

サクセスストーリー

マンガBANG! 広告収入増達成! Vungle Creative Labs (VCL)によるマンガ型 ゲーム広告が貢献

クライアント Amazia

Amaziaは、2009年に佐久間亮輔氏によって設立された国内最大級のマンガアプリ開発会社です。大ヒットアプリのマンガBANG!は、幅広い年齢層を惹きつけるマンガコンテンツと優れたユーザーエクスペリエンスで人気のサービスです。

チャレンジ

ゲーム以外のパブリッシャーの場合、どのようにゲーム広告を表示するとユーザーの広告体験の質が向上するのか。VungleとAmaziaは、ジャンルに関係なくマンガBANG!の収益化の可能性を広げるためにこの課題の解決にチャレンジしました。



「Vungleの日本チームの力でローカライズされたクリエイティブの投入で収益を伸ばし、広告体験の全体的な改善が行われたのは素晴らしいことです。今後のVungleの取り組みを楽しみにしています。」

佐久間亮輔
Amazia 代表取締役社長



ソリューション

ゲームを好み、質の高いモバイルユーザーが多い日本のマーケットはモバイルゲームの広告主にとって魅力的です。VCLはMangaBANG! のユーザーベースに合った関連性のある、ローカライズされたマンガスタイルのクリエイティブを提供しました。このクリエイティブはユーザー体験を妨げることなく、広告エンゲージメントの向上に貢献したのです。

Vungle東京オフィスを拠点に活躍するクリエイティブエクスペートでVCLのAPACリードである渡辺直翔とクリエイティブディレクターの高橋香がこのプロジェクトを手掛けました。彼らはこのように述べています：

「広告は、ユーザーの目についた瞬間、彼らが見たい情報を提供できると最も大きな効果を発揮します。私たちは、Amaziaのユーザー、パブリッシャーアプリのジャンル、そしてポジティブなユーザー体験を求める独特な日本文化にマッチするシームレスなクリエイティブの制作に注力しました。VCLのコアコンピタンスの1つは、パブリッシャーのアプリに合った広告を制作し、収益を最大化することです。」

成果

大胆なローカライゼーション、データに基づいた最適化、優秀な現地のクリエイティブチームの知見など、VCLがもたらすクリエイティブテクノロジーの組み合わせがAmaziaを成功に導きました。ユーザーとパブリッシャーアプリを理解し、巧みに作成されたクリエイティブは、ジャンルに限らず、様々な場面で活用できることを証明したのです。