

プレイするほど楽しさが広がる
報酬型プラットフォーム



会社紹介



日本法人

現地サービス・取引先対応

会社名 株式会社 PLAYIO

代表 ホ・ジョンフィ

設立 令和7年8月22日

資本金 1,000万円
「GNA COMPANY CORP」の100%子会社

所在 〒107-0062
東京都港区南青山四丁目18-11
フォレストヒルズイーストウィング2F



本社（韓国）

開発拠点

会社名 GNA COMPANY CORP

代表 CHOI JI WOONG

設立 2020年09月28日

従業員数 66名

所在 06572
8, Bangbae-ro 27-gil, Seocho-gu, Seoul, Korea



2020

GNA Company 設立

2022

アメリカ (US) で Playio をローンチ
16億ウォン規模のブリッジ資金を調達

2024

日本・台湾で Playio をローンチ
50億ウォン規模の資金を調達

2021

Google Play ストアで Playio をリリース
20億ウォン規模の資金調達を実施
TIPS プログラムに選定
12億ウォン規模のブリッジ投資を調達

2023

韓国政府支援プログラムに選定
グローバルマーケティングパートナーに選出

2025

累計ダウンロード数400万を突破
香港・マカオでサービスローンチ
iOS版リリース (KR)
日本法人を設立
(2025年8月22日)

Playioは多くのゲーマーに支持されています。

Playio はゲーマーにとって欠かせないアプリとして認知されており、活発なコミュニティがさらなるユーザー獲得につながっています。

6か国でのグローバル累計ダウンロード数

5,000,000

月間平均起動回数 (1ユーザーあたり)

