

SONY

2014年度第1四半期連結業績のお知らせ

(2014年4月1日から2014年6月30日まで)



P01 第1四半期トピックス
定時株主総会を開催/新製品情報 etc.



α7S

DSC-RX100 M3

Hi-Res
AUDIO



P03

特集
ハイレゾリューション・
オーディオ



P04

業績ハイライト
ビジネス別営業の概況
株式の状況

第1四半期トピックス

第97回定時株主総会を開催

開催概要

開催日時

2014年6月19日(木)10:00~11:39

開催場所

グランドプリンスホテル新高輪

当日出席株主数

4,662人



決議事項

第1号議案

取締役12名選任の件

第2号議案

ストック・オプション付与を目的として
新株予約権を発行する件

■ 商品展示ブース

本年も株主総会時に商品展示を行いました。今回は、高精細4K対応液晶テレビ、デジタルカメラ、ハイレゾリフレッシュ・オーディオなどに加え、空間を活用した新たな映像体験を提案する「**Life**

Space UX」も特別に展示しました。

また、非接触型ICカード技術FeliCaを用いてクラウドサーバー上でお薬手帳を電子的に管理する「**電子お薬手帳サービスharmo(ハルモ)**」の展示も行い、多くの株主の方の関心を集めました。

詳細はこちらへ [株主総会情報](#)

2014年度経営方針説明会を開催

2014年5月22日に、東京都港区の本社において、2014年度経営方針説明会を開催しました。

社長兼CEOの平井一夫は、『高収益企業へと変容し持続的な成長を遂げるために、2014年度中にエレクトロニクス事業の構造改革をやりきる』という方針を示し、同時に、2014年度のゲーム&ネットワークサービス、モバイル、イメージング関連というエレクトロニクスのコア三事業、エンタテインメント、及び金融事業の重点施策、ならびに2015年度以降の成長に向けた技術戦略の方向性と新規事業創出の取り組みについて語りました。

詳細はこちらへ [ニュースリリース](#)

ソニービジュアルプロダクツ株式会社 発足

ソニーのテレビ事業を新たに担う100%子会社「ソニービジュアルプロダクツ株式会社」が2014年7月1日に発足しました。新会社は、外部環境の変化に対し迅速かつ柔軟に対応できるオペレーションを確立するとともに、4Kをはじめとした高付加価値戦略を一層推し進め、テレビ事業の収益改善と中長期的な成長をめざしていきます。

PC事業を譲渡

2014年春モデルを最後としてソニーとしてのPC事業は収束しました。

2014年7月1日には、ソニーがVAIOブランドを付して日本で営んでいたPC事業及びその関連資産の一部を、日本産業パートナーズ株式会社傘下の法人が設立した新会社「VAIO株式会社」に譲渡しました。今後、ソニーは、販売済製品のお客さまサポートと「VAIO株式会社」の円滑な立ち上げのサポートをしていきます。

新製品

デジタルスチルカメラ サイバーショット DSC-RX100 M3



ポケットに収まる小型サイズながら、新開発広角・大口径ズームレンズを搭載したサイバーショット™『DSC-RX100 M3 (マークスリー)』を2014年5月に発売しました。

高解像度と高感度を両立した大型1.0型センサーの搭載に加え、コンパクトボディはそのままに、ポップアップ式の明るく見やすい有機ELファインダーを新たに内蔵するなど、機能や使い勝手を進化させました。

ポケットサイズの高画質カメラというコンセプトのもと、一眼カメラのセカンドカメラとして、また普段スマートフォンをお使いの方が手軽に本格的な撮影をできるカメラとして、最適モデルです。

詳細はこちらへ [製品情報](#)

新製品

レンズ交換式デジタル一眼カメラ ILCE-7S (α7S)

新開発の有効約1,220万画素35mmフルサイズExmor® (エクスマ) CMOSイメージセンサーを搭載し、画像処理エンジンBIONZ X™ (ビオンズ エックス) との組み合わせにより圧倒的な高感度・低ノイズ撮影を可能にしたレンズ交換式カメラ『α7S』を2014年6月に発売しました。明るいシーンから暗いシーンまで広いダイナミックレンジにより被写体を鮮明に映し出します。

右の製品情報のサイトでは、『α7S』で撮影した高感度をご体験いただける夜の屋外での動画映像も掲載しています。



詳細はこちらへ [製品情報](#)



