



## SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

1999年9月13日

### 「プレイステーション2」によるビット配信ビジネスを2001年に開始

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCEI）は、新世代コンピュータエンタテインメント・システム「プレイステーション2」（略称:PS2）をプラットフォームとしたコンテンツのビット配信（e-Distribution）ビジネスを、2001年を目処に開始いたします。

「プレイステーション」では、生産のリードタイムの短いCD-ROMをメディアとして採用、旧来のマスクロムカートリッジでは困難であった在庫・物流問題の大幅な改善が進行しています。「プレイステーション2」では、このCD-ROMに加えてDVD-ROMを採用し、パッケージメディアによるコンテンツ流通をさらに強化するとともに、将来大きな可能性が期待されている広帯域ネットワークを利用したユーザーへのビットコンテンツの直接配信（e-Distribution）を新たにメディアとして加え、多様化するコンテンツおよびユーザーのニーズに積極的に対応してまいります。

広帯域ネットワークとしては、コンピュータエンタテインメント・ソフトウェアのデータ量に十分対応可能なCATV網を活用、「プレイステーション2」をイーサネットで接続し、大容量ハードディスクにダウンロードすることにより、ユーザーはコンテンツを幅広く入手が可能となります。このための認証・暗号化技術を含む電子商取引システムを開発・導入し、将来拡大するビットコンテンツの流通に対応してまいります。

これに対応した「プレイステーション2」専用の機能拡張ユニット（PCカードインターフェイス経由）をネットワーク接続アダプタとして2001年を目処に導入、あわせて専用電子商取引サーバーの運用を開始いたします。

コンテンツとしては、豊富な「プレイステーション」「プレイステーション2」のソフトウェアとあわせて、「ビット流通可能なデジタル・コンテンツ」の流通を積極的に推進してまいります。

以 上