

Piacok

Piactípusok

- **Versenyhelyzet**
- **Monopolisztikus verseny**
- **Monopol**
- **Oligopol**

Piaci definíciók

Tiszta verseny: az egyes cégek teljes mértékben ellenőrzik és befolyásolhatják a termékeik értékesítési árát.

Piaci erő: a cég képes az áremelésre anélkül, hogy elveszítené a termékéhez szükséges keresleti mennyiséget.

Tiszta monopólium: egyetlen céggel rendelkező iparág, amely olyan terméket állít elő, amelynek nincsenek szoros helyettesítői, és amelyben a piacra lépés jelentős akadályai megakadályozzák, hogy más cégek belépjenek az iparágba, hogy versenyezzenek a nyereségért.

Oligopol piaci struktúra

Oligopólium: az ipari (piaci) struktúra olyan formája, amelyet néhány domináns cég jellemez. A termékek lehetnek homogének vagy differenciáltak.

Koncentráció Az ipar termelésének vagy kereskedelmi vállalat teljesítményének aránya az értékesítés vagy a foglalkoztatás alapján.

Versenyképes piacok: Olyan piacok, amelyeken a be- és kilépés egyszerű.

Állami szerep, a koncentráció felügyelete

Összeolvadások, felvásárlások

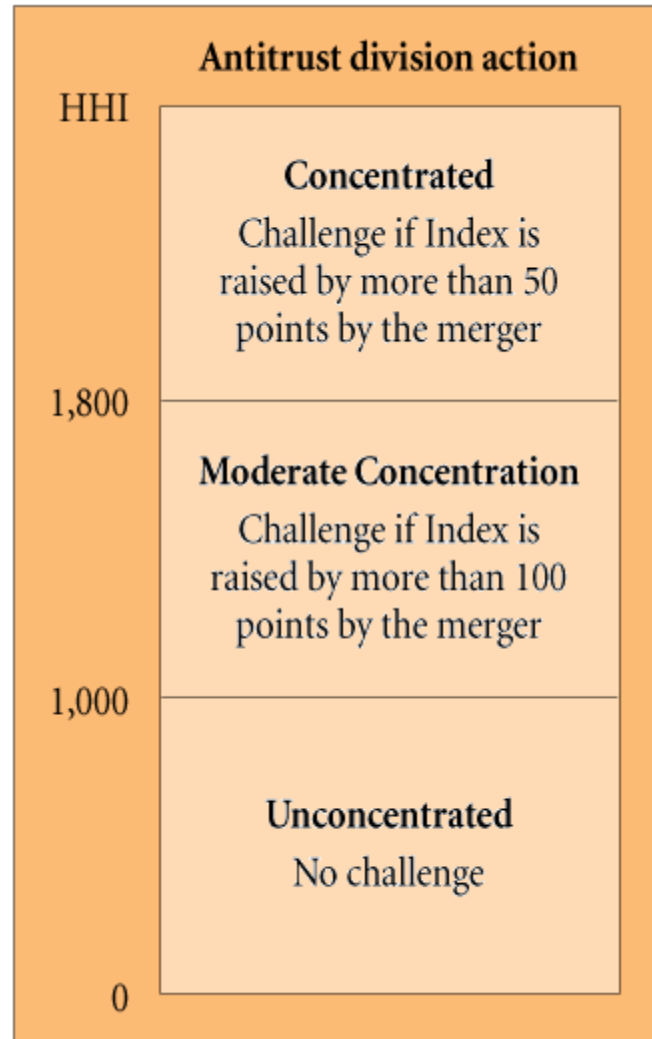
Herfindahl-Hirschman Index (HHI) Index a piaci koncentráció a vállalkozások piaci részesedésének négyzetének összegzésével állapítható meg.

TABLE 14.2 Calculation of a Simple Herfindahl-Hirschman Index for Four Hypothetical Industries, Each with No More Than Four Firms

	Percentage Share Of:				Herfindahl- Hirschman Index
	Firm 1	Firm 2	Firm 3	Firm 4	
Industry A	50	50	–	–	$50^2 + 50^2 = 5,000$
Industry B	80	10	10	–	$80^2 + 10^2 + 10^2 = 6,600$
Industry C	25	25	25	25	$25^2 + 25^2 + 25^2 + 25^2 = 2,500$
Industry D	40	20	20	20	$40^2 + 20^2 + 20^2 + 20^2 = 2,800$

Herfindahl-Hirschman Index (HHI)

Versenyszabályozás



Piacszerkezet

Ágazati koncentráció

Industry Designation	Four Largest Firms %	Eight Largest Firms %	Number Of Firms
Primary copper	99	100	10
Cigarettes	95	99	15
Household laundry equipment	93	100	13
Cellulosic man-made fiber	93	100	8
Breweries	90	94	344
Electric lamp bulbs	89	94	57
Household refrigerators and freezers	85	95	18
Small arms ammunition	83	89	109
Cereal breakfast foods	82	93	45
Motor vehicles	81	91	308

Source: U.S. Department of Commerce, Bureau of the Census, 2002 Economic Census, *Concentration Ratios: 2002* ECO2-315R-1, May 2006.

