

# 2017年度 連結業績概要

(2018年3月31日に終了した1年間)

2018年4月27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。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年度連結業績及び2018年度連結業績見通し**
- **セグメント別概況**

- 4月1日からCFOに就任した十時でございます。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 連結業績

	FY16	FY17	前年度比
売上高及び営業収入	76,033	<b>85,440</b>	+9,407 億円 (+12.4%)
営業利益	2,887	<b>7,349</b>	+4,462 億円 (+154.5%)
税引前利益	2,516	<b>6,990</b>	+4,474 億円 (+177.8%)
当社株主に帰属する当期純利益	733	<b>4,908</b>	+4,175 億円 (+569.7%)
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)	56.89円	<b>379.75円</b>	+322.86 円
構造改革費用*1	602	<b>224</b>	△62.8%
固定資産の増加額*2	2,722	<b>3,321</b>	+22.0%
減価償却費及び償却費*3	3,270	<b>3,614</b>	+10.5%
研究開発費	4,475	<b>4,585</b>	+2.5%
平均為替レート			<b>1株当たり配当金</b>
1米ドル	108.4円	<b>110.9円</b>	中間 12円50銭
1ユーロ	118.8円	<b>129.7円</b>	期末 15円
			年間 <b>27円50銭</b>

(億円)

\*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年度の連結売上高は前年度から12%増収の8兆5,440億円、連結営業利益は前年度から2.5倍の7,349億円となりました。
- 当社株主に帰属する当期純利益は前年度から6.7倍となる4,908億円となりました。

## 第二次中期計画・経営数値目標（2017年度）

	経営数値目標	FY17 実績
営業利益	5,000 億円以上	<b>7,349</b> 億円
ROE	10 %以上	<b>18 %</b>

- この結果、2015年2月開催の経営方針説明会において掲げた、2017年度の営業利益5,000億円以上、ROE10%以上という経営数値目標を達成することができました。

## 2017年度 連結業績

(億円)

	FY16	FY17	前年度比
売上高及び営業収入	76,033	<b>85,440</b>	+9,407 億円 (+12.4%)
営業利益	2,887	<b>7,349</b>	+4,462 億円 (+154.5%)
税引前利益	2,516	<b>6,990</b>	+4,474 億円 (+177.8%)
当社株主に帰属する当期純利益	733	<b>4,908</b>	+4,175 億円 (+569.7%)
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)	56.89円	<b>379.75円</b>	+322.86 円
構造改革費用	602	<b>224</b>	△62.8%
固定資産の増加額	2,722	<b>3,321</b>	+22.0%
減価償却費及び償却費	3,270	<b>3,614</b>	+10.5%
研究開発費	4,475	<b>4,585</b>	+2.5%
平均為替レート			<b>1株当たり配当金</b>
1米ドル	108.4円	<b>110.9円</b>	中間 12円50銭
1ユーロ	118.8円	<b>129.7円</b>	期末 15円
			年間 27円50銭

- また、本日発表の通り、2017年度の期末配当につきましては15円とさせていただきます。既にお支払いした中間配当12円50銭と合わせ、年間配当は1株あたり27円50銭となります。

## 調整後営業利益

	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	2,887 億円	<b>4,719 億円</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 映画分野における営業権の減損(△1,121億円)</li> <li>■ 熊本地震の影響*2(△421億円)</li> <li>■ 電池事業の譲渡にともなう減損(△423億円)</li> <li>■ 外販向けの一部の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)</li> <li>■ エムスリー(株)の株式の一部売却にともなう売却益(+372億円)</li> </ul>
FY17	7,349 億円	<b>7,095 億円</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ MC分野における固定資産の減損(△313億円)</li> <li>■ カメラモジュール製造子会社の持分の譲渡益(+283億円)</li> <li>■ 音楽分野における不動産の譲渡益(+105億円)</li> <li>■ 熊本地震の受取保険金(+93億円)</li> <li>■ 半導体分野における製造設備の売却にともなう利益(+86億円)</li> </ul>
前年度比	+4,462 億円	<b>+2,376 億円</b> (+50.3%)	

\*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、2016年度と2017年度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2,376億円となり、増益幅は50%と試算されます。

## 2017年度 セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

		FY16	FY17	前年度比	為替影響
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	16,498	19,438	+2,940	+825
	営業利益	1,356	1,775	+419	+198
音楽	売上高	6,477	8,000	+1,523	+90
	営業利益	758	1,278	+520	
映画	売上高	9,031	10,111	+1,079	+179
	営業利益	△805	411	+1,216	
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	10,390	12,227	+1,837	+564
	営業利益	585	858	+273	+228
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	6,559	+763	+229
	営業利益	473	749	+277	+116
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	7,591	7,237	△354	+161
	営業利益	102	△276	△378	△53
半導体	売上高	7,731	8,500	+769	+208
	営業利益	△78	1,640	+1,718	+117
金融	金融ビジネス収入	10,875	12,284	+1,409	
	営業利益	1,664	1,789	+125	
その他	売上高	4,505	4,072	△433	
	営業利益	△296	△235	+61	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△2,862	△2,988	△126	
	営業利益	△871	△641	+230	
連結	売上高	76,033	85,440	+9,407	
	営業利益	2,887	7,349	+4,462	

- ・ 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「2017年度 連結業績のお知らせ」P.24を参照(次頁以降も同じ)

- ・ セグメント別の通期実績はご覧の通りです。

## 2018年度 連結業績見通し

(億円)

	FY16	FY17	FY18見通し	FY17比増減
売上高及び営業収入	76,033	85,440	<b>83,000</b>	△2,440 億円 (△2.9%)
営業利益	2,887	7,349	<b>6,700</b>	△649 億円 (△8.8%)
税引前利益	2,516	6,990	<b>7,350</b>	+360 億円 (+5.1%)
当社株主に帰属する当期純利益	733	4,908	<b>4,800</b>	△108 億円 (△2.2%)
構造改革費用	602	224	<b>220</b>	△1.8%
固定資産の増加額	2,722	3,321	<b>3,600</b>	+8.4%
減価償却費及び償却費	3,270	3,614	<b>3,600</b>	△0.4%
研究開発費	4,475	4,585	<b>4,700</b>	+2.5%
為替レート	実績レート	実績レート	前提レート	
1米ドル	108.4円	110.9円	105円前後	
1ユーロ	118.8円	129.7円	125円前後	

