

## 【2023年所感】17LIVE 株式会社 グループ CEO アレックス・レン

～ライバー・リスナーが共感できる世界観やストーリー性を強化し、ライブ配信をエンターテインメントの軸のひとつに～

2023年の年頭にあたり、謹んで新年のご挨拶を申し上げます。日頃より当社にご支援賜り厚く御礼申し上げます。

人生は、いつもライブだ。

# 17LIVE



2022年は、世界的にも先の未来が見えづらい不透明な状況がありながらも、コロナウイルスとの共存も見据え、オンラインやデジタルでの活発な動きが各業界で見られた1年となりました。

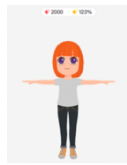
日本、台湾、香港、アメリカ、東南アジアをはじめとした世界各地でライブ配信プラットフォームを展開する「17LIVE」では、2023年はより人々がストーリーや世界観を共有し、ライブ配信を通じて「いまこの瞬間」を共有できるサービスを強化してまいりたいと考えています。

ライブ配信はエンターテインメントの一つとして今年も進化を遂げていくでしょう。我々は、“リアルタイムであるからこそ”ユーザーの皆さんが楽しめるものを提供することが使命だと感じており、マシンラーニングやAIの技術も駆使しながら、リアルタイムで多くの人たちに楽しんでもらえるサービスを今後も続けてまいります。

また、今後はより一層「ストーリー性」をライブ配信のなかに取り入れていく予定です。アニメやゲームを主体として日本のカルチャーは既に世界を虜にしており、そこにはストーリー性があるからこそ、キャラクターを応援し、ファンの輪が広がっています。その足掛かりとして、昨年12月には新たに「アバター機能」を導入しました。



ライバー、リスナーがカスタマイズしたアバターとなってライブ配信に参加できるようになり、ライバーとリスナーの間にアバターをフックにしたストーリーが生まれ、よりインタラクティブなコミュニケーションを取るきっかけとなっていることが既に実績として出ております。



<ユーザーそれぞれがカスタマイズできるアバターのイメージ>

また、今後「17LIVE」では、これまでも皆様が愛着を持って使っていたサービス名称である「イチナナ」およびアプリ内キャラクターである「イチナナビビー」を積極的に発信してまいります。当社がミッションに掲げる「人と人のつながりを豊かにすること。」をより具現化するために、馴染みのあるサービス名称やキャラクターによる訴求を再度強化し、ユーザーの皆様にとって親しみを感じていただくブランドの世界観を創出します。

私たちは、次なる章の始まりにいます。ギフトングからライブコマース、ゲーム、Vライバーと、これからのリアルタイムでのテクノロジーは、私たちの想像をはるかに超えるものになるでしょう。私たちは、これまで人と人を新しい方法でつなぐものを作ってきました。今こそ、私たちが学んだことをすべて活かして、次の章を創り上げていく時です。

『台本がない。予想がつかない。一度しか起こらない。』

二度と訪れることのない、その瞬間に起こる熱量をライバーとリスナー、またはリスナー間でも共感できることがライブ配信の醍醐味です。「17LIVE(イチナナ)」は、ユーザーの皆様にと寄り添い、より利便性が高くクリエイティブなライブ配信プラットフォームであり続けるため、従業員一同邁進してまいります。

2023年の「17LIVE(イチナナ)」に、ご期待ください。本年もどうぞ宜しくお願い申し上げます。

17LIVE 株式会社  
代表取締役 兼 グループ COO  
アレックス・レン

### 「17LIVE(イチナナ)」について

“「ライブ」テクノロジーを通して、人と人のつながりを豊かにすること。”をミッションに掲げる「17LIVE(イチナナ)」は、日本 No.1(※1)ライブ配信プラットフォームです。ひとつの空のもと、七つの大陸を舞台に、すべての瞬間を楽しむことができる世界を目指しております。世界で5,000万に上る登録者数(2021年9月時点)を達成しています。2022年1月には、著しい成長を遂げたスマホアプリを表彰する「App Ape Award 2021」において「BEST 100 Apps」に選出されました。

「17LIVE」公式 HP: <https://jp.17.live/>

Twitter: <https://twitter.com/17livejp>

Facebook: <https://www.facebook.com/17LIVEJP/>

Instagram: <https://www.instagram.com/17livejp/>

YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UCFf5qroAMTQ6x32YVjOcQBw>



※1 data.ai(旧 App Annie)データより引用。ダウンロード数および売上(2021年1月～12月)