

PPPP est égale à $1/16$, tout comme celle de FFFF. Ainsi, bien que FFFF paraisse plus aléatoire que PPPP, les deux séquences ont la même probabilité.

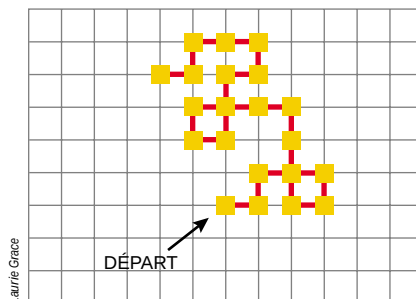
En lançant quatre fois une pièce, on obtient en moyenne deux fois face. Obtiendra-t-on le plus souvent deux pile et deux face ? Non : la figure 1 montre que, sur les 16 chemins, 6 comportent exactement deux faces : FFPP, FFPF, FPPF, PFFP, PFPP, PPFF. La probabilité de tirer exactement deux fois face est donc égale à $6/16$, soit 0,375. Elle est inférieure à la probabilité de ne pas avoir exactement deux face, qui est égale à 0,625. Avec des séquences plus longues, l'effet est encore accentué.

Ce genre d'études montre qu'il n'existe pas de «loi des moyennes» : les probabilités des événements futurs ne dépendent pas des résultats passés. Il existe cependant une façon intéressante de considérer le problème, selon laquelle les comptes tendent à la longue à s'équilibrer. Représentons par une courbe la différence entre le nombre de F et le nombre de P en fonction du nombre de lancers : chaque F obtenu fait monter la courbe d'un niveau et chaque P la fait descendre d'un niveau. On obtient ainsi ce que les mathématiciens nomment une marche aléatoire, ou marche au hasard.

La figure 2 représente une marche au hasard typique qui correspond à 10 000 lancers. Son allure déséquilibrée (ici vers le côté face) est tout à fait normale. Par exemple, quand on lance 10 000 fois une pièce, la probabilité qu'un côté soit en tête 9 930 fois et l'autre 70 fois est de l'ordre de $1/10$, ce qui est loin d'être négligeable.

On peut également démontrer que la probabilité de ne jamais obtenir l'égalité est nulle ; autrement dit, une des faces ne peut l'emporter indéfiniment, et la courbe croquera nécessairement l'axe des abscisses. C'est dans ce sens que la loi des moyennes est vraie, mais cela ne vous permettra pas d'améliorer vos chances de gain si vous pariez à pile ou face. En effet, ce résultat ne dit pas combien de coups seront nécessaires pour revenir à l'égalité : on sait seulement que ce temps sera vraisemblablement très long si le déséquilibre initial est notable.

Supposez qu'en 100 lancers vous obteniez 55F et 45P – un excès de 10F. La théorie des marches aléatoires indique qu'après un nombre suffisant de lancers supplémentaires le bilan se rééquilibrera (avec une probabilité égale à 1). N'est-ce pas la loi des moyennes ? Non, du moins pas telle qu'elle est interprétée habituellement. Si vous choisissez à l'avance un nombre de lancers supplémentaires (par exemple, un million), ce million de coups ne sera pas influencé par l'excès



3. Marche aléatoire bidimensionnelle.

initial. En outre, si vous faites un grand nombre d'expériences, chacune avec un million de coups supplémentaires, vous obtiendrez en moyenne 500 055F et 500 045P dans la séquence combinée de 1 000 100 lancers : en moyenne, le déséquilibre persiste. Notez toutefois que la fréquence des F passe de $55/100$ (0,55) à $500\,055/1\,000\,100$ (0,500 005). La loi des moyennes s'affirme non en éliminant les déséquilibres mais en les noyant.

Au lieu d'une pièce, lançons maintenant un dé et comptons combien de fois chaque face apparaît. Admettons que toutes les faces ont la même probabilité à chaque lancer, égale à $1/6$. Quand nous commençons à jouer, les nombres totaux d'apparitions des différentes faces sont tous égaux à zéro. Après quelques lancers, ces nombres commencent à différer (ils ne peuvent redevenir égaux qu'après au moins six coups). Quelle est la probabilité que les six nombres redeviennent égaux au bout d'un certain temps, si long soit-il ? Je ne connais pas la valeur exacte ; c'est là une lacune que vous pourrez combler, mais nous allons voir que la réponse n'est pas 1, à la différence du jeu de pile ou face.

Réactions

Dans mon article «Bouteilles et rubans», paru dans le numéro de mai 1998, je demandais de découper une bouteille de Klein selon une ligne telle que le résultat soit un unique ruban de Möbius. Alan Bennett a écrit sa solution en verre.



