

# Amazia

## 2023年9月期 第1四半期 決算説明資料

2023年2月13日

株式会社Amazia（証券コード：4424）

© Amazia, inc. All Rights Reserved.

# Main Contents



Contents.1...

業績概要

Contents.2...

業績予想

Contents.3...

Appendix

# Amazia

Contents.1

---

## 業績概要

---

- 2023年9月期 第1四半期 業績概要
- 業績推移 売上高/営業利益
- 2022年9期 1Q比 営業利益増減分析

# 2023年9月期 第1四半期 業績概要

消費マインドの減退及び広告市況の悪化等の影響により、売上高は減少した一方で、ユーザー獲得単価を約20%改善できたため、広告宣伝費を144百万円抑制することで、営業黒字を達成

単位：百万円

	2022年9月期 第1四半期累計期間		2023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	1,688	100.0%	1,297	100.0%	▲391	▲23.2%
売上総利益	599	35.5%	461	35.6%	▲137	▲23.0%
営業利益	1	0.1%	3	0.2%	1	61.5%
EBITDA	2	0.2%	3	0.3%	0	32.6%
経常利益	4	0.3%	▲1	▲0.1%	▲5	—
四半期純利益	▲0	▲0.0%	▲4	▲0.3%	▲3	—

## 当四半期の状況

### 【売上面】

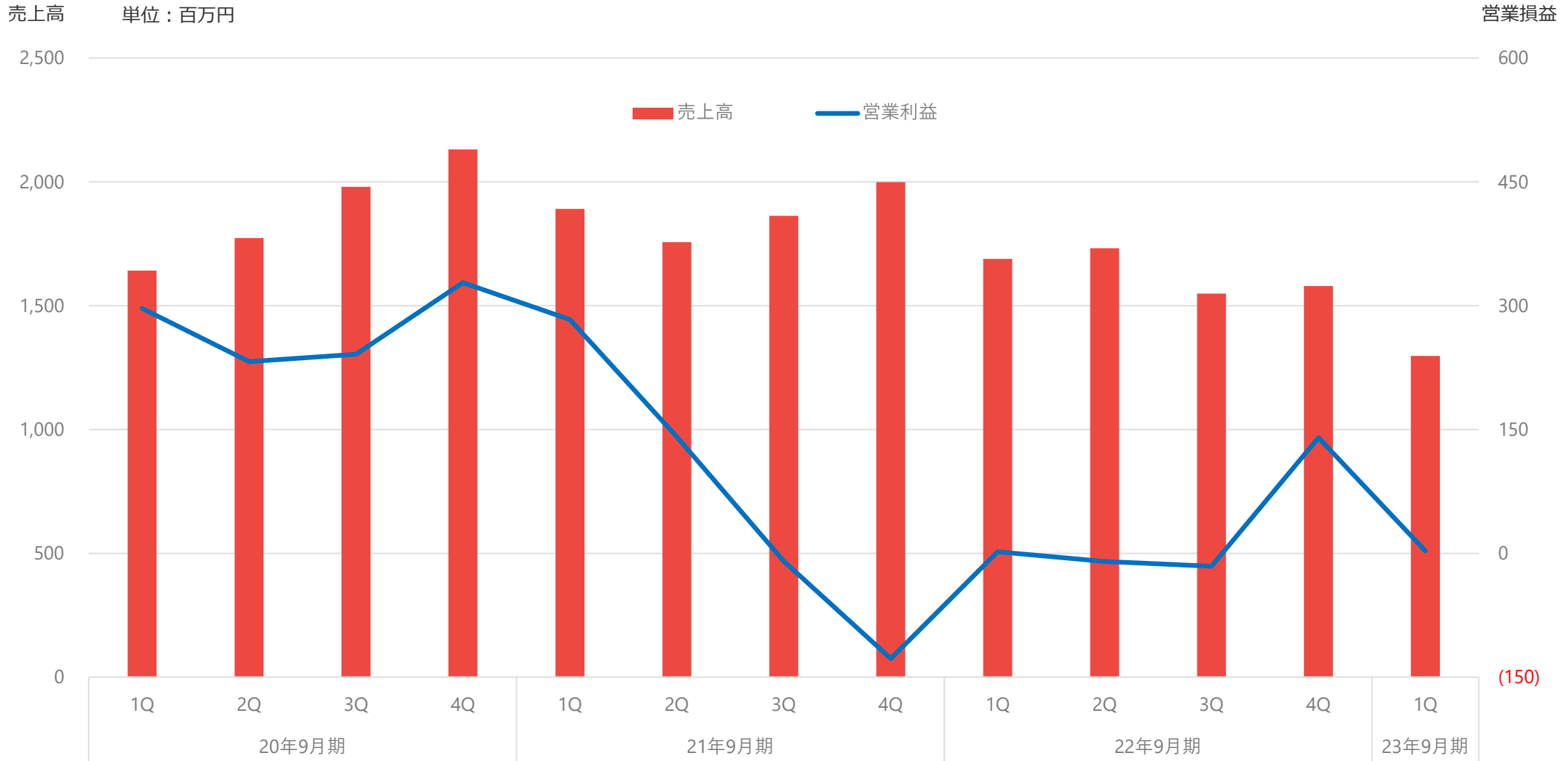
- 国内インフレによるユーザーの消費マインドの減退等により、課金収益KPI（決済率、ARPPU）が低調に推移
- 世界経済の停滞及び国内インフレ等により、広告市況が悪化し、広告収益KPI（1日当たり広告収益）が減少
- 効率的に広告獲得を行ったものの、前年同期比で広告宣伝費を144百万円抑えたため、MAUと利用日数が減少

