

# 2013年度 第2四半期連結業績概要

(2013年9月30日に終了した3カ月間)

ソニー株式会社  
Sony Corporation



## ハイライト

- 当四半期は、連結売上高は為替の好影響とスマートフォン事業の好調な業績などにより前年同期比で大幅に増加したものの、営業利益は主に映画分野、イメージング・プロダクツ&ソリューション分野およびデバイス分野の損益悪化により大幅に減少。
- AV/IT市場の縮小や新興国の景気減速などにより、エレクトロニクス事業の環境は想定より悪化しており、一部のエレクトロニクス製品の年間販売台数見通しを下方修正した。この結果、通期の連結売上高および営業利益は、8月時点の想定を下回る見込み。

## FY13 2Q 連結業績

	FY12 2Q	FY13 2Q	前年同期比	前年同期比(CC*)
売上高及び営業収入	16,047	<b>17,755</b>	+10.6%	△9.1%
営業利益	303	<b>148</b>	△51.2%	△100.3%
税引前利益	197	<b>60</b>	△69.6%	
当社株主に帰属する当期純利益	△155	<b>△193</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)(円)	△15.41	<b>△18.91</b>	-	
構造改革費用 <sup>*2</sup>	115	<b>78</b>	△32.0%	

為替変動による業績への影響額		平均レート	FY12 2Q	FY13 2Q
売上高及び営業収入	約 +3,167億円	1米ドル	78.6 円	98.9 円
営業利益	約 +149億円	1ユーロ	98.4 円	131.1 円

\*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

## FY13 1H 連結業績

	FY12 1H	FY13 1H	前年同期比	前年同期比(CC*)
売上高及び営業収入	31,198	<b>34,882</b>	+11.8%	△6.0%
営業利益	365	<b>511</b>	+40.0%	△41.6%
税引前利益	291	<b>522</b>	+79.7%	
当社株主に帰属する当期純利益	△401	<b>△158</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)(円)	△39.97	<b>△15.57</b>	-	
構造改革費用 <sup>*2</sup>	228	<b>125</b>	△45.2%	

為替変動による業績への影響額		平均レート	FY12 1H	FY13 1H
売上高及び営業収入	約 +5,570億円	1米ドル	79.4 円	98.8 円
営業利益	約 +298億円	1ユーロ	100.7 円	130.0 円

\*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

## FY13 2Q セグメント情報

(億円)

		FY12 2Q	FY13 2Q	前年同期比	前年同期比(CC*)	為替影響額
<b>イメージング・プロダクツ&amp;ソリューション(IP&amp;S)</b>	売上高	1,886	<b>1,755</b>	△6.9%	△24%	+321億円
	営業利益	22	<b>△23</b>	△45億円		
<b>ゲーム</b>	売上高	1,482	<b>1,557</b>	+5.1%	△14%	+289億円
	営業利益	23	<b>△8</b>	△31億円		
<b>モバイル・プロダクツ&amp;コミュニケーション(MP&amp;C)</b>	売上高	3,004	<b>4,186</b>	+39.3%	+4%	+1,062億円
	営業利益	△231	<b>△9</b>	+222億円		
<b>ホームエンタテインメント&amp;サウンド(HE&amp;S)</b>	売上高	2,360	<b>2,638</b>	+11.8%	△12%	+559億円
	営業利益	△158	<b>△121</b>	+37億円		
<b>デバイス</b>	売上高	2,499	<b>2,081</b>	△16.7%	△30%	+343億円
	営業利益	298	<b>119</b>	△179億円		
<b>映画</b>	売上高	1,630	<b>1,778</b>	+9.1%	△13%	
	営業利益	79	<b>△178</b>	△256億円		
<b>音楽</b>	売上高	992	<b>1,150</b>	+15.9%	△0%	
	営業利益	79	<b>97</b>	+18億円		
<b>金融</b>	金融ビジネス収入	2,314	<b>2,450</b>	+5.9%		
	営業利益	312	<b>392</b>	+80億円		
<b>その他</b>	売上高	1,287	<b>1,314</b>	+2.1%		
	営業利益	△38	<b>38</b>	+76億円		

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

## FY13 1H セグメント情報

(億円)

