LINE、ビジネスカンファレンス「Hello, Friends in Tokyo 2013」を開催

2013年08月21日

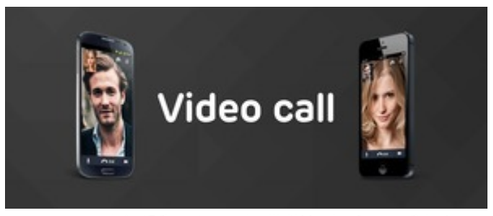
ユーザー基盤は1年間で460%の成長を記録
併せてコミュニケーションを軸にした
音楽・ECサービス等のLINE連携新サービス・新機能を発表

LINE株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：森川 亮）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、本日、カンファレンスイベント「Hello, Friends in Tokyo 2013」を舞浜アンフィシアター（千葉県浦安市）にて開催しましたのでお知らせいたします。

昨年に引き続き、今年で2回目を迎える本カンファレンスでは、登録ユーザー数が世界2億3000万人を突破（昨年比460%）したことや、1日あたりのメッセージ数が70億件（昨年比440%）を超えるなど、LINEの最新利用状況・実績、プラットフォーム展開・グローバル展開の成果と今後の戦略に加え、LINEの新サービスおよび新機能に関する発表を行いました。
※LINEの利用状況については別紙の資料を参照ください。

この度発表いたしました、LINEの新サービス・新機能は以下の通りです。

■ビデオ通話機能：2013年秋公開予定（全世界）



LINEの音声通話・トーク機能に加え、新たに「ビデオ通話機能」を搭載します。iPhone・Android・PC(Windows/Mac）の対応デバイス間で、無料でビデオ通話を利用することが可能です。遠く離れた恋人・家族・友人とも、お互いの表情を見ながら、好きなだけ会話を楽しむことができます。

■LINE MUSIC：2013年内公開予定（日本国内）



「LINE MUSIC」は、LINEアプリ内で邦楽・洋楽・K-POPなど様々な楽曲を楽しむことができる音楽配信サービスです。「LINE MUSIC」で購入した楽曲を、LINE上で繋がっている友人に共有するなど、LINEならではの新しい音楽の楽しみ方を提案いたします。まずは日本国内より提供を開始し、その後、世界中のユーザーがLINEで音楽を楽しむことができる環境を作っていく予定です。

■LINE MALL: 2013年秋公開予定（日本国内）



「LINE MALL」は、スマートフォンでの利用に特化したEC（電子商取引）サービスです。アプリ内ですべての行動を最適に完結できるよう、構造を再定義。スマートフォンさえあれば、いつでもどこでも、誰でも簡単に商品の売買を行うことができる、新たなショッピング体験を実現します。

■LINE GAME



以下のタイトルを2013年秋以降に順次公開予定です。（五十音順）
・LINE シェイク・スピア（制作：Alawar Entertainment）
・LINE ソニックダッシュ（制作：株式会社 セガ）
・LINE ドングリっス（制作：Boomlagoon Limited）
・LINE パズルボブル（制作：株式会社タイトー）
・LINE フィッシュアイランド（制作：NHN Entertainment）
・LINE Modoo Marble（制作：CJ E&M Corp. & N2Play）
・LINE レインボーチェイサー（制作：NHN&OrangeCrew）
・LINE レヴァナントゲート（制作：NHN PlayArt株式会社）
・LINE レッツ！ゴルフ（仮）（制作：ゲームロフト株式会社）
・LINE IRONSLAM（制作：WeMade Entertainment）
・LINE MapleStory Village（制作：株式会社 ネクソン）

■LINE Web Store：9月公開予定（日本・台湾）



「LINE Web Store」は、PCデスクトップ・スマートフォンのブラウザ上からLINEの有料スタンプや、LINE GAMEの有料アイテムを購入することができるウェブストアです。従来のApp Store / Google Playによるアプリ内決済だけでなく、クレジットカード・PayPal・キャリア決済・電子マネー・プリペイドカードなど様々な決

済段を利用できるウェブストアを用意し、世界中のLINEユーザーの利便性向上を図ります。まずは日本・台湾より提供を開始し、その後、各国に適用してまいります。（※決済システムは国によって異なります）

なお、プリペイドカードは、日本国内のセブン-イレブン（9月30日より順次発売）・ファミリーマート（10月1日より順次発売）・ローソン（10月15日より順次発売）の合計約36,500店舗のコンビニエンスストアで販売予定です。

LINEでは、2013年中に世界3億ユーザー突破に向けて、魅力的なサービス・コンテンツの拡充と海外展開の推進を図り、世界中の人々の生活インフラになることを目指してまいります。