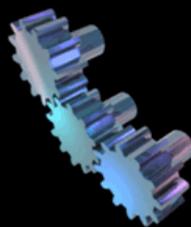


ADDICTION, l'héritage d'une déshérence...



www.taneb.org

Jean-Pierre BÉNAT
Psychologue-clinicien

ÉTYMOLOGIE / DÉFINITIONS

- « ad-dicere », « dire à »: à Rome, un esclave n'a pas de « nom », est dépendant (→ « sous le nom de ») son Paterfamilias
- quand un débiteur, à Rome, ne parvient à payer sa dette, il est « adonné » à son créancier, qui peut l'utiliser comme un esclave.
- dès le XIVème: dépendance à une Passion
- Freud (Lettres à Fliess): « besoin primitif », dépendance à la mère qui peut ne pas évoluer en indépendance (itération)
- Goodman (1990): « processus par lequel un comportement, qui peut fonctionner à la fois pour produire du plaisir et pour soulager un malaise intérieur, est utilisé sous un mode caractérisé par :
 - 1 l'échec répété dans le contrôle de ce comportement (impuissance)
 - 2) la persistance de ce comportement en dépit de conséquences négatives significatives (défaut de gestion) »



DÉPENDANCES



• PHYSIQUE

- assimilation par l'organisme d'un produit (**accoutumance**) dont l'absence et la privation développe des troubles (**sevrage**)

• PSYCHIQUE

- **PSYCHOLOGIQUE**: désir insistant et persistant de consommer (indépendamment du produit!)
- **COMPORTEMENTALE**: désir insistant et persistant de s'inscrire dans un « rituel » (schème répétitif) origine à de causes multiples:
 - identification (à la famille, à un « alpha », à une icône, à un groupe, etc...)
 - système contra-phobique
 - système d'excitation, faute d'en trouver/créer d'autres
 - culture de l'« hystérisation »





HYSTÉRISATION



demande apparente



symbolisation



déplacement



condensation

demande initiale

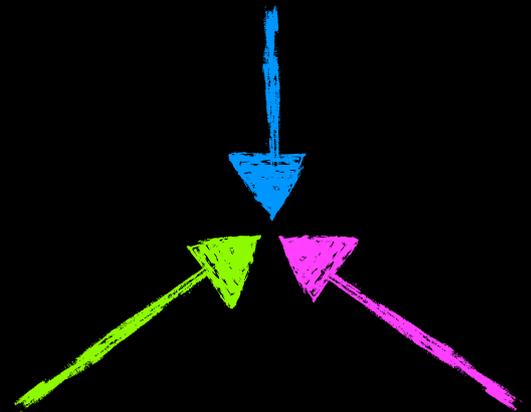
... À DÉCODER EN
REMONTANT LES FLÈCHES!

