

# 2010年度第1四半期 連結業績概要

(2010年6月30日に終了した3か月間)

ソニー株式会社

Sony Corporation Investor Relations

- 営業損益は、前年同期の損失から大幅に改善し、当四半期は670億円の利益を計上
- コンシューマー・プロフェッショナル&デバイス分野及びネットワークプロダクツ&サービス分野が営業損益改善に大きく寄与
- 当社株主に帰属する四半期純損益も、前年同期の損失から黒字転換し、当四半期は257億円の利益を計上
- 第2四半期以降のユーロに対する前提為替レートをさらに円高方向に見直したものの、通期営業利益見通しを上方修正

## FY10.1Q 連結業績

(億円)

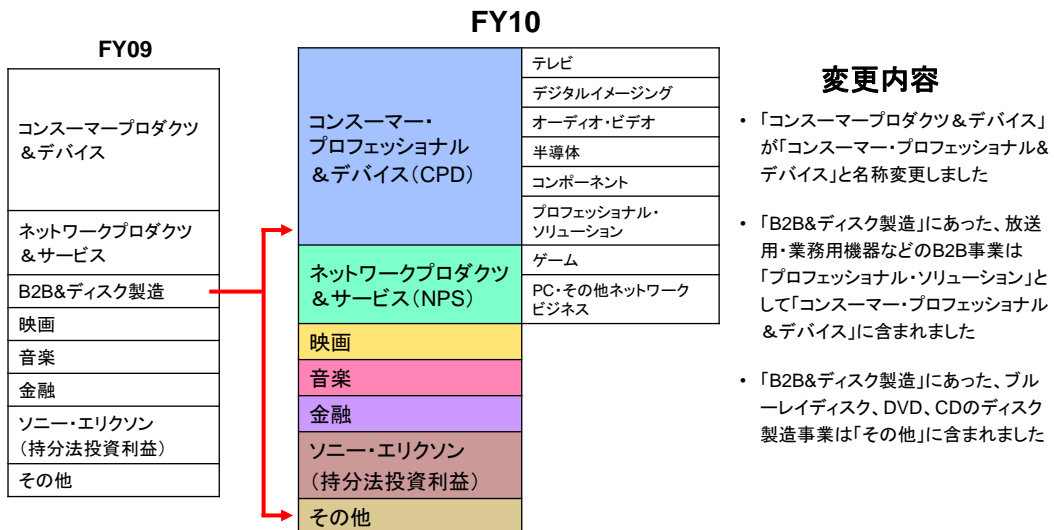
	FY09.1Q	FY10.1Q	前年同期比	前年同期比 (LC*)
売上高及び営業収入	15,999	16,610	+3.8%	+8%
営業利益	△257	670	-	-
税引前利益	△329	789	-	-
当社株主に帰属する四半期純利益	△371	257	-	-
普通株式1株当たり当社株主に 帰属する四半期純利益(希薄化後)	△36.96 円	25.61 円	-	-
<hr/>				
営業利益	△257	670	-	-
控除： 持分法による投資利益	△151	67	-	-
戻し入れ： 構造改革費用	339	72	△78.9%	
上記調整後営業利益	233	675	+189.8%	

ソニーの経営陣は営業利益に加え、持分法による投資利益および構造改革費用による影響を除いた調整後営業利益を用いて業績を評価しています。この開示は、米国会計原則に則っていませんが、投資家の皆様にソニーの営業概況の現状および見通しを理解いただくための有益な情報を提供することによって、ソニーの営業利益に関する理解を深めていただくために表示しているものです。

為替変動による業績への影響額	平均レート	FY09.1Q	FY10.1Q	
売上高及び営業収入:	約 △735 億円	1ドル	96.3 円	91.0 円
営業利益	約 △138 億円	1ユーロ	131.1 円	115.5 円
	其他通貨		前年同期と同水準	

\* LC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(Local Currency Basis)

## セグメント変更について



### 変更内容

- 「コンシューマープロダクツ & デバイス」が「消費者・プロフェッショナル & デバイス」と名称変更しました
- 「B2B & ディスク製造」にあった、放送用・業務用機器などのB2B事業は「プロフェッショナル・ソリューション」として「消費者・プロフェッショナル & デバイス」に含まれました
- 「B2B & ディスク製造」にあった、ブルーレイディスク、DVD、CDのディスク製造事業は「その他」に含まれました

