

2017年度 第3四半期連結業績概要

(2017年12月31日に終了した3ヵ月間)

2018年2月2日

ソニー株式会社

本スピーチに記載されている、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。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により全面的に依拠することは控えるようお願いいたします。その他のリスクや不確実な要素、及び業績見通しと大きく異なる結果を引き起こしうるその他要素については、本日付の発表文をご確認ください (<http://www.sony.co.jp/SonyInfo/IR/>)。

- **2017年度第3四半期連結業績及び2017年度連結業績見通し**
- **セグメント別概況**

- CFOの吉田でございます。よろしくお願いいたします
- これから、この二つの内容で、15分ほどご説明します

2017年度 3Q 連結業績

(億円)

	FY16 3Q	FY17 3Q	前年同期比
売上高及び営業収入	23,975	26,723	+2,748 億円 (+11.5%)
営業利益	924	3,508	+2,585 億円 (+279.8%)
税引前利益	662	3,431	+2,769 億円 (+418.1%)
当社株主に帰属する四半期純利益	196	2,959	+2,763 億円 (+1,407.3%)
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)	15.24円	228.91円	+213.67 円
構造改革費用*1	51	31	△39.2%
固定資産の増加額*2	529	948	+79.4%
減価償却費及び償却費*3	785	882	+12.4%
研究開発費	1,088	1,128	+3.7%
平均為替レート			
1米ドル	109.3円	113.0円	
1ユーロ	117.8円	133.0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)

- 2017年度第3四半期の連結売上高は、前年同期から12%増の2兆6,723億円となりました
- 連結営業利益は、前年同期から約3.8倍の3,508億円となりました
- 当社株主に帰属する四半期純利益は、2,959億円となりました

調整後営業利益（3Q）

	営業利益	調整後営業利益	調整後営業利益は以下の項目*1を含まない
FY16 3Q	924 億円	2,067 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 映画分野における営業権の減損(△1,121億円) ■ 熊本地震の影響*2(△22億円)
FY17 3Q	3,508 億円	3,441 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 半導体分野における製造設備の売却にともなう利益(+67億円)
前年同期比	+2,585 億円	+1,374 億円 (+66.5%)	

*1該当四半期における「決算短信」、「説明会配布資料」、及び「四半期報告書」での金額開示項目
 *2 熊本地震による物的損失・機会損失の総額と受取保険金を相殺した純額

調整後営業利益は米国会計原則に則った開示ではありませんが、ソニーは、この開示が投資家の皆様には有益な情報を提供すると考えています。

- なお、前年同期と当四半期の営業利益においては、このスライドにありますように、特殊な要因が含まれております
- これらを除いた、調整後ベースでの増益は1,374億円と試算されます

2017年度 1Q-3Q 連結業績

(億円)

	FY16 1Q-3Q	FY17 1Q-3Q	前年同期比
売上高及び営業収入	56,996	65,930	+8,933 億円 (+15.7%)
営業利益	1,943	7,127	+5,184 億円 (+266.8%)
税引前利益	1,638	6,906	+5,268 億円 (+321.7%)
当社株主に帰属する四半期純利益	456	5,076	+4,620 億円 (+1,012.3%)
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)	35.43円	393.05円	+357.62 円
構造改革費用	394	71	△81.9%
固定資産の増加額	1,882	2,380	+26.5%
減価償却費及び償却費	2,596	2,582	△0.5%
研究開発費	3,251	3,234	△0.5%
平均為替レート			
1米ドル	106.6円	111.7円	
1ユーロ	118.1円	128.5円	

- こちらは9ヶ月累計の実績となります

調整後営業利益（1Q-3Q）

	営業利益	調整後営業利益	調整後営業利益は以下の項目 ^{*1} を含まない
FY16 1Q-3Q	1,943 億円	4,047 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 映画分野における営業権の減損(△1,121億円) ■ 熊本地震の影響^{*2}(△416億円) ■ 電池事業の譲渡にともなう減損(△328億円) ■ 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)
FY17 1Q-3Q	7,127 億円	6,684 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(+283億円) ■ 熊本地震の受取保険金(+93億円) ■ 半導体分野における製造設備の売却にともなう利益(+67億円)
前年同期比	+5,184 億円	+2,637 億円 (+65.2%)	

^{*1} 該当四半期における「決算短信」、「説明会配布資料」、及び「四半期報告書」での金額開示項目

^{*2} 熊本地震による物的損失・機会損失の総額と受取保険金を相殺した純額

調整後営業利益は米国会計原則に則った開示ではありませんが、ソニーは、この開示が投資家の皆様には有益な情報を提供すると考えています。

- 先ほどと同様の、調整後ベースでの営業増益は2,637億円となり、増益幅は約65%と試算されます

2017年度 3Q セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

		FY16 3Q	FY17 3Q	前年同期比	為替影響
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	6,177	7,180	+1,003	+416
	営業利益	500	854	+353	+123
音楽	売上高	1,785	2,184	+399	+33
	営業利益	280	393	+114	
映画	売上高	2,252	2,603	+352	+90
	営業利益	△1,068	105	+1,173	
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	3,534	4,298	+764	+251
	営業利益	259	462	+203	+92
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	1,671	1,811	+140	+95
	営業利益	211	260	+49	+50
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	2,486	2,175	△311	+57
	営業利益	212	158	△54	△54
半導体	売上高	2,339	2,509	+171	+73
	営業利益	272	606	+334	+43
金融	金融ビジネス収入	3,191	3,733	+541	
	営業利益	290	563	+273	
その他	売上高	1,316	1,086	△231	
	営業利益	△20	23	+43	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△777	△857	△80	
	営業利益	△12	85	+98	
連結	売上高	23,975	26,723	+2,748	
	営業利益	924	3,508	+2,585	