Herfindahl-Hirschman Index (HHI)? 5 cég, 20-20 %-s részesedés

- a. 20
- b. 100
- c. 2,000
- d. 5,000

Alapfogalmak

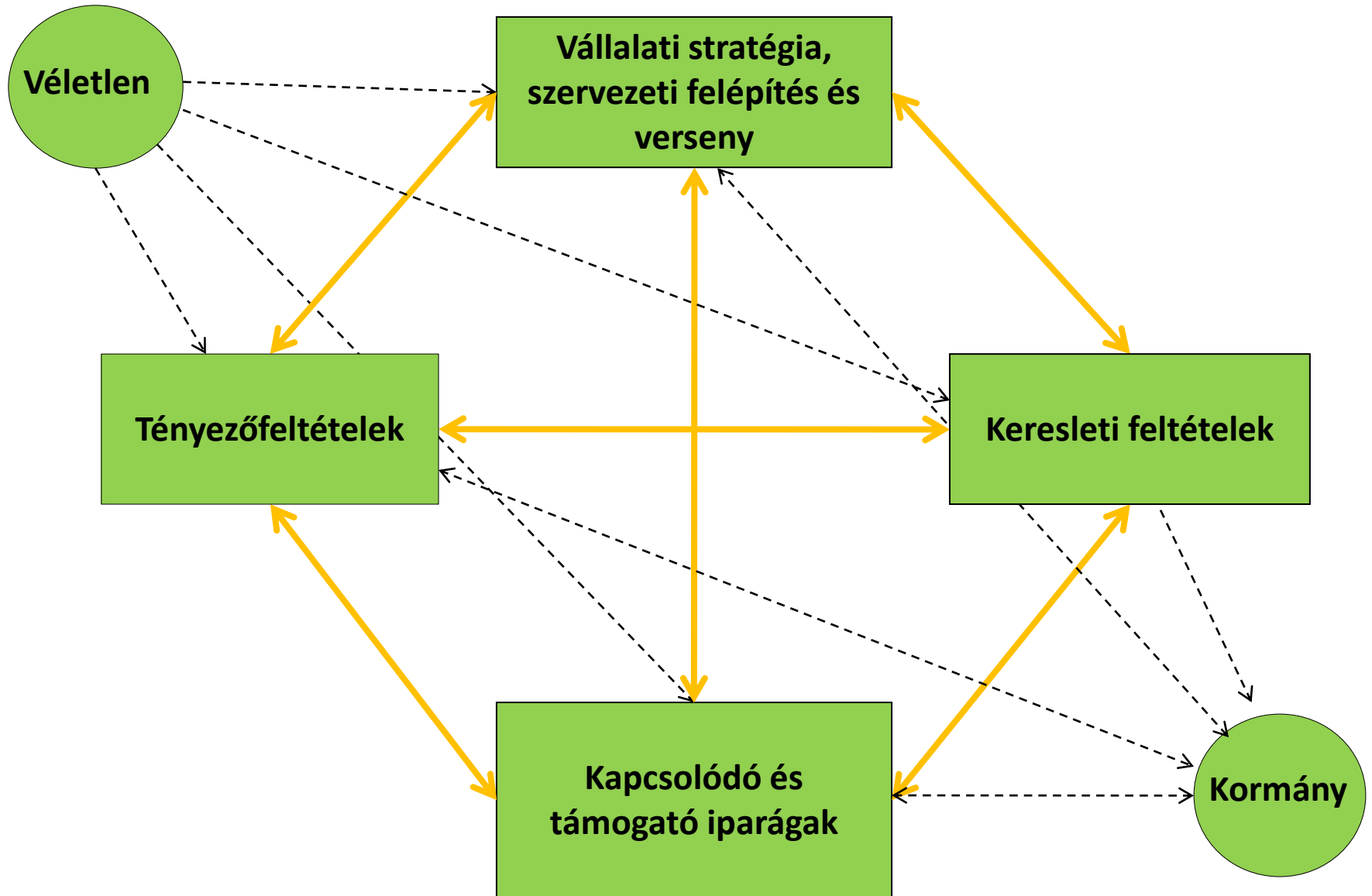
„The Price-Leadership Model”

Árvezető: az oligopólium egyik formája, amelyben egy domináns vállalat állapítja meg az árakat, és az ipar összes kisebb vállalata követi az árpolitikáját.

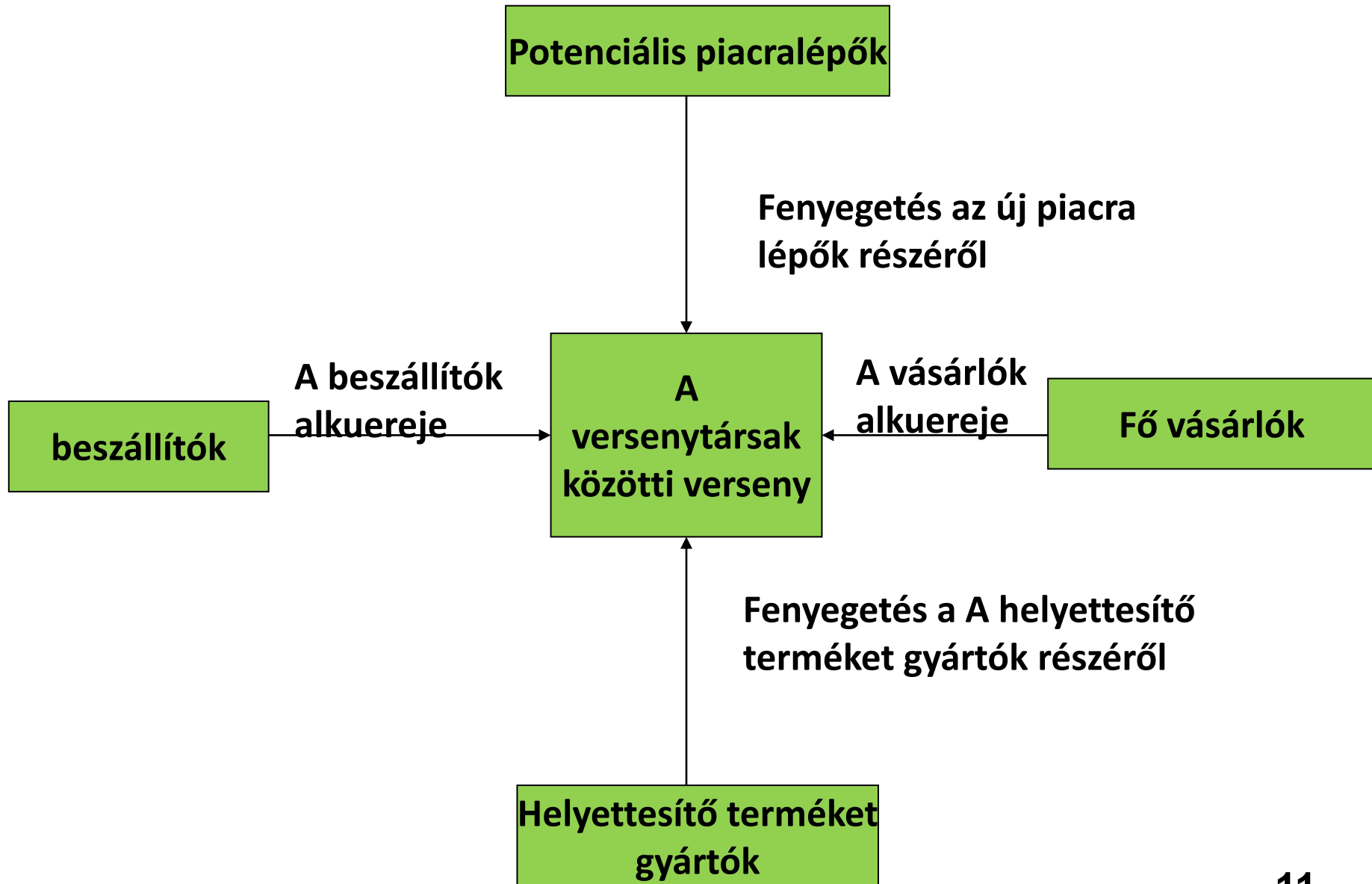
Cournot Model: duopoly 2 céges oligopol piac optimalizálása

Kartell: Vállalkozások csoportja, amely összeáll és közös ár- és kibocsátási döntéseket hoz a közös profit maximalizálása érdekében.

