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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>FY13 2Q</th>
<th>FY14 2Q</th>
<th>前年同期比</th>
<th>前年同期比 (CC*1)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>売上高及び営業収入</td>
<td>17,742</td>
<td>19,015</td>
<td>+7.2%</td>
<td>+3.2%</td>
</tr>
<tr>
<td>営業利益</td>
<td>139</td>
<td>△856</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>税引前利益</td>
<td>51</td>
<td>△900</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>当社株主に帰属する四半期純利益</td>
<td>△196</td>
<td>△1,360</td>
<td>-</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>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）</td>
<td>△19.25</td>
<td>△124.32</td>
<td>-</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<p>| | | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>構造改革費用</td>
<td>78</td>
<td>94</td>
<td>+20.7%</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 為替変動による業績への影響額

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>平均レート</th>
<th>FY13 2Q</th>
<th>FY14 2Q</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>売上高及び営業収入</td>
<td>約 +711億円</td>
<td>1米ドル</td>
<td>98.9 円</td>
</tr>
<tr>
<td>営業利益</td>
<td>約 +95億円</td>
<td>1ユーロ</td>
<td>131.1 円</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- 前年同期は、過年度の財務数値の一部を基に算出した。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。
- CCベース：円と現地通貨との間に為替変動がなかったものと仮定した試算ベース（Constant Currency Basis）
- 構造改革費用は営業費用として営業利益に含まれる。
### 2014年度 2Q セグメント別業績

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>FY13 2Q</th>
<th>FY14 2Q</th>
<th>前年同期比</th>
<th>前年同期比(OC)</th>
<th>為替影響額</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>モバイル・コミュニケーション（MC）</td>
<td>売上高</td>
<td>3,046</td>
<td>3,084</td>
<td>+1.2%</td>
<td>△4%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>88</td>
<td>△1,720</td>
<td>△1,808億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>ゲーム＆ネットワークサービス（GANS）</td>
<td>売上高</td>
<td>1,690</td>
<td>3,095</td>
<td>+83.2%</td>
<td>+74%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>△42</td>
<td>218</td>
<td>+260億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&amp;S）</td>
<td>売上高</td>
<td>1,755</td>
<td>1,786</td>
<td>+1.8%</td>
<td>△2%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>△23</td>
<td>201</td>
<td>+224億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&amp;S）</td>
<td>売上高</td>
<td>2,638</td>
<td>2,624</td>
<td>△1%</td>
<td>△14%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>△121</td>
<td>80</td>
<td>+201億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>デバイス</td>
<td>売上高</td>
<td>2,013</td>
<td>2,477</td>
<td>+23.1%</td>
<td>△18%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>119</td>
<td>296</td>
<td>+177億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>変換</td>
<td>売上高</td>
<td>1,778</td>
<td>1,832</td>
<td>+2.4%</td>
<td>△3%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>△178</td>
<td>△10</td>
<td>△167億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>音楽</td>
<td>売上高</td>
<td>1,150</td>
<td>1,168</td>
<td>+1.5%</td>
<td>△2%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>97</td>
<td>118</td>
<td>+21億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>金融</td>
<td>売上高</td>
<td>2,437</td>
<td>2,606</td>
<td>+10.6%</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>384</td>
<td>477</td>
<td>+93億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>その他</td>
<td>売上高</td>
<td>2,120</td>
<td>1,086</td>
<td>△48.8%</td>
<td>△51%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>△25</td>
<td>△182</td>
<td>△157億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>全セグメント（ベース）及びセグメント間消去</td>
<td>売上高</td>
<td>△884</td>
<td>△1,022</td>
<td>△173億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>△160</td>
<td>△333</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>運用</td>
<td>売上高</td>
<td>17,742</td>
<td>19,015</td>
<td>△7.2%</td>
<td>△3%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>139</td>
<td>△856</td>
<td>△966億円</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*2014年4月1日以降の為替変動を考慮しない、各セグメントの売上高の増減及び営業利益の変動の要因である為替影響額は、以下のとおりです。

