

playground、Web3時代のエンタメ運営を支える エンタメ DX クラウド「MOALA」をフルアップデート ～日本初、NFTとライブ配信やチケットを併売できる自社 EC サイトを提供可能に～

playground 株式会社（東京都千代田区、代表取締役：伊藤圭史）は、Web3時代のエンタメ業界の発展に貢献すべく、エンタメ DX クラウド「MOALA」をフルアップデートいたしました。自社サイト内で自由に NFT を販売できるシステムを追加したほか、来場者管理のさらなる効率化に貢献すべく、来場者管理クラウド MOALA Fan Base のβ版をリリースいたしました。また、独自生体認証技術 BioQR は、認証精度の大幅向上を実現し、認証エラーの発生確率を世界トップクラスとなる 0.015%まで抑制することに成功し、特許を取得しました。

「MOALA」URL：<https://moala.live>



■エンタメ DX クラウド「MOALA」フルアップデートの背景

これまで主流だった Web2 は、特定のテック企業に個人や企業のデータが集まる中央集権型の Web 世界を指し、近年、個人情報保護などの観点から様々な課題が指摘されてきました。一方、今後主流となる Web3 は、主にブロックチェーン技術により実現されようとしている、情報を特定の企業やプラットフォームに集約しない、データ分散型の Web 世界を指します。Web3 時代の到来により、エンタメコンテンツを提供するクリエイターは、特定のプラットフォームに依存せず、直接ファンと関わることができるようになります。そのため、これまで以上に深い領域でのマーケティングが可能となるほか、収益性の向上も見込めます。

playground では、これまでイベント運営のシーンを中心にエンタメ業界の DX を支えてきた知見を用い、Web3時代のスタンダードとなるエンタメ経営基盤の提供を目指し、エンタメ DX クラウド「MOALA」をフルアップデートいたしました。

■エンタメ DX クラウド「MOALA」フルアップデートの概要

今回、Web3 時代に向けたエンタメ DX クラウド「MOALA」のフルアップデートに伴い、playground では、ブランドロゴ、サービス内容を刷新いたしました。

・舞台の“幕”をコンセプトにサービスブランドをフルリニューアル

playground は、エンタメコンテンツの提供者が、ファンとより深く関わるのが可能となる、Web3 時代の幕開けを支える存在として、“幕”をコンセプトとしたサービスブランドに刷新いたしました。新ブランドロゴは、エンタメの発展を陰から支えてきた“幕”のような存在を目指す当社の理念を体現するデザインを採用しております。「幕」の色やデザインは興行にあわせて可変とすることで、あらゆる興行とのコラボレーションを実現します。

playground は、エンタメ DX クラウド「MOALA」の活用を通じて、あらゆるクリエイターが夢の舞台の幕を開き、社会全体がより生き生きとした世界になること (More Live=MOALA) を願っています。

基本ロゴ & カラーパレット



日本を代表するイベントである歌舞伎で用いられる赤、緑、浅黄色に加え、式典で用いられる紫などを元にカラーパレットを構築しています。

他興業とのコラボレーションのイメージ



興業のブランドイメージや、カラーを MOALA ロゴに反映させることが可能です。

ファビコン・アプリアイコン



ファビコン



アプリアイコン

・エンタメ DX クラウド「MOALA」のサービスを大幅アップデート

playground では、エンタメ業界の発展に貢献すべく、チケット発券クラウド MOALA Ticket や、エンタメ EC 構築クラウド MOALA Live Store、来場者管理クラウド MOALA Fan Base など、エンタメ運営の DX を促進するサービスを提供してまいりました。今後は Web3 を背景に劇的に変化するエンタメ業界を支える存在になるべく、これまで培ってきたノウハウや様々な興行主様からの声と、技術力を活かし、エンタメ DX クラウド「MOALA」の各サービスと機能を大幅にアップデートいたしました。

1. NFT を各興行/チームの自社サイト内で販売できる機能を追加

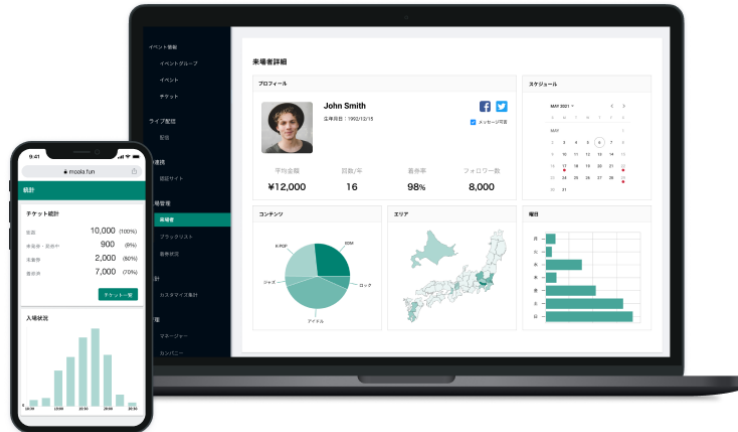
エンタメ Web3 時代への第一歩として自社サイト内で自由に NFT が販売できる機能を追加いたしました。

