

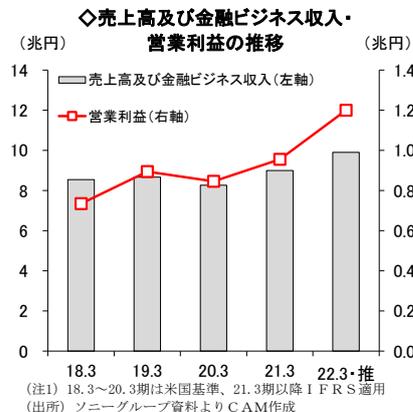
企業ニュース ソニーグループ

(東証プライム : 6758) <http://www.sony.com/ja/>

作成者: 村上大志

「クリエイティブエンタテインメントカンパニー」

1946年設立。エンターテインメント、エレクトロニクス、金融の3つの領域で事業展開する日本を代表する企業。2021年4月にソニーから現社名に商号変更した。2020年11月発売のPS(プレイステーション)次世代機「PS5」の累計販売台数は1,730万台(2021年12月末時点)。22.3期は供給制約などで当初計画比330万台減(1,150万台)となる見通し。21.3期のセグメント別売上高及び金融ビジネス収入構成比はG&NS(ゲーム&ネットワークサービス)29%、音楽10%、映画8%、EP&S(エレクトロニクスプロダクツ&ソリューション)23%、I&SS(イメージング&センシング・ソリューション)11%、金融18%、その他1%。



厳しい事業環境下の中、業績が拡大

22.3期・第3四半期累計(4-12月)の連結業績は売上高及び金融ビジネス収入が7兆6,575億円、前年同期比13%増、営業利益が1兆637億円、同20%増。半導体不足など厳しい事業環境下、第3四半期(10-12月)実績の売上高、営業利益は過去最高を更新。スパイダーマンの新作の大ヒットと事業譲渡に伴う一時的な利益で映画が業績をけん引したほか、円安効果とモバイル向けイメージセンサーの好調によりI&SSが業績に寄与した。

22.3期の会社計画は売上高及び金融ビジネス収入が9兆9,000億円、前期比10%増、営業利益が1兆2,000億円、同26%増。5月10日に通期決算を発表予定。QUICKコンセンサスでは22.3期は会社計画並みで着地、23.3期の営業利益は横ばいの予想となっている。G&NSでは、積極的な買収や出資により、IPの多面展開やユーザー数の拡大が期待される。PS5は供給制約の長期化で販売台数が伸び悩んでいるが、需要は強い状況が続こう。I&SSは顧客基盤の拡大により数量ベースでシェアが回復傾向、今後は高付加価値化による収益性の改善に期待したい。3月にホンダ(7267)とモビリティ分野における戦略的業務提携を発表した。2022年中に新会社設立を目指し、EV車両の初期モデルの販売開始は2025年を想定している。

[株価動向・投資判断]

不透明な事業環境が続くが、G&NSを中心とした戦略的な投資により事業規模の拡大が期待できよう。メタバースへの今後の取り組みにも注目したい。

<6758 ソニーG 業績:米国基準>

[今期予想の配当金は発行会社予想]

	売上高及び金融ビジネス収入	営業利益	税引前利益	当期利益	1株利益	1株配当
	百万円 (伸び率)	百万円 (伸び率)	百万円 (伸び率)	百万円 (伸び率)	円	円
20.3	8,259,885 (▲5)	845,459 (▲5)	799,450 (▲21)	582,191 (▲36)	471.6	45.00
21.3	8,999,360 (9)	971,865 (15)	1,192,370 (49)	1,171,776 (101)	952.3	55.00
22.3推	9,900,000 (10)	1,200,000 (26)	1,155,000 (16)	860,000 (▲16)	682.0	65.00

(注1)22.3期よりIFRSを任意適用。22.3期の伸び率は21.3期にIFRSを適用したと仮定して算出した数値
(注2)20.3期、21.3期は米国基準の数値で、「売上高及び金融ビジネス収入」は「売上高及び営業収入」



[主要株価指標] (売買単位: 100株)	
株価(2022/4/8)	12,195円
年初来高値(高値日)	15,725円(22/1/5)
同安値(安値日)	10,930円(22/3/9)
予想PER(22.3推)	17.9倍
1株株主資本(PBR算出用)	5,974.7円
PBR	2.04倍
予想配当利回り	0.53%
(1株当たり配当金年65.00円)	
ROE(21.3)	24.2%
発行済み株式数	126,108万株