

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年度連結業績及び2017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、20分ほどご説明します

2016年度 連結業績

（億円）

	FY15	FY16	前年度比
売上高及び営業収入	81,057	**76,033**	△6.2%
営業利益	2,942	**2,887**	△1.9%
税引前利益	3,045	**2,516**	△17.4%
当社株主に帰属する当期純利益	1,478	**733**	△50.4%
普通株式1株当たり当社株主に帰属する当期純利益（希薄化後）	117.49円	**56.89円**	△51.6%
構造改革費用*1	383	**602**	+57.4%
固定資産の増加額*2	4,689	**2,722**	△42.0%
減価償却費及び償却費*3	3,971	**3,270**	△17.6%
研究開発費	4,682	**4,475**	△4.4%
平均為替レート			
1米ドル	120.1円	**108.4円**	
1ユーロ	132.6円	**118.8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年度の連結売上高は、前年度から6%減の7兆6,033億円となりました
- 連結営業利益は、前年度から2%減の2,887億円となりました
- 連結税引前利益は、前年度から17%減の2,516億円となりました
- 当社株主に帰属する当期純利益は、当年度に計上した映画分野の営業権減損が税務上の損金に算入されないことなどもあって、前年度から5割減の733億円となりました

2016年度 4Q 連結業績

（億円）

	FY15 4Q	FY16 4Q	前年同期比
売上高及び営業収入	18,241	**19,036**	+4.4%
営業利益	△929	**944**	-
税引前利益	△997	**879**	-
当社株主に帰属する四半期純利益	△883	**277**	-
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）	△70.03円	**21.45円**	-
構造改革費用	164	**208**	+26.6%
固定資産の増加額	1,396	**840**	△39.8%
減価償却費及び償却費	1,220	**675**	△44.7%
研究開発費	1,281	**1,223**	△4.5%
平均為替レート			
1米ドル	115.4円	**113.7円**	
1ユーロ	127.2円	**121.1円**	

- 2016年度第4四半期の実績はご覧の通りです
- 既に発表いたしました通り、当四半期において、保有するエムスリー株式の一部を売却したことにより、372億円を営業利益に計上しております

2016年度 セグメント別業績 [組替再表示]

（億円）

		FY15	FY16	前年度比	為替影響
モバイル・コミュニケーション（MC）	売上高	11,275	7,591	△32.7%	△3%
	営業利益	△614	102	+716億円	+261億円
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	15,519	16,498	+6.3%	△9%
	営業利益	887	1,356	+469億円	△22億円
イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&S）	売上高	6,840	5,796	△15.3%	△8%
	営業利益	693	473	△221億円	△265億円
ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&S）	売上高	11,590	10,390	△10.4%	△10%
	営業利益	506	585	+79億円	△134億円
半導体	売上高	7,391	7,731	+4.6%	△10%
	営業利益	145	△78	△223億円	△437億円
コンポーネント	売上高	2,246	1,954	△13.0%	△8%
	営業利益	△429	△604	△175億円	△39億円
映画	売上高	9,381	9,031	△3.7%	△9%
	営業利益	385	△805	△1,190億円	
音楽	売上高	6,192	6,477	+4.6%	△6%
	営業利益	865	758	△107億円	
金融	金融ビジネス収入	10,731	10,875	+1.3%	
	営業利益	1,565	1,664	+99億円	
その他	売上高	3,322	2,670	△19.6%	
	営業利益	17	309	+292億円	
全社（共通）及びセグメント間取引消去	売上高	△3,430	△2,981	-	
	営業利益	△1,077	△871	+206億円	
連結	売上高	81,057	76,033	△6.2%	
	営業利益	2,942	2,887	△55億円	

- 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 連結業績のお知らせ」P.11を参照（次頁以降も同じ）

- セグメント別の通期実績はご覧の通りです

2016年度 4Q セグメント別業績 [組替再表示]

（億円）

			FY15 4Q	FY16 4Q	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		1,832	1,559	△14.9%	△1%
	営業利益		△421	△152	+269億円	+43億円
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高		3,155	3,818	+21.0%	△3%
	営業利益		51	225	+174億円	△15億円
イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&S）	売上高		1,535	1,549	+0.9%	△2%
	営業利益		57	38	△19億円	△21億円
ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&S）	売上高		2,148	2,148	△0.0%	△2%
	営業利益		△73	△52	+21億円	△0億円
半導体	売上高		1,479	2,011	+36.0%	△2%
	営業利益		△736	128	+863億円	△16億円
コンポーネント	売上高		490	532	+8.4%	△2%
	営業利益		△64	△153	△90億円	△1億円
映画	売上高		3,207	3,025	△5.7%	△1%
	営業利益		523	337	△186億円	
音楽	売上高		1,679	1,770	+5.4%	△1%
	営業利益		133	154	+21億円	
金融	金融ビジネス収入		2,609	2,751	+5.5%	
	営業利益		172	553	+381億円	
その他	売上高		739	656	△11.1%	
	営業利益		△44	274	+318億円	
全社（共通）及びセグメント間取引消去	売上高		△633	△784	-	
	営業利益		△527	△407	+120億円	
連結	売上高		18,241	19,036	+4.4%	
	営業利益		△929	944	+1,873億円	

- セグメント別の第4四半期実績はご覧の通りです
- なお、エレクトロニクスの6セグメントの合計で、第4四半期の営業利益が黒字となりましたが、これは1997年度以来19年振りのこととなります
- 従来から、エレクトロニクスの第4四半期における継続的な赤字を経営の課題の一つと考えてまいりましたが、一定の成果があがってきているものと認識しております

