

2013年度 連結業績概要

(2014年3月31日に終了した1年間)

ソニー株式会社
Sony Corporation



- 2013年度連結業績及び2014年度連結業績見通し
- 事業構造の変革
- セグメント別概況

2013年度 連結業績

(億円)				
	FY12	FY13	前年度比	前年度比(CC*)
売上高及び営業収入	67,955	77,673	+14.3%	△1.5%
営業利益	2,265	265	△88.3%	-
税引前利益	2,421	257	△89.4%	-
当社株主に帰属する当期純利益	415	△1,284	-	-
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)	38.79	△124.99	-	-
<hr/>				
構造改革費用 ^{*2}	775	806	+4.0%	
<hr/>				
為替変動による業績への影響額		平均レート	FY12	FY13
売上高及び営業収入	約 +10,753億円	1米ドル	83.1 円	100.2 円
営業利益	約 +860億円	1ユーロ	107.2 円	134.4 円

・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、「2013年度 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

2013年度 4Q 連結業績

(億円)				
	FY12 4Q	FY13 4Q	前年同期比	前年同期比(CC*)
売上高及び営業収入	17,305	18,709	+8.1%	△0.1%
営業利益	1,454	△1,118	-	-
税引前利益	1,854	△1,131	-	-
当社株主に帰属する四半期純利益	932	△1,382	-	-
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)	79.77	△132.97	-	-
<hr/>				
構造改革費用 ^{*2}	381	545	+43.1%	
<hr/>				
為替変動による業績への影響額		平均レート	FY12 4Q	FY13 4Q
売上高及び営業収入	約 +1,425億円	1米ドル	92.4 円	102.8 円
営業利益	約 +12億円	1ユーロ	121.9 円	140.9 円

・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、「2013年度 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

2013年度 セグメント情報

(億円)

		FY12	FY13	前年度比	前年度比(CC*)	為替影響額
モバイル・プロダクツ&コミュニケーション(MP&C)	売上高	12,576	16,301	+29.6%	+6%	+2,935億円
	営業利益	△972	△750	+221億円		
ゲーム	売上高	7,071	9,792	+38.5%	+16%	+1,564億円
	営業利益	17	△81	△98億円		
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	売上高	7,562	7,412	△2.0%	△16%	+1,080億円
	営業利益	14	263	+249億円		
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	売上高	9,948	11,686	+17.5%	△2%	+1,983億円
	営業利益	△843	△255	+588億円		
デバイス	売上高	8,486	7,942	△6.4%	△19%	+1,069億円
	営業利益	439	△130	△569億円		
映画	売上高	7,327	8,296	+13.2%	△6%	
	営業利益	478	516	+38億円		
音楽	売上高	4,417	5,033	+13.9%	+1%	
	営業利益	372	502	+130億円		
金融	金融ビジネス収入	10,024	9,938	△0.9%		
	営業利益	1,422	1,703	+281億円		
その他	売上高	5,630	5,946	+5.6%		
	営業利益	1,015	△586	△1,601億円		
連結	売上高	67,955	77,673	+14.3%	△1.5%	+10,753億円
	営業利益	2,265	265	△2,000億円	-	+860億円

*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、「2013年度 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

2013年度 4Q セグメント情報

(億円)

		FY12 4Q	FY13 4Q	前年同期比	前年同期比(CC*)	為替影響額
モバイル・プロダクツ&コミュニケーション(MP&C)	売上高	3,528	3,610	+2.3%	△9%	+385億円
	営業利益	△246	△675	△429億円		
ゲーム	売上高	1,725	2,639	+53.0%	+38%	+254億円
	営業利益	△16	△105	△89億円		
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	売上高	1,812	1,867	+3.1%	△3%	+116億円
	営業利益	△105	75	+179億円		
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	売上高	1,833	2,256	+23.1%	+10%	+242億円
	営業利益	△505	△232	+274億円		
デバイス	売上高	1,641	1,738	+5.9%	△0%	+98億円
	営業利益	△115	△120	△5億円		
映画	売上高	2,074	2,691	+29.7%	+17%	
	営業利益	195	414	+219億円		
音楽	売上高	1,172	1,317	+12.4%	+5%	
	営業利益	57	80	+23億円		
金融	金融ビジネス収入	3,129	2,167	△30.8%		
	営業利益	510	404	△106億円		
その他	売上高	1,495	1,538	+2.9%		
	営業利益	1,079	△493	△1,572億円		
連結	売上高	17,305	18,709	+8.1%	△0.1%	+1,425億円
	営業利益	1,454	△1,118	△2,572億円	-	+12億円

