

SONY

第3四半期 2004年度

連結業績概要

(2004年12月31日に終了した3ヶ月間)

ソニー株式会社 IRオフィス

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は限定されません。口頭また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いたします。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すとは限りません。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、映画分野で人員削減やその他のビジネス事業再編を成功させられること、(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られること、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できること、(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られること、(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、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。

FY04.3Q 業績ハイライト

ゲームおよびエレクトロニクス分野は減益となったものの、
映画や金融分野の業績は好調に推移

携帯型ゲーム機「プレイステーション・ポータブル(PSP)」の日本での
導入成功。12月末までにハード51万台、ソフト130万本を出荷



「スパイダーマン2」、「となりのサインフェルド」のDVD/VHSソフトが
大ヒット、これら2作品合計で3,000万本以上を出荷

SMEJが好業績でシェアNo.1。ソニーBMGIは
利益計上(構造改革費用を含む)



ソニー・エリクソンが好調、販売台数は56%増、
税引前利益が3.0倍

米国子会社のここ数年の業績好転および今後の業績が堅調に推移するとの見込みを受け、繰延税金資産の評価性引当金を取り崩した結果、税金費用が減少し、連結当期純利益は大幅増益

FY04.3Q 連結業績

(億円)

	FY03.3Q	FY04.3Q	前年同期比	前年同期比 (LCベース)
売上高および営業収入	23,234	21,482	-7.5%	-8%
営業利益	1,588	1,382	-13.0%	-19%
税引前利益	1,578	1,492	-5.4%	
持分法による投資利益	31	23	-23.5%	
当期純利益	926	1,438	+55.3%	
構造改革費用**	536	105	-431億円	

為替変動による業績への影響額

売上高および営業収入 : 約 +33 億円
営業利益 : 約 +95 億円

平均レート	FY03.3Q	FY04.3Q
1ドル	108円	105円
1ユーロ	128円	136円

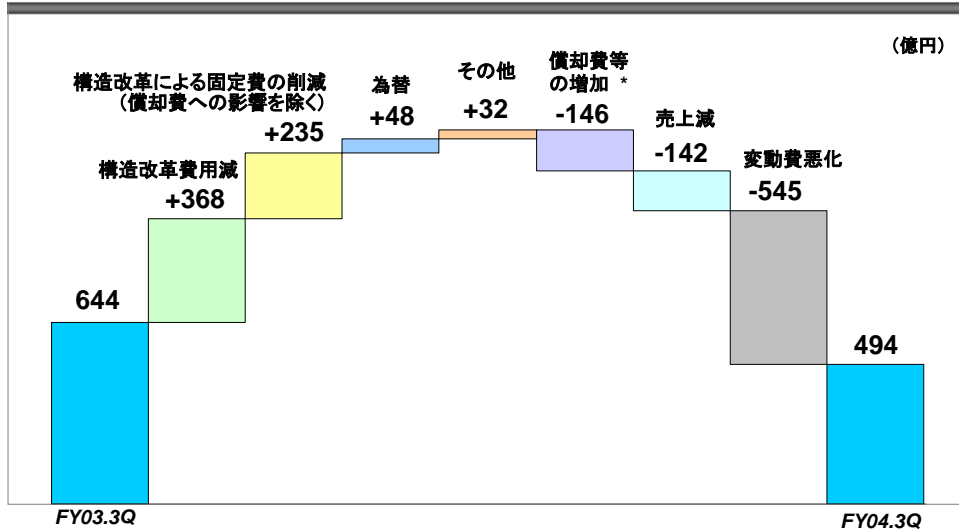
* LCベース: 円と現地通貨との間には為替変動がなかったものと仮定した試算ベース(Local Currency Basis)

