SONY

2016年度 連結業績見通し

ソニー株式会社
Sony Corporation

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/)。

- **熊本地震の影響について**
- **2016年度連結業績見通し**
- **2016年度セグメント別業績見通し**

- CFOの吉田でございます。よろしくお願いいたします
- これから、この三つの内容で、10分ほどご説明いたします

■ 熊本地震の影響について

- まずは、先般の地震により被害を受けた、熊本テクノロジーセンター（熊本テック）の復旧状況からご説明いたします
- 別途ご案内の通り、低層階に設置しているウェーハ工程は5月21日から生産を再開しております
- 現在は徐々に稼働率を上昇させており、主力のCMOSイメージセンサーにおける、ウェーハの投入ベースでは8月末を目途にフル稼働に達する見込みとなっております

熊本地震の営業利益への影響額(地震発生前想定比)

(億円)

	物的損失	機会損失	地震の影響
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	-	△450	△450
デバイス	△250	△350	△600
全社(共通)	-	△100	△100
連結	△250	△900	△1,150

・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
・全社(共通)の機会損失は、IP&S分野及びデバイス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約100億円が両分野へ配賦されないことによる

- 次に、地震による業績への影響としては、設備等の修繕費用を含む物的損失、売上減による機会損失などにより、現時点で、連結営業利益で約1,150億円のマイナスを見込んでいます
- 分野ごとの内訳は、イメージング・プロダクツ&ソリューション分野(略してIP&S分野)で450億円、デバイス分野で600億円、全社共通で100億円となっております
- また、IP&S分野およびデバイス分野以外のエレクトロニクス3分野については、影響が軽微であることが確認できております
- では、これから業績見通しの説明に移ります

2016年度 連結業績見通し

（億円）

	FY14	FY15	FY16見通し	FY15比
売上高及び営業収入	82,159	81,057	**78,000**	△3.8%
営業利益	685	2,942	**3,000**	+2.0%
税引前利益	397	3,045	**2,700**	△11.3%
当社株主に帰属する当期純利益	△1,260	1,478	**800**	△45.9%
構造改革費用	980	383	**120**	△68.6%
資本的支出	2,510	4,689	**3,550**	△24.3%
減価償却費及び償却費	3,546	3,971	**3,850**	△3.0%
研究開発費	4,643	4,682	**4,600**	△1.7%
為替レート	実績レート	実績レート	前提レート	
1米ドル	109.9円	120.1円	110円前後	
1ユーロ	138.8円	132.6円	120円前後	

- 2016年度の連結業績見通しは、こちらにある通り、売上高は4%減の7兆8,000億円、営業利益は、地震の影響もあり、前年度からほぼ横ばいの3,000億円となる見通しです
- 当期純利益は、2015年度において、株式の売却益468億円を営業外利益に計上していたことと、繰延税金資産の戻しなど一時的な税金費用の縮小があった影響で、46%減の800億円となる見通しです
- 為替の前提は、ドルで110円、ユーロで120円としております
- なお、現時点で未定としている、2016年度の配当については、第1四半期の決算発表の時点で予定額をお示しすることとさせていただきます

2016年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

（億円）

		FY14	FY15	FY16見通し	FY15比
モバイル・コミュニケーション（MC）	売上高	14,102	11,275	**9,400**	△16.6%
	営業利益	△2,176	△614	**50**	+664億円
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	13,880	15,519	**16,800**	+8.3%
	営業利益	481	887	**1,350**	+463億円
イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&S）	売上高	7,006	6,840	**5,300**	△22.5%
	営業利益	388	693	**160**	△533億円
ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&S）	売上高	12,381	11,590	**10,400**	△10.3%
	営業利益	241	506	**360**	△146億円
デバイス	売上高	9,504	9,630	**9,600**	△0.3%
	営業利益	886	△292	**△400**	△108億円
映画	売上高	8,787	9,381	**10,100**	+7.7%
	営業利益	585	385	**430**	+45億円
音楽	売上高	5,592	6,176	**5,500**	△11.0%
	営業利益	606	873	**630**	△243億円
金融	金融ビジネス収入	10,836	10,731	**11,400**	+6.2%
	営業利益	1,933	1,565	**1,500**	△65億円
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去	営業利益	△2,259	△1,060	**△1,080**	△20億円
連結	売上高	82,159	81,057	**78,000**	△3.8%
	営業利益	685	2,942	**3,000**	+58億円

