

2014年度 第3四半期連結業績概要

(2014年12月31日に終了した3ヵ月間)

ソニー株式会社
Sony Corporation

- 2014年度第3四半期連結業績及び2014年度連結業績見通し
- セグメント別概況

2014年度 3Q 連結業績

(億円)

	FY13 3Q	FY14 3Q	前年同期比	前年同期比(CC*1)
売上高及び営業収入	24,107	25,667	+6.5%	△0.3%
営業利益	889	1,821	+104.9%	+101%
税引前利益	883	1,678	+90.1%	
当社株主に帰属する四半期純利益	264	900	+241.0%	
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)	22.58	76.96	+240.8%	
構造改革費用*2	137	90	△33.8%	

為替変動による業績への影響額		平均レート	FY13 3Q	FY14 3Q
売上高及び営業収入	約+1,637億円	1米ドル	100.5円	114.5円
営業利益	約+33億円	1ユーロ	136.7円	143.0円

・金融分野は、過年度の財務数値の一部を見直している(次頁以降も同じ)

*1 CCベース "Constant Currency Basis": 円と現地通貨との間に行なわれた為替変動がなかったものと仮定した試算ベース / 映画については米ドルベース(次頁以降も同じ)

*2 構造改革費用は営業費用として営業利益に含まれる(次頁以降も同じ)

2

2014年度 1Q-3Q 連結業績

(億円)

	FY13 1Q-3Q	FY14 1Q-3Q	前年同期比	前年同期比(CC)
売上高及び営業収入	58,963	62,782	+6.5%	+2%
営業利益	1,383	1,663	+20.3%	+10%
税引前利益	1,388	1,463	+5.3%	
当社株主に帰属する四半期純利益	99	△192	-	
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)	8.45	△17.50	-	
構造改革費用	261	337	+29.1%	

為替変動による業績への影響額		平均レート	FY13 1Q-3Q	FY14 1Q-3Q
売上高及び営業収入	約+2,892億円	1米ドル	99.4円	106.9円
営業利益	約+136億円	1ユーロ	132.2円	140.3円

3

2014年度 3Q セグメント別業績

		FY13 3Q	FY14 3Q	前年同期比	前年同期比(CC)	為替影響額	(億円)
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	3,332	4,290	+28.7%	+23%	+183億円	
	営業利益	63	93	+29億円			
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	4,549	5,315	+16.8%	+8%	+419億円	
	営業利益	124	276	+152億円			
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	1,981	2,010	+1.5%	△5%	+134億円	
	営業利益	121	230	+109億円			
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	4,040	4,133	+2.3%	△5%	+295億円	
	営業利益	64	253	+189億円			
デバイス	売上高	2,113	2,929	+38.6%	+26%	+262億円	
	営業利益	△235	545	+781億円			
映画	売上高	2,237	2,066	△7.7%	△20%		
	営業利益	243	62	△180億円			
音楽	売上高	1,447	1,636	+13.1%	+3%		
	営業利益	217	254	+37億円			
金融	金融ビジネス収入	2,821	3,049	+8.1%			
	営業利益	464	509	+45億円			
その他	売上高	2,706	1,443	△46.7%			
	営業利益	△148	△143	+5億円			
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△1,119	△1,204	-			
	営業利益	△23	△258	△234億円			
連結	売上高	24,107	25,667	+6.5%	△0.3%	+1,637億円	
	営業利益	889	1,821	+932億円	+101%	+33億円	

- ・ 2014年4月1日以降の組織変更にもとまない、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る(次頁以降も同じ)
- ・ 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、また各分野の営業利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ない(次頁以降も同じ)
- ・ 売上高/金融ビジネス収入: 営業収入を含む(次頁以降も同じ)

4

2014年度 1Q-3Q セグメント別業績

		FY13 1Q-3Q	FY14 1Q-3Q	前年同期比	前年同期比(CC)	為替影響額	(億円)
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	9,233	10,517	+13.9%	+8%	+569億円	
	営業利益	277	△1,655	△1,932億円			
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	7,555	10,985	+45.4%	+36%	+693億円	
	営業利益	△81	537	+619億円			
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	5,545	5,443	△1.8%	△6%	+227億円	
	営業利益	189	605	+416億円			
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	9,430	9,814	+4.1%	△1%	+479億円	
	営業利益	△23	409	+432億円			
デバイス	売上高	6,029	7,247	+20.2%	+14%	+390億円	
	営業利益	△8	966	+974億円			
映画	売上高	5,605	5,835	+4.1%	△4%		
	営業利益	102	130	+28億円			
音楽	売上高	3,716	3,972	+6.9%	+1%		
	営業利益	422	486	+64億円			
金融	金融ビジネス収入	7,772	8,215	+5.7%			
	営業利益	1,299	1,423	+125億円			
その他	売上高	6,771	3,817	△43.6%			
	営業利益	△342	△509	△167億円			
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△2,692	△3,063	-			
	営業利益	△451	△730	△279億円			
連結	売上高	58,963	62,782	+6.5%	+2%	+2,892億円	
	営業利益	1,383	1,663	+280億円	+10%	+136億円	

