

Amazia

2022年9月期 第1四半期 決算説明資料

2022年2月10日

株式会社Amazia（証券コード：4424）

Main Contents



Contents.1...

業績概要

Contents.2...

業績予想

Contents.3...

Appendix

Amazia

Contents.1

業績概要

- 2022年9月期 第1四半期 業績概要
- 業績推移 売上高/営業利益
- 2021年9期 1Q比 営業利益増減分析

2022年9月期 第1四半期 業績概要

10/1緊急事態宣言解除の反動によるユーザーの行動変化等により、売上高は202百万円減少するが、11月中旬以降は回復基調となり、計画通りに進捗

単位：百万円

	2021年9月期 第1四半期累計期間		2022年9月期 第1四半期累計期間		前年同期比	
	金額	売上対比	金額	売上対比	増減金額	増減率
売上高	1,890	100.0%	1,688	100.0%	▲202	▲10.7%
売上総利益	713	37.7%	599	35.5%	▲114	▲16.0%
営業利益	283	15.0%	1	0.1%	▲281	▲99.3%
EBITDA	284	15.0%	2	0.2%	▲281	▲99.0%
経常利益	277	14.7%	4	0.3%	▲272	▲98.3%
四半期純利益	189	10.0%	▲0	▲0.0%	▲190	—

当四半期の状況

【売上面】

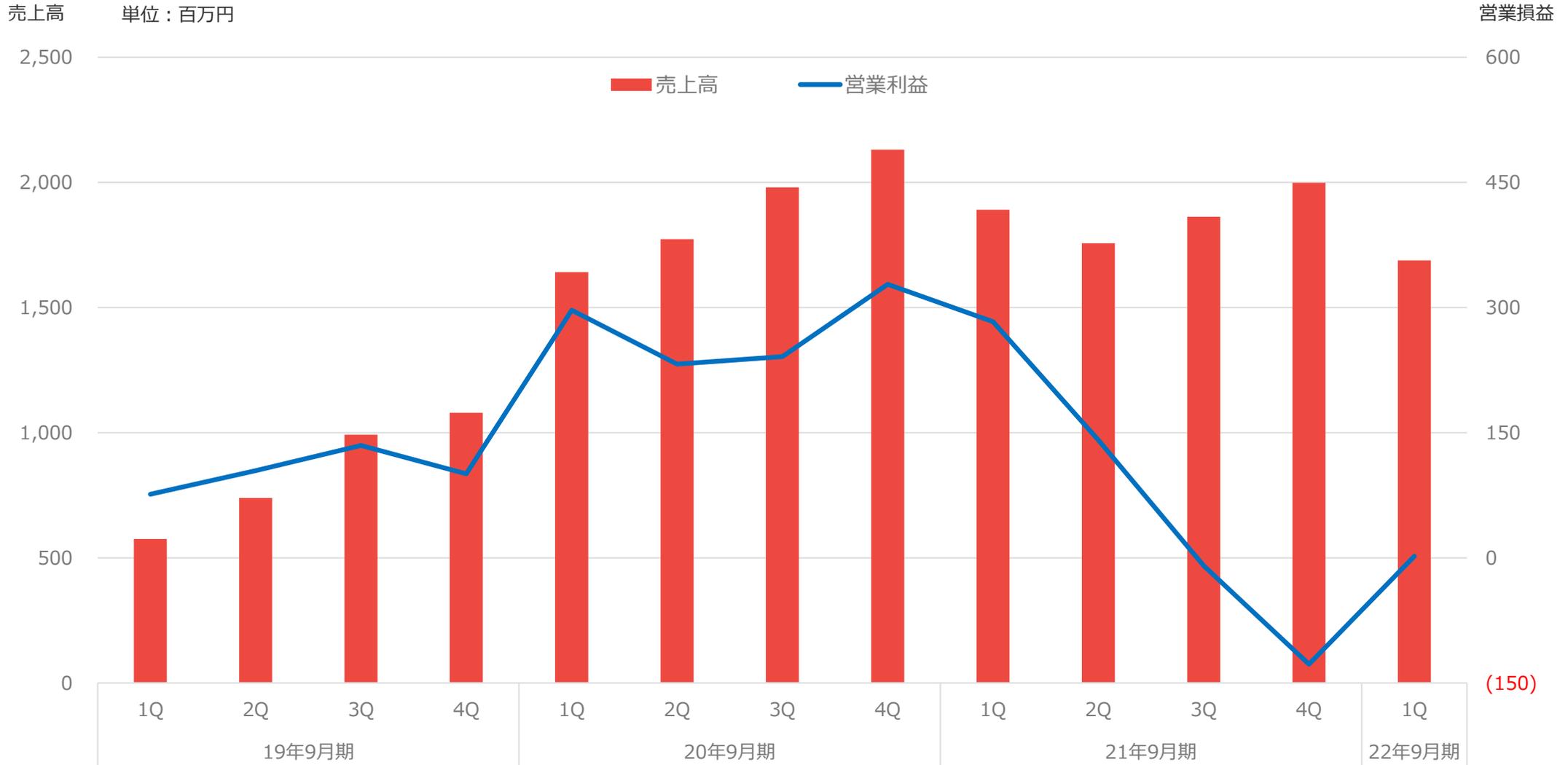
- 10/1緊急事態宣言の解除により、長期に続いた行動規制が緩和された反動で、ユーザーの外出等が増加し、課金収益KPI(決済率、ARPPU)、広告収益KPI(利用日数)が低下(特に10月~11月上旬)したと推察
- ATT導入による影響と上記ユーザーの行動変化等に伴う広告市況の悪化により、広告収益KPI(1日当たり広告収益)が低調に推移
- 一方、2021年9月期下期から広告宣伝方針を変更(獲得効率よりも獲得数を重視)したことで、対前年同期比でMAUは増加

