

SONY

2017年度 第2四半期連結業績概要

(2017年9月30日に終了した3ヵ月間)

2017年10月31日

ソニー株式会社

2017年度 2Q 連結業績

	FY16 2Q	FY17 2Q	前年同期比	(億円)
売上高及び営業収入	16,889	20,625	+22.1%	
営業利益	457	2,042	+346.4%	
税引前利益	405	1,986	+390.0%	
当社株主に帰属する四半期純利益	48	1,309	+2,602.4%	
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)	3.76円	101.35円	+2,595.5%	
構造改革費用*1	326	16	△95.1%	
固定資産の増加額*2	693	758	+9.4%	
減価償却費及び償却費*3	875	867	△0.9%	
研究開発費	1,062	1,088	+2.5%	
平均為替レート				
1米ドル	102.4円	111.0円		
1ユーロ	114.3円	130.4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)

一時的要因*を除く営業利益（2Q）

	営業利益	一時的要因*を除く営業利益	一時的要因*
FY16 2Q	457 億円	886 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 熊本地震の影響(△137億円) ■ 熊本地震の受取保険金(+72億円) ■ 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(△36億円) ■ 電池事業の譲渡にともなう減損(△328億円)
FY17 2Q	2,042 億円	2,042 億円	—
前年同期比	+1,585 億円	+1,156 億円 (+130.5%)	

*該当四半期における「連結業績のお知らせ」及び「説明会配布資料」で金額を開示した項目

2

2017年度 1H 連結業績

	FY16 1H	FY17 1H	前年同期比
売上高及び営業収入	33,021	39,206	+18.7%
営業利益	1,019	3,618	+255.0%
税引前利益	975	3,475	+256.2%
当社株主に帰属する四半期純利益	260	2,117	+714.1%
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)	20.20円	164.06円	+712.2%
構造改革費用	343	40	△88.3%
固定資産の増加額	1,353	1,432	+5.8%
減価償却費及び償却費	1,811	1,700	△6.1%
研究開発費	2,163	2,106	△2.7%
平均為替レート			
1米ドル	105.3円	111.1円	
1ユーロ	118.2円	126.3円	

(億円)

3

一時的要因*を除く営業利益（1H）

	営業利益	一時的要因*を除く営業利益	一時的要因*
FY16 1H	1,019 億円	1,980 億円	<ul style="list-style-type: none"> 熊本地震の影響(△479億円) 熊本地震の受取保険金(+85億円) 高機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(△239億円) 電池事業の譲渡にともなう減損(△328億円)
FY17 1H	3,618 億円	3,250 億円	<ul style="list-style-type: none"> カメラモジュール製造子会社の持分の譲渡益(+275億円) 熊本地震の受取保険金(+93億円)
前年同期比	+2,599 億円	+1,270 億円 (+64.1%)	

*該当四半期における「連結業績のお知らせ」及び「説明会配布資料」で金額を開示した項目

4

2017年度 2Q セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

		FY16 2Q	FY17 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	1,688	1,720	+33	+89
	営業利益	37	△25	△62	△12
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	売上高	3,199	4,332	+1,133	+338
	営業利益	190	548	+358	+31
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	売上高	1,354	1,567	+213	+113
	営業利益	149	189	+40	+52
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	売上高	2,349	3,009	+661	+261
	営業利益	176	244	+68	+70
半導体	売上高	1,937	2,284	+346	+150
	営業利益	△42	494	+536	+90
映画	売上高	1,921	2,440	+519	+189
	営業利益	32	77	+45	
音楽	売上高	1,502	2,066	+564	+82
	営業利益	165	325	+160	
金融	金融ビジネス収入	2,605	2,792	+187	
	営業利益	336	366	+30	
その他	売上高	1,014	1,128	+115	
	営業利益	△326	△0	+326	
全社(共通)及びセグメント間取引消去	売上高	△679	△713	△34	
	営業利益	△259	△175	+84	
連結	売上高	16,889	20,625	+3,736	
	営業利益	457	2,042	+1,585	

・ 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もない、各分野の2016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2四半期 連結業績のお知らせ」P.9を参照(次頁以降も同じ)

