

Gregory Bateson – Une théorie du jeu et du fantasme

chapitre du *Vers une écologie de l'esprit* – tome 1, Paris, Seuil, 1977

pages 209 à 224.

J'ai conçu et entamé cette enquête à partir d'une hypothèse directrice, la tâche du chercheur étant de rassembler des données pertinentes d'observation et, chemin faisant, d'amplifier et de modifier la première hypothèse.

Cette hypothèse sera donc ici décrite à travers les étapes qu'elle a connues dans ma pensée.

Les travaux fondamentaux de mes prédécesseurs, Whitehead, Russell, Wittgenstein, Carnap, Whorf, etc., ainsi que ma propre tentative d'utiliser leurs idées comme fondement épistémologique pour une théorie psychiatrique, m'ont conduit de proche en proche, à toute une série de généralisations :

1. La communication verbale peut opérer et, en fait, a toujours opéré à plusieurs niveaux d'abstraction opposés qui se rangent suivant deux directions, à partir du niveau dénotatif, apparemment simple (« Le chat est sur le paillason »). Une première rangée (ou série) de ces niveaux plus abstraits inclut les messages explicites ou implicites où l'objet du discours est le langage. Ces niveaux, je les appellerai métalinguistiques (par exemple : « Le son verbal "chat" vaut pour n'importe quel membre de telle ou telle classe d'objets » ou « Le mot "chat" n'a pas de fourrure et ne peut pas griffer »). L'autre série, je l'appelle métacommunication : « Vous dire où trouver le chat, était amical », ou « Ceci est un jeu ». L'objet du discours y est la relation entre les locuteurs.

Il faut noter ici que la plus grande partie des messages métalinguistiques et métacommunicatifs reste implicite : en outre, il existe une autre classe de messages, implicites eux aussi, qui apparaissent surtout dans l'entretien psychiatrique, et portent sur la façon dont doivent être interprétés les messages métacommunicatifs d'amitié et d'hostilité.

2. Lorsqu'on réfléchit à l'évolution de la communication, il paraît évident qu'une de ses étapes les plus importantes est atteinte lorsque l'organisme cesse graduellement de répondre de façon « automatique » aux signes indicatifs d'humeur de l'autre et qu'il devient capable de reconnaître le signe pour un signal : c'est-à-dire de reconnaître que les signaux, tant les siens que ceux des autres, ne sont précisément que des signaux auxquels on peut se fier ou pas, qu'on peut falsifier, nier, amplifier, corriger, etc.

Que les signaux ne sont que des signaux, manifestement les êtres humains eux-mêmes ne sont pas encore parvenus à le réaliser vraiment. Nous tons, trop souvent, nous répondons de façon automatique aux titres des journaux, comme si ces stimuli étaient des indications objectives directes d'événements se produisant dans notre environnement, non des signaux élaborés et transmis par des êtres dont les motivations sont aussi complexes que les nôtres.

Les mammifères non humains sont automatiquement excités par l'odeur du sexe de l'autre, et à bon droit, dans la mesure où la sécrétion de ce signe est elle-même un signe d'humeur « involontaire » : un événement extérieurement perceptible faisant partie de ce processus physiologique que nous avons appelé humeur. Chez les humains, ce sont

d'autres lois qui régissent le processus. Les désodorisants masquent les signes olfactifs involontaires : l'industrie des cosmétiques les remplace par des parfums : signaux volontaires, reconnaissables comme tels. Beaucoup d'hommes ont perdu la tête à cause d'une bouffée de parfum et, à en croire la publicité, il semble que ces signaux, volontairement affichés, ont pour finir un effet automatique et autosuggestif même sur celui qui a choisi de les utiliser.

Quoi qu'il en soit là-dessus, cette brève digression aura servi à illustrer le stade actuel de l'évolution et le drame qui surgit au moment où les organismes goûtent au fruit de l'arbre de la connaissance, en découvrant que leurs signaux ne sont que des signaux. Non seulement l'invention, spécifiquement humaine, du langage est alors possible, mais aussi les phénomènes complexes d'empathie, d'identification, de projection, etc. Et, avec eux, la possibilité surgit de placer la communication aux différents niveaux d'abstraction mentionnés plus haut.

3. En ce qui concerne la formulation précise de mon hypothèse centrale, le premier pas fut franchi en janvier 1952, lorsque je visitai le zoo Fleishhacker, à San Francisco. J'étais à la recherche de critères de comportements permettant de déterminer si un organisme donné est capable ou pas d'assumer que les signes qu'il émet, ou qu'émet un autre membre de la même espèce, sont des signaux. Théoriquement, je savais bien ce que devraient être de tels critères : l'apparition de signes métacommunicatifs (ou signaux), dans le cours de l'interaction entre des animaux, devrait indiquer qu'ils s'aperçoivent (consciemment ou inconsciemment) que les signes sur lesquels us métacommuniquent sont des signaux.

