



2022年9月22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）執行役員 財務IR担当 早川 禎彦



# 本日の内容

---

**1. ソニーの概要**

---

**2. 多様な事業ポートフォリオ**

---

**3. コンテンツ価値向上と感動空間での取り組み**

---

**4. サステナビリティ**

---

**5. 株主還元**

---

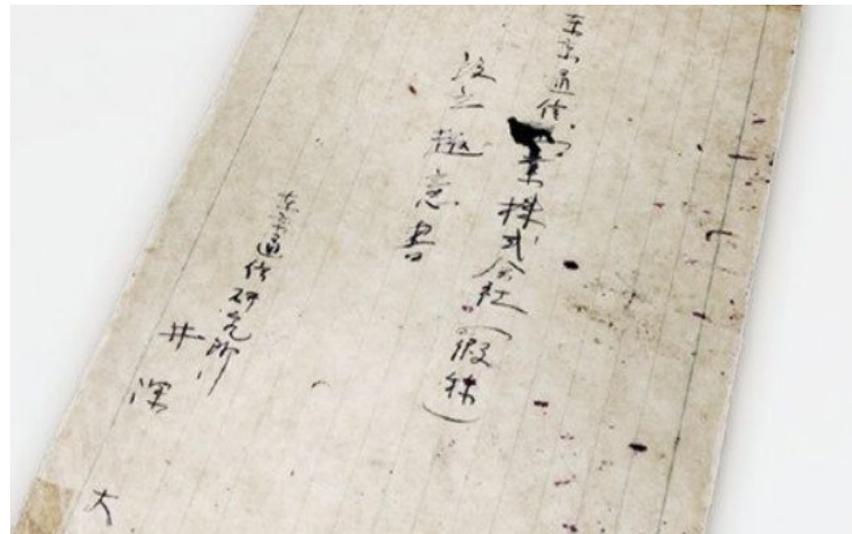
# 1. ソニーの概要

# 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 大が起草

# ソニーの存在意義 (Purpose)



SONY

Purpose

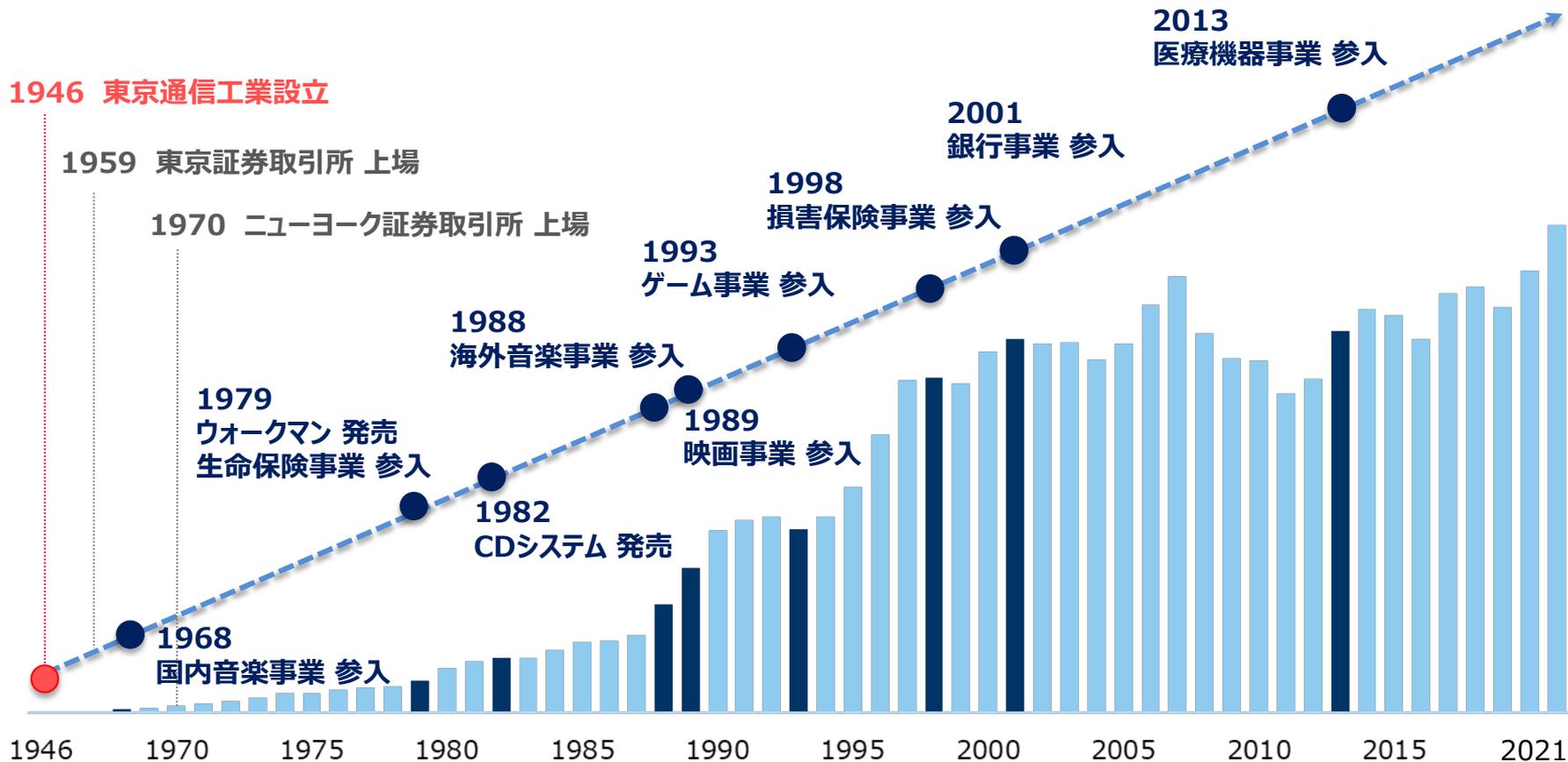
存在意義

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。



人に近づく

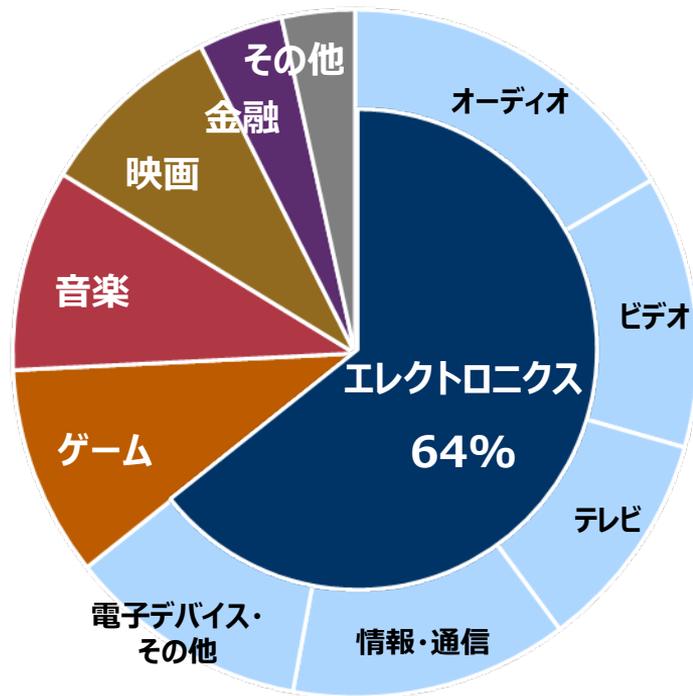
# ソニーの歩み／連結売上高の推移



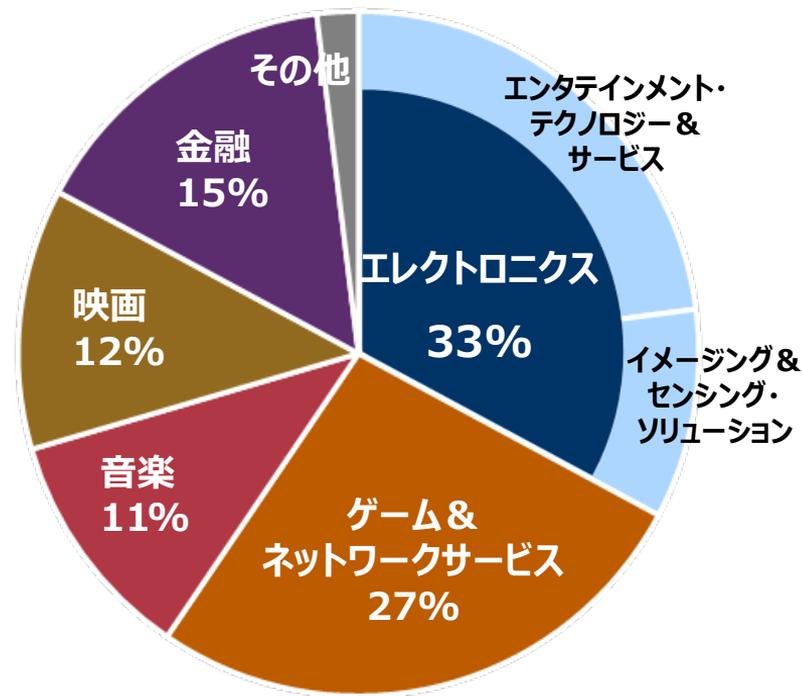
\*2019年度以前の連結売上高は米国会計基準（以下「U.S. GAAP」）、2020年度以降の連結売上高は国際財務報告基準（以下「IFRS」）にもとづき作成しています。

# 連結売上高構成比の比較

1997年度:約6.8兆円



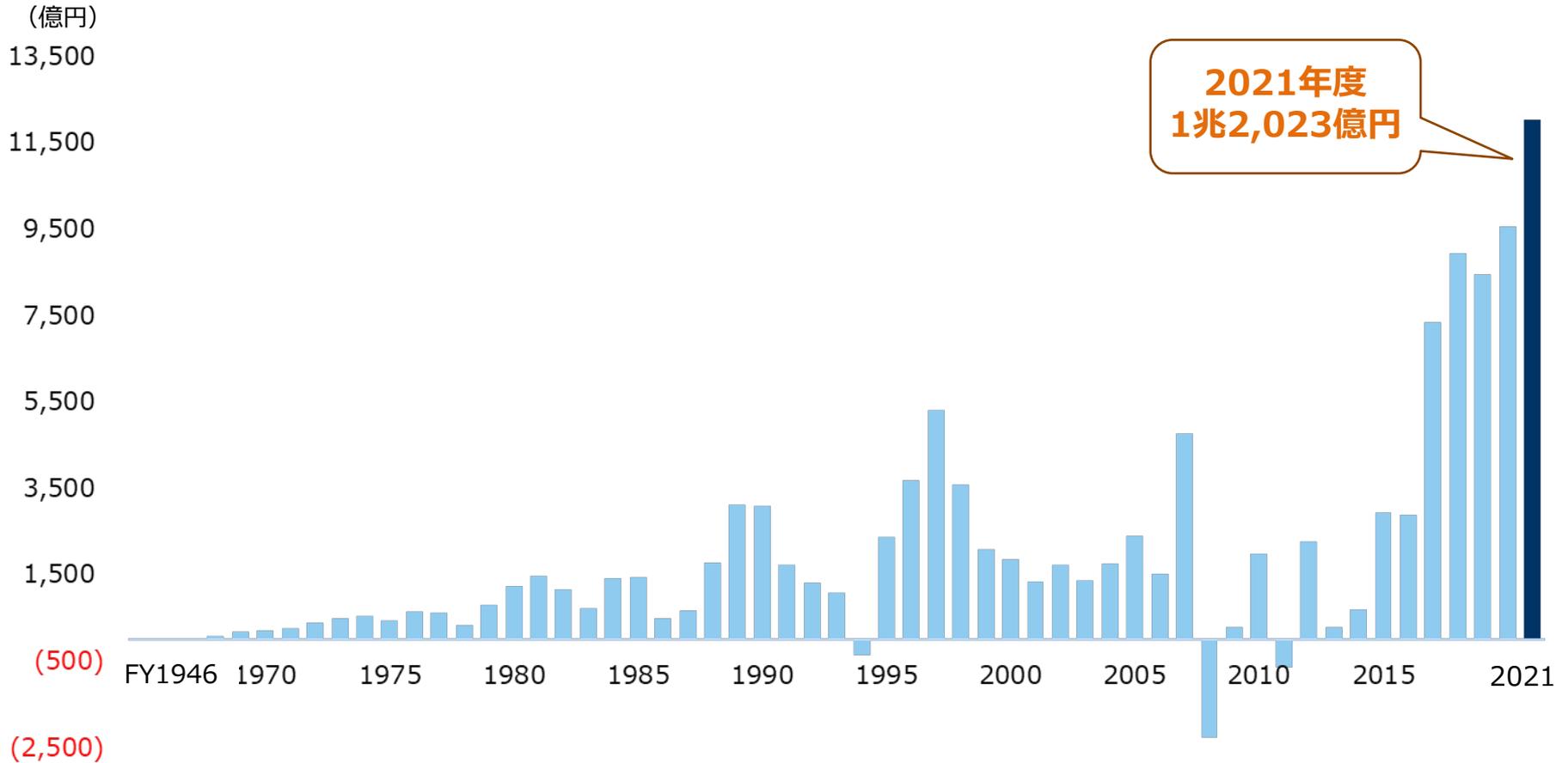
2021年度:約9.9兆円



\*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。

\*1997年度の連結売上高はU.S. GAAP、2021年度の連結売上高はIFRSにもとづき作成しています。

# 連結営業利益の推移



\*2019年度以前の連結営業利益はU.S. GAAP、2020年度以降の連結営業利益はIFRSにもとづき作成しています。

# 2022年度 第1四半期（3カ月）連結業績

（億円）

	2021年度 第1四半期	2022年度 第1四半期	前年同期比
売上高*	22,568	<b>23,115</b>	+547 億円
営業利益	2,801	<b>3,070</b>	+269 億円
税引前利益	2,832	<b>2,914</b>	+82 億円
当社株主に帰属する 四半期純利益	2,118	<b>2,182</b>	+64 億円

