

2011年度 第1四半期連結業績概要

(2011年6月30日に終了した3ヵ月間)

ソニー株式会社
Sony Corporation

FY11 1Q ハイライト

- 当四半期の連結業績は、東日本大震災の影響及びエレクトロニクスの事業環境の悪化などにより前年同期に比べ減収減益ながら、275億円の営業利益を計上
- 震災の影響を受けたビジネスの改善状況は5月想定を上回るペースで進捗
- 当年度の通期見通しに関しては、液晶テレビの年間販売数量が5月想定を下回ること、及び第2四半期以降さらなる為替の悪影響が見込まれることにより連結売上高を下方修正するものの、その他多くのビジネスの営業損益が想定を上回る見込みであることから、連結営業利益は据置き

FY11 1Q 連結業績

(億円)

	FY10 1Q	FY11 1Q	前年同期比	前年同期比(LC*)
売上高及び営業収入	16,610	14,949	△10.0%	△5%
営業利益	670	275	△59.0%	△72%
税引前利益	789	231	△70.7%	
当社株主に帰属する四半期純利益	257	△155	-	
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)(円)	25.61	△15.45	-	
営業利益	670	275	△59.0%	△72%
控除: 持分法による投資利益	67	△48	-	
戻し入れ: 構造改革費用(純額)	72	18	△74.9%	
上記調整後営業利益	675	341	△49.4%	

ソニーは営業利益に加え、持分法による投資利益、及び構造改革費用(純額)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すが、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	FY10 1Q	FY11 1Q
売上高及び営業収入	約 △912億円	1ドル	91.0円	80.7円
営業利益	約 +85億円	1ユーロ その他通貨	115.5円	115.9円 5%の円高

* 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)

FY11 1Q セグメント情報

(億円)

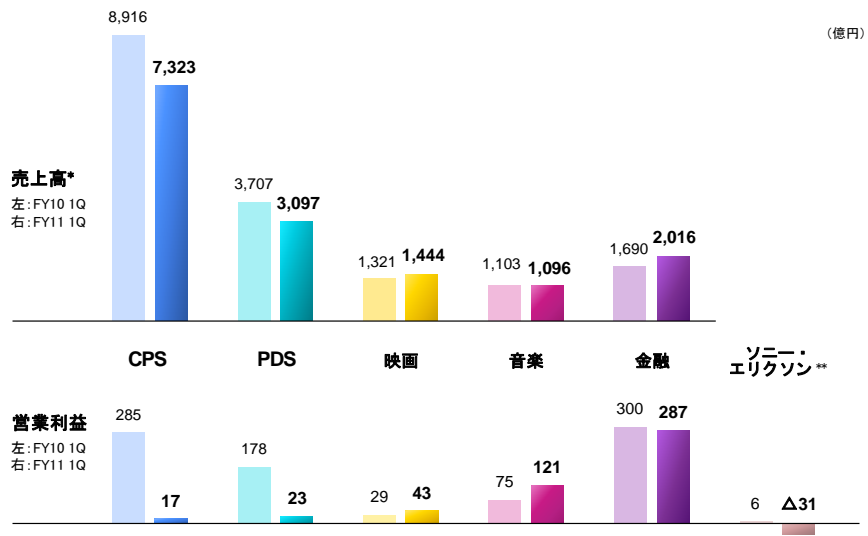
		FY10 1Q	FY11 1Q	前年同期比	前年同期比(LC*)	為替影響額
消費者 プロダクツ&サービス (CPS)	売上高	8,916	7,323	△17.9%	△13%	△456億円
	営業利益	285	17	△269億円	△378億円	+110億円
プロフェッショナル・ デバイス&ソリューション (PDS)	売上高	3,707	3,097	△16.5%	△11%	△189億円
	営業利益	178	23	△154億円	△119億円	△35億円
映画	売上高	1,321	1,444	+9.3%	+23%	
	営業利益	29	43	+14億円		
音楽	売上高	1,103	1,096	△0.6%	+7%	
	営業利益	75	121	+46億円		
金融	金融ビジネス収入	1,690	2,016	+19.3%		
	営業利益	300	287	△13億円		
ソニー・エリクソン	持分法投資利益	6	△31	△36億円		
その他**	売上高	1,068	1,036	△3.0%		
	営業利益	△39	△30	+10億円		

