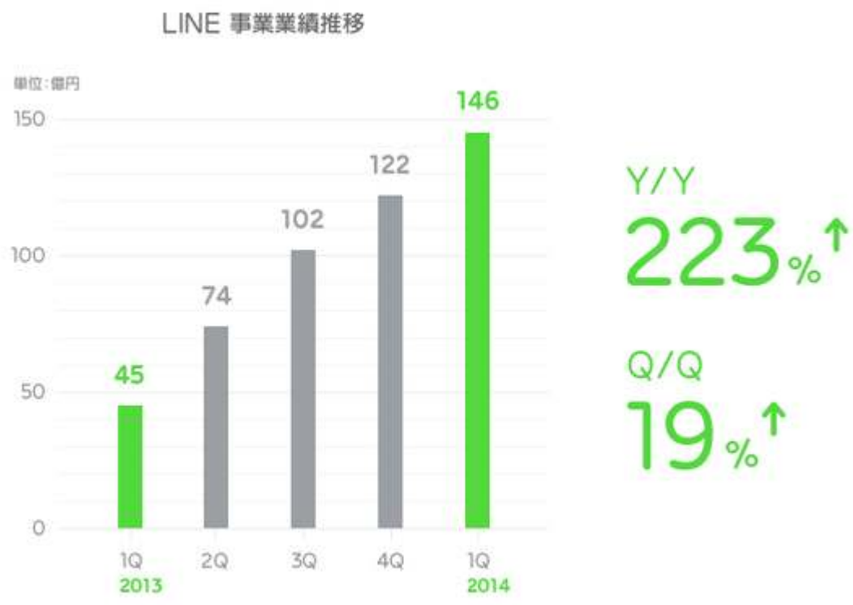
[コーポレート] 2014年1-3月期、業績についてのお知らせ

2014.05.08　コーポレート

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、2014年1-3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。

2014年1-3月期（1Q）のLINE株式会社の売上額*1は180億円（前四半期比14%増）となりました。

また、基幹事業であるLINE事業の2014年1-3月期の売上額は146億円（前四半期比19%増、前年同期比 223%増）となりました。



*1：LINE PLUS株式会社・LINE Business Partners株式会社・株式会社データホテル等の子会社を含めた連結業績

LINEの利用者数は2014年以降も引き続き堅調に拡大しており、2014年4月1日に4億人を突破、現在4億2,000万人のユーザーに利用されています。直近では、東南アジアやスペインなどユーザー数が多い国・地域に加え、南米における現地企業との共同マーケティングやスタンプのローカライズ、TVCM放映などにより、チリ、ベネズエラなどでも新規ユーザーが増加するなど、グローバルにおいて利用者がさらに拡大しています。

ゲーム事業においては、引き続き好調に成長している「LINE ポコパン」に加え、「LINE:ディズニーツムツム」、「LINE クッキーラン」、「LINE レンジャー」、など2014年以降にリリースした新規タイトルが相次いでヒットし、利用者および売上の増加につながりました。さらに、現在提供しているゲームタイトルにおいても、日本語・英語のほかにタイ・台湾などで言語対応を拡大しており、海外での利用および売上も増加しています。今後も地域特性を考慮し、順次言語対応を拡大していきます。

スタンプ事業においては、著名なアニメキャラクターや、各国の有名なイラストレーターやデザイナーと協業し、現地の文化に沿った親しみやすいキャラクタースタンプを提供するなど、売上がさらに増加しています。特に、イタリア・フランスで現地人気キャラクターを起用したスタンプを提供し、当該地域でのLINE利用者増に寄与しました。現在、「スタンプショップ」では約500以上の有名キャラクターを起用したスタンプを展開しており、引き続き拡大を目指します。

広告事業においては、世界各国で、公式アカウント・スポンサードスタンプを導入する企業が拡大、さらに、商品を購入したユーザーだけがスタンプをダウンロードできる「LINE マストバイ」の利用も広がっています。また、インセンティブサービス「LINEフリーコイン」は、世界8カ国*2での展開に拡大、順調に伸びており、「マーケティングプラットフォーム」として存在感を増しています。

*2：　日本、台湾、タイ、インドネシア、マレーシア、香港、シンガポール、韓国

LINE株式会社　代表取締役社長　森川亮のコメント：＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝
今年に入って以降、グローバルでメッセンジャーサービスの大型買収や投資が相次ぐなど、市場環境が大きく変化し、競争が一層激化しているなかで、引き続きユーザー数が堅調に拡大しており、それに伴ってプラットフォーム展開および収益性の面でも一定の成果を得られていることを嬉しく思います。

また、米国のアプリ市場調査会社 App Annieによる2014年3 月のiOS・Androidアプリの売上ランキング（ゲームアプリを除く）および、パブリッシャー別売上ランキング（ゲームアプリを除く）において、LINEがAndroidで世界1位、iOSで世界2位を獲得*するなど、世界での存在感も着実に増していることを実感します。

然しながら、LINEは世界No.1のコミュニケーションインフラとなるために、これに満足することなく、現在利用されている国や地域はもちろん、新規開拓にも積極的にチャレンジし、今後も、様々な取り組みに挑戦し続けていきます。

*出典：http://blog.appannie.com/app-annie-index-apps-march-2014/
＝＝

注）本資料は外部監査人による監査を受けていない、社内での集計に拠るものです。

© LY Corporation