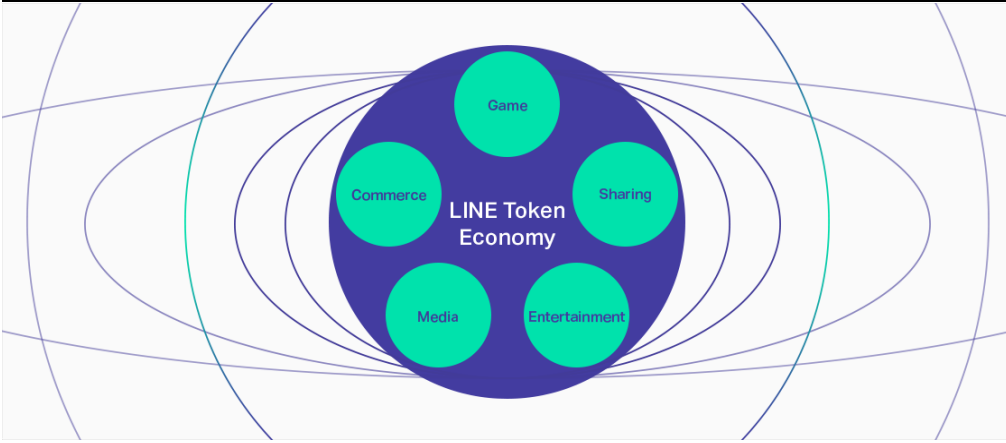


라인 컨퍼런스 2018

키노트 세션: 라인 토큰 이코노미 구축

향후 사업 방향성의 핵심은 AI와 금융 섹터. 커뮤니케이션, 콘텐츠, 비즈니스 등 이용자 편의 위해 재구성 독자적 블록체인 기술 및 플랫폼을 기반으로 하는 '라인 토큰 이코노미' 구축할 계획
서비스 개선 및 확장에 기여하는 유저들에게 현재 발행 계획을 검토 중인 자체 통화를 인센티브로 제공
리뷰 기반 인센티브 제도를 통해 서비스와 이용자를 활성화시킬 수 있을 것으로 기대
라인 외의 서비스도 라인의 토큰 이코노미에 참여할 수 있도록 지원해 블록체인 생태계 구축할 것
4월 앱 서비스 기획 및 개발을 위한 리서치 전담 조직 '라인 블록체인 랩' 설립
5월 토큰 이코노미 기획을 위한 자회사 '언블럭' 설립
5월 글로벌 블록체인 프로젝트 'ICON'과 제휴, 토큰 이코노미 관련 기술 개발 위해 '언체인' 설립

라인 토큰 이코노미



자료: LINE

엔터테인먼트 세션

라인 뮤직

엔터테인먼트 세션에서는 '엔터테인먼트 X 테크놀로지'의 테마로 서비스 혁신 방안 발표
라인 뮤직 안정적인 성장세 지속, 일본 음악 스트리밍 시장의 리더가 되는 것이 목표
2018년 5월 기준으로 라인 뮤직 앱 다운로드 2,600만 돌파
라인 뮤직의 티켓(월간/무료 이용권 등) 이용자 수는 약 130만 명
라인 뮤직의 새로운 기능인 챗 BGM과 뮤직 비디오 공개

1) 챗 BGM

라인 프로필에 좋아하는 노래를 설정할 수 있는 '백그라운드 뮤직'의 이용자 수는 780만명
챗 BGM은 라인 뮤직과 라인 프로필 백그라운드 뮤직을 연계
라인 앱에서 테마 음악을 설정하거나 친구들과 채팅 중 음악을 재생할 수 있음

2) 뮤직 비디오(2018년 가을 도입 예정)

라인 뮤직 앱에서 제휴 레이블의 뮤직 비디오 시청 가능
제휴 레이블은 Universal Music, avex entertainment, JVC KENWOOD Victor Entertainment, Pony Canyon, King Record, Space Shower Networks, K.K. A-Sketch, Sony Music Entertainment (Japan)

라인 만화

라인 만화 서비스 확장 위해 한국 네이버웹툰과 자본적 제휴
네이버웹툰과 함께 2018년 7월 2일 라인 디지털 프론티어 설립 예정
이번 제휴를 통해 네이버웹툰의 일본 서비스 'XOY'를 라인 만화와 통합

라인 게임 비즈니스

1) 라인 퀵 게임(2018년 여름 출시 예정)

전용 앱을 다운받아 설치하지 않아도 라인 공식 계정 페이지에서 게임 플레이 가능
올 여름 퍼즐 게임, 슈팅 게임, 채팅 형식의 시나리오 게임 등 8가지 타이틀을 공개할 예정

