

2019 年度 連結業績概要

(2020年 3月 31日に終了した 1年間)

2020年 5月 13日

ソニー株式会社

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いたします。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 (<http://www.sony.co.jp/SonyInfo/IR/>)。

- **2019年度連結業績**
- **セグメント別概況**
- **2020年度連結業績**
- **営業キャッシュ・フロー進捗実績と当社の財務状況**

- 新型コロナウイルス感染症の拡大防止のため、今回の決算発表は、このようにインターネット配信による開催とさせていただきます。
- 皆様にはご不便をおかけいたしますが、ご理解とご協力の程、宜しくお願いいたします。
- 当社では、社員と社員の家族、そしてお客様をはじめとする全てのステークホルダーの安全確保を最優先に、事業に取り組んでいます。
- 本日は、これらの内容で、2019年度連結業績の実績、及び足元のコロナウイルスの影響を中心にご説明します。
- なお、5月19日に開催する経営方針説明会では、社長の吉田から、長期視点での当社の経営戦略についてご説明する予定です。

2019年度 連結業績

	FY18	FY19	前年度比
売上高及び営業収入	86,657	82,599	△4,058 億円 (△5%)
営業利益	8,942	8,455	△488 億円 (△5%)
税引前利益	10,116	7,995	△2,122 億円 (△21%)
当社株主に帰属する当期純利益	9,163	5,822	△3,341 億円 (△36%)
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)	707.74円	461.23円	△246.51 円
金融分野を除く連結ベース*			
営業キャッシュ・フロー	7,534	7,629	+94 億円
投資キャッシュ・フロー	△5,204	△3,631	+1,573 億円
フリー・キャッシュ・フロー 合計(営業CF+投資CF)	2,331	3,998	+1,667 億円
平均為替レート			1株当たり配当金
1米ドル	110.9円	108.7円	中間 20円
1ユーロ	128.5円	120.8円	期末 25円
			年間 45円

*「2019年度 決算短信」P.13 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 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・フローは米国会計原則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有益な情報を提供すると考えています。

- 2019年度の連結売上高は、前年度から5%減の8兆2,599 億円、連結営業利益は、488億円減の8,455億円となりました。
- 当社株主に帰属する当期純利益は、前年度から3,341億円減の5,822億円となりました。

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
FY18	8,942 億円	8,093 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ EMI連結子会社化にともなう再評価益(音楽分野 +1,169億円) ■ 長期性資産の減損損失(EP&S分野 △192億円) ■ 長期性資産及び営業権の減損損失(その他分野 △129億円)
FY19	8,455 億円	8,140 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ SREホールディングス(株)株式の上場及び一部売出しにともなう再評価益及び売却益(その他分野 +173億円) ■ 特定のライセンス契約締結にともなう特許料収入(全社(共通)及びセグメント間取引消去 +79億円) ■ (株)NSFエンゲージメント株式の一部譲渡にともなう売却益及び再評価益(全社(共通)及びセグメント間取引消去 +63億円)
前年度比	△488 億円	+46 億円 (+1%)	

* 該当四半期における「決算短信」、「説明会配布資料」、及び「四半期報告書」で金額を開示した項目

調整後営業利益は米国会計原則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有益な情報を提供すると考えています。

- 一時的な要因を除いた調整後の営業利益は、前年度比46億円増の8,140億円となりました。

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*1を含まない
FY18	9,163 億円	5,785 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ Spotify社株式売却益及び評価益(純額 +1,178億円) ■ 長期性資産の減損損失(EP&S分野 △192億円) ■ 長期性資産及び営業権の減損損失(その他分野 △129億円) ■ 上記3項目に関わる税額調整(△190億円) ■ EMI連結子会社化にともなう再評価益(音楽分野 +1,169億円) ■ 繰延税金資産に対する評価性引当金の一部取崩し(+1,542億円)
FY19	5,822 億円	5,503 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ SREホールディングス(株)株式の上場及び一部売出しにともなう再評価益及び売却益(その他分野 +173億円) ■ 特定のライセンス契約締結にともなう特許料収入(全社(共通)及びセグメント間取引消去 +79億円) ■ (株)NSFエンゲージメント株式の一部譲渡にともなう売却益及び再評価益(全社(共通)及びセグメント間取引消去 +63億円) ■ ソニーの国内年金制度変更にかかる損失(△64億円) ■ 上記4項目に関わる税額調整(△60億円) ■ オリンパス(株)株式売却にともなう法人税の減額*2(+127億円)
前年度比	△3,341 億円	△282 億円 (△5%)	

*1 該当四半期における「決算短信」、「説明会配布資料」、及び「四半期報告書」で金額を開示した項目

*2 株式売却にともなう発生税額が未実現評価益に対して計上していた繰延税金負債を下回ったことによる法人税額の減額

調整後当社株主に帰属する当期純利益は米国会計原則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。

- 調整後当社株主に帰属する当期純利益は、前年度比282億円減の5,503億円と試算されます。当期純利益に影響した一時的な要因はご覧の通りです。

2019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)

		FY18	FY19
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	営業CF	3,345	1,805
	投資CF	△370	△732
	フリーCF*1	2,975	1,073
音楽	営業CF	588	1,211
	投資CF	△2,341	△562
	フリーCF	△1,753	649
映画	営業CF	501	1,415
	投資CF	△188	△405
	フリーCF	313	1,010
エレクトロニクス・プロダクツ& ソリューション(EP&S)	営業CF	1,538	1,238
	投資CF	△643	△1,089
	フリーCF	895	149
イメージング& センシング・ソリューション(I&SS)	営業CF	1,961	3,089
	投資CF	△1,325	△2,246
	フリーCF	637	843
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	△398	△1,129
	投資CF	△337	1,403
	フリーCF	△735	274
金融分野を除く連結ベース	営業CF	7,534	7,629
	投資CF	△5,204	△3,631
	フリーCF	2,331	3,998

