2022 年度第 1 四半期　業績説明会
アナリスト・投資家向けセッション　Q&A （要旨）

**開催日**：2022 年 7 月 29 日（金）

重要：以下の事項をご確認ください。

本資料は、皆様のご参考のため、2022 年度第 1 四半期業績説明会でのアナリスト・投資家向けセッションにおける質疑応答の内容を要約したものです。

---

質問者 1

Q1: 【G&NS 分野】PS5 の普及が遅れていることによる、ソフトウェア販売やユーザーエンゲージメントへの影響はないか。

A1: ハードウェアの普及がユーザーエンゲージメントを高めることは間違いないと思う。PS5 ユーザーのエンゲージメントが高いことはデータにも顕著に出ており、PS5 の普及が早く進めば、ポジティブな効果が期待できる。下期は PS5 の販売台数が本格的に増加し、2Q 以降はサードパーティー、ファーストパーティーともに大型のタイトル発売が予定されているので、エンゲージメントを高め、モメンタムを作っていきたい。

Q2: 【I&SS分野】モバイル向けイメージセンサー向けの在庫の内容とリスクについて、どう見ているか。

A2: モバイル向けイメージセンサーについては需要見通しと生産キャパシティを踏まえて戦略在庫を計上するという方針のため、在庫は前年度より高い水準で推移する計画。1Qの出荷が想定から下振れているため、足元の在庫は若干想定を上回る水準になっているが、売上成長の見込みに比べれば合理的なレンジに収まっていると思っている。今後は、2Qからの販売増によって徐々に減少し正常化していく見込みだが、戦略在庫は23年度の需要に向けてある程度積むため、年度末に向けては現在の水準から大きく変わることは見込んでいない。今期の在庫について、汎用品が多いためリスクが少ない点は基本的には変わっていない。今後の需要の変化によるリスクに対しては、必要に応じて23年度の生産キャパシティの増設のタイミングを調整するなど、市場の状況を見ながら柔軟に対応していきたい。

質問者 2

Q1: 【連結】営業利益見通しの下方修正幅に比べて、営業キャッシュフロー見通しの下方修正幅が大きい背景は。

A1: 営業キャッシュフローが実績としてマイナスになっている点については、運転資本の悪化と急激な円安の進行にともなう為替の換算調整の影響が大きいと認識している。営業キャッシュフロー見通し2,300億円の下方修正の要因としては、500億円がG&NSにおける営業利益の下方修

正。次いで運転資本の増加で、これは主にI&SSの在庫増によるもの。I&SSについては、2Q以降売上が増える中で、４Qにおける売掛金の増加と在庫の増加も織り込んでいる。ただ、来期以降営業活動として戻ってくるものなので、これらは運転資金のぶれと認識している。また、為替換算の影響が相応に大きく、円安の進行を織り込んでいる。それ以外には、5月時点の見通しに比べて、税金の支払いの増加や映画分野におけるテレビ番組制作のコスト増などの要因がある。営業キャッシュフローで、為替の影響はマイナスに出ているが、バランスシート上では、円以外の外貨の現金残高の換算差額も為替換算で調整してオフセットしている。キャピタルアロケーションの観点からは、営業キャッシュフローがマイナスに見えるが、バランスシート上の現金残高で戻しているという見方ができると思う。

Q2: 【I&SS分野】営業利益の年間見通しについて、為替の好影響が産業機器及びセキュリティーカメラ向けイメージセンサーの減収で打ち消されている背景は。イメージセンサーのキャパシティと稼働率は。

A2： 中国を含むマクロ経済減速のリスクが背景にあり、産業用途が減少するリスクをあらかじめやや保守的に織り込んだ。イメージセンサーのキャパシティと投入量については、今回から補足資料に追加している。2Q末のキャパシティについては114ｋ枚/月、2Qの平均投入量は124ｋ枚/月の見込み。

質問者 3

Q1: 【連結】今期の需要の変化を受けて、今後オペレーション面で変えること、変えないことは。通期見通しにおけるリスクはなにか。また、リスクバッファーとして定量的に織り込んでいるものがあれば教えてほしい。

