

【LINE】事業戦略発表イベント「LINE CONFERENCE TOKYO 2016」を開催

2016.03.24 LINE

サービス開始5年の節目を機に発表したミッション「Closing the distance」を軸に、
ビジネスプラットフォームのオープン化戦略や「LINE Payカード」「LINEモバイル」など新たな構想を発表
LINEを入りに、人と人、様々な情報・サービスを繋ぐ「スマートポータル」へ

LINE株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：出澤 剛）は、同社が運営するコミュニケーションアプリ「LINE（ライン）」について、本日、事業戦略発表イベント「LINE CONFERENCE TOKYO 2016」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。

本イベントでは、LINEが2011年6月23日にサービスを開始してから今年で5年の節目を迎えることを受け、次の5年、10年を見据え、これまで人と人、人と社会のつながりをもっと豊かにすることを目指し、各サービスを展開してきたLINE株式会社としての活動を取りまとめるコーポレートミッションを発表いたしました。

LINEは今後、「Closing the distance」をミッションとして、世界中の人と人との関係性はもちろん、様々な情報やサービス、モノとの距離を縮め、心地よい関係性を創出してまいります。

そして、このミッションを実現するための新たなビジョンとして、LINEを入りにして、オンライン・オフライン問わず、24時間365日いつでもどこでも、自分が必要とする人や情報・サービス、企業・ブランドとシームレスに繋がり、全てが完結する「スマートポータル」の実現を目指します。

LINEは、人と人を繋ぐ「モバイルメッセンジャーNo.1」から、LINEを入りにして、人と人、人と様々な情報・サービス、モノと繋がる「スマートポータルNo.1」へ。

毎日の生活がLINEで始まり、LINEで終わるーそんな、人々が最も一緒に時間を過ごしてくれる家族や友人のような存在へ。

本イベントでは、このミッション・ビジョンに基づき、①ビジネスプラットフォームのオープン化および、ユーザーと企業をタイムリーに、関連性高くマッチングする広告配信プラットフォームへ機能拡張 ②オフラインも含めたスマートフォン決済の仕組み・ポイントシステムの提供 ③個々のユーザーニーズに合わせたスマートフォン通信インフラの提供 に関する構想の発表を行いました。このたび発表いたしました内容は以下の通りです（主要部分抜粋）。

セッション1：振り返り&主要サービスの進捗

■LINEアプリ

2011年6月23日のサービス開始より約5年間で、全世界での累計登録ユーザー数が10億人を突破、月間アクティブユーザー数（MAU）が2億1,500万人（2015年12月末時点）に到達したことなど、LINEのこれまでの実績や最新利用状況＊を発表いたしました。

■スタンプ事業

これまでに提供されたスタンプ総数は全世界で25万8,000セット以上（2016年2月末時点）、1日あたりの最大送受信回数は24億回以上を記録。2015年度の年間スタンプ売上総額は

253億円と、世界におけるスタンプコミュニケーションのパイオニアとして、順調に利用者数・販売数を伸ばしています。また、ユーザーがスタンプを制作・販売できるプラットフォーム「LINE Creators Market」において、売上上位10位クリエイターの平均販売総額が2.23億円を突破し、スタンプ発のキャラクターがグッズ化・アニメ化される等、スタンプ以外における活躍の場も広がっています。

今回、新たなスタンプの形として、LINEのトーク画面全体を活用した「ポップアップスタンプ」を2016年夏に提供開始することを発表しました。

■ゲーム事業

これまでのLINE GAME提供タイトルの総ダウンロード数は6億4,000万件を突破（2016年2月末時点）、なかでもパズルゲーム「LINE：ディズニーツムツム」の日本国内における月間アクティブユーザー数が1,300万人以上（2016年2月末時点）を記録するなどグローバルゲームパブリッシャーとして引き続き存在感を見せています。

今後はミッドコア領域を中心にタイトルを拡充していくほか、株式会社トランスリミット、Smilegate Megaport、Sundaytoz, INC、および、株式会社サイバーエージェントとの合併会社である株式会社グリーンモンスターとのパートナーシップによる新規案件が進行中です。

また、本日発表しました2016年内リリース予定の新規タイトルは以下となります。

・「追憶の青」

ー本格シナリオ×横スクロールアクションRPG。

・「LINE ラッシュ」

ーLINEキャラクターが登場するランニングアクションゲーム。

・「LINE グラングリッド」

ーリアルタイム協力&対戦ゲームが可能な指先タクティカルRPG。



■キャラクター事業

これまでにLINE公式キャラクターグッズショップ「LINE FRIENDS STORE」を世界11か国44店舗（ポップアップストア含む）で展開、特に中国では人気が高く、これまでに常設展1店、ポップアップストア6店を展開しているほか、2016年中に新たに旗艦店3店舗（北京市、広州市、成都市）をオープン予定です。

