

DAY 2

SESSION 3

導入企業に聞く！

LINEタッチとLINEミニアプリで変わる

新たな顧客体験



DAY 2

SESSION 3

奥 亮介

LINEヤフー株式会社

OA・MINIセールスSBU

ソリューション推進ユニット

DXプランニングディビジョン

ディビジョンリード



DAY 2

SESSION 3

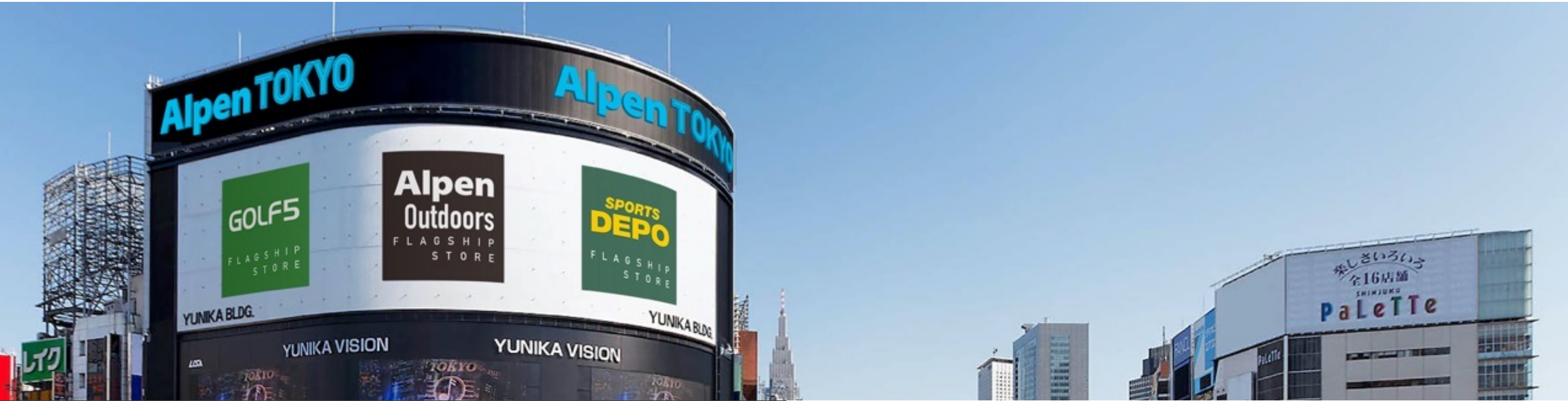
武藤 恵一氏

株式会社アルペン

マーケティング部長



Alpen Group



会社紹介

1972年に15坪の小さなスキーショップとして誕生。ウィンターブームを牽引して急成長を果たした後、ゴルフ5(1983年)、スポーツデポ(1997年)、アルペンアウトドアーズ(2018年)と業態を拡大し、30年以上にわたりスポーツ小売業界のトップランナーとして走り続けてきました。

パーパス

スポーツをもっと身近に

スポーツの魅力を広め、
スポーツが好きな人に寄り添い、
スポーツの力で世界をもっとワクワクさせていく

DAY 2

SESSION 3

福山 和也氏

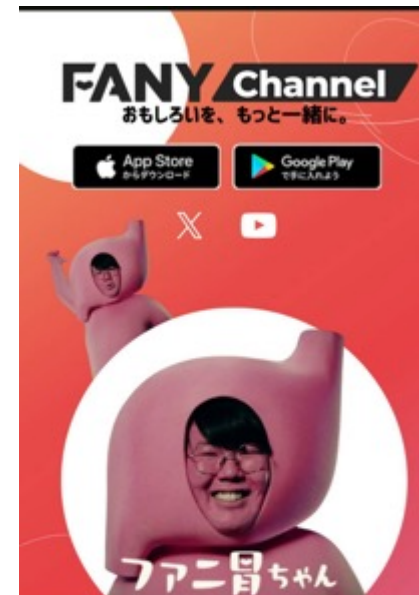
株式会社FANY

マーケティング部 部長

FANY BANK推進室 室長



FANY



会社紹介

吉本興業ホールディングス株式会社のグループ企業。FANYとはファンとタレントがもっと近くでもっと一緒にエンターテインメントをもっとおもしろくするプラットフォーム。オンラインチケット販売、オンライン物販、ファンクラブ運営、コンテンツ配信事業、クラウドファンディングなどを運営。

ミッション

おもしろいを、
もっと一緒に。

Theme1

LINEミニアプリ・LINEタッチの概況



LINE ミニアプリ



サービスリリース数

33,000件+

昨年比
157.1%

2025年3月 2026年3月

月間利用ユーザー数

2,897万人+

昨年比
199.9%

2025年3月 2026年3月

LINEミニアプリ

さまざまな業種・業態で、ユーザーの生活に寄り添ったサービス・体験を提供

小売

会員証
プリペイドカード
クーポン
EC・サブスクリプション

飲食

予約受付・管理
順番待ち
モバイルオーダー(店内/店外)
ポイントカード

旅行・交通

タクシー配車
乗り換え案内
ライドシェア予約
ホテル会員証・予約・順番待ち

美容・健康・ジム

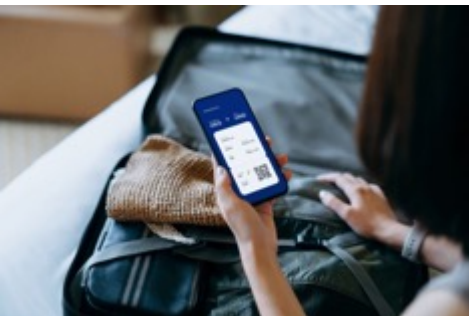
会員証・カルテ
処方箋
オンライン診療
サブスクリプション

行政・教育

粗大ゴミ収集受付
図書館利用カード
学習塾・習い事予約
スタンプラリー (地域のお店等)


























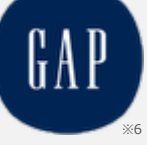











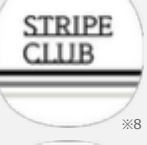


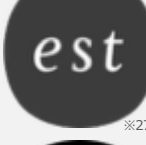
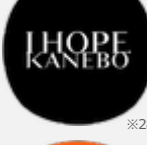


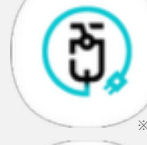
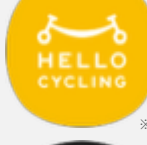

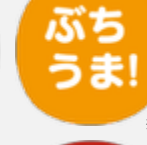
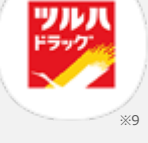



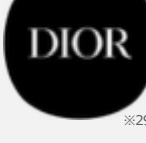
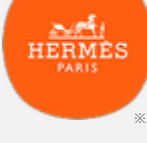
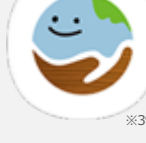
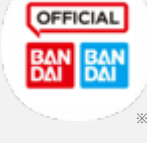
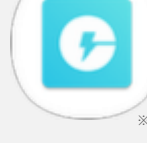
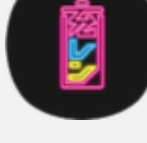
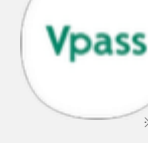

スポーツ・エンタメ

順番待ち(テーマパーク)
コンテンツ配信(マンガ/動画等)
デジタルチケット
物販待機列/EC



LINEミニアプリのリリースサービス例

33,000件以上のLINEミニアプリがリリース

| メーカー・小売 | 飲食 | 美容・コスメ・ラグジュアリー | スポーツ・エンタメ | ホテル・交通 | 教育・地域・その他 |
|---|--|---|--|--|--|
|  ※1  ※2 |  ※11  ※12 |  ※21  ※22 |  ※31  ※32 |  ※41  ※42 |  ※51  ※52 |
|  ※3  ※4 |  ※13  ※14 |  ※23  ※24 |  ※33  ※34 |  ※43  ※44 |  ※53  ※54 |
|  ※5  ※6 |  ※15  ※16 |  ※25  ※26 |  ※35  ※36 |  ※45  ※46 |  ※55  ※56 |
|  ※7  ※8 |  ※17  ※18 |  ※27  ※28 |  ※37  ※38 |  ※47  ※48 |  ※57  ※58 |
|  ※9  ※10 |  ※19  ※20 |  ※29  ※30 |  ※39  ※40 |  ※49  ※50 |  ※59  ※60 |

