

## LE « SURGISSEMENT » CYBERNÉTIQUE, UN OPÉRATEUR DU TRANSFERT DANS LA PSYCHOSE ?

Geoffroy Willo, Sylvain Missonnier

GREUPP | « Adolescence »

2012/1 n° 79 | pages 179 à 189

ISSN 0751-7696

ISBN 9782847952261

Article disponible en ligne à l'adresse :

-----  
<http://www.cairn.info/revue-adolescence-2012-1-page-179.htm>  
-----

Pour citer cet article :

-----  
Geoffroy Willo, Sylvain Missonnier, « Le « surgissement » cybernétique, un opérateur du transfert dans la psychose ? », *Adolescence* 2012/1 (n° 79), p. 179-189.  
DOI 10.3917/ado.079.0179  
-----

Distribution électronique Cairn.info pour GREUPP.

© GREUPP. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

## LE « SURGISSEMENT » CYBERNÉTIQUE, UN OPÉRATEUR DU TRANSFERT DANS LA PSYCHOSE ?

GEOFFROY WILLO, SYLVAIN MISSONNIER

Il y a quelques années, alors que je travaillais en psychiatrie adulte, une observation que je fis d'un cas de paranoïa me marqua durablement. Cette femme d'une quarantaine d'années était la patiente chronique d'une clinique de psychothérapie institutionnelle. La politique médicale voulue par l'institution était orientée vers une sédation mesurée n'abrasant pas toute l'expression du délire et du sujet. L'équipe soignante était donc accoutumée à recueillir chez cette femme d'âge mûr de nombreuses revendications sur son statut nobiliaire et les honneurs légitimes auxquels elle prétendait. Mais la dénonciation de ces préjugés s'arrêta soudainement et pas la moindre forme de délire ne put être observée par quiconque. Son traitement pharmacologique n'ayant pas été modifié, notre perplexité dura plusieurs semaines, jusqu'à ce que mon attention soit attirée par les allers et venues récurrents de la patiente sur l'unique ordinateur de l'institution, branché à Internet. Après en avoir longuement échangé avec elle, elle m'apprit le sens que recouvraient ses « connexions » : il s'agissait pour elle de trouver sur la Toile un Code civil afin d'intenter à la couronne espagnole un procès pour faux et usage de faux de son patronyme.

La production délirante s'était cristallisée et circonscrite à la sphère virtuelle. Des années durant, je gardai en tête cet exemple comme, selon la formule freudienne, la chose même. Avec le recul, ce qui m'interrogeait à la suite de cette observation se résumait à la possibilité que la somme entière de libido mise à disposition d'un délire pût se lier exclusivement aux représentations d'un écran. Ce phénomène économique méritait d'être étudié et je me mis à chercher par différentes approches quel était ce moteur qui attirait à lui toute la sexualité – au sens analytique s'entend –

*Adolescence*, 2012, 30, 1, 179-189.

d'un sujet psychotique, fondé à croire que l'ordinateur dévoilerait un Code civil propre à résoudre son préjudice existentiel. Une première recherche me poussa à interroger le passage du virtuel à la « cybernétique » : pourquoi une « science du gouvernement » (du grec *kubernêtiké*, « celui qui pilote le navire ») avait-elle dû se constituer dans l'histoire du virtuel (les années cinquante) ?

C'est que manifestement, on n'y comprenait plus rien dans l'équation de la communication entre l'homme et la machine. Et pas plus qu'hier, comprendre et se faire comprendre d'un dispositif cybernétique ne va pas de soi : nous en voulons pour preuve que personne ne peut prédire ce que sera l'issue d'un « clic », c'est-à-dire à quoi les millions de calculs qu'effectue une machine binaire, chaque seconde, vont aboutir : quel visuel ? Quelle information ? La « psycho(patho)logie d'un virtuel quotidien » (Missonnier, Robineau, 2007) s'en fait l'écho, dans ce plus rudimentaire pincement au cœur que chacun éprouve, le souffle retenu, à la seule ouverture de sa messagerie électronique.

