

SONY

サステナビリティ説明会

2022年9月15日



多様な「学び」とサステナビリティ

ソニーグループ株式会社
会長 兼 社長 CEO

吉田 憲一郎

2022年9月15日

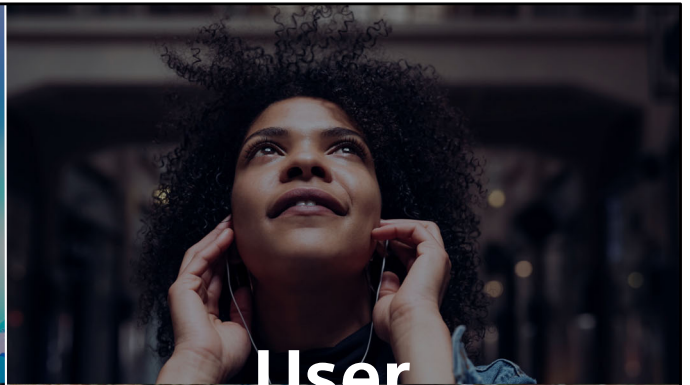
SONY

Purpose

存在意義

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。

- 皆様、こんにちは。吉田です。
- ソニーグループは「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のもと、多様な事業を推進しています。
- 私は約11万人の社員で構成されるソニーグループを、学び続ける会社にしていきたいと考えています。なぜなら学びはソニーで働く社員の成長につながるからです。そして、これは本日のテーマである サステナビリティにも直結するものです。



