

新作ゲーム発売日の株価変動によって将来の販売本数を予測できるか

片岡樂都

指導教員 草川孝夫

研究背景

ビデオゲームをはじめ、エンターテインメント作品の販売量は、販売開始時点では予測が難しい。しかしながら、効率的市場仮説によれば、将来の販売量の見込みは即座に企業の株価に反映されることになる。そのため、販売開始時の販売企業の株価には、将来の販売量に対する期待が織り込まれているはずである。そのため、作品の販売開始時の販売企業の株価の値動きと、将来に実現した販売量を見ることによって、エンターテインメント企業の株式の市場が効率的なのかを検証することができる。

研究目的

本研究では、ビデオゲーム販売会社の株式市場に着目して、そこにおいて、ゲームタイトルの発売日に販売会社の株価が大きく上昇した時ほど、その後のゲームタイトルの販売本数が多くなるのかを実証的に分析し、明らかにする。それによって、ビデオゲーム販売会社の株式市場において、市場が効率的なのかを検証する。

研究方法

任天堂とカプコンの主要タイトルを対象とし、各ゲームタイトル販売日の販売企業の株価上昇率を説明変数とし、そのゲームタイトルの累積販売本数の対数値を被説明変数とした回帰分析を行った。

分析結果

分析の結果、販売企業の株価上昇率が高いほど、その後の販売本数が増える事を、統計的に確認できた。

考察・結論

本研究の結果は、各タイトルの発売日前後の株価変動が、その後の販売本数を予測するための先行指標となり得る事を示している。また、ゲーム販売会社の株式市場が、効率的である可能性が高い事が明らかになった。