

2019年度 第3四半期連結業績概要

(2019年12月31日に終了した3ヵ月間)

2020年2月4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/>)。

- **2019年度第3四半期連結業績及び2019年度連結業績見通し**
- **セグメント別概況**

- 本日は、当社業績の説明の前に、新型コロナウイルス感染拡大について少しお話しさせていただきます。
- 最初に、ウイルス感染により亡くなられた方々にお悔み申し上げると共に、被患されている方々に心よりお見舞い申し上げます。
- 感染拡大については、当社としても大変憂慮しています。
- 現時点では十分な状況把握が困難ですが、動向を注視の上、情報収集と状況の把握に全力で努め、取り得る諸対策に着手しています。
- それでは、これからこの二つの内容でご説明させていただきます。

2019年度 3Q 連結業績

(億円)

	FY18 3Q	FY19 3Q	前年同期比
売上高及び営業収入	24,018	24,632	+614 億円 (+3%)
営業利益	3,770	3,001	△769 億円 (△20%)
税引前利益	3,405	3,103	△302 億円 (△9%)
当社株主に帰属する四半期純利益	4,290	2,295	△1,994 億円 (△46%)
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)	330.77円	182.89円	△147.88 円
平均為替レート			
1米ドル	112.9円	108.8円	
1ユーロ	128.8円	120.3円	

- 2019年度第3四半期の連結売上高は、前年同期から3%増の2兆4,632億円、連結営業利益は前年同期から769億円減の3,001億円となりました。
- 当社株主に帰属する四半期純利益は、前年同期から1,994億円減の2,295億円となりました。

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*を含まない
FY18 3Q	3,770 億円	2,601 億円	<ul style="list-style-type: none"> EMI連結子会社化にともなう再評価益(音楽分野 +1,169億円)
FY19 3Q	3,001 億円	2,765 億円	<ul style="list-style-type: none"> SREホールディングス(株)株式の上場及び一部売出しにともなう再評価益及び売却益(その他分野 +173億円) (株)NSFエンゲージメント株式の一部譲渡にともなう売却益及び再評価益(全社(共通)及びセグメント間取引消去 +63億円)
前年同期比	△769 億円	+165 億円 (+6%)	

* 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」で金額を開示した項目

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通り、当四半期及び前年同期には、いくつかの一時的な損益が含まれています。
- これらを除いた調整後営業利益は2,765億円と、前年同期比で165億円の増加と試算されます。

調整後当社株主に帰属する四半期純利益(3Q)

	調整前利益	調整後 当社株主に帰属 する四半期純利益	調整後当社株主に帰属する四半期純利益は以下の項目*を含まない
FY18 3Q	4,290 億円	1,579 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ EMI連結子会社化にともなう再評価益(音楽分野 +1,169億円) ■ 繰延税金資産に対する評価性引当金の一部取崩し(+1,542億円)
FY19 3Q	2,295 億円	2,162 億円	<ul style="list-style-type: none"> ■ SREホールディングス(株)株式の上場及び一部売出しにともなう再評価益及び売却益(その他分野 +173億円) ■ (株)NSFエンゲージメント株式の一部譲渡にともなう売却益及び再評価益(全社(共通)及びセグメント間取引消去 +63億円) ■ ソニーの国内年金制度変更にかかる損失(△64億円) ■ 上記3項目に関わる税額調整(△39億円)
前年同期比	△1,994 億円	+583 億円 (+37%)	

* 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」で金額を開示した項目。

調整後当社株主に帰属する四半期純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、一時的な要因を除いた調整後の当社株主に帰属する四半期純利益は、前年同期の1,579億円から583億円増加の2,162億円と試算されます。

2019年度 連結業績見通し

(億円)

	FY18	10月時点 FY19見通し	2月時点 FY19見通し	10月時点比増減
売上高及び営業収入	86,657	84,000	85,000	+1,000 億円 (+1%)
営業利益	8,942	8,400	8,800	+400 億円 (+5%)
税引前利益	10,116	8,000	8,600	+600 億円 (+8%)
当社株主に帰属する当期純利益	9,163	5,400	5,900	+500 億円 (+9%)
金融分野を除く連結ベース 営業キャッシュ・フロー*	7,534	7,600	7,600	-
為替レート	実績レート	前提レート (FY19 2H)	前提レート (FY19 4Q)	1株当たり配当金
1米ドル	110.9円	108円前後	109円前後	中間 20円
1ユーロ	128.5円	118円前後	121円前後	期末(予定) 25円
				年間(予定) 45円

