

3911 株式会社 Aiming

新型コロナウイルス感染拡大が与える影響とは？

IMPACT REPORT

COVID-19



本レポートを構成する新型コロナ関連分析結果

大手経済メディアへ分析データ提供多数

週刊エコノミスト 大型特集10ページ掲載6/1発売号

日本経済新聞、ITメディア、ダイヤモンドオンライン他

新型コロナ関連レポート累計1万ダウンロード突破！

特許取得済み自然言語処理技術
膨大なニュースから解析を可能に

大手金融機関、事業法人を中心に
100社以上にサービスを展開

MUFGアクセラレータプログラム
グランプリ企業

目次

Aimingへの影響予測

1. 新型コロナウイルス影響サマリー
2. シナリオ分析（エリア別）
3. サプライチェーン影響予測
 - 仕入先企業への影響予測
 - 得意先企業への影響予測
4. AI決算コメント
5. 競合企業決算分析
6. 業績要因一覧
7. 企業基本情報

Aiming
シナリオ影響スコア合計

89.71

増益の可能性

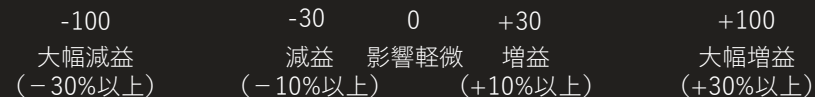
当企業は、業績にポジティブな影響を与えるシナリオが顕著にみられ、業績が伸張する可能性が高いといえます。

