

Amazia

2020年9月期 第3四半期 決算説明資料

2020年8月11日

株式会社Amazia（証券コード：4424）

Main Contents



Contents.1...

新型コロナウイルス感染症の影響

Contents.2...

業績概要

Contents.3...

業績予想

Contents.4...

Appendix

新型コロナウイルス感染症の 影響

- 新型コロナウイルス感染症が当社事業継続に与える影響
- 新型コロナウイルス感染症の当社業績に与える影響

新型コロナウイルス感染症が当社事業継続に与える影響

新規事業の開発等も含め、

新型コロナウイルス感染症拡大による事業継続への大きな影響はない

当社の新型コロナウイルス感染症拡大防止策

従業員とその家族の安全確保及び新型コロナウイルス感染症の拡大防止に向けた社会的責任の観点より

全従業員を対象に
在宅勤務を導入

WEB/電話会議の
積極導入

従業員の健康管理の
啓蒙及びメンタルケア

事態が長期化しても事業継続は概ね可能
ただし、コミュニケーションコストの増大により、若干、生産性の低下が見られる

新型コロナウイルス感染症が当社業績に与える影響

新型コロナウイルス感染症拡大による当社業績への大きな影響はない

プラス要因とマイナス要因が相殺され、現時点でのマイナス影響は限定的である

プラス 要因

短期

- MAUの増加（一時的に増加した水準から微減）
 - ・ 緊急事態宣言中（4～5月）、巣ごもり消費等の需要効果によりユーザーが一時的に増加、その後は微減
 - ・ ユーザーの紙書籍から電子書籍へのシフトが一層広がる（ただし、一巡したと思われる）
- 広告獲得単価の低下（広告宣伝費の減少）（一時的）
 - ・ 緊急事態宣言中（4～5月）は、広告出稿数が減少（競争緩和）したため、広告獲得単価が低下（その後、競争激化）

長期

- 決済率・ARPPUの増加（将来、現在兆候なし）
 - ・ 在宅勤務の促進によるライフスタイルの変化（通勤・通学時間の減少による余暇時間の増加）がプラス影響を与える可能性

マイナス 要因

短期

- 一日当たり広告収益の減少（継続）
 - ・ 広告出稿数が減少傾向による、広告単価の低下傾向が続く
- 決済率の悪化（一時的）
 - ・ 動画、漫画などの一時的（主に4～5月）な無料公開により、可処分時間の奪い合いが激化し、決済率が一時的に悪化

長期

- 決済率の悪化（将来、現在兆候なし）
 - ・ 在宅勤務の促進によるライフスタイルの変化（通勤・通学等のスキマ時間の減少）がマイナス影響を与える可能性
 - ・ 経済の長期停滞による、エンタメへの利用金額の減少

Amazia

Contents.1

業績概要

- 2020年9月期 第3四半期（会計期間） 業績概要
- 業績推移 売上高/営業利益
- 2020年9月期 第3四半期（累計期間） 業績概要
- 2019年9期 3Q比（累計期間） 営業利益増減分析

2020年9月期 第3四半期（会計期間） 業績概要

四半期業績として過去最高の売上高を更新

単位：百万円

	2019年9月期 第3四半期会計期間		2020年9月期 第3四半期会計期間		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	992	100.0%	1,979	100.0%	+987	+99.6%
売上総利益	374	37.8%	702	35.5%	+328	+87.5%
営業利益	134	13.6%	241	12.2%	+106	+79.1%
EBITDA	135	13.7%	242	12.3%	+106	+78.6%
経常利益	133	13.4%	236	12.0%	+103	+78.0%
四半期純利益	92	9.3%	158	8.0%	+66	+72.0%

当四半期の状況

【売上面】

- ・ 巣ごもり消費等の需要効果もあり、積極的なマーケティング活動が奏功し、MAUが大幅に増加
- ・ 前期同様、GWに向けて人気作品を集中配信したことで、課金収益KPI（決済率、ARPPU）、広告収益KPI（利用日数）が堅調に推移

