

2014年度 連結業績概要

(2015年3月31日に終了した1年間)

ソニー株式会社
Sony Corporation

- 2014年度連結業績及び2015年度連結業績見通し
- セグメント別概況

2014年度 連結業績

(億円)

	FY13	FY14	前年度比
売上高及び営業収入	77,673	82,159	+5.8%
営業利益	265	685	+158.7%
税引前利益	257	397	+54.3%
当社株主に帰属する当期純利益	△1,284	△1,260	-
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)	△124.99	△113.04	-
構造改革費用 ²	806	980	+21.6%

平均レート	FY13	FY14
1米ドル	100.2円	109.9円
1ユーロ	134.4円	138.8円

・金融分野は、過年度の財務数値の一部を見直している(次頁以降も同じ)

¹ CCベース "Constant Currency Basis": 円と現地通貨との間を為替変動がなかったものと仮定した試算ベース / 映画については米ドルベース(次頁以降も同じ)

² 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

2014年度 4Q 連結業績

(億円)

	FY13 4Q	FY14 4Q	前年同期比
売上高及び営業収入	18,709	19,377	+3.6%
営業利益	△1,118	△978	-
税引前利益	△1,131	△1,065	-
当社株主に帰属する四半期純利益	△1,382	△1,068	-
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)	△132.97	△91.39	-
構造改革費用	545	643	+18.1%

平均レート	FY13 4Q	FY14 4Q
1米ドル	102.8円	119.1円
1ユーロ	140.9円	134.4円

3

2014年度 セグメント別業績

(億円)

		FY13	FY14	前年度比	前年度比(CC)	為替影響額
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	11,918	13,233	+11.0%	+7%	+453億円
	営業利益	126	△2,204	△2,330億円		
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	10,439	13,880	+33.0%	+25%	+865億円
	営業利益	△188	481	+669億円		
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	7,412	7,200	△2.9%	△7%	+339億円
	営業利益	263	547	+284億円		
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	11,686	12,073	+3.3%	△2%	+646億円
	営業利益	△255	201	+456億円		
デバイス	売上高	7,730	9,578	+23.9%	+16%	+612億円
	営業利益	△124	931	+1,055億円		
映画	売上高	8,296	8,787	+5.9%	△4%	
	営業利益	516	585	+69億円		
音楽	売上高	5,033	5,446	+8.2%	+1%	
	営業利益	502	590	+88億円		
金融	金融ビジネス収入	9,938	10,836	+9.0%		
	営業利益	1,703	1,933	+230億円		
その他	売上高	8,580	4,911	△42.8%		
	営業利益	△1,361	△1,034	+327億円		
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△3,359	△3,786	-		
	営業利益	△917	△1,344	△426億円		
連結	売上高	77,673	82,159	+5.8%	+1%	+3,982億円
	営業利益	265	685	+421億円		

- ・ 2014年4月1日以降の組織変更にともない、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)

4

2014年度 4Q セグメント別業績

(億円)

		FY13 4Q	FY14 4Q	前年同期比	前年同期比(CC)	為替影響額
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	2,685	2,716	+1.2%	+5%	△116億円
	営業利益	△151	△550	△399億円		
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	2,884	2,895	+0.4%	△6%	+172億円
	営業利益	△107	△56	+51億円		
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	1,867	1,757	△5.9%	△12%	+113億円
	営業利益	75	△58	△133億円		
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	2,256	2,259	+0.1%	△7%	+167億円
	営業利益	△232	△209	+23億円		
デバイス	売上高	1,701	2,332	+37.1%	+24%	+222億円
	営業利益	△116	△36	+81億円		
映画	売上高	2,691	2,951	+9.7%	△6%	
	営業利益	414	455	+41億円		
音楽	売上高	1,317	1,474	+11.9%	+1%	
	営業利益	80	103	+23億円		
金融	金融ビジネス収入	2,167	2,622	+21.0%		
	営業利益	404	510	+106億円		
その他	売上高	1,809	1,094	△39.5%		
	営業利益	△1,018	△525	+494億円		
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△668	△722	-		
	営業利益	△467	△613	△147億円		
連結	売上高	18,709	19,377	+3.6%	△2%	+1,090億円
	営業利益	△1,118	△978	+140億円		

5

2015年度 連結業績見通し

(億円)

	FY13	FY14	FY15見通し	FY14比
売上高及び営業収入	77,673	82,159	79,000	△3.8%
営業利益	265	685	3,200	+2,515億円
税引前利益	257	397	3,450	+3,053億円
当社株主に帰属する当期純利益	△1,284	△1,260	1,400	+2,660億円
資本的支出 ^{*1}	2,610	2,510	5,100	+103.1%
減価償却費及び償却費 ^{*2}	3,767	3,546	3,650	+2.9%
研究開発費	4,660	4,643	4,900	+5.5%
為替レート	実績レート	実績レート	前提レート	1株当たり配当金 (予定)
1米ドル	100.2円	109.9円	120円前後	中間 10円
1ユーロ	134.4円	138.8円	125円前後	期末 未定

^{*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)

6

2015年度 セグメント別業績見通し

(億円)

