SONY

2016年度 第3四半期連結業績概要

（2016年12月31日に終了した3ヵ月間）

2017年2月2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全面的に依拠することは控えるようお願いします。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/)。

- **2016年度第3四半期連結業績及び2016年度連結業績見通し**
- **セグメント別概況**

- CFOの吉田でございます。よろしくお願いいたします
- では、これから、このニつの内容で、15分ほどご説明します

2016年度 3Q 連結業績

（億円）

	FY15 3Q	FY16 3Q	前年同期比
売上高及び営業収入	25,808	**23,975**	△7.1%
営業利益	2,021	**924**	△54.3%
税引前利益	1,933	**662**	△65.7%
当社株主に帰属する四半期純利益	1,201	**196**	△83.7%
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）	93.33円	**15.24円**	△83.7%
構造改革費用*1	61	**51**	△16.4%
固定資産の増加額*2	1,198	**529**	△55.9%
減価償却費及び償却費*3	911	**785**	△13.8%
研究開発費	1,145	**1,088**	△5.0%
平均為替レート			
1米ドル	121.4円	**109.3円**	
1ユーロ	133.0円	**117.8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年度第3四半期の連結売上高は、前年同期から7%減の2兆3,975億円となりました
- 連結営業利益は、1月30日に発表させていただいた通り、映画分野で営業権の減損1,121億円を計上したことなどから、前年同期から54%減の924億円となりました
- 当社株主に帰属する四半期純利益は、この減損を主な要因として、前年同期から84%減の196億円となりました

2016年度 1Q-3Q 連結業績

（億円）

	FY15 1Q-3Q	FY16 1Q-3Q	前年同期比
売上高及び営業収入	62,816	**56,996**	△9.3%
営業利益	3,871	**1,943**	△49.8%
税引前利益	4,042	**1,638**	△59.5%
当社株主に帰属する四半期純利益	2,361	**456**	△80.7%
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）	189.17円	**35.43円**	△81.3%
構造改革費用	218	**394**	+80.6%
固定資産の増加額	3,294	**1,882**	△42.9%
減価償却費及び償却費	2,751	**2,596**	△5.7%
研究開発費	3,401	**3,251**	△4.4%
平均為替レート			
1米ドル	121.7円	**106.6円**	
1ユーロ	134.4円	**118.1円**	

- こちらは9ヵ月累計の実績となります

2016年度 3Q セグメント別業績 [組替再表示]

（億円）

		FY15 3Q	FY16 3Q	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	3,845	2,486	△35.3%	△3%
	営業利益	241	212	△29億円	+121億円
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	5,871	6,177	+5.2%	△10%
	営業利益	402	500	+99億円	+14億円
イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&S）	売上高	1,848	1,671	△9.6%	△10%
	営業利益	228	211	△17億円	△92億円
ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&S）	売上高	4,020	3,534	△12.1%	△10%
	営業利益	312	259	△52億円	△48億円
半導体	売上高	2,000	2,339	+16.9%	△11%
	営業利益	213	272	+59億円	△141億円
コンポーネント	売上高	573	514	△10.3%	△9%
	営業利益	△327	△37	+290億円	△11億円
映画	売上高	2,621	2,252	△14.1%	△9%
	営業利益	204	△1,068	△1,271億円	
音楽	売上高	1,818	1,785	△1.8%	△6%
	営業利益	273	280	+7億円	
金融	金融ビジネス収入	3,220	3,191	△0.9%	
	営業利益	522	290	△232億円	
その他	売上高	963	823	△14.5%	
	営業利益	58	19	△39億円	
全社（共通）及びセグメント間取引消去	売上高	△971	△797	-	
	営業利益	△104	△15	+89億円	
連結	売上高	25,808	23,975	△7.1%	
	営業利益	2,021	924	△1,098億円	

・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）
・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3四半期 連結業績のお知らせ」P.10を参照（次頁以降も同じ）

- 続いて、第3四半期のセグメントごとの実績はご覧の通りです

2016年度 1Q-3Q セグメント別業績 [組替再表示]

（億円）

		FY15 1Q-3Q	FY16 1Q-3Q	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	9,443	6,033	△36.1%	△4%
	営業利益	△194	253	+447億円	+218億円
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	12,364	12,680	+2.6%	△11%
	営業利益	835	1,131	+295億円	△8億円
イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&S）	売上高	5,305	4,247	△19.9%	△10%
	営業利益	636	435	△202億円	△244億円
ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&S）	売上高	9,442	8,242	△12.7%	△11%
	営業利益	578	637	+59億円	△134億円
半導体	売上高	5,912	5,720	△3.2%	△12%
	営業利益	881	△206	△1,086億円	△421億円
コンポーネント	売上高	1,756	1,422	△19.0%	△10%
	営業利益	△365	△451	△86億円	△38億円
映画	売上高	6,174	6,006	△2.7%	△14%
	営業利益	△138	△1,142	△1,004億円	
音楽	売上高	4,513	4,706	+4.3%	△8%
	営業利益	732	604	△128億円	
金融	金融ビジネス収入	8,122	8,124	+0.0%	
	営業利益	1,394	1,111	△283億円	
その他	売上高	2,578	2,011	△22.0%	
	営業利益	69	42	△27億円	
全社（共通）及びセグメント間取引消去	売上高	△2,792	△2,195	-	
	営業利益	△558	△470	+87億円	
連結	売上高	62,816	56,996	△9.3%	
	営業利益	3,871	1,943	△1,928億円	

