



E-TICKETING FOR EVERY EXPERIENCE

体験業界のためにつくられた 電子チケットサービス。

販売・予約・受付から、次の来場まで。

ESCAPE.ID サービス紹介資料

実質手数料の

日本最安値宣言！※

無料・招待チケット
現地決済チケット

0円

クレジットカード
決済チケット

2%台～

銀行振込
決済チケット 対応中

1%台～

有料決済はポイント還元を差し引いた実質手数料。詳しくは9～10ページをご覧ください。

※「日本最安値」は、2026年9月14日に公表した実質手数料に関する宣言です（自社調査）。

謎解き・脱出ゲームの現場で育った仕組みを、多彩な体験へ。

ESCAPE株式会社

東京都品川区北品川3丁目6番6号

office@escape.jp

体験業界の、体験業界による、 体験業界のための電子チケットサービス

謎解き・脱出ゲーム業界で培った電子チケットシステムを、ほかの体験業界の皆様にも。

日本最大級の謎解き・脱出ゲーム統合プラットフォーム。

体験を届ける人と、探す人をつなぎ、公演情報・予約・決済・当日の受付を支えます。



謎解き

ひらめきが、はじける。



脱出ゲーム

仲間と、限界の先へ。



イマーシブ

物語の、中に入る。



演劇

心が動く、その瞬間。



体験型展示会

触れる。世界が変わる。



ファン・アイドル

ファンミーティング、交流イベント



音楽・ライブ・ダンス

コンサート、ライブ公演、ダンス公演



トーク・講演・お笑い

トークイベント、講演会、お笑いライブ、寄席



セミナー・交流会

勉強会、異業種交流会、社内イベント



ゲーム実況・ライブチャット

実況イベント、ライブチャット、公開収録



スポーツ

試合観戦、スポーツイベント



カルチャー

文化イベント、ワークショップ



アニメ・キャラクター

作品イベント、キャラクターイベント



結婚式・2次会・同窓会

披露宴、ウェディングパーティー



飲食

食事会、コラボカフェ、ディナーショー



施設入場券

展望台、博物館、美術館



旅行商品

交通/宿泊セット

掲載画像・用途はイメージです。個別の導入実績を示すものではありません。

ESCAPE.id とは。

ESCAPE.IDは、謎解き・脱出ゲーム業界で培った、体験イベントの電子チケット販売・予約・受付システムです。演劇・イマーシブ・展示会から、セミナー・交流会まで、チケットの発行・決済と当日のチェックインを支えます。

