

2022年度 連結業績概要

(2023年3月31日に終了した1年間)

2023年4月28日

ソニーグループ株式会社

2022年度 連結業績

	FY21	FY22	前年度比
売上高*1	99,215	115,398	+16,183 億円 (+16%)
営業利益	12,023	12,082	+59 億円 (+0%)
税引前利益	11,175	11,803	+628 億円 (+6%)
当社株主に帰属する当期純利益	8,822	9,371	+549 億円 (+6%)
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)	705.16円	754.95円	+49.79 円
金融分野を除く連結ベース*2			
営業キャッシュ・フロー	8,133	4,155	△3,978 億円
投資キャッシュ・フロー	△7,111	△10,320	△3,209 億円
フリー・キャッシュ・フロー 合計 (営業CF+投資CF)	1,021	△6,166	△7,187 億円
平均為替レート			1株当たり配当金
1米ドル	112.3円	135.4円	中間 35円
1ユーロ	130.5円	140.9円	期末 40円
			年間 75円

*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 「2022年度 決算短信 JP.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に則った開示ではありませんが、ソニーは、これら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。

2022年度 4Q 連結業績

(億円)

	FY21 4Q	FY22 4Q	前年同期比
売上高	22,640	30,636	+7,996 億円 (+35%)
営業利益	1,386	1,285	△102 億円 (△7%)
税引前利益	896	1,446	+550 億円 (+61%)
当社株主に帰属する四半期純利益	1,111	1,282	+171 億円 (+15%)
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)	88.98円	103.53円	+14.55 円
平均為替レート			
1米ドル	116.1円	132.3円	
1ユーロ	130.4円	141.9円	

| 2

2022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	+16,183 億円 +16 %	(+) G&NS分野、I&SS分野、音楽分野、映画分野の大幅増収 (+) ET&S分野の増収 前年度の為替レートを適用した場合*、約4%増収
営業利益	+59 億円 +0 %	(+) 金融分野、I&SS分野、音楽分野の大幅増益 (+) 全社 (共通) 及びセグメント間取引消去の損失の大幅縮小 (-) 映画分野、G&NS分野の大幅減益 (-) ET&S分野の減益
法人所得税	+76 億円 (実効税率 21%→20%)	(+) 日本における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 (-) FY21の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の影響

* 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. 24を参照 (次頁以降も同じ)。

| 3

調整後利益^{※1}

(億円)

	FY21			FY22			前年度比	
	調整前	非経常的な 損益 ^{※2}	調整後	調整前	非経常的な 損益 ^{※2}	調整後	調整前	調整後
営業利益	12,023	△638	11,386	12,082	△278	11,804	+59 (+0%)	+418 (+4%)
税引前利益	11,175	△638	10,537	11,803	△278	11,525	+628 (+6%)	+988 (+9%)
法人所得税	2,291 〔実効税率 21%〕	+184	2,475 〔実効税率 24%〕	2,367 〔実効税率 20%〕	△56	2,311 〔実効税率 20%〕	+76 (+3%)	△164 (△7%)
当社株主に帰属する当期純利益	8,822	△813	8,009	9,371	△222	9,149	+549 (+6%)	+1,140 (+14%)

調整後利益は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。
^{※1} 調整後利益は、非経常的な損益を含まない。
^{※2} 非経常的な損益についてはP.6を参照（次頁以降も同じ）

4

調整後利益[※] (4Q)

(億円)

	FY21.4Q			FY22.4Q			前年同期比	
	調整前	非経常的な 損益	調整後	調整前	非経常的な 損益	調整後	調整前	調整後
営業利益	1,386	—	1,386	1,285	—	1,285	△102 (△7%)	△102 (△7%)
税引前利益	896	—	896	1,446	—	1,446	+550 (+61%)	+550 (+61%)
法人所得税	△233 〔実効税率 △26%〕	+334	101 〔実効税率 11%〕	155 〔実効税率 11%〕	—	155 〔実効税率 11%〕	+388 (—)	+54 (+53%)
当社株主に帰属する 四半期純利益	1,111	—	786	1,282	—	1,282	+171 (+15%)	+496 (+63%)

調整後利益は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。
[※] 調整後利益は、非経常的な損益を含まない。

5

非経常的な損益

(億円)