Je savais, évidemment, qu'il était peu vraisemblable de trouver des messages dénotatifs chez des mammifères non humains; ce que je ne savais pas encore c'était que les données fournies par le monde animal m'obligeraient à réviser complètement ma pensée. Et pourtant, ce que j'ai vu au zoo, ce n'était qu'un phénomène banal, connu par tout le monde : j'ai vu jouer deux jeunes singes : autrement dit, deux singes engagés dans une séquence interactive dont les unités d'actions, ou signaux, étaient analogues mais non pas identiques à ceux du combat. Il était évident, même pour un observateur humain, que la séquence dans sa totalité n'était pas un combat, il était évident aussi que pour les singes eux-mêmes ceci était « un non-combat ».

Or, ce phénomène où le jeu n'est possible que si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de métacommunication, c'est-à-dire s'ils sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message : « ceci est un jeu ».

4. Le pas suivant fut d'examiner ce message - « ceci est un jeu » - pour découvrir qu'il contenait des éléments qui engendrent infailliblement un paradoxe du type russellien ou épiménidien : à savoir une proposition négative, contenant une métaproposition négative implicite. Développé, l'énoncé « ceci est un jeu » donne à peu près ceci : « des actions auxquelles nous nous livrons maintenant ne désignent pas la même chose que désigneraient les actions dont elles sont des valant pour ».

Interrogeons-nous maintenant sur cette expression en italique. Nous disons que le mot « chat » vaut pour n'importe quel membre d'une certaine classe. C'est dire que l'expression « valoir pour » est synonyme de « dénoter ». Si donc

maintenant, dans la définition développée du jeu, nous remplaçons « valoir pour » par « dénoter », nous aurons : « ces actions auxquelles nous nous livrons maintenant ne dénotent pas la même chose que ce que dénoteraient les actions qu'elles dénotent ». Le mordillage ludique dénote la morsure sans pour autant dénoter ce que dénoterait une morsure.

Selon la théorie des types logiques, un tel message est évidemment inadmissible, puisque le terme « dénoter » est utilisé à deux niveaux d'abstraction différents, et que ces deux usages sont traités ici comme synonymes. Mais, tout ce qu'une telle critique peut nous apprendre, c'est que ce serait faire de la mauvaise histoire naturelle que de s'attendre à voir les processus mentaux et les habitudes de communication des mammifères se conformer à l'idéal du logicien. Si la pensée et les communications humaines se conformaient toujours à cet idéal, Russell n'aurait pas eu à (et, en fait, il n'aurait pas pu) la formuler.

5. Un autre problème lié à l'évolution des communications se rapporte à l'origine de ce que Korzybski appelait la relation carte-territoire : le fait qu'un message, de quelque sorte qu'il soit, ne consiste pas dans les objets qu'il dénote : « Le mot "chat" ne peut pas nous griffer ». Pour mieux dire, le langage entretient avec les objets qu'il désigne le même rapport que la carte entretient avec le territoire. La communication dénotative, telle qu'elle se produit au niveau humain, n'est possible qu'après l'évolution d'un ensemble complexe de règles métalinguistiques (mais non verbalisées), déterminant les relations qu'entretiennent les mots ou les phrases avec les objets ou les événements. Il serait donc indiqué de retracer l'évolution de ces règles métalinguistiques et/ou métacommunicatives, au niveau pré-humain et pré-verbal.

Il s'ensuit que le jeu est un phénomène où les actions du « jeu » sont liées à (ou dénotent) d'autres actions, de « non-jeu ». Avec le jeu, nous sommes donc en présence d'un cas où les signaux valent pour d'autres événements, et il semble donc que l'évolution du jeu ait pu être une étape importante dans l'évolution de la communication.

6. La menace est un phénomène qui ressemble au jeu, en ceci que les actions y dénotent d'autres actions tout en étant différentes. Le poing serré n'est pas encore le coup de poing, mais il réfère à la possibilité d'un futur mais encore inexistant coup de poing. La menace peut facilement être reconnue comme telle, chez les mammifères non humains. En effet, il a été récemment démontré que la plupart des comportements qu'on prenait pour des combats entre les membres d'une même espèce doivent plutôt être considérés comme des menaces (N. Tinbergen et Lorenz).

7. La parade et la tromperie sont également des exemples d'une manifestation primitive de la différenciation carte-territoire. Il est de l'ordre de l'évidence que les oiseaux dramatisent : un choucas peut imiter ses propres signes indicatifs d'humeur (Lorenz); la tromperie est repérable chez les singes hurleurs (Carpenter).