2) '나이프즈 아웃' 라인 메신저 연계

넷이즈게임즈와 파트너십 체결

세계적으로 인기를 얻은 모바일 배틀로얄 슈팅게임 '나이프즈 아웃(Knives Out)'에 라인 연계 기능을 도입
곧 출시될 예정이며 유저들이 라인 소셜 그래프 활용 가능하도록 할 것

스마트 채널

라인의 대화 목록 상단에 새롭게 추가되는 영역

이용자가 특정 상황에서 알고 싶어하는 정보를 라인 앱을 통해 제공

사용자 속성 및 앱 상에서의 행동 이력을 분석해 맞춤형 날씨 및 주요 뉴스 등 실생활에 유용한 정보를 제공

비즈 세션

라인 공식 계정' 통합

대기업을 대상으로 제공되던 라인 공식계정과 중소기업자를 대상으로 제공되던 라인@을 통합

'라인 공식계정'이라는 하나의 솔루션으로 통합해 제공할 것

사업자와 유저의 쌍방향 소통수단인 '라인 비즈니스 커넥트'와 고객지원 서비스인 '라인 고객 커넥트',

그리고 포인트 적립 프로그램인 '라인 포인트 커넥트'를 새 라인 공식계정에 통합해 제공할 계획

라인 공식계정은 월정액 없이 무료로 이용 가능, 비즈니스 사업자의 접근성 높일 것

스몰 비즈니스(SMB)로의 확장

일본 오사카와 후쿠오카 거점 설립을 통해 스몰 비즈니스 확장에도 주력할 계획

라인 광고 플랫폼 활용해 이용자가 직접 광고 기능 등을 설정할 수 있는 '셀프 서빙 애드' 서비스 제공 계획

'라인 프로모션 스티커'와 '라인 포인트 코드'에도 스몰 비즈니스 모델에 적합한 콘텐츠를 추가할 계획

커머스 세션

라인 쇼핑

1) 2018년 가을부터 오프라인 섹터로 진출

오는 가을부터 온라인과 오프라인을 융합한 서비스를 선보이며 영역을 확대해 나갈 계획

지난해 다이노스 코시기가야 아울렛과 함께 메시지 전송 및 포인트 테스트 진행

매장 근처 사용자에게 메시지 전송, 이후 사용자가 계산 시 바코드를 제시해 금액에 따라 라인 포인트 획득

오프라인 섹터에서 이와 비슷한 서비스 출시할 계획

메시지 전송 - 구매 - 바코드 제시해 포인트 획득



자료: LINE

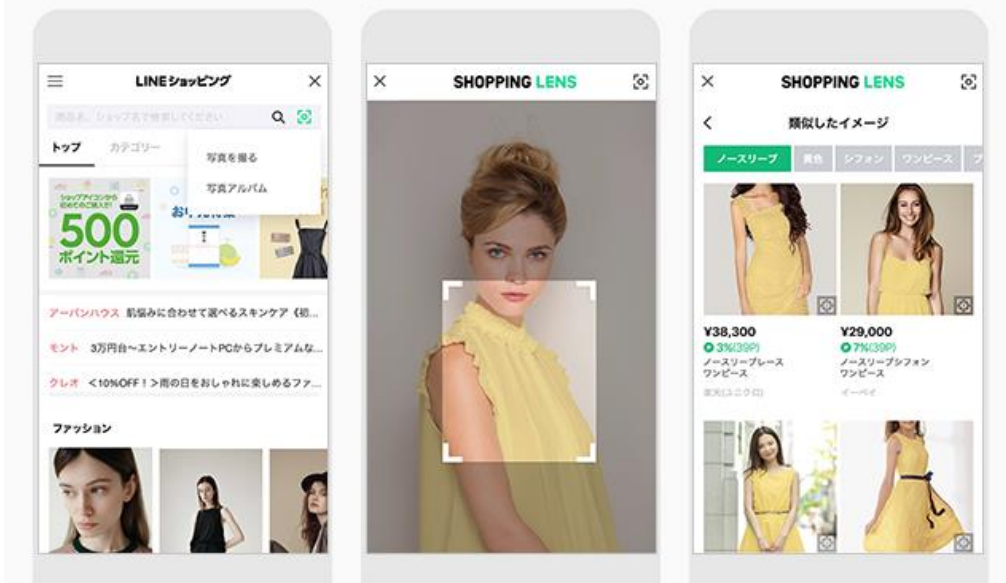
2) 2018년 가을부터 'LINE Pay for ID Payment' 도입

