

2020年度 連結業績概要

(2021年3月31日に終了した1年間)

2021年4月28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.com/ja/SonyInfo/IR/>)。

- **2020年度連結業績及び2021年度通期連結業績見通し**
- **セグメント別概況**
- **第4次中期経営計画の方向性とキャピタルアロケーション**

- 本日は、これからこちらの内容でご説明します。

2020年度 連結業績

	FY19	FY20	前年度比
売上高*1	82,599	89,994	+7,395 億円 (+9%)
営業利益	8,455	9,719	+1,264 億円 (+15%)
税引前利益	7,995	11,924	+3,929 億円 (+49%)
当社株主に帰属する当期純利益	5,822	11,718	+5,896 億円 (+101%)
普通株式1株当たり当社株主に 帰属する当期純利益(希薄化後)	461.23円	936.90円	+475.67 円
金融分野を除く連結ベース*2			
営業キャッシュ・フロー	7,629	11,222	+3,593 億円
投資キャッシュ・フロー	△3,631	△5,812	△2,181 億円
フリー・キャッシュ・フロー 合計(営業CF+投資CF)	3,998	5,410	+1,413 億円
平均為替レート			1株当たり配当金
1米ドル	108.7円	106.1円	中間 25円
1ユーロ	120.8円	123.7円	期末 30円
			年間 55円

*1 米国会計原則(「以下「US GAAP」)における「売上高及び営業収入」及び2021年度の業績見通しについて国際財務報告基準(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)。

*2 「2020年度 決算短信」P.13 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 参照(次頁以降も同じ)。

金融分野を除く連結ベースキャッシュ・フローはUS GAAP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。

- 2020年度の連結売上高は、前年度から9%増の8兆9,994億円、連結営業利益は1,264億円増の9,719億円と、いずれも過去最高を更新しました。
- 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、前年度から3,929億円増の1兆1,924億円、当社株主に帰属する当期純利益は、5,896億円増の1兆1,718億円となりました。
- 一次的な要因を除いた調整後営業利益、税引前利益、当社株主に帰属する当期純利益は、決算資料の4ページから10ページまでをご参照ください。
- 金融分野を除く連結ベースの営業キャッシュ・フローは、2020年度では1兆1,222億円、3年間累計では約2.6兆円となり、第三次中期経営計画での目標を大幅に超過して達成することができました。

2020年度 セグメント別キャッシュ・フロー(CF) (金融分野を除く連結ベース)

		FY19	FY20
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	営業CF	1,805	4,403
	投資CF	△732	△719
	フリーCF ^{*1}	1,073	3,684
音楽	営業CF	1,211	1,590
	投資CF	△562	△639
	フリーCF	649	951
映画	営業CF	1,415	1,340
	投資CF	△405	△303
	フリーCF	1,010	1,037
エレクトロニクス・プロダクト& ソリューション(EP&S)	営業CF	1,238	2,103
	投資CF	△1,089	△974
	フリーCF	149	1,129
イメージング& センシング・ソリューション(I&SS)	営業CF	3,089	2,338
	投資CF	△2,246	△2,828
	フリーCF	843	△490
その他、全社(共通)及び セグメント間取引消去ならびに補正 ^{*2}	営業CF	△1,129	△552
	投資CF	1,403	△349
	フリーCF	274	△901
金融分野を除く連結ベース	営業CF	7,629	11,222
	投資CF	△3,631	△5,812
	フリーCF	3,998	5,410

(億円)

各分野の投資CFの算出にあたり、金融分野を除くフリー連結CF計算書(2020年度決算短信)P.13参照。以下、同様)における算出とは異なる以下の手法が取られています。

- 各分野が保有する定期預金の増減を投資CFから除外
- ファイナンス・リースにかかる支払額を投資CFに含める(金融分野を除くフリー連結CF計算書上は財務CF)
- オペレーティング・リースにかかる支払額を営業CFから除外し、投資CFに含める

これに伴い、各分野の営業CF及び投資CFには以下の調整金額が含まれています。

(2019年度 営業CF影響額)G&NS:115億円、音楽:98億円、映画:71億円、EP&S:264億円、I&SS:75億円、その他、全社(共通)及びセグメント間取引消去:△22億円、補正*:△601億円
 (2019年度 投資CF影響額)G&NS:△118億円、音楽:△294億円、映画:△71億円、EP&S:△402億円、I&SS:△89億円、その他、全社(共通)及びセグメント間取引消去:△177億円、補正*:1,148億円
 (2020年度 営業CF影響額)G&NS:118億円、音楽:112億円、映画:70億円、EP&S:253億円、I&SS:89億円、その他、全社(共通)及びセグメント間取引消去:△18億円、補正*:△624億円
 (2020年度 投資CF影響額)G&NS:△112億円、音楽:△118億円、映画:△70億円、EP&S:△277億円、I&SS:△99億円、その他、全社(共通)及びセグメント間取引消去:△25億円、補正*:701億円