5

2017年度 1H セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

		FY16 1H	FY17 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	3,547	3,532	△15	+100
	営業利益	41	12	△30	+2
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	6,503	7,813	+1,310	+378
	営業利益	630	725	+95	+8
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	2,576	3,124	+548	+127
	営業利益	224	421	+197	+52
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	4,708	5,578	+870	+302
	営業利益	378	470	+92	+72
半導体	売上高	3,382	4,326	+944	+193
	営業利益	△477	1,048	+1,525	+115
映画	売上高	3,754	4,498	+744	+243
	営業利益	△74	△18	+56	
音楽	売上高	2,921	3,751	+830	+108
	営業利益	324	575	+251	
金融	金融ビジネス収入	4,932	5,824	+892	
	営業利益	821	828	+7	
その他	売上高	2,021	2,221	+199	
	営業利益	△396	△83	+313	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△1,323	△1,460	△137	
	営業利益	△451	△360	+92	
連結	売上高	33,021	39,206	+6,185	
	営業利益	1,019	3,618	+2,599	

6

2017年度 連結業績見通し

(億円)

	FY16	8月時点 FY17見通し	10月時点 FY17見通し	8月時点比増減
売上高及び営業収入	76,033	83,000	85,000	+2.4%
営業利益	2,887	5,000	6,300	+26.0%
税引前利益	2,516	4,700	6,000	+27.7%
当社株主に帰属する当期純利益	733	2,550	3,800	+49.0%
構造改革費用	602	150	150	-
固定資産の増加額	2,722	3,300	3,300	-
減価償却費及び償却費	3,270	3,550	3,550	-
研究開発費	4,475	4,500	4,500	-
為替レート	実績レート	前提レート (FY17 2Q-4Q)	前提レート (FY17 2H)	1株当たり配当金
1米ドル	108.4円	110円前後	112円前後	中間 12円50銭
1ユーロ	118.8円	120円前後	130円前後	期末(予定) 12円50銭
				年間(予定) 25円

7

2017年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

(億円)

		FY16	8月時点 FY17見通し	10月時点 FY17見通し	8月時点比 増減
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	7,591	8,200	7,800	△400
	営業利益	102	50	50	-
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	16,498	19,800	20,000	+200
	営業利益	1,356	1,800	1,800	-
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	6,500	6,500	-
	営業利益	473	720	720	-
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	10,390	11,700	12,000	+300
	営業利益	585	580	760	+180
半導体	売上高	7,731	8,600	8,800	+200
	営業利益	△78	1,300	1,500	+200
映画	売上高	9,031	10,200	10,200	-
	営業利益	△805	390	390	-
音楽	売上高	6,477	6,300	7,300	+1,000
	営業利益	758	750	940	+190
金融	金融ビジネス収入	10,875	11,700	11,700	-
	営業利益	1,664	1,700	1,700	-
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	△2,290	△1,560	+730
連結	売上高	76,033	83,000	85,000	+2,000
	営業利益	2,887	5,000	6,300	+1,300

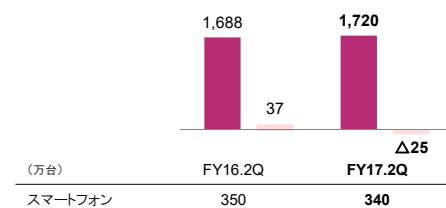
8

モバイル・コミュニケーション分野

売上高及び営業利益

(億円)

■ 売上高
■ 営業利益



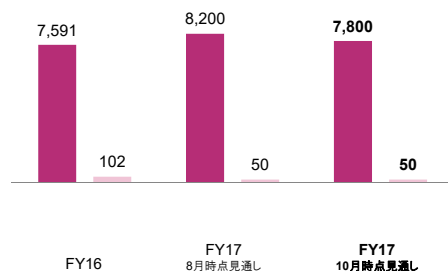
2017年度第2四半期(前年同期比)

■ ほぼ前年同期並み(33億円/1.9%増収)(為替影響: +89億円)

- ・(+)為替の影響
- ・(+)固定通信事業の増収
- ・(-)スマートフォンの販売台数の減少

■ 62億円損益悪化(為替影響: △12億円)

