

SONY

# 2018年度 第2四半期連結業績概要

(2018年9月30日に終了した3ヵ月間)

2018年10月30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/>)。

- **2018年度第2四半期連結業績及び2018年度連結業績見通し**
- **セグメント別概況**

- CFOの十時でございます。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。

## 2018年度 2Q 連結業績

(億円)

	FY17 2Q	FY18 2Q	前年同期比
売上高及び営業収入	20,625	<b>21,828</b>	+1,202 億円 (+6%)
営業利益	2,042	<b>2,395</b>	+353 億円 (+17%)
税引前利益	1,986	<b>2,464</b>	+478 億円 (+24%)
当社株主に帰属する四半期純利益	1,309	<b>1,730</b>	+421 億円 (+32%)
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)	101.35円	<b>133.43円</b>	+32.08 円
構造改革費用*1	16	<b>37</b>	+131%
固定資産の増加額*2	758	<b>693</b>	△9%
減価償却費及び償却費*3	867	<b>856</b>	△1%
研究開発費	1,088	<b>1,165</b>	+7%
平均為替レート			
1米ドル	111.0円	<b>111.5円</b>	
1ユーロ	130.4円	<b>129.7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)。

- 2018年度第2四半期の連結売上高は、前年同期から6%増加の2兆1,828億円、連結営業利益は前年同期から17%増加の2,395億円となりました。
- 当社株主に帰属する四半期純利益は、前年同期から32%増加の1,730億円となっております。

## 2018年度 2Q セグメント別業績

(億円)

		FY17 2Q	FY18 2Q	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	4,332	5,501	+1,169	+2
	営業利益	548	906	+359	△6
音楽	売上高	2,066	2,039	△27	+5
	営業利益	325	315	△10	
映画	売上高	2,440	2,409	△31	+9
	営業利益	77	235	+158	
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	3,009	2,749	△260	△59
	営業利益	244	245	+1	△60
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	1,567	1,639	+72	△6
	営業利益	189	218	+29	△6
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	1,720	1,178	△542	△15
	営業利益	△25	△298	△274	+12
半導体	売上高	2,284	2,544	+261	+9
	営業利益	494	479	△14	+6
金融	金融ビジネス収入	2,792	3,535	+742	
	営業利益	366	392	+26	
その他	売上高	1,128	891	△237	
	営業利益	△0	50	+51	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△713	△657	+56	
	営業利益	△175	△147	+27	
連結	売上高	20,625	21,828	+1,202	
	営業利益	2,042	2,395	+353	

・ 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.23掲載の「注記」を参照(次頁以降も同じ)。

- ・ セグメント別の当四半期の実績はご覧の通りです。

## 2018年度 1H 連結業績

(億円)

	FY17 1H	FY18 1H	前年同期比
売上高及び営業収入	39,206	<b>41,364</b>	+2,157 億円 (+6%)
営業利益	3,618	<b>4,345</b>	+727 億円 (+20%)
税引前利益	3,475	<b>5,585</b>	+2,110 億円 (+61%)
当社株主に帰属する四半期純利益	2,117	<b>3,994</b>	+1,877 億円 (+89%)
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)	164.06円	<b>308.17円</b>	+144.11 円
構造改革費用	40	<b>50</b>	+24%
固定資産の増加額	1,432	<b>1,323</b>	△8%
減価償却費及び償却費	1,700	<b>1,718</b>	+1%
研究開発費	2,106	<b>2,240</b>	+6%
平均為替レート			
1米ドル	111.1円	<b>110.3円</b>	
1ユーロ	126.3円	<b>129.9円</b>	

- こちらは上半期の実績となっております。

## 2018年度 1H セグメント別業績

(億円)

		FY17 1H	FY18 1H	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	7,813	10,222	+2,409	+61
	営業利益	725	1,741	+1,016	+39
音楽	売上高	3,751	3,853	+102	△13
	営業利益	575	636	+61	
映画	売上高	4,498	4,160	△339	△24
	営業利益	△18	159	+177	
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	5,578	5,470	△108	△50
	営業利益	470	418	△51	△48
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	3,124	3,281	+157	+17
	営業利益	421	479	+58	+9
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	3,532	2,503	△1,029	△17
	営業利益	12	△406	△417	+30
半導体	売上高	4,326	4,567	+241	△20
	営業利益	1,048	771	△277	△17
金融	金融ビジネス収入	5,824	6,887	+1,063	
	営業利益	828	797	△31	
その他	売上高	2,221	1,720	△500	
	営業利益	△83	53	+136	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△1,460	△1,299	+161	
	営業利益	△360	△304	+56	
連結	売上高	39,206	41,364	+2,157	
	営業利益	3,618	4,345	+727	

- セグメント別の上半期の実績はご覧の通りです。

## 2018年度 連結業績見通し

(億円)

