

## 2017年度 第1四半期連結業績概要

(2017年6月30日に終了した3ヵ月間)

2017年8月1日

ソニー株式会社

## 2017年度 1Q 連結業績

|                                    | FY16 1Q | FY17 1Q       | 前年同期比   | (億円) |
|------------------------------------|---------|---------------|---------|------|
| 売上高及び営業収入                          | 16,132  | <b>18,581</b> | +15.2%  |      |
| 営業利益                               | 562     | <b>1,576</b>  | +180.5% |      |
| 税引前利益                              | 570     | <b>1,489</b>  | +161.1% |      |
| 当社株主に帰属する四半期純利益                    | 212     | <b>809</b>    | +282.1% |      |
| 普通株式1株当たり当社株主に<br>帰属する四半期純利益(希薄化後) | 16.44円  | <b>62.70円</b> | +281.4% |      |
| 構造改革費用*1                           | 17      | <b>24</b>     | +39.7%  |      |
| 固定資産の増加額*2                         | 660     | <b>674</b>    | +2.1%   |      |
| 減価償却費及び償却費*3                       | 936     | <b>833</b>    | △11.0%  |      |
| 研究開発費                              | 1,102   | <b>1,018</b>  | △7.6%   |      |
| 平均為替レート                            |         |               |         |      |
| 1米ドル                               | 108.1円  | <b>111.1円</b> |         |      |
| 1ユーロ                               | 122.1円  | <b>122.1円</b> |         |      |

\*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)

## 一時的要因<sup>\*</sup>を除く営業利益

|         | 営業利益      | 一時的要因 <sup>*</sup> を除く営業利益 | 一時的要因 <sup>*</sup>  |
|---------|-----------|----------------------------|---|
| FY16 1Q | 562 億円    | 1,094 億円                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>熊本地震の影響(△342億円)</li> <li>熊本地震の受取保険金(+13億円)</li> <li>高性能カメラモジュールの開発・製造の中止にともなう長期性資産の減損(△203億円)</li> </ul> |
| FY17 1Q | 1,576 億円  | 1,208 億円                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>カメラモジュール製造子会社の持分の譲渡益(+275億円)</li> <li>熊本地震関連の受取保険金(+93億円)</li> </ul>                                     |
| 前年同期比   | +1,014 億円 | +114 億円<br>(+10.4%)        |   |

<sup>\*</sup>2016年度第1四半期及び2017年度第1四半期の「連結業績のお知らせ」及び2016年度第1四半期及び2017年度第1四半期の「説明会配布資料」で金額を開示した項目

2

## 2017年度 1Q セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

|                            |          | FY16 1Q | FY17 1Q | 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      | 1,859   | 1,812   | △2.5%    | +1%   |
|                            | 営業利益     | 4       | 36      | +32億円    | +14億円 |
| ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)       | 売上高      | 3,304   | 3,481   | +5.4%    | +1%   |
|                            | 営業利益     | 440     | 177     | △263億円   | △24億円 |
| イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S) | 売上高      | 1,222   | 1,556   | +27.3%   | +1%   |
|                            | 営業利益     | 75      | 232     | +157億円   | △0億円  |
| ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)    | 売上高      | 2,359   | 2,569   | +8.9%    | +2%   |
|                            | 営業利益     | 202     | 226     | +23億円    | +2億円  |
| 半導体                        | 売上高      | 1,444   | 2,043   | +41.4%   | +3%   |
|                            | 営業利益     | △435    | 554     | +990億円   | +25億円 |
| 映画                         | 売上高      | 1,833   | 2,058   | +12.3%   | +3%   |
|                            | 営業利益     | △106    | △95     | +11億円    |       |
| 音楽                         | 売上高      | 1,419   | 1,686   | +18.8%   | +2%   |
|                            | 営業利益     | 159     | 250     | +91億円    |       |
| 金融                         | 金融ビジネス収入 | 2,327   | 3,032   | +30.3%   |       |
|                            | 営業利益     | 485     | 462     | △23億円    |       |
| その他                        | 売上高      | 1,008   | 1,092   | +8.4%    |       |
|                            | 営業利益     | △70     | △82     | △13億円    |       |
| 全社(共通)及びセグメント間取引消去         | 売上高      | △644    | △747    | -        |       |
|                            | 営業利益     | △193    | △185    | +8億円     |       |
| 連結                         | 売上高      | 16,132  | 18,581  | +15.2%   |       |
|                            | 営業利益     | 562     | 1,576   | +1,014億円 |       |

