

00.3Q ソニー連結業績概要

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あり、これら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おります。したがって、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致します。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は大きく異なる結果となりうることを、ご承知おき下さい。実際の業績に影響を与える重要な要素には、以下のようなものが含まれます。すなわち、（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またはその他の通貨と円との為替レート、（３）特にエレクトロニクスビジネスで顕著な継続的な新製品導入と急速な技術革新、またゲーム、音楽、映画ビジネス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にさらされた市場の中で、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、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。

EVERQUEST



00.3Q 連結業績

		前年同期比	為替の影響 を除く
売上高	2兆1,104億円	+10%	+10%
営業利益	1,465億円	▲11%	+5%
税引前利益	1,334億円	▲20%	
当期純利益	722億円	▲23%	

為替の影響

(99.3Q 1ドル104円 → 00.3Q 109円、

99.3Q 1ユーロ107円 → 00.3Q 94円など)

売上高 約▲35億円、営業利益 約▲255億円

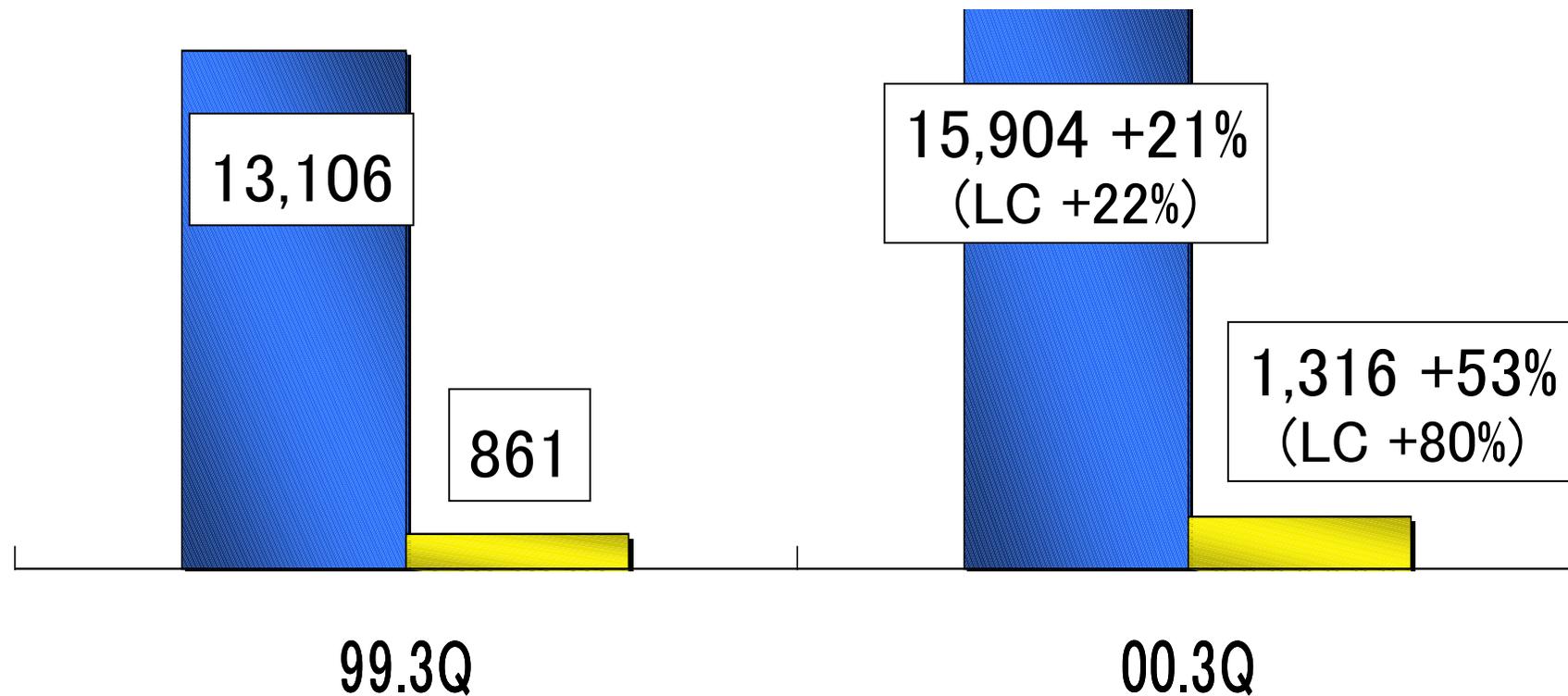
映画会計基準変更の影響

営業利益 約▲140億円

エレクトロニクス

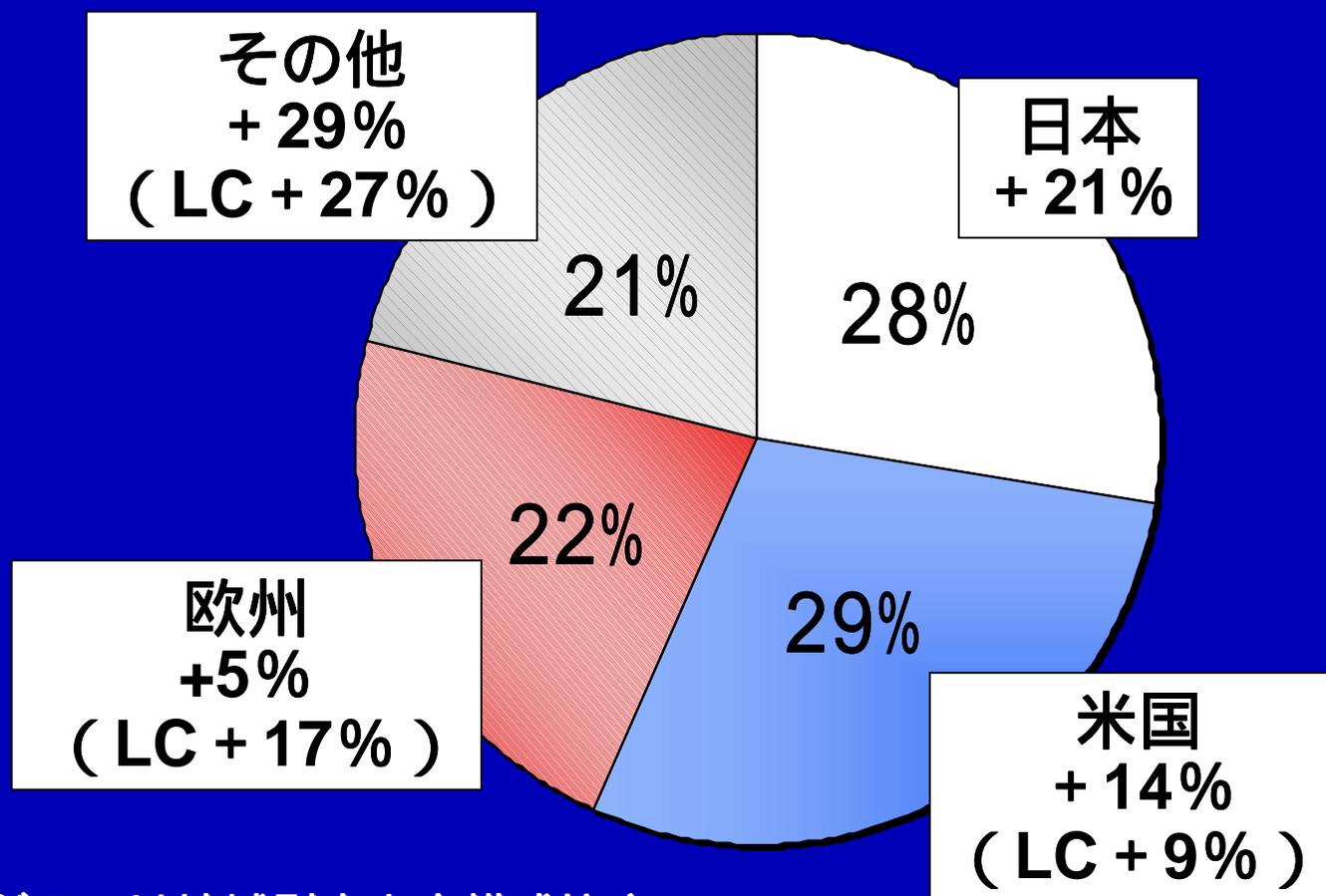
(億円)

■ 売上高 ■ 営業利益



%は前年同期比の伸び率
LCは現地通貨ベースの伸び率
セグメント間取引を含む

エレクトロニクス地域別売上(00.3Q)

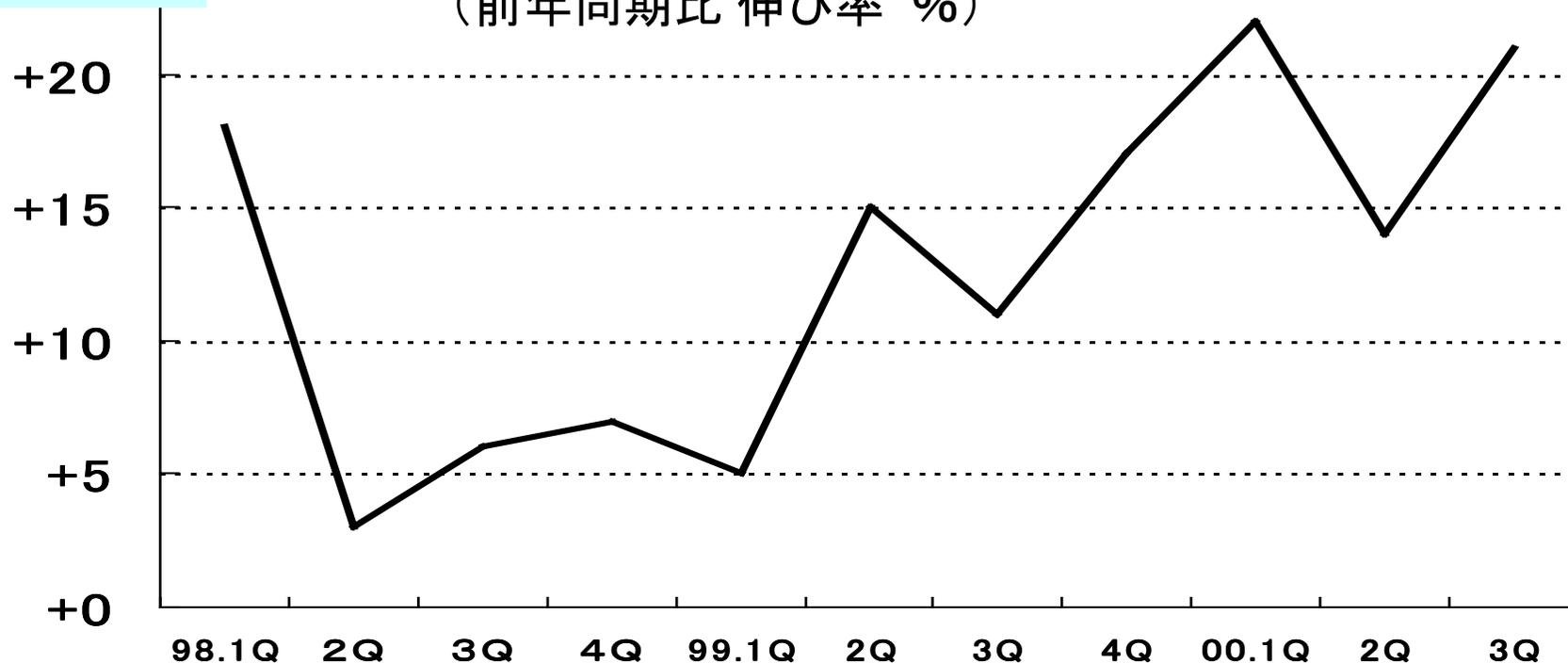


円グラフは地域別売上高構成比率
内の%は前年同期比の伸び率
LCは現地通貨ベースの伸び率
営業収入を除く外部売りベース

エレクトロニクス地域別売上トレンド

日本

(前年同期比 伸び率 %)



前年同期比

主な製品カテゴリー(00.3Q)