- ・(-)スマートフォンの販売地域ミックスの変化
- ・(-)主要部品の価格の上昇
- ・(-)コストの米ドル建て比率が高いことによる米ドル高の悪影響
- ・(+)オペレーション費用や広告宣伝費等の削減



2017年度10月時点見通し(8月時点比)

■ 売上高 400億円(4.9%)下方修正

- ・(-)スマートフォンの販売台数の減少

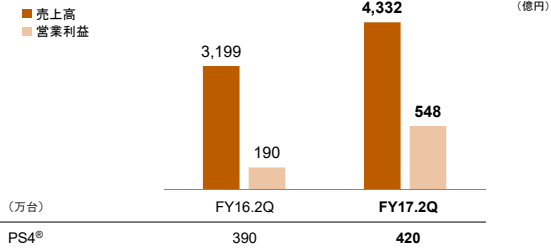
■ 営業利益 変更なし

- ・(-)スマートフォンの販売台数の減少
- ・(-)主要部品の価格の上昇
- ・(+)オペレーション費用の削減

9

ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



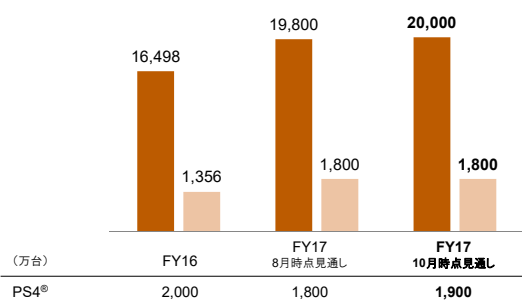
2017年度第2四半期 (前年同期比)

- 1,133億円(35.4%)大幅増収 (為替影響: +338億円)
 - ・(+)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
 - ・(+)為替の影響
 - ・(+)PS4®ハードウェアの増収
- 358億円大幅増益 (為替影響: +31億円)
 - ・(+)増収の影響
 - ・(-)販売費及び一般管理費の増加

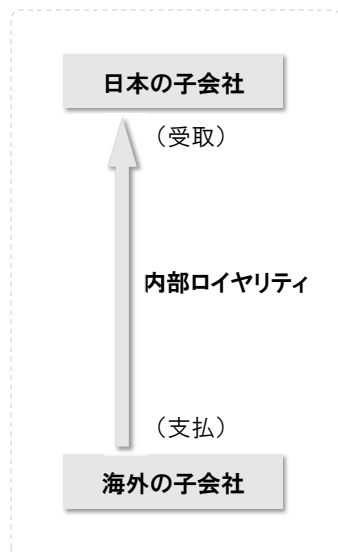
当四半期の営業利益には、当分野内の取引として2017年度第1四半期に認識されるべきだった内部ロイヤリティの調整額51億円(益)が含まれる

2017年度10月時点見通し(8月時点比)

- 売上高 200億円(1.0%)上方修正
 - ・(+)PS4®ハードウェアの増収
 - ・(+)ネットワークの増収
- 営業利益 変更なし
 - ・(+)増収
 - ・(+)為替の好影響
 - ・(-)年末商戦に向けた販促活動の強化



ゲーム & ネットワークサービス分野



従来の計上タイミング

	(計上月)											
	1Q		2Q			3Q			4Q			
日本の子会社(収入)	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
海外の子会社(費用)	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3

ゲーム & ネットワークサービス分野

(億円)

	FY16					FY17	
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q
開示済みの営業利益	440	190	500	225	1,356	177	548
内部ロイヤリティの認識タイミングに関する調整額	+35	+30	△7	△58	±0	+51	△51
内部ロイヤリティの認識タイミング調整後の営業利益	475	220	494	167	1,356	229	496

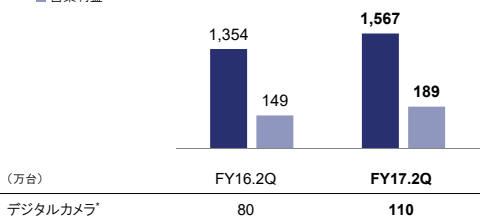
12

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)



(万台)