200回

Playio 経由でのゲーム起動率

95%

AppsFlyer パワーランキング順位

1位



Google ads

2位



AppLovin

3位



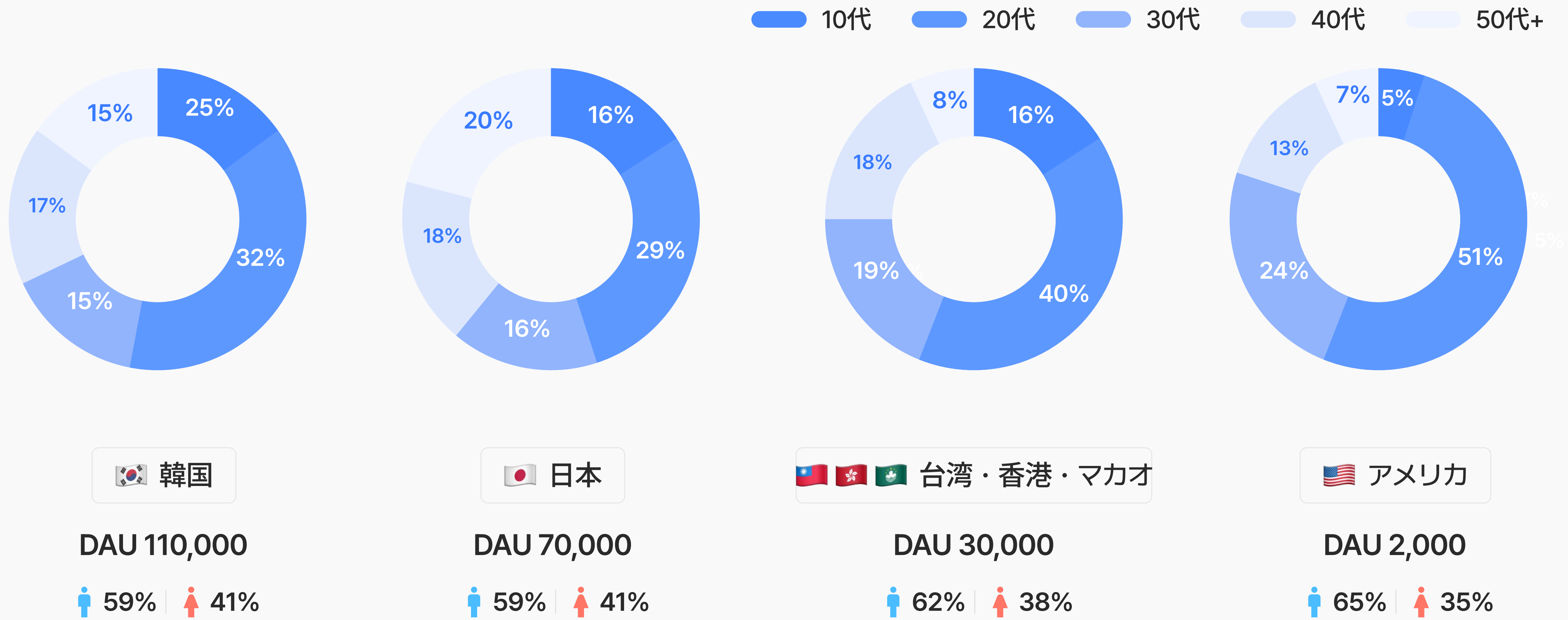
Meta ds

4位



グローバル展開を後押しする 21 万 DAU

韓国・日本・米国・台湾など、すでに 6 か国で幅広い年代のゲーマーがPlayioを利用しています。
Playioとともに、グローバル市場で成果を創出しましょう。



Playioの日本市場における展開規模

ダウンロード数（日本）

+525,000

DAU（日本）

+70,000

Playioに掲載されているタイトル数（日本）

+27,000

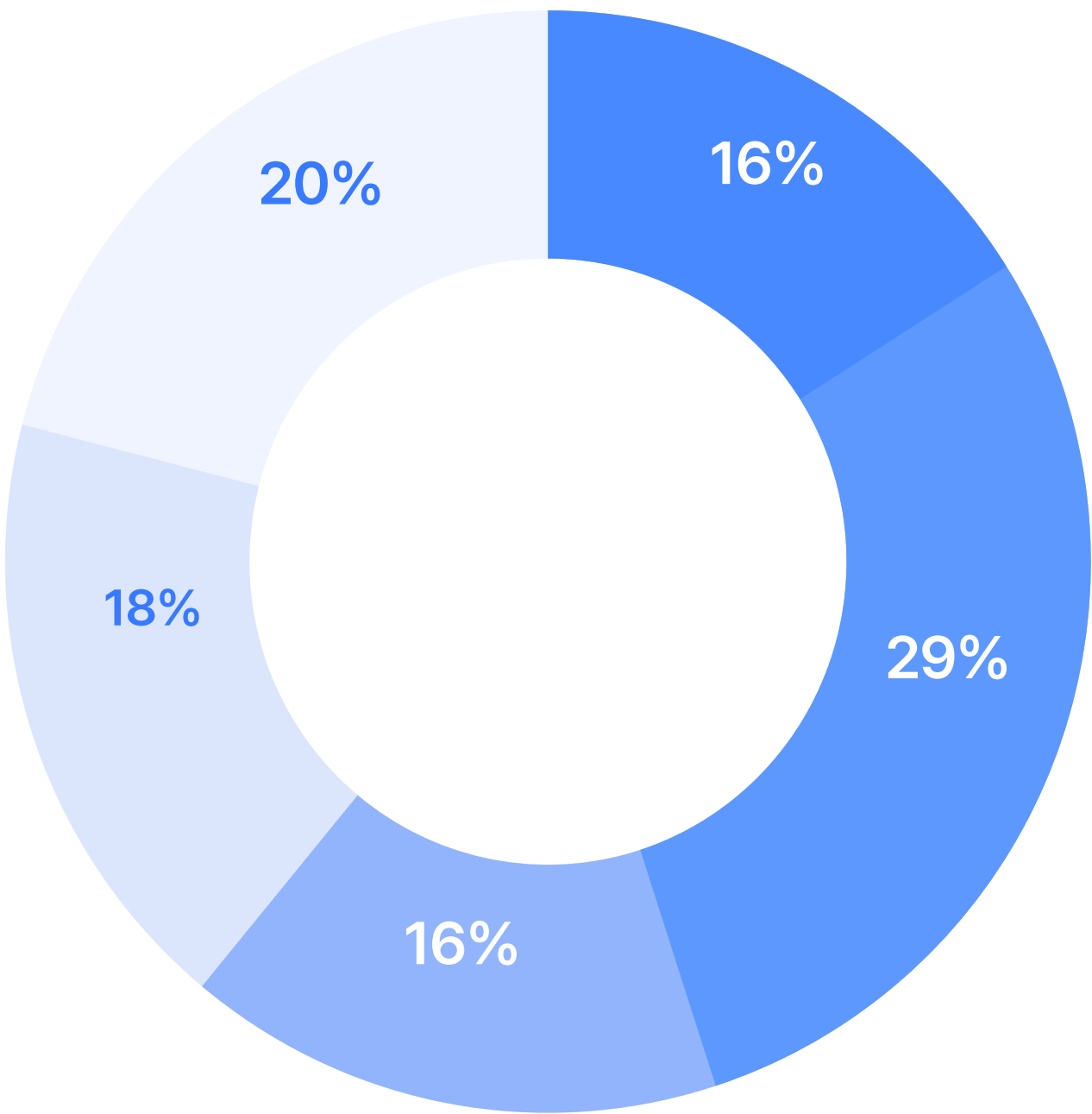
10代 20代 30代 40代 50代+

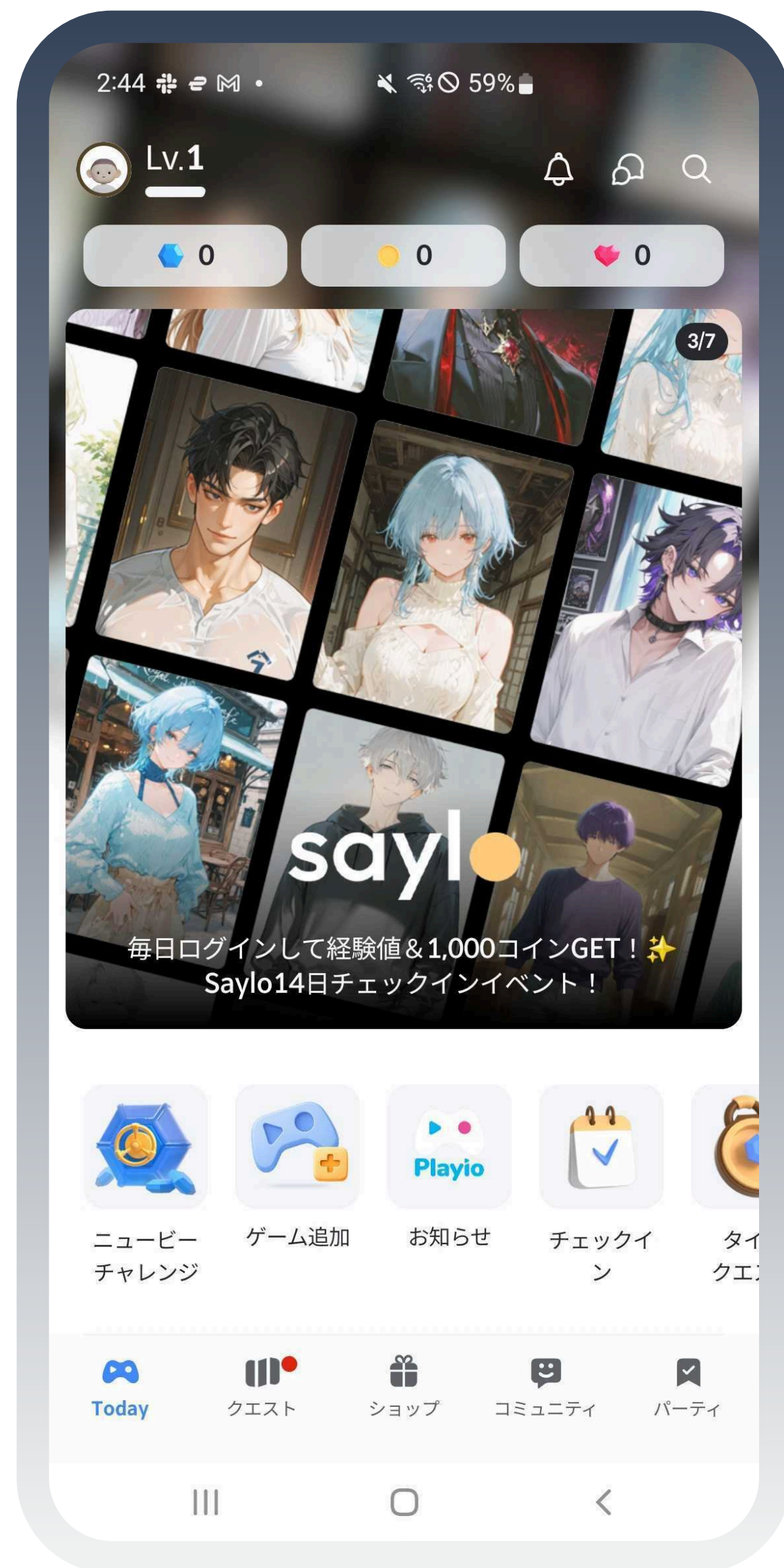
59%

男性

41%

女性





Playio (プレイオ) とは

「ゲームを遊んで楽しい。遊ぶほど嬉しい」
を体現する新しいゲーマーの溜まり場です！



Androidのみ
iOS年内リリース予定



オープン枠のボリューム
ジャンルによってはご相談

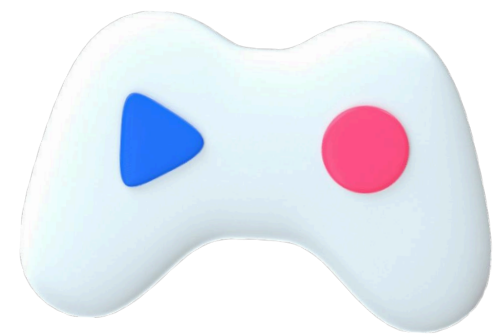


成果報酬型で広告出稿可能

ゲーム特化のポイ活アプリで、
実際にゲームをプレイするユーザーを獲得できるプラットフォームです。

Playioユーザーフロー

ユーザーのゲームプレイが実質的な報酬へとつながる、ユーザー中心のジャーニー



ゲームプレイ

- タイムクエストの達成
例) 30分プレイ
- 隠しクエストの達成
例) Stage 10達成
広告視聴
課金アイテムの購入



ポイント（ジェム）獲得

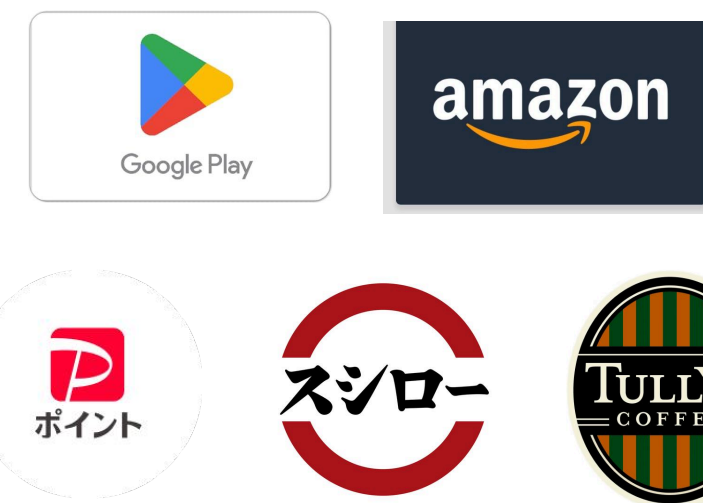
ユーザーのゲーム行動に応じ
報酬を蓄積

- その他にもゲーマーの活動
- Playio内イベント参加
 - Playio内コミュニティ活動
- ゲーマーの特性に合わせて交換し、
ゲーム内財のように提供



コイン交換

商品購入のためにCoinへ交換
10,000ジェム = 100コイン



Playio

商品獲得

コインを使って商品を購入

- Playioの通知を通じて配信

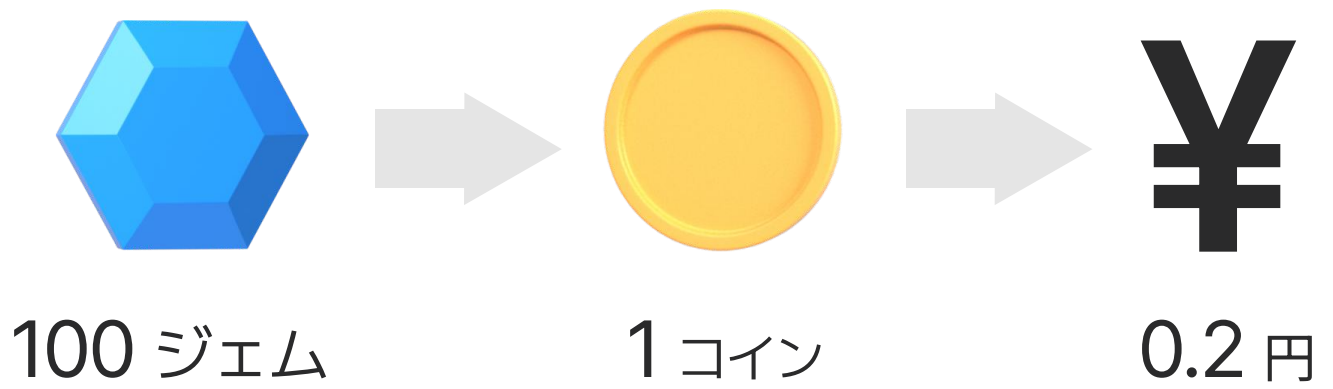
※日本の場合
Google ギフトコードの交換が1位
→ ゲーム課金へとつながる好循環

ユーザー報酬と交換商品

Playio リワード交換レート一覧

Playioでは、
ジェムとコインの2種類の報酬があります。

日本ユーザー交換1位



 ゲームプレイに応じて獲得できる報酬
(タイムクエスト・隠しクエストなど)
ジェム 10,000ジェム → 100コイン

 交換や高額リワードに利用される報酬
100コイン → 20円

商品名	Playio価格	円	ジェム
Google Play ギフトコード 100円	500コイン	100	50,000
Google Play ギフトコード 300円	1,500コイン	300	150,000
Google Play ギフトコード 500円	2,500コイン	500	250,000
Google Play ギフトコード 1,000円	5,000コイン	1000	500,000
Amazonギフトカード 100円	500コイン	100	50,000
Amazonギフトカード 300円	1,500コイン	300	150,000
Amazonギフトカード 500円	2,500コイン	500	250,000
Amazonギフトカード 1,000円	5,000コイン	1000	500,000
PayPayポイント 100円分	550コイン	110	55,000
PayPayポイント 500円分	2,730コイン	546	273,000
PayPayポイント 1,000円分	5,460コイン	1092	546,000
dポイント 100ポイント	600コイン	120	60,000
dポイント 500ポイント	3,000コイン	600	300,000
dポイント 1,000ポイント	6,000コイン	1200	600,000
タリーズデジタルギフト 500円	2,500コイン	500	250,000
タリーズデジタルギフト 1,000円	5,000コイン	1000	500,000
スシローお食事券 500円	2,500コイン	500	250,000
スシローお食事券 1,000円	5,000コイン	1000	500,000
Uber Eats ギフトカード 1,000円	5,000コイン	1000	500,000
Uber Eats ギフトカード 3,000円	15,000コイン	3000	1,500,000

