

Préface

Cet ouvrage repose sur une remarquable intuition et sur une brillante démonstration. Michel Carrard, économiste et gestionnaire de formation, enseignant-chercheur en aménagement et urbanisme, se propose de démontrer l'utilité de la théorie des jeux pour l'aménagement des territoires et en particulier pour traiter les conflits et les dilemmes associés. Son intuition, confirmée par sa brillante étude, est que les différentes situations auxquelles font face les aménageurs sont réductibles à un nombre limité de cas idéaux-typiques identifiés par la théorie des jeux, pourtant conçue dans un tout autre cadre. À partir du moment où l'apparente diversité des cas se résume à quelques situations types, on saisit immédiatement l'intérêt de cette théorie non seulement pour éclairer le jeu des acteurs mais plus encore pour analyser et surmonter les points de blocage résultant de leurs oppositions. L'auteur montre ainsi à quel point cette théorie, apparemment complexe mais présentée avec limpidité, peut contribuer à dénouer les conflits en objectivant les gains et pertes des divers choix stratégiques s'offrant aux différentes parties prenantes. Michel Carrard en recommande un usage non normatif afin d'aider les décideurs en la matière.

La théorie des jeux a été développée à l'origine par un mathématicien et un économiste. Plusieurs de ses tenants ont obtenu le prix Nobel d'économie (dont Jean Tirole) en raison de son grand intérêt. Cette théorie décrit sous forme de jeux stratégiques la façon dont se comportent des sujets rationnels (individus, entreprises, États...) en interdépendance. Elle vise à formaliser des situations dans lesquelles chacun poursuit ses propres objectifs mais dont les conséquences de l'action dépendent aussi des réactions de l'autre. Plusieurs cas de figure peuvent se présenter : la pure coopération, le pur conflit, une situation mixte de lutte et de coopération. La théorie permet d'évaluer pour chaque couple de stratégie (coopératif ou intransigeant par exemple) les gains et pertes occasionnés pour chacune des parties. Au final, elle contribue à expliciter les différents choix stratégiques.

Michel Carrard rappelle que les situations-types d'équilibres non optimaux renvoient elles-mêmes à une taxinomie limitée de jeux types bien connus : « poule mouillée », « bataille des sexes », « chasse au cerf » et « dilemme du prisonnier », le plus célèbre : deux complices interrogés séparément ont-ils intérêt à dénoncer l'autre (auquel cas leur peine est réduite) ou pas ? La théorie démontre que bien que leur intérêt soit de se taire, ils se dénonceront !

Avec un sens pédagogique qu'on doit saluer, l'auteur expose d'abord brièvement l'utilité de la méthode et de ses outils pour la décision aménagiste et la prospective territoriale à partir de l'exemple du feu projet d'aéroport de Notre-Dame-des-Landes qu'il a étudié. Il montre alors comment quelques jeux-type peuvent contribuer à l'analyse d'enjeux territoriaux et à la résolution des problèmes associés. L'exposé conclut à l'importance de la coopération malgré la difficulté le plus souvent qu'il y a de la mettre en œuvre. Plusieurs réflexions sur l'aménagement des territoires – les effets de la libéralisation du transport aérien sur les territoires, l'utopie de la ville intelligente, etc. – prenant appui sur les jeux-type de la théorie des jeux sont autant d'illustrations concrètes de sa pertinence pour la résolution de situations problématiques.

La conclusion résume ainsi tout le potentiel de la méthode proposée pour explorer différentes rationalités et questionner les représentations dominantes d'acteurs parfois... prisonniers de leurs croyances. Elle confirme la portée de la théorie des jeux pour repérer les logiques sous-jacentes et résumer en quelques configurations des enjeux d'aménagement. Elle précise enfin les conditions de l'efficacité de la démarche proposée.

Au final, l'intuition de départ de l'intérêt de la théorie pour éclairer les décisions par la quête d'une issue favorable aux différentes parties se trouve ainsi parfaitement confirmée. Cet essai est donc extrêmement original et utile dans la mesure où il révèle que la théorie des jeux permet de réduire l'apparente complexité des situations conflictuelles soulevées par les projets d'aménagement à quatre jeux-types permettant d'éclairer le jeu des acteurs, d'analyser les causes du conflit et de trouver la décision optimale. On peut dès lors être en mesure de déterminer si l'optimum collectif peut être obtenu à partir de logiques individuelles, ce qui est un enjeu crucial en aménagement.

Cet ouvrage rare intéressera tout autant les universitaires que les praticiens (urbanistes, collectivités, agents de l'État, entreprises) dans un contexte où les oppositions aux projets d'aménagement se multiplient en raison des conflits de valeurs qui s'y jouent (développement, rentabilité, protection du patrimoine ou de la nature...). Mais l'ouvrage éclaire d'autres enjeux sans cesse débattus (tels que les réseaux de coopération entre villes, la coopération aéroportuaire, la concurrence fiscale entre collectivités, l'effet NIMBY...) sachant que la théorie est susceptible d'éclairer les choix de manière aussi simple que rigoureuse.

On ne saurait donc que recommander la lecture d'un texte d'une grande cohérence intellectuelle, neuf, fait de constants allers-retours entre théorie et cas précis, et qui met pour la première fois la théorie des jeux au service de l'aménagement des territoires et de l'urbanisme.

Guy BAUDELLE,

professeur d'aménagement de l'espace-urbanisme à l'université Rennes 2,
chaire européenne Jean Monnet,
président de l'Institut d'aménagement et urbanisme de Rennes (IAUR)