

Résumé de la thèse

Le choix d'un agent est la méthode fondamentale que la théorie économique moderne est censée théoriser. Pour modéliser le processus de décision entre les projets, l'agent a une règle auto-imposée. Les innovations économiques les plus intéressantes sont celles qui ont des implications contre-intuitives avec des règles simples.

L'introduction de la thèse donne un aperçu très large de la littérature sur les droits de propriété pour faire le lien entre l'environnement de l'agent et comment la structure de choix en est affectée. Cet examen commence par un examen des distinctions des juristes en matière de droits de propriété, suivi par les vues économiques statiques et dynamiques des droits de propriété. Enfin, la littérature sur les contrats incomplets et la propriété intellectuelle est brièvement passée en revue.

La thèse se compose alors de trois chapitres, avec la situation problématique suivante: Nous considérons des situations où les agents peuvent choisir entre plusieurs projets. Nous considérons des situations dans lesquelles des agents ont le choix entre plusieurs projets. Nous montrons comment les hypothèses sur la structure de marché influencent le type de projet qui est retenu par les agents. Cette thèse se constitue de trois parties: 1) nous déduisons des conditions pour lesquelles des firmes choisissent de laisser les agents pirater leur biens (non-rivaux), 2) nous analysons l'optimalité de la décision de fusionner deux firmes lorsque l'une d'entre elles détient le droit de propriété sur un projet innovant et peu risqué, enfin 3) nous montrons comment les caractéristiques d'un paiement (montant, fréquence) ainsi que l'environnement d'un agent (en termes de richesse) influencent les propriétés du taux d'escompte temporel de ce dernier.

Le premier chapitre présente un modèle de consommation d'un bien culturel où les consommateurs peuvent soit acheter, soit pirater le bien (ou non le consommer). En raison de la spécificité du bien culturel, les consommateurs actifs (utilisateurs), les acheteurs et les pirates, tirent une utilité du réseau qui dépend du nombre d'utilisateurs des biens avec lesquels ils peuvent partager leur expérience du bien culturel. Il est démontré que l'entreprise monopolistique vendant le bien culturel peut obtenir un profit plus élevé lorsque le piratage est possible que lorsqu'il ne l'est pas. Par conséquent, il est présenté que l'augmentation du coût du piratage a un effet non monotone sur le profit et le bien-être d'une entreprise.

Les résultats peuvent avoir des implications radicales, ils impliquent que les lois sur la propriété intellectuelle ne doivent pas être appliquées contre les consommateurs. Le raisonnement derrière cela est assez simple, les entreprises n'ont pas la capacité de

s'approprier un excédent élevé si seuls les consommateurs de niveau supérieur achètent, mais si tout le monde peut pirater, alors l'entreprise a une capacité plus élevée pour s'approprier le segment le plus riche.

Le deuxième chapitre étudie le choix de l'innovation en présence de rachats. Nous présentons un modèle de configuration à deux entreprises avec un participant et un titulaire où le participant sélectionne une technologie. Le choix des technologies est une innovation séquentielle et radicale. Nous constatons que la capacité de rachat affecte la direction de l'innovation vers des innovations séquentielles, c'est-à-dire qu'il existe des cas où si aucun rachat ne peut avoir lieu, l'innovation radicale aurait été poursuivie mais l'option de rachat crée une inversion des préférences. Cet effet n'existe que si le participant a un pouvoir de négociation. Nous montrons que cela vaut pour le Concours Bertrand et Cournot. Enfin, nous discutons des implications des rachats dans le bien-être de ces deux paradigmes technologiques et du lien avec le théorème de Coase.

Le modèle présenté ici est suffisamment général pour pouvoir s'appliquer à des situations de concurrence avec un actif complémentaire ou substituable à l'activité de chaque entreprise (par opposition à un cadre avec des entreprises innovantes). Plus précisément, il est difficile de distinguer empiriquement les cas où le rachat est bénéfique pour le consommateur et les cas où il est préjudiciable car la structure de la disposition à payer des entreprises est identique.

Enfin, le troisième chapitre aborde une importante question théorique de décision en économie: comment les gens choisiront-ils entre différents paiements à l'avenir. Le modèle normatif classique prédit qu'un décideur escompte un paiement ultérieur par rapport à un précédent par une fonction exponentielle du temps entre eux. Les modèles descriptifs utilisent des fonctions non exponentielles pour ajuster les phénomènes comportementaux observés, tels que l'inversion des préférences. Nous proposons ici un modèle d'actualisation, cohérent avec les axiomes standards de choix, dans lequel les décideurs maximisent le taux de croissance de leur richesse. Quatre spécifications du modèle produisent quatre formes d'actualisation - aucune actualisation, exponentielle, hyperbolique, et un hybride d'exponentielle et hyperbolique - dont deux prédisent l'inversion des préférences. Notre modèle ne nécessite aucune hypothèse de biais comportemental ou de risque de paiement.

Ce dernier chapitre est le plus innovant en ce qu'il reconstruit une grande partie de la littérature de la théorie de la décision avec un seul axiome. Alors que les économistes

expliquent généralement l'actualisation comme un phénomène lié à l'information ou à un biais comportemental, cet article s'écarte en expliquant le comportement comme optimal par rapport à un certain environnement. Ceci est important car il rassemble la littérature biologique et la littérature économique. Plus précisément, si le taux d'actualisation est optimal par rapport à un environnement, il n'est pas nécessaire de préciser que l'agent raisonne consciemment pour aboutir à un facteur d'actualisation. Le postulat de croissance est indifférent à savoir si l'agent se comporte comme il le fait à cause du raisonnement ou à cause de cela applique une certaine heuristique.