

2021年12月14日開催

個人投資家向け 会社説明会

ソニーグループ株式会社（証券コード：6758）VP 財務部 シニアゼネラルマネジャー 早川 禎彦



『ラチェット&クランク パラレル・トラブル』©2021 Sony Interactive Entertainment LLC. Created and developed by Insomniac Games, Inc.
©2021 CTMG. © & ™ 2021 MARVEL. All Rights Reserved.
©吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable

本日の内容

1. ソニーの概要

2. 長期視点での経営の方向性

3. 成長事業領域

4. 社会価値創出へ向けた取り組み

5. 株主還元

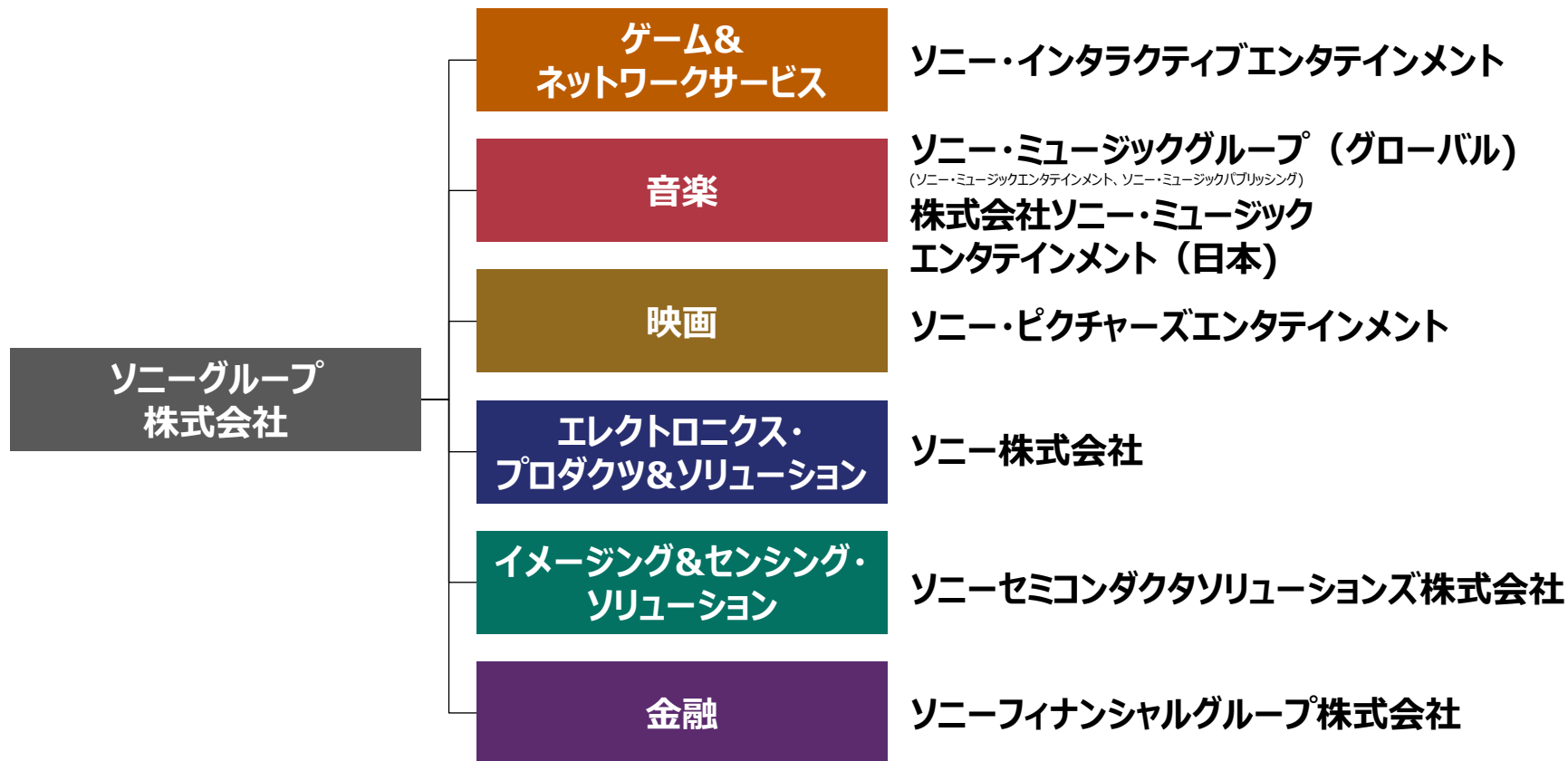
1. ソニーの概要

会社概要

設立	1946年5月7日		
代表執行役	会長 兼 社長 CEO 吉田 憲一郎 	副社長 兼 CFO 十時 裕樹 	副会長 石塚 茂樹 
連結売上高*	8兆9,987億円 (2020年度)		
連結営業利益*	9,553億円 (2020年度)		
連結従業員数	109,700名 (2021年3月末)		
株価	13,825円 (2021年11月末)		
証券コード	6758		

*ソニーは、2021年度第一四半期連結会計期間より、従来の米国会計基準に替えてIFRSを適用しており、2020年度の数値をIFRSベースに組み替えて表示しています（次頁以降も同じ）。

