

各 位

会社名 ソニー株式会社
 代表者名 代表執行役 平井 一夫
 (コード番号 6758 東証 第1部)
 問合せ先 財務部 VP 村上 敦子
 (TEL: 03-6748-2111(代表))

モバイル・コミュニケーション分野及び音楽分野の経営数値目標の改訂について

ソニー株式会社(以下「ソニー」)は、業績報告におけるビジネスセグメント区分の変更にともない、モバイル・コミュニケーション(以下「MC」)分野及び音楽分野の2017年度(2017年4月1日から2018年3月31日まで)の経営数値目標を、以下のとおり修正します。

■ 2017年度の経営数値目標

MC 分野		2015年2月4日発表	2015年4月30日発表
	売上高 ¹		9,000～11,000億円
	営業利益率	3～5%	3～5%

音楽分野		2014年11月18日発表	2015年4月30日発表
	売上高 ¹	48～52億米ドル	49～53億米ドル
	営業利益率	10.5～11.5%	10.5～11.5%
	減価償却費及び償却費・ 構造改革費用控除前営業利益率 ²	13.5～14.5%	13.5～14.5%

この改訂は、2015年4月1日付の組織変更にともない、2015年度第1四半期より、その他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うことによるものです。この再編に関連して、従来のその他分野に含まれていた日本のディスク製造事業を音楽分野に、ソネット株式会社及びその子会社をMC分野にそれぞれ統合します。なお、デバイス分野とホームエンタテインメント&サウンド分野の間での純正車載オーディオ機器の移管は、既に2014年11月25日に発表した経営数値目標に反映済みです。

■ (参考)2014年度の実績

MC 分野	売上高 ¹	14,102億円
	営業利益(損失)	△2,176億円
	営業利益(損失)率	△15.4%

音楽分野	売上高 ¹	51億米ドル
	営業利益率	10.8%
	減価償却費及び償却費・構造改革費用控除前営業利益率 ²	13.8%

音楽分野の米ドルベースの2017年度数値目標は、日本のソニー・ミュージックエンタテインメントの円ベースの数値を、1米ドル=110円(2014年11月18日の発表時の換算レート)で米ドルベースに換算し、Sony Music Entertainment 及び Sony/ATV Music Publishing LLC の米ドルベースのそれぞれの数値と合算した上で算出したものです。

また、音楽分野の米ドルベースの2014年度実績は、日本のソニー・ミュージックエンタテインメントの円ベースの数値を、1米ドル=109.9円(2014年度平均実績レート)で米ドルベースに換算し、Sony Music Entertainment 及び Sony/ATV Music Publishing LLC の米ドルベースのそれぞれの数値と合算した上で算出したものです。

¹ 営業収入及びセグメント間取引を含む。

² 減価償却費及び償却費・構造改革費用控除前営業利益率は、米国会計原則に則っていません。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、音楽分野において、この補足的な開示が投資家の皆様に有益な追加情報を提供すると考えています。

将来に関する記述等についてのご注意

この発表文に記載されている、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) 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うる要素はこれらに限定されるものではありません。