

「LINE CONFERENCE 2018」を開催

2018.06.28 ALL

Entertainment、Media、Biz、Commerce、AI、Financial領域における新たなリデザインのほか
新たな挑戦としてブロックチェーンを活用した「LINEトークンエコノミー」構想などを発表

LINE株式会社（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：出澤 剛）は、本日、「LINE CONFERENCE 2018」を開催しましたので、お知らせいたします。



■セッション／登壇者

- 1) Keynote
出澤 剛（代表取締役社長 CEO）
- 2) Entertainment
舩田 淳（取締役 CSMO）
- 3) Overseas
Roger Chen（LINE台湾 ゼネラルマネージャー）
Ariya Banomyong（LINEタイ マネージングディレクター）
出澤 剛
- 4) Biz
葉村 真樹（執行役員 広告事業戦略担当）
- 5) Commerce
藤井 英雄（執行役員 O2O事業担当）
- 6) Media
島村 武志（上級執行役員 メディア担当）
- 7) AI
舩田 淳
- 8) Financial
—Financial 出澤 剛
—LINE Pay 長福 久弘（LINE Pay株式会社 取締役COO）

1) Keynote

Keynoteでは、この1年間で行った取り組みや実績についてお話し、これまでLINEが人々の生活を便利に、豊かにするべく行ってきたコミュニケーション、コンテンツ、ビジネスなどの領域における“リデザイン”を今後も続けていくことを宣言。なかでも、特にAIおよびFinancial領域に注力していくとお話させていただきました。

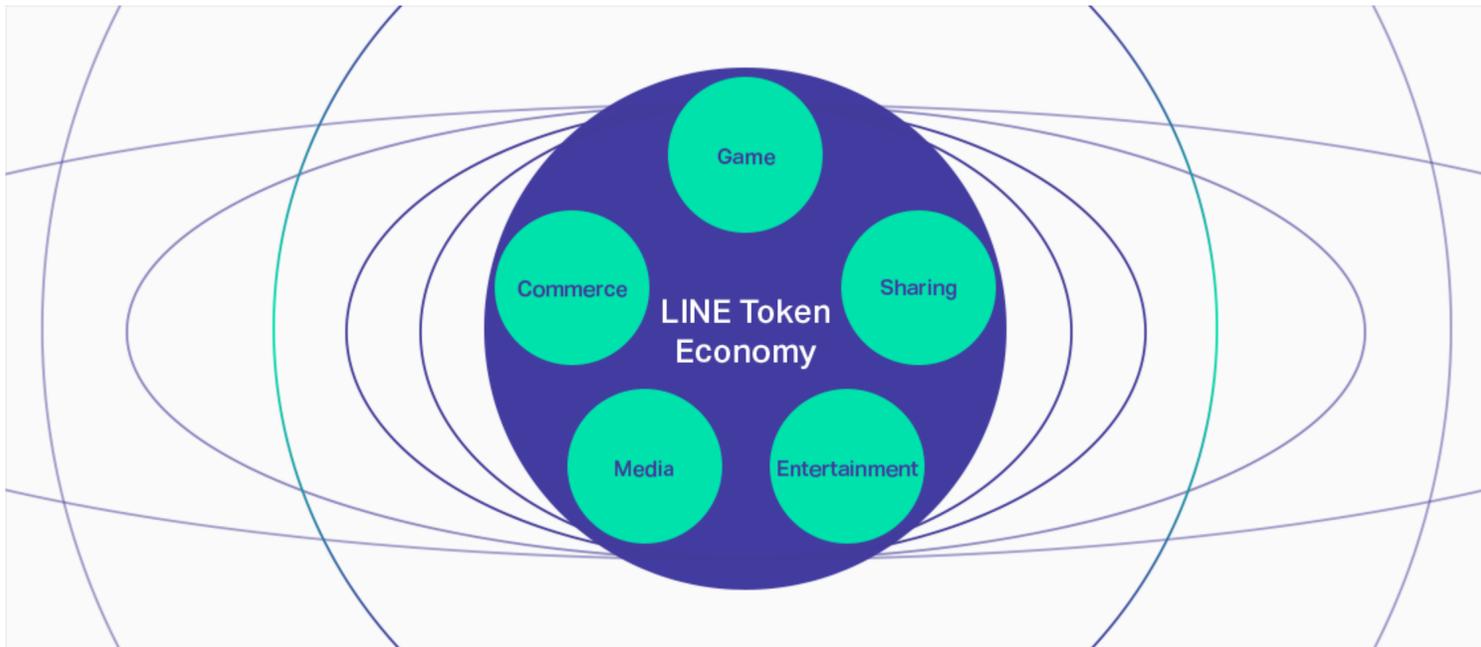
さらに新たな挑戦として、インターネットの“リデザイン”、「ブロックチェーン」への取り組みを推進していくこと、そして、この取り組みの1つである「LINEトークンエコノミー」構想を発表いたしました。

■LINE独自のブロックチェーン技術を用いた「LINEトークンエコノミー」構想

LINEでは、独自のブロックチェーン技術を用いて、ユーザーがサービスを評価し、評価に応じたインセンティブをLINEが独自に発行する通貨を用いて付与することで、サービスを更に成長・拡大させていく、「LINEトークンエコノミー」構想を発表しました。