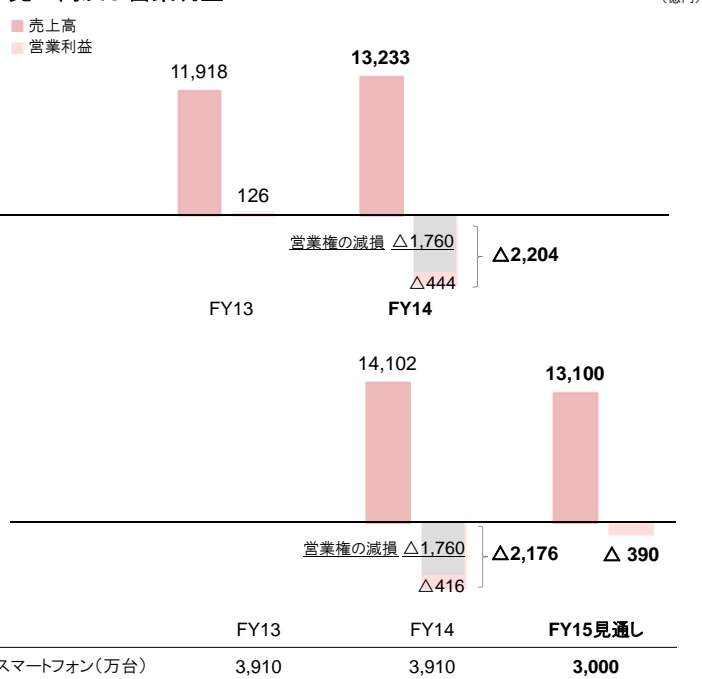
		FY14	FY15見通し	FY14比	セグメント別見通し 前提為替レート
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	14,102	13,100	△7.1%	1米ドル 118円
	営業利益	△2,176	△390	+1,786億円	
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	13,880	13,700	△1.3%	1ユーロ 136円
	営業利益	481	400	△81億円	
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	7,200	6,900	△4.2%	連結業績見通しと前提為替レートが 異なることによる影響額は、その他分野 の見通しに含まれる
	営業利益	547	500	△47億円	
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	△6.3%	
	営業利益	241	220	△21億円	
デバイス	売上高	9,271	10,800	+16.5%	
	営業利益	890	1,210	+320億円	
映画	売上高	8,787	10,200	+16.1%	
	営業利益	585	640	+55億円	
音楽	売上高	5,592	5,500	△1.6%	
	営業利益	606	740	+134億円	
金融	金融ビジネス収入	10,836	10,600	△2.2%	
	営業利益	1,933	1,750	△183億円	
その他、会社(共通)及び セグメント間取引消去		△2,422	△1,870	+552億円	
連結		82,159 685	79,000 3,200	△3.8% +2,515億円	

・ 2015年4月1日の組織変更にとまない、各分野の2014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(詳細は、27ページ参照)

7

モバイル・コミュニケーション分野

売上高及び営業利益



・上のグラフでは、2015年4月1日の組織変更にもなう組替前の財務数値を使用
 ・下のグラフでは、組替後の財務数値を使用

2014年度

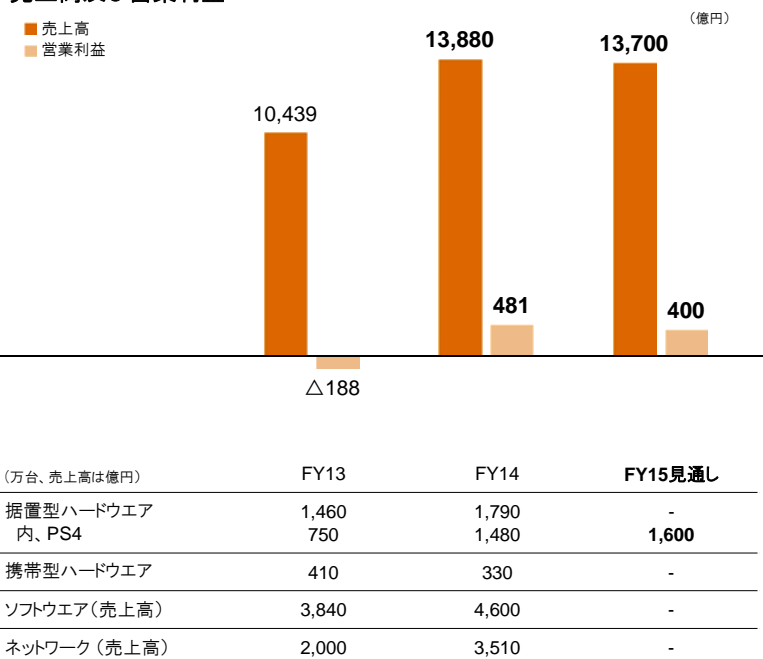
- 11.0%増収 (為替影響除く: +7%)
 - ・(+)高付加価値モデルへの注力による製品ミックスの改善
 - ・(+)為替の影響
- 2,330億円減益
 - ・(-)営業権の減損1,760億円を計上
 - ・(-)米ドル高の悪影響(コストの米ドル建て比率が高いため)
 - ・(+)製品ミックスの改善

2015年度見通し

- 売上高 1,002億円減収
 - ・(-)収益構造の改善に向け、主に普及価格帯のスマートフォンの販売台数が減少
- 営業利益 1,786億円損失縮小
 - ・(+)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
 - ・(+)構造改革の効果などによる費用削減
 - ・(-)米ドル高の悪影響(コストの米ドル建て比率が高いため)
 - ・(-)減収
 - ・(-)構造改革費用の増加