FY21		FY22	
営業利益（調整前）に含まれる項目	+638	営業利益（調整前）に含まれる項目	+278
Game Show Network, LLCの一部の事業譲渡にともなう利益（映画分野・3Q）	+700	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・2Q）	+57
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・1Q）	△168	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・2Q）	+221
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・2Q）	+51		
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・1Q）	+55		
金融収益・費用に含まれる項目	-	金融収益・費用に含まれる項目	-
税引前利益（調整前）に含まれる項目	+638	税引前利益（調整前）に含まれる項目	+278
法人所得税（調整前）に含まれる項目	△184	法人所得税（調整前）に含まれる項目	+56
上記4項目に関わる税効果	+150	上記2項目に関わる税効果	+56
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（4Q）	△334		
非支配持分に帰属する当期純利益に含まれる項目	△9	非支配持分に帰属する当期純利益に含まれる項目	-
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に関わる非支配持分に帰属する当期純利益の調整（4Q）	△9		
当社株主に帰属する当期純利益（調整前）に含まれる項目	+813	当社株主に帰属する当期純利益（調整前）に含まれる項目	+222

6

2022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）

(億円)

		FY21	FY22
ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)	営業CF	2,475	△1,685
	投資CF	△916	△3,053
	フリーCF*1	1,559	△4,738
音楽	営業CF	661	1,813
	投資CF	△1,749	△252
	フリーCF	△1,088	1,561
映画	営業CF	1,857	286
	投資CF	△837	△1,127
	フリーCF	1,021	△841
エンタテインメント・テクノロジー&サービス (ET&S)	営業CF	1,572	2,083
	投資CF	△927	△1,166
	フリーCF	646	917
イメージング&センシング・ソリューション (I&SS)	営業CF	1,677	1,640
	投資CF	△2,589	△3,696
	フリーCF	△912	△2,056
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*2	営業CF	△109	18
	投資CF	△93	△1,026
	フリーCF	△202	△1,008
金融分野を除く連結ベース	営業CF	8,133	4,155
	投資CF	△7,111	△10,320
	フリーCF	1,021	△6,166

* 各分野の営業CF、投資CF及びフリーCFの算出は、金融分野を除くフリー連結要約キャッシュ・フロー計算書（FY2022年度決算短信JP-21参照、以下、同様）における算出とは異なる以下の手法が用いられています。

- 各分野が保有する定期預金の増減を投資CFから除外

- フリーCFに当分の間接的効果を含める（金融分野を除くフリー連結CF計算書上は財務CF）

これに伴い、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。

(2021年度 投資CF影響額) G&NS：△130億円、音楽：15億円、映画：△50億円、ET&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*2：560億円

(2022年度 営業CF影響額) G&NS：△89億円、音楽：△20億円、その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去：7億円、補正*2：3億円

(2022年度 投資CF影響額) G&NS：△153億円、音楽：△197億円、映画：△128億円、ET&S：△195億円、I&SS：△122億円、その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去：4億円、補正*2：792億円

*1フリーCFは営業CFと投資CFの合計です。

*2「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に則し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

2022年度 セグメント別業績

(億円)

		FY21	FY22	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	27,398	36,446	+9,048	+4,198
	営業利益	3,461	2,500	△961	△324
音楽	売上高	11,169	13,806	+2,637	+1,745
	営業利益	2,109	2,631	+522	
映画	売上高	12,389	13,694	+1,305	+2,298
	営業利益	2,174	1,193	△981	
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	24,760	+1,368	+2,375
	営業利益	2,129	1,795	△335	+94
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	14,022	+3,258	+2,027
	営業利益	1,556	2,122	+566	+1,209
金融	金融ビジネス収入	15,338	14,545	△793	
	営業利益	1,501	2,239	+738	
その他	売上高	988	876	△112	
	営業利益	180	168	△11	
全社 (共通) 及び セグメント間取引消去	売上高	△2,223	△2,752	△529	
	営業利益	△1,087	△566	+521	
連結	売上高	99,215	115,398	+16,183	
	営業利益	12,023	12,082	+59	

・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)。

8

2022年度 4Q セグメント別業績

(億円)

