

# Uit de matrix van de DSM! (deel 1)

*Modellen, simulaties en de psychiatrische werkelijkheid*

Andrea Ruissen

In de hedendaagse psychiatrie vormt classificatie een onmisbaar instrument. Het meest invloedrijke systeem in dit verband is de *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM), ontwikkeld door de *American Psychiatric Association*. Sinds zijn derde editie in 1980 is de DSM, inmiddels toe aan editie vijf, uitgegroeid tot een wereldwijd dominante classificatiestandaard voor psychische stoornissen.

Tegelijkertijd is de DSM onderwerp van voortdurende filosofische en wetenschappelijke discussie. Diagnostische systemen structureren klinische observatie, sturen onderzoek en bepalen in belangrijke mate de organisatie van zorg. Critici wijzen erop dat psychiatrische categorieën geen natuurlijke soorten zijn maar theoretische constructies (Kendell & Jablensky, 2003; Zachar, 2014). Diagnoses zijn geen directe afspiegelingen van de werkelijkheid, maar conceptuele modellen die worden gebruikt om complexe fenomenen van psychisch lijden te ordenen. Zoals Nancy Andreasen, ooit zelf bijdrager aan de DSM, zei: dit classificatiesysteem heeft onderzoekers een gemeenschappelijke nomenclatuur gegeven, maar waarschijnlijk een verkeerde nomenclatuur (Andreasen, 2006).

Deze observatie roept een fundamentele vraag op: wat gebeurt er wanneer een classificatiesysteem zo dominant wordt dat het niet alleen beschrijft, maar ook bepaalt wat er gezien wordt? Wanneer een model niet slechts een hulpmiddel is, maar een kader dat de werkelijkheid mede vormgeeft?

Deze vraag kan vruchtbaar worden onderzocht door psychiatrische classificatie te bekijken in het licht van filosofische reflecties over modellen en werkelijkheid. Twee denktradities zijn hierbij bijzonder relevant. De eerste is die van Plato met zijn grotmetafoer, die onderzoekt hoe menselijke waarneming zich verhoudt tot de werkelijkheid. De tweede die ik bespreek is de theorie over hyperrealiteit van Jean Baudrillard, die beschrijft hoe in moderne samenlevingen modellen soms de plaats van realiteit innemen. Niet toevallig worden beide denktradities op een toegankelijke manier verbeeld in *The Matrix*-films. Deze bieden een krachtige metafoer voor een wereld waarin menselijke ervaring wordt georganiseerd door een systeem dat volledig de structuur en de inhoud van de werkelijkheid bepaalt.

Het centrale argument van dit paper luidt dat de DSM een noodzakelijk instrument is, maar alleen zolang zij wordt behandeld als model. Wanneer diagnostische classificaties worden opgevat als directe beschrijvingen van de werkelijkheid, dreigt een situatie waarin het model voorafgaat aan het fenomeen dat het veronderstelt te beschrijven. Het model wordt dwingend en zelfs constitutief: het wordt werkelijkheid.

Om dit te voorkomen heeft de psychiatrie iets nodig en Baudrillard *himsel*f lijkt juist met zijn kritiek op *The Matrix* te weten wát.

### **Classificatiesystemen zijn modellen**

De DSM werd oorspronkelijk ontwikkeld als een descriptief classificatiesysteem. Het doel was niet om oorzaken van psychische stoornissen te verklaren, maar om klinische fenomenen systematisch te ordenen (American Psychiatric Association, 1980; Kendler, 2016). Diagnostische categorieën zijn daarom primair pragmatische constructies: hulpmiddelen om klinische communicatie mogelijk te maken.

Een diagnose als *major depressive disorder* beschrijft bijvoorbeeld een patroon van symptomen — sombere stemming, anhedonie, slaapstoornissen, concentratieproblemen — maar pretendeert niet noodzakelijkerwijs een onderliggende biologische entiteit te identificeren. De categorie functioneert eerder als een verzamelnaam voor een cluster van ervaringen en gedragingen die statistisch vaak samen voorkomen.