製品のCMなどをご覧ください。
<http://www.sony.jp/cm/>

積層型CMOSイメージセンサーの生産能力を増強 ～スマートフォンなどへの供給体制を強化～

ソニーセミコンダクタ株式会社 長崎テクノロジーセンターと熊本テクノロジーセンターにおいて、積層型CMOSイメージセンサーの生産能力の増強を目的とした設備投資を、2014年度下期から2015年度上期にかけて実施します。拡大するモバイル機器市場を中心に、今後さらなる需要増加が見込まれる積層型CMOSイメージセンサーの生産能力を増強し、イメージセンサー領域でのソニーの主導的地位を確固たるものにしていきます。

詳細はこちらへ [ニュースリリース](#)

米国ソニー・ピクチャーズ テレビジョンが CSC Media Groupを買収 英国で16チャンネルを追加

米国ソニー・ピクチャーズ エンタテインメントの子会社で主にテレビ番組の制作・販売及びテレビネットワークを運営しているソニー・ピクチャーズ テレビジョン(以下SPT)が、英国でケーブル局・衛星放送を通じてテレビ番組を放送している独立系のチャンネル会社大手であるCSC Media Groupの買収を英国時間2014年6月26日に発表しました。世界中で多大な成功を収めているSPTにおけるテレビネットワーク事業のさらなる拡大をめざします。

詳細はこちらへ [ニュースリリース](#)

ソニー不動産株式会社 営業開始

ソニーは、2014年4月1日付で新規事業の創出を担当する専門組織を設置し、社内から提案される新たな技術や商品、サービスについてのアイデアを迅速に事業化する取り組みを開始しました。この取り組みの一環として、ソニーは8月1日、ソニー不動産株式会社の営業を開始しました。売主・買主それぞれの立場でサポートする代理人制度の導入、透明かつ合理的な手数料の設定、過去の物件価格のデータベースの構築及びその解析結果をもとにした各種サービスの提供などを通じ、国内不動産業界における顧客満足度No.1のサービスを実現することをめざしていきます。

詳細はこちらへ [ニュースリリース](#)

「プレイステーション 4」(以下「PS4™」) 世界累計実売1,000万台達成

PS4™は2014年8月10日時点で全世界の累計実売台数が1,000万台を超えました。2013年11月の発売以来、「プレイステーション」ハードウェア史上かつてない速さで普及拡大が続いています。またPS4™向けソフトウェアについても、販売店及びPlayStation®Storeでの累計販売本数は、同日時点で3,000万本を突破しました。



©2013 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.

特集 ハイレゾリューション・オーディオ(以下「ハイレゾ」)

未体験の、心震える感動を



NW-ZX1

いい音への、あくなき挑戦。ソニーが今まで培ってきた高音質技術を結集し、音楽再生機として最高音質をめざした“ZX1”が誕生。ハイレゾ音源の再生に対応し、コンデンサーから内部の配線に至るまで、徹底して音質にこだわり抜きました。まるでスタジオにいるかのような心揺さぶる音で、音楽を愛するすべての人へ感動を届けます。

ウォークマン史上最大容量となる128GBのメモリーを内蔵し、約800曲分のハイレゾコンテンツの保存が可能です。

詳細はこちらへ [製品情報](#)

? ハイレゾとは?

CDを上回る情報量を持つ音源のことで、その格段にきめ細やかなサウンドにより、今まで聴こえなかった曲のディテールやニュアンスまでを肌で感じることができ、まるでレコーディングスタジオやコンサートホールで聴いているような、かつてない臨場感をお届けします。



WALKMAN History [詳細はこちらへ](#) [特設サイト](#)

1979



ウォークマン® 1号機
TPS-L2



1984



ディスクマン 1号機
D-50



1992



世界初のMDウォークマン®
MZ-1



1999



メモリースティック・
ウォークマン® 1号機
NW-MS7



2005



使えば使うほどユーザーの好みに
合わせて進化するウォークマン®
NW-A3000



2013



ウォークマン®史上初
ハイレゾリューション・オーディオ音源対応
NW-ZX1

～ウォークマン®誕生35周年～

35年前の7月1日、ビジネス用の録再機からスピーカー、マイク、録音機能を省き、再生機能だけを残すことで「ヘッドホンで音楽を聴く」という新しい文化を築き上げたウォークマン® 1号機が発売されました。ボディカラーには、ブルージーンズを意識したメタリックブルーを採用。ファッションのカジュアル化というトレンドとともに、ウォークマン®は歩きはじめました。35年の歴史を経て、カセットテープからCDやMD、そして現在は100GBを超えるメモリーを内蔵しハイレゾ音源に対応したウォークマン®へと進化しました。

