

SONY

Sony IR Day 2018

ゲーム&ネットワークサービス分野

2018年5月22日

ソニー株式会社 執行役員 ビジネスエグゼクティブ
ソニー・インタラクティブエンタテインメント 社長 兼 CEO

小寺 剛

アジェンダ

ゲーム&ネットワークサービス分野

- 1. 2017年度の総括**
- 2. 2018年度以降の事業戦略**

1. 2017年度の総括

2017年度の総括

ユーザーベースの 更なる拡大

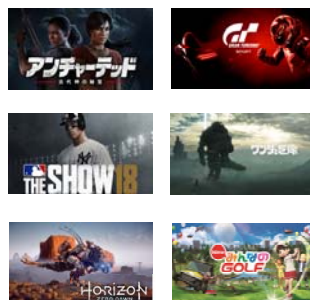


PlayStation®4
7,900万台
2018年3月末時点累計販売台数

PlayStation™Network
MAU 8,000万以上
2018年3月末時点

PS4® ゲームプレイ
8億時間以上/週
2017年12月最終週

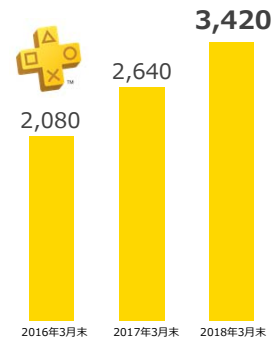
ゲームラインアップの充実



2億4,690万本
2017年度PS4®ソフトウェア販売本数

PlayStation®Plus の成長

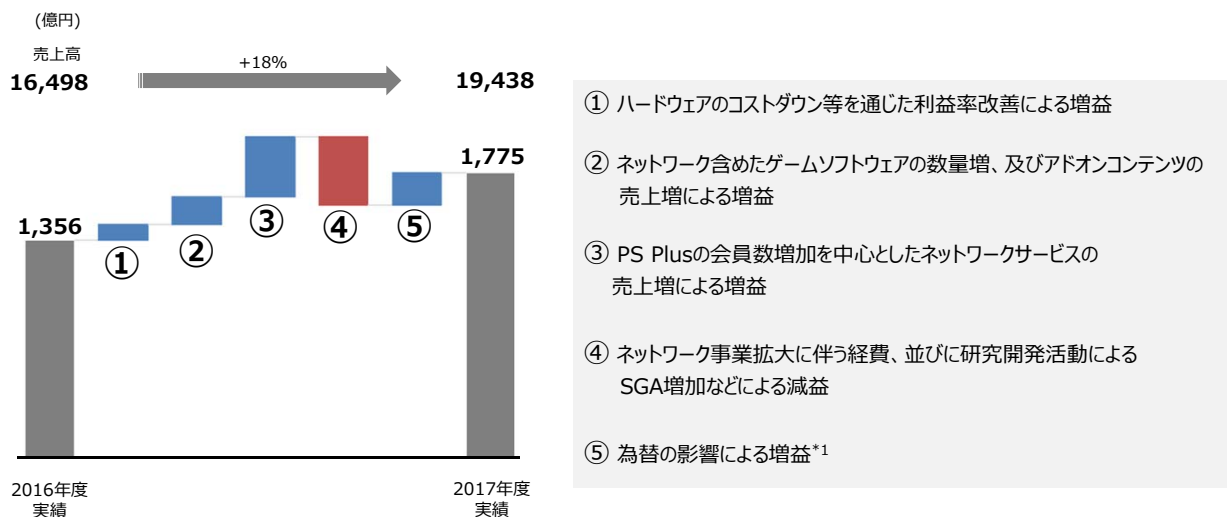
PlayStation®Plus 有料会員数 (万人)