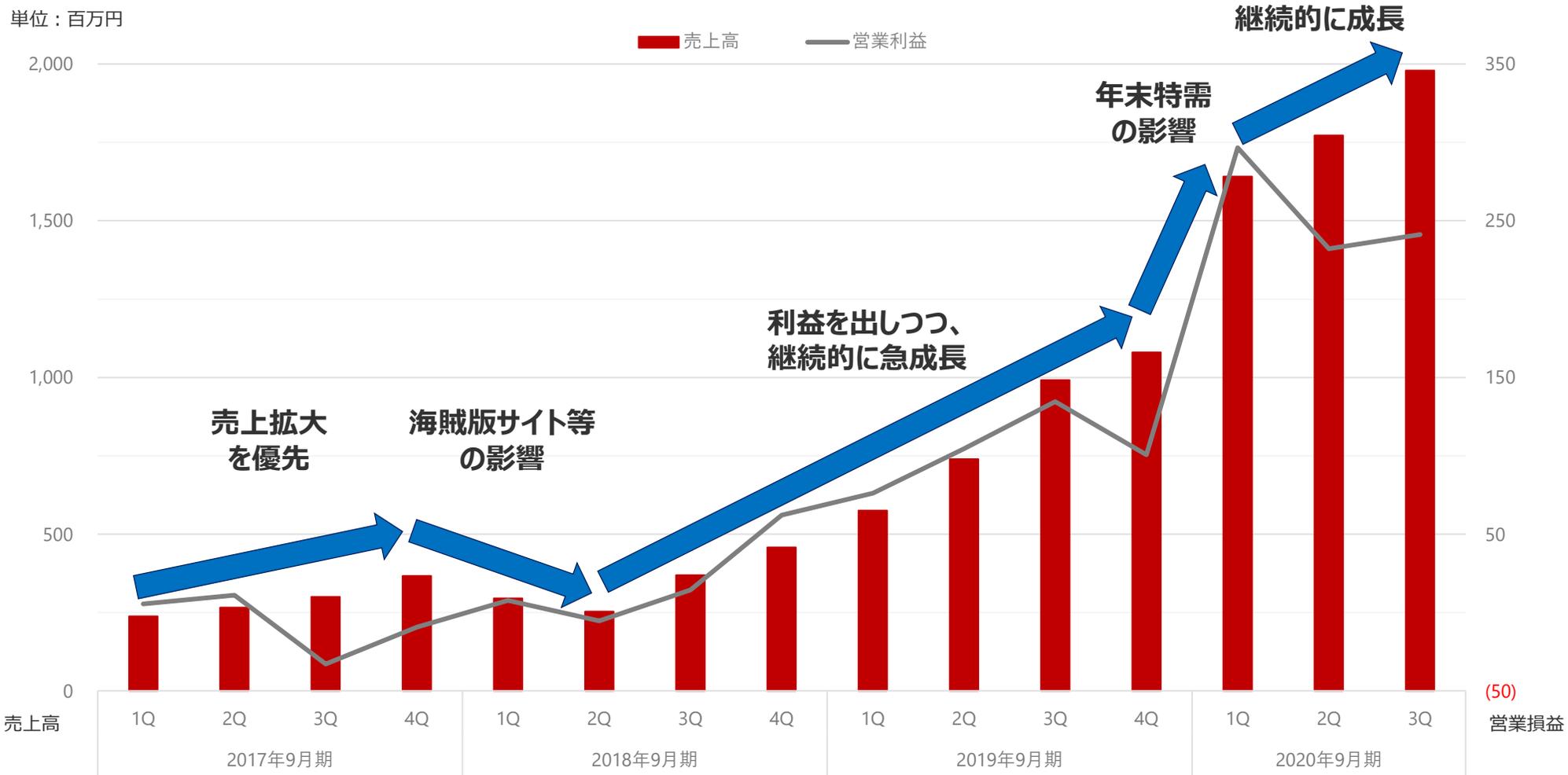
【利益面】

- ・ 課金収益に占める大手出版社比率の増加により、仕入高（著作権料）率が増加し、売上総利益率、営業利益率が当初予定通りに低下

業績推移 売上高/営業利益

新型コロナウイルス感染症拡大の影響を受けつつも、当2Q比 売上高+11.8%と継続的に成長
特に、MAUの増加が成長を牽引

単位：百万円



2020年9月期 第3四半期（累計期間） 業績概要

第3四半期累計業績として、過去最高の売上高・営業利益を更新

単位：百万円

	2019年9月期 第3四半期累計期間		2020年9月期 第3四半期累計期間		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	2,306	100.0%	5,394	100.0%	+3,087	+133.8%
売上総利益	920	39.9%	1,995	37.0%	+1,074	+116.7%
営業利益	315	13.7%	770	14.3%	+454	+144.2%
EBITDA	317	13.8%	773	14.3%	+456	+143.5%
経常利益	296	12.9%	761	14.1%	+464	+156.5%
四半期純利益	219	9.5%	515	9.6%	+296	+135.3%