8. On pourrait croire que la menace, le jeu et la parade sont trois comportements indépendants, contribuant tous les trois à l'affinement de la distinction entre le territoire et la carte. Mais ceci semble être faux du moins pour ce qui est de la communication entre mammifères. Une brève analyse du comportement de l'enfant prouve que des combinaisons telles que : jeu théâtral, bluff, menace ludique, jeu taquin comme réponse à la menace, ou menace simulée, forment un seul et unique complexe de phénomènes. Certains comportements adultes tels que le jeu, ou le

risque, prennent racine dans la combinaison du jeu et de la menace. Il est évident que non seulement la menace mais aussi son complément - le comportement de celui qui est menacé -, font partie de cet ensemble. De même que nous devrions probablement inclure dans ce champ non seulement la simulation théâtrale, mais également le voyeurisme du spectateur; il est sensé de mentionner aussi l'apitoiement sur soi.

9. En allant encore plus loin en ce sens, nous arrivons à inclure le rituel dans ce champ de généralités où une distinction est établie - quoique incomplètement - entre l'action dénotative et ce qui est à dénoter. Les études anthropologiques sur les cérémonies de pacification, pour ne prendre qu'un seul exemple, étayent cette conclusion.

Aux lies Andaman, la paix est conclue après que chaque partie a laissé à l'autre la liberté cérémoniale de lui porter un coup. Cet exemple illustre d'ailleurs la nature instable de la structure donnée par « ceci est un jeu », ou « ceci est un rituel » : la distinction entre la carte et le territoire est toujours susceptible de s'effondrer, et les coups rituels de pacification sont toujours susceptibles d'être pris pour des vrais coups de combat. La cérémonie de pacification devient alors une bagarre (Radcliffe-Brown).

10. Cela nous amène à reconnaître une forme de jeu plus complexe : le jeu bâti non pas sur la prémisse : « Ceci est un jeu », mais plutôt sur la question : « Est-ce un jeu? » Ce type d'interaction a aussi ses formes rituelles : les brimades d'initiation, par exemple.

11. Il y a, dans le champ des signaux échanges à l'intérieur du contexte du jeu, du fantasme, de la menace, etc., un double paradoxe. Non seulement le mordillage ludique ne dénote pas la même chose que la morsure pour laquelle il vaut, mais, de surcroît, la morsure elle-même n'est que fictive. Non seulement les animaux, lorsqu'ils jouent, ne veulent pas toujours faire entendre ce qu'ils manifestent, mais, de plus, ils communiquent souvent à propos d'une chose qui n'existe pas. Au niveau humain, cela mène à de nombreuses complications et renversements, dans le champ du jeu, du fantasme et de l'art. Les illusionnistes et les peintres de trompe-l'œil cherchent à acquérir cette virtuosité, dont la seule récompense est le moment où le spectateur découvre qu'il a été trompé et qu'il est forcé de sourire et de s'émerveiller devant tant d'habileté. Les producteurs hollywoodiens dépensent des millions pour rendre une ombre plus vraisemblable. D'autres artistes peut-être plus réalistes insistent sur le fait que l'art n'est pas représentationnel; quant aux joueurs de poker, ils s'adonnent à un réalisme étrange et quasi pathologique, en assimilant à des dollars les jetons qu'ils y jouent : ils tiennent néanmoins à ce que le perdant accepte sa perte comme faisant partie du jeu.

Finalement, c'est dans cette région incertaine, où se rencontrent et se chevauchent l'art, la magie et la religion, que les humains ont élaboré « la métaphore significative » (metaphor that is meant) : le drapeau qu'on sauve au prix de sa vie, le sacrement qui est ressenti comme beaucoup plus qu'un « signe, extérieur et visible, qui nous est donné ». Ici, nous sommes en présence d'une tentative de nier la différence entre carte et territoire, de revenir à l'absolue innocence d'une communication à travers de purs signes indicatifs d'humeur.

12. Nous sommes donc confrontés à deux particularités du jeu :

a) les messages, on signaux, échanges au cours du jeu, sont en un certain sens faux ou involontaires;

b) ce qui est dénoté par ces signaux n'existe pas.