増加

PC、DSC、半導体、携帯電話

減少

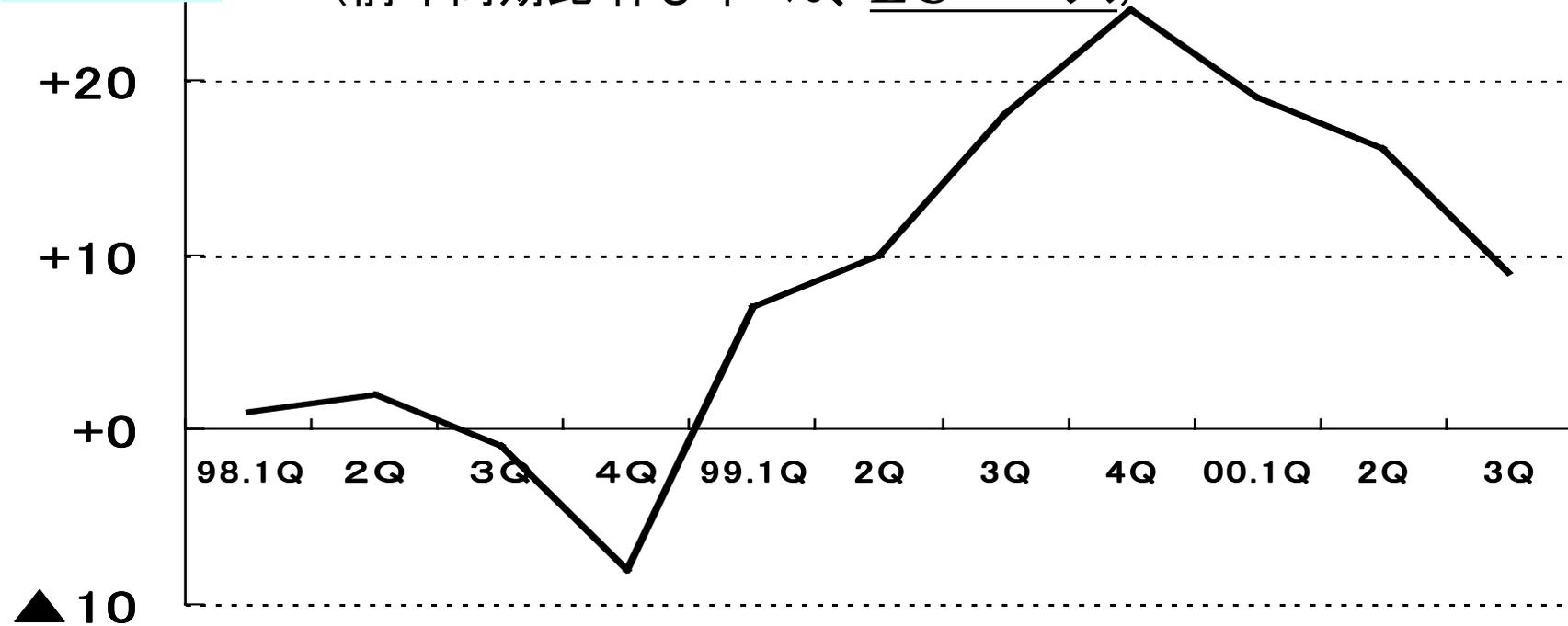
大きな減少カテゴリーなし

※営業収入を除くベース

エレクトロニクス地域別売上トレンド

米国

(前年同期比 伸び率 %、LCベース)



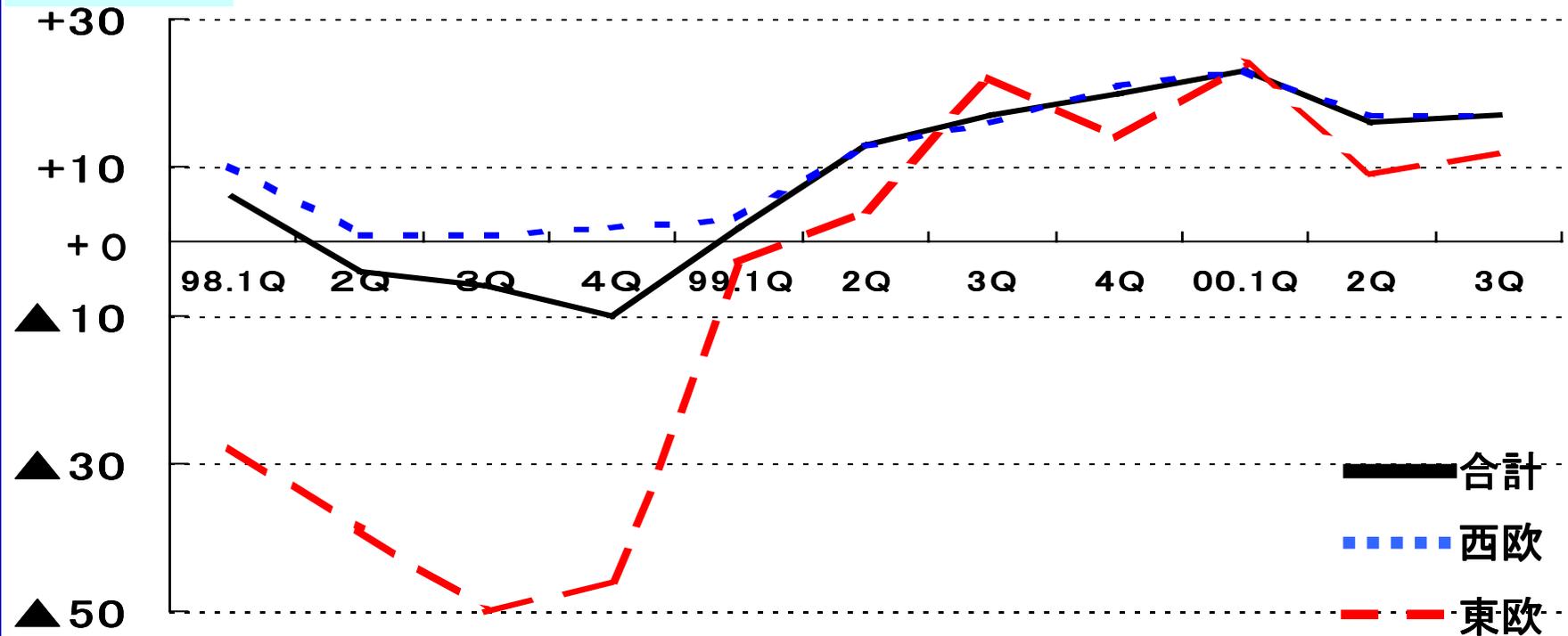
前年同期比	主な製品カテゴリー (00.3Q)
増加	PC、CTV、DVD、ビデオカメラ
減少	大きな減少カテゴリーなし

※営業収入を除くベース
(LC: 現地通貨ベース)

エレクトロニクス地域別売上トレンド

欧州

(前年同期比 伸び率 %、LCベース)