謎解き・脱出ゲームの

大規模イベントにも対応

日本最大級

統合プラットフォーム

日常からの脱出を、もっと多くの人へ。

100,000

人規模※

電子チケットにも対応。

時代とともに、体験の世界を広げて。

01 誕生 / OUR BEGINNING

謎解き・脱出ゲームから。

公演を届ける人と、体験を探す人をつなぐ
統合ポータルサイトとして誕生。

※ 大規模導入事例

映画『8番出口』
東京メトロ脱出ゲーム

02 成長 / GROWING TOGETHER

日本最大級のプラットフォームへ。

業界の現場とともに、販売・予約・受付の
仕組みを磨き、大規模イベントにも対応。

ちいかわ、さがしてます。

『映画ちいかわ』東京メトロ脱出ゲーム

03 拡大 / MORE EXPERIENCES

夢中になれる体験を、もっと。

演劇・イマーシブ・展示会など、
多彩な体験を届ける皆様へ広がっています。

JR東日本脱出ゲーム
踊る山手大捜査線

—山手線を駆け抜ける！—

背景は体験シーンのイメージです。

出会いから、次の来場まで。

チケットを売って終わりではなく、体験との出会いから、ファンとの継続的なつながりまで。

01 出会う

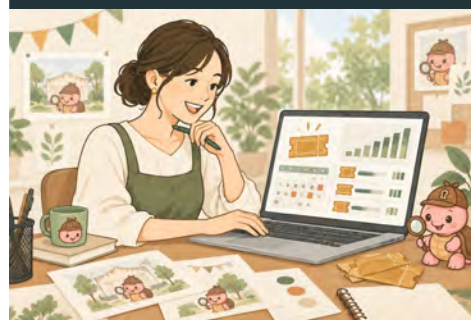


体験との出会い

**あなたの作品を、
探している人へ。**

多様なジャンルをつなぐプラットフォーム。公演情報から開催日時・購入へつながる導線を用意します。

02 予約・購入



販売・チケット管理

**届ける仕組みを整え、
つくることに集中。**

無料・招待・有料チケットを発行。公演の案内、予約・決済、チケット管理をひとつにまとめます。

03 参加後につながる



終演後・イベント物販

**感想も、応援も、
次のものづくりへ。**

終了後アンケート・チップ・イベント物販で、終演後も参加者との接点をつくります。

※導入には個別相談が必要です。

04 次の参加へ



ファンクラブ・券面連動

**ファンとつながる、
次のきっかけに。**

会員限定券面や、入会後の券面アップグレード。当日・入場・謎解きの進行に合わせた券面切り替えにも対応。

※導入には個別相談が必要です。

次の体験との出会いへ

体験を重ねるほど、ファンとのつながりが育つ。

社内利用大歓迎！

一般公開しないイベントにも、電子チケットを。

業界における業務効率化も、業界におけるESCAPE.IDの使命だと考えております。

試写会、社内イベント、関係者公演など、一般の方には紹介しないイベントのチケットも取り扱えます。

公開範囲 専用URL・パスワードで限定公開

URLへのアクセスのみ、またはパスワード入力を求める設定が可能です。

料金設定 0円のご招待も、特別価格も

購入を伴わない0円のチケットは手数料も0円。関係者向けの特別価格も案内できます。



相手に合わせて選べる、3つの招待方法

 相手が決まっている

招待チケットを渡す

事前にチケットを発行し、招待する方へ直接お渡しできます。

 会社宛てに2枚など

引き換えコードを渡す

参加者が未定でも、コードに応じた枚数を相手側で引き換えられます。

 インフルエンサー・体験会

予約URLを送る

相手が複数の日時から都合のよい回を選び、予約できます。

長期間にわたる電子チケット販売に対応

長く続く公演も、選びやすく、管理しやすく。

主催者にとって

日程と販売枚数を、 まとめて管理。

長い日付の一覧から希望する回を探したり、日付ごとに別のチケットを管理したりする手間を抑えます。複数日程の販売枚数もまとめて設定できます。

お客様にとって

公演に興味を持ったら、 その場で空を確認。

自社の公演紹介ページに、チケットの空き状況をカレンダー形式で簡単に表示。公演の内容を読んだその場で、参加できる日を確認できます。

公演を知る



日付・空を確認

謎解き・脱出ゲームから生まれたESCAPE.IDだからこそ、長期間の販売を前提とした仕組みを大切にしています。

hoshifuru.example | 公演公式サイト

星降る館の秘密 公式サイト

星降る館の秘密

その夜、館に隠された物語が動き出す。

星明かりに照らされた洋館で、仲間と手がかりを解き明かす。

公演時間：約90分 / 1チーム最大6名 / 東京・星降る館

公演スケジュール・空き状況

ESCAPE.IDの空き情報を表示

2026年10月



日	月	火	水	木	金	土
				1 ○	2 ○	3 △
4 ×	5 ○	6 ○	7 ○	8 ○	9 ○	10 △
11 ○	12 ○	13 ○	14 ○	15 ○	16 ○	17 △
18 ×	19 ○	20 ○	21 ○	22 ○	23 ○	24 △
25 ×	26 ○	27 ○	28 ○	29 ○	30 ○	31 △

○ 空きあり △ 残りわずか × 満席

公演公式サイトへの埋め込み例です。公演・日付・空き状況は架空のものです。

旅行商品対応

体験と旅を、ひとつの商品に。



01 交通セット

飛行機・電車・バス・船と、体験をセットに。

イベントのチケットに交通を組み合わせ、移動も含めた商品として届けられます。



02 宿泊セット

イベントと宿泊を、ひとつの商品に。

遠方からの参加や、体験の余韻を楽しむ滞在をセットにできます。

第一種旅行業

第一種旅行業者であるNINJA株式会社（観光庁長官登録旅行業 第2156号）が販売することで、交通や宿泊とセットになる旅行商品を販売することが可能になっています。