当四半期の状況

【売上面】

- 人気作品の集中配信、年末の好影響及び積極的なマーケティング活動等により、MAU、課金収益KPI（決済率、ARPPU）、広告収益KPI（利用日数）が堅調に推移

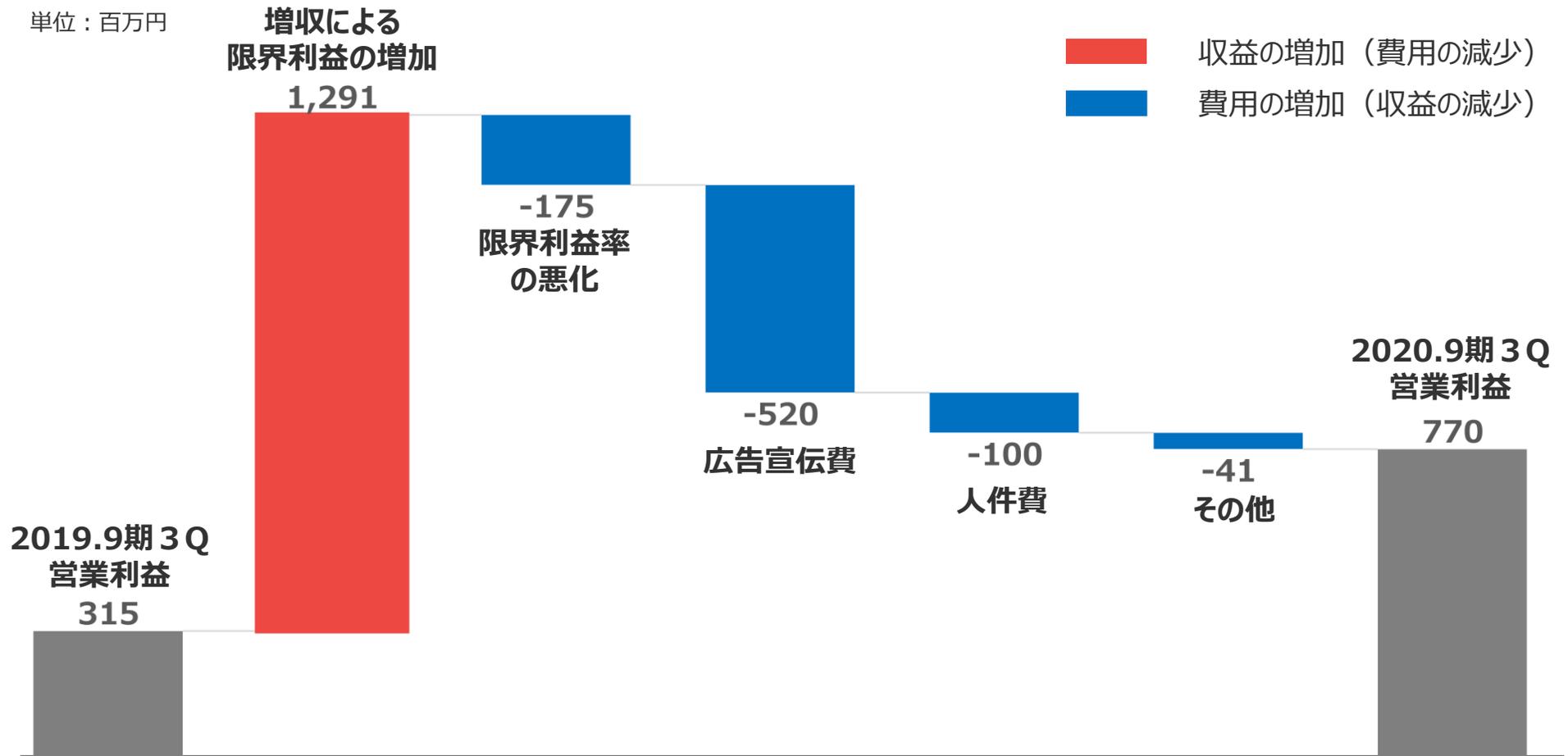
【利益面】

- 課金収益と広告収益のセールスマックスの変化及び課金収益に占める大手出版社比率の増加により、仕入高（著作権料）率が増加し、売上総利益率、営業利益率が当初予定通りに低下
- 売上増加により、固定費回収が進んだこと、売上高広告宣伝費率が17.7%に減少（前3Q18.8%）したため、営業利益率が改善

2019年9期3Q比（累計期間） 営業利益増減分析

売上高の増加により、広告宣伝費の増加及び新型コロナウイルス感染症の影響等で、利益率が高い広告収益割合の減少による限界利益率の悪化を吸収し、過去最高の営業利益を達成

単位：百万円



業績予想

- 2020年9月期 第3四半期（累計期間）
業績達成状況
- 各KPIの実績評価
- 成長戦略の進捗状況
- 2020年9月期 第4四半期の見通し

2020年9月期 第3四半期（累計期間）業績達成状況

新型コロナウイルスの影響は、概ね修正計画に織り込んでおり、売上高・各利益において計画を上回り好調に進捗

単位：百万円

	2020年9月期		
	第3四半期累計	通期	達成率
	実績	修正計画※	
売上高	5,394	7,340	73.5%
営業利益	770	900	85.5%
経常利益	761	894	85.1%
当期純利益	515	608	84.8%

