

Microéconomie (part1)

Chapitre 1 : Préférences et choix

16 pts Exam

4 pts 21 Avril

Qcm +1,0,-0.25

1.1 Problème de décision

Problème de décision : Un décideur fait face à un ensemble d'alternatives possibles (mutuellement exclusives) dans une situation donnée.

Situation : contraintes d'un choix.

Alternatives réalisables : ensemble d'éléments qui définissent une situation.

1.2 Préférences (=goûts)

Les goûts de l'individu. Ces goûts peuvent être résumés par une relation de préférence.

L'individu peut :

- préférer strictement $><$
- être indifférent à un choix entre 2 choses. \sim
- préférer faiblement \gtrless

Hypotheses fondamentales (préférences rationnelles / cohérence)

Toute paire d'alternatives peut être comparée (relation complète)

- soit $a \gtrless b$ soit $a \lesssim b$ soit $a \gtrsim b$ et $a \lesssim b$

Si une alternative quelconque est au moins aussi désirable qu'une autre et cette autre au moins aussi désirable qu'une troisième, alors la première est au moins aussi désirable que la troisième (relation de transitivité)

- si $a \gtrsim b$ et $b \gtrsim c$ alors $a \gtrsim c$

Toute Alternative est au moins aussi désirable qu'elle-même (relation de réflexivité)

- $a \gtrsim a$

Violation des hypothèses de :

- **complétude**: paires incomparables
- **transitivité** : cas de différences à peine perceptibles
- **cadrage("framing")** façon dont les choses sont présentées.

Ces hypothèses sont si fondamentales que on peut les appeler axiomes (ou axiomes de rationalité ou de cohérence)

1.3 Utilité

Les préférences peuvent être exprimées au moyen de **fonctions d'utilités**. Ces fonctions sont utilisés pour classer les alternatives. C'est le seul but de cette fonction, on ne peut pas donner une interprétation aux écarts d'utilité (**concept ordinal**).

Cette fonction peut donc subir autant de **transformation monotones** qu'elle le souhaite(transformation qui n'affecte pas l'ordre(mult. par un nombre positif, addition d'un nombre quelconque, puissance impaire,...)).

On ne peut *pas toujours trouver une fonction d'utilité* représentant la relation de préférences. Si nous pouvons, alors la fonction) est dite *complète et transitive*.

Exemple : $u(a) \geq u(b) \Leftrightarrow a \geq b$.

1.4 Choix et Contraintes

Face à une situation, un décideur choisira la meilleure alternative et ainsi **maximiser ses préférences**. Si il est confronté à des contraintes, alors il effectuera une **maximisation de son utilité sous contraintes**. Ses choix peuvent aussi être synthétisés sous la forme d'une fonction appelée **fonction de choix**. On parle d'**alternatives acceptables** quand l'individu pourrait être amené à choisir cet alternative au lieu d'une autre
N.B. si il existe plusieurs alternatives meilleures, alors l'individu sera indifférent entre elles

1.5 Préférences révélées

- » Le concept de relation de préférence (mécanisme d'introspection) -> manipulation de l'information possible
- » règle de choix : se base sur l'observation des choix de l'individu
On parlera alors de **préférences révélées**
Ces préférences ne correspondent pas toujours aux véritables préférences. Il est aussi important de bien noter que les préférences des individus ne peuvent **pas changer au cours de la période d'observation** (ce qui devient de plus en plus difficile au fur et à mesure que la **période est longue**)

Axiome faible des préférences révélées : On s'attend à une certaine cohérence dans les choix observés. Il permet aussi de vérifier la correspondance avec le modèle économique

Deux approches duales

- » Préférences -> Choix (satisfait l'axiome faible des préférences révélées)
- » Choix -> Préférences (elle peut être rationalisée)

Chapitre 2 : Consommation

2.1 Ensemble de consommation

Le problème de décision (du consommateur) est de devoir choisir quelle quantité de biens il souhaite et est capable de payer.

Un **panier de biens** ou **panier de consommation** est une liste de quantités des différents biens: $x = (x_1, x_2, \dots, x_n)$. On considère souvent que le panier n'est

composé que de deux biens, le premier est le bien en question est le second est un agrégé de tous les autres biens (=**bien composite**)

Les choix de consommation sont limités des contraintes physiques: la non négativité ou le fait qu'un bien soit **Discret** (*disponible uniquement en nombre entiers*)

L'ensemble de consommation est l'ensemble des paniers satisfaisant les contraintes physiques. (= Alternatives possibles)

2.2 Contraintes Budgétaire

En plus des contraintes physiques, le consommateur est limité aux panniers qu'il est **capable de payer**

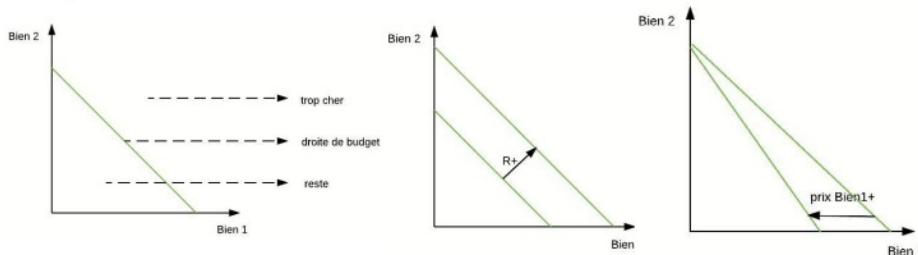
Chaque pannier à une valeur qui lui est attribué en fonction du prix de chaque un des biens qui le compose.

La **contrainte budgétaire** sont les paniers accessibles ou abordables au prix des biens sur le marché comparativement aux revenus du consommateur.