** 構造改革費用は営業費用に含まれる。

FY04.3Q エレクトロニクス		ソニー・エリクソン	
ソニー連結 エレクトロニクス分野 (億円)		(億円)	
売上高		売上高	
<p>15,244 (FY03.3Q) vs 15,108 (FY04.3Q) 前年同期比 -0.9% (LC -1%)</p> <ul style="list-style-type: none"> 増収: フラットパネルテレビ、デジタルスチルカメラ、液晶リアプロジェクションテレビ 減収: ブラウン管テレビ、携帯型オーディオ、光学ヘッド 		<p>1,839 (03年10-12月) vs 2,727 (04年10-12月) 前年同期比 +40%</p>	
営業利益		税引前利益	
<p>644 (4.2%) (FY03.3Q) vs 494 (3.3%) (FY04.3Q) 前年同期比 -23.3% (LC -31%)</p> <ul style="list-style-type: none"> 価格下落による売上原価率の悪化により減益 構造改革費用104億円計上 (FY03.3Qは472億円) 		<p>59 (03年10-12月) vs 190 (04年10-12月) 前年同期比 +204%</p>	
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		<p>上記の売上高および税引前利益は、ソニーが株式の50%を保有する持分法適用会社、ソニー・エリクソンの業績で、便宜上03年10-12月期は1ユーロ=128円、04年同期は1ユーロ=136円で計算しています。 *伸び率はユーロで計算しています。</p>	
		Sony Corporation Investor Relations 5	

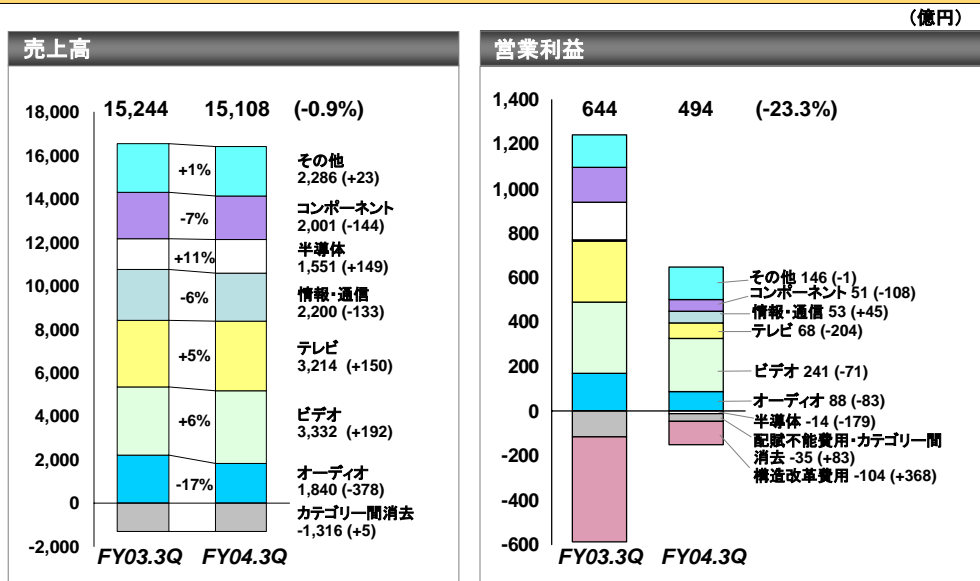
FY04.3Q エレクトロニクス地域別売上	
<p>26% (その他) +3% (LC +4%) 20% (日本) -13% 26% (米国) ±0% (LC +2%) 28% (欧州) -2% (LC -7%)</p> <p>増収: デジタルスチルカメラ, PC「VAIO」, PCドライブ 減収: 光学ヘッド</p> <p>増収: フラットパネルテレビ, デジタルスチルカメラ 減収: 携帯型オーディオ, ブラウン管テレビ</p> <p>増収: フラットパネルテレビ, デジタルスチルカメラ 減収: PC「VAIO」, ブラウン管テレビ</p> <p>営業収入を除く外部顧客に対する売上 14,330億円 -3% (LC -3%)</p>	
<p>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</p>	
Sony Corporation Investor Relations 6	

FY04.3Q エレクトロニクス営業利益増減要因



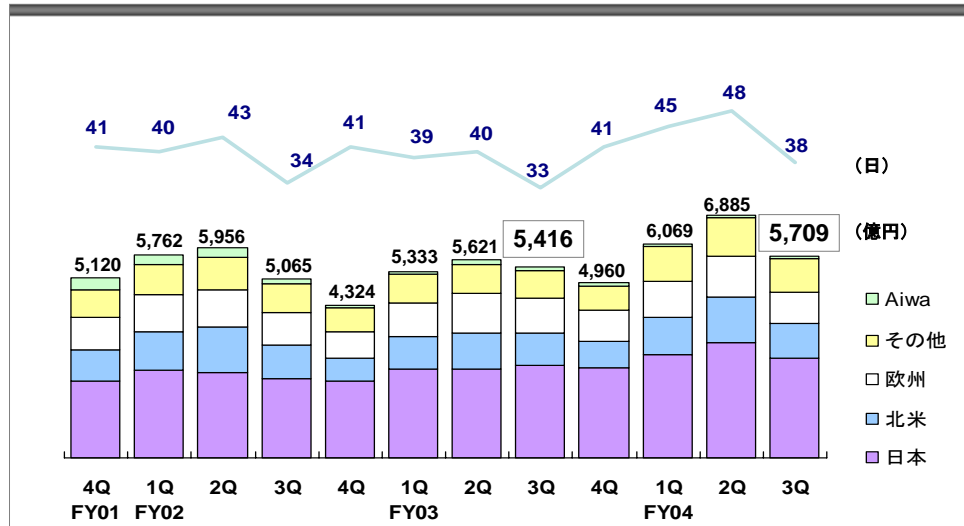
*前年同期の償却費等については、FY04.2Qより音楽分野から移管されたディスク製造の影響を除いたベースで算出しています。

