

SONY

2017年度 第2四半期連結業績概要

(2017年9月30日に終了した3ヵ月間)

2017年10月31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で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/>)。

- **2017年度第2四半期連結業績及び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
- これから、この二つの内容で、15分ほどご説明します

2017年度 2Q 連結業績

(億円)

	FY16 2Q	FY17 2Q	前年同期比
売上高及び営業収入	16,889	20,625	+22.1%
営業利益	457	2,042	+346.4%
税引前利益	405	1,986	+390.0%
当社株主に帰属する四半期純利益	48	1,309	+2,602.4%
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)	3.76円	101.35円	+2,595.5%
構造改革費用*1	326	16	△95.1%
固定資産の増加額*2	693	758	+9.4%
減価償却費及び償却費*3	875	867	△0.9%
研究開発費	1,062	1,088	+2.5%
平均為替レート			
1米ドル	102.4円	111.0円	
1ユーロ	114.3円	130.4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)

- 2017年度第2四半期の連結売上高は、前年同期から22%増の2兆625億円となりました
- 連結営業利益は、前年同期から約4.4倍の2,042億円となりました
- 当社株主に帰属する四半期純利益は、1,309億円となりました

一時的要因*を除く営業利益（2Q）

	営業利益	一時的要因*を除く営業利益	一時的要因*
FY16 2Q	457 億円	886 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 熊本地震の影響(△137億円) ■ 熊本地震の受取保険金(+72億円) ■ 高機能カメラモジュールの開発・製造の中止にともなう長期性資産の減損(△36億円) ■ 電池事業の譲渡にともなう減損(△328億円)
FY17 2Q	2,042 億円	2,042 億円	—
前年同期比	+1,585 億円	+1,156 億円 (+130.5%)	

*該当四半期における「連結業績のお知らせ」及び「説明会配布資料」で金額を開示した項目

- なお、前年同期の営業利益においては、このスライドにありますように、一時的な損益が含まれており、これらを除いた実質ベースでの増益は1,156億円と試算されます

2017年度 1H 連結業績

(億円)

	FY16 1H	FY17 1H	前年同期比
売上高及び営業収入	33,021	39,206	+18.7%
営業利益	1,019	3,618	+255.0%
税引前利益	975	3,475	+256.2%
当社株主に帰属する四半期純利益	260	2,117	+714.1%
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)	20.20円	164.06円	+712.2%
構造改革費用	343	40	△88.3%
固定資産の増加額	1,353	1,432	+5.8%
減価償却費及び償却費	1,811	1,700	△6.1%
研究開発費	2,163	2,106	△2.7%
平均為替レート			
1米ドル	105.3円	111.1円	
1ユーロ	118.2円	126.3円	

- こちらは上期累計の実績となります

一時的要因*を除く営業利益（1H）

	営業利益	一時的要因*を除く営業利益	一時的要因*
FY16 1H	1,019 億円	1,980 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 熊本地震の影響(△479億円) ■ 熊本地震の受取保険金(+85億円) ■ 高機能カメラモジュールの開発・製造の中止にともなう長期性資産の減損(△239億円) ■ 電池事業の譲渡にともなう減損(△328億円)
FY17 1H	3,618 億円	3,250 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ カメラモジュール製造子会社の持分の譲渡益(+275億円) ■ 熊本地震の受取保険金(+93億円)
前年同期比	+2,599 億円	+1,270 億円 (+64.1%)	

*該当四半期における「連結業績のお知らせ」及び「説明会配布資料」で金額を開示した項目

- 先ほどと同様の実質ベースでの増益は1,270億円となり、増益幅は64%と試算されます

2017年度 2Q セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

		FY16 2Q	FY17 2Q	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	1,688	1,720	+33	+89
	営業利益	37	△25	△62	△12
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	3,199	4,332	+1,133	+338
	営業利益	190	548	+358	+31
イメージング・プロダクツ & ソリューション(IP&S)	売上高	1,354	1,567	+213	+113
	営業利益	149	189	+40	+52
ホームエンタテインメント & サウンド(HE&S)	売上高	2,349	3,009	+661	+261
	営業利益	176	244	+68	+70
半導体	売上高	1,937	2,284	+346	+150
	営業利益	△42	494	+536	+90
映画	売上高	1,921	2,440	+519	+189
	営業利益	32	77	+45	
音楽	売上高	1,502	2,066	+564	+82
	営業利益	165	325	+160	
金融	金融ビジネス収入	2,605	2,792	+187	
	営業利益	336	366	+30	
その他	売上高	1,014	1,128	+115	
	営業利益	△326	△0	+326	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△679	△713	△34	
	営業利益	△259	△175	+84	
連結	売上高	16,889	20,625	+3,736	
	営業利益	457	2,042	+1,585	

・ 2017年度第1四半期に行った業務報告におけるビジネスセグメント区分の変更にもとない、各分野の2016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「2017年度第2四半期 連結業績のお知らせ」P.9を参照(次頁以降も同じ)

