

## 2015年度 第2四半期連結業績概要

(2015年9月30日に終了した3ヵ月間)

ソニー株式会社  
Sony Corporation

## 2015年度 2Q 連結業績

(億円)

	FY14 2Q	FY15 2Q	前年同期比
売上高及び営業収入	19,015	<b>18,927</b>	△0.5%
営業利益	△856	<b>880</b>	-
税引前利益	△900	<b>722</b>	-
当社株主に帰属する四半期純利益	△1,360	<b>336</b>	-
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)	△124.32	<b>26.10</b>	-
構造改革費用*	94	<b>56</b>	△40.5%

平均レート	FY14 2Q	FY15 2Q
1米ドル	103.9円	122.2円
1ユーロ	137.8円	135.9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 1H 連結業績

(億円)

	FY14 1H	FY15 1H	前年同期比
売上高及び営業収入	37,114	<b>37,008</b>	△0.3%
営業利益	△158	<b>1,849</b>	-
税引前利益	△216	<b>2,109</b>	-
当社株主に帰属する四半期純利益	△1,092	<b>1,160</b>	-
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)	△102.14	<b>94.41</b>	-
構造改革費用	247	<b>157</b>	△36.3%

平均レート	FY14 1H	FY15 1H
1米ドル	103.1円	121.8円
1ユーロ	139.0円	135.0円

2

## 2015年度 2Q セグメント別業績

(億円)

		FY14 2Q	FY15 2Q	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	3,295	<b>2,792</b>	△15.2%	+1%
	営業利益	△1,706	<b>△206</b>	+1,500億円	△244億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	3,095	<b>3,607</b>	+16.5%	+7%
	営業利益	218	<b>239</b>	+21億円	△131億円
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	1,786	<b>1,860</b>	+4.1%	+7%
	営業利益	201	<b>259</b>	+58億円	+19億円
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	2,897	<b>2,891</b>	△0.2%	+7%
	営業利益	91	<b>158</b>	+67億円	△104億円
デバイス	売上高	2,404	<b>2,581</b>	+7.4%	+13%
	営業利益	283	<b>327</b>	+44億円	+120億円
映画	売上高	1,822	<b>1,837</b>	+0.9%	+15%
	営業利益	△10	<b>△225</b>	△214億円	
音楽	売上高	1,206	<b>1,387</b>	+15.0%	+11%
	営業利益	122	<b>146</b>	+24億円	
金融	金融ビジネス収入	2,696	<b>2,107</b>	△21.8%	
	営業利益	477	<b>412</b>	△65億円	
その他	売上高	865	<b>874</b>	+1.0%	
	営業利益	△198	<b>5</b>	+202億円	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△1,050	<b>△1,009</b>	-	
	営業利益	△333	<b>△234</b>	+99億円	
連結	売上高	19,015	<b>18,927</b>	△0.5%	
	営業利益	△856	<b>880</b>	+1,736億円	

- ・ 2015年4月1日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2四半期 連結業績のお知らせ」P.10を参照(次頁以降も同じ)

3

## 2015年度 1H セグメント別業績

		FY14 1H	FY15 1H	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	6,644	5,597	△15.8%	+2%
	営業利益	△1,722	△435	+1,287億円	△497億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	5,670	6,493	+14.5%	+6%
	営業利益	261	434	+173億円	△287億円
イメージング・プロダクト& ソリューション(IP&S)	売上高	3,432	3,564	+3.8%	+8%
	営業利益	375	471	+96億円	+40億円
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	5,834	5,422	△7.1%	+7%
	営業利益	179	267	+88億円	△181億円
デバイス	売上高	4,165	4,960	+19.1%	+14%
	営業利益	398	630	+232億円	+230億円
映画	売上高	3,770	3,553	△5.7%	+14%
	営業利益	68	△342	△409億円	
音楽	売上高	2,407	2,689	+11.7%	+11%
	営業利益	238	463	+225億円	
金融	金融ビジネス収入	5,165	4,901	△5.1%	
	営業利益	915	871	△43億円	
その他	売上高	1,894	1,667	△12.0%	
	営業利益	△397	△45	352億円	
全社(共通)及びセグメント間取引消去	売上高	△1,867	△1,838	-	
	営業利益	△472	△466	+6億円	
連結	売上高	37,114	37,008	△0.3%	
	営業利益	△158	1,849	+2,007億円	