- こちらは9ヵ月累計のセグメント別実績となります

2016年度 連結業績見通し

（億円）

	FY15	11月時点 FY16見通し	2月時点 FY16見通し	11月時点比増減
売上高及び営業収入	81,057	74,000	**76,000**	+2.7%
営業利益	2,942	2,700	**2,400**	△11.1%
税引前利益	3,045	2,500	**1,960**	△21.6%
当社株主に帰属する当期純利益	1,478	600	**260**	△56.7%
構造改革費用	383	420	**450**	+7.1%
固定資産の増加額	4,689	3,350	**3,000**	△10.4%
減価償却費及び償却費	3,971	3,850	**3,550**	△7.8%
研究開発費	4,682	4,500	**4,500**	-
為替レート	実績レート	前提レート（FY16 2H）	前提レート（FY16 4Q）	
1米ドル	120.1円	101円前後	118円前後	
1ユーロ	132.6円	113円前後	123円前後	

- 通期の連結業績見通しはご覧の通りです
- 売上高は、主に為替の影響により、11月時点の見通しから2,000億円上方修正し、7兆6,000億円としました
- 営業利益については、300億円下方修正し、2,400億円としました
- 当期純利益は、340億円下方修正し、260億円としました

2016年度 連結業績見通し

（億円）

	11月時点 FY16見通し	営業権の減損(3Q) 映画分野	エムスリーの株式の一部譲渡(4Q) その他分野	左記以外（差分）	2月時点 FY16見通し
売上高及び営業収入	74,000	-	-	+2,000	**76,000**
営業利益	2,700	△1,121	+372	+449	**2,400**
当社株主に帰属する当期純利益	600	△1,121	+372*	+409	**260**

* 一定の前提を置いた上での試算値

- こちらのスライドは、前回11月時点と今回2月時点の業績見通しの比較となっております
- 営業利益では、先ほど述べた営業権の減損1,121億円と、既に発表させていただいている、エムスリー株式会社の一部株式の譲渡益372億円を反映しており、これに事業面の改善もあわせて、前回の2,700億円から2,400億円に修正しております

2016年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

（億円）

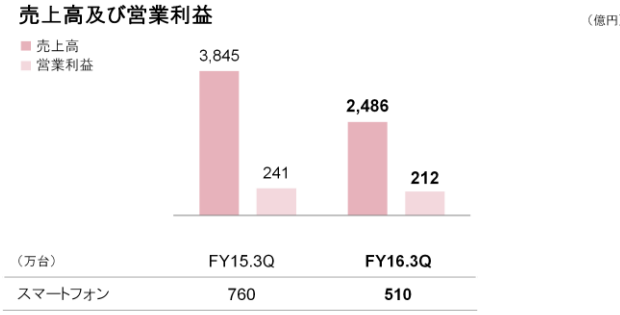
		FY15	11月時点 FY16見通し	2月時点 FY16見通し	11月時点比 増減
モバイル・コミュニケーション（MC）	売上高	11,275	7,800	**7,600**	△2.6%
	営業利益	△614	50	**50**	-
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	15,519	15,900	**16,400**	+3.1%
	営業利益	887	1,350	**1,350**	-
イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&S）	売上高	6,840	5,600	**5,700**	+1.8%
	営業利益	693	340	**430**	+90億円
ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&S）	売上高	11,590	10,100	**10,300**	+2.0%
	営業利益	506	470	**530**	+60億円
半導体	売上高	7,391	7,100	**7,700**	+8.5%
	営業利益	145	△530	**△190**	+340億円
コンポーネント	売上高	2,246	1,900	**1,900**	-
	営業利益	△429	△480	**△510**	△30億円
映画	売上高	9,381	9,100	**9,100**	-
	営業利益	385	290	**△830**	△1,120億円
音楽	売上高	6,192	5,500	**6,200**	+12.7%
	営業利益	865	630	**690**	+60億円
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	△1,061	△920	**△620**	+300億円
連結	売上高	81,057	74,000	**76,000**	+2.7%
	営業利益	2,942	2,700	**2,400**	△300億円

セグメント別見通し 前提為替レート（FY16 4Q）	
1米ドル	118円
1ユーロ	123円

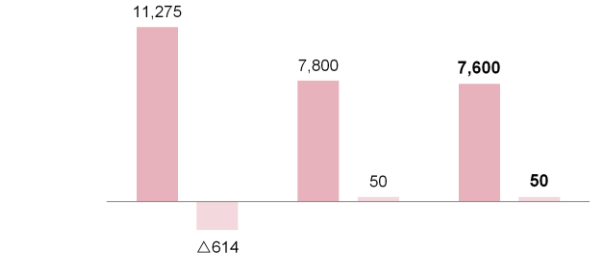
- セグメント別の業績見通しはご覧の通りです
- 営業利益の見通しは、営業権の減損が生じた映画分野において、11月時点の想定から大きく引き下げております
- 一方で、主に半導体分野で上方修正としております
- では、ここから各事業の概況説明に移ります

モバイル・コミュニケーション分野

売上高及び営業利益



（万台）	FY15.3Q	FY16.3Q
スマートフォン	760	**510**



（万台）	FY15	FY16 11月時点見通し	FY16 2月時点見通し
スマートフォン	2,490	1,700	**1,500**

2016年度第3四半期（前年同期比）

- 35.3%減収（為替影響：△3%）
  - ・(－)欧州地域を中心とした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スマートフォンの販売台数の減少
- 29億円減益（為替影響：+121億円）
  - ・(－)減収
  - ・(＋)構造改革の効果などによる費用削減
  - ・(＋)為替の好影響
  - ・(＋)構造改革費用の減少

