

## 2015年度 第3四半期連結業績概要

(2015年12月31日に終了した3ヵ月間)

ソニー株式会社  
Sony Corporation

## 2015年度 3Q 連結業績

(億円)

	FY14 3Q	FY15 3Q	前年同期比
売上高及び営業収入	25,667	<b>25,808</b>	+0.5%
営業利益	1,821	<b>2,021</b>	+11.0%
税引前利益	1,678	<b>1,933</b>	+15.2%
当社株主に帰属する四半期純利益	900	<b>1,201</b>	+33.5%
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)	76.96	<b>93.33</b>	+21.3%
構造改革費用*	90	<b>61</b>	△32.8%

平均レート	FY14 3Q	FY15 3Q
1米ドル	114.5円	121.4円
1ユーロ	143.0円	133.0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-3Q 連結業績

(億円)

	FY14 1Q-3Q	FY15 1Q-3Q	前年同期比
売上高及び営業収入	62,782	<b>62,816</b>	+0.1%
営業利益	1,663	<b>3,871</b>	+132.7%
税引前利益	1,463	<b>4,042</b>	+176.4%
当社株主に帰属する四半期純利益	△192	<b>2,361</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)	△17.50	<b>189.17</b>	-
構造改革費用	337	<b>218</b>	△35.3%

平均レート	FY14 1Q-3Q	FY15 1Q-3Q
1米ドル	106.9円	121.7円
1ユーロ	140.3円	134.4円

2

## 2015年度 3Q セグメント別業績

(億円)

		FY14 3Q	FY15 3Q	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	4,509	<b>3,845</b>	△14.7%	△2%
	営業利益	104	<b>241</b>	+138億円	△188億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	5,315	<b>5,871</b>	+10.5%	△0%
	営業利益	276	<b>402</b>	+126億円	△192億円
イメージング・プロダクツ& ソリューション(IP&S)	売上高	2,019	<b>1,919</b>	△5.0%	+0%
	営業利益	197	<b>237</b>	+40億円	△23億円
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	4,202	<b>4,020</b>	△4.3%	△1%
	営業利益	260	<b>312</b>	+52億円	△149億円
デバイス	売上高	2,859	<b>2,499</b>	△12.6%	+4%
	営業利益	538	<b>△117</b>	△655億円	+31億円
映画	売上高	2,066	<b>2,621</b>	+26.9%	+8%
	営業利益	62	<b>204</b>	+141億円	
音楽	売上高	1,675	<b>1,812</b>	+8.2%	+4%
	営業利益	259	<b>274</b>	+15億円	
金融	金融ビジネス収入	3,049	<b>3,220</b>	+5.6%	
	営業利益	509	<b>522</b>	+14億円	
その他	売上高	1,176	<b>968</b>	△17.7%	
	営業利益	△126	<b>57</b>	+183億円	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△1,204	<b>△967</b>	-	
	営業利益	△258	<b>△110</b>	+148億円	
連結	売上高	25,667	<b>25,808</b>	+0.5%	
	営業利益	1,821	<b>2,021</b>	+201億円	

- ・ 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3四半期 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 1Q-3Q セグメント別業績

		FY14 1Q-3Q	FY15 1Q-3Q	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	11,153	9,443	△15.3%	+0%
	営業利益	△1,618	△194	+1,425億円	△685億円
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	10,985	12,364	+12.5%	+3%
	営業利益	537	835	+298億円	△479億円
イメージング・プロダクト& ソリューション(IP&S)	売上高	5,465	5,508	+0.8%	+5%
	営業利益	514	657	+143億円	+16億円
ホームエンタテインメント& サウンド(HE&S)	売上高	10,036	9,442	△5.9%	+4%
	営業利益	439	578	+139億円	△330億円
デバイス	売上高	7,024	7,459	+6.2%	+10%
	営業利益	937	514	△423億円	+261億円
映画	売上高	5,835	6,174	+5.8%	+12%
	営業利益	130	△138	△268億円	
音楽	売上高	4,082	4,501	+10.3%	+8%
	営業利益	497	737	+240億円	
金融	金融ビジネス収入	8,215	8,122	△1.1%	
	営業利益	1,423	1,394	△29億円	
その他	売上高	3,057	2,591	△15.2%	
	営業利益	△465	63	+528億円	
全社(共通)及び セグメント間取引消去	売上高	△3,071	△2,786	-	
	営業利益	△730	△576	+154億円	
連結	売上高	62,782	62,816	+0.1%	
	営業利益	1,663	3,871	+2,207億円	

