

2020年度 第2四半期連結業績概要

(2020年9月30日に終了した3ヵ月間)

2020年10月28日

ソニー株式会社

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で全面的に依拠することは控えるようお願いいたします。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/>)。

■ 2020年度第2四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

- 新型コロナウイルス感染拡大や地政学リスクの高まりなどにより、社会や経済、人びとの生活に大きな変化が起こっています。
- 当社においては、米国政府による中国の特定大手顧客への輸出規制強化が、イメージセンサー事業に大きく悪影響を及ぼしている一方で、コロナによる巣籠もり需要は、ゲーム事業などに好影響を与えています。
- このように急速かつ大きく変化する事業環境においては、多様な事業ポートフォリオが当社のレジリエンスを高めており、新たな事業拡大の機会を与えてくれるものと捉えています。
- それではこれから、こちらの内容でご説明します。

2020年度 2Q 連結業績

(億円)

	FY19 2Q	FY20 2Q	前年同期比
売上高及び営業収入	21,223	21,135	△88 億円 (△0%)
営業利益	2,790	3,178	+388 億円 (+14%)
税引前利益	2,621	2,996	+375 億円 (+14%)
当社株主に帰属する四半期純利益	1,879	4,596	+2,717 億円 (+145%)
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)	148.59円	367.82円	+219.23 円
平均為替レート			
1米ドル	107.4円	106.2円	
1ユーロ	119.3円	124.1円	

- 2020年度第2四半期の連結売上高は、2兆1,135億円と前年同期比微減となった一方で、連結営業利益は、前年同期比388億円増の3,178億円と、第2四半期としては過去最高となりました。
- 税引前利益は、前年同期比375億円増の2,996億円となりました。
- 当社株主に帰属する四半期純利益は、前年同期比2,717億円増の4,596億円となりました。この大幅な増益は、前述の営業利益の改善に加え、日本の連結納税グループにおいて、繰延税金資産に対する評価性引当金の一部、2,149億円を取り崩したことなどによるものです。
- 第2四半期に含まれる、一時的な要因を除いた調整後の各利益については、お手元資料の3ページから6ページをご覧ください。

2020年度 2Qセグメント別業績

(億円)

		FY19 2Q	FY20 2Q	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	4,544	5,066	+522	+23
	営業利益	650	1,049	+399	+13
音楽	売上高	2,193	2,309	+116	△15
	営業利益	375	529	+154	
映画	売上高	2,606	1,923	△683	△22
	営業利益	393	318	△76	
エレクトロニクス・プロダクツ& ソリューション(EP&S)	売上高	4,935	5,047	+112	△12
	営業利益	414	540	+126	+11
イメージング& センシング・ソリューション(I&SS)	売上高	3,107	3,071	△36	△29
	営業利益	764	498	△265	+10
金融	金融ビジネス収入	3,772	3,739	△32	
	営業利益	388	437	+49	
その他	売上高	689	492	△197	
	営業利益	24	32	+8	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△623	△512	+111	
	営業利益	△218	△225	△7	
連結	売上高	21,223	21,135	△88	
	営業利益	2,790	3,178	+388	

・ 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ない(次頁以降も同じ)
 ・ 売上高/金融ビジネス収入: 営業収入を含む(次頁以降も同じ)
 ・ 為替影響額の算出方法についてはP.29掲載の「注記」を参照(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。

2020年度 連結業績見通し

(億円)

	FY19	8月時点 FY20見通し	10月時点 FY20見通し	8月時点比増減
売上高及び営業収入	82,599	83,000	85,000	+2,000 億円 (+2%)
営業利益	8,455	6,200	7,000	+800 億円 (+13%)
税引前利益	7,995	6,850	7,650	+800 億円 (+12%)
当社株主に帰属する当期純利益	5,822	5,100	8,000	+2,900 億円 (+57%)
金融分野を除く連結ベース 営業キャッシュ・フロー	7,629	5,500	6,300	+800 億円 (+15%)
為替レート	実績レート	前提レート (FY20 2Q-4Q)	前提レート (FY20 3Q-4Q)	1株当たり配当金
1米ドル	108.7円	107円前後	105円前後	中間 25円
1ユーロ	120.8円	120円前後	123円前後	期末 未定

