

2019年度 第2四半期連結業績概要

(2019年9月30日に終了した3ヵ月間)

2019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/>)。

- **2019年度第2四半期連結業績及び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、この二つの内容でご説明させていただきます。

2019年度 2Q 連結業績

(億円)

	FY18 2Q	FY19 2Q	前年同期比
売上高及び営業収入	21,828	21,223	△605 億円 (△3%)
営業利益	2,395	2,790	+394 億円 (+16%)
税引前利益	2,464	2,621	+157 億円 (+6%)
当社株主に帰属する四半期純利益	1,730	1,879	+149 億円 (+9%)
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)	133.43円	148.59円	+15.16 円
平均為替レート			
1米ドル	111.5円	107.4円	
1ユーロ	129.7円	119.3円	

- 2019年度第2四半期の連結売上高は、主に為替の影響により、前年同期から3%減の2兆1,223億円、連結営業利益は前年同期から394億円増の2,790億円となりました。
- 当社株主に帰属する四半期純利益は、前年同期から149億円増の1,879億円となりました。

2019年度 連結業績見通し

(億円)

	FY18	7月時点 FY19見通し	10月時点 FY19見通し	7月時点比増減
売上高及び営業収入	86,657	86,000	84,000	△2,000億円 (△2%)
営業利益	8,942	8,100	8,400	+300億円 (+4%)
税引前利益	10,116	7,700	8,000	+300億円 (+4%)
当社株主に帰属する当期純利益	9,163	5,000	5,400	+400億円 (+8%)
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	-
				1株当たり配当金
為替レート	実績レート	前提レート (FY19 2Q-4Q)	前提レート (FY19 2H)	中間 20円
1米ドル	110.9円	108円前後	108円前後	期末 未定
1ユーロ	128.5円	123円前後	118円前後	

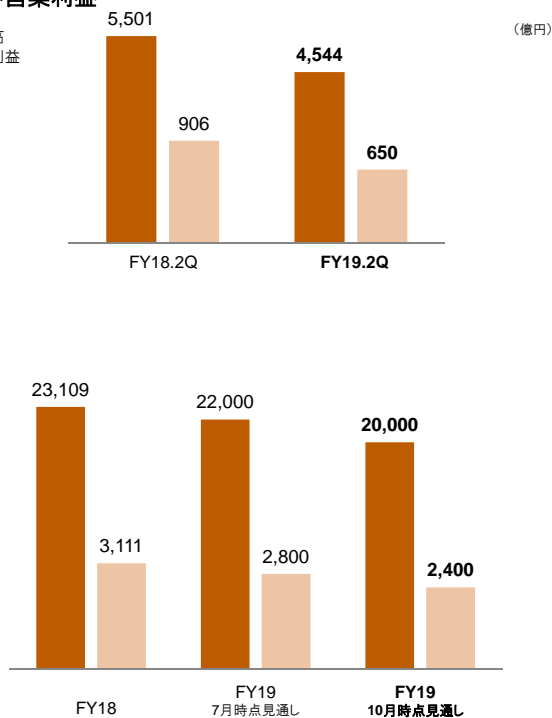
金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フローは米国会計原則に則った開示ではありませんが、ソニーは、この開示が投資家の皆様には有益な情報を提供すると考えています。

- 次に、通期の連結業績見通しをお示しします。
- 連結の売上高見通しは、前回見通しから2,000億円減少の8兆4,000億円、営業利益見通しは300億円増加の8,400億円としました。
- セグメント別の売上高、営業利益見通しの内訳については、それぞれの事業概況にてご説明します。
- 税引前利益見通しは8,000億円に、当社株主に帰属する当期純利益見通しは5,400億円に、それぞれ上方修正しています。
- また、金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フロー見通しは7,600億円と、前回見通しから変更はありません。
- なお、下期の為替前提レートについては、米ドルは前回見通しから変更なく108円、ユーロは123円から118円に変更しています。
- 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 (G&NS分野)

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



2019年度第2四半期 (前年同期比)

