

2016年12月期第4四半期 決算説明会

2017年1月25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・リテインできるか否か、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

2016年12月期第4四半期ハイライト

広告

- メッセンジャー型広告は、公式アカウント数が着実に拡大
- パフォーマンス型広告は、引続き掲載面及び広告主が増加

コミュニケーション & コンテンツ

- スタンプ送信数が急増。年末年始のイベントがPaying User(PU)増加に貢献
- 既存のゲームタイトルが堅調に推移

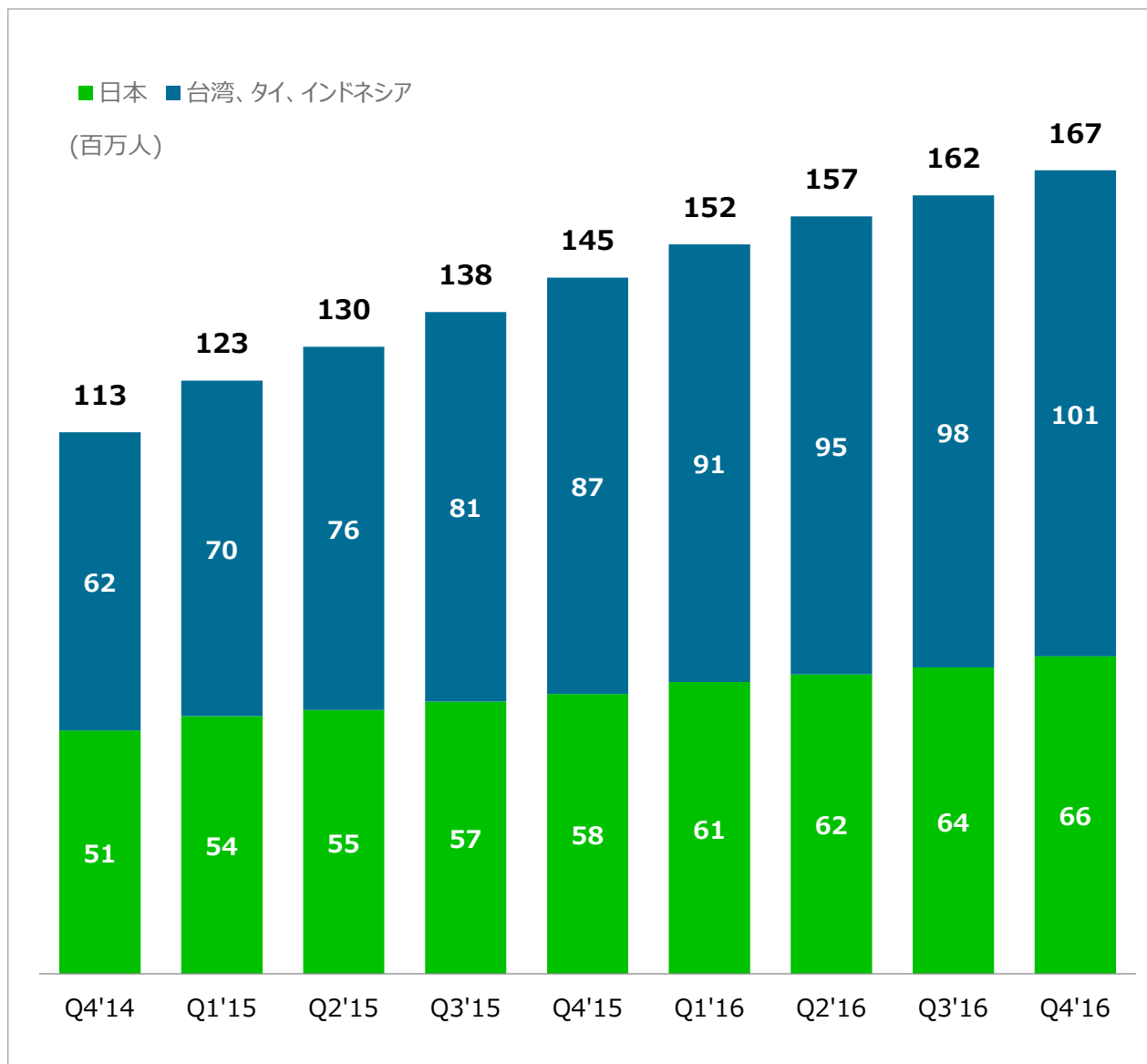
スマートポータル

- LINE NEWSのMAUがグローバルで順調に増加
- LINE Pay登録アカウント数、GMVが順調に成長

財務

- アプリ決済プラットフォーム提供者による決済額との差異調整が売上収益に6.78億円、営業利益に10.78億円のマイナス効果

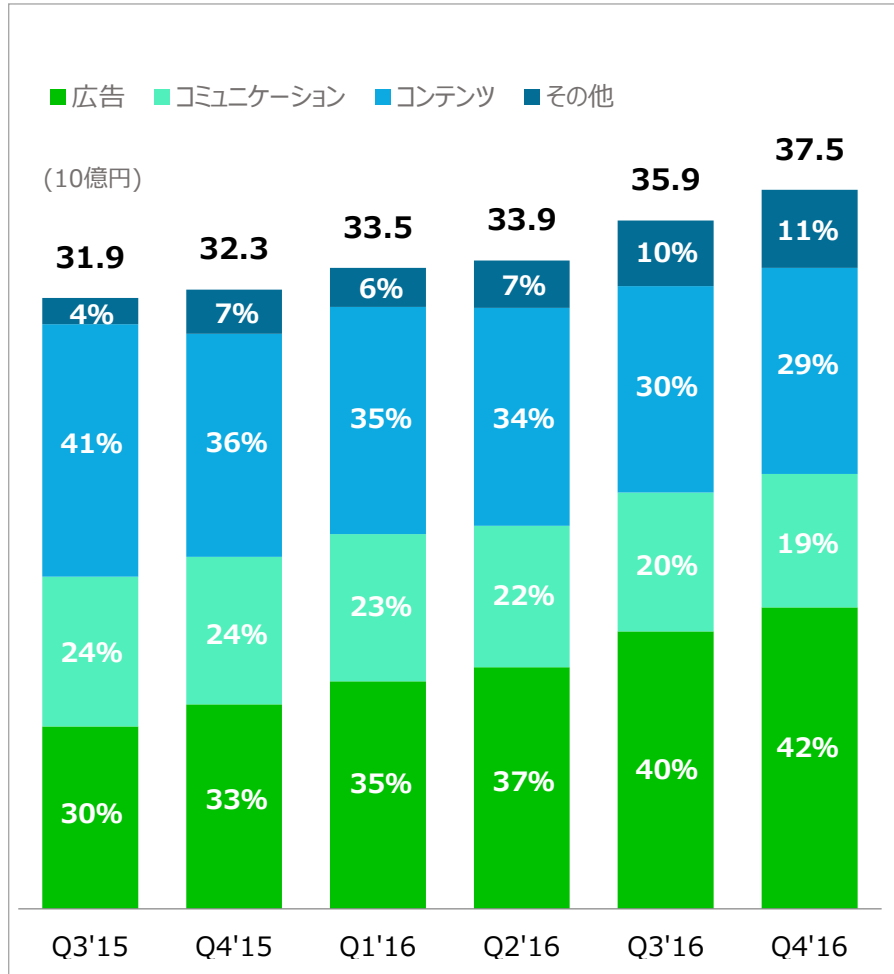
月間アクティブユーザー数(MAU) | 主要4カ国



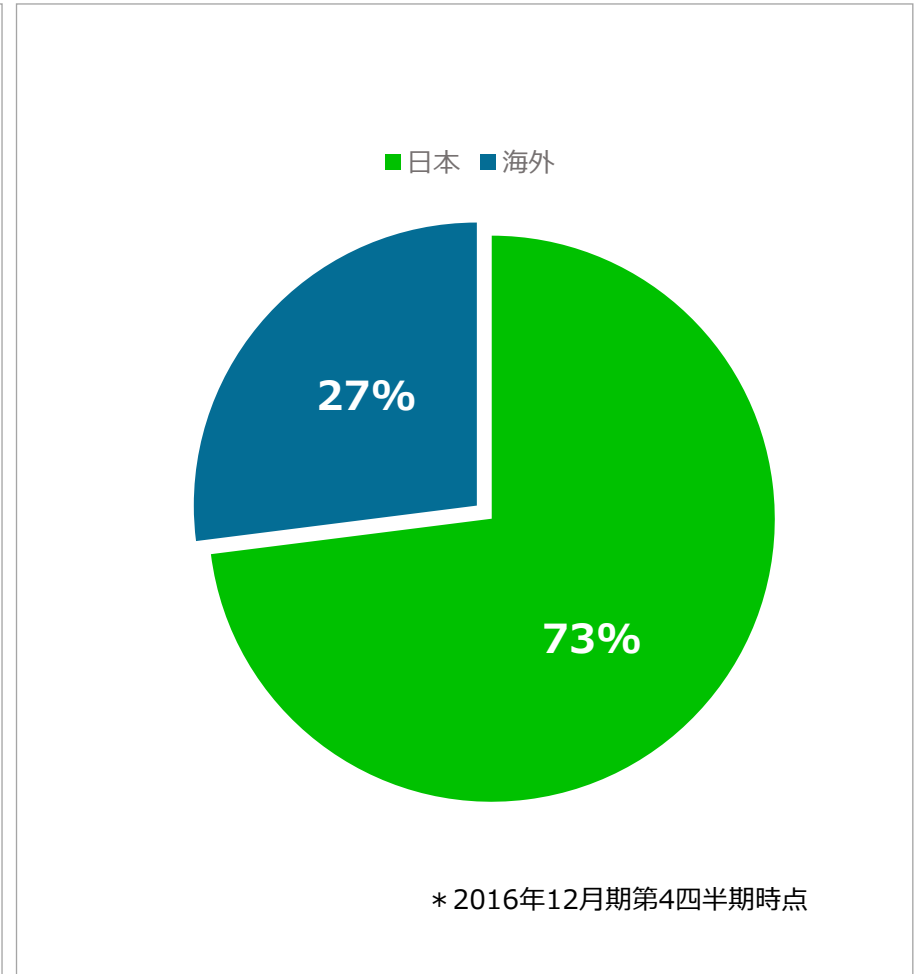
- YoY 15.4% ↑
- DAU/MAU比率: 72%
- グローバルMAU: 217mn

