

2021年度 連結業績概要

(2022年3月31日に終了した1年間)

2022年5月10日

ソニーグループ株式会社

2021年度 連結業績

	FY20	FY21	前年度比	(億円)
売上高*1	89,987	99,215	+9,229 億円 (+10%)	
営業利益	9,553	12,023	+2,471 億円 (+26%)	
税引前利益	9,980	11,175	+1,195 億円 (+12%)	
当社株主に帰属する当期純利益	10,296	8,822	△1,474 億円 (△14%)	
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)	823.77円	705.16円	△118.61 円	
金融分野を除く連結ベース*2				
営業キャッシュ・フロー	11,503	8,133	△3,370 億円	
投資キャッシュ・フロー	△5,422	△7,111	△1,690 億円	
フリー・キャッシュ・フロー 合計 (営業CF+投資CF)	6,081	1,021	△5,060 億円	
平均為替レート				1株当たり配当金
1米ドル	106.1円	112.3円	中間	30円
1ユーロ	123.7円	130.5円	期末	35円
			年間	65円

* ソニーは2021年度第1四半期より、従来の米国会計基準（以下「US GAAP」）に替えて国際財務報告基準（以下「IFRS」）を適用しており、2020年度の数値もIFRSベースに組み替えて表示しています（次頁以降も同じ）。

*1 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 「2021年度 決算短信」P.21 金融分野を除く「二-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・フロー及びフリー・キャッシュ・フローはIFRSに開示されたものではありませんが、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。

2021年度 4Q 連結業績

(億円)

	FY20 4Q	FY21 4Q	前年同期比
売上高	22,366	22,640	+274 億円 (+1%)
営業利益	664	1,386	+722 億円 (+109%)
税引前利益	419	896	+477 億円 (+114%)
当社株主に帰属する四半期純利益	667	1,111	+444 億円 (+67%)
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)	53.30円	88.98円	+35.68 円
平均為替レート			
1米ドル	105.9円	116.1円	
1ユーロ	127.7円	130.4円	

| 2

2021年度 連結業績 前年度比 主な変動要因

	前年度比	主な変動要因 (+) 改善要因、(-) 悪化要因
売上高	+9,229 億円 +10 %	(+) 映画分野、EP&S分野 ^{*1} 、音楽分野の大幅増収 前年度の為替レートを適用した場合 ^{*2} 、約6%増収
営業利益	+2,471 億円 +26 %	(+) 映画分野、EP&S分野の大幅増益
法人所得税	+2,750 億円 (実効税率 △4.6%→20.5%)	(-) 前年度の日本の連結納税グループにおける繰延税金資産に対する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) (-) 前年度の米国の連結納税グループにおける繰延税金資産に対する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) (+) 一部の日本の会社における繰延税金資産に対する以前に計上した評価減の戻入れ (+334億円)

*1 2022年4月より、従来のエレクトロニクス・ソフトウェア＆ソリューション (EP&S) 分野をエンタテインメント・テクノロジー＆サービス (ET&S) 分野に名称変更しました。なお、この変更にもなラセグメント間の事業組替えはありません。

*2 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.26を参照 (次頁以降も同じ)。

| 3

調整後営業利益

	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	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） ■ 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） ■ 介護事業における固定資産の減損損失（金融分野 △74億円） ■ 「新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金」にかかる費用（全社（共通）及びセグメント間取引消去 △53億円）
FY21	12,023 億円	11,386 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ Game Show Network, LLCの一部の事業譲渡にともなう利益（映画分野 +700億円） ■ 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） ■ エムスリー(株)の関連会社が上場にとまない新株発行を行ったことによるエムスリー(株)で計上された持分変動利益に係る持分法投資利益（その他分野 +51億円） ■ 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）
前年度比	+2,471 億円	+1,765 億円 (+18%)	

* 「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」における金額開示項目

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には有益な情報を提供すると考えています。

4

調整後営業利益（4Q）

	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
FY20.4Q	664 億円	726 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ FY20.2Qに計上したモバイル機器向けの一部のイメージセンサーに関する在庫評価減の戻入益（I&SS分野 +18億円） ■ 介護事業における固定資産の減損損失（金融分野 △74億円） ■ 「新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金」にかかる費用（全社（共通）及びセグメント間取引消去 △6億円）
FY21.4Q	1,386 億円	1,386 億円	
前年同期比	+722 億円	+660 億円 (+91%)	

