



2022年6月30日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 A m a z i a
代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 佐 久 間 亮 輔
(コード番号：4424 東証グロース)
問 合 せ 先 取 締 役 C F O 神 津 光 良
(TEL. 03-6427-8856)

2022年9月期業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、2021年11月11日に公表いたしました、2022年9月期（2021年10月1日～2022年9月30日）の業績予想につきまして、下記の通り修正しましたのでお知らせいたします。

記

1. 2022年9月期通期業績予想数値の修正 (2021年10月1日～2022年9月30日)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当たり 当期純利益(注)
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前 回 発 表 予 想 (A)	8,000	300	300	190	28.35
今 回 修 正 予 想 (B)	6,535	80	101	54	8.13
増 減 額 (B - A)	△1,464	△219	△199	△136	
増 減 率 (%)	△18.3%	△73.0%	△66.4%	△71.3%	
(ご参考) 前 期 実 績 (2021年9月期)	7,507	287	290	185	27.55

2. 修正の理由

当社では、MAU、売上高の成長を優先するために広告獲得数の増加を重視し、積極的に広告宣伝費を投下してまいりましたが、競争激化による広告獲得単価の悪化、世界経済の停滞及び国内のインフレ懸念による広告市況の悪化に伴う広告収益単価の低下、競合サービスの無料施策等の影響により課金ARPUの低下といった厳しい市場環境が続いております。また、当初計画では、第3四半期から新規取引先の開拓及び課金モデルの追加、UI/UXの改善施策により、第3四半期及び第4四半期において、売上高及び利益増加を見込んでおりましたが、新規取引先の開拓及び開発の遅延等により、業績予想を修正することといたしました。

このような厳しい市場環境が当面続くものと想定し、今後はMAUの拡大よりも広告獲得効率を優先し、利益を出しながら、MAUも一定の規模を維持することを目指す方針に変更することといたしました。また、原価率の低いオリジナル作品、Webtoonの比重を増加し、粗利益率の改善を図るとともに、ユーザー層の拡大及び継続率の上昇等を実現することにより競合他社との差別化を図ってまいります。

その一環として、オリジナル作品の創出及びメディアミックス展開を加速させるために、本日PR開示しました『マンガBANG×エイベックス・ピクチャーズ 第一回WEB小説大賞』の開催を皮切りに、共同パートナーとの制作等を積極的に実施してまいります。

〈通期業績予想における前提条件〉

①広告獲得数よりも一定規模の MAU を保ちつつも広告獲得効率を重視する方針に変更するため、当初計画よりも MAU が微減する想定しております。また、それに伴い、広告宣伝費が当初計画の 2,220 百万円から 1,790 百万円に減少を見込んでおり、その大半が新規ユーザー獲得のための広告宣伝費の減少になります。

②当初計画時は、第 3 四半期から見込んでおりました新規取引先の開拓及び課金モデルの追加、UI/UX の改善施策について、一部、第 4 四半期に実現する見通しであるものの、翌期以降になる可能性を考慮して、当期の課金 ARPU、広告 ARPU に与える好影響は織り込んでおりません。

③②に加えて、広告市況の悪化に伴う広告収益単価の低下の影響を考慮して、広告 ARPU を当初計画から約 25%低く見積もっております。

④②に加えて、競合サービスの無料施策等の影響を考慮して、課金 ARPU を当初計画から約 20%低く見積もっております。

(注) 本資料に記載しました予想数値は、本資料発表日現在において、新型コロナウイルス感染症による経済への影響を含む入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は様々な要因により異なる可能性があります。

今後、業績予想に変更があった場合は速やかに公表いたします。

以上

Amazia

2022年9月期 通期業績予想の修正に関する
補足説明資料

2022年6月30日

株式会社Amazia（証券コード：4424）

業績予想の修正_Summary

競争激化による広告獲得単価の急上昇及びARPPUの悪化、更に広告市況の悪化等の厳しい市場環境が今後も続くことが想定されるため、MAUの拡大よりも広告獲得効率を重視した広告方針に変更し、MAUは一定規模の維持にとどめ、安定的に利益を計上していく方針