売上収益

サービス別売上



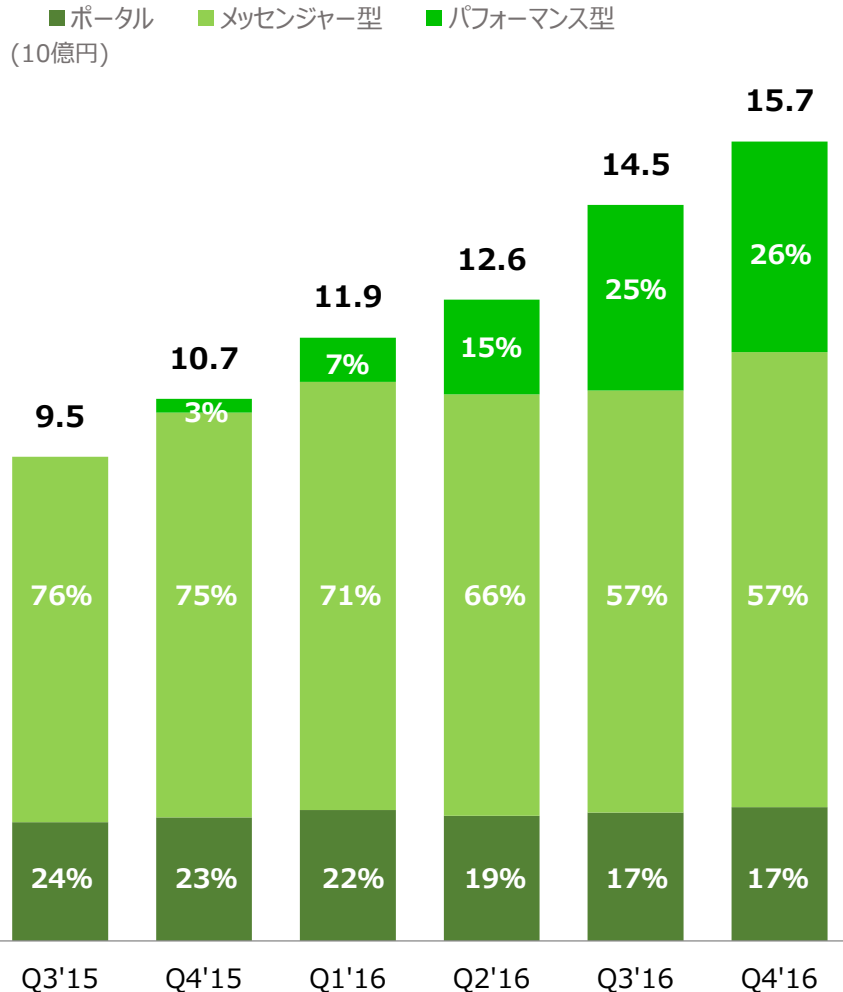
地域別売上



広告

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

LINE 広告



広告サービスの売上

YoY 47.5% ↑ / QoQ 8.6% ↑

LINE広告の売上

YoY 59.1% ↑ / QoQ 9.5% ↑

グローバル有料公式アカウント数 (件)

Q3'15	Q4'15	Q1'16	Q2'16	Q3'16	Q4'16
390	419	456	480	521	549

LAPインプレッション数 (百万)

Q1'16	Q2'16	Q3'16	Q4'16
6,751	7,992	9,933	11,166

* 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 9.6% ↓ / QoQ 3.9% ↓

- 4.69億円の売上調整により減収となるものの、スタンプの決済高は回復

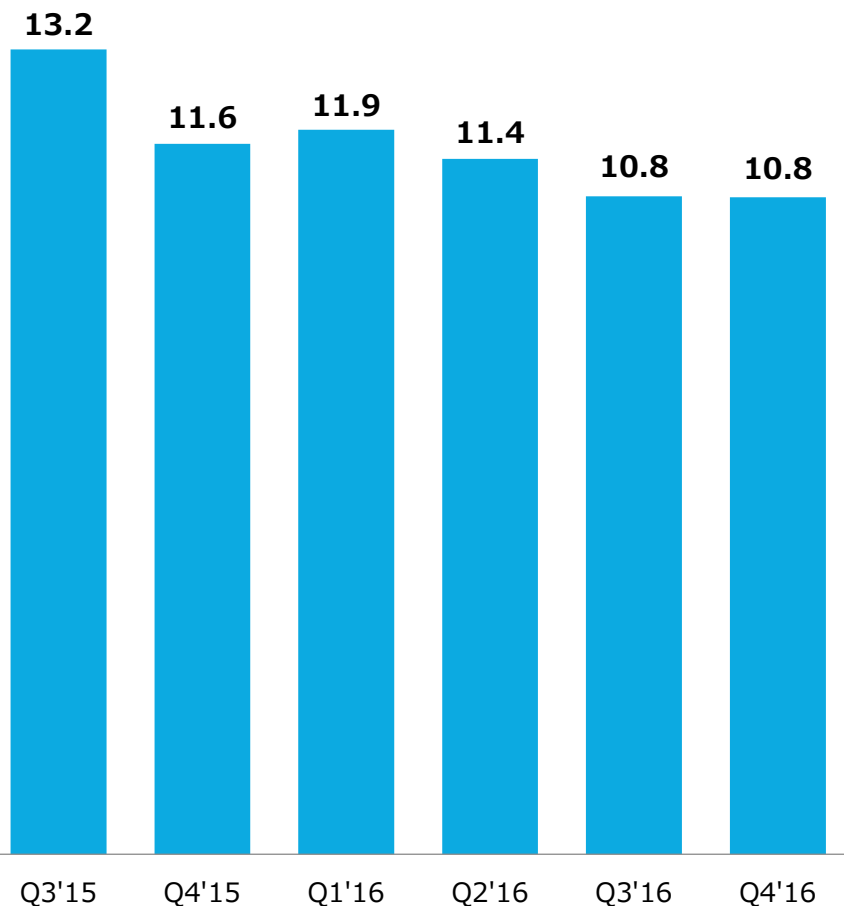
1日あたり平均スタンプ送信数 (百万回)