出典元：LINEミニアプリプラットフォーム登録アイコン

※1 日本コカ・コーラ株式会社 ※2 アサヒ飲料株式会社 ※3 株式会社インターステック ※4 ゼビオコミュニケーションネットワークス株式会社 ※5 株式会社紀伊國屋書店 ※6 ギャップジャパン株式会社 ※7 イケア・ジャパン株式会社 ※8 株式会社ストロブリンターナショナル ※9 株式会社ツルハホールディングス ※10 株式会社中川政七商店 ※11 Starbucks Coffee Japan, Ltd. ※12 株式会社ゴンチャジャパン ※13 株式会社フレッシュユース ※14 株式会社百野 ※15 くらぶ株式会社 ※16 株式会社コムダ ※17 株式会社串カツ田中 ※18 株式会社一休 ※19 株式会社おきんどろー ※20 株式会社サーティワンアイスクリーム株式会社 ※21 B・first株式会社 ※22 株式会社ブラッシュ ※23 株式会社HIROGINZA ※24 株式会社MASHU ※25 株式会社Violet ※26 ELC ジャパン合同会社 ※27 成三株式会社 ※28 株式会社カネボウ化粧品 ※29 クリスチャン・ディオール合同会社 ※30 エルメスジャパン株式会社 ※31 公益社団法人日本プロサッカーリーグ ※32 公益社団法人ジャパソフプロフェッショナル・バスケットボールリーグ ※33 RIZAP株式会社 ※34 株式会社ニュー・パランスジャパン ※35 株式会社B&V ※36 株式会社ヒューマックスエンタテインメント ※37 エヌ・ティ・ティ・ソルマール株式会社 ※38 emilio株式会社 ※39 株式会社イオンファンタジー ※40 株式会社テンポス株式会社 ※41 ハウスチンポス株式会社 ※42 西日本旅客鉄道株式会社 ※43 東日本旅客鉄道株式会社 ※44 東急リゾーツステイ株式会社 ※45 東急株式会社 ※46 株式会社イデックスオート・ジャパン ※47 株式会社新出光 ※48 OpenStreet株式会社 ※49 株式会社INFORICH ※50 JUREN株式会社 ※51 株式会社トモズ ※52 江崎グリコ株式会社 ※53 学校法人明海大学 ※54 学校法人大阪経済法律学園 ※55 株式会社中国新聞社 ※56 那覇市 ※57 株式会社Z会 ※58 山口県庁 ※59 三井住友カード株式会社 ※60 富士フィルムイメージングシステムズ株式会社



new!

2026.3～ Release

LINEアプリ ミニアプリタブ 誕生!

