

Article original

# La contingence cybernétique : un « surgissement » au service de l'inconscient ?<sup>☆</sup>

*Cybernetics contingency: An emergence for unconscious?*

Geoffroy Willo<sup>a,\*,b</sup>, Sylvain Missonnier<sup>c,d</sup>

<sup>a</sup> Psychologue clinicien, SSESAD-CMPP La Sauvegarde des Yvelines, SEAY, 17, route de Bû, 78550 Houdan, France

<sup>b</sup> Doctorant à l'université Paris V-René Descartes, EA4056, laboratoire de psychologie clinique et psychopathologie (LPCP), ED261, université Paris V-René Descartes, centre Henri-Piéron, 71, avenue Edouard-Vaillant, 92100 Boulogne-Billancourt, France

<sup>c</sup> Psychanalyste, professeur à l'université Paris V-René Descartes, laboratoire LPCP, centre Henri-Piéron, 71, avenue Edouard-Vaillant, 92100 Boulogne-Billancourt, France

<sup>d</sup> EA4056, laboratoire de psychologie clinique et psychopathologie, ED261, université Paris V-René Descartes, 92100 Boulogne-Billancourt, France

Reçu le 5 janvier 2011

## Résumé

La cybernétique est une « science du gouvernement » dont la constitution s'est imposée de nos difficultés à comprendre et à nous faire comprendre d'une machine binaire. La science a évolué, les machines aussi, qui nous livrent toujours davantage à leur contingence : la cybernétique est aujourd'hui l'instrument d'un « surgir » suffisamment opérant pour que nous lui prêtions des pouvoirs qu'elle n'a pas. Par la monographie du cas de Simon, nous tenterons d'apporter au lecteur une illustration de ce que ce surgissement cybernétique est propre à mobiliser le désir refoulé d'un sujet. Le présent article se soutient en somme d'analyser comment des « actes virtuels » peuvent se constituer comme des expressions multiformes d'un fantasme. La contingence cybernétique propose donc un « frisson » qui témoignerait de ce que le sujet trouverait par elle l'opportunité de rejouer magiquement son rapport à l'objet. Conséquemment, ce leurre semblerait promouvoir la cybernétique au rang de support susceptible de favoriser l'élaboration psychique. Le cas de Simon interrogerait donc le

<sup>☆</sup> Toute référence à cet article doit porter mention : Willo G. et Missonnier S. La contingence cybernétique : un « surgissement » au service de l'inconscient ? *Evol Psychiatr.* année ; Vol. (n°) : pages (pour la version papier) ou adresse URL et date de consultation (pour la version électronique).

\* Auteur correspondant.

Adresses e-mail : [geoffroywillo@gmail.com](mailto:geoffroywillo@gmail.com), [geoffroywillo@yahoo.fr](mailto:geoffroywillo@yahoo.fr) (G. Willo).

statut de la cybernétique comme opérateur clinique dont la fonction reviendrait à préparer une relation transférentielle difficile à faire advenir par une thérapie classique.

© 2012 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés.

*Mots clés* : Psychoanalyse ; Cybernétique ; Jeu vidéo ; Virtualité ; Fantasme ; Médiation thérapeutique ; Transfert ; Cas clinique

## Abstract

Cybernetics is a “science of government” whose necessity follows from our difficulty to understand and to be understood by a binary machine. Science has evolved, and so have machines, confronting us more and more with their contingency. Today, cybernetics is the instrument of an “Appearance/Emergence” sufficiently operational to bring us to attribute some powers to it that it actually does not possess. With this monograph on Simon’s case, we will try to show that the cybernetic appearing is meant to mobilize the refrained desire of the subject. This paper has the aim to analyse how “virtual acts” can be constituted as some multiform expressions of a fantasy. Cybernetic contingency suggests then a “shivering” which would testify that it would be possible for the subject to be able to magically reinvent across it his relationship to the object. As a consequence, this lure seems to promote cybernetics to the rank of a support, susceptible of favouring the psychological elaboration. The case of Simon would therefore testify that cybernetics can be considered a clinical operator, whose function would define a transfer relation hardly obtained through classical therapy. © 2012 Elsevier Masson SAS. All rights reserved.