4

## 2015年度 連結業績見通し

	FY14	10月時点 FY15見通し	1月時点 FY15見通し	10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 <sup>3</sup>	<b>4,750<sup>3</sup></b>	△6.9%
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>4,700</b>	△4.1%
為替レート	実績レート	前提レート (FY15 2H)	前提レート (FY15 4Q)	
1米ドル	109.9円	125円前後	120円前後	
1ユーロ	138.8円	130円前後	129円前後	

<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)

<sup>3</sup> 栃東芝からの半導体製造設備等の譲渡にともなう投資190億円は、2015年12月に正式契約を締結したため、10月時点の見通しには含まれていなかったが、1月時点の見通しには含まれる

5

# 2015年度 セグメント別業績見通し

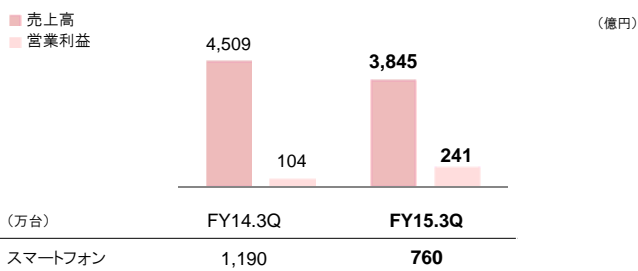
(億円)

		FY14	10月時点 FY15見通し	1月時点 FY15見通し	前年度比 増減	10月時点比 増減	セグメント別見通し 前提為替レート (FY15 4Q)
モバイル・コミュニケーション (MC)	売上高	14,102	11,900	11,400	△19.2%	△4.2%	1米ドル 120円
	営業利益	△2,176	△600	△600	+1,576億円	-	
ゲーム& ネットワークサービス(G&NS)	売上高	13,880	15,200	15,200	+9.5%	-	1ユーロ 129円
	営業利益	481	800	850	+369億円	+50億円	
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	7,200	7,100	△1.9%	△1.4%	
	営業利益	418	580	630	+212億円	+50億円	
ホームエンタテインメント & サウンド(HE&S)	売上高	12,381	11,400	11,500	△7.1%	+0.9%	
	営業利益	241	250	380	+139億円	+130億円	
デバイス	売上高	9,271	10,600	9,400	+1.4%	△11.3%	
	営業利益	890	1,210	390	△500億円	△820億円	
映画	売上高	8,787	10,000	10,000	+13.8%	-	
	営業利益	585	350	350	△235億円	-	
音楽	売上高	5,592	5,500	6,000	+7.3%	+9.1%	
	営業利益	606	740	840	+234億円	+100億円	
金融	金融ビジネス収入	10,836	10,600	10,600	△2.2%	-	
	営業利益	1,933	1,750	1,750	△183億円	-	
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	△1,880	△1,390	+903億円	+490億円	
連結	売上高	82,159	79,000	79,000	△3.8%	-	
	営業利益	685	3,200	3,200	+2,515億円	-	

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

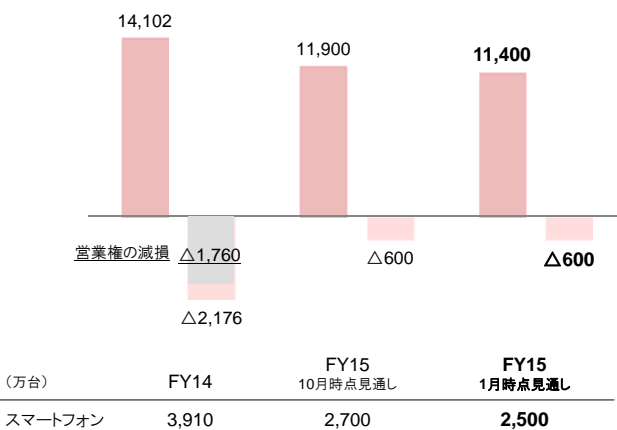


### 2015年度第3四半期(前年同期比)

- 14.7%減収 (為替影響: △2%)
  - ・(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
- 138億円増益 (為替影響: △188億円)
  - ・(+)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、その他販売費・一般管理費の削減
  - ・(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悪影響

### 2015年度1月時点見通し(10月時点比)

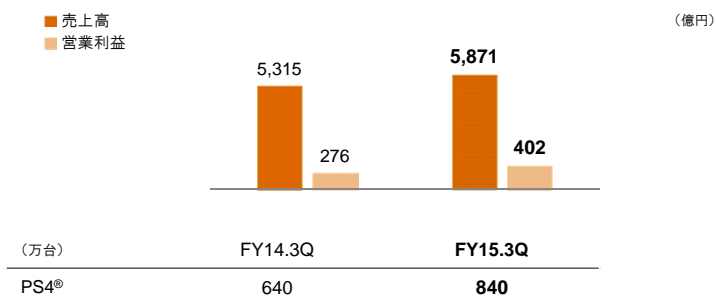
- 売上高 500億円下方修正
  - ・(一)スマートフォンの販売台数の想定を下方修正したこと
- 営業利益 10月時点から変更なし
  - ・(一)減収
  - ・(+)当初想定より高い価格でのスマートフォンの販売
  - ・(+)費用の追加削減



