



GUIDE DE L'ANIMATEUR

Le Manga Kusa est une bande dessinée qui peut être le support d'une démarche éducative visant à sensibiliser l'adolescent aux dangers du cannabis. Le manga permet aux professionnels de l'éducation, de la prévention et du travail social de susciter la réflexion sur les principaux aspects liés à la consommation d'un produit psycho-actif chez les adolescents.

Kusa, qui signifie herbe en japonais, est le titre d'un manga s'inscrivant dans la pure tradition des mangas dans le choix de son sujet et de l'environnement dans lequel il se déroule. L'objectif est de faire passer, à travers un support touchant les adolescents, un message de prévention. Ce qui va être mis en avant, c'est l'intérêt de gérer sa vie sans utiliser de produit psycho-actif.

Tout le scénario tourne autour des risques de la prise de l'herbe et de la victoire que représente l'acquisition de la capacité à gérer ses émotions sans consommation. Ainsi, le manga permet-il de traiter de la consommation de cannabis et de ses effets sur les émotions.

Le manga Kusa aborde plusieurs thèmes dont :

- Le développement de l'adolescent
- La notion de dépendance et les relations aux autres
- Les effets nocifs du produit psycho-actif
- Ce qui peut pousser le jeune à consommer de la drogue.

Résumé

Kusa est un manga en 5 actes et 24 scènes. L'action se situe à l'ère des samouraïs de l'âge classique. Un jeune Bushi, du nom d'Akio, va découvrir les épreuves de la vie. Face à celles-ci, il sera confronté au choix de s'aider chimiquement ou pas. C'est au travers d'épreuves initiatiques qu'il accédera à la puissance de la connaissance, à la conscience de son corps et à la découverte de ses émotions les plus intimes et les plus perturbantes. Il découvrira aussi le monde adulte avec ses forces et ses failles. Jusqu'au bout, il sera tenté de prendre cette herbe dont le génie ne cessera de lui vanter les bénéfices. En résistant à cette tentation, il gagnera la confiance, la fierté et l'amour de son entourage.

1 Objectif et public cible

L'objectif pour lequel a été conçu Kusa est de faire passer un message de prévention sur la consommation de cannabis en travaillant sur les représentations et les émotions des jeunes.

Ce guide s'attache exclusivement à l'accompagnement des animateurs sur la conduite d'une animation de prévention des conduites addictives.

Toutefois, le contexte du récit proposé par Kusa faisant référence au monde des adolescents, l'intervenant peut utiliser ce manga en support d'une intervention pouvant répondre à tout autre questionnement de la part du groupe de jeunes (relation filles/garçons, loyauté, pression du groupe, violences...). Des compétences spécifiques sur ces thèmes sont néanmoins nécessaires.

Le manga s'adresse à une population d'adolescents entre 14 et 20 ans. L'action de prévention se déroule en petits groupes pour permettre échanges et interactions. Le manga est particulièrement adapté à des structures accueillant des jeunes susceptibles d'organiser des animations de prévention autour de la drogue (éducation nationale, mission locale, clubs de prévention, protection judiciaire de la jeunesse, clubs sportifs...).

2 Pourquoi un manga ?

Le manga est la bande dessinée la plus lue chez les adolescents.

De par son aspect et son mode de lecture rapide, c'est un outil très attractif. Le nom manga signifie en japonais « petit dessin sans importance ». À la fin de la deuxième guerre mondiale, sous l'influence des comics américains, il a acquis une place considérable au Japon, puis dans le monde entier. Le manga est devenu un véritable outil de communication et d'expression de la société.

Certains mangas ont été transposés en dessins animés : les animes. En France, ces animes ont donné leurs titres de noblesse aux mangas à travers des films comme « Princesse Mononoké », « Le voyage de Chihiro », « Mon voisin Totoro »...

Sous une forme accessible, ces mangas véhiculent des messages concernant les grands défis de notre temps (l'environnement, le développement de la planète, les conflits...).



3 Pourquoi le cannabis ?

Le cannabis est la drogue illicite la plus consommée chez les adolescents. À l'âge de 17 ans, 42% des jeunes en ont consommé au moins une fois (ESCAPAD 2008). Le cannabis bénéficie malheureusement d'une image positive auprès des jeunes. L'outil Kusa doit permettre de discuter et de développer leur sens critique sur cette représentation faussement positive du produit.

Les principales conséquences de la consommation de cannabis sur le développement des adolescents peuvent être les suivantes :

- Augmentation des comportements à risques (accidents de la route, rapports sexuels non protégés ou non voulus, violences...)
- Modification de la perception du temps, altération des réflexes et des mouvements précis
- Altération de la mémoire et difficultés de l'apprentissage
- Perception émotionnelle perturbée. Le consommateur ressent de façon différente les émotions. Les informations même douloureuses sont vécues de manière beaucoup moins aiguë. Il en ressort une insensibilité au stress et par voie de conséquence une démotivation plus importante. Le cannabis isole le fumeur du reste de son environnement et nuit à sa socialisation
- Perturbations du sommeil et mauvaise qualité du repos.