- まず、感動を創るクリエイターと感動する主体であるユーザーに近づき、彼らから学ぶことについて触れたいと思います。

 PlayStation™ Network

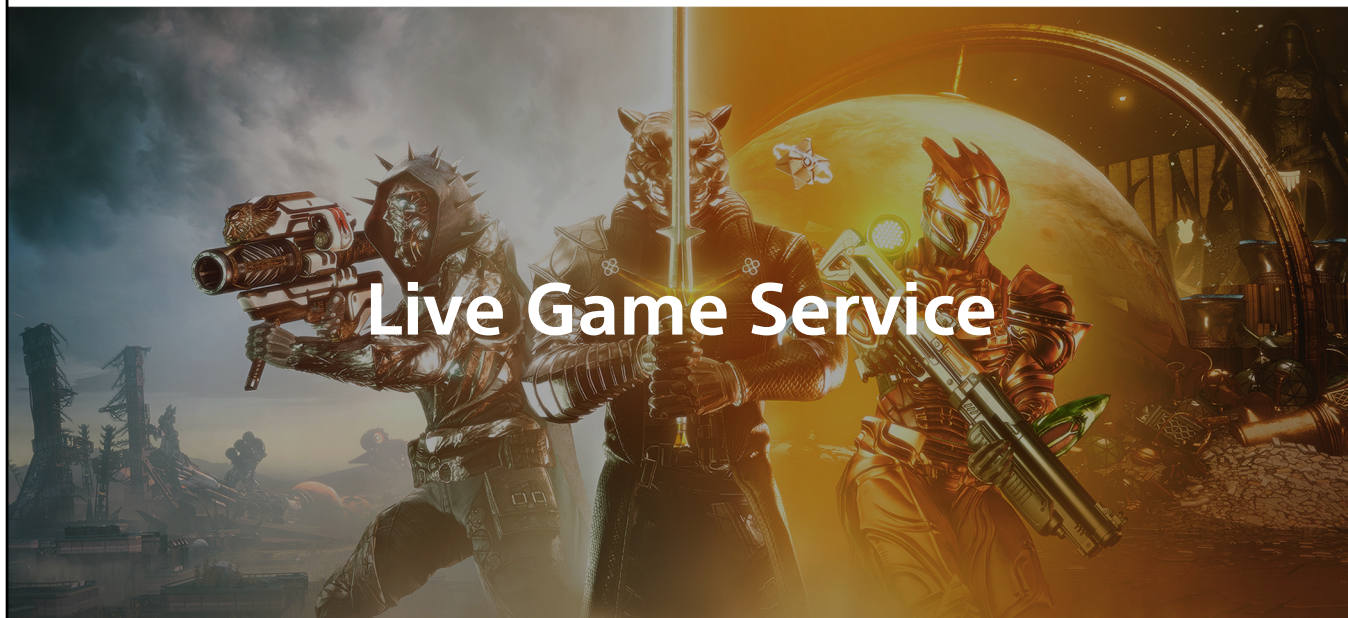


 crunchyroll®

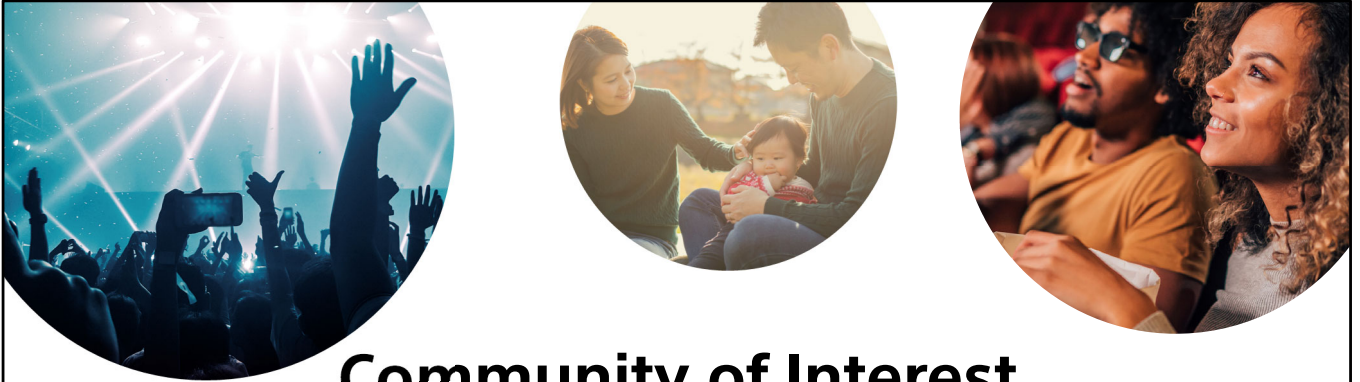
PUREFLIX

- 「世界を感動で満たす」ためにソニーではさまざまなパートナーと連携しています。
- しかし同時に「Community of Interest」、すなわち、感動体験や関心を共有する人々のコミュニティに基づくDTCサービスも展開しています。特定の領域でユーザーに直接感動を届けている理由は、ユーザーからの学びがあるためです。