・ 2017年度第1四半期に行った業務報告におけるビジネスセグメント区分の変更にとともに、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「2017年度第1四半期 連結業績のお知らせ」P.8を参照(次頁以降も同じ)

3

## 2017年度 連結業績見通し

(億円)

|                | FY16   | 4月時点 FY17見通し | 8月時点 FY17見通し          | 4月時点比増減          |
|----------------|--------|--------------|-----------------------|------------------|
| 売上高及び営業収入      | 76,033 | 80,000       | <b>83,000</b>         | +3.8%            |
| 営業利益           | 2,887  | 5,000        | <b>5,000</b>          | -                |
| 税引前利益          | 2,516  | 4,700        | <b>4,700</b>          | -                |
| 当社株主に帰属する当期純利益 | 733    | 2,550        | <b>2,550</b>          | -                |
| 構造改革費用         | 602    | 150          | <b>150</b>            | -                |
| 固定資産の増加額       | 2,722  | 3,300        | <b>3,300</b>          | -                |
| 減価償却費及び償却費     | 3,270  | 3,550        | <b>3,550</b>          | -                |
| 研究開発費          | 4,475  | 4,500        | <b>4,500</b>          | -                |
| 為替レート          | 実績レート  | 前提レート        | 前提レート<br>(FY17 2Q-4Q) | 1株当たり配当金<br>(予定) |
| 1米ドル           | 108.4円 | 105円前後       | 110円前後                | 中間 12円50銭        |
| 1ユーロ           | 118.8円 | 110円前後       | 120円前後                | 期末 未定            |

4

## 2017年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

(億円)

|                                 |          | FY16   | 4月時点<br>FY17見通し | 8月時点<br>FY17見通し | 4月時点比<br>増減 | セグメント別見通し<br>前提為替レート<br>(FY17 2Q-4Q)   |
|---------------------------------|----------|--------|-----------------|-----------------|-------------|--|
| モバイル・コミュニケーション<br>(MC)          | 売上高      | 7,591  | 8,200           | <b>8,200</b>    | -           | 1米ドル 112円  |
|                                 | 営業利益     | 102    | 50              | <b>50</b>       | -           |  |
| ゲーム&<br>ネットワークサービス(G&NS)        | 売上高      | 16,498 | 18,900          | <b>19,800</b>   | +4.8%       | 1ユーロ 128円  |
|                                 | 営業利益     | 1,356  | 1,700           | <b>1,800</b>    | +100億円      |  |
| イメージング・プロダクツ &<br>ソリューション(IP&S) | 売上高      | 5,796  | 6,400           | <b>6,500</b>    | +1.6%       | 連結見通し<br>前提為替レート<br>(FY17 2Q-4Q)   |
|                                 | 営業利益     | 473    | 600             | <b>720</b>      | +120億円      |  |
| ホームエンタテインメント &<br>サウンド(HE&S)    | 売上高      | 10,390 | 11,200          | <b>11,700</b>   | +4.5%       | 1米ドル 110円  |
|                                 | 営業利益     | 585    | 580             | <b>580</b>      | -           |  |
| 半導体                             | 売上高      | 7,731  | 8,800           | <b>8,600</b>    | △2.3%       | 1ユーロ 120円  |
|                                 | 営業利益     | △78    | 1,200           | <b>1,300</b>    | +100億円      |  |
| 映画                              | 売上高      | 9,031  | 10,200          | <b>10,200</b>   | -           | セグメント別見通しと連結見通し<br>の前提為替レートが異なること<br>による影響額(約400億円)は、<br>その他、全社(共通)及びセグ<br>メント間取引消去の見通しに含<br>まれる |
|                                 | 営業利益     | △805   | 390             | <b>390</b>      | -           |  |
| 音楽                              | 売上高      | 6,477  | 6,300           | <b>6,300</b>    | -           | なお、上記影響額には、新興<br>通貨によるものも含む  |
|                                 | 営業利益     | 758    | 750             | <b>750</b>      | -           |  |
| 金融                              | 金融ビジネス収入 | 10,875 | 11,700          | <b>11,700</b>   | -           |  |
|                                 | 営業利益     | 1,664  | 1,700           | <b>1,700</b>    | -           |  |
| その他、全社(共通)及び<br>セグメント間取引消去      | 営業利益     | △1,167 | △1,970          | <b>△2,290</b>   | △320億円      |  |
|                                 | 売上高      | 76,033 | 80,000          | <b>83,000</b>   | +3.8%       |  |
| 連結                              | 営業利益     | 2,887  | 5,000           | <b>5,000</b>    | -           |  |