\*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）。

# 2022年度連結業績見通し（7月時点）

	2021年度	7月時点 見通し	(億円) 対前年度比 増減
売上高	99,215	<b>115,000</b>	+15,785 億円
営業利益	12,023	<b>11,100</b>	△923 億円
税引前利益	11,175	<b>10,700</b>	△475 億円
当社株主に帰属する当期純利益	8,822	<b>8,000</b>	△822 億円

# 2022年度セグメント別業績見通し（7月時点）

（億円）

		FY21	7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	27,398	<b>36,200</b>	+8,802
	営業利益	3,461	<b>2,550</b>	△911
音楽	売上高	11,169	<b>12,800</b>	+1,631
	営業利益	2,109	<b>2,300</b>	+191
映画	売上高	12,389	<b>13,800</b>	+1,411
	営業利益	2,174	<b>1,000</b>	△1,174
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	23,392	<b>24,500</b>	+1,108
	営業利益	2,129	<b>1,800</b>	△329
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	<b>14,400</b>	+3,636
	営業利益	1,556	<b>2,000</b>	+444
金融	金融ビジネス収入	15,338	<b>14,400</b>	△938
	営業利益	1,501	<b>2,200</b>	+699
その他、全社（共通）及び セグメント間取引消去	営業利益	△907	<b>△750</b>	+157
連結	売上高	99,215	<b>115,000</b>	+15,785
	営業利益	12,023	<b>11,100</b>	△923

# 株価の推移 (2012年4月～2022年8月末)



\* 2012年4月2日の株価に対する2022年8月31日の株価の割合

# 時価総額の推移（2012年4月～2022年9月22日）



## 2. 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  
(G&NS)



音楽



映画



エンタテインメント・  
テクノロジー&サービス  
(ET&S)



