

2019年度 第1四半期連結業績概要

(2019年6月30日に終了した3ヵ月間)

2019年7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/>)。

■ 2019年度第1四半期連結業績及び2019年度連結業績見通し

■ セグメント別概況

- 本日は、これから、この二つの内容で、15分ほどご説明させていただきます。

2019年度 1Q 連結業績

(億円)

	FY18 1Q	FY19 1Q	前年同期比
売上高及び営業収入	19,536	19,257	△279 億円 (△1%)
営業利益	1,950	2,309	+359 億円 (+18%)
税引前利益	3,121	2,310	△811 億円 (△26%)
当社株主に帰属する四半期純利益	2,264	1,521	△743 億円 (△33%)
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)	174.80円	119.22円	△55.58 円
平均為替レート			
1米ドル	109.1円	109.9円	
1ユーロ	130.1円	123.5円	

- 2019年度第1四半期の連結売上高は、前年同期から1%減の1兆9,257億円、連結営業利益は前年同期から359億円増の2,309億円を計上しました。
- 営業利益は、第1四半期としては過去最高の実績となりました。
- 当社株主に帰属する四半期純利益は、前年同期から743億円減の1,521億円となりました。

調整後当社株主に帰属する四半期純利益(1Q)

	調整前利益	調整後 当社株主に帰属する 四半期純利益	調整後当社株主に帰属する四半期純利益は以下の項目*を含まない
FY18 1Q	2,264 億円	1,408 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ Spotify社 株式評価益及び売却益(純額 +1,128億円) ■ 上記に関わる税額調整(△272億円)
FY19 1Q	1,521 億円	1,464 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 特定のライセンス契約締結にともなう特許料収入(+79億円) ■ 上記に関わる税額調整(△22億円)
前年同期比	△743 億円	+56 億円 (+4%)	

* 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

調整後当社株主に帰属する四半期純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。

- このスライドにある通り、当四半期及び前年同期には一時的な損益が含まれていません。
- これらの一時的な損益、及びその税額への影響を除いた調整後四半期純利益は、前年同期の1,408億円から56億円増加の1,464億円と試算されます。
- 具体的な税額への影響の計算方法については、決算資料の6ページをご参照ください。

2019年度 1Q セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

		FY18 1Q	FY19 1Q	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	4,721	4,575	△146	△69
	営業利益	835	738	△96	△42
音楽	売上高	1,815	2,023	+208	+8
	営業利益	321	383	+62	
映画	売上高	1,751	1,861	+110	+11
	営業利益	△76	4	+80	
エレクトロニクス・プロダクツ& ソリューション(EP&S)	売上高	5,682	4,839	△842	△94
	営業利益	327	251	△76	△69
イメージング& センシング・ソリューション(I&SS)	売上高	2,022	2,307	+284	+12
	営業利益	291	495	+204	+9
金融	金融ビジネス収入	3,352	3,369	+17	
	営業利益	406	461	+55	
その他	売上高	829	696	△133	
	営業利益	3	△26	△29	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△636	△412	+224	
	営業利益	△157	4	+160	
連結	売上高	19,536	19,257	△279	
	営業利益	1,950	2,309	+359	

・ 2019年度第1四半期に行った業績報告におけるビジネスセグメント区分の変更により、従来のホームエンタテインメント&サウンド分野、イメージング・プロダクツ&ソリューション分野及びモバイル・コミュニケーション分野を合わせ、エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション(EP&S)分野としている。このセグメント変更にもない、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。詳細は「2019年度第1四半期 決算短信」P.11を参照(次頁以降も同じ)

・ 2019年度第1四半期より、従来の半導体分野をイメージング&センシング・ソリューション(I&SS)分野に名称変更している(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.19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。
- ・ 今回より、『半導体』としていたセグメントの名称を『イメージング&センシング・ソリューション』に変更しました。
- ・ 変更の背景や考え方については、後ほどセグメント別業績の中で説明させていただきます。なお、この変更に伴うセグメント間の事業組替えはございません。

2019年度 連結業績見通し

(億円)

	FY18	4月時点 FY19見通し	7月時点 FY19見通し	4月時点比増減
売上高及び営業収入	86,657	88,000	86,000	△2,000 億円 (△2%)
営業利益	8,942	8,100	8,100	-
税引前利益	10,116	7,700	7,700	-
当社株主に帰属する当期純利益	9,163	5,000	5,000	-
金融分野を除く連結ベース 営業キャッシュ・フロー	7,534	7,600	7,600	-
			前提レート (FY19 2Q-4Q)	1株当たり配当金 (予定)
為替レート	実績レート	前提レート		中間 20円
1米ドル	110.9円	110円前後	108円前後	期末 未定
1ユーロ	128.5円	125円前後	123円前後	

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。

- 次に、通期の連結業績見通しをお示します。
- 連結の売上高見通しは、ゲーム&ネットワークサービス分野、エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野で見通しを引き下げた結果、前回見通しから2,000億円減少の8兆6,000億円としました。
- 一方、営業利益、税引前利益、当社株主に帰属する当期純利益見通しは前回から変更しておりません。
- また、金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フロー見通しについても変更ありません。
- なお、第2四半期以降の為替前提レートは、米ドルで108円、ユーロで123円に変更しております。
- また、中間配当については、前年度実績の1株あたり15円に対し、当年度は1株あたり20円とさせていただき予定です。当年度の年間配当額は現時点では未定ですが、引き続き長期・安定的に増配していくという方針に変更ありません。

