



2025 年 12 月 18 日

各 位

子会社クレーンゲームジャパンが
人気 YouTube チャンネル『コヤッキースタジオ』とのコラボを発表
～オンラインクレーンゲームを活用した IP 連動プロモーションモデルに新実績～

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サービス「クレマス（クレーンゲームマスター）」を中心としたプラットフォームにおいて、人気 YouTube チャンネル『コヤッキースタジオ』とのコラボレーション企画を 2025 年 12 月 18 日より実施いたします。

ポップアップストアで好評を博したコヤッキースタジオグッズを、オンラインクレーンゲーム景品として数量限定・特別展開。動画内での紹介連動により、ファンが「視聴から参加」できる新たなキャンペーンとなっています。

本取り組みは、「動画視聴→参加→物理グッズ獲得」までを一気通貫で設計した IP 連動型プロモーションモデルとして、IP の認知拡大・継続的なファンエンゲージメント・新たな収益機会の創出を目的としています。

NEWS

子会社クレーンゲームジャパン

人気Youtubeチャンネル

コヤッキースタジオと

コラボを発表

オリジナル景品
登場

CRANE GAME JAPAN

IP連動プロモーションモデルに新実績！

1. コラボレーションの背景

近年、IP を取り巻く環境では、ファン接点の一過性や、EC 依存による体験価値の均質化をいった課題が顕在化しています。

そうした課題に対し、本コラボレーションでは、クレーンゲームジャパンがオンラインクレーンゲームを体験型コマースとして提供し、エンタメ IP・動画コンテンツ・ファンをつなぐ三者共創型の取り組みを推進します。

オンラインクレーンゲームはコロナ禍を経てユーザー層を大きく拡大しており、IP ホルダーが低リスクで導入可能なプロモーション・マネタイズ施策として注目を集めています。

2. IP 連動オンラインクレーンゲームの特長

(1) 新しいマネタイズ接点

従来の EC や店舗販売とは異なる「体験起点の新しいマネタイズ接点」を持つことができます。購入を目的とした一方向的な導線ではなく、「遊ぶ」「挑戦する」「当てる」といったプロセスそのものが価値となるため、価格競争に陥りにくく、IP の世界観を活かした収益化を目指せます。

(2) ファンエンゲージメントの最大化

ファンは単に商品を購入するのではなく、プレイ体験と景品獲得体験を通じて IP に関与するため、サービス内での滞在時間が伸び、結果として満足度の高いエンゲージメントの創出につながります。動画視聴から参加へと自然に移行する導線設計により、「見るだけのファン」を「参加するファン」へと転換できる点も大きな特長です。

(3) 運営負荷の最小化

在庫管理、配送、カスタマーサポートといった実務をすべてクレーンゲームジャパン側で一括対応するため、IP ホルダーは監修とクリエイティブ面に専念することができます。新しい販促施策でありながら、社内リソースやオペレーション負荷を最小限に抑えられる点が、導入時のハードルを大きく下げるとして評価いただいています。

(4) 柔軟な展開設計

オンラインならではの特性を活かし、期間限定キャンペーンとしての実施やテスト導入、複数 IP を同時に展開するなど、柔軟な施策設計が可能です。既存 IP の活性化から新規 IP の認知拡大まで、目的に応じたスケーラブルな活用ができるプロモーションモデルとなっています。

3. コラボレーション概要

(1) 開催時期：2025 年 12 月 18 日（木）開始

※数量限定のため、在庫がなくなり次第終了となります。

(2) 展開場所：オンラインクレーンゲーム「クレマス」「ゲットライブ」「アイキャッチオンライン」「オシクレ」アプリ内

各 URL ※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〜クレーンゲームマスター：<https://claw.jp/index4.php>
- GetLive（ゲットライブ）：<https://www.get-live.net/>
- アイキャッチオンライン：<https://www.icatch-online.com/>
- オシクレ：<https://www.mobacure.com/>

(3) 景品ラインアップ：

- めいぐるみキーホルダー コヤッキー/とーや
- お座りめいぐるみ コヤッキー/とーや
- フラットポーチ
- マグカップ
- 2WAY サコッシュエコバッグ
- 防犯セット
- Tシャツ 白/黒

<景品イメージ画像>



※数量限定のため、在庫がなくなり次第終了となります。

(4) 獲得方法：

- ①アプリ内特設ブースにて対象台をプレイ
- ②獲得した景品は実物として自宅に配送

4. 『コヤッキースタジオ』について

都市伝説・アニメ・歴史・サブカルチャーなど幅広いテーマを独自の切り口で発信する YouTube チャンネル。

メインパーソナリティのコヤッキー氏ととーや氏による軽快なトークと独特の世界観が人気を集め、登録者数 156 万人を突破。エンタメと知的好奇心を融合した新たな文化発信型チャンネルとして注目を集めています。

YouTube コヤッキースタジオ公式チャンネル：<https://www.youtube.com/@koyakky-st>

4. 『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。

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

5. 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。

今回のコラボレーションを通じて、YouTuber やクリエイターとのコラボレーションを活用した新しいプロモーションの形を模索し、エンタメ IP・動画コンテンツ・ファンをつなぐ三者共創型の取り組みを推進してまいります。

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。

※在庫状況や監修の都合により、一部取扱いが終了または変更となる可能性があります。

※画像はすべてイメージです。実際の製品とは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

以上