라인페이의 신규 기능으로 'LINE Pay for ID Payment' 도입, 라인 포인트를 온라인 결제 가능
등록한 배송지 및 지급 카드 정보가 각각의 쇼핑 사이트에서 적용돼 별도의 입력 없이 손쉽게 결제
가을부터 연계 점포에 도입될 예정으로 유저 편의성 증대 기대

3) 2018년 6월 28일부터 '쇼핑렌즈' 도입

사진 또는 이미지를 활용, 라인 쇼핑 서비스의 약 6,000만 점 이상 아이템 중 원하는 상품을 검색 가능

라인 쇼핑렌즈

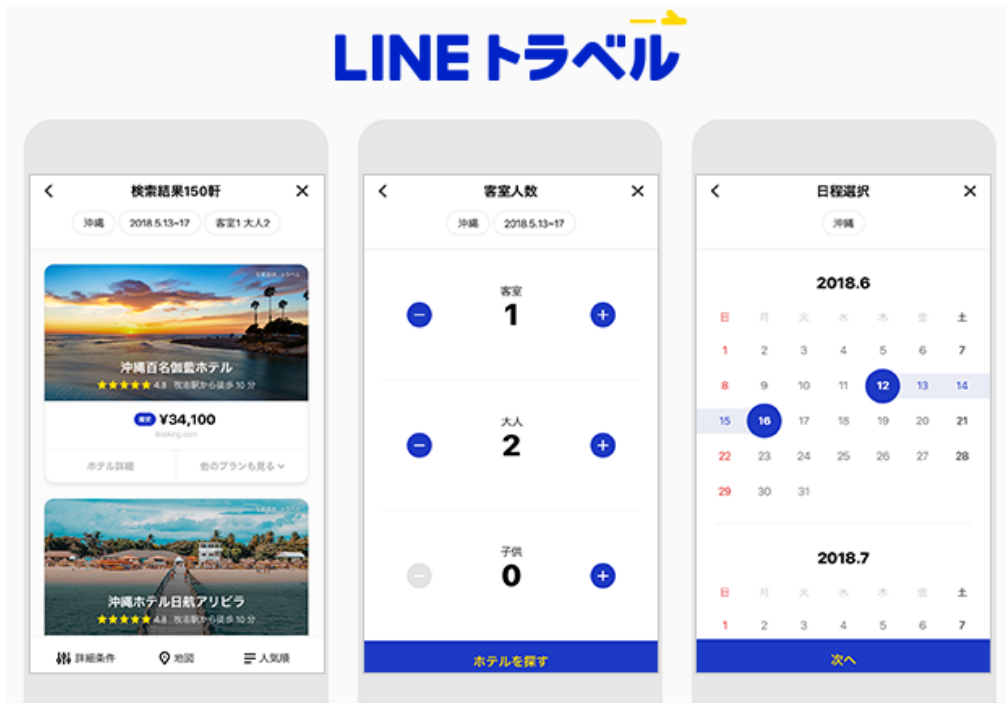


자료: LINE

라인 트래블

커머스 영역의 새로운 서비스인 종합 여행 서비스 '라인 트래블' 공개
250개 이상의 여행사 및 항공사 사이트에서 국내외 저가 호텔 투어 및 항공권 등을 검색, 예약, 비교 가능
올 여름 일본 숙박 시설을 대상으로 서비스를 우선적으로 도입할 계획
2018년 10월에는 항공권 서비스 오픈 예정, 12월에는 일본 국내외 패키지 투어에 적용할 예정

라인 트래블



자료: LINE

미디어 세션

라인 뉴스

2018년 6월 기준으로 라인 뉴스는 6,300만명의 MAU 확보한 일본 1위 모바일 뉴스 서비스
일본 뉴스 카테고리는 물론이고 전체 미디어 서비스 중에서도 가장 큰 규모의 이용자 수

1) 마이 뉴스(2018년 출시 예정)

라인 뉴스의 새로운 기능 '마이 뉴스' 연내 도입 예정

딥 러닝 기술 활용해 라인 플랫폼의 7,500만 MAU의 활동 데이터를 분석하고 유저 맞춤형 뉴스 제공

2) 오리지널 콘텐츠 탐색(2018년 오픈 예정)

기존에 출시되었던 '라인 프리미엄 인터뷰'에 더하여 외부 전문가 및 아마추어로부터 콘텐츠 소싱 계획 발표
사진, 영상 등 라인 뉴스의 오리지널 콘텐츠 확장을 위한 것