2019年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

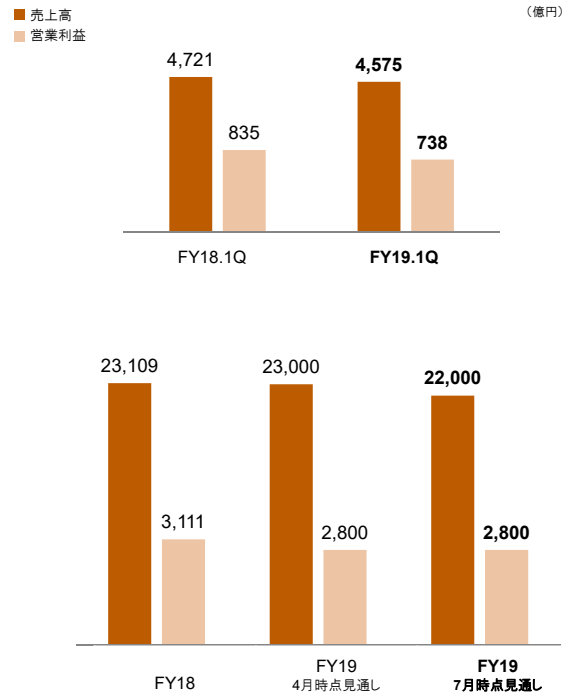
(億円)

		FY18	4月時点 FY19見通し	7月時点 FY19見通し	4月時点比 増減
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	23,109	23,000	22,000	△1,000
	営業利益	3,111	2,800	2,800	-
音楽	売上高	8,075	8,300	8,300	-
	営業利益	2,325	1,350	1,350	-
映画	売上高	9,869	10,800	10,800	-
	営業利益	546	650	650	-
エレクトロニクス・プロダクツ& ソリューション(EP&S)	売上高	23,206	22,400	21,600	△800
	営業利益	765	1,210	1,210	-
イメージング& センシング・ソリューション(I&SS)	売上高	8,793	9,900	9,900	-
	営業利益	1,439	1,450	1,450	-
金融	金融ビジネス収入	12,825	13,300	13,300	-
	営業利益	1,615	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	△858	△1,060	△1,060	-
連結	売上高	86,657	88,000	86,000	△2,000
	営業利益	8,942	8,100	8,100	-

- セグメント別の業績見通しは、ご覧の通りです。
- なお、通商問題など、いわゆる地政学リスクには、細心の注意を払いながら進展を見守り、対応が後手に回ることのないよう、対策についてはできる限り先行的に検討しています。
- 今回の業績見通しには、すでに実施が確定している、もしくは実施中の追加関税、輸出規制の影響は織り込んでいますが、例えば米国通商法301条に基づく追加関税の第4弾など、実施が未定の案件については織り込んでいません。
- 引き続き、必要な対策を速やかに講じることで事業への影響を軽減していきます。
- 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



2019年度第1四半期（前年同期比）

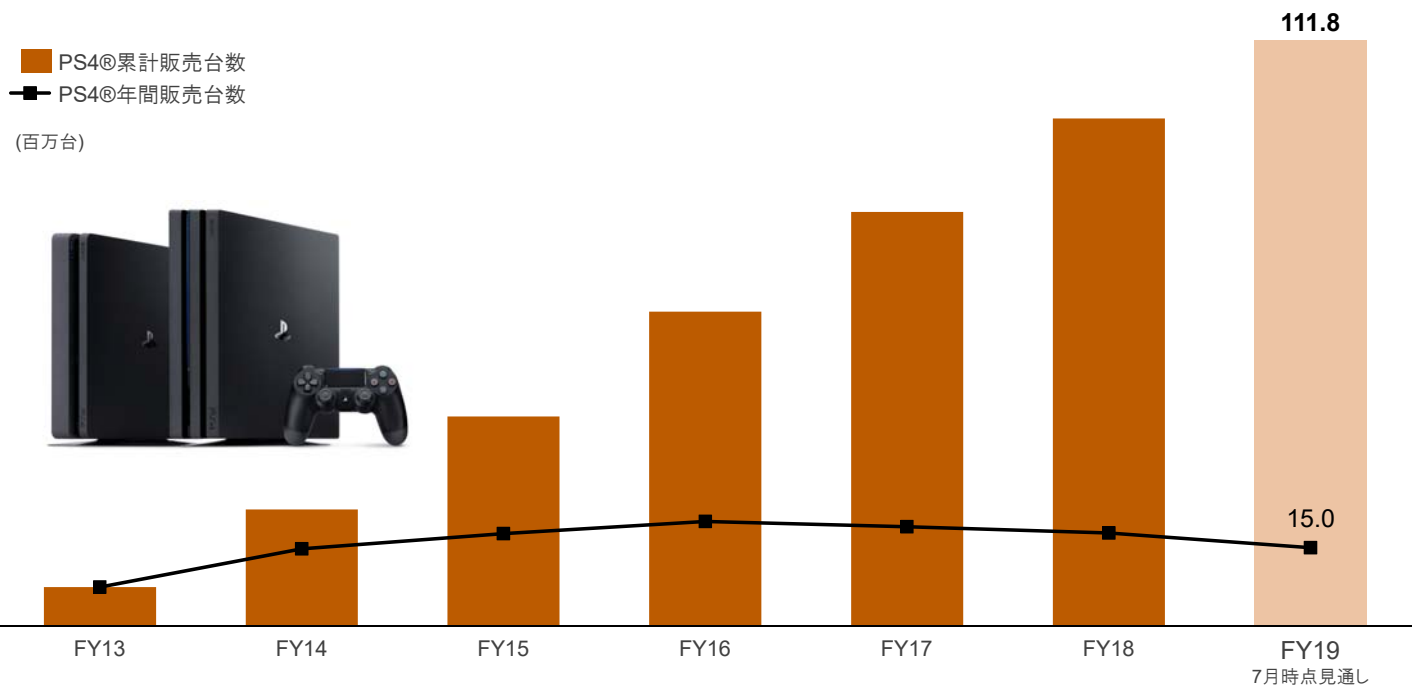
- 売上高 146億円(3%)減収（為替影響:△69億円）
 - ・(-)前年同期に自社制作ゲームソフトウェアの売上貢献が大きかったこと
 - ・(-)為替の影響
 - ・(-)自社制作以外のゲームソフトウェアの減収
 - ・(+)[プレイステーション 4](PS4®)ハードウェアの増収
 - ・(+)[プレイステーション プラス](PS Plus)をはじめとするネットワークサービスの増収
- 営業利益 96億円減益(為替影響:△42億円)
 - ・(-)前年同期に利益率の高い自社制作ゲームソフトウェアの貢献が大きかったこと
 - ・(-)自社制作以外のゲームソフトウェアの減収
 - ・(-)為替の悪影響
 - ・(+ PS4®ハードウェアの増収及び収益性の改善
 - ・(+ PS Plusをはじめとするネットワークサービスの増収