### 【利益面】

- 効率的に広告宣伝費を投下できたため、広告宣伝費率が26.0%にまで減少（前1Q：28.5%）し、減収の影響を吸収

# 業績推移 売上高/営業利益

効率的に広告宣伝費を投下した結果、前4Q比でMAUは微減程度にとどまるが、決済率、1日当たり広告収益及び利用日数の低迷により売上高は▲17.9%減少



# 2022年9期1Q比 営業利益増減分析

売上高の減少により限界利益が減少するも、効率的に広告宣伝費を投下した結果、前年同四半期と同水準の営業利益となる

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）

広告宣伝費  
の減少  
144

限界利益率  
の改善  
6

減収による  
限界利益の減少  
-146

その他  
-3

2022.9期1Q  
営業利益  
1

2023.9期1Q  
営業利益  
3

# Amazia

Contents.2

---

## 業績予想

---

- 業績達成状況
- 成長戦略の進捗状況
- 2023年9月期 第2四半期以降の見通し

# 業績達成状況

消費マインドの減退及び広告市況の悪化の影響等により、1日当たり広告収益、決済率、利用日数は想定以上に悪化している一方で、想定以上に効率的な広告出稿もできている

単位：百万円

	2023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	1,297	2,919	44.4%	5,800
営業利益	3	158	1.9%	230
経常利益	▲1	159	—	230
当期純利益	▲4	102	—	145

## 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	
	1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	計画を大幅に下回り推移	計画を下回り推移	計画を下回り推移	計画を上回り推移



