



Sony Computer Entertainment Inc.

2005年9月30日

「プレイステーション」米国テレビ芸術・科学アカデミーより エミー賞を受賞

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCEI）は、「米国テレビ芸術科学アカデミー（The National Academy of Television Arts & Sciences (NATAS)）」より、家庭用ゲーム機「プレイステーション」の功績に対し、2005年度エミー賞を授賞いたしました。（ ）

NATASは、1955年よりエミー賞に技術・工学部門を設けており、「プレイステーション」は同部門においての受賞となります。これは、3次元コンピュータ・グラフィックスを採用した新しいゲームの世界を開拓した実績が高く評価されたものです。北米市場での発売から10周年を迎えた「プレイステーション」は、本年6月2日時点で全世界生産出荷累計1億台を達成、世界で最も普及した家庭用ゲーム機であると同時に、ゲームをエンタテインメントの主流の一つとして確立することに努めてまいりました。

本年9月29日に米国ニュージャージー州プリンストン市にて開催された「第57回技術・工学エミー賞」授賞式には、ソニー・コンピュータエンタテインメント・アメリカのプレジデント兼CEOの平井一夫が出席、栄えある賞を受賞いたしました。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 代表取締役 社長 兼 グループCEO 久夛良木健のコメント：

「1990年に開発を開始した『プレイステーション』に託した未来の夢は、リアルタイムの三次元コンピュータグラフィックスを家庭用ゲーム機に導入し、それまでの2次元の画像表現から、豊かでリアルな3次元の世界を世界で最初に提供して、より多くの人々がリビングルームで気軽に最先端のインタラクティブエンタテインメントを楽しめるようにするというものでした。このような高い目標を掲げて市場に導入した『プレイステーション』ですが、我々の期待をはるかに凌駕する普及を果たす事ができました。北米での発売から10周年を迎える、この記念すべき年に栄誉あるエミー賞を受賞したことは、『プレイステーション』が新しいコンピュータエンタテインメントの創造に果たした役割を広く認められたものであり、たいへん光栄に思います。」

米国テレビ芸術科学アカデミー ビデオゲーム技術賞パネル議長 セス・ハーバーマン氏のコメント：
「デジタルメディアにおける様々な技術は、人々が家庭で楽しむホームエンタテインメントにおいて重要な役割を果たしています。特にゲームにおいては近年の技術革新の源となるものです。『プレイステーション』の出現はゲームの方向性を決定づける重要な役割を果たしており、SCEの貢献を高く評価いたします。」

（ ）エミー賞は、1948年「米国テレビ技術アカデミー（The National Academy of Television Arts and Sciences: NATAS）」によって設立されたもので、テレビ技術や科学技術の発展に寄与し、貢献の高かった企業・団体や個人に対して授与される放送業界で最も権威ある賞です。

以上