

SONY

2022年度 第1四半期 連結業績概要

(2022年6月30日に終了した3か月間)

2022年7月29日

ソニーグループ株式会社

2022年度 1Q 連結業績

	FY21 1Q	FY22 1Q	前年同期比
売上高*	22,568	23,115	+547 億円 (+2%)
営業利益	2,801	3,070	+269 億円 (+10%)
税引前利益	2,832	2,914	+82 億円 (+3%)
当社株主に帰属する四半期純利益	2,118	2,182	+64 億円 (+3%)
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)	169.22円	175.21円	+5.99 円
平均為替レート			
1米ドル	109.5円	129.4円	
1ユーロ	131.9円	138.0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)。

2022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	+547 億円 +2 %	(+) 映画分野、音楽分野の大幅増収 (-) 金融分野の大幅減収 前年同期の為替レートを適用した場合*、約7%減収
営業利益	+269 億円 +10 %	(+) 金融分野、映画分野の大幅増益 (-) G&NS分野、ET&S分野の大幅減益
法人所得税	+30 億円 〔実効税率 25%→25%〕	—

* 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.16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
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不正送金による損失（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）
FY22.1Q	3,070 億円	3,070 億円	—
前年同期比	+269 億円	+156 億円 (+5%)	

* 該当四半期における「決算短信」、「説明会配布資料」、「四半期報告書」及び「有価証券報告書」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
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不正送金による損失（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）
FY22.1Q	2,914 億円	2,914 億円	—
前年同期比	+82 億円	△31 億円 (△1%)	

* 該当四半期における「決算短信」、「説明会配布資料」、「四半期報告書」及び「有価証券報告書」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
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不正送金による損失（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）
FY22.1Q	2,182 億円	2,182 億円	—
前年同期比	+64 億円	△22 億円 (△1%)	

* 該当四半期における「決算短信」、「説明会配布資料」、「四半期報告書」及び「有価証券報告書」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）

FY21.1Q

(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	2,832	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

FY22.1Q

	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	2,914	731	25.1%	2,182
実効税率に影響を及ぼす要因の調整	—	—	—	—
小計	2,914	731	25.1%	2,182
その他の要因の調整 *	—	—	—	—
調整後数値	2,914	731	25.1%	2,182

* 調整の詳細はP.5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へ有益な情報を提供すると考えています。

6

2022年度 1Q セグメント別業績

(億円)

		FY21.1Q	FY22.1Q	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	6,158	6,041	△117	+579
	営業利益	833	528	△305	△48
音楽	売上高	2,549	3,081	+532	+359
	営業利益	554	610	+56	—
映画	売上高	2,047	3,414	+1,366	+524
	営業利益	254	507	+253	—
エンタテインメント・テクノロジー& サービス (ET&S) *	売上高	5,763	5,523	△240	+481
	営業利益	718	536	△182	+62
イメージング& センシング・ソリューション (I&SS)	売上高	2,181	2,378	+198	+261
	営業利益	305	217	△88	+110
金融	金融ビジネス収入	4,144	2,978	△1,166	—
	営業利益	240	813	+573	—
その他	売上高	220	193	△27	—
	営業利益	42	29	△13	—
全社（共通）及び セグメント間取引消去	売上高	△493	△493	-	—
	営業利益	△143	△169	△25	—
連結	売上高	22,568	23,115	+547	—
	営業利益	2,801	3,070	+269	—

・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。（次頁以降も同じ）

7

2022年度 連結業績見通し

(億円)

	FY21	5月時点 FY22見通し	7月時点 FY22見通し	5月時点比増減
売上高	99,215	114,000	115,000	+1,000 億円 (+1%)
営業利益	12,023	11,600	11,100	△500 億円 (△4%)
税引前利益	11,175	11,300	10,700	△600 億円 (△5%)
当社株主に帰属する当期純利益	8,822	8,300	8,000	△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	8,133	10,500	8,200	△2,300 億円 (△22%)
為替レート	実績レート	前提レート	前提レート (FY22 2Q-4Q)	1株当たり配当金 (予定)
1米ドル	112.3円	123円前後	130円前後	中間 35円
1ユーロ	130.5円	135円前後	138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

