

INCONSCIENT ET CULTURE

L'enfant, les robots et les écrans

Nouvelles médiations thérapeutiques

Sous la direction de

Serge Tisseron

Frédéric Tordo

DUNOD

Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.

Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée dans les établissements

d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour

les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée. Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).



© Dunod, 2017

11 rue Paul Bert, 92240 Malakoff

www.dunod.com

ISBN 978-2-10-075861-6

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

TABLE DES MATIÈRES

<i>LISTE DES AUTEURS</i>	IX
<i>INTRODUCTION GÉNÉRALE</i>	XI
SERGE TISSERON, FRÉDÉRIC TORDO	

PREMIÈRE PARTIE

LES MÉDIATIONS NUMÉRIQUES

1. Pour comprendre les objets numériques en médiation thérapeutique, rendons d'abord aux objets leur place dans nos vies	3
SERGE TISSERON	
Se subjectiver avec les objets	7
Fonctions subjectivantes de nos objets quotidiens	12
<i>La fonction transitionnelle, 12 • Les fonctions de trésor et de fétiche, 13 • Les fonctions de mémoire, 15 • Les fonctions de projection et d'introjection, 17</i>	
Des matières à habiter et à transformer	18
<i>Des objets aux pouvoirs de contenance et de transformation depuis les origines, 18 • Les pouvoirs de contenance et de transformation des images, 19 •</i>	

<i>Les pouvoirs de contenance et de transformation des objets numériques, 20</i>	
Les objets numériques en pratique de médiation thérapeutique	22
<i>Familiarité, 22 • Souplesse, 23 • Stabilité et prévisibilité, 23 • Les tablettes, 25</i>	
Une utilisation particulière des objets numériques : en parler	26
Bibliographie	30
2. Médiations numériques et pathologies limites en psychothérapie analytique	31
FRÉDÉRIC TORDO	
Le cadre technique de la médiation numérique	32
<i>La pratique clinique de la médiation numérique, 32</i> <i>• La « règle fondamentale » de la médiation numérique, 34</i>	
Figurativité, régression et régrédience dans la médiation numérique	35
<i>Sept éléments de régression formelle dans la médiation numérique, 35 • Figurativité, régrédience et virtualisation dans la médiation numérique, 38</i>	
Travail du double dans la médiation numérique des patients limites	40
<i>L'invention de doubles numériques pour combler le vide du double interne, 40 • Figuration de l'auto-empathie réflexive dans la médiation numérique, 42 • Le travail du double virtuel dans la médiation numérique, 43</i>	
Clinique de la médiation numérique	45
En conclusion	58

Bibliographie	59
3. Utilisation des tablettes numériques par les personnes autistes	61
BENOÎT VIROLE	
Les tablettes tactiles	62
<i>Commandes tactiles, 63 • Les applications, 64 • Les capteurs d'images et de son, 65</i>	
Les fonctions spécifiques pour la personne autiste	66
Questions pratiques en institution	70
Utilisation comme médiation dans le cadre thérapeutique individuel	75
Questions théoriques	76
Bibliographie	79
4. Jeux vidéo et psychose infantile	81
OLIVIER DURIS	
Les enjeux d'une médiation numérique auprès d'enfants psychotiques	83
Présentation du cadre et du jeu vidéo utilisé	86
Le jeu vidéo et l'avatar au service de l'identification projective	93
Un début de subjectivation : du jeu vidéo au « je vis des hauts »	99
Conclusion	103
Bibliographie	105

DEUXIÈME PARTIE

LES MÉDIATIONS ROBOTIQUES

5. Un espace de recherches prometteur : les médiations robotiques	109
SERGE TISSERON	
La réalité du robot : une machine aux capacités encore limitées	110
<i>Trois modalités d'action possibles sur l'environnement, 111 • Des capacités d'apprentissage multiples, 113 • Des capacités de compréhension émotionnelle, 113 • Des capacités de simulation émotionnelle, 114</i>	
L'imaginaire du robot	115
<i>Le risque du rejet : la vallée de l'étrange, 116 • La fascination et le risque de l'effacement de la distinction homme-machine, 118</i>	
Anthropomorphisme ou animisme ?	120
Des ouvertures thérapeutiques	125
<i>Un robot pour apprivoiser les interactions humaines, 126 • Un robot pour confidant, 127 • Un robot socialisant, 129</i>	
Rester bien portant avec les robots	130
Apprivoiser les robots	133
Bibliographie	137

