

2016年12月期第2四半期 決算説明会

2016年7月27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. 時機良く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2四半期ハイライト

広告

- パフォーマンス型広告を6月より本格的に運用開始
- メッセンジャー型広告が堅調に推移

コンテンツ

- 既存タイトルのタイムリーなアップデートにより安定的な売上を維持
- LINE ブラウンファームの売上が好調に推移。台湾・タイでもリリース

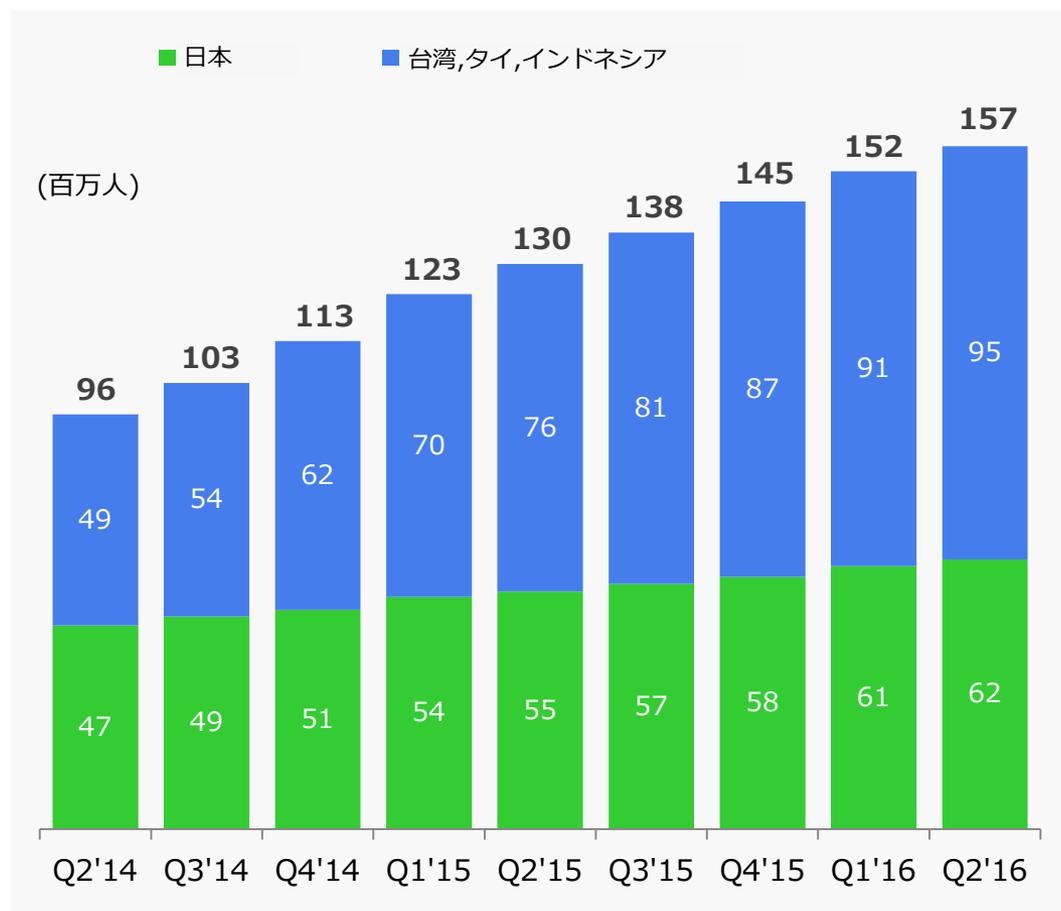
コミュニケーション

- ポップアップスタンプ、クリエイターズアニメーションスタンプ、クリエイターズ着せかえなどの新しい商品をリリース

サービス

- LINE NEWS
【日本】機能面での拡充及びサービス充実化により月間利用者数が急上昇
- LINE Today
【台湾,タイ,インドネシア】ニュースポータルサービスをリリース
- LINE Pay
【日本】2016年3月末LINE Payカード発行開始により取引高急増
【タイ】「RABBIT-LINE PAY Company Limited」の設立

月間アクティブユーザー数(MAUs)