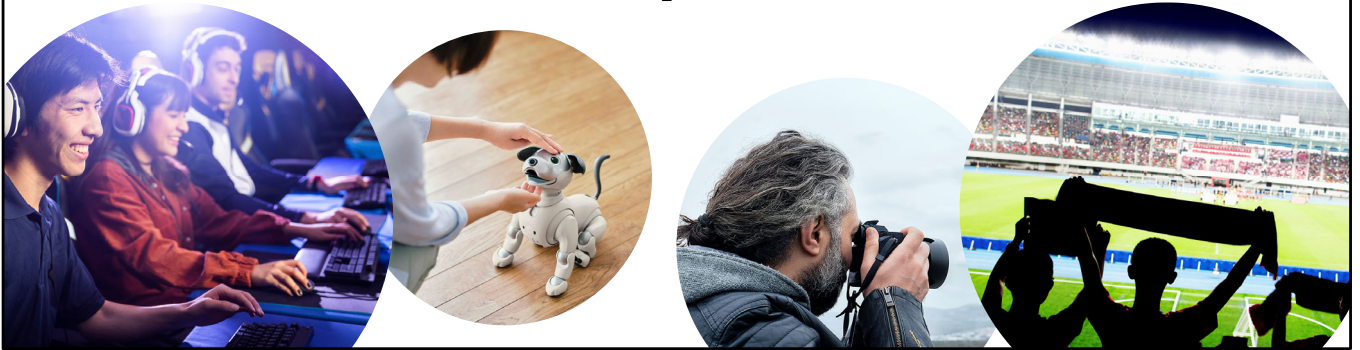
BUNGIE



- 我々が成長領域として取り組んでいるライブゲームサービスもその一例です。クリエイターだけでゲームを作り上げるのではなく、ユーザーからのフィードバックによる学びを生かし、終わりのないゲームの世界を創造しています。



