

SONY

1. 어떤 사업을 하고 있는가?

엔터테인먼트와 테크놀로지 및 서비스 사업을 주요 사업으로 내세우고 있다. 예를 들면 3D 기술을 사용한 영화 제작이나 게임 등의 사업에서 힘을 쓰고 있다.

2. 어떤 사업적 리스크를 갖고 있는가?

소프트웨어와 하드웨어를 둘다 사용하는 기업이지만, 미디어와 서비스를 주로 내세우는 기업 특성상 안정성은 다소 부족하다고 할 수 있다. 또한 게임이나 영화 산업에서는 잘 나가고 있지만, 원래부터 힘썌던 워크맨 등의 하드웨어 사업을 이어받은 스마트폰 제품에서는 경쟁력이 있지 않은 모습을 보이고 있다.

3. 경쟁사는 어떤 곳인가?

다양한 사업을 전개하고 있기 때문에 경쟁사는 다양하지만, 주요 사업군에 속하는 컴퓨터 사업에 대해서는 NEC, 샤프 등의 경쟁사가 존재한다. 또한 스마트폰 제품에서는 애플, 삼성 등의 글로벌 기업들과도 경쟁을 하고 있다.

4. 경쟁사와 비교한 강점과 단점

강점: 하드웨어로는 워크맨, VHS, 캠코더, 거기다 주력 상품인 플레이스테이션을 만들어온 역사로 인해 하드웨어 면에서도 강력한 면을 지니고 있으며, 소니 픽쳐스나 뮤직 등의 엔터테인먼트 사업에 있어서도 네임밸류가 굉장한 편이다.

단점: 하지만 정작 하드웨어와 호환되는 소프트웨어 면에서는 지지부진한 모습을 보여주고 있으며, 엑스페리아를 비롯한 스마트폰도 가격대에 비해서 그렇게까지 소비자들에게 어필이 될만한 매력적인 상품으로 자리잡지 못한 것도 큰 아쉬움으로 남는다.

5. 경영자의 키워드와 나의 키워드 매치성

경영자의 키워드는 기술의 힘으로 크리에이터와 미래의 엔터테인먼트를 창조하며, 세계인에게 계속해서 감동을 선사한다는 것이다. 여기서 나와 맞는다고 생각하는 키워드는 "공감"으로, 감동은 사람의 마음을 움직이는 것이고, 마음을 움직이려면 같은 감정을 느끼는 공감이란 능력이 중요하기 때문이다.