

Des biens virtuels au service de causes réelles dans les jeux en ligne Owlent

L'éditeur français de « jeux-passions » en ligne s'engage auprès de causes réelles en permettant aux joueurs d'Equideow et de Babydow de s'impliquer auprès de deux associations à travers la vente de biens virtuels.

Paris, le 15 mars 2010 – Créé en 2005, [Owlient](#) est un éditeur de jeux-passions en ligne qui fédère des communautés de joueurs autour d'une passion commune. Accessibles gratuitement, ces jeux proposent aux joueurs de « booster » leur partie à travers la vente de biens virtuels. Avec 10 millions d'inscrits dans le monde, Owlent tire aujourd'hui profit de son succès international pour sensibiliser et soutenir des causes importantes aux yeux de ses communautés de joueurs, composées de passionnés. Ses jeux Babydow (où le joueur s'occupe d'un bébé virtuel) et Equideow (dédié à l'univers équestre) servent ainsi d'intermédiaires afin de récolter des dons pour l'Unesco et pour [Gut Aiderbichl](#), association allemande qui soigne des ânes en danger.



[Babydow](#), qui touche plus spécifiquement les passionnés par le monde de l'enfance, se révèle être un [intermédiaire de choix](#) pour sensibiliser les membres aux causes de l'Unesco. Ils peuvent acheter pour leur bébé virtuel un pull-over logotypé Unesco spécialement créé pour l'occasion. Owlent reverse 30 centimes d'euro par pull-over vendu à l'association. A ce jour, Owlent a reversé d'ores et déjà plus de 850€ à l'Unesco et aide ainsi les enfants en danger à aller à l'école et à suivre des formations professionnelles pour leur assurer un avenir meilleur.

Owlient reproduit ce concept sur [Equideow](#), en soutenant l'association Gut Aiderbichl qui défend des ânes en danger. Le site offre à ses membres la possibilité de faire des dons de 30 centimes à l'association via le jeu. Owlent parraine également Maria et Tabea, une ânesse et son bébé, originaire de Roumanie et arrivées dans un état catastrophique à Gut Aiderbichl. Les membres peuvent régulièrement visionner les ânesses via une connexion webcam.

A ce jour Owlent a reversé 1 300€ à l'association à travers les dons des joueurs, et s'est engagé à faire lui-même une donation de 1 000€ supplémentaires lorsque la [page dédiée à Maria et Tabea](#) aura

accueilli 2 millions de visiteurs. De plus, sur le site germanophone, la même opération avec deux chevaux (Arcado et Angela) existe depuis plus longtemps et a déjà permis de reverser 20 000€ à l'association.



« Le succès que connaît la vente de nos biens virtuels dans nos jeux a rendu les partenariats avec l'Unesco et Gut Aiderbichl possibles », explique Olivier Issaly, PDG et co-fondateur d'Owlient. « Nous sommes fiers de pouvoir contribuer à ces causes. Nos membres sont des passionnés et cela se ressent dans leur implication. Nous encourageons tous nos membres à suivre leur exemple ! ».

A propos d'Owlient :

A l'origine du concept de « jeu-passion », [Owlient](#) est un éditeur et fédérateur de communautés de passionnés autour de jeux et de services en ligne créé en 2005 par Olivier Issaly et Vincent Guth. Fort du succès de ses quatre premiers jeux [Equideow](#), [Aquariow](#), [Babydow](#) et [Fashiown](#), Owlient s'impose comme une référence sur le secteur du divertissement numérique, grâce à une forte expertise dans l'animation et la monétisation de communautés. La société s'est internationalisée avec succès, avec des déclinaisons locales de ses jeux représentant aujourd'hui 75% de son chiffre d'affaires. Autofinancée pendant 2 ans et demi, elle a réalisé en mai 2008 une première levée de fonds de 3 millions d'euros auprès d'Innovacom.