^{*1}「フリーCF」は営業CFと投資CFの合計です。

^{*2}「補正」は、上述の各分野の営業CF及び投資CFに含まれる調整金額の合計額を補正するものです。

営業CF、投資CF及びフリーCFはUS GAAP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。

- 2020年度のセグメント別キャッシュ・フロー実績は、こちらのスライドにある通りです。

2020年度 セグメント別業績

(億円)

		FY19	FY20	前年度比	為替影響
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	19,776	26,563	+6,787	△151
	営業利益	2,384	3,422	+1,038	+153
音楽	売上高	8,499	9,399	+900	△143
	営業利益	1,423	1,881	+457	
映画	売上高	10,119	7,588	△2,531	△194
	営業利益	682	805	+123	
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	19,207	△705	△171
	営業利益	873	1,392	+519	+66
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	10,125	△581	△214
	営業利益	2,356	1,459	△897	△86
金融	金融ビジネス収入	13,077	16,689	+3,612	
	営業利益	1,296	1,646	+350	
その他	売上高	2,514	2,293	△222	
	営業利益	163	114	△49	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△2,004	△1,870	+135	
	営業利益	△722	△999	△277	
連結	売上高	82,599	89,994	+7,395	
	営業利益	8,455	9,719	+1,264	

・ 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)

- ・ セグメント別の実績はご覧の通りです。

2021年度 連結業績見通し

(億円)

	FY19 (US GAAP)	FY20 (US GAAP)	FY21見通し (IFRS)	前年度比 (参考値)*
売上高	82,599	89,994	97,000	+7,006 億円 (+8%)
営業利益	8,455	9,719	9,300	△419 億円 (△4%)
税引前利益	7,995	11,924	9,050	△2,874 億円 (△24%)
当社株主に帰属する当期純利益	5,822	11,718	6,600	△5,118 億円 (△44%)
金融分野を除く連結ベース 営業キャッシュ・フロー	7,629	11,222	9,100	△2,122 億円 (△19%)
為替レート	実績レート	実績レート	前提レート	1株当たり配当金 (予定)
1米ドル	108.7円	106.1円	107円前後	中間 30円
1ユーロ	120.8円	123.7円	126円前後	期末 未定

2021年度第1四半期より、IFRSを任意適用する予定のため、2021年度の見通しはIFRSにもとづき作成しています(次頁以降も同じ)。なお、IFRSの任意適用にともない想定されるソニーの連結財務諸表への主な影響は、P.28からP.35に掲げる「国際財務報告基準(IFRS)の適用による影響(2021年2月3日時点)」をご参照ください。

* IFRSにもとづく2021年度の業績見通しとUS GAAPにもとづく2020年度の業績を単純比較しています(次頁以降も同じ)。

金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フローはUS GAAP及び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は有益な情報を提供すると考えています。

- 次に、2021年度通期の連結業績見通しをお示しします。
- 売上高見通しは9兆7,000億円、営業利益見通しは9,300億円としました。
- 当社は2021年度より会計基準をIFRSに変更しており、本日ご説明する前年度実績は従来の米国会計基準、今年度見通しはIFRSにもとづくものとなっています。
- なお、IFRS適用により、当社金融分野の業績や連結営業外損益において、金融商品などの市況変動の影響から、米国会計基準との違いが生じることが想定されますが、業績見通しにおいては市況変動の影響を織り込んでいないため、会計基準の違いによる見通し数値の差異は限定的と思われる。

2021年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

(億円)

		FY20 (US GAAP)	FY21見通し (IFRS)	前年度比 (参考値)
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	26,563	29,000	+2,437
	営業利益	3,422	3,250	△172
音楽	売上高	9,399	9,900	+501
	営業利益	1,881	1,620	△261
映画	売上高	7,588	11,400	+3,812
	営業利益	805	830	+25
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	20,665	22,600	+1,935
	営業利益	1,341	1,480	+139
イメージング& センシング・ソリューション(I&SS)	売上高	10,125	11,300	+1,175
	営業利益	1,459	1,400	△59
金融	金融ビジネス収入	16,689	14,000	△2,689
	営業利益	1,646	1,700	+54
その他、全社(共通)及び セグメント間取引消去	営業利益	△834	△980	△146
連結	売上高	89,994	97,000	+7,006
	営業利益	9,719	9,300	△419

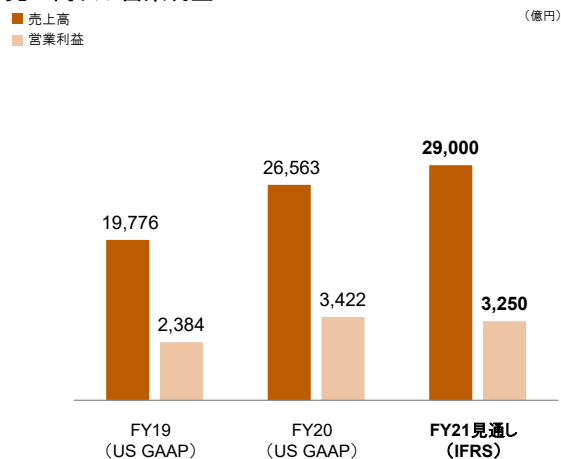
*2021年4月1日付の組織変更にもない、2021年度第1四半期より、従来のその他分野ならびに全社(共通)及びセグメント間取引消去に含まれていた一部の事業及び機能をEP&S分野に移管し、業績報告におけるビジネスセグメント区分を変更します。このセグメント変更にもない、本頁ではEP&S分野ならびにその他、全社(共通)及びセグメント間取引消去の2020年度における売上高及び営業利益(営業損失)を2021年度の表示に合わせて組替再表示しています。

