

***Le jeu de l'oie/loi systémique en
alcoologie et addictologie pour favoriser
une démarche vers l'autonomie***

**Thomas Schwab,
7^e Congrès d'EFTA
PARIS, 31 octobre 2010**

Sommaire :

Introduction

- 1) Exemple : Couple A.
- 2) **Le jeu de l'oie/loi systémique et son application dans le domaine de l'addictologie**
- 3) **Modèle sous-jacent**
 - ✓ Schéma hors OH et autres produits
 - ➔ *L'observ'acteur*

Couple A

entre 55 et 60 ans

Demande de madame :

*Arrêter l'alcool car son mari ne la supporte plus
alcoolisée.*

Couple A entre 55 et 60 ans

- Absence fréquente de monsieur pour raisons professionnelles et/ou maitresses diverses
- Discours soixante-huitard autour de la liberté et de la dépendance
- Madame : problématique abandonnique, réactivée par les circonstances, manque de confiance en elle et en lui

 Diapositifs : 2 situations

Couple A

N°	SITUATION OU EVENEMENT	FONCTION	BENEFICE POUR LA FAMILLE ET L'ENTOURAGE
1	Prise de OH le matin pour travailler Je suis seule dans mon atelier	<ul style="list-style-type: none"> - Donne courage, énergie, stimulant - A permis que je travaille - OH comme « bouée de secours » - Permet d'exister 	<ul style="list-style-type: none"> - J'ai laissé faire = passivité
2	Mon mari part chez sa maîtresse Quand il s'en voit / va, je bois	<ul style="list-style-type: none"> - Anesthésiant – permet de supporter / accepter l'insupportable des choses inacceptables - Fonction homéostatique = rien ne change - équilibre 	<ul style="list-style-type: none"> - Puisqu'elle boit, je peux continuer => justificatif => déculpabilisant - Permet de consommer THC

Thomas Schwab

IPEC - EFTA 2010

5

Couple A

SITUATION OU EVENEMENT N° 1

Prise de OH le matin pour travailler

Je suis seule dans mon atelier

FONCTION

- Donne courage, énergie, stimulant
- A permis que je travaille
- OH comme « bouée de secours »
- Permet d'exister

BENEFICE POUR LA FAMILLE ET L'ENTOURAGE

- J'ai laissé faire = passivité

Couple A

SITUATION OU EVENEMENT N° 2

- Mon mari part chez sa maîtresse
- Quand il s'en voit / va, je bois

PARADOXES :

- Lui : Je veux bien arrêter pour elle
- Elle : Je ne peux pas le priver de sa liberté, qui lui est si chère, même si j'en souffre...



SITUATION OU EVENEMENT N° 2

Mon mari part chez sa maîtresse
Quand il s'en voit / va, je bois

FONCTION

- Anesthésiant
- Permet de supporter l'insupportable; d'accepter des choses inacceptables
-

BENEFICE POUR LA FAMILLE ET L'ENTOURAGE

- Puisqu'elle boit, je peux continuer
 - => justificatif
 - => déculpabilisant
- Permet de consommer THC pour Mr

Évènements ou faits

Consommation de produits

Aventures extraconjugales

Reproches mutuels →

Mène à : Blocage temporel, répétition des mêmes jeux, rien ne change

Permet : Donner du « sens » à la relation

→ Économie de s'interroger sur une ré définition de la nature des relations du couple

→ **Fonction homéostatique**

Question de la **place** de l'autre derrière ce discours utopiste,

laissant l'autre dans la **souffrance** voir produisant de la souffrance

Interrogation de la **fonction** de la consommation d'alcool (et d'autres produits)

Hypothèse :

- Ça doit servir à quelque chose pour la personne et pour son entourage.
- Ça doit permettre et/ou empêcher quelque chose.
- A nous de **déchiffrer** avec nos patients le **sens** que cela peut avoir dans son économie psychique individuelle et relationnelle.

Le symptôme

... comme solution

La pratique thérapeutique

L'addiction comme ***pathologie du lien***

Personnes très fragiles, donc

➔ 1^e urgence ou conséquence thérapeutique :

Établir une **relation de « confiance »** comme socle de la relation thérapeutique ➔ alliance thérapeutique, affiliation

➔ Mettre en place **d'autres « tiers relationnels »** que les produits.

Les « objets flottants » et particulièrement le jeu de l'œie peuvent jouer ce rôle de ***tiers thérapeutiques***

Jeu de l'oie/loi systémique

Les objets flottants (P. Caillé et Y. Rey)
sont à la fois :

- Médiateur de communication = Outil thérapeutique
- **Et une métaphore ou un modèle du processus thérapeutique en cours (co-construction entre le patient et le thérapeute)**

Contexte :

Cadre et lieu d'application :

- **Centre de cure de désintoxication pour personnes alcoolo- dépendantes** : (France Sud Est)
- Hospitalisation pour 5 semaines :
 - première semaine consacrée au sevrage physique,
 - les 4 semaines suivantes entre autres à la psychothérapie de groupe.
- Fonctionnement avec un groupe fermé avec 12 séances de psychothérapie.

Objectifs généraux

Dans ce contexte, je cherchais donc particulièrement :

- 1) À permettre aux patients de sortir de **représentations** peu construites, difficilement symbolisables, autrement dit un « **discours archaïque** » au sujet de leurs consommations; discours que vous connaissez tous, du style :

« *J'ai consommé tant, et toi ?* »

Comme si ces patients se « **valorisaient** » par la quantité de produit consommé...

Dimension : valorisation – dévalorisation → estime de soi, reconnaissance

- 2) À utiliser un **intermédiaire ludique**

**... mais j'avais aussi
constaté autre chose**

La problématique de la population accueillie

La problématique de la population accueillie :

1. Blocage temporel
2. Difficulté au niveau *appartenance et identité* :
3. Difficultés au niveau des règles relationnelles → jeu de l'oie/loi
4. Enfermement au niveau des représentations
5. Difficultés de verbaliser des émotions

La problématique de la population accueillie :

1. Blocage temporel
2. Difficulté au niveau *appartenance et identité* :
3. Difficultés au niveau des règles relationnelles, confusion de niveaux relationnels familial \neq professionnel \rightarrow jeu de l'oie/loi
4. Enfermement au niveau des représentations ./. produit, confusion sujet \neq objet
5. Difficultés de verbaliser des émotions

Ce que j'appelais La problématique de la population accueillie

J'appelle cela aujourd'hui les
« 5 portes »

Elles permettent
de comprendre et d'agir...

La problématique de la population accueillie :

1. Blocage temporel

- Comme pour le couple A
- Ou encore p.ex. : fixation sur des situations traumatiques, comme : divorces, décès ; → ce sujet envahit tout (**similaire à la bouteille et les autres produits qui peuvent aussi envahir...**)

1. Blocage temporel (suite)

- Difficultés de représentation du temps (durée, irréversibilité, etc....).

