

マーケティングプラットフォーム「b→dash」と電子チケット発券サービス「Quick Ticket」が機能連携
**国内初、来場者・グッズ購入情報などのビッグデータを活用した
イベント来場者への One to One マーケティングを実現**
～プロスポーツをはじめとしたリアルイベントでの新しい顧客体験が実現～

株式会社フロムスクラッチ（所在地：東京都新宿区、代表取締役：安部泰洋、以下「フロムスクラッチ」）が開発・提供するマーケティングプラットフォーム「b→dash」と、東証一部・トランスコスモス株式会社が立ち上げた、playground 株式会社（東京都渋谷区、代表取締役：伊藤 圭史、以下「playground」）が提供す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」は、2018年1月10日（水）より機能連携を開始し、プロスポーツの試合や音楽コンサートなどのリアルイベント領域で国内初となる取組みである、ビッグデータを活用した One to One マーケティングを支援することが決定いたしましたのでお知らせいたします。



「b→dash」は、企業が保有するユーザーデータ・広告データ・購買データなど、マーケティングプロセス全体に渡る、あらゆるビッグデータの取得/統合/活用/分析/改善を可能にする SaaS 型のマーケティングプラットフォームです。

「Quick Ticket」は、世界で初めてスマートフォン内のコミュニケーションアプリ（LINE/Facebook/メール等）を介した電子チケット受け取りを実現した、「コミュニケーション型電子チケット発券サービス」です。チケット販売事業者は既存のチケット販売・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ます。来場者は LINE や Facebook で電子チケットを受け取ることができるため、専用アプリをダウンロードする手間なく気軽に電子チケットをご利用いただけます。

企業がビッグデータを活用しデジタルシフトを急速に進める一方で、日本のスポーツ業界においてはデータの取得・統合・活用が進んでおらず、デジタルマーケティングが全く実施できていない状況でした。例えば、球場やスタジアムなどで、数万人規模の観客が来場する試合において、実際の来場者の情報は全く取れておらず、チケットの流通についてもプレイガイドやコンビニに任せきりでした。また、グッズ販売のサイト運営は EC 業者に任せており、チームが管理しているデータはシーズンシートの購入者やファンクラブの会員情報程度に留まっています。これにより、ファンの属性データはグッズ購入履歴や実際の来場情報とは全く紐づいておらず、データが断絶されているため、主催者は具体的なデータに基づく施策を打つことが困難な状況でした。また、“スマートスタジアム”と総称されるような先進的な取り組みを行っている興行者でも従来の専用スマホアプリやメールを用いた施策では利用率が低く、効果的なデータが得られないという課題がありました。

「b→dash」は分散して管理されているビッグデータ（例：プロ野球の東北楽天ゴールデンイーグルス*やプロサッカーリーグのアビスパ福岡のグッズ購入履歴、ファンクラブ会員データ、など）を統合し興行主のマーケティング基盤を構築します。さらに1人1人に最適化された情報を適切なタイミングで届けることにより、球場・スタジアムの来場客数の向上・売上向上に寄与します。

*2018 シーズンに実装予定

今回、「b→dash」と「Quick Ticket」が機能連携することで、国内で初めて LINE や Facebook などのコミュニケーションアプリを介した電子チケットをマーケティング施策に活用することができます。電子チケットの利用で、来場者データがリアルタイムに取得できるようになることにより、球場やスタジアムで顧客の温度感が高い

状態のときに接点を持つことが可能になります。例えば、ユーザーが来場した際、過去の来場履歴やチームのサイト訪問回数などにより、1人1人に合わせた適切な情報を配信することができます。プロスポーツチームであれば選手や監督はもちろん、チームを取り巻く環境など普段見ることができない裏側をコンテンツ化し、試合会場で配信することによりファンエンゲージメントを高めます。他にも試合前には売店で飲食クーポン、グッズ販売店で使える割引クーポンなど、データに基づく適切な施策を来場者1人1人に提供することが可能になります。

今回の機能連携に先駆けて行われた実証実験では、連携前に比べて来場者アンケートでの満足度が68%上昇いたしました。本連携によって、今後はJリーグのアビスパ福岡ら他クライアントなど「b→dash」既存顧客へはもちろん、新しいスポーツチームやイベント興行者へも機能提供が可能になります。これにより、スタジアムやドームで開催されるリアルイベントの新しい顧客体験が実現し、興行社とファンの間のエンゲージメント向上に繋がります。今後も両社は機能連携を強化していき、リアルイベントを主催する企業と来場者との関係を深めるサービスを開発・提供して参ります。

◆マーケティングプラットフォーム「b→dash」とは

「b→dash」は、企業が保有するユーザーデータ・広告データ・購買データなど、マーケティングプロセス上に存在する全てのビジネスデータを、一元的に取得・統合・活用・分析するSaaS型マーケティングソリューションです。「統合」：プライベートDMP / DWHほか、「活用」：MA / CCRM / レコメンド / WEB接客ほか、「分析」：アナリティクス / BIほかをはじめとして、あらゆる機能をオールインワンで搭載しています。

今後、データ統合基盤や処理エンジンの開発強化に加え、「b→dash」に蓄積された膨大なマーケティングデータに機械学習をはじめとする人工知能技術を活用することで、マーケティングテクノロジー領域における新たなソリューション開発を加速させます。「b→dash」は企業のマーケティング・ビジネス改革はもちろん、データを活用した労働生産性の向上に寄与して参ります。

・「b→dash」の詳細はこちら URL: <https://bdash-marketing.com/>

◆コミュニケーション型電子チケット発券サービス「Quick Ticket」とは

「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社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社が開発し、国際特許を保有する技術です

【株式会社フロムスクラッチ 会社概要】

フロムスクラッチは、ビッグデータ×人工知能を主軸に事業を展開するデータテクノロジーカンパニーです。現在は、マーケティングテクノロジー領域におけるソリューションである「b→dash」の開発・提供を中心に事業を展開しています。今後は強みである、データ統合技術、データ高速処理技術、人工知能技術を競争力の源泉とし、様々な産業領域とエリアでの事業展開を予定しています。

- ・会社名：株式会社フロムスクラッチ
- ・代表者：代表取締役 安部 泰洋
- ・所在地：東京都新宿区西新宿7丁目20番1号住友不動産西新宿ビル17階
- ・設立：2010年4月
- ・事業内容
 - マーケティングプラットフォーム「b→dash」の開発、並びに導入支援
 - 人工知能を用いたマーケティングソリューション開発
 - マーケティングテクノロジー領域の基礎研究・開発
- ・URL: <https://f-scratch.co.jp/>

【playground 株式会社 会社概要】

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。

- ・ 会社名：playground 株式会社
- ・ 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
- ・ 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
- ・ URL：<https://playground.live>