組替再表示はUS GAAP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。US GAAP準拠の数値との調整表は、「2020年度決算短信」JP.24を参照(次頁以降も同じ)。

- 2021年度の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 (前年度比)

- 売上高 6,787億円(34%)大幅増収 (為替影響:△151億円)
 - ・(+)アドオンコンテンツを含むゲームソフトウェア販売の増加
 - ・(+)プレイステーション®5 (PS5™) 発売にともなうハードウェア売上の増加
- 営業利益 1,038億円大幅増益(為替影響:+153億円)
 - ・(+)ゲームソフトウェアの増収
 - ・(+)プレイステーション®プラスを中心としたネットワークサービスの増収
 - ・(-) 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
 - ・(-) PS5™発売にかかる販売費及び一般管理費の増加

2021年度見通し (前年度比)

- 売上高 2,437億円(9%)増収
 - ・(+)ハードウェア販売台数の増加
 - ・(+)為替の影響
 - ・(-)アドオンコンテンツを含む自社制作以外のゲームソフトウェア販売の減少
- 営業利益 172億円減益
 - ・(-)アドオンコンテンツを含む自社制作以外のゲームソフトウェア販売の減少
 - ・(-)ゲームソフトウェア開発費を中心としたコスト増
 - ・(+)自社制作ゲームソフトウェアの増収
 - ・(+)ハードウェアの収益性改善

- まず、ゲーム&ネットワークサービス分野(G&NS)です。
- 2020年度の売上高は、前年度から34%と大幅増の2兆6,563億円となりました。
- 営業利益は、プレイステーション®5(PS5™)発売にあたり、販売費及び一般管理費の増加などはあったものの、主に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、前年度比1,038億円と大幅増の3,422億円となり、当分野での過去最高益を記録しました。
- 2021年度通期の売上高見通しは、前年度から9%増の2兆9,000億円、営業利益見通しは、172億円減の3,250億円としています。

事業環境認識と計画前提

- ここで、今年度見通しの前提について、少し詳しくご説明します。
- ハードウェアについては、PS5™に対する非常に強い需要に対し、供給が十分に追いついていない状況が続いています。
- 半導体を中心としたデバイスの供給制約は今年度も継続すると想定されることから、プレイステーション4®導入2年目の販売台数である1,480万台を上回ることを、現時点の目標としています。
- お客様からの強い需要に応えられるよう、引き続き部材の確保に努め、この目標を上回る台数の生産、販売に向け、今後も全力で取り組んでまいります。
- なお、PS5™の収益性改善などにより、周辺機器を含むハードウェア全体では、年間ベースで前年度と同水準の利益貢献を想定しています。
- 次に、ソフトウェアについてお話しします。
- 今年3月におけるプレイステーションユーザーの総ゲームプレイ時間は、コロナの影響がなかった一昨年同月比で約20%増と引き続き好調を維持しており、今年度においても、足元の強いユーザーエンゲージメントを継続できると想定しています。
- ソフトウェア売上は、2021年度の第1四半期こそ、全世界的にロックダウン状態が広がっていた前年同期を下回るものの、第2四半期以降は前年同期並み、もしくはそれを上回る見通しとしています。
- ネットワークサービスについては、前年度のような巣籠もり需要による会員数の大幅な拡大は見込んでいないものの、前年度を通して増加したプレイステーション®プラスの有料会員数の維持、拡大を目指します。
- 費用面では、自社制作ソフトウェアのさらなる強化に向け、自社スタジオにおける開発費や人材に係る費用などを、前年度比で200億円程度増加させる計画です。
- 一方で、それ以外の領域での費用については、売上増加に伴うコスト増を抑制し、前年度並みでマネージする計画です。

ソフトウェア強化

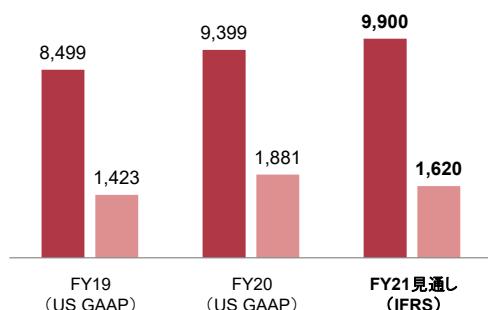
- ソフトウェアの強化に向け、前述の自社スタジオへの積極的な費用投下に加え、外部スタジオへの出資や協業などにも継続的に取り組んでいます。
- 最近発表した、有名ゲームタイトル『アサシン クリード』の生みの親と言われるジェイド・レイモンド氏が設立したHaven Entertainment Studiosとの協業や、Epic Gamesへの追加出資など、プレイステーションプラットフォームの強化と、さらにはグループ横断的に取り組んでいるゲームのソーシャル・プラットフォーム化にも挑戦していきます。

