

# 2013年度 第3四半期連結業績概要

(2013年12月31日に終了した3カ月間)

ソニー株式会社  
Sony Corporation



## ハイライト

- 当四半期の連結売上高及び営業利益は、デバイス分野を除くエレクトロニクス4分野における業績改善及び金融分野の好調な業績などにより、前年同期比で大幅な増収増益。
- コア事業では、ゲーム分野において、当四半期に導入した「プレイステーション 4」(PS4™)のハードウェアおよびソフトウェアが好調な売上を記録。当年度第1四半期より利益貢献しているスマートフォンとタブレットのモバイル事業も、前年同期比で大幅な増収及び損益改善。
- 通期の連結営業利益については、当四半期に減損及び評価減を計上したことなどにより、10月時点の見通しを下方修正。
- エレクトロニクス事業全体の収益性向上のため、ソニーとしてはPC事業の収束を決定し、日本産業パートナーズ株式会社との間で事業譲渡に関する意向確認書を締結。テレビ事業については、高付加価値戦略の推進とさらなるコスト削減に加え、自立した経営のために分社化し完全子会社として運営することを決定。エレクトロニクス事業を支える販売／製造／本社間接部門においても規模の適正化を実施する。

## FY13 3Q 連結業績

	FY12 3Q	FY13 3Q	前年同期比	前年同期比 (CC <sup>*1</sup> )
売上高及び営業収入	19,480	<b>24,128</b>	+23.9%	+4.6%
営業利益	464	<b>903</b>	+94.6%	△24.1%
税引前利益	294	<b>898</b>	+205.0%	
当社株主に帰属する当期純利益	△108	<b>270</b>	-	
普通株式1株当たり当社株主に帰属する当期純利益(希薄化後)(円)	△10.72	<b>23.09</b>	-	
構造改革費用 <sup>*2</sup>	167	<b>137</b>	△18.1%	

為替変動による業績への影響額	平均レート	FY12 3Q	FY13 3Q
売上高及び営業収入	1米ドル	約 +3,758億円	81.2 円
営業利益	1ユーロ	約 +551億円	105.4 円
			100.5 円
			136.7 円

\*1 CCベース：円と現地通貨との間の為替変動がなかったものと仮定した試算ベース(Constant Currency Basis)  
\*2 構造改革費用は営業費用として営業利益に含まれる

## FY13 1Q - 3Q 連結業績

	FY12 1Q - 3Q	FY13 1Q - 3Q	前年同期比	前年同期比 (CC <sup>*1</sup> )
売上高及び営業収入	50,678	<b>59,010</b>	+16.4%	△2.0%
営業利益	830	<b>1,415</b>	+70.5%	△31.8%
税引前利益	585	<b>1,420</b>	+142.7%	
当社株主に帰属する当期純利益	△509	<b>112</b>	-	
普通株式1株当たり当社株主に帰属する当期純利益(希薄化後)(円)	△50.69	<b>9.56</b>	-	
構造改革費用 <sup>*2</sup>	394	<b>261</b>	△33.8%	

為替変動による業績への影響額	平均レート	FY12 1Q - 3Q	FY13 1Q - 3Q
売上高及び営業収入	1米ドル	約 +9,328億円	80.0 円
営業利益	1ユーロ	約 +849億円	102.3 円
			99.4 円
			132.2 円

\*1 CCベース：円と現地通貨との間の為替変動がなかったものと仮定した試算ベース(Constant Currency Basis)  
\*2 構造改革費用は営業費用として営業利益に含まれる

## FY13 3Q セグメント情報

(億円)

		FY12 3Q	FY13 3Q	前年同期比	前年同期比(CC*)	為替影響額
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	売上高	1,869	1,981	+6.0%	△12%	+344億円
	営業利益	△29	121	+150億円		
ゲーム	売上高	2,685	4,418	+64.6%	+33%	+840億円
	営業利益*2	46	180	+134億円		
モバイル・プロダクツ&コミュニケーション(MP&C)	売上高	3,188	4,615	+44.8%	+18%	+864億円
	営業利益*2	△213	△126	+88億円		
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	売上高	3,238	4,040	+24.8%	+3%	+719億円
	営業利益	△80	64	+144億円		
デバイス	売上高	2,173	2,160	△0.6%	△14%	+291億円
	営業利益*2	97	△238	△334億円		
映画	売上高	2,089	2,237	+7.1%	△13%	
	営業利益	253	243	△11億円		
音楽	売上高	1,264	1,447	+14.4%	△1%	
	営業利益	164	217	+53億円		
金融	金融ビジネス収入	2,664	2,842	+6.7%		
	営業利益	342	478	+136億円		
その他	売上高	1,662	1,861	+12.0%		
	営業利益	46	△13	△59億円		

売上高/金融ビジネス収入: 営業収入及びセグメント間取引を含む

\* CCベース: 円と現地通貨との間を為替変動がなかったものと仮定した試算ベース (Constant Currency Basis)。映画については米ドルベース

\*2 FY13 3Qの営業利益には、ゲーム分野における一部のPC向けソフトウェアタイトルの評価減62億円、MP&C分野におけるPC事業の長期性資産の減損82億円、及びデバイス分野における電池事業の長期性資産の減損321億円が含まれる

## FY13 1Q-3Q セグメント情報

(億円)

