

## ソニー、営業利益4.4倍で最高益 PS4と半導体で大幅増収

2017年10月31日に行われた、ソニー株式会社2018年3月期第2四半期決算説明会の内容を書き起こしでお伝えします。

### 2017年度2Q連結業績

2017年度 2Q 連結業績			
	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 <sup>*1</sup>	326	16	△95.1%
固定資産の増加額 <sup>*2</sup>	693	758	+9.4%
減価償却費及び償却費 <sup>*3</sup>	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	

(億円)

\*1 構造改革費用は営業費用として営業利益に包含される(次頁参照も可)  
\*2 企業結合に伴う仕入無形固定資産の増加額も含まれる(次頁参照も可)  
\*3 無形固定資産と繰上償却資産の償却費を含む(次頁参照も可)

吉田憲一郎氏：CFOの吉田です。よろしくお願いいたします。2017年度第2四半期の連結売上高は、前年同期比22パーセント増の2兆625億円となりました。連結営業利益は前年同期比約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)

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"> <li>■ 熊本地震の影響(△137億円)</li> <li>■ 熊本地震の受取保険金(+72億円)</li> <li>■ 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)</li> <li>■ 電池事業の譲渡にともなう減損(△328億円)</li> </ul>
FY17 2Q	2,042 億円	2,042 億円	—
前年同期比	+1,585 億円	+1,156 億円 (+130.6%)	

\* 前年同期における連結業績の仮定(注)及び仮設割合を算入した項目

なお、前年同期の営業利益においては、こちらのスライドにある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

2017年度 1H 連結業績			
	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%
繰上改革費用	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)

## 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"> <li>■ 熊本地震の影響(△479億円)</li> <li>■ 熊本地震の受取保険金(+85億円)</li> <li>■ 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)</li> <li>■ 電池事業の譲渡にともなう減損(△328億円)</li> </ul>
FY17 1H	3,618 億円	3,250 億円	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ カメラモジュール製造子会社の持分の譲渡益(+275億円)</li> <li>■ 熊本地震の受取保険金(+93億円)</li> </ul>
前年同期比	+2,599 億円	+1,270 億円 (+64.1%)	

\* 該当半期における「連結業績のお知らせ」及び「四半期報告資料」で内容を開示した項目

4

先ほどと同様、実質ベースでの増益は1,270億円となり、増益幅は64パーセントと試算されます。

## 2017年度2Qセグメント別業績 [組替再表示]

### 2017年度 2Q セグメント別業績 [組替再表示]

		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	568	+378	+37
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	
会社(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	28,626	+11,736	
	営業利益	457	2,042	+1,585	

① 2017年度第1四半期に行った業務統合に伴う2016年2Qビジネスセグメント区分の変更にもともない、各分野の2016年度の財務数値を前年度の表示に合わせて調整再表示している(注:注5参照)  
 ② 本分科の売上高はセグメント報告より先取りされたものであり、また各分科の営業利益はセグメント間取引消去後のもので記載の金額は含まれない(注:注5参照)  
 ③ 売上高(金融ビジネス収入、営業収入を除く)は注5参照  
 ④ 為替影響額は為替変動に起因する2017年度第2四半期(連結業績のお知らせ)の注5参照(注:注5参照)

5

セグメント別の実績はご覧のとおりです。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伴う減損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]

		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	304	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	-
会社(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	-

6

こちらは上期累計のセグメント別実績です。

## 2017年度連結業績見通し

	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	-
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)	1株当たり配当金
1米ドル	108.4円	110円前後	112円前後	中間 12円50銭
1ユーロ	118.8円	120円前後	130円前後	期末 (予定) 12円50銭
				年間 (予定) 25円

7

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ちら（スライド下部）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。

当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株当たり25円とさせていただきます予定です。

## 2017年度セグメント別業績見通し [組替再表示]

		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	590	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、会社(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	2,687	5,000	6,300	+1,300

