

SONY

## 2020年度 第1四半期連結業績概要

(2020年6月30日に終了した3ヵ月間)

2020年8月4日

ソニー株式会社

### 2020年度 1Q 連結業績

(億円)

	FY19 1Q	FY20 1Q	前年同期比
売上高及び営業収入	19,257	19,689	+432 億円 (+2%)
営業利益	2,309	2,284	△25 億円 (△1%)
税引前利益	2,310	3,199	+889 億円 (+38%)
当社株主に帰属する四半期純利益	1,521	2,333	+811 億円 (+53%)
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)	119.22円	186.94円	+67.72 円
平均為替レート			
1米ドル	109.9円	107.6円	
1ユーロ	123.5円	118.5円	

## 2020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
売上高及び営業収入	+432 億円 +2 %	(+)G&NS分野及び金融分野の大幅増収 (-)EP&S分野の大幅減収 前年同期の為替レートを適用した場合*、4%増収
営業利益	△25 億円 △1 %	(-)EP&S分野の大幅な損益悪化 (-)I&SS分野の大幅減益 (-)全社(共通)及びセグメント間取引消去の大幅な損益悪化 (+)G&NS分野及び映画分野の大幅増益
法人税等	+79 億円 (実効税率) 28%→23%	(+)米国連結納税グループにおいて、前年同期においては税源浸食濫用防止税(以下「BEAT」)が適用されると想定して税金費用を計上した影響 (+)米国連結納税グループにおいて、当四半期においてはBEATが適用されず、評価性引当金を計上している税額控除の活用ができるものと想定して税金費用を計上した影響 (-)日本の外国子会社合算税制による繰延税金負債の増加

\* 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. 28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
FY19 1Q	2,309 億円	2,230 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)
FY20 1Q	2,284 億円	2,252 億円	■ Pledis Entertainment 株式売却益(音楽分野 +65億円) ■ 「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 △33億円)
前年同期比	△25 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」、及び「四半期報告書」での金額開示項目

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(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
FY19 1Q	2,310 億円	<b>2,231 億円</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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)</li> </ul>
FY20 1Q	3,199 億円	<b>3,168 億円</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Pledis Entertainment 株式売却益(音楽分野 +65億円)</li> <li>■ 「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 △33億円)</li> </ul>
前年同期比	+889 億円	<b>+937 億円</b> (+42%)	

\* 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」での金額開示項目

調整後税引前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。

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
FY19 1Q	1,521 億円	<b>1,464 億円</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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)</li> <li>■ 上記に関わる税額調整(△22億円)</li> </ul>
FY20 1Q	2,333 億円	<b>2,308 億円</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Pledis Entertainment 株式売却益(音楽分野 +65億円)</li> <li>■ 「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 △33億円)</li> <li>■ 上記に関わる税額調整(△7億円)</li> </ul>
前年同期比	+811 億円	<b>+844 億円</b> (+58%)	

\* 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。

5

## 調整後当社株主に帰属する四半期純利益(1Q)

FY19

(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
<b>実績値</b>	<b>2,310</b>	<b>650</b>	<b>28.1%</b>	<b>1,521</b>
実効税率に影響を及ぼす要因の調整	—	—	—	—
<b>小計</b>	<b>2,310</b>	<b>650</b>	<b>28.1%</b>	<b>1,521</b>
その他の要因の調整*	△79	△22	28.1%	△57
<b>調整後数値</b>	<b>2,231</b>	<b>628</b>	<b>28.1%</b>	<b>1,464</b>

FY20

	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
<b>実績値</b>	<b>3,199</b>	<b>729</b>	<b>22.8%</b>	<b>2,333</b>
実効税率に影響を及ぼす要因の調整	—	—	—	—
<b>小計</b>	<b>3,199</b>	<b>729</b>	<b>22.8%</b>	<b>2,333</b>
その他の要因の調整*	△31	△7	22.8%	△24
<b>調整後数値</b>	<b>3,168</b>	<b>722</b>	<b>22.8%</b>	<b>2,308</b>

\* 調整の詳細は決算説明会資料 P.5を参照。

調整後財務データ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。

6

## 2020年度 1Q セグメント別業績

(億円)