・2016年4月1日の組織変更にともない、各分野の過年度の財務数値を2016年度の表示に合わせて組替再表示している

セグメント別見通し前提為替レート	
1米ドル	113円
1ユーロ	129円

連結業績見通しと前提為替レートが異なることによる影響額（約△200億円）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

- セグメント別の業績見通しはご覧の通りです
- なお、映画、音楽、金融の各分野については、4月28日に発表したものから変更はございません
- 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113円、ユーロで129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110円、ユーロで120円、という為替レートとの差による影響額として、営業利益でおよそ200億円のマイナスを見ており、この金額は本社および全社共通に含めています

本社費等の算出方法変更による分野別営業利益見通しへの影響

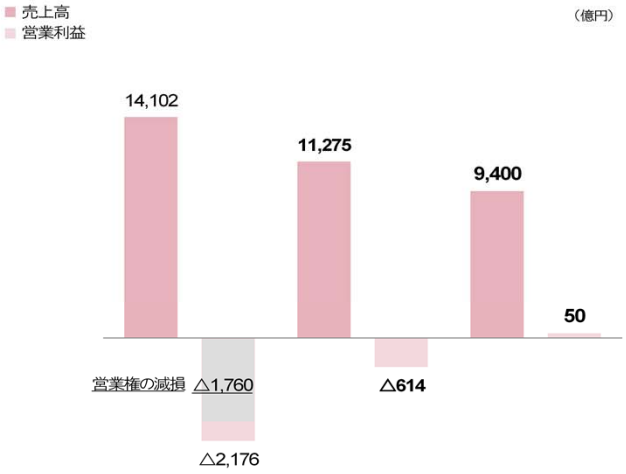
（億円）

	FY16営業利益見通し	算出方法変更による影響額
モバイル・コミュニケーション（MC）	50	△38
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	1,350	△30
イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&S）	160	△35
ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&S）	360	△141
デバイス	△400	△58
映画	430	△27
音楽	630	△21
金融	1,500	0
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去	△1,080	+350
連結	3,000	0

- また、2016年度より、事業の分社化および本社機能再編の一環として、各分野が負担する本社費用、ブランドおよび特許権使用のロイヤリティなどの算出方法を変更しました
- この変更による、各分野への営業利益見通しへの影響額はご覧の通りですが、連結営業利益への影響はございません
- では、ここからエレクトロニクス5分野の説明に移ります
- 2015年度の実績は、4月28日に発表済みであることから、いずれの分野についても、2016年度の見通しについてのみご説明いたします

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）	FY14	FY15	FY16見通し
スマートフォン	3,910	2,490	2,000

2015年度

- 20.0%減収（為替影響：△0%）
  - ・（－）収益構造の改善に向け、売上規模を追わない戦略を徹底することによるスマートフォンの販売台数の大幅な減少
  - ・（＋）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の改善
- 1,561億円損失縮小（為替影響：△675億円）
  - ・（＋）前年度に営業権の減損1,760億円を計上
  - ・（＋）製品ミックスの改善
  - ・（＋）費用削減
  - ・（－）スマートフォンの販売台数の減少
  - ・（－）コストの米ドル建て比率が高いことによる米ドル高の悪影響
  - ・（－）構造改革費用の増加

