

2017年12月期第2四半期 決算説明会

2017年7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

2017年12月期第2四半期ハイライト

広告

- パフォーマンス型広告は、ターゲティング精度の向上、高単価商品の提供開始及びニュースタブ導入等により増収
- メッセンジャー型広告は、公式アカウント、ビジネスコネクト、LINE@が順調に成長

コミュニケーション & コンテンツ

- 「LINE GAMES」設立及びNextFloor社の株式取得を発表。ミッドコアゲームの開発体制及びグローバル展開を強化

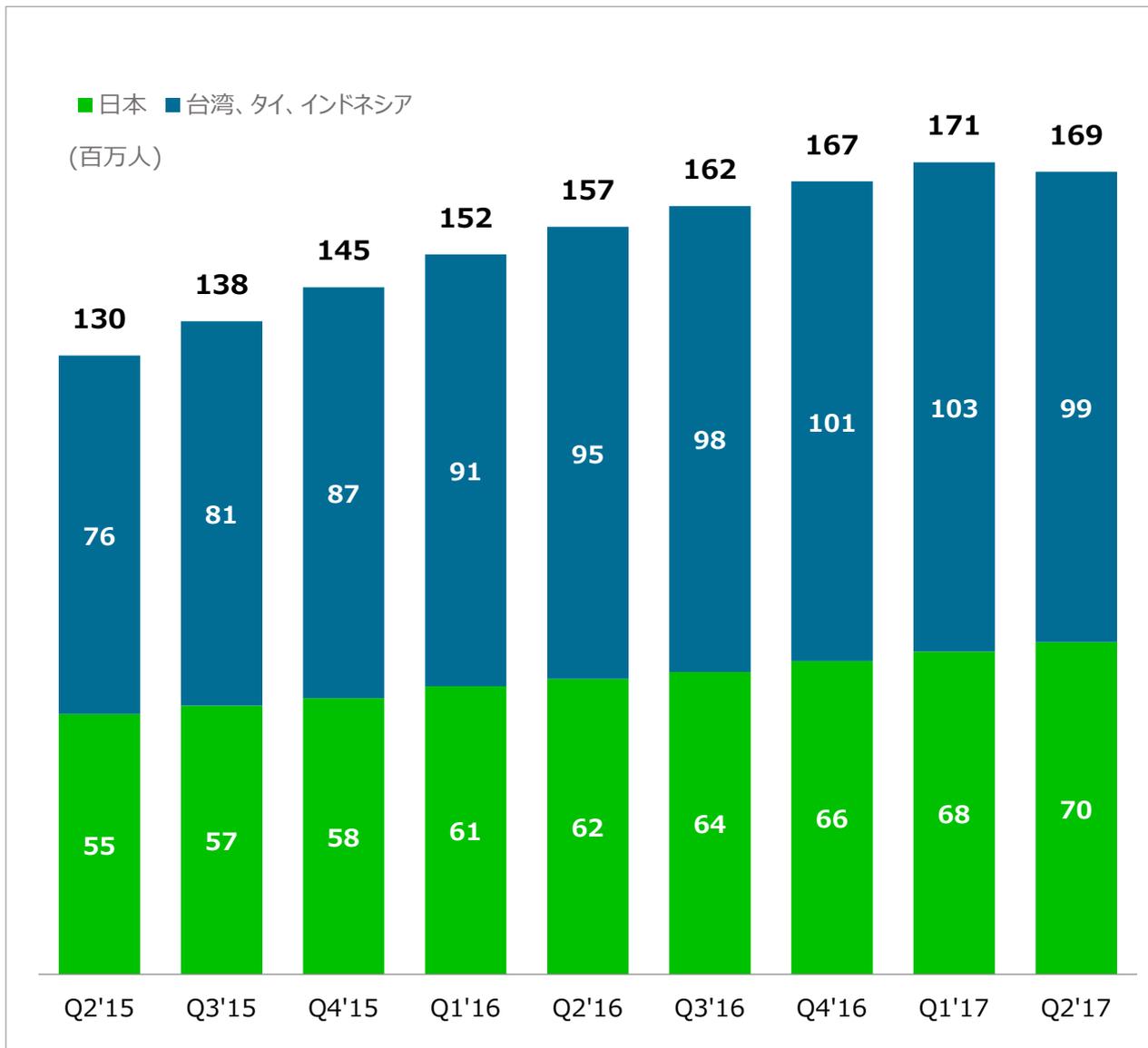
スマートポータル

- LINE NEWS、LINEマンガ、LINE MUSIC等のコンテンツサービスは安定的に成長
- LINE Pay登録アカウント数はグローバル3,800万人突破。決済取引高の総額が1,000億円を超える