これにより、さまざまなサービスを活性化させ、ユーザーを活性化させていきます。また、「LINE」以外のさまざまなサービスにもこのトークンエコノミーを広げていく予定で、独自に導入する際の膨大なコストと時間をおさえ、似たようなニーズを持つサービスやクライアントも簡単に参加できるようなシステムを構築していきたいと考えています。

既に今年4月にはDAppサービス設計および開発を行う開発組織「LINE Blockchain Lab」や、トークンエコノミーの設計を行う子会社「unlock(アンブロック)」を立ち上げたほか、今年5月にグローバルブロックチェーンプロジェクト「ICON」とパートナーシップを締結し、トークンエコノミー関連技術の開発を行う「unchain(アンチェーン)」を設立するなど、本格的にブロックチェーン技術の開発、研究を進めております。



2) Entertainment Session

Entertainment Sessionでは、テーマを“Entertainment×Technology”とし、LINEがテクノロジーで実現していくエンターテインメントの進化についてお話いたしました。さらに、各サービスにおける“リデザイン”について以下の新たな取り組みを発表いたしました。

■LINE MUSIC

「LINE MUSIC」は、アプリダウンロード数2,600万件を突破（2018年5月時点）、チケット利用ユーザー数は約130万人にのぼるなど、日本の音楽ストリーミング業界を牽引するべく順調にサービス成長を続けております。そして、業界およびサービスの成長を更に加速させるための取り組みとして「トークルームBGM」と「ミュージックビデオ」の2つの機能を発表いたしました。

・「トークルームBGM」（公開予定：2018年夏）

「LINE」のプロフィール上に好きな音楽を設定できる「プロフィールBGM」機能は、780万人以上に利用されており、さらに利用頻度の高い「LINE」のトークルーム上で友だち同士のテーマソングなど、好きな音楽を設定することが可能な「トークルームBGM」機能を発表いたしました。

・ミュージックビデオ（公開予定：2018年秋）

「LINE MUSIC」内で、ミュージックビデオの視聴が可能になります。まずは、下記のレーベルによる参加を予定しております。

（参加予定レーベル）

ユニバーサル ミュージック合同会社/エイベックス・エンタテインメント株式会社/

株式会社JVCケンウッド・ビクターエンタテインメント/株式会社ポニーキャニオン/キングレコード株式会社/

株式会社スペースシャワーネットワーク/株式会社A-Sketch/株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

■LINEマンガ

・韓国NO.1サービスNAVER WEBTOONと資本・業務提携を締結

電子コミックサービス「LINEマンガ」の更なるサービス拡大を目的として、2018年7月2日に設立予定の「LINE Digital Frontier株式会社」において、韓国をはじめグローバルでウェブマンガ・ウェブ小説サービスを展開するNAVER WEBTOON Corporationと資本・業務提携を行うこととなりました。本提携により、まずは、2018年内を目処にNAVER WEBTOONが日本国内にて展開している無料ウェブマンガサービス「XOY」（ジョイ）を「LINEマンガ」に統合する予定です。

※詳細はプレスリリース（ <https://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2018/2240> ）をご覧ください。

■ゲーム事業

・「LINE QUICK GAME」（公開予定：2018年夏）

専用アプリケーションのインストールが不要で「LINE」アプリの公式アカウント上でプレイすることができる「LINE QUICK GAME」（ライン クイックゲーム）を発表しました。今夏には、パズルゲームやシューティングゲーム、チャット形式のシナリオゲームなど8タイトルの公開を予定するほか、今後もハイクオリティかつ多彩なジャンルのゲームタイトルを厳選して提供してまいります。

※タイトルラインナップを含む詳細はプレスリリース（ <https://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2018/2239> ）をご覧ください。

・世界的ヒットゲーム「荒野行動」に「LINE」連携機能を導入（近日開始予定）

Netease Gamesとパートナー契約を締結し、世界的ヒットゲーム「荒野行動」に「LINE」のソーシャルグラフを活用することができる「LINE」連携機能を近日導入いたします。

■「スマートチャネル」（公開予定：2018年中）

「スマートチャネル」は、「LINE」のトークリスト上部に新設される情報エリアです。「あなたがいま一番知りたいことは？」をコンセプトに掲げ、ユーザー属性や「LINE」アプリ上での行動履歴に基づいてパーソナライズされた現在の天気、重大ニュース、災害情報などの生活に役立つ情報を配信します。

3) Overseas Session

Overseas Sessionでは、「LINE CONFERENCE」初の試みとして、「LINE」の注力国である台湾・タイそれぞれのカンントリーマネージャーが登壇し、各国における事業展開や最新実績などについてお話させていただきました。また、出澤からは、インドネシアに加えてベトナムや香港、中東諸国などでの事業展開や戦略などをお話いたしました。それぞれの国において、ローカルニーズに徹し、独自の展開を行うことで「LINE」は人々の生活に深く入り込み、進化を遂げてきました。

4) Biz Session

LINEの広告事業はこれまで、LINE公式アカウントやスポンサードスタンプなど、ユーザーコミュニケーションに寄り添った広告サービスを提供してきました。そしてこのたび、「広告」ではなく、企業・ビジネスオーナーから提供される「ユーザーサービス」としての価値をより高めることで、ユーザーと企業・ビジネスオーナーの距離を縮めるビジネス・ソリューションへと刷新する「リデザイン」について以下の発表を行いました。