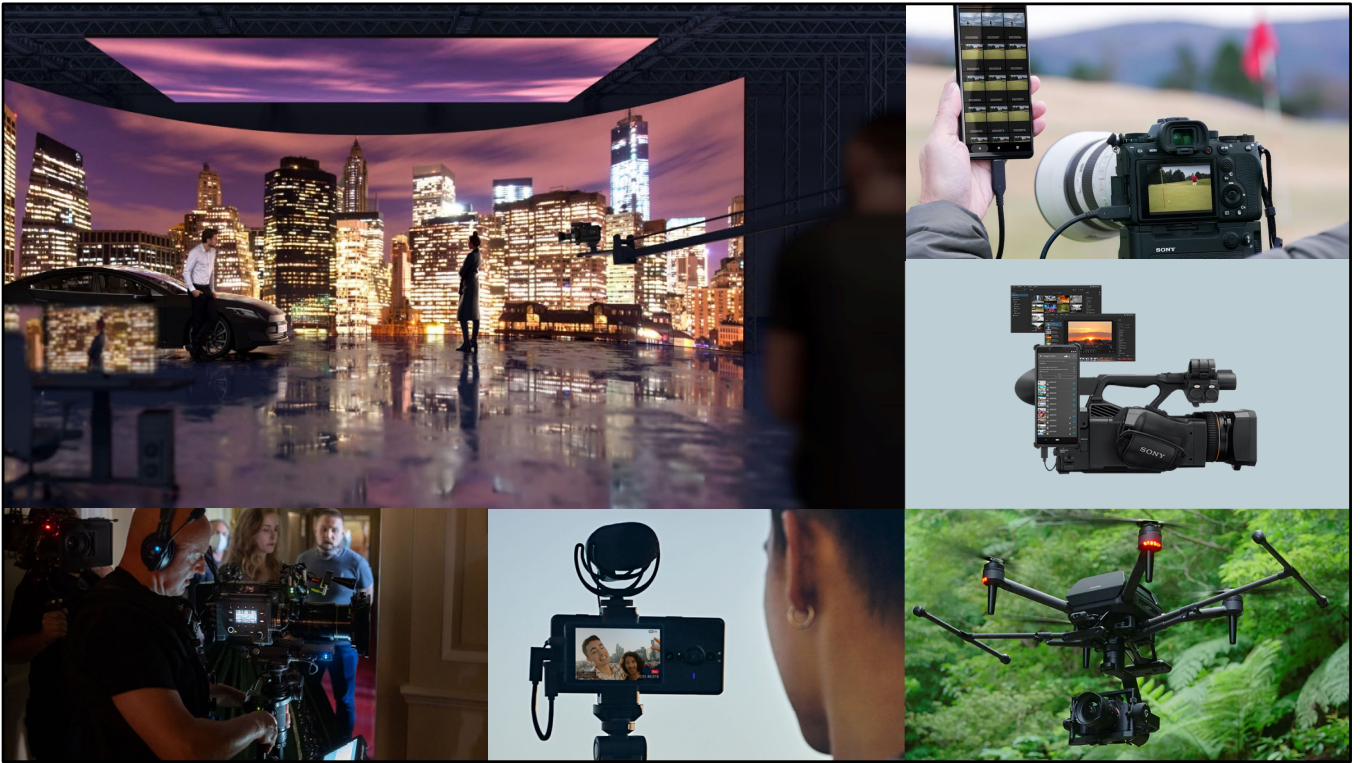
Community of Interest



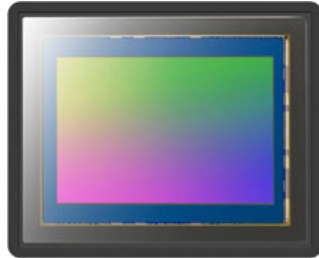
- このようにコミュニティと直接つながることで、彼らの熱意や不満を学び、感動を創ることに役立てています。



- 今年大ヒットした映画「トップガン マーヴェリック」ではF-18戦闘機のコックピットで6台のデジタルシネマカメラ『VENICE』とエクステンションシステムを用いて、迫力のある映像撮影が行われました。



- ソニーでは感動コンテンツを創る多くの製品、サービスを提供しています。これらはクリエイターからの学びの蓄積により育まれたものです。



CMOSイメージセンサー

- そして、こうしたクリエイターによる感動の創造を支えるキーデバイスがCMOSイメージセンサーです。
- ソニーではCMOSイメージセンサーに過去4年間で約1兆円の投資を行っています。
- この現実世界を捉えるCMOSイメージセンサーは、現実から「学ぶデバイス」とも言えます。



- 地球を「感動コンテンツ」として人々に届ける新事業にもこの技術が活かされています。



- STAR SPHEREプロジェクトの超小型人工衛星には、ソニーのカメラ機器が搭載されており、クリエイター、そしてユーザー自身が地球や星を捉えることができます。この宇宙空間からの視点を活用したクリエイションを通じ、地球について学び、環境に対する思いを育むきっかけをつくらせたいと考えています。