4

## 2015年度 連結業績見通し

	FY14	7月時点 FY15見通し	10月時点 FY15見通し	7月時点比増減
売上高及び営業収入	82,159	79,000	<b>79,000</b>	-
営業利益	685	3,200	<b>3,200</b>	-
税引前利益	397	3,450	<b>3,450</b>	-
当社株主に帰属する当期純利益	△1,260	1,400	<b>1,400</b>	-
資本的支出 <sup>1</sup>	2,510	5,100	<b>5,100</b>	-
減価償却費及び償却費 <sup>2</sup>	3,546	3,650	<b>3,650</b>	-
研究開発費	4,643	4,900	<b>4,900</b>	-
為替レート	実績レート	前提レート (FY15 2Q-4Q)	前提レート (FY15 2H)	
1米ドル	109.9円	125円前後	125円前後	
1ユーロ	138.8円	130円前後	130円前後	

(億円)

<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ず(次頁以降も同じ)

<sup>2</sup> 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)

5

# 2015年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

(億円)

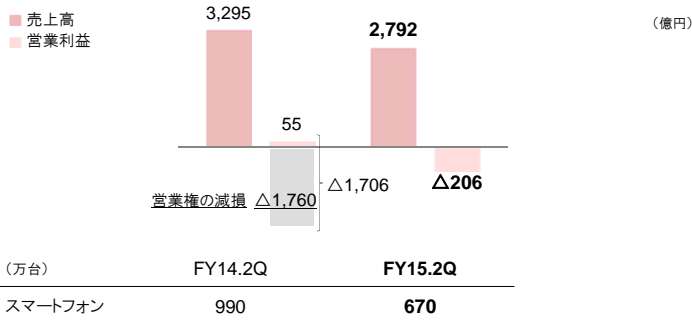
		FY14	7月時点 FY15見通し	10月時点 FY15見通し	7月時点比増減	セグメント別見通し 前提為替レート (FY15 2H)
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	14,102	11,900	11,900	-	1米ドル 121円
	営業利益	△2,176	△600	△600	-	1ユーロ 132円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	13,880	14,900	15,200	+2.0%	連結業績見通しと前提為替レートが 異なることによる影響額は、その他分野 の見通しに含まれる
	営業利益	481	600	800	+200億円	
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	7,239	7,300	7,200	△1.4%	
	営業利益	418	480	580	+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	11,400	△1.7%	
	営業利益	241	220	250	+30億円	
デバイス	売上高	9,271	11,000	10,600	△3.6%	
	営業利益	890	1,210	1,210	-	
映画	売上高	8,787	10,200	10,000	△2.0%	
	営業利益	585	640	350	△290億円	
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	△2,293	△1,840	△1,880	△40億円
連結	売上高	82,159	79,000	79,000	-	
	営業利益	685	3,200	3,200	-	

2015年10月1日付の担当執行役の変更にもない、FY15 3Qより、従来のその他分野に含まれていたメディカル事業をIP&S分野に統合し、ビジネスセグメント区分の変更を行う  
以上のセグメント変更にもない、このページではIP&S分野及びその他分野のFY14及び7月時点FY15見通しにおける売上高及び営業収入ならびに営業損益を10月時点FY15見通しの表示に合わせて組替再表示している

