

2015年度 第1四半期連結業績概要

(2015年6月30日に終了した3ヵ月間)

ソニー株式会社
Sony Corporation

2015年度 1Q 連結業績

(億円)

	FY14 1Q	FY15 1Q	前年同期比
売上高及び営業収入	18,099	18,081	△0.1%
営業利益	698	969	+38.8%
税引前利益	684	1,387	+102.9%
当社株主に帰属する四半期純利益	268	824	+207.5%
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)	22.94	70.36	+206.7%
構造改革費用*	153	101	△33.6%

平均レート	FY14 1Q	FY15 1Q
1米ドル	102.2円	121.3円
1ユーロ	140.1円	134.2円

*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)

2015年度 1Q セグメント別業績

		FY14 1Q	FY15 1Q	前年同期比	為替影響
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	3,350	2,805	△16.3%	+2%
	営業利益	△16	△229	△213億円	△254億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	2,575	2,886	+12.1%	+5%
	営業利益	43	195	+151億円	△156億円
イメージング・プロダクト& ソリューション(IP&S)	売上高	1,646	1,704	+3.5%	+8%
	営業利益	174	213	+39億円	+20億円
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	2,937	2,531	△13.8%	+7%
	営業利益	88	109	+21億円	△77億円
デバイス	売上高	1,761	2,379	+35.1%	+17%
	営業利益	115	303	+188億円	+110億円
映画	売上高	1,948	1,715	△11.9%	+14%
	営業利益	78	△117	△195億円	
音楽	売上高	1,200	1,302	+8.5%	+11%
	営業利益	116	318	+201億円	
金融	金融ビジネス収入	2,470	2,794	+13.1%	
	営業利益	438	460	+22億円	
その他	売上高	1,029	793	△22.9%	
	営業利益	△200	△50	+150億円	
全社(共通)及びセグメント間取引消去	売上高	△817	△829	-	
	営業利益	△139	△232	△93億円	
連結	売上高	18,099	18,081	△0.1%	
	営業利益	698	969	+271億円	

- ・ 2015年4月1日以降の組織変更にもない、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)
- ・ 為替影響額の算出方法については「2015年度第1四半期 連結業績のお知らせ」P.9を参照(次頁以降も同じ)

2

2015年度 連結業績見通し

	FY14	4月時点 FY15見通し	7月時点 FY15見通し	4月時点比増減
売上高及び営業収入	82,159	79,000	79,000	-
営業利益	685	3,200	3,200	-
税引前利益	397	3,450	3,450	-
当社株主に帰属する当期純利益	△1,260	1,400	1,400	-
資本的支出 ¹	2,510	5,100	5,100	-
減価償却費及び償却費 ²	3,546	3,650	3,650	-
研究開発費	4,643	4,900	4,900	-
為替レート	実績レート	前提レート	前提レート (FY15 2Q-4Q)	
1米ドル	109.9円	120円前後	125円前後	
1ユーロ	138.8円	125円前後	130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)

3

2015年度 セグメント別業績見通し

(億円)

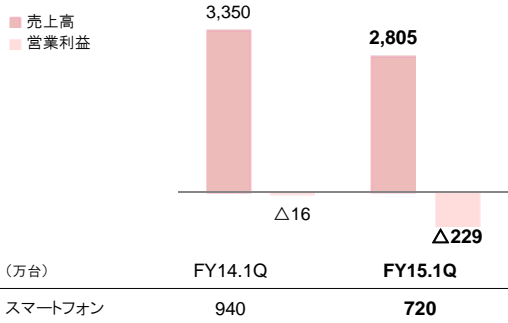
		FY14	4月時点 FY15見通し	7月時点 FY15見通し	4月時点比増減	セグメント別見通し 前提為替レート (FY15 2Q-4Q)
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	14,102	13,100	11,900	△9.2%	1米ドル 123円
	営業利益	△2,176	△390	△600	△210億円	1ユーロ 134円
ゲーム & ネットワークサービス(G&NS)	売上高	13,880	13,700	14,900	+8.8%	連結業績見通しと前提為替レートが 異なることによる影響額は、その他分野 の見通しに含まれる
	営業利益	481	400	600	+200億円	
イメージング・プロダクツ & ソリューション(IP&S)	売上高	7,200	6,900	7,200	+4.3%	
	営業利益	547	500	600	+100億円	
ホームエンタテインメント & サウンド(HE&S)	売上高	12,381	11,600	11,600	-	
	営業利益	241	220	220	-	
デバイス	売上高	9,271	10,800	11,000	+1.9%	
	営業利益	890	1,210	1,210	-	
映画	売上高	8,787	10,200	10,200	-	
	営業利益	585	640	640	-	
音楽	売上高	5,592	5,500	5,500	-	
	営業利益	606	740	740	-	
金融	金融ビジネス収入	10,836	10,600	10,600	-	
	営業利益	1,933	1,750	1,750	-	
その他、全社(共通)及び セグメント間取引消去	営業利益	△2,422	△1,870	△1,960	△90億円	
連結	売上高	82,159	79,000	79,000	-	
	営業利益	685	3,200	3,200	-	

