

dmexco - Gaming ist Massenkommunikation

15.09.2009, 11:05 | Werbung, Consulting, Marktforschung

Pressemitteilung von: *GAN Game Ad Net*

Presseagentur: *GAN Game Ad Net*

Hamburg, 14.09.2009 – Aktuelle Studien belegen: Die Gamingbranche boomt. Die Werbeindustrie erkennt das Kommunikationspotenzial. Die Agenutr GAN Game Ad Net GmbH verbindet die Diziplinen von Kommunikation und Gaming und präsentiert Lösungen auf der Online-Marketing-Messe dmexco vom 23. - 24.09 in Köln.

Die Gaming und digitale Unterhaltungsbranche wächst. Immer mehr Bundesbürger Spielen in ihrem Alltag. Gaming und digitale Unterhaltung erreichen heute große Bevölkerungsgruppen aus allen demografischen Schichten. In Zahlen heißt das: 23,3 Millionen Deutsche spielen regelmäßig. (Studien: Gomm-Studie 2009 / Deloitte und Bitcom 2009). Ob Mann, Frau oder Kind – in allen demografischen Schichten können gezielte Maßnahmen im Kontext Gaming die gewünschte Zielgruppe authentisch erreichen. GAN Game Ad Net zeigt Möglichkeiten auf, wie Werbung effektiv innerhalb von Gaming-Umfeldern integriert werden kann. Klassisches Online-Marketing, In-Game-Advertising, eSport-Sponsoring, Mobile Gaming oder individuelle Kommunikationsstrategien – GAN Game Ad Net versteht sich als flexibler Partner, um die richtige Lösung im optimalen Kosten-Nutzen-Verhältnis durchzuführen.

GAN Game Ad Net GmbH ist als Spezialist auf dem Gebiet des Online-Marketings mit dem Fokus auf die interaktiven Themen Gaming und digitale Unterhaltung, auf der diesjährigen dmexco, der digital marketing exposition and conference, vom 23.-24.09.2009 in Köln in Halle 8.1 am Stand F 077 präsent.

Für die Besucher der dmexco steht das Team von GAN Game Ad Net zur Verfügung.

Portrait

Über GAN Game Ad Net GmbH:

Als Special-Interest-Dienstleister vermittelt, entwickelt und vermarktet GAN Game Ad Net effektive Kommunikationslösungen im Umfeld digitaler Unterhaltung. Gegründet 2007, hat GAN Game Ad Net bereits zahlreiche zielgruppengerechte Kampagnen unter anderem für Nokia, Coca Cola, NIVEA und Adidas umgesetzt. Das gesamte crossmediale GAN-Portfolio erreicht mehr als 15 Mio Gamer in Deutschland, über alle demografischen Schichten hinweg.

News-ID: 349805 • Views: 216 (Stand: 10.08.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/349805/dmexco-Gaming-ist-Massenkommunikation.html>