

2016年度 連結業績概要

(2017年3月31日に終了した1年間)

2017年4月28日

ソニー株式会社

2016年度 連結業績

	FY15	FY16	前年度比	(億円)
売上高及び営業収入	81,057	76,033	△6.2%	
営業利益	2,942	2,887	△1.9%	
税引前利益	3,045	2,516	△17.4%	
当社株主に帰属する当期純利益	1,478	733	△50.4%	
普通株式1株当たり当社株主に 帰属する当期純利益(希薄化後)	117.49円	56.89円	△51.6%	
構造改革費用*1	383	602	+57.4%	
固定資産の増加額*2	4,689	2,722	△42.0%	
減価償却費及び償却費*3	3,971	3,270	△17.6%	
研究開発費	4,682	4,475	△4.4%	
平均為替レート				
1米ドル	120.1円	108.4円		
1ユーロ	132.6円	118.8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 4Q 連結業績

(億円)

	FY15 4Q	FY16 4Q	前年同期比
売上高及び営業収入	18,241	19,036	+4.4%
営業利益	△929	944	-
税引前利益	△997	879	-
当社株主に帰属する四半期純利益	△883	277	-
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)	△70.03円	21.45円	-
構造改革費用	164	208	+26.6%
固定資産の増加額	1,396	840	△39.8%
減価償却費及び償却費	1,220	675	△44.7%
研究開発費	1,281	1,223	△4.5%
平均為替レート			
1米ドル	115.4円	113.7円	
1ユーロ	127.2円	121.1円	

2

2016年度 セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

		FY15	FY16	前年度比	為替影響
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	11,275	7,591	△32.7%	△3%
	営業利益	△614	102	+716億円	+261億円
ゲーム & ネットワークサービス(G&NS)	売上高	15,519	16,498	+6.3%	△9%
	営業利益	887	1,356	+469億円	△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	6,840	5,796	△15.3%	△8%
	営業利益	693	473	△221億円	△265億円
ホームエンタテインメント & サウンド(HE&S)	売上高	11,590	10,390	△10.4%	△10%
	営業利益	506	585	+79億円	△134億円
半導体	売上高	7,391	7,731	+4.6%	△10%
	営業利益	145	△78	△223億円	△437億円
コンポーネント	売上高	2,246	1,954	△13.0%	△8%
	営業利益	△429	△604	△175億円	△39億円
映画	売上高	9,381	9,031	△3.7%	△9%
	営業利益	385	△805	△1,190億円	
音楽	売上高	6,192	6,477	+4.6%	△6%
	営業利益	865	758	△107億円	
金融	金融ビジネス収入	10,731	10,875	+1.3%	
	営業利益	1,565	1,664	+99億円	
その他	売上高	3,322	2,670	△19.6%	
	営業利益	17	309	+292億円	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△3,430	△2,981	-	
	営業利益	△1,077	△871	+206億円	
連結	売上高	81,057	76,033	△6.2%	
	営業利益	2,942	2,887	△55億円	

- 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 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 4Q セグメント別業績 [組替再表示]

		FY15 4Q	FY16 4Q	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	1,832	1,559	△14.9%	△1%
	営業利益	△421	△152	+269億円	+43億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	3,155	3,818	+21.0%	△3%
	営業利益	51	225	+174億円	△15億円
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	1,535	1,549	+0.9%	△2%
	営業利益	57	38	△19億円	△21億円
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	2,148	2,148	△0.0%	△2%
	営業利益	△73	△52	+21億円	△0億円
半導体	売上高	1,479	2,011	+36.0%	△2%
	営業利益	△736	128	+863億円	△16億円
コンポーネント	売上高	490	532	+8.4%	△2%
	営業利益	△64	△153	△90億円	△1億円
映画	売上高	3,207	3,025	△5.7%	△1%
	営業利益	523	337	△186億円	
音楽	売上高	1,679	1,770	+5.4%	△1%
	営業利益	133	154	+21億円	
金融	金融ビジネス収入	2,609	2,751	+5.5%	
	営業利益	172	553	+381億円	
その他	売上高	739	656	△11.1%	
	営業利益	△44	274	+318億円	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△633	△784	-	
	営業利益	△527	△407	+120億円	
連結	売上高	18,241	19,036	+4.4%	
	営業利益	△929	944	+1,873億円	

