

SONY

2022年度 第3四半期 連結業績概要

(2022年12月31日に終了した3か月間)

2023年2月2日

ソニーグループ株式会社

2022年度 3Q 連結業績

	FY21 3Q	FY22 3Q	前年同期比
売上高*	30,313	34,129	+3,816 億円 (+13%)
営業利益	4,652	4,287	△364 億円 (△8%)
税引前利益	4,616	3,986	△630 億円 (△14%)
当社株主に帰属する四半期純利益	3,462	3,268	△194 億円 (△6%)
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)	276.65円	263.89円	△12.76 円
平均為替レート			
1米ドル	113.7円	141.7円	
1ユーロ	130.1円	144.2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 3Q 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	+3,816 億円 +13 %	(+) G&NS分野、I&SS分野、音楽分野の大幅増収 (-) 映画分野、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2%減収
営業利益	△364 億円 △8 %	(-) 映画分野の大幅減益 (+) G&NS分野、I&SS分野、金融分野の大幅増益
法人所得税	△436 億円 (実効税率 25%→18%)	(+) 日本及び米国におけるFY22の税額控除額の増加による影響 (+) 日本における外国子会社合算税制に係る繰延税金負債の減少による影響

* 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. 22を参照（次頁以降も同じ）。

| 2

調整後営業利益 (3Q)

	営業利益	調整後営業利益	調整後営業利益は以下の項目*1を含まない
FY21.3Q	4,652 億円	3,950 億円	■ Game Show Network, LLCの一部の事業譲渡にともなう利益 (映画分野 +702億円) *2
FY22.3Q	4,287 億円	4,287 億円	—
前年同期比	△364 億円	+338 億円 (+9%)	

*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

*2 FY21 3Qにおいて計上した金額であり、当該金額は、FY21 4Qにおける運転資本の調整にともなう対価の確定により、700億円となっています（次頁以降も同じ）。

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。

| 3

調整後税引前利益 (3Q)

	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
FY21.3Q	4,616 億円	3,914 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 +702億円)
FY22.3Q	3,986 億円	3,986 億円	—
前年同期比	△630 億円	+72 億円 (+2%)	

* 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 (3Q)

	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
FY21.3Q	3,462 億円	2,932 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 +702億円) 上記に関わる税額調整 (△173億円)
FY22.3Q	3,268 億円	3,268 億円	—
前年同期比	△194 億円	+336 億円 (+11%)	

* 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（3Q）

FY21.3Q

(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	4,616	1,136	24.6%	3,462
実効税率に影響を及ぼす要因の調整	—	—	—	—
小計	4,616	1,136	24.6%	3,462
その他の要因の調整 *	△702	△173	24.6%	△530
調整後数値	3,914	964	24.6%	2,932

FY22.3Q

	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	3,986	701	17.6%	3,268
実効税率に影響を及ぼす要因の調整	—	—	—	—
小計	3,986	701	17.6%	3,268
その他の要因の調整 *	—	—	—	—
調整後数値	3,986	701	17.6%	3,268

* 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には有益な情報を提供すると考えています。

6

2022年度 3Q セグメント別業績

(億円)

		FY21.3Q	FY22.3Q	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	8,133	12,465	+4,333	+1,749
	営業利益	929	1,162	+234	△32
音楽	売上高	2,959	3,637	+679	+539
	営業利益	551	630	+78	—
映画	売上高	4,612	3,315	△1,297	+646
	営業利益	1,494	254	△1,239	—
エンタテインメント・テクノロジー& サービス (ET&S) *	売上高	6,869	7,528	+659	+827
	営業利益	800	811	+11	△30
イメージング& センシング・ソリューション (I&SS)	売上高	3,248	4,172	+923	+708
	営業利益	647	849	+202	+437
金融	金融ビジネス収入	4,713	3,590	△1,123	—
	営業利益	352	543	+191	—
その他	売上高	274	251	△24	—
	営業利益	82	91	+9	—
全社（共通）及び セグメント間取引消去	売上高	△496	△830	△334	—
	営業利益	△203	△52	+151	—
連結	売上高	30,313	34,129	+3,816	—
	営業利益	4,652	4,287	△364	—

