

Le travail de la virtualisation psychique : du double virtuel au double numérique

INTRODUCTION PAR FREDERIC TORDO

Nous verrons que le virtuel est d'abord, et avant tout, une histoire du sujet, avant d'être une histoire du numérique. Très tôt en effet, le sujet va anticiper ses propres potentialités subjectives, ainsi que celles des autres qui l'entourent. C'est le virtuel psychique. Ce n'est que bien plus tard qu'il va découvrir les formidables possibilités offertes par le numérique, lequel participera pleinement au travail de virtualisation subjective. Nous verrons combien ce travail du virtuel change le cadre de la pratique analytique, en tant qu'il s'agit maintenant de solliciter des représentations virtuelles, à savoir des représentations qui ne sont pas encore advenues. Nous présenterons ainsi deux types de pratiques en analyse, articulées au virtuel psychique. D'une part, l'utilisation des outils numériques à distance, dans le cadre de cures avec des patients limites. D'autre part, la psychanalyse à médiation numérique, où une partie du monde subjectif du patient va être délégué à son environnement numérique. C'est dire aussi que son double virtuel, qui permet un travail de subjectivation et de réflexivité, va se trouver transposé dans le virtuel numérique, médié par une figure de pixel qui le représente. Il devient un « double numérique ». Nous verrons que c'est essentiellement cette « duplicité numérique » qui est utilisée en psychanalyse à médiation numérique.



- Psychologue clinicien
- Docteur en Psychologie clinique et en Psychopathologie
- Membre fondateur de l'IERHR (Institut pour l'Etude des Relations Homme Robots)
- Membre administrateur de l'association Européenne Nicolas Abraham et Maria Torok
- Co-responsable du Diplôme Universitaire : « Technologies nouvelles et nouvelles pathologies », Université Paris Diderot
- Thèmes de recherches : processus de subjectivation, réflexivité et auto-empathie, intersubjectivité et empathie, psychanalyse du virtuel numérique, relations humaines aux robots

BIBLIOGRAPHIE

- Tisseron, S., Tordo, F., & Baddoura, R. (2014). Testing Empathy with Robots: a Model in Four Dimensions and Sixteen Items. *International Journal of Social Robotics*, doi 10.1007/s12369-014-0268-5
- Tisseron, S., & Tordo, F. (dir.) (2014). Le virtuel, pour quoi faire ? Regards croisés. *Psychologie clinique*, 37(1).
- Tordo, F., & Binkley, C. (2014). L'Auto-empathie, ou le devenir de l'autrui-en-soi : définition et clinique du virtuel. *Evolution psychiatrique*, 81(1), 1-16. doi: 10.1016/j.evopsy.2014.02.002
- Tordo, F. (2014). Entretien avec Yann Minh, sur une expérience de pédagogie immersive. *Psychologie clinique*, 37(1), 127-139.
- Tordo, F. (2014). Le virtuel psychique, une anticipation en tension vers l'actualisation. *Psychologie clinique*, 37(1), 25-37.
- Tordo, F., & Tisseron, S. (2013). Les diverses formes de l'empathie dans le jeu vidéo en ligne : propositions et expérimentation. Dans S. Tisseron (dir.), *Empathie et subjectivation dans les mondes numériques* (p. 83-110). Paris : Dunod.
- Tordo, F., & Binkley, C. (2013). L'auto-empathie médiatisée par l'avatar, une subjectivation de soi. Dans E. A. Amato & E. Pereny (dir.), *Les avatars jouables des mondes numériques* (p. 91-108). Paris : Hermes.
- Tordo, F. (2013). Le jeu vidéo, un espace de subjectivation par l'action. L'auto-empathie médiatisée par l'action virtuelle. *Revue québécoise de psychologie*, 34(2), 245-263.
- Tordo, F. (2012). Psychanalyse de l'action dans le jeu vidéo. *Adolescence*, 79(1), 119-132.
- Tordo, F. (2010). Désir d'intersubjectivité dans les jeux vidéo : entre auto-empathie virtuelle et relations interpersonnelles réelles. *Psychotropes*, 16(3-4), 175-187.
- Hajji, M., & Tordo, F. (2009). Avatars et Moi! La fonction psychologique de la multiplicité des avatars dans les jeux vidéo. *Adolescence*, 27(3), 657-665.
- Letellier, I., & Tordo, F. (2009). D'un dispositif clinique : un atelier d'expression à visée projective. *Psychologie clinique*, 27(1), 117-128.