

エレクトロニクス分野 製品カテゴリー別業績(監査対象外)

売上高および営業収入	12月31日に終了した3ヵ月間		(単位：億円) 増減
	2003	2004	
オーディオ			
外部顧客に対するもの	¥ 2,196	¥ 1,840	△16.2%
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	22	0	
計	2,218	1,840	△17.0
ビデオ			
外部顧客に対するもの	3,107	3,297	+6.1
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	33	35	
計	3,140	3,332	+6.1
テレビ			
外部顧客に対するもの	3,064	3,184	+3.9
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	0	30	
計	3,064	3,214	+4.9
情報・通信			
外部顧客に対するもの	2,315	2,181	△5.8
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	18	19	
計	2,333	2,200	△5.7
半導体			
外部顧客に対するもの	695	538	△22.6
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	707	1,013	
計	1,402	1,551	+ 10.6
コンポーネント			
外部顧客に対するもの	1,699	1,647	△3.0
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	446	354	
計	2,145	2,001	△6.7
その他			
外部顧客に対するもの	1,722	1,700	△1.3
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	541	586	
計	2,263	2,286	+ 1.0
カテゴリー間取引消去	(1,321)	(1,316)	
合計	¥ 15,244	¥ 15,108	△0.9%
営業利益(損失)	2003	2004	増減
オーディオ	¥ 171	¥ 88	△48.3%
ビデオ	312	241	△22.9
テレビ	272	68	△74.8
情報・通信	8	53	+565.5
半導体	165	(14)	—
コンポーネント	159	51	△67.9
その他	147	146	△0.8
小計	1,234	633	△48.6
配賦不能費用控除・カテゴリー間取引消去	(118)	(35)	—
構造改革費用	(472)	(104)	—
合計	¥ 644	¥ 494	△23.3%

(注)

- 上記の情報は、「ビジネス別セグメント情報」におけるエレクトロニクス分野の売上高および営業収入・営業利益(損失)の内訳です。ソニーの経営者はエレクトロニクス事業を単一のオペレーティングセグメントとして意思決定を行っていますが、上記の情報は、当該セグメントを理解する上で有益なものであると考えています。なお、ソニーはエレクトロニクス分野の製品部門区分を一部見直しました。これにともない、過去の実績は新区分に合わせて再表示されています。(「2004年度第3四半期 連結業績のお知らせ」ページ財-11、注記4、5、6参照)
- 2004年度第2四半期より、本社費用の配賦ルールを変更しました。これにともない、2003年度第3四半期の実績も組み替え再表示されています。
- 2003年度の「その他」のカテゴリー間取引およびセグメント間取引には、主としてゲーム分野に対する売上が含まれています。
- 「売上高および営業収入」における「外部顧客に対するもの」以外の金額情報は、米国会計原則にもとづいて開示しているものではありません。製品カテゴリー別の「営業利益(損失)」には、エレクトロニクス分野全体における費用の配賦計算(為替予約実現損益を含む)が反映されています。この費用の配賦計算は、米国会計原則にもとづいて行っているものではありませんが、業績情報を提供するにあたって合理的なものであるとソニーは考えています。

エレクトロニクス分野 製品カテゴリー別業績(監査対象外)

売上高および営業収入	12月31日に終了した9ヵ月間		(単位：億円)
	2003	2004	増減
オーディオ			
外部顧客に対するもの	¥ 5,434	¥ 4,654	△14.4%
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	58	3	
計	5,492	4,657	△15.2
ビデオ			
外部顧客に対するもの	7,517	8,268	+10.0
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	45	78	
計	7,562	8,346	+10.4
テレビ			
外部顧客に対するもの	7,102	7,345	+3.4
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	38	54	
計	7,140	7,399	+3.6
情報・通信			
外部顧客に対するもの	6,259	5,738	△8.3
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	52	52	
計	6,311	5,790	△8.2
半導体			
外部顧客に対するもの	1,871	1,957	+4.6
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	1,875	2,371	
計	3,746	4,328	+15.5
コンポーネント			
外部顧客に対するもの	4,643	4,768	+2.7
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	1,293	958	
計	5,936	5,726	△3.5
その他			
外部顧客に対するもの	4,321	4,518	+4.5
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	2,164	1,096	
計	6,485	5,614	△13.4
カテゴリー間取引消去	(3,723)	(3,367)	
合計	¥ 38,949	¥ 38,493	△1.2%
営業利益(損失)	2003	2004	増減
オーディオ	¥ 306	¥ 51	△83.2%
ビデオ	800	465	△41.9
テレビ	191	(95)	—
情報・通信	(61)	62	—
半導体	157	66	△57.8
コンポーネント	403	152	△62.4
その他	276	375	+ 35.9
小計	2,072	1,076	△48.1
配賦不能費用控除・カテゴリー間取引消去	(260)	(56)	—
構造改革費用	(588)	(369)	—
合計	¥ 1,224	¥ 651	△46.8%

(注)

