

SONY

証券コード:6758

2021年度中間報告書

Interim Report

2021年度上半期連結業績

当上半期の連結売上高^{*1}は、前年同期比5,581億円増の4兆6,262億円となりました。この大幅な増収は、エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野における製品ミックスの改善及び販売台数の増加によるテレビ及びデジタルカメラの増収などの影響や、ゲーム&ネットワークサービス分野におけるハードウェア及び周辺機器の売上増加などの影響に加え、音楽分野におけるストリーミングサービスからの収入の増加や、映画分野の増収などがあったことによるものです。

営業利益は、前年同期比616億円増の5,985億円と、上半期連結業績としては過去最高となりました。この増益は、ゲームソフトウェアの減収の影響などによりゲーム&ネットワークサービス分野が減益となったものの、前述の増収の影響によるエレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野の大幅な増益及び音楽分野の増益などによるものです。

税引前利益は、金融収益(費用)(純額)において、前年同期は株式評価益を計上したのに対し、当上半期は株式評価損を計上したことなどにより、前年同期比60億円減少し、5,663億円となりました。

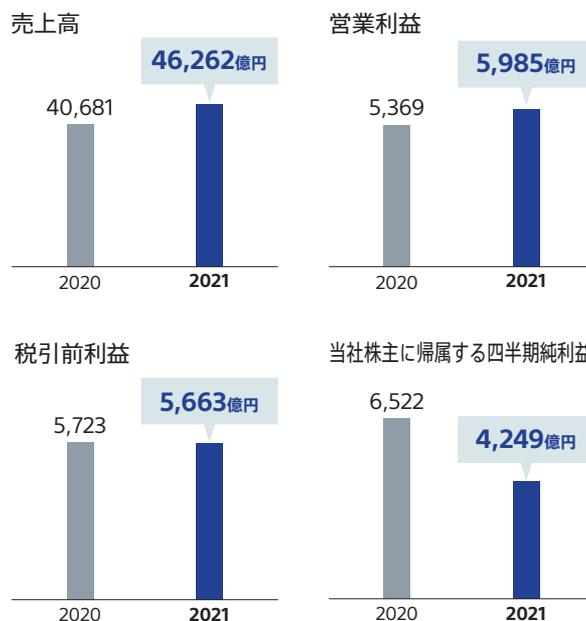
当社株主に帰属する四半期純利益は、日本の連結納税グループにおける相当部分の繰延税金資産に対する評価減2,143億円の戻入れを実施した前年同期からは2,272億円減少し、4,249億円となりました。なお、一時的な要因を除いた調整後の当社株主に帰属する四半期純利益^{*2}は前年同期比149億円減の4,296億円と試算されます。

当社は2021年度上半期より、国際財務報告基準(以下「IFRS」)を適用しています。また、2020年度上半期の数値もIFRSベースに組み替えています。

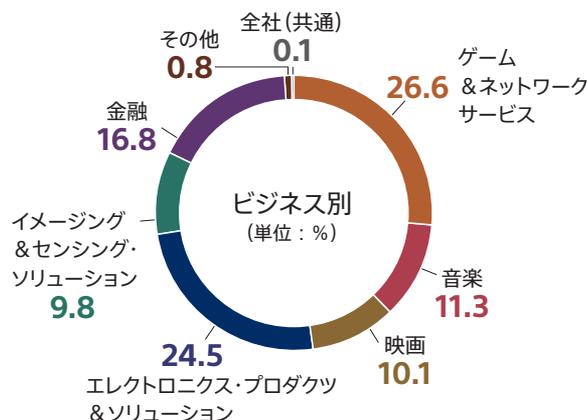
*1: IFRSにおける「売上高及び金融ビジネス収入」を「売上高」として表示しています(次頁以降も同じ)。
*2: 投資家情報ウェブサイト掲載「2021年度第2四半期決算説明会資料」11頁参照。

業績ハイライト(上半期)

(単位: 億円)



売上高構成比(2021年度上半期)



※ビジネス別の売上高構成比は、外部顧客に対する売上高にもとづいて算出したものです。

株主の皆様へ

平素より格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。
本報告書では、2021年度上半期連結業績及びソニーグループの長期視点での経営方針についてご報告させていただきます。

