

2016年度 第2四半期連結業績概要

(2016年9月30日に終了した3ヵ月間)

2016年11月1日

ソニー株式会社

2016年度 2Q 連結業績

(億円)

	FY15 2Q	FY16 2Q	前年同期比
売上高及び営業収入	18,927	16,889	△10.8%
営業利益	880	457	△48.0%
税引前利益	722	405	△43.9%
当社株主に帰属する四半期純利益	336	48	△85.6%
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)	26.10円	3.76円	△85.6%
構造改革費用*1	56	326	+481.2%
固定資産の増加額*2	1,158	693	△40.2%
減価償却費及び償却費*3	970	875	△9.8%
研究開発費	1,143	1,062	△7.1%
平均為替レート			
1米ドル	122.2円	102.4円	
1ユーロ	135.9円	114.3円	

*1 構造改革費用は営業費用として営業利益に含まれる(次頁以降も同じ)

*2 企業結合により生じた無形固定資産増加額は含まず(次頁以降も同じ)

*3 無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含む(次頁以降も同じ)

2016年度 1H 連結業績

(億円)

	FY15 1H	FY16 1H	前年同期比
売上高及び営業収入	37,008	33,021	△10.8%
営業利益	1,849	1,019	△44.9%
税引前利益	2,109	975	△53.8%
当社株主に帰属する四半期純利益	1,160	260	△77.6%
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)	94.41円	20.20円	△78.6%
構造改革費用	157	343	+118.1%
固定資産の増加額	2,096	1,353	△35.4%
減価償却費及び償却費	1,841	1,811	△1.6%
研究開発費	2,256	2,163	△4.1%
平均為替レート			
1米ドル	121.8円	105.3円	
1ユーロ	135.0円	118.2円	

2

2016年度 2Q セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

		FY15 2Q	FY16 2Q	前年同期比	為替影響
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	2,792	1,688	△39.6%	△5%
	営業利益	△206	37	+243億円	+54億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	3,607	3,199	△11.3%	△13%
	営業利益	239	190	△49億円	△9億円
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	1,809	1,354	△25.2%	△11%
	営業利益	231	149	△82億円	△95億円
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	2,891	2,349	△18.7%	△14%
	営業利益	158	176	+18億円	△60億円
半導体	売上高	2,039	1,937	△5.0%	△17%
	営業利益	341	△42	△382億円	△197億円
コンポーネント	売上高	612	467	△23.7%	△13%
	営業利益	△15	△366	△351億円	△16億円
映画	売上高	1,837	1,921	+4.6%	△20%
	営業利益	△225	32	+257億円	
音楽	売上高	1,391	1,502	+8.0%	△11%
	営業利益	143	165	+23億円	
金融	金融ビジネス収入	2,107	2,605	+23.6%	
	営業利益	412	336	△76億円	
その他	売上高	843	587	△30.4%	
	営業利益	31	42	+12億円	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△1,000	△719	-	
	営業利益	△227	△261	△33億円	
連結	売上高	18,927	16,889	△10.8%	
	営業利益	880	457	△423億円	

- ・ 2016年度の組織変更にもない、各分野の過年度の財務数値を当年度の表示に合わせて組替再表示している(次頁以降も同じ)
- ・ 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「2016年度第2四半期 連結業績のお知らせ」P.11を参照(次頁以降も同じ)

3

2016年度 1H セグメント別業績 [組替再表示]

		FY15 1H	FY16 1H	前年同期比	為替影響
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	5,597	3,547	△36.6%	△4%
	営業利益	△435	41	+476億円	+98億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	6,493	6,503	+0.2%	△12%
	営業利益	434	630	+196億円	△22億円
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	3,457	2,576	△25.5%	△10%
	営業利益	408	224	△185億円	△152億円
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	5,422	4,708	△13.2%	△13%
	営業利益	267	378	+111億円	△85億円
半導体	売上高	3,912	3,382	△13.6%	△13%
	営業利益	668	△477	△1,145億円	△280億円
コンポーネント	売上高	1,182	908	△23.2%	△11%
	営業利益	△38	△414	△376億円	△28億円
映画	売上高	3,553	3,754	+5.7%	△17%
	営業利益	△342	△74	+267億円	
音楽	売上高	2,696	2,921	+8.4%	△10%
	営業利益	459	324	△135億円	
金融	金融ビジネス収入	4,901	4,932	+0.6%	
	営業利益	871	821	△50億円	
その他	売上高	1,615	1,189	△26.4%	
	営業利益	11	22	+11億円	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△1,821	△1,398	-	
	営業利益	△454	△456	△2億円	
連結	売上高	37,008	33,021	△10.8%	
	営業利益	1,849	1,019	△830億円	

