



SONY

2004年度 第2四半期 連結業績概要

(2004年9月30日に終了した3ヶ月間)

ソニー株式会社 IRオフィス
Sony Investor Relations

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」、「予測」、「予想」、「可能性」やその類義語を用いたものに限定されるものではありません。口頭もしく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者の判断にもとづいています。実際の業績は、様々な重要な要素により、これら業績見通しとは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、あらたな情報、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すとは限りません。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または資産・負債を有する米ドル、ユーロまたはその他の通貨と円との為替レート、
- (3)継続的な新製品導入と急速な技術革新や、エレクトロニクス、ゲーム、音楽、映画分野で顕著な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競争の中で、顧客に受け入れられる製品やサービスをソニーが設計・開発し続けていく能力、
- (4)ソニーがエレクトロニクス、音楽分野において人員削減やその他のビジネス事業再編を成功させる能力、
- (5)ソニーがエレクトロニクス、音楽、映画、その他分野においてネットワーク戦略を成功させる能力、音楽、映画分野で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する能力、
- (6)ソニーが主にエレクトロニクス分野において研究開発や設備投資に十分な経営資源を適切に集中させる能力、
- (7)ソニーと他社との合併、提携の成否、および
- (8)映画分野におけるMGMの買収に関し、MGM株主の承認や当局の認可が得られず、計画を断念せざるを得なくなるリスク、などです。ただし、業績に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。

FY04.2Q 連結業績

(億円)

	FY03.2Q	FY04.2Q	前年同期比	前年同期比 (LCベース)
売上高および営業収入	17,970	17,023	-5.3%	-2%
営業利益	332	434	+30.6%	+62%
税引前利益	441	633	+43.6%	
持分法損益	29	61	+109.6%	
当期純利益	329	532	+61.6%	
構造改革費用**	97	188	+91億円	

*LCベース: 円と現地通貨との間に為替変動がなかったものと仮定した試算ベース(Local Currency Basis)

**構造改革費用は営業費用に含まれる

為替変動による業績への影響額	平均レート	FY03.2Q	FY04.2Q
売上高 : 約 -556 億円	1ドル	117 円	109 円
営業利益 : 約 -105 億円	1ユーロ	131 円	133 円

FY04.2Q 業績ハイライト

- ✓ 現地通貨ベースでの売上高は前年同期比2%減となったものの、営業利益は同62%の増加
- ✓ デジタルカメラ、フラットパネルテレビ、液晶リアプロジェクションテレビ、半導体などが好調な売上を記録
- ✓ スパイダーマン2の大ヒットなどにより、映画ビジネスの営業損益が前年同期比で大幅に改善(+320億円)
- ✓ ソニー・エリクソンなどの合併会社の業績が改善し、持分法投資損益で61億円の利益を計上
- ✓ FY04通期見通し:
営業利益は前年度比62%増、税引前利益は同18%増、
当期純利益同24%増の見込み

最近のビジネス・トピックス

HD対応製品を続々と発表し、対応製品のラインアップを急速に拡充

- フラットパネルテレビおよび液晶リアプロジェクションテレビ
- 世界初の民生用 1080i方式対応 ビデオカメラ HDR-FX1
- PC「VAIO」type-X:HD コンテンツの記録・編集が可能に
- ブルーレイディスクドライブ用基幹部品



SCE が新型PS2を発表:小型・薄型、ネットワーク
端子標準装備、11月より世界中で発売開始

SMEとBMGがソニーBMGを設立。新会社を
通じて、著名な音楽レーベルや世界的/ローカル
アーティストなどの楽曲を提供



10月時点で、SPEは北米市場および北米以外の市場の両方
において10億ドル超の年間興行収入を3年間連続で記録。スパイダ
ーマン2、50 First Dates、Hellboyなどのヒットが貢献

ソニー、プロビデンス・エクイティ・パートナーズ、テキサス・パシフィック・グループ、コムキャスト
・コーポレーション、DLJマーチャント・バンキング・パートナーズによるコンソーシアムがMGM
買収に最終合意

