SONY

2022年度　第3四半期 連結業績概要

（2022年12月31日に終了した3ヵ月間）

2023年2月2日

ソニーグループ株式会社

本スピーチに記載されている、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。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。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、本日付の発表文をご確認ください
(http://www.sony.co.jp/SonyInfo/IR/)。

- **2022年度第3四半期連結業績及び通期連結業績見通し**
- **セグメント別概況**

- 本日は、こちらの内容でご説明します。

2022年度 3Q 連結業績

（億円）

	FY21 3Q	FY22 3Q	前年同期比
売上高*	30,313	**34,129**	+3,816 億円 （+13%）
営業利益	4,652	**4,287**	△364 億円 （△8%）
税引前利益	4,616	**3,986**	△630 億円 （△14%）
当社株主に帰属する四半期純利益	3,462	**3,268**	△194 億円 （△6%）
普通株式1株当たり当社株主に帰属する四半期純利益（希薄化後）	276.65円	**263.89円**	△12.76 円
平均為替レート			
1米ドル	113.7円	**141.7円**	
1ユーロ	130.1円	**144.2円**	

＊ 国際財務報告基準（以下「IFRS」）における「売上高及び金融ビジネス収入」を「売上高」として表示しています（次頁以降も同じ）。

- 当四半期の連結売上高は、前年同期比13%増の3兆4,129億円、連結営業利益は364億円減の4,287億円となりました。
- この営業利益の実績は、映画分野における事業譲渡益702億円の計上もあり、過去最高益となった前年同期に迫る、高い水準になります。
- 税引前利益は、前年同期比630億円減の3,986億円、当社株主に帰属する当期純利益は、194億円減の3,268億円となりました。

2022年度 3Q セグメント別業績

（億円）

		FY21.3Q	FY22.3Q	前年同期比	為替影響
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	8,133	**12,465**	+4,333	+1,749
	営業利益	929	**1,162**	+234	△32
音楽	売上高	2,959	**3,637**	+679	+539
	営業利益	551	**630**	+78	
映画	売上高	4,612	**3,315**	△1,297	+646
	営業利益	1,494	**254**	△1,239	
エンタテインメント・テクノロジー＆サービス（ET&S） *	売上高	6,869	**7,528**	+659	+827
	営業利益	800	**811**	+11	△30
イメージング＆センシング・ソリューション（I&SS）	売上高	3,248	**4,172**	+923	+708
	営業利益	647	**849**	+202	+437
金融	金融ビジネス収入	4,713	**3,590**	△1,123	
	営業利益	352	**543**	+191	
その他	売上高	274	**251**	△24	
	営業利益	82	**91**	+9	
全社（共通）及びセグメント間取引消去	売上高	△496	**△830**	△334	
	営業利益	△203	**△52**	+151	
連結	売上高	30,313	**34,129**	+3,816	
	営業利益	4,652	**4,287**	△364	

・各分野の売上高はセグメント間取引消去前のものであり、また各分野の営業利益はセグメント間取引消去前のもので配賦不能費用は含まれません（次頁以降も同じ）。

＊ 2022年4月より、従来のエレクトロニクス・プロダクツ＆ソリューション（EP&S）分野をエンタテインメント・テクノロジー＆サービス（ET&S）分野に名称変更しました。なお、この変更にともなうセグメント間の事業組替えはありません。（次頁以降も同じ）

- セグメント別の当四半期の実績は、ご覧の通りです。

2022年度 連結業績見通し

（億円）

	FY21	11月時点 FY22見通し	2月時点 FY22見通し	11月時点比増減
売上高	99,215	116,000	**115,000**	△1,000 億円 （△1%）
営業利益	12,023	11,600	**11,800**	+200 億円 （+2%）
税引前利益	11,175	11,200	**11,200**	-
当社株主に帰属する当期純利益	8,822	8,400	**8,700**	+300 億円 （+4%）
金融分野を除く連結ベース 営業キャッシュ・フロー	8,133	8,200	**5,500**	△2,700 億円 （△33%）

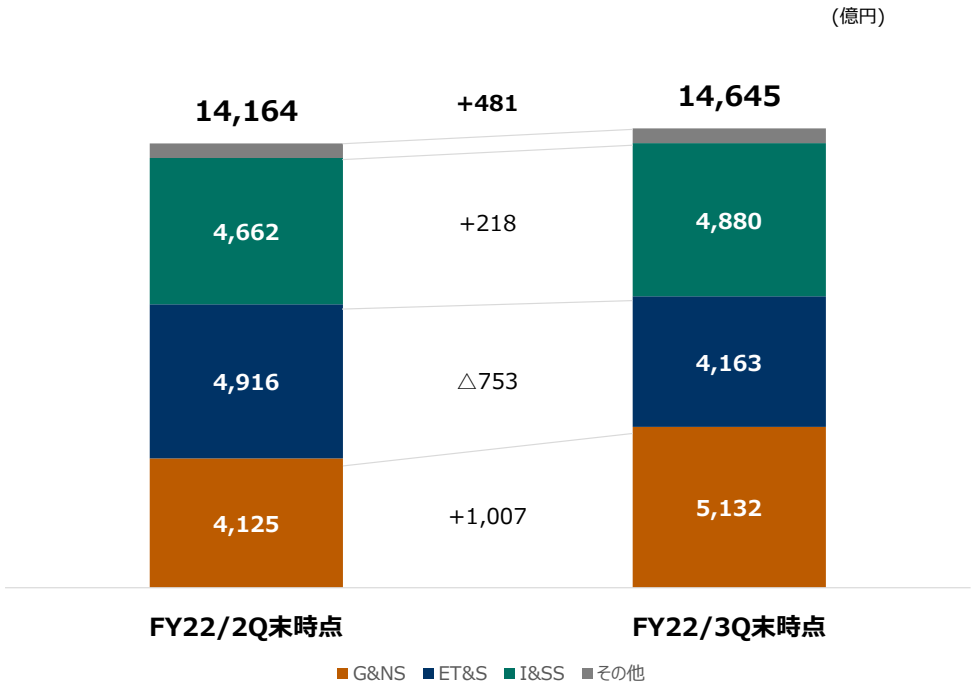
為替レート	実績レート	前提レート （FY22 3Q-4Q）	前提レート （FY22 4Q）
1米ドル	112.3円	140円前後	134円前後
1ユーロ	130.5円	138円前後	139円前後