6

## モバイル・コミュニケーション分野

### 売上高及び営業利益

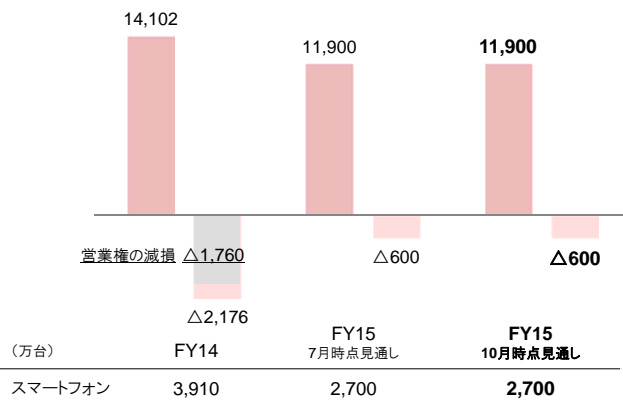


### 2015年度第2四半期(前年同期比)

- 15.2%減収 (為替影響: +1%)
  - ・(一)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
- 1,500億円損失縮小 (為替影響: △244億円)
  - ・(+)前年同期に営業権の減損1,760億円を計上
  - ・(+)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
  - ・(+)マーケティング費用、研究開発費などの削減
  - ・(一)スマートフォンの販売台数の減少
  - ・(一)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
  - ・(一)構造改革費用の増加

### 2015年度10月時点見通し

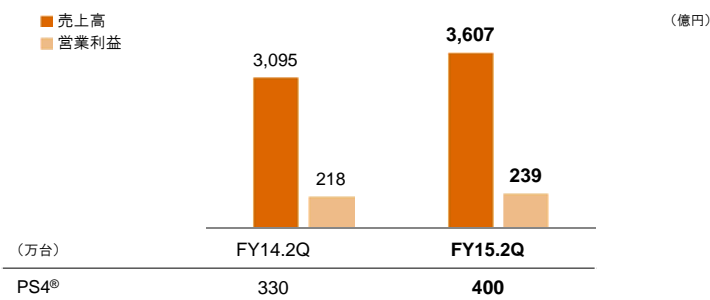
- 売上高・営業利益 7月時点から変更なし



7

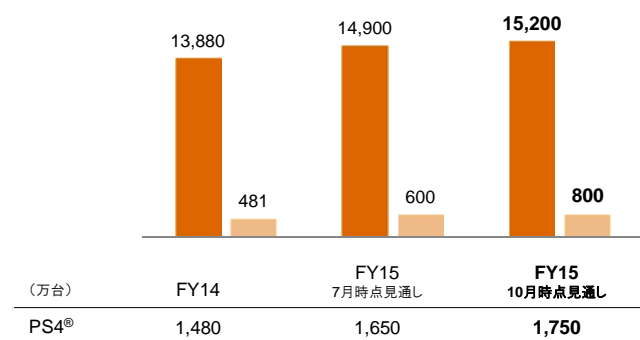
## ゲーム & ネットワークサービス分野

### 売上高及び営業利益



### 2015年度第2四半期（前年同期比）

- 16.5%増収（為替影響：+7%）
  - ・(+ )PS4<sup>®</sup>ソフトウェアの増収
  - ・(+ )為替の影響
  - ・(- )PS3<sup>®</sup>ソフトウェアの減収
- 21億円増益（為替影響：△131億円）
  - ・(+ )PS4<sup>®</sup>ソフトウェアの増収
  - ・(- )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<sup>®</sup>ソフトウェアの減収

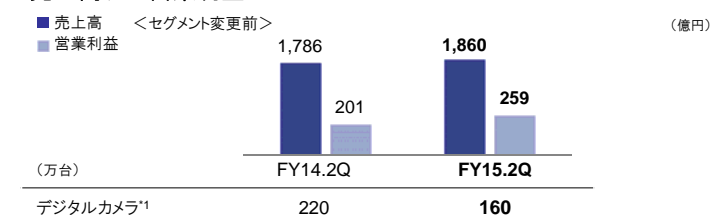


### 2015年度10月時点見通し（7月時点比）

- 売上高 300億円上方修正
  - ・(+ )PS4<sup>®</sup>ハードウェアの販売台数の増加
  - ・(+ )PS4<sup>®</sup>ソフトウェアの売上高の増加
- 営業利益 200億円上方修正
  - ・(+ )PS4<sup>®</sup>ソフトウェアの売上高の増加
  - ・(+ )PS4<sup>®</sup>ハードウェアのコスト削減