当四半期におけるセグメント変更

1.「ソニーBMG・ミュージックエンタテインメント」設立

- 8月1日に設立したソニーBMGについては、当期純利益(損失)の50%を持分法による投資損益として計上。
- SMEIの音楽制作事業は、前年同期は3か月分、当四半期には7月分のみが音楽分野に含まれる。
- SMEIの音楽出版事業ならびにSMEJは、従来どおり音楽分野に計上。
- 従来音楽分野に含まれていたSMEIのディスク製造・物流事業(日本以外)は、エレクトロニクス分野に計上。前年同期の実績を修正再表示。

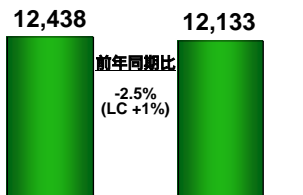
2.ソニーグループにおける半導体製造事業の統合

- 従来、ゲーム分野に含まれていたSCEの半導体製造事業を、エレクトロニクス分野に計上。前年同期の実績は修正再表示していない。

FY04.2Q エレクトロニクス

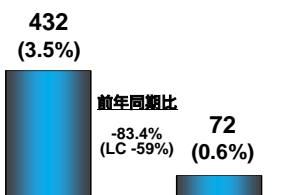
(億円)

売上高



- デジタルカメラ、フラットパネルテレビ、液晶リアプロジェクションテレビの売上が拡大。ブラウン管テレビと携帯型オーディオは減収

営業利益



- 価格下落による売上原価率の悪化、円高の影響、構造改革費用の増加により減益
- 構造改革費用156億円を計上 (FY03.2Qは63億円)

FY03.2Q

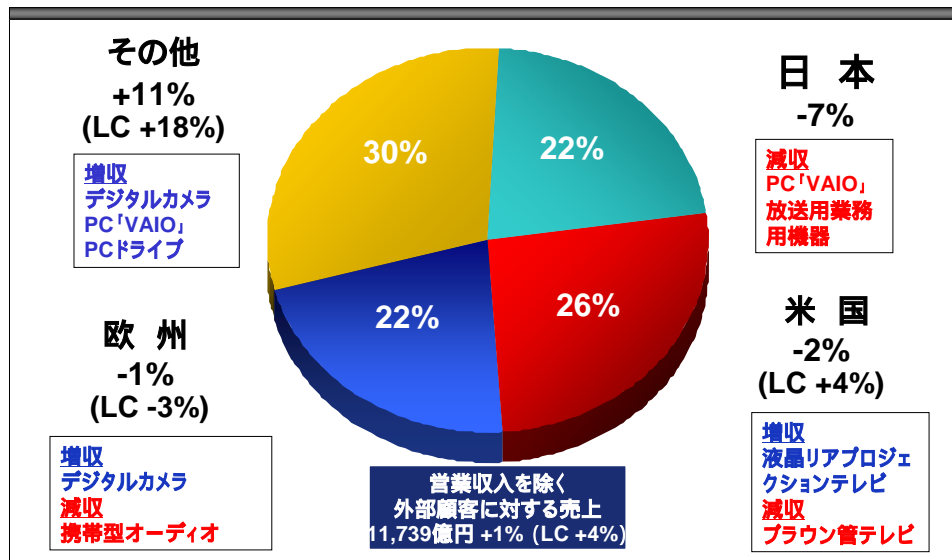
FY04.2Q

セグメント間取引を含む / LC: 現地通貨試算ベースの伸び率 / 営業利益下の(%)は営業利益率

Sony Corporation Investor Relations

7

エレクトロニクス地域別売上 (FY04.2Q)

