

La Théorie des jeux derrière les négociations de Nelson Mandela

Analyse De l'article

Réalisé par : *Mediouni Safa*

Encadré par : *Ben Brahem Mehdi*

Ecole Supérieure de la Statistique et de l'Analyse de l'Information

Avril 3, 2017



Les Négociations sur le démantèlement de l'apartheid en Afrique du Sud sont connues comme des négociations «miracles» puisque dans une période où la violence semblait être inévitable, les deux rivaux Nelson Mandela et Frederick De Klerk avaient parvenus suite à des compromis à trouver un terrain d'entente qui leur a permis de partager un prix Nobel de paix illustrant un exemple parfait d'une négociation pacifique et diplomatique réussit.

Dans son article intitulé « **The Game Theory Behind Mandela's Negotiations to End Apartheid** » publié le 10 décembre 2013 sur «**NEW REPUBLIC**», **ALICE ROBB** fait référence à **Mark Young** un diplômé de l'université Humboldt de Berlin, qui a mis en pratique la théorie des jeux pour caractériser ces négociations.

La théorie des jeux peut-elle expliquer concrètement cette lutte ?

L'analyse des comportements rationnels des deux candidats se base essentiellement sur un jeu de négociation commun couramment utilisé dans les séminaires de négociation dans le monde entier.

Ce jeu de négociation n'est autre qu'un jeu de coopération, *'est une illustration du dilemme des prisonniers*.

Alice ROBB reprend l'appellation de Young dans son article pour qualifier ce jeu en «**Red/Blue**». Dans ce jeu, les joueurs sont divisés en deux groupes. Les groupes sont séquestrés dans des chambres séparées et ne sont pas autorisés à communiquer entre eux. Dans le but d'accumuler autant de points que possible, chaque équipe doit choisir «**Red**» ou «**Blue**» :

Indépendamment, sur dix tours, chaque équipe doit prendre une décision de jouer une couleur : **Red** (rouge) ou **Blue** (bleu). En effet, chaque joueur prévoit "correctement" le choix de son adversaire et sur ce il maximise son gain individuel sans tenir compte des dégâts que l'autre joueur peut subir : **c'est le principe des théories des jeux**. Les points sont attribués comme suit :

		Joueur 2	
		Négocie	Ne négocie pas
Joueur 1	Négocie	(3 ; 3)	(6 ; -6)
	Ne négocie pas	(-6 ; 6)	(-3 ; -3)

* Quelle couleur choisir ? Gouvernement VS ANC :

Les contestations qui ont eu lieu jusqu'à 1989, entre le gouvernement de l'Afrique du Sud et l'opposition(ANC) peuvent être caractérisées comme un jeu «**Blue/Blue**» puisque chaque partie, pour gagner le jeu et maximiser son pouvoir, agissait à travers des intimidations et des provocations.

Le cycle «**Blue/Blue**», **de manière indépendante**, était maintenu par les deux adversaires, chacun à sa façon. Ci-dessous les principaux mouvements de la lutte non-coopérative, indépendante.

- **Pour le gouvernement :**

- Le gouvernement exigeait l'enseignement obligatoire de l'Afrikaans dans les écoles tout en massacrant tous ceux qui s'y opposait.(année 1976)
- Massacre de Sharpeville : 21 mars 1960, 69 tués.

- **Pour l'opposition :**

-
- De son côté l'ANC recrutait des militants antigouvernementaux prêts à mourir pour abolir le gouvernement de l'apartheid.
 - Organisation des manifestations de masse, y compris des boycotts scolaires,...

Ce cycle a abouti à *un équilibre de Nash* où les deux adversaires préféraient un gain individuel (en termes de pouvoir politique) sans prêter attention aux dégâts infligés à l'autre côté. On se retrouve dans un équilibre où chaque équipe est perdante (massacres, violence, désordre, ...).

L'écrivain partage le même avis que Young concernant le dénouement des événements. En effet, ces fluctuations laissent la situation perplexe, d'autant que plusieurs groupes (noirs et blancs) se sont rajoutés sur la scène de bataille et qui ont rompu le cycle.

Toutefois, malgré la rétorsion qui persistait pour de nombreuses années, le cycle «Red» apparaissait en alternance, se manifestant par :

- Mandela avait suivi, en prison, des cours d'Afrikaans.
- Le gouvernement permettait aux prisonniers l'accès aux journaux.

Cependant, l'excès de violence était un symbole du carnage futur s'ils ne trouvaient pas une solution ensemble pour la répartition du pouvoir. Et ironiquement, les incidents deviennent la motivation pour retourner aux négociations. En effet, De Klerk, qui a libéré Nelson Mandela, franchit le pas avec son nouveau allié vers le changement du cycle vers «Red/Red» pour une nouvelle constitution se basant sur des négociations mutuelles acceptables des deux partis.

N'empêche ce cycle, n'était pas tout à fait stable. La violence n'a pas totalement cessé, dans l'article on retrouve : " *le gouvernement soutenant financièrement une «troisième force violente»* " ainsi que " *Mandela appelant publiquement de Klerk un meurtrier* ". Cette variabilité peut être caractérisée par la stratégie **Tit-for-Tat** ou **du donnant donnant**.

Suite à sa libération, Mandela et De Klerk jouait à tour de rôle Tit-for-Tat. Le premier commence en coopérant. Si l'adversaire coopère, il continue de coopérer. Mais si l'adversaire fait défection, le joueur fait défection au jeu suivant pour le punir.

Alice reprend l'analyse de **Young** qui a qualifié cette phase, au début des années 1990, de «succès pourpre» : «Ce fut l'utilisation mixte des deux mouvements [Red et Blue] qui a mené à la percée, avec Red prédominant, mais avec Blue jamais tout à fait hors de vue.»

Pour conclure, pour aboutir à une négociation efficace un mélange de Red et Blue, avec un Red dominant est la meilleure solution. Il ne faut pas oublier que faire des compromis et des sacrifices pour recueillir un résultat général satisfaisant les deux côtés est meilleur que de prendre un risque de tout perdre.

La théorie des jeux reste une science vaste et complexe dans diverses situations issues du réel et qui posent parfois des limites à la théorie, tel est le cas des équilibres de Nash incalculables.