グループ経営体制（2021年4月以降）

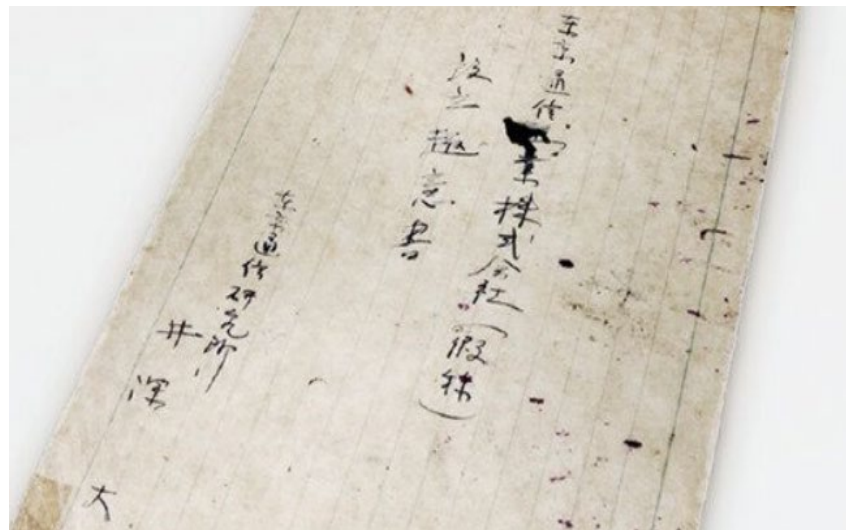


ソニーの原点



盛田 昭夫

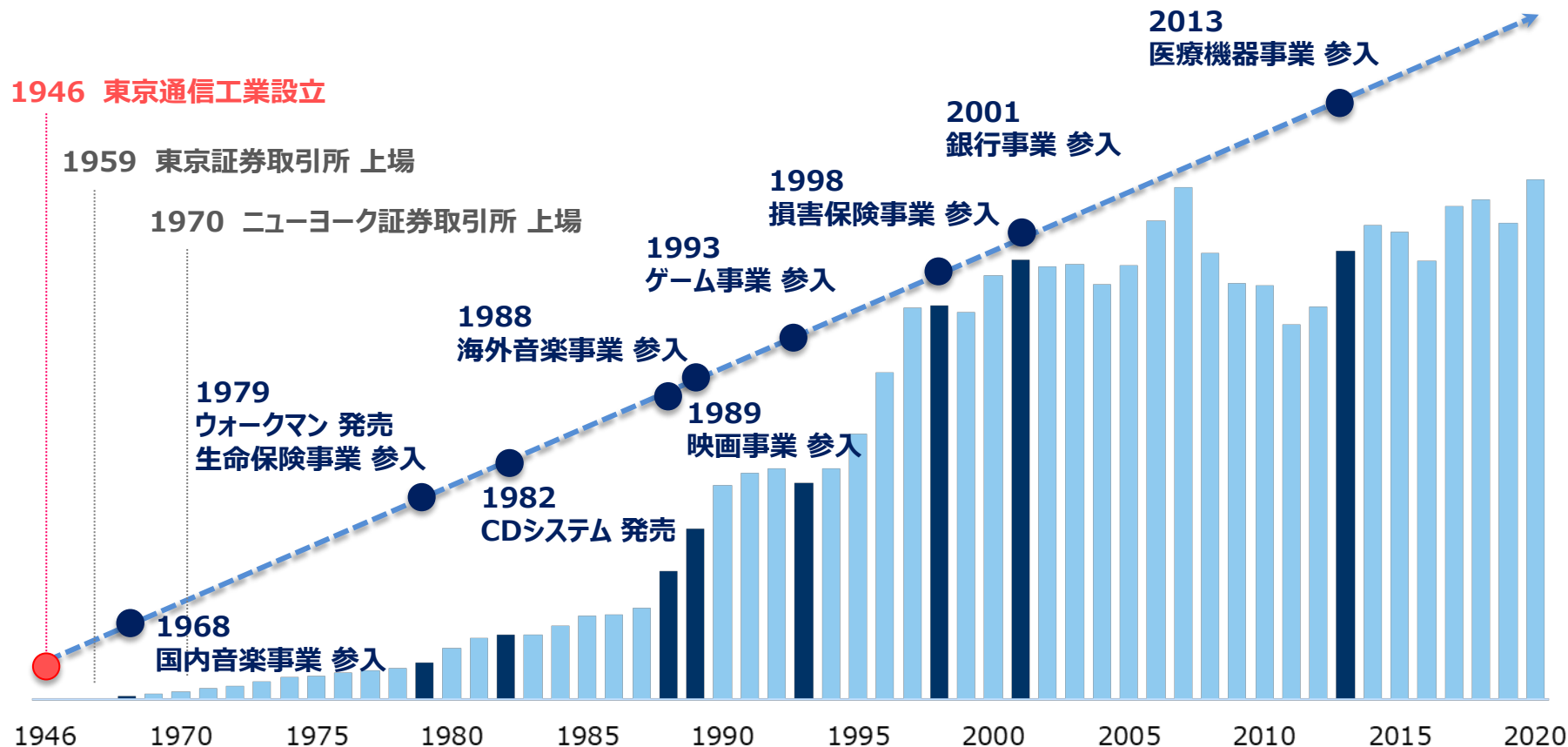
井深 大



自由闊達にして愉快なる理想工場の建設 技術を通じて日本の文化に貢献する

- 1946年（昭和21年）1月、ソニーの創業者のひとり、井深 大（いぶかまさる：ファウンダー・最高相談役）が起草

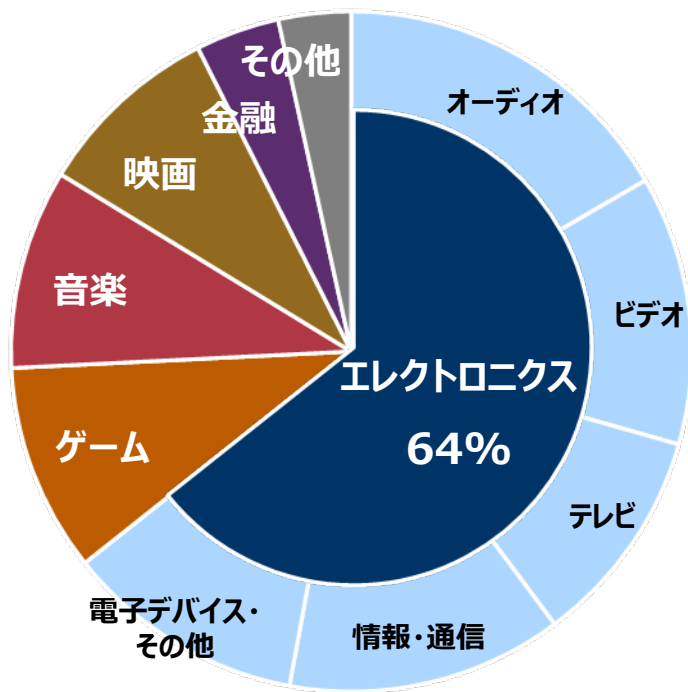
ソニーの歩み／連結売上高の推移



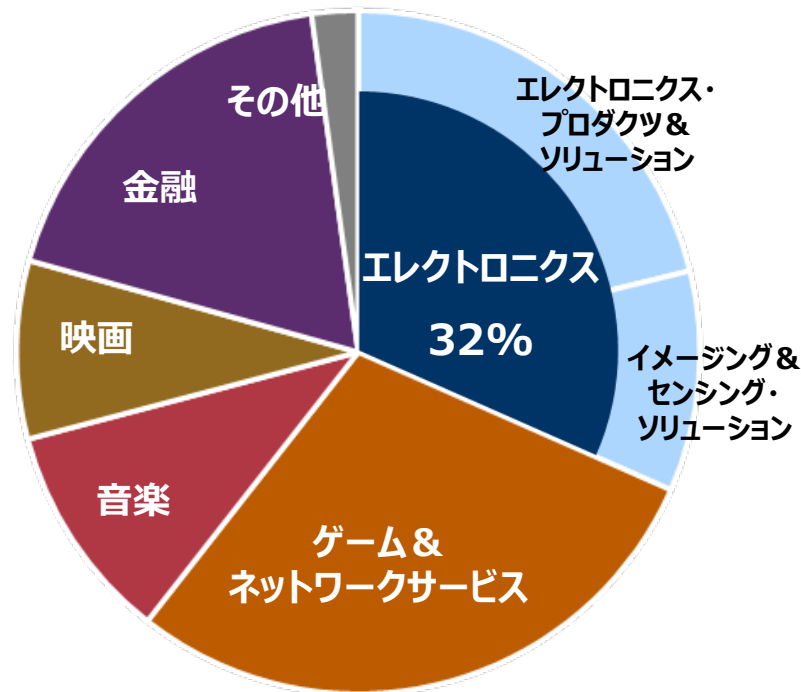
*2020年度の連結売上高は、国際財務報告基準（IFRS）にもとづき作成しています。

連結売上高構成比の比較

1997年度: 6.8兆円

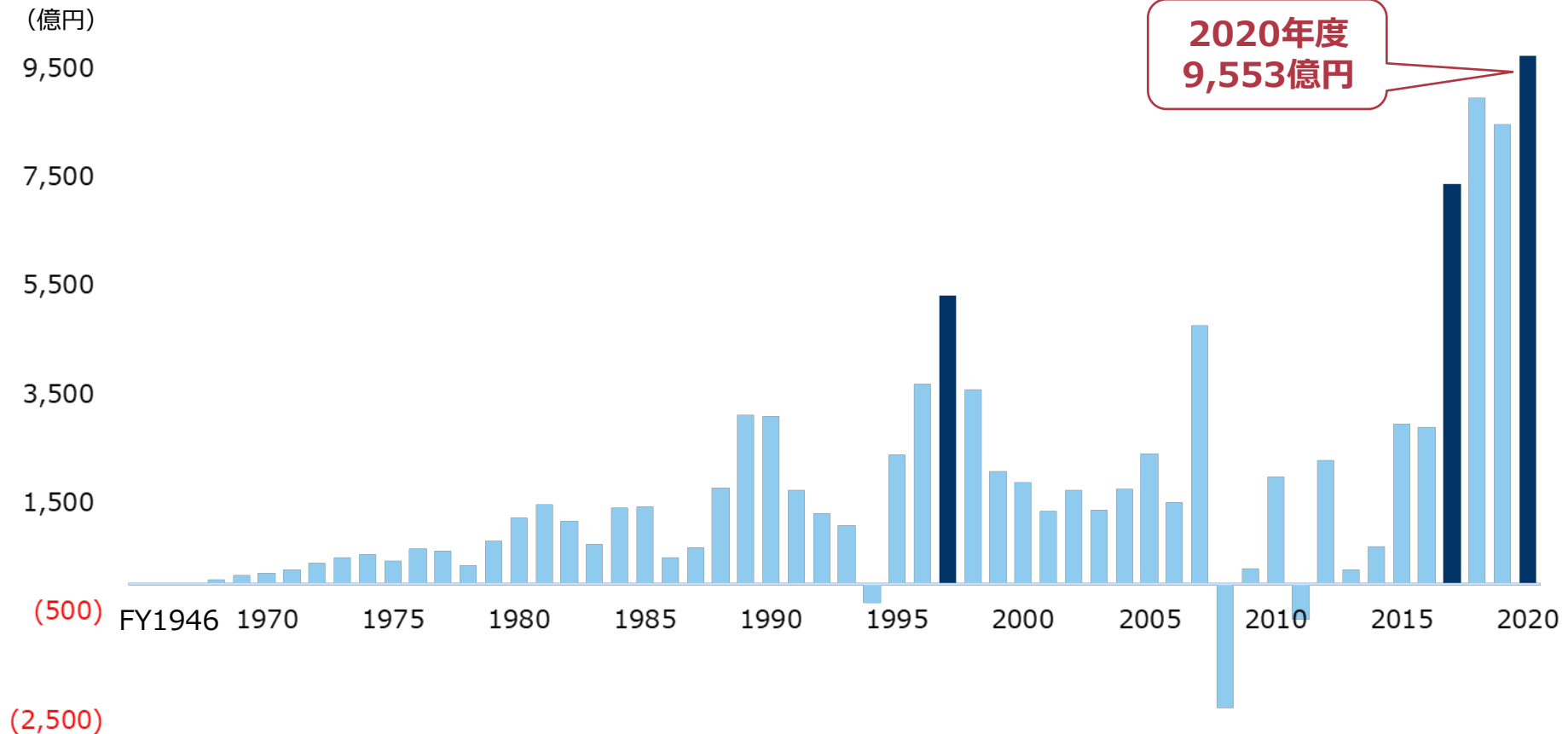


2020年度: 9.0兆円



*売上高は各セグメントにおける外部顧客に対する売上です。
2020年度の連結売上高は、国際財務報告基準（IFRS）にもとづき作成しています。

連結営業利益の推移



*2020年度の連結売上高は、国際財務報告基準（IFRS）にもとづき作成しています。

2021年度 上半期連結業績

(億円)

	2020年度 上半期	2021年度 上半期	前年同期比
売上高	40,681	46,262	+5,581 億円
営業利益	5,369	5,985	+616 億円
税引前利益	5,723	5,663	△60 億円
当社株主に帰属する 第二四半期累計純利益	6,522	4,249	△2,272 億円

2021年度連結業績見通し（10月時点）

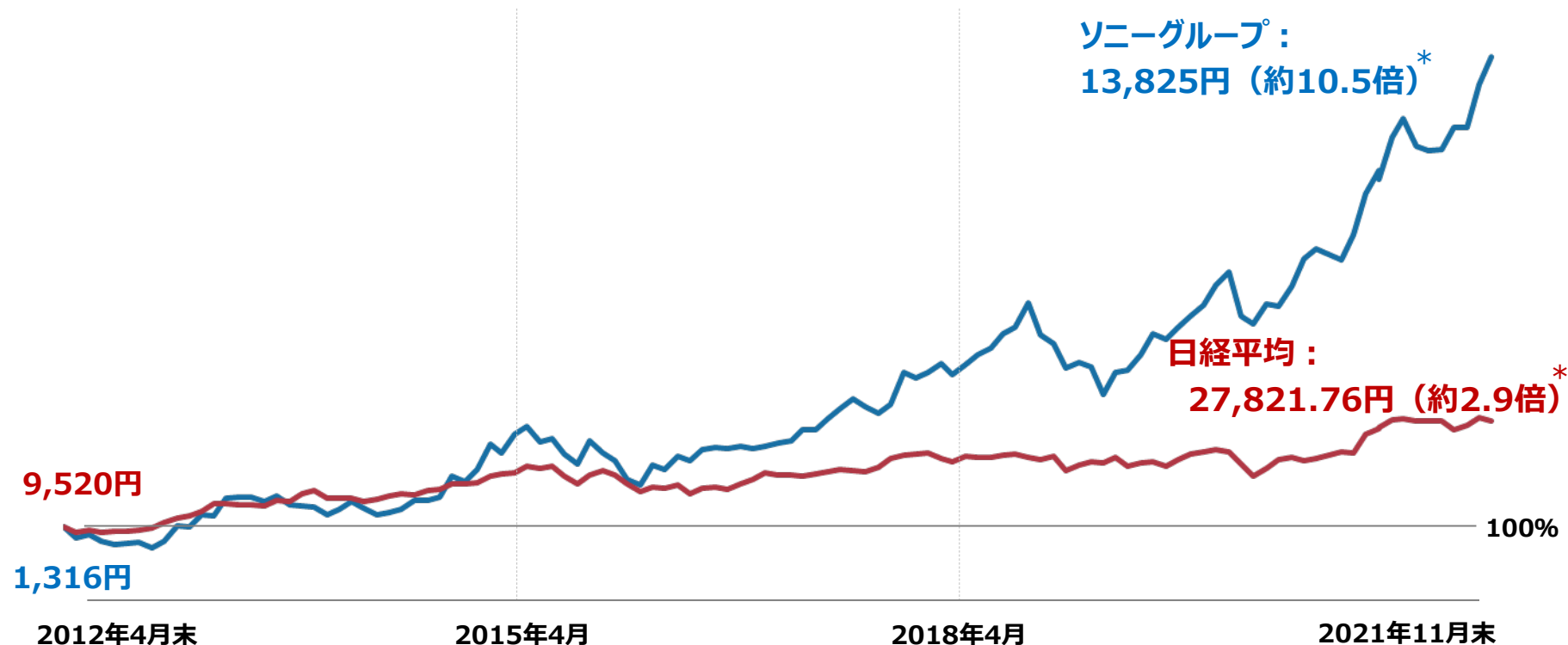
		(億円)	
	2020年度	10月時点 見通し	対前年度比 増減
売上高	89,987	99,000	+9,013 億円
営業利益	9,553	10,400	+847 億円
税引前利益	9,980	9,900	△80 億円
当社株主に帰属する当期純利益	9,980	7,300	△2,680 億円