		FY21.4Q	FY22.4Q	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	6,653	10,732	+4,079	+932
	営業利益	873	389	△484	△138
音楽	売上高	2,946	3,495	+549	+309
	営業利益	499	604	+106	
映画	売上高	3,122	3,590	+468	+437
	営業利益	110	155	+45	
エンタテインメント・テクノロジー& サービス (ET&S)	売上高	4,941	4,938	△2	+294
	営業利益	△116	△330	△215	△21
イメージング& センシング・ソリューション (I&SS)	売上高	2,553	3,488	+935	+441
	営業利益	107	317	+209	+284
金融	金融ビジネス収入	2,797	4,933	+2,136	
	営業利益	478	337	△141	
その他	売上高	249	225	△24	
	営業利益	△30	1	+30	
全社 (共通) 及び セグメント間取引消去	売上高	△620	△766	△146	
	営業利益	△536	△188	+347	
連結	売上高	22,640	30,636	+7,996	
	営業利益	1,386	1,285	△102	

9

2023年度 連結業績見通し

(億円)

	FY22	FY23見通し	前年度比
売上高	115,398	115,000	△398 億円 (△0%)
営業利益	12,082	11,700	△382 億円 (△3%)
税引前利益	11,803	11,400	△403 億円 (△3%)
当社株主に帰属する当期純利益	9,371	8,400	△971 億円 (△10%)
調整後OIBDA	17,227	17,700	+473 億円 (+3%)
調整後EBITDA	17,034	17,500	+466 億円 (+3%)
金融分野を除く連結ベース 営業キャッシュ・フロー	4,155	12,500	+8,345 億円 (+201%)
			1株当たり配当金 (予定)
為替レート	実績レート	前提レート	中間 40円
1米ドル	135.4円	130円前後	期末 未定
1ユーロ	140.9円	138円前後	

調整後OIBDA、調整後EBITDA及び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、これら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。
調整後OIBDA及び調整後EBITDAの算式及び調整を含む詳細についてはP.24を参照（次頁以降も同じ）

10

2023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	△398 億円 △0%	(-) 金融分野の大幅減収、ET&S分野の減収 (+) G&NS分野の増収及びI&SS分野、映画分野の大幅増収
営業利益	△382 億円 △3%	(-) 金融分野及びI&SS分野の減益 (+) G&NS分野の増益
当社株主に帰属する 当期純利益	△971 億円 △10%	(-) FY22の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法人所得税の減額 (-) FY23からの英国の税率変更にもなう法人所得税の増額

11

2023年度 セグメント別 業績見通し

		FY22	FY23見通し	前年度比	(億円)
ゲーム& ネットワークサービス (G&NS)	売上高	36,446	39,000	+2,554	
	営業利益	2,500	2,700	+200	
	調整後OIBDA	3,370	3,650	+280	
音楽	売上高	13,806	14,100	+294	
	営業利益	2,631	2,650	+19	
	調整後OIBDA	3,164	3,250	+86	
映画	売上高	13,694	15,200	+1,506	
	営業利益	1,193	1,200	+7	
	調整後OIBDA	1,682	1,650	△32	
エンタテインメント・テクノロジー&サービス (ET&S)	売上高	24,760	23,800	△960	
	営業利益	1,795	1,800	+5	
	調整後OIBDA	2,769	2,800	+31	
イメージング& センシング・ソリューション (I&SS)	売上高	14,022	16,000	+1,978	
	営業利益	2,122	2,000	△122	
	調整後OIBDA	4,089	4,450	+361	
金融	金融ビジネス収入	14,545	8,700	△5,845	
	営業利益	2,239	1,800	△439	
	調整後OIBDA	2,282	2,050	△232	
その他、全社（共通）及び セグメント間取引消去	営業利益	△398	△450	△52	
	調整後OIBDA	△129	△150	△21	
連結	売上高	115,398	115,000	△398	
	営業利益	12,082	11,700	△382	
	調整後OIBDA	17,227	17,700	+473	
	調整後EBITDA	17,034	17,500	+466	

調整後OIBDA及び調整後EBITDAはIFRSに則った開示ではありませんが、ソニーは、これら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。

* 連結ベースの調整後EBITDAと調整後OIBDAの差額は、金融収益及び金融費用（支払利息（純額）及び資本性金融商品の再評価益（純額）を除く）です。ソニーは、金融分野を除き、グローバルで集中的な為替変動リスク管理を行っていることにより、金融収益及び金融費用を分野別の業績評価に含めていないため、分野別の調整後EBITDAは計算・開示していません。

12

調整後EBITDA調整表

	FY22	(億円)
当社株主に帰属する当期純利益	9,371	
非支配持分に帰属する当期純利益	65	
法人所得税	2,367	
金融収益・費用に計上される支払利息（純額）	40	
金融収益・費用に計上される資本性金融商品の再評価益（純額）	46	
減価償却費・償却費 ^{※1}	5,422	
非経常的な損益 ^{※2}	△278	
調整後EBITDA	17,034	