当上半期（2021年4月1日から9月30日まで）の連結売上高は、前年同期比5,581億円増加し、4兆6,262億円となりました。この大幅な増収は、主にエレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野、ゲーム&ネットワークサービス分野、音楽分野及び映画分野の大幅な増収によるものです。営業利益は、前年同期比616億円増加し、5,985億円となりました。この増益は、ゲーム&ネットワークサービス分野の大幅な減益があったものの、主にエレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野の大幅な増益及び音楽分野の増益によるものです。

当年度の中間配当金につきましては、1株につき30円（前年同期は1株につき25円）とさせていただきます。今後の配当金額につきましては、引き続き長期・安定的な増額をめざしてまいります。

ソニーは、「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」というPurpose（存在意義）のもと、感動の

主体となる「人」を軸とした多様な事業を展開しています。今後の進化・成長に向けては、社会・価値観の変化をとらえながら、感動の源泉であるクリエイターの「クリエイティビティ」、クリエイターのクリエイティビティを支援しユーザーの体験価値を高める「テクノロジー」、世界中の人々がつながる「世界（コミュニティ）」をキーワードに価値を創造していきます。

「世界を感動で満たす」ためには、人々が存在する社会、そして地球が健全であることが前提となります。人や地域社会だけでなく、我々が暮らす地球も、ソニーにとって大事なステークホルダーのひとつとしてとらえています。本年9月に開催したESG説明会では、企業としての「責任」を果たす取り組み、そして事業や技術を通じて「貢献」していく領域について説明しました。当日の様子は当社のウェブサイトに掲載しておりますので、ぜひご覧ください。

今後もPurposeに支えられた企業文化、多様な事業、多様な人材を強みとしながら、長期視点で未来に向けた価値創出に取り組んでまいります。株主の皆様におかれましては、なにとぞ一層のご支援を賜りますようお願い申し上げます。

▶ ESG説明会についてはこちらからご覧ください。

投資家情報ウェブサイト

ソニーグループ IR 検索

<https://www.sony.com/ja/SonyInfo/IR/>
スマートフォンからもご覧いただけます。



2021年11月

代表執行役 会長 兼 社長 CEO

吉田 憲一郎



Purposeを軸とした長期視点での経営方針

テクノロジーに裏打ちされたクリエイティブエンタテインメントカンパニーの長期視点での経営方針として、「クリエイティビティ」「テクノロジー」「世界(コミュニティ)」をキーワードに価値を創造してまいります。また、事業の施策に加え、社会の生産性の向上と地球環境に資する「モビリティ」と「IoTセンシング」の進化にも貢献していきます。

クリエイティビティ

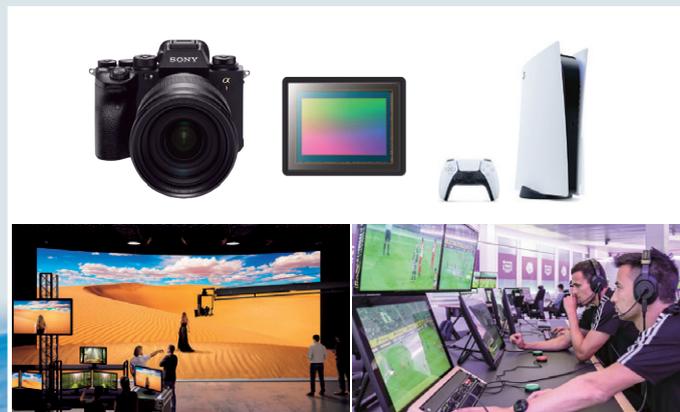
- クリエイティビティを発揮する場の提供と、作品価値の最大化
- より多くのクリエイターに近づく