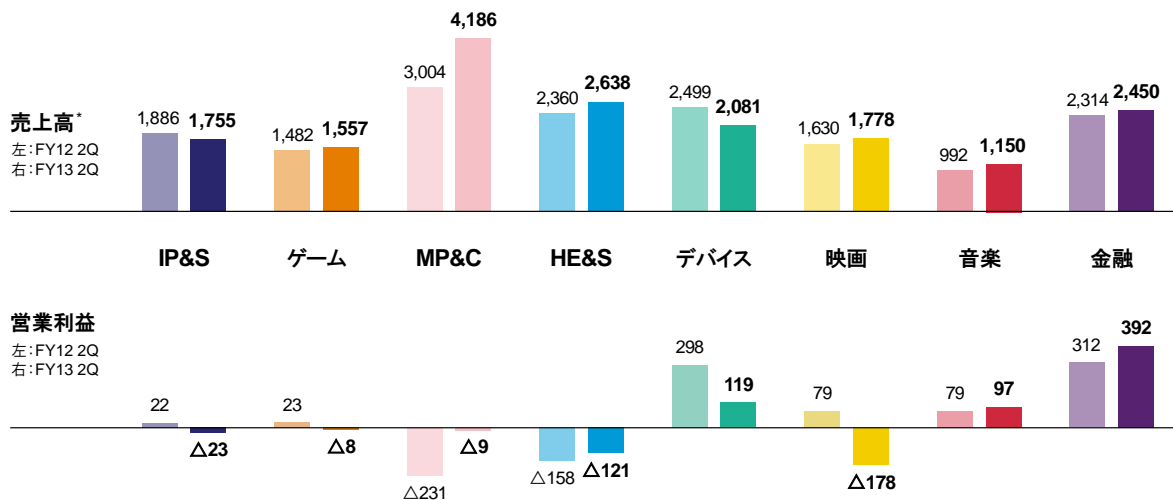
		FY12 1H	FY13 1H	前年同期比	前年同期比(CC*)	為替影響額
<b>イメージング・プロダクツ&amp;ソリューション(IP&amp;S)</b>	売上高	3,882	<b>3,564</b>	△8.2%	△24%	+620億円
	営業利益	149	<b>68</b>	△81億円		
<b>ゲーム</b>	売上高	2,661	<b>2,736</b>	+2.8%	△15%	+471億円
	営業利益	△13	<b>△156</b>	△143億円		
<b>モバイル・プロダクツ&amp;コミュニケーション(MP&amp;C)</b>	売上高	5,860	<b>8,075</b>	+37.8%	+9%	+1,686億円
	営業利益	△512	<b>50</b>	+562億円		
<b>ホームエンタテインメント&amp;サウンド(HE&amp;S)</b>	売上高	4,878	<b>5,390</b>	+10.5%	△10%	+1,022億円
	営業利益	△258	<b>△87</b>	+171億円		
<b>デバイス</b>	売上高	4,672	<b>4,043</b>	△13.5%	△28%	+680億円
	営業利益	457	<b>228</b>	△230億円		
<b>映画</b>	売上高	3,164	<b>3,368</b>	+6.4%	△14%	
	営業利益	30	<b>△140</b>	△170億円		
<b>音楽</b>	売上高	1,981	<b>2,269</b>	+14.6%	△1%	
	営業利益	151	<b>205</b>	+53億円		
<b>金融</b>	金融ビジネス収入	4,259	<b>4,977</b>	+16.8%		
	営業利益	588	<b>852</b>	+264億円		
<b>その他</b>	売上高	2,473	<b>2,546</b>	+3.0%		
	営業利益	△110	<b>△80</b>	+30億円		