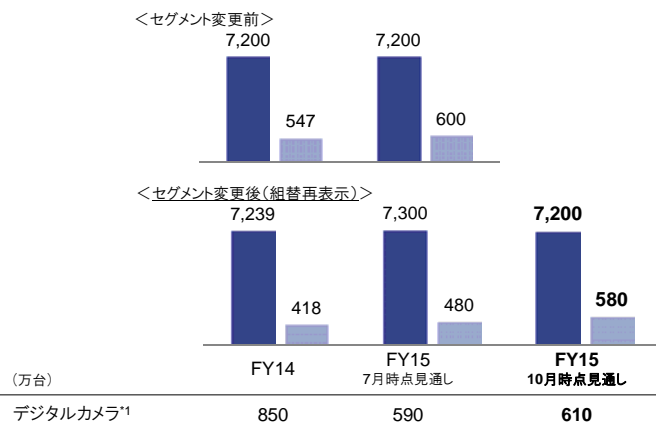
## イメージング・プロダクツ & ソリューション分野

### 売上高及び営業利益



### 2015年度第2四半期（前年同期比）

- 4.1%増収（為替影響：+7%）
  - ・(+ )デジタルカメラ<sup>2</sup>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
  - ・(+ )為替の影響
  - ・(- )市場縮小の影響によるデジタルカメラ<sup>1</sup>の販売台数の減少
- 58億円増益（為替影響：+19億円）
  - ・(+ )デジタルカメラ<sup>2</sup>の製品ミックスの改善
  - ・(+ )費用の削減
  - ・(- )デジタルカメラ<sup>1</sup>の販売台数の減少



### ＜セグメント変更後（組替再表示）＞

### 2015年度10月時点見通し（7月時点比）

- 売上高 100億円下方修正
  - ・(- )為替の影響
  - ・(+ )デジタルカメラ<sup>1</sup>の販売台数想定の上方向修正
- 営業利益 100億円上方修正
  - ・(+ )デジタルカメラ<sup>2</sup>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
  - ・(- )減収

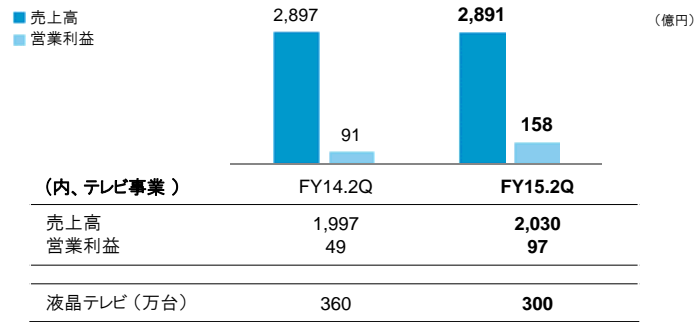
・セグメント変更後（組替再表示）のFY14、FY15 7月時点見通し、及び10月時点見通しは、FY15 3Qよりその他分野から移管するメディカル事業を含む

<sup>1</sup>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）

<sup>2</sup>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

## 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

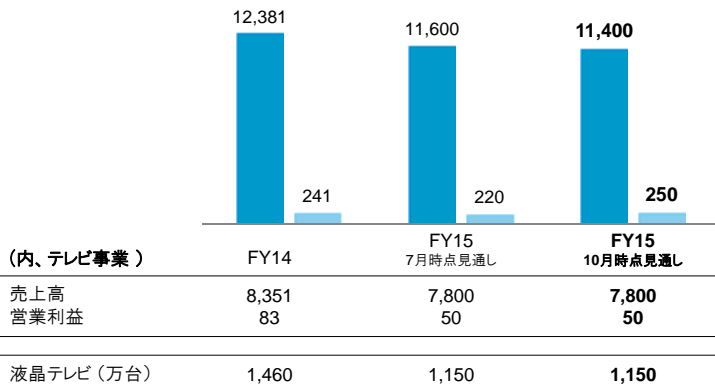


### 2015年度第2四半期 (前年同期比)

- 0.2%減収 (為替影響: +7%)
  - ・(-) 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
  - ・(+ ) 液晶テレビ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
  - ・(+ ) 為替の影響
- 67億円増益 (為替影響: △104億円)
  - ・(+ ) コスト削減
  - ・(+ ) 製品ミックスの改善
  - ・(-) 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
  - ・(-) 家庭用オーディオ・ビデオの販売台数の減少

