

# 2017年12月期第1四半期 決算説明会

2017年4月26日

LINE 株式会社

# 免責事項

この文書には、当社の現在の計画、見積もり、戦略及び確信に関して、将来予想に関する記述が含まれております。将来予想に関する記述は、「予測する」、「確信する」、「継続する」、「予期する」、「見積もる」、「意図する」、「計画する」等の用語及びこれらに類似する表現や、将来又は条件を示す「予定である」、「つもりである」、「はずである」、「し得る」、「可能性がある」等の将来予想に関する記述であると特定可能にすることを一般的に意図した表現及びこれらに類似する表現を含みますが、これらに限られるものではありません。これらの将来予想に関する記述は、当社が現在入手可能な情報に基づいており、この文書の日付時点においてのみ有効なものであり、かつ、当社の現時点における計画及び予測に基づくものであります。また、これらの将来予想に関する記述は、様々な既知又は未知の不確実性及びリスクを含んでおりますが、その多くは当社がコントロールできるものではありません。したがって、この文書中において将来予想に関する記述として記載した現時点における計画、予定している活動並びに将来の財政状態及び経営成績は、実際のものとは著しく異なる可能性があります。この文書に掲載されている情報を評価する際は、これらの将来予想に関する記述に過度に依拠することがないよう、ご注意ください。また、当社がこれらの将来予想に関する記述を更新する意図がないことも併せてご留意ください。当社に影響を与える可能性のあるリスクや不確実性には、以下のものが含まれますが、これらに限られません。

1. ユーザーを獲得・リテンできるか否か、及びユーザーのエンゲージメントレベルを高めることができるか否か
2. ユーザーのマネタイゼーションを向上できるか否か
3. 新しい市場への参入及び事業の拡張に成功するか否か
4. 世界的なソーシャルネットワーク・サービス市場における競争力の有無
5. 新製品及び新サービスを開発又は獲得し、既存の製品及びサービスを改善し、適宜のタイミングかつ費用効果の高い方法で製品及びサービスの価値を向上させることができるか否か
6. プラットフォーム・パートナーと良い関係を維持し、かつ、新規のプラットフォーム・パートナーを獲得できるか否か
7. 広告主をLINEプラットフォームに引きつけると共に、広告主がLINEに関して支払う広告費の金額を増やすことができるか否か
8. ユーザーの成長率及び当社アプリの使用に関する予測
9. 収益及び収益成長率を向上させることができるか否か
10. 時機良かつ効率的に既存の技術及びネットワークインフラを拡大及び適用することができるか否か
11. 企業及び資産の獲得及び統合を成功させることができるか否か
12. 将来の事業展開、業績及び経営状態
13. 当社事業に係る規制環境
14. 為替の不安定さ並びに外貨建て収益及び費用の割合の変化
15. 事業又はマクロ経済上の状況の変化

# 2017年12月期第1四半期ハイライト

## 広告

- パフォーマンス型広告において、タイムライン上の動画広告の増加及びニュースタブ新設により売上収益が増加

## コミュニケーション & コンテンツ

- プロモーション施策がスタンプのPaying User(PU)増加に貢献し、コミュニケーション売上は過去最高を達成
- 既存のゲームタイトルにおいて、マーケティング及び有力IPとのコラボレーションの実施により安定収益を確保