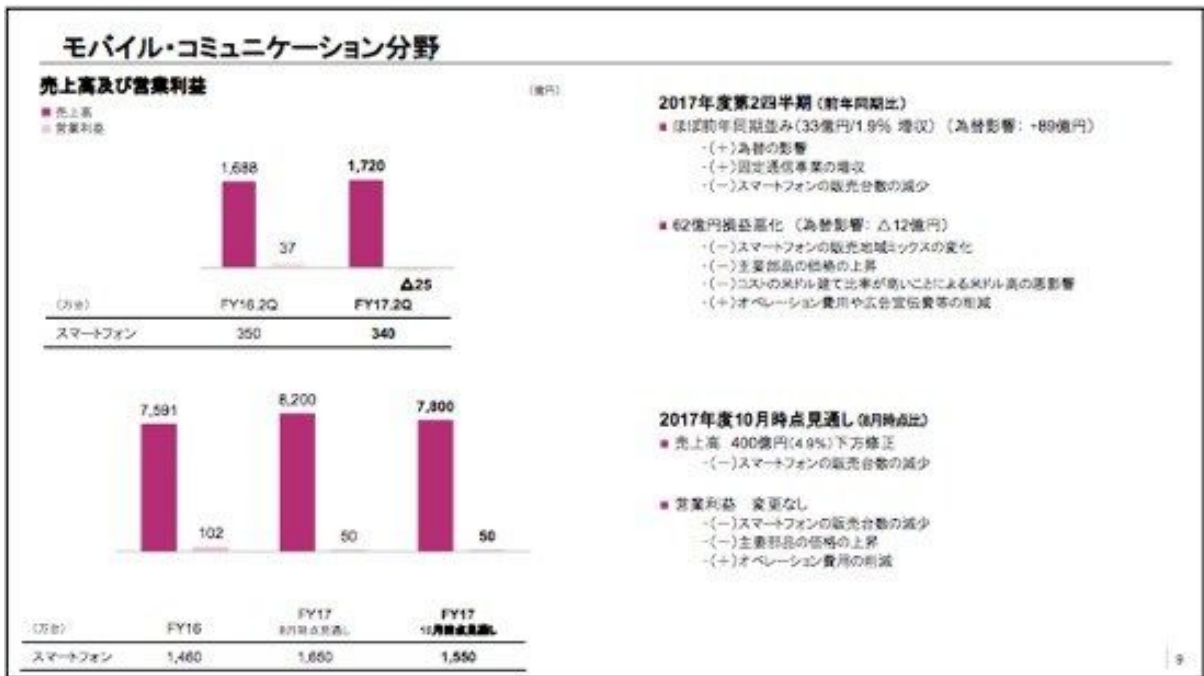
続いてセグメント別の業績見通しは、ご覧のとおりです。こちらにあるとおり、半導体、音楽、ホームエンタテインメント&サウンドの各分野で営業利益見通しを上方修正しております。

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おります。

また、全社（共通）およびセグメント間取引消去において、ビジネスリスクへのバッファとしてマイナス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



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。

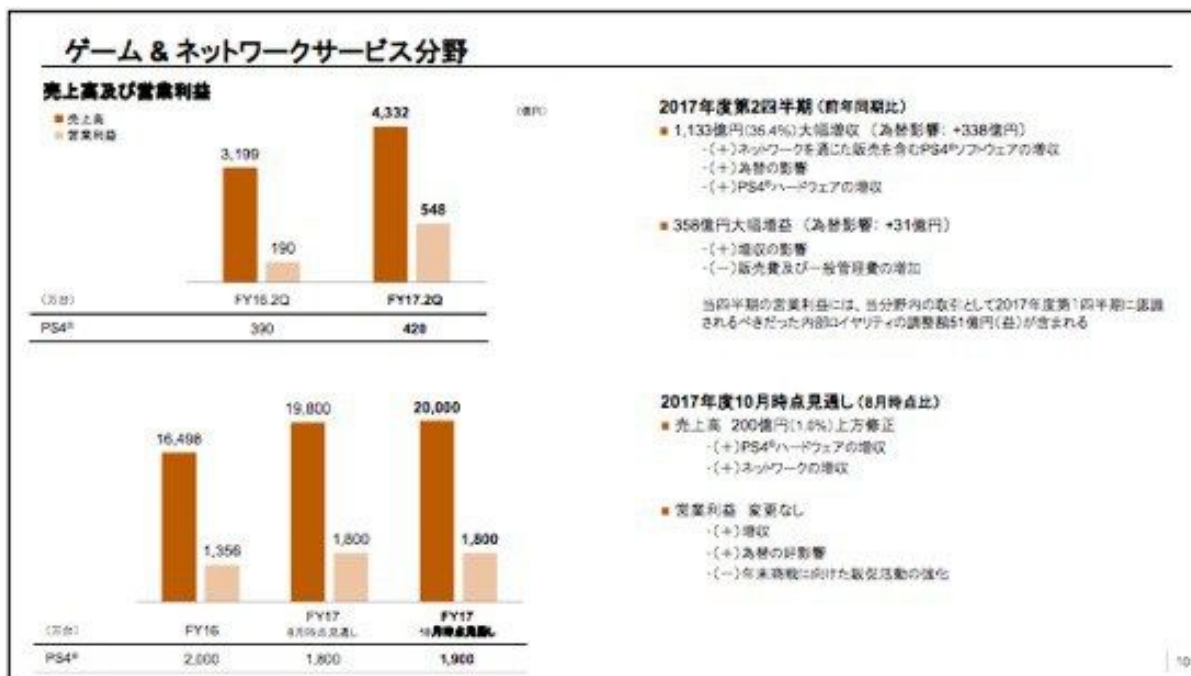
当四半期はスマートフォンの販売台数の減少はあったものの、為替の影響などにより前年同期比2パーセントの増収となりました。