それぞれ成長するも課題も多い
今後どうエンゲージメント強化に活用できるかが重要

2017年度 売上高・営業利益実績 vs 2016年度実績

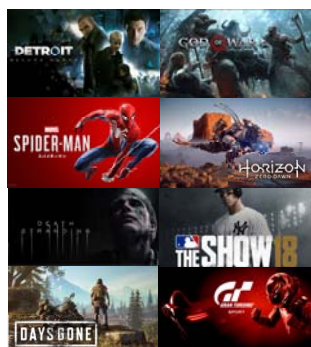


*1: 2017年度実績における通貨別売上高及びコストの金額を元に為替変動による前年度比影響額を試算

2. 2018年度以降の事業戦略

2018年度以降の事業戦略

エクスクルーシブ タイトルの充実と展開



インストールベースと アクティブユーザーの レバレッジ



PS4®累計販売台数



リカーリング収益の 更なる成長と進化



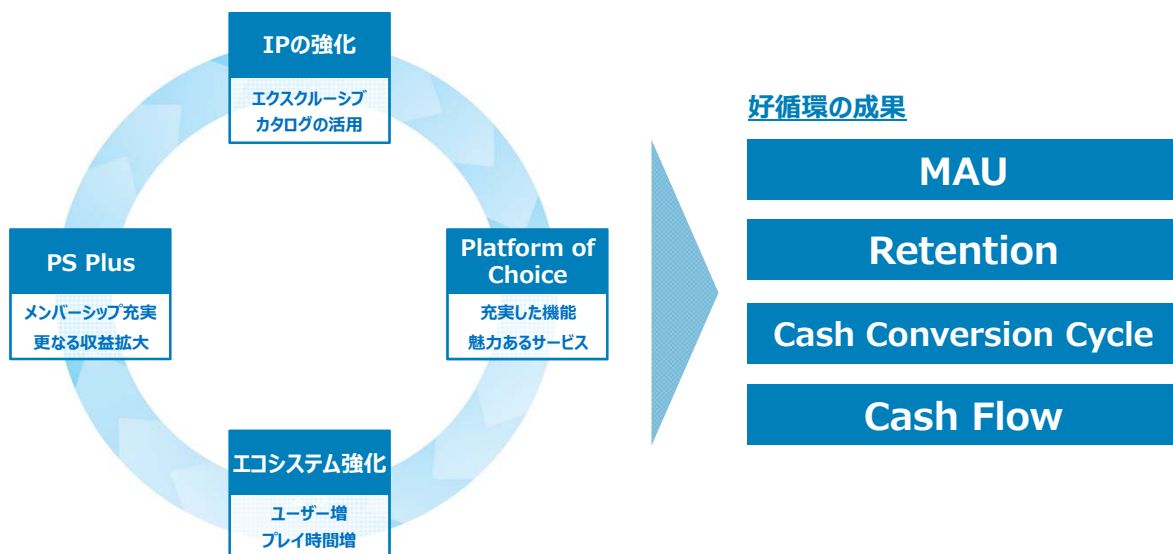
ユーザーエンゲージメントの更なる強化

ゲーム&ネットワークサービス分野



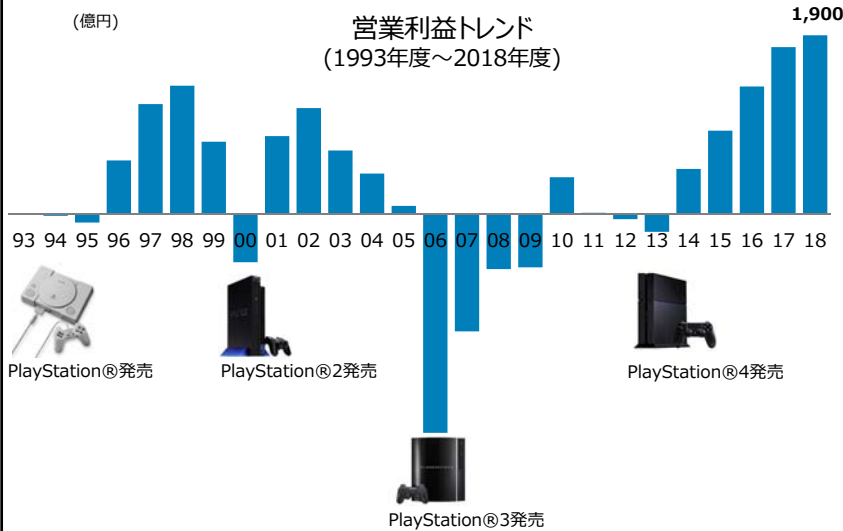
プレイステーション好循環の拡大

ゲーム&ネットワークサービス分野



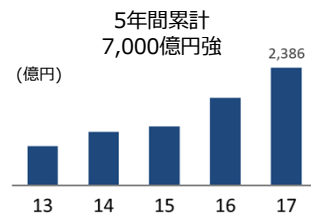
利益構造の変化を通じた業績変動の安定化

ゲーム&ネットワークサービス分野