調整後EBITDAはIFRSに則った開示ではありませんが、ソニーは、これら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。

※1 減価償却費・償却費には、コンテンツ資産に含まれる繰延映画製作費、テレビ放映権、自社制作のゲームコンテンツ及び原盤制作費ならびに繰延保険契約費の償却費を含んでいません。

※2 営業利益に含まれる項目

13

調整後OIBDA調整表

(億円)

	FY22			
	営業利益	減価償却費・償却費※1	非経常的な損益※2	調整後OIBDA
ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)	2,500	870	-	3,370
音楽	2,631	590	△57	3,164
映画	1,193	489	-	1,682
エンタテインメント・テクノロジー&サービス (ET&S)	1,795	974	-	2,769
イメージング&センシング・ソリューション (I&SS)	2,122	1,967	-	4,089
金融	2,239	263	△221	2,282
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去	△398	268	-	△129
連結	12,082	5,422	△278	17,227

調整後OIBDA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。

※1 減価償却費・償却費には、コンテンツ資産に含まれる録音映画製作費、テレビ放映権、自社制作のゲームコンテンツ及び原盤製作費ならびに録音保険契約費の償却費を含んでいません。

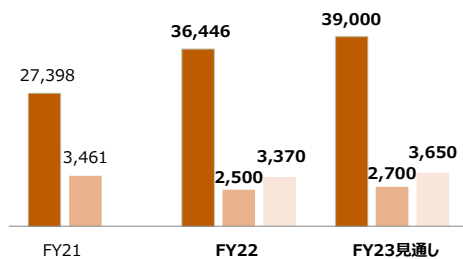
※2 営業利益に含まれる項目

14

ゲーム&ネットワークサービス分野（G&NS分野）

売上高、営業利益及び調整後OIBDA

(億円)



2022年度（前年度比）

■ 売上高 9,048億円（33%）大幅増収（為替影響：+4,198億円）

- ・（+）為替の影響
- ・（+）ハードウェアの売上増加
- ・（+）自社制作ゲームソフトウェア販売の増加
- ・（-）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減少

■ 営業利益 961億円（28%）大幅減益（為替影響：△324億円）

- ・（-）コストの増加
 - ・（-）ゲームソフトウェア開発費の増加
 - ・（-）Bungie, Inc.等の買収にともなう費用の計上*1
- ・（-）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販売の増加の影響
- ・（+）ハードウェアの損失縮小

2023年度見通し（前年度比）

■ 売上高 2,554億円（7%）増収

- ・（+）ハードウェア及び周辺機器の売上増加
- ・（-）為替の影響

■ 営業利益 200億円（8%）増益 / 調整後OIBDA 280億円（8%）増益

- ・（+）ハードウェアの損益改善
- ・（+）コストの米ドル建て比率が高いことによる為替の好影響
- ・（+）周辺機器の売上増加の影響
- ・（-）コストの増加*2
- ・（-）自社制作ゲームソフトウェア販売の減少の影響

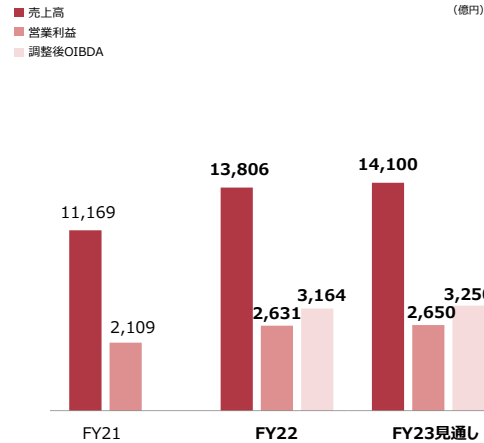
*1 FY22に取引を完了した買収にともなう費用として527億円を計上。

*2 コストの増加は、ゲームソフトウェア開発費のうち資産計上される金額がFY23以降に増加することを見込むことにより、一部相殺されています。

15

音楽分野

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2022年度（前年度比）

- 売上高 2,637億円（24%）大幅増収（為替影響：+1,745億円）
 - ・（+）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 522億円（25%）大幅増益
 - ・（+）為替の好影響
 - ・（+）音楽制作及び音楽出版における増収の影響
 - ・（+）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（関連費用控除後で57億円）
 - ・（-）映像メディア・プラットフォームにおける減収の影響

