

Sommaire

Introduction	1
--------------------	---

Chapitre 1

Introduction aux jeux simultanés et séquentiels.....	3
1. Introduction.....	3
2. Définir un jeu stratégique.....	4
2.1 Description sous forme normale	5
2.2 Quelques exemples célèbres	7
2.3 Description sous forme extensive.....	11
2.4 Applications à l'économie industrielle	15
3. Compléments	25
3.1 Stratégie mixte.....	25
3.2 Ensemble d'information	27
4. Conclusion	30
Problème	32
Solutions des applications numériques	33

Chapitre 2

Concepts de solution pour les jeux simultanés et séquentiels en information parfaite	37
1. Introduction.....	37
2. Définitions	38
2.1 Meilleure réponse.....	38
2.2 Stratégie dominante.....	41
2.3 Stratégie dominée	44
3. Équilibre de Nash	46
3.1 Équilibre de Nash en stratégies pures	46
3.2 Équilibre de Nash en stratégies mixtes.....	49
3.3 Équilibre de Nash parfait.....	51
4. Applications.....	56
4.1 Le duopole de Cournot	56
4.2 Le duopole de Bertrand	60
4.3 Demande fidèle, demande flottante et concurrence par les prix	62
4.4 Le duopole de Stackelberg	65
4.5 Innovation et menace d'imitation	67
5. Équilibre et optimalité	69
6. Conclusion	71
Problème	73
Solutions des applications numériques	74

Chapitre 3

Jeux répétés	79
1. Introduction.....	79
2. La résolution du dilemme du prisonnier	80
3. Jeux répétés finis et infinis	82
3.1 Le dilemme du prisonnier répété un nombre fini de fois.....	82
3.2 Qu'est-ce qu'un jeu répété un nombre infini de fois ?	82
4. Construction du jeu répété.....	83
4.1 Jeu d'étape	83
4.2 Répétition du jeu d'étape.....	83
4.3 Stratégies du jeu répété	83
4.4 Paiement escompté.....	84
4.5 Concept de solution	86
5. Résultats théoriques	87
5.1 Principe de déviation en un coup.....	87
5.2 Jeux répétés finis.....	87
5.3 Jeux répétés infinis.....	89
6. Application à l'économie industrielle.....	99
6.1 Collusion en prix au sein d'un duopole.....	99
6.2 Collusion en prix et concentration de marché.....	102
7. Conclusion	105
Problème	107
Solutions des applications numériques	108

Chapitre 4

Jeux bayésiens	111
1. Introduction.....	111
2. Jeux bayésiens statiques	112
2.1 Un exemple introductif	112
2.2 Le modèle	116
2.3 L'équilibre bayésien	119
2.4 Applications	125
3. Jeux bayésiens dynamiques.....	134
3.1 Introduction.....	134
3.2 Le modèle	137
3.3 Équilibre bayésien parfait	138
3.4 Les jeux de signaux.....	140
4. Conclusion	148
Problème	150
Solutions des applications numériques	151

Chapitre 5

Anti-sélection, auto-sélection	161
1. Introduction.....	161
2. L'anti-sélection	162
2.1 Le modèle d'Akerlof.....	162
2.2 Le cadre du modèle.....	163
2.3 L'équilibre en information symétrique.....	164
2.4 Les marchés d'assurance	172

3. L'auto-sélection	173
3.1 Cadre de la modélisation	174
3.2 Le modèle de base.....	174
3.3 Mécanisme de révélation	179
4. La production	180
4.1 L'optimum de premier rang : l'information symétrique.....	182
4.2 L'optimum de second rang.....	185
5. Assurance.....	193
5.1 Contrats d'assurance et optimum de premier rang.....	195
5.2 L'optimum de second rang.....	199
6. Conclusion	203
Problème	205
Solutions des applications numériques	206

Chapitre 6

L'aléa de moralité.....	215
1. Introduction.....	215
2. L'aléa de moralité	217
2.1 Le cadre de la modélisation.....	217
2.2 Le modèle de base.....	218
2.3 Les contrats réalisables et incitatifs	220
2.4 Cas de l'information symétrique : l'optimum de premier rang.....	222
2.6 Extensions	233
3. Assurance et aléa de moralité.....	242
3.1 Contrat d'assurance et optimum de premier rang	245
3.2 Contrat d'assurance et optimum de second rang.....	250
4. Conclusion	254
Problème	256
Solution des applications numériques	257

Index	263
--------------------	------------