

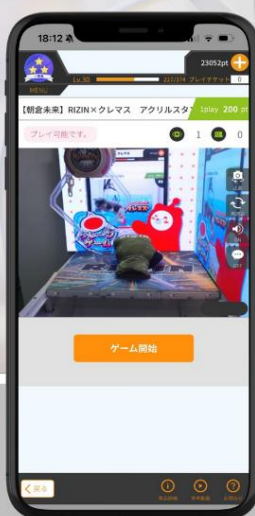
2025 年 12 月 2 日

各 位

子会社クレーンゲームジャパン、  
オンラインクレーンゲーム筐体を「広告メディア」に進化させる新モデルを発表  
～LED ディスプレイ搭載でユーザー体験とエンゲージメントを両立～



当社の子会社であるクレーンゲームジャパン株式会社（以下、「クレーンゲームジャパン」といいます。）は、オンラインクレーンゲーム筐体の背面・側面に LED ディスプレイを搭載する新モデルを開発し、2025 年 10 月 30 日に設置を完了いたしました。

プレイヤーが操作する映像空間そのものをデジタルサイネージ化し、エンターテインメントと広告メディアの融合を目指す次世代モデルとして、企業スポンサーや広告代理店との協業募集を開始いたしましたのでお知らせいたします。



**オンラインクレーンゲーム  
筐体を広告メディアに**

**LEDディスプレイ化で  
ユーザー体験とエンゲージメントを両立**



1. 背景：オンラインエンタメの新しい広告接点

コロナ禍を経て、オンラインクレーンゲーム市場は拡大を続け、現在ではアニメ・ホビー・推し活など多様な目的でプレイするユーザーが増加しています。クレーンゲームジャパンはこれまで、延べ数百万人以上のプレイヤーに向けてゲーム体験を提供してまいりました。

今回の新プロジェクトでは、プレイ時間をブランド訴求の瞬間に変えることを目的とし、プレイ中のビジュアル演出強化によるユーザーエンゲージメント向上（興奮度アップ、リピート促進）につなげます。

## 2. 新モデルの概念

（１）設置完了時期：2025 年 10 月 30 日に設置完了

（２）LED ディスプレイで生まれる新たなプレイ体験

筐体背面全体をスクリーン化したことにより、180 度以上の視野角で発光演出が可能になりました。たとえば「花火」「光の波紋」「お祝いアニメーション」など、ゲームの緊張感と達成感を高めるインタラクティブな演出が可能になりました。

さらに、プレイヤーのニックネームや季節限定イベントに合わせた特別演出を表示するなど、見るだけでなく「記録したくなる」映える空間を演出。SNS でのシェア促進や、ユーザーの滞在時間・リピート率の向上に貢献します。

（３）広告メディアとしての新しい可能性

LED 筐体はプレイ中の映像上に常に映り込むため、高い視認性と自然な広告接触を両立します。20～30 代のアニメ・ホビー層という明確なターゲットに向け、ブランドロゴやプロモーション映像をストレスなく訴求可能です。

また、複数の筐体をネットワーク化することで、自社プラットフォーム内で一括配信・管理できるオンラインサイネージネットワークを構築。広告代理店を介さず、スポンサー企業が直接キャンペーンを設定できる仕組みも整備中です。

さらに、スポンサーイベントや IP タイアップと連動した「LED 演出+景品+Web 誘導」を組み合わせたプロモーション施策により、「単なる広告媒体ではなく、“ファンが参加したくなる広告体験”」を生み出します。

## 3. 『クレマス（クレーンゲームマスター）』について



「クレマス（クレーンゲームマスター）」は、スマートフォンやPCから実際のクレーンゲーム機を遠隔操作できるオンラインクレーンゲームサービスです。

獲得した景品は実物として配送されるほか、応援チャットやレベル・称号機能などゲーミフィケーション要素も充実。企業やIPホルダーとのタイアップ展開にも多数採用されています。

アプリストア：<https://x.gd/B9fUi>

（※短縮URLよりアプリまたはブラウザに遷移します。）

クレマス公式サイト：<https://claw.jp/index4.php>

#### 4. 今後の展開

当社グループでは、クレーンゲームジャパンを中心に「エンターテインメント×テクノロジー×IP連携」の分野を強化しております。

本プロジェクトは、LED管体をデジタルサイネージネットワーク媒体として展開し、スポンサー企業やIPホルダーとの協業によるプロモーション施策を推進。IPホルダー・ユーザー・事業者・広告主の四者に価値をもたらす広告メディア事業を目指してまいります。

また、クレーンゲームジャパンでは、“オンラインクレーンゲーム×NFT”という新たなエンターテインメント領域の確立も並行して推進しております。デジタルとリアルを融合した景品体験を通じ、IPホルダー・ユーザー・事業者の三者に価値をもたらす仕組みを構築。今後もProject GJを中心に、国内外のIPを活用したWeb3型エンタメ企画を順次展開してまいります。

当社は「多様性を通貨にする」を掲げ、Web3技術を核とした通貨の専門集団として、子会社のこうした新規事業を戦略的に支援し、グループ全体で「善いことをした人が得をする世界」の実現を推進してまいります。

なお、本件は当社の業績等に与える影響は軽微です。

※掲載内容は発表日時点の情報です。日付・仕様・内容は予告なく変更となる場合があります。

※画像はすべてイメージです。実際の製品とは一部異なる場合があります。

■ クレーンゲームジャパン株式会社について <https://cranegame.co.jp/>



クレーンゲームジャパン株式会社は、オンラインクレーンゲーム「クレマス（クレーンゲームマスター）」などを運営するエンターテインメント企業です。インターネットを通じて実際のクレーンゲーム機を遠隔操作できるサービスを中心に、アプリ・ウェブ両面での運営ノウハウを活かした IP コラボレーションやプロモーション企画を展開。リアルとデジタルを融合した新しいエンタメ体験を創出しています。

所在地：東京都港区赤坂四丁目 9 番 17 号 赤坂第一ビル 11 階

代表者：代表取締役会長 松尾 基

代表取締役社長 木村 雄幸

事業内容：オンラインクレーンゲーム「クレマス（クレーンゲームマスター）」・「ゲットライブ」「アイキャッチオンライン」の運営、IP コラボレーション企画の企画・開発・運営

■ abc 株式会社について <https://www.gfa.co.jp/>

abc は「多様性を通貨にする」を掲げます。私たちのアイデンティティであり、北極星であるこの言葉は、未来社会への約束です。私たちはこの言葉を、経営、事業、クリエイティブの判断軸とすることで、Web3 技術を核とした通貨の専門集団として、従来の金融システムの枠組みに捉われない「善いことをした人が得をする世界」を目指します。

abc のグループ企業ネットワークにも「Tokenized by abc」をブランド表記として加え、各事業と一体で示すことで、統一的なブランドマネジメントを通じて、グループ全体として多様性を通貨にし、新しい価値交換システムを提供していきます。

所在地：東京都港区赤坂四丁目 9 番 17 号 赤坂第一ビル 11 階

代表者：代表取締役 松田 元

事業内容：企業・ファンド等への投資、投資先支援、不動産関連事業、暗号資産関連事業

《本件に関するお問い合わせ先》

abc 株式会社 経営企画部

[pr@abc-chain.com](mailto:pr@abc-chain.com)

以上