2023年度見通し（前年度比）

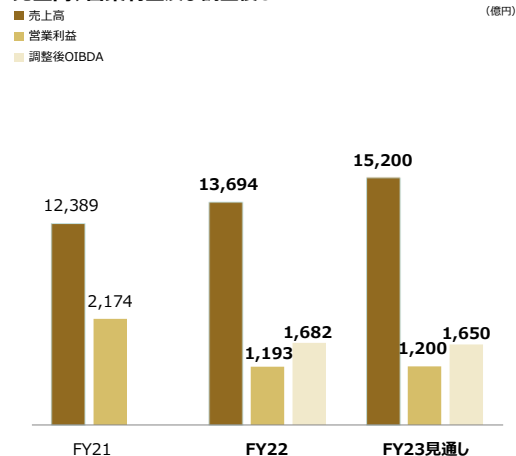
- 売上高 294億円（2%）増収
 - ・（+）ストリーミングサービスからの収入増加などによる音楽制作及び音楽出版の増収
 - ・（-）為替の影響
- 営業利益 ほぼ前年度並み / 調整後OIBDA 86億円（3%）増益
 - ・（+）増収の影響
 - ・（-）販売費及び一般管理費の増加
 - ・（-）為替の悪影響
 - ・（-）FY22における音楽制作及び音楽出版における訴訟に関する和解金の受領の影響（関連費用控除後で57億円）*

* 営業利益のみの増減要因で調整後OIBDAの増減要因には含まれない。

16

映画分野

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2022年度（前年度比）

以下の要因分析は米ドルベース

- 売上高 1,305億円（11%）大幅増収 米ドルベース：△851百万米ドル（△8%）
 - ・（-）「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」などの大型作品の貢献があったFY21に比べ、当年度劇場興行収入の減少
 - ・（-）FY21に「Seinfeld」のライセンス収入があったことによる、テレビ番組制作の減収
 - ・（-）FY21に動画配信サービスへライセンスした新作映画の作品数が多かったことによる、映画製作の減収
 - ・（+）テレビ番組制作における作品の納入数の増加ならびにIndustrial Media及びBad Wolfの買収の影響
 - ・（+）Crunchyroll買収の影響を含む、アニメ専門DTCサービスにおける増収
- 営業利益 981億円（45%）大幅減益 米ドルベース：△1,041百万米ドル（△54%）
 - ・（-）FY21におけるGSN Gamesの事業譲渡にともなう利益の計上(700億円)
 - ・（-）減収の影響

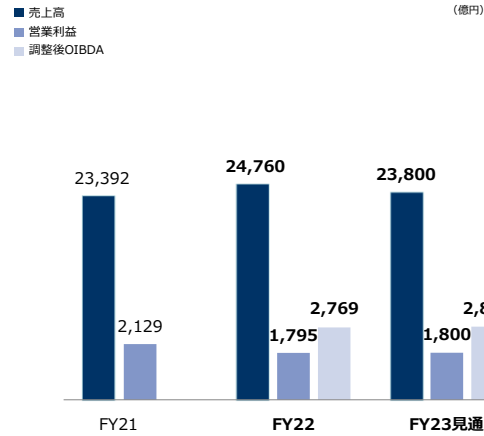
2023年度見通し（前年度比）

- 売上高 1,506億円（11%）大幅増収
 - ・（+）複数の大型作品を含む劇場公開作品の増加
 - ・（+）メディアネットワークにおけるCrunchyroll及びインド事業の増収
- 営業利益 / 調整後OIBDA ほぼ前年度並み
 - ・（+）増収の影響
 - ・（-）複数の大型作品を含む劇場公開作品の増加による広告宣伝費の増加
 - ・（-）FY21に劇場公開した複数の大型作品のホームエンタテインメント売上やテレビ向けライセンス収入の貢献があったFY22に比べ、前年度公開作品の貢献減少

17

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、営業利益及び調整後OIBDA



2022年度 (前年度比)