Exemples :

→ exigence d'immédiateté = tout, toute de suite

→ « **temps suspendu** »

→ différents types de « **répétition des mêmes jeux** »

1. Blocage temporel (suite)

- Éléments pas intégrés dans l'histoire de la personne concernée. Comme s'il s'agissait d'éléments à part :
 - Sans lien avec l'histoire; la partie envahit le tout (comme le produit) ; ...
 - Impossible de créer un récit structurant de leur histoire

Problématique (suite)

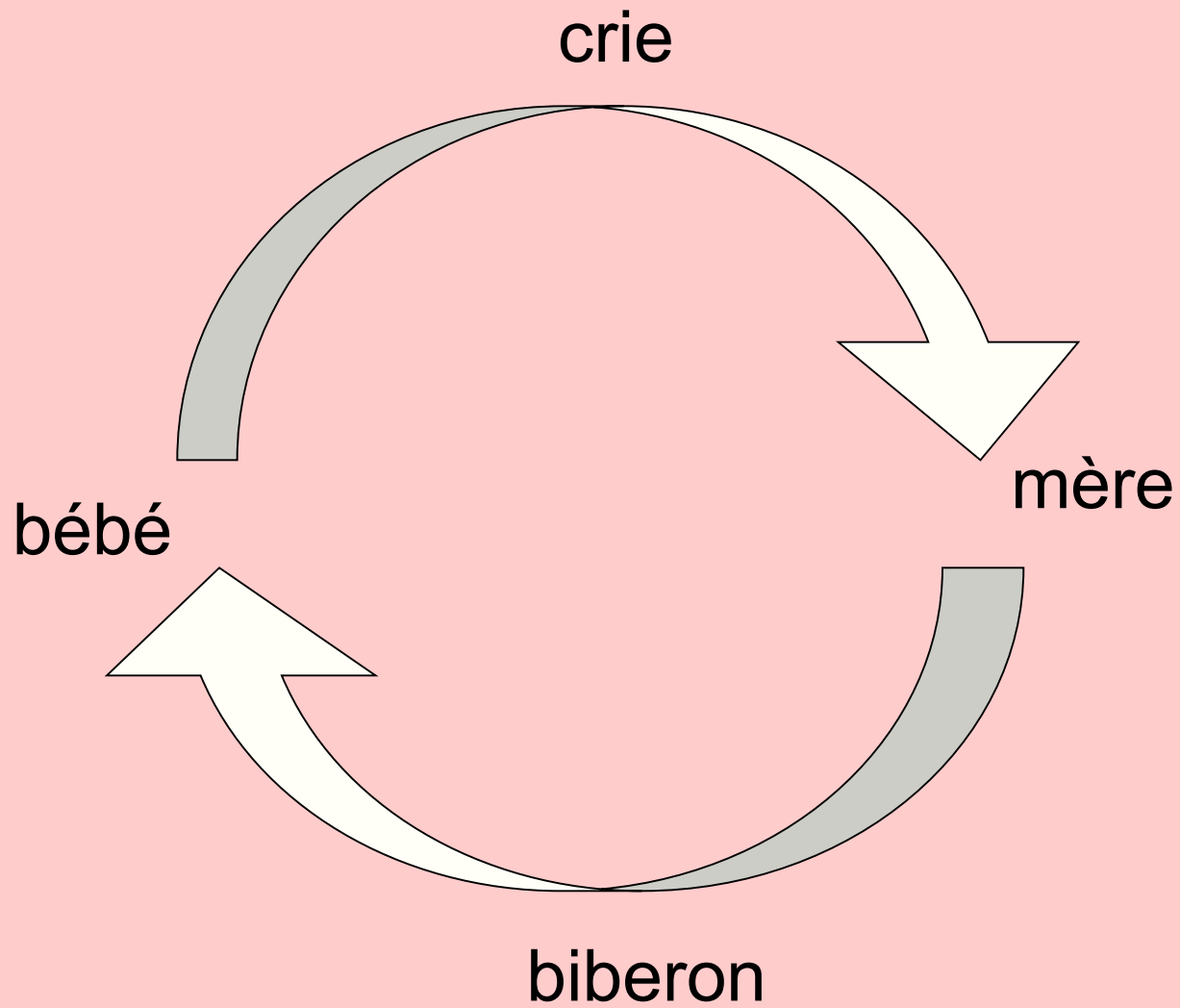
2. Difficulté au niveau *appartenance et identité* :

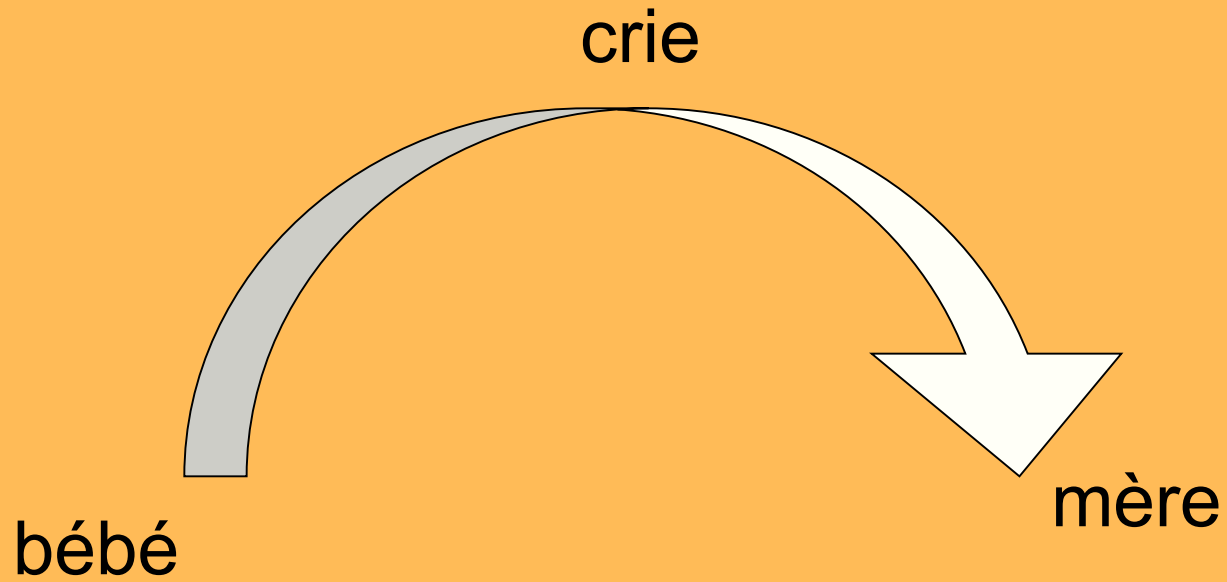
souvent **des relations exclusives** de type **fusion-abandon** et peu de relations où chaque individu trouve sa place, donc peu de relations co-construites, matures.

→ question de la **place** de l'individu dans le système et à la notion de *l'altérité*.

→ **reconnaissance** (au sens philosophique ; **estime de soi**)

Ces difficultés se montraient autant au niveau de leurs familles d'origine que de leurs familles (ou autre systèmes d'appartenance) actuels.





