

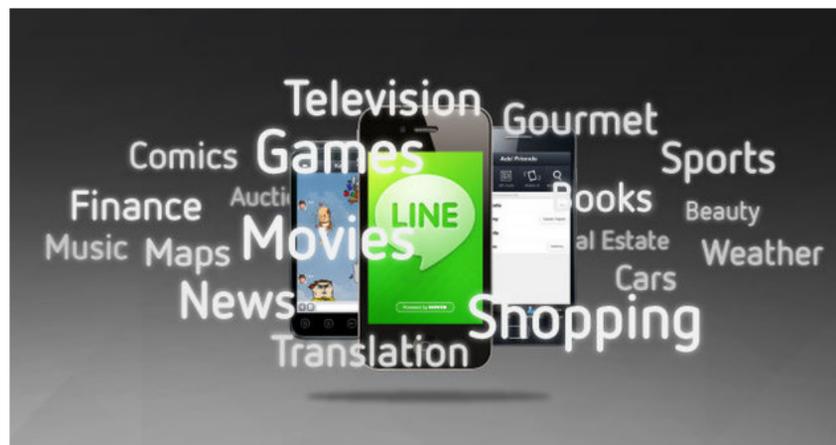
世界4,500万人のスマートフォンユーザーを対象に、ゲーム・占い・クーポンなど
外部コンテンツパートナーによるコンテンツを提供、新たなエコ・システムへ

サービスの「安心・安全化」に向けた取り組みも併せて発表

NHN Japan株式会社（本社：東京都品川区、代表取締役社長：森川 亮、以下 NHN Japan）は、同社が運営する無料通話・無料メールスマートフォンアプリ『LINE（ライン）』（<http://line.naver.jp/>）において、7月3日に初のカンファレンス「Hello, Friends in Tokyo」を渋谷ヒカリエホール（東京都渋谷区）にて開催し、新プラットフォームサービス「LINE Channel」を近日公開することを発表いたしましたのでお知らせいたします。

LINEは、無料で通話・メールができるスマートフォンアプリとして、2011年6月23日のサービス公開以来、約1年間で登録ユーザー数世界4,500万人・国内2,000万人を記録し、日本をはじめ世界230の国や地域で利用されています。これらの実績を受け、本格的な事業化・プラットフォーム化に踏み切るべく、新プラットフォームサービス「LINE Channel」をiPhone・Androidアプリ向けに提供開始いたします。

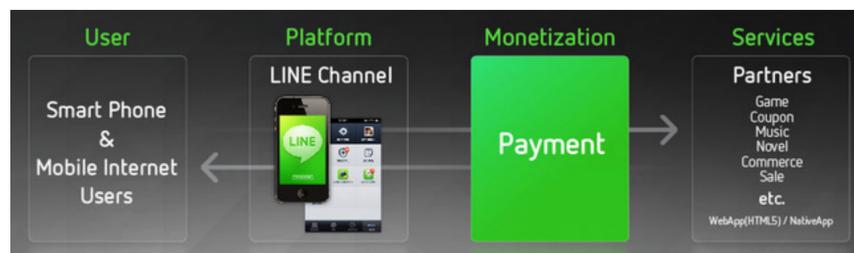
※Windows Phoneアプリには今後対応予定



「LINE Channel」は、スマートフォンでの生活をより豊かに、楽しくする「スマートフォンライフ・プラットフォーム」をコンセプトに、LINEユーザー本人および、LINE上で繋がっている友人と一緒に楽しむことができる連携アプリ・サービスを集約したプラットフォームサービスです。

LINEが保有する世界4,500万人・国内2,000万人のスマートフォンユーザー基盤を対象に、外部コンテンツパートナーによる様々なコンテンツを提供することにより、スマートフォンにおける新たなエコシステム（経済圏）を築くことを目指します。第一弾としてゲーム・占い・クーポンなどのアプリ・サービスを7月上旬以降、順次開始いたします。

※第一弾提供サービスに関する詳細は【別紙参考資料1】を参照ください。



連携アプリは、1) LINE上で動作するHTML5基盤の「Webアプリ」 2) iOS・Androidの各アプリマーケット

で公開されており、LINEと連携することが可能な「ネイティブアプリ」の2種類から構成されています。当初はNHN Japanによる自社開発アプリのみとなりますが、今後は外部パートナー向けにAPIを公開し、LINEの友だちリスト・メッセージ機能・決済機能などを提供することで、外部パートナーによる連携アプリを中心に拡充していく予定です。

※本日よりLINEサイト内に外部パートナー専用窓口（<http://line.naver.jp/partner/>）を開設し、パートナー企業を公募します。

また、「LINE Channel」内の有料コンテンツを購入するためのモバイル決済サービスとして、併せて「LINEコイン」をリリースいたします。ユーザーはあらかじめ「LINEコイン」を購入しておくことで、「LINE Channel」内の有料コンテンツを利用することができます。

さらに、LINEの利用者数が急増しているに伴い、更なる「安心・安全化」に向けた取り組みを行ってまいります。不特定多数にメッセージを送りつけるスパム行為に対する取締りを強化するほか、国内通信キャリア事業者と連携のもと、未成年ユーザーの保護やトラフィック負荷低減を推進していきます。

