

SONY

2016年度 第3四半期連結業績概要

(2016年12月31日に終了した3ヵ月間)

2017年2月2日

ソニー株式会社

2016年度 3Q 連結業績

	FY15 3Q	FY16 3Q	前年同期比	(億円)
売上高及び営業収入	25,808	23,975	△7.1%	
営業利益	2,021	924	△54.3%	
税引前利益	1,933	662	△65.7%	
当社株主に帰属する四半期純利益	1,201	196	△83.7%	
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)	93.33円	15.24円	△83.7%	
構造改革費用*1	61	51	△16.4%	
固定資産の増加額*2	1,198	529	△55.9%	
減価償却費及び償却費*3	911	785	△13.8%	
研究開発費	1,145	1,088	△5.0%	
平均為替レート				
1米ドル	121.4円	109.3円		
1ユーロ	133.0円	117.8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 1Q-3Q 連結業績

(億円)

	FY15 1Q-3Q	FY16 1Q-3Q	前年同期比
売上高及び営業収入	62,816	56,996	△9.3%
営業利益	3,871	1,943	△49.8%
税引前利益	4,042	1,638	△59.5%
当社株主に帰属する四半期純利益	2,361	456	△80.7%
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)	189.17円	35.43円	△81.3%
構造改革費用	218	394	+80.6%
固定資産の増加額	3,294	1,882	△42.9%
減価償却費及び償却費	2,751	2,596	△5.7%
研究開発費	3,401	3,251	△4.4%
平均為替レート			
1米ドル	121.7円	106.6円	
1ユーロ	134.4円	118.1円	

2

2016年度 3Q セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

		FY15 3Q	FY16 3Q	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	3,845	2,486	△35.3%	△3%
	営業利益	241	212	△29億円	+121億円
ゲーム & ネットワークサービス(G&NS)	売上高	5,871	6,177	+5.2%	△10%
	営業利益	402	500	+99億円	+14億円
イメージング・プロダクツ & ソリューション(IP&S)	売上高	1,848	1,671	△9.6%	△10%
	営業利益	228	211	△17億円	△92億円
ホームエンタテインメント & サウンド(HE&S)	売上高	4,020	3,534	△12.1%	△10%
	営業利益	312	259	△52億円	△48億円
半導体	売上高	2,000	2,339	+16.9%	△11%
	営業利益	213	272	+59億円	△141億円
コンポーネント	売上高	573	514	△10.3%	△9%
	営業利益	△327	△37	+290億円	△11億円
映画	売上高	2,621	2,252	△14.1%	△9%
	営業利益	204	△1,068	△1,271億円	
音楽	売上高	1,818	1,785	△1.8%	△6%
	営業利益	273	280	+7億円	
金融	金融ビジネス収入	3,220	3,191	△0.9%	
	営業利益	522	290	△232億円	
その他	売上高	963	823	△14.5%	
	営業利益	58	19	△39億円	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△971	△797	-	
	営業利益	△104	△15	+89億円	
連結	売上高	25,808	23,975	△7.1%	
	営業利益	2,021	924	△1,098億円	

- 2016年度の組織変更にもとない、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3四半期 連結業績のお知らせ」P.10を参照(次頁以降も同じ)

3

2016年度 1Q-3Q セグメント別業績 [組替再表示]

		FY15 1Q-3Q	FY16 1Q-3Q	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	9,443	6,033	△36.1%	△4%
	営業利益	△194	253	+447億円	+218億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	12,364	12,680	+2.6%	△11%
	営業利益	835	1,131	+295億円	△8億円
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	5,305	4,247	△19.9%	△10%
	営業利益	636	435	△202億円	△244億円
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	9,442	8,242	△12.7%	△11%
	営業利益	578	637	+59億円	△134億円
半導体	売上高	5,912	5,720	△3.2%	△12%
	営業利益	881	△206	△1,086億円	△421億円
コンポーネント	売上高	1,756	1,422	△19.0%	△10%
	営業利益	△365	△451	△86億円	△38億円
映画	売上高	6,174	6,006	△2.7%	△14%
	営業利益	△138	△1,142	△1,004億円	
音楽	売上高	4,513	4,706	+4.3%	△8%
	営業利益	732	604	△128億円	
金融	金融ビジネス収入	8,122	8,124	+0.0%	
	営業利益	1,394	1,111	△283億円	
その他	売上高	2,578	2,011	△22.0%	
	営業利益	69	42	△27億円	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△2,792	△2,195	-	
	営業利益	△558	△470	+87億円	
連結	売上高	62,816	56,996	△9.3%	
	営業利益	3,871	1,943	△1,928億円	

