

既存のチケットシステムから電子チケットを発券できる 電子チケット発券システム「Quick Ticket」 2016年12月12日(月)より提供開始!

トランスコスモス株式会社(本社:東京都渋谷区、代表取締役社長兼 COO:奥田昌孝、証券コード:9715、以下、トランスコスモス)の子会社である株式会社 Leonis & Co.(東京都新宿区、共同代表:伊藤圭史、上西智哲、以下レオニス)は、コンサート、スポーツなどリアルイベントのチケットを低コストで電子チケット化できる電子チケット発券システム「Quick Ticket」を、2016年12月12日(月)より提供開始いたします。

昨今、コンサートやスポーツの観戦チケットを非公式の転売サイトやオークションサイトを使って高額で再販する不正転売が問題となっており、その対策として電子チケットへの期待が高まっています。エンタメビジネス先進国とされるアメリカではすでに電子チケットが主流化(コンサート系 90%以上、メジャーリーグ 90%以上、NBA、NFL、NHL70%~80%)しています。しかし、日本では独自の商習慣、システム開発コスト、端末設置をはじめとした入場管理の現場負荷、ユーザビリティなどの課題から十分に普及が進んでいません。

今回、レオニスでは不正防止に向けた第一歩となる電子チケットの普及に寄与するため、簡単・低コストで電子チケットサービスを導入できる電子チケット発券システム「Quick Ticket」の提供を開始いたします。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、既存のチケットシステムと「Quick Ticket」をつなぐだけで電子的にチケットを発券・利用できるようになります。また、電子チケットとしての機能は従来の電子チケットの課題を分析し、来場者とイベント運営側双方の使い勝手を追求しています。

来場者は従来のチケット販売サイトでチケットを購入する際に「電子チケット受取」を選択して電子チケットを受信。イベント当日にスマートフォンで受け取ったチケット券面を提示するだけで入場することができます。チケットのやり取りは Facebook Messenger や電子メールなど、来場者が日常的に使うコミュニケーションツールに対応。従来の電子チケットで大きな課題とされてきた「専用アプリのダウンロード」や「ID 登録」といった来場者の手間を省略できる規格を実現しています。

また、電子チケットでは不可欠とされてきた専用の端末(及び電源)、スタッフ、入場レーンといったイベント運営側の負担を最小化するため、スマートフォン画面上に物理的なスタンプ(電池不要)を押印するだけでチケットの有効性判定とモグリ作業が同時に行える「電子スタンプ」規格を採用。紙チケットと共通の仕組みでの運営を可能にすることで、現場負荷の心配なく導入いただけるようになっています。

なお、「QuickTicket」で利用している物理的なスタンプをスマートフォン画面に押印する「電子スタンプ技術」はレオニスが発明し、国際特許を有する独自技術です。

今後はプレイガイドや音楽レーベル、プロダクション、施設運営者、イベント運営者などリアルイベントに携わる多くの企業、並びにイベント来場者のご意見と弊社の技術力に基づき、電子チケット関連技術の開発を進めることで業界の発展に寄与することを目指します。

電子チケットの利用の流れ



① チケットを受取る

チケットを購入したら、Facebook、Twitter、メールなど、普段お使いのアプリで受取れます(※専用アプリ不要)。友達への受け渡しもスマホで。



② 会場でチケット画面を表示

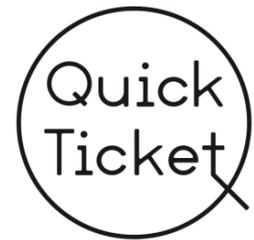
入場口に近づいたら、チケットURLからチケットを開きます。チケット画面を開いたまま順番をお待ち下さい。



③ スタンプをもらって入場

チケット画面をスタッフにお見せ下さい。画面をスタッフでポンッとやれば、チケット確認完了です。

「Quick Ticket」



【「Quick Ticket」とは】(URL: <http://leonis.quick-ticket.jp/>)

「Quick Ticket」は簡単・低コストでの電子チケット導入を実現する電子チケット発券システムです。本システムを既存チケットシステムの発券機能につなぐだけで、電子チケットを発券し、関連機能を利用できるようになります。イベント来場者はスマートフォンでのコミュニケーションツール(Facebook Messenger、メール等)でチケットを受取り、チケット券面をスマートフォン上で提示するだけで入場することができます。入場時にはモグリ担当者が持つ物理的なスタンプをスマートフォン画面上に押印する形でチケットの有効性判定、およびモグリ作業を行うため、専用機器や電源、専門レーンを用意せず、紙と同じオペレーションのままご利用いただくことができます。

■特徴

・Facebook Messenger、電子メールなどのコミュニケーションツールでチケット受取り

来場者は専用アプリをダウンロードする手間なく、Facebook Messenger やメールなど、日常的に利用されているコミュニケーションツールで電子チケットを受け取ることができます。(特許出願済)

・電子スタンプを用いたモグリ作業で、現場負荷を最小化 (電子チケット専用レーンが不要)

電子スタンプ規格はモグリ担当者が首から下げた物理的なスタンプを来場者のスマートフォンに押印するだけで有効性確認とモグリ作業が完了するため、紙チケットと同一担当者・レーンで入場処理を行うことができます。これにより、現場の負荷なく導入いただくことができます。また、標準オプションとして「ローカルキャッシュ」機能を有しており、電波が悪い状況(地下、高層、混雑など)でも安心してご利用いただくことができます。(国際特許技術)

・低コスト、簡単導入

既存のチケットシステム(チケット販売管理システム)のチケット発券機能(チケットデータの出力機能)と QuickTicket を連携するだけで導入できます。また、QuickTicket はチケット発券手数料(来場者より徴収)だけで運営されるため、イベント運営者の負担なくご利用いただくことができます。

※導入時の貴社システム改修や専用カスタマイズは導入会社負担となります。

・不正利用・転売抑止

保有・利用状況を細かく追える電子チケットだからこそ実現可能な、チケットにまつわる不正行為を抑止するための機能を各社ニーズにあわせて順次実装してまいります。(特許出願済)

■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(※順次関連機能を実装予定)

■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
- ・物理スタンプレンタル:0~円/個

※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。

【株式会社 Leonis & Co.について】

デジタル x リアルに特化して新しいテクノロジーの開発や専門コンサルティングサービスを展開する、オムニチャネル領域専門のビジネス&テクノロジーファーム。世界初のスマートフォンに直接押印できる「電子スタンプ」や、大手小売業を中心に多数採用されるスマートフォンマーケティングシステム「OFFERs」、電子チケット発券システム「Quick Ticket」など、「自社がないと世の中に存在しないサービス」をテーマに様々なデジタル x リアルのサービスを提供。NTT ドコモや東急百貨店、オートバックスなど、数多くのデジタル x リアルの新しい仕組みづくりに挑戦するお客様にご支持いただいています。

- 会社名 : 株式会社 Leonis & Co.
- 住所 : 〒160-0022 東京都新宿区新宿 6-29-6 エルツ 6 9F
- 共同代表 : 伊藤 圭史、上西 培智
- URL : <http://leonisand.co/>
- Quick Ticket 特設サイト : <http://leonis.quick-ticket.jp/>
- サービスに関するお問い合わせ先 : press@leonisand.co