・ 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P.26掲載の「注記」を参照(次頁以降も同じ)

- ・ 当四半期のセグメント別実績はご覧の通りです
- ・ 今回から、セグメントの表示順を変更しておりますので、ご承知おきください

2017年度 1Q-3Q セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

		FY16 1Q-3Q	FY17 1Q-3Q	前年同期比	為替影響
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	12,680	14,992	+2,313	+794
	営業利益	1,131	1,578	+448	+131
音楽	売上高	4,706	5,936	+1,229	+141
	営業利益	604	969	+365	
映画	売上高	6,006	7,101	+1,095	+333
	営業利益	△1,142	87	+1,229	
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	8,242	9,876	+1,634	+553
	営業利益	637	932	+295	+163
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	4,247	4,935	+687	+222
	営業利益	435	681	+246	+102
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	6,033	5,708	△325	+157
	営業利益	253	170	△84	△52
半導体	売上高	5,720	6,836	+1,115	+266
	営業利益	△206	1,654	+1,859	+157
金融	金融ビジネス収入	8,124	9,557	+1,433	
	営業利益	1,111	1,391	+280	
その他	売上高	3,338	3,306	△31	
	営業利益	△416	△60	+356	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△2,099	△2,317	△218	
	営業利益	△464	△274	+190	
連結	売上高	56,996	65,930	+8,933	
	営業利益	1,943	7,127	+5,184	

- こちらは9ヶ月累計のセグメント別実績となります

2017年度 連結業績見通し

(億円)

	FY16	10月時点 FY17見通し	2月時点 FY17見通し	10月時点比増減
売上高及び営業収入	76,033	85,000	85,000	-
営業利益	2,887	6,300	7,200	+900 億円 (+14.3%)
税引前利益	2,516	6,000	6,900	+900 億円 (+15.0%)
当社株主に帰属する当期純利益	733	3,800	4,800	+1,000 億円 (+26.3%)
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	-
				1株当たり配当金
為替レート	実績レート	前提レート (FY17 2H)	前提レート (FY17 4Q)	中間 12円50銭
1米ドル	108.4円	112円前後	113円前後	期末 (予定) 12円50銭
1ユーロ	118.8円	130円前後	134円前後	年間 (予定) 25円

- 次に、通期の連結業績見通しをお示しします
- 売上高見通しは、10月時点の想定から変わらず、8兆5,000億円としております
- 営業利益見通しは、900億円上方修正し、7,200億円としております
- 当期純利益の見通しについては、今般の米国税制改正により、第3四半期に138億円の益を計上したこともあって、1,000億円上方修正し、4,800億円としております
- なお、当社は米国において繰延税金資産残高に対し、従来から評価性引当金を計上しております
- このため、米国税制改正で法人税率が引き下げられましたが、この引き下げによる、税金費用の一時的な増加はありません

2017年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

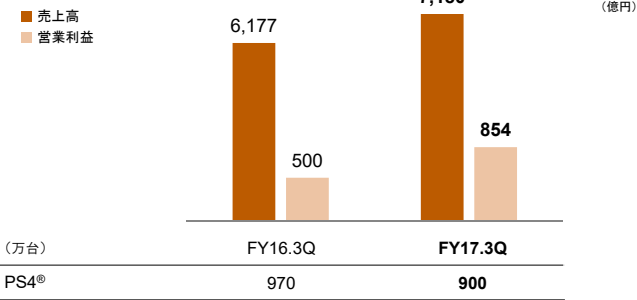
(億円)

		FY16	10月時点 FY17見通し	2月時点 FY17見通し	10月時点比 増減
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	16,498	20,000	19,400	△600
	営業利益	1,356	1,800	1,800	-
音楽	売上高	6,477	7,300	7,800	+500
	営業利益	758	940	1,100	+160
映画	売上高	9,031	10,200	10,200	-
	営業利益	△805	390	390	-
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	10,390	12,000	12,000	-
	営業利益	585	760	800	+40
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	-
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	7,591	7,800	7,400	△400
	営業利益	102	50	50	-
半導体	売上高	7,731	8,800	8,500	△300
	営業利益	△78	1,500	1,550	+50
金融	金融ビジネス収入	10,875	11,700	12,500	+800
	営業利益	1,664	1,700	1,750	+50
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	△1,560	△960	+600
	連結				
	売上高	76,033	85,000	85,000	-
	営業利益	2,887	6,300	7,200	+900

- 続いて、セグメント別の業績見通しはご覧の通りです
- ここにある通り、音楽、半導体、金融などの分野で営業利益見通しを上方修正しております
- また、10月時点の想定では、全社(共通)および消去において、ビジネスリスクへのバッファーとして、マイナス500億円を織り込んでいましたが、今回の見通しでは織り込んでおりません
- 業績は好調に推移しておりますが、これは為替の追い風やグローバルに景気が堅調といった外的要因に助けられている面も大きいと認識しております
- 外的要因のうち、為替による影響額としては、通期で前年度から、エレクトロニクス5分野の合計で約600億円のプラスと見込んでいます
- では、ここから各分野の概況説明に移ります

ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益

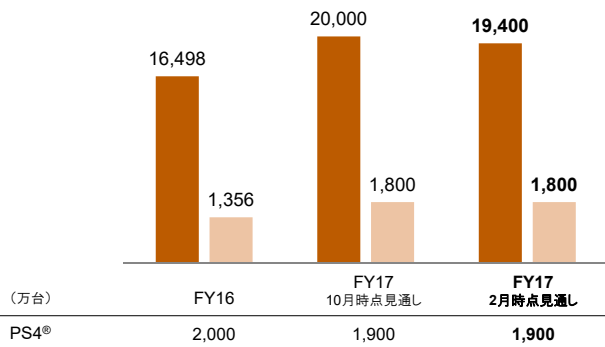


2017年度第3四半期（前年同期比）

- 1,003億円(16.2%)大幅増収（為替影響：+416億円）
 - ・(+)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
- 353億円大幅増益（為替影響：+123億円）
 - ・(+)増収
 - ・(+)為替の好影響

