

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

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により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/>)

■ 2020年度第1四半期連結業績及び通期連結業績見通し

■ セグメント別概況

- 本日は、まず当社を取り巻く事業環境について触れたいと思います。
- 新型コロナウイルス感染症の拡大、米中摩擦を中心とする地政学リスクの高まり、また、近年頻発する自然災害などは、様々な形で、社会や経済環境、ひいては人々の価値観やライフスタイルにも大きな変化を促しています。
- これらの変化は短期に留まるものではなく、しかも予見は困難です。
- 「最も強い者が生き残るのではなく、最も賢い者が生き延びるのでもない。唯一生き残ることができるのは、変化できる者である。」という言葉がありますが、私たちも環境の変化に柔軟に対応し、それぞれの事業領域で集中力を高め、事業運営に取り組んでいます。
- 2020年度は、コロナの影響からのリカバリーに加え、アフター・コロナの事業環境を見据えた戦略の構築にも注力する、重要な年と位置付けています。
- ソニーグループは、人財や事業の多様性を強みとしてレジリエンスを高め、変化に適応し、危機を機会と捉えていく所存です。
- それではこれから、この内容でご説明させていただきます。

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年度第1四半期の連結売上高は、前年同期比2%増の1兆9,689億円、連結営業利益は、過去最高を記録した前年同期から微減の2,284億円となりました。
- 税引前利益は、営業外損益における投資有価証券評価益の改善があり、前年同期比889億円増の3,199億円、当社株主に帰属する四半期純利益は、811億円増の2,333億円となりました。

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	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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していると考えています。

- 一時的な要因を除いた調整後の営業利益については、前年同期比22億円増の2,252億円と試算されます。

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)

- ・ セグメント別の当四半期の実績はご覧の通りです。

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	83,000	+401 億円 (+0%)
営業利益	8,942	8,455	6,200	△2,255 億円 (△27%)
税引前利益	10,116	7,995	6,850	△1,145 億円 (△14%)
当社株主に帰属する当期純利益	9,163	5,822	5,100	△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	5,500	△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。

- 5月に実施した前回の決算説明会では、コロナの影響を合理的に見通すことが困難だったため、2020年度の連結業績見通しを未定としておりました。本日改めて、今年度の連結業績見通しをお示しします。
- 連結の売上高見通しは、前年度並みの8兆3,000億円、営業利益見通しは2,255億円減の6,200億円としています。
- 税引前利益については6,850億円、当社株主に帰属する当期純利益は5,100億円を見込んでいます。
- 金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フロー見通しについては、5,500億円としています。現時点では、金融分野を除く3年間累計営業キャッシュ・フローは約2.1兆円となる見通しです。
- 中間配当については、前年度実績の1株あたり20円に対し、当年度は25円とさせていただく予定です。当年度の年間配当額は現時点では未定ですが、長期・安定的に増配していく方針です。