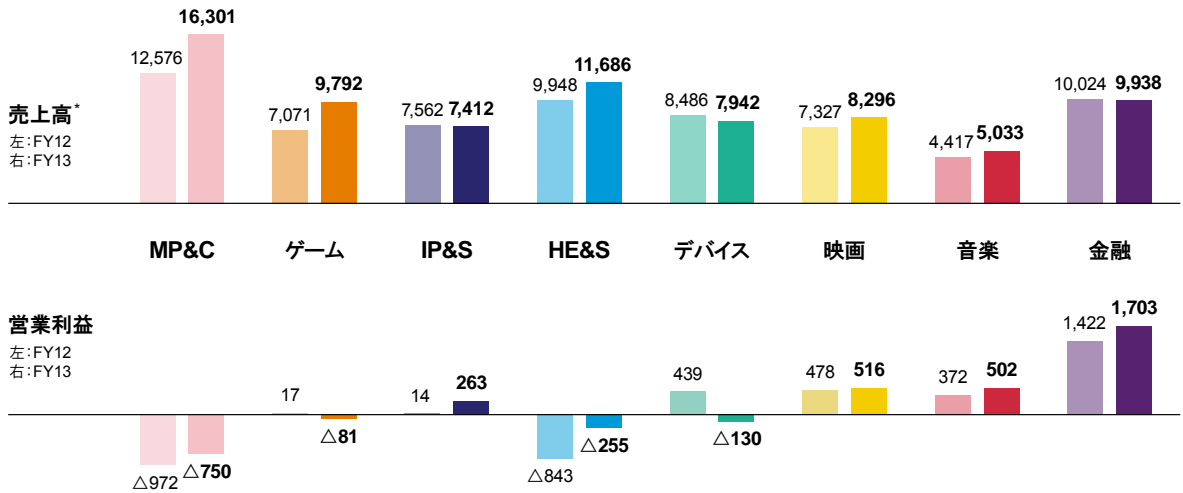
*過年度の財務数値の一部を見直しました。詳細については、「2013年度 連結業績のお知らせ」をご参照ください。

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

2013年度 セグメント別売上高・営業利益

(億円)

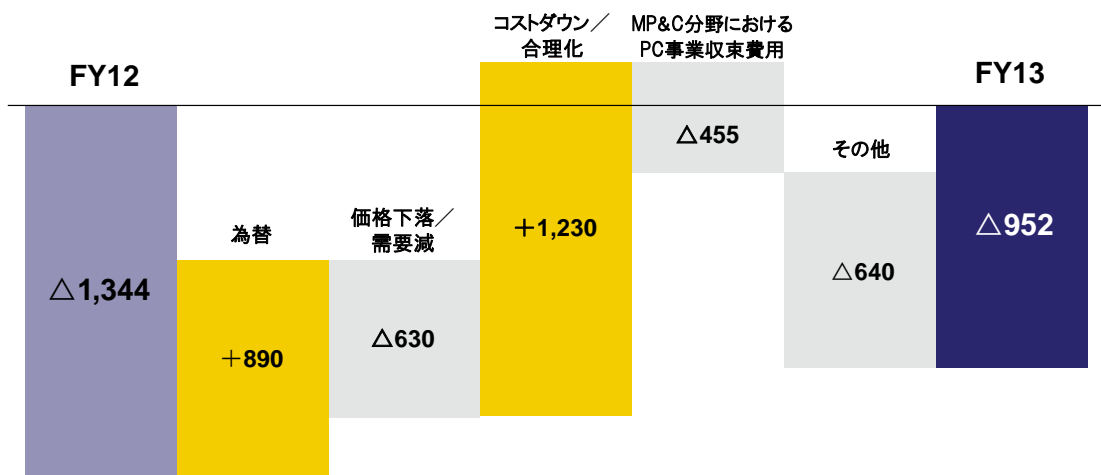


・過年度の財務数値の一部を見直しました。詳細については、「2013年度 連結業績のお知らせ」をご参照ください。

*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

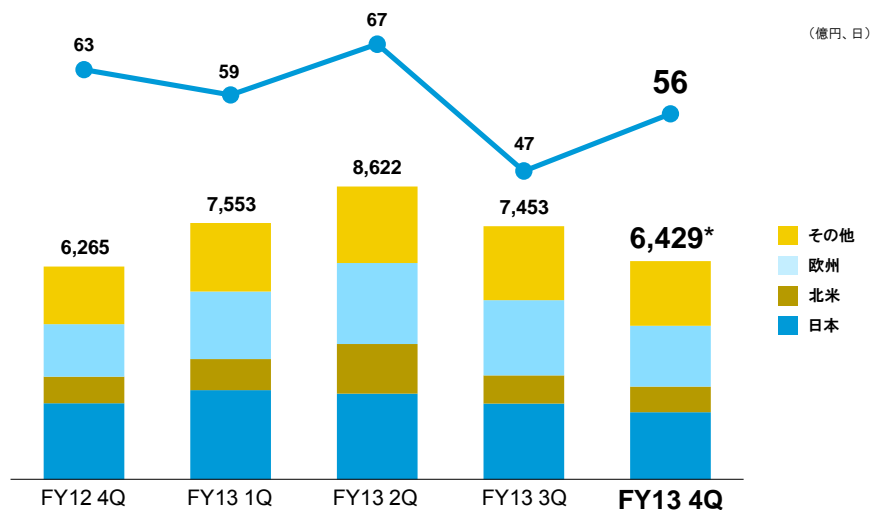
2013年度 エレクトロニクス5分野合計：営業利益増減要因

(億円)