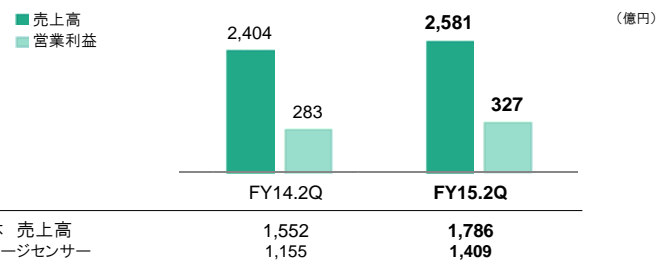
### 2015年度10月時点見通し (7月時点比)

- 売上高 200億円下方修正
  - ・(-) 為替の影響
- 営業利益 30億円上方修正
  - ・(+ ) 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
  - ・(-) 為替の悪影響



## デバイス分野

### 売上高及び営業利益

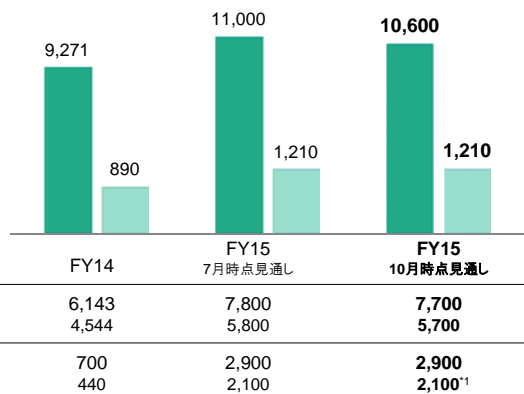


### 2015年度第2四半期 (前年同期比)

- 7.4%増収 (為替影響: +13%)
  - ・(+ ) 為替の影響
  - ・(+ ) イメージセンサーの需要増加による増収
  - ・(-) 電池事業の減収
- 44億円増益 (為替影響: +120億円)
  - ・(+ ) 為替の好影響
  - ・(+ ) イメージセンサーの増収
  - ・(-) 減価償却費と研究開発費の増加
  - ・(-) 電池事業の減収

### 2015年度10月時点見通し (7月時点比)

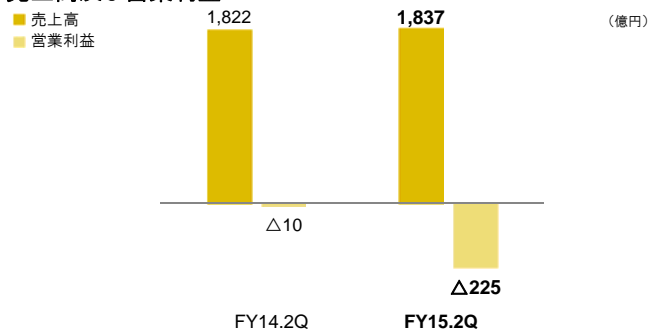
- 売上高 400億円下方修正
  - ・(-) リチウムイオンポリマー電池の売上が想定を下回る
  - ・(-) イメージセンサーの生産設備の問題による生産量の一時的な減少
- 営業利益 7月時点から変更なし
  - ・(+ ) イメージセンサーの歩留まりと生産性の向上
  - ・(+ ) 費用削減
  - ・(-) 減収



<sup>1)</sup>株式会社東芝からの、半導体製造設備等の譲渡に伴う投資は含まず

## 映画分野

### 売上高及び営業利益

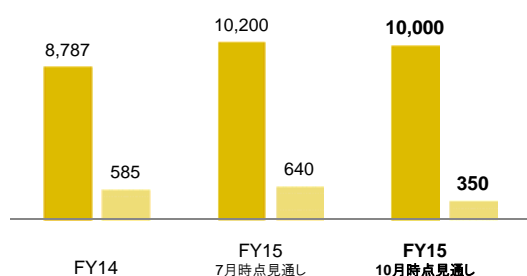


### 2015年度第2四半期（前年同期比）

- 0.9%増収（米ドルベース：△14%）  
以下の売上の要因分析は米ドルベース
  - ・（－）映画製作の大幅な減収
    - ・（－）「アメジジング・スパイダーマン2」及び「天国は、ほんとうにある」が好調だった前年同期と比べ映像ソフト収入が減少
    - ・（－）テレビ局向けライセンス収入が減少
- 214億円損益悪化
  - ・（－）映画製作の減収
  - ・（－）大型の劇場公開作品数が多かったことによる全世界での広告宣伝費の増加

