



報道関係者各位

2023年5月8日
AppLovin 株式会社

AppLovin、Google Bidding オープンベータ版を MAX の全パブリッシャー対象に提供開始

クローズドベータ版の成功に続き、MAX のパブリッシャーはアプリ内ビディングを通じて Google の質の高いデマンドにアクセスし、収益機会の最大化が可能に

マーケティングソフトウェアのリーディングカンパニーである AppLovin（アップラビン）（<https://jp.applovin.com/>）（本社：米国・カリフォルニア、代表取締役社長 アダム・フォローギ、日本事業責任者：片木智也）は、2023年5月8日、Google が SDK バイヤーとなる [Google bidding](#) のオープンベータ版を、同社 [MAX](#) プラットフォームで全てのパブリッシャー向けに提供開始することを発表しました。これによりパブリッシャーは、MAX の業界最大規模を誇るネットワークビディングパートナーとの連携に加え、運用の効率化を進めて技術的な費用を削減しつつ、強力な収益機会のメリットを活用できるようになります。

AppLovin の Ad Tech ゼネラルマネージャーである Idil Canal は、次のように述べています。「ビディングは、アプリ内でメディアを取引するための最も効率的な方法です。Google がリアルタイムビディングに進出することで、AppLovin のプラットフォームで世界中の大手モバイルパブリッシャーにさらなる価値を提供できるようになりました。私たちは、今後も Google との長期的なパートナーシップを継続できることを嬉しく思っています。また、MAX は、広告主のために公正で透明性の高いユニファイド・オークションを運営し、競争を加速させることで収益増加を促し、デベロッパーの継続的なビジネス成長を後押しすることを目指しています。Google のビディング進出は、モバイルエコシステム全体にとって画期的な出来事であり、私たちが何年も協力して実現に向けて取り組んできた目標に近づくための重要な一歩であると言えます」。

2022年7月、Google は、[クローズドベータ版](#)でリアルタイムビディング（RTB）ユニファイド・オークションの SDK ビディングパートナーとして MAX との連携を開始し、その強力なデマンドとリーチによりすぐに MAX のトップビッターとなりました。MAX がサポートする Google bidding 設定機能により、ワンクリックで MAX 内でプレースメント ID が自動的に生成され、パブリッシャーはすぐに収益化を開始できます。

MAX が提供する競争の活発なオークションは、業界最大規模のリアルタイム ビディング エクスチェンジである [AppLovin Exchange](#)（ALX）、25以上の SDK ネットワーク、20以上のアプリ内ビディングパートナーを含む多くのデマンドソースを活用しています。



クローズドベータ版のリリース以来、大変多くのパブリッシャーの皆様に Google のビディングデマンドへのアクセスに関心をお寄せいただいた結果、数千ものアプリがクローズドベータに参加し、優れた成果と収益拡大を達成することができました。

SayGames の CEO 兼共同創業者、Yegor Vaikhanski 氏は次のように述べています。「Google と AppLovin と緊密に連携し、Google bidding をテストするのは素晴らしい体験でした。両チームの協働体制に非常に満足しており、収益にはすでにプラスの影響が出ています。弊社では今後さらに Google bidding の導入を拡大していく予定です」

■ AppLovin について

AppLovin は、市場をリードするテクノロジーでビジネスの成長を加速させます。AppLovin のエンドツーエンドのソフトウェアソリューションは、強力な機械学習を使用して収益化を最適化し、データドリブンなマーケティングの意思決定を強化し、収益性の高い成長を保証します。AppLovin は、カリフォルニア州パロアルトに本社を置き、世界各地の主要都市にオフィスを構えています。