音楽分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



2020年度（前年度比）

- 売上高 900億円(11%)大幅増収（為替影響：△143億円）
 - ・(+)音楽制作における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の売上増加
 - ・(+)モバイル向けゲームアプリケーションの収入増加
- 営業利益 457億円大幅増益
 - ・(+)増収の影響
 - ・(+) Pledis株式の一部譲渡にともなう売却益(65億円)
 - ・(+)海外での事業譲渡にともなう利益計上(54億円)

2021年度見通し（前年度比）

- 売上高 501億円(5%)増収
 - ・(+)ストリーミングサービスからの収入増加による音楽制作及び音楽出版の増収
 - ・(−)映像メディア・プラットフォームの減収
 - ・(−)FY20に公開した『劇場版「鬼滅の刃」無限列車編』の貢献の減少
 - ・(−)モバイル向けゲームアプリケーションの収入減少
- 営業利益 261億円減益
 - ・(−)映像メディア・プラットフォームの減収の影響
 - ・(−)FY20にあったPledis株式の一部譲渡にともなう売却益(65億円)
 - ・(−)FY20にあった海外での事業譲渡にともなう利益計上(54億円)
 - ・(+)音楽制作及び音楽出版の増収の影響

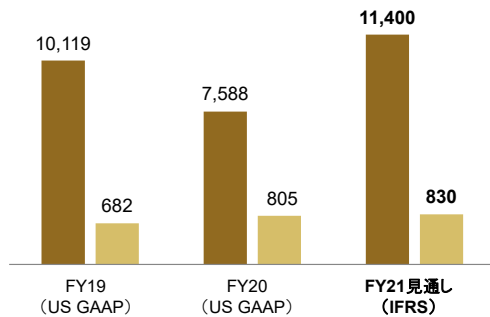
- ・ 次に、音楽分野です。
- ・ 2020年度の売上高は、ストリーミング売上の成長に加え、『劇場版「鬼滅の刃」無限列車編』の大ヒットなどにより、前年度から11%増の9,399億円となりました。
- ・ 営業利益は、増収の影響に加え、事業譲渡による119億円の一時的利益を計上したことなどにより、前年度比457億円と大幅増の1,881億円となりました。
- ・ 音楽制作では、当年度におけるストリーミング売上が前年度から約22%増と、引き続き高い成長を続けています。
- ・ なお、主に日本におけるモバイル向けゲームアプリやアニメを含む、映像メディア・プラットフォームからの利益貢献は、前年度から大幅に増加し、当分野全体の営業利益の3割弱を占めています。
- ・ 2021年度通期の売上高見通しは、前年度比5%増の9,900億円、営業利益見通しは、261億円減の1,620億円としています。
- ・ これは、前述の通り、前年度には一時的な利益計上や「鬼滅の刃」の歴史的な大ヒットなどがあったことに対し、今年度はモバイル向けゲームアプリの利益貢献を慎重に見ていることなどによるものです。
- ・ 一方で、音楽制作や音楽出版については、ストリーミング売上の市場成長の機会を捉えることで、継続的な利益成長を見込んでいます。
- ・ コンテンツIPやアーティストを発掘・育成し、ヒットを継続的に創出する力も着実に向上しており、今後も収益力を高めていきます。
- ・ 音楽分野での投資機会は着実に増加しており、積極的に戦略投資を進めていますが、新興市場での成長を取り込むため、先日、ブラジルの独立系音楽レーベル、Som Livreの買収を発表しました。
- ・ 2月に買収を発表したインディーズ領域のアーティストサービス事業AWALと同様に当局の承認を要しますが、音楽分野のさらなる成長への貢献を期待しています。

映画分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



2020年度（前年度比）

以下の要因分析は米ドルベース

- 売上高 2,531億円(25%)大幅減収 米ドルベース: -2,160百万米ドル (-23%)
 - ・(－)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
 - ・(－)コロナ影響などによるテレビ番組制作の作品納入数減少
 - ・(＋)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の増収
- 営業利益 123億円増益
 - ・(＋)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ホームエンタテインメントの増収
 - ・(＋)メディアネットワークにおけるチャンネルポートフォリオ見直し費用の減少 (FY19 △170億円、FY20 △50億円)
 - ・(－)減収の影響

2021年度見通し（前年度比）

- 売上高 3,812億円(50%)大幅増収
 - ・(＋)映画製作における劇場公開再開にともなう劇場興行収入の増加
 - ・(＋)「サインフェルド」のライセンス収入を含むテレビ番組制作の増収
 - ・(＋)メディアネットワークの増収
- 営業利益 25億円増益
 - ・(＋)増収の影響
 - ・(－)劇場公開再開にともなう広告宣伝費の増加