Aiming
シナリオ影響スコア合計

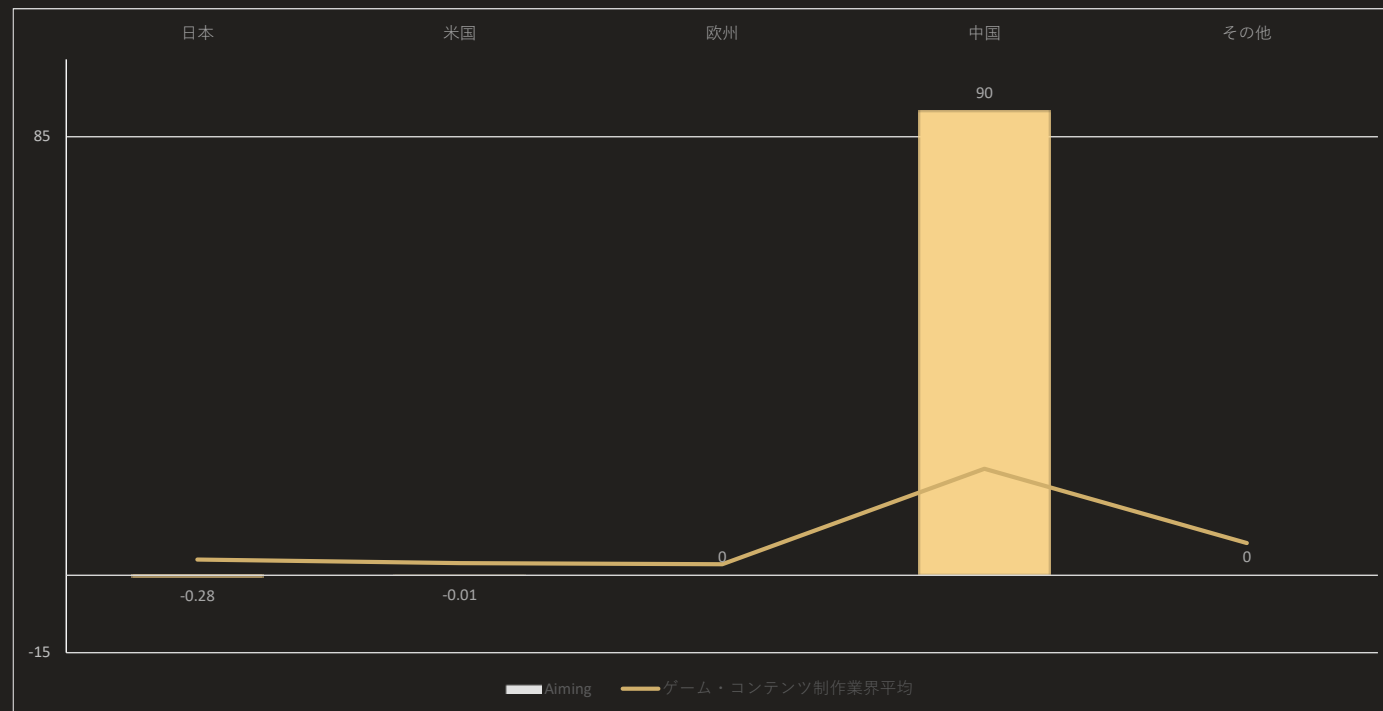
89.71

ゲーム・コンテンツ制作
業界平均

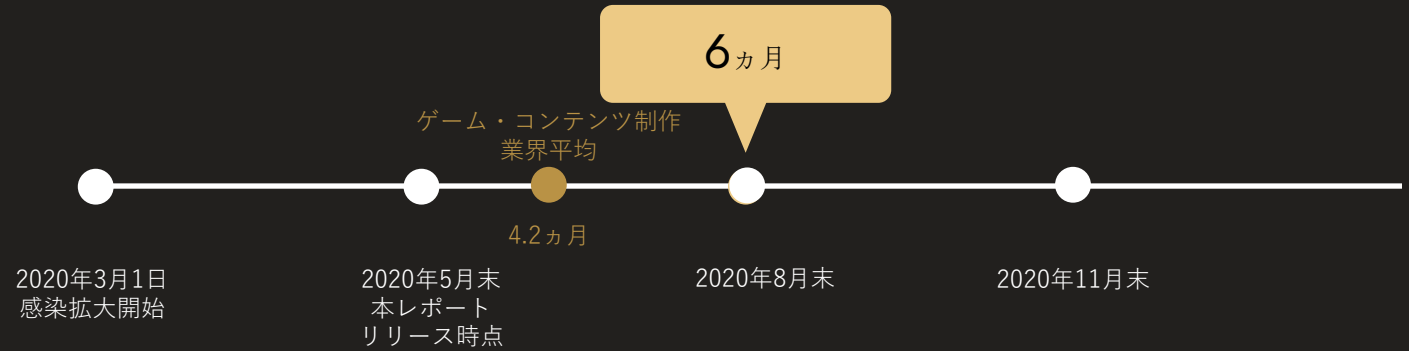
16.95



感染拡大エリア別 Aimingへの影響



Aiming
シナリオ影響平均時間軸



Aiming
シナリオ影響平均時間軸

6.0ヵ月

本格的な影響はこれから

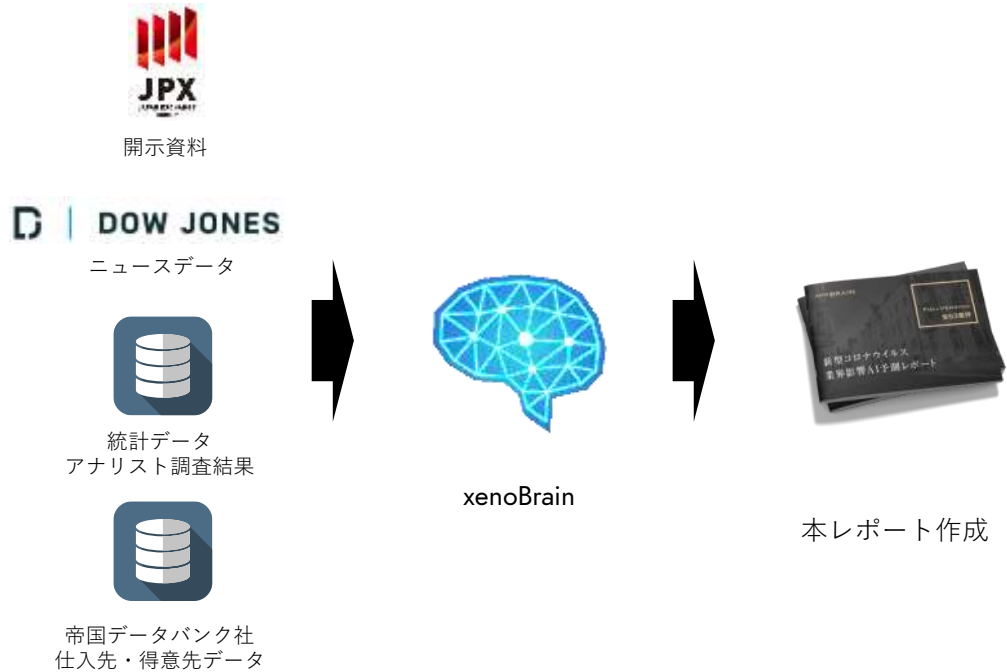
Aimingへの影響時間軸

	Aiming	Aiming 仕入先業界平均	Aiming 得意先業界平均	ゲーム・コンテンツ制作業界
短期 (~3か月以内に業績影響)	0%	-171.96%	0%	45.55%
中期 (3か月~1年以内に業績影響)	100%	271.96%	100%	54.27%
長期 (1年超後に業績影響)	0%	0%	0%	0.19%
シナリオ影響 平均時間軸	6ヵ月	4.5ヵ月	6ヵ月	4.2ヵ月

上記期間は、影響するシナリオ全体の時間軸を平均した期間で、全体として上記期間前後を中心に業績に顕在化することを意味します（2020年3月1日を感染拡大の初日として計算）。当企業では業績影響はこれから本格化していくことが想定されます。

本レポート上で掲載するスコアについて

スコア生成方法について



本資料のスコアはxenodata lab.社独自のAIによる解析及びアナリストの独自調査によりデータを抽出し、その抽出結果をシステムにより自動で計算しております。その基となっているデータは以下の4つとなります。

- ①ニュースデータ（ダウ・ジョーンズ社から提供を受ける国内約100社の経済メディアのニュース記事データ）
- ②開示資料（有価証券報告書、決算短信及び決算説明会資料に含まれる数値及び文章）
- ③統計データ（様々な団体から発表、公開されている統計データ）
- ④帝国データバンク社から提供を受けた、仕入先、得意先データ

スコアの見方について



本資料上の企業ごとのスコアは、特定のニュースが発生した場合に、現時点でxenoBrain上でインプットされているすべてのシナリオの影響を計算したスコアです。また、本資料におけるスコアは、スコアの絶対値が大きければ大きいほど、将来業績に影響を与える可能性が高いと判断していることを意味します。また、0に近ければ近いほど実際に業績に影響する可能性が低いと判断していることを意味します。

※スコアを見るうえでの留意点

<情報の網羅性・正確性>

本資料のスコア計算に必要な情報の網羅性については鋭意努力しておりますが、インサイダー情報や市場の暗黙知など文字情報に落ちていないナレッジ、今後企業が行う対策などの企業努力や競争力は一切考慮できておりません。また、大量の企業についての予測を行うために公開されている情報を基に様々な前提をおいた自動処理が含まれており、十分な情報と時間を基にした調査を行ったアナリストと同じ見解にならない可能性もございます。あくまで公開されている経済情報のみからの予測であり、情報の網羅性・正確性を担保した予測ではないこと、ご注意ください。

<スコアの変動可能性>

ニュースの自動解析、アナリストの独自調査により一部データを構成しておりますので、時が経ちニュースが多く出るほどより多くのデータがインプットされ、結果としてスコアが変動することがございます。本資料は、表紙記載日付におけるxenoBrain上のデータを基に作成された資料であり、今後更新されることがございますのでご注意ください。

Aiming

影響シナリオ一覧



各国合計新型コロナウイルス感染拡大

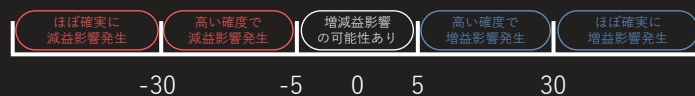
<表の見方について>

係数：前後2要因の関係性の強さを示す数値であり、利用用途のシェアを示す統計情報や、xenodata lab.アナリストの独自の推定値などを基に計算しております。A→Bの係数が0.2のとき、Bの動向を決定する要因として20%がAであることを示しています。

シナリオ影響スコア：各係数を掛け合わせた数にさらに100を掛けた数値です。スコアが大きいことは、その業界所属企業へより高い確度で影響することを意味します。

時間軸：短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。公的機関やリサーチ期間が公開している統計データやレポートを基に、xenodata lab.社のアナリストが判断しています。

シナリオ影響スコアが意味する影響の目安



Rank	一次要因	⇒	二次要因	⇒	三次要因	⇒	四次要因	⇒	企業影響
	係数		係数		係数		係数		影響
1	日本訪日外国人人数減少	⇒	0 日本パッケージゲーム需要減少	⇒		⇒		⇒	0.9 減収
									-0.27 中期

Aiming

影響シナリオ一覧



各国合計新型コロナウイルス感染拡大

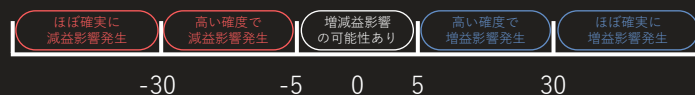
<表の見方について>

係数：前後2要因の関係性の強さを示す数値であり、利用用途のシェアを示す統計情報や、xenodata lab.アナリストの独自の推定値などを基に計算しております。A→Bの係数が0.2のとき、Bの動向を決定する要因として20%がAであることを示しています。

シナリオ影響スコア：各係数を掛け合わせた数にさらに100を掛けた数値です。スコアが大きいことは、その業界所属企業へより高い確度で影響することを意味します。

時価軸：短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。公的機関やリサーチ期間が公開している統計データやレポートを基に、xenodata lab.社のアナリストが判断しています。

