

# 2010年度 連結業績概要

(2011年3月31日に終了した1年間)

ソニー株式会社  
Sony Corporation

- 連結営業利益は、為替の悪影響を大きく受けたものの、前年度に比べ約6.3倍と大幅に増加
- 主にゲーム事業の貢献があったネットワークプロダクツ&サービス分野の損益改善が連結営業利益の大幅な増加に貢献
- 日本における繰延税金資産に対する、現金支出をとみなわない評価性引当金の計上などにより、当社株主に帰属する当期純損失を計上

## FY10 連結業績

(億円)

	FY09	FY10	前年度比	前年度比(LC*)
売上高及び営業収入	72,140	71,813	△0.5%	+6%
営業利益	318	1,998	+528.9%	+845%
税引前利益	269	2,050	+661.8%	
当社株主に帰属する当期純利益	△408	△2,596	-	
普通株式1株当たり当社株主に 帰属する当期純利益(希薄化後)	△40.66円	△258.66円	-	
営業利益	318	1,998	+528.9%	+845%
控除： 持分法による投資利益	△302	141	-	
戻し入れ： 構造改革費用	1,243	671	△46.1%	
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	2,528	+18.5%	

ソニーは営業利益に加え、持分法による投資利益、構造改革費用及び液晶テレビ関連資産の減損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及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	FY10
売上高及び営業収入:	約 △4,921 億円 1ドル	91.8円	84.7円
営業利益:	約 △1,005 億円 1ユーロ その他通貨	129.7円	111.6円 4%円高

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

2 | Sony Corporation Investor Relations

## FY10 4Q 連結業績

(億円)

	FY09 4Q	FY10 4Q	前年同期比	前年同期比(LC*)
売上高及び営業収入	17,151	15,808	△7.8%	△1%
営業利益	△560	△734	-	-
税引前利益	△470	△681	-	
当社株主に帰属する四半期純利益	△566	△3,888	-	
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)	△56.37円	△387.42円	-	
営業利益	△560	△734	-	-
控除： 持分法による投資利益	31	△3	-	
戻し入れ： 構造改革費用	441	274	△38.0%	
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	121	△457	-	

ソニーは営業利益に加え、持分法による投資利益、構造改革費用及び液晶テレビ関連資産の減損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及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 4Q	FY10 4Q
売上高及び営業収入:	約 △1,138 億円 1ドル	89.7円	81.3円
営業利益:	約 △20 億円 1ユーロ その他通貨	124.1円	111.1円 6%円高

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

3 | Sony Corporation Investor Relations

## FY10 セグメント情報

(億円)

		FY09	FY10	前年度比	前年度比(LC*)	為替影響額
CPD	売上高	35,181	35,727	+1.6%	+10%	△2,808億円
	営業利益	△532	29	+561億円	+1,132億円	△571
NPS	売上高	15,726	15,793	+0.4%	+9%	△1,422
	営業利益	△833	356	+1,188億円	+1,700億円	△512
映画	売上高	7,052	6,000	△14.9%	△8%	
	営業利益	428	387	△41億円		
音楽	売上高	5,226	4,707	△9.9%	△5%	
	営業利益	365	389	+24億円		
金融	金融ビジネス収入	8,514	8,065	△5.3%		
	営業利益	1,625	1,188	△437億円		
ソニー・エリクソン	持分法投資利益	△345	42	+387億円		
その他**	売上高	4,608	4,478	△2.8%		
	営業利益	△50	86	+135億円		

売上高／金融ビジネス収入：営業収入及びセグメント間取引を含む

\* LCベース：円と現地通貨との間には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、音楽については米国子会社の米ドルベースの売上を前年同期の為替レートで円換算

\*\* 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 4Q セグメント情報

(億円)

