmentation des capacités intellectuelles et de lucidité. Enfin, les psycholéptiques qui rassemblent les stupéfiants (opium, morphine, héroïne, codéine), les barbituriques, les tranquillisants ou hypnotiques et les solvants organiques (alcool, éther, etc.). Ils fournissent le plus souvent un apaisement des tensions psychiques, une sensation de bien-être et de paix intérieure.

En ce qui concerne les addictions comportementales, Fenichel (cité dans Saïet, 2019) les présente avec le concept de « toxicomanie sans drogue ». Borde et al., (2021) présentent qu'elles surgissent à partir de comportements qui ont pour fonction de procurer du plaisir ou de soulager un malaise interne. Pour comprendre cette notion, la définition la plus communément admise est celle proposée par Goodman (1990) : « addictions, employée de manière descriptive, désigne la répétition d'actes susceptibles de provoquer du plaisir, mais marqués par la dépendance à un objet matériel ou à une situation recherchés et consommés avec avidité » (Pédinielli, Rouan & Bretagne, 1997, p.8). Dans cette définition, l'on relève les notions de dépendance, de plaisir et de répétition présentes dans toutes les addictions. Reynaud et al., (2016) relèvent que les addictions comportementales font rarement l'objet d'une définition à part entière ou alors pour pointer les similitudes neurobiologiques et psychologiques avec les addictions aux substances. Pour Varescon (2022, p. 11),

Les addictions comportementales sont le résultat d'un processus interactionnel entre un individu et un objet externe, banal, à la disposition de tous, qui conduit à une expérience sur laquelle se développe une dépendance principalement psychologique en raison des effets qu'elle procure et des fonctions qu'elle remplit. Cette dépendance, qui se traduit par la répétition de la conduite, la perte de contrôle, la centration et le besoin, peut entraîner des conséquences négatives pour la personne et son entourage.

Dans les addictions comportementales, les notions de processus et d'expérience aident à les définir. Le processus démontre comment l'addiction se met en place dans la vie du sujet (on ne naît pas addict, on le devient). Quant à l'expérience, elle montre la façon avec laquelle la personne concernée vit et se représente l'addiction qu'elle a développé. Peele (1985) apporte comme précision que c'est d'une expérience que l'on devient dépendant et non d'une substance. L'individu devient asservi à l'expérience qu'il a vécue et qu'il veut poursuivre. Le point commun entre toutes ces addictions est que leur objet addictif est un objet sans toxicité apparente, utilisé par tous (achats, nourriture, jeux, ordinateurs) et qui concerne la majorité d'entre nous (travail, sport) (Varescon, 2022).

Selon Varescon (2022), certaines « toxicomanies sans drogues » datent (par exemple : le jeu d'argent), d'autres sont plus récentes, liées à l'évolution technologique. Il n'existe aucun consensus pour l'établissement précis des différentes formes d'addiction comportementale. L'on peut citer entre autres les troubles obsessionnels compulsifs, les achats et jeux pathologiques, la boulimie, l'hypersexualité, la cyberdépendance, etc. Certaines addictions comportementales sont répertoriées dans le DSM-5 et sont intitulées : le jeu d'argent pathologique et les troubles de conduites alimentaires. Selon Borde, Boutreux, Jouanneau, Martin et Robert (2021) un seul est officiellement défini dans les classifications internationales, il s'agit de l'addiction aux jeux de hasard et d'argent (« *gambling disorder* ») aussi appelée « jeu pathologique » (CIM-10, DSM-IV) ou « jeu d'argent pathologique » (DSM-5).

Bergeret (1980, 1981, 1982, 1990a cité dans Loonis, 2014) a joué un rôle majeur dans la compréhension de la toxicomanie, en mettant l'accent sur l'idée d'une unité clinique dans la

variété des dépendances. D'après lui, la dépendance est principalement associée à des lacunes narcissiques et à des expériences dépressives. Le toxicomane attribue fréquemment sa souffrance aux autres (famille, société) et utilise la toxicomanie comme une façon de retrouver une puissance narcissique. La toxicomanie va au-delà d'une simple dépendance à une substance, elle représente un processus de transaction avec le milieu social. Il y a toujours une problématique dépressive et suicidaire qui se cache derrière les plaintes bruyantes et l'asservissement, marquée par un manque d'identification, un fonctionnement imaginaire déficient, un besoin de protection et un besoin constant de satisfactions immédiates.

Bergeret (1980, 1981, 1982, 1990a cité dans Loonis, 2014) estime que les problèmes d'addiction les plus courants actuellement sont liés aux personnalités narcissiques, qui présentent des états-limites, et pour lesquels la lutte contre la dépression dite "essentielle" témoigne d'un manque d'organisation structurel. Ces questions s'adressent aux adolescents et aux jeunes adultes, cette « jeunesse » pouvant parfois s'étendre jusqu'au début de la trentaine. C'est à ce moment-là qu'un ensemble de facteurs prédisposants (problèmes familiaux) et déclencheurs, voire prolongateurs (problèmes socio-économiques, d'environnement) interviennent pour faire passer ce qui devait être une simple « crise » de l'adolescence à un processus psychopathologique plus vaste. Ainsi, la toxicomanie n'est pas considérée comme une « maladie » ou une « structure », mais plutôt comme un moyen de s'adapter à une souffrance psychique qui revêt une importance fondamentale pour la personne, cette souffrance impliquant le narcissisme même du sujet.

La clinique des addictions permet d'appréhender et de comprendre les mécanismes en jeu dans cette problématique. Elle présente la dépendance telle une toxicomanie qui implique l'ingestion des substances illicites notamment des drogues, des médicaments d'une part. D'autre part, l'on retrouve les toxicomanies sans drogue qui mettent en évidence les comportements compulsifs et répétitifs d'une activité. Ces conduites addictives ont un effet sur le cerveau et agissent directement ou indirectement sur les réseaux neuronaux du système central. La compréhension de celles-ci se fera par l'approche neurobiologique.

1.2.NEUROBIOLOGIE DE L'ADDICTION

La dépendance au sens de Loonis (2014) est un phénomène complexe qui a des origines et des répercussions psychologiques et sociales significatives. Toutefois, elle nécessite des processus biologiques fondamentaux : les conséquences d'un exposé répétée au fil du temps à

une substance (drogue, alcool...), ou à un autre type de stimulation (sensations, formations psychiques... associées à un comportement compulsif), provenant d'un substrat biologique : le cerveau. Les changements dans le fonctionnement cérébral causés par cette exposition répétée sont des perturbations du fonctionnement individuel des neurones, perturbations qui entraînent à leur tour des déséquilibres dans les circuits cérébraux auxquels ces neurones contribuent. Ce qui peut entraîner des comportements complexes tels que la dépendance, la tolérance, la sensibilisation et le désir irrésistible (craving), qui sont à l'origine d'une conduite addictive (Koob, Le Moal, 1997).

Selon Loonis (2014), les addictions sont un enjeu à la fois personnel, social et de santé publique. De nos jours, cette idée est largement dépassée, en raison de la présence de drogues qui ne provoquent que peu de symptômes physiques. Ainsi, le problème ne réside pas là, mais dans la tendance à consommer malgré les conséquences néfastes. Ce problème de dépendance est similaire à ces autres addictions sans substances, telles que les comportements compulsifs et répétitifs de toutes sortes auxquels les individus se livrent, et qui, pour de nombreux individus, entraînent également une compulsion à l'activité, malgré les conséquences néfastes et le plus souvent en l'absence de tout symptôme physique de manque.

L'activation de trois systèmes cérébraux fondamentaux et reliés est un élément commun à toutes les drogues, voire à toutes les addictions, selon la neurobiologie (Loonis, 1997 ; Loonis, Sztulman, 1998) : 1) le sujet système d'activation du tronc cérébral, de la substance réticulée et du Locus Coeruleus (Zuckerman, 1994) ; 2) les systèmes de motivation englobant les systèmes dopaminergiques mésocorticaux et mésotélencéphaliques ; et 3) les systèmes de plaisir/déplaisir (également appelés systèmes de récompense - liking) impliquant les systèmes mésolimbiques et les noyaux sous-corticaux, ainsi que des systèmes plus spécifiques à chaque substance (Robinson, Berridge, 1993 ; Koob, Le Moal, 1997 ; Tassin, 1998). Les substances illicites, ainsi que les comportements compulsifs, entraînent des modifications cérébrales à long terme et se manifestent à tous les niveaux de ces systèmes et les effets communs pour toutes les addictions suggèrent des mécanismes communs.

L'addiction est considérée comme une « maladie cérébrale » en raison de l'implication du système nerveux central (Leshner, 1997a) : le cerveau d'un individu qui est addicté serait différent de celui d'un individu non-addicté. Un événement se produit à un moment donné. Lorsqu'une personne passe d'une activité (ou consommation) contrôlée à une perte de contrôle,

cela entraîne un basculement cérébral. Toutefois, comme le souligne Leshner, l'addiction ne se limite pas à une simple maladie cérébrale, car elle implique des facteurs sociaux et environnementaux qui contribuent à la rechute. De cette manière (comme toute maladie cérébrale d'ailleurs), il est nécessaire de traiter l'addiction à la fois sur le plan cérébral, comportemental et social. Cependant, elle demeure un problème chronique de rechute et ne doit pas être traitée comme une maladie aiguë. De plus, il est important de ne pas attendre une « guérison », mais plutôt un aménagement de la maladie (Loonis, 2014).

1.2.1. Dérèglement du système hédonique homéostatique

D'après Loonis (2014), en prenant pour point d'encre l'abus de substance en tant que modèle type des addictions en général, l'on relève que plusieurs éléments favorisent le passage de l'usage ordinaire à l'abus notamment l'itinéraire d'administration, les facteurs génétiques qui contribuent la consommation, l'histoire de la consommation (trajectoire) et les éléments environnementaux qui déclenchent (stress, événements de la vie). Selon Koob et Le Moal (1997), l'approche neurobiologique cherche à saisir quels éléments neurobiologiques conduisent les sujets à une plus grande vulnérabilité qui les fait passer de l'usage à l'abus.

Loonis (2014) propose de se concentrer sur le système hédonique de récompense (système dopaminergique mésocorticolimbique et ses liaisons avec le cortex frontal basal – noyau *accumbens* et amygdale), l'on constate qu'il y a des éléments distincts. Les liens entre les problèmes de dérèglement de ce système et les pertes de contrôle addictives au niveau psychologique ont pu être observés. Ces situations de perte de contrôle comprennent à la fois des usages de psychotropes et des comportements compulsifs tels que le jeu pathologique ou la boulimie. La spirale de détresse (Baumeister, Heatherton, Tice, 1994) se met en place dans tous les cas et peut être décrite de la manière suivante : les facteurs prédisposants (dont la souffrance psychique, la dysphorie antécédente) conduisent à un premier échec dans l'autorégulation (échec qui se positionne au-delà de la première rencontre avec la substance et l'activité, et donc au-delà des mécanismes de « révélation », d'enchantement et de « lune de miel », la perte de contrôle est vécue comme un échec). L'individu tente de mettre en place un contrôle, mais il échoue, c'est le premier écart qui entraîne une détresse émotionnelle.

Par ailleurs, Loonis (2014) dit que c'est cette souffrance émotionnelle qui entraînera plus tard de nouveaux échecs dans la maîtrise, créant ainsi la boucle addictive, qui correspond à une perturbation de l'équilibre hédonique au niveau cérébral. La personne évolue d'un « je bois pour

ne plus ressentir la souffrance » au célèbre « je bois pour oublier que je bois ». Selon Baumeister et *al.* (1994), la personne est confrontée à un conflit entre la puissance du désir et les mécanismes d'autorégulation de son action, ce qui entraîne des déficiences cognitives telles que les fausses croyances, les croyances distordues, les surgénéralisations et des efforts de contrôle mal réalisés. Selon Koob et Le Moal (1997), le concept de « spirale de détresse » peut être employé pour décrire la dérégulation progressive du système de récompense cérébral lors de cycles d'addictions répétés.

Une fois que l'organisme et son système de récompense sont suffisamment dérégulés, il y a perte de contrôle. Il y a deux mécanismes qui semblent opposés : la sensibilisation et la contre-adaptation. La sensibilisation, également connue sous le nom de *wanting* (Robinson, Berridge, 1993), implique l'activation des systèmes de motivation (systèmes dopaminergiques mésocorticaux et mésotélencéphaliques), ce qui induit une sur-motivation après une exposition répétée à un stimulus appétitif ou à un plaisir. Selon Piazza et Le Moal (cité dans Loonis, 2014), cette sensibilisation est due à une suractivité des systèmes dopaminergiques concernés, entraînant une augmentation des sécrétions de glucocorticoïdes pour maintenir l'état de sensibilisation à long terme.

La contre-adaptation quant à elle, également connue sous le nom d'état de *liking*, implique l'interaction entre les systèmes de plaisir et de déplaisir (systèmes mésolimbiques et noyaux sous-corticaux), ce qui permet d'assurer une harmonie cérébrale et neuronale grâce à des processus d'opposition. Selon Solomon et Corbit (1974), il existe différentes méthodes de régulation. La contre-adaptation est la dérive allostatique de ses paramètres de fonctionnement par le cerveau pour s'adapter (et donc retrouver un équilibre homéostatique) à l'arrivée de drogue ou de stimulation.

À première vue, les deux processus, de sensibilisation et de contre-adaptation, semblent agir dans le sens inverse : la sensibilisation augmente l'effet de la drogue ou de la stimulation, tandis que la contre-adaptation réduit ces effets. Toutefois, cette opposition s'estompe si l'on prend en compte que ces mécanismes se prolongent et s'inscrivent dans le contexte global d'une spirale de détresse et de dépendance. Le processus fondamental, le plus évident au début d'une trajectoire addictive, est la contre-adaptation. Il est nécessaire que l'individu augmente les doses afin de combattre l'effet de tolérance et préserver la fonction antidysphorique de son addiction.

La souffrance du manque, dont on sait aujourd'hui que la dimension physique n'est pas la plus importante, aiguillonne l'addicté dans cette lutte (Loonis, 2014).

Loonis (2014) montre que la défaillance de l'homéostasie hédonique se traduit par un écart entre les mécanismes de récompense de contre-adaptation et les mécanismes de sensibilisation liés aux systèmes de motivation. Selon Bejerot (1972), l'addicté à long terme ne ressent plus de plaisir, mais seulement un besoin de soulagement qui prend une tournure irrépressible, semblable à une motivation artificielle. De cette manière, la spirale de détresse addictive peut se produire à la fois avec des substances psychotropes et l'utilisation compulsive de renforçateurs non-chimiques, tels que le jeu pathologique, la suralimentation, l'exercice physique compulsif, la sexualité compulsive, etc. (Baumeister, Heatherton, Tice, 1994).

De plus, cette conception à base neurobiologique, incluant tout de même l'environnement favorise, un retour la vie quotidienne et aux facteurs psychosociaux dans un modèle biologique. Le système hédonique cérébral possède ses limites naturelles, limites que l'on peut rapidement dépasser par la prise de drogue, ou par les stimulations extrêmes de comportements compulsifs, ce qui fait courir à l'individu le grand risque d'entrer dans la spirale de dérèglement hédonique de l'addiction. Koob et Le Moal (1997) concluent qu'une alternative à l'addiction reviendrait à adopter une approche plus équilibrée du plaisir qui consisterait à restreindre l'usage du système de récompense aux frontières naturelles de l'homéostasie, soulignant au passage que cela pourrait poser d'autres problèmes, sans toutefois préciser lesquels (Loonis, 2014).

1.2.2. La recherche de sensation

Dans le système nerveux, l'on relève chez l'individu les mécanismes neuronaux qui assurent la régulation des émotions et des comportements qui ont été formés par la sélection naturelle dans une perspective adaptative, aussi les substances psychoactives peuvent-elles dégrader cette adaptation (Nesse, Berridge, 1997, cité dans Loonis, 2014). Selon Loonis (2014), les drogues psychoactives peuvent en revanche favoriser l'adaptation dans certaines situations, compenser des troubles psychologiques et provoquer des plaisirs qui sont induits. Ils peuvent parfois être sans danger. Il est néanmoins important de préciser deux points : 1) En plus des drogues psychoactives, de nombreuses activités compulsives à effet psychoactif peuvent également altérer l'adaptation - dans les deux cas, on prend en compte les conséquences néfastes sur la santé et l'adaptation. 2) La fonction d'amélioration de l'adaptation (qu'il s'agisse donc des

drogues ou des activités compulsives) concerne principalement les problèmes de désadaptation liés aux environnements humains, à la culture, et il en va de même pour les « plaisirs inoffensifs » qui répondent à des besoins spécifiques humains d'expériences extrêmes.

Selon Zuckerman (cité dans Carton, 2005), la recherche de sensations est une caractéristique de personnalité qui se manifeste par la recherche d'expériences diversifiées, nouvelles, complexes et intenses, ainsi que par la volonté de prendre des risques physiques, sociaux, légaux et financiers pour vivre ces expériences. Autrement dit, les personnes sensibles sont toujours à la recherche d'activités stimulantes et excitantes, même si cela peut avoir des conséquences potentiellement néfastes. Cette idée permet de situer que la base de toute problématique est la quête de l'activité ou du comportement addictif nonobstant les conséquences néfastes.

La recherche de sensation est une donnée que l'on rencontre dès l'observation animale. Celui-ci explore son environnement, même lorsque ses besoins primaires sont satisfaits (Tolman, 1926). Les mêmes effets d'un empêchement de la satisfaction de cette tendance à rechercher des sensations ont été observés dans de nombreuses expériences chez l'homme (Bexton & *al.*, 1954 ; Scott & *al.*, 1959 ; Jones, 1961). Au fur et à mesure de la prolongation de l'expérience, l'anxiété se transforme en troubles affectifs et psychiques de plus en plus graves, jusqu'à la désorganisation de la personnalité. Selon Zuckerman, le besoin de variation dans la stimulation sensorielle est tout aussi essentiel que les besoins primaires traditionnels, et il est particulièrement évident chez tous les primates.

Selon Zuckerman, dans son livre de 1994, il expose de manière exhaustive les recherches qui ont démontré les liens entre la recherche de sensation et des traits tels que l'impulsivité, l'agressivité, l'exhibitionnisme, l'altruisme et l'extraversion. Le besoin de nouveauté et de changement, l'ouverture à l'expérience et à l'originalité, la curiosité, la dominance paratélique (orientation psychologique sur l'action et les sensations au présent), l'évitement de l'ennui et de la monotonie, la prise de risque, l'hédonisme et le jeu, le libéralisme... sont également des liens importants (Loonis, 2014).

Dans le cadre des dépendances, la quête de sensations est liée à des comportements impulsifs, déviants et à des troubles psychiques. Zuckerman (1994, cité dans Loonis, 2014), démontre que cette caractéristique de personnalité est associée à des éléments biologiques communs à l'impulsivité, tels que l'activité dopaminergique liée au système affectif. De plus, la

quête de sensations est perçue comme un élément de risque pour le développement de dépendances et de comportements à risques multiples. Elle peut découler d'un mélange d'une variable de caractère et d'influences environnementales. Il convient de souligner que la quête de sensations peut aussi être associée à l'usage de substances comme la cocaïne, où elle peut être utilisée comme automédication ou pour produire des états émotionnels positifs.

Selon Zuckerman, la quête de sensation semble être une caractéristique essentielle de la personnalité et une méthode prédictive pour une grande diversité d'expériences de vie, de comportements, d'attitudes et de préférences. Si une dimension génétique innée à la recherche de sensations peut être observée (par exemple, une étude sur des jumeaux a révélé une certaine héritabilité dans la recherche d'aventure et de sensations fortes - Resnick & *al.*, 1993), mais elle ne peut pas être considérée comme une qualité définitivement figée. La part épigénétique et historique du trait de recherche de sensation est influencée par l'éducation, les relations précoces, le style de vie imposé pendant l'enfance et les expériences de recherche de sensation vécues tout au long de l'enfance (Loonis, 2014).

Pour Loonis (2014), chaque dépendance comporte une période de recherche de stimulation visant à combattre une tension intérieure, suivie d'une période de soulagement et de relaxation. Si l'une ou l'autre phase peut être plus visible pour certaines addictions, l'une et l'autre phase sont toujours présentes, de sorte qu'il n'est plus pertinent de qualifier certaines addictions de recherche de sensation et d'autres de recherche de sédation. La boulimie implique clairement la quête de sensations de déglutition, d'ingestion et de réplétion, des sensations visant à combattre la tension psychique, qui est liée à une souffrance psychique non élaborable. Mais c'est lors d'une deuxième phase (peut-être plus prononcée dans la boulimie) qu'une sédation se manifeste, avec dépersonnalisation et endormissement.

De plus, ce schéma « recherche de sensation → sédation » est commun à toutes les dépendances, avec seulement une distinction entre l'une et l'autre étape. Il est important de lier cette controverse concernant les aspects « stimulants » ou « sédatifs » des différentes addictions à l'ancien débat sur l'opposition entre les drogues « stimulantes » (cocaïne, amphétamines, nicotine...) et « dépressantes » (héroïne, barbituriques, alcool...). Cependant, ce débat a disparu lorsque l'on a réalisé que toutes les substances psychotropes présentaient des effets biphasiques, en fonction de la dose et/ou du moment de leur prise (Wise, Bozarth, 1987).

On constate également que l'une et l'autre phase sont associées de manière différente aux processus addictifs : la phase sédatrice est associée aux processus de tolérance et de manque liés aux systèmes de récompense, tandis que la phase stimulante est associée aux processus de sensibilisation liés aux systèmes de motivation. Il est évident que pour distinguer les addictions de manière bivalente, il est nécessaire de remplacer la description détaillée et complexe des deux groupes de processus impliqués dans toutes les addictions : les processus de plaisir et de soulagement et les processus de désir et de compulsion. Ces processus peuvent jouer de manière synchronique ou diachronique dans une biphasie, et dans ce dernier cas (Loonis, 2014).

Pour Loonis (2014), si la quête de sensation témoigne de la vulnérabilité personnelle à l'addiction, cela signifie qu'il existe effectivement une corrélation entre la recherche de sensation et l'addiction. De plus, il est essentiel d'explorer l'addiction, non seulement en fonction de ses caractéristiques comportementales, mais toujours en fonction de son objectif principal. L'objectif d'une dépendance est de garantir une stimulation cérébrale et ainsi de soutenir le moi, le narcissisme de l'individu. Mais il est maintenant nécessaire de distinguer le but du moyen : la recherche et le nourrissage en stimulation sont le moyen, le but réel étant l'augmentation du niveau d'activation cérébrale. Il s'agit d'une avancée conceptuelle qui devrait avoir des répercussions majeures pour l'avenir de la recherche sur l'addiction : l'addiction comme moyen d'accroître l'activation du cerveau.

1.3.MODÈLE GÉNÉRAL DE L'ADDICTION ET SYSTÈMES D' ACTIONS

Pour Loonis (2014) selon la théorie générale de l'addiction, les individus ont un système spécialement conçu pour trouver le plaisir, qui est distinct mais parallèle à leur système d'activités habituelles. Le rôle de ce système de gestion hédonique est de concevoir des stratégies actives, à la fois comportementales et cognitives, qui ont pour objectif d'optimiser le plaisir. Le degré de dépendance d'une personne est déterminé par l'état de ce système et son équilibre. De cette manière, en fonction de son fonctionnement, une personne peut développer une dépendance légère, telle que les Addictions de la Vie Quotidienne (AVQ), ou des dépendances plus sévères et pathologiques. Autrement dit, selon cette théorie, il existe des mécanismes internes qui incitent le sujet à chercher des expériences plaisantes. En cas de déséquilibre ou de mauvaise gestion de ces mécanismes, ils peuvent entraîner des comportements addictifs, allant de simples habitudes quotidiennes à des troubles graves.

Selon Loonis (2014), l'on peut définir l'addiction comme une tentative de l'individu de gérer sa propre expérience de plaisir, d'excitation et de douleur mentale. Afin de contrôler son état hédonique, l'individu a la possibilité de modifier ses niveaux d'activation (c'est-à-dire son niveau d'énergie ou d'excitation) ainsi que ses états psychologiques métamotivationnels (c'est-à-dire ses motivations et ses désirs). Par exemple, il peut essayer de parvenir à un état de surexcitation paratélique (un état de plaisir intense) afin de gérer sa douleur mentale. Afin d'atteindre ces états souhaités, l'individu a la possibilité de réorganiser ses activités de manière à ce qu'une activité spécifique devienne prédominante ou déterminante. On désigne cela sous le nom de monopole motivationnel.

Selon Loonis (2014), l'addiction ne se résume pas à la consommation de drogues, mais peut aussi découler de l'implication dans certaines activités. La saillance ou l'attention portée à une activité spécifique peut entraîner une dépendance. Par exemple, l'usage occasionnel de drogue ou une pratique sportive peut entraîner une dépendance sévère en raison de la dépendance. De plus, les idées contemporaines d'addiction dépassent la simple consommation de substances psychotropes pour englober l'implication dans des activités qui deviennent addictives. On met maintenant l'accent sur les comportements qui génèrent des stimulations, que ce soit des comportements physiques ou psychologiques (pensée-acte). Ces comportements peuvent inclure le rituel d'ingestion de drogue ou d'autres formes de stimulation, comme la compulsion du comportement qui génère un afflux sensoriel et d'excitation. Ces comportements peuvent avoir leurs propres effets psychotropes secondaires, qui peuvent contribuer à l'addiction.

1.3.1. Le concept de systèmes d'actions

Pour Loonis (2014), les actions symbolisent le rôle de gestion hédonique qui est assigné à nos activités. En tant qu'activités, nos actions constituent donc un système, un système d'actions dont la fonction de gestion hédonique s'occupe de régler nos niveaux d'activation, de stimulation, d'excitation, nos humeurs, nos états d'esprit entre les différentes paires métamotivationnelles, ainsi que les renversements d'états entre les deux pôles de ces paires. C'est grâce à notre mécanisme d'action que nous combattons et dissimulons notre dysphorie préexistante, cette douleur psychique inhérente à la nature humaine. Le système d'actions est l'ensemble organisé des actions d'un individu destiné à sa gestion hédonique.

Selon Loonis (2014), une méthode inductive convergente est présentée afin de déterminer des lois générales à partir d'observations précises. La première loi porte sur le double rôle de nos activités quotidiennes, à savoir pragmatique et hédonique. L'objectif de cette loi est de servir de base à trois autres lois et de dissimuler la dysphorie antérieure, une souffrance psychique inhérente. Il ne s'agit pas de supprimer cette souffrance, mais de nous en détourner par les stimulations engendrées par nos activités.

La contrainte de l'action est la deuxième loi du système d'actions : du point de vue des actions, il est impossible de ne rien faire. Cette loi découle des constatations concernant les désafférentations, où un individu perd ses capacités à agir et à gérer son hédonie lorsqu'il est exposé à une privation sensorielle ou sociale. La suppression des activités, même les plus simples comme la sensibilité et la perception, entraîne également la suppression de leur caractère « action ». Cette seconde loi englobe les deux lois ci-dessous.

La loi de la conséquence hédonique du manque d'action est la troisième loi du système d'actions : toute absence d'action entraîne une réapparition ou une aggravation de la dysphorie antérieure. Cette loi découle des conséquences extrêmes des désapprobations et des observations de la vie quotidienne, où l'ennui et l'anxiété s'accroissent lorsque les activités sont absentes. Selon les données concernant les addictions pathologiques, les personnes qui y succombent sont caractérisées par une grande souffrance psychique et une vulnérabilité narcissique.

La loi de persévération de l'action, la quatrième loi, affirme que toute action manquante constitue les conditions nécessaires à l'apparition d'une action de substitution. On le constate dès le début des désafférentations, où l'individu isolé sensoriellement et socialement tente de compenser la perte d'action hédonique par des actions résiduelles, parfois intenses. Ces actions peuvent se manifester par des rêveries intenses, des réflexions, des raisonnements ou des pratiques répétitives d'autostimulation telles que le chant d'une ritournelle ou d'un mantra.

Par ailleurs, selon la loi d'Ashby, le système d'actions, qui a pour objectif d'atteindre une finalité hédonique, doit avoir une grande diversité de réponses afin de maintenir son équilibre. Dans le cadre des dépendances de la vie quotidienne, l'individu peut avoir différentes réponses qui favorisent l'équilibre du système hédonique. Toutefois, pour les addictions pathologiques, une réponse monopoliste est dominante, ce qui entraîne une diminution importante des réponses de type paratélique-excité et rend quasiment impossible les réponses

de type télélique-relaxé. Le fait que le système ne trouve acceptables qu'un nombre très restreint d'états, entraîne une diminution de la diversité des réponses, ce qui entraîne un déséquilibre hédonique caractéristique des addictions pathologiques (Loonis, 2014).

1.3.2. Le système de coping

Les stratégies de gestion hédonique du système d'actions sont comparées aux stratégies de coping, une variable cognitivo-comportementale qui influence la relation entre le stress et la détresse, selon Loonis (2014). Selon Lazarus et Folkman (1984), le coping englobe toutes les actions cognitives et comportementales visant à contrôler, diminuer ou tolérer les exigences internes ou externes qui mettent en péril ou dépassent les capacités d'une personne. Ces stratégies peuvent prendre la forme d'activités ou de processus de pensée, allant de la confrontation directe au problème à l'adoption d'une attitude d'évitement, en passant par la recherche d'un soutien social ou l'utilisation d'une réponse cognitivo-affective, telles que réduire l'importance d'une maladie grave ou transformer une situation dangereuse en une occasion de profit personnel.

Selon Loonis (2014), une approche où l'individu est impliqué et met en œuvre des mécanismes de gestion du stress tout comme les mécanismes de gestion hédonique. Le coping, en tant que mécanisme cognitif, consiste à interpréter la situation en fonction de la relation de l'individu à ses émotions et à ses états métamotivationnels. Le coping est une réponse comportementale qui s'inscrit dans les actions de régulation hédonique. Le stress, à la fois sur le plan psychologique et émotionnel, peut être assimilé à la douleur mentale.

On peut distinguer selon Lazarus et Folkman (1984) deux catégories de stratégies de coping : la gestion de la détresse émotionnelle (coping axé sur l'émotion) et la gestion du problème qui cause la détresse (coping axé sur le conflit). Le coping axé sur l'émotion est une approche qui influence le niveau d'activation, car l'émotion est la partie mentale de l'activation physiologique. Les changements d'état sont plus importants dans le cadre du coping centré sur le problème, car ils sont causés par une manipulation de l'environnement et/ou de son interprétation.

En ce qui concerne les addictions, Loonis (2014) montre que l'activité sélectionnée pour gérer la dysphorie antérieure peut devenir une source de dépendance, ce qui peut entraîner une spirale addictive. Ce qui peut avoir des répercussions néfastes sur l'individu, en particulier

sur sa santé, sa vie sociale ou professionnelle. Dans cette situation, on peut considérer les stratégies de gestion du stress comme des mécanismes similaires aux mécanismes de gestion hédonique. Le coping axé sur l'émotion correspondrait aux méthodes qui influencent le degré d'activation, en cherchant à augmenter ou à diminuer ce degré afin de gérer la souffrance psychique. Le coping axé sur le problème serait plus étroitement lié aux modifications de l'état, car ces modifications sont causées par une manipulation de l'environnement et/ou de son interprétation.

1.3.3. L'écologie de l'action

Une approche appelée écologie de l'action vise à appréhender les comportements addictifs en examinant la façon dont les individus interagissent avec leur environnement afin de satisfaire leurs besoins de stimulation. D'après cette approche, les individus cherchent toujours à trouver un juste équilibre entre les stimulations qu'ils reçoivent et celles dont ils ont besoin pour se sentir bien. Pour Loonis (2014), l'individu agit quotidiennement en cherchant et en consommant des stimulations afin de maintenir un niveau optimal de stimulation et de minimiser les expériences dysphoriques, c'est-à-dire les expériences désagréables ou stressantes.

De ce point de vue, l'addiction est définie comme un ensemble de dépendances qui vont des Addictions de la Vie Quotidienne (AVQ) aux dépendances pathologiques. L'écologie de l'action vise à décrire ce modèle général des addictions en établissant des lois générales et des principes fondés sur des faits scientifiquement confirmés. Elle considère à la fois les mécanismes neurobiologiques (système de récompense et de motivation du cerveau) et les éléments environnementaux (culturel, social et économique) et personnels (la génétique, la personnalité, les expériences de vie et les compétences d'adaptation de l'individu) qui ont un impact sur le comportement addictif. Selon Loonis (2014), l'addiction est considérée comme un ensemble de comportements, allant des comportements habituels et socialement acceptés tels que la consommation de café (AVQ) jusqu'aux comportements pathologiques tels que la dépendance aux drogues. Ce continuum témoigne de la diversité des expériences humaines et admet que les comportements addictifs peuvent varier en fonction des circonstances et des individus.

L'écologie de l'action souligne l'importance de l'interaction entre l'individu et son environnement. Les comportements addictifs sont vus comme des tentatives d'adaptation à cet

environnement. En ce sens, Loonis (2014, p.280) affirme : « *il existe des addictions transitoires, ou addictions de processus, qui servent plusieurs grandes fonctions pour le développement et la régulation du sujet aux plans psychologiques, affectifs et cognitifs.* ». Ces fonctions concernent l'acquisition, les compétences les savoir-faire en tout genre.

Selon Loonis (2014), l'addiction est considérée comme un processus d'apprentissage. Selon lui, l'addiction se caractérise par des répétitions fréquentes, une perte de contrôle « contrôlée » et temporaire, qui est un moyen efficace que les individus utilisent pour acquérir des connaissances. Ce mécanisme de dépendance temporaire est employé tout au long de la vie, en particulier par les adolescents afin de renforcer leurs aptitudes sociales, émotionnelles, sexuelles et mentales. Il semble que l'origine du processus addictif soit liée à l'association des fonctions d'acquisition et de gestion hédonique. Sur le plan psychanalytique, la fonction d'acquisition repose sur la fonction de gestion hédonique afin de construire les connaissances.

Loonis (2014) aborde les diverses fonctions des addictions transitoires. Outre leur contribution à l'acquisition de compétences, ces dépendances peuvent également contribuer à l'épanouissement psychique et affectif, contribuant ainsi à organiser le système d'actions et à rétablir l'équilibre de la personnalité. Elles peuvent englober différentes pratiques, telles que les rêveries, les fantasmes érotiques, les expériences esthétiques et artistiques, les relations amoureuses, voire même l'usage conscient de substances psychotropes.

Selon Laing (1969, cité dans Loonis (2014), qui considérait certaines psychoses et comportements « fous » chez les jeunes adultes comme des étapes de maturation intérieure. Les addictions de processus peuvent également contribuer à contrôler nos humeurs et nos états psychologiques, aidant ainsi le sujet à faire face aux défis quotidiens et aux responsabilités professionnelles ou familiales. Ce qui englobe des pratiques telles que le tabagisme, l'usage modéré d'alcool ou de cannabis, la télévision, la musique, les sorties, la détente, la méditation, ainsi que certaines activités professionnelles ou étudiantes. Finalement, Loonis (2014) suggère une ultime fonction des addictions transitoires : la métabolisation psychique. C'est une fonction spécifique des fonctions de maturation et de régulation qui permet de « digérer » un complexe psychique, souvent associé à un traumatisme.

L'écologie de l'action amène à s'intéresser sur les choses que l'on répète, c'est-à-dire les multiples modes de fonctionnement itératifs, répétitifs, circulaires, que l'on retrouve naturellement chez l'être humain. Selon Loonis (2014), une addiction peut se présenter tout

d'abord comme une bande évolutive. Autrement dit, dans le schéma de l'accommodation de Piaget, les addictions se succèdent, chacune appliquée à une source de stimulation différente. Les addictions sont généralement utilisées pour acquérir des compétences, des connaissances et des compétences. C'est grâce à une série d'addictions passionnées que le nourrisson acquiert la capacité de marcher, de parler, de lire et d'écrire. Par la suite, en tant qu'adolescent, c'est en réalisant des scénarios amoureux et érotiques et en se masturbant qu'il développera sa capacité à devenir un amant. De plus, c'est en accumulant des aventures amoureuses qu'il développera sa vie affective. Enfin, grâce à des passions sportives, idéologiques et exploratoires, l'adulte s'enrichit intérieurement et son esprit s'ouvre à la diversité, ce qui conduit à l'équilibre et à la tolérance (on retrouve ici les stratégies « ouvertes » – Apter, 1992).

Les boucles itératives sont le deuxième type d'addictions : les addictions se succèdent, mais toujours appliquées à une même source de stimulation, comme le montre le schéma de l'assimilation de Piaget. Il ne s'agit pas de l'acquisition ou de la maturation de la personne, mais plutôt de sa régulation interne. À l'origine, la dysphorie est trop sévère et la structure du système d'actions n'est pas adéquate pour gérer de manière autonome une telle situation. Le sujet se concentre sur une même source de stimulation (comme l'excitation sexuelle ou l'effet psychotrope d'une substance) et ses phases addictives se succèdent au fil du temps, sans changer de source (de l'exhibitionnisme, on passe au voyeurisme, puis à l'agression sexuelle ; de l'alcool, on passe au cannabis, puis à l'héroïne) (Loonis, 2014).

Finalement, le troisième type d'addictions concerne les boucles incessantes : une seule et importante dépendance semble occuper entièrement la vie du sujet. L'adaptation évolutive à la nouveauté n'existe pas, ni l'assimilation. De la nouveauté à la même itératif, car ici l'addiction vise à nier l'étrangeté du monde, elle agit comme un éternel identique dans une tentative de nier la différence. Il s'agit de la représentation stéréotypée de l'autiste, de la psychose massive et récurrente, de la compulsion obsessionnelle du névrosé. Ce genre d'addiction joue un rôle spécifique dans la métabolisation psychique, la digestion d'un traumatisme résultant d'une rencontre extrêmement douloureuse avec le monde. La mécanique de répétition, vide, joue donc un rôle de bouclier protecteur contre le monde et rumine constamment la souffrance passée (Loonis, 2014).