Q3'15	Q4'15	Q1'16	Q2'16	Q3'16	Q4'16
379	388	389	397	384	407

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 7.5% ↓ / QoQ 0.1% ↓

- 2.09億円の売上調整の影響があったものの、既存ゲームタイトルは堅調に推移

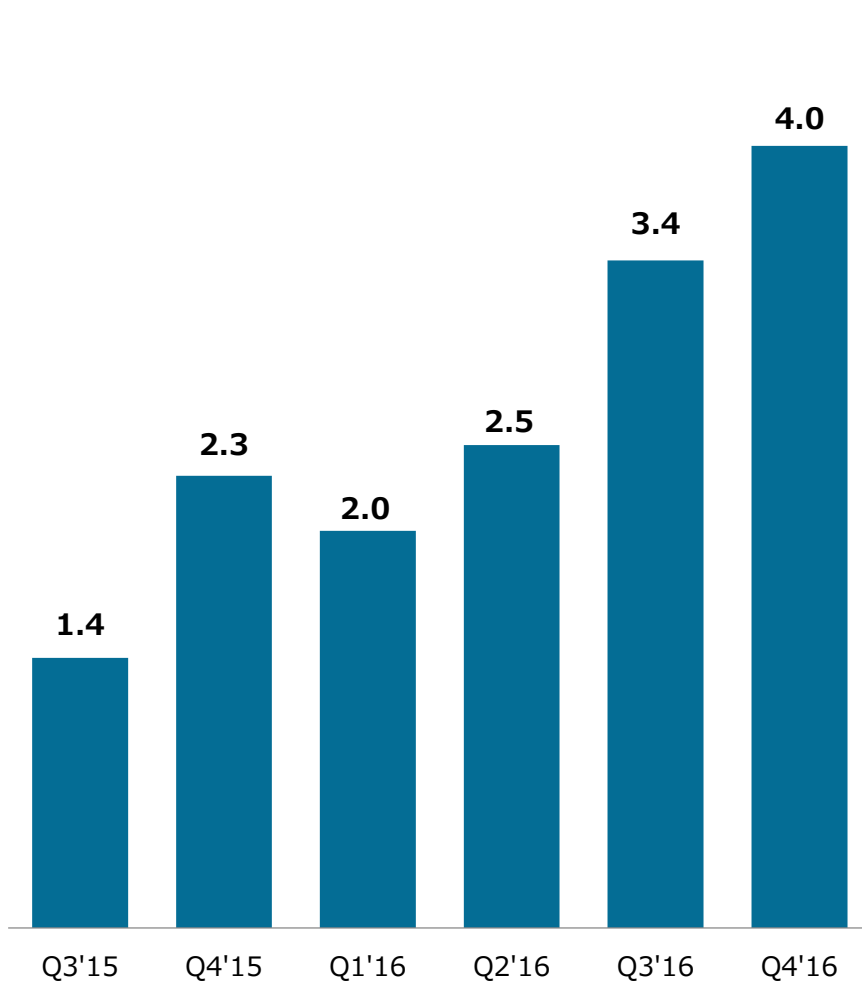
LINE GAME KPI

	Q3'15	Q4'15	Q1'16	Q2'16	Q3'16	Q4'16
MAU (百万人)	32.0	31.9	30.8	28.9	27.5	26.5
PU比率	4.4%	5.2%	5.2%	4.9%	5.1%	5.0%

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

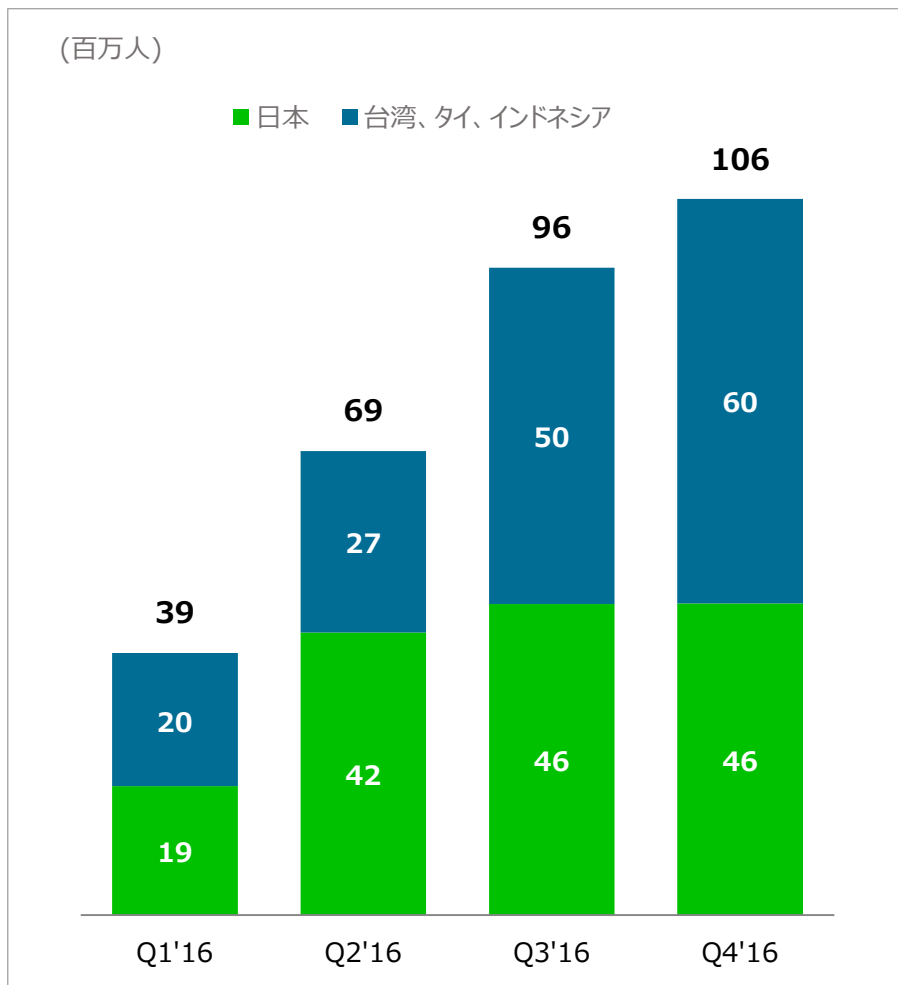
YoY 72.9% ↑ / QoQ 17.1% ↑

LINE Friends店舗数 (5カ国で展開)