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

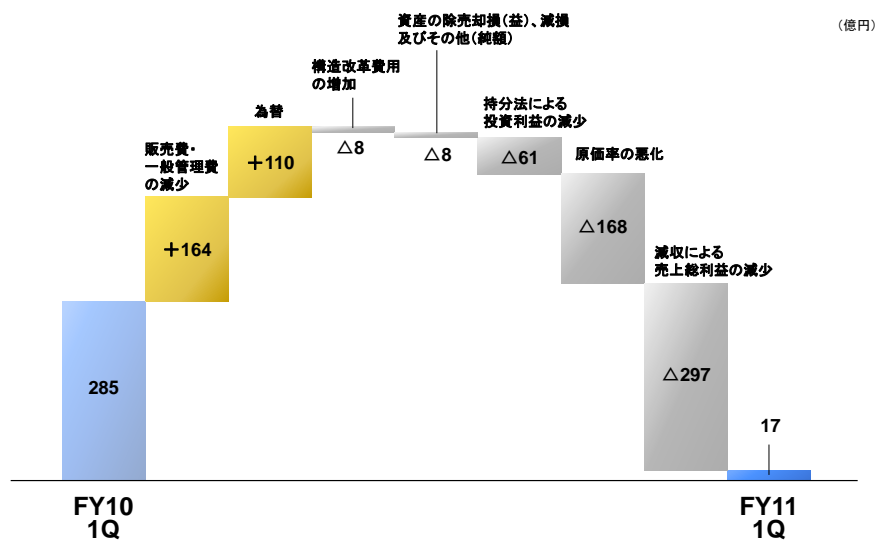
** その他分野には、ディスク製造事業、ネットエンタテインメント(株)およびソニーイーエムシーエス(株)が製造委託されている一部の事業などが含まれます

FY11 1Q セグメント別売上高・営業利益



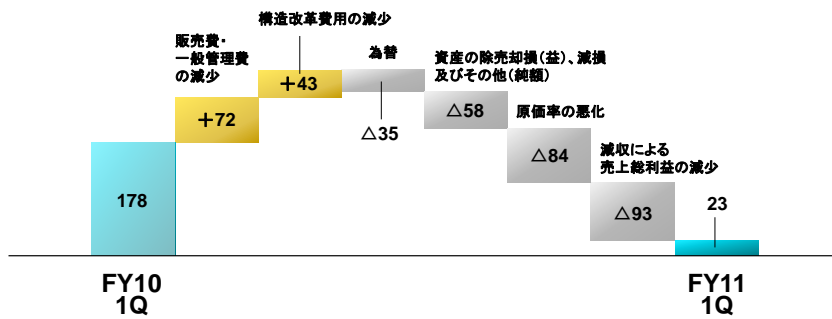
* 営業収入及びセグメント間取引を含む。金融は金融ビジネス収入。
** 持分法投資利益

FY11 1Q CPS: 営業利益増減要因



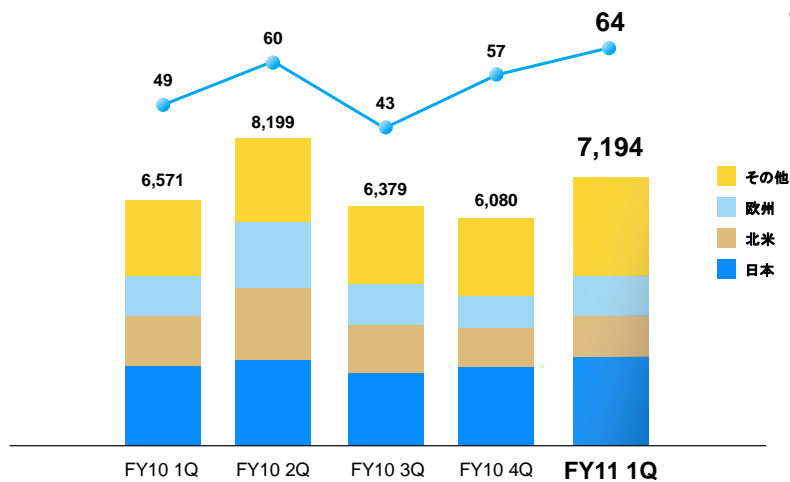
FY11 1Q PDS: 営業利益増減要因

(億円)