	FY17	7月時点 FY18見通し	10月時点 FY18見通し	7月時点比増減
売上高及び営業収入	85,440	86,000	<b>87,000</b>	+1,000 億円 (+1%)
営業利益	7,349	6,700	<b>8,700</b>	+2,000 億円 (+30%)
税引前利益	6,990	7,600	<b>9,750</b>	+2,150 億円 (+28%)
当社株主に帰属する当期純利益*1	4,908	5,000	<b>7,050</b>	+2,050 億円 (+41%)
構造改革費用	224	220	<b>270</b>	+23%
固定資産の増加額	3,321	3,600	<b>3,600</b>	-
減価償却費及び償却費	3,614	3,600	<b>3,600</b>	-
研究開発費	4,585	4,700	<b>4,700</b>	-
金融分野を除く連結ベース 営業キャッシュ・フロー*2	7,706	-	<b>8,300</b>	-
為替レート	実績レート	前提レート (FY18 2Q-4Q)	前提レート (FY18 2H)	<b>1株当たり配当金</b>
1米ドル	110.9円	110円前後	112円前後	中間 15円
1ユーロ	129.7円	127円前後	132円前後	期末 未定

\*1 EMIの持分取得に関する税金費用及びそれに伴う当社株主に帰属する当期純利益の見通しへの影響は精査中です。

\*2 金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フロー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。

「2018年度第2四半期 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。

- 次に、通期の連結業績見通しをお示しします。
- 連結の売上高見通しは、前回見通しから1,000億円増加の8兆7,000億円、営業利益見通しは2,000億円増加の8,700億円としました。
- モバイル・コミュニケーション分野が下方修正となったものの、後ほど説明するEMI Music Publishingの持分取得の影響や、ゲーム&ネットワークサービス分野をはじめ、多くの分野で上方修正となったことなどにより、連結全体では上方修正となりました。
- また、税引前利益は9,750億円に、当社株主に帰属する当期純利益は7,050億円に、それぞれ上方修正しています。
- 金融分野を除く営業キャッシュフローの見通しを今回より開示することとしており、通期で8,300億円を見込んでいます。
- なお、下期の為替前提レートはドルで112円、ユーロで132円に変更しています。

## 2018年度 セグメント別業績見通し

(億円)

		FY17	7月時点 FY18見通し	10月時点 FY18見通し	7月時点比 増減
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	19,438	21,800	23,500	+1,700
	営業利益	1,775	2,500	3,100	+600
音楽	売上高	8,000	7,600	8,200	+600
	営業利益	1,278	1,150	2,300	+1,150
映画	売上高	10,111	9,900	10,000	+100
	営業利益	411	440	500	+60
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	12,227	11,500	11,500	-
	営業利益	858	860	860	-
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	6,559	6,700	6,800	+100
	営業利益	749	780	810	+30
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	7,237	6,100	5,100	△1,000
	営業利益	△276	△300	△950	△650
半導体	売上高	8,500	8,900	9,100	+200
	営業利益	1,640	1,200	1,400	+200
金融	金融ビジネス収入	12,284	12,700	12,700	-
	営業利益	1,789	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	△876	△1,630	△1,020	+610
連結	売上高	85,440	86,000	87,000	+1,000
	営業利益	7,349	6,700	8,700	+2,000

- セグメント別の業績見通しはご覧の通りです。
- ビジネスリスクへのバッファは、前回のマイナス730億円に対し、今回はマイナス200億円を全社(共通)及び消去に織り込んでいます。
- 前回認識していたリスクの内、スマートフォン事業のリスクや部材調達のリスクは、内容の精査や対応の結果を、各事業の見通しに反映しました。
- 一方で、株価の低迷、中国の景気減速、新興国通貨を中心とした為替変動など、足元のマクロ環境は厳しくなっており、当社事業への影響が懸念されます。
- これらの環境変化は、各事業の見通しにも反映していますが、更に悪化するリスクを考慮し、マイナス200億円を全社でのリスクバッファとしました。

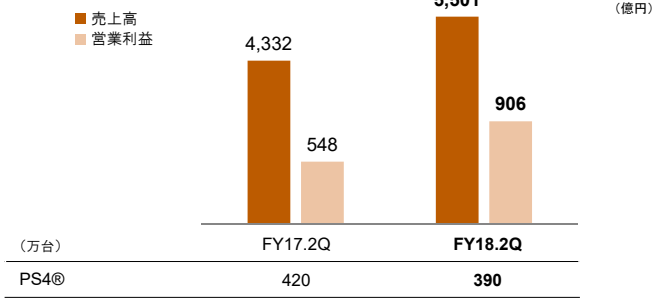




- ここで、EMI Music Publishingの持分取得に関する進捗をご報告します。
- 取引完了に向けて順調にプロセスが進み、年内には取引を完了出来る見込みです。
- したがって、年内に取引が完了する前提で、音楽分野並びに連結業績への影響を試算し、売上高に約250億円、営業利益、税引前利益、当社株主に帰属する当期純利益にそれぞれ約1,100億円のプラスの影響を今回の見通しに反映しています。
- この影響額には、すでに保有している、約40%の持分に対する再評価益の計上、ならびに、取引完了後に持分法適用会社から連結子会社となることによる財務諸表への影響を含んでいます。
- なお、当該取引に関する税金費用への影響については現在精査中であり、その結果によって当期純利益の見通しが変更される可能性があります。
- では、ここから各事業の概況説明に移ります。

