

# 70<sup>th</sup>

SINCE 1946

## 2016年度上半期連結業績について

当上半期(2016年4月1日から9月30日まで)の売上高及び営業収入(売上高)は、前年同期に比べ10.8%減少し、3兆3,021億円となりました。これは、主に為替の影響によるものです。

なお、前年同期の為替レートを適用した場合\*、映画製作における劇場興行収入及びテレビ局向けライセンス収入の増加などがあった映画分野及びネットワークを通じた販売を含むPlayStation®4のソフトウェアの増収などがあったゲーム&ネットワークサービス分野で増収となりましたが、主に収益構造の改善に向けた施策により不採算地域でスマートフォンの販売台数が大幅に減少したモバイル・コミュニケーション(MC)分野で大幅な減収となったことなどにより、売上高はほぼ横ばいとなります。

[ご参考]当上半期及び前年同期の平均為替レート

|        | 2015年度上半期 | 2016年度上半期 | 変化率        |
|--------|-----------|-----------|------------|
| 1 米 ドル | 121.8円    | 105.3円    | 15.7% (円高) |
| 1 ユーロ  | 135.0円    | 118.2円    | 14.3% (円高) |

\*前年同期の為替レートを適用した場合の売上高の状況については、投資家情報ウェブサイト(<http://www.sony.co.jp/SonyInfo/IR/individual/>)に掲載している「2016年度第2四半期連結業績のお知らせ」11頁の[注記]をご参照ください。

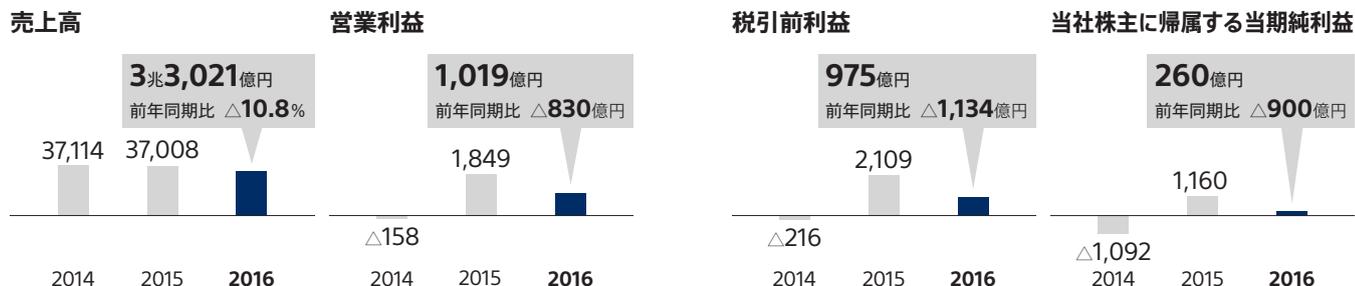
営業利益は、前年同期比830億円減少し、1,019億円となりました。この大幅な減益は、MC分野及び映画分野などで改善があったものの、主に半導体分野及びコンポーネント分野の大幅な損益悪化によるものです。

半導体分野は、為替の悪影響、外販向けの一部の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及び熊本地震に関連する費用を計上したこと、在庫に関する評価減や経費が前年同期比で増加したことなどにより、大幅な損益悪化となりました。

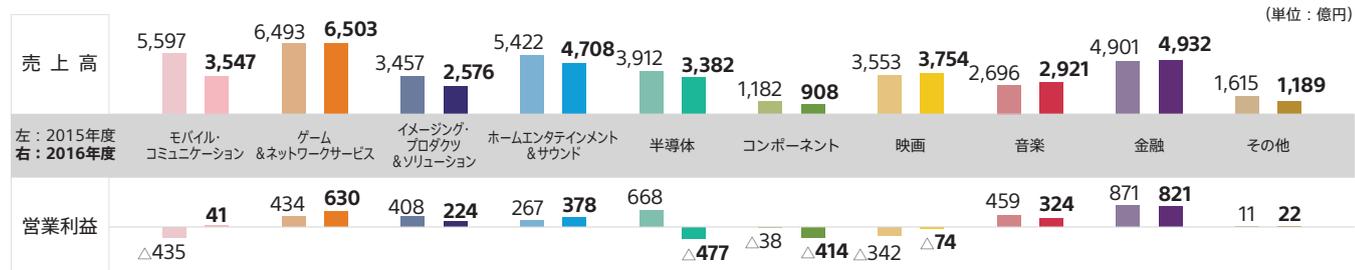
コンポーネント分野は、主に今後実施予定の電池事業の譲渡にともなう減損を計上したことにより、分野全体で大幅な損益悪化となりました。