・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 1Q-3Q 連結業績

(億円)

	FY21 1Q-3Q	FY22 1Q-3Q	前年同期比
売上高	76,575	84,763	+8,188 億円 (+11%)
営業利益	10,637	10,797	+160 億円 (+2%)
税引前利益	10,279	10,357	+78 億円 (+1%)
当社株主に帰属する四半期純利益	7,711	8,090	+379 億円 (+5%)
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)	616.00円	651.11円	+35.11 円
平均為替レート			
1米ドル	111.1円	136.4円	
1ユーロ	130.6円	140.5円	

8

調整後営業利益 (1Q-3Q)

	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-3Q	10,637 億円	9,997 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 +702億円) 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) 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)
FY22 1Q-3Q	10,797 億円	10,519 億円	<ul style="list-style-type: none"> 音楽制作及び音楽出版における訴訟に関する和解金の受領の影響 (関連費用控除後) (音楽分野 +57億円) ソニー生命の子会社においてFY21に発生した不正送金に係る資金回収 (金融分野 +221億円)
前年同期比	+160 億円	+522 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には有益な情報を提供すると考えています。

9

調整後税引前利益（1Q-3Q）

	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-3Q	10,279 億円	9,639 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 +702億円） ■ 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） ■ エムスリー(株)の関連会社の上場と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）
FY22 1Q-3Q	10,357 億円	10,079 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 音楽制作及び音楽出版における訴訟に関する和解金の受領の影響（関連費用控除後）（音楽分野 +57億円） ■ ソニー生命の子会社においてFY21に発生した不正送金に係る資金回収（金融分野 +221億円）
前年同期比	+78 億円	+440 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。

10

調整後当社株主に帰属する四半期純利益（1Q-3Q）

	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-3Q	7,711 億円	7,228 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 +702億円） ■ 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） ■ エムスリー(株)の関連会社の上場と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） ■ 上記4項目に関わる税額調整（△157億円）
FY22 1Q-3Q	8,090 億円	7,871 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 音楽制作及び音楽出版における訴訟に関する和解金の受領の影響（関連費用控除後）（音楽分野 +57億円） ■ ソニー生命の子会社においてFY21に発生した不正送金に係る資金回収（金融分野 +221億円） ■ 上記2項目に関わる税額調整（△59億円）
前年同期比	+379 億円	+643 億円 (+9%)	

* 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。

11

調整後当社株主に帰属する四半期純利益（1Q-3Q）

FY21 1Q-3Q

(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	10,279	2,524	24.6%	7,711
実効税率に影響を及ぼす要因の調整	—	—	—	—
小計	10,279	2,524	24.6%	7,711
その他の要因の調整*	△640	△157	24.6%	△483
調整後数値	9,639	2,367	24.6%	7,228

FY22 1Q-3Q

	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	10,357	2,212	21.4%	8,090
実効税率に影響を及ぼす要因の調整	—	—	—	—
小計	10,357	2,212	21.4%	8,090
その他の要因の調整*	△278	△59	21.4%	△219
調整後数値	10,079	2,153	21.4%	7,871

* 調整の詳細はP.11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。

12

2022年度 1Q-3Q セグメント別業績

(億円)

		FY21 1Q-3Q	FY22 1Q-3Q	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	20,745	25,714	+4,969	+4,128
	営業利益	2,588	2,111	△477	△420
音楽	売上高	8,224	10,311	+2,088	+1,436
	営業利益	1,611	2,027	+416	—
映画	売上高	9,267	10,104	+837	+1,861
	営業利益	2,064	1,037	△1,026	—
エンタテインメント・テクノロジー& サービス (ET&S)	売上高	18,451	19,822	+1,370	+2,383
	営業利益	2,245	2,125	△120	+91
イメージング& センシング・ソリューション (I&SS)	売上高	8,211	10,534	+2,322	+2,011
	営業利益	1,449	1,805	+357	+1,154
金融	金融ビジネス収入	12,541	9,613	△2,929	—
	営業利益	1,023	1,902	+879	—
その他	売上高	739	651	△87	—
	営業利益	210	168	△42	—
全社（共通）及び セグメント間取引消去	売上高	△1,603	△1,986	△383	—
	営業利益	△551	△378	+173	—
連結	売上高	76,575	84,763	+8,188	—
	営業利益	10,637	10,797	+160	—