【利益面】

- 2021年4月から広告宣伝方針の変更により、売上高広告宣伝費率が28.5%にまで増加(前1Q:17.3%)したため、営業利益率が悪化

業績推移 売上高/営業利益

前3Q以降、順調に回復していた売上高が、緊急事態宣言解除の反動によるユーザーの行動変化等により、マイナス成長(前4Q比 ▲15.5%)となるものの、11月中旬以降は再び回復基調となる



2021年9期1Q比 営業利益増減分析

引き続き厳しい競争環境の中でマンガBANG!の成長のために、獲得効率よりも獲得数を重視した広告宣伝方針に変更し、先行投資を増加させた結果、前年同期比で営業利益が▲281百万円減少

2021.9期1Q
営業利益
283

単位：百万円

- 収益の増加（費用の減少）
- 費用の増加（収益の減少）

-80
減収による
限界利益の減少

-33
限界利益率
の悪化

広告宣伝費
-154

その他
-15

2022.9期1Q
営業利益
2

Amazia

Contents.2

業績予想

- 業績達成状況
- 成長戦略の進捗状況
- 2022年9月期 第2四半期以降の見通し

業績達成状況

緊急事態宣言解除の反動によるユーザーの行動変化等がもたらす悪影響が、計画策定時よりも早期に解消されたため、マンガBANG!の各KPIは計画と同等かそれ以上で推移

単位：百万円

	2022年9月期			
	第1四半期	第2四半期累計	進捗率	通期
	実績	計画		計画
売上高	1,688	3,592	47.0%	8,000
営業利益	1	▲16	—	300
経常利益	4	▲16	—	300
当期純利益	▲0	▲20	—	190

計画比における「マンガBANG!」各KPIサマリー

MAU	広告収益		課金収益	
	一日当たり広告収益	利用日数	決済率	ARPPU
△ ほぼ計画通りに推移	○ 計画を上回り推移	△ ほぼ計画通りに推移	○ 計画を上回り推移	○ 計画を上回り推移