よく使うミニアプリやおすすめのサービスが集約
LINEを開く=サービスを使う、を習慣に

月間MAU
4,400万人

ミニアプリ
総表示数
30億回



LINEタッチ

NFCタグへタッチするだけでLINE公式アカウントやLINEミニアプリの利用を促進。店舗やイベント会場などオフライン接点の体験・マーケティング活動をアップデート



LINE公式アカウントやLINEミニアプリが起動

ユーザー目線

店舗オーナー目線



ワンタッチでサービス利用可能

置くだけ・貼るだけで簡単導入

広告へのデータ利用不正対策も万全

LINEタッチ導入実績

小売・エンタメ・飲食・美容など幅広い業種で活用中

導入済みブランド・アカウント総数

2,000 over*1

累計タッチ回数

100万回 over*2

導入済み企業（一部）



AlpenGroup
スポーツをもっと身近に

FANY



ALBION

BRANSHES



TENTIAL



みるびんいちば
古本市場

*1,*2：2026年5月現在

Theme2

アルペングループの取り組みについて



アルペングループの経営方針

経営方針：スポーツ業界のイノベーターになる

こだわり抜いた品揃え

- ・ こだわり抜いた独自の魅力的な品揃え
- ・ 世界に通用するプライベートブランド



ワクワクする店舗

- ・ スポーツの魅力を伝えられる店舗空間
- ・ 最先端の技術を活用した快適な購買体験



お客様に寄り添う専門家

- ・ 深い知識と経験を持つ専門家集団
- ・ お客様の悩みに応え続けるホスピタリティ

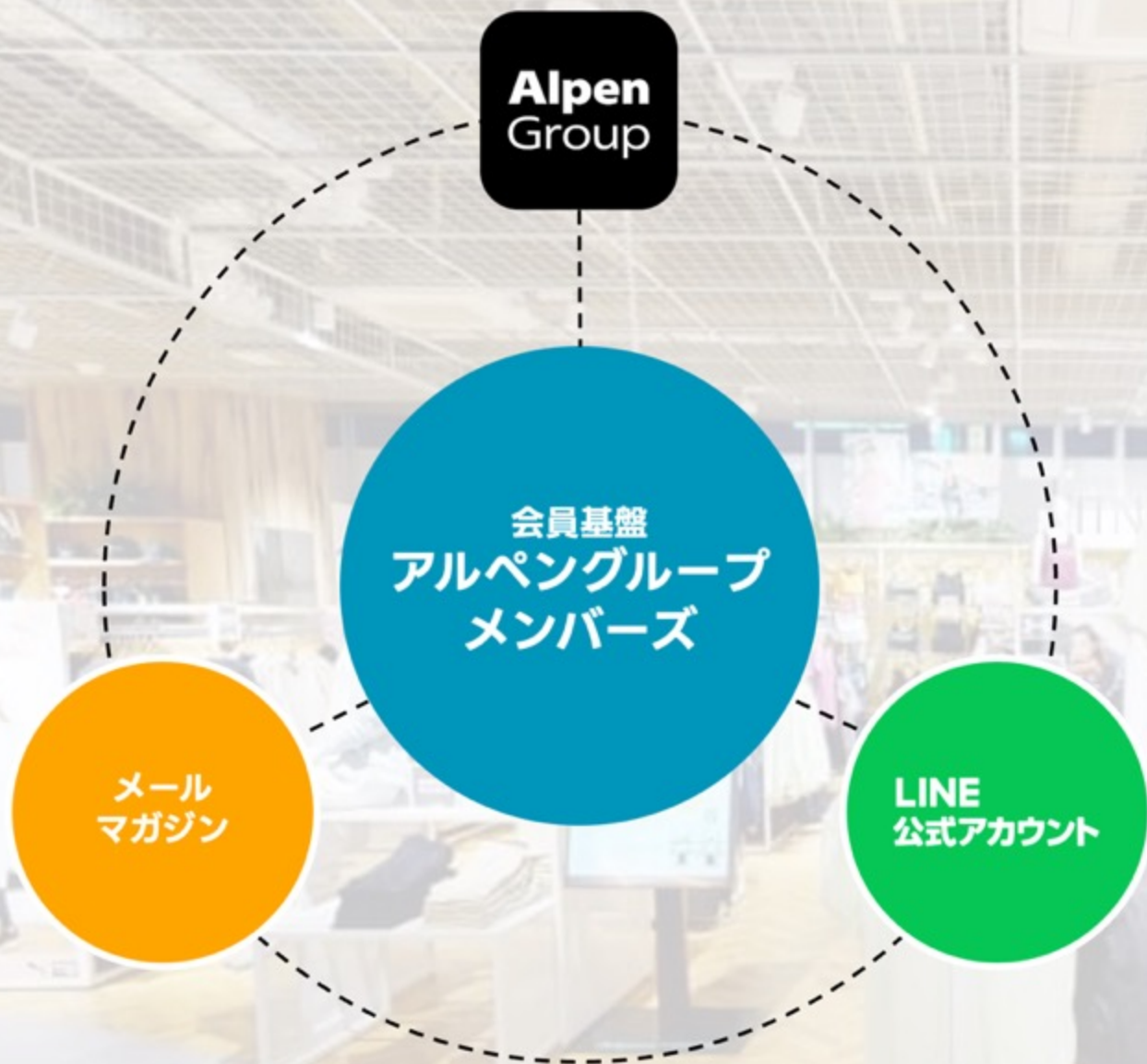


スポーツが溢れる未来

- ・ スポーツに必要な自然環境を守る活動
- ・ 次世代のスポーツ好きの育成



マーケティング部の役割とKPI



