資料２－９

ソニーが目指すR&Dとは

ソニー株式会社
業務執行役員 SVP　　西谷　清
2011年3月7日（月）

2011 Sony Corporation

中期経営方針

ソニーグループ　中期経営方針　(2008年度～2010年度*)

～ ネットワーク対応のコンスーマーエレクトロニクスとエンタテインメントを提供するグローバルなリーディングカンパニーを目指して ～

ソニーは、ネットワーク対応のコンスーマーエレクトロニクスとエンタテインメントを提供するグローバルなリーディングカンパニーになることを目指し、2005年に掲げた3ヵ年の中期経営方針に続く、以下の新経営施策を実行します。コアビジネスの更なる強化、ネットワーク関連施策の推進、ならびに急成長する国際市場でのビジネス拡大を重要施策と位置づけ、更なる成長と利益創出の実現を目指します。当社が策定した中期目標は以下の通りです。

- **2010年度までに製品カテゴリーの90%をネットワーク機能内蔵およびワイヤレス対応へ**
- 2008年夏のPLAYSTATION®Network上でのビデオ配信サービス開始を皮切りに、2010年度までに主要製品に展開

- 2011年3月31日に終了する3年間。

出典：2008年6月中期経営方針より

2011 Sony Corporation

ネットワーク関連のイニシアチブ

- 一貫性のあるネットワークサービス戦略をすべての製品に展開
  - プレイステーションネットワーク上で、映画やテレビのプレミアムコンテンツ配信サービスの立ち上げ
  - ソニーの各製品にビデオ配信サービスを順次展開
  - ネット接続機能を搭載したブラビアによる、コンテンツのダイレクト受信
- **2010年度までに製品カテゴリーの90%をネットワーク機能内蔵およびワイヤレス対応へ**

2011 Sony Corporation

ソニーのネットワーク戦略_1

新たなホームエンタテインメントを提供する世界初、“Google TV”プラットフォーム採用、Sony Internet TVを米国で発売

～1台でテレビ視聴、様々なアプリケーション・インターネットがシームレスに楽しめる～

ソニーは、米国・ニューヨーク州・現地時間10月12日に、世界で初めて“Google TV”プラットフォームを採用し、1台でテレビ視聴、アプリケーション・インターネットコンテンツをシームレスに楽しめるSony Internet TVの米国市場での導入を発表しました。

Sony Internet TVは、ソニーのハードウェア設計技術力とGoogleのオープンなソフトウェアのノウハウとを組み合わせ、簡単な操作であらゆるコンテンツを楽しむことを可能とし、これまでに無い新たなユーザー体験を提供します。放送番組からインターネット上のビデオストリーミングコンテンツまで、コンテンツの場所を意識することなく、素早く検索してお楽しみ頂けます。

2010年10月13日　ソニー（株）ニュースリリースより

Sony Internet TV

2011 Sony Corporation

ソニーのネットワーク戦略_2

ソニー・コンピュータエンタテインメント〔SCE発〕次世代携帯型エンタテインメントシステムを発表～究極のポータブルエンタテインメント体験を提供し、携帯ゲーム機市場のさらなる拡大をめざす～

