

Thématique de la soumission : Expérimentation et observation / Analyse

Discipline de l'auteur : Psychologie clinique et psychopathologie

Type de soumission : Présentation / atelier

Titre : Un IME en *Fab Lab* : rencontres et créations subjectives

Résumé

Diffusés depuis le début des années 1980 (Breton, 1987), les objets numériques et connectés sont également des objets animés, doués d'une certaine forme d'autonomie (de fait ou conférée) qui permet à l'utilisateur d'entrer avec eux dans une certaine interaction. Les objets numériques et automatisés (tablettes, jeux vidéo, voire robots) ont aujourd'hui fait leur entrée dans les institutions et la pratique clinique (Virole, 2003 ; Tisseron, 2012, 2013, 2017 ; Tordo et al. 2016 ; Laurent, 2015). Ces dispositifs trouvent grand intérêt auprès de certains sujets en situation de souffrance psychique, ressortant de problématiques psychotiques, qui les mobilisent, engendrant de nouvelles questions institutionnelles et cliniques.

Notre travail de thèse s'intéresse à la fonction que ces objets peuvent venir remplir pour ces sujets, et les (auto-)traitements (Trichet, 2011) éventuels auxquels ils peuvent ouvrir (Dumoulin, Trichet, 2019). Notre communication s'attardera sur un partenariat original où un *Fab Lab* accueille hebdomadairement, depuis trois ans et sur un créneau d'ouverture au public, un Institut Médico-Éducatif (IME). Les *Fab Lab* sont un réseau de « laboratoires de fabrication » (*fabricant laboratory*), régit par une charte commune, et initié outre-Atlantique, dans la logique sociopolitique des *hackerspace* ou *makerspace*, qui reprennent en partie des questions posées par la psychothérapie et la pédagogie institutionnelle (tiers-lieu, « communs », etc.). On trouve divers équipements de fabrication numérique dans les *FabLab* : ordinateurs fixes et portables, imprimantes 3D, découpeuse laser, fer à souder, et autre matériel de bricolage.

Les jeunes intéressés par le *Fab Lab* présentent des psychopathologies diverses (autismes, psychoses) qui génèrent une série de difficultés dans le lien à l'autre, le rapport au corps et au langage. C'est au travers de cette « remédiation au(x) handicap(s) » que le *Fab Lab* a pu accueillir et forger un projet commun avec le travail thérapeutique réalisé à l'IME.

Par une convention tripartite entre l'Université, l'IME et le *Fab Lab*, nous avons pu nous intéresser avec les intervenants aux logiques subjectives qui pouvaient se dégager de ce travail de création des sujets accueillis et accompagnés dans ce cadre.

Nous présentons deux usages subjectifs du dispositif, en en dégageant les apports cliniques, appuyés par deux cas issus de cette médiation :

- Le *Fab Lab* comme lieu d'une identification au « travailleur », qui permet à S., jeune homme de 18 ans, de temporiser des comportements qui peuvent conduire aux passages à l'acte, qui jalonnent sa prise en charge, entre un IME et un service d'hospitalisation pour adolescents. Après avoir observé certains utilisateurs du *Fab Lab*, S. demandera à pouvoir également se servir du fer à souder et s'appliquera à la réparation d'une série d'objets dont certains auront été cassés par lui.
- La modélisation, l'exportation puis la production d'un objet correspondant à une image envahissante pour un sujet avec un autisme dit « de Kanner ». Ce jeune homme se voue ainsi à un véritable travail d'extraction puis de stockage d'images mentales qu'il parvient avec le *Fab Lab* à matérialiser dans les objets fabriqués. Ses créations s'appliquent à pouvoir faire le trait d'union entre deux éléments hétérogènes (il imprimera des ponts, des tunnels, des tours). Les formes qu'il produit lui apparaissent à la vue parfois d'un matériel qu'il s'agit alors de sculpter, où il faut retirer de la matière (*per via di levare*, comme l'identifiait Freud avec De Vinci). Jamais, pour ce sujet, il ne s'agit d'ajouter ou de « construire » ; la démarche pouvant prolonger celle décrite par le terme de « pâte à modeler numérique » pour qualifier les médiations par les écrans (Vlachopoulou et Missonnier, 2015 ; Le Diberder et Le Diberder, 1993 ; Tisseron, 2012).

Nous concluons par une mise en lien de ces observations avec la clinique classique du corps-machine (Assoun, 1999 ; Saint-Jevin, 2019), et des solutions nouvelles que cette clinique ancienne peut aujourd'hui trouver avec ces objets animés et autres appareillages du corps.

Bibliographie

- Assoun, P.-L. (1999). « Lire La Mettrie », in La Mettrie, J. O. de (1999). *L'homme-machine* [1747]. Paris: Gallimard.
- Breton, P. (1990). Une histoire de l'informatique [1987]. Paris: La découverte
- Dumoulin, Q., & Trichet, Y. (2019). Usages et fonctions du numérique dans les (auto-)traitements psychotiques. *Annales Médico-psychologiques, revue psychiatrique*. <https://doi.org/10.1016/j.amp.2019.10.012>
- Laurent, É. (2015). « Faire couple avec l'objet numérique », *Quarto*, n°109, Novembre 2015.
- Le Diberder, A., & Le Diberder, F. (1993). *Qui a peur des jeux vidéo?* Paris: La Découverte.
- Saint-Jevin, A. (2019). *La machine psychanalytique: Théorie de la machine lacanienne*.
- Tisseron, S. (2012). *Rêver, fantasmer, virtualiser: Du virtuel psychique au virtuel numérique*. Paris: Dunod.

- Tisseron, S., & Tordo, F. (2017). *L'enfant, les robots et les écrans: Nouvelles médiations thérapeutiques*. Paris : Dunod.
- Tisseron, S., Virole, B., Givre, P., Tordo, F., Triclot, M., & Leroux, Y. (2013). *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*. Paris: Dunod.
- Tordo, F., Tisseron, S., & Darchis, É. (2016). *Le numérique et la robotique en psychanalyse: Du sujet virtuel au sujet augmenté*. Paris: L'Harmattan.
- Trichet, Y., (2011). *L'entrée dans la psychose approches psychopathologiques, clinique et (auto-) traitements*. Rennes : PUR.
- Virole, B. (2003). *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles*. Paris: Hachette.
- Vlachopoulou, X., & Missonnier, S. (2015). *Psychologie des écrans*. Paris : PUF.