La cybernétique, dirait-on, constitue un moteur attirant à elle les intérêts du sexuel du fait de sa contingence : on ne sait pas ce qui va sortir du « chapeau cybernétique » (Willo, 2010). La clé d'une déconstruction du virtuel s'inscrirait donc sous le concept d'un *surgissement* dont on peut, sous réserve d'un examen plus minutieux, énoncer deux caractéristiques :

- 1) Ne sachant ce qui va surgir, on serait en droit de tout en espérer.
- 2) Par ce surgissement, le moi serait dédouané de toute responsabilité d'avoir été à l'origine des représentations que la machine ferait apparaître « à son insu » ; il se leurrerait de ne pas être sujet mais objet du média cybernétique.

Ce sont ces deux caractéristiques qui m'ont poussé à considérer qu'une « médiation cybernétique » pourrait m'être secourable dans le contexte de la psychothérapie de *Steve*, un adolescent psychotique de quinze ans que je recevais pour la première fois, il y a trois ans, en CMPP. Persécuté, l'enfant ne pouvait s'autoriser la moindre expression subjectivante, qu'elle fût supportée par la parole, du graphisme ou par tout autre jeu que je lui proposai. Ainsi, durant les quatre premiers mois du suivi, aucun accès à ce que *Steve* était en propre ne fut possible : sitôt rentré dans mon bureau – lorsqu'il acceptait de me voir – il se trouvait débordé par une angoisse qui le poussait à me demander de partir.

Par sa mère d'origine anglaise et en état de grande souffrance psychique, je recueille les éléments anamnétiques suivants, formulés avec un grand nombre

de termes médicaux : Steve est l'aîné d'une fratrie de deux frères et une sœur. Toute la famille est très pratiquante. Peu après sa naissance, un drame m'est décrit : laissé aux soins d'une nurse, le bébé est retrouvé dans un état de mort apparente et réanimé par sa mère. « Il est mort quand il est né », me résume-t-elle, après quoi elle mènera à bien une formation qui l'amènera à devenir « sage femme pour grossesse pathologique ». Chaque année, Steve subit des examens dans différents hôpitaux, français et anglais. « Nous voulons un diagnostic, je n'ai pas secoué mon bébé », poursuit-elle avec véhémence, « c'est un trouble envahissant du développement ». L'enfant fait par ailleurs l'objet d'une surveillance étroite : son lit et celui de ses parents sont ainsi placés de part et d'autre d'une cloison mitoyenne, « afin de pouvoir entendre ce qu'il fait ». Steve n'a eu accès au langage qu'au sortir de ses trois ans. Il est par ailleurs sujet à des crises de somnambulisme au cours desquelles il finit régulièrement devant le lit de ses parents et se met à vomir ou à déféquer. Son père, qui souffre d'une maladie psychiatrique, est documentaliste et est décrit pour passer le plus clair de son temps dans ses livres. Lorsque je rencontre Steve, celui-ci a treize ans et est scolarisé en 5<sup>ème</sup> SEGPA (Section d'Enseignement Général et Professionnel Adapté). À sa manière de se lever de sa chaise et de me tendre la main, je me forme la première impression d'un robot.

Steve a accompli en trois ans sept parties du jeu *Les Sims 3*<sup>1</sup> sur l'ordinateur de mon bureau ; une partie dure en moyenne une dizaine d'heures, parfois beaucoup plus.