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

## FY13 2Q セグメント別売上高・営業利益

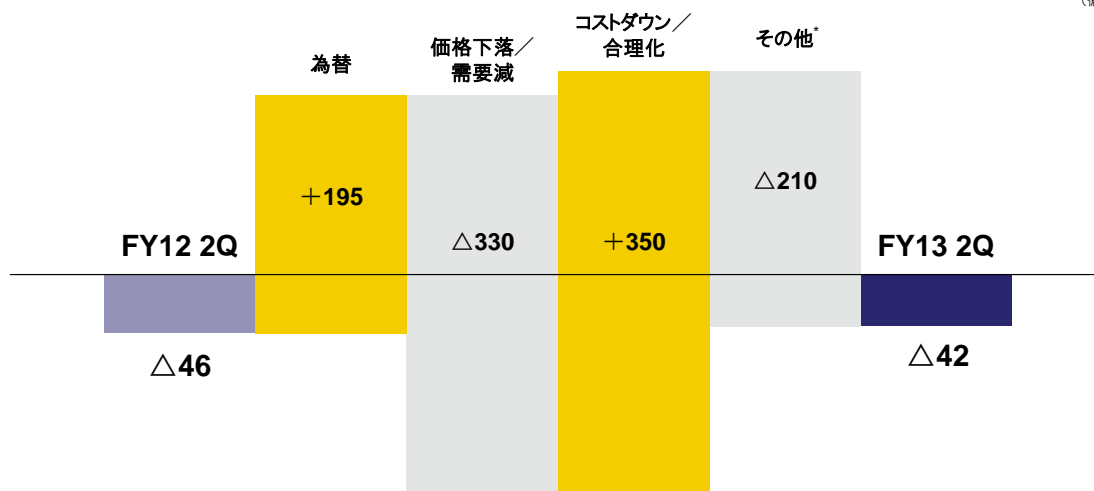
(億円)



\* 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

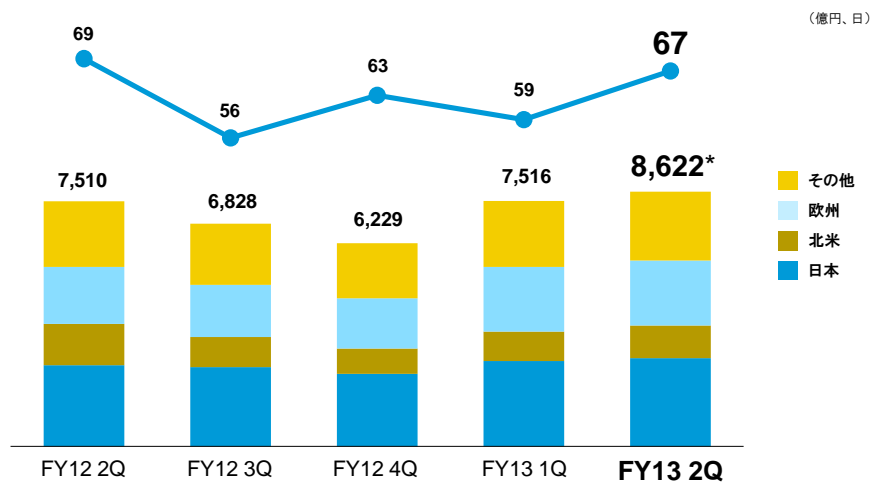
## FY13 2Q エレクトロニクス5分野合計：営業利益増減要因

(億円)



\* その他の悪化は、主に前年同期に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)132億円及びケミカルプロダクツ関連事業の売却益82億円が含まれていたことによる  
 エレクトロニクスはIP&S分野、ゲーム分野、MP&C分野、HE&S分野、及びデバイス分野の合計

