

2020年度 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：2021年4月28日(水)

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、2020年度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: 【I&SS分野】イメージセンサーに関して、ウェハー投入枚数とキャパシティの実績と見通し、及びプロダクトミックス改善の目途について、方向性を教えてほしい。

A1: 生産キャパシティは、20年度4Q時点におけるマスター工程の設営ベースで月産概算139K。前回想定の131Kより増えているが、4月に稼働を開始する計画について、稼働を前倒しで一部開始しているため。21年度1Q末時点で141Kになる見込み。なお、長崎工場の増設棟はあくまで一部の工程を担う位置付けのため、これによりキャパシティが急に増加することはない。

ウェハー投入枚数は、20年度4Q実績で3カ月の単純平均で1か月あたり約128K。ほぼ想定通りで、自社のキャパシティはフル稼働している。21年度1Qのウェハー投入枚数の見込みは、3カ月の単純平均で1か月あたり138K。これも自社のキャパシティはフル稼働を見込んでいる。足元で引き合いが非常に強いことに加えて、21年度のスマートフォン各社新モデル向けの出荷に備えて稼働を上げていく。

プロダクトミックス改善については、21年度下期に0.7 μ mの微細化商品が立ち上がってきて、22年度により付加価値の高い商品も出していくイメージで考えている。

Q2: 【連結】第四次中期経営計画の目標数値として採用した調整後EBITDAについて、見通しに基づく21年度単年での数値を教えてほしい。年間1.4兆円だと仮定すると、3年間でほぼ横ばいという計算になると思うが、成長とのバランスという観点で、調整後EBITDAを採用したことの市場に対するメッセージは何か。

A2: あくまで概算だが、見通しに基づく21年度単年での調整後EBITDAは1.3兆円程度。ただし、事業の展開と中長期の成長を志向するという意味では、あくまで3年間累計でみていくというスタンスであり、単年度に分解した数値をもとにした議論はあまりふさわしくないと考えている。

質問者2

Q1: 【音楽分野】音楽分野の営業利益の3割弱がアニプレックスに關係しているとのことだったが、21年度の計画としてはどのような前提を折り込んでいるのか。

A1: 20年度の営業利益における映像メディア・プラットフォームの貢献割合が3割程度。劇場版「鬼滅の刃」は大ヒットであったので、(同水準の貢献が)21年度も続くということはなく、モバイル

ゲームの好調も減速するとみている。また、20年度には事業等の売却益119億円があったことを考慮すると、前年度比では140億円強の減益の見込み。増益要因としてはストリーミング売上の増加の影響。

Q2: 【I&SS分野】設備投資について、以前と比べるとより積極的なスタンスに転じたと理解しているが、改めて考え方を教えてほしい。また、この投資によってどの程度のキャパシティ、又はシェアの増大を目指しているのか。

A2: 20年度は元々計画していた投資を先送りした。加えて、22年度以降の非常に強い需要が見えており、一部設備投資については22年度以降で考えていたものを前倒ししている。その結果、21年度では2,850億円の設備投資を予定している。21年度の数量シェアの回復は目処が付きつつあり、22年度にさらに売上・利益のアップサイドを取りに行くためには、キャパシティが必要なため準備を始めている。

例えば、第四次中期経営計画の最終年度のキャパシティがどのくらいになるかという点は、単純に増産投資をしているわけではなく、高付加価値にシフトするときにはプロセスをある程度増やすことが必要になり、大判化の進み具合によっても変わってくるなど、一概にキャパシティと投資の関係をリニアには語れない。そのため、現時点で具体的なキャパシティ見込みだけを述べることは控えたい。

質問者3

Q1: 【G&NS分野】増益見通し要因としてハードウェアの収益性改善があるが、PS5と周辺機器も含めると収益性は良くなる方向なのか。PS5の台数が増える分、粗利の損失総額が増えると理解をされていて、21年度の減益要因になると思っていたが、どのような前提か。

A1: ハードウェアについては、20年度も周辺機器を含めると利益貢献がある。21年度の計画の前提として、20年度の利益貢献と同額又は同額強程度の額を確保できることを折り込んでいる。理由としては、20年度よりもPS5単体の収益性が改善するという見通しによる。

Q2: 【連結】研究開発費が21年度に6,100億円と大きく増える形になっているが、I&SS以外に増えるものが何か、またその背景は何か、教えてほしい。

A2: 研究開発費は連結で6,100億円と前年度から比べると800億円強増えているが、内訳はG&NS、EP&S、I&SSでの増加。G&NSは開発費を200億円程度増やし、I&SSは250億円程度増やすとご説明しており、残りはEP&S等となる。

質問者4

Q1: 【G&NS分野】172億円の減益見通しの中で、ゲームの開発費用を200億くらい見ているとのことだが、増益要因、減益要因の規模感を教えてほしい。

A1: ハードウェア全体については基本的にポジティブな方向。自社スタジオへの投資を含むゲームの開発費用を増やしていく。サードパーティーソフトウェアの減収は若干見ているが、20年度1Qは巣ごもり需要で跳ね上がった時期であるため、今期は少し割り引いて見るべきだろうと考えて

いる。為替については若干ポジティブに効くのではないかと思う。

Q2: 【EP&S分野】139億円の増益見通しについて、製品カテゴリー別のイメージを教えてください。

A2: 増収増益見通しの大半はカメラが要因となっている。20年度にコロナ禍で最もマイナスの影響を受けたのがデジタルカメラの分野で、今は回復基調にある。強い製品もあり、国ごとに異なるがコロナ禍が収束するにしたがって、また伸びてくると見ている。

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で全面的に依拠することは控えるようお願いします。なお、2021年度通期の連結業績の見通しは、国際財務報告基準（IFRS）にもとづき作成していますので、ご注意ください。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直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。