L'idée du jeu repose sur un concept simple en ce qu'il propose une simulation de vie dans laquelle un nombre extraordinaire de situations de la vie courante peut être reproduit. Ces situations ne sont pas toujours aussi bien restituées qu'on le souhaiterait et quelques-unes ne sont peut-être pas réalisables, mais peu importe. On est rapidement convaincu, *du fait même qu'on ignore ce que ce jeu fera surgir*, que tout est envisageable – en cela il est bien cybernétique, c'est-à-dire « à gouverner », à dompter. En pratique, la technique de cette médiation est simple : il s'agit avant tout de ne rien proposer à l'enfant mais de commenter, au fil des représentations qu'il fait défiler à l'écran, celles qui apparaissent les plus significatives au clinicien afin d'encourager l'association à l'image d'une parole du patient. À l'appréciation de l'adulte, celui-ci choisira

---

1. *The Sims*, conçu par Will Wright, développé par Maxis, dernière version (*Sims 3*), 2009.

d'interrompre la partie pour échanger sur son déroulement en fonction de la qualité du transfert et de l'angoisse du patient à parler. Peu importe que dans un premier temps l'intégralité des séances soit dévolue au seul jeu : on se rendra vite compte que ce qui apparaît à l'écran se constituera comme un matériau clinique précieux dont les moments les plus symboliques pourront être récupérés et retravaillés ultérieurement dans la thérapie, une fois que la parole aura été rendue possible.

Avec Steve, une année a été nécessaire pour qu'un discours puisse prendre place. Mais dans ce laps de temps, une relation infra-verbale s'est développée, nourrissant un transfert auquel je ne croyais plus après les premiers mois de séances. Dès le départ de cette médiation, je ressens la situation que je propose à Steve comme étant beaucoup plus confortable pour lui que tous les autres jeux. Pour cet adolescent projetant de toute part des regards malveillants sur lui, le fait que nous nous retrouvions côte à côte face à un ordinateur l'apaise parce que je me sens moi-même différent dans la séance. Pour tout dire, lorsque je propose ce jeu vidéo à Steve, je n'en connais pas grand-chose et le surgissement se potentialise sur moi : Steve ne tarde pas à découvrir que je découvre le jeu avec lui. Celui qui se trouvait toujours sous le feu de la surveillance d'un Autre est désormais aux côtés d'un clinicien dont le rapport au savoir est devenu négatif face à l'énigme cybernétique. Je suis devenu ignorant et par là inoffensif.

Le jeu commence avec la composition d'un ou des habitants d'un foyer. Ce peut être un adulte seul mais pas un enfant seul et les personnages peuvent avoir ou non des liens familiaux. Après la création des personnages vient le choix d'une maison, qui peut être construite ou achetée clef en main, déjà meublée ou non, moyennant un budget limité.

Steve reproduit sans hésiter tous les membres de sa famille avec lesquels il partage le même toit. Je m'apercevrai d'ailleurs plus tard qu'immanquablement, les enfants en souffrance procèdent à cette reproduction fidèle de leur environnement, alors que ceux psychiquement « sains » font preuve d'une fantaisie souvent éloignée de leur quotidien. Chaque parent possède donc le nom et l'apparence physique qu'il a dans la réalité, à tout le moins psychique, de Steve. Car le jeu ne tarde pas à requérir la subjectivité de son joueur, invité à affubler ses personnages de cinq traits de personnalité parmi une longue liste d'items. L'arbitraire n'est donc pas absent du jeu (on le sent même fortement coloré d'un idéal californien), mais celui-ci tend malgré tout à atteindre par la variété de ses possibles une plasticité proche de la pâte à modeler. De tous les traits disponibles, Steve choisira de représenter à l'écran une mère « folle » et un père « rat de bibliothèque ». Ces deux « clics » constituent pour moi la première parole que Steve m'adresse depuis des mois.

