

# 2020年度 第3四半期連結業績概要

(2020年12月31日に終了した3ヵ月間)

2021年2月3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により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、これからこちらの内容でご説明します。

## 2020年度 3Q 連結業績

(億円)

	FY19 3Q	FY20 3Q	前年同期比
売上高及び営業収入	24,632	<b>26,965</b>	+2,334 億円 (+9%)
営業利益	3,001	<b>3,592</b>	+591 億円 (+20%)
税引前利益	3,103	<b>4,774</b>	+1,671 億円 (+54%)
当社株主に帰属する四半期純利益	2,295	<b>3,719</b>	+1,424 億円 (+62%)
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)	182.89円	<b>297.35円</b>	+114.46 円
平均為替レート			
1米ドル	108.8円	<b>104.5円</b>	
1ユーロ	120.3円	<b>124.5円</b>	

- 2020年度第3四半期の連結売上高は、前年同期比9%増の2兆6,965億円、連結営業利益は、前年同期比591億円と大幅増の3,592億円となりました。
- 税引前利益は、主に営業外損益における投資有価証券評価損益の改善により、前年同期比1,671億円増の4,774億円、当社株主に帰属する四半期純利益は、1,424億円増の3,719億円となりました。

## 2020年度 3Q セグメント別業績

(億円)

		FY19 3Q	FY20 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	6,321	8,832	+2,511	△63
	営業利益	535	802	+267	+94
音楽	売上高	2,169	2,645	+475	△64
	営業利益	363	597	+234	
映画	売上高	2,360	1,912	△448	△77
	営業利益	54	222	+168	
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	6,504	6,490	△14	△89
	営業利益	803	1,058	+254	+31
イメージング& センシング・ソリューション(I&SS)	売上高	2,980	2,669	△311	△91
	営業利益	752	504	△248	△42
金融	金融ビジネス収入	4,072	4,253	+180	
	営業利益	326	466	+140	
その他	売上高	723	725	+2	
	営業利益	207	81	△125	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△499	△560	△62	
	営業利益	△38	△137	△99	
連結	売上高	24,632	26,965	+2,334	
	営業利益	3,001	3,592	+591	

・ 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)

- ・ 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	10月時点 FY20見通し	2月時点 FY20見通し	10月時点比増減
売上高及び営業収入	82,599	85,000	<b>88,000</b>	+3,000 億円 (+4%)
営業利益	8,455	7,000	<b>9,400</b>	+2,400 億円 (+34%)
税引前利益	7,995	7,650	<b>11,200</b>	+3,550 億円 (+46%)
当社株主に帰属する当期純利益	5,822	8,000	<b>10,850</b>	+2,850 億円 (+36%)
金融分野を除く連結ベース 営業キャッシュ・フロー	7,629	6,300	<b>8,500</b>	+2,200 億円 (+35%)
為替レート	実績レート	前提レート (FY20 2H)	前提レート (FY20 4Q)	<b>1株当たり配当金</b>
1米ドル	108.7円	105円前後	103円前後	中間 25円
1ユーロ	120.8円	123円前後	126円前後	期末(予定) 30円
				年間(予定) 55円

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します。
- 連結の売上高見通しは、前回見通しから3,000億円増の8兆8,000億円、営業利益見通しは、2,400億円増の9,400億円としました。
- 税引前利益見通しについては1兆1,200億円に、当社株主に帰属する当期純利益は1兆850億円に、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2,200億円増の8,500億円としています。
- 今年度の配当については、期末配当の予定額を1株あたり30円とし、既にお支払いした中間配当とあわせ、年間で1株あたり55円、昨年度実績に対し10円増配とさせていただきます。