### 2014年度 1H セグメント別業績

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>FY13 1H</th>
<th>FY14 1H</th>
<th>前年同期比</th>
<th>前年同期比(OC)</th>
<th>為替影響額</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>モバイル・コミュニケーション（MC）</td>
<td>売上高</td>
<td>5,901</td>
<td>6,227</td>
<td>+5.5%</td>
<td>△1%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>214</td>
<td>△1,747</td>
<td>△1,961億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>ゲーム＆ネットワークサービス（GANS）</td>
<td>売上高</td>
<td>3,005</td>
<td>5,670</td>
<td>+88.7%</td>
<td>+80%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>△205</td>
<td>261</td>
<td>+466億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>イメージング・プロダクツ＆ソリューション（IP&amp;S）</td>
<td>売上高</td>
<td>3,564</td>
<td>3,432</td>
<td>△3.7%</td>
<td>△6%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>68</td>
<td>375</td>
<td>+307億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>ホームエンタテインメント＆サウンド（HE&amp;S）</td>
<td>売上高</td>
<td>5,390</td>
<td>5,681</td>
<td>△5.4%</td>
<td>△2%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>△87</td>
<td>196</td>
<td>+244億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>デバイス</td>
<td>売上高</td>
<td>3,917</td>
<td>4,318</td>
<td>+10.2%</td>
<td>△7%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>227</td>
<td>421</td>
<td>△194億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>変換</td>
<td>売上高</td>
<td>3,368</td>
<td>3,770</td>
<td>△11.9%</td>
<td>△7%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>△140</td>
<td>68</td>
<td>△206億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>音楽</td>
<td>売上高</td>
<td>2,269</td>
<td>2,336</td>
<td>△2.9%</td>
<td>△0%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>206</td>
<td>232</td>
<td>△27億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>金融</td>
<td>売上高</td>
<td>4,951</td>
<td>5,165</td>
<td>△4.3%</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>835</td>
<td>915</td>
<td>△80億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>その他</td>
<td>売上高</td>
<td>4,065</td>
<td>2,374</td>
<td>△41.6%</td>
<td>△45%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>△194</td>
<td>△366</td>
<td>△172億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>全セグメント（ベース）及びセグメント間消去</td>
<td>売上高</td>
<td>△1,573</td>
<td>△1,859</td>
<td>△45億円</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>△428</td>
<td>△472</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>運用</td>
<td>売上高</td>
<td>34,857</td>
<td>37,114</td>
<td>△6.5%</td>
<td>△3%</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業利益</td>
<td>494</td>
<td>△158</td>
<td>△652億円</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*2014年4月1日以降の為替変動を考慮しない、各セグメントの売上高の増減及び営業利益の変動の要因である為替影響額は、以下のとおりです。
### 2014年度 連結業績見通し

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>7月時点 FY14見通し</th>
<th>9月時点 FY14見通し</th>
<th>7月時点比増減</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>売上高及び営業収入</td>
<td>78,000</td>
<td>78,000</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>営業利益</td>
<td>265</td>
<td>△400</td>
<td>-3.8%</td>
</tr>
<tr>
<td>税引前利益</td>
<td>257</td>
<td>△500</td>
<td>-1.9%</td>
</tr>
<tr>
<td>当社株主に帰属する当期純利益</td>
<td>△1,284</td>
<td>△2,300</td>
<td>-</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 資本的支出

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>7月時点比増減</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>研究開発費</td>
<td>△500</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 2014年度 セグメント別業績見通し