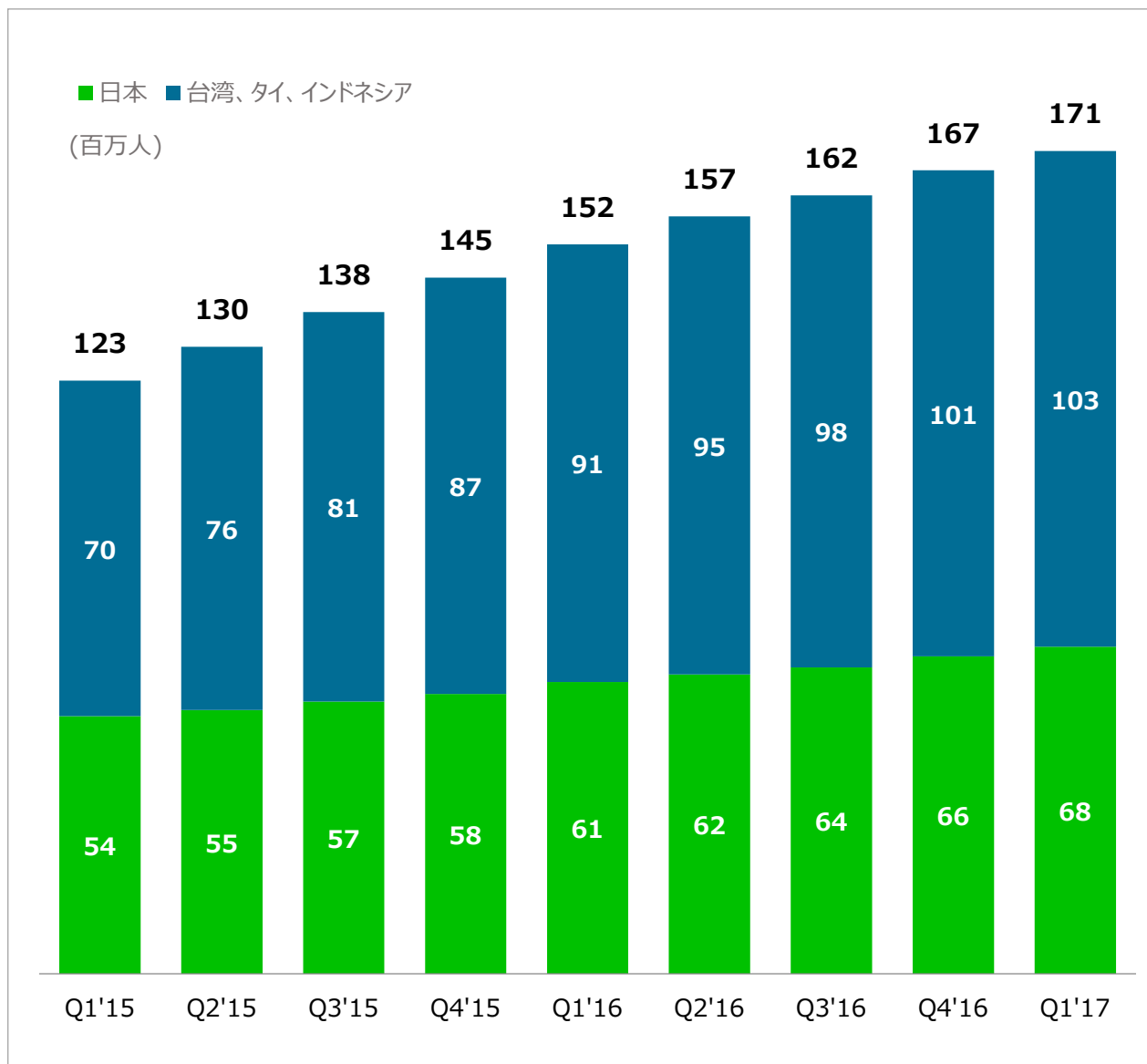
## スマートポータル

- LINE NEWS、LINE TodayのMAUが1億5,000万人到達
- LINE Pay登録アカウント数は世界1,000万突破。日本、台湾での決済取引高増加
- ビジネスコミュニケーションツールLINE WORKSの提供を開始