2019年度7月時点見通し（4月時点比）

- 売上高 1,000億円(4%)下方修正
 - ・(-)自社制作以外のゲームソフトウェア売上の下方修正
 - ・(-)PS4®ハードウェア販売台数の下方修正
- 営業利益 4月時点から変更なし
 - ・(-)自社制作以外のゲームソフトウェアの減収
 - ・(-)PS4®ハードウェアの減収
 - ・(+コスト削減
 - ・(+PS Plusをはじめとするネットワークサービスの増収

- 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。
- 当四半期の売上高は、「プレイステーション4」(PS4®)ハードウェアの売上や「プレイステーション プラス」(PS Plus)をはじめとするネットワークサービス収入が前年から増加したものの、ゲームソフトウェア売上が減少し、分野全体では3%減の4,575億円となりました。
- 営業利益は、前年同期から96億円減の738億円を計上しました。この減益は、「ゴッド・オブ・ウォー」の大ヒットがあった前年同期から、自社制作ゲームソフトウェアの貢献が減少したことなどによるものです。
- 通期の見通しについては、売上高は、前回見通しから1,000億円引下げ、2兆2,000億円としました。
- 営業利益は変更せず、2,800億円としております。

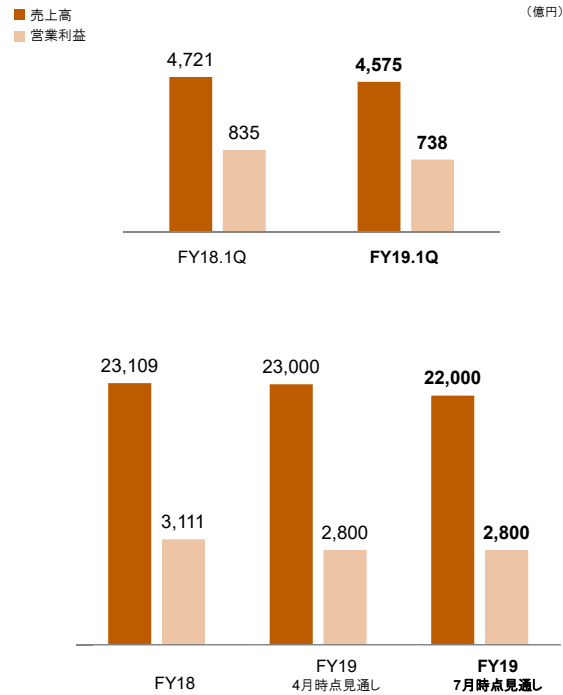
「プレイステーション 4」プラットフォームの拡大



- PS4®ハードウェアについては、次世代機に関する報道などもあった第1四半期における販売が想定より若干弱かったことも踏まえ、今後は確実な利益確保を図る方針とし、年間販売台数見通しも、前回見通しから100万台引き下げ、1,500万台としました。
- なお、当四半期の販売台数は前年同期並みの320万台となり、出荷ベースでの累計販売台数が1億台に達しました。
- 発売から7年目を迎える今年度に、なお年間1,500万台の販売が見込めることは、PS4®プラットフォームが依然多くのユーザー様に支持していただいていることの証左とも考えています。

ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



2019年度第1四半期 (前年同期比)

- 売上高 146億円(3%)減収 (為替影響:△69億円)
 - ・(-)前年同期に自社制作ゲームソフトウェアの売上貢献が大きかったこと
 - ・(-)為替の影響
 - ・(-)自社制作以外のゲームソフトウェアの減収
 - ・(+)[プレイステーション 4](PS4®)ハードウェアの増収
 - ・(+)[プレイステーション プラス](PS Plus)をはじめとするネットワークサービスの増収
- 営業利益 96億円減益(為替影響:△42億円)
 - ・(-)前年同期に利益率の高い自社制作ゲームソフトウェアの貢献が大きかったこと
 - ・(-)自社制作以外のゲームソフトウェアの減収
 - ・(-)為替の悪影響
 - ・(+ PS4®ハードウェアの増収及び収益性の改善
 - ・(+ PS Plusをはじめとするネットワークサービスの増収

2019年度7月時点見通し (4月時点比)

- 売上高 1,000億円(4%)下方修正
 - ・(-)自社制作以外のゲームソフトウェア売上の下方修正
 - ・(-)PS4®ハードウェア販売台数の下方修正
- 営業利益 4月時点から変更なし
 - ・(-)自社制作以外のゲームソフトウェアの減収
 - ・(-)PS4®ハードウェアの減収
 - ・(+ PS Plusをはじめとするネットワークサービスの増収
 - ・(+コスト削減