		FY12 1Q-3Q	FY13 1Q-3Q	前年同期比	前年同期比(CC*)	為替影響額
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	売上高	5,750	5,545	△3.6%	△20%	+965億円
	営業利益	119	189	+69億円		
ゲーム	売上高	5,346	7,154	+33.8%	+9%	+1,310億円
	営業利益*2	33	24	△9億円		
モバイル・プロダクツ&コミュニケーション(MP&C)	売上高	9,048	12,691	+40.3%	+12%	+2,550億円
	営業利益*2	△726	△76	+650億円		
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	売上高	8,116	9,430	+16.2%	△5%	+1,741億円
	営業利益	△338	△23	+315億円		
デバイス	売上高	6,845	6,203	△9.4%	△24%	+971億円
	営業利益*2	554	△10	△564億円		
映画	売上高	5,253	5,605	+6.7%	△14%	
	営業利益	283	102	△181億円		
音楽	売上高	3,245	3,716	+14.5%	△1%	
	営業利益	315	422	+107億円		
金融	金融ビジネス収入	6,923	7,818	+12.9%		
	営業利益	930	1,330	+400億円		
その他	売上高	4,135	4,408	+6.6%		
	営業利益	△64	△93	△29億円		

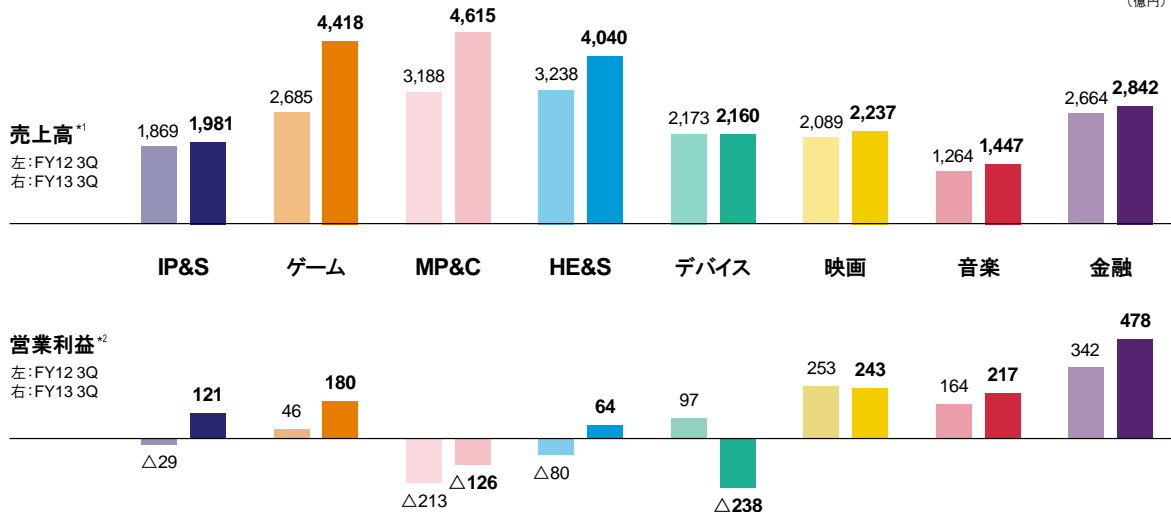
売上高/金融ビジネス収入: 営業収入及びセグメント間取引を含む

\* CCベース: 円と現地通貨との間を為替変動がなかったものと仮定した試算ベース (Constant Currency Basis)。映画については米ドルベース

\*2 FY13 1Q-3Qの営業利益には、FY13 3Qに計上したゲーム分野における一部のPC向けソフトウェアタイトルの評価減62億円、MP&C分野におけるPC事業の長期性資産の減損82億円、及びデバイス分野における電池事業の長期性資産の減損321億円が含まれる

## FY13 3Q セグメント別売上高・営業利益

(億円)

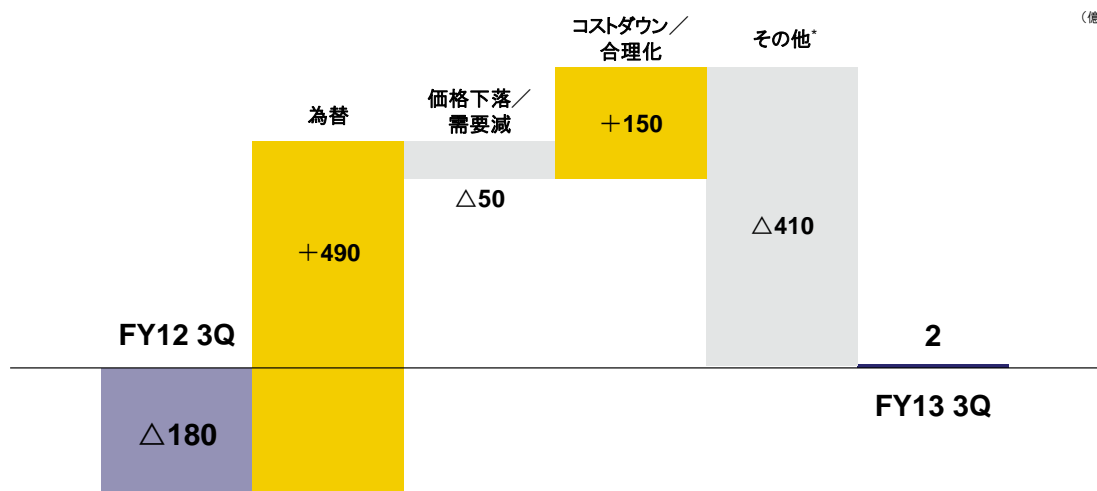


\*1 営業収入及びセグメント間取引を含む。金融は金融ビジネス収入

\*2 FY13 3Qの営業利益には、ゲーム分野における一部のPC向けソフトウェアタイトルの評価減62億円、MP&C分野におけるPC事業の長期性資産の減損82億円、及びデバイス分野における電池事業の長期性資産の減損321億円が含まれる