シナリオ影響スコアが意味する影響の目安



Rank	一次要因	⇒	二次要因	⇒	三次要因	⇒	四次要因	⇒	企業影響	係数	影響	シナリオ影響スコア	時間軸
1	日本新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 日本巣ごもり消費増加	⇒	1 日本パッケージゲーム需要増加	⇒	0.9 増収	⇒	90	0.9	増収	90	中期
2	米国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.2 世界日本円相場上昇	⇒	0.2 日本訪日外国人数減少	⇒	0 日本パッケージゲーム需要減少	⇒	-0.01	0.9	減収	-0.01	中期
3	日本新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.2 世界日本円相場上昇	⇒	0.2 日本訪日外国人数減少	⇒	0 日本パッケージゲーム需要減少	⇒	-0.01	0.9	減収	-0.01	中期

エリア別 シナリオ一覧

- 日本
- 米国
- 欧州
- 中国
- その他（インド、ブラジル、韓国、インドネシア、イラン、ロシア、トルコ、豪州、アフリカ）



Aiming

影響シナリオ一覧



日本新型コロナウイルス感染拡大

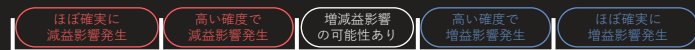
<表の見方について>

係数：前後2要因の関係性の強さを示す数値であり、利用用途のシェアを示す統計情報や、xenodata lab.アナリストの独自の推定値などを基に計算しております。A→Bの係数が0.2のとき、Bの動向を決定する要因として20%がAであることを示しています。

シナリオ影響スコア：各係数を掛け合わせた数にさらに100を掛けた数値です。xenoBrain上で生成された、企業に影響するシナリオを業界ごとに集計し、発生企業数で平均した数値となります。スコアが大きいことは、その業界所属企業へより高い確度で影響することを意味します。

時価軸：短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。公的機関やリサーチ期間が公開している統計データやレポートを基に、xenodata lab.社のアナリストが判断しています。

シナリオ影響スコアが意味する影響の目安



10

-30

-5

0

5

30

Rank	一次要因	⇒	係数	二次要因	⇒	係数	三次要因	⇒	係数	四次要因	⇒	係数	影響	シナリオ影響スコア	時間軸
1	日本新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.2	世界日本円相場上昇	⇒	0.2	日本訪日外国人数減少	⇒	0	日本パッケージゲーム需要減少	⇒	0.9	減収	-0.01	中期
2	日本訪日外国人数減少	⇒	0	日本パッケージゲーム需要減少	⇒			⇒			⇒	0.9	減収	-0.27	中期
総計												減益	-0.28		

Aiming

影響シナリオ一覧



米国新型コロナウイルス感染拡大

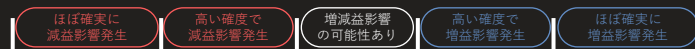
<表の見方について>

係数：前後2要因の関係性の強さを示す数値であり、利用用途のシェアを示す統計情報や、xenodata lab.アナリストの独自の推定値などを基に計算しております。A→Bの係数が0.2のとき、Bの動向を決定する要因として20%がAであることを示しています。

シナリオ影響スコア：各係数を掛け合わせた数にさらに100を掛けた数値です。xenoBrain上で生成された、企業に影響するシナリオを業界ごとに集計し、発生企業数で平均した数値となります。スコアが大きいことは、その業界所属企業へより高い確度で影響することを意味します。

時価軸：短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。公的機関やリサーチ期間が公開している統計データやレポートを基に、xenodata lab.社のアナリストが判断しています。

シナリオ影響スコアが意味する影響の目安



Rank	一次要因	⇒	二次要因	⇒	三次要因	⇒	四次要因	⇒	企業影響	影響	シナリオ 影響スコア	時間軸
1	米国新型コロナウイルス感染拡大	0.2	世界日本円相場上昇	0.2	日本訪日外国人数減少	0	日本パッケージゲーム需要減少	0.9	減収	-0.01	中期	
	総計								減益	-0.01		

Aiming

xenoBrainに、本レポート対象企業につながるシナリオがございました。

影響シナリオ一覧



欧州新型コロナウイルス感染拡大

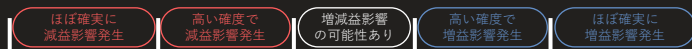
<表の見方について>

係数：前後2要因の関係性の強さを示す数値であり、利用用途のシェアを示す統計情報や、xenodata lab.アナリストの独自の推定値などを基に計算しております。A→Bの係数が0.2のとき、Bの動向を決定する要因として20%がAであることを示しています。

シナリオ影響スコア：各係数を掛け合わせた数にさらに100を掛けた数値です。xenoBrain上で生成された、企業に影響するシナリオを業界ごとに集計し、発生企業数で平均した数値となります。スコアが大きいことは、その業界所属企業へより高い確度で影響することを意味します。

時価軸：短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。公的機関やリサーチ期間が公開している統計データやレポートを基に、xenodata lab.社のアナリストが判断しています。

シナリオ影響スコアが意味する影響の目安



Aiming

影響シナリオ一覧



中国新型コロナウイルス感染拡大

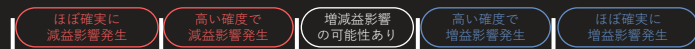
<表の見方について>

係数：前後2要因の関係性の強さを示す数値であり、利用用途のシェアを示す統計情報や、xenodata lab.アナリストの独自の推定値などを基に計算しております。A→Bの係数が0.2のとき、Bの動向を決定する要因として20%がAであることを示しています。

シナリオ影響スコア：各係数を掛け合わせた数にさらに100を掛けた数値です。xenoBrain上で生成された、企業に影響するシナリオを業界ごとに集計し、発生企業数で平均した数値となります。スコアが大きいことは、その業界所属企業へより高い確度で影響することを意味します。

時価軸：短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。公的機関やリサーチ期間が公開している統計データやレポートを基に、xenodata lab.社のアナリストが判断しています。

シナリオ影響スコアが意味する影響の目安



Rank	一次要因	⇒	二次要因	⇒	三次要因	⇒	四次要因	⇒	企業影響	影響	シナリオ影響スコア	時間軸
1	日本新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 日本巣ごもり消費増加	⇒	1 日本パッケージゲーム需要増加	⇒	0.9 増収	⇒	90	増収	90	中期
総計									増益	90		

Aiming

xenoBrainに、本レポート対象企業につながるシナリオがございませんでした。

影響シナリオ一覧



その他エリア 新型コロナウイルス感染拡大

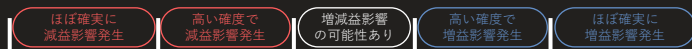
<表の見方について>

係数：前後2要因の関係性の強さを示す数値であり、利用用途のシェアを示す統計情報や、xenodata lab.アナリストの独自の推定値などを基に計算しております。A→Bの係数が0.2のとき、Bの動向を決定する要因として20%がAであることを示しています。