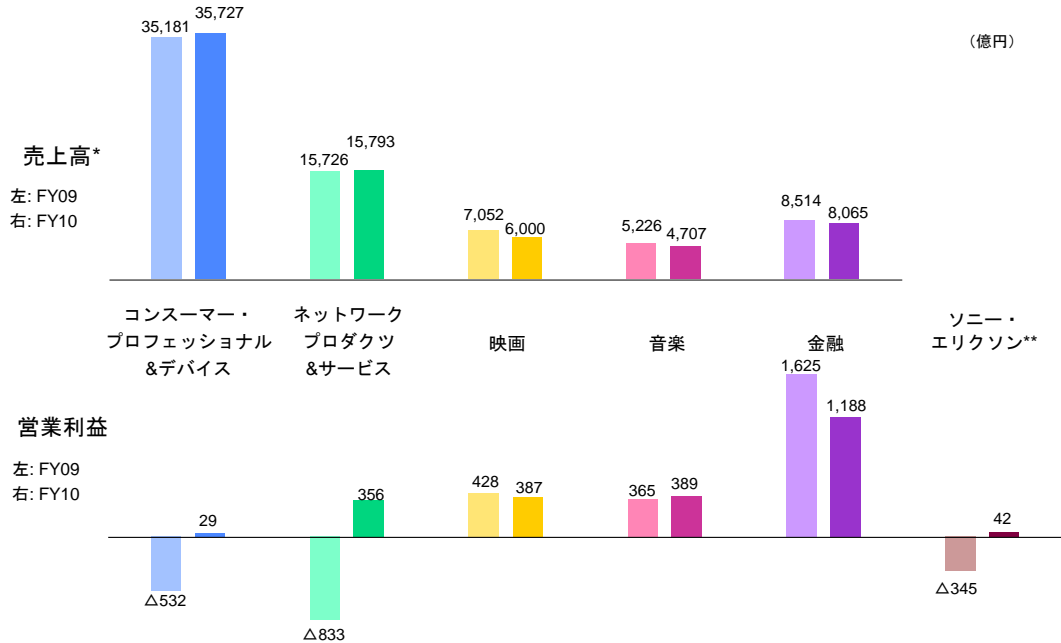
		FY09 4Q	FY10 4Q	前年同期比	前年同期比(LC*)	為替影響額
CPD	売上高	7,670	7,070	△7.8%	+0.3%	△620億円
	営業利益	△1,016	△909	+108億円	+162億円	△54
NPS	売上高	3,694	3,177	△14.0%	△6%	△287
	営業利益	△70	△133	△63億円	△69億円	+6
映画	売上高	1,956	1,741	△11.0%	△2%	
	営業利益	333	359	+27億円		
音楽	売上高	1,258	1,097	△12.9%	△7%	
	営業利益	△6	38	+45億円		
金融	金融ビジネス収入	2,161	2,065	△4.4%		
	営業利益	464	131	△333億円		
ソニー・エリクソン	持分法投資利益	11	5	△5億円		
その他**	売上高	1,120	917	△18.1%		
	営業利益	△67	21	+88億円		

売上高／金融ビジネス収入：営業収入及びセグメント間取引を含む

\* LCベース：円と現地通貨との間には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、音楽については米国子会社の米ドルベースの売上を前年同期の為替レートで円換算

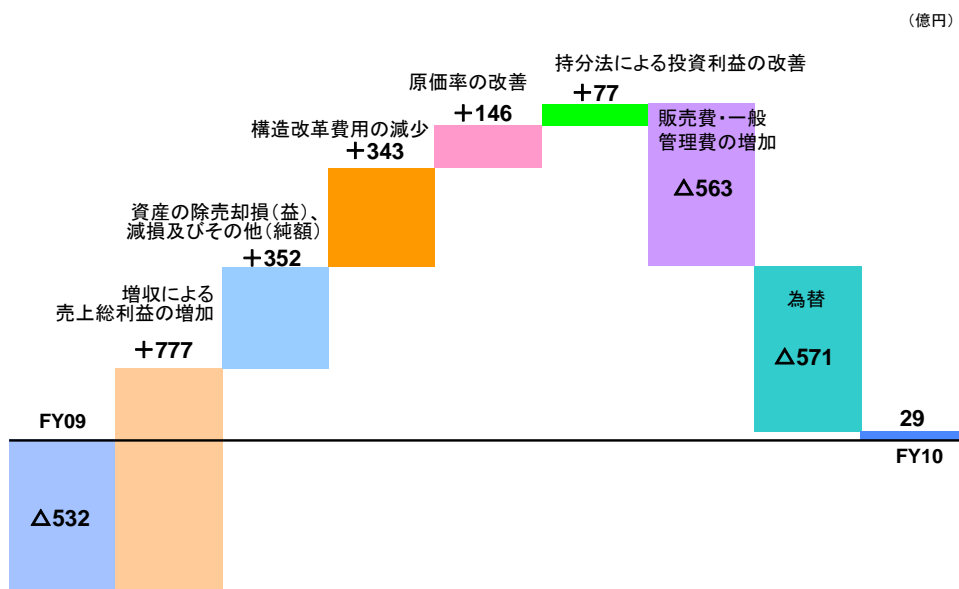
\*\* その他分野には、ディスク製造事業、ソネットエンタテインメント(株)、ソニーイーエムシーエス(株)が製造委託されている一部の事業などが含まれます