2022年度 セグメント別業績見通し

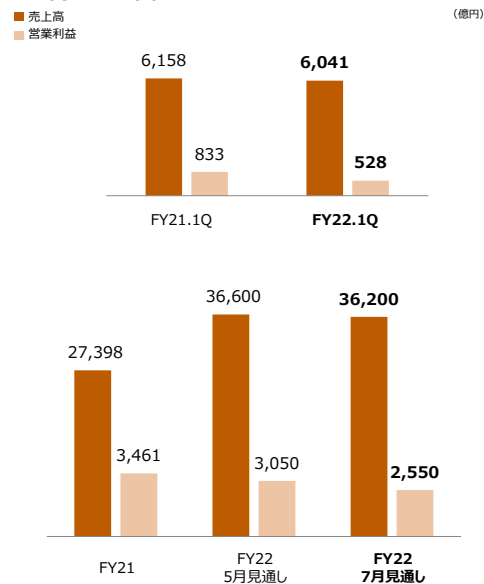
(億円)

		FY21	5月時点 FY22見通し	7月時点 FY22見通し	5月時点比 増減
ゲーム& ネットワークサービス (G&NS)	売上高	27,398	36,600	36,200	△400
	営業利益	3,461	3,050	2,550	△500
音楽	売上高	11,169	12,400	12,800	+400
	営業利益	2,109	2,300	2,300	-
映画	売上高	12,389	13,300	13,800	+500
	営業利益	2,174	1,000	1,000	-
エンタテインメント・テクノロジー& サービス (ET&S)	売上高	23,392	24,000	24,500	+500
	営業利益	2,129	1,800	1,800	-
イメージング& センシング・ソリューション (I&SS)	売上高	10,764	14,700	14,400	△300
	営業利益	1,556	2,000	2,000	-
金融	金融ビジネス収入	15,338	14,400	14,400	-
	営業利益	1,501	2,200	2,200	-
その他、全社 (共通) 及び セグメント間取引消去	営業利益	△907	△750	△750	-
連結	売上高	99,215	114,000	115,000	+1,000
	営業利益	12,023	11,600	11,100	△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



2022年度第1四半期 (前年同期比)

- 売上高 117億円 (2%) 減収 (為替影響: +579億円)
 - ・ (-) 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販売減少
 - ・ (-) 自社制作ゲームソフトウェアの販売減少
 - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 305億円 (37%) 大幅減益 (為替影響: △48億円)
 - ・ (-) 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販売減少の影響
 - ・ (-) 自社制作ゲームソフトウェアの販売減少の影響
 - ・ (-) 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

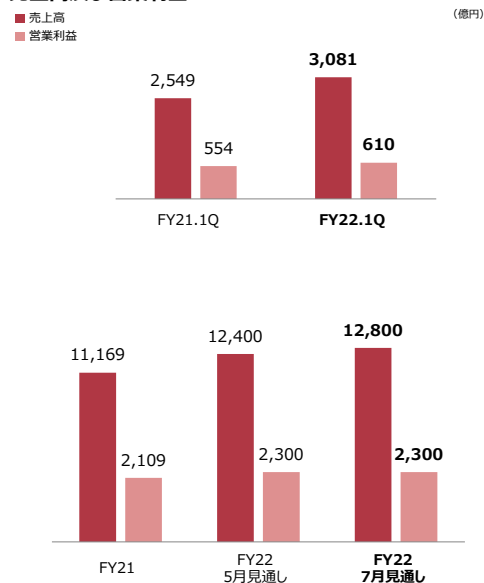
2022年度見通し (5月時点比)