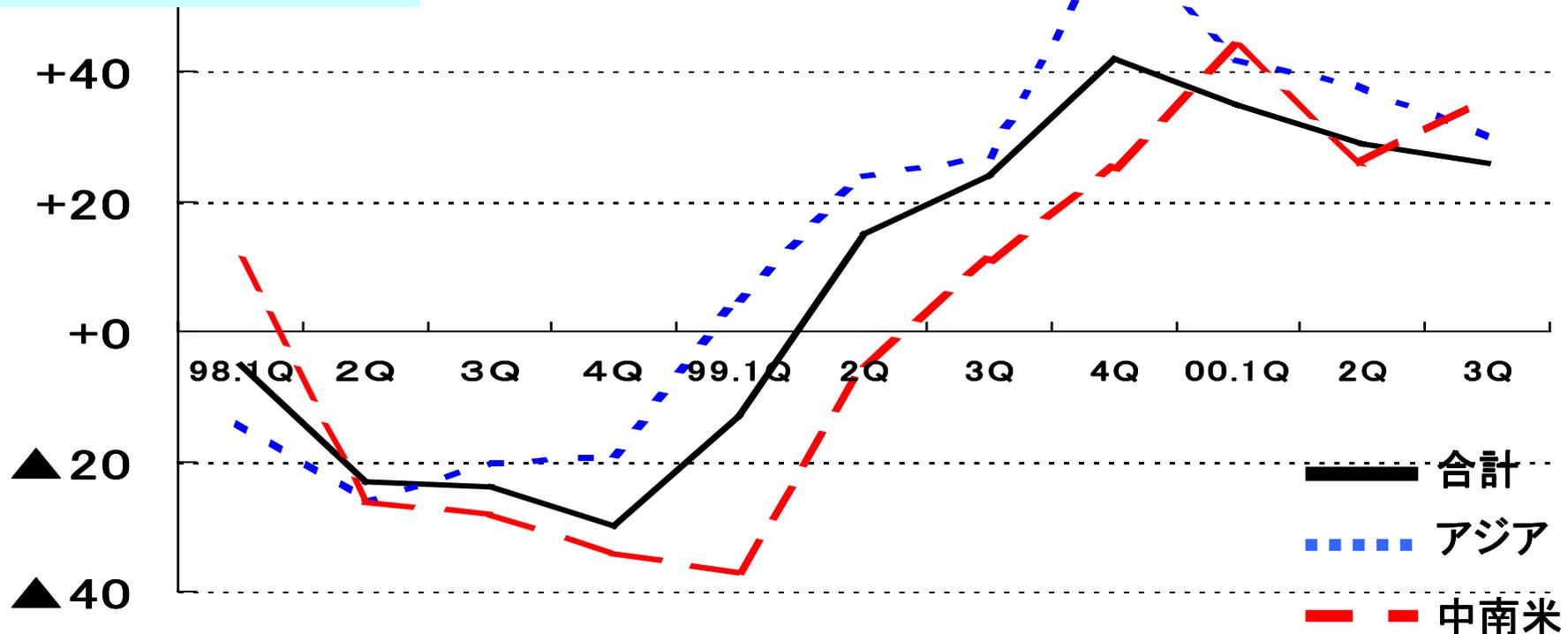
前年同期比	主な製品カテゴリー (00.3Q)
増加	PC、携帯電話、ビデオカメラ、DSC
減少	大きな減少カテゴリーなし

※営業収入を除くベース
(LC: 現地通貨ベース)

エレクトロニクス地域別売上トレンド

(前年同期比 伸び率 %、LCベース)