プレイタイム報酬プラットフォーム **Playio**

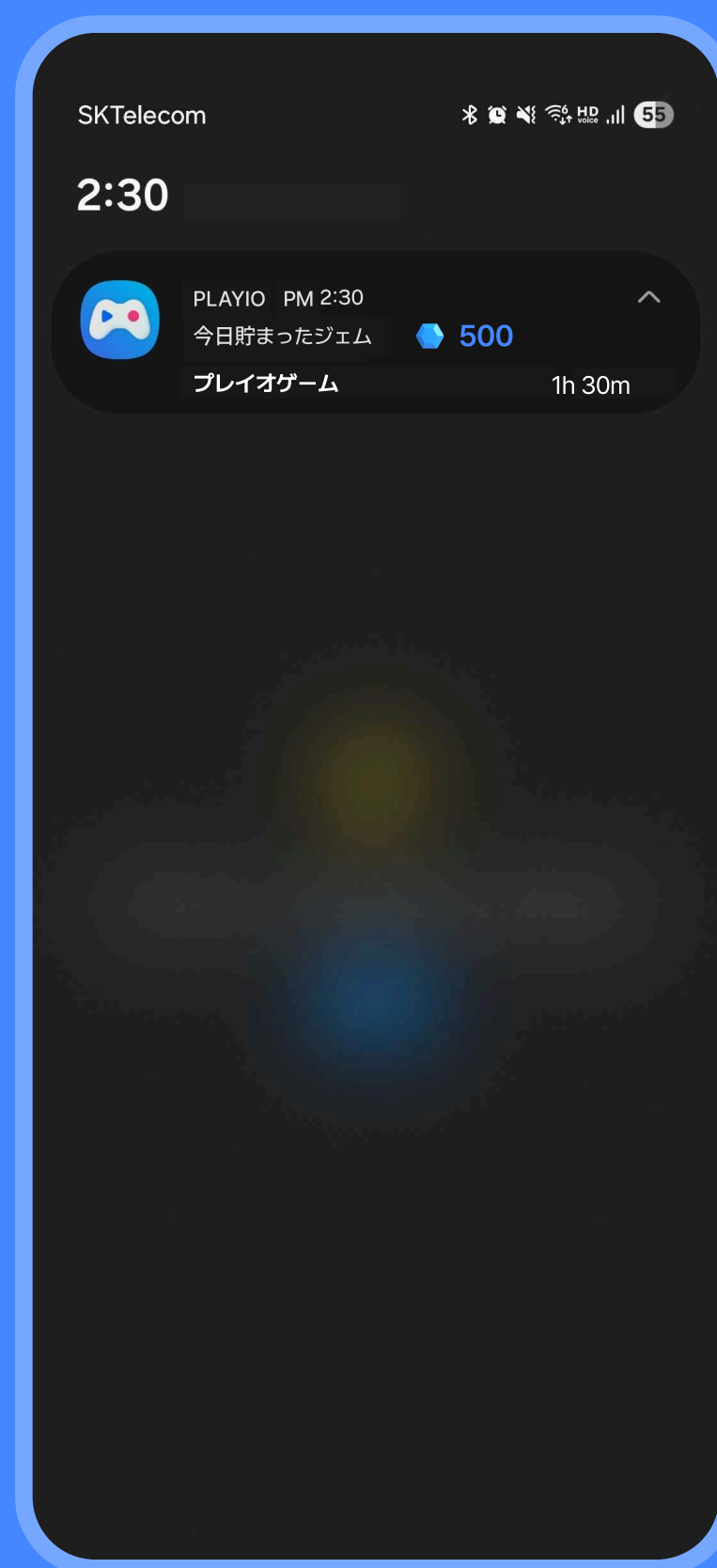
ユーザーのゲームプレイ時間や、ゲーム内での特定の行動に応じて報酬を付与します。



ゲーム発見



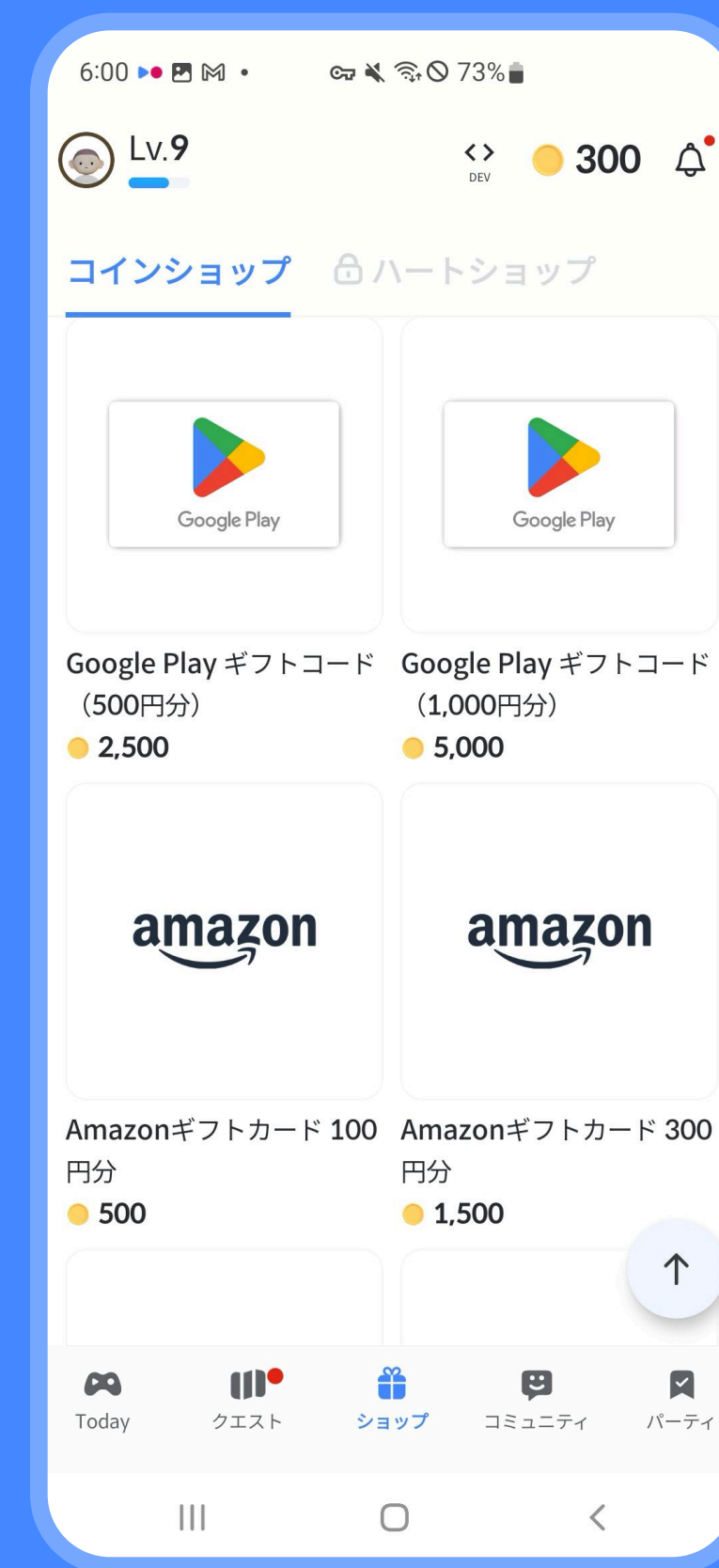
ゲームプレイ



プレイ時間の計測



報酬獲得



交換 / 購入

Playioで“コアなゲーマー”と会いましょう

Playioには、ゲームを深く楽しみ、継続的にプレイする“コアなゲーマー”が多く集まっています。
こうしたユーザーに、御社のゲームをしっかり届けることができます



1人当たりの平均課金額 **¥ 7,600**

1日平均プレイ回数 **3.6個**

1日平均プレイ時間 **3.6時間**

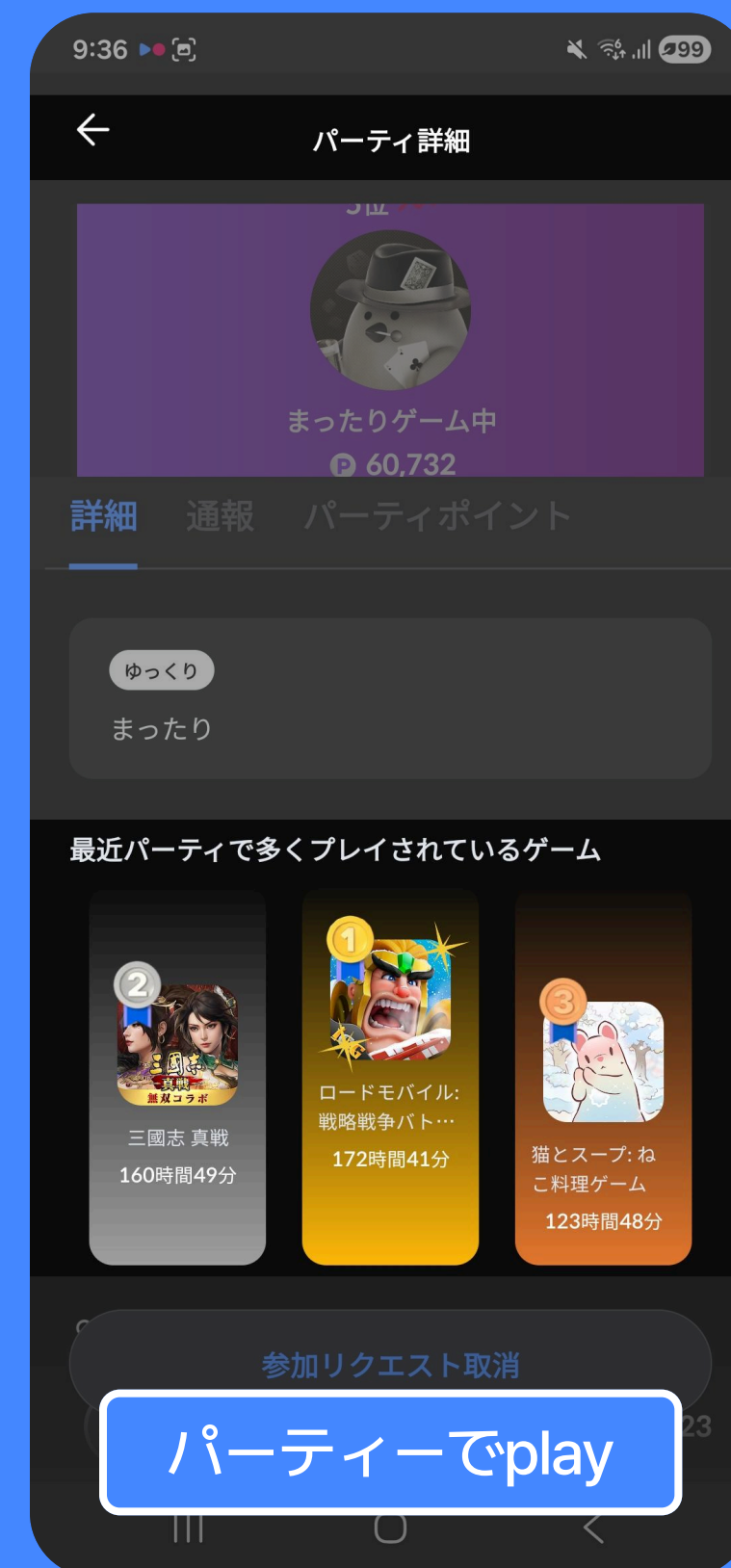
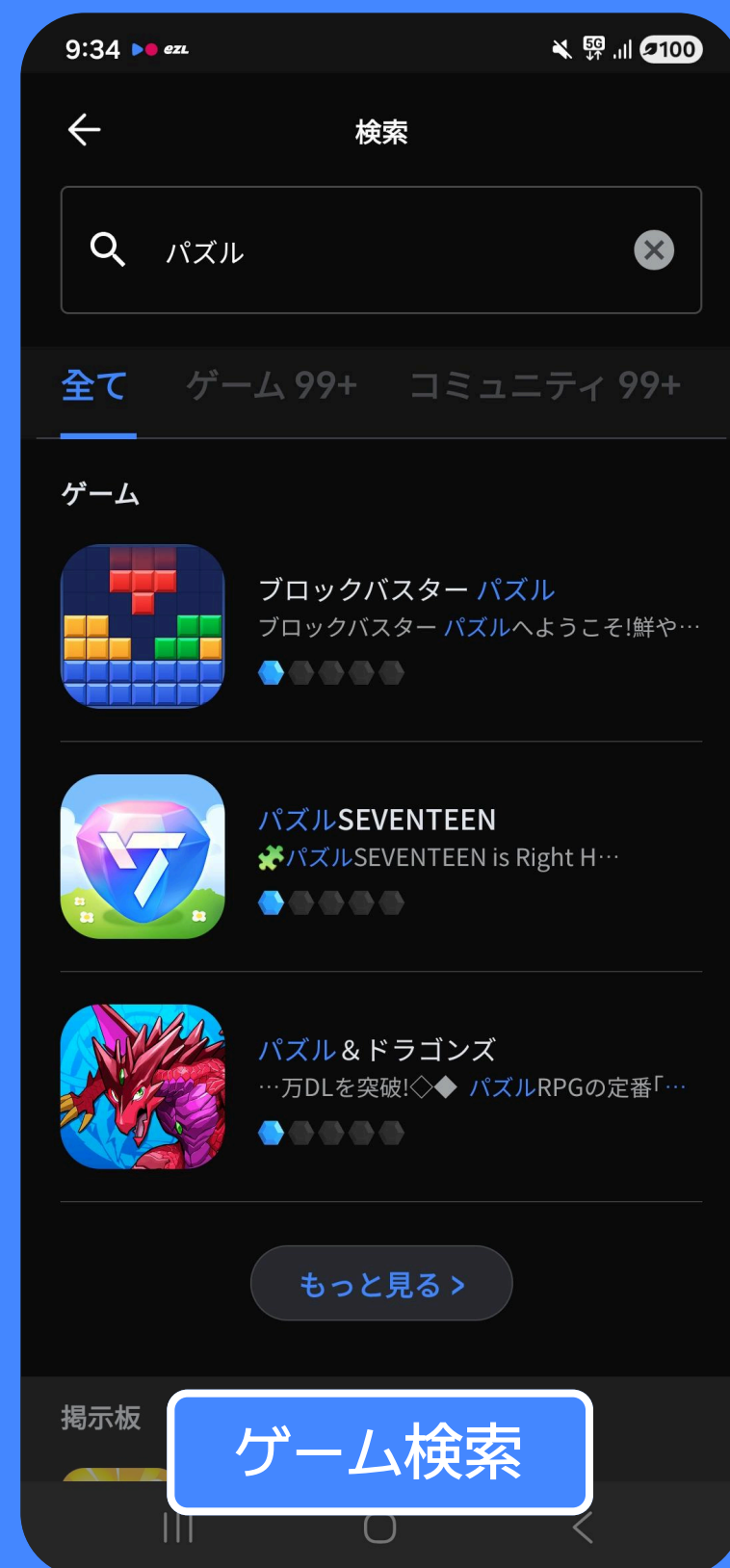
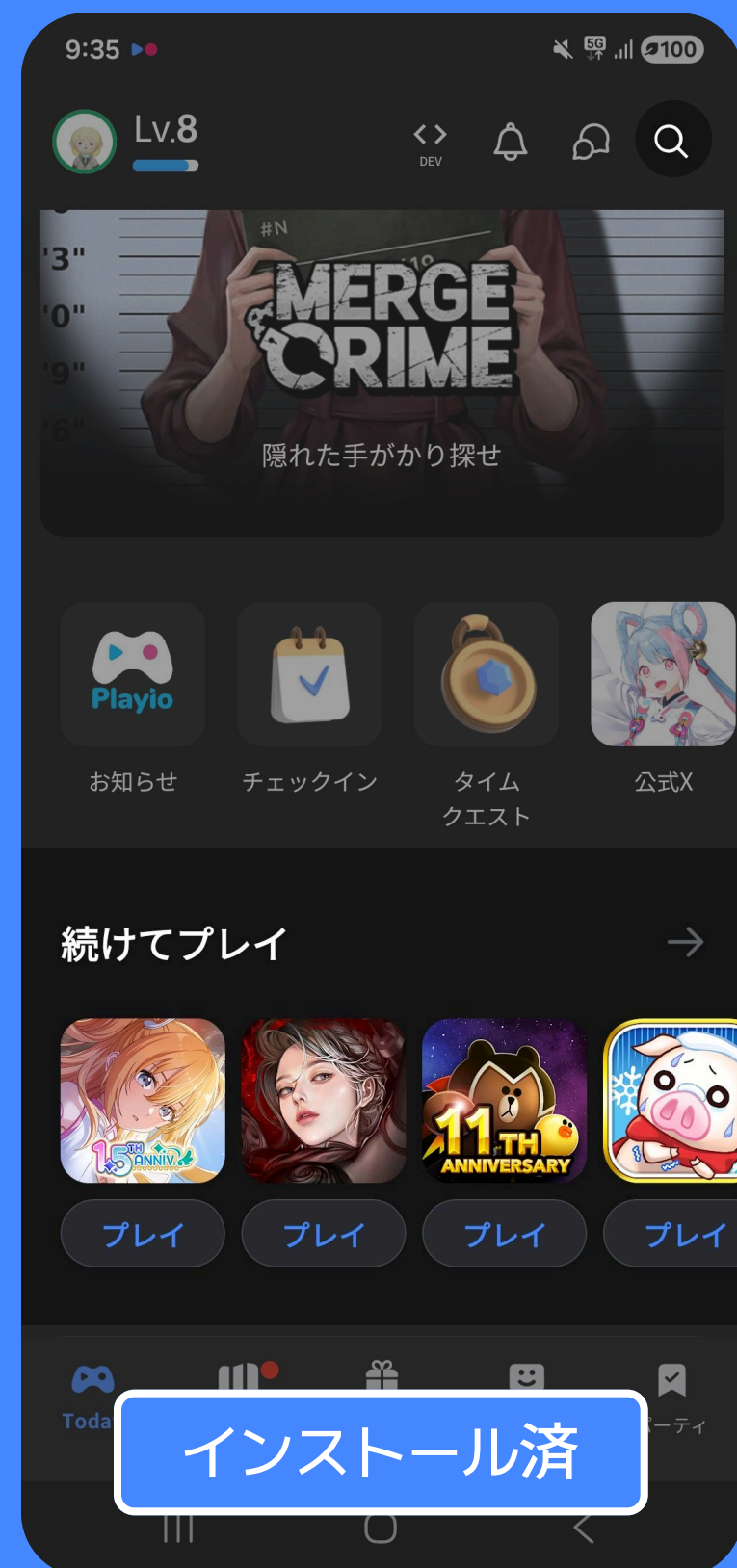
シンプルな運用から高度な分析、豊富な配信面まで