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>FY13</th>
<th>7月時点 FY14見通し</th>
<th>9月時点 FY14見通し</th>
<th>7月時点比増減</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>モバイル・コミュニケーション (MC)</td>
<td>11,918</td>
<td>13,600</td>
<td>13,500</td>
<td>△0.7%</td>
</tr>
<tr>
<td>営業利益</td>
<td>126</td>
<td>△1,800</td>
<td>△2,040</td>
<td>-16.4%</td>
</tr>
<tr>
<td>ゲーム＆ネットワークサービス (G&amp;NS)</td>
<td>10,439</td>
<td>△500</td>
<td>△2,040</td>
<td>-19.5%</td>
</tr>
<tr>
<td>営業利益</td>
<td>△188</td>
<td>250</td>
<td>350</td>
<td>+136%</td>
</tr>
<tr>
<td>イメージング・プロダクツ＆ソリューション (IP&amp;S)</td>
<td>7,412</td>
<td>7,162</td>
<td>7,100</td>
<td>△1.4%</td>
</tr>
<tr>
<td>営業利益</td>
<td>263</td>
<td>380</td>
<td>520</td>
<td>+140%</td>
</tr>
<tr>
<td>ホームエンタテインメント＆サウンド (HE&amp;S)</td>
<td>11,686</td>
<td>12,000</td>
<td>100</td>
<td>-3.4%</td>
</tr>
<tr>
<td>営業利益</td>
<td>△255</td>
<td>100</td>
<td>100</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>デバイス</td>
<td>7,730</td>
<td>8,700</td>
<td>8,600</td>
<td>+2.3%</td>
</tr>
<tr>
<td>営業利益</td>
<td>△124</td>
<td>510</td>
<td>△670</td>
<td>-126%</td>
</tr>
<tr>
<td>映画</td>
<td>8,296</td>
<td>8,800</td>
<td>8,600</td>
<td>△2.3%</td>
</tr>
<tr>
<td>営業利益</td>
<td>516</td>
<td>650</td>
<td>580</td>
<td>△12.2%</td>
</tr>
<tr>
<td>音楽</td>
<td>5,033</td>
<td>5,000</td>
<td>5,100</td>
<td>+2.0%</td>
</tr>
<tr>
<td>営業利益</td>
<td>592</td>
<td>480</td>
<td>500</td>
<td>-20%</td>
</tr>
<tr>
<td>金融</td>
<td>9,938</td>
<td>10,000</td>
<td>10,000</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>金融ビジネス収入</td>
<td>1,703</td>
<td>1,640</td>
<td>1,640</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>営業利益</td>
<td>△2,287</td>
<td>△2,620</td>
<td>△2,720</td>
<td>△110億円</td>
</tr>
<tr>
<td>その他、全社(親会社及びセグメント間取引消去)</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>営業利益</td>
<td>△265</td>
<td>△400</td>
<td>△400</td>
<td>-</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Sony Corporation Investor Relations*
## モバイル・コミュニケーション分野

### 2014年度第2四半期（前年同期比）

- 売上高：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）
  - (−)営業後の増減△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月時点見通し（7月時点比）

- 売上高：100億円下方修正
  - (−)売上高下方修正
  - (−)為替の好影響

### 2014年度第2四半期（前年同期比）

<table>
<thead>
<tr>
<th>品目</th>
<th>販売数 (万台)</th>
<th>売上高 (億円)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>スマートフォン</td>
<td>FY13 3,910</td>
<td>FY14 4,300</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 2014年度10月時点見通し（7月時点比）

<table>
<thead>
<tr>
<th>品目</th>
<th>数量 (万台)</th>
<th>売上高 (億円)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>スマートフォン</td>
<td>FY13 100</td>
<td>FY14 3,095</td>
</tr>
</tbody>
</table>

## ゲーム & ネットワークサービス分野

### 2014年度第2四半期（前年同期比）

- 売上高：83.2%増収（為替影響除く：+74%）
  - (+)PS4™のハードウェアの貢献
  - (+)PS4™リリース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

### 2014年度10月時点見通し（7月時点比）

<table>
<thead>
<tr>
<th>品目</th>
<th>数量 (万台)</th>
<th>売上高 (億円)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>データベースハードウェア</td>
<td>FY13 1,460</td>
<td>FY14 1,700</td>
</tr>
</tbody>
</table>

## Sony Corporation Investor Relations
### 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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>売上高</th>
<th>営業利益</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>FY13 2Q</td>
<td>1,755</td>
<td>201</td>
</tr>
<tr>
<td>FY14 2Q</td>
<td>1,786</td>
<td>201</td>
</tr>
</tbody>
</table>

△23

#### デジタルカメラ

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>売上高</th>
<th>営業利益</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>デジタルカメラ</td>
<td>7,412</td>
<td>520</td>
</tr>
<tr>
<td>7月時点見通し</td>
<td>7,000</td>
<td>880</td>
</tr>
<tr>
<td>10月時点見通し</td>
<td>7,100</td>
<td>840</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 【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