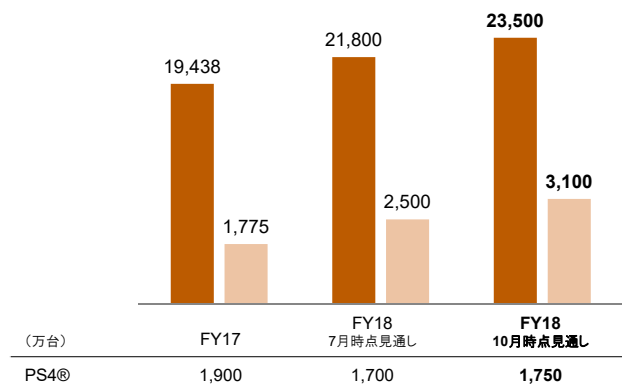
## ゲーム & ネットワークサービス分野

### 売上高及び営業利益



#### 2018年度第2四半期（前年同期比）

- 1,169億円(27%)大幅増収（為替影響: +2億円）
  - ・(+ )ゲームソフトウェアの増収
- 359億円大幅増益（為替影響: △6億円）
  - ・(+ )ゲームソフトウェアの増収



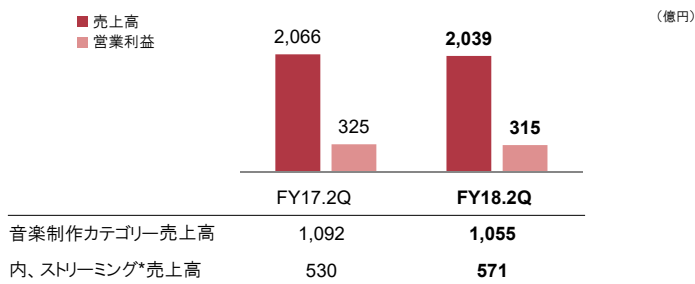
#### 2018年度10月時点見通し（7月時点比）

- 売上高 1,700億円(8%)上方修正
  - ・(+ )ゲームソフトウェア売上の上方修正
  - ・(+ )為替の影響
  - ・(+ )「プレイステーション 4」(PS4@)ハードウェアの販売台数の上方修正
  - ・(+ )有料会員サービス「プレイステーション プラス」(PS Plus)の売上の上方修正
- 営業利益 600億円上方修正
  - ・(+ )ゲームソフトウェア及びPS Plusの増収
  - ・(+ )直近の好調なビジネス状況を踏まえたPS4@ハードウェアのプロモーション等のコスト削減

- 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。
- 主にゲームソフトウェアの増収により、当四半期の売上高は、前年同期から27%増の5,501億円に、営業利益は359億円増加し906億円になりました。
- 通期の見通しは、売上高を2兆3,500億円に、営業利益を3,100億円に上方修正しております。
- この主な要因は、直近の好調なビジネス状況を踏まえ、ゲームソフトウェアや「プレイステーション プラス」の売上見通しを引き上げると共に、「プレイステーション4」ハードウェアのプロモーション等のコスト削減を織り込んだことです。
- なお、今回の補足資料で「プレイステーション プラス」の会員数を、2016年度末から四半期毎に開示していますので、ご参照ください。

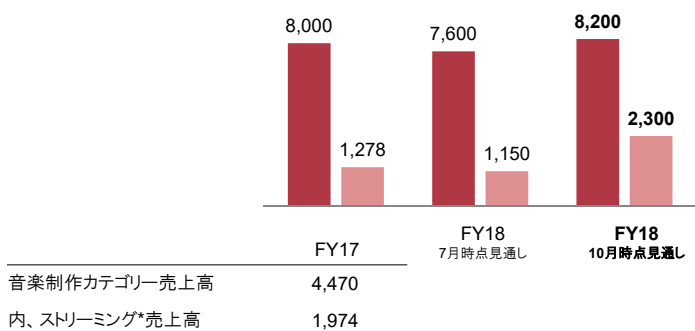
## 音楽分野

### 売上高及び営業利益



#### 2018年度第2四半期（前年同期比）

- 27億円(1%)減収（為替影響: +5億円）
  - ・(－)音楽制作の減収
    - ・(－)会計基準の変更の影響
    - ・(－)パッケージ販売及びデジタル・ダウンロード販売の減少
    - ・(＋)ストリーミング配信売上の増加
- 10億円減益
  - ・(－)映像メディアプラットフォームにおける広告宣伝費の増加



#### 2018年度10月時点見通し（7月時点比）

- 売上高 600億円(8%)上方修正
    - ・(＋)EMIの連結子会社化の影響
    - ・(＋)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
  - 営業利益 1,150億円上方修正
    - ・(＋)EMI持分約40%に関する再評価益
    - ・(＋)EMIの連結子会社化の影響
    - ・(＋)「Fate/Grand Order」の増収
- } 約1,100億円