2016年度2月時点見通し（11月時点比）

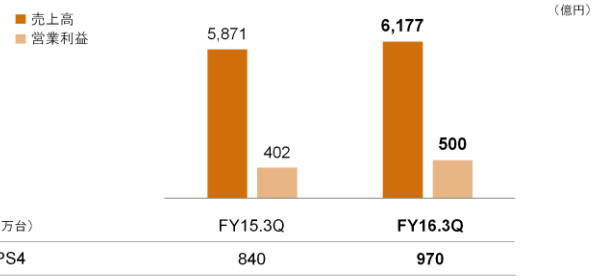
- 売上高 2.6%下方修正
  - ・(－)海外におけるスマートフォン販売台数の下方修正
- 営業利益 11月時点から変更なし
  - ・(＋)費用削減
  - ・(＋)想定より高い価格でのスマートフォンの販売
  - ・(－)減収

- まずは、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
- 当四半期は前年同期比で35%の減収となりました
- 営業利益は、費用削減の効果や為替の好影響はあったものの、欧州を中心としたスマートフォンの販売減の影響をカバーしきれず、前年同期から29億円減少し、212億円となりました

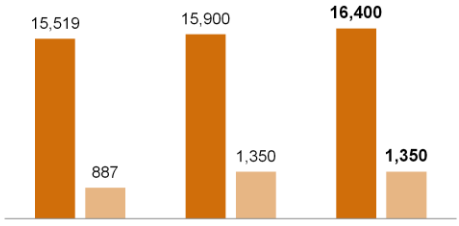
- 通期では、スマートフォンの年間の販売台数を200万台引き下げ、1,500万台としたことを受けて、売上高を200億円下方修正しました
- 今回の販売台数の変更においては、地域の観点では、中南米および中近東における引き下げが主な要因となっております
- 営業利益見通しについては、減収のマイナス影響はあるものの、費用削減や価格維持などによってこれを相殺し、据え置きとしています
- 目標である通期での営業黒字化を実現したいと考えております

ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



（万台）	FY15.3Q	FY16.3Q
PS4	840	**970**



（万台）	FY15	FY16 11月時点見通し	**FY16 2月時点見通し**
PS4	1,770	2,000	**2,000**

2016年度第3四半期（前年同期比）

■ 5.2%増収（為替影響：△10%）
- ・(＋)ネットワークを通じた販売を含むPS4®ソフトウェアの増収
- ・(＋)PlayStation®VRの貢献
- ・(－)為替の影響
- ・(－)PS4®ハードウェアの価格改定

■ 99億円増益（為替影響：＋14億円）
- ・(＋)PS4®ハードウェアのコスト削減
- ・(＋)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®ハードウェアの価格改定

2016年度2月時点見通し（11月時点比）

■ 売上高　3.1%上方修正
- ・(＋)為替の影響

■ 営業利益　11月時点から変更なし

- 次に、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
- 当四半期は前年同期比で増収増益となり、500億円の営業利益を計上しました
- 前年同期からは、PS4ハードウェアの価格改定によるマイナス影響があったものの、それをハードウェアのコストダウンとソフトウェアの増収などによってカバーし、増益を確保しました
- 年末商戦についても順調に推移し、既に発表させていただいた通り、PS4の実売台数累計は、今年の1月1日時点で5,340万台に到達しました
- ネットワークサービスの売上高については、前年同期比で40%の増収となっており、好調を維持しています
- PS VRの販売についても想定通りに推移しております

- 通期の営業利益見通しは、為替のマイナス影響はあるものの、業績のモメンタムが引き続き好調であることから、変更しておりません

モバイルゲームへの取り組み

ForwardWorks™



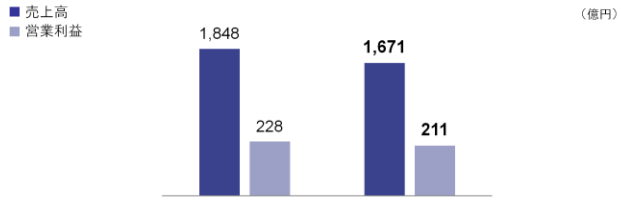




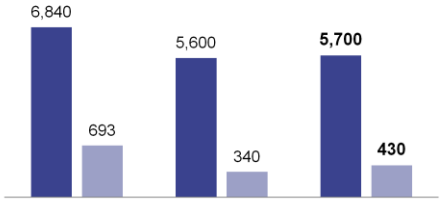
- また、昨年12月には、フォワードワークスよりモバイル機器向けのゲームアプリの発表をさせていただきました
- この春から順次、配信を開始する予定です
- このスライドにあるような、PlayStationタイトルの自社IPを積極的に活用すると共に、新規IPの創出にもチャレンジしてまいります

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



（万台）	FY15.3Q	FY16.3Q
デジタルカメラ*	180	**160**



（万台）	FY15	FY16 11月時点見通し	**FY16 2月時点見通し**
デジタルカメラ*	610	380	**400**

* 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

2016年度第3四半期（前年同期比）

■ 9.6%減収 （為替影響：△10%）
- ・(－)為替の影響
- ・(－)販売台数の減少
- ・(＋)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

■ 17億円減益 （為替影響：△92億円）
- ・(－)為替の悪影響
- ・(－)販売台数の減少
- ・(＋)静止画・動画カメラにおける製品ミックスの改善
- ・(＋)費用削減

