

La logique formelle permet-elle un abord du transfert ?

C'est en 1945 que Lacan propose ce qu'il a appelé son petit sophisme personnel, l'apologue des 3 prisonniers [1], pour rendre compte d'une logique collective qui inclurait une certaine forme de temporalité. Durant tout son enseignement, il n'a jamais remis en cause la validité de cet apologue, laissant à plusieurs reprises entendre que sa logique pourrait bien être à l'image de celle qui préside au déroulement d'une cure analytique.

A peu près à la même époque (1944) paraissait le livre fondateur de la théorie des jeux : « *Theory of Games and Economic Behaviour* » de Von Neumann et Morgenstern, qui abordait, lui aussi de façon novatrice la question d'une logique collective, mais avec un objectif, et des méthodes fort différentes, puisqu'il s'agissait de s'attaquer à des problèmes principalement économiques avec des méthodes mathématiques. Le problème des 3 prisonniers a cependant été l'objet, à l'intérieur de cette théorie des jeux, de nombreux travaux et discussions, surtout après qu'Aumann ait introduit en 1976 [2], pour tenter d'en résoudre une version, la notion de *Common Knowledge* (savoir commun ou connaissance commune).

Dans ce qui suit, je me propose de montrer comment le traitement de l'apologue des trois prisonniers par la théorie des jeux exige une reformulation du problème qui l'éloigne significativement de la situation analytique. J'espère en tirer un regard renouvelé sur celle-ci, qui devrait nous donner quelques indications sur les conditions nécessaires à l'apparition du transfert.

L'apologue lacanien et sa version logicisée.

Sans reprendre le détail de l'argumentation de Lacan, rappelons l'énoncé du problème et sa solution :

L'énoncé : Le directeur de la prison fait venir trois prisonniers et offre la liberté à celui qui gagnera au jeu que l'on connaît : 3 ronds blancs, deux ronds noirs. On fixe l'un des cinq ronds sur le dos de chacun des trois prisonniers. Chacun peut voir les ronds des deux autres mais non le sien. Le gagnant est celui qui franchit la porte le premier en annonçant la couleur du rond qu'il porte, à condition qu'il justifie sa réponse par des arguments de pure logique.

On fixe sur le dos de chacun des prisonniers un rond blanc.

La solution : Lacan montre que chaque prisonnier ne peut arriver à une certitude qu'après s'être élané vers la sortie puis avoir *suspendu* son mouvement deux fois ($n-1$ fois pour le problème à n prisonniers). Il montre également que chaque sujet doit nécessairement *anticiper* sur sa certitude, et amorcer son mouvement dans la hâte, avant que sa certitude soit totale, sous peine d'être plongé dans l'erreur par le mouvement des autres. Il introduit enfin, dans sa solution, les trois modalités du temps : *instant de voir*, *temps pour comprendre*, *moment de conclure*, qui sont restés d'usage courant dans le discours analytique.

La théorie des jeux, dans un souci de formalisation, modifie l'énoncé du problème de la façon suivante :

Le directeur de la prison est maintenant un meneur de jeu qui présente la règle : « Vous pouvez chacun avoir, sur le dos un rond blanc ou noir. Dans une heure, vous me remettrez une enveloppe dans laquelle vous aurez glissé une feuille sur laquelle vous aurez écrit votre opinion sur la situation : soit « je sais » si vous croyez connaître la couleur du rond que vous portez, soit « je ne sais pas » en cas contraire. Je lirai alors publiquement le contenu de vos réponses, et vous me donnerez à nouveau vos opinions par écrit l'heure suivante. Le jeu continue jusqu'à ce que

l'un au moins des participants écrive « je sais » sur sa feuille ». Il est alors entendu pour qu'il présente les justifications logiques de sa position..

Le jeu commence par une annonce du meneur qui dit : «L'un au moins d'entre vous a un rond blanc sur le dos ». Comme chaque protagoniste porte un rond blanc, le jeu se poursuit ainsi :

Au bout d'une heure, les trois joueurs annoncent : « je ne sais pas »

Au bout d'une deuxième heure, les trois joueurs annoncent : « je ne sais pas »

Au bout d'une troisième heure, les trois joueurs annoncent : « je sais », et le jeu est terminé sans hâte ni scansion.