TOXICOMANIE: GENÈSE

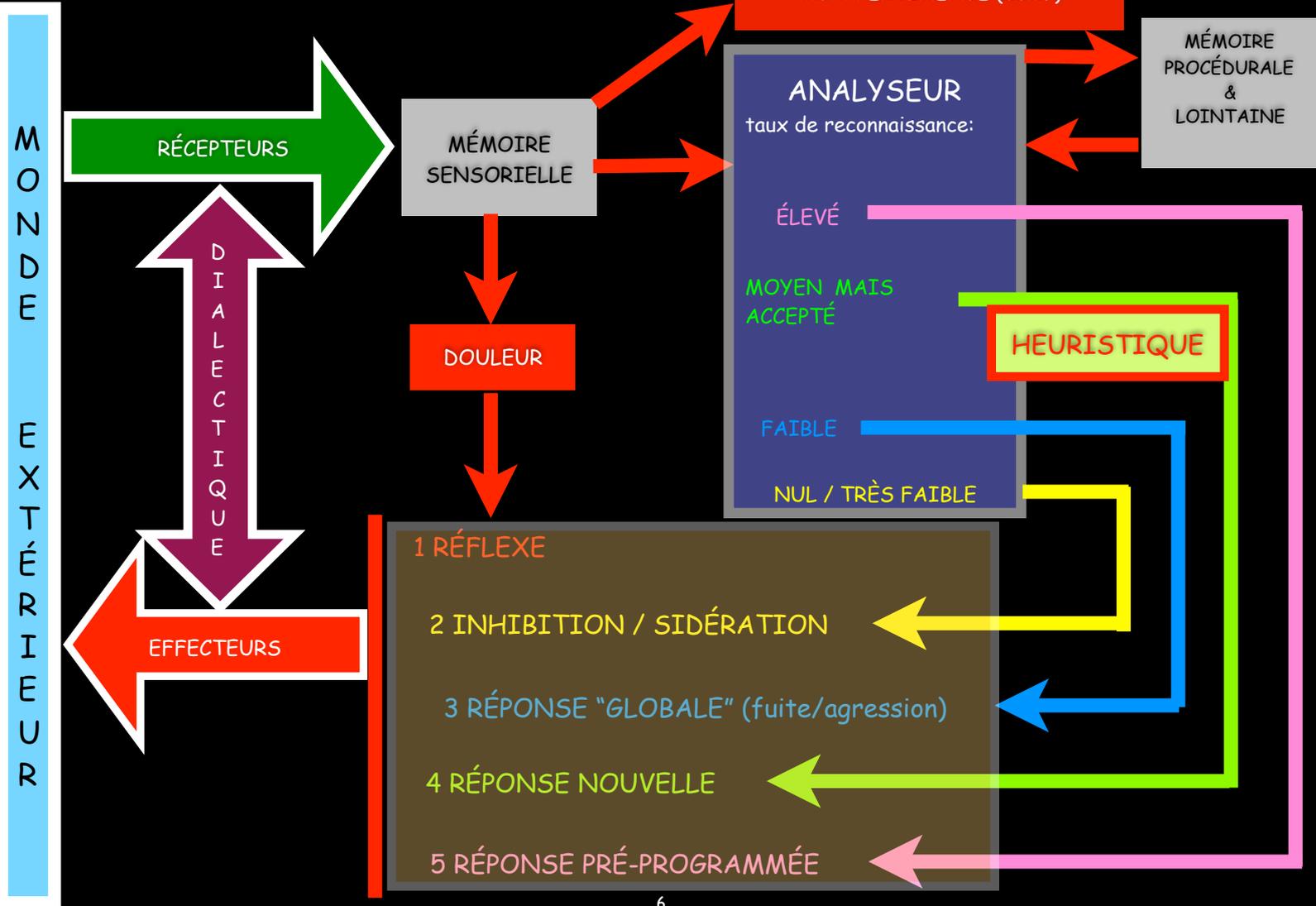
- « **TRIPLE CARREFOUR** » (Claude Olievenstein, La drogue ou la vie, Paris / Laffont , 1983)

- un produit
- une personnalité
 - faille narcissique archaïque / stade du miroir)
 - —→ conduites ordaliques
- un moment socio-culturel