2016年度2月時点見通し（11月時点比）

■ 売上高 1.8%上方修正
- ・(＋)為替の影響

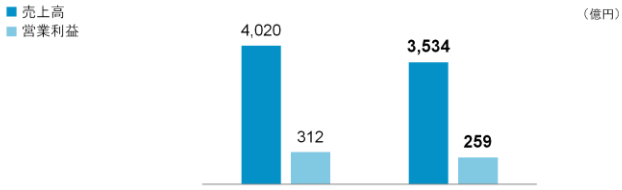
■ 営業利益 90億円上方修正
- ・(＋)為替の好影響

- 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
- 当四半期は、前年同期から減収減益となり、211億円の営業利益を計上しました
- 前年同期との比較では、数量減の影響は製品ミックスの改善によって十分に取り返せているものの、為替のマイナス影響が大きく、減益となりました

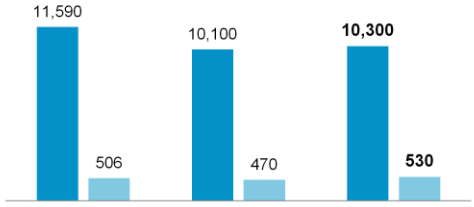
- 通期の営業利益見通しについては、11月時点の想定から90億円上方修正し、430億円としました
- これは、円安の好影響を主な要因として、デジタル・イメージングで利益見通しを上方修正したことによるものです

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



（万台）	FY15.3Q	FY16.3Q
液晶テレビ	420	**410**



（万台）	FY15	FY16 11月時点見通し	**FY16** **2月時点見通し**
液晶テレビ	1,220	1,200	**1,200**

2016年度第3四半期（前年同期比）

- 12.1%減収 （為替影響：△10%）
  - ・(ー)為替の影響
  - ・(ー)家庭用オーディオ・ビデオの市場縮小にともなう販売台数の減少
  - ・(＋)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
- 52億円減益 （為替影響：△48億円）
  - ・(ー)為替の悪影響
  - ・(ー)本社費用、ロイヤリティなどの算出方法を変更したことによる費用増加
  - ・(ー)家庭用オーディオ・ビデオの市場縮小にともなう販売台数の減少
  - ・(＋)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

2016年度2月時点見通し（11月時点比）

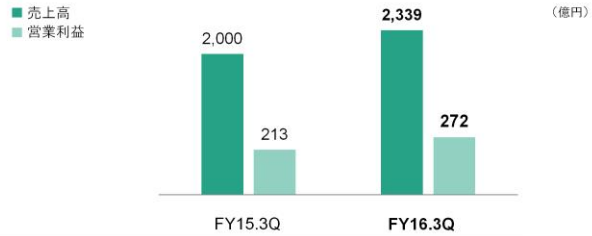
- 売上高 2.0%上方修正
  - ・(＋)為替の影響
- 営業利益 60億円上方修正
  - ・(＋)高付加価値モデルへのシフトによる製品ミックスの改善

- 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
- 当四半期は、前年同期比で減収減益となり、259億円の営業利益を計上しました
- 引き続き、製品ミックスは改善しているものの、新興国通貨安を中心とした為替のマイナス影響により、前年同期比で減益となりました

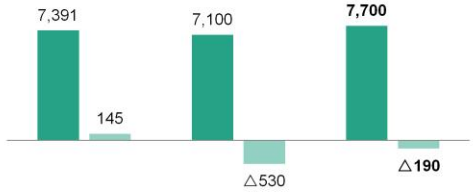
- 当分野に含まれるテレビは、為替や主要部材の価格、競合の動向など、引き続き環境の変動性が高い事業ではありますが、以前と比較するとオペレーション力が大きく向上したと認識しています
- 通期では、営業利益の見通しを、11月時点の想定から60億円上方修正し、530億円としました

半導体分野

売上高及び営業利益



	FY15.3Q	FY16.3Q
イメージセンサー売上高	1,225	**1,722**



	FY15	FY16 11月時点見通し	**FY16 2月時点見通し**
イメージセンサー売上高	4,776	4,900	**5,400**
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	1,000 500	**900** **450**

2016年度第3四半期（前年同期比）

■ 16.9%増収（為替影響：△11%）
- （＋）モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量の大幅増加
- （－）為替の影響
- （－）事業規模縮小によるカメラモジュール事業の大幅減収

■ 59億円増益（為替影響：△141億円）
- （＋）モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量の大幅増加
- （－）為替の悪影響

2016年度2月時点見通し（11月時点比）

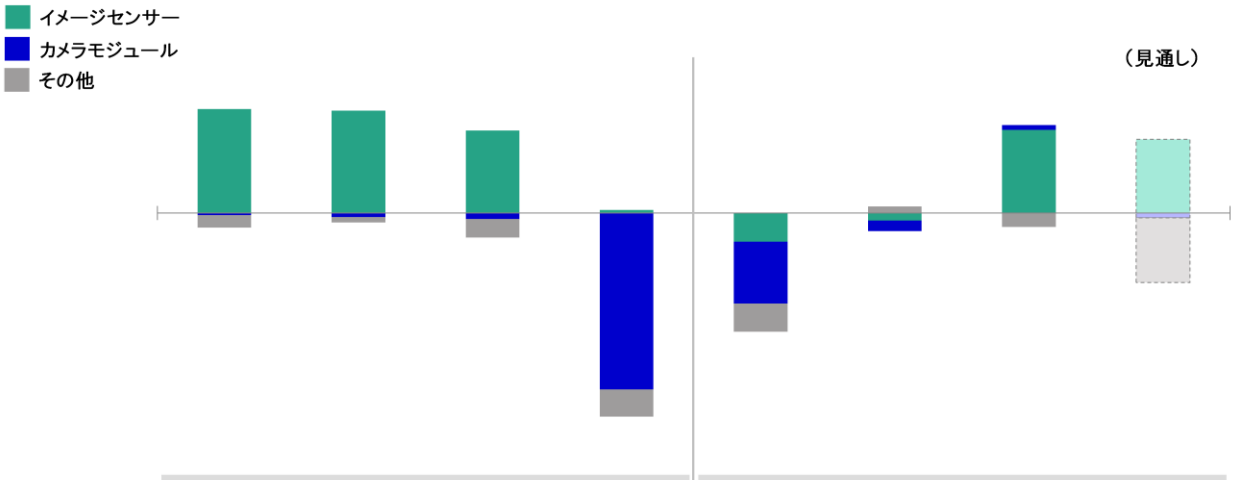
■ 売上高　8.5%上方修正
- （＋）為替の影響
- （＋）想定を上回るモバイル機器向けイメージセンサーの需要拡大