4

2016年度 連結業績見通し

	FY15	11月時点 FY16見通し	2月時点 FY16見通し	11月時点比増減
売上高及び営業収入	81,057	74,000	76,000	+2.7%
営業利益	2,942	2,700	2,400	△11.1%
税引前利益	3,045	2,500	1,960	△21.6%
当社株主に帰属する当期純利益	1,478	600	260	△56.7%
構造改革費用	383	420	450	+7.1%
固定資産の増加額	4,689	3,350	3,000	△10.4%
減価償却費及び償却費	3,971	3,850	3,550	△7.8%
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 2H)	前提レート (FY16 4Q)	
1米ドル	120.1円	101円前後	118円前後	
1ユーロ	132.6円	113円前後	123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	11月時点 FY16見通し	2月時点 FY16見通し	11月時点比 増減	セグメント別見通し 前提為替レート (FY16 4Q)
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	11,275	7,800	7,600	△2.6%	1米ドル 118円
	営業利益	△614	50	50	-	
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	15,519	15,900	16,400	+3.1%	1ユーロ 123円
	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	5,600	5,700	+1.8%	
	営業利益	693	340	430	+90億円	
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	11,590	10,100	10,300	+2.0%	
	営業利益	506	470	530	+60億円	
半導体	売上高	7,391	7,100	7,700	+8.5%	
	営業利益	145	△530	△190	+340億円	
コンポーネント	売上高	2,246	1,900	1,900	-	
	営業利益	△429	△480	△510	△30億円	
映画	売上高	9,381	9,100	9,100	-	
	営業利益	385	290	△830	△1,120億円	
音楽	売上高	6,192	5,500	6,200	+12.7%	
	営業利益	865	630	690	+60億円	
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	△920	△620	+300億円	
連結	売上高	81,057	74,000	76,000	+2.7%	
	営業利益	2,942	2,700	2,400	△300億円	

6

熊本地震の営業利益への影響額の試算

(億円)

		11月時点の 年間見通し	2月時点の 年間見通し	11月時点比 増減	1Q 試算額	2Q 試算額	3Q 試算額	1Q-3Q 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)	△105	△105	-	△70	△30	△5	△105
	地震影響合計	△395	△395	-	△247	△99	△30	△376
半導体	物的損失	△165	△165	-	△68	△72	△17	△157
	復旧費用・その他	△27	△27	-	△13	△3	0	△16
	機会損失	△203	△203	-	△166	△24	△13	△203
	地震影響合計	△535	△535	-	△342	△137	△37	△516
全社(共通)	地震影響 (機会損失のみ)	△35	△35	-	△25	△8	△2	△35
	地震影響合計	△535	△535	-	△342	△137	△37	△516
連結	物的損失	△165	△165	-	△68	△72	△17	△157
	復旧費用・その他	△27	△27	-	△13	△3	0	△16
	機会損失	△343	△343	-	△261	△62	△20	△343
	地震影響合計	△535	△535	-	△342	△137	△37	△516

・当頁に記載している数値には、受け取りを見込んでいない保険金は含まない

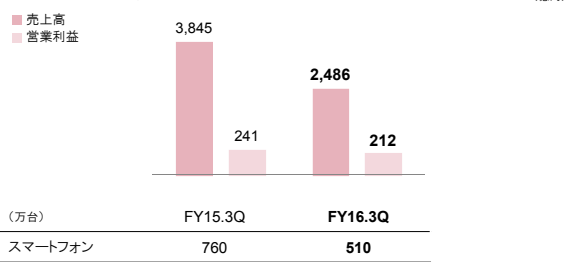
・機会損失には、稼働停止期間中の製造事業所の固定費などを含む費用及び販売機会の喪失による逸失利益を含む

・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

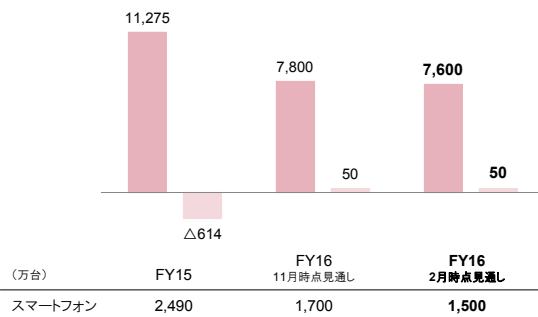
モバイル・コミュニケーション分野

売上高及び営業利益



2016年度第3四半期 (前年同期比)

- 35.3%減収 (為替影響: $\Delta 3\%$)
 - ・(-)欧州地域を中心とした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スマートフォンの販売台数の減少
- 29億円減益 (為替影響: +121億円)
 - ・(-)減収
 - ・(+)構造改革の効果などによる費用削減
 - ・(+)為替の好影響
 - ・(+)構造改革費用の減少