Alan Bennett

Pour traiter le cas des dés, on doit étendre la marche au hasard à des dimensions supérieures. Par exemple, la marche au hasard la plus simple dans le plan s'effectue sur un quadrillage infini : un point part d'une origine et se déplace par pas successifs égaux vers le Nord, le Sud, l'Est ou l'Ouest, avec, à chaque pas, une probabilité $1/4$ pour chaque direction. La figure 3 représente un chemin typique. Une marche au hasard sur un réseau à trois dimensions est similaire, mais les six directions (Nord, Sud, Est, Ouest, haut, bas) ont chacune une probabilité égale à $1/6$.

On peut calculer que, dans une marche au hasard à deux dimensions, la probabilité de repasser par l'origine au bout d'un certain temps est égale à 1. En revanche, le mathématicien hongrois Stanislaw Ulam, qui fut l'un des inventeurs de la bombe à hydrogène, a prouvé que, dans un espace à trois dimensions, la probabilité de retour à l'origine n'est plus que de l'ordre de 0,35. Ainsi, si vous vous perdez dans le désert, marchez au hasard : vous retrouverez votre oasis, à condition d'en avoir le temps ; en revanche, si vous vous perdez dans l'espace, vous n'avez qu'une chance sur trois de retrouver la Terre.

Associons aux six directions d'une marche au hasard tridimensionnelle les faces d'un dé : Nord = 1, Sud = 2, Est = 3, Ouest = 4, haut = 5 et bas = 6. Lançons le dé et déplaçons-nous dans la direction qu'il indique. Dans ce cas, revenir à l'origine signifie obtenir autant de 1 que de 2, de 3 que de 4 et de 5 que de 6. Or, nous avons vu que la probabilité que cela se produise est égale à 0,35. Soulignons que les totaux doivent ici être égaux par paires, alors que, dans le problème des dés, on demande que les six totaux soient égaux : comme cette condition est plus restrictive, la probabilité cherchée est inférieure à 0,35.

Même la marche au hasard la plus simple, à une dimension, a de nombreuses caractéristiques qui heurtent l'intuition. Choisissez un nombre de lancers de pièce à l'avance, par exemple un million, et observez quel côté est en tête à chaque étape. En moyenne, quelle proportion de ces bilans donnera l'avantage à face ? Penchez-vous pour $1/2$? En fait, cette proportion est la moins vraisemblable, et les proportions extrêmes sont les plus probables : les face sont soit toujours en tête, soit jamais !

William FELLER, *An Introduction to Probability Theory and its Applications*, vol. 1, deuxième édition, Wiley, New York, 1957.

Les freins hydrauliques

Les freins hydrauliques sont une garantie de sécurité pour les automobilistes. Jusqu'en 1930, dans la plupart des systèmes de freinage, la force appliquée par le pied du conducteur était transmise mécaniquement jusqu'aux roues. Des câbles ou des tiges pressaient alors des patins de freins contre un tambour, ce qui ralentissait les roues. Les systèmes hydrauliques, au contraire, utilisent un fluide afin d'appliquer des forces plus intenses et plus régulières. Quand on presse la pédale de frein, on actionne des pistons contenus dans un maître cylindre qui transforment la force appliquée sur la pédale en pression dans le système hydraulique : des pistons placés dans les cylindres des roues actionnent alors des

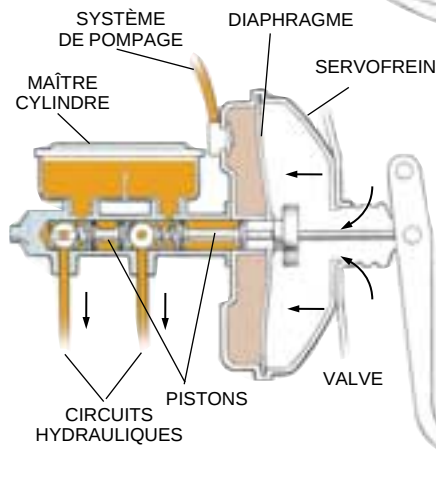
freins à tambour ou des freins à disque. Comme la section des cylindres de roue est supérieure à la section du maître cylindre, la force appliquée sur la pédale de frein est amplifiée.