Il faudra cependant beaucoup de séances avant que mon patient n'accepte de jouer aux Sims, au sens où les concepteurs du jeu l'avaient probablement imaginé au départ de leur création. Steve choisira en effet de concentrer ses efforts non sur la vie de ses avatars mais sur la construction de leur maison, à laquelle il ne cessera jamais d'apporter des modifications. Ce recours à l'architecture, je le perçois immédiatement comme chargé d'une forte jouissance par mon patient. Il apprendra d'ailleurs à manipuler les nombreuses fonctionnalités du mode construction avec une rapidité bien supérieure à la mienne et à celle des enfants de son âge. La grande demeure qu'il me semble pour la première fois avoir achevée (je ne pouvais alors soupçonner à quel point je me trompais sur ce point) est pour le moins insolite : de l'extérieur, elle se présente comme un immense escalier de trois marches, le deuxième et le troisième étage étant soutenus par un grand nombre de piliers dont Steve avait justifié la nécessité de peur que la structure s'effondre. L'intérieur ne cesse pas d'étonner : à chaque palier ne correspond qu'un seul volume à l'intérieur duquel on ne manque pas de se sentir perdu. Les rares cloisons qui sont élevées pour délimiter des pièces n'ont pas de porte et tous les regards y sont permis, notamment dans les espaces les plus intimes tels que les sanitaires. La décoration est totalement absente, tout est réduit au plus fonctionnel, à l'image de cette unique table de jardin plantée au milieu du rez-de-chaussée qui n'a pour sol que de l'herbe. L'ensemble du budget mis à disposition pour construire la maison est en fait consacré à l'immensité, au vide et au froid, à l'opposé de la chaleur, de la sécurité et de la contenance que l'on pourrait attendre d'un tel symbole maternel. C'est aussi l'occasion de me figurer comment cet adolescent ose – ou plutôt n'ose pas – habiter son moi et l'inscrire à l'adresse d'un désir. À l'articulation des deux interprétations résonne la formule bionnienne rappelant qu'il ne peut y avoir de contenu sans qu'un contenant le précède. Cela incite à considérer pour symptôme cette maison qui n'offre aucun effet d'intérieur, où chaque personnage évolue sans but apparent et sans pouvoir prétendre à l'intime. Ce qui ne manque pas de se manifester dans le jeu même. Ainsi les personnages qui se croisent dans la salle de bains et les toilettes se trouvent gênés par leur présence mutuelle, l'un demandant à l'autre de préserver sa pudeur. Les Sims sont donc vivants, serait-on tenté de dire, et même ajouterait-on névrosés, à en juger par cette manifestation d'angoisse au regard de leur nudité. Au-delà même de tous leurs besoins vitaux qui se rappellent au joueur de façon récurrente, il existe donc un véritable négoce psychique avec leur pulsionnalité en ce qu'ils peuvent se sentir seuls, coupables, amusés, ennuyés, en colère, etc. Des affects s'expriment, se combinent, qui produisent au total une humeur générale reflétant le degré de satisfaction de vivre des personnages, symbolisés par une jauge et par les mimiques de leur visage.

Cette vie psychique à reconnaître chez les Sims est trop difficile à soutenir pour Steve. Bien vite je ressens son angoisse à faire face à cet inextinguible « pulsionnel » qui prétend à une variabilité de formes quasi-humaine. La solution

de repasser sur le mode architecture persiste donc pendant des semaines, permettant à Steve de geler la vie de ses personnages, condamnés à rester figés à l'écran. L'investissement de Steve s'oriente donc plutôt du côté de cette structure qu'il s'agit de faire tenir, quitte pour cela à passer un temps considérable à compléter dalle par dalle la surface d'une pièce en carrelage.

Néanmoins, j'arrive peu à peu, en fin de chaque séance, à commenter les fugaces passages de vie des Sims qui ont mis Steve en difficulté. Ainsi, progressivement, les semaines et les mois s'égrainent en délaissant l'architecture pour soutenir un intérêt toujours plus marqué vers les personnages. C'est que, pour tout dire, au-delà de ce qui peut être projeté sur une pulsionnalité des Sims, c'est bien la contingence de ce que le logiciel peut faire surgir à tout moment qui angoisse Steve, le saisit au corps, au ras de la chose même et révèle sans appel son incapacité à jouer. Mais je sens que les commentaires que j'ai continué à produire au fil des mois sont finalement parvenus à mythifier le jeu. La densité imaginaire que je lui ai insufflée par mes multiples représentations ont permis à Steve de le prendre un peu moins au sérieux et d'accéder à quelque chose d'un « pour de faux ».