イメージング&  
センシング・ソリューション  
(I&SS)



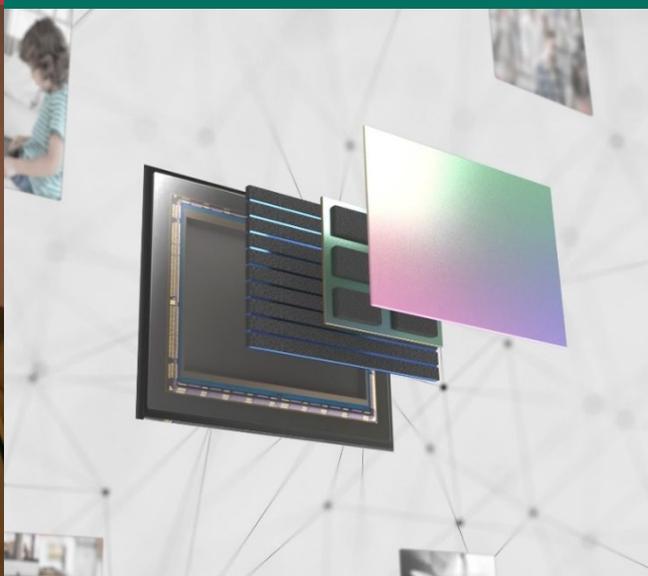
金融



ゲーム&  
ネットワークサービス  
(G&NS)

音楽

イメージング&センシング・  
ソリューション  
(I&SS)

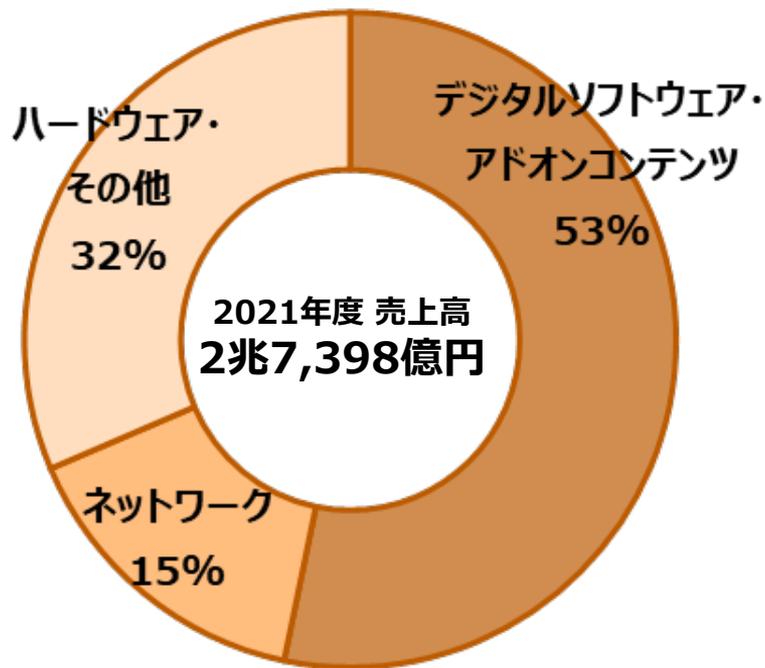




ゲーム  
&  
ネットワークサービス

# 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 1億1,720万台<sup>\*1</sup>  
PS5 1,930万台<sup>\*1</sup>

### ネットワークサービス<sup>※2</sup>



PlayStation.Plus



- PlayStation Network  
月間アクティブユーザー  
1億200万<sup>\*1</sup>
- PS Plus 会員数 4,730万人<sup>\*1</sup>

### Others



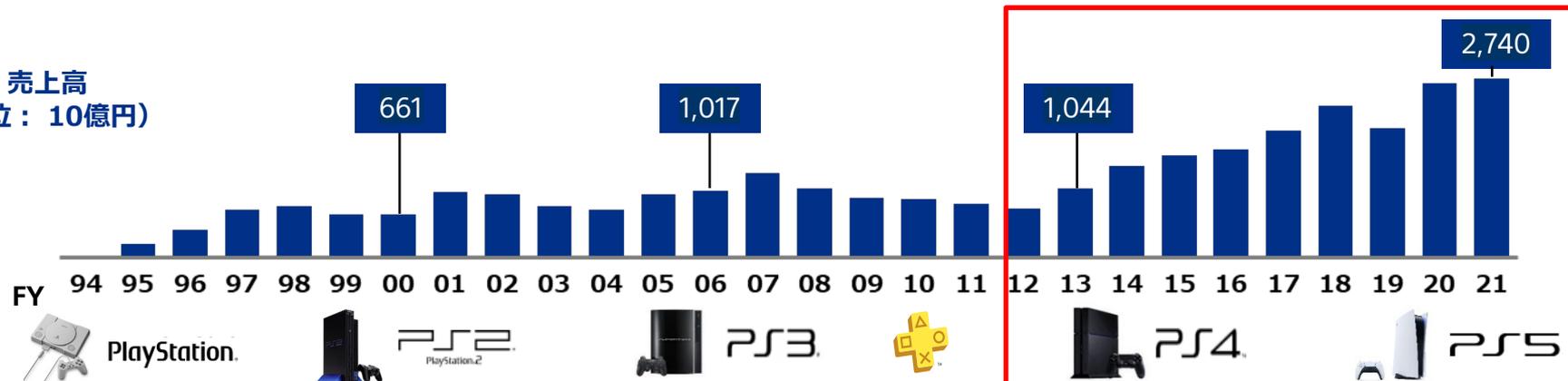
PlayStation®VR

- PS VR等を含む周辺機器

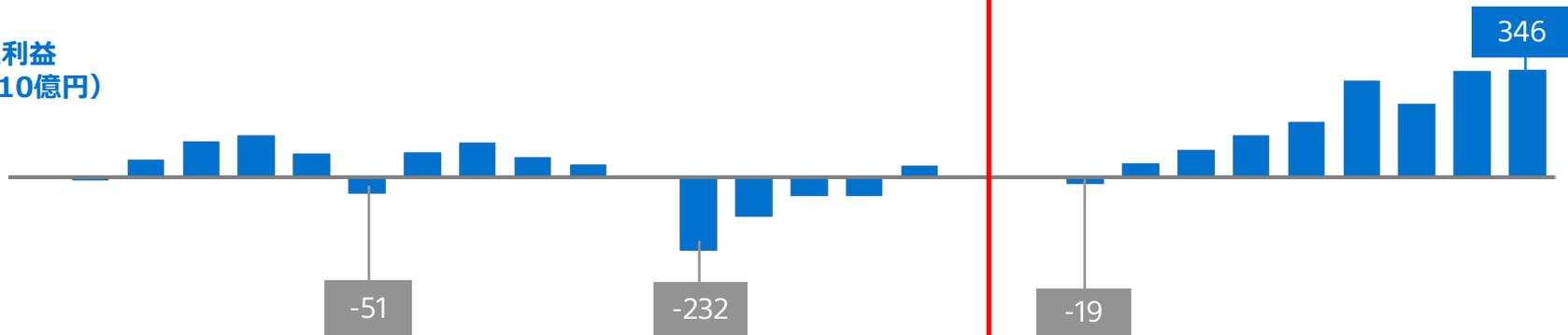
<sup>\*1</sup> 2022年3月末時点    <sup>\*2</sup> 、デジタルソフトウェア・アドオンコンテンツ及びネットワークサービスを含む

# 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 (1994-2021年度)

売上高  
(単位：10億円)



営業利益  
(単位：10億円)



\*2019年度以前の連結営業利益はU.S. GAAP、2020年度以降の連結営業利益はIFRSにもとづき作成しています。

\*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

## ユーザーベースの拡大



PlayStation®4  
1億1,720万台\*

PlayStation®5  
1,930万台\*

PlayStation™Network  
MAU 1億200万\*

MAU：月間アクティブユーザー  
\* 2022年3月末時点



## PlayStation®Plusの成長

### PlayStation®Plus 有料会員数

(万人)