L'ensemble budgétaire l'ensemble des panniers qui répondent à la fonction

$$px \leq R$$

si **px = R** alors on se trouve sur l'**hyperplan de budget**. Dans le cas de deux biens, cette équation est représentée graphiquement par une droite, appelée droite de budget.



$$pente = -p_1/p_2$$

$$Origine = R/p_2$$

L'équation suivante exprime combien d'unités du bien 2 on peut obtenir à partir du nombre d'unités du bien 1.

$$x_2 = R/p_2 - (p_1/p_2) \cdot x_1$$

2.3 Préférences

Les **courbes d'indifférence** regroupent tous les paniers qui satisfont de manière égale le consommateur

courbe d'indifférence : $y \sim x$

contour supérieur : $y \geq x$

contour inférieur : $y \leq x$

(x est un pannier)

Si on souhaite passer du pannier $x=(x_1, x_2)$ à un pannier avec plus du bien 1, alors on obtient $x'=(x_1+\Delta x_1, x_2-\Delta x_2)$

Δx_2 est la quantité qu'il faut retirer au panier sachant que l'on vient d'ajouter la quantité Δx_1

Hypothèses sur les préférences

Les préférences qui satisfont les hypothèses suivantes sont dites **classiques** et ont des courbes dites d'**allure normale**

- » Toute paire peut être comparée (complétude)

graphiquement, en tout point de l'ensemble de consommation passe (au moins) une courbe d'indifférence.

- » Si un pannier quelconque est au moins aussi désirable qu'un autre et cet autre au moins aussi désirable qu'un troisième, alors le premier est au moins aussi désirable que le troisième

graphiquement, les courbes d'indifférence ne se croisent pas car un pannier ne peut être indifférent que pour une seul courbe d'indifférence.

- » Les contours inférieurs et supérieur de chaque panier contiennent leurs frontières

graphiquement, la courbe d'indifférence est continue

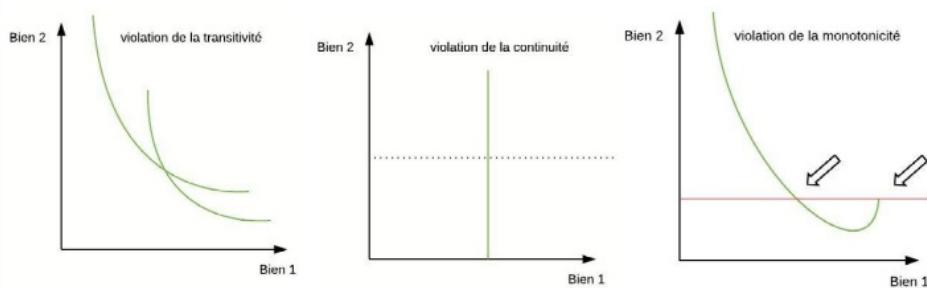
- » Un panier contenant au moins autant de chaque bien est plus d'au moins un bien qu'un autre panier est préféré à celui-ci (**Monotonie**)

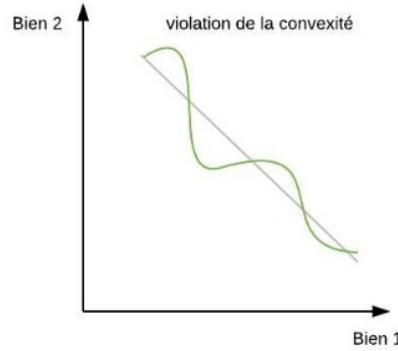
graphiquement, à une valeur du bien 1 il ne peut correspondre qu'une valeur du bien 2.

La monotonie sous-entend que chaque bien est **désirable**. c'd : pas **neutre** (indifférence à plus ou moins consommer du bien) ni **indésirable** (on préfère moins que plus). Et on exclut aussi la **saturation ou satiété** (point préféré = le fait de consommer plus ou moins d'un des 2 biens est perçu négativement).

- » Les paniers intermédiaires sont préférés aux paniers extrême (relation convexe)

graphiquement, les courbes sont strictement convexes





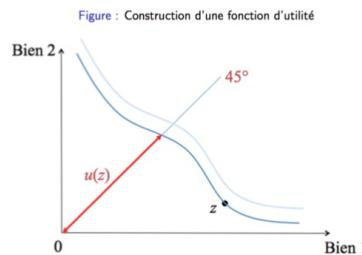
2.4 Utilité

Utilité et courbes d'indifférence

A partir d'une fonction d'utilité il est facile de tracer les courbes d'indifférence.

1. prendre un panier quelconque
2. trouver le y correspondant à ce panier avec la fct u
3. Tracer la courbe d'indifférence passant par x et la reliant tous ces points
4. Appliquer la même méthode un autre panier

Rappel : les préférences qui peuvent être représentées en fonction d'utilité sont complètes, transitives et continues



Utilité marginale (Um)

Soit un panier $x=(x_1, x_2) \in X$. Si on augmente la quantité du bien 1 de Δx , quelle est la variation d'utilité (ΔU) de cet individu ?

$$\frac{\Delta U}{\Delta x_1} = \frac{u(x_1 + \Delta x_1, x_2) - u(x_1, x_2)}{\Delta x_1}$$

$$Um_1(x) = \lim_{\Delta x_1 \rightarrow 0} \frac{u(x_1 + \Delta x_1, x_2) - u(x_1, x_2)}{\Delta x_1} = \frac{\partial u(x)}{\partial x_1},$$

$$Um_2(x) = \lim_{\Delta x_2 \rightarrow 0} \frac{u(x_1, x_2 + \Delta x_2) - u(x_1, x_2)}{\Delta x_2} = \frac{\partial u(x)}{\partial x_2}.$$

Taux marginal de substitution (TmS(x))

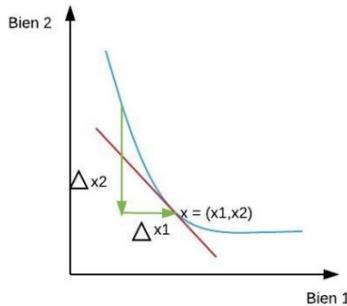
Le **taux marginal de substitution** est le taux auquel le consommateur accepte de substituer le bien 2 au bien 1.

Ce taux est le rapport des unités marginales des biens considérés.