デジタルカメラ*

80

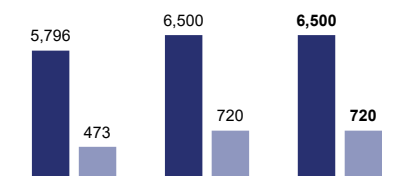
110

2017年度第2四半期（前年同期比）

- 213億円(15.8%)大幅増収（為替影響+113億円）
 - ・(+)為替の影響
 - ・(+)前年同期に熊本地震の影響があったこと

■ 40億円増益（為替影響+52億円）

- ・(+)為替の好影響
- ・(+)増収
- ・(-)販売費及び一般管理費の増加



(万台)

デジタルカメラ*

420

400

420

2017年度10月時点見通し

- 売上高・営業利益 8月時点から変更なし

*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

13

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

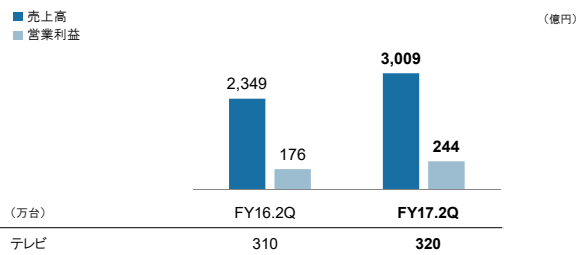
	営業利益	一時的要因*を除く営業利益	一時的要因*
FY16 2Q	149 億円	179 億円	■ 熊本地震の影響(△30億円)
FY17 2Q	189 億円	189 億円	—
前年同期比	+40 億円	+10 億円	

*該当四半期における「連結業績のお知らせ」及び「説明会配布資料」で金額を開示した項目

14

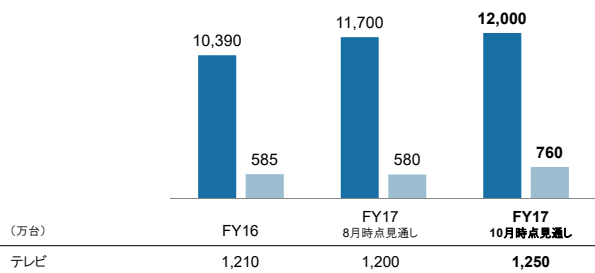
ホームエンタテインメント & サウンド分野

売上高及び営業利益



2017年度第2四半期 (前年同期比)

- 661億円(28.1%)大幅増収 (為替影響: +261億円)
 - ・(+)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
 - ・(+)為替の影響
- 68億円大幅増益 (為替影響: +70億円)
 - ・(+)増収
 - ・(+)為替の好影響
 - ・(-)主要部品の価格の上昇
 - ・(-)マーケティング費用の増加



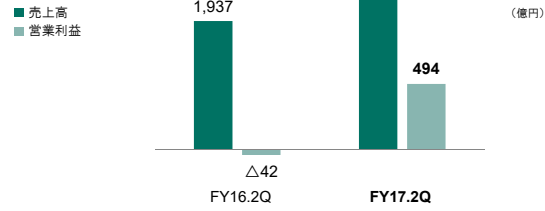
2017年度10月時点見通し (8月時点比)

- 売上高 300億円(2.6%)上方修正
 - ・(+)テレビの販売台数の増加
- 営業利益 180億円上方修正
 - ・(+)主要部品の価格下落
 - ・(+)増収

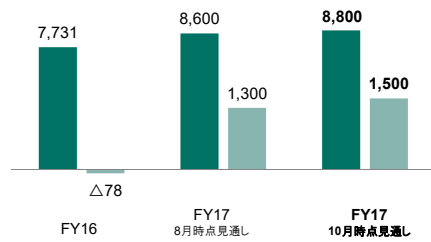
15

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	1,331	1,768
--------------	-------	-------



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

2017年度第2四半期（前年同期比）

- 346億円(17.9%)大幅増収（為替影響: +150億円）
 - ・(+)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
- 536億円大幅損益改善（為替影響: +90億円）
 - ・(+)増収の影響
 - ・(+)前年同期における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94億円の計上
 - ・(+)為替の好影響

2017年度10月時点見直し（8月時点比）

- 売上高 200億円(2.3%)上方修正
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量の増加
- 営業利益 200億円上方修正
 - ・(+)イメージセンサーの増収

