

Clinique(s) avec le numérique

(auto-)traitements, médiations
et partenariats transférentiels

Quentin Dumoulin

Préface de **Yohan Trichet**

Postface de **Jean-Claude Maleval**



Sommaire

L'auteur	7
Préface	9
Introduction	15
Nouvelles technologies, nouveaux symptômes ? Le réel du numérique ..	15
La clinique du sujet pour boussole dans les mondes numériques.....	20
Les voies nouvelles de la psychopathologie à l'heure du numérique	23
 CHAPITRE 1	
Numérique et réalités subjectives	29
Ce que le numérique fait au corps.....	29
Faire corps avec le langage : logique du symptôme.....	38
Psychopathologie de l'image du corps.....	50
 CHAPITRE 2	
Nouages avec le numérique et clinique des (auto-)traitements psychotiques	63
Structure suppléante et solutions supplétives avec le numérique	63
De la toxicité des images aux suppléances par l'imaginaire.....	78
Hacker le réel	92
 CHAPITRE 3	
Partenariats transférentiels et médiations numériques	109
Machine et partenariats transférentiels.....	109
Transferts, machines, psychoses.....	130
Des médiations avec la machine	155
Conclusion	185
Postface	193
Remerciements	201
Bibliographie	203

L'auteur

Quentin DUMOULIN, est psychologue clinicien, maître de conférences à l'Université Côte d'Azur à Nice où il travaille au sein du LIRCES (Laboratoire Interdisciplinaire : Récits, Cultures et Sociétés). Il a exercé plusieurs années en psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent et auprès de dispositifs de la protection de l'enfance. Ses recherches portent aujourd'hui principalement sur les rencontres entre folie et machine, symptôme, création et lien social.

Préface

Yohan Trichet¹

Quels que soient leurs formes ou types de connexion, les objets numériques sont désormais entrés dans notre quotidien, domestique et professionnel. Ils sont même déjà là pour les nouvelles générations, qui grandissent avec eux. Et si les nouvelles technologies ont quelque peu perdu de leur nouveauté première, leur attractivité ne faiblit cependant pas. Ces objets constituent donc un environnement numérique auquel il n'est guère facile d'échapper. Rien d'étonnant alors à ce qu'ils se retrouvent depuis quelques années dans les pratiques cliniques et, ce faisant, fassent l'objet de recherches, comme celle de Quentin Dumoulin menée durant sa thèse de doctorat en psychologie, d'où est issu le présent ouvrage. Et son titre est explicite : *Clinique(s) avec le numérique*. Et non « sur » le numérique, car l'un des nombreux intérêts de cet ouvrage est précisément d'éviter l'écueil d'une psychopathologie du numérique pour lui préférer une analyse de la clinique des usages du numérique. Ainsi, comme le souligne Quentin Dumoulin, « l'intérêt du travail clinique se trouve limité s'il prend directement pour objet d'analyse les dispositifs numériques. L'objet de la clinique n'est pas l'objet numérique ». Orienté par la psychanalyse lacanienne, l'auteur préfère une clinique du sujet centrée sur son utilisation, parfois toute

1. Psychanalyste, professeur de psychopathologie clinique à l'Université de Rennes 2, directeur du laboratoire RPsy (Recherches en psychopathologie et psychanalyse).

personnelle, de ces objets. Ainsi, le lecteur le comprendra aisément à la lecture de cet ouvrage, ce sont les usages et fonctions psychiques des dispositifs numériques qui sont interrogés à partir de vignettes et cas cliniques. Ces pratiques numériques ne peuvent être analysées qu'à partir de la parole du sujet, de ce qu'il peut notamment dire de son « *play* » (Winnicott) : c'est là seulement que peuvent s'en déduire, s'en cerner les usages et fonctions subjectives. Le clinicien serait alors bien avisé de cerner la fonction de « partenariat transférentiel » de ces dispositifs pour le sujet et de la prendre en compte dans ces manœuvres du transfert.