1.4.ADDICTIONS SANS DROGUE : EXEMPLE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT (JHA)

Selon Benchebra *et al.*, (2019), Certaines personnes trouvent le jeu amusant. Cependant, il existe des cas où l'utilisation du jeu peut devenir excessive et entraîner une addiction. En d'autres termes, certaines personnes peuvent perdre le contrôle de leur comportement de jeu, ce qui peut avoir un impact négatif sur leur santé mentale et physique. Le JHA est une activité qui implique au préalable une mise irréversible d'argent ou d'un objet de valeur et qui est principalement ou complètement basée sur le hasard (Arseneault, Ladouceur et Vitaro, 2001). C'est « l'acte de parier », qui définit la pratique des jeux aléatoires et se caractérise par la mise. Par conséquent, le JHA est considéré comme étant à risque (Bonnaire, 2015). C'est dans le même sens que Grall-Bronnec *et al.*, soulignent que les JHA sont tous les jeux dans lesquels le joueur engage de l'argent (ou d'un objet de valeur), que la mise est irréversible et que l'issue du jeu est totalement ou en partie déterminée par le hasard. L'intervention du hasard dans le jeu implique qu'il est impossible de prédire l'issue du jeu ou de le contrôler, et que l'entraînement n'améliore pas les compétences ou les habiletés du joueur. Ce qui s'applique particulièrement aux jeux où tout est basé sur le hasard, mais cela doit être amélioré pour les jeux tels que les paris hippiques ou le poker.

Pour Boutin (2010), les différents types de jeux peuvent être classés. En utilisant le modèle proposé par Boutin, trois grandes classes de JHA (jeux de hasard et d'argent) peuvent être retenues. Les JHA « sans adresse » comprennent toutes les formes de loterie (Loto, Kéno, Bingo, jeux de grattage, roulette, machines à sous, appareils de loterie vidéo, etc.) ; les JHA « avec quasi adresse » comprennent les paris sportifs, hippiques et le black-jack ; et les JHA « avec adresse », mais sans possibilité de gains à long terme, comprennent le poker dans toutes ses variantes. Une classification alternative assez similaire est proposée par Bjerg (2010) qui classe les JHA dans quatre catégories en fonction de deux critères : la présence d'adresse dans le jeu et l'espérance de gain associée.

1.4.1. Le jeu récréatif

La pratique des JHA reste généralement « récréative » ou « sociale ». C'est un loisir qui occupe une place limitée dans la vie des joueurs, leur permettant de rêver, de s'évader, de profiter ou d'éprouver des sensations fortes. Les joueurs peuvent se permettre de perdre l'argent misé car ils en ont les moyens. D'une façon générale et au-delà du facteur financier, les joueurs

jouent pour de nombreuses raisons : pour le plaisir, pour rêver, pour lutter contre l'ennui (Lam, 2007 ; Back et *al.*, 2011 ; Burlacu et *al.*, 2013), pour les sensations, l'excitation (Platz et Millar, 2001), pour échapper à la routine (Loroz, 2004), pour se défouler ou se détendre (Burlacu et *al.*, 2013), pour se socialiser (Lee et *al.*, 2006), etc. Néanmoins, les joueurs n'étant pas une population homogène, la motivation diffère selon le type de joueur. Selon la classification de Kusyszyn (1972), on peut distinguer plusieurs types de joueurs.

L'on trouve selon Bonnaire (2015) d'abord les joueurs dits sociaux qui représentent la très grande majorité des joueurs. Un joueur social joue occasionnellement ou souvent, mais le jeu occupe une place limitée dans sa vie, c'est-à-dire un passe-temps. Les sujets ont la liberté d'arrêter de jouer à tout moment car le jeu conserve une place non centrale dans leur existence. Le jeu permet au joueur de se divertir, se délasser, se reposer, éprouver du plaisir (Caillois, 1956), se socialiser mais aussi rêver et espérer une vie meilleure. Dès 1958, Caillois remarquait que l'usage de la chance pouvait exposer les individus à l'injustice d'une concurrence déloyale ou trop difficile sur le plan social. Pourquoi ne pas laisser passer la possibilité de prendre en charge la réussite sociale par le travail ? Les JHA d'aujourd'hui offrent donc des opportunités de promotion sociale mais sont limités, voire interdits.

Le deuxième type de joueur est le trompeur professionnel. En jouant régulièrement aux cartes, il risque à la fois de perdre de l'argent et d'être exposé. Sa motivation principale est de gagner de l'argent, il peut vivre de ses revenus de jeu, outre l'aspect financier, la prise de risque et l'aspect violation, on peut remettre en question le comportement proche tant il y a de l'ordre parmi les tricheurs. Il est donc possible que le sujet cherche à prouver son droit à l'existence, sa propre valeur, voire sa supériorité par ce comportement (Bonnaire, 2015).

Le troisième type est le joueur professionnel qui n'est pas réellement un joueur mais plutôt un homme de métier (Caillois, 1956). Le joueur social joue de manière récréative, tandis que le joueur professionnel joue de manière purement professionnelle. En effet, il considère le jeu comme son travail et considère le jeu comme sa principale source de revenus (Radburn et Horsley, 2011 ; McCormack et Griffiths, 2012 ; Parke et Griffiths, 2012 ; Biolcati, Passini et Griffiths, 2015). De plus, il accorde une grande importance au jeu dans sa vie. Il préfère les jeux qui nécessitent du savoir-faire (comme le poker) ou certaines connaissances (comme les pronostics, la bourse) aux jeux purement de hasard et d'argent.

1.4.2. Le jeu excessif

Certains joueurs ressentent un besoin impérieux de jouer, ce qui nécessite du temps, de l'énergie et bien sûr de l'argent. On parle de dépendance lorsque le besoin de jouer est plus fort aux yeux de ces joueurs que les conséquences négatives pour ces personnes et leur entourage. Il s'agit d'un joueur excessif. Le jeu excessif est reconnu comme un trouble de l'impulsion depuis 1980 (par l'Association Américaine de Psychiatrie). Le jeu problématique est une forme de dépendance. Cette addiction est chronique et progressive, comme les autres addictions. Le jeu excessif est le résultat de la combinaison de nombreux facteurs complexes. Le jeu pathologique est contrasté avec le vécu de la perte de liberté. Le jeu pathologique est défini comme une pratique de JHA inadaptée, persistante et récurrente, qui répond à plusieurs critères diagnostiques. Le jeu pathologique existe depuis la nuit des temps, sûrement depuis aussi longtemps qu'existent les JHA.

En dehors des compétences académiques du jeu pathologique, selon Bronnec et al. (2010), un joueur problématique est celui qui joue plus fréquemment, plus longtemps et plus longtemps qu'il ne peut se permettre. Les joueurs pathologiques placent progressivement le jeu au-dessus de tous les autres investissements affectifs et sociaux, ce qui entraîne des conséquences sociales, professionnelles et personnelles importantes. Il est crucial de noter que les effets du jeu améliorent le comportement et que même s'il est conscient de ces effets, le joueur peut continuer à s'engager dans cette activité, car il entretient l'illusion irrationnelle d'un gain important, défiant ainsi les lois du hasard.

Les dommages qui sont un signe important d'addiction incluent des épisodes de stress graves, des comportements suicidaires et des pertes financières (endettement croissant et parfois vente de biens et de domicile, interdit bancaire). Ils contribuent à la détérioration graduelle du climat conjugal et familial autour du joueur pathologique, ce qui entraîne des ruptures et des divorces. Dans certains cas, ces parcours sont ponctués par des comportements illicites et malveillants, tels que des vols et des malversations financières diverses, sans violence (Bronnec et al., 2010).

Les troubles cognitifs observés chez les joueurs pathologiques sont graves et uniques. En 1988, Ladouceur et al., (1988) ont examiné les pensées dysfonctionnelles des joueurs en utilisant la technique de « verbalisation », dans laquelle le joueur exprime à haute voix toutes les pensées qui lui viennent à l'esprit pendant une séquence de jeu. Parmi celles-ci, on peut citer

l'illusion de conflit du hasard (c'est-à-dire une surestimation du degré de contingence entre des actions et leurs résultats) (Langer, 1975), l'assurance de gagner malgré les pertes, et la conviction que poursuivre le jeu augmente les chances de gagner (Bronnec & *al.*, 2010).

1.5.ADOLESCENCE : UNE PÉRIODE CRITIQUE ET PROBLÉMATIQUE

La considération de l'adolescence en tant que période critique et problématique se situe dans une phase de maturation, de changement, tant sur le plan morphologique que psychique. La mutation de l'adolescent se fait par des remaniements identitaires ; il est en quête de modèles identificatoires. Pendant ce passage de la petite enfance pour l'âge adulte, il subit des transformations ce qui le place dans une position de vulnérabilité face à l'environnement.

1.5.1. La métamorphose pubertaire

Pour Marcelli et Braconnier (2013), le terme « puberté » fait référence au processus sous-jacent aux changements physiques par lesquels un enfant devient un adulte capable de se reproduire. La puberté correspond à la maturation rapide de la fonction hypothalamo-hypophysio-gonadique, aboutissant au développement complet des caractères sexuels, à l'acquisition de la taille définitive, de la fonction de reproduction et de la fertilité. En ce sens, l'adolescence est un « passage » complexe qui nécessite d'abandonner la petite enfance pour l'âge adulte.

Pour Marcelli et Braconnier (1999), l'adolescent est caractérisé par un double mouvement, reniement de son enfance d'un côté, recherche d'un statut stable adulte de l'autre, constitue l'essence même de « la crise », du « processus psychique » que tout adolescent traverse. L'adolescence s'associe également à des modifications psychologiques et affectives profondes, au début des comportements sociaux et sexuels des adultes.

D'après Marty (2010), parler de l'adolescence et de ses émotions implique certainement d'envisager les relations que l'adolescent entretient avec son corps et avec l'autre. L'adolescence est plus qu'un lieu pour ressentir les effets de l'adolescence sur l'individu, c'est un véritable processus dont le travail consiste à nommer, contenir et finalement donner sens à tous ces événements. La violence des émotions ressenties (amour, haine, ennui, colère, peur, tristesse, honte, culpabilité, stupeur, etc.) témoigne de la violence des transformations subies par l'adolescent et témoigne de l'intensité de sa sensibilité.

Les adolescents, au sens de Marty (2010), montrent souvent de fortes émotions en raison des pressions de l'école, des relations avec les pairs et des relations familiales et de l'évolution hormonale. Observer un adolescent se sentir confiant et heureux un jour et déprimé et anxieux le lendemain est courant. Cette instabilité émotionnelle peut être particulièrement prononcée chez les jeunes adolescents, en particulier pendant les périodes de stress. Même si l'instabilité de l'humeur est une caractéristique naturelle de l'adolescence, si les émotions instables de votre enfant affectent négativement son comportement à la maison ou à l'école, cela pourrait être le signe d'un problème plus grave de santé mentale qui peut nécessiter une intervention professionnelle.

Selon Marcelli et Braconnier (2013), les adolescents passent fréquemment par des périodes d'instabilité par rapport à leur identité pendant la puberté. Les intérêts, les valeurs et la définition de soi d'un adolescent peuvent changer de semaine en semaine en fonction de son groupe de pairs et des influences sociales. De plus, pendant cette période, les adolescents pourraient remettre en question leur identité sexuelle et leur place au sein de leur groupe de pairs, de leur famille et de la société dans son ensemble. Avant que l'adolescent n'atteigne ses 20 ans, ces troubles identitaires se stabilisent généralement. La quête par l'adolescent de son identité se module selon deux façons distinctes. Elle peut se positionner dans la continuité de la quête de l'identité depuis le jeune âge (Erickson, 1972), mais aussi dans la recherche identificatoire qui débute de l'adolescence jusqu'à l'âge adulte (Kestenberg, 1962).

1.5.2. Identité et identification à l'adolescence

Pour Morhain (2009), la période de l'adolescence est marquée par de nombreux changements identitaires et réaménagements narcissiques qui viennent bouleverser toutes les facettes de l'existence du sujet, y compris ses relations avec les autres et son lien social. Le jeune sujet est en quête d'identité et d'identification. Selon Coslin (2019), la perspective d'Erickson inscrit la construction identitaire chez l'adolescent comme une interaction entre l'identité personnelle et l'identité sociale. Le jeune se construit une identité en s'inscrivant dans une culture et une société qui lui sont propres.

Erikson (1968) insiste beaucoup sur la nécessaire crise d'identité à l'adolescence de la vie où le corps change radicalement, où la puberté génitale submerge le corps, où l'imagination déborde, que la psyché est source de fantasmes, que les impulsions échappent et que la sexualité envahit. Erikson (1968) poursuit en évoquant que le jeune est confronté à tous les possibles de

l'avenir et est confronté à la question du choix et des renoncements. La quête d'un sentiment nouveau de continuité et d'unité, qui inclut désormais la sexualité, est liée à cette crise d'identité. Ce qu'il décrit comme une « confusion d'identité » résulte de l'échec de cette construction identitaire. L'« identité finale » se construit à partir de la reprise de multiples conflits infantiles mais aussi selon le contexte social, ses limites et ses exigences, dans lequel vit l'adolescent.

De même, au sens de Collins, (2010) l'adolescent en quête d'identité, comme tout membre d'une société, a besoin des autres. Le caractère individuel est profondément social. Pour développer harmonieusement leur personnalité et leur autonomie, les adolescents ont besoin d'un réseau de trois relations : les relations avec leurs parents, les relations avec leurs pairs et les relations avec les adultes autres que leurs parents.

Pour Bajoit et *al.*, (2000), chaque *je* en quête d'identité peut considérer l'autre comme une aide (échange inclusif) ou un obstacle (échange exclusif), et entretenir des relations consensuelles ou dissonantes avec lui. Pour chacun de nous, l'autre peut être considéré comme un partenaire, un rival, un concurrent ou un ennemi, à des doses différentes, quel que soit le domaine relationnel (couple, école, entreprise, etc.) dans lequel s'effectue l'échange. Aujourd'hui, il semble nécessaire de se demander non seulement combien de relations sociales les adolescents entretiennent, mais aussi comment et dans quelles conditions ces différents types de relations sociales contribuent au fonctionnement et au développement pendant les périodes de transition critiques.

Selon Marcelli et Braconnier (2013), l'identification se situe au niveau de l'inconscient et représente pour certains un mécanisme et pour d'autres un fantasme. Il convient de préciser que l'identification est différente de l'imitation. En effet, Coslin (2019) estime que dans la construction identitaire, l'identité inclut et prolonge l'ensemble des identifications passées. Ces identifications font référence au temps où l'enfant s'assimilait à un modèle par imitation et par intériorisation d'attitudes et de comportements.

Pour Marty (2023), s'ils résistent aux attaques destructrices dont ils peuvent être l'objet et s'ils manifestent leur capacité à survivre à ces attaques, les parents servent de soutien narcissique, d'étagage des investissements incestueux et d'œdipiens. Ils apparaissent comme des modèles d'identification qui permettent aux adolescents de trouver dans ces figures parentales des ressources pour imaginer leur propre avenir de parents. C'est dans ce sens que Coslin (2019) pense que pendant qu'ils grandissent, les adolescents découvrent les faiblesses et la fragilité de

leurs parents. Ils cherchent à s'en éloigner pour s'autonomiser. Ils se mettent en quête de nouvelles sources d'identifications qui les aident à s'en démarquer. Ils visent à l'idéal du Moi.

La place de l'idéal du Moi est essentielle dans le processus d'adolescence. Selon Kestenberg (1962), les adolescents cherchent un idéal du Moi, une image satisfaisante d'eux-mêmes qui leur apportera un soutien narcissique. Laufer (1980) présente que l'Idéal du Moi et le Surmoi apparaissent simultanément avec la fin du conflit œdipien. Ce qui signifie que les systèmes d'identification et d'intériorisation doivent être suffisamment stables. Le conflit œdipien se déploie grâce à la stabilité des systèmes d'identification. L'idéal du Moi de l'enfant est construit par l'idéalisation des parents, de l'enfant et de soi.

Pour Marty (2023), l'idéal du moi sert à rétablir l'équilibre narcissique menacé par les processus de l'adolescence. À condition que ces identifications aux pairs ne soient pas en conflit avec l'idéal œdipien de l'enfance, cette restauration narcissique se produira. L'enfant doit choisir entre le parent œdipien et ses pairs, mais cela comporte le risque d'une inadaptation à ces nouvelles exigences à moins que le lien avec l'objet œdipien ne soit modifié (Marty, 2023).

1.5.3. Facteurs de risques et de vulnérabilité à l'adolescence

Le processus de construction de l'identité à l'adolescence le place à la quête de l'identité et de ses identifications. Ce processus de changement et de réaménagement met en exergue des facteurs de risque et de vulnérabilité. Selon Duverger et *al.*, (2017), la vulnérabilité d'une personne se définit comme sa facilité à se désorganiser et sa difficulté à mobiliser ses ressources. Ce qui correspond à la fragilité du sentiment d'existence et de sécurité intérieure qui pèse aussi bien sur le corps que sur les relations, ainsi que sur le noyau intime autour duquel se forme chaque être humain. L'état de vulnérabilité n'est ni permanent ni indéfini. Plus les adolescents sont exposés à des facteurs de risque, plus leur vulnérabilité augmente. Cependant, certains jeunes présentant des facteurs de risque faibles peuvent être extrêmement vulnérables, tandis que d'autres jeunes présentant des facteurs de risque forts et répétés ne se désorganisent pas ou ne continuent pas à grandir apparemment indemnes.

Duverger et *al.*, (2017) soulignent que le concept de vulnérabilité éloigne de l'apparente objectivité du risque et des relations directes de « cause à effet ». L'application de ce concept implique donc des considérations éthiques. Sans prendre en compte les ressources de l'enfant et de son entourage ainsi que les moyens de les mobiliser, elle ne peut servir simplement à

objectiver statistiquement les dommages causés par les facteurs de risque. Parmi les facteurs de risque et de vulnérabilité, l'on retrouve classiquement : des facteurs *individuels* : neurobiologiques, génétiques, psychoaffectifs, cognitifs, antécédents de souffrance somatique ou psychique, fragilité psychologique (difficulté d'élaboration, faible estime de soi, capacité d'adaptation, mécanismes de défense, etc.) ; des facteurs *familiaux* : interactions précoces, conflits, pathologies psychiatriques parentales ; des facteurs *liés à l'environnement* : facteurs socio-culturels, migration, exclusion, relations aux pairs, scolarité, événements de vie difficiles (traumatismes, etc.).

Selon Drieu et *al.*, (2016), la violence des adolescents est associée à une détresse subjective et à des problèmes d'alliance de la part des groupes primaires et secondaires. Les actions des adolescents sont souvent des réponses à des problèmes pulsionnels mais impliquent également des résonances avec un attachement insécurisant, une forme de narcissisme, des problèmes de déracinement, des mécanismes de honte ou de relégation identitaire, etc. Les processus d'adolescence se jouent sur plusieurs étapes modulant une forme de passage d'une dynamique de filiation vers des ouvertures d'affiliation.

Pour Drieu (2010), les adolescents ont tendance à se détourner de leurs investissements, souvent trop liés au narcissisme de leurs parents, pour s'affirmer selon leur propre façon de penser et échapper aux idéaux de l'enfance. Ils peuvent alors se retrouver menacés par la violence du désinvestissement, de leurs conduites négativantes (Green, 1993). Lorsqu'ils échouent, ils sont confrontés à un mouvement de vide, d'ennui, de « menaces dépressives » et de formes négatives d'autogenèse, qui les poussent à adopter des actes de sacrifice et de marginalisation sociale (Marcelli, 1988). Les problèmes d'affiliation à l'adolescence entraînent des problèmes d'attachement, induisant à une « problématique fraternelle » pouvant conduire à des formes de retrait et de dépendance, ainsi qu'au risque de se forger une identité négative en tant que dépendants rejoignant le gang.

1.6.MODÈLES THÉORIQUES

Les modèles et représentations sont essentiels pour le développement de l'identité personnelle et la capacité à entretenir des relations sociales. Ils aident l'adolescent à se construire une image cohérente de lui-même et à comprendre le monde qui l'entoure, en lui fournissant un cadre pour interpréter ses expériences et ses interactions.

1.6.1. Les modèles internes opérants

Les « Modèles internes Opérants » sont un concept essentiel de la théorie de l'attachement de Bowlby (1969). Les schémas mentaux que l'individu construit dès son plus jeune âge sont influencés par ses interactions avec ses figures d'attachement, telles que ses parents ou ses soignants. Ces modèles reflètent sa perception des autres et de lui-même, et ils orientent ses attentes et ses réactions dans les interactions avec autrui.

Les MIO sont formés par les expériences d'attachement et influencent le comportement de plusieurs manières :

- perception : Les MIO influencent la manière dont on perçoit les actions et les intentions des autres. Par exemple, si un enfant a des figures d'attachement réactives et soutenantes, il peut développer un MIO qui le rend confiant dans ses interactions avec les autres, s'attendant à être compris et soutenu.
- cognition : Les pensées et croyances sur les relations sont également façonnées par les MIO. Si les premières expériences sont sécurisantes, l'on est plus susceptible de voir le monde comme un endroit sûr et les autres comme dignes de confiance.
- émotion : Les MIO aident à réguler les émotions, en particulier dans les situations stressantes ou nouvelles. Ils peuvent pousser une personne à chercher du réconfort auprès des autres ou à la retirer pour la protéger.

Les MIO ne restent pas figés ; ils changent au fil du temps et peuvent être actualisés en fonction de nouvelles expériences et relations. Toutefois, la formation des MIO pendant l'enfance a un impact durable et peut être complexe à modifier. Ils ont un impact crucial sur l'évolution de l'identité et l'aptitude à nouer des liens intimes et significatifs tout au long de l'existence.

Les individus utilisent ces modèles comme des filtres pour interpréter les événements et anticiper l'avenir. Les généralisations qu'ils utilisent proviennent de ses expériences plutôt que de souvenirs spécifiques. À titre d'exemple, si un enfant a connu des échanges positifs avec sa figure d'attachement, il risque de développer un MIO qui le rend confiant dans ses relations, s'attendant à être aimé et soutenu. En revanche, des expériences négatives peuvent conduire à

des MIO défavorables, où l'individu peut avoir des doutes quant à sa valeur et à la fiabilité des autres.

Les MIO ont un rôle essentiel dans la régulation des émotions, notamment dans les situations de stress. Ils permettent de décider si l'on doit se rapprocher d'une personne pour obtenir du soutien ou s'en éloigner afin d'éviter les conflits. Selon Laird (1983), les MIO contribuent à la survie en favorisant une perception et une prédiction plus efficaces des situations, ce qui entraîne des réactions adaptatives. Toutefois, une mauvaise utilisation des MIO peut entraîner des comportements inappropriés, tels que la répression des émotions, qui peuvent à long terme compromettre la capacité de l'individu à établir des relations saines.

En résumé, les MIO jouent un rôle crucial dans notre compréhension de notre relation avec le monde et les autres. Ils jouent un rôle essentiel dans notre aptitude à créer des liens émotionnels et à faire face aux défis des relations interpersonnelles tout au long de notre existence. Il est ainsi essentiel de prendre conscience de leur impact et de s'investir dans la création de MIO positifs afin de promouvoir des relations épanouissantes et un bien-être émotionnel durable.

1.6.2. Les modèles internes dynamiques

Le concept de modèles internes dynamiques (MID) fait référence à des structures psychiques qui permettent à une personne de prévoir et d'interpréter le comportement des autres ainsi que de réguler ses propres réactions. Ces modèles sont constitués de souvenirs, d'émotions et de pensées qui se sont formés à travers les interactions passées et qui influencent les interactions futures.

Les MID sont similaires aux Représentations d'interactions généralisées (RIG) de Stern (1992), qui sont des souvenirs de séquences d'interactions qui ont été significatives pour l'individu. Les Structures interactionnelles (interactional structures) de Beebe et Lachmann (1988) décrivent également comment les expériences d'interaction précoces forment des attentes sur la façon dont les interactions se dérouleront à l'avenir. Kernberg (2005), avec ses unités d'affect-self-objet (self-object-affect-units), met l'accent sur la manière dont les expériences affectives sont intégrées dans la compréhension de soi et des autres. Ces unités sont des combinaisons d'une image de soi, d'une image de l'autre et d'une émotion spécifique qui se forme dans le contexte d'une relation. Ces concepts sont en effet proches des représentations

d'objet et du self en psychanalyse, qui impliquent des souvenirs et des fantasmes sur soi et les autres, formés à partir des relations passées et qui influencent la manière dont une personne perçoit et interagit avec les autres (Pinto et *al.*, 2011).

Le concept de MID, introduit par Lilleskov en 1992, est similaire aux représentations d'objet et du self en psychanalyse. Les MID sont des structures mentales internes contenant des informations sur les relations et les réponses émotionnelles, formées par l'internalisation des expériences relationnelles et émotionnelles. Ces structures, souvent liées à des figures parentales ou de soins, influencent la perception et l'interaction de l'individu avec les autres. Les modèles internes se composent de deux éléments principaux : les représentations d'objet (images mentales des autres, incluant la perception et les sentiments associés) et les représentations du self (images mentales de soi-même, influencées par les interactions et relations passées) (Pinto et *al.*, 2011).

Ensemble, ces représentations forment un système complexe qui aide à réguler les réponses émotionnelles et comportementales dans les relations. Elles permettent à une personne de prédire le comportement des autres et de répondre de manière appropriée, basée sur les expériences passées. C'est ainsi que les MID contribuent à l'organisation de la personnalité et à la formation de l'identité individuelle.

En tout état de cause, l'environnement influence dans le développement de l'enfant et de l'adolescent. Klein suggère que la vie fantasmatique du bébé est liée à ses pulsions corporelles, tandis qu'Anna Freud et Winnicott estiment que les parents ont la responsabilité de permettre à l'enfant de développer son potentiel. Bowlby, quant à lui, considère qu'une séparation avec la mère peut être traumatisante pour l'enfant. L'attachement stable avant l'âge de 3 ans est crucial pour l'adaptation et la capacité à établir des liens affectifs. Si cet attachement est absent, l'enfant peut se tourner vers des addictions pour combler ce manque. Ces addictions peuvent être une tentative de gérer la douleur psychique et peuvent indiquer une incapacité à utiliser des ressources internes. En somme, l'addiction peut être vue comme un substitut aux émotions, reflétant une fragilité narcissique et des difficultés d'adaptation.

À la fin de ce chapitre, l'accent est mis sur les défis psychologiques liés aux comportements addictifs chez les adolescents. Ces comportements sont caractérisés par des obligations de dette, une domination et une contrainte physique. Selon McDougall (2006), ces comportements servent de remèdes illusoire pour soigner les traumatismes psychiques d'une

personne. L'adolescence est une période de transition marquée par des changements psychologiques et physiques importants. Elle est vue comme un temps où l'on réorganise sa relation à la dépendance, selon Jeammet (1995).

CHAPITRE 2 :

FIGURE DE L'INTRUS ET CONSTRUCTION DES NÉO-GROUPES

Le présent chapitre de l'étude traite de la figuration de l'intrus et la construction des néo-groupes. Elle s'attèle à présenter le générationnel en questionnant le contenu et les modalités de ce qui est transmis entre les générations au sein de la famille. Cette transmission qui quitte des ascendants pour la descendance assure l'évolution et la continuité de l'individu. La transmission au négatif suppose la présence des contenus psychiques non élaborés par la génération actuelle ce qui occasionne la souffrance au sein de la famille. En cas de souffrance familiale, la mise en place d'un néo-groupe, constitué de l'analyste et de la famille, va permet aux membres de créer de nouveaux liens et de nouvelles alliances dans l'optique de penser la famille en souffrance (Granjon, 2020).

2.1.L'ORDRE ANCESTRAL ET LE GROUPE FAMILIAL

L'intérêt pour la transmission de la vie psychique entre les générations permet de comprendre la construction psychique d'un individu. La dynamique familiale favorise un travail de différenciation des membres de la famille et des générations. La transmission concerne le passage de contenus psychiques d'une génération à une autre. Gire (2003, p.19) écrit dans Epistémologie des concepts de transmission :

Sans doute, est-il possible de repérer en elle l'expression d'un dynamisme de continuité de l'espèce en sa vie propre. Ce qui est à transmettre, c'est d'abord et avant toute chose, la vie dans son identité humaine. En ce sens, la transmission se dresse contre la mort qu'elle cherche à surmonter sans jamais cesser de la reconnaître.

Pour Granjon (2007), certains des ancêtres ont raconté leurs récits à leurs descendances, ce qui leurs permet de saisir leur histoire. D'autres, au contraire, ont décidé de rester silencieux, de ne rien raconter ou même de leurs faire croire à leurs expériences. Ils ne leurs ont cependant

pas débarrassés de la charge de protéger cet héritage, ni de l'obligation qui en résulte. En effet, la tradition ancienne donne à chaque individu un rôle particulier et lui assigne des devoirs. En même temps, la famille offre les moyens de gérer et d'enrichir cet héritage. Autrement dit, la relation entre l'individu et ses ancêtres est difficile. Il est constitué d'histoires communes et de mystères dissimulés. Cependant, il l'incombe de respecter et de transmettre l'héritage qu'ils leurs ont laissé, qu'il soit composé de vérités ou de fausses informations. Ce qui signifie que le sujet va devoir se positionner au sein de la lignée et assumer les responsabilités qui lui sont confiées, tout en utilisant les moyens et les connaissances que sa famille peut lui fournir pour honorer et faire germer cet héritage.

D'après Eiguer (2013), la notion d'ancêtre remet en cause la question de la parenté. L'ancêtre est considéré comme une autre forme de paternité, jouant le rôle de père spirituel et symbolique. Ses mythes fondateurs jouent un rôle essentiel dans la construction de l'identité familiale. Il reçoit l'amour des parents et le répand dans le foyer, faisant évoluer les aspirations et le sentiment d'appartenance de la famille. De cette manière, les aspirations de l'enfant sont influencées par cet héritage affectif. En d'autres termes, l'ancêtre ne se limite pas à être un parent biologique, mais constitue également une source d'inspiration et de guidage spirituel. Il est le protecteur des histoires qui construisent l'identité familiale et individuelle. Les parents lui accordent de l'amour et du respect, ce qui influence l'environnement familial, faisant évoluer les projets et l'appartenance de l'enfant. Il est donc étroitement lié à la présence et à l'influence de cette figure ancestrale que l'enfant souhaite s'identifier et se connecter à sa famille.

Au sens de Bourdieu (1979, cité dans Chanez, 2007) la famille transmet un héritage matériel, des conditions matérielles d'existence, mais également un héritage culturel. Elle transmet les valeurs, les vertus et les compétences qui fondent l'appartenance à une classe (p.83). Autrement dit, la famille transmet le capital culturel qui constitue des expressions du système de valeurs morales, religieuses et/ou politiques implicites ou explicites que les enfants doivent à leur appartenance sociale (Bourdieu, 1966, p.396). Guillemot (2018) quant à lui parle de capital intergénérationnel qui permet le développement de sa personnalité. Il sert de la lecture ériksonienne qui stipule que le comportement d'un individu se façonne grâce à son passé. Ce passé commun fait référence aux relations familiales et sociales, et aux traditions culturelles.

2.1.1. L'appareil psychique familial

Selon André Ruffiot, l'appareil psychique familial se développe « dans cette zone psychique obscure et indifférenciée des membres du groupe familial » (1983, p. 55). La parentalité implique une communication exclusivement psychique entre les appareils psychiques du père et de la mère, entre eux et avec celui de leur enfant. La fantasmatique familiale inconsciente est définie comme « est “un rêve amoureux”, dans lequel sont retrouvés les caractères de l'activité onirique, dominée par les processus primaires » (1983, p. 56). Il s'agit d'un processus mental parallèle au processus individuel, qui est similaire à la structure familiale, à la toile de fond, au cadre sur lequel les appareils psychiques individuels seront étendues (Aubertel, 2015).

Selon Aubertel (2015), l'appareil psychique familial étudié dans les thérapies familiales psychanalytiques (TFP) est conceptualisé par André Ruffiot comme étant proche du moi primaire. Ce dispositif se compose d'une psyché pure, qui fonctionne de manière onirique, c'est-à-dire comme dans un rêve. Il incarne un espace non distinct où le moi individuel se forme à partir de la fusion des moi-psychiques primaires de chaque membre de la famille. Cet appareil familial, à la différence de l'individu, ne repose pas sur le refoulement, mais sur un dépôt, selon la théorie de Bleger, où une partie de la psyché individuelle est intégrée dans la famille.

En ce qui concerne l'appareil psychique familial, André-Fustier et Dorey (2006) montrent qu'il est le cadre dans lequel se développe la subjectivité de chaque individu et sert de fondement au psychisme individuel. L'objet interne, c'est-à-dire les représentations mentales que nous avons de nous-mêmes et des autres, est d'abord situé dans l'intersubjectivité et la transmission psychique au sein de l'appareil psychique familial. Cet appareil est également ancré dans un contexte social et culturel plus large. La groupalité psychique, ou l'idée que notre psyché est influencée par nos interactions avec les groupes auxquels nous appartenons, est essentielle à la structuration de la psyché. Elle concerne les conditions dans lesquelles le sujet de l'inconscient, ou notre moi profond, se forme.

2.1.1.1. Le concept de psyché pure

Les concepts de psyché pure ou inconscient primaire ont été introduits par Ruffiot dans ses recherches de 1981 afin de discuter des éléments très anciens de la transmission psychique, tels que les noyaux agglutinés décrits par Bleger en 1966. Progressivement, ces éléments

s'intègrent au corps-soma, participent à la construction de l'image du corps et à l'émergence d'un sentiment d'identité personnelle, processus qui se déroule surtout au cours de la première année de vie. La pure psyché, qui se développe sans être liée au corps physique, est perçue comme le centre de l'inconscient primaire. Son caractère flou, diffus et collectif la distingue, sans lien direct avec le corps de l'enfant (Durastante, 2014). La psyché est progressivement intégrée au soma, à partir d'un état primaire non intégré. Selon Ruffiot (cité dans Durastante, 2014), l'inconscient est d'ordre collectif, tandis que le corps est d'ordre individuel. De cette manière, chaque individu tire ses origines identitaires d'une communauté ancienne - la famille, la culture, la société - première à elle.

La psyché pure est la partie la plus primitive et la plus collective de notre inconscient, qui est transmise de génération en génération et qui s'incorpore progressivement dans le corps et l'estime de soi du sujet. Dès la naissance, cette intégration débute et se poursuit tout au long de la première année de vie. Malgré le lien intrinsèque entre cette psyché et la communauté et la culture dans laquelle il naît, son corps demeure unique et personnel. Autrement dit, l'inconscient de l'individu est construit à partir d'un héritage collectif, tandis que son corps incarne sa singularité. Ainsi, chaque membre d'une famille hérite d'un patrimoine psychique commun, mais construit son propre sentiment d'identité à partir de ce sous-patrimoine.

Selon Durastante (2014), un groupe peut établir des relations uniques en utilisant un ensemble de facteurs communs. Ces liens reposent sur les aspects négatifs de l'histoire familiale, souvent ambigus et complexes à appréhender. La fusion et l'aliénation de ces éléments négatifs sont à la base des relations narcissiques au sein du groupe. Autrement dit, les membres du groupe ont la possibilité de créer des liens solides et néfastes en se basant sur ces expériences négatives partagées. Il est possible que ces expériences négatives et aliénantes de l'histoire familiale entraînent également la création d'alliances inconscientes. Ces alliances définissent les fonctions et les positions de chaque membre du groupe afin de sauver la famille et de lutter contre une crainte commune de la destruction.

2.1.1.2. Le concept de groupe interne

Selon Durastante (2015), les conceptions de Ruffiot sont proches de celles de Kaës sur la notion de groupalité interne. La groupalité interne, selon Kaës (2005), est constituée de schémas de relations d'objet qui sont intériorisés dès le début de la vie. Ce qui implique que les personnes assimilent les différentes étapes de leur développement (le bébé, l'enfant,

l'adolescent) ainsi que les relations et les dynamiques qui les ont associés à leur environnement et aux personnes qui les entourent. Dans les situations de groupe, ces groupes internes, ou ces ensembles de relations et de rôles internalisés, ont tendance à se réactiver. Autrement dit, lorsque les individus se retrouvent au sein d'un groupe, ces schémas internes sont émis et peuvent avoir un impact sur le fonctionnement du groupe. Le collectif se transforme alors en un théâtre où ces processus psychiques internes sont exprimés et visibles.

Chaque individu porte en lui un « groupe interne » constitué de toutes les relations passées et des rôles qu'il a joués. Quand les individus interagissent au sein d'un groupe, ils emportent ces schémas internes, qui peuvent alors se mettre en œuvre et avoir un impact sur les interactions au sein du groupe. Il s'agit d'un processus inconscient qui donne aux personnes la possibilité de partager et de travailler sur leurs conflits internes et leurs relations au sein du groupe.

Par ailleurs, l'identité et la vie psychique se forment grâce aux liens et à la matrice du groupe primaire (Kaës, 2005), ce qui place la famille comme étant à l'origine de réseaux de liens qui se réactivent par diffraction sur les groupes externes qu'il rencontre ensuite. La diffraction se produit à l'extérieur de la volonté du sujet car le groupe externe attire en réalité des éléments traumatiques d'origine transgénérationnelle qui pénètrent dans les groupes internes. Ces groupes sont liés à des deuils impossibles qui créent un « objet mélancolique » (Lippe, 2005), qui se répand ainsi d'une génération à l'autre.