- 次に、2018年度の連結業績見通しをお示しします。
- 売上高は前年度から3%減の、8兆3,000億円、営業利益は9%減の6,700億円を見込んでおります。
- また、グループ会社が株式の一部を保有するスポティファイ社が4月に上場したこと、ならびに上場時に保有していた株式の約半数をこれまでに売却したことを受けて、関連する費用を控除した株式評価益及び株式売却益合計の純額、約1,000億円を営業外収益に織り込んでおります。
- 当社株主に帰属する当期純利益は、4,800億円を見込んでおります。
- 為替の前提レートはドルで105円、ユーロで125円としております。
- 為替の前提レートによる前年度からの営業損益への影響は、主に新興国通貨安により、エレクトロニクス5分野の合計で約380億円のマイナスと試算しております。

## 2018年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

(億円)

		FY16	FY17	FY18見通し	FY17比 増減
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	16,498	19,438	<b>19,000</b>	△438
	営業利益	1,356	1,775	<b>1,900</b>	+125
音楽	売上高	6,477	8,000	<b>7,500</b>	△500
	営業利益	758	1,278	<b>1,120</b>	△158
映画	売上高	9,031	10,111	<b>9,600</b>	△511
	営業利益	△805	411	<b>420</b>	+9
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	10,390	12,227	<b>11,500</b>	△727
	営業利益	585	858	<b>860</b>	+2
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	6,559	<b>6,600</b>	+41
	営業利益	473	749	<b>750</b>	+1
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	7,591	7,237	<b>6,400</b>	△837
	営業利益	102	△276	<b>△150</b>	+126
半導体	売上高	7,731	8,500	<b>8,700</b>	+200
	営業利益	△78	1,640	<b>1,000</b>	△640
金融	金融ビジネス収入	10,875	12,284	<b>12,700</b>	+416
	営業利益	1,664	1,789	<b>1,700</b>	△89
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	△876	<b>△900</b>	△24
連結	売上高	76,033	85,440	<b>83,000</b>	△2,440
	営業利益	2,887	7,349	<b>6,700</b>	△649

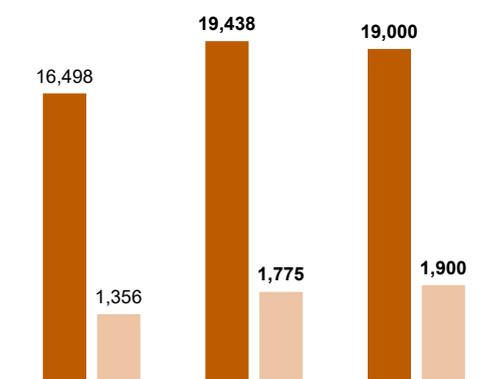
- セグメント別の業績見通しはご覧の通りです。
- では、ここから各事業の概況説明に移ります。

## ゲーム & ネットワークサービス分野

### 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益

(億円)



(万台)	FY16	FY17	FY18見通し
PS4®	2,000	1,900	1,600

#### 2017年度 (前年度比)

- 売上高 2,940億円(17.8%)大幅増収 (為替影響: +825億円)
  - ・(+ )ネットワークを通じた販売を含む「プレイステーション 4」(PS4®)ソフトウェアの増収
  - ・(+ )為替の影響
  - ・(+ )有料会員サービス「プレイステーション プラス」の加入者数の増加
- 営業利益 419億円大幅増益 (為替影響: +198億円)
  - ・(+ )増収
  - ・(- )販売費及び一般管理費の増加

#### 2018年度見通し (前年度比)

- 売上高 438億円(2.3%)減収
  - ・(- )PS4®ハードウェアの減収
  - ・(- )為替の影響
  - ・(+ )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
- 営業利益 125億円増益
  - ・(+ )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®ハードウェアの減収

- 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。
- 2017年度の売上高は、主にPS4®ソフトウェアの増収により、前年度から18%増収の1兆9,438億円となりました。
- 営業利益は、この増収の影響などにより、前年度から419億円の増益となり、1,775億円を計上しました。
- 2018年度は、PS4®ハードウェアの販売減少などにより2%の減収を見込んでおりますが、営業利益見通しは主にPS4®ソフトウェアの増収により、125億円増益の1,900億円としております。

## ゲーム & ネットワークサービス分野 開示の変更

---

### ■ ゲーム & ネットワークサービス分野 売上高の内訳

- ハードウェア
- ゲームソフトウェア
- ネットワークサービス
- その他

### ■ PlayStation®4 ハードウェア・ソフトウェア販売数量

- PS4®ハードウェア(台数)
- PS4®フルゲームソフトウェア(本数)
- PS4®フルゲームソフトウェア ダウンロード販売比率(%)

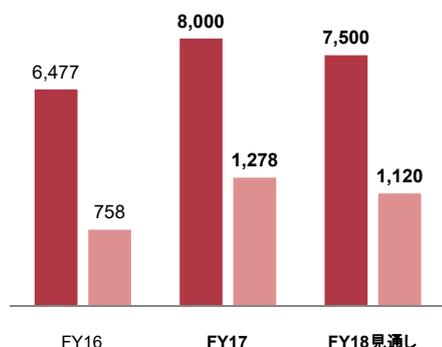
- なお、本日、IRサイトで公開した決算補足資料において、このスライドに記載している項目の開示を新たに開始しております。

## 音楽分野

### 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益

(億円)



	FY16	FY17	FY18見通し
音楽制作カテゴリー売上高	3,889	4,470	-
内、ストリーミング*売上高	1,406	1,974	-

#### 2017年度(前年度比)

- 売上高 1,523億円(23.5%)大幅増収 (為替影響: +90億円)
  - ・(+ )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
- 営業利益 520億円大幅増益
  - ・(+ )増収
  - ・(+ )不動産の譲渡益105億円