- 売上高 957億円(17%)大幅減収 (為替影響: △217億円)
 - ・(-)ゲームソフトウェアの減収
 - ・(-)「プレイステーション 4」(PS4®)ハードウェアの減収
 - ・(-)為替の影響
 - ・(+)"プレイステーション プラス"(PS Plus)の増収
- 営業利益 256億円大幅減益 (為替影響: △46億円)
 - ・(-)ゲームソフトウェアの減収
 - ・(-)PS4®ハードウェアの減収
 - ・(-)為替の悪影響
 - ・(+)"コスト削減"
 - ・(+)"PS Plus"の増収

2019年度10月時点見通し (7月時点比)

- 売上高 2,000億円(9%)下方修正
 - ・(-)自社制作タイトルの発売日変更の影響を含む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
 - ・(-)為替の影響
- 営業利益 400億円下方修正
 - ・(-)自社制作タイトルの発売日変更の影響を含むゲームソフトウェア売上の減収
 - ・(-)為替の悪影響
 - ・(+)"コスト削減"
 - ・(+)"PS Plus"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®)向けゲームソフトウェア及びハードウェアの減収や為替の悪影響により、17%減の4,544億円となりました。
- ゲームソフトウェアの減収は、前年同期には自社制作ソフトウェア、『Marvel's Spider-Man』の大ヒットがあったこと、フリー・トゥ・プレイ タイトルの貢献が前年同期比で大きく減少したことなどによります。
- 営業利益については、主に減収の影響により前年同期から256億円減の650億円となりました。
- 通期の売上高見通しについては、前回見通しから2,000億円引き下げ2兆円、営業利益は400億円引き下げ2,400億円としました。
- 先週発表しました通り、自社制作ソフトウェア、『The Last of Us Part II』の発売が、2020年2月から同年5月に延期となりました。これにより同タイトルの今年度業績への貢献がなくなったことが、営業利益見通し引き下げの主な要因となっています。
- ここで、通期営業利益見通しの昨年度実績からの変化について、要因分析をお示しします。
- 昨年度からの減益の三大要因は、先ほど述べた『The Last of Us Part II』の発売延期に起因する自社制作ソフト販売減、フリー・トゥ・プレイ タイトルの減速によるサードパーティソフト販売減、そして為替の悪化になります。
- PS4ハードウェアは台数減少の影響をコスト低減で補い、前年度より若干の増益となっています。また、「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については、会員数の順調な伸びにより、大幅な増益となっています。
- 今年度の売上減少を踏まえ、マーケティング費用をはじめとする各種費用については、前年度以下の水準まで抑え込む見通しですが、次世代機「プレイステーション5」(PS5)のハードウェア・ソフトウェア開発費用の増加により、オペレーション費用全体では増加を見込んでいます。

1. 自社IPと自社制作コンテンツの強化
2. 次世代機へのスムーズな移行
3. コンテンツ配信戦略
4. コストマネジメント

- 次に、今年5月に開催したIRデーでご説明した、当分野の中長期的な戦略と施策の進捗についてアップデートします。

INSOMNIAC GAMES

- まずはじめに、自社IPと自社制作コンテンツの強化についてお話しします。
- IRデーでは、自社の強みの柱として、自社IPと自社制作コンテンツを挙げました。
- この強化に向け、今年8月に、全世界で1,320万本を売り上げた『Marvel's Spider-Man』の制作を手掛けたゲーム開発会社、Insomniac Gamesの買収を発表しました。
- 本買収を通じ同社をSIE傘下の14番目のスタジオとして加え、自社制作ソフトウェアの開発体制をより一層強固なものにしていきます。
- 今後も引き続きコンテンツ・IP強化のための成長投資機会を追求していきます。

