

SONY

2017年度 第3四半期連結業績概要

(2017年12月31日に終了した3ヵ月間)

2018年2月2日

ソニー株式会社

2017年度 3Q 連結業績

	FY16 3Q	FY17 3Q	前年同期比
売上高及び営業収入	23,975	26,723	+2,748 億円 (+11.5%)
営業利益	924	3,508	+2,585 億円 (+279.8%)
税引前利益	662	3,431	+2,769 億円 (+418.1%)
当社株主に帰属する四半期純利益	196	2,959	+2,763 億円 (+1,407.3%)
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)	15.24円	228.91円	+213.67 円
構造改革費用*1	51	31	△39.2%
固定資産の増加額*2	529	948	+79.4%
減価償却費及び償却費*3	785	882	+12.4%
研究開発費	1,088	1,128	+3.7%
平均為替レート			
1米ドル	109.3円	113.0円	
1ユーロ	117.8円	133.0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 3Q 連結業績 前年同期比 主な変動要因

	前年同期比	主な変動要因 (+)改善要因、(-)悪化要因
売上高及び営業収入	+2,748億円 +11.5%	・(+)為替の影響(前年同期の為替レートを適用した場合、7%増収) ・(+)G&NS分野、HE&S分野、金融分野の大幅増収(為替除く)
営業利益	+2,585億円 +279.8%	・(+)前年同期に映画分野で営業権の減損損失を計上 ・(+)G&NS分野、半導体分野、金融分野、HE&S分野の大幅増益
その他の収益(費用) (純額)	184億円改善 (261億円の費用 →77億円の費用)	・(+)為替差損(純額)の減少
法人税等	△87億円 実効税率 56%→8%	・(+)繰延税金資産に対し評価性引当金を計上しているソニー(株)及び日本の連結納税グループと 米国の連結納税グループにおける税引前利益の増加 ・(+)米国における税制改正による税務ベネフィットの計上(138億円)

・ 為替変動による売上高及び営業損益への影響についてはP.26を参照(次頁以降も同じ)

2

調整後営業利益 (3Q)

	営業利益	調整後営業利益	調整後営業利益は以下の項目 ¹⁾ を含まない
FY16 3Q	924 億円	2,067 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 映画分野における営業権の減損(△1,121億円) ■ 熊本地震の影響²⁾(△22億円)
FY17 3Q	3,508 億円	3,441 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 半導体分野における製造設備の売却にともなう利益(+67億円)
前年同期比	+2,585 億円	+1,374 億円 (+66.5%)	

¹⁾ 該当四半期における「決算短信」、「説明会配布資料」、及び「四半期報告書」での金額開示項目

²⁾ 熊本地震による物的損失・機会損失の総額と受取保険金を相殺した純額

調整後営業利益は米国会計原則に則った開示ではありませんが、ソニーは、この開示が投資家の皆様には有益な情報を提供すると考えています。

3

2017年度 1Q-3Q 連結業績

(億円)

	FY16 1Q-3Q	FY17 1Q-3Q	前年同期比
売上高及び営業収入	56,996	65,930	+8,933 億円 (+15.7%)
営業利益	1,943	7,127	+5,184 億円 (+266.8%)
税引前利益	1,638	6,906	+5,268 億円 (+321.7%)
当社株主に帰属する四半期純利益	456	5,076	+4,620 億円 (+1,012.3%)
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)	35.43円	393.05円	+357.62 円
構造改革費用	394	71	△81.9%
固定資産の増加額	1,882	2,380	+26.5%
減価償却費及び償却費	2,596	2,582	△0.5%
研究開発費	3,251	3,234	△0.5%
平均為替レート			
1米ドル	106.6円	111.7円	
1ユーロ	118.1円	128.5円	

4

調整後営業利益 (1Q-3Q)

	営業利益	調整後営業利益	調整後営業利益は以下の項目 ^{*1} を含まない
FY16 1Q-3Q	1,943 億円	4,047 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ 映画分野における営業権の減損(△1,121億円) ■ 熊本地震の影響^{*2}(△416億円) ■ 電池事業の譲渡にともなう減損(△328億円) ■ 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)
FY17 1Q-3Q	7,127 億円	6,684 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(+283億円) ■ 熊本地震の受取保険金(+93億円) ■ 半導体分野における製造設備の売却にともなう利益(+67億円)
前年同期比	+5,184 億円	+2,637 億円 (+65.2%)	

^{*1} 該当四半期における「決算短信」、「説明会配布資料」、及び「四半期報告書」での金額開示項目

^{*2} 熊本地震による物的損失・機会損失の総額と受取保険金を相殺した純額

調整後営業利益は米国会計原則に則った開示ではありませんが、ソニーは、この開示が投資家の皆様には有益な情報を提供すると考えています。

5

2017年度 3Q セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

		FY16 3Q	FY17 3Q	前年同期比	為替影響
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	売上高	6,177	7,180	+1,003	+416
	営業利益	500	854	+353	+123
音楽	売上高	1,785	2,184	+399	+33
	営業利益	280	393	+114	
映画	売上高	2,252	2,603	+352	+90
	営業利益	△1,068	105	+1,173	
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	売上高	3,534	4,298	+764	+251
	営業利益	259	462	+203	+92
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	売上高	1,671	1,811	+140	+95
	営業利益	211	260	+49	+50
モバイル・コミュニケーション(MC)	売上高	2,486	2,175	△311	+57
	営業利益	212	158	△54	△54
半導体	売上高	2,339	2,509	+171	+73
	営業利益	272	606	+334	+43
金融	金融ビジネス収入	3,191	3,733	+541	
	営業利益	290	563	+273	
その他	売上高	1,316	1,086	△231	
	営業利益	△20	23	+43	
全社(共通)及びセグメント間取引消去	売上高	△777	△857	△80	
	営業利益	△12	85	+98	
連結	売上高	23,975	26,723	+2,748	
	営業利益	924	3,508	+2,585	

- ・ 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P.26掲載の「注記」を参照(次頁以降も同じ)

6

2017年度 1Q-3Q セグメント別業績 [組替再表示]

(億円)

		FY16 1Q-3Q	FY17 1Q-3Q	前年同期比	為替影響
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	売上高	12,680	14,992	+2,313	+794
	営業利益	1,131	1,578	+448	+131
音楽	売上高	4,706	5,936	+1,229	+141
	営業利益	604	969	+365	
映画	売上高	6,006	7,101	+1,095	+333
	営業利益	△1,142	87	+1,229	
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	売上高	8,242	9,876	+1,634	+553
	営業利益	637	932	+295	+163
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	売上高	4,247	4,935	+687	+222
	営業利益	435	681	+246	+102
モバイル・コミュニケーション(MC)	売上高	6,033	5,708	△325	+157
	営業利益	253	170	△84	△52
半導体	売上高	5,720	6,836	+1,115	+266
	営業利益	△206	1,654	+1,859	+157
金融	金融ビジネス収入	8,124	9,557	+1,433	
	営業利益	1,111	1,391	+280	
その他	売上高	3,338	3,306	△31	
	営業利益	△416	△60	+356	
全社(共通)及びセグメント間取引消去	売上高	△2,099	△2,317	△218	
	営業利益	△464	△274	+190	
連結	売上高	56,996	65,930	+8,933	
	営業利益	1,943	7,127	+5,184	

7

2017年度 連結業績見通し

(億円)

	FY16	10月時点 FY17見通し	2月時点 FY17見通し	10月時点比増減
売上高及び営業収入	76,033	85,000	85,000	-
営業利益	2,887	6,300	7,200	+900 億円 (+14.3%)
税引前利益	2,516	6,000	6,900	+900 億円 (+15.0%)
当社株主に帰属する当期純利益	733	3,800	4,800	+1,000 億円 (+26.3%)
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 2H)	前提レート (FY17 4Q)	中間 12円50銭
1米ドル	108.4円	112円前後	113円前後	期末 (予定) 12円50銭
1ユーロ	118.8円	130円前後	134円前後	年間 (予定) 25円

8

2017年度 連結業績見通し 10月時点比 主な変動要因

	10月時点比増減	主な変動要因 (+)改善要因、(-)悪化要因
売上高及び営業収入	-	(+)金融分野、音楽分野の売上高上方修正 (-)G&NS分野、MC分野、半導体分野の売上高下方修正
営業利益	+900 億円 +14.3%	(+)10月時点の見通しでその他/全社(共通)及びセグメント間取引消去に含まれていた 様々なリスクを、今回は見込んでいないこと (+)音楽分野、半導体分野、金融分野、HE&S分野の営業利益上方修正
当社株主に帰属する 当期純利益	+1,000 億円 +26.3%	(+)営業利益の上方修正 (+)FY2017 3Qでの米国における税制改正による税務ベネフィットの計上により税金費用の 減少が見込まれること

9

2017年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

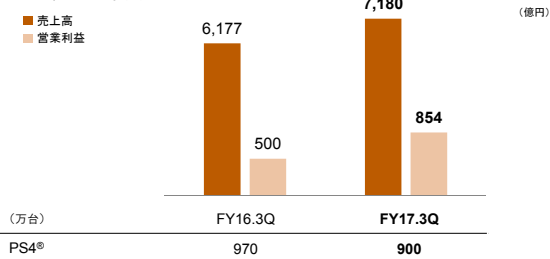
(億円)

		FY16	10月時点 FY17見通し	2月時点 FY17見通し	10月時点比 増減
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	16,498	20,000	19,400	△600
	営業利益	1,356	1,800	1,800	-
音楽	売上高	6,477	7,300	7,800	+500
	営業利益	758	940	1,100	+160
映画	売上高	9,031	10,200	10,200	-
	営業利益	△805	390	390	-
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	10,390	12,000	12,000	-
	営業利益	585	760	800	+40
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	-
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	7,591	7,800	7,400	△400
	営業利益	102	50	50	-
半導体	売上高	7,731	8,800	8,500	△300
	営業利益	△78	1,500	1,550	+50
金融	金融ビジネス収入	10,875	11,700	12,500	+800
	営業利益	1,664	1,700	1,750	+50
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	△1,560	△960	+600
連結	売上高	76,033	85,000	85,000	-
	営業利益	2,887	6,300	7,200	+900

10

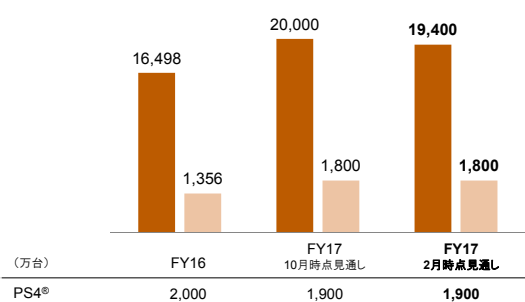
ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



2017年度第3四半期(前年同期比)

- 1,003億円(16.2%)大幅増収 (為替影響: +416億円)
 - ・(+)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
- 353億円大幅増益 (為替影響: +123億円)
 - ・(+)増収
 - ・(+)為替の好影響



2017年度2月時点見通し(10月時点比)

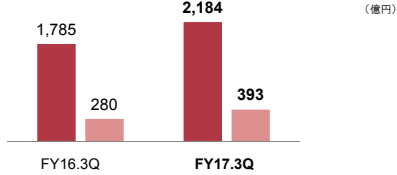
- 売上高 600億円(3.0%)下方修正
 - ・(-)一部のソフトウェアの発売日変更の影響
 - ・(-)ハードウェアを年末商戦期のプロモーション価格で当初の想定以上に販売した影響
- 営業利益 変更なし
 - ・(-)減収
 - ・(+)販売費及び一般管理費の削減

11

音楽分野

売上高及び営業利益

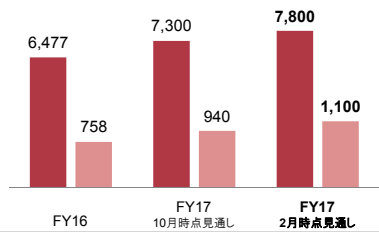
■ 売上高
■ 営業利益



音楽制作カテゴリー売上高	FY16.3Q	FY17.3Q
音楽制作カテゴリー売上高	1,148	1,282
内、ストーリーミング*売上高	407	555

2017年度第3四半期（前年同期比）

- 399億円(22.4%)大幅増収（為替影響：+33億円）
 - ・(+)モバイル機器向けゲームアプリケーション「Fate/Grand Order」が引き続き好調だったことによる映像メディア・プラットフォームの増収
 - ・(+)ストーリーミング配信売上の増加による音楽制作の増収
- 114億円大幅増益
 - ・(+)増収



音楽制作カテゴリー売上高	FY16	FY17 10月時点見通し	FY17 2月時点見通し
音楽制作カテゴリー売上高	3,889	-	-
内、ストーリーミング*売上高	1,406	-	-

2017年度2月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 500億円(6.8%)上方修正
 - ・(+)音楽制作の増収
 - ・(+)映像メディア・プラットフォームの増収
- 営業利益 160億円上方修正
 - ・(+)増収

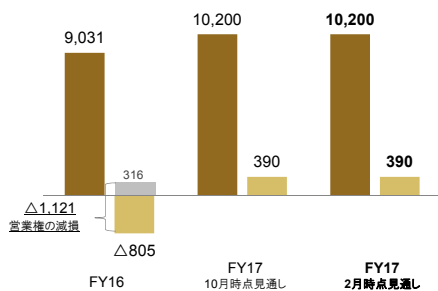
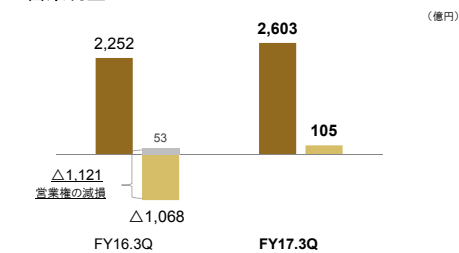
* オンデマンド型音楽・動画ストーリーミングサービス及びラジオ型音楽ストーリーミングサービスを含む。
また、定額課金型及び広告型の両方を含む

12

映画分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



2017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

- 352億円(15.6%)大幅増収 米ドルベース: +248百万米ドル (+12%)
 - ・(+)メディアネットワークの増収
 - ・(+)TEN Sports Networkの買収や視聴率の改善による、インドのテレビネットワークの広告収入及び視聴料収入の増加
 - ・(+)Funimationの買収による増収
 - ・(+)映画製作における「ジュマンジ/ウェルカム・トゥ・ジャングル」が全世界で好調だったことによる劇場興行収入の増加
 - ・(+)テレビ番組制作における「ザ・クラウン」シーズン2などの会員制ビデオ・オン・デマンドからのライセンス収入の増加
 - ・(-)映画製作におけるカタログ作品の映像ソフト収入の減収
- 1,173億円大幅増益改善
 - ・(+)前年同期に営業権1,121億円(962百万米ドル)の減損があったこと
 - ・(+)増収

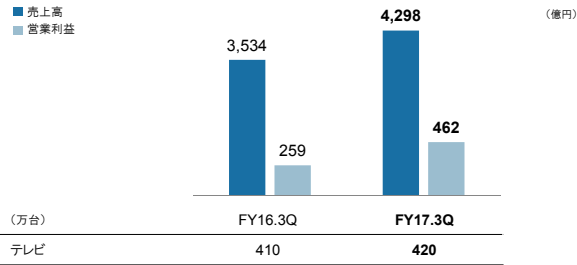
2017年度2月時点見通し

- 売上高・営業利益 10月時点から変更なし
 - ・(+)「ジュマンジ/ウェルカム・トゥ・ジャングル」の劇場興行収入の上振れ
 - ・(-)映像ソフト収入の減少

13

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

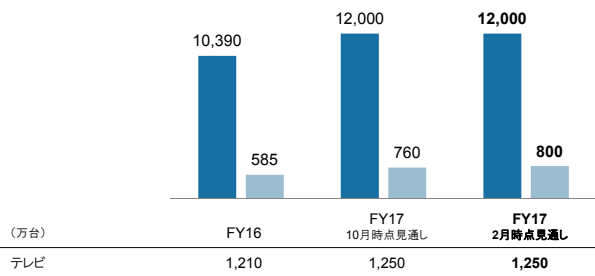


2017年度第3四半期 (前年同期比)

- 764億円(21.6%)大幅増収 (為替影響: +251億円)
 - ・(+)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
- 203億円大幅増益 (為替影響: +92億円)
 - ・(+)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

2017年度2月時点見通し(10月時点比)

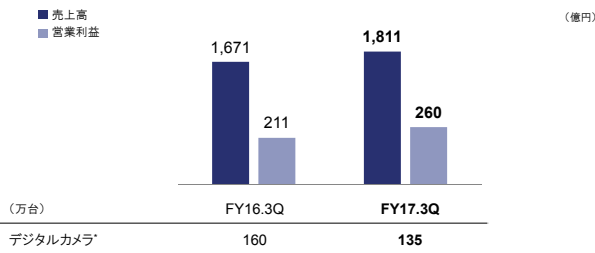
- 売上高 変更なし
- 営業利益 40億円上方修正
 - ・(+)家庭用オーディオ・ビデオにおける製品ミックスの改善
 - ・(+)家庭用オーディオ・ビデオにおける固定費などの費用削減



14

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

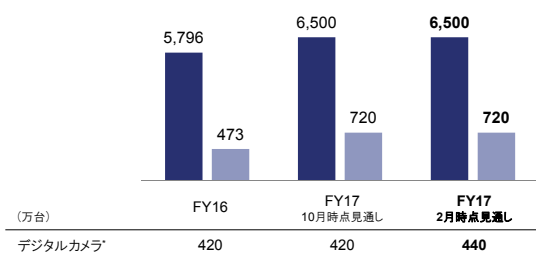


2017年度第3四半期 (前年同期比)

- 140億円(8.4%)増収 (為替影響: +95億円)
 - ・(+)為替の影響
 - ・(+)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
 - ・(-)販売台数の減少
- 49億円増益 (為替影響: +50億円)
 - ・(+)為替の好影響
 - ・(+)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
 - ・(-)販売台数の減少

2017年度2月時点見通し

- 売上高・営業利益 10月時点から変更なし

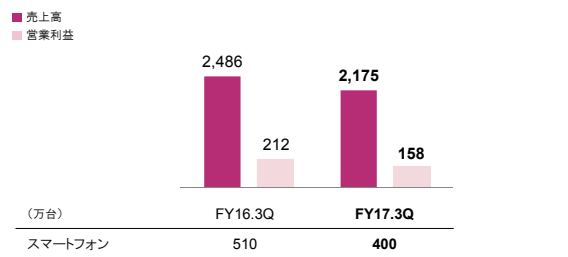


*コンパクトデジタルカメラ、レンズ交換式一眼カメラを含む・交換レンズは含まず

15

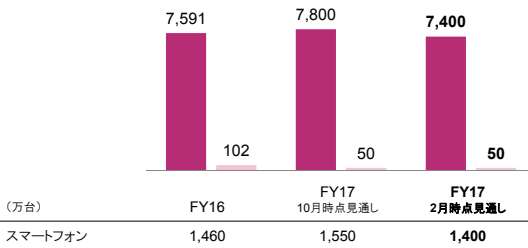
モバイル・コミュニケーション分野

売上高及び営業利益



2017年度第3四半期（前年同期比）

- 311億円(12.5%)大幅減収（為替影響：+57億円）
 - ・(-)スマートフォンの販売台数の減少
 - ・(+)為替の影響
- 54億円減益（為替影響：△54億円）
 - ・(-)減収
 - ・(-)主要部品の価格の上昇
 - ・(-)為替の悪影響
 - ・(+)オペレーション費用の削減
 - ・(+)過去に引当を行った特許費用の戻し入れ

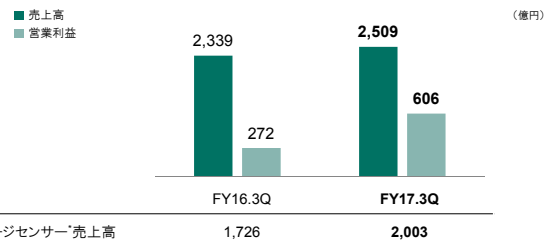


2017年度2月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 400億円(5.1%)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
 - ・(-)減収
 - ・(+)オペレーション費用の削減

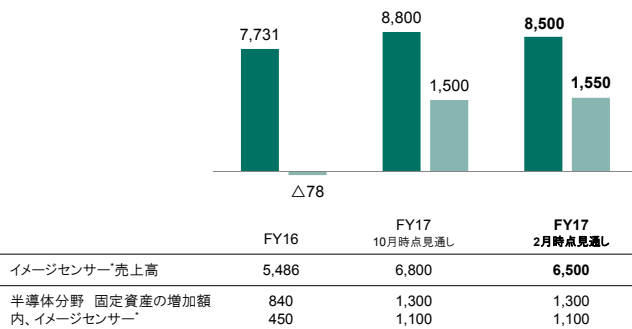
半導体分野

売上高及び営業利益



2017年度第3四半期（前年同期比）

- 171億円(7.3%)増収（為替影響：+73億円）
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサー販売数量の大幅な増加
 - ・(+)為替の影響
 - ・(-)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
- 334億円大幅増益（為替影響：+43億円）
 - ・(+)増収
 - ・(+)製造設備の売却にともなう利益67億円の計上
 - ・(+)為替の好影響



2017年度2月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 300億円(3.4%)下方修正
 - ・(-)モバイル機器向けイメージセンサーの販売数量の減少
- 営業利益 50億円上方修正
 - ・(+)資産の売却にともなう利益の増加
 - ・(+)費用の削減
 - ・(-)減収

*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

半導体分野 調整後営業利益

	営業利益	調整後営業利益	
FY16 3Q	272 億円	287 億円	■ 熊本地震の影響 ² (△15億円)
FY17 3Q	606 億円	539 億円	■ 製造設備の売却にともなう利益(+67億円)
前年同期比	+334 億円	+252 億円	

調整後営業利益は以下の項目¹を含まない

¹該当四半期における「決算短信」、「説明会配布資料」、及び「四半期報告書」での金額開示項目
² 熊本地震による物的損失・機会損失の総額と受取保険金を相殺した純額

調整後営業利益は米国会計原則に則った開示ではありませんが、ソニーは、この開示が投資家の皆様には有益な情報を提供すると考えています。

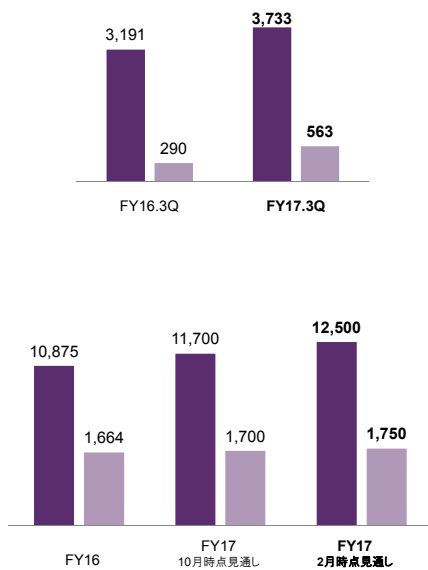
18

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3四半期 (前年同期比)

- 金融ビジネス収入 541億円(17.0%)大幅増収
 - ・(+)ソニー生命の増収(+459億円、収入:3,393億円)
 - ・(+)保有契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
 - ・(+)一般勘定の運用益の増加
 - ・(+)投資用不動産の売却益の計上
 - ・(+)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失の縮小
 - ・(-)特別勘定における運用益の減少

■ 273億円大幅増益

- ・(+)ソニー生命における、一般勘定の運用益の増加
 (ソニー生命の営業利益:217億円増の527億円)

2017年度2月時点見直し(10月時点比)

- 金融ビジネス収入 800億円(6.8%)上方修正
 - ・(+)当四半期実績の上振れ
- 営業利益 50億円上方修正
 - ・(+)当四半期実績の上振れ

19

セグメントおよびカテゴリー変更について

FY2016

ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)	
ハードウェア	
ネットワーク	
その他	
音楽	
音楽制作	
音楽出版	
映像メディア・プラットフォーム	
映画	
映画製作	
テレビ番組制作	
メディアネットワーク	
ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)	
テレビ	
オーディオ・ビデオ	
その他	
イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)	
静止画・動画カメラ	
その他	
モバイル・コミュニケーション (MC)	
半導体	
コンポーネント	
金融	
その他	
全社(共通)	

FY2017

ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)	
ハードウェア	
ネットワーク	
その他	
音楽	
音楽制作	
音楽出版	
映像メディア・プラットフォーム	
映画	
映画製作	
テレビ番組制作	
メディアネットワーク	
ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)	
テレビ	
オーディオ・ビデオ	
その他	
イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)	
静止画・動画カメラ	
その他	
モバイル・コミュニケーション (MC)	
半導体	
金融	
その他	
全社(共通)	

変更内容

ソニーは、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ました。この変更に関連して、従来コンポーネント分野を構成していた事業を他の分野に移管しました。以上のセグメント変更にとともない、各分野の過年度の売上高及び営業収入ならびに営業利益(損失)を当年度の表示に合わせて組替再表示しています。

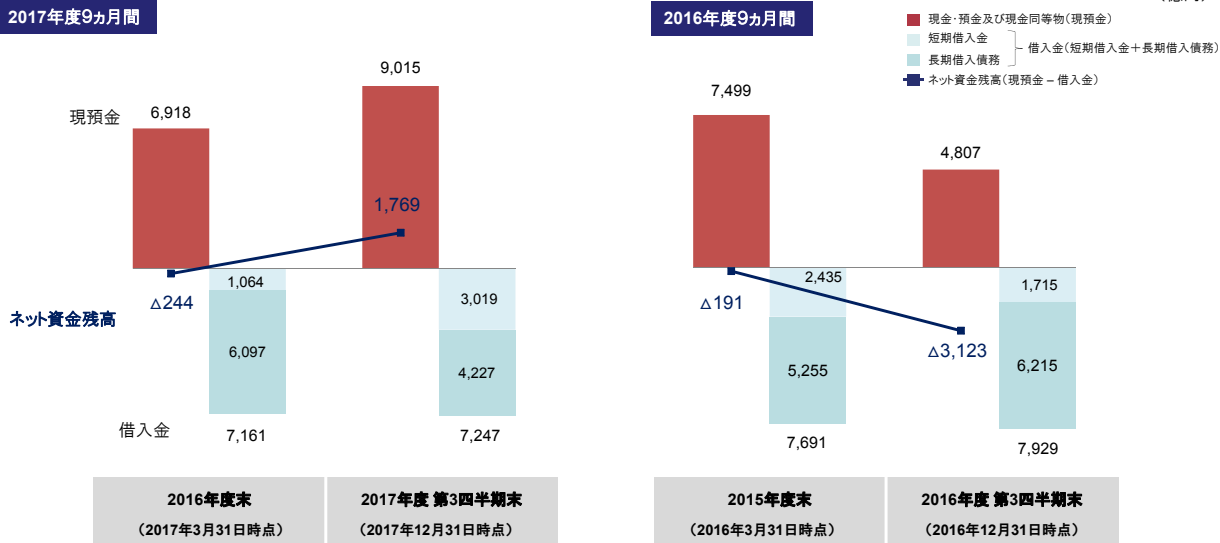


現預金・借入金残高 (金融分野を除く連結ベース)

2017年度9ヵ月間

2016年度9ヵ月間

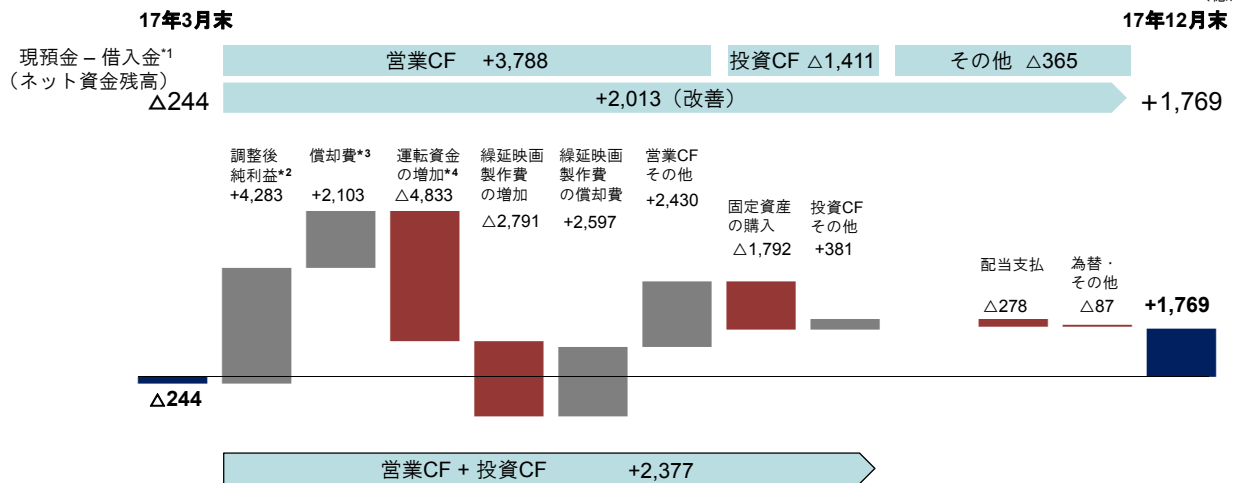
(億円)



・「2016年度第3四半期 決算短信」P.29 金融分野を除くソニー連結 要約貸借対照表 及び
「2017年度第3四半期 決算短信」P.10 金融分野を除くソニー連結 要約貸借対照表 参照

2017年度 3Q キャッシュ・フロー(CF)の分析 (金融分野を除く連結ベース)

(億円)



¹ P.21 参照

² 四半期純利益(損失)+その他の営業損(益)(純額)+投資有価証券売却損益及び評価損(純額) [金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

³ 有形固定資産の減価償却費及び無形固定資産の償却費 [金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

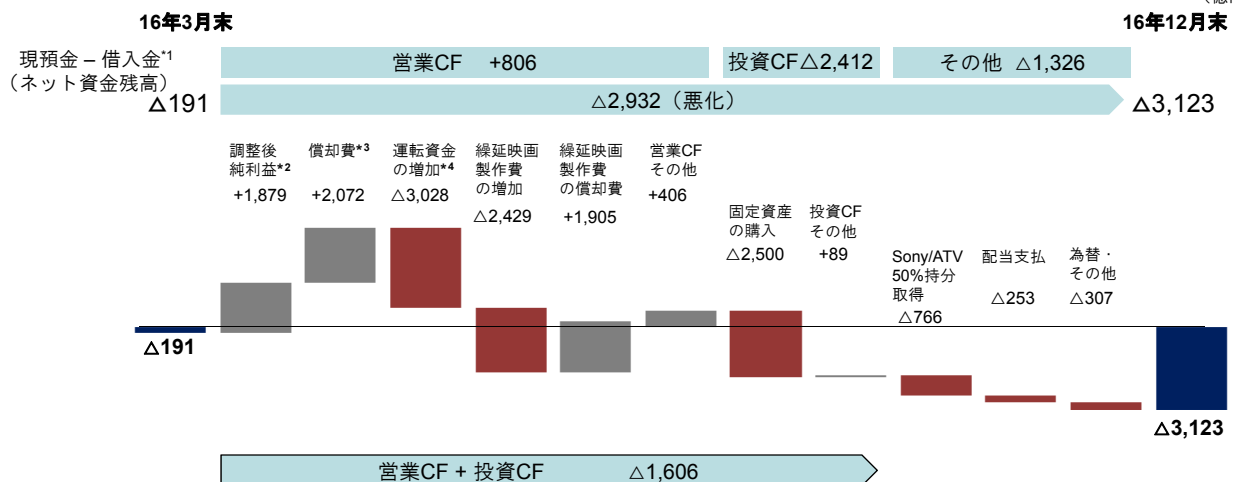
⁴ 受取手形及び売掛金の増加・減少+棚卸資産の増加・減少+支払手形及び買掛金の増加・減少 [金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

・「2017年度第3四半期 決算短信」P.12 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 参照

22

2016年度 3Q キャッシュ・フロー(CF)の分析 (金融分野を除く連結ベース)

(億円)



¹ P.21 参照

² 四半期純利益(損失)+その他の営業損(益)(純額)+投資有価証券売却損益及び評価損(純額) [金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

³ 有形固定資産の減価償却費及び無形固定資産の償却費 [金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

⁴ 受取手形及び売掛金の増加・減少+棚卸資産の増加・減少+支払手形及び買掛金の増加・減少 [金融分野を除くソニー連結ベースの営業CF]

・「2017年度第3四半期 決算短信」P.12 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 参照

23

四半期決算 開示情報の掲載箇所の整理について

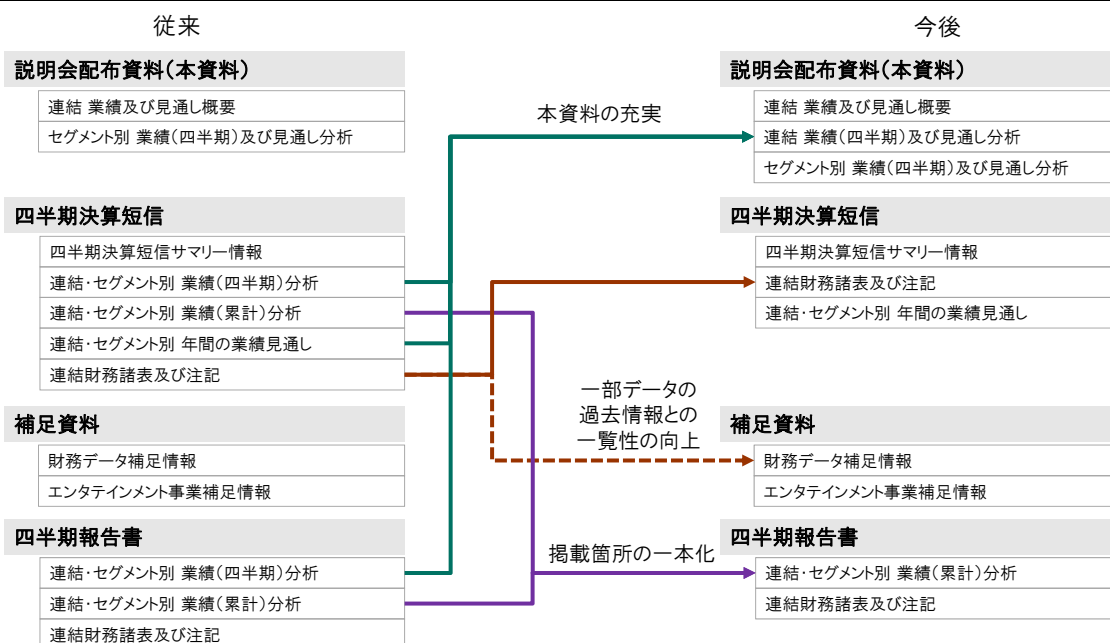
ソニーは、2017年度第3四半期より、四半期決算での開示情報の掲載箇所を整理しました。主な変更は以下の通りです。次ページの一覧表も合わせてご参照ください。

- 本資料を決算説明資料として再定義し、本資料の記載を以下の通り充実させました。
 - ① 四半期3ヵ月間の連結業績の分析について、本資料への記載に一本化
 - ② 年度の連結業績見通しの分析を、本資料にも掲載

- 従来、四半期決算短信に記載していた連結財務諸表及び注記の一部(※)を補足資料に移管するなどの整理を行い、過去年度・四半期の情報と並べて参照いただける形にしました。なお、四半期報告書には引き続き掲載します。
 - (※) ・ ビジネスセグメント別の減価償却費及び償却費
 - ・ ビジネスセグメント別の構造改革費用
 - ・ 地域別売上高
 - ・ 固定資産の増加額、減価償却費及び償却費及び研究開発費

- 四半期累計期間の業績分析の記載を、四半期報告書への記載に一本化しました。2017年度第3四半期の四半期報告書は、2018年2月8日に開示予定です。

四半期決算 開示情報の掲載箇所の整理について



注記

為替変動による売上高及び営業損益への影響について

前年度または前年同期の為替レートを適用した場合の売上高の状況は、当年度または当四半期の現地通貨建て月別売上高に対し前年度または前年同期の月次平均レートを適用して算出しています。音楽分野のSony Music Entertainment及びSony/ATV Music Publishing、及び映画分野については、米ドルベースで集計した上で、前年度または前年同期の月次平均米ドルレートを適用した金額を算出しています。

為替変動による影響額は、売上高については前年度または前年同期と当年度または当四半期における平均為替レートの変動を主要な取引通貨建て売上高に適用して算出し、営業損益については、この売上高への為替変動による影響額から、同様の方法で算出した売上原価ならびに販売費及び一般管理費への為替変動による影響額を差し引いて算出しています。また、MC分野では独自に為替ヘッジ取引を実施しており、為替変動による営業損益への影響額に同取引の影響が含まれています。

これらの情報は米国会計基準に則って開示されるソニーの連結財務諸表を代替するものではありません。しかしながら、これらの開示は、投資家の皆様にソニーの営業概況をご理解いただくための有益な分析情報と考えています。

音楽分野、映画分野、金融分野の業績について

音楽分野の業績は、全世界にある子会社の業績を米ドルベースで連結している、米国を拠点とするSony Music Entertainment及びSony/ATV Music Publishingの円換算後の業績及び、円ベースで決算を行っている日本の(株)ソニー・ミュージックエンタテインメントの業績が含まれています。また、ソニーの持分法適用会社であるEMI Music Publishingの純利益の39.8%が、持分法による投資損益として当分野の営業利益に含まれています。

映画分野の業績は、全世界にある子会社の業績を米ドルベースで連結している、米国を拠点とするSony Pictures Entertainment Inc. (以下「SPE」)の円換算後の業績です。ソニーはSPEの業績を米ドルで分析しているため、一部の記述については「米ドルベース」と特記してあります。

金融分野には、ソニーフィナンシャルホールディングス(株)(以下「SFH」)及びSFHの連結子会社であるソニー生命保険(株)(以下「ソニー生命」)、ソニー損害保険(株)、ソニー銀行(株)等の業績が含まれています。金融分野に記載されているソニー生命の業績は、SFH及びソニー生命が日本の会計原則に則って個別に開示している業績とは異なります。

26

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、見直し、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直しです。将来の業績に関する見直しは、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直し情報は、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、これら業績見直しと大きく異なる結果となりうるため、これら業績見直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直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こと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度を維持できること
 - (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パロバ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。

27