また、LINEキャラクターが、株式会社ユー・エス・ジェイが運営するテーマパーク「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」開業15周年を応援する「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン 15周年リ・ボン応援団」に就任することも発表いたしました。

※詳細はこちらのプレスリリースを参照ください。（<http://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2016/1287>）

■音楽配信事業—LINE MUSIC

定額制オンデマンド型音楽配信サービス「LINE MUSIC」において、2015年6月11日のサービス開始以来、現在までに収録曲数1,500万曲以上、アプリダウンロード数1,000万件を突破。LINEアプリとの連携強化策として、今年2月に開始したLINEプロフィール画面のBGM設定機能では、導入前後でデイリーアクティブユーザー数（DAU）が4倍以上増加するなど好評いただいております。

引き続き、LINEアプリとの連携を強化すべく、「LINE MUSIC」収録曲から好みの楽曲をLINE無料通話の着信音に設定できる「リングトーン」サービスを開始することを発表いたしました（2016年4月開始予定）。

■ライブ配信事業—LINE LIVE

LINEが保有するスマートフォンユーザー基盤と高いアクティブ率、プッシュ通知機能の仕組みを活かしたライブ配信プラットフォームである「LINE LIVE」。昨年12月10日のサービス公開より3ヶ月間の延べ視聴者数が累計1億人（1億980万人）を突破する等、広く多くのユーザーにご利用頂いております。

現在は著名人・アーティスト・企業による映像配信が主体ですが、今後は一般個人による配信も可能になる予定です。また、バーチャルギフトとして視聴者が配信者を応援するデジタルアイテムを送れるようになる機能も追加予定で、共に2016年中に提供開始を予定しています。

セッション2：プラットフォーム戦略

LINEを通じて、ユーザーと企業・サービスの距離を縮め、より良い関係性を創出すべく、ビジネスプラットフォームのオープン化戦略を発表いたしました。これらにより今後、ユーザーがLINEを起点に企業の様々なサービスを、これまで以上に便利に、簡単に、楽しく利用できるようになる世界の実現を目指します。

※詳細はこちらのプレスリリースを参照ください。（<http://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2016/1293>）

■LINEアカウント機能の拡張

ビジネスプラットフォームのオープン化に先立ち、既存のLINEアカウントをさらに便利にする3つの機能「ショッピングカード」「Coupon Book」「コマース」を本日リリースいたしました。

■LINEビジネスプラットフォームのオープン化

1) Webサービス向け

現在「LINE NEWS」、「LINE LIVE」、「LINE バイト」などLINEの自社サービス向けに展開しているプラットフォームの仕組みを洗練、強化し、Official Web Appとして主にWebサービス運営事業者向けに提供いたします。

Official Web Appとは、外部パートナー企業が自社のWebサービスとLINEアカウントを連携させ、LINEアカウントを起点に集客・アクション誘導・リピート促進まで、ユーザーの行動をLINEアプリ上でシームレスに完結させることができる仕組みです。

ユーザーは、他のアプリやサービスの追加インストール・利用登録を行う必要無く、LINEアプリ1つで様々なサービスを簡単・便利に利用できるようになります。

現在先行して一部の企業にご案内を開始しており、本日時点で@cosme、一休.com、食べログ、出前館、リクナビ2018、Goo-net、アットホーム、Oisix等40社以上の幅広いサービス規模・業種の企業に対応・ご参画の同意を頂いており、リリースは2016年夏頃を予定しております。

2) 中小企業（SME）アグリゲーター向け

LINEのビジネス向けアカウント「LINE@」のコミュニケーション機能を、飲食や小売店舗など中小規模の事業社（SME＝Small and Medium-sized Enterprises）へ広く導入、推進すべく、「SMEパートナーシッププログラム」を開始いたします。この夏より順次、飲食では「食べログ」、美容では「ホットペッパービューティー」、デリバリーの「出前館」、不動産の「HOME'S」、自動車では「Goo-net」など各領域で中小事業社向けサービスを提供するトッププレイヤーを中心に計14社と提携し、各社のサービスを通じて数多くの中小事業社とLINEユーザーのコミュニケーションをより気軽に、便利にする取り組みを展開してまいります。