## 2020年度 セグメント別業績見通し

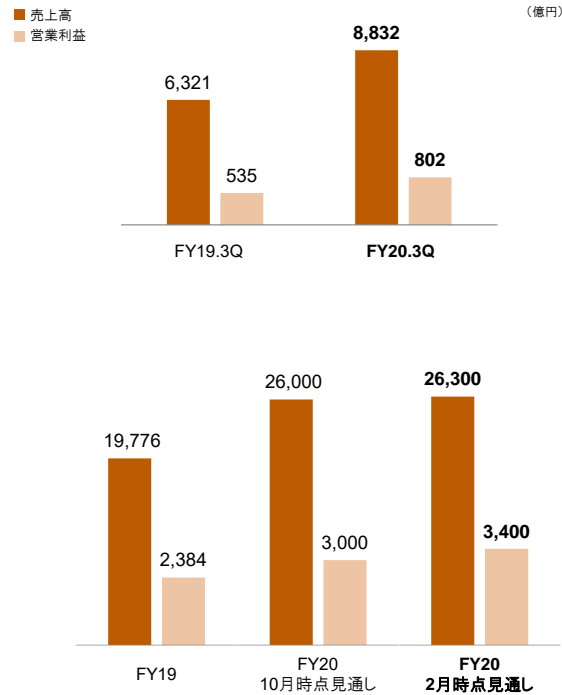
(億円)

		FY19	10月時点 FY20見通し	2月時点 FY20見通し	10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	26,000	<b>26,300</b>	+300
	営業利益	2,384	3,000	<b>3,400</b>	+400
音楽	売上高	8,499	8,500	<b>9,000</b>	+500
	営業利益	1,423	1,520	<b>1,800</b>	+280
映画	売上高	10,119	7,600	<b>7,500</b>	△100
	営業利益	682	480	<b>720</b>	+240
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	<b>18,900</b>	+200
	営業利益	873	670	<b>1,250</b>	+580
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	9,600	<b>10,100</b>	+500
	営業利益	2,356	810	<b>1,360</b>	+550
金融	金融ビジネス収入	13,077	14,600	<b>16,000</b>	+1,400
	営業利益	1,296	1,550	<b>1,700</b>	+150
その他、全社(共通)及び セグメント間取引消去	営業利益	△559	△1,030	<b>△830</b>	+200
連結	売上高	82,599	85,000	<b>88,000</b>	+3,000
	営業利益	8,455	7,000	<b>9,400</b>	+2,400

- 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3四半期 (前年同期比)

- 売上高 2,511億円(40%)大幅増収 (為替影響: △63億円)
  - ・(+ )アドオンコンテンツを含むゲームソフトウェアの増収
  - ・(+ )プレイステーション®5 (PS5™) 発売にともなうハードウェアの増収
- 営業利益 267億円大幅増益 (為替影響: +94億円)
  - ・(+ )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) を中心としたネットワークサービスの増収
  - ・(+ )プレイステーション®4ハードウェアの収益性改善
  - ・(- )PS5™ 発売にかかる販売費及び一般管理費の増加
  - ・(- )PS5™ ハードウェアの製造コストを下回る戦略的な価格設定による損失

### 2020年度2月時点見通し (10月時点比)

- 売上高 300億円(1%)上方修正
  - ・(+ )アドオンコンテンツを含むゲームソフトウェアの増収
  - ・(+ )PS Plusを含むネットワークサービスの増収
  - ・(+ )周辺機器の販売台数増
- 営業利益 400億円上方修正
  - ・(+ )ゲームソフトウェアの増収
  - ・(+ )コスト削減
  - ・(+ )為替の好影響
  - ・(+ )ネットワークサービスの増収

- まず、ゲーム&ネットワークサービス分野です。
- プレイステーション®5 (PS5™) を発売した当四半期の売上高は、前年同期比40%と大幅増の8,832億円となりました。
- 営業利益は、PS5™ローンチに関わる費用増や、PS5™ハードウェアでの戦略的な価格設定による損失計上はあったものの、ゲームソフトウェアやネットワークサービスの増収により、前年同期比267億円と大幅増の802億円となりました。
- 通期の見通しについては、当四半期での好調な実績も踏まえ、売上高を前回見通しから300億円増の2兆6,300億円、営業利益を400億円増の3,400億円に、それぞれ上方修正しています。
- ハードウェアの世代交代期である今年度に過去最高水準の利益を見込めていることが示す通り、ネットワークサービスの増加により当社ゲーム事業の収益構造は大きく変化しています。



