

ADOLESCENCE : LA DÉPENDANCE AUX JEUX VIDÉO PARMI LES ADDICTIONS

DR YVES GUILLERMAIN - PSYCHIATRE, ADDICTOLOGUE,
CH EDOUARD TOULOUSE, ESPACE PUGET BIS, MARSEILLE

LÉA VERAN – ÉTUDIANTE EN MASTER I PSYCHANALYSE
& PSYCHOPATHOLOGIE, UNIVERSITÉ AIX-MARSEILLE



Centre Hospitalier
Edouard Toulouse

JOURNÉE RÉGIONALE
MARSEILLE

12²⁰²¹
OCT

France
Assos
Santé
La voix des usagers
—Provence-Alpes-Côte d'Azur—

L'ESPACE PUGET BIS : UN ESPACE TRANSITIONNEL POUR ACCUEILLIR LES JEUNES.



- **CONSULTATION JEUNES CONSOMMATEURS :**
- **UNE NOUVELLE PORTE D'ENTRÉE POUR LES SOINS
PSYCHIQUES DES 15/25 ANS ?**

LA RENCONTRE AVEC L'ADOLESCENT

- Spécificités de la rencontre clinique avec l'adolescent : *inconfort, surprise, paradoxe, mouvement, crainte de l'effondrement.*
- Une temporalité particulière : temps des pulsions, immédiateté, ici et... **maintenant ou jamais !**
- L'adolescent ne se plaint pas de symptômes psychiques.

Problématique de l'agir : conduites à risques surtout.



Danger de réduire la clinique à un inventaire de symptômes :
rencontre figée.

LE PASSAGE ADOLESCENT

- Enjeu de **reconstruction identitaire** liée aux transformations pubertaires : « *qui suis-je entrain de devenir, que m'arrive-t-il ?* »
- Passage adolescent obligé ... avec l'impératif de ne pas y rester ! Capacité à exister **ébranlée** par le pubertaire. Crainte de l'effondrement...
- Comment changer en restant le même ? Un paradoxe incarné par le **corps** perçu comme violent, étranger, qui plonge l'ado. dans une position de **passivité** difficilement supportée → conduites à risque, passage à l'acte.
- Une émergence pulsionnelle sexuelle, agressive ... qui s'oppose à l'ennui adolescent. Immédiateté temporelle, maintenant ou jamais !!

DES MOTS...DES MAUX D'ADO

- Se gazer la tête.
- S'exploser la tête.
 - Se finir...
- J'aime pas penser. J'aime pas parler.
 - L'adrénaline c'est trop bon...
 - On s'éclate, je rigole tout le temps
- Si j'arrête de fumer je « pête les plombs... »
- Fumer ça me permet de penser à mon histoire.
 - Le *Rivotril*, la mère courage...ça me calme..
 - Je ne veux pas grandir...
 - J'ai envie de rien. Je ne sais pas.

LA PLACE DES ADDICTIONS À L'ADOLESCENCE

*La plupart des addictions débutent à l'adolescence : remplacer une dépendance par une autre, **grandir sans grandir**, mise entre parenthèses du pubertaire.*

- Se sentir pour exister, sensations par excitation permanente, contrainte par corps devient maître de la psyché. Protection contre les émotions., contre ce sentiment d'insécurité intérieure.
- Sensations étouffent les émotions : objet pubertaire → objet addictif
- Lutte contre 2 types d'angoisse fondamentales : l'**abandon** et l'**intrusion**. Conduites addictives, protection contre ces deux types d'angoisse, illusion de maîtrise par les conduites addictives.
- Ne plus penser, s'exploser la tête...disparaître (binge drinking), conduites de rupture.
- Surprise due au temps pulsionnel, celui de l'immédiateté qui contraste avec la quiétude de l'enfance. Les conduites à risques ou addictives procurent des sensations immédiates..

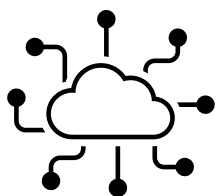
JOUER : UNE ADDICTION SANS OBJET, TYPIQUE D'UNE SOUFFRANCE CONTEMPORAINE

Pourquoi s'intéresser à l'addiction au jeu ?

- ✓ Un contexte **contemporain inédit**, où le progrès technologique transforme radicalement et continuellement le paysage psychosocial
- ✓ Le recours au virtuel comme exemple des enjeux de **séparation de l'adolescence**
→ **une présence sans absence** s'incarnant avec les **3** caractéristiques du jeu (MMORPG):
 - un monde **persistant**
 - un jeu **sans fin**
 - un jeu à **plusieurs** en ligne

- Agrippement **scopique** pour éviter d'être confronté à l'absence
- Lutte contre **l'angoisse** (de mort notamment), dans un monde d'immortalité
- **Socialisation** non socialisante
- **Exploration**, via son Avatar, d'un corps virtuel
- Evitement d'une rencontre réel avec l'autre sexué

LA CLINIQUE DE LA CYBERADDICTION



- *Jeunes hommes entre 17 et 20 ans. M.M.O.R.P.G.*
- *Protection derrière l'écran, quiétude, pas de risques, souvent des ado. inhibés et introvertis, un certaine dépressivité.*
- *Des problématiques familiales : un achoppement dans les relations parents-ado*

DISCUSSION AUTOUR D'UN CAS CLINIQUE : STELLA, 21 ANS

- Suivi au sein de Puget Bis depuis 2 ans pour addiction aux jeux vidéo
- Ne pas grandir / Garder le contrôle et se protéger de l'inconnu / imprévu. Figer le temps, temporalité circulaire.
- Eviter l'autre sexuel
- Absence de vie sociale « en présentiel », affective (pas de compagne) et de projet de formation , relations virtuelles essentiellement, mais réseau d'amis tissé sur la toile.

DISCUSSION AUTOUR D'UN CAS CLINIQUE : STELLA, 21 ANS

- L'insécurité interne : le jeu vidéo offre la possibilité de jouer avec les fantasmes, sans risque des conséquences.
→ « *La chambre comme cocon* »
- La crainte de l'effondrement : une crainte de disparition narcissique, le jeu le rassure sur sa capacité à exister
- Incapacité d'être présent à soi-même : une incapacité d'être seul, de s'ennuyer.
- Dans la rencontre avec le soignant, Marc peut s'aventurer à investir l'autre dans une relation non menaçante : au risque de la parole

LE TRAVAIL CLINIQUE ET THERAPEUTIQUE : ACCUEILLIR LES ADOLESCENTS EN C.J.C.

- Laisser venir, se laisser surprendre par la rencontre avec le jeune, s'étonner de cette rencontre.
- Cheminement par la parole, déploiement d'une parole source de vie.
- Pas de fermeture par une technicité réductrice, pas d'inventaire de symptômes.
- L'institution n'est pas prescriptrice d'identités telles que toxicomanes ou addicts.
- Se dégager d'une posture d'expert, technique, annulant l'authenticité d'une rencontre clinique.
- Oser le risque d'écouter et de rencontrer le jeune.
- Oser l'Inconfort versus savoir technique sur les addictions.



MERCI !