- 4カ国MAUs: 1億5,700万人, YoY21% ↑
- 4カ国DAU/MAUs比率: 73%
- グローバルMAUs: 2億2,000万人

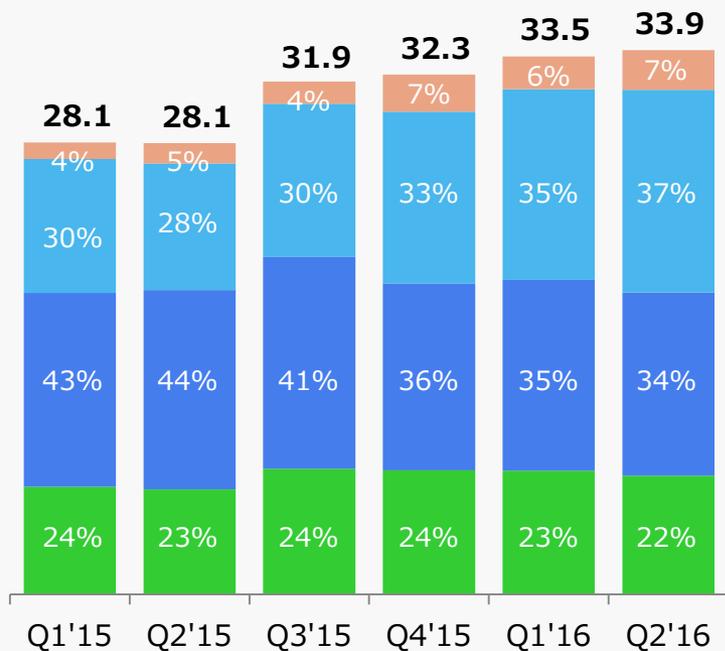
*2016年6月末時点

売上収益

サービス別売上

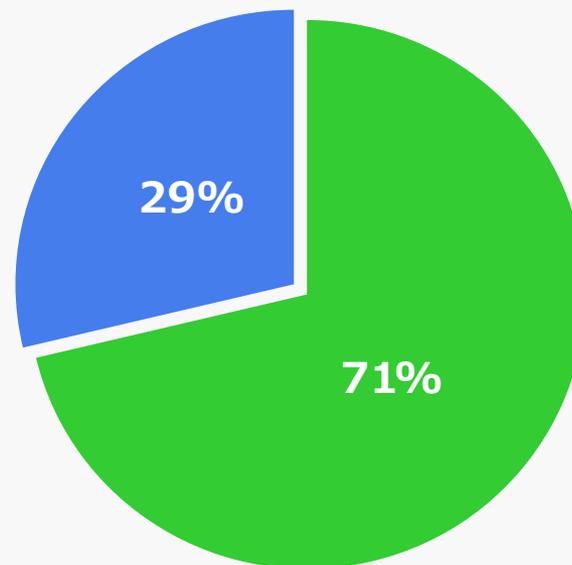
■ コミュニケーション ■ コンテンツ ■ 広告 ■ その他

(10億円)



地域別売上

■ 日本 ■ 海外

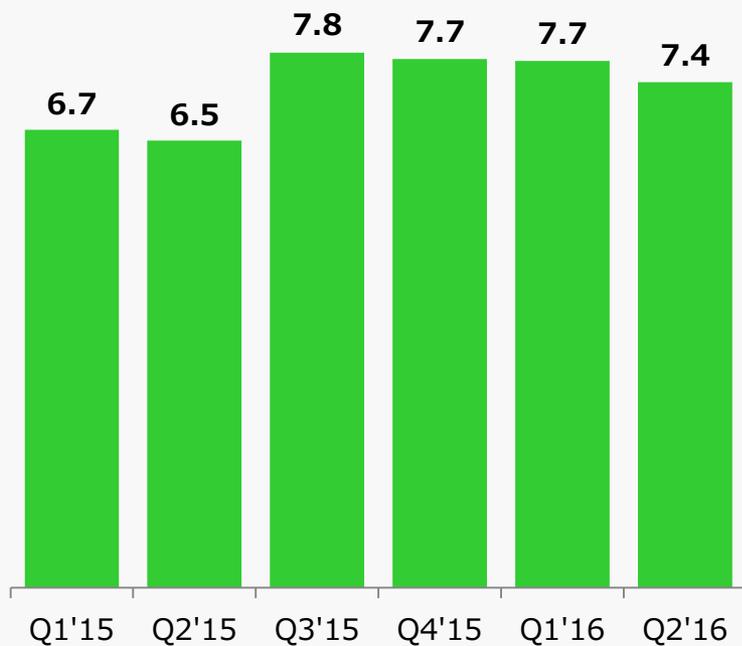


* 2016年12月期第2四半期連結会計期間

コミュニケーション

スタンプ,着せかえ,LINE Out等

(10億円)