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

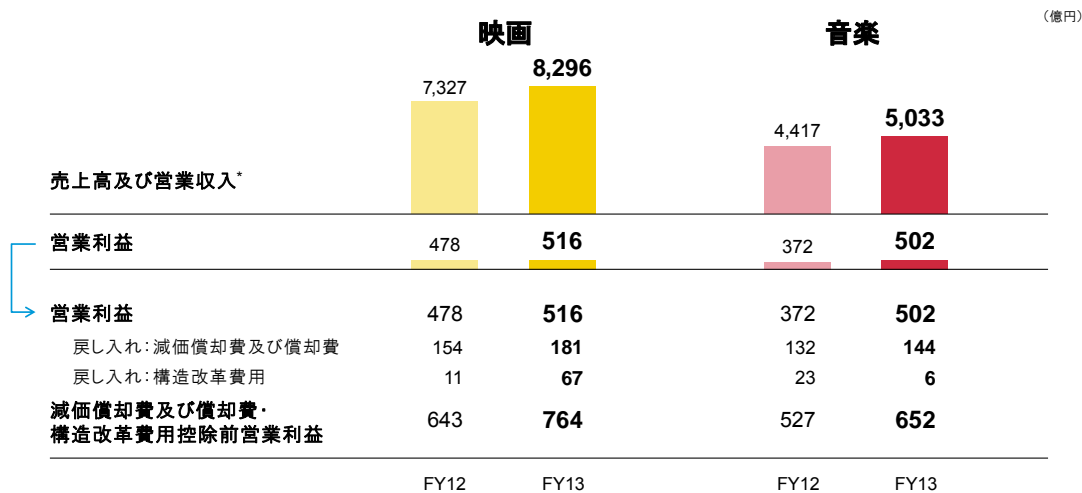
2013年度 エレクトロニクス5分野合計：棚卸資産（地域別）



*6,429億円(FY124Q末比164億円の増加。FY13 3Q末比では、1,024億円の減少。)

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

2013年度 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



*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。
ソニーは、2014年3月31日からの社内利用ソフトウェアに関連する表示及び開示を変更しました。この変更はともない、過年度も含め、社内利用ソフトウェアの償却費を連結キャッシュ・フロー計算書上、営業活動の他から有形固定資産の減価償却費及び無形固定資産の償却費(繰延保険契約費の償却を含む)へ組み替えました。映画分野及び音楽分野の減価償却費及び償却費についても組み替え表示しています。

*セグメント間取引を含む

2014年度 連結業績見通し

(億円)

	FY12	FY13	FY14見通し	FY13比
売上高及び営業収入	67,955	77,673	78,000	+0.4%
営業利益	2,265	265	1,400	+428.4%
税引前利益	2,421	257	1,300	+405.0%
当社株主に帰属する当期純利益	415	△1,284	△500	-
設備投資額	1,886	1,646	1,800	+9.4%
減価償却費及び償却費*	3,767	3,767	3,700	△1.8%
(内、有形固定資産の減価償却費	1,992	1,958	1,800	△8.1%
研究開発費	4,736	4,660	4,850	+4.1%
為替レート	実績レート	実績レート	前提レート	
1米ドル	83.1円	100.2円	103円前後	
1ユーロ	107.2円	134.4円	137円前後	

*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、「2013年度 連結業績のお知らせ」をご参照ください。

ソニーは、2014年3月31日からの社内利用ソフトウェアに関連する表示及び開示を変更しました。この変更にとまいない、過年度も含め、社内利用ソフトウェアの償却費を連結キャッシュ・フロー計算書上、営業活動のその他から有形固定資産の減価償却費及び無形固定資産の償却費(繰延保険契約費の償却を含む)へ組替えました。減価償却費及び償却費についても組替再表示しています。

*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

2014年度 連結業績見通しセグメント情報

(億円)

		FY12	FY13	FY14見通し	FY13比
モバイルコミュニケーション (MC)	売上高	7,707	11,918	15,300	+28.4%
	営業利益	△411	126	260	+134億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	7,499	10,439	12,200	+16.9%
	営業利益	△37	△188	200	+388億円
イメージング・プロダクツ & ソリューション(IP&S)	売上高	7,562	7,412	7,100	△4.2%
	営業利益	14	263	380	+117億円
ホームエンタテインメント & サウンド(HE&S)	売上高	9,948	11,686	12,600	+7.8%
	営業利益	△843	△255	100	+355億円
デバイス	売上高	8,486	7,942	8,700	+9.5%
	営業利益	439	△130	310	+440億円
映画	売上高	7,327	8,296	8,800	+6.1%
	営業利益	478	516	650	+134億円
音楽	売上高	4,417	5,033	5,000	△0.7%
	営業利益	372	502	480	△22億円
金融	金融ビジネス収入	10,024	9,938	10,000	+0.6%
	営業利益	1,422	1,703	1,640	△63億円
その他、全社(共通)及び セグメント間取引消去	営業利益	831	△2,272	△2,620	△348億円
連結	売上高	67,955	77,673	78,000	+0.4%
	営業利益	2,265	265	1,400	+1,135億円

*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、「2013年度 連結業績のお知らせ」をご参照ください。

*2014年4月1日付の組織変更にとまいない、2012年度及び2013年度の各分野の財務数値を2014年度の表示に合わせて組替再表示します。

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 11

PC事業収束や事業構造の変革などにもなう費用

(億円)

	FY12	FY13	FY14見通し	FY13比
PC事業収束や事業構造の変革などにもなう費用 ^{*1}	931	1,774	1,350	△23.9%
→ PC事業収束にもなう費用 ^{*2}		583	360	
→ 減損(PC事業関連を除く) ^{*3}	156	732		
→ 評価減 ^{*4}		62		
→ 上記に含まれない構造改革費用 ^{*5}	775	397		

^{*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なう費用には、PC事業の収束にもなう費用・減損(PC事業関連除く)、主な評価減、及び、PC事業の収束にもなう費用・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。

^{*2} PC事業の収束にもなう費用には、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78億円が含まれる。

^{*4} 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

^{*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

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

PC事業

(億円)

