



# ゲーム&ネットワークサービス分野

Sony Interactive Entertainment

Senior Vice President  
Sony Corporation

President & CEO  
Sony Interactive Entertainment

**Jim Ryan**

ゲーム&ネットワークサービス分野

## 本日の内容

- PlayStation®の強み
- プラットフォーム戦略 - 次世代機の役割
- コンテンツ配信戦略 - クラウドとストリーミングの役割
  - 現状
  - 中期戦略
  - 長期戦略
- その他・市場の関心事について
- One Sony コラボレーション

## ■ PlayStation®の強み



自社IP



ブランド



コミュニティ

# 自社IP

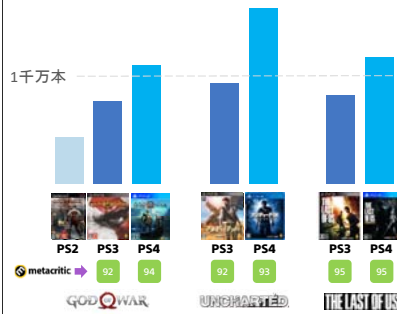
卓越したゲーム制作スタジオ

世界に13拠点



進化を続けるフランチャイズ

タイトル、コンソール世代ごとの  
累計実売本数イメージ



「ゲーム・アズ・ア・サービス」  
の収益力強化

米国のスポーツタイトルにおいて  
課金ユーザーあたりの最高平均売上額を記録\*



MLB® The Show™ 19

\* PlayStation Store発売開始後6週間比較

# ブランドが最大の強み



3位

Rank	Brand (UK)
1	Apple
2	LEGO
3	PlayStation
4	Google
5	NETFLIX
6	fitbit
7	Spotify
8	amazon
9	NHS
10	android



7位

Rank	Brand (DE)
1	Apple
2	Google
3	android
4	LEGO
5	amazon
6	NETFLIX
7	PlayStation
8	Spotify
9	PayPal
10	SAMSUNG



13位

Rank	Brand (US)
1	Apple
2	amazon
3	Pinterest
4	NETFLIX
5	android
6	Google
7	SAMSUNG
8	KitchenAid
9	Spotify
10	Nike
11	LEGO
12	YouTube
13	PlayStation

Prophet brand relevance index Sep-18

## コミュニティ

### エンゲージメント



- PlayStation™Network 月間アクティブユーザー数9,400万以上 (2019年3月末時点)
- 90%を超えるコンソールが過去12ヶ月にネットワーク接続
- FY18における「PS4」ユーザーの週平均利用時間は21時間

### 利用額



- これまでに購入されたPS4コンソールからの総利用額がFY18に初めて\$20bnを超えた
- コンソールあたりの平均累計支出は\$700を超える
- 「PS4」販売初年度 (FY13) に購入されたコンソールあたりの平均累計支出は\$1600を超える

3,600万を超えるPlayStation®Plus 有料会員 (2019年3月末時点)

## ■ プラットフォーム戦略

- 次世代機の役割

## 次世代機における革新

ロード時間 (秒)

00:00.83



次世代機  
(開発中)

超高速

ロード時間 (秒)

