

Le 6 septembre 2011

## Communiqué

### Lagardère Publicité se positionne sur les réseaux sociaux

Après avoir initié, avec succès, son Réseau Social d'Entreprise, YouMe, en février dernier, Constance Benqué, Présidente de Lagardère Publicité, installe à présent la régie sur les réseaux sociaux.

L'objectif est de conforter sa position de régie leader et innovante, avec :

- **une stratégie d'animation communautaire**, pour interagir avec les acteurs du marché publicitaire.
- **des outils**, nécessaires à l'activation et à l'animation de la communauté.

Dans un premier temps, Lagardère Publicité sera présente sur Twitter, Facebook et YouTube.

- **Twitter : @LagarderePub**

Un média alliant proximité et rapidité de diffusion d'information. Média push permettant de diffuser de l'information factuelle. Et outil de veille sur les tendances du marché publicitaire.

- **Facebook : [www.facebook.com/LagarderePub](http://www.facebook.com/LagarderePub)**

Une page fan, espace destiné à favoriser l'interaction entre les commerciaux de Lagardère Publicité et leurs contacts, sous une forme ludique et décontractée. Espace de discussion aussi, de partage, de mobilisation, de jeux, de collecte d'informations.

- **YouTube : [www.youtube.com/LagarderePub](http://www.youtube.com/LagarderePub)**

Une chaîne dédiée aux vidéos de Lagardère Publicité (bandes-annonces, opérations spéciales...)

**Constance Benqué, déclare :** « *Le digital est central dans notre approche de la convergence des médias, il irrigue désormais toutes nos campagnes. En tant que régie tournée vers l'avenir et présente sur 6 médias principaux, nous devons être présents sur les différents canaux afin de multiplier les occasions de contacts avec le marché. Il s'agit aussi d'utiliser les médias sociaux pour acquérir une part de voix conséquente et véhiculer une image en conformité avec le discours de nos marques.* »

Contact presse

Valérie Blondeau

01 41 34 81 00

Email : [valerie.blondeau@lagardere-pub.com](mailto:valerie.blondeau@lagardere-pub.com)