1. 自社IPと自社制作コンテンツの強化
2. 次世代機へのスムーズな移行
3. コンテンツ配信戦略
4. コストマネジメント

- 2つ目は、次世代機へのスムーズな移行についてです。
- 先日、プレイステーションプラットフォーム強化に向け最も重要な足掛かりとなるPS5を2020年の年末商戦期に発売すると、発表しました。
- PS5の開発は計画通りに進んでおり、ゲームソフト制作パートナー各社様によるゲームタイトルの開発も順調と認識しています。PS4を楽しんでいたユーザーの皆様、そして潜在的なゲームファンの皆様のご期待を裏切ることのない、魅力的なゲーム体験をお届けできる仕上がりになりつつあります。



PlayStation Now™

- 3つ目は、コンテンツ配信戦略についてお話しします。
- ソニーは、定額制クラウドゲームのパイオニアとして、2014年に「プレイステーション ナウ」(PS Now)をローンチしましたが、コンテンツ配信戦略の一層の強化に向け、今月、PS Nowのサービスを刷新しました。
- グローバルでの戦略的な価格改定や、『ゴッド・オブ・ウォー』などの人気タイトルを期間限定でラインアップに追加するなど、より魅力的なサービスへと進化しています。
- サービスリニューアル以降、会員数は順調に増加しており、今月で既に100万人を超えました。IRデーでお示した会員数の年平均成長率50%超という目標に向け、大変よい滑り出しとなっています。
- 今回のリニューアルを通じて、クラウドゲームサービスのポテンシャルを見極めていきたいと考えています。
- なお、本件による今期業績への影響は軽微と見えています。

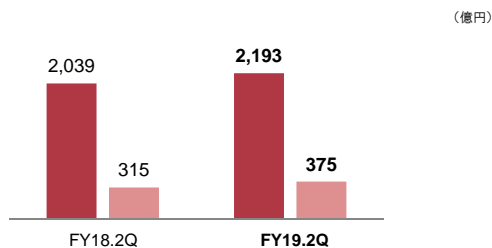
1. 自社IPと自社制作コンテンツの強化
2. 次世代機へのスムーズな移行
3. コンテンツ配信戦略
4. コストマネジメント

- 最後に、コストマネジメント関連施策の進捗についてお話しします。
- ストリーミング型テレビサービス「プレイステーション ヴュー」(PS Vue)は、米国において2015年にサービスを開始し、お客様に新たなテレビの視聴体験を提供してきました。
- しかし、視聴スタイルの多様化や有料テレビサービスにおける競争の激化などから今後も事業環境の改善が見込みにくい状況を踏まえ、当サービスを2020年1月末に終了する決定をしました。
- これまで当サービスを愛用いただいていたお客様へのご迷惑を最小限に抑えることに努め、丁寧な対応で収束を進めます。
- なお、サービス終了による今期業績への影響は軽微で、既に今期見通しに織り込んでおります。

音楽分野

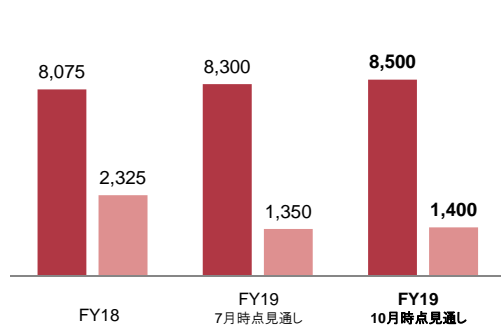
売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



2019年度第2四半期（前年同期比）

- 売上高 154億円(8%)増収（為替影響：△50億円）
 - ・ (+)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など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」の減収などによる映像メディア・プラットフォームの減収
- 営業利益 60億円増益
 - ・ (+)増収の影響