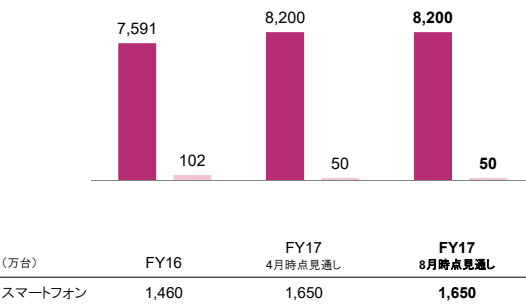
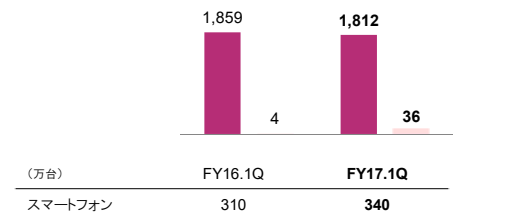
5

## モバイル・コミュニケーション分野

### 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益

(億円)



### 2017年度第1四半期(前年同期比)

- ほぼ前年同期並み(2.5%減収) (為替影響: +1%)
  - ・(-)スマートフォンの製品ミックスの変化
  - ・(+ )スマートフォンの販売台数の増加
- 32億円増益 (為替影響: +14億円)
  - ・(+ )オペレーション費用や研究開発費の削減
  - ・(-)主要部品の価格の上昇

### 2017年度8月時点見通し

- 売上高・営業利益 4月時点から変更なし

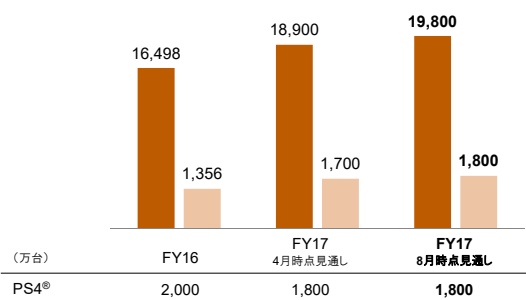
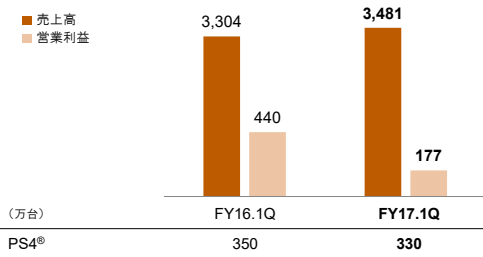
6

## ゲーム & ネットワークサービス分野

### 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益

(億円)



### 2017年度第1四半期(前年同期比)

- 5.4%増収 (為替影響: +1%)
  - ・(+ )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
  - ・(+ )PS VRの貢献
  - ・(-)前年度の9月において実施したPS4®のハードウェアの価格改定の影響
- 263億円大幅減益 (為替影響: △24億円)
  - ・(-)前年同期には収益性が高い自社制作ソフトウェアの貢献が大きかったこと
  - ・(-)PS4®ハードウェアの価格改定の影響