2010年4月1日付の組織変更にともない、2010年度第1四半期より、事業報告におけるビジネスセグメントを変更

## FY10.1Q セグメント情報

(億円)

		FY09.1Q	FY10.1Q	前年同期比	前年同期比(LC*)	為替影響額**
CPD	売上高	8,312	8,895	+7.0%	+12%	△423億円
	営業利益	△89	501	+590億円	+667億円	△77
NPS	売上高	2,461	3,259	+32.4%	+41%	△204
	営業利益	△367	△38	+329億円	+407億円	△78
映画	売上高	1,700	1,321	△22.3%	△18%	
	営業利益	18	29	+11億円		
音楽	売上高	1,088	1,103	+1.3%	+5%	
	営業利益	54	75	+21億円		
金融	金融ビジネス収入	2,276	1,690	△25.7%		
	営業利益	482	300	△182億円		
ソニー・エリクソン***	持分法投資利益	△145	6	+151億円		
その他****	売上高	999	1,068	+6.9%		
	営業利益	△46	△39	+7億円		

営業収入を含む。またセグメント間取引を含む

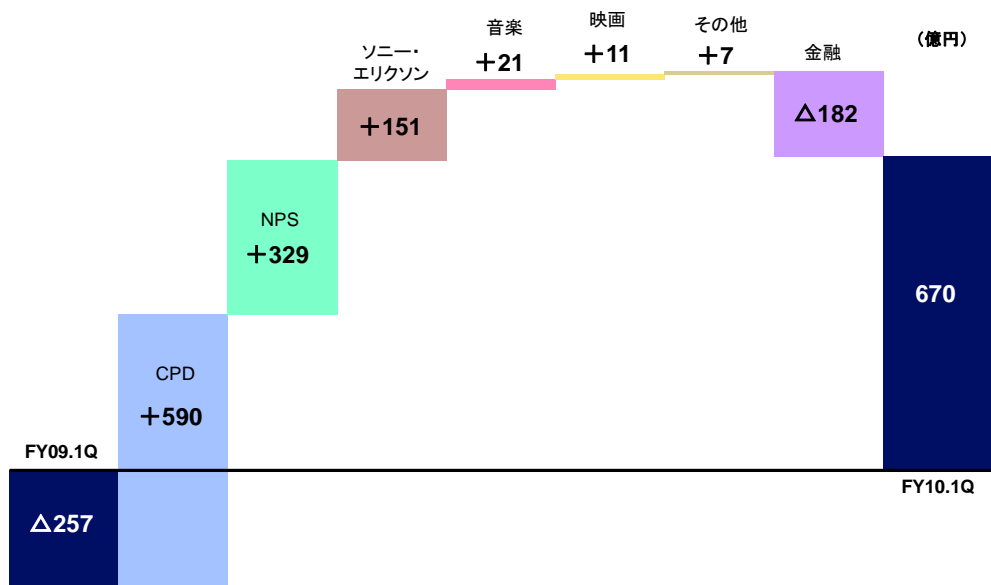
\* LCベース: 円と現地通貨との間の為替変動がなかったものと仮定した試算ベース(Local Currency Basis)、映画については米ドルベース