- ・ セグメント別の実績はご覧の通りです
- ・ その他分野の大幅な改善は、同分野において前年同期に電池事業の譲渡にともなう減損328億円を計上していたことによるものです

2017年度 1H セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

		FY16 1H	FY17 1H	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	3,547	3,532	△15	+100
	営業利益	41	12	△30	+2
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	6,503	7,813	+1,310	+378
	営業利益	630	725	+95	+8
イメージング・プロダクツ & ソリューション(IP&S)	売上高	2,576	3,124	+548	+127
	営業利益	224	421	+197	+52
ホームエンタテインメント & サウンド(HE&S)	売上高	4,708	5,578	+870	+302
	営業利益	378	470	+92	+72
半導体	売上高	3,382	4,326	+944	+193
	営業利益	△477	1,048	+1,525	+115
映画	売上高	3,754	4,498	+744	+243
	営業利益	△74	△18	+56	
音楽	売上高	2,921	3,751	+830	+108
	営業利益	324	575	+251	
金融	金融ビジネス収入	4,932	5,824	+892	
	営業利益	821	828	+7	
その他	売上高	2,021	2,221	+199	
	営業利益	△396	△83	+313	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△1,323	△1,460	△137	
	営業利益	△451	△360	+92	
連結	売上高	33,021	39,206	+6,185	
	営業利益	1,019	3,618	+2,599	

- こちらは上期累計のセグメント別実績となります

2017年度 連結業績見通し

(億円)

	FY16	8月時点 FY17見通し	10月時点 FY17見通し	8月時点比増減
売上高及び営業収入	76,033	83,000	85,000	+2.4%
営業利益	2,887	5,000	6,300	+26.0%
税引前利益	2,516	4,700	6,000	+27.7%
当社株主に帰属する当期純利益	733	2,550	3,800	+49.0%
構造改革費用	602	150	150	-
固定資産の増加額	2,722	3,300	3,300	-
減価償却費及び償却費	3,270	3,550	3,550	-
研究開発費	4,475	4,500	4,500	-
				1株当たり配当金
為替レート	実績レート	前提レート (FY17 2Q-4Q)	前提レート (FY17 2H)	中間 12円50銭
1米ドル	108.4円	110円前後	112円前後	期末 (予定) 12円50銭
1ユーロ	118.8円	120円前後	130円前後	年間 (予定) 25円

- 次に、通期の連結業績見通しをお示しします
- 売上高見通しは、主に為替の影響により、8月時点の想定から2,000億円上方修正し、8兆5,000億円としております
- 営業利益見通しは、1,300億円上方修正し、6,300億円としております
- 当期純利益の見通しについても上方修正し、3,800億円としております
- 下期の為替の前提レートは、ここにあるように、ドルで112円、ユーロで130円に変更しております
- 今年度の配当については、期末配当の予定額を12円50銭としており、正式決議した中間配当と合わせ、年間で1株あたり25円とさせていただきます

2017年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

(億円)

		FY16	8月時点 FY17見通し	10月時点 FY17見通し	8月時点比 増減
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	7,591	8,200	7,800	△400
	営業利益	102	50	50	-
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	16,498	19,800	20,000	+200
	営業利益	1,356	1,800	1,800	-
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	6,500	6,500	-
	営業利益	473	720	720	-
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	10,390	11,700	12,000	+300
	営業利益	585	580	760	+180
半導体	売上高	7,731	8,600	8,800	+200
	営業利益	△78	1,300	1,500	+200
映画	売上高	9,031	10,200	10,200	-
	営業利益	△805	390	390	-
音楽	売上高	6,477	6,300	7,300	+1,000
	営業利益	758	750	940	+190
金融	金融ビジネス収入	10,875	11,700	11,700	-
	営業利益	1,664	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	△1,167	△2,290	△1,560	+730
連結	売上高	76,033	83,000	85,000	+2,000
	営業利益	2,887	5,000	6,300	+1,300

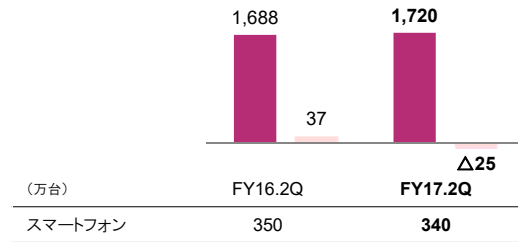
- 続いて、セグメント別の業績見通しはご覧の通りとなっております
- ここにある通り、半導体、音楽、ホームエンタテインメント&サウンドの各分野で営業利益見通しを上方修正しております
- 前年度からは、為替の前提レートによる営業損益へのプラスの影響が、上期の累計実績と合わせ、通期で、エレクトロニクス5分野の合計で約550億円生じると試算しています
- また、全社(共通)および消去において、ビジネスリスクへのバッファーとして、マイナスの500億円を織り込んでおります
- では、ここから各分野の概況説明に移ります

モバイル・コミュニケーション分野

売上高及び営業利益

(億円)