1株当たり配当金	
中間	35円
期末（予定）	40円
年間（予定）	75円

金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フローはIFRSに則った開示ではありませんが、ソニーは、この開示が投資家の皆様に有益な情報を提供すると考えています。

- 次に、通期の連結業績見通しについて、ご説明します。
- 連結の売上高見通しは、前回から1,000億円減の11兆5,000億円としました。
- 営業利益見通しは、200億円増の1兆1,800億円に、上方修正しています。
- 一方で、金融分野を除く連結ベースの営業キャッシュ・フロー見通しは、運転資金の大幅増などを反映し、前回から2,700億円減の5,500億円としました。

在庫の状況



- ここで、運転資金増加の主な要因となっている在庫の状況について、ご説明します。
- 当四半期末の棚卸資産は、前四半期末から481億円増の、1兆4,645億円となりました。
- ゲーム＆ネットワークサービス分野（G&NS）については、当四半期において生産、販売を大幅に拡大したプレイステーション®5（PS5™）と、今月発売予定のPlayStation®VR2（PS VR2）の在庫増が顕著になっています。
- PS5に関するサプライチェーンや物流のリスクが未だ解消していないことを勘案し、第4四半期における販売計画を確実に達成し、PS5の普及を最大化することを目的に在庫水準を引き上げたことが、運転資金増加の最大の要因となっています。
- エンタテインメント・テクノロジー＆サービス分野（ET&S）では、前四半期末からは一定レベルの在庫削減が進んだものの、依然として適正水準よりは若干高いと認識しており、年度末に向けて、さらなる絞り込みを急ぎます。
- イメージング&センシング・ソリューション分野（I&SS）では、戦略在庫の運用を継続しており、在庫の質には充分に注意を払い、在庫リスクとのバランスを丁寧に取りながら、現有キャパシティの最大活用と設備投資のタイミングの最適化を進めていきます。

2022年度 セグメント別 業績見通し

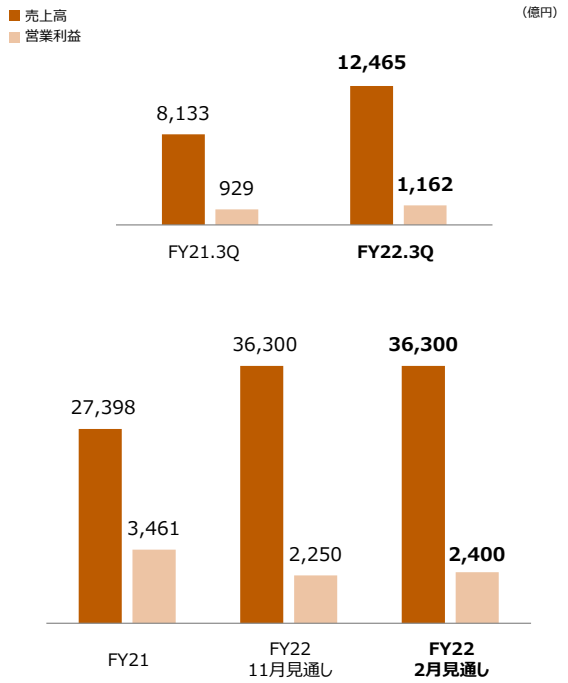
（億円）

		FY21	11月時点 FY22見通し	2月時点 FY22見通し	11月時点比 増減
ゲーム＆ ネットワークサービス（G&NS）	売上高	27,398	36,300	**36,300**	-
	営業利益	3,461	2,250	**2,400**	+150
音楽	売上高	11,169	13,700	**13,700**	-
	営業利益	2,109	2,650	**2,650**	-
映画	売上高	12,389	14,500	**14,000**	△500
	営業利益	2,174	1,150	**1,150**	-
エンタテインメント・テクノロジー＆ サービス（ET&S）	売上高	23,392	25,100	**24,800**	△300
	営業利益	2,129	1,800	**1,800**	-
イメージング＆ センシング・ソリューション（I&SS）	売上高	10,764	14,400	**14,200**	△200
	営業利益	1,556	2,200	**2,200**	-
金融	金融ビジネス収入	15,338	13,100	**13,100**	-
	営業利益	1,501	2,200	**2,200**	-
その他、全社（共通）及び セグメント間取引消去	営業利益	△907	△650	**△600**	+50
連結	売上高	99,215	116,000	**115,000**	△1,000
	営業利益	12,023	11,600	**11,800**	+200

- セグメント別の業績見通しは、ご覧の通りです。
- それではここから、各事業の概況説明に移ります。

ゲーム&ネットワークサービス分野 （G&NS分野）

売上高及び営業利益



2022年度第3四半期（前年同期比）

- 売上高　4,333億円（53%）大幅増収　（為替影響：＋1,749億円）
  - ・（＋）ハードウェア売上の増加
  - ・（＋）為替の影響
  - ・（＋）自社制作ゲームソフトウェア販売の増加
- 営業利益　234億円（25%）大幅増益（為替影響：△32億円）
  - ・（＋）自社制作ゲームソフトウェア販売増加の影響
  - ・（－）コストの増加
    - ・（－）ネットワーク事業関連取引に関する費用の引当て
    - ・（－）Bungie, Inc.等の買収にともなう費用の計上*1

2022年度見通し （11月時点比）

- 売上高　11月時点から変更なし
- 営業利益　150億円（7%）上方修正
  - ・（＋）為替の好影響

*1 FY22 3Qにおいて、FY22 1Q-3Qに取引を完了した買収にともなう費用として180億円を計上しました。
※ 2月見通しには、Bungie, Inc.を含むFY22に取引が完了する買収にともなう費用として約570億円を織り込んでいます。当該費用の金額は、一定の仮定にもとづく試算であり、買収完了の時期や完了日以降に確定する会計処理等により、変更される可能性があります。

