

SONY

## 2014年度 第2四半期連結業績概要

(2014年9月30日に終了した3ヵ月間)

ソニー株式会社  
Sony Corporation

- 2014年度第2四半期連結業績及び2014年度連結業績見通し
- セグメント別概況

## 2014年度 2Q 連結業績

(億円)

	FY13 2Q	FY14 2Q	前年同期比	前年同期比 (CC*1)
売上高及び営業収入	17,742	19,015	+7.2%	+3.2%
営業利益	139	△856	-	-
税引前利益	51	△900	-	-
当社株主に帰属する四半期純利益	△196	△1,360	-	-
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) (円)	△19.25	△124.32	-	-
構造改革費用 <sup>2</sup>	78	94	+20.7%	

為替変動による業績への影響額	平均レート	FY13 2Q	FY14 2Q	
売上高及び営業収入	約 +711億円	1米ドル	98.9 円	103.9 円
営業利益	約 +95億円	1ユーロ	131.1 円	137.8 円

・金融分野においては、過年度の財務数値の一部を見直しました。詳細については、「2014年度第2四半期 連結業績のお知らせ」をご参照ください。

\*1 CCベース：円と現地通貨との間には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

Sony Corporation Investor Relations | 2

## 2014年度 1H 連結業績

(億円)

	FY13 1H	FY14 1H	前年同期比	前年同期比 (CC*1)
売上高及び営業収入	34,857	37,114	+6.5%	+2.9%
営業利益	494	△158	-	-
税引前利益	505	△216	-	-
当社株主に帰属する四半期純利益	△165	△1,092	-	-
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) (円)	△16.25	△102.14	-	-
構造改革費用 <sup>2</sup>	125	247	+98.1%	

為替変動による業績への影響額	平均レート	FY13 1H	FY14 1H	
売上高及び営業収入	約 +1,255億円	1米ドル	98.8 円	103.1 円
営業利益	約 +103億円	1ユーロ	130.0 円	139.0 円

・金融分野においては、過年度の財務数値の一部を見直しました。詳細については、「2014年度第2四半期 連結業績のお知らせ」をご参照ください。

\*1 CCベース：円と現地通貨との間には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

Sony Corporation Investor Relations | 3

## 2014年度 2Q セグメント別業績

(億円)

		FY13 2Q	FY14 2Q	前年同期比	前年同期比(CC*)	為替影響額
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	3,046	3,084	+1.2%	△4%	+146億円
	営業利益	88	△1,720	△1,808億円		
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	1,690	3,095	+83.2%	+74%	+147億円
	営業利益	△42	218	+260億円		
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	1,755	1,786	+1.8%	△2%	+66億円
	営業利益	△23	201	+224億円		
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	2,638	2,824	+7.0%	+2%	+134億円
	営業利益	△121	80	+201億円		
デバイス	売上高	2,013	2,477	+23.1%	+18%	+101億円
	営業利益	119	296	+177億円		
映画	売上高	1,778	1,822	+2.4%	△3%	
	営業利益	△178	△10	+167億円		
音楽	売上高	1,150	1,168	+1.5%	△2%	
	営業利益	97	118	+21億円		
金融	金融ビジネス収入	2,437	2,696	+10.6%		
	営業利益	384	477	+93億円		
その他	売上高	2,120	1,086	△48.8%	△51%	
	営業利益	△25	△182	△157億円		
全社(共通)及び セグメント間消去	売上高	△884	△1,022	-		
	営業利益	△160	△333	△173億円		
連結	売上高	17,742	19,015	+7.2%	+3%	+711億円
	営業利益	139	△856	△995億円	-	+95億円

・2014年4月1日以降の組織変更にもない、各分野の過年度の売上高ならびに営業利益を当年度の表示に合わせて組替再表示しています。  
 ・金融分野においては、過年度の財務数値の一部を見直しました。詳細については、「2014年度第2四半期 連結業績のお知らせ」をご参照ください。  
 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)、映画については米ドルベース

Sony Corporation Investor Relations | 4

## 2014年度 1H セグメント別業績

(億円)

		FY13 1H	FY14 1H	前年同期比	前年同期比(CC*)	為替影響額
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	5,901	6,227	+5.5%	△1%	+387億円
	営業利益	214	△1,747	△1,961億円		
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	3,005	5,670	+88.7%	+80%	+275億円
	営業利益	△205	261	+466億円		
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	3,564	3,432	△3.7%	△6%	+92億円
	営業利益	68	375	+307億円		
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	5,390	5,681	+5.4%	+2%	+184億円
	営業利益	△87	156	+244億円		
デバイス	売上高	3,917	4,318	+10.2%	+7%	+128億円
	営業利益	227	421	+194億円		
映画	売上高	3,368	3,770	+11.9%	+7%	
	営業利益	△140	68	+208億円		
音楽	売上高	2,269	2,336	+2.9%	+0%	
	営業利益	205	232	+27億円		
金融	金融ビジネス収入	4,951	5,165	+4.3%		
	営業利益	835	915	+80億円		
その他	売上高	4,065	2,374	△41.6%	△45%	
	営業利益	△194	△366	△172億円		
全社(共通)及び セグメント間消去	売上高	△1,573	△1,859	-		
	営業利益	△428	△472	△45億円		
連結	売上高	34,857	37,114	+6.5%	+3%	+1,255億円
	営業利益	494	△158	△652億円	-	+103億円

・2014年4月1日以降の組織変更にもない、各分野の過年度の売上高ならびに営業利益を当年度の表示に合わせて組替再表示しています。  
 ・金融分野においては、過年度の財務数値の一部を見直しました。詳細については、「2014年度第2四半期 連結業績のお知らせ」をご参照ください。  
 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)、映画については米ドルベース

Sony Corporation Investor Relations | 5

## 2014年度 連結業績見通し

(億円)