コミュニケーションサービスの売上

YoY 13.1% ↑ / QoQ 4.0% ↓

新規リリース商品

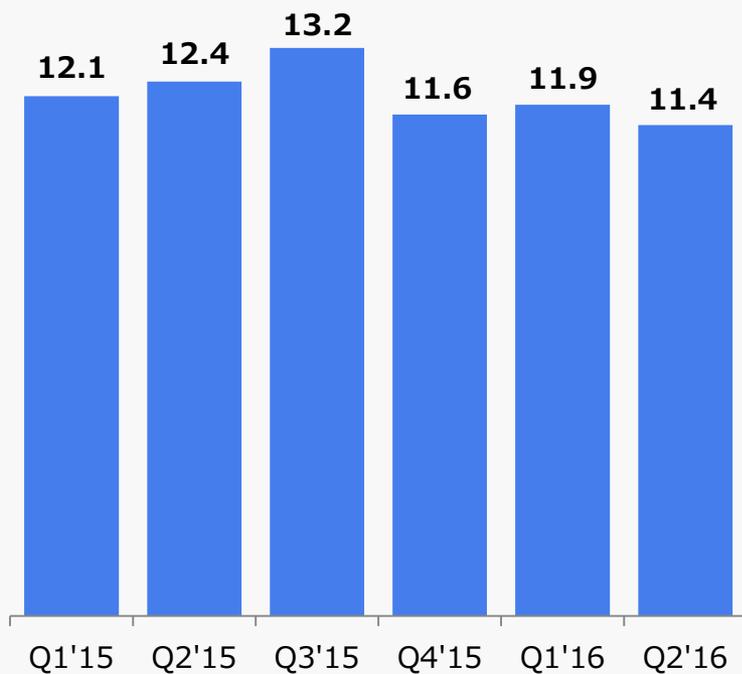
- クリエイターズ着せかえ(4/26)
- ポップアップスタンプ(6/2)
- クリエイターズアニメーションスタンプ(6/21)



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 8.2% ↓ / QoQ 4.0% ↓

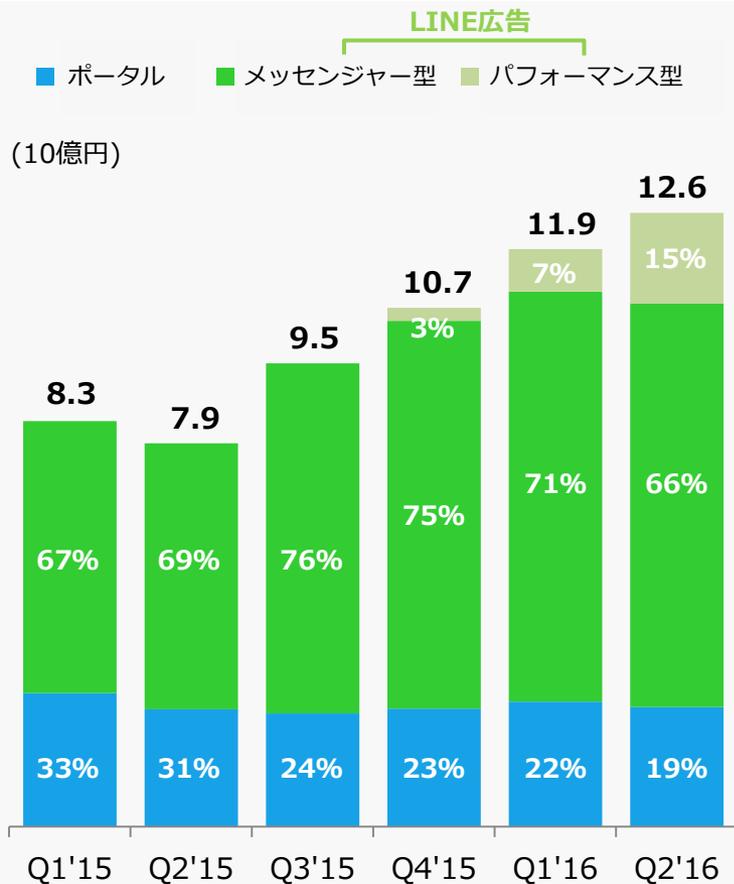
LINE GAME

- 新規タイトルのリリース延期
- LINE ブラウンファームが台湾・タイで好調な立ち上がり(6/24リリース)

