

# 2015年度 連結業績概要 及び 2016年度 連結業績見通し

ソニー株式会社  
Sony Corporation

## 2015年度 連結業績

	FY14	FY15	前年度比
売上高及び営業収入	82,159	<b>81,057</b>	△1.3%
営業利益	685	<b>2,942</b>	+329.2%
税引前利益	397	<b>3,045</b>	+666.5%
当社株主に帰属する当期純利益	△1,260	<b>1,478</b>	-
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)	△113.04円	<b>117.49円</b>	-
構造改革費用*1	980	<b>383</b>	△61.0%
資本的支出*2	2,510	<b>4,689</b>	+86.8%
減価償却費及び償却費*3	3,546	<b>3,971</b>	+12.0%
研究開発費	4,643	<b>4,682</b>	+0.8%
平均為替レート			
1米ドル	109.9円	<b>120.1円</b>	
1ユーロ	138.8円	<b>132.6円</b>	

(億円)

\*1 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 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)

\*3 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)

## 2015年度 4Q 連結業績

(億円)

	FY14 4Q	FY15 4Q	前年同期比
売上高及び営業収入	19,377	<b>18,241</b>	△5.9%
営業利益	△978	<b>△929</b>	-
税引前利益	△1,065	<b>△997</b>	-
当社株主に帰属する四半期純利益	△1,068	<b>△883</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)	△91.39円	<b>△70.03円</b>	-
構造改革費用	643	<b>164</b>	△74.4%
資本的支出	815	<b>1,396</b>	+71.3%
減価償却費及び償却費	1,035	<b>1,220</b>	+17.8%
研究開発費	1,240	<b>1,281</b>	+3.3%
平均為替レート			
1米ドル	119.1円	<b>115.4円</b>	
1ユーロ	134.4円	<b>127.2円</b>	

2

## 2015年度 セグメント別業績

(億円)

		FY14	FY15	前年度比	為替影響
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	14,102	<b>11,275</b>	△20.0%	△0%
	営業利益	△2,176	<b>△614</b>	+1,561億円	△675億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	13,880	<b>15,519</b>	+11.8%	+2%
	営業利益	481	<b>887</b>	+406億円	△477億円
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	<b>7,112</b>	△1.7%	+3%
	営業利益	418	<b>721</b>	+304億円	△16億円
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	12,381	<b>11,590</b>	△6.4%	+2%
	営業利益	241	<b>506</b>	+265億円	△367億円
デバイス	売上高	9,271	<b>9,358</b>	+0.9%	+7%
	営業利益	890	<b>△286</b>	△1,176億円	+247億円
映画	売上高	8,787	<b>9,381</b>	+6.8%	+6%
	営業利益	585	<b>385</b>	△200億円	
音楽	売上高	5,592	<b>6,176</b>	+10.4%	+5%
	営業利益	606	<b>873</b>	+267億円	
金融	金融ビジネス収入	10,836	<b>10,731</b>	△1.0%	
	営業利益	1,933	<b>1,565</b>	△368億円	
その他	売上高	3,866	<b>3,332</b>	△13.8%	
	営業利益	△950	<b>20</b>	+970億円	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△3,795	<b>△3,418</b>	-	
	営業利益	△1,344	<b>△1,115</b>	+228億円	
連結	売上高	82,159	<b>81,057</b>	△1.3%	
	営業利益	685	<b>2,942</b>	+2,256億円	

- ・ 2015年度の組織変更にとまない、各分野の過年度の財務数値を2015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4月28日発表の「2015年度 連結業績のお知らせ」P.11を参照(次頁以降も同じ)

3

## 2015年度 4Q セグメント別業績

		FY14 4Q	FY15 4Q	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	2,949	1,832	△37.9%	△2%
	営業利益	△557	△421	+137億円	+10億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	2,895	3,155	+9.0%	△1%
	営業利益	△56	51	+107億円	+2億円
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	1,773	1,604	△9.6%	△4%
	営業利益	△96	65	+161億円	△32億円
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	2,344	2,148	△8.3%	△5%
	営業利益	△198	△73	+125億円	△36億円
デバイス	売上高	2,246	1,899	△15.5%	△2%
	営業利益	△46	△799	△753億円	△15億円
映画	売上高	2,951	3,207	+8.7%	△4%
	営業利益	455	523	+68億円	
音楽	売上高	1,511	1,675	+10.9%	△2%
	営業利益	109	136	+27億円	
金融	金融ビジネス収入	2,622	2,609	△0.5%	
	営業利益	510	172	△338億円	
その他	売上高	810	742	△8.4%	
	営業利益	△485	△43	+441億円	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△724	△631	-	
	営業利益	△613	△539	+74億円	
連結	売上高	19,377	18,241	△5.9%	
	営業利益	△978	△929	+49億円	

(億円)

4

## 2016年度 連結業績見通し

	FY14	FY15	FY16見通し	FY15比
売上高及び営業収入	82,159	81,057	78,000	△3.8%
営業利益	685	2,942	3,000	+2.0%
税引前利益	397	3,045	2,700	△11.3%
当社株主に帰属する当期純利益	△1,260	1,478	800	△45.9%
構造改革費用	980	383	120	△68.6%
資本的支出	2,510	4,689	3,550	△24.3%
減価償却費及び償却費	3,546	3,971	3,850	△3.0%
研究開発費	4,643	4,682	4,600	△1.7%
為替レート	実績レート	実績レート	前提レート	
1米ドル	109.9円	120.1円	110円前後	
1ユーロ	138.8円	132.6円	120円前後	

