

7974 任天堂 株式会社

新型コロナウイルス感染拡大が与える影響とは？

COVID-19

IMPACT REPORT

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

任天堂への影響予測

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

任天堂
シナリオ影響スコア合計

87.89

増益の可能性

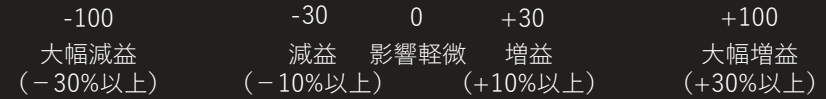
当企業は、業績にポジティブな影響を与えるシナリオが顕著にみられ、業績が伸張する可能性が高いといえます。

任天堂
シナリオ影響スコア合計

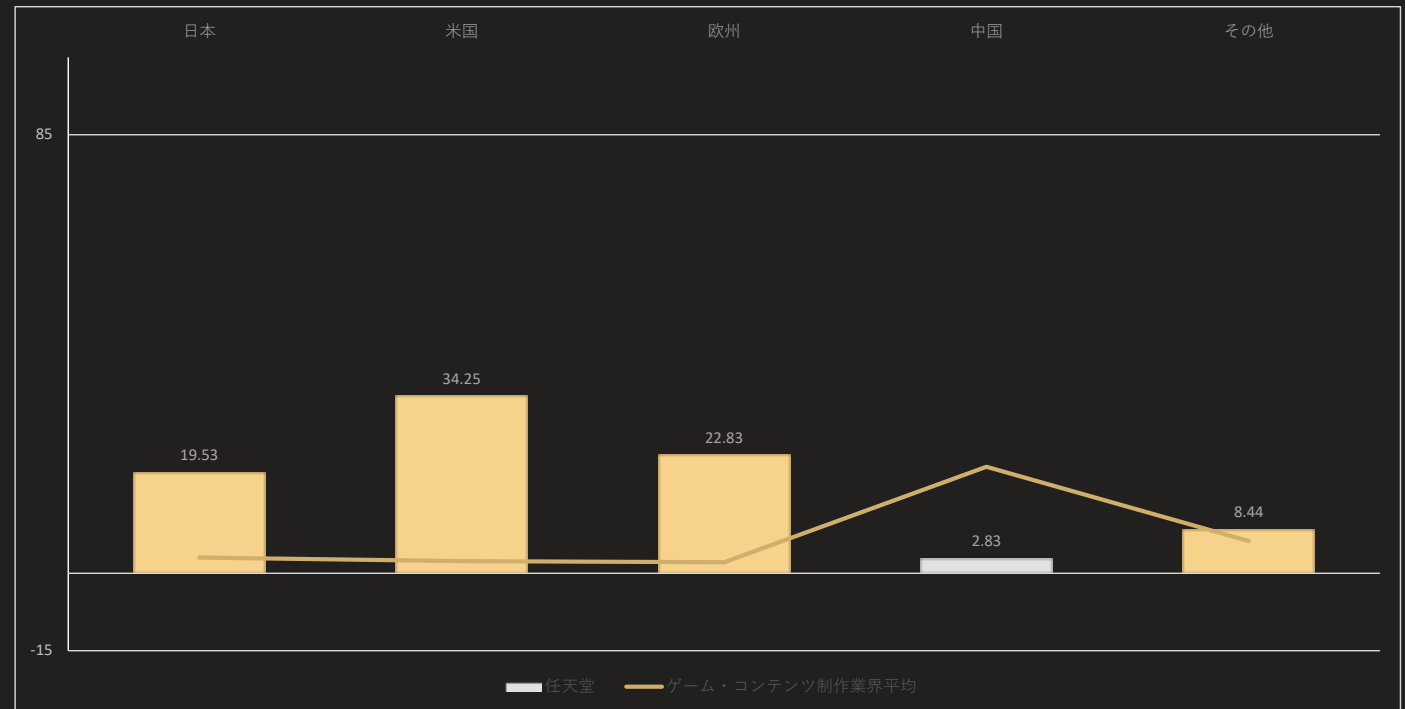
87.89

ゲーム・コンテンツ制作
業界平均

16.95



感染拡大エリア別 任天堂への影響

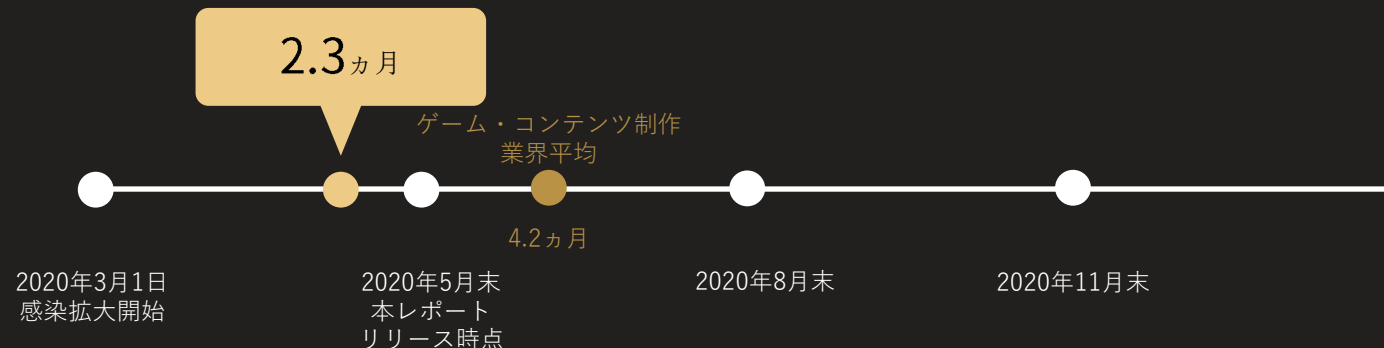


任天堂
シナリオ影響平均時間軸

2.3ヵ月

本格的な影響発生中

任天堂
シナリオ影響平均時間軸



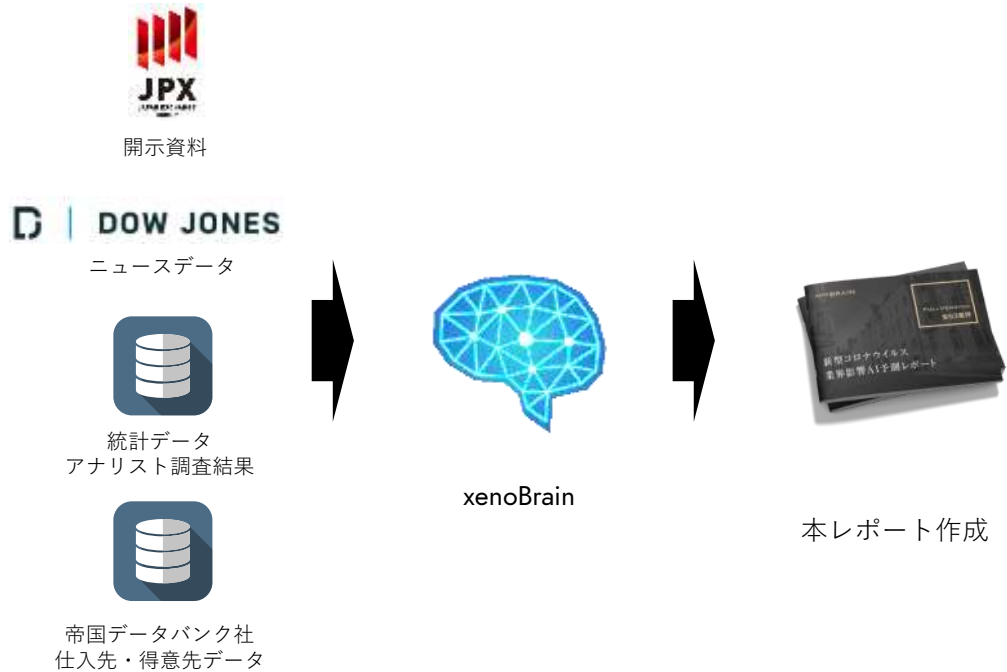
任天堂への影響時間軸

	任天堂	任天堂 仕入先業界平均	任天堂 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)	93.19%	101.31%	93.19%	45.55%
中期 (3か月~1年以内に業績影響)	6.81%	-1.29%	6.81%	54.27%
長期 (1年超後に業績影響)	0%	-0.01%	0%	0.19%
シナリオ影響 平均時間軸	2.3ヵ月	2.1ヵ月	2.3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）。当企業では本格的な業績影響は既に始まっている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。

任天堂

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

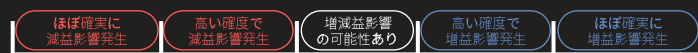
<表の見方について>

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	⇒	係数	影響	シナリオ影響スコア	時間軸