7

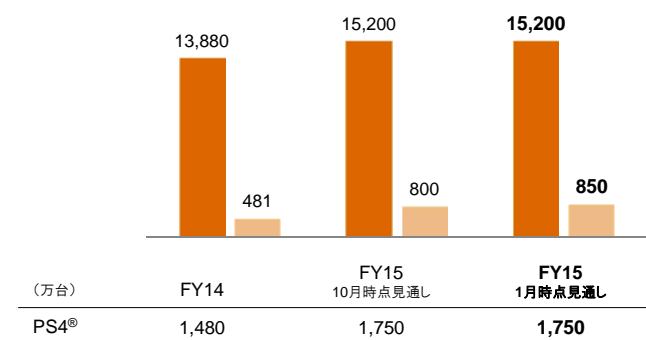
## ゲーム & ネットワークサービス分野

### 売上高及び営業利益



### 2015年度第3四半期（前年同期比）

- 10.5%増収（為替影響：△0%）
  - ・（+）PS4<sup>®</sup>ソフトウェアの増収
  - ・（+）PS4<sup>®</sup>ハードウェアの販売台数の増加
  - ・（-）PS3<sup>®</sup>ソフトウェア及びハードウェアの減収
- 126億円増益（為替影響：△192億円）
  - ・（+）PS4<sup>®</sup>ソフトウェアの増収
  - ・（+）前年同期に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<sup>®</sup>ソフトウェアの減収

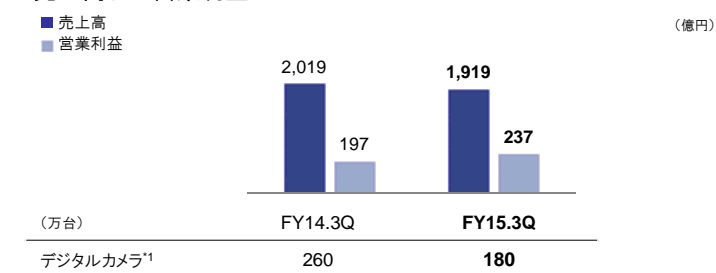


### 2015年度1月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 10月時点から変更なし
- 営業利益 50億円上方修正
  - ・（+）ネットワーク売上が想定を上回る
  - ・（-）自社制作タイトルの発売日変更の影響

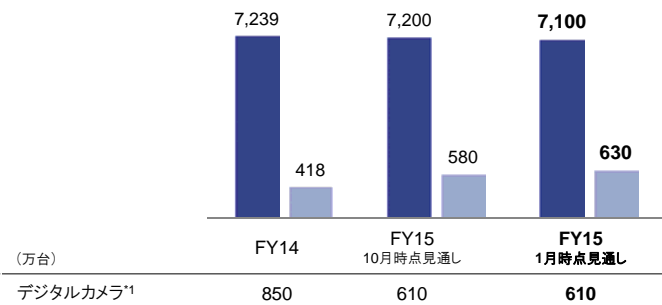
## イメージング・プロダクツ & ソリューション分野

### 売上高及び営業利益



### 2015年度第3四半期（前年同期比）

- 5.0%減収（為替影響：+0%）
  - ・（-）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の販売台数の減少
  - ・（+）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
- 40億円増益（為替影響：△23億円）
  - ・（+）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
  - ・（-）減収