## 第3四半期販売台数

# 450万台

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

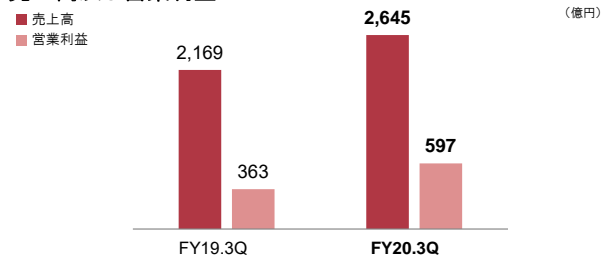
(参考) 2013年度第3四半期におけるPS4™販売台数: 450万台

- PS5™の導入状況については、11月の発売以来、12月末までに累計で450万台を販売しています。
- 目標である当年度中760万台以上の販売達成に向けここまで計画通りに進捗していますが、お客様からの強い需要には十分に応えられていない状況です。
- PS5™をお待ちいただいているお客様に1台でも多くお届けできるよう、全力で取り組んでいきます。
- 巣籠もり需要の継続とPS5™の導入効果により、ユーザーとのエンゲージメントも大変高いレベルを達成できています。
- 12月のプレイステーションユーザーの総ゲームプレイ時間は、前年同月比約30%増と大幅に伸びています。
- また、PS5™ユーザーのプレイステーション®プラスの加入率は12月末時点で87%と、極めて高い水準が実現できています。
- PS5™発売にあわせ、プレイステーション史上歴代最多のタイトルラインアップを用意したソフトウェアの販売も好調で、自社制作タイトル『Marvel's Spider-Man: Miles Morales』は、12月末までに約410万本の実売を記録しています。
- 引き続き、ユーザーエンゲージメントの強化を戦略の柱に据え、ネットワークサービスの魅力をさらに高める施策に注力していきます。



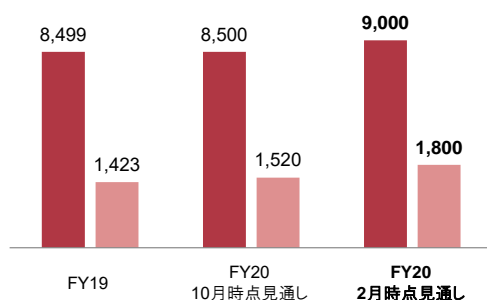
## 音楽分野

### 売上高及び営業利益



### 2020年度第3四半期（前年同期比）

- 売上高 475億円(22%)大幅増収（為替影響:△64億円）
  - ・(+)映像メディア・プラットフォームの増収
  - ・(+)『劇場版「鬼滅の刃」無限列車編』の貢献などによるアニメ事業売上の増加
  - ・(+)モバイル向けゲームアプリケーションの好調
  - ・(+)音楽制作及び音楽出版におけるストリーミング配信からの収入増加
- 営業利益 234億円大幅増益
  - ・(+)増収の影響



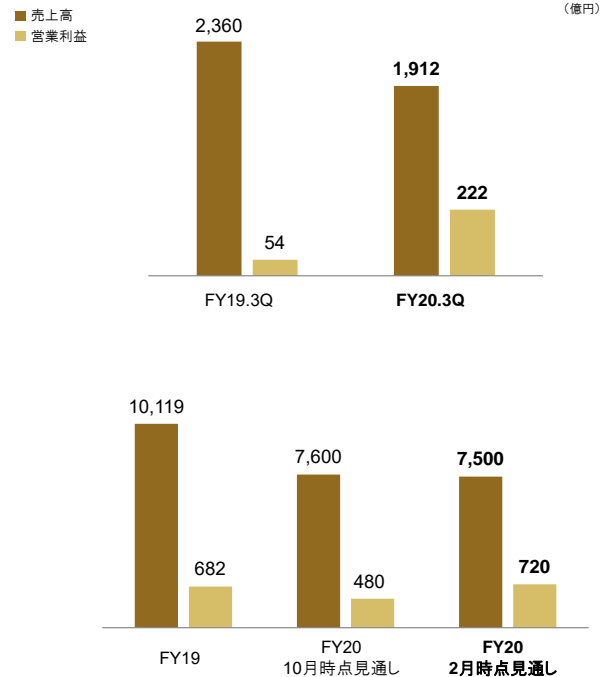
### 2020年度2月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 500億円(6%)上方修正
  - ・(+)映像メディア・プラットフォームの増収
  - ・(+)『劇場版「鬼滅の刃」無限列車編』の好調などによるアニメ事業売上の増加
  - ・(+)モバイル向けゲームアプリケーションの好調
  - ・(+)音楽制作におけるパッケージメディアの販売増
- 営業利益 280億円上方修正
  - ・(+)増収の影響