LINE GAME KPI	Q1'15	Q2'15	Q3'15	Q4'15	Q1'16	Q2'16
MAUs (百万人)	37.5	35.7	32.0	31.9	30.8	28.9
PU比率	4.0%	4.0%	4.4%	5.2%	5.2%	4.9%

広告

公式アカウント,スponsored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 60.1% ↑ / QoQ 6.3% ↑

LINE広告サービスの売上

YoY 85.9% ↑ / QoQ 9.2% ↑

パフォーマンス型広告

- 2016年6月よりパフォーマンス型広告を本格的に開始
- LINE NEWSに掲載面を拡大

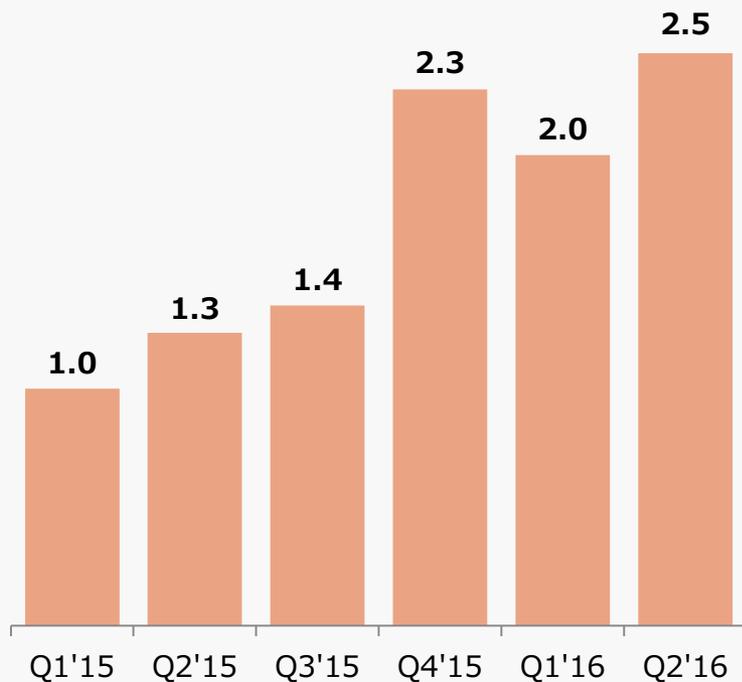
グローバル有料公式アカウント数(件)

Q1'15	Q2'15	Q3'15	Q4'15	Q1'16	Q2'16
358	373	390	419	456	480

その他

LINE FRIENDS, LINEバイト, LINE Pay等

(10億円)



その他サービスの売上

YoY 95.5% ↑ / QoQ 21.6% ↑

LINE FRIENDS の売上

YoY 132.4% ↑ / QoQ 26.2% ↑

LINE バイトの売上 *LINEシェアのみ

YoY 514.2% ↑ / QoQ 44.8% ↑

LINE FRIENDS STOREの店舗数：5カ国19店舗



*2016年6月末時点

スマートポータル^oの現況



LINE NEWS

MAUs 4,100万人, YoY 281% ↑



LINE LIVE, LINE TV

MAUs 2,600万人
66% ↑ (2015年12月比)



LINE MUSIC

MAUs 562% ↑ (2015年12月比)



LINE マンガ

MAUs YoY 190% ↑



B612(セルフィー)

MAUs 6,500万人, YoY 169% ↑

コンテンツ
プラットフォーム



メッセージ
プラットフォーム

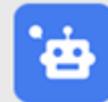


LINE Pay

グローバル取引高 YoY 540% ↑



タイでRABBIT-LINE PAYを
設立(BTSグループとJV)