Selon Durastante (2015), l'habitude de projeter sur des groupes externes peut constituer une stratégie visant à se libérer, au moins en partie, des conséquences néfastes et dépressives de l'héritage familial. De cette manière, l'individu peut prendre un peu de distance avec son propre noyau de tristesse ou de mélancolie en le projetant sur divers endroits et individus. Ce qui a pour effet de diminuer, même si c'est de façon temporaire, l'impact destructeur de ces émotions sur sa stabilité cognitive. Ainsi, les groupes externes constituent un environnement propice à la mise en scène de scènes qui réactivent et sculptent des traumatismes qui ne peuvent pas être représentés ou exprimés de manière directe. Ces traumatismes sont « encryptés » dans les interactions, c'est-à-dire qu'ils sont dissimulés et incorporés dans la façon dont les individus interagissent.

Il est possible de préciser que les individus utilisent les groupes sociaux comme un lieu d'expression et de gestion indirecte des aspects les plus sombres et douloureux de leur

histoire personnelle et familiale. En agissant ainsi, elles cherchent à préserver leur équilibre psychique en transmettant leurs conflits internes, ce qui leur permet de poursuivre leur vie quotidienne sans être submergées par ces sentiments. Il s'agit d'une méthode de protection contre les conséquences potentiellement restrictives de la mélancolie et de la dépression qui sont transmises de génération en génération.

2.1.1.3. Les objets bruts

Les individus expriment souvent leur mot en utilisant des scènes empreintes de transgénérationnel, que nous appelons des scènes brutes sur le modèle des « objets bruts » théorisés par Granjon (1990), car il est difficile de symboliser. Ces scènes pénètrent à l'intérieur du dispositif co-construit, et dont la particularité en permet parfaitement la mise en place. De ce bruit de fond partagé, de ce fond indifférencié du néo-groupe, semble s'élever une forme insignifiante, une figure absurde qui fait irruption et s'impose : des mots, des expressions ou même des objets concrets apparaissent parfois de manière répétitive, sans lien ni sens, dépourvus de toute émotion, en attente de représentation.

Selon Granjon (2016), les objets bruts sont des éléments non transformés qui, au sein d'un groupe ou d'une famille, constituent des points d'ancrage ou de stabilisation pour les liens cognitifs et les relations interpersonnelles. En agissant comme des transmédiaires, ils contribuent à éviter la dislocation du groupe, ce qui pourrait être compris comme des médiateurs entre les individus et le groupe. Il s'agit d'objets du néo-groupe, un concept qui fait référence à un nouveau groupe thérapeutique constitué autour de la famille mais séparé lui-même. La mémoire et les vestiges de l'origine familiale sont présents en eux, ce qui est essentiel pour le processus thérapeutique, car cela permet d'accueillir et de solliciter ce qui a été oublié ou refoulé.

2.1.1.4. La scénalité

Selon Duez (2006), la scénalité est un cadre psychique qui permet de saisir et de gérer les héritages psychiques au sein des familles. Elle met l'accent sur la capacité de l'individu à imaginer et à modifier ces héritages. Ainsi, la scénalité est un espace psychique où se manifestent les conditions de représentation d'une scène archaïque. La figurabilité désigne la faculté de concevoir des représentations psychiques qui représentent des scènes ou des états d'esprit. Ces images jouent un rôle crucial pour permettre aux personnes de donner une

signification à leurs expériences personnelles et aux héritages transmis. La scène archaïque, de son côté, représente une forme d'origine ou de fondation qui renferme les éléments psychiques fondamentaux transmis à travers les lignées (Durastante et *al.*, 2015).

Durastante et *al.*, (2015) décrivent que les thérapies de groupe, et plus particulièrement les thérapies familiales, utilisent le concept de scénalité pour conceptualiser la scène psychique où se déroulent les relations interpersonnelles. Il s'agit d'une scène psychique à la fois consciente et inconsciente, composée d'une multitude d'éléments psychiques qui, ensemble, participent à la construction d'un objet psychique commun. Cet objet psychique commun est le produit de l'interaction entre les groupes internes de l'individu. Ces ensembles internes sont des éléments de la psyché de l'individu qui interagissent et s'influencent les uns les autres. Par exemple, on peut identifier un groupe interne en fonction des rôles familiaux, tandis qu'un autre groupe pourrait être lié aux expériences personnelles ou aux attentes sociales.

Selon Ruffiot en 1981, la scénalité est fortement influencée par l'appareil psychique familial, qui est spécifique à chaque famille. Il ne s'agit pas d'un appareil physique, mais d'un ensemble complexe de dynamiques psychiques et de schémas relationnels qui présentent une spécificité pour chaque famille. Il englobe les fonctions, les règles, les attentes, les coutumes et les expériences communes qui définissent la vie en famille. Dans chaque foyer, ce dispositif psychique établit un cadre particulier dans lequel la scénalité se déroule. Cela implique que l'interprétation et la signification des expériences des membres de la famille, ainsi que leur interaction les uns avec les autres, sont influencées par cet appareil spécifique. Ainsi, les héritages psychiques (les modèles de pensée, de comportement et d'émotion transmis de génération en génération) sont modifiés et intégrés de manière différente en fonction de la famille (Durastante et *al.*, 2015).

En tant que cadre psychique, la scénalité offre aux membres de la famille la possibilité de : Repérer et explorer les dynamiques profondes qui impactent leurs interactions. Prendre conscience de ces influences et travailler activement à les modifier permet de transformer les héritages psychiques. Intégrer ces changements de façon à consolider l'identité personnelle et collective. De cette manière, la scénalité constitue un lieu où les personnes peuvent explorer les dimensions conscientes et inconscientes de leur psyché, influencées par l'appareil psychique familial, afin de promouvoir leur développement personnel et d'améliorer les relations

familiales. Il s'agit d'un processus en constante évolution qui favorise la santé mentale et le bien-être des individus et des communautés (Durastante et *al.*, 2015).

2.1.2. Transmission psychique et souffrance familiale

D'après Granjon (2007), les ancêtres transmettent leur héritage de manière fondatrice, structurante, mais cela peut également être encombrant et aliénant. C'est au groupe, et plus précisément au groupe familial, qu'est confiée cette partie de l'héritage. Puisque selon elle, « aucune génération ne peut cacher à ses descendants les événements psychiques importants qu'elle a vécus », comme le remarquait Freud, il est également essentiel pour « chacun » de prendre possession de cet héritage imposé, c'est-à-dire de le transformer afin de le transformer et de le libérer de la dette qu'il impose. C'est à cette tâche que le groupe contribue.

Selon Granjon (2007), la transmission transgénérationnelle au sein des familles est complexe. Elle met en évidence la manière dont les événements familiaux peuvent permettre de transformer les pertes ou les transgressions du passé, ou de continuer un deuil mis en suspens. Toutefois, certaines situations peuvent aussi éveiller des traumatismes passés, engendrant des perturbations dans la vie mentale des individus et du groupe familial. Ces éléments traumatisants, souvent inexprimables et impossibles à expliquer, entravent la créativité et la création de liens inconscients, ce qui affaiblit la structure du groupe. En 1998, Granjon a proposé le concept de transmission transgénérationnelle, qui désigne ce processus où les héritages psychiques du passé sont transmis mais restent inaccessibles, nécessitant des espaces pour être déposés, stockés ou transformés afin de préserver la dynamique familiale.

Pour Granjon (2007), il est donc compliqué de mener une vie psychique individuelle et en groupe. Puisque la famille et ses membres sont responsables d'une partie inaccessible ou interdite de l'héritage, ils sont privés des opportunités de régler les comptes du passé et de se libérer de la dette qui les entoure : un destin sombre et lourd ! Par conséquent, le groupe familial propose parfois des voiles aux défunts sans enterrement qui se transforment en fantômes, en boîtes ou en trappes pour contenir des secrets ou des silences, en objets qui réalisent des fragments absurdes. Cependant, tous ces contenants négatifs (Granjon, 1998) qui renferment et transportent le passé, mais ne s'en souviennent pas, sont déposés, noués dans les liens du groupe familial et sont à sa charge.

En psychanalyse familiale, Eiguier (2013) définit la souffrance familiale comme le résultat d'un défaut de métabolisation des angoisses et des traumatismes qui se transmet de génération en génération. Au sein de la famille, cette incapacité à métaboliser ou à transformer mentalement les expériences douloureuses entraîne un excès d'anxiétés d'effondrement. Ces craintes peuvent être tellement accablantes qu'elles empêchent les membres de la famille d'atteindre un état de stabilité névrotique, qui serait perçu comme un fonctionnement psychique plus sain et plus adaptatif. Selon Eiguier (2013), il arrive parfois que, afin de préserver un certain équilibre au sein de la famille, un processus de division se produise où la partie souffrante de la famille est transférée sur un unique membre. Ce membre devient alors le représentant ou le porte-parole de cette douleur, ce qui peut soulager les autres membres de la famille, mais au détriment de la santé mentale de l'individu nommé.

De plus, il est important de considérer la souffrance familiale comme un travail psychique impossible lié à la rupture catastrophique du lien (dans les générations précédentes) qui, réactualisée à l'occasion d'un « événement actuel », dépasse les fonctions de pare-excitation familiales et maintient des modalités groupales défensives dans la famille pour préserver un lien familial indifférencié. Le retour ultime contre la peur de l'effondrement est cette indifférenciation, qui est désormais une impossibilité ou un interdit de penser, car la pensée est en elle-même liée à la perte et au travail de deuil (Eiguier, 2013).

Ces familles en crise partent rencontrer les analystes et leurs expriment leurs difficultés à cohabiter et à se séparer, rattachées par leur passé et incapables de poursuivre leur projet de vie psychique qui permettrait à chacun « d'être à lui-même sa propre fin, ainsi que membre d'un groupe et maillon d'une chaîne à laquelle il appartient » (Freud, 1914).

2.2.LE NÉO-GROUPE : lieu de dépôt et de stockage des parts impures

2.2.1. Qu'est-ce que le néo-groupe ?

La considération pour le concept de « néo-groupe » est en référence aux travaux de Granjon dès 1987. Granjon (2020) estime que la famille possède la capacité de remettre en jeu, dans un autre espace psychique groupal, certaines formations inconscientes inaccessibles autrement. Il s'agit notamment des formes, des figures, des schèmes associatifs. Ces contenus de l'inconscient inhabituels dans les dispositifs classiques émergent dans la situation de néo-groupe invitant l'analyste à les mettre en rapport avec la situation groupale présente, plutôt qu'à les envisager comme appartenant à la famille (Granjon, 2007). Selon elle, cette notion se fonde

sur la mise en groupe de la famille avec les analystes pour conduire à créer de nouveaux liens et de nouvelles alliances qui rassemblent certains « restes non élaborés », certaines formes en cours de symbolisation, ainsi que des constructions défensives.

Le néo-groupe constitue est lieu de dépôt et de stockage des parts impures issues de la transmission au sein d'une famille. Il est constitué du thérapeute et des différents membres de la famille. Granjon (2007) écrit que c'est à partir du néo-groupe que la famille peut : « devenir le lieu où va se dire et s'écrire une autre histoire, l'histoire de la TFP, avec ses secrets sur ses origines et ses mythes conteneurs. Et cette histoire pourra raconter autrement ce qui ne pouvait se dire dans la famille. » (p.103)

Selon Granjon (2007), au sein du néo-groupe, l'inconscient est exprimé, transmis et étudié à plusieurs reprises, dans différents registres et langages. Dans les liens transférentiels, notamment, des formations inconscientes refoulées ou déniées s'actualisent ou se nouent, en lien avec les zones d'ombre de l'héritage, qui découlent de la transmission transgénérationnelle. Notre attention se porte sur ce « discours », cette chaîne associative groupale (Kaës, 1993) ; écoute de cet inconscient à plusieurs voix, provenant de différents endroits et se manifestant dans l'intégration libre des membres de la famille réunis en groupe.

Selon Granjon (2007), le néo-groupe est le lieu où se construit et s'organise une nouvelle chaîne de discours qui soutient la chaîne discursive de la famille. Il s'agit donc d'un lieu de reprise et d'élaboration de ce qui est resté en souffrance dans le lien familial et de ce qui ne peut pas bénéficier d'un travail d'élaboration individuelle. Il propose de poursuivre et de reprendre le travail de liaison et de transformation interrompu ou empêché dans le groupe familial. L'organisation récente des discours des membres de la famille exprimés dans la situation de transfert apporte une nouvelle perspective sur l'histoire familiale. Grâce au travail associatif, il est possible de mettre en lumière certaines zones d'ombre, de représenter et de figurer certaines pages blanches de l'histoire familiale, tout en leur donnant du sens. Cela permettra de réfléchir et de raconter différemment ce qui ne pouvait pas être dit dans la famille. Il s'agit de la mythopoïèse du groupe, un travail particulier du groupe.

En outre, le néo-groupe se présente également comme le lieu de stockage et de dépôt des parts de la famille inimaginable et irreprésentable. La famille devient le reflet du négatif transgénérationnel dans le néogroupe. Selon Granjon (2007), les débordements émotionnels, l'excitation ou la sidération, les comportements violents, les attaques du cadre et des objets, sont

caractérisés par des effets transférentiels dans le néo-groupe, l'héritage transgénérationnel et le passé à charge de la famille.

2.2.2. Manifestations et effets du négatif dans la transmission

André-Fustier et Aubertel (cité dans Eiguer, 2013) mettent en évidence le rôle crucial de l'enfant dans la préservation des histoires familiales, qui sont indispensables pour préserver l'identité et la continuité de la famille au fil des générations. Toutefois, cette responsabilité peut parfois s'opposer au développement de l'individualité de l'enfant, notamment lorsque les récits familiaux ne correspondent pas à ses propres expériences ou perceptions.

Granjon (2007) examine les conséquences néfastes qui peuvent se produire lors de cette transmission. Il est possible que ces aspects négatifs comprennent des secrets familiaux, des traumatismes non résolus ou des attentes irréalistes qui sont imposées à l'enfant. Ces facteurs peuvent avoir des conséquences majeures sur la santé mentale de l'enfant et avoir un impact sur son développement personnel. Ces éléments négatifs peuvent influencer profondément la psyché de l'enfant, en façonnant ses croyances, ses valeurs et son comportement.

2.2.2.1. Transmission psychique

Parler de la transmission renvoie à ce qui se transmet entre les générations. La génération représente pour l'homme sa source, son histoire et son essence. Selon Larousse (1989), le mot génération vient du latin *generatio* de *generare* qui signifie engendrer. La génération est définie comme un ensemble de personnes qui ont eu à peu près le même âge en même temps. L'homme est engendré par l'homme de génération en génération. La génération est aussi la période qui sépare les ancêtres et les descendants et représente la formation des humains. Elle comprend tous ceux dont les ancêtres vont du premier-né à l'arrière-grand-père. Par conséquent, la question identitaire est directement liée à la notion de génération « d'où je viens, à qui j'appartiens ». Ces questions sont considérées comme faisant partie de l'identité et de la filiation (Benaïssa, 2007, 2008).

Selon Benaïssa (2007, 2008), la génération est considérée comme le fondement de la société et c'est à travers elle que la transmission se fait. Selon Durkheim (cité dans Benaïssa, 2007, 2008), la génération sert de support et le générationnel est un mécanisme dans lequel la constitution identitaire et l'appartenance d'un sujet au genre humain sont établies. Il considère

le générationnel comme un premier lien de transmission et comprend tous les phénomènes psychologiques et sociologiques caractéristiques de la notion de génération. Par conséquent, la transmission est étroitement liée à la génération et au phénomène générationnel. Elle peut être considérée comme un fil conducteur du temps qui détermine la temporalité des membres d'une société. Grâce à l'héritage d'un patrimoine commun, l'histoire d'une génération s'inscrit dans le présent. Selon cette vision, le patrimoine est un système qui garantit les relations entre les générations et est important pour créer une chaîne continue de générations.

À la question de savoir ce qui se transmet et comment cela se transmet, Carel (cité dans Eiguer, 2013) les associe à la théorie de l'après-coup de Freud et au rôle du surmoi. Un des éléments les plus importants qui se transmettraient d'une génération à l'autre est le surmoi. En transmettant sa propre forme et un modèle de gestion du conflit interne entre les pulsions et les interdits, cette instance « perpétue le passé ». « Le surmoi de l'enfant ne se forme pas à l'image de ses parents, mais plutôt à l'image du surmoi de ceux-ci ; il s'emplit du même contenu, devient le représentant de la tradition, de tous les jugements de valeur qui subsistent ainsi à travers les générations », a déclaré Freud en 1932 (Freud dans Laplanche et Pontalis, 2011). Kaës (2013, cité dans Sabourin, 2015) propose deux polarités du travail de transmission : isomorphique (identique) et homomorphique (semblable). Cette oscillation entre la répétition identique et les mutations surmoïques à travers les générations rendrait compte des différentes méthodes de transformation et « propose la métaphore d'une transmission en mosaïque » (Carel cité dans Eiguer, 2013, p. 71).

La théorie de l'après-coup joue un rôle important dans la transmission-transformation car l'appropriation des legs généalogiques se fait nécessairement dans un second temps. Carel (cité dans Eiguer, 2013) propose à partir des triades familiales (parents-enfants) pour mieux comprendre comment s'articule la transmission psychique entre les générations. Pour tenter de comprendre les rouages intrapsychiques, intersubjectifs et groupaux de l'appareil psychique familial, la thérapie familiale est un lieu privilégié.

L'héritage se conçoit comme un bagage psychique ou matériel qui est attribué par voie de succession. L'héritage psychique occupe une place importante dans la question de la transmission psychique. Selon Perrone (2009), l'héritage que reçoit une génération se fait selon un système bien établi de règles et de lois, de filiation ou d'alliance, qui varient en fonction de la culture ou du système normatif en référence. La génération précédente se donne de

transmettre à la génération suivante un ensemble de valeurs, des idéaux, des mœurs, des préférences professionnelles et cultures. La notion de famille et de parenté suivant chacun des membres, et aussi de nombreux apprentissages qui permettent à l'enfant de grandir (Eiguer, 2009).

Pour Grange-Ségéral (2009), l'appréhension dans l'espace et le temps de l'enchaînement des générations, en ce qui concerne les travaux sur la transmission, amène à comprendre que le sujet est pensé comme constitué « à partir d'un autre, et de plus d'un autre » selon l'expression de Kaës (cité dans Grange-Ségéral, 2009). Tout individu est en effet un héritier, un dépositaire des générations qui l'a précédé tant dans sa famille que dans son groupe social ou dans les institutions qu'il investit. Cette question d'héritage permet de comprendre la transmission psychique dans le contexte familial.

La condition essentielle de l'être humain est l'intersubjectivité (Kaës, 1993 ; Eiguer, 2006 ; Kaës, 2009 ; Kaës, 2012 ; Konicheckis, 2008). Le psychisme individuel, héritier des transmissions véhiculées par le groupe familial, se forge dans cet espace de liens aux autres plus largement culturel, lesquels sont précédés. Le désir individuel de s'approprier l'expérience d'autrui est lié à cette tendance à transmettre. C'est la famille, grâce à l'appareil psychique familial ; cette articulation des liens familiaux organisés autour des alliances inconscientes (Kaës, 2009), qui porte la fonction essentielle de réguler et de transmettre la vie psychique.

La transmission psychique inconsciente concerne le passage entre deux psychismes distincts aussi bien ce qui peut traverser une psyché groupale ou individuelle. Selon Ciccone (2012), les éléments de la transmission concernent les objets psychiques, des processus et des fantasmes. Il souligne que l'on transmet des situations qui ont un sens et sont composées par des objets constitués en fonction des processus organisés dans des fantasmes. On transmet : « le *sens des situations* – ce pouvant être négatif, la situation pouvant se présenter comme en manque de sens, et la transmission concerne ce qui reste énigmatique, dénié, refoulé, projeté, non intégré. » (Ciccone, 2012, p.62).

Suivant le modèle de Grange-Ségéral (2009), la transmission peut s'effectuer dans le sens vertical de la psyché d'un parent ou d'un groupe familial à celle d'un enfant et inversement, il parle en ce moment de générationnel. L'on a également le sens horizontal dans lequel la transmission se fait de la psyché groupale à la psyché individuelle d'un membre du groupe et inversement, il fait référence à l'intragroupe.

Kaës (1985) distingue trois modalités de la transmission psychique. La première modalité est une forme de transmission immédiate ou originaire. Elle est constituée des émotions et de contenus psychiques indifférenciés. Elle suppose une ouverture maximale des psychés les unes des autres. Dans la seconde modalité concerne la transmission spéculaire ou narcissique. Elle a un rapport avec le rôle de miroir joué par la mère et la famille, ce rôle est repris par le groupe. Et enfin l'on a la troisième modalité dans laquelle la transmission objectale est présente dans les registres très secondarisés de la transmission volontaire, l'extrême étant la transmission pédagogique et éducative. Cette forme est la plus consciente et représentable ; la rationalité est mise en avant et ne fonctionne que si les psychés en place sont suffisamment différenciées. Pour Grange-Ségéral (2009) dans l'appréhension des formes de transmission, l'on présente l'inter-subjectivité et transsubjectivité (à travers et au-delà des espaces psychiques individuels) comme des dimensions nécessaires de la transmission pathologique ou toute autre forme de transmission.

2.2.2.2. Transmission transgénérationnelle

D'après De Neuter (2014), la transmission transgénérationnelle est un processus complexe où des éléments inattendus sont souvent transmis avec une symbolisation insuffisante, incorrecte ou inexistante. Ces éléments peuvent être transmis sans que l'individu en soit conscient et peuvent suivre des voies variées, certaines étant inaccessibles à la conscience et indépendantes de la volonté. Ce qui permet de comprendre que la transmission transgénérationnelle fait référence à la façon dont les expériences, les traits et les comportements sont transmis d'une génération à l'autre. C'est un processus complexe car il implique non seulement la transmission de traits tangibles et facilement identifiables, mais aussi de traits plus subtils et parfois surprenants. Ces éléments « surprenants » peuvent être des traits de personnalité, des habitudes ou des comportements qui ne sont pas facilement identifiables ou qui ne sont pas clairement liés à la génération précédente. Ils sont souvent transmis sans une symbolisation claire, c'est-à-dire sans une compréhension claire de leur signification ou de leur origine.

La transmission transgénérationnelle peut se produire à l'insu de l'individu. Par exemple, une personne peut adopter certaines habitudes ou comportements de ses parents ou grands-parents sans même s'en rendre compte. Ces éléments peuvent emprunter des voies différentes, certaines étant inaccessibles à la conscience. Ce qui signifie que l'individu n'est pas

toujours conscient de ces transmissions, et elles peuvent être hors de son contrôle volontaire. Ainsi, la transmission transgénérationnelle est un processus complexe et mystérieux qui joue un rôle crucial dans la façon dont l'on façonne en tant qu'individus.

Houzel (2006) considère que la transmission inconsciente de fonctionnements psychiques insuffisamment élaborés d'une génération à la suivante est connue sous le nom de transmission transgénérationnelle, qui peut entraver le développement et l'harmonie de la personnalité du sujet destinataire. Ce qui amène à dire que la transmission transgénérationnelle peut être consciente, transmettre l'histoire et l'identité familiale, ou inconsciente, transmettre ce qui est gardé secret, souvent un traumatisme ou un deuil non résolu, mais toujours actif. Ce type d'héritage peut provenir de générations lointaines qui ne sont pas forcément connues des membres de la famille. La transmission d'un patrimoine à plusieurs générations implique la transmission ou la succession transgénérationnelle.

La modalité transgénérationnelle implique les traces et les restes du non représenté, du gommé, du non pensé et du négatif, qui s'imposent aux héritiers. Selon Golse (1995 cité dans Burksaityte, 2018), le terme « transgénérationnel » fait référence principalement aux éléments inconscients qui sont présents dans le travail du négatif, qui sont responsables du « creux » des transmissions. Ciccone (2012a) soutient que le « trans » met en évidence le passage à travers les générations tandis que la symbolisation se détériore.

Selon Konicheckis (2008 cité dans Burksaityte, 2018), les « existants transgénérationnels » qui s'étendent sur plusieurs générations risquent d'éliminer les différences entre elles. En effet, le transgénérationnel favorise une transmission de transformation démunie ; répondant à une « urgence » d'effacer l'espace qui sépare et de retrouver un état de symbiose, ce processus est appelé transgénérationnel (Kaes, 1985).

La transmission rend compte de la réalité psychique qui se transmet d'une personne à une autre. Kaës (cité dans Eiguer, 2013) émet l'hypothèse de ce qui se transporte d'une génération à une autre. Il pense que ce sont les configurations d'objets psychiques (des affects, des représentations, des fantasmes), c'est-à-dire des objets munis de leurs liens et incluant des systèmes de relation d'objet. Ciccone (1995a) (cité dans Eiguer, 2013) soutient que la nature de l'objet transmis est fonction de son mode de transmission et que, corrélativement, le mode de transmission caractérise la nature de l'objet.

Kaës (cité dans Eiguer, 2013) montre que ce qui se transmet est marqué par le négatif. Les configurations d'objets et les liens intersubjectifs qui sont transportés, déposés, diffractés dans les autres, se déterminent par ce qui ne se contient pas, ce qui ne se retient pas et ce qui ne se souvient pas. Ces éléments sont notamment la honte, la faute, la maladie, le refoulé, les objets perdus et encore endeuillés. Ces objets forment la matière et le processus de transmission.

Granjon (2012) utilise le mythe grec de Pandore pour créer une métaphore qui aide à penser le transgénérationnel. Ainsi, cette « boîte de Pandore » familiale, léguée mais interdite d'accès, contenant les maux et les malheurs qui traversent les générations, aurait un contenu transgénérationnel qui remonte au passé. Il s'agit d'une « mémoire d'oubli » qui n'est pas nécessairement constitutive d'un souvenir (Granjon, 1985, 2012) ; en effet, le travail de représentation manque. Par conséquent, les « traces anamnésiques » sont transmises (Ciccone 2012, cité dans Burksaityte, 2018).

Eiguer (2022) émet l'idée que les représentations psychiques que les membres de la famille se forgent sur leurs ancêtres appartenant à des branches directes ou collatérales sont appelées « transgénérationnelles ». Selon lui, ces représentations adoptent deux formes. D'une part, les empreintes des générations précédentes qui véhiculent des valeurs, des coutumes, des traditions, des sentiments d'appartenance à un groupe social ou ethnique, influencent les orientations professionnelles, conduisent à adopter une langue, parfois un argot propre, et à adhérer à une religion sont appelées représentations organisatrices. L'identité individuelle et le sentiment de soi familial sont directement influencés par ces représentations. D'autre part les représentations désorganisatrices qui laissent des traces d'événements traumatisants dramatiquement vécus qui sont généralement cachés et, dans les cas extrêmes, inexprimables. Ces expressions créent un fossé psychologique, conduisant à des comportements incompréhensibles et à d'autres troubles.

Les traces d'événements traumatisants vécues par les générations précédentes, qui sont engendrées par les représentations désorganisatrices, influencent les générations suivantes. Kaës (1987), partant des « pactes dénégatifs », conceptualise comment les représentations inconscientes (refoulées, déniées) sont au cœur de tout lien et restent infiltrées dans les traces transgénérationnelles. L'on retrouve notamment les cryptes, les esprits et les mystères, ainsi que les « traces sans mémoire », selon Granjon (1990, 2005). La transmission transgénérationnelle est assurée par les traces cryptées qui transmettent des informations

confidentielles (Joubert et al., 2013). L'héritage transgénérationnel est constitué d'éléments bruts et non élaborés : les deuils non-faits, les vécus traumatiques, les secrets, etc. « Ces éléments bruts font irruption chez les héritiers, traversant leur espace psychique sans appropriation possible » (André-Fustier et Aubertel dans Eiguer, 2013, p.111).

Selon Tisseron (2006), Torok (1987) a deux faces. Pour commencer, cette pièce se confond avec celle de Abraham (1987). Ils ont apporté ensemble deux contributions essentielles à la psychanalyse : la théorie des clivages du Moi, qui comprend les concepts d'inclusion et de crypte (ce qui n'est qu'une forme aggravée d'inclusion) ; et la théorie des influences entre générations liées aux traumatismes non surmontés des ascendants, qu'ils ont appelé les « fantômes ». Abraham et Torok (cité dans Tisseron, 2006) ont décrit des cas de deuil impossible qu'ils ont qualifiés de « crypte au sein du Moi ». Les cryptes sont des formes particulièrement dramatiques de perte, liées à deux situations : l'objet perdu était narcissiquement nécessaire au survivant et un secret honteux inavouable les liait l'un à l'autre.

Abraham et Torok (1987) mentionnent les productions psychiques qui découlent de la rencontre entre les expériences familiales inavouables et le psychisme individuel, ce qui entraîne la création des cryptes et du travail du fantôme. Les « contenants négatifs » (Granjon, 2006) sont le résultat d'un « défaut de transmission ». L'inconscient de l'autre pénètre passivement dans le psychisme du sujet, qui ne peut pas métaboliser cette expérience étrangère. C'est le processus de « cryptage » qui produit une « identification endocryptique ». Les transmissions transmettent les effets de la crypte. Un enfant qui a été élevé par un parent ayant une crypte peut être envahi par le travail du fantôme. Par conséquent, Abraham et Torok (1987) considèrent que le fantôme représente les conséquences transgénérationnelles des secrets familiaux, qui transmettent des blessures causées par le narcissisme (Burksaityte, 2018).

Selon Granjon (1987 cité dans Burksaityte, 2018), les processus de clivage, de projection et de déni agissent dans le transgénérationnel. Selon l'écrivain, ce type de transmissions implique la projection de la complexité entre individus et générations. En ce qui concerne Ciccone (2012), il met l'accent sur le rôle primordial des identifications dans la base des transmissions. L'on a déjà souligné que la modalité de transmission sera déterminée par la nature de l'objet à transmettre (transformable ou non).

La nature de l'objet qui résulte des transmissions (appelé « objet autisté », « objet incorporé » ou « objet introjecté) indique les méthodes de transmission (par exemple,

l'identification adhésive, l'identification projective ou l'identification introjective). Pour cette raison, Ciccone (2012) soutient que les identifications projectives sont responsables de la transmission transgénérationnelle. Il s'agit d'un incorporats, c'est-à-dire des objets qui ne peuvent pas être transformés, mais qui peuvent transformer le sujet. Ainsi, la caractéristique fondamentale du transgénérationnel, telle qu'elle a été définie et réélaborée par Kaës, Granjon et Ciccone, est retrouvée (Burksaityte, 2018).

2.2.2.3. Le travail du négatif

Selon Amic et Gambini (2010), la famille est l'espace de transition où un enfant évolue de son état naturel à un état culturel. À partir de l'état de nourrisson, l'enfant apprend à gérer, à relier et à transformer ses expériences sensorielles. Il commence à vivre son histoire personnelle tout en habitant son corps, grâce à ses relations familiales. La transmission psychique est l'une des fonctions clés de la famille. Ce qui implique le passage d'une histoire familiale, d'une perspective particulière sur le monde, de sa compréhension, et de sa position dans le monde à travers des histoires, des comportements et des modes relationnels.

Au sens de Amic et Gambini (2010), la famille joue un rôle crucial dans la socialisation de l'enfant. Elle aide l'enfant à passer de son état naturel, qui est principalement guidé par les instincts et les besoins primaires, à un état culturel, où il apprend les normes, les valeurs et les comportements acceptables dans la société. En grandissant au sein de sa famille, l'enfant apprend à comprendre et à gérer ses expériences sensorielles. Il commence à se forger une histoire personnelle et à développer une conscience de son propre corps. La famille joue également un rôle crucial dans la transmission de l'histoire familiale et de la vision du monde. Par le biais de récits, de comportements et de modes relationnels, l'enfant apprend à comprendre le monde, à se situer dans celui-ci et à interagir avec les autres. Ainsi, la famille contribue à façonner l'identité de l'enfant et sa compréhension du monde.

Granjon (2005) décrit comment la famille est un lieu de transmission de l'héritage transgénérationnel, qui est constitué de traces et de restes non élaborés légués par les générations précédentes. Ces éléments sont pris dans les liens de filiation et s'imposent au groupe sans pouvoir être intégrés par les subjectivités singulières. La famille est le lieu du message des ancêtres, où chacun trouve sa place et où se constituent, se déposent, se nouent et se transforment les éléments fondamentaux de la vie psychique de chacun.

Granjon (2005) souligne que le lien familial est également le lieu de la mémoire transgénérationnelle, de ce qui persiste et s'impose d'un passé sans représentation. Cette absence de transmission forme en quelque sorte le cadre, la structure du lien familial. Les fragments de sens transgénérationnels qui y sont déposés sont reliés, agglutinés ou encapsulés par le travail du lien, favorisant la formation de figures de la mémoire familiale. Enfin, ces formes et figures pourront, lors de réactualisations, être mises en scène dans l'intersubjectivité du groupe, prises dans le travail de représentation et de mythopoïèse du groupe familial, permettant, grâce au travail de transformation, que le passé soit exprimé et pensé. Ainsi, le lien familial est le lieu et participe à la transmission psychique.

André-Fustier et Aubertel (1994) relèvent un mode de fonctionnement pathogène où des niveaux excessifs d'excitation prédominent, ce qui perturbe la dynamique groupale. Ils associent les surcharges aux traumatismes transgénérationnels, qui contribuent aux comportements addictifs. Les données transgénérationnelles peuvent avoir un impact significatif sur la façon dont les gens interagissent dans un groupe. Les traumatismes passés peuvent être transmis de manière implicite. Par exemple, une famille qui a vécu des événements traumatisants, tels que des conflits, des pertes ou des abus, peut inconsciemment transmettre ces événements aux générations suivantes.

André-Fustier et Aubertel (1994) ajoute que lorsque des individus portent ces charges émotionnelles non résolues, cela peut perturber la cohésion du groupe. Les conflits, les tensions et les dysfonctionnements peuvent surgir lorsque les émotions refoulées interfèrent avec les interactions sociales. Les traumatismes non résolus peuvent conduire à des comportements d'addiction. Les individus cherchent souvent à soulager leur douleur émotionnelle en s'engageant dans des habitudes compulsives (alcool, drogues, jeux, etc.). Ces comportements peuvent isoler l'individu du groupe et aggraver les problèmes de santé mentale.

Kaës (1985) écrit que : « toute affiliation se fait sur les failles de la filiation. » En réponse à ces failles de la filiation, l'affiliation se construit souvent. Lorsque la filiation est incomplète ou perturbée, les gens cherchent à combler ces manques en s'affiliant à d'autres groupes. Les imperfections, les manques et les conflits qui peuvent survenir dans les relations familiales sont appelés failles de parenté. C'est là que la relation est fragilisée. Les événements traumatisants, les secrets de famille, les ruptures, les décès prématurés et les abandons peuvent entraîner ces failles. Par exemple, un enfant dont la filiation biologique est incertaine peut essayer de

renforcer sa parenté avec des amis, des mentors, des enseignants ou des figures d'autorité. De la même manière, lorsque les relations familiales sont conflictuelles ou insatisfaisantes, les gens peuvent chercher des associations, des clubs ou des groupes religieux pour trouver des relations positives.

Bien qu'elle ne remplace pas la filiation, l'affiliation la complète. Elle permet de compenser les défauts et les blessures de la parenté. Les failles de liens peuvent être des opportunités pour développer des liens importants. Parfois, les liens non familiaux peuvent parfois être aussi solides, voire plus solides, que les liens familiaux. Imaginons un enfant dont les parents biologiques sont absents ou négligents. Cet enfant peut trouver un sentiment d'appartenance et de sécurité dans une fraternité, une équipe sportive ou une communauté religieuse. Dans ce cas, l'affiliation comble les lacunes de la filiation.

Granjon (1990) reprend les propos de Kaës pour souligner que les liens d'alliance, en particulier dans la famille, se tissent à partir de la transmission psychique transgénérationnelle négative. Elle souligne les aspects non verbaux de cette transmission. Ce sont des « traces sans mémoire », des émotions, des conflits et des secrets qui ne sont pas exprimés ou compris consciemment. Bien que ces choses soient souvent cachées dans l'esprit de la famille, elles ont un impact significatif sur les relations. Elles ont la capacité de fusionner les personnes, les reliant de manière intense et parfois étouffante. Selon Granjon (1990), les liens narcissiques sont ceux qui alimentent notre identité, notre estime de soi et notre sens de la communauté. La structure cachée de ces liens est constituée d'éléments non résolus, de conflits et de secrets transgénérationnels. Ils ont le potentiel de renforcer ou de fragiliser notre narcissisme. Imaginons par exemple une famille où un grand-père a subi des traumatismes de guerre qu'il n'a jamais partagés. Ces émotions non exprimées peuvent influencer la manière dont ses descendants se comportent et se sentent vis-à-vis de leur propre identité. Un petit-fils peut ressentir une forte affiliation avec son grand-père, cherchant inconsciemment à combler les lacunes et à comprendre ces « traces sans mémoire ».

2.3. TRANSMISSION PSYCHIQUE ET COMPLEXE D'INTRUSION

2.3.1. Identification projective

Freud (1913) a souligné deux types principaux de transmission psychique dans son livre *Totem et Tabou*. La première forme de transmission est par identification aux modèles parentaux. Ce type de transmission se concentre sur l'histoire personnelle du sujet. Elle concerne la façon dont un individu intègre les caractéristiques, les valeurs et les comportements de ses parents dans sa propre construction psychique. En d'autres termes, c'est la façon dont nous devenons qui nous sommes en absorbant les caractéristiques de nos parents. La mémoire des liens avec les générations antérieures est la deuxième forme de transmission que Freud (1913) a examinée. La préhistoire du sujet est l'objet de cette forme de transmission. Il s'agit des influences des générations passées qui ont toujours un impact sur une personne, même si ces influences ne sont pas directement ressenties par la personne. Les coutumes familiales, les légendes transmises et les expériences des ancêtres peuvent y être incluses (Grange-Ségéral, 2009).