■法人向けアカウントの統合と月額費用0円からの新プランを発表（導入予定：未定）

大手企業を中心に提供される「LINE公式アカウント」と中小規模の企業・店舗向けに提供される「LINE@」の2つのソリューションを「LINE公式アカウント」として統合いたします。さらに、統合後の「LINE公式アカウント」には、企業とユーザーの双方向のコミュニケーションを実現する「LINE ビジネスコネク」¹、法人向けカスタマーサポートサービス「LINE カスタマーコネク」²、LINEポイントを活用した法人向けポイントプログラムサービス「LINEポイントコネク」³も統合、API化し公開（オプション扱い）いたします。これにより、企業やビジネスオーナーはよりユーザーごとに適したサービスや情報を提供することが可能になります。なお、「LINE公式アカウント」は月額費用0円から利用することができ、従来と比較してより多くの企業やビジネスオーナーが、様々な関連サービスを利用することが可能になります。

■SMB領域への展開

大阪・福岡への営業拠点の設置や「LINE Ads Platform」におけるセルフサーブ、「LINE Promotion Sticker」や「LINE Point Code」におけるSMB向けプロダクトの拡充など、SMB領域への展開を加速してまいります。

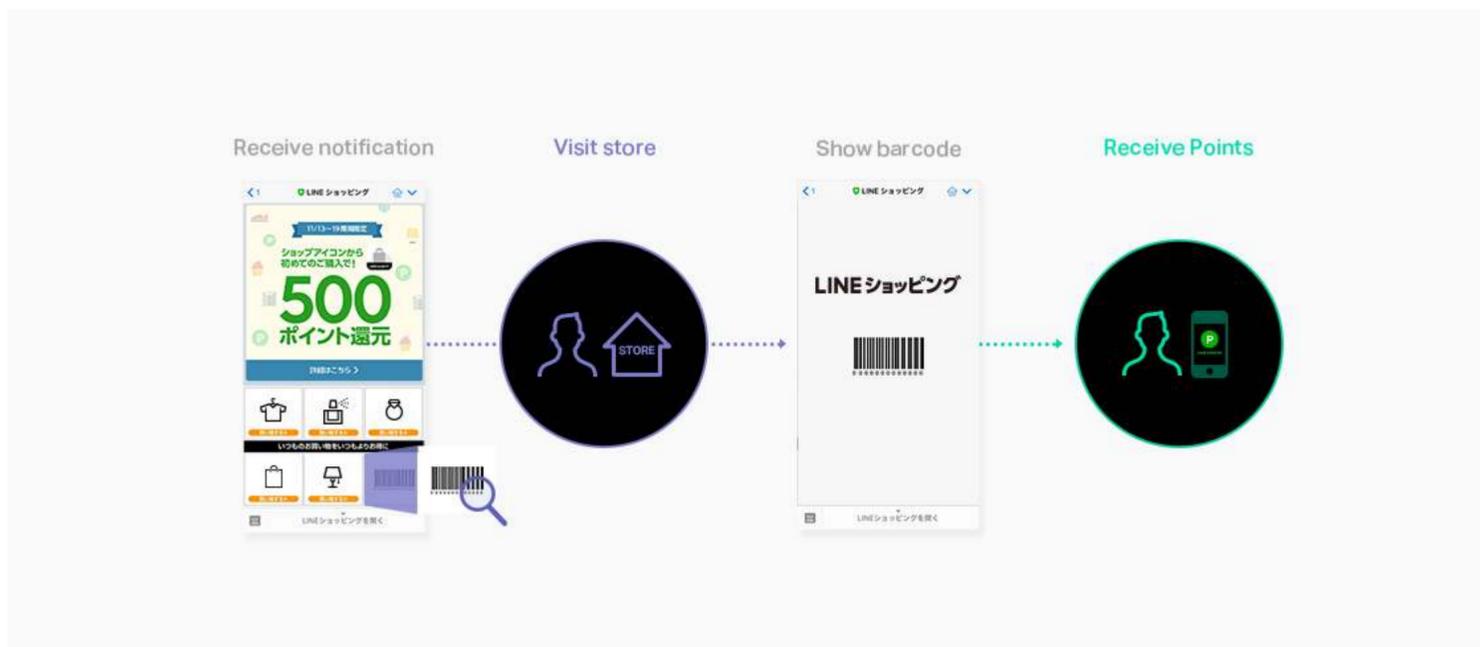
5) Commerce Session

Commerce Sessionでは、昨年サービスリリースし、会員数2,000万人（2018年6月時点）を突破した「LINEショッピング」および、「LINEデリマ」における新たな取り組みや新機能のほか、コマース領域における新サービス「LINEトラベル」を発表いたしました。

■LINEショッピング

・オフライン領域への挑戦（開始予定：2018年秋）

サービスのさらなる拡大を目指し、オンラインとオフラインを融合したサービス展開を今秋より開始することを発表いたしました。昨年、ディノス越谷アウトレット店にご協力いただき実施したテストケースとして、オフラインのショップ付近にいるユーザーに対し、「LINEショッピング」のアカウントを通じてメッセージを配信、ユーザーは、会計時にメッセージ内のバーコードを提示するだけで金額に応じたLINEポイントを獲得できるといった取り組みを行いました。このような取り組みをはじめ、オフライン領域におけるサービス展開を予定しております。