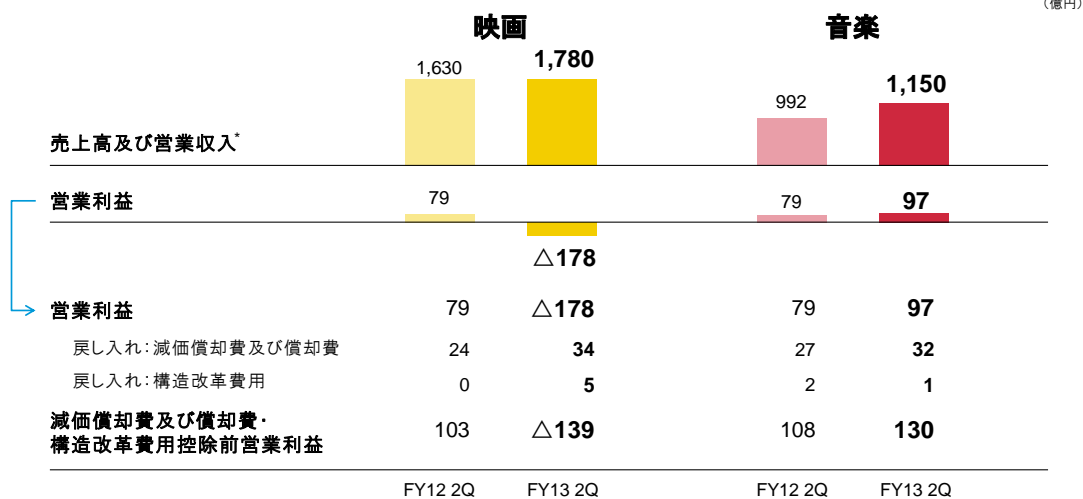
## FY13 2Q エレクトロニクス5分野合計：棚卸資産（地域別）



\*8,622億円 (FY12 2Q末比1,112億円の増加, FY13 1Q末比では、1,106億円の増加。)

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

## FY13 2Q 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



\* 営業収入及びセグメント間取引を含む  
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。

## FY13 連結業績見通し(1)

(億円)

	FY12	8月時点FY13見通し	10月時点FY13見通し	8月時点比増減
売上高及び営業収入	68,009	79,000	<b>77,000</b>	△2.5%
営業利益	2,301	2,300	<b>1,700</b>	△26.1%
税引前利益	2,457	2,100	<b>1,800</b>	△14.3%
当社株主に帰属する当期純利益	430	500	<b>300</b>	△40.0%
構造改革費用 <sup>*1</sup>	775	500	<b>500</b>	-
設備投資額	1,886	1,900	<b>1,900</b>	-
減価償却費及び償却費 <sup>*2</sup>	3,306	3,400	<b>3,400</b>	-
(内、有形固定資産の減価償却費)	1,992	2,000	<b>2,000</b>	-)
研究開発費	4,736	4,600	<b>4,600</b>	-
為替レート	実績レート	前提レート (FY13 2Q - 4Q)	前提レート (FY13 2H)	
1米ドル	83.1円	100円前後	100円前後	
1ユーロ	107.2円	130円前後	130円前後	

\*1 構造改革費用は営業費用として営業利益の見通しに含まれる

\*2 無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含む

## FY13 連結業績見通し(2)

当年度の通期連結売上高は、一部のエレクトロニクス製品の年間販売台数見通しを下方修正したことなどにより、7兆7,000億円となる見込みです。

連結営業利益については、金融分野の当四半期の営業利益が8月時点の想定を上回りましたが、IP&S分野、MP&C分野、HE&S分野、デバイス分野及び映画分野で想定を下回る見込みであることから、8月時点での想定を600億円下回る1,700億円となる見込みです。

構造改革費用は、8月時点の想定から変更なくグループ全体で約500億円を見込んでおり(前年度実績は775億円)、営業費用として前述の営業利益の見通しに含まれています。

## FY13 連結業績見通し(3)

### ■IP&S分野

主にビデオカメラ及びデジタルカメラの年間販売台数見通しを下方修正したことにより、分野全体の売上高は8月時点の想定を下回る見込みです。営業利益は、前述の減収による減益要因などにより、8月時点の想定を大幅に下回る見込みです。なお、前年度比では売上高についてはほぼ横ばい、営業利益については大幅な増益を見込んでいます。

### ■MP&C分野

主にPCの年間販売台数見通しを下方修正したことにより、分野全体の売上高は8月時点の想定を若干下回る見込みです。営業利益は、前述の減収による減益要因などにより、8月時点の想定を大幅に下回る見込みです。なお、前年度比ではスマートフォンの販売台数の増加により、大幅な増収、大幅な損益改善による利益計上を見込んでいます。

## FY13 連結業績見通し(4)

### ■HE&S分野

主に液晶テレビの年間販売台数見通しを下方修正したことから、分野全体の売上高は8月時点の想定を下回る見込みです。営業損益については、前述の減収による減益要因などにより、8月時点の想定を大幅に下回る見込みです。なお、前年度比では大幅な増収、大幅な損益改善を見込んでいます。

### ■デバイス分野

主にイメージセンサーの売上が想定を下回る見込みであることから、分野全体の売上高は8月時点の想定を下回る見込みです。営業利益は、主に前述の減収による減益要因により、8月時点の想定を大幅に下回る見込みです。なお、前年度比では売上高は減収、営業利益は大幅な減益を見込んでいます。