- ・ 次に、音楽分野です。
- ・ 当四半期の売上高は、前年同期比22%増の2,645億円、営業利益は234億円増の597億円となりました。
- ・ 音楽制作では、当四半期におけるストリーミング売上が前年同期比約21%増と、引き続き高い成長を続けています。
- ・ また、音楽制作においては、新人賞など米グラミー賞3部門にノミネートされている「Doja Cat」、日本で大ヒットとなっている音楽ユニット「YOASOBI」や「NiziU」など、注力している新たなアーティストの発掘、育成の成果も出ています。
- ・ 当年度通期の売上高見通しは、アニメ事業を含む映像メディア・プラットフォームでの増収などにより、前回見通しから500億円増の9,000億円、営業利益見通しは280億円増の1,800億円に、それぞれ上方修正しています。
- ・ 当社グループの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』は、1月31日までで興行収入368億円を記録、日本の映画史上歴代1位を達成しています。
- ・ このようなヒットは、優れた原作を発掘する力、制作におけるクリエイティブ力、ファン層を拡大するマーケティング力など、コンテンツIPの価値を高めるアニプレックスの総合力が結実したものと考えています。
- ・ また、当社グループ所属のアーティスト「LiSA」が歌う主題歌も大ヒットとなるなど、音楽分野を横断した成功を収めています。

## 映画分野

### 売上高及び営業利益



### 2020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 448億円(19%)大幅減収 米ドルベース: -341百万米ドル (-16%)
  - ・(-)映画製作の大幅減収
  - ・(-)コロナ影響による映画館の閉鎖にともなう劇場興行収入の減少
  - ・(-)当年度において主要作品の劇場公開ができなかったことによる当年度作品の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減収
  - ・(+ )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及びホームエンタテインメントの増収
- 営業利益 168億円大幅増益
  - ・(+ )映画製作における広告宣伝費の減少
  - ・(+ )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及びホームエンタテインメントの増収
  - ・(-)前述の当年度作品の減収

### 2020年度2月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 100億円(1%)下方修正
  - ・(-)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 240億円上方修正
  - ・(+ )映画製作における広告宣伝費の減少
  - ・(+ )前年度公開作品及びカタログ作品の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、主に劇場公開作品の大幅減により、前年同期比19%減の1,912億円となりました。
- ・ 営業利益は、減収の影響はあったものの、映画製作におけるマーケティング費用の大幅減により、前年同期比168億円増の222億円となっています。
- ・ 通期の見通しについては、当四半期までの実績を踏まえ、売上高は前回見通しから100億円減の7,500億円、営業利益は240億円増の720億円としています。
- ・ 世界規模でのコロナ感染の再拡大にともない、劇場閉鎖による公開延期が続いており、当社においても、「Ghostbusters: Afterlife」、「Cinderella」、「Morbius」などの劇場公開を再度延期することを決定しています。
- ・ 度重なる公開延期の結果、映画製作では、マーケティング費用の先送りなどにより当年度の利益は改善していますが、来年度においては、今年度に大型作品の公開がなかったことによるホームエンタテインメントやテレビ向けライセンスでの減収など、マイナスの影響が見込まれます。
- ・ 一方、テレビ番組制作では、動画配信事業者などからの高い需要を受け、来年度にはライブラリー作品のライセンスなどによる収益の改善が期待されます。
- ・ また、メディアネットワークにおいても、インドや米国での広告収入の回復や、Funimationの好調などにより、映画製作における収益鈍化の影響を一部相殺できると見えています。