Regionális versenyképesség

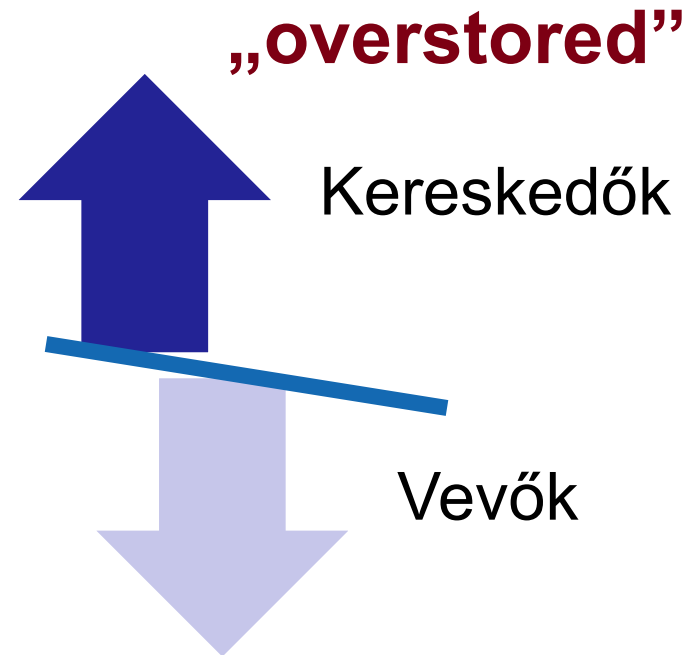
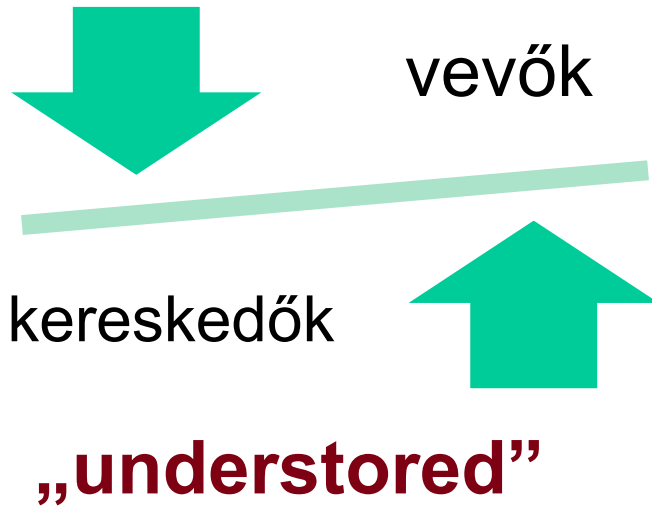