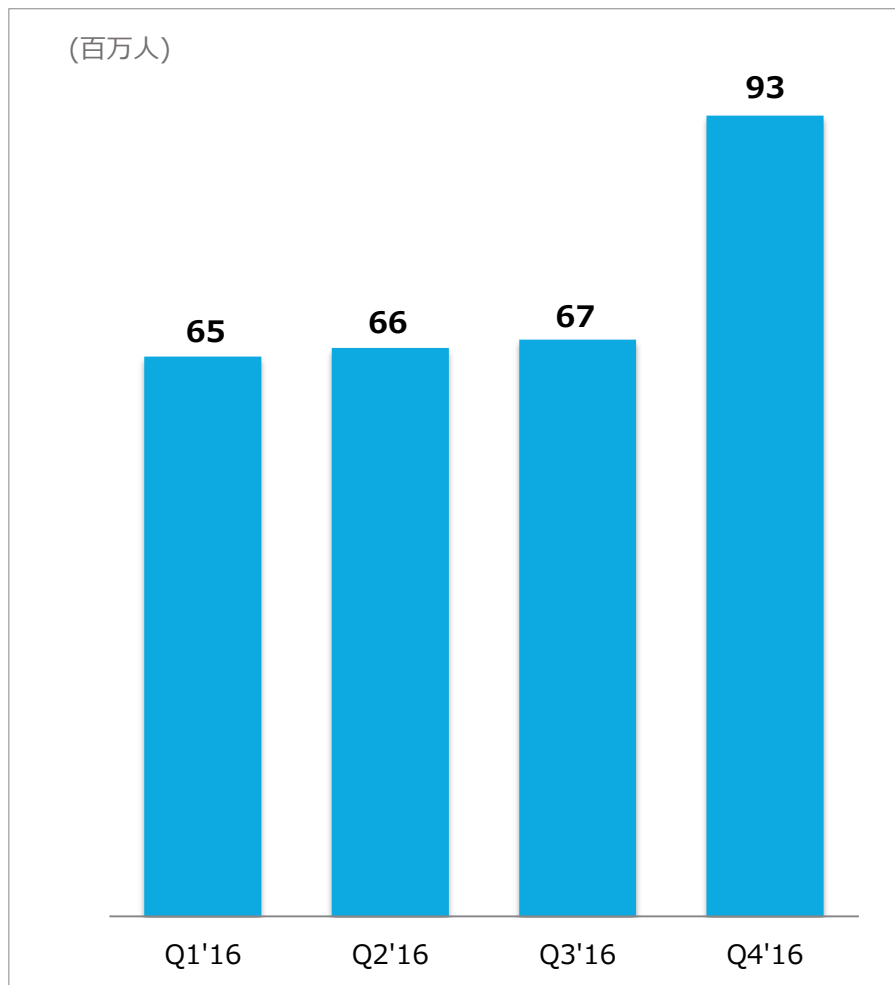
Q1'16	Q2'16	Q3'16	Q4'16
22	19	25	26

スマートポータルへの進捗 | Contents Platform

LINE NEWS & LINE TodayのMAU推移

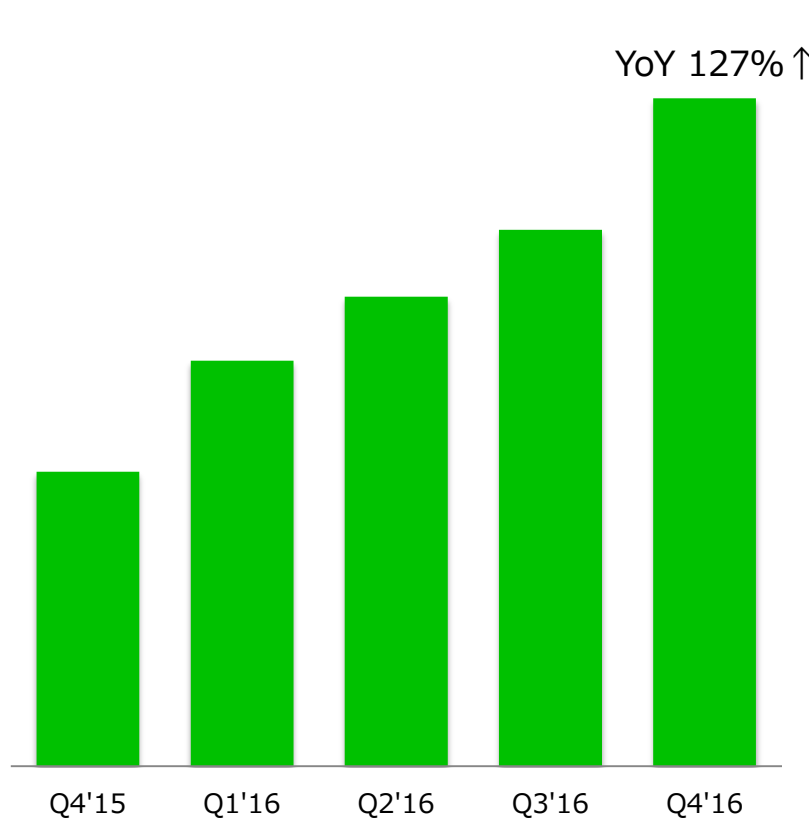


B612のMAU推移 (グローバル)



スマートポータルへの進捗 | Life Platform

Pay登録アカウント数 (グローバル)