イラストは交通・宿泊セットのイメージです。

イベント連動グッズ販売対応

オリジナルグッズから、お酒のコラボまで。



掲載画像は商品イメージです。実際の販売商品を示すものではありません。

1 予約販売＋現地引渡

事前に予約し、当日は会場で受け取り。

2 現地決済

会場のグッズを、その場で購入。

3 売り切れ時に、受注生産へ自動移行

受注生産・クラファン型の受注に切り替え。最低受注数に達したら製造し、未達ならキャンセルする設定も可能です。

在庫切れ

→

受注へ切り替え

→

目標達成で製造

酒類コラボの販売にも対応

酒類小売業免許（旧酒類小売免許／全種類無制限）を保有するFROM JAPAN株式会社を通じて販売することで、イベントやキャラクターとコラボした日本酒なども販売できます。

※現在個別相談による導入となっております。

電子チケットの料金・手数料

実質手数料の **日本最安値宣言！** ※

FREE EVENT

無料イベント

決済を伴わないチケット発行

0円

参加費無料のイベントにも、
電子チケットを。

INVITATION / PAY AT VENUE

招待チケット 現地決済チケット

オンライン決済を伴わない発行

0円

ご招待にも、会場でのお支払いにも。
チケット発行は無料。

PAID TICKET

有料チケット

決済を伴うチケット発行

銀行振込 対応中

1.6%還元~~3%台～~~**1**%台～

クレカ決済

1.0%還元~~3%台～~~**2**%台～

利用者へのポイント還元を差し引いた実質手数料。

初期費用 **0円**月額料金 **0円**最低契約期間 **なし**

※「日本最安値」は、ESCAPE.IDが2026年9月14日に公表した実質手数料に関する宣言です（自社調査）。

有料チケットの表示はポイント還元を差し引いた実質手数料です。適用条件や主催者・購入者それぞれの負担は、導入時にご確認ください。

実質手数料とは？

ポイント還元まで含めて、流通コストを比較するための独自指標です。

$$\text{実質手数料} = \text{利用者の支払額} - \text{主催者の受取額} - \text{ポイント還元分}$$

01 主催者・利用者の負担分



02 ポイント還元分を差し引く



実質手数料の考え方

支払う側が違ってても、
同じ流通コスト。

加盟店の手数料も、利用者が追加で支払う手数料も、最終的には利用者の支払額から賄われます。その合計からポイント還元分を差し引いて、実質手数料として比較します。

還元が、次の体験の
きっかけに。

ポイントは次の体験や追加購入の動機となり、業界内での新たな消費につながることも期待できます。

サービス選びの 大切な視点

手数料だけでサービスの優劣が決まるものではありません。

手数料には、サポートや広告宣伝・販売促進の対価としての側面もあります。必要な機能や支援、集客への取り組みもあわせて、ご自身の企画に合うサービスをお選びください。

電子チケットサービスとの参考比較

販売・発券などの費用から、対象のポイント還元を控除。

ESCAPE.id

無料・招待・現地決済
0円

クレジットカード
2%台～

銀行振込 対応中
1%台～

有料決済：3%台～から
1.0%/1.6%ポイント還元を控除
別途固定費：なし

サービス	チケット定価別の実質手数料（率・1枚あたりの金額）						主催者・参加者の費用	別途固定費
	3,000円		5,000円		10,000円			
A社	8.20%	246 円	6.88%	344 円	5.89%	589 円	4.9% + 99円／枚	なし
B社	8.00%	240 円	8.00%	400 円	8.00%	800 円	8%	なし
C社	16.13%	484 円	11.88%	594 円	8.69%	869 円	5.5% + 220円 + 99円／枚	なし
D社	10.50%	315 円	8.30%	415 円	6.65%	665 円	5% + 165円／枚	なし
E社	9.33%	280 円	7.60%	380 円	6.30%	630 円	5% + 130円／枚	なし
F社	10.63%	319 円	8.14%	407 円	6.27%	627 円	4.4% + 110円 + 77円／枚	なし
G社	8.00%	240 円	8.00%	400 円	8.00%	800 円	8%	なし
H社	14.67%	440 円	14.52%	726 円	11.00%	1,100 円	公式シミュレーターによる料金計算	なし
I社	5.50%	165 円	5.50%	275 円	5.50%	550 円	5.5%	なし
J社	5.00%	150 円	5.00%	250 円	5.00%	500 円	5%	11,000円／公演
K社	9.40%	282 円	8.08%	404 円	7.09%	709 円	6.1% + 99円	月額1,650円～
L社	5.60%	168 円	5.60%	280 円	5.60%	560 円	2% + 3.6%	なし
M社	5.50%	165 円	5.50%	275 円	5.50%	550 円	5.5%	なし
N社	8.90%	267 円	8.90%	445 円	8.90%	890 円	9.9%-ポイント還元1%	なし
O社	18.33%	550 円	13.20%	660 円	9.35%	935 円	5.5% + 385円	なし
P社	13.02%	390 円	9.35%	467 円	6.60%	660 円	3.5% + 250円／枚	なし
Q社	8.00%～	240 円	8.00%～	400 円	8.00%～	800 円	8% + 0円～330円	登録5,500円／公演
R社	10.00%	300 円	10.00%	500 円	10.00%	1,000 円	5% + 5%	なし

