

Amazia

2025年9月期 第1四半期 決算説明資料

2025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

- 2025年9月期 第1四半期 業績概要
- 業績推移 売上高/営業利益
- 2024年9期 1Q比 営業利益増減分析

2025年9月期 第1四半期 業績概要

前期から広告宣伝費を削減している影響で、MAUが減少し、売上高も19.3%減少
課金ARPUが15.0%改善するも、利益率の高い広告ARPUが15.7%悪化した影響で、売上総
利益率が悪化

ITソリューション事業への先行投資による営業損失が10百万円発生

単位：百万円

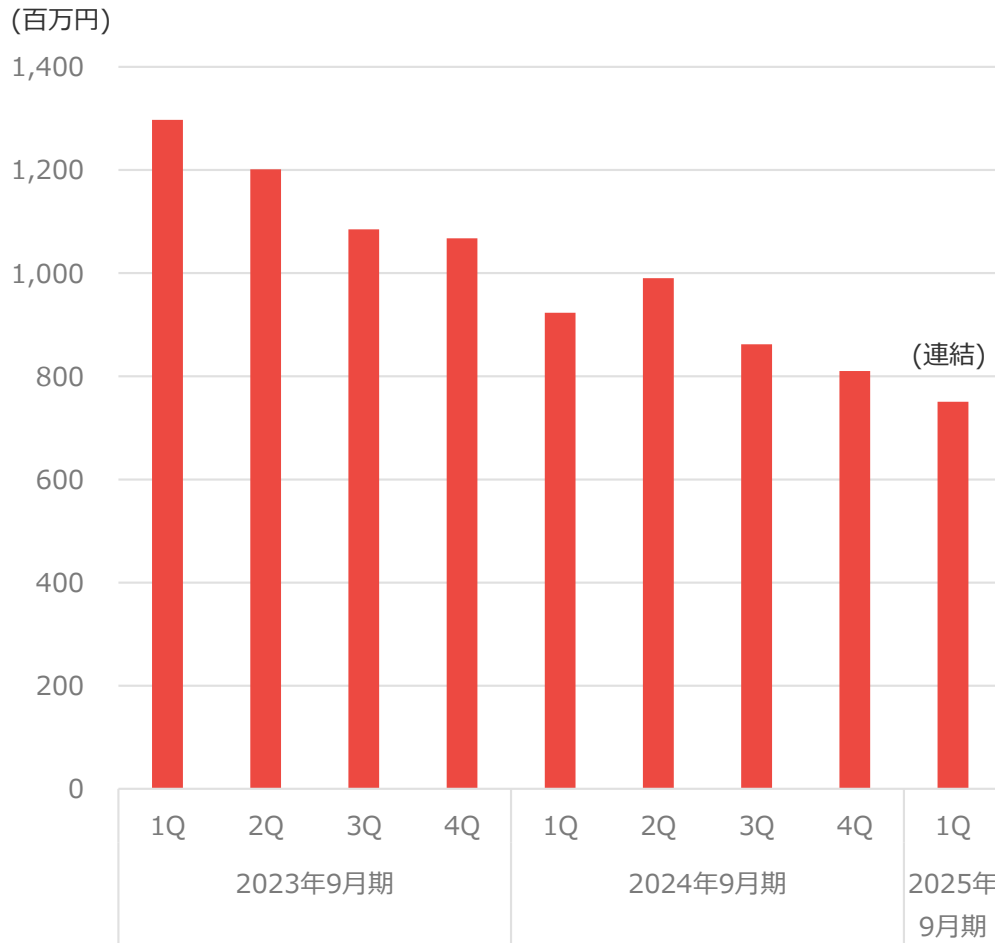
	2024年9月期（単体） 第1四半期累計期間		2025年9月期（連結） 第1四半期累計期間		前年同期比 ※前期単体数値との比較	
	金額	売上対比	金額	売上対比	増減金額	増減率
売上高	923	100.0%	750	100.0%	▲172	▲18.7%
マンガアプリ	923	100.0%	745	99.3%	▲178	▲19.3%
ITソリューション	—	—	5	0.7%	5	—
売上総利益	275	29.8%	139	18.6%	▲136	▲49.4%
営業利益	▲54	▲5.9%	▲114	▲15.3%	▲60	—
EBITDA	▲53	▲5.8%	▲114	▲15.3%	▲61	—
経常利益	▲59	▲6.4%	▲111	▲14.8%	▲51	—
（親会社株主に帰属する） 四半期純利益	▲59	▲6.4%	▲115	▲15.4%	▲56	—