ゲーム & ネットワークサービス分野

売上高及び営業利益



・据置型ハードウェア = PS4、PS3
 ・携帯型ハードウェア = PS TV、PS Vita及びPSP
 ・ソフトウェア売上高には、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ソフトウェアの売上高を含む(次頁以降も同じ)
 ・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合計を表す(次頁以降も同じ)

2014年度

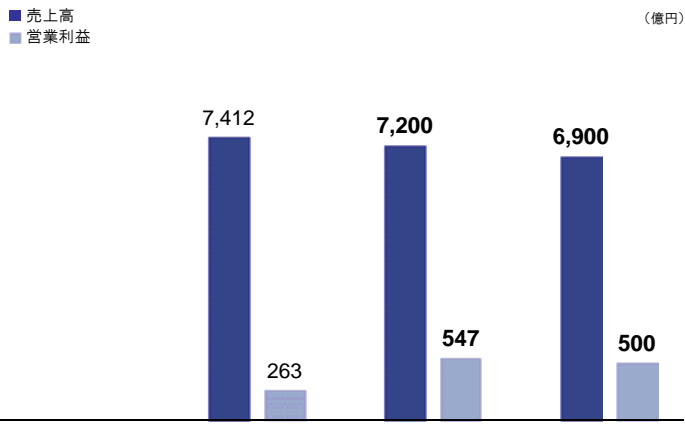
- 33.0%増収 (為替影響除く: +25%)
 - ・(+)PS4™のハードウェアの販売台数の増加
 - ・(+)ネットワークサービス収入の大幅な増加
 - ・(+)為替の影響
 - ・(+)PS4™のソフトウェアの増収
 - ・(-)PS3®のハードウェア・ソフトウェアの減収
- 669億円増益
 - ・(+)増収
 - ・(+)前年度に一部のPC向けソフトウェアタイトルの評価減62億円を計上
 - ・(-)PS3®のソフトウェアの減収
 - ・(-)米ドル高の悪影響(コストの米ドル建て比率が高いため)
 - ・(-)PS VitaやPS TV用の部品に対する評価減112億円を計上

2015年度見通し

- 売上高 180億円減収 (ほぼ前年度並み)
- 営業利益 81億円減益
 - ・(-)PS3®プラットフォームの減収
 - ・(-)為替の悪影響
 - ・(+)PS4™プラットフォームの売上拡大

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



(万台)	FY13	FY14	FY15見通し
デジタルカメラ*	1,150	850	570

*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、及びレンズスタイルカメラを含む

2014年度

- 2.9%減収 (為替影響除く: △7%)
 - ・(－)デジタルカメラ及びビデオカメラの販売台数の大幅な減少
 - ・(＋)為替の影響
 - ・(＋)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

■ 284億円増益

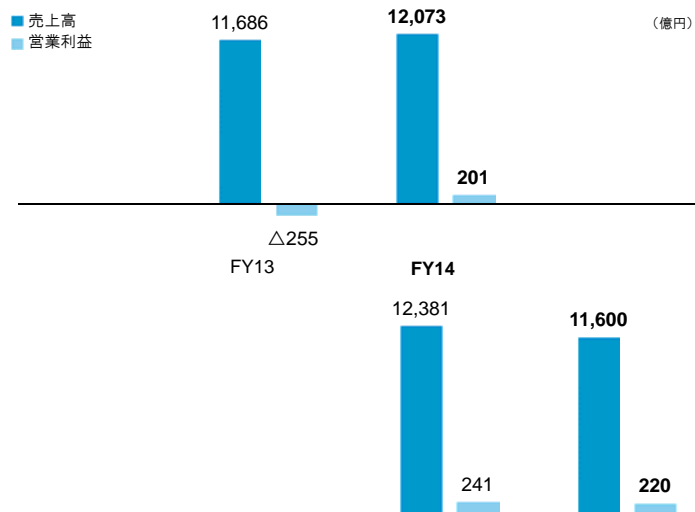
- ・(＋)販売費及び一般管理費の削減
- ・(＋)為替の好影響
- ・(＋)製品ミックスの改善
- ・(－)デジタルカメラ及びビデオカメラの減収

2015年度見通し

- 売上高 300億円減収
 - ・(－)デジタルカメラ及びビデオカメラの大幅な減収
- 営業利益 47億円減益
 - ・(－)ビデオカメラの減収
 - ・(＋)費用の削減

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)	FY13	FY14	FY15見通し
売上高	7,543	8,351	7,800
営業利益	△257	83	50
液晶テレビ (万台)	1,350	1,460	1,150

・上のグラフでは、2015年4月1日の組織変更にもともなう組替前の財務数値を使用
 ・下のグラフでは、組替後の財務数値を使用

2014年度

- 3.3%増収 (為替影響除く: △2%)
 - ・(＋)為替の影響
 - ・(＋)テレビの増収
 - (＋)北米、日本、欧州での販売台数の大幅な増加
 - (－)中南米と中国での販売台数の大幅な減少
 - ・(－)オーディオ・ビデオの減収

■ 456億円増益

- ・(＋)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
- ・(－)米ドル高の悪影響(コストの米ドル建て比率が高いため)