Comme le rappelle Quentin Dumoulin, les machines ou dispositifs optiques sont essentiels dans l'histoire des théories psychanalytiques, à commencer par Freud lui-même qui tente de matérialiser l'appareil psychique à partir de l'optique, comme métaphore conceptuelle, donc, en passant par le stade du miroir de Lacan et son schéma optique puis sa « monstration » grâce à la topologie. Quentin Dumoulin montre que la mobilisation de ces dispositifs optiques n'est pas fortuite, mais est liée à la place de l'image chez l'être humain, et donc son corps, quand elle est saisie et nommée par l'Autre. S'amorce ainsi une dialectisation du sujet et de son image, dès lors insérée dans la structure du fantasme fondamental, opérant comme une fenêtre, pour ne pas dire un écran, sur le réel. On peut alors saisir les usages que peuvent faire certains sujets psychotiques des images, l'image du semblable en particulier et son béquillage par imitation, pour venir pallier la carence du fantasme. Quant à l'objet *a*, non séparé du sujet psychotique, il peut trouver une pseudo-dérive grâce au branchement sur l'écran, les relations virtuelles assurant des effets de régulation de la jouissance. Elles procèdent alors de « tentatives supplétives du bouclage de la pulsion ».

La présence de machines en tous genres dans les délires psychotiques n'est pas donc étonnante ni du reste récente, comme en témoignent certaines observations de Kahlbaum (1874), Tausk (1919) ou de Ceillier (1924). Mais quel est leur statut psychopathologique ?

Cette question est toujours d'actualité. Ainsi, tout comme Freud considérait que la psychiatrie de son époque mélangeait dans ses descriptions sémiologiques symptômes et tentatives de guérison, sans les discriminer, Quentin Dumoulin montre que la même confusion perdure avec les machines numériques. En se référant à la conception freudienne, il avance que ces dernières peuvent, dans certains cas, être utilisées dans des autotraitements psychotiques dont les fonctions et registres mobilisés peuvent varier selon les sujets. L'objet ou dispositif numérique se trouve alors en place de médiation entre le sujet et son Autre. Et, lorsque le clinicien est sollicité, il peut venir occuper une place de partenaire dans le travail d'invention, de bricolage ou de solution supplétive dans lequel est engagé le sujet pour traiter le réel auquel il a affaire. La machine peut aussi bien localiser et appareiller, pour le sujet, une jouissance maligne envahissant son corps, que lui permettre un branchement vivifiant sur son corps ou même encore de traiter des hallucinations visuelles et verbales. Le recours aux objets numériques recouvrant une partie de la tête, pour se protéger du retour des objets voix et regard dans le réel, n'est pas sans évoquer le méconnu « signe du capuchon² » isolé par Ostancow en 1936. Mais, là aussi, le signe se révèle en réalité être une trouvaille du sujet, certes précaire mais trouvaille néanmoins, pour mettre à distance la jouissance envahissante. Comme le note l'auteur, « ces cliniques de l'appareillage nous enseignent sur ce lien entre bouclage du trajet pulsionnel, consistance de l'image et “fermeture du corps” ».

Selon les registres mobilisés par le sujet, ces dispositifs numériques peuvent être employés au sein d'auto-traitements précaires, telle la notion inventée par Quentin Dumoulin de « béquille numérique » ou être insérés dans des solutions symboliquement élaborées, telles les métaphorisations délirantes, parvenant à des nouages non borroméens limitant et régulant la jouissance. Dans ces cas, certains sujets

2. OSTANCOW, P. (1936). Le “signe du capuchon” dans la démence précoce, *Annales médico-psychologiques*, XV^e série, t.2, p. 36-42.

modifient même leur machine en intervenant sur les logiciels et leur codage. C'est donc la dimension symbolique, plus précisément la lettre, qui se trouve être impliquée par le truchement du code informatique pour limiter la présence d'un Autre envahissant et le décompléter.