※ 5月11日公表した修正計画になります。

計画比における各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
				
計画を若干下回り推移	計画を若干下回り推移	計画を上回り推移	計画を上回り推移	計画を上回り推移

各KPIの実績評価

MAUの大幅な増加と広告市況の悪化による一日当たり広告収益の減少が相殺されて、新型コロナウイルス感染症の大きな影響はない

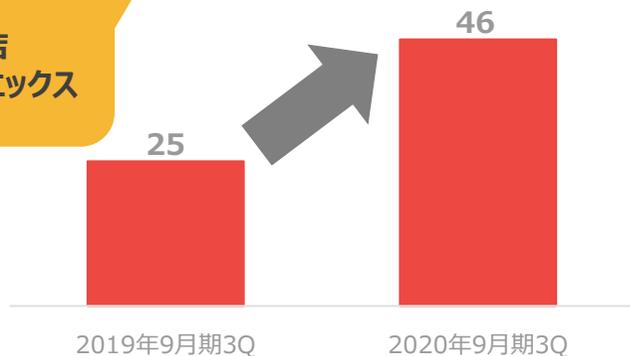
	当上期 実績比	修正 計画比	修正計画の前提	当3Qの実績評価
MAU	◎	△	新型コロナウイルス感染症の影響で、巣ごもり消費等の需要効果を予測して、対前下期比で+87.6%増加を見込む	巣ごもり消費等の需要効果もあり、MAUは大幅に増加 ただし、緊急事態宣言の解除以降、一時的なユーザーの離脱もあり、計画対比で若干下回って着地
一日当たり 広告収益	×	△	新型コロナウイルス感染症の影響で、広告市況の悪化を反映させるために、2020年4月実績を下期予測に利用	新型コロナウイルス感染症の影響等により、3Q会計期間は、4月単月実績以上に広告市況が悪化したため、計画対比で未達 ただし、7月は回復の兆しがあるなど、しばらくは不安定な市況となる見通し
利用日数	△	○	利用日数が増加傾向にあるが、MAU増加に伴い、ライトユーザー層増加の可能性も考慮して、当初計画と同水準で見積り	ライトユーザー層の増加により、当1～2Qに比べると、多少減少したが、想定ほどのマイナス影響はなく、計画を上回って推移
