

SONY

早稲田大学－経済産業研究所 共催シンポジウム
デジタル・リスキリング 課題と戦略

ソニーグループのDX戦略と デジタル・リスキリングへの挑戦

小寺 剛

Tsuyoshi Kodera

ソニーグループ株式会社
常務 CDO 兼 CIO

2023年11月22日

SONY

Purpose

存在意義

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。



人に近づく

ソニー
と接する
あらゆる人



ゲーマー

音楽
リスナー

映画
ファン

アニメ
ファン

スポーツ
ファン

製品
ファン

保険
ユーザー

銀行
ユーザー

クリエイ
ター

アーティ
スト

コンテン
ツ
制作者

プロデュ
ー
サー

... などすべて

多面的な
レンズで見る・
ダイバーシティ



「お客様にさらに寄り添うため、
カスタマーインサイトを正確に把握し
より良い顧客体験をお届けする。」

製品・サービスや
コンテンツ体験

コンテンツ・サービスの
探索と出会い

没入感体験

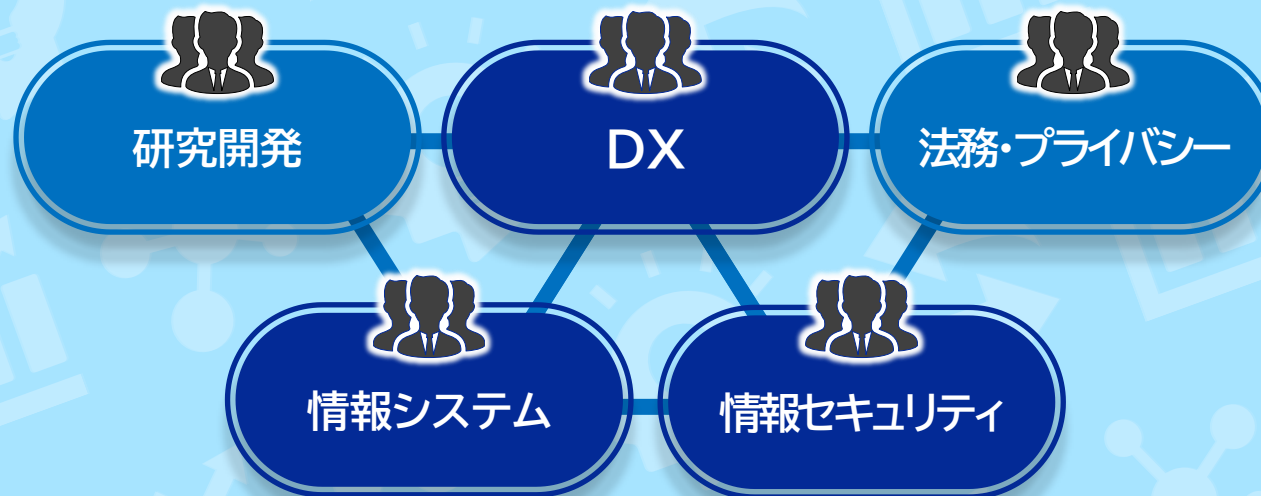
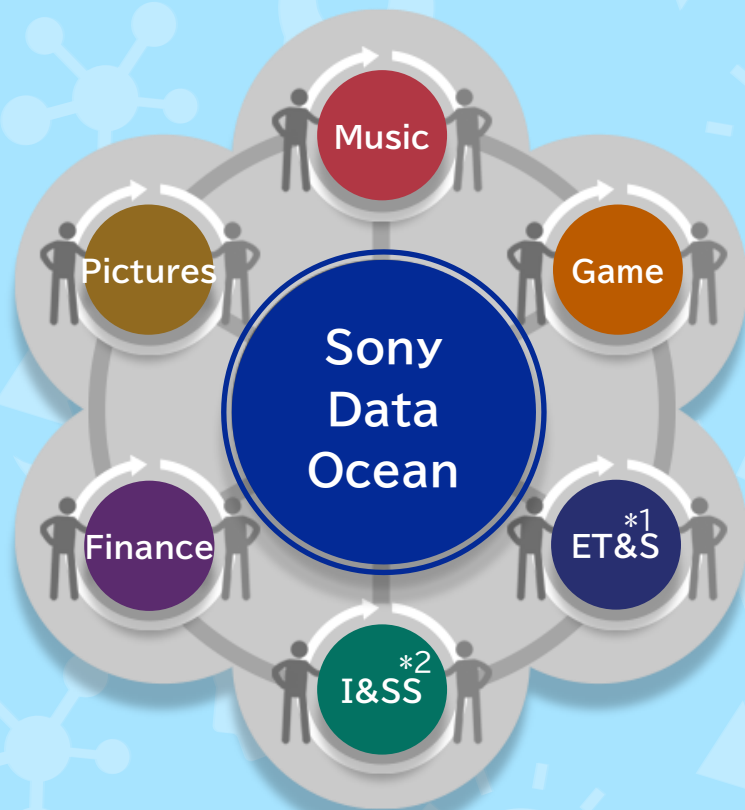