4

熊本地震の営業利益への影響額の試算

		1Q 試算額	2Q 試算額	3Q 試算額	4Q 試算額	年間 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)	△70	△30	△5	-	△105
	地震影響合計	△247	△99	△31	△11	△388
半導体	物的損失	△68	△72	△17	△10	△167
	復旧費用・その他	△13	△3	△1	△1	△18
	機会損失	△166	△24	△13	-	△203
全社(共通)	地震影響 (機会損失のみ)	△25	△8	△2	-	△35
連結	地震影響合計	△342	△137	△38	△11	△528
	物的損失	△68	△72	△17	△10	△167
	復旧費用・その他	△13	△3	△1	△1	△18
	機会損失	△261	△62	△20	-	△343

・当頁に記載している数値には、受け取りを見込んでいた保険金は含まない

・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

5

2017年度 連結業績見通し

(億円)

	FY15	FY16	FY17見通し	FY16比
売上高及び営業収入	81,057	76,033	80,000	+5.2%
営業利益	2,942	2,887	5,000	+73.2%
税引前利益	3,045	2,516	4,700	+86.8%
当社株主に帰属する当期純利益	1,478	733	2,550	+247.9%
構造改革費用	383	602	150	△75.1%
固定資産の増加額	4,689	2,722	3,300	+21.2%
減価償却費及び償却費	3,971	3,270	3,550	+8.5%
研究開発費	4,682	4,475	4,500	+0.6%
為替レート	実績レート	実績レート	前提レート	
1米ドル	120.1円	108.4円	105円前後	
1ユーロ	132.6円	118.8円	110円前後	

6

2017年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

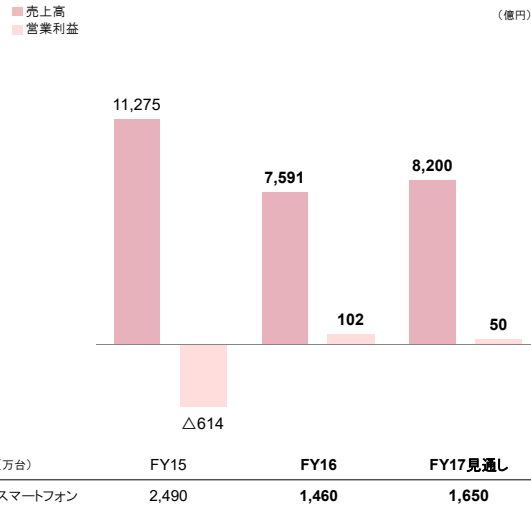
(億円)

		FY16	FY17見通し	FY16比	セグメント別見通し 前提為替レート
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	7,591	8,200	+8.0%	1米ドル 110円
	営業利益	102	50	△52億円	
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	16,498	18,900	+14.6%	1ユーロ 115円
	営業利益	1,356	1,700	+344億円	
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	5,796	6,400	+10.4%	連結見通し 前提為替レート
	営業利益	473	600	+127億円	
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	10,390	11,200	+7.8%	1米ドル 105円
	営業利益	585	580	△5億円	
半導体	売上高	7,731	8,800	+13.8%	1ユーロ 110円
	営業利益	△78	1,200	+1,278億円	
映画	売上高	9,031	10,200	+12.9%	セグメント別見通しと連結見通し の前提為替レートが異なること による影響額(約400億円)は、 その他、全社(共通)及びセグメ ント間取引消去の見通しに含ま れる なお、上記影響額には、新興国 通貨によるものも含む
	営業利益	△805	390	+1,195億円	
音楽	売上高	6,477	6,300	△2.7%	
	営業利益	758	750	△8億円	
金融	金融ビジネス収入	10,875	11,700	+7.6%	
	営業利益	1,664	1,700	+36億円	
その他、全社(共通)及び セグメント間取引消去	営業利益	△1,167	△1,970	△803億円	
連結	売上高	76,033	80,000	+5.2%	
	営業利益	2,887	5,000	+2,113億円	