財務

- SNOWとB612（カメラ事業）の統合に際して事業譲渡益104億円を計上

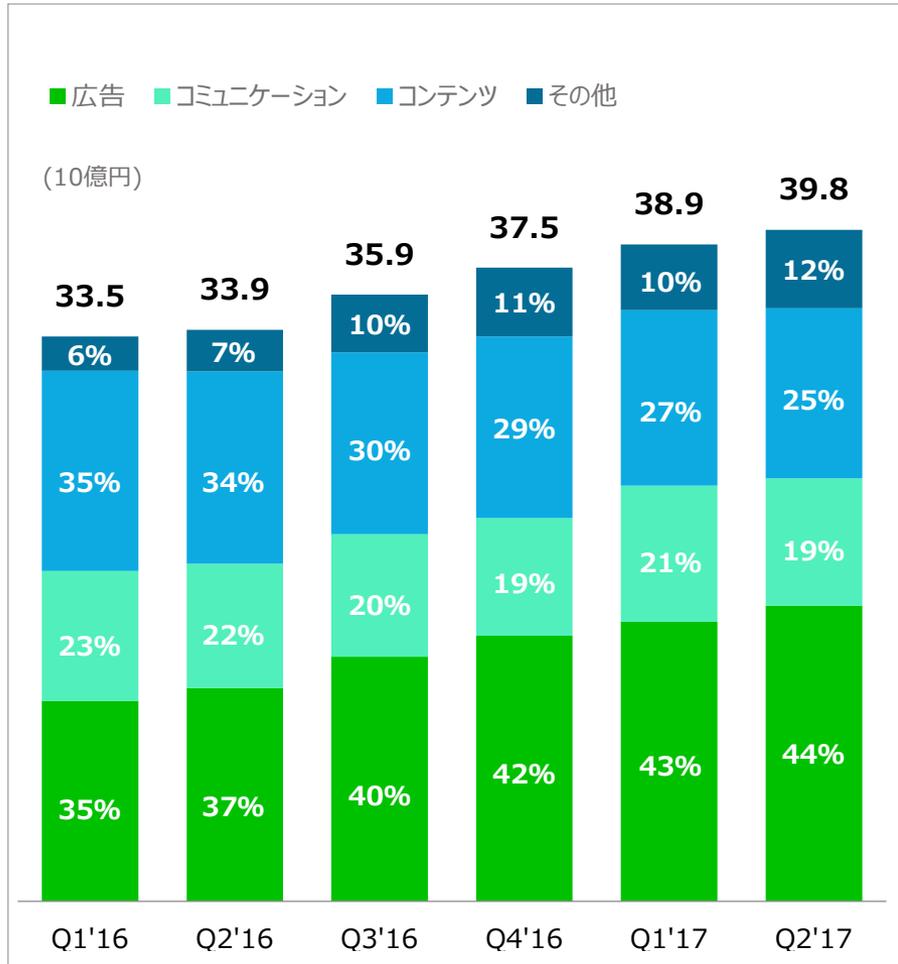
月間アクティブユーザー数(MAU) | 主要4カ国



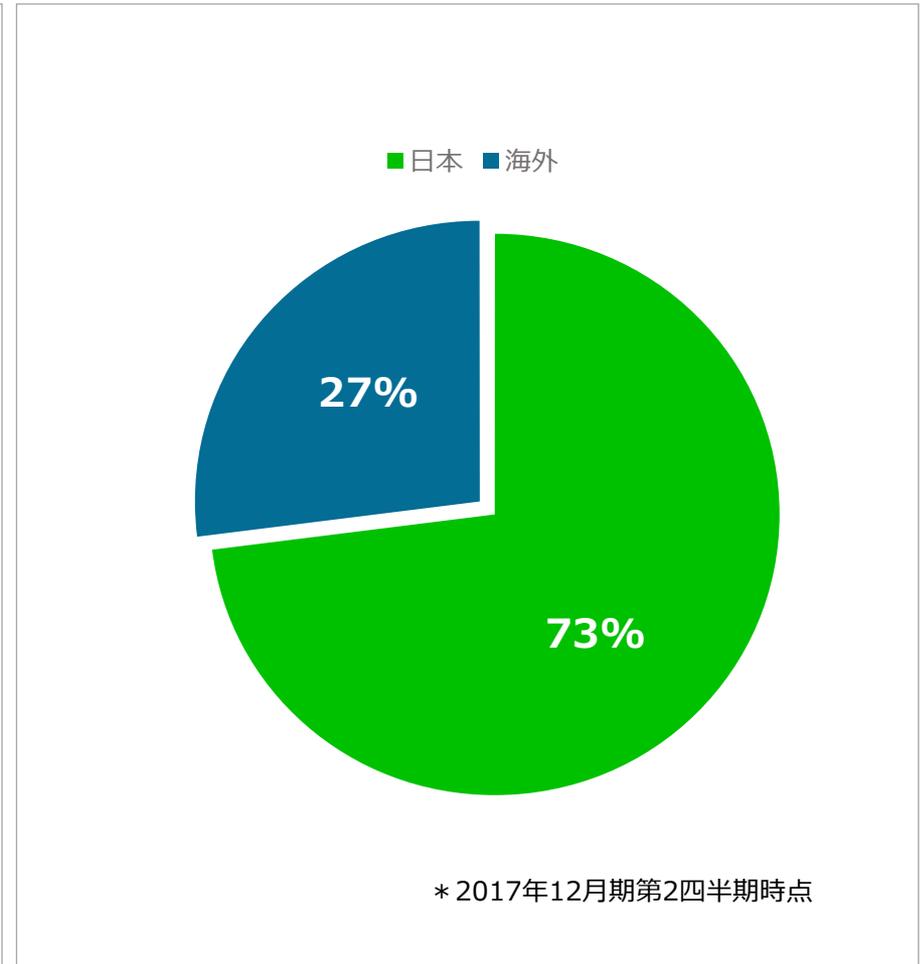
- YoY 7.5% ↑
- DAU/MAU比率: 74%

売上収益

サービス別売上

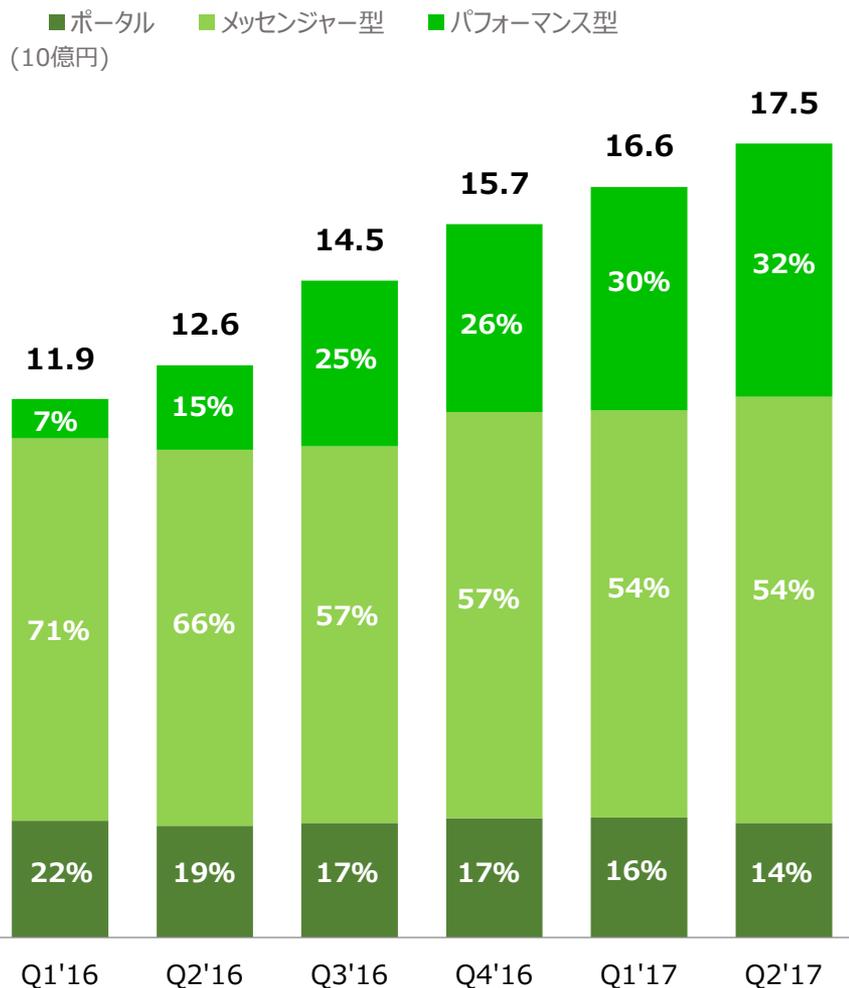


地域別売上



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



広告サービスの売上

YoY 38.7% ↑ / QoQ 5.7% ↑

パフォーマンス型広告の売上

YoY 199.2% ↑ / QoQ 13.3% ↑

LAPインプレッション数

(百万インプレッション)

Q2'16	Q3'16	Q4'16	Q1'17	Q2'17
7,992	9,933	11,166	12,275	14,668

* LAP: LINE Ads Platform

グローバル有料公式アカウント数

(件)

Q1'16	Q2'16	Q3'16	Q4'16	Q1'17	Q2'17
456	480	521	549	567	605

広告 | パフォーマンス型広告の進捗

2017年上期進捗

2017年下期計画

広告在庫

- LINEメッセージャーにNEWSタブの導入
- 台湾タイムラインに広告掲載開始

- LINEファミリーアプリに広告掲載を展開
(LINE LIVE、LINE Manga、LINE Today)

営業

- ブランド広告主向け強化
- 広告代理店とパートナーシッププログラムを展開

- ダイレクトレスポンス向け強化
- 西日本エリア拡大
- 海外営業強化

プラットフォーム

- ブランド広告向け商品の拡充
- 広告効果測定とレポート機能の強化

- ターゲティング機能の充実
- メッセージャー型広告との連携

広告 | メッセンジャー型広告の進捗

アカウント数

公式 アカウント	605	YoY 26% 国内294件 海外311件
LINE@	5,410,000	YoY 83% 国内138万件 海外403万件
Business Connect	213	国内186件 海外27件 ビーコン導入実績 18件（国内）
Customer Connect	6	開発・販売・ 運用代理 パートナー数 24社