2017年度 連結業績見通し

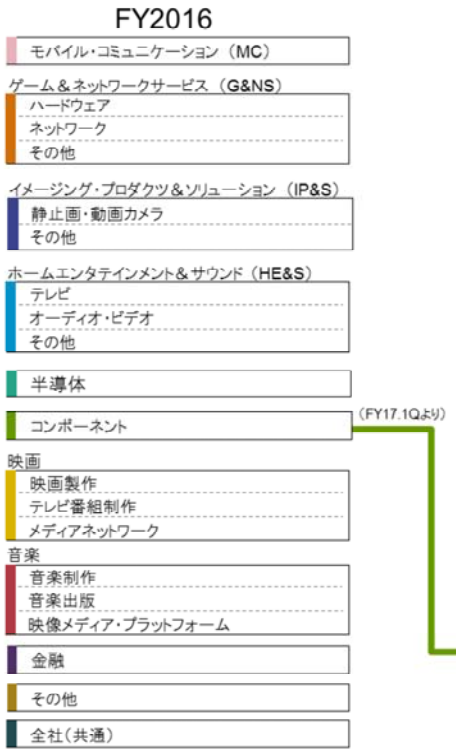
（億円）

	FY15	FY16	FY17見通し	FY16比
売上高及び営業収入	81,057	76,033	**80,000**	+5.2%
営業利益	2,942	2,887	**5,000**	+73.2%
税引前利益	3,045	2,516	**4,700**	+86.8%
当社株主に帰属する当期純利益	1,478	733	**2,550**	+247.9%
構造改革費用	383	602	**150**	△75.1%
固定資産の増加額	4,689	2,722	**3,300**	+21.2%
減価償却費及び償却費	3,971	3,270	**3,550**	+8.5%
研究開発費	4,682	4,475	**4,500**	+0.6%
為替レート	実績レート	実績レート	前提レート	
1米ドル	120.1円	108.4円	105円前後	
1ユーロ	132.6円	118.8円	110円前後	

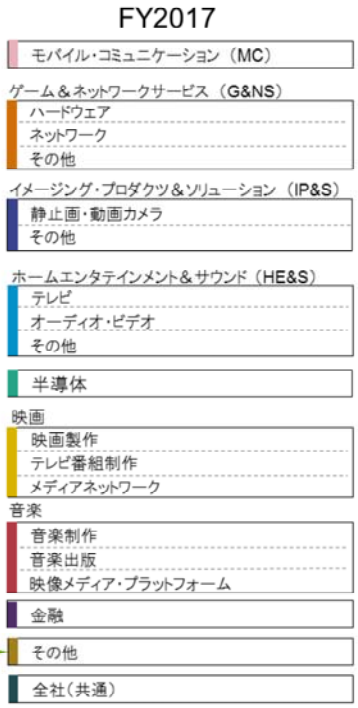
- 2017年度の連結業績は、こちらにある通り、売上高は前年度から5%増の8兆円、営業利益は7割増の5,000億円を見込んでいます
- 当期純利益は、前年度から約3.5倍の2,550億円を見込んでいます
- 2015年2月に発表いたしました、現行中期経営計画の目標である、営業利益5,000億円以上、ROE10%以上、は達成可能と考えております
- 為替の前提は、ドルで105円、ユーロで110円としています

- なお、現時点で未定としている、2017年度の配当は、第1四半期の決算発表の時点で、中間配当の予定額をお示ししたいと考えております

セグメントおよびカテゴリー変更について



（FY17.1Qより）



変更内容

ソニーは、2017年度第1四半期より、従来のコンポーネント分野について、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、同分野の事業をその他分野に移管する予定です。この セグメント変更にともない、「2017年度セグメント別業績見通し」の頁では、その他分野の2016年度における営業損益を2017年度の表示に合わせて組替再表示しています。

- 2017年度から、セグメントの構成を一部変更いたします
- コンポーネントについては、電池事業の譲渡を予定しておりますが、譲渡の対象となっている事業が分野売上の約6割を占めております
- 譲渡の完了は、7月上旬を目途としていることから、2017年度からはコンポーネント分野は廃止し、ストレージメディアなど残る事業はその他分野に移管します

2017年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

（億円）

		FY16	FY17見通し	FY16比
モバイル・コミュニケーション（MC）	売上高	7,591	8,200	+8.0%
	営業利益	102	50	△52億円
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	16,498	18,900	+14.6%
	営業利益	1,356	1,700	+344億円
イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&S）	売上高	5,796	6,400	+10.4%
	営業利益	473	600	+127億円
ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&S）	売上高	10,390	11,200	+7.8%
	営業利益	585	580	△5億円
半導体	売上高	7,731	8,800	+13.8%
	営業利益	△78	1,200	+1,278億円
映画	売上高	9,031	10,200	+12.9%
	営業利益	△805	390	+1,195億円
音楽	売上高	6,477	6,300	△2.7%
	営業利益	758	750	△8億円
金融	金融ビジネス収入	10,875	11,700	+7.6%
	営業利益	1,664	1,700	+36億円
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去	営業利益	△1,167	△1,970	△803億円
連結	売上高	76,033	80,000	+5.2%
	営業利益	2,887	5,000	+2,113億円

セグメント別見通し 前提為替レート	
1米ドル	110円
1ユーロ	115円

連結見通し 前提為替レート	
1米ドル	105円
1ユーロ	110円

セグメント別見通しと連結見通しの前提為替レートが異なることによる影響額（約400億円）は、その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去の見通しに含まれる

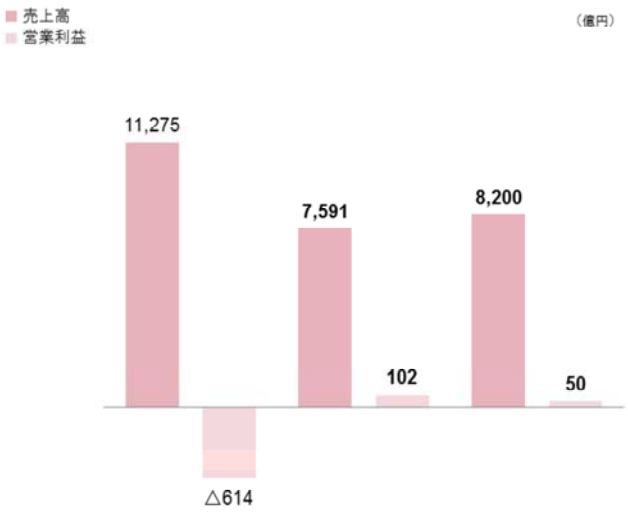
なお、上記影響額には、新興国通貨によるものも含む

- 2017年度のセグメント別の業績見通しはご覧の通りです
- 基本的に各セグメントの事業計画の数値をそのまま用いていますが、いくつか留意点があるので、ここで述べておきたいと思います
- セグメント別見通しにおける為替の前提は、右上に記載しているように、ドルで110円、ユーロで115円となっております
- 先ほど述べた、連結全体の業績見通しに用いた、ドルで105円、ユーロで110円、という為替レートとの差による影響額として、新興国通貨による影響も含め、営業利益でおよそ400億円のマイナスを見ており、この金額は全社（共通）および消去に含めています