- まず、G&NS分野です。
- 当四半期の売上高は、主にハードウェアの販売増や為替の影響により、前年同期比53%と大幅増の1兆2,465億円となりました。
- 営業利益は、費用増はあったものの、主にファーストパーティー・ソフトウェア増収の影響により、前年同期から234億円と大幅増の1,162億円となりました。
- 通期の売上高見通しについては、前回から変更ありません。
- 営業利益見通しは、前回から150億円増の2,400億円に上方修正しました。
- なお、当年度における買収関連費用は約570億円を見込んでいます。

PS5ハードウェア供給増とエンゲージメント拡大





- 当四半期におけるPS5ハードウェアの販売台数は710万台となり、12月末までの累計販売台数は3,200万台を突破しました。
- この実績も踏まえ、当年度の通期販売台数見通しを1,900万台としましたが、オペレーションの最適化により、強い需要に応え1台でも多く販売できるよう、全力で取り組んでいきます。
- PS5の普及により、12月の月間アクティブユーザー数（MAU）に占めるPS5ユーザーの割合は、約3割まで拡大しました。
- プレイステーション®プラス加入比率やプレイ時間、平均支出額など、PS5に移行したユーザーのエンゲージメント指標はプレイステーション®4（PS4®）利用時を大きく上回っており、引き続きPS4ユーザーの、PS5への移行を加速していきます。
- また、PS5のMAUの3割弱は、これまでにPS4を使ったことがないユーザー層となっており、PS5の普及により、新規ユーザーの獲得も進んでいます。
- なお、当四半期におけるPSユーザーの総ゲームプレイ時間は、前年同期を3%下回ったものの、前四半期からは6%増、12月単月では前月比14%増となっており、PS5の普及とヒットタイトルの貢献により、ユーザーエンゲージメントは回復基調にあると見ています。

ソフトウェアビジネス





- PS向けソフトウェアでは、新作『ゴッド・オブ・ウォー ラグナロク』が、11月9日の発売から10週間での販売が1,100万本を超え、同期間でのファーストパーティータイトルとして過去最高を記録しました。
- 来年度に向けては、『Marvel's Spider-Man 2』をはじめ、ファーストパーティー、サードパーティーともに、強力なタイトルのリリースが控えています。
- PC向けでは、11月に発売した『Marvel's Spider-Man: Miles Morales』など、当社人気IPのPC展開が進んでおり、売上貢献も着実に増加しています。
- Bungieについても、今月リリース予定の拡張コンテンツ『Destiny 2：Lightfall』の予約が順調に積み上がっています。

PS VR2



2023年2月22日発売予定

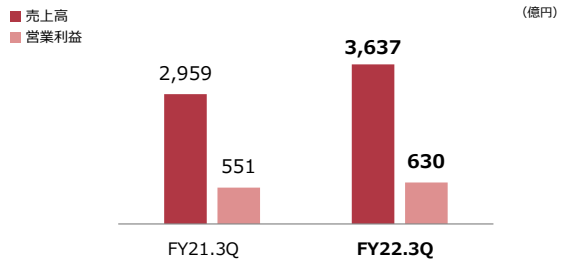
- 今月22日に、全世界でPS VR2を発売します。
- 次世代のセンシング機能とPS5の性能を最大限に発揮し、これまでにないバーチャルリアリティ体験をお届けします。
- 発売に向けて、当社IPの新作『Horizon Call of the Mountain』や、今回PS VR2向けに無償でアップグレードいただける『グランツーリスモ7』など、30以上のタイトルラインアップを準備しています。

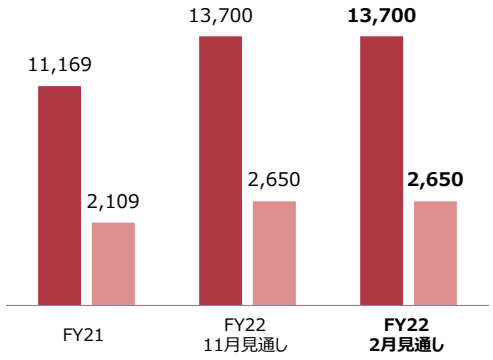
総括

- このように、ハードウェア、ソフトウェアの両面から進めている、さまざまな施策の成果が着実に上がっており、PS5の普及拡大を軸に、ゲーム事業成長の再加速に向けた、ポジティブなモメンタムが作れていると捉えています。

音楽分野

売上高及び営業利益





2022年度第3四半期（前年同期比）

■ 売上高　679億円（23%）大幅増収（為替影響：＋539億円）
- （＋）為替の影響
- （＋）音楽制作及び音楽出版における有料会員制ストリーミングサービスからの収入増加
- （－）映像メディア・プラットフォームにおけるアニメ事業の収入減少

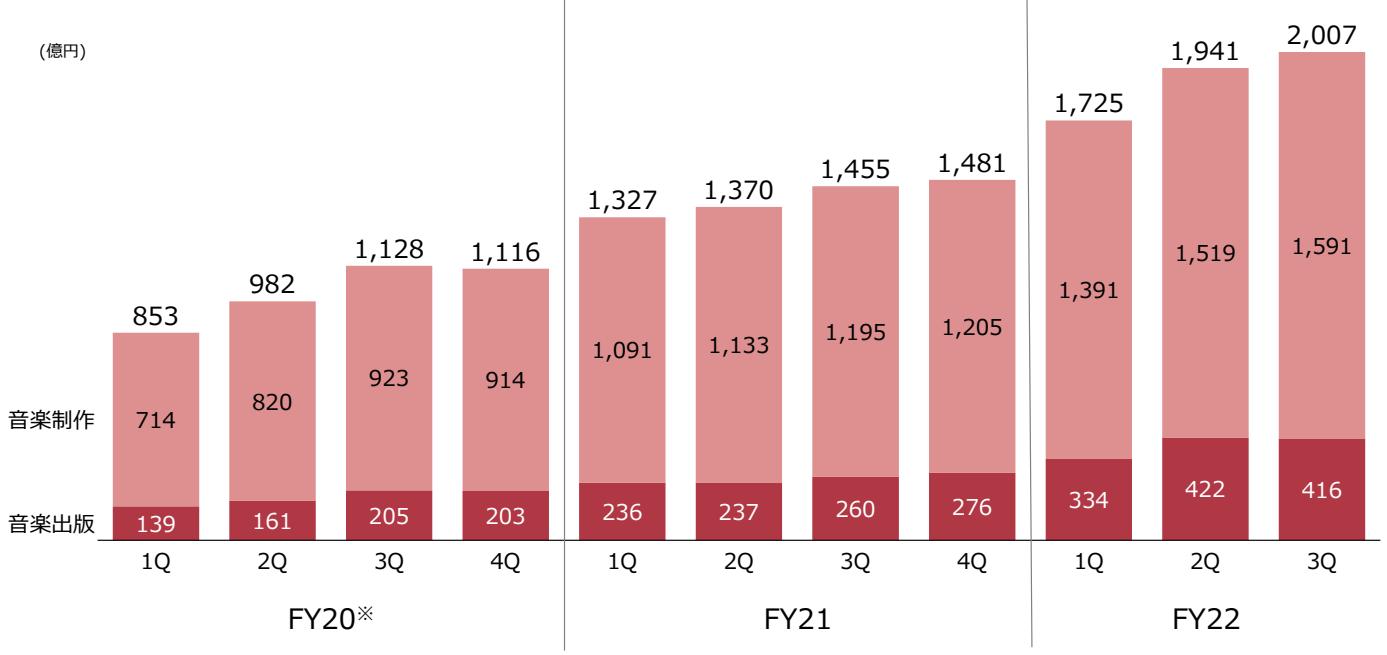
■ 営業利益　78億円（14%）増益
- （＋）為替の好影響
- （－）映像メディア・プラットフォームにおける減収の影響

