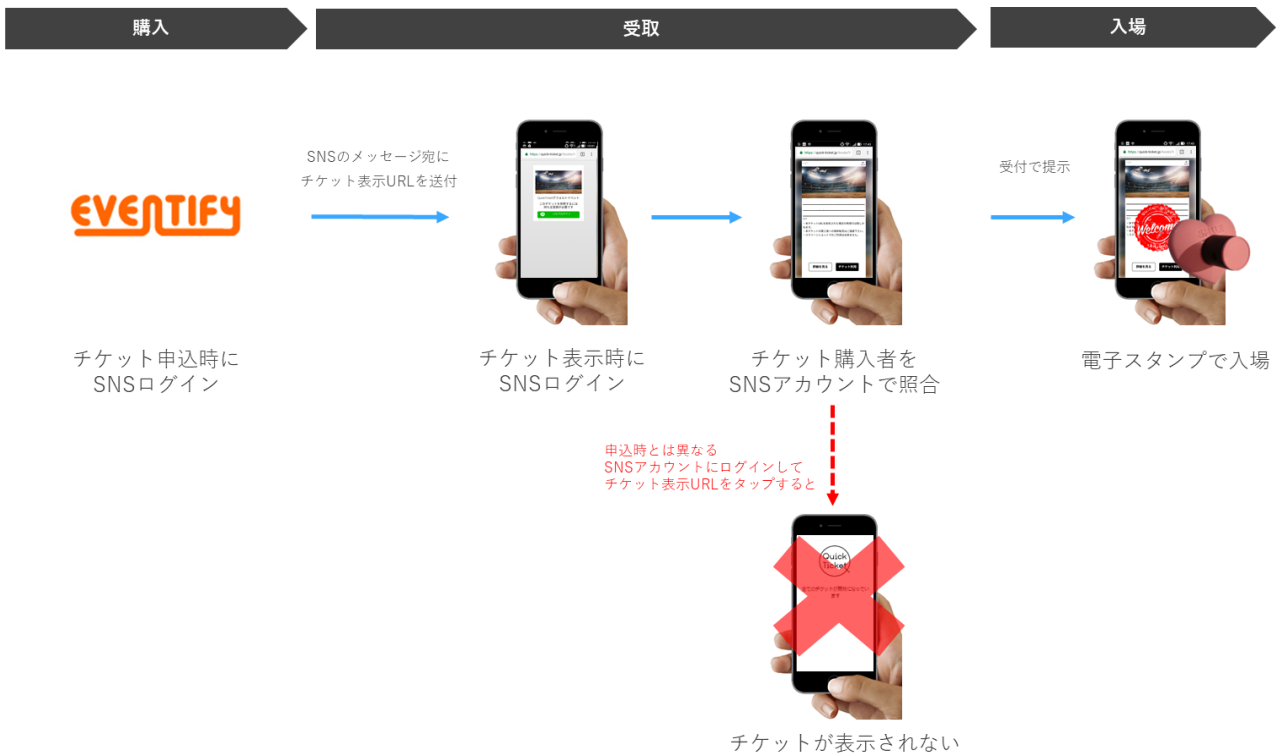


SNS と連携、チケットの大量取得・高額転売を抑止する 電子チケットを EVENTIFY が提供開始 2018年3月予定 ～電子チケットには playground の「Quick Ticket」を採用～

ユニー・ファミリーマートグループ企業の一員として、チケット販売ソリューションを提供する株式会社 EVENTIFY（本社：東京都豊島区、代表取締役：細野裕一、以下 EVENTIFY）は、チケットの大量取得・不正転売行為の防止を目的として、playground 株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役：伊藤圭史、以下 playground）が提供する電子チケット発券サービス「Quick Ticket」を採用し、SNS を活用した新しい電子チケットサービスの開発を行い、2018年3月にリリースすることになりましたのでお知らせいたします。



現在、音楽やスポーツ等の大型イベントにおいて、チケットを大量に購入・取得し、高額不正転売をする行為が社会的な問題となっています。

EVENTIFY は、不正転売問題を抑止しながら高いユーザビリティを実現する新しい電子チケットサービスを開発し、2018年3月にリリースいたします。電子チケットには「Quick Ticket」を採用。電子チケットは購入者の SNS アカウントと紐づいているため、異なる SNS アカウントでは電子チケットを表示することができません。

チケット購入者は SNS メッセージ上で電子チケットを受け取ることができるため、専用アプリのダウンロードは不要、ストレスフリーなチケット体験が得られます。

今後は、「Quick Ticket SDK」と EVENTIFY のチケットシステムと連携した主催者アプリ向けの電子チケット発券機能組み込みサービスも開発予定。主催者がコアファン向けに提供する専用アプリの中で、不正転売の抑止が可能な電子チケットが発券できるようになります。

今後も EVENTIFY、ならびに playground では、電子チケットを通じてエンターテインメント領域の課題を解決していくため、新サービスの開発に取り組んでまいります。

【株式会社 EVENTIFY】

ユニー・ファミリーマートグループ企業の一員として、チケット販売管理システム「Funity（ファニティ）」を提供しています。全国に15,000店以上あるファミリーマート店舗での支払いや発券のサービス、イベント公演の 프로모ーション展開など、チケット販売のワンストップソリューションを推進いたします。

「創る人から観る人まで、すべての人をハッピーに」の想いのもと、チケット販売管理システム「Funity」の提供を通じて、エンターテインメント運営に携わる人々と、楽しむ人々の橋渡しを行ってまいります。

- 社 名：株式会社 EVENTIFY
- 代 表 者：代表取締役 細野裕一
- 所 在 地：東京都豊島区東池袋 4-26-1 サンソウゴ第二ビル 2F
- 設 立：2012年4月17日
- 資 本 金：2億2千5百万円
- 事 業 内 容：チケット販売管理システム「Funity（ファニティ）」の開発・提供
- U R L：<http://www.eventify.co.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「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 3-25-18
- 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>



【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://quicket.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。