



Séminaire Psychanalyse et cultures numériques **année 2026/2027** **Association Caméléon & Hébé**

Argument

Les technologies numériques ont pris place dans nos existences ordinaires. Elles traversent nos manières de communiquer, de travailler, de créer, de jouer, de nous informer, de nous rencontrer et de nous représenter. Elles participent désormais de l'environnement dans lequel grandissent les enfants et les adolescents et dans lequel vivent les adultes qui les accompagnent.

Pour autant, parler « du numérique » comme d'un objet homogène ne suffit pas à rendre compte de ce qui s'y joue. Un smartphone, un réseau social, un jeu vidéo, une intelligence artificielle générative ou une plateforme de streaming ne proposent ni les mêmes expériences, ni les mêmes formes d'engagement, ni les mêmes possibilités d'appropriation. Entre l'objet technique, ses usages prescrits, les pratiques qui se développent autour de lui et les significations que chacun peut lui attribuer demeure un écart. C'est précisément cet écart qui nous intéresse.

Les objets techniques sont également des objets parlés. Ils cristallisent des représentations, des imaginaires, des inquiétudes et des espoirs propres à une époque. Les discours sur les écrans, l'addiction, les réseaux sociaux, les jeux vidéo ou, plus récemment, l'intelligence artificielle, ne sont donc pas extérieurs aux pratiques : ils contribuent à organiser notre manière de les percevoir et parfois de les investir. Interroger les cultures numériques suppose alors de tenir ensemble objets techniques, pratiques, représentations et discours, sans réduire les sujets aux usages qui peuvent être mesurés chez eux.

Cette distinction nous semble particulièrement importante à l'adolescence. L'adolescent ne se contente pas d'utiliser les objets qui lui sont proposés : il peut les détourner, les investir, les partager, les transformer et parfois en faire autre chose que ce pour quoi ils avaient été conçus. Entre usage et pratique apparaît ainsi la question de l'appropriation.

C'est dans cet espace que la culture occupe pour nous une place essentielle.

Mangas, animés, bandes dessinées, séries, jeux vidéo, productions issues du web, réseaux sociaux et désormais productions associées aux intelligences artificielles composent un environnement culturel au sein duquel circulent récits, images, personnages, identifications et représentations du monde. Ces objets ne constituent pas simplement un décor contemporain de l'adolescence. Ils peuvent participer au travail par lequel un sujet cherche à donner forme à ce qu'il éprouve, à se séparer, à appartenir, à rencontrer l'autre et à devenir.

La culture offre en ce sens un réservoir de formes et de signifiants disponibles. Elle constitue aussi un environnement, au sens où Winnicott nous permet de le penser, dans



lequel quelque chose peut être trouvé et créé. L'objet culturel peut soutenir des identifications nouvelles, déplacer celles qui étaient jusque-là disponibles et offrir des médiations pour mettre en récit une expérience encore difficile à formuler. Il ne s'agit donc pas seulement de demander ce que les objets numériques « font » aux adolescents, mais aussi ce que les adolescents font avec eux, ce qu'ils y trouvent, ce qu'ils y déposent et ce qu'ils parviennent éventuellement à en faire.

Ce déplacement engage directement notre clinique.

Les cultures numériques traversent depuis longtemps les consultations, les groupes et les institutions : dans les récits des patients, dans leurs relations avec les autres, dans leurs façons de se présenter, de jouer, d'aimer, de créer ou de souffrir. Un jeu vidéo peut devenir le lieu d'une rencontre ; un avatar soutenir une figuration de soi ; un manga fournir les mots ou les images qui manquaient jusque-là ; une pratique partagée permettre de renouer avec le groupe. À l'inverse, certains dispositifs peuvent participer à des formes de retrait, de répétition ou d'empêchement. Rien ne permet de déterminer à l'avance ce qu'un même objet représentera pour un sujet.