## FY13 3Q エレクトロニクス5分野合計：営業利益増減要因

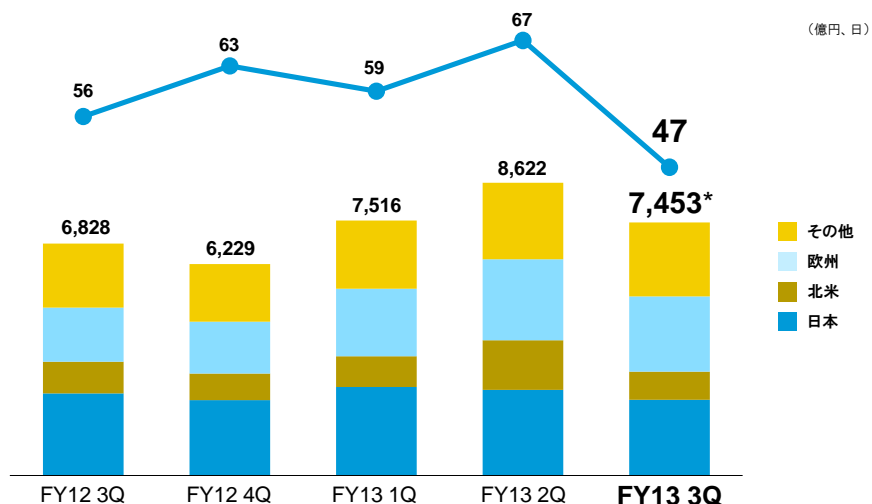
(億円)



エレクトロニクス5分野合計は、IP&S分野、ゲーム分野、MP&C分野、HE&S分野、及びデバイス分野

\* その他の悪化は、主にFY13 3Qに、ゲーム分野において一部のPC向けソフトウェアタイトルの評価減62億円、MP&C分野においてPC事業の長期性資産の減損82億円、及びデバイス分野において電池事業の長期性資産の減損321億円を計上したことによる

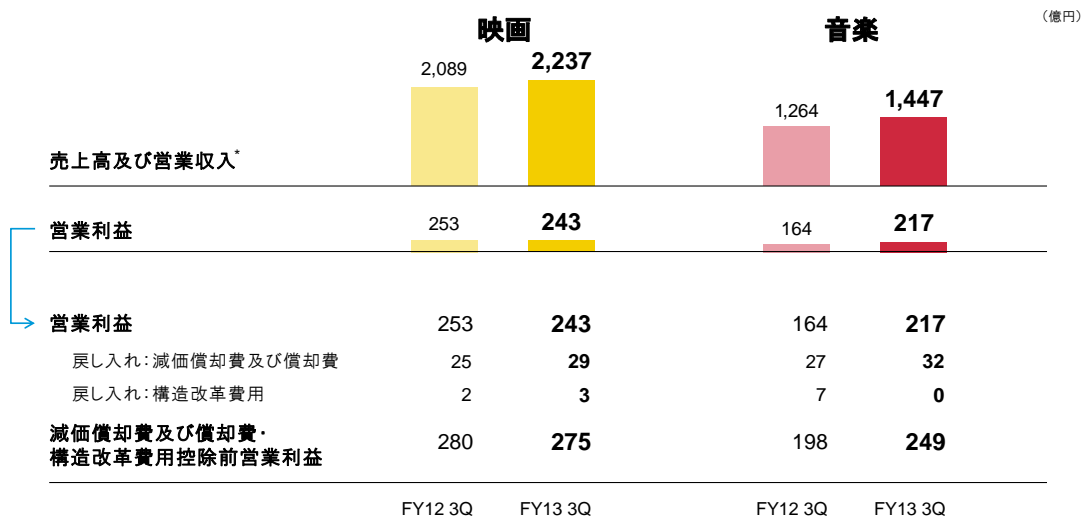
## FY13 3Q エレクトロニクス5分野合計：棚卸資産（地域別）



\*7,453億円(FY12 3Q末比625億円の増加。FY13 2Q末比では、1,169億円の減少。)

棒グラフ: 棚卸資産(億円)  
折れ線グラフ: 棚卸資産回転日数(四半期期首期末平均棚卸資産÷四半期中平均日次売上)  
エレクトロニクス5分野合計は、IP&S分野、ゲーム分野、MP&C分野、HE&S分野、及びデバイス分野

## FY13 3Q 映画・音楽：減価償却費及び償却費・構造改革費用控除前営業利益



\*セグメント間取引を含む  
減価償却費及び償却費・構造改革費用控除前営業利益は、米国会計原則に則っていません。(減価償却費及び償却費には、繰延映画製作費の償却費は含まれておりません。)  
またソニーは、これが米国会計原則にもとづく営業利益の開示に代わるものとは考えていません。しかし、ソニーは、映画分野及び音楽分野において、この補足的な開示が投資家の皆様には有益な追加情報を提供すると考えています。

## FY13 連結業績見通し(1)

(億円)