日本

- お年玉キャンペーンの好評につき、Payアカウント新規登録ユーザーが増加

台湾

- 中国信託商業銀行 (CTBC Bank)と提携し、『中国信託LINE Payカード』の発行を開始

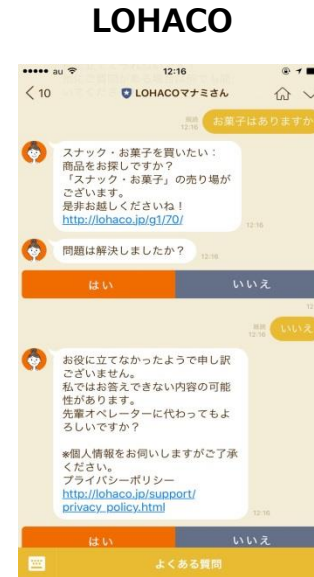
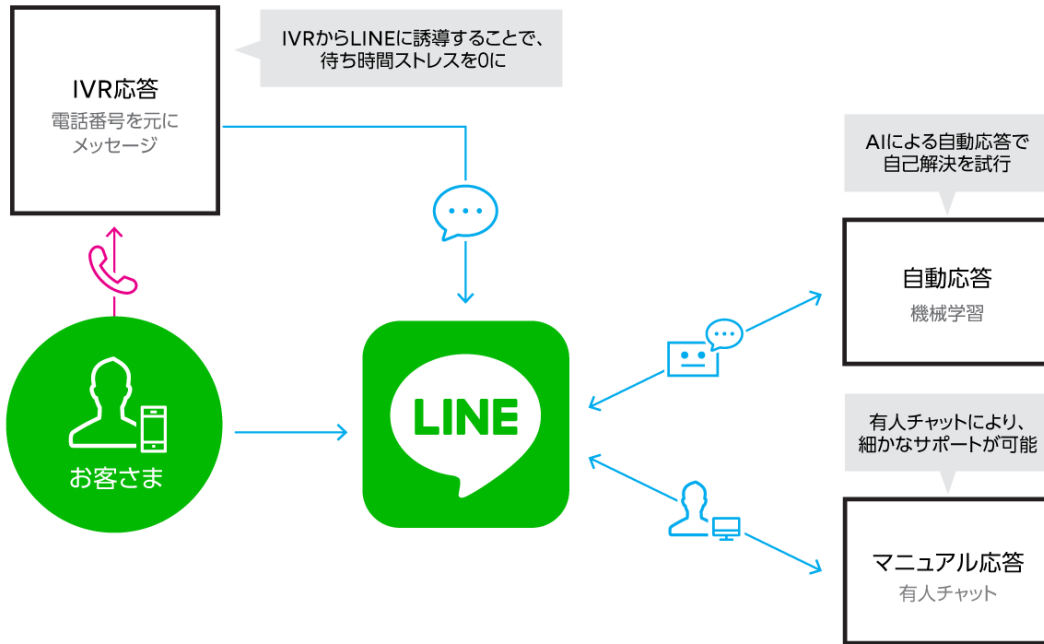
インドネシア

- 最大手Mandiri銀行と協業し、モバイル決済取引サービス「LINE Pay e-cash」展開

スマートポータル の進捗 | Life Platform

- AIエンジンと有人チャットを組み合わせた顧客対応サービス
- 自然言語処理機能や深層学習（ディープラーニング）技術を活用し、お客様からのお問い合わせに自動回答

サービスのイメージ



- テキストベースのチャット形式でお問い合わせに回答
- 適切な回答難しい場合、有人チャットへ引継ぎ可能
- LINEのトーク画面に配信されるQRコードで搭乗が可能に
- 自動回答でお客様の問合せを解決

* IVR: Interactive Voice Response

2016年12月期第4四半期連結業績

(百万円)	Q4'15	Q3'16	Q4'16	成長率	
				Y/Y	Q/Q
営業収益	32,440	36,099	38,145	17.6%	5.7%
売上収益	32,332	35,930	37,465	15.9%	4.3%
LINE広告	8,235	11,960	13,098	59.1%	9.5%
ポータル広告	2,431	2,524	2,633	8.3%	4.3%
コミュニケーション	7,714	7,255	6,973	-9.6%	-3.9%
コンテンツ	11,637	10,774	10,760	-7.5%	-0.1%
その他	2,315	3,417	4,002	72.9%	17.1%
その他の営業収益	108	170	680	530.3%	301.1%
営業費用	31,659	31,173	36,542	15.4%	17.2%
営業利益	781	4,927	1,603	105.3%	-67.5%
営業利益率(%)	2.4%	13.6%	4.2%	+1.8pt	-9.4pt
継続事業に係る税引き前四半期利益	-1,860	4,578	2,724	n/a	-40.5%
法人所得税	-4,433	1,664	288	n/a	-82.7%
継続事業に係る四半期純利益	2,574	2,915	2,436	-5.3%	-16.4%
非継続事業に係る四半期純利益	-2,852	-96	-219	n/a	n/a
四半期純利益(損失)	-279	2,818	2,217	n/a	-21.3%