- 上記の情報は、「ビジネス別セグメント情報」におけるエレクトロニクス分野の売上高および営業収入・営業利益(損失)の内訳です。ソニーの経営者はエレクトロニクス事業を単一のオペレーティングセグメントとして意思決定を行っていますが、上記の情報は、当該セグメントを理解する上で有益なものであると考えています。なお、ソニーはエレクトロニクス分野の製品部門区分を一部見直しました。これにともない、過去の実績は新区分に合わせて再表示されています。(「2004年度第3四半期 連結業績のお知らせ」ページ財-11、注記4、5、6参照)
- 2004年度第2四半期より、本社費用の配賦ルールを変更しました。これにともない、2003年12月31日に終了した9ヵ月間の実績も組み替え再表示されています。
- 2003年度の「その他」のカテゴリー間取引およびセグメント間取引には、主としてゲーム分野に対する売上が含まれています。
- 「売上高および営業収入」における「外部顧客に対するもの」以外の金額情報は、米国会計原則にもとづいて開示しているものではありません。製品カテゴリー別の「営業利益(損失)」には、エレクトロニクス分野全体における費用の配賦計算(為替予約実現損益を含む)が反映されています。この費用の配賦計算は、米国会計原則にもとづいて行っているものではありませんが、業績情報を提供するにあたって合理的なものであるとソニーは考えています。

2004年度 第3四半期決算補足資料

1. 販売/出荷台数

(万台)

	FY00	FY01	FY02	FY03	FY04見通し	
					10月時点	今回
ビデオカメラ	550	540	575	660	700	700
デジタルスチルカメラ	260	340	560	1,000	1,500	1,400
DVDビデオプレーヤー	400	500	700	850	930	930
DVDレコーダー	-	-	2	65	200	170
LCDテレビ	-	-	-	43	70	100
PDPテレビ	-	-	-	21	30	30
プロジェクションテレビ	-	-	-	92	100	125
液晶リアプロジェクションテレビ				25	49	70
ブラウン管テレビ	1,130	1,000	1,000	940	940	970
PC「VAIO」	250	350	310	320	370	330
デスクトップ	80	140	120	130	130	90
ノートブック	170	210	190	190	240	240
海外	110	180	180	210	250	230
国内	140	170	130	110	120	100

2. 半導体・液晶 売上高・設備投資額

(億円)

	FY00	FY01	FY02	FY03	FY04見通し	
					10月時点	今回
半導体						
売上高*	3,670	3,000	3,400	4,000	4,700	4,600
設備投資額*	900	500	410	800	1,900	1,600
液晶						
売上高	700	670	850	1,300	1,700	1,600
設備投資額**	60	420	80	50	70	70

* FY04の売上高・設備投資額には、半導体事業の統合にともない、従来ゲーム分野に含まれていた半導体製造事業の売上高・設備投資額が含まれています。
** FY01の設備投資額には、ST-LCDへの出資額100億円が含まれています。

3. PlayStation ハードウェア生産出荷台数、ソフトウェア生産出荷本数

(万台、万本)

	FY03					FY04				
	Q1	Q2	Q3	Q4	FY	Q1	Q2	Q3	Q4	FY
ハードウェア										
PlayStation 2	265	878	683	184	2,010	71	199	739		
日本	90	66	164	108	428	54	37	158		
北米	144	377	167	44	732	0	70	263		
欧州	31	435	352	32	850	17	92	318		
プレイステーション/PS one	83	96	102	50	331	57	60	84		
日本	10	13	19	11	53	15	18	18		
北米	37	67	60	31	195	42	28	59		
欧州	36	16	23	8	83	0	14	7		
PSP								51		
ソフトウェア	3,900	5,400	11,400	4,700	25,400	4,100	5,900	11,200		
PlayStation 2	3,100	4,400	10,400	4,300	22,200	3,800	5,600	10,900		
日本	600	900	1,400	1,200	4,100	700	900	1,500		
北米	1,500	2,100	5,000	1,600	10,200	1,700	3,000	5,100		
欧州	1,000	1,400	4,000	1,500	7,900	1,400	1,700	4,300		
プレイステーション	800	1,000	1,000	400	3,200	300	300	300		
日本	100	100	50未満	50未満	200	50未満	50未満	50未満		
北米	300	500	500	100	1,400	100	200	100		
欧州	400	400	500	300	1,600	200	100	200		
PSP								130		

*ハードウェア、ソフトウェア製品の生産出荷数量は生産拠点から出荷した時点で集計しています。

4. 為替レート推移

(円)

	FY03					FY04				
	Q1	Q2	Q3	Q4	FY	Q1	Q2	Q3	Q4	FY
米ドル										
市場平均レート	117	117	108	106	112	109	109	105		
加重平均レート*	117	117	108	106	112	108	109	105		
予約レート	118	117	113	107	114	108	109	108		
ユーロ										
市場平均レート	133	131	128	133	131	131	133	136		
加重平均レート*	133	130	127	133	131	131	133	135		
予約レート	131	133	131	129	131	132	132	135		

*各月のネット輸出金額により加重平均したもの