■ 売上高
■ 営業利益

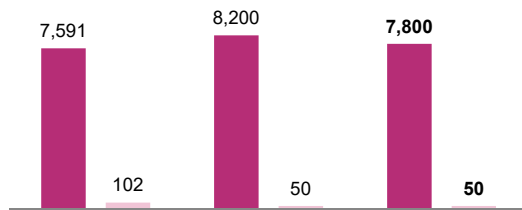


2017年度第2四半期（前年同期比）

- ほぼ前年同期並み(33億円/1.9%増収) (為替影響: +89億円)
 - ・(+)為替の影響
 - ・(+)固定通信用事業の増収
 - ・(-)スマートフォンの販売台数の減少
- 62億円損益悪化 (為替影響: △12億円)
 - ・(-)スマートフォンの販売地域ミックスの変化
 - ・(-)主要部品の価格の上昇
 - ・(-)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
 - ・(+)オペレーション費用や広告宣伝費等の削減

2017年度10月時点見通し(8月時点比)

- 売上高 400億円(4.9%)下方修正
 - ・(-)スマートフォンの販売台数の減少
- 営業利益 変更なし
 - ・(-)スマートフォンの販売台数の減少
 - ・(-)主要部品の価格の上昇
 - ・(+)オペレーション費用の削減

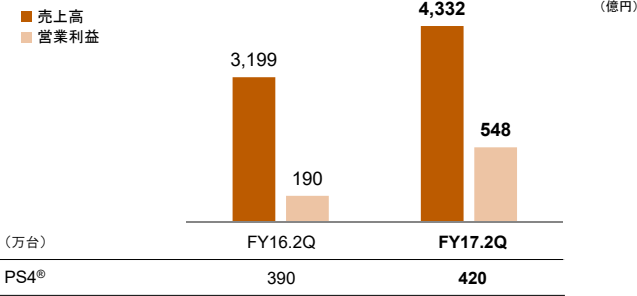


(万台)	FY16	FY17 8月時点見通し	FY17 10月時点見通し
スマートフォン	1,460	1,650	1,550

- 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、スマートフォンの販売台数の減少はあったものの、為替の影響などにより、前年同期から2%の増収となりました
- 営業損益については、62億円の悪化となり、25億円の営業赤字を計上しました
- この損益悪化は、オペレーション費用を削減したものの、スマートフォンの販売地域ミックスの変化や、主要部品の価格が上昇したことなどによるものです
- なお、上期の累計では12億円の営業黒字を計上しております
- 通期では、スマートフォンの販売台数の見通しを、8月時点の想定から100万台引き下げ、1,550万台としております
- これを受けて売上高見通しは400億円引き下げ、7,800億円としております
- 営業利益見通しについては、この販売減や主要部品の価格上昇によるマイナス影響を、オペレーション費用の削減などによりカバーし、50億円を維持しております

ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



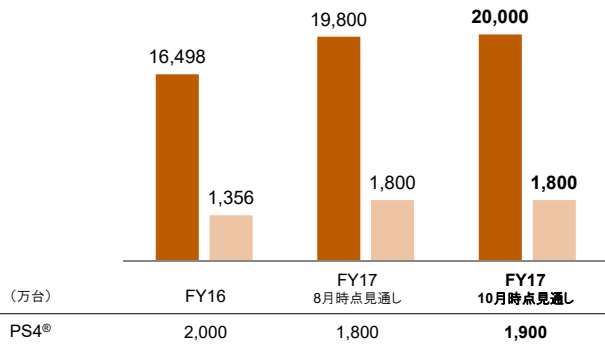
2017年度第2四半期（前年同期比）

- 1,133億円(35.4%)大幅増収（為替影響：+338億円）
 - ・(+)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
 - ・(+)為替の影響
 - ・(+)PS4®ハードウェアの増収
- 358億円大幅増益（為替影響：+31億円）
 - ・(+)増収の影響
 - ・(-)販売費及び一般管理費の増加

当四半期の営業利益には、当分野内の取引として2017年度第1四半期に認識されるべきだった内部ロイヤリティの調整額51億円(益)が含まれる

2017年度10月時点見通し（8月時点比）

- 売上高 200億円(1.0%)上方修正
 - ・(+)PS4®ハードウェアの増収
 - ・(+)ネットワークの増収
- 営業利益 変更なし
 - ・(+)増収
 - ・(+)為替の好影響
 - ・(-)年末商戦に向けた販促活動の強化



- ・ 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、PS4ソフトウェアの増収、為替の影響、PS4ハードウェアの増収などにより、前年同期比で35%の増収となりました
- ・ 営業利益については、この増収の影響などにより、前年同期から358億円の増益となり、548億円を計上しました
- ・ なお、後ほど詳細はご説明いたしますが、この営業利益には、当四半期において、当分野に属する子会社間の内部ロイヤリティの会計処理にともなうプラスの影響が一部含まれております
- ・ 通期では、PS4の販売台数見通しを8月時点の想定から100万台引き上げ、1,900万台としております
- ・ これを受けて、売上高見通しは2兆円に上方修正しておりますが、年末商戦に向けて販売促進活動の強化を見込むことから、営業利益の見通しについては変更ありません