(億円)

各分野の投資CFの算出にあたり、金融分野を除くフリー・連結CF計算書(「2019年度決算短信」P.13参照。以下、同様)における算出とは異なる以下の手法が取られています。

・各分野が保有する定期預金の増減を投資CFから除外

・キャピタル・リースにかかる支払額を投資CFに含める(金融分野を除くフリー・連結CF計算書上は財務CF)

・オペレーティング・リースにかかる支払額を営業CFから除外し、投資CFに含める(2019年度より調整)

これに伴い、各分野の営業CF及び投資CFには以下の調整金額が含まれています。

(2018年度 投資CF調整額)G&NS:△5億円、音楽:14億円、映画:△24億円、EP&S:△80億円、I&SS:△4億円、その他、全社(共通)及びセグメント間取引消去:△6億円、補正*:107億円

(2019年度 営業CF影響額)G&NS:115億円、音楽:98億円、映画:71億円、EP&S:264億円、I&SS:75億円、その他、全社(共通)及びセグメント間取引消去:△22億円、補正*:△601億円

(2019年度 投資CF影響額)G&NS:△118億円、音楽:△294億円、映画:△71億円、EP&S:△402億円、I&SS:△86億円、その他、全社(共通)及びセグメント間取引消去:△177億円、補正*:1,148億円

*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、フリーCFは米国会計原則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。

- ・ 当年度の、金融分野を除く営業キャッシュ・フローは7,629億円と、前年度から若干の増加、投資キャッシュ・フローは、3,631億円の支出となりました。
- ・ 当年度の分野別キャッシュ・フロー実績は、このスライドにある通りです。
- ・ 全事業分野で、フリー・キャッシュ・フローがプラスとなりました。

2019年度 セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

		FY18	FY19	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	23,109	19,776	△3,333	△654
	営業利益	3,111	2,384	△727	△122
音楽	売上高	8,075	8,499	+424	△112
	営業利益	2,325	1,423	△901	
映画	売上高	9,869	10,119	+250	△221
	営業利益	546	682	+136	
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	23,206	19,913	△3,294	△598
	営業利益	765	873	+108	△230
イメージング& センシング・ソリューション(I&SS)	売上高	8,793	10,706	+1,912	△222
	営業利益	1,439	2,356	+917	△182
金融	金融ビジネス収入	12,825	13,077	+252	
	営業利益	1,615	1,296	△319	
その他	売上高	3,457	2,514	△943	
	営業利益	△111	163	+274	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△2,678	△2,004	+673	
	営業利益	△747	△722	+25	
連結	売上高	86,657	82,599	△4,058	
	営業利益	8,942	8,455	△488	

・2019年度第1四半期に行った業績報告におけるビジネスセグメント区分の変更にもない、各分野の過年度の財務数値を当年度の表示に合わせて組替再表示している(次頁以降も同じ)
 ・2019年度第1四半期より、従来の半導体分野をイメージング&センシング・ソリューション(I&SS)分野に名称変更している(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)。
 ・売上高/金融ビジネス収入: 営業収入を含む(次頁以降も同じ)。
 ・為替影響額の算出方法についてはP.31掲載の「注記」を参照(次頁以降も同じ)。

- 2019年度のセグメント別業績はご覧の通りです。

2019年度 新型コロナウイルス感染拡大の営業利益への影響額の試算

(億円)

	FY19 年間試算額	影響の概要
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	+28	ゲームソフトウェアのダウンロード販売、ネットワークサービスの増収
音楽	△10	楽曲使用機会(テレビ広告、レストラン・バーなど)減少 イベントの延期、中止等の影響
映画	+15	テレビ作品の納入遅れによる減収 映画作品のデジタル販売の好調、劇場公開延期によるマーケティング費用減少
エレクトロニクス・プロダクツ& ソリューション(EP&S)	△351	中国・マレーシアの製造事業所の稼働停止による供給不足 世界各国のロックダウンによる需要減
イメージング& センシング・ソリューション(I&SS)	△84	顧客の稼働停止などによる需要の減少
金融	△280	市況悪化による、ソニー銀行の投資有価証券評価損益の悪化及び ソニー生命における責任準備金繰入額の増加など
影響額合計	△682	

上記の影響額は、説明会資料P.32に記載の前提に基づく試算結果であり、新型コロナウイルス感染拡大(「感染拡大」)の影響をすべて網羅していない可能性や、または、感染拡大以外の影響を含んでいる可能性があります。
上記の影響額は、米国会計原則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

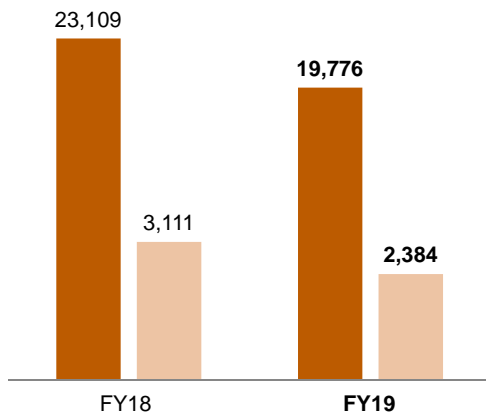
- ここで、コロナウイルス感染症拡大による、各事業の2019年度営業利益実績への影響額の試算につき、ご説明します。
- 前回の決算説明会において、2019年度の営業利益見通しを400億円上方修正した際に、コロナウイルスの影響が、この上方修正分を打ち消す規模になる可能性があることをご説明しましたが、結果として、これを上回る規模の影響があったと試算しています。
- しかしながら、他の要因による収益改善もあり、全体として、ほぼ申し上げたレベルでの営業利益実績となりました。
- コロナウイルスの影響が業績に表れるスピードは、事業毎に異なります。
- エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション(EP&S)分野が最も早くからその影響を受けていますが、今後他分野での影響も拡大していくとみています。
- 映画分野の業績への影響が顕著に表れるには、もう少し時間がかかるものの、その影響が長引く可能性があるかとみています。
- また、多くの事業分野でネガティブな影響がある一方、ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)分野のように、業績面ではポジティブな影響を受けている事業もあります。
- 各事業が足元で受けている影響、及び現在認識している2020年度におけるリスクについては、この後、セグメント別にできる限り詳細にご説明します。

