

SONY

Sony IR Day 2016

ゲーム&ネットワークサービス分野

2016年6月29日

ソニー株式会社 執行役 EVP
ゲーム&ネットワークサービス事業担当
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
代表取締役 社長 兼 グローバルCEO

アンドリュー・ハウス

Agenda

ゲーム&ネットワークサービス分野

- 1. 2015年度の総括**
- 2. ソニー・インタラクティブエンタテインメントの設立**
- 3. 2016年度の事業戦略**

1. 2015年度の総括

2015年度の総括

1



PlayStation®4 (PS4®)インストールベースの堅調な拡大

- 累計**4,000万台**達成, プレイステーション史上最速の普及ペースを維持

2



ネットワークビジネス 大幅成長の継続

- ネットワーク総売上高 前年比**+51%増**
- PlayStation®Plus(PS Plus) 有料会員数の拡大継続

3



将来のビジネス成長に向けた投資の継続

- PlayStation™ Vue (PS Vue) / PlayStation® VR (PS VR) / コジマプロダクションとの戦略的提携

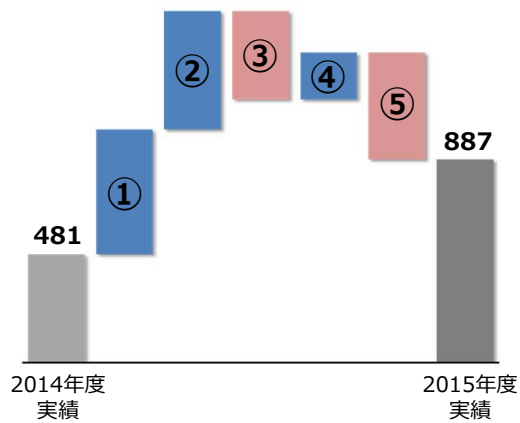
2015年度 売上高・営業利益実績 vs 2014年度実績

ゲーム&ネットワークサービス分野

(億円)