\*\* 米ドル・ユーロに対する平均円レートは、FY09.1Qはそれぞれ96.3円、131.1円、FY10.1Qはそれぞれ91.0円、115.5円

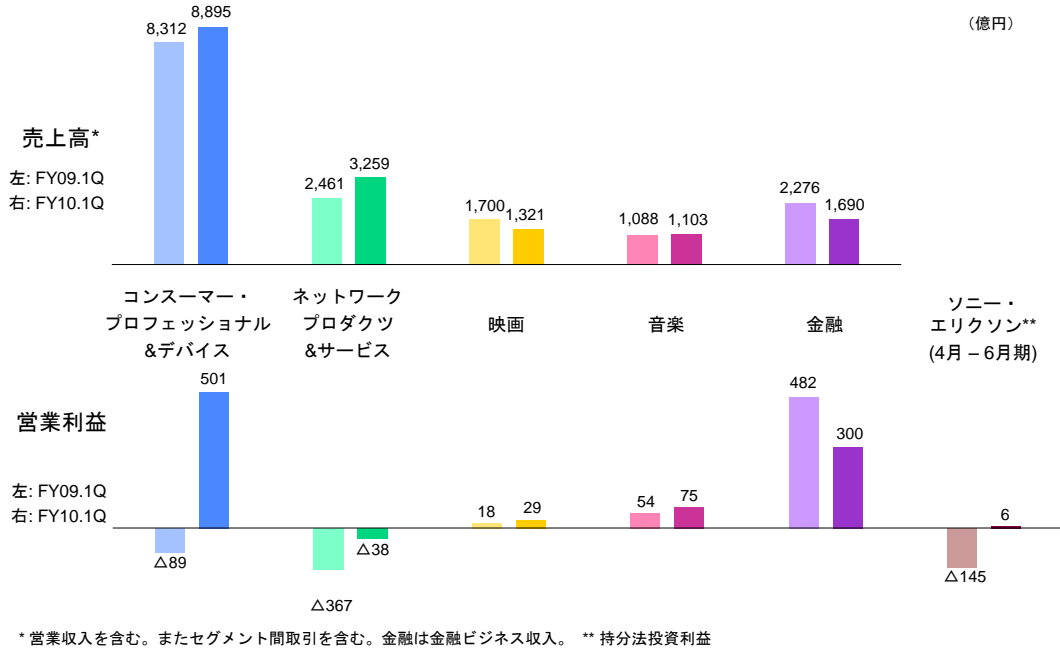
\*\*\* ソニー・エリクソンはエリクソン社との間で、ソニーが50%の株式を保有する持分法適用会社です