「個人投資家の皆様へ」ウェブサイトのご案内

ソニーについてより深く知っていただけるよう、ソニーの会社概要や経営方針、歴史などの様々な情報をご紹介します。

詳細はこちらへ [個人投資家の皆様へ](#)

2014年度第1四半期連結業績(2014年4月1日から2014年6月30日まで)

業績ハイライト

- 売上高及び営業収入(以下「売上高」)は、主に、2013年11月に発売したPS4™の貢献があったゲーム&ネットワークサービス分野や映画製作における劇場興行収入が増加した映画分野の大幅な増収、ならびに為替の好影響により増加。
- 営業利益は、主に、ゲーム&ネットワークサービス分野における大幅な損益改善により増加。
- 営業利益には、御殿山テクノロジーセンターの土地及び建物の一部売却にともなう売却益148億円が含まれる。

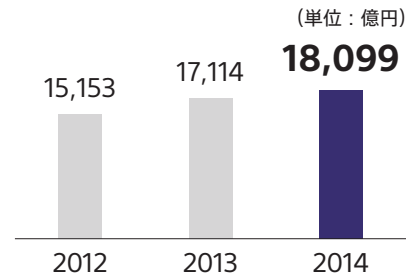
平均為替レート

	2013年度 第1四半期	2014年度 第1四半期	変化率
	円	円	%
1米ドル	98.7	102.2	3.4(円安)
1ユーロ	128.9	140.1	8.0(円安)

売上高

1兆8,099 億円

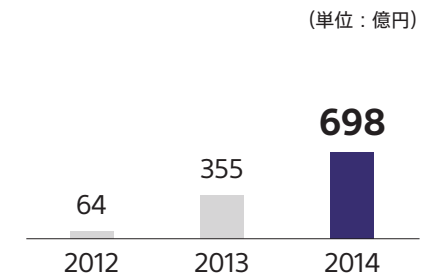
前年同期比 **+5.8%**



営業利益

698 億円

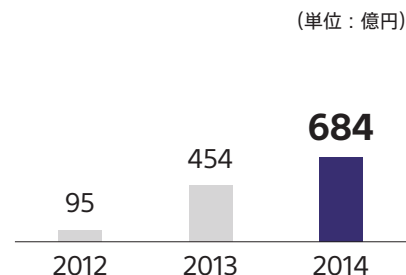
前年同期比 **+343** 億円



税引前利益

684 億円

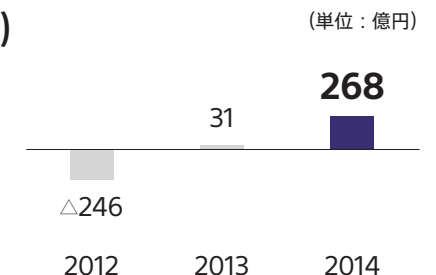
前年同期比 **+230** 億円



当社株主に帰属する四半期純利益(損失)

268 億円

前年同期比 **+237** 億円



売上高構成比 (単位：%) (2014年度第1四半期)