■ 営業利益　340億円上方修正
- （＋）増収

- 続いて、半導体分野についてご説明します
- 当四半期は、前年同期から増収増益となり、272億円の営業利益を計上しました
- 前年同期との比較では、円高によるマイナス影響があったものの、モバイル向けイメージセンサーの数量増などにより、59億円の増益となりました

- 通期の営業利益見通しは、円安の好影響やモバイル向けイメージセンサーの好調を反映して、11月時点の想定から340億円上方修正し、190億円の赤字と見込んでおります

半導体分野 営業利益内訳の推移

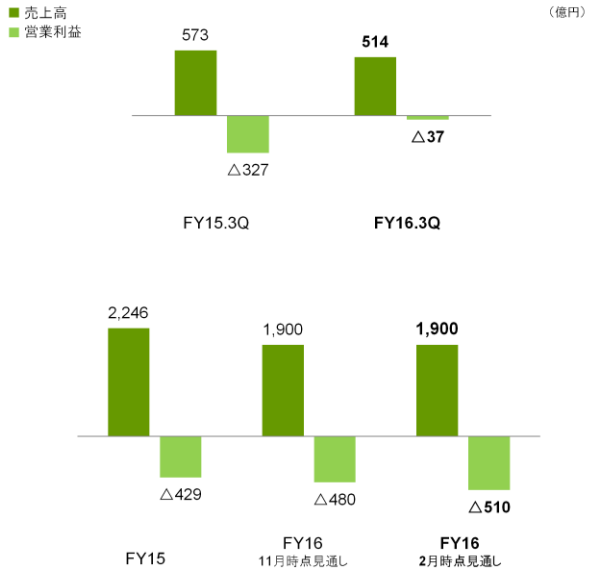


	FY15				FY16			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
半導体分野 営業利益(億円)	327	341	213	△736	△435	△42	272	15
平均為替レート（1米ドル）	121.3円	122.2円	121.4円	115.4円	108.1円	102.4円	109.3円	118円前後

- ここで、グラフを用いて昨年度と今年度について、半導体分野の営業損益内訳の推移をお示しさせていただきます
- イメージセンサー、カメラモジュール、その他の三つに分けて表示したものになります
- イメージセンサーについては、昨年度の後半から主力のモバイル向けの需要が減少し、その後の円高によるマイナス影響や昨年4月に発生した熊本地震の影響などもあって、収益性が大幅に低下しました
- 今年度に入っても上期は低調な推移となりましたが、第3四半期からは、中国メーカー向け拡販の効果、地震影響の減少、最近になって進んだ円安のメリット、などもあって、収益性は回復傾向にあります
- 但し、モバイル向けは市場の変動が激しいことから、その動向は引き続き慎重に見てまいります
- 次に、カメラモジュールについては、昨年5月に、一部外販向け高機能カメラモジュール事業の中止を発表、また11月には中国の工場をO-Film社様（中国深圳欧菲光科技股份有限公司；SHEN ZHEN O-FILM TECH. CO., LTD.）に譲渡することを発表しました
- 多額の損失を計上することとなり、大きな反省材料と認識していますが、これらの施策により、スマートフォン向けのカメラモジュールは、事業規模を大幅に縮小する方向となっております
- 最後に、その他の領域にはアナログLSIや新規事業といったものが含まれており、収益性が厳しい状況にあります
- この領域については、事業の将来性や収益性を精査しておりますが、第4四半期の損失見通しには一部の事業の収束にともなう費用も含まれています

コンポーネント分野

売上高及び営業利益



2016年度第3四半期（前年同期比）

- 10.3%減収（為替影響：△9%）
  - ・(－)為替の影響
- 290億円損失縮小（為替影響：△11億円）
  - ・(＋)前年同期に電池事業における長期性資産の減損を計上
  - ・(－)減収

2016年度2月時点見通し(11月時点比)

