

SONY

2021年度 第1四半期 連結業績概要

(2021年6月30日に終了した3か月間)

2021年8月4日

ソニーグループ株式会社

2021年度 1Q 連結業績

	FY20 1Q	FY21 1Q	前年同期比
売上高*	19,629	22,568	+2,939 億円 (+15%)
営業利益	2,217	2,801	+583 億円 (+26%)
税引前利益	2,686	2,832	+146 億円 (+5%)
当社株主に帰属する四半期純利益	1,936	2,118	+182 億円 (+9%)
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)	155.27円	169.22円	+13.95 円
平均為替レート			
1米ドル	107.6円	109.5円	
1ユーロ	118.5円	131.9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)。

2021年度 1Q 連結業績 前年同期比 主な変動要因

	前年同期比	主な変動要因 (+) 改善要因、(-) 悪化要因
売上高	+2,939 億円 +15 %	(+) EP&S分野、音楽分野の大幅増収 前年同期の為替レートを適用した場合*、約3%増収
営業利益	+583 億円 +26 %	(+) EP&S分野の大幅な損益改善 (-) G&NS分野の大幅減益
法人税等	+58 億円 (実効税率 24%→25%)	(-) 前年同期において、日本の連結納税グループにおける相当部分の法人税に係る繰延税金資産及び米国の連結納税グループにおける税額控除に係る繰延税金資産が認識されていなかったことにより、これらの一時差異、繰越欠損金及び繰越税額控除の使用に関して法人所得税の計上をしていなかった影響 (+) 当四半期の日本における外国子会社合算税制に係る法人所得税の計上額が前年同期と比較して少ない影響

* 為替変動による売上高及び営業損益への影響についてはP.20を参照（次頁以降も同じ）。

| 2

調整後営業利益（1Q）

	営業利益	調整後営業利益	調整後営業利益は以下の項目*を含まない
FY20.1Q	2,217 億円	2,178 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pledis Entertainment株式売却益（音楽分野 +72億円） ■ 「新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金」に係る費用（全社（共通）及びセグメント間取引消去 △33億円）
FY21.1Q	2,801 億円	2,914 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ ソニー生命の子会社における一時的な損失（金融分野△168億円） ■ 一部の米国子会社における確定給付型年金制度終了にともなう清算益（主に全社（共通）及びセグメント間取引消去 +55億円）
前年同期比	+583 億円	+736 億円 (+34%)	

* 該当四半期における「決算短信」、「説明会配布資料」、及び「四半期報告書」での金額開示項目

調整後営業利益は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へ有益な情報を提供すると考えています。

| 3

調整後税引前利益（1Q）

	税引前利益	調整後税引前利益	調整後税引前利益は以下の項目*を含まない
FY20.1Q	2,686 億円	2,647 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pledis Entertainment株式売却益（音楽分野 +72億円） ■ 「新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金」に係る費用（全社（共通）及びセグメント間取引消去 △33億円）
FY21.1Q	2,832 億円	2,945 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ ソニー生命の子会社における一時的な損失（金融分野△168億円） ■ 一部の米国子会社における確定給付型年金制度終了にともなう清算益（主に全社（共通）及びセグメント間取引消去 +55億円）
前年同期比	+146 億円	+298 億円 (+11%)	

* 該当四半期における「決算短信」、「説明会配布資料」、及び「四半期報告書」での金額開示項目

調整後税引前利益は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。

4

調整後当社株主に帰属する四半期純利益（1Q）

	当社株主に 帰属する 四半期純利益	調整後 当社株主に帰属する 四半期純利益	調整後当社株主に帰属する四半期純利益は以下の項目*を含まない
FY20.1Q	1,936 億円	1,906 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pledis Entertainment株式売却益（音楽分野 +72億円） ■ 「新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金」に係る費用（全社（共通）及びセグメント間取引消去 △33億円） ■ 上記2項目に関わる税額調整（△9億円）
FY21.1Q	2,118 億円	2,204 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ ソニー生命の子会社における一時的な損失（金融分野△168億円） ■ 一部の米国子会社における確定給付型年金制度終了にともなう清算益（主に全社（共通）及びセグメント間取引消去 +55億円） ■ 上記2項目に関わる税額調整（+28億円）
前年同期比	+182 億円	+297 億円 (+16%)	

