

SONY

Sony IR Day 2017

ホームエンタテインメント&サウンド分野

2017年5月23日

ソニー株式会社 執行役 EVP
ホームエンタテインメント&サウンド事業担当、コンシューマーAV セールス&マーケティング担当
ソニービジュアルプロダクツ株式会社 代表取締役社長
ソニービデオ&サウンドプロダクツ株式会社 代表取締役社長

高木 一郎

目次

ホームエンタテインメント&サウンド分野

1. HE&S分野 2016年度の総括

2. HE&S分野 2017年度の取り組み

1. テレビ事業
 - ・ 市場の見通しとソニーの売上計画
 - ・ 商品概要
 - ・ 事業方針と重点施策
2. ビデオ&サウンド事業
 - ・ 重点施策
3. HE&S分野 業績見通し

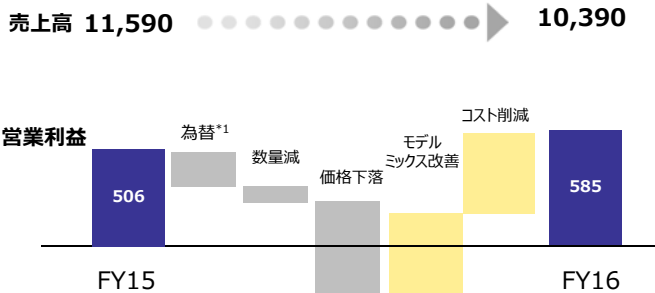
3. 参考資料

1. 2016年度の総括

2016年度の総括

営業利益変動要因分析

(億円)



成果

- テレビ事業
 - 4K/大型モデルを中心とした高付加価値商品戦略による収益性改善
 - 材料費・オペレーションコストの削減、環境変化に対する製販オペレーション対応力強化・在庫の適正レベル維持等による採算構造の改善
- ビデオ&サウンド事業
 - 高付加価値モデルによる収益性の改善
 - オペレーション改善によるコスト削減

課題

- テレビ事業
 - 為替等環境変化への対応
 - 安定収益基盤の強化
- ビデオ&サウンド事業
 - ブランドの強化
 - オーディオ成長領域を軸にした売上拡大

*1: 2016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

2. 2017年度の取り組み

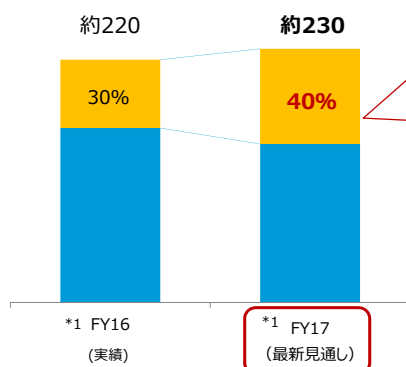
テレビ事業 市場の見通しとソニーの売上計画

市場は回復傾向・4K対応テレビへのシフト加速

液晶テレビ市場の見通し (数量ベース)

(百万台)

■ 4K対応液晶テレビ ■ 2K対応液晶テレビ



プレミアム4K (%)

3%

その他

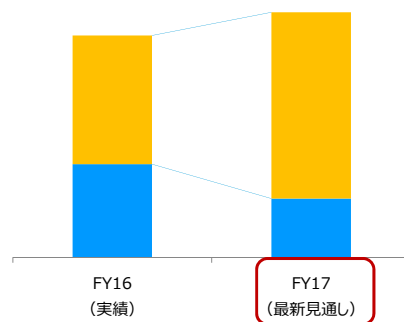
97%

※プレミアム4K：
市場価格1500米ドル以上
かつ 120Hz の商品

ソニーの売上高

(億円)