Deze benadering sluit aan bij een bredere wetenschapsfilosofische traditie waarin classificatiesystemen worden gezien als modellen. Modellen zijn vereenvoudigde representaties van complexe fenomenen (Cartwright, 1999). Zij abstraheren bepaalde kenmerken van de werkelijkheid om analyse mogelijk te maken. Een anatomische atlas is een model van het menselijk lichaam, vaak met de slagaders rood en de aderen blauw gekleurd. Een meteorologische afbeelding is een vereenvoudigde weergave van atmosferische processen. En zo is een kaart een model van een landschap.

Op dezelfde manier kan de DSM worden gezien als een cartografie van psychisch lijden. Het probleem ontstaat wanneer men vergeet dat een kaart geen landschap is. De psychiatrie is zich historisch gezien vaak bewust geweest van dit onderscheid. De Duitse fenomenologische psychiatrie van de twintigste eeuw benadrukte bijvoorbeeld dat diagnostische categorieën slechts hulpmiddelen zijn om klinische ervaring te ordenen (Jaspers, 1913/1997). Volgens Karl Jaspers moest de clinicus steeds terugkeren naar de directe fenomenologie van het psychisch lijden.

Toch heeft de ontwikkeling van de DSM geleid tot een verschuiving. De operationalisering van diagnostische criteria — bedoeld om betrouwbaarheid te vergroten — heeft ook de indruk gewekt dat psychiatrische diagnoses objectieve entiteiten zijn (Frances, 2013). Hier ontstaat een epistemologische spanning. Aan de ene kant is de DSM ontworpen als model, als kaart dus. Aan de andere kant wordt zij in de praktijk vaak behandeld als werkelijkheid.

## **Baudrillard over kaarten: de parabel van Borges**

In zijn beroemde parabel over de kaart beschrijft Jorge Luis Borges een rijk waarin cartografen een kaart maken die zo gedetailleerd is dat zij uiteindelijk samenvloeit met het territorium zelf. Wat begint als een poging om de werkelijkheid zo nauwkeurig mogelijk te representeren, eindigt in een absurde situatie waarin de kaart het rijk niet langer afbeeldt, maar verdringt. De representatie wordt belangrijker dan datgene wat zij zou moeten voorstellen. Juist in deze omkering schuilt de relevantie voor Baudrillards denken: wanneer modellen steeds verfijnder en alomtegenwoordig worden, verliezen zij hun bescheiden rol als afspiegeling van de werkelijkheid en beginnen zij die werkelijkheid te structureren, en zelfs te vervangen.

Borges' beeld maakt zichtbaar hoe een systeem van tekens, ooit afhankelijk van een onderliggende realiteit, zich kan losmaken en een eigen orde kan vestigen. De kaart wordt niet langer gecorrigeerd door het landschap; eerder verdwijnt het landschap onder het gewicht van zijn eigen weergave. In die zin suggereert de parabel dat het onderscheid tussen origineel en kopie begint te vervagen, een gedachte die bij Baudrillard verder wordt doorgetrokken, maar al in de kiem aanwezig is in Borges' literaire verbeelding.

## **Neo ontwaakt uit Plato's grot?**

We maken een associatieve sprong naar één van de meest iconische scènes uit de filmgeschiedenis: het ontwaken van Neo van *The Matrix* (1999), de eerste film van wat later een trilogie zou worden met de sequels *The Matrix Reloaded* en *The Matrix Revolutions* (2003). Een paar jaar geleden volgde nog een vierde deel, *The Matrix Resurrections* (2021).

Het verhaal gaat over Thomas Anderson, een softwareprogrammeur, alias Neo, een hacker. Hij vermoedt dat er iets aan de hand is met de werkelijkheid en komt er samen met andere rebellen achter dat we allemaal gevangen zitten in de Matrix, een verzameling softwareprogramma's dat creëert en definieert hoe we ons voelen, wat we ervaren en wat we doen. Hij ontdekt, met de hulp van onder andere Morpheus die hem al voor ging, dat mensen in fabrieksmatige akkers worden gekweekt, om energie te leveren aan de machines: kunstmatige intelligentie die de wereld heeft overgenomen. Om deze individuen in deze menselijke bio-industrie te houden, moeten de mensen denken dat ze een normaal leven leiden, in plaats van dat ze weet krijgen van dat ze als vee gehouden worden in bassins.

