



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

2001年2月21日

**株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントは、
プレイステーション・ドットコム・ジャパン株式会社
株式会社ソニーファイナンスインターナショナル
ソニーコミュニケーションネットワーク株式会社と共同で
「プレイステーション 2」のネットワークビジネスに向け
ソリューションを提供**

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCEI）は、ソフト会社がネットワークビジネスを行うのに必要な基本認証・課金システムの開発を行い、プレイステーション・ドットコム・ジャパン株式会社（PSc om）、株式会社ソニーファイナンスインターナショナル（SFI）、ソニーコミュニケーションネットワーク株式会社（SCN）と共同で、「プレイステーション 2」（PS2）をプラットフォームとするネットワーク・ビジネスの為の基本サービスをトータル・ソリューションとして、本年7月から国内ソフト会社およびサービス・プロバイダーに向けて提供を開始してまいります。

今回SCEIが提供するソリューションは、提携各社の実績のある大規模システムを活用する事により、急速に普及が進んでいるPS2のユーザーベースに向けた、速やかなサービス開始が可能になるものです。また提携各社の既存システムの活用により、より低コストでの運用が可能になります。基礎実験はすでに本年2月から開始しており、本格運用のための実証実験を経た後、本年7月に予定しているPS2のハードディスク（HDD）導入に向けたサービスの本格導入をめざします。

本ソリューションにおいて、SCEIは新たな認証システム「DNAS（Dynamic Network Authentication System）」を開発し、PSc omの認証サーバーを通じてコピーマネジメント機能を提供いたします。今回の認証システムは、PS2用の「Magic Gate」対応メモリーカードおよびPS2本体に組みこまれたIDに、新たにSCEIおよびソニーが開発したPS2ディスクに固有なIDを組み合わせたもので、従来の方式よりもフレキシブルでかつセキュリティ・レベルの高いコピーマネジメント・システムが構築可能になりました。

課金回収システムには、S F Iの運用する主要なクレジットカードを利用したインターネット上のB 2 B 課金回収システム「e - S C O T T」をパッケージとして提供します。「e - S C O T T」は2 0 0 0年度の実績見込みにおいて年間約3,000万件のトランザクションを処理する日本最大最効率のインターネット上の課金回収システムに急成長し、企業を超えた普及が進んでいます。

サーバー・ホスティングおよびハウジング・サービスにはS C Nの運営するB 2 Bサービスを活用いたします。S C Nは2 0 0 1年1月末現在160万人の会員数をサポートする「S o - n e t」、および「レーベルゲート」を始めとした最新のB 2 Bサービスで大きな実績があります。また、将来、S C Nは国内大手のインターネット・サービス・プロバイダの一つとして、P S 2のネットワーク接続を強力にサポートしてまいります。

従来はこれらのシステムを、インターネット上でサービスを行う会社が個別に構築しなければならなかったため、高額の開発費および設備投資、運用・保守コスト等を余儀なくされるだけでなく、システム開発期間の短縮、急激な需要変動にも臨機応変に対応できない等の問題がありました。

今回のトータル・ソリューションの提供により、P S 2に対応するネットワーク・ビジネスにより参入しやすくなるだけでなく、ソフト会社およびサービス・プロバイダーの収益性の向上にも大きく寄与するものと考えています。

S C E Iは、今後ともプラットフォーム・ホルダーとして、プレイステーションのパートナー企業を強力にサポートすると同時に、「プレイステーション」および「プレイステーション 2」のゲーム・音楽・映画・出版・番組等が融合した新しいコンピュータエンタテインメントの世界を創造してまいります。

以 上