*Keywords*: Psychoanalysis; Cybernetics; Videogame; Virtual reality; Fantasy; Therapeutic mediation; Transference; Clinical case study

## 1. Introduction

« La part de la résistance est facile à reconnaître, observait Freud. Plus la résistance est grande, plus la remémoration sera largement remplacée par l’agir »<sup>1</sup>. L’affirmation semble garder toute sa portée face à une clinique contemporaine parfois peu tournée vers le langage. Pour autant, on ne peut enlever à ces agirs toute valeur signifiante. « Ce qui ne se remémore pas, qui reste oublié et refoulé, le patient l’agit, il le répète », poursuivait Freud. On a donc tort de considérer l’acte comme radicalement distinct de ce qui est « élaboré ». Celui-ci, rappelons-le, n’est pas fortuit ; il n’est pas le produit d’une coïncidence aveugle, mais soumis aussi bien que le verbe au feu du déterminisme inconscient et constitue donc sur le plan conceptuel un authentique matériel clinique, susceptible d’être subjectivé dans l’histoire du patient. Non moins que la parole et au même titre qu’elle, il recouvre un sens qui n’attend que d’être restitué par le clinicien pour alimenter une trame élaborative. L’homme barrant l’accès à une colonne de char sur la place Tian’anmen promeut à ce titre une expression aussi symbolique que la parole.

Mais l’acte, peu exploitable pour ses conséquences potentiellement fâcheuses et irréversibles, fit prescrire à Freud de réfréner le patient à prendre des décisions importantes pour sa vie durant la période de la cure. C’était là une moindre précaution qui était néanmoins soumise à l’appréciation de l’analyste, attendu malgré tout pour ne pas empêcher le patient de réaliser « des desseins sans importance, voire insensés », partant du constat que l’être humain ne pouvait accéder à quelque savoir sur lui-même « que par l’effet de préjugés de sa propre expérience ». Freud ne cherchait

<sup>1</sup> Freud S. « Remémoration, répétition, perlaboration », in: *Œuvres complètes, volume XII*, ([1], pp. 191).

donc à limiter la production d'actes que dans le souci de préserver son analysant de pénibles tourments mais au fond, ceux-ci constituaient pour lui un matériau de grande valeur, assignant le patient à affronter le fait du symptôme dans sa répétition multiforme.

On peut soupçonner l'intérêt d'un dispositif qui permettrait au patient d'agir comme bon lui semble sans qu'il ait à en subir la plus petite conséquence. C'est à ce titre que nous tenterons d'interroger le statut métapsychologique de « l'acte virtuel » et l'intérêt de le porter au rang d'opérateur clinique. Ces questionnements nous pousseront dans le fil de notre discussion à exposer les conséquences de la rupture du « virtuel » avec l'histoire qui l'a produit, tout particulièrement au regard des effets de la fonction de « surgissement » de la cybernétique.

## 2. Population et méthode

La question posée par une « métapsychologie du virtuel » est certainement beaucoup trop théorique pour ne pas être transposée en un premier temps sur le terrain clinique. L'adolescent s'est naturellement imposé à nous pour l'intérêt qu'il porte spontanément à la chose cybernétique. Nous tenterons donc d'interroger au travers de la monographie du cas de Simon qui a été traité par une psychothérapie psychanalytique médiatisée par la cybernétique, en quoi celle-ci constituerait un support de nature à faciliter l'élaboration, à l'instar – et peut-être en mieux ? – de tout support ludique.

Simon a 13 ans ; l'année de ses neuf ans, pris d'une colère extrême, il a agressé l'un de ses camarades et s'est battu avec lui jusqu'à lui placer un couteau sous sa gorge. De façon récurrente, il est insolent avec ses enseignants, se fait régulièrement punir et trouve toujours un moyen de se blesser. Face à moi, il me dévisage sans rien dire durant toutes nos premières séances. Le temps passe, je ne sais quasiment rien de lui si ce n'est qu'il semble apprécier jouer avec son téléphone portable en me regardant de temps à autres, les yeux mi-clos d'une expression lassée. Quelques commentaires sporadiques m'indiquent en filet de voix qu'il ne sait pas pourquoi il me rencontre et qu'il « se sent bien ». Parmi tous les jeux que je lui propose en l'espace de trois mois à raison de deux entretiens par semaine, seule la construction d'une maquette de dinosaure retient son attention l'espace d'une séance, au terme de laquelle je n'entends qu'une remarque sur les chevaux.