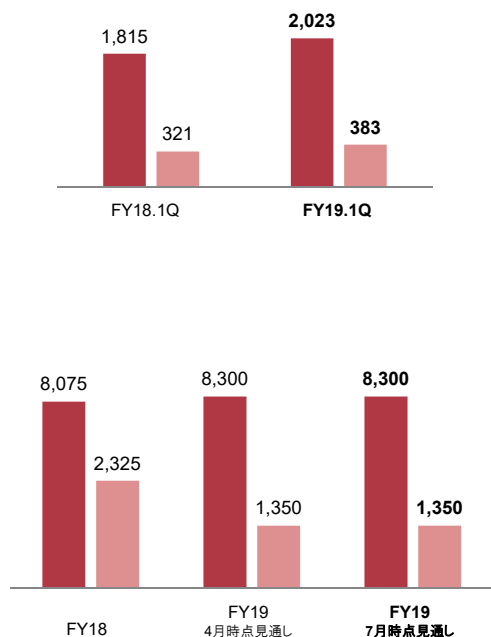
- ゲームソフトウェアの販売は、自社制作以外のゲームソフトウェアがフリー・トゥ・プレイタイトルを中心に想定を下回っていることから、年間売上見通しについても前回予想から引き下げ、前年度並みの売上としています。
- なお、ネットワークサービスについては、前年度を上回る売上を見込んでいます。
- 今年度は、次世代プラットフォームの導入に向けた準備と、これまでユーザーの皆様と築いてきたコミュニティーをしっかりと維持、拡大することを当分野の目標としており、第1四半期を終えて、これらは想定通りに進捗しています。

音楽分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



2019年度第1四半期 (前年同期比)

- 売上高 208億円(11%)大幅増収 (為替影響: +8億円)
 - ・(+)EMIの連結子会社化による音楽出版の増収
 - ・(+)ストリーミング配信の売上増加による音楽制作の増収
 - ・(-)モバイル機器向けゲームアプリケーション「Fate/Grand Order」などの減収による映像メディア・プラットフォームの減収
- 営業利益 62億円増益
 - ・(+)前年同期におけるEMIの持分法による投資損失の計上
 - ・(+)増収

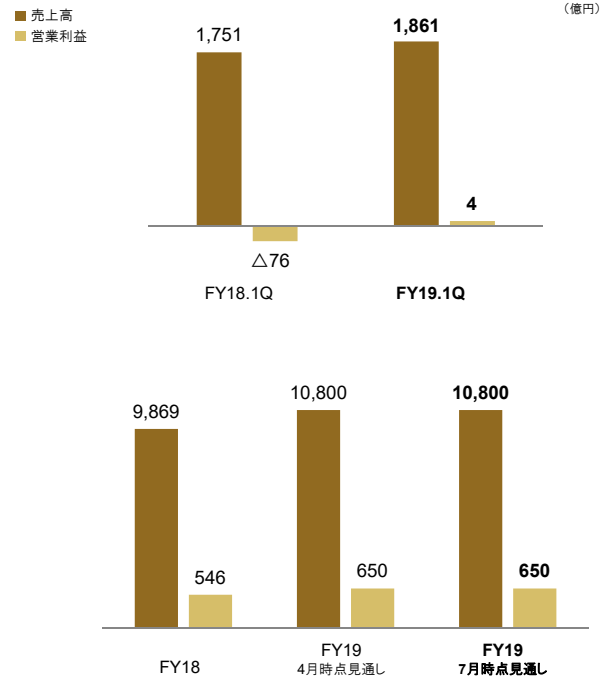
2019年度7月時点見直し (4月時点比)

- 売上高・営業利益 4月時点から変更なし

- 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、前年同期から11%増の2,023億円となりました。
- この大幅な増収は、映像メディアプラットフォームに含まれる、「Fate/Grand Order」に代表されるモバイルゲームの減収があったものの、主にEMI Music Publishingを連結したことで音楽出版の売上が増加したこと、及びストリーミング配信の売上が増加したことによります。
- 音楽制作事業におけるストリーミング売上は前年同期比で27%の成長となりました。
- これは、市場の拡大に加えて、今年業界最大級のヒット曲になると期待されるLil Nas X(リル・ナズ・エックス)の「Old Town Road」など、主にリリース作品の貢献によるものです。
- 営業利益は、前年同期から62億円増加し、383億円となりました。
- 通期の見直しについては、売上高、営業利益ともに4月時点から変更はありません。

映画分野

売上高及び営業利益



2019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

- 売上高 110億円(6%)増収 米ドルベース: +101百万米ドル (+6%)
 - ・(+)[「メン・イン・ブラック:インターナショナル」
 - 「スパイダーマン:ファー・フロム・ホーム」の貢献による劇場興行収入の増加
 - ・(+)[カタログ作品のテレビ向けライセンス収入の増加
- 営業利益 80億円損益改善
 - ・(+)[メディアネットワークにおけるインドのスポーツ番組の費用及び広告宣伝費の減少
 - ・(+)[Funimationのホームエンタテインメント売上の増加
 - ・(+)[前年度に開始したメディアネットワークのチャンネルポートフォリオ見直しの効果
 - ・(-)[前述の作品の劇場公開に関する広告宣伝費の増加