	FY12	10月時点FY13見通し	2月時点FY13見通し	10月時点比増減
売上高及び営業収入	68,009	77,000	<b>77,000</b>	-
営業利益	2,301	1,700	<b>800</b>	△52.9%
税引前利益	2,457	1,800	<b>800</b>	△55.6%
当社株主に帰属する当期純利益	430	300	<b>△1,100</b>	-
構造改革費用 <sup>*1</sup>	775	500	<b>700</b>	+40.0%
設備投資額	1,886	1,900	<b>1,900</b>	-
減価償却費及び償却費 <sup>*2</sup>	3,306	3,400	<b>3,400</b>	-
(内、有形固定資産の減価償却費)	1,992	2,000	<b>2,000</b>	-)
研究開発費	4,736	4,600	<b>4,600</b>	-
為替レート	実績レート	前提レート (FY13 2H)	前提レート (FY13 4Q)	
1米ドル	83.1円	100円前後	104円前後	
1ユーロ	107.2円	130円前後	140円前後	

\*1 構造改革費用は営業費用として営業利益(見通し)に含まれる  
\*2 無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含む

Sony Corporation Investor Relations 10

## FY13 連結業績見通し(2)

当年度の通期連結売上高は、音楽分野の売上高及び金融ビジネス収入が想定を上回る見込みですが、MP&C分野及びHE&S分野の売上高が想定を下回る見込みであるため、10月時点の想定から変更ありません。

連結営業利益については、IP&S分野、ゲーム分野、音楽分野、及び金融分野で想定を上回る見込みですが、MP&C分野、HE&S分野、及びデバイス分野で想定を下回る見込みであること、ならびに、資産売却の計画を見直したことなどから、10月時点での想定を900億円下回る800億円となる見込みです。なお、当四半期において、デバイス分野で電池事業の長期性資産の減損321億円、MP&C分野でPC事業の長期性資産の減損82億円、及びゲーム分野で一部のPC向けソフトウェアタイトルの評価減62億円を計上しましたが、これらは10月時点の想定には含まれていませんでした。

Sony Corporation Investor Relations 11

### FY13 連結業績見通し(3)

構造改革費用は、主にMP&C分野などで10月時点の想定から200億円増加し、グループ全体で約700億円を見込んでおり(前年度実績は775億円)、営業費用として前述の連結営業利益の見通しに含まれています。当年度において10月時点の想定から増加する200億円は、本日、ソニーが発表した、主にPC事業とテレビ事業の変革のために行われる一連の施策の実行にともなうものです。なお、これらの施策の実行にともなう2014年度の構造改革費用としては、約700億円を見込んでいます。また、これらの施策の実行がもたらす2015年度以降の固定費削減効果は、年間1,000億円以上とみています。

### FY13 連結業績見通し(4)

#### ■IP&S分野

分野全体の売上高は10月時点の想定から変更ありません。営業利益は、費用改善の効果が見込まれることなどにより、10月時点の想定を若干上回る見込みです。なお、前年度比では売上高についてはほぼ横ばい、営業利益については大幅な増益を見込んでいます。

#### ■ゲーム分野

売上高は10月時点の想定から変更ありません。営業損益は、当四半期に一部のPC向けソフトウェアタイトルの評価減を計上しましたが、費用改善の効果が見込まれることなどから、10月時点の想定を若干上回る見込みです。なお、前年度比では大幅な増収、大幅な損益悪化を見込んでいます。

## FY13 連結業績見通し(5)

### ■MP&C分野

主にスマートフォンの年間販売台数見通しを下方修正したことにより、分野全体の売上高は10月時点の想定を下回る見込みです。営業損益は、前述の減収による減益要因や当四半期にPC事業の長期性資産の減損を計上したことなどにより、10月時点の想定を大幅に下回る見込みです。なお、前年度比ではスマートフォンの販売台数の増加により、大幅な増収、大幅な損益改善を見込んでいます。

### ■HE&S分野

オーディオ・ビデオカテゴリーの売上が想定を下回る見込みであることから、分野全体の売上高は10月時点の想定を若干下回る見込みです。営業損益については、前述の減収による減益要因などにより、10月時点の想定を若干下回る見込みです。なお、前年度比では大幅な増収、大幅な損益改善を見込んでいます。

## FY13 連結業績見通し(6)

### ■デバイス分野

分野全体の売上高は10月時点の想定から変更ありません。営業損益は、当四半期において電池事業の長期性資産の減損を計上したことなどにより、10月時点の想定を大幅に下回る見込みです。なお、前年度比では減収、大幅な損益悪化を見込んでいます。

### ■音楽分野

音楽制作が好調であることなどにより、分野全体の売上高は10月時点の想定を上回る見込みです。営業利益については、前述の増収による増益要因などにより、10月時点の想定を上回る見込みです。なお、前年度比では大幅な増収、大幅な増益を見込んでいます。