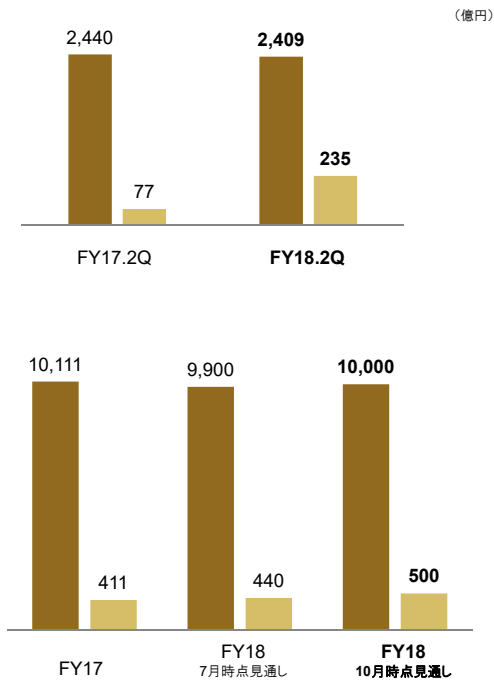
\* オンデマンド型音楽・動画ストリーミングサービス及びラジオ型音楽ストリーミングサービスを含む。  
また、定額課金型及び広告型の両方を含む。

- ・ 次に音楽分野についてご説明します。
- ・ 当四半期の売上高は、ストリーミング配信売上は増加したものの、会計基準変更の影響などにより、前年同期から若干減少し、2,039億円となりました。
- ・ 営業利益は315億円と、ほぼ前年同期並みとなっています。
- ・ 通期の見通しは売上高8,200億円、営業利益2,300億円と、7月時点の想定から上方修正しております。
- ・ この修正は、主に先ほど述べたEMI Music Publishing持分取得の影響によるものです。

## 映画分野

### 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益



### 2018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

■ 31億円(1%)減収 米ドルベース: △35百万米ドル (△2%)

- ・(－)映画製作の減収
  - ・(－)前年同期には「スパイダーマン:ホームカミング」が好調だったことによる全世界での劇場興行収入の減少
  - ・(＋)前年度の作品「ジュマンジ/ウェルカム・トゥ・ジャングル」や「ピーターラビット」など、テレビ向けライセンス収入の増加
- ・(＋)会計基準の変更の影響による映画製作及びテレビ番組制作の増収

■ 158億円増益

- ・(＋)会計基準の変更の影響 (+83億円)
- ・(＋)映画製作におけるテレビ向けライセンス収入の増加
- ・(＋)映画製作における広告宣伝費の減少
- ・(－)劇場興行収入の減少

### 2018年度10月時点見通し(7月時点比)

■ 売上高 100億円(1%)上方修正

- ・(＋)映画製作の増収
  - ・(＋)当年度劇場公開作品の興行成績が好調なこと
  - ・(＋)昨年度劇場公開作品のテレビ向けライセンス収入の増収
- ・(＋)為替の影響
- ・(－)メディアネットワークの減収

■ 営業利益 60億円上方修正

- ・(＋)増収

- ・ 次に映画分野です。
- ・ 当四半期の売上高は、テレビ番組制作、メディアネットワークは増収でしたが、映画製作の減収により、分野全体では2,409億円と前年同期から若干の減収となりました。
- ・ 映画製作では、「スパイダーマン:ホームカミング」の貢献があった前年同期に比べ、劇場興行収入が大幅に減少しましたが、前年度に劇場公開した作品の貢献などによりテレビ向けライセンス収入は増加しています。
- ・ 営業利益は、前年同期の約3倍となる235億円を計上しました。
- ・ この増益は、会計基準の変更による影響83億円に加え、映画製作のテレビ向けライセンス収入が増加したことなどによるものです。
- ・ 通期の見通しについては、売上高を1兆円に、営業利益を500億円にそれぞれ上方修正しております。
- ・ 映画製作において当年度公開作品が好調なことやテレビ向けライセンス収入が前回想定を上回ることが上方修正の主な要因です。
- ・ 一方で、メディアネットワークの売上が前回想定を下回る影響もあります。

## フランチャイズの育成



© 2018 Sony Pictures Animation Inc. and Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.



© 2018 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.

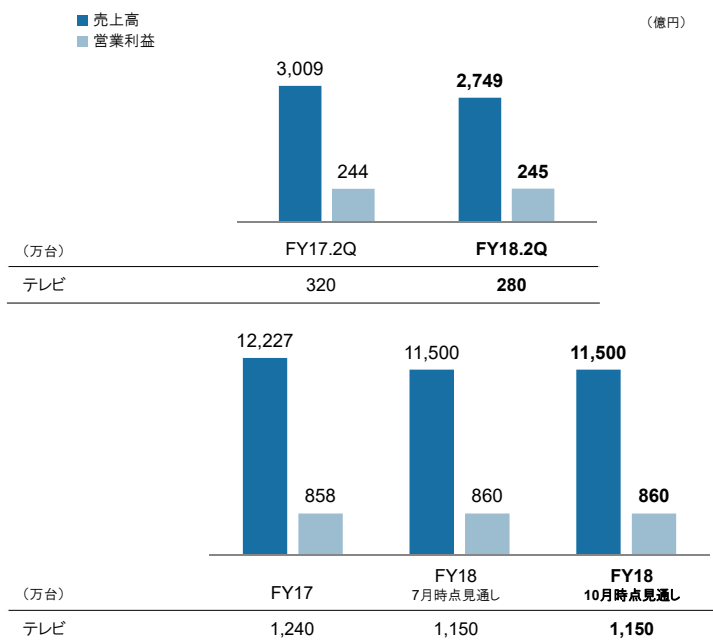


© 2018 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.