	FY12	FY13	FY14見通し	前年同期比
PC事業 売上高	4,490	4,182	330	△92.1%
PC事業 営業利益	△386	△917	△800	+117億円
(内、事業収束にもなう費用)	-	△583	△360	+223億円)

■ 2013年度実績

PC事業の収束を決定したことにもなう費用583億円を含め、PC事業に関連する損失917億円を計上。

■ 2014年度見通し

PC事業に関連する損失は約800億円を見込む。この800億円には、カスタマーサービス費用などを含むPC事業の収束にもなう費用約360億円、及び販売会社の固定費負担約270億円などが含まれる。2015年度に向けPCの減収に応じた販売会社の規模縮小を進める一方、2014年度ではまだPC事業において販売会社の固定費負担が発生する見込み。

セグメント別固定資産・営業権

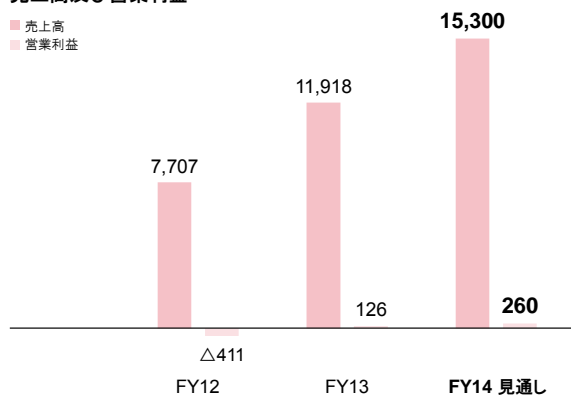
(億円)

		FY12	FY13	前年度比
モバイルコミュニケーション (MC)	固定資産	936	937	+1億円
	営業権	1,536	1,802	+266億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	固定資産	1,085	1,103	+18億円
	営業権	1,475	1,506	+31億円
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	△181億円
	営業権	58	62	+4億円
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	固定資産	205	180	△25億円
	営業権	-	-	-
デバイス	固定資産	3,973	3,338	△635億円
	営業権	373	374	+1億円
映画	固定資産	1,127	1,209	+82億円
	営業権	1,609	1,873	+264億円
音楽	固定資産	2,105	2,236	+131億円
	営業権	1,136	1,228	+92億円
金融	固定資産	527	536	+9億円
	営業権	23	23	-
その他及び全社(共通)	固定資産	4,794	4,090	△704億円
	営業権	222	50	△172億円
連結	固定資産	15,562	14,257	△1,305億円
	営業権	6,432	6,918	+486億円

・2014年4月1日付の組織変更にもとない、2012年度及び2013年度の固定資産・営業権を、2014年度のビジネスセグメントに基づき組替再表示しています。
 ・ソニーは、2014年3月31日からの社内利用ソフトウェアに関連する表示及び開示を変更しました。この変更にもとない、過年度も含め、資産計上した社内利用ソフトウェアを連結貸借対照表上、その他長期資産から無形固定資産に組替えました。
 ・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
 ・主に社内利用ソフトウェアなどエレクトロニクス事業における一部の共有資産の償却費は各セグメントに配賦しているが、当該共有資産の残高は、その他及び全社(共通)を含む

モバイル・コミュニケーション分野

売上高及び営業利益



【2013年度】

- 大幅増収
 - スマートフォン販売台数の大幅増加
 - スマートフォン平均販売価格の上昇
 - 為替の好影響
- 大幅損益改善
 - 携帯電話事業の大幅損益改善、営業利益計上

【2014年度】

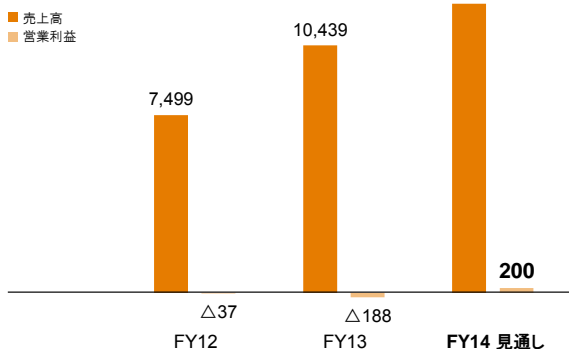
- 大幅増収、大幅増益
 - スマートフォン販売台数の増加

(万台)

スマートフォン	FY12	FY13	FY14 見通し
スマートフォン	3,300	3,910	5,000

ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



(万台、売上高は億円)

据置型ハードウェア (PS4, PS3, PS2)*1	1,650	1,460	1,700
携帯型ハードウェア (PS Vita TV, PS Vita及びPSP)	700	410	350
ソフトウェア(売上高)*2	2,760	3,840	3,900

*1 2013年度以降PS2は含まず/PS4を含む

*2 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

【2013年度】

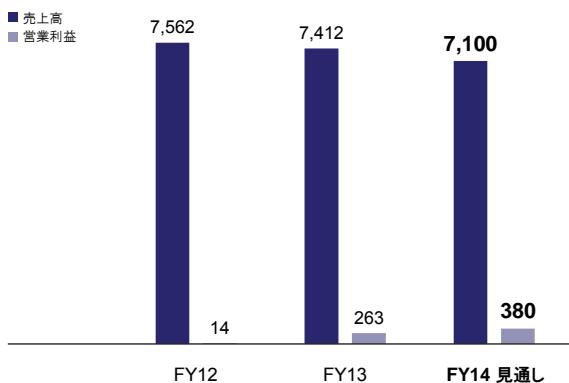
- 大幅増収
 - PS4™の発売
 - 為替の好影響
- 損益悪化
 - PS4™発売にともなう費用の増加
 - Sony Online Entertainment LLCが提供する一部のPC向けゲームソフトウェアタイトルの評価減(62億円)