		FY19 1Q	FY20 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	4,575	6,061	+1,486	△148
	営業利益	738	1,240	+502	△28
音楽	売上高	2,023	1,771	△251	△23
	営業利益	383	349	△34	
映画	売上高	1,861	1,751	△110	△40
	営業利益	4	247	+244	
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	4,839	3,318	△1,521	△93
	営業利益	251	△91	△342	△30
イメージング& センシング・ソリューション(I&SS)	売上高	2,307	2,062	△245	△41
	営業利益	495	254	△241	△18
金融	金融ビジネス収入	3,369	4,468	+1,098	
	営業利益	461	472	+11	
その他	売上高	696	541	△155	
	営業利益	△26	35	+61	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△412	△283	+129	
	営業利益	4	△223	△227	
連結	売上高	19,257	19,689	+432	
	営業利益	2,309	2,284	△25	

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.28掲載の「注記」を参照(次頁以降も同じ)

7

## 2020年度 連結業績見通し

(億円)

	FY18	FY19	FY20見通し	前年度比
売上高及び営業収入	86,657	82,599	<b>83,000</b>	+401 億円 (+0%)
営業利益	8,942	8,455	<b>6,200</b>	△2,255 億円 (△27%)
税引前利益	10,116	7,995	<b>6,850</b>	△1,145 億円 (△14%)
当社株主に帰属する当期純利益	9,163	5,822	<b>5,100</b>	△722 億円 (△12%)
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	<b>5,500</b>	△2,129 億円 (△28%)
為替レート	実績レート	実績レート	前提レート (FY20 2Q-4Q)	1株当たり配当金 (予定)
1米ドル	110.9円	108.7円	107円前後	中間 25円
1ユーロ	128.5円	120.8円	120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。

8

## 2020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	<b>+401 億円 +0%</b>	(+)G&NS分野及び金融分野の大幅増収 (-)映画分野、EP&S分野、I&SS分野及び音楽分野の減収
営業利益	<b>△2,255 億円 △27%</b>	(-)金融分野及びG&NS分野以外のI&SS分野をはじめとする各分野の減益 (+)金融分野及びG&NS分野の増益
当社株主に帰属する 当期純利益	<b>△722 億円 △12%</b>	(-)税引前利益の減少 (+)法人税等の減少 (+)ソニーフィナンシャルホールディングス完全子会社化による非支配持分に 帰属する当期純利益の減少

9

## 2020年度 セグメント別業績見通し

(億円)

		FY18	FY19	FY20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	23,109	19,776	25,000	+5,224
	営業利益	3,111	2,384	2,400	+16
音楽	売上高	8,075	8,499	7,900	△599
	営業利益	2,325	1,423	1,300	△123
映画	売上高	9,869	10,119	7,600	△2,519
	営業利益	546	682	410	△272
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	18,700	△1,213
	営業利益	765	873	600	△273
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	10,000	△706
	営業利益	1,439	2,356	1,300	△1,056
金融	金融ビジネス収入	12,825	13,077	14,000	+923
	営業利益	1,615	1,296	1,420	+124
その他、全社(共通)及びセグメント間取引消去		△858	△559	△1,230	△671
連結	売上高	86,657	82,599	83,000	+401
	営業利益	8,942	8,455	6,200	△2,255

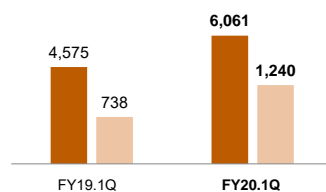
10

## 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)



### 2020年度第1四半期 (前年同期比)

- 売上高 1,486億円(32%)大幅増収 (為替影響: △148億円)
  - ・(+ ) ゲームソフトウェアの大幅な増収
  - ・(+ ) プレイステーション®プラス(PS Plus)の大幅な増収
  - ・(-) プレイステーション®4ハードウェアの減収

### ■ 営業利益 502億円大幅増益 (為替影響: △28億円)

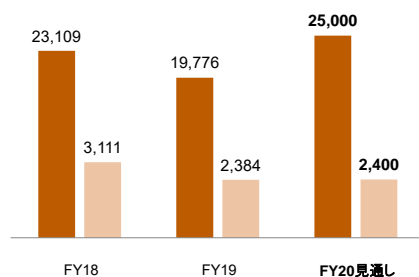
- ・(+ ) ゲームソフトウェアの大幅な増収
- ・(+ ) PS Plusの大幅な増収
- ・(-) コスト増加