シナリオ影響スコア：各係数を掛け合わせた数にさらに100を掛けた数値です。xenoBrain上で生成された、企業に影響するシナリオを業界ごとに集計し、発生企業数で平均した数値となります。スコアが大きいことは、その業界所属企業へより高い確度で影響することを意味します。

時価軸：短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。公的機関やリサーチ期間が公開している統計データやレポートを基に、xenodata lab.社のアナリストが判断しています。

シナリオ影響スコアが意味する影響の目安



Aiming

サプライチェーン分析

- 仕入先分析サマリー
- 仕入先減益ランキング
- 仕入先増益ランキング
- 得意先分析サマリー
- 得意先減益ランキング
- 得意先増益ランキング

Aiming
仕入先企業
シナリオ影響スコア平均

5.35

仕入先企業
比較的軽微な影響

当企業の仕入先は、業績にネガティブな影響を与えるシナリオとポジティブな影響を与えるシナリオの両方がどちらか一方への大きな偏りはなく、仕入先企業の全体として業績の影響は軽微といえます。

Aiming 仕入先業界への影響

業界名	仕入先シナリオ影響スコア合計	影響	主な仕入先企業 (シナリオ影響スコア合計)
通信インフラ	8.83	影響軽微	NTTコミュニケーションズ(1.00)、NTTデータ(1.00)、NTTシステムインテグレーション(1.00)、NTTコムシステム(1.00)、NTTコムサービス(1.00)、NTTコムシステム(1.00)、NTTコムサービス(1.00)、NTTコムシステム(1.00)、NTTコムサービス(1.00)
ゲーム・コンテンツ制作	1.87	影響軽微	スクウェア・エニックス(1.00)、セガ(1.00)、コナミ(1.00)、カプコン(1.00)、バンダイナムコエンターテインメント(1.00)、スクウェア・エニックス(1.00)、セガ(1.00)、コナミ(1.00)、カプコン(1.00)、バンダイナムコエンターテインメント(1.00)

Aiming

サプライチェーン分析 仕入先 減益影響ランキング

各国合計新型コロナウイルス感染拡大

<表の見方について>

業界名：xenoBrain独自の63分類です。

総合スコア：xenoBrain上で生成された、企業に影響する全経路のシナリオ影響スコアの合計を意味します。

企業名：全ての仕入先企業を対象に、各企業のシナリオ影響スコア合計の大きい順で表示しています。仕入先情報は帝国データバンク社から提供を受けたデータです。当ランキングでは仕入先からの仕入金額や依存度などは考慮していません。

主要取扱商品・サービス：有価証券報告書等の記載を基にxenodata独自のアルゴリズムやリサーチ結果により選定した情報です。仕入先企業の業態を示す情報であり、当業界所属企業へ販売している商品・サービスを示している情報ではございませんのでご注意ください。

企業ごとの総合スコアが意味する影響の目安

大幅減益 減益 影響軽微 増益 大幅増益

-100 -30 0 30 100

Ranking 業界名 総合スコア 企業名 主要取扱商品・サービス

サプライチェーン分析は 有料版でご利用できます

【期間限定】特別価格プランの紹介ページはこちら [🔗](#)

本プランでは国内全上場企業のレポートを無制限にダウンロードが可能です。

未上場企業のレポートも間もなくリリース予定！！

Aiming

サプライチェーン分析 仕入先 増益影響ランキング

各国合計新型コロナウイルス感染拡大

<表の見方について>

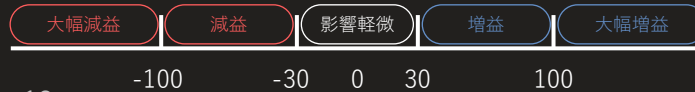
業界名：xenoBrain独自の63分類です。

総合スコア：xenoBrain上で生成された、企業に影響する全経路のシナリオ影響スコアの合計を意味します。

企業名：全ての仕入先企業を対象に、各企業のシナリオ影響スコア合計の大きい順で表示しています。仕入先情報は帝国データバンク社から提供を受けたデータです。当ランキングでは仕入先からの仕入金額や依存度などは考慮していません。

主要取扱商品・サービス：有価証券報告書等の記載を基にxenodata独自のアルゴリズムやリサーチ結果により選定した情報です。仕入先企業の業態を示す情報であり、当業界所属企業へ販売している商品・サービスを示している情報ではございませんのでご注意ください。

企業ごとの総合スコアが意味する影響の目安



Ranking	業界名	総合スコア	企業名	主要取扱商品・サービス
---------	-----	-------	-----	-------------

サプライチェーン分析は 有料版でご利用できます

【期間限定】特別価格プランの紹介ページはこちら [🔗](#)

本プランでは国内全上場企業のレポートを無制限にダウンロードが可能です。

未上場企業のレポートも間もなくリリース予定！！

Aiming
 得意先企業
 シナリオ影響スコア平均

4.12

得意先企業
 比較的軽微な影響

当企業の得意先は、業績にネガティブな影響を与えるシナリオとポジネガな影響を与えるシナリオの両方がどちらか一方への大きな偏りはなく、得意先企業の全体として業績の影響は軽微といえます。

Aiming 得意先業界への影響

業界名	得意先シナリオ影響スコア合計	影響	主な得意先企業 (シナリオ影響スコア合計)
ゲーム・コンテンツ制作	4.12	影響軽微	株式会社スクウェア・エニックス 株式会社セガ、株式会社バンダイナムコエンターテインメント、株式会社コナミデジタルエンタテインメント 株式会社カプコン 株式会社スクウェア・エニックス、株式会社セガ、株式会社バンダイナムコエンターテインメント 株式会社コナミデジタルエンタテインメント、株式会社カプコン 株式会社スクウェア・エニックス、株式会社セガ、株式会社バンダイナムコエンターテインメント、株式会社コナミデジタルエンタテインメント 株式会社スクウェア・エニックス、株式会社セガ、株式会社バンダイナムコエンターテインメント、株式会社コナミデジタルエンタテインメント 株式会社スクウェア・エニックス、株式会社セガ、株式会社バンダイナムコエンターテインメント、株式会社コナミデジタルエンタテインメント 株式会社スクウェア・エニックス、株式会社セガ、株式会社バンダイナムコエンターテインメント、株式会社コナミデジタルエンタテインメント 株式会社スクウェア・エニックス、株式会社セガ、株式会社バンダイナムコエンターテインメント、株式会社コナミデジタルエンタテインメント 株式会社スクウェア・エニックス、株式会社セガ、株式会社バンダイナムコエンターテインメント、株式会社コナミデジタルエンタテインメント 株式会社スクウェア・エニックス、株式会社セガ、株式会社バンダイナムコエンターテインメント、株式会社コナミデジタルエンタテインメント