マーケティング部KPI

実店舗
オンラインショップ
送客

アルペングループLINE公式アカウント



利用目的
店舗・ECへ
送客

開設時期
2018年1月

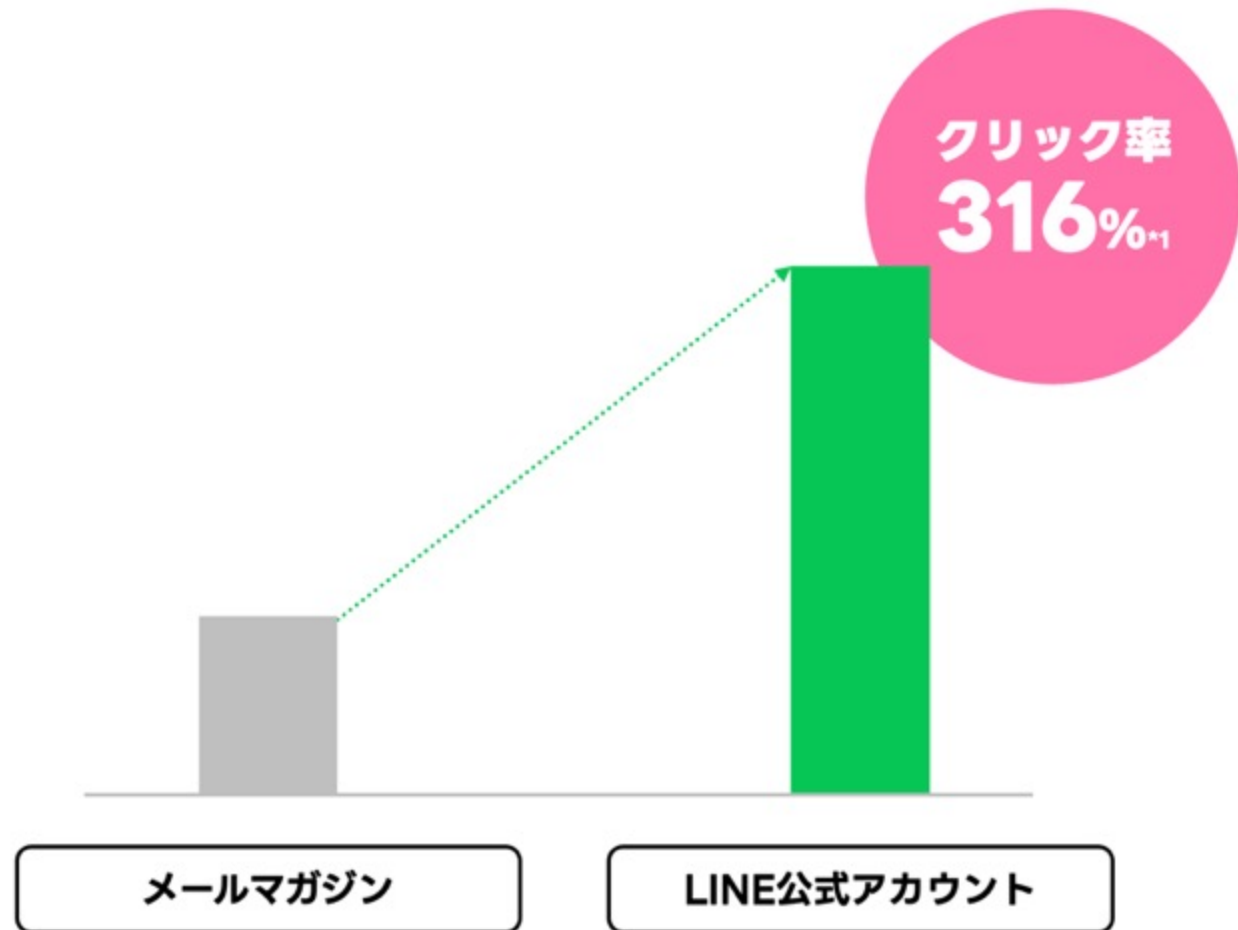
友だち数
1,664万人^{*1}

*1: 2026年5月現在

アルペングループのLINE公式アカウント



既存施策との効果対比



友だち数を増やすための施策

過去にはLINEスタンプを活用！その後はLINEの仮会員証から友だちを獲得

LINEスタンプ

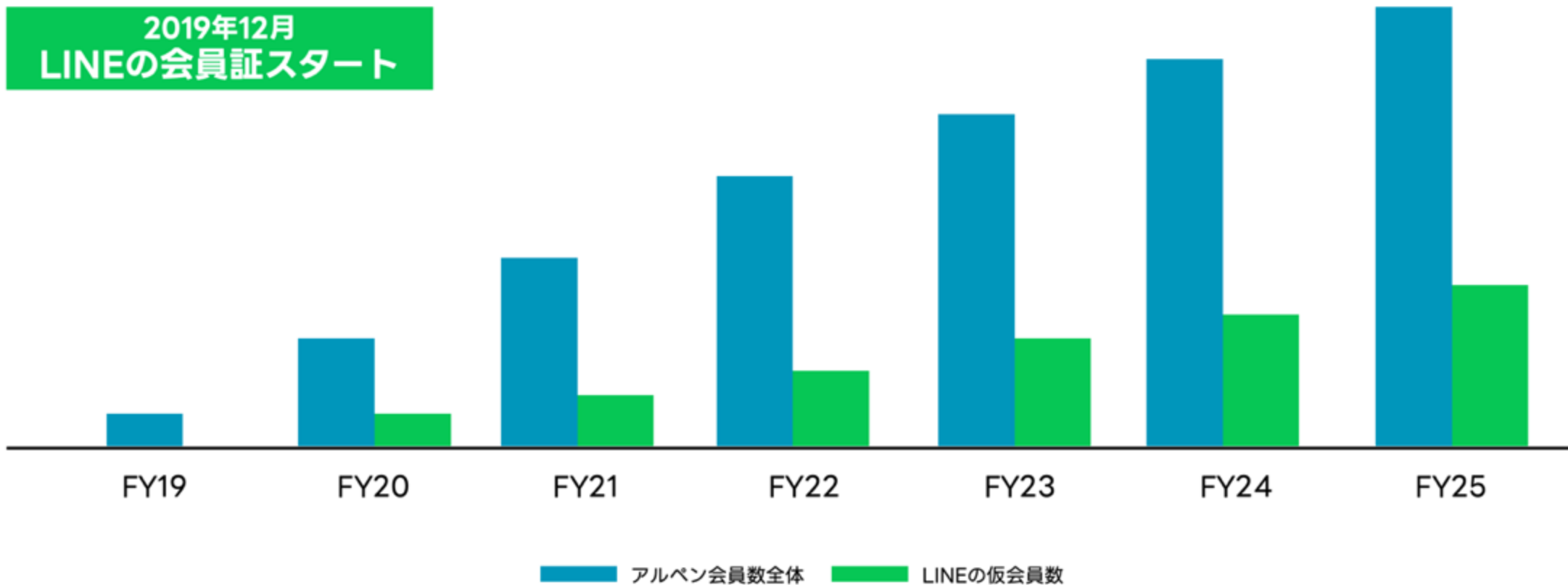


LINEの仮会員証



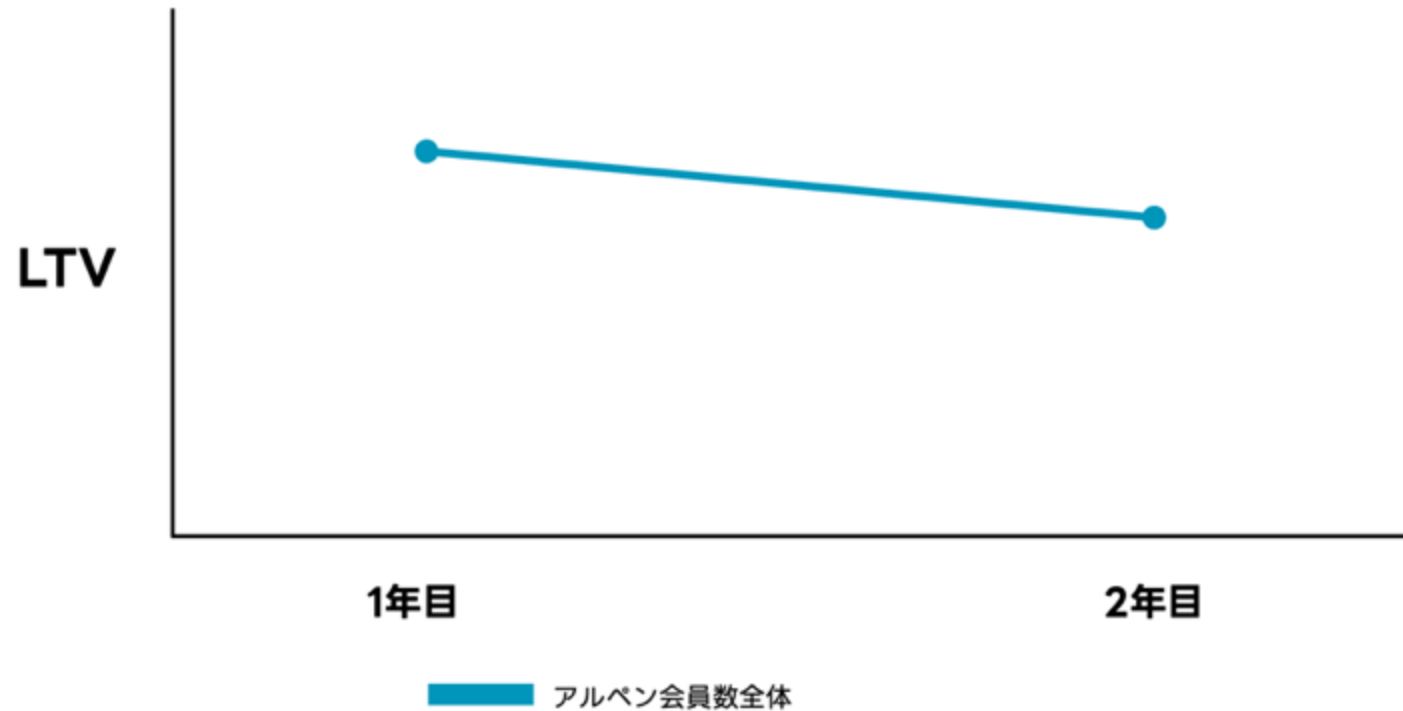
会員制度：アルペングループメンバーズスタート

2019年の4月にアルペングループメンバーズがスタート。同年12月にLINEの会員証もスタート
LINEの会員証の利便性の効果もあり、仮会員も増加



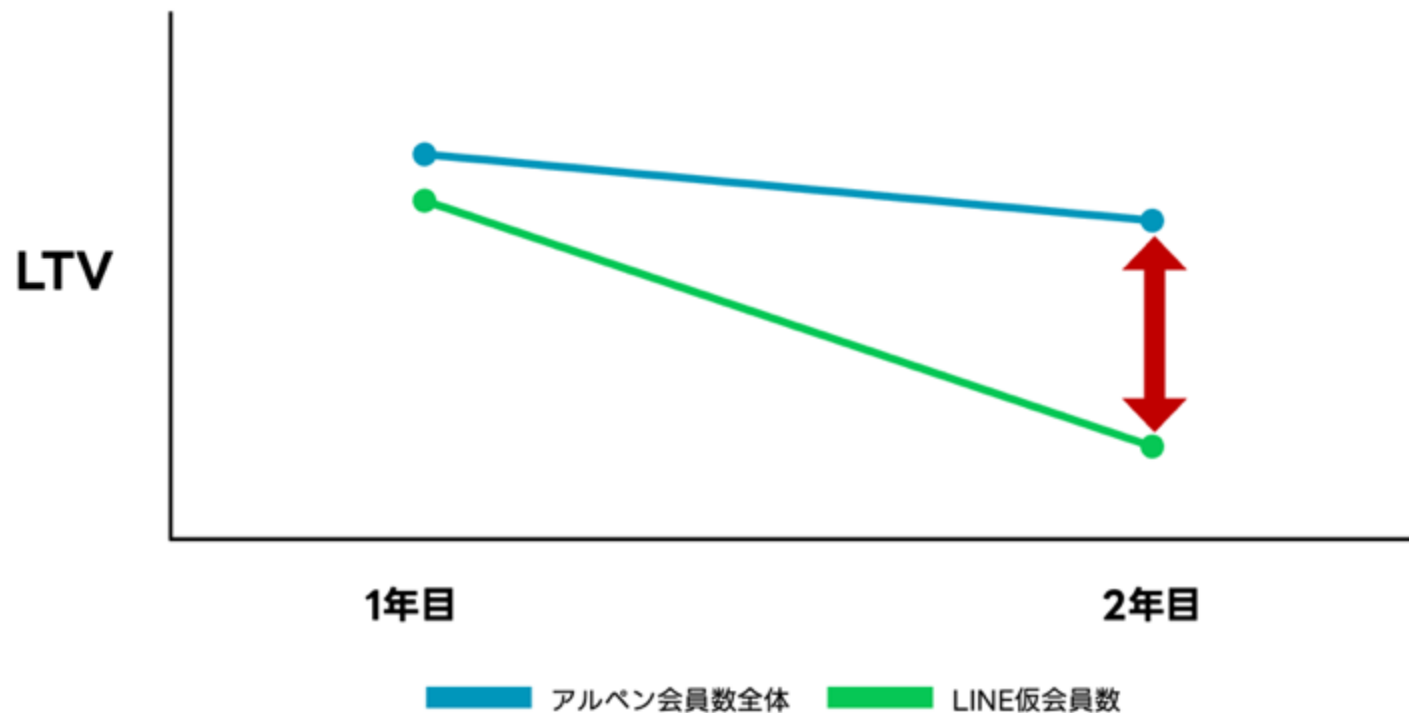
仮会員の経営課題

LINEの会員証を導入し、仮会員が増えユーザーとのつながりを作れたことは良いが、
仮会員の2年目以降のLTVに課題あり



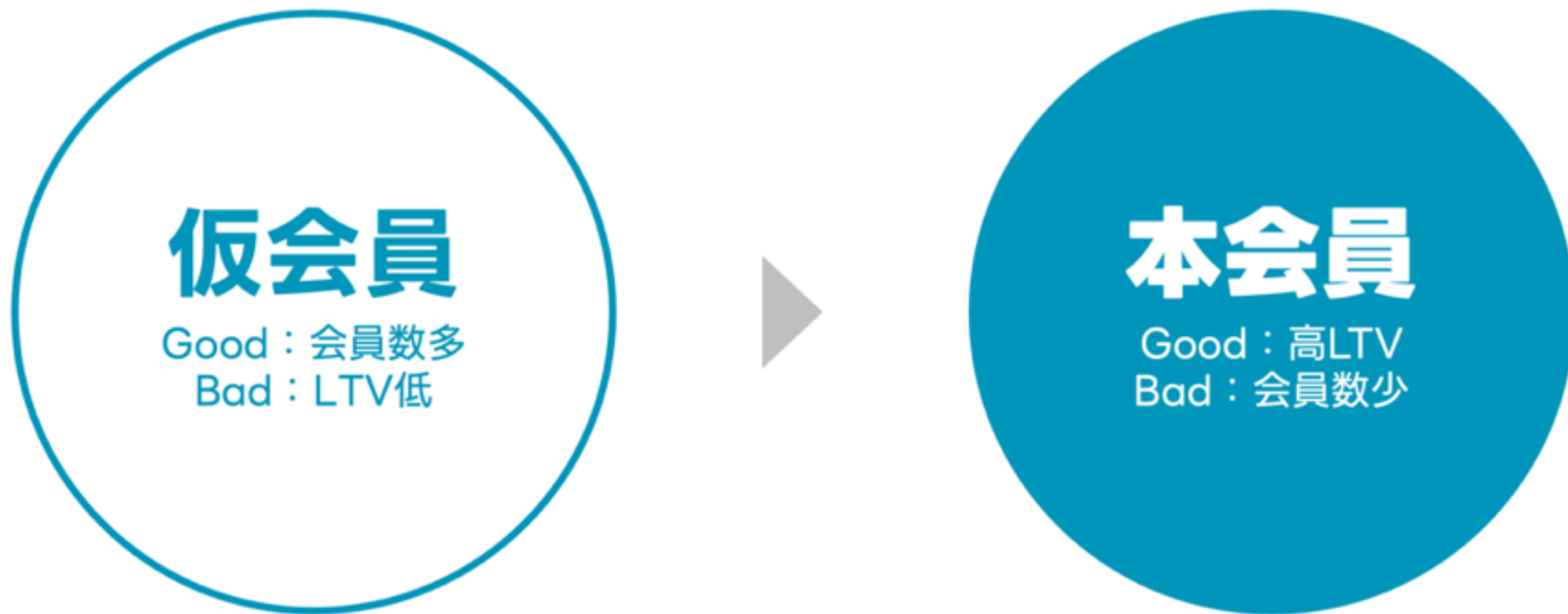
仮会員の経営課題

LINEの会員証を導入し、仮会員が増えユーザーとのつながりを作れたことは良いが、
仮会員の2年目以降のLTVに課題あり



▼
仮会員と本会員で2年目のLTVに約3倍の差が

仮会員を本会員へ転換すべく経営方針変更



本会員登録のハードル

新規“仮”会員登録：55秒

カメラ起動
QR読み取り

LINE内操作

会員認証
操作

会員証
表示

※LINE内操作：友だち追加、トークボタンタップ、リッチメニュータップ

