

2012年7月2日

各 位

会 社 名	ソ ニ ー 株 式 会 社
代 表 者 名	代 表 執 行 役 平 井 一 夫
(コード番号	6758 東証・大証 第 1 部)
問 合 せ 先	IR 部 門 部 門 長 橋 谷 義 典
	(TEL: 03-6748-2111(代表))

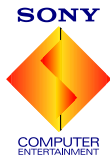
「ソニー・コンピュータエンタテインメント、米国 Gaikai Inc.を買収
～SCE ならではのインタラクティブなクラウドサービスを実現し、
新たな価値創造を目指す～」

本日、ソニー株式会社の連結子会社である株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント(以下、SCE)は上記の発表を行いました。

今回の取引の実施にあたっては、必要な政府認可を取得することが条件となります。SCEは、Gaikai Inc.の全株式を取得し、約380百万米ドルを2012年8月末までに支払う予定です。また、今回の取引が、2012年5月10日に発表したソニーの2012年度の連結業績見通しに与える影響は軽微であると見込んでいます。

詳細は、別添プレスリリースをご参照ください。

以 上



Sony Computer Entertainment Inc.

2012年7月2日

ソニー・コンピュータエンタテインメント、米国Gaikai Inc.を買収

～SCEならではのインタラクティブなクラウドサービスを実現し、
新たな価値創造を目指す～

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）は、米国を拠点にインタラクティブなクラウドゲームサービスの技術を開発、提供するGaikai Inc.（以下Gaikai、本社：米国 カリフォルニア州）を買収することで、同社と2012年6月30日（日本時間）に正式契約を締結いたしました。買収金額は、約3.8億USドルです。今回の買収を通じSCEは今後、新しいクラウドサービスを立ち上げ、ユーザーの皆様革新的で没入感のある、インタラクティブなエンタテインメント体験を提供してまいります。

2008年に設立されたGaikaiは、様々な機器に高品質なゲームをインターネット経由でシームレスにストリーミング配信することが可能なプラットフォームを開発しています。SCEは、今回の買収により、Gaikaiの高い技術力および、世界数十カ国でパートナー各社様向けにサービス展開可能なデータセンターを活用しながら、クラウドサービスを立ち上げ、ネットワークビジネスを拡大してまいります。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

代表取締役 社長 兼 グループCEO アンドリュー・ハウスのコメント：

「SCEがこれまでプレイステーションビジネスで得た豊富な知見や経験とGaikaiの技術、人材等のリソースとの融合を通じ、圧倒的なクラウドエンタテインメント体験をユーザーの皆様にご提供します。カジュアルなコンテンツや高い描写力、没入感のあるゲームを含む幅広いコンテンツを時間や場所を問わずストリーミングでインターネットに接続されたネットワーク対応機器上でお楽しみいただける、最高のクラウドサービスを世界中のユーザーの皆様にお届けしてまいりますので、ご期待ください。」

Gaikai Inc.

CEO デビッド・ペリーのコメント：

「SCEは、プレイステーションという素晴らしいブランドを構築し、世界中のユーザーの皆様から絶大な支持を受けています。SCEが実現を目指すインタラクティブなクラウドサービスの迅速な展開とそれによるSCEビジネスの拡大への貢献、ライセンシー様への新たな可能性の提案、そして、魅力的なコンテンツをより一層手軽にお楽しみいただけるようにすることで、世界中のユーザーの皆様が驚くような新しいエンタテインメント体験の提供ができることを光栄に思っております。」

なお、今後、必要な関係当局の承認等が得られた後、買収が実施されることとなります。

SCEは、今後も革新的な技術を積極的に導入しながら、新たなコンピュータエンタテインメントの世界の構築を強力に推進してまいります。

以上

* 「PlayStation」、「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

SONY
make.believe