決済率	△	○	動画、漫画などのコンテンツホルダーによる一時的な無料公開等による、3～4月の決済率の悪化を計画に反映	当1～2Q（新型コロナウイルス感染症の流行前）に比べると、下回っているが、コンテンツの無料公開等も減少するにつれて、徐々に回復基調にあり、計画を上回る
ARPPU	○	○	大手出版社の人気作品配信により、増加傾向にあるため、上期実績を計画に保守的に反映	当1～2Qに引き続き、大手出版社の人気作品配信により、上期実績を若干上回る

成長戦略の進捗状況 1 / 2

01 「マンガBANG!」の拡大

① 大手出版社との取引強化(フリーミアムコーナー)

集英社
講談社
秋田書店
スクウェア・エニックス
白泉社

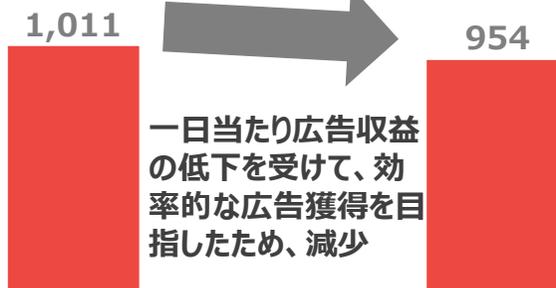


- 「マンガBANG!」にて、大手出版社を始めとした人気作品を継続的に配信
- 巣ごもり消費等による需要効果もあり、ユーザー獲得単価を低減しつつ、ユーザー獲得数が大幅に増加

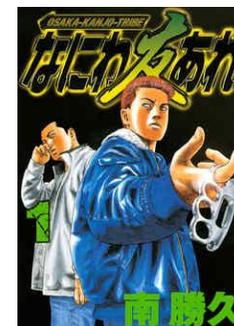
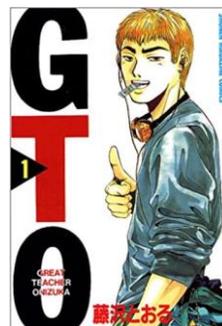
② 積極的なマーケティング活動

広告宣伝費(2020/9期 3Q)

単位：百万円



一日当たり広告収益の低下を受けて、効率的な広告獲得を目指したため、減少

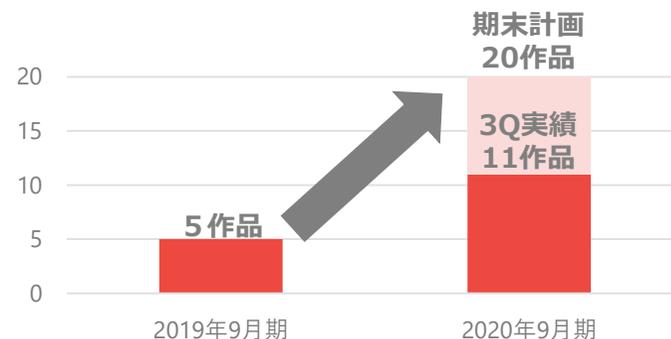


『GTO』©藤沢とおる、『なにわ友あれ』©南勝久/講談社、『新宿スワン』©和久井健/講談社、『グラップラー刃牙』©板垣恵介(秋田書店)、『BUNGO—ブンゴ—』©二宮裕次/集英社、『火ノ丸相撲』©川田/集英社