複数の電子チケットシステムを組み合わせる利用することもできます。 **手数料だけでサービスの優劣が決まるものではありません。**

（2026年9月16日独自調査/LP掲載の比較情報）固定費は月額・公演登録費など、別途発生する費用です。

多彩な決済手段

対応状況と支払方法を確認して、参加への一步をスムーズに。



購入者に合う支払い方で、 体験につなぐ。

クレジットカードや後払いなど、決済方法の選択肢を広げています。

対応 現在ご利用いただける方法

対応中 導入に向けて対応を進めている方法

対応予定 今後の提供を予定している方法

対応



クレジットカード

Visa / Mastercard / Amex
Discover / Diners

atone

atone 後払い

コンビニ・銀行ATMでお支払い
キャンセル不可

対応中



銀行振込



コンビニ払い

キャンセル可能

対応予定



Apple Pay

Google Pay

Google Pay

atone

atone 翌月払い

コンビニ・銀行ATM
キャンセル不可

体験を支える多機能

売り方に合わせた在庫管理と、会場に合った受付方法を。

会場に合う、3つの受付方法。



01 QRコード

主催者のスマートフォンで、
チケットのQRコードを読み取り。



02 画面もぎり

利用者のスマートフォンに
表示されたチケットで受付。



03 セルフチェックイン

会場に専用機器を設置し、
参加者自身でチェックイン。

通常はインターネット接続が必要です。接続できない会場では、**チケット番号によるオフライン照合**も可能です。

グループチケット 特許申請中

チケットの販売枚数を最大化！

一般券とグループ券で、同じ公演の在庫を共有。
売れた券種に応じて販売可能数を自動調整します。



販売前から、当日の運営まで。

公演ごとの運用に合わせて、必要な機能を。



01 ユーザー間譲渡

チケットを相手に渡せる

購入した電子チケットを、別のユーザーへ。チケットの受け渡しにも対応します。



02 公式リセール

次の参加者へつなげる

予定が変わったときに、次の参加者へ。チケットと代金の受け渡しがオンラインで完結します。

主催者がリセールを禁止している公演は対象外です。



03 クーポンコード

割引・優待を届ける

定額・定率の割引や、購入・使用履歴に基づく優待で、次の来場のきっかけをつくれます。



04 購入者・保有者の情報

購入者と保有者を把握

チケットを買った人と現在持っている人の情報や顧客の連絡先を把握。参加者の確認や顧客管理に役立ちます。



05 限定公開

URLを知る方だけに販売

一般には公開せず、指定のURLを知っている方だけにチケットを販売できます。



06 オフライン照合

通信できない会場でも確認

通常はインターネット接続が必要ですが、接続できない場所ではチケット番号での照合も可能です。

顧客とのコミュニケーション

顧客の連絡先を把握し、届けたい相手へまとめてメールを送信できます。



イラストは利用イメージです。実際の操作画面とは異なります。

CUSTOMER CONTACTS

**顧客の連絡先が、
きちんと分かる。**

顧客の連絡先を確認できるため、イベントに関するお知らせなど、必要な案内を届けられます。

SEGMENTED EMAIL

**購入者・来場者など、
送信先を指定。**

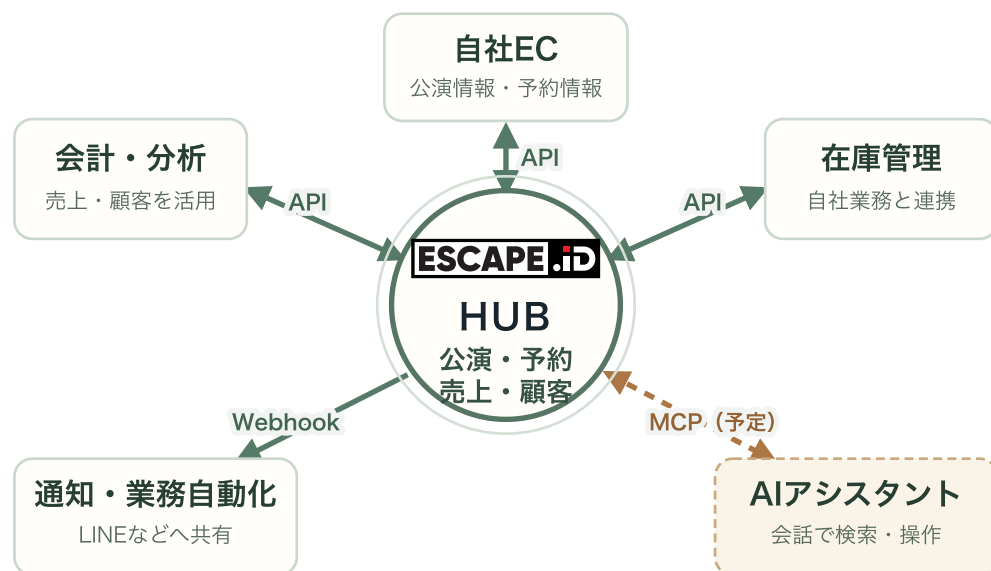
チケット購入者や来場者などのセグメントを指定して、メールを一斉送信できます。

