SONY

2016年度 第1四半期連結業績概要

（2016年6月30日に終了した3ヵ月間）

2016年7月29日

ソニー株式会社

2016年度 1Q 連結業績

（億円）

	FY15 1Q	FY16 1Q	前年同期比
売上高及び営業収入	18,081	**16,132**	△10.8%
営業利益	969	**562**	△42.0%
税引前利益	1,387	**570**	△58.9%
当社株主に帰属する四半期純利益	824	**212**	△74.3%
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）	70.36円	**16.44円**	△76.6%
構造改革費用*1	101	**17**	△82.8%
固定資産の増加額*2	938	**660**	△29.6%
減価償却費及び償却費*3	870	**936**	+7.5%
研究開発費	1,113	**1,102**	△1.0%
平均為替レート			
1米ドル	121.3円	**108.1円**	
1ユーロ	134.2円	**122.1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）

2016年度 1Q セグメント別業績 [組替再表示]

（億円）

		FY15 1Q	FY16 1Q	前年同期比	為替影響
モバイル・コミュニケーション（MC）	売上高	2,805	**1,859**	△33.7%	△3%
	営業利益	△229	**4**	+233億円	+44億円
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	2,886	**3,304**	+14.5%	△10%
	営業利益	195	**440**	+246億円	△13億円
イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&S）	売上高	1,647	**1,222**	△25.8%	△8%
	営業利益	177	**75**	△102億円	△57億円
ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&S）	売上高	2,531	**2,359**	△6.8%	△11%
	営業利益	109	**202**	+93億円	△26億円
半導体	売上高	1,874	**1,444**	△22.9%	△9%
	営業利益	327	**△435**	△763億円	△82億円
コンポーネント	売上高	571	**441**	△22.7%	△9%
	営業利益	△23	**△47**	△24億円	△12億円
映画	売上高	1,715	**1,833**	+6.9%	△13%
	営業利益	△117	**△106**	+10億円	
音楽	売上高	1,302	**1,415**	+8.7%	△8%
	営業利益	318	**159**	△158億円	
金融	金融ビジネス収入	2,794	**2,327**	△16.7%	
	営業利益	460	**485**	+26億円	
その他	売上高	776	**606**	△21.9%	
	営業利益	△21	**△21**	+0億円	
全社（共通）及びセグメント間取引消去	売上高	△821	**△679**	-	
	営業利益	△226	**△195**	+32億円	
連結	売上高	18,081	**16,132**	△10.8%	
	営業利益	969	**562**	△407億円	

・2016年度の組織変更にともない、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（次頁以降も同じ）
・従来のデバイス分野は半導体分野及びコンポーネント分野に分割（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「2016年度第1四半期　連結業績のお知らせ」P.9を参照（次頁以降も同じ）

2016年度 連結業績見通し

（億円）

	FY15	5月時点 FY16見通し	7月時点 FY16見通し	5月時点比増減
売上高及び営業収入	81,057	78,000	**74,000**	△5.1%
営業利益	2,942	3,000	**3,000**	-
税引前利益	3,045	2,700	**2,700**	-
当社株主に帰属する当期純利益	1,478	800	**800**	-
構造改革費用	383	120	**120**	-
固定資産の増加額	4,689	3,550	**3,450**	△2.8%
減価償却費及び償却費	3,971	3,850	**3,850**	-
研究開発費	4,682	4,600	**4,500**	△2.2%

為替レート	実績レート	前提レート	前提レート（FY16 2Q-4Q）
1米ドル	120.1円	110円前後	103円前後
1ユーロ	132.6円	120円前後	114円前後

2016年度 セグメント別 業績見通し [組替再表示]

（億円）

		FY15	5月時点 FY16見通し	7月時点 FY16見通し	5月時点比 増減
モバイル・コミュニケーション（MC）	売上高	11,275	9,400	**8,400**	△10.6%
	営業利益	△614	50	**50**	-
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	15,519	16,800	**15,900**	△5.4%
	営業利益	887	1,350	**1,350**	-
イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&S）	売上高	6,840	5,300	**5,400**	+1.9%
	営業利益	693	160	**220**	+60億円
ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&S）	売上高	11,590	10,400	**10,000**	△3.8%
	営業利益	506	360	**410**	+50億円
半導体	売上高	7,391	7,400	**7,000**	△5.4%
	営業利益	145	△370	**△640**	△270億円
コンポーネント	売上高	2,246	2,200	**2,000**	△9.1%
	営業利益	△429	△30	**△120**	△90億円
映画	売上高	9,381	10,100	**9,200**	△8.9%
	営業利益	385	430	**380**	△50億円
音楽	売上高	6,176	5,500	**5,500**	-
	営業利益	873	630	**630**	-
金融	金融ビジネス収入	10,731	11,400	**11,400**	-
	営業利益	1,565	1,500	**1,500**	-
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去	営業利益	△1,069	△1,080	**△780**	+300億円
連結	売上高	81,057	78,000	**74,000**	△5.1%
	営業利益	2,942	3,000	**3,000**	-