- また、2017年度は現行中期経営計画の最終年度にあたります
- 社長の平井がこれまでも申し上げて来た通り、この中期経営計画の目標を達成することは、当社にとって大変重要なマイルストーンと考えております
- 4月に、イメージング・プロダクツ&ソリューション分野の分社化を行い、これにより一連の分社化は完了し、各事業が組織として自立を果たしたことになると考えています
- 中期経営計画の目標達成に向けて、自立した各事業が、事業計画を相応に高い目線で策定したこともあって、先ほど述べた為替リスクの400億円に加えて、全社（共通）および消去において、約400億円のリスクバッファーを織り込んでいます
- 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	FY16	FY17見通し
スマートフォン	2,490	1,460	1,650

2016年度

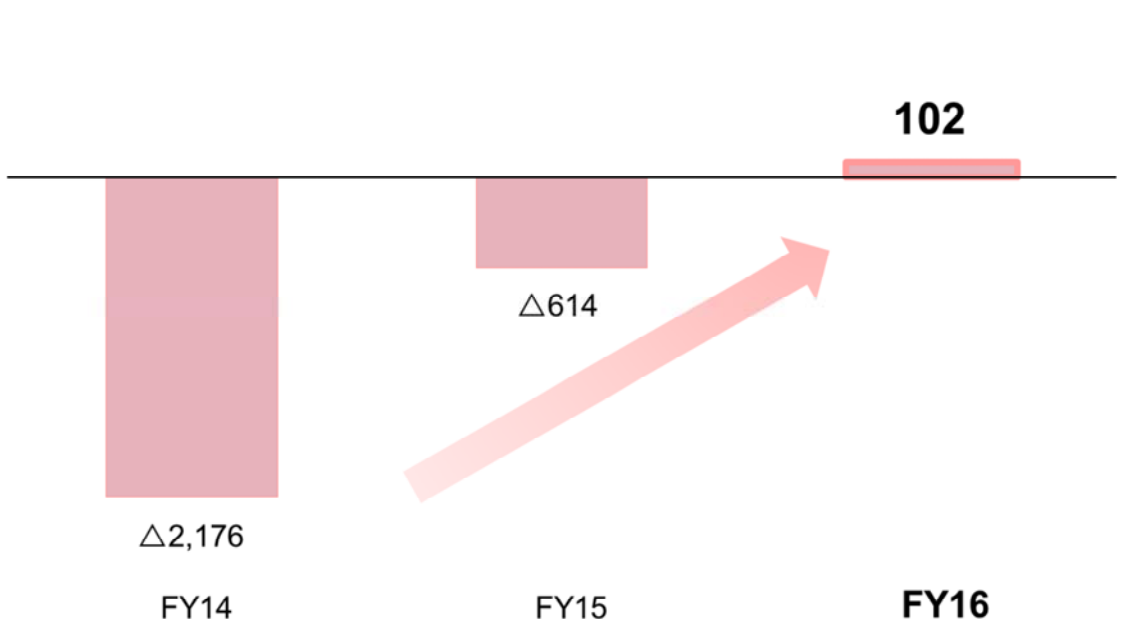
- 32.7%減収（為替影響：△3%）
  - ・(－) 欧州、中近東、及び中南米におけるスマートフォンの販売台数の減少
  - ・(－) 不採算地域での販売台数の大幅な絞り込み
- 716億円損益改善（為替影響：+261億円）
  - ・(＋) 構造改革の効果を含むオペレーション費用の削減
  - ・(＋) 販売地域の絞り込みや高付加価値モデルへの集中による収益性の改善
  - ・(＋) 為替の好影響
  - ・(＋) 構造改革費用の減少
  - ・(－) 減収

2017年度見通し

- 売上高 8.0%増収
  - ・(＋) スマートフォンの販売台数の増加
- 営業利益 52億円減益
  - ・(－) 為替の悪影響
  - ・(－) 主要部品の価格の高騰
  - ・(＋) オペレーション費用の削減

- 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いたします
- 2016年度は、欧州を中心としてスマートフォンの販売台数が想定以上に減少したことに加え、不採算地域での事業規模を大幅に絞り込んだこともあって、前年度から33%の減収となりました
- 営業損益は、販売台数減のマイナス影響があったものの、2014年度後半から実施してきた、構造改革による費用削減効果を含むオペレーションコストの削減が大きく、前年度から716億円改善し、102億円の黒字に転換いたしました

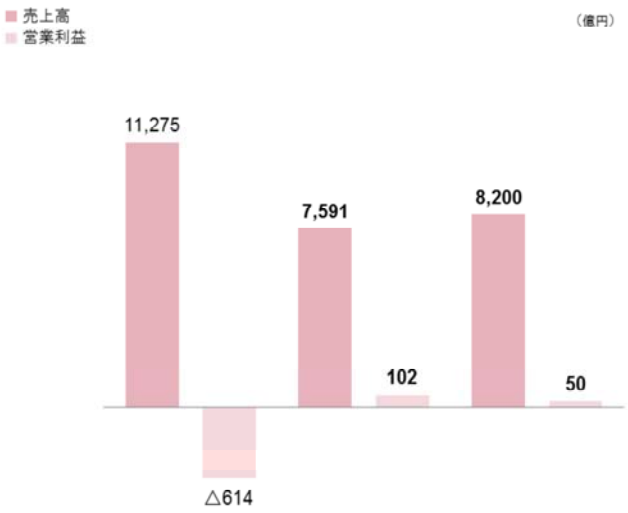
モバイル・コミュニケーション分野　営業利益推移



- なお、過去3年間の営業損益の改善は、ご覧の通りとなります

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	FY16	FY17見通し
スマートフォン	2,490	1,460	1,650