4

モバイル・コミュニケーション分野

売上高及び営業利益

(億円)

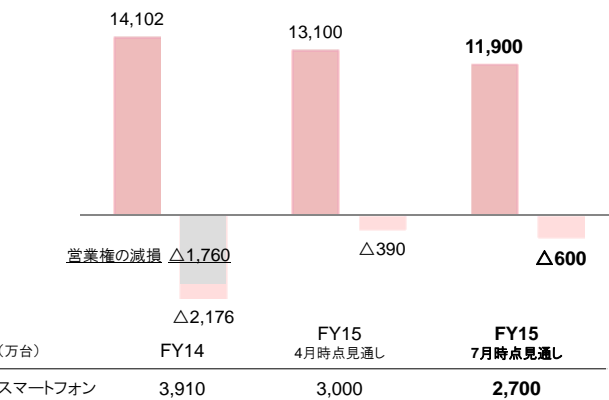


2015年度第1四半期(前年同期比)

- 16.3%減収 (為替影響: +2%)
 - ・(-)収益構造の改善に向け、売上規模を追わない戦略を徹底することによるスマートフォンの販売台数の大幅な減少
- 213億円損失拡大 (為替影響: △254億円)
 - ・(-)コストの米ドル建て比率が高いことによる米ドル高の悪影響
 - ・(-)スマートフォンの販売台数の減少
 - ・(-)構造改革費用の増加
 - ・(+)-マーケティング費用等の削減
 - ・(+)-製品ミックスの改善

2015年度7月時点見通し(4月時点比)

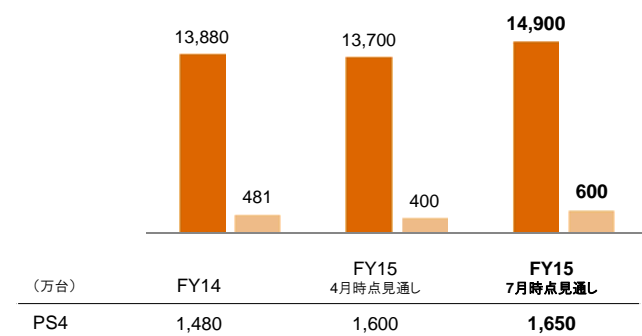
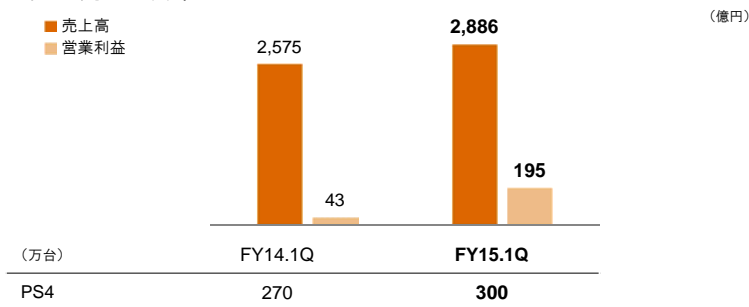
- 売上高 1,200億円下方修正
 - ・(-)スマートフォンの販売台数の想定を下方修正したこと
- 営業利益 210億円下方修正
 - ・(-)減収
 - ・(-)為替の悪影響
 - ・(+)-当初想定より高い価格でのスマートフォンの販売
 - ・(+)-費用の追加削減