Aiming

サプライチェーン分析 得意先 減益影響ランキング

各国合計新型コロナウイルス感染拡大

<表の見方について>

業界名：xenoBrain独自の63分類です。

総合スコア：xenoBrain上で生成された、企業に影響する全経路のシナリオ影響スコアの合計を意味します。

企業名：全ての得意先企業を対象に、各企業のシナリオ影響スコア合計の大きい順で表示しています。得意先情報は帝国データバンク社から提供を受けたデータです。当ランキングでは得意先からの売上金額や依存度などは考慮していません。

主要取扱商品・サービス：有価証券報告書等の記載を基にxenodata独自のアルゴリズムやリサーチ結果により選定した情報です。得意先企業の業態を示す情報であり、当業界所属企業へ販売している商品・サービスを示している情報ではございませんのでご注意ください。

企業ごとの総合スコアが意味する影響の目安



Ranking	業界名	総合スコア	企業名	主要取扱商品・サービス
---------	-----	-------	-----	-------------

サプライチェーン分析は 有料版でご利用できます

【期間限定】 特別価格プランの紹介ページはこちら [🔗](#)

本プランでは国内全上場企業のレポートを無制限にダウンロードが可能です。

未上場企業のレポートも間もなくリリース予定！！

Aiming

サプライチェーン分析 得意先 減益影響ランキング

各国合計新型コロナウイルス感染拡大

<表の見方について>

業界名：xenoBrain独自の63分類です。

総合スコア：xenoBrain上で生成された、企業に影響する全経路のシナリオ影響スコアの合計を意味します。

企業名：全ての仕入先企業を対象に、各企業のシナリオ影響スコア合計の大きい順で表示しています。仕入先情報は帝国データバンク社から提供を受けたデータです。当ランキングでは仕入先からの仕入金額や依存度などは考慮していません。

主要取扱商品・サービス：有価証券報告書等の記載を基にxenodata独自のアルゴリズムやリサーチ結果により選定した情報です。仕入先企業の業態を示す情報であり、当業界所属企業へ販売している商品・サービスを示している情報ではございませんのでご注意ください。

企業ごとの総合スコアが意味する影響の目安

大幅減益 減益 影響軽微 増益 大幅増益

-100 -30 0 30 100

Ranking 業界名 総合スコア 企業名 主要取扱商品・サービス

サプライチェーン分析は 有料版でご利用できます

【期間限定】特別価格プランの紹介ページはこちら [🔗](#)

本プランでは国内全上場企業のレポートを無制限にダウンロードが可能です。

未上場企業のレポートも間もなくリリース予定！！


Aiming

AI決算コメント

2020年12月期 第1四半期

(20/01 - 20/03月)

決算発表日時2020年 04月28日 15:00

AI決算分析サービスをもっと知りたい 

<AI決算コメントについて>

本コメントは、決算発表後最速数十秒で自動生成されるテキスト形式のレポートであり、その内容を定期的に本レポートに反映しております。
本レポートでは、営業利益や最終利益の実績値の結果情報だけでなく、その業績変動の背景を独自の自然言語処理技術を使って自動解説として出力しており、瞬時に決算の背景を理解することができます。また、セグメント数値を自動で抽出することにより、その決算の業績変動のドライバーとなったセグメントについてもすぐに確認することが可能です。

20年1月～20年3月期、売上高は、11.2億円で前年同期比30.2%減収となった。
営業利益は、営業赤字1.46億円で営業赤字転落となった。
経常利益は、経常赤字1.48億円で経常赤字転落となった。
最終利益は、最終赤字1.55億円で着地した。

四半期ベースでは、前四半期比売上高は、11.2億円でq-q19.9%減収となった。
営業利益は、営業赤字1.46億円で赤字幅縮小となった。
経常利益は、経常赤字1.48億円で赤字幅縮小となった。
最終利益は、最終赤字1.55億円で赤字幅縮小となった。

通期業績予想発表なし。

自己資本比率は61.3%で19年12月末の49.2%から大幅に改善した。

EBITDAマージンは-13.10%(前年同期は3.72%)となった。

インタレストカバレッジレシオは-212.31倍(前年同期は17.04倍)となった。

D/Eレシオは0.16倍(前期末は0.33倍)となった。

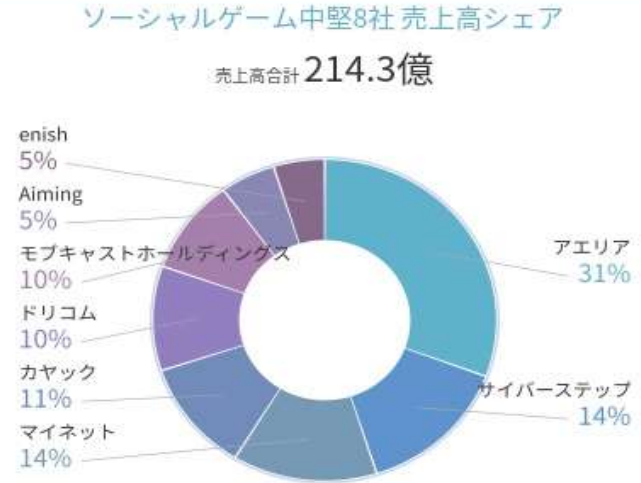
ソーシャルゲーム
中堅8社

競合企業決算分析

AI決算分析サービス
をもっと知りたい



予想値分析	
進捗率	会社計画発表なし
営業利益予想	会社計画発表なし
配当予想	Q1配当金 0.0円
未定	0.0円
2020/3 (直近予想) ※20/02/14発表	2020/3 (今回実績)
当期配当予想 発表なし	



営業利益影響要因の経年分析



解析対象の文章が不足しているため
バブルチャートを表示できませんでした

ソーシャルゲーム中堅8社

競合企業決算分析

AI決算分析サービスをもっと知りたい



予想値分析



通期業績予想達成回数 2/8回
通期業績予想平均達成率 -190.9%
※過去の第1四半期決算で発表された通期業績予想の達成状況

配当 予想 中間配当予想 未定

P/L分析



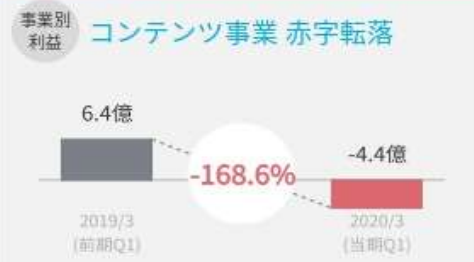
アセットマネジメント事業は売上増加も、コンテンツ事業の売上減少により減収となった。