4

2016年度 連結業績見通し

	FY15	7月時点 FY16見通し	11月時点 FY16見通し	7月時点比増減
売上高及び営業収入	81,057	74,000	74,000	-
営業利益	2,942	3,000	2,700	△10.0%
税引前利益	3,045	2,700	2,500	△7.4%
当社株主に帰属する当期純利益	1,478	800	600	△25.0%
構造改革費用	383	120	420	+250.0%
固定資産の増加額	4,689	3,450	3,350	△2.9%
減価償却費及び償却費	3,971	3,850	3,850	-
研究開発費	4,682	4,500	4,500	-
為替レート	実績レート	前提レート (FY16 2Q-4Q)	前提レート (FY16 2H)	
1米ドル	120.1円	103円前後	101円前後	
1ユーロ	132.6円	114円前後	113円前後	

5

2016年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

(億円)

		FY15	7月時点 FY16見通し	11月時点 FY16見通し	7月時点比 増減	セグメント別見通し 前提為替レート (FY16 2H)	
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	11,275	8,400	7,800	△7.1%	1米ドル	101円
	営業利益	△614	50	50	-	1ユーロ	113円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	15,519	15,900	15,900	-		
	営業利益	887	1,350	1,350	-		
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	6,840	5,400	5,600	+3.7%		
	営業利益	693	220	340	+120億円		
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	11,590	10,000	10,100	+1.0%		
	営業利益	506	410	470	+60億円		
半導体	売上高	7,391	7,000	7,100	+1.4%		
	営業利益	145	△640	△530	+110億円		
コンポーネント	売上高	2,246	2,000	1,900	△5.0%		
	営業利益	△429	△120	△480	△360億円		
映画	売上高	9,381	9,200	9,100	△1.1%		
	営業利益	385	380	290	△90億円		
音楽	売上高	6,192	5,500	5,500	-		
	営業利益	865	630	630	-		
金融	金融ビジネス収入	10,731	11,400	11,400	-		
	営業利益	1,565	1,500	1,500	-		
その他、全社(共通)及び セグメント間取引消去	営業利益	△1,061	△780	△920	△140億円		
連結	売上高	81,057	74,000	74,000	-		
	営業利益	2,942	3,000	2,700	△300億円		

6

熊本地震の営業利益への影響額の試算

(億円)

		7月時点の 年間見通し	11月時点の 年間見通し	7月時点比 増減	1Q 試算額	2Q 試算額	1H 試算額
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	地震影響 (機会損失のみ)	△260	△105	+155	△70	△30	△100
	地震影響合計	△480	△395	+85	△247	△99	△346
半導体	物的損失	△180	△165	+15	△68	△72	△140
	復旧費用・その他	△40	△27	+13	△13	△3	△16
	機会損失	△260	△203	+57	△166	△24	△190
全社(共通)	地震影響 (機会損失のみ)	△60	△35	+25	△25	△8	△33
連結	地震影響合計	△800	△535	+265	△342	△137	△479
	物的損失	△180	△165	+15	△68	△72	△140
	復旧費用・その他	△40	△27	+13	△13	△3	△16
	機会損失	△580	△343	+237	△261	△62	△323