※ 2024年9月期第4四半期より連結財務諸表を作成しているため、前年同期は、単体財務諸表の数値

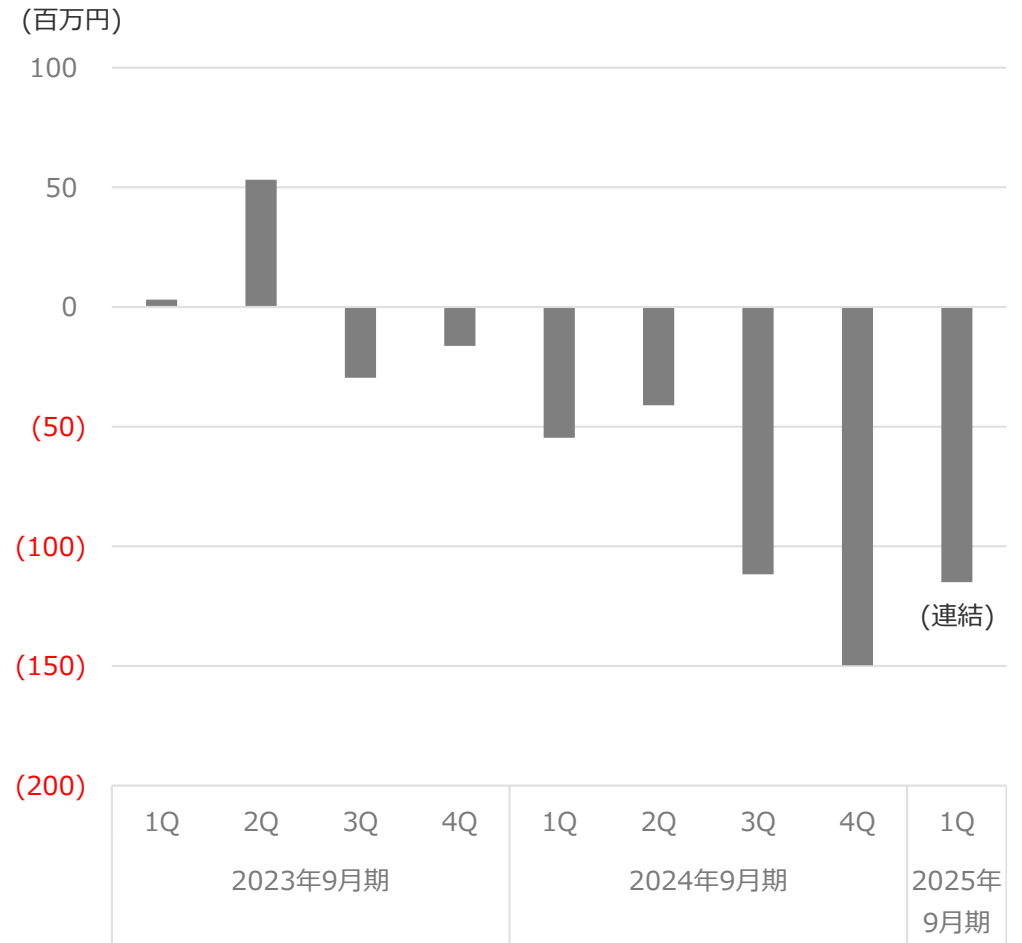
業績推移 売上高/営業利益

前4Q比でMAUが減少した影響で、売上高が7.4%減少
課金ARPU、広告ARPUはは下げ止まりつつあるが、依然として低水準で推移