### 2020年度見通し (前年度比)

- 売上高 5,224億円(26%)大幅増収
  - ・(+ ) ゲームソフトウェア販売の大幅な増加
  - ・(+ ) プレイステーション®5(PS5™)発売にもなうハードウェア売上の大幅な増加

### ■ 営業利益 ほぼ前年度並み

- ・(+ ) ゲームソフトウェアの大幅な増収
- ・(+ ) PS Plusの大幅な増収
- ・(-) PS5導入にかかる販売費及び一般管理費の増加
- ・(-) ハードウェアの売上原価率上昇



11

## 現状認識 (G&NS分野)

- 第1四半期は好調に推移
- 『The Last of Us Part II』、『Ghost of Tsushima』の好調
- プレイステーション®プラス会員数が約4,500万人に到達\*
- プレイステーション®5の発売に向け、ユーザーエンゲージメントの強化・拡大を目指す

\* 2020年6月末時点

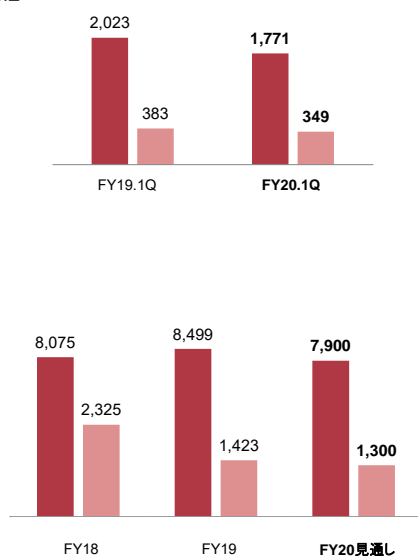
12

## 音楽分野

### 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益

(億円)



### 2020年度第1四半期 (前年同期比)

- 売上高 251億円(12%)大幅減収 (為替影響: △23億円)
  - ・(-)コロナによる音楽制作及び音楽出版における減収
    - ・(-)パッケージメディアの販売の減少
    - ・(-)広告型ストリーミングサービスによる売上の減少
    - ・(-)楽曲のライセンス収入の減少
  - ・(-)日本の映像メディア・プラットフォームにおけるコロナによる減収
    - ・(-)パッケージメディアの生産減少
    - ・(-)ライブイベントの延期・中止の影響
  - ・(+ )有料会員制ストリーミングサービスによる売上の増加
- 営業利益 34億円減益
  - ・(-)減収の影響
  - ・(+ ) Pledis株式の一部譲渡にともなう売却益(65億円)

### 2020年度見通し (前年度比)

- 売上高 599億円(7%)減収
  - ・(-)コロナの影響
    - ・(-)音楽制作におけるパッケージメディアの販売減
    - ・(-)映像メディア・プラットフォームにおけるライブイベントの延期・中止の影響
    - ・(-)音楽出版における楽曲のライセンス収入の減少
  - ・(+ )有料会員制ストリーミングサービスによる売上の増加
- 営業利益 123億円減益
  - ・(-)減収の影響
  - ・(+ ) Pledis株式の一部譲渡にともなう売却益(65億円)

13

## 現状認識（音楽分野）

- 有料会員制ストリーミングサービスは引き続き成長
- 多くの収益源にコロナの悪影響が出ている
- 新事業「Stagecrowd」のサービスを開始
- 新作モバイルゲームアプリ『ディズニー ツイステッドワンダーランド』は好調

6月29日に日本でサービスを開始



3月18日配信開始



©Disney. Published by Aniplex

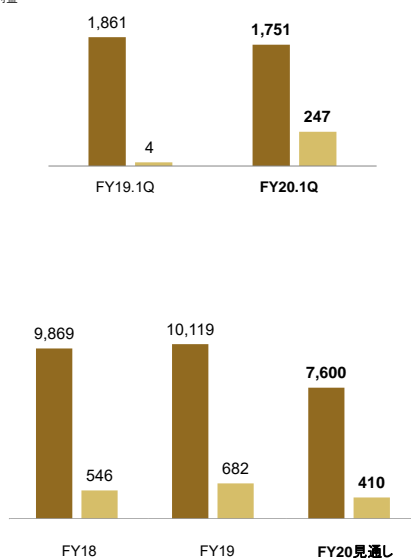
14

## 映画分野

### 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益

(億円)