- この10月に2018年1月からのソニー・ピクチャーズの米国劇場興行成績が10億ドルを突破しました。
- 10月までに10億ドルを達成したのは4年ぶりのことです。
- シリーズ作品である「モンスターホテル」、「イコライザー」の続編や、スパイダーマンのIPを活用した「ヴェノム」がヒットするなど、フランチャイズの構築が進んでいます。
- トム・ロスマンのリーダーシップのもとで、映画製作部門が一丸となって、事業を変革してきたことの成果と考えています。

## 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



### 2018年度第2四半期（前年同期比）

- 260億円(9%)減収（為替影響：△59億円）
  - ・(－)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
- 1億円増益（為替影響：△60億円）
  - ・(＋)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
  - ・(－)減収

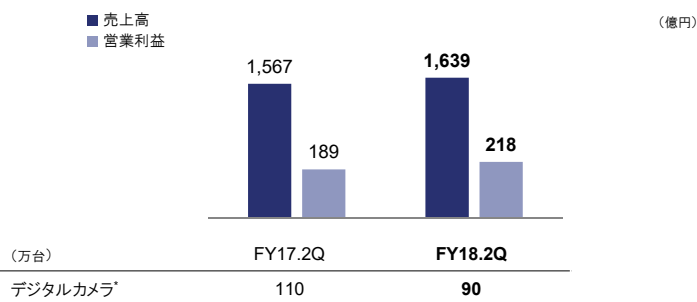
### 2018年度10月時点見通し

- 売上高・営業利益 7月時点から変更なし

- ・ 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。
- ・ 当四半期の売上高は、収益性を重視した結果として、テレビの販売台数が減少したことなどにより、前年同期から9%減の2,749億円となりました。
- ・ 営業利益は、為替や減収の影響はあったものの、高付加価値モデルへのシフトにより採算性が改善し、前年同期並みの245億円を計上しました。
- ・ 通期の見通しについては7月時点から変更はありません。

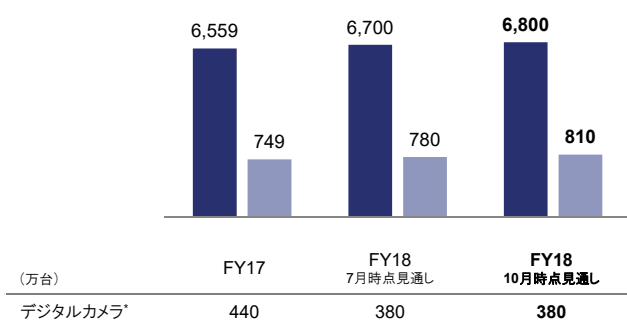
## イメージング・プロダクツ & ソリューション分野

### 売上高及び営業利益



#### 2018年度第2四半期（前年同期比）

- 72億円(5%)増収（為替影響：△6億円）
  - ・(+ )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
  - ・(- )販売台数の減少
- 29億円増益（為替影響：△6億円）
  - ・(+ )増収



#### 2018年度10月時点見通し（7月時点比）

- 売上高 100億円(1%)上方修正
  - ・(+ )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
  - ・(+ )為替の影響
- 営業利益 30億円上方修正
  - ・(+ )増収

\*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。

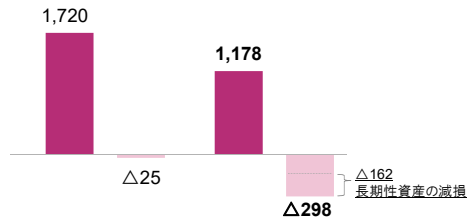
- 続いてイメージング・プロダクツ & ソリューション分野についてご説明します。
- 当四半期の売上高は前年同期から5%増の1,639億円となりました。
- 市場の影響によりデジタルカメラの販売台数は減少しましたが、ミラーレス一眼カメラやその交換レンズ群などの高付加価値製品の売上が増加したことなどにより増収を達成しています。
- 営業利益は、主に前述の高付加価値製品の売上増加により、前年同期から29億円増加し、218億円を計上しました。
- 通期の見通しについては、高付加価値製品の販売見通しを上方修正したことなどにより、売上高を6,800億円に、営業利益を810億円に上方修正しております。

# 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)

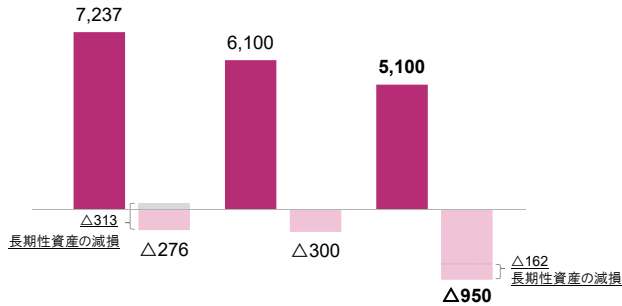
■ 売上高  
■ 営業利益



(万台)	FY17.2Q	FY18.2Q
スマートフォン	340	160

### 2018年度第2四半期（前年同期比）

- 542億円(32%)大幅減収（為替影響：△15億円）
  - ・（-）欧州・中南米・中近東を中心としたスマートフォンの販売台数の減少
- 274億円大幅損失拡大（為替影響：+12億円）
  - ・（-）減収
  - ・（-）長期性資産の減損損失の計上(△162億円)
  - ・（+）オペレーション費用の削減