	FY13	7月時点 FY14見通し	9月時点 FY14見通し <sup>1)</sup>	10月時点 FY14見通し	9月時点比増減
売上高及び営業収入	77,673	78,000	78,000	<b>78,000</b>	-
営業利益	265	1,400	△400	<b>△400</b>	-
税引前利益	257	1,300	△500	<b>△500</b>	-
当社株主に帰属する当期純利益	△1,284	△500	△2,300	<b>△2,300</b>	-
					<b>7月時点比増減</b>
資本的支出 <sup>2)</sup>	2,610	2,950		<b>2,950</b>	-
減価償却費及び償却費 <sup>3)</sup>	3,767	3,650		<b>3,550</b>	△2.7%
研究開発費	4,660	4,850		<b>4,850</b>	-
為替レート	実績レート	前提レート (FY14 2Q-4Q)	前提レート (FY14 2Q-4Q)	前提レート (FY14 2H)	
1米ドル	100.2円	103円前後	103円前後	110円前後	
1ユーロ	134.4円	137円前後	137円前後	138円前後	

・金融分野においては、過年度の財務数値の一部を見直しました。詳細については、「2014年度第2四半期 連結業績のお知らせ」をご参照ください。

<sup>1)</sup> 連結営業利益・税引前利益・当社株主に帰属する当期純利益の見通しは、MC分野の営業権の減損約1,800億円のみを反映して、2014年9月17日に修正しました。2014年9月17日に発表した見通しには、それ以外の要因は織り込んでいません。

<sup>2)</sup> 企業結合により生じた無形固定資産増加額は含まず

<sup>3)</sup> 繰延保険契約費の償却費を含む

Sony Corporation Investor Relations | 6

## 2014年度 セグメント別業績見通し

(億円)

		FY13	7月時点FY14見通し <sup>1)</sup>	10月時点FY14見通し	7月時点比増減
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	11,918	13,600	<b>13,500</b>	△0.7%
	営業利益	126	△1,800	<b>△2,040</b>	△240億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	10,439	12,400	<b>12,900</b>	+4.0%
	営業利益	△188	250	<b>350</b>	+100億円
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	7,412	7,000	<b>7,100</b>	+1.4%
	営業利益	263	380	<b>520</b>	+140億円
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	11,686	12,300	<b>12,000</b>	△2.4%
	営業利益	△255	100	<b>100</b>	-
デバイス	売上高	7,730	8,700	<b>8,900</b>	+2.3%
	営業利益	△124	510	<b>670</b>	+160億円
映画	売上高	8,296	8,800	<b>8,600</b>	△2.3%
	営業利益	516	650	<b>580</b>	△70億円
音楽	売上高	5,033	5,000	<b>5,100</b>	+2.0%
	営業利益	502	480	<b>500</b>	+20億円
金融	金融ビジネス収入	9,938	10,000	<b>10,000</b>	-
	営業利益	1,703	1,640	<b>1,640</b>	-
その他、全社(共通)及び セグメント間取引消去	営業利益	△2,278	△2,610	<b>△2,720</b>	△110億円
連結	売上高	77,673	78,000	<b>78,000</b>	-
	営業利益	265	△400	<b>△400</b>	-

・2014年4月1日以降の組織変更にもとない、各分野の過年度の売上高ならびに営業利益を当年度の表示に合わせて組替再表示しています。

・金融分野においては、過年度の財務数値の一部を見直しました。詳細については、「2014年度第2四半期 連結業績のお知らせ」をご参照ください。

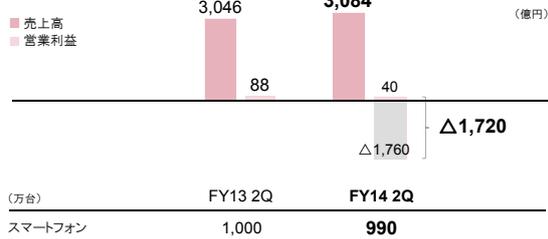
売上高/金融ビジネス収入: 営業収入及びセグメント間取引を含む

<sup>1)</sup> 7月時点の営業利益の見通しは、2014年9月17日に発表したMC分野の営業権の減損約1,800億円を反映したものです。MC分野以外の分野については、7月時点の見通しを記載しています。

Sony Corporation Investor Relations | 7

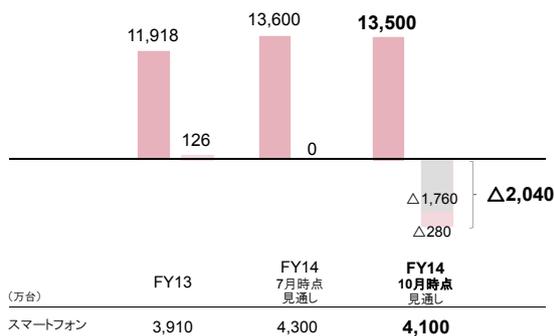
## モバイル・コミュニケーション分野

### 売上高及び営業利益



### 【2014年度第2四半期（前年同期比）】

- 1.2%増収（為替影響除く:△4%）
  - ・(+)為替の好影響
  - ・(-)主に日本における減収
- 損益悪化(△1,808億円)
  - ・(-)営業権の減損△1,760億円の計上
  - ・(-)販路拡大のためのマーケティング費用及び研究開発費の増加

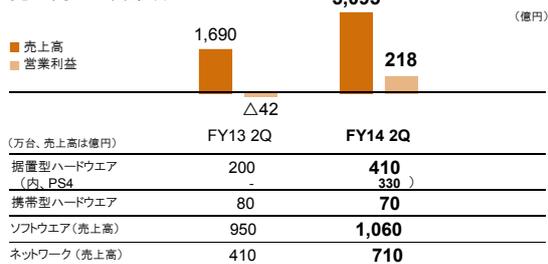


### 【2014年度10月時点見直し（7月時点比）】

- 売上高 100億円下方修正
  - ・(-)主に中国でのスマートフォン販売台数が想定を下回る
  - ・(+)為替の好影響
- 営業権の減損▲1,760億円
- 営業利益 280億円下方修正(上記減損を除く)
  - ・(-)米ドル高の悪影響(ハードウェアコストの米ドル建て比率が高いため)
  - ・(-)減収
  - ・(-)2014年9月17日に発表した人員削減等による構造改革費用の増加