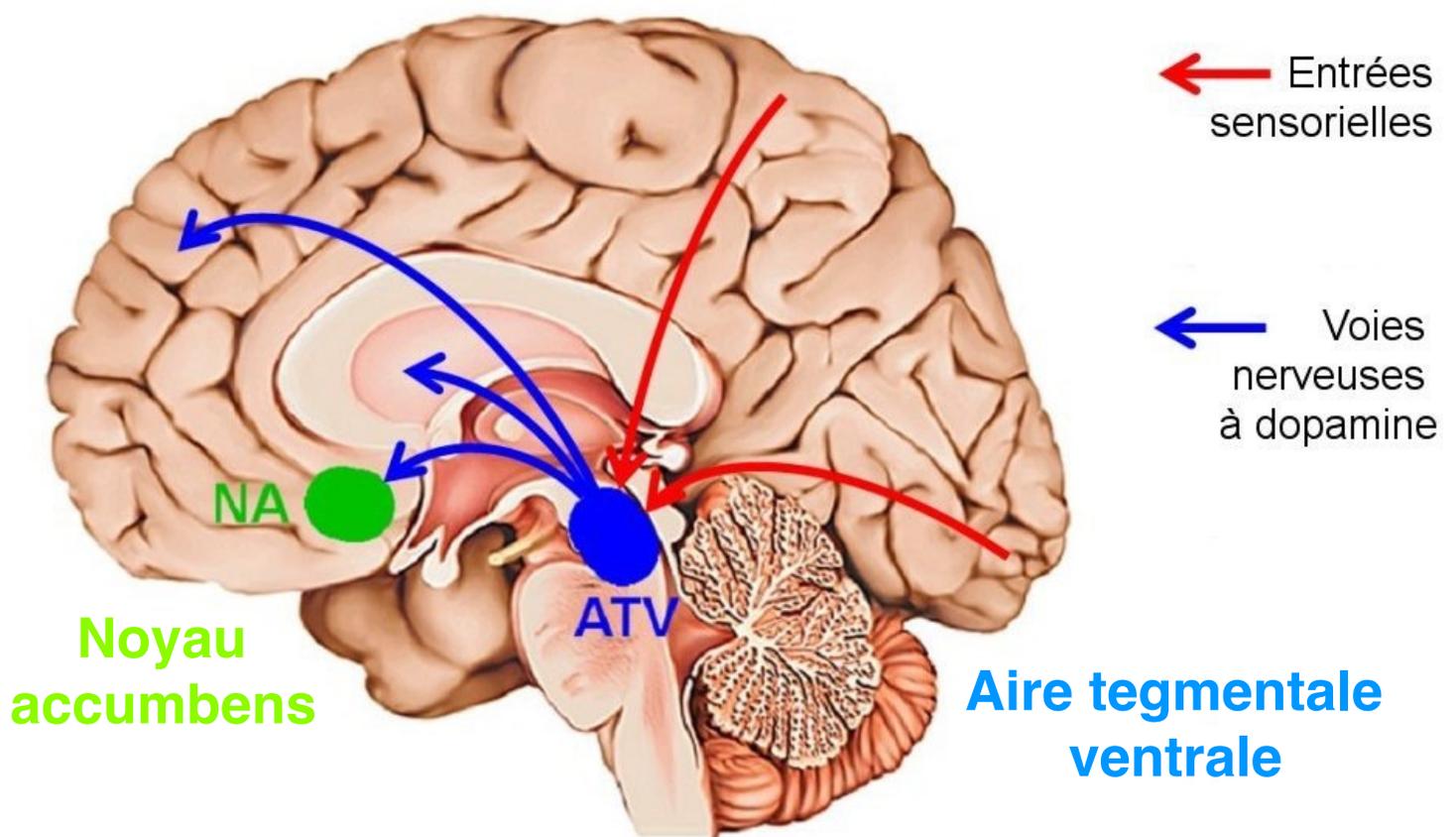
- code social, « habitus » groupal identificateur
- « habitus » familial