(万台)	FY17	FY18 7月時点見通し	FY18 10月時点見通し
スマートフォン	1,350	900	700

### 2018年度10月時点見通し（7月時点比）

- 売上高 1,000億円(16%)下方修正
  - ・（-）主に欧州・日本におけるスマートフォンの販売台数の減少
- 営業利益 650億円下方修正
  - ・（-）減収
  - ・（-）長期性資産の減損損失の計上(△162億円)
  - ・（-）為替の悪影響
  - ・（+）オペレーション費用の削減

- それではモバイル・コミュニケーション分野についてご説明します。
- 当四半期の売上高は、前年同期から32%減の1,178億円となりました。
- この減収は、スマートフォンの販売台数が主に欧州を中心に減少したことによるものです。
- この減収の影響に加え、将来のスマートフォン事業の収益見通しを修正した結果として、当事業に関する長期性資産の減損162億円を計上したことなどにより、当四半期の営業損失は前年同期から274億円拡大し、298億円となりました。
- 通期の見通しは、売上高は5,100億円に、営業損失は950億円にそれぞれ下方修正しております。
- この下方修正は、主にスマートフォンの販売台数見通しを700万台に引き下げたことに加え、第2四半期に長期性資産の減損を計上したことが主な要因です。



## スマートフォン事業について

### 事業の方向性

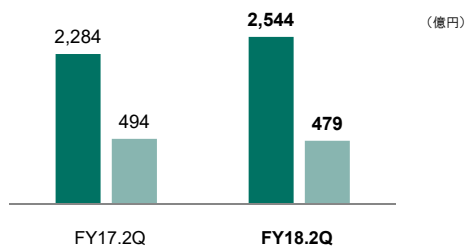
### 収益改善策

- ここで、スマートフォン事業の収益改善策をご説明します。
- 当該事業の将来について議論を重ねてきましたが、事業リスクをさらに引き下げるために、規模を一層縮小することが必要との結論に達し、2020年度のオペレーションコストを2017年度比で約50%削減する計画としました。
- 5月のIRデーでは30%削減の計画を示しましたが、より広範囲にオペレーションを見直し、早期に、より大きな削減を実現させます。
- また、ブランデッドハードウェアの技術や事業インフラを積極的に活用していきます。
- 商品力強化も並行して進めていきますが、その効果が業績に及ぶのには時間がかかること、コスト削減活動は来期も続くことから、2019年度も営業損失を計上すると予想しています。
- 3年連続の営業損失を見込むことを大変重く受け止めており、2020年度に黒字化を実現すべく、採算改善プランを実行してまいります。

## 半導体分野

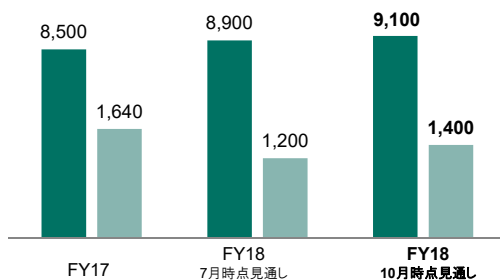
### 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益



イメージセンサー売上高

期間	売上高 (億円)
FY17.2Q	1,768
FY18.2Q	2,058



イメージセンサー売上高

期間	売上高 (億円)
FY17	6,494
FY18 7月時点見通し	7,200
FY18 10月時点見通し	7,400

半導体分野 固定資産の増加額  
内、イメージセンサー

期間	増加額 (億円)
FY17	1,281
FY18 7月時点見通し	1,600
FY18 10月時点見通し	1,600

### 2018年度第2四半期（前年同期比）

- 261億円(+11%)大幅増収（為替影響：+9億円）
  - ・(+ )モバイル機器向けイメージセンサーの大幅な増収
  - ・(+ )販売数量の大幅な増加
  - ・(+ )高付加価値モデルへの注力による製品ミックスの改善
  - ・(- )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
- 14億円減益（為替影響：+6億円）
  - ・(- )研究開発費及び減価償却費の増加
  - ・(+ )モバイル機器向けイメージセンサーの増収

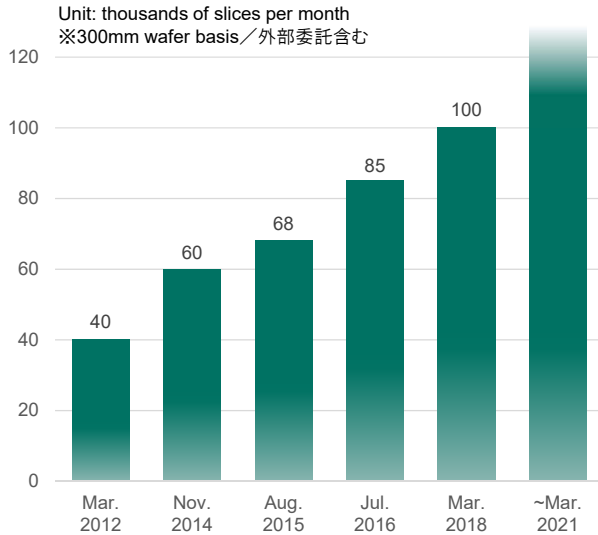
### 2018年度10月時点見通し（7月時点比）

- 売上高 200億円(2%)上方修正
  - ・(+ )モバイル機器向けイメージセンサーの売上見込みの上方修正
  - ・(+ )為替の影響
- 営業利益 200億円上方修正
  - ・(+ )増収の影響
  - ・(+ )為替の好影響