LINE BOT API

デベロッパー登録数1万5000人



LINE バイト

応募件数 YoY 140% ↑



LINE MAN

タイで日常生活サポート
サービスをリリース(4/21)

ライフ
プラットフォーム

*2016年6月末時点

2016年12月期第2四半期連結業績

(百万円)	Q2'15	Q1'16	Q2'16	成長率	
				YoY	QoQ
営業収益	28,174	34,116	38,235	35.7%	12.1%
売上収益	28,070	33,456	33,854	20.6%	1.2%
コミュニケーション	6,524	7,686	7,377	13.1%	-4.0%
コンテンツ	12,401	11,865	11,387	-8.2%	-4.0%
LINE広告	5,466	9,302	10,160	85.9%	9.2%
ポータル広告	2,415	2,571	2,459	1.8%	-4.4%
その他	1,264	2,032	2,471	95.5%	21.6%
その他の営業収益	104	660	4,381	4,107.1%	563.5%
営業費用	30,532	28,778	30,206	-1.1%	5.0%
営業利益	-2,358	5,338	8,029	-	50.4%
営業利益率(%)	-8.4%	15.6%	21.0%	29.4%	5.4%
継続事業に係る税引き前四半期利益	-2,229	4,143	6,544	-	58.0%
法人所得税	1,230	-2,737	-3,418	-	-
継続事業に係る四半期純利益	-998	1,406	3,126	-413.2%	122.3%
非継続事業に係る四半期純利益	-2,449	-1,640	-26	-	-
四半期純利益(損失)	-3,447	-234	3,100	-	-

業績補足説明

その他の 営業利益

■ 福岡土地売却益

- 当社が福岡に保有する土地を九州旅客鉄道株式会社へ50.5億円で売却し、売却益24.6億円を計上

■ LINE BIZ Plus Ltd.(タイ)の公正価値評価益

- BBS Holdings Co., Ltd.に対する新株発行により当社の子会社から共同支配企業となったことに伴い、23.8億円相当の関連会社及び共同支配企業投資の増加(当該取引後の当社持分比率は50%)
- その結果、当社持分50%に対する公正価値再評価による評価益として17.3億円を計上