## AIプラットフォーム

- クラウドAIプラットフォーム「Clova」を発表

# 月間アクティブユーザー数(MAU) | 主要4カ国

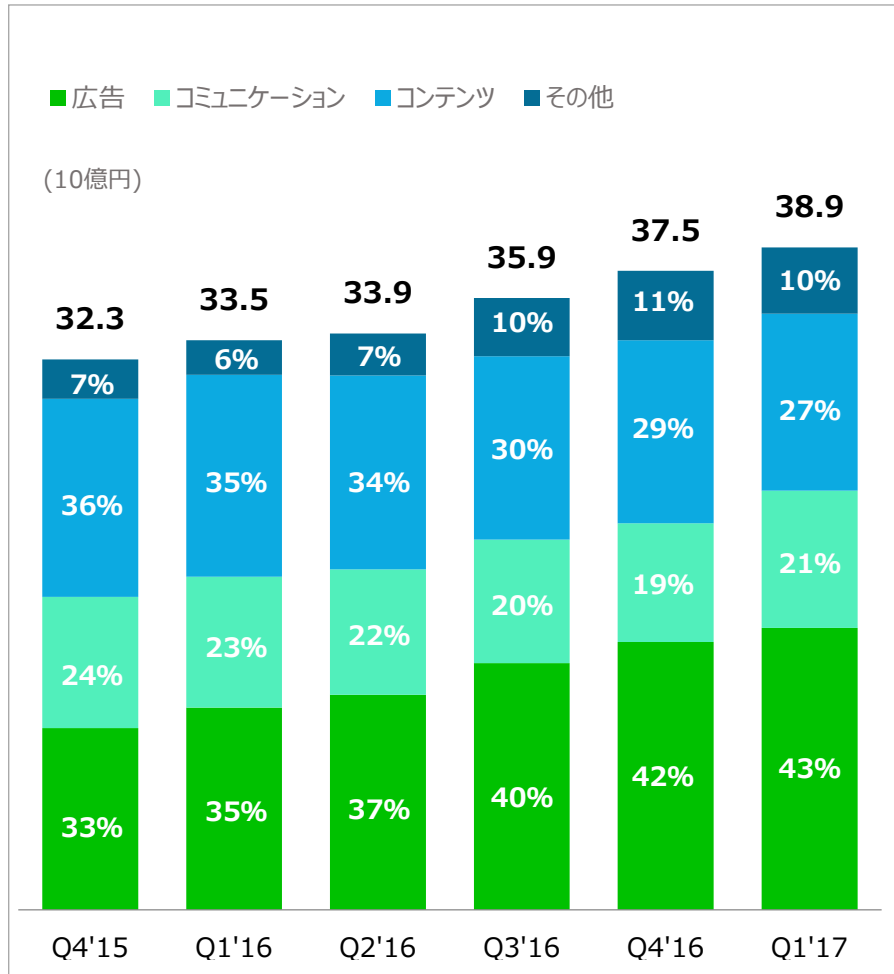


■ YoY 12.6%↑

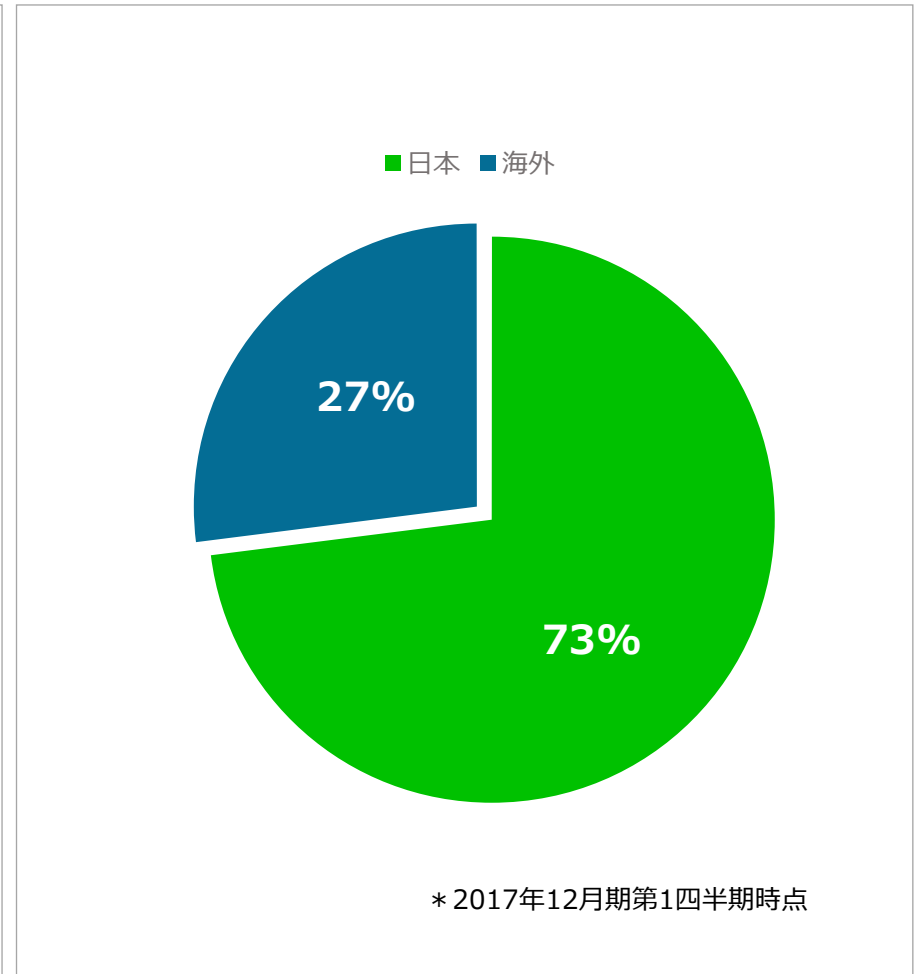
■ DAU/MAU比率: 72%

# 売上収益

## サービス別売上

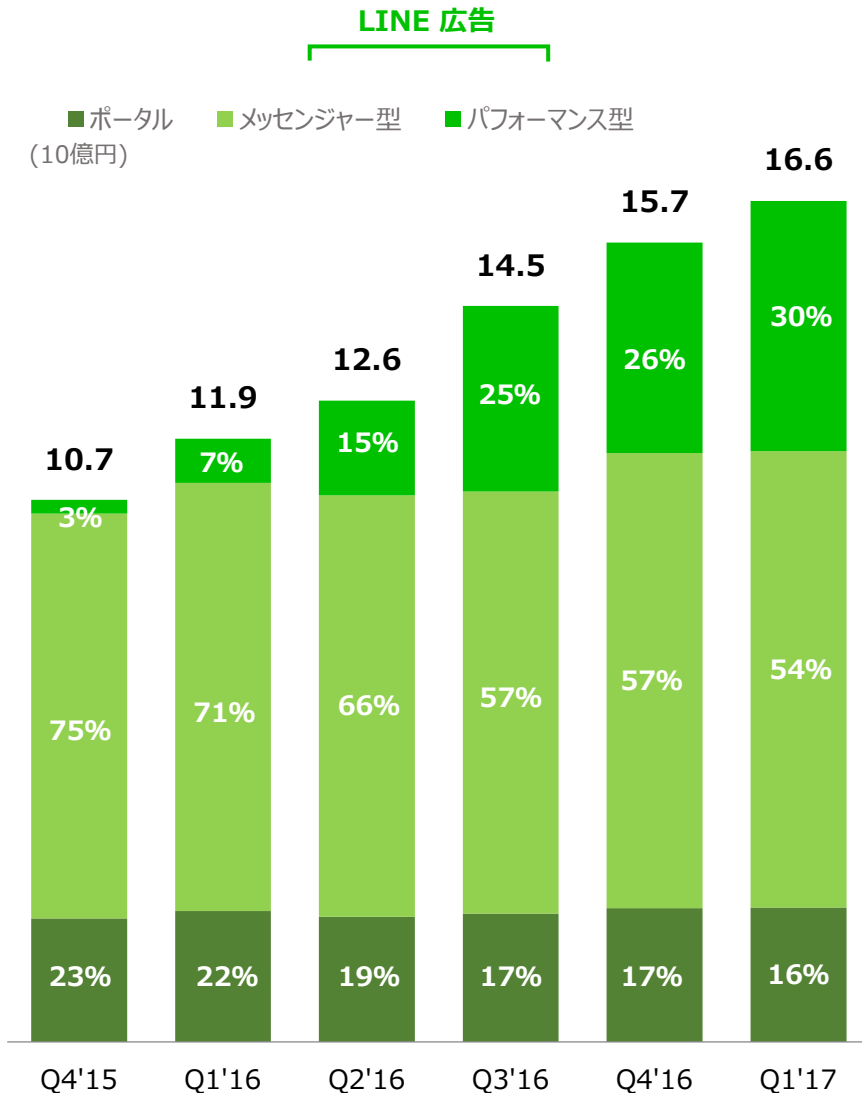


## 地域別売上



# 広告

公式アカウント、LINE@、スポンサードスタンプ、LINE ポイント広告、タイムライン/LINE NEWS広告等



## 広告サービスの売上

YoY 39.4% ↑ / QoQ 5.2% ↑

## LINE広告の売上

YoY 49.6% ↑ / QoQ 6.2% ↑

## グローバル有料公式アカウント数 (件)

Q4'15	Q1'16	Q2'16	Q3'16	Q4'16	Q1'17
419	456	480	521	549	567

## LAPインプレッション数 (百万)

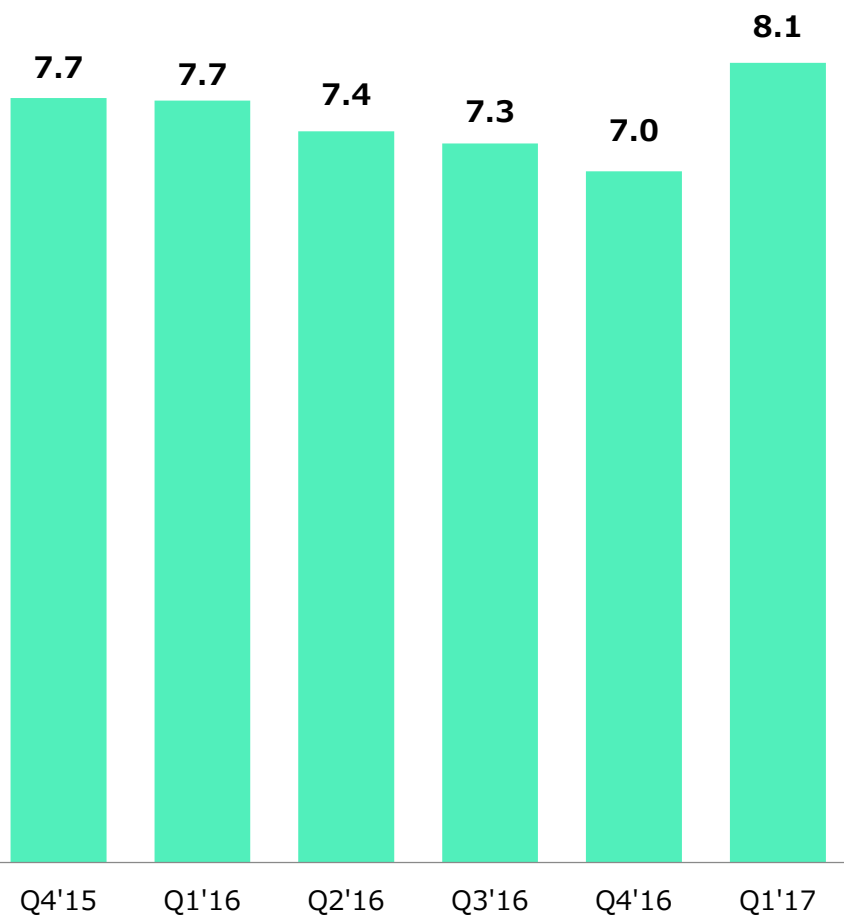
Q2'16	Q3'16	Q4'16	Q1'17
7,992	9,933	11,166	12,273

