



HAL
open science

Le mythe du “ Héros à la cicatrice ” : une structure idéologique “ adolescente ” Ou“ Quand le Héros affronte la mort de la Mort ”

Christian Bonnet

► To cite this version:

Christian Bonnet. Le mythe du “ Héros à la cicatrice ” : une structure idéologique “ adolescente ” Ou“ Quand le Héros affronte la mort de la Mort ” . Revue de psychothérapie Psychanalytique de Groupes, 2016, 10.3917/rppg.067.0157 . hal-01467295

HAL Id: hal-01467295

<https://amu.hal.science/hal-01467295>

Submitted on 14 Feb 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

LE MYTHE DU « HÉROS À LA CICATRICE » : UNE STRUCTURE IDÉOLOGIQUE « ADOLESCENTE » OU « QUAND LE HÉROS AFFRONTÉ LA MORT DE LA MORT »

CHRISTIAN BONNET

Des adolescents en thérapies racontent des histoires de zombies, des films de zombies, des jeux vidéo avec des zombies !

Quelles valeurs idéologiques et élaboratives peut avoir le recours à des jeux vidéo ou à des mangas ou des films d'horreur ? Plus précisément comment la figure du « zombie », du « mort-vivant » s'articule-t-elle dans le cadre d'une idéologie adolescente que nous proposons de nommer : Le mythe du « Héros à la cicatrice » ?

ADOLESCENT, JEUX VIDÉO, MANGAS ET PSYCHOTHÉRAPIE

Georges vient en séances depuis quelques semaines à peine et nous dit en un marmonnement : « Pfff, marre, marre, marre, je veux pas venir ici pour parler de mes parents ! Vous savez pas quoi ? Hier j'ai maté plein de films de zombies, de morts-vivants, eh ben c'est bizarre j'ai pensé à vous... Vous en avez vu ? »

Nombre d'adolescents, comme Georges, s'adonnent intensément à la lecture de mangas, à la pratique de jeux vidéo (du type des « jeux de quête et affrontements ») ou encore visionnent en boucle des films d'horreurs (du type film de zombies tels que le cinéaste Romero les a développés depuis 1968 et son film princeps *La nuit des morts vivants*) et cela dans l'intimité de leur chambre comme dans des espaces groupaux.

Soyons très nets, si la plupart des adultes s'horrifient de la nature de ces films, jeux et mangas, nous tenons une position précise ; pour nous, ces objets narratifs constituent un champ culturel, avec leurs constituants thématiques, leurs déterminants stylistiques et donc leurs structures formelles. De plus, ainsi que Georges vient de nous le faire

entendre, dans notre clinique de psychothérapie psychanalytique avec les adolescents, nous sommes attentifs au surgissement des références, des narrations, des questionnements empruntant à ces éléments culturels. Notre intérêt est aussi soutenu par le travail (en supervision ou en analyse clinique des pratiques) que nous menons dans les nombreuses institutions éducatives et thérapeutiques pour adolescents (MECS, ITEP, etc.), car les aspects d'une « culture groupale » émergent à l'entour de ces jeux ou mangas et surprennent ou interrogent les professionnels adultes avec qui nous travaillons.

Passer du constat clinique que les « *zombies* » peuplent l'univers des adolescents à des modes d'interrogation et d'analyse de leur place et leur fonction dans la psyché et la groupalité adolescente, voici en partie le trajet de cet article.