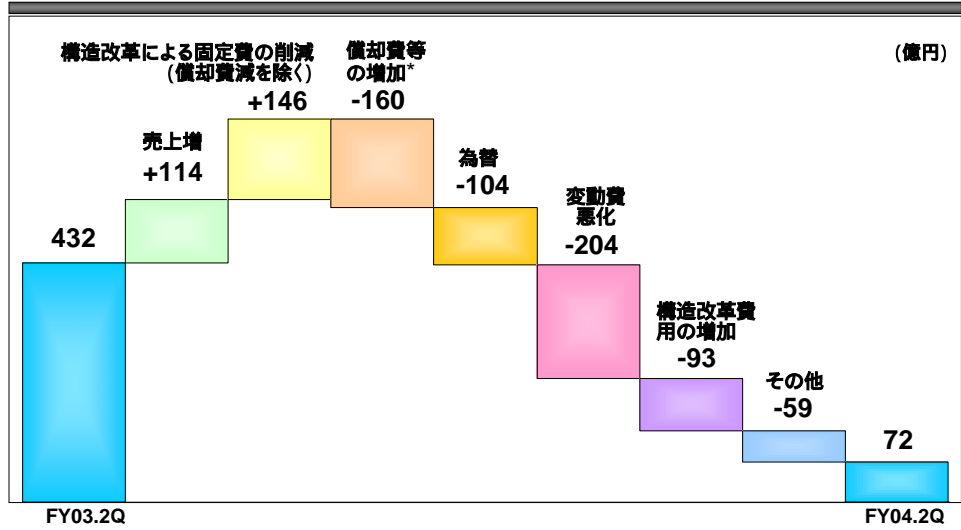


円グラフは地域別売上高構成比(円ベース) / 円グラフ外の%は前年同期比伸び率 / LC: 現地通貨試算ベースでの伸び率 / 営業収入を除く外部顧客に対する売上

Sony Corporation Investor Relations

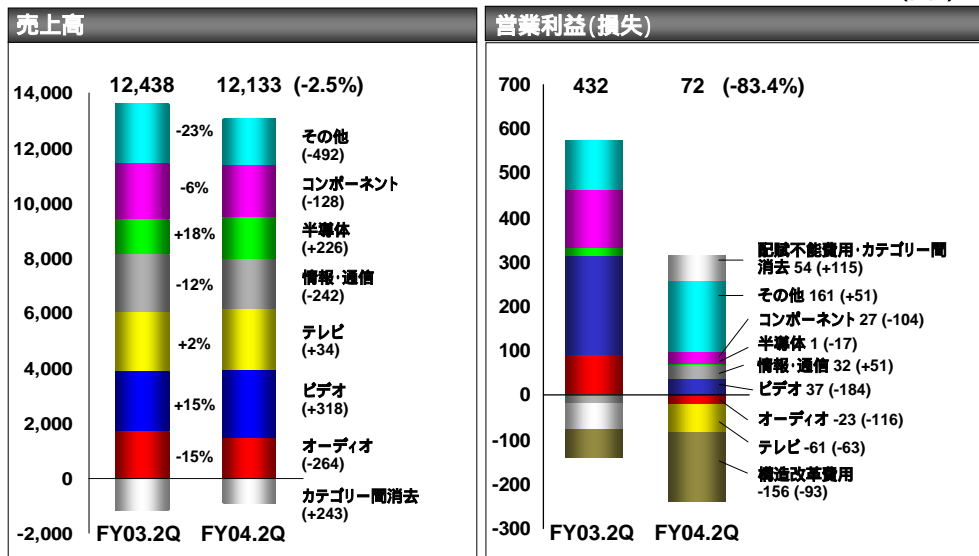
8

エレクトロニクス営業利益増減要因 (FY04.2Q)



