

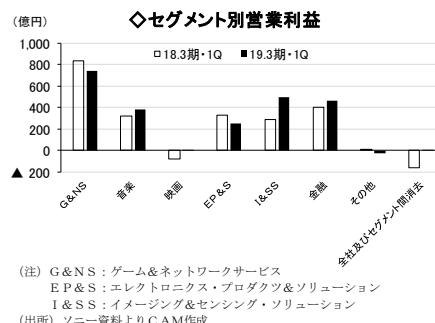
企業ニュース ソニー

(東証1部 : 6758) <https://www.sony.co.jp/>

作成者: 村上大志

CMOSイメージセンサーで世界トップシェア

1946年、設立。エンターテインメント、エレクトロニクス、金融の3つの領域で事業展開する日本を代表する企業の1社。テレビやデジカメなどをグローバルで展開し、ブランド力は非常に高い。エレクトロニクス分野の不振で09.3期から15.3期の7年間で6度の最終赤字を計上したが、構造改革とエンターテインメント分野に注力することで復活を果たし、直近では2期連続で最高益を更新。ゲーム事業が好調で、19.3期末時点での「プレイステーション4 (以下PS4)」の世界累計販売台数は9,680万台を突破。月額課金でオンライン対戦などができる会員制プラットフォーム「PSネットワーク」の月間アクティブユーザー数は9,400万人以上で、ハードやソフトのヒットに左右されない収益基盤を築いている。足元では、世界トップシェアを誇るCMOSイメージセンサーを中心としたI&SS事業に注力している。



イメージセンサーの需要拡大、フル稼働が続く

20.3期・第1四半期(4-6月)の連結業績は、売上高が1兆9,257億円、前年同期比1%減、営業利益が2,309億円、同18%増。G&NSやE P & Sの減益をI & S Sと音楽、金融でカバーし2桁の増益を達成した。CMOSイメージセンサーが好調で、スマホカメラの多眼化・大型化で数量が増加し、単価も上昇した。音楽は新規連結効果に加えストリーミング配信が堅調、映画は収益基盤の回復が進み第1四半期としては5年ぶりに黒字となった。

20.3期の会社計画は、売上高が8兆6,000億円、前期比1%減、営業利益が8,100億円、同9%減。売上高はG&NSやE P & Sの見通しを引き下げて2,000億円下方修正したが、営業利益はコスト削減などを見込み据え置いた。注力するI & S Sでは、イメージセンサーへの需要が高まっておりフル稼働が続いている。特にハイエンドスマホ向けが好調で業績への貢献が見込めよう。映画では6月に公開した「スパイダーマン：ファー・フロム・ホーム」の興行収入が10億ドルを突破し、第2四半期から業績に本格貢献する。G&NSはPS4の年間販売台数見通しを引き下げたが、ネットワークサービスの拡大で高水準の利益が維持されよう。

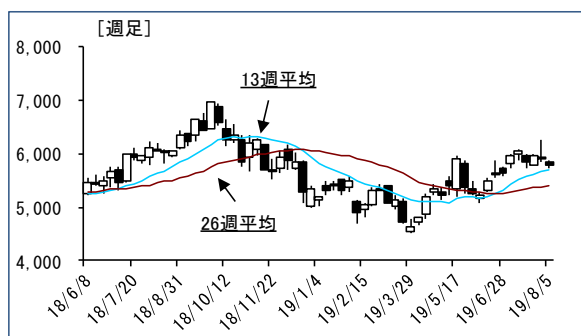
[株価動向・投資判断]

予想PERは14倍台と割高感はない。主力事業は堅調で持続的な成長が期待できよう。

<6758 ソニー 業績:米国基準>

[今期予想の配当金は日経予想]

	売上及び営業収入	営業利益	税引前利益	当期利益	1株利益	1株配当
	百万円 (伸び率)	百万円 (伸び率)	百万円 (伸び率)	百万円 (伸び率)	円	円
18.3	8,543,982 (12)	734,860 (155)	699,049 (178)	490,794 (570)	388.3	27.50
19.3	8,665,687 (1)	894,235 (22)	1,011,648 (45)	916,271 (87)	723.4	35.00
20.3 予	8,600,000 (▲1)	810,000 (▲9)	770,000 (▲24)	500,000 (▲45)	401.4	40.00



[主要株価指標]	(売買単位: 100株)
株価(2019/8/5)	5,771 円
年初来高値(高値日)	6,245 円(19/7/31)
同 安値(安値日)	4,507 円(19/3/25)
予想PER(20.3予)	14.4 倍
1株株主資本(PBR算出用)	3,087.7 円
PBR	1.87 倍
予想配当利回り	0.69 %
(1株当たり配当金年40.00円)	
ROE(19.3)	27.3 %
発行済み株式数	127,169 万株