### 2017年度8月時点見通し(4月時点比)

- 売上高 4.8%上方修正
  - ・(+ )為替の影響
- 営業利益 100億円上方修正
  - ・(+ )為替の好影響

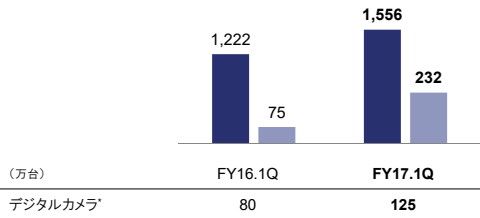
7

## 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

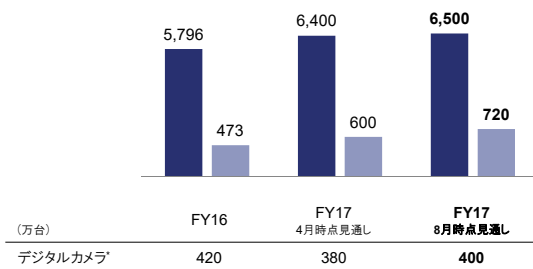
■ 売上高  
■ 営業利益

(億円)



### 2017年度第1四半期(前年同期比)

- 27.3%大幅増収 (為替影響:+1%)
  - ・(+ )前年同期に熊本地震の影響があったこと
  - ・(+ )静止画・動画カメラにおける増収
    - ・(+ )販売台数の増加
    - ・(+ )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
- 157億円大幅増益 (為替影響: 軽微)
  - ・(+ )大幅増収
  - ・(+ )熊本地震にかかる受取保険金(26億円)の計上
  - ・(- )販売費及び一般管理費の増加



### 2017年度8月時点見通し(4月時点比)

- 売上高 1.6%上方修正
  - ・(+ )為替の影響
- 営業利益 120億円上方修正
  - ・(+ )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

8

## イメージング・プロダクツ & ソリューション分野 一時的要因\*を除く営業利益

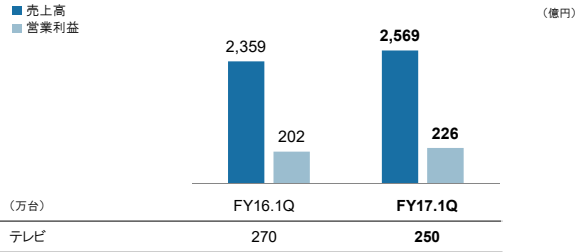
|         | 営業利益    | 一時的要因*を除く営業利益 | 一時的要因*              |
|---------|---------|---------------|---------------------|
| FY16 1Q | 75 億円   | 145 億円        | ■ 熊本地震の影響(△70億円)    |
| FY17 1Q | 232 億円  | 206 億円        | ■ 熊本地震の受取保険金(+26億円) |
| 前年同期比   | +157 億円 | +61 億円        |                     |

\*2016年度第1四半期及び2017年度第1四半期の「連結業績のお知らせ」及び2016年度第1四半期及び2017年度第1四半期の「説明会配布資料」で金額を開示した項目

9

## 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



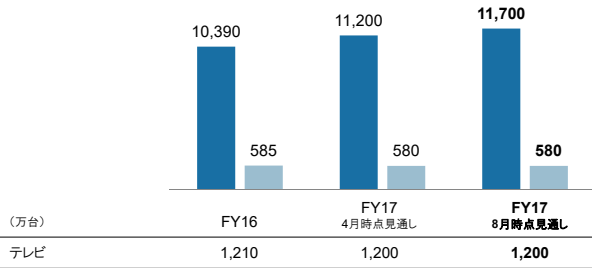
| (万台) | FY16.1Q | FY17.1Q |
|------|---------|---------|
| テレビ  | 270     | 250     |

### 2017年度第1四半期 (前年同期比)

- 8.9%増収 (為替影響:+2%)
  - ・(+ )テレビ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
  - ・(-)テレビの販売台数の減少
- 23億円増益 (為替影響:+2億円)
  - ・(+ )テレビ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
  - ・(-)主要部品の価格の上昇
  - ・(-)マーケティング費用の増加