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

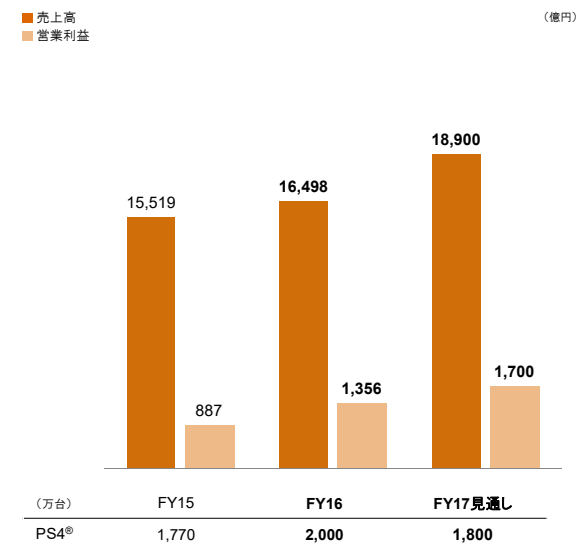
- 32.7%減収 (為替影響: $\Delta 3\%$)
 - ・(－) 欧州、中近東、及び中南米におけるスマートフォンの販売台数の減少
 - ・(－) 不採算地域での販売台数の大幅な絞り込み
- 716億円損益改善 (為替影響: +261億円)
 - ・(＋) 構造改革の効果を含むオペレーション費用の削減
 - ・(＋) 販売地域の絞り込みや高付加価値モデルへの集中による収益性の改善
 - ・(＋) 為替の好影響
 - ・(＋) 構造改革費用の減少
 - ・(－) 減収

2017年度見通し

- 売上高 8.0%増収
 - ・(＋) スマートフォンの販売台数の増加
- 営業利益 52億円減益
 - ・(－) 為替の悪影響
 - ・(－) 主要部品の価格の高騰
 - ・(＋) オペレーション費用の削減

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

- 6.3%増収 (為替影響: $\Delta 9\%$)
 - ・(＋) 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®ハードウェアの増収
 - ・(－) 為替の影響
 - ・(－) PS4®のハードウェアの価格改定の影響
- 469億円増益 (為替影響: $\Delta 22$ 億円)
 - ・(＋) PS4®ハードウェアのコスト削減
 - ・(＋) PS4®ソフトウェアの増収
 - ・(－) PS4®のハードウェアの価格改定の影響
 - ・(－) PS3®ソフトウェアの減収

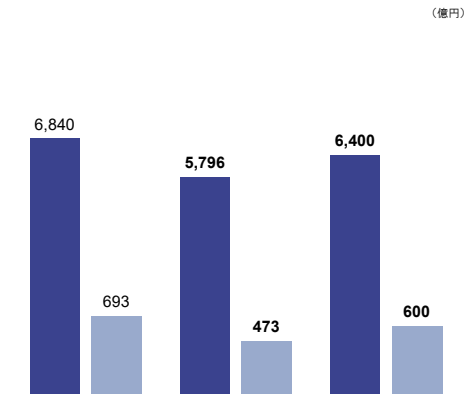
2017年度見通し

- 売上高 14.6%増収
 - ・(＋) ネットワーク売上の増加
- 営業利益 344億円増益
 - ・(＋) 増収

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

■ 売上高
■ 営業利益



(万台)	FY15	FY16	FY17見通し
デジタルカメラ*	610	420	380

*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

2016年度

- 15.3%減収 (為替影響: △8%)
 - ・(-) 為替の影響
 - ・(-) 熊本地震の影響などによる販売台数の減少
- 221億円減益 (為替影響: △265億円)
 - ・(-) 為替の悪影響
 - ・(-) 熊本地震の影響などによる販売台数の減少
 - ・(+ 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

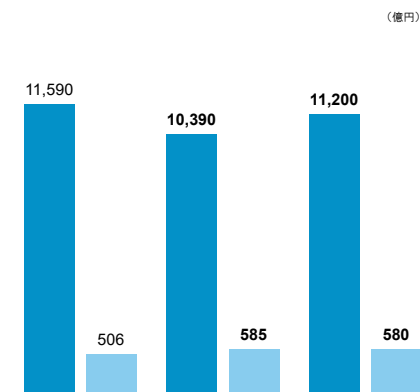
2017年度見通し

- 売上高 10.4%増収
 - ・(+ 静止画・動画カメラの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
- 営業利益 127億円増益
 - ・(+ 製品ミックスの改善

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

■ 売上高
■ 営業利益



テレビ (万台)	FY15	FY16	FY17見通し
テレビ (万台)	1,220	1,210	1,200

2016年度

- 10.4%減収 (為替影響: △10%)
 - ・(-) 為替の影響
- 79億円増益 (為替影響: △134億円)
 - ・(+ 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
 - ・(-) 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の増加