アルペン社調べ

本会員登録のハードル

新規“仮”会員登録：55秒

カメラ起動
QR読み取り

LINE内操作

会員認証
操作

会員証
表示

新規“本”会員登録：123秒

カメラ起動
QR読み取り

LINE内操作

会員認証
操作

個人情報入力

会員証
表示

※LINE内操作：友だち追加、トークボタンタップ、リッチメニュータップ

本会員登録のハードル

新規“仮”会員登録：55秒

カメラ起動
QR読み取り

LINE内操作

会員認証
操作

会員証
表示

本会員登録は仮会員登録に比べ、
個人情報入力が発生し、1ユーザーあたり
平均68秒の工数が増加

新規“本”会員登録：123秒

カメラ起動
QR読み取り

LINE内操作

会員認証
操作

個人情報入力

会員証
表示

※LINE内操作：友だち追加、トークボタンタップ、リッチメニュータップ

本会員登録のハードル

新規“仮”会員登録：55秒

カメラ起動
QR読み取り

LINE内操作

会員認証
操作

会員証
表示

本会員登録は仮会員登録に比べ、
個人情報入力が発生し、1ユーザーあたり
平均68秒の工数が増加

新規“本”会員登録：123秒

カメラ起動
QR読み取り

LINE内操作

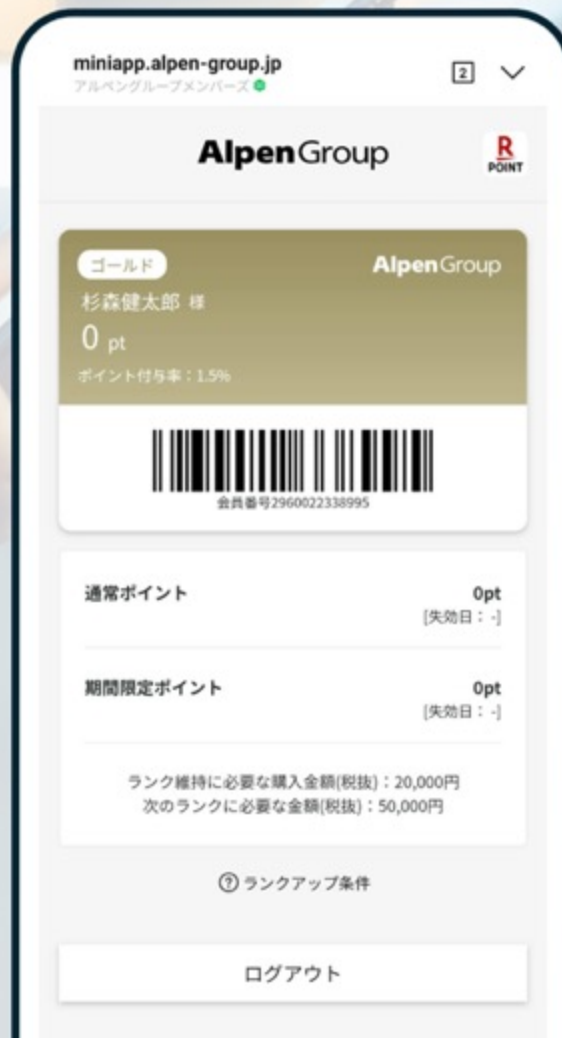
会員認証
操作

個人情報入力

会員証
表示

※LINE内操作：友だち追加、トークボタンタップ、リッチメニュータップ

本会員登録のハードルを乗り越えるため、 LINEミニアプリを導入！



LINEミニアプリ導入の決め手

共通プロフィールのクイック入力機能

会員登録などでの情報入力が1タップ完了！

会員登録などのフォーム画面でボタンをタップすると入力確認のモーダルが表示
(フォーム画面表示後すぐにモーダル表示することも可能)

