【コーポレート】2013年7-9月期、業績についてのお知らせ

2013年11月07日

LINE株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：森川 亮）は、本日、2013年7-9月期の業績を開示いたしましたので、お知らせいたします。

2013年7-9月期（3Q）のLINE株式会社の売上額（※1）は、191億円（前四半期比48.0%増）となりました。

また、基幹事業であるLINE事業の売上額は、売上高をグロス計上（総額表示）からネット計上（純額表示※2）に変更し、99億円となり、従来のグロス計上で換算した場合は156億円（前四半期比58.3%増）となります。

■2013年7-9月期のLINE事業業績



※1　LINE PLUS株式会社・LINE Business Partners株式会社・株式会社データホテル連結業績
※2　当社の適用しているネット計上とは、GoogleやAppleなどのアプリストアに支払う30%の決済手数料を除いた金額のうち、開発会社との契約に基づいて弊社が受け取る金額だけを売上として計上したものです。（ネット計上対象サービスは「LINE GAME」および「LINE マンガ」のみ）売上計上方式の変更による損益への影響はありません。

ネット計上ベースのLINE事業における売上構成比は、ゲーム課金（約60%）、スタンプ課金（約20%）のほか、公式アカウント・スポンサードスタンプ等となります。

現在、LINEは世界2億8,000万人のユーザーに利用され、そのうち日本・タイ・台湾では、メッセージングアプリのトップシェアを獲得しています。直近では、インドにおいてプロモーションを強化し、既にインド国内では1,000万人以上のユーザーを擁しているほか、中南米に加え、トルコ・イタリア等で新規ユーザーが増加しています。

また、LINE GAME事業においては、現在総計39タイトルを展開。今秋より、フィンランドなど欧州のデベロッパーとも連携して、新たなタイトルを展開しています。主要なタイトルについては、引き続き、言語対応などのローカライズを行っていく予定です。

加えて、スタンプ事業については、300以上の有名キャラクターを起用しているほか、世界で活躍するスポーツ選手をキャラクター化し、グローバルでスタンプ配信するなど、幅広く展開しています。

LINE株式会社　代表取締役社長　森川亮のコメント：
『発表の通り、売上については、ゲームやスタンプなどのユーザー課金を中心に堅調に伸びています。加えて、広告事業においても「LINE Free Coin」などの新サービスが高い評価を得ており、ユーザー課金と広告収入の双方がバランス良く成長しています。
一方で、LINEはまだ投資フェーズにあり、収益性よりも既存ユーザーの更なる満足度向上に向けたサービス品質の改善に注力しながら、新サービス・新機能の開発や、新規ユーザー拡大に向けたマーケティング活動への投資などを積極的に行っていきます。
LINEは、目標としていた世界3億ユーザーの獲得を、年内に無理なく達成できる見込みですが、グローバルプラットフォームとしての更なる成長を目指し、今後も様々な取り組みに挑戦し続けていきます。』

LINEでは、今後もグローバル規模のコミュニケーションアプリとして更なるユーザーの拡大を図るとともに、ユーザーの皆様の生活が豊かになるような取り組みを積極的に行なってまいります。

注）本資料は外部監査人による監査が完了しておらず、社内で集計したものであるため、監査の結果によって変更される可能性があります。