2016年12月期第4四半期の業績補足説明

アプリ決済プラットフォーム提供者の決済額と差異調整

- アプリ決済プラットフォーム提供者より入金なし、当社にて決済履歴あり

財務諸表に及ぶ影響額

(百万円)	金額
売上収益	-678
コミュニケーション	-469
コンテンツ	-209
営業費用	400
営業利益	-1,078

- アプリ決済プラットフォーム提供者より入金あり、当社にて決済履歴なし

財務諸表に及ぶ影響額

- 2016年12月末時点で計上された負債は12.7億円
- 今後、負債の消滅が認識された時点で、収益認識する予定

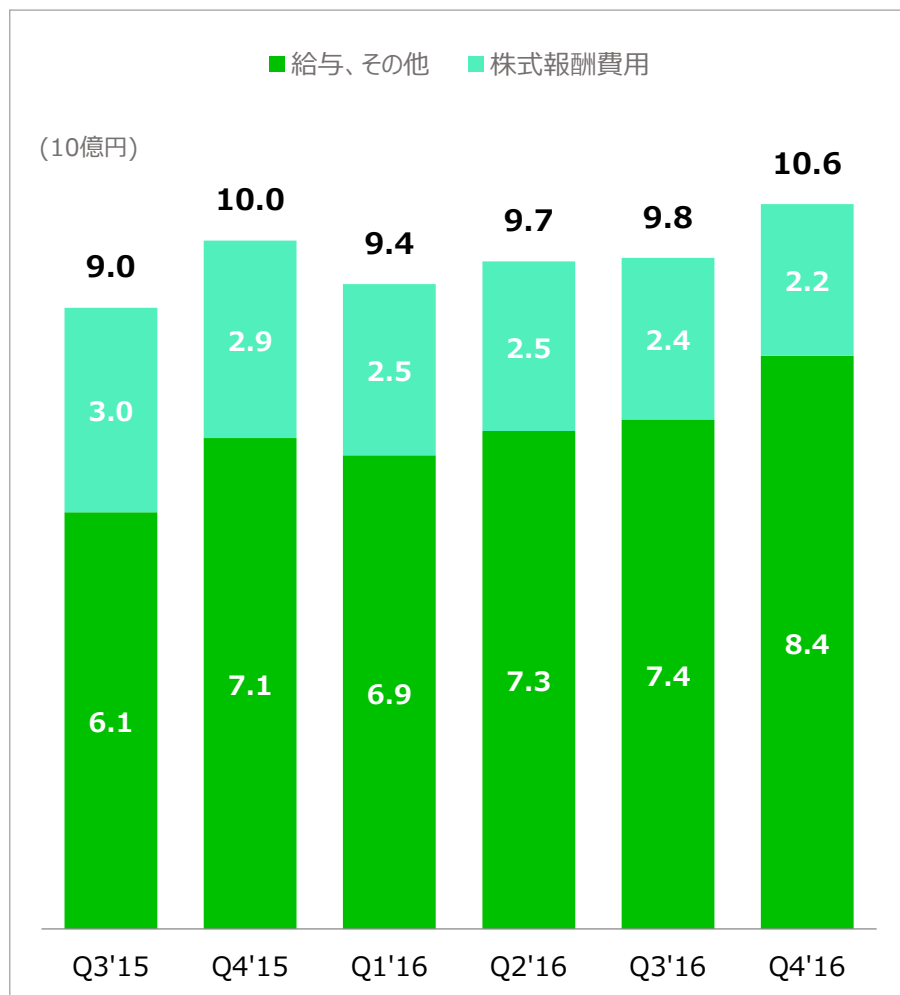
営業費用

(百万円)	Q4'15	Q3'16	Q4'16	成長率	
				Y/Y	Q/Q
営業費用	31,659	31,173	36,542	15.4%	17.2%
決済手数料及びライセンス料	7,859	7,308	7,346	-6.5%	0.5%
従業員報酬費用	10,028	9,775	10,555	5.3%	8.0%
マーケティング費用	3,130	2,798	4,280	36.7%	53.0%
インフラ及び通信費用	2,137	1,881	2,113	-1.1%	12.3%
認証及びその他のサービス費用	2,995	3,584	4,673	56.0%	30.4%
減価償却費及び償却費	1,104	1,425	1,441	30.6%	1.1%
その他の営業費用	4,406	4,401	6,134	39.2%	39.4%

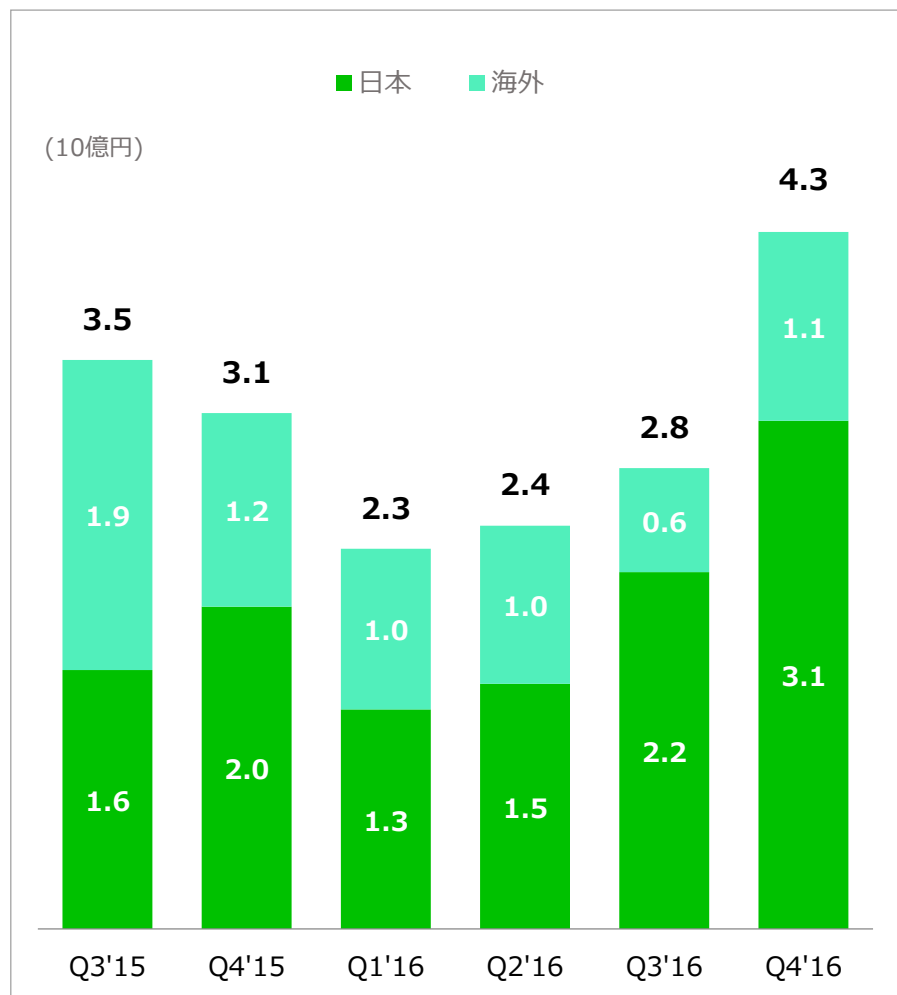
*注記：その他の営業費用にはLINE FRIENDSの製品原価,オフィス関連費,上場関連諸費用などが含まれます