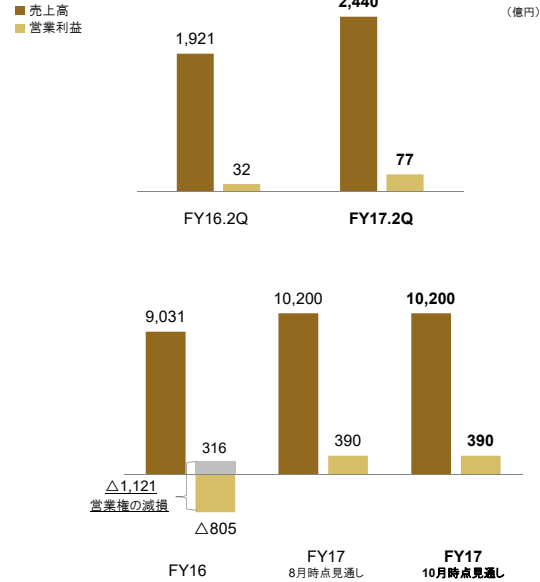
*カテゴリーの変更について
その他に含まれていたセンシング用途のイメージセンサーを、「イメージセンサー」に統合している

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 2Q	△42 億円	21 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 熊本地震の影響(△99億円) ■ 熊本地震の受取保険金(+72億円) ■ 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(△36億円)
FY17 2Q	494 億円	494 億円	—
前年同期比	+536 億円	+473 億円	

映画分野

売上高及び営業利益



2017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

- 519億円(27.0%)大幅増収 米ドルベース: +319 mil USD (+17%)
 - ・(+)[スパイダーマン:ホームカミング]が全世界で好調だったことによる劇場興行収入の増加
 - ・(+)-インドでのメディアネットワークの増収
 - ・(+)-買収したTEN Sports Network及び既存のテレビネットワークにおける広告収入や視聴料収入の増加
- 45億円増益
 - ・(+)-増収
 - ・(-)-メディアネットワークの番組費用及び広告宣伝費の増加

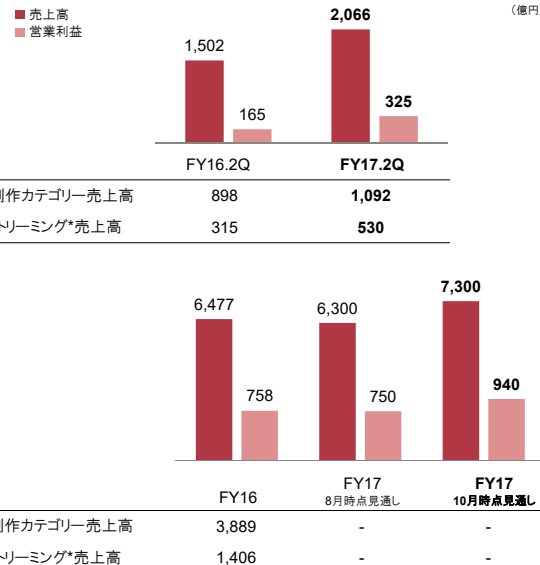
2017年度10月時点見直し

- 売上高・営業利益 8月時点から変更なし

18

音楽分野

売上高及び営業利益



2017年度第2四半期（前年同期比）

- 564億円(37.5%)大幅増収（為替影響: +82億円）
 - ・(+)-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
- 160億円増益
 - ・(+)-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10月時点見直し

- 売上高 1,000億円(15.9%)上方修正
 - ・(+)-映像メディア・プラットフォームの増収
 - ・(+)-音楽制作の増収
- 営業利益 190億円上方修正
 - ・(+)-映像メディア・プラットフォームの増収
 - ・(+)-音楽制作の増収

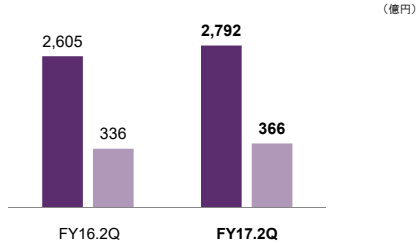
* オンデマンド型音楽・動画ストリーミングサービス及びラジオ型音楽ストリーミングサービスを含む。
また、定額課金型及び広告型の両方を含む

