

Sony IR Day 2014

ソニー株式会社

ソニー株式会社 代表執行役 社長 兼 CEO
平井 一夫

2014年度 2Q 連結業績

(億円)

	FY13 2Q	FY14 2Q	前年同期比	前年同期比(CC ¹)
売上高及び営業収入	17,742	19,015	+7.2%	+3.2%
営業利益	139	△856	-	-
税引前利益	51	△900	-	-
当社株主に帰属する四半期純利益	△196	△1,360	-	-
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)	△19.25	△124.32	-	-
構造改革費用 ²	78	94	+20.7%	

為替変動による業績への影響額		平均レート	FY13 2Q	FY14 2Q
売上高及び営業収入	約 +711億円	1米ドル	98.9 円	103.9 円
営業利益	約 +95億円	1ユーロ	131.1 円	137.8 円

・金融分野においては、過年度の財務数値の一部を見直しました。詳細については、「2014年度第2四半期 連結業績のお知らせ」をご参照ください。

¹CC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



デジタルイメージング事業



付加価値のとれる差異化された商品づくりに集中

2014年度 1H セグメント別業績

		FY13 1H	FY14 1H	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	5,901	6,227	+5.5%	△1%	+387億円
	営業利益	214	△1,747	△1,961億円		
ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)	売上高	3,005	5,670	+88.7%	+80%	+275億円
	営業利益	△205	261	+466億円		
イメージング・プロダクト&ソリューション (IP&S)	売上高	3,564	3,432	△3.7%	△6%	+92億円
	営業利益	68	375	+307億円		
ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)	売上高	5,390	5,681	+5.4%	+2%	+184億円
	営業利益	△87	156	+244億円		
デバイス	売上高	3,917	4,318	+10.2%	+7%	+128億円
	営業利益	227	421	+194億円		
映画	売上高	3,368	3,770	+11.9%	+7%	
	営業利益	△140	68	+208億円		
音楽	売上高	2,269	2,336	+2.9%	+0%	
	営業利益	205	232	+27億円		
金融	金融ビジネス収入	4,951	5,165	+4.3%		
	営業利益	835	915	+80億円		
その他	売上高	4,065	2,374	△41.6%	△45%	
	営業利益	△194	△366	△172億円		
全社 (共通) 及びセグメント間消去	売上高	△1,573	△1,859	-		
	営業利益	△428	△472	△45億円		
連結	売上高	34,857	37,114	+6.5%	+3%	+1,255億円
	営業利益	494	△158	△652億円	-	+103億円

* 2014年4月1日以降の組織変更にもとない、各分野の過年度の売上高ならびに営業利益を当年度の表示に合わせて組替再表示しています。
 † 金融分野においては、過年度の財務数値の一部を見直ししました。詳細については、「2014年度第2四半期 連結業績のお知らせ」をご参照ください。
 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

モバイル・コミュニケーション分野



新経営体制で収益構造の安定化のための変革を推進

イメージング・プロダクツ & ソリューション分野



付加価値のとれる差異化された商品づくりに集中

モバイル・コミュニケーション分野



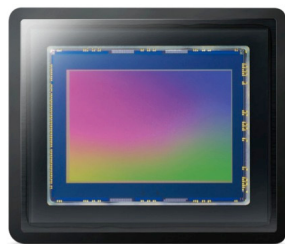
新経営体制で収益構造の安定化のための変革を推進

ゲーム&ネットワークサービス分野



プレイステーションユーザー数の拡大とネットワークサービスの拡充により、
売上と収益の拡大を目指す

デバイス分野



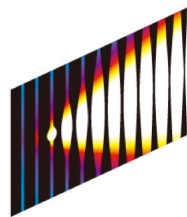
イメージセンサーとバッテリー事業に集中し、
売上と利益の拡大を目指す

ホームエンタテインメント&サウンド分野



商品の差異化と徹底したコストコントロールにより
安定した収益体質の確立を目指す

映画分野



SONY
PICTURES

メディアネットワークとテレビ番組制作を成長を牽引する事業とし、
収益力の強化を目指す

音楽分野



SONY MUSIC



ストリーミングサービス市場の成長機会を捉え、
これまで蓄積してきた質の高いアーティストマネジメント力を活用し、
更なる収益性向上を目指す

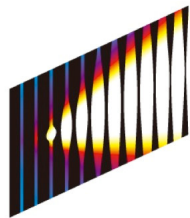
金融分野



ソニーフィナンシャルホールディングス

着実な売上成長による安定的な利益貢献を期待

エンタテインメント事業



SONY
PICTURES



SONY MUSIC

SonyMusic™



Mission

ユーザーの皆様感動をもたらし、
人々の好奇心を刺激する会社であり続ける

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定な要素により、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定な要素には、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、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) 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) 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。