Playioの紹介

1. Playioは、すべてのゲームプレイに報酬を提供します。

ゲームを楽しむユーザーは、Playioで新しいゲームを【検索 ▶ インストール ▶ プレイ】します。

Playioで探索可能なゲームは、すべてプレイ時間に応じて報酬が支払われます。



プレイ中のゲームを継続
新しいゲームを探索

⇒ゲームプレイが
価値につながる
プラットフォーム

2. 実際にゲームをプレイするゲーマーのコミュニティ

本当にゲームを楽しんでいるゲーマーが集まることで、コミュニティはより活発になります。

ゲームの話題はもちろん、日常の出来事まで共有され、Playioは "ゲーマーのための場所" として定着しつつあります。

ゲーマーが
ゲームに関する
活動を共有

"Gamers' Space"として
Playioを利用しています。



3. [広告商品] 行動を促す報酬設計で、ゲームプレイを促進

毎日n分プレイ → 実際のゲームを毎日プレイする習慣をつくり、ゲームへの没入を高めます。

特定イベントクエスト → 特定のステージに進むことを目標に設定し、ゲームプレイの目的と没入感を提供します。

タイムクエスト

リテンション

30分プレイする

9,000

承諾

定期的にゲームをプレイするよう促し、
ゲームの楽しさを見つけられるよう提案します。

ゲームのリテンション向上に
大きな効果が期待できる機能です。



隠しクエスト

ROAS

レベル5に到達しよう！

3,000

残り4日

インストール後に発生する隠しクエストです。
特定のステージを達成することで完了となります。

*判定はMMPコールバックを基準に行われます。

明確な目標を提示することで、
より深いゲームプレイへと導きます。



タイムクエスト・隠しクエスト実績

シミュレーション



ねこのキッチン

シミュレーション

Treepla Inc.

💡 CVR

56%

💰 ROAS

101%

D1 Retention

52%

D7 Retention

36%



ねこのオフィス

シミュレーション

Treepla Inc.

💡 CVR

59%

💰 ROAS

234%

D1 Retention

56%

D7 Retention

33%

タイムクエスト・隠しクエスト実績

シミュレーション



大家さんになろう！

シミュレーション

Shimmer Games

💰 ROAS D0

55%

💰 ROAS D1

80%

💰 ROAS D7

178%

💰 ROAS D14

206%

女性ユーザーを主要ターゲットとして最適化

KPI : ROAS

タイムクエスト運用

- タイムクエストを通じてプレイ習慣を強化
- 短時間プレイヤーの離脱を抑制し、継続率を向上
- 複数回のログインを誘導し、プレイ時間および広告接触頻度を最大化

隠しクエスト運用

- コアコンテンツへの自然な導線を設計
- 課金クエストを繰り返し挑戦可能に設計し、自然な課金転換を誘導
- 広告収益と課金の両軸で安定したROAS構造を構築

タイムクエスト・隠しクエスト実績

マージ・パズル



ハローキティ：
マイドリームストア
マージ・パズル
ACTGames Co., Ltd.