- ・ 次に、映画分野です。
- ・ 2020年度の売上高は、コロナの影響による劇場公開作品の大幅減やテレビ番組の制作・納入の遅れなどにより、前年度比25%と大幅減の7,588億円となりました。
- ・ 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や、映画作品のホームエンタテインメントやテレビ配信売上の好調、メディアネットワークにおけるポートフォリオ見直し費用の減少などにより、前年度から123億円増の805億円となりました。
- ・ 2021年度通期の売上高見通しは、映画製作での劇場公開の再開に加え、テレビ番組制作やメディアネットワークの回復などから、前年度比50%と大幅増の1兆1,400億円としました。
- ・ 営業利益見通しは、劇場再開に伴うマーケティング費用の増加はあるものの、米国の人気テレビ番組Seinfeldシリーズのライセンス売上を含む分野全体での増収の影響などにより、前年度比25億円増の830億円としています。

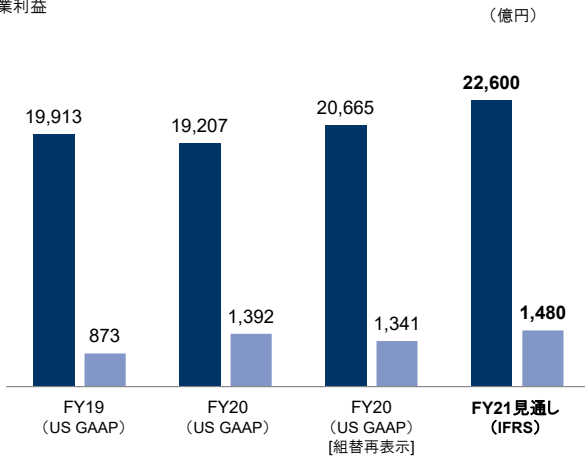
映画分野の現状認識

- 映画製作では、米国の大都市の劇場の再開も広がっており、6月以降、「Peter Rabbit」や「Hotel Transylvania」など、当社ヒット作の続編を米国で劇場公開していく予定です。
- 当社にとっての劇場公開の重要性は変わりませんが、劇場再開後の公開作品の過密スケジュールも考慮し、作品の内容や規模、時期に応じて販路を柔軟に選択することで、作品ごとの長期的な価値を最大化していきます。
- また、コンテンツ需要の高まりを背景に、映画やテレビ番組作品のライセンス契約交渉は順調に進んでいます。
- 先日発表した通り、2022年以降の当社劇場公開作品に対する米国内での配信権について、NetflixやDisneyと良好な条件で長期ライセンス契約を締結しました。

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



内、モバイル・コミュニケーション*1

外部顧客に対する売上高	3,621	3,586
営業利益	△211	277

*1 モバイル・コミュニケーションは、スマートフォン事業と固定通信事業を含む

*2 組替再表示後の2020年度業績との比較。組替再表示についてはP.16を参照

2020年度 (前年度比)

- 売上高 705億円 (4%) 減収 (為替影響: △171億円)
 - ・(一)販売台数の減少によるデジタルカメラ、放送用・業務用機器、オーディオ・ビデオの減収
 - ・(一)為替の影響
 - ・(+)製品ミックスの改善によるテレビの増収
- 営業利益 519億円大幅増益 (為替影響: +66億円)
 - ・(+)モバイル・コミュニケーションを中心としたオペレーション費用の削減
 - ・(+)テレビ・デジタルカメラにおける製品ミックスの改善
 - ・(一)減収の影響

2021年度見通し (前年度比*2)

- 売上高 1,935億円 (9%) 増収
 - ・(+)製品ミックスの改善によるテレビの増収
 - ・(+)販売台数の増加によるデジタルカメラの増収
 - ・(+)為替の影響
- 営業利益 139億円 増益
 - ・(+)増収の影響
 - ・(+)為替の好影響
 - ・(一)売上増にともなう費用の増加

- ・ 次に、エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野(EP&S)です。
- ・ 2020年度の売上高は、主にデジタルカメラなどの販売台数減や為替の影響により、前年度から4%減の1兆9,207億円となりました。
- ・ 営業利益については、減収の影響はあったものの、モバイル・コミュニケーションを中心としたオペレーション費用の削減やテレビなどの製品ミックス改善により、前年度比519億円と大幅増の1,392億円となりました。
- ・ 2021年通期の売上高見通しは2兆2,600億円、営業利益見通しは1,480億円としました。
- ・ 今回の機構改革に伴うセグメント変更の影響を除いたベースの比較では、前年度比、売上高は9%の増加、営業利益は139億円の増加と試算されます。