### 2015年度1月時点見通し（10月時点比）

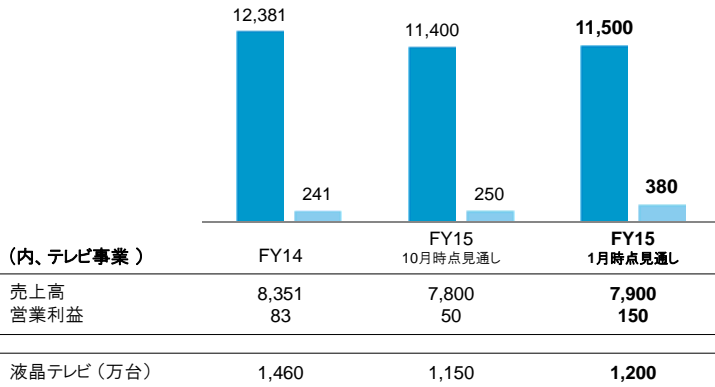
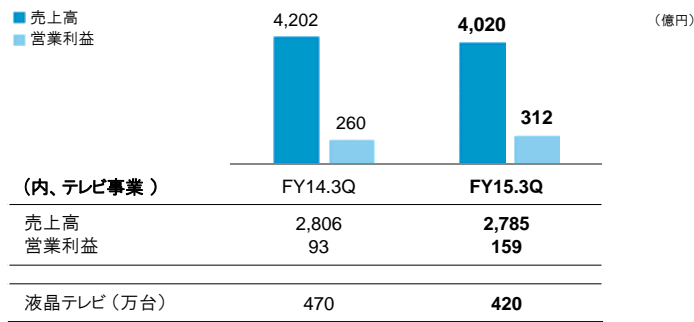
- 売上高 100億円下方修正
  - ・（-）放送用・業務用機器などの売上が想定を下回る
- 営業利益 50億円上方修正
  - ・（+）デジタルカメラ<sup>2</sup>の高付加価値モデルへのシフトによる製品ミックスの改善
  - ・（-）減収

<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3四半期(前年同期比)

- 4.3%減収 (為替影響:△1%)
  - ・(-)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
  - ・(-)為替の影響
  - ・(+ )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
- 52億円増益 (為替影響:△149億円)
  - ・(+ )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

### 2015年度1月時点見通し(10月時点比)

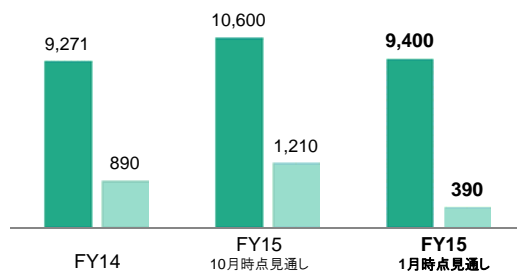
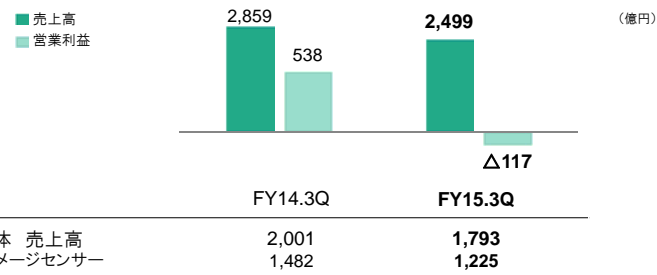
- 売上高 100億円上方修正
  - ・(+ )液晶テレビの販売台数の増加
- 営業利益 130億円上方修正
  - ・(+ )増収
  - ・(+ )コスト削減

\*なお、上記の見通しには過年度を含むセールス・インセンティブに関する引当の戻し入れの影響が含まれる

10

## デバイス分野

### 売上高及び営業利益



半導体 設備投資額	700	2,900 <sup>*1</sup>	2,550 <sup>*1</sup>
内、イメージセンサー	440	2,100 <sup>*1</sup>	2,050 <sup>*1</sup>

\*1 ㈱東芝からの半導体製造設備等の譲渡にともなう投資190億円は、2015年12月に正式契約を締結したため、10月時点の見通しには含まれていなかったが、1月時点の見通しには含まれる

### 2015年度第3四半期(前年同期比)

- 12.6%減収 (為替影響:+4%)
  - ・(-) モバイル機器向けの需要減少による、イメージセンサーの減収
  - ・(-) 電池事業の減収
  - ・(+ ) 当初の想定を下回るものの、カメラモジュールが拡大
  - ・(+ ) 為替の影響
- 655億円損益悪化 (為替影響:+31億円)
  - ・(-) 長期性資産の減損306億円を含む電池事業の悪化
  - ・(-) イメージセンサーやカメラモジュールの減価償却費及び研究開発費の増加
  - ・(-) イメージセンサーの減収

### 2015年度1月時点見通し(10月時点比)

- 売上高 1,200億円下方修正
  - ・(-) モバイル機器向けの需要減少により、イメージセンサー及びカメラモジュールの売上が想定を下回る
  - ・(-) 電池事業の売上が想定を下回る
- 営業利益 820億円下方修正
  - ・(-) 減収
  - ・(-) 電池事業の長期性資産の減損306億円を計上

