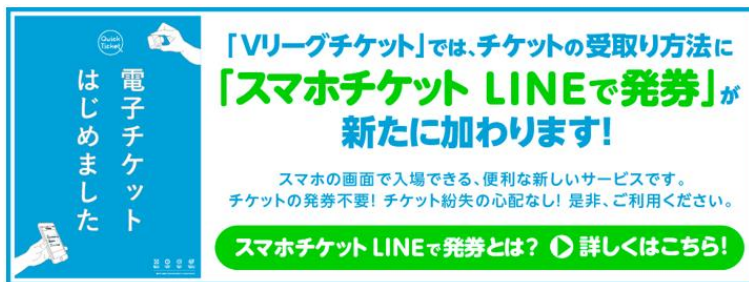


VリーグがLINEで電子チケットを受け取ることのできる 「スマホチケット LINEで発券」サービスを運用開始

コミュニケーション型電子チケット発券サービス「QuickTicket」を採用

LINE活用によりライトファンや若年層との試合前後の継続的なコミュニケーションを実現



一般社団法人日本バレーボールリーグ機構(Vリーグ機構)は、自社が運営し2017年10月21日(土)に開幕する2017/18V・プレミアリーグ、V・チャレンジリーグの両リーグ(以下Vリーグ)にて、LINEで電子チケットを受け取ることのできる「スマホチケット LINEで発券」サービスを公式サービスとして運用開始いたします。同サービスにはplayground株式会社(東京都渋谷区、代表取締役:伊藤圭史、以下playground)が開発するコミュニケーション型電子チケット発券サービス「QuickTicket」が採用されています。Vリーグのスマホチケットは、Vリーグ公式チケット販売サイト「Vリーグチケット」(運営:ぴあ株式会社)にて、9月15日より発売を開始しています。

「QuickTicket」はチケット販売事業者が低コストで電子チケット販売サービスをスタートできるクラウドサービスです。導入企業は既存のチケット販売・管理システムと「QuickTicket」をAPI連携するだけで、電子チケット販売を開始できます。また、専用アプリを必要とせず、コミュニケーションアプリ(LINE/Facebook/メール等)での電子チケット発券が可能のため、これまで主流だった専用アプリのダウンロードが必要な電子チケットに比べて、コアファン以外のライトファンでも気軽に利用することができます。

Vリーグでは、他の多くのスポーツ興行と同様に、ライトファンや若年層へのアピール強化、来場者とのコミュニケーション活性化を目指してきました。

今回「QuickTicket」を採用したことにより、Vリーグが運用するLINE@アカウント「チケットバレーボール公式アカウント」にて、簡単にチケットを受け取ることができるようにするだけではなく、チケット購入者(≒来場者)とのLINE@を通じた相互コミュニケーションや、メールなどとは異なるLINEならではのコンテンツ提供を行うことが可能となります。

チケット購入者は、これまでインターネット購入したチケットで必要だった、コンビニエンスストアや配送での紙チケット発券が不要となるだけでなく、LINEを通じたコンテンツ、イベント案内、グッズ案内などを受け取ることができるようになります。入場時はplaygroundが特許を保持する「電子スタンプ技術」を利用したチケットモグリにより、スムーズに入場を行うことができます。

また、今回Vリーグでは、playgroundが開発、特許を保持する「電子スタンプ技術」を活用した「ファン投票キャンペーン(仮称)」も実施予定です。スマホチケット購入者をはじめとした「チケットバレーボール公式アカウント」とLINE友だちになったユーザー限定で参加することができ、投票には電子スタンプを利用す

る新しい試みとなります。キャンペーン詳細や投票の経過は LINE を通して適宜公開していきます。投票に電子スタンプを用いることで、オンラインでありながら、あえて試合会場でしか投票できないようにし、観戦体験と紐づけた新しい“デジタルファン投票”の形にチャレンジします。

Vリーグ機構は「スマホチケット LINE で発券」の活用により、お客様に対して今まで以上に快適な試合観戦を提供し、よりエキサイティングな時間を過ごして頂けるよう努力して参ります。

- ・Vリーグチケット：<http://vleague-ticket.jp/pc/>
- ・「スマホチケット」利用ガイドページ：<http://quickticket.live/vleague/>

<採用システム>

【QuickTicket（コミュニケーション型電子チケット発券サービス）】

チケット販売事業者が低コストで電子チケット販売サービスをスタートできるクラウドサービス。導入企業は既存のチケット販売・管理システムと「QuickTicket」を API 連携するだけで、電子チケット販売を開始できる。コミュニケーションアプリ（LINE/Facebook/メール等）での電子チケット発券が可能のため、専用アプリは必要ない。来場者は専用アプリのダウンロードが必要ないため、手軽に電子チケットを使い始めることができる。また、システムメンテナンス、機能アップデート、コミュニケーションアプリの仕様変更への対応等は playground が行うため、導入企業は常にトレンドに則した最新の電子チケット機能を利用し続けることができる。[\(https://QuickTicket.live/\)](https://QuickTicket.live/)

【電子スタンプ技術】

playground が発明、開発し国際特許を保持する特殊技術です。「QuickTicket」のチケット消し込み機能として標準実装されています。物理的なスタンプをスマホ画面に押下するだけでスムーズな“チケットモグリ”が可能。※一部事業者に対して電子スタンプ技術のみの技術提供も行っている

<提供団体>

【一般社団法人日本バレーボールリーグ機構】

一般社団法人日本バレーボールリーグ機構（Vリーグ）は、6人制バレーボール国内最高峰リーグとしてV・プレミアリーグとV・チャレンジリーグⅠ・Ⅱの3部カテゴリーで構成され、V・プレミアリーグはレベルの高い試合展開でリーグの活性化、日本を代表する選手の強化、そしてバレーボールの普及・発展を目的として運営を行う。2016/17シーズンは国内リーグ発足から50周年を迎え、2018/19シーズンからの新リーグ発足に向け、新たな挑戦を続ける。

- 法人名：一般社団法人日本バレーボールリーグ機構
- 代表者：代表理事会長 嶋岡健治
- 所在地：東京都中央区新川 2-1-9 石川ビル 4F
- URL：<http://www.vleague.or.jp/>

【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「QuickTicket」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。

- 法人名：playground 株式会社 (playground Co., Ltd.)
- 代表者：代表取締役 伊藤圭史
- 所在地：東京都渋谷区東 2-27-10 TBC ビル 6F
- 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
- URL：<https://playground.live/>



※記載されている会社名、製品・サービス名は、各社の登録商標または商標です