Eiguer (2013) propose des façons de comprendre comment les contenus psychiques inconscients se transmettent entre les personnes et comment cela se rapporte aux différentes formes d'identification. Le processus par lequel une personne se reconnaît ou s'assimile à un autre, à un groupe ou à une idée est connu sous le nom d'*identification*. Eiguer (2013) accorde une importance particulière à l'*identification projective*, qui consiste à projeter un autre aspect de soi-même pour s'y retrouver ou s'en débarrasser. Il existe plusieurs types d'identification, mais Eiguer (2013) accorde une importance particulière à l'identification projective. Selon lui, non seulement l'identification projective est le principal moyen de transmettre les contenus psychiques inconscients, mais elle est également le résultat de cette transmission.

Ciccone (cité dans Eiguer, 2013) décrit que l'articulation entre le pôle projectif et le pôle identificatoire est la caractéristique commune du concept complexe de l'identification projective. L'identification projective désigne l'ensemble des mécanismes psychiques qui permettent à un individu d'interagir avec l'objet externe (personne, chose, idée) de manière particulière. Ces processus impliquent à la fois une projection sur l'objet et une identification à cet objet. Concrètement, l'identification projective peut se manifester de différentes manières : déposer une partie de soi dans l'objet, explorer l'objet en projetant des émotions ou des pensées, ou s'appropriier les caractéristiques de l'objet.

Ciccone (cité dans Eiguer, 2013) souligne le fait que l'identification projective est cruciale pour la transmission entre les individus. Elle permet aux gens de partager des sentiments, des expériences et des significations. De plus, elle contribue au développement de l'identité. En s'identifiant à un objet ou à une personne, l'individu intègre des éléments de cet objet dans sa propre identité. Cependant, l'identification projective n'est utile que si le sujet a la capacité de se révéler. En d'autres termes, il doit pouvoir se détacher de l'objet et réintégrer ses propres émotions et pensées. Deux scénarios se dessinent si ce retour n'est pas possible : le sujet perd son autonomie psychique car il reste captif de l'objet. L'objet lui-même ne dispose pas d'un espace mental permettant le jeu et la créativité, ce qui peut mener à des troubles psychologiques. L'espace mental est crucial dans le processus d'identification projective, selon Salomon Resnik (1994, cité dans Eiguer, 2013). Selon lui, l'espace doit être suffisamment ouvert pour que le sujet puisse s'approprier l'objet sans se perdre en lui.

Klein (1946) et Bion (1959, 1962), deux figures majeures de la psychanalyse, ont apporté des éclairages essentiels sur la notion d'identification projective. Pour Bolgert (2003), ce concept a été introduit dans le domaine psychanalytique par Melanie Klein. Elle l'a défini comme un processus intrapsychique dans lequel le sujet projette des parties de lui-même sur un objet externe. En utilisant cette projection, le sujet peut explorer l'objet, y déposer des éléments de son monde interne, voire prendre des caractéristiques de l'objet. Klein (1946, cité dans Bolgert, 2003) a également développé la notion de « position schizoparanoïde », dans laquelle le nourrisson divise le monde en « bon » et « mauvais » (principalement en ce qui concerne sa relation avec son sein maternel). Ce qui se trouve liée à l'identification projective.

Bion (1962, cité dans Labbé, 2019) approfondit sa compréhension de l'identification projective, en particulier dans le contexte des états psychotiques. Il distingue l'identification projective normale (où l'objet reçoit les projections du sujet sans être altéré) de l'identification projective pathologique (où l'objet est déformé par ces projections). Bion (1962) examine aussi les attaques contre les liens liés à l'identification projective. En ce qui concerne la fonction α de la mère, Bion (1962) mentionne le rôle important que joue la mère dans la transformation des projections en pensées symboliques.

2.3.1.1. Systématisation de l'identification

Selon Ciccone (2012), l'identification est un processus complexe qui englobe plusieurs aspects. Tout d'abord, il s'agit de l'attachement primaire à un objet. Ensuite, il inclut l'imitation ou l'assimilation de certains traits spécifiques de cet objet. Enfin, il se manifeste par une intégration de l'objet dans le moi, souvent liée à une élaboration psychique de la sexualité orale. En d'autres termes, l'identification est un mécanisme par lequel l'individu s'approprie des caractéristiques d'un objet et les intègre à sa propre identité psychique.

Ciccone (2012) présente que dans la conceptualisation freudienne, l'identification est principalement liée au modèle oral, avec peu de considération accordée à la perspective anale. L'idée selon laquelle quelque chose entrerait dans le sujet a été abordée par Freud, mais il n'a pas examiné l'idée inverse : que le sujet puisse entrer dans l'objet. Toutefois, le concept de d'identification projective, élaboré plus tard, tient compte de cette perspective anale et examine les liens entre l'analité et l'identification. L'identité est associée au moi. Il y a une relation essentielle entre le moi et l'objet, où le moi et l'objet peuvent être pratiquement indéfinis. On peut également la voir dans une relation secondaire. Pour Florence (1978), l'identification est essentiellement un processus narcissique : elle forme le moi en investissant un objet et garantit la préservation à la fois du moi et de l'objet. Autrement dit, elle conduit à une « moïfication » de l'objet.

En 1921, Freud présente une étude approfondie et systématique sur l'identification. Dans le chapitre VII de son ouvrage intitulé « Psychologie des foules », il décrit trois modalités d'identification : Selon le premier modèle de Freud, on considère que l'identification est la première manifestation d'un lien émotionnel envers une autre personne. Freud a introduit cette idée en 1923 sous le nom d'identification primaire. Dans le cadre du complexe d'Œdipe, Freud (1921) explique ce concept : l'identification désigne la relation avec l'un des parents (le père pour le garçon), tandis que la relation avec l'autre parent (la mère) représente un « investissement objectal selon le type par étayage ». Le complexe d'Œdipe normal se compose de ces deux liens : le garçon s'identifie au père afin de prendre sa place auprès de la mère. Ainsi, la première étape de l'identification, qui précède toute décision d'objet, peut se développer en un processus similaire à celui décrit par Freud dans l'identification hystérique. Freud (1921) souligne que l'identification est ambivalente dès le départ et s'oriente à la fois vers l'expression de la tendresse et vers le désir d'éviction.

En outre, Freud (1921) souligne une fois de plus le lien entre l'identification et l'incorporation, affirmant que l'identification peut être considérée comme un prédécesseur du lien objectal, comme dans le cas de l'Œdipe inversé, où l'objet d'identification devient ensuite l'objet des pulsions sexuelles (comme le père de l'homme aux loups...). Freud peut ainsi faire la distinction entre le lien préobjectal, qui se manifeste par le désir « d'être » le parent, et le lien objectal, qui se manifeste par le désir de « l'avoir ». Toutefois, il reconnaît que donner une représentation métapsychologique concrète à cette distinction est difficile.

Dans le deuxième modèle de Freud, on considère que l'identification est une transition d'une relation objectale à l'intégration (ou incorporation) de l'objet dans le moi. On désigne cela comme une identification narcissique, comme l'a décrit Freud en 1917 dans le cadre de la mélancolie. Selon Freud (1921), l'identification narcissique entraîne la tendance à reproduire la personne aimée. Il fait référence à Dora qui reproduit la toux de son père. Il fait également référence à la façon dont l'homosexualité est représentée dans ce contexte. En revanche, l'hystérie entraîne l'imitation de la personne non aimée dans le but de profiter de ce qu'elle ressent, c'est-à-dire l'amour d'une autre personne aimée par le sujet. Selon Freud, cela est illustré par le rêve de la bouchère.

Il convient de souligner que la toux de Dora, utilisée par Freud comme illustration de l'identification par régression (narcissique) depuis le lien objectal, démontre à la fois une identification narcissique (à son père) et une identification hystérique (à la femme du séducteur de Dora, M. K.), dans un contexte de refoulement des désirs sexuels envers M. K.). De plus, au-delà de la connexion hystérique de Dora avec Mme K., se manifeste, comme le met en évidence Stoloff (1997, p. 45), une identification narcissique, soutenue par le désir d'être comme Mme K., un modèle féminin idéal et un soutien au désir masculin. Ceci souligne l'importance et la diversité des processus d'identification dans la théorie freudienne.

Finalement, la troisième forme d'identification concerne l'identification hystérique, comme en a déjà mentionné Freud. La perception d'une « certaine communauté » avec une personne qui ne suscite pas de pulsions sexuelles est à l'origine de l'identification. Dans le domaine de la pathologie, cela implique, par exemple, les symptômes de la contagion mentale. L'identification par le symptôme témoigne d'une « coïncidence » entre les personnes impliquées. Cependant, il est important de maintenir ce lieu refoulé, en raison de la culpabilité qu'il engendre.

Ainsi, on considère l'identification sous trois angles : primaire, narcissique, hystérique. Il est évident que le processus est complexe, que les modalités sont difficiles à distinguer et que les voies de passage d'une modalité à l'autre sont complexes. L'identification permet à l'individu d'imiter ou d'assimiler les caractéristiques d'un objet ou d'une personne et l'installer dans sa propre identité. Toutefois, l'on voit avec la projection un processus inverse qui consiste à faire ressortir dans le monde externe un contenu mental perturbant le monde interne.

2.3.1.2. La projection comme mécanisme de défense

Selon Freud en 1895 et 1896 (cité dans Ciccone, 2012), la projection est définie comme un déplacement vers le monde externe d'un contenu interne qui ne peut pas être concilié avec le moi. De cette manière, le paranoïaque écarte les représentations qui sont inacceptables pour son identité. Il s'agit de chercher à l'extérieur la raison d'un désagrément qui déclenche la projection. Selon Freud (1887-1902, p. 100), il s'agit d'une « mésusage » d'un mécanisme normal. Dans *Psychopathologie de la vie quotidienne* (1901), Freud aborde la nature normale de la projection telle qu'il la perçoit dans la superstition, la mythologie et l'animisme.

Freud considère donc la projection comme un mécanisme de défense à part entière, qui implique de confier à autrui des pensées, des désirs, des émotions, des motions pulsionnelles et des contenus psychiques inacceptables à ce sujet. Freud associe fréquemment la projection au refoulement. C'est dans le même sens que l'on voit avec Chiland (1983) la projection comme un mécanisme de défense. Elle estime qu'en se déplaçant dans l'espace, il est possible d'éviter un danger extérieur, mais il est impossible de fuir un danger intérieur. De plus, il est courant de projeter les émotions et les pulsions dangereuses à l'extérieur afin de les libérer. Par conséquent, en utilisant la projection, un individu évacue de lui-même et trouve chez une autre personne des émotions et des désirs qu'il refuse en lui-même.

Ainsi, l'origine de la projection réside dans la volonté de se prémunir contre les tensions internes. De plus, Freud a perçu le rêve comme une manifestation de processus internes (1917a). Il a pris en compte la création de la perception du monde extérieur en tant que reflet des opinions internes (1912-1913). Dans toute son œuvre, Klein accorde une grande importance au concept de projection. L'on considère l'introjection et la projection comme les processus fondamentaux qui préparent la formation précoce du moi (ainsi que du surmoi et de l'idéal du moi). La

projection joue un rôle de protection contre la pulsion, l'angoisse et la culpabilité. Les parties positives du sujet peuvent être touchées par la projection, mais elle est principalement liée au sadisme et au fantasme d'expulsion anale. C'est à partir de cela que le concept d'identification projective se développera.

2.4.CADRE THÉORIQUE

L'analyse qui précède permet de comprendre le processus de la transmission psychique inconsciente. L'identification est selon Eiguer (2013) le processus par lequel une personne se reconnaît ou s'assimile à un autre, à un groupe ou à une idée. Il accorde une importance à l'identification projective et est selon Ciccone (2012) : « *comme une modalité centrale d'interaction psychique constitutive de toute transaction intersubjective produisant une transmission inconsciente* » (p. 07). L'identification adhésive, projective et introjective sont des concepts fondamentaux en psychanalyse qui aident à comprendre comment les individus se rapportent aux objets et construisent leur identité.

L'identification adhésive qui consiste que lorsqu'une personne s'engage dans une identification adhésive, elle se fond profondément dans l'objet. Ce qui signifie qu'elle s'attache à l'objet et le considère comme faisant partie d'elle-même. Dans les relations, l'individu perd sa propre identité au profit de l'objet, ce processus peut être observé. Par exemple, une personne peut s'identifier de manière adhésive à un partenaire amoureux en adoptant ses goûts, ses opinions et ses comportements. L'identification adhésive peut être une stratégie défensive. Elle peut être utile pour combler un vide ou éviter la solitude. Parfois, l'individu se colle à l'objet pour échapper à des émotions difficiles ou à des conflits internes. Dans le cas des adolescents, ce qui peut se traduire par une forte adhésion à un groupe social, à une idéologie ou à un comportement spécifique.

L'identification projective correspond à la perspective suivant laquelle l'individu projette des parties de lui-même sur un objet externe. Ce qui signifie qu'il attribue à l'objet des caractéristiques, des émotions ou des pensées qui appartiennent réellement à son propre monde intérieur. Par exemple, si quelqu'un est en colère mais ne peut pas l'accepter, il peut la projeter sur une autre personne. Même si ce n'est pas le cas, il pense que cette personne est en colère. Car l'individu réagit aux aspects projetés de lui-même chez l'autre, l'identification projective peut créer des relations complexes et parfois conflictuelles. Chez les adolescents, cela peut se

manifester par la projection de leurs propres désirs, peurs ou angoisses sur des objets ou des personnes.

L'identification projective est un mécanisme complexe qui permet à l'individu de gérer ses émotions, de se décharger de contenus internes perturbants et même de s'approprier des aspects de l'objet : Dans le premier type d'identification projective, l'individu utilise un objet externe pour communiquer ses propres états émotionnels ou affectifs. Par exemple, quelqu'un peut représenter sa tristesse sur des comportements addictifs. L'objet devient alors la source de ses sentiments. Le deuxième type d'identification projective consiste à projeter un contenu mental perturbant sur un objet externe. En le projetant hors de lui-même, l'individu se débarrasse de ce contenu. Par exemple, quelqu'un peut projeter ses pensées anxieuses sur des pratiques à risque. Il peut gérer son anxiété en contrôlant cet objet. Le troisième type d'identification projective va plus loin. Il consiste à pénétrer l'intérieur d'un objet, à s'y immerger ou à en prendre possession. Par exemple, un enfant peut s'identifier de manière introjective à son doudou en imaginant qu'il partage ses pensées et ses émotions avec lui.

L'identification introjective est le processus inverse de l'identification projective. L'individu incorpore des aspects de l'objet en lui-même dans ce cas. Par exemple, si un enfant admire un parent et veut être comme lui, il internalise certaines de ses qualités. Ce qui contribue au développement de son identité. L'identification introjective est essentielle à la croissance du soi. Elle permet à l'individu de se construire en intégrant des éléments importants de son environnement. Par exemple, si un enfant admire la persévérance d'un artiste, il peut s'efforcer de développer cette qualité en lui. Ou s'il admire la créativité d'un parent, il peut chercher à cultiver sa propre créativité. En intégrant des caractéristiques positives d'objets significatifs, l'adolescent renforce son identité et sa compréhension de lui-même.

Arrivée au terme de ce chapitre qui a eu pour objet figure de l'intrus et construction des néo-groupes a mis en lumière la transmission psychique inconsciente qui correspond à ce qui se transmet de génération en génération. Selon Ciccone (2012), elle concerne le passage entre deux psychisme tant individuel que groupale. Les éléments transmis sont objets psychiques, des processus et des fantasmes. La transmission psychique suppose deux modes : la transmission psychique intergénérationnelle est au sens de Granjon (2006) ce qui peut être dit, raconté, représenté ou transmis aux autres. Tandis que Eigner (2013) évoque que ce qui se transmet est marqué par le négatif. Les représentations désorganisatrices influencent les parents

en laissant des traces d'événements traumatisants vécus par les générations précédentes. En partant des « pactes dénégatifs », Kaës (1987) conceptualise comment les représentations inconscientes (refoulées ou déniées) sont au cœur de tout lien et restent infiltrées dans les traces transgénérationnelles. Les parents ne pouvant pas supporter cette désorganisation familiale désigne l'adolescent comme responsable de ce qui leur arrive.

CHAPITRE 3 :

MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

Après les deux chapitres précédents qui ont permis de construire l'objet de recherche, ce chapitre se donne pour objectif de bâtir un cadre dans lequel la réalisation de cette recherche sera effective. Il s'agit d'établir les choix méthodologiques et de les présenter dans ce chapitre. Ces derniers ont été orientés en fonction des objectifs de notre recherche. À cet effet, notre présentation commencera par des précisions sur la direction méthodologique donnée à cette recherche. Nous situerons ensuite le terrain de l'étude, les caractéristiques de la population et de l'échantillon, l'instrument de collecte des données, ainsi que la méthode qui sera adoptée ; et enfin le traitement et l'analyse des données.

3.1. RAPPEL DE LA QUESTION DE RECHERCHE

Les conduites addictives aux jeux de hasard et d'argent constituent un phénomène social marqué, voire un phénomène de santé publique qui mobilisent des politiques publiques à travers le monde entier. La saillance, la chronicité et l'augmentation du phénomène soulèvent des interrogations. Le phénomène est particulièrement en croissance avec l'émergence du numérique. Au Cameroun, les adolescents qui consomment les jeux de hasard sont issus des familles qui peuvent présenter elles-mêmes des distorsions. En effet, la famille constitue la première scène de crise vers le contrat narcissique qui permettra ensuite d'explorer les univers non familiaux.

Pour André-Fustier et Dorey (2006), l'on note que l'appareil psychique familial peut être considéré comme un récipient qui contient et façonne notre subjectivité. Il s'agit de l'environnement immédiat dans lequel l'on grandit et qui influence le développement psychologique. L'objet interne, qui est formé par les interactions avec les autres membres de la famille, est le produit de cette intersubjectivité et de cette transmission psychique.

La psyché individuelle est également influencée par le contexte social et culturel plus large dans lequel la famille est insérée. Ce qui signifie que les croyances, les valeurs et le comportement sont influencés non seulement par la famille, mais aussi par la société dans son ensemble. Enfin, la groupalité psychique souligne l'importance des groupes dans la formation

de notre psyché. Que ce soit la famille, les amis, l'école ou le lieu de travail, ces groupes jouent un rôle crucial dans la formation de l'identité et de la compréhension de l'être humain. Ils fournissent le contexte dans lequel le Moi inconscient, la partie la plus profonde et la plus authentique de l'identité, se forme.

Gambini (2005) présente que, la famille, comme tout autre groupe qui est un lieu de vie psychique et de transformation. Aussi, la famille est aussi le lieu de transmission de la vie psychique en raison de son caractère filiatif et affiliatif. Certes, ce qui peut être dit, raconté dans des anecdotes, écrit à travers des romans familiaux, ce que chaque membre de la famille peut s'approprier et constituer une partie de la transmission psychique entre les générations de la famille se transmet de génération en génération. Mais dans le passé des familles, il existe des secrets, des cryptes, des deuils non-faits, des vécus traumatiques qui pèsent tellement, qu'on ne peut pas le compter pleinement faute d'inscriptions, manque de représentation psychique.

Selon Duranstante (2011), l'addiction à l'adolescence pourrait être le symptôme de la rupture de l'enveloppe généalogique familial causé par un excès d'excitation traumatique à un endroit de la chaîne familiale. Le symptôme n'apparaît plus comme étant individuel mais plus plutôt groupale. Les conduites addictives apparaissent comme une tentative de figuration d'un excès ou d'un défaut de la charge traumatique. L'APF (appareil psychique familiale) est rompu, l'adolescent remet en cause et questionne les contrats et les pactes narcissiques familiaux, à cet effet, il met en danger l'équilibre précaire du lien familial. Il réactive du côté des parents la violence qui doit trouver en urgence un destin.

La réalité complexe de l'adolescent en contexte de conduites addictives traduit une présence dans la relation transgénérationnelle d'une figure de l'intrus. Partir non seulement du point central dans les relations, mais aussi en l'absence du lien physique avec les parents, la communication avec l'enfant n'est qu'une suite de la transmission. L'individu dans sa construction psychique se modélise par identification à l'autre. L'*idéal du Moi* que désire être l'adolescent le pousse à ce que Klein (1946) appelle l'identification projective. Cette identification projective est une modalité centrale de la transmission psychique inconsciente Ciccone (2012). Le travail de la transmission psychique se fait au sein des familles. C'est dans ce sens que nous comprenons que les addictions à l'adolescence selon Durastante (2021) sont envisagées du point de vue familial et transgénérationnel, où elles puisent toujours leurs origines, et non comme symptômes purement individuels sortis de leur contexte familial.

De plus, le concept d'activité semble être le point de convergence de toutes les dépendances, qu'elles soient banales ou pathologiques. Même si ces activités sont compulsives et envahissantes, elles ont une fonction pragmatique d'adaptation au monde. Même dans les situations les plus extrêmes, cette adaptation demeure. Prenons l'exemple d'un toxicomane qui s'adapte à l'environnement de la drogue, d'un travailleur passionné qui excelle dans le domaine des affaires, et de nombreuses passions envahissantes qui contribuent au bonheur de la société. Selon Loonis (2014), il y a une série d'activités et d'addictions, allant des plus courantes aux plus extrêmes, toutes liées par leur objectif d'augmenter le niveau d'activation et de modifier les états métamotivationnels psychologiques.

Les activités sont valorisées en raison de leur signification en tant qu'actions de gestion hédonique. La signification est différente de la qualité propre des stimulations et ne dépend ni de leur intensité, ni de leur force, ni de leur quantité. La qualité de la stimulation et les contextes extérieurs (situation, environnement) et intérieurs (psychologie, personnalité et historique de l'individu) sont des facteurs qui influencent sa qualité. L'interaction systémique entre l'organisme et les stimulations qu'il choisit dans son environnement est donc la signifiante, un concept que Varela (1980, 1993) a nommé « enaction » ou « action incarnée ». D'après ce concept, l'être humain influence son environnement tout en étant influencé par celui-ci.

Selon Eiguer (1997), un ancêtre ou parent collatéral des générations précédentes favorise le développement de fantasmes, d'affects et d'identifications et joue un rôle dans la construction de structures psychiques chez un ou plusieurs membres de la famille. La capacité de l'enfant à s'investir dans un objet transgénérationnel dépend de la capacité de la mère à s'y engager. Dans ce dernier cas, un désinvestissement maternel ou une interdiction de savoir peuvent conduire à un espace de non-représentation que l'enfant ne peut pas interroger. Cependant, l'enfant perçoit l'excitation excessive à travers l'énergie que la mère peut utiliser pour dissimuler l'existence de cet objet. Eiguer (1997) se demande donc si « impensable » ne serait pas une expression plus appropriée que « irréprésentable ». Il met l'accent sur les capacités du sujet à transformer ces expériences telles quelles, cryptées et transmises, qui restent cependant très actives par leur force d'attraction.

L'adolescent, en particulier, va interroger le lien et ce vide attractif relatif à l'étranger en lui, en miroir à la façon dont les parents sont eux-mêmes hantés et tourmentés par ce personnage énigmatique, ce qui conduit à une identification aliénante. Face à cette incapacité à

verbaliser et à se représenter l'ancêtre-fantôme, l'adolescent peut s'identifier à lui de manière mimétique, soit en reproduisant le même, soit en infléchissant l'acte honteux, à l'origine du rejet des parents, et en pressentant sa réparation (Eiguer, 2001). En plus de l'impensable, il y a aussi l'indicible (l'interdiction de dire) et l'innommable (lié à l'exclusion du Nom du Père, comme l'écrit Kaës cité par Eiguer, 2001), tandis que l'impensable fait référence à ce qui est insaisissable. L'impensable remet en cause le sentiment d'appartenance. D'où la question suivante : « *comment la figure de l'intrus participe-t-elle à la pratique excessive de jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés ?* »

3.2. HYPOTHÈSE DE L'ÉTUDE

Cette étude comporte une hypothèse générale comprise comme un énoncé dans lequel une réponse immédiate est donnée à la question générale précédemment posée : « *à travers la transmission psychique dans ces différentes modalités, la figure de l'intrus participe à la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés* » À partir cette hypothèse principale, des hypothèses secondaires de recherche seront formulées :

- HR1 : « *l'identification adhésive participe à la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés* »
- HR2 : « *l'identification projective participe à la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés* »
- HR3 : « *l'identification introjective participe à la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés* »

3.3. VARIABLES DE L'ÉTUDE

Cette étude comporte une hypothèse générale comprise comme un énoncé dans lequel une réponse immédiate est donnée à la question générale précédemment posée. Une hypothèse générale se construit à partir d'une intrication des concepts opératoires c'est dans ce sens que cette partie du mémoire se donne de présenter l'aspect conceptuel de la recherche retenant ainsi les aspects concrets jugés pertinents. À ce propos, une sélection des dimensions et significations des concepts de figure de l'intrus et de l'addiction aux jeux de hasard et d'argent a été opérée. Ceci nous permet de ne plus juxtaposer les informations mais de les intégrer dans deux cadres théoriques complémentaires guidant cette recherche à savoir la psychanalyse se basant sur l'approche psychanalytique de la famille et du transgénérationnel et la transmission psychique

inconsciente qui montre ce qui se transmet au sein de la famille. Ces dimensions et significations ont constitué l'ensemble des indicateurs susceptibles de prendre la forme d'un comportement, d'une attitude (Pourtois, Desmet et Lahaye, 2006, cité par Mgbwa, 2009). Ainsi, nous avons retenu comme variable indépendante (VI) : figure de l'intrus dans le groupe familial et comme variable dépendante (VD) : comportements addictifs aux jeux de hasard et d'argent.

3.3.1. Variable Indépendante : Figure de l'intrus

- **Modalité 1 : Identification adhésive**

- Indicateur 1 : Attachement excessif à un objet, une personne ou un groupe
- Indices : Exclusivité, évitement des remous, collage à l'objet, difficulté à se détacher
- Indicateur 2 : Perte de sa propre identité au profit de l'objet
- Indices : Perte d'identité, délinquance, excès dans divers domaines
- Indicateur 3 : Difficulté à se détacher de l'objet
- Indices : Transgressions des limites, angoisse, pensées obsessionnelles

- **Modalité 2 : Identification projective**

- Indicateur 1 : Communication d'états affectifs ou d'émotions
- Indices : Impulsivité, colère, tristesse, anxiété
- Indicateur 2 : Évacuation d'un contenu mental perturbant
- Indices : Endommager des objets ou des biens, s'identifier fortement au monde du jeu
- Indicateur 3 : La pénétration d'un objet pour le dégrader, en prendre possession ou en emprunter l'identité
- Indices : Pensées intrusives, désespoir, hésitation, frustration

- **Modalité 3 : Identification introjective**

- Indicateur 1 : Intégrer des caractéristiques de l'objet dans sa propre personnalité
- Indices : Manque de contrôle, difficulté à dire non, enthousiasme
- Indicateur 2 : Formation de l'identité à travers cette intégration
- Indices : Hésitation, excès de laxisme, violence, rage
- Indicateur 3 : Sentiment de devenir plus complet grâce à l'objet introjecté
- Indices : sentiment de puissance, sentiment de domination

3.3.2. Variable dépendante : Comportements addictifs aux jeux de hasard et d'argent

- **Modalité 1 : Paiement d'une dette symbolique**
- Indicateur 1 : Auto-sabotage et répétition compulsive
- Indices : Stress lié aux dettes, emprunts fréquents, endettement accru
- Indicateur 2 : Évitement affectif et relation destructrice
- Indices : Anxiété, désespoir, dépression, recherche des solutions rapides
- **Modalité 2 : Expérience du manque**
- Indicateur 1 : Idéalisation et dévalorisation
- Indices : Irritabilité, agitation, colère
- Indicateur 2 : Dénier du désir de l'autre
- Indices : Difficulté à se concentrer, besoin impérieux de jouer, pensées obsessionnelles
- **Modalité 3 : Mode de figuration cumulatif des tensions**
- Indicateur 1 : Relation inadéquate
- Indices : comportements inappropriés, dépendance émotionnelle, difficulté à dire non, confusion des rôles
- Indicateur 2 : Fantasmes incestueux
- Indices : Ambiguïté entre soi et l'autre, négligence des responsabilités, évitement des situations familiales, comportements secrets ou cachés

3.4. TYPE DE RECHERCHE

Quatre grands types de devis sont couramment utilisés dans la recherche qualitative ou constructiviste, selon Fortin (2010) : études ethnologiques, études phénoménologiques, théorisation ancrée et études de cas. L'approche qualitative permet d'explorer le sens profond et les objectifs de l'action et des phénomènes sociaux. En outre, elle étudie le sens et l'observation des phénomènes sociaux dans le monde naturel. Ses principales caractéristiques sont « *sa vision compréhensive, une approche ouverte de l'objet, le recours à des méthodes qualitatives pour le recueil et l'analyse des données ainsi que l'élaboration d'un récit ou d'une théorie pour organiser et interpréter les phénomènes* » (Fernandez & Catteuw, 2001 p. 35). Cette approche nous semble mieux adaptée à notre sujet de recherche car les recherches de cas ont une visée plus compréhensive et plus descriptive de l'expérience humaine telle qu'elle est vécue par les personnes (Fortin, 2010).

Selon Fortin (2005), les études qualitatives visent à décrire un phénomène mal connu et à le définir afin de l'étudier plus en détail. La recherche qualitative s'intéresse principalement aux cas et aux échantillons plus petits qui sont étudiés en profondeur.

3.5. MÉTHODE DE RECHERCHE

Nkoum (2015) relève que la méthode vient du grec "*methodos*" qui signifie « *route, voie, direction qui mène à un but* » (p.59).

Par ailleurs, Yelnik (2005) considère que :

L'approche clinique vise une compréhension en profondeur du sens que prennent, pour des sujets singuliers, les situations, les événements. Le caractère clinique d'une recherche indique que celle-ci ne porte pas sur des faits en extériorité mais sur un -vécu-, des points de vue subjectifs, des ressentis, un rapport à- quelque chose (p. 134).

En effet, l'objectif de la méthode clinique est de créer un environnement de faible contrainte pour recueillir des informations de manière large et naturelle tout en laissant à la personne des opportunités d'expression. Contrairement à une approche artificielle, elle refuse d'isoler ces informations et s'efforce de les regrouper en les replaçant dans la dynamique individuelle. Ainsi, l'avantage de cette technique réside dans l'émergence d'hypothèses chez l'individu, permettant ainsi une meilleure compréhension de sa situation.

Nous avons choisi la méthode clinique pour cette étude parce qu'elle tient compte de la singularité et de la totalité de chaque sujet en situation. Elle traite des données de diverses sources, telles que des entretiens, des examens psychologiques, des tests et des observations. Nous voulons élucider la singularité des personnes en situation d'addiction au jeu de hasard et d'argent dans cette recherche, plus précisément au niveau de l'existence de la figure de l'intrus au sein d'une institution familiale.

Notre choix a également été influencé par le type de données (verbales) à collecter. Comme la méthode clinique utilise généralement l'étude de cas comme modalité fondamentale, la collecte de données nécessite directement l'étude de cas et l'entretien semi-directif.

Selon Widlöcher (1999, cité par Fernandez & Catteeuw, 2001 p. 46) « *la base de l'étude clinique est l'étude intensive de cas singuliers. Ainsi, le clinicien forme son savoir sur un cas individuel par accumulation de données et de références à des types* ». Ainsi, pour plus d'efficacité dans notre travail, nous avons choisi parmi tant d'autres la méthode de l'étude de cas.

3.5.1. Étude de cas

L'étude de cas est une méthode de recherche appropriée pour décrire, expliquer, prédire et contrôler des processus liés à divers phénomènes, individuels ou collectifs. (Thomas, 2011 ; Woodside & Wilson, 2003). Hamel (1997 p. 10) précise que « *l'étude de cas consiste donc à rapporter un événement à son contexte et à le considérer sous cet aspect pour voir comment il s'y manifeste et s'y développe* ».

Cette recherche est une étude de cas (Yin, 2009, cité par Corbière & Larivière, 2004). « *L'étude de cas est une approche de recherche permettant l'étude d'un phénomène d'intérêt particulier (le cas) dans son contexte naturel sans manipulation par le chercheur* ». C'est une étude qui peut s'intéresser à la fois à un seul individu, à un groupe d'individus, une communauté, à une institution ou à un événement (Hentz, 2012, cité par Corbière & Larivière, 2014, p. 74). Pour Fortin et Gragno (2016, p. 34), « *l'étude de cas est un examen détaillé et approfondi d'un phénomène lié à une entité sociale (personne, famille, communauté, organisation)* ».

Dans ce sens, le cas fait référence à un événement, à un objet ou à une situation qui démontre ce qu'on pense ou veut démontrer. Par la suite, il sert de modèle théorique. Pour donner un sens aux choses, on se base parfois sur un cas vécu, c'est-à-dire un événement ou une expérience vécue. Enfin, cette notion fait référence à une situation qui nécessite une intervention. Toute chose ou personne confrontée à des difficultés et qui a besoin d'aide est considérée comme cas dans ce sens. Par exemple, nous parlerons du patient X comme un cas car il a besoin d'aide pour soulager sa souffrance. En clair, un cas clinique est la science du particulier, de l'individuel et non du collectif. L'étude de cas est une méthode clinique qui demande au chercheur de décrire en détail un cas (Halgin & Whitbourne, 1993). Elle l'amène à saisir un sujet non seulement dans son ensemble (sa dimension sociale, biologique et psychologique), mais aussi dans sa singularité (c'est un sujet unique en son genre à travers son histoire et ses expériences). Elle fait de la psychologie clinique, selon Tsala Tsala (2006, pp.

137-138), « l'étude des cas individuels concrets et la recherche descriptive et compréhensive des causes de ces derniers ».

Par ailleurs, la psychologie clinique s'appuie de plus en plus sur les études de cas. L'étude de cas est une approche méthodique qui se déroule en deux phases principales. Tout d'abord, elle commence par une collecte d'informations concrètes sur un sujet lors d'un travail clinique. Ensuite, elle consiste à élaborer ces informations recueillies chez le sujet, en mettant en évidence les éléments saillants tels que la subjectivité, les modes de résolution de conflits, les mécanismes de défense et l'histoire personnelle du sujet. L'étude de cas se concentre sur deux aspects majeurs : l'identité narrative du sujet et sa différenciation par rapport aux autres membres de son groupe (Ionescu, 2006). Le récit oral ou écrit que le sujet produit à propos de sa propre vie, ou d'une partie de celle-ci, constitue son identité narrative.

Ainsi, cette recherche ne se limite pas à fournir une description d'un groupe de personnes (les membres de l'institution familiale qui qualifient l'un des siens d'intrus), mais elle vise également à comprendre les comportements addictifs aux jeux de hasard et d'argent chez les adolescents qui fréquentent une école. Grâce à ses méthodes de collecte de données multiples et à la triangulation de ces méthodes, l'étude de cas semble plus appropriée pour atteindre cet objectif. Ce qui donne une compréhension globale, riche, détaillée et en profondeur du phénomène d'intérêt et de son contexte (Benbasat & al, 1987 ; Luck & al, 2006, cité par Corbière & Larivière, 2014, p. 74).

3.6. POPULATION DE L'ÉTUDE

3.6.1. Justification de la méthode d'étude de cas

L'étude de cas en tant que méthode de recherche implique la documentation et l'analyse d'une situation réelle dans son contexte spécifique, afin d'explorer comment les phénomènes d'intérêt pour le chercheur se manifestent et évoluent (Collerette, 1997). De plus, l'attrait de cette approche réside dans sa capacité à fournir un cadre où l'interaction de nombreux facteurs peut être observée. Ce qui permet de saisir la complexité et la richesse des situations qui comportent des interactions attribuées par les acteurs impliqués (Collerette, 1997). Une autre justification pour l'utilisation de l'étude de cas dans cette recherche est qu'elle permet d'illustrer comment la présence de l'intrus contribue aux comportements addictifs chez les adolescents scolarisés. Comme l'indique Yin (cité par Collerette, 1997), l'étude de cas est particulièrement adaptée lorsque l'intérêt se porte davantage sur les relations temporelles qui

lient les éléments, plutôt que sur les fréquences ou les incidences, surtout lorsque ces liens sont trop complexes pour être abordés par des stratégies d'enquête ou des stratégies expérimentales.

Par ailleurs, l'étude de cas est menée à l'aide d'examens et de suivi des patients. En présentant par exemple les limites d'une approche thérapeutique donnée, un cas peut invalider certaines connaissances antérieures sur le plan thérapeutique. La capacité de l'étude de cas à « dégager les fonctionnements d'un individu ou d'un groupe aux prises avec des situations complexes en s'intéressant notamment à la souffrance, aux angoisses, aux mécanismes de défense aux modalités relationnelles en jeu » est ce qui la rend unique (Barfety-Servignat, 2021, p. 97). La singularité du sujet conduit le clinicien à le considérer comme un phénomène unique, sans le réduire à sa situation. De ce qui précède, « c'est donc le regard, l'écoute du clinicien qui font que le cas devient singulier puisqu'on va faire émerger ce qui échappe au « commun », au « banal », au « conforme » » (Doron & Pedinielli, 2006, p. 10).