Hélas, je ne tarde pas à constater qu'il en faut beaucoup plus pour ce que surgissement, une fois investi, soit rendu suffisamment supportable pour affronter la vie des Sims. Lorsque mon patient eut pris suffisamment confiance en lui pour envisager les promesses de ce qui commençait à advenir comme jeu (promesse que je n'avais cessé de vanter pour en faire un « pousse-au-fantasme »), c'est le flot entier d'une destructivité dont je n'avais pas soupçonné la puissance qui se trouva défléchi en une fois sur la vie des Sims. Ainsi la première initiative « ludique » de mon patient consista à emmurer ses parents, scénario surgi du logiciel que j'ignorais possible. Suite au premier temps d'une jouissance sadique de la situation (« Regarde, la mère est humiliée ! » désignant la femme enfermée dans une pièce sans porte, contrainte à uriner sur elle), Steve ne put supporter les supplications ininterrompues de ses personnages, qui s'assortissaient de commentaires du logiciel qualifiant de « cruelle » l'attitude consistant à tuer des personnages. Steve ne put finir cette partie et me demanda de l'abandonner pour en commencer une autre.

J'essayais d'abord d'élaborer ce qui venait d'être « agi virtuellement » en tentant de ramener ce qui s'était passé à l'équivalent d'un rêve. Ce faisant, je gardais à l'esprit ce que l'agir représentait pour Freud : lorsque celui-ci conseillait aux analystes de réfréner leurs patients à prendre des décisions importantes pour leur vie (Freud, 1914), ce n'était pas au nom d'une quelconque « doxa du fantasme » mais seulement pour les préserver de quelque pénible tourment. Sans les préjudices qu'il

occasionne, l'agir est le bienvenu dans l'analyse en ce qu'il appelle *a posteriori* à être parlé. Ainsi Freud ajoutait-il qu'il incombait à l'analyste de « ne pas empêcher le patient de mettre en œuvre des desseins sans importance, voire insensés, n'oubliant pas ainsi que *l'être humain ne peut à vrai dire devenir sage que par l'effet de préjugés et de sa propre expérience* »<sup>2</sup>. Une fois virtualisés et rendus inoffensifs, des agirs tragiques peuvent donc s'exprimer et se constituer comme matériau clinique encore plus précieux que des « desseins sans importance » réels.

Avec Steve, empêcher ses « meurtres » l'aurait coupé d'une élaboration dont je ne l'aurais pas cru capable. En réponse à l'idée de « rêve » auquel je ramena le drame qu'il avait mis en scène, il me livra qu'il faisait souvent un même cauchemar : il se trouve dans une clairière, poursuivi par des animaux féroces ; il saute une clôture, se retourne et fait face à sa mère, de l'autre côté de la clôture, qui tient une hache dans les mains ; son père est derrière elle qui lui dit « Viens, on ne va pas te faire de mal », à quoi Steve ajoute qu'il sait bien ce qu'ils veulent lui faire. C'est donc sans doute au cauchemar qu'il convenait davantage de ramener cette partie inachevée, en tant que son caractère insupportable devait aboutir à une expression particulière de l'échec à la fonction du rêve.