【2014年度】

- 大幅増収
 - PS4™販売台数の増加
 - ネットワーク売上の増加
- 大幅損益改善
 - 増収の影響
 - PS4™発売にともなう費用の減少

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



(万台)

ビデオカメラ	370	230	-
デジタルカメラ*	1,700	1,150	800

* 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

【2013年度】

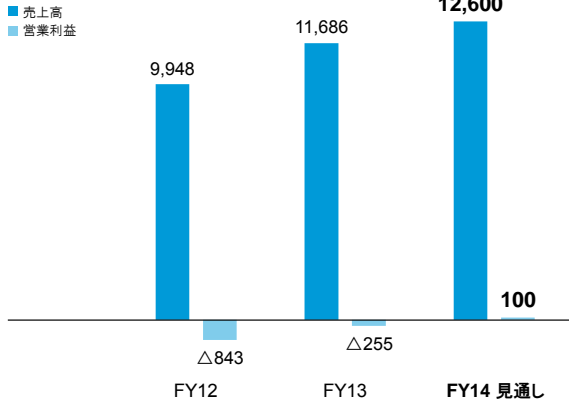
- 減収
 - 市場縮小の影響を受けたコンパクトデジタルカメラ及びビデオカメラの販売台数が大幅に減少
- 大幅増益
 - 為替の好影響
 - 構造改革費用の減少

【2014年度】

- 減収
 - ビデオカメラの大幅な減収
- 大幅増益
 - 費用の減少

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



(万台)

液晶テレビ	1,350	1,350	1,600
-------	-------	-------	-------

【2013年度】

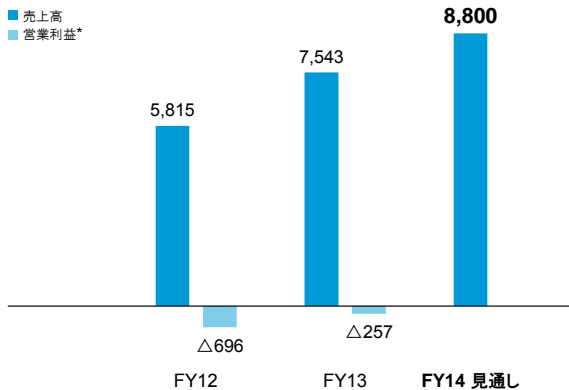
- 大幅増収
 - 為替の好影響
 - 高付加価値モデルの導入による液晶テレビの製品ミックス改善
- 大幅損益改善
 - 液晶テレビの製品ミックス改善
 - 液晶テレビの費用の削減

【2014年度】

- 増収
 - 4K対応液晶テレビを中心とした液晶テレビの販売台数増加
- 損益大幅改善
 - 液晶テレビの増収
 - 液晶テレビの費用のさらなる削減

テレビ事業

売上高及び営業利益



(万台)

液晶テレビ	1,350	1,350	1,600
-------	-------	-------	-------

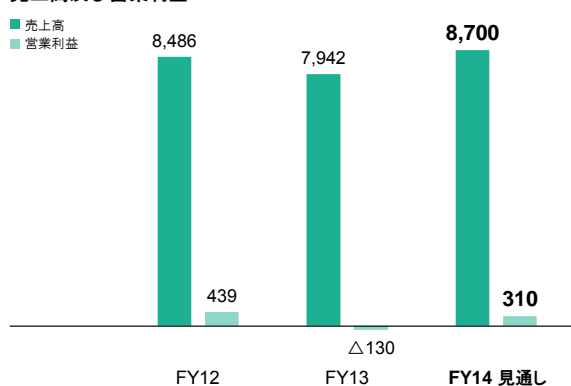
* テレビ事業に関する構造改革費用はテレビの営業利益には含まず

【テレビ事業の分社化】

- 7月に分社化を予定
- 分社化による効果
 1. コストの最適化
 2. 変化への迅速な対応力
 3. 経営の自立性

デバイス分野

売上高及び営業利益



半導体 売上高 (内、イメージセンサー)	4,800 2,800	4,700 3,200	5,300 3,600
半導体 設備投資額 (内、イメージセンサー)	720 550	670 450	650 450

【2013年度】

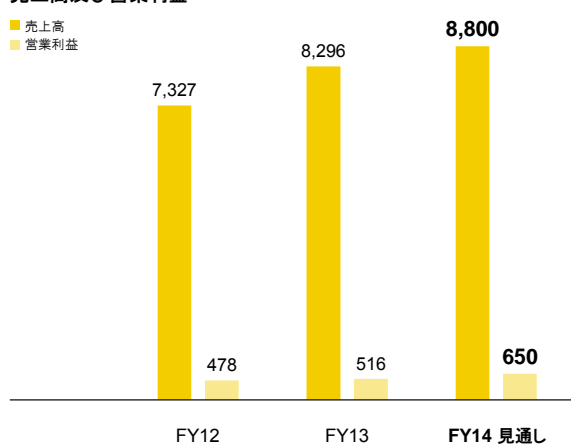
- 減収
 - PS3®向けのシステムLSIの減収
 - 前年度にはケミカルプロダクト関連事業の売上が含まれていた
- 大幅損益悪化
 - 電池事業において長期性資産の減損を計上(321億円)
 - 2011年度に発生したタイの洪水による損害や損失に対する保険収益(純額)が前年度に比べ減少