金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フローは米国会計原則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は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をお示します。
- 連結の売上高見通しは、前回見通しから2,000億円増の8兆5,000億円、営業利益見通しは、800億円増の7,000億円としました。
- 税引前利益見通しについては7,650億円に、当社株主に帰属する当期純利益は8,000億円に、それぞれ上方修正しています。
- 金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フロー見通しは、前回見通しから800億円増の6,300億円としています。
- 下期の為替前提レートは、米ドルは105円、ユーロは123円としています。

2020年度 セグメント別業績見通し

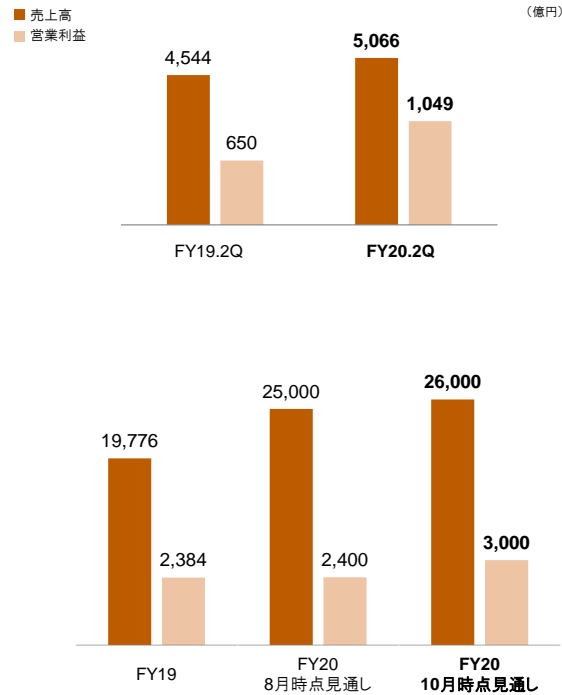
(億円)

		FY19	8月時点 FY20見通し	10月時点 FY20見通し	8月時点比 増減
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	19,776	25,000	26,000	+1,000
	営業利益	2,384	2,400	3,000	+600
音楽	売上高	8,499	7,900	8,500	+600
	営業利益	1,423	1,300	1,520	+220
映画	売上高	10,119	7,600	7,600	-
	営業利益	682	410	480	+70
エレクトロニクス・プロダクツ& ソリューション(EP&S)	売上高	19,913	18,700	18,700	-
	営業利益	873	600	670	+70
イメージング& センシング・ソリューション(I&SS)	売上高	10,706	10,000	9,600	△400
	営業利益	2,356	1,300	810	△490
金融	金融ビジネス収入	13,077	14,000	14,600	+600
	営業利益	1,296	1,420	1,550	+130
その他、全社(共通)及び セグメント間取引消去	営業利益	△559	△1,230	△1,030	+200
連結	売上高	82,599	83,000	85,000	+2,000
	営業利益	8,455	6,200	7,000	+800

- 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



2020年度第2四半期 (前年同期比)

- 売上高 522億円(11%)大幅増収 (為替影響:+23億円)
 - ・(+)ゲームソフトウェアの増収
 - ・(+)プレイステーション®プラス(PS Plus)の増収
 - ・(-)プレイステーション®4ハードウェアの減収
- 営業利益 399億円大幅増益(為替影響:+13億円)
 - ・(+)自社制作ソフトウェアの増収
 - ・(+)PS Plusの増収
 - ・(-)コスト増加

2020年度10月時点見通し (8月時点比)

- 売上高 1,000億円(4%)上方修正
 - ・(+)アドオンコンテンツを中心としたソフトウェア販売見込みの上方修正
- 営業利益 600億円上方修正
 - ・(+)アドオンコンテンツを中心としたソフトウェアの増収
 - ・(+)PS Plusの増収

- まず、G&NS分野です。
- 当四半期は、自社制作タイトル『Ghost of Tsushima』(ゴースト・オブ・ツシマ)の大ヒットや、巣籠もり需要によるプレイステーション®プラス会員数の増加など、ソフトウェア、ネットワークサービスともに好調に推移しました。
- 売上高は、前年同期比11%増の5,066億円となり、プレイステーション®5(PS5™)導入を控えたハードウェアを除くすべてのカテゴリで増収となりました。
- 営業利益は、主にソフトウェアの増収により、399億円と大幅に増加し1,049億円となっています。
- 通期の見通しについては、売上高を前回見通しから1,000億円増の2兆6,000億円、営業利益を600億円増の3,000億円に、それぞれ上方修正しています。
- 上期を通じて当分野の収益を牽引した巣籠もり需要については、プレイステーションユーザーの総ゲームプレイ時間が、ピークであった4月からは落ち着いてきてはいるものの、9月でも前年同月比約30%増と、依然好影響が続いています。
- このような足元の巣籠もり需要は、下期に向けても継続すると見えています。

PS5™ローンチ戦略



©Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.