A Porter-féle versenymodell

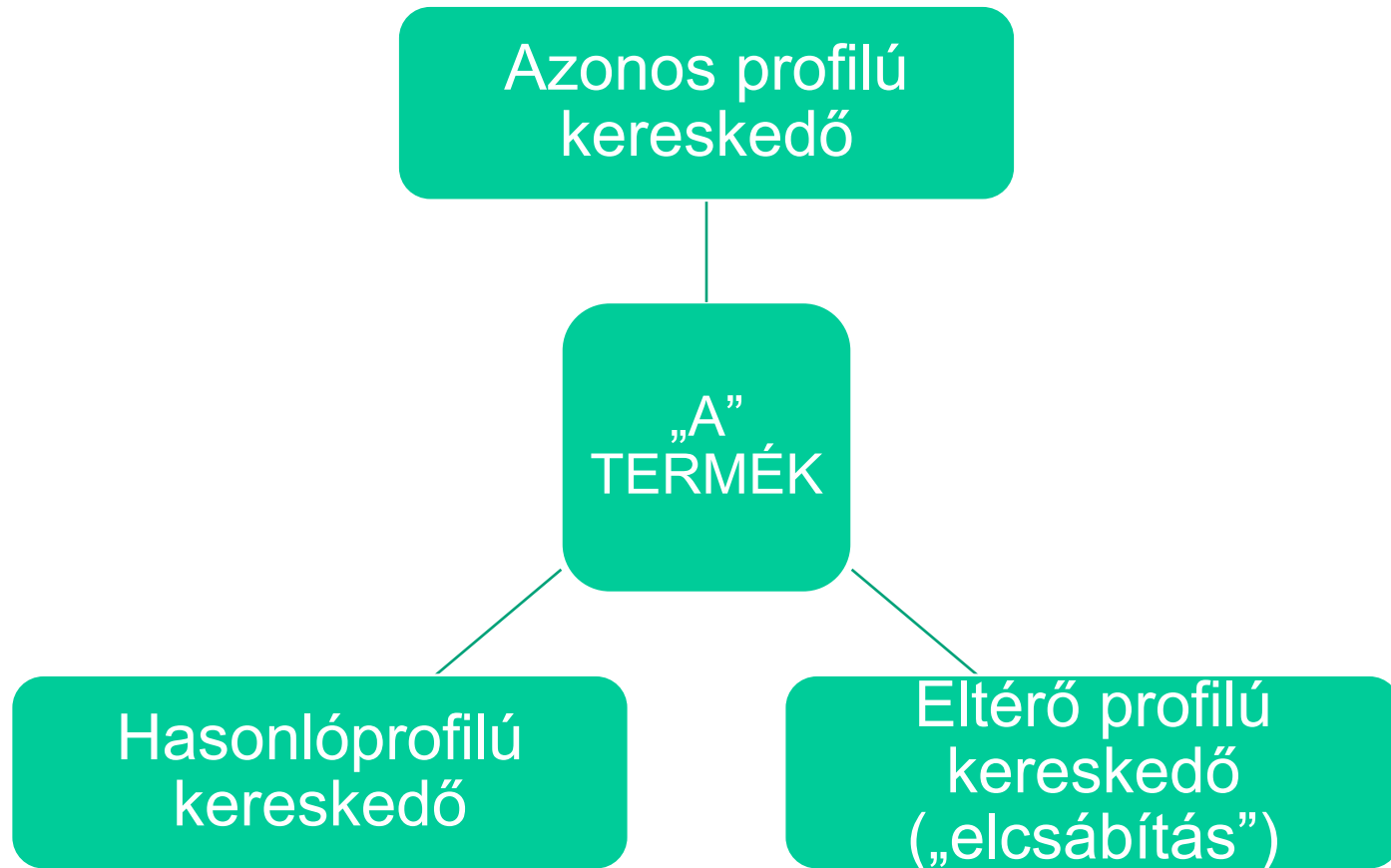


Verseny a kereskedelemben

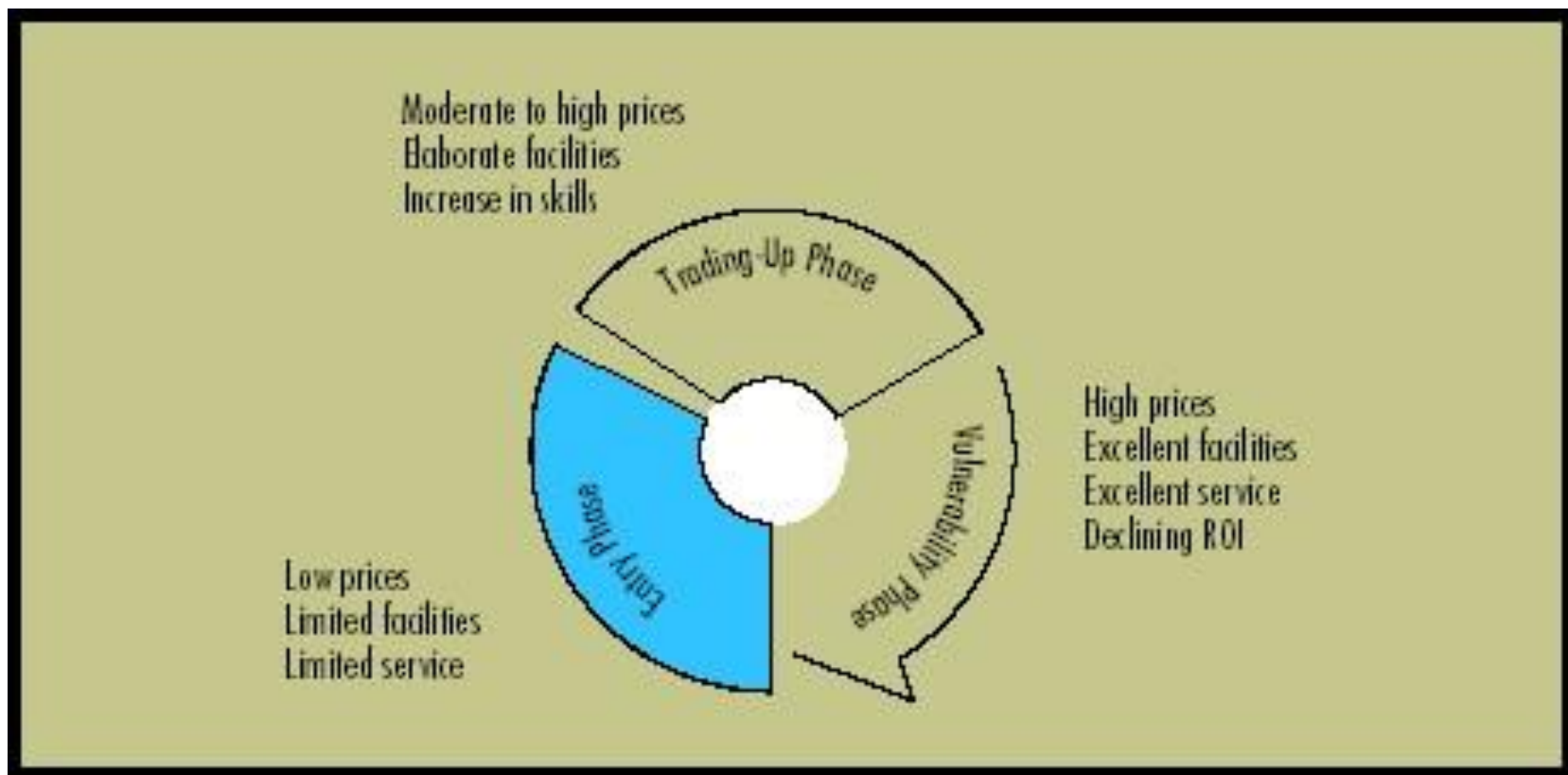
Versenyhelyzet



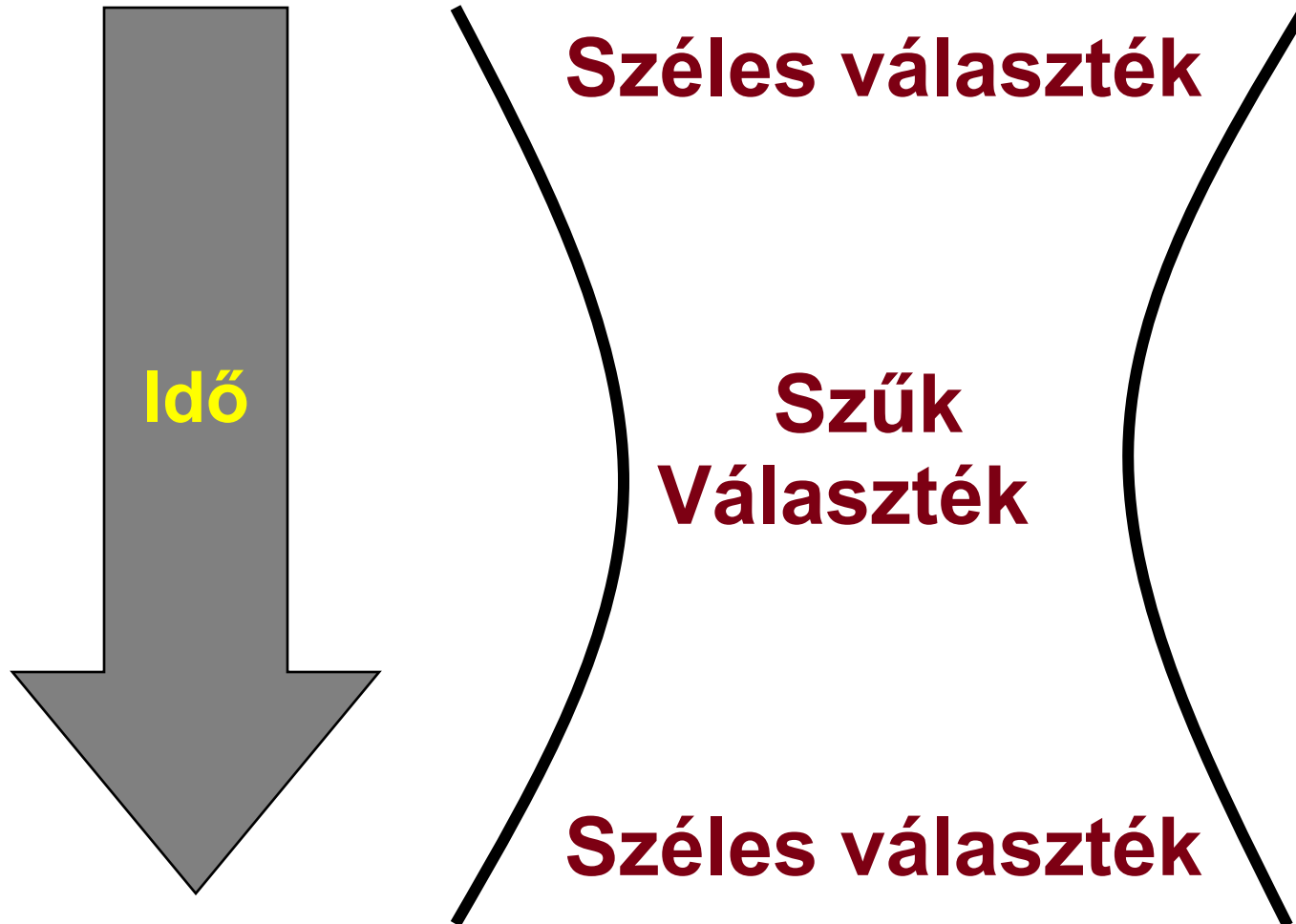
Versenytípusok



A kereskedelmi „kerék” elmélete



A kereskedelmi harmonika



Kereskedelmi vállalat élelciklusai



Bevezetés

E-tailing
(1990's)

Recyclers
(2000's)

Növekedés

Food Courts
(1980's)

Airport-based
retailers
(1980's)

Supercenters
(2000's)

Érettség

Warehouse
clubs(1970's)

Department stores
(1860's)

Supermarkets (1930's)

Convenience stores
(1960's)

Category killers (1970's)

Fast food (2000's')

Kivezetés

Variety Stores
(1890's)

Factory outlet
malls (1970's)

Department
stores (2000's)

Játékelmélet

Játékelmélet

Játékelmélet: elemzi a rivális cégek, emberek és még a kormányok döntéseit, amikor megpróbálják maximalizálni saját jólétüket, miközben előrevetítik és reagálnak mások cselekedeteire a környezetükben.