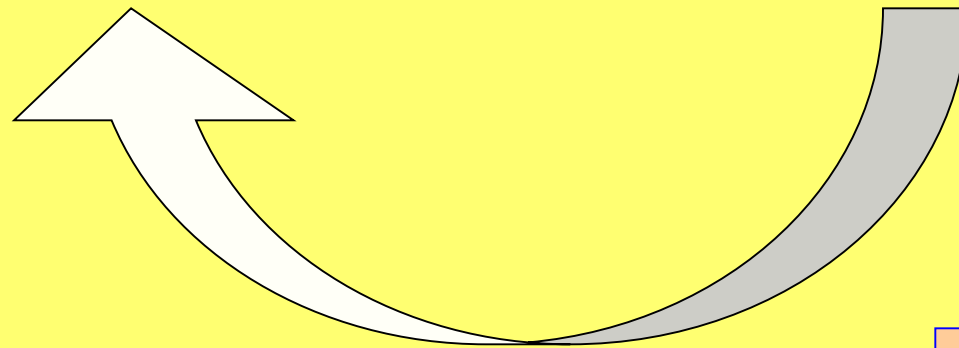
Environnement
insecure

biberon

crie

bébé

mère



biberon

« **Enfant roi** »

Frustration structurante

=

Frustration structurante



Plaisir différé

Boucle
complète

- Seul l'expérience (à **répétition**) de la boucle complète (circularité), permet à terme :
- Construction d'une **image fiable du monde**
 - **Récit structurant** de son histoire
 - **Reconnaissance** de soi et de l'autre (mouvement dialectique)

Problématique (suite)

3. Difficultés au niveau des règles relationnelles

→ jeu de l'oie/loi :

- Relations souvent basées exclusivement sur l'affectivité

→ confusion de niveaux relationnels :

- « Ca fait tellement longtemps qu'on se connaît, vous faites un peu **partie de ma famille**... » (famille ≠ professionnel)
- Conséquences : « je veux bien qu'il y a des règles, mais **pour moi** vous pouvez bien faire **une exception**... »
- « J'ai bu juste un verre, c'est rien, vous allez pas me mettre dehors pour cela, ... **pas pour si peu**... »
- ❖ Test de la fiabilité du cadre et du professionnel avant de pouvoir établir une relation de confiance

Problématique (suite)

3. Difficultés au niveau des règles relationnelles

Compléments :

Difficultés de différencier :

les règles et les éléments (=phénomènes)

autrement dit confusion de niveaux d'abstraction :

Changer **d'acteur** \neq changer de **jeu**. (→ voir partie théorique = modèle)

Problématique (suite)

4. Enfermement au niveau des représentations

par rapport au produit (alcool ou autres) et/ou par rapport à la relation :

- Ceci renvoie sur la **période préverbale** (oralité, peur d'abandon,...)
- **Confusion entre un produit et une relation** (alcool comme la « **maîtresse idéale** » ou « la relation totale »)
- Ressenti d'un **vide** intérieur qui peut être comblé par un **produit**
- Accès au symbolique
- ...

Problématique (suite)

5. Difficultés de verbaliser des émotions

ou de ressentir des **émotions adéquates**

(p.ex. **confusion** entre agressivité et tristesse)

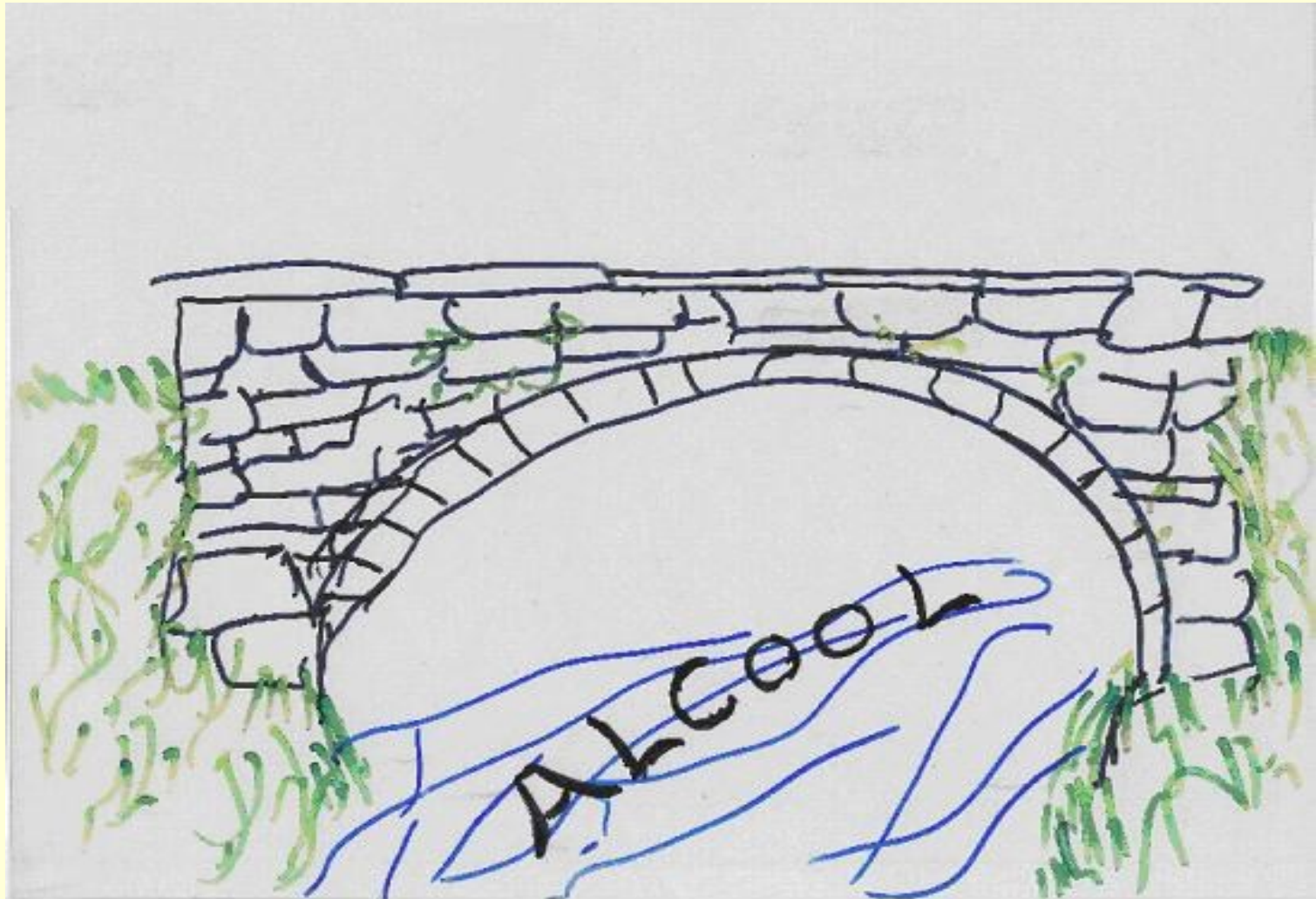
Recherche de **sensations fortes**

Conduites ordaliques et autres conduites à risque

Remarques :

- *Ces 5 points sont bien évidemment **liés**.*
- *Ils renvoient à des façons d'inter agir à **répétition**, autrement dit des **structures relationnelles acquises** (« patterns »)*
- *Ils peuvent être transposés sur toutes les conduites addictives.*





Le jeu de l'oie/loi systémique « classique »

➔ Explorer l'histoire des familles

Adaptations principales nécessaires par rapport à mon contexte de travail :

- 1. Alcool et/ou autres produits**
- 2. Groupe non constitué**

Emploi avec une cinquantaine de groupes, couples ou d'individus

Mise en situation

(pour vous avec 2 situations)

Nous allons maintenant l'appliquer,
comme si vous étiez à la place des
patients ...

