

2021年度 第2四半期 連結業績概要

(2021年9月30日に終了した3か月間)

2021年10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
(<https://www.sony.com/ja/SonyInfo/IR/>)。

- **2021年度第2四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。

2021年度 2Q 連結業績

(億円)

	FY20 2Q	FY21 2Q	前年同期比
売上高*	21,051	23,694	+2,642 億円 (+13%)
営業利益	3,152	3,185	+32 億円 (+1%)
税引前利益	3,037	2,831	△206 億円 (△7%)
当社株主に帰属する四半期純利益	4,586	2,131	△2,455 億円 (△54%)
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)	367.08円	170.26円	△196.82 円
平均為替レート			
1米ドル	106.2円	110.1円	
1ユーロ	124.1円	129.8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2四半期の連結売上高は、前年同期比13%増の2兆3,694億円、連結営業利益は、前年同期比32億円増の3,185億円となり、第2四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、主に有価証券評価損益の悪化により、前年同期比206億円減の2,831億円となりました。
- 当社株主に帰属する四半期純利益は、繰延税金資産についての評価減2,143億円の戻入れを実施した前年度からは2,455億円減の、2,131億円となりました。
- 一時的な要因を除いた調整後の各利益については、お手元資料の3ページから6ページをご覧ください。

2021年度 2Q セグメント別業績

(億円)

		FY20.2Q	FY21.2Q	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	5,066	6,454	+1,388	+207
	営業利益	1,054	827	△227	+34
音楽	売上高	2,309	2,716	+407	+63
	営業利益	543	506	△37	
映画	売上高	1,866	2,607	+742	+91
	営業利益	328	316	△12	
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	5,334	5,819	+485	+200
	営業利益	534	727	+193	+76
イメージング& センシング・ソリューション (I&SS)	売上高	3,071	2,783	△288	+87
	営業利益	508	497	△10	△3
金融	金融ビジネス収入	3,711	3,684	△27	
	営業利益	370	431	+60	
その他	売上高	229	245	+16	
	営業利益	15	86	+71	
全社（共通）及び セグメント間取引消去	売上高	△535	△614	△80	
	営業利益	△199	△205	△6	
連結	売上高	21,051	23,694	+2,642	
	営業利益	3,152	3,185	+32	

・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	8月時点 FY21見通し	10月時点 FY21見通し	8月時点比増減
売上高	89,987	97,000	99,000	+2,000 億円 (+2%)
営業利益	9,553	9,800	10,400	+600 億円 (+6%)
税引前利益	9,980	9,550	9,900	+350 億円 (+4%)
当社株主に帰属する当期純利益	10,296	7,000	7,300	+300 億円 (+4%)
金融分野を除く連結ベース 営業キャッシュ・フロー	11,503	8,900	8,900	-
為替レート	実績レート	前提レート (FY21 2Q-4Q)	前提レート (FY21 3Q-4Q)	1株当たり配当金
1米ドル	106.1円	110円前後	111円前後	中間 30円
1ユーロ	123.7円	131円前後	130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は、前回から2,000億円増の9兆9,000億円、営業利益見通しは、600億円増の1兆400億円としました。
- 税引前利益見通しは9,900億円に、当社株主に帰属する当期純利益は7,300億円に、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の営業キャッシュ・フロー見通しは、前回から変更なく8,900億円としています。

2021年度 セグメント別 業績見通し

(億円)

		FY20	8月時点 FY21見通し	10月時点 FY21見通し	8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	10,400	10,700	+300
	営業利益	1,848	1,900	2,000	+100
映画	売上高	7,530	11,200	11,800	+600
	営業利益	799	900	1,080	+180
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	23,200	22,800	△400
	営業利益	1,279	1,700	1,900	+200
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	11,000	11,000	-
	営業利益	1,459	1,400	1,500	+100
金融	金融ビジネス収入	16,740	14,000	14,900	+900
	営業利益	1,548	1,530	1,530	-
その他、全社（共通）及び セグメント間取引消去	営業利益	△796	△880	△860	+20
連結	売上高	89,987	97,000	99,000	+2,000
	営業利益	9,553	9,800	10,400	+600