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。この収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、売上高見直しは400億円引き下げ、7,800億円としております。

営業利益見直しについては、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



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。

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パーセント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、前年同期比358億円の増益となり、548億円を計上しました。

なお、詳細は後ほど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伴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はございません。

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、小寺剛が就任すると発表いたしました。

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



従来の計上タイミング

	従来 (計上月)											
	1Q			2Q			3Q			4Q		
日本の子会社(収入)	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
海外の子会社(費用)	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3

11

ここで先ほど触れた、内部ロイヤリティの会計処理についてご説明いたします。こちらのスライドのとおり、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いを行っております。

今般、当分野内での内部ロイヤリティの支払いおよび受け取りの会計処理において、スライド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)

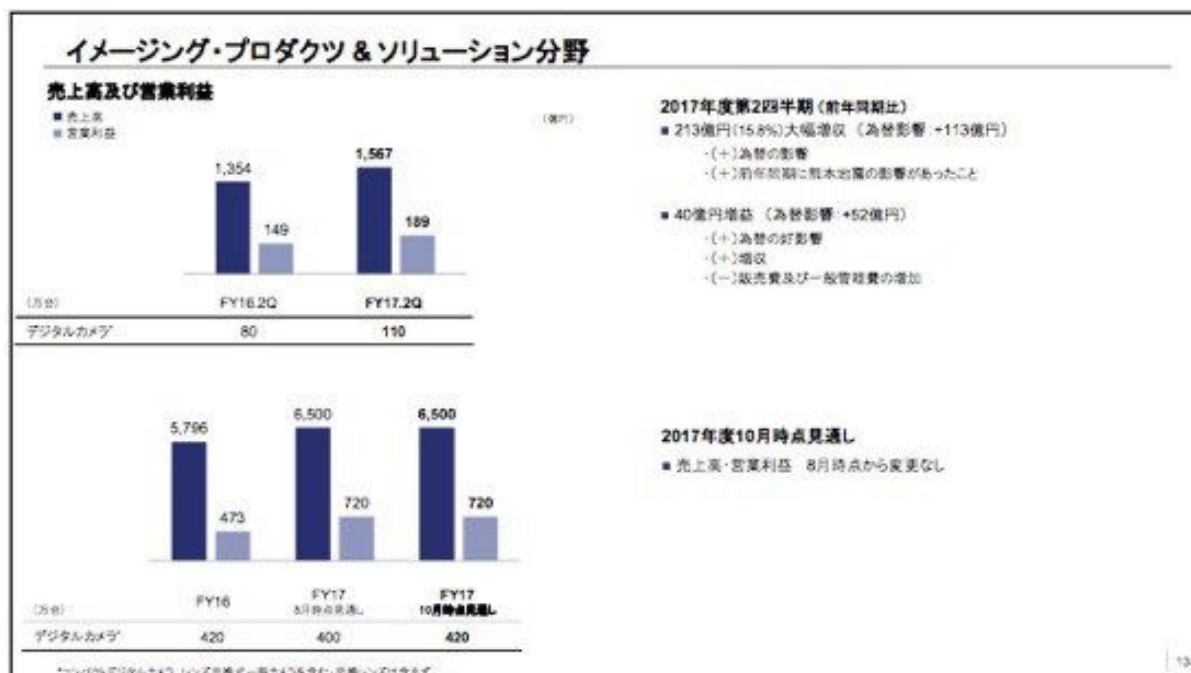
	FY16					FY17	
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q
開示済みの営業利益	440	190	500	225	1,356	177	548
内部ロイヤリティの認識タイミングに関する調整額	+35	+30	△7	△58	±0	+51	△51
内部ロイヤリティの認識タイミング調整後の営業利益	475	220	494	167	1,356	229	496