Son signe algébrique est négatif. Souvent, par convention, on utilise la valeur absolue de ce ratio.

$$TmS(x) = \frac{dx_k}{dx_l} = -\frac{\partial u(x)/\partial x_l}{\partial u(x)/\partial x_k} = -\frac{Um_l(x)}{Um_k(x)}.$$

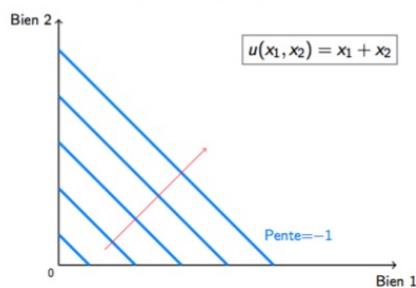
La pente de la courbe d'indifférence mesurée en n'importe quel point est égale au taux auquel le consommateur désire substituer un bien à un autre en ce point



Exemples de fonctions d'utilité

- » Substituts parfaits (on ne se préoccupe que de la quantité totale des biens)

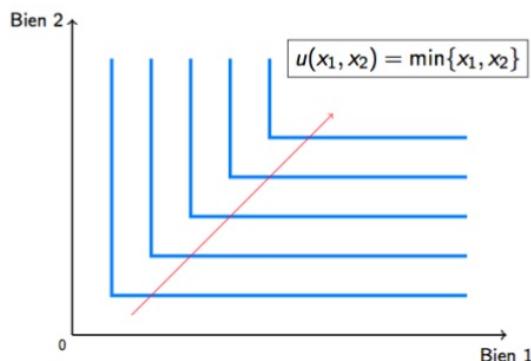
Figure : Substituts parfaits



$$Tms = -1$$

- » Compléments parfaits (On ne se préoccupe que de la quantité minimale de biens)

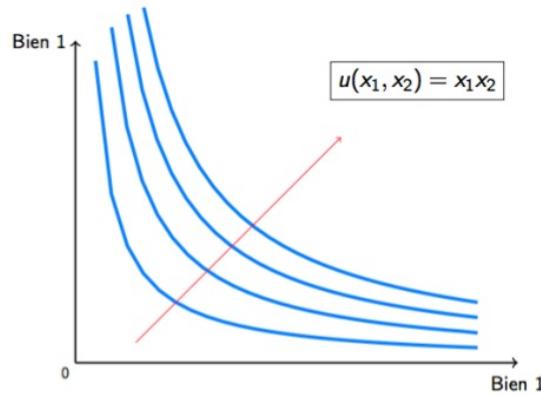
Figure : Compléments parfaits



$Tms = \text{non} - \text{défini}$

- » Préférences Cobb-Douglas ($u(x_1, x_2) = x_1^c x_2^d$)
L'exemple classique des courbes d'indifférence dites d'allure normale.

Figure : Cobb-Douglas



$$Tms = -(c \cdot x_2)/(d \cdot x_1)$$

2.5 Demande individuelle

Dans l'hypothèse où le consommateur maximise ses préférences en choisissant le panier $x^*(B(p, R))$.

$$u(x^*) = \max(B(p, R))$$

Dans le cas de n biens $x^* = f(p, R) = (f_1(p, R), \dots, f_n(p, R))$.

$f(p, R)$ est la **fonction de choix**. La quantité demandée individuelle d'un bien, spécifiée par cette fonction de choix, est donc la quantité de ce bien que le consommateur souhaite et est capable de se payer. Le panier optimal se situe au point de tangence entre la courbe d'indifférence et la droite du budget.

Figure : Demande individuelle

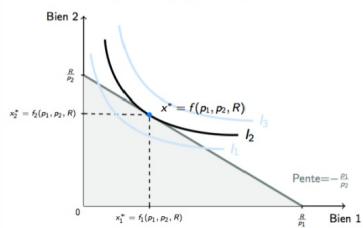


Figure : Demande individuelle – Absence de tangente

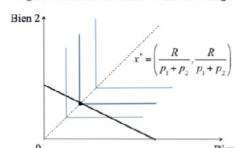
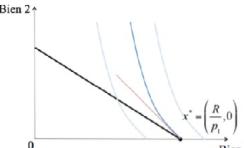


Figure : Demande individuelle – Solution de coin



La courbe d'indifférence ne peut jamais couper la droite de budget

Figure : Demande individuelle

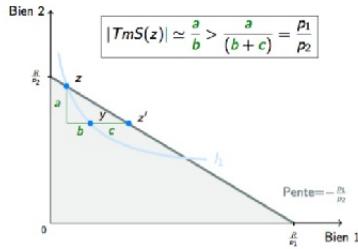


Figure : Demande individuelle

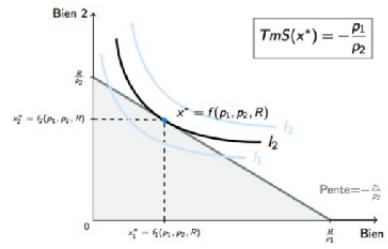


Figure : Demande individuelle

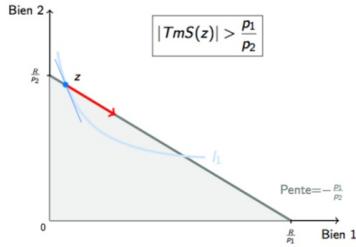
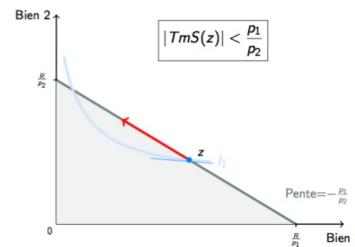


Figure : Demande individuelle



Propriétés de la demande individuelle

1. **Continuité** : assure la continuité de la fonction et l'**existence d'un optimum**
2. **Homogénéité** : L'invariance de la contrainte budgétaire par rapport à l'unité de compte choisie (pas d'**illusion monétaire**)
3. **Loi de Warlas** : La monotonicité de la relation de préférence assure l'identité budgétaire (pour tout p, R et tout x^* on a $px^* = R$)
4. **Unicité** : La **convexité stricte** de la relation de préférence **implique l'unicité de la solution**.

Le choix optimal satisfait l'**égaliation du taux marginal de substitution et du rapport des prix** (preuve par annulation de la dérivée première par rapport à x_1 dans l'équation d'identité budgétaire) et l'**identité budgétaire**

2.6 Préférences révélées

L'axiome faible des préférences révélées : Si $\mathbf{p}'\mathbf{x} \leq \mathbf{R}$ alors $\mathbf{p}'\mathbf{x} > \mathbf{R}'$

2.7 Statique comparative

Les **statistiques comparatives** étudient les modifications des choix suite à des changements dans l'environnement économique. Dans ce cours, nous avons les **prix** et le **revenu**.