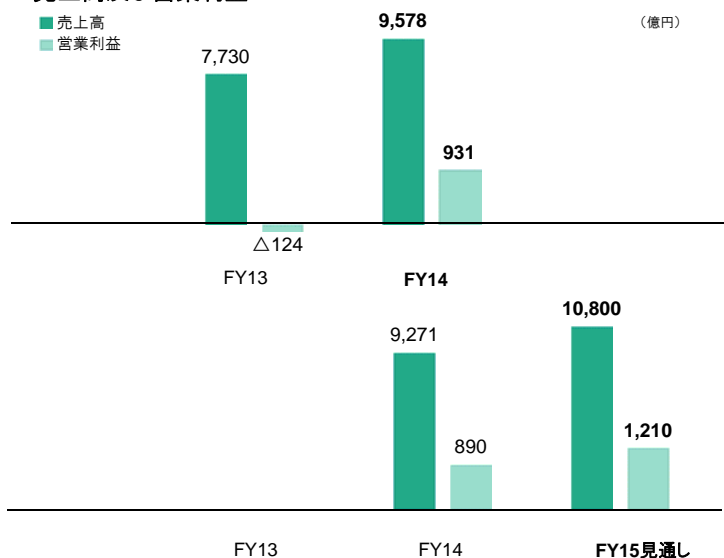
2015年度見通し

- 売上高 781億円減収
 - ・(－)収益構造の改善に向け、規模を追わない戦略を徹底することによる液晶テレビの販売台数の減少
- 営業利益 21億円減益
 - ・(－)減収の悪影響
 - ・(－)米ドル高の悪影響(コストの米ドル建て比率が高いため)

デバイス分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益 (億円)



半導体 売上高	4,700	6,100	7,500
(内、イメージセンサー)	3,200	4,500	5,500
半導体 設備投資額	670	700	2,900
(内、イメージセンサー)	450	440	2,100

・上のグラフでは、2015年4月1日の組織変更にもなう組替前の財務数値を使用
・下のグラフでは、組替後の財務数値を使用

2014年度

- 23.9%増収 (為替影響除く: +16%)
 - ・(+)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
- 損益改善(+1,055億円)
 - ・(+)イメージセンサーの増収
 - ・(+)前年度に電池事業において長期性資産の減損321億円を計上
 - ・(+)為替の好影響

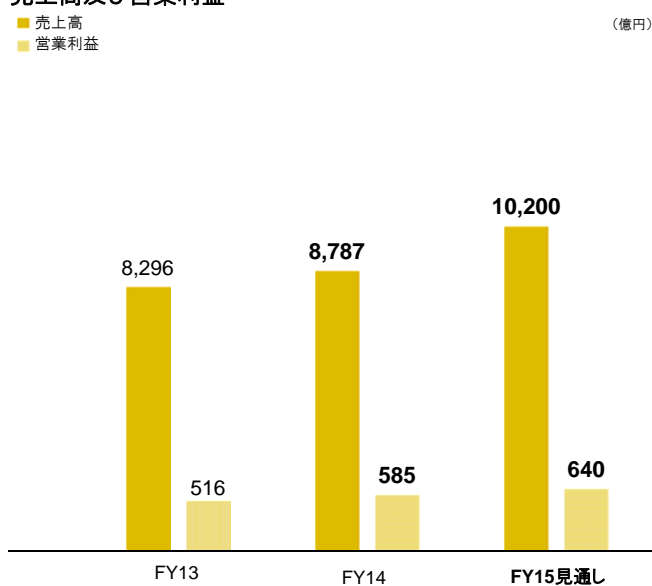
2015年度見通し

- 売上高 1,529億円増収
 - ・(+)イメージセンサー大幅な増収
- 営業利益 320億円増益
 - ・(+)イメージセンサーの大幅な増収
 - ・(+)為替の好影響

映画分野

売上高及び営業利益

■ 売上高
■ 営業利益 (億円)



2014年度

- 5.9%増収 (米ドルベース: Δ4%)

以下の売上の要因分析は米ドルベース

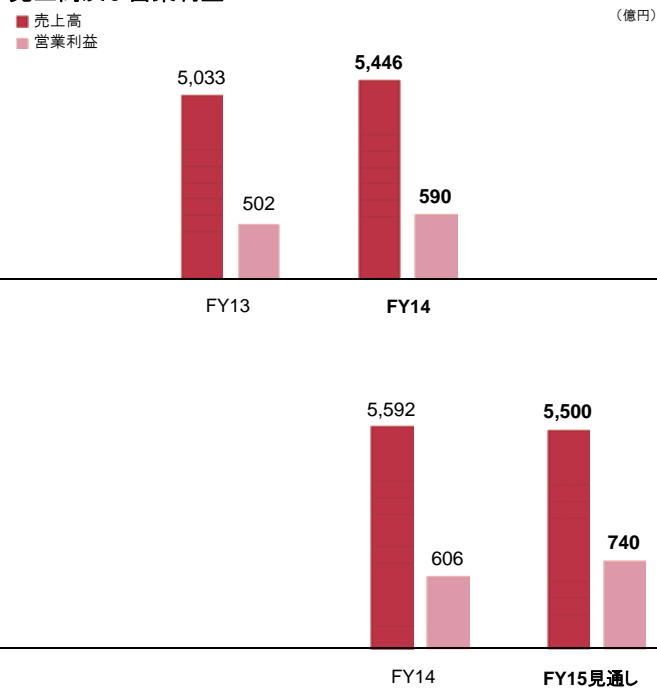
 - ・(-)前年度に比べ、劇場公開作品数が少なく劇場興行収入が減少したことによる映画製作の減収
 - ・(-)前年度に、「Wheel of Fortune」を含むSPEが制作するクイズ番組に関するライセンス契約につき対象範囲を拡大した上で更新したことによるテレビ番組制作の減収
 - ・(+)前年度及び当年度の事業買収にもなうデジタルゲーム収入及び広告収入の増加による、メディアネットワークの増収
- 69億円増益
 - ・(+)円安の好影響
 - ・(+)前年度において「ホワイトハウス・ダウン」及び「アフター・アース」の劇場興行収入が想定を下回ったことに対し、当年度の劇場興行収入が堅調だった好影響
 - ・(+)構造改革費用の減少
 - ・(-)前年度に、SPEが保有していた音楽出版カタログの売却益を計上
 - ・(-)前年度の上記ライセンス契約がなかったことによる、テレビ番組制作の減収
 - ・(-)インドのテレビネットワークにおける番組制作・購入費及び広告宣伝費の増加
 - ・(-)サイバー攻撃に関連する調査及び復旧のための費用 約41百万米ドル (49億円)を計上