# 成長戦略の進捗状況

## 01 マンガアプリで安定的に収益獲得

- 効率的な広告出稿に成功し、ユーザー獲得単価が20%改善（前年同期比）

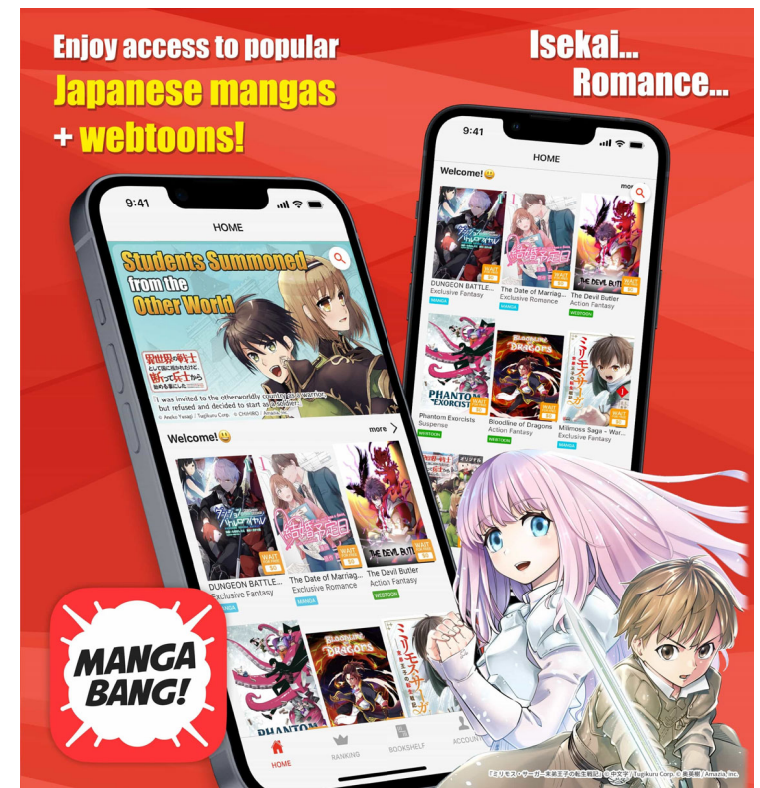
## 02 オリジナル作品の制作強化

- エイベックス・ピクチャーズと共同開催した『第一回WEB小説大賞』について5,000作品を超える応募が集まる  
2023年3月に最終受賞作を決定し、制作実施予定
- 当四半期に新たに2作品の連載が開始し、合計25作品が掲載中（期末計画35作品）



## 03 マンガアプリの海外展開

- 2023年2月に海外向けマンガアプリ「Manga Flip」に課金モデルを追加し、「MANGA BANG!」としてリニューアル
- オリジナル作品に「快看漫画」のWebtoon作品も加えて、まずは北米を中心に展開



# 2023年9月期 第2四半期以降の見通し

消費マインドの減退及び広告市況の悪化の影響は当面続く反面、効率的な広告出稿により、広告宣伝費の削減をしながら、オリジナル作品の大ヒット・メディア化による収益の拡大を目指す

## 当社を取り巻く環境

### 売上増加 費用減少 要因

- 効率的な広告宣伝費の投下により、広告宣伝費の最適化を図る
- オリジナル作品の増加による、自社アプリ内の利益率改善と外販による売上増加
- 「マンガBANG!」プレミアムコーナーにおける、配信作品の増加

### 売上減少 費用増加 要因

- 世界経済の停滞及び国内のインフレ懸念により、広告市況の不安定な状況が続き、広告収益単価が低調に推移する懸念
- 物価上昇による奢侈品に対する消費マインドの減退による、課金売上が低調に推移する懸念

# Amazia

Contents.3

---

## Appendix

---

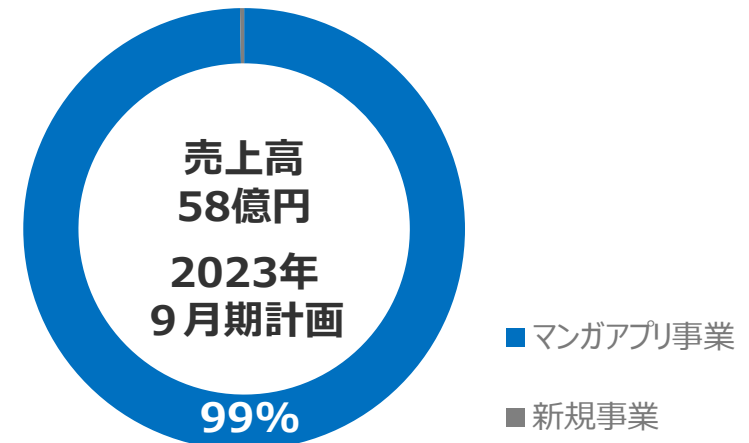
- 会社概要
- 四半期業績推移
- 年間業績推移
- 市場動向

# 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 A-PLACE渋谷南平台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 「マンガトート」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	32名（役員8名、アルバイト12名除く）

2022年12月31日現在

総資産	27億7,299万円
資本金	3億6,600万円
発行済株式数	6,754,600株
時価総額	37億4,204万円
単元株数	100株
上場市場	東証グロース（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)