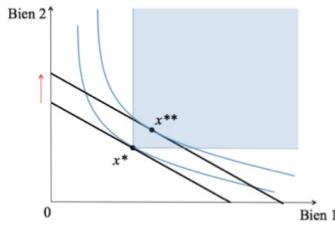
Variations de revenu

L'augmentation du revenu introduit un déplacement parallèle vers le haut de la droite de budget. (inverse pour une diminution)

Un **Bien normal** est un bien pour lequel, lorsque le revenu augmente, la quantité demandée augmente et inversement.

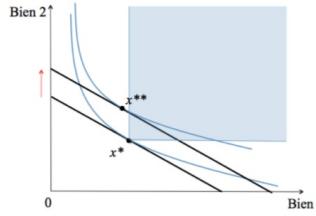
Un **Bien inférieur** est un bien pour lequel, lorsque le revenu augmente, la quantité demandée de ce bien diminue et inversément (ex : discount, bus).

Figure : Augmentation de revenu ($R < R'$) – Biens normaux



Bien 1 normal, bien 2 normal.

Figure : Augmentation de revenu ($R < R'$) – Bien 1 inférieur



Bien 2 normal, bien 1 inférieur

Le **chemin d'expansion du revenu** est l'ensemble des choix optimaux (paniers demandés) pour les différents niveaux de revenu, toutes choses égales par ailleurs.

La **courbe d'Engel** est la relation entre le choix optimal (qt demandée) et le revenu.

Figure : Chemin d'expansion du revenu – Biens normaux ($R \nearrow$)

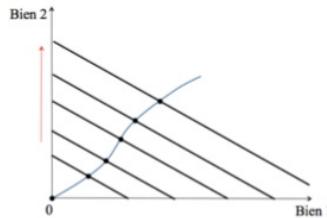


Figure : Courbe d'Engel – Bien 1 normal

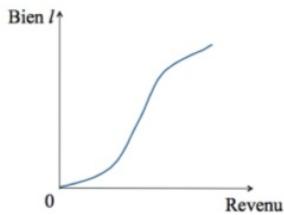


Figure : Chemin d'expansion du revenu – Bien 1 inférieur ($R \nearrow$)

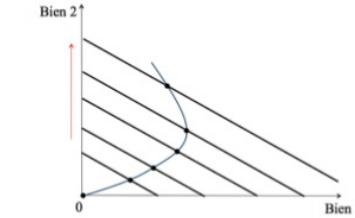
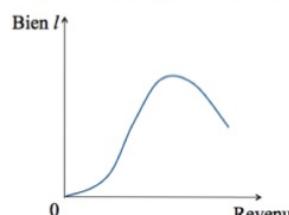


Figure : Courbe d'Engel – Bien 1 inférieur



Variations de prix

Une augmentation du prix du bien 1 entraîne un déplacement de l'abscisse vers la gauche, l'ordonnée à l'origine reste inchangée, la droite de budget dès lors se redresse (idem à l'inverse pour une diminution).

Un **bien de Giffen** est un bien pour lequel, lorsque le prix de ce bien augmente, la quantité demandée de ce bien augmente et inversément.

Figure : Augmentation de prix ($p_2 < p'_2$) – Bien 2 "ordinaire"

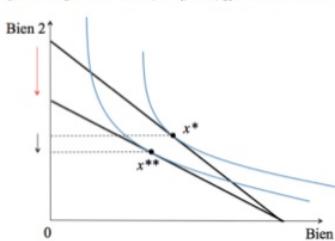
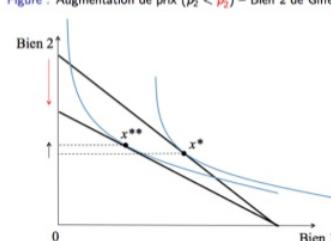


Figure : Augmentation de prix ($p_2 < p'_2$) – Bien 2 de Giffen



Le **chemin d'expansion du prix** : ensemble des choix optimaux(paniers demandés) pour les différents niveaux de prix.

La **courbe de demande** : relation existant entre le choix optimal (qt demandée) et le prix.

Figure : Chemin d'expansion du prix – Bien 2 ($p_2 \searrow$)

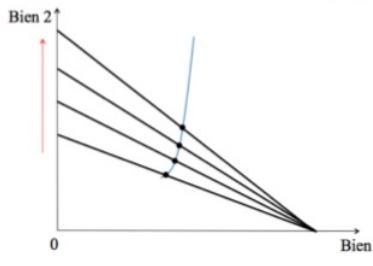
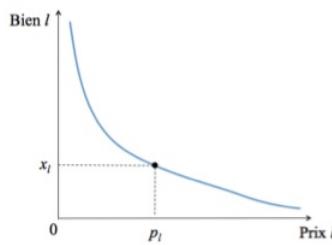


Figure : Courbe de demande – Bien 1



Effets de substitution et de revenu

La variation du prix peut entraîner deux types d'effets:

- l'effet de substitution (ES)** : modification de la capacité d'échange
- l'effet de revenu (ER)** : Modification du pouvoir d'achat

L'**effet total (ET)** est la combinaison de l'**effet de substitution (ES)** et de l'**effet de revenu (ER)**

L'**identité de Slutsky** : l'augmentation du prix du bien 2, entraîne un déplacement de l'ordonnée à l'origine vers le bas, l'absisse reste inchangé, la droite de budget dès lors s'aplatis.

Des **biens substituts** : lorsque le prix d'un de ces deux biens augmente, la quantité de l'autre augmente aussi et inversement.

Des **biens complémentaires** : lorsque le prix d'un de ces deux biens augmente, la quantité demandée de l'autre bien diminue et inversement.

2.8 Demande agrégée

La **quantité de demande individuelle** est la quantité qu'un consom. souhaite et est capable de payer.

La **quantité de mandée de marché (totale)** est la somme des quantités demandées individuellement



La **loi de la demande** : lorsque le prix de la demande augmente, la quantité demandée de ce bien diminue et inversément.

2.9 Demande inverse

skip par manque de temps et de courrage

c## Chapitre 3 : Incertitude et temps

3.1 L'objet du choix

Action : Objet du choix d'un individu dans un univers incertain.

conséquences : résultats d'actions.

état du monde / état de nature : Il s'agit de la réalisation de l'événement qui détermine la conséquence qu'à une action.

L'individu qui prend des décisions les prend en incertitude.(X univers certain).

consommations contingentes / consommations conditionnelles / perspectives conditionnelles de consommation : description de ce qui sera consommé dans les différents états de la nature.

