

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カ月間)

2021年8月4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/>)。

- **2021年度第1四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、こちらの内容でご説明します。
- なお、当社は当年度より会計基準をIFRSに変更しており、本日まで説明する当四半期実績・当年度見通し及び前年度実績は、いずれもIFRSにもとづくものとなっています。

2021年度 1Q 連結業績

(億円)

	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年度第1四半期の連結売上高は、前年同期比15%増の2兆2,568億円、連結営業利益は、前年同期比583億円と大幅増の2,801億円となり、第1四半期の実績としては、いずれも過去最高を更新しました。
- 税引前利益は、前年同期比146億円増の2,832億円、当社株主に帰属する四半期純利益は、182億円増の2,118億円となりました。

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）。

- セグメント別の当四半期の実績は、ご覧の通りです。

2021年度 連結業績見通し

	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。

- 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については、前回見通しから変更ありません。
- 営業利益見通しは、当四半期の実績などを踏まえ、前回見通しから500億円増の9,800億円としました。
- 税引前利益見通しは9,550億円に、当社株主に帰属する当期純利益は7,000億円に、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200億円減の8,900億円としています。
- これは、利益見通しの上方修正に伴う営業キャッシュ・フローの増加はあるものの、IFRSでは営業キャッシュ・フローに含まれる音楽カタログなど、主にコンテンツ資産取得の増加によるものです。

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

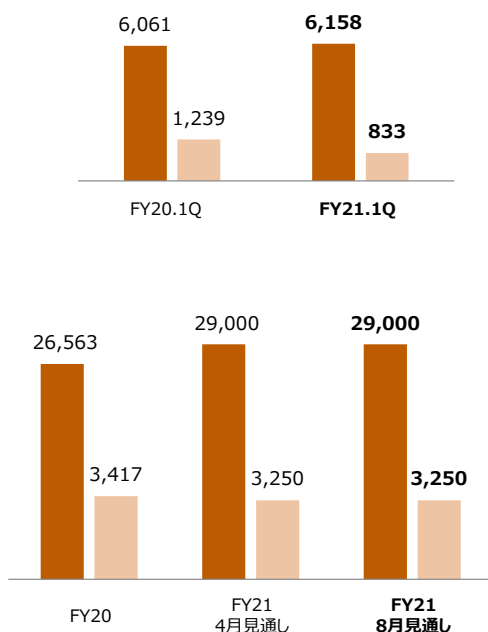
- セグメント別の業績見通しは、ご覧の通りです。
- それではここから、各事業の概況説明に移ります。

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

■ 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

- まず、ゲーム&ネットワークサービス分野(G&NS)です。
- 当四半期の売上高は、ソフトウェアの減収はあったものの、プレイステーション®5 (PS5™) 発売によるハードウェアの増収や、為替の影響などにより、前年同期から2%増の6,158億円となりました。
- 営業利益は、ソフトウェア減収の影響に加え、ハードウェアでの損益悪化や販売費及び一般管理費の増加などより、前年同期比406億円と大幅減の833億円となりました。
- 当年度通期の見通しについては、前回見通しから変更ありません。なお、当年度のPS5販売台数については、プレイステーション®4導入翌年度の実績である1,480万台を上回るという従来からの目標に、変更はありません。

現状認識

- 当四半期におけるソフトウェア・ネットワークサービス売上は、全世界で巣籠もり需要が大きかった前年同期比では、主に自社制作以外のソフトウェア・アドオン売上の減少により15%下回りましたが、コロナ前である2019年度の同期間との比較では38%の増加となっており、この2年間を通して、ゲーム市場の規模が大きく広がっていると捉えています。
- 同様に、当四半期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についても、前年同期からは32%減少しているものの、2019年度同期比では18%増と、引き続き安定した伸長を見せています。
- 自社制作ソフトウェアについては、『The Last of Us Part II』の大ヒットがあった前年同期からは減収となっているものの、『ラチェット&クランク パラレル・トラブル』や『MLB The Show 21』をはじめ、当四半期に発売した全てのタイトルが、想定を上回る販売実績を上げています。
- 『MLB The Show 21』については、自社制作タイトルでは初の試みとして成功を収めた『Horizon Zero Dawn』や『Days Gone』のPC版に続き、プレイステーション以外のプラットフォームへの展開も始めており、好調な同タイトルのアドオンコンテンツ販売と併せ、当四半期の売上・利益に大きく貢献しています。

