[コーポレート] 2014年4-6月期、業績についてのお知らせ

2014.07.31　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4-6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4-6月期（2Q）のLINE株式会社の売上額*1,2 は212億円（前四半期比17.5%増）となりました。

また、基幹事業であるLINE事業の2014年4-6月期の売上額は182億円（前四半期比25%増、前年同期比146%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

*2：この売上はネット売上です。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ています。

LINEの利用者数は引き続き拡大しており、インドネシアを始めとするアジア諸国での堅調なユーザー基盤の成長に加え、メキシコやコロンビアなど中南米諸国では、LINEプラットフォーム戦略が受け入れられ新規ユーザーの拡大につながるなど、グローバルにおいて利用がさらに拡大しています。

スタンプ事業においては、4月より提供を開始した、ユーザーが制作するスタンプを販売・購入できるプラットフォーム「LINE Creators Market」がスマートフォン時代の新しいプラットフォームとして急速に成長しています。「LINE Creators Market」は、ユーザーおよびクリエイターがグローバルで活躍できる場、および自作スタンプを販売・購入できる場の提供を通して、ユーザー・クリエイターの多様なニーズに対応することを可能にしました。さらに、「LINE Creators Market」の提供により、LINEの世界展開においても、スタンプの現地化が加速しています。その結果、スタンプの販売・購入を開始した5月8日から1ヶ月間で、「LINE Creators Market」全体の販売総額は1億5千万円を超えました。有料スタンプは、「LINE Creators Market」のサービス提供開始後も月間の最高販売額を更新しており、特に6月より提供を開始したアニメーションスタンプがスタンプ全体の売上を牽引しています。

ゲーム事業においては、7月より欧米および東アジア市場に提供を拡大した「LINE：ディズニー ツムツム」が好調であるほか、日本、タイ、台湾などのアジア諸国で「LINE クッキーラン」、「LINE レンジャー」のTVCMやオフラインイベントのゲームプロモーションを展開し、利用者および売上の増加につながりました。また、タイでは、その国の文化や市場環境に特化して対応したゲーム「LINE I am Wukung」を提供するなど、現地化を推進しています。各国市場への現地化を通して、海外での利用および売上を更に加速させていく方針です。

広告事業においては、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世界各国で増え、引き続き成長を続けています。また、2月に発表した「LINE ビジネスコネクト」の導入企業も徐々に増加しており、今後は、6月に締結した世界シェアトップCRMソフトウェアベンダー「セールスフォース・ドットコム」とのパートナーシップを通して、企業の開発負担を軽減することにより、より多くの企業による「LINEビジネスコネクト」の活用を促進していきます。

LINE株式会社　代表取締役社長　森川亮のコメント：＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝
2014年以降、メッセンジャー市場ではグローバルで活躍するアジア企業が存在感を増しており、競争が激化する中で、LINEは、世界経済フォーラム（World Economic Forum）の「Global Growth Company 2014」に選出されるなど、グローバル企業の1つとして、ユーザー基盤のみならず、収益面においても堅調に成長を続けています。

今後もLINEはコミュニケーションインフラとなるべく、メッセンジャーサービスという枠を越え、モバイルプラットフォームとしてグローバル市場をリードする存在になることを目指してまいります。
＝＝

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