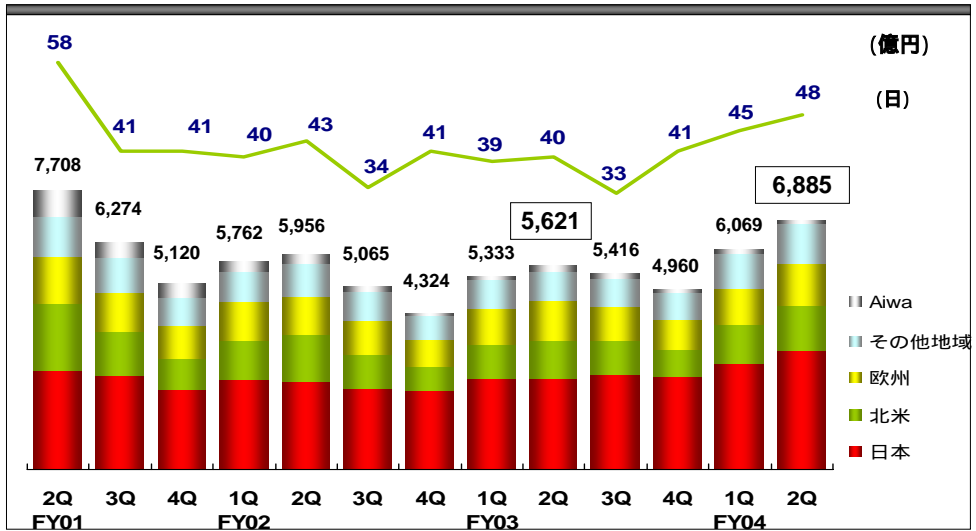
*前年同期の償却費等については、当四半期より音楽分野から移管されたディスク製造の影響を除いたベースで算出しています。

FY04.2Q エレクトロニクス(製品カテゴリー別)



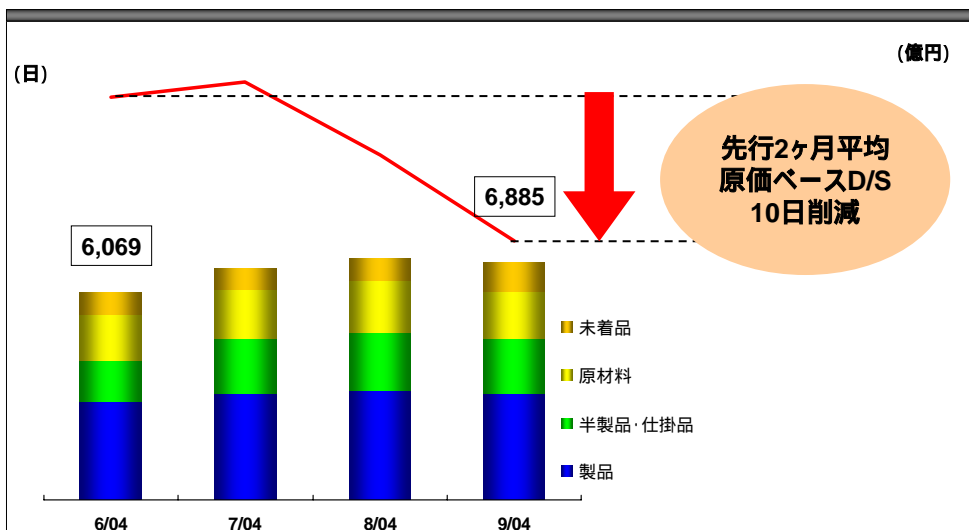
()内は前年同期比増減 (億円)

エレクトロニクス連結棚卸資産(地域別)



棒グラフ：棚卸資産(億円単位) / 折れ線グラフ：棚卸資産回転日数(期首期末平均棚卸資産 ÷ 期中平均日次売上)
 ビジネス別セグメントの区分変更により、FY03.1Q - FY04.1Qの棚卸資産は修正再表示しています。

エレクトロニクス連結棚卸資産(勘定別)



棒グラフ：月末棚卸資産水準(億円単位) / 折れ線グラフ：棚卸資産回転日数(月初月末平均棚卸資産 ÷ 先行2ヶ月平均原価)

国内年末商戦向け新製品

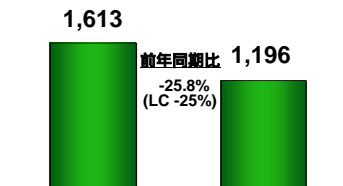


Sony Corporation Investor Relations 13

FY04.2Q ゲーム

(億円)

売上高



- ハードウェア: 新型PS2への移行を控え、部品在庫を消化しつつ従来機種を生産出荷を戦略的に抑えたことと、戦略的な価格引下げで減収
- ソフトウェア: PS2用ソフトウェアが増収となり、全体で増収
プレイステーション/PS2ソフトウェア生産出荷 (03.2Q) 5,400万本 (04.2Q) 5,900万本