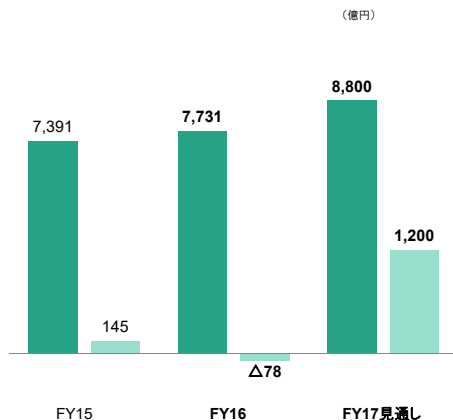
2017年度見通し

- 売上高 7.8%増収
 - ・(+ 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
- 営業利益 5億円減益
 - ・(-) 主要部品の価格の高騰
 - ・(+ 製品ミックスの改善

半導体分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



イメージセンサー ^{*1} 売上高	4,776	5,486	6,800
半導体分野 固定資産の増加額 内、イメージセンサー ^{*1}	2,600 2,060	840 450	1,300 1,100

^{*1} カテゴリーの変更について
その他に含まれていたセンシング用途のイメージセンサーを、「イメージセンサー」に統合している

2016年度

- 4.6%増収（為替影響：△10%）
 - ・（+）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
 - ・（-）熊本地震の影響による生産の減少
- 223億円損益悪化（為替影響：△437億円）
 - ・（-）為替の悪影響
 - ・（-）熊本地震に関連する費用の計上（154億円）²
 - ・（-）モバイル機器向けの一部イメージセンサーの在庫に関する評価減の計上（65億円）
 - ・（+）増収
 - ・（+）カメラモジュール事業の長期性資産の減損計上額の減少

2017年度見通し

- 売上高 13.8%増収
 - ・（+）モバイル機器向けイメージセンサーの売上拡大
 - ・（+）前年度における熊本地震の影響による生産減少
- 営業利益 1,278億円損益改善
 - ・（+）カメラモジュール事業の製造子会社の売却益の計上（約270億円）
 - ・（+）増収
 - ・（+）前年度における、カメラモジュール事業の長期性資産の減損、熊本地震に関する費用の計上

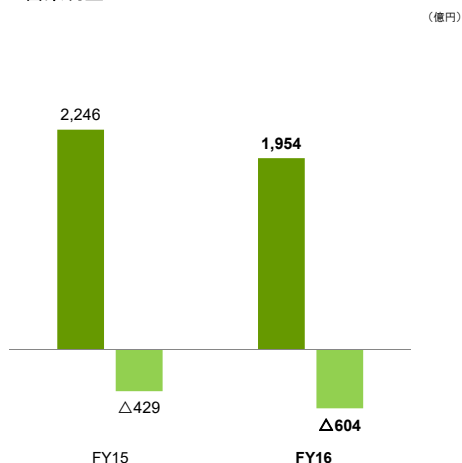
² 熊本地震による被害に直接関連する一部の固定資産の修繕費及び棚卸資産の廃棄損を含む追加の費用（受け取りが見込まれる保険収入と相殺後）と稼働停止期間中の製造事業所の固定費などを含む費用の合計。販売機会の喪失による逸失利益は含まない

12

コンポーネント分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



・ 2017年度第1四半期より、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、コンポーネント分野の事業をその他分野に移管する

2016年度

- 13.0%減収（為替影響：△8%）
 - ・（-）為替の影響
 - ・（-）電池事業の減収
- 175億円損失拡大（為替影響：△39億円）
 - ・（-）今後実施予定の電池事業の譲渡にともなう減損の計上（423億円）
 - ・（-）減収
 - ・（+）前年度に電池事業において長期性資産の減損を計上（306億円）

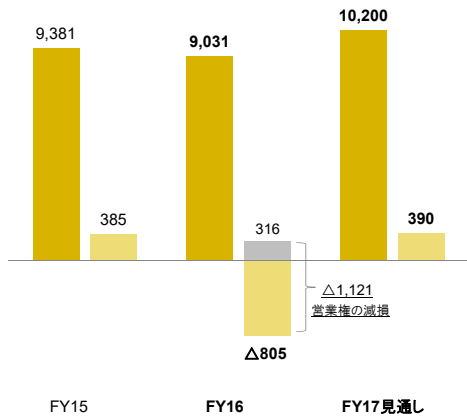
13

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

■ 3.7%減収 (米ドルベース: +5%)