## FY13 連結業績見通し(7)

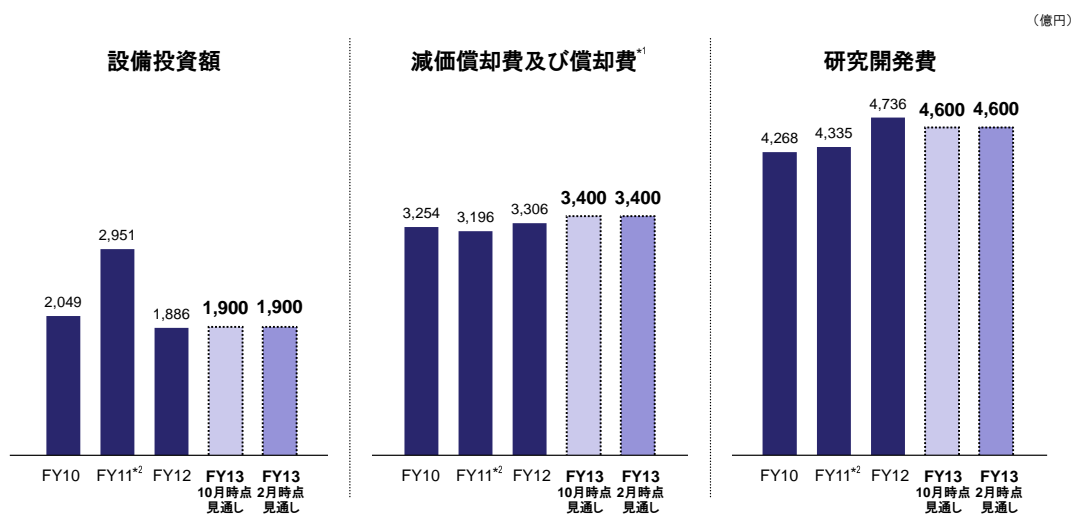
### ■金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益は、ともに当四半期の実績が想定を上回ったことにより、通期でも10月時点の想定を上回る見込みです。なお、前年度比では増収、大幅な増益を見込んでいます。

将来の相場動向を予測することは困難であるため、従来と同様、相場変動が金融分野の運用損益に与える影響は前述の見通しに織り込んでいません。したがって、将来の相場変動が前述の見通しに影響を与える可能性があります。

なお、映画分野における売上高、営業利益については、10月時点の想定から変更はありません。

## 設備投資額・減価償却費及び償却費・研究開発費



<sup>\*1</sup> 無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含む。FY13減価償却費10月時点及び2月時点見通しのうち、有形固定資産分は2,000億円(FY12は1,992億円)

<sup>\*2</sup> 2012年2月16日にソニーモバイルが連結されたため、FY11の数値にはソニーモバイルの1.5ヵ月分の実績が含まれる

## 主要エレクトロニクス製品売上台数または売上高（四半期別実績）

(万台、売上高は億円)

	FY12					FY13		
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q
<b>エレクトロニクス製品</b>								
ビデオカメラ	110	90	110	60	370	60	60	<b>70</b>
デジタルカメラ <sup>*1</sup>	490	410	490	310	1,700	310	280	<b>340</b>
スマートフォン	740	880	870	810	3,300	960	1,000	<b>1,070</b>
PC	180	200	220	160	760	130	150	<b>170</b>
液晶テレビ	360	350	420	220	1,350	310	330	<b>450</b>
<b>ゲーム</b>								
据置型ハードウェア (PS4、PS3、PS2) <sup>*2</sup>	280	350	680	340	1,650	110	200	<b>780</b>
携帯型ハードウェア (PS Vita 及び PSP)	140	160	270	130	700	60	80	<b>200</b>
ソフトウェア (売上高) <sup>*3</sup>	430	600	840	790	2,660	640	930	<b>1,260</b>

<sup>\*1</sup> デジタルカメラは、コンパクトデジタルカメラ及びレンズ交換式一眼カメラを含む

<sup>\*2</sup> FY13 1Q以降はPS2は含まず

<sup>\*3</sup> パッケージソフトウェア及びネットワークソフトウェアの売上高を含む

## 主要エレクトロニクス製品売上台数または売上高・半導体売上高 設備投資額（年間見通し）

(万台、売上高・設備投資額は億円)

	FY12	FY13	
	実績	10月時点見通し	2月時点見通し
<b>エレクトロニクス製品</b>			
ビデオカメラ	370	<b>230</b>	<b>230</b>
デジタルカメラ <sup>*1</sup>	1,700	<b>1,200</b>	<b>1,200</b>
スマートフォン	3,300	<b>4,200</b>	<b>4,000</b>
PC	760	<b>580</b>	<b>580</b>
液晶テレビ	1,350	<b>1,400</b>	<b>1,400</b>
<b>ゲーム</b>			
据置型ハードウェア (PS4、PS3、PS2) <sup>*2</sup>	1,650	<b>1,500</b>	<b>1,500</b>
携帯型ハードウェア (PS Vita 及び PSP)	700	<b>500</b>	<b>500</b>
ソフトウェア (売上高) <sup>*3</sup>	2,660	<b>3,600</b>	<b>3,600</b>
<b>半導体</b>			
売上高 <sup>*4</sup>	4,800	<b>4,700</b>	<b>4,700</b>
設備投資額	720	<b>600</b>	<b>650</b>

<sup>\*1</sup> デジタルカメラは、コンパクトデジタルカメラ及びレンズ交換式一眼カメラを含む

<sup>\*2</sup> FY13見通しにはPS2は含まず

<sup>\*3</sup> パッケージソフトウェア及びネットワークソフトウェアの売上高を含む

<sup>\*4</sup> 半導体の売上高は、営業収入及びセグメント間取引を含む

## 為替レート推移

(円)

		FY12					FY13		
		1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q
米ドル	市場レート(単純平均)	81*	78	82*	91	84*	100*	100*	101*
	市場レート(加重平均)	81*	78	81*	91	83*	100*	100*	100*
	予約レート	81*	78	78*	109	71*	98*	98*	99*
ユーロ	市場レート(単純平均)	101	97	104	120	106	127	130	135
	市場レート(加重平均)	102	97	103	120	103	127	130	134
	予約レート	106	98	102	112	103	125	130	135