AI 세션

AI 적용 가전 영역의 확대

1) 2018년 여름부터 더 많은 제조사들이 클로바 홈 도입

IoT를 활용해 가전제품 조작이 가능한 '클로바 홈(Clova Home)'의 적용 가능 제품을 확대

이미 제휴를 맺고 있는 '필립스 휴(Philips Hue)' 등을 비롯해 다양한 기업들의 제품에 클로바 홈 적용 예정

2) 2018년 여름부터 클로바 프렌즈 도크(Dock) 판매 예정

'클로바 프렌즈' 및 '클로바 프렌즈 미니' 시리즈의 도크(Dock)를 올 여름 출시할 계획

도크를 장착하면 '클로바 웨이브(Clova WAVE)'와 동일하게 적외선 리모컨을 활용 가능

스킬 플랫폼 개방

클로바 익스텐션 키트, 2018년 7월 일반 공개 예정

개발자들이 독자적인 클로바 스킬을 개발하거나 기존 스킬을 개선할 수 있도록 개발 도구 지원

34개의 초기 파트너가 이미 클로바 익스텐션 키트를 활용해 클로바 스킬 개발 진행 중

신규 클로바 디바이스

1) 클로바 프렌즈 미니언즈, 2018년 가을부터 판매 예정

미니언즈 캐릭터 활용해 디자인한 AI스피커 '클로바 프렌즈 미니언즈', '클로바 프렌즈 미니 미니언즈' 출시

2018년 가을부터 일본에서 판매 계획이며 미니언즈와의 대화 등의 기능이 탑재될 예정

미니언즈 캐릭터 활용한 스마트 스피커



자료: LINE

2) 클로바 데스크, 2018년 겨울부터 판매 예정

디스플레이가 탑재된 스마트 스피커 '클로바 데스크' 2018년 겨울부터 판매 예정

디스플레이에 더하여 이미지 인식을 위한 카메라와 적외선 리모컨 기능이 탑재되어 있음

미니언즈 캐릭터 활용한 스마트 스피커



자료: LINE

캐릭터화 추진을 위한 DNN-TTS 기술 활용

클로바'의 캐릭터화 추진을 위해 딥러닝 기술 이용한 DNN-TTS(Deep Neural Network Text to Speech) 활용
DNN-TTS를 통해 4시간 분량의 적은 음성 데이터(기존 대비 10분의 1 수준으로 감소)로 목소리 특징을 모방
새로운 어휘에 대해서도 명료하고 안정적인 음성 합성이 가능

클로바 오토(Clova Auto)

클로바'와 자동차를 연계시키는 AI 시스템 '클로바 오토(Clova Auto)' 공개

도요타 자동차가 이번 겨울부터 차례로 발매 예정인 'Smart Device Link(SDL)'가 탑재된 신형 차량에 적용

파이낸셜 세션

글로벌 암호화폐 거래소 'BITBOX' 설립

금융 사업의 일환으로 가상 화폐 거래소 '비트박스(BITBOX)'를 설립

일본과 미국을 제외한 전 세계 사용자를 대상으로 일본어를 제외한 15개 언어로 서비스

30개 이상의 암호화폐 간 거래 기능을 시중보다 저렴한 0.1%대의 수수료로 제공

이용자 데이터 보호 기술 역량을 기반으로 비트박스 내에서 거래되는 암호화폐에 대한 보안 대책을 수립

라인의 암호화폐 거래소 'BITBOX'

BITBOX
Cryptocurrency Exchange
BITBOX

- Available globally (excluding Japan and USA)
- Available in 15 languages (TBC)

*Excluding Japanese and Thai

*The design is a sample and is subject to change.

ETH/BTC Ethereum
0.078970
↓ 5.85% \$179.60
24h Low 0.077062
24h High 0.080173
Volume 8,848.46

Time Depth 30m Reset

Open orders Trade History

자료: LINE

'LINE 가계부'

올 가을 자산 운용 데이터 및 지출 현황 등을 한 번에 관리할 수 있는 '라인 가계부' 서비스를 제공
'라인 가계부'는 1:1, 올인원 개인 자산 매니지먼트(PFM, Personal Financial Management) 서비스 제공
'라인 페이'는 물론, 인터넷 बैं킹이나 신용 카드 등 금융 관련 서비스와 연계 가능
라인 플랫폼 상에서 투자, 결제, 자산 관리 등을 동시에 수행
OCR(optical character recognition/reader) 기술 적용해 영수증을 사진찍는 것만으로 구매 내역 입력 가능