- ・ 次に半導体分野についてご説明します。
- ・ 当四半期の売上高は、主にモバイル機器向けイメージセンサーの販売数量の増加やモデルミックスの改善により、前年同期比11%増の2,544億円を計上しました。
- ・ 営業利益は、前年同期から14億円減少し、479億円となりました。
- ・ 増収の影響はあったものの、研究開発費及び減価償却費が増加したことなどにより減益となりました。
- ・ 通期の見通しについては、主にモバイル向けイメージセンサー売上の上方修正と為替の好影響により、売上高を9,100億円に、営業利益を1,400億円に上方修正しております。
- ・ なお、この下期より量産を開始している裏面照射式のToFセンサーも順調に立ち上がっております。

## 設備投資

### CMOSイメージセンサー: Wafer生産能力推移 (投入ベース)



### CMOSイメージセンサー生産拠点



熊本テクノロジーセンター



長崎テクノロジーセンター



山形テクノロジーセンター



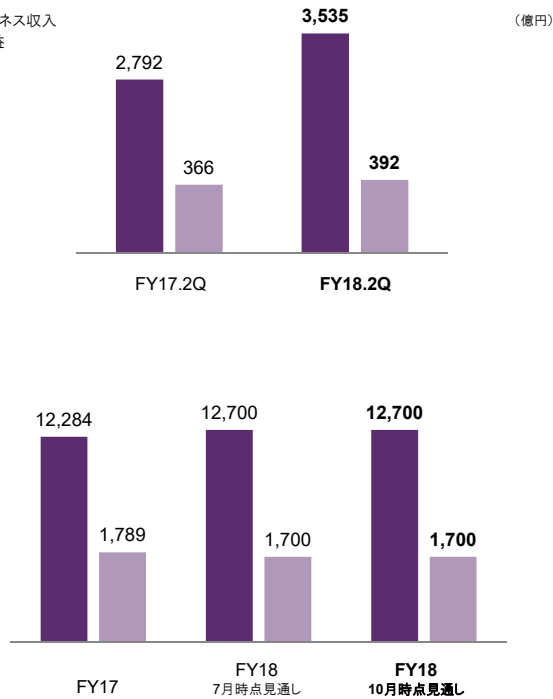
大分テクノロジーセンター

- スマートフォンにおける、カメラの多眼化やイメージセンサーの大型化の流れの中、イメージセンサーに対する需要は今後数年に亘り拡大すると見えています。
- この需要増を積極的に取り込むため、第三次中期計画におけるイメージセンサーへの設備投資を、従来計画から前倒しするとともに増額する検討を進めています。
- 2020年度までに既存の工場建屋での生産能力をほぼ最大化する設備投資を行い、イメージセンサーの投資額を従来計画より2割程度増加させることを検討しています。
- なお、この追加投資の原資は、グループ全体の営業キャッシュフローが従来計画から上振れる見込みにあることから、この増加分で確保できると見込んでいます。
- 但し、実際の投資実行の決定は、都度、足元及び将来の需要動向を注意深く見極めながら進めていきます。
- 引き続き、投資と収益性のバランスを取りながら、イメージセンサー事業を拡大していきたいと考えています。

## 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



#### 2018年度第2四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 742億円(27%)大幅増収
  - ・(+ )ソニー生命の大幅増収(+718億円、収入:3,177億円)
  - ・(+ )特別勘定における運用益の増加
  - ・(+ )保有契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
- 26億円増益
  - ・(+ )ソニー生命の増益(+21億円、利益:343億円)
  - ・(+ )保有契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
  - ・(- )ソニー損保における、自然災害の影響による損害率の上昇

#### 2018年度10月時点見通し

- 金融ビジネス収入・営業利益 7月時点から変更なし

- 続いて金融分野についてご説明します。
- 当四半期の金融ビジネス収入は、主に、ソニー生命における特別勘定における運用益の増加や保有契約高の拡大などにより、前年同期から27%増加し3,535億円となりました。
- 営業利益は、前年同期に比べ26億円増加し、392億円となりました。
- 通期の見通しについては、7月時点から変更しておりません。

## 2018年度 セグメント別業績見通し

(億円)