Le nombre de sujets de l'entretien est défini à partir de divers éléments qui entre en jeu, notamment la définition d'un certains nombres de critères qui signe l'inclusion et de non inclusion des sujets dans la recherche :

1. Avoir été traduit au conseil de discipline pour comportement violent et pratique des jeux de hasard au sein de l'établissement
2. Être élève au Lycée Bilingue d'Ekounou
3. Être âgé entre 12-19 ans
4. Jouer aux jeux de hasard et d'argent
5. Vivre avec ses deux parents

3.6.2. Technique de recrutement des participants

Pour constituer l'échantillon de l'étude, la technique d'échantillonnage non probabiliste a été utilisée, en particulier l'échantillonnage typique (ou « par choix raisonné »). Cette méthode est considérée comme plus rationnelle car elle repose principalement sur le bon sens et l'expérience partagée (Beaud, 2009, p. 256). L'objectif est d'orienter la recherche vers un phénomène spécifique qui se distingue des autres : en l'occurrence, le rôle de la figure de l'intrus dans la famille dans l'addiction aux jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés. La technique de l'échantillonnage typique s'est révélée particulièrement utile, en sélectionnant des enfants vivant dans une institution familiale, qui correspondent aux critères

mentionnés précédemment, et qui sont disposés à participer à la recherche. L'utilisation de cette technique est justifiée dans ce contexte par la pertinence des « choix raisonnés » qui l'accompagnent.

Selon Poupart et *al.*, (1997), les techniques d'échantillonnage en recherche qualitative sont régies par deux principes fondamentaux : la diversification et la saturation. La diversification, du point de vue externe, vise à obtenir une « représentativité » de l'échantillon en incluant toutes les catégories ou sous-catégories de la population en fonction des critères liés à l'étude. D'un point de vue interne, elle est en accord avec le principe de saturation. Selon ce principe, un échantillon est considéré comme saturé lorsque l'ajout de nouveaux participants ne fournit plus d'informations nouvelles par rapport à ce que le chercheur a déjà recueilli.

3.6.3. Caractéristiques de la population

La population de l'étude est l'ensemble des personnes qui peuvent participer généralement à l'enquête, mais certaines peuvent être exclues après l'échantillonnage. Il s'agit clairement des adolescents en situation addictive aux jeux de hasard et d'argent. Notre population de recherche a été déterminée après l'échantillonnage. De plus, il fait référence à l'ensemble des personnes, des groupes ou des objets qui sont l'objet d'une étude spécifique et qui partagent des caractéristiques communes (Grawitz, 1990). Tout élément lié à la recherche en question peut constituer cette population d'étude. La population d'étude est importante car elle détermine la validité et la pertinence des résultats. En effet, une population d'étude mal définie ou insuffisamment représentative peut conduire à des conclusions erronées ou à des généralisations inappropriées.

La question de recherche et les objectifs de l'étude déterminent la population d'étude. Elle peut être définie en fonction des critères comportementaux, de santé ou spécifiques à l'objet. La taille de la population est cruciale car une population trop petite ne peut pas permettre la généralisation des résultats à la population cible dans son ensemble. Cependant, une population trop importante rendrait l'étude et son analyse difficiles. Pour sélectionner les participants à l'enquête, un échantillonnage serait nécessaire.

Nous avons choisi de ne pas divulguer les identités des participants à cette étude pour des raisons éthiques. Dans cette logique, nous avons utilisé un pseudonyme pour les identifier dans l'étude.

À présent, voici les différents cas retenus dans la présente étude :

Participants	Gojo	Luffy	Itachi
Age	17 ans	19 ans	19 ans
Sexe	Masculin	Masculin	Masculin
Ethnie	Ewondo	Bulu	Banganté
Religion	Catholique	Protestant	Protestant
Classe	Première	Terminale	Terminale

Tableau 1: caractéristiques des participants

3.7. TECHNIQUE ET OUTIL DE COLLECTE DES DONNÉES.

Comme méthode de collecte des données, nous avons utilisé l'entretien clinique de recherche dans sa version semi-directive. Un guide d'entretien est un outil de collecte de données utilisé dans ce type d'entretien. Ainsi, il s'agit de présenter la méthode d'entretien semi-directive et l'outil de guide d'entretien.

3.7.1. Technique de collecte : l'entretien semi-directif

Selon Blanchet (1987) cité par Fernandez et Catteeuw (2001 p. 74) l'entretien figure comme : « *un entretien entre deux personnes, un interviewer et un interviewé conduit et enregistré par l'interviewé ; ce dernier ayant pour objectif de favoriser la production d'un discours linéaire de l'interviewer sur un thème défini dans le cadre d'une recherche* ».

Pour Bénony et Chahraoui (1999), l'entretien clinique est un échange verbal et non verbal entre une ou plusieurs personnes sur un sujet spécifique dans un cadre spécifique dans le but d'acquérir une compréhension et une compréhension du fonctionnement psychique d'un sujet en se concentrant sur ses expériences et sur la relation. Selon Fernandez et Catteeuw (2001, p.74), c'est « un des outils privilégiés de la méthode clinique car la subjectivité s'actualise par des faits de parole à l'égard d'un clinicien ». Il s'agit d'une méthode de choix pour accéder à des informations subjectives (histoire de vie, représentations, sentiments, émotions, expériences) qui démontre la singularité et la complexité d'un sujet. Il permet de recueillir des informations de différents types (point de vue, opinion...) sur les valeurs, les faits et les comportements des personnes interrogées.

Nous avons utilisé l'entretien semi-directif dans cette recherche, qui se situe entre l'entretien directif et non directif. Il n'est ni complètement fermé ni complètement ouvert, et les thèmes abordés sont déterminés à l'avance. Selon Quivy et Campenhoudt (2011), c'est la forme la plus fréquemment utilisée dans la recherche. Le chercheur dispose d'une série de questions-guides plutôt ouvertes sur lesquelles il souhaite obtenir des informations.

Dans cette étude, l'intervieweur adopte une approche souple en posant des questions qui ne suivent pas nécessairement un ordre prédéfini. Il permet à l'interviewé de s'exprimer selon sa propre logique, abordant les sujets qui lui semblent pertinents. L'intervieweur complète ensuite en posant des questions que l'interviewé n'a pas spontanément abordées.

L'objet de cette recherche est d'explorer chez les adolescents ayant un comportement addictif, en se penchant sur la figuration de l'intrus au sein de la famille. Pour ce faire, l'utilisation d'un entretien semi-directif a permis de recueillir des informations approfondies sur cette thématique.

Fortin (2005, p. 305), justifie le recours à l'entretien semi-directif par le fait que :

Le chercheur fait appel à l'entrevue semi-dirigée dans le cas où il désire obtenir plus d'informations particulières sur un sujet. L'entrevue semi dirigée est principalement utilisée dans les études qualitatives, quand le chercheur veut comprendre la signification d'un évènement ou d'un phénomène vécu par les participants.

Le chercheur doit être capable d'écouter activement pendant les séances d'entretien semi-directives avec le sujet. Les relances dans cette étude ont pour but non seulement d'aider les participants à exprimer leurs émotions, mais aussi d'aider leurs sentiments et pensées, ainsi que leur perception de la situation de pied diabétique et les mécanismes utilisés pour faire face à cette situation.

3.7.2. Outil de collecte : guide d'entretien

L'entretien de recherche ou l'entretien est une méthode recommandée pour explorer les motivations profondes des individus et découvrir des choses communes aux comportements des gens à travers la singularité de chaque rencontre. Angers (1992, p. 141) souligne qu'on vise de plus, par ce moyen, non seulement à établir des faits, mais à amener des informateurs à

expliquer pourquoi ils agissent de cette manière. Il s'agit d'établir les significations données par les personnes aux circonstances dans lesquelles elles vivent. Le clinicien-chercheur écrit la dimension intime du sujet dans l'entretien de recherche. En privé, cet outil est privilégié pour les rencontres avec quelques sujets.

Par conséquent, les différents aspects de leur vie peuvent être mis en lumière, principalement en ce qui concerne leur perception de la réalité, leurs croyances, leurs émotions et leurs sentiments. Selon Shahravou (2021, p. 181), « le choix de l'entretien clinique de recherche en psychologie clinique et psychopathologie participe à un certain positionnement épistémologique qui considère que l'appréhension de l'expérience subjective est essentielle pour développer les connaissances dans ce domaine ». Plusieurs éléments caractérisent l'entretien de recherche. C'est principalement une méthode qui favorise le contact direct. En d'autres termes, le chercheur communique directement avec son sujet sans passer par des intermédiaires. Cette méthode peut être utilisée collectivement ou individuellement. Elle permet un prélèvement qualitatif du matériel fourni par le sujet pour une analyse en profondeur du contenu.

L'entretien de recherche ou l'interview est une méthode recommandée pour explorer les motivations profondes des individus et découvrir des choses communes aux comportements des gens à travers la singularité de chaque rencontre

Selon Blanchet et Gotman (1992), cité par Fernandez et Catteeuw (2001), le guide d'entretien est un ensemble organisé de fonctions, d'opérateurs et d'indicateurs qui organisent l'activité d'écoute et d'intervention de l'interviewer. C'est la liste de thèmes et sous thèmes que le chercheur doit discuter avec le participant lors d'une interview de recherche. Ainsi, l'utilisation d'un entretien semi-directif permet la création d'un guide d'entretien qui liste les thèmes à aborder lors de cet échange clinique spécifique où l'enquêteur ou le chercheur est le demandeur. Il permet au chercheur de mettre en œuvre la méthodologie spécifiée.

Pour conduire nos entretiens, nous utiliserons un guide d'entretien. Ce guide est structuré autour de quatre thèmes principaux. Ces axes nous permettront d'explorer la dynamique psychique des participants :

- **Thème 1 : Identification adhésive**
- Sous-thème 1 : Attachement excessif à un objet, une personne ou un groupe
- Sous-thème 2 : Perte de sa propre identité au profit de l'objet

- Sous-thème 3 : Difficulté à se détacher de l'objet
- **Thème 2 : Identification projective**
- Sous-thème 1 : Communication d'états affectifs ou d'émotions
- Sous-thème 2 : Évacuation d'un contenu mental perturbant
- Sous-thème 3 : La pénétration d'un objet pour le dégrader, en prendre possession ou en emprunter l'identité
- **Thème 3 : Identification introjective**
- Sous-thème 1 : Intégrer des caractéristiques de l'objet dans sa propre personnalité
- Sous-thème 2 : Formation de l'identité à travers cette intégration
- Sous-thème 3 : Sentiment de devenir plus complet grâce à l'objet introjecté
- **Thème 4 : Conduites addictives aux jeux de hasard et d'argent**

3.8. DÉROULEMENT DE L'ENTRETIEN

La situation d'entretien fait référence au lieu de l'entretien et aux techniques utilisées pour recueillir des informations auprès de la personne interrogée. Le début des entretiens a été marqué par la présentation d'un formulaire de consentement libre à l'entretien afin qu'ils puissent confirmer qu'ils termineront l'entretien, tout en précisant que si vous le souhaitez, les informations seront complètement anonymes et confidentielles. Ces entretiens ont été menés dans la salle des professeurs.

Nous avons décidé de tester la pertinence du guide d'entretien après l'avoir créé. Pour ce faire, nous avons mené deux (2) entretiens exploratoires avant de passer à la phase de préparation et de l'entretien. Nous avons rencontré nos participants pendant la phase de préparation et organisé une rencontre avec eux afin qu'ils ne soient pas surpris et donnent leur accord ou non pour chaque activité prévue. De plus, nous avons la responsabilité de leur fournir des formulaires de consentement et de garantir la confidentialité de nos entretiens. Le but de ce processus était de leur donner une meilleure compréhension de la nature et de la valeur des informations recueillies auprès d'eux.

De plus, cette étape les a aidés à comprendre qu'il n'y a aucune crainte à participer à cette recherche, mais qu'elle les aidera plutôt à mieux comprendre ce qu'ils traversent. C'était une façon de leur faire comprendre que lors des discussions et des entretiens, ils ont le droit de

choisir de répondre ou non à des questions rationnelles, car leur participation à l'étude est libre et volontaire.

Nous avons ensuite mené nos entretiens en suivant les conseils de Ghiglione et Blanchet (1991) : donner toujours la consigne aux sujets avant le début de l'entretien, ce qui commence le discours sur le thème et se poursuit avec des techniques de relances.

Les entretiens ont duré en moyenne 35 minutes, selon la disponibilité du patient et le principe de saturation. Lorsque la collecte continue de données n'apporte plus d'informations nouvelles au chercheur, les rencontres répondent à ce principe (Mayer & al., 2000).

Le fait de rencontrer le sujet plusieurs fois aide à établir une relation de confiance et à établir un transfert. Le sujet a ainsi la possibilité de réfléchir et de se préparer pour l'entretien suivant. En ce qui concerne les chercheurs, cela leur donne la possibilité de revenir sur des points qui restent inexplorés à l'avenir. (Giordano, 2003).

Il est important de noter que nous avons remercié les patients pour leur disponibilité à chaque fin d'entretien et que nous avons travaillé ensemble pour choisir les surnoms à utiliser dans notre recherche. L'ensemble de ces entretiens nous a fourni un flux d'informations qu'il fallait alors analyser selon une méthode spécifique.

3.9. TECHNIQUE D'ANALYSE DES RÉSULTATS

3.9.1. L'analyse des contenus

Nous avons opté pour l'analyse de contenu car le choix de l'analyse d'une étude est fortement lié à la technique de collecte des données, à la nature des données recueillies et à l'objet de l'étude. Ceci pour étudier et interpréter les résultats avec objectivité. Ainsi, étant donné que la technique utilisée (entretien semi-directif) est qualitative, l'analyse de contenu est un mode de traitement de l'information qui s'applique à toutes les formes de discours, d'images et de communication. Pour remplacer l'interprétation intuitive ou instinctive par une interprétation constructive, elle vise une seconde lecture d'un message (Bardin, 1989). L'opération implique la sélection, la condensation, la catégorisation, le regroupement et l'organisation des informations. Cette méthode vise à établir la signification et à faciliter la compréhension approfondie des documents analysés.

L'analyse de contenu est une technique d'étude détaillée des contenus de documents défini par Robert et Bouillaguet (1997) comme « *l'action d'inférer, d'accomplir une opération logique par laquelle on tire d'une ou plusieurs propositions (en l'occurrence les données établies au terme de l'application des grilles d'analyse) une ou plusieurs conséquences qui en résultent nécessairement* ». C'est en réalité une technique de traitement des données qui consiste à lire le corpus fragment par fragment pour en définir le contenu et le coder selon des catégories fixées a priori ou établies au cours de la lecture. Selon Giust Desprairies et Lévy, (2003, p. 290), il s'agit d'une analyse qui porte sur « *les contenus, unités de signification supposées véhiculées par un contenant (le langage), traversant donc ou ignorant sa réalité matérielle* ». De plus, Ndje Ndje (2013) affirme qu'il s'agit d'une méthode d'analyse de données qualitatives et/ou quantitatives qui permet de définir les catégories thématiques et formelles pertinentes pour vérifier l'hypothèse et de coder des discours, des textes, des peintures et des interactions sociales en groupe à partir de ces catégories. Par conséquent, il s'agira de sélectionner, condenser, catégoriser, regrouper et organiser les informations.

Pour Bardin (1998, p. 105) « *faire une analyse de contenu consiste à repérer les noyaux de sens qui compose la communication et dont la présence et la fréquence d'apparition pourront signifier quelque chose pour l'objectif analytique choisi* ». Il implique de sélectionner, de condenser, de catégoriser, de regrouper et d'organiser l'information. Ce qui permet de faire ressortir le contenu manifeste d'un discours pour ensuite en ressortir le contenu latent et de justifier la validité des hypothèses avancées concernant l'objet étudié en présentant les raisons de la preuve. Elle a pour but de faire ressortir les significations, les associations, les intentions, etc. qui ne sont pas directement perceptibles lors de la simple lecture des documents. Tout chercheur en sciences sociales le fera à un moment donné dans son travail. Les données à traiter sont généralement des données verbales qui doivent être converties en écriture.

Selon Mucchielli (2006), l'analyse de contenu est un ensemble de méthodes diverses, objectives, méthodiques, quantitatives et exhaustives dont l'objectif commun est de collecter le plus grand nombre d'informations sur des personnes, des faits relatés, des sujets explorés et surtout de comprendre le sens de ces informations. Selon Campenhoudt et Quivy (2011), l'analyse de contenu porte sur une variété de messages, y compris des œuvres littéraires, des articles de journaux, des documents officiels, des programmes audiovisuels, des déclarations politiques, des rapports de réunion et des comptes rendus d'entretiens semi-directifs. Le chercheur tente d'acquérir des connaissances à partir du choix des termes utilisés par les

participants, de la fréquence et du mode d'agencement, de la construction du discours et de son développement dans l'analyse de contenu.

L'analyse de contenu est cruciale dans la recherche en sciences sociales car elle permet de traiter méthodiquement des informations et des témoignages qui présentent un certain degré de complexité et de profondeur. L'analyse de contenu, lorsqu'elle est utilisée avec un matériau riche et pénétrant, permet de satisfaire harmonieusement aux exigences et à la rigueur méthodologique et à la profondeur inventive qui ne sont pas toujours facilement conciliables. Selon Campenhoudt et Quivy (2011), l'analyse de contenu a des avantages tels :

- toutes les méthodes d'analyse de contenu conviennent à l'étude de l'implicite ;
- elles obligent le chercheur à prendre beaucoup de recul à l'égard des interprétations spontanées et, en particulier, des siennes propres ;
- portant sur une communication reproduite sur un support matériel, elles permettent un contrôle ultérieur du travail de recherche ;
- plusieurs d'entre elles sont construites de manière très méthodique et systématique sans que cela ne nuise à la profondeur du travail et à la créativité du chercheur, bien au contraire.

Pour (Paillé, 1996), la singularité et la fertilité des données non numériques sont plus importantes dans l'analyse de contenu que la représentativité ou la généralisation des données. Cette préoccupation rencontre le postulat de l'analyse qualitative à l'effet que « *l'essence de la signification du phénomène étudié réside dans la nature, la spécificité même des contenus du matériel étudié plutôt que dans sa seule répartition quantitative* » (L'Écuyer, 1990, p.31). Ainsi, nous avons fait usage de l'analyse de contenu thématique pour analyser les données qui ont été recueillies.

3.9.2. L'analyse thématique

Il s'agit d' « *une recherche méthodologique des unités de sens par l'intermédiaire des propos tenus par les narrateurs relativement à des thèmes* » (Poirier, Clapier-valladon & Raybaut, 1996, p. 215). Pour mener à bien cette analyse, nous avons créé une grille d'analyse avec des détails sur les variables et leurs dimensions. Pedinielli (1994) affirme que l'analyse thématique est principalement descriptive et répond à une question simple, de quoi le sujet est-il pertinent? Elle commence par le découpage du discours et le recensement des thèmes

principaux, qui peuvent être analysés de différentes manières en fonction des questions et des objectifs de recherche. Cet effet peut examiner le sens des mots et reconstruire la phrase.

L'analyse thématique, également connue sous le nom d'analyse transversale, examine comment les sujets identiques sont abordés dans différents entretiens. En d'autres termes, cela nous permet d'obtenir des indicateurs qui peuvent résumer les différents sens d'un discours. Elle est intéressée et objective aussi bien au message produit que à la manière dont il est diffusé ou reçu. En fait, c'est ce que les auteurs appellent souvent un examen de type classificatoire.

Nous avons créé une grille d'analyse, également connue sous le nom d'examen de type classificatoire, pour procéder à cette analyse. Nos théories explicatives du sujet, qui nous ont guidés dans nos collectes de données, servent de base à la construction de ces grilles. Nous avons pu identifier et classer nos thèmes clés grâce au canevas que nous avons créé. Le chapitre suivant fournira une présentation plus approfondie de cette grille.

Thèmes	Codes	Sous-thèmes	Codes	Observations			
				(0)	(+)	(-)	(+/-)
Identification adhésive	P	Attachement excessif à un objet, une personne ou un groupe	p1				
		Perte de sa propre identité au profit de l'objet	p2				
		Difficulté à se détacher de l'objet	p3				
Identification projective	S	Communication d'états affectifs ou d'émotions	s1				
		Évacuation d'un contenu mental perturbant	s2				
		La pénétration d'un objet pour le dégrader, en prendre possession ou en emprunter l'identité	s3				
Identification introjective	Y	Intégrer les caractéristiques de l'objet dans sa propre personnalité	y1				
		Formation de l'identité à travers cette intégration	y2				
		Sentiment de devenir plus complet grâce à l'objet introjecté	y3				

Tableau 2 : Grille d'analyse des contenus des entretiens

3.10. LIMITES DE L'ÉTUDE ET CONSIDÉRATIONS ÉTHIQUES

3.10.1. Limites de l'étude

Les principales limites de cette étude sont la méthode et le type de recherche utilisés. En règle générale, la recherche qualitative est critiquée pour l'impossibilité de généraliser les résultats de l'étude menée, ce qui entraîne un problème de représentativité. Par conséquent, la

présente étude est confrontée à cette limite. Il est impossible de généraliser les résultats à l'ensemble de la population d'étude car nous n'avons travaillé qu'avec trois participants.

En outre, la validation des recherches qualitatives est beaucoup plus limitée que celle des recherches quantitatives, ce qui augmente la fidélité. En effet, la description systématique du contexte et les procédures de sélection des participants devraient permettre aux chercheurs qui souhaitent explorer des populations similaires dans des contextes similaires ou proches d'obtenir des informations. En recherche quantitative, il y a une stabilité et une réplication des résultats, ce qui signifie qu'ils sont fidèles. Cependant, certains chercheurs qualitatifs, dont Laperrière (1997), ne considèrent pas ces aspects comme importants.

Deux menaces font écho à notre étude, selon Gauthier (1992). « Le désir de plaire » et « l'influence de l'analyste » Les participants ont partagé librement leurs sentiments et leurs expériences concernant la première menace. Parce qu'il n'y a pas eu de mauvaise réponse, nous ne pouvons pas affirmer qu'il n'y a eu aucun moment où que le sujet n'a pas répondu selon notre désir. En ce qui concerne la seconde menace, Mayer et Ouellet (1991, p. 494) affirment qu'il est important de tenir compte des forces et des faiblesses du jugement humain... Chaque chercheur doit également démontrer de la cohérence dans son jugement. Les biais ont souvent été la faiblesse de notre jugement et la codification n'a pas suffi pour contrer cela.

L'autre limite concerne la nature de la narration. La mémoire humaine fonctionne de manière sélective. Néanmoins, l'utilisation du guide d'entretien nous a aidé à contrer. Enfin, le passage de l'oral à l'écrit lors de la transcription des récits est la plus grande difficulté pour nous qui constitue une grande limite. Il est vrai qu'il est nécessaire de réécrire, mais il est important de s'assurer que nous ne trahisons pas les propos de l'interviewer par notre jugement et ne déformions pas ses propos. Lorsque certaines phrases importantes du sujet ne sont pas bien écoutées ; modulées dans le magnétophone, parfois la voix est entrecoupée ou un mot n'est pas bien saisi, cela ne semble pas clair.

3.10.2. Considérations éthiques

Selon Mvessomba (2013) :

Il est important de préciser que tout chercheur doit se conformer aux règles éthiques. L'éthique touche à tous les aspects de la recherche scientifique. Plusieurs aspects sont généralement pris en considération

pour le respect de l'éthique dans une recherche à l'instar du consentement du participant, le respect des libertés individuelles.

La recherche dans la psychologie, comme dans d'autres domaines scientifiques, se concentre sur des aspects de l'activité humaine. Quels que soient les aspects étudiés, elle doit être menée dans le respect strict des droits de la personne.

Selon Fortin (2006), l'éthique est celle qui repose sur les principes de bienfaisance et de respect de la personne. Par conséquent, les règles éthiques sont respectées afin de protéger la dignité humaine lors de cette étude. Le provisorat a reçu une attestation de recherche et une autorisation de collecte de données. Ce n'est qu'après l'examen de ce document et l'obtention officielle de l'autorisation que la collecte des données peut être effectuée.

Les participants ont été informés de la nature de la recherche, des objectifs poursuivis et de l'utilisation des résultats de la même manière. Les participants avaient la liberté complète d'accepter ou de refuser la recherche, sans aucune conséquence. Les participants ont ensuite reçu un formulaire de consentement éclairé (Annexe). Les fondements de ce document sont des principes éthiques. Il s'agit de respecter le consentement libre et éclairé, de protéger la vie privée et les données recueillies, de garantir l'anonymat (en utilisant des pseudonymes) et de donner à tout moment la possibilité de s'en retirer.

Les participants ont été informés que les informations qu'ils racontaient lors des entrevues de recherche ne seraient pas transmises à leurs parents ou au personnel administratif de l'établissement et que rien ne serait enregistré dans leur dossier. Il convient également de souligner que les enregistrements des entretiens sont protégés sur un support numérique (le magnétophone du téléphone) par un mot de passe avant leur destruction.

Ce cadre de travail était parfait, où nous avons employé une approche clinique en se concentrant principalement sur l'étude de cas. Il est important de noter que nous sommes en train de réaliser une étude qualitative qui explore les phénomènes dans un cadre spécifique. Finalement, ce chapitre abordait la méthodologie de l'analyse. Après avoir exposé les trois sujets de l'étude à travers différents indicateurs, le chapitre met en évidence les bases de la méthode clinique en tant que méthode parfaite pour comprendre les facteurs et mécanismes psychiques qui sont à l'origine d'un mal-être. De cette manière, l'entretien semi-directif, l'un des moyens de collecte de données privilégiés dans l'approche qualitative, ainsi que l'analyse de

contenu ont également été exposés en référence à la méthode clinique. Ce chapitre ouvre à cet effet une faille pour la présentation et analyse des données récoltées sur le terrain.

CHAPITRE 4 :

PRÉSENTATION ET ANALYSE DES DONNÉES

La présentation et l'analyse des résultats que nous avons obtenus à l'aide d'entretiens semi-directifs avec trois participants sont abordées dans ce quatrième chapitre. Afin de préserver la confidentialité et l'anonymat, ces participants ont été appelés Gojo, Luffy et Itachi. Il s'agira ici de présenter brièvement chaque participant et d'analyser les entretiens sur le plan thématique. Ce chapitre est divisé en deux parties distinctes. L'une est consacrée à la présentation des participants et des résultats de l'entretien, tandis que l'autre est consacrée à l'analyse des résultats en soi. L'analyse des résultats se fera en utilisant une analyse thématique.

4.1. PRÉSENTATION DES PARTICIPANTS

Il est question dans cette partie de faire une présentation sommaire des participants qui ont été sélectionnés et retenus pour la présente étude. La présentation de ces cas ne comporte pas toutes les données recueillies lors des entretiens. Elles ont été traitées pour éviter des redondances, des répétitions et pour ne rester qu'avec les plus pertinentes de manière fidèle sans modifier ou rajouter quelques-unes.

4.1.1. Gojo

Gojo est un élève au lycée bilingue d'Ekounou en classe de première. Il est âgé de 17 ans et réside au domicile familial sis au quartier Ékie dans l'arrondissement de Yaoundé quatrième. Ses parents ont eu quelques conflits familiaux et quelques difficultés ce qui a qu'ils se sont mariés en 2020. Gojo est originaire de la région du Centre Cameroun. De religion catholique, il est issu d'une fratrie de deux enfants dont il est l'aîné ; d'une mère et d'un père Ewondo. Il a eu une enfance difficile, notamment dans sa relation avec son père, il le considère avoir un traitement défavorable de celui-ci comparé à celui de sa petite sœur. Il commencé à jouer aux jeux de hasard plus précisément le pari foot en classe de 4^{ème}. Pour lui, le jeu lui permet de s'éloigner des tensions familiales. Depuis cette période, il n'arrive plus à s'empêcher de jouer.

4.1.2. Luffy

Luffy est âgé de 19 ans, il est originaire de Sangmélima dans la région du Sud Cameroun. De religion protestant de l'église presbytérienne, il issu d'une fratrie de cinq dont il est le troisième avec deux grands frères et deux petites sœurs ; d'une mère Eton et d'une père Bulu. Son père est un fonctionnaire à la retraite et sa mère est enseignante de l'école primaire. Il est scolarisé au lycée bilingue d'Ekounou en classe de terminale. Il réside au quartier Ekoundou dans l'arrondissement de Yaoundé 4^{ème}. À la maison il n'est pas considéré comme ses frères et sœurs, il est presque tout le temps mis à l'écart. Il a commencé à jouer aux jeux pour être indépendant de ses parents et prouver qu'il est capable de prendre soin de lui. Son premier pari était en classe de seconde et c'est un de ses amis à lui qui l'a initié dans cette pratique.

4.1.3. Itachi

Itachi est un élève scolarisé au lycée bilingue d'Ekounou en classe de terminale. Il est âgé de 19 ans, issu d'une famille monogame, il est le cadet d'une fratrie de trois enfants. Il est originaire de Banganté dans la région de L'Ouest Cameroun ; d'une mère Bafang et d'un père Banganté. Il est de religion protestante de l'église évangélique. Il réside au quartier Ekounou dans l'arrondissement de Yaoundé 4^{ème}. Il a quitté le domicile familial pour aller rester chez son oncle, le frère à son père, à cause des tensions à la maison. Son oncle est marié et a des enfants dont la majorité est autonome ; il reste avec deux filles. À la maison, son père lui était indifférent et sa mère se centrait plus sur sa petite sœur. Il a commencé à jouer en classe de 3^{ème} parce que ses camarades lui beaucoup de pari foot.

4.2. ANALYSE DES DONNÉES

Dans cette section, nous allons procéder à une analyse thématique transversale des corpus d'entretien. Le choix porté pour cette analyse s'explique par le fait qu'elle nous permettra de saisir, dans sa globalité, le discours de tous les participants de cette étude. De même, cette analyse nous permet d'obtenir les indicateurs qui résument plusieurs sens dans les corpus d'entretiens des participants. Pour faciliter ce travail, une grille d'analyse composée d'indicateurs que l'on appelle les catégories d'analyse, a été construite préalablement. Après l'exploitation des données, nous avons ressorti des thèmes que nous analysons dans les lignes qui suivent.

4.2.1. Identification adhésive

L'identification adhésive est un concept profond qui touche à l'essence même de notre identité et de nos relations avec les autres. Lorsqu'une personne s'engage dans une identification adhésive, elle ne se contente pas de s'aligner ou de sympathiser avec un objet, une idée ou une autre personne ; elle s'y intègre à un niveau tel que la frontière entre elle-même et l'objet de son identification devient floue.

Cette fusion peut être si complète que les désirs, les croyances et les comportements de l'autre sont intégrés dans le moi de l'individu, souvent au détriment de sa propre identité et de ses désirs uniques. C'est ce que Gojo explique :

Parfois, oui. Quand je joue, je ne pense à rien d'autre. C'est comme si j'étais juste un joueur, pas un élève ou un fils. En classe mes résultats parlaient d'eux-mêmes mais depuis que j'ai commencé à jouer mes notes ont baissé, je sais ce qui ne va pas mais je n'arrive à m'empêcher à penser à mes paris ou comment à la pause je dois aller jouer aux cartes ou au lancer des dés, c'est comme une habitude chez moi. Je ressens juste que je dois combler quelque chose.

L'exclusivité présente fait référence à la tendance d'un individu à privilégier un objet, une personne ou un groupe spécifique, en négligeant d'autres relations et intérêts. Ce qui peut se traduire par le besoin de sécurité émotionnelle que l'objet d'attachement fournit, qui peut être si intense qu'il surpasse le désir de diversifier les sources de soutien émotionnel. C'est le cas avec Luffy qui dit :

J'aimerais pouvoir explorer d'autres intérêts ou passer du temps à faire d'autres activités, mais je ne veux pas risquer de perdre ce que j'ai avec les autres. J'ai essayé de prendre du recul par rapport aux attentes de ma famille, mais c'est compliqué. Je ne veux pas perdre mes amis ou décevoir mon cousin. C'est comme si une partie de moi était liée à eux, et je ne sais pas qui je suis sans cette connexion. Il y a des moments où je fais des choses que je n'aurais pas faites normalement, juste pour être accepté ou pour ne pas être laissé de côté.

L'identification adhésive peut également se manifester dans la manière dont les individus s'associent à des groupes sociaux. Ils peuvent adopter les opinions et les comportements du groupe sans esprit critique, ce qui peut conduire à un conformisme qui inhibe la pensée indépendante et la créativité. Ce sentiment d'appartenance se retrouve dans le discours de Itachi :

Quand je suis avec mes amis ou quand je pense à mon grand frère, je me sens vraiment bien. C'est comme si j'étais dans un autre monde où je suis respecté et admiré pour mes compétences en jeu. Je veux toujours impressionner mes amis et être à la hauteur de ce que mon grand frère peut faire. Parfois, je me sens même un peu perdu quand je ne joue pas ou quand je ne suis pas avec eux.

L'on relève aussi le sentiment d'appartenance chez Gojo lorsqu'il parle de ses camarades : *« je me comportais déjà comme mes camarades qui m'avaient même initié à cela. J'ai dit que ça ce n'est pas ma personnalité »* :

quand ils ont l'argent tout ce qu'ils font c'est de jouer au pari foot. Et ce qu'ils les poussent c'est quoi ? ils veulent atteindre le grâle, du genre que comme ils perdent chaque jour, ils veulent remporter le million parce qu'ils ont toujours cette parole que « Kamga je vais t'avoir... Kamga je vais t'avoir... » mais finalement les gars ne gagnent pas. Et quand ils gagnent ils ne font rien avec cet argent, tout ce qu'ils font c'est les balades, partir jouer à la salle. Pour dire vrai cet argent ne sert à rien !

Luffy est profondément influencé par un groupe d'amis, commence à adopter leurs manières de parler, de s'habiller et même leurs opinions, au détriment de ses propres goûts et convictions : *« C'est mon ami qui m'a initié dans ça. Je voyais qu'il avait toujours l'argent, les nouvelles chaussures et les nouveaux habits alors je lui ai demandé comment il faisait pour avoir tout ça. »*

Les parents de Luffy ont souligné qu'il a changé à tel point qu'il en vient à se négliger ou à perdre ses traits distinctifs. Il dit dans son discours que :

Quand j'étais petit ce n'étais pas toujours comme ça, j'avais ce que je voulais mais depuis ils me disent que j'ai grandi. Ils disent qu'ils ne savent pas où j'ai pris ce comportement, selon eux j'imite quelqu'un et cette personne a une influence sur moi.

La difficulté à se détacher chez Gojo se manifeste par une résistance à l'idée de perdre ou de s'éloigner de l'objet d'attachement. L'objet d'attachement est perçu comme tellement vital que la seule pensée de la séparation provoque une anxiété significative : *« C'est difficile. Même quand je sais que je devrais arrêter, une partie de moi veut continuer à jouer, à chasser cette sensation de victoire. Monsieur la victoire m'aide à oublier mes problèmes à la maison. »*

L'identification adhésive chez Itachi est utilisée en tant que mécanisme de défense, qui effectivement sert à combler un vide émotionnel ou à échapper à la solitude :

Quand je ressens un manque de compréhension, je me sens souvent poussé à sortir pour discuter avec mes amis. C'est dans ces moment-là que nous nous comprenons vraiment. Nous finissons par jouer à des jeux comme le « jambo » ou nous engageons dans des paris sportifs au kiosque local, comme moyen de distraction et d'évasion. Ces activités deviennent un refuge, un moyen de mettre de côté les malentendus et de renouer avec le sentiment d'appartenance et de camaraderie.

Lorsqu'une personne se sent incomplète ou isolée, elle peut chercher à se connecter intensément à quelque chose ou à quelqu'un d'autre pour ressentir un sentiment d'appartenance ou pour donner un sens à sa vie. Cette connexion peut devenir si forte qu'elle en vient à définir l'identité de la personne. Chez Luffy il dit que : *« il y a un vide que je ne sais pas comment combler autrement. Je me dis que c'est en multipliant mes paris que j'aurais la possibilité de combler ce vide en moi. »*

Itachi utilise le jeu comme pour oublier ce qu'il vit à la maison : *« je joue pour oublier mes problèmes à la maison. Certes vrai que cela a une influence sur moi et sur mes études mais tant que je joue au « jambo » ici à l'école ça me permet d'oublier les tensions chaque fois que j'arrive à la maison chez mes parents. »*

4.2.2. Identification projective

L'identification projective implique la projection de parties du soi sur un autre objet ou personne, dans le but de s'y reconnaître ou de contrôler l'autre. Ce mécanisme est souvent utilisé pour gérer des sentiments ou des aspects de soi qui sont difficiles à accepter ou trop douloureux pour rester au sein du soi conscient. L'identification projective comme mode de communication des états affectifs ou émotionnels est un mécanisme de défense où l'individu attribue inconsciemment ses propres sentiments ou impulsions inacceptables à une autre personne.

Le « moi » intègre un objet ou une autre personne dans son propre système psychique sans modifier cet objet. Au lieu de cela, c'est le « moi » qui est modifié et influencé par les caractéristiques de l'objet. Ce processus peut entraîner une forme d'aliénation, car le « moi » perd une partie de son autonomie en se conformant aux attributs ou à la volonté de l'objet. Gojo raconte :

Je me sens plus adulte, plus indépendant. Mais je sais aussi que ce n'est pas vraiment qui je veux être. Cette expérience me donne une sensation de maturité et d'autonomie. Cependant, au fond de moi, je suis conscient que cela ne correspond pas entièrement à l'individu que j'aspire à devenir.