(億円)

5

## 2016年度 セグメント別業績見通し [組替再表示]

(億円)

		FY14	FY15	FY16見通し	FY15比	セグメント別見通し 前提為替レート	
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	14,102	11,275	9,400	△16.6%	1米ドル	113円
	営業利益	△2,176	△614	50	+664億円	1ユーロ	129円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	13,880	15,519	16,800	+8.3%	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(約△200億円)は、その他、全社(共通)及びセグメント間取引消去の見通しに含まれる	
	営業利益	481	887	1,350	+463億円		
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	7,006	6,840	5,300	△22.5%		
	営業利益	388	693	160	△533億円		
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	12,381	11,590	10,400	△10.3%		
	営業利益	241	506	360	△146億円		
デバイス	売上高	9,504	9,630	9,600	△0.3%		
	営業利益	886	△292	△400	△108億円		
映画	売上高	8,787	9,381	10,100	+7.7%		
	営業利益	585	385	430	+45億円		
音楽	売上高	5,592	6,176	5,500	△11.0%		
	営業利益	606	873	630	△243億円		
金融	金融ビジネス収入	10,836	10,731	11,400	+6.2%		
	営業利益	1,933	1,565	1,500	△65億円		
その他、全社(共通)及び セグメント間取引消去		△2,259	△1,060	△1,080	△20億円		
連結	売上高	82,159	81,057	78,000	△3.8%		
	営業利益	685	2,942	3,000	+58億円		

・2016年4月1日の組織変更にもとない、各分野の過年度の財務数値を2016年度の表示に合わせて組替再表示している(詳細は、28ページ参照)

6

## 熊本地震の営業利益への影響額(地震発生前想定比)

(億円)

	物的損失	機会損失	地震の影響
イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)	-	△450	△450
デバイス	△250	△350	△600
全社(共通)	-	△100	△100
連結	△250	△900	△1,150

・当頁に記載している数値には、受け取りを見込んでいる保険金は含まない

・全社(共通)の機会損失は、IP&S分野及びデバイス分野の売上高が地震前の想定を下回ることにより、売上高に応じて配賦されるべき固定費約100億円が両分野へ配賦されないことによる

7

# 本社費等の算出方法変更による分野別営業利益見通しへの影響

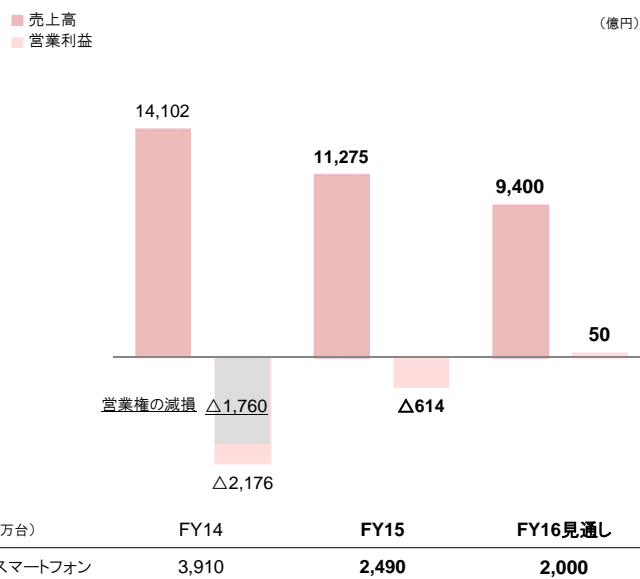
(億円)

	FY16営業利益見通し	算出方法変更による影響額
モバイル・コミュニケーション (MC)	50	△38
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	1,350	△30
イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)	160	△35
ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)	360	△141
デバイス	△400	△58
映画	430	△27
音楽	630	△21
金融	1,500	0
その他、全社(共通)及びセグメント間取引消去	△1,080	+350
<b>連結</b>	<b>3,000</b>	<b>0</b>

8

## 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

- 20.0%減収 (為替影響: △0%)
  - ・(－) 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
  - ・(＋) スマートフォンの高付加価値モデルへの集中による製品ミックスの改善
- 1,561億円損失縮小 (為替影響: △675億円)
  - ・(＋) 前年度に営業権の減損1,760億円を計上
  - ・(＋) 製品ミックスの改善
  - ・(＋) 費用削減
  - ・(－) スマートフォンの販売台数の減少
  - ・(－) コストの米ドル建て比率が高いことによる米ドル高の悪影響
  - ・(－) 構造改革費用の増加

### 2016年度見通し

- 売上高 16.6%減収
  - ・(－) 高付加価値モデルへの集中による主に普及価格帯のスマートフォンの販売台数の減少
  - ・(－) 2015年度に事業縮小を図った不採算地域での販売台数の減少
- 営業利益 664億円損益改善
  - ・(＋) 製品ミックスの改善
  - ・(＋) 構造改革の効果などによる費用削減
  - ・(＋) 構造改革費用の減少
  - ・(－) 減収

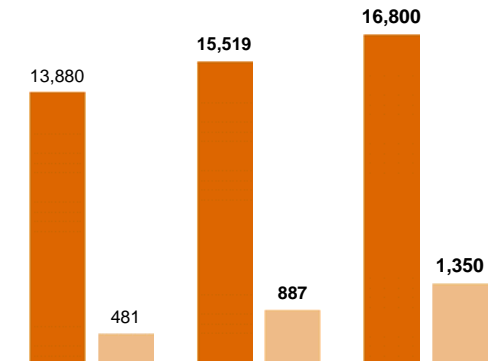
9

## ゲーム & ネットワークサービス分野

### 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益

(億円)



