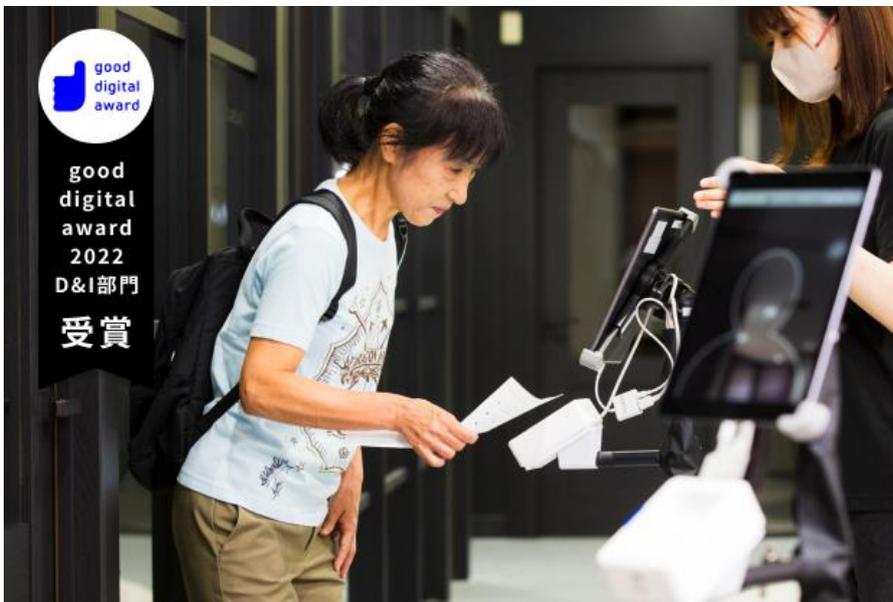


playground、独自生体認証技術 BioQR を搭載した エンタメ DX クラウド MOALA がデジタル庁主催 good digital award 2022 を受賞

～誰でも使えるユニバーサルな電子チケットを実現し、イベント業界の DX に貢献～

総合エンターテック企業の playground 株式会社(本社：東京都千代田区、代表取締役：伊藤圭史、以下 playground) が独自開発し特許を取得した、ユニバーサルな生体認証技術 BioQR を搭載したエンタメ DX クラウド MOALA が、デジタル庁のミッションである「誰一人取り残されない、人に優しいデジタル化を。」に資するサービスとして good digital award 2022 の D&I (ダイバーシティ&インクルージョン) 部門優秀賞を受賞し、グランプリにノミネートされました。



エンタメDXクラウド

MOALA

イベントの UX 向上、不正転売対策、コロナ禍での非接触入場、入場管理の簡素化など、電子チケットに対するニーズは長らく存在してきました。しかしながら、「スマホを持っていない人が使えない」「電波障害に弱い」といった技術的な課題から、遅々として普及が進んでいませんでした。

playground では創業以来、この課題に正面から向き合い、「どんな来場者でも、どんなイベントでも、紙よりも気軽に使えるユニバーサルな電子チケット」を目指して開発を進めてまいりました。この長い試行錯誤のなかでたどり着いた一つのアイデアが、独自開発した生体認証技術「BioQR」でした。BioQR は、従来の電子チケットが抱えていた全ての課題を解決する画期的な入場認証技術として、電波が不安定な大型野外フェスや、老若男女が来場する伝統的なお祭りまで、幅広いイベントでその手軽さや安定性に対する極めて高い評価を頂戴してきました。

このたび、BioQR、及び、当該技術を搭載したエンタメ DX クラウド「MOALA」は「誰でもどこでも使える」というユニバーサル性をご評価いただき、デジタル庁より good digital award 2022 の D&I(ダイバーシティ&インクルージョン)部門に於いて優秀賞を受領いたしました。

今後も playground では、ユニバーサルな生体認証技術「BioQR」を搭載したエンタメ DX クラウド「MOALA」の提供をはじめ、テクノロジーの力でエンタメ業界の発展にさらに貢献すべく邁進してまいります。

■good digital award2022 概要

2021 年より、社会全体でデジタルについて定期的に振り返り、体験し、見直す機会として、「デジタルの日」が創設されました。官民で連携し、デジタル関連の技術・サービスを利用した様々な取組を実施し、社会のデジタル化に向けた機運の向上に取り組めます。2022 年は、テーマを「ふれよう！ #デジタルのチカラ」とし、10 月 2 日（日）、3 日（月）を「デジタルの日」、10 月を「デジタル月間」として設け、デジタルにふれる“きっかけ”をつくる取組を推進して参ります。

- **表彰対象**：「誰一人取り残されない、人に優しいデジタル化」に貢献している、又は今後貢献し得る個人や企業・団体の取組を対象とします。
- **選定基準**：デジタル技術の活用を前提として、「社会性」「発展性」「継続性」の観点から総合的に判断
- **受賞部門**：D&I（ダイバーシティ&インクルージョン）… 性別、年齢、障がい、国籍など多様な個性・能力を活かし、受け入れるためのデジタル技術や AI の利活用をする取組のほか、デジタルにふれた経験が少ない方への「デジタルデビュー」に資する取組も対象とする。

関連URL：<https://digital-days.digital.go.jp/gda/award/>

■ユニバーサルな生体認証技術「BioQR」

BioQR（バイオキューアール）は、電子チケットの課題全てを解決した独自開発の生体認証技術*です。「顔と QR コードをかざす」だけで 1.5 秒以内に認証を完了。生体認証の課題である「本人が通れない」というエラーの率を従来技術比 1/1000 に抑制したうえで、「電波不要」「スマホ不要」「不正転売防止」「生体情報非保持」「設営簡素化」といった特性で、どこでも誰でも気軽に使えるユニバーサルな認証を実現しています。

サービスサイト：<https://moala.live/bioqr> *特許取得

ユニバーサルな
生体認証技術



BioQR

■エンタメ DX クラウド「MOALA」概要

エンタメ DX クラウド「MOALA（モアラ）」は、電子チケットやライブ配信、自社 EC サイト構築など、スポーツ・エンタメの運営を包括的に DX する業界特化型の業務管理クラウドです。コンテンツの販売からイベント運営、ファン管理まで、スポーツ・エンタメ運営にまつわるあらゆる業務を一つのクラウドサービス上で管理することで、業務効率と売上向上を実現します。

ユニバーサルな生体認証技術「BioQR」、電子スタンプ*¹などの独自入場認証技術に加え、発熱検知、来場管理、二次流通/ライブ配信連携、不正転売防止など、ニューノーマル時代の興行運営に必要な機能を包括的に提供します。スムーズな入場に加え、スタッフ削減、関連収益の向上に寄与するサービスとして大手チケットエージェンシー、興行、ファンの皆様より高い評価を頂戴し、電子チケットでは日本トップクラスの発行枚数を担当させていただきます。

サービスサイト：<https://moala.live/>

*1…スマートフォンに直接押印できる「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。

エンタメ DX クラウド



■ playground 株式会社 概要

「夢を与える仕事を、夢の職業にする。」をミッションとし、スポーツ・エンタメ業界の DX と Web3 への挑戦を支援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・内閣官房の実証事業に採択されるなど、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

■URL：<https://playground.live/>