営業利益(損失)



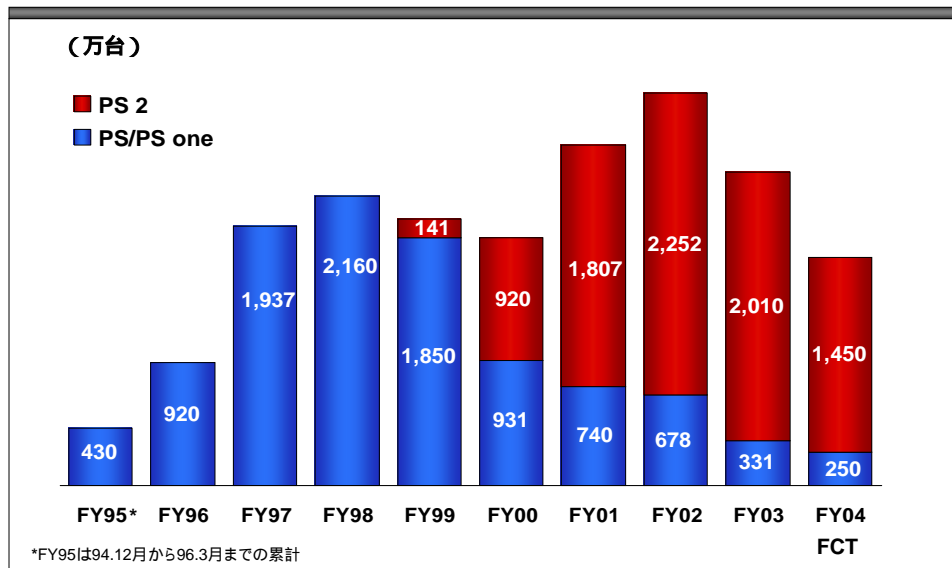
- ソフトウェア売上が拡大したものの、ハードウェアの売上減少により減益

FY03.2Q

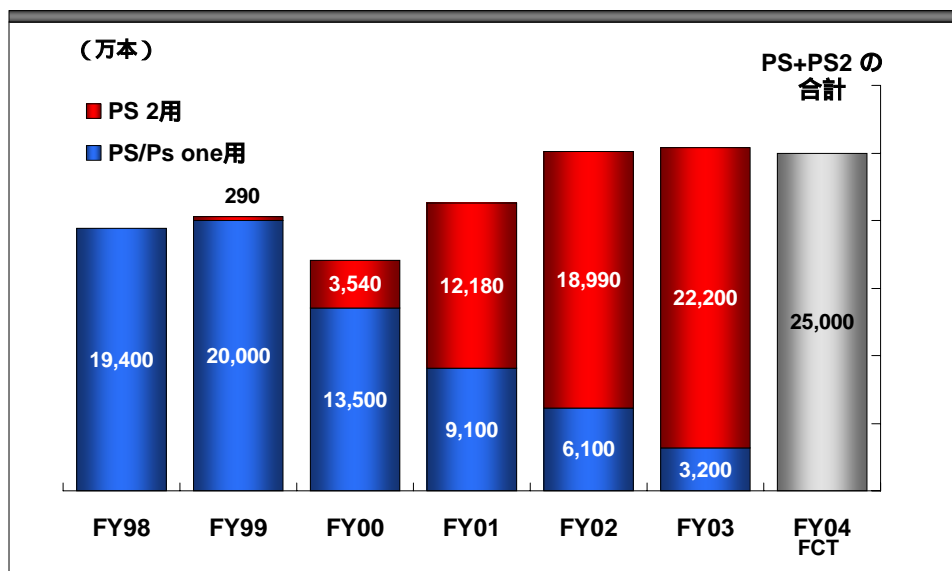
FY04.2Q

セグメント間取引を含む / LC: 現地通貨試算ベースの伸び率 / 営業利益下の(%)は営業利益率

PlayStation ハード生産出荷台数推移 & 計画



PlayStation ソフト生産出荷台数推移 & 計画



FY04.2Q 音楽

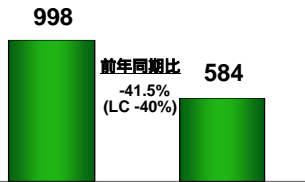
ソニー連結音楽ビジネス

(億円)