Le détail du processus logique qui formalise et justifie cette solution est donné en annexe. La question qui me paraît fondamentale est la suivante : que se passe-t-il exactement, lorsqu'on passe de l'abord lacanien du problème à sa version logicisée par la théorie des jeux, pour que l'aspect dramatique de l'apologue lacanien se trouve ainsi pacifié ? Qu'avons nous abandonné en route pour qu'une descente logique que Lacan nous montre gouvernée par la hâte et l'hésitation se transforme en un processus bien tempéré progressant à pas comptés vers une vérité commune et sans faille ?

Plusieurs points me paraissent importants :

Le premier réside dans le découpage artificiel du temps. Dans le jeu lacanien, aucun besoin de découper le temps en étapes successives. Chaque prisonnier décide à sa guise quand il est temps de partir. Dans le jeu logicisé, en revanche, chacun remet son enveloppe à l'heure dite.

Le second réside dans l'obligation faite, dans le jeu logicisé, de déclarer publiquement son état de connaissance par écrit de surcroît ! Le résultat est que par étapes, ce que chacun savait devient connu de tous, versé, selon Aumann dans le « pot commun » du *common knowledge* .

Il n'est certainement pas indifférent de remplacer un geste, s'élancer, suspendre son mouvement, par une déclaration écrite, lettre morte qui ne peut plus que faire signe, puisque son sens est absolument univoque, réduit au pur système de signalisation binaire : « je sais » ou « je ne sais pas ».

On remarque en effet qu'à l'inverse, dans le jeu lacanien, lorsque l'un des prisonniers s'élance, que ce soit la première ou la deuxième fois, il ne peut jamais être totalement sûr de son fait. Il s'agit d'un mouvement qui résulte nécessairement d'une certitude incomplète, obérée par la question « ai-je attendu assez longtemps pour être sûr que les autres ont vraiment attendu ? ». On peut d'ailleurs montrer que l'alternative entre certitude et victoire est exactement superposable à l'alternative entre la bourse et la vie que Lacan utilise comme exemple pour définir l'aliénation.

Le fait qu'un prisonnier s'élance reste donc un authentique signifiant : il peut avoir au moins deux sens différents, et représente ainsi un sujet pour un autre signifiant.

En revanche, la déclaration, publiée à heure fixe « je ne sais pas » aurait pu être rédigée par une machine : une analyse logique de l'information disponible suffit, ; seul l'instant de voir, augmenté d'un petit temps de calcul est ici en jeu.

Enfin, il n'est pas indifférent de noter la différence d'enjeu entre les deux versions du problème : dans le jeu lacanien, la liberté, celle qui est là-bas, derrière la porte qu'il s'agit de franchir est bien le moteur de l'affaire. Jean-Paul Hiltenbrand lors d'une des réunions préparatoires à ces journées, avançait que le transfert peut être défini comme un affect gouverné par un objet. On peut peut-être avancer alors que c'est la hâte qui tient ici lieu de cet affect, gouvernée qu'elle est par l'objet liberté. Et bien sûr, elle affecte tous les joueurs : il serait incongru de parler de contre-hâte. !

En revanche, l'enjeu du jeu logicisé, même si l'on peut toujours supposer qu'il existe, reste en marge des règles : il s'agit ici essentiellement de réaliser un accord entre des partenaires, relativement à la connaissance de ce qui est, à la vérité. Le titre de l'article qui a formalisé de façon rigoureuse le processus de descente logique pour le cas de n joueurs est d'ailleurs significatif : « We can't disagree for ever » : nous ne pouvons rester éternellement en désaccord. Le processus s'arrête lorsqu'un accord est réalisé. On peut observer ici à quel point une visée qui serait de pure vérité a pour conséquence une mise à l'écart simultanée de l'objet en jeu, du sujet en tant que présence réelle, et partant, de son désir. C'est en ce point que se repère, me semble-t-il un écart irréductible entre science et psychanalyse.