2017年度2月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 600億円(3.0%)下方修正
 - ・(-)一部のソフトウェアの発売日変更の影響
 - ・(-)ハードウェアを年末商戦期のプロモーション価格で当初の想定以上に販売した影響
- 営業利益 変更なし
 - ・(-)減収
 - ・(+)販売費及び一般管理費の削減



- まず、ゲーム&ネットワークサービス分野についてご説明します
- 当四半期は、PS4ソフトウェアの増収、為替の影響などにより、前年同期比で16%の増収となりました
- ネットワーク売上高は、前年同期から41%の増収となり、四半期売上高として初めて3,000億円を超えました
- 営業利益については、この増収や為替の影響などによって、前年同期から353億円の増益となり、854億円を計上しました

ゲーム & ネットワークサービス分野

「プレイステーション 4」累計実売台数
7,360万台*

「プレイステーション プラス」有料会員数
3,150万人*

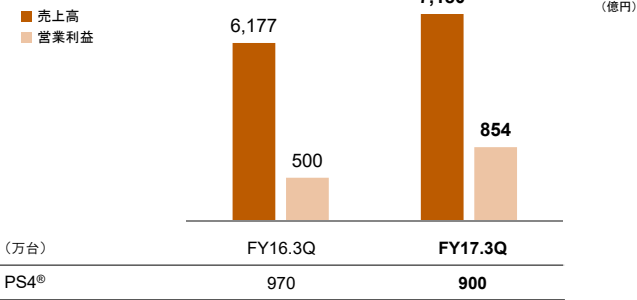


*2017年12月末時点

- 年末商戦についても好調に推移し、既に発表させていただいた通り、PS4の累計実売台数は、昨年の12月末日時点で7,360万台を超えました
- また、有料会員サービス、PS Plusの加入者数が同じ12月末日時点で3,150万人を突破しております

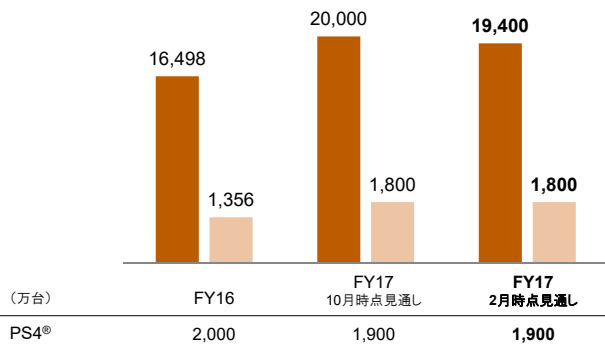
ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



2017年度第3四半期 (前年同期比)

- 1,003億円(16.2%)大幅増収 (為替影響: +416億円)
 - ・(+)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
- 353億円大幅増益 (為替影響: +123億円)
 - ・(+)増収
 - ・(+)為替の好影響



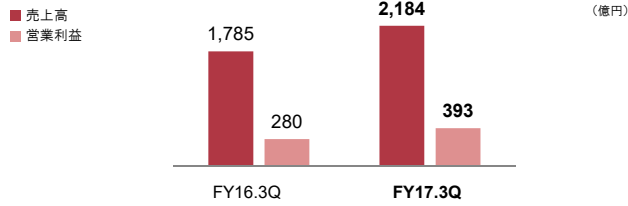
2017年度2月時点見通し (10月時点比)

- 売上高 600億円(3.0%)下方修正
 - ・(-)一部のソフトウェアの発売日変更の影響
 - ・(-)ハードウェアを年末商戦期のプロモーション価格で当初の想定以上に販売した影響
- 営業利益 変更なし
 - ・(-)減収
 - ・(+)販売費及び一般管理費の削減

- 通期の売上高見通しでは、10月時点の想定から600億円引き下げ、1兆9,400億円としました
- これは、一部ソフトウェアの発売日を変更したことや、年末商戦期において、プロモーション価格でのPS4の販売が増加したことによるものです
- なお、通期でのPS4の販売台数見通しは、1,900万台で変更ありません
- 営業利益見通しについては、先ほど述べました減収の影響を、販売費および一般管理費の削減によりカバーし、1,800億円から変更してありません

音楽分野

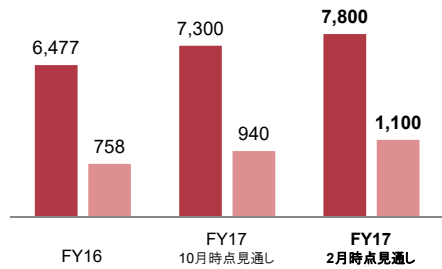
売上高及び営業利益



音楽制作カテゴリー売上高	1,148	1,282
内、ストリーミング*売上高	407	555

2017年度第3四半期（前年同期比）

- 399億円(22.4%)大幅増収（為替影響：+33億円）
 - ・(+)モバイル機器向けゲームアプリケーション「Fate/Grand Order」が引き続き好調だったこと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
- 114億円大幅増益
 - ・(+)増収



音楽制作カテゴリー売上高	3,889	-	-
内、ストリーミング*売上高	1,406	-	-

2017年度2月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 500億円(6.8%)上方修正
 - ・(+)音楽制作の増収
 - ・(+)映像メディア・プラットフォームの増収
- 営業利益 160億円上方修正
 - ・(+)増収