2022年度見通し（11月時点比）

■ 売上高・営業利益　11月時点から変更なし

- 次に、音楽分野です。
- 当四半期の売上高は、主に為替の影響やストリーミング売上の増加により、前年同期比23%と大幅増の、3,637億円となりました。
- 営業利益は、前年同期から78億円増の630億円となりました。
- なお、当四半期における映像メディア・プラットフォームの利益貢献は、当分野の営業利益の約1割となっています。
- 通期の見通しについては、前回から変更ありません。

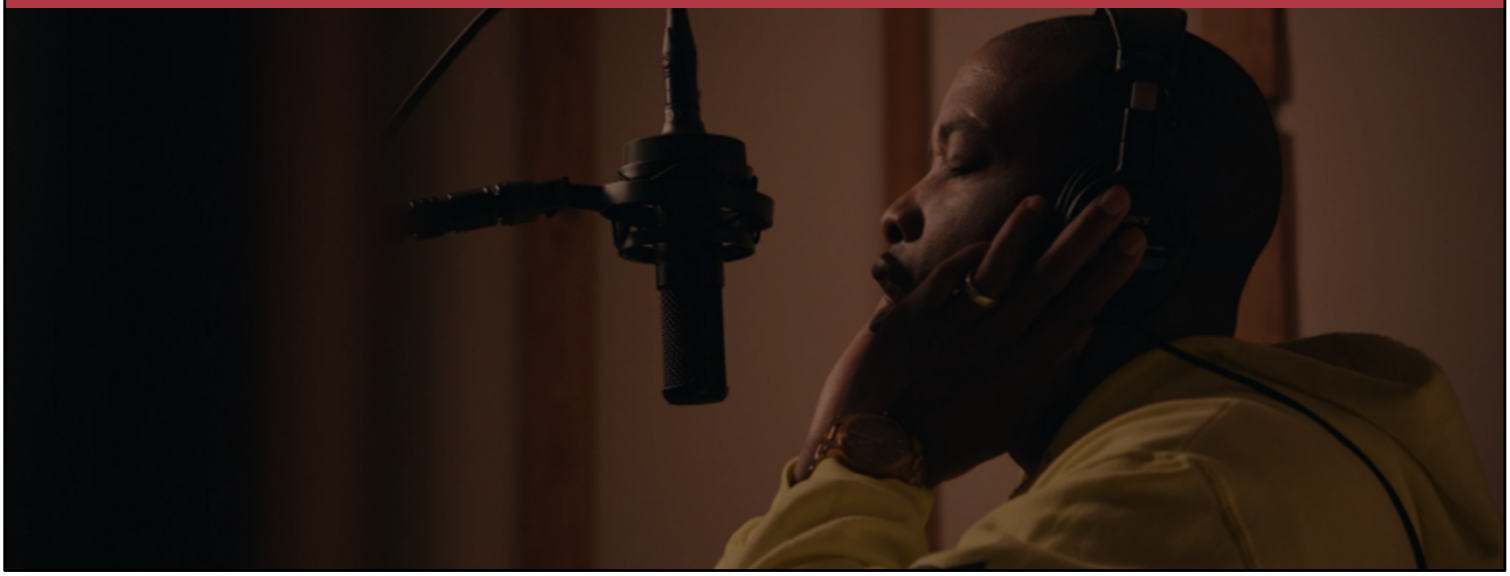
ストリーミング売上の成長



※ ソニーは2021年度第1四半期より、従来の米国会計基準（US GAAP）に替えてIFRSを適用しており、2020年度の数値もIFRSベースに組み替えて表示しています。
2020年度の音楽制作のストリーミング売上は、一部顧客との契約条件の変更に伴う調整を2020年度第1四半期から行っていたと仮定した数値を使用しています。当該調整の詳細については、当社ウェブサイトで公表している「2021年度連結業績補足資料」P11をご参照ください。
調整後のストリーミング売上はIFRSに則った開示ではありませんが、ソニーはこの開示が投資家にとって有益な情報であると考えています。

- 当四半期のストリーミング売上は、前年同期比で、音楽制作で33%増、音楽出版で60%増、米ドルベースでは、それぞれ7%増、28%増と、引き続き安定して伸長しています。