\* LAP: LINE Ads Platform

# コミュニケーション

スタンプ、着せかえ、LINE Out (call) 等

(10億円)



## コミュニケーションサービスの売上

YoY 5.0% ↑ / QoQ 15.7% ↑

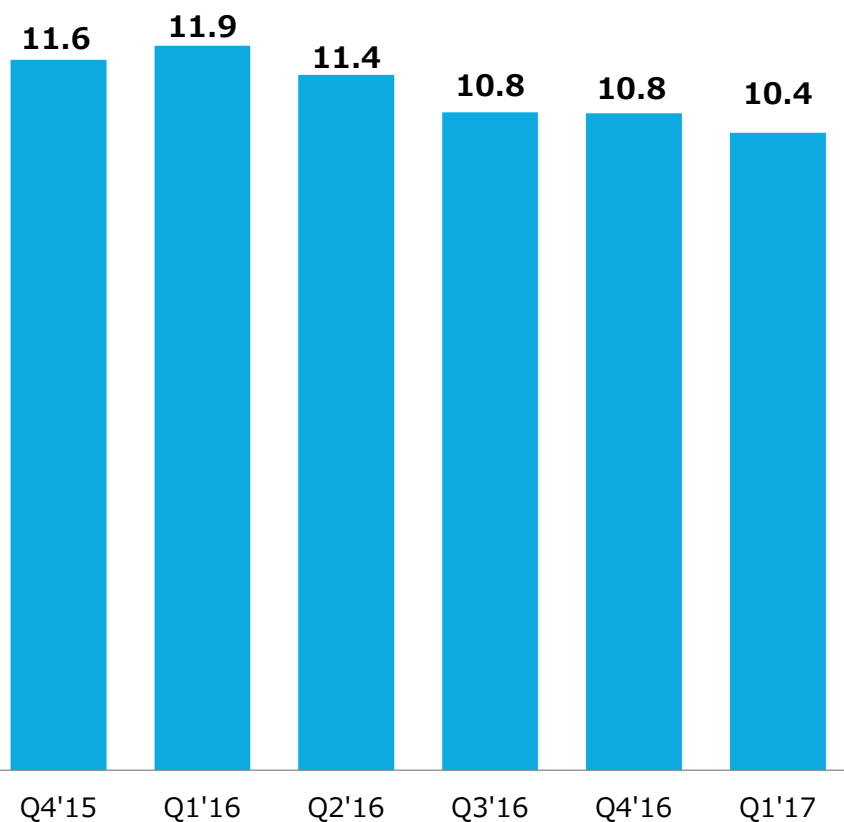
## 1日あたり平均スタンプ送信数 (百万回)

Q4'15	Q1'16	Q2'16	Q3'16	Q4'16	Q1'17
388	389	397	384	407	441

# コンテンツ

LINE GAME、LINE プレイ、LINEマンガ、LINE占い、LINE MUSIC等

(10億円)



## コンテンツサービスの売上

YoY 12.0% ↓ / QoQ 3.0% ↓

## LINE GAME KPI

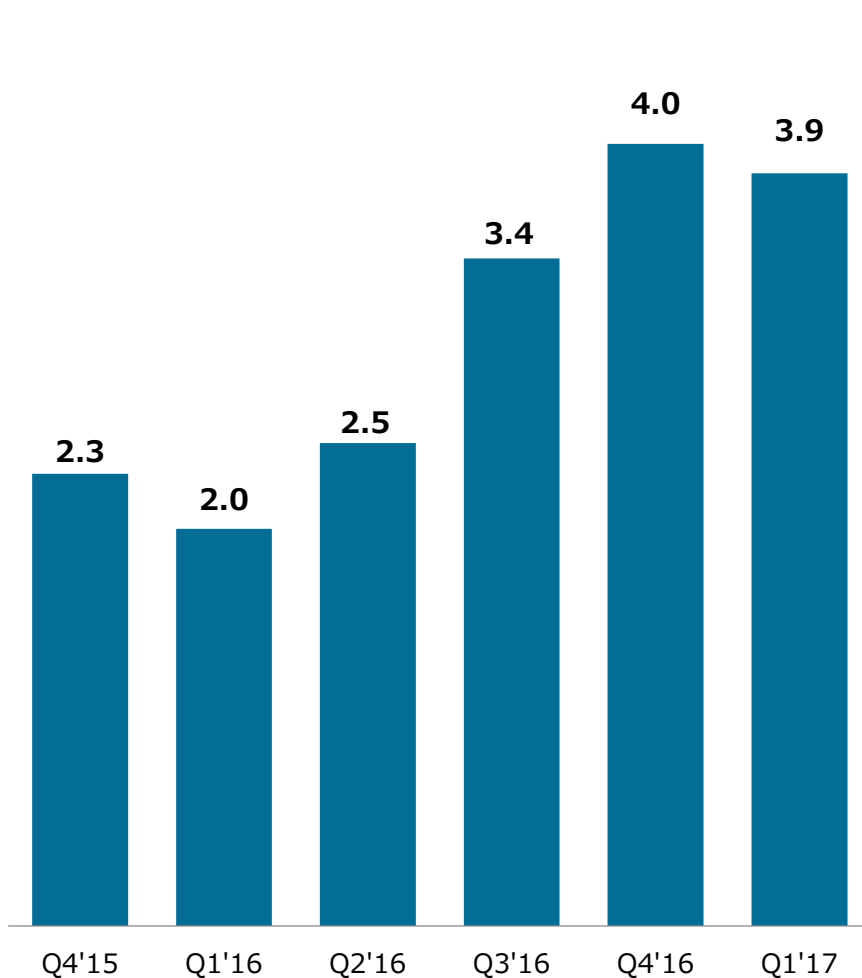
	Q4'15	Q1'16	Q2'16	Q3'16	Q4'16	Q1'17
MAU (百万人)	31.9	30.8	28.9	27.5	26.5	26.3
PU比率	5.2%	5.2%	4.9%	5.1%	5.0%	5.2%