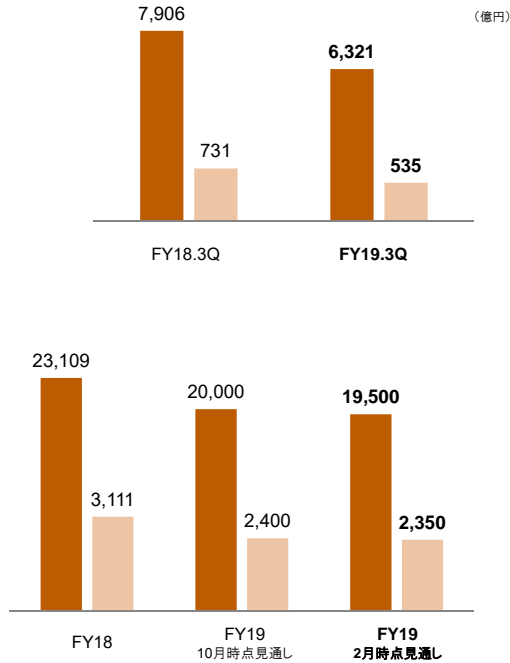
* 金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フローは米国会計原則に則った開示ではありませんが、ソニーは、この開示が投資家の皆様に有益な情報を提供すると考えています。
『2019年度第3四半期 決算短信』P.24 金融分野を除くソニー連結 要約キャッシュ・フロー計算書 参照。

- 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、前回見通しから1,000億円増の8兆5,000億円、営業利益見通しは400億円増の8,800億円としました。
- セグメント別の売上高、営業利益見通しの内訳については、それぞれの事業概況にてご説明します。
- 税引前利益見通しは8,600億円に、当社株主に帰属する当期純利益見通しは5,900億円に、それぞれ上方修正しています。
- 金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フロー見通しは7,600億円と、前回見通しから変更しておりません。
- 第4四半期の為替前提レートは米ドルで109円、ユーロは121円としています。
- 今年度の配当については、期末配当の予定額を1株あたり25円とし、既にお支払いした中間配当とあわせ、年間で1株あたり45円、昨年度実績に対し10円増配とさせていただきます。
- ここで、新型コロナウイルス感染拡大による影響についてお話しします。
- 先ほど、通期連結業績見通しの上方修正につきご説明しましたが、これには新型コロナウイルス感染拡大による影響は含んでいません。
- 現時点で当社業績に与える影響を把握するのは困難ですが、今後の事態の進展によっては、今回の上方修正を打ち消す規模の大きな影響が出る可能性も否定できないと考えています。
- 特に、イメージング&センシング・ソリューション分野(I&SS)、エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野(EP&S)については、製造、販売、サプライチェーンに多大な影響が生じ得ると見ています。
- 今後も情報収集と影響の把握を進め必要な対策を講じると共に、状況を精査した結果、今期の業績見通しに重要な変更が生じた場合にはお知らせいたします。
- 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 (G&NS分野)

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



2019年度第3四半期 (前年同期比)

- 売上高 1,585億円(20%)大幅減収 (為替影響: △272億円)
 - ・(-)プレイステーション®4(PS4®)ハードウェアの販売数量減
 - ・(-)自社制作以外のゲームソフトウェアの減収
 - ・(-)為替の影響
- 営業利益 196億円大幅減益 (為替影響: △34億円)
 - ・(-)自社制作以外のゲームソフトウェアの減収
 - ・(+)プレイステーション®プラスの増収

2019年度2月時点見通し (10月時点比)