・当頁に記載している数値には、受け取りを見込んでいる保険金は含まない

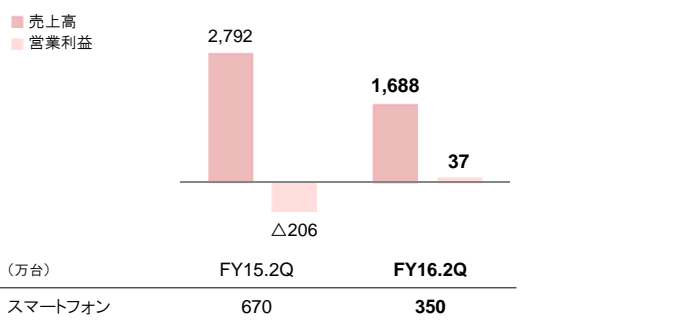
・機会損失には、稼働停止期間中の製造事業所の固定費などを含む費用及び販売機会の喪失による逸失利益を含む

・全社(共通)の機会損失は、IP&S分野及び半導体分野の売上高が地震前の想定を下回ることにより、売上高に応じて配賦されるべき固定費が両分野へ配賦されないことによる

7

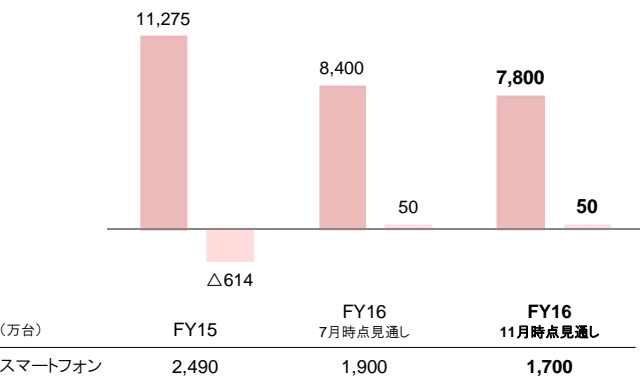
モバイル・コミュニケーション分野

売上高及び営業利益



2016年度第2四半期（前年同期比）

- 39.6%減収（為替影響：△5%）
 - ・（-）スマートフォンの販売台数の大幅な減少
 - ・（-）普及価格帯のスマートフォンの販売台数の減少
 - ・（-）前年度に事業縮小を図った不採算地域での販売台数の減少
 - ・（+）スマートフォンの高付加価値モデルへの集中による製品ミックス改善
- 243億円損益改善（為替影響：+54億円）
 - ・（+）構造改革の効果などによる費用削減
 - ・（+）高付加価値モデルへの集中による製品ミックスの改善
 - ・（+）為替の好影響
 - ・（+）構造改革費用の減少
 - ・（-）減収

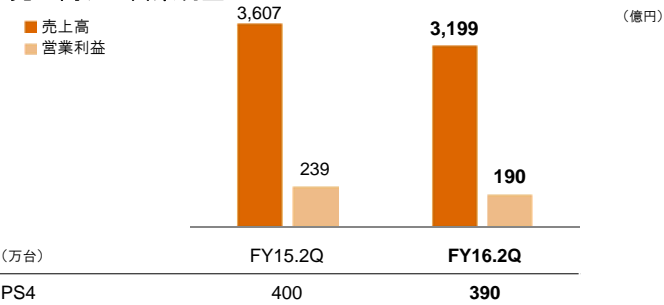


2016年度11月時点見通し（7月時点比）

- 売上高 7.1%下方修正
 - ・（-）スマートフォンの販売台数想定の方修正
- 営業利益 7月時点から変更なし
 - ・（+）高付加価値モデルへの集中による製品ミックスの改善
 - ・（+）費用削減
 - ・（-）減収

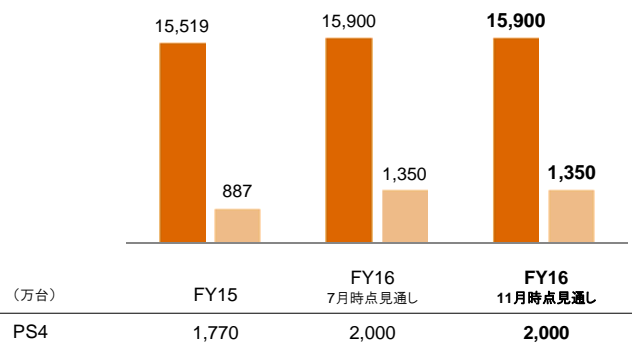
ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