### 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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>売上高</th>
<th>営業利益</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>内、テレビ事業</td>
<td>2,638</td>
<td>80</td>
</tr>
<tr>
<td>FY13 2Q</td>
<td>2,824</td>
<td>80</td>
</tr>
</tbody>
</table>

△121

#### 液晶テレビ (万台)

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>売上高</th>
<th>営業利益</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>FY13</td>
<td>1,741</td>
<td>93</td>
</tr>
<tr>
<td>FY14 7月時点見通し</td>
<td>1,997</td>
<td>49</td>
</tr>
<tr>
<td>FY14 10月時点見通し</td>
<td>1,800</td>
<td>93</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 内、テレビ事業

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>売上高</th>
<th>営業利益</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>内、テレビ事業</td>
<td>11,686</td>
<td>12,000</td>
</tr>
<tr>
<td>FY13</td>
<td>12,300</td>
<td>100</td>
</tr>
<tr>
<td>FY14 7月時点見通し</td>
<td>12,000</td>
<td>100</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 液晶テレビ (万台)

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>売上高</th>
<th>営業利益</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>液晶テレビ</td>
<td>330</td>
<td>360</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 【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
  - （＋）販売高水準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 変化なし
  - （－）コスト削減
  - （－）減収
  - （＋）コストの増加

Sony Corporation Investor Relations 10
デバイス分野

【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

【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
  ・ (−)前年同期に比べ「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
  ・ (−)為替の好影響
  ・ (−)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
◼ 営業利益 70億円下方修正
  ・ (−)為替の好影響
  ・ (−)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

 FY13 2Q FY14 2Q

億円

1,150 1,168

97 118

【2014年度第2四半期（前年同期比）】

1.5%増収（為替影響除く△2%）
(+为替の好影響
(+为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営業利益の減収

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
(+为替の好影響
営業利益 20億円上方修正
(+为替の好影響

金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益

 FY13 2Q FY14 2Q

億円

2,437 2,696

384 477

【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)
(+)(+)日本の株式市場の上昇幅が前年同期を上回ったことなどにともない、特別勘定における運用損益の改善
(+)(+)保険契約支払拡大による保険料収入の増加

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

売上高*  
左: FY13 2Q  右: FY14 2Q  
MC 3,046  3,084  1,690  1,755  1,786  2,636  2,824  2,013  1,778  1,822  1,150  1,168  2,437  2,696  
G&NS 3,095  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
IP&S 2,636  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
HE&S 2,824  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
デバイス 2,013  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
映画 1,778  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
音楽 1,822  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
金融 1,150  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
*2014年度2Qの数字は、前年度の同様の期間に比べて増加しました。各セグメントの売上高は、上記のデータに合わせて調整しています。

営業利益  
左: FY13 2Q  右: FY14 2Q  
MC △42  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
G&NS △23  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
IP&S △121  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
HE&S △176  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
デバイス △10  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
映画 -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
音楽 -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
金融 -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  -  
*2014年度2Qの数字は、前年度の同様の期間に比べて増加しました。各セグメントの営業利益は、上記のデータに合わせて調整しています。