Ces deux particularités se combinent parfois étrangement pour donner le contraire de la conclusion exposée plus haut. Il a été établi (4, supra) que le mordillage ludique dénote la morsure, et non pas ce que la morsure elle-même eût dénoté. Il se trouve cependant que, dans certains cas, c'est l'inverse qui se produit. Quelqu'un éprouvera pleinement l'intensité d'une terreur subjective si, dans le cadre d'une projection à trois dimensions un javelot est lancé dans sa direction, ou si, le temps d'un cauchemar, il tombe la tête la première du haut d'un rocher. Au moment de la terreur, on ne questionne pas la « réalité » et, pourtant, il n'y a pas plus de javelot dans la salle de cinéma que de pic dans la chambre à coucher. Les images ne dénotent pas ce qu'elles semblent dénoter, ce qui n'empêche qu'elles provoquent la même terreur que provoqueraient un vrai javelot ou un vrai précipice. C'est en se servant de cette astuce de la contradiction interne que les producteurs hollywoodiens peuvent librement présenter, à un public puritain, une gamme très large de fantasmes pseudosexuels, lesquels n'auraient pu être tolérés autrement. Dans David et Bethsabée, Bethsabée peut passer pour le lien qui unit David et Uric. De même, dans Hans Christian Andersen, le héros, qui est d'abord accompagné par un jeune garçon, tente de conquérir une femme; puis, quand il échoue dans cette tentative, il se retourne vers le garçon. Il n'est évidemment pas question d'homosexualité dans tout cela, mais le choix des symboles est associé à certaines idées précises : le caractère désespéré de la position masculine hétérosexuelle, face à un certain type de femme ou face à un certain type d'autorité masculine. En somme, la pseudo-homosexualité du fantasme ne vaut pas pour une quelconque homosexualité réelle : ce pour quoi elle vaut et ce qu'elle exprime, ce sont certaines attitudes qui pourraient seulement accompagner l'homosexualité réelle ou en alimenter les sources étiologiques. Ceci ne désigne pas l'homosexualité, mais certaines idées pour lesquelles l'homosexualité est un symbole approprié. Il est évidemment nécessaire de réexaminer la validité sémantique précise des interprétations que le psychiatre présente à son patient et, comme préliminaire à cette analyse, il faut d'abord examiner la nature du cadre où ces interprétations sont présentées.

13. Ce qui a été dit plus haut sur le jeu peut servir comme exemple introductif à cette discussion sur les cadres et les contextes. En somme, notre hypothèse est que le message : « Ceci est un jeu » détermine un cadre paradoxal, comparable au paradoxe d'Epiménide. Ce cadre peut être représenté de la manière suivante :

Toutes les propositions à l'intérieur de ce cadre sont fausses : Je t'aime. Je te hais.
--

Le premier énoncé est une proposition qui se contredit elle-même : s'il est vrai, alors il doit être faux; et, s'il est faux, alors il doit être vrai. Mais, en même temps, il se rapporte à tous les autres énoncés du cadre, si bien que, s'il est vrai, tous les autres doivent être faux; et, inversement, s'il est faux, tous les autres doivent être vrais.

14. Un esprit logique remarquerait un non sequitur et pourrait objecter que, même s'il était faux, il y aurait encore une possibilité logique pour que certains des autres énoncés du cadre soient faux. C'est pourtant une caractéristique de la pensée inconsciente - ou des « processus primaires » - que de ne pas faire la distinction entre « certains » et « tous », entre « pas tous » et « aucun ». IL semble que ces distinctions sont établies au cours de processus mentaux

supérieurs (ou plus conscients), qui permettent à l'individu non psychotique de corriger la pensée en noir et blanc, spécifique à des niveaux inférieurs. Nous supposons et ce n'est là qu'une supposition tout à fait orthodoxe, que les processus primaires sont constamment opératoires et que c'est sur cette partie de l'esprit que repose la validité psychologique du cadre paradoxal du jeu.

15. Cependant évoquer les processus primaires comme principe explicatif afin de supprimer la notion de « certains » (entre « tous » et « aucun ») ne veut pas dire pour autant que le jeu est simplement le fait d'un processus primaire. La distinction entre « jeu » et « non jeu », comme la distinction entre « fantasme » et « non-fantasme », est certainement une fonction du processus secondaire, ou du « moi ». Pendant le rêve, le rêveur ne se rend en général pas compte qu'il rêve, de même que, au cours du « jeu », le joueur doit souvent se rappeler que : « Ceci est un jeu ».

De même, dans le rêve ou dans le fantasme, le rêveur n'opère pas avec le concept de « faux ». Il manie toutes sortes d'énoncés, mais Il témoigne d'une curieuse incapacité d'élaborer des méta-énoncés. IL ne peut - moins qu'il ne soit sur le point de se réveiller rêver d'un énoncé se référant à son rêve (c'est-à-dire le « cadran »).

Par conséquent, le cadre du jeu, tel que nous l'utilisons ici (comme principe explicatif), suppose une combinaison particulière des processus primaires et secondaires. Ceci est toutefois en rapport avec ce que nous disions plus haut à propos du jeu, qui marque une étape en avant dans l'évolution de la communication : une étape cruciale pour la découverte des relations entre carte et territoire. Dans le processus primaire, carte et territoire sont assimilés l'un à l'autre; dans le processus secondaire, ils peuvent être distingués. Et, enfin, dans le jeu, ils sont à la fois assimilés et distingués.