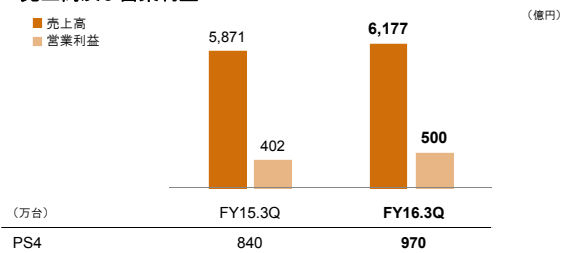


2016年度2月時点見通し(11月時点比)

- 売上高 2.6%下方修正
 - ・(-)海外におけるスマートフォン販売台数の下方修正
- 営業利益 11月時点から変更なし
 - ・(+)費用削減
 - ・(+)想定より高い価格でのスマートフォンの販売
 - ・(-)減収

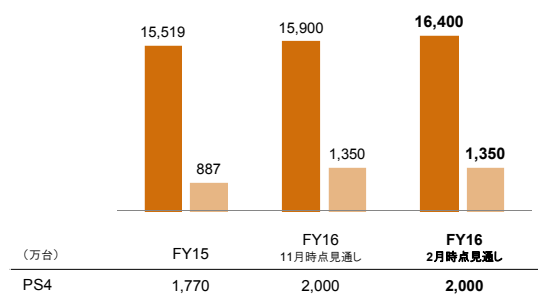
ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



2016年度第3四半期 (前年同期比)

- 5.2%増収 (為替影響: $\Delta 10\%$)
 - ・(+)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
 - ・(+)PlayStation®VRの貢献
 - ・(-)為替の影響
 - ・(-)PS4®ハードウェアの価格改定
- 99億円増益 (為替影響: +14億円)
 - ・(+)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
 - ・(-)PS4®ハードウェアの価格改定

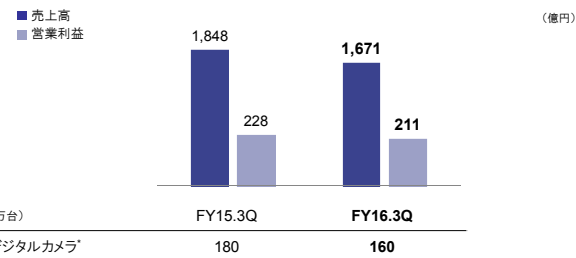


2016年度2月時点見通し(11月時点比)

- 売上高 3.1%上方修正
 - ・(+)為替の影響
- 営業利益 11月時点から変更なし

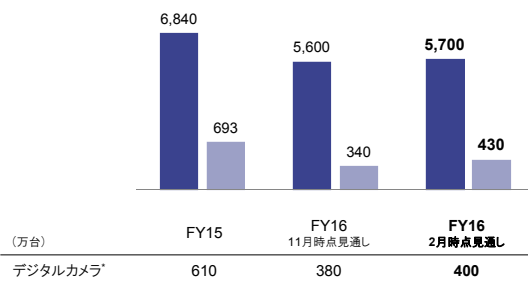
イメージング・プロダクツ & ソリューション分野

売上高及び営業利益



2016年度第3四半期 (前年同期比)

- 9.6%減収 (為替影響: △10%)
 - ・(-) 為替の影響
 - ・(-) 販売台数の減少
 - ・(+) 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
- 17億円減益 (為替影響: △92億円)
 - ・(-) 為替の悪影響
 - ・(-) 販売台数の減少
 - ・(+) 静止画・動画カメラにおける製品ミックスの改善
 - ・(+) 費用削減



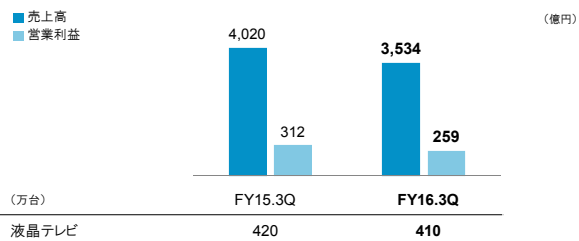
2016年度2月時点見通し (11月時点比)