ソニー-BMG

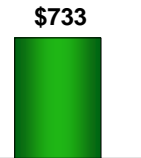
(百万米ドル)

売上高

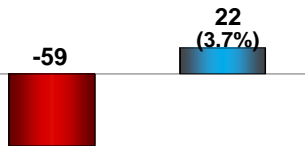


- ソニー-BMG (8月1日、SMEJは除く)設立にともない、SMEIの音楽制作事業の売上は前年同期は3ヵ月分、当四半期には2004年7月単月分のみが含まれる
- 売上構成: SMEI 38%、SMEJ 62%

売上高



営業利益(損失)



- SMEI:業績改善
- SMEJ:売上増加や販売費・一般管理費などの減少により改善

税引前損失



FY03.2Q

FY04.2Q

2004年8-9月

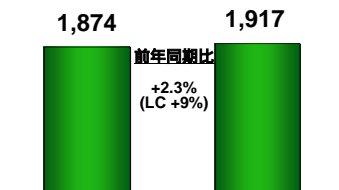
セグメント間取引を含む / LC:現地通貨試算ベースの伸び率 / 営業利益下の(%)は営業利益率

上記は、ソニーとBMGの合弁会社であるソニー-BMGの売上高と税引前損失であり、ソニーには連結されていません。また上記には構造改革費用30百万米ドルが含まれています。

FY04.2Q 映画

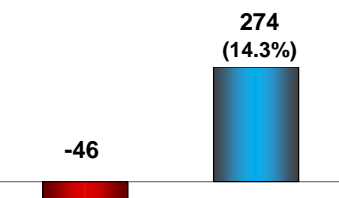
(億円)

売上高



- スパイダーマン2の劇場興行が大変好調で、当四半期の高い劇場興行収入に貢献
- DVD/VHSソフトの売上は「Hellboy」や「13 Going on 30」の貢献により増加、有料テレビ収入も増加

営業利益(損失)



- スパイダーマン2の記録的なヒットが大きく貢献
- DVD/VHSソフトや有料テレビ収入も貢献

FY03.2Q

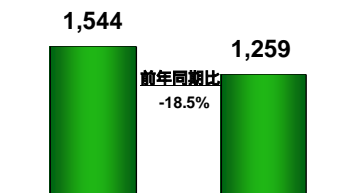
FY04.2Q

セグメント間取引を含む / LC:現地通貨試算ベースの伸び率 / 営業利益下の(%)は営業利益率

FY04.2Q 金融

(億円)

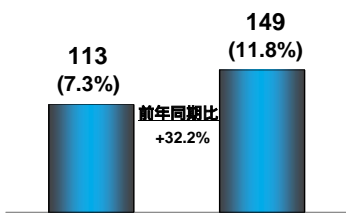
金融ビジネス収入



- 全体の84%を占めるソニー生命が、収益計上方法の変更および運用損益の減少により21%減収

ソニー生命収入 03.2Q: 1,338 04.2Q: 1,059

営業利益



- ソニー生命が、一般勘定の運用損益の減少を、保有契約高の増加および責任準備金繰入額の減少により吸収して11%の増益

ソニー生命営業利益 03.2Q: 159 04.2Q: 176

- 前年同期はクロスウェイブに関する損失を計上

FY03.2Q

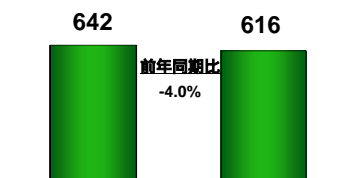
FY04.2Q

セグメント間取引を含む / 営業利益下の(%)は営業利益率

FY04.2Q その他

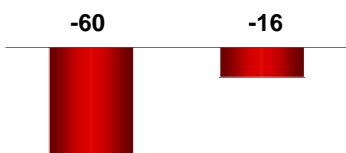
(億円)