2020年度 セグメント別業績見通し

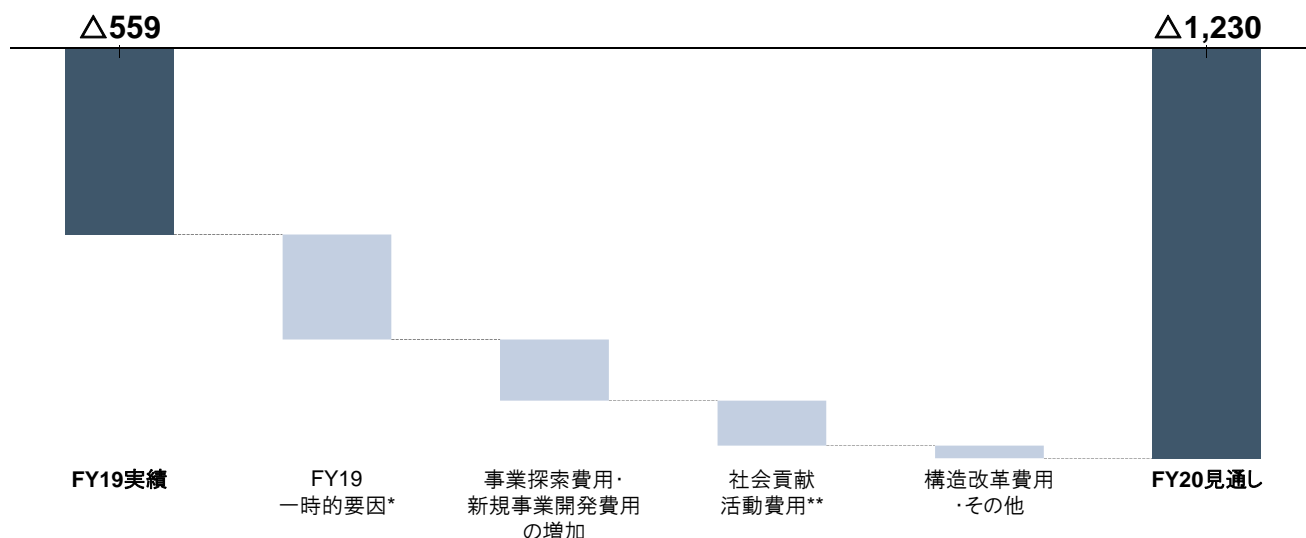
(億円)

		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	営業利益	△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

- 2020年度のセグメント別業績見通しは、ご覧の通りです。
- 詳しくは、この後セグメント別にご説明しますが、ここで、その他全社(共通)及びセグメント間取引消去における営業損失についてご説明します。

その他、全社(共通)及びセグメント間取引消去: FY20営業利益見通しの前年度実績からの変化

(億円)



* FY19の一時的要因は、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」で金額を開示した以下の項目の合計となります。

■ SREホールディングス株式会社の上場及び一部売出しともなる再評価益及び売却益	+173億円
■ 特定のライセンス契約締結ともなる特許料収入	+79億円
■ 株NSFエンゲージメント株式の一部譲渡ともなる売却益及び再評価益	+63億円

**「新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金」など

- 前年度には、一時的な利益として315億円が計上されていたことに対し、当年度においては、AI×ロボティクスに代表されるグループ横断での事業探索活動や新規事業開発への投資、「新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金」への拠出など、中長期的な成長や社会貢献のための費用増を見込んでいます。

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	営業利益	△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

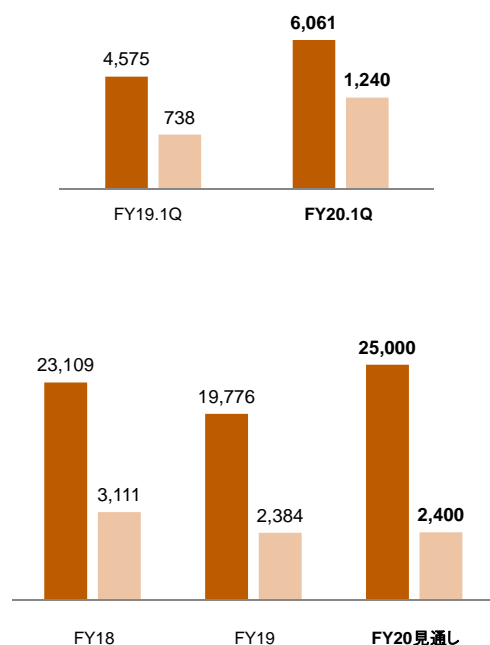
- また、当年度の見通しには、グループ全体で250億円の構造改革費用を見込んでいます。継続したコストダウンの努力に加え、コロナによる事業環境の変化に迅速に対応したアクションを取っていきます。
- それでは、ここから各事業の概況説明に移ります。

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)



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™)発売にと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