セグメント別見通し 前提為替レート（FY16 2Q-4Q）	
1米ドル	103円
1ユーロ	114円

熊本地震の営業利益への影響額の試算

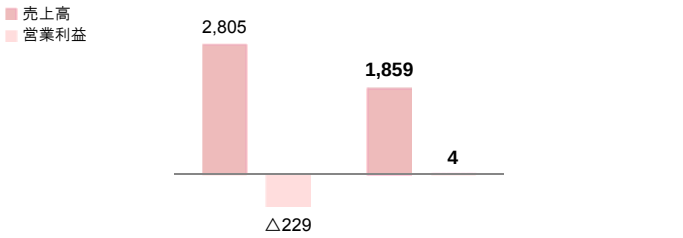
（億円）

		5月時点の年間見通し	7月時点の年間見通し	5月時点比増減比	1Q地震影響額試算
イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&S）	地震影響（機会損失のみ）	**△450**	**△260**	**+190**	**△70**
半導体	地震影響合計	**△600**	**△480**	**+120**	**△247**
	物的損失	△180	△180	—	△68
	復旧費用・その他	△70	△40	+30	△13
	機会損失	△350	△260	+90	△166
全社（共通）	地震影響（機会損失のみ）	**△100**	**△60**	**+40**	**△25**
連結	地震影響合計	**△1,150**	**△800**	**+350**	**△342**
	物的損失	△180	△180	—	△68
	復旧費用・その他	△70	△40	+30	△13
	機会損失	△900	△580	+320	△261

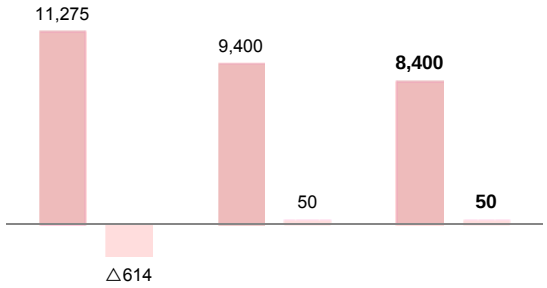
・当頁に記載している数値には、受け取りを見込んでいる保険金は含まない
・機会損失には、稼働停止期間中の製造事業所の固定費などを含む費用及び販売機会の喪失による逸失利益を含む
・全社（共通）の機会損失は、IP&S分野及び半導体分野の売上高が地震前の想定を下回ることにより、売上高に応じて配賦されるべき固定費が両分野へ配賦されないことによる

モバイル・コミュニケーション分野

売上高及び営業利益



（万台）	FY15.1Q	**FY16.1Q**
スマートフォン	720	**310**



（万台）	FY15	FY16 5月時点見通し	**FY16 7月時点見通し**
スマートフォン	2,490	2,000	**1,900**

2016年度第1四半期（前年同期比）

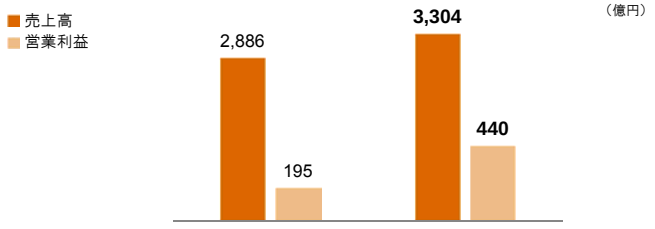
- 33.7%減収 （為替影響：△3%）
  - ・(－)スマートフォンの販売台数の大幅な減少
    - ・(－)普及価格帯のスマートフォンの販売台数の減少
    - ・(－)前年度に事業縮小を図った不採算地域での販売台数の減少
  - ・(＋)スマートフォンの高付加価値モデルへの集中による製品ミックス改善
- 233億円損益改善 （為替影響：+44億円）
  - ・(＋)製品ミックスの改善
  - ・(＋)構造改革の効果などによる費用削減
  - ・(＋)構造改革費用の大幅な減少
  - ・(－)大幅減収

