

2002年2月13日

日本電気株式会社
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

BIGLOBEとソニー・コンピュータエンタテインメント ブロードバンドネットワークサービスに関する提携に基本合意

日本電気株式会社（代表取締役社長：西垣 浩司、以下 NEC）と株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（代表取締役 社長兼 CEO：久夛良木 健、以下 SCEI）は、このたび、「プレイステーション 2」（以下 PS2）をプラットフォームとするブロードバンドネットワークサービスの提供に関する提携に基本合意しました。

提携の内容は以下の通りです

1. 概要

NEC のインターネットサービス「BIGLOBE」を通じて、SCEI 及びゲームソフト会社などから提供される「プレイステーション」（以下 PS）、PS2 ゲームソフトなどのコンテンツを BIGLOBE サービス会員（個人会員）に提供します。コンテンツの提供は、SCEI の認証システムを組み合わせた上で、BIGLOBE のコンテンツデリバリーネットワーク（CDN）と課金・料金回収等のプラットフォームを利用したブロードバンドサービスとして提供します。このサービスは 2002 年 7 月を目処に提供を開始します。

この提携により、BIGLOBE はブロードバンドコンテンツの大きな柱の一つであるゲームコンテンツを大幅拡充するとともに、ゲームポータルを強化することで、更なる BIGLOBE 会員の獲得と付加価値サービス事業の強化をはかります。

さらに、BIGLOBE の各種会員（付加価値サービス会員 803 万人、ISP 会員 399 万人：2001 年 12 月末現在）へ、様々なプロモーションを提供することで、会員とゲームソフト会社を密接に結びつけゲーム業界の発展に貢献いたします。

今後とも BIGLOBE では PS2 での利用を含め、従来からの PC、携帯電話、PDA などを利用している会員が、お互いの接続端末の違いを越えてインターネットの楽しさを享受できるようなサービス及びコミュニティを提供してまいります。

2. 提携に伴う主な事業内容

- (1) SCEI およびゲームソフト会社などから提供される PS、PS2 ゲームソフトなどのコンテンツに SCEI の DNAS を組み合わせた上で、BIGLOBE のコンテンツデリバリーネットワーク(CDN)、課金・認証プラットフォームを利用して、PS2 ユーザー向けに配信するサービスの提供
- (2) SCEI による DNAS の提供

- (3) BIGLOBEによるPS2ユーザーに対する情報提供ポータル・コミュニティサービスの拡充・構築
- (4) BIGLOBE による BIGLOBE サービス会員に対する PS2 専用ブロードバンドユニット(40GB HDD および 100M ビット / 秒のイーサネット) の提供 (サブスクリプション・モデル)
- (5) BIGLOBE とゲームソフト会社とのタイアップによる BIGLOBE の各種会員 (付加価値サービス会員 803 万人、ISP 会員 399 万人 : 2001 年 12 月末現在) に対するプロモーションの実施

以上