単位：百万円

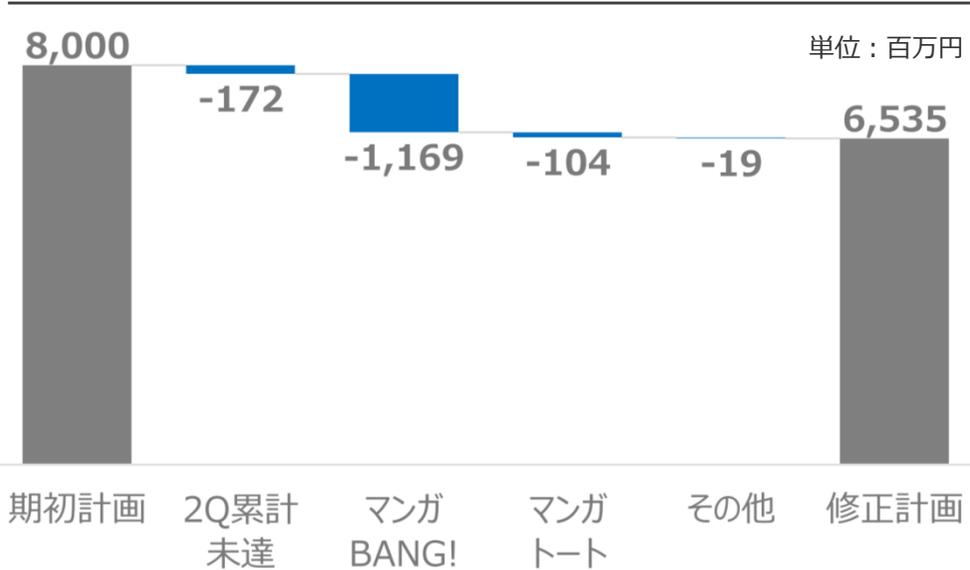
	2022年9月期 通期				
	当初計画 (A)	修正後計画			差異 (A-B)
		上期 (実績)	下期 (計画)	合計 (B)	
売上高	8,000	3,419	3,115	6,535	▲1,464
営業利益	300	▲7	88	80	▲219
経常利益	300	4	96	101	▲199
当期純利益	190	▲4	59	54	▲136

マンガBANG!における各KPIの計画策定の前提条件（対当初計画比）

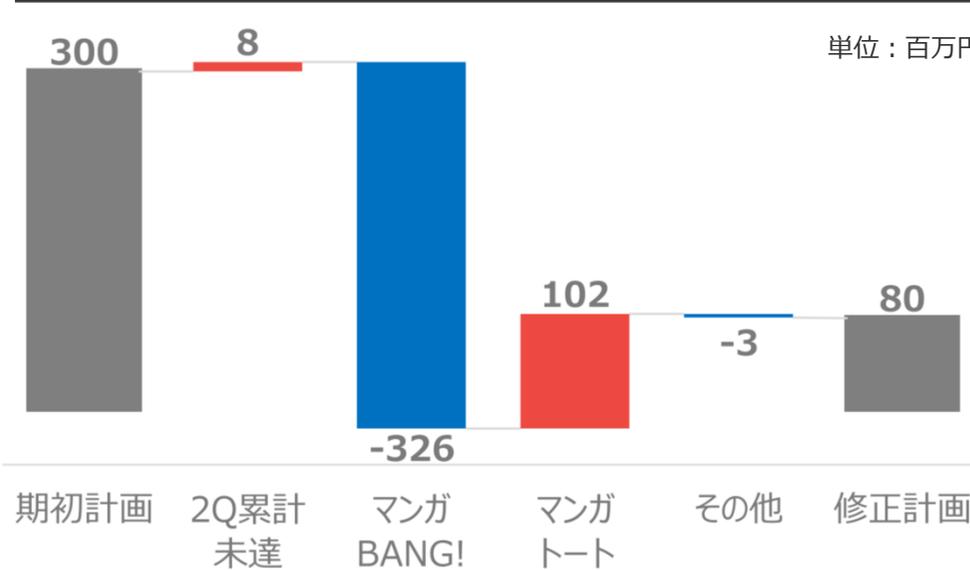
MAU	広告収益（広告ARPU）		課金収益(課金ARPU)	
	一日当たり広告収益	利用日数	決済率	ARPPU
効率重視の広告方針に変更するため、当初計画から微減する想定	広告市況の悪化 + 当初計画よりも広告視聴回数が増加していないため、約25%減少を見込む	当初計画とほぼ同水準で推移する想定	当初計画とほぼ同水準で推移する想定	競争激化 + 新規取引先の開拓及び開発遅延により、当初計画から約20%の減少を見込む