2016年度

- 32.7%減収（為替影響：△3%）
  - ・(－) 欧州、中近東、及び中南米におけるスマートフォンの販売台数の減少
  - ・(－) 不採算地域での販売台数の大幅な絞り込み
- 716億円損益改善（為替影響：+261億円）
  - ・(＋) 構造改革の効果を含むオペレーション費用の削減
  - ・(＋) 販売地域の絞り込みや高付加価値モデルへの集中による収益性の改善
  - ・(＋) 為替の好影響
  - ・(＋) 構造改革費用の減少
  - ・(－) 減収

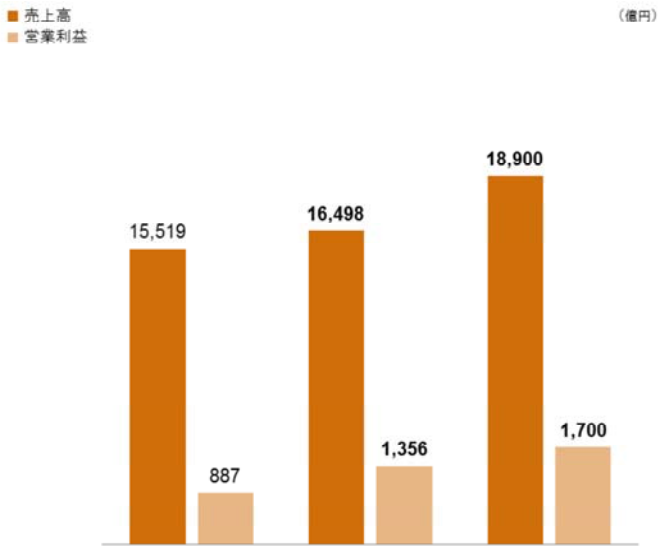
2017年度見通し

- 売上高 8.0%増収
  - ・(＋) スマートフォンの販売台数の増加
- 営業利益 52億円減益
  - ・(－) 為替の悪影響
  - ・(－) 主要部品の価格の高騰
  - ・(＋) オペレーション費用の削減

- 2017年度は、スマートフォンの年間販売台数を、中近東や欧州を中心に190万台引き上げ、1,650万台とすることを予定しています
- 売上高は、前年度から8%増の8,200億円を見込んでいます
- 営業利益見通しについては、為替の逆風、メモリ等の主要部品の価格高騰もあって、スマートフォンの事業環境は前年度より厳しいと見ていますが、2017年度も、分野としての営業黒字を確保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	FY16	FY17見通し
PS4®	1,770	2,000	1,800

2016年度

■ 6.3%増収（為替影響：△9%）
- （＋）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®ハードウェアの増収
- （－）為替の影響
- （－）PS4®のハードウェアの価格改定の影響

■ 469億円増益（為替影響：△22億円）
- （＋）PS4® ハードウェアのコスト削減
- （＋）PS4®ソフトウェアの増収
- （－）PS4®のハードウェアの価格改定の影響
- （－）PS3®ソフトウェアの減収

2017年度見通し

■ 売上高　14.6%増収
- （＋）ネットワーク売上の増加

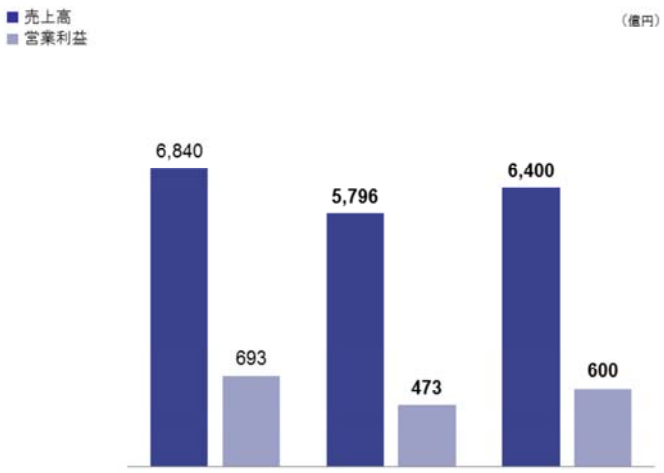
■ 営業利益　344億円増益
- （＋）増収

- 次に、ゲーム&ネットワークサービス分野についてご説明いたします
- 2016年度は前年度から増収増益となり、1,356億円の営業利益を計上しました
- ネットワークサービスの売上高は、前年度から35%の増収となり、引き続き、この分野の収益成長を牽引しております
- 昨年秋に発売した、PS VRとPS4 Proの販売は、いずれも順調に推移しており、2016年度はこうした新商品の導入でも成果を上げることができたと考えています

- 2017年度は、ネットワーク売上の増加などにより、増収増益を見込んでおり、営業利益見通しは1,700億円としています
- PS4は発売開始から3年半を経過し、2017年度の販売台数は1,800万台と前年度から減少を見込んでおりますが、強力なソフトウェアラインナップの発売が予定されており、プラットフォームとしての収穫期を迎えていると認識しています

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	FY16	FY17見通し
デジタルカメラ*	610	420	380

*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

■ 15.3%減収（為替影響：△8%）
- ・（－）為替の影響
- ・（－）熊本地震の影響などによる販売台数の減少

■ 221億円減益（為替影響：△265億円）
- ・（－）為替の悪影響
- ・（－）熊本地震の影響などによる販売台数の減少
- ・（＋）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

2017年度見通し

■ 売上高　10.4%増収
- ・（＋）静止画・動画カメラの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