16. Il faut mentionner ici une autre anomalie logique que comporte ce système : la relation entre deux propositions - décrite communément par le terme « prémisse » - est devenue intransitive. Toutes les relations asymétriques sont en général transitives. On peut dire, suivant la convention, que, si A est plus grand que B, et B plus grand que C, A est plus grand que C. Mais cette transitivité des relations asymétriques n'est pas respectée dans les processus psychologiques. La proposition P peut être une prémisse pour Q; Q peut être une prémisse pour R et R peut être une prémisse pour P. Et, plus particulièrement dans le système que nous examinons, le cercle est encore plus étroit. Le message : « Tous les énoncés à l'intérieur de ce cadre sont faux » est lui-même à prendre comme prémisse de l'évolution de sa propre vérité ou fausseté (cf. l'intransitivité de la préférence psychologique étudiée par McCulloch).

Le paradigme de tous les paradoxes de ce type général est celui formulé par Russell : « la classe des classes qui ne sont pas membres d'elles-mêmes ». Ici, Russell démontre que le paradoxe est engendré par le traitement de la relation « est un membre de » comme relation intransitive. Avec cette réserve, à savoir que la relation de « prémisse » en psychologie est vraisemblablement intransitive, nous utiliserons ce terme pour dénoter la dépendance d'une idée ou d'un message vis-à-vis d'une autre idée ou message, dépendance comparable à celle d'une proposition vis-à-vis d'une autre, ce qui est exprimé en logique par : P est une prémisse de Q.

17. Tout ceci laisse toutefois non éclairé ce qu'on entend par « cadre » et par la notion apparentée de « contexte ». Pour tirer cela au clair, il faut dire, en premier lieu, qu'il s'agit là de deux concepts psychologiques. Pour en parler,

nous utilisons deux sortes d'analogies : l'une, physique, avec le cadre d'un tableau, l'autre, plus abstraite (mais, elle aussi, non psychologique), avec un ensemble mathématique. La théorie des ensembles a élaboré certains axiomes et théorèmes, afin d'examiner rigoureusement les implications logiques de l'appartenance à des catégories ou « ensembles » qui se chevauchent. Les relations entre ensembles sont couramment illustrées par des diagrammes où les éléments (membres) d'un univers plus vaste sont représentés par des points, et les ensembles plus petits par des lignes imaginaires, entourant les membres de chaque ensemble. De tels diagrammes illustrent ainsi une approche topologique de la logique de la classification. Pour définir un cadre psychologique, une première étape serait de dire qu'il est (ou qu'il délimite) une classe ou un ensemble de messages (actions significatives). Le jeu auquel se livrent deux individus, à une certaine occasion, peut alors être défini comme l'ensemble de tous les messages qu'ils échangent pendant une période de temps limité, et qui sont modifiés par le système paradoxal de prémisses que nous avons décrit. Dans un diagramme d'ensemble théorique, ces messages pourraient être représentés par des points, alors que « l'ensemble » serait délimité par une ligne qui séparerait ceux-ci des points représentant des messages de non-jeu. Cependant, l'analogie mathématique s'écroule parce que le cadre psychologique ne peut pas être représenté d'une façon satisfaisante par une ligne imaginaire. Nous supposons que le cadre psychologique possède un certain degré de réalité. Dans nombre de cas, ce cadre est consciemment reconnu et même représenté dans le vocabulaire (« jeu », « film », « interview », « travail », « langage », etc.). Dans d'autres cas, il peut ne pas y avoir de référence verbale explicite au cadre, et le sujet peut ne pas en avoir conscience. L'analyste découvrira cependant que, s'il utilise la notion de cadre inconscient comme principe explicatif, sa propre pensée sera simplifiée; mais, de fait, il ira encore plus loin, en concluant à l'existence de ce cadre dans l'inconscient du sujet.

Cependant, si l'analogie avec l'ensemble mathématique est trop abstraite, celle avec le cadre du tableau est, elle, trop concrète. Le concept psychologique que nous essayons de définir n'est ni physique ni logique. Pour mieux dire, le cadre physique réel est ajouté par des êtres humains à des peintures réelles, parce que ces êtres-là ne peuvent agir à leur aise que dans un univers où certaines de leurs caractéristiques psychologiques sont extériorisées. C'est de ces caractéristiques que nous essayons de parler, et l'extériorisation nous sert uniquement de moyen d'illustration.