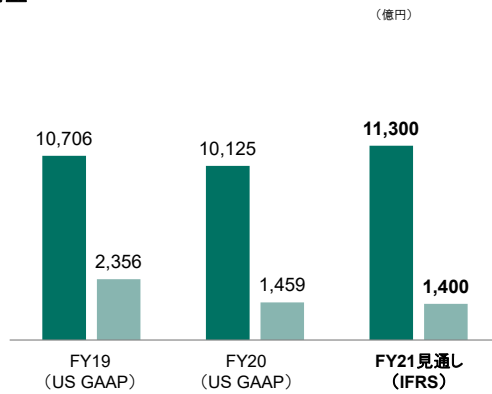
EP&S分野の現状認識

- 2020年度は年間を通じ、コロナをはじめ様々な要因により断続的に部品サプライチェーンに供給制約が起き、当分野も大きな影響を受けましたが、このような変化に機敏に対応することで、高い収益性を確保できたと捉えています。
- また、課題であったモバイル・コミュニケーションについても、当初計画を上回る大幅な黒字を達成することができました。
- この4月より、EP&S分野は新生ソニー株式会社の下に集結しました。
- 引き続き事業環境は予断を許しませんが、前年度の困難な事業環境をマネージしたメンバーからなる新しい経営チームで、変化に強いレジリエントな事業運営を継続していきます。

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

■ 売上高
■ 営業利益



2020年度 (前年度比)

- 売上高 581億円(5%)減収 (為替影響: △214億円)
 - ・(－)モバイル機器向けイメージセンサーの減収
 - ・(－)製品ミックスの悪化
 - ・(＋)販売数量の増加
 - ・(－)為替の影響
 - ・(－)デジタルカメラ向けイメージセンサーの販売数量の減少にともなう減収
- 営業利益 897億円大幅減益 (為替影響: △86億円)
 - ・(－)研究開発費及び減価償却費の増加
 - ・(－)減収の影響
 - ・(－)為替の悪影響
 - ・(－)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(△72億円)

2021年度見通し (前年度比)

- 売上高 1,175億円(12%)大幅増収
 - ・(＋)モバイル機器向けイメージセンサーの増収
 - ・(＋)販売数量の増加
 - ・(－)製品ミックスの悪化
 - ・(＋)デジタルカメラ向けイメージセンサーの販売数量の増加にともなう増収
- 営業利益 59億円減益
 - ・(－)研究開発費及び減価償却費の増加
 - ・(＋)増収の影響

イメージセンサー売上高	9,302	8,722	9,700
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	1,940 1,800	3,050 2,850

- ・ 次に、イメージング&センシング・ソリューション分野(I&SS)です。
- ・ 2020度の売上高は、主にモバイル機器向けイメージセンサーの販売減により、前年度から5%減の1兆125億円となりました。
- ・ 営業利益は、研究開発費及び減価償却費の増加や、減収の影響などにより、前年度比897億円と大幅減の1,459億円となりました。
- ・ 2021年度通期の売上高見通しは、前年度から12%増の1兆1,300億円、営業利益見通しは59億円減の1,400億円としました。

I&SS分野の現状認識

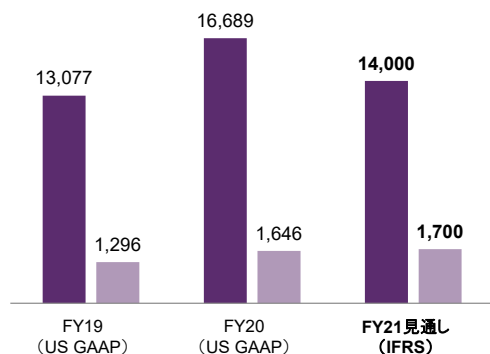
- 2021年度は、これまで進めてきたモバイルセンサー事業の顧客基盤拡大により、数量ベースでの市場シェアを2019年度並みまで戻すことを想定しており、リスクに目を配りながらも、積極的な事業運営を進めていきます。
- 2022年度に向けた商品タイプ数の拡大や、高付加価値モデルへの再シフトなどを進めるため、今年度の研究費は、前年度比15%にあたる250億円程度、増加させる計画です。
- イメージセンサー設備投資については、前年度から時期を後ろ倒しにした投資分も含め、2,850億円を予定しています。
- 2022年度以降での製品ミックス改善に備え、当社の積層技術を生かした高付加価値モデルへのシフトを進め、それに必要な生産設備の能力拡張にも、投資を振り向けていきます。
- また、長崎工場増設棟Fab5の竣工式を先日行いました。生産能力の増強は計画通りに進んでおり、今後も事業の拡大ペースに合わせて、建屋の増築、拡張及び設備の導入を進めていきます。
- 足元では半導体の不足が顕著になっていますが、イメージセンサーに用いるロジック回路半導体については、パートナー各社様の協力の下、今年度の生産計画をカバーするキャパシティの確保は、すでに目途がついています。
- ただし、この半導体不足は長期化するとの見方もあり、従来から進めている高付加価値モデルへのシフトを、さらに推進していきます。
- 車載やセンシング領域などの中長期的な取り組みも引き続き積極的に進めています。詳細については、来月に予定されているIR Dayでご説明します。