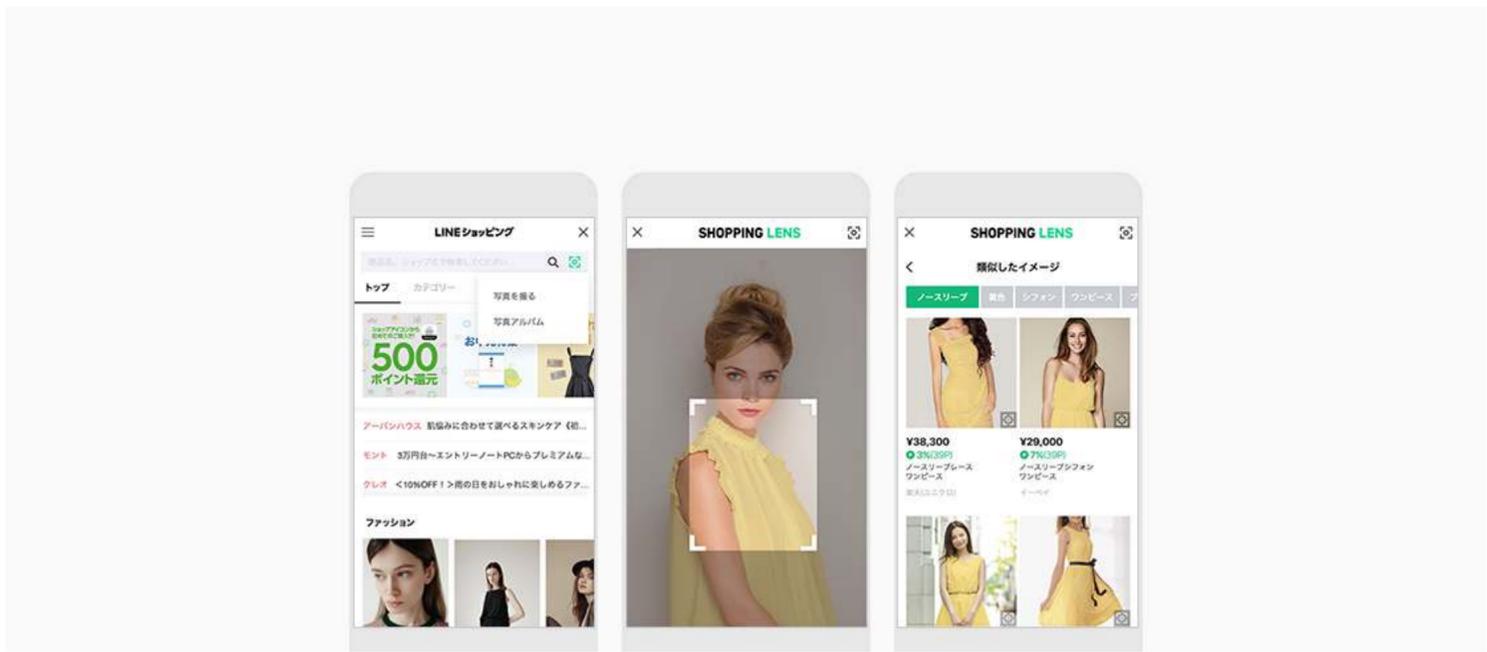
・「LINE Pay for ID決済」の導入（導入予定：2018年秋より順次）

モバイル送金・決済サービス「LINE Pay」の新機能である「LINE Pay for ID決済」では、保有する「LINEポイント」を「LINE Pay」でのオンライン決済時に利用可能なほか、一度登録した配送先や支払いカード情報は保存され、以降、ショッピングサイトごとに情報を入力する必要なく、簡単に買い物をすることができます。「LINEショッピング」では、今秋より順次、加盟するショップへ本機能の導入を開始し、ユーザーに便利でスムーズな決済体験を提供してまいります。

・「ショッピングレンズ」機能（本日6月28日よりサービス開始）

「LINEショッピング」で展開する6,000万点以上のアイテムの中から、写真や画像を使って商品検索をすることができる「ショッピングレンズ」機能を発表いたしました。