5

2014年度 連結業績見通し

(億円)

	FY13	10月時点FY14見通し	2月時点FY14見通し	10月時点比増減
売上高及び営業収入	77,673	78,000	80,000	+2.6%
営業利益	265	△400	200	+600億円
税引前利益	257	△500	△50	+450億円
当社株主に帰属する当期純利益	△1,284	△2,300	△1,700	+600億円
資本的支出 ^{*1}	2,610	2,950	2,850	△3.4%
減価償却費及び償却費 ^{*2}	3,767	3,550	3,500	△1.4%
研究開発費	4,660	4,850	4,800	△1.0%
為替レート	実績レート	前提レート (FY14 2H)	前提レート (FY14 4Q)	
1米ドル	100.2円	110円前後	118円前後	
1ユーロ	134.4円	138円前後	133円前後	

^{*1} 企業結合により生じた無形固定資産増加額は含まず(次頁以降も同じ)

^{*2} 無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含む(次頁以降も同じ)

6

2014年度 セグメント別業績見通し

(億円)

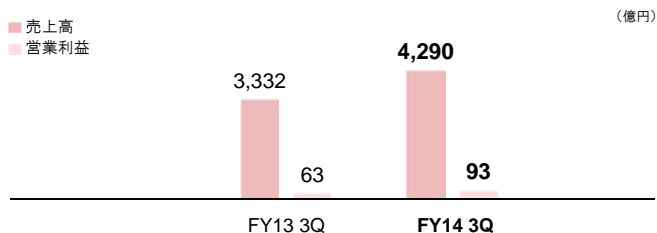
		FY13	10月時点FY14見通し	2月時点FY14見通し	10月時点比増減
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	11,918	13,500	13,200	△2.2%
	営業利益	126	△2,040	△2,150	△110億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	10,439	12,900	13,800	+7.0%
	営業利益	△188	350	400	+50億円
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	7,412	7,100	7,100	-
	営業利益	263	520	530	+10億円
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	11,686	12,000	12,100	+0.8%
	営業利益	△255	100	130	+30億円
デバイス	売上高	7,730	8,900	9,500	+6.7%
	営業利益	△124	670	1,000	+330億円
映画	売上高	8,296	8,600	8,900	+3.5%
	営業利益	516	580	540	△40億円
音楽	売上高	5,033	5,100	5,200	+2.0%
	営業利益	502	500	530	+30億円
金融	金融ビジネス収入	9,938	10,000	10,500	+5.0%
	営業利益	1,703	1,640	1,780	+140億円
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	△2,720	△2,560	+160億円
連結	売上高	77,673	78,000	80,000	+2.6%
	営業利益	265	△400	200	+600億円

各分野の見通しは1米ドル120円前後、1ユーロ144円前後で作成しており(次頁以降も同じ)、7ページに記載の連結業績見通し算出時の前提レートと異なる前提為替レートが異なることの影響はその他/全社(共通)及びセグメント間取引消去にて調整

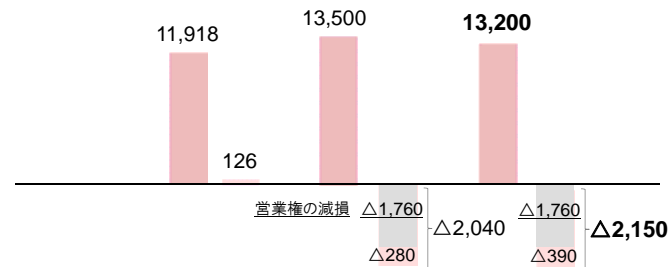
7

モバイル・コミュニケーション分野

売上高及び営業利益



項目	FY13 3Q	FY14 3Q
スマートフォン	1,070	1,190



項目	FY13	FY14 10月時点見通し	FY14 2月時点見通し
スマートフォン	3,910	4,100	3,920

2014年度第3四半期（前年同期比）

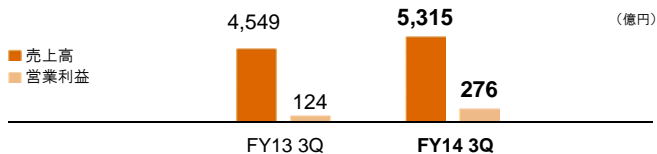
- 28.7%増収（為替影響除く：+23%）
 - ・（+）スマートフォンの販売台数の増加
 - ・（+）製品ミックスの改善
 - ・（+）為替の影響
- 29億円増益
 - ・（+）製品ミックスの改善
 - ・（+）スマートフォンの販売台数の増加
 - ・（-）米ドル高の悪影響（コストの米ドル建て比率が高いため）