■ 4K対応液晶テレビ ■ 2K対応液晶テレビ



“プレミアム4K”市場の拡大を牽引



最高画質

独自の画像処理技術により
どのパネルでも 高画質を実現



洗練されたデザイン

高画質とスタイリッシュさを両立
正面/背面までこだわった美しさ



使いやすさ

お客様の好奇心にすぐに応える
簡単・賢い・便利な操作性



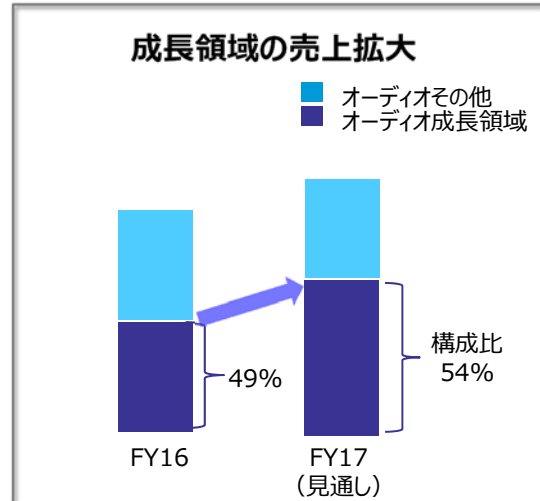
本体マイク対応 × Assistant対応
androidtv

高付加価値を追求し、強固な経営基盤を確立

- ◆商品力
独自技術で最高の顧客体験を提供、将来に向けた技術開発に継続投資
- ◆コスト競争力
事業規模に合わせた適正費用コントロールと材料の戦略的安定調達
- ◆オペレーション力
環境変化に素早く対応する製造～販売までの一気通貫オペレーションを継続進化

成長領域の商品力/販売力の強化により持続的に収益性を保つ

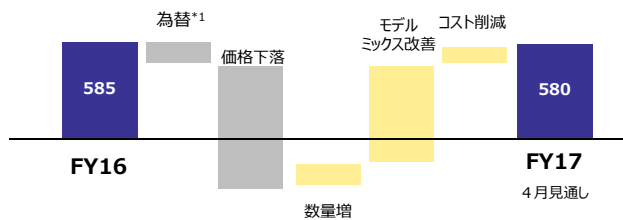
- ◆ 音のブランドの訴求・強化
- ◆ 差別化技術によるオーディオ成長領域（ヘッドホン、サウンドバー、ワイヤレススピーカー）の商品力強化
- ◆ 販売力の強化
- ◆ 将来の成長のための技術開発投資



業績見通し

売上高 10,390 (億円) → 11,200 (億円)

営業利益



テレビ事業

- 独自の高画質・高音質技術と高いデザイン性・操作性による商品の更なる付加価値向上
- オペレーション力の更なる向上による安定収益基盤の強化

ビデオ&サウンド事業

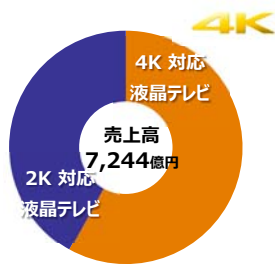
- 成長領域の商品力強化による付加価値向上
- オペレーション力の強化
- 将来への投資による更なる体制強化

*1: 2017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

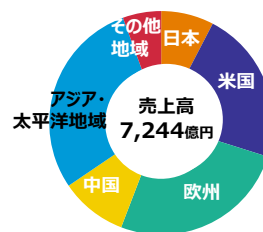
3. 参考資料

テレビ事業 2016年度 製品別/地域別売上構成比・数量/金額シェア

■ 製品別売上構成比

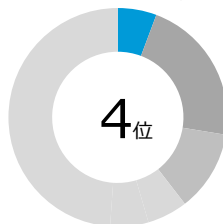


■ 地域別売上構成比



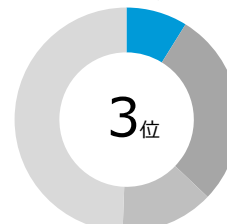
■ メーカー別液晶テレビ 数量シェア

(直近1年間の数量ベースシェア。ソニー調べ)