# その他

LINE FRIENDS、LINEバイト、LINE Pay、LINEモバイル等

(10億円)



## その他の売上

YoY 89.5% ↑ / QoQ 3.8% ↓

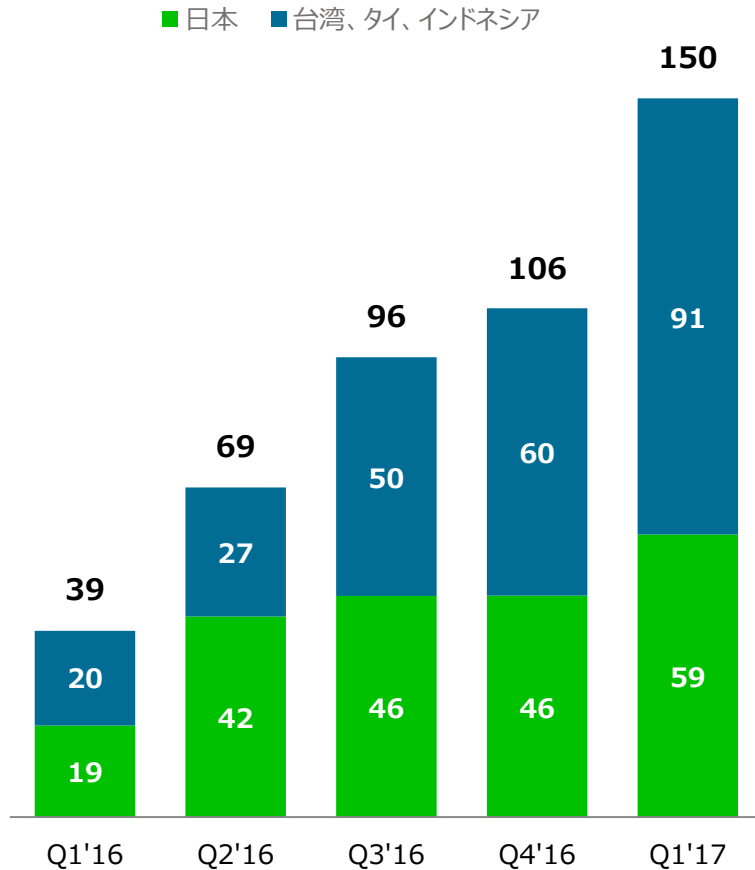
## LINE Friends店舗数（5カ国で展開）

Q2'16	Q3'16	Q4'16	Q1'17
19	23	26	27

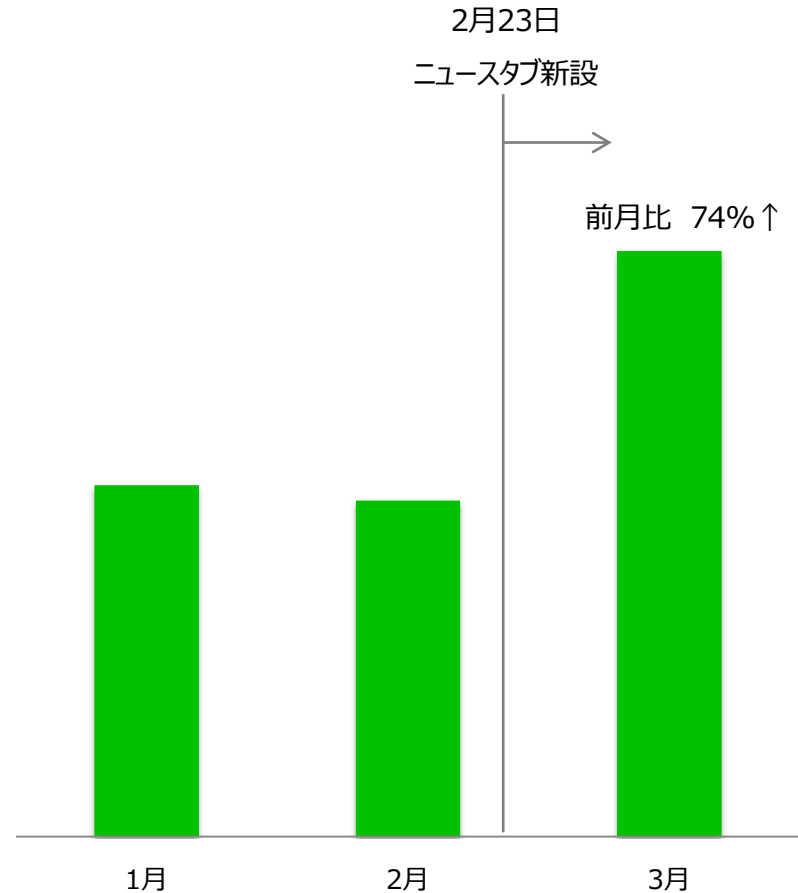
# スマートポータル|ニュースタブの新設

## LINE NEWS & LINE TodayのMAU推移

(百万人)