2016年度7月時点見通し（5月時点比）

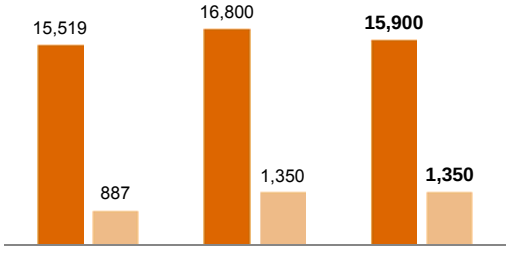
- 売上高　10.6%下方修正
  - ・(－)スマートフォンの販売台数の想定を下方修正
  - ・(－)為替の影響
- 営業利益　5月時点から変更無し
  - ・(＋)コストの米ドル建て比率が高いことなどによる円高ドル安の好影響
  - ・(＋)スマートフォンの当初想定より高い価格での販売
  - ・(＋)材料費などの費用削減
  - ・(－)減収

ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



（万台）	FY15.1Q	**FY16.1Q**
PS4	300	**350**



（万台）	FY15	FY16 5月時点見通し	**FY16 7月時点見通し**
PS4	1,770	2,000	**2,000**

2016年度第1四半期（前年同期比）

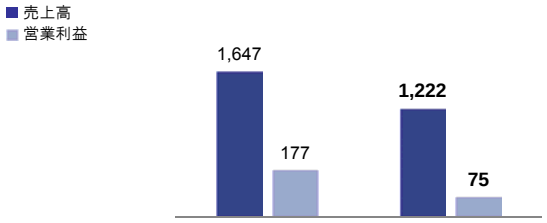
- 14.5%増収 （為替影響：△10%）
  - ・(＋)ネットワークを通じた販売を含むPS4®ソフトウェアの大幅な増収
  - ・(－)為替の影響
  - ・(－)PS3®のハードウェア及びソフトウェアの減収
- 246億円増益 （為替影響：△13億円）
  - ・(＋)ネットワークを通じた販売を含むPS4®ソフトウェアの増収
  - ・(＋)PS4® ハードウェアのコスト削減
  - ・(－)マーケティング費用の増加

2016年度7月時点見通し（5月時点比）

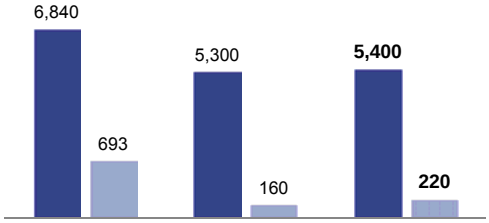
- 売上高　5.4%下方修正
  - ・(－)為替の影響
  - ・(＋)ネットワークを通じた販売を含むPS4®ソフトウェアの増収
- 営業利益　5月時点から変更無し
  - ・(＋)ネットワークを通じた販売を含むPS4®ソフトウェアの増収
  - ・(－)為替の悪影響
  - ・(－)マーケティング費用の増加

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



（万台）	FY15.1Q	**FY16.1Q**
デジタルカメラ*	170	**80**



（万台）	FY15	FY16 5月時点見通し	**FY16 7月時点見通し**
デジタルカメラ*	610	-	**340**

*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（次頁以降も同じ）

2016年度第1四半期（前年同期比）

■ 25.8%減収 （為替影響：△8%）
- ・（－）静止画・動画カメラの売上の減少
  - ・（－）熊本地震の影響による部品調達の困難
  - ・（－）市場縮小の影響
- ・（－）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

■ 102億円減益 （為替影響： △57億円）
- ・（－）減収
- ・（－）為替の悪影響
- ・（＋）静止画・動画カメラにおける製品ミックスの改善
- ・（＋）固定費の削減