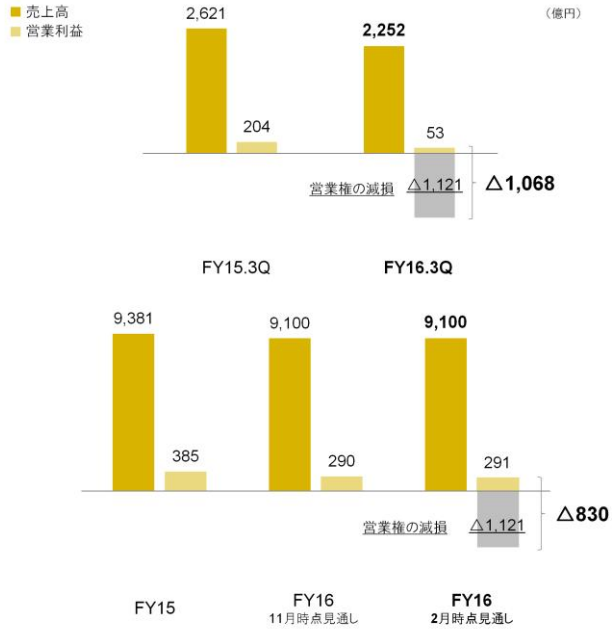
- 売上高　11月時点から変更なし
- 営業利益　30億円下方修正
  - ・(－)電池事業での想定を下回る費用削減

- 続いて、コンポーネント分野についてご説明します
- 当四半期は、前年同期から10%の減収となり、37億円の営業赤字を計上しました

- 通期の営業利益見通しは、30億円下方修正し、510億円の赤字を見込んでいます
- 電池事業については、引き続き、株式会社村田製作所様と譲渡完了に向けた準備を進めております

映画分野

売上高及び営業利益



2016年度第3四半期（前年同期比）

以下の要因分析は米ドルベース

- 14.1%減収（米ドルベース：△5%）
  - ・(－)映画製作の大幅な減収
    - ・(－)「007 スペクター」「モンスター・ホテル2」などの貢献があった前年同期に比べ劇場興行収入が減少
  - ・(＋)テレビ番組制作の大幅な増収
    - ・(＋)会員制ビデオ・オン・デマンドからのライセンス 収入の増加
- 1,271億円損益悪化（△1,081百万米ドル）
  - ・(－)営業権1,121億円の減損（962百万米ドル）
  - ・(－)映画製作の減収

2016年度2月時点見通し（11月時点比）

- 売上高　11月時点から変更なし
- 営業利益　1,120億円下方修正
  - ・(－)営業権の減損

- 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、劇場興行収入の減少などにより、前年同期から14%の減収となりました
- 営業損益については、先ほど述べた通り、営業権の減損1,121億円を計上したことから、1,068億円と大幅な赤字となりました

- 通期の営業利益見通しは、この減損を反映したことなどにより、830億円の赤字としています

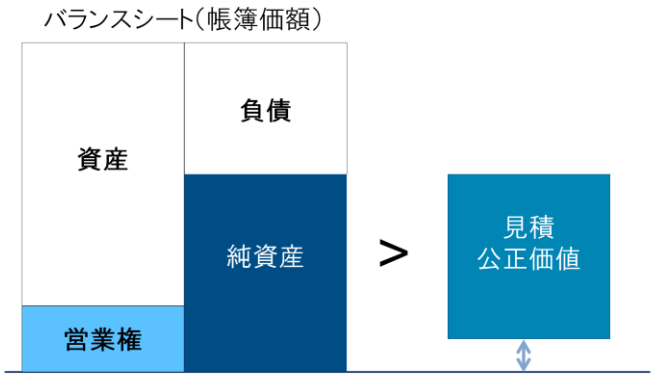
映画分野

- 営業権の減損
- 収益計画の未達
- 経営体制の変更
- 映画分野の位置付け
  - プロダクション・アンド・ディストリビューション
  - メディアネットワーク

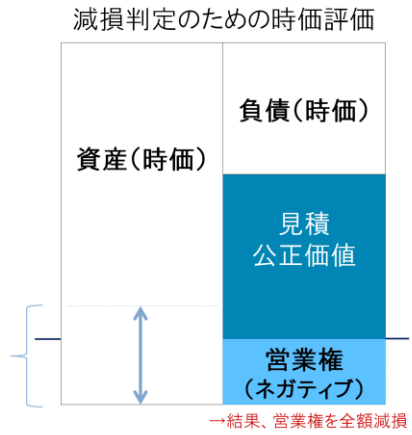
営業権の減損

実際の数値を表したものではありません

第一ステップ
報告単位の見積公正価値を算定し、営業権を含む純資産額（帳簿価額）と比較



第二ステップ
報告単位を見積公正価値で買収したと想定して、その資産・負債を個別に時価にて再評価し、営業権の価値を再計算

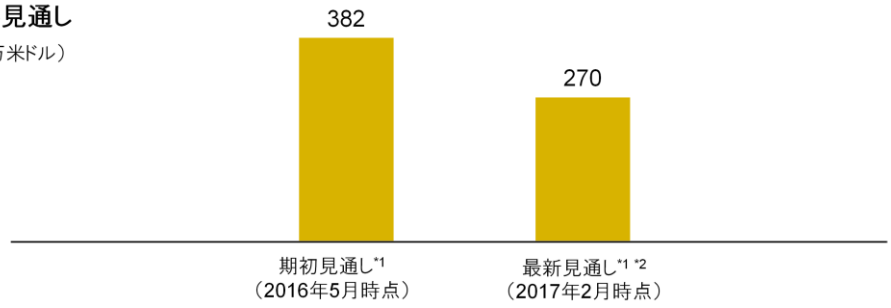


- 営業権について多額の減損計上に至ったことについて、経営として大変重く受け止めております
- 減損の詳細やその判定プロセスについては、先日の発表文に記載の通りであり、また参考資料として、こちらにあるようなスライドも弊社のウェブサイトに掲示していますで、ご参照いただければと思います

