

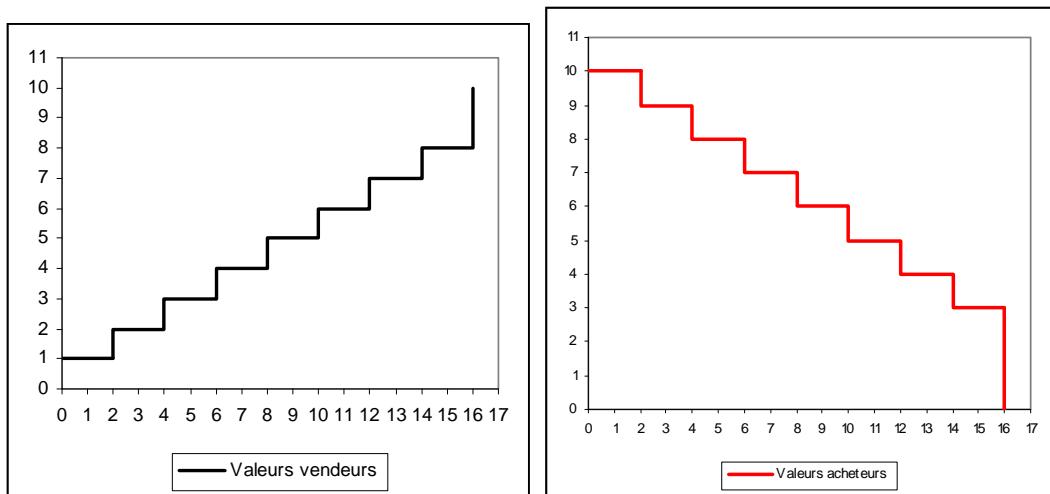
Expérience n°1 : Le Marché d'un Bien

illustration des Résultats

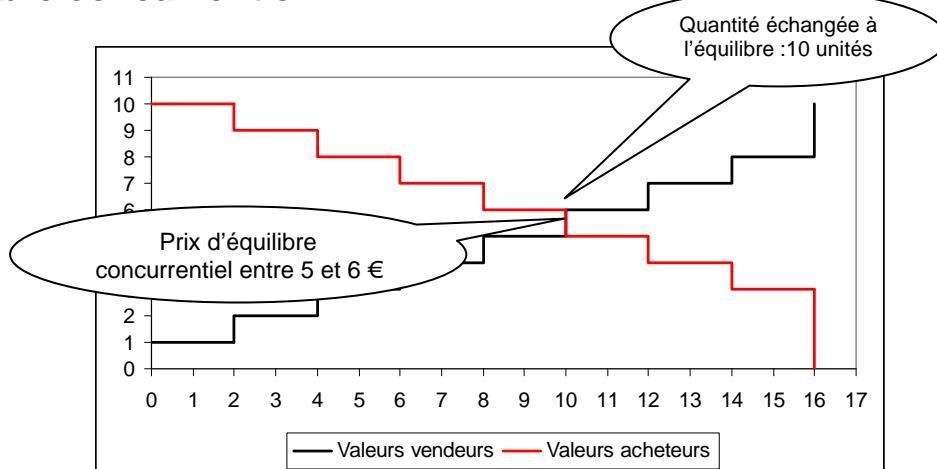
Exemple de distribution des cartes pour 16 vendeurs et 16 acheteurs

Numéro des cartes noires (Coûts de production des vendeurs)	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
Numéro des cartes rouges (Valeurs pour les acheteurs)	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3

Courbe d'offre des vendeurs et Courbe de demande des acheteurs



L'équilibre concurrentiel



Gains de l'échange pour un prix négocié uniforme de 5.50€

Valeur pour l'acheteur	Gain de l'acheteur	Coût pour le vendeur	Gain du vendeur	Gains collectifs cumulés
10	4,5	1	4,5	9
10	4,5	1	4,5	18
9	3,5	2	3,5	25
9	3,5	2	3,5	32
8	2,5	3	2,5	37
8	2,5	3	2,5	42
7	1,5	4	1,5	45
7	1,5	4	1,5	48
6	0,5	5	0,5	49
6	0,5	5	0,5	50
5	0	6	0	50
5	0	6	0	50
4	0	7	0	50
4	0	7	0	50
3	0	8	0	50
3	0	8	0	50

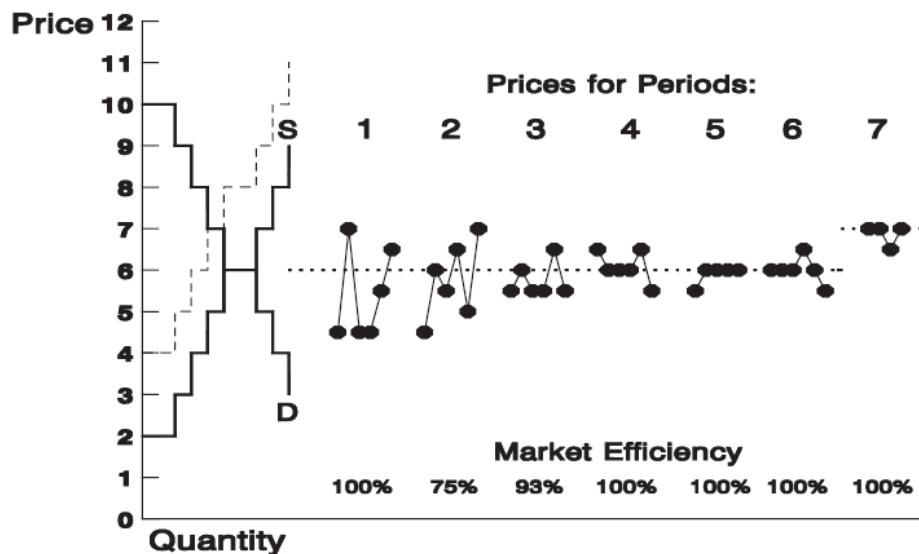
=> 10 quantités du bien sont vendues sur le marché, l'efficacité du marché est maximale.

Gains de l'échange pour un prix négocié uniforme de 7.50€

Valeur pour l'acheteur	Gain de l'acheteur	Coût pour le vendeur	Gain du vendeur	Gains collectifs cumulés
10	2,5	1	6,5	9
10	2,5	1	6,5	18
9	1,5	2	5,5	25
9	1,5	2	5,5	32
8	0,5	3	4,5	37
8	0,5	3	4,5	42
7	0	4	0	42
7	0	4	0	42
6	0	5	0	42
6	0	5	0	42
5	0	6	0	42
5	0	6	0	42
4	0	7	0	42
4	0	7	0	42
3	0	8	0	42
3	0	8	0	42

=> 6 unités du bien sont vendues sur le marché, l'efficacité du marché tombe à 84% (42/50)

Un exemple de série de prix négociés par des élèves sur 7 périodes, avec introduction d'une taxe de 2€ supportée par vendeurs à la 7^e période



Source : Holt, Charles A., 1996. Classroom Games: Trading in a Pit Market. Journal of Economic Perspectives, 10(1), 193-203.