2014年度2月時点見通し（10月時点比）

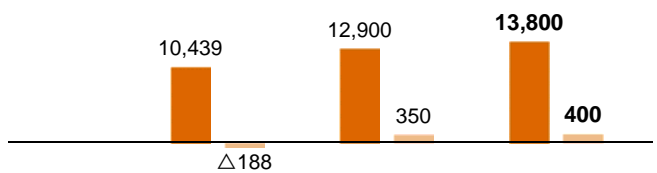
- 売上高 300億円下方修正
 - ・（-）主にアジア・太平洋地域でスマートフォン販売台数が想定を下回る
 - ・（+）為替の影響
- 営業権の減損 △1,760億円
- 営業利益 110億円下方修正（上記減損を除く）
 - ・（-）米ドル高の悪影響（コストの米ドル建て比率が高いため）
 - ・（-）減収
 - ・（+）平均販売価格の維持

ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



項目	FY13 3Q	FY14 3Q
据置型ハードウェア	780	750
（内、PS4）	450	640
携帯型ハードウェア	200	140
ソフトウェア（売上高）	1,280	1,470
ネットワーク（売上高）	500	1,000



項目	FY13	FY14 10月時点見通し	FY14 2月時点見通し
据置型ハードウェア	1,460	1,700	1,750
携帯型ハードウェア	410	350	350
ソフトウェア（売上高）	3,840	3,900	4,200

・据置型ハードウェア = PS4, PS3
 ・携帯型ハードウェア = PS 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

2014年度第3四半期（前年同期比）

- 16.8%増収（為替影響除く：+8%）
 - ・（+）PS4™のハードウェアの販売台数の増加
 - ・（+）為替の影響
 - ・（+）ネットワーク売上高の大幅な増加
 - ・（-）PS3®のハードウェア・ソフトウェアの減収
- 152億円増益
 - ・（+）増収
 - ・（+）前年同期にSony Online Entertainment LLCが提供する一部のPC向けソフトウェアタイトルの評価減62億円を計上
 - ・（-）PS3®のソフトウェアの減収
 - ・（-）米ドル高の悪影響（コストの米ドル建て比率が高いため）
 - ・（-）PS VitaやPS TV用の部品に対する評価減112億円を計上

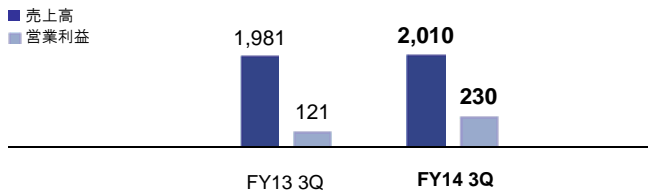
2014年度2月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 900億円上方修正
 - ・（+）PS4™の販売台数が想定を上回る
 - ・（+）ネットワーク売上高が想定を上回る
 - ・（+）為替の影響
- 営業利益 50億円上方修正
 - ・（+）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）

イメージング・プロダクツ & ソリューション分野

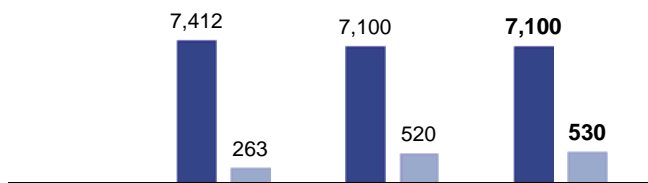
売上高及び営業利益

(億円)



(万台)

デジタルカメラ*	FY13 3Q	FY14 3Q
	340	260



(万台)

デジタルカメラ*	FY13	FY14 10月時点見通し	FY14 2月時点見通し
	1,150	840	840

*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

2014年度第3四半期（前年同期比）

- 1.5%増収（為替影響除く：△5%）
 - ・（+）為替の影響
 - ・（-）デジタルカメラの販売台数の大幅な減少
- 109億円増益
 - ・（+）販売費及び一般管理費の削減
 - ・（+）為替の好影響
 - ・（-）デジタルカメラの減収

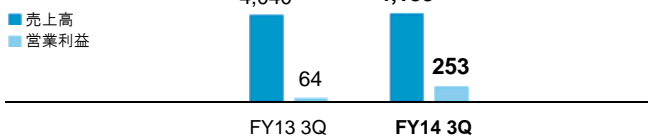
2014年度2月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 変更なし
- 営業利益 10億円上方修正
 - ・（+）為替の好影響
 - ・（+）コスト削減

ホームエンタテインメント & サウンド分野

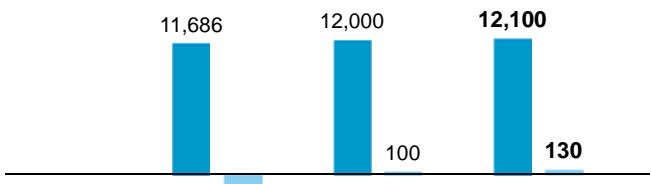
売上高及び営業利益

(億円)