成長戦略の進捗状況 2 / 2

02 マンガ制作・展開

- 6 作品配信中 + 5 作品制作中
- 新型コロナウイルス感染症の影響もあり、マンガ制作が若干遅れている



03 女性向けエンタメアプリ「Palfe」をリリース

- 2020年6月18日にマンガとニュースのエンタメアプリをリリース
- 広告・課金のKPIを見ながら、徐々に広告宣伝活動を積極化する予定
- 今後、ユーザーの行動を見ながら、順次コンテンツ・機能追加する予定



04 海外サービス

- マンガ・アニメ関連ニュースの英語版WEBサービスを2020年9月リリース予定
- オリジナルマンガを配信するアプリを2021年度上期にリリース予定
- 新型コロナウイルス感染症の影響もあり、開発・配信コンテンツの準備に若干遅れが見られる

2020年9月期 第4四半期の見通し

新型コロナウイルス感染症の影響により、増加したユーザーが収益貢献する見込み
ただし、広告市況は不安定な状況が続く見込みであり、一日当たり広告収益は低く推移する想定

当社を取り巻く環境

売上貢献 /費用減少 要因

- 新型コロナウイルス感染症の影響等で増加したユーザーを維持、更に伸ばすことで、収益貢献する見込み
- 「マンガBANG!」プレミアムコーナーにおいて、継続的に人気タイトルを配信
 - ▶ バキ、高校鉄拳伝タフ、TOUGH、ジゴロ次五郎、Dreams等
- 「Palfe」の収益貢献（ただし、4Q会計期間での売上30百万円程度）

費用増加 /売上減少 要因

- 「マンガBANG!」「Palfe」において、積極的に広告宣伝費を投下予定
- 新型コロナウイルス感染症の影響で、一日当たり広告収益が低く推移する見込み
- 海外サービス、マンガ制作にかかる先行投資（開発費用、制作費用）が発生見込み（ただし、4Q会計期間での営業損失30百万円程度）

Amazia

Contents.3

Appendix

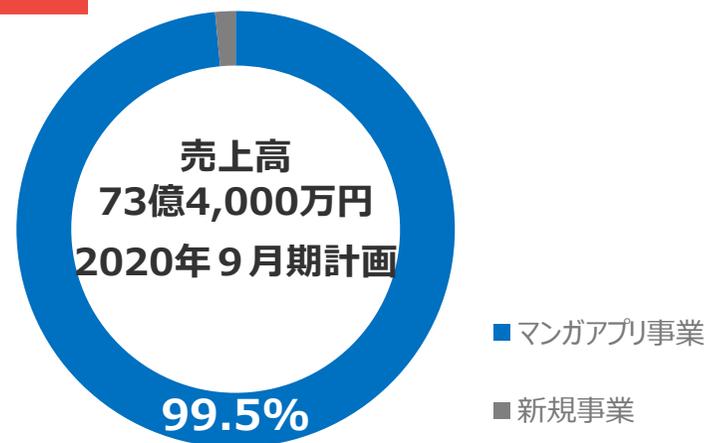
- 会社概要
- 四半期業績推移
- 年間業績推移
- 市場動向

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（パルフェ）」の企画・運営 「マンガEpic!」の企画・運営
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	23名（役員8名、アルバイト3名除く）

2020年6月30日現在

総資産	27億3,391万円
資本金	3億5,503万円
発行済株式数	6,704,600株
時価総額	272億8,772万円
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)

	18/9期				19/9期				20/9期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	294	253	369	457	575	739	992	1,079	1,641	1,772	1,979
変動費(※1)	180	158	220	247	328	411	601	652	1,008	1,063	1,241
広告宣伝費	67	57	87	100	108	147	178	235	242	353	358
人件費(※2)	25	24	26	30	33	40	44	54	51	78	88
その他	13	17	20	18	28	35	32	37	42	45	49
営業利益	7	▲5	14	62	76	104	134	100	296	232	241
経常利益	8	▲4	14	59	62	101	133	99	293	231	236
当期純利益	6	▲5	11	81	53	73	92	83	200	156	158