2016年度第2四半期（前年同期比）

- 11.3%減収（為替影響：△13%）
 - ・（-）為替の影響
 - ・（-）PS4®ハードウェアの価格改定
 - ・（+）ネットワークを通じた販売を含むPS4®ソフトウェアの増収
- 49億円減益（為替影響：△9億円）
 - ・（-）PS4®ハードウェアの価格改定
 - ・（-）PS3®ソフトウェアの減収
 - ・（+）PS4®ハードウェアのコスト削減
 - ・（+）ネットワークを通じた販売を含むPS4®ソフトウェアの増収

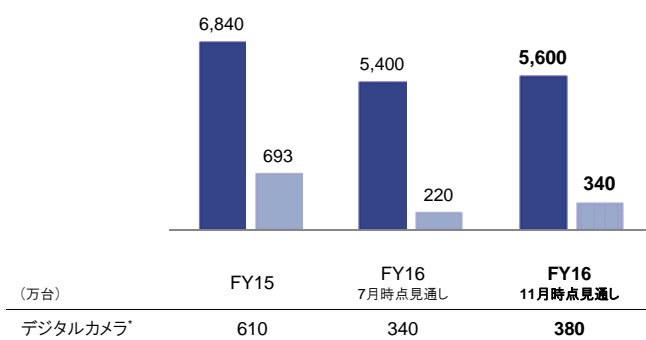
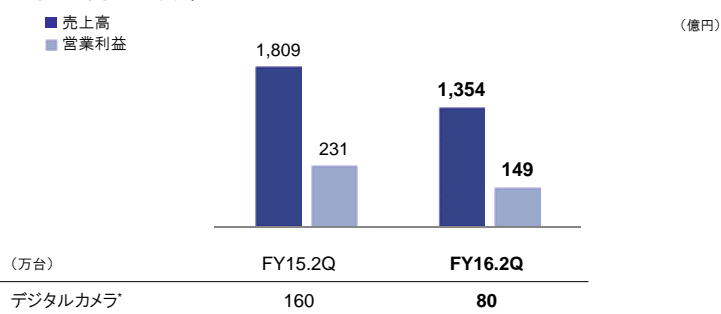


2016年度11月時点見通し（7月時点比）

- 売上高 7月時点から変更なし
- 営業利益 7月時点から変更なし
 - ・（+）ネットワーク売上の増加
 - ・（-）一部ソフトウェアタイトルの発売日変更

イメージング・プロダクツ & ソリューション分野

売上高及び営業利益



*コンパクトデジタルカメラ、レンズ交換式一眼カメラを含む・交換レンズは含まず(次頁以降も同じ)

2016年度第2四半期(前年同期比)

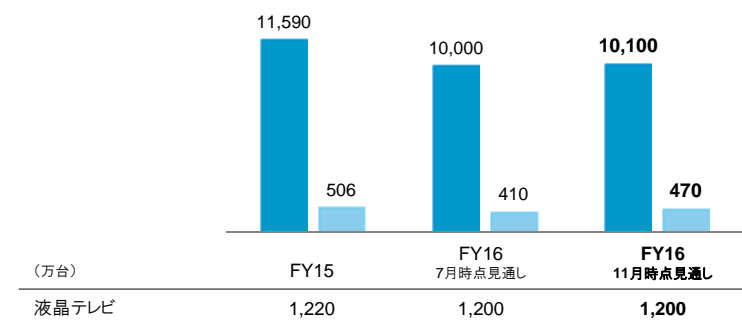
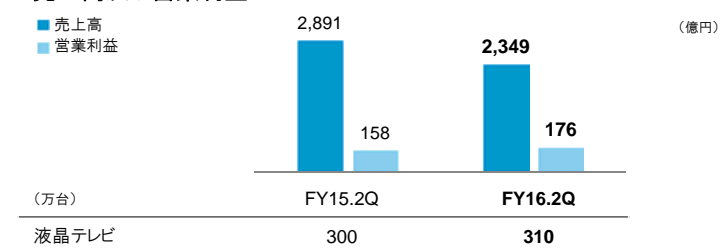
- 25.2%減収 (為替影響: △11%)
 - ・(-)市場縮小の影響や、熊本地震の影響で部品調達が困難になったことによる静止画・動画カメラの売上の減少
 - ・(-)為替の影響
 - ・(+)静止画・動画カメラにおける高付加価値モデルへのシフトによる製品ミックスの改善
- 82億円減益 (為替影響: △95億円)
 - ・(-)減収
 - ・(-)為替の悪影響
 - ・(+)静止画・動画カメラにおける製品ミックスの改善
 - ・(+)固定費の削減