Simon est un sujet dont on ne saisit quasiment rien et qui s'est présenté comme hermétique au social et à toute expression de son rapport au plaisir. Si je n'avais su par ses parents qu'il aimait les consoles de jeux, j'aurais d'ailleurs cru qu'il ne jouait pas. Les origines de cet enfant sont signées par des carences affectives profondes ; son père a abandonné le foyer avant sa naissance, la mère a abandonné avant lui un enfant à l'assistance publique. Un Beau-Père arrivera, lui-même marqué comme la mère par la souffrance d'une problématique de déracinement culturel et d'abandon précoce ; les deux adultes vivent d'allocations. L'équipe du *Centre médico-psycho-pédagogique* (CMPP) se forme vite la représentation d'un « enfant sauvage » livré à lui-même, tout comme pour ses deux demi-frères aînés qui, jusqu'à leur six ans, n'ont développé un langage compris que d'eux seuls ; une petite sœur est encore énurétique à l'école primaire. D'importants problèmes d'hygiène touchent toute la famille, aggravés par un important élevage de hamsters qui circulent librement dans la maison. Les enfants ont chacun un ou plusieurs écrans dans leur chambre, ils se couchent seuls à l'heure qu'ils souhaitent. Pour Simon, il semble qu'il n'ait rien à attendre d'autrui ou peut-être tout.

La méthode de la médiation cybernétique est simple pour qui connaît la technique psychanalytique. Elle consiste avant tout à se laisser guider au fil des associations, non verbales mais idéographiques, que le patient aura choisi de faire défiler à l'écran. À cet effet, nous n'estimons

pas qu'une « culture cybernétique » soit indispensablement requise. Connaître quelques applications numériques – jeu ou sites – n'apparaît nécessaire que dans une faible mesure. Bien plutôt convient-il de cultiver notre ignorance de la cybernétique dans l'espace-même de la relation au patient.

Le thérapeute se place donc dans un rapport au savoir négatif devant la machine, exactement comme avec le patient, et manifeste une « égale attention » pour tout ce qui apparaîtra à l'écran.

### 3. Résultats

Lorsque Simon est revenu en consultation après m'avoir livré furtivement son intérêt pour les chevaux, je lui ai proposé de me montrer sur *Google Image* ce que pourrait être son cheval idéal. Rapidement, notre attention commune pour les photos qui apparaissaient devant nous m'a semblé élever l'écran au statut « d'interface » de notre relation. Simon se mit à figurer sans réserve son attrait pour le monde équestre, au fur et à mesure que les représentations de haras, de dressage, de sauts et de chutes, de « cheval-nain » et autres courses hippiques se succédaient au fil de ses « liens » comme un paysage devant le voyageur en train, pour reprendre la célèbre métaphore ferroviaire de Freud. Cette « libre navigation » nous amena tout deux à découvrir le site d'un jeu d'équitation<sup>2</sup> en ligne proposant d'élever un poulain naissant jusqu'à l'âge adulte.

Ce « site » devint celui de la thérapie pendant un peu plus de deux mois. Lorsque Simon s'y inscrivit, le premier choix du sexe du poulain auquel il dut se livrer alimenta les trois premières séances : devant son indécision posée par l'alternative du genre – dont il n'était absolument pas dupe de la portée symbolique – je lui demandai pourquoi il avait finalement choisi un mâle, à quoi il me répondit qu'une femelle, « c'était feignant ». Pour la première fois, des motions animiques trouvaient enfin une verbalisation qui signait la reconnaissance inaugurale d'une adresse transférentielle.

Mais le cheval de Simon, qu'il avait baptisé sous l'étrange pseudonyme de « Pranceur », devait être promis à un funeste sort : malgré les avertissements répétés du logiciel, son maître le nourrit jusqu'à maintenir un gavage qui le conduisit à la mort. Simon témoignait là d'une avidité affective insatiable.