- 売上高 400億円 (1%) 下方修正
 - ・ (-) 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
 - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 500億円 (16%) 下方修正
 - ・ (-) 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
 - ・ (-) 為替の悪影響
 - ・ (-) Bungie, Inc.の買収が想定より早期に完了したこと等による買収関連費用*の増加 (約130億円増: 約440億円 → 約570億円)

* FY22に取引が完了する買収にもなう費用について、一定の仮定にもとづき試算を反映していますが、取引完了日以降に確定する会計処理等により、FY22に計上される金額は変更される可能性があります。

音楽分野

売上高及び営業利益



2022年度第1四半期 (前年同期比)

- 売上高 532億円 (21%) 大幅増収 (為替影響: +359億円)
 - ・ (+) 為替の影響
 - ・ (+) 音楽制作における新作リリースのヒットもあり、有料会員制ストリーミングサービスからの収入が音楽制作および音楽出版において増加
 - ・ (+) 音楽制作におけるライブ興行や物販からの収入増加
 - ・ (-) 映像メディア・プラットフォームにおけるアニメ事業の収入減少
- 営業利益 56億円 (10%) 増益
 - ・ (+) 為替の好影響

2022年度見通し (5月時点比)

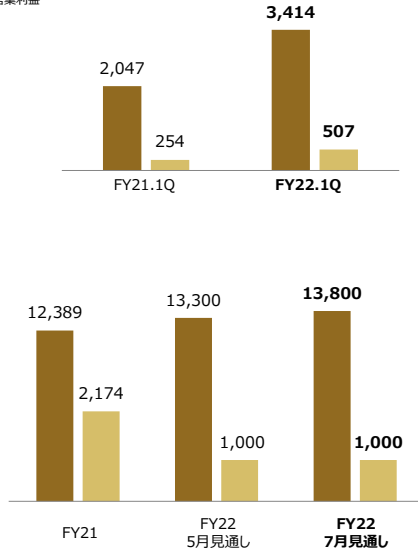
- 売上高 400億円 (3%) 上方修正
 - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 5月時点から変更なし

映画分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



2022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 1,366億円 (67%) 大幅増収 米ドルベース: 769百万米ドル (41%)
 - ・ (+) テレビ番組制作における作品の納入数の増加
 - ・ (+) 映画製作における前年度公開作品から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
 - ・ (+) Crunchyrollの買収の影響を含む、アニメ専門DTCサービスにおける増収
 - ・ (+) Industrial Mediaの買収の影響
 - ・ (-) 映画製作における新規リリース作品数の減少の影響
- 営業利益 253億円 (100%) 大幅増益 米ドルベース: 162百万米ドル (70%)
 - ・ (+) 映画製作及びテレビ番組制作における増収の影響

2022年度見通し (5月時点比)

- 売上高 500億円 (4%) 上方修正
 - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 5月時点から変更なし

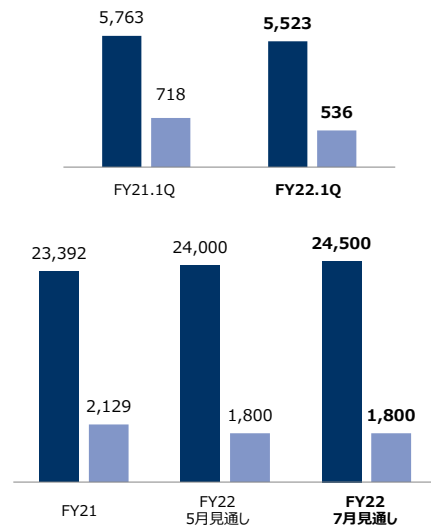
| 12

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

(億円)



2022年度第1四半期 (前年同期比)

- 売上高 240億円 (4%) 減収 (為替影響: +481億円)
 - ・ (-) 販売台数減少によるテレビの減収
 - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 182億円 (25%) 大幅減益 (為替影響: +62億円)
 - ・ (-) 販売台数減少によるテレビの損益悪化