* 該当四半期における「決算短信」、「説明会配布資料」、及び「四半期報告書」での金額開示項目

調整後当社株主に帰属する四半期純利益は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。

5

調整後当社株主に帰属する四半期純利益（1Q）

FY20.1Q

(億円)

	税引前利益	税金費用	実効税率	当社株主に帰属する 四半期純利益
実績値	2,686	643	24.0%	1,936
実効税率に影響を及ぼす要因の調整	—	—	—	—
小計	2,686	643	24.0%	1,936
その他の要因の調整*	△39	△9	24.0%	△30
調整後数値	2,647	634	24.0%	1,906

FY21.1Q

	税引前利益	税金費用	実効税率	当社株主に帰属する 四半期純利益
実績値	2,832	701	24.8%	2,118
実効税率に影響を及ぼす要因の調整	—	—	—	—
小計	2,832	701	24.8%	2,118
その他の要因の調整*	+113	+28	24.8%	+85
調整後数値	2,945	729	24.8%	2,204

* 調整の詳細はP.5を参照。

調整後数値はIFRSに附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。

6

2021年度 1Q セグメント別業績

(億円)

		FY20.1Q	FY21.1Q	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	6,061	6,158	+97	+255
	営業利益	1,239	833	△406	+97
音楽	売上高	1,771	2,549	+778	+30
	営業利益	356	554	+197	
映画	売上高	1,751	2,047	+296	+33
	営業利益	270	254	△17	
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	3,614	5,763	+2,149	+236
	営業利益	△89	718	+806	+132
イメージング& センシング・ソリューション (I&SS)	売上高	2,062	2,181	+119	+37
	営業利益	262	305	+43	△20
金融	金融ビジネス収入	4,402	4,144	△259	
	営業利益	360	240	△120	
その他	売上高	253	220	△33	
	営業利益	35	42	+6	
全社（共通）及び セグメント間取引消去	売上高	△285	△493	△208	
	営業利益	△217	△143	+74	
連結	売上高	19,629	22,568	+2,939	
	営業利益	2,217	2,801	+583	

・2021年4月1日付の組織変更にとちない、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分野に移管しました。本頁では各分野の2020年度における売上高及び営業利益（損失）を2021年度の組織構造に合わせて表示しています（次頁以降も同じ）。

・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）。

7

2021年度 連結業績見通し

(億円)

	FY20	4月時点 FY21見通し	8月時点 FY21見通し	4月時点比増減
売上高	89,987	97,000	97,000	-
営業利益	9,553	9,300	9,800	+500 億円 (+5%)
税引前利益	9,980	9,050	9,550	+500 億円 (+6%)
当社株主に帰属する当期純利益	10,296	6,600	7,000	+400 億円 (+6%)
金融分野を除く連結ベース 営業キャッシュ・フロー	11,503	9,100	8,900	△200 億円 (△2%)
為替レート	実績レート	前提レート	前提レート (FY21 2Q-4Q)	1株当たり配当金 (予定)
1米ドル	106.1円	107円前後	110円前後	中間 30円
1ユーロ	123.7円	126円前後	131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。

| 8

2021年度 セグメント別業績見通し

(億円)