Précisons encore que notre intérêt clinique et psychothérapeutique à propos des fonctions et des émergences des narrations et des usages de tels objets par l'adolescent nous conduit à nous tenir très à distance des travaux qui insistent et martèlent la notion d'addiction aux jeux vidéo (pour en mesurer l'importance, on peut se reporter à l'article de synthèse de Kuss Daria et Griffiths Mark (2012) intitulé « La dépendance aux jeux vidéo sur internet : une revue systématique des recherches empiriques disponibles dans la littérature » qui recense une abondante littérature anglo-saxonne qui, entre 2000 et 2010, voit croître de manière exponentielle la corrélation entre le terme de jeux vidéo (mais aussi virtuel, réalité virtuelle, etc.) et la notion d'addiction. Contrairement à la plupart de ces travaux, nous souhaitons interroger en quoi les structures formelles de ces objets culturels (mangas, films, jeux vidéo) ont des fonctions élaboratives, pour l'adolescent et/ou le groupe d'adolescents, équivalentes aux fonctions des mythes tels que Claude Lévi-Strauss les définit dans son *Anthropologie structurale* (1958). Dans le droit fil de la thèse de Lévi-Strauss, nous analyserons les narrations impliquant les zombies comme des instruments logiques permettant de poser des questions essentielles (vie/mort ; masculin/féminin ; parents/enfants, par exemple) et de fournir un appareil d'hypothèses narratives tentant de les élaborer.

IDÉOLOGIE, MYTHE ET ADOLESCENT

Pour s'attacher à travailler cette problématique en lien avec le thème qui nous occupe, nous allons proposer une lecture autour du terme d'idéologie adolescente. Bien sûr les travaux essentiels de René Kaës (par exemple dans les alliances inconscientes en 2009) constituent un phare dans les brumes complexes de la clinique, cependant nous prenons ici le parti de ne pas répéter ses hypothèses, mais plutôt de chercher des formulations complémentaires en recourant à des formes d'analyses empruntées au structuralisme. Nous proposerons

un système de formulations qui entre en cousinage avec ces théorisations, mais *via* le recours aux analyses structurales des récits et aux ressorts de la rhétorique entendue au sens tant de Roland Barthes (1966), que de Michel Foucault (1971) ou de Daniel Arasse (2003). L'idéologie, nous l'envisageons comme un *appareil rhétorique* qui s'adosse aux questionnements forgés par les Mythes, dans sa valeur d'articulation et de diffusion pour un discours groupal. Ainsi, dans notre perspective, le rapprochement entre Mythe et idéologie permet d'analyser, d'une part, les structures formelles des récits à l'œuvre dans des objets culturels et, d'autre part, les structures narratives des discours d'adolescents en séances, afin d'en souligner les isomorphies. Le recours aux principes des analyses structurales de Georges Dumézil (*Mythe et épopée*, [1968]) ou de Jean-Pierre Vernant (*Mythe et pensée chez les Grecs* [1980] ou *L'individu, la mort, l'amour*, [1989]) conduit à préciser ce que « l'idéologie » peut recouvrir dans un mode de construction du groupe entre adolescents ; notamment en analysant un vocabulaire, un verbier spécifique en usage chez des adolescents, concernant ces objets culturels et dans leurs extensions à propos de pratiques de mise en jeu ou en visibilité du corps (tatouage, piercing, style vestimentaire, parures diverses et types de coiffure). Une idéologie « adolescente » devient, pour nous, le terme par lequel *un appareil de signes empruntés à des objets culturels soutient un système d'identifications et d'idéalisations aboutissant à un ensemble de croyances et de pratiques.*

Notre point nodal de réflexion s'origine toujours de la clinique de la rencontre avec les adolescents en leurs discours. Il nous semble que cliniquement la logique des théories sexuelles infantiles et du fantasme comme du roman familial (au sens de Sigmund Freud [1905, 1909]) comme des scènes pubertaires (au sens de Philippe Gutton [1991]) s'entraperçoit dans le mode d'usage et dans le cours des narrations des adolescents, tout en n'étant jamais indépendant des investissements transférentiels qui empruntent aux comparaisons et nominations dont ils usent en adressant leur récit à leur psychothérapeute ou analyste.

Comme pour toute démarche d'analyse structurale, notre corpus de discours analysé sera délimité. D'une part, nous nous appuyons sur des séances de psychothérapies (le court exemple de Georges en témoigne), d'autre part, nous analysons les composantes de jeux vidéo cités par les adolescents en séance (*Dead Rising, Lollipop Chainsaw, Left 4 Dead, Last Empire, War Z*).