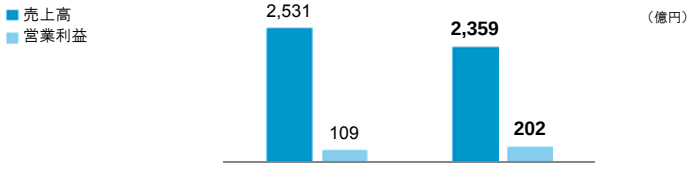
2016年度7月時点見通し（5月時点比）

■ 売上高 1.9%上方修正
- ・（＋）部品調達の改善
- ・（－）為替の影響

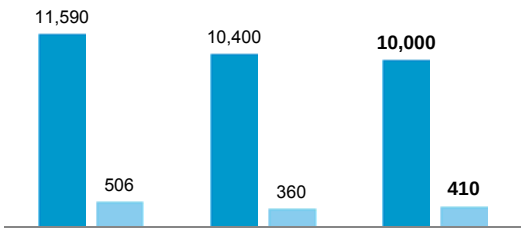
■ 営業利益 60億円上方修正
- ・（＋）増収
- ・（＋）静止画・動画カメラにおける製品ミックスの改善
- ・（－）為替の悪影響

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



（万台）	FY15.1Q	**FY16.1Q**
液晶テレビ	260	**270**



（万台）	FY15	FY16 5月時点見通し	**FY16 7月時点見通し**
液晶テレビ	1,220	1,200	**1,200**

2016年度第1四半期（前年同期比）

■ 6.8%減収 （為替影響：△11%）
- ・（－）為替の影響
- ・（＋）液晶テレビの販売台数の増加

■ 93億円増益 （為替影響：△26億円）
- ・（＋）コスト削減
- ・（＋）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
- ・（－）研究開発費の増加
- ・（－）為替の悪影響

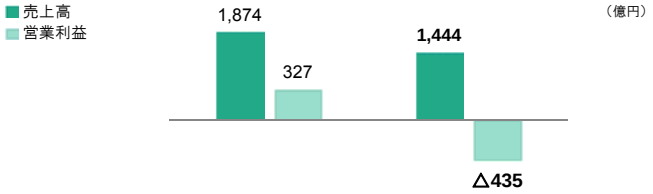
2016年度7月時点見通し（5月時点比）

■ 売上高 3.8%下方修正
- ・（－）為替の影響

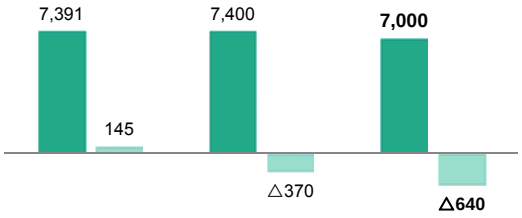
■ 営業利益 50億円上方修正
- ・（＋）コスト削減
- ・（＋）製品ミックスの改善
- ・（－）為替の悪影響

半導体分野*1

売上高及び営業利益



	FY15.1Q	FY16.1Q
イメージセンサー売上高	1,260	**916**



	FY15	FY16 5月時点見通し	**FY16 7月時点見通し**
イメージセンサー売上高	4,776	5,100	**4,800**
半導体分野　固定資産の増加額 内、イメージセンサー	2,600 2,060	1,200 700	**1,100 600**

2016年度第1四半期（前年同期比）

■ 22.9%減収　（為替影響：△9%）
- ・（ー）イメージセンサーの大幅な減収
- ・（ー）熊本地震の影響による生産の減少
- ・（ー）モバイル機器向けの需要減少
- ・（ー）為替の影響

■ 763億円損益悪化（為替影響：△82億円）
- ・（ー）減収の影響
- ・（ー）カメラモジュールの長期性資産の減損 203億円
- ・（ー）熊本地震に関連する費用(純額)136億円*2
- ・（ー）為替の悪影響

2016年度7月時点見通し（5月時点比）

■ 売上高　5.4%下方修正
- ・（ー）イメージセンサーの減収
- ・（ー）為替の影響
- ・（＋）想定より早い熊本地震からの復旧

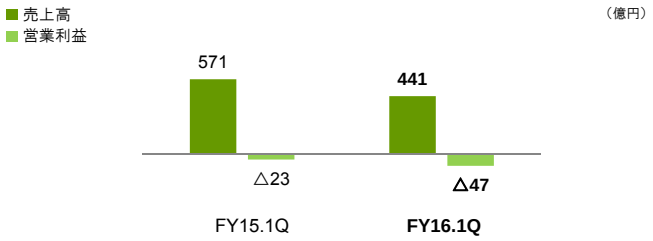
■ 営業利益　270億円下方修正
- ・（ー）為替の悪影響
- ・（＋）熊本地震からの復旧