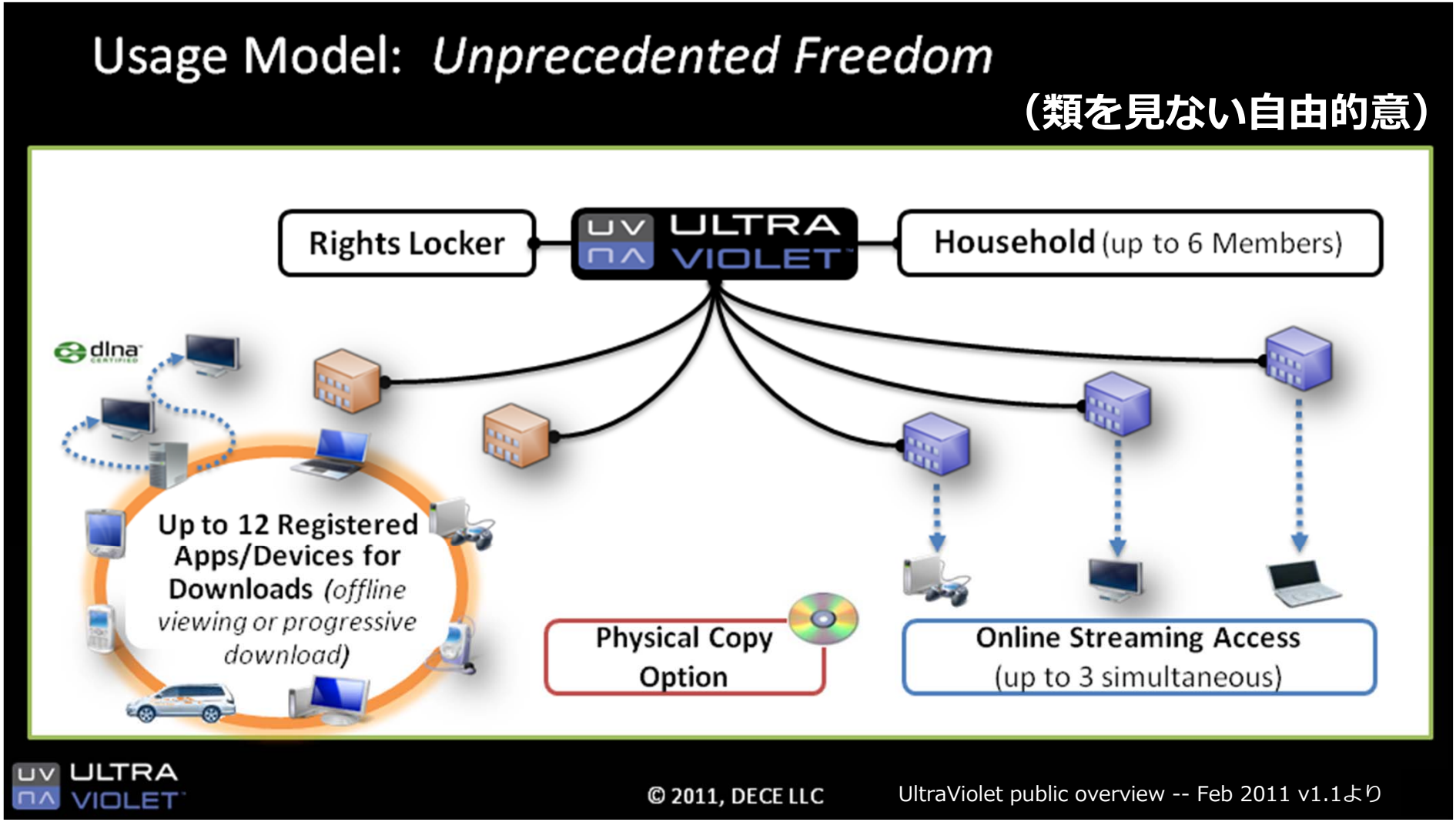
　SCEは1月27日、究極のポータブルエンタテインメント体験を提供する次世代携帯型エンタテインメントシステム（コードネーム：NGP）を発表した。NGPは、2011年末に発売する予定。
NGPは、“PSP”「プレイステーション・ポータブル」で採用したWi-Fi方式に加えて、新たに第３世代携帯電話（３Ｇ）ネットワークへのアクセスにも対応、さまざまなアプリケーションとの連動により、ユーザーの皆様は、日常生活の中で他のユーザーの皆様との新たな「出会い」、「つながり」、「発見」、「共有」、「遊び」といった無限の可能性を、NGPを通じてお楽しみいただけます。

2011年1月27日　株式会社ソニー･コンピュータエンタテインメント
プレスリリースより

NGP本体写真

©2011 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice. Screen Image Simulated.