FY04.3Q 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）
FY04.2Qの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。

ソニー・エリクソン・モバイルコミュニケーションズ

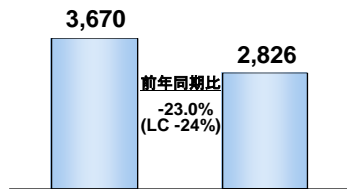
 Sony Ericsson	2004年 10-12月期	前年同期比
販売台数 (百万台)	12.6	+56 %
売上高 (百万ユーロ)	2,005	+40 %
税引前利益	140	3.0倍
当期純利益	55	+28 %
ソニー持分への影響額 (億円)	31	+11 %

- 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、ソニーの持分法による投資損益に計上されています。
- ソニー・エリクソンの業績は国際財務報告基準に則っており、ソニーの持分法投資損益に含まれる米国会計基準に則った業績とは異なります。

FY04.3Q ゲーム

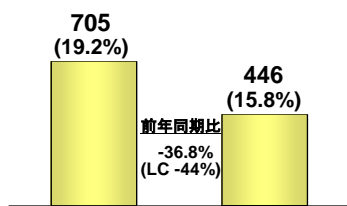
(億円)

売上高



- ハードウェア:日米欧でのPS2の販売数量の減少と、戦略的な価格引下げにより減収
- ソフトウェア:PS2用ソフトウェアの貢献により、増収

営業利益



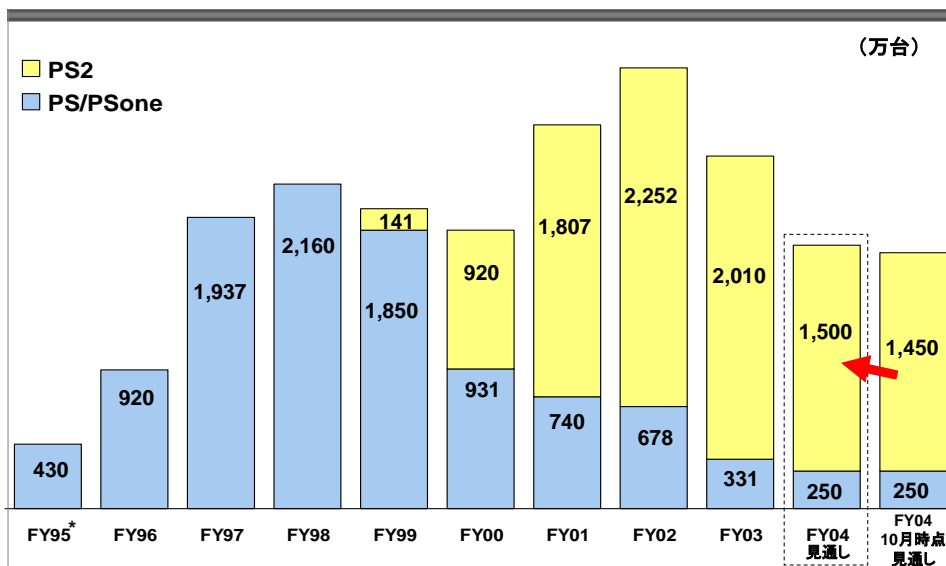
- ソフトウェアが好調に推移したものの、ハードウェアの減収の影響により、減益

FY03.3Q FY04.3Q

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

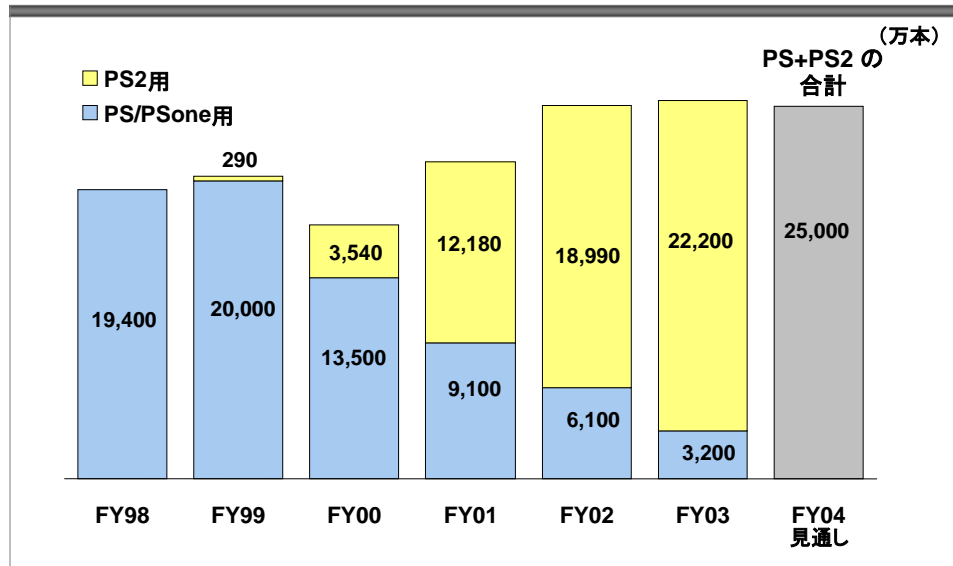
PlayStation ハード生産出荷台数推移&見通し

(万台)



*FY95は94.12月から96.3月までの累計

PlayStation ソフト生産出荷本数推移&見通し

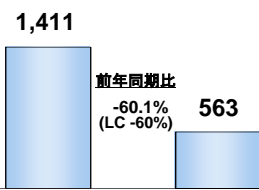


FY04.3Q 音楽