	21/9期				22/9期				23/9期
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	1,890	1,756	1,862	1,998	1,688	1,731	1,549	1,578	1,297
変動費(※1)	1,146	1,112	1,201	1,228	1,056	1,055	959	998	805
広告宣伝費	327	369	535	760	481	541	456	299	336
人件費(※2)	82	86	86	86	92	94	95	97	101
その他	50	46	48	49	55	50	53	43	50
営業利益 (営業損失)	283	141	▲9	▲127	1	▲9	▲15	140	3
経常利益 (経常損失)	277	149	▲11	▲124	4	▲0	▲4	144	▲1
当期純利益 (当期純損失)	189	98	▲19	▲83	▲0	▲3	▲6	52	▲4

※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

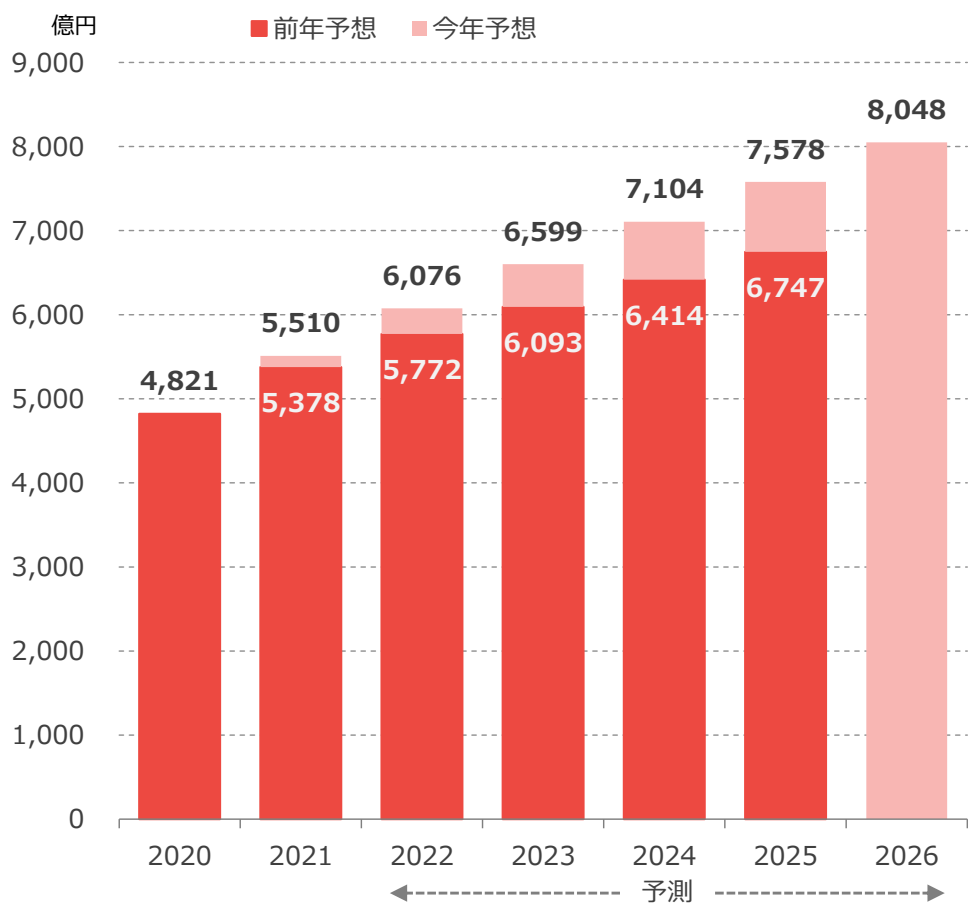
		第9期 2018年9月期	第10期 2019年9月期	第11期 2020年9月期	第12期 2021年9月期	第13期 2022年9月期	第14期計画 2023年9月期
売上高	(千円)	1,375,500	3,386,580	7,524,525	7,507,568	6,547,840	5,800,000
経常利益	(千円)	77,337	396,443	1,084,693	290,843	144,132	230,000
当期純利益	(千円)	94,951	303,027	750,264	185,340	41,243	145,000
資本金	(千円)	161,472	338,524	356,089	361,504	366,004	(未開示)
発行済株式総数	(株)	3,018,000	3,314,100	6,710,200	6,734,600	6,754,600	
純資産額	(千円)	308,132	965,007	1,800,970	2,049,700	2,041,309	
総資産額	(千円)	565,159	1,613,255	3,106,918	3,020,181	2,864,191	
1株当たり純資産額	(円)	51.05	145.60	260.87	289.03	286.40	
1株当たり当期純利益	(円)	15.91	46.77	112.33	27.55	6.14	21.94
自己資本比率	(%)	54.5	59.8	56.3	64.4	66.1	(未開示)
自己資本利益率	(%)	37.6	47.6	55.3	10.0	2.1	
営業活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	53,988	324,928	849,901	224,132	56,793	
投資活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	△9,006	△58,918	△25,969	△25,887	△130,301	
財務活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	13,095	334,596	30,215	7,368	△94,389	
現金及び現金同等物の期末残高	(千円)	239,177	839,783	1,693,930	1,899,544	1,731,646	
従業員数(外、平均臨時雇用者数)	(名)	12 〔1〕	16 〔2〕	25 〔3〕	27 〔7〕	31 〔11〕	