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)



2019年度 (前年度比)

- 売上高 3,333億円(14%)大幅減収 (為替影響: △654億円)
 - ・(-)プレイステーション®4ハードウェアの減収
 - ・(-)ゲームソフトウェアの減収
 - ・(-)為替の影響
 - ・(+)プレイステーション®プラス(PS Plus)の増収
- 営業利益 727億円大幅減益 (為替影響: △122億円)
 - ・(-)ゲームソフトウェアの減収
 - ・(-)為替の悪影響
 - ・(+)PS Plusの増収
 - ・(+)コスト削減

- では、ここから各事業の概況説明に移ります。
- まず、G&NS分野です。
- 当年度の売上高は、主にプレイステーション®4(PS4®)ハードウェア、及びPS4®向けゲームソフトウェアの減収や為替の悪影響により、前年度から14%減の1兆9,776億円となりました。
- 営業利益は、プレイステーション®プラス(PS Plus)など、ネットワークサービスの増収やコスト削減効果はあったものの、主にゲームソフトウェアの減収や為替の悪影響により、前年度比727億円減の2,384億円となりました。
- ソフトウェアについては、『ゴッド・オブ・ウォー』や『Marvel's Spider-Man』などの大ヒットがあった前年度と比べ、自社制作ソフトウェアやフリー・トゥー・プレイ タイトルからの貢献が減少しています。

新型コロナウイルス感染拡大の影響（G&NS分野）

- プレイステーション®4の販売は堅調
- ネットワークサービスが伸長
- プレイステーション®5は当初の予定通り、年末商戦期に発売予定
- ゲームソフトウェア開発で顕在化している大きな問題は現時点ではなし

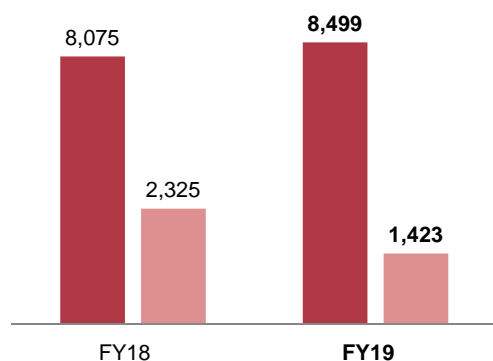
- ここでG&NS分野におけるコロナウイルスの影響についてお話しします。
- PS4®ハードウェアについては、一部の部品サプライチェーン上の問題により生産に若干の影響はあるものの、足元の需要には在庫で対応し、販売は堅調に推移しています。
- 足元では、プレイステーション™ネットワーク(PSN)でのゲームプレイ時間がクリスマスシーズンの1.5倍になるなど、ネットワークサービスが大きく伸びており、ソフトウェアのネットワークダウンロード売上やネットワーク会員数も、3月以降大幅に増加しています。
- プレイステーション®5(PS5™)の立ち上げについては、社員の在宅勤務や海外渡航制限などにより、一部の検証作業や生産ラインの確認などに制約が出ていますが、必要な対応策を講じており、今年の年末商戦期での発売に向けて、遅滞なく準備を進めています。
- また、自社及びパートナー各社様によるゲームソフトウェア開発スケジュールについても、現時点で顕在化している大きな問題はありませぬ。

音楽分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



2019年度（前年度比）

- 売上高 424億円(5%)増収（為替影響:△112億円）
 - ・(+)EMIの連結子会社化などによる音楽出版の増収
 - ・(+)ストリーミング配信の売上増加などによる音楽制作の増収
 - ・(-)モバイル向けゲームアプリ「Fate/Grand Order」の減収などによる映像メディア・プラットフォームの減収
- 営業利益 901億円大幅減益
 - ・(-)FY18にあったEMIの連結子会社化による再評価益(1,169億円)
 - ・(+)FY18にあったEMIの持分約60%の取得にともない発生した持分法投資損失116億円の計上
 - ・(+)増収の影響

- 次に、音楽分野です。
- 当年度の売上高は、前年度比5%増の8,499億円となりました。
- この増収は、モバイル向けゲームアプリ『Fate/Grand Order』などの減収はあったものの、主にEMI Music Publishing(EMI)を連結子会社化したことによる音楽出版での増収や、音楽制作でのストリーミング売上増によるものです。
- 営業利益については、これらの増収の影響はあったものの、前年度には、主にEMI連結子会社化に伴う再評価益を計上していたことにより、901億円減の1,423億円となりました。
- なお、EMI連結子会社化による一時的な損益を除いた調整後営業利益では、前年度から152億円の増益と試算されます。
- また、音楽分野の営業利益に対する、モバイル向けゲームアプリからの利益貢献は1割半ばとなりました。

新型コロナウイルス感染拡大の影響（音楽分野）

- レコーディング等への影響による新曲リリース延期
- 外出制限に伴うCD等の販売減少
- イベントの延期/中止によるライブ興行や物販、映像ビデオの販売の減少
- 広告縮小や映像コンテンツ制作遅れによる楽曲使用料の減少