以下の売上の要因分析は米ドルベース

- ・(+) 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によるテレビ番組制作の増収
- ・(+) インド、中南米及び米国での広告収入及び視聴料収入の増加によるメディアネットワークの増収

■ 1,190億円損益悪化

- ・(-) 営業権の減損の計上(1,121億円)
- ・(-) メディアネットワークにおける番組費用および広告宣伝費の増加
- ・(-) 映画製作における広告宣伝費の増加

2017年度見通し

■ 売上高 12.9%増収

- ・(+) メディアネットワーク及びテレビ番組制作の売上拡大

■ 営業利益 1,195億円損益改善

- ・(+) 前年度に営業権の減損を計上

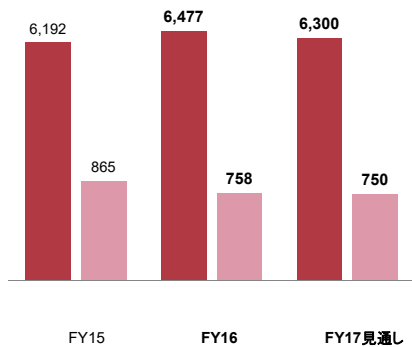
14

音楽分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



	FY15	FY16	FY17見通し
音楽制作カテゴリー売上高	4,127	3,889	-
内、ストリーミング*売上高	1,102	1,406	-

* 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

2016年度

■ 4.6%増収 (為替影響: △6%)

- ・(+) 日本での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

■ 107億円減益

- ・(-) 前年度にThe Orchardの既に保有していた持分51%を公正価値により再評価したことによる利益を計上(181億円)
- ・(-) 米ドルに対する円高の悪影響
- ・(+) 増収

2017年度見通し

■ 売上高 2.7%減収

- ・(-) パッケージ及びデジタルダウンロード売上の減少
- ・(+) デジタルストリーミング配信売上の増加

■ 営業利益 8億円減益

- ・(-) パッケージ及びデジタルダウンロード売上の減少
- ・(+) デジタルストリーミング配信売上の増加

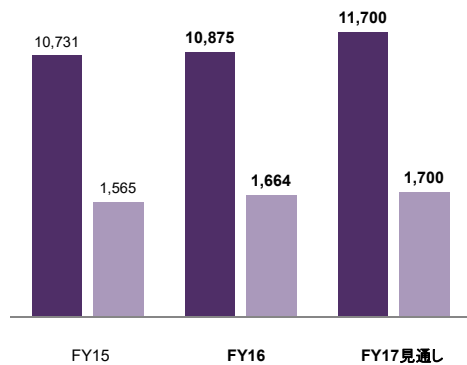
15

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

- 金融ビジネス収入 1.3%増収
 - ・ソニー生命の収入 ほぼ前年度並み(9,656億円)
 - ・(+) 株式相場の上昇などともなう特別勘定における運用損益の改善
 - ・(-) 保険料収入及び一般勘定における運用益の減少
- 99億円増益
 - ・(+) ソニー生命の増益(155億円増益、利益:1,543億円)
 - ・(+) 金利や株式相場の上昇などともなう繰延保険契約費償却額及び責任準備金繰入額の減少
 - ・(-) 一般勘定における有価証券売却益の減少

2017年度見通し

- 金融ビジネス収入 7.6%増収
 - ・(+) ソニー生命における保有契約高の拡大ともなう保険料収入の増加
- 営業利益 36億円増益
 - ・(+) 増収の影響
 - ・(-) 前年度にあった市況変動による収益の押し上げ効果を見込んでいない

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
- ・ セグメント別ROIC
- ・ 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

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 (FY17.1Qより)
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)

FY2017

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
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、2017年度第1四半期より、従来のコンポーネント分野について、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、同分野の事業をその分野に移管する予定です。このセグメント変更にとともに、「2017年度セグメント別業績見通し」の頁では、その他分野の2016年度における営業損益を2017年度の表示に合わせて組替再表示しています。

18

現預金、借入金残高(金融分野を除く連結ベース)

(億円)

		2014年度末 (2015年3月31日時点)	2015年度末 (2016年3月31日時点)	2016年度末 (2017年3月31日時点)
現預金	現金・預金及び現金同等物	7,419	7,499	6,918
借入金	借入金合計	8,863	7,691	7,161
	短期借入金	2,152	2,435	1,064
	長期借入債務	6,711	5,255	6,097
現預金 - 借入金 (ネット資金残高)		△1,444	△191	△244