		FY20	4月時点 FY21見通し	8月時点 FY21見通し	4月時点比 増減
ゲーム& ネットワークサービス (G&NS)	売上高	26,563	29,000	29,000	-
	営業利益	3,417	3,250	3,250	-
音楽	売上高	9,399	9,900	10,400	+500
	営業利益	1,848	1,620	1,900	+280
映画	売上高	7,530	11,400	11,200	△200
	営業利益	799	830	900	+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	20,681	22,600	23,200	+600
	営業利益	1,279	1,480	1,700	+220
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	11,000	△300
	営業利益	1,459	1,400	1,400	-
金融	金融ビジネス収入	16,740	14,000	14,000	-
	営業利益	1,548	1,700	1,530	△170
その他、全社 (共通) 及び セグメント間取引消去	営業利益	△796	△980	△880	+100
連結	売上高	89,987	97,000	97,000	-
	営業利益	9,553	9,300	9,800	+500

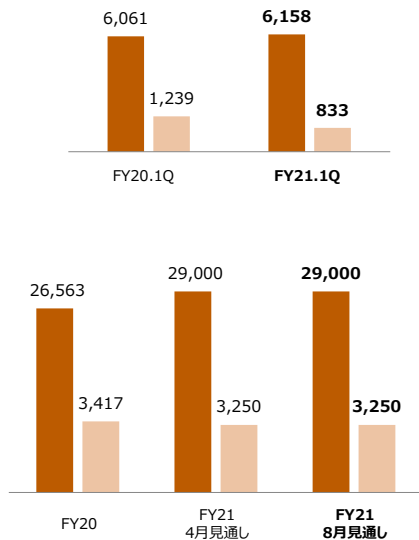
| 9

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

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



2021年度第1四半期 (前年同期比)

- 売上高 97億円 (2%) 増収 (為替影響: +255億円)
 - ・ (+) ハードウェア及び周辺機器の売上増加
 - ・ (+) 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 406億円大幅減益 (為替影響: +97億円)
 - ・ (-) 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の減収
 - ・ (-) ハードウェアの損益悪化
 - ・ (-) プレイステーション®5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
 - ・ (-) プレイステーション®4ハードウェアの販売台数減
 - ・ (-) 販売費及び一般管理費の増加
 - ・ (+) 為替の好影響

2021年度見通し (4月時点比)

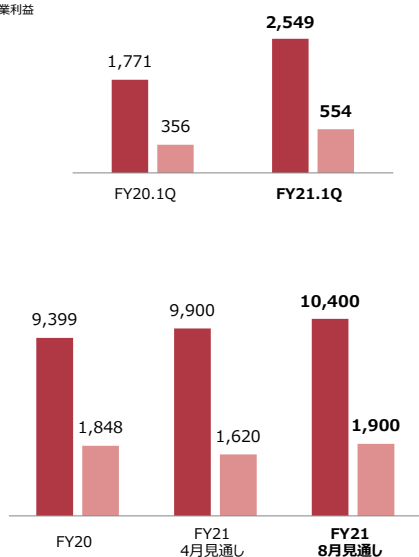
- 売上高・営業利益 4月時点から変更なし

音楽分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



2021年度第1四半期 (前年同期比)

- 売上高 778億円 (44%) 大幅増収
 - ・ (+) 音楽制作及び音楽出版における増収
 - ・ (+) 有料会員制ストリーミングサービスからの収入増加
 - ・ (+) FY20.1Qに新型コロナの影響を受けた広告型ストリーミングサービス及びパッケージメディアの売上増加
 - ・ (+) 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』のパッケージメディアの貢献などによるアニメ事業の売上増加
- 営業利益 197億円大幅増益
 - ・ (+) 増収の影響
 - ・ (-) FY20.1QにあったPledis株式の一部譲渡にともなう売却益 (72億円)

2021年度見通し (4月時点比)

