

PRESSEMITTEILUNG

BVDW Partner beim 4. internationalen GfM World Congress 2007

Düsseldorf, 9. März 2007. Vom 28. bis 29. März 2007 trifft sich die Marken-, Medien- und Games-Industrie auf dem 4. internationalen GfM World Congress in Berlin. Grund genug für den Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e.V. sich bei dieser hochkarätigen als Partner zu engagieren und damit die Entwicklung des digitalen Entertainment-Marktes weiter voran zu treiben. Im Mittelpunkt des Kongresses steht das Thema In-Game-Advertising, nach Expertenmeinungen eines der wachstumsstärksten Werbesegmente. Hinzu kommen Trends in den Bereichen E-Game und Mobile Entertainment. Der Kongress richtet sich an Werbe-, Media- und Marketingentscheider sowie Produktmanager aus der Markenwelt, Führungskräfte und Produzenten der Medienbranche.

Immer mehr Zeit verbringen Menschen vor dem Computer, so investiert die männliche Zielgruppe zwischen 18 und 34 Jahren laut Yankee Group (Boston) inzwischen bereits 12,5 Stunden in E-Games- zu Lasten des TV-Konsums. Das lässt auch die Werbewirtschaft aufhorchen. Aufgrund der technischen Weiterentwicklung von Computerspielen und Mehrwertdiensten bieten sich Unternehmen neue Werbemöglichkeiten. Interaktives Branding von Produkten und Marken erstreckt sich längst auch auf Spielkonsolen und Mobile Games. Dabei wächst die Nutzungsintensität und die Vielfalt multimedialer Freizeitangebote kontinuierlich – Experten zu Folge bleibt das auch im nächsten Jahrzehnt so. Dadurch ergeben sich immer neue Möglichkeiten im eGame-Marketing. Die Vernetzung zwischen den Werbeplattformen Online, Mobile, PC/Konsole und Media wird auf der Veranstaltung erstmals intensiv unter die Lupe genommen.

Mit mehr als 200 erwarteten Teilnehmern aus ganz Europa hat sich der GfM World Congress zu einer der wichtigsten europäischen Veranstaltungen für Werbetreibende in den Bereichen E-Games und Mobile Entertainment entwickelt. Zwei Tage lang informieren hochrangige Experten über Innovationen, praktische Möglichkeiten und Zukunft des E-Game-Marketings. Über den internationalen Stellenwert der mobilen E-Games-Welt, die Marktentwicklungen im Bereich Mobile Media sowie die Chancen und Risiken der Branche referiert dabei BVDW-Mitglied Carsten Szameitat, Geschäftsführer der 11 Prozent Communication und Herausgeber der GfM Nachrichten-eGames. Der BVDW setzt mit seiner Partnerschaft ein klares Zeichen und geht in Sachen digitales Entertainment und Mobile weiter in die Offensive. BVDW-Mitglieder erhalten 10 Prozent Teilnehmerrabatt.

Weitere Informationen zum 4. GfM World Congress finden Sie unter www.gfm-world.de

Kontakt:

Christoph Salzig, Pressesprecher
Tel. 0211 60 04 56 -26, Fax: -33
Mobil 0177 8 52 86 16
mailto: salzig@bvdw.org

Über den BVDW:

Der Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e.V. ist die Interessenvertretung aller am digitalen Wertschöpfungsprozess beteiligten Unternehmen.

Der BVDW steht im ständigen Dialog mit Politik, Öffentlichkeit und anderen Interessengruppen (Verbraucherorganisationen, andere Branchenverbände etc.), um ergebnisorientiert, praxisnah und effektiv die dynamische Entwicklung der Branche zu unterstützen.

Zudem bietet der BVDW ein Expertennetzwerk, das Unternehmen und Interessierten innerhalb wie außerhalb der Branche schnell und gezielt Antworten auf konkrete Fragestellungen rund um die Lösungen der Digitalen Wirtschaft liefert.

Der BVDW bietet ein umfangreiches Service- und Informationsportfolio für seine Mitgliedsunternehmen. Er hat sich zur Aufgabe gemacht, Effizienz und Nutzen digitaler Technologien transparent zu machen und so den Einsatz in der Gesamtwirtschaft, Gesellschaft und Administration zu fördern.