### 2020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 110億円(6%)減収 米ドルベース: -69百万米ドル (-4%)
  - ・(-)コロナ影響による映画館の閉鎖にともなう興行収入の減少
  - ・(-)コロナ影響によるメディアネットワークにおける広告収入の減少
  - ・(+ )テレビ番組制作における米国のテレビ向けライセンス収入の増加
- 営業利益 244億円大幅増益
  - ・(+ )映画製作における広告宣伝費の減少
  - ・(-)減収の影響

### 2020年度見通し（前年度比）

- 売上高 2,519億円(25%)大幅減収
  - ・(-)コロナにともなう映画館閉鎖の影響による公開作品数の減少
  - ・(-)前年度における複数の大型作品の貢献
- 営業利益 272億円大幅減益
  - ・(-)減収の影響
  - ・(+ )映画製作における広告宣伝費の減少

15



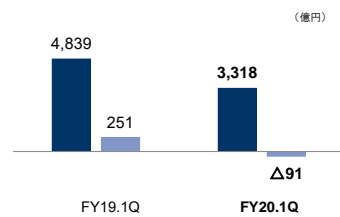
## 現状認識（映画分野）

- 映画作品・テレビ番組の制作に大幅な遅れ
- 動画配信事業者からのコンテンツへの需要は旺盛
- 劇場公開延期の業績への影響は2年から3年に及ぶ
- デジタル販売は好調

## 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）

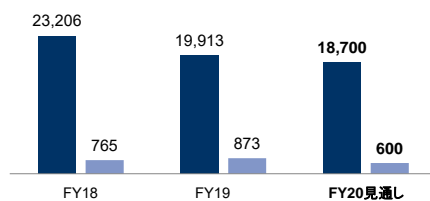
### 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益



モバイル・コミュニケーション\*

外部顧客に対する売上高	1,006	942
営業利益	10	110



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	—

### 2020年度第1四半期（前年同期比）

- 売上高 1,521億円(31%)大幅減収（為替影響: △93億円）
  - ・(－)コロナ影響によるデジタルカメラ、テレビ、オーディオ・ビデオの販売台数の減少
- 営業利益 342億円大幅損益悪化（為替影響: △30億円）
  - ・(－)減収の影響
  - ・(＋)各事業におけるオペレーション費用の削減

### 2020年度見通し（前年度比）

- 売上高 1,213億円(6%)減収
  - ・(－)コロナ影響による第1四半期の減収
  - ・(－)為替の影響
- 営業利益 273億円大幅減益
  - ・(－)減収の影響
  - ・(－)為替の悪影響
  - ・(＋)モバイル・コミュニケーションで2019年度までに実施した構造改革の効果も含むオペレーション費用の大幅な改善

\* モバイル・コミュニケーションは、スマートフォン事業とインターネット関連サービス事業を含む。

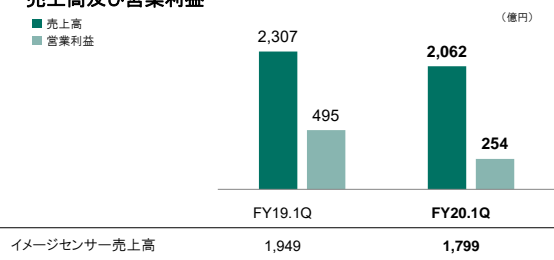
## 現状認識 (EP&S分野)

- サプライチェーンはほぼ復旧し、需要も回復基調
- レジリエントな事業構造への転換を図る
- リアリティ、リアルタイム、リモートを極める商品・サービスで事業の進化に取り組む

## イメージング&センシング・ソリューション分野 (I&SS分野)

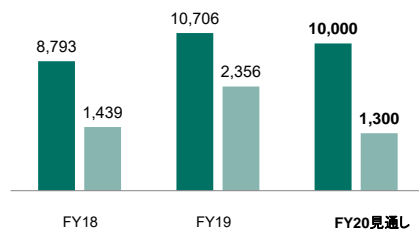
### 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益