『Marvel's Spider-Man: Miles Morales』 ©2020 MARVEL

『ASTRO'S PLAYROOM』 ©Sony Interactive Entertainment Inc.

『Horizon Forbidden West』 ©Sony Interactive Entertainment Europe. Published by Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Guerrilla.

『Returnal』 ©Sony Interactive Entertainment Inc. All Rights Reserved.

『ラチェット&クランク バラレル・トラブル』 ©Sony Interactive Entertainment LLC. Created and developed by Insomniac Games, Inc.

『グランツーリスモ 7』 ©Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc.

『Demon's Souls』 ©Sony Interactive Entertainment Inc.

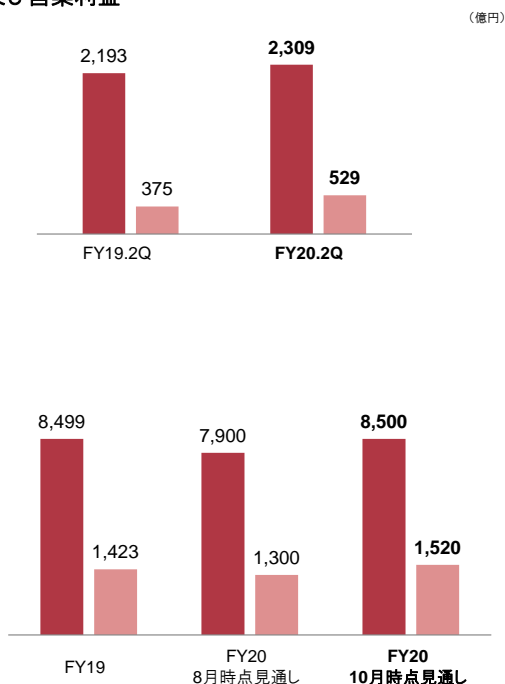
『リビッツ! ビッグ・アドベンチャー』 ©Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by Sumo Digital.

- 先月、PS5™の価格と発売日、PS5™対応のソフトウェアタイトルラインアップを発表しました。
- 発表した価格は、前回の決算発表でお示した年間業績見通しに織り込まれていた前提通りで、変更はありません。
- 今年度のPS5™販売台数については、高いシェアを獲得し大きな成功を収めたプレイステーション®4の発売初年度実績である、760万台以上の達成を目指しています。
- PS5™対応ソフトウェアについては、プレイステーションエクスクルーシブの良質な自社制作タイトルに加え、パートナーであるパブリッシャー各社との協業により、ローンチタイミングとしては歴代最多のタイトルラインアップを用意します。
- このような魅力的なソフトウェアに加え、プレイステーションのブランド力、世界有数のゲームエコシステムと強固なユーザーコミュニティを揃えて、最高の形でPS5™の発売を迎えることとなります。
- PS5™を通じ最高のゲーム体験をお届けすることで、ユーザーの皆様とのエンゲージメントを高め収益を拡大していくことを戦略の柱とし、今後は、ネットワークサービスのさらなる強化によりコミュニティの裾野を広げ、リカーリング収益の成長も加速させていきます。

音楽分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



2020年度第2四半期（前年同期比）

- 売上高 116億円(5%)増収（為替影響:△15億円）
 - ・(+)音楽制作の増収
 - ・(+)ストリーミング配信売上の増加
 - ・(+)リリース作品のパッケージメディア販売の好調
- 営業利益 154億円 大幅増益
 - ・(+)増収の影響
 - ・(+)海外での事業譲渡にともなう利益計上(54億円)