市場レート(加重平均):各月の市場平均レートを輸出ないしは輸入ヘッジ金額にもとづき加重平均したもの  
 予約レート:(米ドル)各月の輸入および輸出金額にそれぞれの予約レートを乗じて、加重平均したもの  
 (ユーロ)各月の予約レートを輸出ヘッジ金額に基づき加重平均したもの

\*ネット輸入ポジション  
 市場レートについては、ネット輸入ポジションの場合はTTS、ネット輸出ポジションの場合はTTBを適用

## マネジメントピックアップ(1)

エレクトロニクスについては、コア3事業に経営資源を集中し、競争力のある商品の開発、新たな市場の創造に取り組んできたことが成果を上げつつある。一方、収益性改善を課題として取り組んできたPC事業及びテレビ事業については、抜本的な対策を講じる。PC事業については、グローバルなPC業界全体の構造変化などを踏まえ、ソニーとしては事業を収束することを決定し、日本産業パートナーズ株式会社との間で事業譲渡に関する意向確認書を締結。テレビ事業については、過去2年間で収益性は大幅に改善したが、目標としてきた当年度の黒字化は困難な状況。2014年度以降に安定的に利益を計上できる体制を構築するため、商品ラインアップを一層強化し、4Kなど高付加価値商品の販売構成比をさらに高める。また、テレビ事業に関わる多くの部門でさらなる費用の削減と規模の適正化を実施。さらに、テレビ事業を分社化し完全子会社として運営することにより、経営の自立性を高め、効率的な事業体制をめざす。エレクトロニクス事業を支える販売／製造／本社間接部門についても、テレビ事業及びPC事業などの改革にあわせ、規模の適正化と一層の効率化によりさらなる費用削減を図る。映画、音楽、金融分野については、引き続き安定的な収益貢献を見込んでいる。

\*エレクトロニクスは、IP&S分野、ゲーム分野、MP&C分野、HE&S分野、及びデバイス分野の合計

## マネジメントピックアップ (2)

### ■エレクトロニクス

- ゲーム事業では、2013年11月に海外で発売したPS4™が、発売後1か月半でハードウェア本体420万台、ソフトウェア970万本の実売（セルスルー）を達成し、メンバーシップ型のネットワークサービス「PlayStation®Plus」の会員数が飛躍的に増加するなど、好調な滑り出しとなった。さらに、クラウド技術を活用したストリーミングゲームサービス「PlayStation™ Now」の開始を発表するなど、収益源の多様化を進めている。
- モバイル事業では、Xperia™ シリーズの新商品を継続的に導入し、各国の通信キャリアとの関係強化を進めるなど、成長戦略を着実に進めている。また、One Sony 戦略の重要な取り組みとして、スマートフォン及びタブレットの機能強化により、テレビやゲーム機との機器間連携、及び、映画、テレビ番組、音楽、ゲームなどのコンテンツとの連携を進めている。
- イメージング関連事業では、スマートフォン及びタブレットの旺盛な需要に応えるため、イメージセンサーの生産能力を増強する。また、ソニーグループ全体にわたってエレクトロニクスとエンタテインメントの各事業が協働をし、動画の撮影、編集、配信、ご家庭での視聴までをトータルに展開するソニーならではの4K映像視聴体験の創出を、ハードウェアとコンテンツの両面から進めている。

## マネジメントピックアップ (3)

エンタテインメント事業\*については、2013年11月のEntertainment Investor Dayにおいて、映画分野ではテレビ番組制作やメディアネットワーク、音楽分野では多様化するデジタル配信に向けての楽曲ライセンスなどの成長領域に経営資源を重点配分する経営方針を発表し、映画分野及び音楽分野の2014年度の経営数値目標並びに2016年度に向けた成長目標を示した。映画分野では収益性向上をめざすためのコスト削減策を発表した。

### ■映画分野

- テレビ番組制作事業では、二次利用取引の拡大と新作テレビ番組シリーズの創出のための継続的な投資を通じて収益性を向上させている。「ブラックリスト」は、米国における今シーズンの新作ドラマの中で最多の視聴者を獲得し、第2シーズンの放送に向けてNBCとの契約が更新された。「プレイキング・バッド」は引き続き非常に高い人気を得ており、スピンオフ作品である「Better Call Saul」は、米国ではAMC放送局、米国外のいくつかの地域ではNetflixが2014年後半に放送開始の予定。

\*エンタテインメントは映画分野及び音楽分野の合計

## マネジメントピックアップ (4)

- メディアネットワーク事業では世界的な事業の拡大を続けている。2013年10月に「AXN Central Europe」の一部として「AXN Black」及び「AXN White」の放送を開始し、英国ではブリティッシュ・テレコムとの間で初めて、同社が運営するケーブルネットワークに「Sony Entertainment Television」を提供する契約を締結。ベトナムでは2014年に新チャンネル「GEM」を開始する予定。
- 映画製作事業では、製作承認のプロセスを強化し、映画作品のラインアップの最適化に引き続き注力している。当四半期に公開された「キャプテン・フィリップス」(アカデミー賞作品賞ノミネート)及び「アメリカン・ハッスル」(アカデミー賞作品賞ノミネート及びゴールデン・グローブ賞コメディ/ミュージカル部門作品賞受賞)は好調な劇場興行収入を記録している。
- Entertainment Investor Dayで発表した通り、人件費の削減、オペレーションの効率化、調達コストの削減などを通じて、分野全体で2億5,000万米ドル超のコスト削減に向けた施策を実行中であり、2015年度末までに完了させることを目標としている。