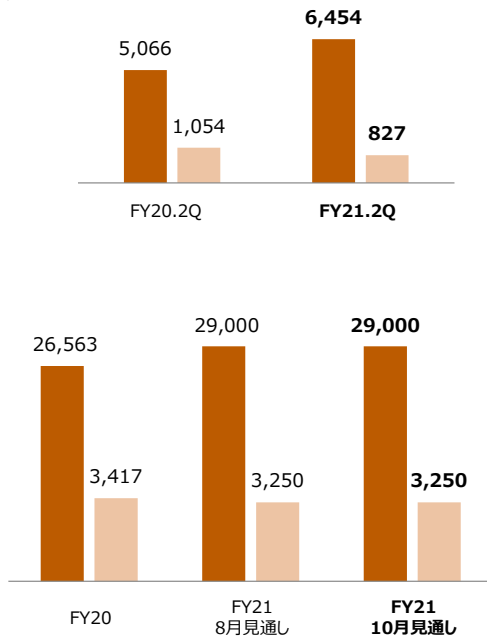
- セグメント別の業績見通しは、ご覧の通りです。
- それではここから、各事業の概況説明に移ります。

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2四半期（前年同期比）

- 売上高 1,388億円（27%）大幅増収（為替影響：+207億円）
 - ・（+）ハードウェアの売上増加
 - ・（+）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増加
 - ・（-）自社制作ゲームソフトウェアの販売減少
- 営業利益 227億円 大幅減益（為替影響：+34億円）
 - ・（-）ハードウェア及び周辺機器の損益悪化
 - ・（-）プレイステーション®4ハードウェア及び周辺機器の販売台数減
 - ・（-）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
 - ・（-）自社制作ゲームソフトウェアの販売減少
 - ・（-）販売費及び一般管理費の増加
 - ・（+）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増加

2021年度見通し（8月時点比）

- 売上高・営業利益 8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、主にプレイステーション®5（PS5™）ハードウェアや自社制作以外のゲームソフトウェアの増収により、前年同期から27%と大幅増の6,454億円となりました。
- ・ 営業利益は、主にハードウェア及び周辺機器での損益悪化により、前年同期比227億円減の827億円となりました。
- ・ 当年度通期の見通しについては、前回から変更ありません。

現状認識

- 当四半期におけるゲームソフトウェアの売上は、アドオンコンテンツの売上増に牽引され、巣籠り需要が大きかった前年同期を上回りました。
- 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期を17%下回っていますが、その中で、アドオンコンテンツ売上が前年同期を上回ったことは、ユーザーエンゲージメントの質の高まりを示すものとして、ポジティブに捉えています。
- 下半期には、自社制作ソフトウェアの『Horizon Forbidden West』や『グランツーリスモ7』に加え、自社制作以外でも大型タイトルの発売が予定されています。
- これらの魅力的なタイトルをより多くのゲームファンの皆様に楽しんでいただき、ユーザーエンゲージメントがさらに高まることを期待しています。
- PS5ハードウェアについては、現時点で今年度の販売台数目標は変えていないものの、全世界的な物流の混乱や半導体を中心としたデバイスの供給制約などの影響が大きくなってきています。
- PSプラットフォームのモメンタムを維持し、PS5をお待ちいただいているユーザーの皆様のご期待に添えるよう、引き続き最大限の努力を続けていきます。