La deuxième puis la troisième partie furent identiques à la première, sauf que Steve les mena à leur terme fatal. Lorsque « la faucheuse » surgit la première fois dans l'écran sur fond de musique macabre, celui-ci sursauta comme si elle était entrée dans mon bureau. Les parents moururent et, d'une façon qui me paraît encore incroyable, Steve referma de lui-même l'ordinateur et me déclara : « Bon, maintenant on parle. » Ce que je n'eus pas le temps de faire : « Oui, ils ont mérité de mourir ! », enchaîna-t-il. Une adresse transférentielle s'était là inscrite. Je lui répondis qu'ils étaient peut-être morts dans une pièce sans porte parce qu'il n'y avait pas de porte dans la maison et qu'ainsi Steve pouvait enfin être seul à l'abri des regards. Cela nous ramena à son cauchemar : ce que Steve désirait pour se protéger d'une intrusion de son moi, c'était une clôture. Un « espace pour les secrets ? », lui proposai-je. C'était cela. On ne pouvait « rêver » mieux que cette clôture pour affirmer en parabole le droit au fantasme. Steve ne revendiquait pas moins qu'une délimitation entre sa jouissance et l'Autre. Pas un Autre qui le prenait au corps et le chosifiait, mais un interdit reconnu et partagé par tous : un symbole, une porte, une clôture.

Le droit à ouvrir ou fermer une pièce engagea Steve dans des perspectives nouvelles. Il commença à faire l'expérience de la dialectique anale en pétant comme bon l'entendait. Puis la jouissance nouvelle de cette gouvernance

---

2. Freud, 1914, p. 123.



sphinctérienne se symbolisa. Deux ans après notre première rencontre, les Sims étaient enfin investis dans la sphère du social, cherchant à exercer leur pouvoir sur les autres au sein de la police ou de la criminalité dans lesquelles les deux frères devenus adultes avaient commencé à faire carrière dans l'optique d'un affrontement final. Le collège fut également un lieu chargé de conflictualité : de nombreux projets d'attaques en tout genre le visaient (bombe, incendie, agression de professeurs...). Ces nouvelles expressions de la destructivité de Steve nous aidèrent à la mettre encore davantage en texte. De son frère réel, mon patient me confia qu'il détestait quand « il faisait son Monsieur-je-sais-tout », ce qui donnait inévitablement lieu à des bagarres à la maison. Je proposai à Steve de considérer comme équivalentes son agressivité envers son frère et celle contre l'institution scolaire : tous deux concentraient un savoir qu'il ne supportait pas. Steve, de lui-même, alla plus loin : ce savoir, il était immanent à Dieu. « Le Seigneur, me dit-il, voit tout et sait tout. » Steve me confia qu'il en était certain, car il entendait des voix, celles des anges et des démons. Cela m'amena à solliciter ses parents pour les sensibiliser à l'usage pathologique que l'on pouvait faire de la foi.

Quelques mois plus tard, Steve démarra une nouvelle partie avec une famille qui portait « Miracle » pour nom de famille et qui n'était composée que d'un couple d'adultes. Le projet de leur faire faire des enfants fut annoncé dès le départ. Pour cela, il fut nécessaire de mener un véritable travail d'identifications. Les partenaires du couple doivent se séduire et graduellement augmenter la complicité de leur relation. Le joueur doit tour à tour se mettre dans la peau des deux partenaires pour entretenir un niveau d'empathie et de connivence suffisant à se retrouver sur un lit, « se faire des câlins » et opter pour « faire crac-crac » ou « faire un bébé ». Malgré plusieurs mois de tentatives, Steve ne parvint jamais à son objectif, quoiqu'il en fût un jour au seuil. Jamais non plus il ne me demanda conseil et jamais je ne lui en donnai. Le savoir put ainsi être mis au travail par les seules initiatives de Steve aux fins d'une jouissance dont l'accès lui semblait dégagé. La curiosité sexuelle le conduisit ainsi à envisager diverses pistes (s'inviter au restaurant, se mettre en maillot de bain, se laver, placer la chambre à coucher au dernier étage de la maison, etc.), cherchant à mettre à l'épreuve des combinaisons de solutions qui n'aboutirent en dernier ressort qu'à multiplier les étapes des chemins désirants proposées par le logiciel et commentées par moi.

C'était l'illustration clinique même du surgissement cybernétique, en ce qu'à chaque étape qu'il se créait, Steve manifestait tous les signes d'excitation d'une résolution imminente de son désir, à la fois connue et ignorée de lui.