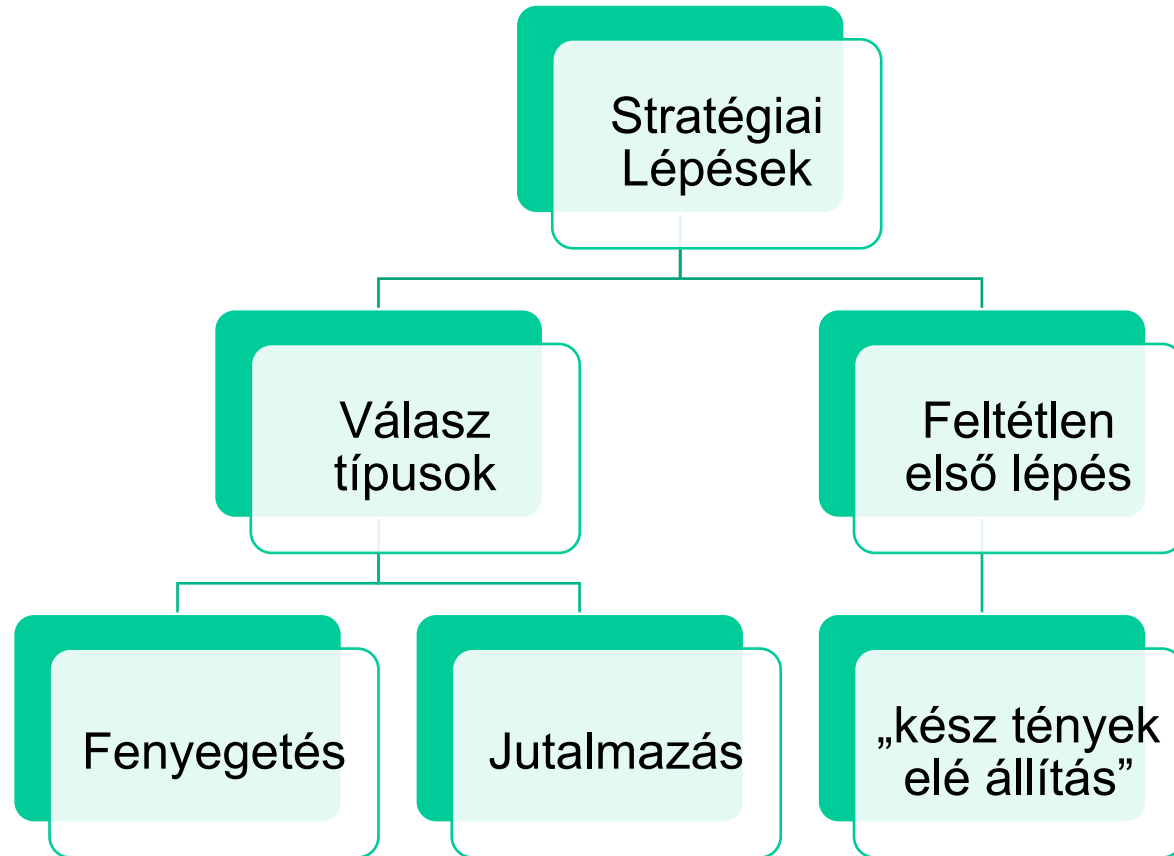
Domináns stratégia: A játékelméletben a legjobb stratégia, függetlenül attól, hogy mit csinál az ellenzék.

Játékelmélet

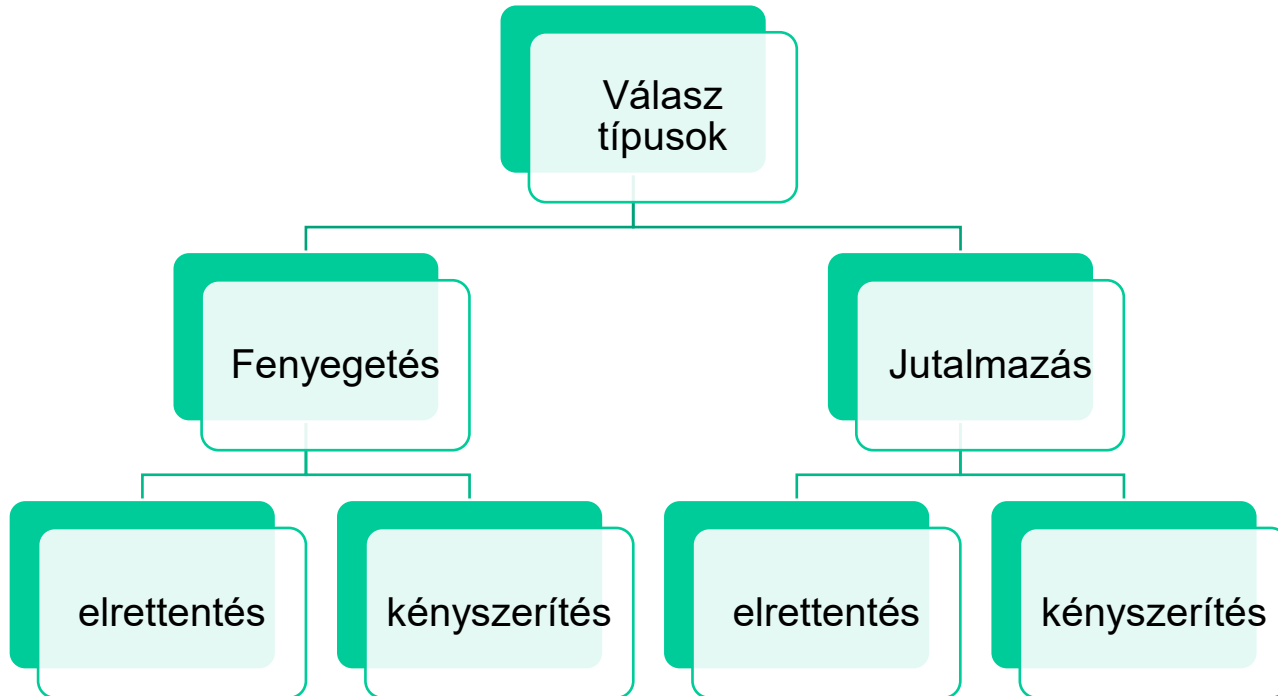
Nash-egyensúly: A játékelméletben az eredmény, hogy minden játékos a legjobb stratégiáját játssza, tekintettel arra, amit versenytársai csinálnak.

A játékelméletben a minimális megszerezhető nyereség maximalizálása érdekében választott stratégia.