ソフトウェア開発強化への取組み

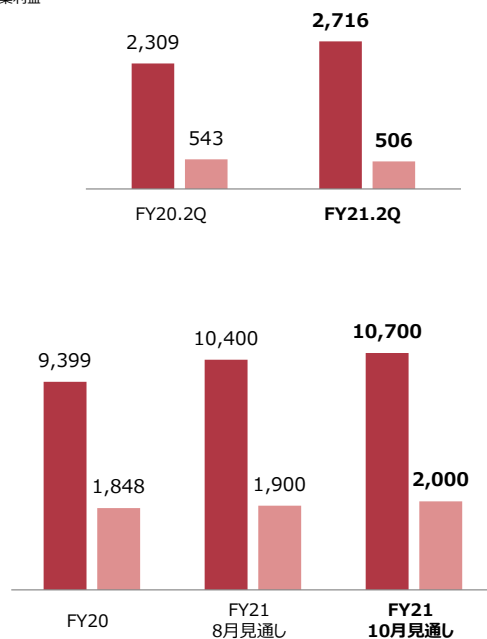
- ソフトウェア開発力のさらなる強化に向け9月にFiresprite、今月にBluepoint Gamesの買収を発表しました。
- 両社とも高い技術力と優れた実績を持ち、これまで多くの当社ゲームソフトウェアの開発に貢献してきましたが、今後はPlayStation Studios全体の開発力の底上げと、PC・モバイル向けゲームの展開に必要なノウハウなどの横展開を進めていきます。
- 今年度に入って発表したこれらの買収によって、PlayStation Studiosは、当年度初めから4スタジオ増えて16スタジオとなり、開発人員数も2割程度の増加となります。
- 今後も引き続き、開発力強化のための積極的な投資を進めていきます。

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2四半期（前年同期比）

- 売上高 407億円（18%）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
 - ・（+）FY20.2Q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からの収入増加
 - ・（-）音楽制作におけるパッケージメディアの売上減少
- 営業利益 37億円減益
 - ・（-）FY20.2Qにあった海外での事業譲渡にともなう利益（59億円）
 - ・（-）販売費及び一般管理費の増加
 - ・（+）増収の影響

2021年度見通し（8月時点比）

- 売上高 300億円（3%）上方修正
 - ・（+）映像メディア・プラットフォームにおける増収
 - ・（+）モバイル機器向けゲームアプリケーションの売上増加
 - ・（+）アニメ事業のライセンス収入の増加
 - ・（+）ストリーミングサービスなどからの収入増加による音楽出版の増収
- 営業利益 100億円上方修正
 - ・（+）増収の影響

- ・ 次に、音楽分野です。
- ・ 当四半期の売上高は、主にストリーミングサービスの増収により、前年同期から18%と大幅増の2,716億円となりました。
- ・ 営業利益については、増収効果はあったものの、海外での事業譲渡に伴う一時的な利益59億円があった前年同期からは37億円減の、506億円となりました。
- ・ なお、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当四半期での利益貢献は、当分野の営業利益の2割台半ばとなっています。
- ・ 当年度通期の見通しについては、売上高を前回から300億円増の1兆700億円に、営業利益を100億円増の2,000億円に、それぞれ上方修正しています。

現状認識

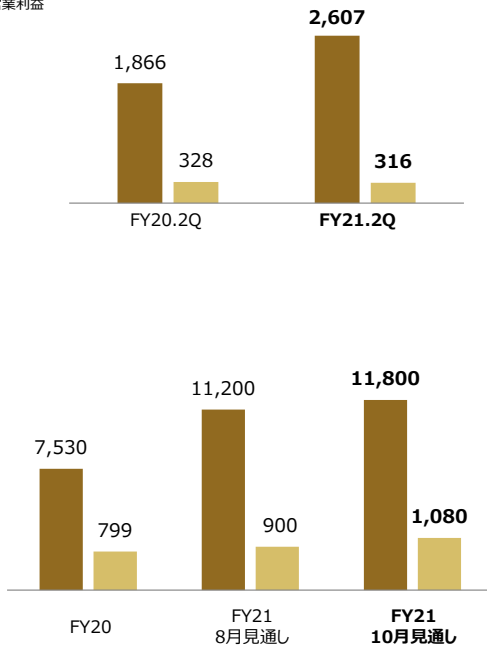
- 当四半期におけるストリーミング売上は、前年同期比で、音楽制作が38%増、音楽出版が47%増と、引き続き高い成長を続けています。
- ストリーミング市場の拡大が顕著な海外の音楽事業を束ねるSony Music Groupの当年度の営業利益は、5年連続で過去最高を更新する見込みです。
- アーティストの発掘・育成を強化してきたことにより継続的にヒットを創出できており、音楽制作では、当四半期においても、Spotifyのグローバル楽曲ランキング上位100曲に、平均して38曲がランクインしています。
- また、去る10月14日にリリースされた世界的なシンガーソングライターAdeleの6年振りの新曲『Easy on Me』は、Spotifyでの1日あたりのストリーミング再生回数が過去最高を記録しました。来月リリース予定のアルバム『30』にも大いに期待しています。
- アーティストの幅広いニーズに応えることができるグローバルなエコシステムがあること、ソニーグループの一員であることで、ゲームや映画などの領域においてもクリエイティビティを発揮する機会を提供できることが、当社の強みです。
- 加えて、アーティストへの財務的支援など、アーティストコミュニティに支持されるさまざまな施策も強化してきており、当分野の好調な業績を支える基盤となっていると考えています。