データを利用した共創を推進

6つの主要な事業



「イネーブラー」
としての本社機能



*1 Entertainment Technology and Services, *2 Imaging and Sensing Solutions



Sony Data Ocean

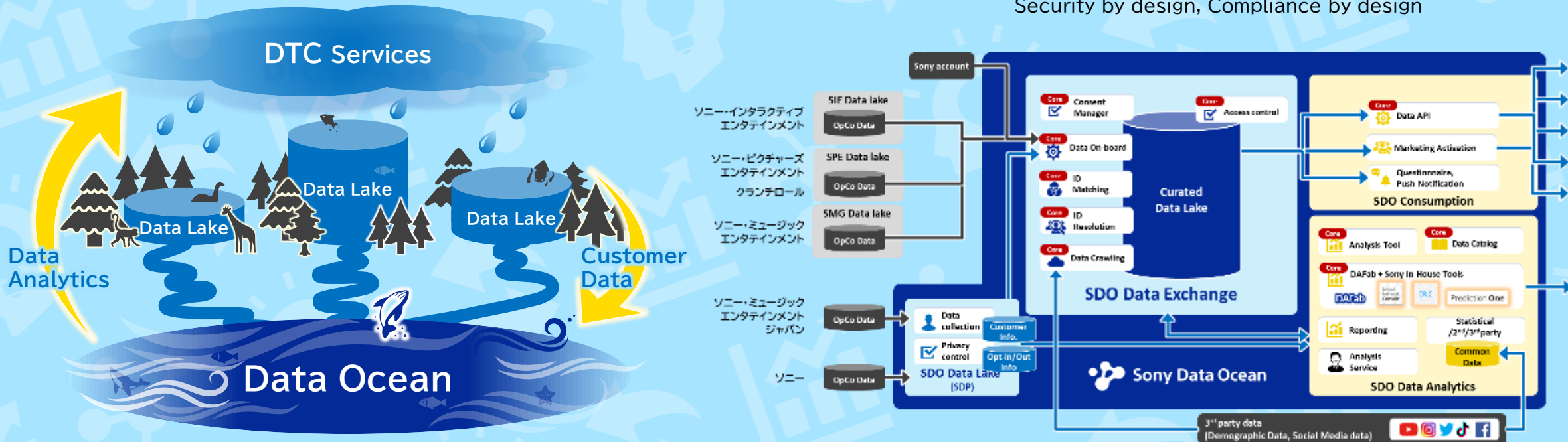
ソニーグループ横断 データ流通プラットフォーム

ソニーグループの
データ・エコサイクル



安心・安全の
ガードレール・デザイン

Security by design, Compliance by design



Σ

多様な
個の成長

=

グループ全体
の成長

Sony's People Philosophy

Special You, Diverse Sony




Special
You

自らの意志で、独自のキャリアを築き、
自由闊達な未来を切り拓く。

Diverse
Sony

多様な個を受け入れる器であり、
人と人との影響し合い、
新たな価値を創出するための場がある。



「個を求む」

「個を伸ばす」

「個を活かす」

多様な個を軸とする人事戦略

個を求む

事業/地域の 文化・社会環境に応じた DE&I の重点領域を実行

北米

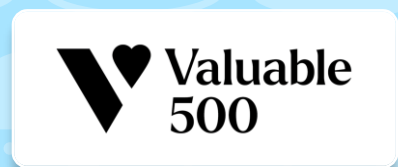
G&NS^{*1}