13

2022年度 連結業績見通し

(億円)

	FY21	11月時点 FY22見通し	2月時点 FY22見通し	11月時点比増減
売上高	99,215	116,000	115,000	△1,000 億円 (△1%)
営業利益	12,023	11,600	11,800	+200 億円 (+2%)
税引前利益	11,175	11,200	11,200	-
当社株主に帰属する当期純利益	8,822	8,400	8,700	+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	8,200	5,500	△2,700 億円 (△33%)
				1株当たり配当金
為替レート	実績レート	前提レート (FY22 3Q-4Q)	前提レート (FY22 4Q)	中間 35円
1米ドル	112.3円	140円前後	134円前後	期末 (予定) 40円
1ユーロ	130.5円	138円前後	139円前後	年間 (予定) 75円

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 セグメント別業績見通し

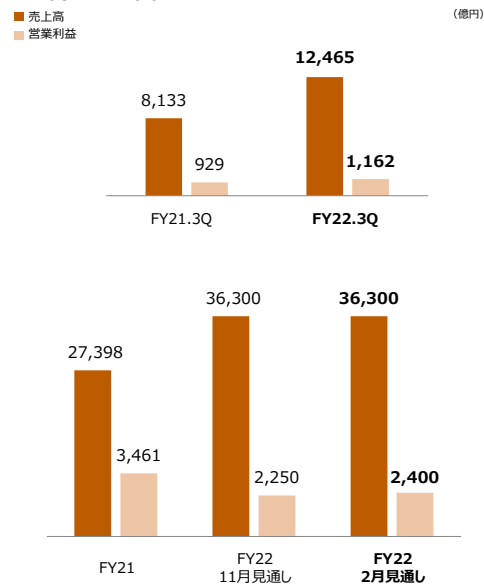
(億円)

		FY21	11月時点 FY22見通し	2月時点 FY22見通し	11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	36,300	36,300	-
	営業利益	3,461	2,250	2,400	+150
音楽	売上高	11,169	13,700	13,700	-
	営業利益	2,109	2,650	2,650	-
映画	売上高	12,389	14,500	14,000	△500
	営業利益	2,174	1,150	1,150	-
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	25,100	24,800	△300
	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	14,400	14,200	△200
	営業利益	1,556	2,200	2,200	-
金融	金融ビジネス収入	15,338	13,100	13,100	-
	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	△650	△600	+50
連結	売上高	99,215	116,000	115,000	△1,000
	営業利益	12,023	11,600	11,800	+200

15

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3四半期（前年同期比）

- 売上高 4,333億円（53%）大幅増収（為替影響：+1,749億円）
 - ・（+）ハードウェア売上の増加
 - ・（+）為替の影響
 - ・（+）自社制作ゲームソフトウェア販売の増加
- 営業利益 234億円（25%）大幅増益（為替影響：△32億円）
 - ・（+）自社制作ゲームソフトウェア販売増加の影響
 - ・（-）コストの増加
 - ・（-）ネットワーク事業関連取引に関する費用の引当て
 - ・（-）Bungie, Inc.等の買収にともなう費用の計上*1

2022年度見通し（11月時点比）

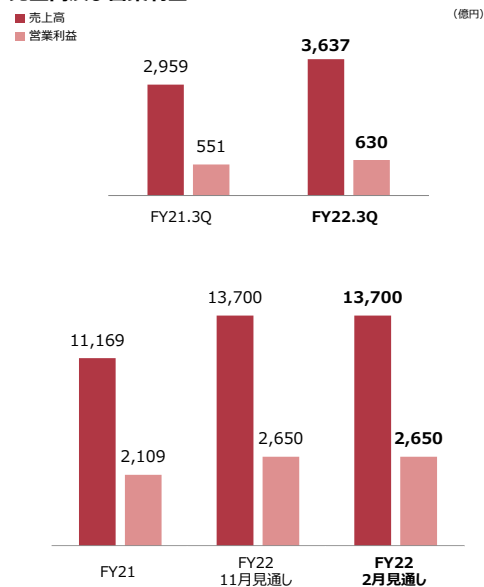
- 売上高 11月時点から変更なし
- 営業利益 150億円（7%）上方修正
 - ・（+）為替の好影響