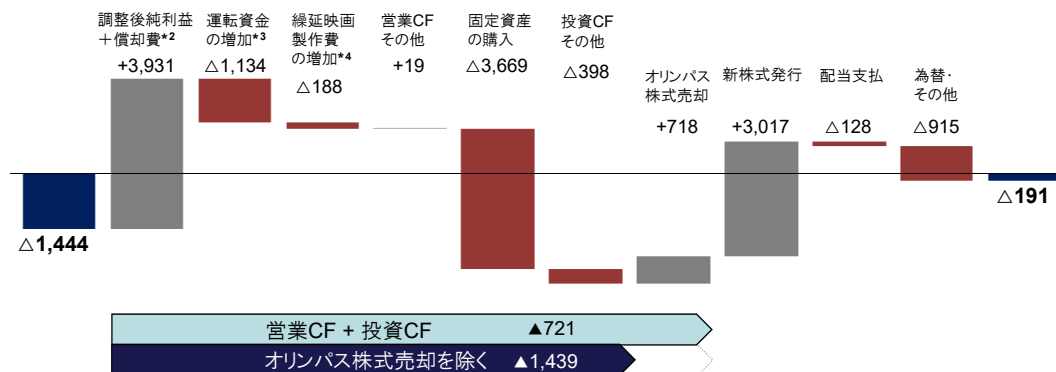
・「2016年度 連結業績のお知らせ」P.29 金融分野を除くソニー連結 要約貸借対照表 参照

19

2015年度 キャッシュ・フロー(CF)の分析 (金融除く連結ベース)

(億円)

15年3月末				16年3月末
現預金 - 借入金*1 (ネット資金残高)	営業CF +2,628	投資CF △3,349	その他増減 +1,974	
△1,444	+1,253(改善)			△191



*1 P.19 参照

*2 当期純利益+その他の営業損(純額)+投資有価証券売却損益及び評価損(純額)+有形固定資産の減価償却費及び無形固定資産の償却費 [金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

*3 受取手形及び売掛金の増加+棚卸資産の増加(減少)+支払手形及び買掛金の減少[金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

*4 繰延映画製作費の償却費+繰延映画製作費の増加[金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

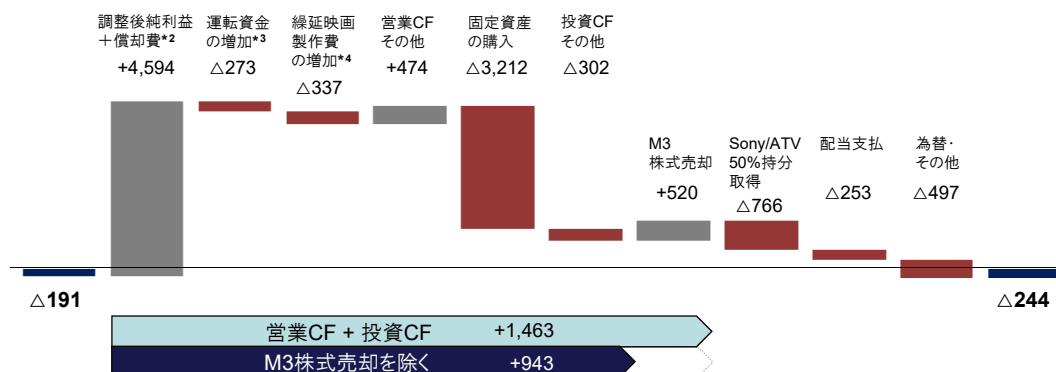
・「2016年度 連結業績のお知らせ」P.32 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 参照

20

2016年度 キャッシュ・フロー(CF)の分析 (金融除く連結ベース)

(億円)

16年3月末				17年3月末
現預金 - 借入金*1 (ネット資金残高)	営業CF +4,458	投資CF △2,994	その他増減 △1,516	
△191	△52(悪化)			△244



*1 P.19 参照

*2 当期純利益+その他の営業損(純額)+投資有価証券売却損益及び評価損(純額)+有形固定資産の減価償却費及び無形固定資産の償却費 [金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

*3 受取手形及び売掛金の増加+棚卸資産の増加(減少)+支払手形及び買掛金の減少[金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

*4 繰延映画製作費の償却費+繰延映画製作費の増加[金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

・「2016年度 連結業績のお知らせ」P.32 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 参照

21

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) 市場環境が変化する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。