© 吾峠呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable

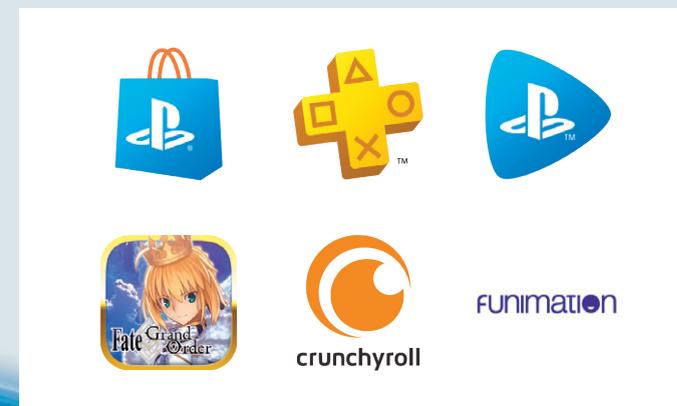
テクノロジー

- クリエイター向けの「クリエーションテクノロジー」とユーザー向けの「体験テクノロジー」の両方を提供することで人々に感動を届けていく



世界(コミュニティ)

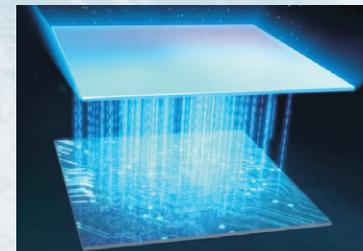
- コミュニティ・オブ・インタレストの拡大・活性化
- ソニーグループが直接感動を届けていく領域を拡大



© TYPE-MOON / FGO PROJECT

モビリティとセンシングの進化

- モビリティの進化に貢献することをめざし、探索領域としてVISION-S Prototype の開発を推進。
- 車載センシング技術により、モビリティの安全に貢献するとともに、移動空間を新たなエンタテインメントの場へと進化させることをめざす。
- AIを用いた分散データ処理により、情報量と消費電力を大幅に削減することで環境負荷低減に寄与するとともに、セキュリティ・プライバシーにも配慮する。



VISION-S Prototype

※記載されている商品名などはソニーグループ及び各社の登録商標あるいは商標です。



PlayStation®5

超高速SSDにより読み込み速度が飛躍的に向上。ハプティック技術、アダプティブトリガー、3Dオーディオ技術が生み出す濃密な没入感。そして、新世代の驚きに満ちたPlayStation®タイトルの数々をご体験ください。

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



YOASOBI

コンポーザーのAyase、ボーカルのikuraからなる「小説を音楽にするユニット」。第一弾楽曲「夜に駆ける」はストリーミング再生6億回を突破。音楽以外の領域にも展開の幅を広げています。



テレビアニメ「鬼滅の刃」遊郭編

吾峠呼世晴による漫画作品のアニメ化作品。2020年10月には『劇場版「鬼滅の刃」無限列車編』が公開され、累計興行成績403億円を超え日本歴代興行成績で一位に。本年はテレビアニメ「鬼滅の刃」無限列車編(10月より)・遊郭編(12月より)が放送。

スパイダーマン： ノー・ウェイ・ホーム

正体を明かされてしまったピーター。ドクター・ストレンジが人々の記憶からピーターがスパイダーマンであることを消す呪文を唱えマルチバースが出現！日本公開2022年1月7日。

© 2021 CTMG. © & ™ 2021 MARVEL. All Rights Reserved.



フルサイズミラーレス一眼カメラ α1

有効約5010万画素の高解像で最高30枚/秒^{*1}の高速連続撮影と、α™ (Alpha™) として初めての8K30p^{*2}動画撮影に対応。進化するプロの創造性に最先端技術で応える1台です。

*1：連続撮影モード「Hi+」時。シャッタースピードが1/125以上の場合に有効。
*2：4K 120p、8Kで動画撮影時は、[APS-C撮影]は[切]に固定されます。35mmフルサイズ対応レンズの使用を推奨します。



完全ワイヤレス型ヘッドホン WF-1000XM4

業界最高クラス^{*1}のノイズキャンセリング性能を実現。高音質コーデック「LDAC™」^{*2}対応でハイレゾ音質を楽しめます。包装には、独自開発のサステナブルな紙素材「オリジナルブレンドマテリアル」を初めて使用し、パッケージのプラスチックを全廃。

*1：2021年4月26日時点、ソニー調べ、JEITA基準に則る。完全ワイヤレス型ノイズキャンセリングヘッドホン市場において。
*2：LDACは日本オーディオ協会の「Hi-Res Audio Wireless」に認定されたコーデック技術。ハイレゾコンテンツを転送速度990kbpsで伝送する場合。