2022年度見通し (5月時点比)

- 売上高 500億円 (2%) 上方修正
 - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 5月時点から変更なし
 - ・ (+) 販売台数の増加によるデジタルカメラの増収の影響
 - ・ (-) 販売台数の減少によるテレビの減収の影響

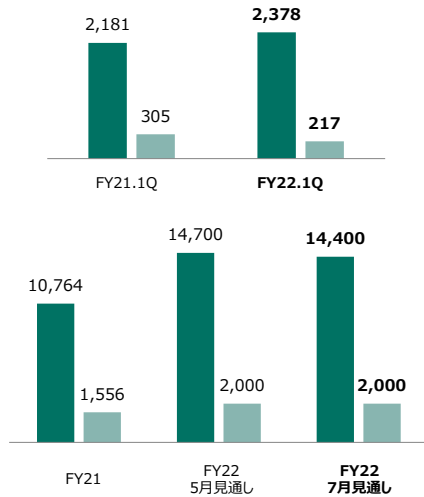
| 13

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

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



2022年度第1四半期 (前年同期比)

- 売上高 198億円 (9%) 増収 (為替影響: +261億円)
 - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 88億円 (29%) 減益 (為替影響: +110億円)
 - ・ (-) 研究開発費及び減価償却費の増加
 - ・ (-) 製造経費の増加
 - ・ (+) 為替の好影響

2022年度見通し (5月時点比)

- 売上高 300億円 (2%) 下方修正
 - ・ (-) モバイル機器向けイメージセンサーの減収
 - ・ (-) 販売数量の減少
 - ・ (+) 製品ミックスの改善
 - ・ (-) 産業機器及びセキュリティカメラ向けイメージセンサーの減収
 - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 5月時点から変更なし
 - ・ (+) 為替の好影響
 - ・ (-) 産業機器及びセキュリティカメラ向けイメージセンサーの減収の影響

イメージング&センシング・ソリューション分野固定資産の増加額 (内、イメージング) については、2022年度第1四半期連結業績補足資料に記載しています。

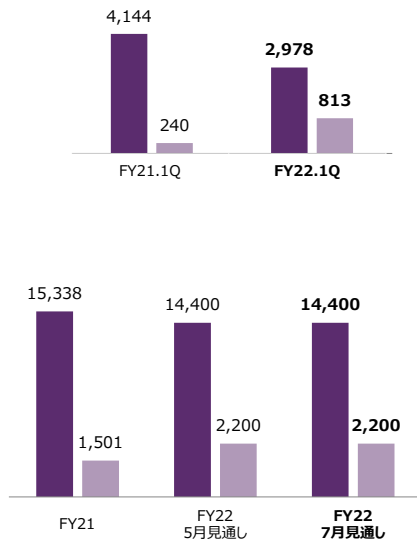
14

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)



2022年度第1四半期 (前年同期比)

- 金融ビジネス収入 1,166億円 (28%) 大幅減収
 - ・ (-) ソニー生命の大幅減収 (△1,235億円、収入: 2,479億円)
 - ・ (-) 特別勘定における運用益の減少
- 営業利益 573億円 (239%) 大幅増益
 - ・ (+) ソニー生命の大幅増益 (+401億円、利益: 752億円)
 - ・ (+) 不動産売却益の計上
 - ・ (+) 市況の変動にともなう損益の改善
 - ・ (+) ソニー生命の子会社における前年同期の不正送金による損失計上 (△168億円) の反動

2022年度見通し (5月時点比)

- 金融ビジネス収入・営業利益 5月時点から変更なし

15

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」）、ならびに映画分野については、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。

映画分野の業績の状況は、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、米ドルベースで記載しています。

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、売上高及び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。

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。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、サブ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ブ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（その後に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。