1	日本訪日外国人数減少	0.01	日本テーマパーク需要減少						0	増収	0	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						0.02	減収	-0.01	中期
3	日本訪日外国人数減少	0.02	日本家庭用ゲーム機需要減少	0.19	日本ニンテンドースイッチ需要減少				0.19	減収	-0.08	中期
4	欧州新型コロナウイルス感染拡大	0.06	日本訪日外国人数減少	0.01	日本テーマパーク需要減少				0	増収	0	中期
5	欧州新型コロナウイルス感染拡大	0.06	日本訪日外国人数減少	0.02	日本家庭用ゲーム機需要減少	0.19	日本ニンテンドースイッチ需要減少		0.19	増収	0	中期
6	欧州新型コロナウイルス感染拡大	1	欧州巣ごもり消費増加	0.2	欧州家庭用ゲーム機需要増加	0.19	欧州ニンテンドースイッチ需要増加		0.22	増収	0.84	中期
7	欧州新型コロナウイルス感染拡大	1	欧州巣ごもり消費増加	1	欧州ニンテンドースイッチ需要増加				0.22	増収	22	短期
8	イラン新型コロナウイルス感染拡大	0.01	日本訪日外国人数減少	0.01	日本テーマパーク需要減少				0	増収	0	中期
9	イラン新型コロナウイルス感染拡大	0.01	日本訪日外国人数減少	0.02	日本家庭用ゲーム機需要減少	0.19	日本ニンテンドースイッチ需要減少		0.19	増収	0	中期
10	ロシア新型コロナウイルス感染拡大	1	ロシア巣ごもり消費増加	0.2	ロシア家庭用ゲーム機需要増加	0.19	ロシアニンテンドースイッチ需要増加		0.04	増収	0.15	中期
11	ロシア新型コロナウイルス感染拡大	1	ロシア巣ごもり消費増加	1	ロシアニンテンドースイッチ需要増加				0.04	増収	4	短期
12	インドネシア新型コロナウイルス感染拡大	0	日本訪日外国人数減少	0.01	日本テーマパーク需要減少				0	増収	0	中期
13	インドネシア新型コロナウイルス感染拡大	0	日本訪日外国人数減少	0.02	日本家庭用ゲーム機需要減少	0.19	日本ニンテンドースイッチ需要減少		0.19	増収	0	中期
14	豪州新型コロナウイルス感染拡大	1	豪州巣ごもり消費増加	0.2	豪州家庭用ゲーム機需要増加	0.19	豪州ニンテンドースイッチ需要増加		0.04	増収	0.15	中期
15	豪州新型コロナウイルス感染拡大	1	豪州巣ごもり消費増加	1	豪州ニンテンドースイッチ需要増加				0.04	増収	4	短期