## FY13 連結業績見通し(5)

### ■映画分野

映画作品の当四半期の業績が想定を下回ったことなどにより、売上高及び営業利益は8月時点の想定を下回る見込みです。なお、前年度比では大幅な増収、及びほぼ前年度並みの利益を見込んでいます。

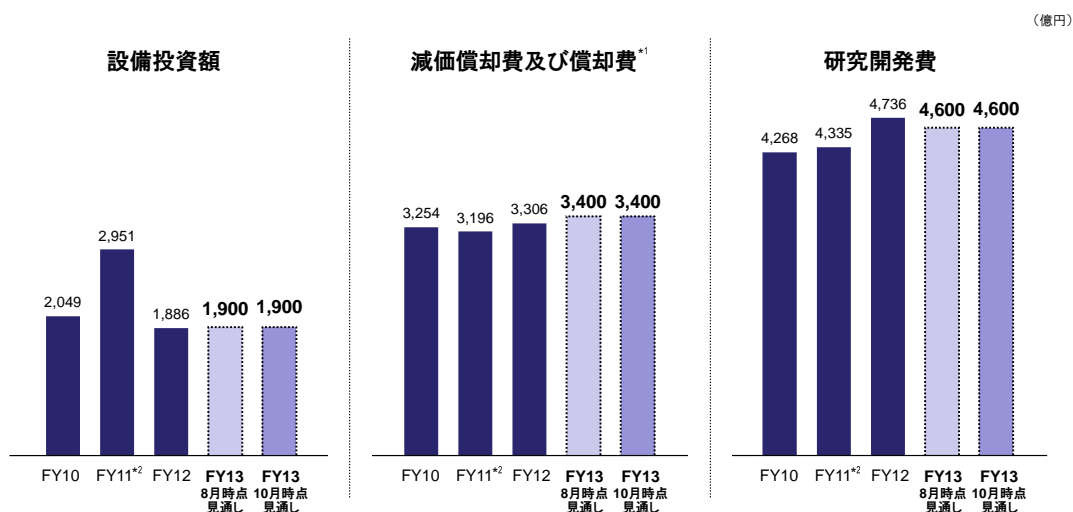
### ■金融分野

金融ビジネス収入は8月時点の想定から変更ありません。営業利益は、当四半期の実績が想定を上回ったことにより、通期でも8月時点の想定を上回る見込みです。なお、前年度比では金融ビジネス収入についてはほぼ横ばい、営業利益については増益を見込んでいます。

将来の相場動向を予測することは困難であるため、従来と同様、相場変動が金融分野の運用損益に与える影響は前述の見通しに織り込んでいません。したがって、将来の相場変動が前述の見通しに影響を与える可能性があります。

なお、ゲーム分野及び音楽分野における売上高、営業利益については、8月時点の想定から変更はありません。

## 設備投資額・減価償却費及び償却費・研究開発費



<sup>\*1</sup> 無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含む。FY13減価償却費8月時点及び10月時点見通しのうち、有形固定資産分は2,000億円(FY12は1,992億円)

<sup>\*2</sup> 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・半導体売上高 設備投資額(見通し)

(万台、売上高・設備投資額は億円)

	FY12					FY13		
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	10月見通し
<b>エレクトロニクス製品</b>								
ビデオカメラ	110	90	110	60	370	60	60	230
デジタルカメラ <sup>*1</sup>	490	410	490	310	1,700	310	280	1,200
スマートフォン	740	880	870	810	3,300	960	1,000	4,200
PC	180	200	220	160	760	130	150	580
液晶テレビ	360	350	420	220	1,350	310	330	1,400
<b>ゲーム</b>								
据置型ハードウェア (PS4、PS3、PS2) <sup>*2</sup>	280	350	680	340	1,650	110	200	1,500
携帯型ハードウェア (PS Vita 及び PSP)	140	160	270	130	700	60	80	500
ソフトウェア (売上高) <sup>*3</sup>	430	600	840	790	2,660	640	930	3,600
<b>半導体<sup>*4</sup></b>								
売上高 <sup>*5</sup>					4,800			4,700
設備投資額					720			600