内、テレビ事業

項目	FY13 3Q	FY14 3Q
売上高	2,549	2,806
営業利益	△50	93
液晶テレビ（万台）	450	470



内、テレビ事業

項目	FY13	FY14 10月時点見通し	FY14 2月時点見通し
売上高	7,543	8,300	8,300
営業利益	△257	黒字化	黒字化
液晶テレビ（万台）	1,350	1,450	1,450

2014年度第3四半期（前年同期比）

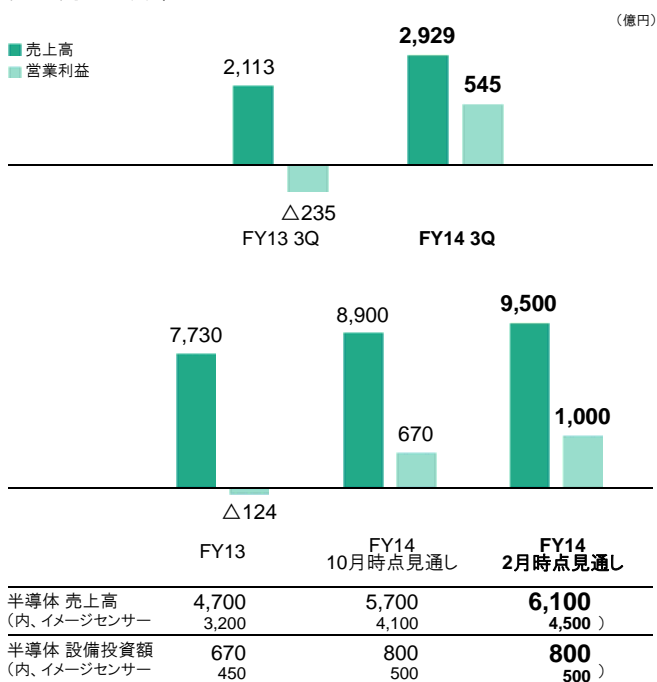
- 2.3%増収（為替影響除く：△5%）
 - ・（+）為替の影響
 - ・（+）テレビの大幅な増収
 - （+）北米、欧州での販売台数の大幅な増加
 - （-）中南米地域での販売台数の大幅な減少
 - ・（-）オーディオ・ビデオの減収
- 189億円増益
 - ・（+）コスト削減
 - ・（-）米ドル高の悪影響（コストの米ドル建て比率が高いため）

2014年度2月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 100億円上方修正
 - ・（+）為替の影響
- 営業利益 30億円上方修正
 - ・（+）オーディオ・ビデオカテゴリーにおけるコスト削減

デバイス分野

売上高及び営業利益



2014年度第3四半期（前年同期比）

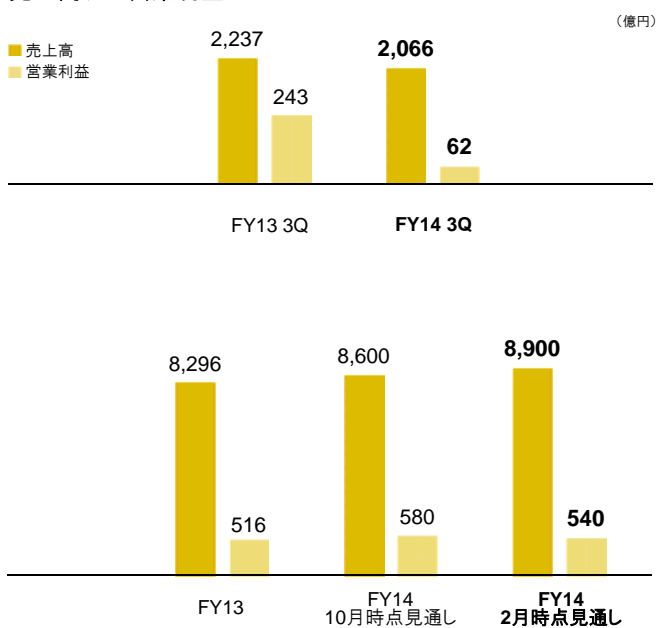
- 38.6%増収（為替影響除く：+26%）
 - ・（+）モバイル機器向けの需要増加によるイメージセンサーの大幅な増収
 - ・（+）為替の影響
 - ・（+）カメラモジュールの大幅な増収
- 損益改善（+781億円）
 - ・（+）前年同期に電池事業において321億円の長期性資産の減損を計上
 - ・（+）イメージセンサーの増収
 - ・（+）為替の好影響

2014年度2月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 600億円上方修正
 - ・（+）イメージセンサー売上高が想定を上回る
 - ・（+）為替の影響
- 営業利益 330億円上方修正
 - ・（+）イメージセンサーの増収
 - ・（+）為替の好影響