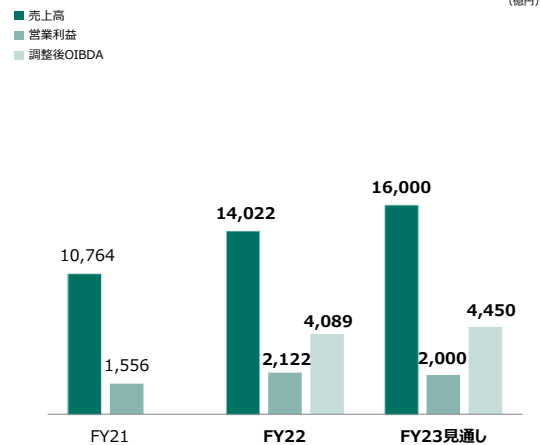
- 売上高 1,368億円 (6%) 増収 (為替影響: +2,375億円)
 - ・ (+) 為替の影響
 - ・ (+) 販売台数の増加によるデジタルカメラの増収
 - ・ (-) 販売台数の減少によるテレビの減収
- 営業利益 335億円 (16%) 減益 (為替影響: +94億円)
 - ・ (-) 販売台数の減少によるテレビの減収の影響
 - ・ (+) 販売台数の増加によるデジタルカメラの増収の影響

2023年度見通し (前年度比)

- 売上高 960億円 (4%) 減収
 - ・ (-) 販売台数の減少によるテレビの減収
 - ・ (-) 為替の影響
- 営業利益 / 調整後OIBDA ほぼ前年度並み
 - ・ (+) 物流費等のオペレーション費用の削減によるテレビの増益
 - ・ (-) 成長領域への研究開発費等の投資増

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、営業利益及び調整後OIBDA



2022年度 (前年度比)

- 売上高 3,258億円 (30%) 大幅増収 (為替影響: +2,027億円)
 - ・ (+) 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 566億円 (36%) 大幅増益 (為替影響: +1,209億円)
 - ・ (+) 為替の好影響
 - ・ (+) 増収の影響
 - ・ (-) 研究開発費及び減価償却費の増加
 - ・ (-) 製造経費の増加

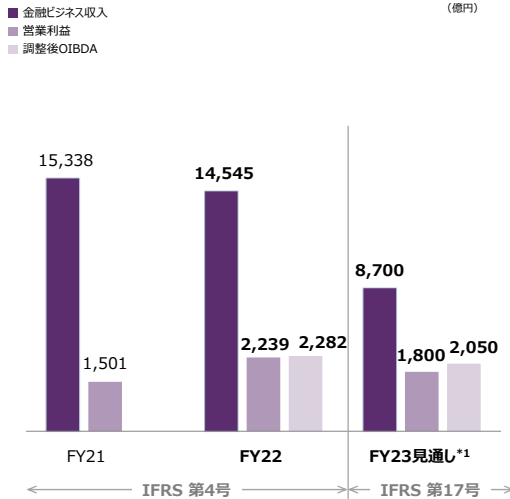
2023年度見通し (前年度比)

- 売上高 1,978億円 (14%) 大幅増収
 - ・ (+) 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
 - ・ (+) 販売数量の増加
- 営業利益 122億円 (6%) 減益 / 調整後OIBDA 361億円 (9%) 増益
 - ・ (-) 減価償却費*及び研究開発費の増加
 - ・ (-) 製造経費の増加
 - ・ (-) 為替の悪影響
 - ・ (+) 増収の影響

* 営業利益のみの増減要因で調整後OIBDAの増減要因には含まれない。

金融分野

金融ビジネス収入、営業利益及び調整後OIBDA



2022年度（前年度比）

- 金融ビジネス収入 793億円（5%）減収
 - ・（-）ソニー生命の減収（△1,084億円、収入：1兆2,421億円）
 - ・（-）特別勘定における運用益の減少
- 営業利益 738億円（49%）大幅増益
 - ・（+）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損失計上の反動（168億円）及びFY22での同資金回収（221億円）
 - ・（+）ソニー生命の大幅増益（+297億円、利益：1,770億円）
 - ・（+）不動産売却益の計上
 - ・（+）保有契約高の積み上がりによる利益の増加
 - ・（-）新型コロナウイルス関連の給付金などの増加

2023年度見通し（前年度比）

- 金融ビジネス収入 5,845億円（40%）大幅減収
 - ・（-）IFRS第17号の適用にともない、生命保険事業において、従来保険料収入に含まれていた解約返戻金相当額が収入から控除されること等による影響*1, 2
- 営業利益 439億円（20%）減益 / 調整後OIBDA 232億円（10%）減益
FY22における以下の項目の影響：
 - ・（-）ソニー生命の不動産売却益
 - ・（-）ソニー生命の子会社における不正送金の資金回収*3
 - ・（-）ソニー生命における株式相場や金利の変動にともなう責任準備金繰入額の減少
 - ・（+）ソニー生命における新型コロナウイルス関連の給付金などの増加