### 2017年度8月時点見通し(4月時点比)

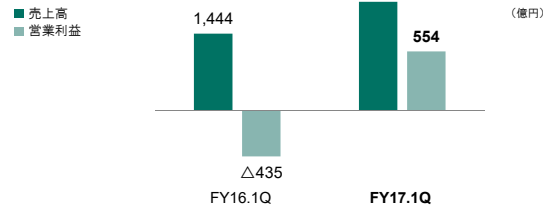
- 売上高 4.5%上方修正
  - ・(+ )為替の影響
- 営業利益 4月時点から変更なし
  - ・(+ )為替の好影響
  - ・(-)市場価格をより保守的に見込んでいること



| (万台) | FY16  | FY17<br>4月時点見通し | FY17<br>8月時点見通し |
|------|-------|-----------------|-----------------|
| テレビ  | 1,210 | 1,200           | 1,200           |

## 半導体分野

### 売上高及び営業利益



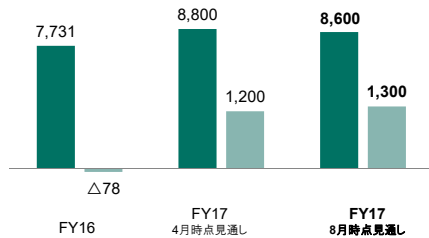
| イメージセンサー <sup>1)</sup> 売上高 | 920 | 1,488 |
|----------------------------|-----|-------|
|----------------------------|-----|-------|

### 2017年度第1四半期 (前年同期比)

- 41.4%大幅増収 (為替影響:+3%)
  - ・(+ )イメージセンサーの大幅な増収
  - ・(+ )モバイル機器向けイメージセンサー販売数量の大幅増加
  - ・(+ )前年同期における熊本地震の影響による生産の減少
  - ・(-)事業規模を縮小したカメラモジュール事業の大幅な減収
- 990億円大幅増益改善 (為替影響:+25億円)
  - ・(+ )増収の影響
  - ・(+ )カメラモジュールの製造子会社の譲渡益275億の計上
  - ・(+ )熊本地震の受取保険金 67億円の計上
  - ・(+ )前年同期におけるカメラモジュールの長期性資産の減損 203億円の計上
  - ・(+ )前年同期における熊本地震に関連する費用(純額)136億円<sup>2)</sup>の計上

### 2017年度8月時点見通し(4月時点比)

- 売上高 2.3%下方修正
  - ・(-)モバイル向けイメージセンサーの販売数量の下方修正
  - ・(+ )為替の影響
- 営業利益 100億円上方修正
  - ・(+ )製造費用の改善
  - ・(+ )為替の好影響
  - ・(-)イメージセンサーの減収



| イメージセンサー <sup>1)</sup> 売上高             | 5,486 | 6,800 | 6,600 |
|--|-------|-------|-------|
| 半導体分野 固定資産の増加額内、イメージセンサー <sup>1)</sup> | 840   | 1,300 | 1,300 |
|  | 450   | 1,100 | 1,100 |

<sup>1)</sup> 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

<sup>2)</sup> 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会計。販売機会の喪失による逸失利益は含まない

## 半導体分野 一時的要因\*を除く営業利益

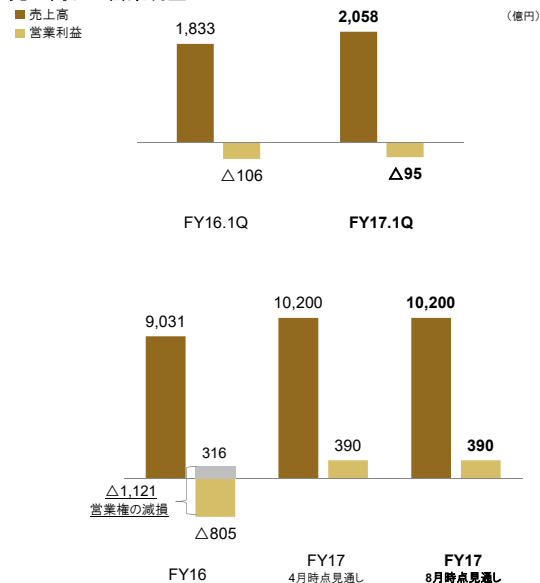
|         | 営業利益    | 一時的要因*を除く営業利益 | 一時的要因*  |
|---------|---------|---------------|---|
| FY16 1Q | △435 億円 | 2 億円          | <ul style="list-style-type: none"> <li>熊本地震の影響(△247億円)</li> <li>熊本地震の受取保険金(+13億円)</li> <li>高性能カメラモジュールの開発・製造の中止にともなう長期性資産の減損(△203億円)</li> </ul> |
| FY17 1Q | 554 億円  | 212 億円        | <ul style="list-style-type: none"> <li>カメラモジュール製造子会社の持分の譲渡益(+275億円)</li> <li>熊本地震の受取保険金(+67億円)</li> </ul>                                       |
| 前年同期比   | +990 億円 | +211 億円       |   |