Cependant en nous limitant à 2 situations
chacun (au lieu des 10 évènements)

C'est un jeu !

Mise en situation

Phase 1 : individuelle

Si je vous demandais aujourd'hui qui sont les **2 événements ou situations les plus marquants de votre parcours avec l'alcool et/ou d'autres produits ...**

- **conso. active ou « passive »** (observation de la conso. de quelqu'un d'autre)
- **Situations : dans un cadre personnel ou professionnel**
- **Précisez : Date ou période; lieu; personnes présentes.**
- **Notez** ces 2 situations sur une feuille (qqs mots clefs). Rangez ces événements par ordre chronologique.

Nous poursuivons l'expérience

Phase 2

- Connotation personnelle de ces événements avec des **cartes symboliques** que je vais vous montrer.

⇒ *Chaque participant fait un choix individuel.*

⇒ *Les cartes symboliques sont réutilisables à volonté*

- Faites-le pour au moins une de vos situations



L'OIE



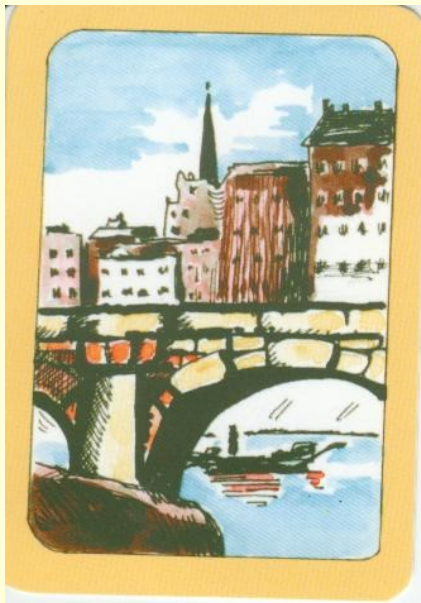
LE PUIITS



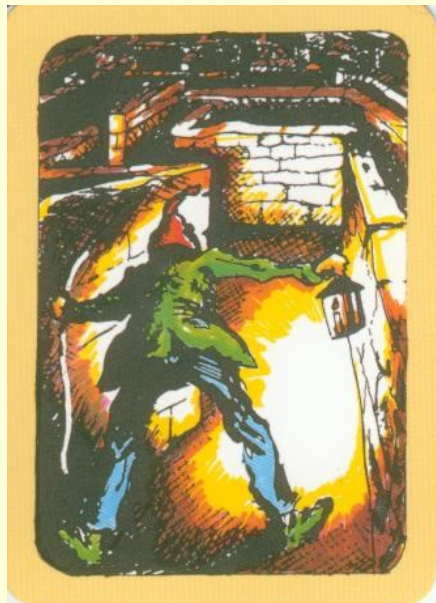
LA PRISON



L'HOTEL



LE PONT



LE LABYRINTHE



LA MORT

Symboles du jeu de l'oie/loi systémique

- **L'OIE** est un élément dynamique qui fait avancer. Elle permet de dépasser des blocages, de sauter des étapes, elle indique la progression. Mais, quand on avance trop vite, il peut arriver qu'on passe à côté de quelque chose d'important, qu'on n'ait pas le temps d'assimiler, d'intégrer ce qui arrive.
- **LA PRISON** représente la stagnation. On y est retenu contre sa volonté. C'est aussi un abri qui protège des dangers extérieurs.
- **LE PUIITS** correspond à une descente sans fond, à l'abîme du désespoir, au retour en arrière. Mais cette descente peut être également l'occasion de puiser l'eau, de se ressourcer.

Symboles (suite)

L'HOTEL est un havre de repos, une période de détente, de réflexion, de récupération. Seulement, c'est aussi un endroit où rien n'arrive, où les choses n'avancent pas.

LE PONT est un élément qui relie, qui permet de franchir un obstacle. Cependant, pour passer cet obstacle, il peut y avoir un prix à payer, en quelque sorte un « péage »

Symboles (suite)

LE LABYRINTHE est un endroit étrange que l'on doit explorer à ses propres risques. Aucune solution évidente n'existe et cela semble souvent effrayant. Cependant, si l'on ne sombre pas dans la panique, on peut apprendre des choix que l'on fait et découvrir de l'inattendu. On peut apprendre à se découvrir dans le labyrinthe et en sortir mûri.

LA MORT est la fin définitive de quelque chose. Fin d'une souffrance pénible, fin d'une expérience heureuse, peut-être une combinaison des deux. Mais la mort est étroitement liée à la vie. Quelque chose doit disparaître pour que quelque chose puisse apparaître. La nature doit succomber à l'hiver et mourir pour que le printemps et les espèces puissent apparaître.

Les symboles

L'OIE un est élément dynamique qui fait avancer. Elle permet de dépasser des blocages, de sauter des étapes, elle indique la progression. Mais, quand on avance trop vite, il peut arriver qu'on passe à côté de quelque chose d'important, qu'on n'ait pas le temps d'assimiler, d'intégrer ce qui arrive.

LA PRISON représente la stagnation. On y est retenu contre sa volonté. C'est aussi un abri qui protège des dangers extérieurs.

LE PUIT correspond à une descente sans fond, à l'abîme du désespoir, au retour en arrière. Mais cette descente peut être également l'occasion de puiser l'eau, de se ressourcer.

L'HÔTEL est un havre de repos, une période de détente, de réflexion, de récupération. Seulement c'est aussi un endroit où rien n'arrive, où les choses n'avancent pas.

LE PONT est un élément qui relie qui permet de franchir un obstacle. Cependant, pour passer cet obstacle il peut y avoir un prix à payer, quelque sorte un « péage »

LE LABYRINTHE est un endroit étrange que l'on doit explorer à ses propres risques. Aucune solution évidente n'existe et cela semble souvent effrayant. Cependant, si l'on ne sombre pas dans la panique, on peut apprendre des choix que l'on fait et découvrir de l'inattendu. On peut apprendre à se découvrir dans le labyrinthe et en sortir mûri.

LA MORT est la fin définitive de quelque chose. Fin d'une souffrance pénible, fin d'une expérience heureuse, peut-être une combinaison des deux. Mais la mort est étroitement liée à la vie. Quelque chose doit disparaître pour que quelque chose puisse apparaître. La nature doit succomber à l'hiver et mourir pour que le printemps et les espèces puissent apparaître.