FY22/3Q ハイライト



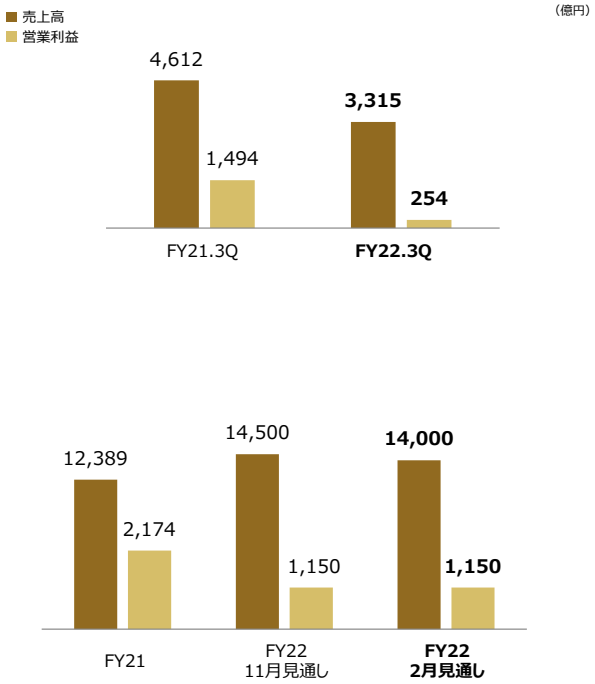
- 音楽制作では、Harry StylesやBeyoncéなど、多くの新作アルバムのヒットがあった上半期に続き、当四半期におけるSpotify週次グローバル楽曲ランキング上位100曲に平均して38曲がランクインしており、継続的にヒットを生み出しています。

- その中でも、12月9日に発売したシンガー・ソングライターSZA（シザ）のアルバム『SOS』は、リリース以来、Billboard200のチャートで7週連続1位となる大ヒットとなっています。

- 音楽出版では、2022年にSpotifyで最も再生されたアルバムのトップ5全てに、当社所属のソングライターが参加しており、業界トップとしての当社のポジションが、より強固になっていると捉えています。

映画分野

売上高及び営業利益



2022年度第3四半期（前年同期比）

以下の要因分析は米ドルベース

■ 売上高　1,297億円（28%）大幅減収
　米ドルベース: △ 1,715百万米ドル (△42%)
- （－）FY21.3Qに「スパイダーマン：ノー・ウェイ・ホーム」、「ヴェノム：レット・ゼア・ビー・カーネイジ」などの貢献があったことによる、劇場興行収入の減少
- （－）FY21.3Qに「Seinfeld」のライセンス収入の貢献があったことによる、テレビ番組制作の減収
- （＋）Bad Wolf及びIndustrial Mediaなどの買収の影響

■ 営業利益　1,239億円（83%）大幅減益
　米ドルベース：△1,135百万米ドル（△86%）
- （－）FY21.3QにおけるGSN Gamesの事業譲渡にともなう利益の計上
- （－）前述の減収の影響

2022年度見通し （11月時点比）

■ 売上高　500億円（3%）下方修正
- （－）映画製作における一部作品の劇場公開日の変更の影響による減収
- （－）テレビ番組制作における作品納入の後ろ倒しの影響による減収
- （－）為替の影響

■ 営業利益　変更なし
- （＋）映画製作における一部作品の劇場公開日の変更による広告宣伝費の減少
- （－）減収の影響

- 次に、映画分野です。
- 当四半期の売上高は、『スパイダーマン：ノー・ウェイ・ホーム』の大ヒットや、米国人気テレビ番組Seinfeldシリーズの大型ライセンス契約があった前年同期からは28%と大幅減の、3,315億円となりました。
- 営業利益は、前年同期にはGSN Gamesの事業譲渡益の計上があったことに加え、減収の影響などにより、1,239億円と大幅減の254億円となりました。
- 通期の売上高見通しは、前回から500億円減の1兆4,000億円としました。
- 営業利益見通しについては、前回から変更ありません。

現状認識





- 米国における2022年の劇場興行収入は、コロナ禍での製作の遅れなどから、公開作品数が少なかったことにより、2019年の6割程度の水準に留まりました。
- しかし、この3月以降には大型作品の公開が本格化することから、コロナ前の水準まで回復することを期待しています。
- 当社からも、アカデミー賞を受賞したアニメーションの続編『スパイダーマン：アクロス・ザ・スパイダーバース』や、『ヴェノム』などに続くSony Pictures Universe of Marvel Charactersからの新作など、来年度には強力な作品群の公開を予定しています。
- また、Crunchyrollについては、昨年末で有料会員数が1,000万人を突破、日本アニメの海外での劇場配給では『One Piece Film：Red』がヒットするなど、着実に事業が拡大しています。

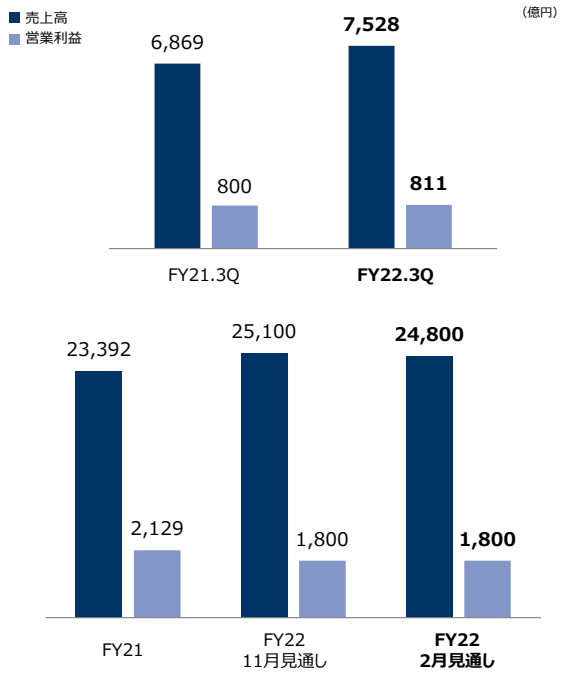
ゲーム事業と映画事業の連携



- 全世界で4億ドルを超える興行収入を達成した『アンチャーテッド』に続き、『グランツーリスモ』や『ゴッド・オブ・ウォー』など、現在10以上のゲームIPの映像化プロジェクトが進行中です。
- 1月15日より、米国HBO及びHBO Maxで『ザ・ラスト・オブ・アス』の実写テレビドラマの放映が開始され、第一話の視聴者数が、配信開始から足元までで約2,200万人に達する大ヒットとなっています。
- これを受け、2020年に発売したゲームタイトル『ザ・ラスト・オブ・アス パート 2』が、再び米国AmazonのPS4向けソフトウェア売上ランキングのトップになるなど、ゲームカタログの販売にも影響が出ています。
- また、３月には、このIPでは初となる、PC向けゲームソフトウェアも発売します。
- このように、事業間連携を通じた多面的なIPの活用により、当社の持つ魅力的なIPの価値をさらに高め、強化していきます。