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 (前年度比)

- 金融ビジネス収入 3,612億円(28%)大幅増収
 - ・(+)ソニー生命の大幅増収(+2,992億円、収入:1兆4,709億円)
 - ・(+)特別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)
 - ・(+)ソニー銀行における有価証券評価損益の改善
- 営業利益 350億円大幅増益
 - ・(+)ソニー銀行における有価証券評価損益の改善
 - ・(+)ソニー損保における自動車保険の損害率の低下
 - ・(+)ソニー生命の増益(+45億円、利益:1,280億円)
 - ・(+)株式相場や金利の上昇にともなう責任準備金繰入額の減少
 - ・(-)変額保険等の市況の変動にともなう損益*の悪化
 - ・(-)新型コロナウイルス対策関連費用の計上
 - ・(-)介護事業における固定資産の減損損失の計上

2021年度見通し (前年度比)

- 金融ビジネス収入 2,689億円(16%)大幅減収
 - ・(-)前年度の市況好調による特別勘定運用益の押し上げ効果を見込んでいない
- 営業利益 54億円増益
 - ・(+)前年度の介護事業における固定資産の減損損失の計上
 - ・(+)ソニー生命における保有契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
 - ・(-)前年度の市況変動による影響(当年度のIFRS適用にともなう、主に金融商品の分類及び測定方法の変更による影響を含む)

* 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

- 最後に、金融分野です。
- 2020年度の金融ビジネス収入は、ソニー生命において一時払保険料の減少はあったものの、特別勘定における運用益の増加などにより、前年度から28%と大幅増の1兆6,689億円となりました。
- 営業利益は、介護事業での固定資産の減損計上はあったものの、主にソニー銀行での有価証券評価損益の改善や、ソニー損保での自動車保険損害率の低下により、前年度比350億円と大幅増の1,646億円となりました。
- 2020年度のソニー生命の新契約高は、コロナの影響から通期では前年度実績を下回ったものの、第2四半期以降では前年同期を上回って推移しています。
- 2021年度通期の金融ビジネス収入見通しは、主にソニー生命において、前年度のような市況好調による特別勘定運用益の増加を見込んでいないため、前年度から16%減の1兆4,000億円としました。
- 営業利益見通しは、ソニー生命の保有契約高の拡大などを踏まえ、前年度から54億円増の1,700億円としています。

調整後EBITDA[※]
3年間累計額

4.3兆円

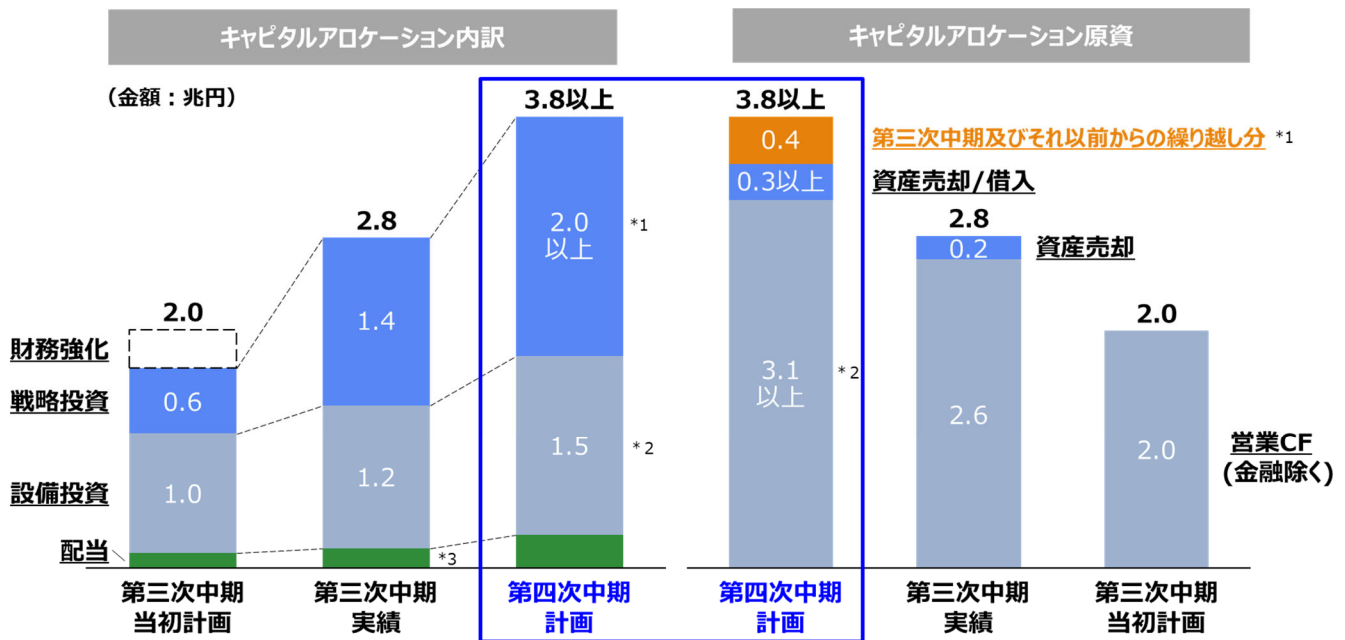
EBITDA及び調整後EBITDAはIFRSに則った開示ではありませんが、ソニーは、この開示が投資家の皆様には有益な情報を提供すると考えています。