(万台)	FY14	FY15	FY16見通し
PS4®	1,480	1,770	2,000

### 2015年度

- 11.8%増収 (為替影響:+2%)
  - ・(+ ネットワークを通じた販売を含むPS4®ソフトウェアの増収
  - ・(+ PS4®ハードウェアの販売台数の増加
  - ・(-) PS3®ソフトウェア及びハードウェアの減収
- 406億円増益 (為替影響: △477億円)
  - ・(+ PS4®ソフトウェアの増収
  - ・(+ PS4®ハードウェアのコスト削減
  - ・(+ 前年度にPS VitaやPS TV用の部品に対する評価減112億円を計上
  - ・(-) 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®ソフトウェアの減収

### 2016年度見通し

- 売上高 8.3%増収
  - ・(+ ネットワークを通じた販売を含むPS4®ソフトウェアの増収
  - ・(+ PS4®ハードウェアの販売台数の増加
- 営業利益 463億円増益
  - ・(+ PS4®ソフトウェア及びハードウェアの増収
  - ・(-) PS3®ソフトウェアの減収

10

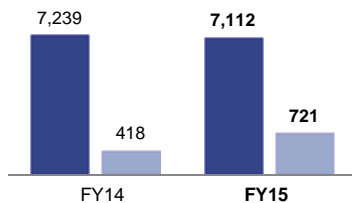
## イメージング・プロダクツ & ソリューション分野

### 売上高及び営業利益

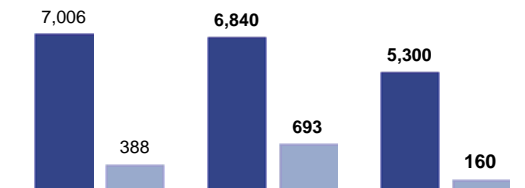
■ 売上高  
■ 営業利益

(億円)

<セグメント変更前>



<セグメント変更後>



(万台)	FY14	FY15	FY16
デジタルカメラ <sup>1</sup>	850	610	- <sup>2</sup>

### 2015年度

- 1.7%減収 (為替影響:+3%)
  - ・(-) 市場縮小の影響によるビデオカメラ及びデジタルカメラ<sup>3</sup>の販売台数の減少
  - ・(+ デジタルカメラ<sup>3</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
- 304億円増益 (為替影響: △16億円)
  - ・(+ デジタルカメラ<sup>3</sup>の製品ミックスの改善
  - ・(+ 費用の削減

### 2016年度見通し

- 売上高 22.5%減収
  - ・(-) 熊本地震により部品調達が遅れることの影響を含むデジタルカメラ<sup>3</sup>や放送用・業務用機器などの大幅な減収
- 営業利益 533億円減益
  - ・(-) 減収
  - ・(+ 費用の削減

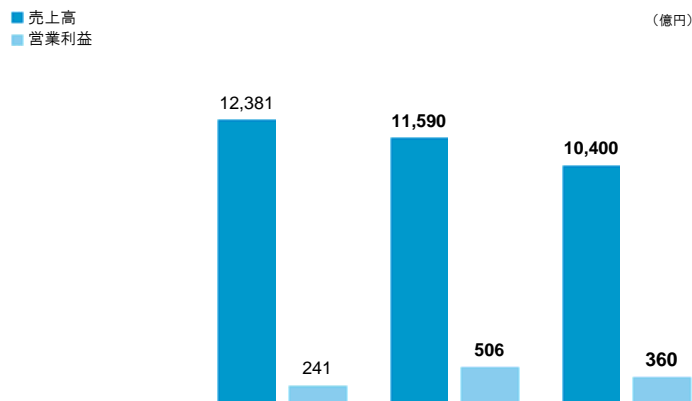
<sup>1</sup>コンパクトデジタルカメラ、レンズ交換式一眼カメラを含む・交換レンズは含まず(次頁以降も同じ)  
<sup>2</sup>熊本地震の影響により、デジタルカメラの販売台数の2016年度見通しは精査中(次頁以降も同じ)

<sup>3</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

11

## 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



#### (内、テレビ事業)

	FY14	FY15	FY16見通し
売上高	8,351	7,978	-
営業利益	83	258	-

液晶テレビ (万台)	FY14	FY15	FY16見通し
	1,460	1,220	1,200

### 2015年度

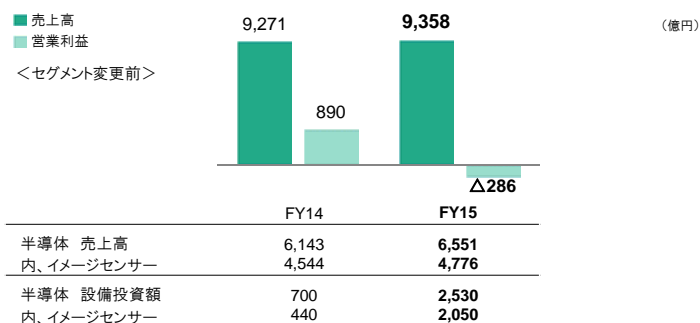
- 6.4%減収 (為替影響:+2%)
  - ・(-) 液晶テレビの販売台数の減少
  - ・(-) 家庭用オーディオ・ビデオの市場縮小にともなう販売台数の減少
  - ・(+ ) 液晶テレビの高付加価値モデルへのシフトによる製品ミックスの改善
  - ・(+ ) 為替の影響
- 265億円増益 (為替影響:△367億円)
  - ・(+ ) コスト削減
  - ・(+ ) 製品ミックスの改善
  - ・(-) コストの米ドル建て比率が高いことによる米ドル高の損益に対する悪影響
  - ・(-) 減収