映画分野

売上高及び営業利益



2014年度第3四半期（前年同期比）

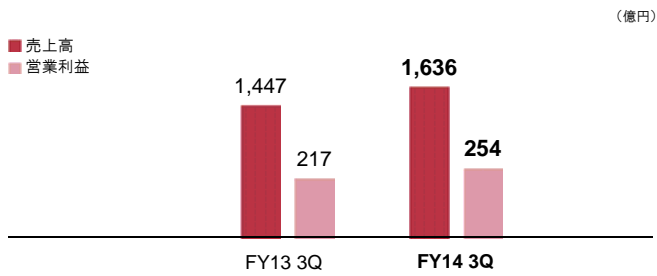
- 7.7%減収（米ドルベース：△20%）
 - ・（-）映画製作の減収
 - ・（-）前年同期に比べ、発売された主要映像ソフト作品数が少ないことによる映像ソフト収入の大幅な減少
 - ・（-）前年同期の全世界における劇場公開作品の興行成績がより好調だったことによる劇場興行収入の大幅な減少
 - ・（-）テレビ番組制作の減収
 - ・（-）前年同期に米国のテレビ番組「プレイキング・パッド」の映像ソフト収入及び会員制ビデオ・オン・デマンドの大きな貢献があった
- 180億円減益
 - ・（-）映画製作及びテレビ番組制作の減収
 - ・（-）サイバー攻撃に関連する調査及び復旧のための費用約15百万米ドル（18億円）を計上

2014年度2月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 300億円上方修正
 - ・（+）米ドルに対する円安の影響
- 営業利益 40億円下方修正
 - ・（-）メディアネットワークの広告収入の減少
 - ・（-）サイバー攻撃に関連した調査や復旧のための費用の計上

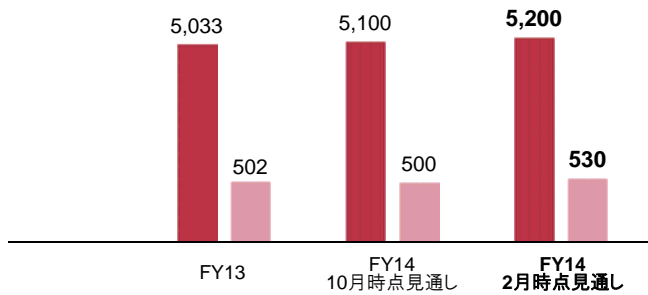
音楽分野

売上高及び営業利益



2014年度第3四半期（前年同期比）

- 13.1%増収（為替影響除く: +3%）
 - ・(+)米ドルに対する円安の影響
 - ・(+)リリース作品が好調であったこと及びデジタルストリーミング配信売上が増加したことによる音楽制作の増収
- 37億円増益
 - ・(+)為替の好影響
 - ・(+)音楽制作の増収

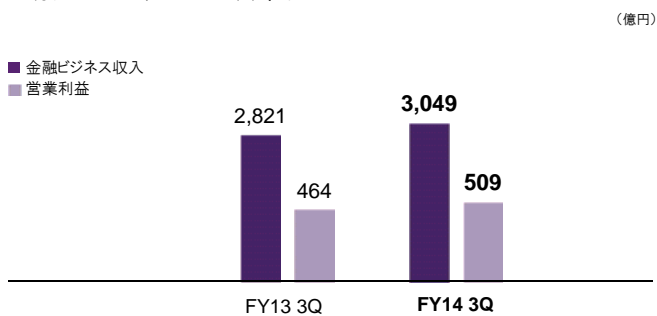


2014年度2月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 100億円上方修正
 - ・(+)為替の影響
- 営業利益 30億円上方修正
 - ・(+)為替の好影響
 - ・(+)日本の音楽制作の増収

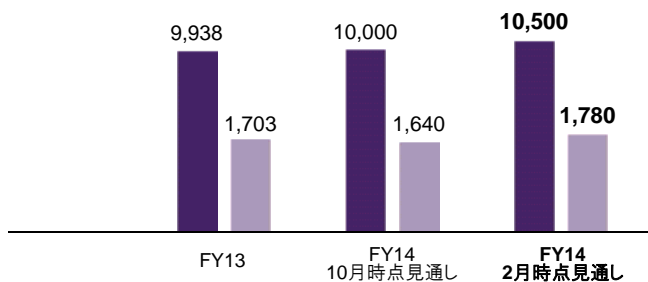
金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益



2014年度第3四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 8.1%増収
 - ・(+)ソニー生命の増収(+8.2%、収入:2,791億円)
 - ・(+)保有契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
 - ・(+)運用損益の改善
- 45億円増益
 - ・(+)ソニー生命の増益(29億円増益、利益:512億円)
 - ・(+)一般勘定における運用損益の改善



2014年度2月時点見通し（10月時点比）

- 金融ビジネス収入 500億円上方修正
 - ・(+)当四半期の実績が想定を上回った
- 営業利益 140億円上方修正
 - ・(+)当四半期の実績が想定を上回った

セグメント別固定資産・営業権

(億円)