L'adolescent poursuivit plusieurs vies équestres sans moi. Un jour, il me demanda en fin de séance de lui rappeler les identifiants de son nouveau cheval virtuel et me déclara qu'il souhaitait en prendre soin avec sa mère. Son visage prit une expression étonnée lorsque je lui demandai s'il avait réussi à trouver un moyen de la réveiller. « Elle aime bien les chevaux », s'était-il contenté de me renvoyer avant de partir.

Après la mort de Pranceur, Simon voulut jouer au jeu numérique des « Sims »<sup>3</sup>. Pour toute consigne, ce jeu consiste à organiser la vie d'un foyer, composé d'un ou plusieurs personnages qu'il convient de créer avant de leur acheter une maison selon un budget défini.

Simon décida de reproduire tout son foyer, parents, frères et sœur, quasiment à l'identique<sup>4</sup> ; chacun portait son nom vrai, son apparence physique et sa personnalité qu'il lui semblaient correspondre à chacun de ses modèles vivants. Seule la mère fit exception à cette tentative de figuration objective, étonnamment peu ressemblante à son double réel : la femme négligée, hirsute

<sup>2</sup> <http://www.equideo.com>.

<sup>3</sup> *The Sims*, conçu par Will Wright, développé par Maxis, dernière version (*Sims 3*), 2009.

<sup>4</sup> Notons que les sujets les plus souffrants psychiquement ne jouent aux « Sims » qu'en recréant et en nommant fidèlement les personnages de leur vie réelle, trop aliénés à leur problématique pour ne pas répéter celle-ci. Incidemment, toute fantaisie ludique que le logiciel leur permettrait d'exploiter est délaissée.

et vêtue de vieux vêtements tâchés s'était transformée, de sorte qu'elle ressemblait, parée de cuissardes, vêtue d'une jupe très courte et alourdie d'un maquillage très prononcé à une prostituée. « C'est mieux comme ça » m'avait-il précisé d'un ton laconique.

Préférant faire construire sa maison, Simon décida d'acheter un terrain fort coûteux face à la mer. L'édifice était immense, si bien qu'il ne lui resta bien vite plus aucune ressource pour le meubler. Faute de disposer de sanitaires, de lits et d'un frigo rempli, les personnages de la famille ne tardèrent pas à se retrouver en détresse, urinant à même le sol, s'effondrant pour dormir ou pleurant de n'avoir rien à manger. Durant plusieurs séances, je décidais de ne pas intervenir : nous assistions à ce triste spectacle et je me contentais de commenter ce que je voyais. Simon poursuivit cette répétition jusqu'à ce que je lui suggère la solution à son problème, réduire la surface de la maison pour pouvoir acheter ce qui faisait défaut à sa famille ; il ne voulut rien entendre d'un tel compromis et essaya de construire d'autres maisons qui ne lui laissaient guère plus de ressources et précipitaient ses habitants dans les mêmes souffrances. Simon ne pouvait se séparer d'une magnifique demeure – vide.

Un jour, alors que les personnages se remettaient à gémir à l'écran, je questionnai mon patient sur ce qu'il aurait voulu pour Pranceur ; surpris de se trouver rappelé à ce vieil avatar, il me répondit qu'il voulait en faire un cheval de course, ce qui avait finalement déterminé le gavage fatal : il s'agissait qu'il devienne grand et fort le plus vite possible. En retour, je lui demandai si « vouloir tout, tout de suite » n'avait pas abouti à la même issue pour Pranceur et pour les *Sims*. Je n'eus d'autre réponse que celle d'un nouvel agir virtuel : cette fois, Simon construisit une maison de taille suffisamment modeste pour l'aménager confortablement. Le manque de finances et de nourriture reparut néanmoins, faute de ne pas avoir cherché à faire travailler les parents (factures et huissiers. . .). Là encore, malgré l'aide que je lui proposai, Simon conserva sa famille en état d'oisiveté, les enfants eux-mêmes ne fréquentant pas l'école. Plusieurs semaines s'écoulèrent pendant lesquelles je me contentais de plaindre de toute ma sollicitude les avatars qui tentaient de mener une vie de plaisir (organiser des fêtes, de grands repas, des sorties à la mer. . .) menant invariablement à la déroute.