ソニー連結 音楽分野

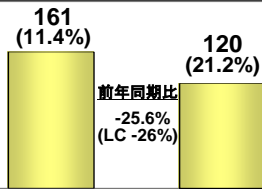
(億円)

売上高



- SMEIの音楽制作事業の売上はソニー-BMGに移管
- 売上構成: SMEI 14%、SMEJ 86%

営業利益



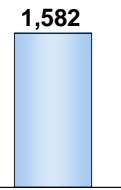
- SMEJは、音楽作品の売上増加や原価率改善により増益

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

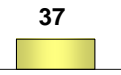
ソニー-BMG

(億円)

売上高



税引前利益



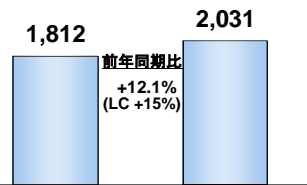
2004年10-12月期

上記の売上高および税引前利益は、ソニーが株式の50%を保有する持分法適用会社ソニー-BMGの業績で、便宜上1米ドル=105円で計算しています。また上記利益には構造改革費用168百万米ドル(約176億円)が含まれています。

FY04.3Q 映画

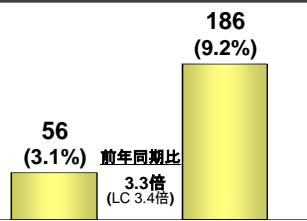
(億円)

売上高



- 「スパイダーマン2」やテレビ番組「となりのサインフェルド」の貢献により、DVD/VHSソフトの売上が増加

営業利益



- 「スパイダーマン2」のDVD/VHSソフトや、当四半期に劇場公開された「The Grudge」が増益に貢献

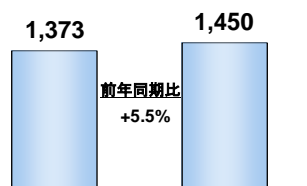
FY03.3Q FY04.3Q

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

FY04.3Q 金融

(億円)

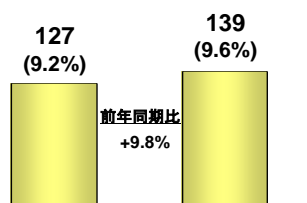
金融ビジネス収入



- ソニー生命の増収により、増収

ソニー生命収入
FY04.3Q: 1,218億円 (+3.6%)

営業利益



- ソニー銀行の損益改善により、増益

ソニー生命営業利益
FY04.3Q: 140億円 (+2.0%)