#### 2018年度見通し(前年度比)

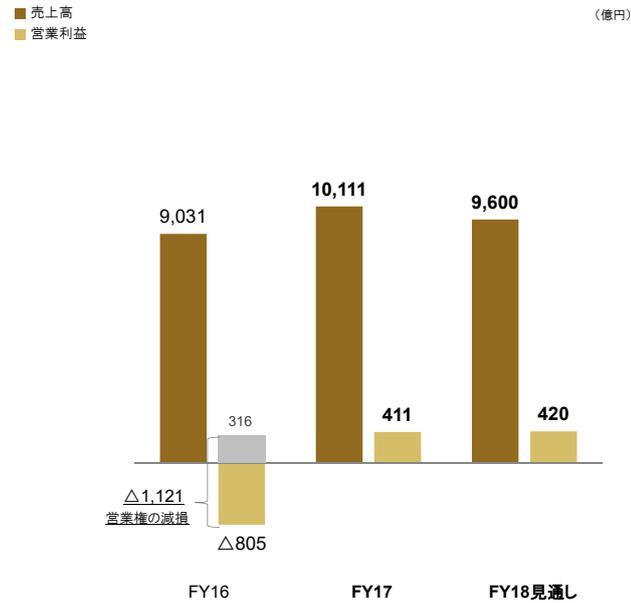
- 売上高 500億円(6.2%)減収
  - ・(- )会計基準の変更の影響
  - ・(- )為替の影響
- 営業利益 158億円減益
  - ・(- )前年度に不動産の譲渡益105億円を計上

\* 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。
- 2017年度は、前年度から24%の増収、営業利益は520億円増益の1,278億円を計上しました。
- この増益は、モバイル向けゲームアプリ「Fate/Grand Order」が引き続き好調だったことや、ストリーミングサービス向け売上高が増加したことなどによるものです。
- なお、モバイル向けゲームアプリの営業利益は、分野全体の営業利益の3割強を占め、2016年度からは倍増となっております。
- 2018年度の売上高は、会計基準の変更や為替の影響などにより6%の減収を見込んでおります。
- 営業利益見通しは、前年度に不動産の譲渡益105億円を計上していたこともあって減益となり、1,120億円としております。

## 映画分野

### 売上高及び営業利益



### 2017年度（前年度比）

以下の要因分析は米ドルベース

- 売上高 1,079億円(12.0%)大幅増収 米ドルベース: +841百万米ドル (+10%)
  - ・(+ )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
  - ・(+ )映画製作における増収
    - ・(+ )「スパイダーマン:ホームカミング」及び「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
    - ・(- )カタログ作品のテレビ局向けライセンス収入の減少
  - ・(+ )テレビ番組制作における増収
    - ・(+ )米国のテレビ番組のライセンス収入の増加
    - ・(- )カタログ作品のライセンス収入の減少
- 営業利益 1,216億円大幅損益改善
  - ・(+ )前年度において営業権の減損損失を計上(962百万米ドル(1,121億円))
  - ・(+ )増収
  - ・(- )TEN Sports Networkにおける損失

### 2018年度見通し(前年度比)

- 売上高 511億円(5.1%)減収
  - ・(- )為替の影響
- 営業利益 ほぼ前年度並み

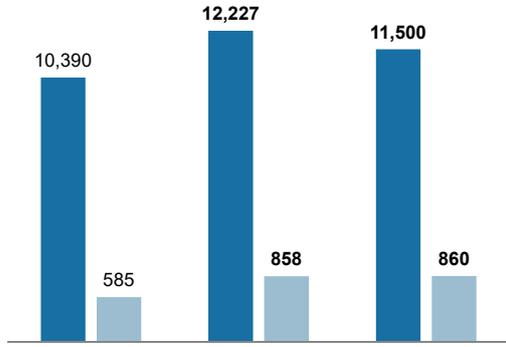
- ・ 次に映画分野についてご説明します。
- ・ 2017年度は、前年度から12%の増収、営業損益は前年度に営業権の減損1,121億円を計上していたこともあって改善し、411億円の利益を計上しました。
- ・ なお、当分野の営業利益が、期初に示した見通しを達成したのは、2014年度にセグメント別業績見通しの公表を開始して以来、初めてのこととなります。
- ・ 2017年度は、「スパイダーマン:ホームカミング」、「ジュマンジ・ウェルカム・トゥ・ジャングル」などのヒットにより、公開作品全体の収益が期初の想定を上回りました。
- ・ 2015年2月から責任者となったトム・ロスマンのリーダーシップの下、映画製作事業のチームが進めてきた、コンテンツIP重視、財務規律の徹底の成果が出始めたものと考えております。
- ・ 2018年度は、為替の影響もあって5%の減収、営業利益は前年度並みの420億円を見込んでおります。

## 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

■ 売上高  
■ 営業利益

(億円)



(万台)	FY16	FY17	FY18見通し
テレビ	1,210	1,240	1,150

#### 2017年度 (前年度比)

- 売上高 1,837億円(17.7%)大幅増収 (為替影響:+564億円)
  - ・(+ )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
- 営業利益 273億円大幅増益 (為替影響:+228億円)
  - ・(+ )増収
  - ・(+ )為替の好影響
  - ・(- )研究開発費・マーケティング費用等の増加

#### 2018年度見通し (前年度比)

- 売上高 727億円(5.9%)減収
  - ・(- )為替の影響
  - ・(- )規模を追わない収益性重視の経営によるテレビの数量減
- 営業利益 ほぼ前年度並み
  - ・(+ )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
  - ・(- )減収

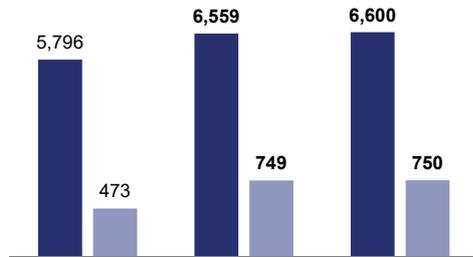
- ・ 次にホームエンタテインメント&サウンド分野についてご説明します。
- ・ 2017年度は、前年度から18%の増収、営業利益は273億円の増益となり、858億円を計上しました。
- ・ この増収増益は、4KブラビアOLEDテレビなどの高付加価値モデルへのシフトや為替の好影響などによるものです。
- ・ 2018年度は、6%の減収、営業利益はほぼ前年度並みの860億円を見込んでおります。