Tout ce que Simon commandait à ses personnages témoignait d'un rapport au monde organisé par de fortes fixations orales exigeant des satisfactions immédiates sourdes à toute idée d'interdit et ne pouvant souffrir d'être différées.

L'occasion me fut donnée de faire le pont entre ces « symptômes virtuels » et la réalité lorsqu'une fois de plus, Simon se retrouva puni chez le Directeur de son école pour avoir été insolent avec son enseignante : il s'était nonchalamment appuyé sur elle comme sur un meuble en cour de récréation. Mes questions sur le contexte de la situation m'apprirent que cette femme au moment du méfait était occupée à soigner l'un de ses camarades de classe qui s'était écorché le genou. Simon ne m'avait encore jamais parlé de lui sans avatar interposé ; j'eus le sentiment qu'il me livrait là quelque chose de son angoisse en son nom propre et non derrière la protection d'un écran. Le symptôme était à présent reconnu et convoqué « sur le champ de bataille analytique ». Lorsque j'interprétai à Simon son « insolence » comme l'intention de demander à sa maîtresse de prendre soin de lui à l'égal de son camarade, quelque chose changea entre nous de façon réciproque. Ma présence comme « décrypteur de rébus » des symptômes virtuels avait été autorisée par Simon à se transposer dans la réalité.

La médiation cybernétique occupa de moins en moins les séances au cours des semaines qui suivirent, laissant sa place à un dialogue plus soutenu. Alors que les *Sims* connaissaient encore toutes sortes de déconvenues par des besoins vitaux non satisfaits (hygiène, alimentation et sommeil) qui engendraient des absences au travail (les parents avaient finalement cherché un emploi), Simon me confia un jour, regardant toujours l'écran, qu'il se trouvait à nouveau dans

une position difficile à l'école ; plus tôt dans l'après-midi, sa colère avait explosé à la face de son enseignante car celle-ci ne lui avait pas donné la parole pour répondre à sa question. « J'aurais voulu lui faire plaisir », finit-il par lâcher. Cette fois, Simon n'eut pas besoin de moi pour affirmer lui-même qu'il n'était pas arrivé à supporter qu'on ne lui donnât pas ce qu'il avait réclamé et qui se résumait à combler une femme.

Lorsque d'autres évènements analogues survinrent à nouveau, il comprit seul que c'était à l'origine une femme qu'il accusait de lui opposer une fin de non-recevoir à ses revendications. Ainsi de cette bagarre avec un camarade, déclarée au départ d'une insulte qui le désignait comme fils d'une putain, soit une femme, en d'autres termes, n'appartenant à personne ou à tout le monde. « C'est mon côté obscur de la force » commença-t-il, en référence à *Darth Vader*, le personnage de « *La guerre des étoiles* ». Je proposai alors à Simon de consulter *Google* pour en connaître davantage sur ce « côté obscur » et nous découvrîmes que le jeune *Anakin Skywalker* (futur *Darth Vader*) fut appelé à ses funestes ambitions par le motif qu'il avait perdu sa mère lorsqu'il était enfant ; à la suite de cet évènement, expliquait-on, sa douleur fut telle qu'il garda en lui « de la peur et de la colère ». Simon se reconnut dans ce héros pathétique au point de me déclarer que lui aussi avait perdu sa mère lorsque celle-ci fut confrontée au décès de sa sœur trois ans plus tôt ; il me décrit son état de somnolence médicamenteuse permanente, sa démission de toute fonction du foyer, les crêpes et les baisers qu'elle ne faisait plus.

J'estimai bientôt que Simon, à raison de multiples touches (ou clics) impressionnistes, s'était notablement approché du sens de son symptôme et se trouvait à présent en pleine situation de transfert à mon endroit. Dans les mois qui suivirent, je n'avais plus recours à l'ordinateur. Simon me fit l'éloge d'un « âge d'or » avant la naissance de sa sœur jumelle au cours duquel la famille vivait heureuse, dans l'opulence et en parfaite harmonie ; il put également me dire qu'il voulait que sa mère l'aime comme dans ce passé. Je découvris *a posteriori* que la place d'adulte à laquelle ses parents l'avaient assigné, notamment au regard des soins qu'il devait apporter à sa cadette, l'écrasait au point qu'il avait fantasmé sa disparition ; c'était là le secret de l'étrange pseudonyme de son cheval « Pranceur » à une période où je m'étais justement occupé de sa sœur pour une évaluation : j'étais attendu pour l'en débarrasser.