映画分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



2021年度第2四半期 (前年同期比)

以下の要因分析は米ドルベース

- 売上高 742億円 (40%) 大幅増収 米ドルベース: 612百万米ドル (35%)
 - ・ (+) テレビ番組制作における作品納入数増加による増収
 - ・ (+) メディアネットワークの増収
 - ・ (+) メディアネットワークにおけるCrunchyroll買収による増収
 - ・ (+) インドにおける広告料などの収入増加
 - ・ (+) 映画製作における増収
 - ・ (+) 当年度作品のテレビ向けライセンス収入及び劇場興行収入の増加
 - ・ (-) 劇場公開の制約があった前年度公開作品からの売上の減少
- 営業利益 12億円減益
 - ・ (-) 映画製作における当年度公開作品の広告宣伝費の増加
 - ・ (+) 増収の影響

2021年度見通し (8月時点比)

- 売上高 600億円 (5%) 上方修正
 - ・ (+) メディアネットワークにおけるCrunchyroll買収による増収
 - ・ (+) 映画製作におけるカタログ作品のテレビ向けライセンス収入及びホームエンタテインメント売上の増加
- 営業利益 180億円上方修正
 - ・ (+) 映画製作における増収の影響

- ・ 次に、映画分野です。
- ・ 当四半期の売上高は、主にテレビ番組制作やメディアネットワークでの増収により、前年同期比40%と大幅増の2,607億円となりました。
- ・ 営業利益は、増収効果はあったものの、劇場再開に伴う広告宣伝費の増加などにより、前年同期から12億円減の316億円となりました。
- ・ 当年度通期の見通しについては、売上高を前回から600億円増の1兆1,800億円に、営業利益を180億円増の1,080億円に、それぞれ上方修正しています。

映画製作の現状認識

- 米国を中心に大型作品の劇場公開が徐々に再開されており、今月公開した『Venom : Let There Be Carnage』は、公開後3日間での米国内での興行収入が約100億円と、コロナ禍における最大のオープニング成績を達成しました。
- 今後も、『Ghostbusters: Afterlife』や『Spider-Man: No Way Home』など、当社の持つ強力なIP作品の劇場公開を予定しています。
- 一方で、『Hotel Transylvania: Transformania』のような、コロナ禍において多くの観客動員が見込みにくいファミリー向け作品は、動画配信事業者へのライセンスに切り替え、当年度に収益化する予定です。
- 引き続き、各作品の長期的な価値の最大化を考慮した柔軟なリリース戦略により、環境変化に適切に対応していきます。