成長戦略の進捗状況

01 マンガアプリ収益モデルの再構築

Google Playのサービス手数料が低減

- Googleの定める「Play Media Experience Program」の適用条件と要件を全てクリアし、2021年12月頃より適用開始され、手数料率が低減

配信作品のラインナップ拡充

- チャージコーナーの配信作品が順調に拡大
195作品(2021.9)⇒247作品(2021.12)
計画400作品(2022.9)
- webtoon（海外作品が中心）の選定・取引条件の交渉開始

ユーザー行動分析を基にしたUI/UXの改善

- 12月からリコメンドエンジン導入
 - チャージ作品の1人当たり読書数が10%程度増加
継続率、決済率、決済ARPPU、広告表示回数の増加が期待される

02 オリジナル作品の体制強化

マンガ制作体制の拡大

- マンガ制作チームが順調に拡大
3名体制(2021.9)⇒5名体制(2021.12)
- 『仮面ライダーリバイス』脚本家・木下半太と、『夜王』の絵師・井上紀良の最新作を制作・先行配信



03 海外サービスの展開

- 「Mangamo」を活用し、自社オリジナル作品の有料配信を開始

2022年9月期 第2四半期以降の見通し

外部環境の動向（新型コロナウイルスの感染状況、競争環境、海賊版サイト、PFの動向）による影響を大きく受ける可能性はあるが、マンガBANG!の収益モデルの再構築と成長投資を継続

当社を取り巻く環境

売上増加 費用減少 要因

- 積極的な広告宣伝費の投下により、ユーザー数が増加見込み
- Google Playのサービス手数料が削減
- 当2Q以降も「マンガBANG!」チャージコーナーにおいて、作品数が順調に増加予定
 - 1人当たり読書数が増加し、継続率、決済率、広告視聴回数の増加見込む

売上減少 費用増加 要因

- 「マンガBANG!」拡大のために、積極的に広告宣伝費を投下予定
- 海外向けのマンガアプリ「Manga Flip」について、課金モデルを追加し、早期にテストマーケティングから本格展開に向けた準備を開始（当2Q以降に数千万円程度の開発費を投下予定）

Amazia

Contents.3

Appendix

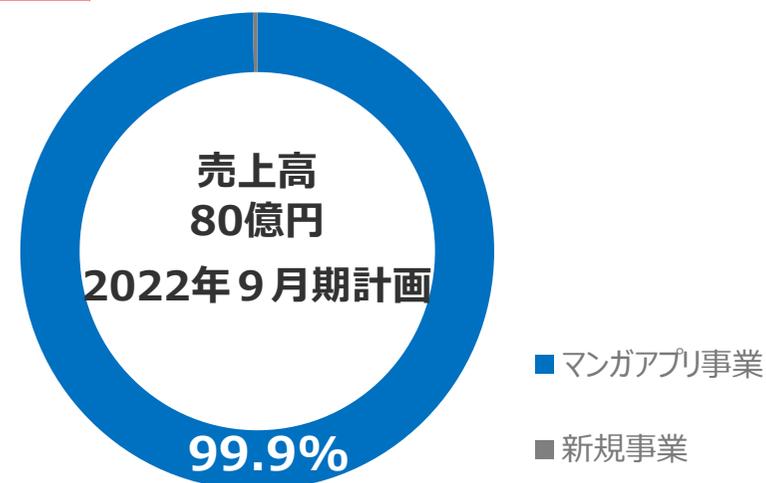
- 会社概要
- 四半期業績推移
- 年間業績推移
- 市場動向

会社概要

社名	株式会社Amazia（アメイジア）
本社住所	東京都渋谷区南平台町2-17 日交渋谷南平台ビル2階
設立	2009年10月
代表社名	代表取締役社長 佐久間 亮輔
事業内容	「マンガBANG!」の企画・運営 「Palfe」の企画・運営 オリジナル漫画の制作
役員構成	取締役 5名（内、社外2名） 監査役 3名（内、社外3名） 監査役会設置会社
従業員数	28名（役員8名、アルバイト9名除く）