さらに、これに先がけ、LINE企業アカウントで利用可能な、「ショッピングカード」「Coupon Book」「コマース」といったLINEアカウントの拡張機能を、LINEだけでなく外部のパートナー企業もプラグインとして開発、追加できるプラットフォームを2016年4月よりオープン化いたします。

3) デベロッパー向け

ユーザーと企業のコミュニケーションを、よりリアルタイムで親密なものにしていくため、LINEのメッセージングAPIをオープンに提供していきます。オフラインで人とモノを繋ぐ「LINE Beacon」ならびに先着1万名を対象とした「BOT API トライアルアカウント(無料)」をこの4月にオープンいたします。併せて、年内を目処に企業アカウントに対する問い合わせ応答をより賢く、楽しく対応できる機能を持つ「Chat AI Plugin」を独自開発ならびに外部サードパーティーの開発パートナーと連携して開発し、展開してまいります。

■LINE広告配信プラットフォームの機能拡張・オープン化

ビジネスプラットフォームのオープン化に伴い、従来「一方通行」「大規模一斉配信」「大企業向け」だったLINEの広告配信プラットフォームも、「レリバント」「パーソナル」「全ての企業向け」プラットフォームへと拡張いたします。

具体的には、LINE株式会社の連結子会社であるM.T.Burn株式会社との連携を通じ、LINEタイムラインを掲載面とした、詳細な属性・興味関心分野に基づく最適化された運用型広告を2016年6月より開始いたします。さらに、今後LINEアプリ内「その他」タブや「LINE NEWS」「LINE GAME」などLINEおよびLINE周辺サービスにも配信枠を順次拡大していく予定です。

また、ユーザーがスタンプを制作・販売できるプラットフォーム「LINE Creators Market」を通じ、一般に販売されているスタンプを対象に、企業が配布する権利を買い上げ、自社商品・サービスの利用特典として自社の見込み顧客などに無料で配布ができる「Creators Sticker for Business」を2016年内にリリース予定です。

セッション3：決済・新サービス

■モバイル送金・決済サービス「LINE Pay」のチャージ・決済の提携先のさらなる拡大

「LINE Pay」において、いつでもどこでも無料でチャージ（入金）できる環境をめざし、都市銀行5行をはじめ、全国各地の地方銀行、インターネット銀行など銀行との連携を拡大いたします。また、オートチャージ機能や、株式会社ジャパンネット銀行との連携により振込によりチャージができる「チャージ専用口座」の取り組みを本日より開始いたしました。

さらに、決済に関してもオンライン・オフラインの導入加盟店の拡大を進めています。

※詳細はこちらのプレスリリースを参照ください。（<http://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2016/1291>）

■オフライン店舗で利用できるプリペイドカード「LINE Pay カード」の発行開始

株式会社ジェーシービーとの協業により、本日より、国内外約3,000万店のJCB加盟店で利用できるプリペイドカード「LINE Pay カード」の発行を開始いたしました。すべてのLINEユーザーがお申込みできるお得なカードで、利用特典としてご利用金額の2%分（100円につき2ポイント）の「LINEポイント」が貯まります。

※詳細はこちらのプレスリリースを参照ください。（<http://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2016/1291>）

■LINEの各種サービスで貯めて使える「LINE ポイント」の開始

「LINE ポイント」は、LINEプラットフォームの中でお得に貯めて使えるポイントサービスです。1ポイント＝1円の価値があり、1,000ポイントごとに、1,000円としてご自身のLINE Pay残高に電子マネーとして交換することが可能です。本日よりサービスの提供を開始し、段階的にポイントの取得・利用機会を拡大してまいります。また、2016年4月25日からは「LINEフリーコイン」がLINEポイントに統合され、LINEアプリ内でもLINEポイント貯めることができます。

※詳細はこちらのプレスリリースを参照ください。（<http://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2016/1291>）

■今夏を目処にMVNO（仮想移動体通信事業者）事業「LINEモバイル」を開始

スマートフォンのコミュニケーションインフラ提供者および、コンテンツプロバイダーとして、人と人、人とコンテンツの繋がりをより快適にすることを目的に、新たにMVNO（仮想移動体通信事業者）事業に参入、「LINEモバイル」として今夏を目処にサービスを開始することを発表いたしました。

「LINEモバイル」では、“安定的な品質”、ユーザーの利用状況に応じて利用料金が選択可能な“最適価格”、および「LINE」「Facebook」「Twitter」の主要な機能に関するデータ通信料を無料にする「アンリミテッドコミュニケーション」を実現してまいります。

※詳細はこちらのプレスリリースを参照ください。（<http://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2016/1289>）