		FY17	7月時点 FY18見通し	10月時点 FY18見通し	7月時点比 増減
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	19,438	21,800	23,500	+1,700
	営業利益	1,775	2,500	3,100	+600
音楽	売上高	8,000	7,600	8,200	+600
	営業利益	1,278	1,150	2,300	+1,150
映画	売上高	10,111	9,900	10,000	+100
	営業利益	411	440	500	+60
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	12,227	11,500	11,500	-
	営業利益	858	860	860	-
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	6,559	6,700	6,800	+100
	営業利益	749	780	810	+30
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	7,237	6,100	5,100	△1,000
	営業利益	△276	△300	△950	△650
半導体	売上高	8,500	8,900	9,100	+200
	営業利益	1,640	1,200	1,400	+200
金融	金融ビジネス収入	12,284	12,700	12,700	-
	営業利益	1,789	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	△876	△1,630	△1,020	+610
連結	売上高	85,440	86,000	87,000	+1,000
	営業利益	7,349	6,700	8,700	+2,000

- 最後に、セグメント別の業績見通しを再度お示しします。
- 私からの説明は以上です。

## 注記

### 前年同期の為替レートを適用した場合の売上高の状況、及び為替変動による影響額について

前年同期の為替レートを適用した場合の売上高の状況は、当四半期の現地通貨建て月別売上高に対し、前年同期の月次平均レートを適用して算出しています。ただし、音楽分野のSony Music Entertainment及びSony/ATV Music Publishingについては、米ドルベースで集計した上で、前年同期の月次平均米ドル円レートを適用した金額を算出しています。

映画分野の業績の状況は、米国を拠点とするSony Pictures Entertainment Inc.が、全世界にある子会社の業績を米ドルベースで連結していることから、米ドルベースで記載しています。

為替変動による影響額は、売上高については前年同期及び当四半期における平均為替レートの変動を主要な取引通貨建て売上高に適用して算出し、営業損益については、この売上高への為替変動による影響額から、同様の方法で算出した売上原価ならびに販売費及び一般管理費への為替変動による影響額を差し引いて算出しています。また、MC分野では独自に為替ヘッジ取引を実施しており、営業損益への為替変動による影響額に同取引の影響が含まれています。

これらの情報は米国会計原則に則って開示されるソニーの連結財務諸表を代替するものではありません。しかしながら、これらの開示は、投資家の皆様にソニーの営業概況をご理解いただくための有益な分析情報と考えています。

### 音楽分野、映画分野、金融分野の業績についての注記

音楽分野の業績は、全世界にある子会社の業績を米ドルベースで連結している、米国を拠点とするSony Music Entertainment及びSony/ATV Music Publishingの円換算後の業績、ならびに円ベースで決算を行っている日本の㈱ソニー・ミュージックエンタテインメントの業績が含まれています。また、ソニーの持分法適用会社であるEMI Music Publishingの純利益の39.8%が、持分法による投資損益として当分野の営業利益に含まれています。なお、EMIの持分取得に向けた取引を2018年内に完了できる見込みであることから、2018年度通期の10月時点の見直しには、ソニーが既に保有しているEMI持分に関する再評価益及びEMIの連結子会社化にともなう影響が含まれています。

映画分野の業績は、全世界にある子会社の業績を米ドルベースで連結している、米国を拠点とするSony Pictures Entertainment Inc. (以下「SPE」)の円換算後の業績です。ソニーはSPEの業績を米ドルで分析しているため、一部の記述については「米ドルベース」と特記してあります。

金融分野には、ソニーフィナンシャルホールディングス㈱(以下「SFH」)及びSFHの連結子会社であるソニー生命保険㈱、ソニー損害保険㈱、ソニー銀行㈱等の業績が含まれています。金融分野に記載されている各社の業績は、SFH及びその連結子会社が日本の会計原則に則って個別に開示している業績とは異なります。

## 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
- (2) 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
- (3) 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
- (4) ソニーと他社との買収、合併、投資、資本的支出、構造改革その他戦略的施策の成否を含む(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
- (5) ソニーや外部の供給業者、サービスプロバイダやビジネスパートナ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、及び消費者の関心が高まっている企業の社会的責任に関連するものを含む)
- (6) ソニーが継続的に、大きな成長可能性を持つ製品、サービス、及び市場動向を見極め、研究開発に十分な資源を投入し、投資及び資本的支出の優先順位を正しくつけて行い、技術開発や生産能力のために必要なものも含め、これらの投資及び資本的支出を回収することができること
- (7) ソニーの製品及びサービスに使用される部品、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、マーケティング及び販売、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
- (8) 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
- (9) 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低下の状況下においても、ソニーが事業運営及び流動性の必要条件を充足させられること
- (10) 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
- (11) 為替レート、特にソニーが極めて大きな売上や生産コストを計上し、又は資産・負債及び業績を表示する際に使用する米ドル、ユーロ又はその他の通貨と円との為替レート
- (12) ソニーが、高い能力を持った人材を採用、確保できるとともに、それらの人材と良好な関係を維持できること
- (13) ソニーが、知的財産の不正利用や窃取を防止し、知的財産に関するライセンス取得や更新を行い、第三者が保有する知的財産をソニーの製品やサービスが侵害しているという主張から防御できること
- (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) 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) 大規模な災害などに関するリスク
- (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や従業員や顧客の個人を特定できる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) 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

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。重要なリスク及び不確実な要素については、ソニーの最新の有価証券報告書又は米国証券取引委員会に提出された最新の年次報告書(Form 20-F)も合わせてご参照ください。