2021年12月31日現在

総資産	29億3,883万円
資本金	3億6,204万円
発行済株式数	6,737,000株
時価総額	60億266万円
単元株数	100株
上場市場	東証マザーズ（証券コード4424）



四半期業績推移

単位：百万円(百万円未満切り捨て)

	20/9期				21/9期				22/9期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	1,641	1,772	1,979	2,130	1,890	1,756	1,862	1,998	1,688
変動費(※1)	1,008	1,063	1,241	1,295	1,146	1,112	1,201	1,228	1,056
広告宣伝費	242	353	358	360	327	369	535	760	481
人件費(※2)	51	78	88	86	82	86	86	86	92
その他	42	45	49	59	50	46	48	49	55
営業利益 (営業損失)	296	232	241	327	283	141	▲9	▲127	1
経常利益 (経常損失)	293	231	236	323	277	149	▲11	▲124	4
当期純利益 (当期純損失)	200	156	158	234	189	98	▲19	▲83	▲0

※1 変動費は、仕入高（著作権料、プラットフォーム手数料）、【製】賃借料（サーバー代）

※2 採用費含む

年間業績推移

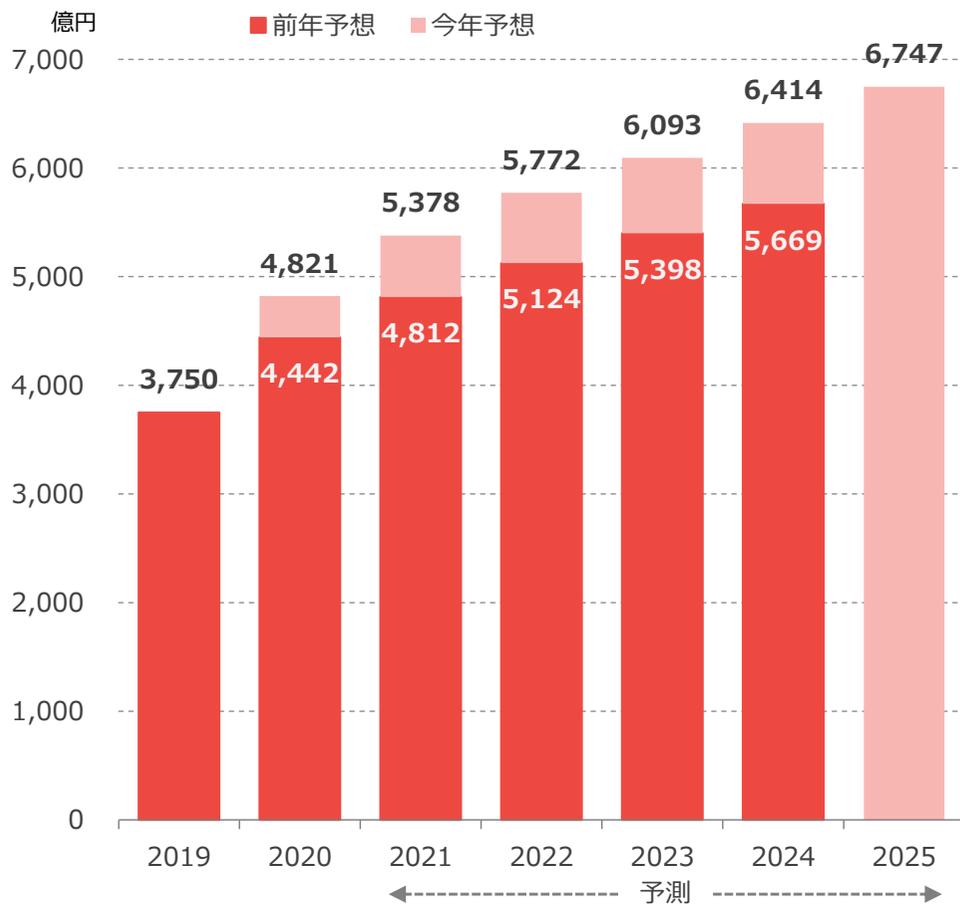
		第8期 2017年9月期	第9期 2018年9月期	第10期 2019年9月期	第11期 2020年9月期	第12期 2021年9月期	第13期計画 2022年9月期
売上高	(千円)	1,171,086	1,375,500	3,386,580	7,524,525	7,507,568	8,000,000
経常利益又は経常損失 (△)	(千円)	△27,321	77,337	396,443	1,084,693	290,843	300,000
当期純利益又は当期純損失 (△)	(千円)	△29,254	94,951	303,027	750,264	185,340	190,000
資本金	(千円)	153,347	161,472	338,524	356,089	361,504	(未開示)
発行済株式総数	(株)	14,840	3,018,000	3,314,100	6,710,200	6,734,600	
純資産額	(千円)	196,931	308,132	965,007	1,800,970	2,049,700	
総資産額	(千円)	410,025	565,159	1,613,255	3,106,918	3,020,181	
1株当たり純資産額	(円)	33.18	51.05	145.60	260.87	289.03	28.35
1株当たり当期純利益又は当期純損失 (△)	(円)	△5.00	15.91	46.77	112.33	27.55	
自己資本比率	(%)	48.0	54.5	59.8	56.3	64.4	(未開示)
自己資本利益率	(%)	△20.5	37.6	47.6	55.3	10.0	
営業活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	△32,111	53,988	324,928	849,901	224,132	
投資活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	△6,887	△9,006	△58,918	△25,969	△25,887	
財務活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	126,599	13,095	334,596	30,215	7,368	
現金及び現金同等物の期末残高	(千円)	181,099	239,177	839,783	1,693,930	1,899,544	
従業員数〔外、平均臨時雇用者数〕	(名)	10 〔1〕	12 〔1〕	16 〔2〕	25 〔3〕	27 〔7〕	

