【LINEプレスリリース翻訳】LINE、インドネシアのクレオン モバイル社と戦略的提携を締結

2013年11月14日

- クレオン モバイル社と協業することによりインドネシア市場におけるLINEのさらなる拡大を目指す
- クレオン モバイル社が提供するゲームをLINE上で配信、また決済システム連携などを通じて共同マーケティングを展開

LINE株式会社のグローバル支援を行う子会社、LINE PLUS株式会社（代表：愼ジュンホ）は、LINE株式会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、モバイル市場の成長が加速し、現在1,400万人以上のLINEユーザーを擁するインドネシアを対象に、インドネシア最大手のオンラインゲームパブリッシャーKreon（クレオン）社の子会社である、Kreon Mobile(クレオン モバイル)社と提携し、さらなるユーザー拡大を目指すことをお知らせいたします。

今回の提携により、クレオン モバイル社は良質な自社ゲームをLINEのプラットフォームを通じて配信し、将来的には両社のチャネルを活用した幅広い共同マーケティングを展開することで、モバイルゲームユーザーの獲得はもちろんのこと、長期的な観点からインドネシアの地方都市にまで両社の認知度を浸透させる方針です。

また、両社はモバイルゲーム分野の他にも、クレオンのネットカフェ加盟店2万6000店舗で流通しているプリペイドカードとLINEを連携させ、LINE内での決済を可能にしたり、LINEの公式アカウントやスタンプを活用した共同マーケティングも今後展開するなど、両社のシナジー効果が期待できる取り組みを積極的に行う予定です。

クレオン モバイル社代表 ソ・ジンソプのコメント：
「積極的かつ現地に根付いたマーケティングにより、インドネシアで最も速く成長しているメッセンジャーアプリLINEと協業することができて嬉しい。両社とも海外で先に成果を出した企業であり、海外市場での困難と大変さを互いによく理解しているので、協議は順調に進んだ」と話し、「当社の現地での運営ノウハウにLINEの確かな競争力が加わることで、相当な影響力が生まれることを期待している。両社のユーザー層とマーケティングチャネルなども相互に補完できる側面が多く、提携による効果が大きくなると判断している」と付け加えた。

LINE PLUS株式会社代表 愼ジュンホのコメント：
「インドネシアは世界で中国・インド・アメリカに続いて4番目に人口の多く、2.5億人もの人口を抱えている。モバイル端末の普及率も109%に達するなど、今後東南アジア地域においてモバイルゲーム及びメッセンジャーの中心になると見込まれている注目の市場」とし、「クレヨン モバイル社との協業により、より多くのユーザーにチャットやゲームを始めとするLINEの様々な魅力を伝えることができると期待している」と述べた。

■ Kreon（クレオン）について
Kreon社は、2007年4月ジャカルタで設立されたゲームパブリッシング会社。インドネシアのオンラインゲーム市場において初めてゲームポータル(www.gemscool.com)を立ち上げ、2012年には登録者数2500万人を達成するなど、トップシェアを誇るリーディングカンパニー。近年モバイル関連事業を展開するクレオン モバイル社を立ち上げ、インドネシアのモバイル市場での展開に集中している。
同時接続者数20万人以上を維持しインドネシアの国民的ゲームと呼ばれている「Point Blank(ポイント ブランク)」を始め、同時接続者数10万人を突破しカジュアルゲーム1位となった「LOST SAGA（ロスト サーガ）」、RPG部門でユーザー数1•2位の「ドラゴンネスト」「アトランティカ」などのタイトルを提供しており、その他にも「クールにバスケ FREESTYLE」「カートライダー」、Shanda Gamesの「魔界2」など、韓国や中国のゲームも配信している。

■ Kreon Mobile（クレオンモバイル）について
クレオン社の子会社として2013年6月に設立、モバイルゲーム、アプリケーションなどモバイル関連の様々な事業を展開している。