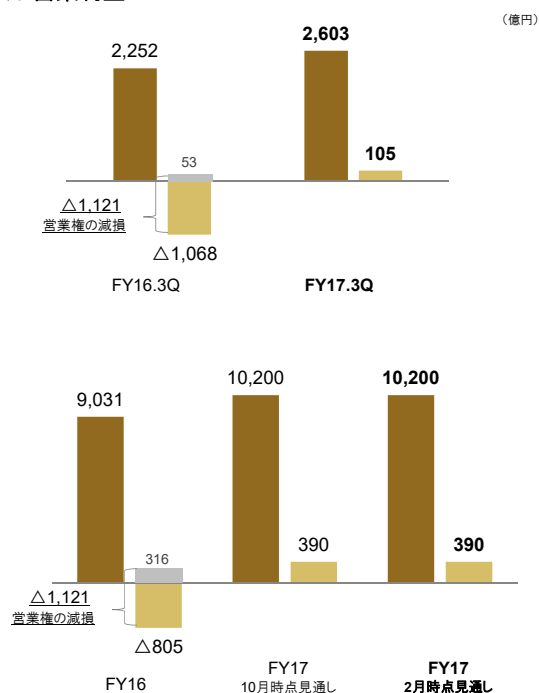
* オンデマンド型音楽・動画ストリーミングサービス及びラジオ型音楽ストリーミングサービスを含む。
また、定額課金型及び広告型の両方を含む

- 次に、音楽分野についてご説明します
- 当四半期は、前年同期比で22%の増収、営業利益は114億円の増益となり、393億円を計上しました
- 引き続き、モバイル向けゲームアプリの『Fate/Grand Order』が業績に大きく貢献しております
- また、ストリーミング売上高についても、引き続き伸びており、前年同期から37%の増収となりました
- 通期の売上高見通しは、第3四半期までの好調を反映して、10月時点の想定から500億円上方修正し、7,800億円としました
- 営業利益見通しについても、この増収を反映して160億円上方修正し、1,100億円としました

映画分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



2017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

- 352億円(15.6%)大幅増収 米ドルベース: +248百万米ドル (+12%)
 - ・(+)メディアネットワークの増収
 - ・(+)TEN Sports Networkの買収や視聴率の改善による、インドのテレビネットワークの広告収入及び視聴料収入の増加
 - ・(+)Funimationの買収による増収
 - ・(+)映画製作における「ジュマンジ/ウェルカム・トゥ・ジャングル」が全世界で好調だったことによる劇場興行収入の増加
 - ・(+)テレビ番組制作における「ザ・クラウン」シーズン2などの会員制ビデオ・オン・デマンドからのライセンス収入の増加
 - ・(-)映画製作におけるカタログ作品の映像ソフト収入の減収

■ 1,173億円大幅損益改善

- ・(+)前年同期に営業権1,121億円(962百万米ドル)の減損があったこと
- ・(+)増収

2017年度2月時点見通し

- 売上高・営業利益 10月時点から変更なし
 - ・(+)「ジュマンジ/ウェルカム・トゥ・ジャングル」の劇場興行収入の上振れ
 - ・(-)映像ソフト収入の減少

- ・ 次に、映画分野についてご説明します
- ・ 当四半期は、前年同期比で16%の増収、営業利益は1,173億円改善し、105億円を計上しました
- ・ この大幅な損益改善は、前年同期に営業権の減損1,121億円を計上していたことによるものです

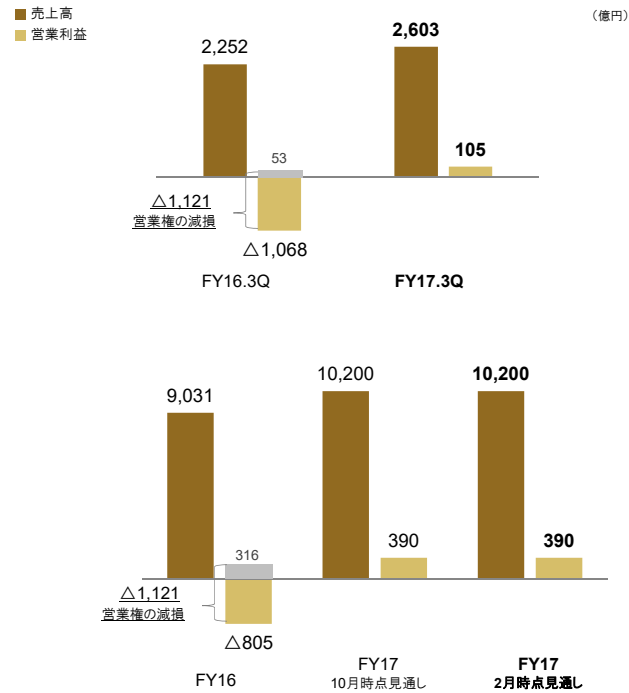
映画分野



- また、12月下旬から劇場公開した映画「ジュマンジ」は、非常に好調に推移しております

映画分野

売上高及び営業利益



2017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

- 352億円(15.6%)大幅増収 米ドルベース: +248百万米ドル (+12%)
 - ・(+)メディアネットワークの増収
 - ・(+)TEN Sports Networkの買収や視聴率の改善による、インドのテレビネットワークの広告収入及び視聴料収入の増加
 - ・(+)Funimationの買収による増収
 - ・(+)映画製作における「ジュマンジ/ウェルカム・トゥ・ジャングル」が全世界で好調だったことによる劇場興行収入の増加
 - ・(+)テレビ番組制作における「ザ・クラウン」シーズン2などの会員制ビデオ・オン・デマンドからのライセンス収入の増加
 - ・(-)映画製作におけるカタログ作品の映像ソフト収入の減収