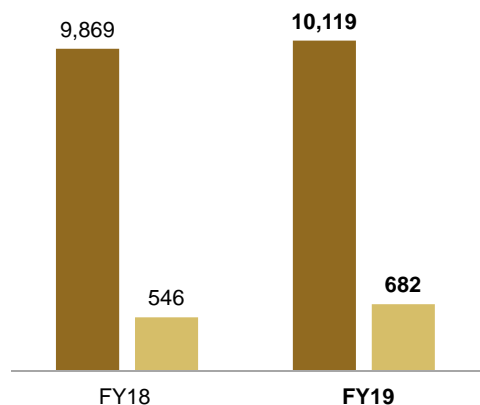
- 音楽分野におけるコロナウイルスの影響についてお話しします。
- アーティストによる、楽曲のレコーディングや音楽ビデオの制作に影響が出ていることなどにより、新曲のリリースに遅れが出ています。
- ストリーミングの普及率が高い米国などでは、現時点では、新曲リリースの遅れによる影響は限定的ですが、まだ普及率が低い日本やドイツなどでは、外出制限の影響から、CDなどパッケージメディアの販売が減少しています。
- 2月から5月末までにおいて400件を超えるイベントが延期・中止となっている日本などで、ライブ興行や物販、映像ビデオの制作・販売などが減少しています。
- 世界的な広告活動の縮小により、広告型ストリーミングサービス収入や、テレビCMなどからの楽曲使用料が減少しています。また、映画やテレビ番組の制作の遅れも、楽曲使用料を減少させています。

映画分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



2019年度（前年度比）

以下の要因分析は米ドルベース

- 売上高 250億円(3%)増収 米ドルベース: +446百万米ドル (+5%)
 - ・(+)全世界での劇場興行収入の増加
 - ・(+)テレビ番組作品のライセンス収入の増加
 - ・(-)前年度に実施したチャンネルポートフォリオ見直しの影響などによるメディアネットワークの減収
- 営業利益 136億円大幅増益
 - ・(+)前述のチャンネルポートフォリオ見直しの効果
 - ・(+)映画製作におけるカタログ作品の収益性の改善
 - ・(-)テレビ番組制作における番組企画費の増加及び新規番組の増加にともなう費用の増加
 - ・(-)メディアネットワークにおけるチャンネルポートフォリオ見直し費用の増加 (FY18△128億円、FY19△170億円)

- 次に、映画分野です。
- 当年度の売上高は、主に映画製作やテレビ番組制作での増収により、前年度から3%増の1兆119億円となりました。
- 当年度公開した映画作品では、『スパイダーマン:ファー・フロム・ホーム』、『ジュマンジ/ネクスト・レベル』など、当社が持つIPを活用したフランチャイズ作品が、想定を上回るヒットとなりました。
- 営業利益については、テレビ番組制作において、番組開発や新規番組リリースによる費用増はあったものの、前年度実施したメディアネットワークでのチャンネルポートフォリオ見直しの効果や、映画製作におけるカタログ作品の収益改善などにより、前年度比136億円増の682億円となりました。

新型コロナウイルス感染拡大の影響（映画分野）

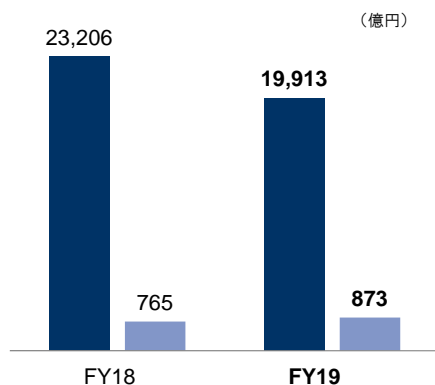
- 映画館の閉鎖や製作遅延による作品公開の延期
 - 劇場興行収入をはじめとする収益の減少
- 映画作品のデジタル販売は好調
- テレビ番組制作への影響による納入の遅延
- 世界的な広告活動縮小による、メディアネットワークの広告収入の減少

- 映画分野におけるコロナウイルスの影響についてお話しします。
- 全世界での映画館の閉鎖などにより、映画興行ビジネス全体に大きな影響が出ており、当社においても、『ピーターラビット2／バーナバスの誘惑』のように、製作が完了している作品のリリースもできない状況です。
- 外出制限により、米国をはじめ世界各国において、新作映画やテレビ番組作品の制作スケジュールに大幅な遅れが生じています。
- このため、映画製作では、興行収入やそれに続くビデオレンタル・販売などの収入の減少が見込まれます。
- 一方で、コロナウイルス感染症拡大前に劇場公開した『バッドボーイズ フォー・ライフ』や『ブラッドショット』のデジタル販売が、好調に推移しています。
- テレビ番組制作では、テレビ局や動画配信事業者への番組の納入が遅れ、売上への影響が出始めています。
- メディアネットワークでは、世界的な広告の減少により、インドなどで広告収入が大幅に減少しています。

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

■ 売上高
■ 営業利益



2019年度 (前年度比)

- 売上高 3,294億円(14%)大幅減収 (為替影響:△598億円)
 - ・(-)スマートフォン・テレビの販売台数の減少
 - ・(-)為替の影響
- 営業利益 108億円増益 (為替影響:△230億円)
 - ・(+)モバイル・コミュニケーションにおけるオペレーション費用の削減
 - ・(+)モバイル・コミュニケーションにおける長期性資産の減損損失の減少
 - ・(-)減収の影響
 - ・(-)為替の悪影響

