



## SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

ご参考資料

2001年 6月 5日

### 「プレイステーション 2」にJ A V A™技術を搭載

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（S C E I）は、「プレイステーション 2」（P S 2）に、米国サン・マイクロシステムズ社が開発したJ a v a™ V M（バーチャルマシン）を搭載することを米国時間 6月 4日に発表しました。これによりJ a v aプラットフォームで開発されたアプリケーションが2 0 0 1年末をめどにP S 2上でも利用できるようになり、P S 2のネットワーク展開がさらに加速します。

今回のJ a v a V Mの搭載により、高度なセキュリティを確保しながら、P S 2上でネットワークを介して新たなアプリケーションをダウンロードしたり、新しいサービスを利用することが可能になります。またP S 2ユーザーはすでに現在のインターネット上に存在する数百万のJ a v aアプリケーションを利用できるようになります。

さらに、P S 2がJ a v aに対応することにより、携帯電話やP D A、双方向テレビなど、他のJ a v a対応機器と簡単かつスムーズに接続することが可能になるとともに、さまざまな端末向けに開発されたJ a v aベースのアプリケーション（携帯電話で楽しめるシンプルなゲームなど）をP S 2でも楽しめるようになります。

「S C E Iは、ゲームとネットワークコミュニケーションを組み合わせることにより、新しいエンタテインメントの創造をめざしています。サン・マイクロシステムズ社と協力することにより、オープンで安全なネットワークコミュニケーションの構築を加速していきたいと考えています。」（S C E I 常務兼C T O：岡本伸一）

「P S 2へのJ a v a技術の搭載は、世界的なホームエンタテインメント市場におけるJ a v a技術の可能性の大きさを示すものです。J a v a技術とP S 2の組み合わせは家庭でネットワーク上の幅広いアプリケーションやサービスを簡単かつ安全に楽しむための強力なプラットフォームになることを確信しています。」（サン・マイクロシステムズ社 ソフトウェアシステムズ・グループ E V P：パトリシア・C・スエルツ）

S C E Iは、今後とも「プレイステーション」および「プレイステーション 2」を中心にゲーム・音楽・映画・放送等が融合したブロードバンド時代の新しいコンピュータエンタテインメントの創造を強力に推進していきます。

以 上