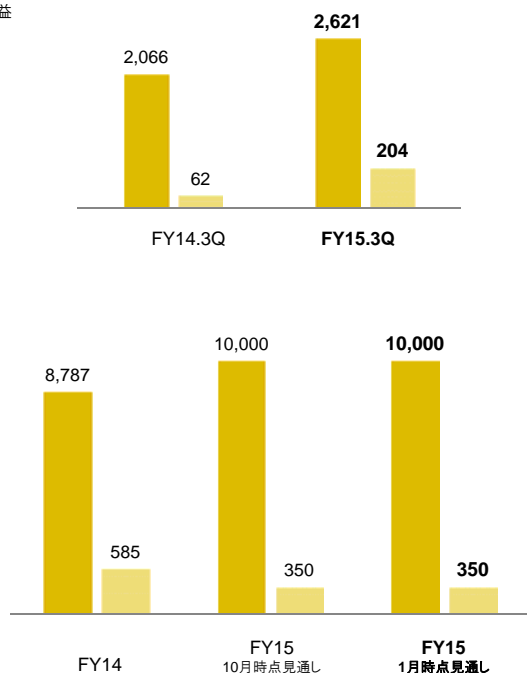
11

## 映画分野

### 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益

(億円)



### 2015年度第3四半期（前年同期比）

- 26.9%増収（米ドルベース：+ 21%）  
以下の売上の要因分析は米ドルベース
  - ・(+ )映画製作の大幅な増収
    - ・(+ )「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
    - ・(- )「22 Jump Street」及び「イコライザー」が好調だった前年同期に比べ映像ソフト収入が減少
  - ・(- )為替の影響
- 141億円増益
  - ・(+ )増収
  - ・(+ )間接費の減少
    - ・(+ )賞与の減少
    - ・(+ )SPEのネットワーク及びITインフラに対する2014年秋のサイバー攻撃に関連する保険収益の計上
  - ・(- )映画製作における広告宣伝費の増加

### 2015年度1月時点見通し

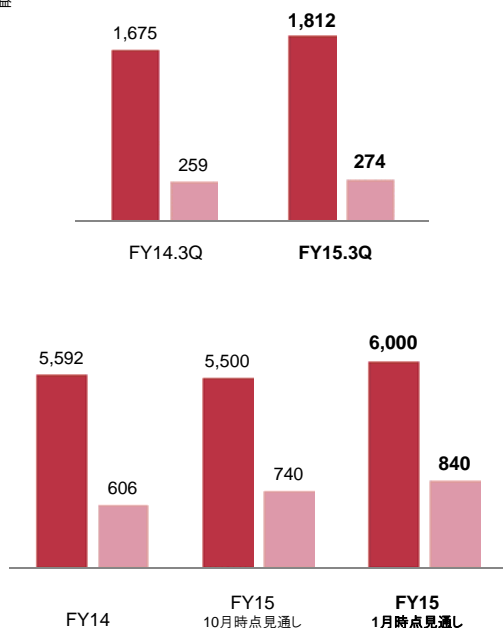
- 売上高・営業利益 10月時点から変更なし

## 音楽分野

### 売上高及び営業利益

■ 売上高  
■ 営業利益

(億円)



### 2015年度第3四半期（前年同期比）

- 8.2%増収（為替影響：+4%）
  - ・(+ )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による音楽制作の増収
  - ・(+ )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増収
- 15億円増益
  - ・(+ )音楽制作及び映像メディア・プラットフォームの増収

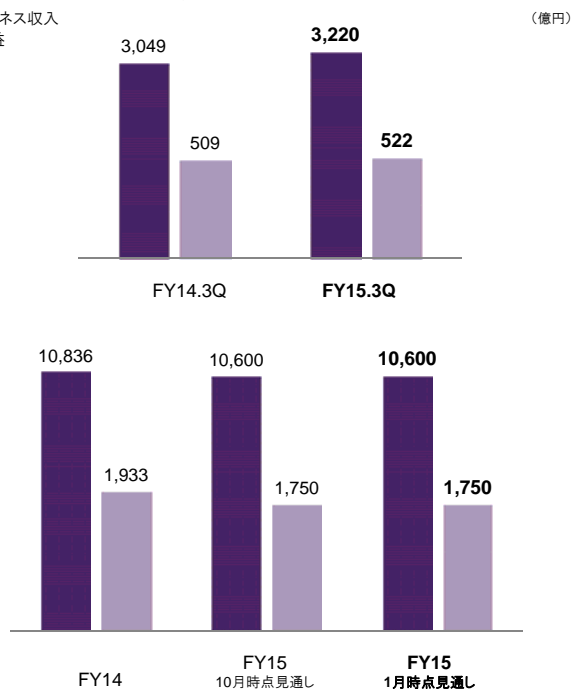
### 2015年度1月時点見通し（10月時点比）

- 売上高 500億円上方修正
  - ・(+ )音楽制作及び映像メディア・プラットフォームの売上が想定を上回る
- 営業利益 100億円上方修正
  - ・(+ )増収