■ メーカー別液晶テレビ 金額シェア

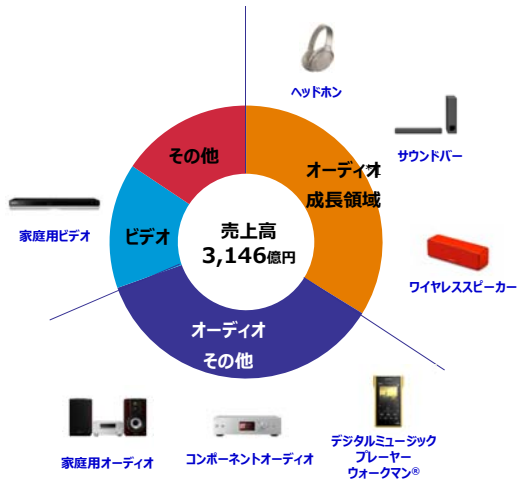
(直近1年間の金額ベースシェア。ソニー調べ)



ビデオ&サウンド事業 2016年度 主要製品別・地域別売上構成比

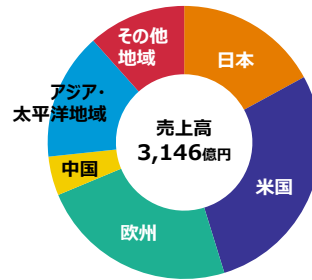
ホームエンタテインメント&サウンド分野

■ 主要製品別売上構成比



*1: オーディオ成長領域には、ヘッドホン、サウンドバー、ワイヤレススピーカーが主要製品として含まれています。

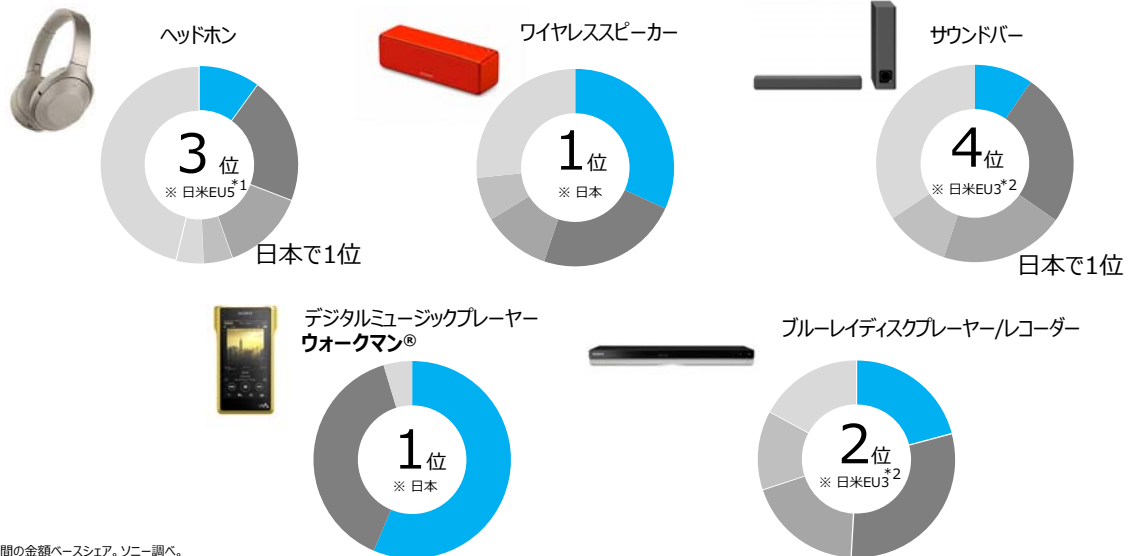
■ 地域別売上構成比



Sony IR Day 2017 | 85

ビデオ&サウンド事業 主要製品別のシェア（金額ベース）

ホームエンタテインメント&サウンド分野



※ 直近1年間の金額ベースシェア。ソニー調べ。

*1: EU5: イギリス、フランス、ドイツ、イタリア、スペイン

*2: EU3: イギリス、フランス、ドイツ

Sony IR Day 2017 | 86

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、見直し、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直しです。将来の業績に関する見直しは、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直し情報は、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、これら業績見直しと大きく異なる結果となりうるため、これら業績見直しのみで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直しを見直しで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。