プロフィール情報を各項目に
自動入力

LINEタッチの利用が可能

スマホをかざすだけで簡単会員証提示



全店舗のレジ前にLINEタッチを導入中



LINEミニアプリ・LINEタッチ利用により工数軽減

新規“本”会員登録：123秒

カメラ起動
QR読み取り

LINE内操作

会員認証
操作

個人情報入力

会員証
表示

※LINE内操作：友だち追加、トークボタンタップ、リッチメニュータップ

アルペン社調べ

LINEミニアプリ・LINEタッチ利用により工数軽減

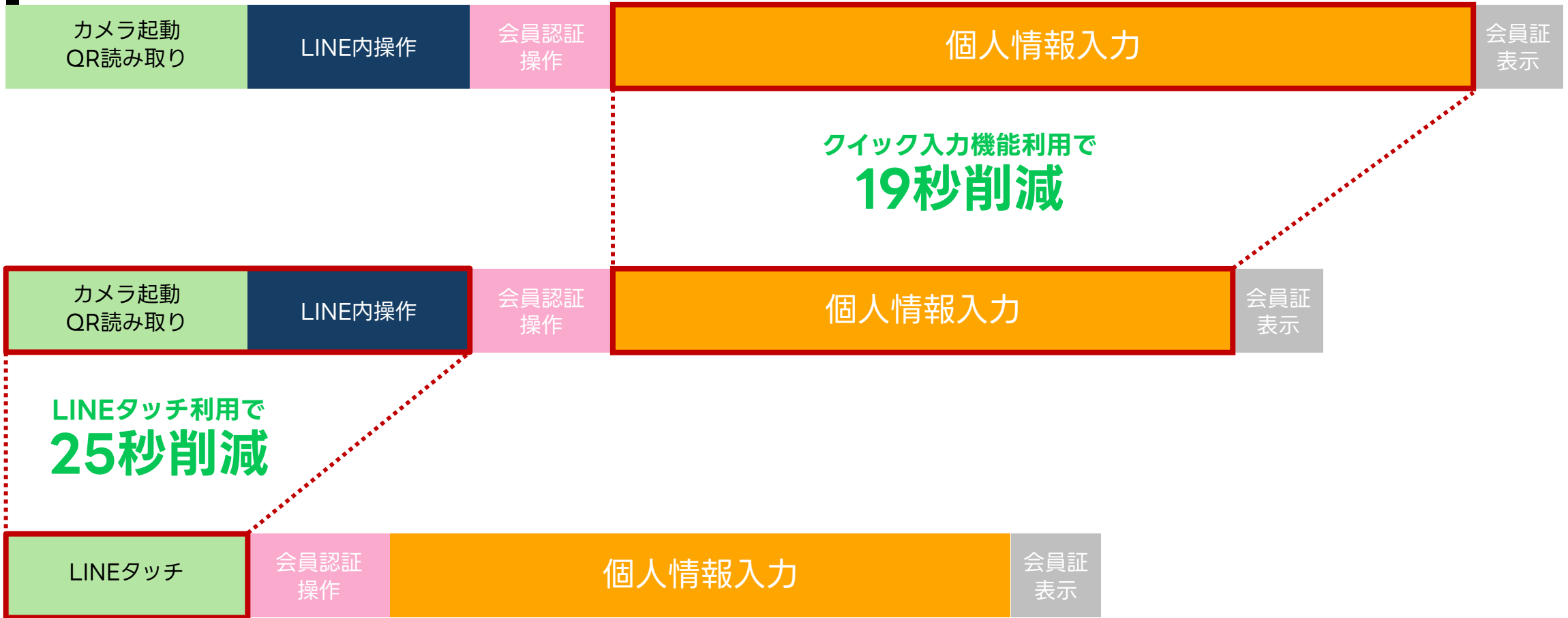
新規“本”会員登録：123秒



※LINE内操作：友だち追加、トークボタンタップ、リッチメニュータップ

LINEミニアプリ・LINEタッチ利用により工数軽減

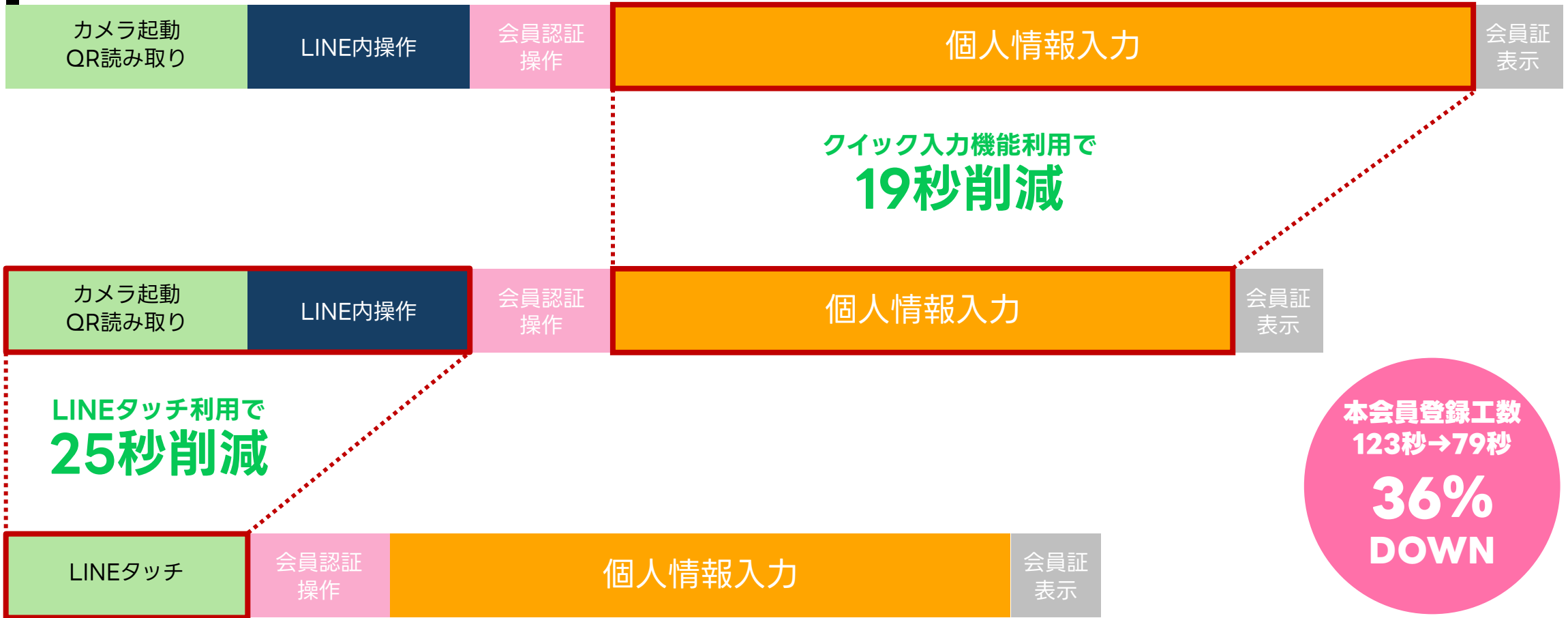
新規“本”会員登録：123秒



※LINE内操作：友だち追加、トークボタンタップ、リッチメニュータップ

LINEミニアプリ・LINEタッチ利用により工数軽減

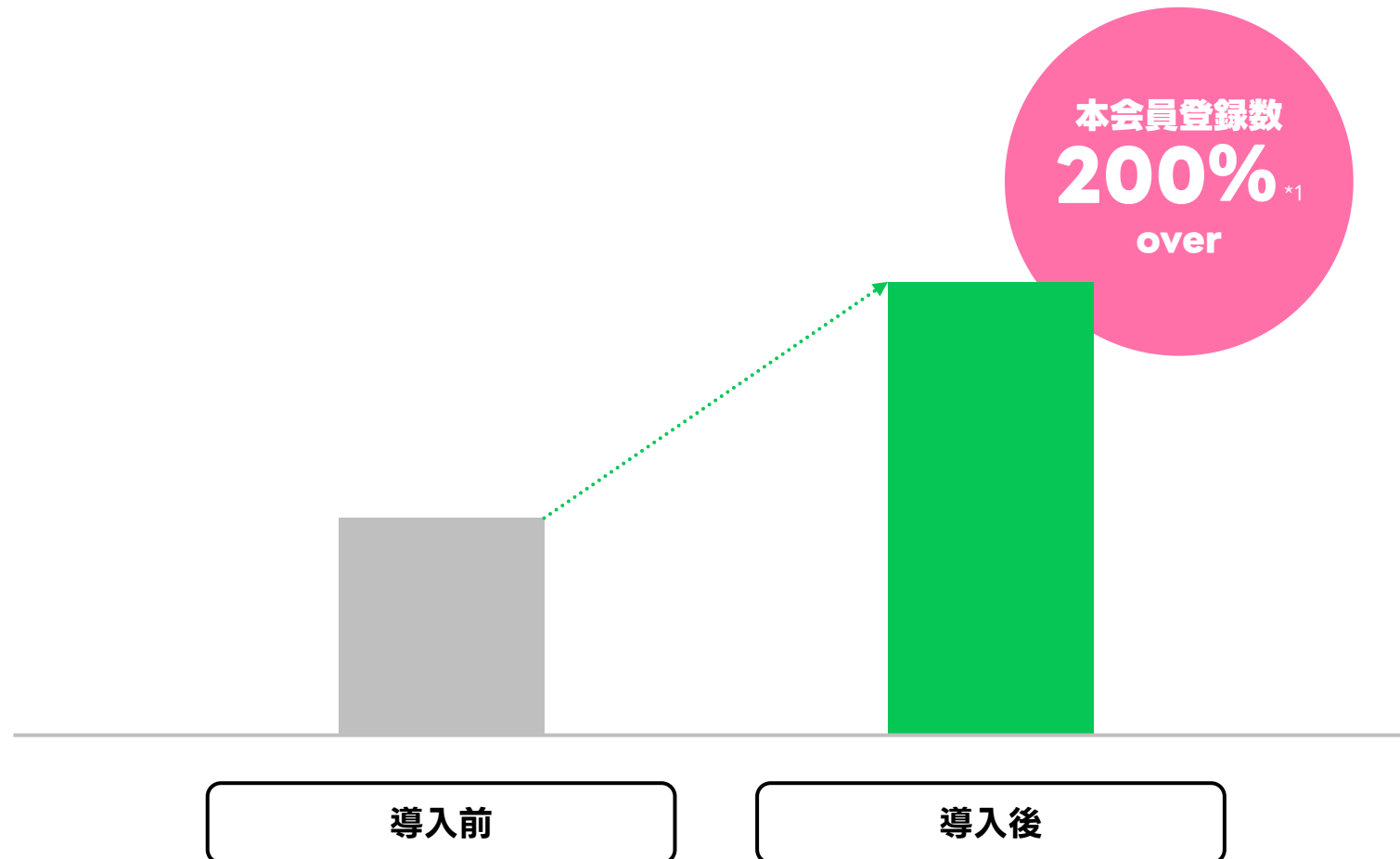
新規“本”会員登録：123秒



※LINE内操作：友だち追加、トークボタンタップ、リッチメニュータップ

LINEミニアプリ・LINEタッチの効果

導入前後の効果比較



*1: 2025年2月~3月、2026年2月~3月対比

新しい顧客体験の評判

来店者



スマートフォンをかざすだけで会員証が出せて、**わざわざ会員証を探す手間が省けた**ので、すごく使いやすくなった！会員証には他社のポイントも連携されており、同時に提示が可能なので複数の会員証を出さなくて良いのは素晴らしい。

店舗従業員



お客さんが会員証をレジ前でスムーズに提示いただけるようになっている。
LINEタッチのお話をすると、「**LINEでタッチするだけで会員証の表示ができるんですか？**」と驚かれています。新規の会員登録までの話題の一つにできる。

今後の展望



Theme3

FANY/吉本興業の取り組みについて



吉本興業の事業一覧

タレントマネジメント



お笑い芸人を中心に、様々なジャンルのタレントのマネジメント・プロデュース

劇場運営



お笑いを発信するホームグラウンド。よしもとの笑いの原点

コンテンツプロデュース



番組・映画など、多彩なジャンルのコンテンツの企画・制作・流通・販売を展開

スクール



次世代のエンターテインメント界を担う才能を発掘し育成

FANY



ファンもタレントももっと楽しめる、エンターテインメントプラットフォーム事業を運営

BSよしもと



「地方創生」をコンセプトにした放送局

グローバルな展開



世界を対象としたコンテンツの発信、制作、人材の発掘及び育成

地域創生



「笑いの力」で地域を元気に！地域の方々と力をあわせ、地域活性化や地域課題の解決に尽力

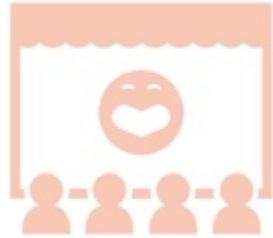
吉本興業の事業一覧

タレントマネジメント



お笑い芸人を中心に、様々なジャンルのタレントのマネジメント・プロデュース

劇場運営



お笑いを発信するホームグラウンド。よしもとの笑いの原点

コンテンツプロデュース



番組・映画など、多彩なジャンルのコンテンツの企画・制作・流通・販売を展開

スクール



次世代のエンターテインメント界を担う才能を発掘し育成

FANY



ファンもタレントももっと楽しめる、エンターテインメントプラットフォーム事業を運営

BSよしもと



「地方創生」をコンセプトにした放送局

グローバルな展開



世界を対象としたコンテンツの発信、制作、人材の発掘及び育成

地域創生



「笑いの力」で地域を元気に！地域の方々と力をあわせ、地域活性化や地域課題の解決に尽力

吉本興業デジタルプラットフォーム



For Fans

FANY
Ticket

FANY
Magazine

FANY
Commu

FANY
Online Ticket

FANY
Mall

FANY
Chance

FANY
Channel

FANY
Games

FANY
Crowdfunding

For ID holders

FANY
ID

FANY
App

FANY
Rewards

Other Initiatives

FANY
X

FANY
BANK

FANY ID会員属性

無料会員

約**590**万人

プレミアム会員
(有料)