## 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	FY17	FY18見通し
デジタルカメラ*	420	440	380

### 2017年度(前年度比)

■ 売上高 763億円(13.2%)大幅増収 (為替影響: +229億円)

- ・(+ )前年度における熊本地震の影響
- ・(+ )為替の影響
- ・(+ )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

■ 営業利益 277億円大幅増益 (為替影響: +116億円)

- ・(+ )静止画・動画カメラにおける製品ミックスの改善
- ・(+ )為替の好影響
- ・(+ )前年度における熊本地震の影響

### 2018年度見通し(前年度比)

■ 売上高・営業利益 ほぼ前年度並み

- ・(+ )静止画・動画カメラにおける製品ミックスの改善
- ・(- )為替の悪影響

\*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

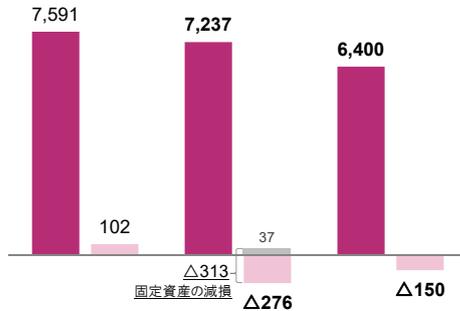
- 続いてイメージング・プロダクツ & ソリューション分野についてご説明します。
- 2017年度は、前年度から13%の増収、営業利益は277億円の増益となり、749億円を計上しました。
- この増収増益は、“αシリーズ”のミラーレス一眼カメラやその交換レンズ群などの高付加価値製品の充実を進めたことに加え、為替の好影響、前年度に熊本地震のマイナス影響があったことなどによるものです。
- 2018年度については、売上高6,600億円、営業利益750億円とほぼ前年度並みを見込んでおります。

## 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



(万台)	FY16	FY17	FY18見通し
スマートフォン	1,460	1,350	1,000

#### 2017年度(前年度比)

■ 売上高 354億円(4.7%)減収 (為替影響: +161億円)  
・(-)スマートフォンの販売台数の減少

■ 営業利益 378億円損益悪化 (為替影響: △53億円)

- ・(-)固定資産の減損損失の計上(313億円)
- ・(-)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

#### 2018年度見通し(前年度比)

■ 売上高 837億円(11.6%)減収  
・(-)収益構造の改善に向けたスマートフォンの販売台数の絞り込み

■ 営業利益 126億円損失縮小

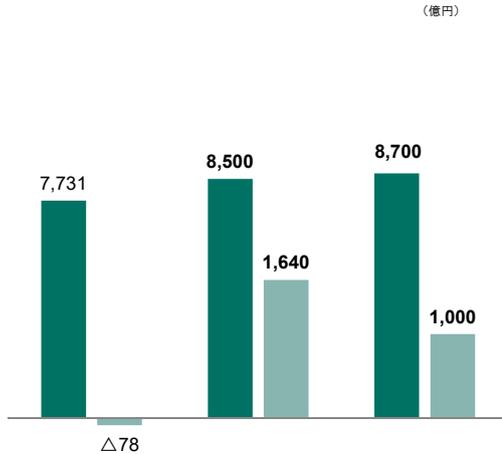
- ・(+ )前年度において固定資産の減損損失を計上(313億円)
- ・(+ )オペレーション費用の削減
- ・(-)スマートフォンの販売台数の減少

- ・ 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。
- ・ 2017年度の売上高は、前年度から5%減の7,237億円となりました。
- ・ 営業損益は、この減収の影響に加え、第4四半期に固定資産の減損313億円を計上したことにより、前年度から378億円悪化し、276億円の赤字を計上しました。
- ・ 当分野のスマートフォン事業について、2018年1月以降の販売状況や事業環境の変化を踏まえ、将来の収益見通しを下方修正しました。
- ・ この結果、将来キャッシュ・フローが減少する見通しとなったことから、今回の減損計上に至りました。
- ・ 2018年度は、収益構造の改善に向け、スマートフォンの販売台数見通しを前年度から大幅に絞り込み1,000万台としているため、12%の減収を見込んでおります。
- ・ 営業損益は減収の影響もあり、150億円の赤字を見込んでおります。
- ・ 今後のスマートフォン事業の方向性を考えるうえで、5G通信技術の重要性について触れておきたいと思っております。
- ・ 近い将来に商用化が見込まれる5G通信は、高速通信、低遅延、同時多接続などの特徴により、全ての携帯電子機器をネットやクラウドに接続する可能性を秘めたポテンシャルの高い技術と認識しております。
- ・ この最先端の通信技術を使いこなすには、基礎研究からアプリケーションへの応用まで、高い技術力を社内に持つ必要があります。ソニーはスマートフォン事業を運営するなかで、5G通信技術に積極的に取り組み、グループ全体で活用できる技術コンピタンスへと高めていきます。

# 半導体分野

## 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益



	FY16	FY17	FY18見通し
イメージセンサー <sup>*1</sup> 売上高	5,486	6,494	6,900
半導体分野 固定資産の増加額	840	1,281	1,600
内、イメージセンサー <sup>*1</sup>	450	1,066	1,300

<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。

### 2017年度（前年度比）

- 売上高 769億円(9.9%)増収（為替影響: +208億円）
  - ・(+ )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の販売数量の大幅な増加
  - ・(+ )前年度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
- 営業利益 1,718億円大幅損益改善（為替影響: +117億円）
  - ・(+ )増収
  - ・(+ )カメラモジュールの前年度の減損損失及び当年度の持分譲渡益(522億円)
  - ・(+ )熊本地震の影響(受取保険金相殺後)(347億円)
  - ・(+ )為替の好影響
  - ・(+ )製造設備の売却にともなう利益(86億円)
  - ・(+ )前年度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(65億円)