任天堂

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

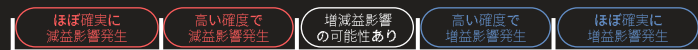
<表の見方について>

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



-30 -5 0 5 30

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
16	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	0.01	日本テーマパーク需要減少	0	増収	0	0	中期
17	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	0.02	増収	0	0	中期
18	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	0.2	日本家庭用ゲーム機需要増加	0.19	日本ニンテンドースイッチ需要増加	0.19	増収	0.72	0.72	中期
19	日本新型コロナウイルス感染拡大	1	日本テーマパーク需要減少					0	減収	-0.1	-0.1	短期
20	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	日本ニンテンドースイッチ需要増加			0.19	増収	19	19	短期
21	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	0.01	日本テーマパーク需要減少	0	増収	0	0	中期
22	米国新型コロナウイルス感染拡大	0.05	日本訪日外国人数減少	0.01	日本テーマパーク需要減少			0	増収	0	0	中期
23	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	0.02	増収	0	0	中期
24	米国新型コロナウイルス感染拡大	0.05	日本訪日外国人数減少	0.02	日本家庭用ゲーム機需要減少	0.19	日本ニンテンドースイッチ需要減少	0.19	増収	0	0	中期
25	米国新型コロナウイルス感染拡大	1	米国巣ごもり消費増加	0.2	米国家庭用ゲーム機需要増加	0.19	米国ニンテンドースイッチ需要増加	0.33	増収	1.25	1.25	中期
26	米国新型コロナウイルス感染拡大	1	米国巣ごもり消費増加	1	米国ニンテンドースイッチ需要増加			0.33	増収	33	33	短期
27	韓国新型コロナウイルス感染拡大	0.18	日本訪日外国人数減少	0.01	日本テーマパーク需要減少			0	増収	0	0	中期
28	韓国新型コロナウイルス感染拡大	0.18	日本訪日外国人数減少	0.02	日本家庭用ゲーム機需要減少	0.19	日本ニンテンドースイッチ需要減少	0.19	減収	-0.01	-0.01	中期
29	韓国新型コロナウイルス感染拡大	1	韓国巣ごもり消費増加	0.2	韓国家庭用ゲーム機需要増加	0.19	韓国ニンテンドースイッチ需要増加	0.04	増収	0.15	0.15	中期

任天堂

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

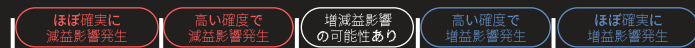
<表の見方について>

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	影響	シナリオ影響スコア	時間軸
1	中国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 中国巣ごもり消費増加	⇒	1 中国家庭用ゲーム機需要増加	⇒	0.19 中国ニンテンドースイッチ需要増加	⇒	0.04 増収	0.76	中期	
2	中国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.3 日本訪日外国人数減少	⇒	0.02 日本家庭用ゲーム機需要減少	⇒	0.19 日本ニンテンドースイッチ需要減少	⇒	0.19 減収	-0.02	中期	
3	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	⇒		⇒	0.02 増収	2.1	中期	
4	中国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.3 日本訪日外国人数減少	⇒	0.01 日本テーマパーク需要減少	⇒		⇒	0 増収	0	中期	
5	中国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 中国団体海外旅行禁止	⇒	0.2 日本訪日中国人数減少	⇒	0.01 日本テーマパーク需要減少	⇒	0 増収	0	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）



任天堂

影響シナリオ一覧



日本新型コロナウイルス感染拡大

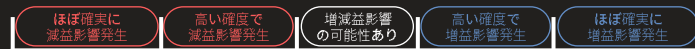
<表の見方について>

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	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 日本ニンテンドースイッチ需要増加	⇒	0.19 増収	⇒	19	短期		
2	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	⇒	0.2 日本家庭用ゲーム機需要増加	⇒	0.19 日本ニンテンドースイッチ需要増加	⇒	0.19 増収	0.72	中期	
3	日本訪日外国人人数減少	⇒	0.01 日本テーマパーク需要減少	⇒		⇒	0 増収	⇒	0	中期		
4	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 日本訪日外国人人数減少	⇒	0.01 日本テーマパーク需要減少	⇒	0 増収	0	中期	
5	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 日本訪日外国人人数減少	⇒	0 日本パッケージゲーム需要減少	⇒	0.02 増収	0	中期	
6	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	⇒		⇒	0.02 減収	⇒	-0.01	中期		
7	日本訪日外国人人数減少	⇒	0.02 日本家庭用ゲーム機需要減少	⇒	0.19 日本ニンテンドースイッチ需要減少	⇒	0.19 減収	⇒	-0.08	中期		
8	日本新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 日本テーマパーク需要減少	⇒		⇒	0 減収	⇒	-0.1	短期		
総計									増益	19.53		