Symboles (suite)

Attention:

bipolarité de chaque symbole permet

Quelques exemples des patients

C. quitte
mon appartement
et arie le son
traitement psy



Je quitte la maison
et habite 6 mois
à Marseille pour
faire le point



Intervention à C+



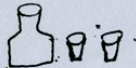
Ma fille
me découvre
ivre - Elle
souhaite me quitter



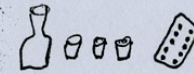
RN chez moi d'l
bande de copains
tous les WE au -



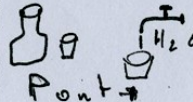
Solitude
94-96
- Separation
professionnel
avec sa famille.



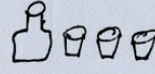
Abime
03/99
- ivorse



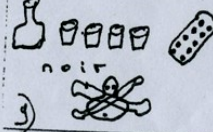
Sursaut
01/2000
- Conseil disciplin
=> Moderation



Mul Etre
06/2000
- manque de gout
d'anniv ed..



Doprine
2001
- Renferment sur
soi-même
- Envies. Homicide



Ça quitte
mon appartement
et aie le bon
traitement psy



Je quitte la maison
et habite 6 mois
à Marseille pour
faire le point



Intervention à C+

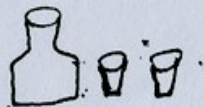


Ma fille
me découvre
ivre - Elle
souhaite me quitter



Solitude
94-96

- Séparation
professionnel
avec sa famille.

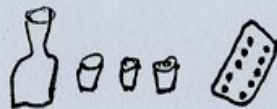


Point -

4)

Abime
03/99

↳ ivresse



Point -

5)

Sursaut
01/2000

- Conseil disciplin
⇒ Moderation

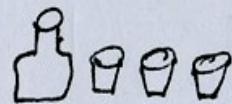


Point -

7)

Plus Etre
06/2000

- manque de goût
d'année en...



Grille

8)

... la maison
... 6 mois
... arseille pour
... le point



intervention à C+



Ma fille
me découvre
une - Elle
souhaite me quitter



RV chez moi d'l
bande de copains
tous les W Eau -

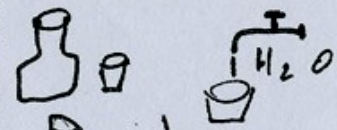


... bime
... 3/33
... orse



Sursaut
01/2000

- Conseil discipline
⇒ Moderation

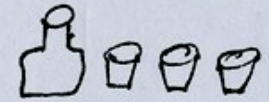


Pont →

7)

Mul Etre
← 06/2000

- manque de goût
d'anné ed...

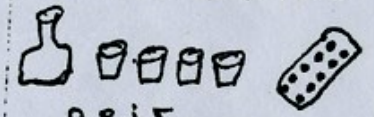


Grine

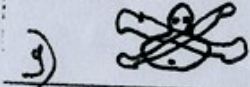
8)

Doprime
2001

- Renforcement sur
soi-même
- Envies. Suicide



noir

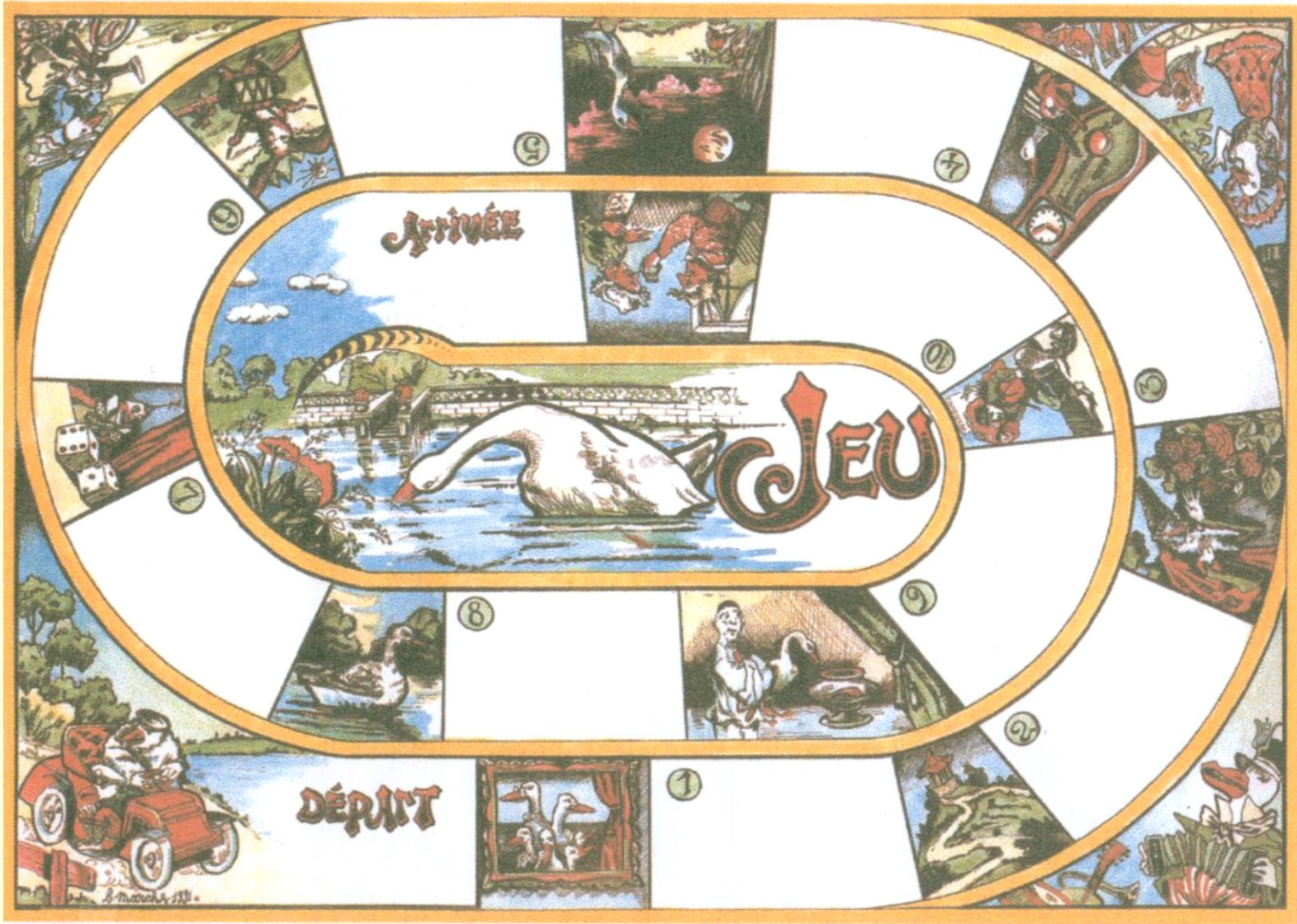


9)

➔ Revenons à **vos situations**

- Certains d'entre vous ont peut-être constaté que cela vous a touché.
- Le cadre d'aujourd'hui ne nous permet pas d'aller plus loin dans l'expérimentation personnelle,
- Mais nous retenons que la problématique des addictions laisse peu de personnes indifférents...