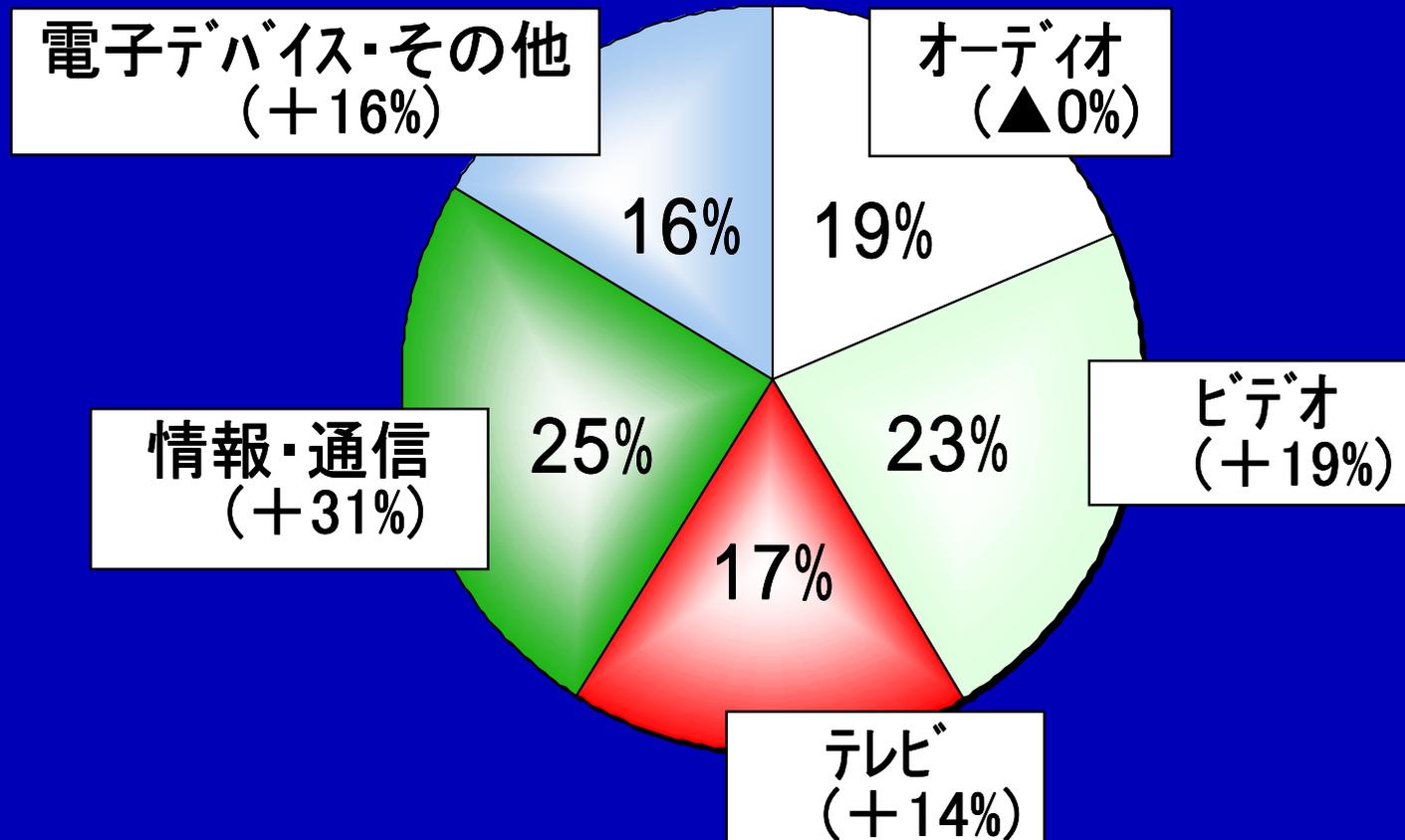
その他地域



前年同期比	主な製品カテゴリー (00.3Q)
増加	CD-R/RW、CTV、半導体、ホームオーディオ
減少	大きな減少カテゴリーなし

※営業収入を除くベース
(LC: 現地通貨ベース)

エレクトロニクス製品部門別売上(00. 3Q)

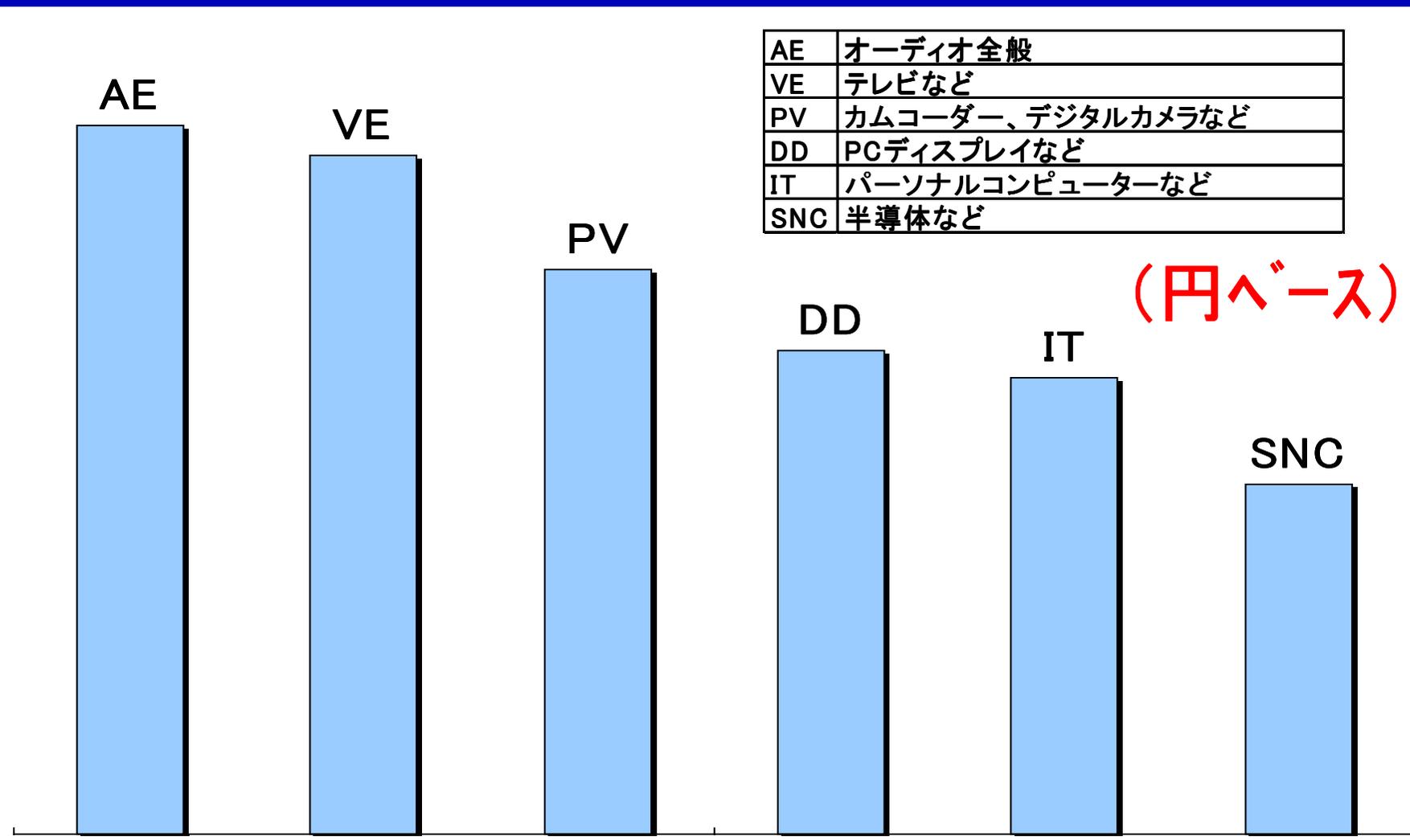


※ ()内は円ベース前年同期比伸び率

※ 円グラフ内の%は製品部門別構成比率

※ 外部顧客向け

エレクトロニクス 主要事業部門別売上高(00.3Q)