L'appât de ce qui s'offre à surgir alimente ainsi un principe de réalité dont il révèle ce qu'on connaissait déjà : il ne vaut qu'à différer toujours le principe de plaisir et à éviter la souffrance d'une satisfaction immédiate. L'enjeu de ne rien conseiller à Steve reposait donc sur cette tentative de le névrotiser en cherchant à provoquer un refoulement originaire dont le point de départ aurait été de lui faire prendre mon silence pour un refus.

Il n'est probablement pas fortuit que cette première mise au travail de l'énigme sexuelle s'enchaîna sur une partie marquée par des intérêts beaucoup plus généralisés : il s'agissait notamment de posséder à présent une maison plus grande et plus belle que celle des voisins. Une maison qui commençait ainsi à ressembler à un intérieur, paré des semblants d'une décoration, muni de portes, ménageant les intimités. Cette fois, Steve composa sa famille en changeant l'âge de la fratrie, tous trois ramenés à l'âge de nourrissons. Les difficultés inhérentes au projet de la partie précédente étaient par là contournées, le joueur ayant finalement donné au couple les enfants qui n'avaient pu être conçus. Steve s'occupa de les faire grandir. Il lui fut difficile de s'identifier à eux, à leurs besoins et à leur détresse mais il ne tarda pas à prendre du plaisir à leur apprendre à parler et à marcher. Ceci se fit par l'intermédiaire exclusif de leur père, alors que la mère était tenue éloignée par son travail à l'hôpital. « Il lui apprend, il lui apprend ! », répétait-il à l'envi. Le Steve laconique que je connaissais paraissait en fin de compte pouvoir sexualiser le langage sous la caution du père virtuel. De l'avatar au joueur, la spontanéité d'une parole se libérait parce que celle-ci était transmise par la présence d'un Autre que Steve reconnaissait pour une fois sous un statut protecteur et non censeur. Evidemment, cela n'eut qu'un temps ; après l'acquisition de la marche, lorsque la jauge d'apprentissage de la parole fut complétée, il me déclara : « Maintenant qu'ils ont appris à parler, il faut qu'ils apprennent à se taire. » Steve me livrait sous cette écrasante formule son rapport même au langage : une fois celui-ci acquis, toute jouissance du signifiant était proscrite. Interrogeant cette surprenante injonction, Steve me précisa sa pensée : « Les adultes disent la vérité, les enfants mentent », compléta-t-il d'un ton péremptoire. Autrement dit, l'acte de parler devait se subordonner à l'exigence de « dire » la vérité : la parole n'avait d'autre fonction que de recouvrir l'inconscient. Il était impossible d'accepter l'indicible – celui, en premier lieu, du sexuel – et par là même, inconcevable de tolérer « l'appel d'air » du langage, structurellement voué à générer un rebond de sens sans fin et conséquemment l'échec de nommer la chose.

Par la suite, je fis régulièrement remarquer à Steve que les adultes ne faisaient pas la Loi mais qu'elle s'imposait à eux et aux enfants, pour tous les protéger et leur apporter du plaisir. Il en était d'ailleurs ainsi de la grammaire du logiciel des Sims, qui ne cessait de s'imposer à nous pour nous proposer des jouissances que nous ne soupçonnions pas.

Cette question de l'interdit ne cessa d'être interrogée par Steve – toujours avec le support des Sims – au travers d'un transfert pleinement opérant après deux ans de thérapie à raison de trois séances par semaine. Steve est aujourd'hui au seuil d'un nouveau projet de vie et d'une

nouvelle institution. La structure de cet adolescent, si elle reste psychotique, s'exprime néanmoins dans une souffrance qui lui apparaît certainement plus supportable. Le grand adolescent qu'il est devenu se rend aujourd'hui capable de dire à quelqu'un qu'il est angoissé, à l'image de ces moments où il me cachait les yeux en me déclarant « Tu me fais peur ». Une projectivité qui a d'ailleurs trouvé, à l'extérieur, la peinture pour support. Nous pûmes également évoquer, sans gêne excessive, les tenants de la vie sexuelle adolescente et notamment la masturbation. L'ambiance familiale reste cependant électrique, quoique Steve ait cessé de se battre avec son frère. Je fus pour ma part très investi durant cette dernière année de thérapie, attendu et nommé à de nombreuses reprises.