\*\*\*\* その他分野には、ディスク製造事業、ソネットエンタテインメント(株)、ソニーイーエムシーエス(株)が製造委託されている一部の事業などが含まれます

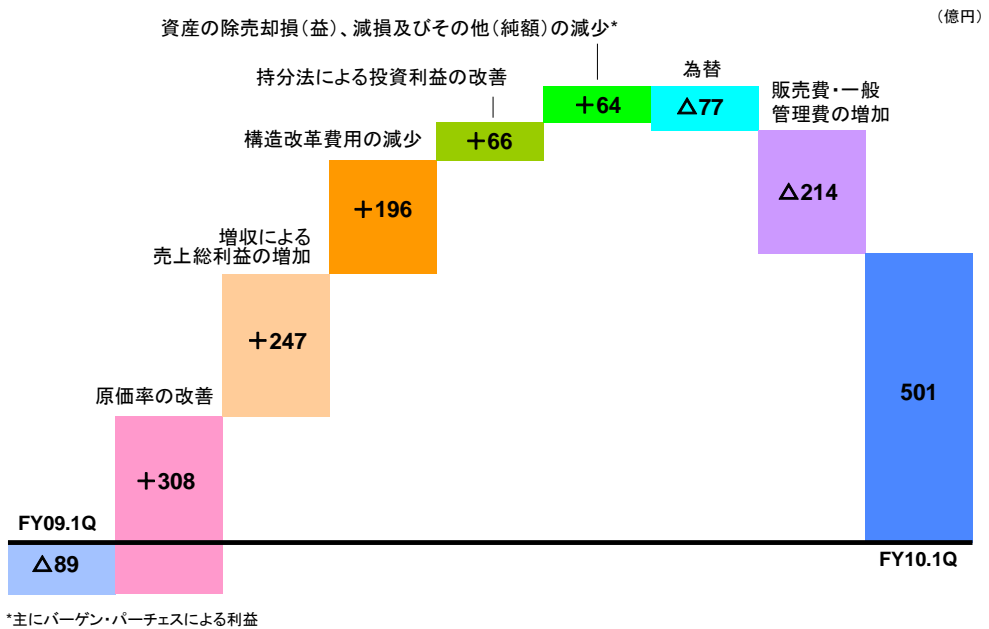
## FY10.1Q実績 前年同期比 セグメント別営業利益増減



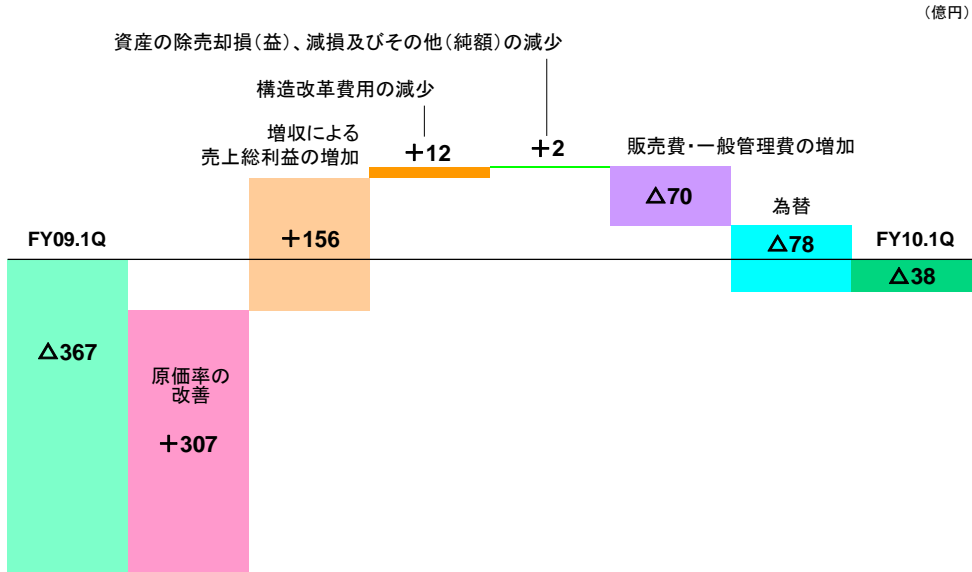
## FY10.1Q 各セグメントの売上高・営業利益



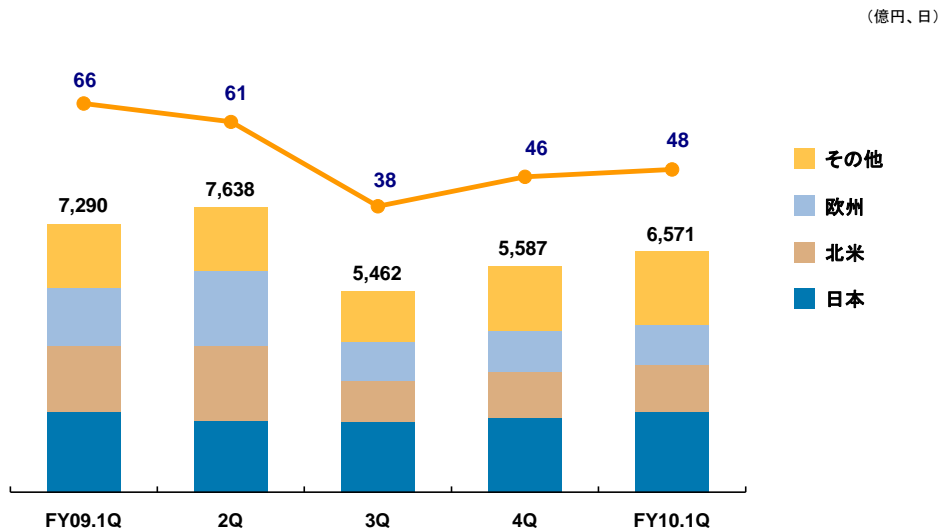
## FY10.1Q 消費者・プロフェッショナル & デバイス: 営業利益増減要因



## FY10.1Q ネットワークプロダクツ&サービス：営業利益増減要因



## FY10.1Q CPD、NPS：セグメント合計棚卸資産(地域別)



・6,571億円(前年同期末比719億円の減少。2010年3月末比では、984億円の増加)  
セグメント変更にともない、前年度の各四半期については組み替え再表示しています

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(四半期期首期末平均棚卸資産÷四半期期中平均日次売上)

## FY10 連結業績見通し

(億円)

	FY09	5月時点 FY10見通し	修正後 FY10見通し	5月時点比増減
売上高及び営業収入	72,140	76,000	76,000	-
営業利益	318	1,600	1,800	+13%
税引前利益	269	1,400	1,700	+21%
当社株主に帰属する当期純利益	△408	500	600	+20%
営業利益	318	1,600	1,800	+13%
控除: 持分法による投資利益	△302	100	150	+50%
戻し入れ: 構造改革費用	1,243	800	750	△6%
戻し入れ: 液晶テレビ関連資産の減損	271	-	-	-
上記調整後営業利益	2,134	2,300	2,400	+4%
設備投資額	1,927	2,200	2,300	+5%
減価償却費*	3,710	3,400	3,400	-
研究開発費	4,320	4,500	4,500	-
為替レート	実績レート (FY09)	前提レート (FY10)	前提レート (FY10.2Q-4Q)	
1ドル	91.8 円	90 円前後	90円前後	
1ユーロ	129.7 円	125 円前後	110円前後	