ビーコン搭載の自動販売機（ビジネスコネクト）

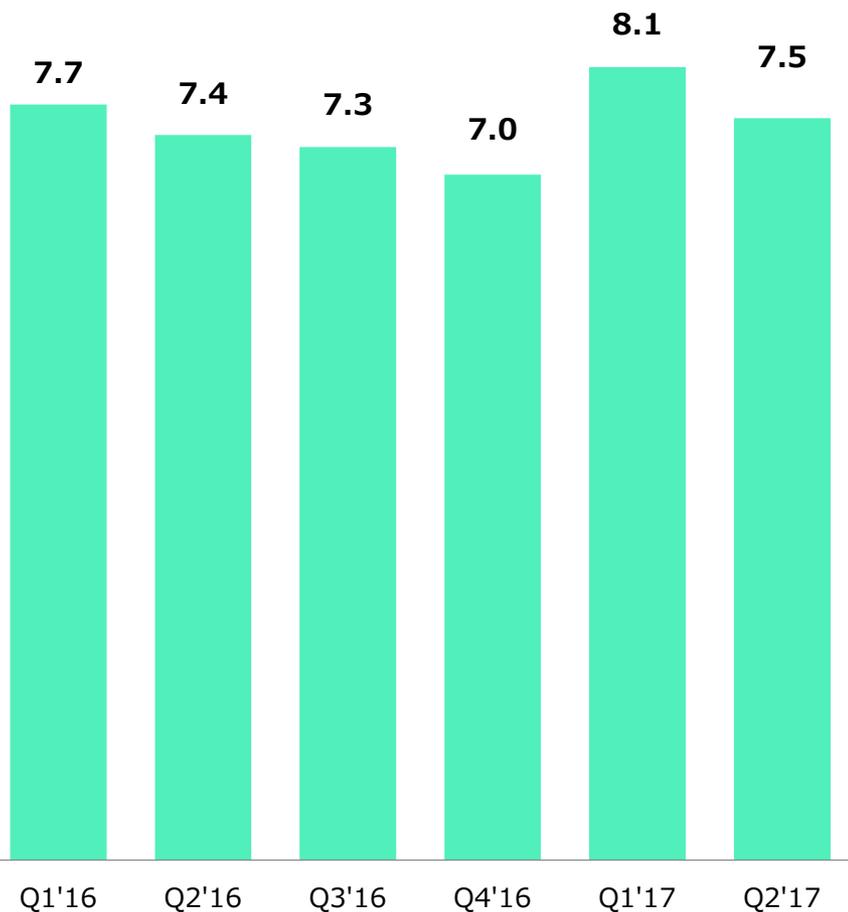
The diagram illustrates the integration of a LINE Beacon with a KIRIN vending machine and a smartphone. The vending machine is on the left, the smartphone is on the right, and a central green circle with 'LINE Beacon' and various icons represents the beacon technology. Arrows indicate the connection between the machine, the beacon, and the phone. Below the phone is a red QR code for 'BROWN CAFE TOKYO' and a green 'LINE Pay' button.

- LINEと自動販売機がビーコン経由でつながり、購入ごとにドリンクポイントが付与されるなど様々なサービスが提供可能
- ユーザー、IoT、企業間の1対1のコミュニケーションを実現
- 顧客属性、商品データ、購買データ等の蓄積

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 2.3% ↑ / QoQ 6.4% ↓

LINE Creators Studio



デコ文字



1日あたり平均スタンプ送信数

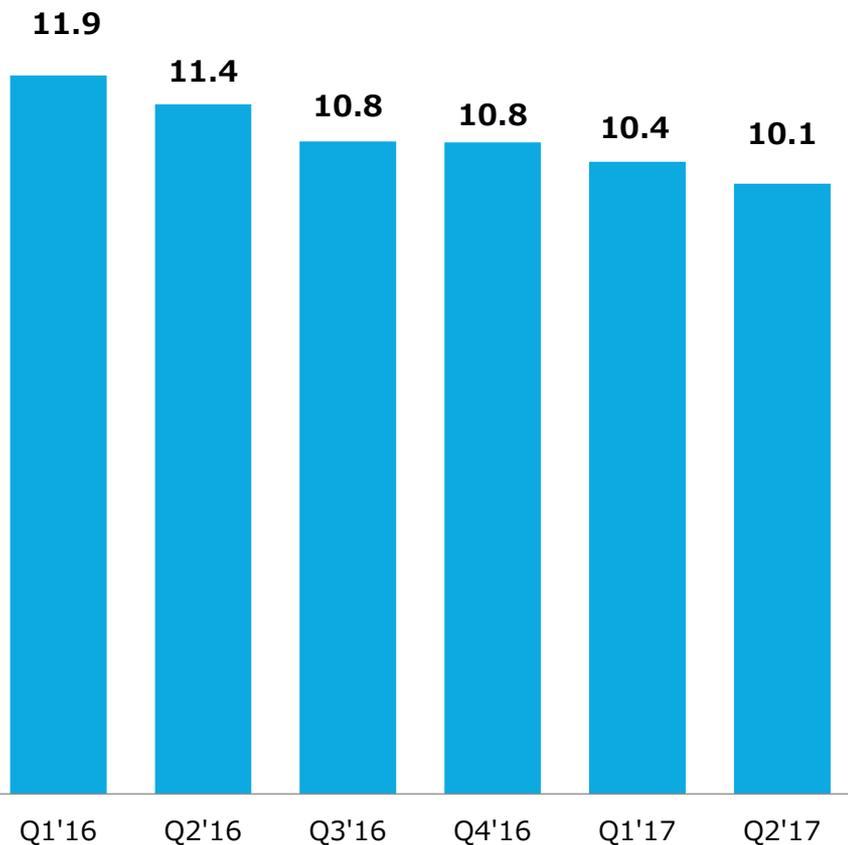
(百万回)

Q1'16	Q2'16	Q3'16	Q4'16	Q1'17	Q2'17
389	397	384	407	441	433

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 11.5%↓ / QoQ 3.5%↓

LINE GAME KPI

	Q1'16	Q2'16	Q3'16	Q4'16	Q1'17	Q2'17
MAU (百万人)	30.8	28.9	27.5	26.5	26.3	23.0
PU比率	5.2%	4.9%	5.1%	5.0%	5.2%	5.5%