Pour définir certaines caractéristiques d'une idéologie adolescente, nous allons nous appuyer (Bonnet, Pechikoff, Petit, 2014) sur une figure dégagée par l'analyse structurale : le « Héros à la cicatrice ». Nous voudrions montrer, au travers de ses quatre composantes structurales, comment le héros à la cicatrice s'articule à une organisation mythique permettant notamment de penser la construction des figures de la sexuation et de la finitude.

LE « HÉROS À LA CICATRICE » : UNE FIGURE CONSTITUANTE

Le héros à la cicatrice est une figure que nous trouvons dans les mangas autant que dans les jeux vidéo dont nous parlent les adolescents. Ce « héros » est l'élément d'un système narratif et, en cela, il est articulé à une ou plusieurs contre-figures ou figures oppositionnelles participant des caractéristiques inversées de celles du héros. Dans la plupart des structures narratives que nous analysons, le « héros » a connu ce qu'Otto Rank nommait dans *Le mythe de la naissance du héros* en 1909 une « exposition » à un danger le laissant marqué. Le Héros se trouve déterminé par quatre composantes structurales (Bonnet, Petit, Pasquier, 2014) que nous synthétisons ainsi :

- l'existence systématique de troubles dans la filiation ;
- la présence d'une ou de marques sur le corps du héros ;
- une incertitude sur le genre ou sur l'humanité du héros ;
- le déploiement d'une quête ou d'une fuite avec résolution violente.

Au cœur de cette figure qu'est le « héros à la cicatrice » repose une tension dialectique entre le sexe et la mort ou plus précisément entre la sexualité et les figures de la finitude ; ce qui nous permettra de développer une analyse autour de la figure du zombie.

Plus précisément nous soutenons l'hypothèse suivante : le recours à des figures aussi spécifiques que les « zombies », dans leur articulation oppositionnelle au « héros à la cicatrice », abonde une structure narrative qui confine à une théorie sexuelle juvénile. Il existerait donc des théories sexuelles juvéniles assurant une double fonction, d'une part, la libidinalisation du corps et, d'autre part, la mobilisation des enjeux eschatologique et/ou ordaliques de la finitude dans la lignée de ce que Marc Valleur (2005) a pu proposer.

Le traitement des figures de la mort, de la finitude, de l'anéantissement constitue un impératif adolescent aux côtés de la libidinalisation du corps et des liens à autrui, le mythe du héros à la cicatrice fournit les instruments narratifs articulant ces deux aspects. Le corpus des mangas ou des jeux vidéo devient alors l'appareil idéologique local, adossé à des structures mythiques bien plus anciennes, pour diffuser et soutenir groupalement ces questionnements.

Georges peut dire dans la même séance : « Putain, c'est trop bon, comme t'es bien avec ces flingues et ces sabres, tu les décapites tous ces zombies, tchac tchac, tu les poursuis, tu les chopas et ça gicle, ça fuse, ça fait trop du bien, même si ça fout la trouille des fois, t'es là tu les regardes, tendu, tu ressens super fort les choses » et, à quelques minutes d'intervalle, « Ouais des fois je vais aussi mater sur des sites x, tu les vois les gonzesses, c'est trop bon, tu les regardes c'est trop bon, comme si tu les chopais, ouais putain, c'est trop bon. » Relevons quelques aspects, d'abord la structure des expressions est formellement équivalente et le vocabulaire identique en de nombreux points, ensuite

la qualification comme la nomination des « *zombies* » et des « *gonzesses* » sont les mêmes : « Putain, c'est trop bon » est une expression strictement équivalente dans les deux séquences. Insistons un peu sur l'analyse, la forme « *Tu les...* » suivie d'un verbe est réutilisée (*tu les décapites, tu les vois, tu les poursuis, tu les chopes, comme si tu les chopais*), ceci indique nettement pour nous par l'homologie des formes d'expression une communauté de rapport entre ce « tu » (qui est celui énonçant et qui implique son auditeur dans le transfert) et ce « les » (qui utilise le pluriel nommant une ou des figures successives) permettant que le zombie soit un exemplaire d'une série comme la gonzesse est un prototype qui se décline en série. Le prototype que l'on peut en extraire est le suivant : il y a une figure active, le « tu », qui exerce son pouvoir ou sa puissance sur des « les » à la fois singulier(e)s et multiples. Rapporté à notre vocabulaire : le héros s'affronte à une figure multiple et toujours la même.