内、
モバイル・コミュニケーション*

外部顧客に対する売上高	4,873	3,621
営業利益	△971	△211

* モバイル・コミュニケーションは、スマートフォン事業と固定通信事業を含む。

- 次に、EP&S分野です。
- 当年度の売上高は、主にスマートフォンやテレビの販売台数減、及び為替の悪影響により、前年度比14%減の1兆9,913億円となりました。
- 営業利益については、減収の影響はあるものの、主にモバイル・コミュニケーションにおけるオペレーション費用の削減により、前年度比108億円増の873億円となりました。

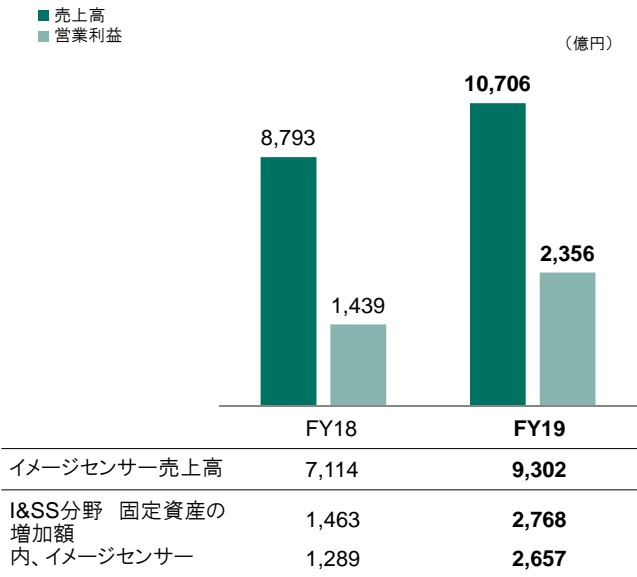
新型コロナウイルス感染拡大の影響（EP&S分野）

- 製造事業所への影響による供給不足
- 部品供給不足による一部製品の生産遅延
- 世界的な販売店舗の閉鎖・休業による販売減少

- EP&S分野は、当社において、コロナウイルスの影響が最も大きい事業と見ています。
- まず、生産や調達などのサプライサイドからご説明します。
- テレビを製造する主力4工場のうち、マレーシアの自社工場、メキシコとスロバキアの生産委託工場で、現地政府の方針により、3月中旬以降順次稼働を停止していました。これら3工場では、既に部分的に稼働を再開していますが、一部、供給が需要に追いついていない状況が続いています。
- カメラやスマートフォンについては、中国やタイにある自社工場が、現在では、通常通り稼働しています。
- カテゴリーを横断して部品を供給しているマレーシアやフィリピンの一部のパートナーの稼働率が低いため、製品の一部で、部品不足による生産遅延が発生しています。
- デマンドサイドについては、世界的な販売店舗の閉鎖・休業により、店頭売上げが大幅に減少しています。地域別の影響度合いは刻々と変化してますが、足元では、特に欧州での市況悪化が顕著です。
- テレビについては、欧州に加え、当社の事業規模が大きいインドやベトナムなどで、影響が大きくなっています。
- デジタルカメラについては、全世界で需要が大幅に縮小し、売上・利益共に大きな影響を受けており、これが長引く可能性が懸念されます。

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



2019年度 (前年度比)

- 売上高 1,912億円(22%)大幅増収 (為替影響: △222億円)
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサーの大幅な増収
 - ・(+)製品ミックスの改善
 - ・(+)販売数量の増加
 - ・(-)為替の影響
- 営業利益 917億円大幅増益 (為替影響: △182億円)
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサーの増収
 - ・(-)減価償却費及び研究開発費の増加
 - ・(-)為替の悪影響

- 次に、イメージング&センシング・ソリューション(I&SS)分野です。
- 当年度の売上高は、主にモバイル機器向けイメージセンサーの販売数量増や製品ミックス改善により、前年度比22%増の1兆706億円となりました。
- 営業利益については、減価償却費や研究開発費の増加、為替の悪影響はあったものの、主に増収の影響により、前年度から917億円と大幅増の2,356億円となりました。
- イメージセンサー事業については、旺盛な需要、大判で高付加価値な製品へのシフトの加速、それに応える競争力の高い新製品の投入などポジティブな要因が重なり、期初予想をはるかに上回る結果となりました。

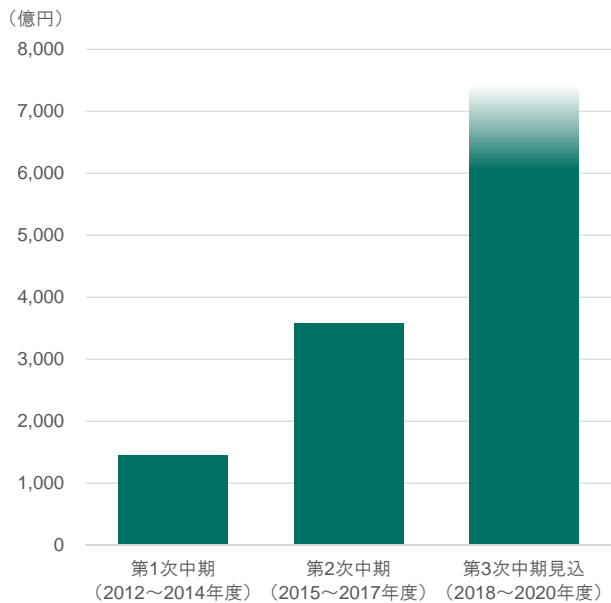
新型コロナウイルス感染拡大の影響（I&SS分野）

- イメージセンサー製造事業所は通常通り操業
- 顧客のサプライチェーンは回復基調
- スマートフォン市場の減速を注視

- I&SS分野におけるコロナウイルスの影響についてお話しします。
- イメージセンサーの国内各事業所は、現時点で、コロナウイルスによる大きな影響は受けておらず、通常通り操業しています。
- また、主要なモバイル顧客の工場の稼働や、その部品供給網も回復が進んできていると認識しています。
- 一方で、第4四半期における、コロナウイルスの影響によるモバイル顧客の生産・販売への影響に比べ、当社からのイメージセンサー出荷の減少幅が比較的軽微であったと思われ、顧客のサプライチェーン上の在庫が増えている可能性があるかとみています。
- さらに、最終製品であるスマホ市場の減速については、そのレベル感を注視しています。