なお、2016年度の中間配当金につきましては、前年度と同額の1株につき10円とし、本年12月1日を支払開始日とさせていただきます。

### ●業績ハイライト(上半期)



### ●ビジネス別売上高・営業利益(上半期)



(注1)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、また各分野の営業損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ていません。

(注2)2016年度の組織変更にとりも、各分野の過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ます。

本リーフレットでは、2016年度上半期の連結業績の概要とともに、高収益企業への変革に向け策定した第二次中期経営計画の進捗状況についてご報告させていただきます。

また、2016年5月7日、ソニーは創立70周年を迎えました。商品の歴史についてもご紹介しておりますので、あわせてご覧ください。



マネジメント・メッセージ

# 高収益企業への 変革と新しい事業創出への

## 創立70周年を迎え

株主の皆様には、平素より格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。さて、私たちソニーは今年で創立70周年を迎えました。これもひとえに株主の皆様のご支援の賜物と心より感謝申し上げます。

70年が経ち、時代が変わっても、変わることのないものがあります。それは、「真に魅力的な商品やコンテンツ、サービスを提供し、お客様に感動をもたらし、好奇心を刺激する会社であり続ける」というソニーのミッションです。

このミッションの実現のためには、「既存の枠組みにとらわれることなく挑戦を続け、イノベーションを起こす」という設立趣意書に書かれている「創造と挑戦の理念」を、ソニーの変わることのないDNAとして、いつまでも持ち続けなくてはならないと考えています。

歴史に甘えることなく、創業者が築いたソニーという唯一無二の企業体を進化させ、次世代につなぐことが、私をはじめとする現経営陣の使命だと肝に銘じ、事業運営を進めてまいります。

## 第二次中期経営計画の進捗

続いて、2015年度から3か年にわたる中期経営計画の進捗についてご説明いたします。

第二次中期経営計画では「利益創出と成長への投資」をテーマとしています。2014年度までの構造改革を中心とした経営から、成長の実現をめざしてギアチェンジを行い、新たな段階に移行しています。

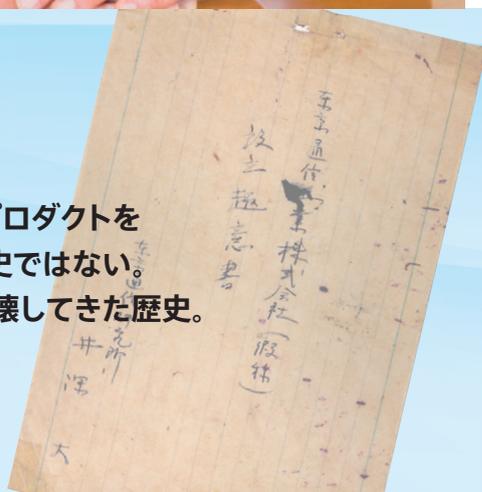
経営数値目標としては、中期計画の最終年度である2017年度に、ソニーグループ連結で、ROE10%以上、営業利益5,000億円以上をめざしております。

### 2015年度から“利益創出と成長への投資”フェーズへ



## ソニーの歴史。

それは、ただプロダクトを作ってきた歴史ではない。それは常識を壊してきた歴史。



## 1955年 TR-55

### 日本初の トランジスタラジオ



自社開発したトランジスタ5石を使用。ラジオのポータブル化の原点となった。

## 1968年 KV-1310

### ソニー独自のトリニトロン方式による カラーテレビ1号機



明るさはそれまで主流だったシャドーマスク管の2倍に相当。ソニーがカラーテレビのデバイスにおいて、その優位性を確実にした記念碑的な商品。

# 挑戦

第二次中期経営計画の初年度にあたる2015年度を振り返ると、収益構造は改善し、連結営業利益、当社株主に帰属する当期純利益は、ともに大幅な改善を実現することができました。

