

## 성공 스토리

# 만화 앱 Manga BANG! 빙글 크리에이티브 랩이 제작한 만화 스타일의 게임 광고 크리에이티브로 인게이지먼트 향상!



## Amazia Amazia

2009년 Ryosuke Sakuma 창립자가 설립한 Amazia는 일본 최대 규모의 만화 앱 개발사입니다.

Amazia의 대히트 앱인 'Manga BANG!'은 다양한 연령층에 어필할 수 있는 만화 콘텐츠를 보유하고 있으며 뛰어난 사용자 경험으로 인기가 높습니다.

## 현황

일반적으로는 비게임 앱 퍼블리셔는 비게임 광고를 송출해야 수익화가 잘 된다고 알려져 있습니다. 빙글과 Amazia는 장르에 국한된 수익화 고정관념을 깨고 'Manga BANG!'의 더 많은 수익화 기회를 위해 방안을 모색하기 시작했습니다.

“빙글 일본 팀의 제안으로 현지화 된 크리에이티브를 도입하여 광고 수익은 물론 사용자의 경험도 전반적으로 개선되었습니다. 앞으로 빙글과의 협업이 더욱 기대됩니다.”

**Ryosuke Sakuma,**  
President and CEO - Amazia



## 솔루션 및 전략

고퀄리티 게이머가 많은 일본 시장은 전 세계 모바일 게임 광고주에게 매력적인 시장입니다. 벙글 크리에이티브 랩은 비게임 앱인 ‘Manga BANG!’에서 수익성 높은 게임 광고의 퍼포먼스를 높이기 위해 앱 사용자의 관심사와 맞도록 일본 현지화 된 만화 스타일의 광고 크리에이티브를 제작했습니다. 이를 통해 사용자의 앱 사용을 방해하지 않으면서 광고 인게이지먼트를 향상시킬 수 있었습니다.

이 프로젝트를 성공으로 이끈 주역인 도쿄 오피스의 벙글 크리에이티브 랩 APAC 리드 Naoka Watanabe 와 크리에이티브 디자이너 Kaori Takahashi는 “광고는 사용자의 관심을 끌고 그들이 원하는 정보를 제공할 때 가장 큰 효과가 있습니다. 긍정적인 사용자 경험을 통해 Amazia의 사용자, 앱 장르, 일본 고유의 문화를 이해하여 앱에 자연스럽게 녹아드는 크리에이티브를 제작하는 데 주력했습니다. 벙글 크리에이티브 랩의 핵심 역량 중 하나는 퍼블리셔 앱에 어울리는 광고를 제작하여 광고 수익을 극대화 하는 것입니다.” 라고 말했습니다.

## 결과

벙글 크리에이티브 랩만의 독창적인 크리에이티브 제작 기술인 다이내믹 로컬라이제이션, 데이터 기반 최적화, 일본 문화를 잘 이해하고 있는 우수한 크리에이티브 팀의 아이디어가 어우러져 Amazia의 성공을 이끌었습니다. 또한 사용자와 퍼블리셔 앱을 잘 이해하는 웰메이드 크리에이티브는 장르에 국한되지 않고 어디에서나 광고 수익을 향상시킬 수 있다는 것을 증명했습니다.