En France, l'usage, la détention, l'offre, la cession, l'acquisition, le transport, la culture et l'importation du cannabis sont interdits. L'adolescent se met en danger eu égard aux conséquences judiciaires liées à ces faits et à toutes les autres infractions commises en lien avec l'usage ou l'achat de drogues (viols, vols, violences, accidents de la route...). Par ailleurs, agir sous l'emprise manifeste de produits stupéfiants et /ou sous l'empire d'alcool sont des circonstances aggravantes de nombreux crimes et délits.

Plus généralement, la législation française sur les stupéfiants (loi du 31 décembre 1970 et la loi du 5 mars 2007 dans ses dispositions concernant la lutte contre la toxicomanie) repose sur trois principes : l'interdiction de l'usage, l'orientation de l'usager selon sa personnalité et son profil vers une réponse pénale d'ordre sanitaire ou pédagogique et la répression du trafic et des profits à tous les niveaux. Les mineurs sont soumis aux mêmes lois que les majeurs.

4 Présentation de l'outil

L'outil Kusa se décompose en deux livrets :

Le guide de l'animateur

Sa première partie est consacrée à l'utilisation de l'outil Kusa. Il oriente et donne les clés à l'animateur pour organiser sa séance de prévention.

Sa seconde partie détaille les scènes, les explicite et donne, pour chacune d'entre elles des thèmes possibles de discussion. Au cours de la préparation de sa séance de prévention, l'animateur peut choisir, selon l'objectif de son action et les besoins du public, le ou les thèmes qu'il souhaite discuter avec les adolescents.

Le manga

Le manga se déroule en 5 chapitres de 24 scènes. Le message de Kusa sur le cannabis est implicite. Tout, dans le scénario, fait référence au monde de l'adolescent : son environnement, son développement, les personnes et les défis et pièges auxquels il aura à faire face.

Dans le cadre de l'action de prévention, le manga prépare et oriente l'adolescent sur un thème qui sera ensuite abordé lors de la séance de prévention.



5 Comment se déroule l'action de prévention avec le manga ?

L'action se déroule en trois temps :

1. La préparation par l'animateur qui lit le manga et le guide de l'animateur (durée : de 1 heure à 1 heure 30). En fonction de l'objectif de l'intervention préalablement déterminé au regard des besoins du groupe de jeunes ou des attentes de son encadrement, l'animateur choisit ses scènes et ses thèmes de travail. Dans la seconde partie du guide, chaque scène est explicitée et les thèmes de discussion possibles rattachés à cette scène sont précisés.

2. La lecture du manga par le jeune (durée : de 30 minutes à 1 heure maximum). La lecture est aisée et ne nécessite pas de grandes capacités de lecture. Les textes sont réduits au minimum, les expressions des personnages et les dessins suffisent souvent à la compréhension du récit. Toutefois, pour certains publics « petits lecteurs », un accompagnement adapté sera requis.

3. L'animation de la séance de prévention avec un groupe de 10 à 20 personnes (durée : environ 1 heure). Il est conseillé une animation en binôme, notamment si le groupe est important ou connu pour présenter des sensibilités particulières. Pour optimiser l'utilisation de l'outil, il est également conseillé d'envisager plusieurs séances.

Le message de prévention du manga Kusa sur le cannabis est délivré de manière indirecte. Il laisse ainsi libre champ à la personne chargée de l'action de prévention d'aborder tel ou tel point qu'elle souhaite développer et sur lequel elle se sent à l'aise. Tout ne doit pas être impérativement explicité. Kusa doit être l'occasion d'échanger sur le produit, ses effets ressentis comme positifs et ses risques. Le manga permet à l'adolescent de discuter en groupe sur des questions parfois difficiles à aborder sans support.

Un rappel à la loi doit être systématiquement fait dans le cadre de l'intervention.

L'animateur peut s'aider de documents MILDT, INPES... accessibles notamment en téléchargement « Cannabis : ce qu'il faut savoir » et « Guide d'aide à l'arrêt du cannabis ». Ces documents peuvent être distribués aux participants à l'issue de l'animation.

Les thèmes définis sont plus particulièrement présents dans les scènes suivantes :

- Le développement de l'adolescent (scènes 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 14 et 16)
- La notion de dépendance et les relations aux autres (scènes 10, 15 et 24)
- Les effets nocifs du produit psycho-actif (scènes 11, 12, 18, 19, 20, 21 et 22)
- Ce qui peut pousser le jeune à consommer de la drogue (scènes 2, 13, 17 et 23).