小寺 剛

2017年10月

ソニー・インタラクティブエンタテインメント
社長 兼 CEOに就任

- なお、10月3日に、当分野の事業を営む、ソニー・インタラクティブエンタテインメント（SIE）の社長兼CEOに、小寺剛（こでら・つよし）が就任すると発表しました
- 小寺は、従来よりネットワークサービス事業を率い、昨年4月からは、副社長としてSIE全体の商品や事業の戦略を牽引してきた実績を有しております

ゲーム & ネットワークサービス分野



- ここで、先ほど触れました内部ロイヤリティの会計処理についてご説明させていただきます
- こちらのスライドにあります通り、当分野においては、主にコンソールのプラットフォームの開発を担当する日本の子会社に対して、他の海外の子会社から、内部ロイヤリティの支払を行っております
- 今般、当分野内での、この内部ロイヤリティの支払および受取の会計処理において、スライドの右側に記載しているように、各子会社での計上タイミングに不一致が生じていることが判明したことから、このタイミングを一致させる会計処理をいたしました

ゲーム & ネットワークサービス分野

(億円)

	FY16					FY17	
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q
開示済みの営業利益	440	190	500	225	1,356	177	548
内部ロイヤリティの認識タイミングに関する調整額	+35	+30	△7	△58	±0	+51	△51
内部ロイヤリティの認識タイミング調整後の営業利益	475	220	494	167	1,356	229	496

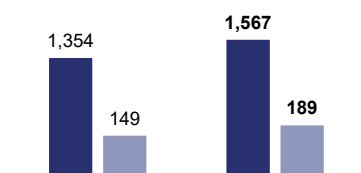
- 2016年度以降、仮に計上タイミングを一致させた会計処理を行っていた場合の各四半期の営業利益は、ご覧の通りとなります
- 各四半期を含め売上高には影響はなく、また2016年度の年間の営業利益にも影響はありません

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)



(万台)

デジタルカメラ*	FY16.2Q	FY17.2Q
	80	110

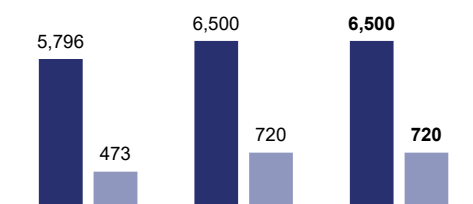
2017年度第2四半期（前年同期比）

■ 213億円(15.8%)大幅増収（為替影響 +113億円）

- ・(+)為替の影響
- ・(+)前年同期に熊本地震の影響があったこと

■ 40億円増益（為替影響:+52億円）

- ・(+)為替の好影響
- ・(+)増収
- ・(-)販売費及び一般管理費の増加



(万台)

デジタルカメラ*	FY16	FY17 8月時点見通し	FY17 10月時点見通し
	420	400	420

2017年度10月時点見通し

■ 売上高・営業利益 8月時点から変更なし

*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

- ・ 次に、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比で16%の増収、営業利益は40億円の増益となり、189億円を計上しました
- ・ この増収増益は、主に為替の影響や前年同期に熊本地震のマイナス影響があったことによるものです
- ・ 通期の見通しについては変更しておりません



2017年10月発売
オリンパス株式会社発売 手術用顕微鏡『ORBEOYE』



2015年10月発売
オリンパス株式会社発売 外科手術用内視鏡システム『VISERA 4K UHD』

Innovation by
Sony & Olympus

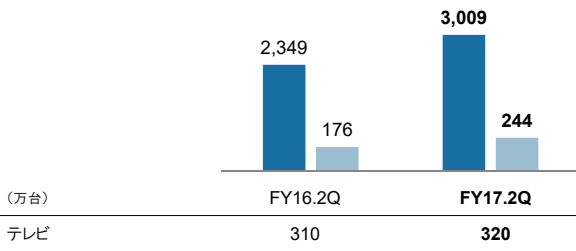
- ここで、メディカル事業について述べたいと思います
- オリンパス様との協業により、これまでに、スライドにある2つの製品が既に上市されており、技術開発や製品化については順調に推移しております
- 一方で、従来のエレクトロニクスとは業界のルールも大きく異なる医療機器分野は、実績を積み上げていくには相応の時間がかかることも改めて認識しております
- 当社は、2012年に、2020年度のグループのメディカル事業の売上高として2,000億円を目指す、との発表を行いました。現時点ではその達成は困難と判断しており、現在策定中の次期中期計画の中で見直しを実施いたします
- なお、当社のメディカル事業へのコミットメントは従来と変わりなく、長期的に取り組んでまいります