コンテンツ事業の不振により減益となった。

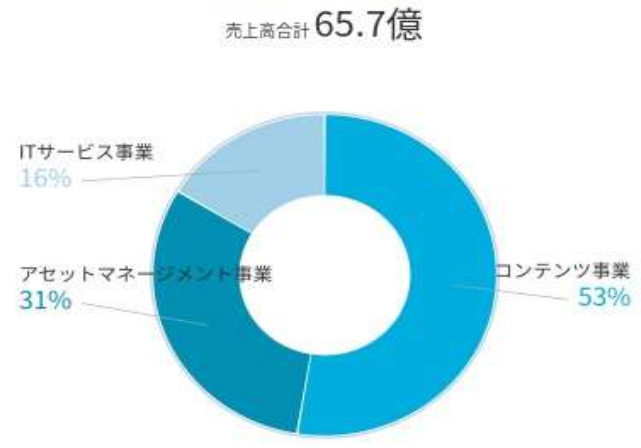


事業別分析

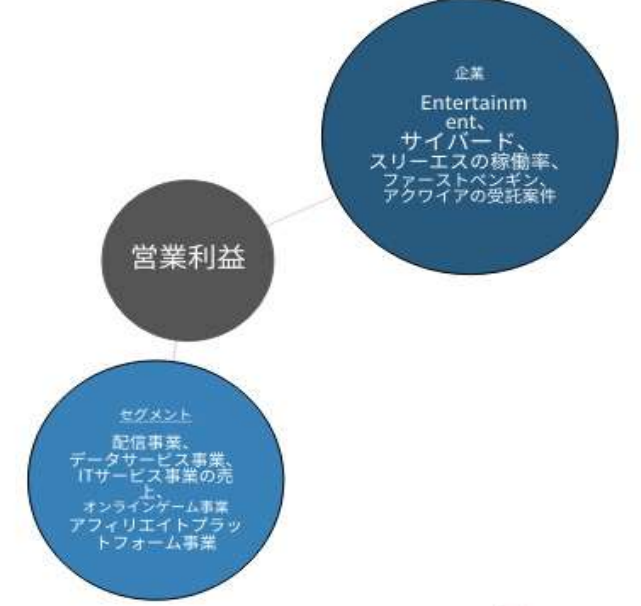


オンライン電子出版に特化したアフィリエイトプラットフォーム事業を行う株式会社ファーストベンギン、及びデータサービス事業を行う株式会社エアネットが安定した収益を獲得するも、アフィリエイト広告収益の減少により減益となった。

事業別売上高構成比




営業利益影響要因の経年分析



ソーシャルゲーム中堅8社

競合企業決算分析

AI決算分析サービスをもっと知りたい 

予想値分析



営業益 予想 会社計画発表なし

配当 予想 期末配当金 計画通り



中間配当予想は0.0円と発表された。

P/L分析



前期に比べ当期は開発本数が少なく、開発に伴う売上の減少により減収となった。



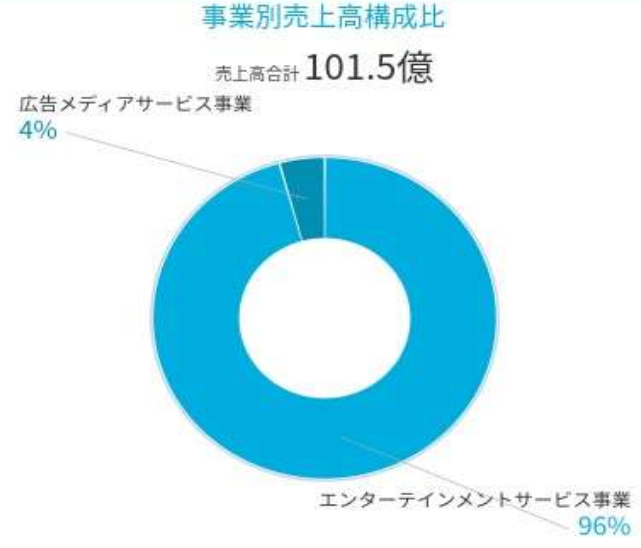
エンターテインメントサービス事業の好調により増益となった。



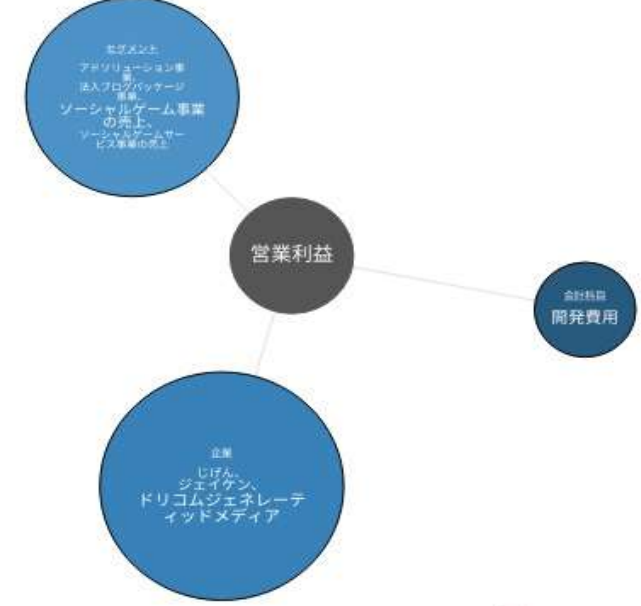
事業別分析



前期に比べ不採算タイトルが減少したこと、過去一年間を通じ運用費の最適化を推進したことから費用の減少により増益となった。



営業利益影響要因の経年分析



ソーシャルゲーム中堅8社

競合企業決算分析

AI決算分析サービスをもっと知りたい



予想値分析



通期業績予想達成回数 2/2回
通期業績予想平均達成率 184.6%
※過去の第1四半期決算で発表された通期業績予想の達成状況



P/L分析



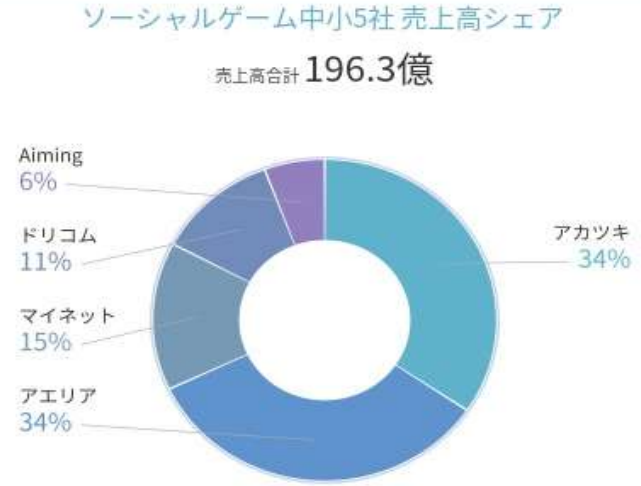
競合分析



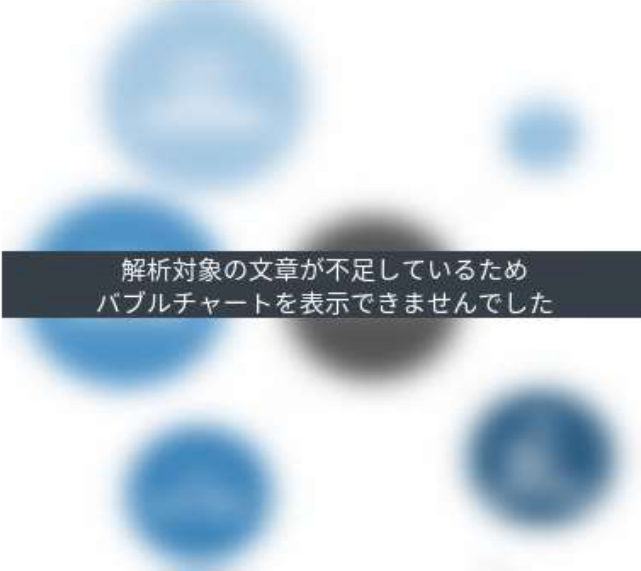
コンテンツ事業の不振により減益となった。



費用については、「Enza」や新規事業開発に向けた投資を継続するも、不採算タイトルの配信中止、運用体制の見直し等を通じた運用コストの最適化等により、前年同期比で費用の減少の影響で増益となった。