業績予想の修正要因

売上高



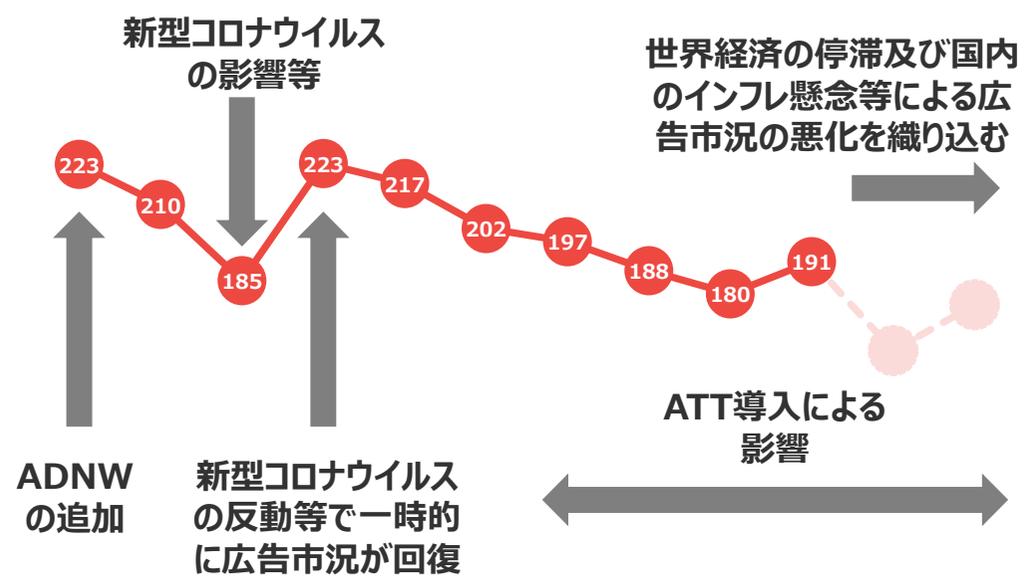
営業利益



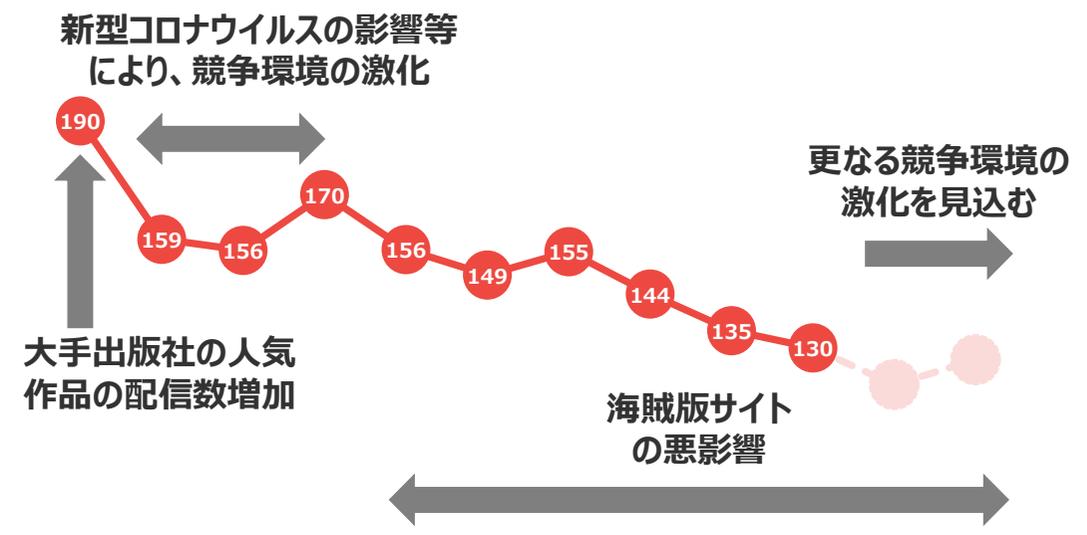
サービス	2Q累計未達分		3Q以降の影響		
	売上高	営業利益	売上高	営業利益	主な増減要因
マンガBANG!			▲1,169	▲326	①効率を重視した広告宣伝方針に変更するため、MAUが当初計画から微減し、広告宣伝費も430百万円減少する計画（2,220百万円⇒1,790百万円） ②広告市況の悪化＋新規取引先の開拓遅延等により、併読数（広告視聴回数）が当初計画ほど増加していないため、1日当たり広告収益を約25%下げて見積もる ③競争激化＋新規取引先の開拓＋開発遅延（課金モデル、UI/UX改善）により、当初計画より課金ARPPUを20%下げて見積もる
マンガトート（旧Palfe）	▲172	+8	▲104	+102	
その他			▲19	▲3	

マンガBANG!の広告ARPU・課金ARPU推移と計画

広告ARPU



課金ARPU



注：2017年9月期1Q数値を100として指数化 点線部分は予想値

2020年9月期	2021年9月期	2022年9月期
1Q	1Q	1Q
2Q	2Q	2Q
3Q	3Q	3Q
4Q	4Q	4Q

注：2017年9月期1Q数値を100として指数化 点線部分は予想値

2020年9月期	2021年9月期	2022年9月期
1Q	1Q	1Q
2Q	2Q	2Q
3Q	3Q	3Q
4Q	4Q	4Q