5

ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



2015年度第1四半期（前年同期比）

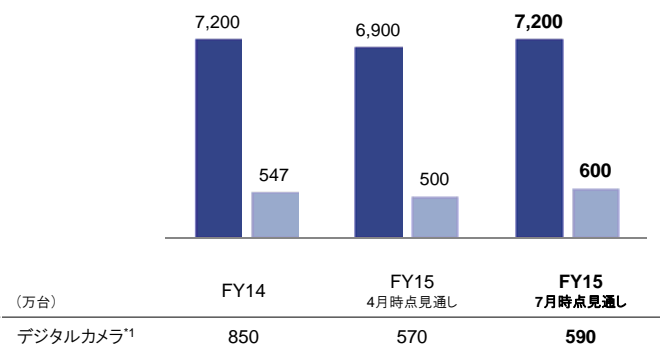
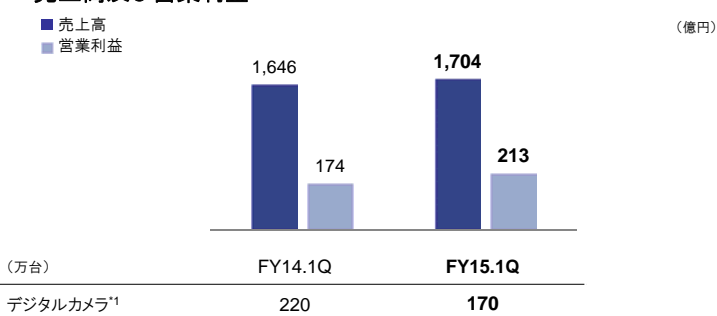
- 12.1%増収（為替影響：+5%）
 - ・(+)PS4™のソフトウェアの増収
 - ・(+)PS4™の周辺機器の販売台数の増加
 - ・(+)為替の影響
 - ・(-)PS3®のハードウェア及びソフトウェアの減収
- 151億円増益（為替影響：△156億円）
 - ・(+)PS4™のハードウェアコスト削減
 - ・(+)PS4™の周辺機器の販売台数の増加
 - ・(+)PS4™のソフトウェアの増収
 - ・(+)2011年度に受けたネットワークサービスへのサイバー攻撃による損失に対する保険収益47億円の計上
 - ・(-)コストの米ドル建て比率が高いことによる米ドル高の損益に対する悪影響
 - ・(-)PS3®のソフトウェアの減収

2015年度7月時点見通し（4月時点比）

- 売上高 1,200億円上方修正
 - ・(+)PS4™のハードウェアの販売台数及びソフトウェアの売上高が想定を上回る
- 営業利益 200億円上方修正
 - ・(+)増収
 - ・(-)為替の悪影響
 - ・(-)マーケティングプロモーション費用の増加

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



2015年度第1四半期（前年同期比）

- 3.5%増収（為替影響：+8%）
 - ・(+)為替の影響
 - ・(+)デジタルカメラ²における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
 - ・(-)市場縮小の影響によるデジタルカメラ²の販売台数の減少
- 39億円増益（為替影響：+20億円）
 - ・(+)デジタルカメラ²における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
 - ・(+)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が前年同期に比べ増加
 - ・(+)為替の好影響
 - ・(-)デジタルカメラ²の販売台数の減少

2015年度7月時点見通し（4月時点比）

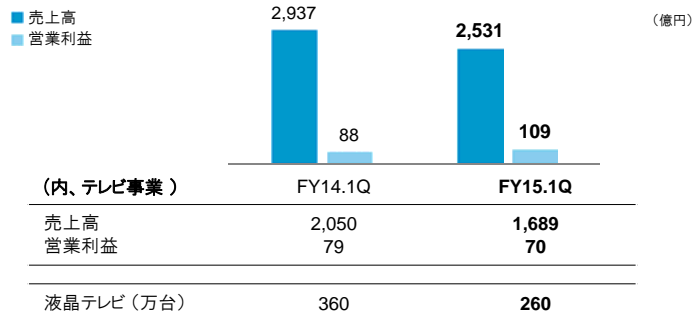
- 売上高 300億円上方修正
- 営業利益 100億円上方修正
 - （売上高・営業利益ともに）
 - ・(+)デジタルカメラ²の販売台数の想定を上方修正したこと
 - ・(+)為替の好影響

² コンパクトデジタルカメラ、レンズ交換式一眼カメラ、交換レンズを含む

¹コンパクトデジタルカメラ、レンズ交換式一眼カメラを含む・交換レンズは含まず（次頁以降も同じ）

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

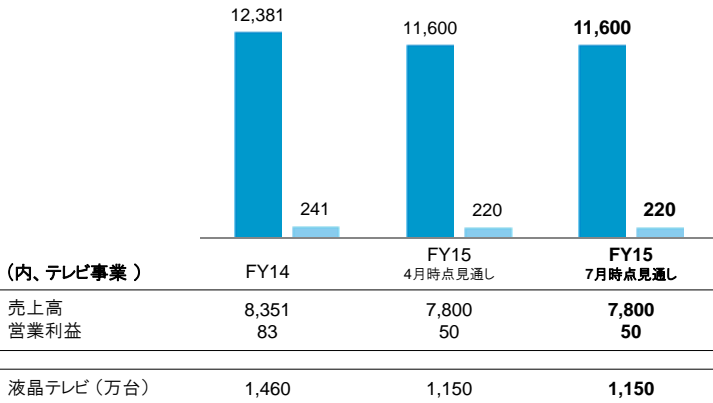


2015年度第1四半期 (前年同期比)