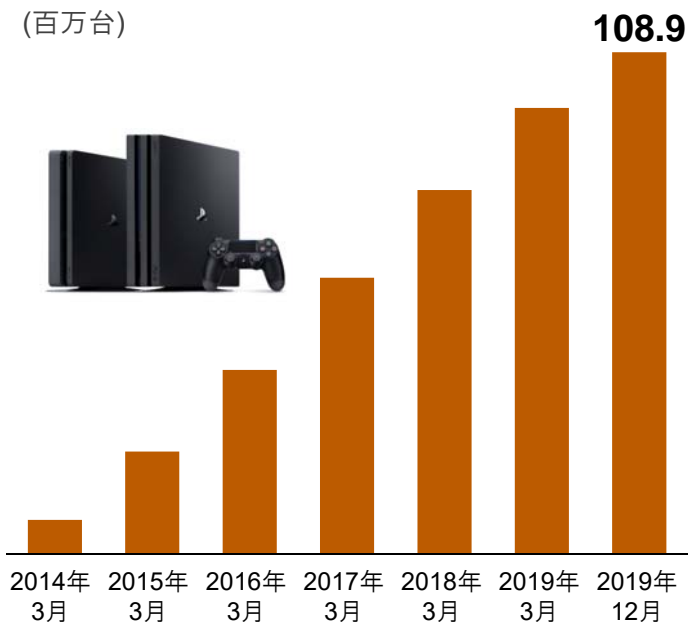
- 売上高 500億円(3%)下方修正
 - ・(-)自社制作以外のゲームソフトウェア販売見込みの下方修正
- 営業利益 50億円下方修正
 - ・(-)自社制作以外のゲームソフトウェアの減収
 - ・(+)コスト削減

- 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、主にプレイステーション®4(PS4)ハードウェア及びPS4向けゲームソフトウェアの減収や為替の悪影響により、20%減の6,321億円となりました。
- 発売から7年目となるPS4ハードウェアについては、次世代機プレイステーション®5(PS5™)の発表もあり、前年同期比で販売台数が減少しました。
- ハードウェアの平均単価は、為替の悪影響や販売台数に占めるプロモーション商品売上の構成比が上昇した結果、円ベースで低下しました。しかしながら、プロモーション価格は前年度の年末商戦と同レベルに抑制し、前年からの部品コスト低減の範囲でプロモーションコストをコントロールできたため、ハードウェアからのマージン率は前年並みを確保しています。
- ソフトウェア売上については、フリー・トゥ・プレイ タイトルの大幅な減少と為替の影響を除けば、ほぼ前年同期並みとなっています。
- 営業利益については、プレイステーション® プラス(PS Plus)をはじめとするネットワークサービスの成長による増益はあったものの、主にサードパーティーソフトの減収の影響により、前年同期から196億円減の535億円となりました。
- 通期の売上高見通しについては、前回見通しから500億円引き下げ1兆9,500億円、営業利益は50億円引き下げ2,350億円としました。
- 売上高については、複数のゲームタイトルの発売が来年度に延期されたことを含め、サードパーティーソフトの販売見直しを見直したことによります。
- 営業利益については、オペレーション費用の削減効果はあるものの、主にソフトウェアの減収により下方修正しています。

G&NS分野:「プレイステーション 4」プラットフォームの拡大

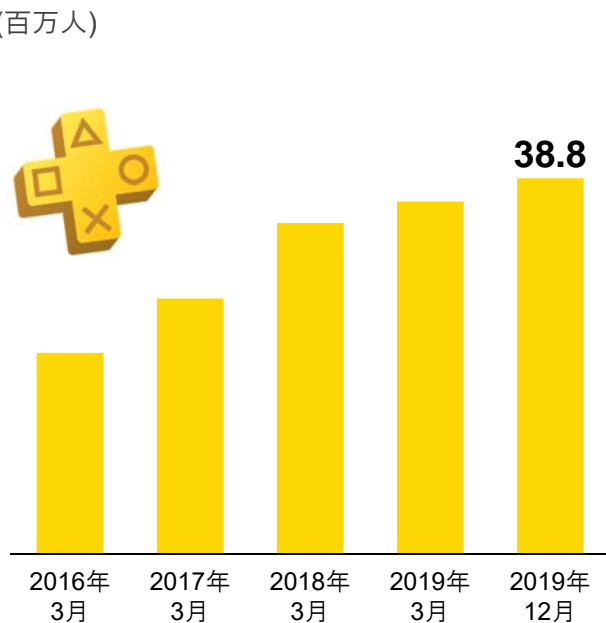
PS4®累計販売台数

(百万台)



PS Plus会員数

(百万人)