\*2016年度第1四半期及び2017年度第1四半期の「連結業績のお知らせ」及び2016年度第1四半期及び2017年度第1四半期の「説明会配布資料」で金額を開示した項目

12

## 映画分野

### 売上高及び営業利益



### 2017年度第1四半期 (前年同期比)

以下の要因分析は米ドルベース

- 12.3%増収 (米ドルベース:+9%)
  - ・(+): 「ラスト・タイクーン」及び「ベター・コール・ソウル」などのライセンス収入の増加によるテレビ番組制作の大幅増収
  - ・(+): インドでの広告収入の増加などによるメディアネットワークの増収
  - ・(-): 前年同期に「アングリーバード」が好調だったことによる映画製作の減収
- 11億円損失縮小
  - ・(+): テレビ番組制作及びメディアネットワークの増収
  - ・(-): 「スパイダーマン: ホームカミング」など未公開作品の広告宣伝費の増加

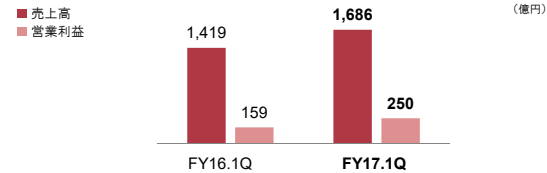
### 2017年度8月時点見直し

- 売上高・営業利益 4月時点から変更なし

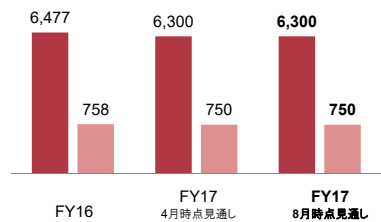
13

## 音楽分野

### 売上高及び営業利益



|               |     |     |
|---------------|-----|-----|
| 音楽制作カテゴリ売上高   | 897 | 998 |
| 内、ストリーミング*売上高 | 307 | 384 |



|               |       |   |   |
|---------------|-------|---|---|
| 音楽制作カテゴリ売上高   | 3,889 | - | - |
| 内、ストリーミング*売上高 | 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

### 2017年度第1四半期（前年同期比）

- 18.8%大幅増収（為替影響：+2%）
  - ・（+）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
- 91億円増益
  - ・（+）映像メディア・プラットフォームの増収
  - ・（+）音楽制作の増収

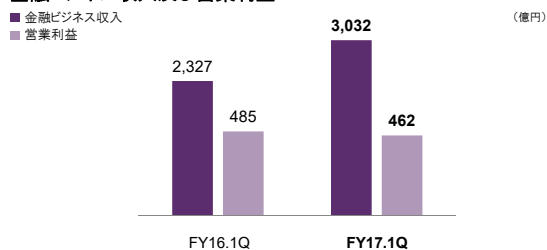
### 2017年度8月時点見通し

- 売上高・営業利益 4月時点から変更なし

14

## 金融分野

### 金融ビジネス収入及び営業利益

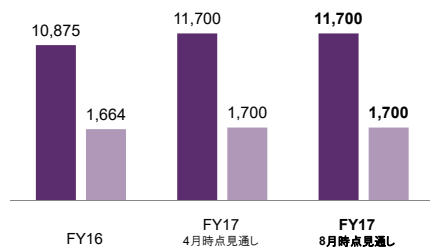


### 2017年度第1四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 30.3%増収
  - ・（+）ソニー生命の大幅な増収（+35.5%、収入：2,704億円）
  - ・（+）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
- 23億円減益
  - ・（-）ソニー生命の減益（24億円減益、利益：391億円）
  - ・（-）其他有価証券にかかるヘッジ目的のデリバティブ取引の損益悪化
  - ・（-）有価証券売却益の減少