売上高

13,880 → 15,519

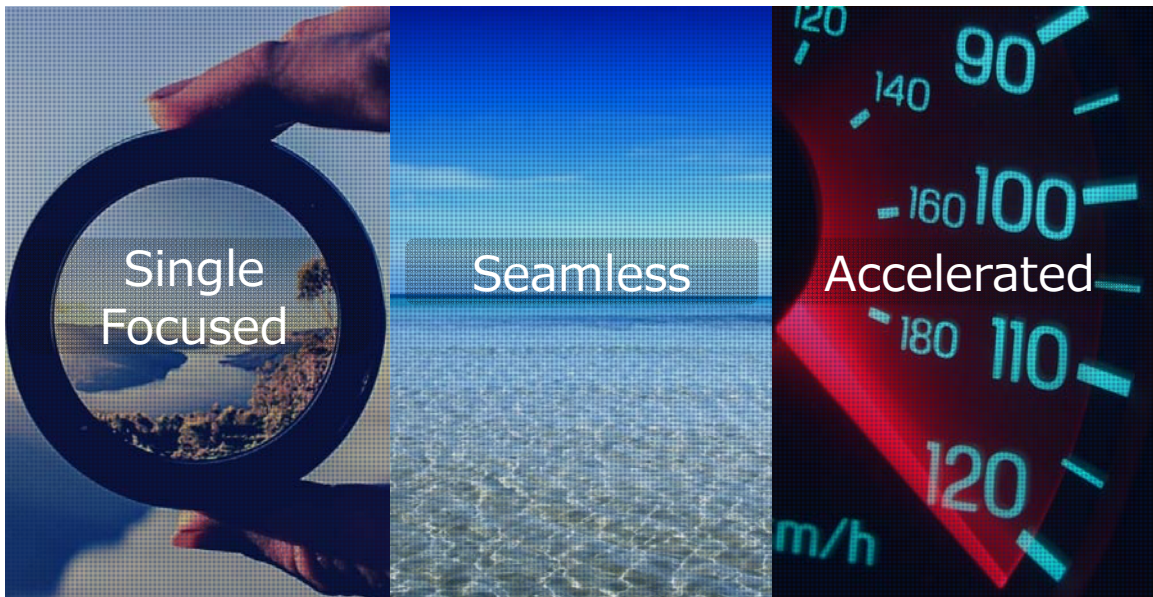


- ① PS4®プラットフォームの堅調な拡大による増益
- ② ネットワークビジネス 大幅成長の継続による増益
- ③ PlayStation®3 (PS3®) プラットフォームの売上減少による減益
- ④ 一時費用の減少による増益など
- ⑤ 為替の影響による減益*1

*1: 2015年度実績における通貨別売上高及びコストの金額を元に為替変動による前年度比影響額を試算

ゲーム&ネットワークサービス分野

2. ソニー・インタラクティブエンタテインメントの設立

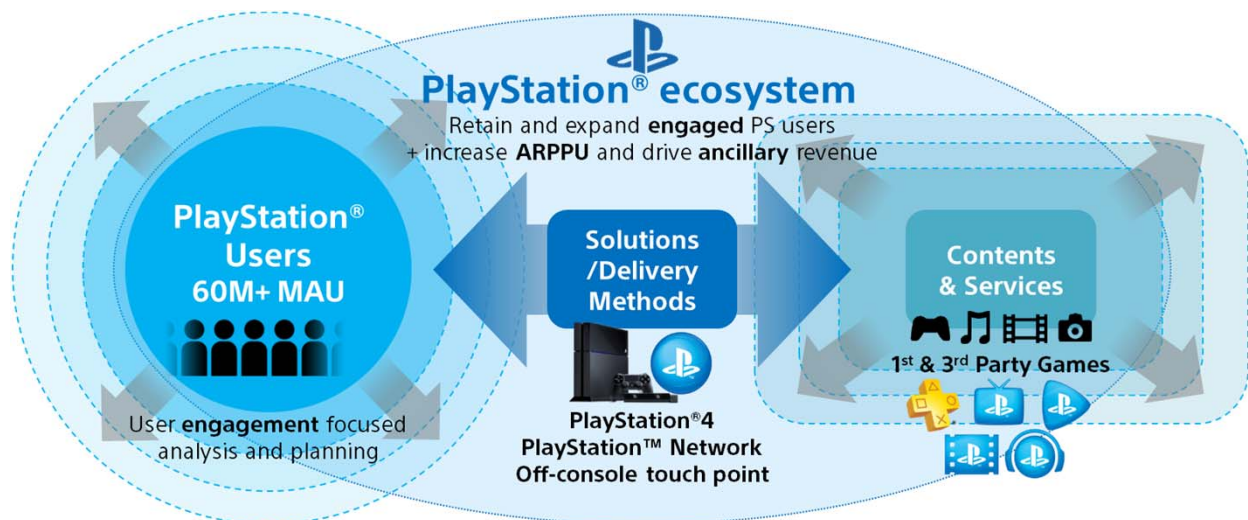


More joy through "play"

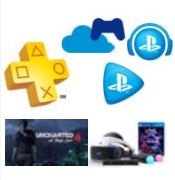


3. 2016年度の事業戦略

2016年度: 中期事業方針に変更無し




1



デジタルビジネスの成長による収益の最大化

- ビジネスモデル 従来のパッケージ型からリカーリング型モデルへ
- コンテンツ ゲームに加えてVRやノンゲームサービスに拡大

2



将来への投資の継続

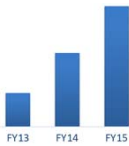
- ノンゲームVR PS VR エコシステムのノンゲームビジネス領域への拡大
- PlayStation™ Vue お客様の趣味嗜好に最適化したテレビ視聴体験の提供
- オリジナルコンテンツ PlayStation®のコンテンツブランドとしての強化