約**8**万人

男女



女性

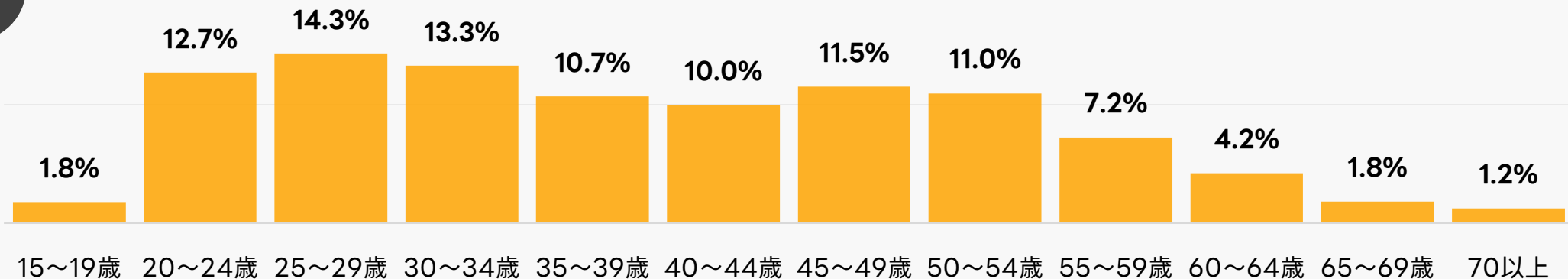
約**61%**



男性

約**39%**

年齢



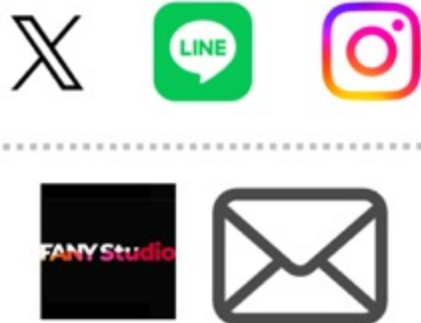
マーケティング部の取り組み内容

各種SNSなどを用いて見込み顧客を囲い込み、コンテンツを提供
FANY会員増加と各種サービスの利用促進を行い、ユーザーのLTVを上げる

新規・既存顧客

SNSなど

FANYサービス



FANY会員：590万人

FANY
Ticket

FANY
Online Ticket

FANY
Magazine

FANY
Commu

FANY
Mall

FANY
Chance

吉本興業のLINE公式アカウント



利用目的
**FANY会員増加
サービス利用促進**

開設時期
2020年7月

友だち数
25.8万人^{*1}

*1：2026年5月現在

吉本興業のLINE公式アカウント



OWARAI WEEKLY TOPICS



今週のおすすめ公演情報



「PUSH」ボタンコンテンツ



アンケート情報を元にコンテンツを出しわけ

リッチメニュータップ



アンケート情報を元にコンテンツを出しわけ

リッチメニュータップ



地域選択



アンケート情報を元にコンテンツを出しわけ

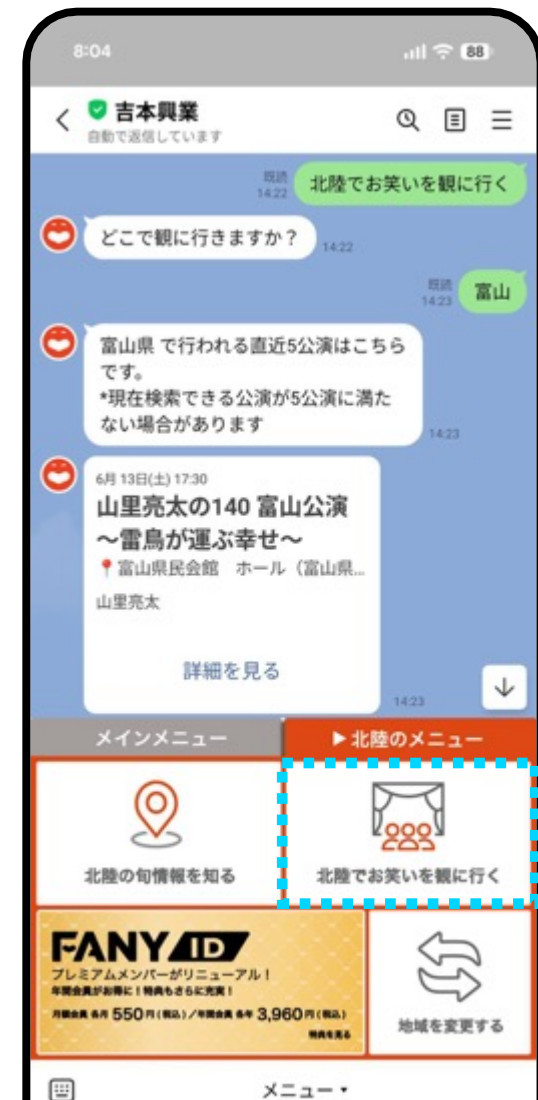
リッチメニュータップ



地域選択



地域独自のメニュー表示



吉本芸人などを活用した効率的な友だち追加

芸人や来場者のお笑いLIVE中の動画クリエイティブに使うことで、LIVEの楽しさを共有しつつ
効率的に吉本興業のLINE公式アカウントへ囲い込む



友だち追加単価

約**50**円^{*1}

【参考】友だち追加平均単価：約140円^{*2}

若年～年配層まで獲得ができるLINE公式アカウント

他のSNSと比較しても若年層に加え、年配層まで幅広く新規会員の獲得ができています。



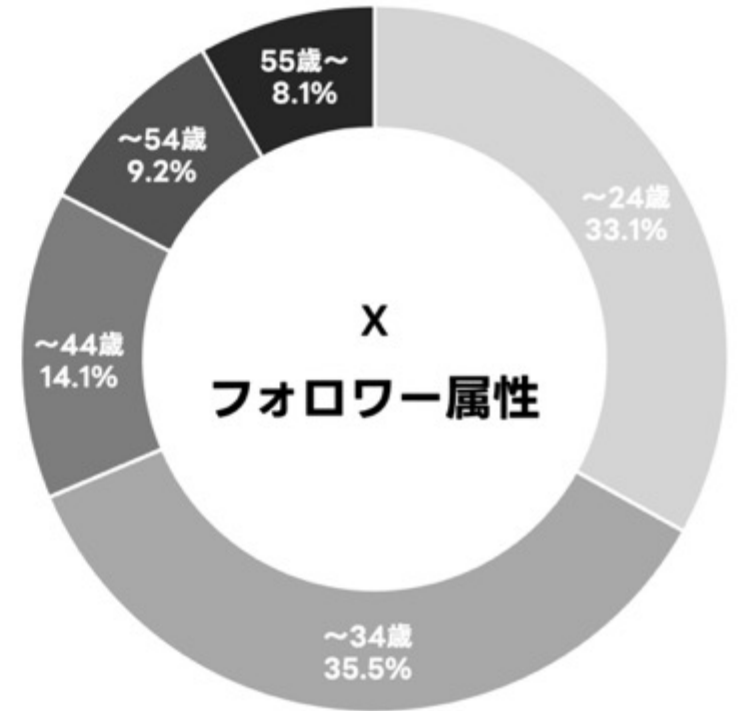
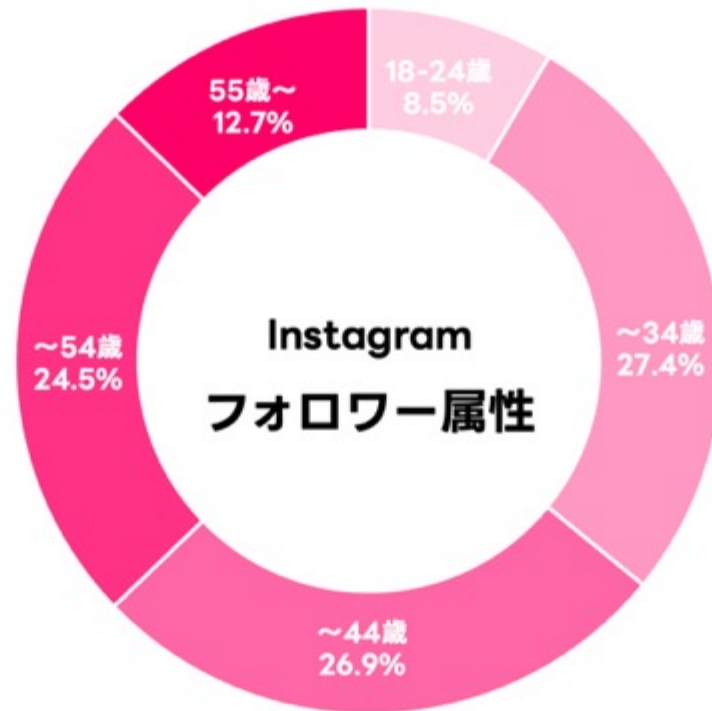
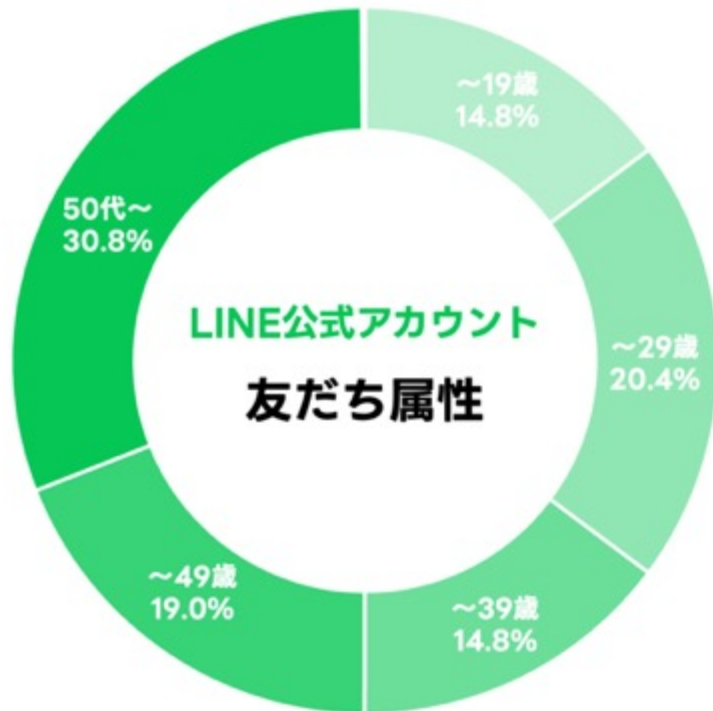
友だち数
25.8万人



フォロワー数
8.9万人



フォロワー数
7.2万人



An aerial, high-angle photograph of a busy pedestrian crossing. The scene is filled with a large number of people walking in various directions across a wide street. The crossing is marked with prominent white zebra stripes on a dark asphalt surface. The people are dressed in a variety of casual and business-casual attire, including jackets, coats, and backpacks. The overall atmosphere is one of a bustling, active urban environment. The text 'コロナ禍後の大きな変化' is overlaid in the center of the image in a white, sans-serif font.