### 2017年度8月時点見通し

- 金融ビジネス収入・営業利益 4月時点から変更なし



15



## 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                     |
| 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、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。この変更に関連して、従来コンポーネント分野を構成していた事業をその他分野に移管しました。以上のセグメント変更にともない、各分野の過年度の売上高及び営業収入ならびに営業利益(損失)を当年度の表示に合わせ、組替再表示しています。

16

## 現預金、借入金残高(金融分野を除く連結ベース)

(億円)

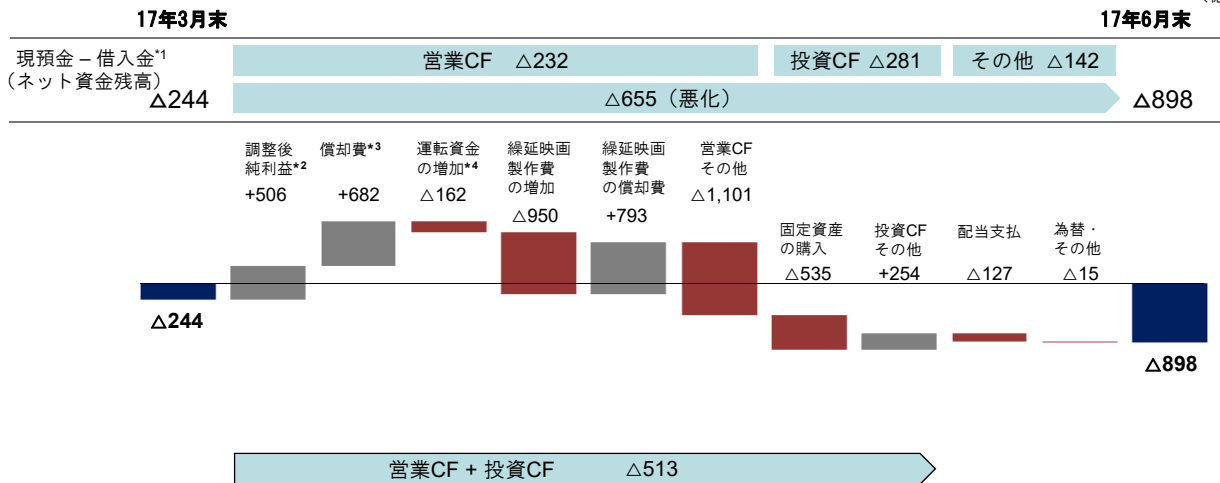
|                        |              | 2015年度末<br>(2016年3月31日時点) | 2016年度<br>第1四半期末<br>(2016年6月30日時点) | 2016年度末<br>(2017年3月31日時点) | 2017年度<br>第1四半期末<br>(2017年6月30日時点) |
|------------------------|--------------|---------------------------|------------------------------------|---------------------------|------------------------------------|
| 現預金                    | 現金・預金及び現金同等物 | 7,499                     | 4,372                              | 6,918                     | 6,308                              |
| 借入金                    | 借入金合計        | 7,691                     | 6,955                              | 7,161                     | 7,206                              |
|                        | 短期借入金        | 2,435                     | 1,936                              | 1,064                     | 2,616                              |
|                        | 長期借入債務       | 5,255                     | 5,019                              | 6,097                     | 4,590                              |
| 現預金 - 借入金<br>(ネット資金残高) |              | △191                      | △2,583                             | △244                      | △898                               |

・「2016年度第1四半期 連結業績のお知らせ」P.24 金融分野を除くソニー連結 要約貸借対照表 及び  
「2017年度第1四半期 連結業績のお知らせ」P.20 金融分野を除くソニー連結 要約貸借対照表 参照