### 2020年度第1四半期 (前年同期比)

- 売上高 245億円(11%)大幅減収 (為替影響: △41億円)
  - ・(一)コロナ影響などによるイメージセンサーの減収
  - ・(一)デジタルカメラ向けイメージセンサーの販売数量の減少
  - ・(一)モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量の減少
  - ・(一)コロナ影響によるイメージセンサー以外のビジネスの大幅な減収 (アナログLSIやディスプレイデバイスなど)
- 営業利益 241億円大幅減益 (為替影響: △18億円)
  - ・(一)減価償却費及び研究開発費の増加
  - ・(一)減収の影響



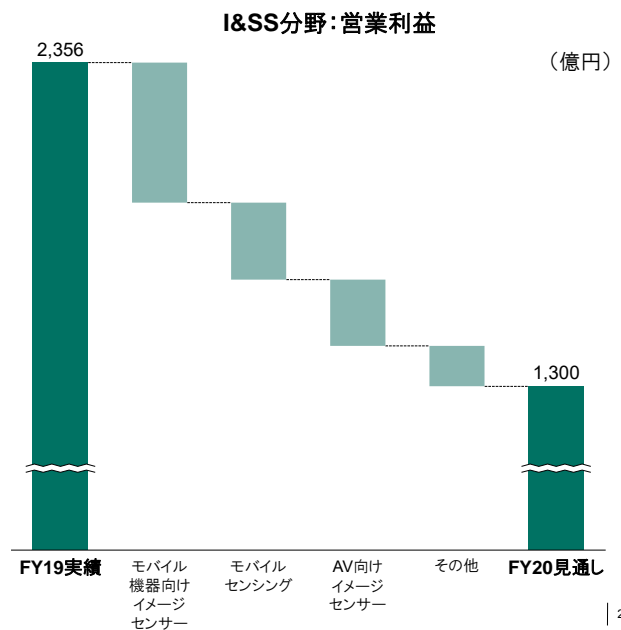
### 2020年度見通し (前年度比)

- 売上高 706億円(7%)減収
  - ・(一)コロナ影響などによるイメージセンサーの減収
  - ・(一)モバイル機器向けイメージセンサーの製品ミックスの悪化
  - ・(一)デジタルカメラ向けイメージセンサーの販売数量の減少
- 営業利益 1,056億円大幅減益
  - ・(一)減収の影響
  - ・(一)研究開発費及び減価償却費の増加

イメージセンサー売上高	7,114	9,302	8,700
I&SS分野 固定資産の増加額	1,463	2,768	2,600
内、イメージセンサー	1,289	2,657	2,400

## センサー事業の概況 (I&SS分野)

- モバイル機器向けイメージセンサー
  - ✓ 事業環境の変化によるマイナス成長
  - ✓ 減価償却費、製造関連費用、研究開発費の増加
- モバイルセンシング
  - ✓ スマートフォンメーカーによる採用の遅れ
- AV向けイメージセンサー
  - ✓ デジタルカメラ向けセンサー市場の縮小



20

## 来年度以降の見通しと投資計画 (I&SS分野)

- 環境変化へ適応した事業戦略の調整・強化
  - ✓ 設備投資のタイミングの見直し
  - ✓ 研究開発テーマ選別
  - ✓ 顧客基盤の拡大・分散
- 中長期的な事業の成長

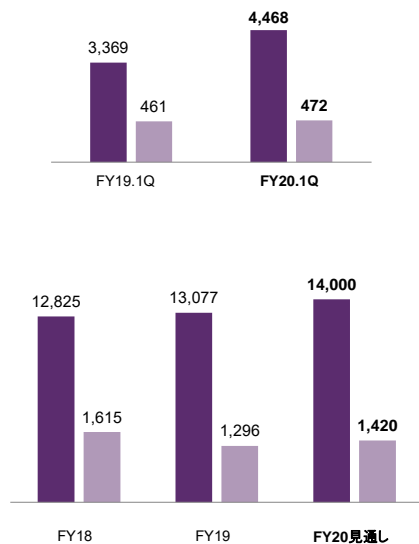
21

## 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)



### 2020年度第1四半期 (前年同期比)

- 金融ビジネス収入 1,098億円(33%)大幅増収
  - ・(+ )ソニー生命の大幅増収(+896億円、収入:3,890億円)
  - ・(+ )特別勘定における運用益の増加
  - ・(+ )ソニー銀行における有価証券評価損益の改善