FY11 1Q CPS 及び PDS セグメント合計棚卸資産(地域別)

(億円、日)



・7,194億円 (FY101Q末比622億円の増加。FY104Q末比では、1,114億円の増加)

棒グラフ: 棚卸資産 (億円)
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	5月時点FY11見通し	7月時点FY11見通し	5月時点比増減
売上高及び営業収入	71,813	75,000	72,000	△4.0%
営業利益	1,998	2,000	2,000	-
税引前利益	2,050	1,800	1,800	-
当社株主に帰属する当期純利益	△2,596	800	600	△25.0%
→ 営業利益	1,998	2,000	2,000	-
控除: 持分法による投資利益	141	150	150	-
戻し入れ: 構造改革費用(純額)	671	250	250	-
上記調整後営業利益	2,528	2,100	2,100	-
設備投資額	2,049	3,300	3,300	-
減価償却費*	3,254	3,400	3,400	-
(内、有形固定資産の減価償却費)	2,134	2,300	2,300	-)
研究開発費	4,268	4,600	4,600	-
為替レート	実績レート	前提レート	前提レート (FY11 2Q-4Q)	
1ドル	84.7円	83円前後	80円前後	
1ユーロ	111.6円	115円前後	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

Sony Corporation Investor Relations | 8

FY11 連結業績見通し

(億円)

	FY10	5月時点FY11見通し	7月時点FY11見通し	5月時点比増減
売上高及び営業収入	71,813	75,000	72,000	△4.0%
営業利益	1,998	2,000	2,000	-
税引前利益	2,050	1,800	1,800	-
当社株主に帰属する当期純利益	△2,596	800	600	△25.0%

連結売上高の通期見通しについては、主に液晶テレビの年間販売数量の見通しが5月時点の想定を下回ること、及び第2四半期以降の米ドルの前提為替レートを円高に見直ししたことにより、3,000億円下方修正しました。

当年度の持分法による投資利益及び構造改革費用(純額)については、2011年5月26日に発表した通期見通しから変更ありません。

連結営業利益については通期見通しを変更していませんが、主要な分野の通期営業利益見通しは以下のとおり変更しました。

CPS分野の通期営業損益が5月時点の想定を大幅に下回る見込みであること。第1四半期の営業損益は想定を上回りましたが、通期の液晶テレビ販売数量が想定を下回るテレビ事業がセグメント全体の営業損益にマイナスの影響を与えることなどにより、通期の営業損益見通しについては5月時点の想定に比べてより厳しい見方をしています。ただし、震災の影響を受けたビジネスの改善状況は5月時点の想定を上回るため、分野全体の営業損益悪化を一部相殺する見込みです。なお、5月時点では、CPS分野の2011年度の通期営業利益は前年度比増加を見込んでいました。

PDS分野において、経費削減が想定以上に進んでいること、及び震災の影響を受けたビジネスの改善状況が5月時点の想定を上回ることなどから、分野全体の通期営業損益が5月時点の想定を上回る見込みであること。なお、5月時点では、PDS分野の2011年度の通期営業利益は前年度比減少を見込んでいました。

音楽分野において、通期営業損益が5月時点の想定を上回る見込みであること。

映画及び金融分野において、通期営業損益が5月時点の想定をそれぞれ若干上回る見込みであること。

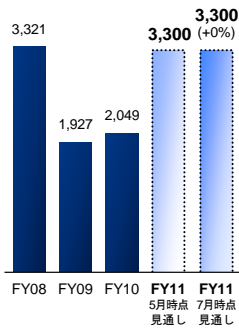
また、当社株主に帰属する当期純利益については下方修正しています。これは主に、第1四半期の業績及び第2四半期以降の見通しを踏まえ、通期の税金費用を見直した結果、5月時点より高い実効税率を見込んでいることによるものです。

