

Microéconomie de l'innovation
Economics of Innovation 2
Master 1

Prérequis Cours de microéconomie et cours d'introduction à la théorie des jeux non coopératifs de niveau Licence 3.

Objectif Présenter les principales questions microéconomiques liées à la production et diffusion de l'innovation : course à l'innovation, incitations à la coopération dans la production de l'innovation, durée optimale du brevet, les effets externes, les mécanismes de concurrence entre plusieurs technologies de réseaux.

Repères bibliographiques

- Oz Shy, *Industrial Organization : Theory and Applications*, 1996, MIT Press.
- Oz Shy, *The Economics of Network Industries*, 2001, Cambridge University Press.
- Robert Gibbons, *Game Theory for Applied Economists*, 1992, Princeton University Press.

Plan

I Recherche et Développement

I-1 Course à l'innovation

- I-1-1 Problématique et modélisation
- I-1-2 Les situations à l'équilibre
- I-1-2 Les situations socialement optimales

I-2 Coopération et concurrence en R&D

- I-2-1 Un duopole de Cournot augmenté d'une phase de R&D
- I-2-2 La solution : l'équilibre parfait pour ses sous-jeux
- I-2-2 Résolution
- I-2-3 Coopération versus concurrence à l'étape de R&D

I-3 Les brevets

- I-3-1 Définition et problématique
- I-3-2 Un modèle à deux étapes
- I-3-3 La détermination de la durée optimale du brevet

II Adoption d'une technologie et effets de réseau

II-1 Externalités de réseau

- II-1-1 Définitions
- II-1-2 Adoption d'un service de communication
- II-2-3 Standardisation ou variété ?
- II-2-4 Optimum social et standardisation

II-2 Evolution vs optimisation

- II-2-1 L'évolutionnisme
- II-2-2 Un exemple : DSK vs QWERTY
- II-2-3 Le statut d'un modèle darwinien en économie
- II-2-4 La dynamique du réplicateur