00:08.10



PlayStation®4 Pro

## 世代革新が提供する価値

新技術を利用し、全く新しい、より没入感のあるゲーム体験を提供

下位互換性を活かし、かつてないほど迅速かつスムーズに、コミュニティを次世代へと移行

安定した制作環境をクリエイターに提供

# 次世代機

いままでお伝えしたこと

最新のCPU、GPU

SSD

下位互換性

レイトレーシング

8K

ディスク対応

3D オーディオ

まだお伝えしていないこと

日時



価格



ゲーム



ユーザー体験



国・地域



# 「PS4」の重要な役割

向こう3年間のエンゲージメントと収益の原動力



次世代機に欠かせないアーリーアダプターの存在



リリースを控える傑出したエクスクルーシブ  
AAAゲーム群

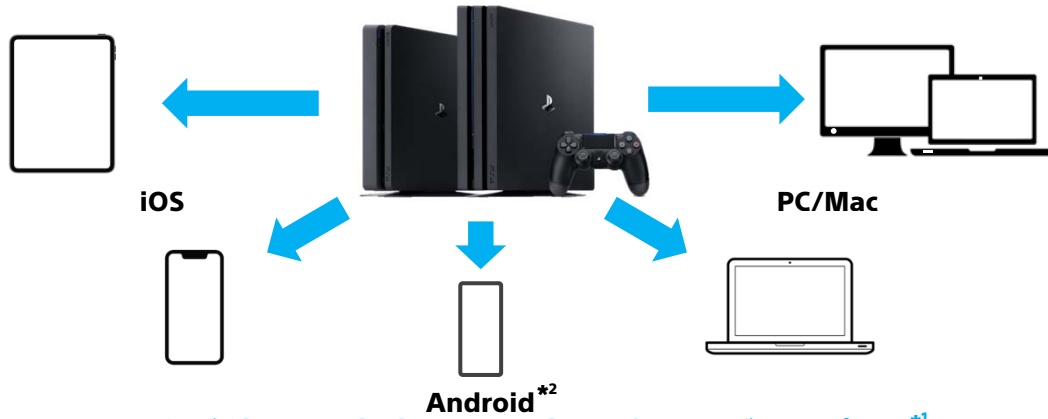


## ■ コンテンツ配信戦略

ー クラウドとストリーミングの役割

## ■ 現状

## 「PS4」リモートプレイはシームレスな複数機器ストリーミングを実現



560万人が利用し、合計7,100万時間を超えるゲームプレイ<sup>\*1</sup>

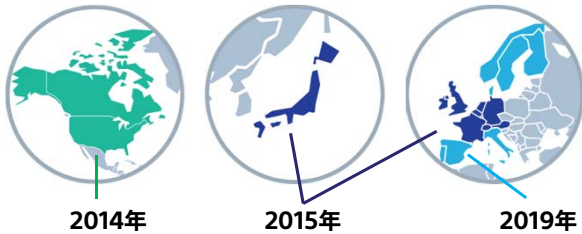
<sup>\*1</sup> FY18データ  
<sup>\*2</sup> 現時点ではXperiaに限る

Sony Corporation

## PlayStation™Now – いままでの歩み

現在のサービス地域 > 「PS4」ユーザー 70%をカバー

ゲームストリーミングにおける軌跡



- 2012年 GAIKAIの買収
- 2014年 PS Now レンタルサービス開始 **潤沢な知財ポートフォリオ**
- 2015年 OnLive 知的財産の取得
- Sony BRAVIA, Blu-Ray, Samsung TV対応
- 2016年 PS Now サブスクリプションサービス開始