3,640

2020年3月末



4,730

2022年3月末

### 新たなPlayStation®Plus



PlayStation.Plus



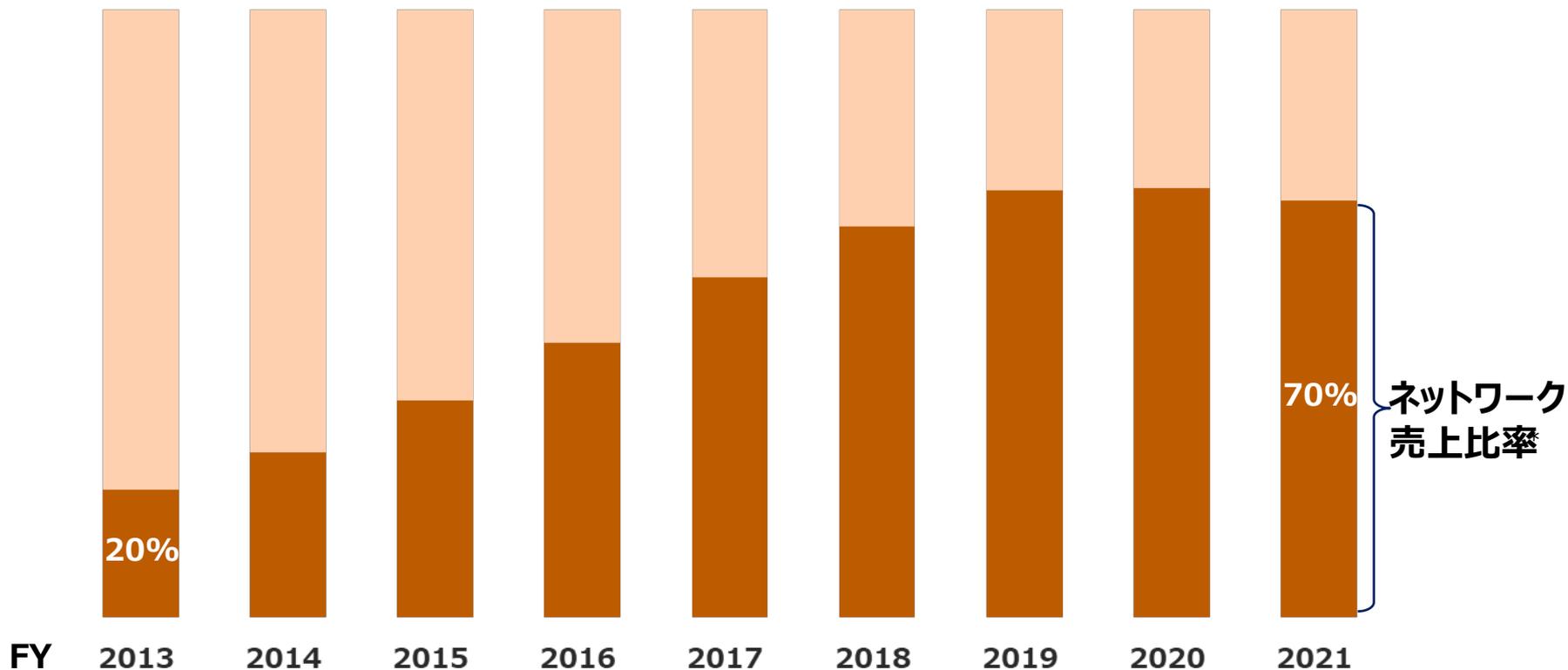
PlayStation.Now



- 3つのプランでサービスを提供
- バラエティに富んだコンテンツ

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  
PlayStation™Now：クラウドゲームの定額制サービス

# ゲーム&ネットワークサービス（G&NS）分野 売上高に占めるネットワーク売上比率の推移



\*G&NS分野の外部顧客に対する売上高のうち、デジタルソフトウェア・アドオンコンテンツ及びネットワークサービスの占める割合  
\*2019年度以前の売上高はU.S. GAAP、2020年度以降の営業利益はIFRSにのみとつき作成しています。

# 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.



『MLB The Show22』



『God of War Ragnarök』



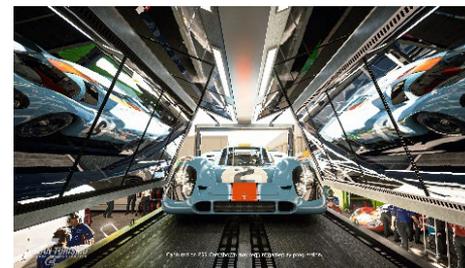
『Horizon Forbidden West』



『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』

\*掲載しているタイトルは原題です。販売するタイトルは国・地域によって異なる場合があります。

Copyright 2022 Sony Group Corporation / 禁断転載

# ライブサービスを強みとするBungieの買収



DESTINY 2

甦生のシーズン

# ハードウェアを超えた顧客基盤の拡大



『Horizon Zero Dawn』  
2020年8月 リリース



『Marvel's Spider-Man Remastered』  
2022年8月 リリース

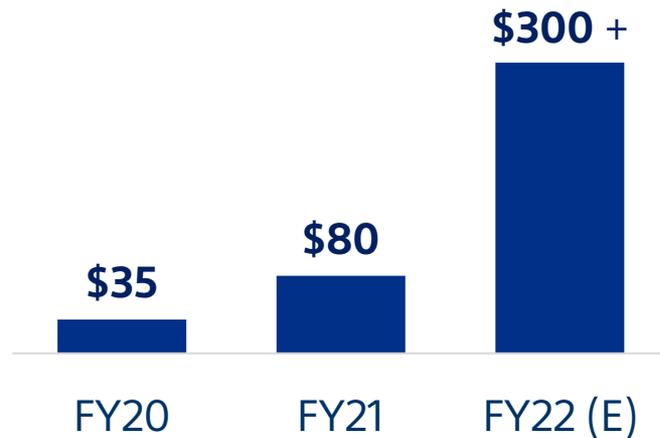


『Days Gone』  
2021年5月 リリース



『God of War』  
2022年1月 リリース

PCプラットフォームの大幅な成長  
PC向けソフトウェア売上 (単位:百万ドル)