* 「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」における金額開示項目

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には有益な情報を提供すると考えています。

5

調整後税引前利益

	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	9,980 億円	10,048 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） ■ 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） ■ 介護事業における固定資産の減損損失（金融分野 △74億円） ■ 「新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金」にかかる費用（全社（共通））及びセグメント間取引消去 △53億円）
FY21	11,175 億円	10,537 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ Game Show Network, LLCの一部の事業譲渡にともなう利益（映画分野 +700億円） ■ 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） ■ エムスリー(株)の関連会社が上場にともない新株発行を行ったことによるエムスリー(株)で計上された持分変動利益に係る持分法投資利益（その他分野 +51億円） ■ 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）
前年度比	+1,195 億円	+489 億円 (+5%)	

*「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」における金額開示項目

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。

6

調整後税引前利益（4Q）

	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
FY20.4Q	419 億円	481 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ FY20.2Qに計上したモバイル機器向けの一部のイメージセンサーに関する在庫評価減の戻入益（I&SS分野 +18億円） ■ 介護事業における固定資産の減損損失（金融分野 △74億円） ■ 「新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金」にかかる費用（全社（共通））及びセグメント間取引消去 △6億円）
FY21.4Q	896 億円	896 億円	
前年同期比	+477 億円	+416 億円 (+86%)	

*「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」における金額開示項目

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。

7

調整後当社株主に帰属する当期純利益

	当社株主に 帰属する 当期純利益	調整後 当社株主に帰属する 当期純利益	調整後当社株主に帰属する当期純利益は以下の項目*を含まない
FY20	10,296 億円	7,782 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) ■ 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) ■ 介護事業における固定資産の減損損失 (金融分野 △74億円) ■ 「新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金」にかかる費用 (全社 (共通) 及びセグメント間取引消去 △53億円) ■ 上記5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いて以前に計上した繰延税金資産の評価減の戻入れ (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いて以前に計上した繰延税金資産の評価減の戻入れ (外国税額控除分 +213億円、試験研究費分 +136億円)
FY21	8,822 億円	8,009 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ Game Show Network, LLCの一部の事業譲渡にともなう利益 (映画分野 +700億円) ■ 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) ■ エムスリー㈱の関連会社が上場にもない新株発行を行ったことによるエムスリー㈱で計上された持分変動利益に係る持分法投資利益 (その他分野 +51億円) ■ 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4項目に関わる税額調整 (△150億円) ■ 一部の日本の会社において以前に計上した繰延税金資産の評価減の戻入れ (+334億円) ■ 上記項目に関わる非支配持分に帰属する当期純利益の調整 (△9億円)
前年度比	△1,474 億円	+227 億円 (+3%)	

* 「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」における金額開示項目

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。

8

調整後当社株主に帰属する当期純利益

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いて以前に計上した繰延税金資産の評価減の戻入れ	—	+2,219	—	△2,219
米国の連結納税グループにおいて以前に計上した繰延税金資産の評価減の戻入れ	—	+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

FY21

	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	11,175	2,291	20.5%	8,822
実効税率に影響を及ぼす要因の調整				
一部の日本の会社において以前に計上した繰延税金資産の評価減の戻入れ	—	+334	—	△334
小計	11,175	2,625	23.5%	8,488
その他の要因の調整 *	△638	△150	23.5%	△479
調整後数値	10,537	2,475	23.5%	8,009

* 調整の詳細はP.8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。

9

調整後当社株主に帰属する四半期純利益（4Q）

	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
FY20.4Q	667 億円	434 億円	<ul style="list-style-type: none"> FY20.2Qに計上したモバイル機器向けの一部のイメージセンサーに関する在庫評価減の戻入益（I&SS分野 +18億円） 介護事業における固定資産の減損損失（金融分野 △74億円） 「新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金」にかかる費用（全社（共通）及びセグメント間取引消去 △6億円） 上記3項目に関わる税額調整（+6億円） 日本の連結納税グループにおいて以前に計上した繰延税金資産の評価減の戻入れ（+76億円） 米国の連結納税グループにおける外国税額控除に係る繰延税金資産に対する以前に計上した評価減の戻入れ（+213億円）
FY21.4Q	1,111 億円	786 億円	<ul style="list-style-type: none"> 一部の日本の会社において以前に計上した繰延税金資産の評価減の戻入れ（+334億円） 上記項目に関わる非支配持分に帰属する当期純利益の調整（△9億円）
前年同期比	+444 億円	+351 億円 (+81%)	