2021年度 セグメント別 業績見通し

(億円)

			FY20	10月時点 見通し	対前年度比 増減
ゲーム& ネットワークサービス（G&NS）	売上高	26,563	29,000	+2,437	
	営業利益	3,417	3,250	△167	
音楽	売上高	9,399	10,700	+1,301	
	営業利益	1,848	2,000	+152	
映画	売上高	7,530	11,800	+4,270	
	営業利益	799	1,080	+281	
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	20,681	22,800	+2,119	
	営業利益	1,279	1,900	+621	
イメージング& センシング・ソリューション（I&SS）	売上高	10,125	11,000	+875	
	営業利益	1,459	1,500	+41	
金融	金融ビジネス収入	16,740	14,900	△1,840	
	営業利益	1,548	1,530	△18	
その他、全社（共通）及び セグメント間取引消去	営業利益	△796	△860	+64	
連結	売上高	89,987	99,000	+9,013	
	営業利益	9,553	10,400	+847	

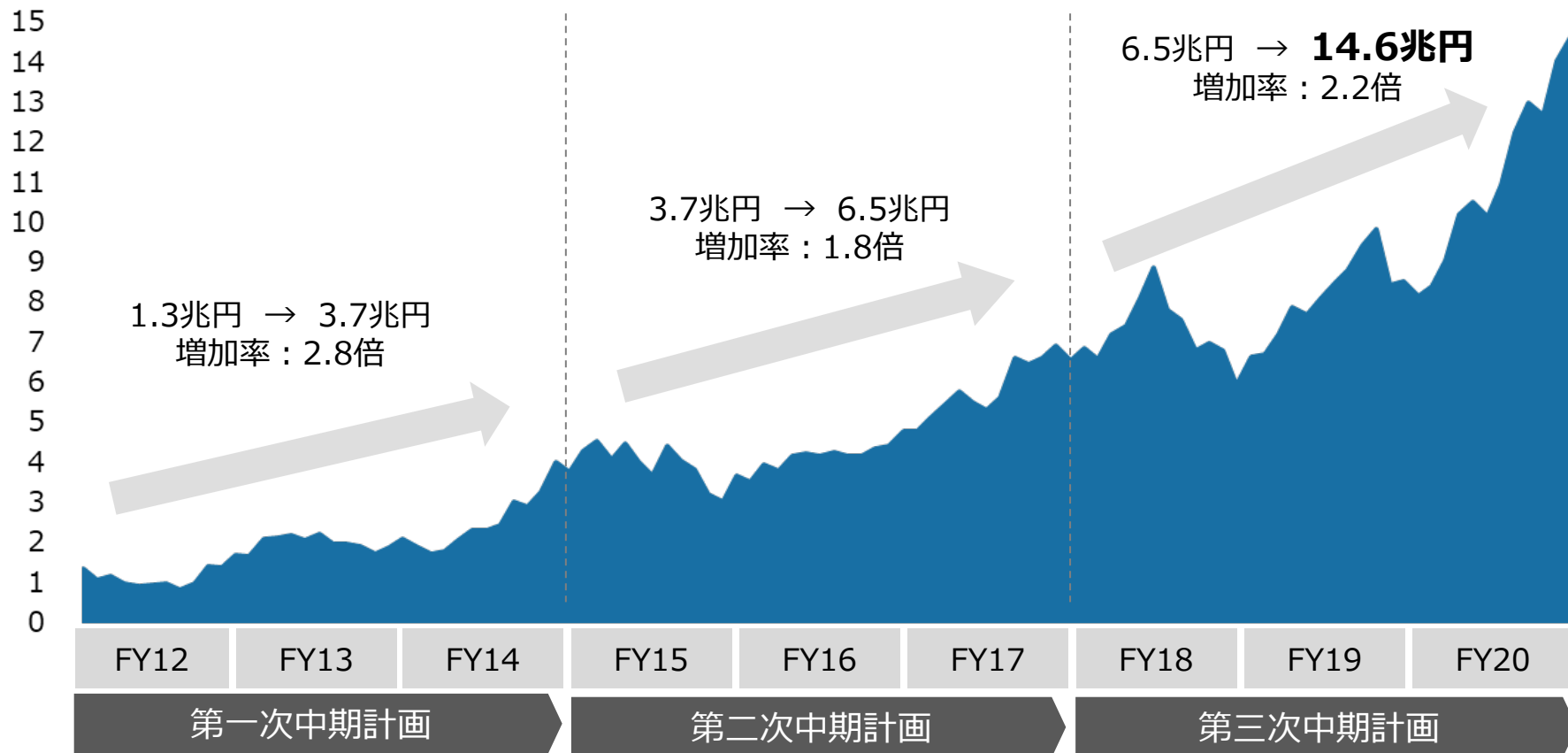
株価の推移（2012年4月末～2021年11月末）



* 2012年4月27日の株価に対する2021年11月30日の株価の割合

時価総額の推移（2012年4月～2021年3月）

(兆)



2. 長期視点での経営の方向性

ソニーの存在意義（Purpose）



SONY

Purpose

存在意義

クリエイティビティとテクノロジーの力で、
世界を感動で満たす。

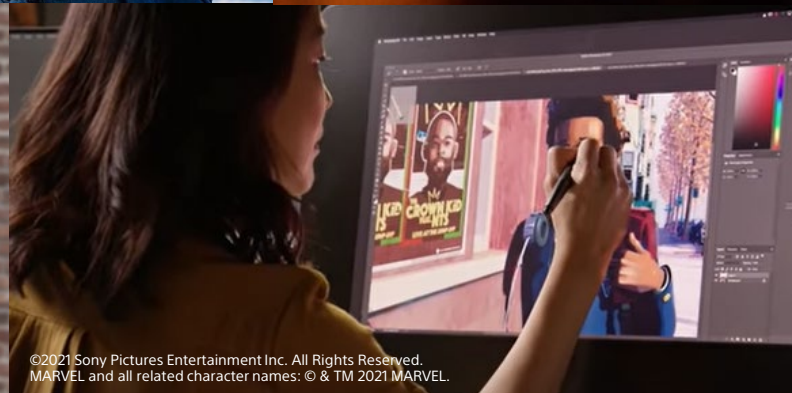
長期視点での経営方針

クリエイティビティとテクノロジーの力で、
世界を感動で満たす。

長期視点での経営方針：クリエイティビティ

クリエイティビティとテクノロジーの力で、
世界を感動で満たす。

「感動」の源泉: クリエイターのクリエイティビティが生み出す作品



©2021 Sony Pictures Entertainment Inc. All Rights Reserved.
MARVEL and all related character names: © & TM 2021 MARVEL.

「クリエイティビティ：IP価値の最大化（鬼滅の刃）」



©吾峠呼世晴／集英社

IP



©吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable

TVアニメ



©吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable

映画



主題歌



©吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable
©「鬼滅の刃 ヒノカミ風譚」製作委員会

家庭用ゲーム

クリエイティビティ：IP連携（ゲーム×映画×音楽）

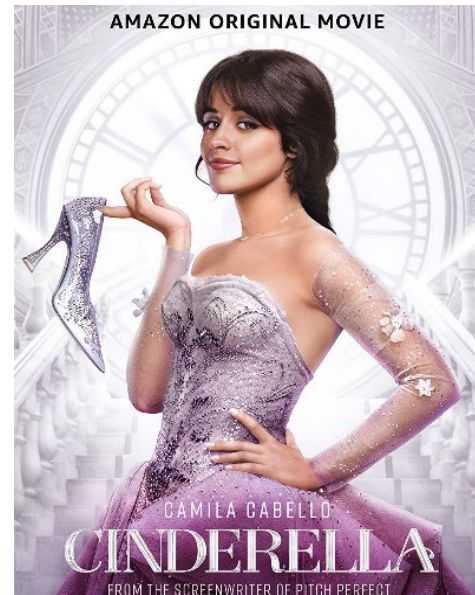


映画
『Uncharted』

PlatStation®の人気ゲームタイトルの映画化・テレビ番組化



テレビシリーズ
『The Last of Us』



映画
『シンデレラ』

ソニー所属の音楽アーティストが映画出演

長期視点での経営方針：テクノロジー

クリエイティビティとテクノロジーの力で、
世界を感動で満たす。

音と映像のテクノロジー



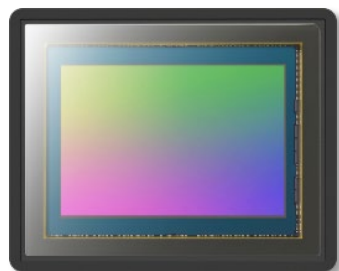
(左から) ヘルベルト・フォン・カラヤン、盛田昭夫、大賀典雄



(左から) 井深大、盛田昭夫



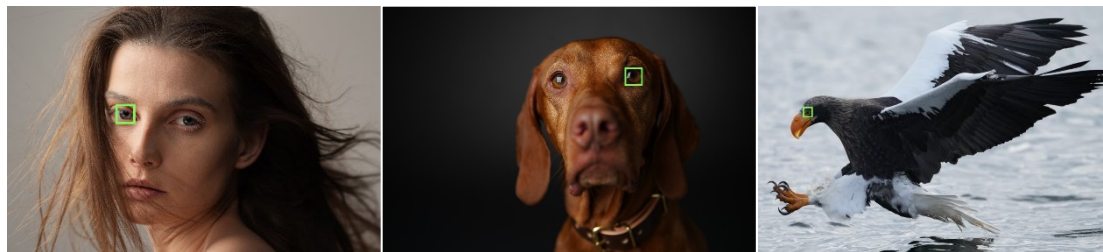
テクノロジー：CMOSイメージセンサー



テクノロジー：フルサイズミラーレス一眼カメラ α1



α1



瞳AF（オートフォーカス）

テクノロジー : PlayStation®5

体験テクノロジーの最大の成果



© Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.