インドでの成長戦略

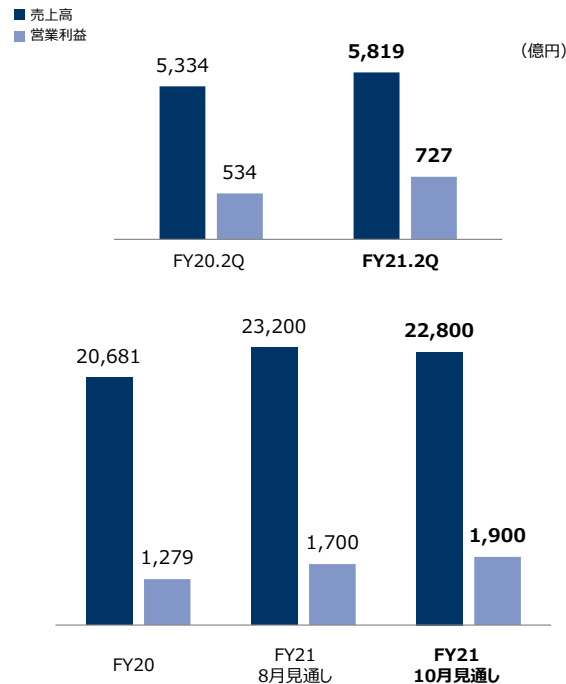
- 先月、Sony Pictures Entertainment（SPE）が統合会社の過半数持分を保有する前提で、インドのメディア・コンテンツ企業Zee Entertainment Enterprises社とSPE子会社との事業統合に関する、法的拘束力のない条件確認書を締結しました。
- この確認書に基づき、確定契約の締結に向けて、90日間にわたる独占交渉と相互でのデューデリジェンスを進めています。
- インドは、若い世代を中心に経済基盤が急拡大しており、有料テレビ放送事業が成長を続けている世界最大の市場であるとともに、通信インフラなどの整備により、デジタル配信サービスにおいても急速な成長の機会が見えはじめています。
- SPEのインド事業は、映像配信サービスSONY LIVを有するインド有数のテレビ放送事業であり、当四半期の実績では、メディアネットワーク売上の4割弱を占めています。
- 当分野の成長領域として、インド放送事業の収益基盤とコンテンツ資産を活かし、デジタル配信サービスを強化していくことを戦略の柱に据え、引き続き積極的な事業拡大を進めていきます。

アニメ事業の成長戦略

- ここで、音楽分野と映画分野に跨るアニメ事業について、ご説明します。
- 去る8月9日に、SPEとアニプレックスの合併会社Funimationを通じ、Crunchyrollの買収を完了しました。
- Crunchyroll は、200以上の国と地域で1億2千万人を超える登録ユーザーと500 万人以上の有料会員を有する世界最大級のアニメ専門DTCサービスです。
- 日本アニメの海外市場は、2014年以降、年平均で約30%の成長率で大きく成長しています。
- FunimationとCrunchyrollの経営統合により、さらに充実した配信サービスを通じ魅力的なコンテンツをお届けすることで、世界中のアニメファンに最も支持される配信事業者となることを、目指していきます。

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



2021年度第2四半期（前年同期比）

- 売上高 485億円（9%）増収（為替影響：+200億円）
 - ・（+）為替の影響
 - ・（+）販売台数の増加によるスマートフォンの増収
- 営業利益 193億円大幅増益（為替影響：+76億円）
 - ・（+）テレビ、デジカメカメラ、オーディオ・ビデオの製品ミックス等の改善
 - ・（-）テレビ、オーディオ・ビデオの販売台数の減少の影響

2021年度見通し（8月時点比）

- 売上高 400億円（2%）下方修正
 - ・（-）販売台数の減少によるデジタルカメラ等の減収
 - ・（+）販売台数の増加によるテレビの増収
- 営業利益 200億円上方修正
 - ・（+）デジタルカメラの製品ミックスの改善及びテレビの販売台数の増加の影響
 - ・（+）オペレーション費用の削減
 - ・（-）デジタルカメラの販売台数の減少の影響

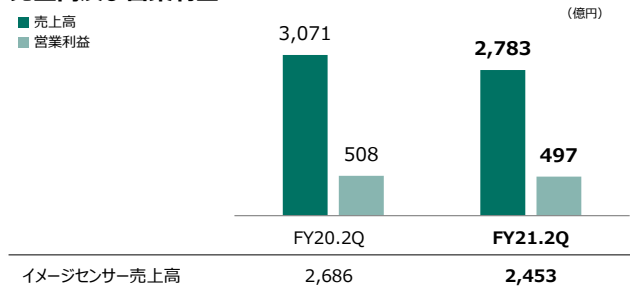
- ・ 次に、エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野（EP&S）です。
- ・ 当四半期の売上高は、主に為替の影響やスマートフォンの増収により、前年同期から9%増の5,819億円となりました。
- ・ 営業利益は、増収効果や製品ミックスの改善などにより、前年同期比193億円と大幅増の727億円となりました。
- ・ 当年度通期の売上高見通しは、前回から400億円減の2兆2,800億円としました。
- ・ 一方、営業利益見通しは、当四半期での実績も踏まえ、前回から200億円増の1,900億円としています。