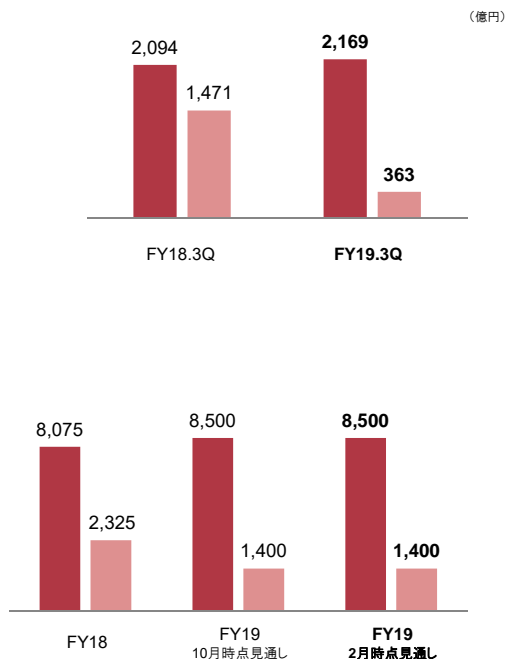


- 今年度から来年度にかけては、PS5への移行期に入ること、前年度はフリー・トゥ・プレイタイトルの貢献が極めて大きかったことから、業績の調整局面と言えます。
- 一方で、より中長期のスパンで見れば、PS Plusをはじめとするネットワークサービスの伸びに見られる通り、当社のゲーム事業は着実な成長を遂げており、これは今後も続くと考えています。
- PS Plus会員数の増加などにともない、ネットワーク収入の比率も増加傾向にあります。
- このような大きなコミュニティとネットワーク収入により、開発費用やマーケティングコストで大きく損益が悪化した過去の世代交代期とは異なるスムーズな移行となるよう、引き続き取り組んでいきます。

音楽分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



2019年度第3四半期（前年同期比）

- 売上高 76億円(4%)増収（為替影響：△54億円）
 - ・(+)EMIの連結子会社化などによる音楽出版の増収
 - ・(+)ストリーミング配信の売上増加などによる音楽制作の増収
 - ・(-)モバイル機器向けゲームアプリケーション「Fate/Grand Order」の減収などによる映像メディア・プラットフォームの減収
- 営業利益 1,108億円大幅減益
 - ・(-)FY18 3QにあったEMIの連結子会社化による再評価益1,169億円
 - ・(+)FY18 3QにあったEMIの持分約60%の取得にともない発生した費用による持分法投資損失52億円の計上

2019年度2月時点見通し（10月時点比）

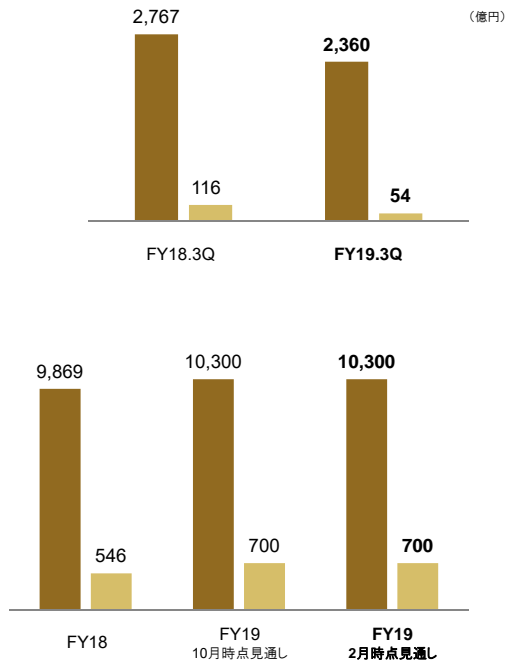
- 売上高・営業利益 10月時点から変更なし

- ・ 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4%増の2,169億円、営業利益については前年同期比1,108億円減の363億円となりました。
- ・ この減益は、前年同期にはEMI Music Publishingの連結子会社化に伴う再評価益を計上していたこと、及び日本におけるモバイルゲームの減収などによるものです。
- ・ これらを除いた当社の音楽事業は、主にストリーミング市場の成長により安定して成長しています。
- ・ 音楽制作事業におけるストリーミング売上については、前年同期比で16%、円換算の影響を除けば20%の成長と、引き続き高い成長率で推移しています。
- ・ 通期の売上高、営業利益の見通しに変更はありません。