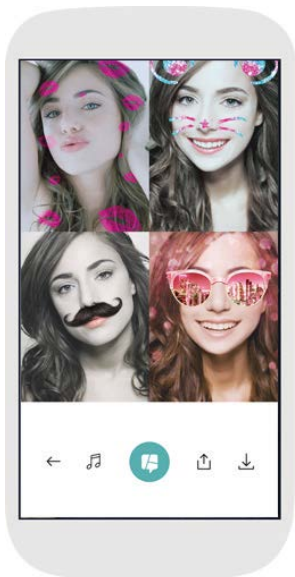
## LINE NEWS インプレッション推移



# スマートポータル|動画サービス

## カメラアプリ

B612



SNOW



LINE LIVE

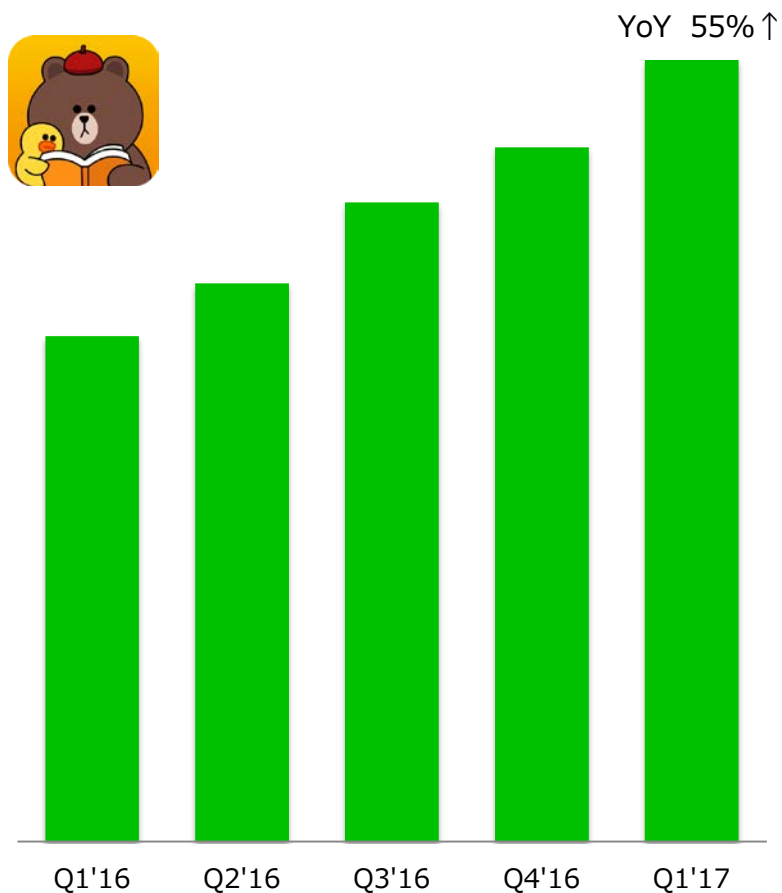


LINE TV

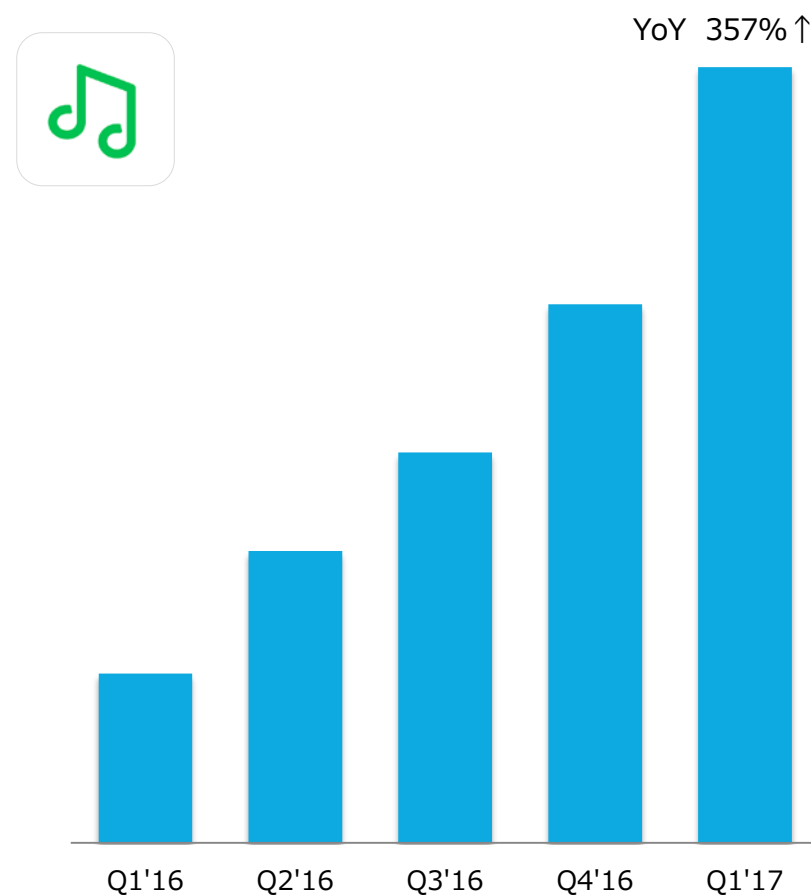


# スマートポータル|コンテンツサービス

## LINEマンガの決済高推移



## LINE Musicの決済高推移



# クラウドAIプラットフォーム「Clova」



**Clova**  
**Smart Speaker**  
**WAVE**



# 2017年12月期第1四半期連結業績

(百万円)	Q1'16	Q4'16	Q1'17	成長率	
				Y/Y	Q/Q
<b>営業収益</b>	<b>34,116</b>	<b>38,145</b>	<b>39,246</b>	<b>15.0%</b>	<b>2.9%</b>
<b>売上収益</b>	<b>33,456</b>	<b>37,465</b>	<b>38,916</b>	<b>16.3%</b>	<b>3.9%</b>
LINE広告	9,302	13,098	13,913	49.6%	6.2%
ポータル広告	2,571	2,633	2,644	2.8%	0.4%
コミュニケーション	7,686	6,973	8,067	5.0%	15.7%
コンテンツ	11,865	10,760	10,441	-12.0%	-3.0%
その他	2,032	4,002	3,851	89.5%	-3.8%
<b>その他の営業収益</b>	<b>660</b>	<b>680</b>	<b>330</b>	<b>-49.9%</b>	<b>-51.4%</b>
<b>営業費用</b>	<b>28,778</b>	<b>36,542</b>	<b>35,221</b>	<b>22.4%</b>	<b>-3.6%</b>
<b>営業利益</b>	<b>5,338</b>	<b>1,603</b>	<b>4,025</b>	<b>-24.6%</b>	<b>151.1%</b>
営業利益率(%)	15.6%	4.2%	10.3%	-5.4pt	6.1pt
<b>継続事業に係る税引き前四半期利益</b>	<b>4,143</b>	<b>2,724</b>	<b>3,566</b>	<b>-13.9%</b>	<b>30.9%</b>
法人所得税	2,737	1,086	1,931	-29.4%	77.8%
<b>継続事業に係る四半期純利益</b>	<b>1,406</b>	<b>1,639</b>	<b>1,635</b>	<b>16.3%</b>	<b>-0.2%</b>
非継続事業に係る四半期純利益	-1,640	-219	-3	n/a	n/a
<b>四半期純利益(損失)</b>	<b>-234</b>	<b>1,419</b>	<b>1,632</b>	<b>n/a</b>	<b>15.0%</b>