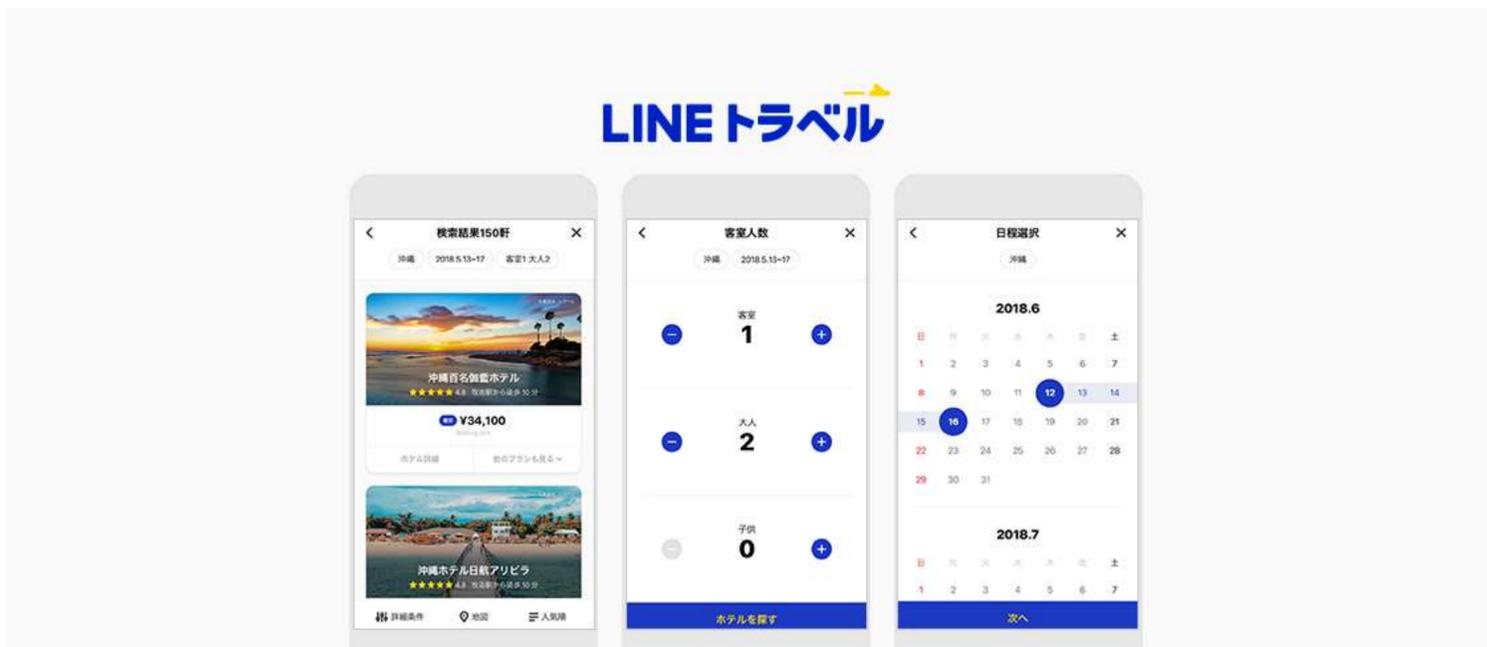
※詳細はプレスリリース（<https://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2018/2241>）をご覧ください。



■「LINEトラベル」(本日6月28日よりサービス開始)

コマース領域における新たな展開として総合トラベルサービス「LINEトラベル」を発表いたしました。「LINEトラベル」は、「JTB」などの人気旅行サイトや旅行会社・航空会社250社以上の中から、国内・海外の格安ホテル・ツアー・航空券を検索・予約・最安値比較をすることができます。本日より、国内外の宿泊施設、10月には航空券、12月には国内外のツアーへ対応予定です。

※詳細はプレスリリース (<https://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2018/2242>) をご覧ください。



6) Media Session

「LINE NEWS」は、月間利用者数6,300万人(2018年6月時点)を突破し、スマートフォンでのニュースサービスとしてユーザー規模でNo.1となりました。これは、ニュースに限らず、メディア系サービスとして国内最大規模のユーザー数となります。さらに、順調に成長を続けているニュースサービス「LINE NEWS」の次なる挑戦として、「Deep Personalization」を宣言いたしました。「LINE NEWS」が目指す新たな「ニュースの個人化」である「Deep Personalization」を推進するための新たな取り組みとして「マイニュース」を発表いたしました。また、「LINE NEWS」におけるコンテンツのさらなる多様化と拡充を目指し、広くオリジナルコンテンツを募集していく方針を発表いたしました。

■LINE NEWS

・「マイニュース」(公開予定:2018年中)

「LINE NEWS」では今後、ユーザー一人ひとりにとって最適な情報との出会い方、探し方を実現するべく、その中核サービスとして新機能「マイニュース」を発表いたしました。月間利用者数7,500万人超という「LINE」のユーザー規模を100%IDベースで解析できる「LINE NEWS」だからこそ実現できる「Deep Personalization」を推進してまいります。

■オリジナルコンテンツの募集開始(募集開始予定:2018年中)

既に展開している「LINEプレミアムインタビュー」に加え、写真や動画など新たな「LINE NEWS」オリジナルのコンテンツを拡充するとともに、外部からもプロ・アマを問わず多種多様なコンテンツの募集を行う仕組みを構築することを発表いたしました。

7) AI Session

AI Sessionでは昨年AIアシスタント「Clova」を発表し、「Clova」搭載のスマートスピーカー「Clova WAVE」を発売してからの日本での反応や、これまで行ってきた改善やその技術に関して発表いたしました。また、合わせて「Clova」のスキルの拡大、トヨタ自動車との進捗や新たなスマートスピーカーに関しても発表いたしました。

■家電操作領域の拡大

・「Clova Home」連携メーカーの拡大(2018年夏より順次拡大)

IoTを活用して家電操作が可能な「Clova Home」の対応家電を拡大していくことを発表いたしました。既に連携しているPhilips Hue (Signify社)に加え、以下のメーカーとの順次連携を予定しております。

(連携予定メーカー)

イツ・コミュニケーションズ株式会社/Qrio株式会社/株式会社グラモ/シャープ株式会社/株式会社Secual/

東芝映像ソリューション株式会社/パナソニック株式会社/三菱電機株式会社/Philips Hue (Signify社) /

・「Clova Friends Dock」 (販売開始予定：2018年夏)

「Clova Friends」および「Clova Friends mini」シリーズ対応のIR Dockを今夏発売予定です。IR Dockを装着することで、「Clova WAVE」と同じく赤外線リモコン機能の利用が可能となります。

■スキルプラットフォームのオープン化

・「Clova Extension Kit」 (一般公開予定：2018年7月)

「Clova」のスキルを開発・拡張することができる「Clova Extension Kit」およびスキルマーケットを公開予定です。また、先行開発が進んでいる初期パートナー34社もあわせて発表いたしました。

※詳細はプレスリリース (<https://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2018/2247>) をご覧ください。