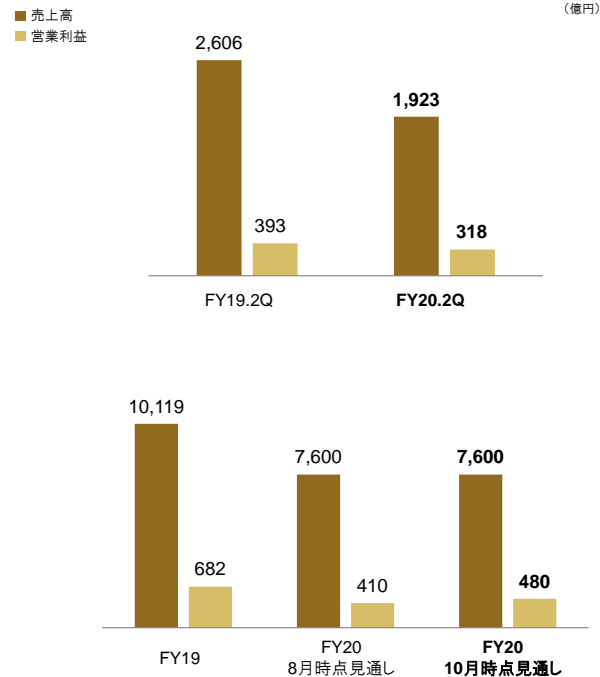
2020年度10月時点見通し（8月時点比）

- 売上高 600億円(8%)上方修正
 - ・(+)音楽制作におけるストリーミング配信売上の増加
 - ・(+)映像メディア・プラットフォームの増収
 - ・(+)モバイル機器向けゲームアプリケーションの好調
 - ・(+)アニメ事業売上の増加
- 営業利益 220億円上方修正
 - ・(+)増収の影響

- ・ 次に、音楽分野です。
- ・ 当四半期の売上高は、主にストリーミングサービス売上の増加や、日本における米津玄師のアルバムの大ヒットなどにより、前年同期比5%増の2,309億円となりました。
- ・ 営業利益は、増収の影響に加え、事業譲渡に伴う一時的な利益計上もあり、154億円増の529億円となりました。
- ・ 音楽制作では、コロナの悪影響を受けていた広告型ストリーミングも回復基調にあり、当四半期におけるストリーミングサービスは、前年同期比18%増の高い成長を続けています。
- ・ 当年度通期の売上高は、音楽制作におけるストリーミングサービスが好調に推移していることなどを踏まえ、前回見通しから600億円増の8,500億円、営業利益は220億円増の1,520億円としています。
- ・ 今月16日に、当社連結子会社の株式会社アニプレックスが製作・配給に関わる『劇場版「鬼滅の刃」無限列車編』が封切られ、日本で上映された映画では史上最速となる、公開10日での興行収入100億円突破を記録しました。
- ・ 同作品のテレビシリーズは、同じくソニーグループのFunimationなどを通じ海外でも配信され、大きな人気を博しています。
- ・ 当社が注力するアニメ事業に留まらず、IP活用によるエンタテインメント事業間のシナジー強化への、さらなる貢献を期待しています。

映画分野

売上高及び営業利益



2020年度第2四半期（前年同期比）

以下の要因分析は米ドルベース

- 売上高 683億円(26%)大幅減収 米ドルベース: -615百万米ドル (-25%)
 - ・(-)コロナ影響による映画館の閉鎖にともなう興行収入の大幅減少
 - ・(-)コロナ影響によるメディアネットワークにおける広告収入の減少
 - ・(-)コロナ影響による制作スタジオ閉鎖にともなうテレビ番組納入数の減少
 - ・(+)映画製作における前年度公開作品及びカタログ作品のテレビ向けライセンス収入及びホームエンタテインメント売上の増加
- 営業利益 76億円減益
 - ・(-)減収の影響
 - ・(+)映画製作における広告宣伝費の減少

2020年度10月時点見通し（8月時点比）

- 売上高 8月時点見通しから変更なし
 - ・(+)映画製作におけるホームエンタテインメント及びテレビ向けライセンスの増収
 - ・(+)メディアネットワークにおける広告収入の想定以上の回復
 - ・(-)コロナ影響による映画館の閉鎖にともなう劇場公開の延期
- 営業利益 70億円上方修正
 - ・(+)映画製作におけるホームエンタテインメント及びテレビ向けライセンスの増収