1

PlayStation®Plus

- 2015年度末 有料会員 **2,080万人**
- より良いサービスを提供して、お客様の裾野を更に広げる




Fiscal Year	Membership (Millions)
FY13	~0.5
FY14	~1.0
FY15	~2.1

2

ゲーム業界のトレンド “Game as a service”

- プラットフォームホルダーとしてのSIEの収益機会最大化



3

パッケージ/ネットワークダウンロード販路の双方を最大限に活かした顧客基盤の拡大



PlayStation®VR: 革新的なゲーム体験の創造とその先

ゲーム&ネットワークサービス分野

ゲームプラットフォームとしての立ち上げの成功

- PS4の統一されたアーキテクチャーと安定した品質
- プレイステーションエコシステムだからこそ可能にする、お求めやすい価格設定
- 数多くの試遊体験機会の提供: "Playing is believing"



PS VR エコシステムの ノンゲームビジネス領域への拡大

- 様々なインタラクティブ技術を基にしたVRビジネスソリューション



PlayStation™ Vue : ビジネス成長の加速

ゲーム&ネットワークサービス分野

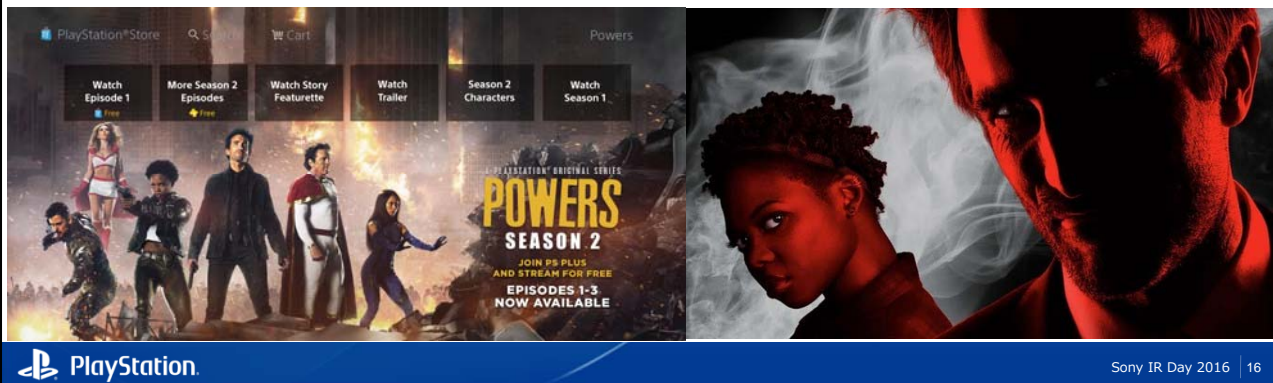
魅力的な機能、コンテンツ及びチャンネルを揃えて、
お客様一人ひとりの趣味嗜好に合ったテレビ視聴体験を提供する



PlayStation® オリジナルコンテンツ: テレビシリーズ製作への継続的な投資

ゲーム&ネットワークサービス分野

- PlayStation®プラットフォームの
 - 幅広い顧客層への訴求
 - ゲーム以外での差別化
- PlayStation®のコンテンツブランドとしての強化



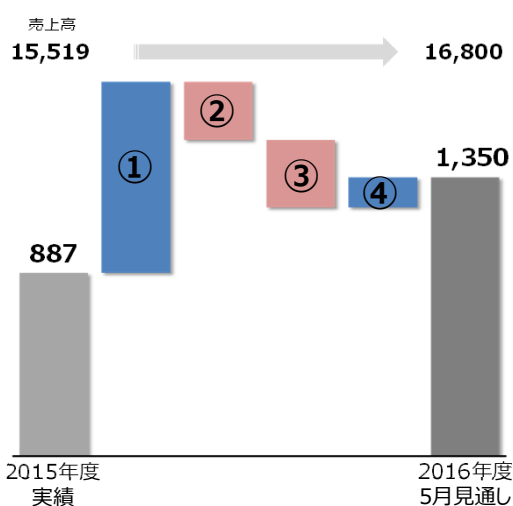
PlayStation.