■ 営業利益　127億円増益
- ・（＋）製品ミックスの改善

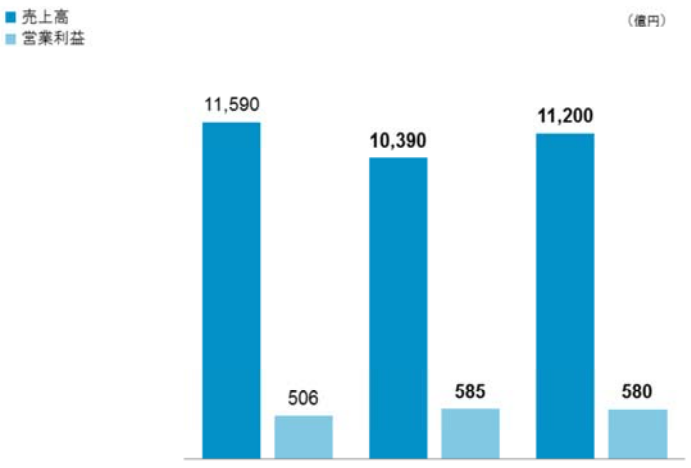
- 続いて、イメージング・プロダクツ&ソリューション分野についてご説明いたします
- 2016年度は、前年度から15%の減収となり、営業利益は221億円減少し、473億円を計上しました
- 昨年4月に発生した熊本地震によるマイナス影響を、製品ミックスの改善や費用減などでカバーしたものの、円高の悪影響が大きく、前年度から大幅な減益という結果となりました

- 2017年度は、主に製品ミックスの改善により増収増益を見込んでおり、営業利益見通しは600億円としています
- なお、このうち、26億円程度は熊本地震により発生した逸失利益に対する保険金受取によるものです

- また、冒頭でも述べましたが、この4月1日から、分社化により、ソニーイメージングプロダクツ&ソリューションズ株式会社が発足しております

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



	FY15	FY16	FY17見通し
テレビ（万台）	1,220	1,210	1,200

2016年度

- 10.4%減収（為替影響：△10%）
  - ・(－) 為替の影響
- 79億円増益（為替影響：△134億円）
  - ・(＋) 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
  - ・(－) 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の増加

2017年度見通し

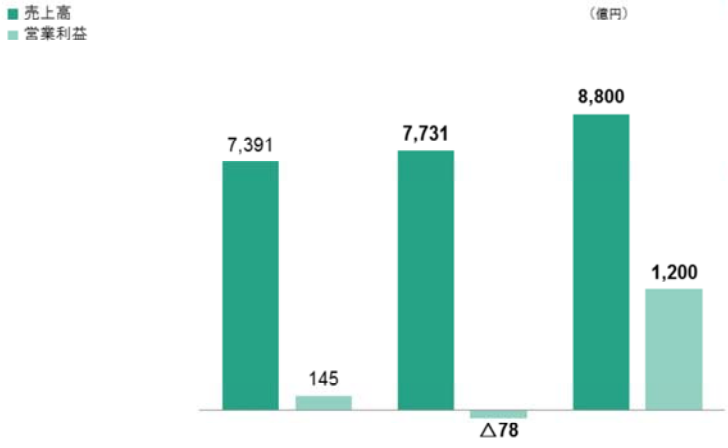
- 売上高 7.8% 増収
  - ・(＋)高付加価値モデルへのシフトによる製品ミックスの改善
- 営業利益 5億円減益
  - ・(－) 主要部品の価格の高騰
  - ・(＋) 製品ミックスの改善

- 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いたします
- 2016年度は、為替の影響もあって前年度から10%の減収となったものの、製品ミックスの改善などにより79億円増益し、585億円の営業利益を計上しました
- 当分野に含まれるテレビは、以前と比較して、収益性が大幅に改善し、且つ業績の安定度も向上したと考えています

- パネルの価格動向や新興国通貨を含む為替の影響など、引き続き事業環境の変動性は高いものの、2017年度の営業利益は前年度からほぼ横ばいの580億円を見込んでおります

半導体分野

売上高及び営業利益



	FY15	FY16	FY17見通し
イメージセンサー*1売上高	4,776	5,486	6,800
半導体分野　固定資産の増加額 内、イメージセンサー *1	2,600 2,060	840 450	1,300 1,100

*1 カテゴリーの変更について
その他に含まれていたセンシング用途のイメージセンサーを、「イメージセンサー」に統合している

2016年度

■ 4.6%増収（為替影響：△10%）
- （＋）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
- （－）熊本地震の影響による生産の減少

■ 223億円損益悪化（為替影響：△437億円）
- （－）為替の悪影響
- （－）熊本地震に関連する費用の計上（154億円）*2
- （－）モバイル機器向けの一部イメージセンサーの在庫に関する評価減の計上（65億円）
- （＋）増収
- （＋）カメラモジュール事業の長期性資産の減損計上額の減少

2017年度見通し

■ 売上高　13.8%増収
- （＋）モバイル機器向けイメージセンサーの売上拡大
- （＋）前年度における熊本地震の影響による生産減少

■ 営業利益　1,278億円損益改善
- （＋）カメラモジュール事業の製造子会社の売却益の計上（約270億円）
- （＋）増収
- （＋）前年度における、カメラモジュール事業の長期性資産の減損、熊本地震に関する費用の計上