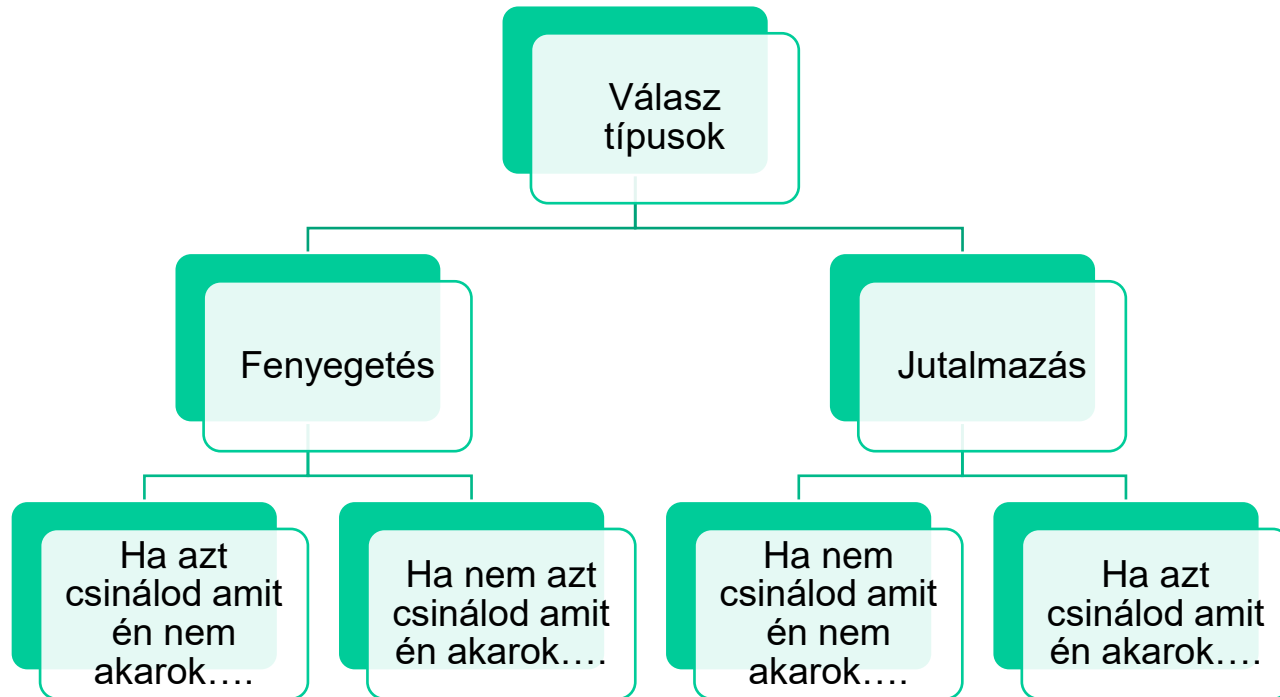
Stratégiai Lépések



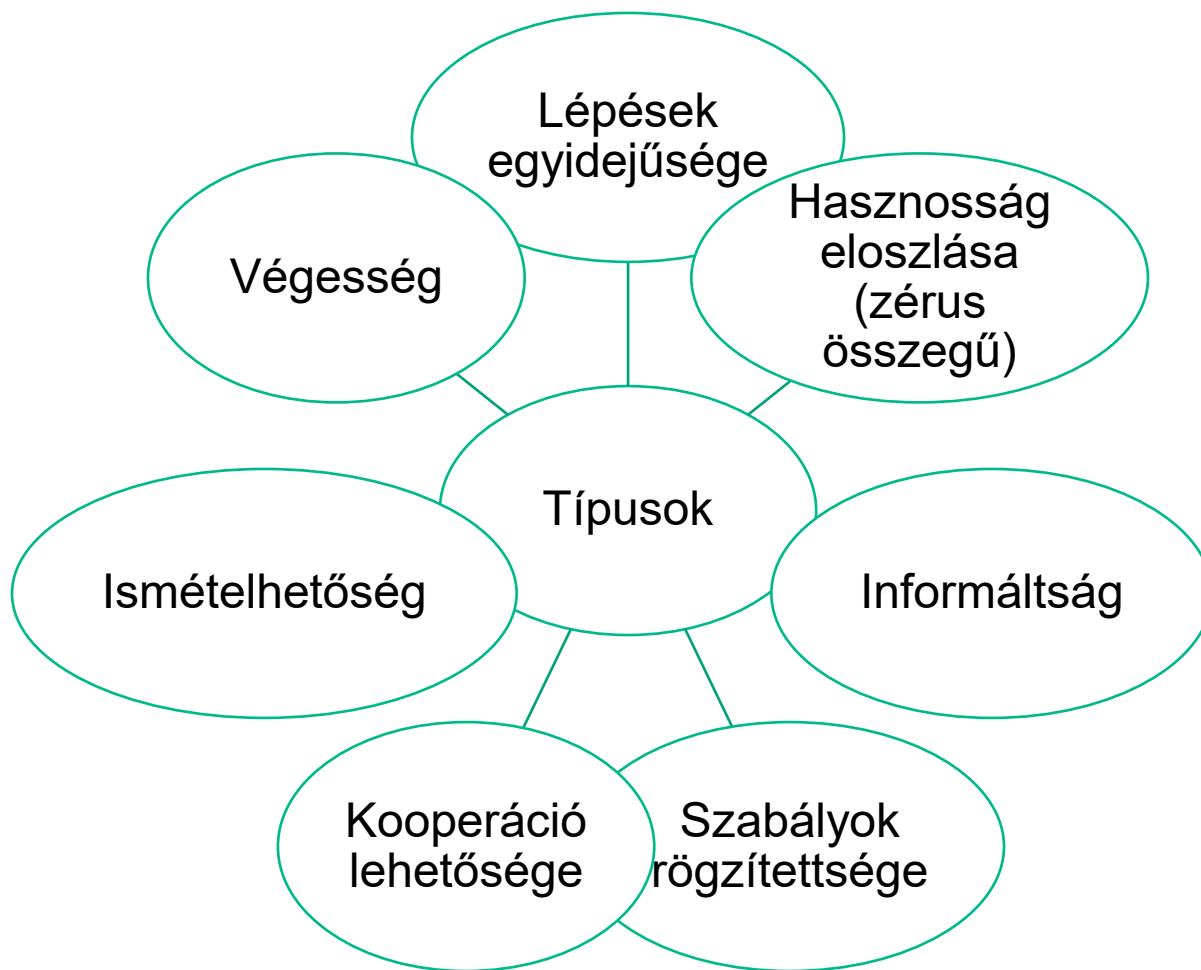
Stratégiai Lépések



Stratégiai Lépések



Játékok osztályozás – Gazdasági döntések tipizálása



Játékelméleti döntések

Fogoly dilemma:

Olyan játék, amelyben a játékosokat megakadályozzák az együttműködésben, és amelyek mindegyikének olyan domináns stratégiája van, amely mindkettőjüket rosszabb helyzetbe hozza, mintha együttműködnének.