Sony IR Day 2016 | 16

2016年度 売上高・営業利益5月見通し vs 2015年度実績

ゲーム&ネットワークサービス分野

(億円)



- ① PS4®及びネットワークの更なる成長による増益 (PS VRを含む)
- ② PS3®プラットフォーム減収による減益
- ③ 全体的な売上成長を実現させるためのSGA増加に伴う減益等
- ④ 為替の影響による増益*1

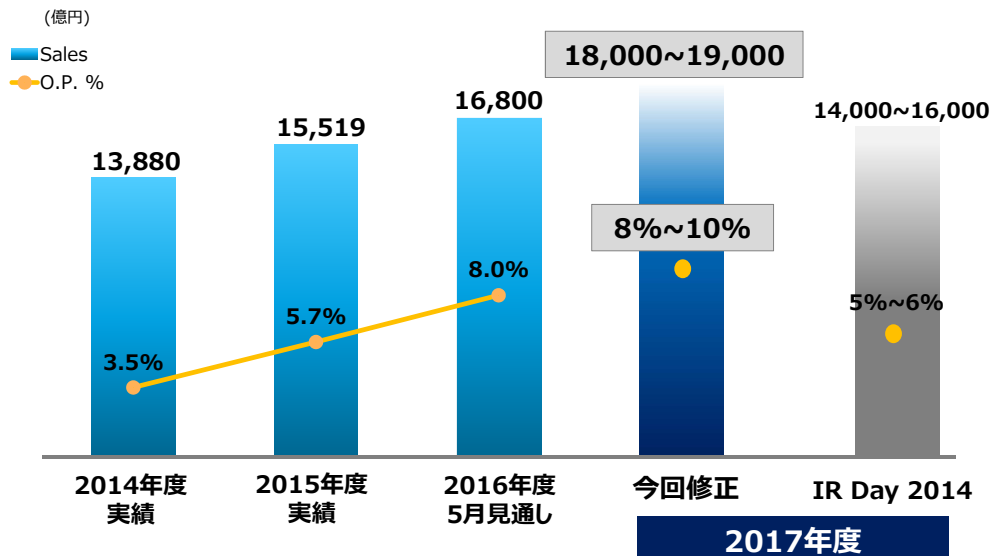
*1: 2016年度事業計画における通貨別売上高及びコストの金額を元に為替変動による前年度比影響額を試算

PlayStation.

Sony IR Day 2016 | 17

FY2017 売上高・営業利益目標の修正

ゲーム&ネットワークサービス分野



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、これら業績見通しにのみ全面的に依拠することは控えるようお願いいたします。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) ソニーの事業領域を取り巻くグローバルな経済情勢、特に消費動向
- (2) 為替レート、特にソニーが極めて大きな売上、生産コスト、又は資産・負債を有する米ドル、ユーロ又はその他の通貨と円との為替レート
- (3) 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、充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（テレビ、ゲーム事業及びネットワーク事業のプラットフォーム、ならびにスマートフォンを含む）をソニーが設計・開発し続けていく能力
- (4) 技術開発や生産能力増強のために行う多額の投資を回収できる能力及びその時期
- (5) 市場環境が変化する中でソニーが事業構造の改革・移行を成功させられること
- (6) ソニーが金融を除く全分野でハードウェア、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、インターネットやその他の技術開発を考慮に入れた販売戦略を立案し遂行できること
- (7) ソニーが継続的に、研究開発に十分な資源を投入し、設備投資については特にエレクトロニクス事業において投資の優先順位を正しくつけて行うことができること
- (8) ソニーが製品品質を維持し、既存の製品及びサービスについて顧客満足度を維持できること
- (9) ソニーと他社との買収、合併、その他戦略的出資の成否を含む（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
- (10) 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の低下
- (11) 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
- (12) 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
- (13) 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
- (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) ソニ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
- (16) 大規模な災害などに関するリスク

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。