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

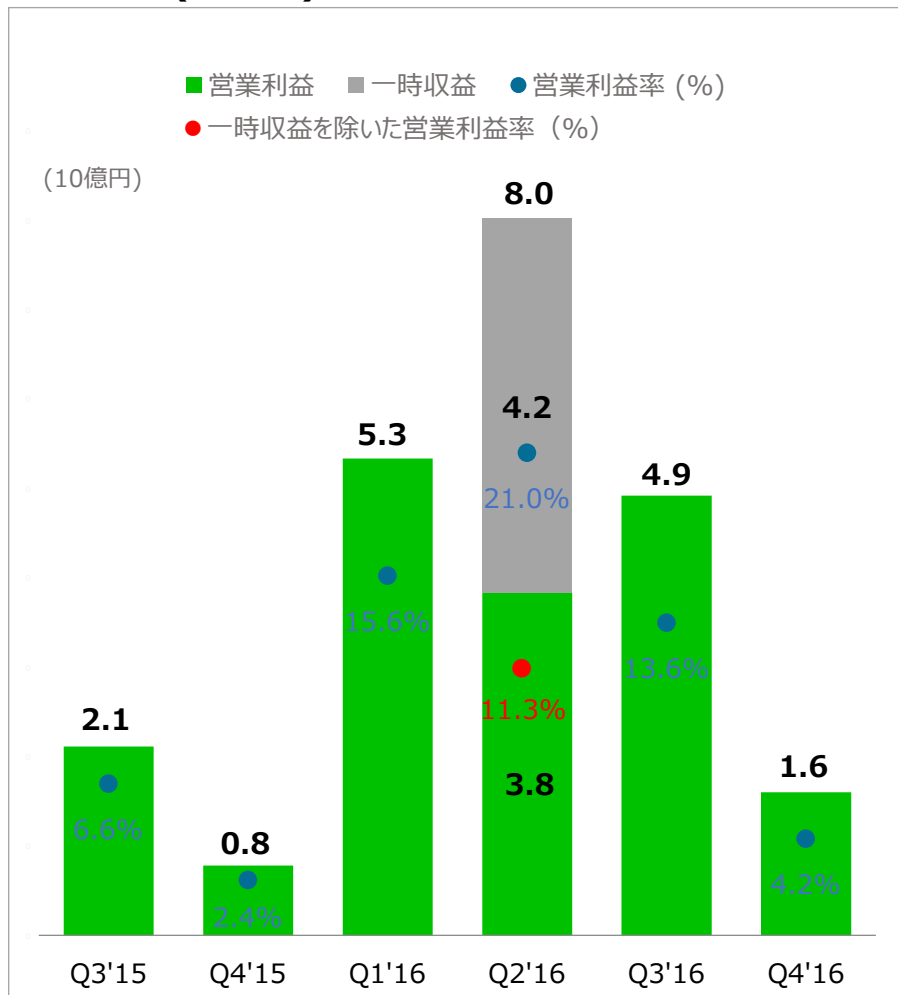


マーケティング費用

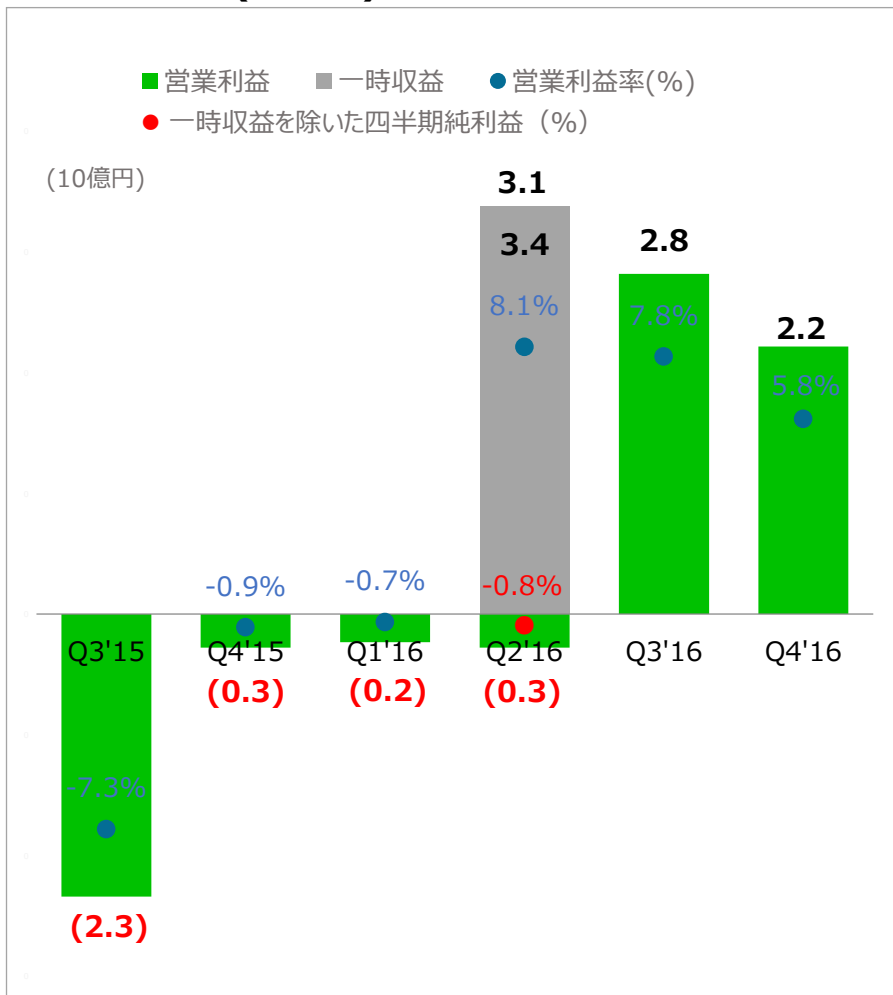


営業利益及び四半期純利益

営業利益 (利益率)



四半期純利益(利益率)



LINE