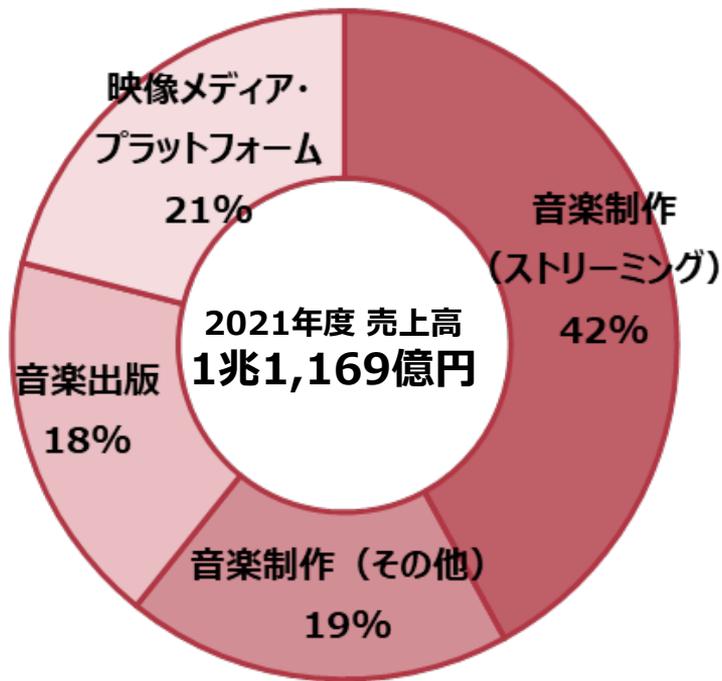




音楽

# 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**<sup>\*1</sup>
- 音楽制作の市場ポジション **世界2位**<sup>\*2</sup>

\* 1 2021年。出所：Music & Copyright \* 2 2021年。出所：IFPI

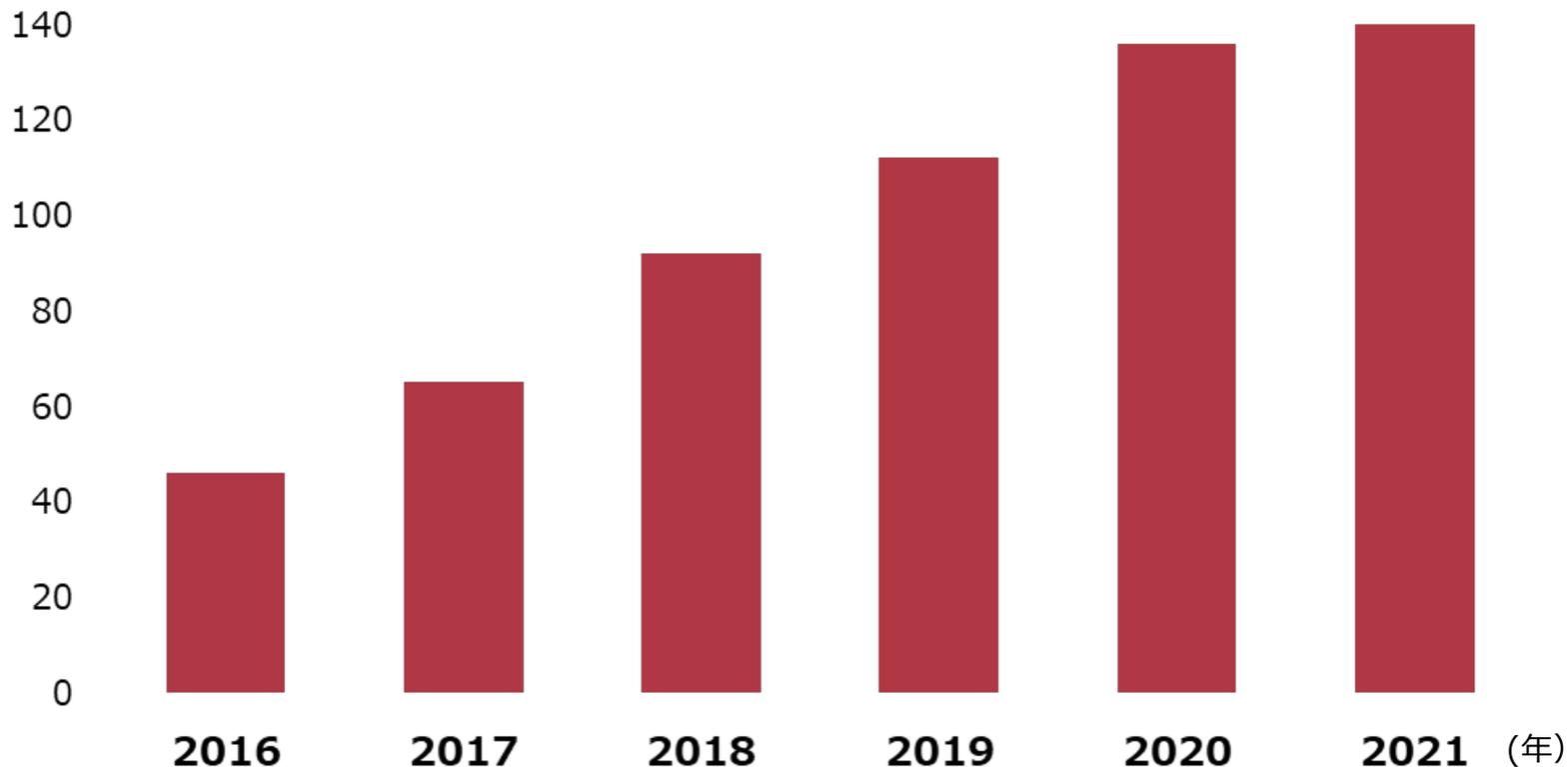
## ストリーミング売上の伸長

- 音楽制作／出版合計のストリーミング売上成長  
**+38% (前年度比)**<sup>\*</sup>

\* 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

# 継続的なヒットの創出



アデル



ハリー・スタイルズ



米津玄師



宇多田ヒカル

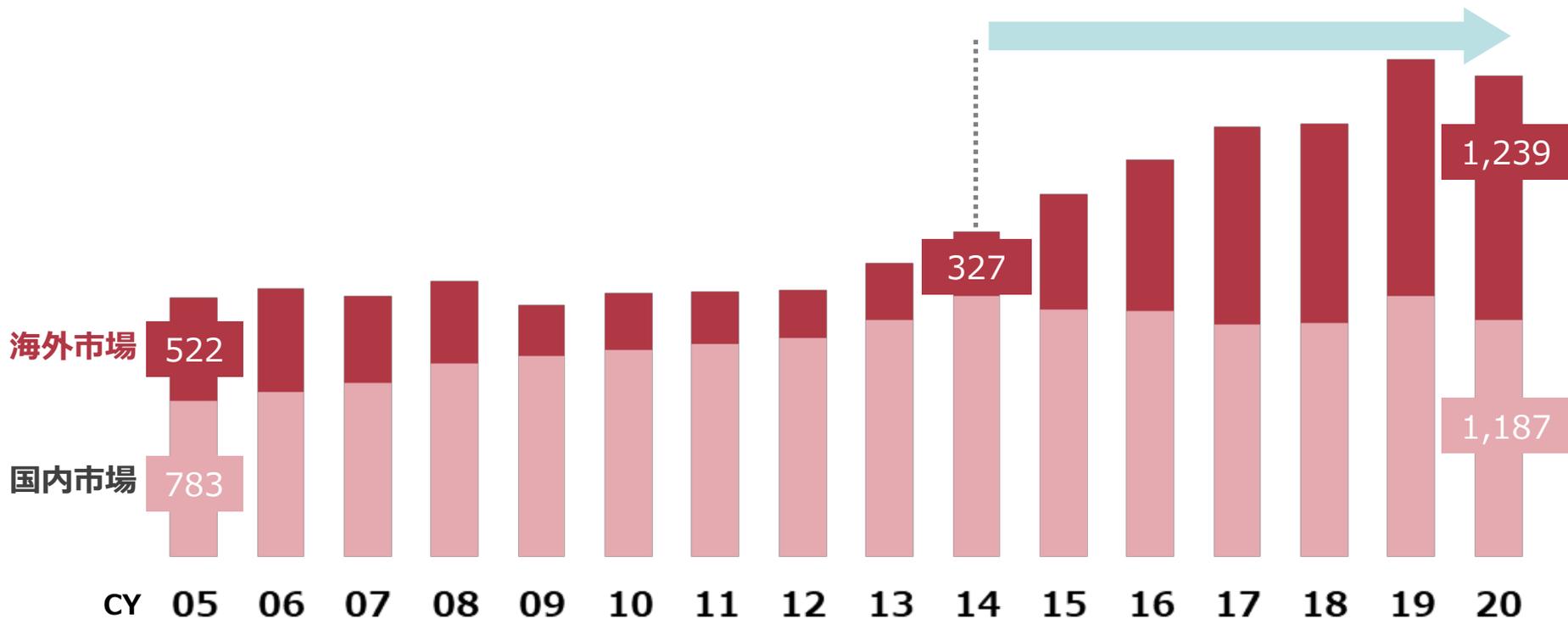


YOASOBI

# 日本製アニメ消費金額<sup>\*1</sup>の成長

(十億円)

海外市場 年平均成長率<sup>\*2</sup> 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2021」

