

2025年3月3日
株式会社電通デジタル
株式会社タイトー

電通デジタルとタイトー、オンラインクレーンゲームを楽しみながら 絶滅危惧種の保全活動に寄付ができる 社会貢献型クレーンゲーム「すくってすくう PROJECT」を企画 - 参加へのハードルを下げ、遊びながら寄付ができる機会を創出 -

株式会社電通デジタル（本社：東京都港区 代表取締役社長執行役員：瀧本 恒 以下、電通デジタル）は、株式会社タイトー（本社：東京都新宿区 以下、タイトー）が運営するおうちでクレーンゲームが楽しめる「タイトーオンラインクレーン（以下、タイクレ）^{*1}」のサービスの中で、プレイした金額の一部が絶滅危惧種保全活動への寄付金として使われる取り組み「すくってすくう PROJECT」を共同で企画し、「世界野生動物の日」である本日3月3日よりサービスを開始いたします。

（特設サイト URL：<https://www.taito.co.jp/sukuu>）

<「すくってすくう PROJECT」キービジュアル>



今こそ、
ゲームの出番だろ。

もしも普段楽しんでいることが、
動物を救うことにつながるなら。

寄付だって、もっと身近に変わるはず。

クレーンゲームをプレイした金額の一部が、
絶滅危惧種への寄付金になる。

遊び心が役に立つ、
あたらしい寄付を始めよう。

すくって
すくう
PROJECT

ゲームの力を、寄付の力へ。



ジャイアントパンダやホホジロザメ、ホッキョクグマをはじめとする、一度は誰もが名前を聞いたことがある動物たちの多くが、地球温暖化や生息域の環境悪化、乱獲や混獲などの人為的な影響によって、今もなお個体数が減少傾向にあります。国際自然保護連合（IUCN）の「IUCN 絶滅危惧種レッドリストTM^{*2}」によると世界では 42,100 種以上の生物が絶滅危機にあり、これはすべての評価対象種の 27%以上に相当します。

このような絶滅危惧種の逼迫した現状がある一方で、世界的に見ても日本の寄付に対する意識は低く、イギリスのチャリティー機関「チャリティーズ・エイド・ファンデーション（CAF）」が世界の寄付の状況について調査し公表している「World Giving Index 2023^{※3}」では、日本は142カ国中139位となっています。

電通デジタルとタイトーは、このような課題を解決する新たな手段として、本プロジェクトを企画・実施しました。

「すくってすくう PROJECT」は、タイクレ上で絶滅危惧種であるパンダ、サメ、クマのぬいぐるみを「すくい上げる」と、絶滅危惧種の動物たちを「救う」活動につながる取り組みです。対象の景品を選択しプレイすることで、景品の獲得有無に関わらず1プレイあたり約100円が、国際自然保護連合日本委員会（Japan Committee for IUCN）に寄付されます。これまでの寄付に対するハードルの高さや機会の少なさを解消し、馴染みがあり楽しんで遊ぶことができるクレーンゲームを通じて、気軽に寄付をすることができます。PC・スマートフォン・タブレットで24時間どこからでもプレイできるオンラインクレーンゲームにより、1プレイから気軽に寄付に参加いただき、絶滅危惧種が置かれている実情を知る機会を提供します。

<「すくってすくう PROJECT」体験フロー>



<「すくってすくう PROJECT」概要>

- 展開期間：2025年3月3日（月）から景品がなくなり次第終了
- 寄付方法：タイクレ内に登場する、すくってすくう PROJECT のタグがついた景品をプレイ
※タイクレ内の、「すくってすくう PROJECT」と記載されたバナーをクリックいただくと対象景品の一覧ページへ遷移します。
- 1プレイ料金：1プレイあたり2,000TC（275円相当）
※TC（タイトーコイン）とはタイクレ内で使用できるゲームコインのことであり、決済手段やメニューによって実際にかかる金額は異なります。
- 寄付額：1プレイあたり約100円が寄付されます。

- 寄付先：タイトーより国際自然保護連合日本委員会（Japan Committee for IUCN）に寄付をさせていただきます。
- プラットフォーム：Web ブラウザ版、App Store 版、Google Play 版、Yahoo!ゲーム版、モバゲー版
- 対応端末：iPhone、Android、PC