- 13.8%減収 (為替影響: +7%)
 - ・(-)普及価格帯の液晶テレビ販売台数の減少
 - ・(-)家庭用オーディオ・ビデオの市場縮小にともなう販売台数の減少
- 21億円増益 (為替影響: △77億円)
 - ・(+)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
 - ・(-)液晶テレビ及び家庭用オーディオ・ビデオの販売台数の減少
 - ・(-)コストの米ドル建て比率が高いことによる米ドル高の損益に対する悪影響

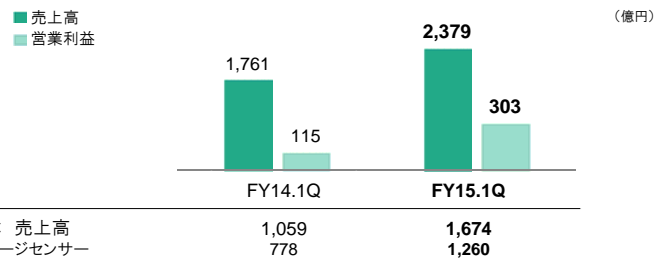
2015年度7月時点見通し

- 売上高・営業利益 4月時点から変更なし



デバイス分野

売上高及び営業利益

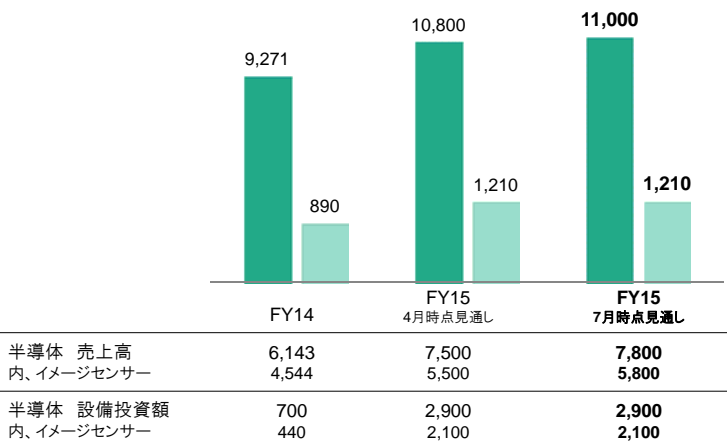


2015年度第1四半期 (前年同期比)

- 35.1%増収 (為替影響: +17%)
 - ・(+)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
- 188億円増益(為替影響: +110億円)
 - ・(+)イメージセンサーの増収
 - ・(+)為替の好影響

2015年度7月時点見通し (4月時点比)

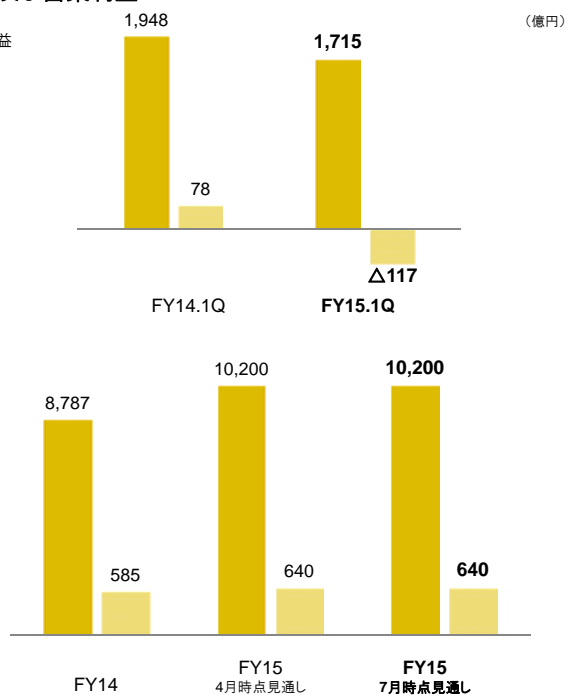
- 売上高 200億円上方修正
 - ・(+)主に為替の影響によりイメージセンサーの売上が想定を上回る
 - ・(-)電池事業の売上が想定を下回る
- 営業利益 変更なし
 - ・(+)イメージセンサーの増収
 - ・(-)電池事業の減収



映画分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



2015年度第1四半期（前年同期比）

■ 11.9%減収（米ドルベース：△26%）

以下の売上の要因分析は米ドルベース

- ・（－）劇場興行収入及びテレビ局向けライセンス収入が減少した映画製作の大幅な減収
- ・（－）「アメイズング・スパイダーマン2」及び「22 Jump Street」が全世界で好調だった前年同期と比べ劇場興行収入が減少
- ・（－）「くもりときどきミートボール2 フード・アニマル誕生の秘密」及び「キャプテン・フィリップス」の貢献のあった前年同期に比べテレビ局向けライセンス収入が減少