● 地域別

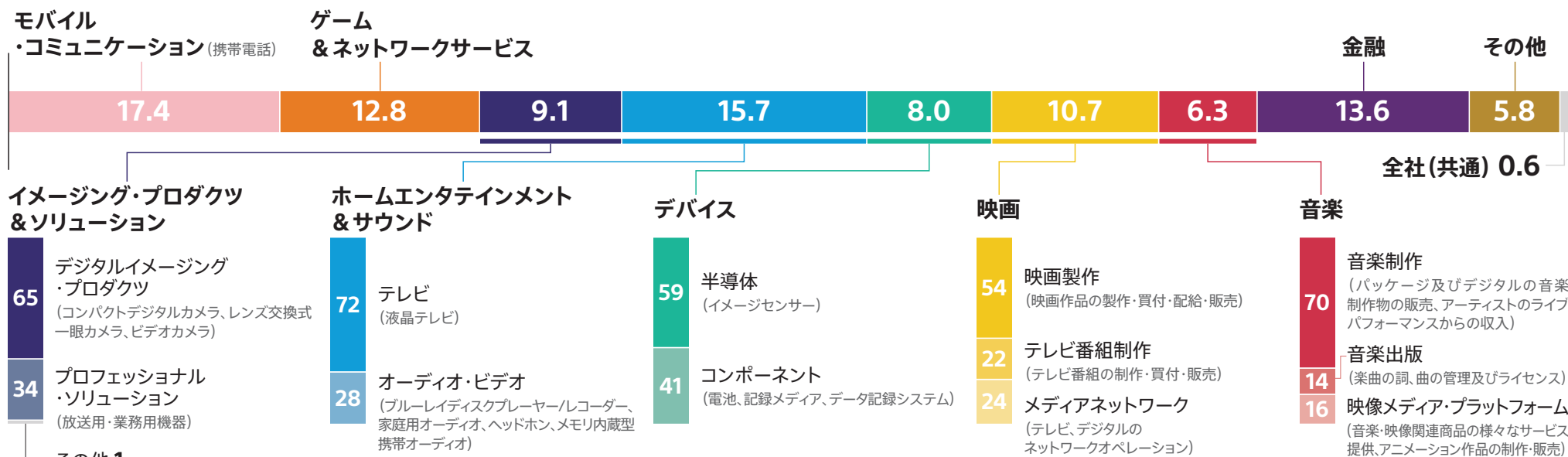


日本、米国及び中国以外の各区分に属する主な地域

■ 欧州：イギリス、フランス、ドイツ、ロシア、スペイン、スウェーデン ■ アジア・太平洋地域：インド、韓国、オセアニア ■ その他地域：中近東/アフリカ、ブラジル、メキシコ、カナダ

(注1) 地域別の売上高構成比は、外部顧客に対する売上高にもとづいて算出したものです。(注2) 地域別の売上高構成比は、顧客の所在地別に表示されています。

● ビジネス別



(注1) ビジネス別の売上高構成比は、外部顧客に対する売上高にもとづいて算出したものです。(注2) ()内はそれぞれの分野/カテゴリー内の主要製品・ビジネスを表しています。

セグメント変更について

ソニーは、2014年4月1日付の組織変更にとまない、当年度第1四半期より、主にゲーム分野及びモバイル・プロダクツ & コミュニケーション (以下「MP & C」) 分野を従来構成していた事業を再編し、業績報告におけるビジネスセグメント区分の変更を行いました。この再編に関連して、従来のその他分野に含まれていたネットワーク事業をゲーム分野に統合し、ゲーム & ネットワークサービス分野に名称変更しました。また、従来のMP & C分野に含まれていたモバイル・コミュニケーションカテゴリーをモバイル・コミュニケーション分野とし、それ以外をその他分野に移管しました。これにより、PC事業はその他分野に含まれています。

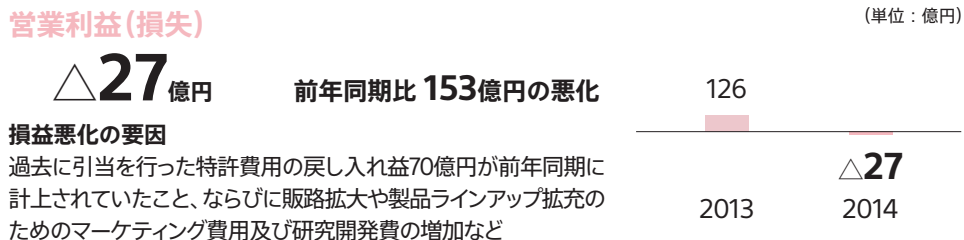
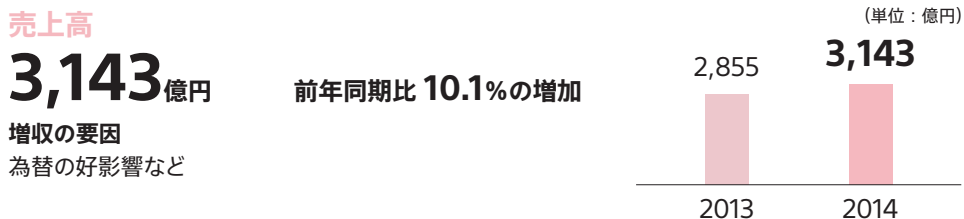
また、2014年6月1日付の組織変更にとまない、当年度第1四半期より、電源事業がデバイス分野からその他分野へ移管されました。