2015年度の収益改善の最大の要因は、ソニーブランドを冠したコンシューマーエレクトロニクス事業の業績回復です。

テレビ事業は、コスト削減や高付加価値製品の販売比率の向上により、2014年度に11年ぶりの黒字化を実現し、2015年度も安定した利益を計上しました。競争環境が大変厳しいスマートフォン事業では、2016年度の黒字化に向け進めた構造改革が順調に進捗しました。

円高の悪影響や熊本地震の影響など、2016年度も不確実性が高い市場環境は続いており、課題やリスクはありますが、「一律に規模を追うことはせず、収益性を重視する」という方針に加え、お客様の感性を刺激する優れたデザインや新機軸の商品などの「差異化」にこだわり続けることで、商品力の強化や業績の向上をめざしてまいります。

## 新規事業創出への取り組み

長年の課題であったエレクトロニクス事業が業績回復を遂げつつある中、この領域において新たな事業機会を創出するための取り組みを加速すべき時がきたと考えており、事業規模自体はまだ小さいものの、社員のチャレンジ精神を喚起することも意図し、新規事業の創出活動を積極的に行っています。

●新規事業の創出活動から生まれた製品

### 5つの香りで“なりたい気分”を持ち運ぶ パーソナルアロマディフューザー「AROMASTIC™」



AROMASTICは、片手に収まるコンパクトなサイズながら、5種類の香りが入ったカートリッジを装着することで、異なる香りを切り替えてお楽しみいただけます。熱を使わずに香気拡散方式（ドライエア方式）を採用し、香りが周囲に拡散しないため、

シーンを問わずにお使いいただけます。

オフィスで集中したいとき、大事な場面の前に緊張をほぐしたいときなど、ライフスタイルや気分に合わせて香りで気持ちを切り替える、新しい香り習慣を提案します。

このような取り組みに加え、家庭での生活をより便利かつ快適に、そして楽しくするような用途を中心にロボティクス技術の適用を検討しており、今年4月には事業化に向けた組織を立ち上げました。開発しているもののひとつには、お客様と心のつながりを持ち、育てる喜び、愛情の対象となりうるようなロボットもあります。

単にAI（人工知能）技術が組み込まれた商品を世の中に出すのではなく、お客様に感動体験をもたらすハードウェアとサービスを組み合わせた新たな事業モデルの提案を行ってまいります。

ソニーの高収益企業への変革と新しい事業の創造に向け、果敢に挑戦してまいりますので、株主の皆様におかれましては、引き続きご支援を賜りますようお願い申し上げます。

2016年11月

代表執行役 社長 兼 CEO 平井一夫

## 1979年 TPS-L2

ステレオカセットプレーヤー  
ウォークマン®1号機

録音機能なしでは売れないとの社内外の声に反して大ヒットとなり、新たなライフスタイルを創造した。

## 1994年 PlayStation®

それまでの家庭用ゲーム機の常識を覆す圧倒的パワーと、スタイリッシュなデザインで一世を風靡。業務用ビデオゲームに匹敵する高解像度のリアルタイム3DCG表示を実現し、テレビゲーム新時代の到来を告げた。

New Story,  
New Sony.