*「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」における金額開示項目

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。

10

2021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）

		FY20	FY21	(億円)
ゲーム& ネットワークサービス (G&NS)	営業CF	4,358	2,475	
	投資CF	△679	△916	
	フリーCF*1	3,679	1,559	
音楽	営業CF	1,289	661	
	投資CF	△337	△1,749	
	フリーCF	952	△1,088	
映画	営業CF	1,347	1,857	
	投資CF	△304	△837	
	フリーCF	1,043	1,021	
エレクトロニクス・プロダクツ& ソリューション (EP&S) *2	営業CF	1,888	1,572	
	投資CF	△900	△927	
	フリーCF	988	646	
イメージング& センシング・ソリューション (I&SS)	営業CF	2,320	1,677	
	投資CF	△2,809	△2,589	
	フリーCF	△489	△912	
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*3	営業CF	300	△109	
	投資CF	△393	△93	
	フリーCF	△94	△202	
金融分野を除く連結ベース	営業CF	11,503	8,133	
	投資CF	△5,422	△7,111	
	フリーCF	6,080	1,022	

* 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、従来の他の分野から全社（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年度における営業CF及び投資CFを2021年度の組織構成に合わせて表示しています。

* 各分野の営業CF、投資CF及びフリーCFの算出にあたり、金融分野を除くソニー連結CF計算書（「2021年度 決算短信JP.21参照、以下、同様」）における算出は異なる以下の手法が取られています。

* 各分野が保有する将来預金の増減を営業CFから除外

* リーンにかかる支払額を投資CFに含める（金融分野を除くソニー連結CF計算書上は財務CF）

ここに示す、各分野の営業CF及び投資CFは以下の調整金額が含まれています。

(2020年度 営業CF影響額) 映画：△12億円、その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去：△11億円、補正*3：23億円

(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：△242億円、I&SS：△91億円、その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去：△28億円、補正*3：660億円

(2021年度 営業CF影響額) G&NS：△110億円、音楽：15億円、映画：△58億円、EP&S：△271億円、I&SS：△115億円、その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去：△1億円、補正*3：560億円

*1「フリーCF」は営業CF-投資CFの合計です。

*2 2022年4月より、従来のエレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野をエンタテインメント・テクノロジー&サービス (ET&S) 分野に名称変更しました。なお、この変更にもなるセグメント間の事業組織はありませぬ。

*3「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。

11

2021年度 セグメント別業績

(億円)

		FY20	FY21	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	26,563	27,398	+835	+1,245
	営業利益	3,417	3,461	+44	+157
音楽	売上高	9,399	11,169	+1,771	+428
	営業利益	1,848	2,109	+261	
映画	売上高	7,530	12,389	+4,859	+762
	営業利益	799	2,174	+1,375	
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	23,392	+2,711	+1,038
	営業利益	1,279	2,129	+851	+272
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	10,764	+639	+555
	営業利益	1,459	1,556	+97	+185
金融	金融ビジネス収入	16,740	15,338	△1,402	
	営業利益	1,548	1,501	△47	
その他	売上高	1,007	988	△20	
	営業利益	72	180	+108	
全社 (共通) 及び セグメント間取引消去	売上高	△2,058	△2,223	△165	
	営業利益	△868	△1,087	△219	
連結	売上高	89,987	99,215	+9,229	
	営業利益	9,553	12,023	+2,471	

・2021年4月1日付の組織変更にもとない、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ません (次頁以降も同じ)。

* 2022年4月より、従来のエレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション (EP&S) 分野をエンタテインメント・テクノロジー&サービス (ET&S) 分野に名称変更しました。なお、この変更にもなうセグメント間の事業組替えはありません。

12

2021年度 4Q セグメント別業績

(億円)

		FY20.4Q	FY21.4Q	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	6,603	6,653	+49	+328
	営業利益	317	873	+556	+5
音楽	売上高	2,674	2,946	+272	+169
	営業利益	358	499	+140	
映画	売上高	2,002	3,122	+1,121	+275
	営業利益	△3	110	+113	
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	4,743	4,941	+198	+217
	営業利益	△200	△116	+85	△8
イメージング& センシング・ソリューション (I&SS)	売上高	2,322	2,553	+231	+194
	営業利益	175	107	△68	+88
金融	金融ビジネス収入	4,396	2,797	△1,599	
	営業利益	419	478	+60	
その他	売上高	194	249	+55	
	営業利益	△49	△30	+19	
全社 (共通) 及び セグメント間取引消去	売上高	△567	△620	△53	
	営業利益	△353	△536	△182	
連結	売上高	22,366	22,640	+274	
	営業利益	664	1,386	+722	