AI時代のシステム連携

自社システムと。AIと。体験の運営が、つながる。

システム連携の全体像

ESCAPE.IDを中心に、運営がつながる。



API
情報の取得・登録

Webhook
変化を外部へ通知

MCP
AIから情報を活用

加盟事業者向けAPIの一部提供を開始しています。管理機能は順次開放、MCPは今後展開予定です。

具体例 / Webhookによる通知

当日券の購入を、 現場のスタッフへすぐ共有。

- 1 お客様が当日券を購入
14:00公演 / 一般チケット 2枚
- 2 購入情報を外部へ通知
Webhookを使って連携先へ
- 3 スタッフのLINEグループ

通知イメージ

当日券が購入されました
14:00公演 / 一般チケット 2枚

販売状況を現場に共有し、当日の運営に役立てられます。

あなたのイベントの導入を相談する

決まっていることも、これからのも。具体的な使い方を、一緒に考えます。

1 相談・お申込み

企画内容、開催時期・場所、参加人数、希望する券種や販売方法をお知らせください。企画段階でも相談できます。

2 加盟審査

申込み後に審査があります。加盟後も継続的に審査を行います。

3 加盟・販売準備

加盟まで通常1～2週間。お急ぎの場合はご相談ください。

導入後もサポート

メール・LINEなどで対応しています。公演当日のトラブルもご相談いただけます。

売上の入金

売上は**月末締め、翌々月の第2営業日**に入金します。入金対象は、使用されたイベント関連電子チケットの売上に限ります。

イベント又は旅行商品の当日に電子チケットのもぎりが行われた場合、または、イベント又は旅行商品の終了日から1週間が経過しても開催に関するクレームが来ていない場合に、使用されたものとして取り扱います。

ただし、加盟事業者からイベントの延期や中止の報告があるものは、入金対象から除きます。

別途審査とはなりますが、**入金サイクルを早めるオプション**をご提供可能です。

キャンセル・返金

主催者都合のキャンセル・返金は主催者側で行う必要があります。決済に伴う手数料等は返金されません。ご相談により、ESCAPE.IDで対応を代行できる場合があります。

購入者都合の決済自体のキャンセルは原則受け付けておりません。主催者と利用者の間でのご相談・解決いただく必要があります。

お問い合わせ先

ESCAPE株式会社

東京都品川区北品川3丁目6番6号

メールアドレス **office@escape.jp**

よくある質問 | 導入・ご利用について

加盟前に確認しておきたいことを、テーマごとにまとめました。

Q. 個人やサークル、任意団体でも加盟できますか？

はい。法人だけでなく、**個人・個人事業主・サークル・任意団体も加盟できます**。

Q. 加盟には審査がありますか？

はい。加盟のお申込み後に審査があります。**加盟後においても、継続的な審査が行われます**。

Q. 加盟までどのくらいかかりますか？ 急ぎでも相談できますか？

加盟まで**通常1～2週間**ほどいただいております。お急ぎの場合はご相談ください。

Q. 企画段階でも相談できますか？

はい。**開催日や販売方法が決まっていない段階でもご相談いただけます**。実現したい体験や、現在困っていることからお聞かせください。

Q. 導入相談では、何を伝えればよいですか？

イベントの内容、開催時期・場所、想定する参加人数、希望する券種や販売方法を、分かる範囲でお知らせください。既存のイベントページや自社サイトがある場合は、URLも添えていただくとスムーズです。