## マネジメントピックアップ (5)

### ■ 音楽分野

- 音楽事業は、引き続き連結業績に貢献している。
- 音楽制作事業では、A&Rの強化によりヒット作品の継続的なリリースに成功し、また、革新的なマーケティング戦略においても成果を上げた。発売前の広告宣伝やマスコミ向け活動を一切行わず、発売当初はデジタル配信のみで販売したビヨンセの新作アルバムは、2013年12月13日の発売から同月末までに全世界でアルバム230万枚相当の売り上げを記録した。最大の商戦期である当四半期の業績は好調に推移した。

### ■ 金融分野

- 顧客基盤の拡大による成長が持続している。当四半期には日本の株式市場上昇による好影響もあり、金融事業は引き続き連結業績へ大きく貢献している。

## FY13 主なアナウンスメント (1)

発表日	トピックス	備考
2013年4月16日	オリンパス㈱との医療事業合併会社 ソニー・オリンパスメディカルソリューションズ株式会社設立	資本金 5,000万円 (ソニー51%、オリンパス49%出資)
2013年5月22日	2013年度経営方針説明会	<b>ソニーグループの2013年度基本方針</b> 1. エレクトロニクス事業の強化 2. エンタテインメント・金融事業の収益力の一層の強化 3. 継続的な財務体質の強化  <b>2014年度 経営数値目標</b> グループ 売上高 8兆5,000億円 営業利益率 5%以上 ROE 10%  エレクトロニクス事業 売上高 6兆円 営業利益率 5%
2013年5月24日 2013年6月7日	日本国内 個人向け普通社債の発行案内及び条件決定	<b>社債総額</b> 1,500億円 <b>発行日</b> 2013年6月19日 <b>償還期限</b> 2018年6月19日 (5年債)
2013年9月12日	エムスリー㈱株式の一部譲渡	<b>2013年9月17日 791,908株のうち155,000株の譲渡完了</b> ・譲渡価額 378億円 ・128億円の譲渡益を営業利益に計上

## FY13 主なアナウンスメント (2)

発表日	トピックス	備考
2013年11月21日 (米国太平洋時間)	Entertainment Investor Day (エンタテインメント事業の説明会)	<b>2014年度の経営数値目標</b> 映画分野 売上高 84億米ドル 減価償却費及び償却費・構造改革費用控除前営業利益率 9.0% 営業利益率 7.5%  音楽分野 売上高 48億米ドル 減価償却費及び償却費・構造改革費用控除前営業利益率 13.0% 営業利益率 9.5%  <b>2016年度に向けた成長率目標 (2012年度実績をベースにした年平均成長率目標)</b> 映画分野 分野全体の売上高年平均成長率: 1桁前半～半ば(%) ・映画製作: 横ばい～若干の減少 ・テレビ番組制作: 1桁半ば～後半(%) ・メディアネットワーク: 10%台前半～半ば 減価償却費及び償却費・構造改革費用控除前営業利益の年平均成長率: 1桁後半(%) 営業利益年平均成長率: 1桁後半(%)～10%台前半  音楽分野 分野全体の売上高年平均成長率: 横ばい～若干の上昇 ・音楽制作: ほぼ横ばい ・音楽出版: 1桁前半(%) ・映像メディア・プラットフォーム: 横ばい～若干の上昇 減価償却費及び償却費・構造改革費用控除前営業利益の年平均成長率: 1桁半ば(%) 営業利益年平均成長率: 1桁半ば～後半(%)

## FY13 主なアナウンスメント (3)

発表日	トピックス	備考
2014年1月29日	ルネサス山形セミコンダクタ㈱所有鶴岡工場の資産取得及びCMOSイメージセンサー生産能力増強の為の設備投資	<b>資産取得日</b> (予定) 2014年3月31日 <b>投資内容</b> ・鶴岡工場の資産取得 ・鶴岡工場 半導体製造設備の一部をCMOSイメージセンサーの製造設備に改造 <b>投資金額</b> ・約350億円(見込額) 内訳 ・2013年度実施予定の資産取得金額 約75億円 ・2014~2015年度実施予定の設備投資 約275億円
2014年2月3日 (米国東部時間)	米国グレースノート社の売却	<b>2014年2月3日 売却完了</b> ・売却価額 約1億7,000万米ドル ・約6,000万米ドルの売却益を営業利益に計上

## 部門別売上高内訳(修正再表示・セグメント間取引を除く)

(百万円)

	FY12					FY13	
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	
<b>IP&amp;S</b>	デジタルイメージング・プロダクト	129,916	108,570	122,135	89,103	449,724	107,758
	プロフェッショナル・ソリューション	66,604	72,195	60,793	86,106	285,698	68,126
	その他	2,590	6,613	3,054	4,924	17,181	3,941
	合計	199,110	187,378	185,982	180,133	752,603	179,825
<b>その他</b>	106,018	115,509	147,881	137,321	506,729	110,807	

FY13 2Qに実施した一部の組織変更にもとない、FY12 1QからFY13 1QのIP&S分野及びその他分野の売上高をFY13 2Qの表示に合わせて修正再表示する

## 分野別新設開示部門売上高(セグメント間取引を除く)

(百万円)