※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6期 2015年9月期	第7期 2016年9月期	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期計画 2020年9月期
売上高	(千円)	152,545	389,321	1,171,086	1,375,500	3,386,580	7,340,000
経常利益又は経常損失(△)	(千円)	△72,264	△18,733	△27,321	77,337	396,443	894,000
当期純利益又は当期純損失(△)	(千円)	△72,555	△19,711	△29,254	94,951	303,027	608,000
資本金	(千円)	84,347	84,347	153,347	161,472	338,524	(未開示)
発行済株式総数	(株)	1,392	1,392	14,840	3,018,000	3,314,100	
純資産額	(千円)	107,897	88,185	196,931	308,132	965,007	
総資産額	(千円)	160,187	202,403	410,025	565,159	1,613,255	
1株当たり純資産額	(円)	387.56	31.68	66.35	102.10	145.60	
1株当たり当期純利益又は当期純損失(△)	(円)	△29.85	△7.08	△10.01	31.81	46.77	91.08
自己資本比率	(%)	67.4	43.6	48.0	54.5	59.8	(未開示)
自己資本利益率	(%)	△111.9	△20.1	△20.5	37.6	47.6	
営業活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	—	9,501	△32,111	53,988	324,928	
投資活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	—	△11,136	△6,887	△9,006	△58,918	
財務活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	—	△4,956	126,599	13,095	334,596	
現金及び現金同等物の期末残高	(千円)	—	93,499	181,099	239,177	839,783	
従業員数〔外、平均臨時雇用者数〕	(名)	— 〔1〕	1 〔-〕	10 〔1〕	12 〔1〕	16 〔2〕	

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6期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり純資産額及び1株当たり当期純利益又は当期純損失を算定しております。

3. 第6期の数値については、EY新日本有限責任監査法人の監査を受けておりません。

4. 第7期から第10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。

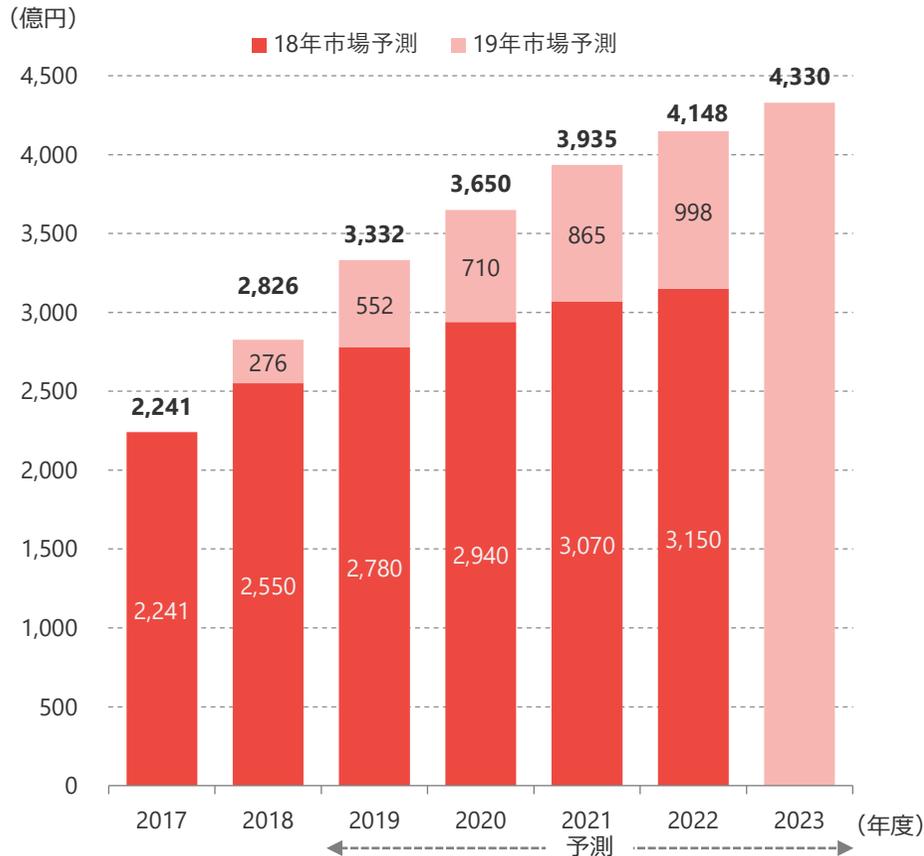
5. 第6期についてはキャッシュ・フロー計算書を作成しておりませんので、キャッシュ・フローに係る各項目については記載しておりません。

