

二面性市場における補完財の影響の推定：任天堂は勝ち得たか？¹

慶應義塾大学大学院 経済学研究科 坂口 洋英²

要約

二面性市場においては、補完財が相互作用的な働きをもち、プラットフォームの普及に大きな役割を果たす。本研究では、こうした両面性市場における補完財がもたらす影響について、既存研究の欠点を克服するべく、プラットフォームの耐久財としての側面と、将来の補完財への消費者の期待、ならびに補完財の異質性を考慮した動学構造モデルを構築し、第8世代の国内ビデオゲーム市場を対象に適用・分析を行った。推定および反実仮想シミュレーションの結果、サードパーティ製の高品質なゲームソフトが消費者の期待に対し最も大きい正の影響を与え、ゲームハードの普及に大きな役割を果たしていることが示された。こうした結果からは、第8世代の国内ビデオゲーム市場における任天堂の敗北には、高品質なゲームソフトを擁するサードパーティの誘致に失敗したことが、大きな要因のひとつであることがいえる。また、将来的なプラットフォームの競争において、革新的なソフトウェア・サービスを誘致することが、プラットフォームの普及において重要になることが示唆される。

キーワード:二面性市場、ネットワーク効果、動学モデル、ビデオゲーム産業

JEL 分類番号:D12,L68,L86

¹本研究の論文及び要旨の最新版については、以下の URL を参照されたい。

<https://www.dropbox.com/sh/jp7a8tvrkn4cfqm/AAB6kq0UNGB09HSecQ59OK4Ka?dl=0>

² 慶應義塾大学大学院経済学研究科 後期博士課程一年