	FY12					FY13			
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	
<b>映画</b> <sup>*1</sup>	映画製作	85,645	104,718	137,509	118,382	446,254	71,235	97,556	<b>119,946</b>
	テレビ番組制作	34,261	32,034	39,764	53,735	159,794	40,030	45,288	<b>64,263</b>
	メディアネットワーク	33,392	26,094	31,521	35,072	126,079	47,537	34,876	<b>39,241</b>
	合計	153,298	162,846	208,794	207,189	732,127	158,802	177,720	<b>223,450</b>
<b>音楽</b> <sup>*2</sup>	音楽制作	69,451	63,565	93,754	81,018	307,788	80,674	78,057	<b>107,379</b>
	音楽出版	10,308	14,815	11,170	16,471	52,764	12,581	18,273	<b>14,255</b>
	映像メディア・プラットフォーム	16,943	18,390	18,516	17,318	71,167	15,920	16,401	<b>20,267</b>
	合計	96,702	96,770	123,440	114,807	431,719	109,175	112,731	<b>141,901</b>

\*1 映画分野のうち、映画製作には映画作品の製作・買付・配給・販売、テレビ番組制作にはテレビ番組の制作・買付・販売、メディアネットワークには、テレビ、デジタルのネットワークオペレーションなどが含まれる

\*2 音楽分野のうち、音楽制作にはパッケージ及びデジタルの音楽制作物の販売やアーティストのライブパフォーマンスからの収入、音楽出版には、楽曲の詞、曲の管理及びライセンス、映像メディア・プラットフォームには、音楽・映像関連商品の様々なサービス提供、アニメーション作品の制作・販売などが含まれる

## セグメント別減価償却費及び償却費・構造改革費用

(百万円)

	FY12					FY13			
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	
<b>イメージング・プロダクツ &amp; ソリューション(IP&amp;S)</b>	減価償却費及び償却費	8,968	8,014	9,354	10,429	36,765	8,998	8,659	<b>8,333</b>
	構造改革費用	992	873	2,220	7,155	11,240	828	1,555	<b>289</b>
<b>ゲーム</b>	減価償却費及び償却費	2,234	2,403	2,675	3,111	10,423	3,027	3,576	<b>3,675</b>
	構造改革費用	155	98	△39	36	250	1	381	<b>10</b>
<b>モバイル・プロダクツ &amp; コミュニケーション(MP&amp;C)</b>	減価償却費及び償却費	5,781	5,326	6,837	4,559	22,503	6,909	7,128	<b>6,945</b>
	構造改革費用	904	1,170	869	2,942	5,885	915	2,734	<b>8,658</b>
<b>ホームエンタテインメント &amp; サウンド(HE&amp;S)</b>	減価償却費及び償却費	5,890	5,752	5,665	6,266	23,573	5,648	5,682	<b>4,912</b>
	構造改革費用	1,577	3,637	3,451	3,150	11,815	160	553	<b>8</b>
<b>デバイス</b>	減価償却費及び償却費	27,291	26,665	26,739	29,693	110,388	25,203	25,704	<b>25,130</b>
	構造改革費用	5,307	3,468	2,890	7,431	19,096	1,376	1,053	<b>1,102</b>
<b>映画</b>	減価償却費及び償却費	2,501	2,443	2,518	2,962	10,424	3,015	3,368	<b>2,894</b>
	構造改革費用	0	0	174	907	1,081	415	456	<b>278</b>
<b>音楽</b>	減価償却費及び償却費	2,722	2,692	2,730	3,270	11,414	3,207	3,219	<b>3,194</b>
	構造改革費用	△328	238	663	1,732	2,305	26	78	<b>44</b>
<b>金融</b>	減価償却費及び償却費	17,917	14,122	10,232	14,034	56,305	12,169	13,692	<b>9,205</b>
	構造改革費用	0	0	0	0	0	0	0	<b>0</b>
<b>その他</b>	減価償却費及び償却費	4,504	4,031	3,968	7,839	20,342	4,292	4,157	<b>3,748</b>
	構造改革費用	2,277	1,624	5,348	13,465	22,714	680	886	<b>3,159</b>
<b>その他及び全社(共通)</b>	構造改革費用	2,277	1,624	5,348	13,465	22,714	680	886	<b>3,159</b>

減価償却費及び償却費は、無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含む



## 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) ソニーの事業領域を取り巻くグローバルな経済情勢、特に消費動向
  - (2) 為替レート、特にソニーが極めて大きな売上、生産コスト、又は資産・負債を有する米ドル、ユーロ又はその他の通貨と円との為替レート
  - (3) 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、充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(テレビ、ゲーム事業のプラットフォーム、ならびにスマートフォンを含む)をソニーが設計・開発し続けていく能力
  - (4) 技術開発や生産能力増強のために行う多額の投資を回収できる能力及びその時期
  - (5) 市場環境が変化する中でソニーが事業構造の改革・移行を成功させられること
  - (6) ソニーが金融を除く全分野でハードウェア、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、インターネットやその他の技術開発を考慮に入れた販売戦略を立案し遂行できること
  - (7) ソニーが継続的に、研究開発に十分な資源を投入し、設備投資については特にエレクトロニクス事業において投資の優先順位を正しくつけて行うことができること
  - (8) ソニーが製品品質を維持できること
  - (9) ソニーと他社との買収、合併、その他戦略的出資の成否を含む(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
  - (10) 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の低下
  - (11) 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
  - (12) 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
  - (13) 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
  - (14) (市場の変動又はボラティリティを含む)日本の株式市場における好ましくない状況や動向が金融分野の収入及び営業利益に与える悪影響
  - (15) 大規模な災害などに関するリスク
- 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。