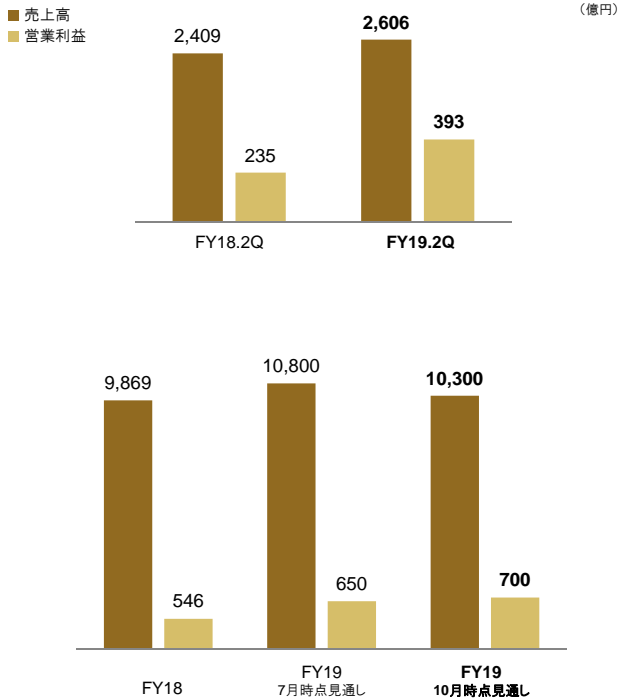
2019年度10月時点見通し（7月時点比）

- 売上高 200億円(2%)上方修正
 - ・ (+)ストリーミング配信の売上増加による音楽制作・音楽出版の増収
- 営業利益 50億円上方修正
 - ・ (+)増収の影響

- 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8%増の2,193億円、営業利益は19%増の375億円となりました。
- これは、為替の悪影響や、日本を中心としてモバイルゲームの減収があったものの、音楽出版事業でのEMI Music Publishingの連結効果や、グローバルでストリーミング配信売上が増加したことなどによります。
- 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17%、円換算の影響を除くベースで21%の成長と、前四半期に続き高い成長率で推移しています。
- 通期の見通しについては、売上高は前回見通しから200億円増の8,500億円、営業利益は50億円増の1,400億円に上方修正しています。
- この上方修正は、ストリーミング売上が想定を上回って推移していることなどによります。

映画分野

売上高及び営業利益



2019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

- 売上高 197億円(8%)増収 米ドルベース: +267百万米ドル(+12%)
 - ・(+)映画製作における、「スパイダーマン:ファー・フロム・ホーム」「ワンス・アポン・ア・タイム・イン・ハリウッド」の貢献による全世界での劇場興行収入の増加
 - ・(-)テレビ番組制作における、米国でのカタログ作品のテレビ向けライセンス収入の減少
 - ・(-)メディアネットワークにおける、様々なチャンネルにおける広告収入及び視聴料の減少
- 営業利益 158億円大幅増益
 - ・(+)劇場興行収入の増加
 - ・(+)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
 - ・(-)テレビ番組制作の減収及び番組企画費の増加

2019年度10月時点見通し（7月時点比）

- 売上高 500億円(5%)下方修正
 - ・(-)映画製作における一部作品の劇場公開の遅れ
 - ・(-)メディアネットワークにおける、主に前述のポートフォリオ見直しの影響による広告収入及び視聴料の減少
- 営業利益 50億円上方修正
 - ・(+)映画製作における前述の公開日の遅れによる広告宣伝費の減少
 - ・(+)メディアネットワークの増益
 - ・(+)インドにおける好調
 - ・(+)前述のポートフォリオ見直しの効果

- 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8%増の2,606億円、営業利益は前年同期から67%と大幅に増加し393億円となりました。
- この増益は、全世界劇場興行収入が11億ドルを突破し、ソニー・ピクチャーズエンタテインメントにとって歴代最高のヒット作となった「スパイダーマン:ファー・フロム・ホーム」の貢献に加え、メディアネットワークにおけるポートフォリオ見直しの効果及びインドでの収益改善などによるものです。
- 通期の売上高見通しについては、映画製作において一部作品の公開時期を見直した結果、当年度の公開作品数が減少することなどから、500億円減の1兆300億円としました。
- 一方、営業利益は、減収の影響はあるものの、映画製作とメディアネットワークでの収益性の改善や全社的なコスト削減効果により、50億円増の700億円に上方修正しています。