<sup>\*1</sup> デジタルカメラは、コンパクトデジタルカメラとレンズ交換式一眼カメラを含む

<sup>\*2</sup> FY13見通しにはPS4を含む

FY13 1Q、2Q及び FY13見通しにはPS2は含まず

<sup>\*3</sup> FY13見通しにはPS4を含む

パッケージ及びネットワークの売上高を含む

<sup>\*4</sup> 半導体は年度開示のみ

<sup>\*5</sup> 半導体の売上高は、セグメント間取引を含む

Sony Corporation Investor Relations 16

## 為替レート推移

(円)

		FY12				FY13		
		1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q
米ドル	市場レート(単純平均)	81*	78	82*	91	84*	100*	100*
	市場レート(加重平均)	81*	78	81*	91	83*	100*	100*
	予約レート	81*	78	78*	109	71*	98*	98*
ユーロ	市場レート(単純平均)	101	97	104	120	106	127	130
	市場レート(加重平均)	102	97	103	120	103	127	130
	予約レート	106	98	102	112	103	125	130

市場レート(加重平均): 各月の市場平均レートを輸出しないしは輸入ヘッジ金額にもとづき加重平均したものの予約レート(米ドル) 各月の輸入およ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 17

## マネジメントピックアップ (1)

エレクトロニクス<sup>\*</sup>については、コア3事業に経営資源を集中し、競争力のある商品の開発、新たな市場の創造に取り組むとともに、コスト構造の見直しにより経営体質の強化を図ってきた。しかしながら、AV/IT市場の縮小や新興国の景気減速の影響を受け、下半期も厳しい事業環境が継続すると見込んでいるため、当年度のエレクトロニクスの収益は前回の想定を下回るが、黒字化は達成できる見込み。当年度の映画分野の営業利益については、想定を下回るものの、前年度並みを見込んでいる。音楽及び金融分野については引き続き高い収益貢献を想定している。

### ■ エレクトロニクス

- モバイル事業では、2月より発売し好評を博した「Xperia™ Z」をはじめとしたスマートフォンが約20カ国で金額シェアトップ3入りを獲得するなど、引き続き売上を拡大。また、ソニーの総合力を活かした魅力ある商品開発と開発の効率化に取り組んだ結果、「Xperia™ Z」に続き、10月に同じく高付加価値モデルである「Xperia™ Z1」の市場への迅速な商品導入を実現。今後もこれらの戦略を継続することにより、売上、利益とも順調に推移する見込み。

\* エレクトロニクスは、IP&S分野、ゲーム分野、MP&C分野、HE&S分野、及びデバイス分野の合計

## マネジメントピックアップ (2)

- デジタルイメージング事業では、コンパクトデジタルカメラ、ビデオカメラの市場縮小が進行。この厳しい市場環境の中、新たな市場を創造すべくスマートフォンと組み合わせた新たな使い方を提案するレンズスタイルカメラ「QX」シリーズを発売。さらに自社開発のフルサイズイメージセンサーを搭載したレンズ交換式ミラーレス一眼カメラ「α7」シリーズを開発したほか、高級コンパクトカメラ市場を創造した「RX」シリーズに新モデルを追加。今後も独自性のあるコンセプトの商品の開発による新たな市場創造、及び高付加価値化により、収益力強化を推進する。
- ゲーム事業は、高い評価を得ている「プレイステーション4」(PS4™)の全世界での導入準備が順調に進行中。「PSN」を基盤とした多様なネットワークサービスを通じて収益源を多様化するとともに、豊かなユーザー体験を提供する新たなプラットフォームであるPS4™の早期の収益貢献をめざす。2013年度のゲーム分野の売上及び営業利益は、想定通りの見込み。
- テレビ事業では、継続的なコスト削減を実施するとともに、4K対応の液晶テレビをはじめとする高付加価値モデルに注力した結果、収益構造の改善は進んでいる。一方、新興国の景気が減速していることから市場環境を厳しく見ており、年間の販売台数見込みを下方修正した。厳しい事業環境が続くが、年末商戦期に向けて戦略モデルの販売に注力し、引き続き収益性の改善に努める。
- PC事業では、当四半期においても市場縮小により厳しい事業環境が継続しており、事業構造の抜本的な変革に向けた取組みが急務との認識のもと、改革プランを策定している。