## FY10 セグメント別売上高・営業利益

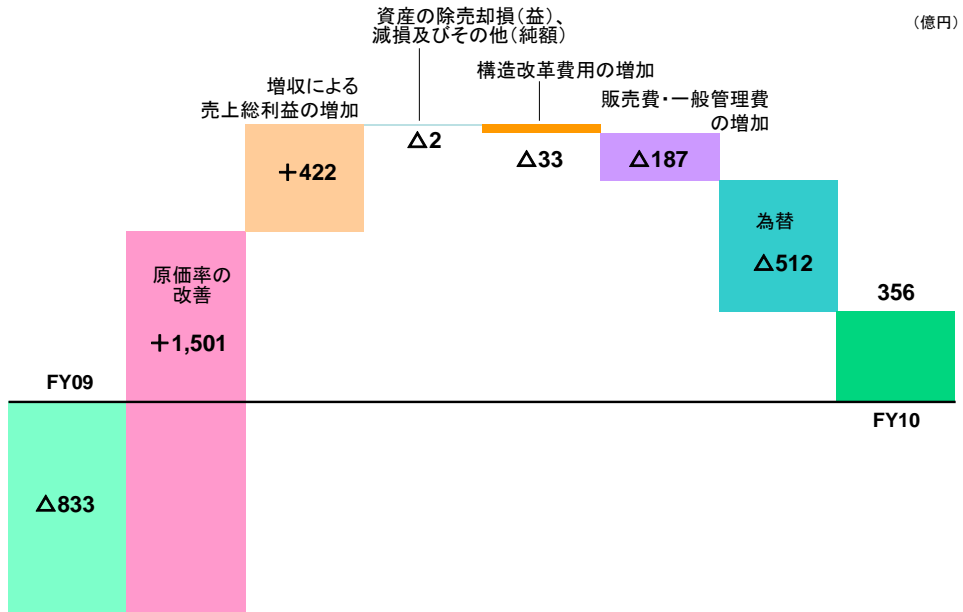


\* 営業収入及びセグメント間取引を含む。金融は金融ビジネス収入。 \*\* 持分法投資利益

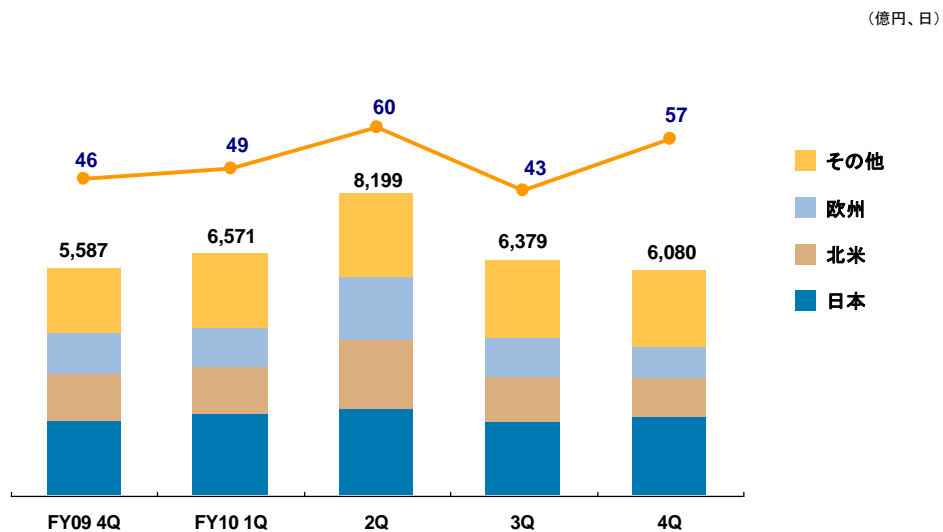
## FY10 コンシューマー・プロフェッショナル & デバイス: 営業利益増減要因