1. 売上高には、消費税等は含まれておりません。
2. 2017年3月15日付で普通株式1株につき10株、2018年9月1日付で普通株式1株につき200株、2020年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。第8期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり純資産額、1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失を算定しております。
3. 第8期から第11期の財務諸表については、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、EY新日本有限責任監査法人により監査を受けております。
4. 従業員数は就業人員（退職者を除く）であり、臨時従業員数（アルバイト含む。業務委託社員を除く。）は、年間平均雇用人員（1日8時間換算）を〔外書〕に記載しております。

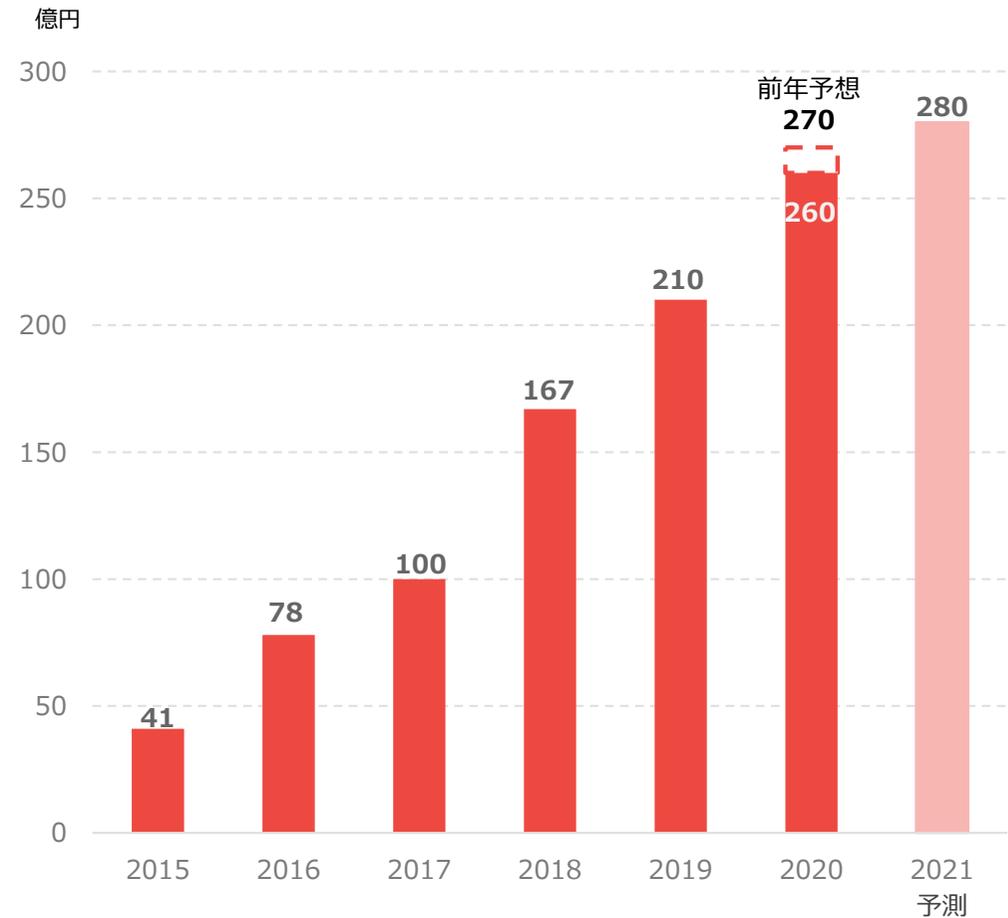
市場動向

2020年度電子書籍市場は4,821億円と堅調な成長を受け、2021年度以降の将来予測も上昇
マンガアプリ事業はネットワーク外部性が効かない分散型の市場と史料

電子書籍市場（電子書籍+電子雑誌）



マンガアプリ広告収益市場



出所：インプレス総合研究所「電子書籍ビジネス調査報告書2020」、「電子書籍ビジネス調査報告書2021」

ディスクレームー

- 本資料に記載いたしました認識、戦略、計画などのうち、見通しは歴史的事実ではなく不確実な要素を含んでおります。実際の業績は、様々な要因により見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご了承願います。
- 実際の業績に影響を与える重要な要因には、当社の事業を取り巻く経済情勢、社会的動向、当社の提供するサービス等に対する需要動向による相対的競争力の変化などがあります。なお、業績に影響を与える重要な要因は、これらに限定されるものではありません。
- 本資料は、公認会計士又は監査法人の監査・四半期レビューの対象外です。
- 別段の記載がない限り、本資料に記載されている財務データは百万円単位で切捨表示されています。
- 当社は、将来の事象などの発生にかかわらず、既に行っております今後の見通しに関する発表等につき、開示規則により求められる場合を除き、必ずしも修正するとは限りません。
- 当社に関する情報以外は、一般に公知の情報に依拠しています。

【用語集】

- MAU (Monthly Active Users) : 月間アクティブユーザー
- ARPU (Average Revenue Per User) : 1ユーザー当たりの平均売上
- ARPPU (Average Revenue Per Payed User) : 課金ユーザー1人当たりの平均売上
- ATT (App Tracking Transparency) : アプリ上で広告事業主がユーザーをトラッキングできるかをユーザーがコントロールすること
- UI (User Interface) : デザインやフォント、外観、操作性など、ユーザーと製品・サービスの接点となる全ての情報
- UX (User Experience) : ユーザーが製品・サービスを利用して得られた体験・感じたこと