■新たな「Clova」搭載デバイスの発表

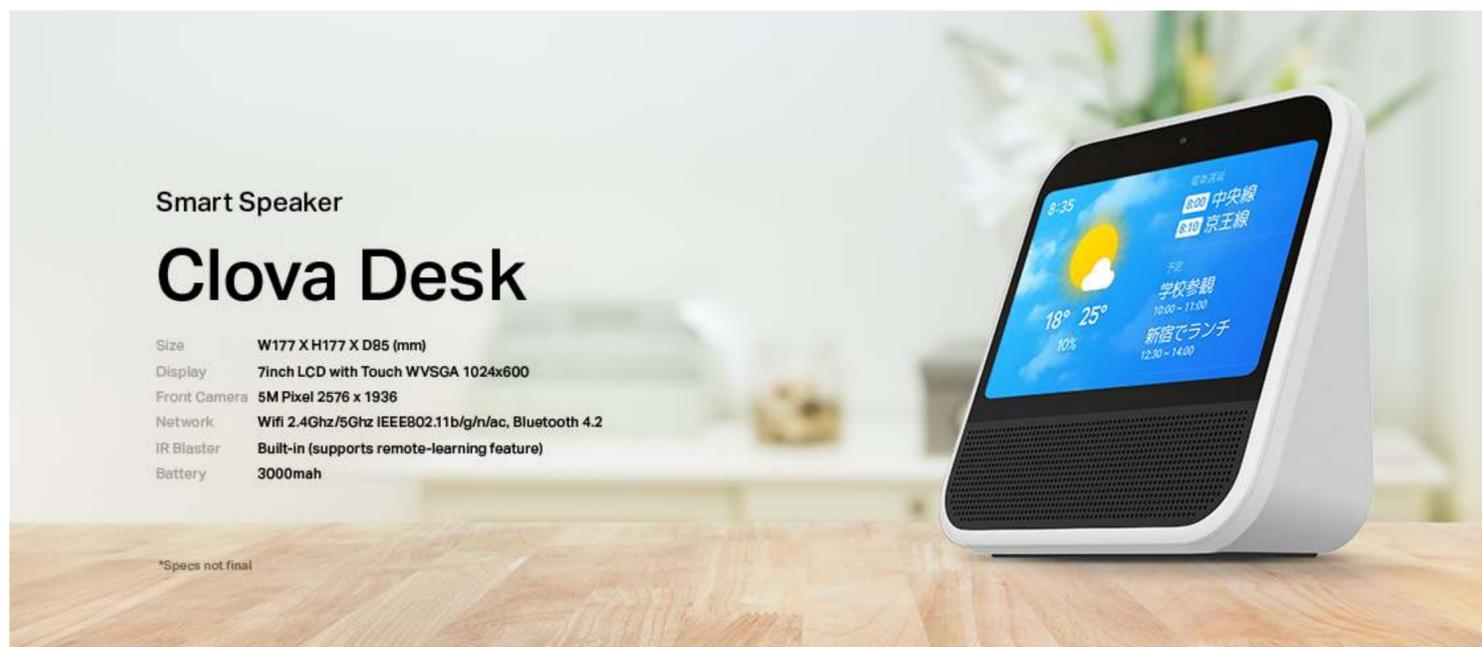
・「Clova Friends (ミニオンズ)」 (販売開始予定：2018年初秋)

新たに「ミニオンズ」のキャラクターをモチーフとしたスマートスピーカーを「Clova Friends」と「Clova Friends mini」シリーズから発売いたします。「ミニオンズ」とのおしゃべり機能を搭載予定です。



・「Clova Desk」 (販売開始予定：今冬)

ディスプレイ付きスマートスピーカー「Clova Desk」の発売を発表いたしました。ホワイトとブラックの2色展開で、画像認識が可能なカメラのほか、IRリモコン機能やバッテリーも搭載予定です。



■キャラクター化推進のためのDNN-TTS技術活用

「Clova」のキャラクター化推進のため、ディープラーニング技術を用いたDNN-TTS (Deep Neural Network Text to Speech) の活用について発表いたしました。DNN-TTSにより、従来と比較し1/10程度となる4時間程度の収録時間による少量の音声データで声の特徴を模倣することができ、未知の語彙についても明瞭かつ安定的な音声合成が可能になります。AI Sessionでは、実際にDNN-TTSを活用して音声合成を行った舩田の声を「Clova」に実装したデモンストレーションを行いました。

■「Clova Auto」 (公開予定：2018年冬)

「Clova」と車を連携させた「Clova Auto」を発表いたしました。トヨタ自動車が今冬より順次発売予定のSmart Device Link (SDL) 対応の新型車にて「Clova」の利用が可能となります。

※詳細はプレスリリース (<https://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2018/2243>) をご覧ください。