映画分野　収益計画の未達

FY16営業利益見通し

（百万米ドル）



*1 対外発表の前提となっているドルベースの見通し
*2 営業権の減損計上を除く

FY17経営数値目標

	2014年11月発表	2016年6月発表
売上高	100～110億米ドル	95～105億米ドル
営業利益率	7～8%	6～7%

- 一方で、映画分野について、より真摯に受け止めるべき点は、発表している中期的な収益目標に対して、実際の業績が大幅な未達となっていること、と考えております

- 今年度の最新の営業利益見通しは、米ドル建て、且つ営業権の減損を除いたベースの数字で、270millionドルとなっておりますが、これは昨年5月に発表した期初見通しから、約3割減の水準となっております
- また、中期計画として2014年11月に発表した、2017年度の目標数値について、昨年6月に目標レンジを一度引き下げましたが、今年度の年度決算時に発表することになる2017年度の見通しは、そのレンジの下限を下回る見込みです
- 収益改善には取り組んできたものの、結果として、こうした分野全体の中期計画や年間の収益目標の未達が生じてきたことについては、経営として反省しております

映画分野

- 営業権の減損
- 収益計画の未達
- 経営体制の変更
- 映画分野の位置付け
  - プロダクション・アンド・ディストリビューション
  - メディアネットワーク

- 社長の平井が、今月より、映画事業の拠点がある米国カリフォルニア州カルバーシティに第二オフィスを構え、映画を中心にエンタテインメント事業の経営により深く携わり、ソニーピクチャーズCEOの後任の人選や、経営体制の強化に優先度を上げて取り組む予定です

映画分野

- 営業権の減損
- 収益計画の未達
- 経営体制の変更
- 映画分野の位置付け
  - プロダクション・アンド・ディストリビューション
  - メディアネットワーク

- ここからは、ソニーにおける映画分野の位置付けについて、あらためて述べておきたいと思います

プロダクション・アンド・ディストリビューション

■ 映画製作事業

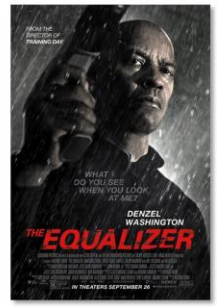








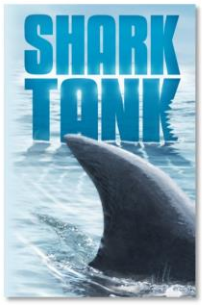






■ テレビ番組制作事業

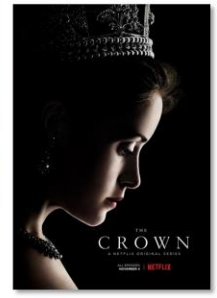












- まずは、今回、減損を計上することとなった、プロダクション・アンド・ディストリビューションについてですが、事業としては、映画製作とテレビ番組制作の二つからなっています

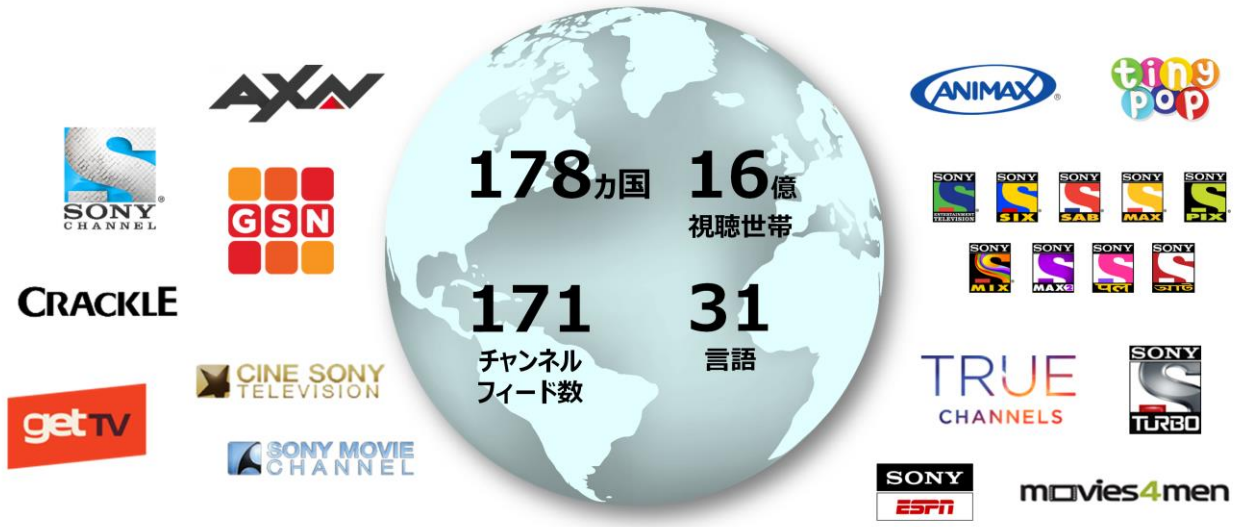
- このスライドでは、これらの事業における代表的なIPをお示ししています
- コンテンツのIPとは、主に著作権や映画化権などを指しています
- これらは、事業内容としては、いわばコンテンツを創るビジネスですが、ネットワークによってコンテンツの配信方法が多様化する中で、良質なコンテンツを保有すること、または創ること、の価値は上昇していると認識しております

映画製作事業の収益改善に向けた施策

- IPの重視と活用
- 米国外市場の強化
- 財務規律の強化

- 課題となっている、映画製作の収益性改善に向けては、責任者のトム・ロスマンが、このスライドにある三点を掲げており、これらの施策を地道に継続していくことが必要と考えております