映画分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



2019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

- 売上高 407億円(15%)大幅減収 米ドルベース: -282百万米ドル (-12%)
 - ・(一)映画製作の減収
 - ・(一)前年同期の「ヴェノム」の好調による劇場興行収入の減少
 - ・(一)テレビ向けライセンス収入及びホームエンタテインメント売上の減少
 - ・(一)メディアネットワークにおけるチャンネルポートフォリオの見直しにともなう減収
 - ・(+)テレビ番組制作の増収
 - ・(+)「ザ・クラウン」シーズン3によるライセンス収入の増加
 - ・(+)米国におけるカタログ作品のテレビ向けライセンス収入の増加
- 営業利益 62億円減益
 - ・(一)映画製作の減収の影響
 - ・(一)テレビ番組制作における費用の増加
 - ・(一)米国のネットワーク向け新規番組数の増加による制作費の増加
 - ・(一)番組企画費の増加
 - ・(+)前述のチャンネルポートフォリオの見直しにともなう費用の減少
 - ・(+)前述のチャンネルポートフォリオの見直しの効果

2019年度2月時点見通し(10月時点比)

- 売上高・営業利益 10月時点から変更なし

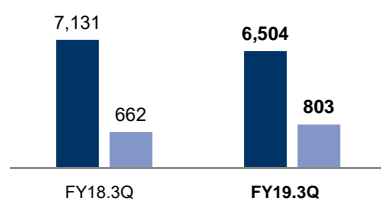
- ・ 次に、映画分野についてご説明します。
- ・ 当四半期の売上高は、前年同期から15%減の2,360億円、営業利益は62億円減の54億円となりました。
- ・ この減益は、メディアネットワークでのポートフォリオ見直し効果による収益改善はあったものの、映画製作が大きく減収したことなどによるものです。
- ・ 前年同期には10月初旬に大ヒット作「ヴェノム」が公開され、当該四半期を通じ業績に大きく貢献しました。一方で、当年度のヒット作となっている「ジュマンジ/ネクスト・レベル」の公開は12月中旬であり、業績への本格貢献は第4四半期以降となります。
- ・ その他の公開作品には一部期待に届かなかったものがあるものの、映画製作全体として堅調に推移していると見ています。
- ・ 通期の売上高、営業利益の見通しに変更はありません。
- ・ 2019年暦年ベースのグローバルでの映画の興行収入は、米国外での成長が牽引し増加傾向にあります。
- ・ 同期間のソニー・ピクチャーズの米国での興行収入シェアは前年に続き4位でしたが、Disney以外の主要スタジオの興行収入が減少する中で、大ヒット作「スパイダーマン:ファー・フロム・ホーム」の貢献などにより、前年から1ポイント上昇しています。
- ・ スパイダーマンやジュマンジなどのIPを活用したフランチャイズの構築を進めてきたことなどにより、このような成果が出ていると見ています。

エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション分野 (EP&S分野)

売上高及び営業利益

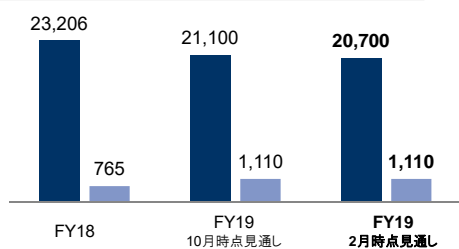
■ 売上高
■ 営業利益

(億円)



モバイル・コミュニケーション*

外部顧客に対する売上高	1,350	1,135
営業利益	△155	70



モバイル・コミュニケーション*

外部顧客に対する売上高	4,873	3,800	3,800
営業利益	△971	△370	△280

* モバイル・コミュニケーションは、スマートフォン事業とインターネット関連サービス事業を含む。

2019年度第3四半期 (前年同期比)

- 売上高 627億円(9%)減収 (為替影響:△230億円)
 - ・(-)スマートフォン、テレビの販売台数の減少
 - ・(-)為替の影響
- 営業利益 141億円大幅増益 (為替影響:△61億円)
 - ・(+)主にモバイル・コミュニケーションにおけるオペレーション費用の削減
 - ・(-)減収の影響

2019年度2月時点見通し(10月時点比)

- 売上高 400億円(2%)下方修正
 - ・(-)テレビ、デジタルカメラ、放送用・業務用機器の売上見込みの下方修正
- 営業利益 変更なし
 - ・(-)減収の影響
 - ・(+)オペレーション費用の削減

