

2022年5月18日

各 位

会 社 名 ソニーグループ株式会社
代 表 者 名 代表執行役 吉田憲一郎
(コード番号 6758 東証 プライム)
問い合わせ先 財務部 IR グループ
(TEL:03-6748-2111(代表))

ソニーグループ株式会社 2022年度経営方針説明会について

本日、ソニーグループ株式会社は上記の発表を行いました。詳細は、別添プレスリリースをご参照ください。

以 上

ソニーグループ株式会社 2022年度経営方針説明会

～コンテンツ IP、DTC、テクノロジーの取り組み強化と、メタバース、モビリティを中心とした感動空間での
新たなエンタテインメント体験の創出～

本日、ソニーグループ株式会社(以下、「ソニー」)は、2022年度経営方針説明会を開催しました。

説明会では、会長兼社長 CEOの吉田憲一郎が、「クリエイティビティとテクノロジーの力で、世界を感動で満たす」という Purpose (存在意義)と「人に近づく」という経営の方向性のもと、長期視点での経営に取り組んでいること、そして、人・社会・地球への「責任」と「貢献」を重視していることに触れた上で、人を軸とした3つの事業領域で進めている投資と成長について説明しました。また、クリエイティビティとテクノロジーの力でエンタテインメントの進化を支える取り組みとして、「人の心を動かす」エンタテインメント3事業におけるコンテンツ IP、DTC (Direct-to-Consumer) サービスのさらなる強化と、「メタバース」「モビリティ」を中心とした感動空間での新しいエンタテインメント体験の創出、そして、現実空間を捉えるセンシング技術と、捉えた世界から学ぶ AI を中心としたテクノロジーについても説明しました。

概要は以下の通りですが、詳細については、投資家向け情報サイトに掲載するスピーチ原稿・スライド・アーカイブ映像をご参照ください。

1. Purpose と、人・社会・地球への「責任」と「貢献」

ソニーは Purpose のもと、「感動」と、クリエイター、ユーザー、社員を含む「人」を軸とした経営に、長期視点で一貫して取り組んでいる。また、社会や地球環境に対する企業としての「責任」を果たし、技術や事業によって「貢献」するための取り組みも推進しており、「環境負荷ゼロ」に向けた取り組みにおいては、グループ全体でのカーボンニュートラル、及び 100%再エネ電力化の達成目標をそれぞれ 10 年前倒しする旨を発表。(詳細は本日付のプレスリリースをご参照ください。 <https://www.sony.com/ja/SonyInfo/News/Press/202205/22-022/>)

2. 人を軸とした3つの事業領域での投資と成長

- 「人の心を動かす」事業: ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)事業、音楽事業、映画事業
 - 過去4年で、コンテンツIP、DTCサービスの強化を目的として1兆円を超える戦略投資を実施。
 - DTC サービスにおいては、パートナーとの関係を重視するとともに、エンタテインメントを動機としてソニーグループと直接つながる人を10億人に広げるという長期ビジョンを掲げている。
- 「人と人を繋ぐ」事業: エンタテインメント・テクノロジー&サービス事業、イメージング&センシング・ソリューション(I&SS)事業
 - クリエイターが感動コンテンツを創り、ユーザーがそれを体験するためのテクノロジー、製品・サービスを提供。
 - I&SS 事業では、イメージセンサー向けに過去4年で約1兆円の投資を実施し、トップシェアを維持。また、成長領域として車載やIoT向けのセンシングにも取り組む。
- 「人を支える」事業: メディカル事業、金融事業
 - メディカル事業は、ソニーの光ディスク技術を応用した機器が、がんやウイルスなどの研究、細胞薬製造に貢献。
 - 金融事業では、生命保険、損害保険、銀行などの領域で800万人を超えるお客様に生活の利便性と安心を提供。
- 企業価値向上に向けてEPS(一株あたり利益)の成長を経営の規範とし、今後もコンテンツ IP、DTC、テクノロジーへの投資を実行するとともに、自己株式の取得も引き続き戦略投資の一部と位置づけ、機動的に実施していく予定。

3. 「人の心を動かす」エンタテインメント3事業の取り組み - コンテンツ IP、DTC サービス

「人の心を動かす」G&NS、音楽、映画の各事業は、2012 年度以降継続的に成長しており、2021 年度には売上高の合計が初めて連結売上高の 50%を超え、営業利益も連結全体の約3分の2となった。

● G&NS 事業

- コンテンツ IP の創造でクリエイターに近づき、DTC サービスでユーザーに近づく取り組みを推進。
- コンソール：今年度 1,800 万台の販売を予定している PlayStation®5 を中心にさらに広げていく。
- ネットワークサービス：PlayStation™Network (PSN)のネットワーク経由の売上高は累計で1兆 8,000 億円を超え、現在1億以上*のアカウントがサービスを利用。PSN 強化のため、サブスクリプションサービス、PlayStation®Plus を大幅にリニューアルし、2022 年6月中に展開予定。
- 自社スタジオ：サードパーティスタジオとの関係を重視すると同時に、自社スタジオである PlayStation Studios において、この1年間で多くの買収・出資を実行。
- ライブサービス強化とマルチプラットフォーム展開に向けた大きな一歩として、Sony Interactive Entertainment が Bungie, Inc.の買収に関する確定契約を締結。
*2022 年3月末時点。