1

IPベースターゲティング × クエスト設計により
ROAS最大3倍を達成

2

KR / JP / TWにおけるROAS KPI達成

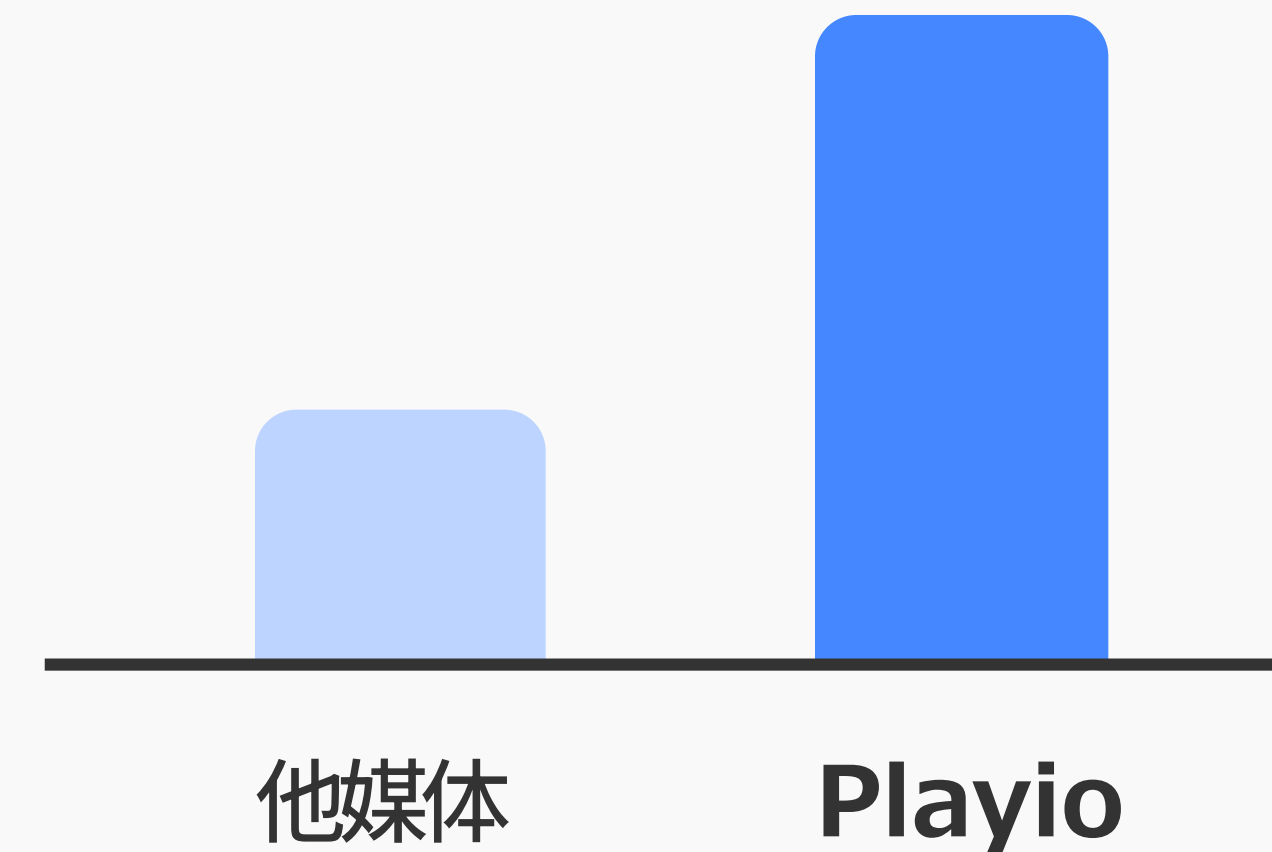
3

初期定着 → 中長期プレイへの転換構造の構築

他媒体比ROAS

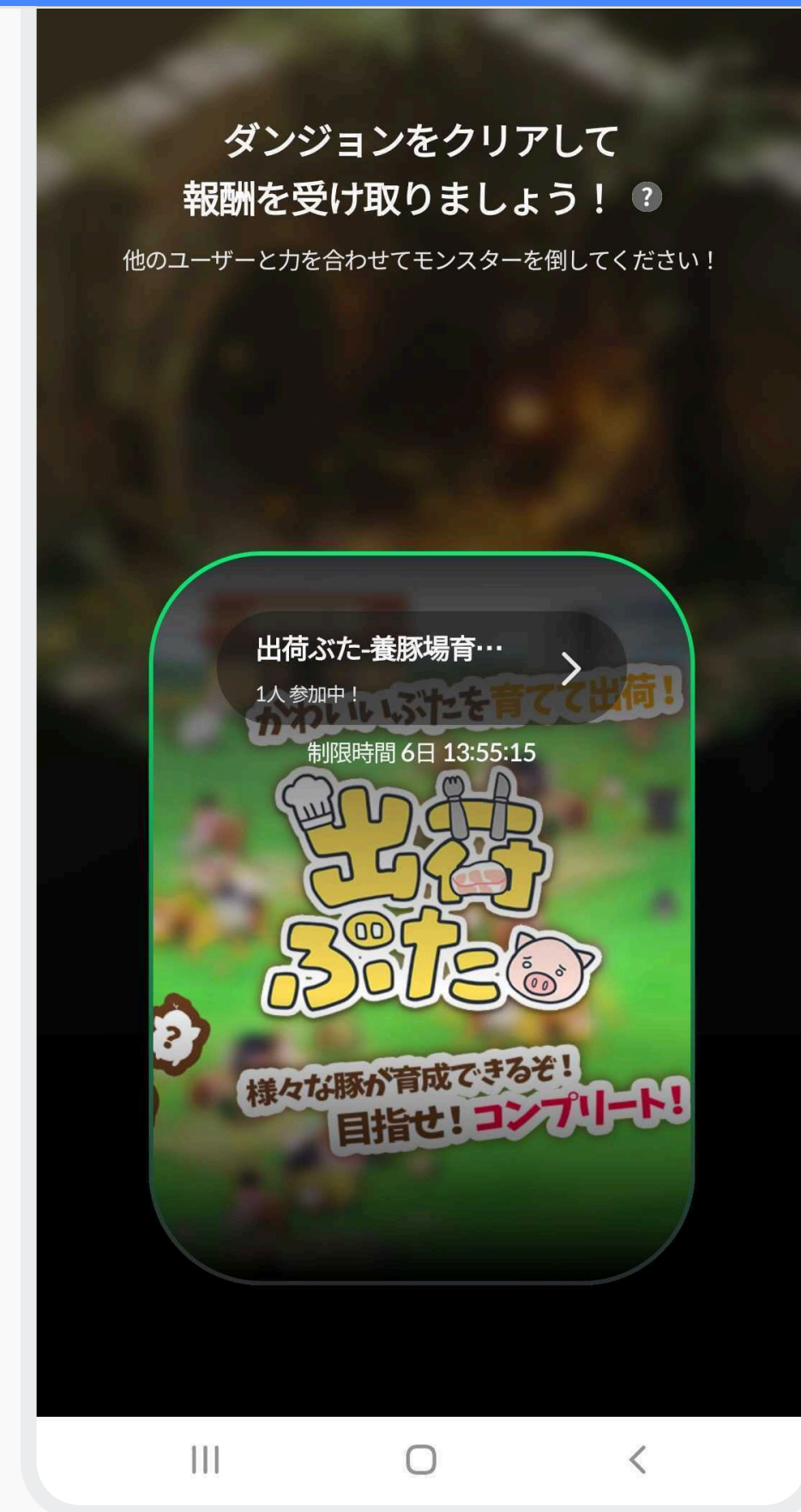
KR : 約 3倍のROAS
TW : 約 1.9倍のROAS

約2.5倍のROAS



4. [広告商品] ゲームに近い体験設計で、エンゲージメントを最大化

ゲームに近い体験設計により、ゲーマーの主体的な参加を促します。
さらに、協力型の仕組みによって 自然な拡散効果を創出します。



Playio ダンジョン

認知度向上

Playioダンジョンは、ユーザーが協力してボスに挑戦する
レイド形式の施策です。

CPI + CPA型のクエスト達成に応じてダメージが蓄積し、
討伐成功時にはより高い報酬を提供します。

ゲームに近い体験を外部施策として提供することで、
エンゲージメント向上と好意形成につなげます。

Playioダンジョン実績

放置型RPG



目指せ！精霊王 ～
スピリットキングクエスト～
放置型RPG
エイトスタジオ Inc.