- まず、G&NS分野です。
- 当四半期の売上高は、前年同期比32%増の6,061億円、営業利益は、502億円増の1,240億円となりました。
- 当年度通期の売上高は、主にゲームソフトウェア販売やハードウェア販売の大幅増により、前年度比26%増の2兆5,000億円としています。
- 営業利益については、これらの増収効果や、プレイステーション®プラス(PS Plus)の増益はあるものの、プレイステーション®5(PS5®)導入に関わるコスト増などにより、前年度並みの2,400億円を見込んでいます。

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

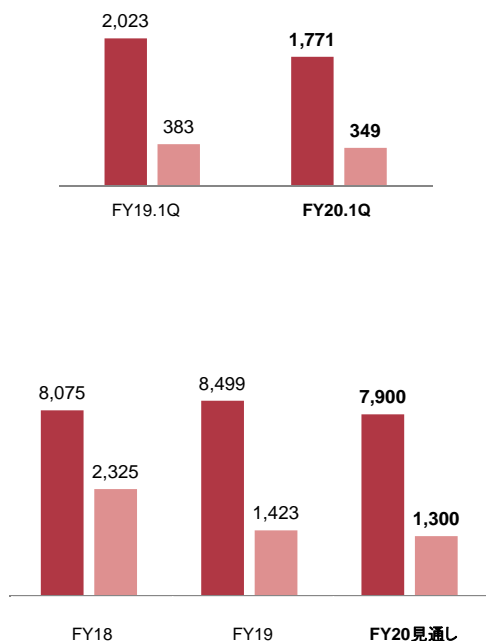
- 当四半期においては、ハードウェア、ソフトウェア、ネットワークサービス共に、コロナによる巣籠もり需要の好影響を受けました。
- ソフトウェアについては、自社制作タイトル『The Last of Us Part II』の大ヒットに加え、フリー・トゥ・プレイタイトルを含む自社制作以外のタイトルも大きく貢献しました。
- また、7月17日にリリースした『Ghost of Tsushima』は、新規IPのプレイステーション®4(PS4®)用自社制作タイトルとして過去最速となる、発売後3日間で240万本を超える売上を記録しました。
- ネットワークサービスについても、PS Plus会員数が6月末時点で約4,500万人に到達、通信・ネットワーク環境が逼迫する中、プレイステーション™ネットワーク(PSN)はサーバーダウンなどのトラブルはなく、上質なゲーム体験を提供し続けています。
- PS5®の年末商戦期での発売に向け、引き続きユーザーエンゲージメントを強化・拡大していきます。

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)

- ・ 次に、音楽分野です。
- ・ 当四半期の売上高は、前年同期比12%減の1,771億円、営業利益は、34億円減の349億円となりました。
- ・ 当年度通期の売上高は、前年度比7%減の7,900億円、営業利益は、123億円減の1,300億円を見込んでいます。

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

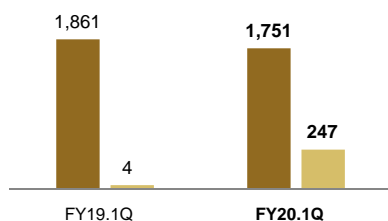
- 音楽制作では、パッケージメディアや広告型ストリーミングサービスなど、多くのカテゴリーでコロナの悪影響を受けています。
- 当四半期におけるストリーミングサービス全体の売上は、米ドルベースで前年同期比6%の成長に留まっていますが、そのうち有料会員制サービスが中心のオーディオストリーミングについては、17%の成長となっています。
- 音楽出版については、映画やテレビ番組からの楽曲使用料など、ストリーミング以外の全ての領域において、コロナの悪影響が顕著になっています。
- 映像メディア・プラットフォームでは、日本を中心にパッケージメディアの生産減少やライブイベントの延期・中止など、広い範囲で大きな影響を受けています。
- 一方で、チケット販売からステージ制作、グッズ販売までワンストップで提供する有料ライブ動画配信サービス「Stagecrowd(ステージクラウド)」のサービス開始や、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」の好調な売上など、今後の業績への貢献が期待できる成果が出始めています。