- ・ 次に、EP&Sについてご説明します。
- ・ 当四半期は、主にスマートフォンやテレビの減収及び為替の悪影響により、売上高は前年同期比9%減の6,504億円となりました。
- ・ 営業利益については、減収の影響はあるものの、モバイル・コミュニケーションでの構造改革の効果や、EP&S傘下各事業におけるオペレーション費用の削減などにより、前年同期比141億円増の803億円となりました。
- ・ 通期の見通しについては、市況悪化の影響を反映し、売上高を前回見通しから400億円減の2兆700億円としました。
- ・ 営業利益については、減収の影響はあるものの、各事業におけるオペレーション費用の改善を見込んでおり、前回見通しから変更しておりません。

EP&S分野: 年末商戦



4K有機ELテレビ ブラビア®
『A9Gシリーズ』



α(Alpha)レンズ交換式デジタル一眼カメラ
『α7R IV』

- 昨年末の年末商戦は、主力商品のテレビ、ミラーレスカメラを中心に厳しい環境での戦いになりましたが、全体として、価格、供給、在庫のコントロールができたと総括しています。
- ミラーレスカメラは、競合の本格参入により競争が激しくなっていますが、主要市場におけるシェアを維持し、デジタルカメラ全体でも前年同期を上回る実績を残すことができました。
- テレビについては、引き続きパネル価格の下落による厳しい競争環境にありますが、高付加価値、大画面商品への集中により、前年同期を上回る平均売価を維持し、在庫も適正な水準を維持できています。

放送用・業務用機器事業

- 一方で、放送用・業務用機器事業については、米中貿易摩擦と、それによる経済環境悪化の影響を受け、当事業にとって重要な市場である中国で大きく減速しています。
- このような事業環境を踏まえ、ビジネス構造の見直しをはじめとした各種の施策に着手しました。

モバイル・コミュニケーション事業

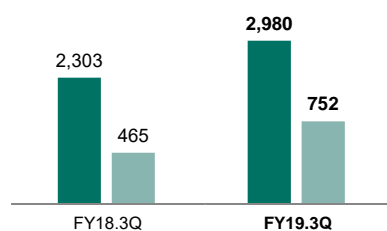
- モバイル・コミュニケーション事業は、継続して進めている構造改革の成果により、第3四半期においても黒字を継続しました。
- 第4四半期においては、更にもう一段の固定費削減施策を実行するほか、オペレーションの仕組みをEP&S傘下の他の事業と統合する施策も実施します。
- 第4四半期の見通しには、これらの施策を中心に大きな一時的費用の計上を見込んでいますが、来年度の黒字化に向けて事業構造の転換は着実に進捗しています。

イメージング&センシング・ソリューション分野 (I&SS分野)

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益

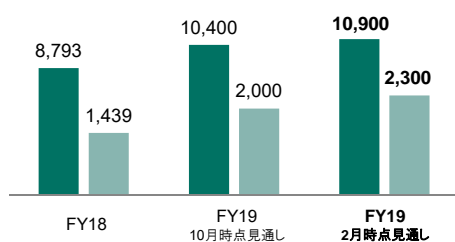
(億円)



2019年度第3四半期 (前年同期比)

- 売上高 677億円(29%)大幅増収 (為替影響: △100億円)
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサーの大幅な増収
 - ・(+)製品ミックスの改善
 - ・(+)販売数量の増加
 - ・(-)為替の影響
- 営業利益 287億円大幅増益 (為替影響: △87億円)
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサーの増収
 - ・(-)減価償却費及び研究開発費の増加
 - ・(-)為替の悪影響

イメージセンサー売上高	FY18.3Q	FY19.3Q
	1,865	2,616



2019年度2月時点見通し(10月時点比)

- 売上高 500億円(5%)上方修正
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサーの売上見込みの上方修正
 - ・(+)製品ミックスの改善
 - ・(+)販売数量の上方修正
- 営業利益 300億円上方修正
 - ・(+)モバイル機器向けイメージセンサーの増収

イメージセンサー売上高	FY18	FY19 10月時点見通し	FY19 2月時点見通し
	7,114	8,900	9,400
I&SS分野 固定資産の増加額	1,463	3,000	2,800
内、イメージセンサー	1,289	2,800	2,650