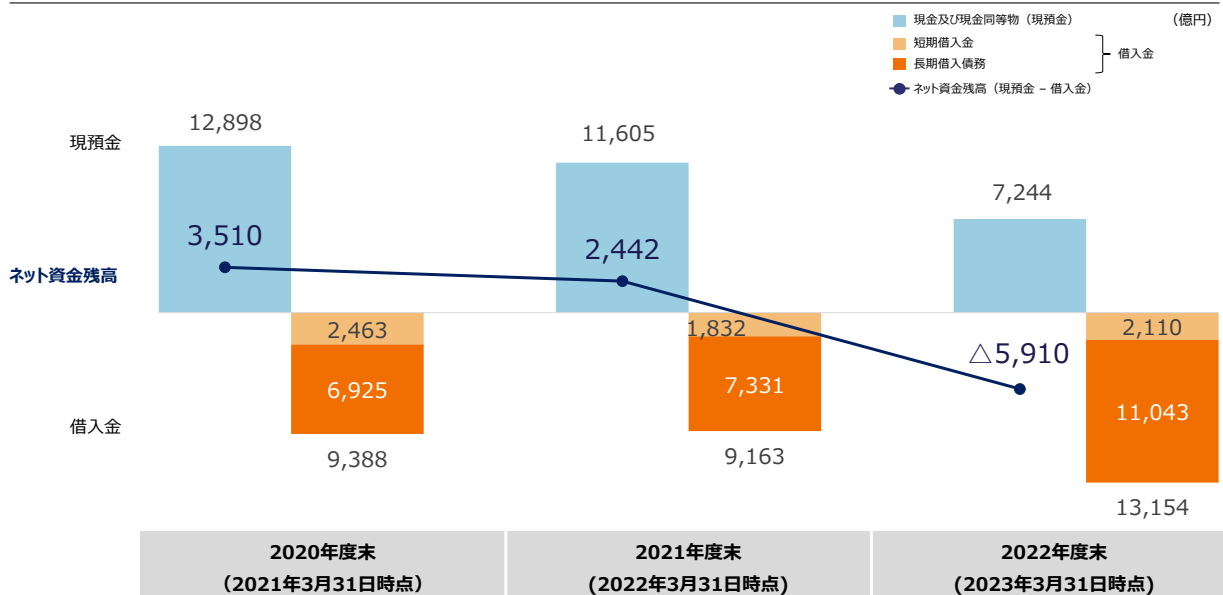
*1 2023年度より、保険契約に関して、従来のIFRS第4号に代えて、新基準であるIFRS第17号を適用。