* 2022年4月より、従来のエレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション (EP&S) 分野をエンタテインメント・テクノロジー&サービス (ET&S) 分野に名称変更しました。なお、この変更にもなうセグメント間の事業組替えはありません。

13

2022年度 連結業績見通し

(億円)

	FY20	FY21	FY22見通し	前年度比
売上高	89,987	99,215	114,000	+14,785 億円 (+15%)
営業利益	9,553	12,023	11,600	△423 億円 (△4%)
税引前利益	9,980	11,175	11,300	+125 億円 (+1%)
当社株主に帰属する当期純利益	10,296	8,822	8,300	△522 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	8,133	10,500	+2,367 億円 (+29%)
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	106.1円	112.3円	123円前後	中間 35円
1ユーロ	123.7円	130.5円	135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。

14

2022年度 連結業績見通し 前年度比 主な変動要因

	前年度比	主な変動要因 (+) 改善要因、(-) 悪化要因
売上高及び営業収入	+14,785 億円 +15%	(+) G&NS分野及びI&SSの大幅増収
営業利益	△423 億円 △4%	(-) 映画分野の大幅減益及びG&NS分野の減益 (+) 金融分野の大幅増益及びI&SS分野の増益
当社株主に帰属する 当期純利益	△522 億円 △6%	(-) 前年度における繰延税金資産に対する以前に計上した評価減の戻入れにとも なう法人所得税の減額

15

2022年度 セグメント別 業績見通し

(億円)

		FY20	FY21	FY22見通し	前年度比
ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)	売上高	26,563	27,398	36,600	+9,202
	営業利益	3,417	3,461	3,050	△411
音楽	売上高	9,399	11,169	12,400	+1,231
	営業利益	1,848	2,109	2,300	+191
映画	売上高	7,530	12,389	13,300	+911
	営業利益	799	2,174	1,000	△1,174
エンタテインメント・テクノロジー&サービス (ET&S) *	売上高	20,681	23,392	24,000	+608
	営業利益	1,279	2,129	1,800	△329
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	10,764	14,700	+3,936
	営業利益	1,459	1,556	2,000	+444
金融	金融ビジネス収入	16,740	15,338	14,400	△938
	営業利益	1,548	1,501	2,200	+699
その他、全社 (共通) 及びセグメント間取引消去	営業利益	△796	△907	△750	+157
	売上高	89,987	99,215	114,000	+14,785
連結	営業利益	9,553	12,023	11,600	△423

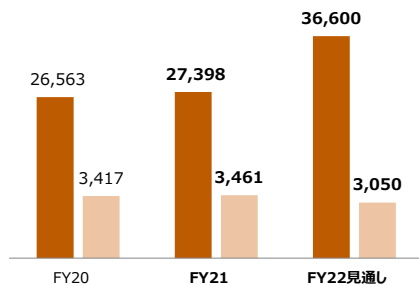
* 2022年4月より、従来のエレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション (EP&S) 分野をエンタテインメント・テクノロジー&サービス (ET&S) 分野に名称変更しました。なお、この変更にもなうセグメント間の事業組替えはありません。

16

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



2021年度 (前年度比)

- 売上高 835億円 (3%) 増収 (為替影響: +1,245億円)
 - ・ (+) 為替の影響
 - ・ (+) ハードウェアの売上増加
 - ・ (-) アドオンコンテンツを含む自社制作以外のタイトルを中心としたゲームソフトウェア販売減少
- 営業利益 ほぼ横ばい (為替影響: +157億円)
 - ・ (+) 製造コストを下回る価格を戦略的に設定しているプレイステーション®5ハードウェアの損失縮小
 - ・ (-) 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減少の影響

2022年度見通し (前年度比)

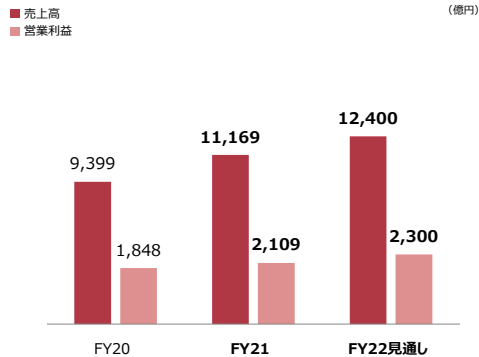
- 売上高 9,202億円 (34%) 大幅増収
 - ・ (+) ハードウェア及び周辺機器の売上増加
 - ・ (+) アドオンコンテンツを含む自社制作以外のゲームソフトウェア販売増加
 - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 411億円減益
 - ・ (-) 既存スタジオのゲームソフトウェア開発費を中心としたコスト増
 - ・ (-) Bungie, Inc.を含むFY22に取引の完了を想定している買収にともなう費用計上* (約440億円)
 - ・ (+) アドオンコンテンツを含む自社制作以外のゲームソフトウェア増収の影響
 - ・ (+) 自社制作ゲームソフトウェア増収の影響