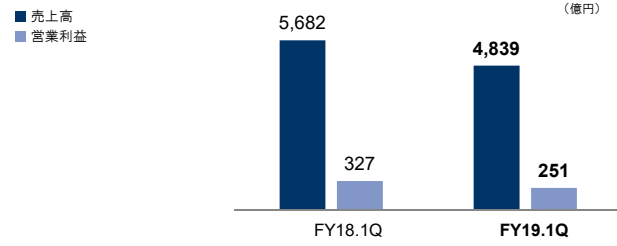
2019年度7月時点見通し（4月時点比）

- 売上高・営業利益 4月時点から変更なし

- ・ 次に映画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6%増の1,861億円、営業損益は前年同期が76億円の損失であったのに対し、4億円の利益となりました。
- ・ 公開映画作品のスケジュールの関係などから第1四半期には損失を計上することが多い当分野ですが、当四半期は5年振りの利益計上となりました。
- ・ これは、6月末に公開した「スパイダーマン:ファー・フロム・ホーム」のマーケティング費用の負担はあったものの、メディアネットワークにおけるチャンネルポートフォリオの見直しなど、収益基盤の回復が着実に進んでいることによるものです。
- ・ 通期の見通しについては、売上高、営業利益ともに4月時点から変更はありません。
- ・ 当社業績への本格貢献は第2四半期以降となりますが、先日、「スパイダーマン:ファー・フロム・ホーム」の全世界での興行収入実績が10億ドルを突破しました。
- ・ ソニー・ピクチャーズエンタテインメントが単独で製作した映画の興行収入としては、「ジュマンジ/ウェルカム・トゥ・ジャングル」を超えて、過去最高となっています。

エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野

売上高及び営業利益

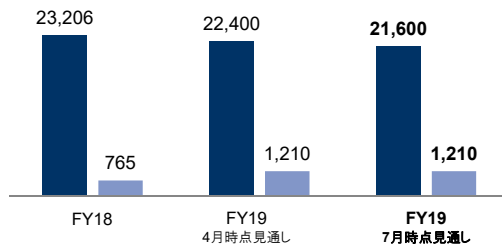


2019年度第1四半期（前年同期比）

- 売上高 842億円(15%)大幅減収（為替影響:△94億円）
 - ・(－)テレビ・スマートフォン・デジタルカメラの販売台数の減少
- 営業利益 76億円減益（為替影響:△69億円）
 - ・(－)減収
 - ・(－)為替の悪影響
 - ・(＋)主にモバイル・コミュニケーションにおけるオペレーション費用の削減

モバイル・コミュニケーション*

外部顧客に対する売上高	1,304	1,006
営業利益	△108	10



2019年度7月時点見直し（4月時点比）

- 売上高 800億円(4%)下方修正
 - ・(－)テレビ・スマートフォンの販売台数の下方修正
- 営業利益 4月時点から変更なし
 - ・(－)減収
 - ・(＋)オペレーション費用の削減

モバイル・コミュニケーション*

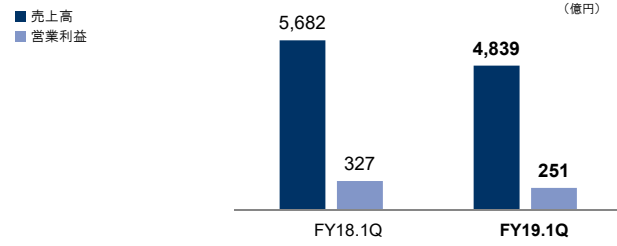
外部顧客に対する売上高	4,873	4,100	3,800
営業利益	△971	△470	△470

* モバイル・コミュニケーションは、スマートフォン事業とインターネット関連サービス事業を含む。

- ・ 次にエレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野についてご説明します。
- ・ 従来、ホームエンタテインメント&サウンド、イメージング・プロダクツ&ソリューション、モバイル・コミュニケーションの3分野としていましたが、今回より、エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューションとして説明します。
- ・ 従来同様、各製品カテゴリー別の売上情報については、お手元の補足資料をご参照ください。
- ・ 当四半期は、主にテレビやスマートフォンの販売台数の減少により、売上高は4,839億円と、前年同期から15%減少しました。
- ・ 営業利益は、モバイル・コミュニケーションにおけるオペレーション費用の削減はあったものの、減収や為替の悪影響により、前年同期比76億円減の251億円となりました。
- ・ 通期の売上見直しについては、テレビ及びスマートフォンの販売台数見直しを引き下げたことにより、2兆1,600億円としました。
- ・ 一方、営業利益は、減収の影響はあるものの、オペレーション費用の削減などにより、4月時点の見直しから変更しておりません。

エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野

売上高及び営業利益

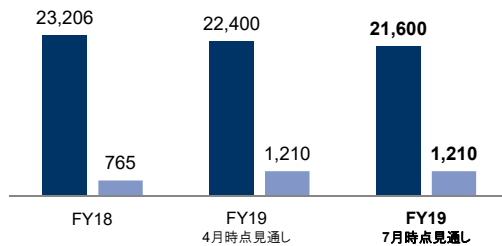


2019年度第1四半期（前年同期比）

- 売上高 842億円(15%)大幅減収（為替影響：△94億円）
 - ・（-）テレビ・スマートフォン・デジタルカメラの販売台数の減少
- 営業利益 76億円減益（為替影響：△69億円）
 - ・（-）減収
 - ・（-）為替の悪影響
 - ・（+）主にモバイル・コミュニケーションにおけるオペレーション費用の削減

モバイル・コミュニケーション*

外部顧客に対する売上高	1,304	1,006
営業利益	△108	10



2019年度7月時点見通し（4月時点比）

- 売上高 800億円(4%)下方修正
 - ・（-）テレビ・スマートフォンの販売台数の下方修正
- 営業利益 4月時点から変更なし
 - ・（-）減収
 - ・（+）オペレーション費用の削減