従来、NFT を販売しようとする専用マーケットプレイスに出品する必要があり、ファンは公式サイトから移動して各マーケットプレイスの ID を取得したうえで、NFT を購入するという煩雑な購買行動を求められていました。

本アップデートにより興行各社は、playground が提供する MOALA Live Store で自社サイトを構築すれば、自社サイト内で自由に NFT を販売できるようになります。これにより、ファンは外部マーケット

プレイスに移動することなく、好きなアーティストの公式サイト内でライブ配信やチケット、グッズと一緒に NFT を購入できるようになります。また、全ての購買データを統合管理できるため、興行主は更に深いファン理解に基づいてマーケティング施策を実施できるようになります。

2. 来場者管理クラウド MOALA Fan Base β 版をリリース



MOALA Fan Base は、来場者情報を一つの管理画面でまとめることで、現場での入場者対応やその後のマーケティング活動をより簡単に、効果的に行えるようにするための管理システムです。

これまでチケット販売チャネル別に分散してしまっていた来場関連データを、一つの管理画面で収集・集計・分析できるようになるため、現地での入場管理業務を大幅に効率化できます。来場者情報登録、発熱検知、ワクチン検査パッケージ、生体認証情報などのデータにも対応しているため、コロナ禍対策を講じたイベントでも省スタッフで運用できるようになります。

これらのデータは興行主やイベント主催者に還元されるため、「友だちについてきた一元ファンの次回イベントへの来場促進」など、中長期的なマーケティング強化、収益向上にも寄与できます。

3. 独自生体認証技術 BioQR の認証精度を大幅向上

従来、生体認証を用いたイベントでは、規模が大きくなるにつれて顔認証時に候補を一人に絞り切れないことによる認証エラーが発生するようになってしまいう、という課題を抱えていました。playground では、世界的に発展してきたテロを止めるための生体認証とイベント入場時に用いる生体認証での要件の違いに着目し、イベント入場シーンに特化した生体認証技術「BioQR (旧 MOALA QR)」を独自開発してまいりました。

このたび、2021 年中に導入したイベントでの改善活動を経て、本人来場時に認証エラーが出る確率を世界トップクラスとなる 0.015% (従来技術比で 1/100 以下) まで抑制するなど、大幅な認証精度の向上に成功いたしました。導入企業各社さまより「紙よりも早い」という声を頂戴するなど、コロナ禍でも平時と変わらない、圧倒的にスムーズな入場シーンを実現しております。また、本技術は進歩性・新規性を認められ、特許を認定いただきました。

Web3 時代はクリエイター自らがコンテンツの売買をコントロールできるようになるため、エンタメ各社が従来では考えられないほどの収益性を実現しうる世界になります。コンテンツそのものの在り方だけでなく、運営面においても、クリエイターに素晴らしい創作環境をもたらす Web3 の到来は、従来のエンタメの在り方を変え、エンタメ業界の飛躍的な発展に貢献することが予想されます。

playground はエンタメ業界の永続的な発展に寄与すべく、Web3 時代において一番に選んでいただけるエンタメ運営の基盤を目指し、今後も精力的にサービスアップデートを進めてまいります。

【playground 株式会社】

「夢を与える仕事を、夢の職業にする。」をミッションとし、業界のDXを推進する総合エンターテック企業。エンタメDXクラウド「MOALA」(SaaS)はチケットぴあ、吉本興業等の電子チケットやライブ配信などを支える。経産省・内閣官房に採択されるなど、コロナ禍からのイベント再興にも尽力。

- 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：東京都千代田区一番町 4-6 一番町中央ビル 2F
- 設 立：2017 年 6 月 1 日
- 事業内容：エンタメDXクラウド「MOALA」の提供、
エンタメ関連メディアの運営、
コンサルティング・SIサービスの提供
- U R L：<https://playground.live>

————— 本件に関するお問い合わせ先 —————

playground 株式会社 広報担当：伊藤

Email：press@playground.live