* 一定の仮定にもとづき試算を反映していますが、買収完了の時期及び完了時点の会計処理により、FY22に計上される買収関連費用の金額は変更される可能性があります。

17

音楽分野

売上高及び営業利益



2021年度 (前年度比)

- 売上高 1,771億円 (19%) 大幅増収 (為替影響: +428億円)
 - ・ (+) 音楽制作及び音楽出版における有料会員制及び広告型ストリーミングサービスからの増収
 - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 261億円増益
 - ・ (+) 増収の影響
 - ・ (+) 為替の好影響
 - ・ (-) 前年度におけるPledis株式の一部譲渡にともなう売却益の計上 (72億円)
 - ・ (-) 前年度における海外での事業譲渡にともなう利益の計上 (59億円)

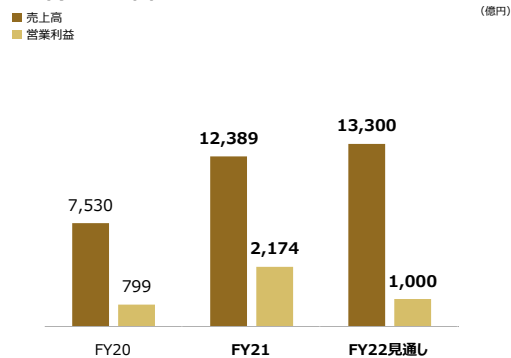
2022年度見通し (前年度比)

- 売上高 1,231億円 (11%) 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
 - ・ (+) 為替の影響
 - ・ (+) AWAL買収の影響
 - ・ (-) 映像メディア・プラットフォームの減収
 - ・ (-) アニメ事業におけるパッケージメディアの収入減少
 - ・ (-) 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 191億円増益
 - ・ (+) 増収の影響
 - ・ (+) 為替の好影響

18

映画分野

売上高及び営業利益



2021年度 (前年度比)

以下の要因分析は米ドルベース

- 売上高 4,859億円 (65%) 大幅増収 米ドルベース: 3,890百万米ドル (55%)
 - ・ (+) 映画製作における増収
 - ・ (+) FY21の新作映画の劇場興行収入及び動画配信サービスからのライセンス収入の増加
 - ・ (+) カタログ作品のライセンス収入の増加
 - ・ (-) 前年度に主要作品の劇場公開がなかったことによる前年度に公開した作品からのホームエンタテインメント売上及びライセンス収入の減収
 - ・ (+) 「Seinfeld」のライセンス及び作品の納入数の増加によるテレビ番組制作の増収
 - ・ (+) Crunchyrollの買収によるメディアネットワークの増収
- 営業利益 1,375億円大幅増益 米ドルベース: 1,179百万米ドル
 - ・ (+) 増収の影響
 - ・ (+) GSN Gamesの事業譲渡にともなう利益計上 (700億円)
 - ・ (-) 映画製作における広告宣伝費の増加

2022年度見通し (前年度比)

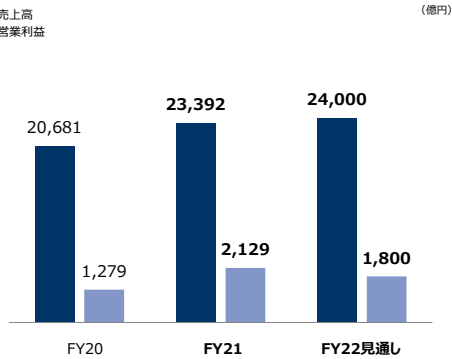
- 売上高 911億円 (+7%) 増収
 - ・ (+) 為替の影響
 - ・ (+) メディアネットワークの増収
 - ・ (+) テレビ番組制作の増収
 - ・ (-) 大型作品のヒットがあったFY21比での映画製作の大幅減収
- 営業利益 1,174億円大幅減益
 - ・ (-) FY21におけるGSN Gamesの事業譲渡にともなう利益 (700億円) 計上の影響
 - ・ (-) 映画製作の減収の影響