現状認識

- 当四半期においては、東南アジア圏でのコロナ感染再拡大により当社工場の稼働や部品供給に制約が発生し、一部の商品で十分に需要に応えることができなかったものの、引き続き価格維持と高付加価値モデルへのシフトにより、高い収益性を維持できました。
- テレビについては、当四半期においても製品価格は維持できているものの、今後パネル価格の急激な下落による製品市場価格への影響が表れると見込んでおり、市場の推移を見極めながら、在庫とマージンのコントロールに注力していきます。
- また、足元では半導体を中心にデバイスの供給制約が顕在化しており、そのリスクを通期見通しに反映しています。
- なお、これらのリスクを織り込まない前提では、下半期の営業利益見通しは概ね前年同期並みと見えています。

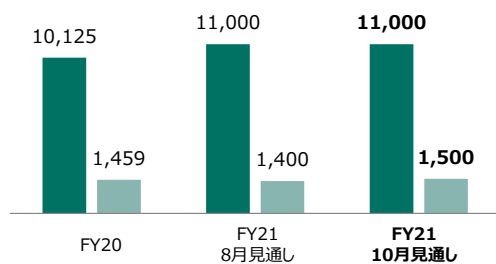
イメージング&センシング・ソリューション分野（I&SS分野）

売上高及び営業利益



2021年度第2四半期（前年同期比）

- 売上高 288億円（9%）減収（為替影響：+87億円）
 - ・（-）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
 - ・（+）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
- 営業利益 10億円減益（為替影響：△3億円）
 - ・（-）減収の影響
 - ・（+）FY20.2Qにおける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（175億円）



2021年度見通し（8月時点比）

- 売上高 8月時点から変更なし
 - ・（+）デジタルカメラ向け及び産業機器向けイメージセンサーの増収
 - ・（-）イメージセンサー以外の事業の減収
- 営業利益 100億円上方修正
 - ・（+）デジタルカメラ向け及び産業機器向けイメージセンサーの増収の影響

イメージセンサー売上高	8,722	9,450	9,600
I&SS分野 固定資産の増加額	1,940	3,050	2,950
内、イメージセンサー	1,800	2,850	2,750

- ・ 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9%減の2,783億円、営業利益は10億円減の497億円となりました。
- ・ 当年度通期の売上高見通しは、前回から変更ありません。
- ・ 営業利益見通しは、前回から100億円増の1,500億円としています。