18. Pour cataloguer et illustrer les fonctions et usages de cadres psychologiques, nous nous rapporterons donc, avec les réserves exprimées plus haut, aux deux analogies mentionnées :

a) Les cadres psychologiques sont exclusifs; inclure des messages (ou des actions significatives) dans un cadre c'est, en même temps, en exclure d'autres.

b) Les cadres psychologiques sont inclusifs : exclure certains messages c'est, en même temps, en inclure certains autres. Du point de vue de la théorie des ensembles, ces deux fonctions sont synonymes mais du point de vue de la psychologie, il est nécessaire de les classer séparément. Le cadre qui entoure une peinture, Si on le considère comme un message visant à ordonner ou à organiser la perception de celui qui regarde, nous dit : « Prête attention à ce qui est à l'intérieur et non à ce qui est à l'extérieur. » La figure et le fond, au sens où les emploie la psychologie de la gestalt, ne sont pas symétriquement liés, comme le sont, dans la théorie des ensembles, l'ensemble et le non-ensemble. La perception du fond doit être positivement inhibée, la perception de la figure (ici, le tableau) positivement accentuée.

c) Les cadres psychologiques ont un rapport avec ce que nous avons appelé « prémisses ». Le cadre indique à celui qui regarde qu'il ne doit pas user du même type de pensée, pour interpréter la peinture, que pour interpréter le papier peint qui se trouve hors du cadre. Autrement dit, pour reprendre l'analogie avec la théorie des ensembles, les messages, entourés par la ligne imaginaire, sont définis comme membres d'une classe, en vertu de leurs prémisses communes ou de leur rapport mutuel. La cadre lui-même devient ainsi une partie du système des prémisses; ou bien, comme dans le cas du jeu, il est impliqué dans l'évaluation des messages qu'il contient, ou plutôt, il aide à comprendre les messages contenus, en rappelant à celui qui pense que ceux-ci entretiennent des rapports mutuels et aussi qu'il peut laisser de côté les messages qui se trouvent à l'extérieur du cadre.

d) En ce sens, le cadre est métacommunicatif : tout message qui, implicitement ou explicitement, définit un cadre, fournit ipso facto, au receveur, instructions et appuis dans sa tentative pour comprendre les messages qui y sont contenus.

e) La réciproque de d) est aussi vraie : tout message métacommunicatif ou métalinguistique définit, implicitement ou explicitement, l'ensemble de messages qui est l'objet de la communication; autrement dit, tout message métacommunicatif est un cadre psychologique ou en définit un.

Évidente pour de petits signaux métacommunicatifs - comme les marques de ponctuation dans un texte imprimé -, cette thèse se vérifie également pour des messages métacommunicatifs aussi complexes que la définition psychiatrique du rôle du soignant; et c'est dans les termes de celle-ci que sa contribution à l'ensemble des messages échangés durant la psychothérapie doit être entendue.

1) Il nous faut, d'autre part, prendre en considération le rapport entre le cadre psychologique et la gestalt perceptive, et c'est là que l'analogie avec la peinture nous sera utile. Dans les tableaux de Rouault ou de Blake, les figures humaines et les objets sont bien contourés. « Les hommes sages voient les contours et, par conséquent, ils les dessinent. » Mais, au-dehors des contours, délimitant une gestalt perceptive ou « figure », il y a un arrière-plan ou « fond », qui est délimité à son tour par le cadre du tableau. De la même façon, dans les diagrammes d'ensembles théoriques, l'univers plus large, à l'intérieur duquel sont dessinés les ensembles plus petits, est lui-même inclus dans un cadre. Ce double cadrage n'est pas seulement une affaire de « cadres dans des cadres »; j'y vois plutôt une indication que les processus mentaux s'apparentent à la logique : nous avons besoin d'un cadre extérieur pour délimiter le fond sur lequel les figures doivent être perçues. Ce besoin est souvent insatisfait comme, par exemple, lorsqu'on aperçoit une sculpture dans la vitrine d'une friperie, ce qui n'est pas chose agréable. Je suggérerais que le besoin de délimiter le fond par une ligne extérieure relève du désir d'éviter les paradoxes de l'abstraction. Lorsqu'une classe logique ou un ensemble d'éléments est défini (par exemple, la classe des boîtes d'allumettes), il est nécessaire de délimiter l'ensemble d'éléments à exclure (en l'occurrence, tout ce qui n'est pas boîte d'allumettes). Les éléments à inclure dans l'ensemble de fond, doivent être du même degré d'abstraction (du même « type logique ») que ceux qui constituent l'ensemble lui-même. Et, en particulier, si l'on veut éviter le paradoxe : « la classe des boîtes d'allumettes » et la « classe des non - boîtes d'allumettes », bien que ces deux entités ne soient évidemment pas des boîtes d'allumettes, elles ne doivent pas être considérées comme membres de la classe des non- boîtes d'allumettes. Aucune classe ne peut être membre d'elle-même. La cadre du tableau, parce qu'il délimite un fond, est alors considéré ici comme la représentation externe d'un type de cadre psychologique très particulier et important, cadre dont la fonction est de délimiter un type logique. C'est bien là ce que nous disions plus haut : le cadre du tableau est une

indication, pour celui qui regarde, qu'il ne doit pas étendre au papier peint du mur les prémisses qui opèrent pour les figures inscrites dans le tableau.