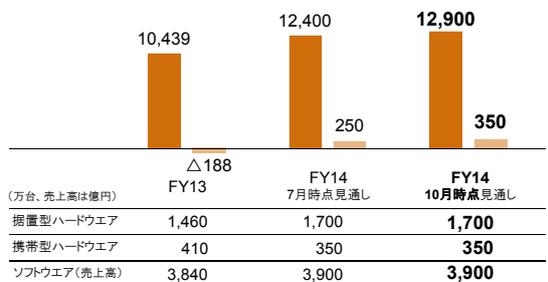
## ゲーム & ネットワークサービス分野

### 売上高及び営業利益



### 【2014年度第2四半期（前年同期比）】

- 83.2%増収（為替影響除く: +74%）
  - ・(+)PS4™のハードウェアの貢献
  - ・(+)PS4™導入にともなうネットワーク売上高の大幅な増加
  - ・(+)PS4™のソフトウェアの貢献
  - ・(-)PS3®のソフトウェア・ハードウェアの減収
- 損益改善(+260億円)
  - ・(+)PS4™導入にともなう増収
  - ・(-)PS3®のソフトウェアの減収



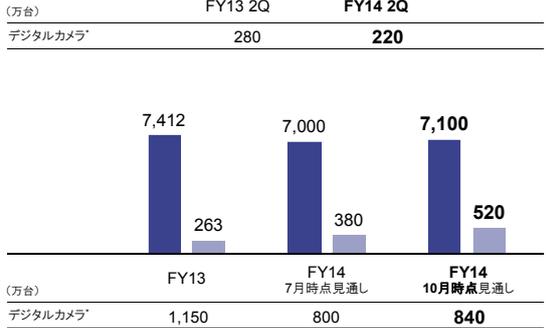
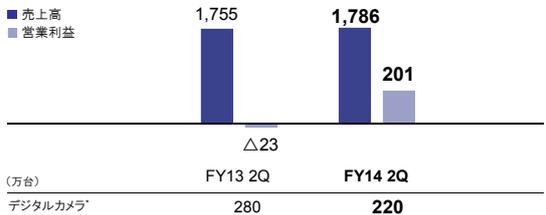
### 【2014年度10月時点見直し（7月時点比）】

- 売上高 500億円上方修正
  - ・(+)為替の好影響
  - ・(+)PS4™の好調
- 営業利益 100億円上方修正
  - ・(+)増収
  - ・(-)米ドル高の悪影響(コストの米ドル建て比率が高いため)

・据置型ハードウェア = PS4, PS3  
 ・携帯型ハードウェア = PS Vita TV, PS Vita及びPSP  
 ・ソフトウェア売上高には、G&NS分野における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  
 ・ネットワーク売上高は、G&NS分野における外部顧客向けネットワーク売上高合計を表す

## イメージング・プロダクツ & ソリューション分野

### 売上高及び営業利益



\*コンパクトデジタルカメラ、レンズ交換式一眼カメラ、及びレンズスタイルカメラを含む

### 【2014年度第2四半期（前年同期比）】

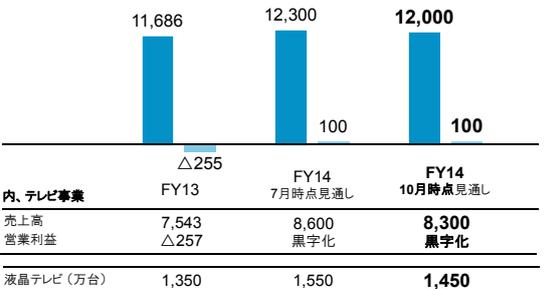
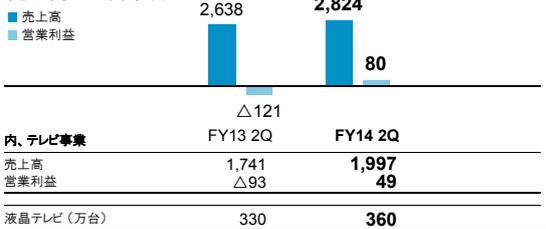
- 1.8%増収（為替影響除く:△2%）
  - ・(+ ) 為替の好影響
  - ・(+ ) デジタルカメラの高付加価値モデルへのシフトによる製品ミックスの改善
  - ・(- ) デジタルカメラの販売台数の大幅な減少
- 損益改善(+224億円)
  - ・(+ ) 販売費及び一般管理費の削減
  - ・(+ ) デジタルカメラの高付加価値モデルへのシフトによる製品ミックスの改善
  - ・(+ ) 為替の好影響

### 【2014年度10月時点見通し（7月時点比）】

- 売上高 100億円上方修正
  - ・(+ ) 為替の好影響
  - ・(+ ) デジタルカメラの販売台数が想定を上回る
- 営業利益 140億円上方修正
  - ・(+ ) コスト削減
  - ・(+ ) 為替の好影響

## 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



### 【2014年度第2四半期（前年同期比）】

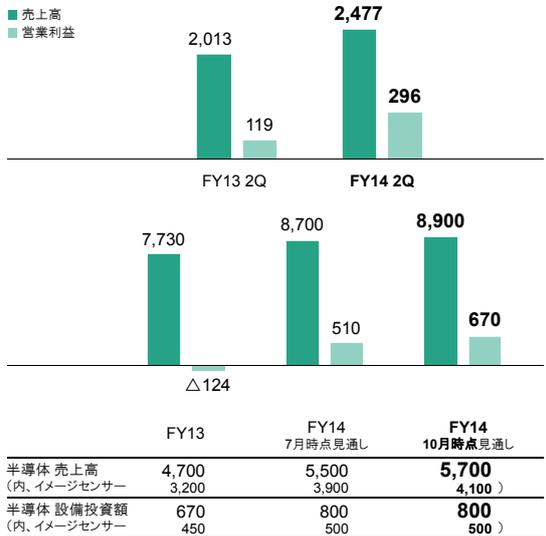
- 7.0%増収（為替影響除く:+2%）
  - ・(+ ) 液晶テレビの大幅な増収
    - (+) 欧州、北米、アジア・太平洋地域での販売台数の大幅な増加
    - (-) 中南米地域での販売台数の大幅な減少
  - ・(+ ) 為替の好影響
  - ・(- ) 主に市場環境が厳しい中南米におけるオーディオ・ビデオカテゴリーの減収
- 損益改善(+201億円)
  - ・(+ ) コスト削減
  - ・(+ ) 高付加価値モデルへのシフトによる製品ミックスの改善
  - ・(- ) 液晶テレビの平均販売価格の下落

