

自社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「Quick Ticket SDK」提供開始 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「Quick Ticket」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、自社の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「Quick Ticket SDK」の提供を1月16日(火)より開始いたします。

■開発の経緯

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「Quick Ticket（ブラウザ版）」を提供してまいりました。「Quick Ticket（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 連動をした電子チケット発券機能が実装されています。

「Quick Ticket（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です。その手軽さから現在、利便性向上を図る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、自社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サービスを提供したい、というご要望を多くいただきました。

■「Quick Ticket SDK」の新しさ

今回提供を開始する「Quick Ticket SDK」は、電子チケットアプリのテンプレートを提供するのではなく、既存の自社アプリに電子チケット機能を組み込むことができるサービスです。例えば、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、アミューズメント施設の情報提供アプリなどに組み込むだけで、電子チケットの発券機能を追加することができます。チケットデザインや会員 ID 連携は各社ごとに開発可能です。「Quick Ticket（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）、イベント主催者、その他施設運営者などは、金銭的な負担を最小限にサービスを開始することができます。

■「Quick Ticket SDK」と「Quick Ticket（ブラウザ版）」によるコミュニケーション

「Quick Ticket SDK」と「Quick Ticket（ブラウザ版）」はいずれもチケット購入者（≒来場者）とのコミュニケーション施策に優れています。「Quick Ticket SDK」は専用アプリを積極的にダウンロードするコアファン向けの発券チャネル、「Quick Ticket（ブラウザ版）」は一見客や年数回しか興行に足を運ばないようなライトファンでも気軽に利用できる発券チャネルとして機能します。

今後も、様々な企業やユーザーのニーズを汲み取り、電子チケット事業を通してエンターテインメント業界のデジタル化に取り組んでまいります。



【Quick Ticket SDK】

「Quick Ticket 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。

■実装されている主な機能

- ・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。

【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。

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きます。

【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。

■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

■U R L： <https://playground.live/>