19

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

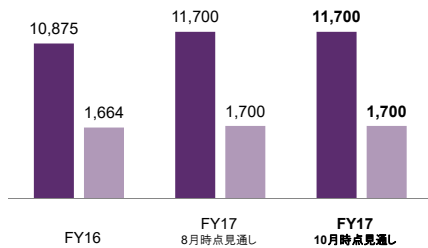


2017年度第2四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 187億円(7.2%)増収
 - ・(+)ソニー生命の増収(+151億円、収入:2,460億円)
 - ・(+)保有契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
 - ・(+)市場環境が良好であったことなどにもなう特別勘定における運用益の増加
- 30億円増益
 - ・(+)ソニー損保における、自動車保険の損害率低下
 - ・(+)ソニー生命の増益(12億円増益、利益:322億円)
 - ・(+)保険料収入の増加

2017年度10月時点見通し

- 金融ビジネス収入・営業利益 8月時点から変更なし



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

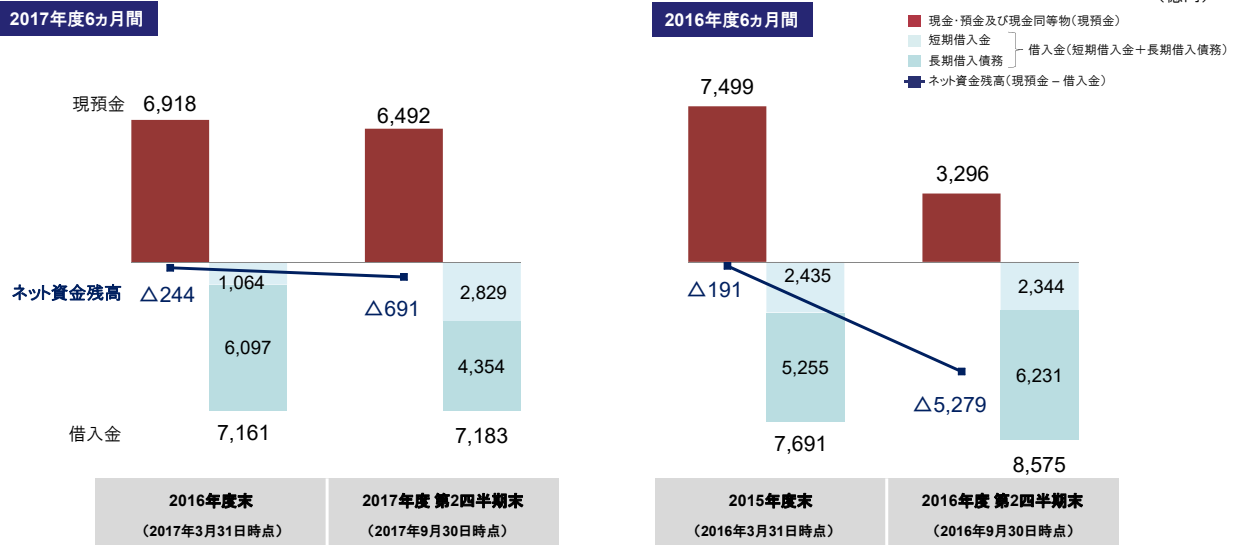
ソニーは、2017年度第1四半期より、業績報告におけるビジネスセグメント区分の変更を行いました。この変更に関連して、従来コンポーネント分野を構成していた事業を他の分野に移管しました。以上のセグメント変更にもない、各分野の過年度の売上高及び営業収入ならびに営業利益(損失)を当年度の表示に合わせて組替再表示しています。

現預金、借入金残高(金融分野を除く連結ベース)

(億円)