# アニメ・ゲームビジネス（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

# コンテンツの展開による価値最大化



映画



主題歌



TVアニメ



家庭用ゲーム



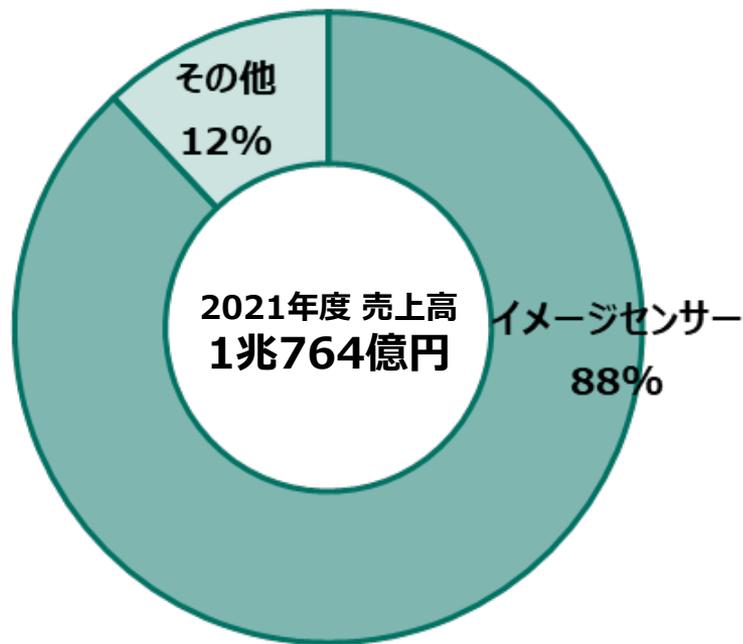
イメージング &  
センシング・  
ソリューション

**Sense the Wonder**

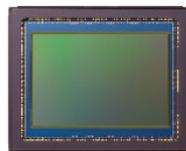
# イメージング&センシング・ソリューション (I&SS) 分野

## 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



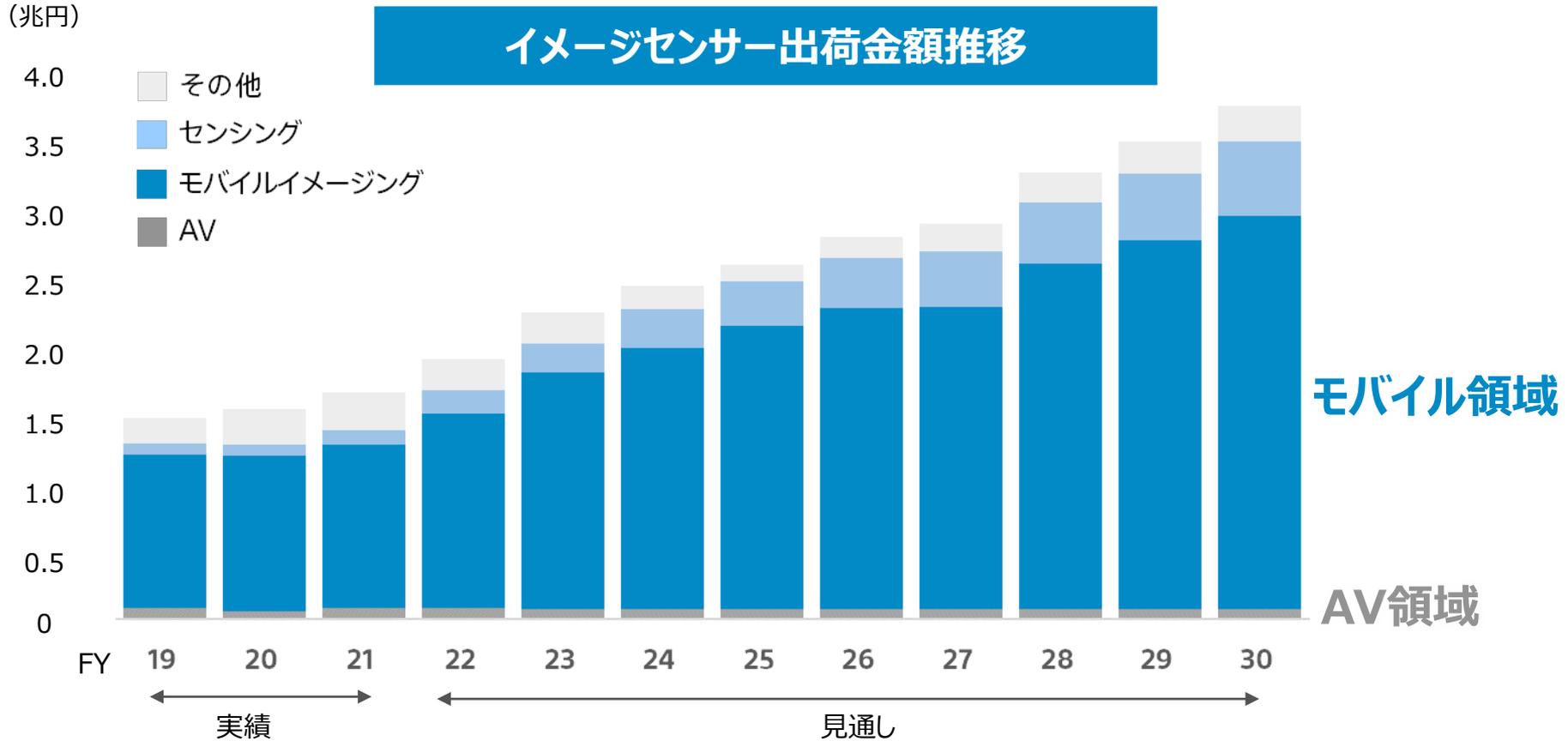
\* 2021年度末時点。金額ベース。ソニー調べ

### その他



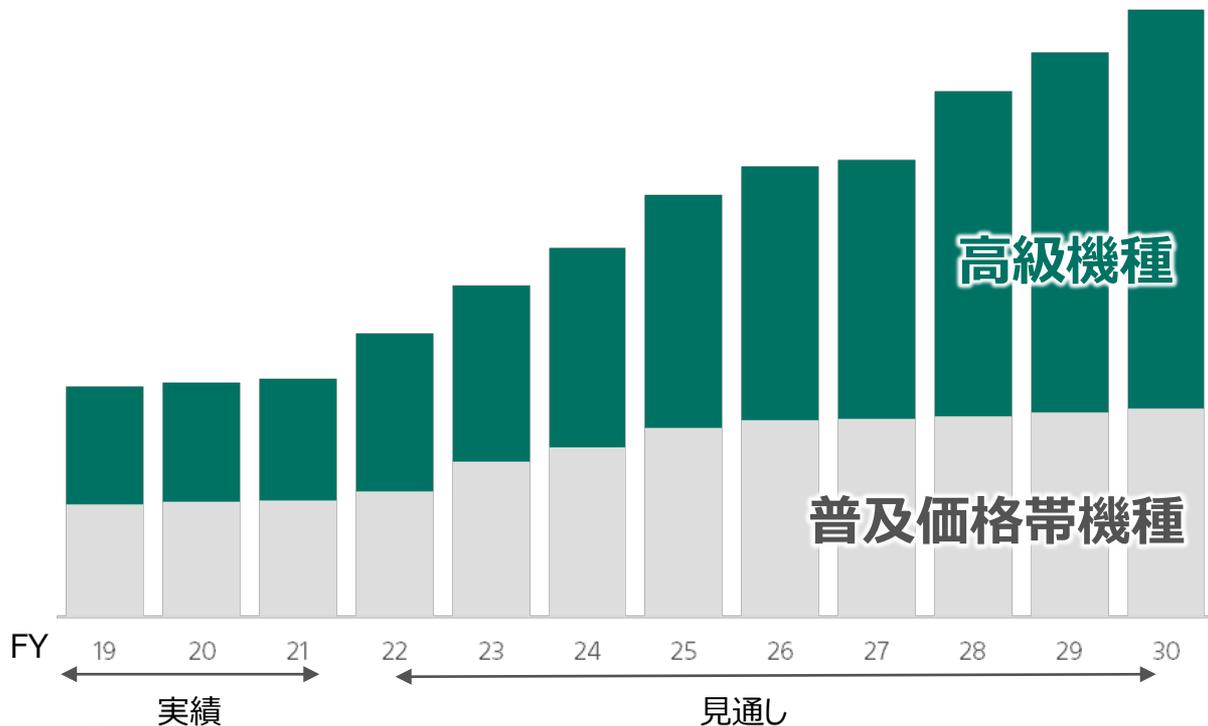
- ディ스플레이デバイス、半導体レーザー、LSI:  
特徴ある差異化技術を育成