コンテンツ

LINE GAME



NextFloorの主要タイトル

Destiny Child

- 2016年10月韓国リリースのコレクタブルカードゲーム (CCG)
- 累計DL200万DL突破

Dragon Flight

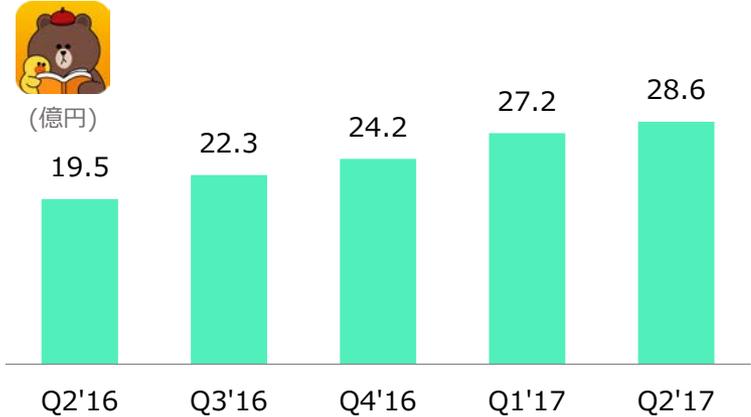
- NextFloorの代表作品であるフライトシューティングゲーム
- 2012年にリリース以降累計DL 2,400万DL突破

その他下期リリース予定の主なタイトル

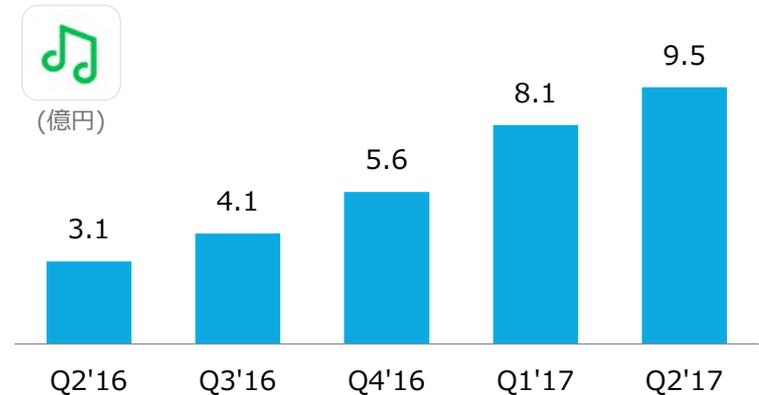
- 有名なアニメのIPを利用したバトルアクションRPG
- **千銃士** マーベラス社との協業による古銃育成シミュレーションゲーム
- **Pangya** 台湾・タイ等海外向けのカジュアルライトアクションスポーツゲーム

その他コンテンツの進捗

LINE マンガの決済高推移



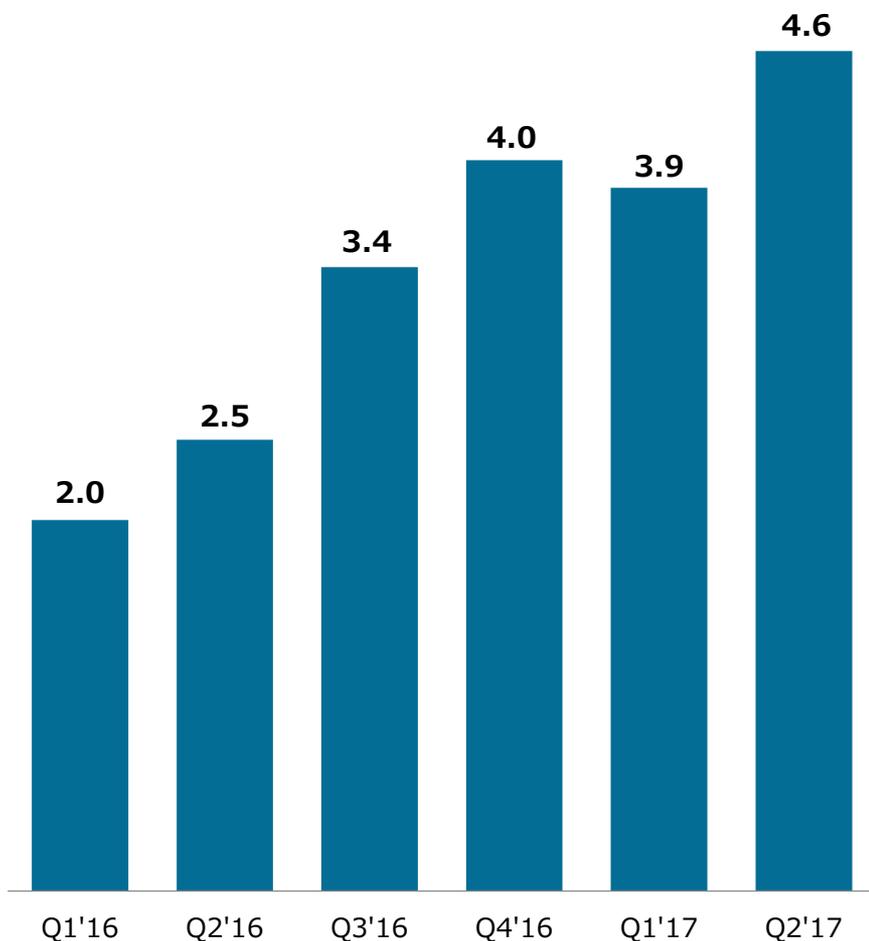
LINE MUSICの決済高推移



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 88.0% ↑ / QoQ 20.6% ↑

LINE Pay GMV

(10億円)