2017年度2月時点見直し

- 1,173億円大幅損益改善
 - ・(+)前年同期に営業権1,121億円(962百万米ドル)の減損があったこと
 - ・(+)増収

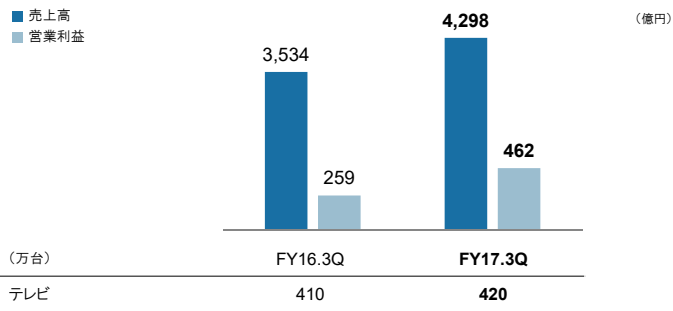
2017年度2月時点見直し

- 売上高・営業利益 10月時点から変更なし
 - ・(+)「ジュマンジ/ウェルカム・トゥ・ジャングル」の劇場興行収入の上振れ
 - ・(-)映像ソフト収入の減少

- 通期の見直しは売上高、営業利益とも変更しておりません
- これは、先ほど述べました映画「ジュマンジ」の好調によるプラスの影響がある一方で、DVDやブルーレイディスクなどホーム・エンタテインメントの売上減によるマイナスの影響があるためです

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

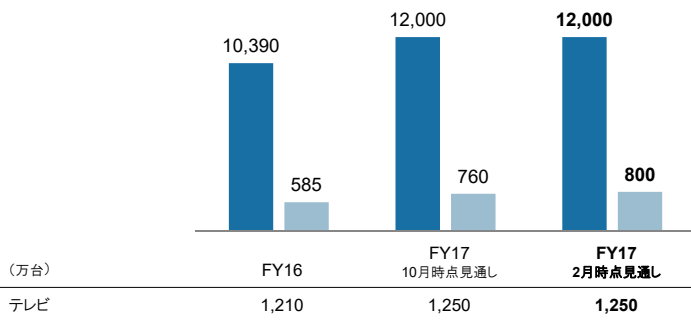


2017年度第3四半期（前年同期比）

- 764億円(21.6%)大幅増収（為替影響: +251億円）
 - ・(+)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
- 203億円大幅増益（為替影響: +92億円）
 - ・(+)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2月時点見直し（10月時点比）

- 売上高 変更なし
- 営業利益 40億円上方修正
 - ・(+)家庭用オーディオ・ビデオにおける製品ミックスの改善
 - ・(+)家庭用オーディオ・ビデオにおける固定費などの費用削減



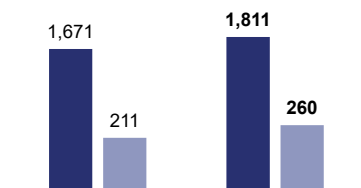
- ・ 次に、ホームエンタテインメント&サウンド分野についてご説明します
- ・ 当四半期は、前年同期比で22%の増収、営業利益は203億円の増益となり、462億円を計上しました
- ・ この増収増益は、4Kテレビを中心とした高付加価値モデルへのシフトや為替の好影響などによるものです
- ・ 通期では、オーディオ・ビデオにおける製品ミックスの改善などにより、営業利益見直しを40億円上方修正し、800億円としております

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

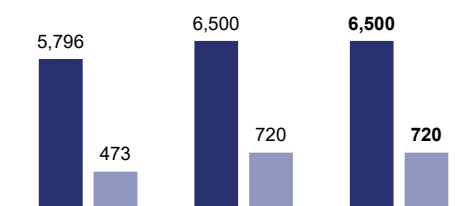
(億円)



(万台)	FY16.3Q	FY17.3Q
デジタルカメラ*	160	135

2017年度第3四半期 (前年同期比)

- 140億円(8.4%)増収 (為替影響: +95億円)
 - ・(+)為替の影響
 - ・(+)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
 - ・(-)販売台数の減少
- 49億円増益 (為替影響: +50億円)
 - ・(+)為替の好影響
 - ・(+)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
 - ・(-)販売台数の減少



(万台)	FY16	FY17 10月時点見通し	FY17 2月時点見通し
デジタルカメラ*	420	420	440

2017年度2月時点見通し

- 売上高・営業利益 10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

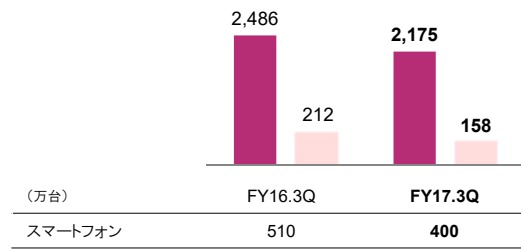
- ・ 次に、イメージング・プロダクツ&ソリューション分野についてご説明します
- ・ 当四半期は前年同期比で8%の増収、営業利益は49億円の増益となり、260億円を計上しました
- ・ この増収増益は、主に為替の好影響や高付加価値モデルへのシフトによるものです
- ・ 通期の見通しについては変更しておりません