Les scènes dans le détail :

Le texte qui suit explicite ce que les scénaristes ont décrit de manière implicite dans les différentes scènes, il est le storyboard. Le professionnel impliqué dans le domaine de l'adolescence et des addictions s'y retrouvera très facilement. Celui-ci coordonnant l'action de prévention, il sera plus à même d'orienter les débats qui feront suite à la lecture du manga.

Par commodité, ce chapitre détaille et donne les thèmes de discussion et les objectifs propres à chaque scène. Néanmoins, pendant la séance de prévention, l'animateur peut orienter le sujet sans préciser forcément la scène auquel elles se rapportent. C'est à l'animateur de choisir les sujets et de formuler les questions qu'il posera en fonction du ou des objectifs qu'il souhaite atteindre.

Le scénario du manga se déroule au temps des samourais, période fascinante qui peut faire écho chez les adolescents. Elle représente des valeurs fortes pour lui comme le code de l'honneur, le combat, le clan et l'aventure. Notre souhait était de respecter cet aspect code des mangas afin que s'y inscrive naturellement notre message moral sur la consommation de cannabis dans le cadre du développement de l'adolescent. Le samourai veut dire celui qui est « au service de ». Il est issu de la paysannerie et était originellement sollicité par les nobles impériaux pour défendre militairement leurs intérêts. Plus tard, ceux-ci prendront le pouvoir effectif sous la gouverne du premier d'entre eux, le shogun.

草 Chapitre 1 : L'étoile montante

Scène 1 L'ère des samourais

Cette scène plante le décor dans lequel va se jouer l'histoire. Dans cette scène, maître Hayashi contemple son château-école, son domaine, ses origines. On le sent perturbé. Il voit au loin une fumée qui l'alerte sur un danger. Le lecteur comprend qu'il se passe quelque chose. Le passé, le présent et l'avenir sont là, calmes et merveilleux, mais...



Thèmes de discussion : la « culture manga » en lien avec les valeurs de l'adolescent (le groupe, l'aventure, la découverte et l'honneur). Sur ce thème, l'animateur peut créer le contact avec le groupe.

Objectifs à atteindre : créer le contact avec les jeunes et mesurer leur intérêt pour l'outil.

Scène 2 L'école du combat

Maître Hayashi se présente pour animer l'école, lieu d'apprentissage par excellence. Les élèves s'entraînent aux arts martiaux, discipline faisant partie intégrante de leur enseignement. Le lecteur entre dans un endroit à la fois exotique (le Japon médiéval) mais aussi familier (l'école). Maître Hayashi représente l'aîné, celui qui sait, mais aussi celui qui doute. Au cours du récit, le lecteur découvrira la figure paternelle : le sage de la forêt.

Thèmes de discussion : l'école, ses codes, ses valeurs mais aussi ses angoisses, ses exigences. Ce que représente l'école pour l'adolescent : lieu de rencontre et de stress. Stress qui pourra amener le jeune à consommer des produits psycho-actifs.

Objectif à atteindre : amener les jeunes à réfléchir sur les différentes façons de gérer leur stress et les ressources qu'ils peuvent mobiliser.

Scène 3 Akio

Présentation du personnage principal : le jeune Akio, un adolescent de 16 ans. Il a de grandes capacités, c'est un élève plein d'espoir. Il doit symboliser l'adolescent et les ressources que chaque jeune possède en lui-même. Il est choisi par maître Hayashi pour aller chercher le sabre. C'est une marque de confiance.

Thèmes de discussion : l'identification des capacités de chacun, leur mobilisation pour se construire et ce qui peut les amoindrir.

Objectifs à atteindre : faire prendre conscience que toute personne possède des capacités qui peuvent être améliorées et enrichies.



Scène 4 Le destin

Le destin frappe à la porte de notre héros. En allant chercher le sabre et parce qu'un chat fait tomber le présentoir, Akio découvre par hasard la cachette où se trouve le plan pour accéder à une herbe dont il ne connaît pour l'instant pas grand chose. Le chat symbolise le destin qui vient troubler l'ordre établi. Akio découvre la cache du maître, de l'aîné, comme les jeunes prennent conscience du côté imparfait des adultes.

Dans le développement de l'adolescent, l'accès à la conscience du monde et de ses imperfections intervient sans la volonté de l'adolescent, un peu par hasard. Le cerveau d'un enfant évolue inéluctablement vers un cerveau d'adulte. Sa vision de l'adulte va changer.



Thèmes de discussion : mesurer et saisir les opportunités et en apprécier les conséquences.

