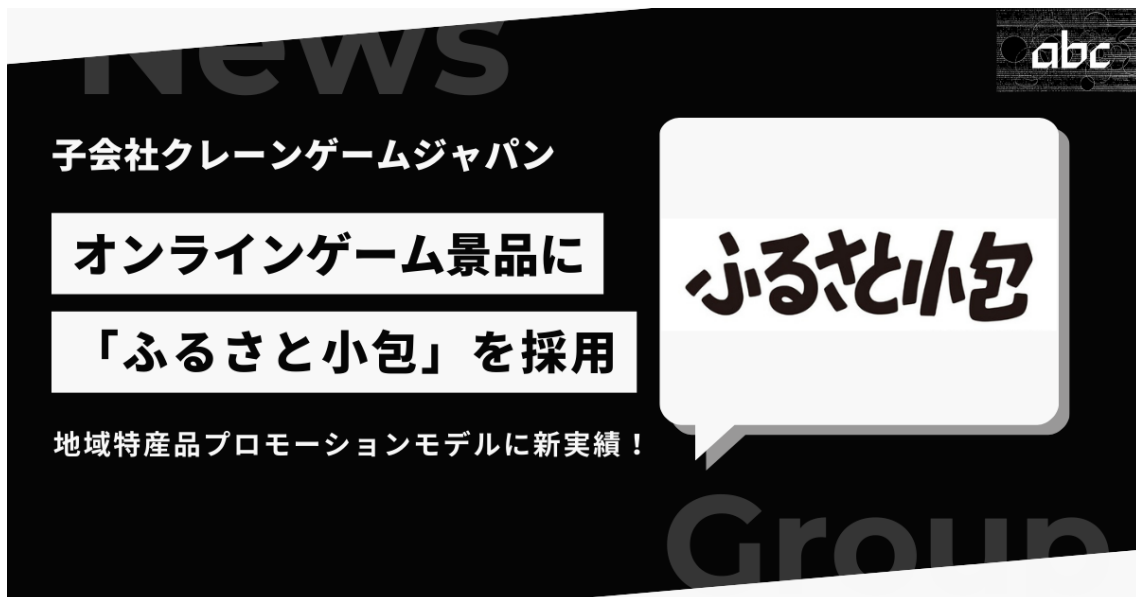


2026年3月10日

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の景品に「ふるさと小包」を採用  
～オンラインクレーンゲームを活用した  
地域特産品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）」をはじめ、「ゲットライブ」「アイキャッチオンライン」「オシクレ」などの景品に、株式会社郵便局物販サービスの「ふるさと小包」（注）の取扱商品を採用いたしました。2025年12月25日より当取り組みを実施し、ユーザーの注目を集めています。



本取り組みにより、全国各地の名産品・特産品を、オンラインクレーンゲームを楽しみながら獲得し、実際の商品としてご自宅で受け取ることが可能となります。

本取り組みは、「エンターテインメントと地域振興」の融合をテーマに企画されました。景品に「ふるさと小包」を採用することで、全国の特産品をオンラインゲーム体験を通じて訴求する新しいプロモーションモデルを構築。「遊ぶ」体験から商品獲得まで一貫通貫でつなげることにより、地域商品の認知拡大と新たな購買体験の創出を実現します。

注：「ふるさと小包」は、株式会社郵便局物販サービスが提供する、全国各地の名産品や特産品を産地直送でお届けするカタログです。旬の食材や銘菓など日本中の「うまい！」が揃っています。

※参考：[ふるさと小包全国版（秋冬号）](#)

＜注意＞オンラインクレーンゲームにおいて、ふるさと小包のカタログの掲載商品が全て景品となるわけではございません。

※「ふるさと小包」は日本郵便株式会社の登録商標です。

## 1. 取り扱い開始の背景

クレーンゲームジャパンはオンラインクレーンゲームを単なる娯楽にとどめることなく、「楽しみながら新しい商品や地域の魅力と出会える場」として進化させることを目指してまいりました。

今回の「ふるさと小包」の採用は、

- 地域の魅力や特産品の認知拡大
- オンラインを通じた新たな購買・体験機会の創出
- エンターテインメントと地域振興の融合

を目的とした取り組みです。

## 2. 地域特産品×オンラインクレーンゲームの特長

### （1）新しい購買体験の提供

従来のECや店舗販売とは異なる「体験起点の商品接触」を実現します。「遊ぶ」「挑戦する」「獲得する」というプロセスそのものが価値となるため、地域商品との出会いに情緒的な体験価値を付加することを目指しています。

### （2）地域商品の認知拡大

オンラインクレーンゲームの幅広いユーザー層に向け、プレイ体験を通じて全国の特産品を訴求。ゲーム内での滞在時間が長いため、従来のバナー広告等と比較して商品への接触機会が増加し、認知拡大につながります。

### （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、地域企業や生産者様は商品提供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特長です。

#### (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、複数地域の同時プロモーションなど、柔軟な施策設計が可能です。地域商品の活性化から新商品の認知拡大まで、目的に応じた展開ができるプロモーションモデルとなっています。

### 3. 実施概要

(1) 2025年12月25日(木)より実施中

※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://x.gd/LPkjD>
- GetLive (ゲットライブ)：<https://x.gd/VIIxp>
- アイキャッチオンライン：<https://x.gd/8gkKC>
- オシクレ：<https://x.gd/pVWme>

(3) 景品ラインアップ：

全国各地の名産品・特産品を「ふるさと小包」として景品展開いたします。

<商品イメージ画像一例>



(4) 入手方法：

①各サービス内の対象ブースにてクレーンゲームをプレイ

②獲得した「ふるさと小包」は、実物の商品としてご自宅に配送

#### 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×地域振興」の分野を強化しております。

クレーンゲームジャパンは今後も、オンラインクレーンゲームを通じて、

- 地域資源の発信
- 新たな流通・プロモーションモデルの構築
- エンターテインメント性の高い体験価値の提供

を推進してまいります。

「遊ぶ」ことが「地域を知り、応援する」ことにつながる新しい形のオンライン体験を創出してまいります。

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

以上