## エンタテインメント領域での成長投資



アニメ専門配信サービス

2020年12月買収契約締結



インディーズ向け音楽制作及び  
配信プラットフォーム事業

2021年1月買収契約締結

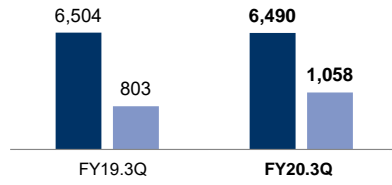
- ここで、当社が積極的に進めているエンタテインメント領域での戦略投資についてご説明します。
- いずれの買収も当局の承認を必要としますが、当社のさらなる成長への貢献を期待しています。
- 去る12月に、米国アニメ専門配信サービスCrunchyrollの買収を発表しました。
- Crunchyrollは、200以上の国と地域で9,000万人の登録ユーザーと、300万人以上の有料会員を有しています。
- 日本アニメに対する関心は特に海外で急速に高まっており、コンテンツとDTC配信サービスの双方を有する当社は、アニメを注力領域と位置づけています。
- 本買収により、良質な日本のアニメコンテンツを幅広く世界中のファンにお届けしていきます。
- 昨日、急成長するインディーズ音楽市場における、代表的なアーティスト向け音楽制作及び配給サービス提供事業AWAL(エイワル)と、世界有数の著作権隣接権管理事業Kobalt Neighbouring Rightsの買収を発表しました。
- AWALの買収を通じ、音楽市場の成長を牽引するインディーズ領域でのアーティスト向けサービスを拡充し、新人の発掘・育成を強化することで、音楽分野の事業基盤の拡大を図っていきます。

## 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

■ 売上高  
■ 営業利益

（億円）



### 2020年度第3四半期（前年同期比）

■ 売上高 ほぼ横ばい（為替影響：△89億円）

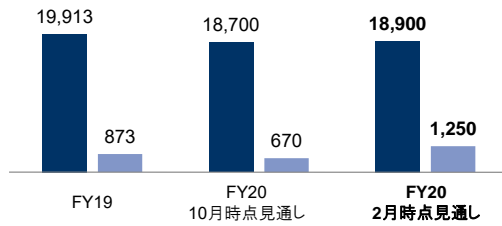
- ・（－）為替の影響
- ・（－）販売台数の減少によるスマートフォンの減収
- ・（＋）製品ミックスの改善によるテレビの増収

■ 営業利益 254億円大幅増益（為替影響：+31億円）

- ・（＋）テレビ、デジタルカメラにおける製品ミックスの改善
- ・（＋）モバイル・コミュニケーションにおけるオペレーション費用の削減
- ・（－）デジタルカメラ・テレビ・スマートフォンの販売台数の減少

モバイル・コミュニケーション\*

項目	FY19.3Q	FY20.3Q
外部顧客に対する売上高	1,135	1,111
営業利益	70	213



### 2020年度2月時点見通し（10月時点比）

■ 売上高 200億円（1%）上方修正

- ・（＋）製品ミックスの改善によるテレビの増収

■ 営業利益 580億円上方修正

- ・（＋）テレビ、デジタルカメラにおける製品ミックスの改善
- ・（＋）オペレーション費用の削減

モバイル・コミュニケーション\*

項目	FY19	FY20 10月時点見通し	FY20 2月時点見通し
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、エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野です。
- ・ 当四半期の売上高は、前年同期比ほぼ横ばいの6,490億円、営業利益は、254億円増の1,058億円となりました。
- ・ 通期の見通しについては、当四半期の実績も踏まえ、売上高を前回見通しから200億円増の1兆8,900億円、営業利益を580億円増の1,250億円に、それぞれ上方修正しています。
- ・ 当四半期においては、ホームAV商品に対する巣籠もり需要の継続に加え、デジタルカメラなどの需要回復も見られ、事業環境には一定の改善が見られました。
- ・ テレビ事業においては、パネル需給がタイトであることも踏まえ、価格維持と高付加価値モデルへの販売シフトに努め、オペレーション費用の削減と併せ、高い収益性を確保できました。
- ・ また、カテゴリーを横断してさまざまな部品供給の制約がありましたが、収益への悪影響は最低限に抑制できたと評価しています。
- ・ なお、4月の新体制移行に向け、事業の一体運営と収益体質の一層の強化を進めており、通期の業績見通しには、構造改革を含む一時的な費用も織り込んでいます。



ブラビア® XRシリーズと  
認知特性プロセッサ「XR」



フルサイズミラーレス一眼カメラ  
「α1」

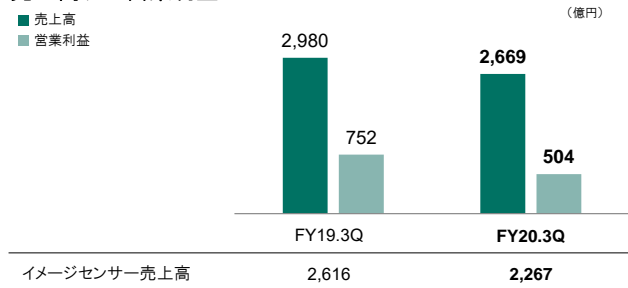


5Gミリ波帯対応デバイス  
「Xperia PRO」

- ここで、最近発表した当社の新商品をご紹介します。
- いずれも当社の独自技術により差別化を図った商品です。
- 今後も付加価値の高い商品をお客様に届けていきます。