セグメント別固定資産・営業権

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>FY12</th>
<th>FY13</th>
<th>FY14 1Q</th>
<th>FY14 2Q</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>モバイル・コミュニケーション (MC)</td>
<td>固定資産</td>
<td>936</td>
<td>937</td>
<td>883</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業権</td>
<td>1,536</td>
<td>1,802</td>
<td>1,759</td>
</tr>
<tr>
<td>ゲーム &amp; ネットワークサービス (G&amp;NS)</td>
<td>固定資産</td>
<td>1,085</td>
<td>1,103</td>
<td>1,107</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業権</td>
<td>1,475</td>
<td>1,590</td>
<td>1,500</td>
</tr>
<tr>
<td>イメージング・プロダクツ &amp; ソリューション (IP&amp;S)</td>
<td>固定資産</td>
<td>809</td>
<td>628</td>
<td>606</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業権</td>
<td>58</td>
<td>62</td>
<td>61</td>
</tr>
<tr>
<td>ホームエンタテインメント &amp; サウンド (HE&amp;S)</td>
<td>固定資産</td>
<td>205</td>
<td>180</td>
<td>130</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業権</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
<td>130</td>
</tr>
<tr>
<td>デバイス</td>
<td>固定資産</td>
<td>3,973</td>
<td>3,338</td>
<td>3,284</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業権</td>
<td>373</td>
<td>374</td>
<td>374</td>
</tr>
<tr>
<td>映画</td>
<td>固定資産</td>
<td>1,609</td>
<td>1,873</td>
<td>1,843</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業権</td>
<td>1,099</td>
<td>1,209</td>
<td>1,165</td>
</tr>
<tr>
<td>音楽</td>
<td>固定資産</td>
<td>2,105</td>
<td>2,236</td>
<td>2,216</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業権</td>
<td>1,136</td>
<td>1,228</td>
<td>1,218</td>
</tr>
<tr>
<td>金融</td>
<td>固定資産</td>
<td>527</td>
<td>536</td>
<td>528</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業権</td>
<td>23</td>
<td>23</td>
<td>23</td>
</tr>
<tr>
<td>その他及び全社 (共通)</td>
<td>固定資産</td>
<td>4,794</td>
<td>4,090</td>
<td>4,046</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業権</td>
<td>222</td>
<td>50</td>
<td>50</td>
</tr>
<tr>
<td>連結</td>
<td>固定資産</td>
<td>15,062</td>
<td>14,257</td>
<td>13,964</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>営業権</td>
<td>6,432</td>
<td>6,918</td>
<td>6,830</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*2014年度2Qの固定資産数に対する営業権の比率を除して、営業権を固定資産に合わせて調整しています。
### 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)

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>FY12</th>
<th>FY13</th>
<th>FY14</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>1Q</td>
<td>2Q</td>
<td>1Q</td>
</tr>
<tr>
<td>業務電気通信（MIC）</td>
<td>19,165</td>
<td>5,419</td>
<td>5,502</td>
</tr>
<tr>
<td>ネットワークサービス（GANS）</td>
<td>17,704</td>
<td>755</td>
<td>2,391</td>
</tr>
<tr>
<td>デバイス</td>
<td>32,244</td>
<td>3,646</td>
<td>4,221</td>
</tr>
<tr>
<td>ホームエンタテインメント及びサウンド（HE&amp;S）</td>
<td>130,605</td>
<td>9,950</td>
<td>9,472</td>
</tr>
<tr>
<td>デライリューション（IPAS）</td>
<td>12,885</td>
<td>729</td>
<td>1,493</td>
</tr>
<tr>
<td>セグメント間消去</td>
<td>26,968</td>
<td>6,608</td>
<td>6,620</td>
</tr>
<tr>
<td>全社(共通)</td>
<td>12,412</td>
<td>179</td>
<td>553</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### セグメント別業績（組替再表示）

(百万円)

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>FY12</th>
<th>FY13</th>
<th>FY14</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>1Q</td>
<td>2Q</td>
<td>1Q</td>
</tr>
<tr>
<td>売上高</td>
<td>770,725</td>
<td>285,466</td>
<td>304,588</td>
</tr>
<tr>
<td>音楽</td>
<td>△41,112</td>
<td>12,966</td>
<td>8,802</td>
</tr>
<tr>
<td>デバイス</td>
<td>749,997</td>
<td>131,897</td>
<td>168,094</td>
</tr>
<tr>
<td>サウンド（HE&amp;S）</td>
<td>△63,930</td>
<td>△13,957</td>
<td>△15,546</td>
</tr>
<tr>
<td>デバイス</td>
<td>50,633</td>
<td>4,019</td>
<td>4,956</td>
</tr>
<tr>
<td>販売</td>
<td>12,209</td>
<td>3,590</td>
<td>3,661</td>
</tr>
<tr>
<td>銀行</td>
<td>2,365</td>
<td>26</td>
<td>76</td>
</tr>
<tr>
<td>剰余</td>
<td>32,348</td>
<td>7,183</td>
<td>7,393</td>
</tr>
<tr>
<td>全社(共通)</td>
<td>44,969</td>
<td>12,640</td>
<td>12,862</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 結論