Objectifs à atteindre : faire prendre conscience aux jeunes que toutes les opportunités ne sont pas bonnes à saisir et qu'il est nécessaire de faire des choix et d'anticiper la conséquence de ses actes.

Scène 5 Retour à l'entraînement

Description du monde de l'adolescent, de son environnement, de ce qui compte pour lui, notamment ses copains (Danno, Ichiro) et son jardin secret (Shina). Le personnage de Shina, amoureuse en secret d'Akio, représente la découverte des sentiments amoureux, parfois assumés difficilement par l'adolescent.



Thèmes de discussion : le monde de l'adolescent, ses copains, ses amours. L'importance des pairs qui peuvent être source de prise de risque, mais aussi de protection.

Objectifs à atteindre : faire prendre conscience aux jeunes que dans un groupe de pairs, certaines choses les rassemblent, d'autres les différencient. Chaque membre a donc sa propre identité.

Scène 6 Le rêve d'Hayashi

Quelque chose tourmente Hayashi : un souvenir douloureux qu'il cherche à évacuer. C'est un rêve traumatique dont le lecteur découvrira par la suite l'origine. Chaque adulte a sa propre histoire, parfois douloureuse qui explique son comportement, parfois difficile à décrypter. Le cauchemar d'Hayashi fait référence aux conséquences de sa prise de drogue.

Thèmes de discussion : les expériences douloureuses font partie de la vie et peuvent parfois expliquer les comportements. Cependant on peut en tirer un enseignement.

Objectif à atteindre : faire prendre conscience aux jeunes qu'il ne faut pas rester sur un échec ou une erreur (prise de risques) mais en tirer des enseignements.

Scène 7 Le défi

Cette scène présente l'opposition entre le clan Zan (la montagne) image de la sagesse, de la pérennité, du calme, de la puissance réelle, qui affronte le clan Kâ (Feu) vecteur de la destruction, de la souffrance et du désastre. Le clan Kâ lance un défi au clan Zan. Les héros respectifs des deux clans devront combattre. Dans le Japon médiéval, toute guerre commençait par un combat rituel, en duel, qui parfois déterminait le vainqueur en épargnant le désastre d'une guerre. Dans notre histoire, le clan Kâ défie le clan Zan : s'il gagne et obtient la faveur des dieux, il détruira le clan Zan ; s'il perd, il se retire de ses terres. La vie est un combat, la notion du bien et du mal est structurante pour l'adolescent. Elle est représentée dans tous les contes.

Thèmes de discussion : les rivalités, les bandes, la violence.

Objectif à atteindre : faire réfléchir les jeunes sur les conséquences de la violence et sur ses alternatives.



Scène 8 Les héros

Le jeune Akio est choisi pour représenter son clan et vaincre l' élu du clan adverse qui se nomme Arai. Ce combat est un rituel et un examen à passer.

Thèmes de discussion : la pression du groupe, la gestion du stress.

Objectifs à atteindre : amener les jeunes à réfléchir sur les différentes façons de gérer son stress et sur les ressources qu'ils peuvent mobiliser.

Scène 9 La perfidie de l'ennemi

Le clan Kâ élabore un plan pour vaincre frauduleusement le clan Zan. Le plan consiste à enlever la sœur cadette de Shina, Boo, pour pousser celle-ci à trahir Akio. L'enlèvement est réalisé par Arai et Takashi, habillés en ninjas. Les ninjas sont les ennemis jurés et méprisés des samourais. Ils représentent la perfidie. L'enlèvement se fait par surprise, sans combat loyal, pour souligner la lâcheté de l'ennemi qui a découvert la faiblesse d'Akio : ses sentiments envers Shina.

Thèmes de discussion : la trahison, la loyauté et la tricherie.

Objectifs à atteindre : faire prendre conscience des facteurs qui peuvent engendrer une déception. Faire réfléchir les jeunes sur la notion de transgression de la règle.

草 Chapitre 2 : L'ombre envahissante

Scène 10 Le désordre des sentiments

Arai et Akio combattent. Au départ, c'est un combat loyal. Arai conduit Akio sur un lieu où il découvre Takashi et Shina enlacés. Cette dernière a été obligée de s'exécuter pour sauver sa sœur, kidnappée. Cette vision a pour effet de déstabiliser Akio, qui en perd son combat. Cette scène met en lumière l'importance des émotions, celles-ci pouvant être préjudiciables à l'adolescent. Ce qui déraile parfois à l'adolescence, ce ne sont pas tant les capacités intellectuelles que l'habilité à gérer ses émotions.

Thèmes de discussion : importance des émotions. Ce qui fait la réussite ou l'échec, ce ne sont pas simplement les compétences intellectuelles, mais aussi les compétences émotionnelles.

Objectif à atteindre : repérer avec les jeunes les capacités à mobiliser pour mieux gérer ses émotions.