Et il rajoute plus tard que : « *Chaque fois que je gagne, je veux jouer encore plus. C'est comme si les jeux devenaient une partie de moi. Je joue presque chaque jour, il ne peut pas passer une journée sans que je ne parie, que ce soit ici à l'école ou à la maison.* »

Lorsqu'une personne projette ses émotions sur une autre, elle peut le faire dans l'espoir inconscient que l'autre comprendra et ressentira ces émotions comme siennes. Ce qui peut se produire dans des relations étroites où il existe un désir fort de connexion et de compréhension mutuelle. La communication d'émotions peut jouer un rôle dans la régulation des relations sociales. Elle permet aux individus de signaler leurs besoins affectifs et d'inviter les autres à répondre de manière empathique, ce qui peut renforcer les liens sociaux et favoriser la cohésion au sein d'un groupe. Itachi nous dit : « *Quand je suis avec mes amis ou quand je pense à mon grand frère, je me sens vraiment bien. C'est comme si j'étais dans un autre monde où je suis*

respecté et admiré pour mes compétences en jeu. Je veux toujours impressionner mes amis et être à la hauteur de ce que mon grand frère peut faire. »

L'évacuation est souvent un processus inconscient par lequel un individu tente de se libérer de pensées, sentiments ou désirs troublants en les attribuant à une autre personne. Ce qui est présent dans le discours de Luffy : *« quand je me sens très en colère mais je ne peux pas reconnaître ça. J'accuse cette personne d'être l'auteur de ma colère, je ne supporte pas avoir tort, pour moi j'ai toujours raison. »*

Prendre possession des attributs de l'autre est une autre manifestation. Ce qui peut se produire lorsque l'individu désire les qualités ou les compétences de l'autre et tente de les assimiler. Chez Luffy, il raconte que : *« C'est comme si je devais constamment montrer que je suis capable, que je suis quelqu'un. C'est épuisant. Parfois, je me sens un peu piégé. J'aimerais pouvoir explorer d'autres intérêts ou passer du temps à faire d'autres activités, mais je ne veux pas risquer de perdre ce que j'ai avec les autres ».*

Ce qui peut aller jusqu'à imiter le comportement, les manières ou même le style de l'autre, dans une tentative d'acquérir ces qualités pour soi-même. Chez Luffy on voit que :

Quand je joue je veux prouver aux autres que je suis capable de me prendre en charge comme les autres de mon âge. C'est mon ami qui m'a initié dans ça. Je voyais qu'il avait toujours l'argent, les nouvelles chaussures et les nouveaux habits alors je lui ai demandé comment il faisait pour avoir tout ça.

Une forte identification au monde du jeu peut refléter une tentative d'échapper à des pensées ou sentiments troublants, où l'individu peut se perdre dans un univers alternatif pour éviter de faire face à la réalité. C'est le cas chez Gojo lorsqu'il dit : *« Dans un sens, ces jeux m'offrent une impression de maîtrise, bien que je sois conscient que c'est une fausse perception. Cette illusion de contrôle peut être séduisante, car elle procure un sentiment de pouvoir sur le hasard et l'incertitude. »*

Chez Itachi le jeu l'aide à oublier la situation de la maison :

je joue pour oublier mes problèmes à la maison. Certes vrai que cela a une influence sur moi et sur mes études mais tant que je joue au

« jambo » ici à l'école ça me permet d'oublier les tensions chaque fois que j'arrive à la maison chez mes parents. Et quand je suis à la maison je suis tout le temps sur mon téléphone pour parier en ligne et surveiller le déroulement des choses. Même quand je dois faire une commission il faut que ce soit mon oncle qui vienne m'enlever de ma chambre. Quand je ressens un manque de compréhension, je me sens souvent poussé à sortir pour discuter avec mes amis. C'est dans ces moment-là que nous nous comprenons vraiment. Nous finissons par jouer à des jeux comme le « jambo » ou nous engageons dans des paris sportifs au kiosque local, comme moyen de distraction et d'évasion. Ces activités deviennent un refuge, un moyen de mettre de côté les malentendus et de renouer avec le sentiment d'appartenance et de camaraderie.

Gojo vit la même situation : « *Monsieur la victoire m'aide à oublier mes problèmes à la maison.* »

Luffy veut prendre le dessus sur le jeu et ses camarades ; une tentative de diminuer la valeur perçue de l'autre pour se sentir supérieur. Il explique que :

Même à l'école je joue aussi au « jambo » surtout lorsque tu lances les dés, tu as cette sensation de pouvoir défier le hasard en imaginant que le chiffre qui est dans ta tête va se retrouver au lancer. C'est cette sensation que je recherche quand je lance les dés, je veux dominer le jeu et les autres joueurs qui sont avec moi.

L'on relève également ce sentiment de dominance chez Itachi : « *Je joue au pari foot parce qu'il y a un plaisir sur la capacité de prédire pour dominer le hasard.* »

Une impulsivité soudaine, où l'individu réagit de manière excessive sans réflexion préalable, souvent en réponse à une émotion refoulée. La colère peut être projetée sur autrui, entraînant des conflits interpersonnels. Luffy nous dit :

Ça a créé des tensions. Parfois, je prends des décisions sans penser aux conséquences, et ça peut blesser les gens autour de moi. Par exemple, quand je me sens très en colère mais je ne peux pas reconnaître

ça. J'accuse cette personne d'être l'auteur de ma colère, je ne supporte pas avoir tort, pour moi j'ai toujours raison.

La tristesse et l'anxiété peuvent également être communiquées de cette manière, où l'individu peut sembler chercher du réconfort tout en évitant de reconnaître la source réelle de son malaise. Luffy raconte que : « *C'est difficile. Quand je perds le contrôle, je me sens désespéré. J'essaie de me rattraper, mais ça ne fait souvent qu'empirer les choses.* »

4.2.3. Identification introjective

L'identification introjective est un processus fondamental qui permet à une personne d'absorber et d'intégrer les qualités, les comportements et les attitudes d'autrui dans sa propre structure de personnalité. L'identification introjective se produit lorsque l'individu incorpore les caractéristiques, qualités ou attributs d'un autre (généralement une figure importante) dans sa personnalité. Ce qui dépasse la simple imitation et nécessite une intégration profonde des traits de l'autre dans le moi de l'individu. De son côté, l'introjection implique d'incorporer ces aspects projetés de l'autre dans son propre moi. La formation de l'identité est influencée par l'identification introjective. Les éléments de l'autre sont intégrés par l'individu dans son propre schéma de soi, ce qui enrichit et complexifie son profil.

Les personnes développent des traits de caractère et des compétences en observant et en imitant les comportements et les attitudes des figures d'autorité ou des modèles, qui deviennent alors leur identité. C'est le cas que présente Gojo lorsqu'il déclare :

Quand j'ai gagné mon premier pari... je t'assure que... c'est comme si... « merde » ... c'était comme si cet argent ne me servait à rien, parce que tout ce qui m'était venu en tête c'était seulement de manger ça, pourtant j'avais prévu faire des projets avant de remporter ce gain. Mais après je ne sais pas ce qui s'était passé quand j'avais gagné le ticket, quelques instants après tout ce qui me donner envie c'était de manger, aller dans les salles, jouer des jeux vidéo... en fait, acheter tout ce qui me faisait du plaisir et ça s'est répété à chaque fois mais je ne me retrouvais pas dans ça, puisque je ne vivais plus bien, je ne mangeais plus bien, je me comportais déjà comme mes camarades

qui m'avaient même initié à cela. J'ai dit que ça ce n'est pas ma personnalité.

L'idée de se compléter par l'objet introjecté est un aspect fondamental de l'identification introjective. Quand une personne introduit des éléments d'un objet externe, ce qui peut être considéré comme une enrichissement de son être intérieur, ce qui peut conduire à une sensation d'une personnalité plus épanouie et plus riche. Gojo affirme que : « *une partie de moi veut continuer à jouer, à chasser cette sensation de victoire.* » il poursuit en disant : « *Quand je gagne, je me sens invincible* » et il rajoute : « *Je me sens plus adulte, plus indépendant. Mais je sais aussi que ce n'est pas vraiment qui je veux être. Cette expérience me donne une sensation de maturité et d'autonomie.* »

Le concept d'introjection ne se limite pas à une simple imitation superficielle ; il s'agit d'une assimilation profonde qui altère la personnalité. Cela peut entraîner des modifications dans la perception et l'interaction de l'individu avec le monde. En prenant en compte ces éléments, la personne peut se sentir davantage prête à relever les défis de la vie, plus rapprochée des autres et plus en accord avec ses valeurs et ses aspirations. Luffy raconte à cet effet que :

Quand je joue je veux prouver aux autres que je suis capable de me prendre en charge comme les autres de mon âge. C'est mon ami qui m'a initié dans ça. Je voyais qu'il avait toujours l'argent, les nouvelles chaussures et les nouveaux habits alors je lui ai demandé comment il faisait pour avoir tout ça.

De la même manière, une personne a la capacité d'invoquer les valeurs d'un mouvement culturel ou social, ce qui peut renforcer son sentiment d'appartenance et de singularité. Luffy souligne que : « *selon eux j'imite quelqu'un et cette personne a une influence sur moi.* » et aussi il affirme :

Je ne veux pas perdre mes amis ou décevoir mon cousin. C'est comme si une partie de moi était liée à eux, et je ne sais pas qui je suis sans cette connexion. Il y a des moments où je fais des choses que je n'aurais pas faites normalement, juste pour être accepté ou pour ne pas être laissé de côté.

Itachi présente : « *Le jeu de hasard est pour moi une passion pour le foot. [...] C'est comme si j'étais dans un autre monde où je suis respecté et admiré pour mes compétences en jeu. Je veux toujours impressionner mes amis et être à la hauteur de ce que mon grand frère peut faire.* »

Il est possible que l'introjection excessive ou inappropriée entraîne une confusion identitaire ou une dépendance envers les objets introjetés pour obtenir une validation personnelle. Itachi se sent dans cette situation quand il dit : « *Parfois, je me sens même un peu perdu quand je ne joue pas ou quand je ne suis pas avec eux.* » C'est le cas avec Luffy lorsqu'il déclare : « *Je ne me sens plus confiant et capable de faire face aux défis.* »

4.2.4. Addiction aux jeu de hasard et d'argent

L'addiction aux jeux de hasard est perçue comme le paiement de la dette symbolique comprise comme une forme de paiement que le sujet se sent obligé de faire pour réparer ou répondre à un manque intérieur, soit comme expérience du manque souvent associé à une quête de satisfaction qui n'est pas ancrée dans la réalité, mais plutôt dans une forme d'hallucination ou de fantasme, visant à combler un vide intérieur et enfin comme un mode figuration cumulatif des tensions en tant qu'une manière pour l'individu de matérialiser et de gérer des conflits internes ou des expériences psychiques douloureuses.

En psychanalyse, la dette symbolique est un concept profond qui renvoie à une obligation inconsciente du sujet envers un autre, souvent fondée sur des désirs insatisfaits ou des expériences traumatisantes passées. Les comportements addictifs peuvent se traduire par cette dette en cherchant à compenser ou à rembourser ce qui est considéré comme manquant ou perdu. C'est le cas de Gojo lorsqu'il affirme : « *Chaque fois que je gagne, je veux jouer encore plus. C'est comme si les jeux devenaient une partie de moi. Je joue presque chaque jour, il ne peut pas passer une journée sans que je ne parie, que ce soit ici à l'école ou à la maison.* »

La dette symbolique est comme une forme de compensation que le sujet se sent contraint de faire afin de réparer ou de combler un manque intérieur. Il peut s'agir d'expériences précoces où les besoins fondamentaux n'ont pas été comblés, ou de traumatismes qui n'ont pas été développés ou résolus à leur plein potentiel. Dans le cadre de la dépendance, elle peut se manifester par une recherche continue de comportements qui offrent un soulagement temporaire ou une évitement de la souffrance en esprit. Gojo nous rappelle que : « *Monsieur la*

victoire m'aide à oublier mes problèmes à la maison. » et il rajoute que « *Mon père ne m'avait rien dit, il a juste pris mon argent. Mes parents ne me prennent pas vraiment en charge c'est pour ça que je joue. Je veux compléter ce que je n'ai pas pour être au top comme les autres, genres m'habiller bien, sortir, m'évader et être indépendant d'eux.* » Cette souffrance n'est pas uniquement vécue chez Gojo, nous avons également Luffy qui déclare :

Chaque fois que je joue, c'est comme si je devais prouver quelque chose, pas seulement à moi-même, mais aussi à ceux qui doutent de moi. À la maison les parents disent que je suis paresseux, que j'aime trop la facilité... tout ça m'énerve et ça me met hors de moi parfois.

L'expérience du manque est associée à une quête de satisfaction qui n'est pas ancrée dans la réalité. Cette expérience est plutôt liée à une forme d'hallucination ou de fantasme qui vise à combler un vide intérieur. « *Il y a un vide que je ne sais pas comment combler autrement. Je me dis que c'est en multipliant mes paris que j'aurais la possibilité de combler ce vide en moi* » (Luffy). C'est ce que l'on retrouve chez Itachi lorsqu'il dit : « *Quand je ressens un manque de compréhension, je me sens souvent poussé à sortir pour discuter avec mes amis.* » Des actions ou des comportements qui servent à éviter de ressentir le vide intérieur, qui peut être lié à un sentiment de manque : « *Et quand je suis à la maison je suis tout le temps sur mon téléphone pour parier en ligne et surveiller le déroulement des choses. Même quand je dois faire une commission il faut que ce soit mon oncle qui vienne m'enlever de ma chambre.* » (Itachi)

Un comportement où l'individu cherche constamment à satisfaire un besoin ou un désir, souvent par des moyens qui ne sont pas réalistes ou atteignables : « *Cette illusion de contrôle peut être séduisante, car elle procure un sentiment de pouvoir sur le hasard et l'incertitude* » (Gojo). Et aussi : « *ils veulent atteindre le grâle, du genre que comme ils perdent chaque jour, ils veulent remporter le million parce qu'ils ont toujours cette parole que « Kamga je vais t'avoir... Kamga je vais t'avoir... » mais finalement les gars ne gagnent pas* » (Gojo).

L'addiction est alors une tentative de répondre à ce manque, où l'individu cherche à atteindre une forme de plaisir ou de jouissance qui semble sans limite, afin d'éviter de reconnaître le désir de l'Autre et les sentiments d'infériorité ou de dépendance qui peuvent en découler :

Quand je joue je veux prouver aux autres que je suis capable de me prendre en charge comme les autres de mon âge. C'est mon ami qui m'a initié dans ça. Je voyais qu'il avait toujours l'argent, les nouvelles chaussures et les nouveaux habits alors je lui ai demandé comment il faisait pour avoir tout ça. Il m'a parlé du pari foot et m'a expliqué les règles et tout le reste (Luffy).

L'addiction peut être vue comme une manière pour l'individu de matérialiser et de gérer des conflits internes ou des expériences psychiques douloureuses : « *Mes parents ne me prennent pas vraiment en charge c'est pour ça que je joue. Je veux compléter ce que je n'ai pas pour être au top comme les autres, genres m'habiller bien, sortir, m'évader et être indépendant d'eux* » (Gojo). Et aussi : *Monsieur la victoire m'aide à oublier mes problèmes à la maison* (Gojo). L'adoption de comportements addictifs comme moyen d'éviter de faire face à des émotions ou des souvenirs douloureux :

C'est vrai que parfois je me sens en colère, irrité quand je suis seul ou bien lorsque je pense à la situation que traverse ma famille, ça m'énerve grave, j'aimerais changer les choses, c'est peut-être pour qu'ils disent que je suis différent. C'est une fois arrivé qu'un jour mon père dise qu'il regrette de m'avoir mis au monde, que je ne sais rien faire, je suis différent des autres de ses enfants. Mes parents ne m'ont jamais soutenu, même lorsque je faisais ce qu'il fallait. En toute occasion et situation, je fais face à des insultes, à des paroles qui me dévalorisent et le ridiculisent. Et le plus dur, c'est qu'ils me disent ça devant d'autres personnes sans même savoir ce que je pense. Vous ne pouvez pas imaginer, monsieur, ce que cela m'a fait à chaque fois que je devais penser et revivre cette situation (Itachi).

4.3. SYNTHÈSE DES ANALYSES

De ces analyses, il ressort à travers la théorie de la transmission psychique inconsciente de Ciccone (2012) que dans le contexte de la souffrance psychique, la question de la transmission est au centre des enjeux de la subjectivation. Elle concerne en occurrence la répétition de l'échec. Ces répétitions sont générées à cause d'une histoire dans l'enfance du sujet marqué par le manque notamment le manque d'amour, de reconnaissance,

d'investissement de la part des parents du sujet enfant : « *J'ai quitté la maison parce que je ne me sentais pas à ma place, mes parents m'accusaient d'être responsable tout ce qui est mauvais à la maison mais je ne supportais pas ça* » (Itachi). La relation parent-enfant est défailante, insatisfaite, marquée par l'économie du manque : « *Mon père semblait indifférent à ma présence, tandis que ma mère était constamment préoccupée par ma petite sœur, renforçant le sentiment d'être mis à l'écart* » (Itachi).

En premier lieu, la notion d'identification adhésive permet de saisir la question même de l'identité et des relations avec autrui. L'adolescent à la recherche de son identité éprouve le désir d'être membre d'un groupe social, il a besoin de l'aide des autres. Il en va de même pour Itachi lorsqu'il déclare : « *Quand je suis avec mes amis ou quand je pense à mon grand frère, je me sens vraiment bien* ». Selon le lien objectal, l'adolescent ne se conforme pas seulement à celui-ci, mais s'intègre à un niveau tel que la frontière entre elle-même et l'objet de son identification devient floue :

Quand je joue, je ne pense à rien d'autre. C'est comme si j'étais juste un joueur, pas un élève ou un fils. Je sais ce qui ne va pas mais je n'arrive à m'empêcher à penser à mes paris ou comment à la pause je dois aller jouer aux cartes ou au lancer des dés, c'est comme une habitude chez moi (Gojo).

Cette fusion peut être si exhaustive que les aspirations, les convictions et les actions de l'autre sont incorporés dans le moi de l'individu, souvent au détriment de son identité et de ses propres aspirations uniques : « *Il y a des moments où je fais des choses que je n'aurais pas faites normalement, juste pour être accepté ou pour ne pas être laissé de côté* » (Luffy). L'exclusivité présente fait référence à la tendance d'un individu à privilégier un objet, une personne ou un groupe spécifique, en négligeant d'autres relations et intérêts : « *Parfois, je me sens même un peu perdu quand je ne joue pas ou quand je ne suis pas avec eux. C'est comme si je suis lié au jeu, je ressens comme une connexion entre le jeu et moi sans oublier les personnes avec qui je joue* » (Itachi).

Ensuite, l'identification projective implique la projection de parties du soi sur un autre objet ou personne, dans le but de s'y reconnaître ou de contrôler l'autre. Ce mécanisme est souvent utilisé pour gérer des sentiments ou des aspects de soi qui sont difficiles à accepter ou trop douloureux pour rester au sein du soi conscient. L'identification projective comme mode

de communication des états affectifs ou émotionnels est un mécanisme de défense où l'individu attribue inconsciemment ses propres sentiments ou impulsions inacceptables à une autre personne : *« je me sens très en colère mais je ne peux pas reconnaître ça. J'accuse cette personne d'être l'auteur de ma colère, je ne supporte pas avoir tort, pour moi j'ai toujours raison »* (Luffy). Le « moi » intègre un objet ou une autre personne dans son propre système psychique sans modifier cet objet. Au lieu de cela, c'est le « moi » qui est modifié et influencé par les caractéristiques de l'objet : *« j'ai reconnu que je ne pouvais plus m'identifier à ce comportement qui m'était imposé ou que j'avais adopté sans y adhérer pleinement »* (Gojo). Ce processus peut entraîner une forme d'aliénation, car le « moi » perd une partie de son autonomie en se conformant aux attributs ou à la volonté de l'objet : *« Je n'arrive plus à manger, je ne suis plus concentré en classe. Pendant les heures de cours tout ce que je fais c'est de combiner mes tickets pour les prochains matchs »* (Gojo).

Enfin, l'identification introjective est une étape essentielle qui permet à une personne d'assimiler et d'intégrer les qualités, les comportements et les attitudes d'autrui dans sa propre structure de personnalité : *« Je me sens plus adulte, plus indépendant. Mais je sais aussi que ce n'est pas vraiment qui je veux être. Cette expérience me donne une sensation de maturité et d'autonomie »* (Gojo). L'identification introjective se produit lorsque l'individu incorpore les caractéristiques, qualités ou attributs d'un autre (généralement une figure importante) dans sa personnalité : *« Quand je joue je veux prouver aux autres que je suis capable de me prendre en charge comme les autres de mon âge. »* (Luffy). L'individu intègre dans son propre schéma de soi les éléments de l'autre, ce qui enrichit et complexifie son profil. En observant et en imitant les comportements et les attitudes des figures d'autorité ou des modèles, les individus acquièrent des traits de caractère et des compétences qui deviennent leur identité.

Pendant tout ce chapitre, nous avons réalisé une étude qualitative des divers corpus d'entretien en fonction des thèmes préétablis. Dans le chapitre suivant, nous examinerons comment interpréter et discuter des résultats de l'analyse.

CHAPITRE 5 :

INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS ET PERSPECTIVES

Une fois que les données collectées sur le terrain ont été présentées et analysées, le chapitre actuel se concentre sur l'interprétation et la discussion des résultats obtenus. Dans cette optique, nous commencerons par interpréter ces données en fonction des éléments suivants les bases théoriques de cette recherche. Par la suite, nous aborderons les résultats obtenus en se basant sur les travaux précédents. Enfin, nous exposerons les implications et les perspectives de cette étude.

5.1. RAPPEL DES DONNÉES THÉORIQUES ET EMPIRIQUES

5.1.1. Rappel des données théoriques

Cette étude s'appuie sur le concept de figure de l'intrus qui a guidé notre réflexion. La lecture de ce concept est élaborée sur la base théorique de la transmission psychique inconsciente. En s'inspirant des travaux de Duranstante (2011), l'intrus est l'actualisation d'une violence essentielle non contrôlée par les parents et adressée à l'adolescent, libérant ainsi les parents des fantasmes de meurtre qu'ils peuvent ressentir envers leurs propres parents. La figure de l'intrus peut également être perçue comme une façon pour les parents de préserver la génération suivante de leurs propres fantasmes d'infanticide.

Selon Ciccone (2012), la transmission psychique se fonde sur les échecs des parents au sein de la famille. Les angoisses archaïques, qui sont responsables de la fonction de pare-excitation et d'étayage des éprouvés bruts, sont mal contenues, ce qui entraîne une « pathologie » du lien au sein de la famille. En cas de défaillance de ces dernières, l'adolescent sera redirigé vers un objet transgénérationnel. Selon Eiguer (1997), cet objet transgénérationnel désigne un aïeul, un ancêtre ou un parent collatéral des générations précédentes, qui favorise le développement de fantasmes, d'affects et d'identifications, tout en contribuant à la construction d'instances psychiques chez un ou plusieurs membres du groupe familial. Ciccone (1995a, cité dans Eiguer, 2013) soutient que la nature de l'objet transmis est fonction de son mode de transmission et que, corrélativement, le mode de transmission caractérise la nature de l'objet : l'identification adhésive, l'identification projective et l'identification introjective.

En ce qui concerne *l'identification adhésive*, elle consiste que lorsqu'une personne s'engage dans une identification adhésive, elle se fond profondément dans l'objet. Ce qui signifie qu'elle s'attache à l'objet et le considère comme faisant partie d'elle-même. Dans les relations, l'individu perd sa propre identité au profit de l'objet, ce processus peut être observé. L'identification adhésive peut être une stratégie défensive. Elle peut être utile pour combler un vide ou éviter la solitude. Parfois, l'individu se colle à l'objet pour échapper à des émotions difficiles ou à des conflits internes.

L'identification projective correspond à la perspective suivant laquelle l'individu projette des parties de lui-même sur un objet externe. Ce qui signifie qu'il attribue à l'objet des caractéristiques, des émotions ou des pensées qui appartiennent réellement à son propre monde intérieur. Elle est un mécanisme complexe qui permet à l'individu de gérer ses émotions, de se décharger de contenus internes perturbants et même de s'appropriier des aspects de l'objet.

L'identification introjective correspond au fait que l'individu incorpore des aspects de l'objet en lui-même dans ce cas. Ce qui contribue au développement de son identité. Elle est essentielle à la croissance du soi. Elle permet à l'individu de se construire en intégrant des éléments importants de son environnement.

5.1.2. Rappel des données empiriques

Les résultats ayant fait l'objet du précédent chapitre ont été recueillis au moyen des entretiens semi-directifs à l'aide d'un guide d'entretien prédéfini au préalable auprès de trois adolescents scolarisés du lycée bilingue d'Ekounou en situation de conduite addictive aux jeux pathologiques notamment le jeu de hasard et d'argent. Tous ces trois sujets sont assujettis à un cadre familial peu ou presque pas contenant. L'institution familiale n'est pas un cadre idoine à leur épanouissement et à leur développement suivant une base de sécurité rassurante. Désertés par eux-mêmes, tout est autorisé pour d'autres. Dans cette situation, ces derniers vont mettre en place une solution avortée à savoir recourir aux pratiques de jeu excessif. De cette manière, l'addiction fait référence à la pratique répétée, constante et irrésistible d'une situation, une envie constante et irrépressible malgré les obstacles que cela engendre sur le plan psychique. Des jeux qui permettent de soulager la souffrance psychique (l'angoisse, la peur, l'anxiété, la tension, le très, les insomnies...).

L'addiction comprend les comportements de toxicomanie, d'alcoolisme et tous ceux qui entraînent une dépendance, qu'elle soit avec ou sans substance toxique. Nous nous concentrons sur les addictions comme étant une expérience du manque, un paiement d'une dette symbolique et comme un mode de figuration cumulatif des tensions. La séparation et la détresse psychologique causées par des carences affectives graves de la part du cadre sont à l'origine du fonctionnement psychique de nos adolescents. Selon Golse (2007), l'addiction est donc une tentative de créer un équilibre à partir du vide laissé par l'absence ou la perte d'un objet, de maintenir une illusion de la relation à l'objet qui permettrait d'éviter l'effraction du sujet, d'accéder à l'intersubjectivité.

La pratique excessive des jeux de hasard et d'argent apparaît une fois de plus comme une tentative de paiement d'une dette symbolique de la part de nos adolescents selon la perspective freudienne qui s'origine dans la défaillance de l'héritier du complexe d'Œdipe. La pratique excessive des jeux sert « dans son essence, une provocation du destin » où se profile la « figure-écran » du père (On décrit souvent la dépendance aux jeux de hasard et d'argent comme une addiction irrépressible à jouer, même si les conséquences sont néfastes). Selon Freud, dès 1928, en se basant sur l'œuvre de Dostoïevski, cette compulsion a été interprétée comme un désir inconscient de punition, où le joueur cherche à perdre comme moyen de contrôler son propre corps. Cette notion est associée à des tensions psychologiques profondes, comme le désir de tuer symboliquement le père (Bucher & Chassaing, 2007).

Bergler (1949, cité dans Bucher & Chassaing, 2007), quant à lui, a vu dans la compulsion à perdre une forme de régression orale et de masochisme, où le joueur exprime un besoin inconscient de souffrir. Dans cette perspective, le gain n'est pas l'objectif principal ; il est plutôt perçu comme un artifice temporaire. Le joueur devient un simple bénéficiaire de ses gains, mais reste pris au piège dans une fiction où il défie le hasard pour obtenir une forme de reconnaissance de la part de l'Autre, une figure d'autorité ou d'approbation.

La frénésie et la dévastation de cette pratique irrépressible des jeux d'argent et de hasard illustrent la déclaration de Pedinielli (1985), qui affirme que les addictions se distinguent par une « mise en scène particulière de l'avidité, de la dette et de la mort ». Le hasard doit être domestiqué, plutôt que d'appriivoiser son murmure séducteur (Bucher, 1997a). Aussi, la fonction soulageant de la dépense d'argent avait été pointée par Abraham (1916) : « *La tendance aux dépenses inconsidérées est le fait de névrosés vivant dans un état de dépendance infantile*

permanente à l'égard de leurs parents, présentant des troubles de l'humeur ou de l'angoisse dès qu'ils s'en éloignent. Les patients affirment eux-mêmes que la dépense soulage leur angoisse ou leur humeur. » (P. 99, cité dans Bucher & Chassaing, 2007). Ainsi, en première approche, à défaut de guérir, la dépense apaise, pallie transitoirement le malaise interne, à l'instar de la drogue ou du médicament calmant le toxicomane.

L'addiction répond par des « actes-symptômes » (1978, cité dans Pedinielli & Bonnet, 2008), parmi lesquels chacun « *tient lieu d'un rêve jamais rêvé, d'un drame en puissance, où les personnages jouent le rôle des objets partiels, ou sont même déguisés en objets-choses, dans une tentative de faire tenir aux objets substitutifs externes la fonction d'un objet symbolique qui manque ou qui est abîmé dans le monde psychique interne* » (p.48). Ces actes utilisent des objets matériels (objets de l'addiction comme la drogue, l'alcool, etc.) qui représentent des substituts de l'objet transitionnel.

D'après McDougall (2004), l'addiction est due à un manque de soutien maternel, ce qui empêche l'enfant de développer de manière adéquate les processus de séparation. Dans cette situation, l'objet maternel interne, c'est-à-dire la représentation mentale de la mère, est considéré comme absent ou incompetent pour apaiser l'enfant perturbé. Dans cette optique, l'addiction représente une tentative de libérer rapidement toute tension psychique, qu'elle soit interne (angoisses névrotiques et psychotiques, angoisses de fragmentation) ou externe (état de stress). Autrement dit, la dépendance est associée à l'idée de retrouver un état de bonheur et de sécurité lié à l'enfance, souvent représenté comme un « paradis perdu ». Il s'agit d'une recherche de soulagement immédiat de la douleur psychologique, même si cela peut entraîner des comportements autodestructeurs à long terme.

Selon McDougall (2004), ces adolescents se représentent le jeu de hasard comme la seule réalité, loin d'une réalité caractérisée par la distinction entre sujet et objet. La configuration narcissique reste la seule issue et se confond avec l'addiction à l'objet-jeu de hasard. L'objet d'addiction est investi comme un « *objet de plaisir à saisir à tout moment pour atténuer des états affectifs autrement vécus comme intolérables* » (p. 511). Elle met l'accent sur le manque de succès de ces objets appelés « transitoires » plutôt que « transitionnels » dans la quête d'une solution somatique plutôt que psychologique face à l'absence et à la souffrance mentale.

Il est possible de considérer les comportements addictifs comme une réponse adaptative à une souffrance psychique qui ne peut être représentée. Ce qui implique que lorsque la douleur ou le stress psychologique sont trop intenses pour être exprimés ou compris, une personne peut opter pour des substances ou des comportements addictifs afin de tenter de gérer cette souffrance. Selon Jeammet (1995, 2006), l'objectif de ces comportements serait de diminuer une souffrance psychique insupportable. Autrement dit, la dépendance serait une tentative de guérison, même si cette guérison est caractérisée par un sentiment de puissance illusoire et un contrôle apparent de ses états émotionnels.

Pour Marchin et *al.*, (2020), l'addiction représente une découverte stimulante et un point de repère apaisant. Cet emploi peut sembler très paradoxal. Il fait référence aux idées de toute-puissance qui l'accompagnent et qui sont une compensation face à la violence du processus adolescent. Par conséquent, bien que problématique et potentiellement risqué, l'utilisation de substances psychoactives constitue un moyen envisageable d'aborder par l'acte une expérience subjective qui ne peut être supportée de manière différente. Par conséquent, l'addiction peut être perçue comme une tentative de représenter les enjeux fondamentaux de l'adolescent, tels que l'apparition du pubertaire et la recherche d'identité.

Gutton (1993, cité dans Durastante, 2011) affirme que l'adolescence est une phase de transition où l'individu doit orienter ses pulsions génitales loin des figures parentales pour investir dans d'autres objets d'amour exogamiques, transition qui implique la reconnaissance de l'autre sexe et le choix de sa propre identité sexuelle, après Jésus-Christ qui peut faire penser à sa propre mort, car cela implique de renoncer à quelque chose de narcissiquement important : être tout, en même temps, en totalité, ou, en termes lacaniens, renoncer à être l'Un de la fusion universelle.

Adopter ces décisions, indispensables à la croissance, c'est accepter de s'individualiser et de se démarquer. Des parents, c'est devenir un jour parent soi-même, c'est prendre le risque de la solitude en tuant symboliquement le père pour accepter de transmettre, de laisser sa place un jour, et d'entrer dans une temporalité qui (re)construit l'histoire familiale.

Selon Gutton (1993, cité dans Durastante, 2011), la fin de l'adolescence marque le désengagement du fantasme d'immortalité. C'est le cas dans le meilleur des cas, car pour faire disparaître symboliquement le père, et plus généralement les objets parentaux, l'adolescent doit être capable de renoncer au rôle que la famille lui a assigné, celui de porte-symptôme ou

d'intrus, qui scelle et cristallise les traumatismes de l'histoire familiale dans cette architecture complexe qui a pour fonction de préserver le lien familial et la crypte qui se transmet de génération en génération, créant ainsi une part mélancolique qu'il s'agit de mettre à distance par l'objet addictif. En cas de frustration, le sentiment de solitude pousse l'individu à chercher une solution, une réponse à ses souffrances. Parce qu'il doit coûte que coûte trouver une réponse peu importe le prix. Ce sentiment de dépendance se manifeste dans ce travail comme un manque, le remboursement d'une dette symbolique et un mode de figuration cumulatif des tensions.

5.2. INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS

Les résultats seront interprétés sur la base de la corrélation entre trois modalités de la transmission psychique inconsciente et les conduites addictives aux jeux de hasard et d'argent pour mieux appréhender la répercussion de la figure de l'intrus sur le comportement addictif de nos sujets.

5.2.1. De l'identification adhésive à la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent

L'identification adhésive est l'une des modalités pour comprendre la transmission psychique que Ciccone (2012) a mis exergue pour rendre compte du processus psychique en cours au sein de la famille. L'identification adhésive permet à une personne de se fixer à une sensation, qu'elle soit interne ou externe. Ce sentiment se transforme en l'élément central autour duquel gravite le sentiment d'existence de l'individu. Ce phénomène résulte d'une angoisse primitive agonistique, une crainte profonde et intense de la dissolution ou de la perte.

D'après Ciccone (2012), le monde interne et externe de l'individu est transformé en une dimension bidimensionnelle lors de cette procédure. Ce qui implique l'élimination de toute émotion, de toute pensée et de toute notion d'intériorité. Le mécanisme de défense de cette annihilation est de protéger l'individu contre toute expérience de séparation ou d'individuation, qui pourrait être perçue comme une menace. En cherchant à se différencier et à se définir, l'adolescent repense le lien familial et les zones d'ombre qui le composent. Selon Durastante (2016), Un message paradoxal de la part des parents sera souvent adressé à l'adolescent : celui de s'autonomiser et de ne pas quitter la famille sous peine, réelle ou fantasmatique, d'être abandonné par les siens ou de les faire mourir. La vulnérabilité du lien engendre des conditions

d'adhésion et des moyens de violence, car les fantasmes incestueux sont suscités par des liens trop étroits.

Dans le cas de nos participants ils ont une obligation inconsciente envers un autre, souvent fondée sur des désirs insatisfaits ou des expériences traumatisantes passées. La pratique abusive des jeux de hasard et d'argent peut se traduire dans notre contexte par une dette symbolique qu'ils cherchent à compenser ou à rembourser ce qui est considéré comme manquant ou perdu. Elle peut se manifester par une recherche continue de comportements qui offrent un soulagement temporaire ou une évasion de la souffrance en esprit : « *Monsieur la victoire m'aide à oublier mes problèmes à la maison.* » et il rajoute que « *Mon père ne m'avait rien dit, il a juste pris mon argent. Mes parents ne me prennent pas vraiment en charge c'est pour ça que je joue. Je veux compléter ce que je n'ai pas pour être au top comme les autres, genres m'habiller bien, sortir, m'évader et être indépendant d'eux.* » (Gojo)

Les mêmes effets sont rapportés par Luffy lorsqu'il affirme :

Chaque fois que je joue, c'est comme si je devais prouver quelque chose, pas seulement à moi-même, mais aussi à ceux qui doutent de moi. À la maison les parents disent que je suis paresseux, que j'aime trop la facilité... tout ça m'énerve et ça me met hors de moi parfois.

Autrement dit, l'identification adhésive est une stratégie de survie mentale. En s'attachant à une sensation particulière, elle permet à l'individu de conserver un sentiment de cohérence et d'existence, tout en évitant les expériences potentiellement perturbantes de séparation ou d'individuation. Un cycle où l'objet de l'addiction est alternativement idéalisé comme étant la solution à tous les problèmes, puis dévalorisé lorsque cela ne comble pas le manque ressenti.

Luffy est assujetti à une quête de satisfaction qui n'est pas ancrée dans la réalité. Cette expérience est plutôt liée à une forme d'hallucination ou de fantasme qui vise à combler un vide intérieur cette approche possède un prix : elle restreint la capacité de l'individu à éprouver des émotions, à penser de manière complexe et à développer un sentiment de soi-même : « *Il y a un vide que je ne sais pas comment combler autrement. Je me dis que c'est en multipliant mes paris que j'aurais la possibilité de combler ce vide en moi* » (Luffy).

5.2.2. De l'identification projective à la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent

Pour Ciccone (2012), la notion d'identification projective fait référence à trois types de processus, chacun ayant un aspect projectif et un aspect identificatoire : Le premier objectif est de transmettre des émotions, le premier implique de se débarrasser d'un contenu mental perturbant en le projetant dans un objet et en le contrôlant ; le troisième implique de pénétrer l'intérieur d'un objet pour en prendre possession ou le détériorer. Ces mécanismes de défense sont utilisés pour gérer des émotions inconfortables ou des conflits internes, mais lorsqu'ils deviennent excessifs ou dysfonctionnels, ils peuvent favoriser la persistance de l'addiction.