2015年度見通し

- 売上高 1,413億円増収
 - ・(+)米ドルに対する円安の影響
 - ・(+)メディアネットワークの売上拡大
- 営業利益 55億円増益
 - ・(+)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



・上のグラフでは、2015年4月1日の組織変更にもなう組替前の財務数値を使用
 ・下のグラフでは、組替後の財務数値を使用

2014年度

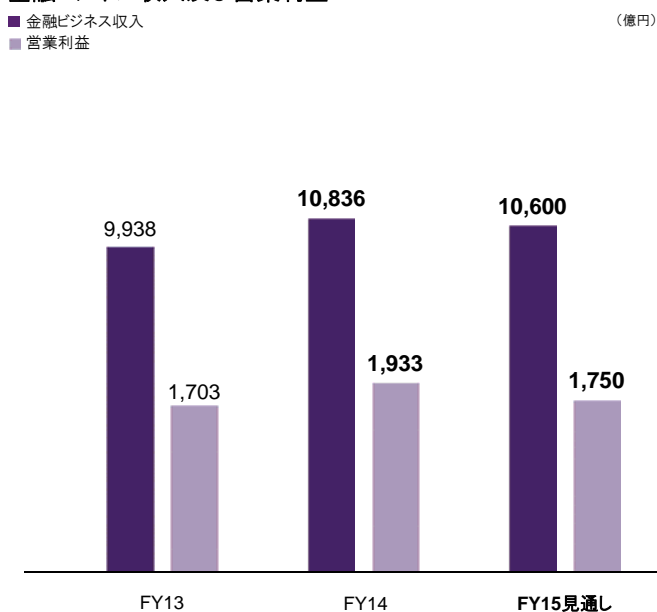
- 8.2%増収 (為替影響除く:ほぼ前年度並み)
 - ・(+)米ドルに対する円安の影響
 - ・(+)デジタルストリーミング配信売上の増加
 - ・(-)世界的なパッケージメディア及びデジタルダウンロードの売上の減少
- 88億円増益
 - ・(+)円安の好影響
 - ・(+)EMI Music Publishingを中心とした持分法による投資利益の増加
 - ・(+)広告宣伝費の減少

2015年度見通し

- 売上高 92億円減収(ほぼ前年度並み)
- 営業利益 134億円増益
 - ・(+)持分法適用会社であったOrchard Media Inc.の残りの持分の取得にともなう再評価益約1.5億ドル(約180億円)の計上

金融分野

金融ビジネス収入及び営業利益



2014年度

- 金融ビジネス収入 9.0%増収
 - ・(+)ソニー生命の増収(+9.6%、収入:9,671億円)
 - ・(+)日本の株式相場の上昇幅が前年度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
 - ・(+)保有契約高の拡大にもなう保険料収入の増加
- 230億円増益
 - ・(+)ソニー生命の増益(183億円増益、利益:1,780億円)
 - ・(+)一般勘定における運用損益の改善
 - ・(+)日本の株式相場の上昇にもなう変額保険の最低保証にかかる責任準備金繰入額の減少

2015年度見通し

- 金融ビジネス収入 236億円減収(ほぼ前年度並み)
- 営業利益 183億円減益
 - ・(-)ソニー生命において、2014年度に収益押し上げ効果があった市場要因による業績変動を見込んでいない

2014年度の業績に対する市場要因の好影響を除いた場合

- 増収、増益
 - ・(+)引き続き安定的・持続的な業容の拡大

セグメント別投下資本利益率(ROIC) 実績及び見通し

	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)	22.2%	20.1%	20 - 27%
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

16

セグメント別棚卸資産

(億円)

	FY13 4Q	FY14			
		1Q	2Q	3Q	4Q
モバイル・コミュニケーション (MC)	1,324	1,167	1,422	1,439	938
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	919	1,282	1,937	974	866
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
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	1,548	1,718	2,168	1,613	1,299
デバイス	1,598	1,795	1,803	1,703	1,749
映画	396	446	480	497	541
音楽	111	107	116	135	122
その他及び全社(共通)	644	563	641	484	379
連結	7,339	7,920	9,468	7,815	6,654

17

セグメント別固定資産・営業権

(億円)