■ 195億円損益悪化

- ・（－）劇場興行収入及びテレビ局向けライセンス収入の減少

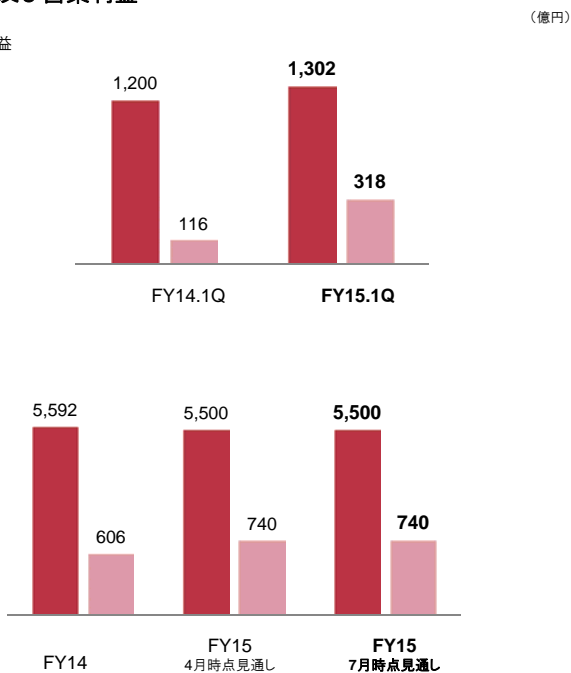
2015年度7月時点見通し

■ 売上高・営業利益 4月時点から変更なし

音楽分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益



2015年度第1四半期（前年同期比）

■ 8.5%増収（為替影響：+11%）

- ・（＋）米ドルに対する円安の影響
- ・（－）主にパッケージメディア音楽市場の継続的な縮小の影響による音楽制作の売上の減少

■ 201億円増益

- ・（＋）持分法適用会社であったOrchard Media, Inc.の残りの持分取得にともなうSMEの既保有持分の再評価益151百万米ドル(181億円)の計上
- ・（＋）為替の好影響

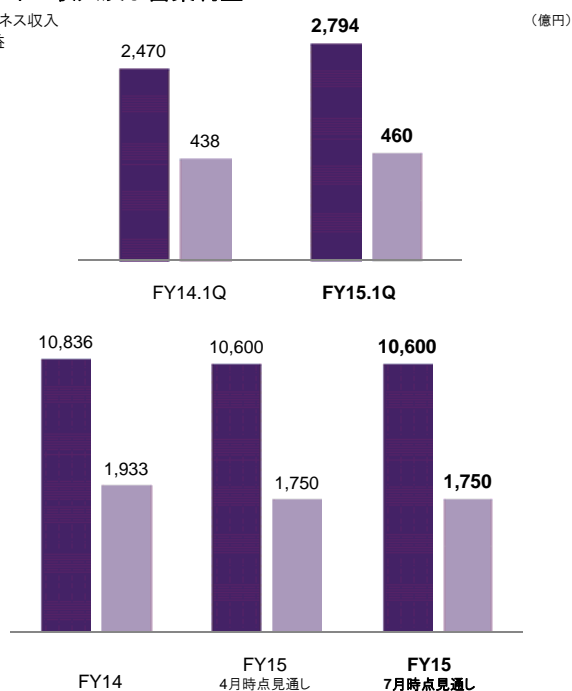
2015年度7月時点見通し

■ 売上高・営業利益 4月時点から変更なし

金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益

■ 金融ビジネス収入
■ 営業利益



2015年度第1四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 13.1%増収
 - ・(+)ソニー生命の増収(+15.7%、収入:2,509億円)
 - ・(+)保有契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
 - ・(+)当四半期の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
- 22億円増益
 - ・(+)ソニー生命の増益(37億円増益、利益:409億円)
 - ・(+)一般勘定における運用損益の改善

2015年度7月時点見通し

- 金融ビジネス収入・営業利益 4月時点から変更なし

セグメント別棚卸資産 [組替再表示]

(億円)

	FY13	FY14				FY15
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
モバイル・コミュニケーション(MC)	1,325	1,168	1,423	1,440	940	1,296
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	919	1,282	1,937	974	866	1,168
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	799	842	901	970	760	866
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	1,576	1,744	2,197	1,645	1,330	1,491
デバイス	1,570	1,768	1,774	1,671	1,719	1,935
映画	396	446	480	497	541	559
音楽	132	131	141	164	145	147
その他及び全社(共通)	622	539	615	454	353	342
連結	7,339	7,920	9,468	7,815	6,654	7,804