Les adolescents communiquent leur détresse émotionnelle à travers le jeu, cherchant à partager ou à évacuer leurs sentiments négatifs. Le jeu sert de réceptacle pour les émotions refoulées. Le jeu devient alors un objet incorporé, une extension de la psyché de l'individu, portant symboliquement les émotions qu'il ne peut ou ne veut pas reconnaître en lui-même : *« pour échapper à cette atmosphère pesante, je trouve du réconfort dans les jeux ou en passant du temps dans un kiosque du quartier, loin des tensions familiales. Ces moments entre amis sont précieux, ils offrent une échappatoire et un soutien que je ne trouve pas toujours chez moi »* (Gojo).

Ciccone (2012) présente l'identification projective, telle que décrite dans le contexte de la relation d'objet agressive, comme un processus où l'enfant, dans un acte inconscient, expulse des aspects de lui-même qu'il perçoit comme négatifs ou intolérables et les projette dans la mère. Cette projection est souvent chargée d'émotions hostiles ou de haine. Ce mécanisme est considéré comme une défense primitive, car il permet à l'enfant de gérer ses conflits internes en les externalisant. Dans sa rêverie interprétatrice, la fonction alpha, décrite par Bion (1959, 1962*ab*, cité dans Ciccone, 2012), permet à la mère de purifier les projections du bébé et de rassembler les éléments projetés (éléments bêta) dans un contenant, permettant ainsi à cet élément « contenant-contenu » de se réintroduire et de construire ainsi le propre appareil à penser de l'enfant.

Dans le cas de nos adolescents cette fonction est défailante :

Chez moi, le dialogue est rare, surtout avec mes parents. Face à des problèmes personnels délicats, je choisis de me confier à mon

meilleur ami, dont le nom restera secret. J'aurais aimé avoir une relation ouverte avec ma mère, partager mes tracas et mes joies, mais elle a du mal à saisir mes sentiments sans juger ou critiquer. Elle n'est pas celle vers qui je me tourne pour des conseils (Gojo).

Itachi nous parle de sa mère lorsqu'il dit : « *Ma mère pense que c'est moi qui suis responsable de tous les désordres qu'il y a la maison. Quand je joue c'est pour oublier et tenter d'avoir une belle comme mes amis.* »

Au sens de Ciccone (2012), l'identification projective normale est au service de la communication, l'identification projective pathologique au service de l'évacuation. Dans le premier cas, elle est au service de la communication. Elle offre à l'individu la possibilité de partager des états émotionnels et affectifs avec les autres. Ce qui favorise un processus sain qui favorise l'empathie et la compréhension réciproque. D'autre part, la projection pathologique est employée pour éliminer des contenus mentaux perturbants. Plutôt que de chercher une communication empathique, l'individu se débarrasse de pensées ou de sentiments intolérables en les transférant sur un autre : « *je suis devenu plus risqué et impulsif. Je prends des décisions plus rapidement, pas toujours de la meilleure manière* » (Gojo). Ce qui peut entraîner des altérations dans la perception de l'autre et des problèmes de relations interpersonnelles.

Les processus de communication et les processus d'évacuation, ainsi que les processus d'identification projective consistent à essayer de contrôler le corps et l'esprit du monde du jeu :

Même à l'école je joue aussi au « jambo » surtout lorsque tu lances les dés, tu as cette sensation de pouvoir défier le hasard en imaginant que le chiffre qui est dans ta tête va se retrouver au lancer. C'est cette sensation que je recherche quand je lance les dés, je veux dominer le jeu et les autres joueurs qui sont avec moi (Luffy)

Il est possible d'interpréter une immersion profonde dans l'univers des jeux comme une stratégie d'évitement, où l'individu cherche à échapper aux émotions ou aux réflexions perturbantes. En jouant, l'individu s'échappe dans un monde imaginaire, ce qui lui permet de détourner son attention de la réalité et de ses difficultés. C'est le cas chez Gojo lorsqu'il dit : « *Dans un sens, ces jeux m'offrent une impression de maîtrise, bien que je sois conscient que*

c'est une fausse perception. Cette illusion de contrôle peut être séduisante, car elle procure un sentiment de pouvoir sur le hasard et l'incertitude. ». Cette approche d'évasion peut être à court terme apaisante, mais elle peut devenir problématique si elle empêche la personne de prendre en compte ses véritables défis et de trouver des solutions constructives à ses difficultés. En ce qui concerne l'addiction, cette tendance à éviter peut favoriser la perpétuation du comportement addictif.

5.2.3. De l'identification introjective à la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent

Pour Ciccone (2012), l'introjection implique que le moi établisse l'objet à l'intérieur de lui. L'objet est abandonné dans le monde concret par ce processus, et l'introjection peut survenir lorsque se produit la situation de perte d'objet : l'objet abandonné, absent, est placé à l'intérieur du moi, il est introjecté. L'introjection consiste à intégrer ces éléments projetés de l'autre dans son propre moi. L'individu intègre dans son propre schéma de soi les éléments de l'autre, ce qui enrichit et complexifie son profil. On peut souvent comparer et opposer l'introjection à la projection, un autre moyen de défense où les personnes attribuent leurs propres pensées ou sentiments indésirables à d'autres individus ou objets. Tandis que la projection consiste à éjecter des éléments indésirables de soi vers l'extérieur, l'introjection consiste à absorber des éléments de l'extérieur pour les assumer.

Selon McDougall (1974), les pratiques addictives, telles que la dépendance aux jeux de hasard et à l'argent, peuvent être une manifestation de ce qu'elle appelle une « maladie de l'identité ». Le développement de cette maladie se produit lorsque l'individu éprouve un manque intérieur ou une absence importante, souvent associée à une perte ou à un manque d'affection et de reconnaissance pendant l'enfance. Dans cette perspective, l'introjection peut être vue comme une tentative de l'individu de remplir ce vide en internalisant des objets ou des attributs qui ne lui appartiennent pas à l'origine. Par exemple, dans le cas de la dépendance au jeu, un joueur peut introjecter l'excitation et l'adrénaline du jeu pour combler un manque affectif. Le jeu devient alors une source de gratification interne, un moyen de se sentir vivant et d'exister aux yeux de soi-même et des autres : *« Quand je suis avec mes amis ou quand je pense à mon grand frère, je me sens vraiment bien. C'est comme si j'étais dans un autre monde où je suis respecté et admiré pour mes compétences en jeu »* (Itachi).

L'addiction peut être définie comme une tentative de donner forme et de contrôler les tensions internes qui découlent d'un traumatisme cumulatif (Durastante, 2011). Ce qui implique que les comportements addictifs, comme le jeu, peuvent servir de moyens pour une personne de gérer et de symboliser des expériences traumatiques ou des stress répétés qui n'ont pas été correctement intégrés ou résolus. Dans le cadre de l'introjection, elle peut s'exprimer lorsque le joueur internalise le jeu comme une partie de lui-même, non seulement comme une activité, mais comme une source de plaisir interne et un moyen de maîtriser des sentiments autrement insupportables. Le jeu devient alors une sorte de figuration pour ces tensions, une manière tangible de les exprimer et de les vivre, souvent de manière répétitive, dans le but de les maîtriser : « *C'est comme si les jeux devenaient une partie de moi. Je joue presque chaque jour, il ne peut pas passer une journée sans que je ne parie, que ce soit ici à l'école ou à la maison* » (Gojo).

Pour nos participants, l'utilisation du jeu comme source de récompense peut être considérée comme un moyen pour l'individu de rembourser cette dette symbolique. Le jeu se transforme ainsi en un moyen de commerce psychique, où chaque mise ou victoire est une tentative de combler un manque interne, de réparer une blessure ou de répondre à un manque symbolique. Ce qui peut être lié à des expériences précoces de perte, de manque d'affection, ou de reconnaissance, où l'individu n'a pas reçu ce dont il n'avait besoin pour se sentir valorisé et complet : « *Mes parents ne me prennent pas vraiment en charge c'est pour ça que je joue. Je veux compléter ce que je n'ai pas pour être au top comme les autres, genres m'habiller bien, sortir, m'évader et être indépendant d'eux* » (Gojo).

L'introjection dans le cadre du remboursement d'une dette symbolique est une initiative de l'individu pour faire face à des problèmes internes, souvent liés à des problèmes psychologiques complexes et à des relations précoces. Il s'agit d'une lutte pour obtenir un sentiment d'intégrité et de complétude à travers des actions qui sont, par nature, temporaires et insatisfaisantes, témoignant ainsi de la recherche constante de l'être humain pour la guérison.

Parvenu au terme cette section, nous avons interprétés et discutés les résultats de notre étude du point de vue psychanalytique suivant deux cadres théoriques complémentaires (la théorie de l'attachement et celle de la transmission psychique inconsciente) dans la compréhension des addictions chez les adolescents scolarisés. Que nous soyons dans l'attachement ou dans la transmission psychique inconsciente, l'addiction aux jeux de hasard et

d'argent apparaît comme une réponse à un symptôme de la groupalité familiale issue du défaut de parentalisation. Les addictions sont comme des tentatives de symbolisation de ce qui n'a pas fait sens dans l'histoire du sujet, référée à une histoire familiale parsemée de zones d'ombre. Il ressort de ce chapitre que à travers la transmission psychique, la figure de l'intrus interagit avec les conduites addictives aux jeux de hasard et d'argent. La suite de ce chapitre sera consacrée aux perspectives théoriques et cliniques.

5.3. PERSPECTIVES THÉORIQUES ET CLINIQUES

Les trois niveaux d'expressions de la transmission psychique tirés du cadre théorique de cette recherche notamment l'identification adhésive, l'identification projective et l'identification introjective sont vérifiés avec un point d'orgue sur la deuxième modalité. L'identification projective est présente dans les expressions des participants de l'étude. La considération de ces résultats permet de suggérer quelques pistes de réflexion sur les plans théoriques et cliniques.

5.3.1. Perspectives théoriques

L'identification projective participe dans les conduites addictives aux jeux de hasard et d'argent. Dans le cadre de notre étude nous avons interrogé la problématique de la figure de l'intrus dans l'émergence des conduites addictives aux jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés. À l'issue de l'analyse et de l'interprétation des données auprès de nos sujets, il ressort que la transmission psychique via la transmission psychique inconsciente, dans ses différentes figures, la figure de l'intrus participe à la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents.

L'identification projective est considérée selon Ciccone (2012) comme la voie royale de la transmission psychique inconsciente. Il s'agit d'un processus structuré autour d'un pôle de projection et d'un pôle d'identification. Elle décrit l'ensemble des processus qui permettent d'explorer l'objet, de déposer quelque chose dans l'objet, ou de prendre quelque chose de l'objet. L'identification projective a tendance à produire une communication non verbale ou infraverbale, telles que la transmission d'états affectifs ou d'émotions, l'évacuation d'un contenu mental perturbant, et la possession d'un objet pour le détériorer, en prendre possession ou en emprunter l'identité (sous l'effet de l'envie, des craintes de séparation, etc.) :

L'identification projective serait un processus primitif qui consiste à projeter sur un objet des aspects intolérables d'une expérience intrapsychique, à maintenir une empathie avec ce qui a été projeté, à essayer de contrôler l'objet dans une poursuite des efforts défensifs contre l'expérience intrapsychique intolérable, et à induire inconsciemment dans l'objet ce qui est projeté dans l'interaction présente avec lui (Ciccone, 2012).

De l'avis de Ciccone (2012), Klein (1946, 1952) et Bion (1957, 1958, 1959, 1962ab), l'identification projective est un processus psychique complexe qui joue un rôle essentiel dans la transmission et la construction de l'identité. Elle consiste en un échange dynamique entre le sujet et l'objet, où le sujet a la possibilité de projeter et d'intégrer des éléments dans l'objet. Cependant, si le sujet ne peut pas se réintégrer, cela peut entraîner des troubles psychopathologiques et l'aliénation. Il peut y avoir une identification projective normale ou pathologique. Si les parties projetées sont pathologiques, elles peuvent se désintégrer et décomposer les objets, ce qui donne naissance à ce que Bion appelle des « objets bizarres ». Ces objets sont chargés d'hostilité persécutrice et visent à libérer le Moi de toute perception de la réalité, externe et interne, perçue comme une persécution violente par la partie psychotique.

L'identification adhésive participe à la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés. Ciccone (2012) décrit que l'identification adhésive est un mécanisme de défense où une personne s'attache à une sensation, qu'elle soit interne ou externe, afin de préserver un sentiment d'existence. On utilise fréquemment ce mécanisme pour lutter contre une angoisse primitive, connue sous le nom d'angoisse agonistique. La dépendance à l'excitation du jeu peut être une manifestation de l'identification adhésive. Il est possible pour le joueur de se fixer sur la sensation de victoire ou même sur l'anticipation du jeu, ce qui lui procure un sentiment d'existence et lui permet de combattre ses angoisses internes.

Toutefois, l'identification adhésive peut conduire à un aplatissement bidimensionnel du monde interne-externe. Autrement dit, elle a la capacité de simplifier la complexité de l'expérience émotionnelle et intellectuelle de l'individu en la réduisant à une simple dualité entre le jeu et le non jeu. Toute émotion, toute pensée intérieure, est anéantie pour protéger le sujet contre toute expérience de séparation ou d'individuation. Ce qui peut entraîner une perte de la réalité et une dépendance accrue au jeu.

Par ailleurs, l'identification introjective participe à la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés. L'introjection est un mécanisme complexe qui sert à la fois de défense contre la douleur de la perte d'identité et de tentative de guérison par la création d'un substitut interne pour ce qui est perçu comme manquant. C'est une lutte pour maintenir l'intégrité du soi dans un monde où les sources externes de validation et de gratification sont instables ou insuffisantes. La dépendance au jeu, ainsi que d'autres comportements addictifs, peut être vue comme une manifestation de cette lutte, où l'individu cherche à se sentir complet et entier par des moyens qui sont finalement autodestructeurs.

Ainsi, l'introjection du jeu en tant que mécanisme de défense peut être une tentative de réparer cette enveloppe, de donner une forme à l'informe, et de contenir les tensions internes qui menacent de déborder. L'introjection dans le cadre de l'addiction aux jeux de hasard et d'argent peut être vue comme une stratégie psychologique pour figurer et maîtriser les tensions internes issues de traumatismes non résolus. C'est une tentative de l'individu de créer un sens et une structure là où il y a eu auparavant chaos et douleur, en utilisant le jeu comme un moyen de symbolisation et de contrôle.

Au sens de Ciccone (2012) pour conclure, les modes d'identification sont à l'origine de la transmission, notamment par les aspects projectifs de ces modes. On peut considérer ces processus d'identification dans leur aspect développemental. Finalement, c'est toujours la projection des processus d'identification qui permet la transmission. Ce qui inclut l'identification projective elle-même, dans ses différentes formes, ainsi que les aspects projectifs de l'identification adhésive (normale) et de l'identification introjective. On parlerait donc plutôt d'identification projective au singulier, mais d'identification projective au pluriel. La pluralité des processus, qui sont tous projectifs et identificatoires, et qui forment les versions de l'identification projective et les aspects projectifs des modalités d'identification qui facilitent la transmission, rend la notion d'identification projective plurielle.

5.3.2. Perspectives cliniques

La question de l'induction de l'identification projective dans les conduites addictives, notamment aux jeux de hasard et d'argent, est complexe et multifactorielle. L'identification projective peut être comprise comme un mécanisme de défense où un individu projette ses propres pensées ou sentiments indésirables sur une autre personne, qui est alors perçue comme possédant ces pensées ou sentiments. Les perspectives cliniques pourraient inclure des

interventions ciblant la compréhension et la gestion de ces influences projectives, ainsi que le renforcement de l'identité propre de l'adolescent et de sa capacité à résister aux pressions externes. Il est également important de considérer le contexte familial et social, car ils peuvent contribuer à la vulnérabilité ou à la résilience face aux conduites addictives.

Dans le domaine de la prévention des comportements addictifs en milieu scolaire, l'établissement éducatif joue un rôle clé en équipant les élèves pour faire face aux défis. La simple interdiction est souvent insuffisante pour dissuader les jeunes en quête d'identité, surtout quand on considère les répercussions négatives sur la santé, la performance académique et les interactions psychosociales à court terme. L'école est donc un intervenant essentiel dans la prévention des comportements à risque.

L'implémentation d'un parcours éducatif en santé est une stratégie efficace pour aborder ces enjeux. Elle implique l'engagement de tous les membres de la communauté éducative et le renforcement des partenariats avec les acteurs locaux et les associations. Cette approche collaborative vise à créer un environnement propice à l'éducation à la santé et au bien-être des jeunes. Selon Neulat et al., (2006), il existe deux types d'activités disponibles. Les premières ont pour objectif de prendre conscience des capacités de chacun en matière de santé en travaillant sur l'image de soi, l'estime de soi et le rapport à la santé. Et les secondes portent une attention particulière sur une remise en question critique des stéréotypes et des pressions sociales qui incitent à la pratique du jeu, ainsi que sur l'identification de ce qui, dans l'environnement, tend à limiter la liberté de choix de ne pas pratiquer.

Par ailleurs, la mise en place du développement chez l'adolescent une capacité pour lui de transformer ses facteurs de risques en facteurs de protection. Les risques selon Caillon et al., (2014) qui contribuent à la mise en place d'une conduite de jeu problématique telle que la faible confiance en soi, un sentiment d'infériorité ou d'illégitimité, une faible tolérance à l'ennui, des stratégies de coping inappropriées, un niveau élevé de recherche de sensations et de nouveautés, ainsi qu'une faible capacité à s'autoréguler et à se contrôler soi-même. Le travail motivationnel qui vise un changement de comportement par l'exploration et la résolution de l'ambivalence du sujet permet d'améliorer l'efficacité et le taux de rétention. Ce travail permet la transformation des facteurs de risque en facteurs de protection.

Les joueurs ont une préoccupation majeure concernant la gestion émotionnelle, car elles les utilisent comme des analgésiques émotionnels. Les émotions sont plus intenses chez les

joueurs que chez la moyenne. Il est possible de doubler l'intensité émotionnelle dans une même situation. Après l'identification des émotions, il s'agit de déterminer le moyen d'expression le plus approprié à la personne et à la situation, ce qui nécessite une approche personnelle. Il est également nécessaire de revoir la situation à froid, à distance de l'événement, pour porter un regard plus objectif, détaché de l'émotion du moment. Cette prise de distance offre également la possibilité d'élargir le champ des comportements (Rousselet, 2017).

Le but de l'intervention est de repérer les distorsions cognitives en situation de jeu et de les modifier. Afin d'accomplir cela, le thérapeute suggérera au joueur un programme de restructuration cognitive, d'entraînement à la résolution de problèmes, de stratégies pour faire face aux envies de jeu, ainsi que de prévention de la rechute et d'apprentissage des compétences relationnelles. Le symptôme est une réponse inadaptée et acquise. Selon Ladouceur (2000), il est suggéré de mettre en œuvre un programme de soins en quatre étapes, dont la première étape vise à informer sur la nature réelle d'un jeu d'argent, dans le but de rectifier ou d'annuler les croyances erronées (il n'y a aucune loi des séries, aucune stratégie, le jeu étant conçu pour avantager le propriétaire ou l'État). Une phase de « restructuration cognitive » apprend ensuite au joueur à verbaliser ses pensées sur le jeu et le hasard, reprises et « corrigées » une à une par la confrontation à la réalité et un raisonnement logique. L'objectif du stade suivant est d'enseigner au joueur à faire face aux sollicitations et à refuser les situations de jeu (« réduction des stimuli »). Finalement, à la fin de la période de sevrage, le joueur bénéficie d'un soutien afin d'éviter les rechutes (solitude, stress, etc.) et de diminuer ses états émotionnels négatifs (dépression, anxiété...), parfois avec des traitements génériques.

Selon Durastante (2011), dans l'approche psychanalytique de la famille et du transgénérationnel, le jeu pathologique est perçu comme un symptôme qui touche non seulement l'individu, mais aussi le système familial dans son ensemble. Cette vision met en évidence l'importance de la relation familiale et des schémas transgénérationnels dans le développement et la persistance des comportements addictifs. D'après cette méthode, les comportements addictifs tels que le jeu pathologique peuvent résulter de conflits non résolus et de traumatismes qui se transmettent de génération en génération. On peut dissimuler ces problèmes dans la « crypte familiale », un concept qui désigne des secrets ou des non-dits qui demeurent enfouis dans l'inconscient familial et qui ont un impact sur les comportements des membres de la famille.

L'objectif de l'accompagnement familial est donc d'explorer ces dynamiques dissimulées et de travailler sur les liens entre les membres de la famille afin de résoudre les conflits qui y sont liés. Il est envisageable de diminuer l'influence du jeu pathologique et d'autres comportements addictifs sur l'individu et le système familial en reconnaissant et en modifiant ces schémas.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Ce mémoire intitulé « *figure de l'intrus et conduites addictives aux jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés* », dont l'objectif poursuit est d'analyser les implications de la figure de l'intrus dans la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés de 12 ans jusqu'à 19 ans. La formulation de notre problème de recherche s'est appesantie sur le point de vue psychanalytique portant sur la problématique de la transmission psychique. En passant en revue l'évolution de la pensée psychanalytique, l'on peut apercevoir que la problématique de la transmission psychique peut s'analyser selon la psychanalyse se basant sur l'approche psychanalytique de la famille et du transgénérationnel et la transmission psychique inconsciente qui montre ce qui se transmet au sein de la famille.

La famille est le lieu de l'élaboration et de l'appropriation de ce qui est transmis (Granjon, 2007). Les espaces psychiques individuels, les réseaux associatifs qui les relient et les espaces psychiques spécifiques à un groupe sont interconnectés et influencés par des alliances conscientes et inconscientes. L'histoire partagée se construit ensemble dans la famille, avec ses ombres, ses souvenirs et ses moments de censure. Tous ces éléments jouent un rôle dans la construction du récit familial. Dans son livre *Pour introduire le narcissisme*, Freud (1914), démontre que l'individu est placé dans une généalogie qui l'origine et le dépasse. Il représente l'homme comme « un élément d'une chaîne à laquelle il est soumis contre sa volonté (...) ». Le sujet est intégré à une généalogie, malgré son besoin naturel de maître. Ses attentes narcissiques, qui sont à l'origine de son illusion d'immortalité, peuvent être perçues comme un contre-investissement de cette blessure narcissique qui découle de sa dépendance nécessaire à l'objet externe et de son existence qu'en tant qu'élément du lien générationnel.

Selon Durastante (2011), l'étude de la transmission psychique transgénérationnelle se concentre sur ce qui se transmet d'une génération à l'autre sans possibilité d'élaboration, ce qui constitue la trame même des comportements addictifs. Il s'appuie ici sur Granjon (1990), qui fait une distinction entre la transmission psychique transgénérationnelle et la transmission psychique intergénérationnelle. La transmission psychique intergénérationnelle englobe les objets qui ont été remplis de signification et de mots par les générations précédentes, ainsi que les deuils réalisés et ce qui est considéré comme acceptable sur le plan psychique. Ces objets transmis permettent la création et le flux de l'imaginaire.

D'autre part, la transmission psychique transgénérationnelle fait référence aux expériences psychiquement inacceptables, aux objets sans signification, qui font partie de

l'impensé généalogique. Ils n'appartiennent ni à l'ordre des générations ni à la chaîne associative groupale familiarisée. Ces objets proviennent des traumatismes de la famille et sont transmis tels quels, d'inconscient en inconscient, sans possibilité de modification psychique.

Les familles sont fondées sur des liens inconscients entre leurs membres, et ces liens jouent un rôle crucial dans la construction de la réalité psychique et de l'identité familiale (Kaës, 2009). Au sein de la famille, les alliances, pactes et contrats peuvent prendre différentes formes et contenus, et ils impliquent divers partenaires. Cette matrice sociale comprend les générations, les enfants, les frères et sœurs, les parents d'enfants et leurs descendants, ainsi que les parents biologiques et leurs proches. Ces alliances sont influencées par les fonctions maternelles et paternelles, ainsi que par les fonctions co-parentales. La famille, en tant que microsystème social, accueille des expériences d'apprentissage, de parenté, d'identité, de pouvoir, de statut, de différence, de séparation, d'affirmation de soi, de satisfaction et de frustration des besoins émotionnels et affectifs. La famille représente un lien de transmission exceptionnel, où se forment des relations complexes et où se développe l'histoire commune.

Les douleurs et les symptômes à la fois individuels et collectifs peuvent être causés par le phénomène transgénérationnel, dont les origines sont intrinsèquement groupales. Le terme « douleur familiale », introduit par Aubertel (1994), fait référence à une souffrance commune et collective. Elle résulte de la dissociation et de la fragmentation des espaces psychiques individuels et collectifs, ainsi que de la perte d'ancrage due au dysfonctionnement de l'APF (appareil psychique familial). Il s'agit de la douleur affective ressentie par chaque personne, de la peur de rompre le sentiment de perte d'identité et de liens familiaux. L'interruption des connexions, en particulier des connexions inconscientes constitutives, a laissé les individus et les groupes confrontés à des problèmes qu'ils ne peuvent pas résoudre eux-mêmes. Selon Granjon (2005), la souffrance familiale peut être ressentie tant au niveau des groupes que des individus.

Selon André-Fustier et Aubertel (2013), la souffrance familiale résulterait d'un défaut de métabolisation transmis de génération en génération, ce qui entraîne actuellement un excès d'angoisses et d'effondrements, empêchant ainsi chaque membre de cette famille d'accéder à des mécanismes névrotiques individuels stables. Selon Durastante (2021), la souffrance familiale est causée par les traumatismes familiaux, qu'ils soient associés à l'abandon, à des deuils impossibles, à des maltraitements ou, en résumé, à des carences affectives. Selon

Durastante (2021), l'adolescent met en évidence les souffrances des parents, les transformant ainsi en enfants souffrants qui cherchent à se réparer, parfois auprès de la génération suivante, en raison de leur faiblesse à exprimer leur colère et leur haine envers la génération précédente. Face à cet adolescent qui les confronte à l'indicible et à l'irreprésentable, ils se sentent souvent dépassés, car ils portent, sans le savoir, des traumatismes liés à des carences affectives qui n'ont pas été intégrées de manière importante (p.22).

Selon Ciccone (2012), la transmission psychique inconsciente repose sur des échecs de la part des parents. Chez l'adolescent, l'héritage transgénérationnel non construit par les parents se manifeste, traversant leur espace psychique sans qu'il puisse être approprié. Ce qui entraîne une « maladie » du lien familial. Selon Durastante (2014), afin de maintenir le lien familial et de se libérer de l'excès d'excitation traumatique suscité par l'adolescence, les parents qualifient l'adolescent d'intrus. Les contenus psychiques inconscients de l'adolescent sont essentiels pour développer un narcissisme sain, ce qui est essentiel pour construire une identité solide et une activité mentale harmonieuse. Toutefois, Bleger (1970) fait référence à la présence de formations qui ne sont pas intégrées dans le psychisme individuel. Même si ces formations contribuent au bon fonctionnement de l'appareil psychique individuel, il est essentiel de les maintenir silencieuses et clivées. Leur défaillance conduit à l'éloignement de l'adolescent vers un objet transgénérationnel.

Face à cette situation, l'adolescent se remet en question : « qu'est-ce que j'ai fait pour subir cette situation ? » le sujet tentant de défier le hasard se retrouve dans une dette symbolique à débiter. D'où la situation d'inquiétante étrangeté et d'identification dans la famille.

Ainsi, les désorganisations dans l'institution familiale, provoquées par les échecs de la parentalité et l'excès d'excitations traumatiques des parents, ont causé des blessures narcissiques chez l'adolescent. Cette situation sera perçue comme une absence, une maltraitance ou, encore mieux, comme la présence d'un étranger dans la famille. L'adolescent sera soupçonné de problèmes et aura du mal à se sentir à sa place. Certains adolescents font face à une forme de stress mal supporté, ce qui entraîne une défaillance des assises narcissiques du Moi.

Pour appréhender les stratégies mises en place par l'adolescent pour tenter d'y remédier, nous avons utilisé la méthode clinique, notamment l'étude de cas. Cette méthode a été choisie grâce à sa capacité à fournir une analyse en profondeur des phénomènes dans leur contexte d'émergence. Suivant nos critères d'inclusion et d'exclusion, notamment être adolescent

scolarisé et pratiquant des jeux de hasard et d'argent, trois sujets ont été retenus pour cette étude. Il s'agit de trois adolescents de 18 à 19 ans du Lycée Bilingue d'Ekounou, de l'arrondissement de Yaoundé 4^{ème}, région du Centre Cameroun. Après avoir mené des séances d'entretien à visé méthodologique avec chacun des sujets en vue d'obtenir leur consentement ou collaboration, les données ont été collectées au travers du guide d'entretien. La technique d'analyse de contenu des entretiens axés sur le repérage des thèmes significatifs a été utilisée pour l'analyse des résultats.

Il ressort des résultats à travers la théorie de la transmission psychique inconsciente et de l'attachement que la pratique abusive/excessive des jeux de hasard et d'argent chez les adolescents représente une solution, un remède, un calmant face aux angoisses de mort. Elle peut avoir point d'ancrage les avatars des ruptures répétées dans les relations précoces de maternage ou/et des échecs des parents.

Selon certaines recherches précédentes, le jeu pathologique est entraîné par la sensation voluptueuse de vertige et la peur ressenties (Caillois, 1958). Cette peur de perdre des joueurs compulsifs comme un état d'activation physiologique (Anderson, Brown, 1984) qui est recherché et représente un renforçateur. Toutefois, d'autres facteurs sont impliqués : des fantasmes de toute puissance qui impliquent le conjoint, les enfants ou les parents, en imaginant devenir très riches en signe de valeur narcissique (Bergler, 1957) ; des distorsions cognitives qui affectent la capacité du joueur à prendre en compte de manière adéquate sa situation financière, ses chances, une illusion de contrôle, des superstitions, la réinterprétation de l'anxiété en excitation (Gilovitch, 1983 ; Langer, 1975 ; Kahneman, Tversky, 1982) ;

Dickerson (1979) mentionne des éléments émotionnels tels qu'une anxiété chronique ou une dépression qui cherchent à être soulagées par l'excitation du jeu, ainsi que des éléments environnementaux tels que l'ambiance et le décor d'un casino. Il existe de nombreux signes de manque, de dépendance et de tolérance (Pedielli, Rouan, Bertagne, 1997). Le jeu suscite des émotions très intenses, avec des phases d'espoir et de désespoir, de dépression ou d'euphorie ; le temps semble s'arrêter, tandis que le joueur éprouve une rééducation de son identité : admirable dans le succès, stoïque dans la défaite. Dans les moments de lucidité, le joueur se sent coupable, écœuré de lui-même, étonné de l'emprise du jeu sur son psychisme, avec des sentiments d'étrangeté.

Par la suite, le modèle cognitif de Beck pour expliquer l'addiction se rapproche des résultats de l'article. De leur côté, ces interprétations influencent les émotions, les motivations et les actions des personnes. Un système d'analyse et d'interprétation des stimuli développé par Beck (1993) repose sur des structures d'organisations stables et durables, connues sous le nom de « schémas ». Toutes les étapes du traitement de l'information sont gérées par ces schémas : filtrage, organisation en mémoire, récupération, etc. Ces schémas illuminent le vécu. Les schémas addictifs sont regroupés dans les Schémas Cognitifs Centraux Dysfonctionnels. Ces schémas cognitifs centraux, sans être prédisposants, jouent un rôle dans le développement et le maintien de la conduite. Les schémas provenant du traitement de l'information éclairent davantage nos résultats car ils décrivent les différentes dimensions du vécu et fournissent des informations sur les phénomènes pré-et post-addictions.

En confrontant les résultats aux données antérieures, il ressort des points de convergence et de divergence. La revue des travaux antérieurs apporte des éléments nécessaires pour enrichir les résultats de la recherche notamment l'implication des schémas cognitifs centraux dysfonctionnels dans l'émergence des comportements à risques. Au regard de nos résultats, nous pouvons affirmer que les approches utilisées dans l'interprétation des résultats sont pertinentes dans l'explication du problème que pose notre étude. En effet, l'analyse des données a montré que c'est le fait d'associer des significations à la défaillance ou dysfonctionnement du système familial aux événements vécus, qui constitue une source de mal être que l'adolescent tente d'inhiber, de calmer, d'anesthésier par la pratique excessive du jeu de hasard et d'argent. De ce fait, la variable la plus lourde des trois variables de l'étude est l'identification projective qui permet la communication d'affects ou d'émotions, l'évacuation d'un contenu mental perturbant. La relation à l'objet d'addiction soutient les alliances pour faire face à la douleur et à l'inconsolable. L'étude fournit des informations utiles à la mise en place des programmes ciblant les adolescents addictifs au jeu pathologique et leur famille. En perspective, pour continuer à questionner d'avantage l'implication de la figure de l'intrus sur le jeu pathologique chez les adolescents, une étude clinique élective est envisageable.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Agence France-Presse (2012). « Gambling rings up one percent of US economy : study », 6 février.
- Amic, F. & Gambini, I. (2010). Tyrannosaurus rex: Figuration de la violence et travail du négatif en thérapie familiale. *Le Divan familial*, 24, 43-55. <https://doi.org/10.3917/difa.024.0043>
- Amnon, J. S. (2013). « La dépendance aux Jeux de hasard et d'argent comme problème social : pistes de réflexion et repères psychosociaux », *Service social*, 59(2), 76-92. DOI: 10.7202/1019111ar
- André-Fustier, F. & Dorey, J. (2006). Cothérapie et expérience de la groupalité psychique dans le cadre d'un dispositif de formation de thérapeute familial psychanalytique. *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*, 47, 161-178. <https://doi.org/10.3917/rppg.047.0161>
- Bolwby, J. (1969). *Attachement et perte*. Le fil rouge.
- Burksaityte, G. (2018). *La transmission inter et trans-générationnelle et les mécanismes de l'élaboration de l'expérience de déportation et d'exil en Sibérie. Le cas des anciens déportés lituaniens et de leurs descendants*. [These de doctorat, Université Paris Descartes].
- Caillon, J., Bouju, G., Vénisse, J. & Grall-Bronnec, M. (2014). Mise au point sur le jeu pathologique. *PSN*, 12, 61-72. <https://doi.org/10.3917/psn.123.0061>
- Chauvet, É. (2004). L'addiction à l'objet : une dépendance passionnelle. *Revue française de psychanalyse*, 68, 609-622. <https://doi.org/10.3917/rfp.682.0609>
- De Neuter, P. (2014). La transmission transgénérationnelle. *Cahiers de psychologie clinique*, 43, 43-58. <https://doi.org/10.3917/cpc.043.0043>

- Drieu, D., Lazli, N. & Jerrar-Oulidi, J. (2016). Les problématiques des adolescents vulnérables face à l'école et la transmission : manque de répondants ou de références ?. *Empan*, 104, 138-144. <https://doi.org/10.3917/empan.104.0138>
- Durastante, R. (2011). *Adolescence et addictions: De la crypte familiale au dispositif en tuilage. Approche psychanalytique de la famille et du transgénérationnel*. De Boeck Supérieur. <https://doi.org/10.3917/dbu.duras.2011.01>
- Macau Daily News* (2012). « Underage gamblers still found in casinos: HK average bets triple in Macau », 10 mars.
- Kent, A. (2011). « Online Gambling soars to \$1 billion », *The Western Australian*, 11 mars.
- Durastante, R. (2016). Quand l'autorité, fragilisée par le transgénérationnel, désorganise les liens familiaux. Dans : Kostas Nassikas éd., *Autorité et force du dire* (pp. 209-220). Paris cedex 14 : Presses Universitaires de France. <https://doi.org/10.3917/puf.nassik.2016.01.0209>
- Durastante, R. (2021). Les addictions à l'adolescence : effets du transgénérationnel sur la crise d'adolescence et les liens familiaux. *Psychothérapies*, 41, 21-30. <https://doi.org/10.3917/psys.211.0021>
- Eiguer, A (2013). *Le générationnel*. Dunod
- Eiguer, A. (2022). Chapitre 6. Un cas singulier : le stigmate transgénérationnel. Dans : , A. Eiguer, *La haine de soi et de l'autre: Psychanalyse de la stigmatisation* (pp. 87-104). Paris: Dunod.
- Freud, S. (1912). *Totem et Tabou*. Payot.
- Freud, S. (1914). Pour introduire le narcissisme. Payot.
- Freud, S. (1935). *La négation*.
- Gire, P. (2003). *Épistémologie des concepts de transmission*.
- Golse, B. (1995). Le concept de transgénérationnel. *Carnet-Psy*, 6, 12-16.