心は70年前のまま。  
あなたと共に  
新しい物語へ。

創立70周年を記念して作成したメッセージビデオを投資家情報ウェブサイトに掲載しています。ぜひご覧ください。

<http://www.sony.co.jp/SonyInfo/IR/library/report/>

## スマートフォン Xperia™ XZ



ソニーが独自に新規開発したトリプルイメージセンシング技術により進化したカメラ機能を搭載。イメージセンシング、ディスタンスセンシング、カラーセンシングの3つの技術を組み合わせることにより、従来スマートフォンが苦手としていたあらゆる環境下においても、一瞬を逃さず忠実にシーンを捉え、より正確に、美しい撮影を可能にしました。

## レンズ交換式デジタル一眼カメラ

α6500



ソニー独自のオートフォーカスシステム「4Dフォーカス™」や光学式5軸手ブレ補正機能、タッチパネルなどを小型ボディに凝縮した、APS-Cセンサー搭載ミラーレス一眼カメラの最上位機種です。高性能オートフォーカス・高速連写性能を重視するシーンはもちろん、高画質・動画機能・操作性などのすべてを高いレベルで実現し、オールラウンドで活躍するカメラとして幅広いシーンにお使いいただけます。

## バイオハザード：ザ・ファイナル



日本発の人気ゲームから生まれ、アリス（ミラ・ジョヴォヴィッチ）と世界をアンデッド化した元凶アンブレラ社との戦いを描いたアクション映画“バイオハザード”シリーズ最終章。果たしてアリスは人類滅亡を阻止できるのか。（2016年12月23日 日本公開）

©2016 SCREEN GEMS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

\*記載されている商品名などはソニー及び各社の登録商標あるいは商標です。

## PlayStation®4 Pro

4Kクオリティの画質、なめらかで安定したフレームレート、そして4Kビデオストリーミングに対応したPlayStation®4のハイエンドモデル。全てのPlayStation®4向けゲームを遊ぶことができ、4KTVだけでなくHDTVでも、より高画質、より快適なゲームプレイをお楽しみいただけます。



## 4K液晶テレビ ブラビア®

Z9Dシリーズ

全てのLEDを完全独立駆動させる独自開発のバックライト技術 Backlight Master Drive™（バックライト マスタードライブ）と、様々な映像をHDR（ハイダイナミックレンジ）相当にアップコンバートする4K\*高画質プロセッサーX1™ Extremeを新搭載。これまでにない高輝度、高コントラストを実現し、鮮烈な光の輝きや引き締まった深い黒が緻密に表現され、あたかも目の前に存在するかのようなリアルな映像を大画面で表現します。

\*水平3,840画素×垂直2,160画素



## Happiness is... Xmas

今年のクリスマスのマスト・アイテム！ジャケットにはスヌーピーをはじめピーナッツの仲間たちが登場！フィフス・ハーモニーをはじめ、ペンタトニックス、ワン・ダイレクション、さらにはセリーヌ・ディオンやワム！など、人気アーティストのクリスマス楽曲を全17曲収録。



©2016 Peanuts Worldwide LLC

# PlayStation®VR

### 没入感を越えたまったく新しい体験

PlayStation®VRはPlayStation®4のゲーム体験をさらに豊かにするバーチャルリアリティ（VR）システムです。VRヘッドセットをかぶると、プレイヤーの360度全方向を取り囲む迫力のある3D空間が出現。独自の3Dオーディオ技術との連動によって生まれる圧倒的な臨場感により、ゲームの世界に本当に入り込んでいるかのような体験をもたらします。

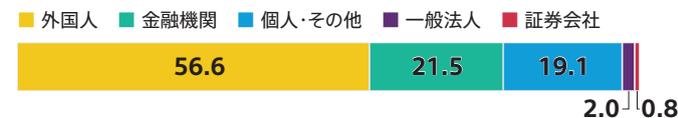
ひとりで楽しむゲームはもちろん、VRヘッドセットをかぶったプレイヤーとTVモニターを見ているプレイヤーが対戦するパーティーゲームなど、家族や友達とも一緒にお楽しみいただけます。



## 株式の状況(2016年9月30日現在)

|          |                |
|----------|----------------|
| 発行済株式の総数 | 1,263,184,460株 |
| 株主数      | 548,315名       |

所有者別の持株比率 (単位：%)



### 企業情報などに関するお問い合わせ先

ソニー株式会社 財務部SRグループ  
〒108-0075 東京都港区港南1丁目7番1号  
電話：(03)6748-2111(代表)  
株主Eメール：✉ [Kabu\\_net@jp.sony.com](mailto:Kabu_net@jp.sony.com)