法人所得税の税率

■ 日本の法定実効税率は33.1%だが下記の要因により今期連結基準の実際税率は52.2%

- 税務上損金不算入の株式報酬費用
- 一部子会社において単体上税前損失を計上する一方で繰延税金資産を未認識

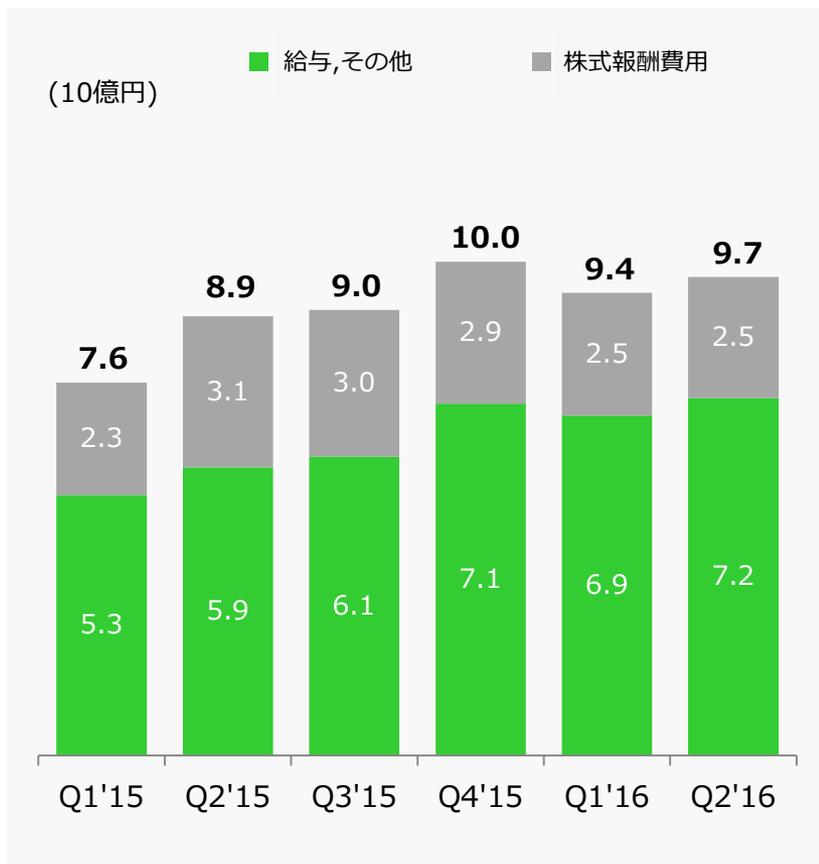
営業費用

(百万円)	Q2'15	Q1'16	Q2'16	成長率	
				YoY	QoQ
営業費用	30,532	28,778	30,206	-1.1%	5.0%
決済手数料及びライセンス料	6,935	7,750	7,377	6.4%	-4.8%
従業員報酬費用	8,921	9,393	9,721	9.0%	3.5%
マーケティング費用	5,233	2,307	2,448	-53.2%	6.1%
インフラ及び通信費用	1,854	1,782	1,994	7.5%	11.9%
認証及びその他のサービス費用	3,446	2,897	3,240	-6.0%	11.8%
減価償却費及び償却費	935	968	1,266	35.3%	30.8%
その他の営業費用	3,208	3,681	4,160	29.7%	13.0%

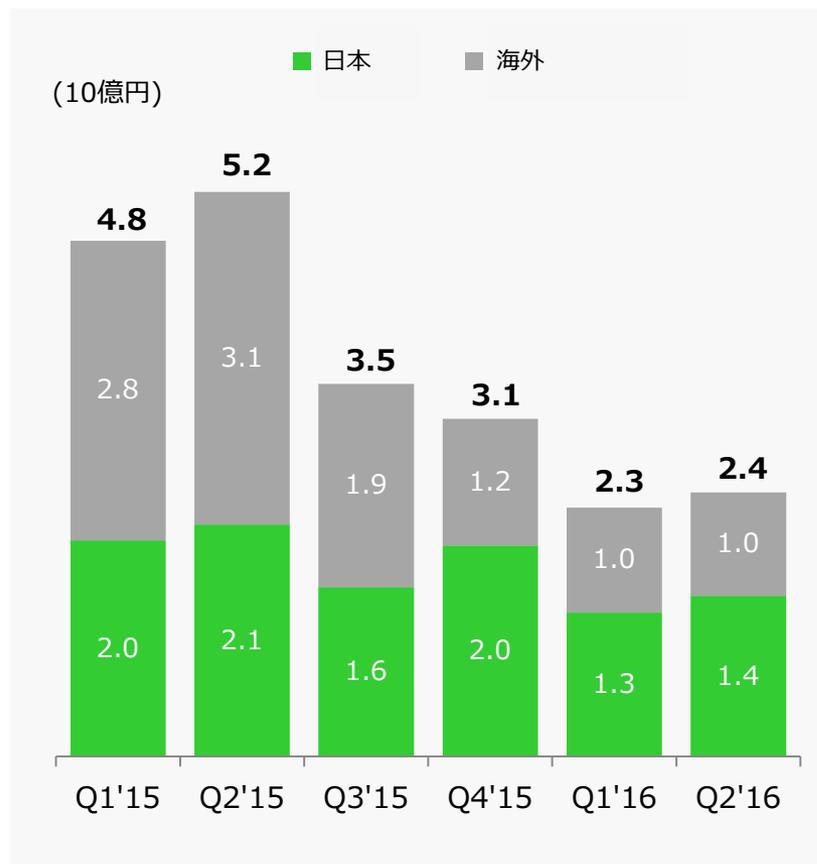
*注記：その他の営業費用にはLINE FRIENDSの製品原価,オフィス関連費,上場関連諸費用などが含まれます