8) Financial Session

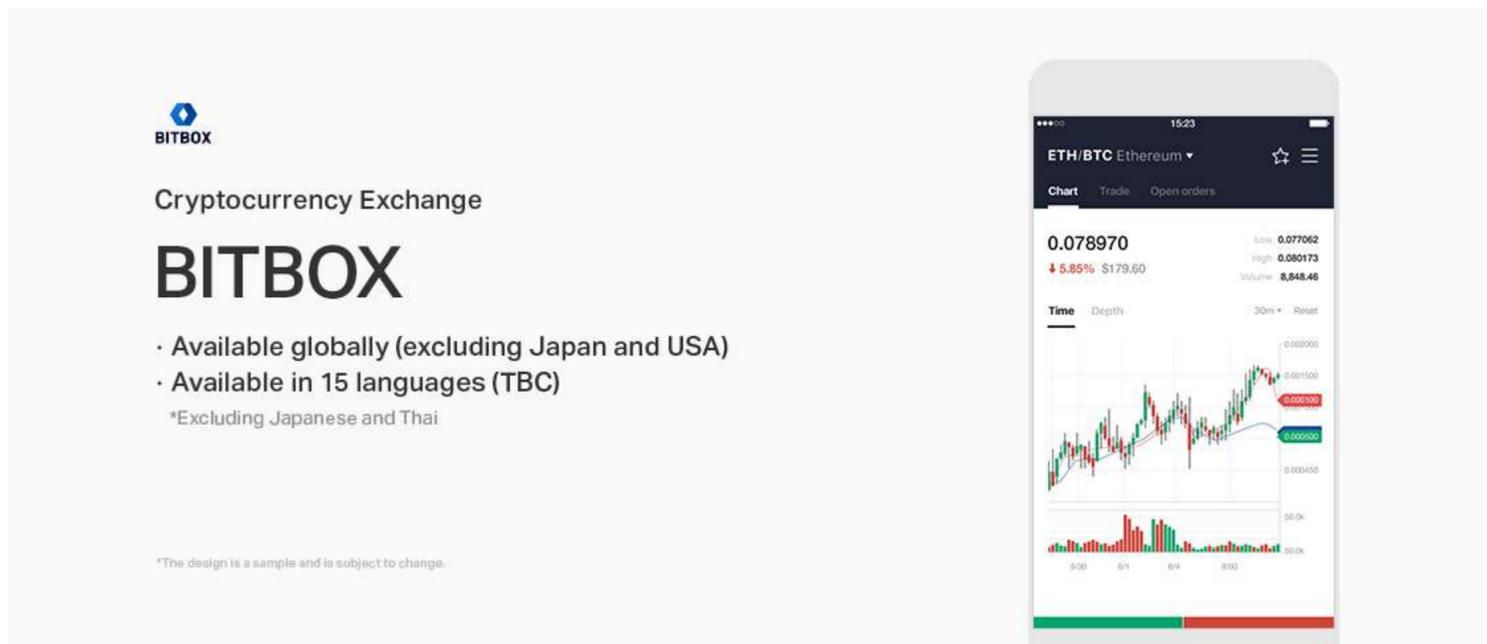
LINEにとって、今年最大のテーマ、新たな挑戦として金融領域の「リデザイン」を行っていくことを発表いたしました。金融=お金は、LINEの成長戦略である「スマートポータル」を実現、完成させるために欠かすことのできないパーツであり、LINEが人とお金の関係を「リデザイン」することを宣言いたしました。Financial Sessionでは、Financial領域および「LINE Pay」における、新たな挑戦を発表いたしました。

■グローバルで取引可能な仮想通貨取引所「BITBOX」

(サービス開始：2018年7月中、対象エリア：日本、米国を除くグローバル)

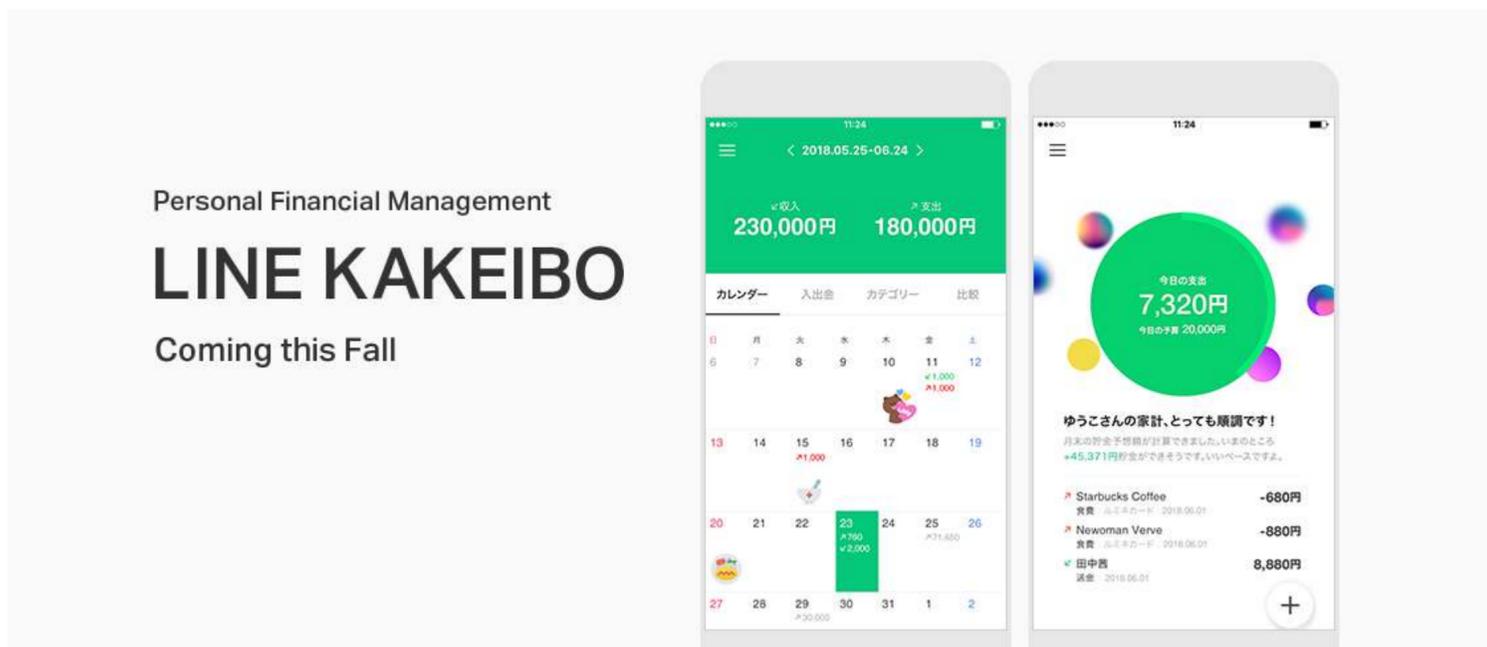
金融事業のひとつとして仮想通貨取引所「BITBOX」をオープンし、日本・米国を除くグローバルを対象にサービスを提供いたします。取扱予定の仮想通貨は30種類以上を予定し、日本語等を除く15か国語に対応いたします。