Le plateau du jeu



Phase 3 = collective ou groupale (méthodologie)

Introduction d'**une phase collective**,
en complément de la méthodologie
initiale pour les familles

Phase 3 = collective ou groupale

Mise en évidence d'un objectif lié particulièrement au contexte :

Faire du lien & revisiter sa propre histoire à travers un effet miroir lié à l'histoire de l'autre

Phase 3 = collective ou groupale (méthodologie)

- L'essentiel de cette phase :
 - Échanger avec les autres patients
 - Mettre en commun
 - En partant des situations individuelles → Trouver des dénominateurs communs, les regrouper et donner un « titre » afin de **créer un parcours collectif cohérent**
- L'idée = se retrouver individuellement dans un parcours collectif et de travailler une **dynamique individu – groupe (identité - appartenance)** par un **processus dialectique**

4^e phase : individuelle (méthodologie)

- Trouver un départ et une arrivée afin de permettre à chaque participant d'**ouvrir** dans le passé et dans l'avenir **vers quelque chose sans lien avec les produits**

→ Nous n'approfondirons pas ce sujet

Rappel méthodo

- 3 phases pour les familles
- 4 phases pour les groupes (introduction de la phase collective)

Revenons à la phase 3

- Quelques résultats

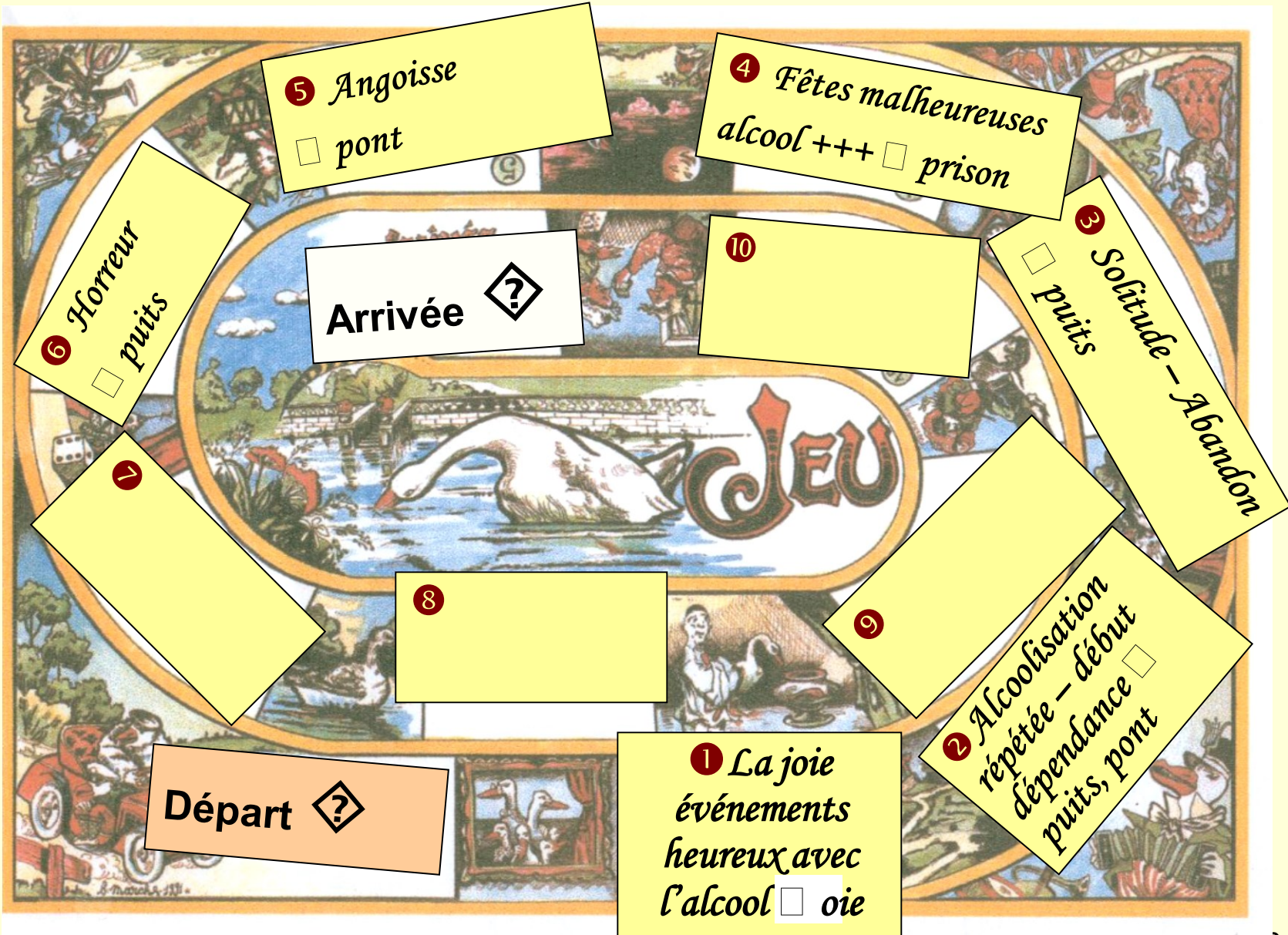
Illustration clinique (1)

Résultats :

Exemple : Groupe N°6

(7 fiches collectives incl. symboles et
fiches individuelles correspondantes)

Jeu de l'oie – groupe 6



5 *Angoisse*
 pont

4 *Fêtes malheureuses*
alcool +++ prison

3 *Solitude - Abandon*
 puits

10

Arrivée ?

6 *Horreur*
 puits

7

8

9 *Alcoolisation répétée - début dépendance*
puits, pont

Départ ?

1 *La joie événements heureux avec l'alcool* oie

Groupe N°6

(7 fiches collectives incl. symboles et fiches individuelles correspondantes)

1) La joie – événements heureux avec l'alcool → oie

- Fêtes avec copains, famille
- Anniversaire, naissance (des enfants et/ou des petits enfants), mariage
- Jour de l'an
- Entrée à l'armée
- Premier commerce

2) Alcoolisation répétée – début dépendance → puits, pont

- Décès
- Disputes familiales
- Libération de l'armée
- Achat d'un véhicule neuf

3) Solitude – Abandon → puits

- Trop souvent seul
- Absence des parents
- Manque de communication

4) Fêtes malheureuses – alcool +++ → prison

- Jeux de comptoir
- Solitude à Noël
- Anniversaire seul

5) Angoisse → pont

- Envol des enfants
- Difficultés de couple
- Désintéressement du mari

6) Horreur → puits

• Inondations

• Mort

7) Réflexions positives → oie

• Cure en vue

• Décision de faire la cure

GROUPE N°6

(7 fiches collectives incl. symboles et fiches individuelles correspondantes)