セグメント別固定資産・営業権 [組替再表示]

(億円)

		FY14	FY15
			1Q
モバイル・コミュニケーション (MC)	固定資産	921	902
	営業権	33	33
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	固定資産	1,228	1,266
	営業権	1,544	1,552
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	固定資産	658	641
	営業権	61	63
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	固定資産	229	274
	営業権	-	-
デバイス	固定資産	3,521	3,659
	営業権	378	390
映画	固定資産	1,435	1,467
	営業権	2,242	2,308
音楽	固定資産	2,448	2,636
	営業権	1,324	1,711
金融	固定資産	504	493
	営業権	23	23
その他及び全社(共通)	固定資産	2,872	2,957
	営業権	8	9
連結	固定資産	13,816	14,295
	営業権	5,613	6,089

・固定資産は、有形固定資産及び無形固定資産を含む

14

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)

		FY13	FY14				FY	FY15
			1Q	2Q	3Q	4Q		1Q
モバイル・コミュニケーション (MC)	減価償却費及び償却費	23,815	6,949	4,951	6,072	6,156	24,128	6,196
	構造改革費用	3,611	13	43	1,790	3,945	5,791	8,052
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	16,529	4,000	4,426	4,740	5,170	18,336	4,640
	構造改革費用	371	64	0	12	7,196	7,272	15
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	38,080	6,967	8,293	7,243	9,272	31,775	7,012
	構造改革費用	3,422	129	71	314	6,762	7,277	44
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	25,806	6,105	6,138	6,356	6,639	25,238	5,581
	構造改革費用	1,592	540	38	2	1,381	1,960	△57
デバイス	減価償却費及び償却費	106,472	21,014	21,588	21,967	23,226	87,795	24,135
	構造改革費用	8,894	542	2,823	220	3,837	7,422	△30
映画	減価償却費及び償却費	18,078	4,565	4,691	5,241	5,483	19,980	5,252
	構造改革費用	6,735	0	16	166	1,736	1,918	49
音楽	減価償却費及び償却費	15,572	3,594	3,669	3,652	3,729	14,644	4,181
	構造改革費用	685	25	34	1,317	738	2,114	77
金融	減価償却費及び償却費	54,348	15,619	13,602	13,770	23,232	66,223	16,521
	構造改革費用	0	0	0	0	0	0	0
その他	減価償却費及び償却費	26,925	2,714	2,461	2,620	4,559	12,354	1,700
全社(共通)	減価償却費及び償却費	51,070	12,771	12,630	12,672	16,078	54,151	11,803
その他及び全社(共通)	構造改革費用	55,279	13,949	6,398	5,225	38,708	64,280	1,981
連結	減価償却費及び償却費	376,695	84,298	82,449	84,333	103,544	354,624	87,021
	構造改革費用	80,589	15,262	9,424	9,048	64,302	98,036	10,131

・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

15

セグメント別業績 [組替再表示]

		FY13	FY14				FY15	(百万円)
		FY	Q1	Q2	Q3	Q4	FY	Q1
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	1,265,014	334,980	329,466	450,858	294,911	1,410,215	280,524
	営業利益	8,721	△1,609	△170,588	10,356	△55,733	△217,574	△22,924
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	売上高	1,043,858	257,530	309,479	531,537	289,483	1,388,029	288,589
	営業利益	△18,845	4,319	21,790	27,608	△5,613	48,104	19,459
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	売上高	741,203	164,600	178,610	201,041	175,719	719,970	170,371
	営業利益	26,327	17,409	20,098	22,986	△5,809	54,684	21,271
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	売上高	1,199,738	293,743	289,659	420,247	234,408	1,238,057	253,149
	営業利益	△20,982	8,834	9,065	25,993	△19,790	24,102	10,923
デバイス	売上高	741,820	176,085	240,415	285,944	224,636	927,080	237,897
	営業利益	△16,937	11,500	28,335	53,833	△4,637	89,031	30,342
映画	売上高	829,584	194,770	182,183	206,580	295,148	878,681	171,549
	営業利益	51,619	7,831	△1,041	6,219	45,518	58,527	△11,687
音楽	売上高	516,956	120,037	120,619	167,525	151,063	559,244	130,191
	営業利益	52,406	11,634	12,163	25,923	10,884	60,604	31,750
金融	金融ビジネス収入	993,846	246,967	269,576	304,926	262,160	1,083,629	279,386
	営業利益	170,292	43,772	47,686	50,850	50,999	193,307	45,972
その他	売上高	764,374	102,919	82,001	116,127	80,705	381,752	79,341
	営業利益	△134,371	△19,951	△19,784	△15,902	△52,246	△107,882	△4,960
全社(共通)及びセグメント間取引消去	売上高	△329,128	△81,723	△100,497	△118,036	△70,521	△370,777	△82,938
	営業利益	△91,735	△13,925	△33,312	△25,771	△61,346	△134,355	△23,239
連結	売上高	7,767,266	1,809,908	1,901,511	2,566,749	1,937,712	8,215,880	1,808,059
	営業利益	26,495	69,814	△85,588	182,095	△97,773	68,548	96,907