- 次に、映画分野です。
- 当四半期の売上高は、前年度には大ヒット作「スパイダーマン：ファー・フロム・ホーム」があった一方、当年度はコロナの影響により劇場公開作品が大幅に減少していることや、メディアネットワークにおける広告収入の減少などにより、前年同期比26%の大幅減となる1,923億円となりました。
- 営業利益は、減収の影響を、映画製作におけるマーケティング費用の減少などで一部相殺し、前年同期比76億円減の318億円となっています。
- 通期の見通しについては、売上高に変更はないものの、営業利益は、上期の実績を踏まえ70億円増の480億円としています。

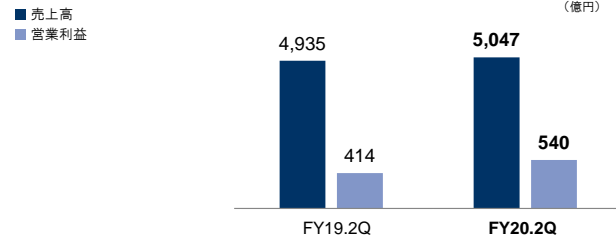
現状認識（映画分野）

- 映画作品・テレビ番組の制作は順次再開
- 大型作品の公開延期が継続
- 劇場公開延期の業績への影響は長期化
- 広告収入は回復基調

- 映画作品やテレビ番組の制作については、コロナ感染防止に努めながら、7月より順次再開しています。
- 劇場興行については、回復の兆しはあるものの、米国の主要都市では依然として劇場の閉鎖が続き、主要スタジオは大型作品の公開を延期しています。この結果、劇場再開後も、映画公開スケジュールが過密となることで競争が激化し、収益の回復が遅れる可能性があります。
- 映画製作は、劇場公開でヒット作を創出し、それをホームエンタテインメントや、テレビ局・動画配信サービスへのライセンスなどを通じ、長期にわたり収益に結びつけていくビジネスモデルであり、作品の劇場興行ができないことによる業績への悪影響は、今後複数年にわたり続くと見えています。
- 一方、コロナの悪影響を大きく受けていたメディアネットワークについては、広告収入が回復基調にあります。

エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野 (EP&S分野)

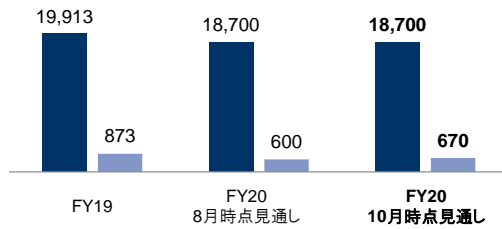
売上高及び営業利益



2020年度第2四半期 (前年同期比)

- 売上高 112億円(2%)増収 (為替影響:△12億円)
 - ・(+)テレビの販売台数の増加
 - ・(-)放送用・業務用機器、デジタルカメラの販売台数の減少
- 営業利益 126億円 大幅増益 (為替影響:+11億円)
 - ・(+)オペレーションコストの削減
 - ・(+)テレビの製品ミックスの改善及び販売台数の増加
 - ・(-)放送用・業務用機器、デジタルカメラの販売台数の減少

モバイル・コミュニケーション*		
外部顧客に対する売上高	777	791
営業利益	6	95



2020年度10月時点見通し (8月時点比)

- 売上高 8月時点見通しから変更なし
- 営業利益 70億円上方修正
 - ・(+)為替の好影響

モバイル・コミュニケーション*		
外部顧客に対する売上高	3,621	—
営業利益	△211	—

* モバイル・コミュニケーションは、スマートフォン事業とインターネット関連サービス事業を含む。

- 次に、EP&S分野です。
- 当四半期の売上高は、主にテレビの販売台数の増加により、前年同期比2%増の5,047億円となりました。
- 営業利益は、オペレーション費用の削減や、テレビの製品ミックス改善と販売台数増などにより、前年同期比126億円増の540億円となりました。
- 通期の見通しについては、売上高に変更はないものの、主に為替の好影響により、営業利益を前回見通しから70億円増の670億円としました。