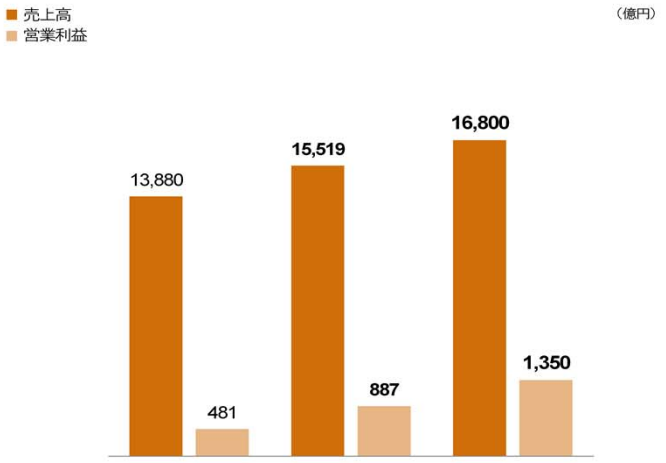
2016年度見通し

- 売上高 16.6%減収
  - ・（－）高付加価値モデルへの集中による主に普及価格帯のスマートフォンの販売台数の減少
  - ・（－）2015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
- 営業利益 664億円損益改善
  - ・（＋）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
  - ・（＋）構造改革費用の減少
  - ・（－）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いたします
- 2016年度は、高付加価値モデルへ商品ラインナップを更に絞りこんでおり、販売台数見通しは2,000万台としております
- 地域の軸でも収益性を重視し、大規模な赤字を計上していた地域での事業規模を大幅に縮小する施策を2015年度末までに完了しております
- これまで進めて来た構造改革は、当初掲げた目標以上の効果を上げており、2016年度のオペレーションコストは、2014年度との対比で、約1,200億円の削減を実現できる見通しです
- また、ソニーモバイルの人員数についても、2014年10月時点の約7,100人から、2016年4月時点で約4,500人となっております
- これらの効果もあって、営業利益については、50億円の黒字を見込んでいます

ゲーム＆ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



（万台）	FY14	FY15	FY16見通し
PS4®	1,480	1,770	2,000

2015年度

■ 11.8%増収（為替影響：+2%）
- ・（＋） ネットワークを通じた販売を含むPS4®ソフトウエアの増収
- ・（＋） PS4®ハードウエアの販売台数の増加
- ・（－） PS3®ソフトウエア及びハードウエアの減収

■ 406億円増益（為替影響：△477億円）
- ・（＋） PS4®ソフトウエアの増収
- ・（＋） PS4®ハードウエアのコスト削減
- ・（＋） 前年度にPS VitaやPS TV用の部品に対する評価減112億円を計上
- ・（－） コストの米ドル建て比率が高いことによる米ドル高の損益に対する悪影響
- ・（－） PS3®ソフトウエアの減収

2016年度見通し

■ 売上高　8.3%増収
- ・（＋） ネットワークを通じた販売を含むPS4®ソフトウエアの増収
- ・（＋） PS4®ハードウエアの販売台数の増加

■ 営業利益　463億円増益
- ・（＋） PS4®ソフトウエア及びハードウエアの増収
- ・（－） PS3®ソフトウエアの減収

- 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、引き続きPS4が好調なモメンタムを維持していることから、売上高で8%の増収、営業利益は1,350億円を見込んでいます
- PS4の年度としての販売台数は、2,000万台を見込んでいます
- なお、プレイステーションの過去最高の年間出荷台数は、2002年度のPS2による2,252万台となっております
- PS4の発売から約2年半が経過し、コンソールのサイクルとしては、収穫期に入りつつあると認識しております
- 今年の10月にはPS VRの発売を開始いたします
- またPS Vueについては、昨年度に続き2016年度も投資の年と位置付けています
- もともとは性質上、コンソールサイクルの波により、年度ごとの業績の変動が大きい事業ですが、ネットワーク売上高を伸ばすことで、収益の基盤を底上げしていきたいと考えております

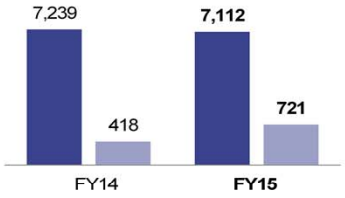
イメージング・プロダクツ＆ソリューション分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

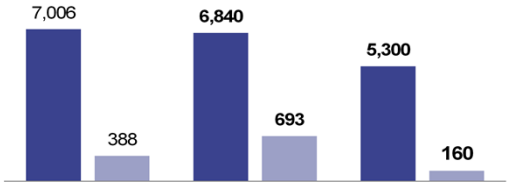
（億円）

＜セグメント変更前＞



＜セグメント変更後＞

セグメント変更後の売上高及び営業利益は、従来IP＆S分野に含まれていた車載用カメラ事業を含まない



（万台）	FY14	FY15	FY16
デジタルカメラ*1	850	610	-*2

*1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
*2熊本地震の影響により、デジタルカメラの販売台数の2016年度見通しは精査中

2015年度

■ 1.7%減収（為替影響：＋3%）
・（－）市場縮小の影響によるビデオカメラ及びデジタルカメラ*3の販売台数の減少
・（＋）デジタルカメラ*3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