ソフトウェア開発強化への取組み

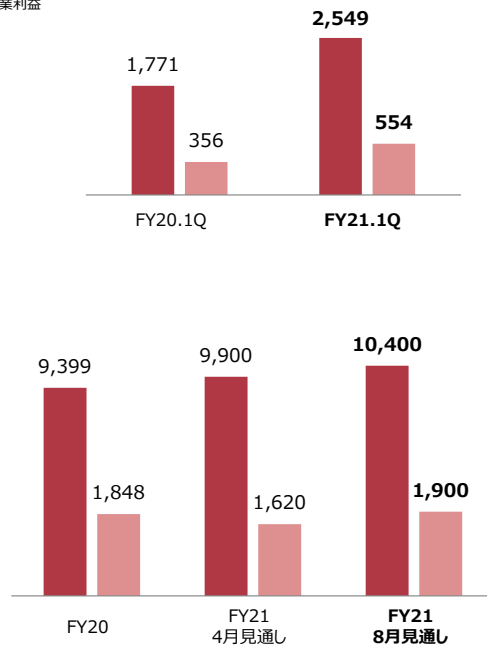
- 自社制作ソフトウェアの開発をグローバルに統括するPlayStation Studiosでは、開発力の強化に向けた投資を加速しています。
- 去る6月に、PlayStation Studiosの13番目のスタジオとなるHousemarqueの買収を発表しました。
- Housemarqueは、フィンランドを拠点に、高い技術力とクリエイティビティで20年以上にわたり成功を収めているスタジオで、同スタジオが開発し、当四半期にPS5独占タイトルとしてリリースした『Returnal』も、大変高い評価を受けています。
- なお、当社傘下の13スタジオのうち7スタジオは、買収によってソニーに加わり、「The Last of Us」シリーズや「Horizon」シリーズ、『Ghost of Tsushima』など、数多くのヒットタイトルや強力なIPを生み出しています。
- また、7月には、PCなど異なるプラットフォーム間でのゲームソフト移植に高い技術を有するオランダのソフトウェア開発会社、Nixxesの買収も発表しました。Nixxesは、当社傘下の各スタジオを技術面から横断的に支えていきます。
- 今後も、新規IPの開発、マルチプラットフォームへの対応、アドオンコンテンツなどのサービス強化を目的に、戦略投資を積極的に進めていきます。