- ・ 次に、I&SSについてご説明します。
- ・ 当四半期の売上高は、主にモバイル機器向けイメージセンサーの製品ミックスの改善と販売数量の増加により、前年同期から29%増の2,980億円となりました。
- ・ 営業利益については、研究開発費や減価償却費の増加はあったものの、主に増収の影響により、前年同期から287億円増の752億円となりました。
- ・ 通期の見通しについては、売上高を500億円増の1兆900億円、営業利益を300億円増の2,300億円としました。
- ・ 第4四半期においても、当社のイメージセンサーへの需要は引き続き旺盛です。
- ・ 生産能力の増強は予定通りに進捗しており、生産設備はフル稼働を継続していますが、足元の強い需要により販売が増加し、当初計画していた戦略在庫の積上げができていない状況です。
- ・ また、今年度は、競争力の高い新製品の投入もあり、全体としてマージンの維持、改善ができてきているなど、ここまで非常によいかたちで事業運営が進められています。
- ・ 来年度以降の中長期的な需要拡大トレンドの見方に変更はありませんが、来年度については、先ほどお話しした新型コロナウイルス感染拡大の影響に加え、競争環境や各種の地政学リスクなど、楽観はできないと見ています。
- ・ 引き続き需要動向や外部環境をきめ細かく見極めながら、事業運営を進めていきます。

I&SS分野: 成長に向けた中長期的取り組み

モバイル向けToFセンサー



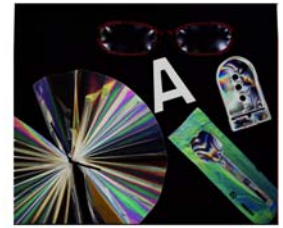
モビリティ領域



産業・FA領域(偏光センサー)



通常画像



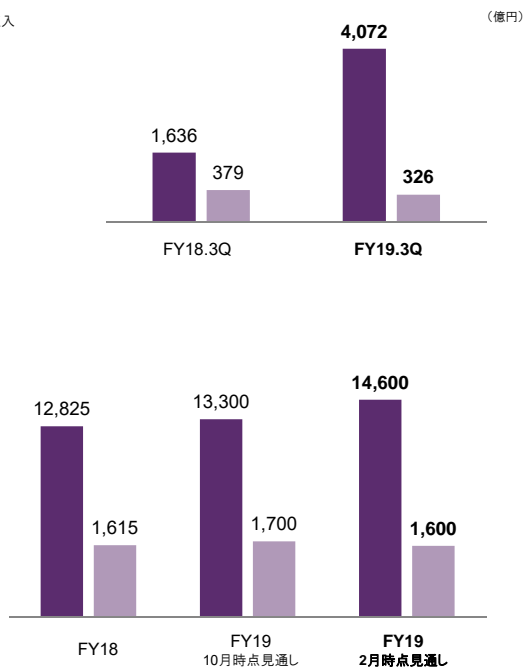
偏光画像

- ここで、中長期的な取り組みについても少しお話しします。
- イメージセンサーに次ぐ成長ドライバーとして期待しているToFセンサーは、まだ全体に占める規模は小さいものの、順調に立ち上がりつつあります。
- 来年度以降、モバイル向けを中心に採用が拡大することが期待されます。
- より長期の時間軸では、先月CESでも大きく取り上げたモビリティ領域や幅広い産業・FA領域において、ソニーの持つイメージング・センシング技術の展開を拡大していく仕込みを進めていきます。
- アルゴリズム、ソフトウェアエンジニアを中心とした人材採用の強化や、イメージセンサー設計開発拠点である大阪オフィスの開設など、将来の成長に向けた技術開発投資をより一層積極的に進めていきます。

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



2019年度第3四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 2,436億円(149%)大幅増収
 - ・(+)ソニー生命の大幅増収(+2,383億円、収入:3,684億円)
 - ・(+)特別勘定における運用損益の改善
- 営業利益 53億円減益
 - ・(-)ソニー生命の減益(△79億円、利益:278億円)
 - ・(-)変額保険の市場変動などにもなう損益*の悪化
 - ・(+)ソニー銀行における有価証券評価損益の改善

2019年度2月時点見通し（10月時点比）

- 金融ビジネス収入 1,300億円(10%)上方修正
 - ・(+)ソニー生命における特別勘定の運用損益改善
- 営業利益 100億円下方修正
 - ・(-)ソニー生命:変額保険の市場変動などにもなう損益*の悪化
 - ・(-)ソニー生命:保有契約高の増加が想定を下回ったことなどによる損益の悪化