映画分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

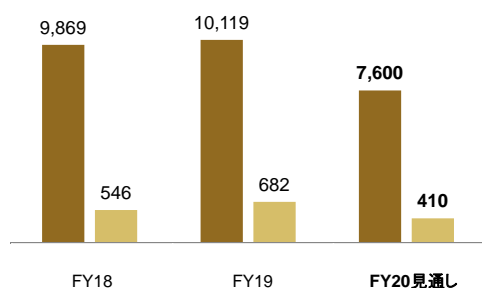
(億円)



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

- 次に、映画分野です。
- 当四半期の売上高は、テレビ番組制作におけるライセンス収入の増加はあったものの、映画製作での興行収入や、メディアネットワークでの広告収入の減少などにより、前年同期比6%減の1,751億円となりました。
- 営業利益については、映画製作におけるマーケティング費用の大幅減少により、前年同期比244億円増の247億円となりました。
- 当年度通期の売上高は、主にコロナの影響による劇場公開作品の減少により、前年度比25%減の7,600億円としています。
- 営業利益については、大型ヒット作の貢献があった前年度からは272億円減の、410億円を見込んでいます。

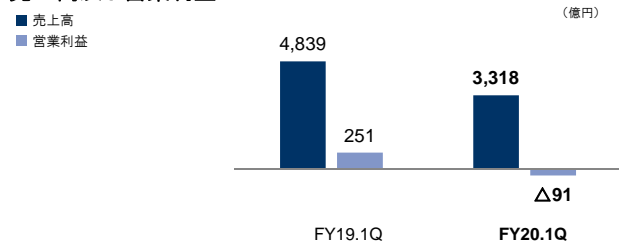
現状認識（映画分野）

- 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

- 映画作品やテレビ番組の制作については、一部の地域で再開しているものの、依然厳しい状況が続いています。
- 動画配信事業者からのコンテンツへの需要は極めて高く、制作が再開されれば、テレビ番組制作については比較的早期に回復でき、独立系メジャースタジオとしての強みが活かされると期待しています。
- 劇場興行については、映画館の閉鎖又は入場制限の影響から、再開後も公開スケジュールが逼迫することが予想されます。映画作品は、劇場公開を皮切りに複数年にわたり収益を得ていくことから、公開ができないことによる業績への影響は2年から3年に及ぶと見ています。
- 一方で、以前に劇場公開した作品のデジタル販売は好調です。
- 当社にとっての劇場公開の重要性は今後も変わることはありませんが、作品の長期的な価値を最大化できるよう、作品の内容や規模、時期に応じて最適な販路を見極めていきます。

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)

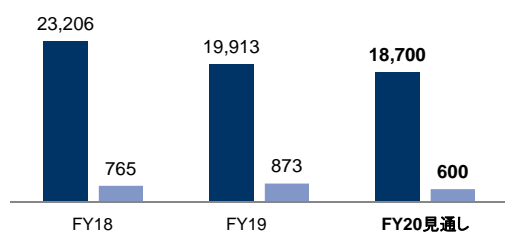
売上高及び営業利益



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)
 - ・(一)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)
 - ・(一)減収の影響
 - ・(十)各事業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*	FY19.1Q	FY20.1Q
外部顧客に対する売上高	1,006	942
営業利益	10	110



2020年度見通し (前年度比)

- 売上高 1,213億円(6%)減収
 - ・(一)コロナ影響による第1四半期の減収
 - ・(一)為替の影響
- 営業利益 273億円大幅減益
 - ・(一)減収の影響
 - ・(一)為替の悪影響
 - ・(十)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*	FY18	FY19	FY20見通し
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インターネット関連サービス事業を含む。