### 【2014年度10月時点見通し（7月時点比）】

- 売上高 300億円下方修正
  - ・(- ) 液晶テレビの販売台数が想定を下回る
  - ・(+ ) 為替の好影響
- 営業利益 変更なし
  - ・(+ ) コスト削減
  - ・(- ) 米ドル高の悪影響(コストの米ドル建て比率が高いため)
  - ・(- ) 減収

## デバイス分野

### 売上高及び営業利益



### 【2014年度第2四半期（前年同期比）】

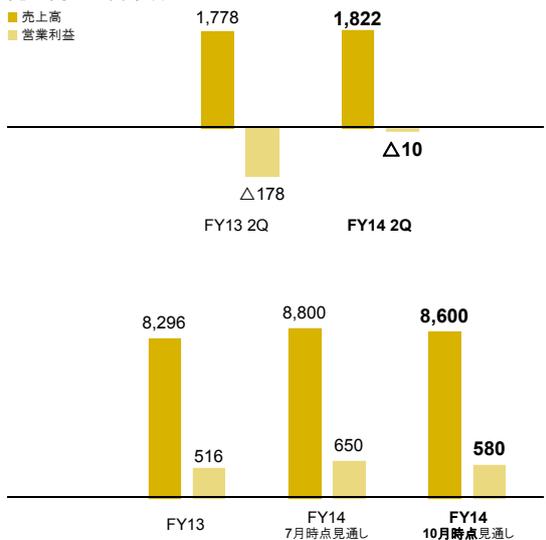
- 23.1%増収（為替影響除く：+18%）
  - ・（+）モバイル機器向けの需要増加によるイメージセンサーの大幅な増収
  - ・（+）カメラモジュールの大幅な増収
  - ・（+）為替の好影響
- 177億円増益
  - ・（+）イメージセンサーの増収
  - ・（+）為替の好影響
  - ・（+）電池事業の損益改善

### 【2014年度10月時点見通し（7月時点比）】

- 売上高 200億円上方修正
  - ・（+）為替の好影響
  - ・（+）イメージセンサー売上高が想定を上回る
- 営業利益 160億円上方修正
  - ・（+）為替の好影響
  - ・（+）増収

## 映画分野

### 売上高及び営業利益



### 【2014年度第2四半期（前年同期比）】

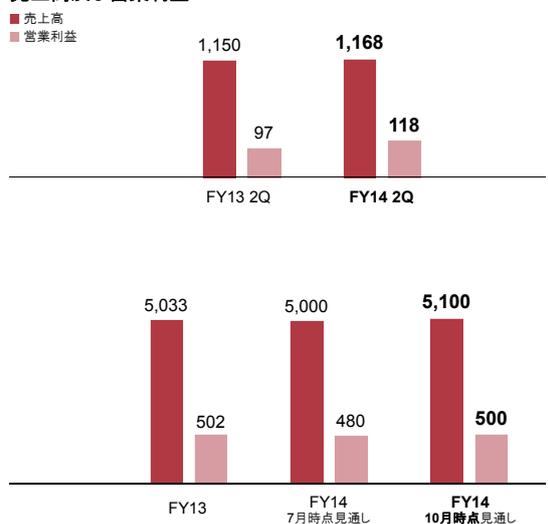
- 2.4%増収（米ドルベース：△3%）
  - ・（+）米ドルに対する円安の好影響
  - ・（+）映画製作における映像ソフト収入及びテレビ局向けライセンス収入の増加
  - ・（-）前年同期に比べ劇場公開作品が少なかったことによる劇場興行収入の減少
- 損益改善（167億円）
  - ・（+）前年同期に比べ劇場公開作品数が少なかったことによる広告宣伝費の減少
  - ・（+）前年同期に「ホワイトハウス・ダウン」の劇場興行収入が想定を下回った

### 【2014年度10月時点見通し（7月時点比）】

- 売上高 200億円下方修正
  - ・（-）映画製作及びメディアネットワークの売上高が想定を下回る
  - ・（+）円安の好影響
- 営業利益 70億円下方修正
  - ・（-）映画製作及びメディアネットワークの減収

## 音楽分野

### 売上高及び営業利益



### 【2014年度第2四半期（前年同期比）】

- 1.5%増収（為替影響除く：△2%）
  - ・（+）為替の好影響
  - ・（+）主にアニメーション作品の売上増加による映像メディア・プラットフォームの増収
  - ・（-）米国外の地域での売上が減少したことなどによる音楽出版の減収
  - ・（-）世界的なパッケージメディア及びデジタルダウンロードの売上減少による音楽制作の減収

### ■ 21億円増益

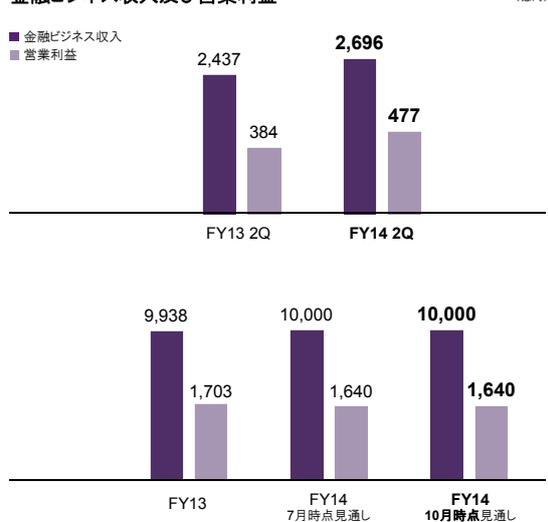
- ・（+）EMI Music Publishingの持分法投資損益の改善
- ・（+）販売費及び一般管理費の削減