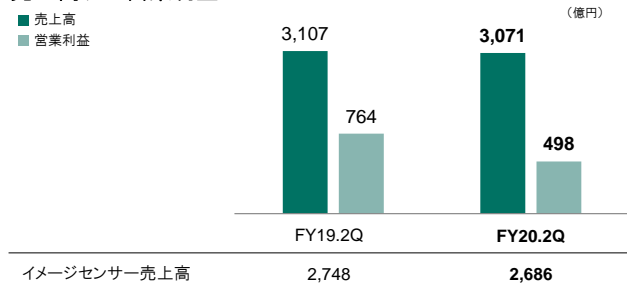
現状認識（EP&S分野）

- 緊張感をもった事業運営の継続
- 継続的に利益を創出する体制の再構築
- リアリティ、リアルタイム、リモートという顧客価値実現に向けた取り組み

- 当分野は本年2月以降、早くからコロナの悪影響を大きく受けていましたが、第2四半期においては、サプライチェーンの安定化、ホームAV商品の巣籠もり需要やデジタルカメラなどの需要回復により、一旦事業は落ち着きを取り戻しています。
- しかし、足元ではコロナ再拡大の兆候も見られ、断続的にサプライチェーンに影響が及ぶなど、引き続き予断を許さない状況が継続していることから、事業運営には緊張感をもって取り組んでいます。
- 事業の一体運営をさらに加速し、オペレーションの効率化や規模の適正化を進め、より厳しい環境下でも利益を創出できる体制構築を進めています。
- また、当社のテクノロジーを活かしたリアリティ、リアルタイム、リモートという顧客価値の実現に向け、将来の成長への仕込みにもしっかり取り組んでいきます。

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

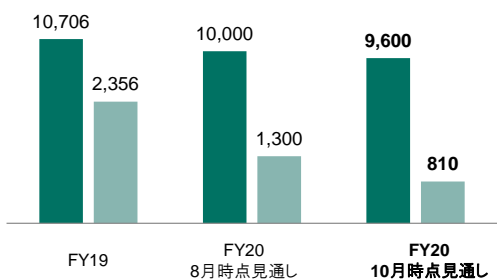


2020年度第2四半期 (前年同期比)

- 売上高 36億円(1%)減収 (為替影響:△29億円)
 - ・(－)デジタルカメラ向けイメージセンサーの減収
- 営業利益 265億円大幅減益 (為替影響:+10億円)
 - ・(－)モバイル機器向けの一部のイメージセンサーの在庫評価減(△175億円)
 - ・(－)研究開発費及び減価償却費の増加
 - ・(－)減収の影響

2020年度10月時点見通し (8月時点比)

- 売上高 400億円(4%)下方修正
 - ・(－)モバイル機器向けイメージセンサーの減収
 - ・(＋)デジタルカメラ向けイメージセンサーの増収
 - ・(＋)イメージセンサー以外のビジネスの増収(アナログLSIなど)
- 営業利益 490億円下方修正
 - ・(－)減収の影響
 - ・(－)モバイル機器向けの一部のイメージセンサーの在庫評価減(△175億円)
 - ・(－)為替の悪影響



	FY19	FY20 8月時点見通し	FY20 10月時点見通し
イメージセンサー売上高	9,302	8,700	8,200
I&SS分野 固定資産の増加額 内、イメージセンサー	2,768 2,657	2,600 2,400	2,350 2,150

- ・ 次に、I&SS分野です。
- ・ 当四半期の売上高は、前年同期比微減の3,071億円、営業利益は、265億円の大
幅減となる498億円となりました。
- ・ 当年度通期の売上高は、前回見通しから400億円減の9,600億円、営業利益は、
490億円の大減となる810億円を見込んでいます。
- ・ なお、当分野の2018年度からの3年間累計での、営業キャッシュ・フローと投資
キャッシュ・フローの合計額は、今年度の減益を踏まえてもプラスになる見通しです。
- ・ 去る8月17日に発表された米国政府による輸出規制に従い、中国の特定大手顧
客向けの製品出荷を、9月15日に停止しています。
- ・ この状況を踏まえ、今回お示した当年度下期見通しには、当該顧客向けの出荷
は見込んでおりません。
- ・ なお、当四半期の営業利益には、9月末に計上した当該顧客向けの製品在庫、仕
掛り在庫に関する評価減、約175億円が含まれています。