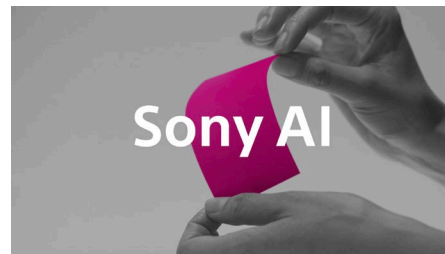
テクノロジー：ゲーム体験の進化



次世代バーチャルリアリティ（VR）システム



Sony
Interactive
Entertainment



Game AIでの協業

Sony Technology Day

感動を生む、テクノロジー
Technology that inspires emotion

▶ Sony Technology Day
<https://www.sony.com/ja/SonyInfo/technology/activities/Tech2021/>

フィジカルとバーチャルの融合

Crystal LEDとシネマカメラで実現するバーチャルプロダクション

リアリティの追求

OLEDマイクロディスプレイ+低遅延HMDシステム

人・社会・地球への貢献

積層型SPAD距離センサー

長期視点での経営方針：世界（コミュニティ）

クリエイティビティとテクノロジーの力で、
世界を感動で満たす。

世界（コミュニティ）：コミュニティ・オブ・インタレスト



クリエイター



ユーザー

Community of Interest

コミュニティ・オブ・インタレスト

感動体験や関心を共有する人々のコミュニティ

世界（コミュニティ）：DTCサービス

アニメやゲームをユーザーに直接提供する
Direct-to-Consumer(DTC)サービス

FUNIMATION

日本アニメ作品の配給・配信事業を行う
DTCサービス



crunchyroll

米国のアニメ専門配信サービス



PlayStation™Network

プレイステーションプラットフォーム向けの
ネットワークサービス

3. 成長事業領域

ソニーの多様な事業ポートフォリオ

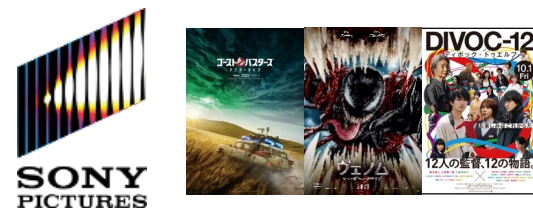
ゲーム&ネットワークサービス



音楽



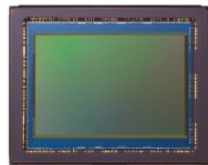
映画



エレクトロニクス・プロダクツ& ソリューション



イメージング& センシング・ソリューション



金融



ソニーの多様な事業ポートフォリオ

ゲーム&ネットワークサービス



音楽



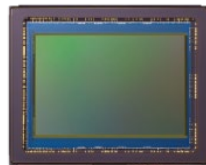
映画



エレクトロニクス・プロダクツ & ソリューション



イメージング & センシング・ソリューション



金融

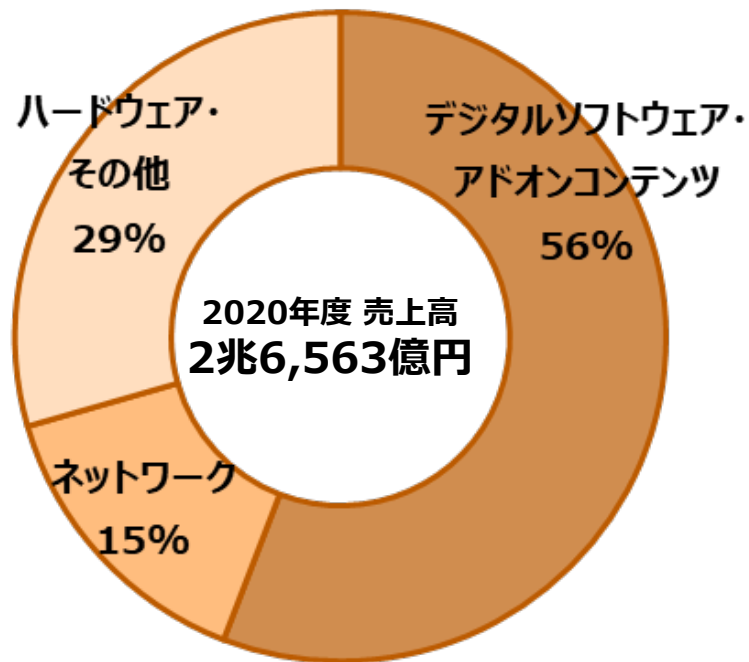




ゲーム & ネットワークサービス

ゲーム&ネットワークサービス（G&NS）分野

製品カテゴリー別 売上高



ハードウェア



PlayStation®5

- ハードウェア売上累計販売台数
PS4 1億1,660万^{*1}
PS5 1,340万台^{*1}

ネットワークサービス



PlayStation®Plus



PlayStation™Now

- PlayStation Network
月間アクティブユーザー
1億400万^{*1}
- PS Plus 会員数 4,720万人^{*1}
- PS Now 会員数 320万人^{*2}

Others



PlayStation®VR

- PS VR等を含む周辺機器

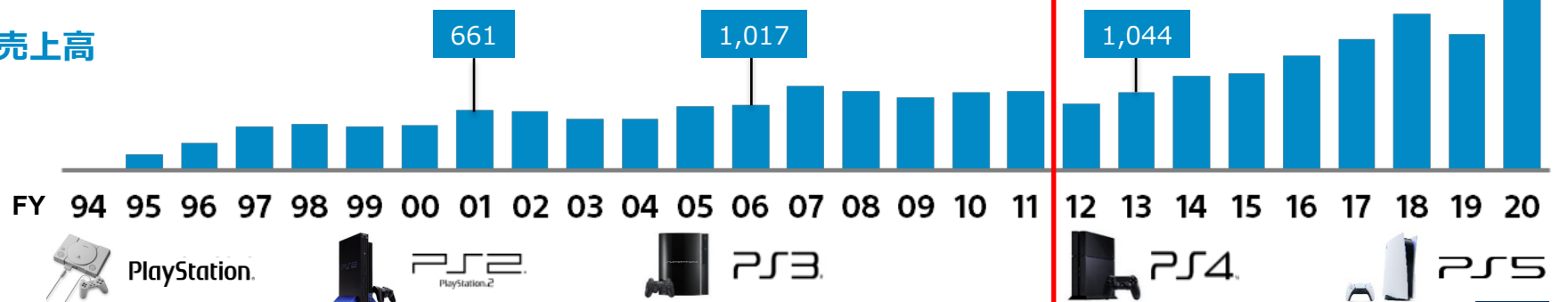
^{*1} 2021年9月末時点

^{*2} 2021年3月末時点

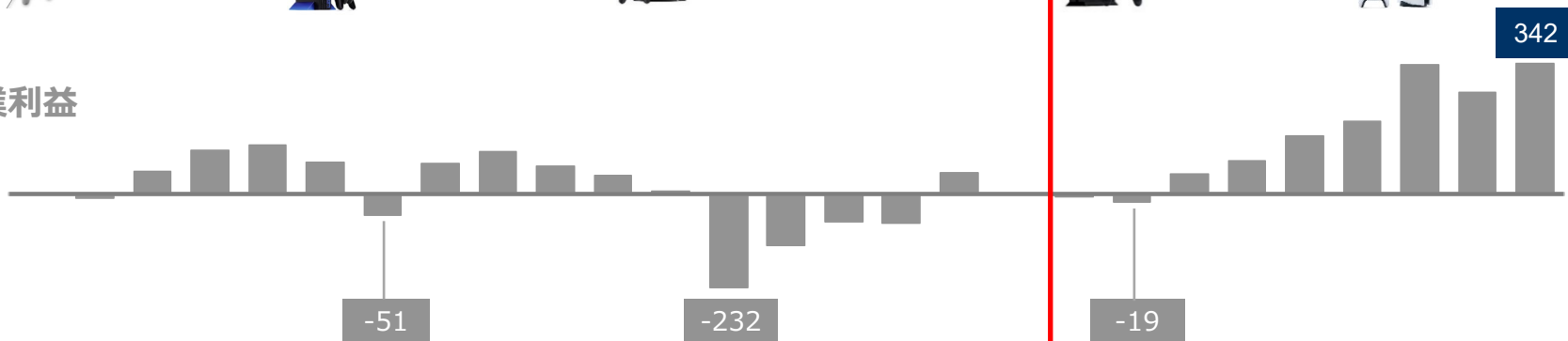
ゲーム&ネットワークサービス（G&NS）分野 売上高・営業利益の推移（1994-2020年度）

（十億円）

売上高



営業利益



*G&NS事業の営業利益には、家庭用ゲーム機の製造・販売、ソフトウェアの制作・販売、ネットワークサービス事業などが含まれています。
（過去の決算発表などで開示されているゲーム事業の売上高には、ネットワークサービス事業などが含まれていないため、定義が異なります）