Pictures

Music

日本

ET&S^{*2} I&S^{*3} Financial Services



*1 Game and Network Services, *2 Entertainment Technology and Services, *3 Imaging and Sensing Solutions

個を伸ばす

将来のリーダーを育成する「Sony University」の進化 — 多様化の推進

学長
勝本 徹
現SGC
シニアアドバイザー



Sony University Mission

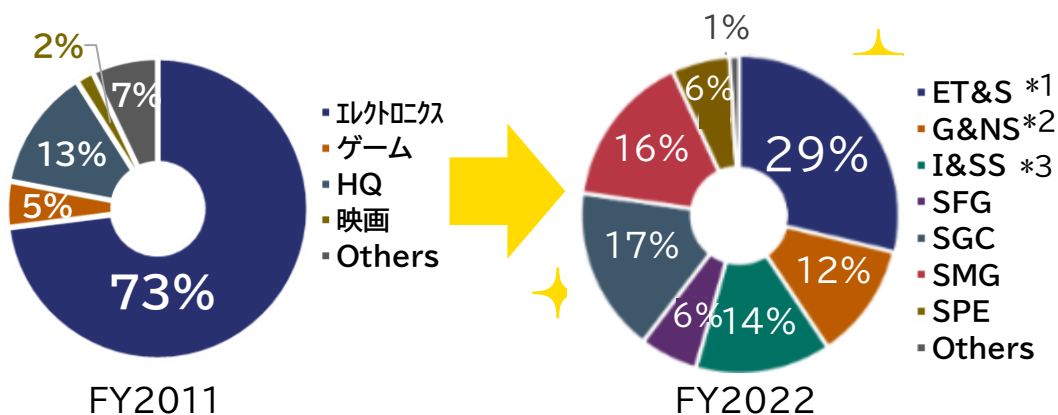
1. 経営ビジョンと戦略を描きリードする人材の創出
2. ソニースピリッツの継承
3. グループ経営を行うための人的ネットワークの形成

Sony University

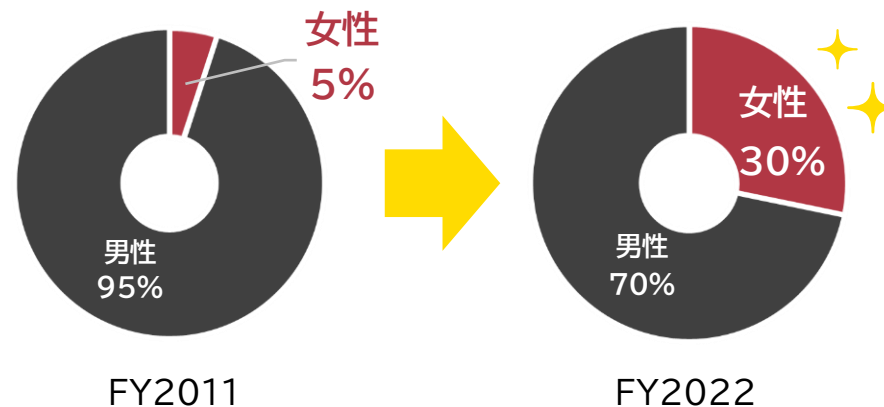
設立年： 2000年
 累計参加人数： 約1,400名
 提携先育成機関（一部）：



エレクトロニクス中心 → 多様な事業からの参加



女性参加者比率 5% → 約3割



*1 Entertainment Technology and Services, *2 Game and Network Services, *3 Imaging and Sensing Solutions

