

<b>MASTER 1 SLEB. THÉORIE DES JEUX</b>
--

## Organisation du cours

- 24h CM
- Pas de séances de travaux dirigés
- Illustration des concepts et mise en pratique par des fiches d'exercices
- Correction d'un sujet antérieur lors de la dernière séance de cours (si nous avons le temps)

## Plan indicatif

### Introduction

1. Définition
2. Différences entre théorie des jeux coopérative et non coopérative
3. Nature de l'information
4. Représentation

### Partie 1. Jeux en information complète

1. Chapitre 1. Jeux statiques
  - (a) Equilibre en stratégie dominante
  - (b) Elimination itérative des stratégies dominées
  - (c) Jeux à somme nulle  
**Fiche 1 exercice**
  - (d) Equilibre de Nash
  - (e) Stratégies mixtes  
**Fiche 2 exercice**
2. Chapitre 2. Jeux dynamiques et Jeux répétés
  - (a) Perfection en sous-jeu, récurrence amont et équilibre parfait en sous-jeu
  - (b) Jeux répétés et théorème du folklore  
**Fiche 3 exercice**

## Partie 2. Jeux en information incomplète

1. Chapitre 3. Généralisation de l'équilibre de Nash aux jeux à information incomplète: l'équilibre bayésien

- (a) Stratégie rationalisable et équilibre corrélé
- (b) Equilibre bayésien

### Fiche 4 exercice

2. Chapitre 4. Perfection, séquentialité et jeux de signaux

- (a) Perfection
- (b) Séquentialité
- (c) Formalisation de la récurrence aval dans les jeux de signalement

### Fiche 5 exercice

## Références

- Gibbons (1992): "Game Theory for Applied Economists"
- Myerson (1991): "Game Theory: Analysis of Conflict"
- Osborne and Rubinstein (1994): "A Course in Game Theory"
- Rasmusen (2007): "Jeux et information. Une introduction à la théorie des jeux"
- Yildizoglu (2003): "Introduction à la théorie des jeux"

## Evaluation

- Evaluation écrite de 2h en fin de semestre
- Session 2 : Oral
- Etudiants Erasmus : Me contacter [aurelie.bonein@univ-rennes1.fr](mailto:aurelie.bonein@univ-rennes1.fr)