## 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3四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 5.6%増収
  - ・(+ )ソニー生命の増収(+5.7%、収入:2,950億円)
  - ・(+ )保有契約高の堅調な拡大にともなう保険料収入の増加
- 営業利益はほぼ前年同期並み(14億円増益)
  - ・ソニー生命の営業利益はほぼ前年同期並み(4億円増益、利益:516億円)
  - ・(+ )保険料収入の増加
  - ・(- )事業費の増加

### 2015年度1月時点見通し

- 売上高・営業利益 10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	2Q	3Q
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
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
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
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
デバイス	1,570	1,768	1,774	1,671	1,719	1,935	2,222	2,506
映画	396	446	480	497	541	559	532	485
音楽	132	131	141	164	145	147	158	163
その他及び全社(共通)	613	526	600	431	334	320	457	322
<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>



## セグメント別固定資産・営業権 [組替再表示]

		FY14	FY15		
			1Q	2Q	3Q
モバイル・コミュニケーション (MC)	固定資産	921	902	848	851
	営業権	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
	営業権	1,544	1,552	1,545	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	689	674	661	631
	営業権	69	72	85	84
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
	営業権	-	-	-	-
デバイス	固定資産	3,521	3,659	4,128	4,273
	営業権	378	390	389	405
映画	固定資産	1,435	1,467	1,488	1,467
	営業権	2,242	2,308	2,353	2,355
音楽	固定資産	2,448	2,636	2,579	2,546
	営業権	1,324	1,711	1,679	1,681
金融	固定資産	504	493	502	481
	営業権	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
	営業権	-	-	-	-
連結	固定資産	13,816	14,295	14,514	14,557
	営業権	5,613	6,089	6,107	6,126

(億円)

・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 [組替再表示]

		FY13	FY14				FY	FY15		
			1Q	2Q	3Q	4Q		1Q	2Q	3Q
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	6,049
	構造改革費用	3,611	13	44	1,790	3,944	5,791	8,052	4,258	2,636
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	5,603
	構造改革費用	371	64	-	12	7,196	7,272	15	-	120
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	39,589	7,150	8,492	7,449	9,531	32,622	7,268	7,130	6,757
	構造改革費用	3,820	129	71	315	6,824	7,339	44	16	4
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	5,428
	構造改革費用	1,592	540	37	3	1,380	1,960	△57	5	555
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	27,836
	構造改革費用	8,894	542	2,823	220	3,837	7,422	△30	34	26
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	5,922
	構造改革費用	6,735	-	16	166	1,736	1,918	49	121	△169
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	4,650
	構造改革費用	685	25	35	1,317	737	2,114	77	258	104
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	16,005
	構造改革費用	-	-	-	-	-	-	-	-	-
その他	減価償却費及び償却費	25,416	2,531	2,262	2,414	4,300	11,507	1,444	1,548	4,564
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	8,261
その他及び全社(共通)	構造改革費用	54,881	13,949	6,398	5,225	38,648	64,220	1,981	913	2,806
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	91,075
	構造改革費用	80,589	15,262	9,424	9,049	64,302	98,036	10,131	5,605	6,082

(百万円)

・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

## セグメント別業績 [組替再表示]

		FY13	FY14					FY15			(百万円)
		FY	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	Q1	Q2	Q3	
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	
	営業利益	8,721	△1,609	△170,588	10,356	△55,733	△217,574	△22,924	△20,601	24,148	
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	
	営業利益	△18,845	4,319	21,790	27,608	△5,613	48,104	19,459	23,920	40,168	
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	
	営業利益	12,201	14,550	17,169	19,660	△9,600	41,779	18,408	23,582	23,688	
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	
	営業利益	△20,982	8,834	9,065	25,993	△19,790	24,102	10,923	15,763	31,151	
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	
	営業利益	△16,937	11,500	28,335	53,833	△4,637	89,031	30,342	32,690	△11,672	
映画	売上高	829,584	194,770	182,183	206,580	295,148	878,681	171,549	183,742	262,119	
	営業利益	51,619	7,831	△1,041	6,219	45,518	58,527	△11,687	△22,466	20,358	
音楽	売上高	516,956	120,037	120,619	167,525	151,063	559,244	130,191	138,671	181,234	
	営業利益	52,406	11,634	12,163	25,923	10,884	60,604	31,750	14,590	27,407	
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	
	営業利益	170,292	43,772	47,686	50,850	50,999	193,307	45,972	41,175	52,220	
その他	売上高	761,772	102,327	85,731	117,595	80,950	386,603	77,576	84,688	96,798	
	営業利益	△120,245	△17,092	△16,855	△12,576	△48,454	△94,977	△2,097	2,728	5,689	
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	
	営業利益	△91,735	△13,925	△33,312	△25,771	△61,346	△134,355	△23,239	△23,363	△11,012	
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	
	営業利益	26,495	69,814	△85,588	182,095	△97,773	68,548	96,907	88,018	202,145	