音楽分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



2021年度第1四半期（前年同期比）

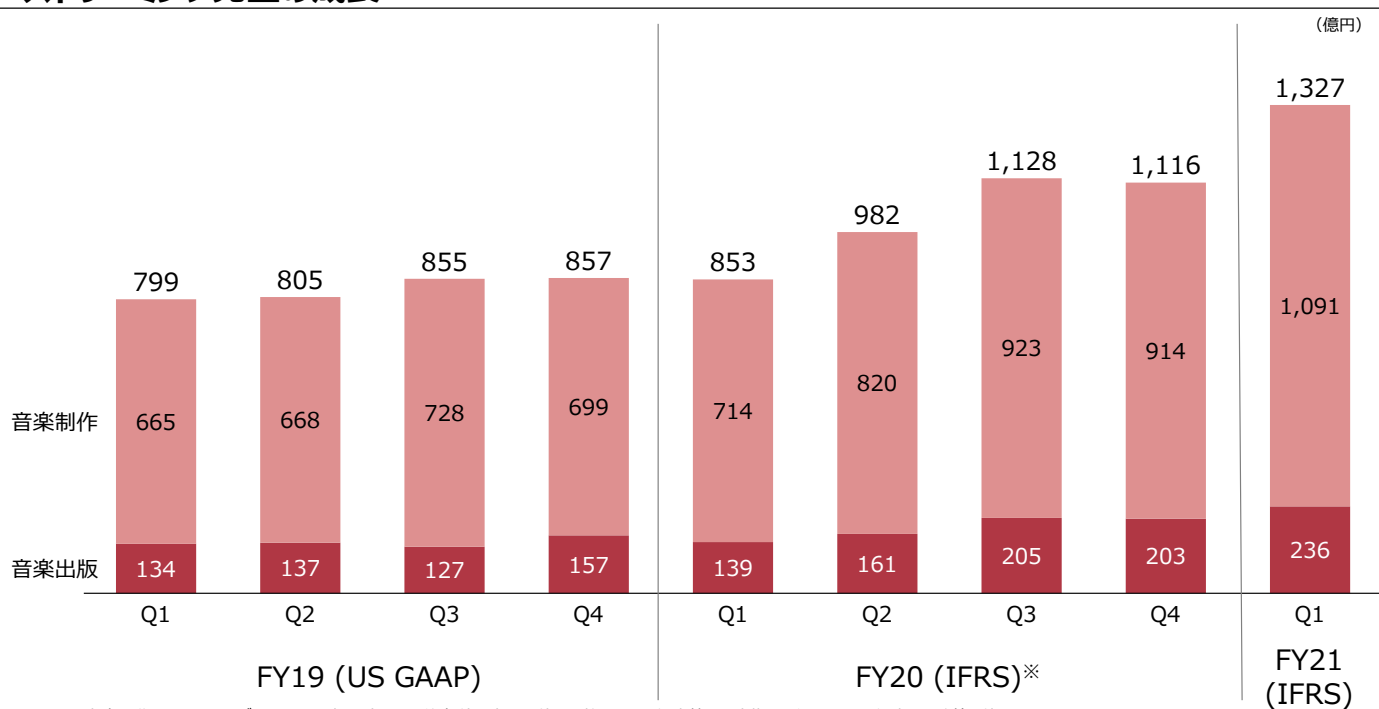
- 売上高 778 億円（44%）大幅増収
 - ・（+）音楽制作及び音楽出版における増収
 - ・（+）有料会員制ストリーミングサービスからの収入増加
 - ・（+）FY20.1Qに新型コロナの影響を受けた広告型ストリーミングサービス及びパッケージメディアの売上増加
 - ・（+）映像メディア・プラットフォームの増収
 - ・（+）『劇場版「鬼滅の刃」無限列車編』のパッケージメディアの貢献などによるアニメ事業の売上増加
- 営業利益 197億円大幅増益
 - ・（+）増収の影響
 - ・（-）FY20.1QにあったPledis株式の一部譲渡にともなう売却益（72億円）

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

- ・ 次に、音楽分野です。
- ・ 当四半期の売上高は、ストリーミング売上の成長などが牽引し全カテゴリーで増収となり、前年同期から44%と大幅増の2,549億円となりました。
- ・ 映像メディア・プラットフォームの増収には、『劇場版「鬼滅の刃」無限列車編』関連の売上などが貢献しています。
- ・ 営業利益は、主に増収効果により、株式譲渡に伴う一時的な利益72億円があった前年同期から197億円と大幅増の554億円となりました。
- ・ 当年度通期の見通しについては、売上高を、前回見通しから500億円増の1兆400億円、営業利益を280億円増の1,900億円としています。
- ・ 前年度の通期営業利益には、株式譲渡等による132億円の一時的な利益計上や、「鬼滅の刃」の歴史的な大ヒットの影響も含まれていましたが、足元の強いモメンタムを踏まえ、当年度はそれを超える利益を見込んでいます。

ストリーミング売上の成長



※ FY20の音楽制作のストリーミング売上は、一部顧客との契約条件の変更に伴う調整を2020年度第1四半期から行っていたと仮定した数値を使用しています。当該調整の詳細については、当社ウェブサイトでご公表している「2021年度第1四半期連結業績補足資料」P11をご参照ください。

かかる調整後のストリーミング売上は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有益な情報を提供すると考えています。