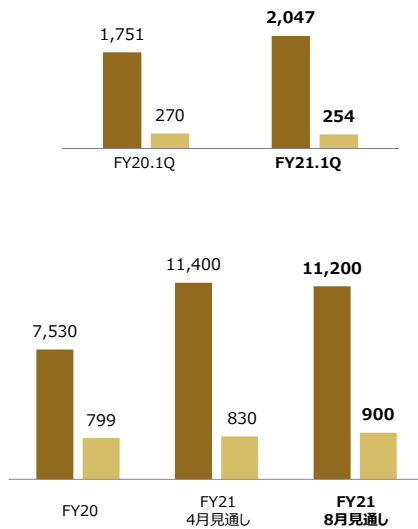
- 売上高 500億円 (5%) 上方修正
 - ・ (+) ストリーミングサービスからの収入増加による音楽制作の増収
 - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 280億円上方修正
 - ・ (+) 増収の影響

映画分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



2021年度第1四半期 (前年同期比)

以下の要因分析は米ドルベース

- 売上高 296億円 (17%) 大幅増収 米ドルベース: 245百万米ドル (15%)
 - ・ (+) メディアネットワークにおける広告料収入及び視聴料収入の増加
 - ・ (+) 映画製作における増収
 - ・ (+) テレビ向けライセンス収入の増加
 - ・ (-) 前年度の劇場公開制約による、ホームエンタテインメント売上などへの悪影響
 - ・ (-) テレビ番組制作におけるライセンス収入の減少
- 営業利益 17億円減収
 - ・ (-) テレビ番組制作における減収、制作コスト増の影響
 - ・ (+) メディアネットワーク及び映画製作における増収の影響

2021年度見通し (4月時点比)

- 売上高 200億円 (2%) 下方修正
 - ・ (-) 映画製作及びテレビ番組制作における減収
 - ・ (-) 新型コロナの影響などによる一部作品の劇場公開とテレビ作品納入の後ろ倒し
- 営業利益 70億円上方修正
 - ・ (+) 映画製作及びテレビ番組制作におけるテレビ向けライセンス収入の増加
 - ・ (-) 減収の影響

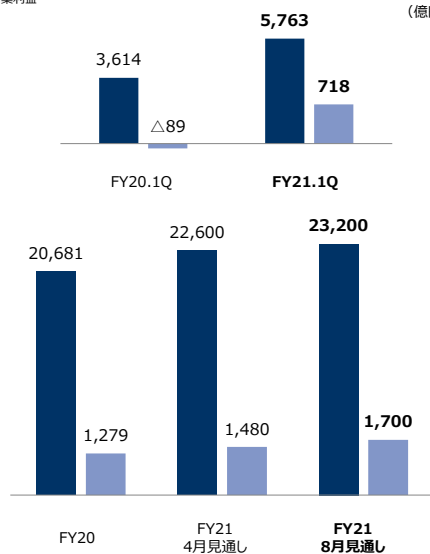
12

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)



2021年度第1四半期 (前年同期比)

- 売上高 2,149億円 (59%) 大幅増収 (為替影響: +236億円)
 - ・ (+) 製品ミックスの改善及び販売台数の増加によるテレビ、デジタルカメラ、オーディオ・ビデオの増収
- 営業利益 806億円大幅増収 (為替影響: +132億円)
 - ・ (+) 増収の影響
 - ・ (+) 為替の好影響

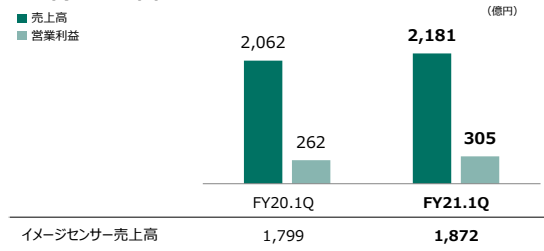
2021年度見通し (4月時点比)

- 売上高 600億円 (3%) 上方修正
 - ・ (+) 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 220億円 上方修正
 - ・ (+) デジタルカメラにおける販売台数の増加及び製品ミックスの改善
 - ・ (+) 為替の好影響
 - ・ (-) テレビの販売台数の減少

