

# Playtem lève 1,5 million d'euros pour déployer son offre en Europe

---

*Playtem, qui se revendique leader sur le marché de la publicité native dans les jeux vidéo, vient d'annoncer avoir bouclé une levée de fond de 1,5 million d'euros auprès de CapDecisif Management et Fa Dièse. Une opération menée par Chausson Finance, qui vise à accélérer le déploiement de son offre en Europe et de maintenir son avance technologique.*

---

Créée en 2011 à Montrouge, Playtem est une jeune entreprise innovante qui développe pour les éditeurs de jeux vidéo freemium, des solutions d'insertion de publicités contextualisées dans la logique du jeu, et donc ressenties comme non-intrusives par les joueurs. Du Native Advertising pour les marques et les joueurs, une relation win-win qui ne dégrade pas l'expérience des joueurs et qui optimisent les sources de revenus des éditeurs de jeux vidéos. L'affichage de la publicité intervient à un moment détecté par l'outil, comme le passage d'un niveau ou la réalisation d'une mission.

[quote]« Avec notre ADN de gamers et notre expérience du B2B, nous voulions absolument faire cohabiter deux mondes qui sont complémentaires : les jeux vidéo et la publicité digitale, » précise Laurent Conrad-Bruat, Président et Co-fondateur de Playtem.[/quote]

Les 4 co-fondateurs (Laurent Conrad, Michaël Alves, Vivien Adnot et Bertrand Lamour) permettent aux marques de distribuer le plus intelligemment possible des coupons, récolter des fans ou présenter un nouveau service. De nombreuses marques ont déjà testé et approuvé le service de Playtem : 3Suisses, Caprice des Dieux, Eram, Studio Canal, Etam, La Redoute, Fnac, ou encore Auchan. L'équipe, actuellement composée de 10 personnes souhaite se

renforcer avec l'arrivée prochaine d'un Business Developer (voir l'offre).

Actuellement, l'univers du jeu vidéo (300 millions de joueurs en Europe dont 85% d'adultes) est en pleine transformation de son business model. Le modèle Freemium est une des tendances actuellement et l'avènement rapide du Cloud Gaming ne fait qu'augmenter ces usages.

[quote]A relire : Le jeu vidéo, première industrie culturelle mondiale, grâce à la croissance du mobile[/quote]