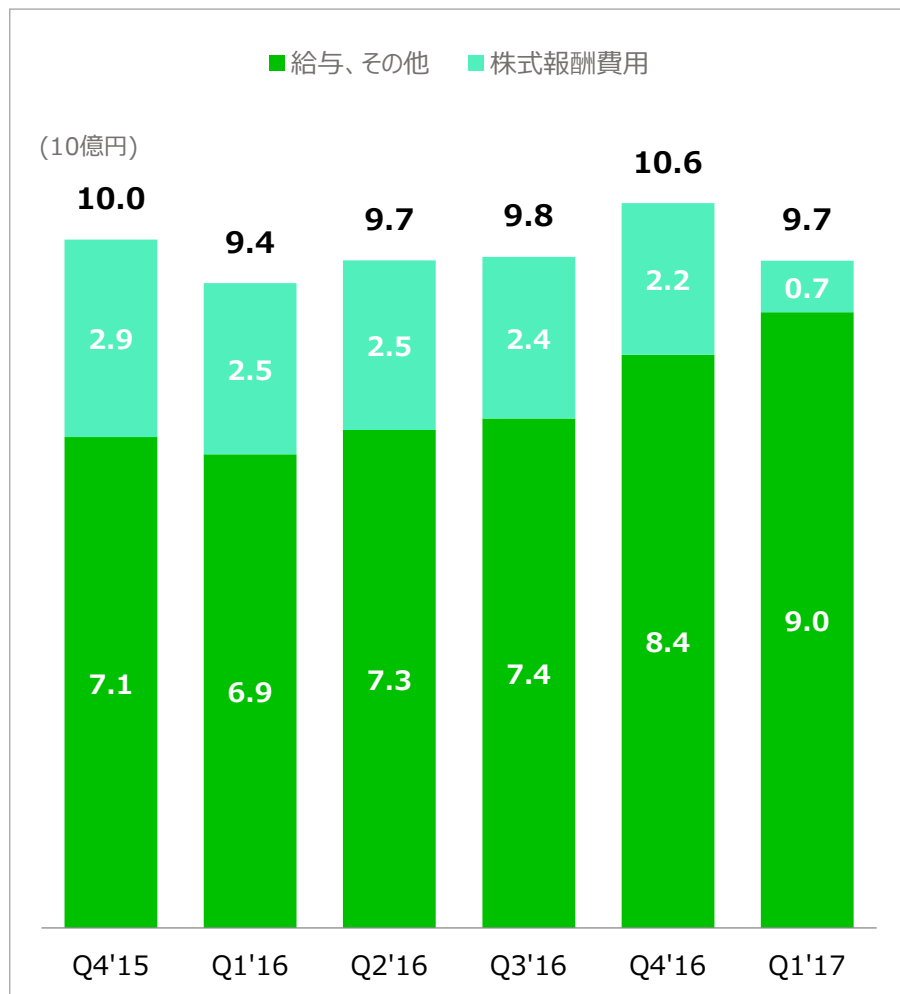
# 営業費用

(百万円)	Q1'16	Q4'16	Q1'17	成長率	
				Y/Y	Q/Q
<b>営業費用</b>	<b>28,778</b>	<b>36,542</b>	<b>35,221</b>	<b>22.4%</b>	<b>-3.6%</b>
決済手数料及びライセンス料	7,750	7,346	7,684	-0.9%	4.6%
従業員報酬費用	9,393	10,555	9,718	3.5%	-7.9%
マーケティング費用	2,307	4,280	4,026	74.5%	-5.9%
インフラ及び通信費用	1,782	2,113	2,142	20.2%	1.4%
認証及びその他のサービス費用	2,897	4,673	4,953	71.0%	6.0%
減価償却費及び償却費	968	1,441	1,476	52.5%	2.5%
その他の営業費用	3,681	6,134	5,222	41.9%	-14.9%

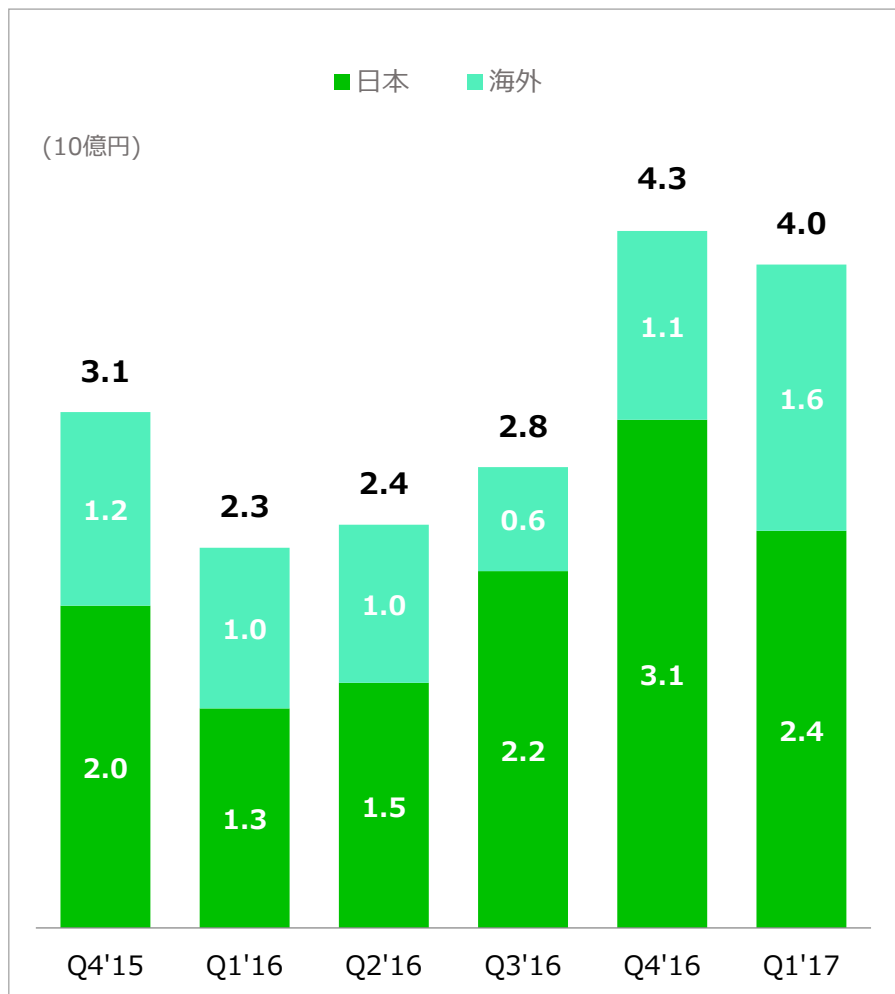
\*注記：その他の営業費用にはLINE FRIENDSの製品原価,オフィス関連費などが含まれます

