



# Sony Computer Entertainment Inc.

2005年9月14日

## SCEワールドワイド・スタジオ新設

ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCEI）は、日米欧のソフトウェア制作部門を統合するSCEワールドワイド・スタジオ（SCE WWS）を9月1日付で新設いたしました。

SCEグループは日米欧を中心にソフトウェアを制作しており、各々の地域の特徴を活かして多くのヒットタイトルを輩出してまいりました。各スタジオは地域毎のマネジメント体制のもとで自律性の高い運営を行うと同時に、全世界を対象にしたソフトウェア戦略を立案し、よりグローバルなソフトウェアの制作を推進してまいりました。このたびのSCE WWS新設はそれらをさらに推し進め、各スタジオの人的交流や融合、再配置などをより効果的に行うことを目指すものです。

コンピュータエンタテインメント・ソフトウェアは技術の進歩と共に今後も大きく進化していくものと予想されます。SCE WWSは、制作および技術面での戦略立案を始め、SCEグループにおける全世界のソフトウェア開発のリソースを結集して新しいエンタテインメントの世界をリードする役割を担ってまいります。同組織のプレジデントには、ソニー・コンピュータエンタテインメント・ヨーロッパのエグゼクティブバイスプレジデントであるフィル・ハリソンが就任いたしました。ハリソンは今後、日本、北米、欧州を拠点とするスタジオのマネジメントチームと密接な連携を図りながら、SCEグループのソフトウェア制作業務全般の運営を統括してまいります。

ソニー・コンピュータエンタテインメント 社長兼グループCEO 久夛良木健のコメント：

「SCEはこれからの10年に向けてソフトウェア制作ビジネスを一層強化し、『プレイステーション・ポータブル』および『プレイステーション 3』をはじめとする新たなプラットフォームに向けて魅力的なコンテンツを制作してまいります。全世界で約2億台普及したプレイステーションと、ハリソンのリーダーシップにより更に強力なコンテンツが生み出されることを確信しています。」

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント SCEワールドワイド・スタジオ プレジデント  
フィル・ハリソンのコメント：

「SCEのソフトウェア制作部門は、日米欧のそれぞれのスタジオが全世界規模のヒットタイトルを制作するとともに、相互に連携することにより世界的規模でヒットするタイトルの制作にも挑戦してきました。今回、SCEグループのソフトウェア制作部門が保有する創造力と才能を集結することにより、コンピュータエンタテインメントの世界を劇的に変えていきたいと思っています。最高のメンバーとともに新たな挑戦ができることを誇りに思います。」

以上