

DXPの「勝手にDX」提案《概要版》

無限の現実を創造する場へ

ソニーグループのゲーム&ネットワークサービス事業における、デジタル時代の根本的な変革提案です。

株式会社DXパートナーズ

2026年1月2日





現状分析

好調な業績の裏にある課題

現在の成功

PlayStation 5の普及拡大とネットワークサービスの伸長により、過去最高益を記録しています。月間アクティブユーザーは約1億2,400万人に達しています。

潜在的な脅威

しかし、ビジネスモデルは依然として「アナログ時代の延長線上」にあり、リニアな成長モデルの限界と、デジタル破壊者による脅威に晒されています。

ビジネスモデル診断

アナログ前提のビジネス構造

リニアな価値創造

ソニーがコンテンツを制作し、ユーザーが消費する一方通行のプロセス。投入リソースに比例した成果しか得られません。

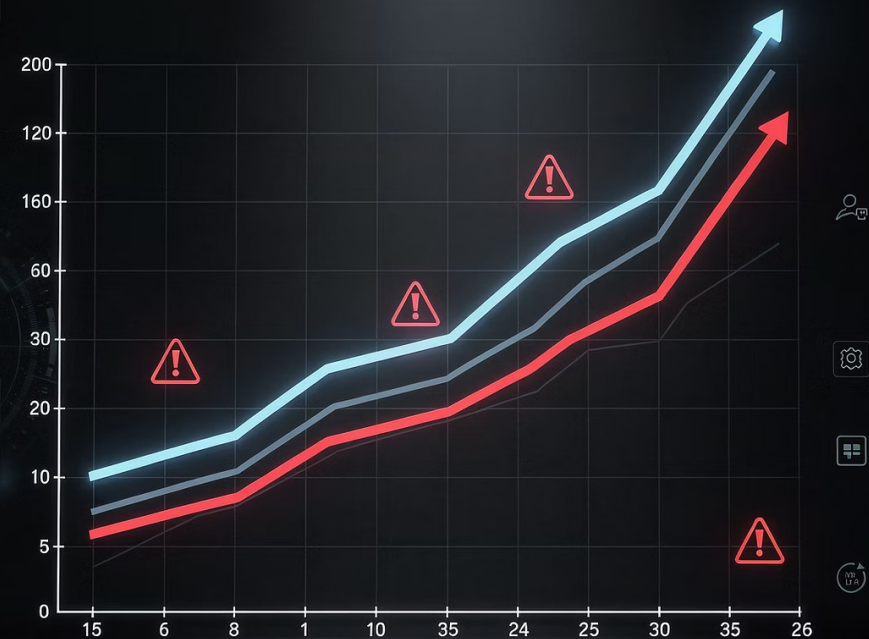
既存市場での競争

コンソールゲーム市場という既存のパイの中でシェア拡大を争っており、新たなエコシステムを創出していません。

限定的な顧客価値

交換価値、使用価値、知覚価値に留まり、デジタル時代特有の自己増幅する体験価値が核となっていません。

Development Costs



変革なき未来のリスク

1

開発費の高騰

AAAタイトルの開発費は数億ドル規模に達し、失敗が許されないハイリスクなビジネスとなっています。

2

デジタル破壊者の台頭

RobloxやFortniteのようなUGCプラットフォームが、ネットワーク効果による爆発的成長を実現しています。

3

生成AIによる民主化

誰もがクリエイターになれる時代において、プロだけが価値を提供する前提は崩れつつあります。

💡 DX提案

The Infinite Reality Generator

無限の現実生 成装置

ソニーが保有する圧倒的なIPと生成AI技術を融合させ、ユーザー一人ひとりの文脈に合わせて、無限のエンタテインメント体験をリアルタイムに生成・共創するプラットフォームへと進化します。