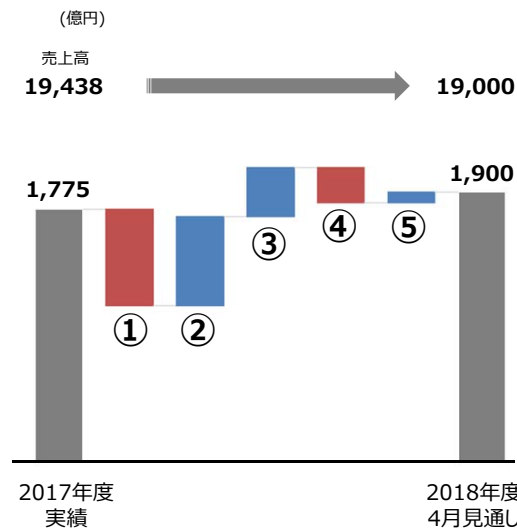
- ライフサイクルに伴う今後の利益変動幅を過去実績よりも大幅に縮小させて、利益構造を安定化させていくことを目指す
- 1兆円規模に成長したネットワーク事業の構造を最大限に活かして、今後も安定的にキャッシュフローを創出していく

フリーキャッシュフロー実績 (2013年度～2017年度)



2018年度 売上高・営業利益4月見通し vs 2017年度実績

ゲーム&ネットワークサービス分野



- ① ハードウェアの数量減、コスト増加等による減益
- ② ネットワークを含めたゲームソフトウェアの売上高増加による増益
- ③ PS Plusの会員数増を中心としたネットワークサービスの売上高増による増益
- ④ 研究開発費、販管費の増加などによる減益
- ⑤ 為替の影響による増益*1

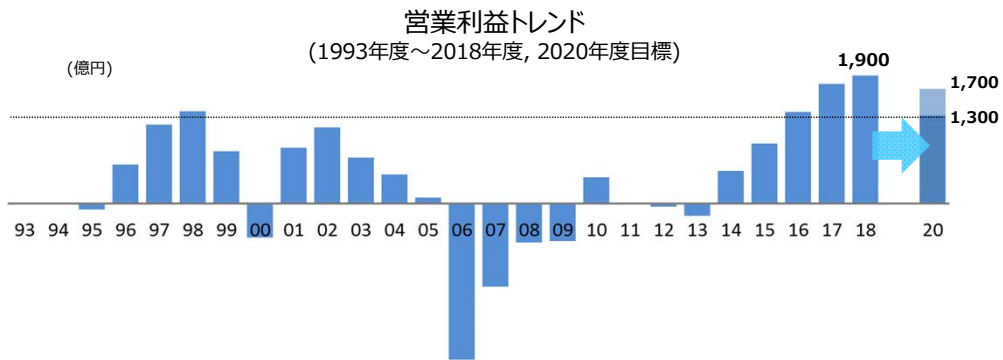
*1: 2018年度事業計画における通貨別売上高及びコストの金額を元に為替変動による前年度比影響額を試算

2020年度 経営数値目標

ゲーム&ネットワークサービス分野

■ 売上高 (参考値) 18,000 億円

■ 営業利益: 1,300~1,700 億円



SONY