音楽・映画分野:アニメ事業における協業

統合するプラットフォーム



SonyMusic

先行独占配信される
「Fate/Grand Order -絶対魔獣戦線バビロニア-」



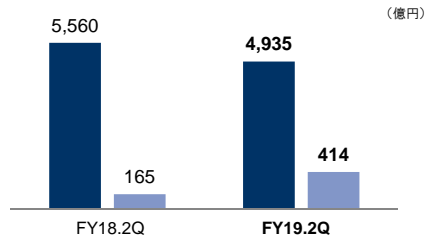
(C)TYPE-MOON / FGO7 ANIME PROJECT

- ここで、アニメ事業における音楽分野と映画分野の協業についてご紹介します。
- 海外におけるアニメ市場はこの数年で急激な成長を遂げており、ソニーにとっても重要な成長領域として、事業の拡大を進めています。
- 株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメントでは、日本のアニメ事業で大きな成功を収め、海外でのコンテンツ配信にも進出しています。
- また、2017年には、ソニー・ピクチャーズエンタテインメントが、米国の大手アニメ配給・配信会社、Funimation Productions(Funimation)を買収しました。
- この領域を一層強化するため、ソニーグループ傘下のアニメ配信関連3社のプラットフォームを統合することとしました。
- これにより、Funimationが配信権を獲得する数多くの日本のアニメ作品を各社がそれぞれの市場で配信展開していきます。
- 加えて、このプラットフォームの魅力をより高めるため、株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント傘下のアニプレックスが参画し、大ヒットモバイルゲーム、「Fate/Grand Order」を題材とした初のTVアニメシリーズを先行独占配信するなど、グループ内連携を強化し事業を推進していきます。
- これらの取り組みを通じ、日本のアニメ業界の成長にも貢献していきます。

エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野 (EP&S分野)

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

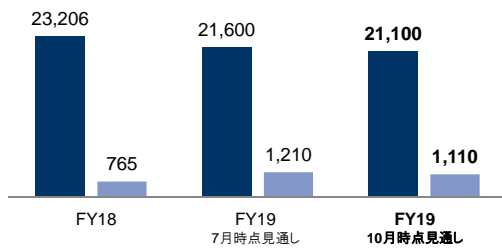


モバイル・コミュニケーション*

外部顧客に対する売上高	1,149	777
営業利益	△298	6

2019年度第2四半期 (前年同期比)

- 売上高 625億円(11%)大幅減収 (為替影響: △205億円)
 - ・(-)スマートフォン、テレビの販売台数の減少
 - ・(-)為替の影響
- 営業利益 249億円大幅増益 (為替影響: △82億円)
 - ・(+)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
 - ・(+)前年同期のモバイル・コミュニケーションにおける長期性資産の減損損失計上(162億円)
 - ・(-)減収の影響
 - ・(-)為替の悪影響



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	3,800	3,800
営業利益	△971	△470	△370

2019年度10月時点見通し (7月時点比)

- 売上高 500億円(2%)下方修正
 - ・(-)テレビの販売台数の下方修正
 - ・(-)為替の影響
- 営業利益 100億円下方修正
 - ・(-)為替の悪影響
 - ・(-)減収の影響
 - ・(+)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。
- 当四半期は、主にスマートフォンやテレビの販売台数の減少や為替の悪影響により、売上高は4,935億円と、前年同期から11%減少しました。
- 営業利益は、前年同期比249億円増の414億円となりました。
- これは、減収や為替の悪影響はあるものの、着実に進捗しているモバイル・コミュニケーションでの構造改革の効果や、EP&Sセグメント傘下の各事業におけるオペレーション費用の削減などによるものです。
- 通期の見通しについては、市況悪化の影響を反映しテレビの販売台数見通しを引き下げたことなどにより、売上高を500億円減の2兆1,100億円、営業利益を100億円減の1,110億円としました。

