

Quelle sorte de jeu nous propose l'analyse ?

Dans la leçon XIX du séminaire qui nous occupe, Lacan nous propose une mise en œuvre de la machine qu'il met en place, le triplet sujet - savoir - sexe dans leur rapport de dominance circulaire, pour l'appliquer à ce qu'il appelle une *forme* : le jeu. Le jeu, il nous en donne tout d'abord une définition, largement argumentée et commentée, pour introduire ce qu'il en est du jeu de l'analyse [si tant est que, comme elle en a tous les caractères, l'analyse est un jeu, parce qu'elle se poursuit à l'intérieur d'une règle]. Le but est, bien sûr, de savoir comment l'analyste a à mener ce jeu, pour savoir aussi quelles sont les propriétés exigibles de sa position pour qu'il la mène à cette opération de façon correcte.

A plusieurs reprises, dans ce passage, Lacan fait référence à la théorie des jeux formalisée, dont on a l'habitude de dater le début au livre de Von Neumann et Morgenstern. Il semble y faire référence pour s'y appuyer, mais aussi pour en marquer les limites et montrer en quoi le jeu de l'analyse ne saurait en relever entièrement.

De fait, la théorie des jeux formalisée a depuis l'époque de ce séminaire, fait un certain nombre d'avancées qui me semblent importantes. Plusieurs concepts ont été introduits, notamment sous l'influence (entre autres) d'Aumann et de Hintikka : sémantique des jeux, épistémologie interactive, *Common knowledge* (savoir commun) notamment.

Mon objectif aujourd'hui est de tenter une mise en perspective de ces notions, issues de la théorie des jeux formalisée avec les propositions de Lacan, pour peut-être en tirer une représentation plus précise de ce qui, dans l'analyse, peut ou non relever du jeu. Comme il n'est pas question de présenter en détail les notions de Théorie des jeux en question, mon exposé aura nécessairement un aspect fragmentaire, ce dont je vous demande de m'excuser.

Je commencerai par la définition du jeu donnée par J.Lacan, qui s'appuie très clairement sur le tripode sujet – savoir – sexe :

Le propre du jeu, c'est toujours, même quand elle masquée, un règle ; une règle qui en exclut comme interdit ce point qui est justement celui qu'au niveau du sexe je vous désigne comme le point d'accès impossible, autrement dit le point où le réel se définit comme l'impossible. Le jeu réduit ce cercle au rapport du sujet au savoir. Ce rapport a un sens, et ne peut en avoir qu'un seul, c'est celui de l'attente ; le sujet attend sa place dans le savoir.

Cette définition admirable trouve son application immédiate en théorie des jeux formalisée. En effet, l'hypothèse de base de celle-ci est qu'un jeu, quel qu'il soit comporte toujours pour chacun des joueurs un ensemble (souvent immensément grand, voire infini, mais en droit, énumérable) de stratégies. Ce fait est parfaitement cohérent avec le fait que Lacan parle à propos du jeu, de système clos : l'existence d'un impossible à savoir est tout simplement bannie par cette hypothèse : Il existe un ensemble de toutes les stratégies possibles. Cette hypothèse est évidemment à mettre en regard avec la proposition selon laquelle il n'existe pas d'ensemble de tous les signifiants.

Dans le contexte de l'épistémologie interactive, (introduit en 1976 par Aumann pour traiter des problèmes du type « trois prisonniers ») on retrouve un présupposé analogue : ce qui est posé comme ensemble, c'est l'ensemble des états du monde, hypothèse calquée sur celle de l'Univers des possibles en probabilité. Cet ensemble des états du monde inclut la connaissance qu'ont les joueurs de ces états, ce qui conduit à une formalisation de la connaissance comme un opérateur. Ce qui peut nous intéresser dans cette construction, c'est que, à poser l'ensemble

des états, cette théorie bute sur un autre impossible, qui s'exprime sous la forme d'une question : celle de la cardinalité de l'ensemble des états. Voici comment un théoricien de l'épistémologie interactive formule cette question :