Scène 11 La confrontation à l'échec

Akio est confronté à l'échec et à sa fragilité par rapport à ses sentiments. Chez l'adolescent, cette confrontation à l'échec est souvent vécue douloureusement et fait le lit des prises de produits pour en atténuer l'impact. Le désaveu du maître Hayashi, le sentiment d'incompréhension, de honte vont pousser Akio à prendre l'herbe qu'il croit porteuse de solution miracle.

C'est souvent par peur d'être confronté à l'échec que le jeune a recours à la consommation de substances psychotropes (qui ont pour objectif de calmer la souffrance psychique). Il existe des moments difficiles de la vie qui peuvent provoquer des moments d'angoisse et de solitude.

Thèmes de discussion : la peur de l'échec, la tentation de consommer un produit, les représentations liées aux drogues.

Objectif à atteindre : faire prendre conscience des facteurs de protection pour éviter les consommations de drogues.

Scène 12 Les ruminations

Akio est assailli par des pensées obsédantes, il redécouvre la carte qui le mènera à l'herbe. L'herbe apparaît comme une alternative, un remède à sa souffrance, ici symbolisé par la découverte du plan et la décision d'Akio de le suivre en quête de l'herbe. Cette scène met en image les idées obsédantes typiques de l'adolescent : la déception amoureuse, la colère contre les aînés et aussi une haine intolérable contre soi-même, le tout altérant la confiance en soi.

Thèmes de discussion : le décalage entre les effets recherchés par la consommation d'une drogue et les effets ressentis, conséquences des consommations de produits psycho-actifs

Objectifs à atteindre : amener les jeunes à prendre conscience des décalages possibles entre les effets attendus et les effets ressentis lors d'une consommation de produits psycho-actifs.

草 Chapitre 3 : La quête

Scène 13 La quête de l'herbe

Akio part en quête de l'herbe, suivi de loin par Shina. Cette scène met en lumière le parcours de l'adolescent et la possibilité que le chemin ne se fasse pas seul. Il est accompagné de son amour (même si celui-ci est pour l'instant dénié).

Thèmes de discussion : le sentiment de solitude qui peut nous amener à trouver refuge dans la consommation d'un produit psycho-actif. La relativité du sentiment de solitude. Les personnes qui nous entourent et qui nous soutiennent.

Objectifs à atteindre : amener les jeunes à prendre conscience qu'ils ne sont jamais seuls et que de nombreuses personnes de leur entourage peuvent leur apporter une aide.



Scène 14 Le sage de la forêt

Le sage de la forêt représente l'image parentale idéale, porteuse de l'histoire, de la sagesse, de la connaissance. Le sage fait passer les épreuves, accompagnant Akio de l'enfance vers l'âge adulte.

Akio doit affronter **trois** épreuves : une intellectuelle, une physique et une émotionnelle. De même, l'adolescent, pour parvenir à l'âge adulte doit arriver à maturation dans ces trois domaines. Seul le triomphe de ces épreuves lui garantira l'accès au monde adulte. Cette entrée lui donnera la possibilité de choisir entre le bien et le mal.

- **Épreuve physique** : Akio ne doit faire qu'un avec son sabre. L'adolescent doit accepter l'unicité de son corps pour pouvoir ensuite en tirer toutes ses capacités.
- **Épreuve intellectuelle** : l'adolescent doit découvrir la signification du mot indépendance. Par cette épreuve, nous essayons de mettre en lumière l'importance de préférer la relation à une personne à la relation aux produits. Même si l'attachement aux personnes peut s'avérer source de tourments, de déceptions et de souffrances, il est toujours préférable à la dépendance aux produits.
- **Épreuve émotionnelle** : dans cette épreuve, plutôt que de tuer le dragon, il lui redonne son cœur. Maîtriser sa haine est souvent la solution la plus sage.

Une fois ces épreuves réussies, il aura accès à l'herbe et aura la possibilité d'affronter l'ultime épreuve, le choix de consommer ou pas.

Thèmes de discussion : la force du corps (physique) et la force de l'esprit (psychisme) : leur diversité et leur alliance. L'âge adulte et la maturité : la dépendance et l'indépendance. Les efforts et la maîtrise des émotions comme facteurs permettant de faire le bon choix et d'arriver à ses fins.

Objectifs à atteindre : amener les jeunes à réaliser qu'en matière de consommation de drogues, ils ont toujours le choix de dire non. Savoir refuser quelque chose que l'on ne veut pas, c'est faire preuve de maturité.



Scène 15 Shina

L'explication de Shina. Shina explique à Akio le chantage dont elle a été victime. Akio a du mal à lui pardonner. Ils se rencontrent, mais n'osent pas avouer leur amour réciproque. Cette scène souligne la difficulté d'expression des sentiments de l'adolescent.