		FY12	FY13	FY14		
				1Q	2Q	3Q
モバイル・コミュニケーション (MC)	固定資産	936	937	883	863	846
	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	1,170
	営業権	1,475	1,506	1,500	1,523	1,553
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	584
	営業権	58	62	61	62	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	147
	営業権	-	-	-	-	-
デバイス	固定資産	3,973	3,338	3,284	3,284	3,333
	営業権	373	374	374	375	377
映画	固定資産	1,127	1,209	1,165	1,323	1,417
	営業権	1,609	1,873	1,843	2,075	2,262
音楽	固定資産	2,105	2,236	2,216	2,260	2,398
	営業権	1,136	1,228	1,218	1,272	1,348
金融	固定資産	527	536	528	517	503
	営業権	23	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	3,939
	営業権	222	50	50	51	52
連結	固定資産	15,562	14,257	13,964	14,150	14,337
	営業権	6,432	6,918	6,830	5,381	5,677

・固定資産は、有形固定資産及び無形固定資産を含む

16

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	3Q	FY	1Q	2Q	3Q
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	5,519	22,073	6,444	4,435	5,571
	構造改革費用	1,704	755	2,391	421	3,611	13	43	1,790
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	4,395	16,529	4,000	4,426	4,740
	構造改革費用	310	1	381	10	371	64	0	12
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	9,220	38,080	6,967	8,293	7,243
	構造改革費用	12,885	729	1,403	△169	2,674	128	71	314
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	6,053	25,806	6,105	6,138	6,356
	構造改革費用	12,412	179	553	9	1,571	540	38	2
デバイス	減価償却費及び償却費	112,486	25,689	26,171	25,576	106,472	21,014	21,588	21,967
	構造改革費用	16,029	1,376	1,053	1,102	8,915	542	2,823	220
映画	減価償却費及び償却費	15,428	4,347	4,639	4,420	18,078	4,565	4,691	5,241
	構造改革費用	1,081	415	456	278	6,735	0	16	166
音楽	減価償却費及び償却費	13,209	3,590	3,601	3,611	14,414	3,347	3,420	3,391
	構造改革費用	2,305	26	78	44	576	25	34	1,317
金融	減価償却費及び償却費	62,633	13,957	15,546	11,111	54,348	15,619	13,602	13,770
	構造改革費用	0	0	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	7,139	29,825	3,466	3,226	3,382
全社(共通)	減価償却費及び償却費	44,569	12,640	12,862	11,752	51,070	12,771	12,630	12,672
その他及び全社(共通)	構造改革費用	30,781	1,173	1,491	11,968	56,136	13,950	6,399	5,227
連結	減価償却費及び償却費	376,735	92,929	96,027	88,796	376,695	84,298	82,449	84,333
	構造改革費用	77,507	4,654	7,806	13,663	80,589	15,262	9,424	9,048

・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

17

セグメント別業績(組替再表示)

(百万円)

		FY12	FY13				FY14		
			1Q	2Q	3Q	FY	1Q	2Q	3Q
モバイル・コミュニケーション(MC)	売上高 営業利益	770,725 △41,112	285,466 12,566	304,588 8,802	333,238 6,331	1,191,809 12,601	314,318 △2,740	308,363 △171,998	428,981 9,253
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高 営業利益	749,867 △3,695	131,587 △16,370	168,954 △4,164	454,937 12,394	1,043,858 △18,845	257,530 4,319	309,479 21,790	531,537 27,608
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高 営業利益	756,201 1,442	180,888 9,097	175,506 △2,308	198,063 12,071	741,203 26,327	164,600 17,409	178,610 20,098	201,041 22,986
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高 営業利益	994,827 △84,315	275,176 3,367	263,780 △12,094	404,028 6,408	1,168,579 △25,499	285,748 7,661	282,354 7,966	413,306 25,286
デバイス	売上高 営業利益	806,152 45,573	190,376 10,845	201,289 11,879	211,257 △23,515	772,979 △12,420	184,088 12,536	247,712 29,573	292,884 54,537
映画	売上高 営業利益	732,739 47,800	158,915 3,742	177,840 △17,756	223,722 24,258	829,584 51,619	194,770 7,831	182,183 △1,041	206,580 6,219
音楽	売上高 営業利益	441,708 37,218	111,959 10,771	114,971 9,696	144,665 21,717	503,288 50,208	116,863 11,386	116,752 11,815	163,610 25,411
金融	金融ビジネス収入 営業利益	1,002,389 142,209	251,405 45,109	243,714 38,388	282,050 46,353	993,846 170,292	246,967 43,772	269,576 47,686	304,926 50,850
その他	売上高 営業利益	973,017 49,503	194,484 △16,921	212,018 △2,473	270,623 △14,818	858,044 △136,053	128,772 △18,432	108,644 △18,163	144,312 △14,280
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高 営業利益	△432,121 31,880	△68,837 △26,709	△88,425 △16,041	△111,894 △2,329	△335,924 △91,735	△83,748 △13,928	△102,162 △33,314	△120,428 △25,775
連結	売上高 営業利益	6,795,504 226,503	1,711,419 35,497	1,774,235 13,929	2,410,689 88,870	7,767,266 26,495	1,809,908 69,814	1,901,511 △85,588	2,566,749 182,095