ソニーのネットワーク戦略_3
DECE（Digital Entertainment Content Ecosystem LLC）



2011 Sony Corporation

ソニー製品の今と昔

SONY
make.believe

	テレビ	ビデオカメラ	ウォークマン
今	Sony Internet TV （2010年10月12日米国発売） 	“ブロギー 3D” モバイルHDスナップカメラ MHS-FS3 （2011年4月発売予定） 	ポータブルオーディオプレーヤー“ウォークマン” NW-A850 （2010年11月13日発売）
昔	“WEGA” FDトリニトロン搭載ワイドテレビ “DZシリーズ”（2001） 	8ミリビデオカメラ CCD-V8（1985） 	初代ウォークマン TPS-L2（1979）

2011 Sony Corporation

SONY
make.believe

「オープン化」、行動指標の転換

① 内製主導型	社外技術導入	オープンテクノロジー オープンイノベーション
② 国内主導型	国際共同化	オフショア設計 ・海外研究開発
③ 電子業界型	異業種協業	・医療・エネルギー ・クラウド
④ 商品・デバイス事業型	ビジネスモデル発明 ＋エコシステム主導	コンテンツ・インフラ アプリサービス 連携企画

2011 Sony Corporation

新たな時代へ向けて、ソニーのR&D

新たな価値を創造する

感動 ＋ **共感**

2011 Sony Corporation

新たな時代へ向けて、ソニーのR&D

感動を呼ぶ「撮る・観る・貯める・聴く・創る」技術から、

「感動と共感を生む技術」の創出へ

NetworkとConnectivityの進化した時代に新たな感動と共感を生むアプリケーション創造のための技術開発

2011 Sony Corporation

ソニーグループ 組織概念図

ソニーグループ 組織概要図 （2010年10月1日付）

Sony Group Organizational Chart Summary （as of October 1st, 2010）

- ソニーフィナンシャルホールディングスグループ Sony Financial Holdings Group
- ソニー・ピクチャーズエンタテインメント Sony Pictures Entertainment
- ソニー・ミュージックエンタテインメント Sony Music Entertainment
- ソニー・エリクソン・モバイルコミュニケーションズ Sony Ericsson Mobile Communications

ネットワークプロダクツ＆サービス グループ Networked Products & Services Group

- ソニー・コンピュータエンタテインメント Sony Computer Entertainment
- VAIO&Mobile事業本部 VAIO & Mobile Business Group
- ソニー・ネットワークエンタテインメント Sony Network Entertainment

コンスーマー・プロフェッショナル＆デバイス グループ Consumer, Professional & Devices Group

- ホームエンタテインメント事業本部 Home Entertainment Business Group
- パーソナル イメージング＆サウンド事業本部 Personal Imaging & Sound Business Group
- デバイスソリューション事業本部 Device Solutions Business Group
- 半導体事業本部 Semiconductor Business Group
- プロフェッショナル・ソリューション事業本部 Professional Solutions Group
- ソニー DADC Sony DADC

共通プラットフォーム Common Platforms

- グローバル セールス＆マーケティング プラットフォーム Global Sales & Marketing Platform
- 生産・物流・調達・CSプラットフォーム Manufacturing, Logistics, Procurement and CS Platform
- 研究開発・共通ソフトウェアプラットフォーム R&D, Common Software Platform