\* 無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含む

## FY10 連結業績見通し

(億円)

	FY09	5月時点 FY10見通し	修正後 FY10見通し	5月時点比増減
売上高及び営業収入	72,140	76,000	76,000	-
営業利益	318	1,600	1,800	+13%
税引前利益	269	1,400	1,700	+21%
当社株主に帰属する当期純利益	△408	500	600	+20%
営業利益	318	1,600	1,800	+13%
控除: 持分法による投資利益	△302	100	150	+50%
戻し入れ: 構造改革費用	1,243	800	750	△6%
戻し入れ: 液晶テレビ関連資産の減損	271	-	-	-
上記調整後営業利益	2,134	2,300	2,400	+4%

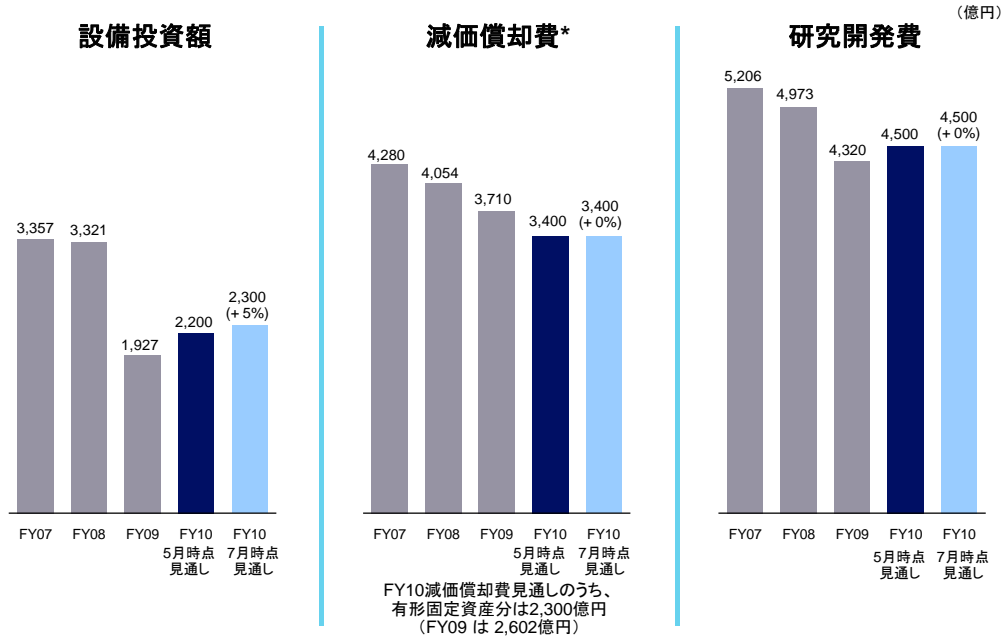
2010年度の連結営業利益の見通しを上方修正した主な要因は、5月時点の想定に比べ、営業損益見通しがCPD分野で下回るものの、CPD分野において上回ることによるものです。これら2分野の営業損益見通しに関する詳細はそれぞれ以下のとおりです。

CPD分野: 第1四半期の営業損益はテレビを中心に想定を大幅に上回りました。通期見通しについては、第2四半期以降のユーロに対する前提為替レートを円高に見直したものの、想定を上回る見込みです。これは、第1四半期の損益が想定を上回ったこと、及び第2四半期以降に好調なビジネスオペレーションが見込まれることによるものです。

NPS分野: 第1四半期の営業損益はゲーム事業、PCなどの好調により想定を大幅に上回りました。通期見通しについては、主に第2四半期以降のユーロに対する前提為替レートを円高に見直したことにより、想定を下回る見込みです。なお、第2四半期以降のビジネスオペレーションはほぼ想定どおりとなる見込みです。

なお、連結業績の通期見通しに影響を与えた他の要因として、2010年度第1四半期において、営業外損益で139億円の為替差益(純額)を計上したこと、及び追加の税金費用を計上したことがあげられます。