Thèmes de discussion : parler de ses émotions et de ses sentiments (facile ou difficile ?). L'expression des sentiments comme facteur de protection (en résistance à la pression des pairs à consommer du cannabis).

Objectif à atteindre : faire réfléchir les jeunes sur le fait que l'expression de leurs sentiments et leur sens critique peuvent les protéger de propositions avec lesquelles ils ne se sentent pas à l'aise et de l'influence que d'autres exercent sur eux.

Scène 16 Retour au château

Flash-back sur la vie d'Hayashi. De retour de la forêt, Akio, en attente d'explications, jette sa découverte aux pieds du maître Hayashi. L'adolescent, avec sa vision propre, nouvellement acquise, va questionner ses aînés et leur demander des comptes sur leurs propres faiblesses. Par ce geste, il affirme son sens critique vis-à-vis du monde parental. Maître Hayashi se voit obligé de raconter son histoire.

Thèmes de discussion : toute personne a son jardin secret. La possibilité de communiquer avec l'adulte, une nécessité pour affirmer son identité.

Objectif à atteindre : amener les jeunes à comprendre que ce qui est important, c'est ce que l'on décide soi-même de faire.

草 Chapitre 4 : Le sabre fissuré

Scène 17 L'histoire d'Hayashi

Dans cette scène, Hayashi manque sa cible au tir à l'arc. Le sage essaie de le rassurer et de l'encourager à se perfectionner. Mais Hayashi s'obstine, refusant l'idée d'imperfection. Au lieu d'atteindre le centre de la cible, il tire un peu à côté.

Atteindre le centre de la cible représente l'idéal de ce qu'il voudrait être. Le fait d'avoir tiré à côté le renvoie à la réalité, à ses propres limites. L'adolescent, au cours des épreuves qu'il doit affronter, est toujours confronté à la déception de la différence entre l'idéal de ce qu'il voudrait être et la réalité de ce qu'il est. Le recours aux substances psycho-actives fait souvent suite à l'impossibilité de gérer cette déprime.

Thèmes de discussion : s'accepter tel que l'on est sans pour autant renoncer à tout changement. Ne pas rester sur ses échecs et savoir persévérer.

Objectif à atteindre : amener l'adolescent à comprendre que tous les rêves (aspirations) ne sont pas réalisables, mais qu'il faut savoir persévérer et conserver une part de rêve dans son quotidien.



Scène 18 La tentation d'Hayashi

Hayashi et ses amis, en transgressant l'interdit (entrer dans les pièces non autorisées du château) accèdent à l'herbe. Hayashi est ainsi tenté par le génie de l'herbe et découvre « les bénéfiques » de son emprise. La découverte du cannabis se fait par la transgression de l'interdit. Dans cette scène, sont évoquées les consommations de cannabis à visée récréative, en groupe.

Thèmes de discussion : la transgression, l'expérimentation de produits psycho-actifs (motivations et risques). Discussion sur les règles et l'interdit, à la fois honnis par l'adolescent mais aussi recherchés comme limites nécessaires pour lui offrir un cadre contenant.

Objectifs à atteindre : amener l'adolescent à réfléchir sur les notions d'interdit et de règles et la part de liberté à laquelle elles conduisent.



Scène 19 La descente

Par excès de confiance et par diminution de la perception du danger dus à la consommation d'herbe, Hayashi laisse passer l'ennemi qui va détruire le château de son clan dont il avait la garde. Cette scène décrit certains des effets secondaires du produit : la perte de la mémoire, la mauvaise évaluation du danger, l'excès de confiance en soi, l'augmentation des prises de risques...

Thèmes de discussion : les motivations à consommer du cannabis, le décalage entre les effets recherchés et les effets ressentis, les effets du cannabis à court et à moyen terme, les prises de risques liées à l'altération des perceptions (réflexes, mémoire, notion du danger).

Objectif à atteindre : amener les jeunes à prendre conscience des différents effets du cannabis : les effets recherchés, les effets ressentis et le décalage potentiel entre les deux.

Faire réfléchir les jeunes sur les conséquences de leur consommation de cannabis sur leurs activités au quotidien :

- perte de mémoire
- difficulté de concentration
- altération des réflexes
- diminution de la perception du danger... et la difficulté de poursuivre les objectifs qu'ils se sont fixés.

Scène 20 Les remords d'Hayashi

Cette scène décrit un épisode passé de la vie d'Hayashi. Hayashi découvre dans cette scène le château en feu et son clan décimé par sa faute. Il a perdu un œil dans le combat. Face à ce déshonneur, il tente de se donner la mort par le rituel du seppuku (hara-kiri). Mais le sage de la forêt le lui interdit : le suicide n'est pas une solution pour racheter sa faute. Il devra pour cela, éduquer un jeune samouraï à vaincre le génie de l'herbe. Ce n'est que par ce biais qu'il pourra prétendre à rejoindre le paradis des samouraïs. Akio quant à lui, découvre le côté faillible de son aîné, mais il n'est pas au courant du défi lancé à Hayashi.

