



## Edito : Numéricodrome

Internet et le numérique font peur au moins autant qu'ils fascinent. Nos sociétés jouissent aujourd'hui de ces produits du discours de la science à très large échelle. Les *lathouses*, comme Lacan les nommait, de *léthé* (oubli) et *alètheia* (vérité), des "menus objets petit *a* que vous allez rencontrer en sortant, là sur le pavé à tous les coins de rue, derrière toutes les vitrines"[1], ont envahi notre quotidien au point de devenir indispensables à la bonne marche des choses du monde. Internet et le numérique signifient-ils quelque chose ? Un lien à Dieu ou à un être transcendant ? Internet et le numérique s'ils sont bien des produits humains, sont des machines, au mieux humanoïdes. On serait bien en peine alors d'y trouver un rapport à la vérité, elle-même forclosée par le discours de la science dont ces objets sont le produit. Mais voilà, comme tout ce qui est forclos, la vérité, (*alètheia*), fait retour et il se trouve qu'il y a des psychanalystes pour l'accueillir, pour la capter et pour en faire quelque chose avec un sujet.

Qu'est-ce qui fait que telle élève est plus intéressée par sa *timeline WhatsApp* que par son cours d'histoire ? Qu'est-ce qui la fascine tant au point de s'extraire virtuellement de la classe ? Elle construit un jeu avec quelques amies dont le principe est de poster sur *instagram* le montage photo le plus dégradant de leur ennemie commune et elles en rient à gorge déployée ! Qui y a-t-il de si fascinant dans la vidéo où un petit garçon, hilare, détruit sa console de jeux vidéo à grands coups de marteau ? Un autre vit reclus dans sa chambre et pourtant, il connaît parfaitement la géographie mondiale ! Et celle qui, dans l'institution, dégrade sa chambre juste après qu'on ait coupé la connexion Wifi, d'où lui vient cette colère si vive ? Que faire de toutes ces embrouilles en institution quand on prend pour boussole le discours analytique ? Vous lirez comment dans ces circonstances l'allié le plus fidèle de l'analyste est le symptôme ! Ici, le transfert est le seul média de l'analyste.

Le succès planétaire auprès des plus jeunes de *GTA*, *CALL OF DUTTY* ou encore *FORTNITE* interroge mais s'agissant de la violence de ces jeux vidéo appelés *First person shooter*, faut-il laisser la question au niveau de la cause et de l'effet ? Plutôt, comme Jacques-Alain Miller nous y invite, ne pas s'hypnotiser sur la cause car « *Il y a une violence sans pourquoi qui est à elle-même sa propre raison, qui est en elle-même une jouissance* »[2]. S'agit-il de mettre en cause les jeux vidéo comme ce fût le cas dans les drames de Columbine ou d'Utoya ? Un peu comme la lettre volée, bien en évidence, on passe à côté de ce qui compte : la considération de la jouissance impliquée dans l'acte de destruction !

Il importe avant tout que le sujet parle de ces usages. Il ouvre ainsi la possibilité d'en faire autre chose, notamment en visant à ce que la parole retrouve un peu de son intimité et s'articule au bien dire. S'enseigner de l'usage que chaque enfant peut faire au singulier des nouvelles technologies pour, dans le transfert, traiter quelque chose de la pulsion est une voie à poursuivre. L'étendue des productions vidéos réserve son lot de surprise et le corps s'y trouve pris dans une "économie de la jouissance" [3] dont on peut prendre l'empan afin de calculer l'acte qui s'impose.

Soyons lucides, il est très difficile d'échapper au réseau, smartphones, tablettes et jeux vidéo. Au lieu de céder à une critique vaine ou de se résigner à ces nouveaux usages, élucidons ce qui peut se jouer là pour chaque *parlêtre*.

Alors, numéricophile ou numéricophobe ? Plutôt, selon la formule de Lacan à propos du Nom-du-Père, s'en passer pour s'en servir.

[1] Lacan J., *Le Séminaire*, livre XVII, *L'envers de la psychanalyse*, Paris, Seuil, 1991, p. 189

[2] Miller J.-A., "Enfants violents", *Après l'enfance*, Paris, Navarin, 2017, p. 202.

[3] Miller J.-A., "L'inconscient et le corps parlant", *La Cause du désir*, n°88, octobre 2014, p. 108.