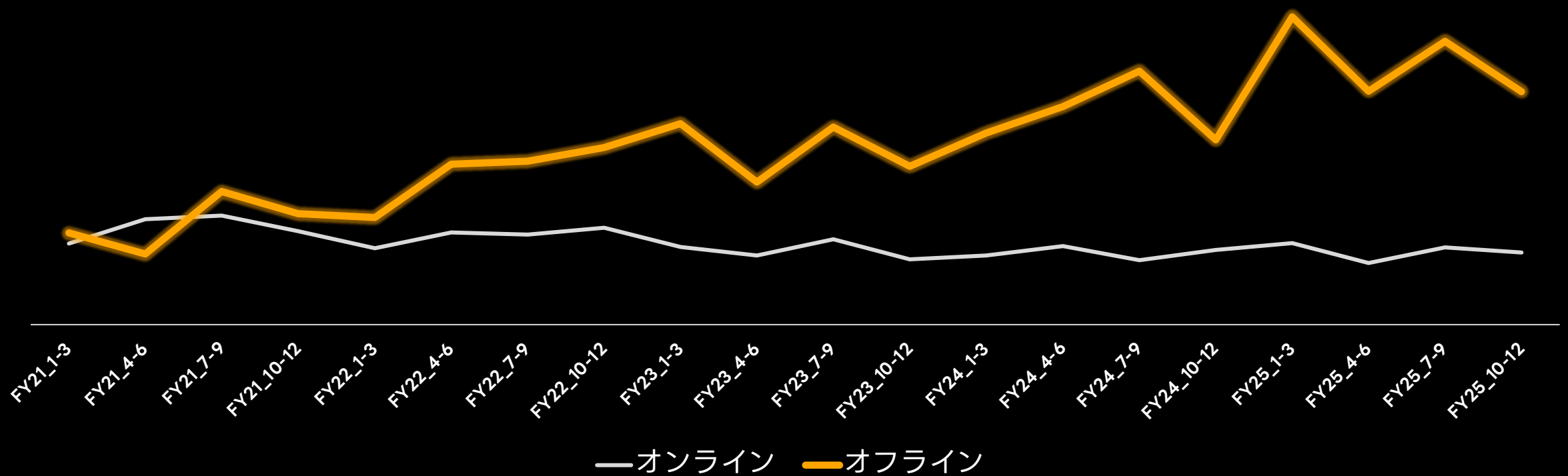
コロナ禍後の大きな変化



コロナ禍後の大きな変化
劇場への回帰

オフラインでの漫才観覧の変化

コロナ禍でライブ配信のオンラインチケットの増加が見られたが、
コロナ禍後はオフラインの劇場観覧が回復基調



劇場でのLINE活用検討

幅広く見込み顧客を獲得できるLINEプラットフォームを
ユーザーとの強力なオフライン接点の劇場でも活用を検討

【なんばグランド花月

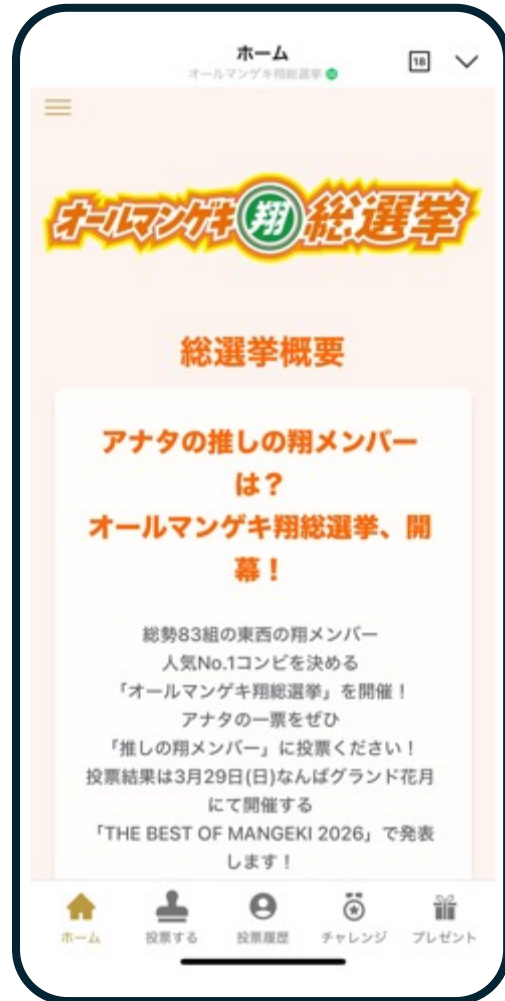


【吉本新喜劇座員総選挙2025

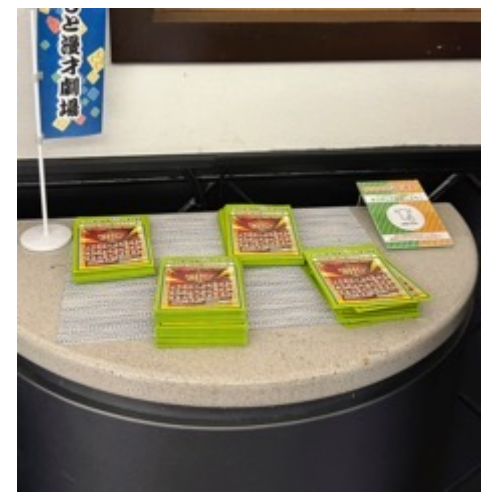


劇場にLINEミニアプリとLINEタッチを導入！

LINEミニアプリ



LINEタッチ



ファンと芸人のエンゲージメント向上施策

毎日自分の“推し”に投票ができる仕様でファンが毎日投票。毎日投票ランキングが変動し、芸人側もコンテンツ提供を密にするようになり、ユーザーと芸人の良い循環ができています。

投票促進面白コンテンツ提供

ファン

芸人を選択

投票ボタンをタップ

毎日投票し、
スタンプゲット

芸人



劇場でのこれまでの体験とこれからの体験

これまで

他社フォーム

- ✕ QR読取から、ブラウザ起動の二度手間
- ✕ 都度URL入力やお気に入り登録が必要
- ✕ 投票後の接点がない



現在

LINEミニアプリ

- ✓ LINEタッチで簡単起動
- ✓ LINE公式アカウントからも参加可能
- ✓ 利用者はLINEの友だちに

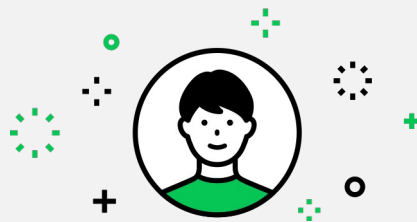


劇場でのこれまでの体験とこれからの体験



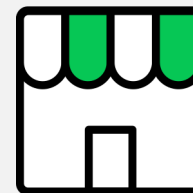
シームレスな体験

LINEを活用することで
シームレスな投票体験を提供



CRMの土台増強

投票者がLINE公式アカウントを
友だち追加
今後の継続的な繋がりが拡充

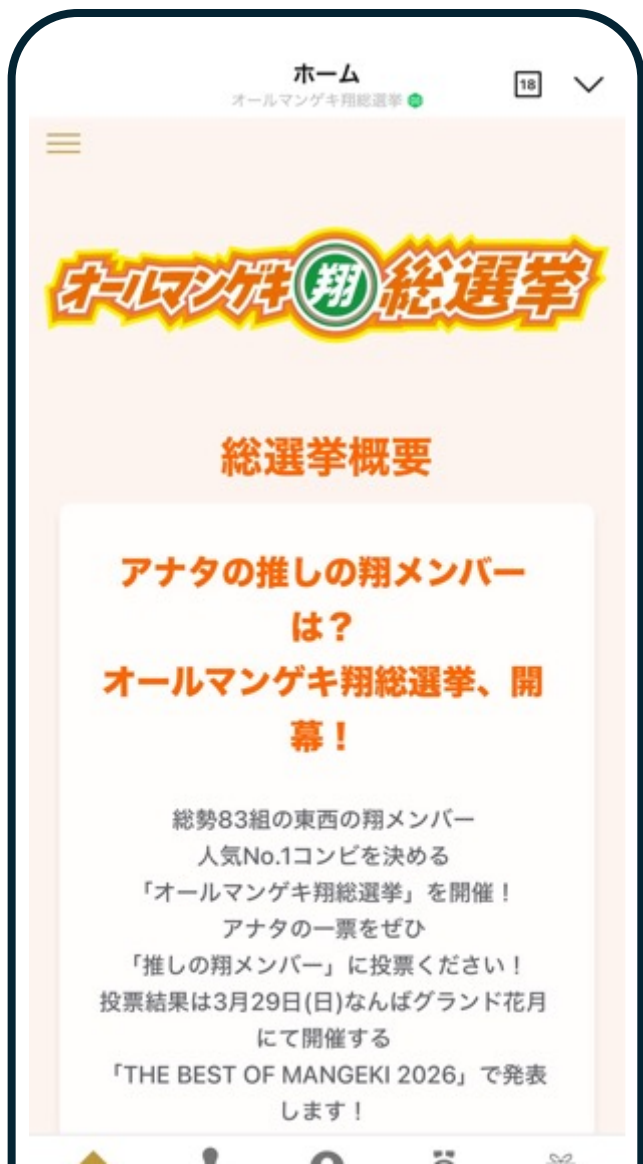


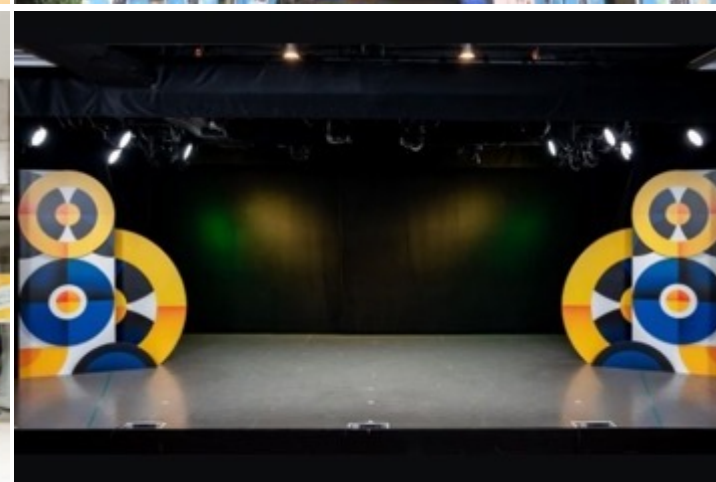
劇場UXの進化

LINEタッチの活用により、劇場な
いでの便利なユーザー接点を用意

ユーザー体験を変革し、マーケティング利用まで直結

LINEミニアプリ導入後の成果







Hello Friends!
お笑いバトル2026



開催日

2026.5.13 WED 16:00-17:00

Point 01

LINEタッチによる
手軽なデジタル接点

Point 02

LINEミニアプリによる
ユーザー利便性向上

Point 03

LINE公式アカウントでの
中長期ナーチャリング



Hello Friends!

A large white cursive script "Hello Friends!" is centered on a bright blue background. The characters are positioned along the white line: a white robot dog (Connie) on the left, a brown bear (Brown) in the middle, a white rabbit (White Rabbit) on the right, and a brown monkey (Monkey) at the bottom left with a small yellow duck on its head.