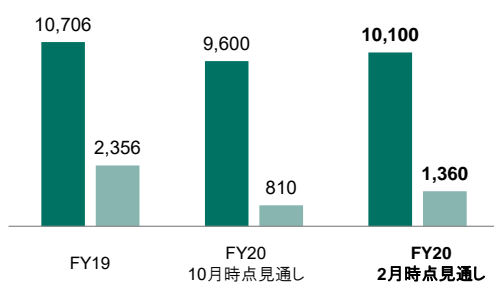
## イメージング&センシング・ソリューション分野 (I&SS分野)

### 売上高及び営業利益



### 2020年度第3四半期 (前年同期比)

- 売上高 311億円(10%)大幅減収 (為替影響:△91億円)
  - ・(-)モバイル機器向けイメージセンサーの大幅な減収
  - ・(-)製品ミックスの悪化
  - ・(+ )販売数量の増加
- 営業利益 248億円大幅減益 (為替影響:△42億円)
  - ・(-)減収の影響
  - ・(-)研究開発費及び減価償却費の増加
  - ・(+ )FY20.2Qに計上したモバイル機器向けの一部のイメージセンサーに関する在庫評価減の戻入益(+85億円)



### 2020年度2月時点見通し (10月時点比)

- 売上高 500億円(5%)上方修正
  - ・(+ )モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量見込みの上方修正
  - ・(+ )デジタルカメラ向けイメージセンサーの販売数量見込みの上方修正
- 営業利益 550億円上方修正
  - ・(+ )増収の影響
  - ・(+ )上記のモバイル機器向けイメージセンサーに関する在庫評価減戻入益

	FY19	FY20 10月時点見通し	FY20 2月時点見通し
イメージセンサー売上高	9,302	8,200	8,700
I&SS分野 固定資産の増加額	2,768	2,350	2,050
内、イメージセンサー	2,657	2,150	1,850

- ・ 次に、イメージング&センシング・ソリューション分野です。
- ・ 当四半期の売上高は、主にモバイル機器向けイメージセンサーの減収により、前年同期比10%減の2,669億円となりました。
- ・ 営業利益は、減収の影響や、研究開発費及び減価償却費の増加などにより、248億円減の504億円となりました。
- ・ 当年度通期の売上高見通しは、前回見通しから500億円増の1兆100億円、営業利益見通しは、550億円の大増となる1,360億円に、それぞれ上方修正しています。

- 中国特定顧客とのビジネス状況
- 通期見通し変更の背景
- 中長期の取り組み

- 昨年9月に、中国の特定大手顧客向けモバイルイメージセンサーの出荷を停止しましたが、11月下旬以降、一部の出荷を再開しています。
- 当年度見通しには、この出荷再開の影響を織り込んでいるものの、当該顧客向けの売上は、前年度比で大幅な減少となる見込みです。
- また、出荷再開を踏まえ、前四半期末に計上した当該顧客向けの製品在庫、仕掛在庫に関する評価減約175億円のうち、85億円を当四半期に戻し入れています。
- ここで、今回お示した通期見通しについて、ご説明します。
- 前述した中国顧客以外の手顧客からの受注状況が、前回10月時点の見通しにおける前提を大幅に上回っており、この影響を、当年度の通期見通しに反映しました。
- また、前回の決算説明会でお話した通り、汎用センサー販売増による市場シェアの回復と、顧客基盤の拡大や分散への取り組みを進めています。
- 2021年度に向けた事業機会の最大化と、投資効率の最適化の観点から、第4四半期の既存設備の稼働率を引き上げ、一定レベルの在庫を積み増すこととしました。
- この在庫積み増しによる稼働益も、通期の収益見通しに反映しています。
- 中期的には、2022年度以降にモバイルセンサー事業の収益性を回復し、再度成長軌道に乗せるため、高付加価値商品の拡販に向けた商品開発、営業活動を進めていきます。
- また、先月開催されたCESでは、当社の最新の車載向けイメージセンサーを搭載したVISION-Sが、欧州での公道走行テストを開始したことを発表しました。
- このような長期的な取り組みを通じ、新たな事業機会の創出にも挑戦していきます。