Cependant, c'est précisément ce genre de cadre qui précipite le paradoxe. Pour éviter les paradoxes, la règle veut que les éléments se trouvant à l'extérieur d'un contour doivent être du même type logique que ceux de l'intérieur; mais, tel que nous l'avons analysé plus haut, le cadre du tableau est une ligne qui sépare des éléments de type logique différents. Il est intéressant de noter, en passant, que la règle de Russell ne peut pas être appliquée sans être aussitôt enfreinte. Russell insiste pour que tous les éléments d'un type logique impropre soient exclus, à l'aide d'une ligne imaginaire, de l'arrière-fond de toute classe : cela revient à dire qu'il faut tracer une ligne imaginaire du type même de celle qu'il interdit.

19. Tous ces problèmes de cadres et de paradoxes peuvent être illustrés en termes de comportement animal, où l'on peut reconnaître ou déduire trois types de messages :

- a) messages que nous appelons, ici, signes indicatifs de l'humeur;
- b) messages qui simulent les signes indicatifs de l'humeur (dans le jeu, la menace, la parade, etc.);
- c) messages qui permettent au receveur de distinguer entre les signes indicatifs de l'humeur et d'autres signes qui leur ressemblent. Le message « Ceci est un jeu » appartient à ce troisième type, en indiquant au receveur que le mordillage et d'autres actions significatives ne sont pas des messages du premier type. Il établit ainsi un cadre du type justement de ceux qui précipitent le paradoxe : c'est là une tentative de distinguer (tracer une ligne entre) des catégories de types logiques différents.

20. Cette analyse du jeu et des cadres psychologiques détermine un type de constellation triadique (système de relations) des messages. Un exemple de cette constellation est donné dans le paragraphe 19, mais il est évident que des constellations de ce type ne se produisent pas uniquement au niveau animal, mais aussi dans la communication humaine, beaucoup plus complexe. Un fantasme ou un mythe peuvent simuler un récit dénotatif et, pour différencier ces types de discours, on utilise des messages de « cadrage » et ainsi de suite.

21. Pour conclure, il nous reste la tâche complexe d'appliquer cette approche théorique au phénomène particulier de la psychothérapie. à ce propos, pour présenter brièvement la ligne de ma pensée, il serait utile de poser quelques questions :

- a) Y a-t-il quelque indication que certaines formes de psychopathologie sont particulièrement caractérisées par des anomalies dans la façon dont le patient manie les cadres et les paradoxes?
- b) Y a-t-il des raisons de penser que les techniques de la psychothérapie dépendent nécessairement d'un maniement des cadres et des paradoxes?
- c) Est-il possible de décrire le processus d'une psychothérapie donnée, en termes d'interaction entre l'usage anormal que le patient fait des cadres et leur maniement par le thérapeute?

22. Pour ce qui est de la première question, il semble que la salade de mots schizophrénique puisse être décrite en fonction de l'échec du patient à reconnaître la nature métaphorique de ses fantasmes. Dans ce qui devrait être une constellation triadique de messages, le message d'encadrement (l'expression « comme si ») est omis, et la métaphore

ou le fantasme sont racontés ou joués d'une manière qui serait appropriée, uniquement si le fantasme était un message d'un genre plus direct. L'absence du cadre métacommunicatif, que nous avons relevée dans le cas des rêves (15), caractérise les communications du schizophrène à l'état de veille. La perte de la capacité d'établir des cadres métacommunicatifs va de pair avec la perte de la capacité d'élaborer des messages plus primitifs, ou plus primaires. De sorte que la métaphore est traitée directement, comme un message de type primaire. (Ce thème a été traité plus longuement dans l'intervention de Jay Haley, à cette même conférence.)

23. Quant au fait que la psychothérapie dépende du maniement des cadres, il découle de ce que la thérapie est une tentative pour changer les habitudes métacommunicatives du patient. Avant la thérapie, le malade pense et agit en fonction d'un certain nombre de règles, régissant l'élaboration et la compréhension des messages. À la suite d'une thérapie réussie, il agit en fonction d'un autre ensemble de règles. (Ce genre de règles est en général non verbalisé et inconscient, avant comme après.) On peut en conclure qu'au cours de la thérapie il a dit y avoir communication à un niveau méta, par rapport à ces règles : notamment à propos de leur changement.

Il est toutefois inconcevable qu'une telle communication à propos du changement passe par des messages du type qu'autorisent les règles métacommunicatives du patient, telles qu'elles sont formulées avant ou après la thérapie.

Nous avons suggéré plus haut que les paradoxes du jeu caractérisent une étape dans l'évolution. Ce que nous pourrions ajouter maintenant, c'est que de tels paradoxes sont un élément nécessaire du processus de changement que nous appelons psychothérapie.