● 音楽事業

- アーティストとソングライターにとって最も近い存在の企業であることを目指し、クリエイティブ側から彼らを支えることに注力。ストリーミングサービスの伸長により 2014 年から拡大を続ける音楽市場において、業界のリーダーとして継続的にヒットを生み出している。
- インディーズレーベル：The Orchard を通じてインディーズレーベル所属アーティストをサポート。また、ブラジルの音楽レーベルである Som Livre の買収、インドでの新レーベルの立ち上げなどにより、成長する新興市場でより多くのアーティストを世に送り出す取り組みを推進。
- インディーズアーティスト：音楽制作及び配給サービスを提供する AWAL を通じ、レーベルに属さず活動する個々のアーティストを支えるサービスを強化。
- 配信パートナーの拡大：ストリーミングサービスを営む配信パートナーに加え、多様なサービスパートナーと連携し、アーティストの活躍の場を拡大。
- 国内では、「ソーシャル」でアーティストを発掘・拡散する取り組みを実施。

● 映画事業

- 音楽事業と同様に、クリエイターを支え、コンテンツ IP を創出し、展開。
- IP 創出力の強化：テレビ番組制作に関して、ドラマ制作スタジオなど複数の買収を実行。
- Sony Pictures Universe of Marvel Characters の拡大：映画製作においては劇場公開を重視する方針を維持。『Spider-Man: No Way Home』は全米累計興行収入で歴代3位を記録。今年4月には Marvel のキャラクターである『Morbius』の映画を公開し、今後も Sony Pictures Universe of Marvel Characters の世界を広げていく。
- グループの多様性を活かした IP 展開：ゲームタイトルの IP を活用した映画やテレビ番組作品を制作。今年2月に公開された映画『Uncharted』に加え、今後も作品を展開予定。
- Community of Interest に基づく DTC：劇場や配信パートナーとの連携を大切にす一方、アニメファン向けの Crunchyroll や、インドの地域文化に根差した Sony LIV など、Community of Interest (感動体験や関心を共有する人のコミュニティ)に基づく DTC サービスを展開。また昨年末、Sony Pictures Entertainment Inc.の子会社である Sony Pictures Networks India と Zee Entertainment の合併に関する確定契約を締結。急成長するインド市場において、デジタルサービスのさらなる加速を目指す。

4. 感動空間での新たなエンタテインメント体験の創出 - 二つの成長領域であるメタバースとモビリティ

テクノロジーを通じてネットワーク空間が「ライブ」的に進化する中、成長が期待される「メタバース」領域において、多様な事業と、核になるゲーム技術を有するという独自の強みを活かし、新しいエンタテインメント体験を創出していく。また、もう一つの成長領域である「モビリティ」においては、移動空間を新しいエンタテインメント空間に変え、モビリティの進化に貢献する取り組みを進めていく。

- メタバース/「ライブ」ネットワーク空間での取り組み
 - ゲーム領域におけるライブサービス、スポーツ領域におけるマンチェスター・シティ・フットボール・クラブとの協業、音楽領域におけるソニーミュージックのアーティストによる仮想空間でのライブなど、新しいライブエンタテインメント体験の創出のための取り組みを強化。
- モビリティ空間での貢献
 - 「セーフティ」、「エンタテインメント」、「アダプタビリティ」の3つの領域でモビリティの進化に貢献。その一環として、本田技研工業株式会社との戦略的提携の協議を進め、2025年のEVの販売開始を目指す。

5. エンタテインメントの進化を支えるテクノロジー - センシングとAI技術

センシングとAI技術は、モビリティの安全を支えるADASで重要な役割を果たしており、また、ソニーが長年取り組んできた音と映像の領域では撮影における画像認識、ゲームや映画製作、3Dモデルの製作などにおいても活用されている。さらに、バーチャルプロダクション、スポーツ、VRなどの領域でも、現実世界を捉えるセンシング技術と、捉えた世界から学ぶAIの技術で、エンタテインメントの進化を支える。

- クリエイターに近づくテクノロジー
 - Crystal LEDを用いたバーチャルプロダクションや、最先端AIを活用してアスリートの動きをバーチャルに再現するHawk-Eye Innovations(ホークアイ)のトラッキングシステムなど。
- ユーザーに近づくテクノロジー
 - 次世代VRシステムであるPlayStation®VR2、ゲームの世界での体験価値向上につながるAIエージェント、好奇心をもち人と寄り添いながらともに成長していくaiboなど。

