

Epic Games lève 2 milliards de dollars pour lancer un métavers pour enfants avec Lego

Chaque vendredi, dans sa revue de presse, Maddyness vous propose une sélection d'articles sur un sujet qui a retenu l'attention de la rédaction. Cette semaine, l'investissement de Lego et Sony dans Epic Games.

Temps de lecture : minute

15 avril 2022

Un métavers pour les enfants

L'ambition

Fortnite developer Epic Games announced today that it's partnering with Lego to build a metaverse aimed at kids. The companies say they are going to shape the future of the metaverse to make it safe and fun for children while building an immersive digital experience for kids to play in.

While the companies didn't go into detail about their plans for this virtual world, they outlined three principles that they say will ensure the digital spaces they develop are safe. The two will work together to make children's safety and well-being a priority, to safeguard children's privacy, and to equip children and adults with tools that give them control over their digital experience. [Lire l'article complet sur TechCrunch](#)

Une valorisation à plus de 31 milliards de dollars

L'actu

Epic Games said on Monday it had raised \$2 billion from Sony Group Corp (6758.T) and the family owned holding company behind the Lego Group, valuing the "Fortnite" creator at \$31.5 billion.

Sony, an existing investor, and the Kirkbi investment company each invested \$1 billion, Epic said, with the fundraising to help advance a metaverse partnership the company had entered into with the Lego Group earlier this month. [Lire l'article complet sur Reuters](#)

Accélérer son focus sur le métavers

L'avis

Epic Games CEO Tim Sweeney said the fresh funds would help the company "*accelerate our work to build the metaverse*".

"As we reimagine the future of entertainment and play we need partners who share our vision. We have found this in our partnership with Sony and Kirkbi" , Sweeney said in a statement. [Lire l'article complet sur le site de CNBC](#)

60 millions de joueurs actifs

L'identité

Créé en 1991, Epic Games est entré dans une nouvelle dimension quand son jeu vidéo, Fortnite, est devenu un phénomène dans l'industrie vidéoludique, au point de générer plus de 9 milliards de dollars de revenus sur les seules années 2018 et 2019. Un succès que le groupe a su faire perdurer. En novembre 2021, Epic Games revendiquait un volume de 60 millions de joueurs actifs mensuels pour son titre vedette. [Lire l'article complet sur le site des Échos](#)

Article écrit par Anne Taffin