



各 位

2026年4月7日
CRAVIA 株式会社
代表取締役社長 藤原 宏樹

『ほっぺちゃん』×オンラインクレーンゲーム「バウンティハンターズ」

コラボ開始に関するお知らせ

— アニメ放送連動による“即時マネタイズモデル”を確立、IP収益の加速へ —

CRAVIA 株式会社（本社：東京都港区、代表取締役社長：藤原宏樹、以下「当社」）は、メモリーテックつくば株式会社インタラクティブコンテンツ事業部（以下「サン宝石」）が原作である人気キャラクターIP「ほっぺちゃん」と、エンタメオンラインクレーンゲームアプリ「バウンティハンターズ」とのコラボレーションを、2026年4月6日より開始したことをお知らせいたします。

また同日より、TOKYO MXにて放送開始されるテレビアニメ『ほっぺちゃん～サン王国と黒ほっぺ団の秘密～』の放送枠内において、本コラボレーションに関するCMの放映を開始し、視聴→プレイ→課金の即時導線を構築しております。

当社は「ほっぺちゃん」に関するライセンス窓口を一元化し、EC・卸売・小売・デジタル領域を横断した収益最大化を推進しております。



1. 本件の概要

本コラボレーションは、「ほっぺちゃん」の IP を活用したデジタルプライズ展開であり、オンラインクレーンゲーム上で限定景品を提供するものです。

アニメ放送と同時期に展開することで、“コンテンツ接触直後のユーザーをそのまま課金行動へ転換する” 高効率な収益モデルを構築いたしました。

2. コラボレーションの内容

- 実施開始日：2026年4月6日
- 内容：オンラインクレーンゲーム「バウンティハンターズ」内における「ほっぺちゃん」限定景品の展開
- プロモーション：TOKYO MX アニメ放送枠内でのコラボ CM 放映

【公式サイト】 <https://bountyhunters.app/>

【公式 X (旧 Twitter)】 <https://x.com/BountyhuntersJP?lang=ja>

3. 本件の意義

本件は、当社が推進する「IP×デジタル×コマース」戦略の中核施策であり、アニメ放送と連動した収益機会の創出施策となります。

特に以下の効果を見込んでおります。

- アニメ視聴→即プレイ誘導による高転換率マネタイズ
- 在庫リスクの低いデジタルプライズによる高粗利構造の確立
- SNS 拡散・プレイ動画共有によるオーガニック流入の拡大
- IP 接触頻度向上による EC・卸売への波及効果

特にオンラインクレーンゲームは、ARPU（ユーザー当たり売上）の高い収益領域であり、当社 IP との親和性が極めて高い領域となります。

4. 今後の展開

当社は本施策をモデルケースとして、以下を加速してまいります。

- アニメ・SNS・デジタルサービスを連動させた統合プロモーションモデルの横展開
- EC およびリアル店舗（ワッペン・デコ等）とのクロスチャネル戦略の強化



● プレイデータ・購買データを活用した IP 商品開発の高度化
これにより、単発ヒットではなく“再現性のある IP 収益モデル”の確立を目指してまいります。

なお、本件が当社業績に与える影響は軽微と見込んでおります。

【本件に関するお問い合わせ】

CRAVIA 株式会社

担当：藤原 宏樹

E-mail：info@cravia.jp

Tel：03-6435-7130