Fogolydilemma

		Rocky	
		Do not confess	Confess
Ginger	Do not confess	Rocky: 1 year Ginger: 1 year	Rocky: free Ginger: 7 years
	Confess	Rocky: 7 years Ginger: free	Rocky: 5 years Ginger: 5 years

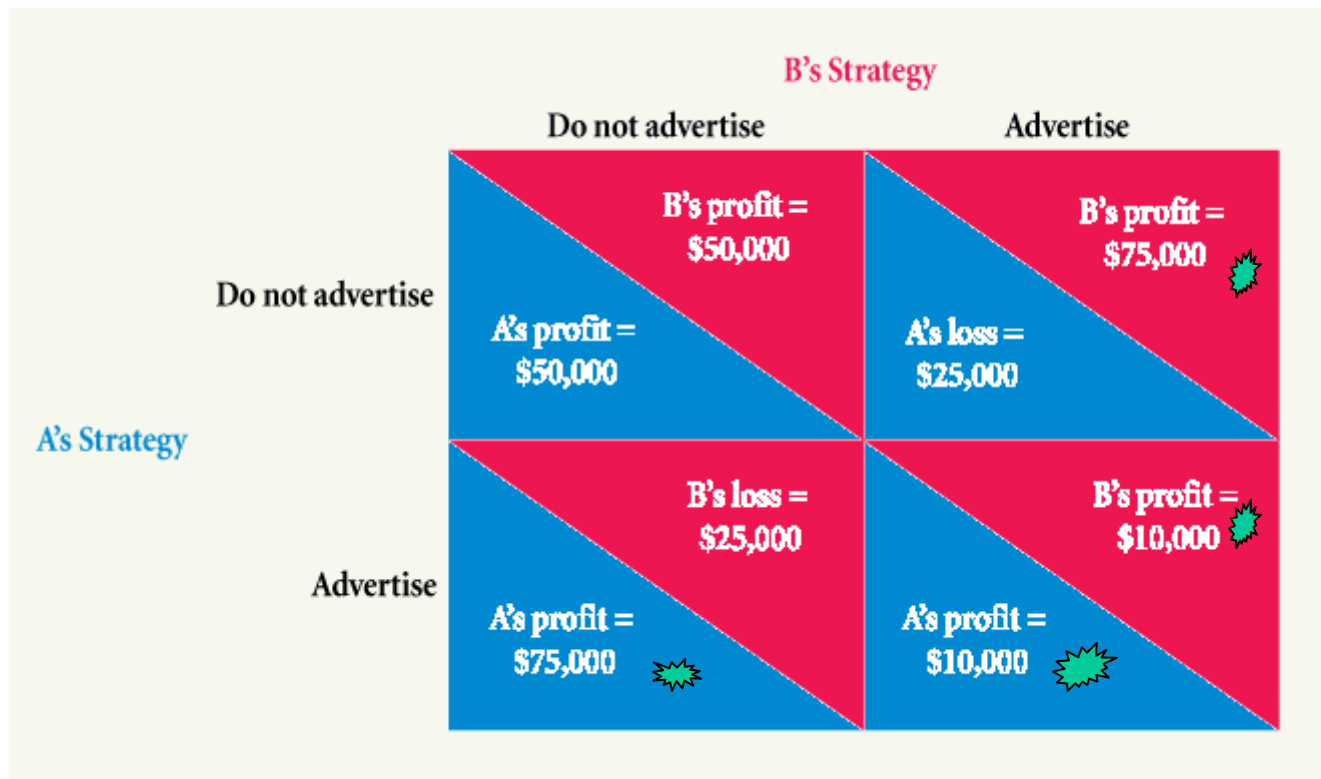
Mindkét játékos domináns stratégiával rendelkezik, és bevallják. Ha Rocky nem vallja be, Ginger sem fogja megtenni, mert a szabadlábra kerülésig egy évet töltenek a börtönben. Hasonlóképpen, ha Rocky bevallja a bűmét, Ginger is bevallja, 5 évet kapnak. Ha Ginger nem vall, Rocky viszont "köp", Ginger 7 évet kap és vica versa.. Eredmény: Inkább mindketten vallanak, függetlenül attól, hogy mit tesz a másik.

Fogolydilemma - árcsökkentés

Hasznosság	B' confess (comp)	B' does not confess (coop)
Kifizetés	B' vall (v)	B' nem vall (k)
A' vall (v)	2, 2	4, 1
A' nem vall (k)	1, 4	3, 3

	B' decreases price (comp)	B' does not decrease price (coop)
Fogolydilemma	B' árat csökkent	B' árat nem csökkent
A' árat csökkent	0, 0	4, -3
A' árat nem csökkent	-3, 4	1, 1

Játékelmélet - marketing



Mindkét játékos domináns stratégiával rendelkezik. Ha B nem hirdet, A fog, mert 75 000 dollár "veri" 50 000 dollárt. Ha B valóban hirdet, akkor A is hirdet, mert a 10 000 dolláros nyereség 25 000 dolláros veszteséget "veri". A hirdetni fog, függetlenül attól, hogy B mit csinál. Hasonlóképpen, B hirdetni fog, függetlenül attól, hogy A mit csinál. Ha A nem hirdet, B fog, mert 75 000 dollár meghaladja 50 000 dollárt. Ha A hirdet, akkor B is, mert a 10 000 dolláros nyereség 25 000 dolláros veszteséget felülírja.

Közlegelő Dilemmája

Haszon	Szennyez	Nem szennyez
Szennyez	50000	5000
Nem szennyez	90000	70000

The table is a 2x2 matrix representing a dilemma. The columns represent the actions of the other player: 'Szennyez' (Pollute) and 'Nem szennyez' (Do not pollute). The rows represent the actions of the player: 'Szennyez' and 'Nem szennyez'. The top-left cell (Szennyez, Szennyez) is highlighted in green and contains the value 50000. The bottom-right cell (Nem szennyez, Nem szennyez) is highlighted in yellow and contains the value 70000. The other cells contain values: (Szennyez, Nem szennyez) is 5000, and (Nem szennyez, Szennyez) is 90000.

Közös legelő dilemmája

Közös legelő
gazda
tehén súlya
plusz tehén miatti
súlyvesztés
mikor van tragédia?

10
1000kg
100kg

tehének száma	tehének egység súlya	2 tehenesek haszna	2 tehenesek haszna az eredetihez képest
10	1000	0	0
11	900	1800	800
12	800	1600	600
13	700	1400	400
14	600	1200	200
15	500	1000	0
16	400	800	-200
17	300	600	-400
18	200	400	-600
19	100	200	-800
20	0	0	-1000

Gyáva nyúl - piacfoglalás

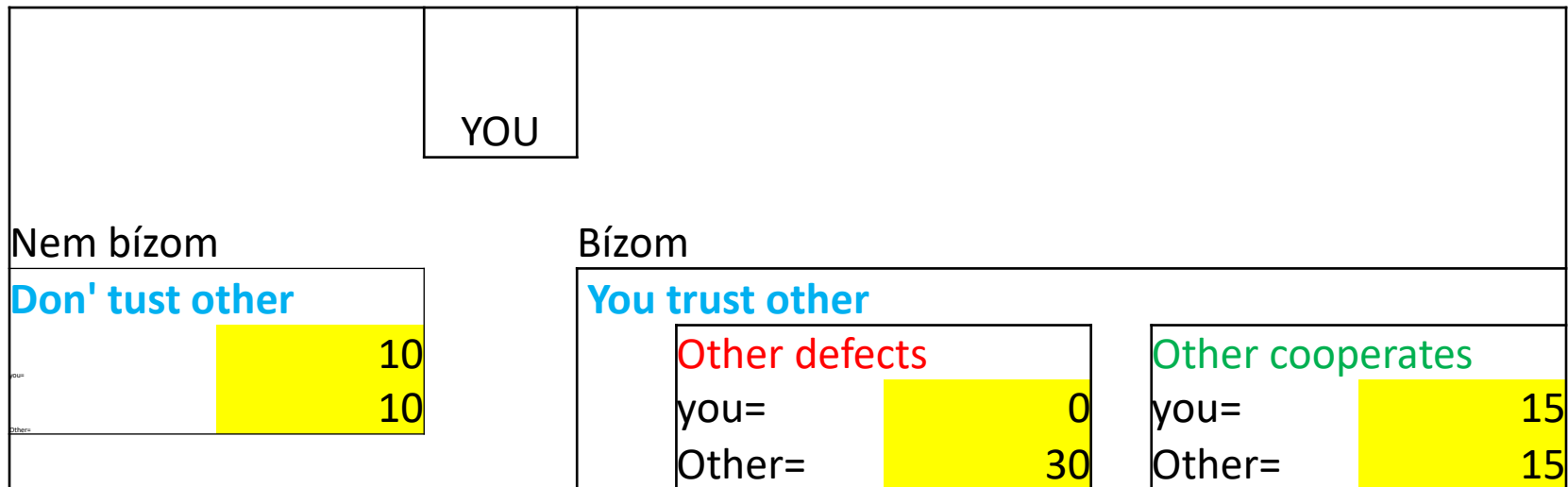
Gyáva nyúl	B' elkerül	B' kitart
A' elkerül	3	4
A' kitart	4	1