Loterie : distribution de probabilité sur un ensemble de résultats ou lots possibles.

$$L = (\pi_1, \dots, \pi_n)$$

loterie simple : deux résultats possibles.

loterie dégénérée : si un résultat à une probabilité = 1

loterie composée : si il existe au moins un résultat qui est une loterie non dégénérée.

Une loterie non composée peut s'écrire comme une combinaison de loterie simples

Généralisation

variable aléatoire : résultat d'une action que l'individu peut choisir

fonction de distribution : caractérisation des variables aléatoires

la distribution de probabilité associé peut être résumée par ses **moments** :

- sa **moyenne** ou **espérance(mathématique)**

- sa **variance**

3.2 Préférences

Préférences sur les loteries

Un individu peut classer les loteries.

“ Postulat conséquentialiste : seule la distribution de probabilité sur les résultats possibles certains a de l'importance et dès lors, l'individu est indifférent entre toute loterie produisant cette distribution composée ou non.

”

Hypothèses sur les préférences

1. Complétude
2. Transitivité
3. Continuité
4. Indépendance

3.3 Utilité espérée

L'utilité d'une loterie est égale à la somme pondérée d'une fonction du résultat de chaque état.

$$U(L) = \text{Somme(de } i=1 \text{ à } n) \pi_i v(x_i)$$

“ x_i est le résultat i qui se réalise avec probabilité π^i

”

Forme d'utilité espérée / forme d'utilité attendue : ce que la fonction d'utilité admet alors

fonction d'utilité dans ce cas est une **fonction d'utilité espérée / fonction d'utilité attendue / fonction d'utilité Von Neumann - Morgenstern**

On dit aussi que la fonction d'utilité possède la **propriété de l'espérance de l'utilité / propriété de l'utilité espérée / propriété de l'utilité attendue**

Utilité espérée et choix

Le décideur choisira la meilleure loterie en fonction de ses préférences. Si il souhaite maximiser ses préférences, alors il maximisera l'utilité espérée des lots qui la compose.

Concept cardinal

La propriété d'utilité cardinale est une propriété cardinale. càd : elle permet don, en plus du signe, de récupérer la grandeur d'écart entre les valeurs

Existance et limites

Théorème de l'espérance de l'utilité (von Neumann - Morgenstern) : si les préférences sont continues et indépendantes, alors il existe une fonction d'utilité représentant ces préférences qui possède la propriété de l'utilité espérée.

Unicité à une transformation affine près

Toute transformation monotone d'une fonction d'utilité exprime les mêmes préférences mais ne possède pas forcément les mêmes propriétés de l'utilité espérée. Si on conserve les propriétés de l'utilité espérée, alors on a une **transformation affine positive**

$F(U)$ est une **transformation affine positive** et $F(U) = \$Alpha\$U + \$Beta$$ avec $\$Alpha\$ > 0$

“ On dit alors qu'une fonction d'utilité espérée est unique à une transformation près.

”

3.4 Aversion au risque

Aversion : Espérance de la loterie \geq loterie

Goût : Espérance de la loterie \leq loterie

“ On fait l'hypothèse décroissante avec la richesse

”

Concavité stricte : $u''(x) < 0$

convexité stricte : $u''(x) > 0$

On peut avoir une aversion au risque sur des petits montants

On peut mesurer le **degré d'aversion au risque** = coëf d'aversion absolue pour le risque

$$Mu(x) = -u''(x) / u(x)$$

aussi appelé **coef d'arrow-Pratt**

Modèle moyenne-variance

Ce modèle suppose que les préférences ne dépendent que de **la moyenne** et de **la variance**.

L'utilité est une *distribution des probabilités*. $u(\mu, \varepsilon^2)$ ou $(\mu, 1/\varepsilon^2)$

$1/\varepsilon^2$ est appelé **précision**

“ $\varepsilon = Ro$

”

Pour une aversion au risque, les décideurs vont préférer, une moyenne + élevée et une variance plus faible (= précision + élevée)

Cette approche est utilisée dans le choix d'un portefeuille financier. Les actifs -> (moyenne et variance) et donc par niveau d'utilité, ce qui permet de les classer par la suite.

Limites de l'approche

La variance seule ne suffit pas à caractériser le risque. il faut tenir compte des moments d'ordre >2

3.5 Applications

Application 1 : Demande d'assurance

Du point de vue du demandeur d'assurance

Un individu à une richesse **w₀**, il peut perdre **S** avec une probabilité **π**

Pour assurer ce patrimoine, il veut couvrir avec le niveau **x**, et sa prime est égale à **&x**

On suppose que le décideur à une aversion au risque. Son choix optimal est donc **l'assurance complète**

- » Si il y a sinistre : $w1(x) = (w_0 - s - &x + x)$
- » Si il n'y a pas de sinistre : $w2(x) = (w_0 - &x)$

On va donc tenter de maximiser l'équation suivante : $\pi.u(w_0-S-&x+x) + (1-\pi).u(w-&x)$

On obtient donc la fonction suivante :

Du point de vue de la compagnie d'assurance

elle perçoit **&x** peut importe le sinistre ou non. Donc son profit espéré est donc de $&x - (\pi x - (1-\pi)x) <=> &x - \pi x$. On fait ici l'hypothèse que la compagnie ne

fait en moyenne pas de profits, ni de perte. La prime d'assurance sera dite **actuarierlement équitable** et donc $\pi = \alpha$.

Au final, par l'hypothèse d'aversion au risque on obtient : $w_0 - s - \alpha x + x = w_0 - \alpha x = s \Leftrightarrow$

La solution du problème de demande d'assurance consiste donc à couvrir totalement le risque**

Application 2 : Précaution

Un individu neutre vis à vis du risque

La somme x est ce qu'il est prêt à payer au plus pour réduire la probabilité de π à $(\pi - \epsilon)$. Dans le cas où l'individu est neutre vis à vis du risque, alors $u(m) = m$ et $x^* = \epsilon s$.

La solution est donc de **payer le gain espéré de la réduction de la probabilité du risque.**

“ on se fiche de π et de w

”

Application 3 : Choix de portefeuille

Un individu doit choisir entre un actif risqué et un actif à rendement variable R sur une distribution F . Il investira x dans l'actif cet individu a une aversion au risque.