【2014年度】

- 増収、大幅損益改善
 - イメージセンサーや電池の大幅増収
 - 2013年度に電池事業の長期性資産の減損が計上されていた

映画分野

売上高及び営業利益



【2013年度】

- 大幅増収、若干増益
 - 米ドルに対する円安の好影響
- 米ドルベースでは、減収(△6%)
 - 映画製作は、大幅減収
 - テレビ番組制作は、大幅増収
 - メディアネットワークは、増収
- 米ドルベースでは、減益
 - 映画製作の減収
 - 構造改革費用の増加

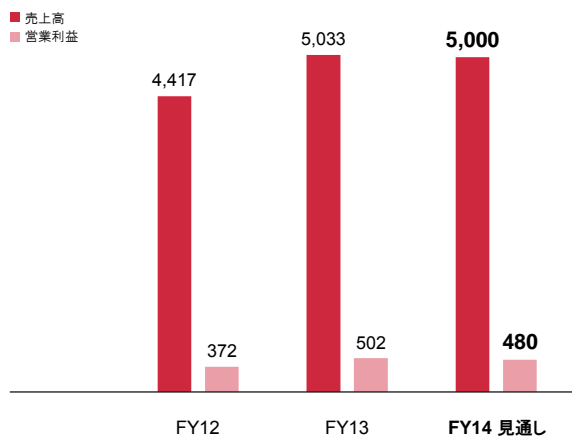
【2014年度】

- 増収
 - メディアネットワークの増収
- 増益
 - 映画製作における公開作品の2013年度以上の収益貢献
 - メディアネットワークの増収

音楽分野

売上高及び営業利益

(億円)



【2013年度】

- 大幅増収
 - 米ドルに対する円安の好影響
(前年度の為替レートを適用した場合の売上高はほぼ横ばい)
 - 音楽制作は、減収
 - 音楽出版は、増収
 - 映像メディア・プラットフォームは、増収
- 増益
 - EMI Music Publishingを中心とした持分法投資損益の改善
 - 米ドルに対する円安の好影響
 - 構造改革費用の減少

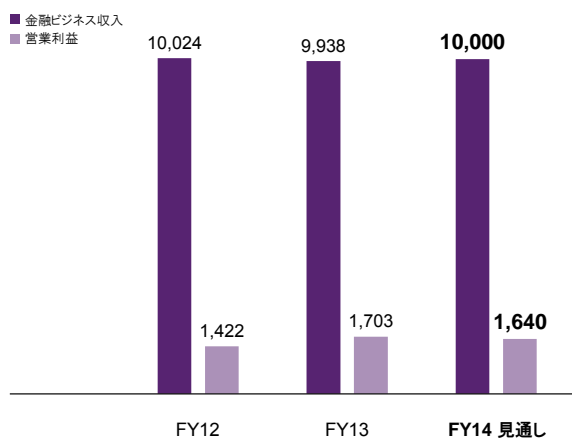
【2014年度】

- 売上高 前年度並み
- 若干減益
 - 日本におけるレコード音楽市場縮小の影響
 - 構造改革費用の増加

金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益

(億円)



【2013年度】

- 金融ビジネス収入 前年度並み
 - ソニー銀行は、外貨建て顧客預金に関する為替差損益が改善したことなどにより大幅増収
 - ソニー生命の減収(△3.7%、収入: 8,824億円)によりほぼ相殺
- 大幅増益
 - ソニー銀行における、外貨建て顧客預金に関する為替差損益の改善
 - ソニー生命は、24億円増益の1,598億円

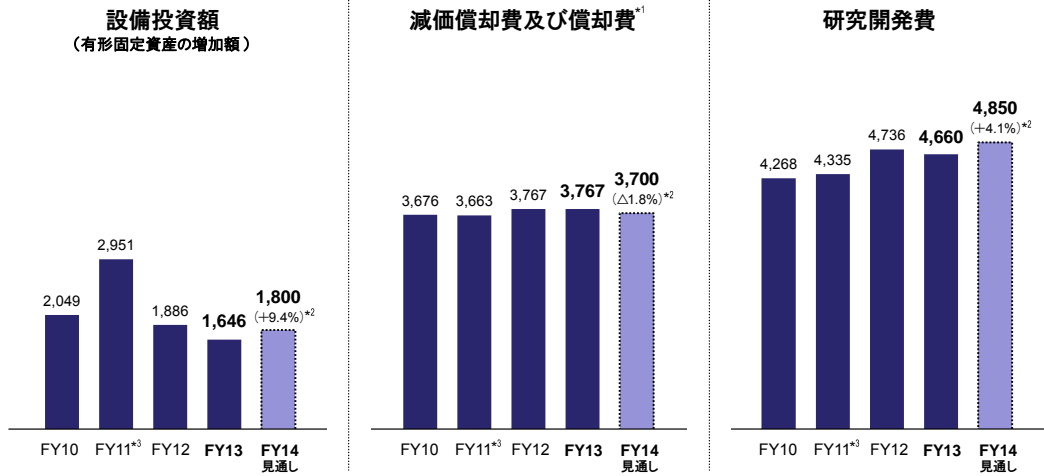
【2014年度】

- 金融ビジネス収入 前年度並み、減益
 - ソニー生命において2013年度に増収、増益効果があった相場変動の影響を織り込まないことによる
- (2013年度の業績に対する相場変動の好影響を除いた場合)
- 増収、増益
 - 引き続きビジネスが堅調に推移