任天堂

影響シナリオ一覧



米国新型コロナウイルス感染拡大

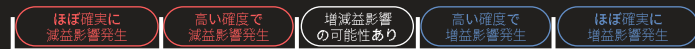
<表の見方について>

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	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	⇒	1 米国巣ごもり消費増加	⇒	1 米国ニンテンドースイッチ需要増加	⇒	0.33 増収	⇒	33	短期		
2	米国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 米国巣ごもり消費増加	⇒	0.2 米国家庭用ゲーム機需要増加	⇒	0.19 米国ニンテンドースイッチ需要増加	⇒	1.25	中期		
3	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 日本訪日外国人人数減少	⇒	0.01 日本テーマパーク需要減少	⇒	0	中期		
4	米国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.05 日本訪日外国人人数減少	⇒	0.01 日本テーマパーク需要減少	⇒	0	増収	0	中期		
5	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 日本訪日外国人人数減少	⇒	0 日本パッケージゲーム需要減少	⇒	0.02	中期		
6	米国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.05 日本訪日外国人人数減少	⇒	0.02 日本家庭用ゲーム機需要減少	⇒	0.19 日本ニンテンドースイッチ需要減少	⇒	0	中期		
総計									増益	34.25		

任天堂

影響シナリオ一覧



欧州新型コロナウイルス感染拡大

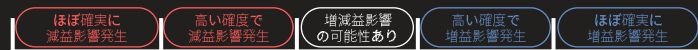
<表の見方について>

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	影響	シナリオ 影響スコア	時間軸
1	欧州新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 欧州巣ごもり消費増加	⇒	1 欧州ニンテンドースイッチ需要増加	⇒	0.22 増収	⇒	22	短期		
2	欧州新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 欧州巣ごもり消費増加	⇒	0.2 欧州家庭用ゲーム機需要増加	⇒	0.19 欧州ニンテンドースイッチ需要増加	⇒	0.22 増収	0.84	中期	
3	欧州新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.06 日本訪日外国人人数減少	⇒	0.01 日本テーマパーク需要減少	⇒	0 増収	⇒	0	中期		
4	欧州新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.06 日本訪日外国人人数減少	⇒	0.02 日本家庭用ゲーム機需要減少	⇒	0.19 日本ニンテンドースイッチ需要減少	⇒	0.19 増収	0	中期	
総計									増益	22.84		

任天堂

影響シナリオ一覧



中国新型コロナウイルス感染拡大

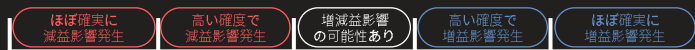
<表の見方について>

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	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	⇒	0.02 増収	⇒	2.1	増収	2.1	中期
2	中国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 中国巣ごもり消費増加	⇒	1 中国家庭用ゲーム機需要増加	⇒	0.19 中国ニンテンドースイッチ需要増加	⇒	0.76	増収	0.76	中期
3	中国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 中国団体海外旅行禁止	⇒	0.2 日本訪日中国人数減少	⇒	0.01 日本テーマパーク需要減少	⇒	0	増収	0	中期
4	中国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.3 日本訪日外国人数減少	⇒	0.01 日本テーマパーク需要減少	⇒	0	増収	0	増収	0	中期
5	中国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.3 日本訪日外国人数減少	⇒	0.02 日本家庭用ゲーム機需要減少	⇒	0.19 日本ニンテンドースイッチ需要減少	⇒	-0.02	減収	-0.02	中期
総計									増益	2.84		

任天堂

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

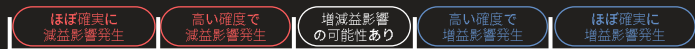
<表の見方について>

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	影響	シナリオ 影響スコア	時間軸
1	ロシア新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 ロシア巣ごもり消費増加	⇒	1 ロシアニンテンドースイッチ需要増加	⇒	0.04 増収	⇒	4 短期			
2	豪州新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 豪州巣ごもり消費増加	⇒	1 豪州ニンテンドースイッチ需要増加	⇒	0.04 増収	⇒	4 短期			
3	ロシア新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 ロシア巣ごもり消費増加	⇒	0.2 ロシア家庭用ゲーム機需要増加	⇒	0.19 ロシアニンテンドースイッチ需要増加	⇒	0.04 増収	0.15	中期	
4	豪州新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 豪州巣ごもり消費増加	⇒	0.2 豪州家庭用ゲーム機需要増加	⇒	0.19 豪州ニンテンドースイッチ需要増加	⇒	0.04 増収	0.15	中期	
5	韓国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 韓国巣ごもり消費増加	⇒	0.2 韓国家庭用ゲーム機需要増加	⇒	0.19 韓国ニンテンドースイッチ需要増加	⇒	0.04 増収	0.15	中期	
6	イラン新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.01 日本訪日外国人人数減少	⇒	0.01 日本テーマパーク需要減少	⇒	0 増収	⇒	0 中期			
7	イラン新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.01 日本訪日外国人人数減少	⇒	0.02 日本家庭用ゲーム機需要減少	⇒	0.19 日本ニンテンドースイッチ需要減少	⇒	0.19 増収	0	中期	
8	インドネシア新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0 日本訪日外国人人数減少	⇒	0.01 日本テーマパーク需要減少	⇒	0 増収	⇒	0 中期			
9	インドネシア新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0 日本訪日外国人人数減少	⇒	0.02 日本家庭用ゲーム機需要減少	⇒	0.19 日本ニンテンドースイッチ需要減少	⇒	0.19 増収	0	中期	
10	韓国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.18 日本訪日外国人人数減少	⇒	0.01 日本テーマパーク需要減少	⇒	0 増収	⇒	0 中期			
11	韓国新型コロナウイルス感染拡大	⇒	0.18 日本訪日外国人人数減少	⇒	0.02 日本家庭用ゲーム機需要減少	⇒	0.19 日本ニンテンドースイッチ需要減少	⇒	0.19 減収	-0.01	中期	
	総計									増益	8.44	