On choisira l'actif risqué quand le rendement espéré dépasse le rendement de l'actif certain.

Application 4 : Risk pooling

on a ici le cas de deux personnes qui ont chacun un revenu aléatoire. doivent ils mettre leurs ressources en commun et puis diviser par 2? OUI

3.6 Epargne

On va diviser le temps en t en T intervalles ($t=1$ est le présent et $t=T$ est l'**horizon décisionnel (infini)**).

Valeurs présentes et futures

R_t est un montant sur un compte qui rapporte un intérêt r . On peut en déduire la valeur présente ou valeur actualisée d'une somme R_t : $R_t = (1+r)^{(t-1)} . R_t$

Microéconomie (part2)

Chapitre 1 : Economie

industrielle

1.1 : Introduction

L'économie industrielle est l'étude de l'organisation des firmes, de la concurrence entre les firmes et de la structure des marchés qui en résulte.

1. Comprendre (positif)
2. Conseiller la firme (prescriptif)
3. Conseiller le régulateur (normatif)

La firme :

- produit : y
- coût total : $C(y)$
- prix : p

La firme essaye de maximiser son profit:

$$\pi = py - C(y)$$

Le marché :

- une production totale du bien homogène : Y
- une demande
- plusieurs firmes

Dans ce cours, nous allons simplifier :

- le coût marginal constant :

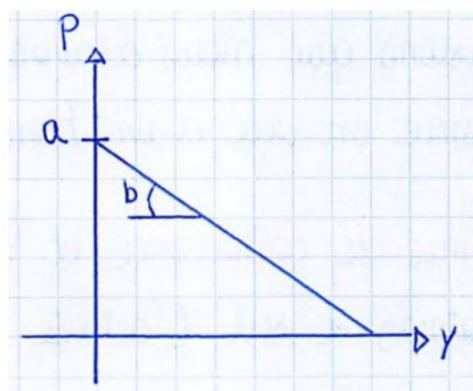
$$C(y) = cy$$

- la demande linéaire :

$$p(Y) = a - bY$$

a : disposition à payer

b : mesure de l'élasticité (élasticité grande si b est petit)



1.2 : Concurrence à la Cournot

La concurrence à la Cournot : c'est lorsque deux firmes **fixent simultanément** les quantités qu'elles souhaitent vendre sur le marché et que le prix d'équilibre est celui qui **égalise l'offre et la demande**.

Les prix sont fonctions de la quantité

Dans un duopole, on a : $c_1, c_2, Y = y_1 + y_2$

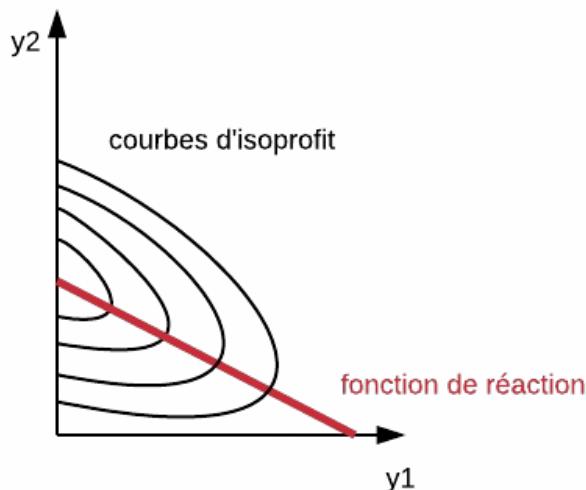
Dans ce cas, la firme essaye de maximiser son profit :

$$\pi_2 = p(y_1^e + y_2) \cdot y_2 - c_2 \cdot y_2$$

La valeur optimale de y_2 :

$$y_2 = (a - b \cdot y_1^e - c_2) / 2b$$

Ceci est la *fonction de réaction* de la firme 2 :

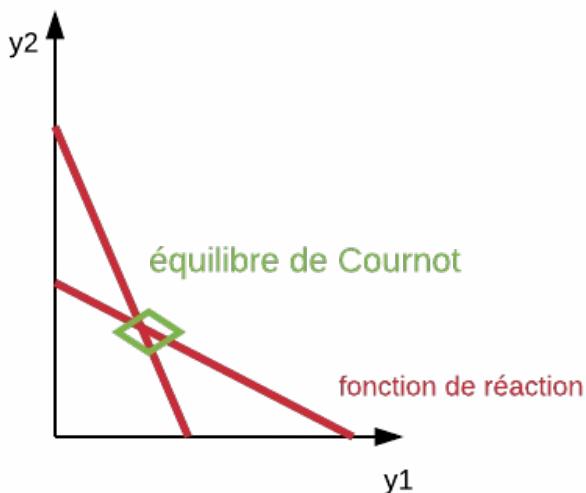


la courbe d'isoprofit est un lieu de points (y_1, y_2) qui procurent le même montant de profit à la firme 2.

On obtiendra donc à l'équilibre :

$$y_1^* = (a - 2.c_1 + c_2) / 3b$$

$$y_2^* = (a - 2.c_2 + c_1) / 3b$$



En cas d'erreur sur les anticipations, celles-ci peuvent être **revues** (en sachant que celles-ci vont **converger vers l'équilibre** et c'est ce qui donne un équilibre de Cournot **stable**).

Si les firmes sont **rationalles**, alors elles peuvent adopter directement leurs quantités d'équilibre.

L'équilibre

- » Les firmes produisent toutes les deux
- » le prix (avec $p > c_1, c_2$)

$$p = a - b(y_1^* + y_2^*)$$

$$p = (a + c_1 + c_2)/3$$

- » Le surplus/bien être = prêt à payer - coût réel
- » Le bien être est maximal si toute quantité qui fournit plus de bien-être au consommateur que le coût de sa production
- » Il y a donc moins de production de ce qui est socialement désirable
- » les firmes ont un profit positif
- » $c_1=c_2=c$ et alors

$$Y = 2(a - c)/3b$$

L'oligopole

Soit n firmes:

$$p(Y)y_i - c_i \cdot y_i$$

$$Y = \sum_1^n y_i$$

Rappel sur l'élasticité : si l'élasticité est égale

Au plus il y a de firmes, au moins chaque firme à de parts de marché et donc les moins productives quittent le marché et les prix tendent vers le coût marginal

Le fait est qu'une

1.3 : Concurrence à la Bertrand

La concurrence à la Bertrand : lorsque elles fixent simultanément les prix et que les quantités d'équilibre sur le marché égalisent l'offre et la demande.