全社(共通) | 30,781 | 1,173 | 1,491 | 56,136 | 13,950 | 6,399 |
## PC事業収束や事業構造の変革などにともなう費用

（単位：億円）

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

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ともなう費用にあっては、PC事業の収束にともなう費用（減損（PC事業関連を除く）、主な評価減）及び、PC事業の収束にともなう費用（減損（PC事業関連を除く）、主な評価減）を除いた費用に算出される。
② PC事業収束にともなう費用は、2012年度は183億円、2013年度は183億円、2014年度は390億円（上期に360億円）に算出される。
③ 減損（PC事業関連を除く）は、2012年度は76億円、2013年度は321億円、2014年度は256億円に算出される。
④ 評価減は、2012年度は732億円、2013年度は397億円、2014年度は45億円に算出される。
⑤ 上記に含まれない構造改革費用は、2012年度は775億円、2013年度は390億円、2014年度は45億円に算出される。

### PC事業

（単位：億円）

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>FY12</th>
<th>FY13</th>
<th>FY14 1Q</th>
<th>FY14 2Q</th>
<th>FY14 7月時点見通し</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>売上高</td>
<td>4,490</td>
<td>4,182</td>
<td>335</td>
<td>80</td>
<td>410</td>
</tr>
<tr>
<td>営業利益</td>
<td>△386</td>
<td>△917</td>
<td>△207</td>
<td>△128</td>
<td>△600</td>
</tr>
<tr>
<td>営業損失</td>
<td>△583</td>
<td>△183</td>
<td>△77</td>
<td>△360</td>
<td>△390</td>
</tr>
<tr>
<td>（営業損失にともなう費用）</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

（営業損失にともなう費用）は、2012年度は360億円、2013年度は390億円、2014年度第1四半期は390億円に算出される。
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）

資本的支出（金融分野を除く）

減価償却費及び償却費（金融分野を除く）

研究開発費（連結）

2014年度 2Q エレクトロニクス5分野合計：棚卸資産（地域別）

棒グラフ：棚卸資産（億円）
折れ線グラフ：棚卸資産回転日数（四半期首末平均棚卸資産÷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

その他

オーストリア

北米

日本

FY13 2Q: 8,142
FY13 3Q: 7,045
FY13 4Q: 6,196
FY14 1Q: 6,814
FY14 2Q: 8,230*

*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。）
### 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)

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>FY13</th>
<th></th>
<th></th>
<th>FY14</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>1Q</td>
<td>2Q</td>
<td>3Q</td>
<td>4Q</td>
<td>FY</td>
</tr>
<tr>
<td>エレクトロニクス製品</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>スマートフォン</td>
<td>960</td>
<td>1,000</td>
<td>1,070</td>
<td>880</td>
<td>3,910</td>
</tr>
<tr>
<td>デジタルカメラ*1</td>
<td>310</td>
<td>280</td>
<td>340</td>
<td>220</td>
<td>1,150</td>
</tr>
<tr>
<td>液晶テレビ</td>
<td>310</td>
<td>330</td>
<td>450</td>
<td>260</td>
<td>1,350</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>ゲーム</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>郵便型ハードウェア (PS4, PS3) (内、PS4)</td>
<td>110</td>
<td>200</td>
<td>780</td>
<td>370</td>
<td>1,460</td>
</tr>
<tr>
<td>携帯型ハードウェア (PS Vita TV, PS Vita, PSP)</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
<td>450</td>
<td>360</td>
<td>760</td>
</tr>
<tr>
<td>ソフトウェア（売上高）*2</td>
<td>680</td>
<td>80</td>
<td>200</td>
<td>70</td>
<td>410</td>
</tr>
<tr>
<td>ネットワーク（売上高）*3</td>
<td>390</td>
<td>950</td>
<td>1,280</td>
<td>930</td>
<td>3,840</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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、及レンズスタイルカメラを含む
*2 ゲーム・ソフトウェア売上高は、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ウェアの売上高を含む
*3 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を含む
*4 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、及レンズスタイルカメラを含む