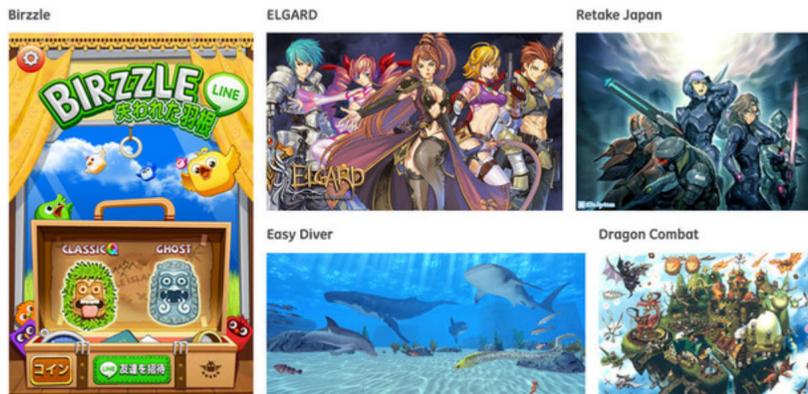
※詳細は【別紙参考資料2】を参照ください。

LINEでは、「スマートフォンライフ・プラットフォーム」の確立に向けて、まずは本取り組みを日本から開始し、今後段階的に海外向けにも展開を進めてまいります。また、国内・国外問わず、外部コンテンツパートナーの協力のもと連携サービス・アプリの拡充を図ることにより、日本のコンテンツ・サービスを海外へ、海外のコンテンツ・サービスを日本へと繋ぐ、グローバルプラットフォームとしての役割も担ってまいります。

【別紙参考資料1】

1.LINE Game 【ネイティブアプリ/7月上旬開始予定】

LINEで繋がっている友人と共同で楽しむことができるネイティブアプリ形式のゲームサービスです。第一弾として近日公開を予定している「LINE Birzzle」(Enfeel Inc.社が提供する人気ゲームアプリ「Birzzle」の最新作をLINE向けに移植)をはじめ、今後は外部コンテンツパートナー提供によるゲームを中心に、コンテンツを拡充していく予定です。



《初期参加企業※五十音順》

株式会社アルファ・システム/株式会社グラスホッパー・マニファクチャ/株式会社gloops/株式会社コナミ デジタルエンタテインメント/株式会社サンリオ/株式会社スクウェア・エニックス/株式会社タイトー/株式会社dango /BiCORE/Rovio Entertainment Ltd.

2.LINEトークノベル 【公式アカウント/8月開始予定】

トーク画面内にてダイアログ形式で読み進めることができる、テキストノベルです。第一弾として6月27日に先行リリースした「リフレイン」は公開2日間で登録者数が10万人を記録。今後は外部コンテンツパートナー提供による作品の追加・拡充を図るとともに、有料版の配信による収益化も検討していきます。既に株式会社講談社からのコンテンツ提供が決定しており、8月を目処に新作を公開する予定です。



3.LINE占い 【Webアプリ/7月上旬開始予定】

LINEのアプリ上で利用できる占い・診断サービスです。NHN Japan開発の「星占い」「タロット占い」「相性占い」のほか、株式会社マガジンハウスと共同で開発した「an・an占い」、および外部コンテンツパートナー提供によるコンテンツを含めた総計200種類以上の鑑定メニュー(一部有料)を楽しむことができます。



《初期参加企業※五十音順》

株式会社ザイオンメディアオフィス/株式会社ザッパラス/株式会社GNT/HEROZ株式会社/株式会社ポッケ /株式会社マガジンハウス/株式会社メディア工房

4.LINEクーポン 【Webアプリ/8月開始予定】

株式会社リクルートが運営している「ホットペッパーグルメ」との連携によるクーポンサービスです。レストランや居酒屋などのクーポン情報を検索・参照することができ、LINE上で繋がっている友人に共有することが可能です。



5.LINEサウンドショップ（仮）【Webアプリ/9月開始予定】

株式会社レコチョクとの連携による音楽コンテンツ販売サービスです。LINEのアプリ上から国内外の人気アーティストの「着うたR・着信ボイス」をLINEコインを利用して購入することが可能です。購入した「着うたR・着信ボイス」は、LINEが提供する無料通話機能

の着信音に設定できるほか、音声/楽曲スタンプ（サウンドスタンプ）として、LINE上で繋がっている友人・グループに送信し、共同で楽しむことができます。

※「着うたR」は、株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメントの登録商標です。

【別紙参考資料2】

1.異性との出会い・交際目的での使用について

App Store/Google Playのレビュー欄をモニタリングし、該当する書き込みについては発見次第、Apple社とGoogle社に削除要請を行っています。また、友だち募集を目的とした非公認サービス（掲示板・ウェブサイト）のリストを開示し、一般ユーザーに対しての注意喚起、および非公認サービス運営事業者に対して抗議・差止要求を行っています。

2.未成年保護の取り組みについて

国内通信キャリア事業者より年齢確認情報の提供を受け、未成年保護の対策を推進していきます。

3.スパム対策について

不特定多数のユーザーに対して大量にメッセージ送信を行う行為、およびNHN Japanが規定する内部ガイドラインにおいてスパムと認定された行為を行った場合、即座に当該アカウントの削除を行います。

4.トラフィック負荷対策について

トラフィック負荷低減を目的に、国内通信キャリア事業者とアプリ仕様改善・システム改善についての協議を開始しており、段階的に対策を実施してまいります。