2017年度6ヵ月間

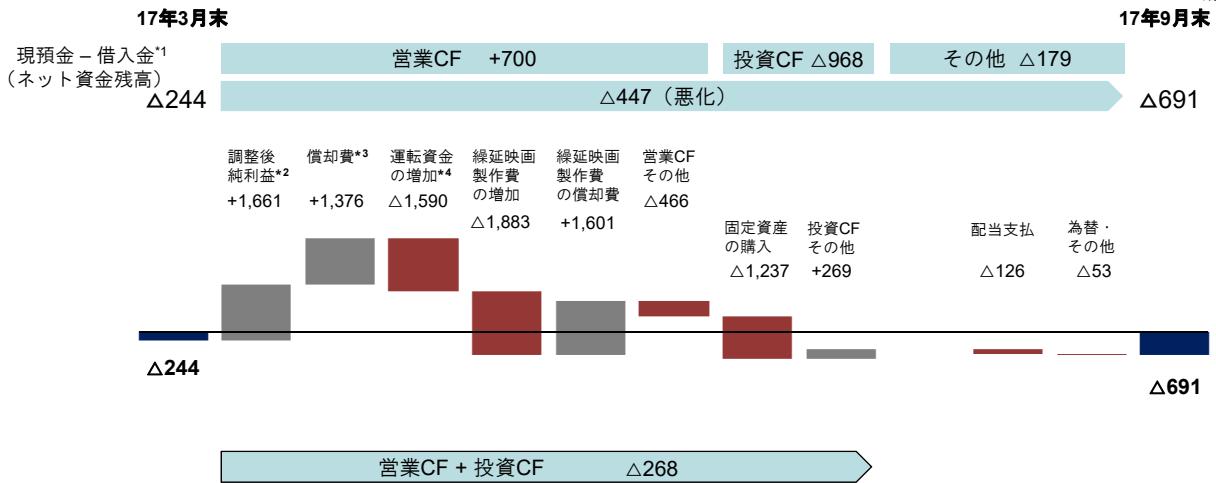
2016年度6ヵ月間



・「2016年度第2四半期 連結業績のお知らせ」P.30 金融分野を除く二一連結 要約貸借対照表 及び
 「2017年度第2四半期 連結業績のお知らせ」P.26 金融分野を除く二一連結 要約貸借対照表 参照

2017年度2Q 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.22参照

^{*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]

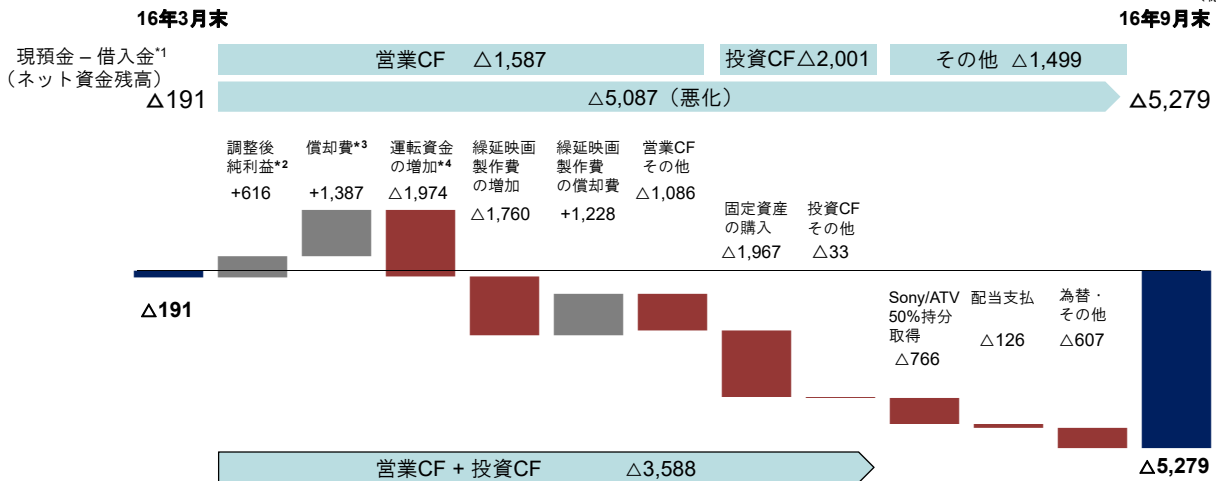
^{*4} 受取手形及び売掛金の増加・減少 + 棚卸資産の増加・減少 + 支払手形及び買掛金の増加・減少 [金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

・「2017年度第2四半期 連結業績のお知らせ」P.29 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 参照

23

2016年度2Q 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.22参照

^{*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]

・「2016年度第2四半期 連結業績のお知らせ」P.29 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 参照

24

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・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。