※詳細はプレスリリース（<https://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2018/2248>）をご覧ください。



■家計簿・資産管理サービス「LINE家計簿」（公開予定：2018年秋）

PFM（Personal Financial Management）の領域においては、2018年秋を目前に、資産運用データや日々の支出入状況を一元管理することができる個人向けの家計簿・資産管理サービス「LINE家計簿」の提供を予定しております。「LINE Pay」はもちろん、インターネットバンキングやクレジットカード、ECサイトなどの金融関連サービスと連携することにより、「LINE」のプラットフォーム上で、投資・決済・管理というお金の流れを可視化できるようになる家計簿・資産管理サービスです。また、OCR（Optical Character Recognition/Reader）にも対応し、レシートを撮影することで買い物情報の取り込みが可能です。



■保険領域における取り組み

保険領域においては、2018年4月、LINE Financial株式会社と損害保険ジャパン日本興亜株式会社にて、損害保険領域における業務提携を締結いたしました。そして、新たなパートナーとの取り組みとして、今までにないテクノロジーを活用した保険提供を目指す株式会社justInCase（本社：東京都千代田区、代表取締役：畑 加寿也、以下justInCase）に出資を行いました。justInCaseは、様々なデータを活用してAIがユーザーのリスクに合わせた保険料をカスタマイズし、アプリ上で簡単に保険加入可能な「スマホ保険」等、今までに無い保険を提供します。justInCaseは少額短期保険業の登録を完了し、7月1日から正式開業予定です。

<LINE Pay>

「LINE Pay」では、「決済革命」を発表し、以下の新たな取り組みを発表いたしました。

■新たな決済手段として、「QUICPay」と提携し、非接触型決済へ対応（対応開始予定：2018年秋以降）

「LINE Pay カード」、QR/バーコード決済に続く第3のオフライン決済方法として非接触型決済に対応すべく、「QUICPay」との提携を発表いたしました。これにより、「Android」の対応端末をお使いのユーザーは「QUICPay」に対応する国内約72万箇所スマートフォンをかざして「LINE Pay」アカウント残高から支払いが可能となります。

※詳細はプレスリリース（<https://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2018/2245>）をご覧ください。

■コード決済普及のための3つの施策を発表

※詳細はプレスリリース（<https://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2018/2244>）をご覧ください。

1.決済アプリ「LINE Pay 店舗用アプリ」の提供開始（本日6月28日よりサービス開始）

本日より、中小規模の店舗をはじめとする事業者がより気軽にコード決済を導入することができるようにすべく、スマートフォンにアプリをダウンロードして「LINE Pay」のQRコード決済に対応する「LINE Pay 店舗用アプリ」の提供を開始いたしました。「LINE Pay 店舗用アプリ」は、「レジ機能」に加え、店舗アカウントと連携することで友だちにメッセージ配信が可能な「メッセージ機能」も兼ね備えており、決済から販促まで活用いただけます。

QR Code Payment App

LINE Pay for Merchants

- ・ QR Code payment
- ・ LINE message delivery



2.3年間「LINE Pay 店舗用アプリ」QRコード決済手数料を無料化（期間：2018年8月より3年間）

2018年8月1日～2021年7月31日の3年間、電子決済利用の際に店舗側が負担する決済手数料を「LINE Pay 店舗用アプリ」に関しては0%で提供いたします。これにより、アプリをご利用の事業者は、3年間QRコード決済を初期費用ゼロ、手数料もゼロで利用可能になります。

3.「マイカラー」制度アップグレード（期間：2018年8月から）

ユーザーによりお得にコード決済を使っていたため、インセンティブプログラム「マイカラー」において、コード決済の利用を大幅に優遇してまいります。

2018年8月1日～2019年7月31日の1年間、カラーバッジ保有ユーザーを対象に決済時に付与される「LINEポイント」を、QR/バーコードで支払う「コード支払い」に関しては、カラーごとに提示されている還元率に3%を上乗せして付与いたします。さらに、現在設定されているポイント付与対象金額10万円の上限を撤廃いたします。

LINEでは、テクノロジーをLINEらしく活用しながら、常に挑戦し、変化し続けてまいります。そして、LINEを通してすべてのユーザーのみなさんが望む、より豊かな、より便利な世界を実現していきます。