💰 ROAS D1

71%

💰 ROAS D7

51%

💰 ROAS D14

42%

💰 ROAS D14 以降

358%

成長ループ最適化により
RetentionとROASを同時改善 **KPI : ROAS**

コミュニティ施策 → 課金トリガー強化

- 課金認証イベント → 参加率・再購入促進

Playioダンジョン → 短期成果の最大化

- メイン露出によるインストール増加
- コアコンテンツ到達速度・クエスト完了率向上

📈 結果

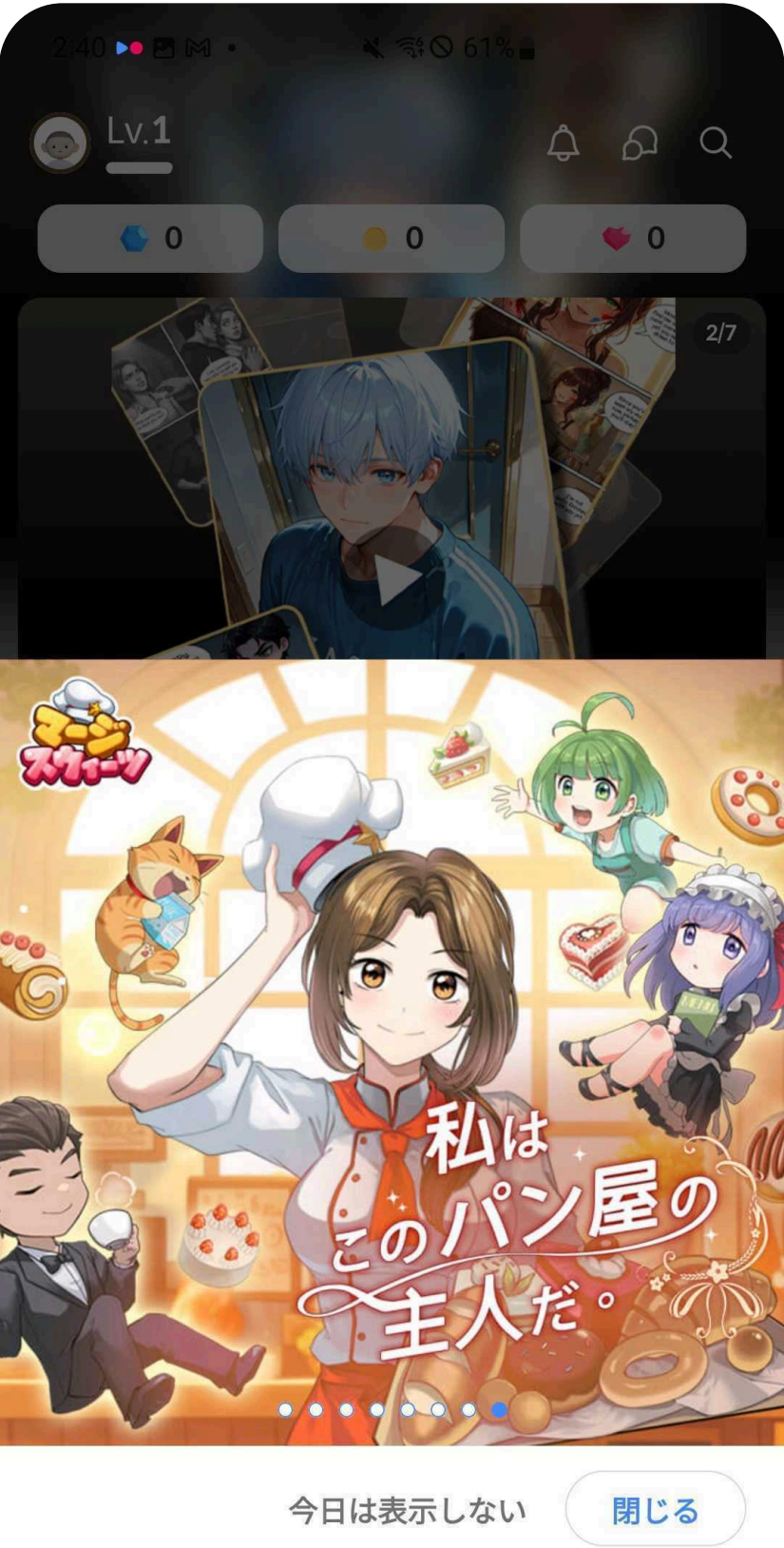
- 3カ国すべてでRetention・ROAS改善を達成

国	D1	D7	D14	ROAS
KR	82%	62%	48%	181%
JP	71%	51%	42%	358%
TW	62%	41%	33%	222%

広告ゲームの掲載形式

多様なバナーやアイコンの露出により、CVRとブランディングの向上を図ります。

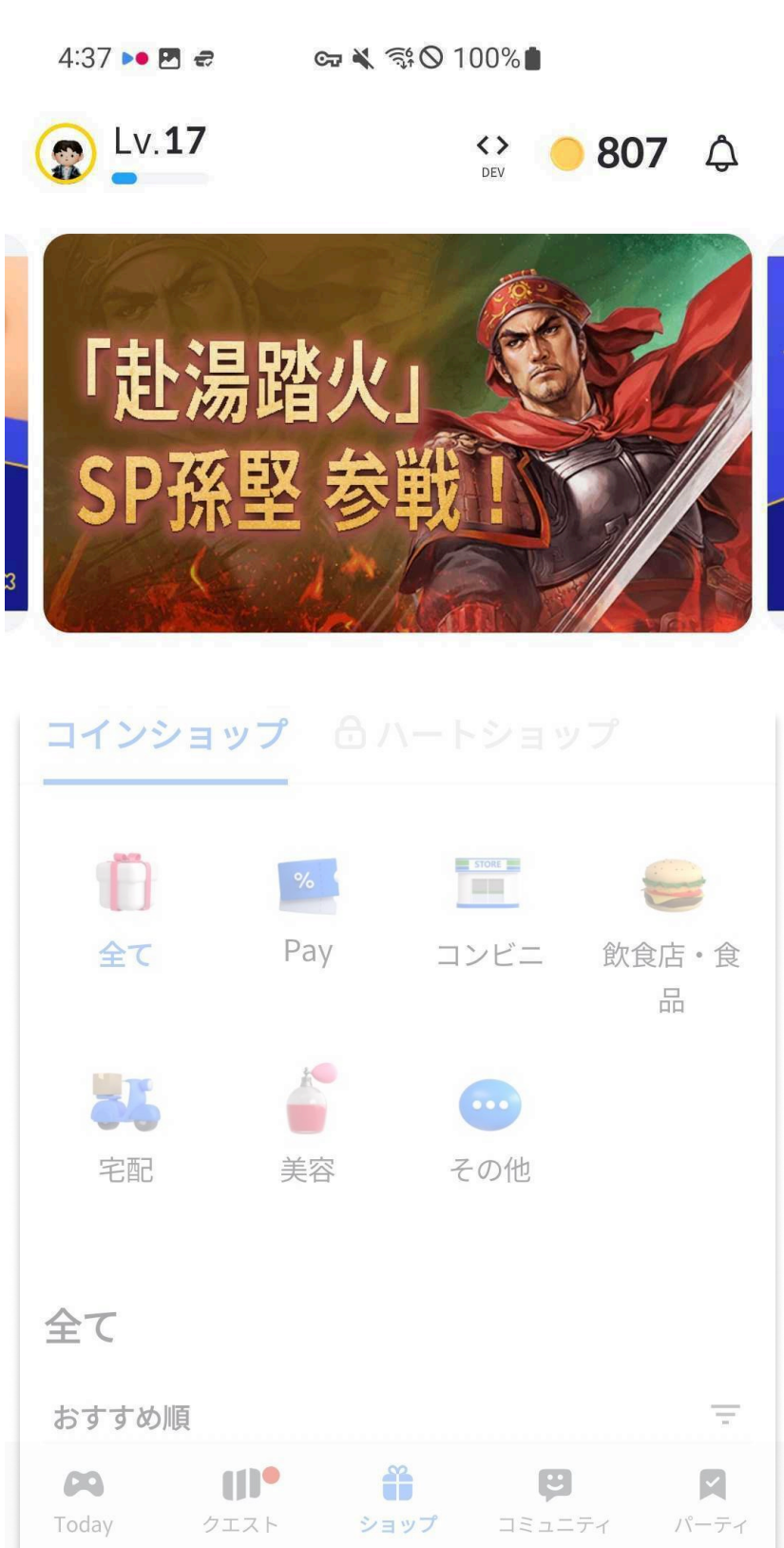
Pop Up バナー



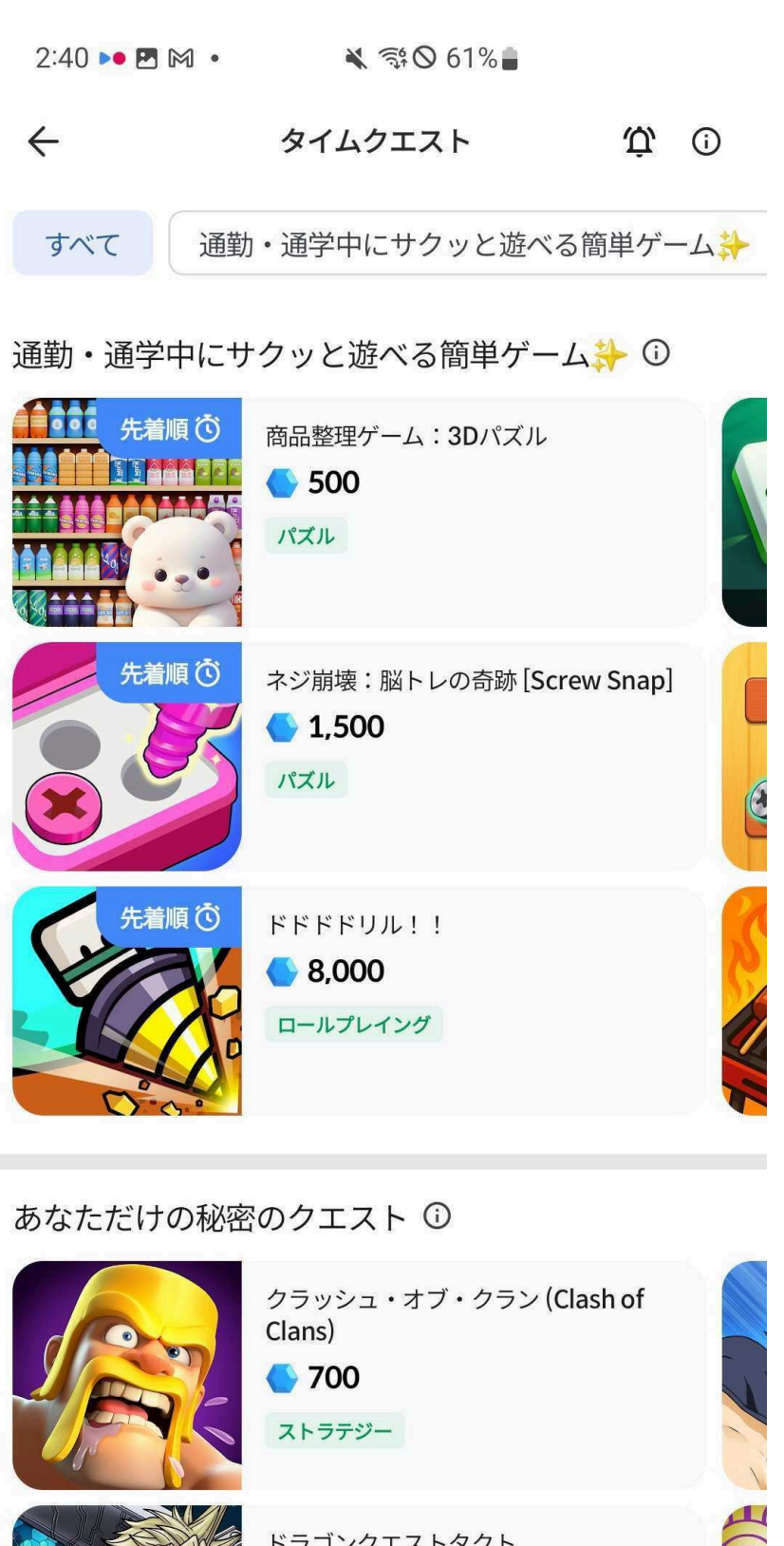
Today バナー



Shopバナー



タイムクエスト案件



ジャンル別単価表

Playioでは、実際にゲームを楽しむユーザーの獲得が可能です。



マブラヴ ガールズガーデン
10,000
ロールプレイング



闇カワ! もふもふハムスタ
ー団
1,500
ロールプレイング



Saylo: AI彼氏・彼女とつな
がる
2倍UP 34,000
エンターテインメント
大人気ゲーム



精霊王：放置育成RPG
6,000
ロールプレイング



メモメントモリ
5,000
ロールプレイング



パイレーツ・オブ・カリビ
アン 大海の覇者
12,000
ストラテジー

ジャンル別最低単価表

ジャンル	公示単価	月間ボリューム
RPG	¥400	8,000件
Strategy	¥550	7,000件
Casual	¥250	12,000件
Sports	¥550	4,000件
カード・テーブルゲーム系	¥550	7,000件

MMPだけで、 すべての広告準備が完了！

SDK や API 連携がなくてもすぐに開始でき、
専任コンサルタントが1対1で継続的にサポートします。
最適なキャンペーン運用のため、初期設定から成果分析まで一貫して対応いたします。

※MMPをご利用でない場合でも配信が可能です。

01
Adjust



PlayioのMMP権限を追加

Event Token を入力

02
Appsflyer



PlayioのMMP権限を追加

AppsFlyer eventを入力

03
Tenjin



PlayioのMMP権限を追加

クライアントガイド

MMPコールバックを基準にクエストが発動します。

精算方式（課金モデル）

Playioは基本的に **CPI（Cost Per Install）** を基準としています。

ジャンルごとに設定された単価をベースに、クライアントのKPIに合わせて調整いたします。

広告主

01
案件協議

02
広告運用

03
精算

専任

アカウント
マネージャー

Process 1



KPI 分析

単価／予算の協議

Process 2



クリエイティブのチェック

案件設定

Process 3



営業日5日以内に精算

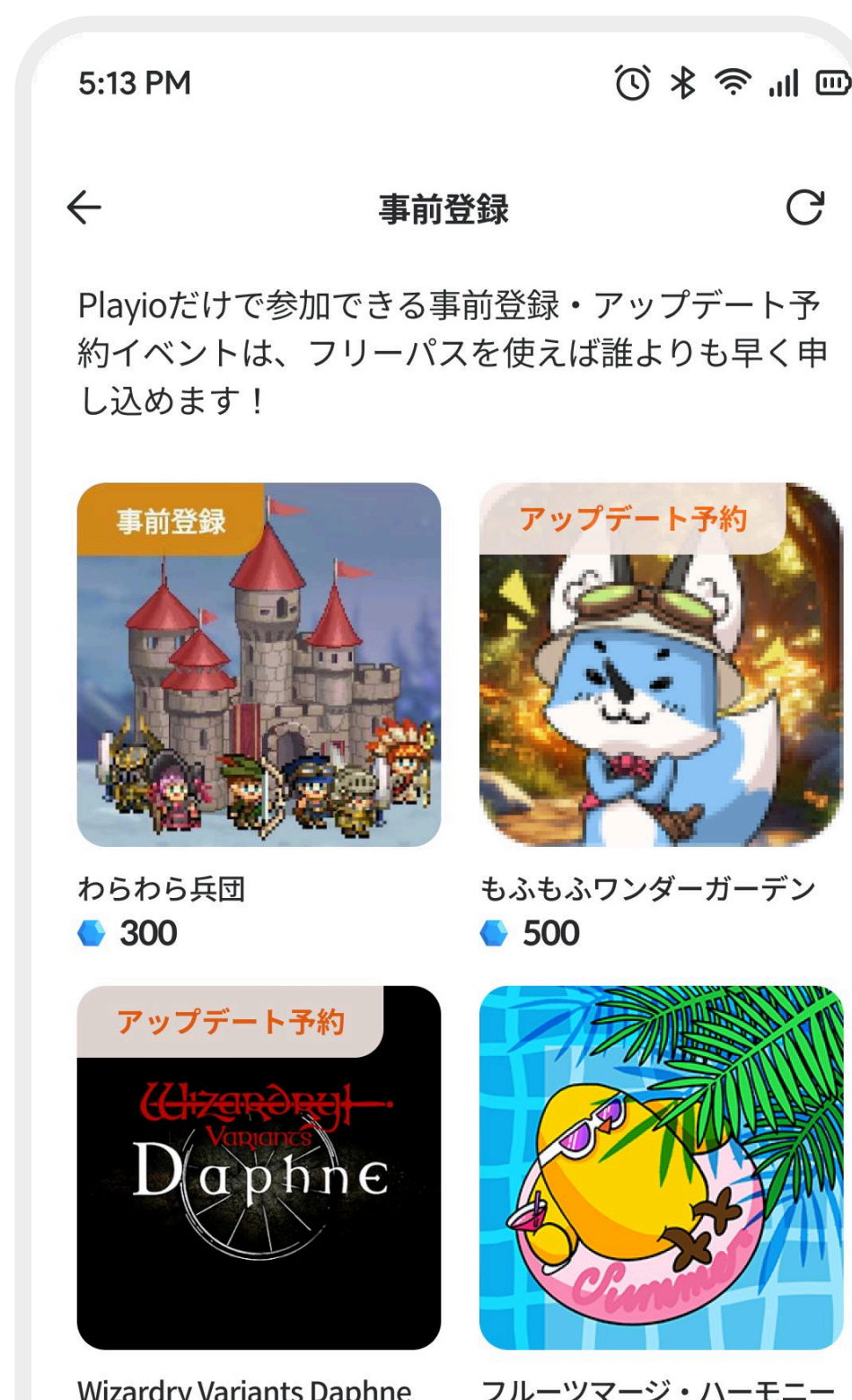
インストール数 (MMP) × 単価

他の広告商品

Playioには、多様なゲーム広告商品をご用意しています。
CPI以外の商品については、クライアント様とのお打ち合わせを通じて、
カスタマイズした広告施策として運用いたします。