現状認識 (I&SS分野)

CMOSイメージセンサー設備投資額推移



中長期視点の研究開発

- モバイル向けToFセンサー
- 産業・FA領域
- 車載領域



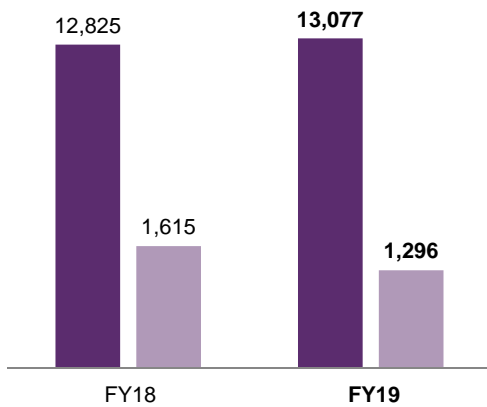
- ここで、I&SS事業に対する当社の現状認識につき、お話します。
- 現時点では、コロナウイルスの影響によるスマホ市場の減速を勘案し、今年度におけるイメージセンサーの売上は、前年度並みにとどまる可能性もあるとみています。
- スマホの大きな差異化要因であるカメラ機能の向上を牽引するイメージセンサーの位置づけと、中長期的な需要拡大トレンドに対する見方に現時点で変更はなく、この中期計画3か年での累計投資計画の8割強相当については、すでに投資の意思決定を行っています。
- しかしながら、足元の事業環境の不透明性を踏まえ、残る設備投資の実行判断は可能な限り延期し、より多くの市場情報を収集した上で、適宜、適切に行っていきます。
- また、研究開発費については、テーマの優先順位付けをしっかりと行いながらも、中長期視点に立って、その規模は継続していきたいと考えています。

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)



2019年度（前年度比）

■ 金融ビジネス収入 252億円(2%)増収

- ・(+)ソニー生命の増収(+286億円、収入:1兆1,717億円)
- ・(+)一時払保険を主とする保険料収入の増加
- ・(-)特別勘定における運用損益の悪化

■ 営業利益 319億円減益

- ・(-)ソニー生命の減益(△221億円、利益:1,235億円)
- ・(-)株式相場下落や金利低下などにもなう、責任準備金繰入額の増加及び資産運用損益の悪化
- ・(-)ソニー銀行における有価証券評価損益の悪化

- 最後に、金融分野です。
- 当年度の金融ビジネス収入は、ソニー生命で、変額保険における特別勘定運用損益の悪化があったものの、主に一時払保険の保険料収入増などにより、前年度比2%増の1兆3,077億円となりました。
- 営業利益については、年度末にかけての市況悪化により、ソニー生命において変額保険などに関わる責任準備金繰入額が増加したこと、ソニー銀行の保有有価証券の一部において、信用リスク拡大懸念などによる価格下落から評価損が生じたことなどにより、前年度比319億円減の1,296億円となりました。

新型コロナウイルス感染拡大の影響（金融分野）

- ソニー生命が対面での営業活動を停止
 - 新規契約の獲得が減少

- 市場変動の損益に対する影響の可能性

- 金融分野におけるコロナウイルスの影響についてお話しします。
- 日本政府による緊急事態宣言を受け、ソニー生命のライフプランナーによる対面での営業活動を停止しています。
- このような状況が長期化した場合、新規契約の獲得が減少することや、その対策費用の増加などで、ソニー生命の収益に大きな悪影響を及ぼす可能性があります。

2020年度連結業績

- **2020年度連結業績見通し: 未定**
- **2020年8月初旬に実施する、第1四半期業績説明会にて、
連結業績見通しを発表する予定**

- では次に、2020年度通期連結業績についてお話しします。
- 現時点では、コロナウイルス感染症拡大の収束時期を含む様々な影響を合理的に見通すことができないため、2020年度連結業績見通しを未定としました。
- 今年度の連結業績見通しは、8月初旬に実施する第1四半期の決算発表時に、お示しする予定です。

2020年度セグメント別営業利益試算 (金融分野を除く)

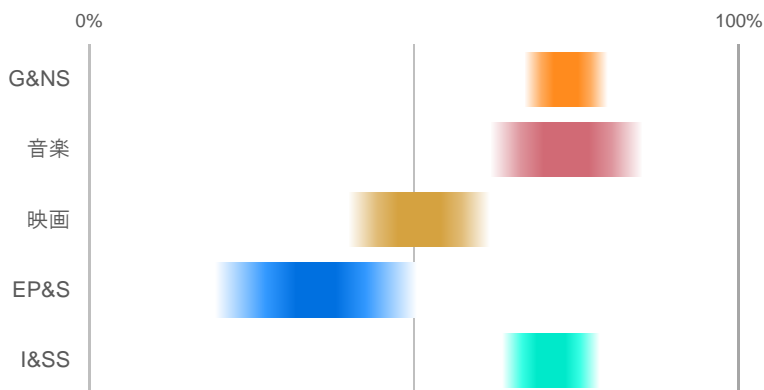
(2019年度実績を100%とした場合の2020年度営業利益の試算結果)