ヘッドクォーターズ Headquarters

2011 Sony Corporation

SONY
make.believe

ソニーの研究開発体制

研究開発・共通ソフトウェアプラットフォーム

情報技術・
メディア技術

材料技術・
デバイス技術

開発

研究

サイエンス

技術開発本部

コアデバイス開発本部

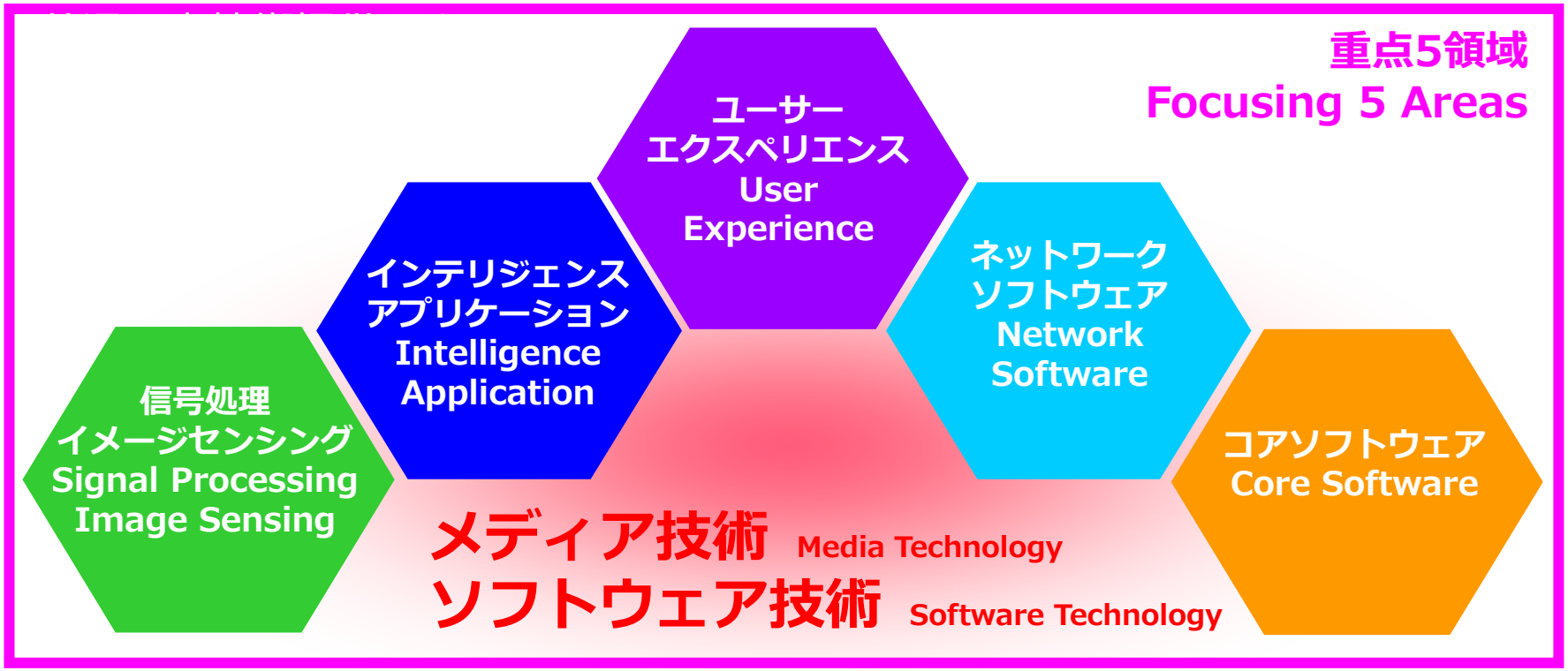
システム技術研究所

先端マテリアル研究所

ソニーコンピュータサイエンス研究所

2011 Sony Corporation

技術開発本部　重点領域



2011 Sony Corporation

システム技術研究所の技術領域

個人化されたサイバーアシスト

インテリジェンス
認識、学習、
ユーザーインタラクション
コンテンツ解析、推薦
セキュリティセンシング＆解析

ユビキタスネットワーク社会

コミュニケーション
無線通信技術、
ネットワーク技術

人間＋機械知能

実世界+仮想世界

システム解析
原子・分子レベルシミュレーション
生物・社会システム数理モデル

シミュレーションによる材料開発

情報セキュリティ
暗号理論、
耐タンパー技術

安全な情報ネットワーク社会

コンピューター性能の発展
2020年には人間1人分の脳と同等計算量

ネットワーク技術の進化
2020年にはあらゆるものがネットワーク化

2011 Sony Corporation

SONY
make.believe

研究開発 海外拠点

2011 Sony Corporation

まとめ

●ソニーが目指すR&Dとは

- 内製主導から**社外技術導入**へ
- 国内主導だったものから、**海外との協業型**へ
- 電子業界内を中心とした活動を、医療業界、エネルギー業界、クラウド業界などとの**異業種協業型**へ
- 商品・デバイス物販事業限定型から、インフラやアプリサービス、コンテンツとの**価値連鎖のエコシステムをプロデュース**するように

★総務省（国）に期待すること

- **ICTによる新しいライフスタイルの提案**
- **中期研究開発と並行して、今ある技術の活用による新しいサービスの創造**
- **IPTV、著作権管理と保護技術の開発**
- **教育、福祉、医療・介護、行政、観光などへの取組み**

2011 Sony Corporation

SONY

make.believe

“SONY” or “make.believe” is a registered trademark and/or trademark of Sony Corporation.

Names of Sony products and services are the registered trademarks and/or trademarks of Sony Corporation or its Group companies.

Other company names and product names are the registered trademarks and/or trademarks of the respective companies.