*2 従来は支払保険金等に含まれていた解約返戻金相当額が控除されることなどにより、費用の減少も見込む。

*3 営業利益のみの増減要因で調整後OIBDAの増減要因には含まれない。

20

現預金・借入金残高（金融分野を除く連結ベース）

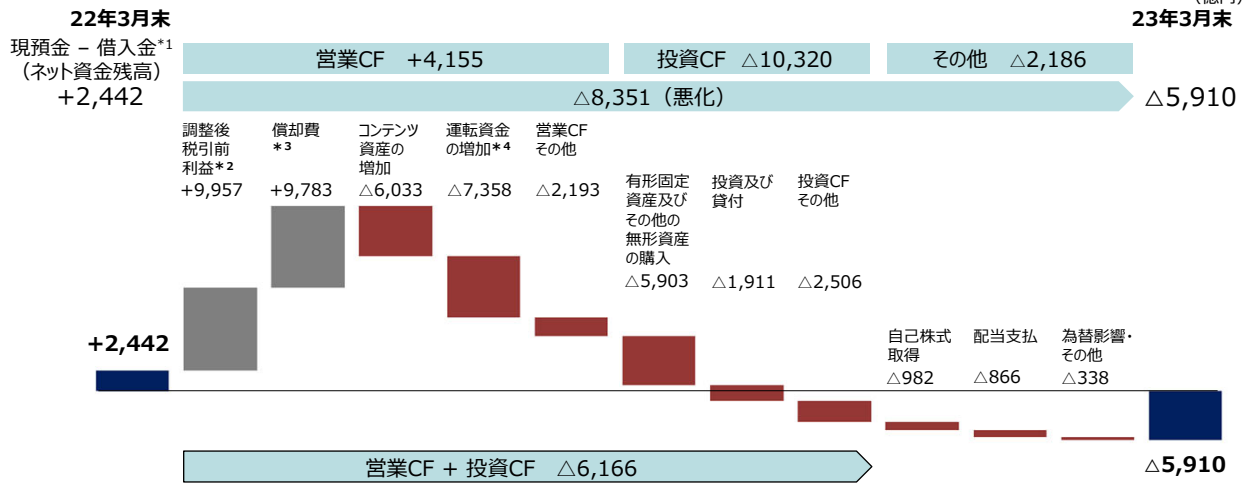


・「2022年度 決算短信」JP.19 金融分野を除くニニ連結 要約財政状態計算書及び「2021年度 決算短信」JP.19 金融分野を除くニニ連結 要約財政状態計算書 参照

21

2022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.21参照。

*2 「2022年度 決算短信」 P.21 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 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）

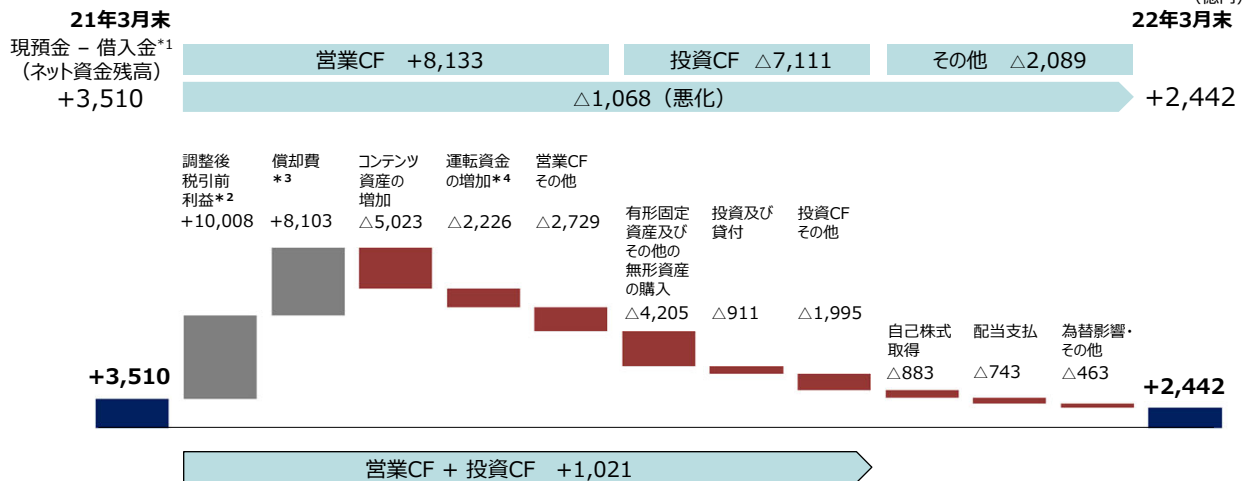
*3 同 P.21 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 減価償却費及び償却費（契約コストの償却を含む）

*4 同 P.21 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 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

22

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.21参照。

*2 「2022年度 決算短信」 P.21 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 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 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 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 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 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

23

注記

調整後OIBDA及び調整後EBITDAについて

調整後OIBDA (Operating Income Before Depreciation and Amortization) 及び調整後EBITDA (Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation and Amortization) は、以下の算式により計算されます。

調整後OIBDA = 営業利益 + 減価償却費・償却費* - 当社が非経常的と判断する損益

調整後EBITDA = 当社株主に帰属する当期純利益 + 非支配持分に帰属する当期純利益 + 法人所得税 + 金融収益・金融費用に計上される支払利息 (純額) - 金融収益・金融費用に計上される資本性金融商品の再評価益 (純額) + 減価償却費・償却費* - 当社が非経常的と判断する損益

* 上記の算式において、減価償却費・償却費には、コンテンツ資産に含まれる繰延映画製作費、テレビ放映権、自社制作のゲームコンテンツ及び原盤制作費ならびに繰延保険契約費の償却費を含んでいません。

調整後OIBDA及び調整後EBITDAはIFRSに則った開示ではありませんが、ソニーは、これら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。調整後OIBDA及び調整後EBITDAはIFRSに則って開示されるソニーの経営成績を代替するものではなく、追加的なものとしてご参照ください。

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、投資家の皆様には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」と特記しています。

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)、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を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・開発し続ける能力
- (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、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。