Dit is wat de Matrix doet: het creëert de illusie van een normaal leven voor mensen die niet meer zijn dan een batterij voor de machines. Neo en andere rebellen hebben zich uit deze illusie weten te bevrijden en leven hun leven in de ruïnes, riolen en voormalige afvoerputten van wat ooit de aarde was. Ze proberen illusieloos de machines te bestrijden, of op zijn minst hun dominantie.

Dan de betreffende scène: nadat Neo uit de simulatie is bevrijd, ontwaakt hij in een capsule waarin zijn lichaam jarenlang heeft gelegen. Zijn spieren zijn zwak, zijn zintuigen overweldigd. Hij vraagt Morpheus: "*Why do my eyes hurt?*" Morpheus antwoordt: "*Because you've never used them before.*" Deze scène is te beschouwen als een moderne hervertelling van een veel oudere filosofische metafoor: de grot van Plato.

In boek VII van *De Staat* beschrijft Plato in de vierde eeuw v.Chr een groep mensen die sinds hun geboorte vastgeketend zitten in een grot. Zij kunnen slechts naar een muur kijken waarop schaduwen verschijnen, veroorzaakt door objecten die achter hen langs worden gedragen. Voor deze gevangenen vormen de schaduwen de volledige werkelijkheid.

Indien één van hen wordt bevrijd en naar boven de grot uit zou klimmen, zal hij aanvankelijk pijn en verwarring ervaren. Zijn ogen moeten wennen aan het licht van de zon. Pas geleidelijk beseft hij dat de schaduwen slechts projecties waren van een diepere werkelijkheid. Verlicht worden doet pijn.

De grotmetafoor illustreert een fundamenteel probleem van menselijke kennis: onze waarneming wordt altijd gemedieerd door representaties. Wat wij zien is nooit de werkelijkheid zelf, maar een interpretatie ervan. De parallel met de *Matrix* is evident. In de film leven mensen in een gesimuleerde wereld die wordt gegenereerd door machines. De werkelijkheid die zij ervaren — straten, gebouwen, lucht — is een digitale constructie. Wanneer Neo ontwaakt, ontdekt hij dat zijn eerdere werkelijkheid slechts een illusie was.

De scène biedt een krachtige illustratie van een epistemologisch inzicht dat ook relevant is voor psychiatrie: wat wij waarnemen wordt altijd gevormd door de structuur van het systeem waarin wij waarnemen. Dit brengt ons bij de rol van classificatiesystemen.

## **Modellen structureren waarneming**

Wetenschappelijke classificatiesystemen hebben niet alleen een beschrijvende functie. Hoewel ze oorspronkelijk wel zo ontworpen zijn, gaan ze na verloop van tijd ook de manier structureren waarop fenomenen worden waargenomen. Wanneer een bepaald classificatiesysteem dominant wordt, begint het te functioneren als een cognitief raster dat bepaalt wat zichtbaar wordt.

De socioloog Ian Hacking beschreef dit proces als *looping effects*: classificaties veranderen het gedrag en de ervaring van de mensen die zij classificeren (Hacking, 1995). Zodra een categorie bestaat — bijvoorbeeld ADHD of posttraumatische stressstoornis — gaan mensen hun ervaringen interpreteren in termen van die categorie.

Dit proces heeft belangrijke voordelen. Diagnostische categorieën maken communicatie mogelijk tussen medici, onderzoekers en patiënten. Zij vormen de basis voor epidemiologisch onderzoek en klinische trials. Daarnaast hebben ze een constitutief effect.