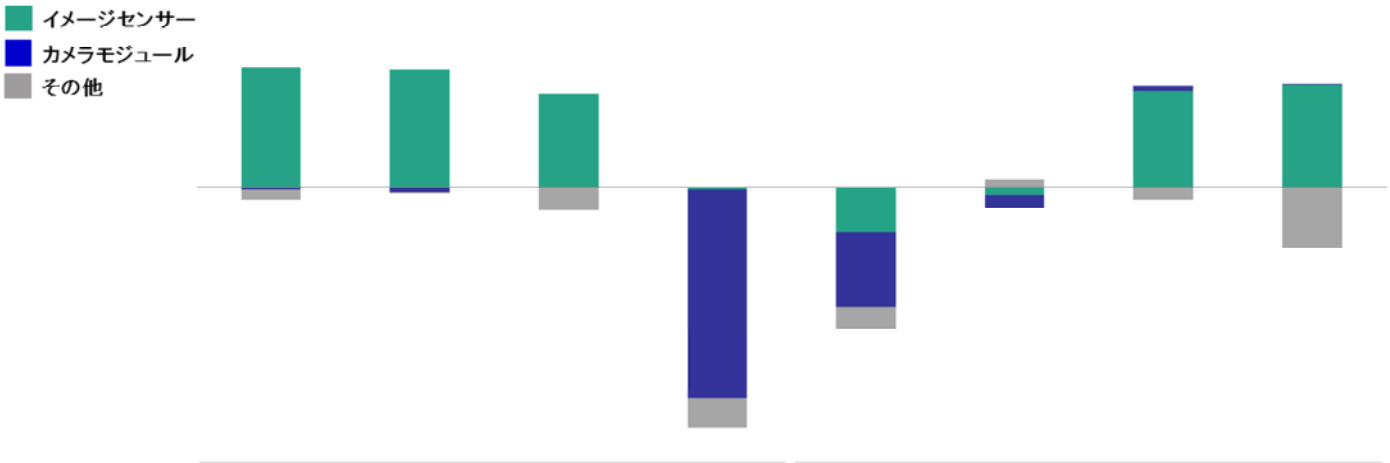
*2 熊本地震による被害に直接関連する一部の固定資産の修繕費及び棚卸資産の廃棄損を含む追加の費用（受け取りが見込まれる保険収入と相殺後）と稼働停止期間中の製造事業所の固定費などを含む費用の合計。販売機会の喪失による逸失利益は含まない

- 続いて、半導体分野についてご説明いたします
- 2016年度は、前年度から5%の増収、営業損益は223億円悪化し、78億円の赤字を計上しました
- 前年度からの損益悪化の要因は、円高による悪影響が437億円、熊本地震によるマイナス影響が保険受取のプラスとの差引後で約280億円となっております
- これに対して、モバイル向けイメージセンサーの数量増の効果や、当年度のカメラモジュールの長期性資産の減損額が前年度から縮小したことなどが改善要因となったものの、大幅な損益悪化となりました

- 2017年度の見通しは、大幅な増収、損益改善を見込んでおり、売上高で8,800億円、営業利益で1,200億円としております
- この1,200億円のうち、270億円については、今月の初めに発表いたしました、カメラモジュール事業の中国工場の売却益です
- 加えて、熊本地震の保険受取が今期も追加で67億円程度発生することから、これらの要因を差し引いた、当分野の事業による実質的な営業利益水準は863億円程度という計算となります

- 次に、2017年度の設備投資は、イメージセンサーの需要が堅調であることを踏まえ、分野全体で1,300億円、うちイメージセンサーで1,100億円を計画しています
- イメージセンサーの生産キャパシティについては、大分工場の立ち上がりなどにより、300ミリウェハー換算で、現状は月産8万8千枚程度となっていますが、これを2018年の3月末までに月産10万枚程度まで増加させる予定としております

半導体分野 営業利益内訳*の推移

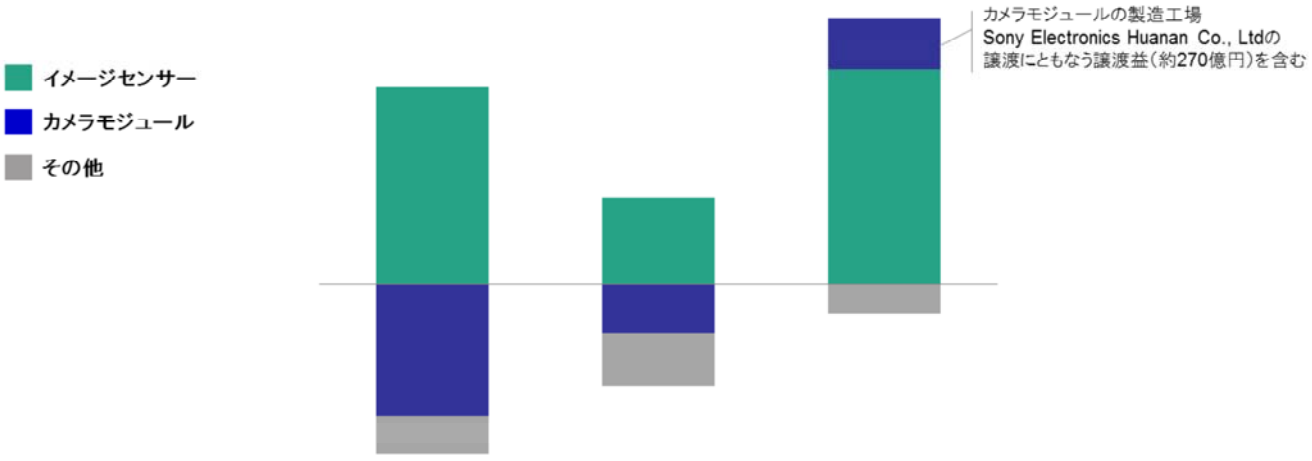


	FY15				FY16			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
半導体分野 営業利益(億円)	327	341	213	△736	△435	△42	272	128
平均為替レート (1米ドル)	121.3円	122.2円	121.4円	115.4円	108.1円	102.4円	109.3円	113.7円

* カテゴリーの変更について
- 「その他」に含まれていたセンシング用途のイメージセンサーを、「イメージセンサー」に統合している
- 「その他」に含まれていた共通研究費・経費の一部を、その目的に沿って「イメージセンサー」の負担としている

- ここで、前回の決算発表時と同様に、グラフを用いて半導体分野の営業損益内訳の推移をお示しいたします
- 今回から内訳の区分を一部変更しておりますが、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ています
- こちらは、過去2年間の四半期実績を並べたものになっております