보험 관련 사업

지난 4월 라인 파이낸셜 주식회사와 손해 보험사인 닛폰코아 주식회사가 보험 관련 업무 제휴를 체결
신규 협력사로 새로운 기술을 이용해 보험을 제공하는 회사인 '저스트인 케이스(JustInCase)'에 투자
이들의 데이터를 활용해 AI가 사용자의 리스크에 맞는 보험료를 책정
앱 상에서 간단하게 보험에 가입할 수 있는 '스마트폰 보험' 등 새로운 형태의 서비스를 제공
저스트인 케이스는 2018년 7월 1일 본격적으로 영업 시작

새로운 결제 방식 도입 위해 '퀵페이(QUICPay)'와 제휴

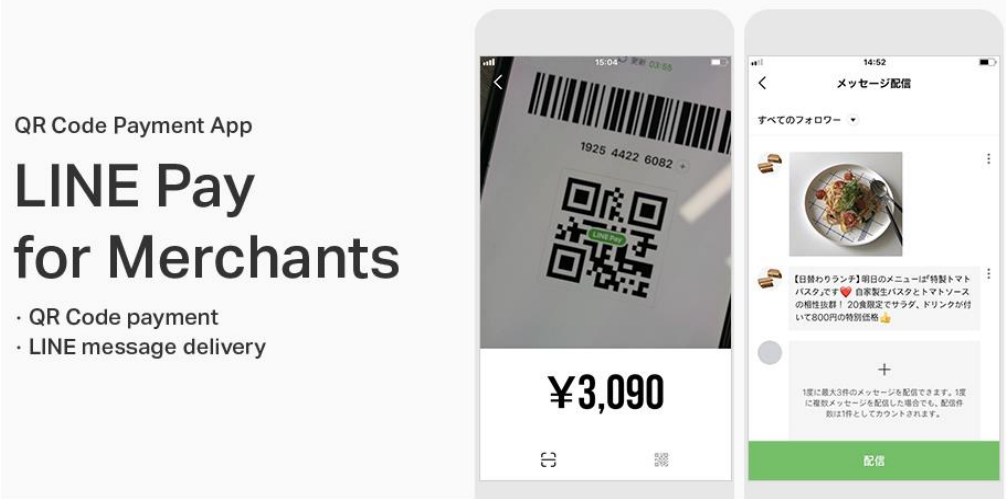
라인 페이 카드, 'QR/바코드 결제'에 이어 제3의 결제 방식으로 '비접촉식 결제'를 도입
비접촉식 결제 방식 도입하기 위해 '퀵페이(QUICPay)'와 제휴
QUICPay가 설치된 약 72만 곳의 점포에서 스마트폰을 통해 '라인 페이' 결제 가능

QR코드 결제 보급 확대를 위한 3가지 방안

1) 2018년 6월 28일 결제 앱 '라인 페이 점포용 앱' 출시

중소 규모의 점포를 비롯한 사업자가 더욱 편리하게 코드 결제를 도입할 수 있도록 지원
결제 서비스에 더하여 판매자가 메시지를 보내거나 계좌를 연동할 수 있음
판매자는 결제는 물론이고 상품 프로모션까지 함께 진행할 수 있음

'라인 페이 점포용 앱' 출시



자료: LINE

2) 3년간 QR코드 결제 수수료 무료 혜택

약 3년 동안 라인페이 점포용 앱에서 QR코드결제를 이용하는 고객을 대상으로 결제 수수료 무료 혜택을 제공
2018년 8월부터 2021년 8월까지 무료 혜택 지속, 기존에 매장 측이 부담해왔던 수수료 부담 인하 효과
추가적인 수수료나 이용 비용 없이 3년간 QR코드 도입 가능

3) '마이 레벨' 시스템 업그레이드

라인페이 이용자 인센티브 프로그램인 '마이 칼라' 시스템 업그레이드, QR코드 결제 유저 혜택 대폭 상향
2019년 7월까지 1년간 뱃지 보유자가 QR코드로 결제할 경우 추가적으로 3%의 라인 포인트 적립 제공
지금까지 설정되어 있었던 포인트 부여 대상 금액의 상한선 10만 엔(약 100만 원)을 폐지

ComplianceNotice

동 자료는 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 2018년 6월 29일 현재 동 자료에 언급된 종
목의 유가증권(DR, CB, IPO, 시장조성 등) 발행 관련하여 지난 6개월 간 주안사로 참여하지 않았습니다. 당사는 2018년 6월 29일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지
분을 1%이상 보유하고 있지 않습니다. 당사의 조사분석 담당자는 2018년 6월 29일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 보유하고 있지 않습니다. 본 자료에 게재된
내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다. (작성자: 김동희,윤율정)

동 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 동 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수
있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 과거의 자료를 기초로 한 투자참고 자료로서 향후 추가 움직임은 과거의 패턴과 다를 수 있습니다. 동 자료를 이용하
시는 분은 동 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다.