# Description : Description : Y:\IDENTITE VISUELLE\NOUVEAU LOGO\FICHIERS LOGO\LOGO COULEUR\VERSION FRANCAISE\FOND BLANC\logo_coul_fr.jpg

|  |
| --- |
| **Économie numérique 1**Guide de travailCours 3 |

***Répondez aux questions suivantes en vous aidant, principalement mais pas uniquement, des supports mis à votre disposition pour la séance de cours 3***

***Consigne additionnelle : lorsque cela est possible, illustrez votre réponse à l’aide d’exemples issus de l’industrie des consoles de jeux vidéo***

**1.** Que désigne-t-on par « effets de rétroaction positive entre l’offre et la demande » ?

**2.** Expliquez la dynamique de diffusion d’un service en réseau, en fonction des interactions entre l’offre et la demande pour ce service. Quels sont les équilibres vers lesquels converge le marché ?

**3.** Quelles sont les stratégies concurrentielles mises en œuvre par les fournisseurs de service en réseau afin de tirer parti des effets de rétroaction positive ?

**4.** En présence d’effets de réseau, un fournisseur de service en réseau a-t-il intérêt à se différencier de ses concurrents, en menant une « guerre des standards » ou, au contraire, à opter pour la « compatibilité » ?

**5.** Quels sont les différents types de plateformes multifaces que distingue Evans dans son article de 2003[[1]](#footnote-1) ?

**6.** Commentez le passage suivant :

« selon ces deux auteurs [Rochet et Tirole (2006)], un marché peut être qualifié de marché à deux versants si le volume de transactions (ou d’interactions) entre les différents groupes d’agents dépend de la structure tarifaire et pas uniquement du niveau du tarif total fixé par la plate-forme. Autrement dit, à tarif total fixé, le volume de transactions dépend de la manière d’allouer le prix total entre les différents versants du marché. » (Myriam Davidovici-Nora et Marc Bourreau, 2012, p. 101)

**7.** Quel lien peut-on établir entre tarification d’une plateforme multifaces, pouvoir de marché et externalités.

***Supports :***

Jean Beuve et Laurie Bréban (2017). « Plateformes et Economie numérique », *EcoFlash*, 323 (***voir pp. 1-3***).

Myriam Davidovici-Nora et Marc Bourreau (2012). « Les marchés à deux versants dans l'industrie des jeux vidéo », *Réseaux*, 3-4, pp. 97-135.

Philippe Gattet (2017a). « Comprendre les trois lois fondamentales de l’économie numérique », Xerfi Canal, <https://www.youtube.com/watch?v=vfLHTVSjx1s&feature=youtu.be>.

Philippe Gattet (2017b). « Comprendre l’économie des plateformes numériques », Xerfi Canal, <https://www.youtube.com/watch?v=P7Gk3AZB9O4&feature=youtu.be>.

Thierry PENARD (2003). « Economie des réseaux et services en réseaux : une application aux stratégies concurrentielles dans l'économie numérique », document correspondant au chapitre « Stratégies et concurrence dans la Net-Economie », in M. Basle et T. Pénard (Eds.) *eEurope : la société européenne de l'information en 2010*, Economica, pp. 13-50, 2002.

1. Evans D. (2003). “Some Empirical Aspects of Multi-sided Platform Industries”, *Review of Network Economics*, 2(3), pp. 91-209. [↑](#footnote-ref-1)