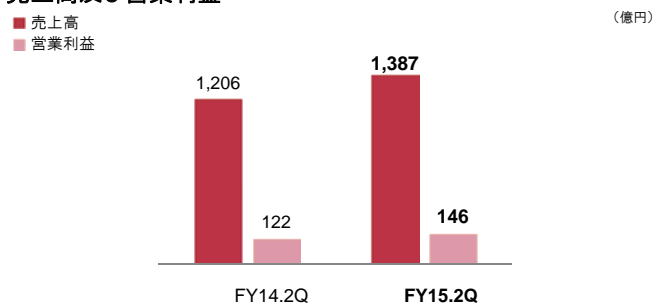
### 2015年度10月時点見通し（7月時点比）

- 売上高 200億円下方修正
  - ・（－）テレビ番組制作の減収
  - ・（－）映画製作の減収
  - ・（－）メディアネットワークの減収
- 営業利益 290億円下方修正
  - ・（－）映画製作における映画作品の不振
  - ・（－）メディアネットワークの減収
    - ・（－）為替の悪影響
    - ・（－）広告収入の減少



## 音楽分野

### 売上高及び営業利益

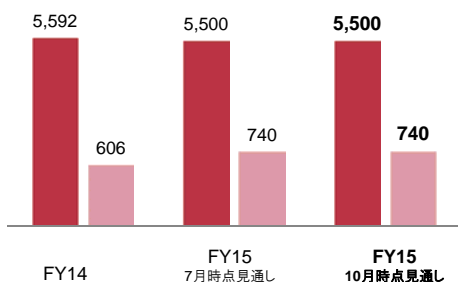


### 2015年度第2四半期（前年同期比）

- 15.0%増収（為替影響：+11%）
  - ・（＋）米ドルに対する円安の影響
  - ・（＋）映像メディア・プラットフォームの増収
    - ・（＋）ライブ企画・制作の増収
    - ・（＋）アニメーション作品の増収
- 24億円増益
  - ・（＋）デジタルストリーミング配信売上の増加にともなうミックス改善

### 2015年度10月時点見通し

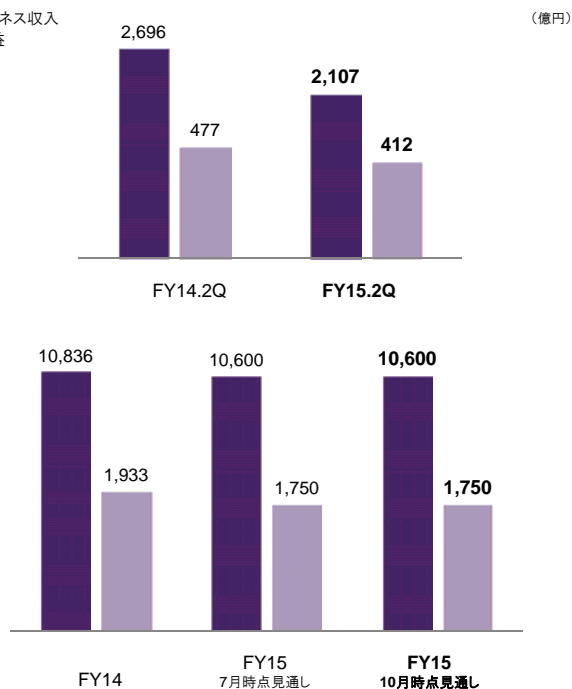
- 売上高・営業利益 7月時点から変更なし



## 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2四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 21.8%減収
  - ・(－)ソニー生命の減収(△26.7%、収入:1,777億円)
  - ・(－)当四半期の日本の株式相場が大幅に下落したことなどにもなう特別勘定における運用損益の悪化
  - ・(+ )保有契約高の拡大にもなう保険料収入の増加
- 65億円減益
  - ・(－)ソニー生命の減益(110億円減益、利益:347億円)
  - ・(－)前述の特別勘定における運用損益の悪化にともない、変額保険にかかる繰延保険契約費償却額及び責任準備金繰入額が増加