モバイル・コミュニケーション*

外部顧客に対する売上高	4,873	4,100	3,800
営業利益	△971	△470	△470

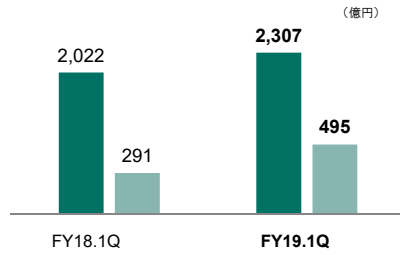
* モバイル・コミュニケーションは、スマートフォン事業とインターネット関連サービス事業を含む。

- ここで、テレビ事業についてお話しします。
- 当四半期においては、主に競合との価格競争の激化や、欧州や中南米などにおける昨年度のワールドカップ効果がなかったことにより、テレビの販売台数は、前年同期比で約23%減少しました。
- 新製品の拡販、価格対応などの施策により6月からの販売は持ち直していますが、引き続き、パネル市況や他社価格動向などの変化に細心の注意を払っていきます。
- 当社が最近発表、発売した主な新製品をご紹介します。いずれも多くのお客様からご好評いただいております。

イメージング&センシング・ソリューション分野

売上高及び営業利益

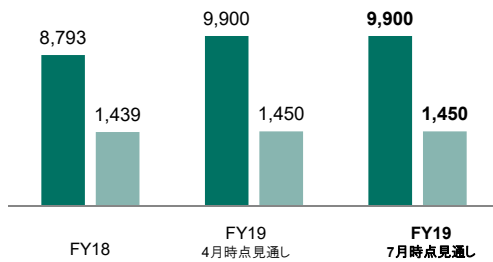
■ 売上高
■ 営業利益



項目	FY18.1Q	FY19.1Q
イメージセンサー売上高	1,615	1,949

2019年度第1四半期（前年同期比）

- 売上高 284億円(14%)大幅増収（為替影響:+12億円）
・(+)モバイル機器向けイメージセンサーの大幅な増収
- 営業利益 204億円大幅増益（為替影響:+9億円）
・(+)増収
・(-)減価償却費及び研究開発費の増加



2019年度7月時点見通し（4月時点比）

- 売上高・営業利益 4月時点から変更なし

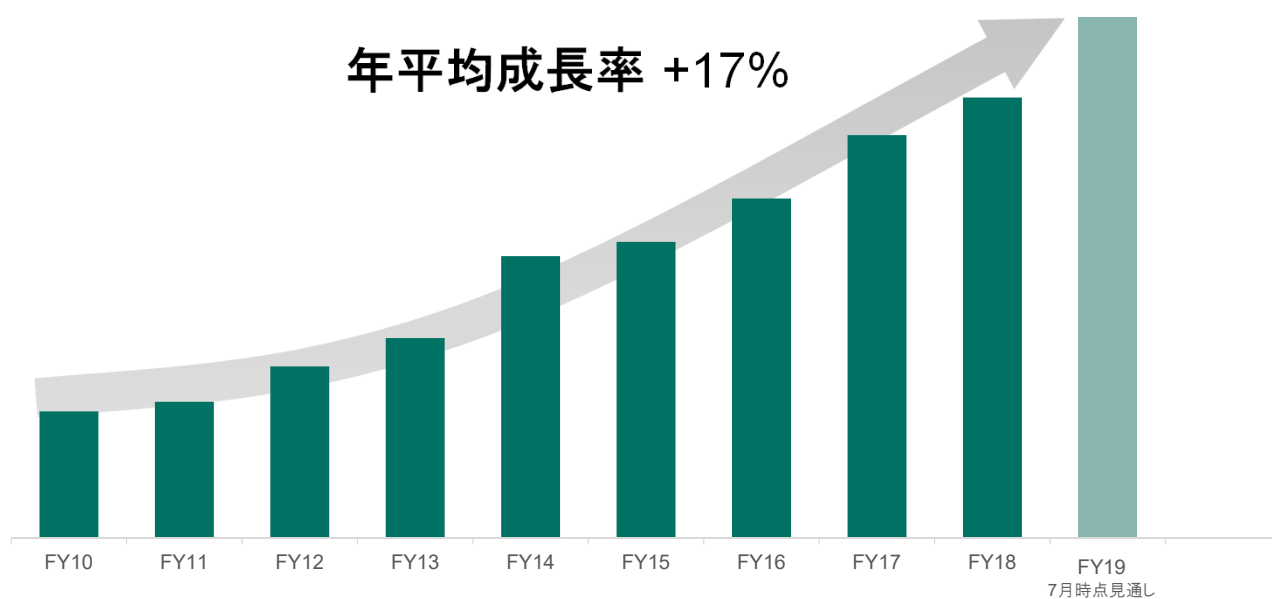
項目	FY18	FY19 4月時点見通し	FY19 7月時点見通し
イメージセンサー売上高	7,114	8,400	8,400
I&SS分野 固定資産の増加額	1,463	3,000	3,000
内、イメージセンサー	1,289	2,800	2,800

- ・ 次にイメージング&センシング・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、主にモバイル機器向けイメージセンサーの大幅な増収により、前年同期から14%増の2,307億円、営業利益は前年同期から204億円増の495億円となりました。
- ・ 当社のイメージセンサーへの需要は、主要なスマートフォンメーカー各社の中高級機種に高いシェアで採用されていることに加え、スマートフォンにおけるカメラの多眼化による数量の増加、及びセンサーサイズの大型化による付加価値の高いセンサーへの需要の高まりを受け、引き続き好調で、自社生産設備はフル稼働の状況です。
- ・ しかし、下期以降の通商問題などに関わる懸念は残っています。現時点で想定される影響は既に保守的に見込んでいますが、今後の影響については上期いっぱいかけて見極めたいとの趣旨から、4月時点の業績見通しは据え置くこととしました。

