

QuaRES,

pour la

Qualité

en Recherche

et en

Enseignement Supérieur

QuaRES

Association pour la Qualité
en Recherche et en Enseignement Supérieur

www.quares.fr

L'économie expérimentale

Magali Aubert (INRA MOISA)

Dimitri Dubois (CNRS LAMETA)

Jean-Marc Rousselle (INRA LAMETA)



λ Principe

-Reproduire dans un environnement contrôlé une situation économique ou les conditions de la théorie économique - Essentiellement en laboratoire

λ Utilité et utilisation

- Confronter les données collectées à des prédictions théoriques
- Générer des données indisponibles autrement (conditions particulières, isolation de phénomènes)
- Aider à la décision: conception de politiques économiques, simulations de marchés ... Tests moins couteux qu'une mise en oeuvre effective
- Enseigner l'économie. Outil pédagogique interactif

Les premières expériences en économie datent des années 1950 (E. Chamberlin).
Essor de la méthode dans les travaux de recherche depuis les années 1980-90 (informatisation).
Consécration en 2002 avec deux Prix Nobel expérimentalistes: V. Smith et D. Kahneman



λ Règles de la méthodologie

-Tenter d'avoir le maximum de contrôle (environnement, interactions, informations, ensemble de décisions, fonctions de gains, motivation

λ **Ne jamais mentir** aux sujets: sinon perte de contrôle pour les expériences futures, tentatives d'interprétation de l'environnement

λ **Les décisions doivent être anonymes** : certaines décisions supposent des jugements de valeur, il ne faut pas que le sujet prenne une décision pour satisfaire l'expérimentateur ou par peur d'être jugé

λ **Rémunérer les sujets en fonction de leur performance** : fonction de gains associée aux décisions. Permet de s'assurer de la motivation du sujet et de lier les choix et les préférences: la décision n'est pas une déclaration mais un choix effectif avec des implications monétaires.

λ **Etapes de construction d'une expérience**

- Après avoir fixé les objectifs / la question de recherche
 - λ **Elaboration du protocole** : nombre de données nécessaires, types de décisions, types d'interactions, fonctions de gains ...
 - λ **Ecriture des instructions** : explication de l'environnement (décisions, interactions, gains, informations) le plus clairement possible pour expliquer aux sujets le cadre de l'expérience. Les instructions sont le plus souvent non contextualisées (termes neutres vis-à-vis de la problématique).
 - λ **Développement du programme informatique** : gère les interactions entre les joueurs, les informations affichées, permet la prise de décision, calcul les gains, enregistre les données ...
 - λ **Organisation des sessions et recrutement des sujets** : base de données de sujets volontaires (majoritairement des étudiants). Actuellement 7000 inscrits.

L'économie expérimentale





λ **Déroulement d'une session expérimentale**

- Appel des sujets - Les sujets rentrent ensuite dans la salle et s'installent devant un ordinateur
- Lecture individuelle et silencieuse des instructions par les sujets
- Relecture / résumé à voix haute par l'expérimentateur (connaissance commune, appréhension auditive)
- Questionnaire de compréhension (informatisé)
- Lancement de l'expérience
- Prises de décisions ...
- Questionnaire final (Age, genre, ...)
- Rémunération des sujets en liquide, selon leurs gains à l'expérience

λ Exemples de questions de recherche

- Choix individuels (théorie de la décision)
 - λ Comportement vis-à-vis du risque et de l'incertitude
 - λ Rationalité des individus
 - λ Modèles d'apprentissage
- Fonctionnement et organisation des marchés
 - λ Effets de la concurrence, son organisation optimale
 - λ Effets des asymétries d'information entre les acteurs du marché
 - λ Dérèglements du marché (bulles spéculatives)
- Interactions sociales et préférences sociales
 - λ Confiance / coopération / coordination
 - λ Comparaisons sociales (imitation, effets de groupe)
 - λ Sentiments moraux (réciprocité, aversion aux inégalités, altruisme)

L'économie expérimentale



λ MERCI DE VOTRE ATTENTION