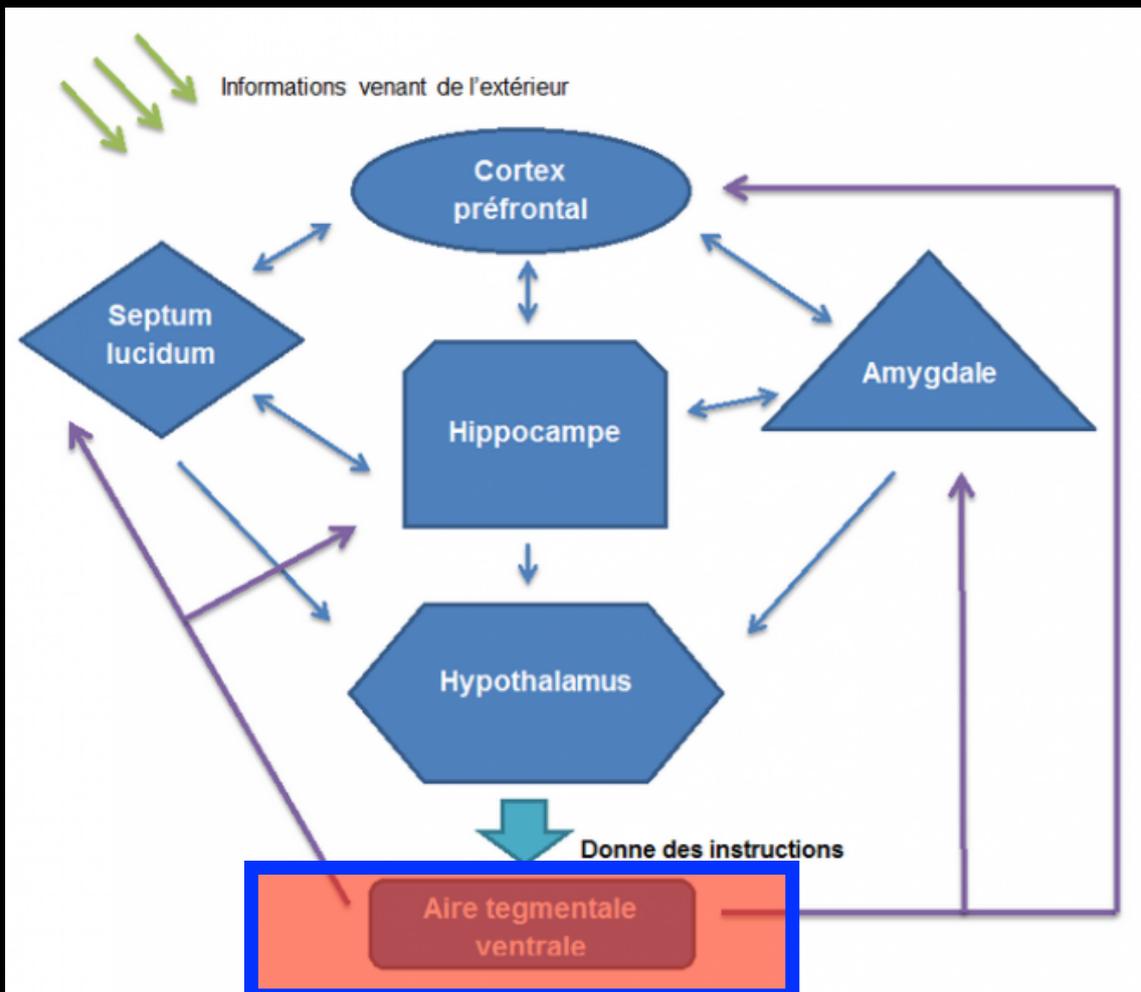
GÉNÉRATEUR DE RÉPONSES



SCHÈME « DE RÉCOMPENSE » 1



SCHÈME « DE RÉCOMPENSE » 2

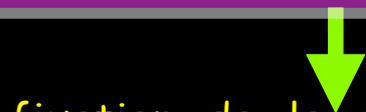


SCHÈME « DE RÉCOMPENSE » 3

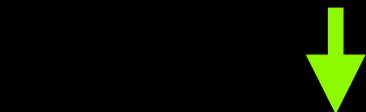
message nerveux induisant un désir



libération de dopamine



fixation de la dopamine sur les récepteurs



création d'un message nerveux: perception du plaisir

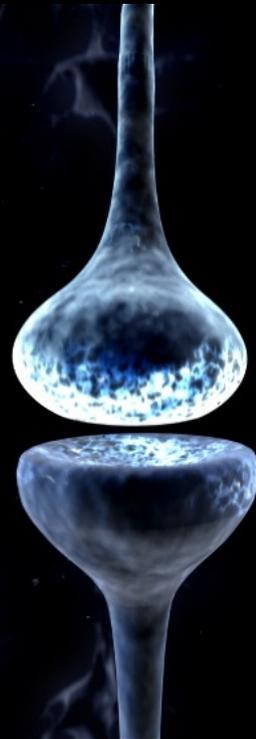
- baisse de dopamine
- mémorisation

nouveau départ...