*1　担当執行役の変更及び組織変更にともない、従来デバイス分野を構成していた事業を半導体分野とコンポーネント分野に分割。半導体分野には、イメージセンサー及びカメラモジュールが主要製品として含まれる

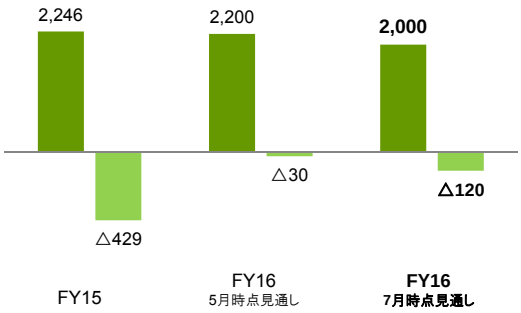
*2　熊本地震による被害に直接関連する一部の固定資産の修繕費及び棚卸資産の廃棄損を含む追加の費用（受け取りが見込まれる保険収入と相殺後）と稼働停止期間中の製造事業所の固定費などを含む費用の合計。販売機会の喪失による逸失利益は含まない

コンポーネント分野*1

売上高及び営業利益



FY15.1Q　**FY16.1Q**



FY15　FY16 5月時点見通し　**FY16 7月時点見通し**

2016年度第1四半期（前年同期比）

■ 22.7%減収　（為替影響：△9%）
- ・（ー）電池事業の大幅な減収
- ・（ー）為替の影響

■ 24億円損失拡大（為替影響：△12億円）
- ・（ー）減収
- ・（ー）記録メディア事業における長期性資産の減損
- ・（＋）電池事業において前年度に減損306億円を計上したことに伴う減価償却費の減少

2016年度7月時点見通し*2（5月時点比）

■ 売上高　9.1%下方修正
- ・（ー）電池事業の減収

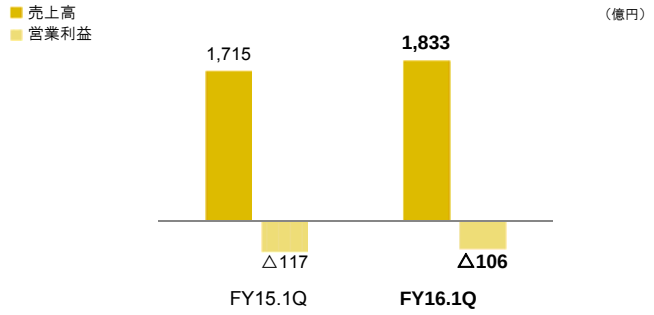
■ 営業利益　90億円下方修正
- ・（ー）減収
- ・（ー）記録メディア事業における長期性資産の減損

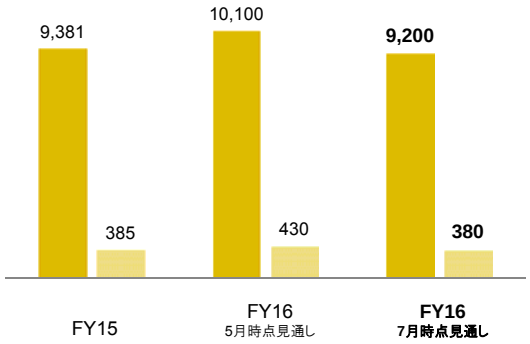
*1　担当執行役の変更及び組織変更にともない、従来デバイス分野を構成していた事業を半導体分野とコンポーネント分野に分割。コンポーネント分野には、電池及び記録メディアが主要製品として含まれる

*2　2016年7月28日発表の電池事業の譲渡の影響は本見通しには織り込まれていない

映画分野

売上高及び営業利益





2016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

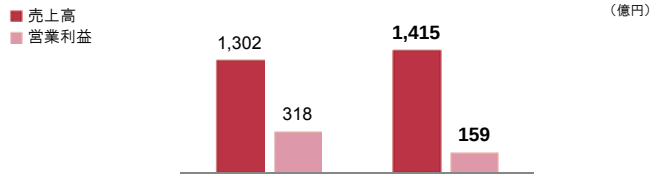
- 6.9%増収 （米ドルベース：+20%）
  - ・（＋）映画製作の大幅な増収
    - ・（＋）「アングリーバード」が全世界で好調だったことによる劇場興行収入の増加
    - ・（＋） テレビ局向けライセンス収入の増加
  - ・（＋）メディアネットワークの増収
    - ・（＋） インド及び中南米での広告収入の増加
- 10億円損益改善 （△4百万米ドル）
  - ・（－）映画作品の広告宣伝費の増加
  - ・（＋）増収