テレビ事業



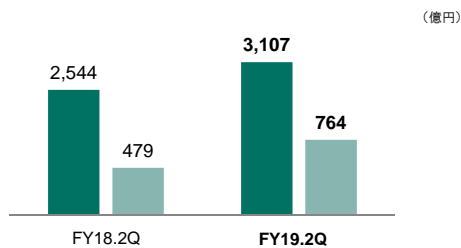
4K有機ELテレビ ブラビア®『A9Gシリーズ』

- ここで、テレビ事業についてお話しします。
- パネル市況の悪化に伴うテレビ市場の厳しい競争環境は第2四半期においても継続しています。当社の販売台数も前年同期比で減少しているものの、大画面、高付加価値商品への集中と、市場在庫コントロールへの注力により、平均販売価格を保って事業を進めています。
- この事業環境は2020年度まで続くとの前提のもと、収益確保を優先した製販オペレーションとコストコントロールを徹底していきます。

イメージング&センシング・ソリューション分野 (I&SS分野)

売上高及び営業利益

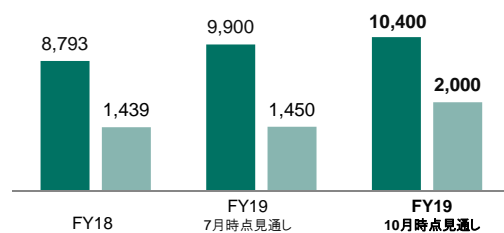
■ 売上高
■ 営業利益



イメージセンサー売上高	2,058	2,748
-------------	-------	-------

2019年度第2四半期 (前年同期比)

- 売上高 563億円(22%)大幅増収 (為替影響: Δ 109億円)
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサーの大幅な増収
 - ・(+)販売数量の増加
 - ・(+)製品ミックスの改善
 - ・(-)為替の影響
- 営業利益 285億円大幅増益 (為替影響: Δ 80億円)
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサーの増収による影響
 - ・(-)研究開発費及び減価償却費の増加
 - ・(-)為替の悪影響



イメージセンサー売上高	7,114	8,400	8,900
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

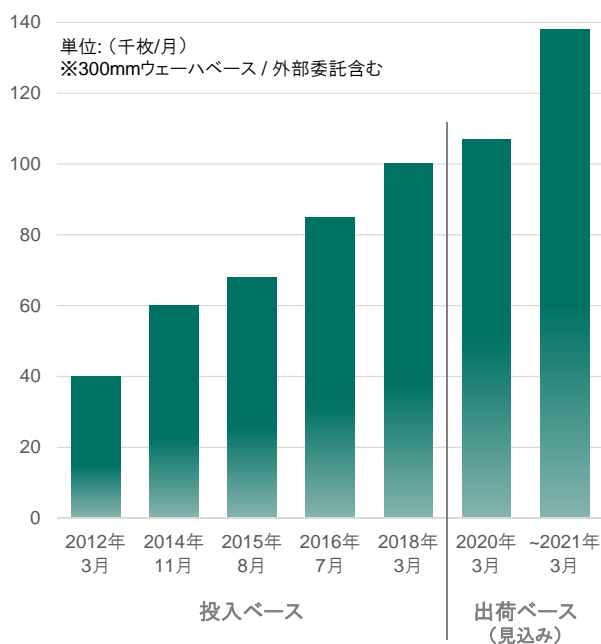
2019年度10月時点見通し (7月時点比)

- 売上高 500億円(5%)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
 - ・(+)製品ミックスの改善
 - ・(+)販売数量の上方修正
- 営業利益 550億円上方修正
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサーの増収による影響

- ・ 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、為替の悪影響はあったものの、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と製品ミックスの改善により、前年同期から22%増の3,107億円となりました。
- ・ 営業利益は、研究開発費や減価償却費の増加はあったものの、増収の影響により、前年同期から285億円増の764億円となりました。
- ・ この売上高、営業利益はともに、I&SS分野の四半期業績としては過去最高となります。
- ・ 通期の見通しについては、売上高を500億円増の1兆400億円、営業利益を550億円増の2,000億円としました。
- ・ 例年上期より需要が低い下期については、現時点でも慎重に売上高を見込んでいますが、生産設備はフル稼働を継続し、来年度の需要に向けた戦略在庫を積む計画です。