### 2016年度見通し

- 売上高 10.3%減収
  - ・(-) 為替の影響
  - ・(-) 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
- 営業利益 146億円減益
  - ・(-) 減収
  - ・(-) 分社化及び本社機能再編の一環として負担する本社費用、ブランド及び特許権使用によるロイヤリティなどの算出方法を変更したことによる費用の増加
  - ・(+ ) 費用削減
  - ・(+ ) 製品ミックスの改善

## デバイス分野

### 売上高及び営業利益



#### <セグメント変更前>

	FY14	FY15
半導体 売上高	6,143	6,551
内、イメージセンサー	4,544	4,776
半導体 設備投資額	700	2,530
内、イメージセンサー	440	2,050

#### <セグメント変更後>

	FY14	FY15	FY16見通し
半導体 売上高	9,504	9,630	9,600
内、イメージセンサー	886	△292	△400
半導体 設備投資額	2,550	1,200	700
内、イメージセンサー	2,060	700	

### 2015年度

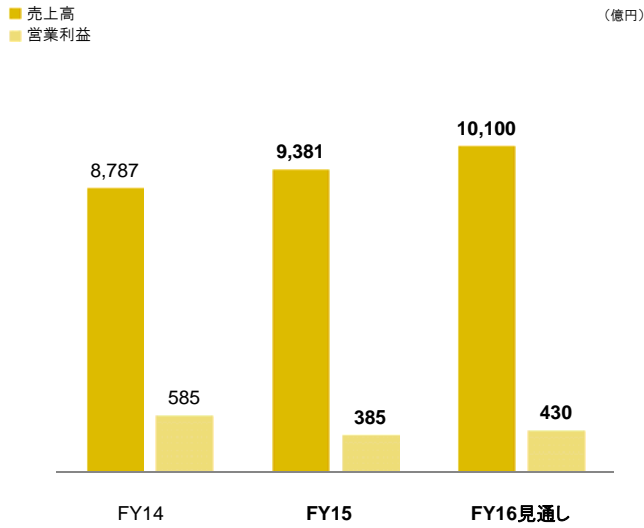
- 0.9%増収 (為替影響:+7%)
  - ・(+ ) 為替の影響
  - ・(+ ) カメラモジュール及びイメージセンサーの増収
  - ・(-) 電池事業の減収
- 1,176億円損益悪化 (為替影響:+247億円)
  - ・(-) 長期性資産の減損596億円を含むカメラモジュール事業の悪化
  - ・(-) 長期性資産の減損306億円を含む電池事業の悪化
  - ・(-) 減価償却費及び研究開発費の増加
  - ・(+ ) 為替の好影響

### 2016年度見通し

- 売上高 0.3%減収
  - ・(-) 為替の影響
  - ・(+ ) モバイル機器向けイメージセンサーの増収
- 営業利益 108億円損失拡大
  - ・(-) 熊本地震の悪影響
  - ・(-) 一部のカメラモジュールの開発・製造の中止にともなう費用(約300億円)
  - ・(-) 為替の悪影響
  - ・(+ ) 前年度にカメラモジュール事業の長期性資産の減損596億円及び電池事業の長期性資産の減損306億円を計上していたこと
  - ・(+ ) 熊本地震に関する保険金受取(約100億円)

## 映画分野

### 売上高及び営業利益



### 2015年度

#### ■ 6.8%増収 (米ドルベース:ほぼ前年度並み)

以下の売上の要因分析は米ドルベース

- ・(+ )インド及び英国での広告収入の増加によるメディアネットワークの増収
- ・(+ )「プレイキング・パッド」「ブラックリスト」「ベター・コール・ソウル」の会員制ビデオ・オン・デマンドのライセンス収入が増加したことによるテレビ番組制作の増収
- ・(- )為替の影響
- ・(- )映画製作の減収
  - ・(- )「アメイジング・スパイダーマン2」「22 ジャンプストリート」「天国は、ほんとうにある」が好調だった前年度に比べ映像ソフト収入が減少
  - ・(+ )「007 スペクター」や「モンスター・ホテル2」が全世界で好調だったことによる劇場興行収入の増加

#### ■ 200億円減益

- ・(- )映像ソフト収入の減少
- ・(- )「ザ・ウォーク」「The Brothers Grimsby」の劇場興行収入が想定を下回った
- ・(- )為替の悪影響
- ・(+ )インド及び英国での広告収入増加によるメディアネットワークの増収
- ・(+ )全世界で好調だった「モンスター・ホテル2」の劇場興行収入の貢献