営業利益影響要因の経年分析



解析対象の文章が不足しているためバブルチャートを表示できませんでした

ソーシャルゲーム
中堅8社

競合企業決算分析

AI決算分析サービス
をもっと知りたい



予想値分析

進捗率 第1四半期進捗率

連結営業利益
計画比 -%
(2020/05/28発表 修正値比較)
※計画値が未定のため達成率計算なし

営業利益予想 通期会社予想 未定に修正

-0.4億 未定

2020/12 20/02/13発表 (直近予想) 2020/12 20/05/28発表 (今回予想)

通期業績予想達成回数: 1/2回
通期業績予想平均達成率: 168.0%
※過去の第1四半期決算で発表された通期業績予想の達成状況

配当予想 中間配当予想 未定

P/L分析

売上高 大幅増収 42.0%増

14.4億 +42.0% 20.5億

2019/3 (前期Q1) 2020/3 (当期Q1)

モータースポーツ事業は売上減少も、モバイルゲーム事業の売上増加により増収となった。

営業利益 連続赤字

-2.0億 -0.5億 -2.5億

2019/3 (前期Q1) 2020/3 (当期Q1)

モバイルゲーム事業は好調だったが、モータースポーツ事業の不振が影響し、全体としておむね横ばいで推移した。

最終利益 連続最終赤字

-1.8億 -0.5億 -2.3億

2019/3 (前期Q1) 2020/3 (当期Q1)

事業別分析

事業別利益 モータースポーツ事業 赤字幅拡大

-0.4億 -0.6億 -1.0億

2019/3 (前期Q1) 2020/3 (当期Q1)

事業別利益 モバイルゲーム事業 黒字化

-0.3億 +0.3億 0.0億

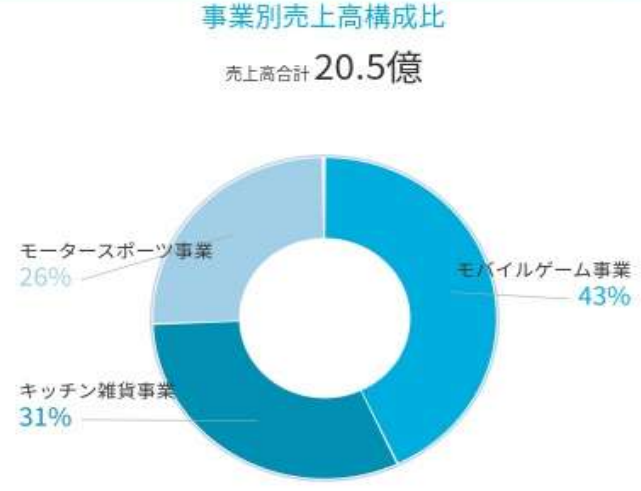
2019/3 (前期Q1) 2020/3 (当期Q1)

サッカータイトルの好調により増収増益となった。

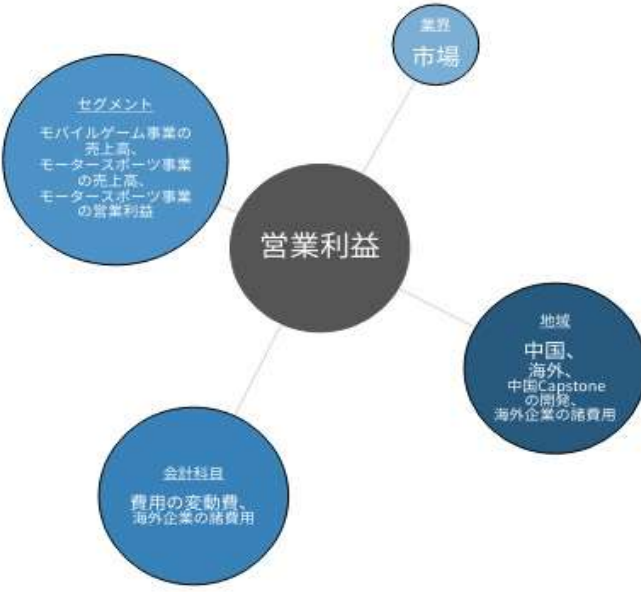
事業別利益 キッチン雑貨事業 営業赤字0.3億円

前期 開示なし -0.3億

2020/3 (当期Q1)



営業利益影響要因の経年分析



ソーシャルゲーム中堅8社

競合企業決算分析

AI決算分析サービスをもっと知りたい



予想値分析



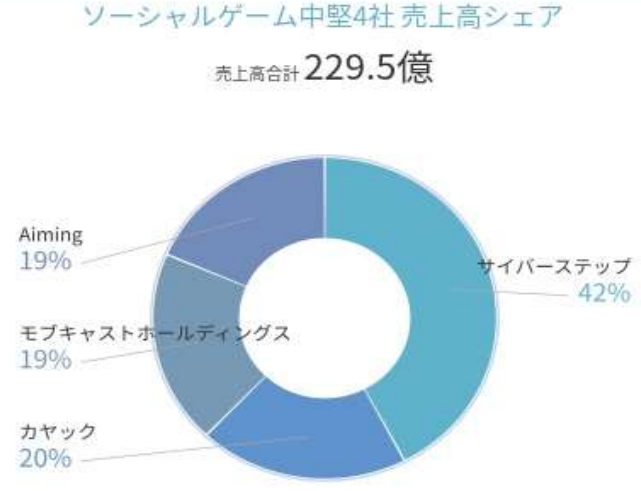
通期業績予想達成回数 6/7回
通期業績予想平均達成率 440.9%
※過去の第3四半期決算で発表された通期業績予想の達成状況