C'est pourquoi notre intérêt ne porte pas sur la recherche d'une supposée bonne ou mauvaise pratique numérique. Il porte sur les conditions dans lesquelles quelque chose peut être investi, approprié, transformé et éventuellement remis en circulation dans la relation à l'autre.

Cette perspective conduit également à interroger notre propre position. Que faisons-nous lorsque le jeu vidéo, le manga, TikTok, Discord ou ChatGPT entrent dans une séance ? Devons-nous connaître ces objets pour pouvoir les entendre ? Que risque-t-on de manquer lorsque nous les réduisons à leurs fonctions techniques, à leur durée d'utilisation ou aux catégories psychopathologiques auxquelles ils sont parfois associés ? Et, inversement, comment éviter de transformer notre intérêt pour ces cultures en fascination ou en expertise qui viendrait recouvrir la parole du sujet ?

Ces questions prennent une dimension particulière lorsque les objets culturels deviennent eux-mêmes supports de médiation. Jouer ensemble n'est pas simplement parler d'un jeu. Introduire un objet culturel dans un dispositif clinique transforme la situation : les places, les regards, les adresses et les possibilités de figuration ne sont plus tout à fait les mêmes. La clinique individuelle rejoint alors la clinique groupale et institutionnelle. L'objet peut circuler, soutenir une rencontre, recueillir quelque chose de ce qui ne pouvait jusque-là être adressé directement et participer à un travail de symbolisation.

L'émergence récente des intelligences artificielles génératives renouvelle encore ces interrogations. Lorsqu'un dispositif répond, produit des images, écrit, conseille, imite une conversation ou semble s'adapter à son interlocuteur, la question n'est plus seulement celle de l'écran ou de l'outil. Elle concerne aussi l'adresse, le savoir, la création, l'altérité et le fantasme de relation. Elle invite à distinguer des objets regroupés trop rapidement sous un même terme d'« intelligence artificielle » et à examiner les pratiques singulières qui se construisent avec eux.



Psychanalyse et numérique, numérique et psychanalyse, psychanalyse du numérique ?

Il ne s'agira pas dans ce séminaire de constituer le numérique en nouvel objet spécialisé de la psychanalyse, ni de demander à celle-ci de produire un discours supplémentaire sur les supposés dangers ou bienfaits des technologies. Nous partirons plutôt de ce qui insiste dans la clinique : ce que les patients apportent, racontent, montrent, jouent ou créent ; ce que les professionnels rencontrent et parfois ne comprennent pas ; ce que les institutions autorisent, empêchent ou rendent possible.

La clinique constituera ainsi notre point de départ et notre point de retour. Nous la mettrons en dialogue avec la psychanalyse, mais également avec l'anthropologie, la sociologie des usages, la philosophie des techniques et l'étude des cultures populaires. Cet aller-retour nous paraît nécessaire pour ne réduire ni les objets à leurs caractéristiques techniques, ni les sujets à leurs comportements.

Le séminaire cherchera ainsi moins à produire un savoir sur les cultures numériques qu'à explorer ce qu'elles nous permettent de penser de la clinique contemporaine et, réciproquement, ce que la clinique nous apprend des manières singulières dont les sujets habitent, détournent et transforment les mondes techniques et culturels qui leur sont transmis.

Il s'agira finalement de prendre au sérieux la culture comme objet de soin : non parce qu'elle soignerait par elle-même, mais parce qu'elle peut offrir des lieux, des formes et des objets à partir desquels une rencontre, une appropriation et une transformation deviennent possibles.

Modalités

Ce séminaire hybride présentiel (au Centre Oreste 66, bd Béranger, 37000 Tours) et distanciel (via un salon discord dédié, accessible sur invitation) est ouvert aux professionnels, doctorants, étudiants Master et Licence 3 sur inscription.

Il se tiendra les jeudis de 10h à 12h 10/12/2026 - 11/02 01/04 et 03/06/2027

Une attestation de participation pourra être fournie sur demande.