### ■ 営業利益 11億円増益

- ・(+ )ソニー銀行における有価証券評価損益の改善
- ・(+ )ソニー損保における自動車保険の損害率の低下
- ・(- )ソニー生命の大幅減益(△141億円、利益:253億円)
  - ・(- )変額保険の市況の変動などにもなう損益\*の悪化
  - ・(- )コロナ対策関連費用の計上

### 2020年度見通し (前年度比)

- 金融ビジネス収入 923億円(7%)増収
  - ・(+ )ソニー生命の増収
  - ・(+ )特別勘定における運用損益の改善
  - ・(- )一時払保険料の減少
  - ・(+ )ソニー銀行における有価証券評価損益の改善

### ■ 営業利益 124億円増益

- ・(+ )ソニー銀行における有価証券評価損益の改善
- ・(- )ソニー生命におけるコロナ対策関連費用の計上

\* 変額保険の市況の変動などにもなう最低保証に係る責任準備金の繰入額等及びヘッジを目的としたデリバティブ取引の損益の合計金額

22

## セグメント別開示の拡充 (決算補足資料における四半期開示)

### ■ ゲーム&ネットワークサービス分野

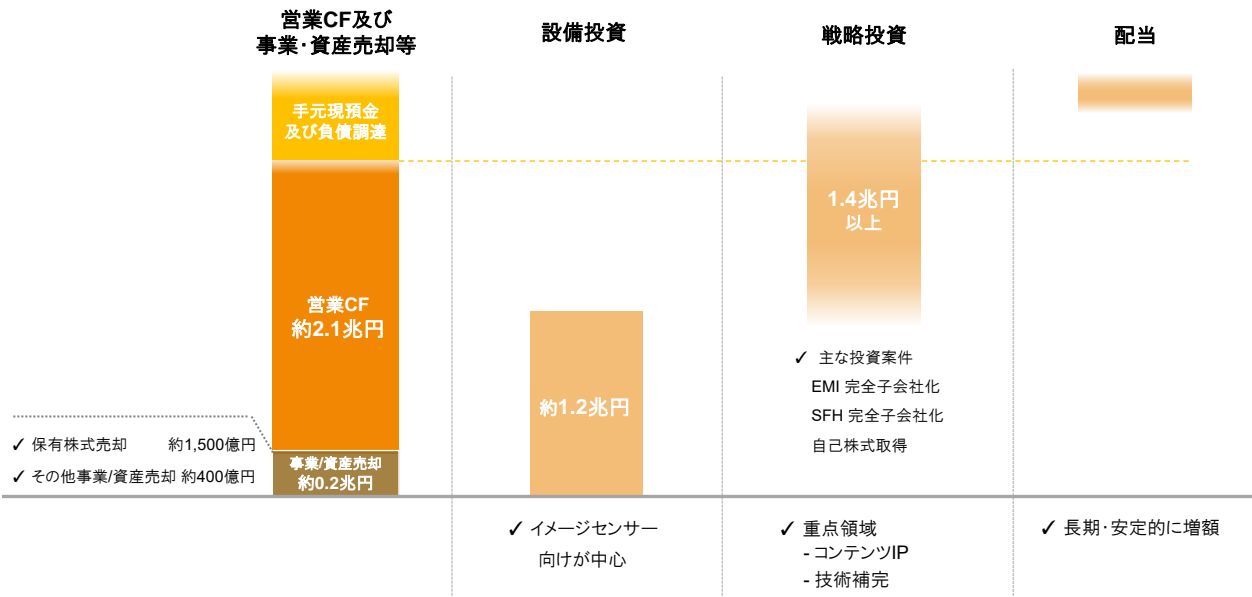
- プレイステーション™ネットワークの月間アクティブユーザー数
- 自社制作ソフトウェア販売本数
- アドオンコンテンツ売上高