## マネジメントピックアップ (3)

### ■映画分野

- 映画分野では、一部の映画作品の劇場興行収入が想定を下回ったものの、「キャプテン・フィリップス」や「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」は期待通りの興行収入をあげている。また、テレビ番組制作事業やメディアネットワーク事業は堅調に拡大しており、引き続きこれら成長事業に注力していくとともに、分野全体を通して、コスト削減を含む経営の効率化を進め収益性の改善に努める。
- 映画製作事業では、新たな大型フランチャイズの確立をめざしつつ、特定の顧客層にターゲットを絞った中小型作品も含め多岐にわたるジャンルの映画作品を公開していく。今後もコスト効率を十分に意識しながら、世界の多くの国々の消費者に訴求できる作品の製作に努める。
- テレビ番組制作事業では、2013年は新番組制作が過去十数年間で最も成功した年である。2013年から2014年にかけて13の新番組がアメリカのテレビネットワークで放送される予定で、その一つである「ブラックリスト」は評判が高く、今後の事業拡大に貢献することを期待している。また、「ブレイキング・バッド」の最終回は米国において記録的なテレビ視聴率を達成し、2013年のプライムタイム・エミー賞ドラマ部門において作品賞を受賞した。ソニーは当番組のスピノフ番組の制作にも着手している。
- メディアネットワーク事業においては、テレビネットワーク事業をさらに拡大しつつ、デジタル配信事業の強化も図っている。今年ソニーは、主に女性層をターゲットとする「Kalixta」及び日本のアニメーション作品を放送する「アニマックス」のデジタル配信サービスを、それぞれブラジルと英国で開始した。
- ソニーは、エレクトロニクス事業との連携による最新技術を用いた4Kコンテンツの制作や配信にも引き続き注力。ソニーの4K対応テレビ購入者向けにコンテンツを提供するなど、エレクトロニクス商品の価値をさらに高めていく。

## マネジメントピックアップ (4)

### ■音楽分野

- 音楽分野はアーティストの発掘に加え、拡大するデジタル配信市場への対応を積極的に進め、事業は好調に推移している。
- 音楽制作事業はソニー・ミュージック所属のジャスティン・ティンバーレイクのアルバムが2013年累計での米国アルバム売上1位を記録するなど、多くのヒット作品の発売により2013年1-9月期の米国シェアが前年同期比で若干拡大。今後も積極的にアーティストの発掘を推し進め、シェアの拡大をめざす。
- デジタル配信がさらに重要性を増す音楽ビジネスにおいて特にコンテンツとモバイル製品との親和性が高まっている。この状況下、モバイル事業との連携により「Xperia™」向けデジタル音楽アプリケーションを一部地域で導入し好評を得ている。
- 音楽出版事業では、Sony/ATV Music Publishingとソニーを含む出資グループにより買収したEMI Music Publishingのオペレーション統合が予定通りに進捗中。今後も安定した収益を確保するため、管理している楽曲の利用を促進するとともに、音楽カタログを一層充実させる観点から新たな作詞家、作曲家との契約も進めている。

### ■金融分野

- 金融分野は当四半期も継続して連結業績へ大きく貢献。引き続き質の高いサービスの提供により、顧客満足度のさらなる向上と、顧客基盤の拡大を図り、持続的成長の実現をめざす。

## FY13 主なアナウンスメント

発表日	トピックス	備考
2013年4月16日	オリンパス㈱との医療事業合併会社 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	<b>ソニーグループの2013年度基本方針</b> 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  <b>2014年度 経営数値目標</b> 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	<b>社債総額</b> 1,500億円 <b>発行日</b> 2013年6月19日 <b>償還期限</b> 2018年6月19日 (5年債)
2013年9月12日	エムスリー㈱株式の一部譲渡	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

## 情報開示の拡充

対象セグメント	開示内容
全セグメント	減価償却費及び償却費、構造改革費用 (四半期別)
映画分野 音楽分野	1) 新設開示カテゴリ別売上高 (四半期別) 2) 減価償却費及び償却費・構造改革費用控除前営業利益 (四半期別) 3) エンタテインメント事業 補足情報 4) Entertainment Investor Day (米国: 11月21日) 及び 投資家向けエンタテインメント事業説明会 (日本: 11月26日) 開催