このチャートは、各セグメントの2020年度の営業利益を以下の前提に基づき試算した結果を、2019年度の営業利益実績に対する割合のレンジで示したものです。

前提条件

- 第1四半期中は新型コロナウイルス感染拡大が続き、ヒト/モノの移動が制限され、事業活動への制約が続く。
- 6月末に感染拡大はピークアウトし、第2四半期中にヒト/モノの移動制限が緩和され、事業活動も段階的に正常化に向かう。
- 第2四半期末には新型コロナウイルスの影響は、ほぼなくなり、第3四半期には事業活動は正常な姿に戻る。
- 為替の前提は1ドル=105円、1ユーロ=115円

2019年度営業利益実績を100%とした場合の2020年度営業利益の試算結果

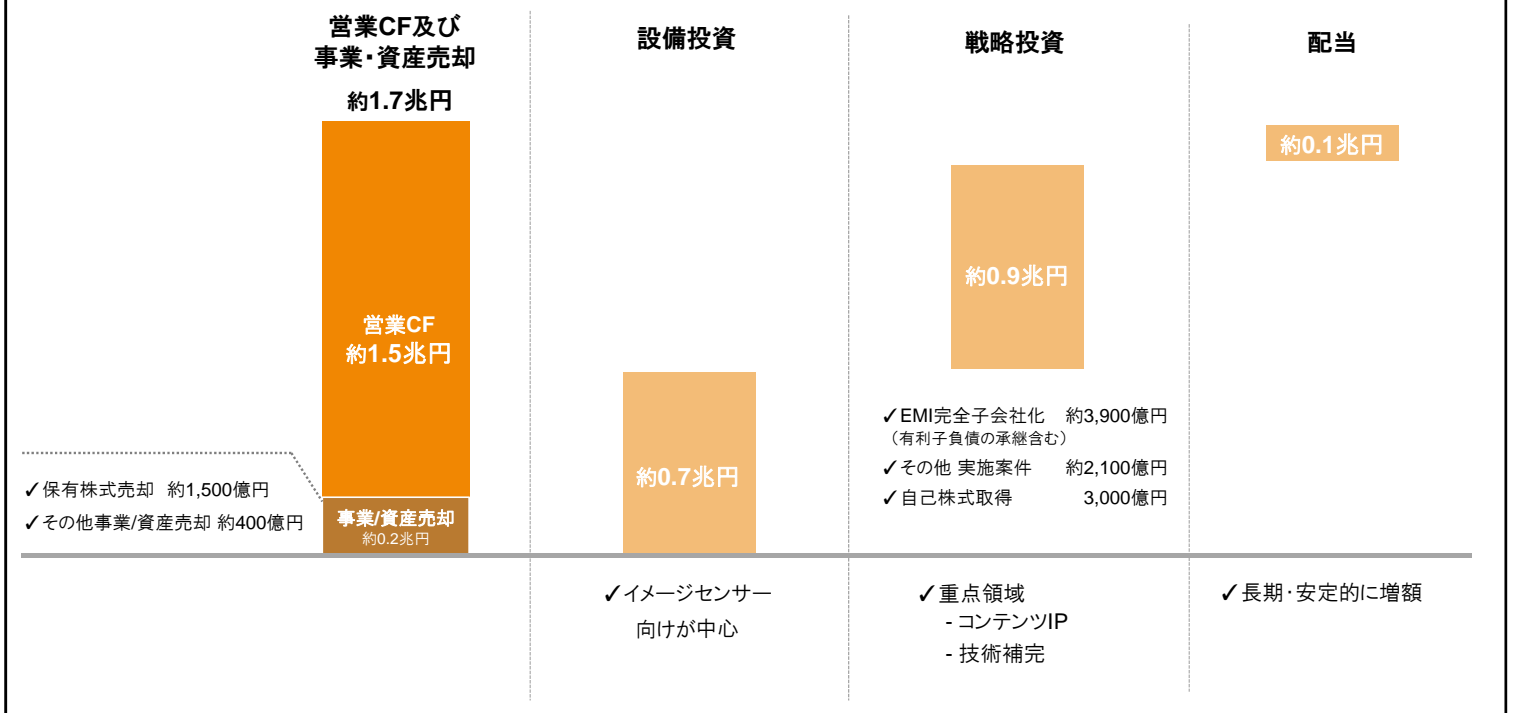


注記:

- 新型コロナウイルス感染拡大による各事業への影響の定性的な説明は、「2019年度 決算短信」の「【新型コロナウイルス感染拡大による事業への影響に関する現状認識】」をご参照下さい。
- 前提条件が変わる場合、営業利益の実績が、この試算結果の範囲から大きく乖離する可能性があります。
- 前提条件が変わらない場合でも、営業利益の実績がここで示している範囲に収まることを保証するものではありません。
- ソニーフィナンシャルホールディングス株式会社(SFH)は、日本国内の新型コロナウイルス感染拡大の収束時期及び対面営業活動の再開時期についての予測が困難であることから、2020年度の業績見通しを未定としております。更に、当社としては、金融市況の大きな変動の継続がSFHの利益の増減に大きな影響を与える可能性があることも考慮し、他事業同様の試算値開示は困難であると判断しました。
- 上記試算は米国会計原則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。

- 今回は、次善の策として、コロナウイルス感染症がどのように推移するかなどにつき一定の仮説を設け、ご覧頂いているような前提の下に、各セグメントの2020年度営業利益を試算し、2019年度営業利益実績からの変動の幅でお示しました。
- なお、連結ベースでは、2019年度実績から少なくとも3割程度の減益となることが試算されています。
- これはあくまでも一定の前提をおいた試算値であり、当社としては、継続して利益水準の改善に努めてまいります。