### 2018年度見通し（前年度比）

- 売上高 200億円(2.4%)増収
  - ・(+ )モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量の増加
  - ・(- )為替の影響
- 営業利益 640億円大幅減益
  - ・(- )減価償却費及び研究開発費の増加
  - ・(- )為替の悪影響
  - ・(- )前年度におけるカメラモジュール製造子会社の持分の譲渡益(283億円)
  - ・(- )前年度における製造設備の売却にともなう利益(86億円)
  - ・(+ )増収

- ・ 次に半導体分野についてご説明します。
- ・ 2017年度は、前年度から10%の増収、営業損益は前年度から1,718億円改善し、1,640億円の利益を計上しました。
- ・ この損益改善は、2016年度及び2017年度に多くの特殊要因があったことや、イメージセンサーの販売数量が前年度から増加したことなどによるものです。

## 半導体分野 調整後営業利益

	営業損益	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
<b>FY16</b>	△78 億円	<b>441 億円</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 熊本地震の影響*2(△280億円)</li> <li>■ 外販向けの一部の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)</li> </ul>
<b>FY17</b>	1,640 億円	<b>1,204 億円</b>	<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(+283億円)</li> <li>■ 半導体分野における製造設備の売却にともなう利益(+86億円)</li> <li>■ 熊本地震の受取保険金(+67億円)</li> </ul>
<b>前年度比</b>	+1,718 億円	<b>+763 億円</b> (+173.0%)	

\*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

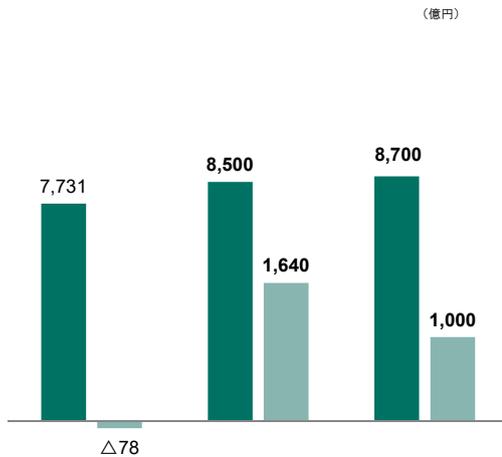
調整後営業利益は米国会計原則に則った開示ではありませんが、ソニーは、この開示が投資家の皆様に有益な情報を提供すると考えています。

- 調整後営業利益については、このスライドにある通り、763億円の増益と試算されます。

# 半導体分野

## 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益



	FY16	FY17	FY18見通し
イメージセンサー <sup>*1</sup> 売上高	5,486	6,494	6,900
半導体分野 固定資産の増加額	840	1,281	1,600
内、イメージセンサー <sup>*1</sup>	450	1,066	1,300

<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。

### 2017年度（前年度比）

- 売上高 769億円(9.9%)増収（為替影響: +208億円）
  - ・(+ )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の販売数量の大幅な増加
  - ・(+ )前年度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
- 営業利益 1,718億円大幅増益改善（為替影響: +117億円）
  - ・(+ )増収
  - ・(+ )カメラモジュールの前年度の減損損失及び当年度の持分譲渡益(522億円)
  - ・(+ )熊本地震の影響(受取保険金相殺後)(347億円)
  - ・(+ )為替の好影響
  - ・(+ )製造設備の売却にともなう利益(86億円)
  - ・(+ )前年度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(65億円)

### 2018年度見通し（前年度比）

- 売上高 200億円(2.4%)増収
  - ・(+ )モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量の増加
  - ・(- )為替の影響
- 営業利益 640億円大幅減益
  - ・(- )減価償却費及び研究開発費の増加
  - ・(- )為替の悪影響
  - ・(- )前年度におけるカメラモジュール製造子会社の持分の譲渡益(283億円)
  - ・(- )前年度における製造設備の売却にともなう利益(86億円)
  - ・(+ )増収

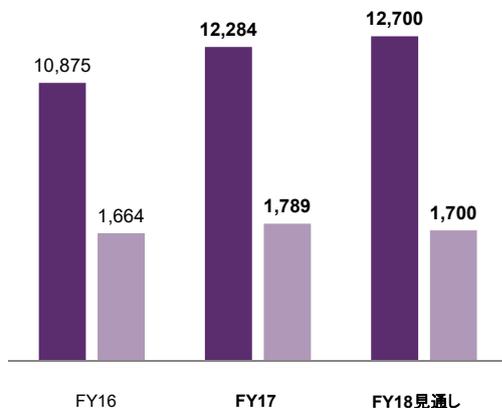
- 2018年度は、2%の増収となる8,700億円の売上高と、1,000億円の営業利益を見込んでおります。
- モバイル向けイメージセンサーの販売数量増により増収を見込むものの、前年度に特殊要因による利益が約430億円あったこと、為替の前提レートを前年度より円高で見ていることなどにより減益を見込んでおります

## 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（前年度比）

- 金融ビジネス収入 1,409億円(13.0%)大幅増収
  - ・(+ )ソニー生命の増収(+1,280億円、収入:10,936億円)
  - ・保有契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
- 営業利益 125億円増益
  - ・(+ )ソニー生命の増益(+48億円、利益:1,591億円)
  - ・(+ )一般勘定の運用益の増加
  - ・投資目的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したデリバティブ取引の損益の改善
  - ・(- )金利の下落にともなう繰延保険契約費償却額の増加
  - ・(+ )持分法による投資損失の縮小

#### 2018年度見通し（前年度比）

- 金融ビジネス収入 416億円(3.4%)増収
  - ・(+ )ソニー生命における保険契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
- 営業利益 89億円若干減益
  - ・(- )資産売却益の減少
  - ・(+ )保険料収入の増加