売上高



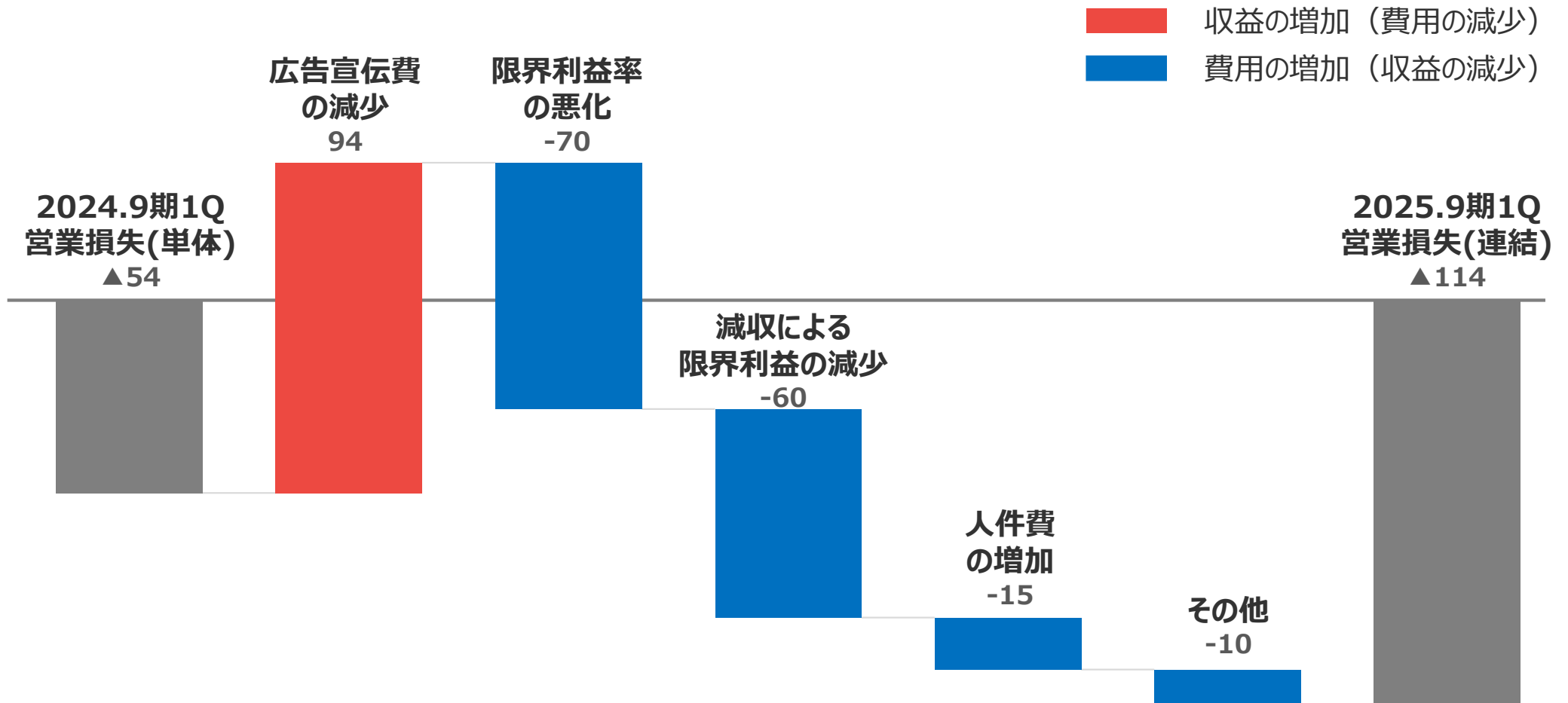
営業利益



2024年9期1Q比 営業利益増減分析

減収による限界利益の減少と利益率の高い広告収益の割合が低下した影響、及びオリジナル作品の制作とITソリューション事業への先行投資（主に人件費）を行った結果、営業損失114百万円となる