FY18-19 営業キャッシュ・フローとキャピタルアロケーション実績 (金融分野を除く)



- ここで、金融分野を除く営業キャッシュ・フローとキャピタルアロケーションの2019年度末までの実績についてご説明します。
- 2年間の累計で、営業キャッシュ・フローとして約1.5兆円の資金を創出しました。また、事業や資産の売却によるキャッシュ・インフローは、約0.2兆円となりました。
- これらの資金を、イメージセンサー増産投資やEMIの買収など、成長投資に優先して充当してきました。
- また、戦略投資の一部として、計3,000億円の自己株式の取得も行いました。
- コロナウイルスの影響も踏まえた、今年度営業キャッシュ・フロー見通しについても、第1四半期決算発表でアップデートします。

バランスシートと資金・流動性の状況

財務状況 (金融分野を除く連結ベース):2020年3月31日現在

自己資本比率^{*1} 42.8%

連結キャッシュ残高 約9,600億円

主な資金調達枠^{*2}

コミットメントライン 約5,700億円

コマーシャルペーパー発行枠 約1兆円

*1 自己資本比率は、ソニー株式会社の株主資本を総資産で割ったものとなります。(いずれも金融分野を除く)

*2 2020年5月13日現在、これらの資金調達枠はいずれも未使用で、借入残高はありません。

自己資本比率(金融分野を除く)は米国会計原則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有益な情報を提供すると考えています。

- 最後に、当社の財務状況につきご説明します。
- 当社では、金融市場混乱時でも安定した資金調達を行うため、厳格な財務規律の下、格付けを意識したバランス・シートの管理を徹底しており、金融分野を除く連結ベースの自己資本比率は2020年3月末で42.8%と、強い財務基盤を維持しています。
- 今年度に返済・償還期限が到来する有利子負債はない一方、2020年3月末において、金融分野を除く連結ベースで、約9,600億円の手許資金を有します。
- 加えて、総額5,700億円相当の国内外主要金融機関とのコミットメントライン契約をはじめ、総額約1兆円のコマーシャルペーパー発行枠や、複数の銀行とのアンコミット借入枠を保持しており、現時点でいずれの枠も未使用です。
- このように当社は、今後経済環境が著しく悪化した場合でも、安定して事業活動を継続していくために、十分と思われる流動性を確保しています。
- 配当は、長期にわたり安定的に引き上げていくという方針に変更ありません。
- また、アフターコロナにおける成長機会をとらえるための戦略投資も、積極的に検討していくことができるポジションにあると考えています。
- 私からの説明は以上です。

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

前年度また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、当年度または当四半期の現地通貨建て月別売上高に対し、前年度また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」)、Sony/ATV Music Publishing(以下「Sony/ATV」)及びEMI Music Publishing(以下「EMI」)については、米ドルベースで集計した上で、前年度また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または前年同期と当年度また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。また、EP&S分野では前年度までモバイル・コミュニケーションにおいて独自に実施していた為替ヘッジ取引の影響が、営業損益への為替変動による影響額に含まれております。

これらの情報は米国会計原則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

2018年11月14日、ソニーは従来持分法適用会社であったEMIについて、ムバダラインベストメントカンパニーが主導するコンソーシアムが保有する約60%の持分全てを取得したことにより、EMIはソニーの完全子会社となりました。2018年度において音楽分野に含まれているEMIの業績は、2018年4月1日から11月13日までの期間は持分法による投資損益、2018年11月14日から2019年3月31日までの期間は売上高及び営業損益に含まれています。2019年度においては、2019年4月1日以降、音楽分野の売上高及び営業損益に含まれます。

音楽分野の業績には、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、米国を拠点とするSME、Sony/ATV、及び前述のEMIの円換算後の業績、ならびに円ベースで決算を行っている日本の㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント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、米国を拠点とする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ホールディングス㈱(以下「SFH」)及びSFH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㈱(以下「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、SFH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。

注記（続き）

2019年度 新型コロナウイルス感染拡大の営業利益への影響額の試算前提

2019年度 新型コロナウイルス感染拡大の営業利益への影響額の試算の前提は、以下の通りです。

- G&NS分野においては、2020年2月時点の当社内の計画数値見通し（「2月想定」）比でのソフトウェアダウンロードの売上総利益変動額に、新型コロナウイルス感染拡大に起因する2019年度と比較した費用の変動を合算した額を影響額としています。
- 音楽分野においては、音楽出版事業におけるパフォーマンスロイヤリティ収入（楽曲使用に関わる著作権料）の2月想定比での減少額に2月想定における利益率を乗じた金額、及び、新型コロナウイルス感染拡大に伴い開催されなかったイベントに関する2月想定の見込額を集計合算し、イベントの中止・延期により減少した費用を控除した額を影響額としています。
- 映画分野においては、2月想定比での、制作・納入の遅延によるテレビ番組制作の売上減少に起因する利益の減少額、映画製作のデジタル販売等における利益増加額の50%相当額、及び公開を延期した映画作品に関する広告宣伝費用の2月想定からの減少額の合計を影響額としています。
- EP&S分野、及びI&SS各分野においては、各分野における売上高の2月想定と実績との差異のうち、新型コロナウイルス感染拡大の影響に起因すると考えられる変動額を可能な限り抽出したうえで、抽出した売上変動に伴う限界利益の増減額、及び、物流費、広告宣伝費等の費用の増減額を2月想定における対売上高比率等から算出することで、影響額を試算しています。
- 金融分野においては、第4四半期の市況悪化を新型コロナウイルス感染拡大の影響と捉え、2月想定比でのソニー銀行の投資有価証券評価損益の減少額、およびソニー生命における責任準備金繰入額の増加額などの市況による損益変動の合計を影響額としています。

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。