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

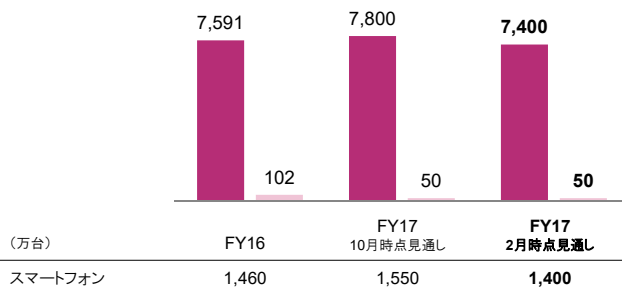


2017年度第3四半期（前年同期比）

- 311億円(12.5%)大幅減収（為替影響：+57億円）
 - ・(-)スマートフォンの販売台数の減少
 - ・(+)為替の影響
- 54億円減益（為替影響：△54億円）
 - ・(-)減収
 - ・(-)主要部品の価格の上昇
 - ・(-)為替の悪影響
 - ・(+)オペレーション費用の削減
 - ・(+)過去に引当を行った特許費用の戻し入れ

2017年度2月時点見通し(10月時点比)

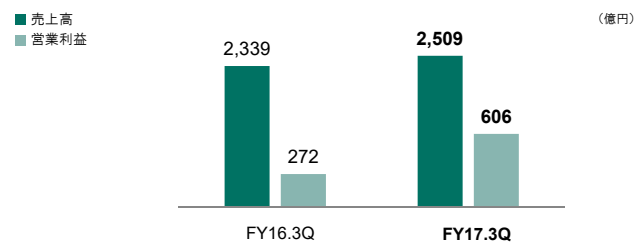
- 売上高 400億円(5.1%)下方修正
 - ・(-)スマートフォンの販売台数の減少
- 営業利益 変更なし
 - ・(-)減収
 - ・(+)オペレーション費用の削減



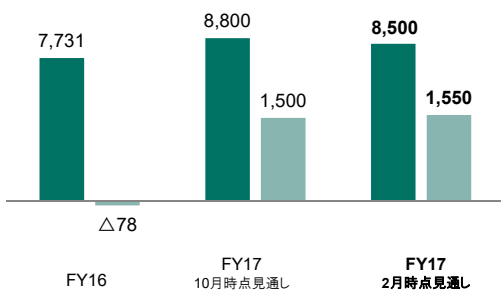
- 次に、モバイル・コミュニケーション分野についてご説明します
- 当四半期は、スマートフォンの販売台数減少などにより、前年同期から13%の減収となりました
- 営業利益は、54億円の減益となり、158億円を計上しました
- 前年同期との比較では、オペレーション費用の削減や、過去に引当を行った特許費用の戻し入れがあったものの、先ほど述べた販売台数の減少や、主要部品の価格上昇、為替などのマイナス影響が大きかったことから、減益となったものです
- 通期では、スマートフォンの販売台数見通しを、10月時点の想定から150万台引き下げ、1,400万台としております
- これを受けて、売上高見通しは400億円引き下げ、7,400億円としております
- 営業利益見通しについては変更しておりません
- 先ほど述べました販売減によるマイナス影響を、オペレーション費用の削減などによりカバーすることで、今年度も黒字を維持したいと考えております

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	FY16.3Q	FY17.3Q
	1,726	2,003



イメージセンサー売上高	FY16	FY17 10月時点見通し	FY17 2月時点見通し
	5,486	6,800	6,500
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3四半期（前年同期比）

- 171億円(7.3%)増収（為替影響：+73億円）
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサー販売数量の大幅な増加
 - ・(+)為替の影響
 - ・(-)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
- 334億円大幅増益（為替影響：+43億円）
 - ・(+)増収
 - ・(+)製造設備の売却にともなう利益67億円の計上
 - ・(+)為替の好影響

2017年度2月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 300億円(3.4%)下方修正
 - ・(-)モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量の減少
- 営業利益 50億円上方修正
 - ・(+)資産の売却にともなう利益の増加
 - ・(+)費用の削減
 - ・(-)減収

* категория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

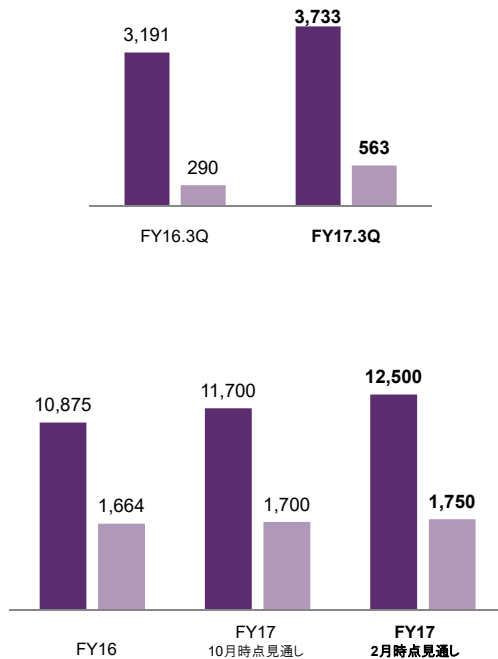
- ・ 次に、半導体分野についてご説明します
- ・ 当四半期は、前年同期比で7%の増収、334億円の増益となり、606億円の営業利益を計上しました
- ・ この増収増益は、主にモバイル向けイメージセンサーの販売数量増によるものです
- ・ なお、当四半期の売上高には、サプライチェーンのシステム切替対応で、第4四半期から出荷を前倒ししたものが一部含まれております
- ・ 通期では、中国スマートフォンメーカーに対するモバイル向けイメージセンサーの販売数量が減少していることから、売上高見通しを、10月時点の想定から300億円引き下げ、8,500億円としております
- ・ 営業利益見通しは、この減収のマイナス影響があるものの、資産の売却にともなう利益の増加や費用の削減などにより、50億円上方修正し、1,550億円としております
- ・ イメージセンサーについて、モバイル向けは足元で需要が変動しておりますが、今後も複眼化のトレンドやセンシング用途での成長が見込まれます
- ・ また、車載向けを含む他の用途への展開も期待されることから、中長期的にイメージセンサーの市場が拡大していくという認識は従来と変わりありません