Les consommateurs choisissent le **moins cher**. La **concurrence** pousse donc les entreprises à **réduire leurs prix**. La concurrence s'achève dès que le prix atteint son coût marginal d'une firme.

- $c_1 < c_2$: seul la firme 1 est efficiente, le prix sera donc égal à $p=c_2$
- $c_1 = c_2$: le prix est égal au coût marginal, on est donc en concurrence parfaite et le profit sera donc nul.

Les éléments nécessaires à la **maximisation du bien-être** est déterminée par le nombre de firmes, leur part de marché et le type de concurrence

1.4 : Le cartel

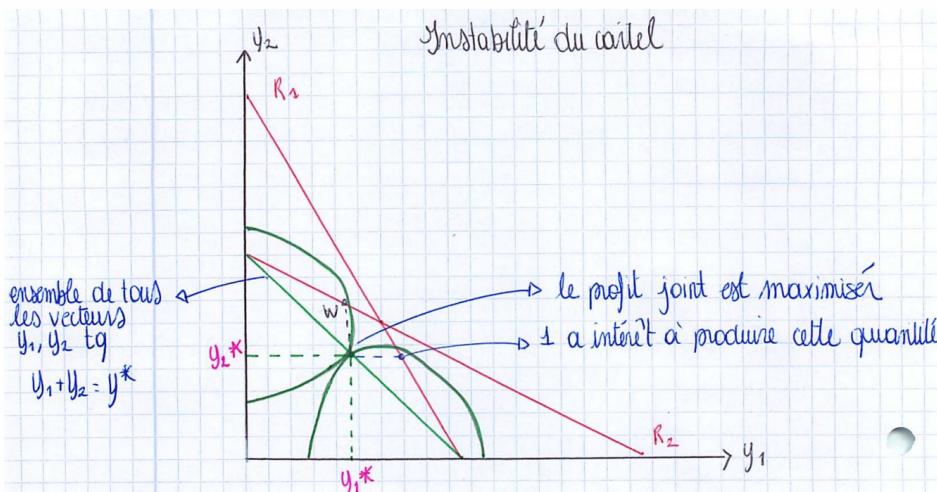
Le cartel : deux ou plusieurs firmes sont en cartel lorsqu'elles forment une coalition de façon à se comporter comme un monopoleur qui maximise ses profits.

Dans le cas d'un cartel, les firmes vont faire une alliance pour limiter quantités produites/vendues et donc provoquer une monopole des prix. Elles agissent donc comme un monopoleur.
maximisation des sommes des profits :

$$Y^* = (a - c)/2b$$

Dans le cas où $c_1 \neq c_2$: seul la plus efficiente devrait produire.

Dans le cas où $c_1 = c_2$: les deux firmes ont un intérêt à dévier.



Un cartel est quelque chose de fondamentalement **instable**. La seule chose qui évite aux firmes de dévier sont les **mécanismes de contrôles : punition**

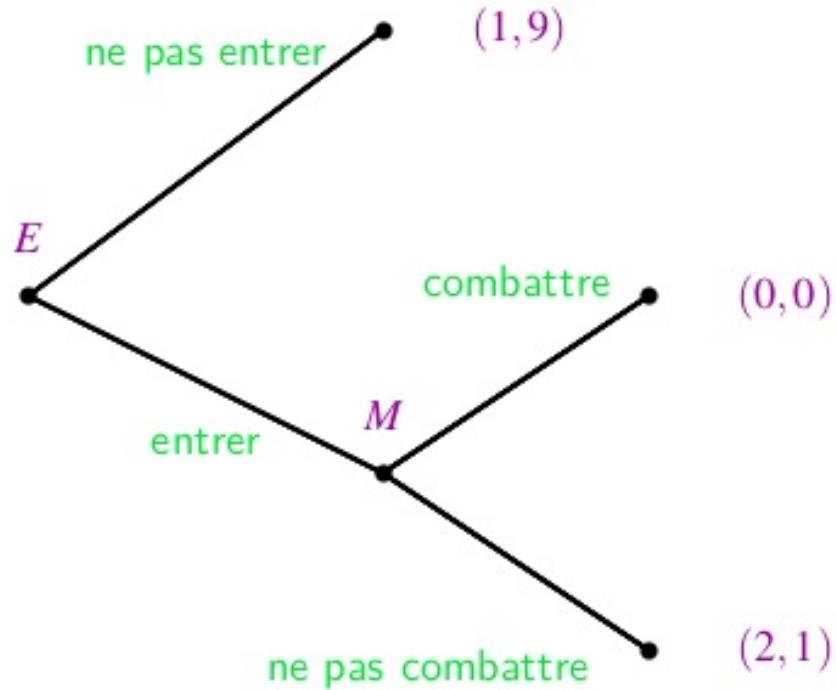
des déviants, contrôle des prix, limitation volontaire des quantités,...

1.5 : L'entrée sur le marché

La menace d'entrer sur un marché est une forme de concurrence

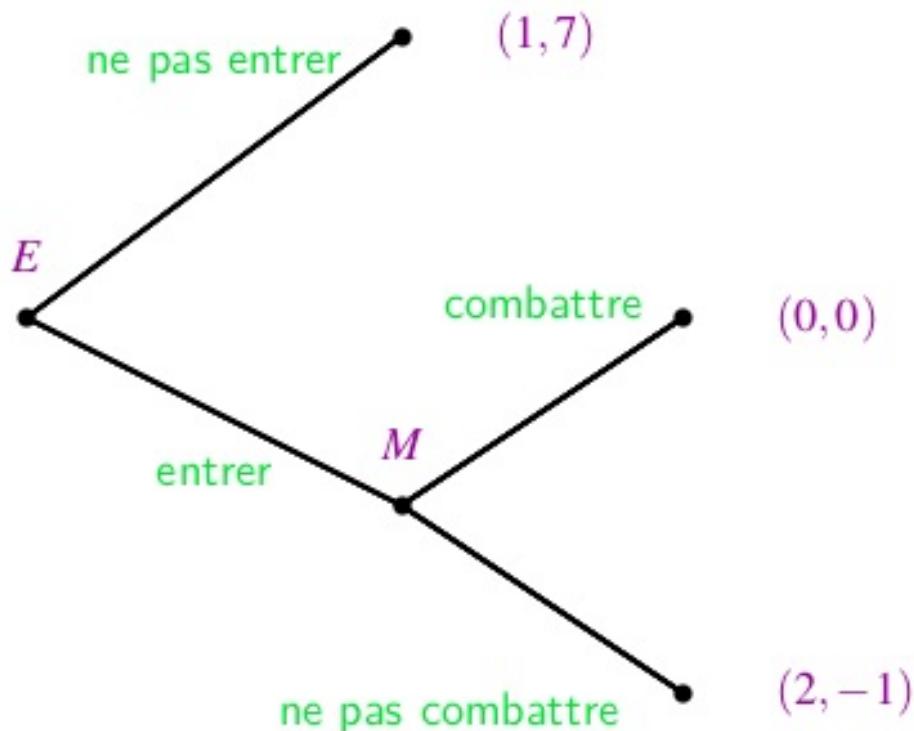
Dans le cas d'une société M qui est implémentée sur un marché et une société E menace d'entrer: Dans quelle mesure la menace de M peut être crédible.