任天堂

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

任天堂
仕入先企業
シナリオ影響スコア平均

3.68

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、仕入先企業の全体として業績の影響は軽微といえます。

任天堂 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)
ECコマース	75.35	増益影響	Amazon.com Inc. (米国) eBay Inc. (米国) Alibaba Group (中国)
ゲーム・コンテンツ制作	36.19	増益影響	Capcom Co., Ltd. (日本) Square Enix Co., Ltd. (日本) Bandai Namco Entertainment Inc. (日本)
精密機器	16.26	影響軽微	Canon Inc. (日本) Sony Electronics Inc. (米国)
システムインテグレーター	10.48	影響軽微	IBM Corp. (米国) Oracle Corp. (米国)
ソフトウェア開発	0.68	影響軽微	Microsoft Corp. (米国) Salesforce.com Inc. (米国)
製紙・パルプ	0.64	影響軽微	Weyerhaeuser Co. (米国) International Paper Co. (米国)
商社・卸売	0.55	影響軽微	Walmart Inc. (米国) Costco Wholesale Corp. (米国)
産業用機械	0.21	影響軽微	Siemens AG (ドイツ) ABB Ltd. (スイス)
製造用工具・部品	-8.8	影響軽微	DeWalt Inc. (米国) Skil USA, Inc. (米国)
電子部品材料	-10.08	影響軽微	Taiwan Semiconductor Manufacturing Co. (台湾) Samsung Electronics Co., Ltd. (韓国)

任天堂

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xenodat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！！

任天堂

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xenodat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！！

任天堂

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xenodat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

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！！

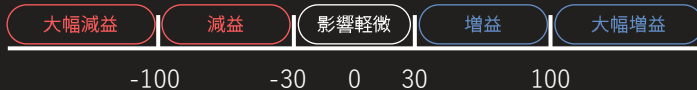
任天堂

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xenodat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！！


任天堂

AI決算コメント

2020年03月期 通期

(19/04 - 20/03月)

決算発表日時2020年 05月07日 16:00

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3月期、売上高は、1兆3,085億円で前期比9.0%増収となった。

営業利益は、3,524億円で前期比41.1%増益となった。

経常利益は、3,605億円で前期比30.0%増益となった。

最終利益は、2,586億円で着地した。受取利息152億円、持分法による投資利益79.5億円の計上も、為替差損158億円、固定資産処分損1.73億円の計上が影響した。

四半期ベースでは、前年同期比では、売上高は、2,859億円でy-y40.6%増収となった。

営業利益は、894億円でy-y201%増益となった。

経常利益は、866億円でy-y134%増益となった。

最終利益は、623億円でy-y147%増益となった。

前四半期比売上高は、2,859億円でq-q50.6%減収となった。

営業利益は、894億円でq-q47.0%減益となった。

経常利益は、866億円でq-q54.1%減益となった。

最終利益は、623億円でq-q53.7%減益となった。

会社は21年3月期業績予想を発表。売上高を対前年比8.3%減の1兆2,000億円、営業利益を対前年比14.9%減の3,000億円、経常利益を対前年比19.5%減の2,900億円、最終利益を対前年比22.7%減の2,000億円とした。21年3月期配当予想は250.0円減配の840.0円。

自己資本比率は79.7%(19年3月末は83.4%)となった。


EBITDAマージンは27.65%(前年同期は21.59%)となった。

インタレストカバレッジレシオは支払利息・割引料が0円のため算出不可。(前年同期は支払利息・割引料が0円のため算出不可)

D/Eレシオは有利子負債が0円のため算出不可。(前期末は有利子負債が0円のため算出不可)

ゲームソフト大手6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 3/11回
通期業績予想平均達成率 60.6%
※過去の通期決算で発表された次期業績予想の達成状況



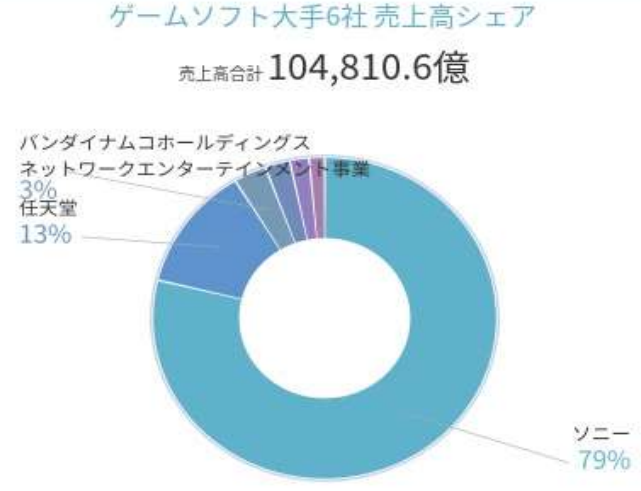
P/L分析



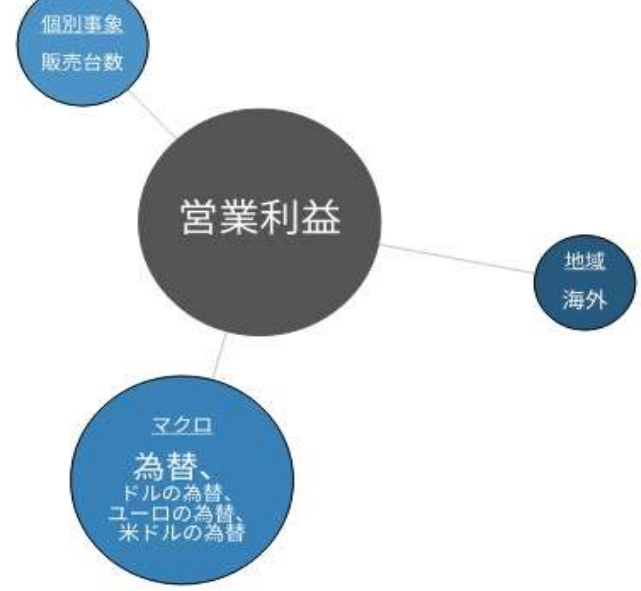
競合分析



モバイル・コミュニケーションにおけるオペレーション費用の削減や、モバイル・コミュニケーションにおける長期性資産の減損損失の減少、この大幅な減益は、前年度においてEMIの持分約60%の取得にともない持分法投資損失116億円を計上したこと、及び前述の増収の影響も、この増益は、分野全体の減収の影響及び為替の悪影響、前年度においてEMIの連結子会社化による再評価益1,169億円の計上、ソニー生命及びソニー銀行の減益により減益となった。