■ 304億円増益（為替影響：△16億円）
・（＋）デジタルカメラ*3の製品ミックスの改善
・（＋）費用の削減

2016年度見通し

■ 売上高 22.5%減収
・（－）熊本地震により部品調達が遅れることの影響を含むデジタルカメラ*3や放送用・業務用機器などの大幅な減収

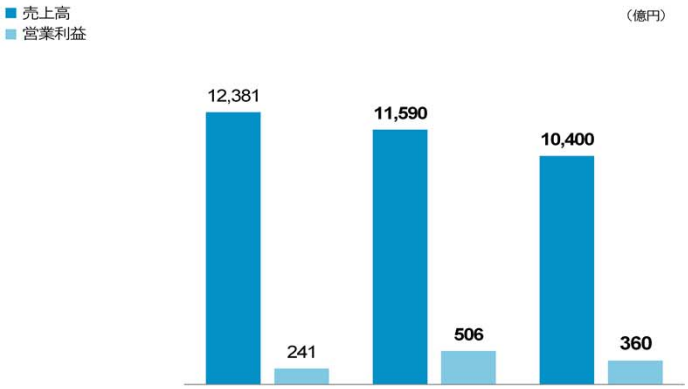
■ 営業利益 533億円減益
・（－）減収
・（＋）費用の削減

*3コンパクトデジタルカメラ、レンズ交換式一眼カメラ、交換レンズを含む

- 続いて、IP&S分野についてご説明いたします
- 2016年度の売上高は23%の減収、営業利益は160億円を見込んでいます
- 熊本テックにおいては、カメラ向けのイメージセンサーに加えて、プロジェクター向けのディスプレイデバイスの生産も行っております
- これら部品の生産停止により、カメラやプロジェクターといった、この分野の最終製品の大半が影響を受けており、営業利益で約450億円のマイナスが生じると見込んでいます
- この金額は、売上減による機会損失を、費用削減などにより一部相殺したものとなっております
- なお、この分野では、カメラ市場が縮小するなか、これまで高付加価値商品へのシフトに成功してきており、今回の地震の影響は大きいものの、この事業の中長期的な競争力へのマイナス影響は限定的と考えております

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



（内、テレビ事業）	FY14	FY15	FY16見通し
売上高	8,351	**7,978**	-
営業利益	83	**258**	-
液晶テレビ（万台）	1,460	**1,220**	**1,200**

2015年度

■ 6.4%減収（為替影響:+2%）
- ・(－) 液晶テレビの販売台数の減少
- ・(－) 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
- ・(＋) 液晶テレビ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
- ・(＋) 為替の影響

■ 265億円増益（為替影響:△367億円）
- ・(＋) コスト削減
- ・(＋) 製品ミックスの改善
- ・(－) コストの米ドル建て比率が高いことによる米ドル高の損益に対する悪影響
- ・(－) 減収

2016年度見通し

■ 売上高 10.3%減収
- ・(－) 為替の影響
- ・(－) 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

■ 営業利益 146億円減益
- ・(－) 減収
- ・(－) 分社化及び本社機能再編の一環として負担する本社費用、ブランド及び特許権使用による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
- ・(＋) 費用削減
- ・(＋) 製品ミックスの改善

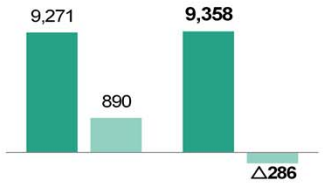
- 続いて、ホームエンタテインメント&サウンド分野についてご説明いたします
- 売上高は、主に為替の影響により、10%の減収を見込んでいます
- テレビは、引き続き、ハイエンド4Kに注力し、今年度はテレビの売上高全体のうち、4Kの比率が半分を超える見通しとなっております
- 営業利益は、先に述べた本社費スキーム変更の影響もあり、360億円を見込んでいます

デバイス分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

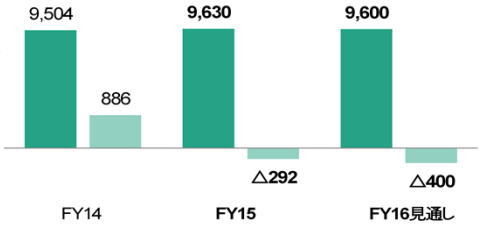
＜セグメント変更前＞



	FY14	FY15
半導体 売上高	6,143	6,551
内、イメージセンサー	4,544	4,776
半導体 設備投資額	700	2,530
内、イメージセンサー	440	2,050