6. Médiations robotiques et autisme infantile en psychothérapie analytique	139
FRÉDÉRIC TORDO	
Les dix fonctions de la médiation robotique avec l'enfant autiste	140
<i>1. Une fonction de simulation, 140 • 2. Une fonction de théâtralisation en double, 145 • 3. Une fonction de transformation, 146 • 4. Une fonction d'attracteur, 147 • 5. Une fonction d'enveloppe, 148 • 6. Une fonction de plasticité, 150 • 7. Une fonction de virtualisation, 151 • 8. Une fonction de dimensionnalité en double, 152 • 9. Une fonction d'inscription, 153 • 10. Une fonction de métabolisation du vécu sonore, 155</i>	
Clinique de la psychothérapie à médiation robotique	156
En conclusion	164
Bibliographie	165
7. Un robot en institution pour adolescents autistes : une aventure collective	167
THIERRY CHALTIEL, RENALD GABORIAU, SOPHIE SAKKA, LAURA SARFATY, ANNIE BARREAU, MÉLANIE LEGRAND, CÉCILE LIÈGE, SONIA NAVARRO, GWÉNAËLLE PARCHANTOUR, JEAN PICARD, EDWINA REDOIS	
Naissance du projet	167
Une aventure originale à partir d'un dispositif Hôpital de Jour « contenant »	169
Une aventure de deux ans	172
Les cinq aventuriers	179
<i>Julien, 179 • Sidonie, 180 • Charles, 181 • Simon, 182 • Antoine, 182</i>	
Une transformation collective et individuelle	183

L'histoire « Les super aventures des NAO à la plage »	189
Un robot : quelle plus-value en institution soignante ?	195
Bibliographie	201

LISTE DES AUTEURS

TISSERON Serge, Psychiatre, Membre de l'Académie des technologies, Docteur en psychologie HDR, Chercheur associé CRPMS (Université Paris 7 Denis Diderot), Président fondateur de l'Institut pour l'Étude des Relations Homme Robots (IERHR) : serge.tisseron@gmail.com et www.sergetisseron.com

TORDO Frédéric, Psychologue clinicien et psychanalyste, Docteur en psychologie clinique, Chercheur associé CRPMS (Université Paris 7 Denis Diderot), Membre fondateur de l'Institut pour l'Étude des Relations Homme Robots (IERHR) : frederic.tordo@gmail.com

CHALTIEL Thierry, Pédopsychiatre, hôpital de jour pour adolescents, pédopsychiatrie 2, CHU de Nantes

DURIS Olivier, Psychologue clinicien, Co-créateur de la chaîne YouTube « Psycho-Quoique »

GABORIAU Rénaud, Orthophoniste, hôpital de jour pour adolescents, pédopsychiatrie 2, CHU de Nantes

SAKKA Sophie, Docteur en robotique, spécialisée en robotique humanoïde, Enseignante-chercheuse à l'École Centrale de Nantes, Chargée de mission CNRS en robotique, Présidente fondatrice de l'association 1901 « Robots ! »

SARFATY Laura, Pédopsychiatre, hôpital de jour pour adolescents, pédopsychiatrie 2, CHU de Nantes

VIROLE Benoît, Psychanalyste, Docteur en psychopathologie, Docteur en sciences du langage, Auteur et essayiste

BARREAU Annie, Adjointe au Directeur de la Recherche, École Centrale de Nantes

LEGRAND Mélanie, Responsable de l'Action Culturelle du Centre Culturel Stereolux, Nantes : www.stereolux.org

LIÈGE Cécile, Auteure-réalisatrice sonore (le sonographe), Présidente du conseil d'administration de l'Ouvre-Boîtes 44

NAVARRO Sonia, Attachée à l'Action Culturelle du Centre Culturel Stereolux, Nantes

PARCHANTOUR Gwénaëlle, Infirmière de secteur psychiatrique, hôpital de jour pour adolescents, pédopsychiatrie 2, CHU de Nantes

PICARD Jean, Infirmier de secteur psychiatrique, hôpital de jour pour adolescents, pédopsychiatrie 2, CHU de Nantes

REDOIS Edwina, Infirmière diplômée d'État, hôpital de jour pour adolescents, pédopsychiatrie 2, CHU de Nantes

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Serge Tisseron, Frédéric Tordo

L'ÊTRE HUMAIN a toujours utilisé des médiations pour entrer en contact avec ses semblables. Comment nous rencontrerions-nous si nous n'avions pas d'abord une première représentation d'autrui à travers son aspect, ses mimiques, ses vêtements ? Et l'homme a évidemment utilisé la même méthode pour communiquer avec ses dieux. La preuve en est que les mêmes cadeaux concernent les uns et les autres, qu'il s'agisse de fleurs, de nourritures diverses ou... de mots d'amour.