- 当分野最大の成長ドライバーであるストリーミング売上は、好調な有料型サービスに加え、コロナの悪影響を受けていた広告型サービスの回復を背景に力強い成長となっており、当四半期では、音楽制作が前年同期比で53%増、音楽出版が70%増と、それぞれ大きく伸ばしています。
- 新人タレントを発掘・育成しヒットを生む力も着実に向上しています。当四半期においても、Spotifyのグローバル楽曲ランキング上位100曲中、平均して36曲がランクインしていますが、ここでの新人によるデビュー曲のヒットも増えてきています。

最近の買収・出資・提携案件



2021年5月 買収完了



2021年6月 買収発表



2021年6月 買収発表



2021年7月 提携発表

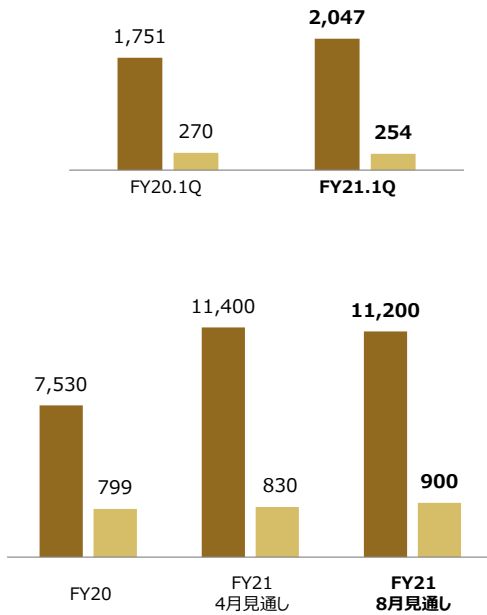
- 戦略投資については、5月にDIYアーティストサービス事業AWALの買収を完了しました。成長領域であるインディーズ市場においてThe Orchardを戦略的に補完し、さまざまなキャリアのステージにいるアーティストへのサービスを進めていきます。
- また、6月には、英国の大手ポッドキャスト制作会社Somethin' Elseと、米国のHipHopを中心とした音楽レーベルAlamo Recordsの買収を発表しました。
- 7月には、急成長するオンラインゲームプラットフォームRobloxとの提携を発表しました。当社所属のアーティストが、バーチャルイベントなどを通じRobloxのコミュニティと繋がる機会を提供し、音楽領域を超えた収益機会を創出していきます。
- このような積極的な戦略投資やパートナーシップにより、さらに事業を成長させ、競合他社を上回る高い収益性の確保を目指します。

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 17億円減益
 - ・ (-) 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

- ・ 次に、映画分野です。
- ・ 当四半期の売上高は、テレビ番組制作の減収はあったものの、メディアネットワークや映画製作の増収などにより、前年同期比17%増の2,047億円となりました。
- ・ 営業利益は、テレビ番組制作での減収や制作コストの増加などにより、前年同期から17億円減の254億円となりました。
- ・ 当年度通期の売上高見通しは、映画作品の劇場公開やテレビ番組作品の納入が、期初想定から後ろ倒しになったことなどを受け、前回見通しから200億円減の1兆1,200億円としています。
- ・ 営業利益見通しは、減収の影響はあるものの、ライセンス収入の増加などにより、前回見通しから70億円増の900億円としています。