L'Autre et le sujet du *common knowledge*

Un des points qui a suscité, et suscite encore de nombreux travaux concerne le *common knowledge*, savoir commun aux protagonistes du jeu logicisé, qui converge au fil des étapes décrites par Aumann vers la connaissance enfin reconnue de l'état du monde, à savoir que tous portent un rond blanc. Aumann introduit ce concept par une question : au début du jeu logicisé, le meneur annonce publiquement : « l'un d'entre vous au moins porte un rond blanc ». C'est ce qui permet le démarrage du processus. Chacun sait à partir de là qu'à voir deux noirs, on sait qu'on est un blanc. Or, chacun des protagonistes ayant sous les yeux deux ronds blancs n'apprend rien à entendre ce que dit le meneur. A qui donc le meneur a-t-il appris quelque chose en proférant cet énoncé ? Et Aumann de répondre : au sujet du *common knowledge*. Le *common knowledge* désigne non ce que chacun sait, mais ce dont :

- tout le monde le sait
- tout le monde sait que tout le monde le sait
- tout le monde sait que tout le monde sait que tout le monde le sait
- etc...

Le *common knowledge* est ce qu'énonce le petit garçon du conte d'Andersen « le nouveau costume de l'empereur » lorsqu'il s'écrie « le roi est nu », ce que chacun savait déjà par devers soi.

A ce savoir, il faut bien un sujet, avance la théorie des jeux, en quoi, bien sûr, elle se sépare radicalement de la psychanalyse. Ce sujet du *common knowledge*, certains n'hésitent pas à en faire un des avatars de l'Autre Lacanien, qui s'étofferait au fil du processus logique de reconnaissance mutuelle des protagonistes avançant d'un même pas vers la vérité unique et commune, terme et but du jeu. L'Autre serait ainsi le sujet d'un savoir qui s'élaborerait au fil de ce qui a été *dit entre* les sujets de ce jeu, réduit désormais à un dialogue bien tempéré.

Ce n'est pas ainsi que nous apparaît l'Autre dans l'apologue lacanien. Si au départ du jeu, le seul savoir disponible est le « code », c'est à dire les diverses dispositions possibles des ronds, ainsi que les règles du jeu, au fil de la danse des prisonniers, c'est bien une certitude qui s'élabore sur la base des signifiants que sont les mouvements des petits autres. Mais cette certitude reste jusqu'à la fin du jeu incomplète, vacillante, aliénée, toujours susceptible de basculer dans l'erreur. C'est dire que l'Autre du jeu lacanien est loin d'être, comme le sujet du *common knowledge*, le sujet d'un savoir qui se complète. Bien au contraire, il est et reste d'abord un lieu, du code d'abord, des signifiants ambigus qu'y apportent les protagonistes ensuite. C'est lui enfin, qui semble jusqu'au terme du jeu lacanien, receler l'objet qui anime tout le jeu, la liberté cause du désir des prisonniers.

On voit que l'intérêt de la théorie des jeux dans cette confrontation n'est pas de permettre une éventuelle formalisation plus poussée du processus de la cure ou du transfert. C'est plutôt de

permettre d'accentuer certaines oppositions entre la démarche logico-scientifique et la démarche analytique. Oppositons que nous avons rencontrées entre :

Signe (positivé)	et	Signifiant (différentiel)
Vérité (logique)	et	Certitude (subjective)
Autre-sujet	et	Autre-Lieu
Procédure	et	Transfert

Bibliographie

- [1] J.Lacan Ecrits 1966 p197
- [2] R.J.Aumann Agreeing to disagree,
The Annals of Statistics Vol VI, N°6, pp1236-1239, 1976
- [3] John D.Geneakoplos et Heraklis M.Polemarchakis We cannot disagree forever
Journal of economic theory Vol 28 pp192-200 1982
- [4] Bulletin de l'AFI N°89, Octobre 2000
- [5] J.M.Lasry Le common Knowledge
Ornicar ? N°30, p 75, 1984