# グローバルでのイメージセンサー市場



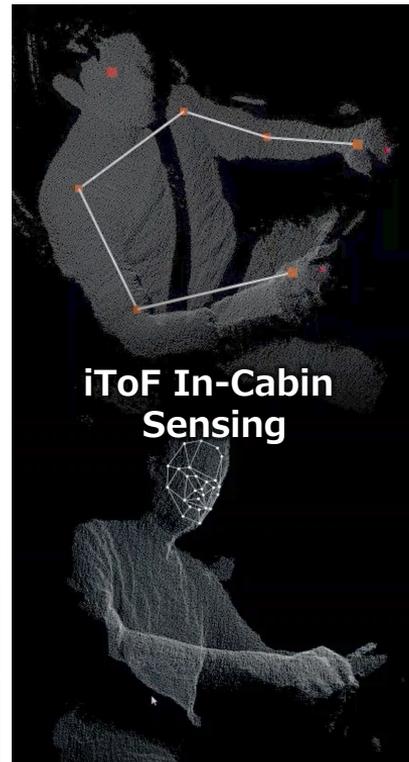
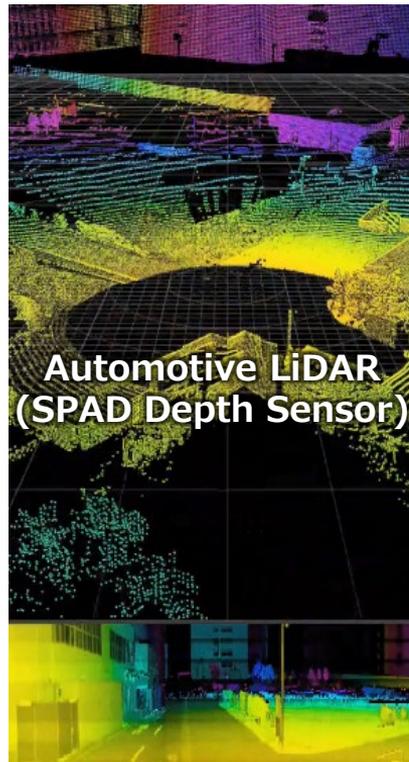
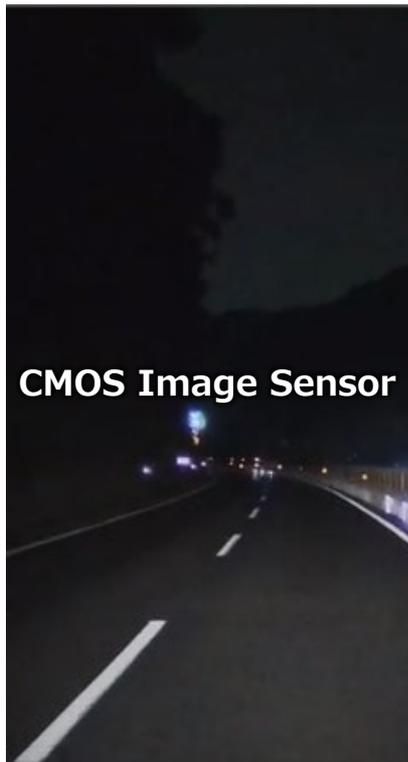
# モバイル（スマートフォン）向けイメージセンサー領域の成長

## スマートフォン価格帯別 イメージセンサー金額市場見通し



# 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



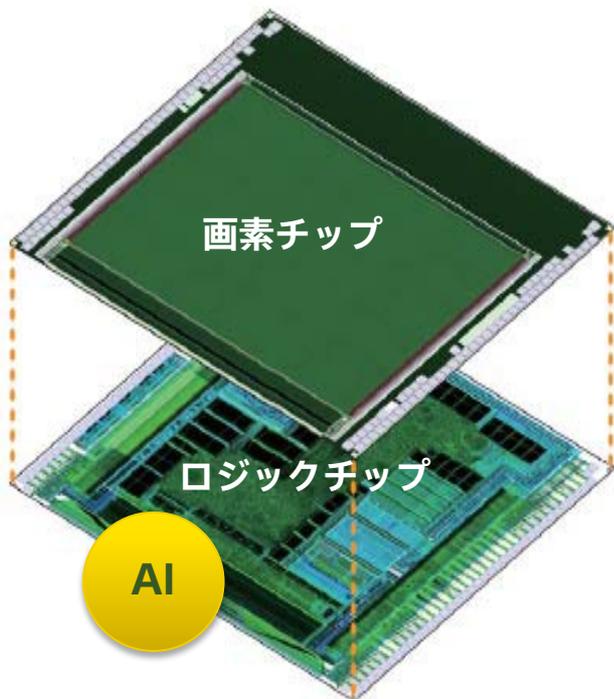
Safety Cocoon

<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\*イメージセンサーによるIoT進化への貢献

世界初 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

プライバシー配慮



インテリジェントビジョンセンサー「IMX500」

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

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

映画

エンタテインメント・  
テクノロジー&サービス  
(ET&S)

金融



# 映画



# 映画分野：コンテンツの拡充と展開



コンテンツIPの展開



アニメDTCサービスの拡充

# エンタテインメント・テクノロジー&サービス (ET&S)



# ET&S分野：映像制作技術「バーチャルプロダクション」



# 金融



# Life Insurance

生命保険



# Non-life Insurance

損害保険



# Banking

銀行



# 3. コンテンツ価値向上と感動空間での取り組み

# コンテンツの他分野展開による価値最大化



映画  
『Uncharted』



テレビシリーズ  
『The Last of Us』



テレビシリーズ  
『Twisted Metal』



映画  
『Ghost of Tsushima』



テレビシリーズ  
『Horizon Zero Dawn』

An abstract digital network background with glowing blue and green nodes connected by thin lines, creating a sense of connectivity and data flow.

メタバース

A dark grey electric car, viewed from a high-angle rear perspective, set against a plain grey background. The car is sleek and modern, with visible wheels and a charging port on the rear side.

モビリティ

# Manchester City FCとのファンコミュニティの実現に向けた協業



# ソニー所属のアーティストによるバーチャルコンサート

リル・ナズ・X × Roblox



米津玄師 × Fortnite



ザラ・ラーソン × Roblox



マディソン・ビアー



# 新しいエンタテインメント空間としての「モビリティ」



**SONY**

**HONDA**

## 4. サステナビリティ

# 「地球」「人」「社会」への貢献



# ソニーグループの環境活動：「責任」と「貢献」



## 貢献

技術や事業で地球環境の  
向上に寄与する

# 気候変動関連達成目標年の10年前倒し

気候変動領域において**スコープ3**までを含む  
ネットゼロの達成年を**2040**年へ

**2030**年までに  
100%再生可能エネルギー化



# RE100

# 環境への貢献

## 難燃性再生プラスチック SORPLAS™\*



レンズ交換式デジタル一眼カメラ『α7 IV』



BRAVIA『XRJ-65A95K』

\*生産時期によって使用部品にSORPLAS™が使用できない可能性があります。

 **再生プラスチック開発、その最先端へ**  
<https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr/eco/technology/sorplas.html>

# 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・使用拡大



オリジナルブレンドマテリアル原料  
(竹、さとうきび、市場回収リサイクル紙)



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  
『WH-1000XM5』のパッケージ\*

\*オリジナルブレンドマテリアルはパッケージに使用されています。(スリーブはリサイクルペーパーです。)