Entre le processus de la thérapie et le phénomène du jeu, les ressemblances sont, en fait, très profondes : thérapie et jeu se produisent tous deux à l'intérieur d'un cadre psychologique défini, une délimitation spatiale et temporelle d'un ensemble de messages interactifs; dans l'un et dans l'autre, les messages entretiennent un rapport particulier et spécial, avec une réalité plus concrète et plus fondamentale : de même que le pseudo-combat ludique n'est pas un vrai combat, de même le pseudo-amour ou la pseudo-haine de la thérapie ne sont pas un vrai amour ou une vraie haine. Le « transfert » se distingue, de l'amour et de la haine réels, par des signaux indiquant le cadre psychologique; et c'est en fait ce cadre qui permet au transfert d'atteindre sa pleine intensité, et au malade et au thérapeute d'en discuter.

Les caractéristiques formelles du processus thérapeutique peuvent être illustrées par l'élaboration d'un modèle à paliers : imaginons d'abord deux joueurs commençant une partie de canasta, suivant l'ensemble habituel des règles. Tant que ces règles sont observées et ne sont pas mises en question par un des deux joueurs, le jeu reste inchangé : autrement dit, aucun changement thérapeutique n'intervient. (En réalité, c'est pour cette raison que beaucoup de tentatives de psychothérapie échouent.) Nous pouvons aussi imaginer qu'à un certain moment, les joueurs arrêtent de jouer et entament une discussion sur les règles. Leur discours sera alors d'un type logique différent de celui de leur jeu. Et nous pouvons imaginer qu'au terme de cette discussion, ils reprendront le jeu, mais avec des règles modifiées.

Bien qu'illustrant clairement l'idée que la thérapie implique une combinaison de plusieurs types logiques de discours différents, cette séquence d'événements n'est pourtant qu'un modèle imparfait d'interaction thérapeutique. En effet,

nos joueurs imaginaires ont évité le paradoxe en séparant la discussion sur les règles du jeu effectif, or c'est précisément cette séparation qui est impossible en psychothérapie. Pour nous le processus psychothérapeutique est une interaction cadrée entre deux personnes, où les règles sont implicites, mais susceptibles de changer. Un tel changement ne peut être proposé que par une action expérimentale; cependant, chaque action expérimentale qui contient implicitement une proposition de changement de règles est elle-même une partie du jeu en cours. C'est bien cette combinaison de types logiques, à l'intérieur d'un seul acte signifiant, qui donne à la thérapie son caractère non pas d'un jeu rigide (comme la canasta) mais d'un système évolutif d'interaction (comme le jeu des chatons ou des loutres).

24. Pour ce qui est du rapport particulier entre le maniement des cadres par le malade et leur manipulation par le thérapeute, nous ne pouvons pour l'instant rien dire de plus. Il est cependant intéressant de remarquer que le cadre psychologique de la thérapie est analogue au message d'encadrement que le schizophrène n'arrive pas à élaborer. En un sens, dire la « salade de mots » à l'intérieur du cadre psychologique de la thérapie n'est pas forcément pathologique. À vrai dire, on encourage plutôt le névrosé à agir ainsi, à raconter ses rêves et à faire part de ses libres associations, afin qu'il parvienne avec le thérapeute à comprendre ce matériel. Au cours du processus d'interprétation, le névrosé est amené à introduire le syntagme « comme si », dans les productions de son processus primaire de pensée, productions qu'il avait auparavant désavouées ou refoulées : il doit apprendre que le fantasme contient de la vérité. Pour le schizophrène, le problème est quelque peu différent. Son erreur est d'interpréter les métaphores du processus primaire avec l'intensité qui normalement caractérise l'interprétation d'une vérité littérale. A travers la découverte de ce pour quoi valent ces métaphores il doit découvrir qu'elles ne sont que des métaphores.

25. Du point de vue de notre projet, la psychothérapie ne constitue cependant qu'un des nombreux terrains à explorer. Notre thèse peut être résumée sous la forme d'un énoncé relatif à la nécessité des paradoxes de l'abstraction. Ce n'est pas faire tout simplement de la mauvaise histoire naturelle que de dire que les humains peuvent ou doivent obéir au cours de leurs communications à la théorie des types logiques, car leur échec à le faire n'est pas dû à la simple négligence ou à l'ignorance.

Nous croyons plutôt que les paradoxes de la communication sont présents dans toute communication plus complexe que celle des signaux indicatifs d'humeur, et que sans ces paradoxes l'évolution de la communication atteindrait à son terme : la vie ne serait alors qu'un échange sans fin des messages stylisés, un jeu avec des règles rigides, un jeu monotone, dépourvu de surprise et d'humour.