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

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



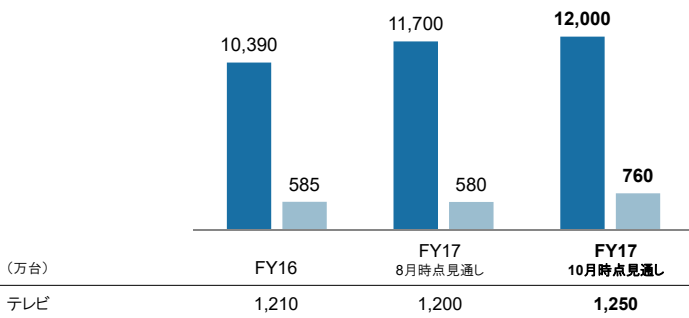
(万台)

テレビ

310 320

2017年度第2四半期（前年同期比）

- 661億円(28.1%)大幅増収（為替影響:+261億円）
 - ・(+)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
- 68億円大幅増益（為替影響:+70億円）
 - ・(+)増収
 - ・(+)為替の好影響
 - ・(-)主要部品の価格の上昇
 - ・(-)マーケティング費用の増加



(万台)

テレビ

1,210 1,200 1,250

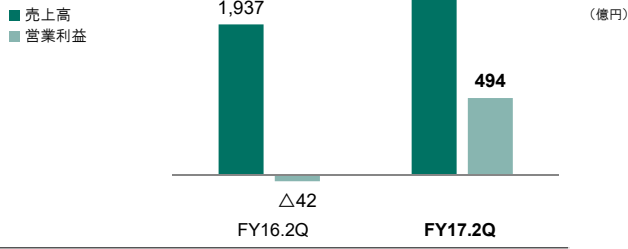
2017年度10月時点見通し（8月時点比）

- 売上高 300億円(2.6%)上方修正
 - ・(+)テレビの販売台数の増加
- 営業利益 180億円上方修正
 - ・(+)主要部品の価格下落
 - ・(+)増収

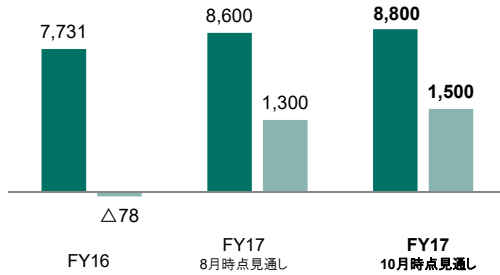
- ・ 次に、ホームエンタテインメント&サウンド分野についてご説明します
- ・ 当四半期は、前年同期比で28%の増収、営業利益は68億円の増益となり、244億円を計上しました
- ・ この増収増益は、4Kテレビを中心とした高付加価値モデルへのシフトによる製品ミックスの改善や為替の好影響などによるものです
- ・ 通期の見通しでは、テレビの販売台数見通しを50万台引き上げたことを受けて、売上高見通しを300億円上方修正し、1兆2,000億円としております
- ・ 営業利益見通しについては、主要部品であるテレビパネルの価格下落や先ほど述べた販売台数の増加などにより、180億円上方修正し760億円としております

半導体分野

売上高及び営業利益



イメージセンサー*売上高	FY16.2Q	FY17.2Q
	1,331	1,768



イメージセンサー*売上高	FY16	FY17 8月時点見通し	FY17 10月時点見通し
	5,486	6,600	6,800
半導体分野 固定資産の増加額 内、イメージセンサー*	840	1,300	1,300
	450	1,100	1,100

2017年度第2四半期（前年同期比）

- 346億円(17.9%)大幅増収（為替影響：+150億円）
 - ・(+)イメージセンサーの大幅な増収
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサー販売数量の大幅増加
 - ・(+)前年同期における熊本地震の影響による生産の減少
 - ・(-)事業規模を縮小したカメラモジュール事業の大幅な減収
- 536億円大幅損益改善（為替影響：+90億円）
 - ・(+)増収の影響
 - ・(+)前年同期における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94億円の計上
 - ・(+)為替の好影響

2017年度10月時点見通し（8月時点比）

- 売上高 200億円(2.3%)上方修正
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量の増加
- 営業利益 200億円上方修正
 - ・(+)イメージセンサーの増収

* 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

- ・ 次に、半導体分野についてご説明します
- ・ 当四半期は、前年同期比で18%の増収、536億円の損益改善となり、494億円の営業利益を計上しました
- ・ この増収は、主にモバイル向けイメージセンサーの販売数量増によるものです

半導体分野 一時的要因*を除く営業利益

	営業利益	一時的要因*を除く営業利益	一時的要因*
FY16 2Q	△42 億円	21 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 熊本地震の影響(△99億円) ■ 熊本地震の受取保険金(+72億円) ■ 高性能カメラモジュールの開発・製造の中止にともなう長期性資産の減損(△36億円)
FY17 2Q	494 億円	494 億円	—
前年同期比	+536 億円	+473 億円	