2016年度11月時点見通し(7月時点比)

- 売上高 3.7%上方修正
 - ・(+)熊本地震の影響を受けた静止画・動画カメラの部品調達の改善
 - ・(+)静止画・動画カメラの製品出荷の改善
 - ・(+)高付加価値モデルへのシフト
- 営業利益 120億円上方修正
 - ・(+)増収

ホームエンタテインメント & サウンド分野

売上高及び営業利益



2016年度第2四半期(前年同期比)

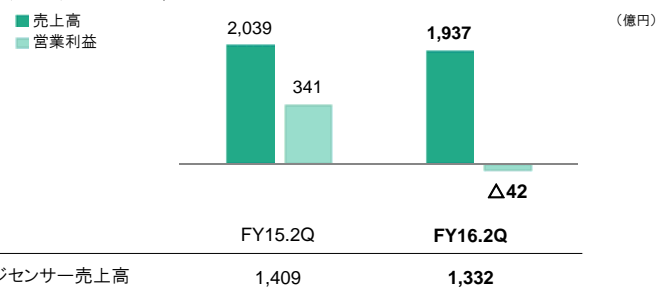
- 18.7%減収 (為替影響: △14%)
 - ・(-)為替の影響
 - ・(-)家庭用オーディオ・ビデオの市場縮小にともなう販売台数の減少
- 18億円増益 (為替影響: △60億円)
 - ・(+)高付加価値モデルへのシフトによる製品ミックスの改善
 - ・(+)コスト削減
 - ・(-)為替の悪影響
 - ・(-)減収

2016年度11月時点見通し(7月時点比)

- 売上高 1.0%上方修正
 - ・(+)液晶テレビの好調
- 営業利益 60億円上方修正
 - ・(+)増収

半導体分野

売上高及び営業利益

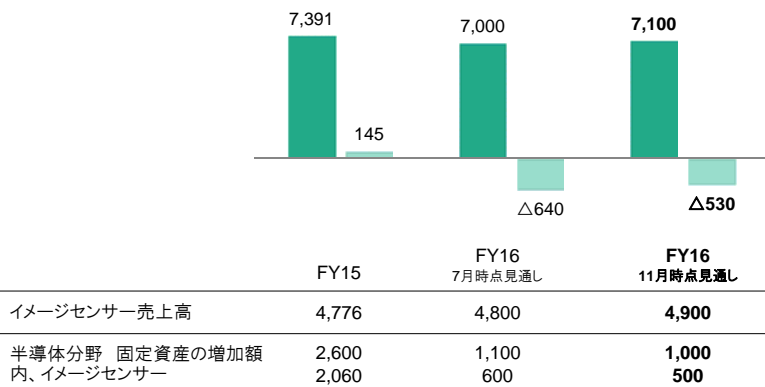


2016年度第2四半期（前年同期比）

- 5.0%減収（為替影響：△17%）
 - ・（-）イメージセンサーの減収
 - ・（-）為替の影響
 - ・（+）モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量増加
- 382億円損益悪化（為替影響：△197億円）
 - ・（-）為替の悪影響
 - ・（-）モバイル機器向けの一部のイメージセンサーの在庫に関する評価減94億円の計上
 - ・（-）熊本地震に関連する費用（純額）12億円*
 - ・（+）モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量増加