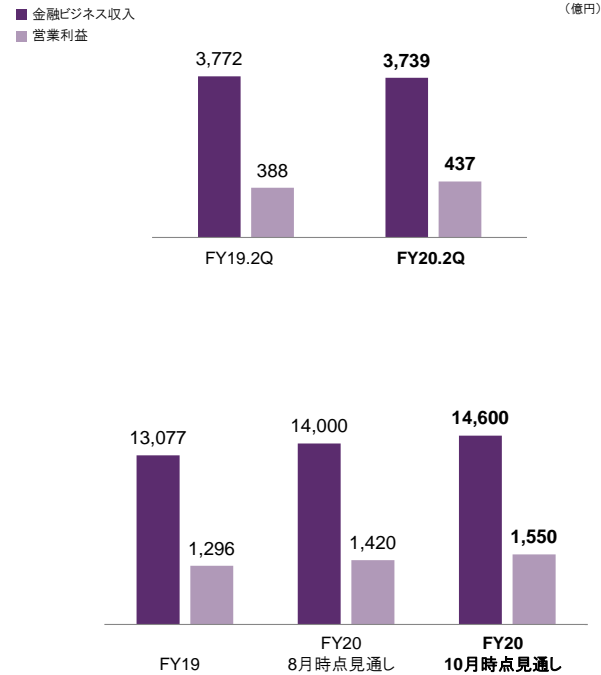
事業戦略見直しのアップデート（I&SS分野）

- 環境変化へ適応した事業戦略の調整・強化
 - ✓ 設備投資のタイミングの見直し
 - ✓ 研究開発の継続強化
 - ✓ 顧客基盤の拡大・分散
- 中長期的な事業の成長

- このような状況を踏まえ、前回の決算発表時にご説明した設備投資、研究開発、顧客基盤などの観点から、事業戦略の見直しをさらに進めています。
- 設備投資については、さらなるタイミングの後ろ倒しを行い、2018年度から3年間累積のイメージセンサー設備投資額は、前回ご説明した約6,500億円から400億円程度減額しています。
- 研究開発費については、より幅広いスマートフォン顧客からのニーズに答え、かつ将来の技術面での競争優位性を維持・向上していくため、拙速な削減はすべきではないと判断しています。
- 顧客基盤の拡大や分散は、2021年度に向けて一定の成果が出始めています。2020年度業績への貢献は限定的ですが、2021年度には、当年度で失った数量ベースの市場シェアのかなりの部分を取り返すことが可能と見えています。
- 一方で、これまで中国の当該顧客を中心に牽引されてきたスマートフォンカメラの高性能化、センサーの大型化をその他の顧客にも展開していくには、相応の時間を要することを見込んでおり、製品付加価値による本格的な収益性の回復は、2022年度になる見込みです。
- 2021年度には汎用センサーの販売増による市場シェアの回復、2022年度には高付加価値商品による事業収益性の回復を成し遂げ、モバイルイメージセンサー事業を再度成長軌道に戻せるよう取り組んでいきます。
- また、中長期的には、エッジAIとセンシングを用いた事業領域の拡大や車載センサーの本格的な立上げで、成長を目指す方向性に変更はありません。

金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益



2020年度第2四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 ほぼ横ばい
 - ・(－)ソニー生命の減収(△156億円、収入:3,240億円)
 - ・(－)一時払保険料の減少
 - ・(＋)特別勘定における運用益の増加
 - ・(＋)前年度第4四半期における持分法適用関連会社の完全子会社化の影響
 - ・(＋)ソニー銀行における有価証券評価損益の改善
- 営業利益 49億円増益
 - ・(＋)ソニー銀行における有価証券評価益の改善
 - ・(＋)ソニー損保における自動車保険の損害率の低下
 - ・(－)ソニー生命の減益(△14億円、利益:332億円)
 - ・(－)新型コロナウイルス対策関連費用の計上
 - ・(－)変額保険等の市況の変動にともなう損益の悪化
 - ・(＋)米ドル建保険関係の為替差損益の改善

2020年度10月時点見通し（8月時点比）

- 金融ビジネス収入 600億円(4%)上方修正
 - ・(＋)ソニー生命における特別勘定の運用益の増加
- 営業利益 130億円上方修正
 - ・(＋)ソニー損保における自動車保険の損害率の低下
 - ・(＋)ソニー銀行における有価証券評価損益の改善