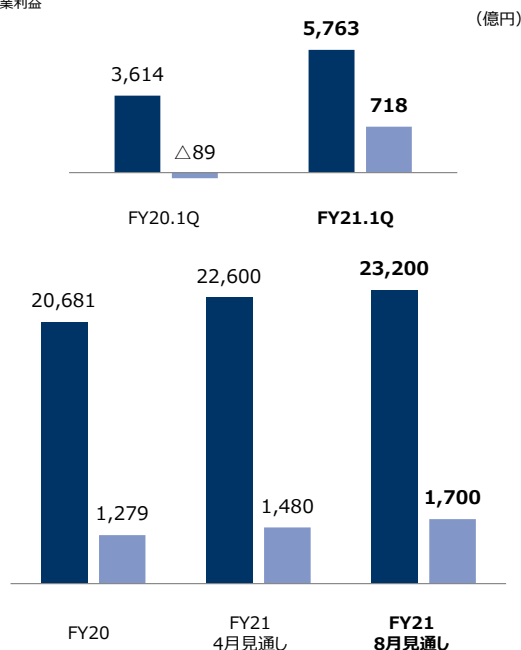
現状認識

- 映画製作においては、米国での劇場興行収入がコロナ前の40%から50%程度まで回復してはいるものの、コロナ感染再拡大により、平常化に向けては不透明な状況が続いています。
- このため、市場投入の準備が整った映画作品については、作品ごとの長期的な価値最大化を考慮に入れ、柔軟な公開戦略を取っています。
- 『Venom』や『Hotel Transylvania: Transformania』など、主要作品の劇場公開をさらに後ろ倒しとする一方、『Cinderella』や『Vivo』については、動画配信事業者へのライセンスに切り替えるという判断をしました。
- 一方で、動画配信業者からのコンテンツ需要は引き続き旺盛で、新作映画やカタログ作品のライセンス売上による増収が、前年度に大型作品の劇場公開がなかったことによる減収を上回っています。
- メディアネットワークにおいては、映像DTCサービスが大きく顧客基盤を拡大しており、昨年6月からの1年間での有料会員数の成長率は、アニメ配信DTCのFunimationが約80%、インドにおける映像DTCサービスSony LIVが約700%と、いずれも大きく伸ばしています。
- また、前年度に買収したPure Flixについても、買収当時の計画を1年前倒したペースで、有料会員数を伸ばしています。

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



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 806億円大幅増益改善（為替影響：+132億円）
 - ・（+）増収の影響
 - ・（+）為替の好影響

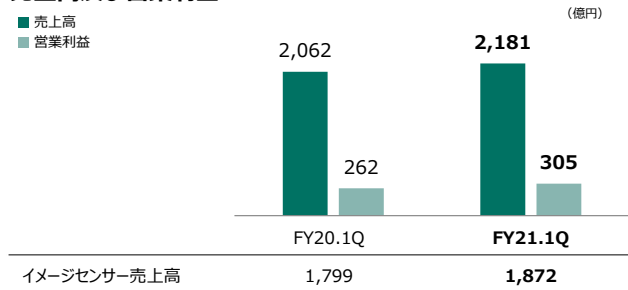
2021年度見通し（4月時点比）

- 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

- ・ 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。
- ・ 当四半期の売上高は、主にテレビやデジタルカメラの販売台数増や、為替の影響により、コロナの悪影響を大きく受けた前年同期から59%と大幅増の5,763億円となりました。
- ・ 営業利益については、増収効果や製品ミックスの改善などにより、前年同期比806億円と大幅増の718億円となりました。
- ・ 当年度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600億円増の2兆3,200億円、営業利益を220億円増の1,700億円としています。
- ・ テレビについては、低価格帯の中小型商品市場では、前年度から続いていた巣籠もり需要に翳りが見え始めているものの、当社の主力製品である高付加価値・大画面商品の市場は引き続き堅調に推移しています。
- ・ パネル需給がタイトな中、価格維持と高付加価値モデルへの販売シフトを進め、平均販売価格は前年同期比38%増と大きく上昇しています。
- ・ コロナにより全世界で需要が大幅に縮小していたデジタルカメラについては、需要の回復と高機能・高性能商品への市場シフトを背景に、高い商品競争力で、全ての地域において好調な販売となっています。
- ・ 一方足元では、東南アジア圏でのコロナ感染再拡大により、各国で個人や企業の活動が制限され、当社マレーシア工場では、5月末より部分的に稼働を落とした操業を余儀なくされています。また、一部の部品サプライチェーンへの悪影響が出るリスクも認識しています。
- ・ 通期業績見通しには、これらの顕在化している供給面でのリスクと、下半期以降の巣籠もり需要の落ち着きなど、需要面でのリスクを織り込んでいます。