12



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、ご覧のとおりとなります。各四半期を含め売上高に影響はなく、2016年度の年間の営業利益にも影響はございません。

## イメージング・プロダクツ&ソリューション分野



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いたします。

当四半期は前年同期比16パーセントの増収、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などによるものです。通期の見直しについては変更しておりません。

ここで、メディカル事業について述べたいと思います。オリンパスさまとの協業により、これまですでに2つの製品が上市されており、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

## ホームエンタテインメント & サウンド分野

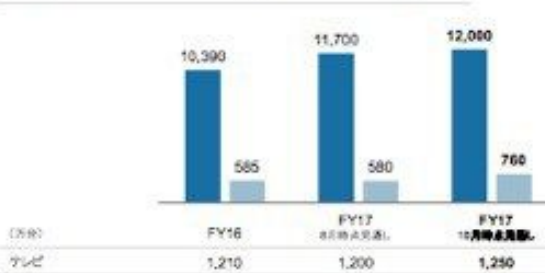
### 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益



### 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



### 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パーセントの増収、営業利益は68億円の増益となり、244億円を計上いたしました。  
 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50万台引きあげたことを受け、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



次に、半導体分野についてご説明いたします。  
 当四半期は前年同期比18パーセントの増収、536億円の増益改善となり、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

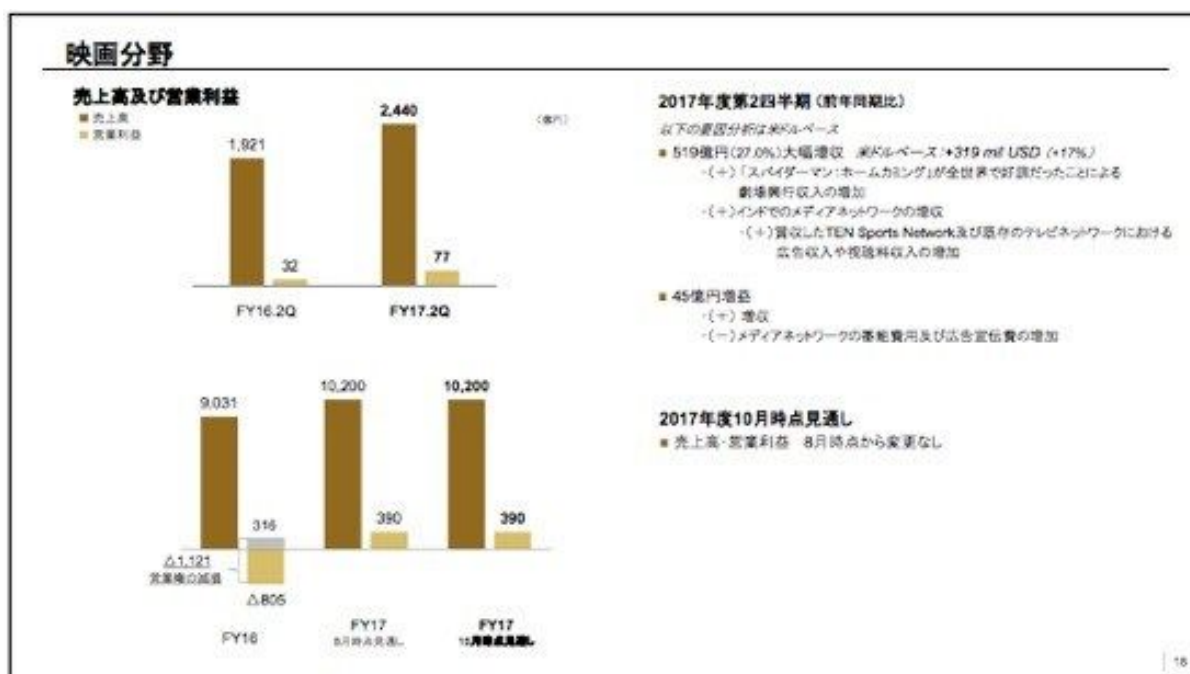


なお一時的な要因を除いた実質ベースでの営業増益は473億円と試算されます。  
 通期においてはモバイル向けイメージセンサーの販売数量見通しを8月時点の想定から引き上げたことから、売上高見通しを200億円上方修正しております。営業利益