＜セグメント変更後＞

セグメント変更後の売上高及び営業利益は、従来P＆S分野に含まれていた車載用カメラ事業と、従来全社（共通）及びセグメント間取引消去に含まれていたイメージングデバイス開発部門を含む



	FY14	FY15	FY16見通し
半導体 売上高		6,824	6,900
内、イメージセンサー		4,776	5,100
半導体 設備投資額		2,550	1,200
内、イメージセンサー		2,060	700

2015年度

■ 0.9%増収（為替影響：＋7%）
- ・(＋) 為替の影響
- ・(＋) カメラモジュール及びイメージセンサーの増収
- ・(－) 電池事業の減収

■ 1,176億円損益悪化（為替影響：＋247億円）
- ・(－) 長期性資産の減損596億円を含むカメラモジュール事業の悪化
- ・(－) 長期性資産の減損306億円を含む電池事業の悪化
- ・(－) 減価償却費及び研究開発費の増加
- ・(＋) 為替の好影響

2016年度見通し

■ 売上高 0.3%減収
- ・(－) 為替の影響
- ・(＋) モバイル機器向けイメージセンサーの増収

■ 営業利益 108億円損失拡大
- ・(－) 熊本地震の悪影響
- ・(－) 一部のカメラモジュールの開発・製造の中止にともなう費用（約300億円）
- ・(－) 為替の悪影響
- ・(＋) 前年度にカメラモジュール事業の長期性資産の減損596億円及び電池事業の長期性資産の減損306億円を計上していたこと
- ・(＋) 熊本地震に関する保険金受取（約100億円）

- 続いて、デバイス分野についてご説明いたします
- 2016年度の売上高は若干の減収、営業利益は400億円の赤字を見込んでいます
- 今回の地震による影響として、熊本テックにおける物的損失で約250億円、機会損失で約350億円、の合計で約600億円のマイナスが生じる見通しとなっております
- これに対して、保険金受取によるプラスの影響を約100億円見込んでいます
- また、この度、当社では、熊本テックで量産準備をしていた、外販向けの高機能カメラモジュールについて、長期的な事業性の観点から再検討を行い、その開発・製造の中止を決定いたしました
- この中止にともなう費用として、約300億円の損失を、分野の見通しに織り込んでおります
- また、今回の地震の影響を直接には受けていない、モバイル向けのイメージセンサーについては、通期では、減価償却費および研究開発費の増加、円高の悪影響などにより、前年度から収益性が大幅に低下すると見ていますが、昨年夏の供給不足により失った顧客からの受注は順調に推移しており、下期には、その効果により、一定の回復を見込んでおります

2016年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

（億円）

		FY14	FY15	FY16見通し	FY15比
モバイル・コミュニケーション（MC）	売上高	14,102	11,275	**9,400**	△16.6%
	営業利益	△2,176	△614	**50**	+664億円
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	13,880	15,519	**16,800**	+8.3%
	営業利益	481	887	**1,350**	+463億円
イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&S）	売上高	7,006	6,840	**5,300**	△22.5%
	営業利益	388	693	**160**	△533億円
ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&S）	売上高	12,381	11,590	**10,400**	△10.3%
	営業利益	241	506	**360**	△146億円
デバイス	売上高	9,504	9,630	**9,600**	△0.3%
	営業利益	886	△292	**△400**	△108億円
映画	売上高	8,787	9,381	**10,100**	+7.7%
	営業利益	585	385	**430**	+45億円
音楽	売上高	5,592	6,176	**5,500**	△11.0%
	営業利益	606	873	**630**	△243億円
金融	金融ビジネス収入	10,836	10,731	**11,400**	+6.2%
	営業利益	1,933	1,565	**1,500**	△65億円
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去	営業利益	△2,259	△1,060	**△1,080**	△20億円
連結	売上高	82,159	81,057	**78,000**	△3.8%
	営業利益	685	2,942	**3,000**	+58億円

・2016年4月1日の組織変更にともない、各分野の過年度の財務数値を2016年度の表示に合わせて組替再表示している

セグメント別見通し前提為替レート	
1米ドル	113円
1ユーロ	129円

連結業績見通しと前提為替レートが異なることによる影響額（約△200億円）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

- 最後に、分野ごとの業績見通しを、再度お示しいたします
- なお、6月29日には、経営方針説明会およびIR Dayを開催させていただく予定としております
- 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エア、ソフトウエ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) (市場の変動又はボラティリティを含む)日本の株式市場における好ましくない状況や動向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。