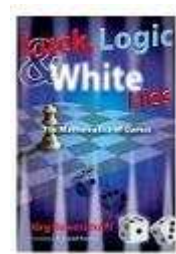


les traditionnelles applications en biologie et en art, mais aussi les moins conventionnelles en génie électrique, chimie, neurophysiologie et combinatoire.

Bon, que dire de plus ? Ce livre est un « must » pour les fanas de Fibonacci, mais il peut aussi attirer les mathématiciens amateurs et professionnels. Par contre, le contenu est très poussé après le sixième chapitre et donc je ne recommande pas ce livre aux étudiants pré-universitaires. Par contre, leurs professeurs pourront peut-être s'en inspirer. J'ai réussi à le lire comme un livre et non comme un manuel scolaire, ce n'est pas peu dire de l'auteur. Bonne lecture !

Jörg Bewersdorff, *Luck, logic and white lies : The mathematics of games,*

A. K. Peters, 2005, 486 p., ISBN 1-56881-210-8, environ 66 \$.



Avec un nom comme celui-là, je ne pouvais pas m'empêcher de me le procurer. La couverture est belle : bleue, avec un jeu d'échecs, des dés et un jeu de Backgammon stylisé réalisé en 3D par ordinateur. Comme le titre l'indique, ce livre expose les enjeux mathématiques des jeux en utilisant les trois approches prônées par les mathématiciens pour étudier les jeux : la probabilité et les statistiques, la combinatoire et la théorie des jeux. Ce livre est gros, même très gros, mais il est rempli d'innombrables petits chapitres d'environ cinq pages chacun à 20 pages pour les plus longs. Bon, je me rétracte, ils ne sont pas innombrables, il y en a 45...

Ce livre est bon. Et même, j'oserais dire qu'il est incontournable pour ceux qui jouent, qui aiment jouer ou qui commencent à étudier les jeux. Un professionnel le trouvera peut-être trop de base, mais pour un coup d'œil général sur le domaine, je ne pense pas qu'on puisse mieux trouver. Il est vraiment complet au point de vue des techniques utilisées et des jeux étudiés. On y retrouve bien des jeux en allant du tic-tac-toe au go, en passant par le poker, le backgammon, les échelles et serpents, le monopoly et les jeux théoriques en théorie des nombres et en politique. De la même manière, on aborde bien des techniques comme les simulations, les graphes, la théorie des jeux, les probabilités, la statistique, le simplexe et la combinatoire. Pour rajouter une autre qualité à ce livre, l'auteur démontre

une culture approfondie. Au fil de l'étude mathématique, on découvre l'historique des jeux et de leur résolution. Bien que je ne sois pas un spécialiste de l'histoire des mathématiques, il me semble que l'auteur rend à César ce qu'il lui doit.

Un défaut est que les références sont majoritairement en allemand. On en retrouve quelques-unes ici et là en anglais et même en français, mais je ne crois pas que ce ne soit assez pour que nos lecteurs puissent approfondir le sujet en les utilisant. Le traducteur aurait peut-être dû ajouter quelques titres aux bibliographies. J'ai lu le livre d'un trait pour pouvoir en faire une recension complète et cela m'a pris deux semaines en été. Je ne sais pas si cela peut être considéré comme un point négatif, mais attendez-vous à une lecture de longue haleine. Par contre, vu la structure en petits chapitres du livre, il pourrait se lire de manière discontinue. Ce livre a été conçu pour être lu dans l'ordre, et je conseille vivement que les lecteurs fassent la même chose. Les chapitres coulent l'un dans l'autre si naturellement que l'on ne peut s'empêcher de penser à tout le travail mis à l'écriture. Les idées, les techniques et la complexité des jeux évoluent au gré des chapitres.

Ce livre est pédagogique et a un penchant constructiviste. Chaque chapitre porte sur un jeu qui est étudié en particulier. Puis les conclusions sont élargies quand c'est possible à d'autres jeux ou situations. Le livre contient peu de formules (deux pour tout le livre), mais on rentre tellement en détail dans la mécanique des techniques utilisées que ce livre s'adresse définitivement à un lectorat mathématiquement avancé :

- Un bachelier dans un domaine scientifique (génie, mathématique, physique, informatique, économétrie, ...) devrait le lire.
- Un cégépien allant dans un de ces domaines aussi devrait le lire pour se donner une idée de ce qui l'attend ou qui veut se servir de ses (ces) mathématiques pour gagner dans les jeux.
- Un professeur qui veut avoir un outil de plus pour répondre à la question « À quoi ça peut me servir ? »
- Un amateur de jeux qui veut aller au-delà de l'excitation et qui veut comprendre son jeu.
- Un mathématicien qui veut un livre de référence sur le sujet pour se remémorer les grandes lignes des résultats.

Bonne lecture !