

## Théorie des Jeux

Licence 3<sup>ème</sup> année & Master 1<sup>ère</sup> année – Cours : 24h – Semestre

Thierry LAURENT - Bureau 307 (Bât. IDF)

[laurent@univ-evry.fr](mailto:laurent@univ-evry.fr) - [www.thierry-laurent.net](http://www.thierry-laurent.net)

### Objectifs

---

Ce cours d'introduction présente de façon simple les principaux concepts d'équilibre de la théorie des jeux non-coopératifs. L'accent est mis sur les méthodes de résolution qui sont introduites progressivement à partir de nombreux exemples au caractère de plus en plus général. Sont ainsi identifiés les algorithmes de résolution qui doivent permettre à l'étudiant de traiter les principaux problèmes rencontrés dans un cours d'économie industrielle

### Plan

---

#### Introduction

- Définition d'un jeu
- Représentation

#### 1<sup>ère</sup> partie : Jeux en information complète

- 1.1. - Jeux statiques
  - Stratégies dominantes
  - Equilibre de Nash
  - Stratégies mixtes
- 1.2. - Jeux dynamiques
  - Equilibre parfait
  - Jeux répétés

#### 2<sup>ème</sup> partie : Jeux en information incomplète

- 1.1. - Jeux statiques
  - Structure informationnelle
  - Equilibre Bayésien
- 1.2. - Jeux dynamiques
  - Révision bayésienne des croyances
  - Equilibre bayésien parfait
  - Equilibre séquentiel

### Références

---

#### Manuel recommandé

- Gibbons R. [1992], *Game Theory for Applied Economists*, Princeton University Press

#### Autres références

- Binmore K. G. [1999], *Jeux et Théorie des Jeux*, éd. De Boeck
- Fudenberg D & Tirole J. [1991], *Game Theory*, MIT Press
- Kreps, D [1990], *Game Theory and Economic Modelling*, Oxford University Press, USA
- Kreps, D [1990], *A course on microeconomic theory*, Financial Times/ Prentice Hall
- Osborne M.J. & Rubinstein [1994], *A course in Game Theory*, MIT Press
- Rasmusen E. [2003], *Jeux et information : Introduction à la théorie des jeux*, De Boeck éd
- Tirole J. [1988], *The Theory of Industrial Organization*, MIT Press