17

## 2017年度1Q キャッシュ・フロー(CF)の分析 (金融除く連結ベース)

(億円)



\*1 P.17 参照

\*2 四半期純利益(損失) + その他の営業損(益)(純額) + 投資有価証券売却損益及び評価損(純額) [金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

\*3 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]

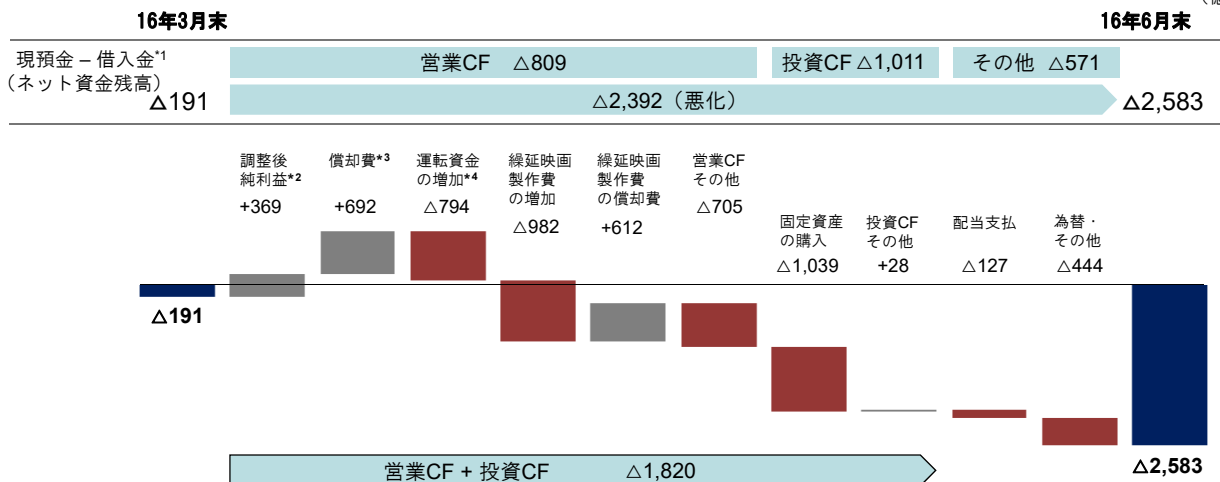
\*4 受取手形及び売掛金の増加・減少 + 棚卸資産の増加・減少 + 支払手形及び買掛金の増加・減少 [金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

・「2017年度第1四半期 連結業績のお知らせ」P.22 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

18

## 2016年度1Q キャッシュ・フロー(CF)の分析 (金融除く連結ベース)

(億円)



\*1 P.17 参照

\*2 四半期純利益(損失) + その他の営業損(益)(純額) + 投資有価証券売却損益及び評価損(純額) [金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

\*3 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]

\*4 受取手形及び売掛金の増加・減少 + 棚卸資産の増加・減少 + 支払手形及び買掛金の増加・減少 [金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

・「2017年度第1四半期 連結業績のお知らせ」P.22 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

19

## 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定な要素により、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るリスクや不確定な要素には、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・政治情勢、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、十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(イメージセンサー、ゲーム及びネットワークのプラットフォーム、スマートフォンならびにテレビを含む)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) 市場環境や法制度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) ソニーが事業を営む市場における法規制及び政策の変化(課税及び企業の社会的責任に関連するものを含む)
  - (7) ソニーがハードウェア、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、新しい技術や配信プラットフォームを考慮に入れた販売戦略を立案し遂行できること
  - (8) 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
  - (9) ソニーが製品品質を維持し、そ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
  - (10) 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
  - (11) 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
  - (12) 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
  - (13) ソニーの製品及びサービスに使用される部品及びコンポーネント、ソフトウェア、ネットワークサービス等の調達、ソニーの製品の製造、供給及び販売、ならびにその他ソニーの各種事業活動における外部ビジネスパートナーへの依存
  - (14) 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
  - (15) 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
  - (16) 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
  - (17) ソニーあるいは外部のサービスプロバイダやビジネスパートナ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
  - (18) 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る要素はこれらに限定されるものではありません。