### 2015年度10月時点見通し

- 金融ビジネス収入・営業利益 7月時点から変更なし

## セグメント別棚卸資産

(億円)

	FY13	FY14				FY15	
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
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	1,499
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	919	1,282	1,937	974	866	1,168	2,207
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	822
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	1,560
デバイス	1,570	1,768	1,774	1,671	1,719	1,935	2,222
映画	396	446	480	497	541	559	532
音楽	132	131	141	164	145	147	158
その他及び全社(共通)	622	539	615	454	353	342	482
<b>連結</b>	<b>7,339</b>	<b>7,920</b>	<b>9,468</b>	<b>7,815</b>	<b>6,654</b>	<b>7,804</b>	<b>9,482</b>



## セグメント別固定資産・営業権

(億円)

		FY14	FY15	
			1Q	2Q
モバイル・コミュニケーション (MC)	固定資産	921	902	848
	営業権	33	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	1,255
	営業権	1,544	1,552	1,545
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	624
	営業権	61	63	77
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	固定資産	229	274	220
	営業権	-	-	-
デバイス	固定資産	3,521	3,659	4,128
	営業権	378	390	389
映画	固定資産	1,435	1,467	1,488
	営業権	2,242	2,308	2,353
音楽	固定資産	2,448	2,636	2,579
	営業権	1,324	1,711	1,679
金融	固定資産	504	493	502
	営業権	23	23	23
その他及び全社(共通)	固定資産	2,872	2,957	2,870
	営業権	8	9	8
連結	固定資産	13,816	14,295	14,514
	営業権	5,613	6,089	6,107

・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

(百万円)

		FY13	FY14					FY15	
			1Q	2Q	3Q	4Q	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	23,815	6,949	4,951	6,072	6,156	24,128	6,196	6,011
	構造改革費用	3,611	13	44	1,790	3,944	5,791	8,052	4,258
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	4,507
	構造改革費用	371	64	-	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	6,795
	構造改革費用	3,422	129	71	315	6,762	7,277	44	16
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	5,806
	構造改革費用	1,592	540	37	3	1,380	1,960	△57	5
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	26,935
	構造改革費用	8,894	542	2,823	220	3,837	7,422	△30	34
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	5,471
	構造改革費用	6,735	-	16	166	1,736	1,918	49	121
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	4,624
	構造改革費用	685	25	35	1,317	737	2,114	77	258
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	24,044
	構造改革費用	-	-	-	-	-	-	-	-
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	1,883
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	10,958
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	913
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	97,034
	構造改革費用	80,589	15,262	9,424	9,048	64,302	98,036	10,131	5,605

・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

## セグメント別投下資本利益率(ROIC) 実績及び見通し [組替再表示]

	FY14	FY15	FY17
モバイル・コミュニケーション (MC)	—	—	8 - 15%
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	7.8%	6.4%	11 - 15%
イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)	16.5%	15.4%	19 - 26%
ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)	7.9%	6.9%	6 - 13%
デバイス	11.0%	11.5%	12 - 16%
映画	5.5%	4.8%	6 - 7%
音楽	18.2%	20.0%	13 - 15%