On ne développera pas davantage la suite de cette thérapie qui fut plus « classique » s'il en est. De fortes résistances, un renforcement des symptômes et un fort transfert négatif s'opposèrent au traitement pendant un temps, ce à quoi on pouvait s'attendre, puis la majorité des préjudices auxquels s'exposait Simon prirent fin.

#### 4. Discussion

Plusieurs conséquences méritent d'être tirées de ces résultats. En premier lieu convient-il de souligner comment le virtuel est venu créer une envie dans l'espace psychothérapeutique qui n'existait pas jusqu'alors. Cela, nous ne pouvons nous en émouvoir : la chose est connue depuis *l'entéléchie* d'Aristote<sup>5</sup> et la paléontologie du xx<sup>e</sup> siècle, dans son examen du rapport de l'homme à l'outil<sup>6</sup>, n'a rien trahi de cette conceptualisation : de la main-même de l'homme à la pierre taillée jusqu'à la moissonneuse-batteuse, la (pré)histoire du virtuel n'a fait qu'entériner sa fonction de complétion du besoin, puis du désir de l'homme. Tout réquisitoire contre un virtuel qui s'opposerait

<sup>5</sup> Un état de perfection et d'accomplissement ultime qui posait en contrepoint l'idée d'un être en puissance, inachevé et incomplet, Aristote, *De l'âme*, [2].

<sup>6</sup> Voir l'œuvre de Leroi-Gourhan, notamment (1965) *Le geste et la parole*, vol. 2 : *la Mémoire et les rythmes*, [3].

au réel (« il vit dans un autre monde. . . ») se heurterait donc à ce qui le constitue en son essence propre, à savoir un rapport inaliénable à la dialectique du manque humain, ce que nous confirme indubitablement Simon pour qui l'ordinateur est d'emblée appréhendé comme l'instrument de figuration de son malaise : il y a un « mieux », une résolution à apporter qui pousse à considérer que le virtuel s'est constitué jusqu'à nos jours comme la puissance d'une négativité<sup>7</sup>.

Cette négativité n'est donc pas nouvelle et semble s'être cultivée au fil de l'histoire des inventions : si je suis dans un rapport à mon manque lorsque je suis prêt à utiliser ma voiture (elle est une *virtus*<sup>8</sup>, elle me met en puissance de réaliser un déplacement) au même titre que le néanderthalien avec sa sagaie, l'écriture et par elle le savoir tabularisé ont livré l'homme à des outils toujours mieux affûtés au fil des siècles à lui proposer des solutions de plus en plus proches de ses recherches et inconnues de lui<sup>9</sup>.

Le virtuel, par un outil ne remplaçant plus seulement le muscle mais également le savoir, a donc vu sa négativité gagner du terrain, n'occupant plus seulement le champ du besoin mais prétendant prendre en charge son désir. L'effet n'en fut pas des moindres : on peut notamment en juger dès le xvi<sup>e</sup> siècle par la machine à calculer de Pascal, dont le produit imprédictible aux yeux de son usager alimenta assez d'angoisse et d'enthousiasme mêlés pour que furent créés le premier mode d'emploi de l'histoire par son inventeur et le premier brevet par le Roi, résultat des étranges contrefaçons dont la machine avait fait l'objet.

En se développant, les mécaniques binaires n'ont cessé de se constituer comme des supports de fantasmatisation : au jour d'aujourd'hui, moins que jamais on ne sait ce qu'elles feront *surgir*, ce qui donnera légitimement le droit à leur utilisateur – à l'image de Simon – de « tout » en espérer jusqu'à mobiliser l'intérêt de motions de désirs inconscientes : notre jeune patient se trouvait bien dans l'ignorance de ce qu'il avait agi à l'écran, notamment de ce qui l'avait poussé au gavage de son cheval. Il s'agissait d'en faire impérieusement un « cheval de course », une représentation obscurément déterminée à résoudre l'inanité d'une mère mais une fonctionnalité qui n'était aucunement offerte par le logiciel. . .