Thèmes de discussion : les conséquences de la prise de cannabis: échec scolaire, perte de la confiance des proches, perte des performances physiques, mauvais exemple donné aux plus jeunes...et leur possible réparation par une attitude réfléchie (arrêt de la consommation).

Objectifs à atteindre : faire prendre conscience aux jeunes que la consommation de cannabis a un impact négatif sur la vie sociale et qu'il leur appartient de donner un autre tournant à leur vie.

草 Chapitre 5 : le choix

Scène 21 La tentation

Cette scène expose les raisons qui peuvent pousser Akio à vouloir consommer du cannabis. Dans cette scène, la tentation d'Akio est légitime, il doit faire un choix.

Thèmes de discussion : les motivations à consommer (recherche de plaisir, d'euphorie, souhait d'échapper à ses problèmes...), la nécessité de faire des choix.

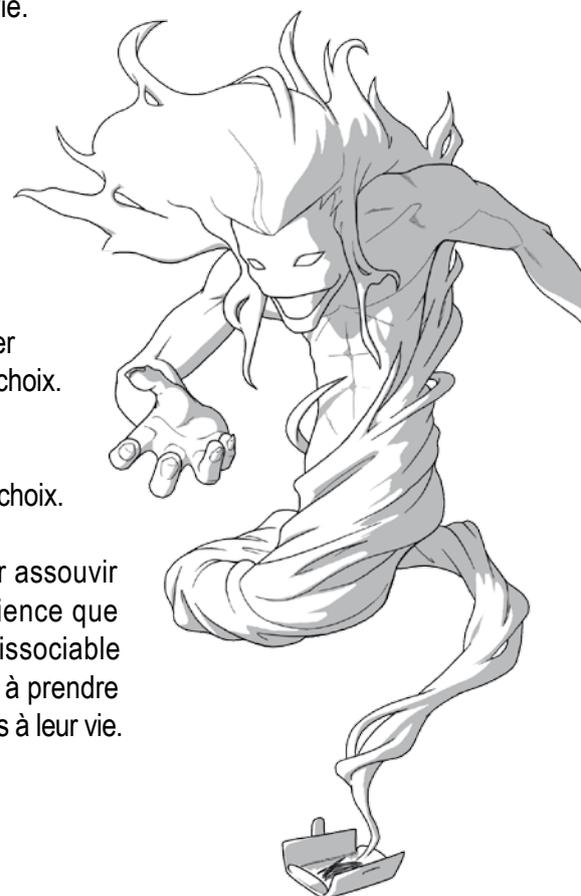
Objectifs à atteindre : amener le jeune à réfléchir aux alternatives pour assouvir sa recherche de plaisir sans consommer d'herbe. Faire prendre conscience que le plaisir procuré par la consommation de cannabis est éphémère et indissociable des effets néfastes pour sa santé et pour sa vie sociale. Amener les jeunes à prendre conscience qu'ils possèdent toutes les capacités pour faire des choix bénéfiques à leur vie.

Scène 22 Le combat final

Le clan Kâ attaque le clan Zan et on assiste au dénouement final. Hayashi combat Akuma, son ennemi de toujours. Hayashi a changé, il a gagné en humilité et est déterminé à racheter sa faute. Grâce à son humilité, il gagne une première partie en étant victorieux d'Akuma. Shina combat et vainc Takashi et Akio sort victorieux du combat contre Araï. Shina et Akio se vengent de l'humiliation qui leur a été faite. Akio est vainqueur, il résiste aux émotions qu'il a envers Shina, mais on ne sait pas s'il a consommé ou non avant le combat.

Thème de discussion : les liens entre consommation de cannabis et performances physiques.

Objectifs à atteindre : développer les connaissances des jeunes sur les effets des produits psycho-actifs sur les performances intellectuelles et physiques. Faire un rappel à la loi sur la prise de produits et la pratique sportive.



Scène 23 La victoire d'Akio

Hayashi se pose la question : Akio a-t-il consommé ? Il se met à saigner. Hayashi sait donc qu'Akio n'a pas consommé. Akio jette l'herbe qui se transforme en génie mourant aux pieds de son maître. Cette scène finalise la victoire d'Akio sur l'herbe.

Thèmes de discussion : la gestion du stress et des émotions : les possibilités de chacun pour optimiser ses capacités physiques et intellectuelles.