単位：百万円



Amazia

Contents.2

業績予想

- 業績達成状況
- 成長戦略の進捗状況
- 2025年9月期 第2四半期以降の見通し

業績達成状況

広告枠の増設を行うが、広告収益単価の悪化により、1日当たり広告収益は想定を下回り推移
オリジナル作品の売上増加及びITソリューション事業等の早期立上りを目指す

単位：百万円

	2025年9月期	
	第1四半期	通期
	実績	計画
売上高	750	3,050
営業利益	▲114	▲425
経常利益	▲111	▲430
当期純利益	▲115	▲432

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	△ 計画を下回り推移	○ ほぼ計画通りに推移	○ ほぼ計画通りに推移	○ ほぼ計画通りに推移

成長戦略の進捗状況

01 マンガアプリ(Web版含む)の展開

- 『マンガBANG!』に広告枠を増設するが、広告収益単価の下落により、広告ARPUは維持にとどまる。
- 『マンガBANG!』、『マンガBANGボックス』で、還元率の高い施策を複数実施。費用対効果が最大となる頻度、条件、還元率を模索しながら、継続的に実施予定。



02 オリジナル作品の制作強化

- 順調に作品数が増加（当1Qで9作品連載開始、合計51作品連載中）。
- 累計売上50万部を超える『リモス・サーガ末弟王子の転生戦記』の新刊売上が好調に推移。
- 2巻で累計売上10万部を超える新規タイトルも立ち上がり始めるなど、今後の収益貢献が期待できる作品が増加。

03 ITソリューション事業の拡大

Amazia link

- 計画比で若干の採用遅延があるものの、質の高いエンジニアの採用に注力したため、想定よりも高単価の案件を獲得。
- 24年10月に人材関連情報メディア『LogsFix』をリリース。ユーザーの関心が高い領域に絞りながら、ジャンル拡大を目指す。



- オンライン診療支援サービス『ウィズマイメディカル』を25年9月期上期リリースに向けて、準備中。

04 新規事業の創出

- キャラクターグッズやトレーディングカード等、エンタメ玩具を世界中に届ける越境ECサービス『Fandom Tokyo』を25年2月下旬にリリース予定。

※累計売上部数は、電子販売を含む

2025年9月期 第2四半期以降の見通し

オリジナル作品の大ヒット、IP展開及びITソリューション事業、越境ECサービスの早期立上げにより、26年9月期黒字化に向けた土台を築く

当社グループを取り巻く環境

売上増加 費用減少 要因

- 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!』の機能/アイテム追加及び広告枠を増設することによる、課金ARPU、広告ARPUの増加
- 費用対効果のあった広告運用を行うことで、広告宣伝費を抑制
- SES事業の採用拡大に伴う、売上増加

売上減少 費用増加 要因

- 『マンガBANG!』への広告宣伝費の抑制により、MAUが微減
- 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
- 還元率の高い施策を行うことで、著作権料が増加
- 新規事業の立上げ（特にオンライン診療支援サービス、越境ECサービス）のための先行投資が増加

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）	従業員数	47名（役員8名、アルバイト17名除く）
本社住所	東京都渋谷区桜丘町1-2 渋谷サクラステージセントラルビル13階	連結総資産	17億8,388万円
設立	2009年10月	資本金	3億6,672万円
代表社名	代表取締役社長 佐久間 亮輔	発行済株式数	6,757,800株
事業内容 （グループ会社含む）	「マンガBANG!」、「MANGA BANG!」、「マンガトート」の企画・運営 「マンガBANGボックス」の企画・運営 オリジナル漫画の制作（WEBTOON含む） SES事業 SEOメディア「LogsFix」の運営 オンライン診療支援サービス	時価総額	23億3,144万円
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	単元株数	100株
		上場市場	東証グロース（証券コード4424）
		子会社	連結2社：(株)Amazia Link (株)ウイズマイメディカル 非連結1社：(株)WithLinks