半導体分野 営業利益内訳*の推移



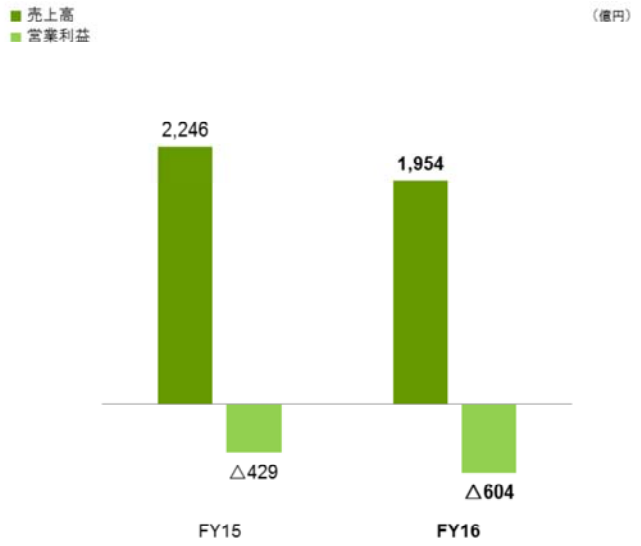
	FY15	FY16	FY17 見通し
半導体分野 営業利益(億円)	145	△78	1,200
平均為替レート (1米ドル)	120.1円	108.4円	110円

* カテゴリーの変更について
- 「その他」に含まれていたセンシング用途のイメージセンサーを、「イメージセンサー」に統合している
- 「その他」に含まれていた共通研究費・経費の一部を、その目的に沿って「イメージセンサー」の負担としている

- 次に、こちらは年度ベースで、過去2年間の実績と、2017年度の見通しを並べております
- イメージセンサーについては、2016年度に収益性が大幅に低下したものの、2017年度は、複眼化の進展や中国メーカー向け拡販による数量増の効果、熊本地震による影響がないことなどにより、収益性は大きく改善する見通しです

コンポーネント分野

売上高及び営業利益



2016年度

- 13.0%減収（為替影響：△8%）
  - ・(ー)為替の影響
  - ・(ー)電池事業の減収
- 175億円損失拡大（為替影響：△39億円）
  - ・(ー)今後実施予定の電池事業の譲渡にともなう減損の計上(423億円)
  - ・(ー)減収
  - ・(＋)前年度に電池事業において長期性資産の減損を計上(306億円)

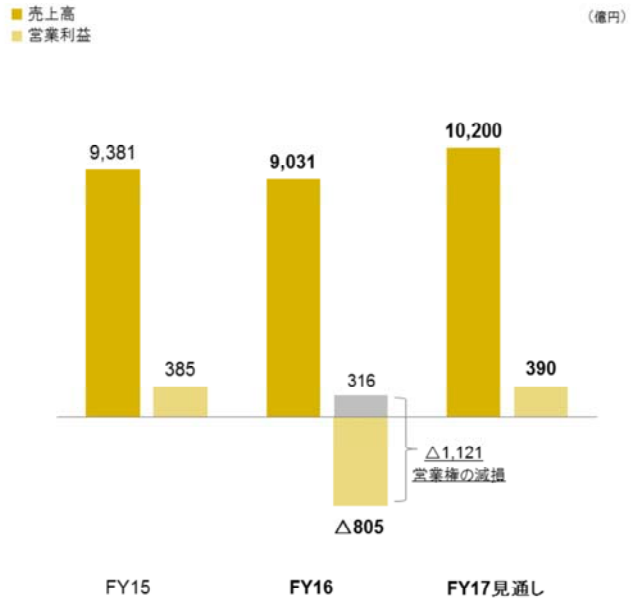
- 2017年度第1四半期より、業績報告におけるビジネスセグメント区分の変更を行い コンポーネント分野の事業をその他分野に移管する

- 続いて、コンポーネント分野についてご説明いたします
- 2016年度は13%の減収となり、604億円の営業赤字を計上しました
- この赤字のうち、予定している電池事業の譲渡に関連する損失が423億円となっております
- 昨年の10月時点で、譲渡に関連する損失は約330億円と申し上げましたが、為替影響を含む譲渡対象資産の簿価調整により、損失が増加いたしました

- 電池事業については、引き続き、株式会社村田製作所様と事業譲渡に向けた準備を進めており、7月上旬を目途に取引の完了を予定しています
- 冒頭でも述べた通り、ストレージメディアなど残る事業については、2017年度からはその他分野に移管します

映画分野

売上高及び営業利益



2016年度

- 3.7%減収（米ドルベース： +5%）
  - *以下の売上の要因分析は米ドルベース*
  - ・（＋）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によるテレビ番組制作の増収
  - ・（＋）インド、中南米及び米国での広告収入及び視聴料収入の増加によるメディアネットワークの増収
- 1,190億円損益悪化
  - ・（－）営業権の減損の計上（1,121億円）
  - ・（－）メディアネットワークにおける番組費用および広告宣伝費の増加
  - ・（－）映画製作における広告宣伝費の増加

2017年度見通し

- 売上高　12.9%増収
  - ・（＋）メディアネットワーク及びテレビ番組制作の売上拡大
- 営業利益　1,195億円損益改善
  - ・（＋）前年度に営業権の減損を計上

- 次に、映画分野についてご説明いたします
- 2016年度は、為替の影響により4%の減収となりました
- 米ドルベースでは、5%の増収となっております
- 営業損益については、第3四半期に営業権の減損1,121億円を計上したことなどにより、805億円の営業赤字となりました

- 2017年度の見通しは、メディアネットワークおよびテレビ番組制作の売上拡大により大幅な増収を見込んでいます
- 営業損益は前年度に減損を計上していたことなどから、大幅に改善し、390億円の営業利益を計上する見通しです
- 前年度の減損の影響を除いたベースでは、74億円の増益を見込んでおります

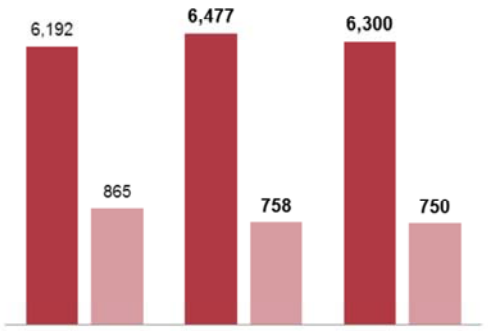
- 既に発表いたしました通り、2004年から13年に渡って、ソニー・ピクチャーズを率いてきた、マイケル・リントンが退社するにあたり、現在、後任の選定を進めております
- 後任については、決定次第、皆様にお知らせする予定です