Quand M ne réagit que après que E réagissent :



La firme M n'a pas de menace crédible car si l'autre est déjà rentrée alors M n'a pas d'intérêt à combattre et ça, E le sait.

**Quand M augmente ses capacités de production
à un coût de 2 :**



La menace est maintenant crédible. E l'anticipe et décide de ne pas entrer.

Lors d'une analyse du marché, une production excédentaire est le signe d'une volonté agressive à l'égard des entrants potentiels. En plus des prix bas, la production excédentaire est une autre qui peut pousser une entreprise à ne pas rentrer.

1.6 : Conclusion

1. De toutes les formes de concurrence, **le cartel est la pire** et la concurrence à **la Bertrand est la meilleure**.
2. Quand la concurrence se fait en quantité, même les firmes inefficaces peuvent survivre.
3. Tout cartel est instable à court terme.
4. Les firmes interagissent même avec d'autres firmes qui ne sont pas sur leur marché.
5. Nous n'avons pas étudié: les biens hétérogènes, l'incertitude sur les coûts ni sur la demande.

Chapitre 2 : Théorie des jeux

2.1 : Introduction

La **théorie des jeux** est un outil d'analyse des interactions stratégiques entre agents rationnels.

On distingue dans les jeux, les **jeux statiques**, où les joueurs jouent une fois et simultanément, des **jeux dynamiques**, où les joueurs jouent à des moments différents et certains joueurs ont des informations sur les choix

passés d'autres joueurs.

Des exemples de **jeux statiques** sont la *concurrence à la Cournot* et la *concurrence à la Bertrand*. Ici, une stratégie = **choix d'une action**.

Un jeu statique
↳ la liste des joueurs
↳ la liste des actions pour chaque joueur
↳ la matrice des paiements

Des exemples de **jeux dynamiques** sont le *jeu d'entrée* et le *jeu de Cournot répété (cartel)*. Ici, une stratégie = dès qu'un joueur à un choix à faire.

Un jeu statique
↳ la liste des joueurs
↳ arbre du jeu
↳ la matrice des paiements (pour chaque extrémité de l'arbre)

2.2 : Stratégies dominantes

Une **stratégie dominante** est une stratégie qui donne à un joueur un paiement strictement supérieur aux paiements qu'il obtiendrait en jouant une autre stratégie, quelle que soit la stratégie choisie par les autres.

.	Gauche	Droit
Haut	(1,2)	(0,1)
bas	(2,1)	(1,0)

Dans le cas d'un jeu de coopération(cartel), les gens sont susceptibles de coopérer car le jeu est répété, comme à propos du cartel, au chapitre précédent. et non car :

- Ils aimant coopérer
- Ils sont obligés de coopérer par la norme

Dans un jeu du type dilemme du prisonnier, les deux ont un *intérêt à avouer* même si ils auraient (au sens de pareto) un avantage à nier tous les deux qui serait autrement plus important. la solution avouer-avouer est inefficace au sens pareto. Si les deux pouvaient se faire confiance, ils auraient un avantage plus grand. Il y a donc un **conflit entre rationalité individuelle et collective**.

2.3 : Meilleure réponse - Equilibre de Nash

La **fonction de meilleure réponse** d'un joueur est la fonction qui identifie la stratégie qui procure le meilleur paiement en fonction de la stratégie des autres joueurs.

La **fonction de meilleure réponse** n'est pas à confondre avec la **stratégie dominante**. La fonction de meilleure réponse fait appel à l'équilibre de Nash

(et donc le fait que il existe une alternative plus profitabe à l'une des firmes mais sans que celle-ci n'ait d'intérêt à dévier), alors que la stratégie dominante est la stratégie que les deux vont d'office prendre car, il offre aux deux les meilleurs retours.

L'**équilibre de Nash** est donc l'intersectionn des fonctions de meilleure réponse telles qu'**aucun joueur n'a d'intérêt à dévier** unilatéralement. Elles permettent une mise en place de la réaction aux pensée des autres joueurs et ainisi une **auto justification** des anticipations.

Il existe cependant des cas ou il y a **deux équilibres** de Nash. Dans ce cas, pour passer d'un équilibre à un autre, il faut **changer de stratégie** et en **convaincre** l'autre.

L'équilibre de nash nécessite une **coordination des stratégies**.

Bertrand et Cournot sont deux équilibres de nash.

2.4 : Les jeux dynamiques

Dans un jeu dynamique, la réponse des uns est fonction de celle des autres. Pour résonner, il nous suffit de prendre le résonnement **à l'envers**. Dans ce genre de jeux le **timing** est crucial (parfois avantageux, parfois pas) Une menace n'est donc pas crédible si elle désavantage plus que la solution commune.

Chapitre 3 : La tarification par un monopoleur

3.1 Introduction

Dans un marché ou le vendeur a une certaine liberté au niveau des prix, il souhaite connaître la **volonté de payer** de l'acheteur (asymétrie de l'information). Nous prendrons ici le cas simple du *monopoleur*.

L'information à de la valeur car elle permet à certains agents de **s'approprier une partie du surplus** et la manière dont celle-ci est distribuée. Cependant, une perte du surplus total peut être entraînée par cette asymétrie de l'information

(...)