## FY10 ネットワークプロダクツ&サービス: 営業利益増減要因



## FY10 4Q CPD及びNPSセグメント合計棚卸資産(地域別)



・6,080億円(FY09 4Q末比493億円の増加。FY10 3Q末比では、299億円の減少)  
セグメント変更にともない、FY09 4Q末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)

## FY11 連結業績見通し

(億円)

	FY10	FY11見通し	前年度比
売上高及び営業収入	71,813	75,000	+4.4%
営業利益	1,998	2,000	+0.1%
税引前利益	2,050	1,800	△12.2%
当社株主に帰属する当期純利益	△2,596	800	-
営業利益	1,998	2,000	+0.1%
控除: 持分法による投資利益	141	150	+6.7%
戻し入れ: 構造改革費用	671	250	△62.7%
上記調整後営業利益	2,528	2,100	△16.9%
設備投資額	2,049	3,300	+61.1%
減価償却費*	3,254	3,400	+4.5%
(内、有形固定資産の減価償却費)	2,134	2,300	+7.8%)
研究開発費	4,268	4,600	+7.8%
為替レート	実績レート	前提レート	
1ドル	84.7 円	83円前後	
1ユーロ	111.6 円	115円前後	

\* 無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含む

## FY11 連結業績見通し

(億円)

	FY10	FY11見通し	前年度比
売上高及び営業収入	71,813	75,000	+4.4%
営業利益	1,998	2,000	+0.1%
税引前利益	2,050	1,800	△12.2%
当社株主に帰属する当期純利益	△2,596	800	-

### CPD

東日本大震災の悪影響を受けるものの、主に販売台数の増加を見込む液晶テレビの増収及びイメージセンサーの生産能力増強を実施する半導体の増収により、前年度比増収を見込んでいます。営業利益は、震災によりコンポーネントやコンパクトデジタルカメラなどがセグメント全体の損益にマイナスの影響を与えるものの、液晶テレビにおける継続的なコスト削減と前述の増収の効果、及び構造改革費用の減少などにより分野全体で大幅な増益を見込んでいます。

### NPS

ゲーム事業、PC、ネットワークサービスなどの売上の増加により前年度比増収を見込んでいます。一方、主に、PSP®「プレイステーション・ポータブル」とPS2®のハードウェア及びソフトウェアの売上数量減少に加えて、PlayStation®Network及びQriocity™、ならびに Sony Online Entertainmentのネットワークサービスへの不正アクセスに関連する費用計上などにより、大幅な減益を見込んでいます。

### 映画

全世界における劇場興行収入及び映像ソフト収入の増加、及びSPEの米国外のチャンネル事業におけるテレビ広告収入や視聴料収入の増加に加えて、テレビ番組収入の増加により、分野全体で前年度比増収を見込んでいます。一方、2010年度には保有持分の再評価にともなう評価差益の貢献があったのに対し、2011年度は同様の利益を見込んでいないことから減益を見込んでいます。