イメージング & センシング・ソリューション分野

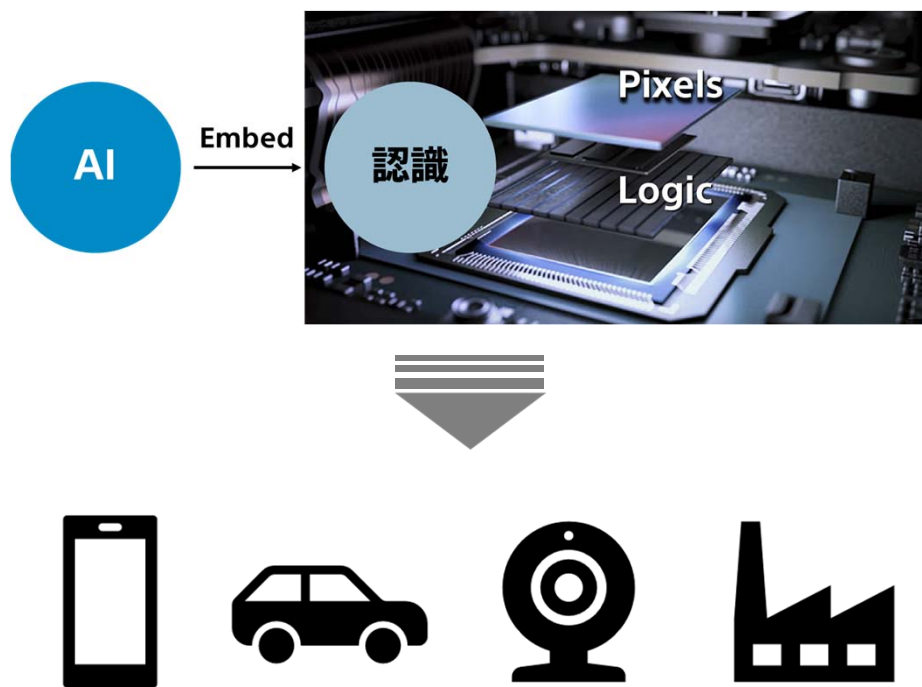
- ここからは、セグメント名称変更の背景と考え方についてご説明します。
- 当社の「半導体分野」の売上に占めるイメージセンサーの割合は年々増加しており、当年度には約85%に達し、今後さらに高まる見通しです。
- また、イメージセンサーは、アナログ半導体とデジタル半導体のハイブリッド的なデバイスであり、半導体という言葉から一般的に連想されるロジックLSIやメモリーとは、技術面でも事業特性面でも異なります。
- 速いスピードでプロセス微細化が進み、頻繁な設備更新により商品競争力を保つ必要のあるロジックLSIやメモリーと異なり、イメージセンサーは同じ設備を使いながら性能改善や新しい機能による差異化が可能であり、相対的には、大きな設備投資負担を定常的に必要とはしない事業です。
- また、機能・性能で差異化されたカスタム品中心の事業であり、過去数年間で大きく広げた顧客ベースと高い市場シェアにより、いわゆるシリコンサイクルと呼ばれるような市況変動の影響を受けにくい事業構造が確立されつつあります。

イメージセンサー 売上成長



- 過去10年においては、スマートフォン用途を中心に、年率約17%という非常に高い売上成長を遂げています。これに伴う生産能力増強のための大きな設備投資を行ってきていますが、現状の急激な需要拡大が穏やかな拡大に転じるにしたがって、当事業の設備投資負担も大きく下がっていくと計画しています。

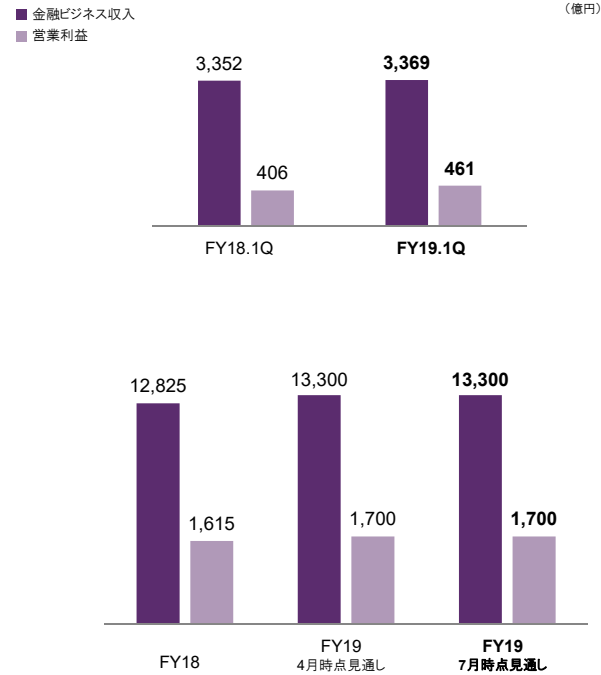
AIとの組み合わせがイメージセンサーの可能性を広げる



- 将来の成長に向けたイメージング&センシング・ソリューション分野の方向性として、イメージセンサーにAIを組み合わせてインテリジェント化する、AIセンサーの開発を押し進めていきます。
- センサーとロジック回路の積層構造やCu-Cu接続といった、イメージング&センシング・ソリューション分野が持つセンサーハードウェアの強みを活用するのみならず、AI技術や多様なアプリケーション開発が必要になることから、この取り組みはソニーグループ全体で進めていきます。
- また、AIとセンシングは、自動運転、IoT、ゲームやイマーシブエンタテインメントなど、幅広い領域で使われていくと考えられ、画像データやセンシング情報をセンサー内で高度に前処理することで、イメージセンサーを、ハードウェアからソリューションやプラットフォームに進化させられる可能性があると考えています。
- イメージセンサーは、ソニーグループの成長戦略の柱の一つを形成する重要な事業であり、ご説明したような事業の特性と今後の方向性を皆さまにご理解いただくことを目的に、今回セグメント名称を変更いたしました。