*該当四半期における「連結業績のお知らせ」及び「説明会配布資料」で金額を開示した項目

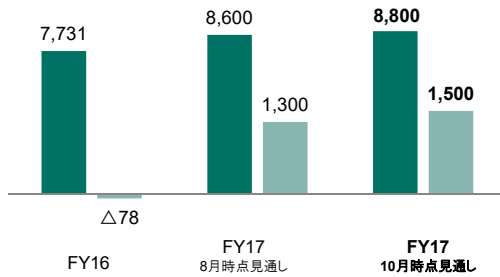
- なお、一時的な要因を除いた実質ベースでの営業増益は、473億円と試算されます

半導体分野

売上高及び営業利益



イメージセンサー*売上高	FY16.2Q	FY17.2Q
	1,331	1,768



イメージセンサー*売上高	FY16	FY17 8月時点見通し	FY17 10月時点見通し
	5,486	6,600	6,800
半導体分野 固定資産の増加額 内、イメージセンサー*	840	1,300	1,300
	450	1,100	1,100

2017年度第2四半期（前年同期比）

- 346億円(17.9%)大幅増収（為替影響：+150億円）
 - ・(+)イメージセンサーの大幅な増収
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサー販売数量の大幅増加
 - ・(+)前年同期における熊本地震の影響による生産の減少
 - ・(-)事業規模を縮小したカメラモジュール事業の大幅な減収
- 536億円大幅損益改善（為替影響：+90億円）
 - ・(+)増収の影響
 - ・(+)前年同期における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94億円の計上
 - ・(+)為替の好影響

2017年度10月時点見通し（8月時点比）

- 売上高 200億円(2.3%)上方修正
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量の増加
- 営業利益 200億円上方修正
 - ・(+)イメージセンサーの増収

* 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

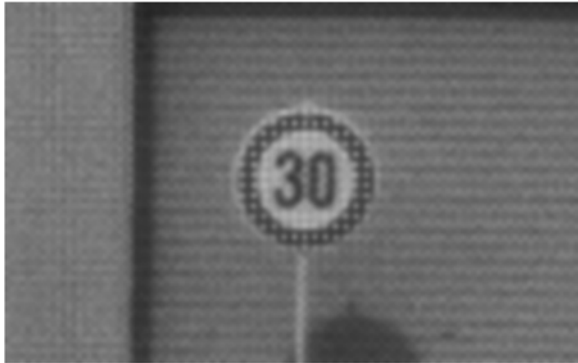
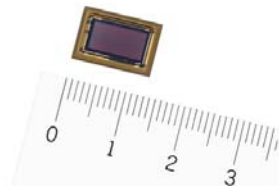
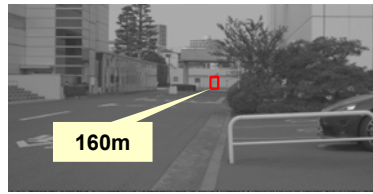
- 通期においては、モバイル向けイメージセンサーの販売数量見通しを8月時点の想定から引き上げたことから、売上高見通しを200億円上方修正しております
- 営業利益については、この増収などを反映して200億円上方修正し1,500億円としております

半導体分野 車載カメラ向けCMOSイメージセンサー

ADAS 前方センシングカメラ向け CMOSイメージセンサー

「IMX324」

先進運転支援システム



IMX324(742万画素)拡大画像



2014年10月発表 IMX224(127万画素)拡大画像

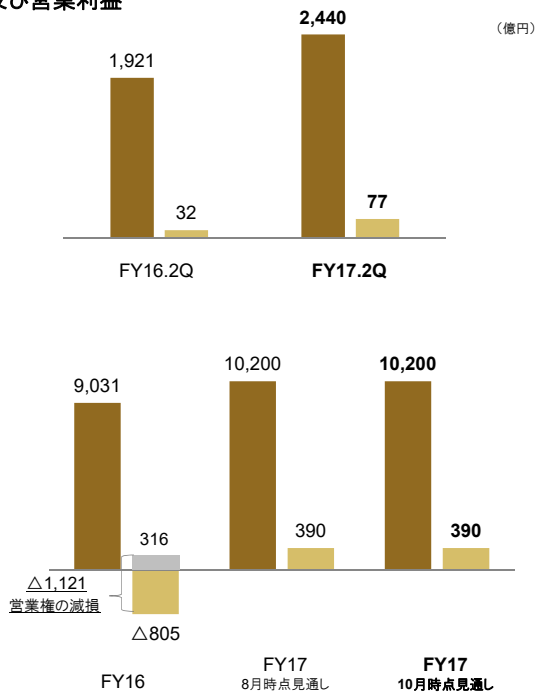
- 業界最高解像度 742万画素 : 遠方撮影 約160m先にある交通標識の高精細な撮像を実現
- 画素加算モードの搭載 : 低照度の環境においても高感度を実現
- Mobileye社プロセッサー : 開発中の「EyeQ® 4」、「EyeQ® 5」と接続可能となる予定

- なお、先週10月23日に、ADAS向けの前方センシングカメラ用イメージセンサーの商品化を発表いたしました
- 本センサーは、Mobileye社が開発中のプロセッサー、「EyeQ4」および「EyeQ5」との接続が可能となる予定です