*1 FY22 3Qにおいて、FY22 1Q-3Qに取引を完了した買収にともなう費用として180億円を計上しました。
 ※ 2月見通しには、Bungie, Inc.を含むFY22に取引が完了する買収にともなう費用として約570億円を繰り込んでいます。当該費用の金額は、一定の仮定にもとづく試算であり、買収完了の時期や完了日以降に確定する会計処理等により、変更される可能性があります。

16

音楽分野

売上高及び営業利益



2022年度第3四半期（前年同期比）

- 売上高 679億円（23%）大幅増収（為替影響：+539億円）
 - ・（+）為替の影響
 - ・（+）音楽制作及び音楽出版における有料会員制ストリーミングサービスからの収入増加
 - ・（-）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 78億円（14%）増益
 - ・（+）為替の好影響
 - ・（-）映像メディア・プラットフォームにおける減収の影響

2022年度見通し（11月時点比）

- 売上高・営業利益 11月時点から変更なし

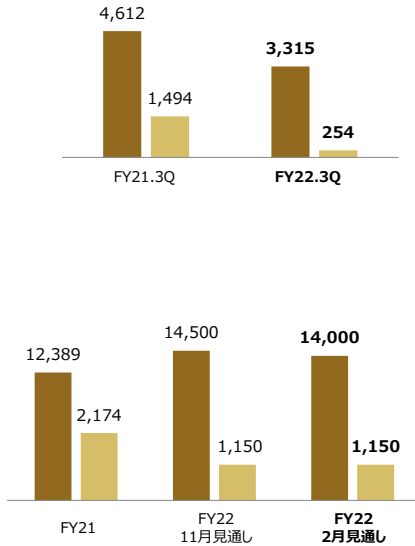
17

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3四半期（前年同期比）

以下の要因分析は米ドルベース

- 売上高 1,297億円（28%）大幅減収
 - 米ドルベース: $\Delta 1,715$ 百万米ドル ($\Delta 42\%$)
 - ・ (-) FY21.3Qに「スパイダーマン：ノー・ウェイ・ホーム」、「ヴェノム：レット・ゼア・ビー・カーネージ」などの貢献があったことによる、劇場興行収入の減少
 - ・ (-) FY21.3Qに「Seinfeld」のライセンス収入の貢献があったことによる、テレビ番組制作の減収
 - ・ (+) Bad Wolf及びIndustrial Mediaなどの買収の影響
- 営業利益 1,239億円（83%）大幅減益
 - 米ドルベース: $\Delta 1,135$ 百万米ドル ($\Delta 86\%$)
 - ・ (-) FY21.3QにおけるGSN Gamesの事業譲渡にともなう利益の計上
 - ・ (-) 前述の減収の影響

2022年度見通し（11月時点比）

- 売上高 500億円（3%）下方修正
 - ・ (-) 映画製作における一部作品の劇場公開日の変更の影響による減収
 - ・ (-) テレビ番組制作における作品納入の後ろ倒しの影響による減収
 - ・ (-) 為替の影響
- 営業利益 変更なし
 - ・ (+) 映画製作における一部作品の劇場公開日の変更による広告宣伝費の減少
 - ・ (-) 減収の影響