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。

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「EyeQ®4」および「EyeQ®5」との接続が可能となる予定です。

## 映画分野



続きまして、映画分野についてご説明いたします。

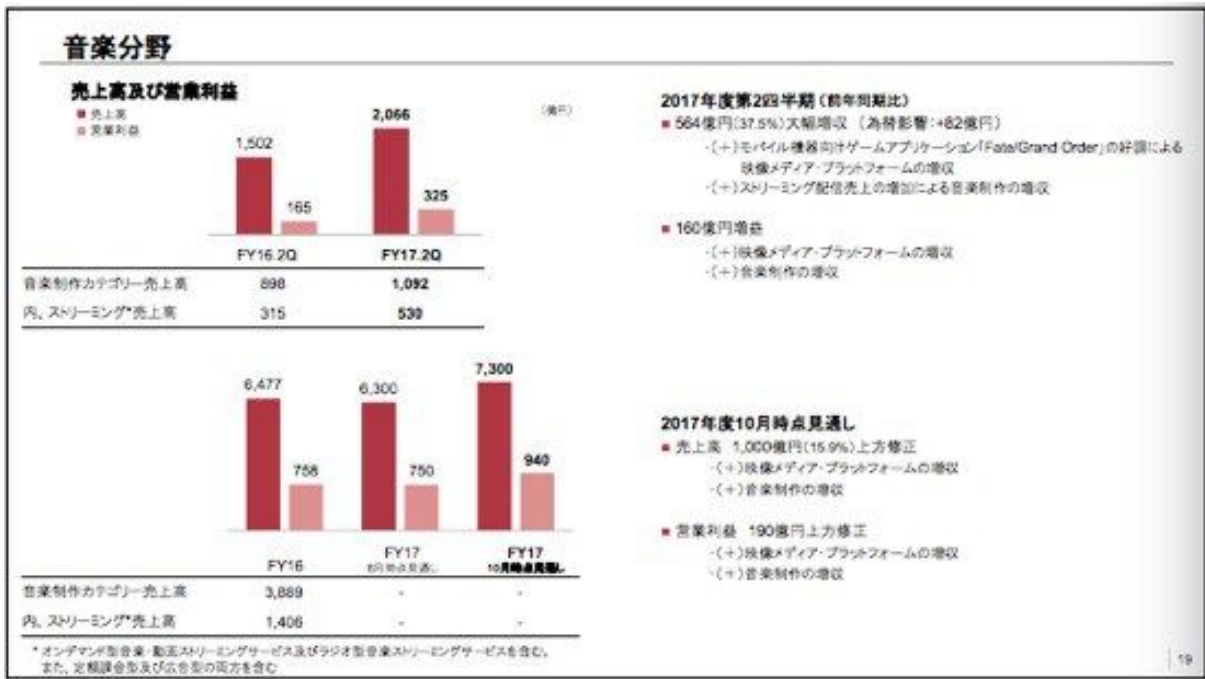
当四半期は前年同期比で27パーセントの増収、営業利益は45億円の増益となり、77億円を計上しました。この増収増益は主に映画作品において、『スパイダーマン：ホームカミング』の劇場興行収入が全世界で好調に推移したことによるものです。通期の見通しについては変更しておりません。

スパイダーマン関連では、すでに4作品の製作を決定しております。今後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。

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、テレビ番組製作とメディアネットワークの2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2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（Over The Top＝動画・音声などのコンテンツ・サービスを提供する事業者、もしくはそれらコンテンツ・サービスそのものを指す）の知見も有する経営者です。

## 音楽分野



続いて、音楽分野についてご説明いたします。

当四半期は前年同期比38パーセントの増収、営業利益は160億円の増益となり、325億円を計上いたしました。

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。

通期の営業利益見直しについては、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。

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ANIPLEXからは、8月より新たに「マジアレコード」の配信を開始しております。

## 金融分野



## 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



### 2017年度第2四半期 (前年同期比)

- 金融ビジネス収入 167億円(7.2%)増収
  - ・(+ )ソニー生命の増収(+151億円、収入:2,460億円)
  - ・(+ )保有契約家の拡大による保険料収入の増加
  - ・(+ )市場環境が良好であったことなどにより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いたします。

当四半期は前年同期比で7パーセントの増収、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。私からのご説明は以上です。