以上のセグメント変更にとまない、各分野の過年度の売上高及び営業損益を当年度の表示に合わせて組替再表示しています。

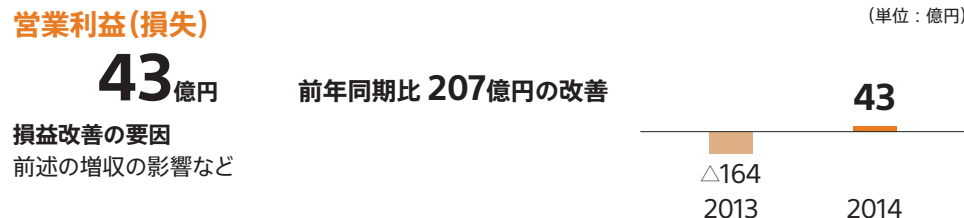
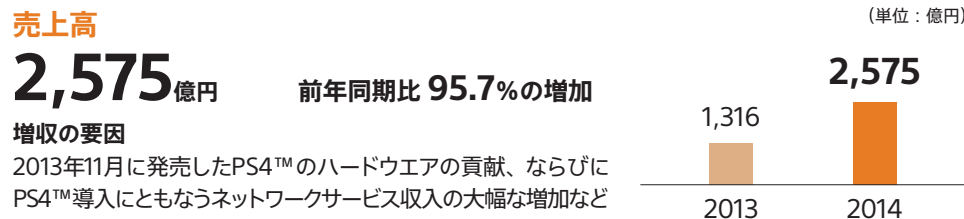
ビジネス別営業の概況

以下の説明における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、また各分野の営業損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ていません。

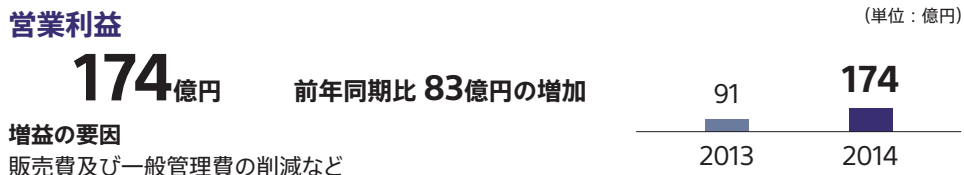
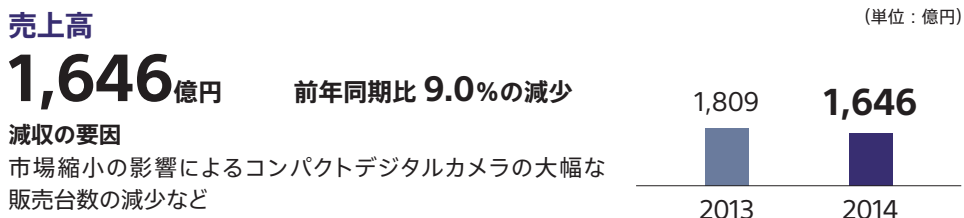
モバイル・コミュニケーション分野



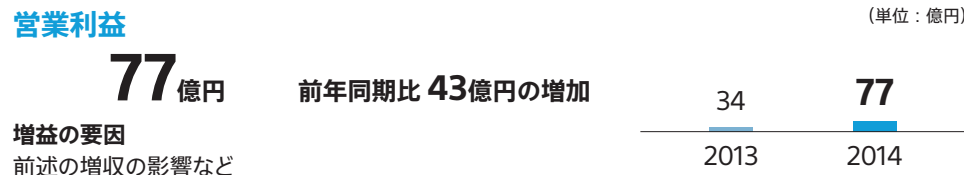
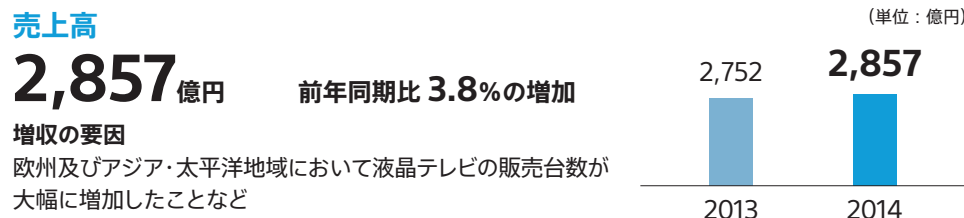
ゲーム&ネットワークサービス分野