I&SS分野：増産対応のための成長投資

CMOSイメージセンサー：ウェーハ生産能力推移



増設棟の建設決定



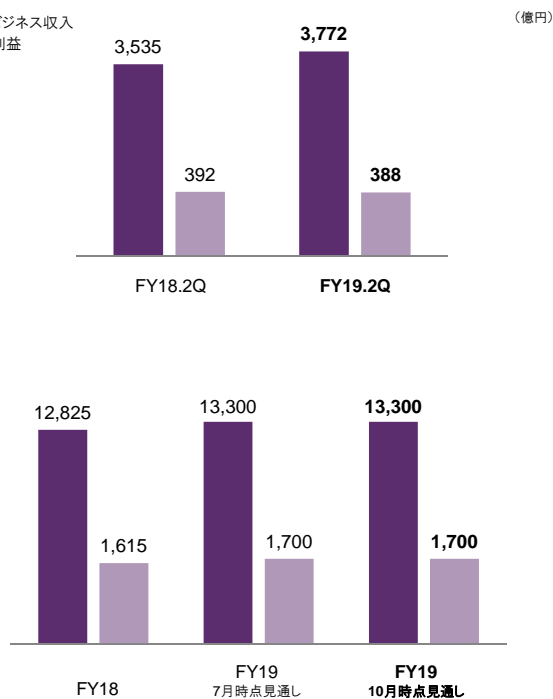
長崎テクノロジーセンター

- イメージセンサーの需要は、来年度以降もスマートフォンカメラの多眼化・大判化の進展により、引き続き伸長するとみています。
- この旺盛な需要に応えるため、ウェーハベースの生産能力を2020年度末までに月産13万枚まで拡張するという従来の計画を、各事業所の既存建屋のスペース効率を一層高めることで、月産13万8千枚まで引き上げることとしました。
- さらに、2021年度以降の需要増に対応するため、これまで検討中としていた長崎工場における増設棟投資についても、段階的に実行に移すこととしました。
- このような施策を通じて、今年5月のIRデーで中長期目標として掲げた、2025年度におけるイメージセンサーの金額シェア60%、I&SS分野としてROIC 20~25%の達成に向け、当事業の成長に引き続き注力していきます。