Q4'16	Q1'17	Q2'17
10.6	20.7	105.4

LINE FRIENDS Shop (5カ国で展開)

Q1'16	Q2'16	Q3'16	Q4'16	Q1'17	Q2'17
22	19	23	26	27	31

LINE モバイル

格安SIMアワード2017上半期で
総合満足度調査最優秀賞

*株式会社イード提供



次の5年に向け新たな3つのビジョン

Everything
Connected

Everything
Videolized

Everywhere
AI

Connected

コンテンツポータル



- ユーザーごとに最適な情報を提供

ウォレットタブ



- オフラインや企業との連携を強化

LINEショッピング



- 送客型ショッピングモールをスタート、ローンチ以来GMVが成長

LINEデリマ



- デリバリー領域に進出

Videolized

LINE LIVE Player



Chat Live



タイムライン Stories(仮称)





2017年12月期第2四半期連結業績

(百万円)	Q2'16	Q1'17	Q2'17	成長率	
				Y/Y	Q/Q
営業収益	38,236	39,246	50,474	32.0%	28.6%
売上収益	33,854	38,916	39,780	17.5%	2.2%
広告	12,619	16,557	17,507	38.7%	5.7%
コミュニケーション	7,377	8,067	7,548	2.3%	-6.4%
コンテンツ	11,387	10,441	10,080	-11.5%	-3.5%
その他	2,471	3,851	4,645	88.0%	20.6%
その他の営業収益	4,382	330	10,694	144.1%	3,135.9%
営業費用	30,207	35,221	35,870	18.8%	1.8%
営業利益	8,029	4,025	14,604	81.9%	262.8%
営業利益率(%)	21.0%	10.3%	28.9%	7.9pt	18.7pt
継続事業に係る税引き前四半期利益	6,544	3,566	13,395	104.7%	275.7%
法人所得税	3,418	1,931	4,474	30.9%	131.8%
継続事業に係る四半期純利益	3,126	1,635	8,921	185.4%	445.6%
非継続事業に係る四半期純利益	-26	-3	-4	n/a	n/a
四半期純利益	3,100	1,632	8,917	187.6%	446.5%