Je ne sais pas dans quelle mesure, sans cette médiation cybernétique, je serais parvenu au même résultat transférentiel et sous quel délai. Une collègue me dit un jour que, comme pour toute médiation, c'était parce que j'y croyais que ça marchait. L'argument ne manque pas de vigueur, mais trois propriétés demeurent spécifiques à l'apparente « autonomie » cybernétique, qui la distingue des médiations classiques. En premier lieu, la cybernétique est si complexe et opaque qu'elle se charge de promesses comme un miroir aux alouettes. En second lieu, cette complexité génère une telle contingence (malgré ma longue pratique du logiciel, chaque sujet me fait encore découvrir de nouvelles fonctionnalités), qu'elle assigne le clinicien à un rapport négatif au savoir propre à dégager une apparence de naïveté et par là-même, à entretenir la règle essentielle « d'égale attention » (que nous préférons traduite ainsi que par la formule « neutralité bienveillante »). Enfin, j'ai la certitude que le logiciel a régulièrement dédouané Steve d'une culpabilité au regard des représentations que l'écran faisait apparaître pour lui (mais qu'il provoquait, bien qu'il ne pût connaître à l'avance leur forme graphique). Bien souvent, il utilisa le « joker » : « Ah non, cela je ne l'ai pas voulu ! », ce qui n'empêchait cependant pas d'en parler.

Le dispositif est donc particulièrement opérationnel en tant que générateur de représentations. Rappelons qu'au-delà de « l'amour de transfert », le transfert est avant tout l'affaire d'un « déplacement d'affects en direction de représentations substitutives », nous dit Freud. Nous espérons, dans cet article, avoir donné un aperçu du nombre et de la

variété des expressions. C'est, pour paraphraser J. Lacan, « la mise en acte – virtuelle, ajouterions-nous – de la réalité de l'inconscient » qui assure, à la manière du rêve, la « transcription d'une langue dans une autre ».

C'est que, pour conclure, il faut rappeler avec Freud que le transfert ne peut être obtenu sans que lui préside une « force de pulsion de guérison »<sup>3</sup>, nécessitant de présentifier le symptôme aux yeux du patient (et de l'analyste), partant de ce qu'un ennemi ne peut être combattu *in absentia*. C'est peut-être sur ce point précis que réside l'efficace du surgissement cybernétique, en tant que par lui se précipite une succession d'agirs constituant autant de photographies du symptôme auquel, par le transfert, il s'agit de livrer bataille.

## BIBLIOGRAPHIE

- FREUD S. (1913). Sur l'engagement du traitement. In : *La technique psychanalytique*. Paris : PUF, 2010, pp. 93-114.
- FREUD S. (1914). Remémoration, répétition, perlaboration. In : *La technique psychanalytique*. Paris : PUF, 2010, pp. 118-126.
- MISSONNIER S., ROBINEAU C. (2007). Pour une psychopathologie psychanalytique du virtuel quotidien. *Le Carnet PSY*, 120 : 20-23.
- WILLO G. (2010). Le virtuel, pouvoir d'une négativité ? *Cahiers de Psychologie Clinique* 35 : 121-144.

Geoffroy Willo  
SESSAD-CMPP  
La Sauvegarde des Yvelines  
17, route de Bû  
78550 Houdan, France  
geoffroywillo@gmail.com

Sylvain Missonnier  
Univ. Paris Descartes, Sorbonne Paris Cité  
LPCP, EA 4056  
92774 Boulogne-Billancourt Cedex, France  
syl@carnetpsy.com

---

3. Freud, 1913, p. 113.