Objectif à atteindre : discuter des moyens de gestion du stress et des émotions, pour faire face aux épreuves de la vie.

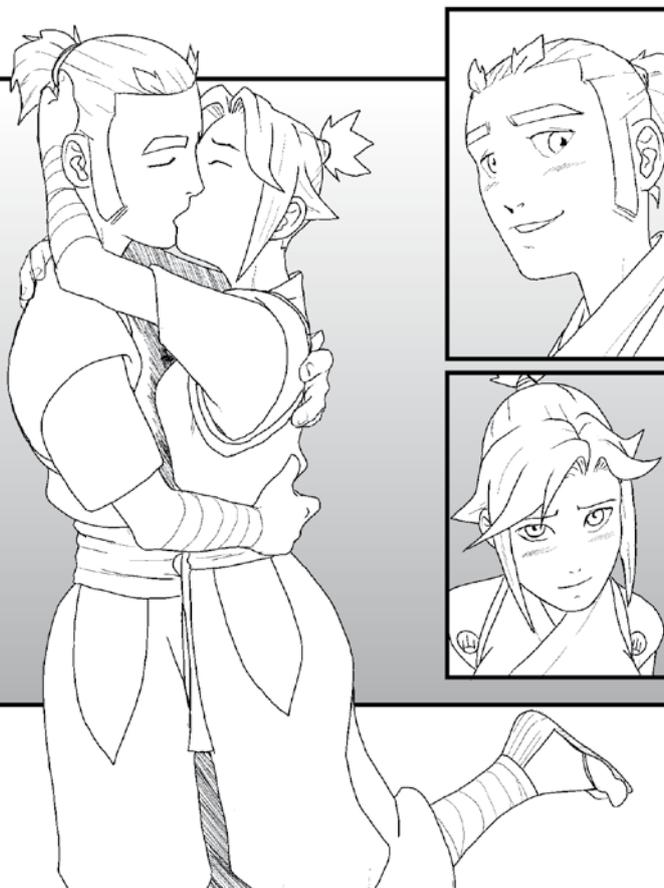


Scène 24 Scène finale

Akio a accepté ses sentiments, il embrasse Shina. Il découvre la signification du mot indépendance : se battre pour elle le préserve d'être esclave du matériel, savoir y renoncer le rapproche de l'être aimé.

Thèmes de discussion : les alternatives à la consommation de produits psycho-actifs qui peuvent procurer du plaisir (la pratique d'un sport, d'un loisir, d'une activité entre amis...). Les « bonnes » dépendances.

Objectif à atteindre : permettre aux jeunes d'envisager des activités pouvant leur procurer du plaisir sans risque.



6 Formation au bon usage de l'outil

Des compétences particulières sont requises en fonction des scènes et des questions abordées dans le cadre de l'animation d'une session de prévention avec l'outil Kusa.

Pour rappel, certaines scènes nécessitent des compétences dans les domaines suivants :

- Le développement de l'adolescent
- La notion de dépendance et les relations aux autres
- Les effets nocifs des produits psycho-actifs (risques sociaux)
- Les effets du cannabis sur la santé
- Les facteurs influençant la consommation de drogue.
- Le cadre législatif.

La connaissance de la culture manga peut être une aide supplémentaire pour conduire une intervention. Des séances d'aide à la prise en main de l'outil animées par des professionnels de l'adolescence et des conduites addictives du centre Emergence Tolbiac sont organisées.

Elles se déroulent sur une demi-journée et accordent une attention particulière aux problématiques du cannabis chez l'adolescent.

Cette séance, qui n'est pas indispensable à l'utilisation de l'outil, est cependant recommandée à toute personne qui ne se sentirait pas à l'aise avec le manga.

Une formation complémentaire peut être nécessaire lorsque l'animateur ne présente aucune qualification pour aborder les thèmes évoqués dans les différentes scènes :

- Psychologie de l'adolescent
- Effets et méfaits du cannabis
- Connaissance du monde de l'adolescent : école, pairs, environnement.

■ Formation effectuée par des psychothérapeutes spécialisés dans le champ de l'addiction à l'adolescence.

Contact

Dr Olivier Phan
Praticien Hospitalier / Responsable Médical
Consultation Jeunes Consommateurs - Centre Emergence
Institut Mutualiste Montsouris MFP

6, rue de Richemont - 75013 Paris
Email : olivier.phan@imm.fr
Tél. : +33(0)1 53 82 81 70



草

K U S A

O.Phan (scénariste expert) ; O. Hazziza (scénariste) ; E. Zinsou (illustrateur)

Ce guide a été rédigé en collaboration avec : Danielle Forgeot (Direction de la protection judiciaire de la jeunesse), Vanessa Amraoui et Khady Florent (Crips Ile de France), Sylvie Vella (mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie).