

2018年度 第1四半期連結業績概要

(2018年6月30日に終了した3ヵ月間)

2018年7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により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 (<https://www.sony.co.jp/SonyInfo/IR/>)。

- 2018年度第1四半期連結業績及び2018年度連結業績見通し
- セグメント別概況

- CFOの十時でございます。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。

2018年度 1Q 連結業績

(億円)

	FY17 1Q	FY18 1Q	前年同期比
売上高及び営業収入	18,581	19,536	+955 億円 (+5%)
営業利益	1,576	1,950	+374 億円 (+24%)
税引前利益	1,489	3,121	+1,632 億円 (+110%)
当社株主に帰属する四半期純利益	809	2,264	+1,456 億円 (+180%)
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)	62.70円	174.80円	+112.10 円
構造改革費用*1	24	13	△46%
固定資産の増加額*2	674	630	△7%
減価償却費及び償却費*3	833	862	+4%
研究開発費	1,018	1,075	+6%
平均為替レート			
1米ドル	111.1円	109.1円	
1ユーロ	122.1円	130.1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)

- 2018年度第1四半期の連結売上高は、前年同期から5%増加の1兆9,536億円、連結営業利益は前年同期から24%増加の1,950億円となりました。
- 当社株主に帰属する四半期純利益は、前年同期の約2.8倍となる2,264億円となっております。

調整後営業利益(1Q)

	営業利益	調整後営業利益	調整後営業利益は以下の項目*を含まない
FY17 1Q	1,576 億円	1,208 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)
FY18 1Q	1,950 億円	1,950 億円	
前年同期比	+374 億円	+742 億円 (+61%)	

* 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

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有益な情報を提供すると考えています。

- このスライドにある通り、前年同期の営業利益にはいくつかの一時的な要因が含まれております。
- これらを除いた調整後営業利益は、前年同期の1,208億円に対し、当四半期は1,950億円となり、742億円の増益と試算されます。

調整後税引前利益(1Q)

	税引前利益	調整後税引前利益	調整後税引前利益は以下の項目*を含まない
FY17 1Q	1,489 億円	1,121 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)
FY18 1Q	3,121 億円	1,993 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ Spotify社 株式評価益および売却益(純額 +1,128億円)
前年同期比	+1,632 億円	+872 億円 (+78%)	

* 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

調整後税引前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。

- 同様に、一時的要因を除いた調整後税引前利益をお示しします。
- 当四半期には、営業外収益にスポティファイ社株式の評価益及び売却益1,128億円を計上しております。
- この影響も除いた、調整後税引前利益は、前年同期の1,121億円に対し、当四半期は1,993億円となり、872億円の増益と試算されます。

2018年度 1Q 連結業績

(億円)

	FY17 1Q	FY18 1Q	前年同期比
売上高及び営業収入	18,581	19,536	+955 億円 (+5%)
営業利益	1,576	1,950	+374 億円 (+24%)
税引前利益	1,489	3,121	+1,632 億円 (+110%)
当社株主に帰属する四半期純利益	809	2,264	+1,456 億円 (+180%)
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)	62.70円	174.80円	+112.10 円
構造改革費用*1	24	13	△46%
固定資産の増加額*2	674	630	△7%
減価償却費及び償却費*3	833	862	+4%
研究開発費	1,018	1,075	+6%
平均為替レート			
1米ドル	111.1円	109.1円	
1ユーロ	122.1円	130.1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)

- スライドには示していませんが、一時的要因による税金費用への影響を、簡便的にそれぞれの四半期の実効税率を適用して試算すると、一時的要因を除く調整後四半期純利益*は、前年同期の575億円に対し、1,408億円となり、833億円の増益となります。

* 調整後純利益は米国会計基準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有益な情報を提供すると考えています。

2018年度 1Q セグメント別業績

(億円)

		FY17 1Q	FY18 1Q	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	3,481	4,721	+1,240	+60
	営業利益	177	835	+657	+45
音楽	売上高	1,686	1,815	+129	△18
	営業利益	250	321	+71	
映画	売上高	2,058	1,751	△307	△33
	営業利益	△95	△76	+19	
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	2,569	2,721	+152	+8
	営業利益	226	174	△52	+12
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	1,556	1,642	+86	+24
	営業利益	232	261	+29	+16
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	1,812	1,325	△487	△2
	営業利益	36	△108	△144	+18
半導体	売上高	2,043	2,022	△20	△29
	営業利益	554	291	△263	△23
金融	金融ビジネス収入	3,032	3,352	+320	
	営業利益	462	406	△56	
その他	売上高	1,092	829	△263	
	営業利益	△82	3	+85	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△747	△642	+105	
	営業利益	△185	△157	+28	
連結	売上高	18,581	19,536	+955	
	営業利益	1,576	1,950	+374	

・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.20掲載の「注記」を参照(次頁以降も同じ)

- ・ セグメント別の当四半期の実績はご覧の通りです。

2018年度 連結業績見通し

(億円)

	FY17	4月時点 FY18見通し	7月時点 FY18見通し	4月時点比増減
売上高及び営業収入	85,440	83,000	86,000	+3,000 億円 (+4%)
営業利益	7,349	6,700	6,700	-
税引前利益	6,990	7,350	7,600	+250 億円 (+3%)
当社株主に帰属する当期純利益	4,908	4,800	5,000	+200 億円 (+4%)
構造改革費用	224	220	220	-
固定資産の増加額	3,321	3,600	3,600	-
減価償却費及び償却費	3,614	3,600	3,600	-
研究開発費	4,585	4,700	4,700	-
為替レート	実績レート	前提レート	前提レート (FY18 2Q-4Q)	1株当たり配当金 (予定)
1米ドル	110.9円	105円前後	110円前後	中間 15円
1ユーロ	129.7円	125円前後	127円前後	期末 未定

- 次に、通期の連結業績見通しをお示しします。
- 連結の売上高見通しは、ゲーム & ネットワークサービス分野などの上方修正により3,000億円増加し、8兆6,000億円としております。
- 連結での営業利益見通しは4月時点から変更しておりません。
- 先ほど述べた、スポティファイ社株式の評価益及び売却益が4月時点の想定を上回ったことなどから、税引前利益見通しを7,600億円に、当期純利益見通しを5,000億円にそれぞれ上方修正しております。
- 第2四半期以降の為替前提レートはドルで110円、ユーロで127円に変更しております。
- また、当年度の配当については、中間配当を1株あたり15円とさせていただき予定です。

2018年度 セグメント別業績見直し

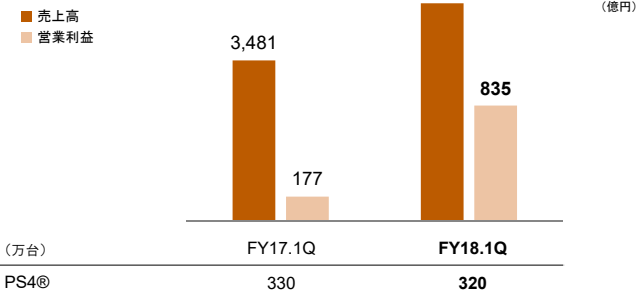
(億円)

		FY17	4月時点 FY18見直し	7月時点 FY18見直し	4月時点比 増減
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	19,438	19,000	21,800	+2,800
	営業利益	1,775	1,900	2,500	+600
音楽	売上高	8,000	7,500	7,600	+100
	営業利益	1,278	1,120	1,150	+30
映画	売上高	10,111	9,600	9,900	+300
	営業利益	411	420	440	+20
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	12,227	11,500	11,500	-
	営業利益	858	860	860	-
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	6,559	6,600	6,700	+100
	営業利益	749	750	780	+30
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	7,237	6,400	6,100	△300
	営業利益	△276	△150	△300	△150
半導体	売上高	8,500	8,700	8,900	+200
	営業利益	1,640	1,000	1,200	+200
金融	金融ビジネス収入	12,284	12,700	12,700	-
	営業利益	1,789	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	△876	△900	△1,630	△730
連結	売上高	85,440	83,000	86,000	+3,000
	営業利益	7,349	6,700	6,700	-

- セグメント別の業績見直しはご覧の通りです。
- ここにある通り、多くのセグメントで見直しを変更しておりますが、その内容についてはのちほどセグメント別にご説明いたします。
- なお、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730億円を織り込んでおります。
- 景気や競争環境、為替変動などの一般的なリスク以外にも、のちほど詳細を説明するスマートフォン事業のリスクや、エレクトロニクス製品に広く用いられる積層セラミックコンデンサーを中心とした部材調達のリスクなどを考慮しております。
- では、ここから各事業の概況説明に移ります。

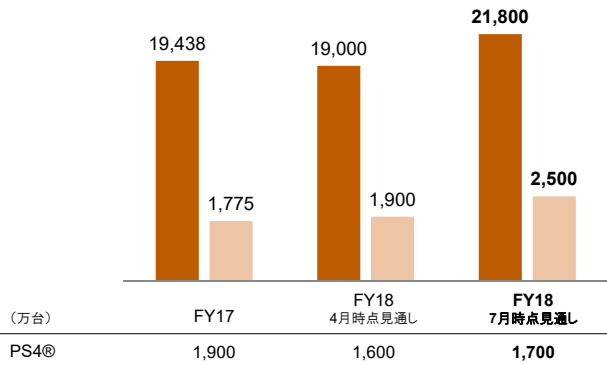
ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



2018年度第1四半期（前年同期比）

- 1,240億円(36%)大幅増収（為替影響：+60億円）
 - ・(+)ネットワークを通じた販売を含む「プレイステーション 4」(PS4@)ソフトウェアの増収
- 657億円大幅増益（為替影響：+45億円）
 - ・(+)増収



2018年度7月時点見通し（4月時点比）

- 売上高 2,800億円(15%)上方修正
 - ・(+)ネットワークを通じた販売を含むPS4@ソフトウェアの売上の上方修正
 - ・(+)為替の影響
 - ・(+) PS4@ハードウェアの販売台数の上方修正
- 営業利益 600億円上方修正
 - ・(+)増収

- まず、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。
- 当四半期の売上高は、前年同期から36%増の4,721億円、営業利益は、前年同期の約4.7倍となる835億円を計上しました。
- この大幅な増収増益は、主に、ネットワークを通じた販売を含む「プレイステーション 4」(PS4@)ソフトウェアの増収によるものです。
- 通期の見通しについては、売上高は2兆1,800億円の、営業利益は2,500億円に上方修正しております。
- 売上高見通しの修正は、PS4@ソフトウェア売上見通しの上方修正、為替の影響、PS4@ハードウェア販売台数の見通し引き上げなどによるものです。

PlayStation®4用ソフトウェア『ゴッド・オブ・ウォー』

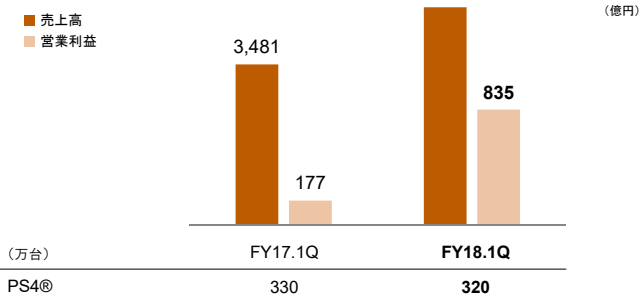


©Sony Interactive Entertainment LLC. God of War is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC

- PS4®ソフトウェア売上は、自社制作タイトルのPS4®用ソフトウェア『ゴッド・オブ・ウォー』や他社のタイトルが想定を大きく上回っていること、E3において発表されたタイトルへの評価が高いことなどを踏まえて上方修正しました。

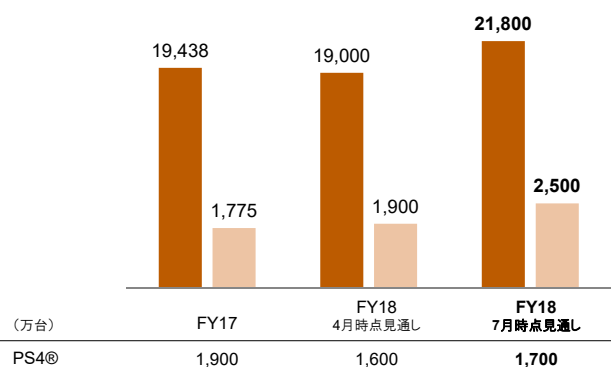
ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



2018年度第1四半期（前年同期比）

- 1,240億円(36%)大幅増収（為替影響：+60億円）
 - ・(+)ネットワークを通じた販売を含む「プレイステーション 4」(PS4®)ソフトウェアの増収
- 657億円大幅増益（為替影響：+45億円）
 - ・(+)増収



2018年度7月時点見通し（4月時点比）

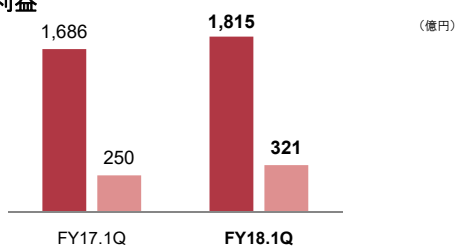
- 売上高 2,800億円(15%)上方修正
 - ・(+)ネットワークを通じた販売を含むPS4®ソフトウェアの売上の上方修正
 - ・(+)為替の影響
 - ・(+)PS4®ハードウェアの販売台数の上方修正
- 営業利益 600億円上方修正
 - ・(+)増収

- PS4®ハードウェア販売台数は、足元の堅調な実売を踏まえ、計画を見直しました。
- この増収の影響などにより、営業利益を上方修正しました。

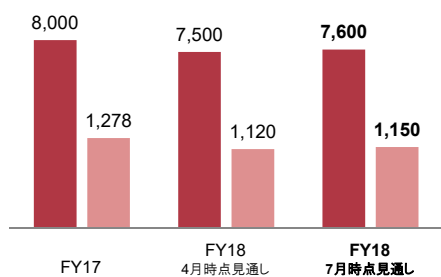
音楽分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



音楽制作カテゴリ売上高	998	997
内、ストリーミング*売上高	384	522



音楽制作カテゴリ売上高	4,470
内、ストリーミング*売上高	1,974

* 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

2018年度第1四半期（前年同期比）

- 129億円(8%)増収（為替影響：△18億円）
 - ・(+)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
 - ・(+)音楽制作におけるストリーミング配信売上の増加
 - ・(-)音楽制作における会計基準の変更の影響

■ 71億円増益

- ・(+)増収
- ・(-)EMIの新株予約権関連費用及びマネジメントインセンティブ費用の増加

2018年度7月時点見通し（4月時点比）

- 売上高 100億円(1%)上方修正
 - ・(+)為替の影響
- 営業利益 30億円上方修正
 - ・(+)費用改善
 - ・(+)為替の好影響
 - ・(-)EMIの新株予約権関連費用及びマネジメントインセンティブ費用の増加

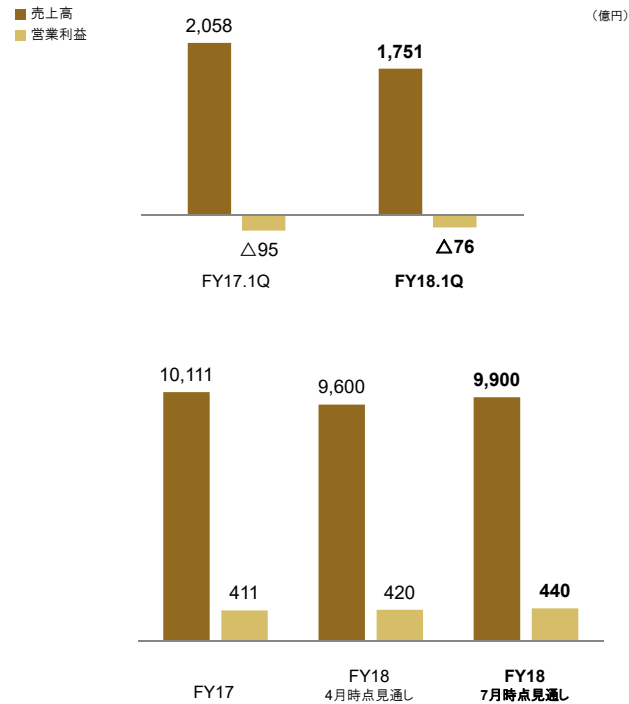
- ・ 次に音楽分野についてご説明します。
- ・ 当四半期の売上高は、前年同期から8%増加の1,815億円となりました。
- ・ 会計基準変更の悪影響はあったものの、ストリーミング配信売上の増加や「Fate/Grand Order」に代表されるモバイル向けゲームアプリが引き続き好調だったことなどにより増収となりました。
- ・ 営業利益は、前年同期から71億円増加し、321億円となりました。
- ・ 音楽出版事業を営むEMIの持分法投資損益が、一時的な費用の増加により、前年同期の利益計上に対し当四半期は損失となりましたが、増収の影響により、分野全体では増益となりました。
- ・ 通期の見通しは売上高7,600億円、営業利益1,150億円と、4月時点の想定から上方修正しております。
- ・ 営業利益は、先に述べた持分法投資損益の悪化はあるものの、費用改善の効果が見込まれることや為替の好影響などにより上方修正しております。



- 本日、EMIの持分約40%を保有している連結子会社Nile Acquisition LLCを100%子会社としたことを発表しました。
- これに加え、既に発表している、EMIの持分約60%を取得する取引が完了すると、EMIはソニーの完全子会社となり、ソニーは400万曲を超える楽曲を管理する世界最大の音楽出版会社の一つとなります。
- 引き続き、ストリーミングサービスの成長などによる、音楽出版ビジネス拡大の機会を着実に捉えていきたいと考えております。

映画分野

売上高及び営業利益



2018年度第1四半期（前年同期比）

以下の要因分析は米ドルベース

- 307億円(15%)大幅減収 米ドルベース: △257百万米ドル (△14%)
 - ・(-)テレビ番組のライセンス収入の減少によるテレビ番組制作の減収
 - ・(-)前年同期におけるインディアンプレミアリーグのクリケット大会による売上の計上
- 19億円損失縮小
 - ・(+)広告宣伝費の減少
 - ・(+)「ジューマンジ/ウェルカム・トゥ・ジャングル」の映像ソフト収入の好調
 - ・(-)減収

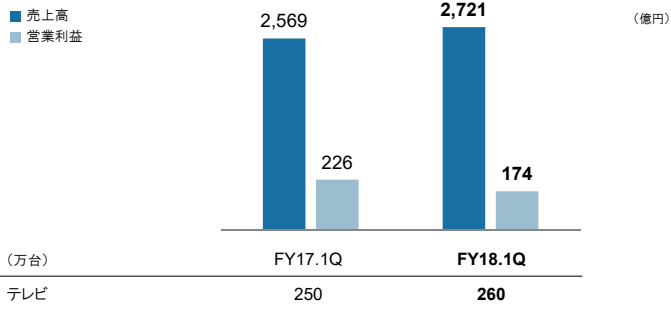
2018年度7月時点見通し(4月時点比)

- 売上高 300億円(3%)上方修正
 - ・(+)為替の影響
- 営業利益 20億円上方修正
 - ・(+)為替の好影響

- ・ 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、前年同期から15%減少の1,751億円となりました。
- ・ この減収は、前年同期に比べて米国テレビ番組のライセンス収入が減少したことや、メディアネットワーク事業において、インディアンプレミアリーグのクリケット大会の放映権を保有していた前年同期に比べ、広告料収入が減少したことなどによるものです。
- ・ 営業損益は、76億円の損失を計上しました。
- ・ 減収の影響はあったものの、2017年7月公開の「スパイダーマン：ホームカミング」のマーケティング費用の負担があった前年同期と比べると、損失額は19億円縮小しております。
- ・ 通期の見通しについては、為替の影響により、売上高を9,900億円に、営業利益を440億円にそれぞれ上方修正しております。

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

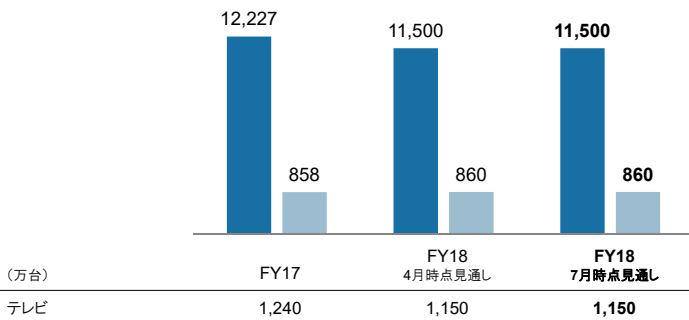


2018年度第1四半期（前年同期比）

- 152億円(6%)増収（為替影響：+8億円）
 - ・(+)テレビの販売台数の増加
 - ・(+)ヘッドホンの売上好調による家庭用オーディオ・ビデオの増収
- 52億円減益（為替影響：+12億円）
 - ・(-)販売会社の間接費用*・研究開発費・マーケティング費用などの増加
 - ・(+)増収

2018年度7月時点見通し

- 売上高・営業利益 4月時点から変更なし



*販売会社の間接費用について、各四半期の算出方法を変更しました。詳細については、「2018年度第1四半期決算短信」P.5をご参照ください。

- 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、売上高が2,721億円と前年同期から6%増となったのに対し、営業利益は52億円減の174億円となりました。
- この増収は、欧州を中心にテレビの販売数量が増加したこと、ならびにヘッドホンを中心にオーディオ製品の売上が増加したことなどによるものです。
- 営業利益の減少は、増収の影響はあったものの、販売会社の間接費用負担の増加などによるものです。
- 通期の見通しについては4月時点から変更はなく、前年度並みの営業利益を達成する見込みです。



4K 有機ELテレビ ブラビア(R)『KJ-65A8F』(65V型)



4K 液晶テレビ ブラビア(R)
『KJ-65X9000F』(65V型)



4K高画質プロセッサー
「X1 Extreme」

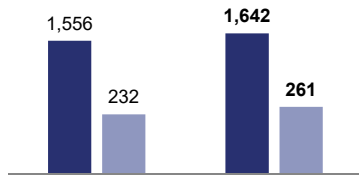
- 当四半期に4Kブラビアの新製品として有機ELテレビを含む4つのシリーズを発売しました。
- ソニー独自の高性能な画像処理エンジンを搭載し、有機ELと液晶、それぞれの特性を活かした臨場感あふれる高画質を実現したほか、有機ELテレビには、画面そのものを振動させることで音を出す「アコースティックサーフェス」を引き続き採用しております。
- こうした独自技術で商品の差異化を図り、引き続き、付加価値の高い商品をお客様に届けてまいります。

イメージング・プロダクツ & ソリューション分野

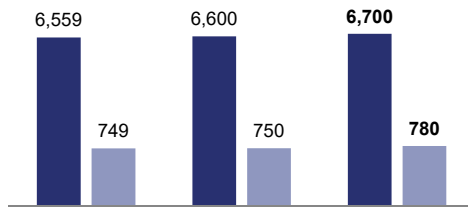
売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



(万台)	FY17.1Q	FY18.1Q
デジタルカメラ*	125	100



(万台)	FY17	FY18 4月時点見通し	FY18 7月時点見通し
デジタルカメラ*	440	380	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

2018年度第1四半期 (前年同期比)

■ 86億円(6%)増収 (為替影響: +24億円)

- ・(+) 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
- ・(+) 為替の影響
- ・(-) 販売台数の減少

■ 29億円増益 (為替影響: +16億円)

- ・(+) 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
- ・(+) 為替の好影響
- ・(-) 販売台数の減少
- ・(-) 前年同期における熊本地震にかかる受取保険金の計上(26億円)

2018年度7月時点見通し(4月時点比)

■ 売上高 100億円(2%)上方修正

- ・(+) 為替の影響

■ 営業利益 30億円上方修正

- ・(+) 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、売上高は前年同期から6%増の1,642億円、営業利益は29億円増となる261億円を計上しました。
- ・ この増収増益は、ミラーレス一眼カメラやその交換レンズ群などの高付加価値製品の売上が増加したことが主な要因です。
- ・ 通期の見通しについては、主に為替の影響により、売上高を6,700億円に、営業利益を780億円に上方修正しております。



G MASTER

FE 400mm F2.8 GM OSS

35mmフルサイズイメージセンサー搭載ミラーレスカメラとフルサイズ対応Eマウント交換レンズ群

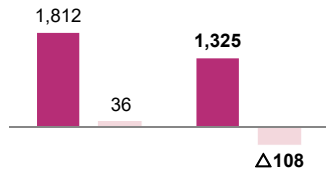
- 6月28日に35ミリフルサイズに対応した世界最軽量の焦点距離400ミリ、開放F値2.8の大口徑超望遠レンズを発表しました。
- Gマスターとしての高画質はもちろん、その軽量性・操作性からスポーツや報道、野生動物の撮影を行うプロフェッショナルの高い要求に応えるレンズです。
- この商品が発売されると、フルサイズに対応するEマウントの交換レンズのラインアップは29本となります。
- フルサイズミラーレスカメラ市場でのポジションをより強固なものとするべく、プロフェッショナルの多様なニーズに応えられるレンズラインアップを拡充していきます。

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)

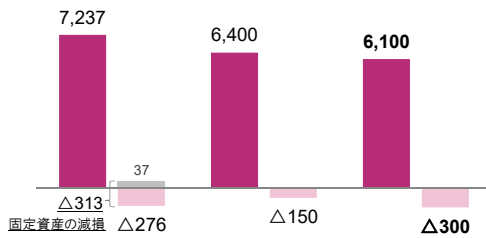
■ 売上高
■ 営業利益



2018年度第1四半期（前年同期比）

- 487億円(27%)大幅減収（為替影響：△2億円）
 - ・(-) 欧州・日本を中心としたスマートフォンの販売台数の減少
- 144億円大幅損益悪化（為替影響：+18億円）
 - ・(-) 減収
 - ・(+) オペレーション費用の削減

(万台)	FY17.1Q	FY18.1Q
スマートフォン	340	200



2018年度7月時点見通し（4月時点比）

- 売上高 300億円(5%)下方修正
 - ・(-) 主に欧州におけるスマートフォンの販売台数の減少
- 営業利益 150億円下方修正
 - ・(-) 減収
 - ・(-) 為替の悪影響
 - ・(+) オペレーション費用の削減

(万台)	FY17	FY18 4月時点見通し	FY18 7月時点見通し
スマートフォン	1,350	1,000	900

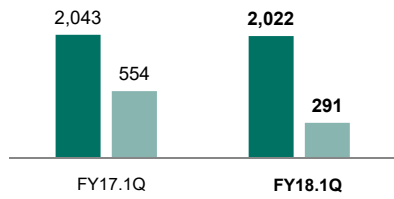
- ・ 次にモバイル・コミュニケーション分野についてご説明します。
- ・ 当四半期の売上高は、前年同期から27%減の1,325億円となりました。
- ・ この減収は、スマートフォンの販売台数が主に欧州及び日本において減少したことによるものです。
- ・ 営業損益は、この減収の影響などにより、前年同期の利益計上に対し、当四半期は108億円の損失を計上しました。
- ・ 通期の見通しについては、売上高は6,100億円に、営業損失は300億円にそれぞれ下方修正しております。
- ・ この下方修正は、為替の悪影響に加え、足元の販売状況を踏まえ、上期を中心にスマートフォンの販売台数見通しを引き下げたことなどによるものです。
- ・ 競争環境が更に厳しくなるリスクもあることから、リスクが顕在化した場合の下期のスマートフォン販売計画への影響や対応策についての検討に着手しました。
- ・ その結果によっては、当期におけるさらなる業績の下方修正や中期計画の見直しが必要となる可能性があります。

半導体分野

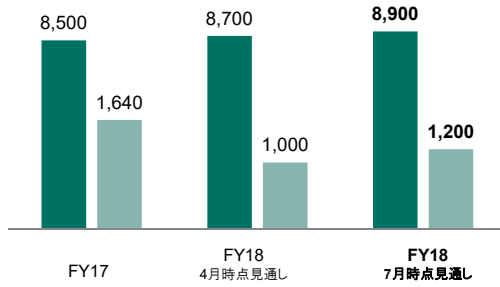
売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



イメージセンサー売上高	1,488	1,615
-------------	-------	-------



イメージセンサー売上高	6,494	6,900	7,200
半導体分野 固定資産の増加額	1,281	1,600	1,600
内、イメージセンサー	1,066	1,300	1,300

2018年度第1四半期（前年同期比）

■ 売上高 ほぼ横ばい（為替影響：△29億円）

- ・（－）前年同期における熊本地震にかかる受取保険金の計上（67億円）
- ・（－）事業規模を縮小したカメラモジュール事業の減収
- ・（＋）モバイル機器向けイメージセンサーの増収

■ 263億円大幅減益（為替影響：△23億円）

- ・（－）前年同期におけるカメラモジュール事業の製造子会社の持分譲渡益の計上（275億円）
- ・（－）前年同期における熊本地震にかかる受取保険金の計上（67億円）
- ・（－）減価償却費及び研究開発費の増加
- ・（＋）モバイル機器向けイメージセンサーの増収

2018年度7月時点見通し（4月時点比）

■ 売上高 200億円（2%）上方修正

- ・（＋）為替の影響

■ 営業利益 200億円上方修正

- ・（＋）為替の好影響

- ・ 次に半導体分野についてご説明します。
- ・ 当四半期の売上高は、前年同期に熊本地震の受取保険金の計上がありましたが、主にモバイル機器向けイメージセンサーが増収となったことにより、ほぼ前年同期なみの2,022億円を計上しました。
- ・ 営業利益は、前年同期から263億円減少し、291億円となりました。

半導体分野 調整後営業利益

	営業利益	調整後営業利益	調整後営業利益は以下の項目*を含まない
FY17 1Q	554 億円	212 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 (+67億円)
FY18 1Q	291 億円	291 億円	
前年同期比	△263 億円	+79 億円	

*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

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。

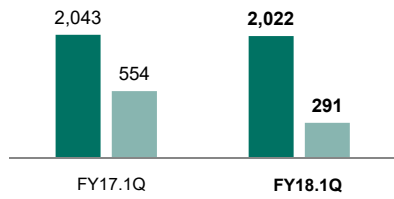
- このスライドにあるように、前年同期にはいくつかの一時的な要因が含まれており、これらを除いた調整後営業利益では79億円の増益と試算されます。
- この増益は主に、モバイル機器向けイメージセンサーの増収によるものです。

半導体分野

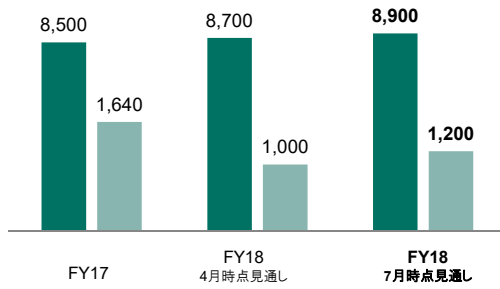
売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



イメージセンサー売上高	1,488	1,615
-------------	-------	-------



イメージセンサー売上高	6,494	6,900	7,200
半導体分野 固定資産の増加額	1,281	1,600	1,600
内、イメージセンサー	1,066	1,300	1,300

2018年度第1四半期（前年同期比）

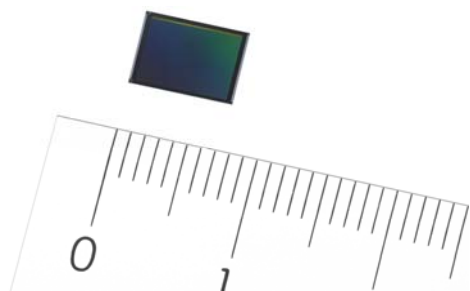
- 売上高 ほぼ横ばい（為替影響：△29億円）
 - ・（－）前年同期における熊本地震にかかる受取保険金の計上（67億円）
 - ・（－）事業規模を縮小したカメラモジュール事業の減収
 - ・（＋）モバイル機器向けイメージセンサーの増収
- 263億円大幅減益（為替影響：△23億円）
 - ・（－）前年同期におけるカメラモジュール事業の製造子会社の持分譲渡益の計上（275億円）
 - ・（－）前年同期における熊本地震にかかる受取保険金の計上（67億円）
 - ・（－）減価償却費及び研究開発費の増加
 - ・（＋）モバイル機器向けイメージセンサーの増収

2018年度7月時点見通し（4月時点比）

- 売上高 200億円(2%)上方修正
 - ・（＋）為替の影響
- 営業利益 200億円上方修正
 - ・（＋）為替の好影響

- ・ 通期の見通しについては、売上高を8,900億円に、営業利益を1,200億円に上方修正しております。
- ・ この変更は、主に為替の好影響によるものです。

スマートフォン向け積層型CMOSイメージセンサー



積層型CMOSイメージセンサー『IMX586』

- **世界初^{*1} 0.8 μ m 微細画素**
- **業界最多^{*2} 有効 4,800 万画素^{*3}**

^{*1} イメージセンサーとして、ソニー調べ。(2018年7月23日広報発表時)

^{*2} スマートフォン向けイメージセンサーとして、ソニー調べ。(2018年7月23日広報発表時)

^{*3} イメージセンサーの有効画素規定方法に基づく。

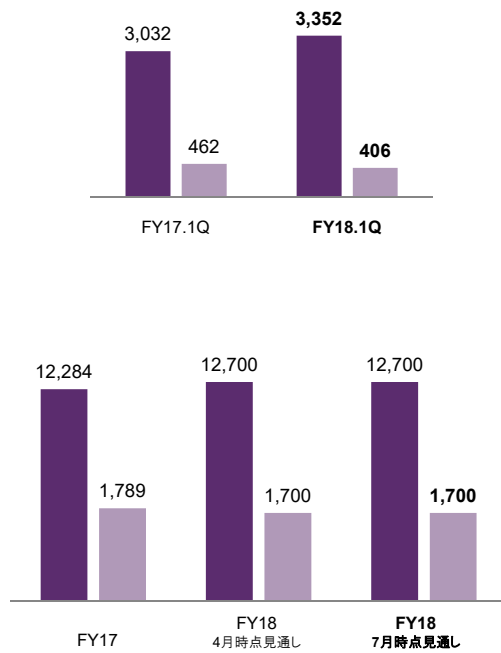
- 7月23日に0.8ミクロンの微細画素を採用し、2分の1型で有効4,800万画素を実現したイメージセンサーの商品化を発表しました。
- スマートフォン向けイメージセンサーの大型化・多画素化のニーズに応える商品で、0.8ミクロン画素の採用は世界初、4,800万画素という画素数も業界最多です。
- 他社に先駆けて最先端技術を実用化する開発力の高さが当社の強みの一つであり、今後もこうした先進的な商品開発を行っていきたいと考えております。

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)



2018年度第1四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 320億円(11%)大幅増収
 - ・(+)ソニー生命の大幅増収(+311億円、収入:3,015億円)
 - ・(+)保有契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
- 56億円減益
 - ・(-)ソニー生命の減益(△27億円、利益:364億円)
 - ・(-)事業費の増加
 - ・(-)一般勘定における投資有価証券評価損の計上
 - ・(-)ソニー銀行における、外貨建顧客預金に関する為替差損益の悪化

2018年度7月時点見通し

- 金融ビジネス収入・営業利益 4月時点から変更なし

- 続いて金融分野についてご説明します。
- 当四半期の金融ビジネス収入は、主にソニー生命の保有契約高が拡大したことにより前年同期から11%増加し3,352億円となりました。
- 営業利益は、前年同期に比べ56億円減少し、406億円となりました。
- この減益は、ソニー生命において事業費の増加や一般勘定における投資有価証券評価損の計上があったこと、ソニー銀行において外貨建て顧客預金に関する為替差損益が前年同期の差益から当四半期は差損に転じたこと、などによるものです。
- 通期の見通しについては、4月時点から変更しておりません。

2018年度 セグメント別業績見通し

(億円)

		FY17	4月時点 FY18見通し	7月時点 FY18見通し	4月時点比 増減
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	19,438	19,000	21,800	+2,800
	営業利益	1,775	1,900	2,500	+600
音楽	売上高	8,000	7,500	7,600	+100
	営業利益	1,278	1,120	1,150	+30
映画	売上高	10,111	9,600	9,900	+300
	営業利益	411	420	440	+20
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	12,227	11,500	11,500	-
	営業利益	858	860	860	-
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	6,559	6,600	6,700	+100
	営業利益	749	750	780	+30
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	7,237	6,400	6,100	△300
	営業利益	△276	△150	△300	△150
半導体	売上高	8,500	8,700	8,900	+200
	営業利益	1,640	1,000	1,200	+200
金融	金融ビジネス収入	12,284	12,700	12,700	-
	営業利益	1,789	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	△876	△900	△1,630	△730
連結	売上高	85,440	83,000	86,000	+3,000
	営業利益	7,349	6,700	6,700	-

- 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。

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
- (2) 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
- (3) 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
- (4) ソニーと他社との買収、合併、投資、資金的支出、構造改革その他戦略的施策の成否を含む(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
- (5) ソニーや外部の供給業者、サービスプロバイダやビジネスパートナ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、及び消費者の関心が高まっている企業の社会的責任に関連するものを含む)
- (6) ソニーが継続的に、大きな成長可能性を持つ製品、サービス、及び市場動向を見極め、研究開発に十分な資源を投入し、投資及び資金的支出の優先順位を正しくつけて行い、技術開発や生産能力のために必要なものも含め、これらの投資及び資金的支出を回収することができること
- (7) ソニーの製品及びサービスに使用される部品、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、マーケティング及び販売、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
- (8) 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
- (9) 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低下の状況下においても、ソニーが事業運営及び流動性の必要条件を充足させられること
- (10) 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
- (11) 為替レート、特にソニーが極めて大きな売上や生産コストを計上し、又は資産・負債及び業績を表示する際に使用する米ドル、ユーロ又はその他の通貨と円との為替レート
- (12) ソニーが、高い能力を持った人材を採用、確保できるとともに、それらの人材と良好な関係を維持できること
- (13) ソニーが、知的財産の不正利用や窃取を防止し、知的財産に関するライセンス取得や更新を行い、第三者が保有する知的財産をソニーの製品やサービスが侵害しているという主張から防御できること
- (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) 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) 大規模な災害などに関するリスク
- (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や従業員や顧客の個人を特定できる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) 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

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。重要なリスク及び不確実な要素については、ソニーの最新の有価証券報告書又は米国証券取引委員会に提出された最新の年次報告書(Form 20-F)も合わせてご参照ください。