19

エンタテインメント・テクノロジー & サービス分野 (ET&S分野)

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



2021年度 (前年度比)

- 売上高 2,711億円 (13%) 大幅増収 (為替影響: +1,038億円)
 - ・ (+) 製品ミックスの改善によるテレビ、デジタルカメラの増収
 - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 851億円大幅増益 (為替影響: +272億円)
 - ・ (+) デジタルカメラ、テレビの製品ミックスの改善の影響
 - ・ (+) 為替の好影響
 - ・ (-) テレビ、デジタルカメラの販売台数の減少の影響

2022年度見通し (前年度比)

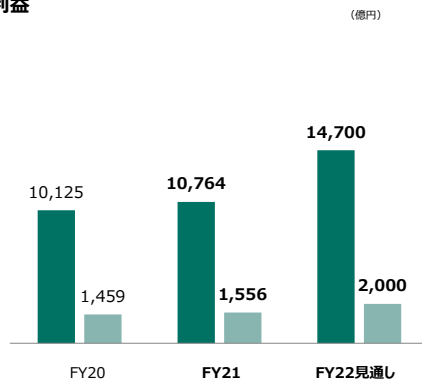
- 売上高 608億円 (3%) 増収
 - ・ (+) 為替の影響
 - ・ (-) 販売台数の減少によるテレビの減収
- 営業利益 329億円減益
 - ・ (-) 物流費等のオペレーション費用の増加
 - ・ (+) テレビ、デジタルカメラの製品ミックスの改善の影響

・ 2022年4月より、従来のエレクトロニクス・プロダクト&ソリューション (EP&S) 分野をエンタテインメント・テクノロジー & サービス (ET&S) 分野に名称変更しました。なお、この変更にもなうセグメント間の事業組替えはありません。

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



2021年度 (前年度比)

- 売上高 639億円 (6%) 増収 (為替影響: +555億円)
 - ・ (+) 為替の影響
 - ・ (+) デジタルカメラ及び産業機器向けイメージセンサーの販売数量の増加による増収
 - ・ (-) 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 97億円増益 (為替影響: +185億円)
 - ・ (+) 増収の影響
 - ・ (+) 為替の好影響
 - ・ (+) 前年度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 (72億円)
 - ・ (-) 研究開発費及び減価償却費の増加
 - ・ (-) モバイル機器向けイメージセンサー減収の影響

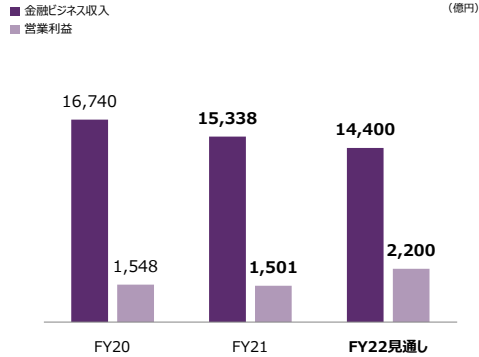
2022年度見通し (前年度比)

- 売上高 3,936億円 (37%) 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
 - ・ (+) 製品ミックスの改善
 - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 444億円大幅増益
 - ・ (+) 増収の影響
 - ・ (+) 為替の好影響
 - ・ (-) 研究開発費及び減価償却費の増加

	FY20	FY21	FY22見通し
イメージセンサー売上高	8,722	9,473	12,750
I&SS分野 固定資産の増加額内、イメージセンサー	1,940	2,558	3,700
	1,800	2,371	3,450

金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益



2021年度（前年度比）

- 金融ビジネス収入 1,402億円（8%）減収
 - ・（-）ソニー生命の減収*1（△1,310億円、収入：1兆3,505億円）
 - ・（-）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 47億円減益
 - ・（-）ソニー生命の子会社における一時的な損失計上（△168億円）
 - ・（+）ソニー生命の増益（+137億円、利益：1,472億円）
 - ・（+）保有契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
 - ・（+）新型コロナウイルス対策関連費用の減少
 - ・（+）債券売却益の計上
 - ・（-）株式相場や金利の変動にともなう責任準備金繰入額の増加