Comment un clinicien peut-il s'orienter dans sa pratique de médiation numérique lorsqu'il accueille des sujets psychotiques qui œuvrent déjà, de leur côté, à traiter la faille du symbolique et ses effets dans le réel? Telle est la question que pose en substance Quentin Dumoulin. La réponse qu'il apporte est là aussi claire. Le transfert est ce qui spécifie la clinique du sujet, une clinique sous transfert, dont la structure est tout à fait particulière dans la psychose. Ses recherches le conduisent alors à concevoir le clinicien comme un partenaire du sujet psychotique, occupant une place vide, comme pièce manquante du clavier. Sa position est donc latérale, médiatisée, propice au traitement des phénomènes élémentaires, comme le souligne Quentin Dumoulin qui s'inspire des travaux de François Sauvagnat. Se laissant enseigner par les sujets rencontrés lors d'atelier multimédia en pédopsychiatrie, l'auteur montre que la position de partenariat implique, et même nécessite, de situer le savoir du côté du sujet, de se montrer docile à ses propres manœuvres, de consentir à être son instrument sans demande, mais pas sans une offre de parole, et d'y être avec un désir de rencontre. « Le virtuel » a pu permettre à ces sujets de témoigner auprès des intervenants « de la réalité dans laquelle ils évoluent ».

En montrant l'appropriation par certains sujets de ces machines numériques à des fins d'autotraitement, tout en étudiant leurs ressorts, et en examinant l'acte du clinicien lorsqu'il se fait partenaire d'un sujet au travail *via* la médiation numérique, ce livre ouvre de nouvelles perspectives cliniques et thérapeutiques. Mais, à l'encontre du discours contemporain prévalent dans les domaines des soins psychiatriques et psychiques, celles-ci ne peuvent se réduire à des protocoles valant pour tous. Ce livre n'est donc pas un manuel proposant techniques systématisées et procédures standardisées. Bien plus riche et complexe

que cela, il se situe à la hauteur de la clinique quand elle est guidée par une éthique du désir. Sans verser dans la technophilie, il offre une boussole aux cliniciens et praticiens soucieux de la singularité de leurs patients et de leurs intérêts spécifiques. Gageons qu'il trouvera son public et constituera une référence pour les cliniciens travaillant auprès de sujets ayant recours aux machines numériques et autres jeux vidéo et les chercheurs qui enquêtent sur ces pratiques numériques avec ou sans partenariat transférentiel.

Clinique(s) avec le numérique

(auto-)traitements, médiations et partenariats transférentiels

Quentin Dumoulin

Exposition précoce aux écrans, addictions aux jeux vidéo, dangers de la réalité virtuelle... le numérique fait désormais partie de notre quotidien. Comment le clinicien peut-il intégrer le numérique à sa pratique ? Comment expliquer l'intérêt – voire l'engouement parfois débordant – pour ces dispositifs chez certains patients ? Est-ce une opportunité pour la rencontre clinique ou, au contraire, ces objets sont-ils des obstacles ? Des positionnements cliniques et éthiques peuvent-ils s'élaborer dans la pratique autour de ces nouveaux média ?

Partant de la littérature de la psychiatrie classique et de la psychanalyse, l'auteur noue à ce corpus des expériences institutionnelles et de nombreuses vignettes cliniques pour répondre à ces interrogations. Sans chercher à renforcer la polarisation du débat entre les différents experts, technophiles ou technophobes, cet ouvrage vise à démontrer, au cas par cas, les usages possibles et les impasses éventuelles d'une pratique clinique avec le numérique.

***L'auteur : Quentin Dumoulin** est psychologue clinicien, maître de conférences à l'Université Côte d'Azur à Nice. Il a travaillé plusieurs années en psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent et avec des dispositifs de protection de l'enfance. Ses recherches portent aujourd'hui principalement sur les rencontres entre folie et machine, symptôme, création et lien social.*

20 € TTC France

ISBN : 978-2-84835-908-3

Photo de couverture : ©Marja –
Adobe Stock.com

www.inpress.fr



9 782848 359083

Publié avec le soutien
du laboratoire RPpsy (Recherches en
Psychopathologie et Psychanalyse)
de l'Université de Rennes 2

RPpsy