

2020年7月10日

各 位

会 社 名 ソニー株式会社  
代 表 者 名 代表執行役 吉田憲一郎  
(コード番号 6758 東証 第1部)  
問い合わせ先 財務部 IRグループ  
(TEL:03-6748-2111(代表))

Epic Games, Inc.への戦略的出資について

本日、ソニー株式会社は、当社の完全子会社である Sony Corporation of America を通じて、Epic Games, Inc.に戦略的な出資を行うことを発表しました。詳細は、別添プレスリリースをご参照ください。

なお、本出資が当社の2020年度連結業績へ与える影響は軽微です。

以 上



SONY

2020年7月10日  
ソニー株式会社  
Epic Games, Inc.

## ソニーが、米国のゲーム開発会社 Epic Games に出資

ソニー株式会社(以下、ソニー)と Epic Games, Inc.(以下、Epic)は、ソニーがその完全子会社を通じて Epic に 2.5 億米ドル(約 268 億円\*)の戦略的な出資を行い、これにより Epic の少数持分を取得することについて合意しました。両社はこれまでもさまざまな協業をしていますが、本出資によりさらに関係を強固にし、最先端のテクノロジー、エンタテインメント、及びオンラインサービスを発展させるという両社共通のミッションを強化していきます。

本出資を契機に、ソニーの優れたポートフォリオであるエンタテインメント資産とテクノロジー、及び Epic のソーシャルエンタテインメントプラットフォームとデジタルエコシステムを跨ぐコラボレーションを拡大し、ユーザーとクリエイターにユニークな体験を提供することをめざします。なお、本出資の完了は関係当局の認可を含む、諸条件を満たすことが条件となります。

ソニー株式会社 会長 兼 社長 CEO 吉田 憲一郎のコメント:

「Epic はグラフィックなどの優れた技術を持ち、“Unreal Engine”をはじめとする数々のイノベーションによりゲームエンジンの進化を牽引しています。また『フォートナイト』ほどに革新的なエンタテインメント体験の例は他にありません。今回の出資を通して、Epic との協業のさらなる深化を模索し、ゲームの分野に限らず、急速に発展しているデジタルエンタテインメントの領域で、ユーザー、そして業界の皆様喜んでいただけるような価値を提供していきます。」

Epic Games, Inc. ファウンダー CEO ティム・スウィーニーのコメント:

「ソニーと Epic は両社ともクリエイティビティとテクノロジーが交わる分野でビジネスをしており、ゲーム、映画、音楽を融合させるリアルタイム 3D ソーシャルエクスペリエンスに関するビジョンを共有しています。私たちは協力して、すべてのユーザーとコンテンツクリエイターに向けて、よりオープンでアクセスしやすいデジタルエコシステムの構築をめざします。」

\* 1米ドル=107 円として計算

### 【ソニー株式会社について】

ソニー株式会社は、テクノロジーに裏打ちされたクリエイティブエンタテインメントカンパニーです。ゲーム&ネットワークサービス、音楽、映画、エレクトロニクス、半導体、金融などの事業を展開し、「クリエイティビティとテクノロジーの力で、世界を感動で満たす」ことを Purpose (存在意義)としています。

<http://www.sony.co.jp/>

**【Epic Games について】**

1991年に設立された Epic Games (epicgames.com)は、インタラクティブエンタテインメントの分野をリードし、3D エンジンテクノロジーを提供しています。Epic は、3 億 5,000 万以上の登録ユーザーと 25 億のフレンド接続を持つ世界最大のゲーム「フォートナイト」を運営しています。Epic が開発する「Unreal Engine」は、世界の主要なゲームだけでなく、映画やテレビ、建築、自動車、製造などの業界で可視化やシミュレーションに採用されています。Epic はノースカロライナ州ケリーに本社を置き、世界中の 35 のオフィスに 2,200 人以上の社員がいます。最新の情報については@EpicGames をフォローしてください。