金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益



2019年度第1四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 ほぼ横ばい
 - ・(+)ソニー銀行における有価証券運用益の増加
 - ・(+)ソニー損保における正味収入保険料の増加
 - ・(-)ソニー生命の減収(△21億円、収入:2,994億円)
 - ・(-)特別勘定における運用益の減少
 - ・(+)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 55億円増益
 - ・(+)ソニー生命の増益(+29億円、利益:394億円)
 - ・(+)米ドル建保険関係の為替差損益の改善
 - ・(+)ソニー銀行における有価証券評価益の計上

2019年度7月時点見通し（4月時点比）

- 金融ビジネス収入・営業利益 4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、前年同期並みの3,369億円、営業利益は、前年同期から55億円増の461億円となりました。
- 通期の見通しについては、金融ビジネス収入、営業利益ともに4月時点から変更はありません。



ソニーフィナンシャル
ホールディングス



ソニー生命



ソニー損保



ソニー銀行

- ここで、ソニーフィナンシャルホールディングス／SFHの取締役会新体制につき、少しお話しします。
- 去る6月のSFH定時株主総会で選任決議を経て構成された新しい取締役会は、社外取締役、ソニー株式会社の経営陣を中心に構成され、SFHのガバナンス強化と株主価値向上に、より一層注力する体制となりました。
- また、従来SFHの取締役を兼務していたソニー生命、ソニー損保、ソニー銀行の社長は、今後、各事業の経営に専念し、それぞれの事業の健全な成長と競争力強化に集中します。
- 当社は、SFHの経営チームとより連携を深め、金融事業の価値向上に今まで以上に深く、積極的に関わって参ります。

企業価値向上に向けた取り組み

- 最後に、ソニーの企業価値向上に向けた取り組みについて、お話します。
- 2012年度からの第1次中期経営計画以降、各事業の構造改革と収益力の強化を進めてきた結果、今では、それぞれの事業が高い競争力を取り戻し、安定したキャッシュ・フローを生み出せるようになりました。

SONY

テクノロジーに裏打ちされたクリエイティブエンタテインメントカンパニー

経営の方向性



事業ポートフォリオ



存在意義

クリエイティビティとテクノロジーの力で、世界を感動で満たす。

- 5月の経営方針説明会で社長の吉田がお話した通り、今後ソニーは、エンタテインメント、エレクトロニクス、金融を含むDTCサービスの領域で、それぞれの事業が成長の施策を講じていくと同時に、これらの事業の多様性を活かし、事業間のシナジーを創出していくことを目指します。
- そして、各事業の成長と事業間シナジーの創出を横串で支えるのはテクノロジーであり、これがソニーのユニークさと強みであると考えています。
- 「テクノロジーに裏打ちされたクリエイティブエンタテインメントカンパニー」として、より一層成長に注力し、長期的かつ持続的な企業価値向上に取り組んでまいります。

2019年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

(億円)

		FY18	4月時点 FY19見通し	7月時点 FY19見通し	4月時点比 増減
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	23,109	23,000	22,000	△1,000
	営業利益	3,111	2,800	2,800	-
音楽	売上高	8,075	8,300	8,300	-
	営業利益	2,325	1,350	1,350	-
映画	売上高	9,869	10,800	10,800	-
	営業利益	546	650	650	-
エレクトロニクス・プロダクツ& ソリューション(EP&S)	売上高	23,206	22,400	21,600	△800
	営業利益	765	1,210	1,210	-
イメージング& センシング・ソリューション(I&SS)	売上高	8,793	9,900	9,900	-
	営業利益	1,439	1,450	1,450	-
金融	金融ビジネス収入	12,825	13,300	13,300	-
	営業利益	1,615	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	△858	△1,060	△1,060	-
連結	売上高	86,657	88,000	86,000	△2,000
	営業利益	8,942	8,100	8,100	-

- それでは最後に、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。音楽分野のSony Music Entertainment(以下「SME」)、Sony/ATV Music Publishing(以下「Sony/ATV」)及びEMI Music Publishing(以下「EMI」)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.(以下「SPE」)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。I&SS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。また、EP&S分野では前年度までモバイル・コミュニケーションにおいて独自に実施していた為替ヘッジ取引の影響が、営業損益への為替変動による影響額に含まれております。

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

2018年11月14日、ソニーは従来持分法適用会社であったEMIについて、ムバダラインベストメントカンパニーが主導するコンソーシアムが保有する約60%の持分全てを取得したことにより、EMIはソニーの完全子会社となりました。2018年度において音楽分野に含まれているEMIの業績は、2018年4月1日から11月13日までの期間は持分法による投資損益、2018年11月14日から2019年3月31日までの期間は売上高及び営業損益に含まれています。2019年度においては、2019年4月1日以降、音楽分野の売上高及び営業損益に含まれます。

音楽分野の業績には、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SME、Sony/ATV、及び前述のEMI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(株)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。

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(株)(以下「SFH」)及びSFHの連結子会社であるソニー生命保険(株)、ソニー損害保険(株)、ソニー銀行(株)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。