個を伸ばす

年間約1,500名のエンジニアが活動に参加。「技術戦略コミッティ」

ソニーの各事業を横断する、**技術の横串活動**。
技術領域別に10のコミッティがあり、
事業の垣根を超え、最先端の技術情報を共有するとともに
技術力を高める場となっている。後進の育成にも注力しており
若手の成長を促し、目指す姿への道のりをサポートする場でもある。

G&NS ^{*1}	音楽	映画	ET&S ^{*2}	I&SS ^{*3}	金融
		メカ戦略コミッティ			
		光学戦略コミッティ			
		ソフトウェア戦略コミッティ			
		LSI戦略コミッティ			
		情報処理戦略コミッティ			
		デバイス・材料戦略コミッティ			
		電気戦略コミッティ			
		生産技術戦略コミッティ			
		設計プロセス戦略コミッティ			
		コンテンツ技術戦略コミッティ			

各技術領域に適した多様な活動

継続的に情報や
意見を交換する
**コミュニティ
活動**

社内外の著名な
教授/技術者を招聘した
最先端技術の
講演会

社内の有識者から
基盤技術を学ぶ
**勉強会/
技術研修**

社員のスキルレベル
を把握する
スキルテスト

社員間の
技術交流を促進する
**展示会/
フォーラム**

他組織の訪問、短期間の
社内留学、ジョブ
ローテーション等による
**異なる業務の
経験機会**

*1 Game and Network Services
*2 Entertainment Technology and Services
*3 Imaging and Sensing Solutions

個を活かす

社員エンゲージメント調査の結果

	2020年	2021年	2022年
参加率	91%	91%	93%
エンゲージメント指標	88%	89%	89%

社員エンゲージメント設問4問において
非好意的以外の回答をしている社員の割合。

挑戦を後押しする制度



社内募集制度



社内FA制度



キャリアプラス制度

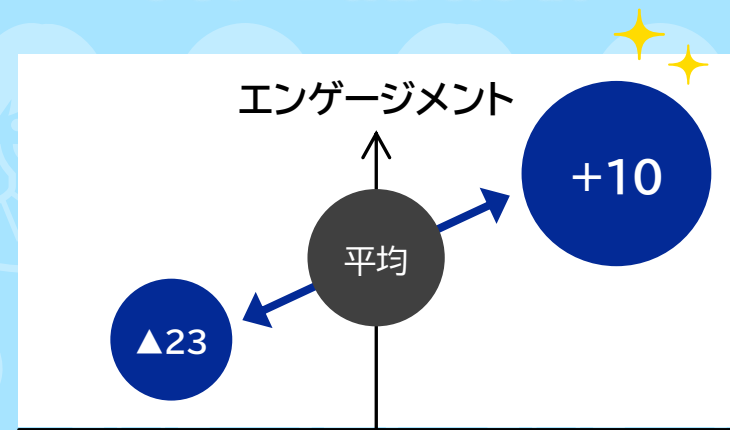


Sony CAREER LINK

「自分のキャリアは自分で築く」という考え方が根付いており、幅広いフィールドの中で社員が主体的なキャリア形成を実現できるよう様々な制度を用意

(2022年度)

エンゲージメントデータに関する相関分析



まったくそう思わない

とてもそう思う

学習や成長の機会が「ある」と答えた人の
エンゲージメントは "33pt" 高い

多様な事業ポートフォリオ と テクノロジーを活かし 個の能力強化と活躍の場を広げ、更なる付加価値創出を加速

テクノロジー

人材施策

People



Community of Excellence

タレント可視化
と繋ぐツール

データ人材強化
コミュニティ形成

AI

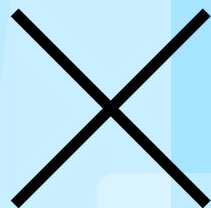


AI Platform

Data



Sony Data Ocean



個を求む

個を伸ばす

個を活かす

SONY

SONY is a registered trademark of Sony Group Corporation.

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

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