Sony Corporation Investor Relations | 9

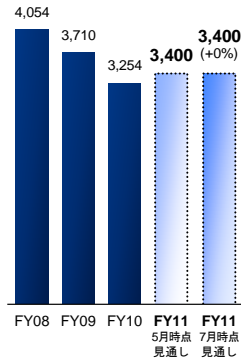
設備投資額・減価償却費および償却費・研究開発費

(億円)

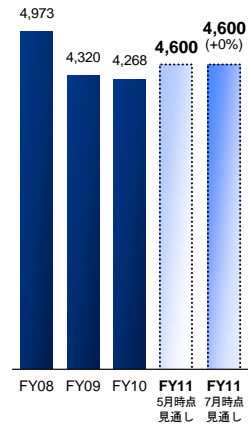
設備投資額



減価償却費*



研究開発費



FY11減価償却費7月時点見通しのうち、有形固定資産分は2,300億円 (FY10は2,134億円)

* 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)

	FY10					FY11	
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	7月見通し
コンシューマエレクトロニクス製品							
液晶テレビ	510	490	790	450	2,240	490	2,200
ビデオカメラ	140	120	160	100	520	100	500
コンパクトデジタルカメラ	600	620	750	430	2,400	530	2,400
PC	190	230	270	180	870	180	1,000
ゲーム							
<ハードウェア>							
PlayStation 3	240	350	630	210	1,430	180	1,500
PSP (PlayStation Portable)	120	150	360	170	800	180	600
PlayStation 2	160	150	210	120	640	140	400
<パッケージソフトウェア>							
PlayStation 3	2,480	3,530	5,760	3,020	14,790	2,610	前年度並み
PSP (PlayStation Portable)	920	1,100	1,650	990	4,660	660	
PlayStation 2	340	560	530	210	1,640	150	

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	FY11	
	実績	5月見通し	7月見通し
コンシューマーエレクトロニクス製品			
液晶テレビ	2,240	2,700	2,200
ビデオカメラ	520	500	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プレーヤー/レコーダー	560	900	940
PC	870	1,000	1,000
デジタルミュージックプレーヤー	840	770	770
ゲーム			
PlayStation 3 ハードウェア	1,430	1,500	1,500
PSP (PlayStation Portable) ハードウェア	800	600	600
PlayStation 2 ハードウェア	640	400	400
PlayStation パッケージソフトウェア(全体)	2億1,090万本	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	FY11	
							5月見通し	7月見通し
半導体	売上高	7,800	8,500	5,800	4,900	5,000	5,700	5,500
	設備投資額	1,500	900	800	270	500	1,600	1,600
液晶	売上高	1,400	1,300	900	900	1,500	2,000	1,800
	設備投資額	180	50	50	30	70	100	100