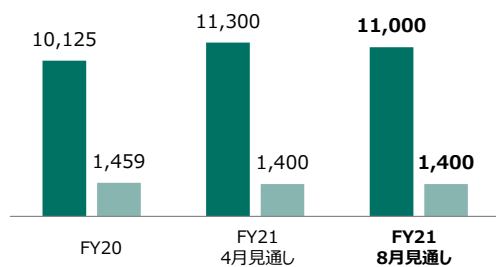
イメージング&センシング・ソリューション分野（I&SS分野）

売上高及び営業利益



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

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	1,940	3,050	3,050
内、イメージセンサー	1,800	2,850	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。
- ・ 当四半期の売上高は、前年同期比6%増の2,181億円、営業利益は43億円増の305億円となりました。
- ・ 当年度通期の売上高見通しは、前回見通しから300億円減の1兆1,000億円としましたが、営業利益見通しは、前回見通しから変更ありません。

スマートフォン市場と顧客基盤拡大

- モバイルセンサーについては、中国スマホ市場の停滞や在庫水準の調整などにより、中国メーカー向け出荷が5月以降鈍化しましたが、このような需要状況はある程度計画に織り込んでいたこともあり、当四半期の売上・利益については、概ね想定通りにマネージできました。
- 前年度からの中国特定顧客向け出荷の減少を、中国以外の手顧客向け出荷の順調な伸びと、デジタルカメラ向けイメージセンサーの需要回復に伴う出荷増が補い、当分野全体で、前年同期を上回る売上・利益を確保しています。
- これまで進めてきた顧客基盤の拡大については、中国メーカー各社による当社イメージセンサーの採用が着実に進んでおり、当年度における数量ベースでの市場シェア回復には、成果が見えてきています。
- また、2022年前半の、各社フラッグシップモデルへの高付加価値イメージセンサーのデザイン・インも、順調な滑り出しとなっています。
- 一方で、中国のハイエンドスマホ市場に、2019年、2020年のような、前述の中国メーカーによる強いヒット商品がなく勢いが欠けていることは、懸念材料となっています。
- 来年度以降のモバイルセンサー事業の利益回復のスピードに影響を与え得ることから、足元の中国スマホ市場全体の回復と併せて、状況を注視しています。

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

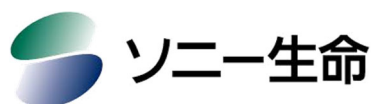
2021年度見通し（4月時点比）

- 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

- ・ 最後に、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特別勘定運用益の減少により、前年同期比6%減の4,144億円となりました。
- ・ 営業利益は、主にソニー生命子会社における一時的な損失計上の影響により、前年同期比120億円減の240億円となりました。
- ・ 本日ソニー生命より発表があった通り、本年5月、ソニー生命の海外子会社SA Reinsurance Ltd.において、同社名義の銀行口座から、同社が承認していない約170億円の送金が行われたことを確認したため、当四半期において、当該送金と同額の損失を計上しました。
- ・ ソニー生命では、本件確認後、速やかに関係当局への報告を含む対応に着手しており、引き続き捜査当局に協力の上、資金回収と全容解明を図ってまいります。
- ・ ご心配をおかけすることになり誠に申し訳ございませんが、本件に関して、ソニー生命のお客さまが加入されているご契約への影響はありません。
- ・ 当年度通期の金融ビジネス収入見通しについては、前回見通しから変更ありません。
- ・ 営業利益見通しは、前回見通しから170億円減の1,530億円としています。

開示拡充

(2021年度第1四半期～)



MCEV・新契約価値

- 5月に開催したIR Dayにおいて、グループ経営力の強化と収益性を伴った持続的成長を通じ、当社金融事業の価値最大化を図っていく方針についてご説明しました。
- この方針に沿った取り組みの進捗をお示しするため、ソニー生命の企業価値評価にとっての重要指標として、MCEV(市場整合的エンベディッド・バリュー)と新契約価値を、今回の決算より、四半期毎に当社補足資料で開示することとしました。
- なお、金融事業からの前年度期末配当については、1株あたり20円増配の90円としており、安定した増配によるグループへのさらなる貢献が進んでいます。
- 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㈱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㈱（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、これら業績見通しにのみ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、ご留意ください。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う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衛できること
- (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