16

製品カテゴリー別 売上高(外部顧客に対するもの) [組替再表示]

		FY13	FY14				FY15	(百万円)
			1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q
モバイル・コミュニケーション(MC)		1,262,849	334,742	329,212	450,600	294,625	1,409,179	279,536
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	ハードウェア	513,425	136,873	160,689	321,744	114,451	733,757	129,465
	ネットワーク	200,229	69,253	71,123	102,025	109,066	351,467	105,801
	その他	232,825	25,242	53,942	75,473	52,265	206,922	30,632
	合計	946,479	231,368	285,754	499,242	275,782	1,292,146	265,898
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	デジタルイメージング・プロダクツ	442,723	106,135	109,565	126,361	90,533	432,594	107,156
	プロフェッショナル・ソリューション	277,417	55,716	64,822	70,658	80,707	271,903	57,120
	その他	17,334	2,285	2,765	3,410	3,301	11,761	3,981
	合計	737,474	164,136	177,152	200,429	174,541	716,258	168,257
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	テレビ	754,308	204,989	199,742	280,572	149,765	835,068	168,920
	オーディオ・ビデオ	431,519	87,414	89,023	138,013	82,364	396,814	81,311
	その他	10,871	646	99	1,097	1,962	3,804	2,256
	合計	1,196,698	293,049	288,864	419,682	234,091	1,235,686	252,487
デバイス	半導体	342,072	84,948	118,095	162,884	135,088	501,015	140,415
	コンポーネント	207,833	50,039	54,287	59,415	54,194	217,935	50,155
	その他	2,493	1,748	1,464	2,457	1,341	7,010	2,435
	合計	552,398	136,735	173,846	224,756	190,623	725,960	193,005
映画	映画製作	422,255	104,626	97,339	100,723	131,565	434,253	58,175
	テレビ番組制作	247,568	42,362	44,259	51,831	114,004	252,456	50,975
	メディアネットワーク	158,845	47,678	40,309	53,916	47,702	189,605	62,270
	合計	828,668	194,666	181,907	206,470	293,271	876,314	171,420
音楽	音楽制作	347,684	79,395	80,429	122,211	101,315	383,350	89,328
	音楽出版	66,869	16,288	16,366	16,675	21,630	70,959	17,844
	映像メディア・プラットフォーム	83,777	19,178	19,921	23,924	23,172	86,195	19,808
	合計	498,330	114,861	116,716	162,810	146,117	540,504	126,989
金融		988,944	245,750	268,192	303,211	260,451	1,077,604	277,689
その他		703,415	82,822	64,872	92,488	62,392	302,574	60,475
全社(共通)		52,011	11,779	14,996	7,061	5,819	39,655	12,312
連結		7,767,266	1,809,908	1,901,511	2,566,749	1,937,712	8,215,880	1,808,059

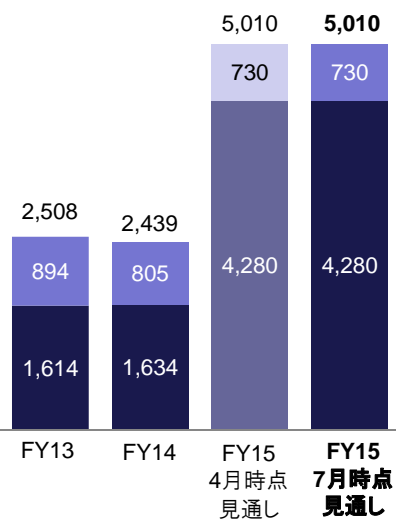
17

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)

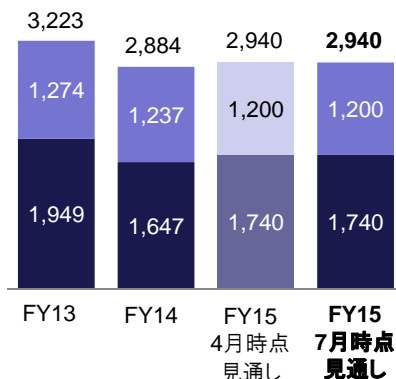
資本的支出(金融分野を除く)