1. 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9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を算定しております。
2. 第9期から第13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。
3. 従業員数は就業人員（休職者を除く）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〕で記載しております。

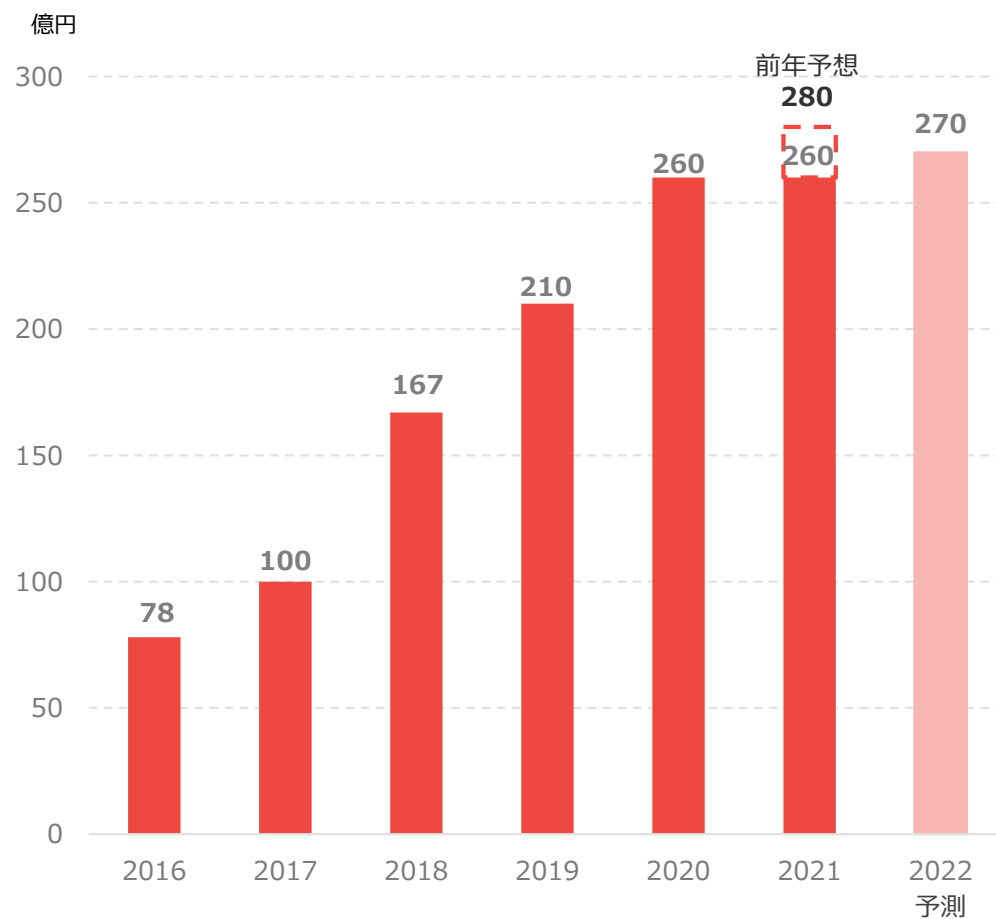
# 市場動向

2021年度電子書籍市場は5,510億円と堅調な成長を受け、2022年度以降の将来予測も上昇  
 新型コロナウイルス感染拡大等による広告単価の下落によりマンガアプリの広告市場は横ばい

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2021」、「電子書籍ビジネス調査報告書2022」



# 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 Paid 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