DE SANG, DE SPERME : EFFROI ET DÉCOLLATION

En ce point, la logique du jeu ou du cinéma de genre comme le « *gore* » (au sens d'un genre cinématographique qualifié de sanglant et horrifique) rejoint la logique de la pornographie dans une formule que nous synthétisons ainsi : dans l'un, on fait pénétrer de l'extérieur à l'intérieur ou bien l'on fait jaillir une substance d'un corps pour recouvrir un autre ; dans l'autre, on voit saillir l'intérieur du corps alors exposé à l'extérieur et l'on voit jaillir une substance de ce corps qui se répand au dehors. Ces formules ont un énorme avantage : d'abord elles s'articulent sans peine avec les trois théories sexuelles infantiles freudiennes puisqu'elles insistent sur la valeur des morceaux et substances du corps, leur attachement ou détachement possible ainsi que leurs expulsions ou incorporations dans une logique de lutte et d'affrontement ; ensuite elles permettent une mise en regard sinon en série du sang et du sperme comme structurellement saisis dans les mêmes mouvements logiques. Disons-le autrement : le sang et le sperme sont articulables, superposables, permutables et substituables dans une logique des corps dominés, saisis, rompus ou pénétrés avec une même violence. Entre « tu » et « les » s'exerce une série scénarisée de mises à l'épreuve suscitant l'excitation comme l'effroi.

Depuis cette analyse du discours de Georges, nous proposons d'étendre cette série d'hypothèses et de considérations, car dans notre clinique, nombre d'autres discours d'adolescents en thérapies révèlent des articulations équivalentes.

Ainsi le recours aux jeux vidéo, la contemplation nocturne des films *gore*, la lecture répétitive des mangas permet de considérer les figures insoutenables et terrifiantes de la mort et du corps sexué. Prenons encore un peu de temps pour détailler par exemple les caractéristiques

formelles de l'affrontement au zombie, et pour cela prenons dans un premier temps deux jeux vidéo.

Par exemple, dans le jeu *Dead Rising* (2006), le joueur est plongé dans un monde de zombies anthropophages, il incarne un photographe qui « tue ces morts-vivants » (comme le formule merveilleusement l'un de nos patients) avec des objets insolites et inattendus (utilisant divers sabres, cannes ou sabre laser en passant par des parapluies et autres *katanas*) et réalise des missions de « sauvetage » d'autres humains, tout en réalisant des clichés photographiques, afin que le joueur se constitue un espèce de catalogue de photos souvenirs, de galerie de trophées consultables à tout moment. Le personnage central peut être vêtu de multiples manières selon le choix du joueur.

Dans *Lollipop Chainsaw* (2012), le joueur incarne une jeune fille « majorette » (*cheerleader*) d'une université qui se trouve plongée dans un monde où les zombies déferlent tuant et dévorant tous ceux qu'ils croisent. Elle est aussi une sorcière aux pouvoirs surnaturels, ce qui lui a permis de sauver son petit ami contaminé par les zombies, tout simplement en lui tranchant la tête et en conservant cette tête vivante suspendue à sa ceinture, n'hésitant ni à dialoguer avec lui (ou elle), ni à greffer cette tête sur un corps-zombie lorsqu'elle a besoin d'être portée par lui pour franchir un obstacle. Elle le conserve donc par morceau... choisi. Au cours du jeu, elle progresse dans des décors jonchés de débris et marqués par des explosions et combats en chaîne. Elle porte des tenues suggestives et des armes surdimensionnées.