6. 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〕に記載しております。

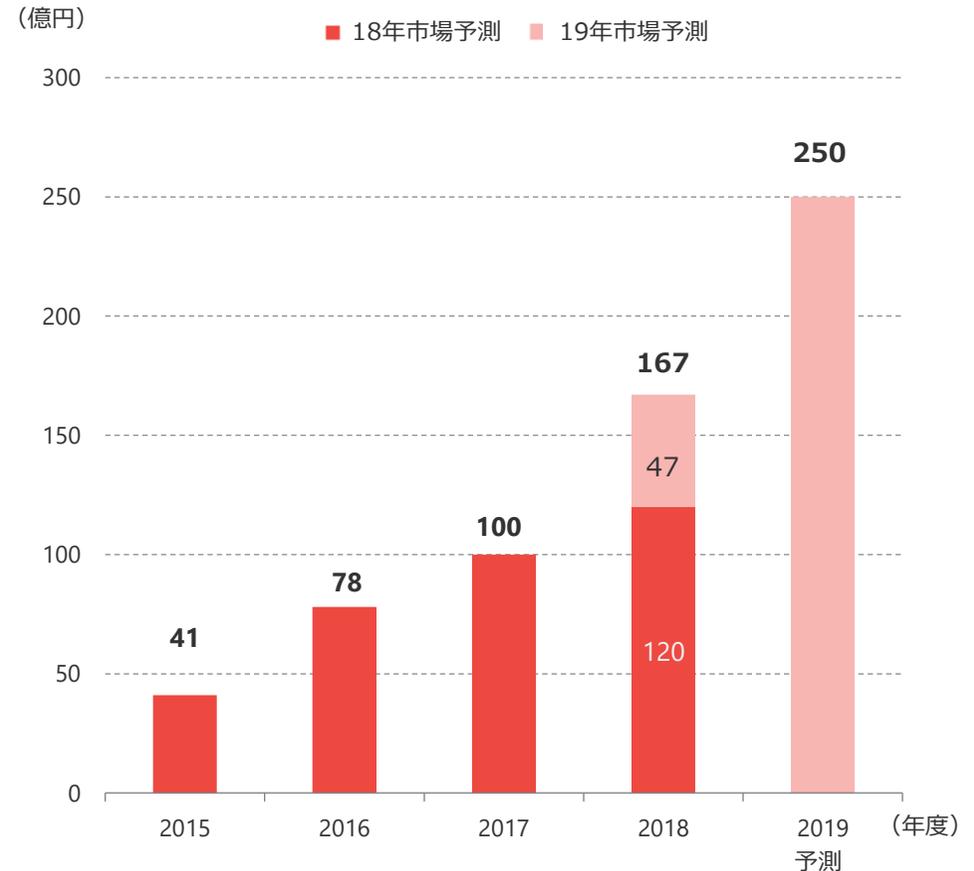
市場動向

2018年度の成長実績を受け、2019年度以降の将来予測が大幅上昇

電子書籍市場（電子雑誌除く）



マンガアプリ広告収益市場



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ユーザーあたりの平均売上
- ARPPU（Average Revenue Per Payed User）：課金ユーザー一人あたりの平均売上