

2020年5月19日

各 位

会 社 名 ソニー株式会社  
代 表 者 名 代表執行役 吉田憲一郎  
(コード番号 6758 東証 第1部)  
問い合わせ先 財務部 IRグループ  
(TEL:03-6748-2111(代表))

ソニー株式会社 2020年度経営方針説明会について

本日、ソニー株式会社は上記の発表を行いました。詳細は、別添プレスリリースをご参照ください。

以 上

## ソニー株式会社 2020年度経営方針説明会

本日、ソニー株式会社(以下、「ソニー」)は、2020年度経営方針説明会を開催しました。

ソニーは、長期視点に基づく経営を重視し、Purpose(存在意義)を「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」、経営の方向性を「人に近づく」と定義しています。

本日は、社長 兼 CEOの吉田憲一郎より、「人」を軸としたソニーグループの事業ポートフォリオ、グループ経営の強化施策、及び各事業の進化の方向性について説明しました。

概要は以下の通りですが、詳細については、当社コーポレートサイトに掲載するスピーチ原稿やスライドをご参照ください。

### 1. 人を軸としたソニーグループの事業ポートフォリオ

- ソニーグループの事業ポートフォリオは「人」を軸に以下の事業で構成されている。
  - 「人の心を動かす」コンテンツ事業と Direct-to-Consumer (DTC) 事業
  - 「人と人を繋ぐ」ブランデッドハードウェア事業と CMOS イメージセンサー事業
  - 「人を支える」車載センシング、メディカル、金融の各事業

### 2. グループ経営の強化施策

各事業の進化をリードし、ポートフォリオの多様性をさらなる強みとしていくために、ソニーグループの経営機構の改革を実施する。

- グループ本社「ソニーグループ株式会社」の発足(2021年4月1日付)
  - グループ本社機能とエレクトロニクス事業の本社間接機能を有している現在のソニー株式会社の機能を分離・再定義し、「ソニーグループ株式会社」は、グループ本社機能に特化した会社とする。
- エレクトロニクス事業による商号「ソニー株式会社」の継承(2021年4月1日付)
  - 「ソニーグループ株式会社」発足に伴い、「ソニー株式会社」の商号は、ソニーグループの祖業であるエレクトロニクス事業を行うソニーエレクトロニクス株式会社が継承する。
- 金融事業の完全子会社化
  - 金融事業に対する経営力をさらに強化し、グループ全体の企業価値向上につなげるため、当社が約65%の株式を保有しているソニーフィナンシャルホールディングス株式会社(以下、「ソニーフィナンシャルホールディングス」)の完全子会社化に向けて、同社株券等に対する公開買付けを実施する。

※ソニーグループの新たな経営体制、及びソニーフィナンシャルホールディングスの完全子会社化については、本日別途発表したプレスリリースをご覧ください。

### 3. 各事業の進化の方向性

<ゲーム&ネットワークサービス>

- 2020年年末商戦期に発売予定のプレイステーション®5の導入により、コンソールでのイマーシブなゲーム体験をさらに進化。「スピード」の向上、コントローラーの進化による「触感」、3D オーディオによる「音」が一体になることで、これまでになかった次世代機にふさわしいゲーム体験を提供。
- クラウドストリーミングゲームのプレイステーション™ナウやリモートプレイ機能による「いつでも、どこでも」というシームレスなゲーム体験の提供。

#### <音楽>

- ・ EMI Music Publishing の買収による音楽出版事業の強化とストリーミング市場の伸長により、安定成長を見込む。
- ・ 海外の音楽事業では、昨年8月に音楽制作と音楽出版を合わせた Sony Music Group を発足。Most Talent Friendly Music Company のビジョンのもと、レーベルと出版がアーティストを全方位からサポートする体制へ。
- ・ 音楽、アニメ、キャラクタービジネスなど多様な IP の軸でヒットを創出する日本の音楽事業においても、アーティストマネジメントを強化。

#### <映画>

- ・ DTC サービスが続々と立ち上がり、コンテンツ需要が以前にも増して高まる中、独自 IP の展開とクリエイティブ強化に投資し、幅広いジャンルで優れた映像エンタテインメントの製作を継続する。
- ・ 新型コロナウイルス感染症拡大の影響による映像コンテンツ消費行動の変化を注視し、作品公開の再開に向けてクリエイティブコミュニティや劇場などのサプライチェーンパートナーと連携していく。

#### <アニメ>

- ・ アニメ DTC サービスを通じて日本のアニメを世界中に届けることにグループを挙げて貢献する。
- ・ 成長が見込まれる中国でのデジタルエンタテインメントに関しては、アニメ、ゲーム、音楽などの領域で現地企業との関係を強化。  
※アニメは当社の開示上のセグメントではなく、ゲーム&ネットワークサービス・音楽・映画の各セグメントに含まれます。

#### <エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション>

- ・ 音・映像・通信の技術によってリアリティ・リアルタイムを極める商品・サービスを展開するとともに、遠隔で人と人、人とモノをつなぐリモートソリューションへのニーズの高まりにも貢献していく。
- ・ メディカル事業では、長年培ってきたイメージング、ディスプレイ、メカトロニクスの技術を活かし、長期視点で人々の健康に貢献する取組みを一層強化する。
- ・ 新型コロナウイルス感染症拡大による商品需要やサプライチェーンへの影響に鑑み、環境変化に応じた体質の強化に取り組む。

#### <イメージング&センシングソリューションズ>

- ・ 現在の不透明な市場環境に鑑み、2021年度以降の需要に向けた設備投資計画は慎重に見極めるものの、イメージングでのグローバル No.1 を堅持し、センシングでも世界 No.1 をめざすという目標を維持する。
- ・ 「人と人を繋ぐ」モバイル機器でのセンシングに加え、長期での成長が期待される「人を支える」車載センシングなどの分野にも注力。
- ・ イメージセンサーは、AI時代のキーデバイスになるとの考えのもと、世界最高水準にある積層技術を生かし、新たな付加価値をもたらす AI センシングソリューションを幅広いアプリケーションに展開していく。

#### <金融>

- ・ ソニーフィナンシャルホールディングスの新経営体制のもと、中核事業である生命保険事業のコアバリューともいえるライフプランナーのさらなる付加価値向上などの施策に取り組んでいく。
- ・ 金融事業におけるソニーのテクノロジーの活用など、さらなるグループ内シナジーの実現もめざす。

### 4. 「人」、「社会」、「地球」への貢献

- ・ ソニーの社会的使命は「感動」を創り、届け続けることであり、人々が感動で繋がるためには、「人」、「社会」、「地球環境」が健全であることが前提となる。
- ・ 環境負荷の軽減にもつながるモビリティの進化への貢献をはじめ、さまざまな環境への取り組みを実施する。
- ・ 新型コロナウイルス感染症に関する支援としては、1億 USドルのグローバル支援基金を立ち上げるなど、さまざまな方法で、「医療」、「教育」、「クリエイティブコミュニティ」への支援を実施中。
- ・ ソニーは今後も、事業活動やさまざまな社会支援を通じて、「人」、「社会」、「地球」へ貢献していく。

## 将来に関する記述等についてのご注意

この発表文に記載されている、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、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、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)も合わせてご参照ください。

以上