エンタテインメント・テクノロジー＆サービス分野　（ET&S分野）

売上高及び営業利益



2022年度第3四半期（前年同期比）

■ 売上高 659億円（10%）増収（為替影響：+827億円）
- （＋）為替の影響
- （＋）販売台数の増加によるデジタルカメラの増収
- （－）販売台数の減少によるテレビの減収

■ 営業利益　11億円（1%）増益（為替影響：△30億円）
- （＋）販売台数の増加によるデジタルカメラの増収の影響
- （－）販売台数の減少によるテレビの減収の影響

2022年度見通し（11月時点比）

■ 売上高　300億円（1%）下方修正
- （－）販売台数の減少によるテレビの減収

■ 営業利益　11月時点から変更なし
- （－）減収の影響
- （＋）オペレーション費用の削減

- 次に、ET&S分野です。
- 当四半期の売上高は、為替の影響やデジタルカメラの増収などにより、前年同期比10%増の7,528億円となりました。
- 営業利益は、テレビの減収の影響はあったものの、デジタルカメラの増収効果などにより、前年同期から11億円増の811億円となりました。
- 通期の売上高見通しは、前回から300億円減の2兆4,800億円としました。
- 営業利益見通しについては、前回から変更ありません。

現状認識





- 市場の変化に機敏に対応し、景気減速や、テレビなど一部のカテゴリーでの市場環境悪化の影響を最小限に抑えることで、当四半期においては、分野全体で、前年度と同水準の利益を確保できました。

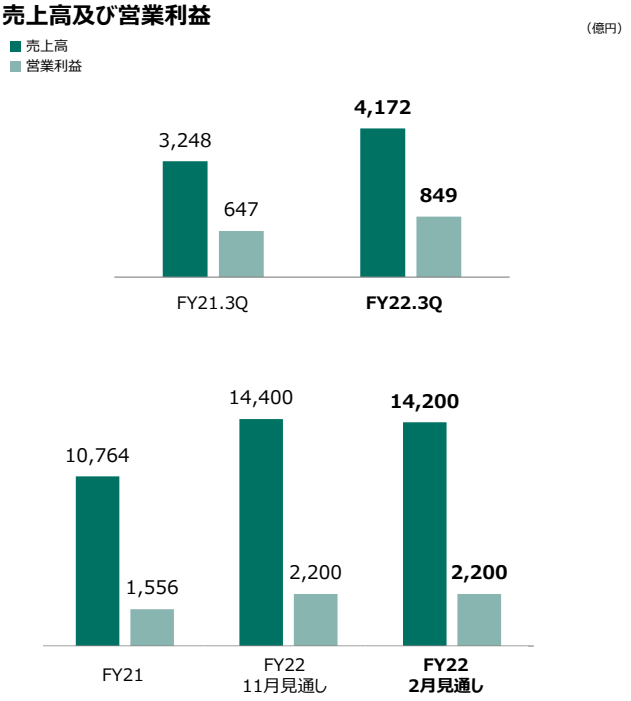
- レンズ交換式カメラについては、前年度の商品不足からのペントアップ需要は落ち着きつつありますが、足元では、景気減速による顕著な悪影響は見られず、比較的安定して推移しています。

- 昨年末からの、中国でのコロナ感染再拡大によるサプライチェーンの混乱については、販売への影響を出さない範囲でコントロールできていますが、春節明けの状況を注意深く見守り、必要な対応を講じていきます。

- 来年度にかけて、事業環境は一段と厳しくなると想定しており、第４四半期の販売計画をより保守的に見直すとともに、来年度に悪影響を持ち越さないこと、事業構造のさらなる強靭化に向けた取り組みを前倒しで進めることを最重要課題と位置づけ、事業運営を進めていきます。

イメージング＆センシング・ソリューション分野　（I&SS分野）

売上高及び営業利益



2022年度第3四半期（前年同期比）

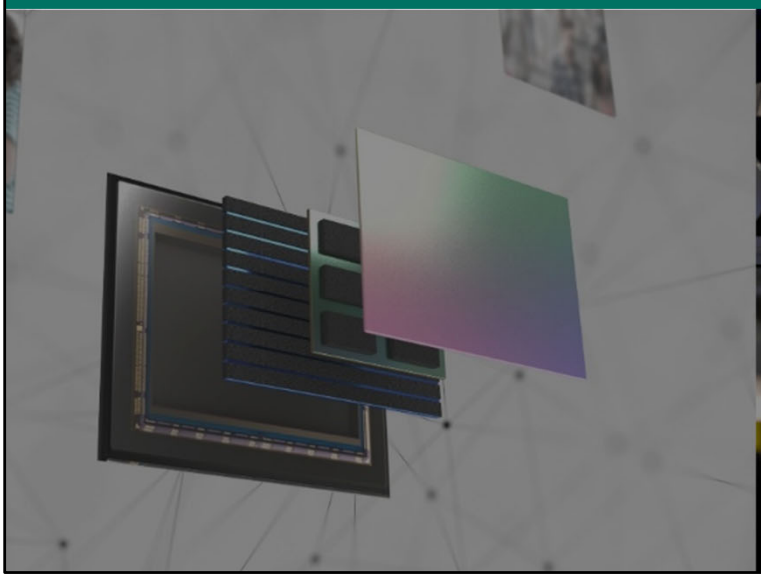
- 売上高　923億円（28%）大幅増収（為替影響：＋708億円）
  - ・（＋）為替の影響
  - ・（＋）モバイル機器向けイメージセンサーの増収
    - ・（＋）製品ミックスの改善
    - ・（－）販売数量の減少
- 営業利益　202億円（31%）大幅増益（為替影響：＋437億円）
  - ・（＋）為替の好影響
  - ・（－）製造経費の増加
  - ・（－）減価償却費及び研究開発費の増加