Combien y a-t-il d'états de connaissance concernant un fait donné, lorsque plusieurs agents sont impliqués ? Cette question a une certaine portée sur le problème de la nomination des états de connaissance. S'il n'y a qu'un nombre fini ou dénombrable d'états, alors, ils peuvent avoir des noms finis, dans un langage ayant un alphabet fini ou dénombrable. Mais si la cardinalité de l'ensemble de ces états est celle du continu, alors il est impossible de les nommer tous, comme, de façon exactement semblable, nous ne pouvons nommer chaque point de notre espace physique. Dans ce cas l'idée selon laquelle les agents connaissent le modèle épistémique qui décrit leur savoir doit être interprétée très prudemment. Si le modèle est suffisamment riche, alors, « savoir » dans ce contexte ne signifie pas que les agents puissent parler en langage ordinaire à propos de tous les états.

Ce que nous pouvons observer, à nous en tenir à la lettre de ce qui propose Lacan, est que la règle qui fait le jeu, quelle qu'elle soit, institue une interdiction là où le triangle de Lacan pose un impossible (qui plus est un impossible spécifique : celui d'un savoir qui concernerait le sexe). Ce qui en résulte, et la théorie des jeux formalisée le démontre, c'est la résurgence d'un autre impossible : l'impossible à nommer (à désigner). Cette transformation d'un impossible à l'autre me paraît essentielle pour délimiter ce qui, dans l'analyse, relève du jeu : dans l'analyse aussi, une règle organise le jeu : dire, mais seulement dire. Mais en ce point, ce que Lacan définit comme le suprême de la ruse analytique, c'est qu'il s'agit pour l'analyste, et celui-ci n'est alors plus un joueur, mais un meneur de jeu, non pas d'arriver à un accord, comme cela arrive nécessairement en théorie des jeux formalisée, mais seulement à dégager, de cette impossible, qu'il désigne comme défensive, *une forme toujours plus pure*.

C'est là une des questions que m'a posées ce texte : l'analyse est posée comme pouvant a priori s'entendre comme un jeu. Et même jusqu'à un certain point, Lacan le souligne, comme un jeu formalisable : tant que l'analysant et l'analyste restent sur le plan d'un accord possible (la guérison), il s'agirait d'un jeu «à la Von Neumann», c'est à dire au fond, Lacan le démontre très clairement, d'un jeu à un seul joueur (et ceci bien que deux agents soient impliqués, l'un, cartésien, sachant qu'il ne sait rien, l'autre sachant sans savoir qu'il sait). Là où le jeu de l'analyse sort des limites de l'épure formaliste, c'est précisément là où Lacan réintroduit le troisième pôle de son triangle : la réalité de la différence sexuelle, qu'il désigne explicitement comme le troisième joueur. Cette réalité, Lacan le martelle, le sujet ne veut ni ne peut rien en savoir, et c'est pourquoi, dans le jeu de l'analyse elle n'apparaît jamais explicitement. Ce qui apparaît en son lieu et place, qui vient se substituer à elle, c'est l'objet a, l'objet-cause, qui structure le fantasme du sujet, bien avant que celui-ci ne consente à entrer dans un quelconque jeu. En entrant dans la tension d'un savoir à venir dans le déroulement du jeu, le joueur, en se détournant du troisième pôle, se fait littéralement objet a, « déchet », nous dit Lacan, *de quelque chose qui s'est joué ailleurs, ailleurs à tout risque, ailleurs d'où il est tombé du désir de ses parents* ». D'où la formule où Lacan peut résumer la nature du jeu : *«fantasme rendu inoffensif, et conservé dans sa structure* ». Inoffensif en ceci que l'enjeu remplace le risque. Conservé dans sa structure en ceci que l'enjeu est désormais l'être du sujet, ramené à un « a ».

On peut noter au passage l'exactitude stricte de la remarque de Lacan : *« dans le jeu, on obtient ce bénéfice que le rapport de vérité est supprimé »* pour ce qui concerne

l'épistémologie interactive formalisée. On n'y rencontre que des événements, qui peuvent être connus ou non de l'un ou l'autre des agents à tel ou tel point du jeu, mais aucune possibilité de discuter de la véracité de ce qui est connu.