センシング



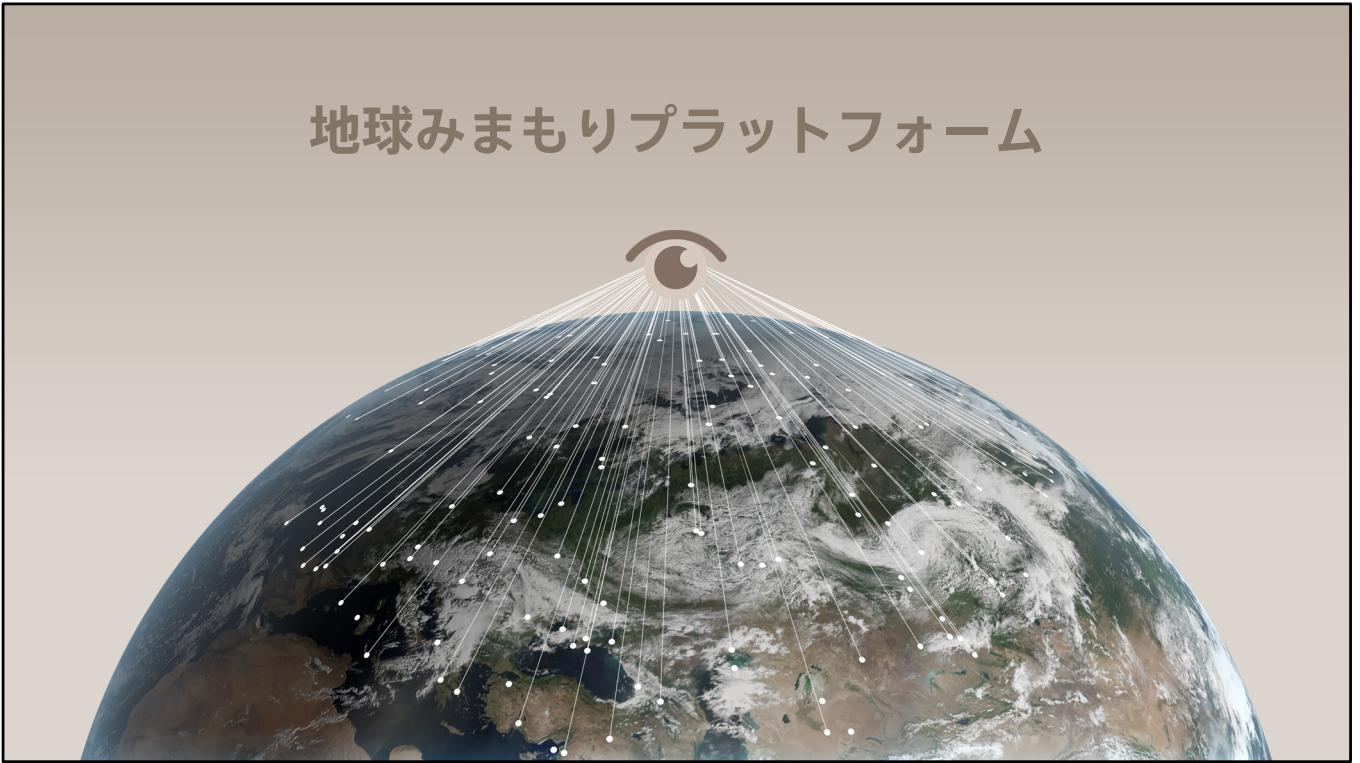
通信ネットワーク



予兆分析

- 地球を「みる」ことには、宇宙の視点に加えて地表のセンシングがあります。当社では、土壌中の水分量などのセンシング、超広域の通信ネットワーク、そして捉えたデータに基づく予兆分析技術のR&D活動を推進しています。

地球みまもりプラットフォーム



- 地球を「みる」ことは、「まもる」ことにつながります。これらの技術を組み合わせた「地球みまもりプラットフォーム」の構築により、災害の未然防止や環境の課題解決に貢献することを目指しています。



Artificial Intelligence

- こうしたデータに基づく予兆分析にはAIを用います。
- 私はAIも、CMOSイメージセンサーと同様に現実から学ぶ技術と位置付けています。



Intelligent Vision Sensor IMX 500

- そしてCMOSイメージセンサーとAIを掛け合わせたのがインテリジェントビジョンセンサー「IMX500」です。



- 学ぶIoT技術ともいえる「IMX500」は、スマートシティの実現など社会の生産性向上に貢献します。また、イメージセンサー内でデータ処理を行い、クラウドに流れ込むデータ量を抑えることで消費電力を削減できます。今後も、社会価値を創出するソリューションとして世の中に広めていきたいと考えています。



- センシングとAIは、ADASなどのモビリティの進化にも欠かせません。



- そしてモビリティの進化は健全な地球環境にもつながるものと考えています。



多様な「学び」とサステナビリティ

- 本日は多様な「学び」がソニーの成長、そして地球のサステナビリティにつながるについてお話ししました。

SONY

Purpose

存在意義

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。

- さまざまなバックグラウンドを持つ社員から経営が学ぶことも多くあります。実は冒頭で触れたPurposeも社員の気づきを取り入れて生まれたものです。
- このPurposeを推進する場でもある「世界」を持続可能なものにしていくためにも、社員と共に「学び」を大切にし、長期視点で人、社会、地球へ貢献していきたいと思えます。
- ご視聴、ありがとうございました。

The image features the Sony logo in a bold, black, serif font, centered within a rectangular frame. The background of the frame is a smooth, multi-colored gradient that transitions from a light teal at the top to a pale yellow in the middle, and finally to a soft pinkish-red at the bottom. The overall aesthetic is clean and modern.

SONY

将来に関する記述等についてのご注意

このスライドに記載されている、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で全面的に依拠することは控えるようお願いします。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う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、ならびに主観的でわか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い、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う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。