Dans tous ces jeux, la décollation est l'acte essentiel qui consiste à tuer un zombie, décapiter un zombie, puis plusieurs, puis des hordes indénombrables. Le héros assujettit les corps en faisant exploser les têtes sans visage, les zombies ne sont que corps en masse, en horde interchangeable réduits hors de leurs signes singuliers à des chairs effondrées ou à des orifices d'épouvante. Dans *Lollipop Chainsaw*, le petit copain de l'héroïne en est la figure structurellement renversée, il n'est plus que la tête et n'a plus son corps, mais il peut être greffé localement sur un corps zombie le temps d'un usage local, ce qui indique assez que les corps sont interchangeables... et les visages dissolvables.

Quels sont les invariants structureaux contenus dans cette décollation et comment formuler cela dans une articulation aux caractéristiques du « héros à la cicatrice » ?

En premier lieu chaque héros est constitué par des parures et des caractéristiques vestimentaires remarquables. Chaque héros est donc ainsi porteur de signes, ce qui soutient notre lien à cette « cicatrice » qui le spécifie ; certes, il faut que nous supposions que sont rapportés à la logique de la cicatrice ces caractéristiques physiques autres ou ces aspects vestimentaires remarquables.

Le héros voit son corps exposé au risque de la déchirure et, dans le même temps, il démembre ou décapite une série de corps : il est exposé au risque de ce qu'il inflige, le retournement logique de ce que chaque

corps peut prendre ou infliger à l'autre est donc souligné. Insistons sur un détail, c'est la décollation qui est posée comme prototype de l'affrontement en regard du risque effrayant qu'un corps soit mangé par le zombie. L'univers est ordonné par un corps mordu ou tranchant, mangé ou mangeant. Au jeu des formules multiples que la dévoration par le zombie fait courir, on peut lister : manger, c'est mourir ; mourir, c'est être mangé ; manger de la mort, mourir d'être mangé.

Dans cet univers cannibalique, le sang est un fluide essentiel dans le scénario, il est ce qui rentre et ce qui jaillit du corps tout à la fois, ce que l'on peut ainsi énoncer, il est double : du côté du mort comme du héros, il est répandu par les deux et produit l'effroi comme l'excitation ou le soulagement. En cela ces jeux et films nous ramènent à un lien classique en thérapie : le sang est la substance du sexuel et la figure substitutive du sperme. Ce lien associe dans les formes de la culture la figure du vampire à celle du zombie ; à ce titre, le grand roman de Richard Matheson *Je suis une légende*, en 1954, en révélait déjà les aspects essentiels, puisque ses vampires sont aussi des « morts vivants », bien loin du romantisme d'un Dracula au sens de Bram Stoker (1897).

Nous voudrions maintenant insister sur la place du regard, du scopique, voire de l'exhibition. *Diary of the Dead* (2008), l'un des films de zombies du maître du genre, à savoir Georges Romero, révélait la captivation du regard par une double référence, d'abord parce que son groupe de héros adolescents est constitué d'étudiants en cinéma et que le spectateur voit certaines des scènes qu'ils tournent. De plus, dans ce cas, le scopique, c'est aussi le sexuel, car il y a une scène de « corsage arraché » d'une héroïne qui constitue un très important motif de la fiction. En effet, au début du film, les étudiants tournent une scène dans laquelle une momie-zombie doit arracher le corsage d'une jeune fille éperdue, mais l'actrice refuse cela ; dans un second temps, vers la fin du film, la même jeune fille fuit l'acteur momie devenu un vrai zombie qui lui arrache effectivement son corsage ; alors, furieuse et terrifiée à la fois, elle s'enfuit insultant le réalisateur qui assiste à toute la scène.

Si nous tirons les leçons de ces quelques éléments d'analyse des jeux vidéo comme des films, l'importance de la dimension scopique permet la formule suivante : comment voir la mort et ne pas la voir en même temps ? Ce qui nous porte à questionner la capacité de ces jeux à confronter à l'effroi du sexe tout en le voilant par déplacement.

