

プラットフォーム競争と垂直制限
ソニー・コンピュータエンタテインメント事件を中心に
要旨

近年、現実経済を把握する枠組みとしてプラットフォームの重要性が認識され、経済学でもプラットフォームに対する関心は近年急速に高まり、多くの分析がなされている。本研究では事例としてソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）による再販売価格維持事件を取り上げ、事件の背景と当時の審決を詳細に説明する。そして、事件の背景を踏まえて、プラットフォームによる再販売価格維持が競争政策の観点からどのように評価できるかを経済学的に明らかにし、競争政策上の意味を検討することを目的としている。

プラットフォームは双方向性市場（two-sided market）を成立させる。双方向性市場とは、あるサイドの顧客によるプラットフォームの利用がグループ間のネットワーク外部性を生じさせ、あるサイドの顧客の便益がプラットフォームによりもう一方のサイドの顧客をどれくらい集められたかに依存するような市場である。これまでプラットフォームと双方向性市場についての経済学的分析の中心的課題はプラットフォームが各サイドに課する価格構造の解明にあり、典型的には一方のサイドの価格を低く抑えることでサイズを大きくし、同時にもう一方のサイドの価格は高くするような構造が、プラットフォームによる最適な価格付けとなる。また、この価格付けは外部性を内部化した結果であるので、経済厚生とも大きな齟齬は生じない。しかしながら、プラットフォームによる垂直制限についての研究は多くない。

SCE事件の審決はゲーム機のプラットフォームとしての役割を明示的に意識していない。しかしながら、当時のゲーム機市場の状況をかんがみると、SCEは ソフトウェア価格の値崩れの防止、 需要の不確実性に伴うソフトウェア企業や小売企業のリスクの軽減、 中間マージンの削減、 という3つの問題意識に基づいて流通政策を構築したと考えられる。本研究ではこれらの3つの問題意識をそれぞれ経済学的に分析し、再販売価格維持についても競争阻害性を越えた論点があること、そしてプラットフォームによる再販売価格維持が外部性を内部化する手段として利用され、経済厚生を改善する効果を持ち得ることを明らかにした。

本研究は現実の事例をベースとしていることから豊かな論点を提供しており、競争政策上の意味合いも具体的である。さらに、プラットフォームの双方向性という特徴に基づいた議論を行っているので、再販売価格維持の評価についても新たな論点を提示している。同時に、理論的な帰結を提示することで、競争政策上の判断を行うための確固たる視点を提示しており、SCE 事件やその他のプラットフォームの戦略についても、より適切な判断を可能とする。