現状認識

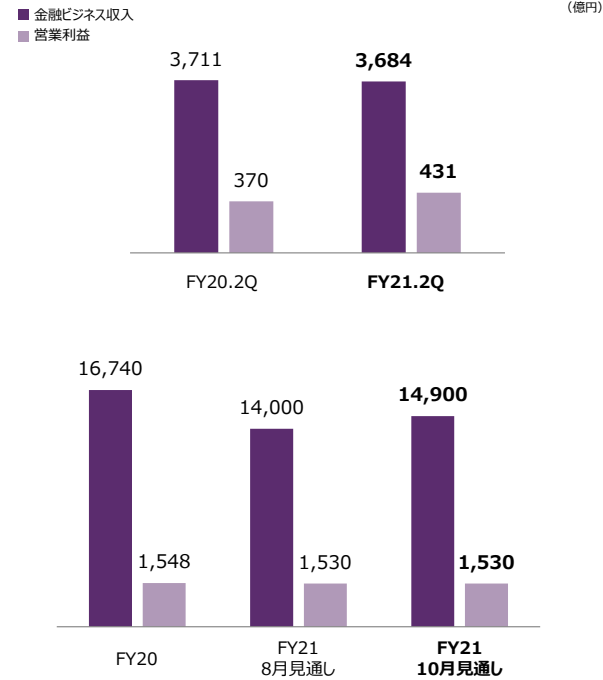
- モバイルセンサーについては、足元での軟調な中国スマホ市場や、半導体全般の需給逼迫、東南アジアでのスマホの完成品や部材の生産遅延などの影響はあるものの、為替の好影響と費用の抑制などにより、当年度の業績見通しには大きな変更はありません。
- ファウンドリー各社から調達しているロジックウェハーの数量制約と価格上昇についても、当年度の業績への影響を最小化すべく、各種の対応策を取っています。
- これまで進めてきた顧客基盤の拡大は着実に進捗していますが、来年度に向けては、数量の拡大と高付加価値化の実現に必要なロジックウェハー確保が、大きな課題となっています。
- ファウンドリー各社との交渉を継続していますが、逼迫する需給状況は来年度も継続することが予想されます。
- 一方で、通期見通しを上方修正したAV・産業機器向けイメージセンサーは、デジタルカメラ市場の回復や工場の自動化ニーズの高まりを受け、想定を上回るペースで市場が拡大しています。
- モバイル用途と比較して安定した市場であり、収益性も高いことから、今後もイメージセンサー事業全体の収益安定化に貢献することを期待しています。

ロジックウェハーの安定調達に向けて

- ここで、先日、台湾セミコンダクター・マニュファクチュアリング（TSMC）社から発表された、同社が検討中の日本における半導体工場建設についてお話しします。
- 当社のイメージセンサー製造工程のうち、ロジックウェハー生産のほとんどを外部委託しており、長期にわたる世界的な半導体不足が予想される中、ロジックウェハーの安定調達は重要な事業課題です。
- 本件はその解決策となり得ることから、TSMC社及び経済産業省と協議させていただき、同社日本工場をロジックウェハー調達先に加えること、当社の持つ日本での半導体工場運営のノウハウを活かし新工場の立ち上げに協力していくことなどについて、検討を進めています。
- 加えて、世界最先端の半導体生産技術を持つTSMC社とのパートナーシップをより一層強め、深めていくことも、当社にとって大いに意義があるものと考えています。
- 本件については引き続き検討、協議中です。

金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益



2021年度第2四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 ほぼ横ばい
 - ・ (+) ソニー生命の増収*1 (+11億円、収入：3,234億円)
 - ・ (+) 保険料収入の増加
 - ・ (-) 特別勘定における運用益の減少
- 営業利益 60億円増益
 - ・ (+) ソニー生命の増益 (+89億円、利益：388億円)
 - ・ (+) 新型コロナウイルス対策関連費用の減少
 - ・ (+) 変額保険等の市況の変動にともなう損益の改善*2
 - ・ (+) 保有契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
 - ・ (-) 支払保険金の増加

2021年度見通し（8月時点）

- 金融ビジネス収入 900億円（6%）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 8月時点から変更なし

*1ソニー生命が2021年4月1日付で年金事業を営む同社の子会社を合併したことにもない、2021年度より当該子会社の収入がソニー生命の収入に含まれています。当該子会社の合併の影響を除くと、ソニー生命の収入は前年同期比44億円の減収となります。