### 【2014年度10月時点見通し（7月時点比）】

- 売上高 100億円上方修正
  - ・（+）為替の好影響
- 営業利益 20億円上方修正
  - ・（+）為替の好影響

## 金融分野

### 金融ビジネス収入及び営業利益



### 【2014年度第2四半期（前年同期比）】

- 金融ビジネス収入 10.6%増収
  - ・（+）ソニー生命の増収（+12.1%、収入：2,425億円）
  - ・（+）日本の株式相場の上昇幅が前年同期を上回ったことなどにもなう、特別勘定における運用損益の改善
  - ・（+）保有契約高の拡大にもなう保険料収入の増加

### ■ 93億円増益

- ・（+）ソニー生命の増益（93億円増益、利益：457億円）
- ・（+）一般勘定における運用損益の改善

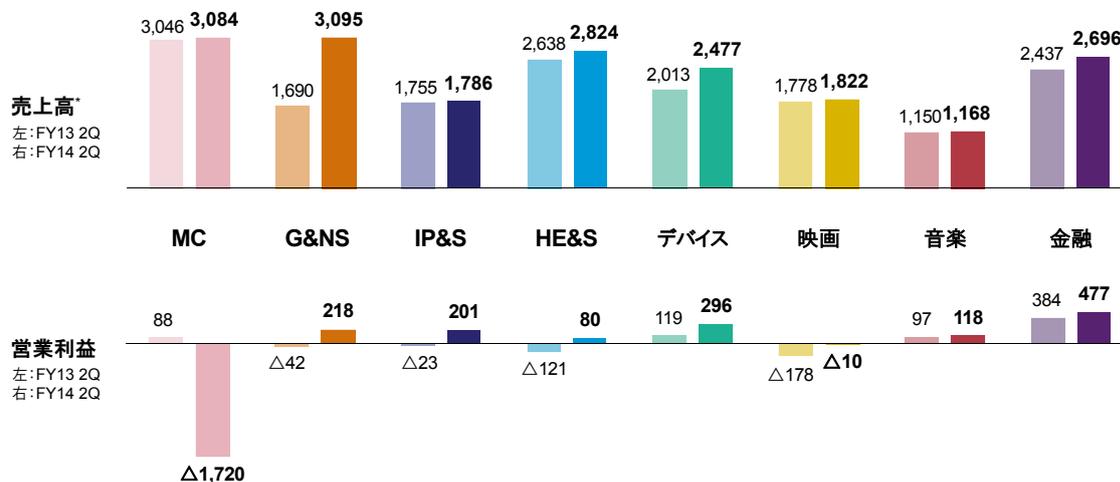
### 【2014年度10月時点見通し（7月時点比）】

- 金融ビジネス収入・営業利益 変更なし

・ 過年度の財務数値の一部を見直しました。詳細については、「2014年度第2四半期 連結業績のお知らせ」をご参照ください

## 2014年度 2Q セグメント別売上高・営業利益

(億円)



・2014年4月1日以降の組織変更にもない、各分野の過年度の売上高ならびに営業損益を当年度の表示に合わせて組替再表示しています。  
 ・金融分野においては、過年度の財務数値の一部を見直しました。詳細については、「2014年度第2四半期 連結業績のお知らせ」をご参照ください。  
 ・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

## セグメント別固定資産・営業権

(億円)

セグメント	資産種別	FY12	FY13	FY14	
				1Q	2Q
モバイル・コミュニケーション (MC)	固定資産	936	937	883	863
	営業権	1,536	1,802	1,759	-
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	固定資産	1,085	1,103	1,107	1,151
	営業権	1,475	1,506	1,500	1,523
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	固定資産	809	628	606	598
	営業権	58	62	61	62
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	固定資産	205	180	130	157
	営業権	-	-	-	-
デバイス	固定資産	3,973	3,338	3,284	3,284
	営業権	373	374	374	375
映画	固定資産	1,127	1,209	1,165	1,323
	営業権	1,609	1,873	1,843	2,075
音楽	固定資産	2,105	2,236	2,216	2,260
	営業権	1,136	1,228	1,218	1,272
金融	固定資産	527	536	528	517
	営業権	23	23	23	23
その他及び全社(共通)	固定資産	4,794	4,090	4,046	3,997
	営業権	222	50	50	51
連結	固定資産	15,562	14,257	13,964	14,150
	営業権	6,432	6,918	6,830	5,381

・2014年4月1日以降の組織変更にもない、各分野の過年度の固定資産ならびに営業権を当年度の表示に合わせて組替再表示しています。  
 ・固定資産には、有形固定資産及び無形固定資産が含まれる

## セグメント別減価償却費及び償却費・構造改革費用（組替再表示）

(百万円)