Dans les années 1950, les servofreins, qui augmentent encore la pression du liquide agissant sur les cylindres de roue, ont réduit l'effort que les conducteurs doivent exercer pour freiner. En outre, dans les freins modernes, le système hydraulique est divisé en deux sous-systèmes, de sorte qu'une éventuelle fuite du liquide dans un des systèmes ne compromet pas

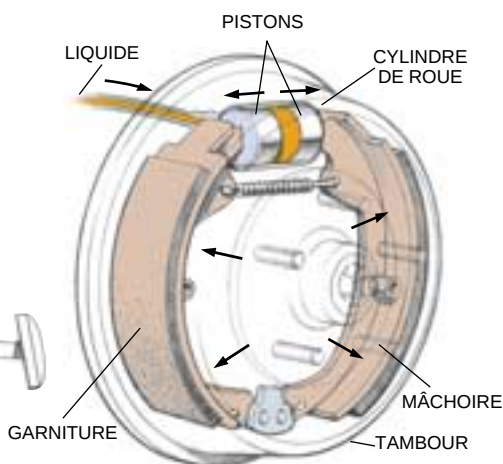
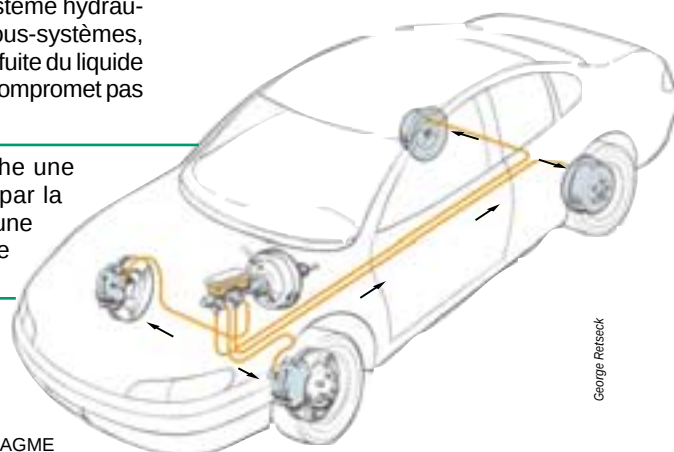
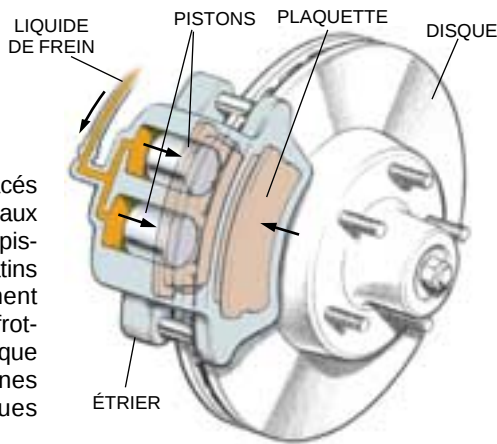
le freinage global. Le liquide est envoyé aux freins à partir de deux pistons du maître cylindre. Chaque piston ne dessert qu'un jeu de roues. Dans les systèmes les plus récents, chaque sous-système envoie le liquide vers des roues réparties en diagonale, afin de réduire les risques en cas de fuite du liquide de freins.

Presser la pédale de freins déclenche une chaîne d'événements qui commence par la transformation de la force exercée en une pression qui actionne les freins à disque ou les freins à tambour.

Les servofreins s'adaptent sur le maître cylindre et amplifient l'action du pied. Quand la pédale de frein est libre, un large diaphragme est dans le vide. Quand le conducteur freine, une valve qui s'ouvre laisse entrer de l'air d'un côté du diaphragme, où règne alors la pression atmosphérique. La différence de pression entre les deux faces du diaphragme pousse ce dernier vers l'intérieur, ce qui active les pistons du maître cylindre. Ce système augmente la puissance du système hydraulique. Le liquide de freinage poussé par ce mouvement pousse alors les pistons dans les cylindres de chaque roue ; puis les pistons actionnent les freins à tambour ou à disque.



Les disques sont généralement placés sur les roues avant, où la chaleur due aux frottements est mieux dissipée. Les pistons dans les freins poussent des patins de freins, dont les garnitures viennent presser un disque métallique. Les frottements ralentissent le disque, ainsi que la roue qui en est solidaire. Certaines automobiles ont des freins à disques sur les quatre roues.



Des freins à tambour équipent généralement les roues arrière des automobiles. Les freins à tambour sont généralement composés d'un cylindre contenant deux mâchoires mobiles. Les pistons du cylindre poussent les mâchoires contre un tambour externe. La garniture des mâchoires de freins frotte contre le tambour, ce qui ralentit la roue.

Stanley Stokes est membre de l'Association des ingénieurs de l'industrie automobile.