70万 有料会員数 : 40% 年平均成長<sup>\*</sup>

<sup>\*</sup> 2019年3月末時点

Sony Corporation



## PlayStation™Now – 現在

15のデータセンター  
37のネットワークPOP

780のソフトウェアタイトル  
開発者の追加工数なし

19ヶ国展開

ストリーミング  
+ ダウンロード

PS4/PCクライアント

170のパブリッシャーがサポート

\* 全て2019年3月時点

Sony Corporation

## PlayStation™Nowの技術

下り速度5Mbpsにて、超低遅延のゲームプレイを実現

### サーバー

ダイナミックアダプティブ  
ストリーミング

ストリーミング  
シェイピング

### ネットワーク

輻輳(ふくそう)制御

ネットワーク  
プロトコル

### クライアント

低遅延  
クライアント

パケットロス補完

Sony Corporation

## ■ 中期戦略

## PlayStation™Now – 今後の計画

1080p対応と  
更なる仕様拡充

コンテンツの  
質向上

コンソール以外  
の機会最大化

既存キャパシティ  
の最大活用

マーケティング  
の強化



**50%を超える年平均成長率へ**  
**既存投資分のキャパシティは500万会員をサポート可能**

## ■ 長期戦略

## ユーザーの選択肢を重視

主要ビジネスモデル



CD/DVD



Blu-ray

+



ダウンロード



Blu-ray

+



ダウンロード

+



ストリーミング

世代



PlayStation®



PlayStation®2



PlayStation®3



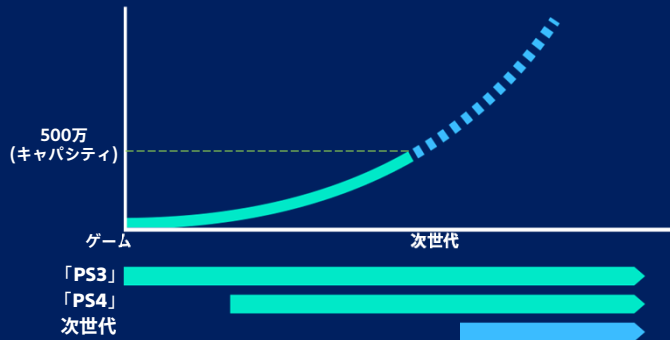
PlayStation®4

次世代

## 次世代におけるストリーミングの役割

### ビジョン

進化し続けるPlayStation®の体験を  
デバイス、時間、場所に関係なくシームレスに楽しめる  
活力のあるコミュニティの醸成



### 成長の原動力

- 各種携帯型デバイス
- 各種据置型デバイス
- 新たなサービスモデル
- 次世代機
- 次世代ゲーム
- 進化するサービス

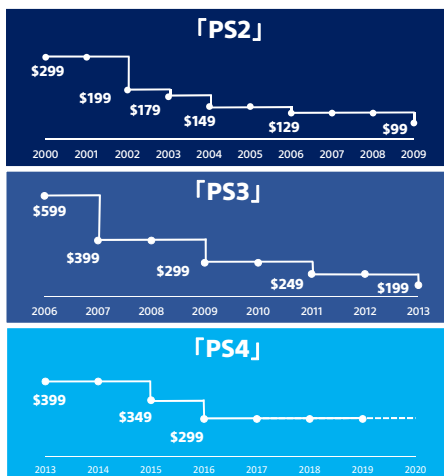
## パートナーシップを活用した規模拡大



- 既存および新規パートナーシップを活用し、成長を  
促し、さらなる規模拡大を実現
- PSN事業を成長させた経験を活用

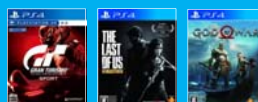
## ■ その他・市場の関心事について

## 適切なプロモーションにてポジティブなROIを維持

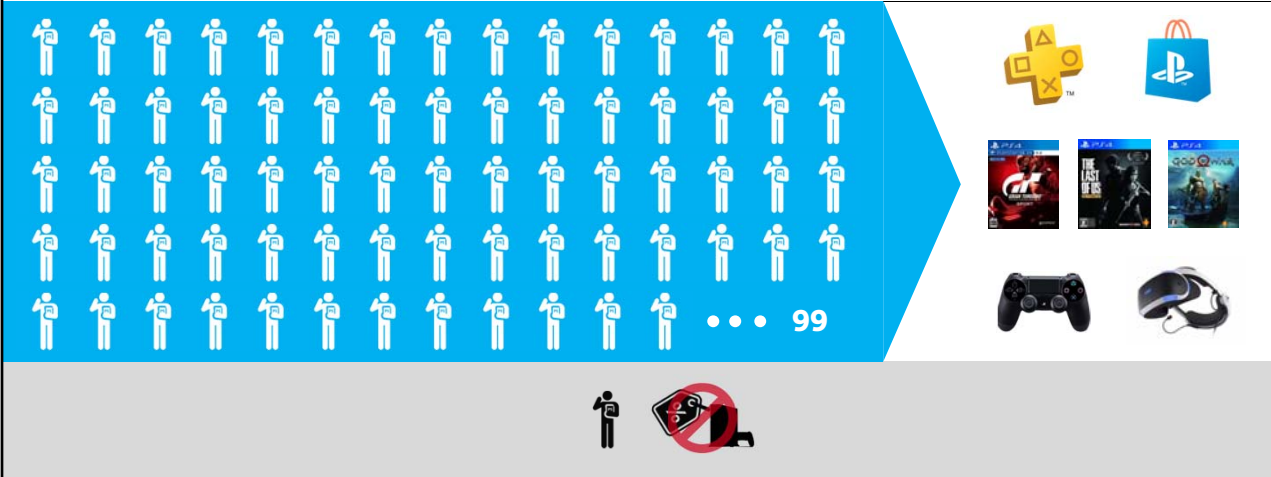


FY18ブラックフライデーのプロモーション  
(価格\$199)は当年度内に回収済み

FY19も同様にすべてのプロモーションを  
年度内に回収予定



# 1ではなく99への注力



# コストマネジメント



より厳密なコストマネジメントに取り組む計画



PlayStation™Vueは、20年度以降、損益への悪影響をなくす

## ■ One Sony コラボレーション

## One Sony コラボレーション



**Sony**Music

1st パーティゲーム向けオリジナル音楽  
ソニーアーティストを用いたVRコンテンツ



 PlayStation.  
PRODUCTIONS

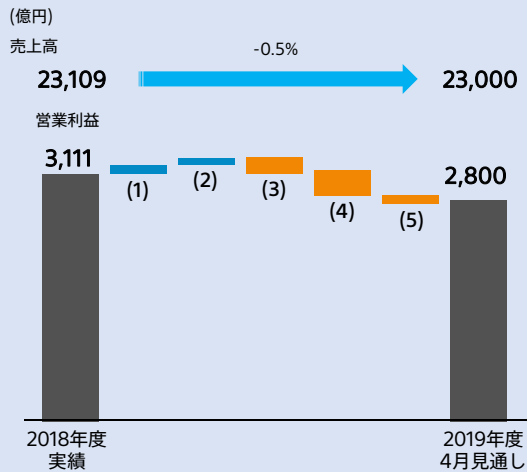
コンテンツIPを用いた  
コラボレーション







## 2019年度 売上高・営業利益見通し vs 2018年度実績



- 1) PS Plusを中心としたネットワークサービスの継続的な売上成長による増益
- 2) ハードウェア及びペリフェラルにおける、ライフサイクルに伴う数量減影響を上回るコスト改善による増益
- 3) 前年度に大型ヒットタイトルがあった自社制作ゲームソフトの売上減による減益
- 4) 次世代プラットフォームの研究開発活動のさらなる加速を通じたSGA増加による減益
- 5) 為替影響による減益\*1など

\*1: 2019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

# SONY