2016年度11月時点見通し（7月時点比）

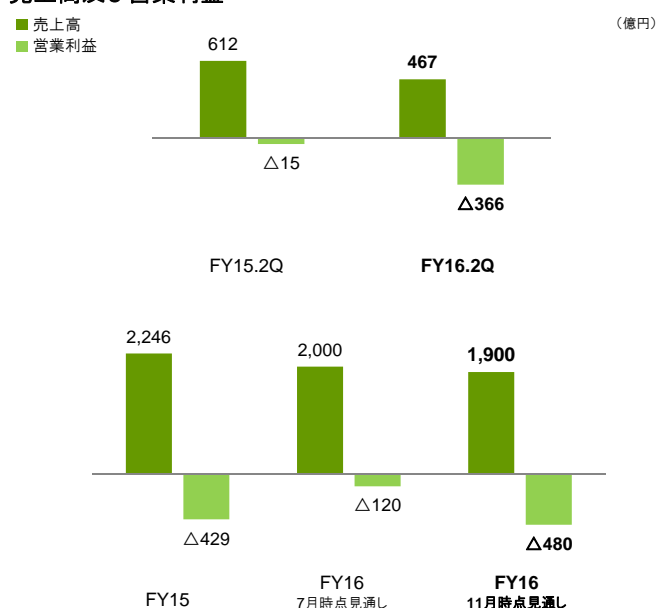
- 売上高 1.4%上方修正
 - ・（+）イメージセンサーの増収
 - ・（+）モバイル機器向けの需要拡大
 - ・（+）熊本地震の影響による生産遅れの改善
- 営業利益 110億円上方修正
 - ・（+）増収



* 熊本地震による被害に直接関連する一部の固定資産の修繕費及び棚卸資産の廃棄損を含む追加の費用（受け取りが見込まれる保険収入と相殺後）と稼働停止期間中の製造事業所の固定費などを含む費用の合計。販売機会の喪失による逸失利益は含まない

コンポーネント分野

売上高及び営業利益



2016年度第2四半期（前年同期比）

- 23.7%減収（為替影響：△13%）
 - ・（-）為替の影響
 - ・（-）競合他社との競争激化による電池事業の減収
- 351億円損失拡大（為替影響：△16億円）
 - ・（-）今後実施予定の電池事業の譲渡にともなう減損

2016年度11月時点見通し（7月時点比）

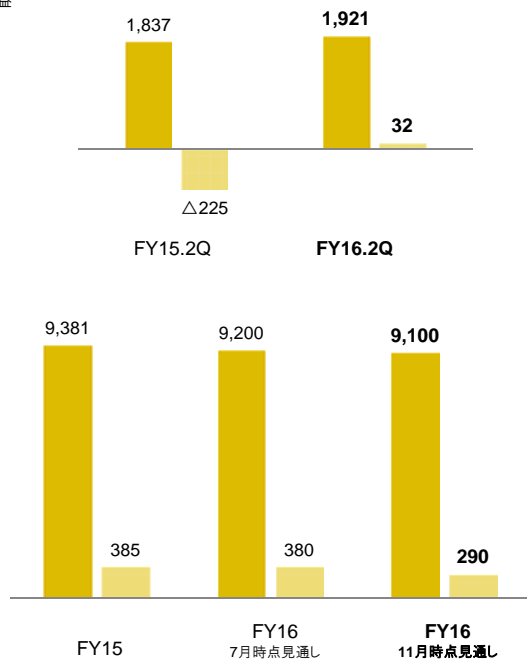
- 売上高 5.0%下方修正
 - ・（-）電池事業の減収
 - ・（-）記録メディア事業の減収
- 営業利益 360億円下方修正
 - ・（-）今後実施予定の電池事業の譲渡にともなう減損
 - ・（-）減収

映画分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



2016年度第2四半期（前年同期比）

以下の要因分析は米ドルベース

- 4.6%増収（米ドルベース：+25%）
 - ・(+)映画製作の大幅な増収
 - ・(+)「ゴーストバスターズ」「ソーセージ・パーティー」「ドント・リーズ」などの貢献による劇場興行収入の増加
 - ・(+)テレビ番組制作の大幅な増収
 - ・(+)「ザ・クラウン」「ゲットダウン」の会員制ビデオ・オン・デマンドからのライセンス収入の増加
 - ・(+)メディアネットワークの増収
 - ・(+)インド、欧州、中南米での広告収入及び視聴料収入の増加