### ■ 音楽分野

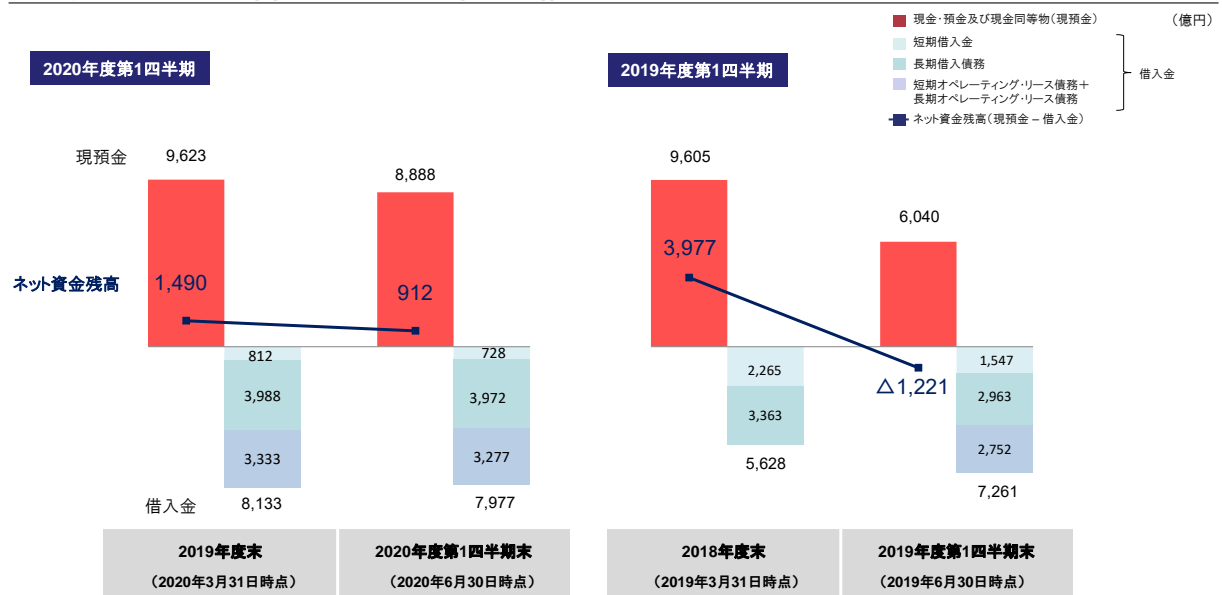
- 音楽出版におけるストリーミング売上高
- モバイルゲーム売上高

23

### 3年間累計 キャピタルアロケーション見通し(金融分野を除く)

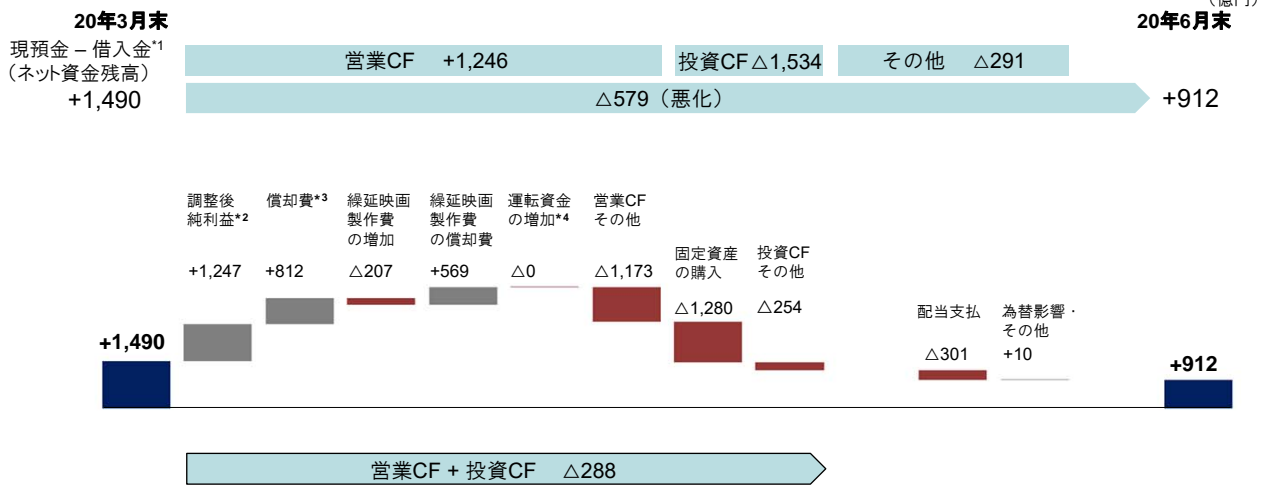


### 現預金・借入金残高 (金融分野を除く連結ベース)



・「2020年度第1四半期 決算短信」P.7 金融分野を除く/二一連結 要約貸借対照表及び「2019年度第1四半期 決算短信」P.7 金融分野を除く/二一連結 要約貸借対照表 参照