音楽分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

（億円）



	FY15	FY16	FY17見通し
音楽制作カテゴリー売上高	4,127	3,889	-
内、ストリーミング*売上高	1,102	1,406	-

* 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

■ 4.6%増収（為替影響：△6%）
- ・（＋）日本での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
- ・（＋）ストリーミング配信売上の増加による音楽制作の増収
- ・（－）米ドルに対する円高の影響

■ 107億円減益
- ・（－）前年度にThe Orchardの既に保有していた持分51%を公正価値により再評価したことによる利益を計上（181億円）
- ・（－）米ドルに対する円高の悪影響
- ・（＋）増収

2017年度見通し

■ 売上高 2.7%減収
- ・（－）パッケージ及びデジタルダウンロード売上の減少
- ・（＋）デジタルストリーミング配信売上の増加

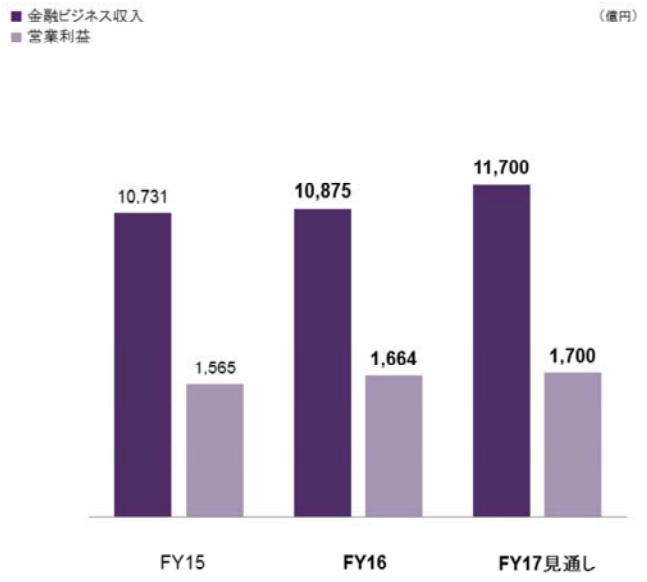
■ 営業利益 8億円減益
- ・（－）パッケージ及びデジタルダウンロード売上の減少
- ・（＋）デジタルストリーミング配信売上の増加

- 続いて、音楽分野についてご説明します
- 2016年度は、前年度から増収減益となり、758億円の営業利益を計上しました
- この減益は、主に、前年度にOrchardの完全子会社化に伴う評価益181億円を計上していたことによるものです
- また、当年度はモバイルゲームのFate/Grand Orderが非常に好調に推移し、大きな利益貢献を果たしています

- 2017年度については、売上は若干の減収、営業利益についてはほぼ横ばいの750億円と見込んでおります

金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益



2016年度

■ 金融ビジネス収入 1.3%増収
- ・ソニー生命の収入 ほぼ前年度並み（9,656億円）
  - ・（＋）株式相場の上昇などにともなう特別勘定における運用損益の改善
  - ・（－）保険料収入及び一般勘定における運用益の減少

■ 99億円増益
- ・（＋）ソニー生命の増益（155億円増益、利益：1,543億円）
  - ・（＋）金利や株式相場の上昇にともなう繰延保険契約費償却額及び責任準備金繰入額の減少
  - ・（－）一般勘定における有価証券売却益の減少

2017年度見通し

■ 金融ビジネス収入 7.6%増収
- ・（＋）ソニー生命における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 36億円増益
- ・（＋）増収の影響
- ・（－）前年度にあった市況変動による収益の押し上げ効果を見込んでいない

- 次に、金融分野についてご説明いたします
- 2016年度は増収増益となり、1,664億円の営業利益を計上しました
- 前年度からの増益の要因は、主に、ソニー生命において、金利や株式相場の上昇に伴い、繰延保険契約費償却額および責任準備金繰入額が減少したことによるものです

- 2017年度については、保有契約高の拡大に伴い、増収増益を見込んでおり、営業利益見通しは1,700億円としております

2017年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

（億円）

		FY16	FY17見通し	FY16比
モバイル・コミュニケーション（MC）	売上高	7,591	8,200	+8.0%
	営業利益	102	50	△52億円
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	16,498	18,900	+14.6%
	営業利益	1,356	1,700	+344億円
イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&S）	売上高	5,796	6,400	+10.4%
	営業利益	473	600	+127億円
ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&S）	売上高	10,390	11,200	+7.8%
	営業利益	585	580	△5億円
半導体	売上高	7,731	8,800	+13.8%
	営業利益	△78	1,200	+1,278億円
映画	売上高	9,031	10,200	+12.9%
	営業利益	△805	390	+1,195億円
音楽	売上高	6,477	6,300	△2.7%
	営業利益	758	750	△8億円
金融	金融ビジネス収入	10,875	11,700	+7.6%
	営業利益	1,664	1,700	+36億円
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去	営業利益	△1,167	△1,970	△803億円
連結	売上高	76,033	80,000	+5.2%
	営業利益	2,887	5,000	+2,113億円

セグメント別見通し 前提為替レート	
1米ドル	110円
1ユーロ	115円

連結見通し 前提為替レート	
1米ドル	105円
1ユーロ	110円

セグメント別見通しと連結見通しの前提為替レートが異なることによる影響額（約400億円）は、その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去の見通しに含まれる

なお、上記影響額には、新興国通貨によるものも含む

- 最後に、セグメント別の業績見通しを再度お示しいたします

- なお、今回から情報開示の拡充として、ハンドアウトの20-21頁に、重要な経営指標である、金融分野を除くキャッシュフローの分析を掲載しておりますので、後ほどご参照いただければと思います
- また、既にご案内の通り、5月23日には、経営方針説明会（投資家セッションのみ: およびIR Day）を開催させていただく予定としています

- 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。