

ファン醸成加速を目的としてアイドルイベントに電子チケットを導入

～playgroundが提供する電子チケット発券クラウドサービス「Quick Ticket」を採用～

playground 株式会社（東京都渋谷区、代表取締役：伊藤 圭史、以下 playground）は、株式会社 KADOKAWA（以下、KADOKAWA）が2018年5月20日（日）にサンリオピューロランド内エンターテイメントホールで開催する「夏を先取り！アイドルステージキラメキライブ in サンリオピューロランド」（以下当ライブ）にて、コミュニケーション型電子チケット発券クラウドサービス「Quick Ticket」の提供を開始いたします。「Quick Ticket」は、KADOKAWAのグループ会社である株式会社キャラアニが運営するキャラアニ・チャンスにて、4月20日（金）から販売を開始予定です。これにより、事前購入者全員が Quick Ticket にて入場していただけます。

購入者



好きなアイドル画像でのチケット選択

メリット

- 応援しているアイドル画像のチケットの獲得ができる
- アイドルの人気投票ができる
- アイドルの公式SNSアカウントとコミュニケーションが取れる

主催者

アイドル名：○○	購入者：4500名	入場者：4489名
アイドル名：■■	購入者：5200名	入場者：5132名
① アイドル名：☆☆	購入者：5700名	入場者：5699名

アイドル画像選択による事前投票管理

メリット

- 瞬時に投票集計の実施
- 事前購入に促進でキャッシュレスによるトラブルの削減
- ファン醸成の加速

■ 「Quick Ticket」採用の背景

近年アイドルイベントでは、さまざまな手法による来場者の体験価値向上が模索されています。その一環として、来場者にとってより便利なチケットングや電子チケット自体のコンテンツ化、チケット購入者とのイベント前、イベント中、イベント後のコミュニケーションの強化などが求められています。

「Quick Ticket」ではこうしたニーズに応え、チケット購入者の体験価値を向上させるためのライブエンターテイメント向け機能が実装されています。今回、機能の活用による集客向上、ファン醸成向上といったビジネス促進を目的として、採用にいたしました。

また、電子チケットを Web で事前決済、発券することにより、当日の現場オペレーションコストを大幅に削減できることも採用の要因となりました。

■今後の展開

今後、「Quick Ticket」のデザインの柔軟性を活かし、出演アイドルそれぞれの画像が掲載されたオリジナルチケットの販売を企画中です。また、販売枚数、着券枚数をリアルタイムに集計できるため、各チケットの販売枚数と連動した人気ランキング企画や、入場者限定の抽選企画やアンケートの実施も検討予定。その他、「Quick Ticket」が得意とする、チケット発券を起点とした来場者コミュニケーションにより、イベント前、イベント中、イベント後のファンへのアプローチ、データ収集が可能になるため、さらなる発展的な活用が期待されています。

■イベント公式サイト

<http://event-info.kadokawa.co.jp/>

■チケットオンラインサイト

<https://ch.chara-ani.com/>

【夏を先取り！アイドルステージキラメキライブ in サンリオピューロランド】

総勢 12 グループのアイドルが参加予定のライブイベントです。イベントは、昼と夜の 2 部制となっており、第 1 部では、来場者の投票数に応じて、夜に行われる第 2 部への参加者と、サンリオピューロランドのハロウィン公式応援団が決定します。

■日 程： 2018 年 5 月 20 日(日) 第 1 部：開演 13 時、第 2 部：開演 18 時

■会 場：サンリオピューロランド 1 階エンターテイメントホール

■出 演 者：

・第 1 部 チャレンジステージ

狂い咲けセンターロード／純粹カフェ・ラッテ／ノンシュガー／

Jewel☆Rouge／ラストクエスチョン／山本乃愛

・第 2 部 グランドステージ

X21／Dorothy Little Happy／CROWNPOP／Shine Fine Movement／空野青空／他

■主 催：株式会社 KADOKAWA

■U R L：<http://event-info.kadokawa.co.jp/>



【コミュニケーション型電子チケット発券サービス「Quick Ticket」】

「Quick Ticket」は、チケット販売事業者が「LINE やメールで発券*1 して物理スタンプでモギれる*2 電子チケットサービス」を簡単に導入できるクラウドサービスです。

導入企業は自社のチケット販売・管理システムと「Quick Ticket」を API 連携するだけで電子チケットサービスを開始でき、来場者は専用アプリをダウンロードする手間なく電子チケットを使えます。電子チケット特有の運用上の負荷（アプリストア・端末仕様の変更対応、システムメンテナンス、現場運用設計 等）も playground にお任せいただけるため、導入企業はトレンドに則した最新の電子チケット機能を負荷なく利用し続けることができます。「Quick Ticket」は今後、各社が独自電子チケットを開発することで発生している「現場業務の混乱」や「開発・運用コスト増加」といった問題を解決するため、「電子チケットの標準規格」を目指して開発を進めて参ります。

・「Quick Ticket」の詳細はこちら URL：<https://quickticket.live/>

*1…LINE/Facebook 等のコミュニケーションアプリを介した電子チケット発券は playground による世界初の取り組みです。（特許出願済）

*2…スマホに直接押印できる「電子スタンプ」は playground が開発し、国際特許を保有する技術です。

【playground 株式会社】

エンターテインメント業界に特化した技術開発、コンサルティングを行うデジタルファームです。主力事業である「Quick Ticket」は、埼玉西武ライオンズ、サンリオやパルコ（劇場）等の大手企業に導入されており、電子チケットの新しいカタチを提供しています。リアルイベント運営における様々な課題の解決に加え、イベント体験の楽しさを何倍にも増幅させる仕組み作りを、デジタルの力で支援をいたします。エンターテインメントビジネスをデジタルの力で変革するべく、デジタル×エンタメの新しい挑戦を続けています。

■社 名：playground 株式会社 (playground Co., Ltd.)

■代 表 者：代表取締役 伊藤 圭史

■所 在 地：東京都渋谷区渋谷 2-27-10 TBC ビル 6F

■設 立：2017 年 6 月 1 日

■事 業 内 容：電子チケット発券システムの提供/ コンサルティングサービスの提供

■U R L：<https://playground.live>