イメージング・プロダクツ&ソリューション分野



ホームエンタテインメント&サウンド分野



デバイス分野

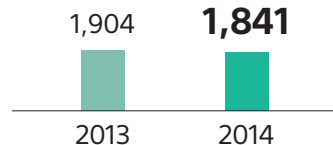
売上高

(単位：億円)

1,841 億円 前年同期比 3.3%の減少

減収の要因

PS3[®]向けシステムLSIの減収など



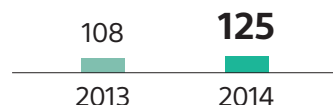
(単位：億円)

営業利益

125 億円 前年同期比 17億円の増加

増益の要因

為替の好影響及び電池事業の収益改善など



(単位：億円)

音楽分野

売上高

(単位：億円)

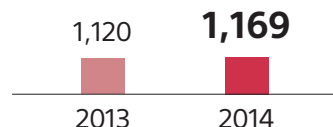
1,169 億円 前年同期比 4.4%の増加

増収の要因

米国外の地域での売上が増加したことなどによる音楽出版の増収及び映像メディア・プラットフォームの増収など

● 当四半期にヒットした作品

マイケル・ジャクソン「エスケイプ」、ファレル・ウィリアムス「GIRL」、ジョン・レジェンド「ラブ・イン・ザ・フューチャー」など



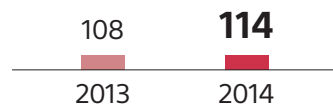
(単位：億円)

営業利益

114 億円 前年同期比 6億円の増加

増益の要因

音楽制作におけるコスト削減など



(単位：億円)

映画分野

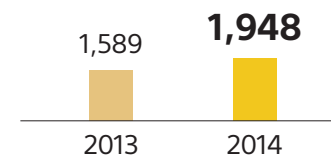
売上高

(単位：億円)

1,948 億円 前年同期比 22.6%の増加

増収の要因

全世界で好調だった「アメイジング・スパイダーマン 2」及び「22 Jump Street」などにより、劇場興行収入が増加した映画製作の大幅な増収など



(単位：億円)

営業利益

78 億円 前年同期比 41億円の増加

増益の要因

前年同期には「アフター・アース」の劇場興行収入が想定を下回った影響があったことに加え、前述の映画製作の増収の影響など



(単位：億円)

金融分野

金融ビジネス収入

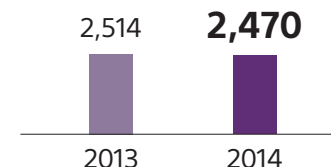
(単位：億円)

2,470 億円 前年同期比 1.8%の減少

減収の要因

ソニー生命保険(株) (以下「ソニー生命」) の減収など

● ソニー生命の減収：当四半期の日本の株式相場の上昇幅が前年同期を下回ったことなどにともない、特別勘定における運用損益が悪化したことなど



(単位：億円)

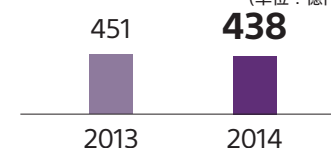
営業利益

438 億円 前年同期比 13億円の減少

減益の要因

ソニー生命の減益など

● ソニー生命の減益：前述の特別勘定における運用損益の悪化にともない変額保険等にかかる繰延保険契約費償却額が増加したことなど



(単位：億円)

* 金融分野には、ソニーフィナンシャルホールディングス(株) (以下「SFH」) 及びSFHの連結子会社であるソニー生命、ソニー損害保険(株)、ソニー銀行(株)の3社の業績が含まれています。金融分野に記載されているソニー生命の業績は、SFH及びソニー生命が日本の会計原則に則って個別に開示している業績とは異なります。なお、過年度の財務数値の一部を見直しました。

株式の状況

株式の所有者別状況

	2012年度末 (2013年3月31日現在)		2013年度末 (2014年3月31日現在)		2014年度第1四半期末 (2014年6月30日現在)	
	千株	名	千株	名	千株	名
■ 外国人	330,107	1,303	441,409	1,354	471,554	1,377
■ 金融機関	231,071	129	193,729	127	182,372	126
■ 個人・その他	388,381	740,076	349,811	682,846	334,526	661,645
■ 一般法人	34,555	3,861	33,653	3,578	33,248	3,459
■ 証券会社	27,836	102	26,105	95	23,018	85
合計	1,011,950	745,471	1,044,708	688,000	1,044,718	666,692

所有者別の持株比率 (単位：%)

