
Éditorial

Parce que le jeu, c'est important...

FRANCE CARON,
UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL,
PRÉSIDENTE DE L'AMQ

À première vue, les matheux que nous sommes peuvent donner l'impression qu'ils ne sont pas bien sérieux lorsqu'ils décident, en dépit de tous les problèmes urgents qu'il y aurait à régler, de choisir les *mathématiques ludiques* comme thème de leur prochain congrès. Et pourtant...

Nous ne prendrions au sérieux que le plaisir de réfléchir, de confronter nos stratégies avec celles d'un autre, de jouer avec des concepts, que ce serait déjà beaucoup. Mais il y a plus. Le jeu permet de sortir momentanément des contingences du réel pour imaginer, inventer différents scénarios et multiplier les expériences. Le jeu autorise le pas de côté, le « si » de tous les possibles : si j'étais ceci, si cela était... Et si l'on est prêt à accepter de jouer le jeu, on peut examiner les conséquences qui en découlent. C'est tout l'art de la *pensée hypothétique*, au cœur de la preuve mathématique, qui permet de dépasser la *pensée-gestion* selon laquelle, dénonçait Guedj, « les choses sont ce qu'elles sont, on n'y peut rien, il faut en tenir compte. » En effet, en se donnant le droit de penser autrement, de faire des hypothèses qui ne correspondent peut-être pas à l'état actuel des choses, on ouvre l'espace des possibles, et advenant le caractère heureux de ce qui émerge d'un scénario particulier, on peut alors tenter de se rapprocher de ces conditions optimales.

Car le jeu possède aussi un caractère proprement dynamique qui permet, à l'intérieur d'une situation donnée, d'apprendre de ses erreurs, d'ajuster le tir et de se rapprocher d'un idéal visé. Il n'est donc pas étonnant que le didacticien Guy Brousseau se soit inspiré de la théorie des jeux pour fonder les assises de la théorie des situations didactiques. Dans *la Revue des revues*, Bernard Courteau attire notre attention sur certaines réflexions de Brousseau, antérieures à l'élaboration de sa théorie.



Cette possibilité d'ajustement vaut aussi pour les règles mêmes du jeu qu'on choisira de se donner, ou même pour la façon dont on mesurera le gain et dont on déterminera les gagnants. L'article de François Bédard nous propose en ce sens une façon objective et équitable de déterminer un gagnant à partir d'évaluations subjectives et partielles qui ne vont pas toujours dans le même sens.

Les débats de société tels qu'on les mène de nos jours relèvent souvent du dialogue de sourds où une affirmation de principes présentés comme inaliénables et inconditionnellement applicables s'oppose à une logique qui ne reconnaît comme réalités que les faits connus et préférablement actuels. Entre les deux se situe pourtant un espace de discussion, pour peu qu'on soit prêt à jouer avec les paramètres et les règles du jeu, à en modéliser les implications et à en examiner objectivement les conséquences. Apprendre à jouer, c'est s'ouvrir à de nouvelles voies de dialogue, d'exploration et d'analyse.

Contrairement au mythe qui prévaut, l'analyse que permettent alors les mathématiques ne se limite pas au quantitatif. En plus de la théorie des jeux qui s'accommode très bien du qualitatif, Paul Lavoie nous en donne une autre illustration très forte avec les travaux fondateurs de l'anthropologue Claude Lévi-Strauss. Ce dernier s'appuya, avec l'aide du mathématicien André Weil, sur l'algèbre des permutations pour faire ressortir l'ingéniosité et la cohérence des structures de mariage des Murgins, une tribu australienne considérée comme primitive. Pareille découverte à la fin des années 1940 ne fut pas sans créer un certain émoi chez les bien-pensants.

Vouloir jouer, c'est s'ouvrir à la discussion raisonnée ; c'est faire preuve de respect, envers l'autre et envers soi-même.

C'est donc avec tout le sérieux que commande une telle entreprise que je me joins au Comité organisateur du 56^e congrès de l'AMQ au Cégep de Ste-Foy pour vous inviter chaleureusement à venir jouer avec nous cet automne.

Bon été à tous !