recapture de la dopamine

DROGUES:

- augmentent dopamine
- inhibent sa recapture
- diminuent le GABA (ralentisseur)
- —→ saturation —→ accoutumance



HÉRITAGE BIOLOGIQUE

- **GROSSESSE & ALCOOL**
 - alcool transmis au foetus
 - S.A.F. retard de croissance / intellectuel
- **GROSSESSE & CANNABIS**
 - transmis au foetus
 - prématurés, poids inférieur, moins bonne résistance immunitaire
- **GROSSESSE & COCAÏNE**
 - transmise au foetus
 - idem/cannabis, + difficulté à dormir, se nourrir, irritabilité
- **GROSSESSE & HÉROÏNE**
 - idem / cocaïne+ dépendance + pb respiratoires !!!
- **GROSSESSE & LSD/AMPHÉTAMINES**
 - anomalies diverses (études peu claires, mélange de drogues...)
- **GROSSESSE & ECSTASY**
 - idem



HÉRITAGE PSYCHIQUE



MODÉLISATION

- DIFFICULTÉS À « CRÉER » DE L'EXCITATION PAR L'INVENTION ET LE JEU
- PASSER PAR UN « OBJET-ADJUVANT » EXTÉRIEUR À SOI
- INCLINATION À UN PLAISIR IMMÉDIAT
- FASCINATION POUR LES SCÉNARIOS BREFS, RITUALISÉS ET « MÉCANIQUES »
- DIFFICULTÉS À MÉDIATISER LA SATISFACTION
- DIFFICULTÉS À ÉLABORER UNE STRATÉGIE À MOYEN OU LONG TERME ET À L'INSCRIRE DANS LE TEMPS
- DIFFICULTÉS À DISCERNER DANS LE MONDE EXTÉRIEUR DES ÉLÉMENTS À MODIFIER POUR... SE CRÉER DES SITUATIONS DE PLAISIR
- DIFFICULTÉS À « JOUER » AVEC AUTRUI, À ACCEPTER L'IMPROMPTU, LE VARIABLE

THÉORIE DE L'ATTACHEMENT : SYNTHÈSE



◆ «MATRICE» STRUCTURANTE & ÉTAYANTE

◆ «OUVERTURE» AU MONDE EXTÉRIEUR & À AUTRUI

◆ PERMANENCE DE LA «MATRICE» COMME REFUGE (protection / ressourcement)

PISTES ALTERNATIVES POUR L'ENFANT

MODIFICATION (nouveaux paradigmes!)

- « CRÉER » DE L'EXCITATION PAR L'INVENTION, LE JEU, L'ART
- PASSER PAR UN « OUTIL » QUI MODIFIE LE RÉEL
- AVOIR DES REPRÉSENTATIONS PAR ÉTAPES DU PLAISIR FUTUR
- APPRENDRE DES TACTIQUES & STRATÉGIES COMPLEXES ET « À VENIR »
- APPRENDRE LA FRUSTRATION ET LE DEUIL (RÉPARER & INSTAURER DU SYMBOLIQUE!)
- SE PENSER COMME CHANGEANT & CHANGÉ, DANS L'AVENIR
- DISCERNER DANS LE MONDE EXTÉRIEUR DES ÉLÉMENTS À MODIFIER POUR... SE CRÉER DES SITUATIONS DE PLAISIR
- « JOUER » AVEC AUTRUI, À ACCEPTER L'IMPROMPTU, LE VARIABLE



CONCLUSION: NON AUX PARADIGMES ARTIFICIELS...

- Désenkyster les comportements des paradigmes parentaux
- Inventer un nouveau triple rapport
 - de foi à foi
 - de foi à Futuri
 - de foi au Monde!



J. Génat