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



2019年度第2四半期（前年同期比）

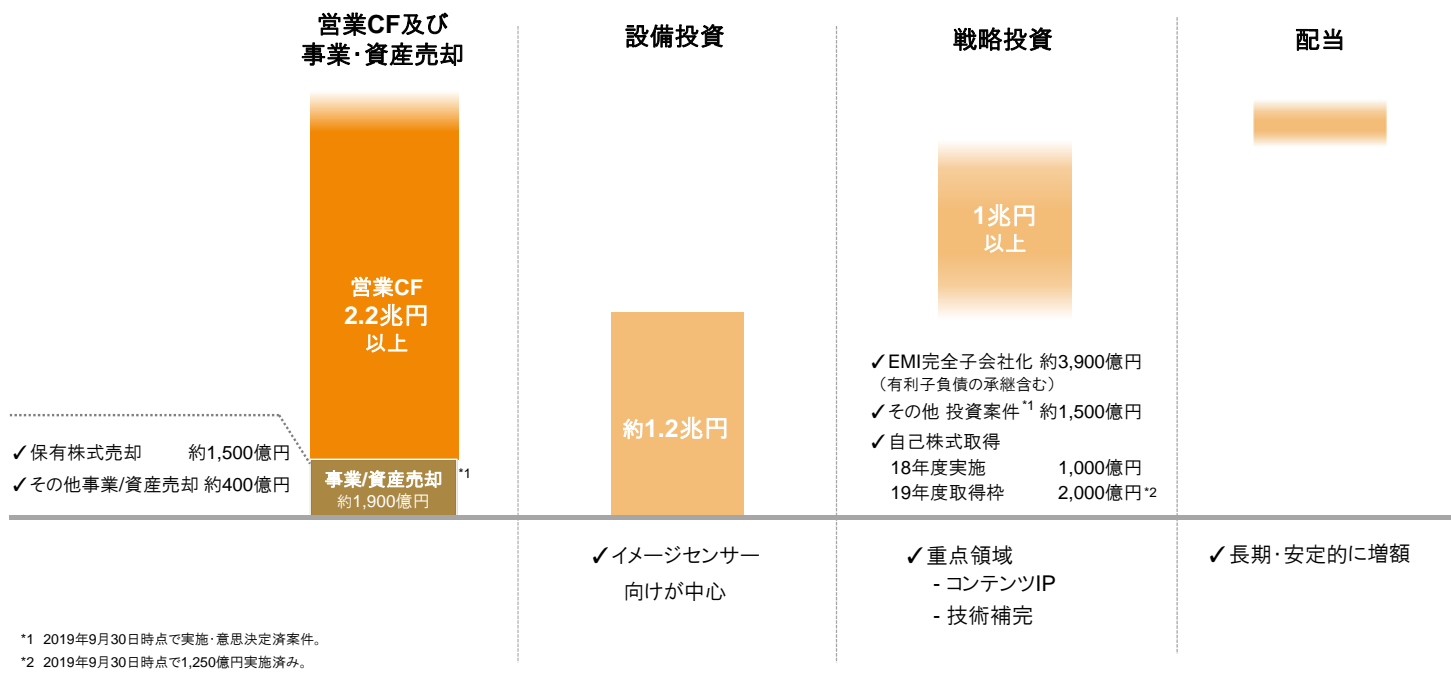
- 金融ビジネス収入 237億円(7%)増収
 - ・(+)ソニー生命の増収(+219億円、収入:3,397億円)
 - ・(+)一時払保険料の増加
 - ・(-)特別勘定における運用益の減少
- 営業利益 ほぼ横ばい
 - ・(+)ソニー生命(+3億円、利益:346億円)
 - ・(+)市場変動にともなう変額保険に関する損益の改善
 - ・(-)支払保険金の増加

2019年度10月時点見通し（7月時点比）

- 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、ソニー生命において一時払終身保険を中心に保有契約高が拡大したことによる保険料収入の増加などにより、前年同期から7%増の3,772億円となりました。
- 営業利益は、ほぼ前年同期並みの388億円となりました。
- 通期の見通しについては、変更ありません。

3年間累計 キャピタルアロケーション見通し(金融分野を除く)



- 最後に、当社の資本政策の考え方についてアップデートいたします。
- ソニーでは、一貫した財務規律に基づくキャピタルアロケーション方針のもと、企業価値向上に向けた財務施策を検討、実施しています。
- キャピタルアロケーションについては、これまで本中期経営計画の期間中に生み出す営業キャッシュ・フローの配分を示してきましたが、今後は、当四半期に実施したオリンパス株式の売却のような、保有株式や事業・資産の売却によるキャッシュインフローについても配分原資に加え、より網羅的に資金のアロケーションをお示しすることにしました。これらの資金は、企業価値向上に資する目的に配分していきます。
- 戦略的なM&Aや将来の成長に向けた設備投資・研究開発などの投資を優先しつつ、ROEや1株当たり利益の向上に向けた自己株式取得も機動的に検討していく方針に変更はありません。

2019年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

(億円)

		FY18	7月時点 FY19見通し	10月時点 FY19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	23,109	22,000	20,000	△2,000
	営業利益	3,111	2,800	2,400	△400
音楽	売上高	8,075	8,300	8,500	+200
	営業利益	2,325	1,350	1,400	+50
映画	売上高	9,869	10,800	10,300	△500
	営業利益	546	650	700	+50
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	21,600	21,100	△500
	営業利益	765	1,210	1,110	△100
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	10,400	+500
	営業利益	1,439	1,450	2,000	+550
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	△910	+150
連結	売上高	86,657	86,000	84,000	△2,000
	営業利益	8,942	8,100	8,400	+300

- それでは最後に、セグメント別の業績見通しをお示しします。
- 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㈱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㈱(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SFH及びその連結子会社の業績は、各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、これら業績見通しにみに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。