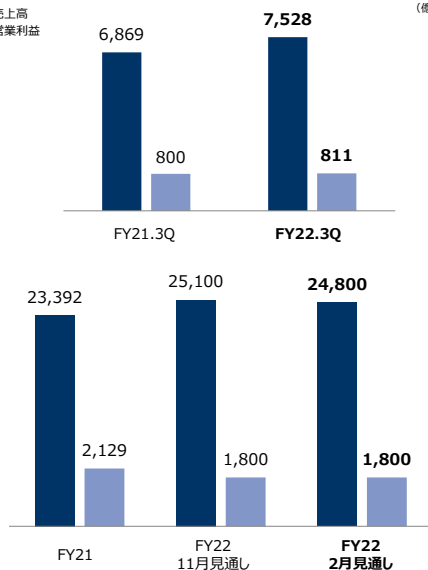
18

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3四半期（前年同期比）

- 売上高 659億円（10%）増収（為替影響：+827億円）
 - ・ (+) 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 11億円（1%）増益（為替影響： $\Delta 30$ 億円）
 - ・ (+) 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

2022年度見通し（11月時点比）

- 売上高 300億円（1%）下方修正
 - ・ (-) 販売台数の減少によるテレビの減収
- 営業利益 11月時点から変更なし
 - ・ (-) 減収の影響
 - ・ (+) オペレーション費用の削減

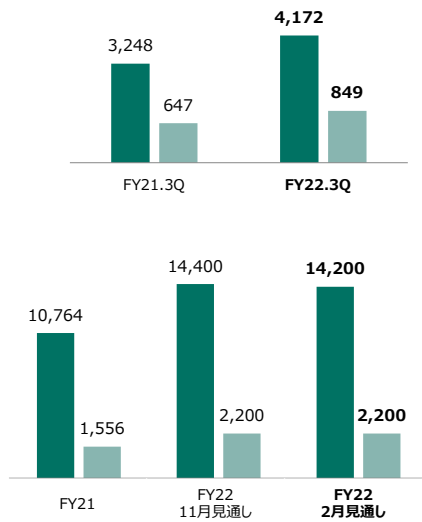
19

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3四半期 (前年同期比)

- 売上高 923億円 (28%) 大幅増収 (為替影響: +708億円)
 - ・ (+) 為替の影響
 - ・ (+) モバイル機器向けイメージセンサーの増収
 - ・ (+) 製品ミックスの改善
 - ・ (-) 販売数量の減少
- 営業利益 202億円 (31%) 大幅増益 (為替影響: +437億円)
 - ・ (+) 為替の好影響
 - ・ (-) 製造経費の増加
 - ・ (-) 減価償却費及び研究開発費の増加

2022年度見通し (11月時点比)

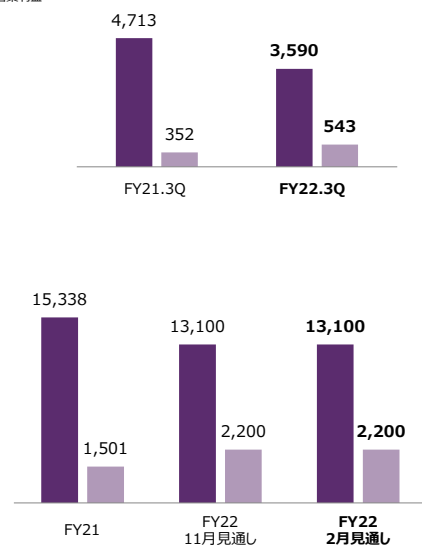
- 売上高 200億円 (1%) 下方修正
 - ・ (-) モバイル機器向けイメージセンサーの減収
 - ・ (-) 販売数量の減少
 - ・ (+) 製品ミックスの改善
- 営業利益 11月時点から変更なし
 - ・ (-) 減収の影響
 - ・ (+) 製造経費の削減

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3四半期 (前年同期比)

- 金融ビジネス収入 1,123億円 (24%) 大幅減収
 - ・ (-) ソニー生命の大幅減収 (△1,220億円、収入: 3,031億円)
 - ・ (-) 特別勘定における運用損益の悪化
- 営業利益 191億円 (54%) 大幅増益
 - ・ (+) ソニー生命の大幅増益 (+162億円、利益: 470億円)
 - ・ (+) 金利の上昇にともなう責任準備金の取崩し
 - ・ (+) 保有契約高の積み上がりによる利益の増加

2022年度見通し (11月時点比)

- 金融ビジネス収入・営業利益 11月時点から変更なし

注記

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、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及びその連結子会社が日本の会計基準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直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者が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。