* 変額保険の市場変動などにもなう最低保証に係る責任準備金の繰入額及びヘッジを目的としたデリバティブ取引の損益の合計金額

- ・ 最後に、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、前年同期に比べ2,436億円と大幅に増加し、4,072億円となりました。
- ・ これは、当四半期における内外株式市場の上昇によるソニー生命の変額保険にかかわる特別勘定での運用損益の大幅増などによるものです。
- ・ なお、この特別勘定運用益の大部分は保険契約者に帰属するため、営業利益への貢献は限定的です。
- ・ 営業利益については、前年同期比53億円減の326億円となりました。
- ・ これは、主に株式市況の好転による変額保険の最低保証に係る責任準備金繰入額の減少とヘッジ取引による評価損とのネット損益が悪化したことによるものです。
- ・ 通期の見通しについては、現在の市場環境を反映し、金融ビジネス収入を1兆4,600億円に上方修正しています。
- ・ 一方、営業利益見通しについては、100億円引下げ1,600億円としました。これは、第3四半期での実績に加え、保険契約高の増加が想定をやや下回っていることなどを反映したことにあります。

2019年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

(億円)

		FY18	10月時点 FY19見通し	2月時点 FY19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	23,109	20,000	19,500	△500
	営業利益	3,111	2,400	2,350	△50
音楽	売上高	8,075	8,500	8,500	-
	営業利益	2,325	1,400	1,400	-
映画	売上高	9,869	10,300	10,300	-
	営業利益	546	700	700	-
エレクトロニクス・プロダクツ& ソリューション(EP&S)	売上高	23,206	21,100	20,700	△400
	営業利益	765	1,110	1,110	-
イメージング& センシング・ソリューション(I&SS)	売上高	8,793	10,400	10,900	+500
	営業利益	1,439	2,000	2,300	+300
金融	金融ビジネス収入	12,825	13,300	14,600	+1,300
	営業利益	1,615	1,700	1,600	△100
その他、全社(共通)及び セグメント間取引消去	営業利益	△858	△910	△660	+250
連結	売上高	86,657	84,000	85,000	+1,000
	営業利益	8,942	8,400	8,800	+400

- それでは最後に、セグメント別の業績見通しをお示しします。
- 私からの説明は以上です。

注記

前年同期の為替レートを適用した場合の売上高の状況、及び為替変動による影響額について

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、当四半期の現地通貨建て月別売上高に対し、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(以下「SME」)、Sony/ATV Music Publishing(以下「Sony/ATV」)及びEMI Music Publishing(以下「EMI」)については、米ドルベースで集計した上で、前年同期の月次平均米ドル円レートを適用した金額を算出しています。

映画分野の業績の状況は、米国を拠点とするSony Pictures Entertainment Inc.(以下「SPE」)が、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ことから、米ドルベースで記載しています。

為替変動による影響額は、売上高については前年同期及び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。I&SS分野では独自に為替ヘッジ取引を実施しており、営業損益への為替変動による影響額に同取引の影響が含まれています。また、EP&S分野では前年度までモバイル・コミュニケーションにおいて独自に実施していた為替ヘッジ取引の影響が、営業損益への為替変動による影響額に含まれております。

これらの情報は米国会計原則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の注記

2018年11月14日、ソニーは従来持分法適用会社であったEMIについて、ムバダラインベストメントカンパニーが主導するコンソーシアムが保有する約60%の持分全てを取得したことにより、EMIはソニーの完全子会社となりました。2018年度において音楽分野に含まれているEMIの業績は、2018年4月1日から11月13日までの期間は持分法による投資損益、2018年11月14日から2019年3月31日までの期間は売上高及び営業損益に含まれています。2019年度においては、2019年4月1日以降、音楽分野の売上高及び営業損益に含まれます。

音楽分野の業績には、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SME、Sony/ATV、及び前述のEMIの円換算後の業績、ならびに円ベースで決算を行っている日本の㈱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。

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㈱(以下「SFH」)及びSFHの連結子会社であるソニー生命保険㈱、ソニー損害保険㈱、ソニー銀行㈱等の業績が含まれています。金融分野に記載されているSFH及びその連結子会社の業績は、各社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。

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、これら業績見通しに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、資本的支出、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、投資及び資本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本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。