2017年12月期第2四半期の業績補足説明

カメラ事業の譲渡益

- SNOWとB612（カメラ事業）の統合に際して譲渡益104億円を計上

株式報酬費用の影響

- 業績向上や企業価値の増大に対するリテンション施策としストックオプション及びESOPを新規発行

2017年度第3四半期よりの株式報酬費用計上スケジュール

FY17	FY18	FY19	FY20	FY21
22億円	32億円	17億円	6億円	1億円

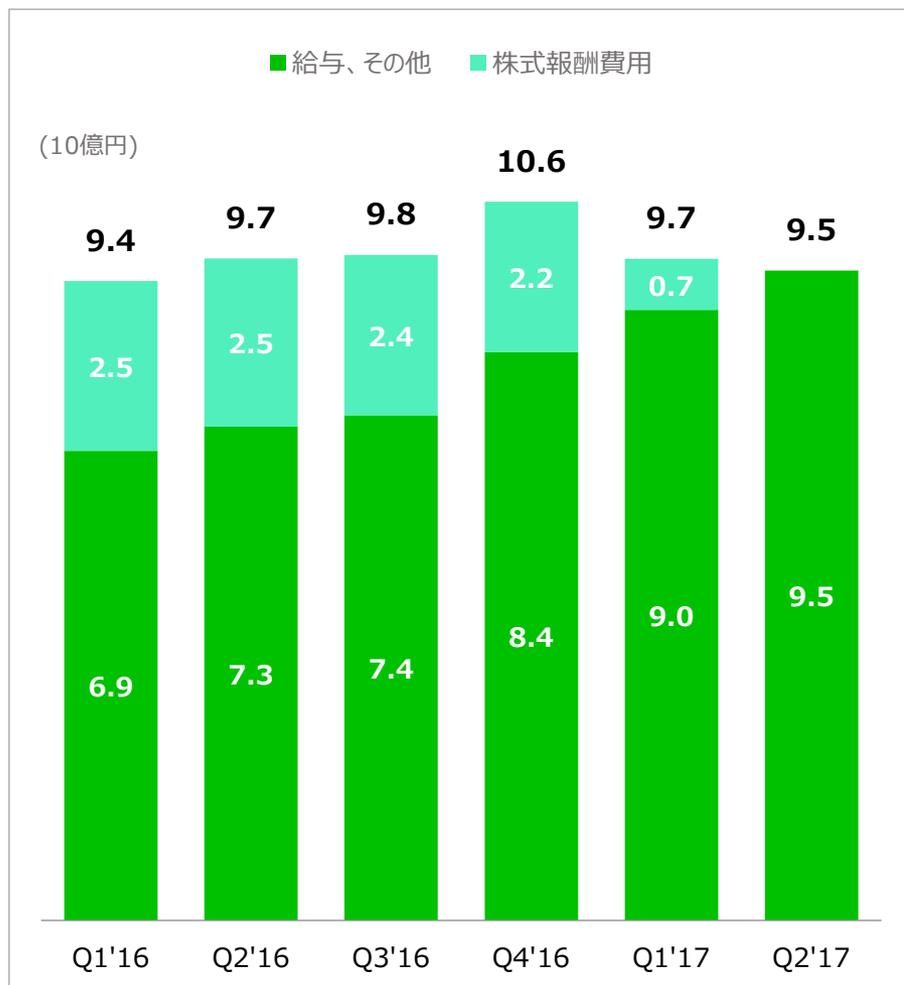
営業費用

(百万円)	Q2'16	Q1'17	Q2'17	成長率	
				Y/Y	Q/Q
営業費用	30,207	35,221	35,870	18.8%	1.8%
決済手数料及びライセンス料	7,377	7,684	7,340	-0.5%	-4.5%
従業員報酬費用	9,721	9,718	9,547	-1.8%	-1.8%
マーケティング費用	2,448	4,026	3,832	56.6%	-4.8%
インフラ及び通信費用	1,994	2,142	2,243	12.5%	4.7%
認証及びその他のサービス費用	3,240	4,953	5,756	77.7%	16.2%
減価償却費及び償却費	1,266	1,476	1,541	21.8%	4.4%
その他の営業費用	4,161	5,222	5,611	34.8%	7.4%

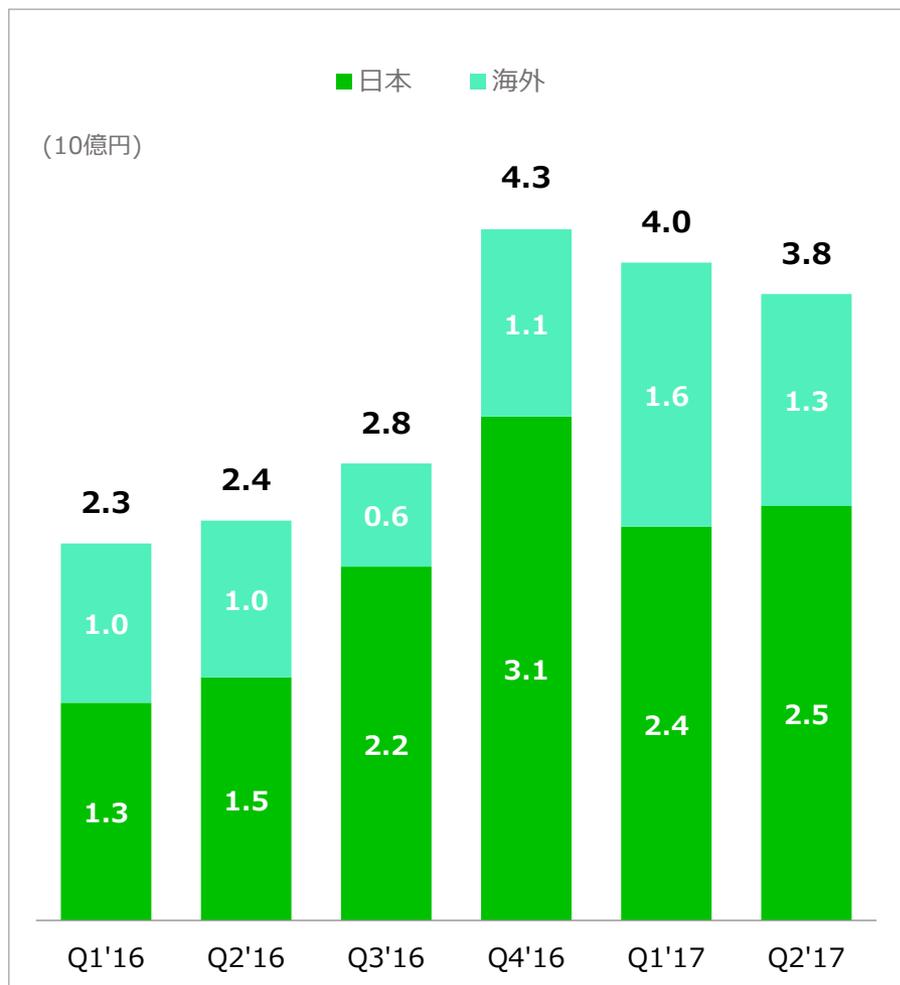
*注記：その他の営業費用にはLINE FRIENDSの製品原価,オフィス関連費などが含まれます

