

RMS GOES METAVERSE: 3D-AUDIOKAMPAGNE IM DECENTRALAND



HINTERGRUND DER KAMPAGNE:

Als innovativer Audiovermarkter wollten wir wissen, welche Rolle unser Medium neben Virtual Reality im Metaverse spielt und zeigen, wie virtuelle Erlebnisse durch die räumliche Darstellung von Sound wirklich immersiv werden. Um die Bedeutung und Akzeptanz von 3D-Audio für virtuelle, immersive Erlebnisse in relevanten Zielgruppen zu belegen und die Werbemöglichkeiten für Marken im Metaverse auszuloten, haben wir daher gemeinsam mit dem Technologiepartner 42Meta die erste RMS Audiokampagne im Metaverse gestartet.

ZIELSETZUNG DER RMS TESTKAMPAGNE:

Emotionalität und Erlebnischarakter von Audio belegen

Wirkung einer ersten Audiokampagne im Metaverse messen

Aktivierung und Interaktion von Usern mit einer durchdachten und klaren Kampagnen-Strategie im Web3.0

Erschließung eines neuen Kanals mit einer attraktiven, markenrelevanten Zielgruppe.

ECKDATEN DER AUDIOKAMPAGNE IM METAVERSE:

Schauplatz der Testkampagne war das Decentraland, eine virtuelle 3D-Welt, mit ca. 300.000 aktiven Nutzer:innen monatlich. Die zweiwöchige 3D-Audiokampagne lief vom 10. bis 24.11.2022 und umfasste 167 Tsd. Kampagnen-Kontakte in der Zielgruppe Generation Z (12-25) und technikaffinen First Movern jeden Alters. Auf sogenannten Cubes wurden auditive RMS-Banner mit dem Call-to-action „NFT for free“ platziert. User, die sich den Audiospot bis zum Ende anhörten, erhielten als Belohnung ein T-Shirt mit einem Kopfhörer für ihren Avatar. Begleitet und umgesetzt wurde die Kampagne mit der hauseigenen Technologie von 42Meta, dem ersten deutschen Ad-Tech-Startup, das Werbung im Metaverse anbietet.

"Entscheidend ist, User im Web 3.0 zu aktivieren und mit ihnen zu interagieren, idealerweise mit einer intelligenten Kampagnen-Strategie, die von Wearables oder NFT's unterstützt wird.

RMS hat mit der 3D-Audio Experience eine Komponente eingebracht, die für uns in dem Maße neu war und uns in der Auswirkung positiv überraschte. Dies werden wir zukünftig in unseren Kampagnenstrategien wesentlich stärker berücksichtigen!"

André Mendo, Co-Founder 42Meta GmbH

RMS GOES METAVERSE: 3D-AUDIOKAMPAGNE IM DECENTRALAND



ERGEBNISSE DER 3D-AUDIOKAMPAGNE:

- Die **Audiokampagne im Metaverse** erzielte eine **Nettoreichweite von 30 %**
- **90 % Listen-Through-Rate** des Audiospots bestätigt das immense Potenzial von Audiowerbung im Web 3.0.
- Die **überdurchschnittlich hohe Engagementrate von 5 %** mit Banneraktivierung des 3D-Audiospots ist gelungen durch die klare und durchdachte Kommunikation mit den Usern und den Aufbau der Kampagne.

**DANIELA
KURSAWE**
Teamlead
Digital Sales

+49 40 23890-315
kursawe@rms.de



Sie möchten mehr über die RMS Audiokampagne im Metaverse erfahren? Lassen Sie uns darüber miteinander sprechen.

Mehr spannende Audiothemen unter:
<https://rms.de>