- 売上高 1.8%上方修正
 - ・(+) 為替の影響
- 営業利益 90億円上方修正
 - ・(+) 為替の好影響

* 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

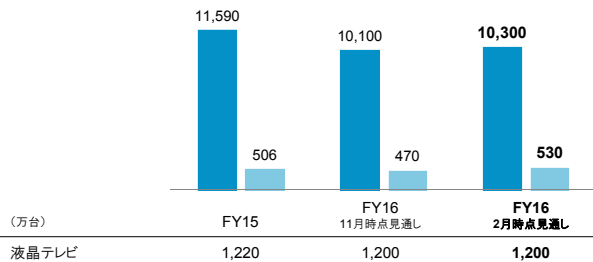
ホームエンタテインメント & サウンド分野

売上高及び営業利益



2016年度第3四半期 (前年同期比)

- 12.1%減収 (為替影響: △10%)
 - ・(-) 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
 - ・(+) 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
- 52億円減益 (為替影響: △48億円)
 - ・(-) 為替の悪影響
 - ・(-) 本社費用、ロイヤリティなどの算出方法を変更したことによる費用増加
 - ・(-) 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
 - ・(+) 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

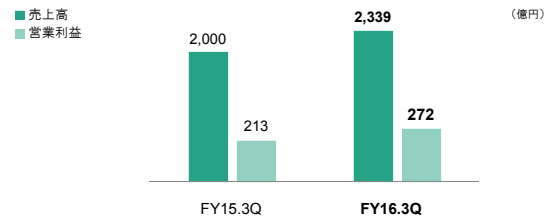


2016年度2月時点見通し (11月時点比)

- 売上高 2.0%上方修正
 - ・(+) 為替の影響
- 営業利益 60億円上方修正
 - ・(+) 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

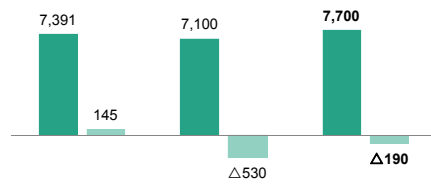
半導体分野

売上高及び営業利益



イメージセンサー売上高

1,225 1,722



イメージセンサー売上高

4,776 4,900 5,400

半導体分野 固定資産の増加額
内、イメージセンサー

2,600 1,000 900
2,060 500 450

2016年度第3四半期（前年同期比）

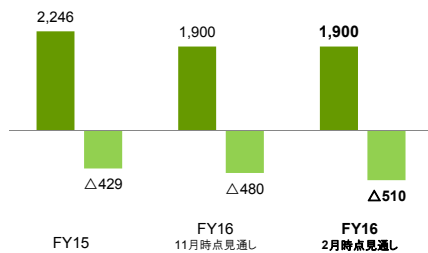
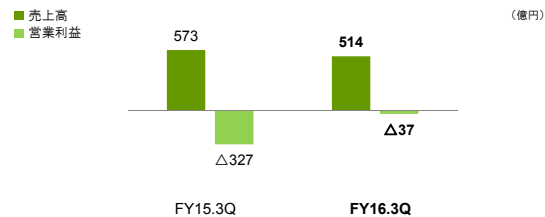
- 16.9%増収（為替影響:△11%）
 - ・（+）モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量の大幅増加
 - ・（-）為替の影響
 - ・（-）事業規模縮小によるカメラモジュール事業の大幅減収
- 59億円増益（為替影響:△141億円）
 - ・（+）モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量の大幅増加
 - ・（-）為替の悪影響

2016年度2月時点見直し（11月時点比）

- 売上高 8.5%上方修正
 - ・（+）為替の影響
 - ・（+）想定を上回るモバイル機器向けイメージセンサーの需要拡大
- 営業利益 340億円上方修正
 - ・（+）増収

コンポーネント分野

売上高及び営業利益



2016年度第3四半期（前年同期比）

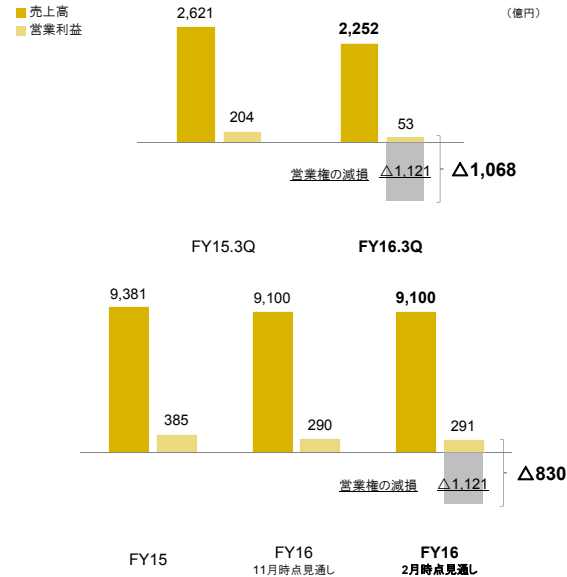
- 10.3%減収（為替影響:△9%）
 - ・（-）為替の影響
- 290億円損失縮小（為替影響:△11億円）
 - ・（+）前年同期に電池事業における長期性資産の減損を計上
 - ・（-）減収