2016年度7月時点見通し（5月時点比）

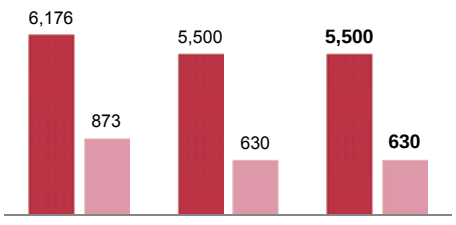
- 売上高 8.9%下方修正
- 営業利益 50億円下方修正
  - ・（－）米ドルに対する円高の悪影響

音楽分野

売上高及び営業利益



	FY15.1Q	FY16.1Q
音楽制作カテゴリー売上高	893	**897**
内、ストリーミング*売上高	221	**307**



	FY15	FY16 5月時点見通し	FY16 7月時点見通し
音楽制作カテゴリー売上高	4,127	-	-
内、ストリーミング*売上高	1,102	-	-

* 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

2016年度第1四半期（前年同期比）

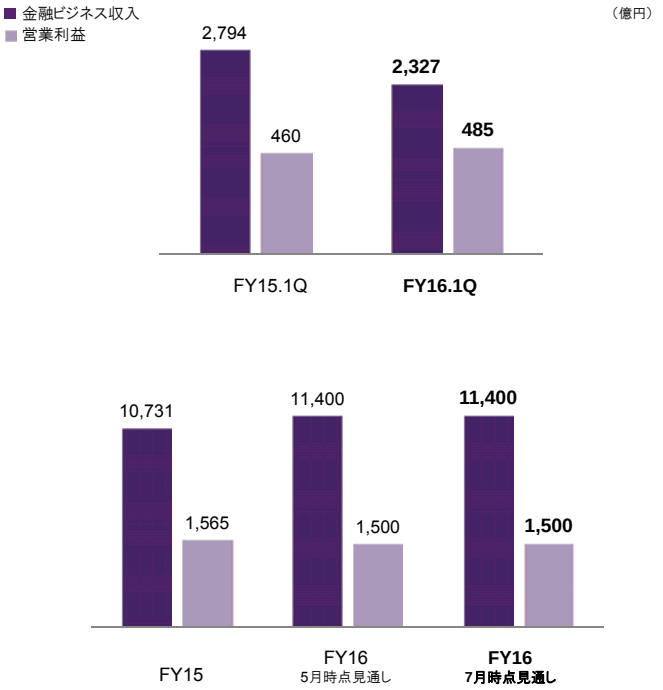
- 8.7%増収 （為替影響：△8%）
  - ・（＋）ストリーミング配信売上の増加による音楽制作の増収
  - ・（＋）モバイル機器向けゲームアプリケーション含む映像メディア・プラットフォームの増収
  - ・（－）米ドルに対する円高の影響
- 158億円減益
  - ・（－）持分法適用会社であったOrchard Media, Inc.の残りの持分取得にともなうSMEの既保有持分の再評価益151百万米ドル（181億円）を前年同期に計上
  - ・（－）米ドルに対する円高の悪影響
  - ・（＋）増収

2016年度7月時点見通し

- 売上高・営業利益 5月時点から変更なし
  - ・（＋）音楽制作の好調
  - ・（＋）モバイル機器向けゲームアプリケーション含む映像メディア・プラットフォームの好調
  - ・（－）米ドルに対する円高の影響

金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益



2016年度第1四半期（前年同期比）

■ 金融ビジネス収入　16.7%減収
- ・(－)ソニー生命の大幅な減収(△20.5 %、収入：1,995億円)
- ・(－)当四半期の日本の株式相場が下落したことなどにともなう特別勘定における運用損益の悪化
- ・(＋)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
- ・(＋)ソニー銀行における、外貨建て顧客預金に関する為替差損益の改善