		FY12	FY13	FY14			
				1Q	2Q	3Q	4Q
モバイル・コミュニケーション (MC)	固定資産	936	937	883	863	846	826
	営業権	1,536	1,802	1,759	-	-	-
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	固定資産	1,085	1,103	1,107	1,151	1,170	1,228
	営業権	1,475	1,506	1,500	1,523	1,553	1,544
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	固定資産	809	628	606	598	584	658
	営業権	58	62	61	62	62	61
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	固定資産	205	180	130	157	147	225
	営業権	-	-	-	-	-	-
デバイス	固定資産	3,973	3,338	3,284	3,284	3,333	3,525
	営業権	373	374	374	375	377	378
映画	固定資産	1,127	1,209	1,165	1,323	1,417	1,435
	営業権	1,609	1,873	1,843	2,075	2,262	2,242
音楽	固定資産	2,105	2,236	2,216	2,260	2,398	2,338
	営業権	1,136	1,228	1,218	1,272	1,348	1,324
金融	固定資産	527	536	528	517	503	504
	営業権	23	23	23	23	23	23
その他及び全社(共通)	固定資産	4,794	4,090	4,046	3,997	3,939	3,077
	営業権	222	50	50	51	52	41
連結	固定資産	15,562	14,257	13,964	14,150	14,337	13,816
	営業権	6,432	6,918	6,830	5,381	5,677	5,613

・固定資産は、有形固定資産及び無形固定資産を含む
 ・当四半期より、固定資産に含まれている社内利用ソフトウェアの表示を変更した

18

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					FY14				
			1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	4Q	FY
モバイル・コミュニケーション (MC)	減価償却費及び償却費	19,165	5,419	5,502	5,519	5,633	22,073	6,444	4,435	5,571	5,617	22,067
	構造改革費用	1,704	755	2,391	421	44	3,611	13	43	1,790	3,808	5,655
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	12,324	3,646	4,221	4,395	4,267	16,529	4,000	4,426	4,740	5,170	18,336
	構造改革費用	310	1	381	10	△21	371	64	0	12	7,196	7,272
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	39,605	9,850	9,472	9,220	9,538	38,080	6,967	8,293	7,243	9,272	31,775
	構造改革費用	12,885	729	1,403	△169	1,459	3,422	128	71	314	6,764	7,277
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	26,968	6,608	6,620	6,053	6,525	25,806	6,105	6,138	6,356	6,639	25,238
	構造改革費用	12,412	179	553	9	830	1,571	540	38	2	1,380	1,960
デバイス	減価償却費及び償却費	112,486	25,689	26,171	25,576	29,036	106,472	21,014	21,588	21,967	23,226	87,795
	構造改革費用	16,029	1,376	1,053	1,102	5,384	8,915	542	2,823	220	3,837	7,422
映画	減価償却費及び償却費	15,428	4,347	4,639	4,420	4,672	18,078	4,565	4,691	5,241	5,483	19,980
	構造改革費用	1,081	415	456	278	5,586	6,735	0	16	166	1,736	1,918
音楽	減価償却費及び償却費	13,209	3,590	3,601	3,611	3,612	14,414	3,347	3,420	3,391	3,474	13,632
	構造改革費用	2,305	26	78	44	428	576	25	34	1,317	731	2,108
金融	減価償却費及び償却費	62,633	13,957	15,546	11,111	13,734	54,348	15,619	13,602	13,770	23,232	66,223
	構造改革費用	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
その他	減価償却費及び償却費	30,348	7,183	7,393	7,139	8,110	29,825	3,466	3,226	3,382	5,353	15,427
全社(共通)	減価償却費及び償却費	44,569	12,640	12,862	11,752	13,816	51,070	12,771	12,630	12,672	16,078	54,151
その他及び全社(共通)	構造改革費用	30,781	1,173	1,491	11,968	40,756	55,388	13,950	6,399	5,227	38,850	64,424
連結	減価償却費及び償却費	376,735	92,929	96,027	88,796	98,943	376,695	84,298	82,449	84,333	103,544	354,624
	構造改革費用	77,507	4,654	7,806	13,663	54,466	80,589	15,262	9,424	9,048	64,302	98,036

・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

19

セグメント別 研究開発費

(億円)

	FY13	FY14
モバイル・コミュニケーション (MC)	834	910
ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)	887	891
イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)	615	569
ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)	549	487
デバイス	971	1,055
コーポレートR&D	421	381
連結	4,660	4,643

20

セグメント別業績

(百万円)