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

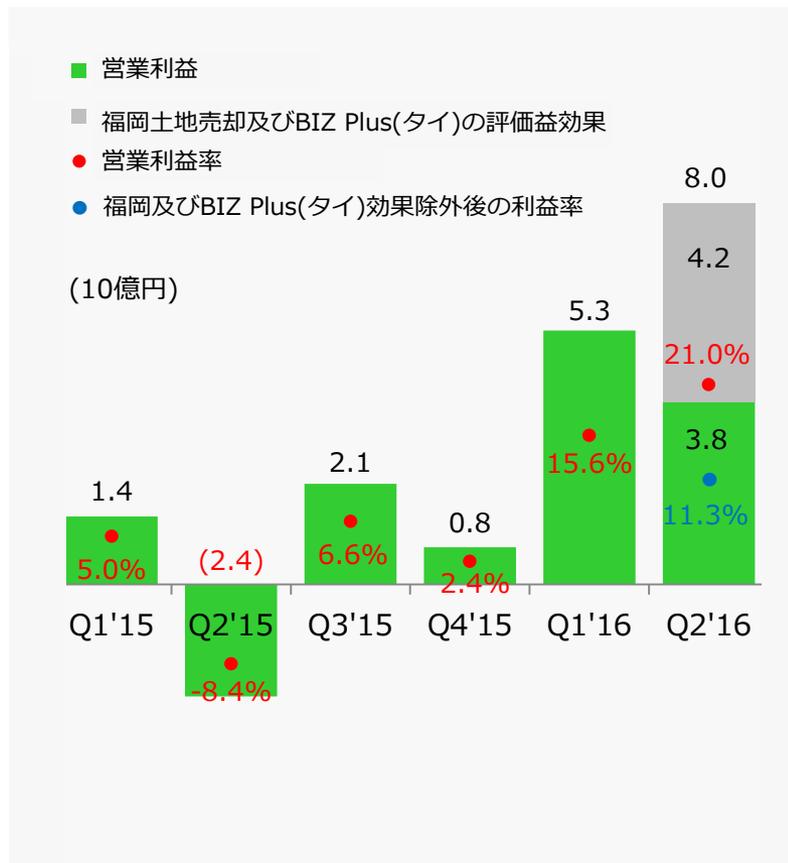


マーケティング費用

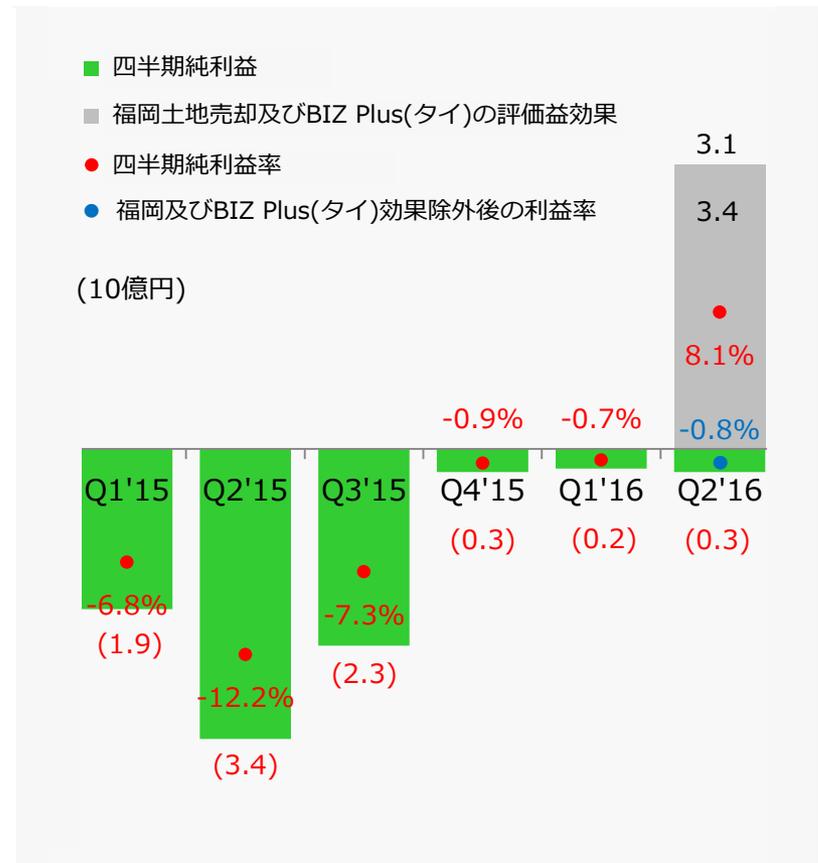


営業利益及び四半期純利益

営業利益 (利益率)



継続事業に係る四半期純利益(利益率)



Q&A

LINE