### 2016年度見通し

#### ■ 売上高 +7.7%増収

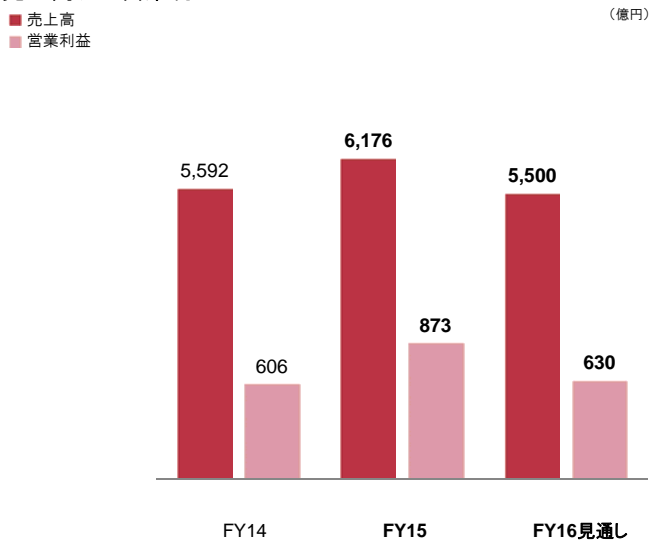
- ・(+ )メディアネットワークの売上拡大

#### ■ 営業利益 45億円増益

- ・(+ )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



音楽制作カテゴリー売上高	3,834	4,127	-
内、ストリーミング*売上高	19%	27%	-

### 2015年度

#### ■ 10.4%増収 (為替影響: +5%)

- ・(+ )モバイル機器向けゲームアプリケーションが好調だった映像メディア・プラットフォームの大幅な増収
- ・(+ )音楽制作の増収
  - ・(+ )ストリーミング配信売上の大幅な増加
  - ・(- )パッケージ及びデジタルダウンロード売上の世界的な減少

#### ■ 267億円増益

- ・(+ )The Orchardの既に保有していた持分51%を公正価値により再評価したことによる利益の計上
- ・(+ )音楽制作におけるストリーミング配信売上の増収
- ・(+ )映像メディア・プラットフォームの増収
- ・(- )音楽制作におけるパッケージ及びデジタルダウンロード売上の減少

### 2016年度見通し

#### ■ 売上高 11.0%減収

- ・(- )為替の影響
- ・(- )音楽制作において前年度ほどの大型作品を見込まない

#### ■ 営業利益 243億円減益

- ・(- )前年度にThe Orchardの既に保有していた持分51%を公正価値により再評価したことによる利益を計上
- ・(- )減収

\* オンデマンド型音楽・動画ストリーミングサービス及びラジオ型音楽ストリーミングサービスを含む。  
また、定額課金型及び広告型の両方を含む

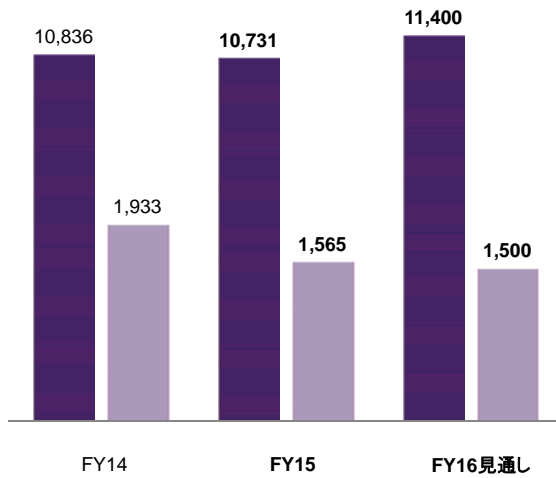


## 金融分野

### 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

(億円)



### 2015年度

- 金融ビジネス収入 1.0%減収
  - ・ソニー生命の収入 ほぼ前年度並み(9,526億円)
  - ・(－)株式相場の下落にと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ともなう保険料収入の増加
- 368億円減益
  - ・(－)ソニー生命の減益(392億円減益、利益:1,388億円)
  - ・(－)金利の大幅な低下や株式相場の下落にともなう繰延保険契約費償却額及び責任準備金繰入額の増加

### 2016年度見通し

- 金融ビジネス収入 6.2%増収
  - ・(＋)ソニー生命における保有契約高の拡大にともなう保険料収入の増加
- 営業利益 65億円減益
  - ・(－)主にソニー銀行において外貨建顧客預金に関する為替差益を計上した2015年度に対して、2016年度は市場要因による業績変動を見込んでいないこと

## 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]

	FY15	FY16見通し
モバイル・コミュニケーション (MC)	-	1.6%
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	14.9%	21.6%
イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)	31.8%	7.5%
ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)	20.7%	14.7%
デバイス	-	-
映画	3.0%	3.2%
音楽	21.6%	14.2%

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

・ 2016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2016年度の表示に合わせて組替再表示している(詳細は、28ページ参照)

## セグメント別棚卸資産

(億円)

	FY13	FY14				FY15			
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
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	1,204	845
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	752	842
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	808	855	916	993	779	888	847	794	687
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	1,191	1,053
デバイス	1,570	1,768	1,774	1,671	1,719	1,935	2,222	2,506	2,572
映画	396	446	480	497	541	559	532	485	436
音楽	132	131	141	164	145	147	158	163	141
その他及び全社(共通)	613	526	600	431	334	320	457	322	255
<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>	<b>7,417</b>	<b>6,831</b>

期末為替レート	1米ドル	102.9円	101.4円	109.5円	119.5円	120.2円	122.5円	120.0円	120.5円	112.7円
	1ユーロ	141.7円	138.3円	138.9円	145.3円	130.3円	137.2円	135.0円	131.8円	127.7円

18

## セグメント別固定資産・営業権

(億円)