18

PC事業収束や事業構造の変革などにもともなう費用

(億円)

	FY12	FY13	FY14				
			1Q	2Q	3Q	10月時点FY14見通し	2月時点FY14見通し
PC事業収束や事業構造の変革などにもともなう費用 ^{*1}	931	1,774	255	1,912	262	3,110	3,350
PC事業収束にもともなう費用 ^{*2}		583	183	77	49	390	390
減損(PC事業関連を除く) ^{*3}	156	732	24	1,776	20		
評価減 ^{*4}		62	-	-	112		
上記に含まれない構造改革費用 ^{*5}	775	397	45	53	77		
その他の事業構造の変革にもともなう費用			3	6	3		

^{*1} 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ともなう費用には、PC事業の収束にもともなう費用・減損(PC事業関連除く)・評価減、及び、PC事業の収束にもともなう費用・減損(PC事業関連除く)・評価減に含まれない構造改革費用が含まれる。

^{*2} PC事業収束にもともなう費用には、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。

^{*3} 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49億円が含まれる。

^{*4} 評価減には、2013年度は一部のPC向けゲームソフトウェアタイトルの62億円、2014年度第3四半期はPS Vita やPS TV用の部品の112億円。

^{*5} 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、2014年度第3四半期は90億円。

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。

19

PC事業

(億円)

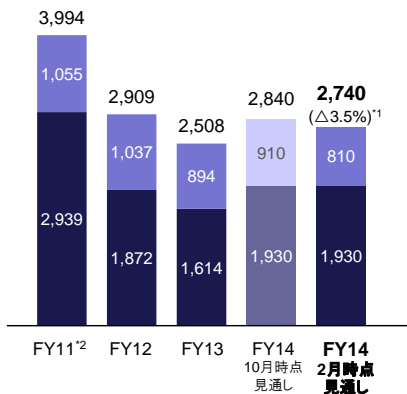
		FY12	FY13	FY14				
				1Q	2Q	3Q	10月時点FY14見通し	2月時点FY14見通し
PC事業	売上高	4,490	4,182	335	80	37	450	460
	営業利益	△386	△917	△207	△128	△134	△700	△700
	(内、事業収束にともなう費用)	-	△583	△183	△77	△49	△390	△390

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)

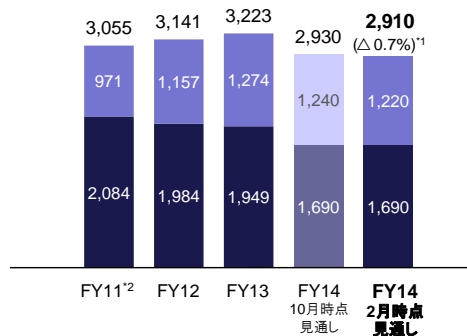
資本的支出(金融分野を除く)

■ 無形固定資産の増加額¹⁾
■ 有形固定資産の増加額

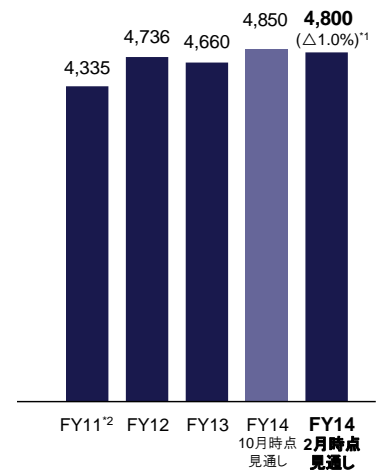


減価償却費及び償却費(金融分野を除く)

■ 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)

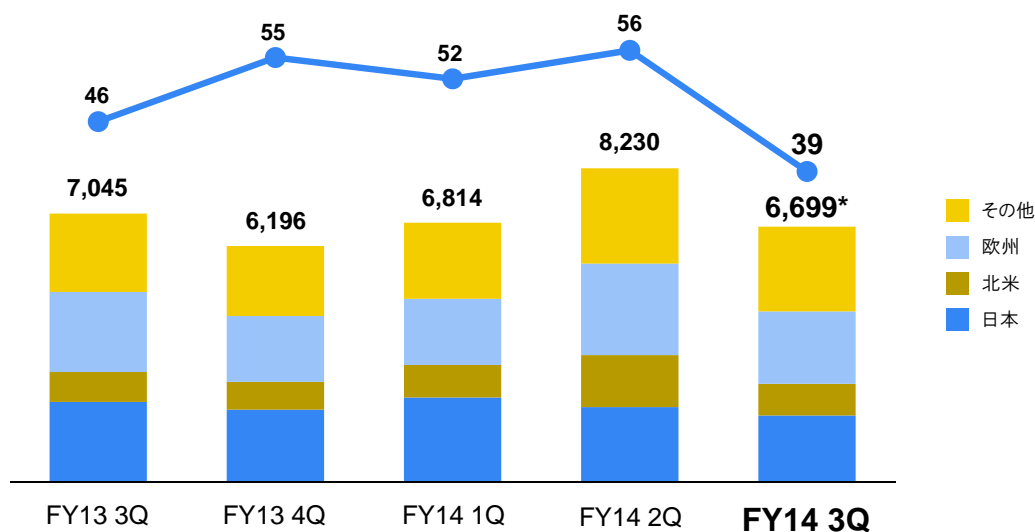


¹⁾ 増減率(%)はFY14 10月時点見通しとの比較

²⁾ 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か月分の実績が含まれる

2014年度 3Q エレクトロニクス5分野合計：棚卸資産(地域別)