・過年度の財務数値の一部を見直ししました。詳細については、「2013年度 連結業績のお知らせ」をご参照ください。

設備投資額・減価償却費及び償却費・研究開発費

(億円)



*ソニーは、2014年3月31日からの社内利用ソフトウェアに関連する表示及び開示を変更しました。この変更にもない、過年度も含め、社内利用ソフトウェアの償却費を連結キャッシュ・フロー計算書上、営業活動のその他から有形固定資産の減価償却費及び無形固定資産の償却費(繰延保険契約費の償却を含む)へ相替えました。減価償却費及び償却費についても経替再表示しています

+1 繰延保険契約費の償却費を含む。FY14減価償却費見通しのうち、有形固定資産分は1,800億円(FY13は1,958億円)
 +2 増減率(%)は前年度実績との比較
 +3 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	4Q	FY
エレクトロニクス製品										
スマートフォン	740	880	870	810	3,300	960	1,000	1,070	880	3,910
デジタルカメラ ^{*1}	490	410	490	310	1,700	310	280	340	220	1,150
ビデオカメラ	110	90	110	60	370	60	60	70	40	230
液晶テレビ	360	350	420	220	1,350	310	330	450	260	1,350
PC	180	200	220	160	760	130	150	170	110	560
ゲーム										
据置型ハードウェア (PS4、PS3、PS2) ^{*2}	280	350	680	340	1,650	110	200	780	370	1,460
携帯型ハードウェア (PS Vita TV、PS Vita、PSP)	140	160	270	130	700	60	80	200	70	410
ソフトウェア (売上高) ^{*3}	430	600	840	790	2,660	640	930	1,260	910	3,740

*1 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
 *2 2013年度第1四半期以降はPS2は含まず
 *3 ゲーム分野におけるパッケージソフトウェア、ネットワークソフトウェア及びネットワークサービスの売上高を含む

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（年間実績）

（万台、売上高・設備投資額は億円）

	FY12	FY13	
	実績	2月時点見通し	実績
エレクトロニクス製品			
スマートフォン	3,300	4,000	3,910
デジタルカメラ ^{*1}	1,700	1,200	1,150
ビデオカメラ	370	230	230
液晶テレビ	1,350	1,400	1,350
PC	760	580	560
ゲーム			
据置型ハードウェア（PS4、PS3、PS2） ^{*2}	1,650	1,500	1,460
携帯型ハードウェア（PS Vita TV、PS Vita、PSP）	700	500	410
ソフトウェア（売上高） ^{*3}	2,660	3,600	3,740
半導体			
売上高 ^{*4}	4,800	4,700	4,700
設備投資額	720	650	670

^{*1} 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

^{*2} 2013年度にはPS2は含まず

^{*3} ゲーム分野におけるパッケージソフトウェア、ネットワークソフトウェア及びネットワークサービスの売上高を含む

^{*4} 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

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	FY14見通し
エレクトロニクス製品			
スマートフォン	3,300	3,910	5,000
デジタルカメラ ^{*1}	1,700	1,150	800
液晶テレビ	1,350	1,350	1,600
ゲーム			
据置型ハードウェア（PS4、PS3、PS2） ^{*2}	1,650	1,460	1,700
携帯型ハードウェア（PS Vita TV、PS Vita、PSP）	700	410	350
ソフトウェア（売上高） ^{*3}	2,760	3,840	3,900
半導体			
売上高 ^{*4}	4,800	4,700	5,300
（内、イメージセンサー	2,800	3,200	3,600
設備投資額	720	670	650
（内、イメージセンサー	550	450	450

^{*1} 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

^{*2} 2013年度以降PS2は含まず/PS4を含む

^{*3} 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

^{*4} 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	4Q	FY
米ドル	市場レート(単純平均)	81*	78	82*	91	84*	100*	100*	101*	104*	101*
	市場レート(加重平均)	81*	78	81*	91	83*	100*	100*	100*	104*	101*
	予約レート	81*	78	78*	109	71*	98*	98*	99*	103*	99*
ユーロ	市場レート(単純平均)	101	97	104	120	106	127	130	135	139	133
	市場レート(加重平均)	102	97	103	120	103	127	130	134	139	132
	予約レート	106	98	102	112	103	125	130	135	140	132

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

Sony Corporation Investor Relations 28

2013年度 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	オリンパス株との医療事業合弁会社 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	ソニーグループの2013年度基本方針 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 2014年度 経営数値目標* 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	社債総額 1,500億円 発行日 2013年6月19日 償還期限 2018年6月19日 (5年債)
2013年9月12日	エムスリー株式会社の一部譲渡	2013年9月17日 791,908株のうち155,000株の譲渡完了 ・譲渡価額 378億円 ・128億円の譲渡益を営業利益に計上

* 同説明会において発表した目標数値
 最新の2014年度業績見通しについてはP.10~P.13及びP.15~P.23参照

Sony Corporation Investor Relations 29

2013年度 主なアナウンスメント (2)

発表日	トピックス	備考
		2014年度の経営数値目標* 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%
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)	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) 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(%)