A1: 変えないものは、中長期の成長を作るために必要な投資。投資の金額は調整の可能性があるが、投資に関するスタンスは変えないで実行していきたい。変えるものは、主に費用の使い方と在庫のコントロール。費用については、例えば、海外のエンタテインメント子会社では、採用や欠員の補充について保守的な対応を始めている。また、マーケティング費用や販売費などの費用も見直しており、各事業のオペレーションサイドで、リスクへの対応を始めている。在庫については、各分野がそれぞれ丁寧に見ている。G&NSは、そもそもハードウェアは供給が足りていないので、在庫の懸念はない。ET&S、I&SSにおける在庫の増加の主な要因は三つ。一つは為替で、円安により見かけ上膨らんでいる部分がある。また、供給不足が長く続いたので、それに対する戦略在庫が増えた。最後が、製品在庫。在庫コントロールの観点では、どちらかというと部品の在庫が多いため、この部分の正常化に取り組んでいる。

I&SSの在庫については、ハイエンドスマホの売上でリスクが顕在化した場合、おそらく23年度のキャパシティ増設のタイミングを後ろにずらす、もしくは調整することになる。

年末商戦のゲームについては、景気減速が大きく影響するというイメージは現時点では持っていない。ソフトウェアの販売減は、景気減速よりはリオープンによる影響が大きいと考えていて、2Q以降に大型のタイトルが出てきた時の売れ行きで、ある程度確認できると考えている。

質問者 4

Q1: 【音楽・映画分野】1Qの実績は、想定と比べてどうだったか。

A1: 映画は1Q大変好調で、『スパイダーマン』や『アンチャーテッド』など前期の作品のホームエンターテイメントにおける収益貢献が大きかった。テレビ番組制作についても、ドラマ作品の納入が多かった。2Q以降については、大型作品である『スパイダーマン：アクロス・ザ・スパイダーバース』の公開時期の来期への延期がマイナス要因となり、通期の見通しは変えていない。

音楽は想定通り。依然としてストリーミング市場は堅調に伸びており、ソニーのシェアや収益性も好調に推移している。

Q2: 【G&NS分野】買収関連費用の見通しが440億円から570億円になっているが、来期以降の見通しは。また、Bungieの事業の状況は。

A2: 買収関連費用は、23年度に今年度比で20%程度増加すると想定している。Bungieの事業としての全体への影響は売上・利益ともに軽微。

質問者 5

Q1: 【連結】1Qの実績が想定より上振れたものが多いと思うが、全体としてはどうだったか。その中で、為替の影響はどの程度か。通期の営業利益見通しはG&NSのみ下方修正となっているが、保守的に見ている等の感触があれば教えてほしい。

A1: ５月時点からの見通しの変化における為替影響は営業利益で約300億円弱のプラスと試算している。５月時点では上海のロックダウンの影響に加え、地政学リスクについてもその時点で起こっていることについては影響を織り込んでいた。これに対し、中国を含むグローバルな景気減速は十分に織り込んでおらず、今回の見通しでは、その後の環境変化としてそれぞれ反映している。為替のポジティブな影響に対して、どの程度そのリスクを織り込んでいるかについては、事業によって異なることに加え、需要の減退がどのくらいのマグニチュードで起こるかというのは、景気減速がどのくらいの深さ・長さで続くかという質問に近いので、なかなか答えづらいが、今ある情報を整理した上で、今回の見通しをお示ししている。為替で受けたポジティブな影響を必ずしもすべて反映しているとは思えないかもしれないが、まだ第1四半期なので、現時点で申し上げるべきは以上の点と思っている。

質問者 6

Q1: 【G&NS分野】1Qは外部要因も個社要因もネガティブに効いたという話があったが、2Q以降に個社要因でのポジティブなものはないか。プラットフォーム拡大やライブゲームサービスの進捗でアップデートはあるか。

A1: 2Q以降のポジティブ要因としては、PS５ハードウェアの製造において、部品供給の制約が相当なくなったなることに加え、上海のロックダウンも解消した。一方で、物流のリードタイムはコロナ前ほどには戻っていない。加えてファーストパーティー、サードパーティーともに、２Q以降大きなタイトルが出てくることがポジティブ要因だと思う。

プラットフォームの拡大については、新しいPS Plusのサービスは計画した通りに6月末に開始でき、移行も順調に進んでいる。全体への影響については、もう少しデータを見る必要があるが、初動は決して悪いものではないと捉えている。

---

**将来に関する記述等についてのご注意**

本資料に記載されている、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。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に全面的に依拠することは控えるようお願いします。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。新型コロナウイルス感染拡大やウクライナ・ロシア情勢に関する変化は、重要な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。その他のリスクや不確実な要素、及び業績見通しと大きく異なる結果を引き起こしうるその他要素については、ソニーの最新の有価証券報告書（その後に提出される四半期報告書を含む）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-20F）も合わせてご参照ください。