En thérapie, l'utilisation de médiations est en revanche plus récente. Pendant longtemps, l'idée a plutôt prévalu de trouver pour les personnes souffrant de troubles mentaux un travail correspondant à leurs capacités plutôt que des médiations qui, comme leur nom l'indique, impliquent une visée relationnelle : permettre à une personne dont les capacités de communications et de symbolisations sont altérées de renouer un lien avec un humain privilégié à travers l'utilisation partagée d'une matière concrète.

Historiquement, la médiation thérapeutique est introduite dans le champ du soin psychique par Mélanie Klein dès les années 1930 sous la forme du dessin et du jeu avec les enfants¹. Winnicott précise ensuite l'utilisation

1. Klein, M. (1932). *La psychanalyse des enfants*. Paris, PUF.

thérapeutique d'une activité de co-crédation à travers le « squiggle game¹ » (traduit en français par « jeu des gribouillis »), tandis que Marion Milner élabora une théorie de ce qu'elle appelle une « substance malléable d'interposition² », entendons par là un moyen de faire se rencontrer à la fois la réalité interne et la réalité externe. À peu près en même temps que Marion Milner en Angleterre, Gisela Pankow³ développe en France une technique qui utilise le modelage, pour aboutir à un travail de « structuration dynamique de l'image du corps » chez les patients psychotiques. René Roussillon, dans les années quatre-vingt-dix, reprend ces idées en développant ce qu'il appelle le « médium malléable⁴ », en insistant sur la possibilité qu'il permet de matérialiser la problématique psychique d'un patient. D'autres formes de médiations verront ensuite le jour : la musique, la peinture, l'écriture, etc.

À côté de l'utilisation de ces « objets traditionnels » utilisés comme médiation, on voit apparaître de nouvelles expérimentations : avec la vidéo (Guy Lavallée), mais aussi et surtout avec le numérique. C'est François Lespinasse et José Perez qui furent les premiers (1996⁵), en France, à proposer à des enfants un atelier thérapeutique autour du

1. Winnicott, D.W. (1971). *La consultation thérapeutique de l'enfant*. Paris : Gallimard.

2. Milner, M. (1955). Le rôle de l'illusion dans la formation du symbole. *Revue française de psychanalyse*, 1979, 5-6 : 844-874.

3. Pankow, G. (1981). *L'Être-là du schizophrène*. Paris : Aubier.

4. Roussillon, R. (1991). Un paradoxe de la représentation. Le médium malléable et la pulsion d'emprise. Dans *Paradoxes et situations limites de la psychanalyse* (p.130-146). Paris : PUF.

5. Lespinasse, F., Perez, J. (1996). Un atelier thérapeutique jeu vidéo en hôpital de jour pour jeunes enfants. *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, 9-10 : 501-506.

jeu vidéo. La médiation numérique sera ensuite progressivement introduite en psychothérapie avec quelques thérapeutes, principalement d'obédience analytique : Michaël Stora, Benoît Virole et, plus récemment, Michel Hajji, Vincent Le Corre, Yann Leroux, Frédéric Tordo, et Geoffroy Willo. Toutes ces tentatives doivent bien entendu beaucoup à Serge Tisseron qui, dès 1995¹, introduit une véritable pensée autour de l'image, et de la médiation par les images. En 2008, il fonde également un « atelier jeu vidéo » avec Yves Manela, directeur de l'hôpital de jour pour adolescents du Centre Etienne Marcel à Paris. Mais c'est aussi, aujourd'hui, les médiations robotiques, qui s'introduisent dans les institutions et les pratiques en cabinet. Celles-ci ont commencé à être pensées en France par Serge Tisseron et Frédéric Tordo qui, dès 2013, créent l'Institut pour l'Étude des Relations Homme-Robots (IERHR). Les conceptions théorico-cliniques interviendront un peu plus tard, avec la sortie de deux livres : le premier de Serge Tisseron en 2015², le second de Frédéric Tordo en 2016³ qui décrit pour la première fois l'utilisation des robots en psychothérapie analytique.