		FY14	FY15			
			1Q	2Q	3Q	4Q
モバイル・コミュニケーション(MC)	固定資産	921	902	848	851	846
	営業権	33	33	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	1,249	1,233
	営業権	1,544	1,552	1,545	1,545	1,523
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	固定資産	689	674	661	631	634
	営業権	69	72	85	84	83
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	232	225
	営業権	-	-	-	-	-
デバイス	固定資産	3,521	3,659	4,128	4,273	4,273
	営業権	378	390	389	405	568
映画	固定資産	1,435	1,467	1,488	1,467	1,414
	営業権	2,242	2,308	2,353	2,355	2,215
音楽	固定資産	2,448	2,636	2,579	2,546	2,406
	営業権	1,324	1,711	1,679	1,681	1,618
金融	固定資産	504	493	502	481	477
	営業権	23	23	23	23	23
その他及び全社(共通)	固定資産	2,841	2,924	2,833	2,827	2,855
	営業権	-	-	-	-	-
<b>連結</b>	固定資産	<b>13,816</b>	<b>14,295</b>	<b>14,514</b>	<b>14,557</b>	<b>14,363</b>
	営業権	<b>5,613</b>	<b>6,089</b>	<b>6,107</b>	<b>6,126</b>	<b>6,063</b>

・固定資産は、有形固定資産及び無形固定資産を含む

19

## セグメント別減価償却費及び償却費

(百万円)

	FY13	FY14					FY15				
		1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	4Q	FY
モバイル・コミュニケーション(MC)	23,815	6,949	4,951	6,072	6,156	24,128	6,196	6,011	6,049	5,930	24,186
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	16,529	4,000	4,426	4,740	5,170	18,336	4,640	4,507	5,603	6,048	20,798
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	39,589	7,150	8,492	7,449	9,531	32,622	7,268	7,130	6,757	7,318	28,472
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	25,806	6,105	6,138	6,356	6,639	25,238	5,581	5,806	5,428	4,966	21,781
デバイス	106,472	21,014	21,588	21,967	23,226	87,795	24,135	26,935	27,836	27,069	105,975
映画	18,078	4,565	4,691	5,241	5,483	19,980	5,252	5,471	5,922	5,730	22,375
音楽	15,572	3,594	3,669	3,652	3,729	14,644	4,181	4,624	4,650	4,340	17,795
金融	54,348	15,619	13,602	13,770	23,232	66,223	16,521	24,044	16,005	45,700	102,270
その他	25,416	2,531	2,262	2,414	4,300	11,507	1,444	1,548	4,564	2,729	10,286
全社(共通)	51,070	12,771	12,630	12,672	16,078	54,151	11,803	10,958	8,261	12,131	43,153
連結	376,695	84,298	82,449	84,333	103,544	354,624	87,021	97,034	91,075	121,961	397,091

20

## セグメント別構造改革費用

(百万円)

	FY13	FY14					FY15				
		1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	4Q	FY
モバイル・コミュニケーション(MC)	3,611	13	44	1,790	3,944	5,791	8,052	4,258	2,636	6,692	21,638
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	371	64	-	12	7,196	7,272	15	-	120	-	135
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	3,820	129	71	315	6,824	7,339	44	16	4	140	204
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	1,592	540	37	3	1,380	1,960	△57	5	555	704	1,207
デバイス	8,894	542	2,823	220	3,837	7,422	△30	34	26	△121	△91
映画	6,735	-	16	166	1,736	1,918	49	121	△169	1,605	1,606
音楽	685	25	35	1,317	737	2,114	77	258	104	1,429	1,868
金融	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
その他及び全社(共通)	54,881	13,949	6,398	5,225	38,648	64,220	1,981	913	2,806	5,992	11,692
連結	80,589	15,262	9,424	9,049	64,302	98,036	10,131	5,605	6,082	16,441	38,259

・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

21

## セグメント別研究開発費

(億円)

	FY13	FY14	FY15
モバイル・コミュニケーション (MC)	834	910	781
ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)	887	891	919
イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)	697	673	641
ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)	552	493	448
デバイス	967	1,048	1,310
コーポレートR&D	421	381	325
<b>連結</b>	<b>4,660</b>	<b>4,643</b>	<b>4,682</b>

22

## セグメント別業績

(百万円)