以上

将来に関する記述等についてのご注意

この発表文に記載されている、ソニーの現在の計画、見通し、戦略、確信などのうち、歴史的事実でないものは、将来の業績に関する見通しです。将来の業績に関する見通しは、将来の営業活動や業績、出来事・状況に関する説明における「確信」、「期待」、「計画」、「戦略」、「見込み」、「想定」、「予測」、「予想」、「目的」、「意図」、「可能性」やその類義語を用いたものには限定されません。口頭又は書面による見通し情報は、広く一般に開示される他の媒体にも度々含まれる可能性があります。これらの情報は、現在入手可能な情報から得られたソニーの経営陣の仮定、決定ならびに判断にもとづいています。実際の業績は、多くの重要なリスクや不確実な要素により、これら業績見通しと大きく異なる結果となりうるため、これら業績見通しのみにも全面的に依拠することは控えるようお願いいたします。なお、2021年度第1四半期より、従来の米国会計基準に替えて国際財務報告基準(IFRS)を適用しており、2020年度の数値もIFRSベースに組み替えて表示しています。また、新たな情報、将来の事象、その他の結果にかかわらず、常にソニーが将来の見通しを見直して改訂するとは限りません。ソニーはそのような義務を負いません。実際の業績に影響を与えるリスクや不確実な要素には、以下のようなものが含まれます。

- (1) ソニーが製品品質を維持し、その製品及びサービスについて顧客満足を維持できること
- (2) 激しい価格競争、継続的な新製品や新サービスの導入、急速な技術革新、ならびに主観的で変わりやすい顧客嗜好などを特徴とする激しい市場競争の中で、十分なコスト削減を達成しつつ顧客に受け入れられる製品やサービス(イメージセンサー、ゲーム及びネットワークのプラットフォーム、スマートフォンならびにテレビを含む)をソニーが設計・開発し続けていく能力
- (3) ソニーがハードウェア、ソフトウェア及びコンテンツの融合戦略を成功させられること、新しい技術や配信プラットフォームを考慮に入れた販売戦略を立案し遂行できること
- (4) ソニーと他社との買収、合併、投資、資本的支出、構造改革その他戦略的施策の成否を含む(ただし必ずしもこれらに限定されない)ソニーの戦略及びその実行の効果
- (5) ソニーや外部の供給業者、サービスプロバイダやビジネスパートナーが事業を営む市場における法規制及び政策の変化(課税、及び消費者の関心が高まっている企業の社会的責任に関連するものを含む)
- (6) ソニーが継続的に、大きな成長可能性を持つ製品、サービス、及び市場動向を見極め、研究開発に十分な資源を投入し、投資及び資本的支出の優先順位を正しくつけて行き、技術開発や生産能力のために必要なものも含め、これらの投資及び資本的支出を回収することができること
- (7) ソニーの製品及びサービスに使用される部品、ソフトウェア、ネットワークサービス等の調達、ソニーの製品の製造、マーケティング及び販売、ならびにその他ソニーの各種事業活動における外部ビジネスパートナーへの依存
- (8) ソニーの事業領域を取り巻くグローバルな経済・政治情勢、特に消費動向
- (9) 国際金融市場における深刻かつ不安定な混乱状況や格付け低下の状況下においても、ソニーが事業運営及び流動性の必要条件を充足させられること
- (10) ソニーが、需要を予測し、適切な調達及び在庫管理ができること
- (11) 為替レート、特にソニーが極めて大きな売上や生産コストを計上し、又は資産・負債及び業績を表示する際に使用する米ドル、ユーロ又はその他の通貨と円との為替レート
- (12) ソニーが、高い能力を持った人材を採用、確保できるとともに、それらの人材と良好な関係を維持できること
- (13) ソニーが、知的財産の不正利用や窃取を防止し、知的財産に関するライセンス取得や更新を行い、第三者が保有する知的財産をソニーの製品やサービスが侵害しているという主張から防御できること
- (14) 金利の変動及び日本の株式市場における好ましくない状況や動向(市場の変動又はボラティリティを含む)が金融分野の収入及び営業利益に与える悪影響
- (15) 生命保険など金融商品における顧客需要の変化、及び金融分野における適切なアセット・ライアビリティ・マネージメント遂行の成否
- (16) 大規模な災害、紛争、感染症などに関するリスク
- (17) ソニーあるいは外部のサービスプロバイダやビジネスパートナーがサイバーセキュリティに関するリスク(ソニーのビジネス情報や従業員や顧客の個人を特定できる情報への不正なアクセスや事業活動の混乱、財務上の損失の発生を含む)を予測・管理できること
- (18) 係争中又は将来発生しうる法的手続き又は行政手続きの結果

ただし、業績に不利な影響を与える要素はこれらに限定されるものではありません。新型コロナウイルス感染拡大やウクライナ・ロシア情勢に関する変化は、上記のリスク及び不確実な要素の多くに悪影響を与える可能性があります。重要なリスク及び不確実な要素については、ソニーの最新の有価証券報告書(その後に提出される四半期報告書を含む)又は米国証券取引委員会に提出された最新の年次報告書(Form 20-F)も併せてご参照ください。