- 次に、EP&S分野です。
- 当四半期の売上高は、主にデジタルカメラやテレビの販売台数の減少により、前年同期比31%減の3,318億円となりました。
- 営業利益は、当分野全体でオペレーション費用の削減を進めたものの、減収の影響により、前年同期比342億円と大幅に減少し91億円の損失となりました。
- 当年度通期の売上高は、前年度比6%減の1兆8,700億円、営業利益は、273億円減の600億円を見込んでいます。
- なお、モバイル・コミュニケーションについては、当四半期で110億円の営業利益を計上し、通期でも黒字化の見通しです。

現状認識（EP&S分野）

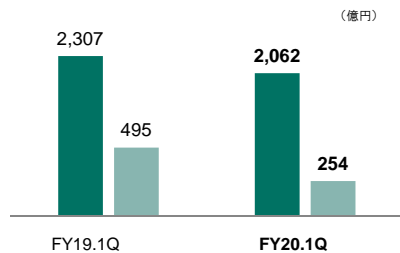
- サプライチェーンはほぼ復旧し、需要も回復基調
- レジリエントな事業構造への転換を図る
- リアリティ、リアルタイム、リモートを極める商品・サービスで事業の進化に取り組む

- 当社において、コロナの影響を最も早くから大きく受けてきたEP&S分野ですが、サプライチェーンの復旧はほぼ完了し、製品カテゴリーや地域によって進捗は異なるものの、顧客需要も回復基調にあります。
- コロナ感染拡大の第二波、第三波のリスクに備え、オペレーションの総点検と一層の効率化、Eコマース販路の強化などを進め、よりレジリエントな事業構造への転換を図ります。
- 2021年4月1日よりソニー株式会社の商号を引き継ぐ当分野は、傘下事業の一体運営をさらに加速し、音・映像・通信の技術により、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んでいきます。

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

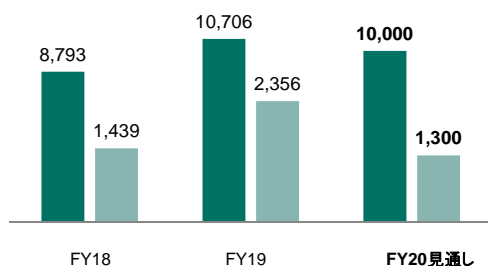
■ 売上高
■ 営業利益



項目	FY19.1Q	FY20.1Q
イメージセンサー売上高	1,949	1,799

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)

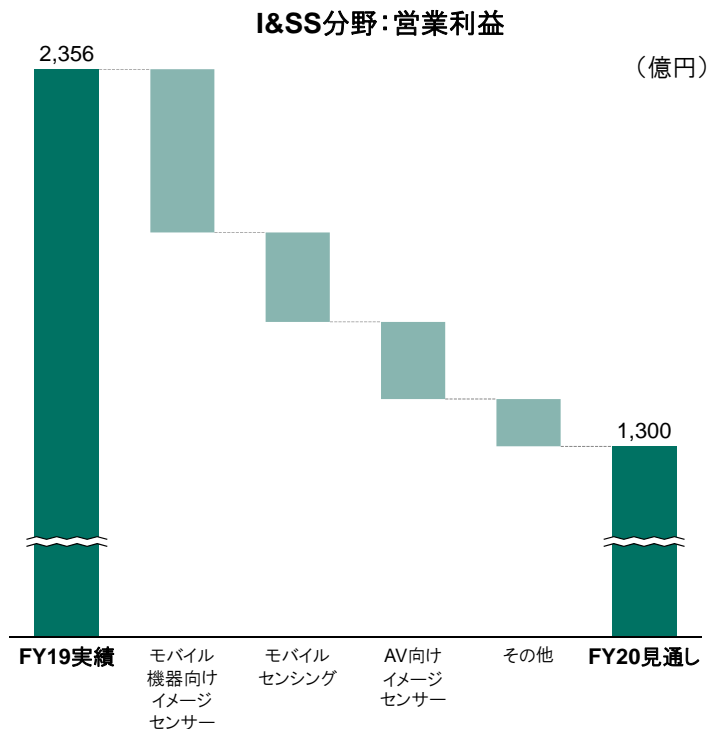
- 売上高 706億円(7%)減収
 - ・(一)コロナ影響などによるイメージセンサーの減収
 - ・(一)モバイル機器向けイメージセンサーの製品ミックスの悪化
 - ・(一)デジタルカメラ向けイメージセンサーの販売数量の減少
- 営業利益 1,056億円大幅減益
 - ・(一)減収の影響
 - ・(一)研究開発費及び減価償却費の増加