売上高



- 主に日本の広告代理店子会社におけるセグメント間取引の売上減により減収
- アニメーション作品の制作・販売事業や輸入生活用品小売事業は増収

営業損失



- いくつかの事業において、組織の見直しなどによる固定費削減を行ったことで損失が縮小

FY03.2Q

FY04.2Q

セグメント間取引を含む

ソニー・エリクソン・モバイルコミュニケーションズ

		2004年 7-9月期	前年同期比
販売台数	(万台)	1,070	+51 %
売上高	(百万ユーロ)	1,678	+29 %
税引前利益		136	+249 %
当期純利益		90	+45 %
ソニー持分への影響額	(億円)*	60	+50 %

* ソニー・エリクソンは持分法適用会社であり、同社の当期純利益の50% (持分割合相当分) が、ソニーの連結当期純利益に計上されています。

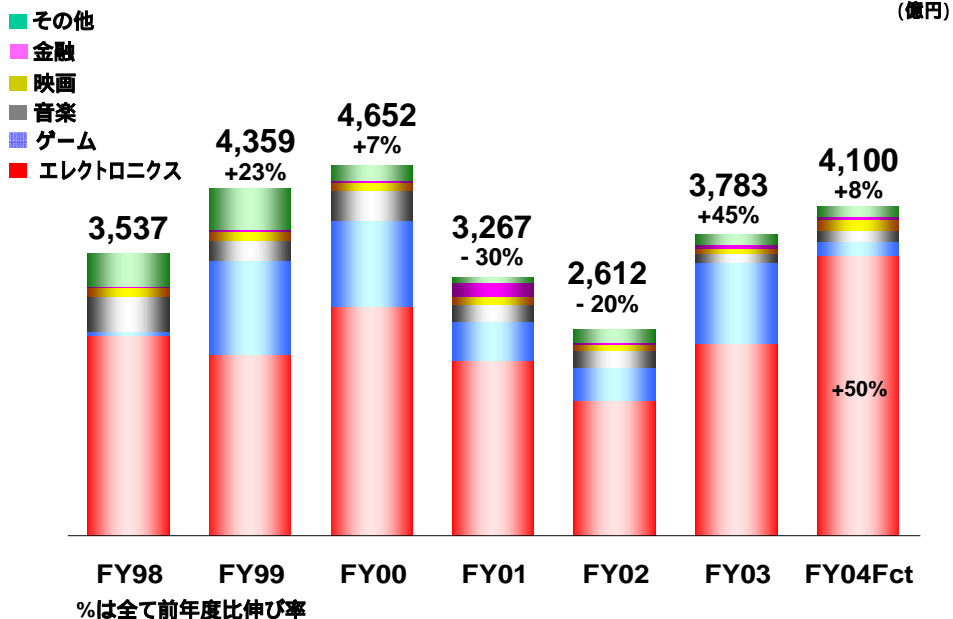
FY04 業績見通し

(億円)				
2004年10月28日現在	FY03	FY04 Fct	前年度比	7月時点
売上高および営業収入	74,964	73,500	-2%	75,500
営業利益	989	1,600	+62%	1,600
税引前利益	1,441	1,700	+18%	1,600
当期純利益	885	1,100	+24%	1,000
構造改革費用*	1,681	1,100	-35%	1,300
設備投資額	3,783	4,100	+8%	4,100
うち、半導体向け	1,750	1,900	+9%	1,900
減価償却費**	3,663	3,700	+1%	3,700
うち、有形固定資産分	2,869	2,900	+1%	2,900
研究開発費	5,145	5,500	+7%	5,500

* 構造改革費用は営業費用に含まれる
 ** 減価償却費は、無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含む

為替レート	FY03実績レート	FY04.3Q以降の前提レート
1 ドル	112 円	105 円前後
1 ユーロ	131 円	125 円前後

FY04 設備投資額見通し



FY04 減価償却費見通し