		FY12	FY13					FY14				
			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	770,725	285,466	304,588	333,238	268,517	1,191,809	314,318	308,363	428,981	271,618	1,323,280
	営業利益	△41,112	12,566	8,802	6,331	△15,098	12,601	△2,740	△171,998	9,253	△54,951	△220,436
ゲーム&ネットワークサービス(G&NS)	売上高	749,867	131,587	168,954	454,937	288,380	1,043,858	257,530	309,479	531,537	289,483	1,388,029
	営業利益	△3,695	△16,370	△4,164	12,394	△10,705	△18,845	4,319	21,790	27,608	△5,613	48,104
イメージング・プロダクツ&ソリューション(IP&S)	売上高	756,201	180,888	175,506	198,063	186,746	741,203	164,600	178,610	201,041	175,719	719,970
	営業利益	1,442	9,097	△2,308	12,071	7,467	26,327	17,409	20,098	22,986	△5,809	54,684
ホームエンタテインメント&サウンド(HE&S)	売上高	994,827	275,176	263,780	404,028	225,595	1,168,579	285,748	282,354	413,306	225,885	1,207,293
	営業利益	△84,315	3,367	△12,094	6,408	△23,180	△25,499	7,661	7,966	25,286	△20,859	20,054
デバイス	売上高	806,152	190,376	201,289	211,257	170,057	772,979	184,088	247,712	292,884	233,160	957,844
	営業利益	45,573	10,845	11,879	△23,515	△11,629	△12,420	12,536	29,573	54,537	△3,567	93,079
映画	売上高	732,739	158,915	177,840	223,722	269,107	829,584	194,770	182,183	206,580	295,148	878,691
	営業利益	47,800	3,742	△17,756	24,258	41,375	51,619	7,831	△1,041	6,219	45,518	58,527
音楽	売上高	441,708	111,959	114,971	144,665	131,693	503,288	116,863	116,752	163,610	147,386	544,611
	営業利益	37,218	10,771	9,696	21,717	8,024	50,208	11,386	11,815	25,411	10,347	58,959
金融	金融ビジネス収入	1,002,389	251,405	243,714	282,050	216,677	993,846	246,967	269,576	304,926	262,160	1,083,629
	営業利益	142,209	45,109	38,388	46,353	40,442	170,292	43,772	47,686	50,850	50,999	193,307
その他	売上高	973,017	194,484	212,018	270,623	180,919	858,044	128,772	108,644	144,312	109,381	491,109
	営業利益	49,503	△16,921	△2,473	△14,818	△101,841	△136,053	△18,432	△18,163	△14,280	△52,490	△103,364
全社(共通)及びセグメント間取引消去	売上高	△432,121	△68,837	△88,425	△111,894	△66,768	△335,924	△83,748	△102,162	△120,428	△72,228	△378,566
	営業利益	31,880	△26,709	△16,041	△2,329	△46,656	△91,735	△13,928	△33,314	△25,775	△61,348	△134,366
連結	売上高	6,795,504	1,711,419	1,774,235	2,410,689	1,870,923	7,767,266	1,809,908	1,901,511	2,566,749	1,937,712	8,215,880
	営業利益	226,503	35,497	13,929	88,870	△111,801	26,495	69,814	△85,588	182,095	△97,773	68,548

21

PC事業収束や事業構造の変革などにもなう費用

(億円)

	FY12	FY13	FY14				
			1Q	2Q	3Q	4Q	FY
PC事業収束や事業構造の変革などにもなう費用*1	931	1,774	255	1,912	262	902	3,331
PC事業収束にもなう費用*2		583	183	77	49	87	396
減損(PC事業関連を除く)*3	156	732	24	1,776	20	117	1,937
評価減*4		62	-	-	112	-	112
上記に含まれない構造改革費用*5	775	397	45	53	77	609	784
その他の事業構造の変革にもなう費用			3	6	3	90	102

*1 PC事業収束や事業構造の変革などにもなう費用には、PC事業の収束にもなう費用、減損(PC事業関連除く)、評価減、及び、PC事業の収束にもなう費用・減損(PC事業関連除く)・評価減に含まれない構造改革費用が含まれる。

*2 PC事業収束にもなう費用には、2013年度は409億円(内、減損128億円)の構造改革費用が含まれる。

*3 減損には、2012年度は液晶テレビ関連で76億円、2013年度は電池事業で321億円、ディスク製造事業で256億円、液晶テレビ関連で78億円、2014年度はモバイル事業で1,760億円、ディスク製造事業で86億円、液晶テレビ関連で49億円が含まれる。

*4 評価減には、2013年度は一部のPC向けゲームソフトウェアタイトルの62億円、2014年度はPS Vita やPS TV用の部品の112億円

*5 構造改革費用の総額は、2012年度は775億円、2013年度は306億円、2014年度は980億円

構造改革費用とは、ソニー全体の収益性改善を目的とした、事業や製品カテゴリーからの撤退、拠点の統廃合もしくは早期退職プログラムの実施などから直接発生する費用

22

PC事業

(億円)

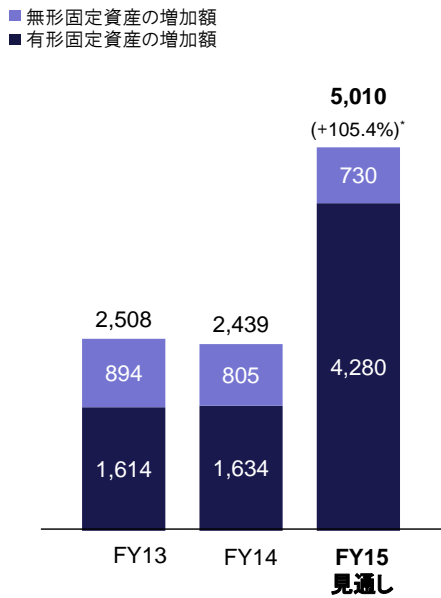
	FY12	FY13	FY14					
			1Q	2Q	3Q	4Q	FY	
PC事業								
売上高	4,490	4,182	335	80	37	29	481	
営業利益	△386	△917	△207	△128	△134	△166	△635	
(内、事業収束にもなう費用)	-	△583	△183	△77	△49	△87	△396)	

23

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)