2016年度2月時点見直し（11月時点比）

- 売上高 11月時点から変更なし
- 営業利益 30億円下方修正
 - ・（-）電池事業での想定を下回る費用削減

映画分野

売上高及び営業利益



2016年度第3四半期 (前年同期比)

以下の要因分析は米ドルベース

- 14.1%減収 (米ドルベース: $\Delta 5\%$)
 - ・(一)映画製作の大幅な減収
 - ・(一)「007 スペクター」「モンスター・ホテル2」などの貢献があった前年同期に比べ劇場興行収入が減少
 - ・(十)テレビ番組制作の大幅な増収
 - ・(十)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
- 1,271億円損益悪化 ($\Delta 1,081$ 百万米ドル)
 - ・(一)営業権1,121億円の減損(962百万米ドル)
 - ・(一)映画製作の減収

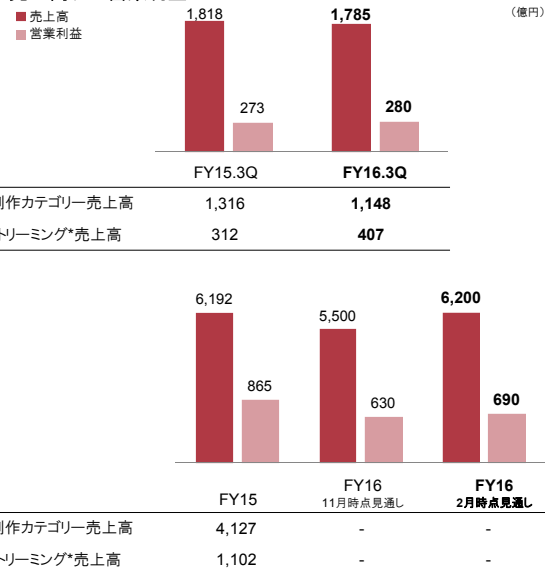
2016年度2月時点見通し(11月時点比)

- 売上高 11月時点から変更なし
- 営業利益 1,120億円下方修正
 - ・(一)営業権の減損

14

音楽分野

売上高及び営業利益



2016年度第3四半期 (前年同期比)

- 1.8%減収 (為替影響: $\Delta 6\%$)
 - ・(一)米ドルに対する円高の影響
 - ・(一)音楽制作の減収(前年同期にアデル「25」のヒットがあった影響)
 - ・(十)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
- 7億円増益
 - ・(十)映像メディア・プラットフォームの増収
 - ・(一)米ドルに対する円高の悪影響

2016年度2月時点見通し(11月時点比)

- 売上高 12.7%上方修正
 - ・(十)音楽制作及び映像メディア・プラットフォームの増収
- 営業利益 60億円上方修正
 - ・(十)増収

* オンデマンド型音楽・動画ストーリーミングサービス及びラジオ型音楽ストー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

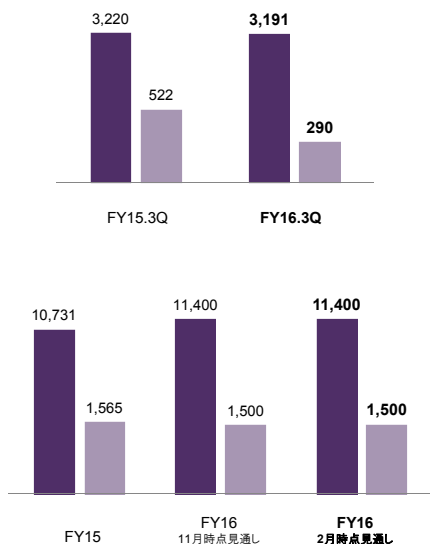
15

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3四半期(前年同期比)

- 金融ビジネス収入 0.9%減収
 - ・ソニー生命の収入 ほぼ前年同期並み(2,934億円)
 - ・(－)一般勘定の運用益の減少
 - (－)変額保険の最低保証にかかる市場リスクのヘッジを目的とするデリバティブ取引の損益の悪化
 - (－)有価証券売却益の減少
 - ・(＋)特別勘定における運用益の増加
- 232億円減益
 - ・(－)ソニー生命における、一般勘定の運用益の減少
(ソニー生命の営業利益は206億円減の310億円)

2016年度2月時点見直し

- 金融ビジネス収入・営業利益 11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3四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)

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もない、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。

車載用カメラ事業
イメージングデバイス
開発部門

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。