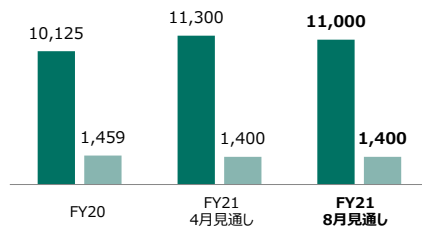
13

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



項目	FY20.1Q	FY21.1Q
イメージセンサー売上高	1,799	1,872



項目	FY20	FY21 4月見通し	FY21 8月見通し
イメージセンサー売上高	8,722	9,700	9,450
I&SS分野 固定資産の増加額内、イメージセンサー	1,940	3,050	3,050
	1,800	2,850	2,850

2021年度第1四半期 (前年同期比)

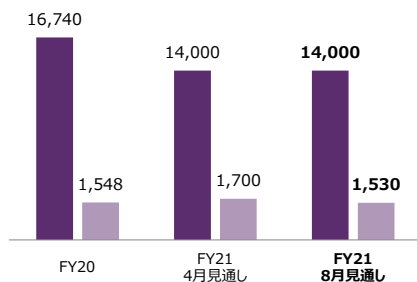
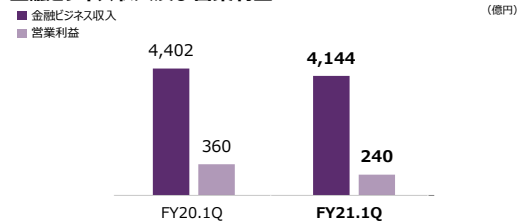
- 売上高 119億円 (6%) 増収 (為替影響: +37億円)
 - ・ (+) コロナ影響からの回復によるデジタルカメラ向けイメージセンサーの販売数量の増加
 - ・ (-) モバイル機器向けイメージセンサーの減収
 - ・ (-) 製品ミックスの悪化
 - ・ (+) 販売数量の増加
- 営業利益 43億円増益 (為替影響: △20億円)
 - ・ (+) 増収の影響

2021年度見通し (4月時点比)

- 売上高 300億円 (3%) 下方修正
 - ・ (-) モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量の減少
 - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 4月時点から変更なし
 - ・ (+) 為替の好影響
 - ・ (-) 減収の影響

金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益



2021年度第1四半期 (前年同期比)

- 金融ビジネス収入 259億円 (6%) 減収
 - ・ (-) ソニー生命の減収 (△170億円、収入: 3,714億円)
 - ・ (-) 特別勘定における運用益の減少
 - ・ (+) 保険料収入の増加
- 営業利益 120億円大幅減益
 - ・ (-) ソニー生命の子会社における一時的な損失計上 (△168億円)
 - ・ (-) ソニー銀行における有価証券評価損益の悪化
 - ・ (-) ソニー損保における自動車保険の損害率の上昇
 - ・ (+) ソニー生命の増益 (+119億円、利益: 351億円)
 - ・ (+) 新型コロナウイルス対策関連費用の減少
 - ・ (+) 年金事業の統合にともなう基礎率の見直しによる責任準備金の減少

2021年度見通し (4月時点比)

- 金融ビジネス収入 4月時点から変更なし
- 営業利益 170億円下方修正
 - ・ (-) 上記のソニー生命の子会社における一時的な損失計上の影響

IFRS適用による主な影響（2020年度 連結業績）

(億円)

	米国会計基準	IFRS	差異金額	主な差異要因
売上高*1	89,994	89,987	△7	P.17を参照
営業利益	9,719	9,553	△166	P.17を参照
税引前利益	11,924	9,980	△1,944	(-) 株式等の資本性証券の評価・売却損益（金融分野を除く）の計上区分を損益（以下「PL」）からその他の包括利益（以下「OCI」）に変更*2 (-) 営業利益までの差異合計
当社株主に帰属する当期純利益	11,718	10,296	△1,422	(-) 税引前利益までの差異合計 (+) 税引前利益までの差異に対する税効果の計上による法人所得税の差異