Misschien herkennen we het wel van ons zelf, toen we net in de psychiatrie gingen werken. Aanvankelijk zagen we een chaotische verzameling van menselijke ervaringen: verdriet, angst, wanhoop, verwarring. Na verloop van tijd leerden we diagnostische categorieën herkennen. En soms, tja, soms dan zagen we geen individuele ervaringen meer, maar patronen: depressie, psychose, bipolaire stoornis. Dit is geen probleem. Het is juist de essentie van klinische expertise. Maar er ontstaat een subtiele verschuiving: het classificatiesysteem begint de waarneming zelf te structureren. Wat niet in het systeem past, wordt moeilijker te zien.

### **Baudrillard: wanneer modellen voorafgaan aan realiteit**

In zijn invloedrijke boek *Simulacra and Simulation* biedt de Franse filosoof Jean Baudrillard een radicale analyse van hoe systemen onze waarnemingen beïnvloeden, of in zijn termen: van representatie in moderne samenlevingen (Baudrillard, 1981/1994). Volgens Baudrillard leven we in een tijdperk waarin representaties niet langer verwijzen naar een onderliggende werkelijkheid. In plaats daarvan produceren zij hun eigen realiteit.

Hij noemt dit fenomeen *hyperrealiteit*. Hyperrealiteit ontstaat wanneer modellen voorafgaan aan de werkelijkheid en tegelijkertijd de werkelijkheid structureren. Het model wordt dan niet langer een afbeelding van iets dat al bestaat, maar een blauwdruk die bepaalt wat werkelijkheid wordt. Zoals de landkaart van het rijk in de parabel van Borges zelf het land werd.

Eén van Baudrillards bekendste voorbeelden is de hypermarché — de grote supermarkt. Historisch gezien waren voedselmarkten kleinschalige, lokale gebeurtenissen. Boeren brachten hun producten naar een dorpsplein waar handel plaatsvond. Deze markten waren rommelig, seizoensgebonden en sociaal ingebed. De hypermarché is een radicaal andere constructie. Hier wordt het idee van een markt systematisch gereconstrueerd in een grootschalige, hypergeorganiseerde ruimte. Producten worden gestandaardiseerd, verpakt en geordend volgens logistieke principes, inclusief een reorganisatie van het omliggende landschap met toe- en afritten van snelwegen en gigantische parkeerplaatsen.

Het resultaat is paradoxaal. De hypermarché is tegelijk een intensivering van de markt — een plek waar alles verkrijgbaar is — en een vervreemding ervan. Het oorspronkelijke fenomeen van de lokale markt is verdwenen. Wat overblijft is een simulatie ervan. De supermarkt is niet langer een uitbreiding van de markt. De markt was een voorloper van de supermarkt, maar het model heeft de realiteit ingehaald en is de enige werkelijkheid geworden.

Baudrillard haalt zelf ook Borges aan om het effect te beschrijven: het land is onder de verdrukking geraakt van de kaart, met als gevolg verdorring en afsterving; het koninkrijk is een woestijn geworden, die zucht onder de druk van wat ooit een model had moeten zijn. En zo introduceert Morpheus de werkelijkheid dan ook bij Neo als deze uit de Matrix ontsnapt om af te dalen naar de krochten van wat er van de wereld overgebleven is: *'welcome to the desert of the real'*.

## **Psychiatrische classificatie en hyperrealiteit**

Wanneer we Baudrillards analyse toepassen op de psychiatrie dringt zich een prangende vraag op: wat gebeurt er wanneer een classificatiesysteem zo dominant wordt dat het de manier bepaalt waarop psychisch lijden wordt ervaren en geïnterpreteerd?

In dat geval functioneert het systeem blijkbaar als een model dat voorafgaat aan de realiteit. In een samenleving waarin de DSM dominant is, worden dezelfde ervaringen vaak geïnterpreteerd in termen van diagnostische categorieën. De vraag wordt niet: *wat gebeurt er in het leven van deze persoon?* De vraag wordt: *voldoet deze persoon aan de criteria voor bijvoorbeeld depressie?*

Dit betekent niet dat de diagnose onjuist is. Veel mensen ervaren daadwerkelijk ernstige depressieve episoden. Maar het diagnostische kader beïnvloedt de interpretatie van de ervaring. De categorie gaat vooraf aan de interpretatie van het fenomeen. In Baudrillards termen ontstaat een vorm van hyperrealiteit. De diagnose wordt niet alleen een beschrijving van psychisch lijden. Zij wordt een structuur waarbinnen dat lijden betekenis moet krijgen.