2022年度見通し（前年度比）

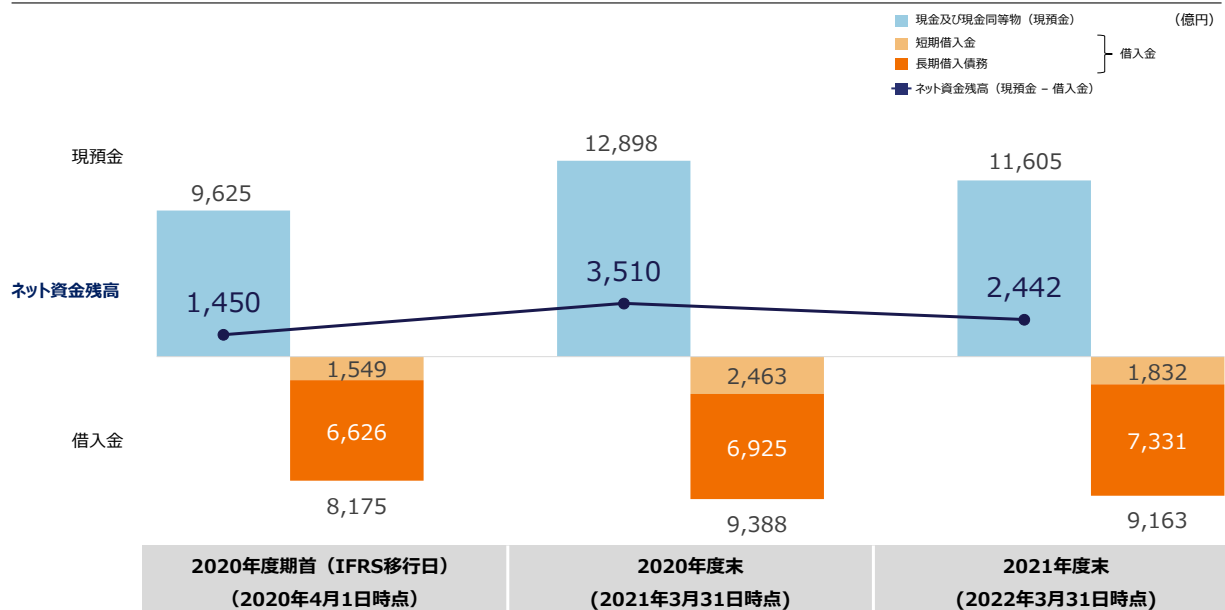
- 金融ビジネス収入 938億円（6%）減収
 - ・（-）ソニー生命における市況変動による特別勘定運用益の収益影響を見込まないこと
- 営業利益 699億円大幅増益
 - ・（+）ソニー生命の子会社におけるFY21の不正送金による損失計上の反動及びFY22での同資金回収*2
 - ・（+）ソニー生命における不動産売却益の計上

*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とない、FY21より当該会社の収入がソニー生命の収入に含まれています。当該会社の合併の影響を除くと、ソニー生命の収入はFY20比1,711億円の減収となります。