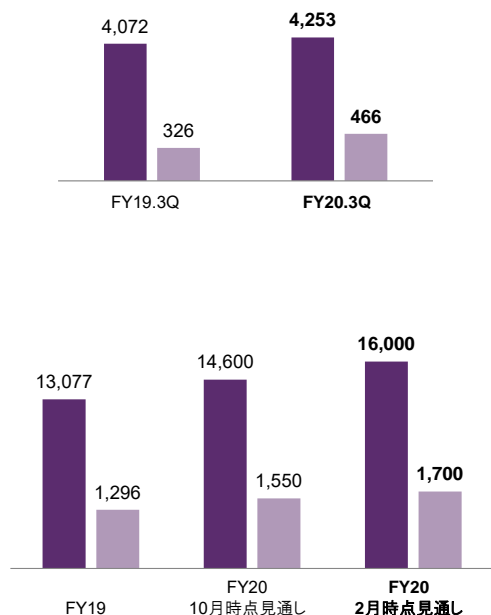


## 金融分野

### 金融ビジネス収入及び営業利益

■ 金融ビジネス収入  
■ 営業利益

(億円)



### 2020年度第3四半期 (前年同期比)

- 金融ビジネス収入 180億円(4%)増収
  - ・(+ )ソニー生命の増収(+79億円、収入:3,763億円)
  - ・(+ )一般勘定における運用益の増加
  - ・(- )保険料収入の減少(保有契約高が拡大した一方、一時払保険料が減少)
  - ・(+ )FY19.4Qにおける持分法適用関連会社の完全子会社化の影響
- 営業利益 140億円大幅増益
  - ・(+ )ソニー生命の大幅増益(+106億円、利益:385億円)
  - ・(+ )米ドル建て保険関係の為替差損益の改善
  - ・(+ )変額保険等の市況の変動にともなう損益\*の改善

### 2020年度2月時点見通し (10月時点比)

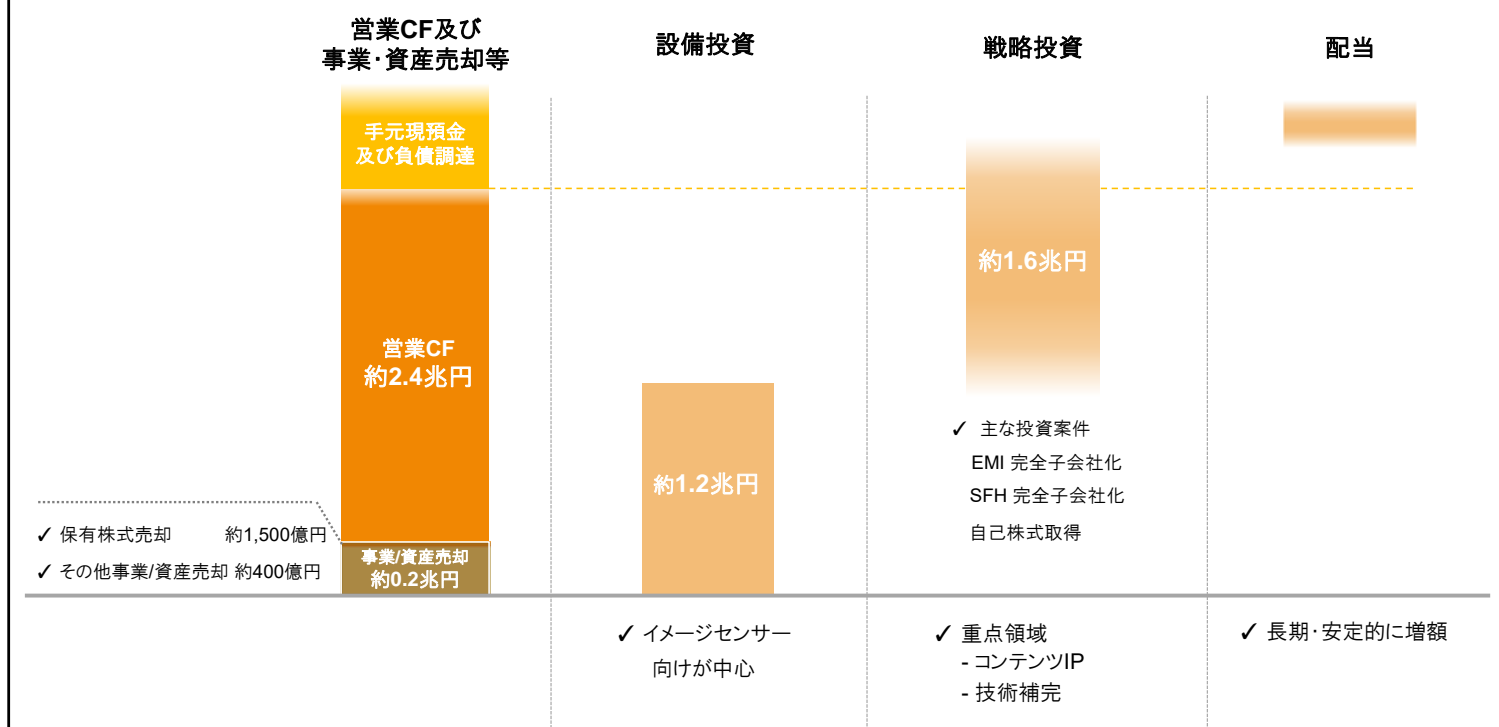
- 金融ビジネス収入 1,400億円(10%)上方修正
  - ・(+ )ソニー生命における特別勘定の運用益の増加
- 営業利益 150億円上方修正
  - ・(+ )ソニー生命:米ドル建て保険関係の為替差損益の改善
  - ・(+ )ソニー生命:事業費の減少