* 同説明会において発表した目標数値
最新の2014年度業績見通しについてはP.10～P.11及びP.21～P.22参照

2013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 増強のための設備投資	資産取得日 2014年3月31日 投資内容 ・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 投資金額 ・約350億円(見込額) 内訳 ・2013年度に実施した資産取得金額 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	2014年2月3日 売却完了 ・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

2013年度 主なアナウンスメント（4）

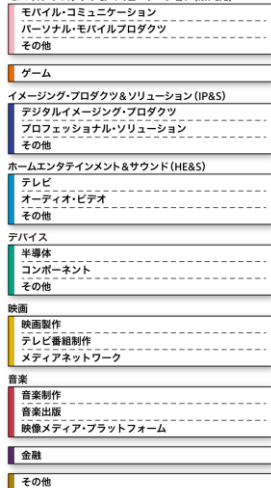
発表日	トピックス	備考
2014年2月6日	PC事業及びテレビ事業の変革及び 販売／製造／本社間接部門の規模適正化	<p>PC事業の譲渡 事業譲渡先： 日本産業パートナーズ株式会社 譲渡完了予定： 2014年7月1日 目途</p> <p>テレビ事業の分社化 分社化予定： 2014年7月 目途</p> <p>販売／製造／本社間接部門の規模適正化 販売会社： 2015年度までに約20%[*]の費用削減 製造事業所： 生産等のオペレーション集約による一層の規模適正化 本社間接部門： 2015年度までに約30%[*]の費用削減</p> <p>上記施策による人員最適化及び構造改革費用と効果 人員減(見込み)： 2014年度末までに約5,000名(国内1,500名 海外3,500名) 構造改革費用： 2013年度 約200億円追加 2014年度 約700億円(見込み) 固定費削減効果： 年間1,000億円以上(2015年度以降の効果)</p>
2014年3月7日 2014年3月27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	<p>2014年4月30日 売却完了</p> <ul style="list-style-type: none"> 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する見込み

* 2013年度比

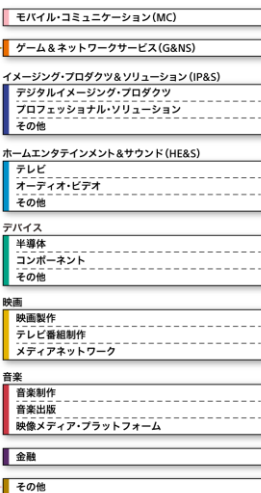
セグメント変更について

FY2013

モバイル・プロダクツ&コミュニケーション(MP&C)



FY2014



- 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(以下「G&NS」)分野に名称変更します。
- 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(以下「MC」)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す。

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）

		FY11	FY12	FY13				
				1Q	2Q	3Q	4Q	FY
モバイルコミュニケーション (MC)	減価償却費及び償却費 ^{*2}	910 ^{*1}	19,165	5,419	5,502	5,519	5,633	22,073
	構造改革費用	19 ^{*1}	1,816	759	2,391	423	247	3,820
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 ^{*2}	13,208	12,324	3,646	4,221	4,395	4,267	16,529
	構造改革費用	519	310	1	381	10	△21	371
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 ^{*2}	39,438	39,605	9,850	9,472	9,220	9,538	38,080
	構造改革費用	1,398	11,240	828	1,555	289	750	3,422
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 ^{*2}	31,305	26,968	6,608	6,620	6,053	6,525	25,806
	構造改革費用	5,007	11,815	160	553	226	598	1,537
デバイス	減価償却費及び償却費 ^{*2}	119,511	112,486	25,689	26,171	25,576	29,036	106,472
	構造改革費用	26,373	19,096	1,376	1,053	1,102	1,933	5,464
映画	減価償却費及び償却費 ^{*2}	16,007	15,428	4,347	4,639	4,420	4,672	18,078
	構造改革費用	1,273	1,081	415	456	278	5,573	6,722
音楽	減価償却費及び償却費 ^{*2}	12,345	13,209	3,590	3,601	3,611	3,612	14,414
	構造改革費用	5,710	2,305	26	78	44	428	576
金融	減価償却費及び償却費 ^{*2}	60,782	62,633	13,957	15,546	11,111	13,734	54,348
	構造改革費用	1,822	0	0	0	0	0	0
その他	減価償却費及び償却費 ^{*2}	32,169	30,348	7,183	7,393	7,139	8,110	29,825
	構造改革費用							
その他及び全社（共通）		10,524	26,723	836	1,229	11,177	40,416	53,658
連結	減価償却費及び償却費 ^{*2}	366,270	376,735	92,929	96,027	88,796	98,943	376,695
	構造改革費用	52,645	74,386	4,401	7,696	13,549	49,924	75,570

・ソニーは、2014年3月31日からの社内利用ソフトウェアに関連する表示及び開示を変更しました。この変更にもない、過年度も含め、社内利用ソフトウェアの償却費を連結キャッシュ・フロー計算書上、営業活動のその他から有形固定資産の減価償却費及び無形固定資産の償却費（繰延保険契約費の償却を含む）へ組替えました。セグメント情報の減価償却費及び償却費についても組替再表示しています。

・2014年4月1日付の組織変更にもない、2011年度から2013年度までの各分野の財務数値を2014年度の表示に合わせて組替再表示します。

*1 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ます

*2 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

Sony Corporation Investor Relations 34

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全面的に依拠することは控えるようお願いいたします。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・リアビリティ・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。

Sony Corporation Investor Relations 35