		FY12	FY13			FY14	
			1Q	2Q	FY	1Q	2Q
モバイル・コミュニケーション (MC)	減価償却費及び償却費	19,165	5,419	5,502	22,073	6,444	4,435
	構造改革費用	1,704	755	2,391	3,611	13	43
ゲーム& ネットワークサービス (G&NS)	減価償却費及び償却費	12,324	3,646	4,221	16,529	4,000	4,426
	構造改革費用	310	1	381	371	64	0
イメージング・プロダクツ& ソリューション (IP&S)	減価償却費及び償却費	39,605	9,850	9,472	38,080	6,967	8,293
	構造改革費用	12,885	729	1,403	2,674	128	71
ホームエンタテインメント& サウンド (HE&S)	減価償却費及び償却費	26,968	6,608	6,620	25,806	6,105	6,138
	構造改革費用	12,412	179	553	1,571	540	38
デバイス	減価償却費及び償却費	112,486	25,689	26,171	106,472	21,014	21,588
	構造改革費用	16,029	1,376	1,053	8,915	542	2,823
映画	減価償却費及び償却費	15,428	4,347	4,639	18,078	4,565	4,691
	構造改革費用	1,081	415	456	6,735	0	16
音楽	減価償却費及び償却費	13,209	3,590	3,601	14,414	3,347	3,420
	構造改革費用	2,305	26	78	576	25	34
金融	減価償却費及び償却費	62,633	13,957	15,546	54,348	15,619	13,602
	構造改革費用	0	0	0	0	0	0
その他	減価償却費及び償却費	30,348	7,183	7,393	29,825	3,466	3,226
全社(共通)	減価償却費及び償却費	44,569	12,640	12,862	51,070	12,771	12,630
その他及び全社(共通)	構造改革費用	30,781	1,173	1,491	56,136	13,950	6,399
連結	減価償却費及び償却費	376,735	92,929	96,027	376,695	84,298	82,449
	構造改革費用	77,507	4,654	7,806	80,589	15,262	9,424

・2014年4月1日以降の組織変更にもない、各分野の過年度の減価償却費及び償却費ならびに構造改革費用を当年度の表示に合わせて組替再表示しています。

・減価償却費及び償却費は、無形固定資産と繰延保険契約の償却費を含む

・構造改革費用は、構造改革に関連する資産の減価償却費を含む

Sony Corporation Investor Relations | 18

## セグメント別業績（組替再表示）

(百万円)

		FY12	FY13			FY14	
			1Q	2Q	FY	1Q	2Q
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	770,725	285,466	304,588	1,191,809	314,318	308,363
	営業利益	△41,112	12,566	8,802	12,601	△2,740	△171,998
ゲーム& ネットワークサービス (G&NS)	売上高	749,867	131,587	168,954	1,043,858	257,530	309,479
	営業利益	△3,695	△16,370	△4,164	△18,845	4,319	21,790
イメージング・プロダクツ& ソリューション (IP&S)	売上高	756,201	180,888	175,506	741,203	164,600	178,610
	営業利益	1,442	9,097	△2,308	26,327	17,409	20,098
ホームエンタテインメント& サウンド (HE&S)	売上高	994,827	275,176	263,780	1,168,579	285,748	282,354
	営業利益	△84,315	3,367	△12,094	△25,499	7,661	7,966
デバイス	売上高	806,152	190,376	201,289	772,979	184,088	247,712
	営業利益	45,573	10,845	11,879	△12,420	12,536	29,573
映画	売上高	732,739	158,915	177,840	829,584	194,770	182,183
	営業利益	47,800	3,742	△17,756	51,619	7,831	△1,041
音楽	売上高	441,708	111,959	114,971	503,288	116,863	116,752
	営業利益	37,218	10,771	9,696	50,208	11,386	11,815
金融	金融ビジネス収入	1,002,389	251,405	243,714	993,846	246,967	269,576
	営業利益	142,209	45,109	38,388	170,292	43,772	47,686
その他	売上高	973,017	194,484	212,018	858,044	128,772	108,644
	営業利益	49,503	△16,921	△2,473	△136,053	△18,432	△18,163
全社(共通)及びセグメント間消去	売上高	△432,121	△68,837	△88,425	△335,924	△83,748	△102,162
	営業利益	31,880	△26,709	△16,041	△91,735	△13,928	△33,314
連結	売上高	6,795,504	1,711,419	1,774,235	7,767,266	1,809,908	1,901,511
	営業利益	226,503	35,497	13,929	26,495	69,814	△85,588

・2014年4月1日以降の組織変更にもない、各分野の過年度の売上高ならびに営業損益を当年度の表示に合わせて組替再表示しています。

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

Sony Corporation Investor Relations | 19

## PC事業収束や事業構造の変革などにもなる費用

(億円)

	FY12	FY13	FY14 1Q	FY14 2Q	FY14	
					7月時点見通し	10月時点見通し
PC事業収束や事業構造の変革などにもなる費用 <sup>1</sup>	931	1,774	255	1,912	1,350	3,110
→ PC事業収束にもなる費用 <sup>2</sup>		583	183	77	360	390
→ 減損 (PC事業関連を除く) <sup>3</sup>	156	732	24	1,776		
→ 評価減 <sup>4</sup>		62	-	-		
→ 上記に含まれない構造改革費用 <sup>5</sup>	775	397	45	53		
→ その他の事業構造の変革にもなる費用			3	6		

<sup>1</sup> 2012年度と2013年度のPC事業収束や事業構造の変革などにもなる費用には、PC事業の収束にもなる費用、減損 (PC事業関連除く)、主な評価減、及び、PC事業の収束にもなる費用・減損 (PC事業関連除く)・主な評価減に含まれない構造改革費用が含まれる。

<sup>2</sup> PC事業の収束にもなる費用には、2013年度は409億円 (内、減損128億円) の構造改革費用が含まれる。

<sup>3</sup> 減損には、2012年度は液晶テレビ関連で76億円、2013年度は電池事業で321億円、ディスク製造事業で256億円、液晶テレビ関連で78億円、2014年度はモバイル事業で1,760億円、液晶テレビ関連で31億円が含まれる。

<sup>4</sup> 2013年度の評価減は、一部のPC向けゲームソフトウェアタイトルの62億円。

<sup>5</sup> 構造改革費用の総額は、2012年度は775億円、2013年度は806億円、2014年度第1四半期は153億円、2014年度第2四半期は94億円。

構造改革費用とは、ソニー全体の収益性改善を目的とした、事業や製品カテゴリーからの撤退、拠点の統廃合もしくは早期退職プログラムの実施などから直接発生する費用。

Sony Corporation Investor Relations | 20

## PC事業

(億円)

	FY12	FY13	FY14 1Q	FY14 2Q	FY14	
					7月時点見通し	10月時点見通し
PC事業 売上高	4,490	4,182	335	80	410	450
PC事業 営業利益	△386	△917	△207	△128	△800	△700
(内、事業収束にもなる費用)	-	△583	△183	△77	△360	△390