- 無形固定資産の増加額
- 有形固定資産の増加額

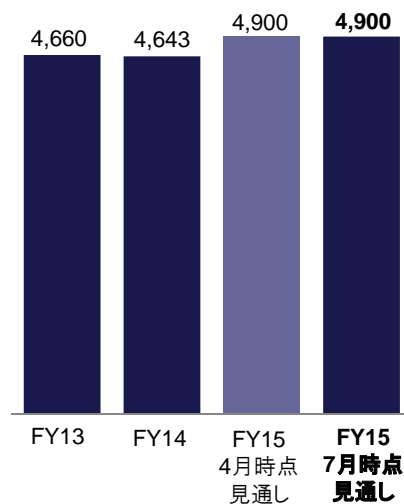


減価償却費及び償却費(金融分野を除く)

- 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)



18

主要エレクトロニクス製品 販売台数(四半期別実績)

(万台)

エレクトロニクス製品	FY14				FY	FY15
	1Q	2Q	3Q	4Q		1Q
スマートフォン	940	990	1,190	790	3,910	720
デジタルカメラ	220	220	260	150	850	170
液晶テレビ	360	360	470	270	1,460	260
ゲーム						
PS4	270	330	640	240	1,480	300

19

主要エレクトロニクス製品 販売台数（年間見通し）

（万台）

	FY13	FY14	FY15	
			4月時点見通し	7月時点見通し
エレクトロニクス製品				
スマートフォン	3,910	3,910	3,000	2,700
デジタルカメラ	1,150	850	570	590
液晶テレビ	1,350	1,460	1,150	1,150
ゲーム				
PS4	750	1,480	1,600	1,650

セグメントおよびカテゴリー変更について

FY2014

- モバイル・コミュニケーション (MC)
- ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)
- イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)
 - デジタルイメージング・プロダクツ
 - プロフェッショナル・ソリューション
 - その他
- ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)
 - テレビ
 - オーディオ・ビデオ
 - その他
- デバイス
 - 半導体
 - コンポーネント
 - その他
- 映画
 - 映画製作
 - テレビ番組制作
 - メディアネットワーク
- 音楽
 - 音楽制作
 - 音楽出版
 - 映像メディア・プラットフォーム
- 金融
- その他

- モバイル・コミュニケーション (MC)
- ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)
 - ハードウェア
 - ネットワーク
 - その他
- イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)
 - デジタルイメージング・プロダクツ
 - プロフェッショナル・ソリューション
 - その他
- ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)
 - テレビ
 - オーディオ・ビデオ
 - その他
- デバイス
 - 半導体
 - コンポーネント
 - その他
- 映画
 - 映画製作
 - テレビ番組制作
 - メディアネットワーク
- 音楽
 - 音楽制作
 - 音楽出版
 - 映像メディア・プラットフォーム
- 金融
- その他

FY2015

ソネット株式会社
及びその子会社

純正車載
オーディオ機器

日本の
ディスク製造事業

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う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) 市場環境が変化する中でソニーが事業構造の改革・移行を成功させられること
- (6) ソニーが金融を除く全分野でハードウェア、ソフトウェア及びコンテンツの融合戦略を成功させられること、インターネットやその他の技術開発を考慮に入れた販売戦略を立案し遂行できること
- (7) ソニーが継続的に、研究開発に十分な資源を投入し、設備投資については特にエレクトロニクス事業において投資の優先順位を正しくつけて行うことができること
- (8) ソニーが製品品質を維持できること
- (9) ソニーと他社との買収、合併、その他戦略的出資の成否を含む(ただし必ずしもこれらに限定されない)ソニーの戦略及びその実行の効果
- (10) 国際金融市場における深刻かつ不安定な混乱状況や格付けの低下
- (11) ソニーが、需要を予測し、適切な調達及び在庫管理ができること
- (12) 係争中又は将来発生しうる法的手続き又は行政手続きの結果
- (13) 生命保険など金融商品における顧客需要の変化、及び金融分野における適切なアセット・ライアビリティ・マネージメント遂行の成否
- (14) (市場の変動又はボラティリティを含む)日本の株式市場における好ましくない状況や動向が金融分野の収入及び営業利益に与える悪影響
- (15) ソニーがサイバーセキュリティに関するリスク(ソニーのビジネス情報への不正なアクセスや事業活動の混乱、財務上の損失の発生を含む)を予測・管理できること
- (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うる要素はこれらに限定されるものではありません。