		FY13	FY14					FY15				
			1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	4Q	FY
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	279,225	384,514	183,210	1,127,473
	営業利益	8,721	△1,609	△170,588	10,356	△55,733	△217,574	△22,924	△20,601	24,148	△42,058	△61,435
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	360,682	587,088	315,534	1,551,893
	営業利益	△18,845	4,319	21,790	27,608	△5,613	48,104	19,459	23,920	40,168	5,121	88,668
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	売上高	743,805	165,192	179,407	201,931	177,320	723,850	171,255	187,663	191,890	160,384	711,192
	営業利益	12,201	14,550	17,169	19,660	△9,600	41,779	18,408	23,582	23,688	6,456	72,134
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	289,065	401,992	214,836	1,159,042
	営業利益	△20,982	8,834	9,065	25,993	△19,790	24,102	10,923	15,763	31,151	△7,279	50,558
デバイス	売上高	741,820	176,085	240,415	285,944	224,636	927,080	237,897	258,103	249,875	189,905	935,780
	営業利益	△16,937	11,500	28,335	53,833	△4,637	89,031	30,342	32,690	△11,672	△79,940	△28,580
映画	売上高	829,584	194,770	182,183	206,580	295,148	878,681	171,549	183,742	262,119	320,732	938,142
	営業利益	51,619	7,831	△1,041	6,219	45,518	58,527	△11,687	△22,466	20,358	52,302	38,507
音楽	売上高	516,956	120,037	120,619	167,525	151,063	559,244	130,191	138,671	181,234	167,548	617,644
	営業利益	52,406	11,634	12,163	25,923	10,884	60,604	31,750	14,590	27,407	13,576	87,323
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	210,732	322,043	260,908	1,073,069
	営業利益	170,292	43,772	47,686	50,850	50,999	193,307	45,972	41,175	52,220	17,176	156,543
その他	売上高	761,772	102,327	85,731	117,595	80,950	386,603	77,576	84,688	96,798	74,179	333,241
	営業利益	△120,245	△17,092	△16,855	△12,576	△48,454	△94,977	△2,097	2,728	5,689	△4,311	2,009
全社(共通)及びセグメント間取引消去	売上高	△329,128	△81,723	△105,024	△120,394	△72,367	△379,508	△82,057	△99,831	△96,741	△63,135	△341,764
	営業利益	△91,735	△13,925	△33,312	△25,771	△61,346	△134,355	△23,239	△23,363	△11,012	△53,916	△111,530
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	1,892,740	2,580,812	1,824,101	8,105,712
	営業利益	26,495	69,814	△85,588	182,095	△97,773	68,548	96,907	88,018	202,145	△92,873	294,197
平均為替レート	1米ドル	100.2円	102.2円	103.9円	114.5円	119.1円	109.9円	121.3円	122.2円	121.4円	115.4円	120.1円
	1ユーロ	134.4円	140.1円	137.8円	143.0円	134.4円	138.8円	134.2円	135.9円	133.0円	127.2円	132.6円

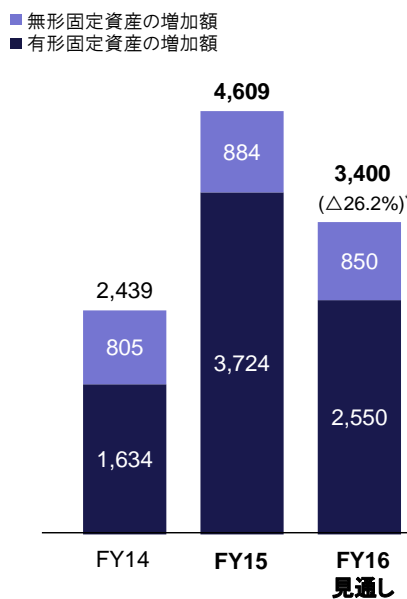
23

# 製品カテゴリー別 売上高(外部顧客に対するもの)

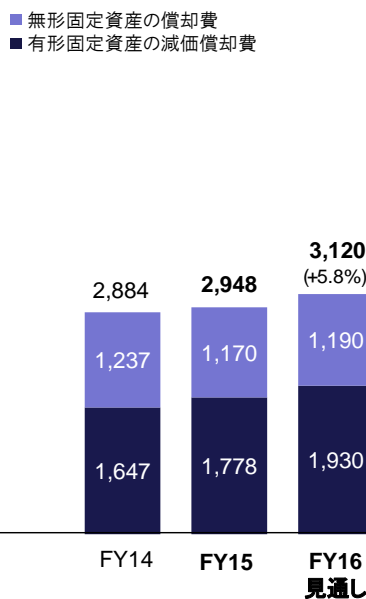
	FY13	FY14					FY	FY15				
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q		2Q	3Q	4Q	FY	
<b>モバイル・コミュニケーション(MC)</b>	1,262,849	334,742	329,212	450,600	294,625	1,409,179	279,536	278,279	382,262	181,848	1,121,925	
<b>ゲーム&amp;ネットワークサービス (G&amp;NS)</b>	ハードウェア	513,425	136,873	160,689	321,744	114,451	733,757	129,465	168,434	326,589	97,341	721,829
	ネットワーク	200,229	69,253	71,123	102,025	109,066	351,467	105,801	111,534	152,067	159,916	529,318
	その他	232,825	25,242	53,942	75,473	52,265	206,922	30,632	61,114	86,564	50,318	228,628
	合計	946,479	231,368	285,754	499,242	275,782	1,292,146	265,898	341,082	565,220	307,575	1,479,775
<b>イメージング・プロダクツ&amp;ソリューション (IP&amp;S)</b>	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	112,844	119,397	78,835	418,232
	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	67,411	64,943	73,201	262,675
	その他	19,660	2,876	3,563	4,300	4,902	15,641	5,746	5,559	5,772	6,484	23,561
	合計	739,800	164,727	177,950	201,319	176,142	720,138	170,022	185,814	190,112	158,520	704,468
<b>ホームエンタテインメント&amp;サウンド (HE&amp;S)</b>	テレビ	754,308	204,989	199,742	280,572	149,765	835,068	168,920	203,008	278,470	147,366	797,764
	オーディオ・ビデオ	431,519	87,414	89,023	138,013	82,364	396,814	81,311	85,162	121,975	66,498	354,946
	その他	10,871	646	99	1,097	1,962	3,804	2,256	31	119	△31	2,375
	合計	1,196,698	293,049	288,864	419,682	234,091	1,235,686	252,487	288,201	400,564	213,833	1,155,085
<b>デバイス</b>	半導体	342,072	84,948	118,095	162,884	135,088	501,015	140,415	149,510	155,881	113,177	558,983
	コンポーネント	207,833	50,039	54,287	59,415	54,194	217,935	50,155	52,216	49,040	45,905	197,316
	その他	2,493	1,748	1,464	2,457	1,341	7,010	2,435	2,255	2,946	2,822	10,458
	合計	552,398	136,735	173,846	224,756	190,623	725,960	193,005	203,981	207,867	161,904	766,757
<b>映画</b>	映画製作	422,255	104,626	97,339	100,723	131,565	434,253	58,175	91,152	149,140	148,888	447,355
	テレビ番組制作	247,568	42,362	44,259	51,831	114,004	252,456	50,975	42,333	54,863	121,944	270,115
	メディアネットワーク	158,845	47,678	40,309	53,916	47,702	189,605	62,270	50,101	55,797	50,189	218,357
	合計	828,668	194,666	181,907	206,470	293,271	876,314	171,420	183,586	259,800	321,021	935,827
<b>音楽</b>	音楽制作	347,684	79,395	80,429	122,211	101,315	383,350	89,328	90,567	131,637	101,186	412,718
	音楽出版	66,869	16,288	16,366	16,675	21,630	70,959	17,844	17,698	16,721	18,995	71,258
	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	26,814	28,596	41,775	116,993
	合計	498,330	114,861	116,716	162,810	146,117	540,504	126,980	135,079	176,954	161,956	600,969
<b>金融</b>	988,944	245,750	268,192	303,211	260,451	1,077,604	277,689	209,035	320,368	259,227	1,066,319	
<b>その他</b>	701,089	82,231	64,074	91,598	60,791	298,694	58,710	61,309	71,564	50,566	242,149	
<b>全社(共通)</b>	52,011	11,779	14,996	7,061	5,819	39,655	12,312	6,374	6,101	7,651	32,438	
<b>連結</b>	7,767,266	1,809,908	1,901,511	2,566,749	1,937,712	8,215,880	1,808,059	1,892,740	2,580,812	1,824,101	8,105,712	