ユーザーコミュニティとネットワークサービスの拡大

PlayStation®Plus の成長

PlayStation®Plus 有料会員数（万人）



3,640

4,150

4,720

2019年3月末

2020年3月末

2021年9月末

PlayStation®Plus：加入者限定特典を受けられるサブスクリプションサービス

ユーザーベースの拡大



PlayStation®4
1億1,660万台*

PlayStation®5
1,340万台*

PlayStation™Network
MAU 1億400万*

* 2021年9月末時点

MAU：月間アクティブユーザー

PlayStation™Now の成長

PlayStation™Now 有料会員数（万人）



70+

220+

320+

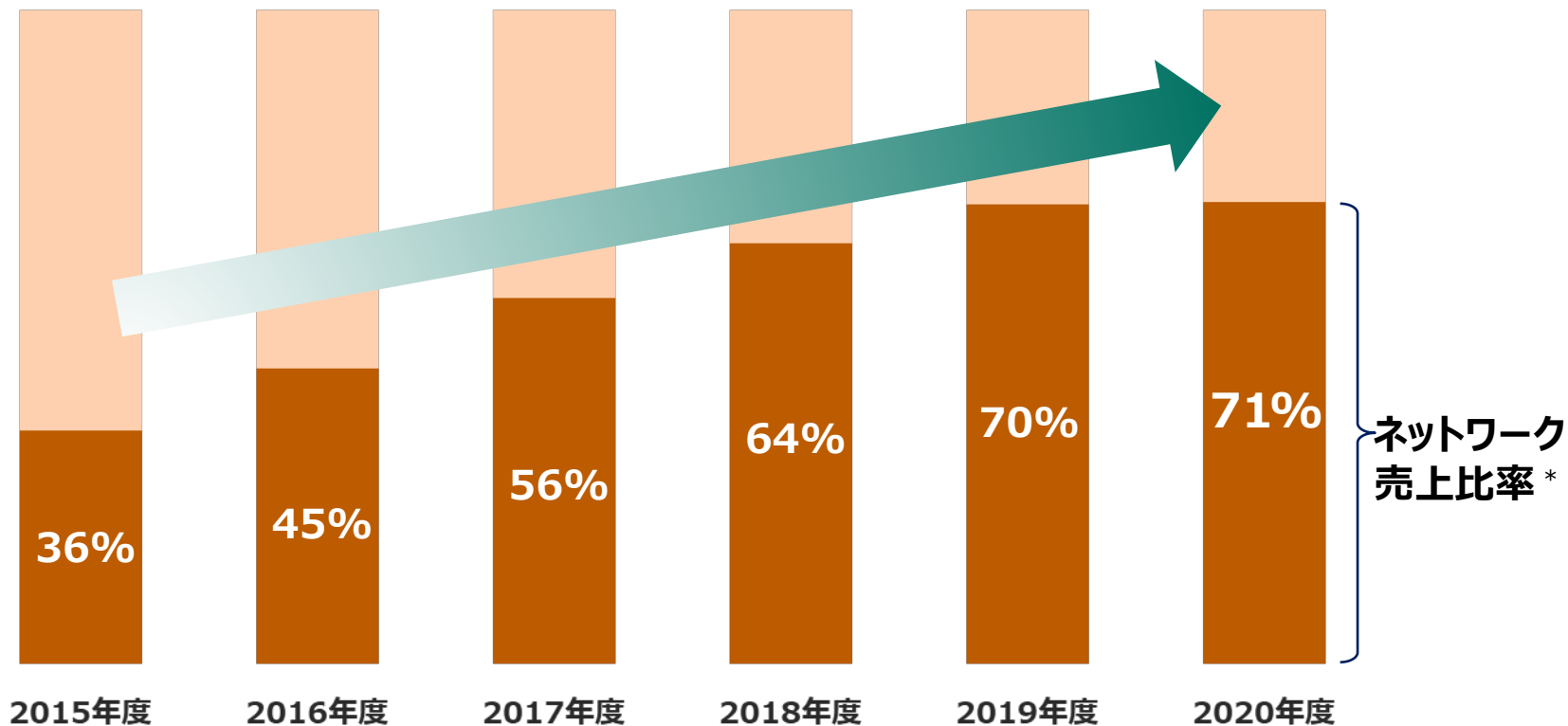
2019年3月末

2020年4月末

2021年3月末

PlayStation™Now：クラウドゲームの定額制サービス

売上高に占めるネットワーク売上比率の推移



PlayStation®5 向け 自社開発のソフトウェアタイトル



© Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.



『Marvel's Spider-Man: Miles Morales』



『Horizon Forbidden West』



『Demon's Souls』



『ラチェット&クランク パラレル・トラブル』



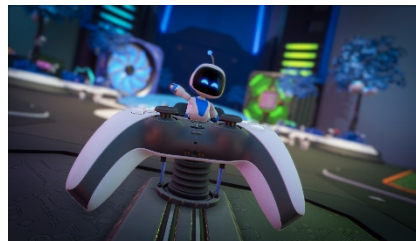
『グランツーリスモ 7』



『リビッツ！ビッグ・アドベンチャー』



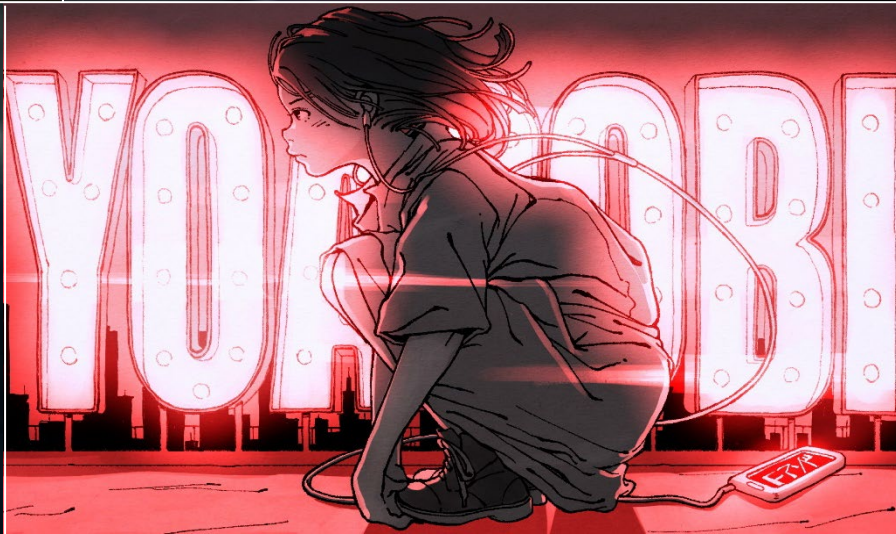
『Returnal』



『ASTRO's PLAYROOM』



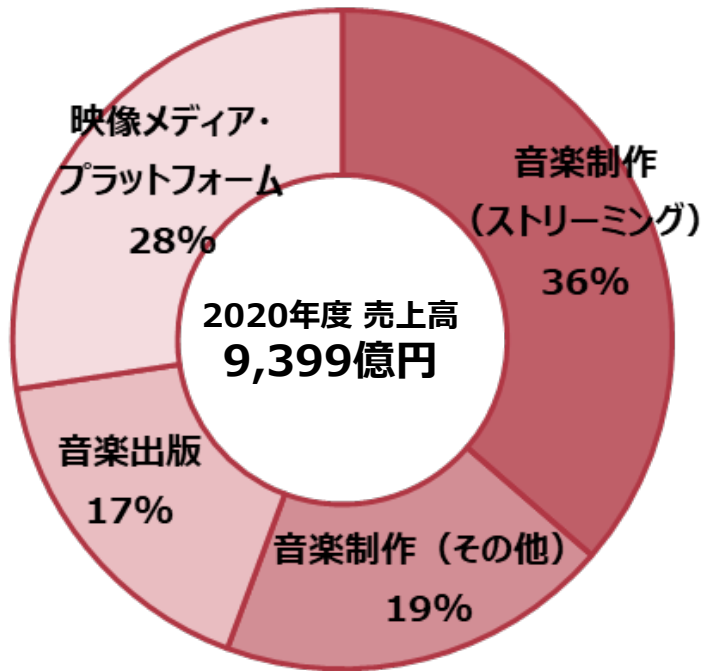
『Destruction AllStars』



音楽

音楽分野

サービスカテゴリー別 売上高



業界におけるトッププレゼンス



SonyMusic

市場ポジション

- 音楽出版の市場ポジション **世界1位**^{*1}
- 音楽制作の市場ポジション **世界2位**^{*2}

* 1 2020年。出所：Music & Copyright * 2 2020年。出所：IFPI

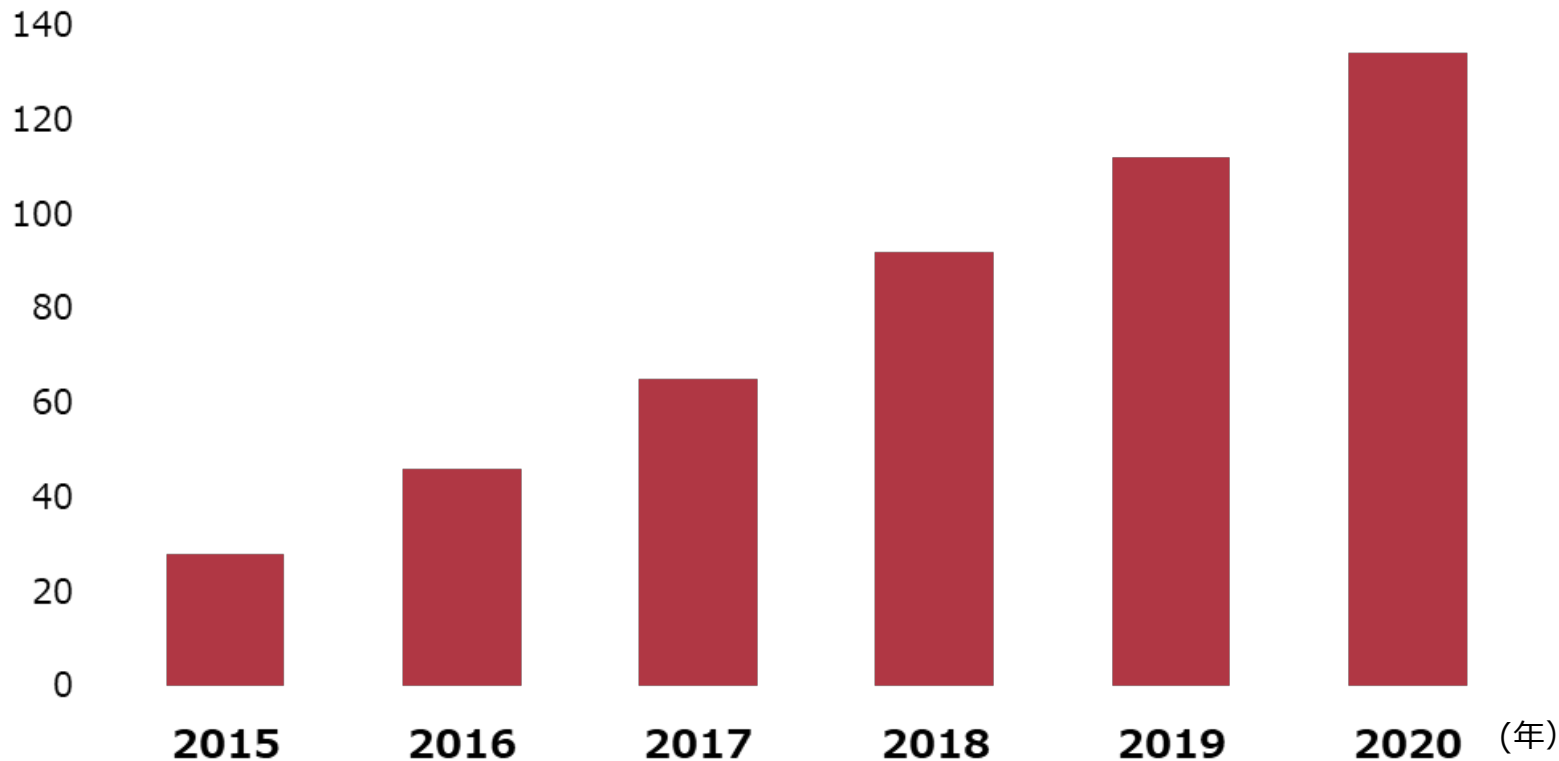
ストリーミング市場の伸長

- 音楽制作／出版合計のストリーミング売上成長
+23% (前年度比)*

* EMI合算通年ベース

定額制音楽配信サービス市場（グローバル）の成長

(億ドル)



