

Console moi !

Il y a urgence à saisir pour chaque enfant ou adolescent dit violent, la *chose violente* ((Leduc C., « Argument », V^e Journée d'étude de l'Institut Psychanalytique de l'Enfant « Enfants violents », [https://institut-enfant.fr/2018/06/06/argument/.](https://institut-enfant.fr/2018/06/06/argument/))) en lui. Cette *chose violente* est parfois un symptôme, métaphore d'un désordre qui trouve ses racines dans l'inconscient. Elle est bien souvent, notamment pour les jeunes sujets psychotiques, hors sens. Notre attention se portera davantage sur les conditions de l'explosion que sur la causalité.

Un corps agité

N. a 12 ans et suscite des mouvements contradictoires chez les soignants : « Il est trop jeune », « Il ne peut rester cinq minutes tout seul », « Il est parfois très agréable et parfois insultant ». Un pari est fait que nous pourrions tenir mais les mois qui suivent sont éprouvants pour l'équipe... et pour le jeune N. car le groupe est difficile à vivre pour lui. Il peut être tout à fait en lien dans les relations duelles. Il aime converser et il est très fin mais les désaccords et la frustration déclenchent colère et violence. Au sein du groupe, il est tour à tour moqué et agresseur. Il met des images pornographiques sur le téléphone d'un autre jeune, mime des sodomies sur d'autres. Ce débordement pulsionnel témoigne d'un en-trop : le sexuel est au premier plan sans refoulement. Il se masturbe contre les murs de l'institution ou en entretien avec les adultes. Petit à petit, il parvient à décrire quelque chose qui l'envahit dans son corps et dont il ne sait que faire. Cette excitation le déborde et lui, déborde très souvent par de la violence verbale et physique. La *chose violente* et la chose sexuelle l'occupent en permanence. Peu de pare-excitation à l'horizon : le sexuel fait violence.

Les objets

N. parle principalement de ses objets, les apporte parfois. Son objet de prédilection est sa *DS*. ((*DS* pour *dual screen*, double écran.)) Le signifiant qu'il utilise également, « sa console », résonne du côté d'un objet, certes de satisfaction mais aussi de lutte antidépressive. Parler de cet objet lui permet d'évoquer une crainte d'un effondrement majeur : la console le maintient à flot. Elle est sa compagne principale, objet de toutes ses attentions, objet de transaction avec chacun des parents, et très souvent source de conflit.

En séance, il est permis de l'apporter. Il a besoin de la montrer pour la nommer et en faire un objet de travail. Elle apaise la pulsion. En parler lui permet de s'en passer un peu et permet un début de dialectisation. N. est « addict » aux écrans depuis sa petite enfance. L'écran est à entendre dans de multiples acceptions car il le coupe de la relation aux autres mais il le protège aussi. Actuellement, la *DS* est un remède pour parer à une angoisse du vide. Il est envahi par des pensées et des phénomènes corporels qui l'assaillent quand il n'a rien à faire. L'on peut faire l'hypothèse que la *DS*

comble ce vide, permet à la pensée et au corps de se rassembler, de se *consol-idée*. Parions sur les inventions des équipes et la parole de N. afin que cet adolescent puisse se soutenir un peu plus dans la vie, sans être aspiré par le vide et que sa violence, celle des jours où il donne une cause, et celle des jours où c'est le chaos, puisse se pacifier.

Emmanuelle Chaminand Edelstein