

# アプリに組み込むだけで電子チケット発券を可能にする 電子チケット SDK「QuickTicket SDK」開発に着手 ファンクラブ専用アプリなどで電子チケット発券を手軽に実現

コミュニケーション型電子チケット発券サービス「QuickTicket」を提供する playground 株式会社（東京都渋谷区、代表取締役：伊藤圭史、以下 playground）は、スマートフォンアプリ（以下、アプリ）に電子チケット発券機能を簡単に組み込むことができる新サービス「QuickTicket SDK」の開発に着手いたしましたのでお知らせいたします。

これまで playground は、電子チケット発券をブラウザベースで行うことのできるコミュニケーション型電子チケット発券サービス「QuickTicket（ブラウザ版）」を提供してまいりました。「QuickTicket（ブラウザ版）」には playground が国際特許を持つ電子スタンプ技術によるチケット消し込み機能が実装され、また日本でいち早く LINE の API 連動した電子チケット発券機能が実装されています。

「QuickTicket（ブラウザ版）」は、LINE や Facebook Messenger、メールなどユーザーが日常的に利用しているコミュニケーションツールでの電子チケット発券が可能のため、購入者はチケットを受け取るために専用アプリをダウンロードする手間がありません（運営側も専用アプリを開発する必要がない）。その利便性の高さから多くのイベントやアミューズメント施設での導入が進んでおります。

しかし、専用アプリを主軸にコアファンとのコミュニケーション施策を行う企業から、アプリに最適化された電子チケットを提供したい、というご要望を多く頂きました。

今回 playground は、アプリに組み込むだけで電子チケット発券機能を実装することのできる「QuickTicket SDK」の開発に着手いたしました。これまでの「QuickTicket（ブラウザ版）」でも、アプリに電子チケットサービスを導入することができましたが、生成した電子チケットをアプリ内の WebView で表示する形式でした。「QuickTicket SDK」は、プロスポーツチームや音楽アーティストのファンクラブアプリなどの既存アプリに組み込むだけで、電子チケットの発券機能を追加できます。さらに、アプリに合わせたチケットデザインやアプリ ID に紐づいたコミュニケーションなど、コアファンとの親密なコミュニケーションが可能になります。また、「QuickTicket（ブラウザ版）」同様、初期費用・月額利用料 0 円となっているため、チケット販売代理店（プレイガイド）、イベント興行主、その他イベントを主催する企業は、金銭的な負担を最小限にサービスを利用することができます。

専用アプリのダウンロードがチケット購入の障壁となるライトファンに対しては LINE、Facebook Messenger、メールなどのコミュニケーションツールを用いたライトなコミュニケーション、コアファンに対しては専用アプリを用いたコアなコミュニケーションを使い分ける事ができるようになり、電子チケット発券を起点としたライトファン、コアファン両方とのコミュニケーションの最適化が可能になります。今後も、電子チケット事業を通してエンタテインメント業界のデジタル化を進めていくため、様々な企業やユーザーのニーズを汲み取り、新サービスの開発に取り組んでまいります。



## 【QuickTicket SDK】

「QuickTicket SDK」は、既存のアプリに組み込むだけで、プロスポーツチームや音楽アーティストのファンクラブ専用アプリなどで電子チケットの発券ができる機能に加えて、アプリに合わせたチケットデザインやアプリ ID に紐づいたコミュニケーションなど、コアファンとの親密なコミュニケーションが可能になります。また、初期費用・月額利用料 0 円となっているため、イチチケット販売代理店（プレイガイド）、イベント興行主、その他イベントを主催する企業は、金銭的な負担なくサービスを利用することが可能となります。

### ■実装を予定している主な機能

- ・電子チケット生成
- ・電子チケット配信
- ・チケット消し込み処理（もぎり）
- ・利用実績管理
- ・システム連携用 API
- ・不正利用・転売抑止

### ■価格

- ・初期費用：0 円
- ・月額費用：0 円
- ・チケット発券手数料：108 円/枚（チケット購入者が負担）

※チケット発券手数料は電子チケット発券枚数に応じてご請求させていただきます。

※導入時のシステム連携作業は基本的に導入会社にて実施いただきます。

※その他、弊社側で専用のカスタマイズ等が発生する場合は別途相談となります。

※物理スタンプはイベント規模に応じて弊社が必要と考える個数を無償にて貸し出します。追加が必要な場合は別途相談となります。

※オリジナル物理スタンプの作成も別費用にて対応しております。

## 【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。コミュニケーションアプリ（LINE/Facebook/メールなど）での電子チケット発券ができる為、専用アプリは必要ありません。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ます。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などは 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ます。

## 【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。「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”が可能です。 ※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ます

## 【playground 株式会社】

エンタ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、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>
- <提供サービス>

「Quick Ticket」：<https://quickticket.live/>