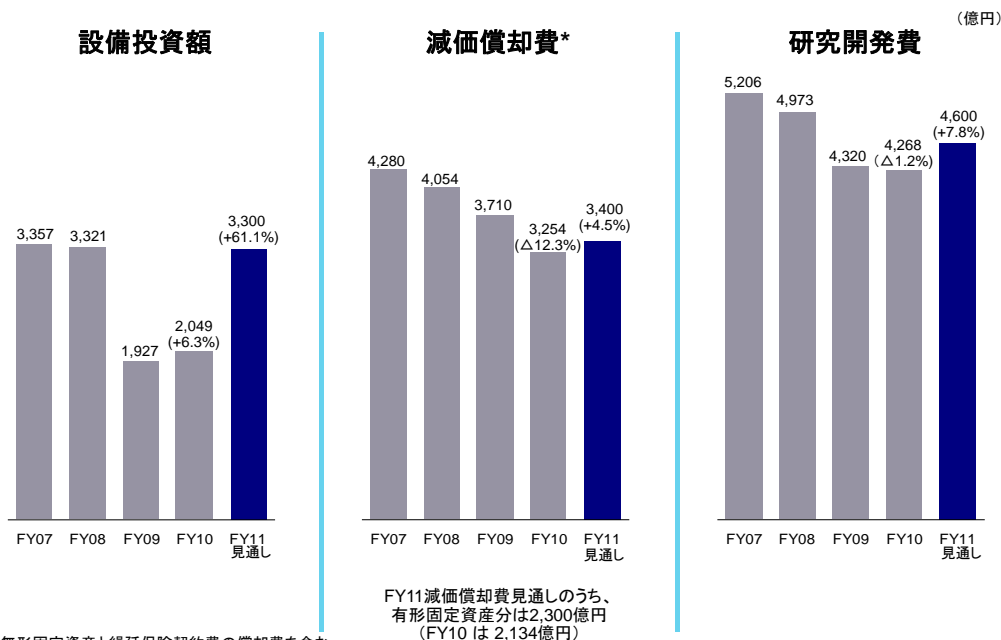
### 音楽

主に、パッケージメディアの音楽市場が引き続き縮小すると見込まれることから減収、減益を見込んでいます。

### 金融

引き続きビジネスが堅調に推移することにより増収を見込むものの、営業利益は前年度比で減少を見込んでいます。これは、主に、2010年度はソニー生命において保有債券の入れ替えにともなう有価証券売却益が貢献したものの、2011年度は同様の利益を見込んでいないことによるものです。

## 設備投資額・減価償却費および償却費・研究開発費



## 東日本大震災の影響を受けた、ソニーグループ製造事業所の稼働の状況

2011年5月26日時点

製造事業所名	場所	主な生産品目	稼働状況
<b>ソニーエナジー・デバイス(株)</b>			
郡山事業所	福島県郡山市	リチウムイオン	4月1日一部再開、4月25日より通常稼働
本宮事業所	福島県本宮市	二次電池等	4月7日一部再開、4月18日より通常稼働
栃木事業所	栃木県下野市		3月22日一部再開、4月11日より通常稼働
<b>ソニーケミカル&amp;インフォメーションデバイス(株)</b>			
登米事業所 ◆なかだサイト ◆豊里サイト	宮城県登米市	光学部品、ICカード等	3月28日より一部再開
鹿沼事業所	栃木県鹿沼市	接合材料、光学材料等	3月15日一部再開、3月23日より通常稼働
多賀城事業所	宮城県多賀城市	・ブルーレイディスク ・磁気テープ ・その他の製品	5月末より順次再開めざす 7月末より順次再開めざす 宮城県、福島県などにあるそれぞれの 主力工場に移管、集約の予定
(株)ソニーDADCジャパン 茨城工場	茨城県那珂市	CD、DVD等	3月28日一部再開、4月11日より通常稼働
ソニー白石セミコンダクタ(株)	宮城県白石市	半導体レーザー	4月6日より一部再開
ソニーマニュファクチャリングシステムズ(株)	埼玉県久喜市	実装機器等	3月15日より通常稼働

## 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					FY11
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	FY見通し
<b>コンシューマーエレクトロニクス製品</b>											
液晶テレビ	320	330	540	370	1,560	510	490	790	450	2,240	2,700
ビデオカメラ	140	130	150	110	530	140	120	160	100	520	500
コンパクトデジタルカメラ	500	520	650	430	2,100	600	620	750	430	2,400	2,400
PC	110	140	230	200	680	190	230	270	180	870	1,000
<b>ゲーム</b>											
<b>ハードウェア</b>											
PlayStation 3	110	320	650	220	1,300	240	350	630	210	1,430	1,500
PlayStation Portable	130	300	420	140	990	120	150	360	170	800	600
PlayStation 2	160	190	210	170	730	160	150	210	120	640	400
<b>パッケージソフトウェア</b>											
PlayStation 3	1,480	2,390	4,760	2,930	11,560	2,480	3,530	5,760	3,020	14,790	前年度 並み
PlayStation Portable	830	1,300	1,500	810	4,440	920	1,100	1,650	990	4,660	
PlayStation 2	850	1,140	1,120	460	3,570	340	560	530	210	1,640	

