

**Owlient poursuit son développement international sur le marché du jeu-passion Internet**

Posté par : JulieM

Publiée le : 16/7/2009 0:00:00

Créé en 2005 par **Olivier Issaly** et **Vincent Guth**, **Owlient** a su imposer rapidement son concept de « jeu-passion ». L'éditeur français propose des plateformes de divertissement qui fédèrent des communautés autour d'une **passion commune et à mi-chemin entre le jeu en ligne et le réseau social.**

Le marché des jeux en ligne est véritablement en train d'exploser et de révolutionner le modèle économique du jeu vidéo. En effet, selon DFC Intelligence, les revenus générés par les jeux sur Internet devraient atteindre 13 milliards de dollars d'ici à 2012, soit une croissance de 192 %.

**La DFC** estime par ailleurs que la distribution en ligne et la vente d'articles virtuels pourraient peser en 2012 pour 40 % des revenus du marché des jeux en ligne. Avec trois jeux passion d'ores et déjà disponibles et grâce à un business model pertinent basé notamment sur la vente en ligne de produits bonus virtuels via micro-paiements, Owlient s'inscrit dans cette volonté et stratégie d'expansion internationale.

Développée dès le départ comme des plateformes aisément et rapidement duplicables, Owlient poursuit aujourd'hui facilement sa lancée d'internationalisation aussi bien en Europe qu'en Asie ou Etats-Unis et réalise ainsi 75% de son chiffre d'affaires en dehors de la France.