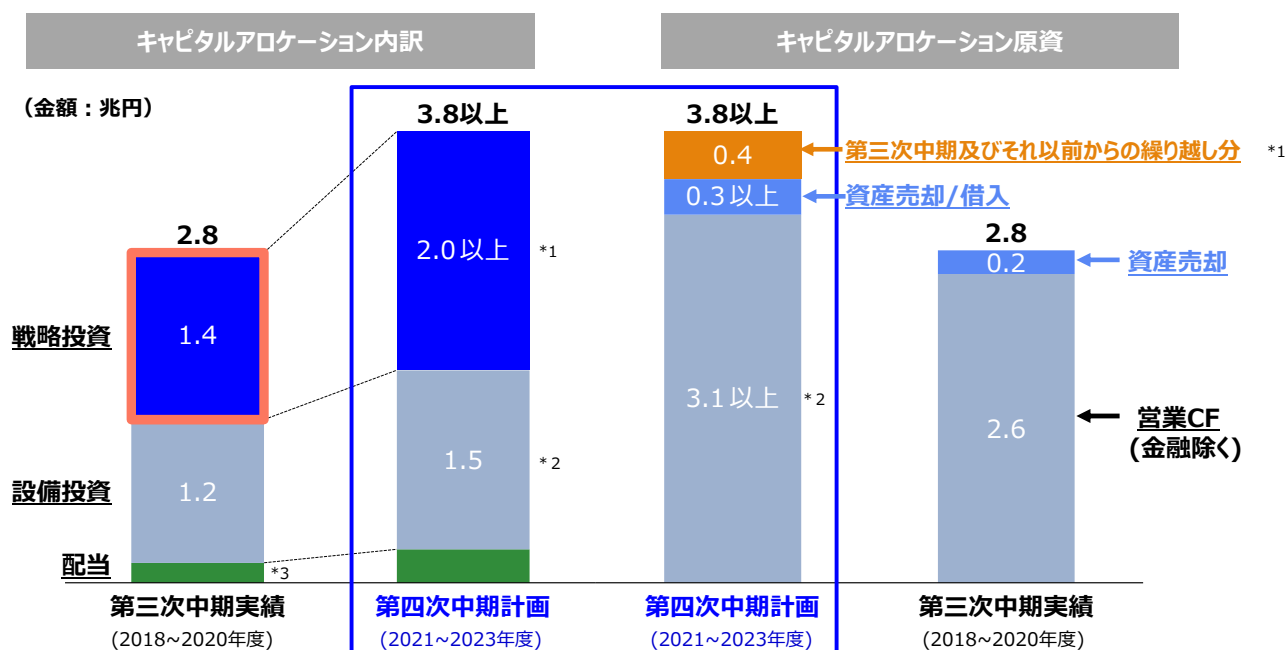
*2変額保険等の市況の変動にともなう最低保証にかかる責任準備金の繰入額等及びヘッジを目的としたデリバティブ取引の損益の改善

- ・ 次に、金融分野です。
- ・ 当四半期の金融ビジネス収入は、前年同期比ほぼ横這いの3,684億円、営業利益は、主にソニー生命の増益により60億円増の431億円となりました。
- ・ なお、当四半期におけるソニー生命の新契約高は、好調な法人向けビジネスを中心に前年同期を上回って推移しています。
- ・ 当年度通期の金融ビジネス収入見通しは、前回から900億円増の1兆4,900億円としています。
- ・ 営業利益見通しは、前回から変更ありません。

戦略投資の進捗

- 最後に、中長期的な成長に向け加速している戦略投資について、お話しします。

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）



*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

- 2018年度から2020年度までに実行した約1.4兆円の戦略投資のうち、少数持分出資や自己株式の取得を除き、事業買収に約1兆円を投下しました。
- これら買収した事業群からは、当年度から2023年度までの3年間累計で約1,800億円の営業キャッシュ・フローが得られると見込んでおり、キャピタルアロケーションの原資の一部としてさらなる投資に振り向けることで、投資リターンと成長投資の循環を加速していく方針です。
- 成長ポテンシャルが高い領域に先行的に投資する力も高まっており、足元では、エンタテインメント領域を中心に投資機会が着実に増加しています。
- 本中期計画期間においては、自己株式取得を含む2兆円以上の戦略投資を計画していますが、Crunchyrollを含め、これまでに買収や資産の取得が完了した案件の総額は約2,800億円、加えて、意思決定済みの案件の総額は約1,200億円となっています。
- なお、先週、SPE傘下のカジュアルモバイルゲーム事業、GSN Gamesの売却を発表しましたが、このような事業や資産の売却から得られる対価についても、成長領域における戦略投資に再配分していきます。
- 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グループ㈱（以下「SFGI」）及びSFGI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、SFGI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。なお、2021年10月1日付で、SFGIはソニーフィナンシャルホールディングス㈱から商号変更しました。

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