営業利益影響要因の経年分析



ゲームソフト大手6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



P/L分析



この減益は、I&SS分野及びその他分野の大幅な増益などがあるも、音楽分野及びG&NS分野の大幅な減益などがあったことにより減益となった。



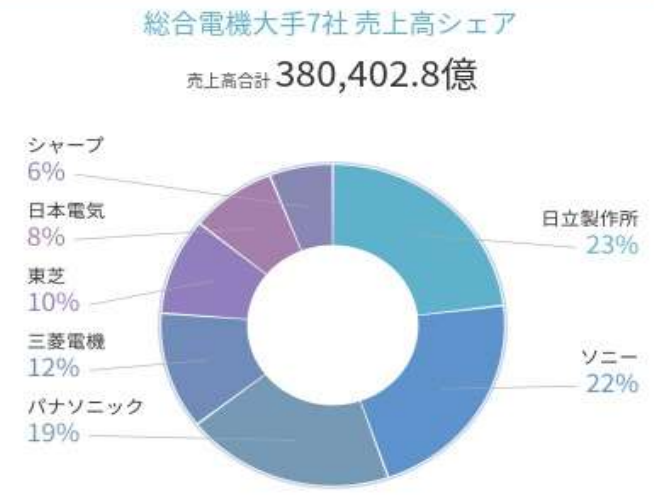
競合分析



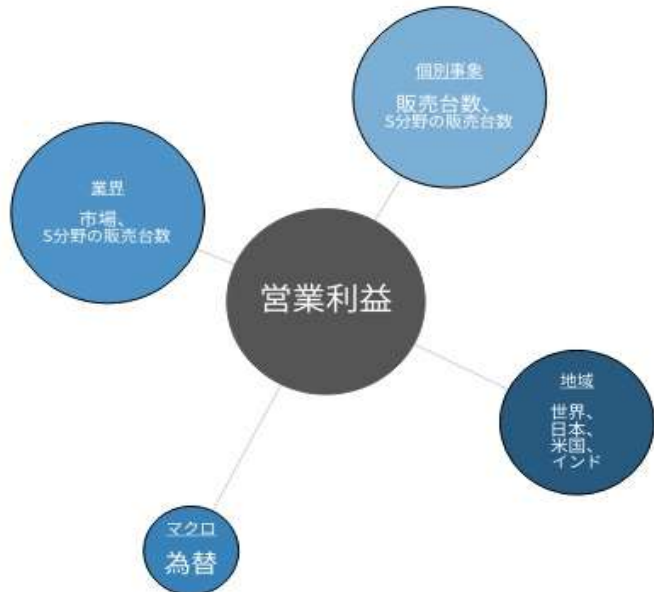
インダストリーセグメントやITセグメントが増益するも、日立建機や日立金属が減益となったこと等により減益となった。