Cet ouvrage s'ouvre sur une première partie consacrée aux thérapies utilisant des médiations numériques, d'ores et déjà largement développées dans de nombreuses pratiques de consultation, aussi bien en clientèle privée qu'en institutions publiques. Serge Tisseron nous invite d'abord à reconnaître aux objets la place considérable et largement

1. Tisseron, S. (1995). *Psychanalyse de l'image. Des premiers traits au virtuel*. Paris : Dunod, 2005.

2. Tisseron, S. (2015). *Le jour où mon robot m'aimera. Vers l'empathie artificielle*. Paris : Albin Michel.

3. Tordo, F. (2016). *Le numérique et la robotique en psychanalyse. Du sujet virtuel au sujet augmenté*. Paris : L'Harmattan.

sous-estimée qu'ils remplissent dans notre vie psychique. Ils participent en effet au processus de subjectivation de multiples façons. Notre vie psychique se projette en eux pour les habiter et les transformer, et ils le lui rendent bien : leur utilisation nous transforme au point qu'ils finissent par habiter notre vie psychique, et de plus en plus nos corps sous la forme de prothèses diverses. Et les objets numériques le font mieux encore que les autres, du fait de leurs particularités propres.

Frédéric Tordo prolonge ces réflexions en montrant de quelles façons les médiations numériques sont particulièrement indiquées dans les problématiques narcissiques et identitaires, voire psychotiques, chez l'enfant comme chez l'adolescent. Le travail thérapeutique s'attache alors à contenir, transformer, voire à créer des processus subjectifs qui ont été impactés par des traumatismes primaires ou secondaires.

Pour **Benoît Virole**, l'utilisation des tablettes numériques offre aux personnes autistes la possibilité de contourner leurs difficultés cognitives et/ou expressives. Elles permettent de disposer d'une interface qui performe des applications logicielles, en intégrant des méthodes spécifiques, des exercices d'apprentissage, ou des ateliers de remédiation cognitive. L'observation de l'usage libre de ces tablettes par les personnes autistes montre qu'elles sont d'abord investies comme des espaces d'exploration, leur permettant de déployer leurs investigations dans des mondes numériques. Ce dernier usage impose à l'auteur une réflexion sur la nature du couplage entre la pensée autistique et les mondes numériques.

Olivier Duris, enfin, montre que les jeux vidéo sont de formidables outils pour la médiation thérapeutique dans la clinique de la psychose infantile. Ils offrent aux patients une possibilité de subjectivation, et des bénéfiques thérapeutiques

observables dans le cadre d'un atelier groupal en Hôpital de Jour pour enfants.

La seconde partie aborde l'utilisation possible des robots en thérapie. Si tout le monde sait ce qu'est un espace numérique, puisque c'est ce à quoi nous accédons à travers un écran, la question de savoir ce qu'est un robot est plus complexe. **Serge Tisseron** nous invite d'abord à faire une claire distinction entre la réalité des robots aujourd'hui et l'imaginaire qui leur est associé. Bien que leurs performances soient encore très limitées, les robots sont souvent perçus dans un climat d'inquiétante étrangeté. Celui-ci est lié à leur triple nature d'objets qui parlent, d'images sorties des écrans et de substituts possibles d'humains. Rien d'étonnant donc s'il existe de nombreuses réticences à leur introduction dans les structures soignantes. Certains usages s'imposent pourtant déjà.

Frédéric Tordo explore la pratique de la médiation robotique avec l'enfant autiste, et montre de quelle façon elle tisse ensemble dix grandes fonctions thérapeutiques. Le robot médiateur devient alors un véritable partenaire thérapeutique de la complexité, et de la multiplicité, qui accompagne l'émergence, dans la relation de transfert, de processus de subjectivation et d'intersubjectivité.

Enfin, **Thierry Chaltiel, Laura Sarfaty**, et leur équipe, présentent *la mise en place d'un atelier robotique au sein d'un Hôpital de Jour* pour un groupe de cinq adolescents souffrant de troubles du spectre autistique. Ces jeunes sont attirés, et performants, dans l'utilisation du robot, et cet outil permet d'accélérer des processus tels que la découverte d'un soi et l'accès à l'intersubjectivité patient/soignant.

Bien sûr, cela ne doit pas nous faire oublier les risques psychiques que les robots peuvent faire courir, notamment du fait des projections anthropomorphes intenses qu'ils suscitent de la part de leurs utilisateurs. Les formes de thérapie développées avec eux s'efforcent évidemment d'en tenir compte. La meilleure façon d'éviter ces risques est de construire dès aujourd'hui les balises éthiques et fonctionnelles qui peuvent nous éviter de dangereuses dérives demain. Avec les robots, et notamment avec leur utilisation possible en thérapie, la politique de l'autruche serait la pire de toutes !

PARTIE 1

LES MÉDIATIONS NUMÉRIQUES