1) La joie – événements heureux avec l'alcool → oie

- ◆ Fêtes avec copains, famille
- ◆ Anniversaire, naissance (des enfants et/ou des petits enfants), mariage
- ◆ Jour de l'an
- ◆ Entrée à l'armée
- ◆ Premier commerce

2) Alcoolisation répétée – début dépendance → puits, pont

- ◆ Décès
- ◆ Disputes familiales
- ◆ Libération de l'armée
- ◆ Achat d'un véhicule neuf

3) Solitude – Abandon → puits

- ◆ Trop souvent seul
- ◆ Absence des parents
- ◆ Manque de communication

4) Fêtes malheureuses – alcool +++ → prison

- ◆ Jeux de comptoir
- ◆ Solitude à Noël
- ◆ Anniversaire seul

5) Angoisse → pont

- ◆ Envol des enfants
- ◆ Difficultés de couple
- ◆ Désintéressement du mari

6) Horreur → puits

- ◆ Inondations
- ◆ Mort

7) Réflexions positives → oie

- ◆ Cure en vue
- ◆ Décision de faire la cure

Illustration clinique (3)

- Fiches collectives (phase 3) synthétisées à partir de plusieurs groupes.

Ces éléments apparaissent régulièrement, bien que pas toujours de façon complète.

Synthèse parcours collectifs

- 1. Quelqu'un de l'entourage boit ou Premier contact personnel avec l'alcool**
- 2. L'alcool sacré, amical ou festif**
- 3. L'alcool lors des fêtes familiales**
- 4. L'alcool qui donne des forces ou l'alcool pour affronter certaines situations**
- 5. L'alcool pour fuir**
- 6. Alcool et violence**
- 7. Perte de travail**

Suite

- 8. Accidents (de travail, de la route ou domestiques) liés à la consommation d'un produit**
- 9. Comportement à risque**
- 10. Décès d'un proche, alcool et mort, tentatives de suicide**
- 11. Sevrage et espoir**
- 12. Rechute**
- 13. Cure**

Synthèse parcours collectifs

- 1. Quelqu'un de l'entourage boit ou Premier contact personnel avec l'alcool**
- 2. L'alcool sacré, amical ou festif**
- 3. L'alcool lors des fêtes familiales**
- 4. L'alcool qui donne des forces ou l'alcool pour affronter certaines situations**
- 5. L'alcool pour fuir**
- 6. Alcool et violence**
- 7. Perte de travail**
- 8. Accidents (de travail, de la route ou domestiques) liés à la consommation d'un produit**
- 9. Comportement à risque**
- 10. Décès d'un proche, alcool et mort, tentatives de suicide**
- 11. Sevrage et espoir**
- 12. Rechute**
- 13. Cure**

Cet outil permet à chaque patient...

- Un « Étayage Secure »
à travers cette expérience nouvelle
= le jeu et ses règles

Cet outil permet aussi...

- Un **regard** sur lui même et sur les autres
(**position d'observateur**)
- Et une **mise en mouvement**
(**position d'acteur**)

à **travers le jeu** et à **travers le tableau**
suivant :

Prénom :

PARCOURS AVEC L'ALCOOL ET/OU D'AUTRES PRODUITS

N°	Date ou période	Situation ou évènement	Symbole et valeur	Fonction (le produit a permis et/ou empêché)	Bénéfice pour famille/entourage	Installation et/ou réalisation de la dépendance
	Thomas Schwab		IPEC - EFTA 2010			79

- Ce tableau reprend pour chaque situation :
 - Description
 - Symbole
 - Fonction
 - Bénéfice pour l'entourage
 - Installation & prise de conscience de la dépendance → à quel moment elles se situent dans le parcours ?

Double fonction de ce tableau :

- À la fois récapitulatif
- Et permettant :
 - d'élargir (=dépasser) la vision
 - d'amplifier le mouvement

→ Observation

→ Observ'action

- Monsieur F.

« C'est une histoire comme cela
que j'aurais pu avoir... »


Dernière partie :

- Modèle sous-jacent :
Schéma « hors alcool et/ou autres produits »

➔ L'observ'acteur

Entre le noir et le blanc ... ?

... la couleur !



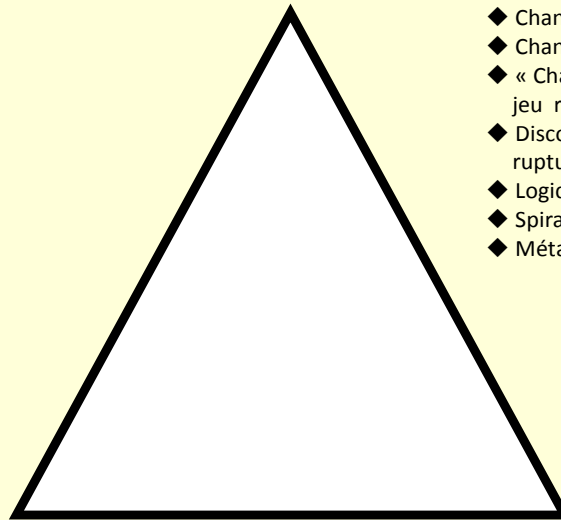
Visée thérapeutique = changement

... mais quel changement ?

2 types de changements
→ fondamentalement différents

HORS ALCOOL (couleur ; synthèse)
(Et / ou d'autres produits)

Visée : autonomie



- ◆ Changement de type II
- ◆ Changement qualificatif
- ◆ « Changer de jeu » ; interroger les règles du jeu relationnel
- ◆ Discontinuité ; rupture épistémologique ; rupture logique
- ◆ Logique du choix
- ◆ Spirale évolutive
- ◆ Méta

AVEC ALCOOL
(Et / ou d'autres produits)
(noir ; thèse)

SANS ALCOOL
(Et / ou d'autres produits)
(blanc ; antithèse)

Visée : absence de produit

- ◆ Changement de type I
- ◆ Changement quantitatif
- ◆ « Changer d'acteur » sans interroger les règles du jeu relationnel
- ◆ Reproduction à l'identique : la fonction relationnelle du produit reste identique ; répétition de jeux relationnels anciens
- ◆ Logique de « réparation de la panne » et/ou logique de « contrôle »

Avec alcool

→ noir,

→ thèse

Sans ALCOOL (et / ou d'autres produits)

(→ blanc ; antithèse)

Visée : absence de produit

- ◆ Changement de **type I**
- ◆ Changement quantitatif
- ◆ « Changer d'acteur » sans interroger les règles du jeu relationnel
- ◆ **Reproduction à l'identique → la fonction relationnelle du produit reste identique → répétition de jeux relationnels anciens**
- ◆ Logique de « réparation de la panne » et/ou logique de « **contrôle** » de « **combat** » ; « abstinence malheureuse »

HORS ALCOOL (Et / ou d'autres produits) (couleur ; synthèse)

Visée : autonomie

- ◆ Changement de **type II**
- ◆ Changement qualitatif
- ◆ « **Changer de jeu** » ; **interroger les règles du jeu relationnel ; dépassement des enjeux relationnels liés à la consommation mais aussi ceux du contrôle**
- ◆ **Discontinuité ; rupture épistémologique ; rupture logique**
- ◆ **Logique du choix**
- ◆ **Liberté, créativité, 3e chemin.**
- ◆ **Spirale évolutive**
- ◆ **Méta**

Rappel : Changement de type 1

- Changement important, mais souvent pas suffisant.
- Répétition, re consommation (20 ans après)
- Alcool « présent », malgré l'absence de consommation. (exemple vérification ou contrôle par le conjoint, reproches au sujet de la conso. antérieure)
- Logique souvent efficace à court terme.