Q. どのようなイベントや施設で使えますか？

体験イベントから交流会、飲食、施設入場券、旅行商品まで、幅広い用途にご利用いただけます。

- ・ **体験・公演**：謎解き、脱出ゲーム、イマーシブ、演劇、体験型展示会、音楽・ライブ・ダンス、トーク・講演・お笑い（寄席など）。
- ・ **ファン・文化・スポーツ**：ファン・アイドル、アニメ・キャラクター、ゲーム実況・ライブチャット、文化イベント・ワークショップ、試合観戦・スポーツイベント。
- ・ **交流・お祝い**：セミナー・勉強会・交流会、社内イベント、結婚式・二次会・同窓会。
- ・ **飲食**：食事会、コラボカフェ、ディナーショー。
- ・ **施設・旅行**：展望台・博物館・美術館の入場券、交通・宿泊をセットにした旅行商品。

Q. 既存サービスからの切り替えや、公開時期も相談できますか？

現在の販売方法と、切り替えたい範囲・希望時期をお知らせください。移行するデータや必要な設定、運用の条件を確認したうえで、導入方法をご相談いただけます。

Q. 導入後のサポートや、公演当日のトラブル相談はできますか？

はい。導入後も、**メール・LINEなどでサポート**しています。公演当日のトラブルについてもご相談いただけます。

よくある質問 | 料金・決済について①

加盟前に確認しておきたいことを、テーマごとにまとめました。

Q. 初期費用・月額料金・最低契約期間はありますか？

初期費用・月額料金・最低契約期間は**ありません**。

Q. 有料チケットの料金は、決済方法で変わりますか？

銀行振込決済は1.6%の利用者向けポイント還元を差し引いて実質手数料1%台～、クレジットカード決済は1.0%の還元を差し引いて2%台～とご案内しています。適用条件や主催者・購入者それぞれの負担は、導入時にご確認ください。

Q. どの決済方法に対応していますか？

クレジットカードとatone後払いに対応しています。**銀行振込・コンビニ払いは対応中**です。カードはVisa、Mastercard、Amex、Discover、Dinersに対応しています。

Apple Pay、Google Pay、atone翌月払いは対応予定です。atone後払いはコンビニ・銀行ATMでお支払いいただけます（キャンセル不可）。コンビニ払いはキャンセル可能です。

Q. 無料・招待・現地決済チケットの発行に、費用はかかりますか？

オンライン決済を伴わないチケット発行は、0円です。無料イベントの参加券、有料公演の招待券、会場で代金を受け取る現地決済チケットも含まれます。

Q. 「実質手数料」と主催者の販売手数料は同じですか？

異なります。実質手数料は、主催者と購入者が負担する手数料の合計から、購入者へのポイント還元分を差し引いた指標です。**主催者の販売手数料や受取額そのものを示すものではありません**。

計算式は「実質手数料 = 利用者の支払額 - 主催者の受取額 - ポイント還元分」です。ポイント還元分は円に換算して計算します。

よくある質問 | 料金・決済について②

加盟前に確認しておきたいことを、テーマごとにまとめました。

Q. 売上はいつ入金されますか？

売上は**月末締め、翌々月の第2営業日**に入金します。入金対象は、使用されたイベント関連電子チケットの売上に限ります。

イベント又は旅行商品の当日に電子チケットのもぎりが行われた場合、または、イベント又は旅行商品の終了日から1週間が経過しても開催に関するクレームが来ていない場合に、使用されたものとして取り扱います。

ただし、加盟事業者からイベントの延期や中止の報告があるものは、入金対象から除きます。

別途審査とはなりますが、**入金サイクルを早めるオプション**をご提供可能です。

Q. 主催者都合でキャンセルする場合、返金はどうすればよいですか？

原則として、主催者都合のキャンセルに伴う返金は、主催者側で行う必要があります（ご相談を頂き、ESCAPE.IDでキャンセル・返金処理の対応を代行することも可能です）。