*変額保険等の市況の変動にともなう最低保証に係る責任準備金の繰入額等及びヘッジを目的としたデリバティブ取引の損益の合計金額

- 最後に、金融分野です。
- 当四半期の金融ビジネス収入は、前年同期比ほぼ横這いの3,739億円となりました。
- 営業利益は、ソニー銀行における有価証券評価損益の改善や、ソニー損保の自動車保険における損害率の低下などにより、前年同期比49億円増の437億円となりました。
- 通期の金融ビジネス収入の見通しは、主にソニー生命の変額保険にかかわる特別勘定での運用益増加により、前回見通しから600億円増の1兆4,600億円としました。
- 営業利益は、ソニー損保の自動車保険における損害率の低下などにより、130億円増の1,550億円を見込んでいます。













金融分野の開示

- ソニーフィナンシャルホールディングス
 - ✓ 会社別金融ビジネス収入

- ソニー生命
 - ✓ 金融ビジネス収入内訳 / 営業利益
 - ✓ 保有契約高 / 新契約高
 - ✓ ライフプランナー®在籍数

- ソニーフィナンシャルホールディングス株式会社は、9月2日をもって、当社の完全子会社となりました。
- 今後は当社より、ご覧いただいている金融分野に関する情報を、四半期毎に当社の補足資料で開示いたします。

今後の事業モメンタム

ゲーム& ネットワークサービス	(+) プレイステーションネットワークのユーザーベース拡大 (+) PS5™の導入を通じた、ユーザーエンゲージメントの強化 (-) ネットワークサービス、ソフトウェアの巣籠もり需要による好影響の通減	 → 
音楽	(+) ストリーミング市場の堅調な成長 (+) 広告市場活性化によるライセンス収入増 (+) ライブイベントなどの段階的な再開	 → 
映画	(+) 映画製作の回復と劇場公開の再開による長期収益機会の増加 (-) 今年度の映画製作・劇場公開大幅減による収益影響 (+) テレビ制作や広告需要の回復による収益機会の増加	 → 
エレクトロニクス・プロダクツ & ソリューション	(+) 市場需要の回復 (+) オペレーションの効率化と構造改革成果 (-) 断続的なサプライチェーンのリスク継続	 → 
イメージング& センシング・ソリューション	(-) 中国特定顧客向け売上の消失 (+) 他顧客におけるシェアの拡大 (-) 製品ミックスの改善にある程度の時間が必要	 → 
金融	(+) 生命保険事業でのリモートコンサルティング拡大を含めた新契約獲得 (-) 低金利環境の継続	 → 

弱い  <  <  <  <  強い

・上記は、現時点における各事業についての今後の展望をイメージで示したものです。
・2020年度の連結及びセグメント別業績見通しについてはP.14、15を参照。

- 最後に、来年度に向けた当社事業の展望につきお話しします。
- ご覧いただいているスライドは、足元から来年度以降に向けての各事業のモメンタムについて、当社の現時点での見方をお示したものです。
- 本日ご説明した通り、当年度は、I&SS分野における中国の特定大手顧客に係る業績への悪影響などを見込んでいるものの、グループ全体での中長期的な成長のモメンタムに変化はなく、コロナ禍の環境であっても、経営力の強化、事業の成長は可能との確信を得つつあります。
- 次期中期経営計画がスタートする来年度において、再度利益成長の軌道に戻し、もう一段の成長を目指していきます。
- 私からの説明は以上です。

注記

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

前年同期の為替レートを適用した場合の売上高の状況は、当四半期の現地通貨建て月別売上高に対し、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」)、Sony/ATV Music Publishing LLC(以下「Sony/ATV」)及びEMI Music Publishing Ltd.(以下「EMI」)については、米ドルベースで集計した上で、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同期及び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、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。また、EP&S分野では前年度までモバイル・コミュニケーションにおいて独自に実施していた為替ヘッジ取引の影響が、営業損益への為替変動による影響額に含まれております。

これらの情報は米国会計原則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、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、米国を拠点とするSME、Sony/ATV、及び前述のEMIの円換算後の業績、ならびに円ベースで決算を行っている日本の(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント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、米国を拠点とする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ホールディングス(株)(以下「SFH」)及びSFHの連結子会社であるソニー生命保険(株)(以下「ソニー生命」)、ソニー損害保険(株)、ソニー銀行(株)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、SFH及びソニー生命が日本の会計原則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、これら業績見通しにみに全面的に依拠することは控えるようお願いいたします。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、合併、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・マネージメント遂行の成否
- (16) 大規模な災害、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)も合わせてご参照ください