18

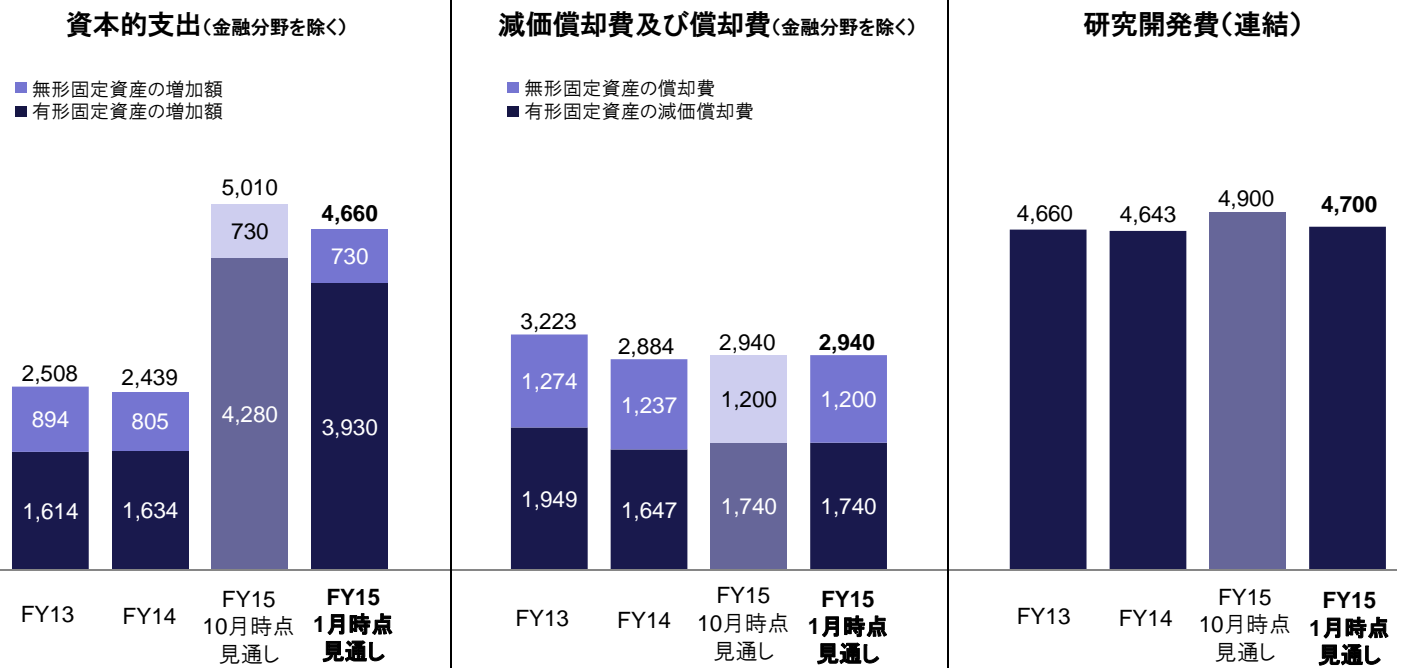
## 製品カテゴリー別 売上高(外部顧客に対するもの) [組替再表示]