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)



2017年度第3四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 541億円(17.0%)大幅増収
 - ・(+)ソニー生命の増収(+459億円、収入:3,393億円)
 - ・(+)保有契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
 - ・(+)一般勘定の運用益の増加
 - ・(+)投資用不動産の売却益の計上
 - ・(+)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失の縮小
 - ・(-)特別勘定における運用益の減少
- 273億円大幅増益
 - ・(+)ソニー生命における、一般勘定の運用益の増加
(ソニー生命の営業利益:217億円増の527億円)

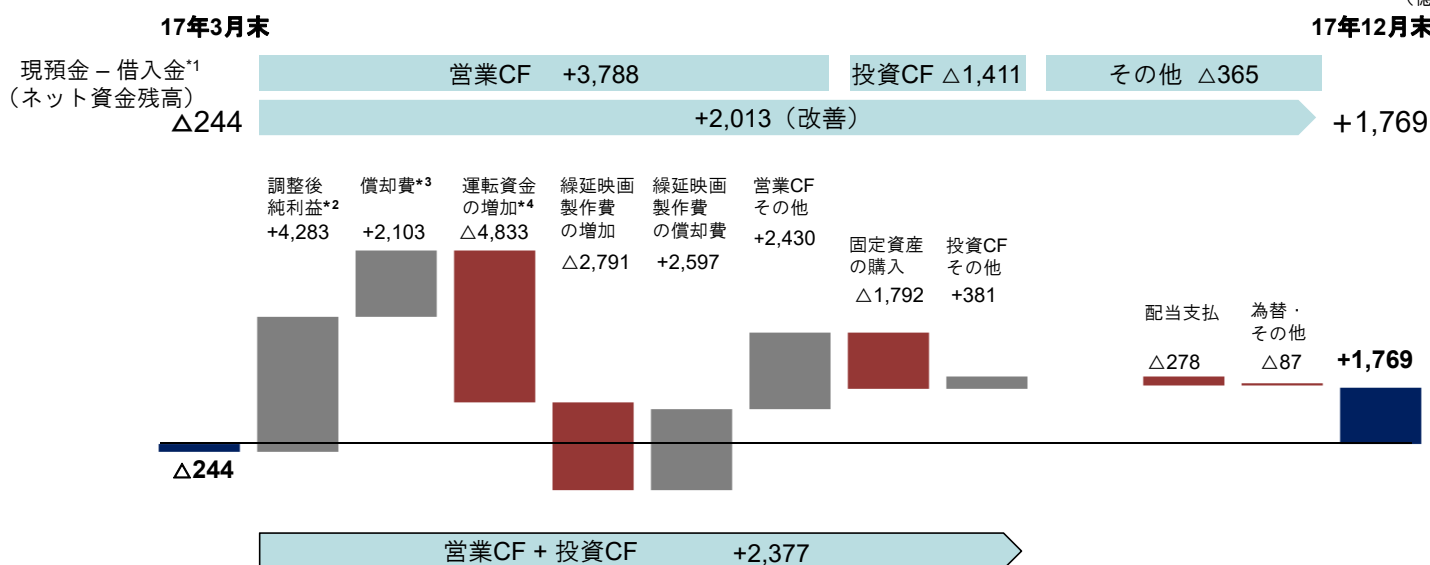
2017年度2月時点見通し(10月時点比)

- 金融ビジネス収入 800億円(6.8%)上方修正
 - ・(+)当四半期実績の上振れ
- 営業利益 50億円上方修正
 - ・(+)当四半期実績の上振れ

- ・ 最後に、金融分野についてご説明します
- ・ 当四半期は、前年同期比で17%の増収、営業利益は273億円増益となり、563億円を計上しました
- ・ この増益は、当四半期において投資用不動産の売却益を計上したことや、市場リスクのヘッジを目的としたデリバティブ取引の損益改善などによるものです
- ・ 通期では、金融ビジネス収入と営業利益の見通しを引き上げ、それぞれ1兆2,500億円、1,750億円としております
- ・ これらの上方修正は、いずれも当四半期の実績が10月時点の想定を上回ったことによるものです

2017年度 3Q キャッシュ・フロー(CF)の分析 (金融分野を除く連結ベース)

(億円)



*1 P.21 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]

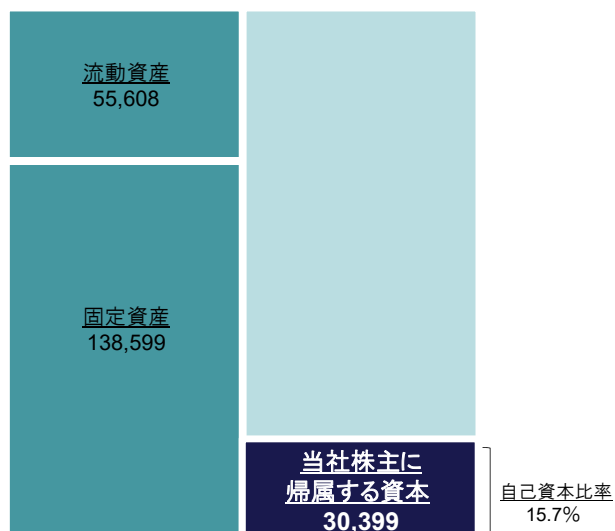
・「2017年度第3四半期 決算短信」P.12 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 参照