## 2020年度1Q キャッシュ・フロー(CF)の分析 (金融分野を除く連結ベース)



<sup>\*1</sup> P.25 参照。

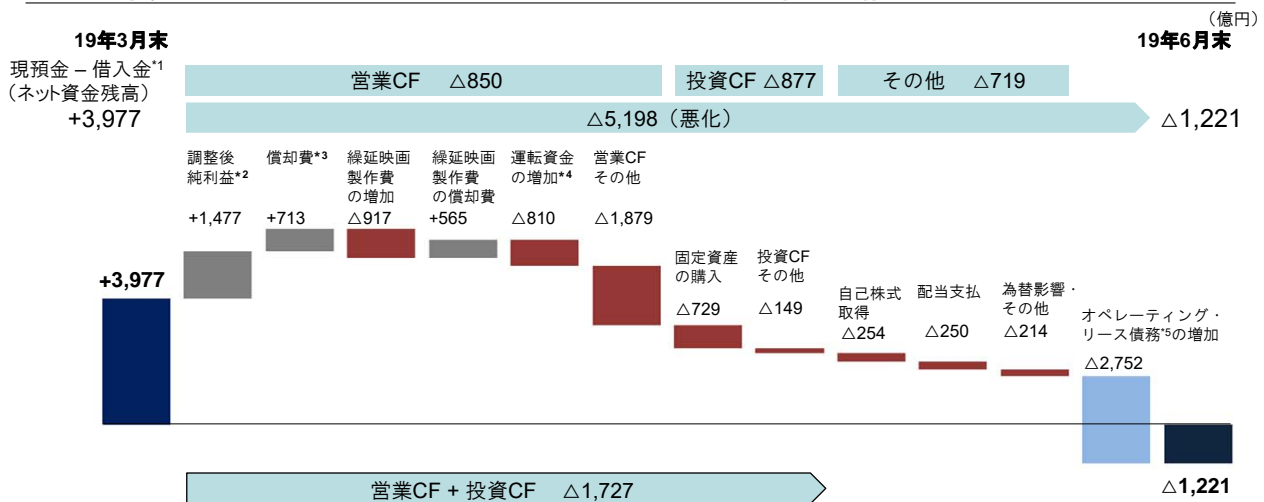
<sup>\*2</sup> 「2020年度第1四半期 決算短信」P.9 金融分野を除くソニー連結 CF計算書 当期純利益(損失)+その他の営業損(益)(純額)+有価証券及び投資有価証券に関する損益(純額)

<sup>\*3</sup> 同 P.9 金融分野を除くソニー連結 CF計算書 有形固定資産の減価償却費及び無形固定資産の償却費

<sup>\*4</sup> 同 P.9 金融分野を除くソニー連結 CF計算書 受取手形、売掛金及び契約資産の増加・減少+棚卸資産の増加・減少+支払手形及び買掛金の増加・減少

26

## 2019年度1Q キャッシュ・フロー(CF)の分析 (金融分野を除く連結ベース)



<sup>\*1</sup> P.25 参照。

<sup>\*2</sup> 「2020年度第1四半期 決算短信」P.9 金融分野を除くソニー連結 CF計算書 当期純利益(損失)+その他の営業損(益)(純額)+有価証券及び投資有価証券に関する損益(純額)

<sup>\*3</sup> 同 P.9 金融分野を除くソニー連結 CF計算書 有形固定資産の減価償却費及び無形固定資産の償却費

<sup>\*4</sup> 同 P.9 金融分野を除くソニー連結 CF計算書 受取手形、売掛金及び契約資産の増加・減少+棚卸資産の増加・減少+支払手形及び買掛金の増加・減少

<sup>\*5</sup> 同 P.7 金融分野を除くソニー連結 要約貸借対照表 短期オペレーティング・リース負債+長期オペレーティング・リース負債

27

## 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」)、Sony/ATV Music Publishing LLC(以下「Sony/ATV」)及びEMI Music Publishing Ltd.(以下「EMI」)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、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、日本の㈱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、Sony/ATV、及びEMI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」と特記しております。

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㈱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。

28

## 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依定、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全面的に依拠することは控えるようお願いいたします。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、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(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)も合わせてご参照ください

29