■ 257億円損益改善（+215百万米ドル）

- ・(+)増収

2016年度11月時点見通し（7月時点比）

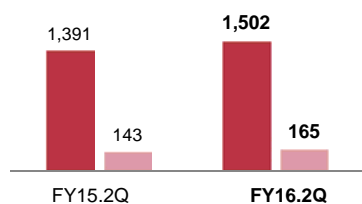
- 売上高 1.1%下方修正
 - ・(-)メディアネットワークの減収
 - ・(-)米ドルに対する円高の影響
 - ・(+)映画製作の増収
 - ・(+)映像ソフト収入の増加
 - ・(+)テレビ局向けライセンス収入の増加
 - ・(-)劇場興行収入の減少
- 営業利益 90億円下方修正
 - ・(-)映画製作における劇場興行収入の減少
 - ・(-)メディアネットワークの減収

音楽分野

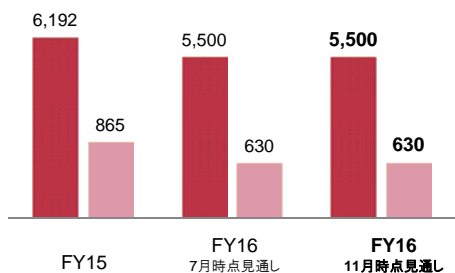
売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



音楽制作カテゴリー売上高	FY15.2Q	FY16.2Q
音楽制作カテゴリー売上高	906	898
内、ストリーミング*売上高	249	315



音楽制作カテゴリー売上高	FY15	FY16 7月時点見通し	FY16 11月時点見通し
音楽制作カテゴリー売上高	4,127	-	-
内、ストリーミング*売上高	1,102	-	-

2016年度第2四半期（前年同期比）

- 8.0%増収（為替影響：△11%）
 - ・(+)モバイル機器向けゲームアプリケーション「Fate/Grand Order」の好調による映像メディア・プラットフォームの増収
 - ・(+)ストリーミング配信売上の増加による音楽制作の増収
 - ・(-)米ドルに対する円高の影響

■ 23億円増益

- ・(+)音楽制作の増収
- ・(+)映像メディア・プラットフォームの増収
- ・(-)米ドルに対する円高の悪影響

2016年度11月時点見通し

- 売上高・営業利益 7月時点から変更なし

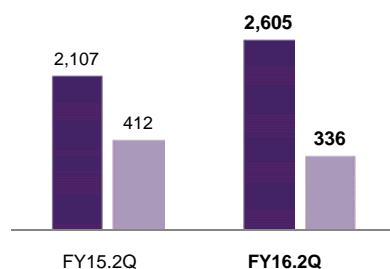
* オンデマンド型音楽・動画ストリーミングサービス及びラジオ型音楽ストリーミングサービスを含む。
また、定額課金型及び広告型の両方を含む

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)

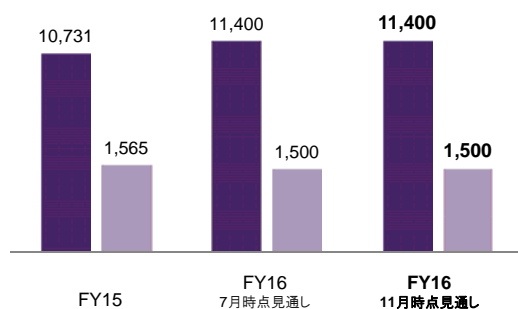


2016年度第2四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 23.6%増収
 - ・(+)ソニー生命の大幅な増収(+29.9%、収入:2,308億円)
 - ・(+)当四半期の日本の株式相場が上昇したことなどにもなう特別勘定における運用損益の改善
- 76億円減益
 - ・(-)ソニー銀行における、外貨建て顧客預金に関する為替差損益の悪化(ソニー生命の営業利益は37億円減の310億円)