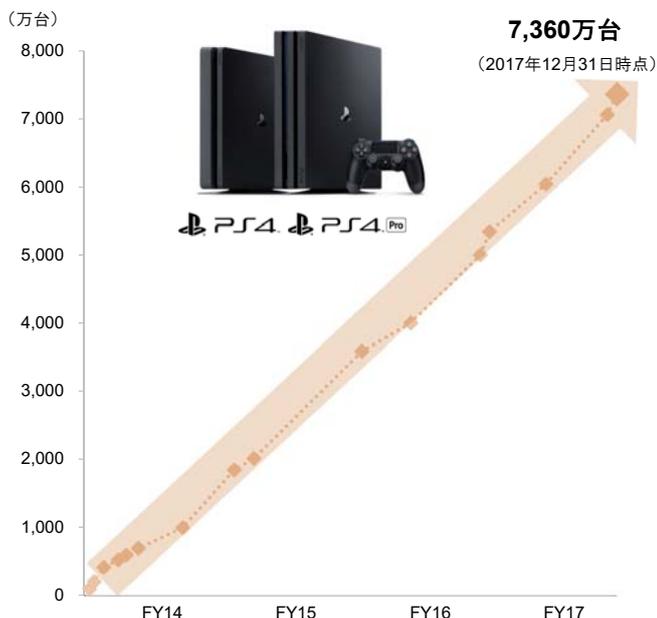
- ・ 続いて金融分野についてご説明します。
- ・ 2017年度は、主にソニー生命の保険契約高が拡大したことにより13%の増収、営業利益は125億円増益の1,789億円となりました。
- ・ この営業利益には、ソニー生命における投資目的不動産の売却益が含まれておりません。
- ・ 2018年度は、金融ビジネス収入は1兆2,700億円、営業利益は1,700億円を見込んでおります。
- ・ 引き続き、ソニー生命の保険契約高拡大による増収は見込むものの、資産売却益の減少などにより、若干の減益を見込んでおります。

## ■ 各事業に対する認識

- 締めくくりに、ここで、各事業に対する現時点での私の認識について、簡単に申し上げます。

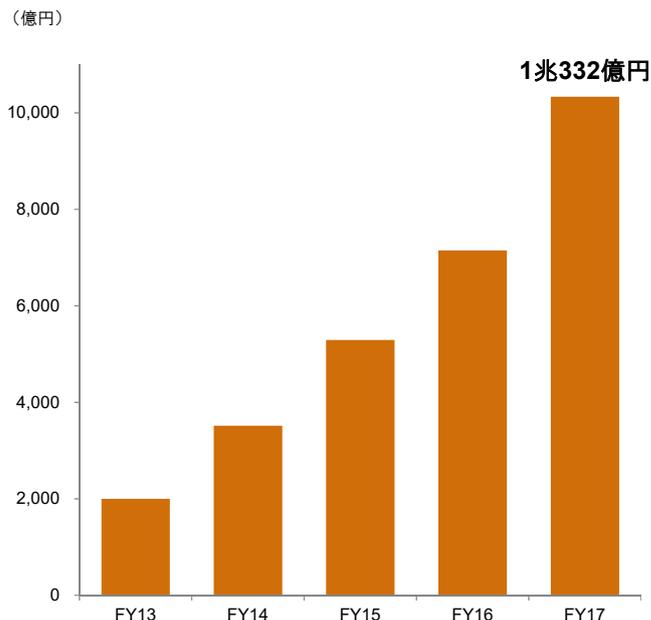
## ゲーム&ネットワークサービス分野

PS4® 累計実売台数<sup>1)</sup>の推移



<sup>1)</sup>出所: ソニー・インタラクティブエンタテインメント(SIE)プレスリリース

ネットワーク売上高<sup>2)</sup>の推移



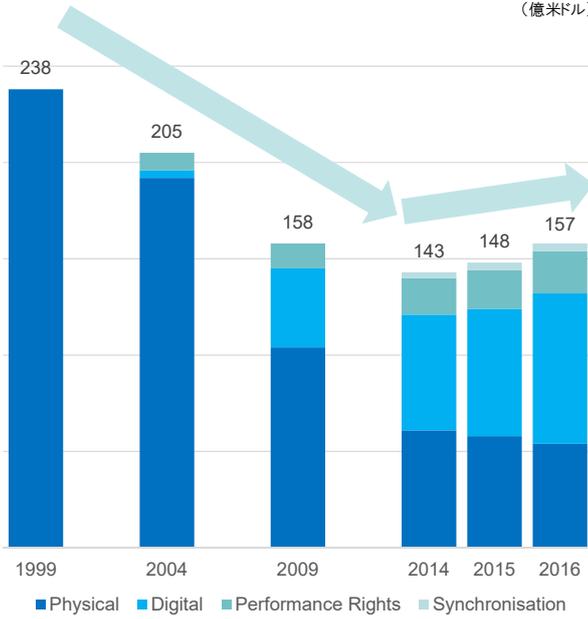
<sup>2)</sup>該当年度における「決算短信」及び「連結業績補足資料」での金額開示項目

- ゲーム&ネットワークサービス分野は、PS4®の普及に加えて、ネットワーク売上高の拡大が利益成長を牽引してきました。
- したがって、ハードの普及とソフトのタイレシオという従来のモデルに加え、ネットワークサービスを軸とした安定的なビジネスモデルを更に拡大することが重要と認識しております。

## 音楽分野

グローバル・レコード音楽市場規模

(億米ドル)



出所: IFPI "Global Music Report 2017"

モバイル向けゲームアプリ



- 音楽分野は、業界内での高いポジションを活かし、ストリーミングサービスの普及による音楽市場の拡大を、利益成長に繋げる必要があると認識しております。
- また、モバイル向けゲームアプリも、アニメーションIP活用の一環として、引き続き積極的に取り組むべきものと考えております。

## 映画分野

2017年度の代表作

### 映画製作



© 2017 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.



© 2017 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.



© 2017 Columbia Pictures Industries, Inc. and Sony Pictures Animation Inc. All Rights Reserved.

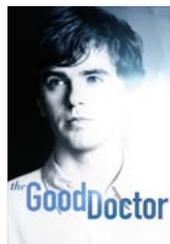
### テレビ番組制作



© 2018 Left Bank Pictures (Television) Limited



© 2018 Sony Pictures Television Inc.