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

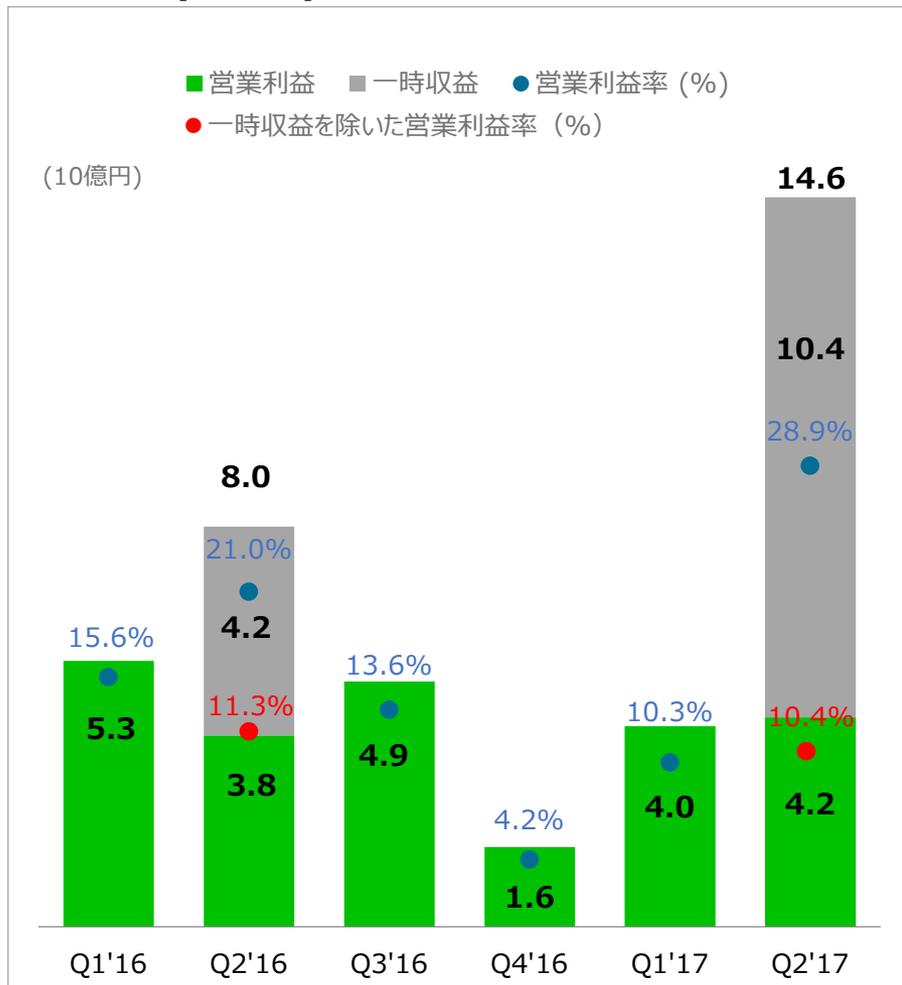


マーケティング費用

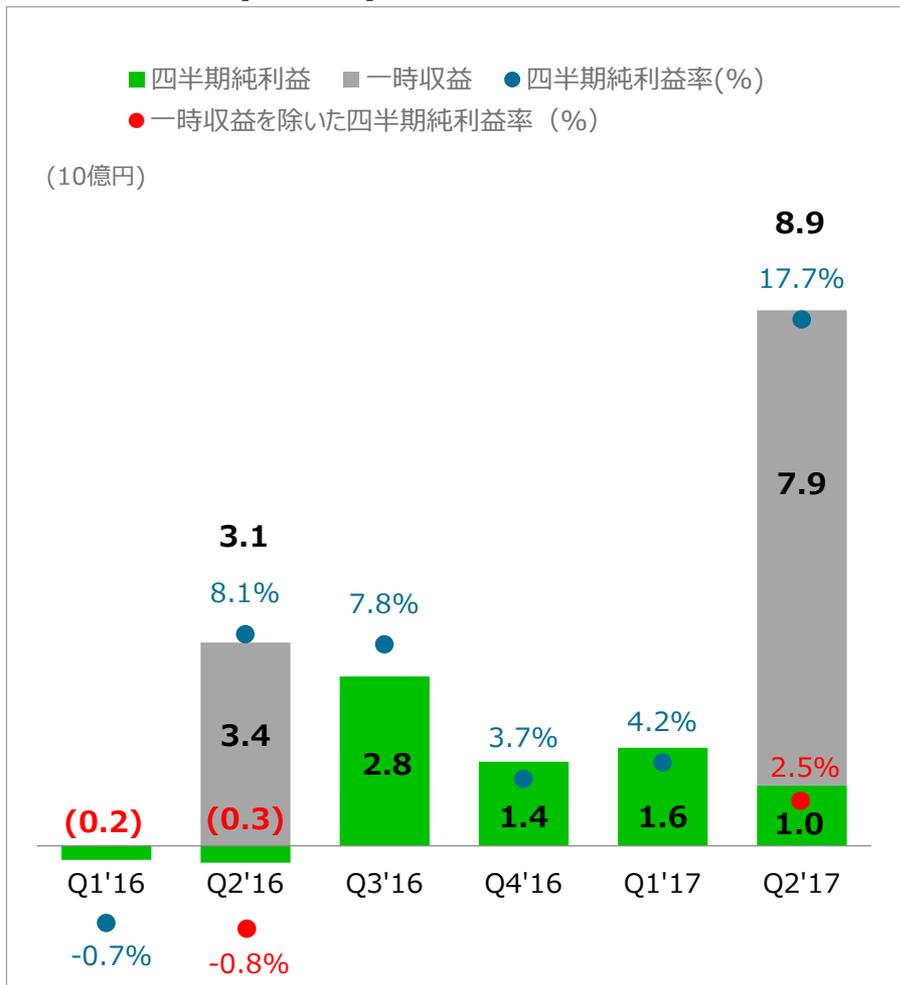


営業利益及び四半期純利益

営業利益 (利益率)



四半期純利益(利益率)



LINE