## **The Matrix als metafoor**

De *Matrix*-trilogie biedt een krachtige verbeelding van een wereld waarin menselijke ervaring wordt georganiseerd door een simulatiesysteem. In de films leven miljarden mensen in een digitale simulatie die door machines wordt gecreëerd. De werkelijkheid die zij ervaren is volledig consistent en overtuigend. Straten, gebouwen en dames met rode jurken en biefstukken lijken echt.

Toch is deze wereld een constructie. De film laat zien hoe moeilijk het is om een systeem te herkennen dat de structuur van de werkelijkheid zelf vormt. De meeste mensen in de *Matrix* hebben geen reden om aan hun werkelijkheid te twijfelen. Hun ervaringen zijn coherent en voorspelbaar. Alleen wanneer het systeem begint te haperen — een *déjà vu*, een *glitch* — wordt de mogelijkheid zichtbaar dat er iets achter de schermen schuilgaat.

De parallel met classificatiesystemen is suggestief. Wanneer een systeem de structuur van interpretatie bepaalt, wordt het moeilijk om nog te zien dat het een systeem is. Het wordt simpelweg *de manier waarop dingen zijn*.

## Baudrillard en zijn kritiek op *The Matrix*

Hij was geen fan van de Matrix. Integendeel, Baudrillard hield helemaal niet van deze films. Op het feit dat hij zo expliciet werd geciteerd, reageerde hij jarenlang niet, maar in 2004 verbrak hij in een interview in *Le Nouvel Observateur* de stilte. Hij was teleurgesteld: "De simulacrumhypothese verdiende beter dan werkelijkheid te worden." Oeps, ik ben er vrij zeker van dat de Wachowskis dat niet hadden verwacht. Zijn kritiek is dat de film het onderscheid tussen de werkelijkheid en de Matrix té duidelijk maakt. Daarover zei hij: "Alles dat tot de orde van droom, utopie en fantasma behoort, krijgt uitdrukking, wordt 'gerealiseerd'. We bevinden ons in onversneden transparantie."

Hoewel de regisseurs zijn boek expliciet citeerden — Neo verbergt illegale software in een exemplaar van *Simulacra and Simulation* — vond Baudrillard dus dat de film zijn ideeën verkeerd begreep (Baudrillard, 2003). Volgens hem presenteert *The Matrix* simulatie op een platonische manier. In de film bestaat er nog een duidelijke scheiding tussen twee werelden: de simulatie (de matrix) en de echte werkelijkheid (de postapocalyptische wereld buiten de matrix), net als in de grotmetafoor twee werelden bestaan: die in de grot en die er buiten. In Baudrillards theorie is dit onderscheid juist verdwenen. In een echte hyperrealiteit bestaat er geen verborgen werkelijkheid achter de simulatie. De simulatie is de werkelijkheid geworden. In dat opzicht is *The Matrix* volgens Baudrillard te optimistisch. De film suggereert dat men uit de simulatie kan ontsnappen; in Baudrillards visie is ontsnapping onmogelijk.

Ik denk niet dat zijn kritiek terecht is. Helaas verliet Baudrillard onze wereld in 2007, lang voordat *The Matrix Resurrections* (het vierde en laatste werk in de serie) op het scherm verscheen: in deze film raken niet alleen Matrix en werkelijkheid complex met elkaar verweven, het samenvallen van de twee wordt vanuit het tegenovergestelde uitgangspunt getoond --best een briljante vondst voor een sequel na de hit-trilogie en opnieuw een prachtig eerbetoon aan het werk van Baudrillard.