 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



**Global Social Justice Fund**  
支援団体「Race Forward」



**CurioStep with Sony (教育支援活動)**  
子どもたちの好奇心や創造性を育む  
ワークショップなどのイベントを開催



© Creative Goods Inc. / Save the Children.  
**新型コロナウイルス・ソニーグローバル支援基金**  
Save the Children等への寄付を通じ、東南アジア諸国への支援を実施



©UNHCR/Rafal Kostrzynski  
**ウクライナ危機における人道支援活動**  
国際支援団体へのXperia™スマートフォンの提供など、  
累計656万米ドルの支援を実施

# 多様な社員の個性が生きるインクルーシブな職場環境づくり

## ダイバーシティ、エクイティ&インクルージョン



ダイバーシティ、エクイティ&インクルージョン

<https://www.sony.com/ja/SonyInfo/diversity/>

# 2022年度 ソニーグループ サステナビリティ説明会

## 9/15（木）にサステナビリティ説明会を開催しました：

1. 多様な「学び」とサステナビリティ
2. 多様な事業の取り組み/マテリアリティ分析
3. 多様な「個」の成長による**ソニーの持続的な成長**の実現
4. **気候変動**への取り組みの進捗
5. **AI**の活用と責任



中：代表執行役 会長 兼 社長 CEO **吉田 憲一郎**

左：執行役 専務 **神戸 司郎**

右：執行役 専務 **安部 和志**



説明会の内容は動画でもご覧いただけます

 [https://www.irwebmeeting.com/sony/fast/20220915/p3d2inh7/esg\\_01\\_ja/index.html](https://www.irwebmeeting.com/sony/fast/20220915/p3d2inh7/esg_01_ja/index.html)

## 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

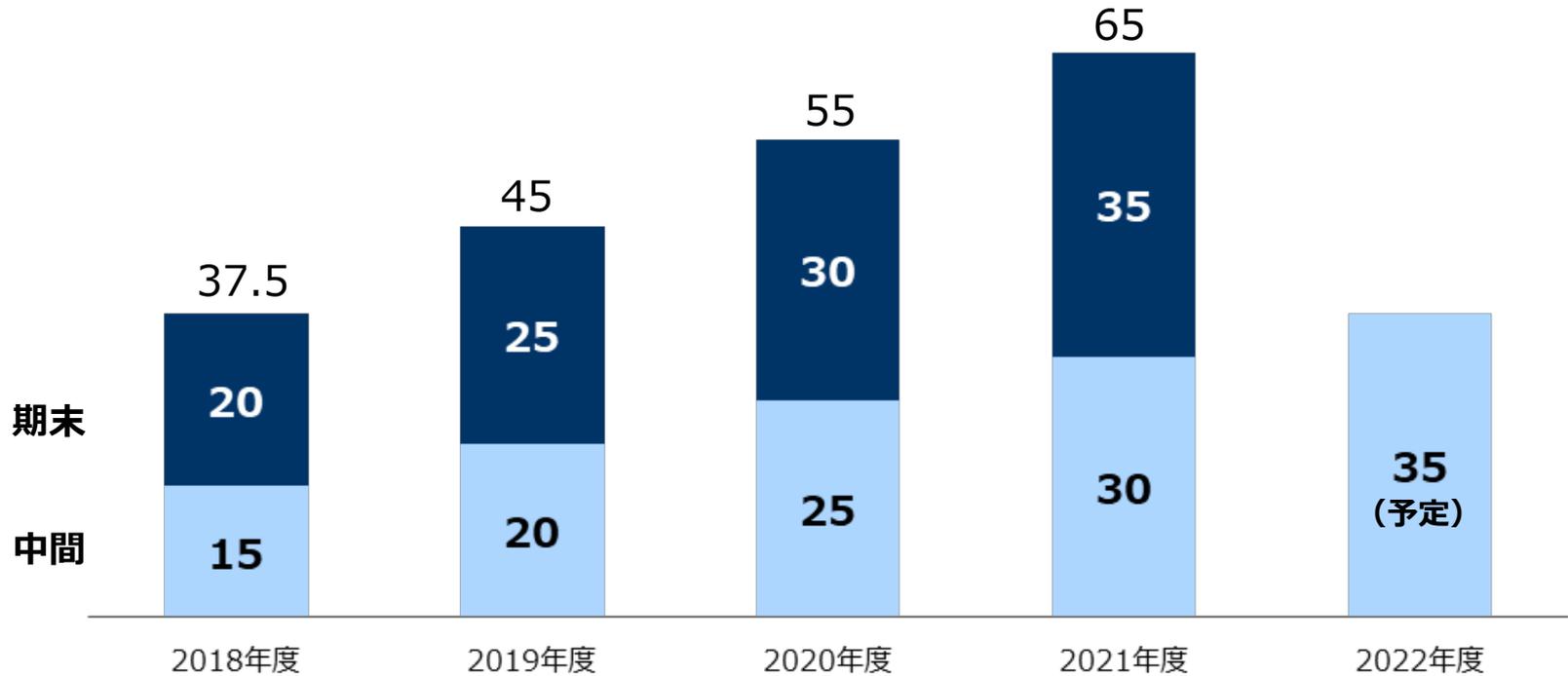
### 自己株式消却

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



# 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

# 2022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。

2022年株主様特典  
ソニーストアクーポン  
プレゼント



株主の皆様に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。  
\*2022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) <small>*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ーVAIOの販売代理店です。</small>

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 2022年6月3日(金)～2023年5月31日(水)  
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： 2022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](https://www.sony.com/ja/SonyInfo/IR/faq/stock_general.html#block04)

# 統合報告書のご案内

「Corporate Report 2022」（統合報告書）では、ソニーの財務・非財務情報を統合的にご確認頂けます。

## Corporate Report 2022の主な内容

- Sony's Purpose & Values
- CEOメッセージ
- 価値創造モデル、価値創造のドライバー
- サステナビリティ
- 事業ごとの価値創造
- コーポレート・ガバナンス



**SONY**

## ソニーグループ概要

(発行日: 2022年8月9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	8,804億円(2022年3月31日現在)
-----	-----------------------

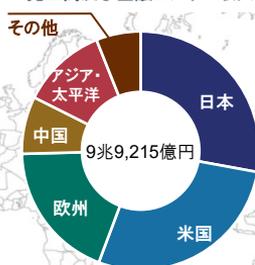
### 株式情報 (2022年3月31日現在)

発行済み株式総数	1,261,081,781 株
株主数	399,144 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	



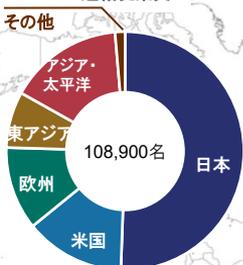
### 地域別 売上高及び金融ビジネス収入・連結従業員構成比率

売上高及び金融ビジネス収入



(2021年度 実績)

連結従業員


 連結子会社数 1,488社  
(2022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)	<b>夢と好奇心</b> 夢と好奇心から、未来を拓く。	<b>多様性</b> 多様な人、異なる視点がより良いものをつくる。
	<b>高潔さと誠実さ</b> 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。	<b>持続可能性</b> 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	ET&S	I&SS	金融

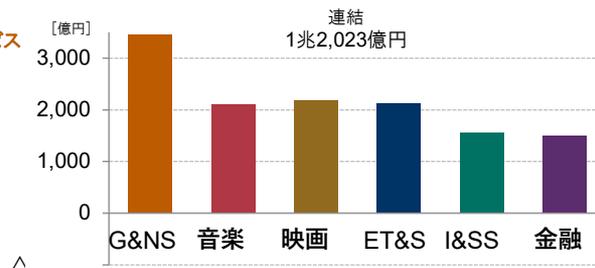
### 2021年度 実績

セグメント別 売上高及び金融ビジネス収入



エンタテインメント・テクノロジー &amp; サービス

セグメント別 営業利益



### 2022年度 連結業績見通し

売上高及び金融ビジネス収入	11兆5,000億円
営業利益	1兆1,100億円

### 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
*2022年5月24日現在の見通しは4.9兆円です	

# 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。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、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。