Je voudrais maintenant revenir sur ce troisième joueur, la réalité de la différence sexuelle, qui dans le jeu analytique, prend la forme de l'objet a. En effet, on trouve dans la théorie des jeux formalisée, comme un reflet, une ombre, de ce troisième joueur, sous la forme de ce qui est habituellement désigné comme l'agent, ou le sujet du « *common knowledge* », du savoir commun. Une formalisation stricte de l'échange d'information entre joueurs au cours de jeux semblables à celui qui sert de base au sophisme des trois prisonniers montre qu'il existe, outre les agents en interaction un agent supplémentaire, possédant lui aussi un savoir qui s'accroît au cours du jeu de tout ce qui a été dit en quelque sorte « publiquement ». La notion de « *common knowledge* » est issue de l'observation suivante : ce que tout le monde sait n'est pas identique à ce que chacun sait. Et ce « tout le monde », la théorie montre qu'il a exactement les mêmes propriétés que chacun des agents en cause dans ce type de jeux formalisés. Il y a donc de fait, dans tout jeu formalisé où des agents échangent de l'information, un agent de plus.

Il est clair que ce « un en plus » ne saurait s'identifier ni au troisième joueur de Lacan, ni à un quelconque Autre du jeu. Ce n'est qu'un agent calculable de plus, qui représente, comme le dit Lasry « *ce qui a été dit entre nous* ». Il est néanmoins présent dans la mesure où, comme nous l'avons vu, celle-ci peut, jusqu'à un certain point, s'identifier à un jeu formalisable. Il est présent jusqu'à ce point où le sujet indéterminé s'identifie avec le sujet supposé savoir. Il *est* ce point au terme du jeu, quand tout ce qui pouvait être dit entre les joueurs l'a été, qu'on est arrivé à un accord. N'est-il pas significatif que l'article qui présente la résolution formelle, sur ce mode d'échange interactif d'informations du sophisme des trois prisonniers s'intitule : « *we can't disagree forever* » (nous ne pouvons rester en désaccord pour toujours).

Si l'agent du *common knowledge* doit être pris en compte dans le jeu, il nous semble que ce pourrait être celui que Lacan désigne comme l'Autre trompeur. Et c'est là le point où Lacan ne peut admettre que s'achève une analyse. Le troisième joueur est loin de se ramener à un simple agent calculable. C'est le réel de la différence sexuelle, réel auquel nul savoir ne peut être rattaché, réel qui fait de l'analyse un jeu, peut-être, mais sûrement pas calculable. Lacan précise même qu'il en résulte la possibilité d'une surprise, et non seulement d'un inattendu qui resterait prévisible parce qu'il ferait partie de l'ensemble des possibles, une vraie surprise qui surgirait de ce lieu de non-savoir.

A quelle sorte de jeu nous invite l'analyse, c'était ma question de départ. Il me semble, après cette confrontation avec quelques termes de la théorie des jeux formalisée que la question n'était pas bien posée. L'analyse se pose certes comme un jeu, Lacan le souligne. Elle se pose comme telle via sa règle, via la tension entre sujet et savoir que celle-ci institue. Mais cette tension repose sur un malentendu nécessaire. Il n'y a là nul savoir qui pourrait se poser en enjeu, qu'il serait possible de répartir équitablement, nul dispositif dont l'objectif serait d'aboutir à un gain mais seulement un dispositif destiné à viser la bonne direction, celle du fantasme du sujet. Dans cette direction, le savoir n'est pas un bien dont on pourrait jouir, mais seulement, je cite, « le gardien, ou le serviteur » de la réalité de la différence sexuelle, ce point de suprême pudeur où quelque chose pourrait se trahir. En ce point, il me paraît clair qu'on ne joue plus.

Le texte de Lacan me semble ainsi indiquer que pour l'analyse, le jeu est une forme nécessaire, mais pas suffisante.