# 従業員報酬費用及びマーケティング費用

## 従業員報酬費用



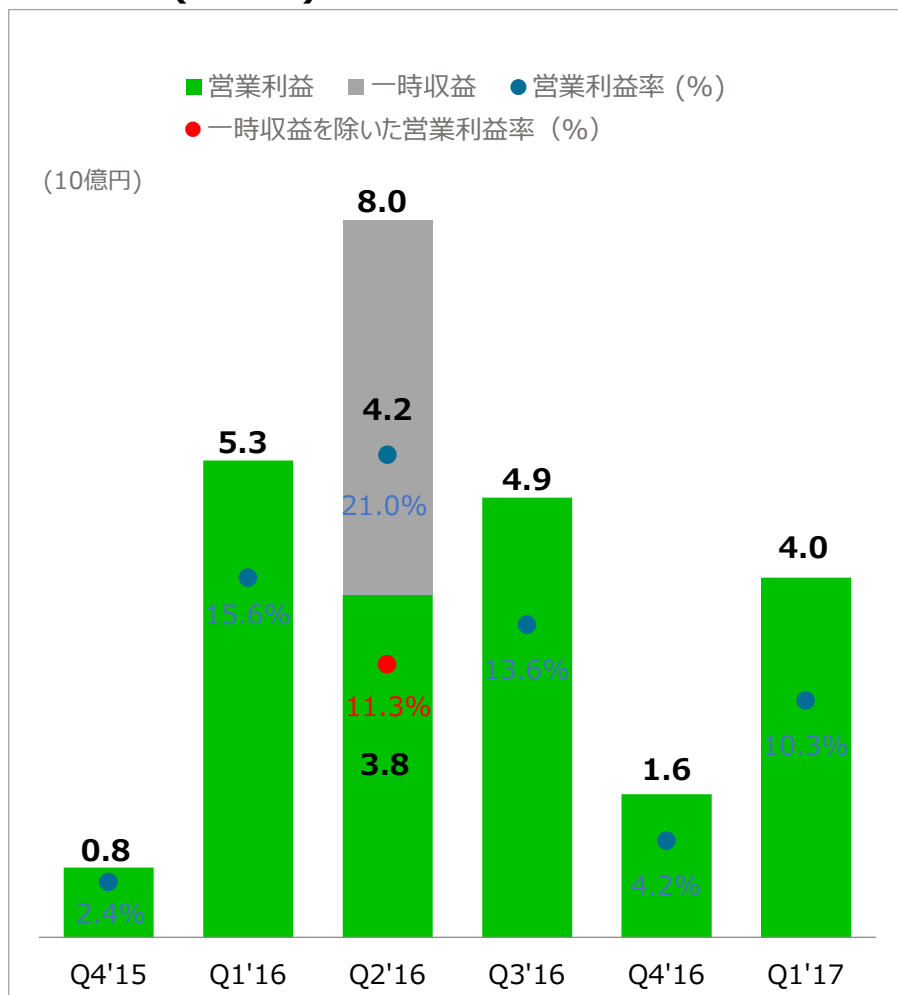
## マーケティング費用



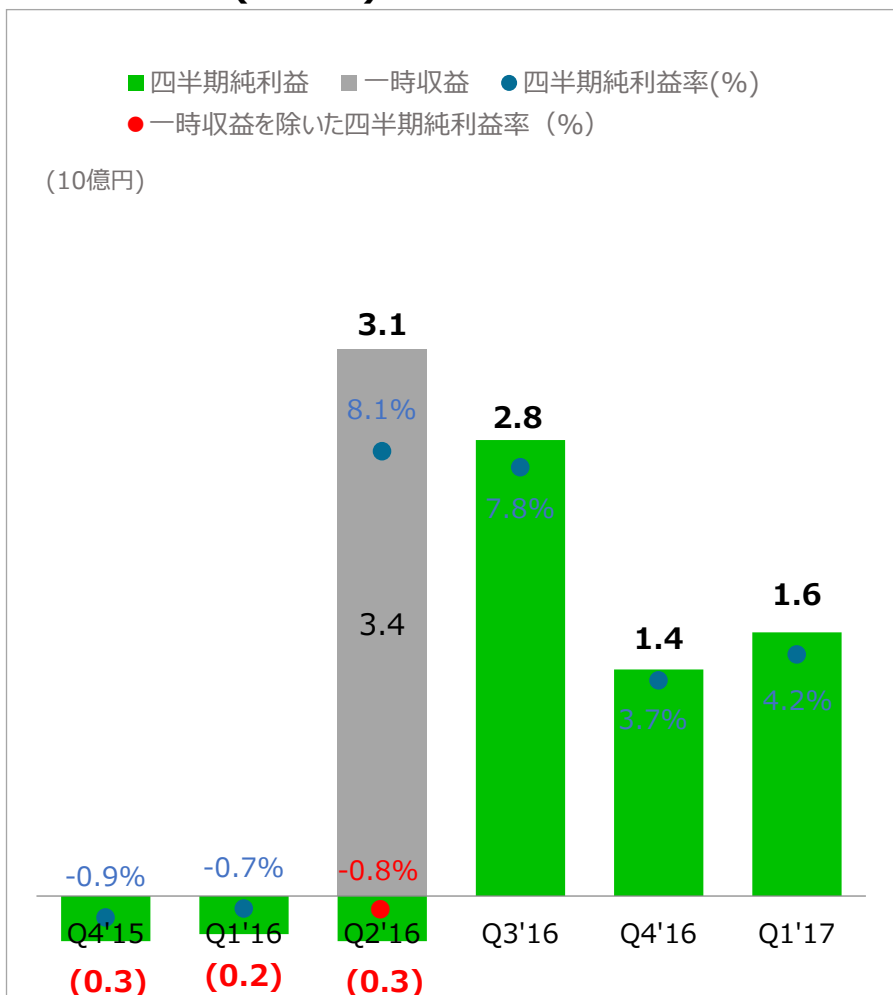


# 営業利益及び四半期純利益

## 営業利益 (利益率)



## 四半期純利益(利益率)



**LINE**