出典: International Federation of Phonogram and Videogram Producers

音楽分野での最近の買収・出資案件



主にインディーズアーティストを対象とした音楽配給事業
(2021年5月 買収発表)



米国のHipHopを中心とした音楽レーベル
(2021年6月 買収発表)



som livre

ブラジルの独立系音楽レーベル
(2021年4月 買収発表)



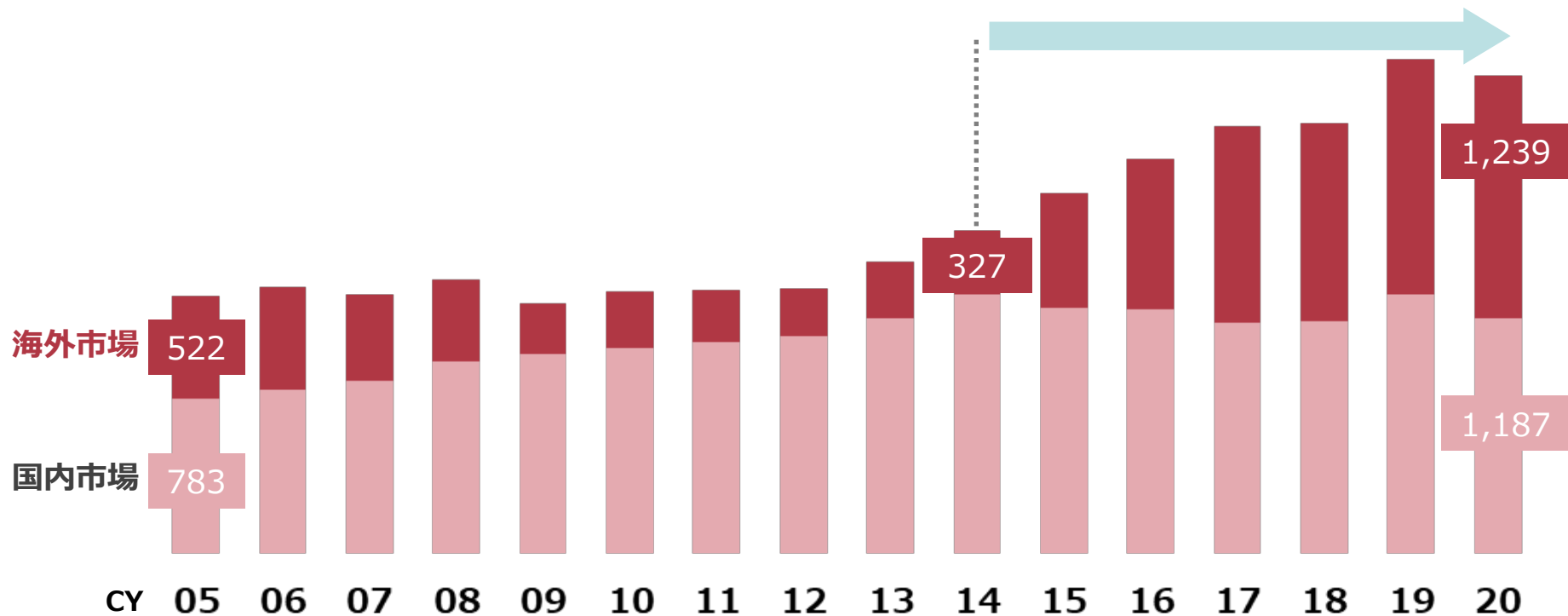
somethingelse

英国の大手ポッドキャスト制作会社
(2021年6月 買収発表)

日本製アニメ消費金額^{*1}の成長

(十億円)

海外市場 年平均成長率^{*2} 約25%



*1 アニメ消費金額は、TV、映画、ビデオ、配信、商品化、遊興、ライブエンタテインメントの売上ベース

*2 CY2014-2020の年平均成長率

出典：一般社団法人 日本動画協会「アニメ産業レポート2020」

アニメビジネス（コンテンツ制作）の拡大



● Fate/Grand Order



©TYPE-MOON / FGO PROJECT

● 鬼滅の刃



©吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable

● ソードアート・オンライン



©2020 川原 礫/KADOKAWA/SAO-P Project

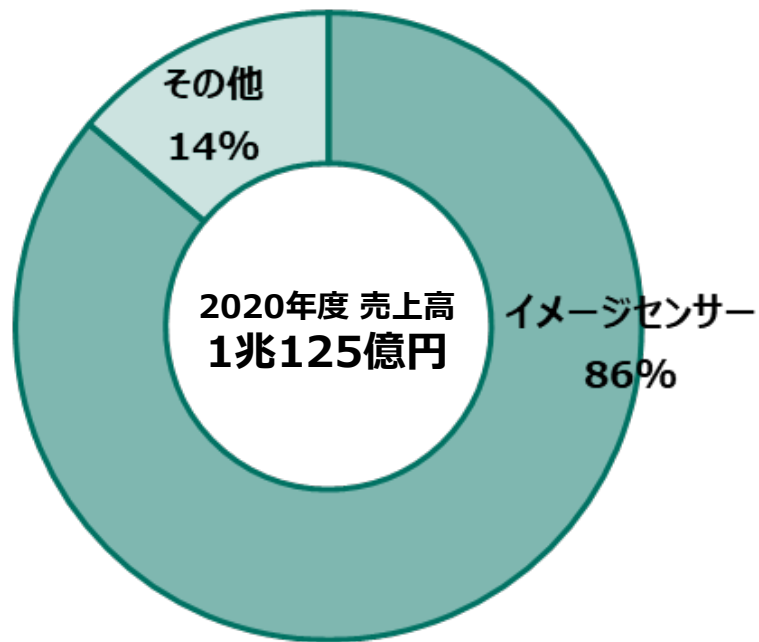


イメージング & センシング・ ソリューション

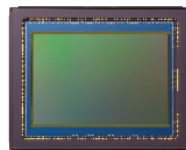
イメージング&センシング・ソリューション（I&SS）分野

イメージセンサー領域を軸とした事業構造

製品カテゴリー別 売上高



イメージセンサー



イメージセンサー 世界シェア 1位*

主要アプリケーション

- ・ 携帯電話（スマートフォン）
- ・ オーディオ & ビジュアル（デジタルカメラ）
- ・ 車載カメラ
- ・ セキュリティカメラ
- ・ ファクトリーオートメーション 等



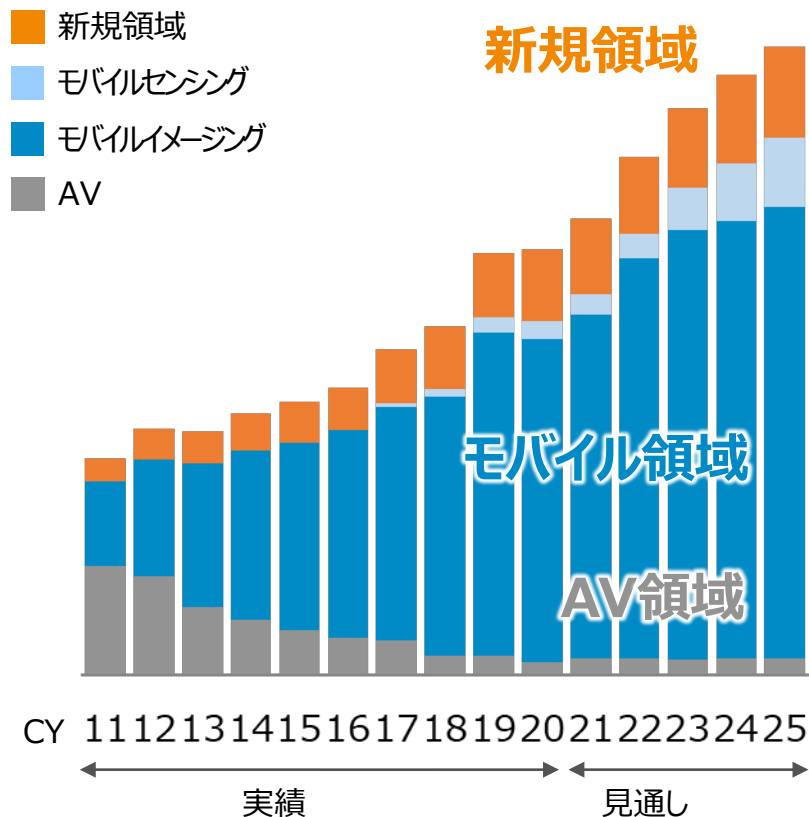
* 金額ベース。ソニー調べ

その他



- ・ ディスプレイデバイス、半導体レーザー、LSI:
特徴ある差異化技術を育成

グローバルでのイメージセンサー出荷金額推移と新規領域



* ソニー調べ

センシング事業での新規成長領域

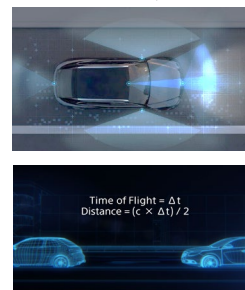
モバイル



インダストリ



車載

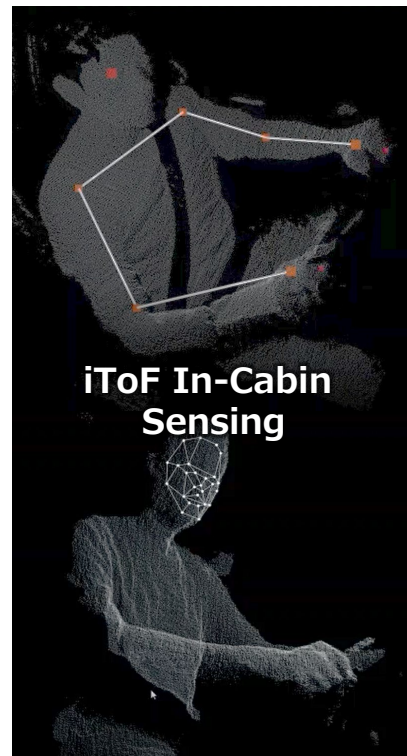
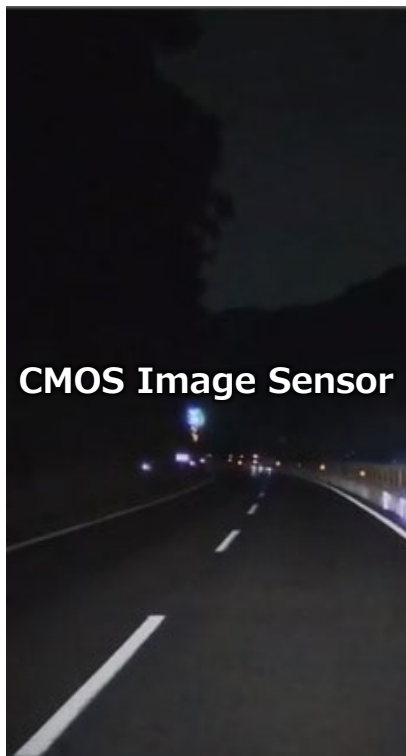