In de eerste film zijn de werkelijkheid en de Matrix al met elkaar verweven: als je bijvoorbeeld in de Matrix sterft, sterf je ook in de werkelijkheid. In *The Matrix Reloaded* en *The Matrix Revolutions* is de verweving nog explicieter, wanneer (spoiler alert!) Neo en de machines lijken te integreren. Baudrillard zei daarover dat "*The Matrix* zeker het soort film over de Matrix is dat de Matrix zou kunnen produceren", wat naar mijn bescheiden mening meer een compliment dan een kritiek is.

Het is echter precies deze feedback die ons kan helpen bij de DSM. De DSM heeft juist wel een 'platonische behandeling' nodig: een resoluut onderscheid tussen realiteit en model, tussen realiteit en systeem, tussen realiteit en kaart. Dit is de enige uitweg als we niet willen dat de DSM een Baudrillardiaanse simulatie wordt en zo de status van hyperreëel krijgt.

## **De DSM heeft een platonisch onderscheid nodig**

De clinicus moet zich voortdurend bewust zijn van het feit dat diagnostische categorieën en DSM-classificaties slechts schaduwen zijn op de muur van de grot. Zij kunnen behulpzaam zijn, maar zij zijn niet de werkelijkheid zelf. Een ervaren psychiater beweegt daarom voortdurend tussen twee niveaus. Aan de ene kant gebruikt hij DSM-classificaties indien relevant om klinische beslissingen te nemen. Aan de andere kant blijft hij altijd aandachtig voor de unieke fenomenologie van het individuele lijden. Dit is vergelijkbaar met het betreden en verlaten van de matrix.

Het is niet problematisch om de matrix binnen te gaan — zij kan zelfs buitengewoon nuttig zijn. Maar men moet ook weten hoe men er weer uit kan stappen. Anders verwordt de GGZ als een hypermarché: een logistieke moloch, sfeerloos en ontgaan van de oorspronkelijke betekenis van de GGZ, namelijk zorg voor de geestelijke gezondheid van mensen.

## **Tot slot**

Psychiatrische classificatie bevindt zich op het snijvlak van wetenschap, filosofie en klinische praktijk. Diagnostische systemen zoals de DSM zijn onmisbare instrumenten voor communicatie, onderzoek en behandeling. Tegelijkertijd zijn zij conceptuele modellen die complexe menselijke ervaringen sterk vereenvoudigen.

Dit essay heeft betoogd dat classificatiesystemen niet alleen beschrijvend zijn, maar ook constitutief: zij structureren hoe psychisch lijden wordt waargenomen en geïnterpreteerd. Wanneer een classificatiesysteem dominant wordt, kan het zelfs kenmerken gaan vertonen van wat Jean Baudrillard hyperrealiteit noemde: een situatie waarin representaties de plaats van realiteit innemen. Deze *The Matrix*-films bieden een krachtige metafoor voor dit proces. Zij tonen hoe een systeem de structuur van ervaring kan bepalen zonder dat de deelnemers zich daarvan bewust zijn.

Baudrillard bekritiseerde deze films omdat zij nog een platonisch onderscheid tussen simulatie en werkelijkheid handhaven. Ironisch genoeg heeft de psychiatrie juist zo'n onderscheid nodig. Wanneer diagnostische categorieën worden behandeld als directe beschrijvingen van de werkelijkheid, dreigt het gevaar dat het model voorafgaat aan het fenomeen dat het veronderstelt te beschrijven. Om dit te voorkomen moet de DSM expliciet worden begrepen als model — een kaart, geen landschap; een hypermarché, geen lokaal marktje; een grot, geen verlichte werkelijkheid.

## De praktijk

De vraag is hoe we dit in de dagelijkse praktijk kunnen realiseren zonder in dezelfde valkuil te stappen waarin het model de werkelijkheid gaat domineren.