Pour prolonger ces considérations, nous voudrions indiquer que si la décollation est un des modes électif de l'élimination des zombies, il nous semble, comme hypothèse de travail, pertinent de se demander si l'adolescent s'apparente à Persée décapitant Méduse, ôtant le visage de la mort, soustrayant ce qui pétrifie et le plaçant ainsi sous notre regard !

La tête du zombie contient tout à la fois les yeux vitreux et froids, déjà aveugles et sans vie, mais aussi la bouche, la zone orale, le lieu de

l'effroi car de la dévoration avec son creux denté, dévorant et obscène, comme si la bouche se réduisait à une figure de sexe denté. À suivre ces formules, nous proposerons alors prudemment que la décollation soit l'assujettissement de la chair sous l'empire du regard.

Enfin nous voudrions avancer encore quelques considérations, l'adolescent fuit (ou anéantit dans les jeux) ceux qui sont *déjà morts, mais non encore morts*. Or, à la lumière de nombre d'associations libres d'adolescents en thérapies, il nous semble entendre là une définition de l'adulte : ils sont vieux, très proches de la mort, en tout cas plus proches que l'adolescent, ils sont vivants en apparence, mais morts dans leurs discours et désirs, « y sont là à refaire des trucs inutiles, les mêmes, tout le temps, putain c'est eux les zombies », nous dit Georges dans un sanglot.

Finalement, le zombie, en tant que mort-vivant, est le renversement de ces « vivants déjà morts » qui s'ancre dans un oxymore terrifiant et rassurant en même temps. Le zombie est la figure contemporaine, sinon post-moderne, du fantôme comme du vampire, celui qui est à la fois non mort et non vivant et qui ainsi convoque l'adolescent à penser le lien entre les deux. En cela, il a valeur mythique au sens de Claude Lévi-Strauss ou de Jean-Pierre Vernant. La figure du zombie permet donc d'articuler présence et absence, devenir et finitude, mort et vivant. Mais pour pouvoir les articuler, il faut une figure d'opposition, un mode d'affrontement et c'est très exactement la place du « héros à la cicatrice ».

L'adolescent est un « héros à la cicatrice », donc il est vivant, mais il porte, par la cicatrice, l'empreinte ou la trace de la mort et peut ainsi se constituer en fléau de la mort. Il tue la mort dans la figure de la décollation et, en même temps, il est assailli par elle en permanence...

La logique ainsi énoncée se voit, pour nous, confirmée par le film déjà cité de Romero *Diary of the Dead* car le titre du film dans le film que les étudiants sont en train de tourner n'est autre que : *La mort de la Mort*.

Ainsi va la logique du zombie et du héros à la cicatrice, il n'y a plus que des morts encore vivants, des vivants déjà morts... en devenir.

Utilisons le recours dialectique au renversement de formules, si la mort et le sexe (le génital), la construction du corps sexué ou stable en termes de genre sont intimement articulés au corps obscène et mort-vivant alors on peut proposer que la mort de la mort pose la question du sexe du sexe.

Ceci nous permet de réarticuler les thématiques de la construction de la sexualité pour l'adolescent aux incertitudes du genre et à la fonction du sexe, en lien avec la troisième des caractéristiques structurales du héros à la cicatrice (le héros porte une incertitude sur le genre ou sur l'humanité). Dans ce cas, être un homme ou une femme suppose un lien ou une articulation incertaine au masculin et au féminin.

Cela nous permet de dire que ces nominations insondables ne suffisent plus à se définir en elles-mêmes, ou plutôt que l'adolescent est celui qui repose ces questions et indique les incertitudes et les nécessités d'élaboration mythiques complexes sur la mort et le sexe.