ソリューション



イメージセンサー車載領域での取り組み

4つのキーテクノロジーにより、安心・安全で快適なモビリティの未来を創る



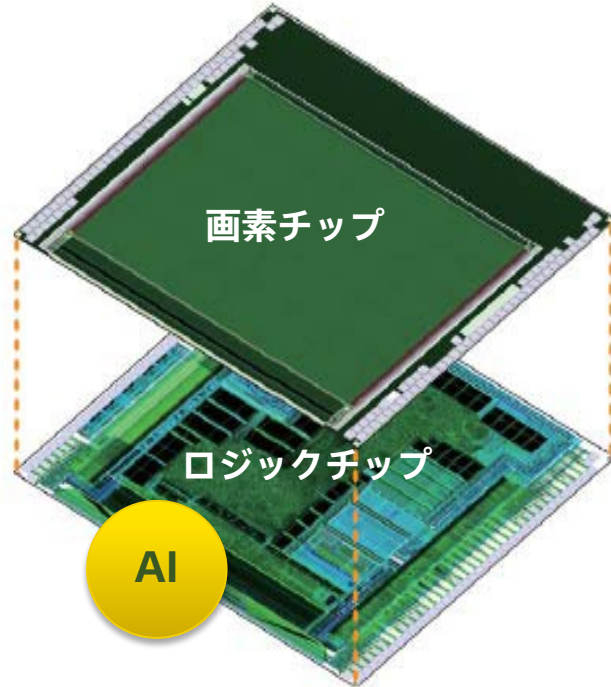
Safety Cocoon

<https://www.youtube.com/watch?v=3rzjdVDAqrs&t=6s>

*SPAD (Single Photon Avalanche Diode) 画素とは、入射した1つの光子から、雪崩のように電子を増幅させる内部増倍機能を利用する画素構造で、弱い光でも検出することができます。

CMOS^{*1}イメージセンサーによるIoT進化への貢献

世界初^{*2} AI処理機能を搭載した インテリジェントビジョンセンサー「IMX500」



情報量削減

消費電力量削減

セキュリティ・プライバシー配慮



インテリジェントビジョンセンサー

<https://www.youtube.com/watch?v=dc11Q-eDqnQ>

*1: イメージセンサーとして。ソニー調べ。(2020年5月14日広報発表時)

*2: Complementary Metal Oxide Semiconductor。半導体の構造の一つ。

Copyright 2021 Sony Group Corporation / 禁無断転載

4. 社会価値創出へ向けた取り組み

「地球」「人」「社会」への貢献



VISION-S



VISION-S

<https://www.sony.com/ja/SonyInfo/vision-s/>

環境への取り組み



2050年
「環境負荷ゼロ」達成



2040年
再生可能エネルギー100%



グローバルな外部評価



国内初の再エネ
電力自己託送



協生農法
人間による生態系の拡張



サステナブル新素材



海洋プラスチック対策



環境

<https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr/eco/>

環境への貢献

サステナブルな紙素材「オリジナルブレンドマテリアル」開発



オリジナルブレンドマテリアル原料
(竹、さとうきび、リサイクル紙)



ワイヤレスノイズキャンセリングステレオヘッドセット
『WF-1000XM4』のパッケージ



サステナビリティを伝えるパッケージ

<https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr/eco/products/headphones.html>