\*変額保険等の市況の変動にともなう最低保証にかか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

- ・ 次に、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一般勘定での運用益の増加により、前年同期比4%増の4,253億円となりました。
- ・ ソニー生命の保険料収入が減少していますが、これは、前年同期に販売が好調であった一時払保険料が減少したことによります。
- ・ 新契約高では前年同期を上回り、当社の保険事業は順調に拡大しています。
- ・ 営業利益は、ソニー生命での米ドル建て保険に関わる為替差損益の改善などにより、前年同期比140億円増の466億円となりました。
- ・ 通期の金融ビジネス収入の見通しは、主に当四半期でのソニー生命における特別勘定での運用益の増加を踏まえ、前回見通しから1,400億円増の1兆6,000億円としました。
- ・ 営業利益は、ソニー生命における為替差損益の改善や事業費の減少などを反映し、150億円増の1,700億円に上方修正しています。
- ・ ここで、金融事業の今後の経営の方向性についてお話しします。
- ・ 現在策定中の次期中期経営計画では、ソニーフィナンシャルホールディングスが、金融事業の全体最適の視点から戦略を策定し、明確な強みを持ち、サービスなどでの差別化ができる領域に、経営資源を集中していきます。
- ・ 具体的には、金融事業の中核であるソニー生命の、5,000人を超えるライフプランナーを金融グループのコアの強みと位置づけ、金融事業全体を支えるプラットフォームとして、持続的に成長させていきます。
- ・ また、既にR&D領域ではソニーグループ内での人材交流が始まっており、AIやクラウドコンピューティングなどのテクノロジーを最大限に活用し、新たな金融商品やサービスの開発にも取り組んでいきます。



### 3年間累計 キャピタルアロケーション見通し(金融分野を除く)



- ここで、キャピタルアロケーションについてアップデートします。
- 各事業の収益見通しの改善を踏まえ、金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フローの今年度見通しを、8,500億円に上方修正しました。
- その結果、3年間累計での営業キャッシュ・フローは約2.4兆円と、現行中期経営計画における目標を超過する見込みです。
- 戦略投資に優先順位をおいて、足元では、コンテンツ、DTC、テクノロジーの領域で積極的に投資を進めており、営業キャッシュ・フローの上振れ分についても、今後の戦略投資の原資と位置づけています。
- エンタテインメント領域を中心に投資機会は着実に増加しており、来年度から始まる次期中期においては、この3年間での実績を超える規模の成長投資を実施していきたいと考えています。

# SONY

- 最後に、当社会計基準の変更についてお話しします。
- 当社は、本日付の取締役会決議により、従来の米国会計基準に替えて、国際財務報告基準、「IFRS」を任意適用することを決定しました。
- IFRSによる業績開示は、2021年度第1四半期からを予定しています。
- 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㈱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㈱(以下「SFH」)及びSFH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、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、これら業績見通しのみで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づけて行い、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