- ここで当社の財務についての現状認識をお話したいと思います
- まず、キャッシュフローをお示します
- 金融分野は事業の性質が他の分野と異なることから、こちらは、金融分野を除く連結ベースのキャッシュフローを表示しております
- 第3四半期までの9ヶ月累計で、このスライドの一番下に記載しておりますように、営業キャッシュフローと投資キャッシュフローの合計で2,377億円のプラスとなっております
- 前年度の同期間においては、1,606億円のマイナスでしたので、キャッシュフローは大きく改善しており、それは主に利益の改善によるものです

バランスシートの状況（2017年12月末）

■ 連結ベース

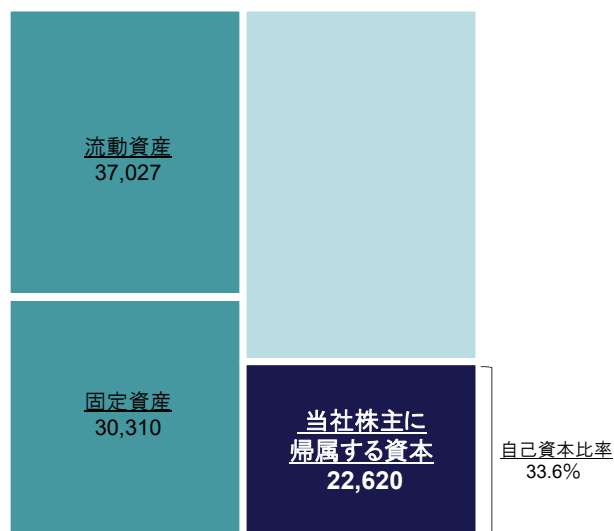
総資産 19兆4,207億円



■ 金融分野を除く連結ベース

(億円)

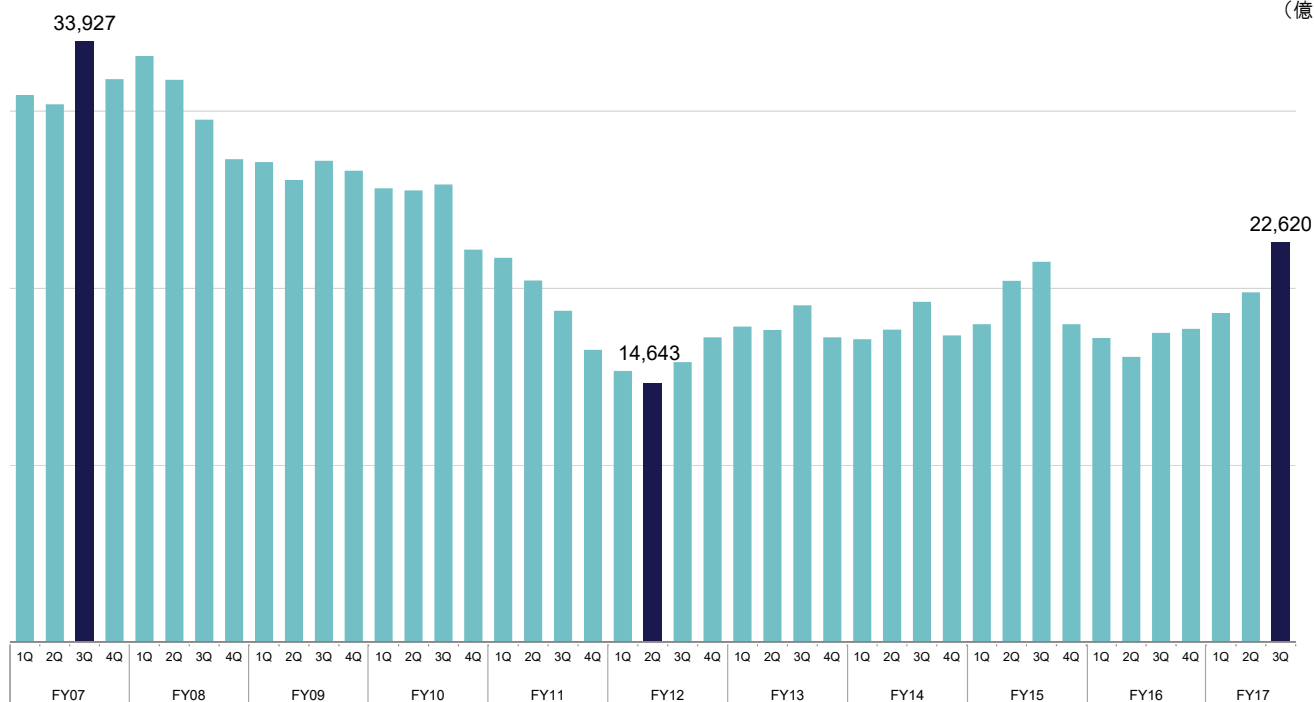
総資産 6兆7,337億円



- 次にバランスシートの概況をお示しします
- 右側が金融分野を除く連結ベースのバランスシートになります
- 2017年12月末時点で、当社株主に帰属する資本は約2.2兆円の水準となっております

当社株主に帰属する資本の推移（金融分野を除く連結ベース）

（億円）



- 株主資本は、過去10年間を振り返ると、ピークであった2007年12月末時点の約3.3兆円から、2012年9月末の約1.4兆円にまで減少していましたが、その後の業績改善などにもなって一定程度の回復をしております
- 先ほども述べました通り、キャッシュフローは足元で大きく改善しておりますが、一方で株主資本というストック面では、まだ回復の緒についたばかりと認識しております
- 今後、将来の成長に向けて積極的に投資を行えるようにするためにも、株主資本や財務体質については、持続的な利益計上により、もう一段の充実を図っていきたいと考えております
- 私からの説明は以上です

SONY

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。