## FY10 設備投資額・減価償却費および償却費・研究開発費見通し



\* 無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含む。増減率は全て5月時点見通しとの比較

## 主要コンシューマーエレクトロニクス製品およびゲーム製品 売上台数・本数

(四半期・年度)

(万台、万本)

		FY09				FY10					FY10	
		1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	FY見通し

### コンシューマーエレクトロニクス製品

液晶テレビ	320	330	540	370	1,560	510						2,500
ビデオカメラ	140	130	150	110	530	140						530
コンパクトデジタルカメラ	500	520	650	430	2,100	600						2,300
PC	110	140	230	200	680	190						880

### ゲーム

ハードウェア													
PlayStation 3	110	320	650	220	1,300	240							1,500
PlayStation Portable	130	300	420	140	990	120							800
PlayStation 2	160	190	210	170	730	160							600
パッケージソフトウェア													
PlayStation 3	1,480	2,390	4,760	2,930	11,560	2,480							
PlayStation Portable	830	1,300	1,500	810	4,440	920							
PlayStation 2	850	1,140	1,120	460	3,570	340							

全体で前年度並

## FY10 主要コンシューマーエレクトロニクス製品およびゲーム製品 売上台数・本数

(年度)

(万台、万本)

	FY09	FY10見通し	
	実績	5月時点	7月時点
液晶テレビ	1,560	2,500	2,500
ビデオカメラ	530	530	530
コンパクトデジタルカメラ	2,100	2,300	2,300
ブルーレイディスクレコーダー	70	80	90
ブルーレイディスクプレーヤー	330	550	550
DVDプレーヤー	1,150	1,100	1,100
PC	680	880	880
デジタルミュージックプレーヤー	800	730	730
PlayStation 3 ハードウェア	1,300	1,500	1,500
PSP (PlayStation Portable) ハードウェア	990	800	800
PlayStation 2 ハードウェア	730	600	600
PlayStationパッケージソフトウェア(全体)	19,570	前年度並み	前年度並み

## 半導体・液晶 売上高および設備投資額

(億円)

	FY06	FY07	FY08	FY09	FY10見通し	
					5月時点	7月時点
<b>半導体</b>						
売上高	7,800	8,500	5,800	4,900	4,700	5,100
設備投資額	1,500	900	800	270	350	450
<b>液晶</b>						
売上高	1,400	1,300	900	900	1,500	1,600
設備投資額	180	50	50	30	70	70

## 為替レート推移

(円)

	FY09					FY10				
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	4Q	FY
米ドル										
市場レート(単純平均)	96	93	95	90	92	91				
市場レート(加重平均)*	96	91	89	90	93	91				
予約レート	95	95	92	89	93	92				
ユーロ										
市場レート(単純平均)	131	132	125	124	130	115				
市場レート(加重平均)*	131	132	132	124	130	115				
予約レート	126	133	133	132	132	122				

\* 各月のネット輸出金額にもとづき市場レートを加重平均したもの

## FY09 セグメント区分変更による修正再表示

(億円)

Segment		FY09.1Q	FY09.2Q	FY09.3Q	FY09.4Q	FY09
CPD	売上高	8,312	8,732	10,394	7,650	35,088
	営業利益	△89	65	508	△1,016	△532
NPS	売上高	2,461	3,517	6,055	3,694	15,726
	営業利益	△367	△590	195	△70	△833
映画	売上高	1,700	1,364	2,032	1,956	7,052
	営業利益	18	△64	141	333	428
音楽	売上高	1,088	1,245	1,635	1,258	5,226
	営業利益	54	86	231	△6	365
金融	金融ビジネス収入	2,276	2,021	2,056	2,161	8,514
	営業利益	482	328	350	464	1,625
ソニー・エリクソン	持分法投資利益	△145	△109	△102	11	△345
その他*	売上高	162	△267	207	432	534
	営業利益	△210	△43	138	△276	△391
連結	売上高	15,999	16,612	22,379	17,151	72,140
	営業利益	△257	△326	1,461	△560	318

\* その他分野、全社・セグメント間取引消去の合計

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者の仮定及び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直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)継続的な新製品や新サービスの導入と急速な技術革新や、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(液晶テレビやゲーム事業のプラットフォームを含む)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)市場環境が変化する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CPD分野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、(10)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、(11)係争中の法的手続き又は行政手続きの結果、(12)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、及び(13)(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などです。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。