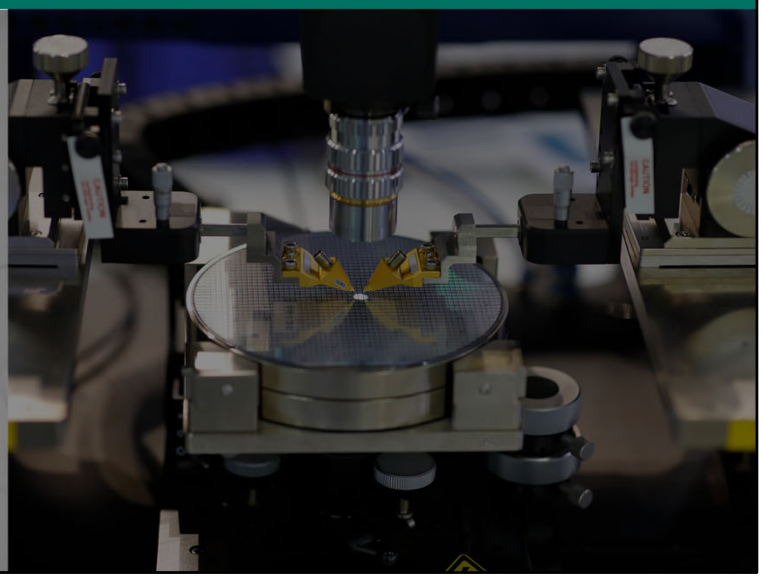
2022年度見通し（11月時点比）

- 売上高　200億円（1%）下方修正
  - ・（－）モバイル機器向けイメージセンサーの減収
    - ・（－）販売数量の減少
    - ・（＋）製品ミックスの改善
- 営業利益　11月時点から変更なし
  - ・（－）減収の影響
  - ・（＋）製造経費の削減

- 次に、I&SS分野です。
- 当四半期の売上高は、主に為替の影響や、モバイル機器向けイメージセンサーの増収により、前年同期比28%と大幅増の4,172億円となりました。
- 営業利益は、費用の増加はあったものの、主に為替の好影響により、前年同期から202億円と大幅増の、849億円となりました。
- 売上高、営業利益ともに、当分野の四半期業績としては、過去最高になります。
- 通期の売上高見通しは、前回から200億円減の1兆4,200億円としました。
- 営業利益見通しについては、前回から変更ありません。

現状認識





- スマートフォン製品市場は、中国においてミッドレンジ、ローエンド商品を中心に軟調が続いており、足元ではこの傾向がハイエンド商品でも一部顕在化してきていますが、これはおおむね、前回見通しで想定した範囲に収まっています。

- 現時点では、スマートフォン市場は、2023年度後半から緩やかに回復していくと想定していますが、来年度の事業計画立案に向けて、注意深く検証と見極めを進めています。

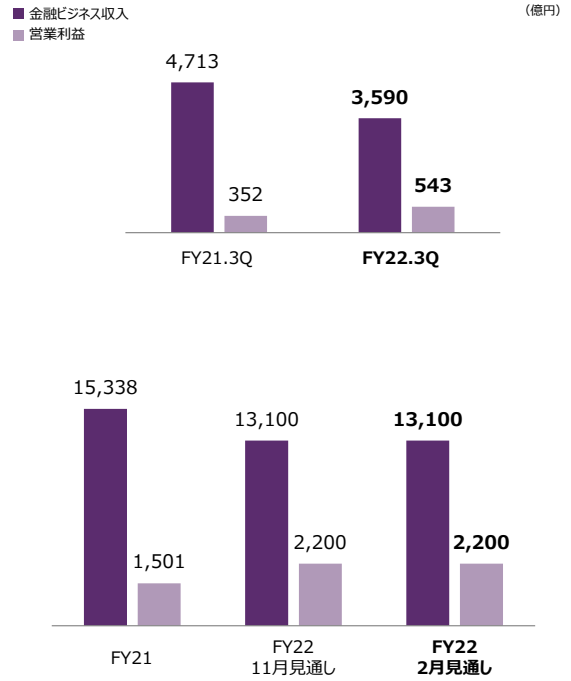
- 一方で、フラッグシップモデルに向けた、当社の大判、高画質センサーの販売は前年度から大きく伸長しており、当分野の大幅な売上成長を牽引しています。

- モバイルセンサーの大判化や、高画質・高性能化のトレンドに対する確信度が高まったことは、当四半期の大きな成果と捉えており、これも踏まえ、イメージセンサー市場シェアのさらなる拡大に向けた、中長期的な生産キャパシティの増強投資についても、引き続き検討を進めていきます。

- なお、車載向けセンサー事業については、当年度の売上高が前年度からほぼ倍増し、来年度以降も、引き続き高い成長率で拡大すると見込んでいます。

金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益



2022年度第3四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 1,123億円（24%）大幅減収
  - ・（－）ソニー生命の大幅減収（△1,220億円、収入：3,031億円）
  - ・（－）特別勘定における運用損益の悪化
- 営業利益 191億円（54%）大幅増益
  - ・（＋）ソニー生命の大幅増益（＋162億円、利益：470億円）
  - ・（＋）金利の上昇にともなう責任準備金の取崩し
  - ・（＋）保有契約高の積み上がりによる利益の増加

2022年度見通し（11月時点比）

- 金融ビジネス収入・営業利益 11月時点から変更なし

- 最後に、金融分野です。
- 当四半期の金融ビジネス収入は、主にソニー生命における特別勘定運用損益の悪化により、前年同期比24%と大幅減の3,590億円となりました。
- 営業利益は、ソニー生命において、当四半期での金利上昇にともなう責任準備金取り崩しの影響などにより、前年同期から191億円と大幅増の543億円となりました。
- ソニー生命の新契約高は、法人ビジネスの伸長や、新変額個人年金『SOVANI』などの販売好調により、前年同期から57%増となっています。
- 通期の見通しについては、前回から変更ありません。



- 来年度は、第4次中期経営計画の最終年度となり、また次期中計の立案を行う、重要な年度となります。
- 次期中計における最重要テーマは、今回の景気サイクルの谷を越えた先の、ソニーグループのさらなる成長戦略だと考えています。
- 来年度は、逆風の中での事業運営が必要になると見ていますが、各事業の足元の課題に迅速かつしっかりと対処しつつ、将来に向けた仕込みも着実に進めていきます。
- 当社の強みである、事業や人材の多様性をさらに進化させ、事業ポートフォリオのレジリエンスを高めるとともに、成長市場での新しい価値創出に挑戦していきます。
- 私からの説明は以上です。