C'est de cette fonction de *surgissement* produite par le virtuel que s'est édifié le besoin de contrôler les machines binaires, au point qu'une « science du gouvernement », la *cybernétique*, dut se constituer, dans laquelle la psychanalyse n'a jamais pris sa place<sup>10</sup>. La cybernétique s'articule ainsi avec le « *frisson d'une contingence* » imposée par la complexification technologique. Il ne suffit le plus simplement que d'ouvrir sa messagerie électronique pour faire l'expérience d'un tel frisson, où l'utilisateur se trouve suspendu pendant un court instant à l'inconnu, le souffle retenu dans l'attente fébrile de pouvoir lire quel sort sera réservé à son désir.

Mais hélas, ce surgir ne se concrétise le plus souvent que comme mythe : si le surgir est d'une puissance suffisante à déchaîner le fantasme, ce qu'il fait apparaître dans les faits ramène le plus souvent à une déception. En témoigne là encore Simon qui, en transformant sa mère, attendait secrètement de pouvoir l'investir comme une splendide demeure jusqu'à ce qu'il s'aperçoive de l'évidence : toutes deux étaient vouées à rester inhabitables, l'algorithme n'avait accompli aucun miracle.

Toutefois, l'essentiel ne tient pas à ce miracle mais au fait que par quelque forme de « mysticisme algorithmique », Simon se soit ému d'une opportunité à pouvoir « tout faire », ce qui

<sup>7</sup> G. Willo « Le virtuel, pouvoir d'une négativité? » [4].

<sup>8</sup> En latin, « qui a la vertu de ».

<sup>9</sup> On peut notamment citer la table des matières apparue au xii<sup>e</sup> siècle, l'index (xiii<sup>e</sup>), la page de titre (1480).

<sup>10</sup> Et pour cause, l'entreprise cybernétique (1946) s'est enracinée dans le projet de créer une « science de l'esprit » sur le modèle de la machine.

l'aurait mécaniquement amené à nous exposer ses interdits – une mère inaccessible condamnée à rester vide – sans lesquels aucun désir n'aurait trouvé à se formuler dans l'espace de parole que je lui offrais. À l'image du père qui ne dort que d'un œil rêvé par Freud, la cybernétique paraît offrir une conjoncture rendant la Loi étrangement évanescence, finalement aussi fortement présente que l'opportunité fournie par son apparente disparition.

Si « la présence de l'absent », selon l'heureuse expression d'Hubert Lisandre et Sylvain Missonnier [5], semble donc en mesure de promettre l'impossible, le sujet inconscient garde le dernier mot ; en témoigne ce petit sujet qui rentra dans une vive colère en se trouvant confronté à la page blanche de *Google*, incapable de faire émerger une représentation de son désir alors que toutes les satisfactions semblaient à portée de son clic. De même chez Simon, pour qui le cheval de course ou la splendide demeure, à situer du côté d'un *phallus*, avaient vocation à provoquer (enfin) la reconnaissance de sa mère désespérément alitée avant qu'il ne finisse par se barrer tout seul la route en provoquant le mort du cheval ou en érigeant une maison dépourvue de toute possibilité de jouissance. La répétition inconsciente d'une relation à une mère qui se rendait absente à son désir devait de loin excéder un idéal cybernétique qui aurait « tout » résolu et auquel le moi conscient aurait voulu croire. Nous retrouvons là le rapport intime aux images déconstruit par Serge Tisseron, que nous désirons parce qu'elles sont au fondement de la pensée et de la construction identitaire [6]. Simon nous témoigne ainsi, sur un mode pathologique et sur l'écran, combien la quête phallique du névrosé, inaccessible ne trouve pas son objet (contrairement à celle du pervers) : elle se constitue comme un interminable tâtonnement [7] auquel le surgissement offert par la cybernétique préparerait une imminence – tout illusoire – de l'issue<sup>11</sup>.

Le thérapeute n'est d'ailleurs pas exempt des effets de ce surgissement : le statut que le patient lui prête au regard de la connaissance se dépoliarise, si bien que celui qui est « supposé savoir » se trouve soudainement perçu comme ignorant de ce qui va sortir du « chapeau cybernétique ». C'est là encore semble-t-il une propriété du virtuel qui sembla alléger Simon de son angoisse, le libérer d'une inhibition majeure et conséquemment, provoquer une parole signant le repérage d'une adresse transférentielle. Devant l'ordinateur, j'étais pour lui davantage objet de la contingence du logiciel que sujet-thérapeute de sa névrose.