Pour conclure, rappelons que les mangas, comme les films *gore* ou les jeux vidéo ont une structure et des fonctions analogues à celle des mythes, tels que les décrit Claude Lévi-Strauss¹ : ils sont des « machines logiques », au sens d'instrument logique venant traiter des questionnements essentiels sur la mort, la différence des genres et le mode de génération des enfants. Le mythe a une double fonction, d'une part, culturelle, c'est-à-dire groupale, et, d'autre part, singulière, c'est-à-dire pour nous clinique. Il participe donc du champ des récits du monde, et il a également une fonction pour chacun dans son mode de résolution des questions existentielles. Le mythe a donc une valeur psychopathologique, au sens où il permet que la problématique juvénile des sujets s'en empare et s'y déploie, tout en structurant des systèmes narratifs communs à des groupes ou communautés culturelles.

Nous tenons à rappeler encore que la clinique des rencontres avec les adolescents nous permet de soutenir la valeur d'écoute, d'analyse et de questionnement des organisations narratives, quelles qu'elles soient, sur leur versant élaboratif. Ainsi entre zombie et « héros à la cicatrice » nous avons tenté de montrer comment, en se saisissant d'une rhétorique complexe, la mort et le désir, le sexuel et l'effroi requièrent une articulation impérative. Concluons avec notre proposition terminale : le héros à la cicatrice affronte la mort de la Mort.

BIBLIOGRAPHIE

- ARASSE, D. 1983. *Histoires de peintures*, Paris, Le Seuil.
- BARTHES, R. 1966. « Introduction à l'analyse structurale des récits », *Communications*, n° 8, « L'analyse structurale du récit ».
- BARTHES, R. 1977. *Leçon*, Paris, Le Seuil.
- BONNET, C. ; PECHIKOFF, S. 2011. « Roman adolescent et scènes pubertaires », *Adolescence*, n° 78, p. 787-800.
- BONNET, C. ; PETIT, L. ; PASQUIER, A. 2014. « Portrait de l'adolescent en héros à la cicatrice », *Psychologie clinique*, n° 38, p. 45-54.
- BONNET, C. ; PECHIKOFF, S. ; PETIT, L. 2014. « De l'exposition du héros aux blasons du corps adolescent », *Topique*, n° 126, p. 25-38.
- DUMÉZIL, G. 1968. *Mythe et épopée I*, Paris, Gallimard.
- FOUCAULT, M. 1971. *L'ordre du discours*, Paris, Gallimard.
- FREUD, S. 1905. *Trois essais sur la théorie sexuelle*, Paris, Gallimard, 1962.
- FREUD, S. 1909. « Le roman familial des névrosés », dans *Névrose, psychose, perversion*, Paris, Puf, 1973, p. 157-160.

1. C. Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, Paris, Gallimard, 1958, p. 248.

- GUTTON, P. 1991. *Le pubertaire*, Paris, Puf, coll. « Le fil rouge ».
- GUTTON, P. 1996. *Adolescens*, Paris, Puf.
- KAËS, R. 2009. *Les alliances inconscientes*, Paris, Dunod.
- KUSS DARIA, J. ; GRIFFITHS MARK, D. 2012. « La dépendance aux jeux vidéo sur internet : une revue systématique des recherches empiriques disponibles dans la littérature », *Adolescence*, n° 79, p. 17-49.
- LÉVI-STRAUSS, C. 1958. *Anthropologie structurale*, Paris, Gallimard.
- RANK, O. 1909. *Le mythe de la naissance du héros*, Paris, Payot, 1983.
- VALLEUR, M. 2005. « Jeu pathologique et conduites ordaliques », *Psychotropes*, n° 11, p. 9-30.

Jeux vidéos cités :

- Dead rising* (2006), concepteur : K. Inafune, éditeur : Capcom
- Lollipop chainsaw* (2012), concepteur : G. Suda, A. Yamaoka, éditeur : EA Games
- Left 4 dead* (2008), concepteur : M. Booth, éditeur : valve

Films de zombies de G. Romero :

- 1968 : *La nuit des morts vivants (The Night of the Living Dead)*
- 1978 : *Zombie (Zombi / Dawn of the Dead)*
- 1985 : *Le jour des morts vivants (Day of the Dead)*
- 2005 : *Le territoire des morts vivants (Land of the Dead)*
- 2008 : *Chroniques des morts vivants (Diary of the Dead)*