<「すくってすくう PROJECT」該当景品とモチーフになった絶滅危惧種>



今後、「すくってすくう PROJECT」への賛同者・賛同企業を増やしながら、絶滅危惧種のぬいぐるみの種類を増やしていくなど規模や期間を拡大して実施することで、より多くの人の寄付機会の創出と絶滅危惧種の保護活動への貢献を検討しています。

なお、電通デジタルは、デジタルテクノロジーとクリエイティブを活用し、さまざまな社会課題の解決に取り組む「ソーシャルプロジェクト^{※4}」を実施しており、本件もその活動の一つです。

今後も電通デジタルは、AI などデジタルテクノロジーを用いたクリエイティブの創造と新しいサービスの開発・提供を通し、さまざまな課題解決に貢献してまいります。

<タイトー 会社概要>

会社名：株式会社タイトー

本社所在地：東京都新宿区新宿 6-27-30 新宿イーストサイドスクエア 2F

代表者：岩木 克彦

設立：1953 年 08 月

資本金：5,000 万円

事業内容：業界をリードするアミューズメント施設「タイトーステーション」の運営を行うアミューズメント・オペレーターであると共に、多彩なコンテンツ/サービスを提供している会社です。代表作には、「スペースインベーダー」をはじめ、「アルカノイド」、「パズルポブル」などがあります。

URL：<https://www.taito.co.jp/>

※1：「タイクレ」とは、2018年2月にサービスを開始し、登録者数は400万人を突破した（2025年3月時点）、オンラインクレーンゲームサービスです。24時間いつでもPCやスマートフォン、タブレットなどで本物のクレーンゲームの機械を遠隔操作して景品を獲得し、獲得した景品はお手元に宅配便でお届けされます。

<https://www.taito-olcg.com/web/top/>

※2：「IUCN 絶滅危惧種レッドリスト™」について <https://www.iucn.jp/program/redlist/>

※3：「チャリティーズ・エイド・ファンデーション（CAF）」が公表しているインタビュー報告書「World Giving Index」 <https://www.cafonline.org/docs/default-source/updated-pdfs-for-the-new-website/world-giving-index-2023.pdf>

※4：ソーシャルプロジェクトについて

電通デジタルは、デジタルテクノロジーとクリエイティブを活用し、さまざまな社会課題の解決を目指す「ソーシャルプロジェクト」を継続的に行っています。2020年に、AIを用いて指名手配被疑者の現在の姿を予測するプロジェクト「TEHAI」や、2022年にはパラ競技団体の運営や選手の練習の支援金に対する課題に対し、クラウドファンディングでの資金調達と支援者拡大を目的とした「ロゴで応援！ People-Sponsored Logo」、2024年にはハプティクス（触覚伝達）技術による新しい鑑賞方法で視覚障害者とともにアートを“体感”できるイベント「ENTOUCHABLE MUSEUM -超さわれる美術館-」などを企画・実施しました。

<https://www.dentsudigital.co.jp/about/sustainability/social-projects>

※：TAITO、TAITOロゴ、タイトーオンラインクレーンおよびタイクレは、日本およびその他の国における株式会社タイトーの商標または登録商標です。

※その他、記載されている会社名・商品名は、各社の商標または登録商標です。

以上

<電通デジタルについて> <https://www.dentsudigital.co.jp/>

電通デジタルは、国内最大規模の総合デジタルファームです。「人の心を動かし、価値を創造し、世界のあり方を変える。」をパーパスに、生活者に寄り添うクリエイティビティとテクノロジーを統合的に活用することで、あらゆるトランスフォーメーションを実現しています。クライアント企業の事業成長パートナーとして、共に新たな価値を創造することで、経済そして社会の「変革と成長」を目指しています。

【リリースに関する問い合わせ先】

株式会社電通デジタルブランディング&コミュニケーション部 社外コミュニケーショングループ
北川・宮本 Email : press@dentsudigital.co.jp

【本事業に関する問い合わせ先】

株式会社電通デジタル 「すくってすくう PROJECT」 事務局

Email : sukuttesukuuproject@group.dentsu.co.jp