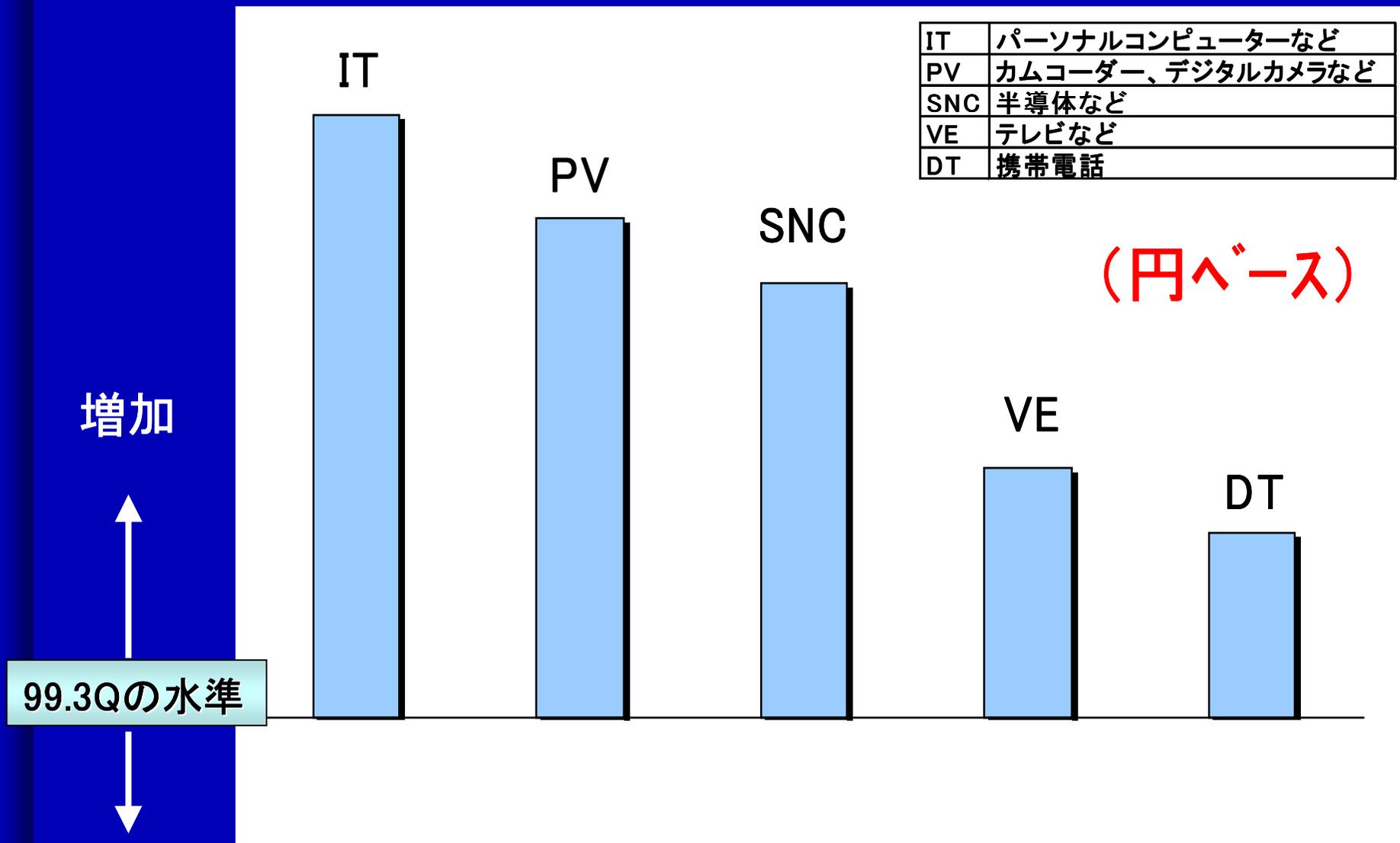


※ここに掲載した事業部門別売上高合計は、
エレクトロニクス分野の合計とは一致しません。
※半導体などの内販売りを含むベース

主な事業分野別 売上高増減イメージ(00.3Q)

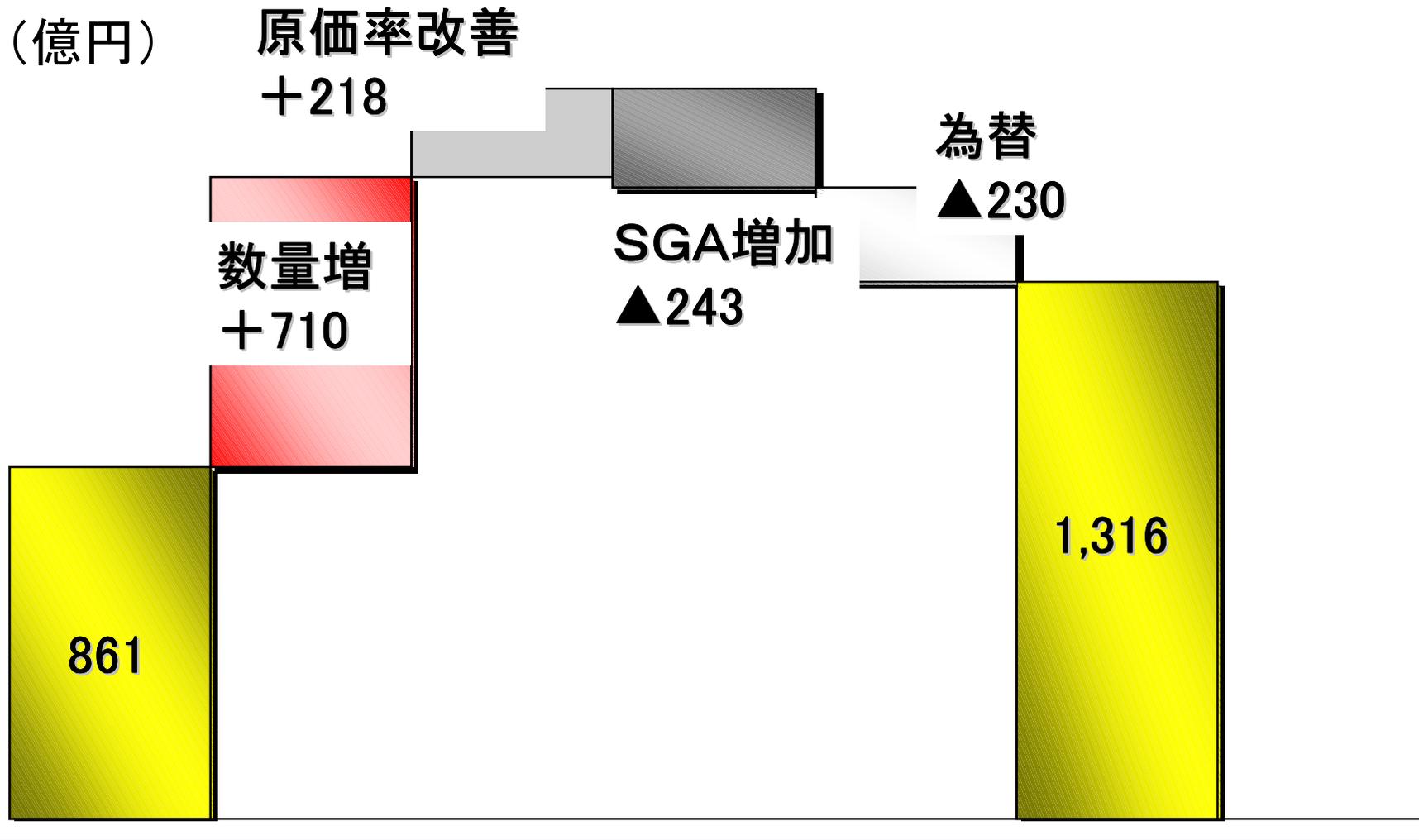
IT	パーソナルコンピューターなど
PV	カムコーダー、デジタルカメラなど
SNC	半導体など
VE	テレビなど
DT	携帯電話