社会への貢献



新型コロナウイルス・
ソニーグローバル支援基金



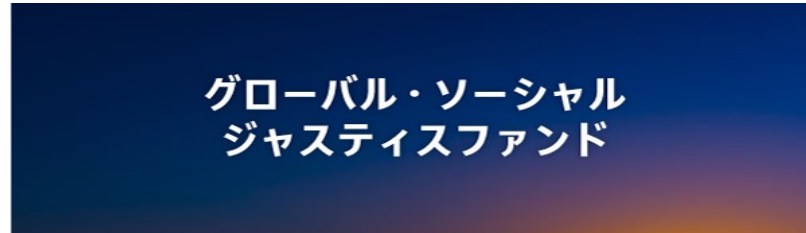
医療機関への
aiboの無償提供



STEM教育コンテンツの
制作・配信

DIVOC-12
ディボック・トゥエルブ

映画製作の機会提供による
クリエイター支援



グローバル・ソーシャル
ジャスティスファンド



International African
American
Museumへの製品寄贈

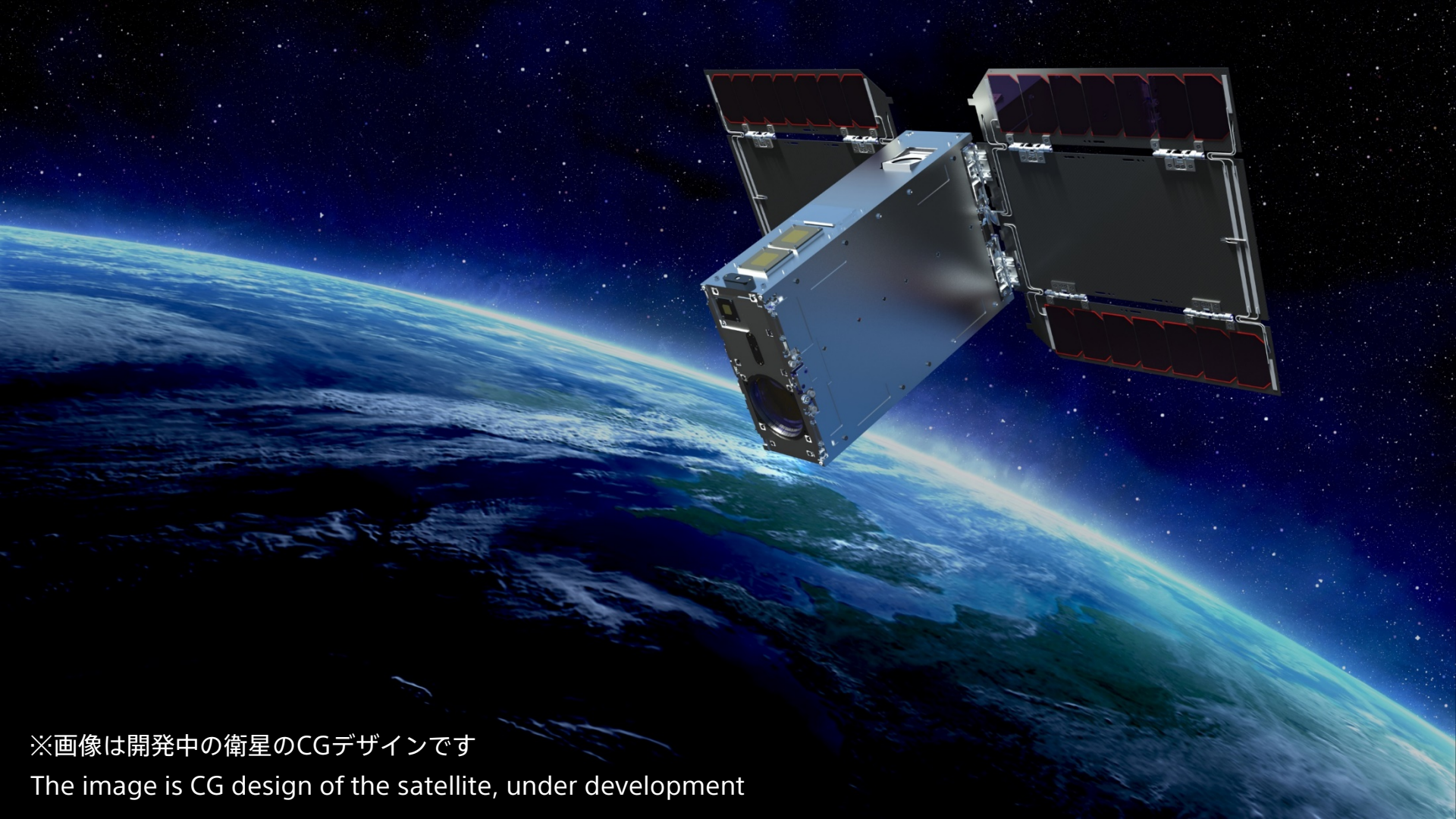


アフリカ系アメリカ人向け
ラジオの設立支援



テレビ番組制作業界における
多様なバックグラウンドを
持つ人材への機会提供

宇宙感動体験事業の推進



※画像は開発中の衛星のCGデザインです

The image is CG design of the satellite, under development

5. 株主還元

株主還元の基本方針

基本方針

- ✓ 株主の皆様への利益還元は、継続的な企業価値の増大及び配当を通じて実施していくことを基本と考えています

配当

安定的に増配していく方針

自己株式取得

戦略投資の一部と位置づけ、成長投資を優先した上で、財務状況、株価水準などを勘案しながら機動的に実施

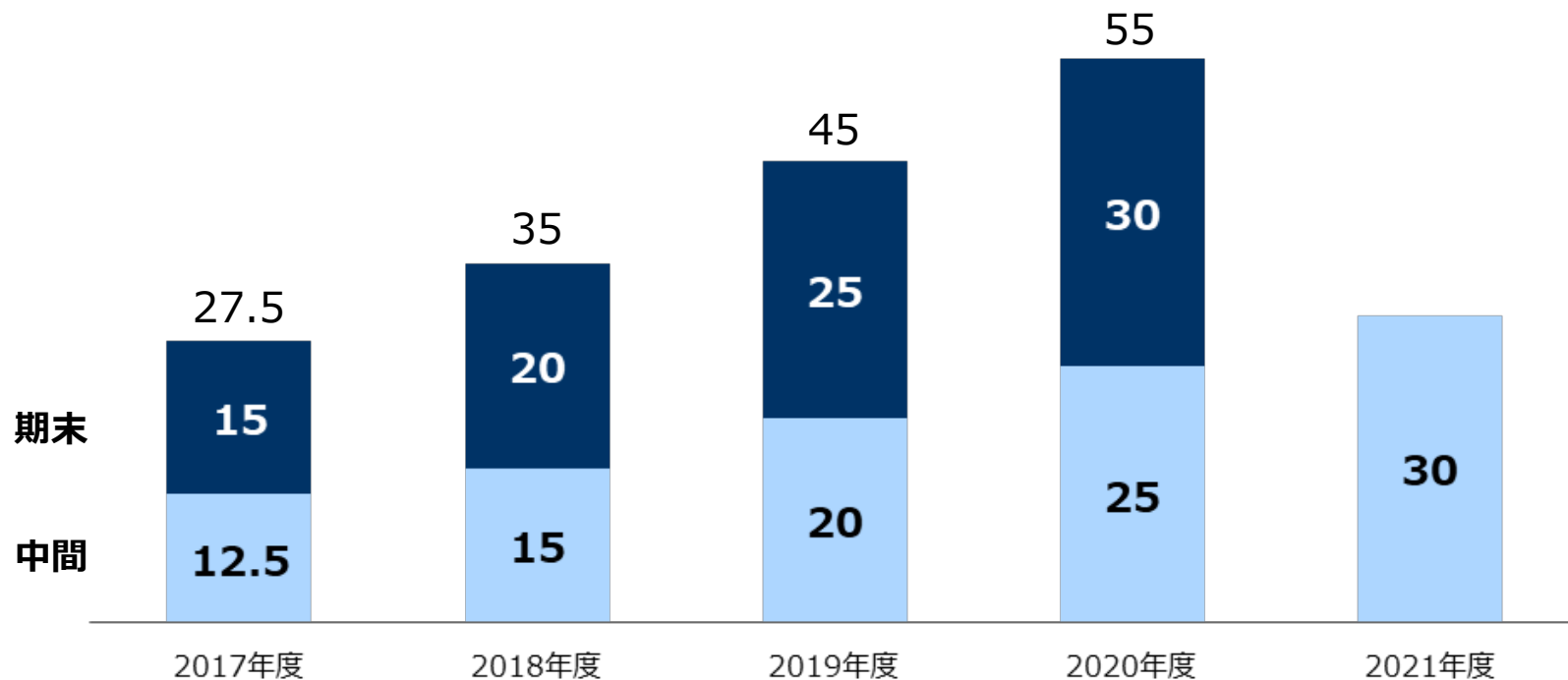
自己株式消却

保有する自己株式の総数の上限を、発行済株式総数の3%程度を目安とし、それを超える数の株式は、原則として消却

1株当たり配当金の推移

(円)

1株あたり配当金推移



2021年 株主様特典

SONY 大切に保管してください。再発行はできません。

2021年株主様特典
ソニーストアクーポン
プレゼント



株主の皆様はソニー製品をご愛用いただけるよう、ソニーストアの対象商品を割引価格で購入できる電子クーポンをご用意いたしました。
* 2021年 3月31日現在の株主名簿に記載された、100株以上ご所有の株主様が対象です。

AV商品 15% オフ	クーポン名称：株主特典AV クーポンをご利用できる商品： テレビ、カメラ、オーディオなどのAV商品
VAIO本体 5% オフ	クーポン名称：株主特典VAIO クーポンをご利用できる商品： VAIO本体 (VAIO株式会社製) * “VAIO”はVAIO株式会社の登録商標です。ソニーマーケティング株式会社は、VAIO株式会社製/パーソナルコンピュータ-VAIOの販売代理店です。

Xperia™スマートフォン、プレイステーション®、aiboなど一部商品には利用できません。
詳細は4頁の「クーポンご利用にあたって」をご覧ください。

クーポン番号

* クーポンのご登録やご利用方法は 1頁～3頁をご覧ください。

利用期間 2021年5月27日(木)～2022年5月31日(火)

利用回数 各クーポンとも5回ずつ利用可能

利用可能店 ソニーストア オンライン(ソニー公式通販サイト)
ソニーストア 各店舗(銀座・札幌・名古屋・大阪・福岡天神)
ソニーショップ(e-ソニーショップVAIO展示店)

内容： AV商品 15% OFFクーポン
VAIO本体 5% OFFクーポン
(ソニーストアで各5回、利用可)

対象： 2021年3月31日現在で
100株以上ご所有の株主様
(毎年5月下旬-6月初旬頃に送付)



株主優待制度

https://www.sony.com/ja/SonyInfo/IR/faq/stock_general.html#block04

統合報告書のご案内

ソニーは、財務・非財務情報を統合的に報告する「Corporate Report 2021」（統合報告書）を発行しました。ソニーのIR（投資家向け）情報サイトに公開しています。

Corporate Report 2021の主な内容

- Sony's Purpose & Values
- CEOメッセージ
- ソニーの価値創造
 - ソニーグループの価値創造を表すキーワード
 - 価値創造モデル、創出価値
 - 特集：新グループ経営機構のもとでの価値創出
 - 事業と業績推移
 - CFOメッセージ
- 価値創造の基盤と事業
 - 価値創造の基盤・事業別の価値創造
- コーポレート・ガバナンス



Corporate Report 統合報告書

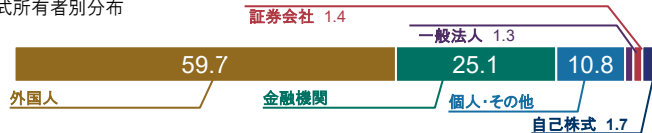
<https://www.sony.com/ja/SonyInfo/IR/library/corporatereport/>

SONY

ソニーグループ概要

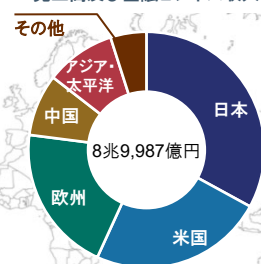
(発行日: 2021年11月5日)

会社概要	
商号	ソニーグループ株式会社 (Sony Group Corporation)
設立	1946年(昭和21年)5月7日
本社所在地	〒108-0075 東京都港区港南1-7-1
電話番号	03-6748-2111(代表)
代表執行役	会長 兼 社長 CEO 吉田 憲一郎 副社長 兼 CFO 十時 裕樹 副会長 石塚 茂樹
資本金	8,802億円(2021年3月31日現在)
株式情報 (2021年3月31日現在)	
発行済み株式総数	1,261,058,781 株
株主数	384,047 名
上場証券取引所	東京証券取引所/ニューヨーク証券取引所
株式所有者別分布	



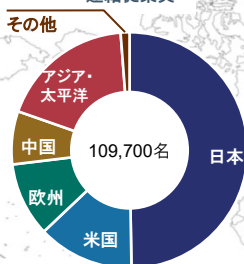
地域別 売上高及び金融ビジネス収入・連結従業員構成比率

売上高及び金融ビジネス収入



(2020年度 実績)

連結従業員


連結子会社数 1,414社
(2021年3月31日現在)

Sony's Purpose & Values

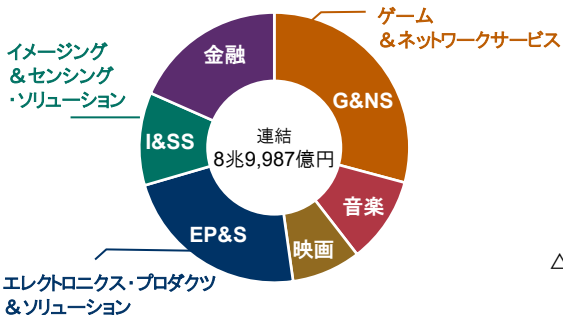
Purpose (存在意義)	クリエイティビティとテクノロジーの力で、世界を感動で満たす。	
Values (価値観)	夢と好奇心 夢と好奇心から、未来を拓く。	多様性 多様な人、異なる視点がより良いものをつくる。
	高潔さと誠実さ 倫理的で責任ある行動により、ソニーブランドへの信頼に応える。	持続可能性 規律ある事業活動で、ステークホルダーへの責任を果たす。

主要製品・ブランド

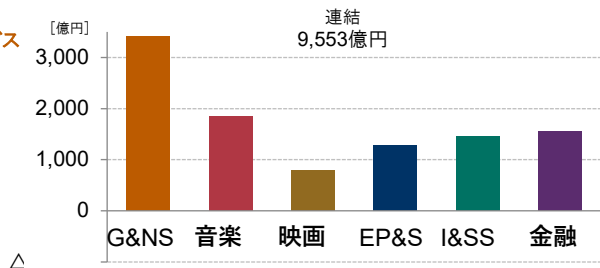
G&NS	音楽	映画	EP&S	I&SS	金融

2020年度 実績

セグメント別 売上高及び金融ビジネス収入



セグメント別 営業利益



2021年度 連結業績見通し(10月時点)

売上高及び金融ビジネス収入	9兆9,000億円
営業利益	1兆400億円

第4次中期経営計画 (FY21-23) 数値目標

調整後EBITDA 3年間累計額	4.3兆円
------------------	-------

2021年度 第2四半期（3カ月）連結業績

（億円）

	FY20 2Q	FY21 2Q	前年同期比
売上高*	21,051	23,694	+2,642 億円 (+13%)
営業利益	3,152	3,185	+32 億円 (+1%)
税引前利益	3,037	2,831	△206 億円 (△7%)
当社株主に帰属する四半期純利益	4,586	2,131	△2,455 億円 (△54%)
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）	367.08円	170.26円	△196.82 円
平均為替レート			
1米ドル	106.2円	110.1円	
1ユーロ	124.1円	129.8円	

2021年度 第2四半期（3カ月）セグメント別業績

(億円)

		FY20.2Q	FY21.2Q	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	5,066	6,454	+1,388	+207
	営業利益	1,054	827	△227	+34
音楽	売上高	2,309	2,716	+407	+63
	営業利益	543	506	△37	
映画	売上高	1,866	2,607	+742	+91
	営業利益	328	316	△12	
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	5,334	5,819	+485	+200
	営業利益	534	727	+193	+76
イメージング& センシング・ソリューション (I&SS)	売上高	3,071	2,783	△288	+87
	営業利益	508	497	△10	△3
金融	金融ビジネス収入	3,711	3,684	△27	
	営業利益	370	431	+60	
その他	売上高	229	245	+16	
	営業利益	15	86	+71	
全社（共通）及び セグメント間取引消去	売上高	△535	△614	△80	
	営業利益	△199	△205	△6	
連結	売上高	21,051	23,694	+2,642	
	営業利益	3,152	3,185	+32	

2021年度 連結業績見通し

(億円)

	FY20	8月時点 FY21見通し	10月時点 FY21見通し	8月時点比増減
売上高	89,987	97,000	99,000	+2,000 億円 (+2%)
営業利益	9,553	9,800	10,400	+600 億円 (+6%)
税引前利益	9,980	9,550	9,900	+350 億円 (+4%)
当社株主に帰属する当期純利益	10,296	7,000	7,300	+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	11,503	8,900	8,900	-
為替レート	実績レート	前提レート (FY21 2Q-4Q)	前提レート (FY21 3Q-4Q)	
1米ドル	106.1円	110円前後	111円前後	
1ユーロ	123.7円	131円前後	130円前後	

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、これら業績見通しのみ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。なお、2021年度の連結財務諸表及び通期の連結業績の見通しは、国際財務報告基準（IFRS）にもとづき作成していますので、ご留意ください。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づけて行い、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