*2 資金回収の時期及び金額は未定ですが、FY22中に回収が行われると想定し、FY21に発生した損失と同額をFY22の見通しに繰り込んでいます。

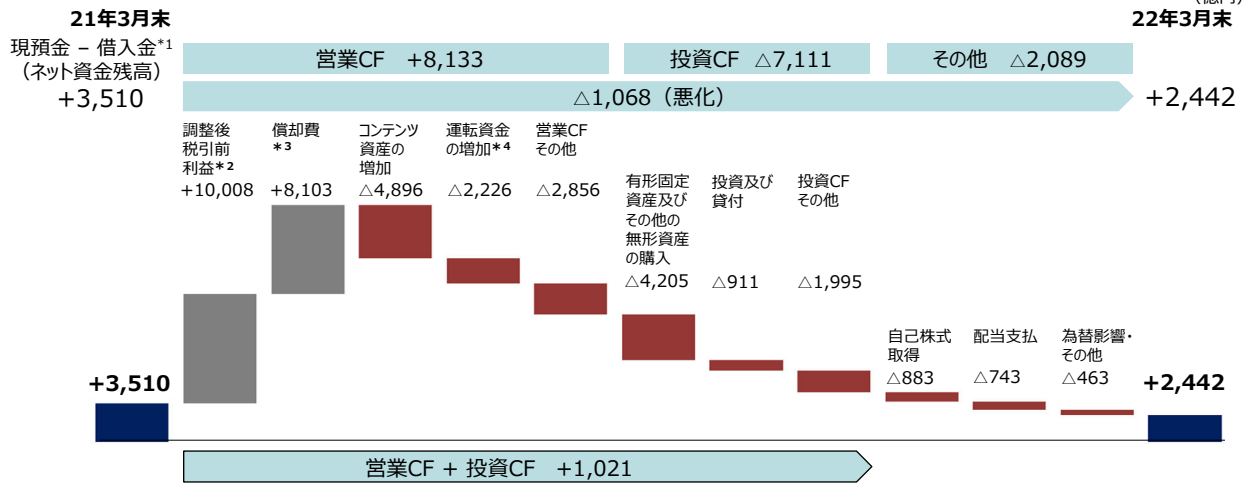
22

現預金・借入金残高（金融分野を除く連結ベース）



2021年度 キャッシュ・フロー（CF）の分析（金融分野を除く連結ベース）

(億円)



*1 P.23参照。

*2 「2021年度 決算短信」P.21 金融分野を除く二一連結 CF計算書 税引前利益（損失）+その他の営業損（益）（純額）+有価証券に関する損（益）（純額）

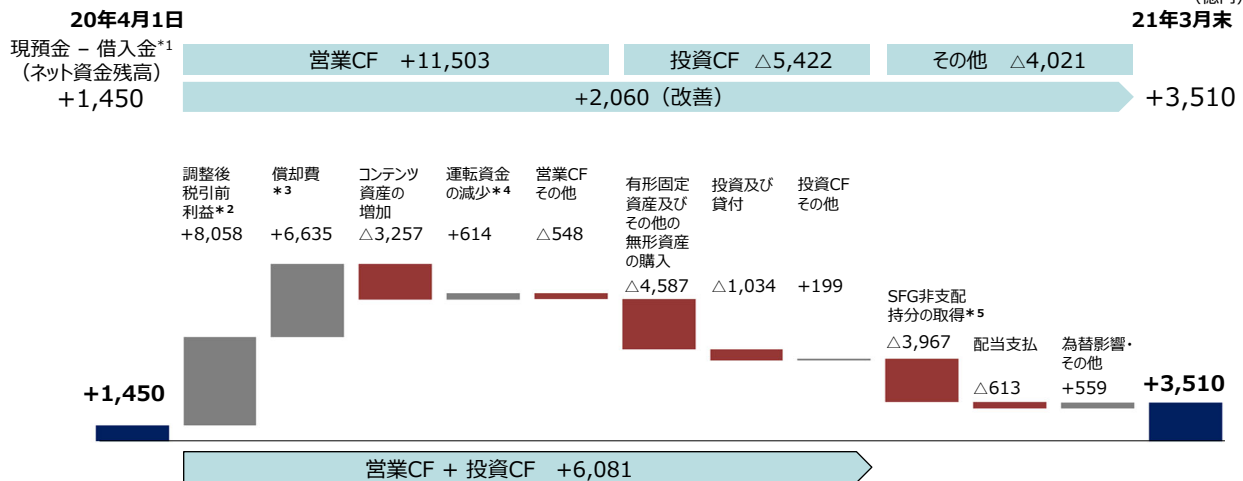
*3 同 P.21 金融分野を除く二一連結 CF計算書 減価償却費及び償却費（契約コストの償却を含む）

*4 同 P.21 金融分野を除く二一連結 CF計算書 営業債権及び契約資産の増加・減少+棚卸資産の増加・減少+営業債務の増加・減少

24

2020年度 キャッシュ・フロー（CF）の分析（金融分野を除く連結ベース）

(億円)



*1 P.23参照。

*2 「2021年度 決算短信」P.21 金融分野を除く二一連結 CF計算書 税引前利益（損失）+その他の営業損（益）（純額）+有価証券に関する損（益）（純額）

*3 同 P.21 金融分野を除く二一連結 CF計算書 減価償却費及び償却費（契約コストの償却を含む）

*4 同 P.21 金融分野を除く二一連結 CF計算書 営業債権及び契約資産の増加・減少+棚卸資産の増加・減少+営業債務の増加・減少

*5 「2021年度 決算短信」P.11 連結CF計算書 ソニーフィナンシャルグループ株式会社の非支配持分の取得

25

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円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グループ(株) (以下「SFGI」)及びSFGI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、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(株)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年度第1四半期より、従来の米国会計基準 (US GAAP) に替えて国際財務報告基準 (IFRS) を適用しており、2020年度の数値もIFRSベースに組み替えて表示しています。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・マネージメント遂行の成否
- (16) 大規模な災害、紛争、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やウクライナ・ロシア情勢に関する変化は、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) も併せてご参照ください。