2024年12月31日現在

四半期業績推移

単位：百万円(百万円未満切り捨て)

	23/9期				24/9期				25/9期 ※3
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	1,297	1,201	1,084	1,067	923	990	862	810	750
変動費(※1)	805	806	731	695	605	654	610	597	562
広告宣伝費	336	281	223	222	195	194	175	187	101
人件費(※2)	101	▲0	91	96	107	95	111	104	122
その他	50	60	67	68	69	86	76	71	79
営業利益 (営業損失)	3	53	▲29	▲16	▲54	▲41	▲111	▲149	▲114
経常利益 (経常損失)	▲1	54	▲24	▲13	▲59	▲36	▲109	▲153	▲111
当期純利益 (当期純損失)	▲4	64	▲16	▲104	▲59	▲37	▲109	▲382	▲115

※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、株式報酬費（戻入）含む

※3 25/9期は連結会計年度の数値

年間業績推移

		第11期(単体) 2020年9月期	第12期(単体) 2021年9月期	第13期(単体) 2022年9月期	第14期(単体) 2023年9月期	第15期(連結) 2024年9月期	第16期計画 2025年9月期
売上高	(千円)	7,524,525	7,507,568	6,547,840	4,650,427	3,586,956	3,050,000
経常利益及び経常損失(△)	(千円)	1,084,693	290,843	144,132	15,009	△403,486	△430,000
当期純利益及び(親会社株主に帰属する)当期純損失(△)	(千円)	750,264	185,340	41,243	△60,926	△589,719	△432,000
資本金	(千円)	356,089	361,504	366,004	366,004	366,724	(未開示)
発行済株式総数	(株)	6,710,200	6,734,600	6,754,600	6,754,600	6,757,800	
純資産額	(千円)	1,800,970	2,049,700	2,041,309	1,878,996	1,279,629	
総資産額	(千円)	3,106,918	3,020,181	2,864,191	2,576,167	1,950,236	
1株当たり純資産額	(円)	260.87	289.03	286.40	274.38	184.85	
1株当たり当期純利益及び1株当たり当期純損失(△)	(円)	112.33	27.55	6.14	△9.27	△89.62	△65.80
自己資本比率	(%)	56.3	64.4	66.1	70.0	62.3	(未開示)
自己資本利益率	(%)	55.3	10.0	2.1	△3.3	△48.5	
営業活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	849,901	224,132	57,328	△160,084	△336,374	
投資活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	△25,969	△25,887	△130,301	△196,974	△83,389	
財務活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	30,215	7,368	△94,924	△28,844	2,530	
現金及び現金同等物の期末残高	(千円)	1,693,930	1,899,544	1,731,646	1,345,743	928,509	
従業員数〔外、平均臨時雇用者数〕	(名)	25 〔3〕	27 〔7〕	31 〔11〕	34 〔13〕	45 〔18〕	

1. 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11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。