CPIパッケージ

事前登録



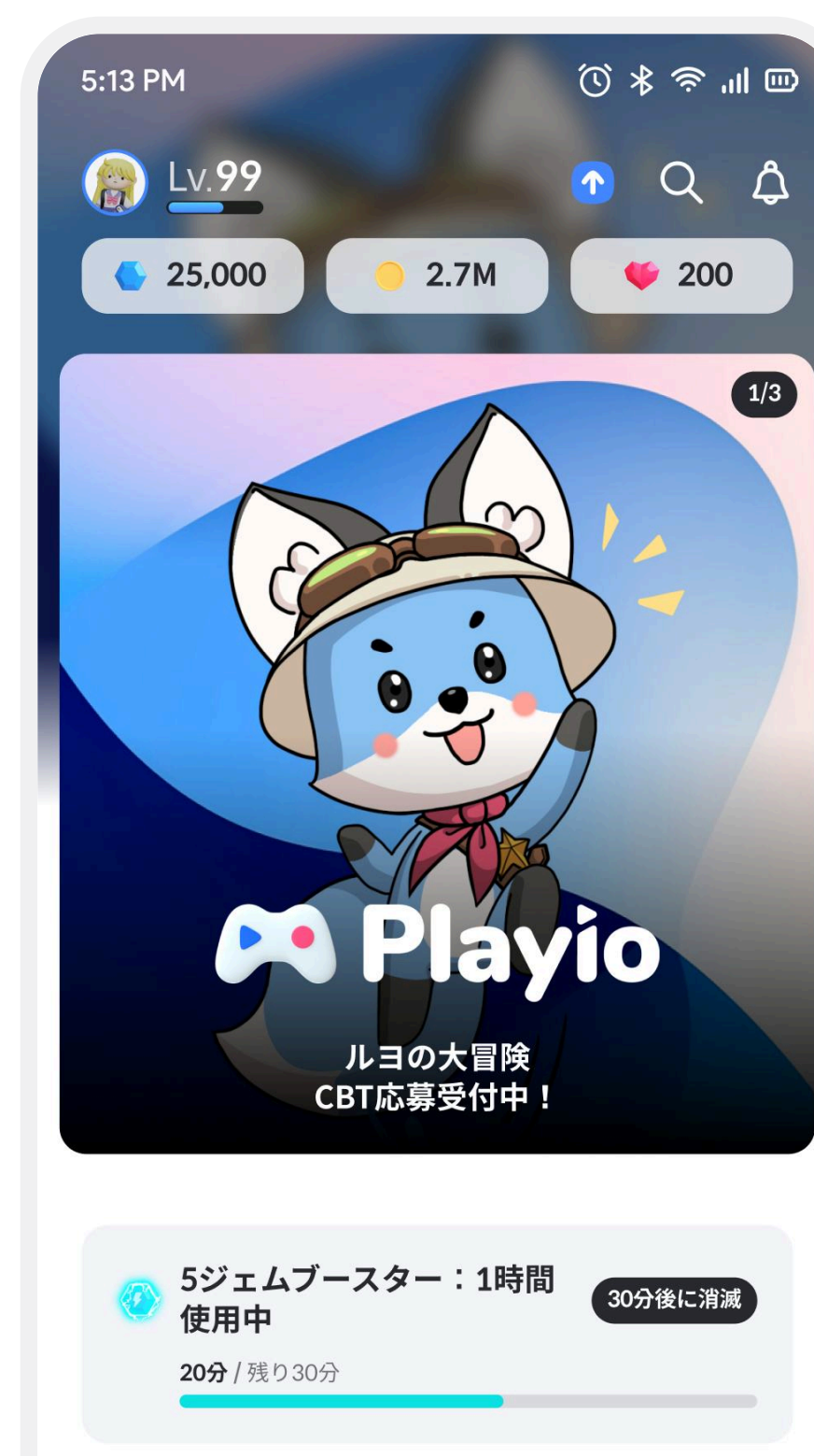
CPIパッケージ

コミュニティ イベント



カスタマイズプラン

CBT / FGT / OBT



時期調整要

Playio フィーチャード



御社のゲームと相性の良いユーザーに集中して、案件を運用できます。



AI を活用したユーザーマッチング

Playio独自のAIエンジンがユーザーの嗜好を分析し、御社ゲームとの親和性が高いユーザーに広告を配信します。



詳細ターゲティング

性別・デバイス情報・課金状況など、ユーザーデータを用いてターゲット層を設定し、より精度の高い広告配信を実現できます。

独自の成果を生み出す 広告案件の設計

パートナー数

500+

累計キャンペーン数

4,000+

案件再実施率

70%



netmarble



com2uS



WEMADE

kakaogames



hangeame

TREEPLA



SUPERCENT

PEARLABYSS

EXELON



springcomes



BluePotion



NSTAGE

ゲームリリース前の準備段階から、成長フェーズまで

Playio 付録

CPI パッケージ ・ タイムクエスト

指定時間のプレイを促し、リテンションを最適化します。
ゲームジャンルに合わせてデイリープレイ時間を設定し、プレイタイムを確保します。



活用ポイント

- 継続的なプレイによるリテンション向上
- タイトルごとのデイリープレイ誘導に有効
- コアユーザーの獲得につながる

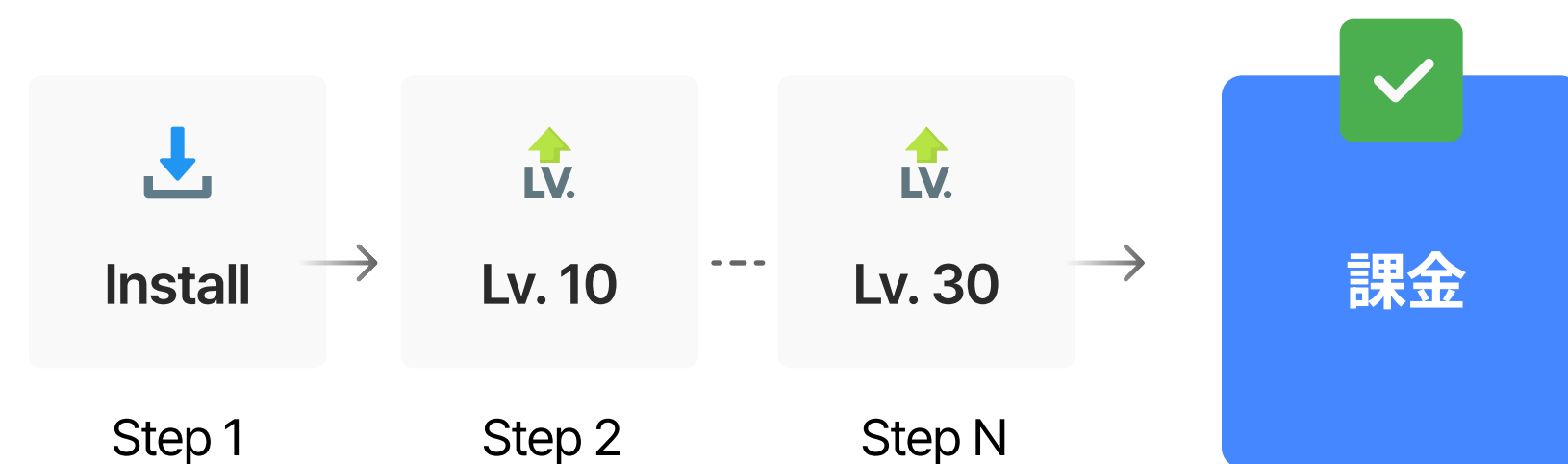


CPI パッケージ ・ 隠しクエスト

会員登録、アプリ内課金、広告視聴など、目標とするイベントまでユーザーを段階的に誘導します。
広告目標に合わせて、最適なイベント構成で設計できます。

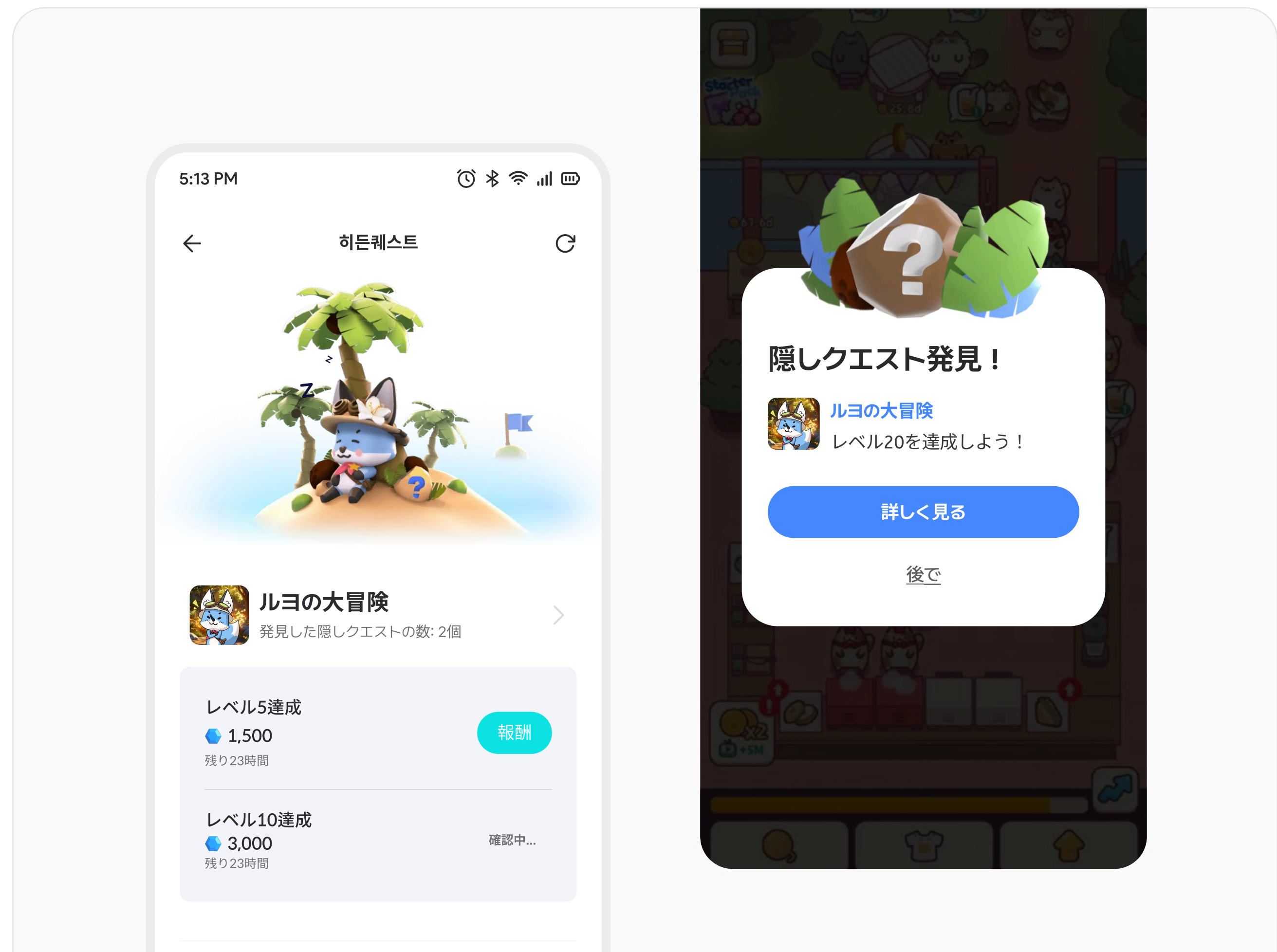
ROAS

リテンション



活用ポイント

- 会員登録やアプリ内課金イベントへの自然な導線づくりが可能
- アプリ内購入・広告視聴など収益イベントを通じて ROAS を最適化



CPI パッケージ ・ コミュニティイベント

会員登録、アプリ内購入、レベル達成など、目的のイベントまでユーザー行動を誘導します。
参加認証のプロセスでユーザー自身がコンテンツを生成し、自然なバイラル効果を生み出します。

ROAS

リテンション

認知度向上

活用ポイント

- MMP なしでも案件進行が可能
- ユーザー自身が参加投稿を行うことで、自然なバイラルを創出

に到達 認

よう！🎁

MAHJONG 2025

【アーチェリー要塞: 攻めクリア 認証イベント🎉

2025.12.04 ~ 2025.12.31 実施中



🕒 イベント期間

開催期間：2025年12月4日（木）

⚡ イベント参加方

【🌟🏆 Playio仕事人アワードイベント開催！🎉🌟】 当選者発表🎊

2025.12.03 ~ 2025.12.16 実施中



こんにちは、Playioです。

このたびは「🌟Playio仕事人アワード🌟」にご参加をいただき、誠にありがとうございました！

勤労感謝の季節に合わせて、皆さまの日常にある“努力”や“積み重ね”を称える本イベント。コミュニティには、勉強・仕事・趣味の挑戦など、熱意のこもった投稿が寄せられました。

どの投稿にも、それぞれのストーリーと努力が宿っており、運営チーム一同、ひとつひとつ大切に拝見させていただきました。ご参加いただいた皆さまに、心より感謝申し上げます。

🏆 受賞者一覧

🏆 大賞（2名）
報酬：100,000ジェム

ニックネーム（マスク済み）

赤*ン

や**ね

🏆 優秀賞（6名）

「エンパイア」課金認証イベント

2025.12.03 ~ 2025.12.31 実施中



〜2025年12月31日(水)