(億円、日)



* 6,699億円(FY13 3Q末比346億円の減少。FY14 2Q末比では、1,531億円の減少。)

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

22

主要エレクトロニクス製品 販売台数 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	3Q
エレクトロニクス製品								
スマートフォン	960	1,000	1,070	880	3,910	940	990	1,190
デジタルカメラ	310	280	340	220	1,150	220	220	260
液晶テレビ	310	330	450	260	1,350	360	360	470
ゲーム								
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	750 640
携帯型ハードウェア (PS TV、PS Vita、PSP)	60	80	200	70	410	75	70	140
ソフトウェア(売上高)	680	950	1,280	930	3,840	850	1,060	1,470
ネットワーク(売上高)	390	410	500	700	2,000	690	710	1,000

23

主要エレクトロニクス製品 販売台数 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	
			10月時点見通し	2月時点見通し
エレクトロニクス製品				
スマートフォン	3,300	3,910	4,100	3,920
デジタルカメラ	1,700	1,150	840	840
液晶テレビ	1,350	1,350	1,450	1,450
ゲーム				
据置型ハードウェア (PS4, PS3, PS2)	1,650	1,460	1,700	1,750
携帯型ハードウェア (PS TV, PS Vita, PSP)	700	410	350	350
ソフトウェア (売上高)	2,760	3,840	3,900	4,200
半導体				
売上高*	4,800	4,700	5,700	6,100
（内、イメージセンサー	2,800	3,200	4,100	4,500 ）
設備投資額	720	670	800	800
（内、イメージセンサー	550	450	500	500 ）

* 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

24

エレクトロニクス事業の経営数値目標

（億円）

		FY14 2月時点見通し	FY17 経営数値目標
			（MC:2月4日発表 MC以外:2014年11月25日発表）
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	13,200	9,000~11,000
	営業利益	△2,150	-
	営業利益率	△16.3%	3%~5%
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	売上高	13,800	14,000~16,000
	営業利益	400	-
	営業利益率	2.9%	5%~6%
イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)	売上高	7,100	6,500~7,000
	営業利益	530	-
	営業利益率	7.5%	7%~9%
ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)	売上高	12,100	10,000~11,000
	営業利益	130	-
	営業利益率	1.1%	2%~4%
デバイス	売上高	9,500	13,000~15,000
	営業利益	1,000	-
	営業利益率	10.5%	10%~12%

25

エンタテインメント事業の経営数値目標

		FY14 見通し (2014年11月18日発表)	FY17 経営数値目標 (2014年11月18日発表)
映画	売上高	81億米ドル ^{*2}	100～110億米ドル ^{*2}
	営業利益率	6.6%	7～8%
	減価償却費及び償却費 ^{*1} ・構造改革費用控除前営業利益率	8.9%	9～10%
音楽	売上高	48億米ドル ^{*3}	48～52億米ドル ^{*4}
	営業利益率	9.8%	10.5～11.5%
	減価償却費及び償却費・構造改革費用控除前営業利益率	12.8%	13.5～14.5%

^{*1} 線画映画製作費の償却費は含まず

^{*2} 全世界にある子会社の業績を米ドルベースで連結しているSony Pictures Entertainmentが、円ベースで連結決算をしているソニー側に報告する前の、米ドルベースの数値にもとづいて算出

^{*3} 2014年10月31日に発表した円ベースでの分野別見通しをベースとしており、日本のソニー・ミュージックエンタテインメントの円ベースの数値を、1米ドル＝106円(2014年度上半期実績レートと同日時点の下半期見通し前提レートの平均)で米ドルベースに換算し、Sony Music Entertainment及びSony/ATV Music Publishing LLCの米ドルベースのそれぞれの数値と合算した上で算出

^{*4} 日本のソニー・ミュージックエンタテインメントの円ベースの数値を、1米ドル＝110円(2014年10月31日時点での2014年度下半期見通し前提レート)で米ドルベースに換算し、Sony Music Entertainment及びSony/ATV Music Publishing LLCの米ドルベースのそれぞれの数値と合算した上で算出

減価償却費及び償却費・構造改革費用控除前営業利益率は、米国会計原則に則っていません。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とって有益な追加情報を提供すると考えています。

26

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、これら業績見通しにのみ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、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) 事業活動の混乱や財務上の損失の発生など含むサイバーセキュリティに関するリスクを予測・管理するための取り組み
- (16) 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。

27