© 2018 Sony Pictures Television Inc. and ABC Studios

ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント マネジメント

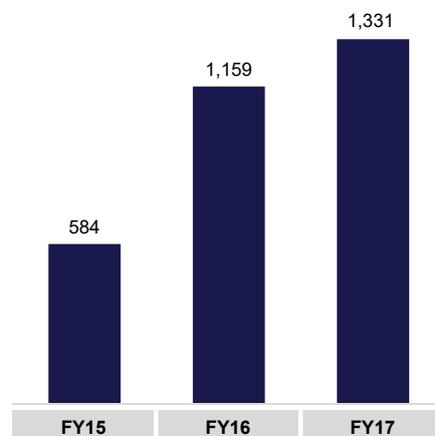


アンソニー・ヴァインシクエラ  
Chairman and CEO, Sony Pictures Entertainment

- 映画分野は、先ほど述べましたように2017年度は一定の成果を収めたものの、競合他社との比較では、いまだ収益性が低いと認識しております。
- トニー・ヴァインシクエラをはじめとする新しいマネジメントチームと共に、収益性改善にむけた取り組みを徹底していきます。

## ブランド・ハードウェア

営業利益推移 (億円)

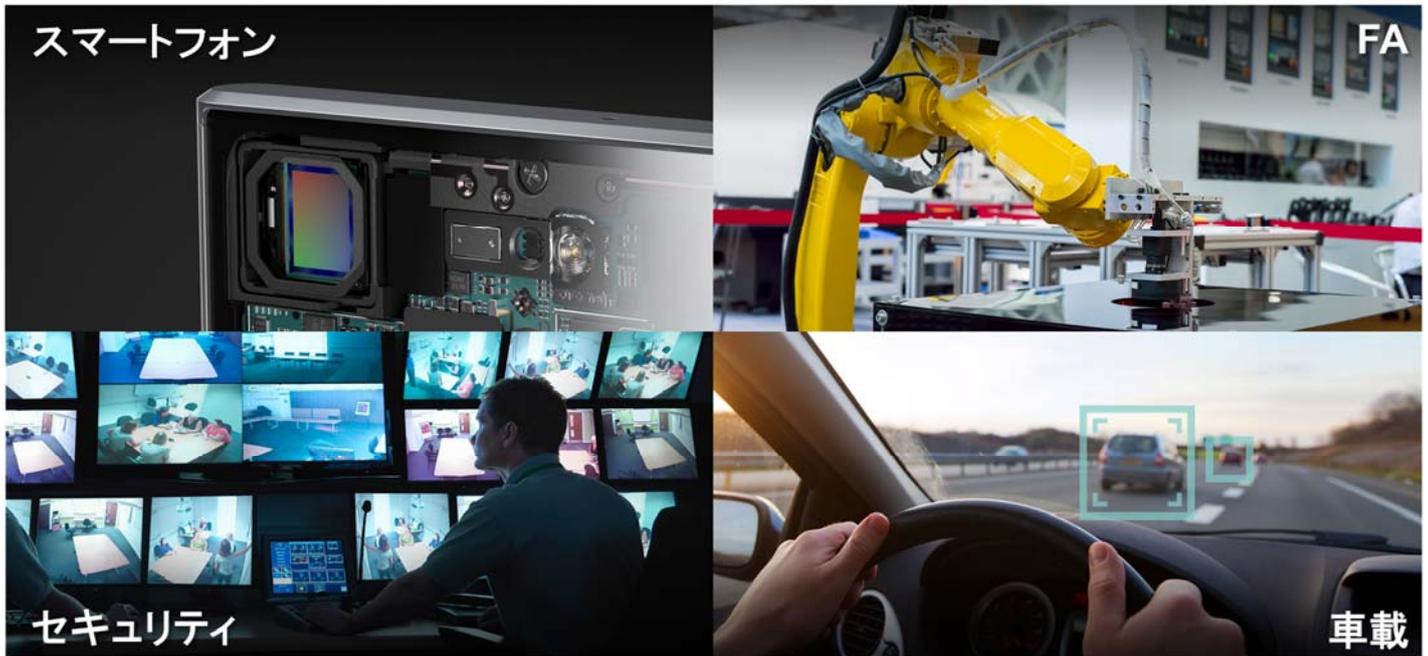


	FY15	FY16	FY17
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	506	585	858
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	693	473	749
モバイル・コミュニケーション(MC)	△614	102	△276
<b>ブランド・ハードウェア 単純合算</b>	<b>584</b>	<b>1,159</b>	<b>1,331</b>

- このスライドにある三つの分野をブランド・ハードウェアと呼んでおりますが、これまで商品力の強化とオペレーション改善に取り組んだ結果、全体としての収益は改善してきております。
- 今後は、それぞれの分野で収益性改善に向けた取り組みを継続することに加え、分野横断的な施策も強化し、より効率的かつ安定的にキャッシュを創出する領域としていきたいと考えております。