(円ベース)



※ここに掲載した事業部門別売上高増減合計は、
エレクトロニクス分野の増減額とは一致しません。
※半導体などの内販売りを含むベース

エレクトロニクス営業利益 増減要因 (00.3Q)

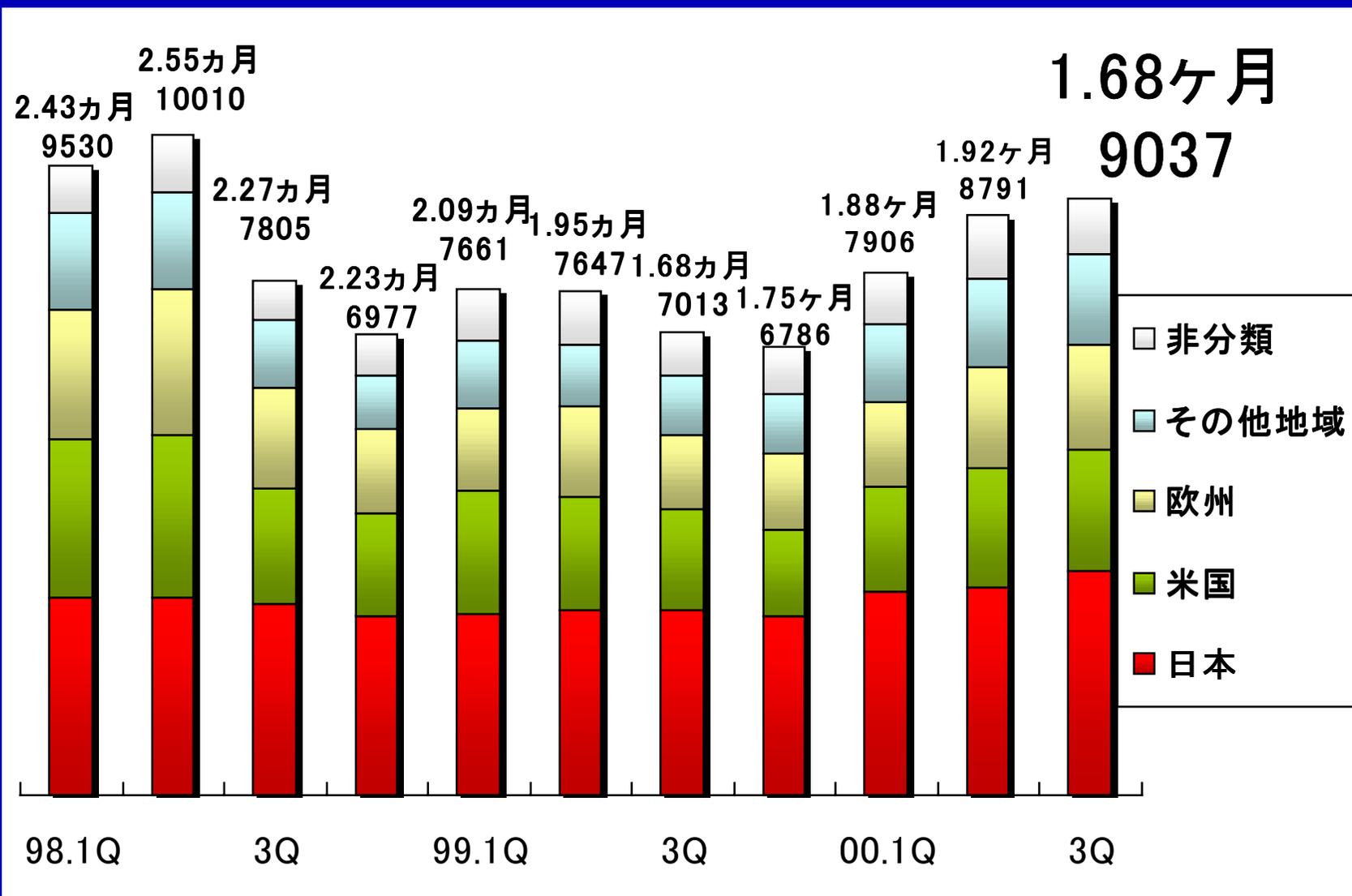


99.3Q

※原価率改善 = 原価率の改善ポイント × 去年の売上高
 数量増 = 売上差額 × 去年の粗利益率

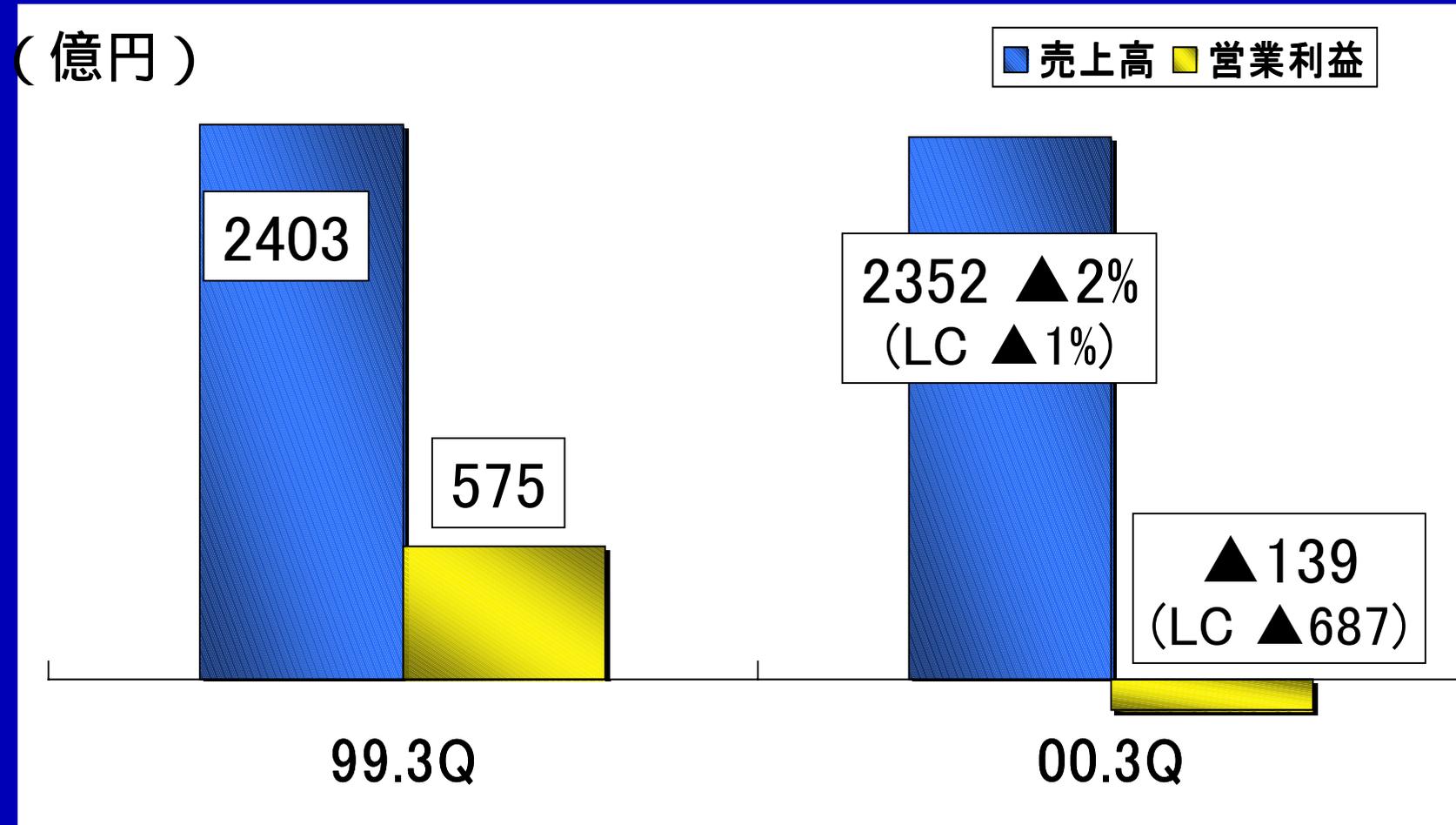