固定費削減や合理化に加え、事業譲渡益なども、減販損の影響が大きく、事業構造改革費用の計上により減益となった。



営業利益影響要因の経年分析



ゲームソフト大手6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



営業利益
予想 会社計画発表なし

配当
予想 期末配当金 予想上振れ



中間配当予想は21.0円と発表された。

P/L分析



トイホビー事業は売上増加も、ネットワークエンターテインメント事業、リアルエンターテインメント事業の売上減少により減収となった。



トイホビー事業は好調だったが、リアルエンターテインメント事業、ネットワークエンターテインメント事業の不振により減益となった。



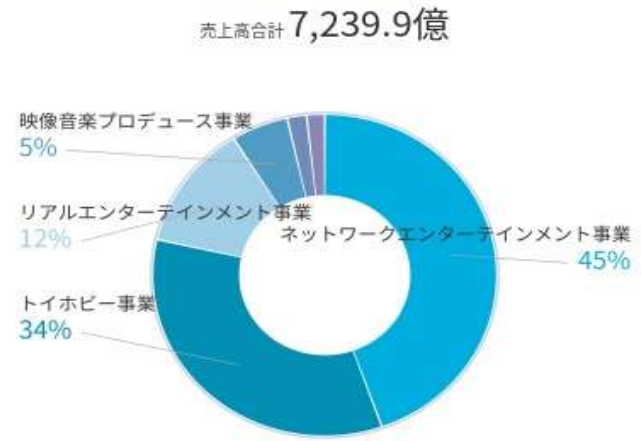
事業別分析



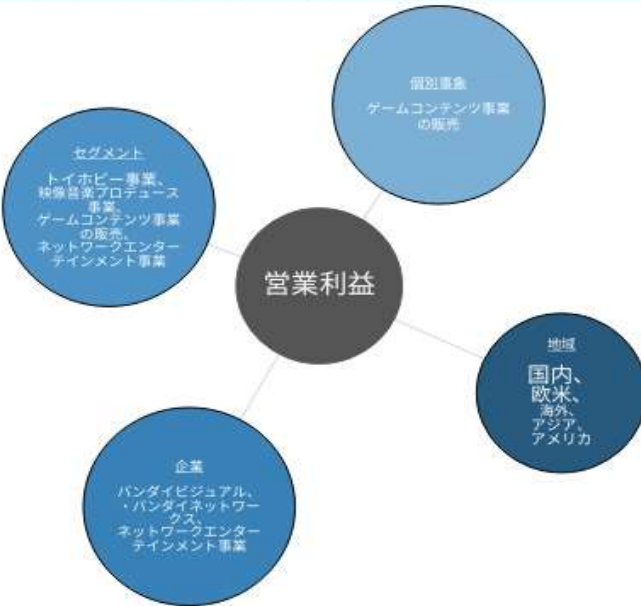
国内において「機動戦士ガンダム」シリーズのプラモデルやコレクターズフィギュア等のハイターゲット層(大人層)向けの商品、「DRAGON BALL」シリーズや「仮面ライダー」シリーズ、「スーパー戦隊」シリーズ、「ワンピース」等の定番IPの玩具及び周辺商品が好調に推移したことにより増益となった。



事業別売上高構成比



営業利益影響要因の経年分析



ゲームソフト大手6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 予想下振れ



次期配当予想 発表なし

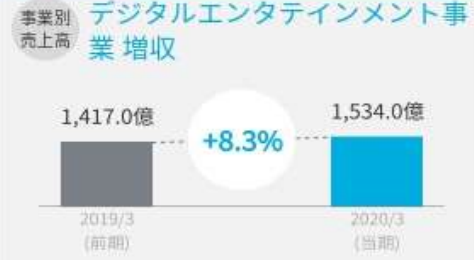
P/L分析



デジタルエンタテインメント事業は売上増加も、スポーツ事業、アミューズメント事業の売上減少が影響し、全体としておおむね横ばいで推移した。



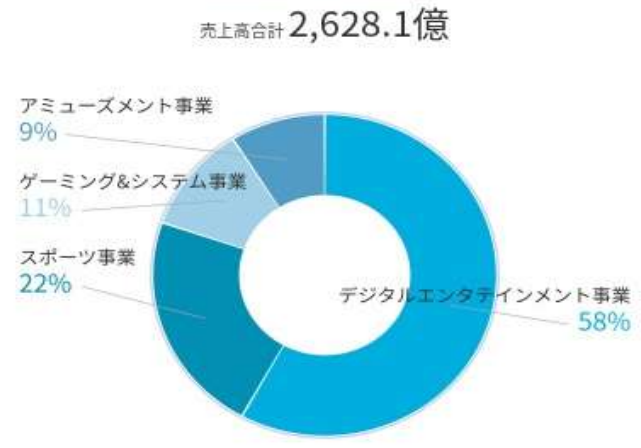
事業別分析



減損損失の計上に加え、新型コロナウイルス感染拡大の防止措置として、スクールの臨時休講、一部地域の臨時休館等の実施により減収となった。



事業別売上高構成比



営業利益影響要因の経年分析



ゲームソフト大手6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

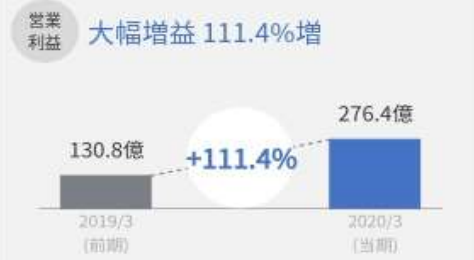


次期配当予想 発表なし

P/L分析



エンタテインメントコンテンツ事業、遊技機事業の売上増加により増収となった。



遊技機事業、エンタテインメントコンテンツ事業の好調により増益となった。



事業別分析



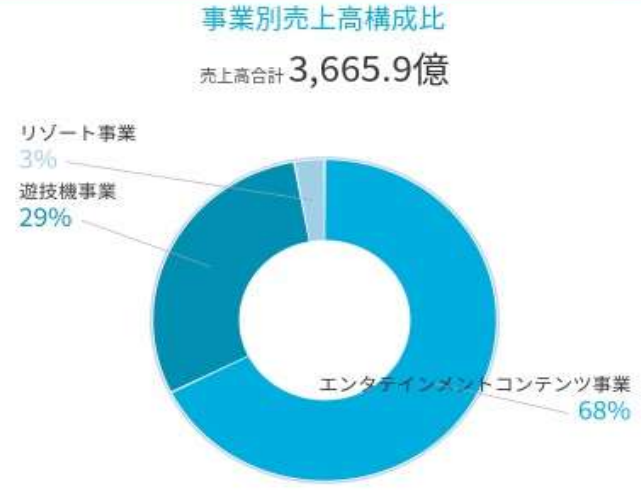
エンタテインメントコンテンツ事業 大幅増益



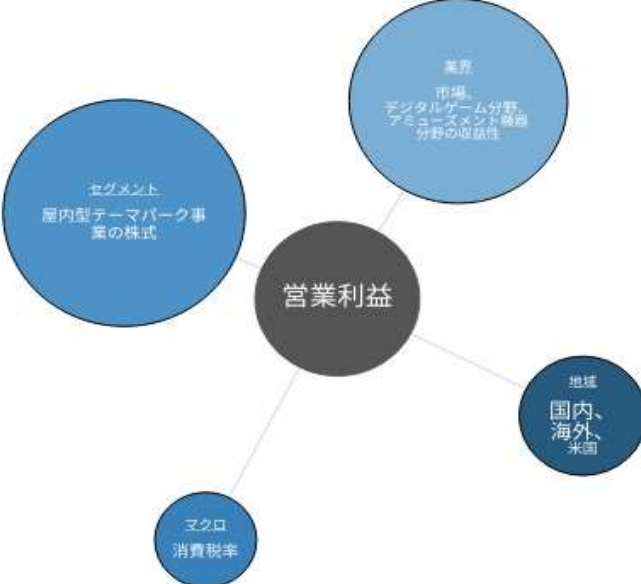
アミューズメント機器分野は不振だったが、増収増益となった。



事業別売上高構成比



営業利益影響要因の経年分析



ゲームソフト大手6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 計画達成

連結営業利益
計画比 **100.1%**
(2020/05/11発表 修正値比較)