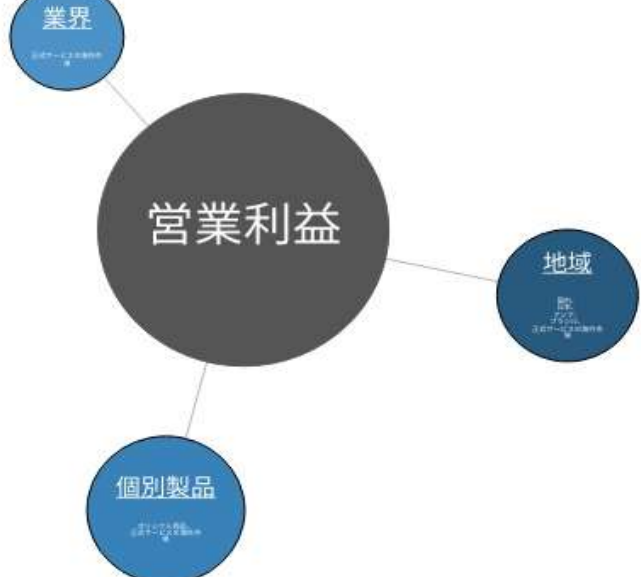
P/L分析



競合分析



営業利益影響要因の経年分析



ソーシャルゲーム中堅8社

競合企業決算分析

AI決算分析サービスをもっと知りたい



予想値分析

進捗率 第1四半期進捗率

連結営業利益計画比 **63.0%**
(2020/02/13発表 計画値比較)

営業益予想 通期会社予想 計画修正なし



通期業績予想達成回数 2/4回
通期業績予想平均達成率 67.2%
※過去の第1四半期決算で発表された通期業績予想の達成状況

配当予想 中間配当予想 未定

P/L分析

売上高 大幅増収 72.3%増



営業利益 黒字化



最終利益 最終増益



競合分析

3911 Aiming

営業利益 赤字転落



3664 モブキャストホールディングス

営業利益 連続赤字



モバイルゲーム事業は好調だったが、モータースポーツ事業の不振が影響し、全体としておおむね横ばいで推移した。

3667 enish

営業利益 連続赤字



ソーシャルゲーム中堅7社 売上高シェア

売上高合計 150.8億




営業利益影響要因の経年分析

解析対象の文章が不足しているためバブルチャートを表示できませんでした

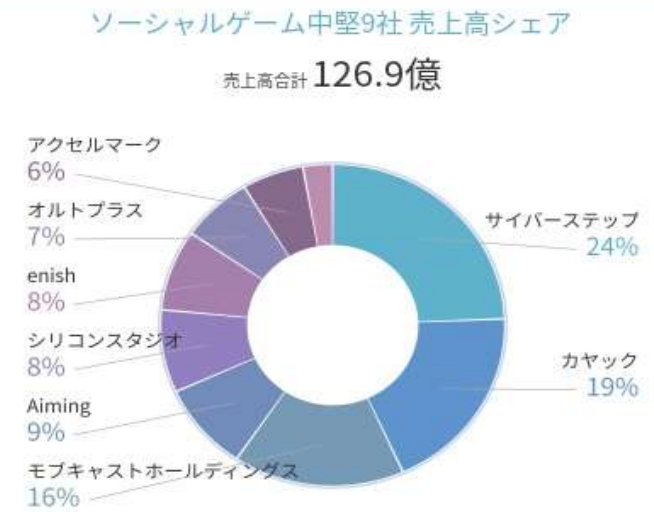
ソーシャルゲーム中堅8社

競合企業決算分析

AI決算分析サービスをもっと知りたい 

予想値分析

進捗率	会社計画発表なし
営業益予想	会社計画発表なし
配当予想	中間配当予想 未定



営業利益影響要因の経年分析



解析対象の文章が不足しているためバブルチャートを表示できませんでした

業績要因一覧

セグメント及び業績に影響するトピック	売上高構成比率	影響時間軸	売上高(百万円)	出典	新型コロナウイルス感染拡大影響有無
単一セグメント企業					
スマートフォンゲーム市場成長率	10%	短期		有価証券報告書	
パッケージゲーム需要	10%	短期		企業HP	新型コロナウイルス感染拡大の影響有り

<表の見方について>

セグメント及び業績に影響するトピック：開示資料を中心に、様々なデータソースから抽出された本レポート対象企業の業績に影響を及ぼすトピックを、セグメントに分類して列挙しております。

売上高構成比率：セグメント名称と同一行にある比率は、そのセグメントの売上高構成比率を表示しております。各業績に影響するトピックは、セグメント売上高構成比率を基に、主力商品や主要原材料をより高く、非主力商品や非主要原材料をより低くなるよう、xenoBrain上で独自に推定した比率が表示されております。

影響時間軸：業績に影響するトピックに変動があったときに、どのような時間軸で業績に影響するかをxenodata lab.社のアナリストが判断しています。短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。

売上高：セグメント売上高及び連結財務諸表上の売上高を表示しております。

出典：業績に影響するトピックを抽出したデータソースを表示しております。

新型コロナウイルス感染拡大の影響有無：「新型コロナウイルス感染拡大の影響有り」と記載されている場合、新型コロナウイルス感染拡大の影響で同一行に表示されるトピックが増減（又は発生）し、その結果として当企業の業績に影響を及ぼす可能性があることを意味します。

Aiming

基本情報


企業コード	3911
企業名	Aiming
業種（東証33業種）	情報・通信業
業種（xenoBrain）	ゲーム・コンテンツ制作
代表者	代表取締役社長 椎葉 忠志
住所	東京都渋谷区千駄ヶ谷5-27-5リンクスクエア新宿
電話番号	03-6672-6159
売上高	5,644百万円
資本金	3,305百万円
取引市場	東証マザーズ
URL	https://aiming-inc.com/

ゲーム・コンテンツ制作業界

Aimingが所属する業界全体の分析レポート

xenoBrainでは新型コロナウイルス感染拡大が、所属する業界全体にどのような影響が発生しているのか、また、どのようなシナリオが考えられるかを、総合的に俯瞰できる業界レポートも提供しております。

ゲーム・コンテンツ制作業界のレポートダウンロードはこちら↓

業界レポート ダウンロード 

[全63業界完全版レポートのダウンロードはこちら >>>](#)



本レポート発行企業

株式会社xenodata lab.

所在地 〒150-0046 東京都渋谷区松濤1-29-1
渋谷クロスロードビル5F
設立年月日 2016年2月12日
代表者 代表取締役社長 関 洋二郎
従業員数 25名

沿革

- 2016/08 第一期 MUFJ Fintechアクセラレータ **グランプリ受賞**
- 2019/03 Series Bラウンド資金調達 **6.8億円**
- 2019/4 **時事通信社**と業務資本提携契約締結
- 2019/06 **ダウ・ジョーンズ社**と業務提携強化を発表
- 2019/11 **帝国データバンク**との業務提携を発表

株式会社xenodata lab.は、AIにより経済・企業の将来予測をリアルタイムで提供するSaaS型AIサービス『xenoBrain』を運営するスタートアップ企業です。2016年に創業以来、経済予測に特化し自然言語処理や機械学習を中心とした技術で膨大な経済データの解析を行い、主に大手金融機関や事業法人にサービスを提供しております。