	North	South
Új piac	Észak	Dél
Észak	0	1
Dél	1	1

Észak: gazdag, kicsi

Dél: szegény, nagy

Bizalom dilemmája



Nyereség	Nem bízik	Bízik
Nem bízik	10	0
Bízik	30	15
	0	15

Nemek harca

Nemek harca	Boxing	Shopping
Boxing	2 1	0
Shopping	0	1 2

	Product 1	Product 2
Közös termékfejlesztés	Termék 1	Termék 2
Termék 1	2 1	0
Termék 2	0	1 2

Vezérürü

Vezérürü	indul	vár
indul	2	4
vár	3	1

CSR felelős viselkedés	indul	vár
indul	2	4
vár	3	1

Galamb, Héja – kevert stratégiák

Galamb osztozik, héja rabol	galamb	héja
galamb	1 1	2 0
héja	0 2	-10 -10

Kockázatkezelés – C válasz D lépésére

a. Original Game

		D's Strategy	
		Left	Right
C's Strategy	Top	D wins no \$ C wins \$100	D wins \$100 C wins \$100
	Bottom	D wins no \$ C loses \$100	D wins \$100 C wins \$200

b. New Game

		D's Strategy	
		Left	Right
C's Strategy	Top	D wins no \$ C wins \$100	D wins \$100 C wins \$100
	Bottom	D wins no \$ C loses \$10,000	D wins \$100 C wins \$200

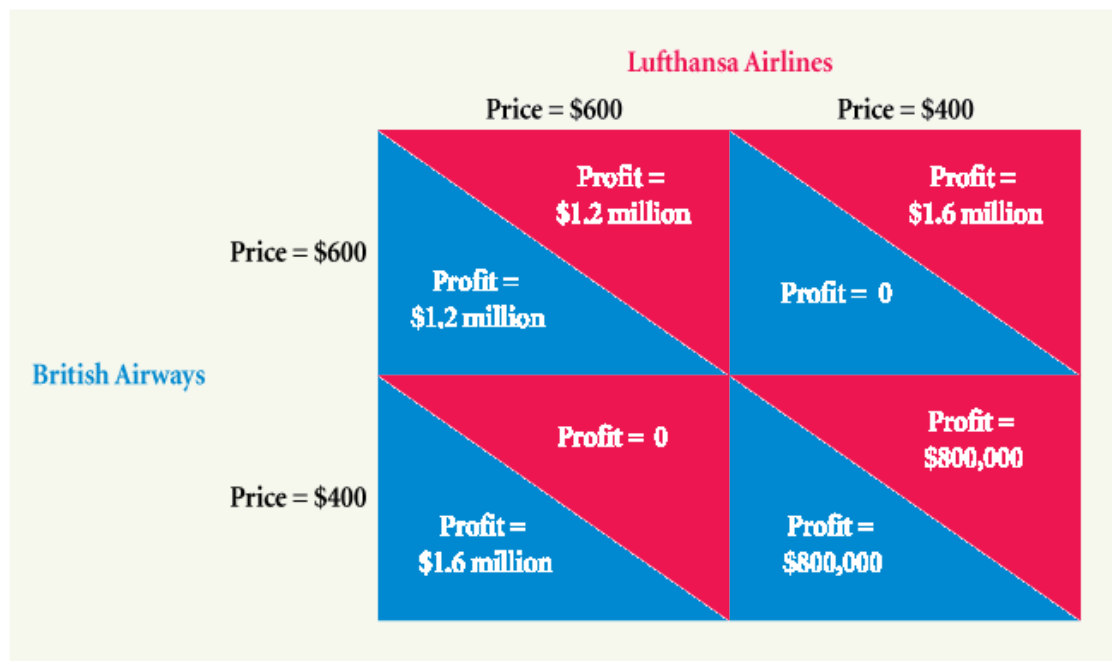
Az **eredeti (a) játékban a C -nek nincs domináns stratégiája**. Ha D játszik balra, C játszik felül; ha D jobb oldalon játszik, C alul választ. D -nek viszont van domináns stratégiája: D helyesen fog játszani, függetlenül attól, hogy C mit tesz. Ha C úgy véli, hogy D racionális, C megjósolja, hogy D helyesen fog játszani. Ha C arra a következtetésre jut, hogy D helyesen játszik, C alul. Az eredmény egy Nash -egyensúly, mert minden játékos a tőle telhető legjobbat teszi, amit a másik tesz.

Az új (b) **játékban C jobb, ha nagyon biztos benne, hogy D jobb oldalon fog játszani**, mert ha D balra játszik, C pedig alul, C nagy bajban van, és 10 000 dollárt veszít. **A C valószínűleg felső stratégiát fog játszani**, hogy minimalizálja az esetleges veszteséget, ha annak valószínűsége, hogy D baloldalt választ, egyáltalán jelentős.

Szemet szemért stratégia

Repeated Games

„Tit-for-tat” stratégia: Egy megismételt játékstratégia amelyet a játékos reagál az ellenfél játékára.



Egyetlen játékban a British Airways (BA) és a Lufthansa Airlines (LA) egyaránt meghatározó stratégiával rendelkeznek. Ha LA ára 600 dollár, a BA ára 400 dollár, mert 1,6 millió dollár 1,2 millió dollárt meghaladja. Ha viszont az LA ára 400 dollár, akkor a BA ismét a 400 dolláros árat választja, mert a 800 000 dollár meghaladja a nullát. Hasonlóképpen, az LA 400 USD áron dönt, függetlenül attól, hogy a BA melyik stratégiát választja.

Szemet szemért stratégia

	I.	II.
price	600	400
profit	400	200

Passangers		LA	600	LA	400
BA			3000		8000
	600	3000			
BA					4000
	400	8000		4000	

Profit		LA	600	LA	400
BA			1 200 000		1 600 000
	600	1 200 000		-	
BA			-		800 000
	400	1 600 000		800 000	

Árcsökkentés dilemmája

kereskedő száma	2
értékesítési ár	600
diszkont ár	500
beszerzési ár	450
közömbös vásárlók	100
árérzékes vásárlók	120
Optimális árazási stratégia?	

Nyereség	teljes ár	diszkontált ár	
teljes ár	7500	7500	8500
diszkontált ár	8500	5500	5500

A fagylaltárusok térhódítása



**A klaszter
kialakulása**