営業利益
予想 会社計画発表なし

配当
予想 期末配当金 計画通り



次期配当予想 発表なし

P/L分析

売上高 減収 4.0%減



出版事業は売上増加も、デジタルエンタテインメント事業の売上減少により減収となった。

営業利益 大幅増益 33.0%増



デジタルエンタテインメント事業、出版事業の好調により増益となった。

最終利益 最終増益 10.2%増



事業別分析

事業別利益 デジタルエンタテインメント事業 増益



スマートデバイス・PCブラウザ等をプラットフォームとしたコンテンツにおいては、「ロマンシングサガリ・ユニバース」や令和元年9月より配信を開始した「ドラゴンクエストウォーク」の好調により増益となった。

事業別利益 出版事業 大幅増益



マンガアプリの「マンガUP!」や電子書籍等のデジタル媒体での販売が大幅に増加したこと、紙媒体での販売も好調に推移したことにより増益となった。

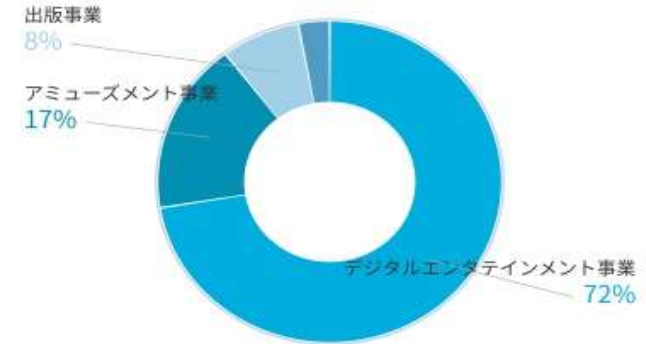
事業別利益 アミューズメント事業 減益



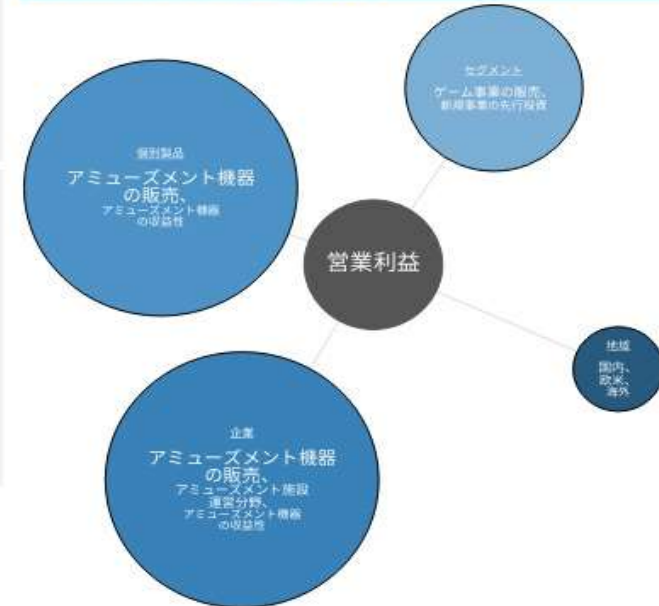
アミューズメント機器の不振により減益となった。

事業別売上高構成比

売上高合計 2,605.3億



営業利益影響要因の経年分析



任天堂

業績要因一覧

<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おります。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。

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
Nintendo Switchプラットフォーム	85.6%		1,027,937	ニュース	
ニンテンドースイッチ需要	85.6%	短期		有価証券報告書	新型コロナウイルス感染拡大の影響有り
パッケージゲーム需要	85.6%	短期		有価証券報告書	新型コロナウイルス感染拡大の影響有り
中国現地法人生産	85.6%	短期		ニュース	
ニンテンドー3DSプラットフォーム	5.3%		63,035	有価証券報告書	
ニンテンドー3DS需要	5.3%	短期		有価証券報告書	
パッケージゲーム需要	5.3%	短期		有価証券報告書	新型コロナウイルス感染拡大の影響有り
その他	5.1%		61,629	有価証券報告書	
amiibo需要	5.1%	短期		有価証券報告書	
スーパーファミコン需要	5.1%	短期		有価証券報告書	
ニンテンドー2DS需要	5.1%	短期		有価証券報告書	
ニンテンドークラシックミニシリーズ需要	5.1%	短期		有価証券報告書	
パッケージゲーム需要	5.1%	短期		有価証券報告書	新型コロナウイルス感染拡大の影響有り
ファミリーコンピュータ需要	5.1%	短期		有価証券報告書	
モバイル・IP関連収入等	3.8%		46,008	有価証券報告書	

任天堂

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
テーマパーク需要	3.8%	短期		有価証券報告書	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。

任天堂

基本情報

企業コード	7974
企業名	任天堂
業種（東証33業種）	その他製品
業種（xenoBrain）	ゲーム・コンテンツ制作
代表者	代表取締役社長 古川 俊太郎
住所	京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11-1
電話番号	075-662-9600
売上高	1,308,519百万円
資本金	10,065百万円
取引市場	東証 1 部
URL	https://www.nintendo.co.jp/

ゲーム・コンテンツ制作業界

任天堂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。