（ソニー生命の営業利益はほぼ前年同期並みの415億円）

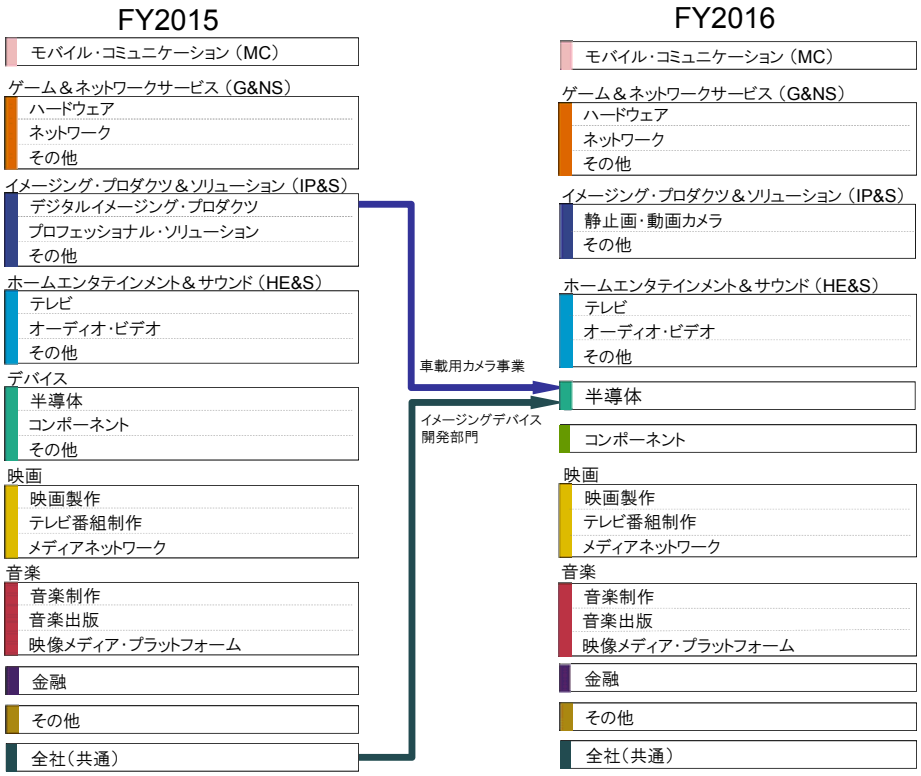
2016年度7月時点見通し

■ 金融ビジネス収入・営業利益　5月時点から変更なし

従来プレゼンテーション資料に含まれていた下記の補足数字データについては、「2016年度第1四半期連結業績補足資料」をご参照ください。

- セグメント別業績
- 期中平均為替レート
- 製品カテゴリー別売上高(外部顧客に対するもの)
- セグメント別減価償却費及び償却費
- セグメント別構造改革費用
- セグメント別棚卸資産
- セグメント別固定資産
- セグメント別営業権
- セグメント別研究開発費
- 金融分野を除くソニー連結の固定資産の増加額
- 金融分野を除くソニー連結の減価償却費及び償却費
- 主要製品販売台数

セグメントおよびカテゴリー変更について



変更内容

ソニーは、2016年4月1日付の担当執行役の変更及び組織変更にともない、2016年度第1四半期より、主にIP＆S分野及びデバイス分野を従来構成していた事業を再編し、業績報告におけるビジネスセグメント区分の変更を行いました。この再編に関連して、従来デバイス分野を構成していた事業を半導体分野とコンポーネント分野に分割し、従来、IP＆S分野に含まれていた車載用カメラ事業及び、全社（共通）に含まれていたイメージングデバイス開発部門を半導体分野に移管しました。

- IP＆S分野のうち、静止画・動画カメラカテゴリーには、レンズ交換式カメラ、コンパクトデジタルカメラ、放送用・民生用ビデオカメラ、その他カテゴリーにはプロジェクターなどを含むディスプレイ製品、及び医療用機器などが主要製品として含まれています。
- 半導体分野には、イメージセンサーなどが主要製品として含まれています。
- コンポーネント分野には、電池、記録メディアなどが主要製品として含まれています。

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う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、充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（テレビ、ゲーム及びネットワーク事業のプラットフォーム、ならびにスマートフォンを含む）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）ソニーが金融を除く全分野でハードウェア、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、インターネットやその他の技術開発を考慮に入れた販売戦略を立案し遂行できること
（7）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
（8）ソニーが製品品質を維持し、既存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
（9）ソニーと他社との買収、合弁、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
（10）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
（11）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
（12）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
（13）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・ライアビリティー・マネージメント遂行の成否
（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）ソニ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
（16）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うる要素はこれらに限定されるものではありません。