*1 米国会計基準における「売上高及び営業収入」及び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 一部の銘柄は除く。

16

IFRS適用による主な影響（2020年度 セグメント別業績）

(億円)

		米国会計基準	IFRS	差異金額	主な差異要因
ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)	売上高	26,563	26,563	-	
	営業利益	3,422	3,417	△5	
音楽	売上高	9,399	9,399	-	
	営業利益	1,881	1,848	△33	(-) 退職関連費用等の計上時期の差異
映画	売上高	7,588	7,530	△58	(-) 映画作品の売却処理の差異
	営業利益	805	799	△6	
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	20,681	+16	(+) 連結範囲の差異
	営業利益	1,341	1,279	△62	(-) 一部の無形資産に係る減損の認識・測定の差異
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	10,125	-	
	営業利益	1,459	1,459	+0	
金融	金融ビジネス収入	16,689	16,740	+51	(+) 役員取引等に係る収入・費用の総額表示への変更 (+) 外貨建て負債性証券に係る換算差額の計上区分をOCIからPLに変更 (-) 一部の負債性証券の測定方法の変更
	営業利益	1,646	1,548	△98	(-) 一部の負債性証券の測定方法の変更 (+) 外貨建て負債性証券に係る換算差額の計上区分をOCIからPLに変更
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去	営業利益	△834	△796	+38	(+) リース関連費用のPL計上区分及び測定方法の差異
連結	売上高	89,994	89,987	△7	
	営業利益	9,719	9,553	△166	

17

2020年度 調整後利益 (IFRS)

	調整前利益	調整後利益	調整後利益は以下の項目*を含まない
営業利益	9,553 億円	9,621 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pledis Entertainment株式売却益 (音楽分野 +72億円) ■ 事業譲渡にともなう利益 (音楽分野 +59億円) ■ 介護事業における固定資産の減損損失 (金融分野 △74億円) ■ 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 (I&SS分野 △72億円) ■ 「新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金」に係る費用 (全社 (共通) 及びセグメント間取引消去 △53億円)
税引前利益	9,980 億円	10,048 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 上記営業利益の調整項目合計 (△68億円)
当社株主に 帰属する 当期純利益	10,296 億円	7,782 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 上記税引前利益までの調整項目合計 (△68億円) ■ 上記税引前利益までの調整項目に関わる税額調整 (+14億円) ■ 日本の連結納税グループにおける繰延税金資産の以前に計上した評価減の戻入れ (国税分 +2,143億円、地方税分 +76億円) ■ 米国の連結納税グループにおける繰延税金資産の以前に計上した評価減の戻入れ (外国税額控除分 +213億円、試験研究費分 +136億円)

* 該当四半期における「決算短信」、「説明会配布資料」、及び「四半期報告書」での金額開示項目 (米国会計基準とIFRSの会計基準差を反映し、IFRSベースで表示しています。)

調整後利益は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。

18

2020年度 調整後当社株主に帰属する当期純利益 (IFRS)

FY20

(億円)

	税引前利益	税金費用	実効税率	当社株主に帰属する 当期純利益
実績値	9,980	△459	△4.6%	10,296
実効税率に影響を及ぼす要因の調整	—	—	—	—
日本の連結納税グループにおける繰延税金資産の以前に計上した 評価減の戻入れ	—	+2,219	—	△2,219
米国の連結納税グループにおける繰延税金資産の以前に計上した 評価減の戻入れ	—	+349	—	△349
小計	9,980	2,109	21.1%	7,728
その他の要因の調整 *	+68	+14	21.1%	+54
調整後数値	10,048	2,123	21.1%	7,782

* 調整の詳細はP.18を参照。

調整後数値は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。

19

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」）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レートを適用した金額を算出しています。

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、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(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のみ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年度の連結財務諸表及び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通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いき、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