# 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)

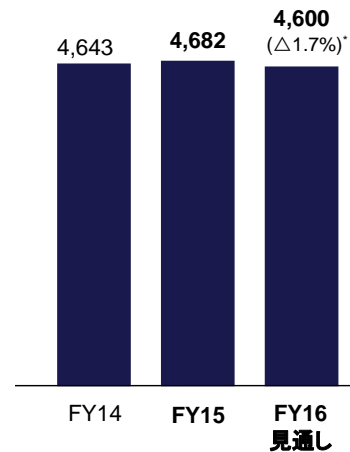
資本的支出(金融分野を除く)



減価償却費及び償却費(金融分野を除く)



研究開発費(連結)



\*増減率(%)はFY15との比較

## 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	3Q	4Q	FY
スマートフォン	940	990	1,190	790	3,910	720	670	760	340	2,490
デジタルカメラ	220	220	260	150	850	170	160	180	100	610
液晶テレビ	360	360	470	270	1,460	260	300	420	240	1,220
<b>ゲーム</b>										
PS4®	270	330	640	240	1,480	300	400	840	230	1,770

26

## 主要エレクトロニクス製品 販売台数（年間見通し）

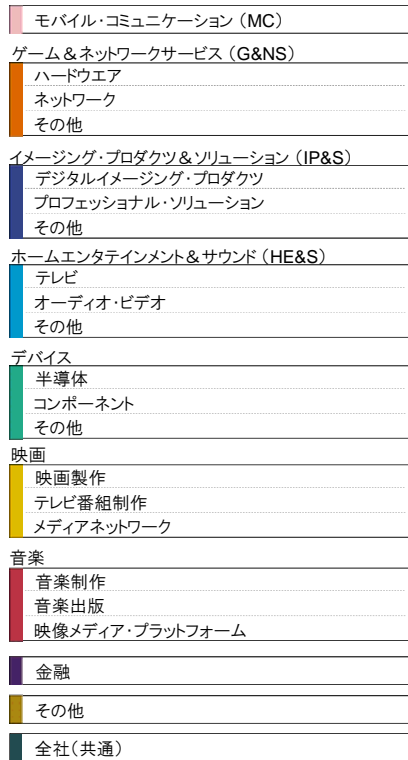
（万台）

エレクトロニクス製品	FY14	FY15	FY16見通し
スマートフォン	3,910	2,490	2,000
デジタルカメラ	850	610	-
液晶テレビ	1,460	1,220	1,200
<b>ゲーム</b>			
PS4®	1,480	1,770	2,000

27

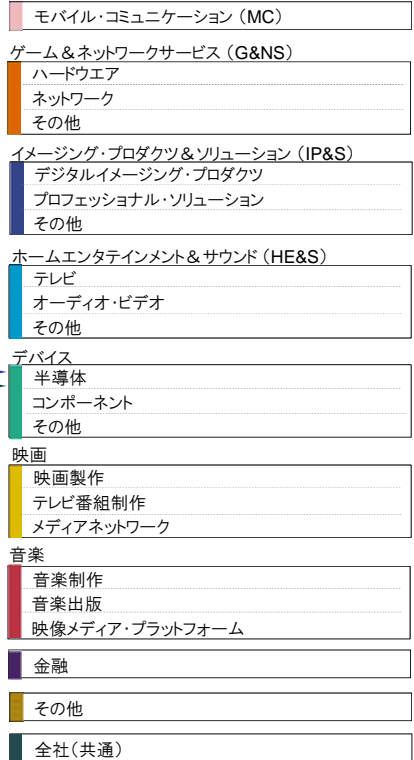
# セグメントおよびカテゴリー変更について

FY2015



車載用カメラ事業  
イメージングデバイス  
開発部門

FY2016



## 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し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。