		FY13	FY14					FY15			(百万円)
			1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	
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	278,279	382,262	
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	168,434	326,589	
	ネットワーク	200,229	69,253	71,123	102,025	109,066	351,467	105,801	111,534	152,067	
	その他	232,825	25,242	53,942	75,473	52,265	206,922	30,632	61,114	86,564	
	合計	946,479	231,368	285,754	499,242	275,782	1,292,146	265,898	341,082	565,220	
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	112,844	119,397	
	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	
	その他	19,660	2,876	3,563	4,300	4,902	15,641	5,746	5,559	5,772	
	合計	739,800	164,727	177,950	201,319	176,142	720,138	170,022	185,814	190,112	
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	203,008	278,470	
	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	
	その他	10,871	646	99	1,097	1,962	3,804	2,256	31	119	
	合計	1,196,698	293,049	288,864	419,682	234,091	1,235,686	252,487	288,201	400,564	
デバイス	半導体	342,072	84,948	118,095	162,884	135,088	501,015	140,415	149,510	155,881	
	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	
	その他	2,493	1,748	1,464	2,457	1,341	7,010	2,435	2,255	2,946	
	合計	552,398	136,735	173,846	224,756	190,623	725,960	193,005	203,981	207,867	
映画	映画製作	422,255	104,626	97,339	100,723	131,565	434,253	58,175	91,152	149,140	
	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	
	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	
	合計	828,668	194,666	181,907	206,470	293,271	876,314	171,420	183,586	259,800	
音楽	音楽制作	347,684	79,395	80,429	122,211	101,315	383,350	89,328	90,567	131,637	
	音楽出版	66,869	16,288	16,366	16,675	21,630	70,959	17,844	17,698	16,721	
	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	
	合計	498,330	114,861	116,716	162,810	146,117	540,504	126,980	135,079	176,954	
金融	988,944	245,750	268,192	303,211	260,451	1,077,604	277,689	209,035	320,368		
その他	701,089	82,231	64,074	91,598	60,791	298,694	58,710	61,309	71,564		
全社(共通)	52,011	11,779	14,996	7,061	5,819	39,655	12,312	6,374	6,101		
連結	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		

19

## 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)



※東芝からの半導体製造設備等の譲渡にともなう投資190億円は、2015年12月に正式契約を締結したため、10月時点の見通しには含まれていなかったが、1月時点の見通しには含まれる

20

## 主要エレクトロニクス製品 販売台数(四半期別実績)

(万台)

製品	FY14					FY15		
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q
<b>エレクトロニクス製品</b>								
スマートフォン	940	990	1,190	790	3,910	720	670	760
デジタルカメラ	220	220	260	150	850	170	160	180
液晶テレビ	360	360	470	270	1,460	260	300	420
<b>ゲーム</b>								
PS4®	270	330	640	240	1,480	300	400	840

21

## 主要エレクトロニクス製品 販売台数（年間見通し）

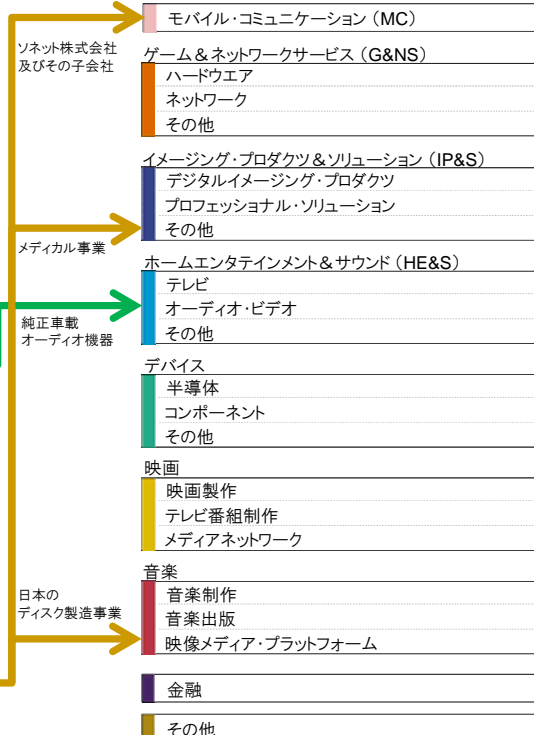
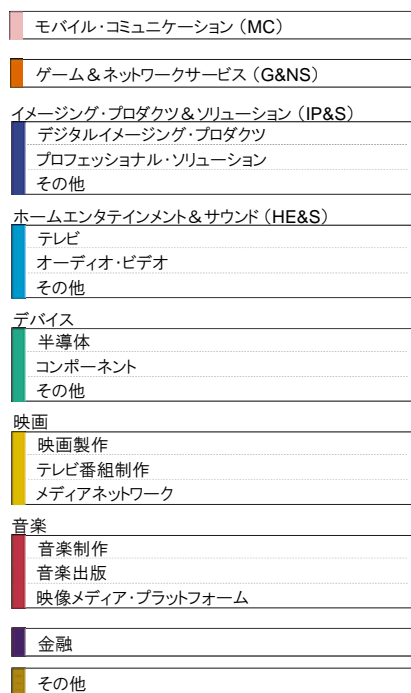
（万台）

	FY13	FY14	FY15	
			10月時点見通し	1月時点見通し
<b>エレクトロニクス製品</b>				
スマートフォン	3,910	3,910	2,700	2,500
デジタルカメラ	1,150	850	610	610
液晶テレビ	1,350	1,460	1,150	1,200
<b>ゲーム</b>				
PS4®	750	1,480	1,750	1,750

22

## セグメントおよびカテゴリー変更について

FY2014



FY2015



23

## 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。