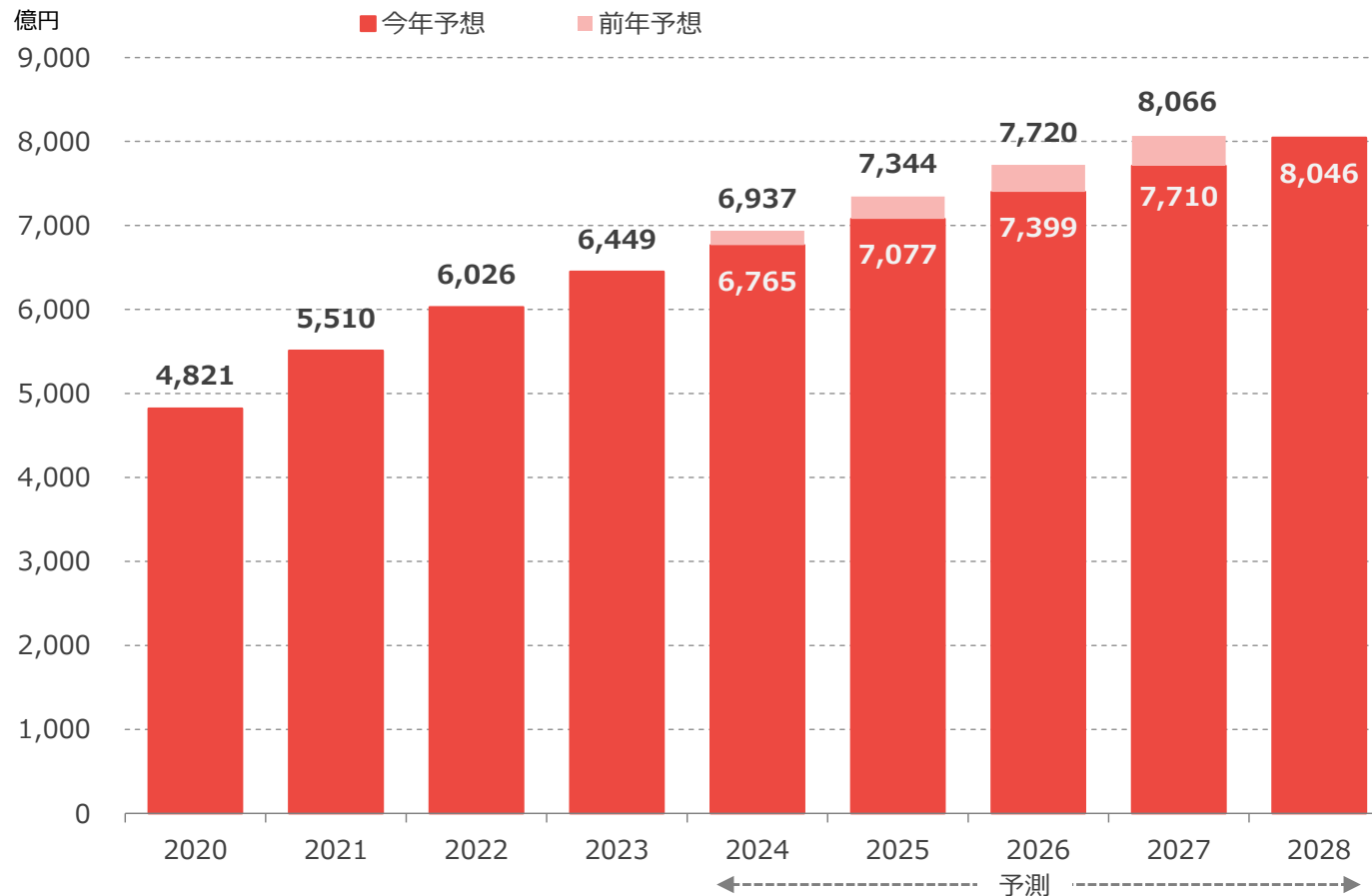
2. 第15期第4四半期より連結財務諸表を作成しているため、第14期までの数値は単体財務諸表の数値、第15期及び第16期は連結財務諸表の数値を記載しております。

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〕に記載しております。

市場動向

2023年度電子書籍市場は6,449億円と前年比7.0%増となり、2028年度には8,000億市場にまで成長すると予測されるが、成長率は鈍化しており、前年予想からも下方修正されている

電子書籍市場（電子書籍+電子雑誌）



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2023」、「電子書籍ビジネス調査報告書2024」

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、当社グループの事業を取り巻く経済情勢、社会的動向、当社グループ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。
- 当社グループ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
- ROAS (Return On Advertising Spend) : 広告の費用対効果を測定する指標。広告経由の売上÷広告宣伝費×100%
- 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