メディアネットワーク



* 2016年12月31日時点

- もう一つのメディアネットワークは、いわゆるチャンネル事業であり、このスライドにあるようなチャンネルを運営しております
- インドを中心に、米国外にもグローバルな事業展開を図り、M&Aを含めて成長に向けた施策を実行しています
- 例えば、日本ではアニマックスが強い市場ポジションを有しています

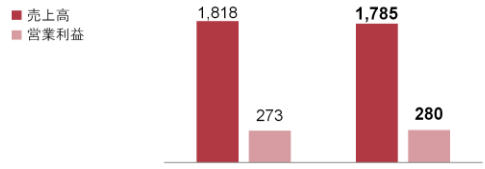
映画分野

- 営業権の減損
- 収益計画の未達
- 経営体制の変更
- 映画分野の位置付け
  - プロダクション・アンド・ディストリビューション
  - メディアネットワーク

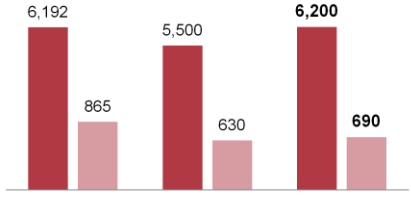
- 最後に、映画分野はリカーリング型の要素をもった事業である、ということについても触れておきたいと思います
- チャンネル事業で、典型的なリカーリングビジネスであるメディアネットワークに加え、映画製作やテレビ番組制作についても、IPを活用、創出し、蓄積できれば、良質なコンテンツを継続的に産み出すことで、リカーリングにつながり得ると考えています
- リカーリング型のビジネスに注力し、安定的な利益成長を目指すことは、グループ全体の中期的な戦略方針に合致していることもあわせて、映画分野はソニーにとって重要な事業と位置付けています

音楽分野

売上高及び営業利益



	FY15.3Q	FY16.3Q
音楽制作カテゴリー売上高	1,316	**1,148**
内、ストリーミング*売上高	312	**407**



	FY15	FY16 11月時点見通し	**FY16 2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3四半期（前年同期比）

■ 1.8%減収（為替影響：△6%）
- （－）米ドルに対する円高の影響
- （－）音楽制作の減収（前年同期にアデル「25」のヒットがあった影響）
- （＋）モバイル機器向けゲームアプリケーション「Fate/Grand Order」の好調による映像メディア・プラットフォームの増収

■ 7億円増益
- （＋）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悪影響

2016年度2月時点見通し（11月時点比）

■ 売上高　12.7%上方修正
- （＋）音楽制作及び映像メディア・プラットフォームの増収

■ 営業利益　60億円上方修正
- （＋）増収

- 続いて、音楽分野についてご説明します
- 当四半期は前年同期比で減収増益となり、280億円の営業利益を計上しました
- 前年同期からは為替のマイナス影響があるものの、ゲームアプリのFate/Grand Orderが、引き続き好調に推移しており増益を確保しました

- 通期の営業利益見通しについても、音楽制作やFateの好調などを反映して、60億円上方修正し690億円としています

音楽分野



©TYPE-MOON / FGO PROJECT

- Fate/Grand Orderは、日本のソニー・ミュージックエンタテインメントの子会社であるアニプレックスの事業であり、アニメIPを活用して大きな収益貢献を果たしております

金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益



2016年度第3四半期（前年同期比）

■ 金融ビジネス収入　0.9%減収
- ・ソニー生命の収入　ほぼ前年同期並み（2,934億円）
  - ・（－）一般勘定の運用益の減少
    - （－）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するデリバティブ取引の損益の悪化
    - （－）有価証券売却益の減少
  - ・（＋）特別勘定における運用益の増加

■ 232億円減益
- ・（－）ソニー生命における、一般勘定の運用益の減少
  （ソニー生命の営業利益は206億円減の310億円）

2016年度2月時点見通し

■ 金融ビジネス収入・営業利益　11月時点から変更なし

- 次に、金融分野についてご説明します
- 当四半期は前年同期比で減収減益となり、290億円の営業利益を計上しました
- 前年同期からの減益の要因は、主に、ソニー生命の一般勘定における運用益の減少によるものです
- この運用益の減少の要因は、主に二点あります
- 第一に、変額保険の最低保証に関連する市場リスクをヘッジするためのデリバティブ取引の損益が悪化したこと
- 第二に、有価証券売却益が前年同期と比較して減少したこと、です

- 通期見通しについては変更しておりません

2016年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

（億円）

		FY15	11月時点 FY16見通し	2月時点 FY16見通し	11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	7,800	**7,600**	△2.6%
	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	15,900	**16,400**	+3.1%
	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	5,600	**5,700**	+1.8%
	営業利益	693	340	**430**	+90億円
ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&S）	売上高	11,590	10,100	**10,300**	+2.0%
	営業利益	506	470	**530**	+60億円
半導体	売上高	7,391	7,100	**7,700**	+8.5%
	営業利益	145	△530	**△190**	+340億円
コンポーネント	売上高	2,246	1,900	**1,900**	-
	営業利益	△429	△480	**△510**	△30億円
映画	売上高	9,381	9,100	**9,100**	-
	営業利益	385	290	**△830**	△1,120億円
音楽	売上高	6,192	5,500	**6,200**	+12.7%
	営業利益	865	630	**690**	+60億円
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	△1,061	△920	**△620**	+300億円
連結	売上高	81,057	74,000	**76,000**	+2.7%
	営業利益	2,942	2,700	**2,400**	△300億円

セグメント別見通し 前提為替レート（FY16 4Q）	
1米ドル	118円
1ユーロ	123円

- 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


SONY

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。