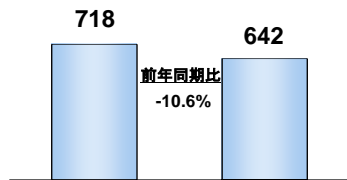
FY03.3Q FY04.3Q

セグメント間取引を含む / 営業利益下の(%)は営業利益率

FY04.3Q その他

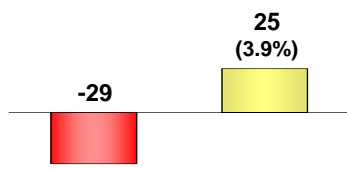
(億円)

売上高



- 日本で広告代理店事業を営む子会社において、契約変更にもないセグメント間取引の売上が減少

営業利益(損失)



- 日本のショールームを含む商業ビルの売却益の計上と、SCNを含むいくつかの事業でコスト削減を行ったことにより、営業利益を計上

FY03.3Q

FY04.3Q

セグメント間取引を含む / 営業利益下の(%)は営業利益率

Sony Corporation Investor Relations

17

FY04 連結業績見通し

2005年1月27日現在	FY03	FY04見通し	前年度比	(億円)
売上高および営業収入	74,964	71,500	-5%	
営業利益	989	1,100	+11%	
税引前利益	1,441	1,400	-3%	
持分法による投資利益	17	240	14倍	
当期純利益	885	1,500	+69%	
構造改革費用*	1,681	1,000	-41%	
設備投資額**	3,783	3,700	-2%	
うち、半導体向け	1,750	1,600	-9%	
減価償却費***	3,663	3,700	+1%	
うち、有形固定資産分	2,869	2,900	+1%	
研究開発費	5,145	5,500	+7%	
為替レート	FY03実績レート	FY04.4Q前提レート		
1ドル	112 円	103 円前後		
1ユーロ	131 円	136 円前後		

* 構造改革費用は営業費用に含まれる。

** 設備投資額は10月時点の見通しから400億円（うち、半導体向けは300億円）の減額。

*** 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。

Sony Corporation Investor Relations

18

今後の改善施策

1. ディスプレイビジネスの強化

LCDTV、SXRDによる商品の差異化
 中小型のラインアップ強化
 コスト競争力の強化



LCD TV



SXRD RPJ

2. デジタルイメージングビジネスの強化

HDによるビデオカメラ市場の高画質化の牽引
 DVDのラインアップの拡充
 新しい商品群の提案



HDV-Cam



DVD-Cam



New DSC

3. コネクトカンパニー設立

全世界のサービス、コンテンツ、ハードウェアを
 含んだ配信型ビジネスの立上げ

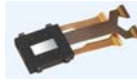


Network WM



4. 半導体・キーデバイスへの投資

差異化と付加価値を創出するコアエンジン
 である半導体およびキーデバイスへの投資を継続



SXRD Device

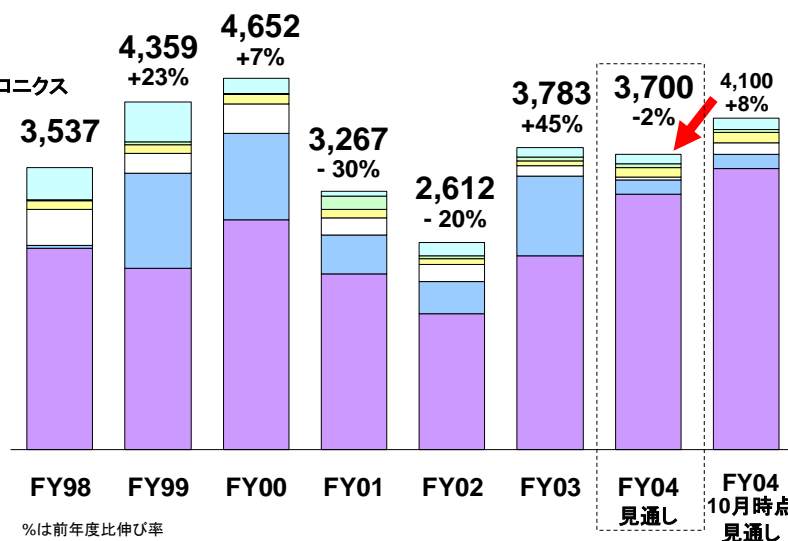


LCD-Driver

FY04 設備投資額見通し

- その他
- 金融
- 映画
- 音楽
- ゲーム
- エレクトロニクス

(億円)



FY04 減価償却費見通し

(億円)