投下資本利益率は、税引後営業利益を投下資本で割ったもの

・税率： 各分野 一律 34%を使用

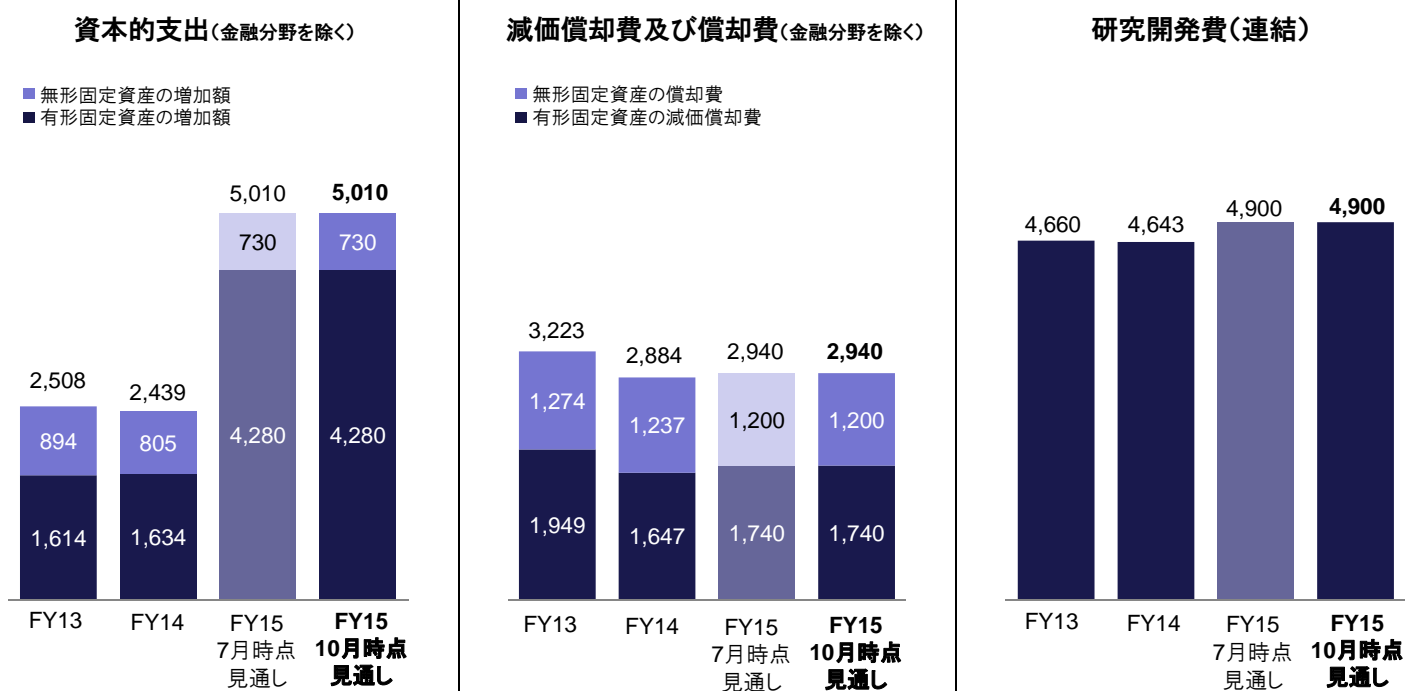
・投下資本： MC、G&NS、IP&S、HE&S、デバイスについては、各分野における固定資産額、営業権、出資額及び棚卸資産の合計値を使用  
映画、音楽については、各分野における資本及びネット有利子負債(有利子負債からグループ会社への預け入れ金を除いたもの)の合計値を使用  
MC、G&NS、IP&S、HE&S、デバイス各分野の棚卸資産及び映画、音楽の投下資本については、期首+4四半期末の5期平均を使用  
MC、G&NS、IP&S、HE&S、デバイス各分野の固定資産額、営業権、出資額については、期首期末の平均を使用

・IP&S分野のFY14、FY15、FY17の投下資本利益率は、セグメント変更にともないFY15 3Qよりその他分野から移管するメディカル事業を含む

18

## 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)



19

## 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					FY15	
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q
スマートフォン	940	990	1,190	790	3,910	720	<b>670</b>
デジタルカメラ	220	220	260	150	850	170	<b>160</b>
液晶テレビ	360	360	470	270	1,460	260	<b>300</b>
<b>ゲーム</b>							
PS4®	270	330	640	240	1,480	300	<b>400</b>

20

## 主要エレクトロニクス製品 販売台数（年間見通し）

（万台）

エレクトロニクス製品	FY13	FY14	FY15	
			7月時点見通し	10月時点見通し
スマートフォン	3,910	3,910	2,700	<b>2,700</b>
デジタルカメラ	1,150	850	590	<b>610</b>
液晶テレビ	1,350	1,460	1,150	<b>1,150</b>
<b>ゲーム</b>				
PS4®	750	1,480	1,650	<b>1,750</b>

21

# セグメントおよびカテゴリ変更について

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

(FY15.3Qより)  
メディカル事業

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、歴史的な事実でないものは、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る要素はこれらに限定されるものではありません。