「エンパイア」課金認証イベント

2025.12.03 ~ 2025.12.31 実施中



Playioダンジョン

Playio のメインエリアに掲載されるプレミアム商品です。
短期間でユーザー向けに有力ゲームの認知度向上を期待できるメニューです。

ROAS

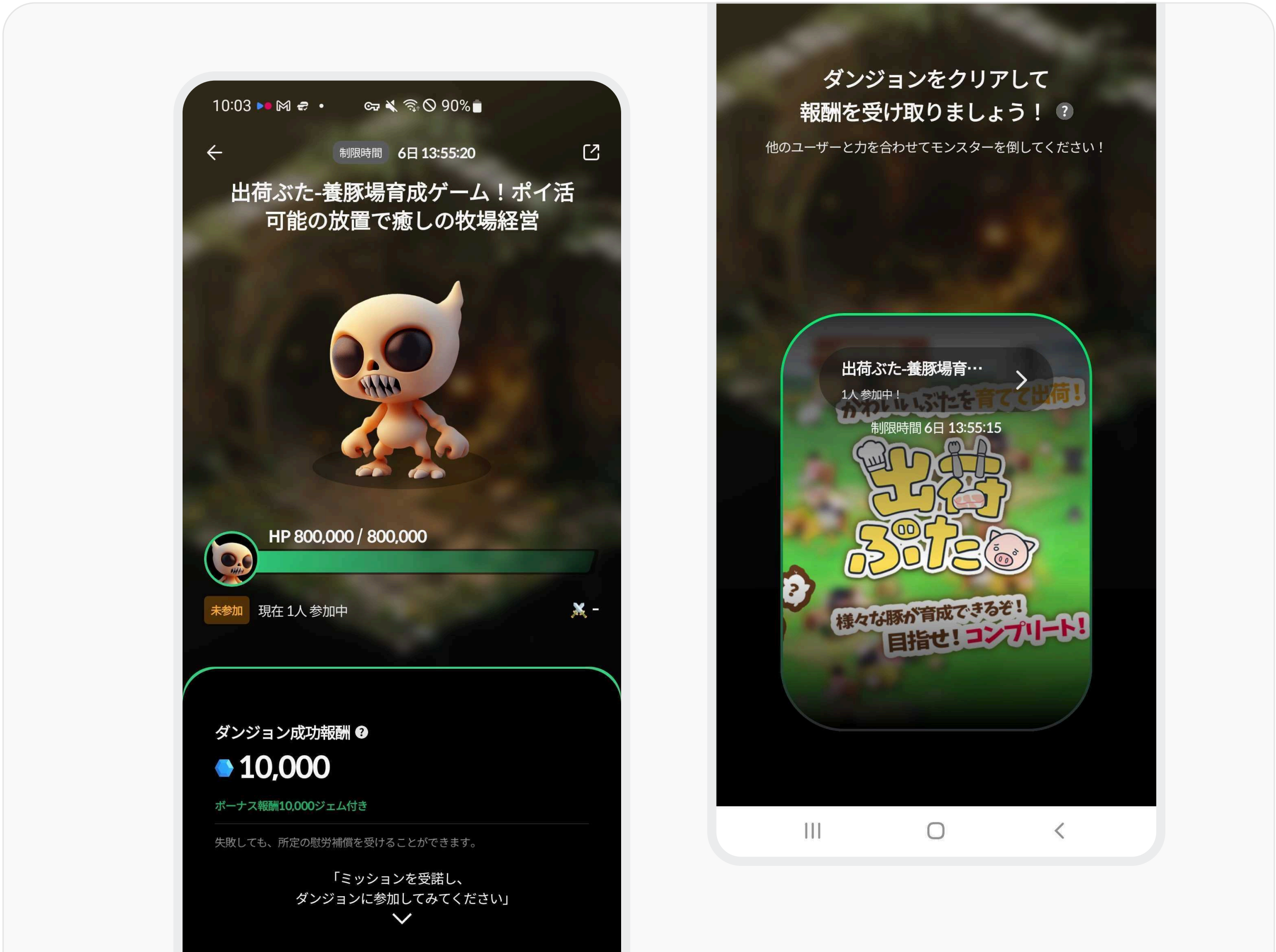
リテンション

認知度向上

課金基準	CPP (Cost Per Period)
想定ボリューム	相談 (想定ボリューム率70% 保証)

活用ポイント

- ゲーム認知向上と大規模ユーザーの一括獲得が可能
- ユーザー同士の協力メカニズムによるバイラル効果の拡大
- 新規獲得だけでなく既存ユーザーの再プレイ誘導にも有効



CBT / FGT / OBT

ゲームの正式リリース前に、Playio ユーザーを対象としてテストを行うことができます。
サーバーの安定性チェックとともに、精度の高いフィードバック収集が可能です。

認知度向上

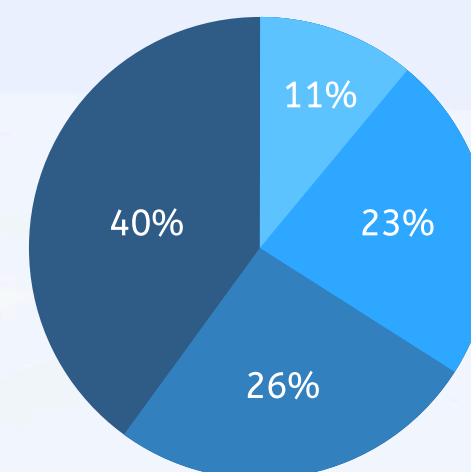
活用ポイント

- サーバー安定性および技術的課題のチェック
- Playioユーザー調査による効率的なフィードバック収集
- ゲームの市場性確認および正式ローンチ戦略の補完

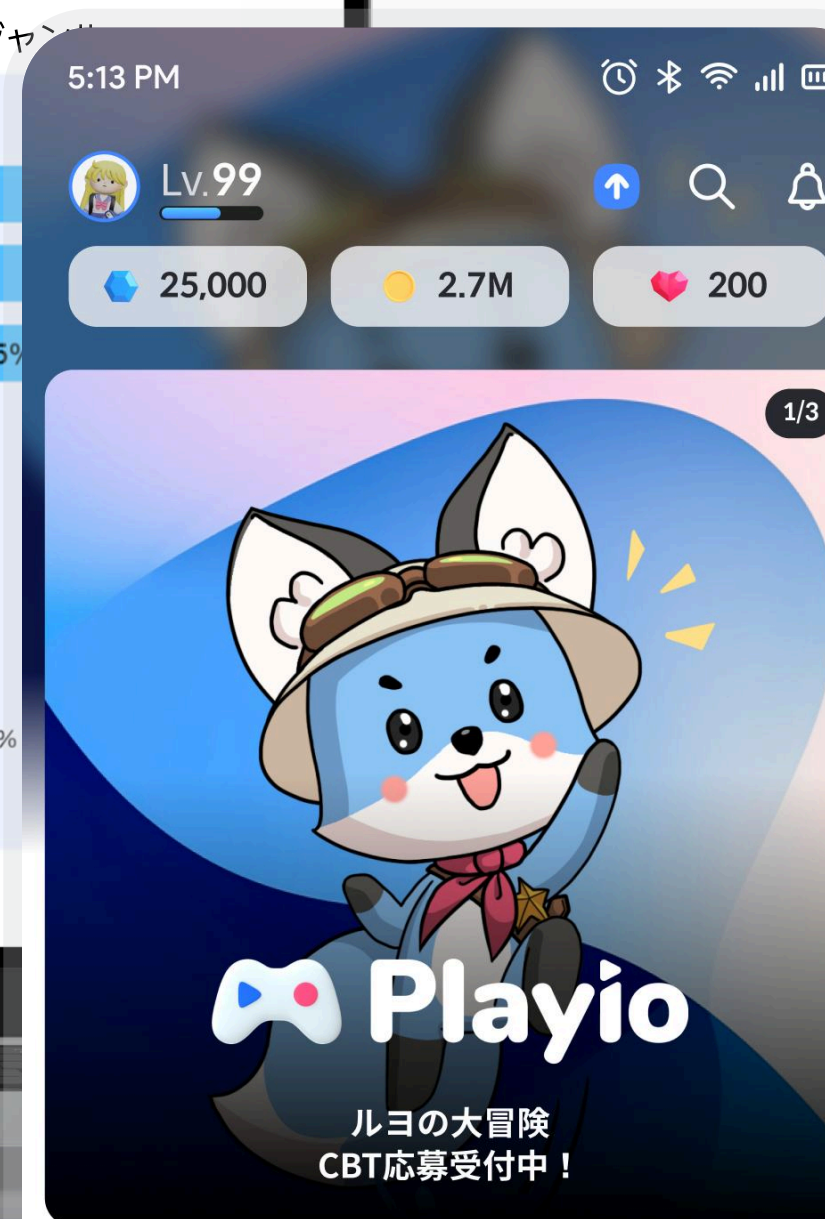
回答者の傾向

1日の平均モバイルプレイ時間

30分~1時間未満 1時間~2時間未満
2時間~3時間未満 3時間以上



好みのゲームジャンル



5ジェムブースター：1時間
使用中

20分 / 残り30分

30分後に消滅

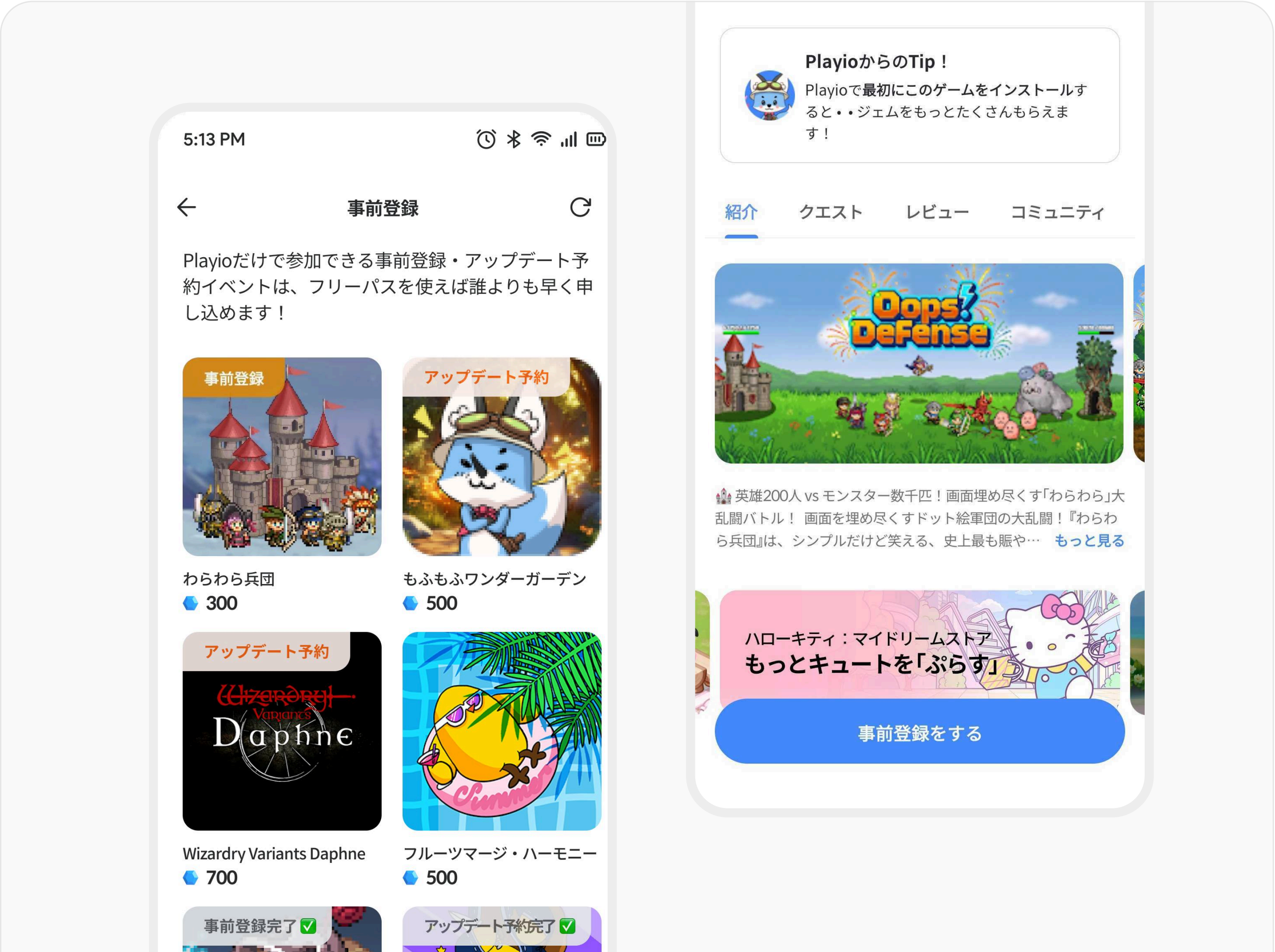
事前登録

事前登録後、高い転換率が期待できる「直接参加型」、
短期間で多くのユーザーを獲得できる「自動参加型」、
KPI に合わせた案件運用が可能です。

認知度向上

活用ポイント

- ゲームリリース前のゲーマーを対象としたブランディング
- クーポン配布などによるユーザー維持の確保
- プッシュ通知を活用したゲームインストール誘導



プレイするほど楽しさが広がる

報酬型プラットフォーム

Playio とともに、最高の成果を生み出しましょう。

お問い合わせ | JJ Lee : contact@playio.co