映画分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



2017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

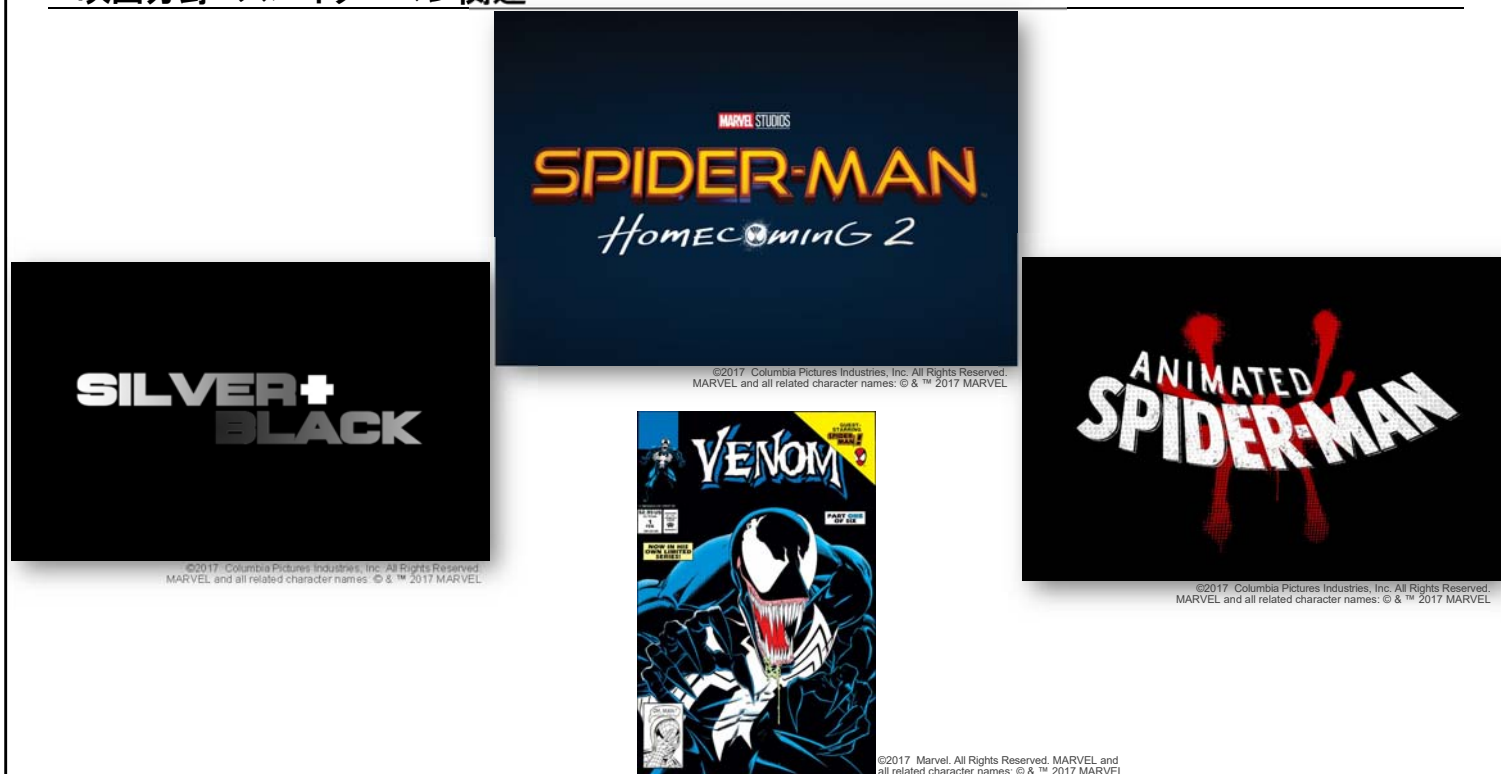
- 519億円(27.0%)大幅増収 米ドルベース: +319 mil USD (+17%)
 - ・(+)「スパイダーマン: ホームカミング」が全世界で好調だったことによる劇場興行収入の増加
 - ・(+)インドでのメディアネットワークの増収
 - ・(+)買収したTEN Sports Network及び既存のテレビネットワークにおける広告収入や視聴料収入の増加
- 45億円増益
 - ・(+) 増収
 - ・(-)メディアネットワークの番組費用及び広告宣伝費の増加

2017年度10月時点見通し

- 売上高・営業利益 8月時点から変更なし

- ・ 次に、映画分野についてご説明します
- ・ 当四半期は、前年同期比で27%の増収、営業利益は45億円の増益となり、77億円を計上しました
- ・ この増収増益は、主に、映画製作において「スパイダーマン: ホームカミング」の劇場興行収入が全世界で好調に推移したことによるものです
- ・ 通期の見通しについては、変更しておりません