## 5. Conclusion

Le premier enseignement fourni par notre clinique nous indique que l'acte virtuel s'assimile à un « fantasmer » indissociable de l'histoire du sujet et de sa manière d'être au monde. Tout laisse à penser que le frisson d'une contingence inhérent à l'ignorance de ce que la cybernétique fera surgir est à l'origine de cet appel au fantasme poussant à renégocier son rapport à l'Autre dans l'espoir de trouver (enfin) une satisfaction : c'est ainsi que Simon attend de retrouver magiquement sa mère par un « lien cybernétique » qui les unirait autour d'un cheval virtuel commun. La cybernétique, en d'autres termes, a l'art de se faire prêter des pouvoirs qu'elle n'a pas par sa fonction de surgissement.

Conséquence non moins importante, il convient de relever le polymorphisme des expressions du désir de notre sujet ; « *Darth Vader* », la maison ou le cheval expriment chacun par un langage

<sup>11</sup> Ce frisson de la contingence cybernétique comme recherche du phallus expliquerait la forte représentation des hommes – davantage fondés à en chercher des moyens de repérage – dans ce qui a été nommé la « cyberaddiction », une dénomination qui nous apparaît expurger toute scène historique du symptôme à partir de laquelle celui-ci se serait construit. Je me joins sur ce point à T. Gaon pour partager ses doutes sur la pertinence de centres dédiés exclusivement à ce symptôme.

idéographique leur enracinement dans un même rapport à l'objet, représenté par une mère endormie que Simon s'entend à réanimer par une auto/hétéro agressivité. On serait donc fondé à penser que les mondes virtuels créant le plus de dépendance (type MMORPG<sup>12</sup>) sont considérés à tort comme « persistants » : ce qui persiste à travers eux n'est rien moins que le refoulé qui y entrevoit une occasion de faire valoir sur « l'écran » de la conscience le préjudice qu'il subit.

Conséquence immédiate, la cybernétique se mue en un support produisant des « images psychiques » du sujet inconscient. Ces images interprétées par le thérapeute sont alors susceptibles par lui de désigner le symptôme comme lieu de souffrance, permettant de développer ce que Freud appelait une « force de pulsion de guérison »<sup>13</sup> précédant le transfert et reposant sur l'idée qu'on ne combat pas le symptôme *in absentia* et sans la participation du patient.

C'est par ce pré-requis de la thérapie analytique que la cybernétique apparaît se constituer comme un support « prothétique » pour la psyché de nature à faciliter l'élaboration et à préparer le terrain d'une relation transféro-contretransférentielle.

### Déclaration d'intérêts

Les auteurs déclarent ne pas avoir de conflits d'intérêts en relation avec cet article.

### Références

- [1] Freud S. Œuvres Complètes, tome XII. Paris: PUF; 2005.
- [2] Aristote. De l'âme. Paris: Flammarion; 2002.
- [3] Leroi-Gourhan A. Le geste et la parole vol. 2 : la Mémoire et les rythmes. Paris: Albin Michel; 1965.
- [4] Willo G. Le virtuel, pouvoir d'une négativité? Cah Psychol Clin 2010;35:123–46.
- [5] Lisandre H, Missonnier S. La présence de l'absent. Paris: EDK; 2003.
- [6] Tisseron S. Psychanalyse de l'image des premiers traits au virtuel. Paris: Fayard; 1997.
- [7] Arnaut M, Strauss M. Cruauté et plaisir scopique sur Internet : entre scène médusante et perversion? Cah Psychol Clin 2004;22(1):187–204.

<sup>12</sup> « Jeu de rôle massivement multijoueur en ligne » dont *World of Warcraft* est le principal représentant avec 11,5 millions de joueurs dans le monde, dont 500 000 en France.

<sup>13</sup> S. Freud, « *Sur l'engagement du traitement* », in: Œuvres Complètes, volume XII, ([1], p. 183).