- Granjon, E. (2007). Le neo-groupe, lieu d'elaboration du transgenerational. *Le Divan familial*, 18,(1), 93-104.
- Loonis, E. (1999). Iain Brown : un modèle de gestion hédonique des addictions. *Psychotrope*, 1999, 5(3), 59-73.
- Granjon, E. (2012). La Boite de Pandore. Que reste-t-il de l'esperance ?. *Le Divan familial*, 28, (1), 31-40.
- Houzel, D. (2006). Le transgénérationnel dans la consultation de l'enfant. *Perspectives Psy*, 45, 19-24. <https://www.cairn.info/revue--2006-1-page-19.htm>.
- Inserm, (2014). Conduites addictives chez les adolescents-Usage, prévention et accompagnement, Ed Inserm.
- J. McDougall, Le psyché-soma et la psychanalyse, in *Nouvelle Revue de psychanalyse*, 10, 1974, p. 132.
- Jeammet, Ph. (2000). *Les conduites addictives : un pansement pour la psyché*. Puf.
- Joubert, C. (2005). L'évolution du lien en thérapie familiale psychanalytique. *Le Divan familial*, 14, 111-122. <https://doi.org/10.3917/difa.014.0111>
- Kaes R. (1985). Filiation et affiliation. Quelques aspects de la reelaboration du roman familial dans les familles adoptives, les groupes et les institutions. *Gruppo*, 1, 23-46.
- Kaes, R. (2009). *Les alliances inconscientes*. Paris: Dunod.
- Kent, A. (2011). « Onligne Gambling soars to \$1 billion », *The Western Australian*, 11 mars.
- Laçon, C. (2013). *Conduites addictives et processus de changement*. Montagne : John Libbey Eurotext.
- Macau Daily News* (2012). « Underage gamblers still found in casinos : HK average bets triple in Macau », 10 mars
- Netter, M. (2010). Le religieux comme expression des imagos, de leur fixité et de leur évolution. *Adolescence*, 283, 655-666. <https://doi.org/10.3917/ado.073.0655>

Papineau, E et Leblond, Jean L (2010). *Étatisation des jeux d'argent sur Internet au Québec. Une analyse de santé publique*. Mémoire déposé au ministère des finances du Québec, Montréal, Institut national de la santé publique du Québec.

Saïet, M. (2019). Les addictions. Que sais-je ?

SEDAP : <https://www.pieje.addictions-sedap.fr>

Marie-Line Tovar, Jean-Michel Costes « La pratique des jeux d'argent et de hasard des mineurs en 2021 (ENJEU-Mineurs) » SEDAP, Février 2022, 22 p.

Tovar, M. & Costes J. (2022). La pratique des jeux d'argent et de hasard des mineurs en 2021 (ENJEU-Mineurs. SEDAP, P.22.

Valleur M. et Matysiak J.-C., *Les addictions (dépendances, toxicomanies : repenser la souffrance psychique)*, Paris, Armand Colin, 2002.

Wood, R.T. et R. Williams (2007). « Internet Gambling: Past, Present and Future » dans G. Smith, D. Hodgins et R. Williams (dir.), *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*, Amsterdam et Boston, Elsevier/Academic Press, p. 491-514.

ANNEXES

ANNEXE 1 : ATTESTATION DE RECHERCHE

RÉPUBLIQUE DU CAMEROUN
Paix – Travail – Patrie

UNIVERSITÉ DE YAOUNDÉ I

Faculté des Arts, Lettres et Sciences
Humaines

DÉPARTEMENT DE PSYCHOLOGIE
B.P 7011 Yaoundé (Cameroun)



REPUBLIC OF CAMEROON
Peace – Work – Fatherland

UNIVERSITY OF YAOUNDE I

Faculty of Arts, Letters and Social
Sciences

DEPARTMENT OF PSYCHOLOGY
P.O Box 7011 Yaoundé (Cameroon)

ATTESTATION DE RECHERCHE

Je soussigné, Professeur **EBALE MONEZE Chandel**, Chef du Département de Psychologie de l'Université de Yaoundé I, atteste que **M.CHEPANNOU KENMOGNE Henri Michel**, Matricule **18B640**, étudiant en Master II à la Faculté des Arts, Lettres et Sciences Humaines, Département de Psychologie, option Psychopathologie et Clinique a libellé son mémoire : « **Désymbolisation de la pensée et conduites addictives chez les adolescents scolarisés.** ».

Ses travaux qui s'effectuent sous la direction du Professeur **MGBWA Vandelin** nécessitent une investigation sur le terrain.

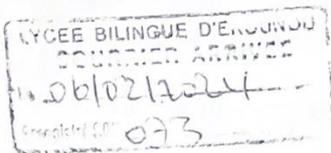
En foi de quoi, la présente attestation lui est délivrée pour servir et valoir ce que de droit.

Fait à Yaoundé, le.....7. DEC...2022

Le Chef de Département.

Ebale Monere Chandel
Professeur Titulaire

ANNEXE 2 : DEMANDE D'AUTORISATION DE RECHERCHE



Yaoundé, le 05 février 2024

CHEPANNOU KENMOGNE
 Henri Michel
 Psychopathologie et psychologie
 clinique
 Master II
 Tel : (237) 696225235
 Email :
 henrikenmogne2000@gmail.com

À

Madame le Proviseur du
 Lycée Bilingue d'Ekounou



Mme Kamoum
 Pascaline
 Conseiller Principal

Objet : Demande d'autorisation de recherche au Lycée Bilingue d'Ekounou

Madame le Proviseur

Dans le cadre de mon travail de recherche sur le sujet « figure de l'intrus et conduites addictives aux jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés ».

J'ai l'honneur de solliciter auprès de vous une autorisation de recherche dans l'établissement scolaire dont vous avez la charge.

En effet, les étudiants en Master II du département de Psychologie de l'Université de Yaoundé I effectuent un travail de recherche sous la supervision d'un enseignant afin de terminer le second cycle. J'ai choisi de mener mes études au Lycée Bilingue d'Ekounou. Je vous serai gré des mesures que vous voudriez bien prendre, pour faciliter mon travail de recherche, en m'autorisant l'accès aux élèves présumés pratiquants de jeux de hasard et d'argent.

En espérant que ma demande retiendra votre attention particulière, je vous prie d'agréer, Madame le Proviseur, l'expression des déférentes salutations et fidèlement dévouées.

P-J : Photocopie de l'attestation de recherche

CHEPANNOU HENRI

ANNEXE 3 : FORMULAIRE DE CONSENTEMENT

FORMULAIRE DE CONSENTEMENT ÉCLAIRÉ

Sujet : Figure de l'intrus et conduites addictives aux jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés.

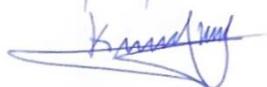
A l'intention des participants :

Les renseignements recueillis pendant notre recherche sont anonymes et confidentiels. Ils ne peuvent être exploités dans un autre but que scientifique. La participation à cette recherche est volontaire. Aucun renseignement permettant de vous identifier ne figure sur ce formulaire de consentement éclairé et sur l'entretien qui vous est soumis. Comme dans toute étude scientifique, nous souhaitons avoir le maximum d'informations pour confirmer la validité de nos résultats. Toutefois, ces informations pourront être utilisées dans des publications scientifiques, mais sans que l'on puisse vous identifier personnellement. C'est pourquoi nous osons croire que votre participation est indispensable dans sa réussite.

Votre participation à cette étude est librement consentie. Vous avez le droit de vous retirer à tout moment au cours de l'étude. On vous a expliqué la teneur de l'étude, vous avez lu et compris ce formulaire de consentement, nous avons répondu à vos questions et nous convenons que vous puissiez participer à cette étude. Nous allons vous remettre une copie du présent formulaire de consentement dûment signé.

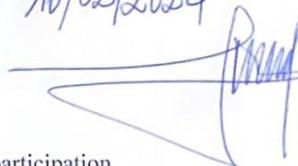
Date et signature du participant

16/02/2024



Date et signature du chercheur

16/02/2024



Nous vous remercions de votre participation

FORMULAIRE DE CONSENTEMENT ÉCLAIRÉ

Sujet : Figure de l'intrus et conduites addictives aux jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés.

A l'intention des participants :

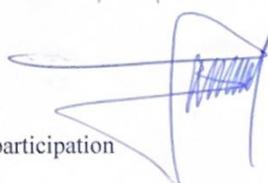
Les renseignements recueillis pendant notre recherche sont anonymes et confidentiels. Ils ne peuvent être exploités dans un autre but que scientifique. La participation à cette recherche est volontaire. Aucun renseignement permettant de vous identifier ne figure sur ce formulaire de consentement éclairé et sur l'entretien qui vous est soumis. Comme dans toute étude scientifique, nous souhaitons avoir le maximum d'informations pour confirmer la validité de nos résultats. Toutefois, ces informations pourront être utilisées dans des publications scientifiques, mais sans que l'on puisse vous identifier personnellement. C'est pourquoi nous osons croire que votre participation est indispensable dans sa réussite.

Votre participation à cette étude est librement consentie. Vous avez le droit de vous retirer à tout moment au cours de l'étude. On vous a expliqué la teneur de l'étude, vous avez lu et compris ce formulaire de consentement, nous avons répondu à vos questions et nous convenons que vous puissiez participer à cette étude. Nous allons vous remettre une copie du présent formulaire de consentement dûment signé.

Date et signature du participant

16/02/2024


Date et signature du chercheur

16/02/2024


Nous vous remercions de votre participation

FORMULAIRE DE CONSENTEMENT ÉCLAIRÉ

Sujet : Figure de l'intrus et conduites addictives aux jeux de hasard et d'argent chez les adolescents scolarisés.

A l'intention des participants :

Les renseignements recueillis pendant notre recherche sont anonymes et confidentiels. Ils ne peuvent être exploités dans un autre but que scientifique. La participation à cette recherche est volontaire. Aucun renseignement permettant de vous identifier ne figure sur ce formulaire de consentement éclairé et sur l'entretien qui vous est soumis. Comme dans toute étude scientifique, nous souhaitons avoir le maximum d'informations pour confirmer la validité de nos résultats. Toutefois, ces informations pourront être utilisées dans des publications scientifiques, mais sans que l'on puisse vous identifier personnellement. C'est pourquoi nous osons croire que votre participation est indispensable dans sa réussite.

Votre participation à cette étude est librement consentie. Vous avez le droit de vous retirer à tout moment au cours de l'étude. On vous a expliqué la teneur de l'étude, vous avez lu et compris ce formulaire de consentement, nous avons répondu à vos questions et nous convenons que vous puissiez participer à cette étude. Nous allons vous remettre une copie du présent formulaire de consentement dûment signé.

Date et signature du participant

16/02/2024



Date et signature du chercheur

16/02/2024



Nous vous remercions de votre participation

ANNEXE 4 : CONTENU DES ENTRETIENS

ENTRETIEN AVEC GOJO

Étudiant : Bonjour l'ami et merci d'avoir honoré notre rendez-vous.

Gojo : Bonjour monsieur, je vous en prie.

Étudiant : Dis-moi, comment vas-tu ?

Gojo : Je vais bien monsieur.

Étudiant : Bien que je connaisse déjà ton nom, peux-tu te présenter à nouveau ?

Gojo : Je me nomme Gojo, j'ai 17 ans. Je suis élève en classe de première. Je vis avec mes deux parents qui se sont mariés depuis 2020.

Étudiant : Tes parents ont combien d'enfants et quel rang possèdes-tu dans la famille ?

Gojo : Mes parents ont deux enfants et c'est moi l'aîné.

Étudiant : Comment est l'ambiance à la maison ?

Gojo : L'ambiance à la maison est cool, parfois on rigole mais il y a plus de dispute. Chez moi, le dialogue est rare, surtout avec mes parents. Face à des problèmes personnels délicats, je choisis de me confier à mon meilleur ami, dont le nom restera secret. J'aurais aimé avoir une relation ouverte avec ma mère, partager mes tracas et mes joies, mais elle a du mal à saisir mes sentiments sans juger ou critiquer. Elle n'est pas celle vers qui je me tourne pour des conseils. Ainsi, pour échapper à cette atmosphère pesante, je trouve du réconfort dans les jeux ou en passant du temps dans un kiosque du quartier, loin des tensions familiales. Ces moments entre amis sont précieux, ils offrent une échappatoire et un soutien que je ne trouve pas toujours chez moi.

Étudiant : Tu as commencé à jouer aux jeux de hasard depuis quand ?

Gojo : J'ai commencé à jouer au pari foot plus précisément le « roisbet » depuis novembre 2021 en classe de 4^e. Quand j'ai commencé à jouer les premiers paris que je plaçais

je les perdais toujours mais cela n'empêchait pas que je retente pour une prochaine fois. Ça s'est répété deux fois, c'était peut-être la quatrième fois que j'ai gagné. Quand j'ai gagné mon premier pari... je t'assure que... c'est comme si... « merde » ... c'était comme si cet argent ne me servait à rien, parce que tout ce qui m'était venu en tête c'était seulement de manger ça, pourtant j'avais prévu faire des projets avant de remporter ce gain. Mais après je ne sais pas ce qui s'était passé quand j'avais gagné le ticket, quelques instants après tout ce qui me donner envie c'était de manger, aller dans les salles, jouer des jeux vidéo... en fait, acheter tout ce qui me faisait du plaisir et ça s'est répété à chaque fois mais je ne me retrouvais pas dans ça, puisque je ne vivais plus bien, je ne mangeais plus bien, je me comportais déjà comme mes camarades qui m'avaient même initié à cela. J'ai dit que ça ce n'est pas ma personnalité. J'ai donc d'abord arrêté.

Étudiant : Dis-moi, qu'est-ce qui t'a d'abord fait arrêter ?

Gojo : J'ai pris la décision de mettre fin à cette activité car elle ne reflétait plus qui je suis ; elle a modifié ma personnalité d'une manière qui m'était étrangère. En affirmant « ça ce n'est pas moi », j'ai reconnu que je ne pouvais plus me reconnaître à ce comportement qui m'était imposé ou que j'avais adopté sans y être pleinement.

Étudiant : Est-ce que tu peux m'en dire plus ?

Gojo : Je n'arrive plus à manger, je ne suis plus concentré en classe. Pendant les heures de cours tout ce que je fais c'est de combiner mes tickets pour les prochains matchs. Mes parents me donnent 500 frs par jour comme argent de beignet mais tout ce que je fais avec c'est de tirer mes tickets. Quand je tire mon ticket, j'espère que ça va gagner. Quand je tire mes tickets mes camarades se moquent de moi parce que je fais des combinaisons genre grosse côte gros gain pour gagner comme les autres.

Étudiant : Tu as dit que tu te comportais comme tes amis, dis-moi, ils se comportent comment ?

Gojo : En fait, quand ils ont l'argent tout ce qu'ils font c'est de jouer au pari foot. Et ce qu'ils les poussent c'est quoi ? ils veulent atteindre le grâle, du genre que comme ils perdent chaque jour, ils veulent remporter le million parce qu'ils ont toujours cette parole que « Kamga je vais t'avoir... Kamga je vais t'avoir... » mais finalement les gars ne gagnent pas. Et quand

ils gagnent ils ne font rien avec cet argent, tout ce qu'ils font c'est les balades, partir jouer à la salle. Pour dire vrai cet argent ne sert à rien !

Étudiant : À la maison, est-ce que tu es le seul à jouer ou bien il y a une autre personne ?

Gojo : À la maison je suis le seul à jouer et je cache même seulement car je ne veux pas que mes parents apprennent que je joue à ça. Un jour mes parents avaient voyagé pour aller au deuil et c'était un samedi. J'étais sorti très tôt le matin je pense que c'était à 09h pour aller jouer. J'ai tiré sept matchs et j'espérais valider six matchs parce que quand tu as six matchs validés et matchs perdu tu peux récupérer ta mise. Mais j'avais alors perdu trois matchs. Quand je quitte du kiosque de « Roisbet », je rentre à la maison pour prendre encore de l'argent. J'ai pris une moto directement pour le kiosque le plus proche de la maison parce qu'il fallait à tout prix que je gagne. À mon arrivée là-bas j'ai trouvé un grand qui m'a aidé à combiner mon ticket. Dès que j'ai fini de tirer mon ticket je n'étais pas sûr que ça allait gagner. Au moment de récupérer mon gain je devais attendre jusqu'à 21h pendant ce temps mes parents étaient en train de rentrer.

Étudiant : Après avoir récupérer ton gain aussi tardivement, tout en sachant que tes parents étaient sur le chemin du retour, qu'est-ce qui s'est passé ?

Gojo : Je suis rentré à pied car il n'y avait pas d'énergie dans le secteur. Lorsque je suis arrivé à la maison j'avais trouvé mes parents, je ne savais pas quoi leur dire. Ma mère me pose la question « tu sors d'où » parce que mon père lui il dormait déjà. Je réfléchissais déjà sur la réponse en vain... en même temps j'avais peur de sa réaction. Lorsque je lui ai dit que je jouais au pari foot elle a dit « que quoi ? ». Cette soirée elle m'avait battu et le gain que j'avais elle a pris et donner à mon père. Mon père ne m'avait rien dit, il a juste pris mon argent. Mes parents ne me prennent pas vraiment en charge c'est pour ça que je joue. Je veux compléter ce que je n'ai pas pour être au top comme les autres, genres m'habiller bien, sortir, m'évader et être indépendant d'eux.

Étudiant : Tu as mentionné que ta première expérience avec les jeux d'argent était avec le pari foot. Peux-tu me parler de ce que tu as ressenti à ce moment-là ?

Gojo : C'était un mélange d'excitation et de culpabilité. J'étais excité parce que je gagnais, mais je me sentais coupable parce que je savais que mes parents n'approuveraient pas.

Étudiant : Cette excitation, diras-tu qu'elle a créé un attachement excessif aux jeux de hasard ?

Gojo : Oui, je pense. Chaque fois que je gagne, je veux jouer encore plus. C'est comme si les jeux devenaient une partie de moi. Je joue presque chaque jour, il ne peut pas passer une journée sans que je ne parie, que ce soit ici à l'école ou à la maison.

Étudiant : As-tu l'impression de perdre une partie de ton identité lorsque tu joues ?

Gojo : Parfois, oui. Quand je joue, je ne pense à rien d'autre. C'est comme si j'étais juste un joueur, pas un élève ou un fils. En classe mes résultats parlaient d'eux-mêmes mais depuis que j'ai commencé à jouer mes notes ont baissé, je sais ce qui ne va pas mais je n'arrive à m'empêcher de penser à mes paris ou comment à la pause je dois aller jouer aux cartes ou au lancer des dés, c'est comme une habitude chez moi. Je ressens juste que je dois combler quelque chose.

Étudiant : Comment décriras-tu la difficulté à te détacher de ces jeux ?

Gojo : C'est difficile. Même quand je sais que je devrais arrêter, une partie de moi veut continuer à jouer, à chasser cette sensation de victoire. Monsieur la victoire m'aide à oublier mes problèmes à la maison.

Étudiant : Tu as attribué des émotions fortes aux jeux. Comment cela influence-t-il ton comportement ?

Gojo : Quand je gagne, je me sens invincible, et quand je perds, je me sens très bas. Ces hauts et ces bas sont très intenses.

Étudiant : Penses-tu que ces jeux ont des caractéristiques que tu as intégrées dans ta personnalité ?

Gojo : Oui, je suis devenu plus risqué et impulsif. Je prends des décisions plus rapidement, pas toujours de la meilleure manière.

Étudiant : Comment cette intégration a-t-elle contribué à la formation de ton identité ?

Gojo : Je me sens plus adulte, plus indépendant. Mais je sais aussi que ce n'est pas vraiment qui je veux être. Cette expérience me donne une sensation de maturité et d'autonomie.

Cependant, au fond de moi, je suis conscient que cela ne correspond pas entièrement à l'individu que j'aspire à devenir.

Étudiant : As-tu le sentiment de devenir plus complet grâce à ces jeux ?

Gojo : Dans un sens, ces jeux m'offrent une impression de maîtrise, bien que je sois conscient que c'est une fausse perception. Cette illusion de contrôle peut être séduisante, car elle procure un sentiment de pouvoir sur le hasard et l'incertitude. Cependant, il est important de reconnaître que les jeux de hasard sont conçus pour être imprévisibles et que les résultats ne sont pas vraiment entre nos mains.

Étudiant : C'est tout pour cet entretien et je tiens à te remercier pour ta participation !

ANNEXE 5 : ENTRETIEN AVEC LUFFY

Étudiant : Bonjour l'ami et merci d'avoir honoré notre rendez-vous.

Luffy : Bonjour monsieur, je vous en prie.

Étudiant : Dis-moi, comment vas-tu ?

Luffy : Je vais bien monsieur.

Étudiant : Bien que je connaisse déjà ton nom, peux-tu te présenter à nouveau ?

Luffy : Je suis Luffy, j'ai 19 ans, je vis avec mes deux parents. Je suis le troisième né sur cinq donc j'ai deux grands frères et deux petites sœurs. Mes parents ne mettent presque tout le temps à l'écart dans les activités de la maison. C'est comme si je n'avais pas ma place, ils ne me gèrent pas vraiment. Ils ne me donnent pas tout ce que je veux comme mes frères et sœurs, c'est pour ça que j'ai commencé à jouer au jeu de hasard, c'était pour être indépendant d'eux.

Étudiant : Peux-tu me parler de ta première expérience de jeu ?

Luffy : Quand je joue je veux prouver aux autres que je suis capable de me prendre en charge comme les autres de mon âge. C'est mon ami qui m'a initié dans ça. Je voyais qu'il avait toujours l'argent, les nouvelles chaussures et les nouveaux habits alors je lui ai demandé comment il faisait pour avoir tout ça. Il m'a parlé du pari foot et m'a expliqué les règles et tout le reste. Quand j'ai joué mon premier pari j'ai perdu, ça m'avait « tchop ». Honnêtement, ça ne me ressemble pas de choisir cette voie. C'est comme si ce n'était pas moi ou bien c'est quelqu'un d'autre qui me poussait à jouer. Mais j'ai continué à jouer en espérance faire mieux.

Étudiant : Tu as exprimé un mélange d'émotions négatives lors de ta première expérience avec les jeux d'argent. Peux-tu décrire ce que représente ces émotions négatives ?

Luffy : La culpabilité, c'est comme une ombre qui me suit. Même quand je gagne, je ne peux pas vraiment profiter parce que je sais que je fais quelque chose qui n'est pas accepté par ma famille. Je suis le seul qui joue à ça, mes grands frères ont commencé mais ils ont arrêté mais j'ai toujours besoin de jouer. Chaque fois je me dis que j'aurai pu en parler avec mes parents pour comprendre pourquoi ils se comportent ainsi avec moi. Quand j'étais petit ce n'étais pas toujours comme ça, j'avais ce que je voulais mais depuis ils me disent que j'ai grandi.

Ils disent qu'ils ne savent pas où j'ai pris ce comportement, selon j'imite quelqu'un et cette personne a une influence sur moi.

Étudiant : Cette excitation que tu ressens, diras-tu qu'elle est similaire à celle que tu ressens dans d'autres aspects de ta vie, ou est-elle unique aux jeux ?

Luffy : C'est différent. Dans les jeux, l'excitation est plus intense, c'est presque comme une dépendance. Je ne ressens pas ça pour autre chose. Même à l'école je joue aussi au « jambo » surtout lorsque tu lances les dés, tu as cette sensation de pouvoir défier le hasard en imaginant que le chiffre qui est dans ta tête va se retrouver au lancer. C'est cette sensation que je recherche quand je lance les dés, je veux dominer le jeu et les autres joueurs qui sont avec moi.

Étudiant : Tu as mentionné un sentiment d'invincibilité lorsque tu gagnes. Comment cela se compare-t-il à ton sentiment d'identité en dehors des jeux ?

Luffy : Quand je ne joue pas, je me sens normal, juste un autre adolescent. Mais quand je gagne, je me sens spécial, comme si j'avais quelque chose que les autres n'ont pas. Chaque fois que je joue, c'est comme si je devais prouver quelque chose, pas seulement à moi-même, mais aussi à ceux qui doutent de moi. À la maison les parents disent que je suis paresseux, que j'aime trop la facilité... tout ça m'énerve et ça me met hors de moi parfois.

Étudiant : Tu as parlé de devenir plus risqué et impulsif. Comment ces traits ont-ils influencé tes relations avec les autres ?

Luffy : Ça a créé des tensions. Parfois, je prends des décisions sans penser aux conséquences, et ça peut blesser les gens autour de moi. Par exemple, quand je me sens très en colère mais je ne peux pas reconnaître ça. J'accuse cette personne d'être l'auteur de ma colère, je ne supporte pas avoir tort, pour moi j'ai toujours raison.

Étudiant : Tu as évoqué un sentiment de contrôle grâce aux jeux. Comment gères-tu la perte de contrôle ou l'échec dans les jeux ?

Luffy : C'est difficile. Quand je perds le contrôle, je me sens désespéré. J'essaie de me rattraper, mais ça ne fait souvent qu'empirer les choses.

Étudiant : Peux-tu me parler de l'expérience du manque lorsque tu n'as pas accès aux jeux ?

Luffy : C'est dur. Je me sens agité, et il y a un vide que je ne sais pas comment combler autrement. Je me dis que c'est en multipliant mes paris que j'aurais la possibilité de combler ce vide en moi. C'est étrange, mais en intégrant ces caractéristiques, je me sens incomplet comme s'il me manque quelque chose. Je ne me sens plus confiant et capable de faire face aux défis.

Étudiant : L'expérience du manque semble être un défi pour toi. Comment cela affecte-t-il ton quotidien ?

Luffy : Ça me distrait. Je ne peux pas me concentrer sur mes devoirs ou même profiter du temps avec ma famille parce que je pense constamment aux jeux. Même mes enseignants ont remarqué la baisse de mes performances en classe mais je ne peux pas faire autrement je dois jouer.

Étudiant : Tu as parlé de prouver quelque chose à toi-même et aux autres. Qu'est-ce que cela signifie pour toi ?

Luffy : C'est comme si je devais constamment montrer que je suis capable, que je suis quelqu'un. C'est épuisant. Parfois, je me sens un peu piégé. J'aimerais pouvoir explorer d'autres intérêts ou passer du temps à faire d'autres activités, mais je ne veux pas risquer de perdre ce que j'ai avec les autres. J'ai essayé de prendre du recul par rapport aux attentes de ma famille, mais c'est compliqué. Je ne veux pas perdre mes amis ou décevoir mon cousin. C'est comme si une partie de moi était liée à eux, et je ne sais pas qui je suis sans cette connexion. Il y a des moments où je fais des choses que je n'aurais pas faites normalement, juste pour être accepté ou pour ne pas être laissé de côté.

Étudiant : Enfin, face aux tensions cumulatives, as-tu trouvé des stratégies pour gérer ou réduire ces tensions ?

Luffy : Pas vraiment. Je ne sais pas vraiment. Parfois, je me dis que je vais arrêter, mais ensuite, je me retrouve à jouer à nouveau. Je sais que je devrais trouver d'autres moyens de gérer le stress, mais les jeux sont la seule chose qui semble fonctionner pour l'instant.

Étudiant : Je vais prendre congé et je souhaite te garantir que notre discussion demeurera confidentielle. Il ne sera pas divulgué aucun détail de ce qui a été partagé, peu importe la situation. Cette garantie de confidentialité met en évidence l'importance de la confiance et du respect de la vie privée lors de nos échanges. Je te suis reconnaissant pour cette interaction et je te souhaite tout le meilleur pour la suite.

ANNEXE 6 : ENTRETIEN AVEC ITACHI

Étudiant : Bonjour l'ami et merci d'avoir honoré notre rendez-vous.

Itachi : Bonjour monsieur, je vous en prie.

Étudiant : Dis-moi, comment vas-tu ?

Itachi : Je vais bien monsieur.

Étudiant : Bien que je connaisse déjà ton nom, peux-tu te présenter à nouveau ?

Itachi : Je me nomme Itachi, j'ai 19 ans et je suis en classe de terminale. Je vis chez mon oncle, il est marié et la majorité de ses enfants est déjà autonome, je suis le seul garçon à la maison avec mes deux cousines. J'ai quitté la maison parce que je ne me sentais pas à ma place, mes parents m'accusaient d'être responsable tout ce qui est mauvais à la maison mais je ne supportais pas ça.

Étudiant : Est-ce que c'est la situation de la maison qui t'a conduit à jouer au jeu ?

Itachi : Oui monsieur, l'atmosphère à la maison ne se prêtait pas à la chaleur et à l'unité familiale, donnant l'impression d'une séparation tacite entre nous, les enfants. Mon père semblait indifférent à ma présence, tandis que ma mère était constamment préoccupée par ma petite sœur, renforçant le sentiment d'être mis à l'écart.

Étudiant : Quand as-tu commencé à jouer aux jeux de hasard ?

Itachi : Je me rappelle c'était en classe de 3^{ème}, mes camarades en parlaient et lorsque j'ai essayé c'était une catastrophe, j'ai tout perdu. Mais la seconde fois que j'ai misé j'ai gagné. J'ai eu le goût par cette victoire je me suis dit que la prochaine fois sera la bonne et c'est comme ça que je me suis lancé dans les jeux.

Étudiant : Que penses-tu du jeu de hasard ?

Itachi : Le jeu de hasard est pour moi une passion pour le foot. Je joue au pari foot parce qu'il y a un plaisir sur la capacité de prédire pour dominer le hasard. Quand je suis avec mes amis ou quand je pense à mon grand frère, je me sens vraiment bien. C'est comme si j'étais dans un autre monde où je suis respecté et admiré pour mes compétences en jeu. Je veux

toujours impressionner mes amis et être à la hauteur de ce que mon grand frère peut faire. Parfois, je me sens même un peu perdu quand je ne joue pas ou quand je ne suis pas avec eux. C'est comme si je suis lié au jeu, je ressens comme une connexion entre le jeu et moi sans oublier les personnes avec qui je joue. À la maison mes parents ne me considèrent pas. Ma mère pense que c'est moi qui suis responsable de tous les désordres qu'il y a la maison. Quand je joue c'est pour oublier et tenter d'avoir une belle comme mes amis.

Étudiant : En tenant compte que tu as grandi, est-ce qu'il y a un changement que tu aimerais me faire part ?

Itachi : Oui, j'ai grandi. En considérant le moi d'avant et celui de maintenant je ne suis plus la même personne, je pourrai dire que c'est grâce au jeu que j'ai atteint ce stade. C'est vrai que parfois je me sens en colère, irrité quand je suis seul ou bien lorsque je pense à la situation que traverse ma famille, ça m'énerve grave, j'aimerais changer les choses, c'est peut-être pour qu'ils disent que je suis différent. C'est une fois arrivé qu'un jour mon père dise qu'il regrette de m'avoir mis au monde, que je ne sais rien faire, je suis différent des autres de ses enfants. Mes parents ne m'ont jamais soutenu, même lorsque je faisais ce qu'il fallait. En toute occasion et situation, je fais face à des insultes, à des paroles qui me dévalorisent et le ridiculisent. Et le plus dur, c'est qu'ils me disent ça devant d'autres personnes sans même savoir ce que je pense. Vous ne pouvez pas imaginer, monsieur, ce que cela m'a fait à chaque fois que je devais penser et revivre cette situation.

Étudiant : Est-ce que tu penses que c'est le jeu qui est responsable de ce qui t'arrive présentement ?

Itachi : Non, je ne pense pas, comme j'ai d'abord dit je joue pour oublier mes problèmes à la maison. Certes vrai que cela a une influence sur moi et sur mes études mais tant que je joue au « jambo » ici à l'école ça me permet d'oublier les tensions chaque fois que j'arrive à la maison chez mes parents. Et quand je suis à la maison je suis tout le temps sur mon téléphone pour parier en ligne et surveiller le déroulement des choses. Même quand je dois faire une commission il faut que ce soit mon oncle qui vienne m'enlever de ma chambre. Quand je ressens un manque de compréhension, je me sens souvent poussé à sortir pour discuter avec mes amis. C'est dans ces moment-là que nous nous comprenons vraiment. Nous finissons par jouer à des jeux comme le « jambo » ou nous engageons dans des paris sportifs au kiosque local, comme moyen de distraction et d'évasion. Ces activités deviennent un refuge, un moyen

de mettre de côté les malentendus et de renouer avec le sentiment d'appartenance et de camaraderie.

Étudiant : Je prends congé et tiens à t'assurer que notre conversation restera confidentielle. Aucun détail de ce qui a été partagé ne sera révélé, quelle que soit la situation. Cette assurance de discrétion souligne l'importance de la confiance et du respect de la vie privée dans nos échanges. Je te remercie pour cette interaction et te souhaite le meilleur pour la suite.

TABLE DES MATIÈRES

SOMMAIRE	i
DÉDICACE.....	ii
REMERCIEMENTS	iii
SIGLES ET ABRéviations.....	iv
LISTE DE TABLEAUX	v
RÉSUMÉ.....	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCTION GéNéRALE	1
0.1. CONTEXTE ET JUSTIFICATION DE L'ÉTUDE	2
0.2. FORMULATION ET POSITION DU PROBLÈME	9
0.3. QUESTION DE RECHERCHE	12
0.4. ORIGINALITÉ ET PERTINENCE DE L'ÉTUDE.....	12
0.5. DÉLIMITATION CONCEPTUELLE ET EMPIRIQUE	14
0.5.1. Délimitation conceptuelle.....	14
0.5.2. Délimitation empirique	18
0.5.2.1. Du point de vue spatial.....	18
0.5.2.2. Du point de vue temporel	19

CHAPITRE 1 :ENJEUX PSYCHOLOGIQUES DES CONDUITES ADDICTIVES CHEZ LES ADOLESCENTS	23
1.1. CLINIQUES DES ADDICTIONS	23
1.2. NEUROBIOLOGIE DE L'ADDICTION.....	26
1.2.1. Dérèglement du système hédonique homéostatique	28
1.2.2. La recherche de sensation	30
1.3. MODÈLE GÉNÉRAL DE L'ADDICTION ET SYSTÈMES D' ACTIONS	33
1.3.1. Le concept de systèmes d'actions	34
1.3.2. Le système de coping	36
1.3.3. L'écologie de l'action.....	37
1.4. ADDICTIONS SANS DROGUE : EXEMPLE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT (JHA).....	40
1.4.1. Le jeu récréatif	40
1.4.2. Le jeu excessif.....	42
1.5. ADOLESCENCE : UNE PÉRIODE CRITIQUE ET PROBLÉMATIQUE	43
1.5.1. La métamorphose pubertaire	43
1.5.2. Identité et identification à l'adolescence	44
1.5.3. Facteurs de risques et de vulnérabilité à l'adolescence.....	46
1.6. MODÈLES THÉORIQUES.....	47
1.6.1. Les modèles internes opérants.....	48
1.6.2. Les modèles internes dynamiques.....	49

CHAPITRE 2 :FIGURE DE L'INTRUS ET CONSTRUCTION DES NÉO-GROUPES	52
2.1. L'ORDRE ANCESTRAL ET LE GROUPE FAMILIAL	52
2.1.1. L'appareil psychique familial.....	54
2.1.1.1. Le concept de psyché pure	54
2.1.1.2. Le concept de groupe interne	55
2.1.1.3. Les objets bruts.....	57
2.1.1.4. La scénalité.....	57
2.1.2. Transmission psychique et souffrance familiale	59
2.2. LE NÉO-GROUPE : lieu de dépôt et de stockage des parts impures.....	60
2.2.1. Qu'est-ce que le néo-groupe ?.....	60
2.2.2. Manifestations et effets du négatif dans la transmission.....	62
2.2.2.1. Transmission psychique	62
2.2.2.2. Transmission transgénérationnelle	65
2.2.2.3. Le travail du négatif	69
2.3. TRANSMISSION PSYCHIQUE ET COMPLEXE D'INTRUSION	72
2.3.1. Identification projective	72
2.3.1.1. Systématisation de l'identification	74
2.3.1.2. La projection comme mécanisme de défense.....	76
2.4. CADRE THÉORIQUE	77

CHAPITRE 3 :MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE.....	80
3.1. RAPPEL DE LA QUESTION DE RECHERCHE	80
3.2. HYPOTHÈSE DE L'ÉTUDE	83
3.3. VARIABLES DE L'ÉTUDE	83
3.3.1. Variable Indépendante : Figure de l'intrus.....	84
3.3.2. Variable dépendante : Comportements addictifs aux jeux de hasard et d'argent ...	85
3.4. TYPE DE RECHERCHE.....	85
3.5. MÉTHODE DE RECHERCHE	86
3.5.1. Étude de cas.....	87
3.6. POPULATION DE L'ÉTUDE	88
3.6.1. Justification de la méthode d'étude de cas	88
3.6.2. Technique de recrutement des participants	89
3.6.3. Caractéristiques de la population	90
3.7. TECHNIQUE ET OUTIL DE COLLECTE DES DONNÉES.....	91
3.7.1. Technique de collecte : l'entretien semi-directif.....	91
3.7.2. Outil de collecte : guide d'entretien	92
3.8. DÉROULEMENT DE L'ENTRETIEN.....	94
3.9. TECHNIQUE D'ANALYSE DES RÉSULTATS.....	95
3.9.1. L'analyse des contenus	95
3.10. LIMITES DE L'ÉTUDE ET CONSIDÉRATIONS ÉTHIQUES.....	99

	167
3.10.1. Limites de l'étude.....	99
3.10.2. Considérations éthiques	100
CHAPITRE 4 :PRÉSENTATION ET ANALYSE DES DONNÉES.....	103
4.1. PRÉSENTATION DES PARTICIPANTS	103
4.1.1. Gojo.....	103
4.1.2. Luffy.....	104
4.1.3. Itachi.....	104
4.2. ANALYSE DES DONNÉES	104
4.2.1. Identification adhésive	105
4.2.2. Identification projective	108
4.2.3. Identification introjective	111
4.2.4. Addiction aux jeu de hasard et d'argent.....	113
4.3. SYNTHÈSE DES ANALYSES	115
CHAPITRE 5 :INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS ET PERSPECTIVES	118
5.1. RAPPEL DES DONNÉES THÉORIQUES ET EMPIRIQUES.....	118
5.1.1. Rappel des données théoriques	118
5.1.2. Rappel des données empiriques	119
5.2. INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS.....	123
5.2.1. De l'identification adhésive à la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent... ..	123

5.2.2. De l'identification projective à la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent..	125
5.2.3. De l'identification introjective à la pratique excessive des jeux de hasard et d'argent	127
5.3. PERSPECTIVES THÉORIQUES ET CLINIQUES	129
5.3.1. Perspectives théoriques	129
5.3.2. Perspectives cliniques	131
CONCLUSION GÉNÉRALE	135
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES	141
ANNEXES	145
TABLE DES MATIÈRES	163