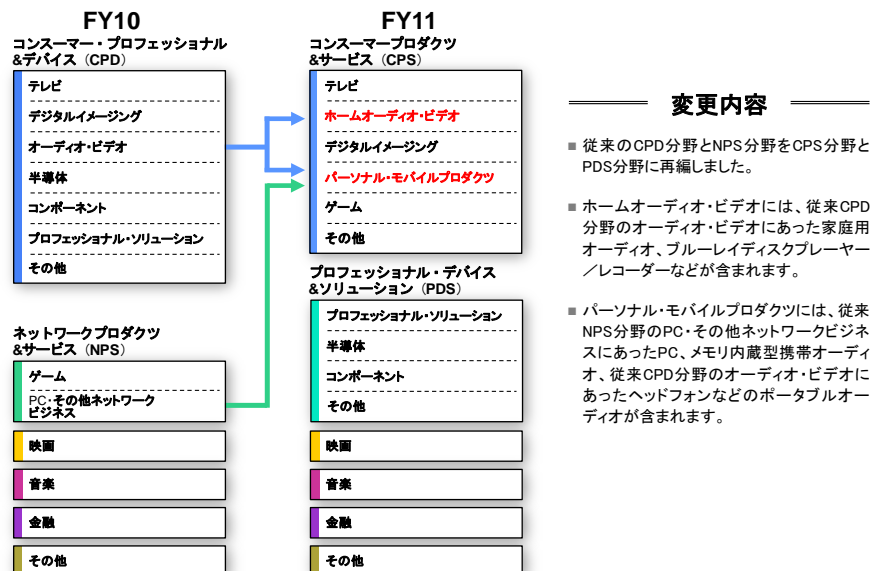
為替レート推移

(円)

	FY10					FY11	
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	
米ドル	市場レート(単純平均)	91	87*	84*	83*	85*	83*
	市場レート(加重平均)	91	87*	83*	83*	84*	83*
	予約レート	92	86*	82*	83*	83*	82*
ユーロ	市場レート(単純平均)	115	109	111	111	112	116
	市場レート(加重平均)	115	109	111	111	111	116
	予約レート	122	113	111	111	114	116

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



FY10 ビジネスセグメント情報 (修正再表示)

(百万円)

		FY10				
		1Q	2Q	3Q	4Q	FY
CPS	売上高	891,632	888,953	1,318,597	750,651	3,849,833
	営業利益	28,543	953	63,528	△82,207	10,817
PDS	売上高	370,695	419,092	383,392	330,085	1,503,264
	営業利益	17,755	22,835	9,003	△21,943	27,650
映画	売上高	132,085	144,785	149,016	174,080	599,966
	営業利益	2,860	△4,824	4,697	35,936	38,669
音楽	売上高	110,272	110,987	139,832	109,652	470,743
	営業利益	7,493	8,103	19,485	3,846	38,927
金融	金融ビジネス収入	168,995	221,872	209,123	206,536	806,526
	営業利益	29,976	43,009	32,734	13,099	118,818
ソニー・エリクソン	持分法投資利益	582	2,642	409	522	4,155
その他分野	売上高	106,825	111,874	137,408	91,719	447,826
	営業利益	△3,931	1,109	9,013	925	7,116
全社・セグメント間取引消去	売上高	△119,455	△164,411	△131,122	△81,897	△496,885
	営業利益	△16,262	△5,176	△1,347	△23,546	△46,331
連結	売上高	1,661,049	1,733,152	2,206,246	1,580,826	7,181,273
	営業利益	67,016	68,651	137,522	△73,368	199,821

※ 映画、音楽、金融およびソニー・エリクソンについては変更ありません

FY10 CPSおよびPDS主要製品部門別売上高内訳 (修正再表示)

(百万円)

		FY10				
		1Q	2Q	3Q	4Q	FY
CPS	テレビ	291,935	260,820	416,914	230,822	1,200,491
	ホームオーディオ・ビデオ	62,374	58,741	110,888	53,294	285,297
	デジタルイメージング	172,231	162,492	188,477	119,370	642,570
	パーソナル・モバイルプロダクト	198,475	203,890	257,125	168,885	828,375
	ゲーム	142,102	171,332	323,078	161,893	798,405
	その他	5,055	5,696	2,665	3,056	16,472
	合計	872,172	862,971	1,299,147	737,320	3,771,610
PDS	プロフェッショナル・ソリューション	67,759	73,601	73,398	72,636	287,394
	半導体	90,233	93,494	93,187	81,482	358,396
	コンポーネント	107,204	103,647	104,060	95,179	410,090
	その他	2,540	2,385	1,985	3,784	10,694
	合計	267,736	273,127	272,630	253,081	1,066,574

将来に関する記述についてのご注意

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にも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るリスクや不確実な要素には、以下のようものが含まれます。(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実行できること、(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CPS分野及びPDS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)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ともなる原発事故を含む、大規模な災害など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る要素はこれらに限定されるものではありません。