## 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)

	FY10 2月時点	FY10 実績	FY11 見通し
液晶テレビ	2,300	2,240	2,700
ビデオカメラ	530	520	500
コンパクトデジタルカメラ	2,400	2,400	2,400
ブルーレイディスクレコーダー	100	100	} 900
ブルーレイディスクプレーヤー	500	460	
DVDプレーヤー	1,100	1,000	-
PC	880	870	1,000
デジタルミュージックプレーヤー	800	840	770
PlayStation 3 ハードウェア	1,500	1,430	1,500
PSP (PlayStation Portable) ハードウェア	800	800	600
PlayStation 2 ハードウェア	600	640	400
PlayStationパッケージソフトウェア(全体)	前年度並み	2億1,090万本	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		FY11	
					2月時点	実績	見通し	
<b>半導体</b>								
売上高	7,800	8,500	5,800	4,900	5,000	5,000	5,700	
設備投資額	1,500	900	800	270	450	500	1,600	
<b>液晶</b>								
売上高	1,400	1,300	900	900	1,600	1,500	2,000	
設備投資額	180	50	50	30	70	70	100	

## 為替レート推移

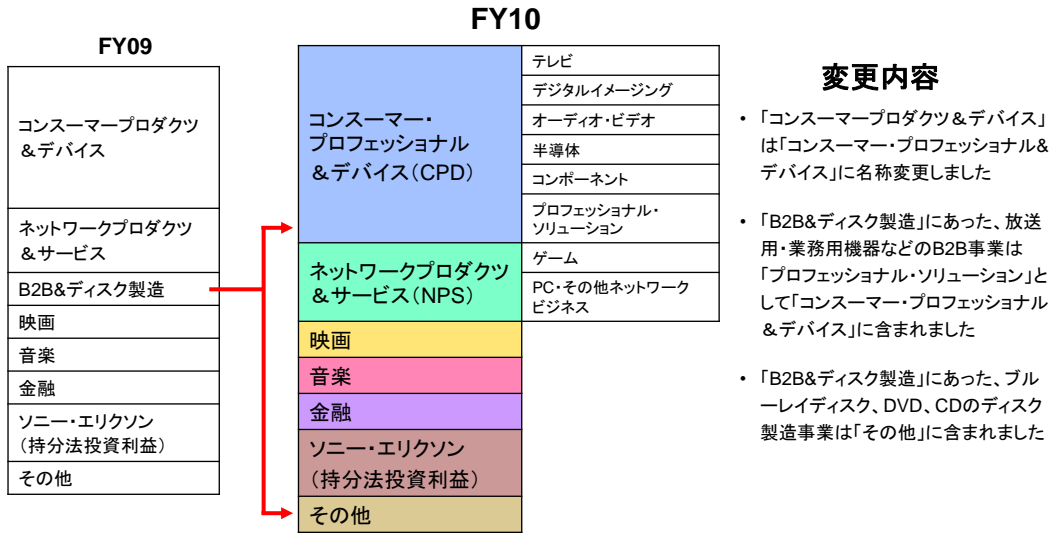
(円)

	FY09					FY10				
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	4Q	FY
<b>米ドル</b>										
市場レート(単純平均)	96	93	89	90	92	91	87*	84*	83*	85*
市場レート(加重平均)	96	91	89	90	93	91	87*	83*	83*	84*
予約レート	95	95	92	89	93	92	86*	82*	83*	83*
<b>ユーロ</b>										
市場レート(単純平均)	131	132	131	124	130	115	109	111	111	112
市場レート(加重平均)	131	132	132	124	130	115	109	111	111	111
予約レート	126	133	133	132	132	122	113	111	111	114

市場レート(加重平均): 該当期間の輸出ないしは輸入ヘッジ金額にもとづき、各月の市場平均レートを加重平均したもの  
 予約レート: 該当期間の輸出ないしは輸入ヘッジ金額にもとづき、各月の予約レートを加重平均したもの

\* ネット輸入ポジション (市場レートはTTSを適用)

## 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」は「コンシューマー・プロフェッショナル&デバイス」に名称変更しました
- 「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「コンシューマー・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日付の組織変更にもとない、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

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)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、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(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、(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、及び(14)東日本大震災とそれに伴う原発事故等による影響に関するリスクなどです。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。