※ EBITDAは以下の算式により計算され、調整後EBITDAは計算されたEBITDAに対し、当社が非経常的と判断する損益のうち、「決算短信」、「業績説明会資料」、「四半期報告書」及び「有価証券報告書」において金額が開示される項目を調整して計算されます。なお、第4次中期経営計画における財務指標は、IFRSに基づいて作成されます。

EBITDA = 当社株主に帰属する当期純利益 + 非支配持分に帰属する当期純利益 + 法人所得税 + 金融収益 - 金融費用に計上される支払利息（純額） - 金融収益・金融費用に計上される資本性金融資産の再評価益（純額）
+ 減価償却費・償却費（コンテンツ資産に含まれる繰延映画製作費及び繰延保険契約費の償却費を除く）

- ここで、今年度から始まる「第4次中期経営計画」における、財務面の方向性についてお話しします。
- これまでの中期経営計画では、各事業の収益性の改善と強化を優先してきましたが、第4次中期においては、売上と利益のバランスのとれた成長を志向します。
- 本中期計画でのグループKPIIについては、調整後EBITDAを採用します。
- EBITDAは、完全子会社化した金融事業を含むグループ全体で、投資とそのリターンの循環による中長期での事業拡大を確認でき、さらに企業価値評価との親和性も高い指標と考えています。
- 目標数値は、2023年度までの3年間累計額で、4兆3,000億円とします。
- 調整後EBITDAの定義などの詳細については、決算資料23ページをご参照ください。

第4次中期経営計画 キャピタルアロケーション（金融分野を除く）



* 第三次中期経営計画は2018年度から2020年度の計画、第四次中期経営計画は2021年度から2023年度の計画

*1 第三次中期経営計画における2020年度3Q末時点見込からの営業CF上振れ分及び意思決定済みの戦略投資案件に係るキャッシュアウトの期ずれ分

*2 第四次中期経営計画における財務指標は、IFRSにもとづいており、営業CFには、オペレーティング・リース債務の元本部分の支払、及びコンテンツ資産の購入・売却に関する会計基準の相違による影響が含まれます。また、設備投資には、オペレーティング・リース契約に係る使用権資産の増加が含まれます。

*3 第三次中期経営計画における配当実績は約1,700億円

- 次に、キャピタルアロケーションについてご説明します。
- 第三次中期計画期間においては、金融分野を除く連結ベースの営業キャッシュ・フローと資産売却を原資に、1.2兆円の設備投資と、自社株取得を含む1.4兆円の戦略投資、1,700億円の配当に配分しました。
- 本中期計画においては、計画期間を超えた長期的な事業の成長に向けて、1.5兆円の設備投資枠、2兆円以上の戦略投資枠を設定します。
- 配当については、従来通り長期安定的に増配していく方針です。
- キャピタルアロケーションの原資としては、以前からの繰り越し分を含む、金融分野を除く連結営業キャッシュ・フローに加え、必要に応じ、資産売却や、厳格な財務規律の範囲内での借入金により調達します。
- なお、この営業キャッシュ・フローには金融事業からの配当も含まれており、中長期的な利益成長を背景とした安定的な増配によって、金融事業がグループ全体の成長投資にも貢献することを期待しています。

自己株式の取得

- 最後に、自社株取得についてお話しします。
- 本日、2,000億円を上限とした、1年間の自社株取得枠の設定を発表しました。
- 前年度においては、着実に増加している成長投資機会や株価水準などを踏まえ、設定した取得枠を実行しませんでした。自社株取得については、引き続き戦略投資の一部と位置づけ、機動的に実施していきます。
- 私からの説明は以上です。

SONY

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

前年度また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、当年度または当四半期の現地通貨建て月別売上高に対し、前年度また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」)*については、米ドルベースで集計した上で、前年度また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。

* Sony/ATV Music Publishing LLC及び同社が経営するEMI Music Publishing Ltd.は、2021年2月12日付のお知らせ「Sony/ATV Music Publishingが名称をSony Music Publishingに変更」にあるとおり、商号をSony Music Publishing LLCに変更しました。

映画分野については、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、米ドルベースの売上高について、前年度比の増減を記載しています。

為替変動による影響額は、売上高については前年度または前年同期と当年度また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、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US GAAP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(株)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、見直し、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直しです。将来の業績に関する見直しは、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直し情報は、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、これら業績見直しと大きく異なる結果となりうるため、これら業績見直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。なお、2021年度通期の連結業績の見直しは、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で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

- (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度を維持できること
- (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づ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