Différence entre les 2 types de changement

Changement de type 1 \neq type 2

Métaphore du théâtre :

- Changer **l'acteur** = le remplacer
→ changement de type 1
- Changer **de jeu**, jouer à autre chose
→ changement de type 2

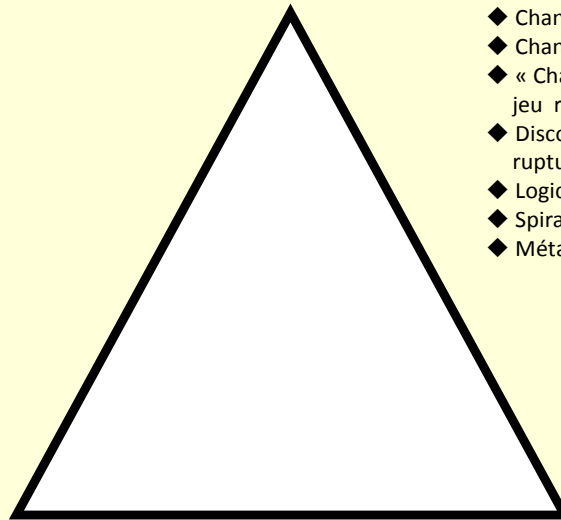
Changement de type 1 \neq type 2

Un autre exemple :

- Éponger sous le robinet qui continue à couler → changement de type 1
- Remplacer le robinet → changement de type 2

HORS ALCOOL (couleur ; synthèse)
(Et / ou d'autres produits)

Visée : autonomie



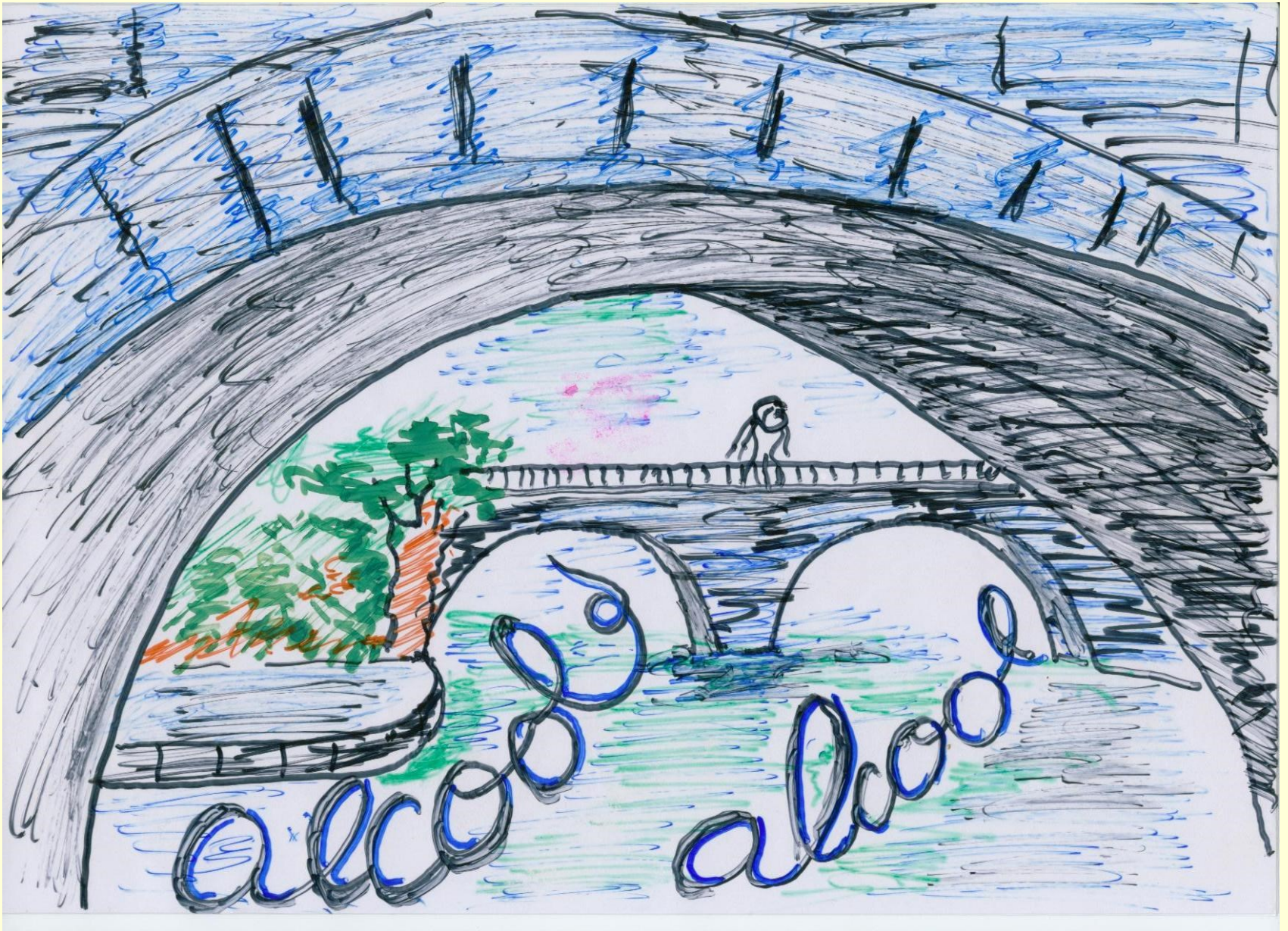
- ◆ Changement de type II
- ◆ Changement qualificatif
- ◆ « Changer de jeu » ; interroger les règles du jeu relationnel
- ◆ Discontinuité ; rupture épistémologique ; rupture logique
- ◆ Logique du choix
- ◆ Spirale évolutive
- ◆ Méta

AVEC ALCOOL
(Et / ou d'autres produits)
(noir ; thèse)

SANS ALCOOL
(Et / ou d'autres produits)
(blanc ; antithèse)

Visée : absence de produit

- ◆ Changement de type I
- ◆ Changement quantitatif
- ◆ « Changer d'acteur » sans interroger les règles du jeu relationnel
- ◆ Reproduction à l'identique : la fonction relationnelle du produit reste identique ; répétition de jeux relationnels anciens
- ◆ Logique de « réparation de la panne » et/ou logique de « contrôle »



Thomas Schwab
Psychologue, ANPAA 04
Formateur IPEC - INFIPP

thomas.ipec@gmail.com

www.ipec-formation.fr

Fin