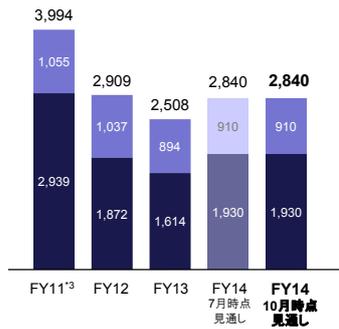
Sony Corporation Investor Relations | 21

## 金融分野を除く資本的支出・減価償却費及び償却費 / 研究開発費(連結)

(億円)

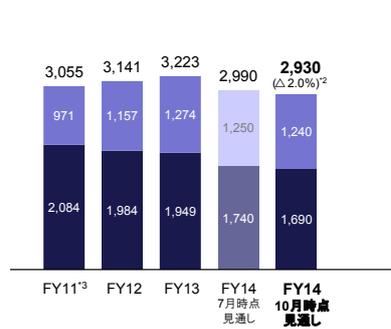
### 資本的支出 (金融分野を除く)

■ 無形固定資産の増加額<sup>1</sup>  
■ 有形固定資産の増加額

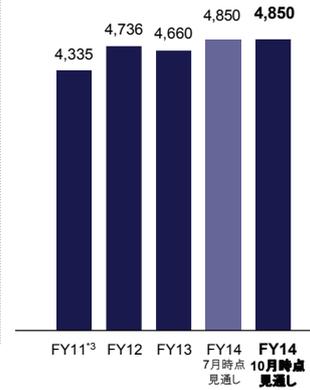


### 減価償却費及び償却費(金融分野を除く)

■ 無形固定資産の償却費  
■ 有形固定資産の減価償却費



### 研究開発費(連結)



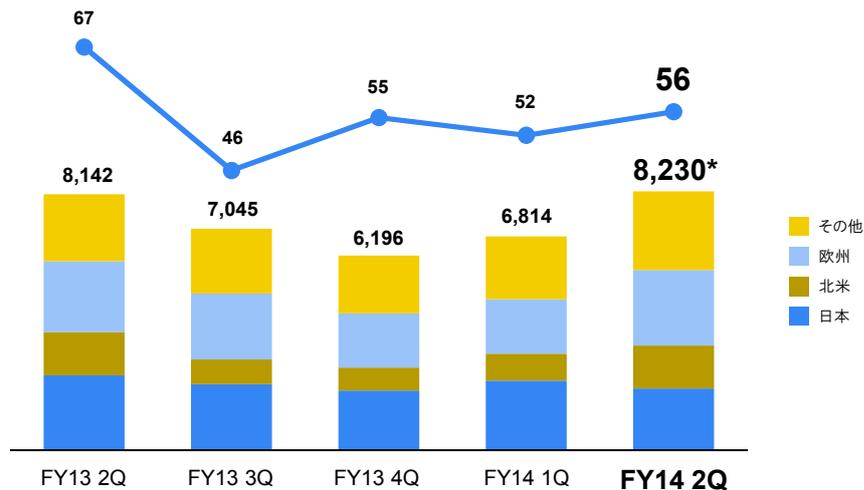
<sup>1</sup> 企業結合により生じた無形固定資産増加額は含まない

<sup>2</sup> 増減率(%)はFY14 7月時点見直しとの比較

<sup>3</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

## 2014年度 2Q エレクトロニクス5分野合計：棚卸資産(地域別)

(億円、日)



\*8,230億円(FY13 2Q末比88億円の増加。FY14 1Q末比では、1,416億円の増加。)

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÷四半期期中平均日次売上)

エレクトロニクス5分野合計は、MC分野、G&NS分野、IP&S分野、HE&S分野、及びデバイス分野の合計

・2014年4月1日以降の組織変更にとまない、エレクトロニクス5分野の過年度の棚卸資産会計を当年度の表示に合わせて総括再表示しています。

## 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）

エレクトロニクス製品	FY13					FY14	
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q
スマートフォン	960	1,000	1,070	880	3,910	940	990
デジタルカメラ <sup>1</sup>	310	280	340	220	1,150	220	220
液晶テレビ	310	330	450	260	1,350	360	360
<b>ゲーム</b>							
据置型ハードウェア（PS4、PS3） （内、PS4）	110 -	200 -	780 450	370 300	1,460 750	350 270	410 330
携帯型ハードウェア（PS Vita TV、PS Vita、PSP）	60	80	200	70	410	75	70
ソフトウェア（売上高） <sup>2</sup>	680	950	1,280	930	3,840	850	1,060
ネットワーク（売上高） <sup>3</sup>	390	410	500	700	2,000	690	710

<sup>1</sup> デジタルカメラは、コンパクトデジタルカメラ、レンズ交換式一眼カメラ、及びレンズスタイルカメラを含む  
<sup>2</sup> ソフトウェア売上高には、G&NS分野における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>3</sup> ネットワーク売上高は、G&NS分野における外部顧客向けネットワーク売上高合計を表す

Sony Corporation Investor Relations | 24

## 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）

エレクトロニクス製品	FY12	FY13	FY14	
			7月時点見通し	10月時点見通し
スマートフォン	3,300	3,910	4,300	4,100
デジタルカメラ <sup>1</sup>	1,700	1,150	800	840
液晶テレビ	1,350	1,350	1,550	1,450
<b>ゲーム</b>				
据置型ハードウェア（PS4、PS3、PS2） <sup>2</sup>	1,650	1,460	1,700	1,700
携帯型ハードウェア（PS Vita TV、PS Vita、PSP）	700	410	350	350
ソフトウェア（売上高） <sup>3</sup>	2,760	3,840	3,900	3,900
<b>半導体</b>				
売上高 <sup>4</sup>	4,800	4,700	5,500	5,700
（内、イメージセンサー）	2,800	3,200	3,900	4,100
設備投資額	720	670	800	800
（内、イメージセンサー）	550	450	500	500