項目	FY18	FY19	FY20見通し
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

- ・ 次に、I&SS分野です。
- ・ 当四半期の売上高は、前年同期比11%減の2,062億円、営業利益は、241億円減の254億円となりました。
- ・ 当年度通期の売上高は、前年度比7%減の1兆円、営業利益は、1,056億円減の1,300億円を見込んでいます。

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



- ここで、センサー事業の概況につきご説明します。
- モバイル機器向けイメージセンサーは、大手顧客の最終製品販売減、コロナの影響によるスマートフォン市場の減速と中位・廉価機種へのシフト、さらには中国における顧客の部品・製品在庫の大幅な調整などの影響により、当年度の売上は、前年度比でマイナス成長となる見込みです。
- 収益面においても、売上マージンの減少に加え、成長を見越して前年度に行った設備投資に伴う減価償却費や製造関連費用、そして研究開発費の増加の影響を見込んでいます。
- モバイルセンシングは、スマートフォンメーカー各社の採用が遅れ、また、既に採用されているフラグシップモデルについても市場環境の変化により販売が減少しており、前年度からの成長が実現できない見込みです。
- AV向けイメージセンサーなどの減収は、コロナの影響によるデジタルカメラ向けセンサー市場の縮小によるもので、これまで想定していた3年分程度の市場縮小が1年で起こるといった想定に基づいています。

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

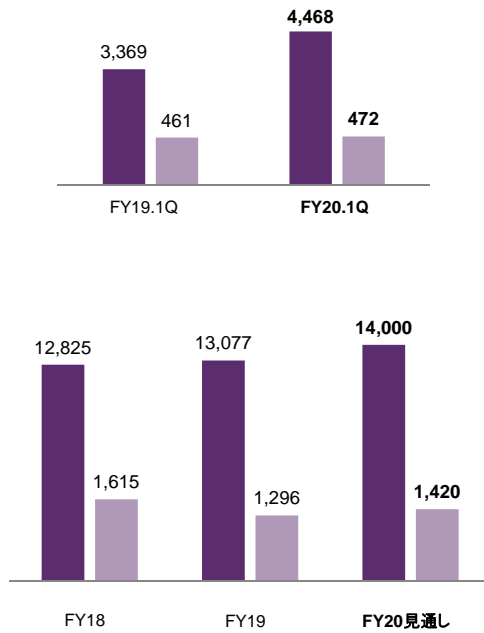
- これらの、特にモバイル機器向けイメージセンサーの環境変化に迅速に適応するため、従来の事業戦略を、主に投資、研究開発、及び顧客基盤の観点で適切に調整します。
- 設備投資については、当年度における余剰生産能力を活用した戦略在庫の積上げなどの施策により、既に2021年度の需要に向けた投資を大幅に抑制しています。
- 2018年度から2020年度の3か年での累積設備投資額の見通しは、以前にご説明した約7,000億円から500億円減の約6,500億円となります。2021年度以降の投資計画についても、慎重にタイミングの見直しを行っています。
- 研究開発については、最新のスマートフォン市場トレンドと、主要顧客のニーズの変化を踏まえ、テーマの再選別や優先順位の見直しなどを進めます。ただし、将来的な技術競争優位を維持・向上していくため、テーマと予算の過度な絞り込みは行いません。
- 顧客基盤については、これまでは生産能力の制約から慎重に行っていた顧客基盤の拡大や分散を、より積極的に進めます。
- 中長期的には、AI処理機能を搭載したセンサーによるエッジセンシングでイメージセンサーの用途と市場を広げ、事業を成長させていくことを、軸をぶらすことなく進めていきます。
- 足元の環境変化に適応するための事業構造の強化を、1年程度の期間で完遂し、2021年度下期以降には、事業を再度利益成長の軌道に戻せるように取り組んでまいります。