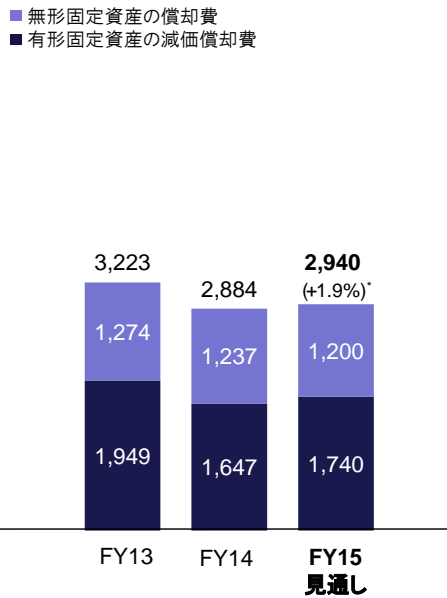
(億円)

資本的支出(金融分野を除く)

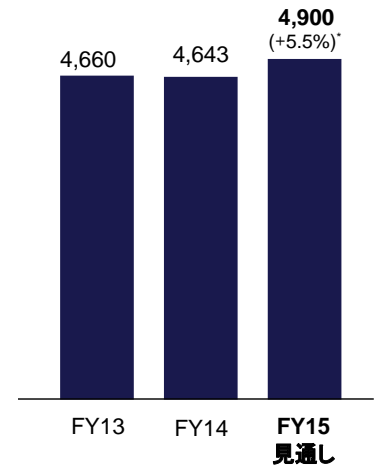


*増減率(%)はFY14 との比較

減価償却費及び償却費(金融分野を除く)



研究開発費(連結)



24

主要エレクトロニクス製品 販売台数 または 売上高 (四半期別実績)

(万台、売上高は億円)

エレクトロニクス製品	FY13					FY14				
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	4Q	FY
スマートフォン	960	1,000	1,070	880	3,910	940	990	1,190	790	3,910
デジタルカメラ	310	280	340	220	1,150	220	220	260	150	850
液晶テレビ	310	330	450	260	1,350	360	360	470	270	1,460
ゲーム										
据置型ハードウェア(PS4、PS3) 内、PS4	110	200	780	370	1,460	350	410	750	280	1,790
	-	-	450	300	750	270	330	640	240	1,480
携帯型ハードウェア(PS TV、PS Vita、PSP)	60	80	200	70	410	75	70	140	45	330
ソフトウェア(売上高)	680	950	1,280	930	3,840	850	1,060	1,470	1,220	4,600
ネットワーク(売上高)	390	410	500	700	2,000	690	710	1,000	1,110	3,510

25

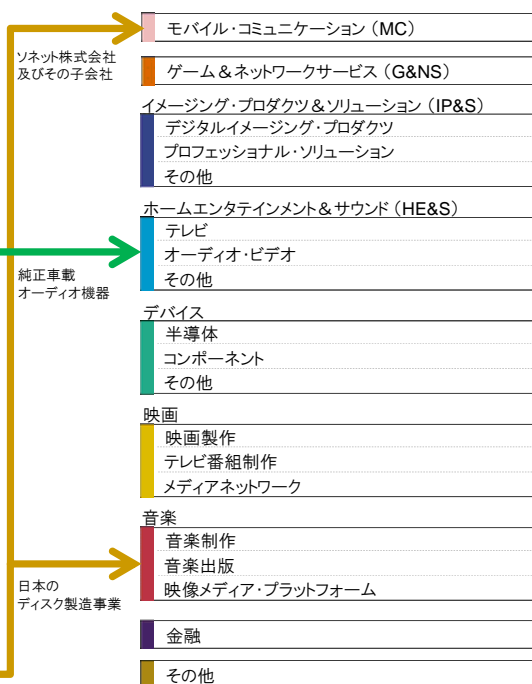
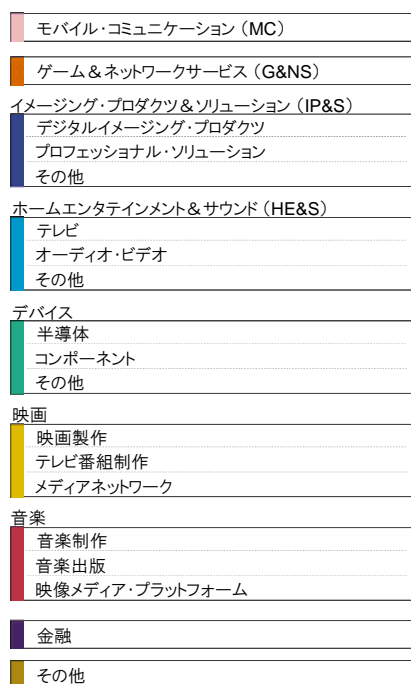
主要エレクトロニクス製品 販売台数 または 売上高・半導体 売上高 設備投資額（年間見通し）

（万台、売上高・設備投資額は億円）

エレクトロニクス製品	FY13	FY14		FY15見通し
		2月時点見通し	FY	
スマートフォン	3,910	3,920	3,910	3,000
デジタルカメラ	1,150	840	850	570
液晶テレビ	1,350	1,450	1,460	1,150
ゲーム				
据置型ハードウェア (PS4、PS3)	1,460	1,750	1,790	-
PS4	750	-	1,480	1,600
半導体				
売上高	4,700	6,100	6,100	7,500
（内、イメージセンサー	3,200	4,500	4,500	5,500
設備投資額	670	800	700	2,900
（内、イメージセンサー	450	500	440	2,100

セグメント変更について

FY2014



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、これら業績見通しのみで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) 事業活動の混乱や財務上の損失の発生などを含むサイバーセキュリティに関するリスクを予測・管理するための取り組み
 - (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。