## 部門別新設開示カテゴリー売上高(セグメント間取引を除く)

(百万円)

	FY12					FY13		
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	
<b>映画</b> <sup>*1</sup>	映画製作	85,645	104,718	137,509	118,382	446,254	71,235	<b>97,556</b>
	テレビ番組制作	34,261	32,034	39,764	53,735	159,794	40,030	<b>45,288</b>
	メディアネットワーク	33,392	26,094	31,521	35,072	126,079	47,537	<b>34,876</b>
	合計	153,298	162,846	208,794	207,189	732,127	158,802	<b>177,720</b>
<b>音楽</b> <sup>*2</sup>	音楽制作	69,451	63,565	93,754	81,018	307,788	80,674	<b>78,057</b>
	音楽出版	10,308	14,815	11,170	16,471	52,764	12,581	<b>18,273</b>
	映像メディア・プラットフォーム	16,943	18,390	18,516	17,318	71,167	15,920	<b>16,401</b>
	合計	96,702	96,770	123,440	114,807	431,719	109,175	<b>112,731</b>

\*1 映画分野のうち、映画製作には映画作品の製作・買付・配給・販売、テレビ番組制作にはテレビ番組の制作・買付・販売、メディアネットワークには、テレビ、デジタルのネットワークオペレーションなどが含まれる  
 \*2 音楽分野のうち、音楽制作にはパッケージ及びデジタルの音楽制作物の販売やアーティストのライブパフォーマンスからの収入、音楽出版には、楽曲の詞、曲の管理及びライセンス、映像メディア・プラットフォームには、アニメーション作品の制作・販売や音楽・映像関連商品のソリューション提供などが含まれる

## 部門別売上高内訳(修正再表示・セグメント間取引を除く)

(百万円)

	FY12					FY13	FY13	
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	
<b>IP&amp;S</b>	デジタルイメージング・プロダクツ	129,916	108,570	122,135	89,103	449,724	107,758	<b>98,457</b>
	プロフェッショナル・ソリューション	66,604	72,195	60,793	86,106	285,698	68,126	<b>72,992</b>
	その他	2,590	6,613	3,054	4,924	17,181	3,941	<b>3,175</b>
	合計	199,110	187,378	185,982	180,133	752,603	179,825	<b>174,624</b>
<b>その他</b>	106,018	115,509	147,881	137,321	506,729	110,807	<b>118,159</b>	

一部の組織変更にもとない、FY12 1QからFY13 1Qの売上高を当四半期の表示に合わせて修正再表示する

## 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)

		FY12					FY13	
		1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q
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	8,968	8,014	9,354	10,429	36,765	8,998	8,659
	構造改革費用	992	873	2,220	7,155	11,240	828	1,555
ゲーム	減価償却費及び償却費	2,234	2,403	2,675	3,111	10,423	3,027	3,576
	構造改革費用	155	98	△39	36	250	1	381
モバイル・プロダクツ&コミュニケーション(MP&C)	減価償却費及び償却費	5,781	5,326	6,837	4,559	22,503	6,909	7,128
	構造改革費用	904	1,170	869	2,942	5,885	915	2,734
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	5,890	5,752	5,665	6,266	23,573	5,648	5,682
	構造改革費用	1,577	3,637	3,451	3,150	11,815	160	553
デバイス	減価償却費及び償却費	27,291	26,665	26,739	29,693	110,388	25,203	25,704
	構造改革費用	5,307	3,468	2,890	7,431	19,096	1,376	1,053
映画	減価償却費及び償却費	2,501	2,443	2,518	2,962	10,424	3,015	3,368
	構造改革費用	0	0	174	907	1,081	415	456
音楽	減価償却費及び償却費	2,722	2,692	2,730	3,270	11,414	3,207	3,219
	構造改革費用	△328	238	663	1,732	2,305	26	78
金融	減価償却費及び償却費	17,917	14,122	10,232	14,034	56,305	12,169	13,692
	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	4,504	4,031	3,968	7,839	20,342	4,292	4,157
その他及び会社(共通)	構造改革費用	2,277	1,624	5,348	13,465	22,714	680	886

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 26

## 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) 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) 市場環境が変化の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) 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
- (11) 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
- (12) 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
- (13) (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
- (14) 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 27