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)



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

- 最後に、金融分野です。
- 当四半期の金融ビジネス収入は、主にソニー生命の変額保険にかかわる特別勘定での運用益の大幅増により、前年同期比33%増の4,468億円となりました。
- 営業利益については、前年同期比11億円増の472億円となりました。
- 当年度通期の売上高は、前年度比7%増の1兆4,000億円、営業利益は、124億円増の1,420億円を見込んでいます。

ソニーフィナンシャルホールディングスの完全子会社化

- 7月13日をもって、ソニーフィナンシャルホールディングス株式会社(SFH)株式の公開買付けが完了しました。
- SFHの普通株式は8月31日に上場廃止となり、9月2日をもって、SFHは当社の完全子会社となる予定です。
- SFH傘下の金融事業は、安定的かつ高い収益基盤を有しており、当社にとって長期的な成長戦略の一翼を担うコア事業です。親子上場関係を解消することで経営のスピードとオプションリティを高め、さらなる事業価値の向上を追求していきます。
- また、少数株主持分の取り込みと税効果により、今後、当社連結ベースで年間あたり400億から500億円程度の純利益の増加を期待できます。これは、一株当たり当期純利益(EPS)やROEの向上にも貢献するものです。
- なお、当社金融事業に対する理解を深めていただくため、主要な経営情報の開示方針につき、検討を進めています。



- ここで、当年度に実施したBilibili社、Epic Games社への少数持分出資について少し触れます。
- これらの投資を通じ、デジタル化が加速するエンタテインメント業界において、他社とのパートナーシップの下、当社の持つさまざまなコンテンツの顧客接点を広げるとともに、各事業セグメントの枠を超えて、新たなデジタルコンテンツと、その楽しみ方を創り出していくことを目指しています。
- 今後もこのような、成長に向けた「探索」のための戦略的な投資機会に、積極的に取り組んでいきます。

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

- 次に、セグメント別開示の拡充につきご説明します。
- 当社はこれまでも積極的に事業情報の開示に取り組んできましたが、当年度より、ご覧いただいているような、資本市場からの関心が高いG&NS分野や音楽分野の情報を、四半期毎に開示することとしました。
- 一方で、EP&S分野では、一部の項目について開示の見直しをいたします。
- 詳しくは、補足資料をご覧ください。

自己株式の取得枠設定

- 本日、1,000億円を上限とした今年度の自社株取得枠の設定を発表しました。
- 自社株取得については、これまでと同様、戦略投資の一部と位置づけ、投資機会や財務状況、株価水準などを総合的に勘案の上、機動的に実施していきます。
- 今後も厳格な財務規律の下、バランスシートの健全性を維持しつつ、EPSやROEを意識した資本効率の最適化を進めていきます。
- また、足元の不透明な事業環境下では、手許流動性を確保し、成長機会を逃さないことも重要と考えています。

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)

営業CF及び 事業・資産売却等



- ✓ 保有株式売却 約1,500億円
- ✓ その他事業/資産売却 約400億円

設備投資



- ✓ イメージセンサー
向けが中心

戦略投資



- ✓ 主な投資案件
EMI 完全子会社化
SFH 完全子会社化
自己株式取得

- ✓ 重点領域
- コンテンツIP
- 技術補完

配当



- ✓ 長期・安定的に増額

- 最後に、キャピタルアロケーションについてお示しします。
- 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、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㈱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。

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じています。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衛できること
- (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)も合わせてご参照ください