



2002年1月9日

**「プレイステーション 2」
2001年12月約1カ月間で全世界合計500万台(実売)を達成**

「プレイステーション 2」(PS2)は、昨年末約1カ月間の年末商戦期において各地域でハードウェア、ソフトウェア共に好調な販売実績を記録し、全世界で合計500万台を超える実売(セルスルー)を達成しました。

PS2は発売以来、家庭内のエンタテインメントプラットフォームとして定着しつつあります。初めての年末商戦であった昨年末は全世界の圧倒的な需要に生産数が応じきれない状況となりました。これを受け、2001年は年間需要の半分近くを占める年末および年始の最大の需要期に備えて、年間を通じて大幅な増産および出荷に努めてまいりました。

日本国内においては、2001年11月29日に実施したPS2本体価格の戦略的な引下げを受け、PS2の販売台数が急増し、12月第3週以降毎週20万台を超える実売を記録しました。11月最終週(26日~)から2002年初週(~1月6日)までの実売数量は前年同時期の約2.6倍に相当する約110万台に達しました。

北米では11月下旬の感謝祭の週から年末までのPS2の実売数量は約250万台に達し、特に12月第3週の実売は約64万台となりました。また、欧州では12月のPS2の実売数量が約168万台に達し、特に第3週の実売は前年同時期の約3.9倍に相当する約50万台となりました。

12月におけるソフトウェアの販売状況も大変好調で、PS2用ソフトウェアの全世界の生産出荷数量は前年同月の約3倍となりました。「プレイステーション」(PS)用ソフトウェアについても引き続き魅力的なタイトルが発売され、12月におけるPSおよびPS2用ソフトウェアを合計した全世界の生産出荷数量は前年同月の約1.4倍となりました。なお、PSおよびPS2用ソフトウェアを合わせた累計タイトル数は日本で約4200タイトル以上、北米で1400タイトル以上、欧州で1500タイトル以上となりました。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントは、今後も「プレイステーション」および「プレイステーション 2」のビジネスを通じて、音楽・映画・放送・出版などが融合する新しいブロードバンド時代の「コンピュータ・エンタテインメント」の創造と市場拡大を推進してまいります。

ハードウェアの実売数量は当社調査による推計値。

以上