映画分野 スパイダーマン関連



- スパイダーマン関連では、既にここにある4作品の製作を決定しております
- 今後、このスパイダーマン関連IPのフランチャイズ化を図ってまいります



マイク・ホプキンス

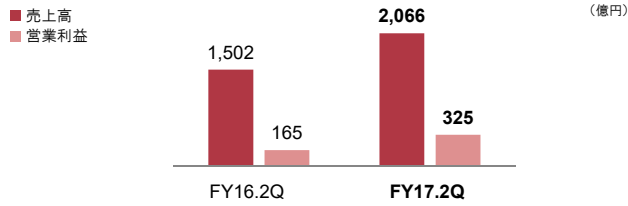
2017年11月下旬

ソニー・ピクチャーズ テレビジョン
会長に就任予定

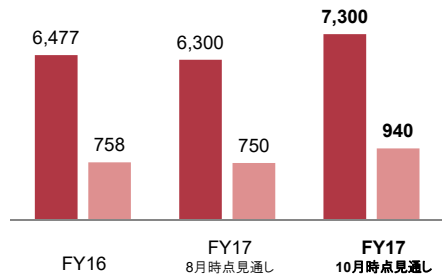
- また、ソニー・ピクチャーズテレビジョンのトップに、マイク・ホプキンスが就任することを発表しました
- 映画分野の中で、テレビ番組制作とメディアネットワークの二つの事業の責任者となります
- 彼は、これまでのキャリアにおいて、これら二つの事業を経験しており、また直近はHuluのCEOを務めていることから、いわゆるOTTについての知見も有する経営者です

音楽分野

売上高及び営業利益



音楽制作カテゴリー売上高	898	1,092
内、ストリーミング*売上高	315	530



音楽制作カテゴリー売上高	3,889	-	-
内、ストリーミング*売上高	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

2017年度第2四半期（前年同期比）

- 564億円(37.5%)大幅増収（為替影響:+82億円）
 - ・(+)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
- 160億円増益
 - ・(+)映像メディア・プラットフォームの増収
 - ・(+)音楽制作の増収

2017年度10月時点見通し

- 売上高 1,000億円(15.9%)上方修正
 - ・(+)映像メディア・プラットフォームの増収
 - ・(+)音楽制作の増収
- 営業利益 190億円上方修正
 - ・(+)映像メディア・プラットフォームの増収
 - ・(+)音楽制作の増収

- 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38%の増収、営業利益は160億円の増益となり、325億円を計上しました
- 引き続き、モバイル向けゲームアプリの『Fate/Grand Order』が業績に大きく貢献しております
- また、ストリーミング売上の増加により、音楽制作および音楽出版も、前年同期比で増収となっております
- 通期の営業利益見通しについては、この上期の好調を反映して、190億円上方修正し、940億円としております

音楽分野



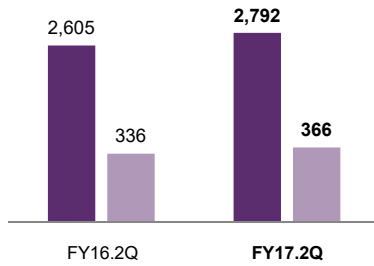
- また、当分野において、モバイル向けゲームアプリを運営するアニプレックスからは、8月より新たに『マギアレコード』の配信を開始しております

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

(億円)

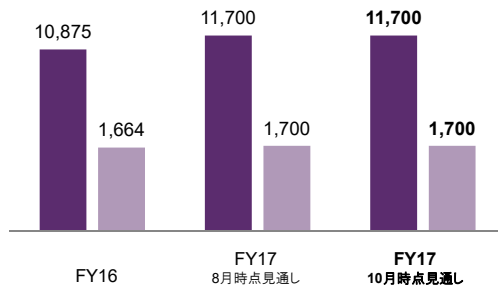


2017年度第2四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 187億円(7.2%)増収
 - ・(+)ソニー生命の増収(+151億円、収入:2,460億円)
 - ・(+)保有契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
 - ・(+)市場環境が良好であったことなどともなう特別勘定における運用益の増加
- 30億円増益
 - ・(+)ソニー損保における、自動車保険の損害率低下
 - ・(+)ソニー生命の増益(12億円増益、利益:322億円)
 - ・(+)保険料収入の増加

2017年度10月時点見通し

- 金融ビジネス収入・営業利益 8月時点から変更なし



- 最後に、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7%の増収、営業利益は30億円増益となり、366億円を計上しました
- この増益は主に、ソニー損保における自動車保険の損害率低下や、ソニー生命の保険料収入の増加によるものです
- 通期の見通しについては変更しておりません
- 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で全面的に依拠することは控えるようお願いいたします。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
- (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、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
- (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) 市場環境や法制度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(課税及び企業の社会的責任に関連するものを含む)
- (7) 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
- (8) 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
- (9) 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
- (10) ソニーと他社との買収、合併、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
- (11) 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
- (12) 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
- (13) ソニーの製品及びサービスに使用される部品及びコンポーネント、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、供給及び販売、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
- (14) 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
- (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) 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
- (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) 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る要素はこれらに限定されるものではありません。