<sup>1</sup> デジタルカメラは、コンパクトデジタルカメラ、レンズ交換式一眼カメラ、及びレンズスタイルカメラを含む  
<sup>2</sup> 2013年度以降PS2は含まず/PS4を含む  
<sup>3</sup> ソフトウェア売上高には、G&NS分野における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

Sony Corporation Investor Relations | 25

## 為替レート推移

(円)

	FY13					FY14		
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	
米ドル*	市場レート(単純平均)	100	100	101	104	101	103	<b>105</b>
	市場レート(加重平均)	100	100	100	104	101	103	<b>105</b>
	予約レート	98	98	99	103	99	102	<b>97</b>
ユーロ	市場レート(単純平均)	127	130	135	139	133	139	<b>136</b>
	市場レート(加重平均)	127	130	134	139	132	139	<b>136</b>
	予約レート	125	130	135	140	132	141	<b>138</b>

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) 各月の輸入及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

## 2014年度 主なアナウンスメント (1)

発表日	トピックス	備考
2014年3月7日	御殿山テクノロジーセンターの土地及び建物の一部売却	2014年4月30日 売却完了 ・売却価額 232億円 (NSビル、4号館及び5号館) ・2014年度第1四半期に148億円の売却益を営業利益として計上
2014年4月16日	(株)スクウェア・エニックス・ホールディングスの株式譲渡	(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントが保有する普通株式の全て(9,520,000株)を譲渡 ・譲渡価額 153億円 ・2014年度第1四半期に48億円の譲渡益を営業外収益として計上
2014年5月2日	PC事業の譲渡に関する正式契約の締結 (2014年7月1日 VAIO株式会社設立)	事業譲渡先: 日本産業パートナーズ(株) (JIP) 出資比率: JIP 95%、ソニー 5% 従業員数: 約240名
2014年6月26日 (英国時間)	英国チャンネル会社 CSC Media Groupの買収	ソニー・ピクチャーズ テレビジョンが、子ども向け、音楽、映画などのチャンネルを持つテレビチャンネル会社 CSC Media Groupの全株式を取得 (2014年8月 取得完了) ・取得価額 約1億700万ポンド(約180億円相当)

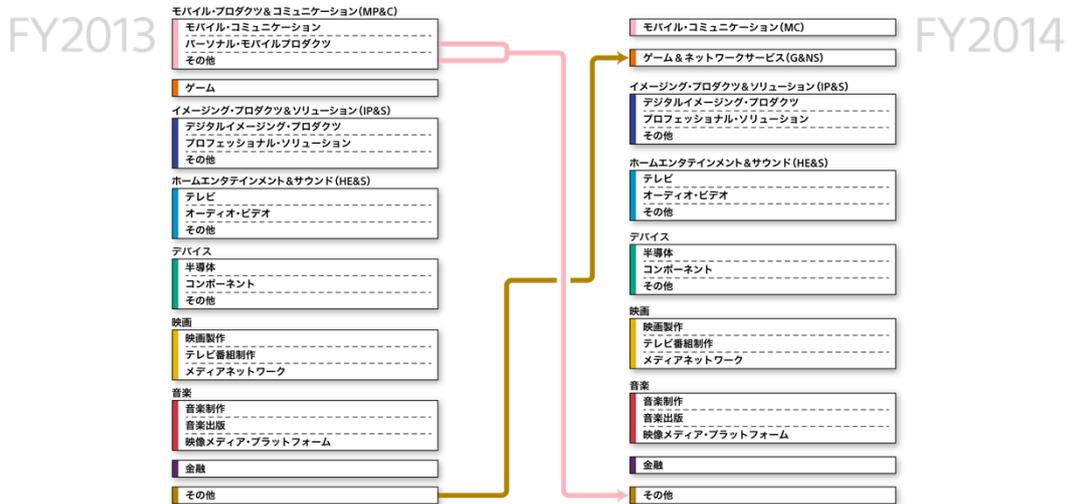
## 2014年度 主なアナウンスメント (2)

発表日	トピックス	備考
2014年7月23日	積層型CMOSイメージセンサーの生産能力増強	投資内容 ソニーセミコンダクタ株式会社 長崎テクノロジーセンター及び熊本テクノロジーセンターに おける製造設備の増強 投資金額 総額：約350億円 内訳：2014年度実施予定 約90億円 2015年度実施予定 約260億円
2014年7月28日	ソニー(株)本社のソニー生命保険(株)への土地売却	売却価額： 528億円 売却完了： 2014年9月 2014年度通期の連結業績見通しに与える影響は軽微
2014年7月30日 2014年8月29日	ロンドン証券取引所における上場廃止	上場廃止申請日：2014年7月30日 上場廃止完了日：2014年8月29日 (上場を継続する証券取引所：東京証券取引所、ニューヨーク証券取引所)
2014年7月31日	有機ELディスプレイパネルに関する統合新会社設立 についての最終合意	会社名：株式会社JOLED 設立日：2015年1月予定 出資元：株式会社産業革新機構(75%)、株式会社ジャパンディスプレイ(15%)、 ソニー株式会社(5%)、パナソニック株式会社(5%)

## 2014年度 主なアナウンスメント (3)

発表日	トピックス	備考
2014年9月17日	2014年度中間配当及び期末配当無配を決定	MC分野の減損計上による2014年度連結業績見通しの下方修正を勘案し 2014年9月17日開催の取締役会にて2014年度中間配当及び期末配当 無配を決議

## セグメント変更について



- 従来のその他分野に含まれていたネットワーク事業をゲーム分野に統合し、ゲーム & ネットワークサービス分野に名称変更しました。
- 従来のMP&C分野に含まれていたモバイル・コミュニケーションカテゴリーをモバイル・コミュニケーション分野とし、パーソナル・モバイルプロダクツカテゴリー(PC及び電子書籍端末)及びその他カテゴリーをその他分野に移管しました。

## 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を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、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(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) 市場環境が変化の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。