特に、電子チケットは購入後に譲渡されている可能性等があるため、購入決済の取り消し処理で完了するとは限りません。

購入決済の取り消しを行ったとしても、決済に伴う費用・手数料等は返金されません。

Q. 売上の入金を早めることはできますか？

別途審査とはなりますが、**入金サイクルを早めるオプション**をご提供可能です。

Q. 購入者都合のキャンセルは可能ですか？

なお、購入者都合の決済自体のキャンセルは原則受け付けておりませんので、主催者と利用者の間でご相談・解決いただく必要があります。

よくある質問 | チケット・当日の運営

加盟前に確認しておきたいことを、テーマごとにまとめました。

Q. 当日の受付には何を用意すればよいですか？

必要なものは、チェックイン方法によって異なります。

- ・ **画面もぎり**：利用者のスマートフォンに表示された電子チケットで受付します。
- ・ **QRコード**：主催者側のスマートフォンでチケットのQRコードを読み取ります。
- ・ **セルフチェックイン**：会場に専用機器を設置し、参加者自身が端末にかざして受付します。

Q. グループ券と通常券で、同じ在庫を使えますか？

はい。グループチケットに加えて、**在庫共有型チケットも発行できます**。通常券とグループ券など、公演に合わせた券種と在庫の扱いをご相談いただけます。

Q. 集客や、参加者とのつながりに使える機能はありますか？

クーポンコード、購入者・保有者の情報確認、終了後アンケート、チップ、ファンクラブ、キャラクターと連動した券面などに対応しています。販売前のプロモーションから、終演後の交流まで活用いただけます。

顧客への一斉メール送信機能も搭載しています。顧客の連絡先を確認でき、チケット購入者や来場者などのセグメントを指定してメールを送信できます。

終了後アンケート・チップ・イベント物販、ファンクラブ・券面連動の導入には個別相談が必要です。

クーポンは定額・定率の割引や購入・使用履歴に基づく優待に利用できます。限定公開にも対応し、一般には公開せず、指定のURLを知っている方だけにチケットを販売できます。

Q. インターネットが使えない会場でも受付できますか？

電子チケットシステムの利用には、基本的にインターネット接続が必要です。インターネットが使えない場所では、**チケット番号によるオフライン照合も可能**です。

Q. チケットの譲渡やリセールはできますか？

ユーザー間譲渡と公式リセールに対応しています。公式リセールでは代金の受け渡しを仲介します。**主催者がリセールを禁止している公演は対象外**です。公演ごとの運用条件は導入時にご相談ください。

よくある質問 | 旅行・グッズ・システム連携

加盟前に確認しておきたいことを、テーマごとにまとめました。

Q. 交通・宿泊をセットにした旅行商品も販売できますか？

第一種旅行業者のNINJA株式会社（観光庁長官登録旅行業 第2156号）が販売することで、飛行機・電車・バス・船などの交通や、宿泊と組み合わせた旅行商品を取り扱えます。体験と組み合わせたい交通手段や宿泊内容をお知らせください。

Q. グッズが売り切れた後も、注文を受けられますか？

在庫切れ時に受注生産・クラファン型の受注へ自動で切り替えることが可能です。最低受注数に達したら製造し、達しなかった場合にはキャンセルする設定もできます。

Q. イベントのグッズや、コラボのお酒も販売できますか？

イベント連動グッズの予約販売・現地引渡、現地決済に対応しています。酒類小売業免許（旧酒類小売免許/全種類無制限）を保有するFROM JAPAN株式会社を通じて、イベントやキャラクターとコラボした日本酒なども販売できます。

グッズ販売は、現在個別相談による導入となっております。

Q. 自社システムやAIとの連携はできますか？

ESCAPE.ID Hubでは、加盟事業者向けAPIの一部提供を開始しています。API・Webhook・MCPによる連携を進めており、管理機能は順次開放、MCPは今後展開予定です。APIは公演情報の取得・登録や予約情報の参照、Webhookは予約・購入などの変化の通知、MCPは対応するAIからの情報検索・操作を想定しています。

自社ECや会計・在庫管理など、接続したいシステムと必要な情報・処理をお知らせください。

お問い合わせ先

ESCAPE株式会社

東京都品川区北品川3丁目6番6号

メールアドレス **office@escape.jp**