### 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)

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

*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、及レンズスタイルカメラを含む
*2 ゲーム・ソフトウェア売上高は、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ウェアの売上高を含む
*3 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を含む
*4 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、及レンズスタイルカメラを含む

Sony Corporation Investor Relations 24

Sony Corporation Investor Relations 25
為替レート推移

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

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く加重平均したもの

2014年度 主なアナウンスメント（1）

<table>
<thead>
<tr>
<th>発表日</th>
<th>ディックス</th>
<th>備考</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 2014年3月7日 | 御殿山テクノポジーシーセンターの土地及び建物の一部売却 | 2014年4月30日 商品売却
- 売却価額: 232億円 (NSビル4号館及び5号館)
- 2014年度第4四半期に148億円の売却益を営業外収益として計上 |
| 2014年4月16日 | マスクウェア・エニックス・ホールディングスの株式譲渡 | マスクウェア・エニックス・ホールディングス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㈱ (JIP)
- 出資比率: JIP 95％, ソニー 5％
- 従業員数: 約246名 |
| 2014年6月20日 | 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網会社CSC Media Groupの全株式を取得
- 取得価額: 約1億700万ポンド（約180億円相当）
- (英国時間)
### 2014年度 主なアナウンスメント（2）

<table>
<thead>
<tr>
<th>発表日</th>
<th>ドミクス</th>
<th>備考</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>2014年7月23日</td>
<td>積層型CMOSイメージセンサーの生産能力増強</td>
<td>投資内容：ソニーセミコンダクタ株式会社</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>長崎ナノテクノロジーセンター及び熊本ナノテクノロジーセンターにおける製造設備の増強</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>納期：約350億円</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>内訳：2014年度実施予定 約500億円</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2015年度実施予定 約260億円</td>
</tr>
<tr>
<td>2014年7月28日</td>
<td>ソニー㈱本社のソニー生命保険㈱への土地売却</td>
<td>売却価額：528億円</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>売却完了：2014年9月</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2014年度通期の連結業績見通しに与える影響は軽微</td>
</tr>
<tr>
<td>2014年7月30日</td>
<td>ロンドン証券取引所における上場廃止</td>
<td>上場廃止申請日：2014年7月30日</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>上場廃止完了日：2014年8月29日</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>（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）</td>
</tr>
<tr>
<td>2014年7月31日</td>
<td>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</td>
<td>会社名：株式会社JOLED</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>設立日：2015年1月予定</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>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%）、</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>ソニー株式会社（5%）、パナソニック株式会社（5%）</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 2014年度 主なアナウンスメント（3）

<table>
<thead>
<tr>
<th>発表日</th>
<th>ドミクス</th>
<th>備考</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>2014年9月17日</td>
<td>2014年度中間配当及び期末配当無配を決定</td>
<td>MO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踏まえ</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>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</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>無配を決議</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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、パーソナル・モバイルプラットフォーム（PC及び電子書籍端末）及びその他の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、報酬、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、将来に及ぼす可能性があるリスクや不確実な要素には、以下のようないくつかが含まれます。

(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) 費用、特にソニーが最も大きな影響を与える原材料、生産コストを含め、さらには資金調整のための投資
(3) 業務の新製品、新サービスの進歩、新たな製品の導入、さらには世界中の市場での挑戦による投資の増加
(4) 個々の市場における見通し情報は、ソニーの経営陣の仮定、決定ならびに判断をもとにつけられ、実際の業績は、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に全面的に依頼することは控えるようお願いします。また、新たな情報、将来的の業績、その他の情報にかかわらず、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。業績に不利な影響を与える可能性があるリスクや不確実な要素には、以下のようないくつかが含まれます。

(1) テレビ、ゲーム、携帯電話などの分野における競争の激化
(2) 素綿や真鍮、鋼などの資材価格の変動
(3) 世界中での戦乱や紛争、緊急事態の発生
(4) 国際金融市場における不安定な変動

ただし、業績に不利な影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。