Allereerst vraagt dit om een herpositionering van de DSM: zij is oorspronkelijk ontwikkeld als instrument voor wetenschap en klinische communicatie, maar heeft zich uitgebreid naar domeinen zoals verzekeringen, rechtspraak en beleid. Juist daar dreigt zij haar proporties te verliezen. Wanneer een classificatiesysteem buiten de klinische context normerend wordt, verschuift het van hulpmiddel naar structurerend kader van de realiteit zelf. In die zin doet de DSM denken aan de simulatie uit *The Matrix*: een systeem dat niet perfect hoeft te zijn om toch allesomvattend te functioneren. Het is daarom noodzakelijk haar gebruik te beperken tot de directe geestelijke gezondheidszorg. Journalisten, vloggers, influencers, rechtbanken, sportverslaggevers; wellicht zouden we hen moeten vragen zich een stuk bescheidener te verhouden tot de vaktermen uit de DSM.

Daarnaast moet de focus binnen die zorg verschuiven van classificatie naar betekenis. Het persoonlijke diagnostische verhaal —de casusformulering en beschrijvende diagnostiek— dient centraal te staan, omdat juist daar de unieke ervaring van de patiënt zichtbaar wordt. Classificaties kunnen ondersteunend zijn, maar nooit leidend. Het naast elkaar gebruiken van meerdere systemen, zoals DSM, ICD en PDM of zelfs RDoC (Ruissen, 2014) kan helpen om zichtbaar te maken dat elk systeem slechts een model is: in Borges' termen een kaart die nooit volledig samenvalt met het landschap. Elk classificatiesysteem belicht bepaalde aspecten van psychisch functioneren, terwijl andere dimensies naar de achtergrond verdwijnen. Juist de verschillen tussen deze perspectieven herinneren ons eraan dat geen enkele classificatie de complexiteit van menselijk lijden volledig kan omvatten.

Op die manier voorkomen we dat één enkel classificatiekader een vanzelfsprekende werkelijkheid wordt en daarmee, in de zin van Jean Baudrillard, de realiteit begint te overschrijven. Die werkelijkheid van psychisch lijden kan soms een flinke woestijn blijken en dat kan (en mag) pijn doen, niet alleen aan ogen.

## Referenties

American Psychiatric Association. (1980). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (3rd ed.). APA.

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). APA.

Andreasen, N. C. (2007). DSM and the death of phenomenology in America: An example of unintended consequences. *Schizophrenia Bulletin*, 33(1), 108–112.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation* (S. Glaser, Trans.). University of Michigan Press. (Original work published 1981)

- Baudrillard, J. (2003). The Matrix revisited. *International Journal of Baudrillard Studies*, 1(1).
- Cartwright, N. (1999). *The dappled world: A study of the boundaries of science*. Cambridge University Press.
- Frances, A. (2013). *Saving normal*. HarperCollins.
- Hacking, I. (1995). *Rewriting the soul: Multiple personality and the sciences of memory*. Princeton University Press.
- Jaspers, K. (1997). *General psychopathology* (J. Hoenig & M. Hamilton, Trans.). Johns Hopkins University Press. (Original work published 1913)
- Kendell, R., & Jablensky, A. (2003). Distinguishing between the validity and utility of psychiatric diagnoses. *American Journal of Psychiatry*, 160, 4–12.
- Kendler, K. S. (2016). The phenomenology of major depression. *World Psychiatry*, 15, 96–97.
- Plato. (2000). *The republic* (T. Griffith, Trans.). Cambridge University Press.
- Ruissen, A.M. (2014). Diagnostiek en classificatie scheiden in de psychiatrie. Hoe de DSM-5 zinvol ingezet kan worden voor het vak. *Tijdschr Psychiatr* 56; 529.
- Wachowski, L. (Director). (2021). *The Matrix Resurrections* [Film]. Warner Bros.
- Wachowski, L., & Wachowski, L. (Directors). (1999). *The Matrix* [Film]. Warner Bros.
- Wachowski, L., & Wachowski, L. (Directors). (2003a). *The Matrix Reloaded* [Film]. Warner Bros.
- Wachowski, L., & Wachowski, L. (Directors). (2003b). *The Matrix Revolutions* [Film]. Warner Bros.
- Zachar, P. (2014). *A metaphysics of psychopathology*. MIT Press.