新しいエコシステムの構造

クリエイターゲーマー

生成AIツールを使って独自の体験やアセットを作成・共有する一般ユーザーも価値提供者となります。

エンタメユーザー

コアゲーマーだけでなく、映画、音楽、アニメのファンを含めた全方位的なユーザー層です。

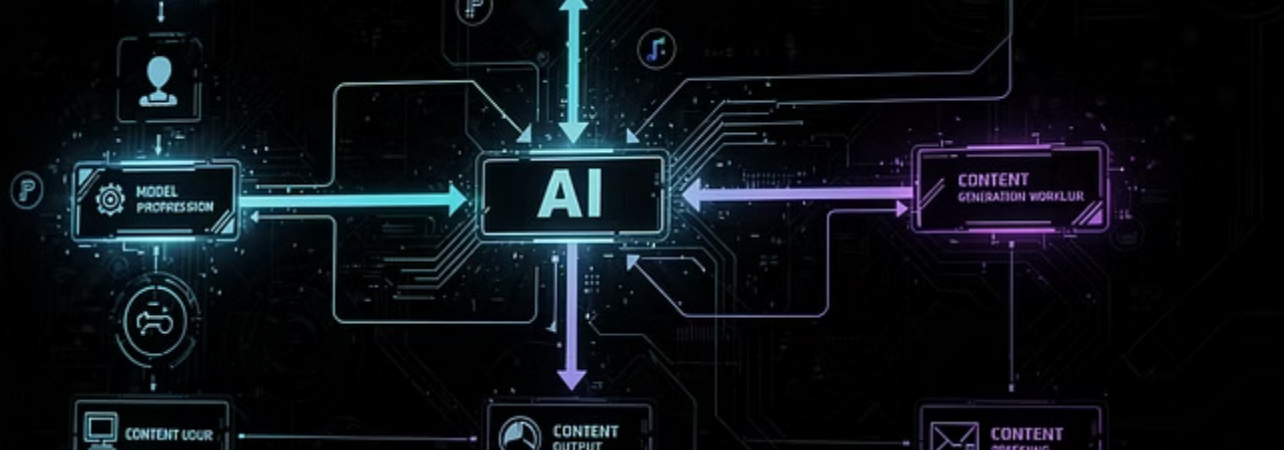


AIエージェント

ユーザーの行動を学習し、最適な提案を行う「AI執事」が実質的な価値提供者として機能します。

プロクリエイター

高品質なIPアセットを提供し、UGCの基盤となる「聖典」を創造します。



4C理論の実践

顧客価値の変換メカニズム

Core

高品質なIPアセットやAIモデルといった素材・半製品を提供します。

Context

ユーザーの状況や気分をAIが解析します。

Container

ユーザーの属性データを活用します。

Contents

リアルタイムに最適なコンテンツを生成・提供します。

完成品ではなく、AIとユーザーが協力して創り上げる体験そのものが価値となります。

ツインターボエンジンによる成長



第1ターボ

感情データをリアルタイムで解析し、ゲームの難易度、演出、BGMをユーザーの気分に動的に合わせます。



第2ターボ

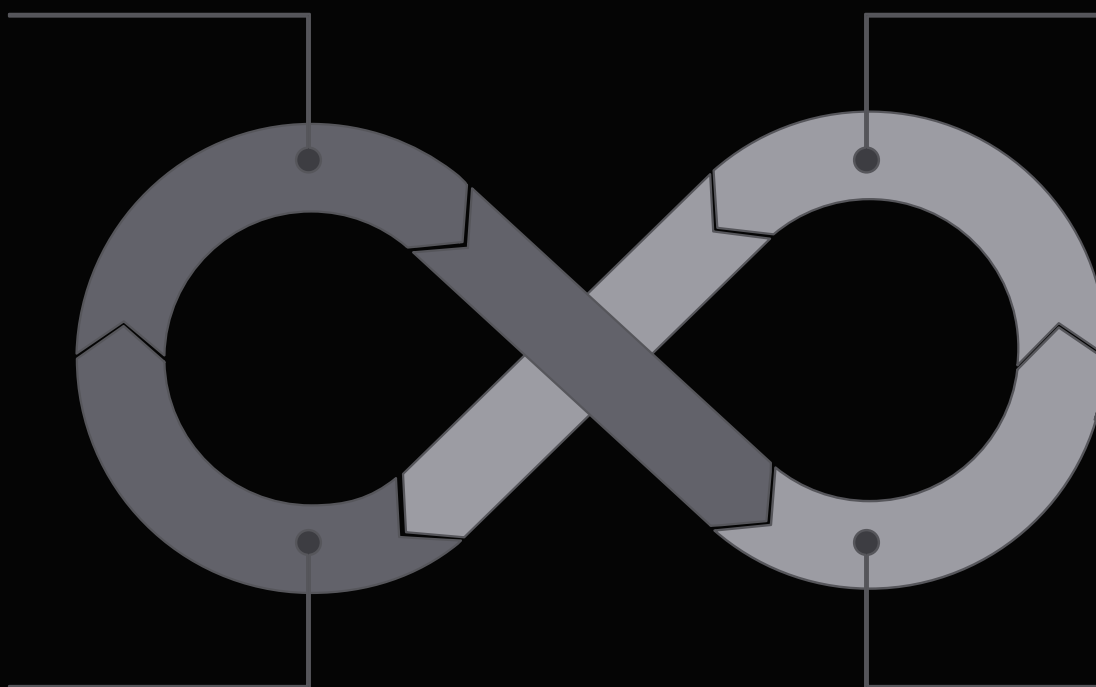
全ユーザーのデータを学習させることで、AIモデル自体を進化させ、場の価値を自己増幅させます。

パーソナライゼーション

感情データ送信

集合学習フィードバック

AIの進化



競争優位性

ソニーだけが持つアセット

圧倒的なIPポートフォリオ

映画、音楽、アニメ、ゲームの権利を保有し、AIの学習データとして独占的に利用できます。

センシング技術

DualSenseやVR2により、ユーザーの生体反応や感情データを収集できます。

クリエイターとの信頼

AIをクリエイターの拡張ツールとして位置づけ、プロをエコシステムに巻き込めます。



ルールチェンジへの決断

「The Best Place to Play」から、「The Place Where Reality is Created」へ。



現状認識

アナログ時代の延長線上にある「ゲームチェンジ」では、デジタル破壊者の波に飲み込まれます。



変革の方向性

生成AIとネットワーク効果を活用し、価値が自己増幅する場を創造します。



真の勝者へ

製品を売る者ではなく、無限の現実を共創する場を提供する者が、デジタル時代の勝者となります。