注記

前年度又は前年同期の為替レートを適用した場合の売上高の状況、及び為替変動による影響額について

前年度又は前年同期の為替レートを適用した場合の売上高の状況は、当年度又は当四半期の現地通貨建て月別売上高に対し、前年度又は前年同期の月次平均レートを適用して算出しています。音楽分野のSony Music Entertainment（以下「SME」）及びSony Music Publishing LLC（以下「SMP」）、ならびに映画分野については、米ドルベースで集計した上で、前年度又は前年同期の月次平均米ドル円レートを適用した金額を算出しています。

映画分野の業績の状況は、米国を拠点とするSony Pictures Entertainment Inc.（以下「SPE」）が、全世界にある子会社の業績を米ドルベースで連結していることから、米ドルベースで記載しています。

為替変動による影響額は、売上高については前年度又は前年同期と当年度又は当四半期における平均為替レートの変動を主要な取引通貨建て売上高に適用して算出し、営業損益についてはこの売上高への為替変動による影響額から、同様の方法で算出した売上原価ならびに販売費及び一般管理費への為替変動による影響額を差し引いて算出しています。I&SS分野では独自に為替ヘッジ取引を実施しており、売上高及び営業損益への為替変動による影響額に同取引の影響が含まれています。

これらの情報はIFRSに則って開示されるソニーの連結財務諸表を代替するものではありません。しかしながら、これらの開示は、投資家の皆様にソニーの営業概況をご理解いただくための有益な分析情報と考えています。

音楽分野、映画分野、金融分野の業績についての注記

音楽分野の業績には、日本の㈱ソニー・ミュージックエンタテインメントの円ベースでの業績、ならびにその他全世界にある子会社の業績を米ドルベースで連結している、SME及びSMPの円換算後の業績が含まれています。

映画分野の業績は、全世界にある子会社の業績を米ドルベースで連結しているSPEの円換算後の業績です。ソニーはSPEの業績を米ドルで分析しているため、一部の記述については「米ドルベース」と特記してあります。

金融分野には、ソニーフィナンシャルグループ㈱（以下「SFGI」）及びSFGIの連結子会社であるソニー生命保険㈱（以下「ソニー生命」）、ソニー損害保険㈱、ソニー銀行㈱等の業績が含まれています。金融分野に記載されているソニー生命の業績は、SFGI及びその連結子会社が日本の会計基準に則って個別に開示している業績とは異なります。

将来に関する記述等についてのご注意

このスライドに記載されている、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。口頭又は書面による見通し情報は、広く一般に開示される他の媒体にも度々含まれる可能性があります。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。実際の業績に影響を与えうるリスクや不確実な要素には、以下のようなものが含まれます。

（1） ソニーが製品品質を維持し、その製品及びサービスについて顧客満足を維持できること
（2） 激しい価格競争、継続的な新製品や新サービスの導入、急速な技術革新、ならびに主観的で変わりやすい顧客嗜好などを特徴とする激しい市場競争の中で、十分なコスト削減を達成しつつ顧客に受け入れられる製品やサービス（イメージセンサー、ゲーム及びネットワークのプラットフォーム、スマートフォンならびにテレビを含む）をソニーが設計・開発し続けていく能力
（3） ソニーがハードウェア、ソフトウェア及びコンテンツの融合戦略を成功させられること、新しい技術や配信プラットフォームを考慮に入れた販売戦略を立案し遂行できること
（4） ソニーと他社との買収、合弁、投資、資本的支出、構造改革その他戦略的施策の成否を含む（ただし必ずしもこれらに限定されない）ソニーの戦略及びその実行の効果
（5） ソニーや外部の供給業者、サービスプロバイダやビジネスパートナーが事業を営む市場における法規制及び政策の変化（課税、及び消費者の関心が高まっている企業の社会的責任に関連するものを含む）
（6） ソニーが継続的に、大きな成長可能性を持つ製品、サービス、及び市場動向を見極め、研究開発に十分な資源を投入し、投資及び資本的支出の優先順位を正しくつけて行い、技術開発や生産能力のために必要なものも含め、これらの投資及び資本的支出を回収することができること
（7） ソニーの製品及びサービスに使用される部品、ソフトウェア、ネットワークサービス等の調達、ソニーの製品の製造、マーケティング及び販売、ならびにその他ソニーの各種事業活動における外部ビジネスパートナーへの依存
（8） ソニーの事業領域を取り巻くグローバルな経済・政治情勢、特に消費動向
（9） 国際金融市場における深刻かつ不安定な混乱状況や格付け低下の状況下においても、ソニーが事業運営及び流動性の必要条件を充足させられること
（10） ソニーが、需要を予測し、適切な調達及び在庫管理ができること
（11） 為替レート、特にソニーが極めて大きな売上や生産コストを計上し、又は資産・負債及び業績を表示する際に使用する米ドル、ユーロ又はその他の通貨と円との為替レート
（12） ソニーが、高い能力を持った人材を採用、確保できるとともに、それらの人材と良好な関係を維持できること
（13） ソニーが、知的財産の不正利用や窃取を防止し、知的財産に関するライセンス取得や更新を行い、第三者が保有する知的財産をソニーの製品やサービスが侵害しているという主張から防御できること
（14） 金利の変動及び日本の株式市場における好ましくない状況や動向（市場の変動又はボラティリティを含む）が金融分野の収入及び営業利益に与える悪影響
（15） 生命保険など金融商品における顧客需要の変化、及び金融分野における適切なアセット・ライアビリティー・マネージメント遂行の成否
（16） 大規模な災害、紛争、感染症などに関するリスク
（17） ソニーあるいは外部のサービスプロバイダやビジネスパートナーがサイバーセキュリティに関するリスク（ソニーのビジネス情報や従業員や顧客の個人を特定できる情報への不正なアクセスや事業活動の混乱、財務上の損失の発生を含む）を予測・管理できること
（18） 係争中又は将来発生しうる法的手続き又は行政手続きの結果

ただし、業績に不利な影響を与えうる要素はこれらに限定されるものではありません。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、上記の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。重要なリスク及び不確実な要素については、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 20-F）も併せてご参照ください。