2016年度11月時点見通し

- 金融ビジネス収入・営業利益 7月時点から変更なし



従来プレゼンテーション資料に含まれていた下記の補足数字データについては、「2016年度第2四半期連結業績補足資料」をご参照ください。

- ・ 期中平均為替レート
- ・ セグメント別業績
- ・ 製品カテゴリー別売上高(外部顧客に対するもの)
- ・ セグメント別減価償却費及び償却費
- ・ 繰延映画製作費の償却費
- ・ セグメント別構造改革費用
- ・ 期末為替レート
- ・ セグメント別棚卸資産
- ・ 繰延映画製作費(残高)
- ・ セグメント別固定資産
- ・ セグメント別営業権
- ・ セグメント別研究開発費
- ・ 金融分野を除くソニー連結の固定資産の増加額
- ・ 金融分野を除くソニー連結の減価償却費及び償却費
- ・ 主要製品販売台数

セグメントおよびカテゴリー変更について

FY2015

モバイル・コミュニケーション (MC)
ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)
ハードウェア
ネットワーク
その他
イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)
デジタルイメージング・プロダクツ
プロフェッショナル・ソリューション
その他
ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)
テレビ
オーディオ・ビデオ
その他
デバイス
半導体
コンポーネント
その他
映画
映画製作
テレビ番組制作
メディアネットワーク
音楽
音楽制作
音楽出版
映像メディア・プラットフォーム
金融
その他
全社(共通)

FY2016

モバイル・コミュニケーション (MC)
ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)
ハードウェア
ネットワーク
その他
イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)
静止画・動画カメラ
その他
ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)
テレビ
オーディオ・ビデオ
その他
半導体
コンポーネント
映画
映画製作
テレビ番組制作
メディアネットワーク
音楽
音楽制作
音楽出版
映像メディア・プラットフォーム
金融
その他
全社(共通)

車載用カメラ事業
イメージングデバイス
開発部門

変更内容

ソニーは、2016年4月1日付の担当執行役の変更及び組織変更にとともに、2016年度第1四半期より、主にIP&S分野及び従来のデバイス分野について、業績報告におけるビジネスセグメント区分の変更を行いました。この再編に関連して、従来デバイス分野を構成していた事業を半導体分野とコンポーネント分野に分割しました。さらに、従来IP&S分野に含まれていた車載用カメラ事業及び、全社(共通)及びセグメント間取引消去に含まれていたイメージングデバイス開発部門を半導体分野に移管しました。また、従来その他分野に含まれていた一部事業を音楽分野に移管しました。

- IP&S分野のうち、静止画・動画カメラカテゴリーには、レンズ交換式カメラ、コンパクトデジタルカメラ、放送用・民生用ビデオカメラ、その他カテゴリーにはプロジェクターなどを含むディスプレイ製品、及び医療用機器などが主要製品として含まれています。
- 半導体分野には、イメージセンサーなどが主要製品として含まれています。
- コンポーネント分野には、電池、記録メディアなどが主要製品として含まれています。

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、これら業績見通しに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う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)ソニーの事業領域を取り巻くグローバルな経済情勢、特に消費動向
- (2)為替レート、特にソニーが極めて大きな売上、生産コスト、又は資産・負債を有する米ドル、ユーロ又はその他の通貨と円との為替レート
- (3)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、充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(テレビ、ゲーム及びネットワーク事業のプラットフォーム、ならびにスマートフォンを含む)をソニーが設計・開発し続けていく能力
- (4)技術開発や生産能力増強のために行う多額の投資を回収できる能力及びその時期
- (5)市場環境が変化の中でソニーが事業構造の改革・移行を成功させられること
- (6)ソニーが金融を除く全分野でハードウェア、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、インターネットやその他の技術開発を考慮に入れた販売戦略を立案し遂行できること
- (7)ソニーが継続的に、研究開発に十分な資源を投入し、設備投資については特にエレクトロニクス事業において投資の優先順位を正しくつけて行うことができること
- (8)ソニーが製品品質を維持し、既存の製品及びサービスについて顧客満足度を維持できること
- (9)ソニーと他社との買収、合併、その他戦略的出資の成否を含む(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
- (10)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の低下
- (11)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
- (12)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
- (13)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
- (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)ソニ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
- (16)大規模な災害などに関するリスク

ただし、業績に不利な影響を与えうる要素はこれらに限定されるものではありません。