## 半導体分野（イメージセンサー）

用途の広がり



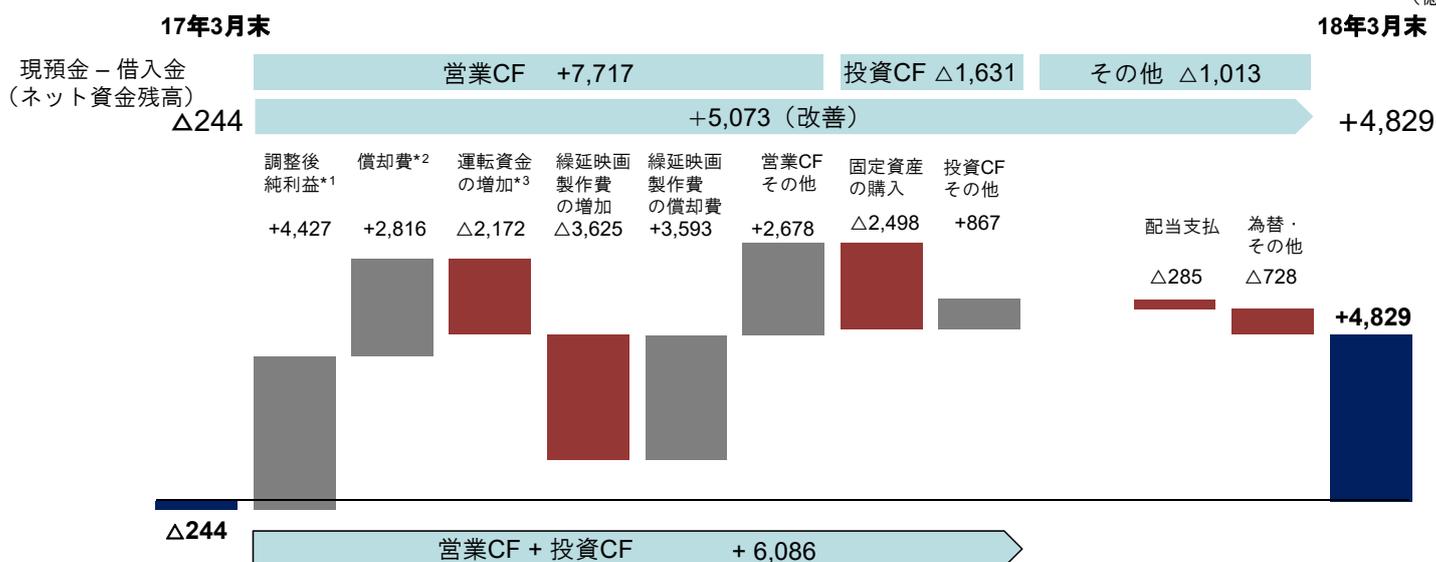
- 半導体分野は投下資本も大きく、事業リスクに見合う高いマージンを上げることが求められる事業です。
- そのためには、競争優位性をもつ領域への集中と、強い市場ポジションの堅持が重要と認識しております。
- イメージセンサーに対する需要は、スマートフォン市場の成熟により短期的には伸び率が低下する傾向にありますが、中長期ではセンシング、監視、FA、車載向けなど、新しい用途の展開も見込まれることから、更なる成長が期待できると認識しております。



- 金融分野については、引き続き安定的な利益貢献を期待しております。

## 2017年度 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 当期純利益(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]

\*2 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]

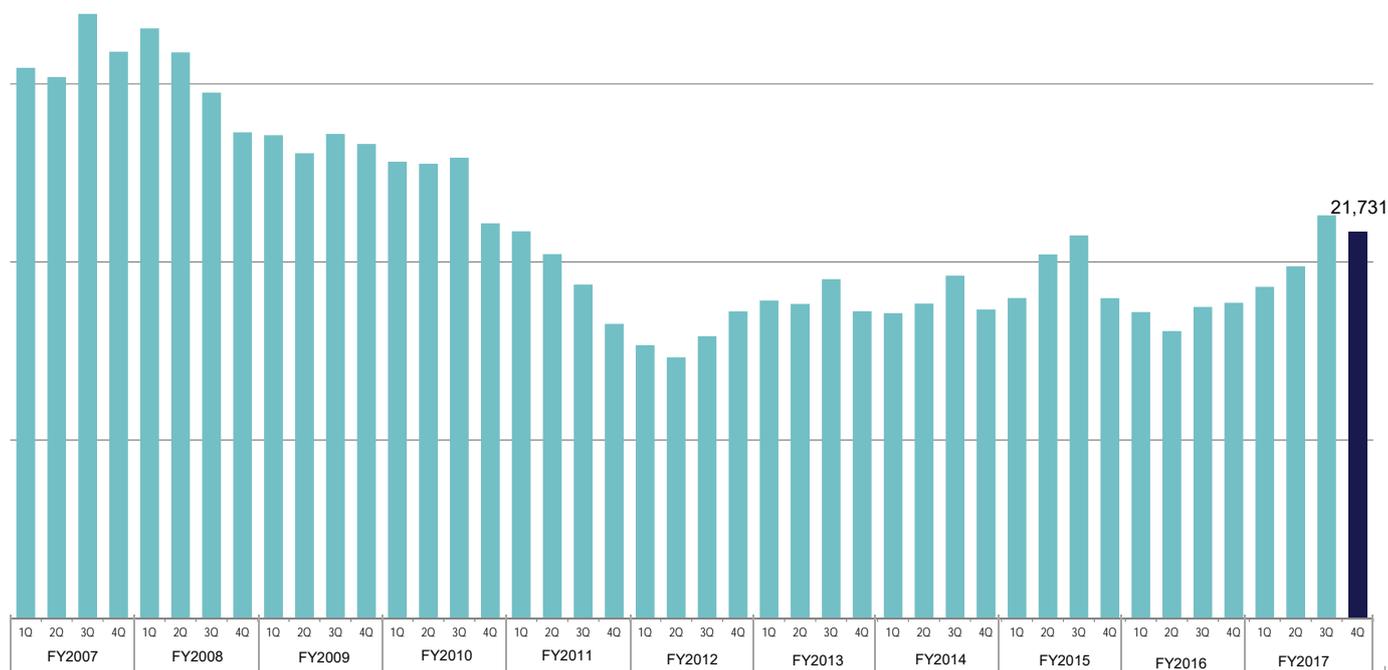
\*3 受取手形及び売掛金の増加・減少 + 棚卸資産の増加・減少 + 支払手形及び買掛金の増加・減少 [金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

・「2017年度 決算短信」P.13 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

- 最後に、財務状況についてもお話しします。
- お手元のハンドアウト資料の中で、金融分野を除く連結のキャッシュ・フローをお示ししておりますが、前年度と当年度を比較すると着実な改善が見られます。

## 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）



- 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です。
- 当社は比較的大きな資本を半導体事業に投下していることもあり、半導体業界の水準も考慮にいれながら、株主資本の一層の充実に努めます。
- それと共に、将来の成長に向けた投資もバランスよく進めて参ります。
- 私からの説明は以上となります。

## 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。