00.3Q

エレクトロニクス連結棚卸資産(地域別)



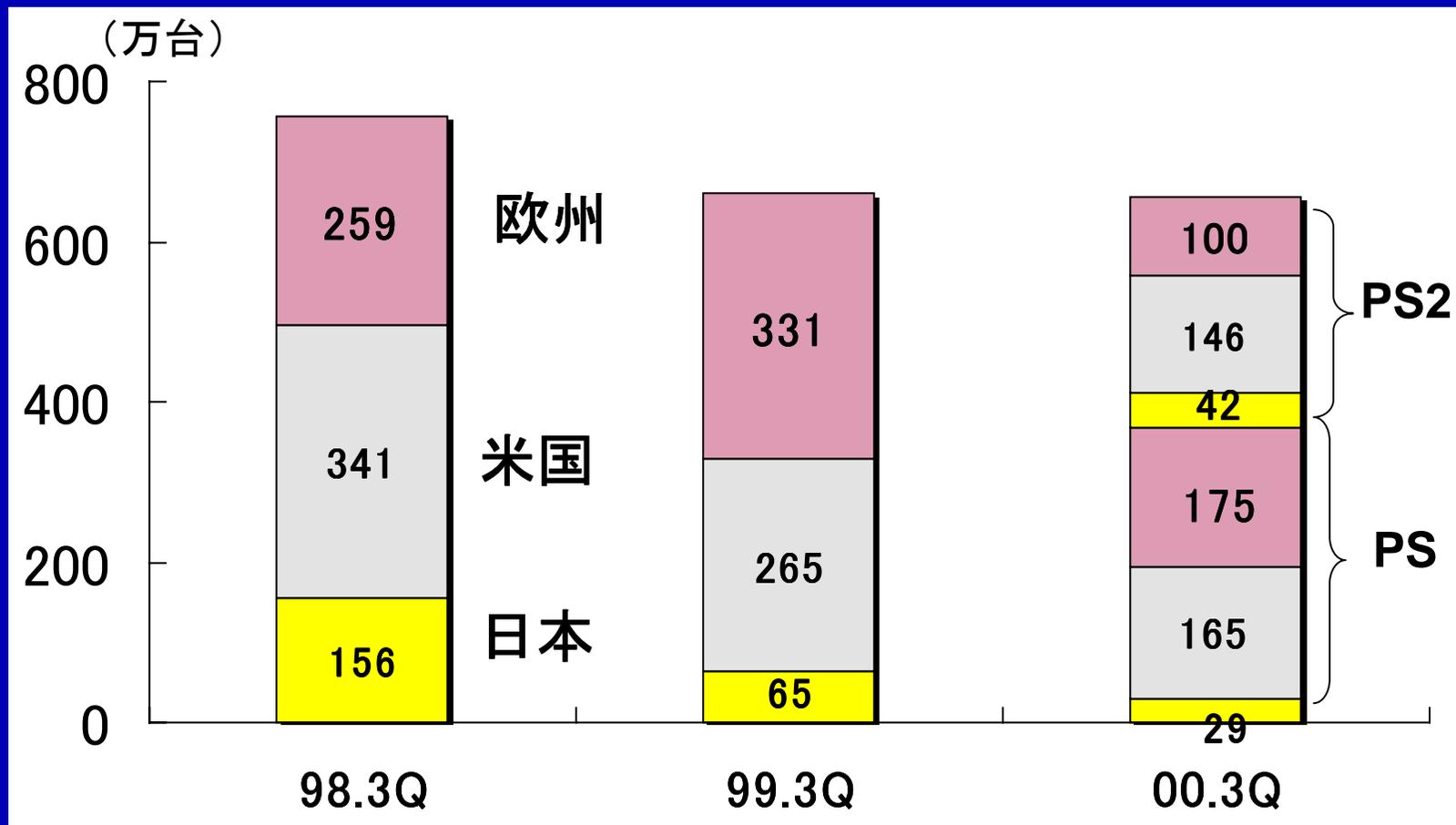
※上段: 期首期末平均在庫 対 月平均売上回転月数
 ※下段: 在庫水準(億円単位)

ゲーム



%は前年同期比の伸び率
LCは現地通貨ベースの伸び率(売上)、増減額(営業利益)
セグメント間取引を含む

PlayStation ハード生産出荷台数



前年同期比

合計

PS 756万台

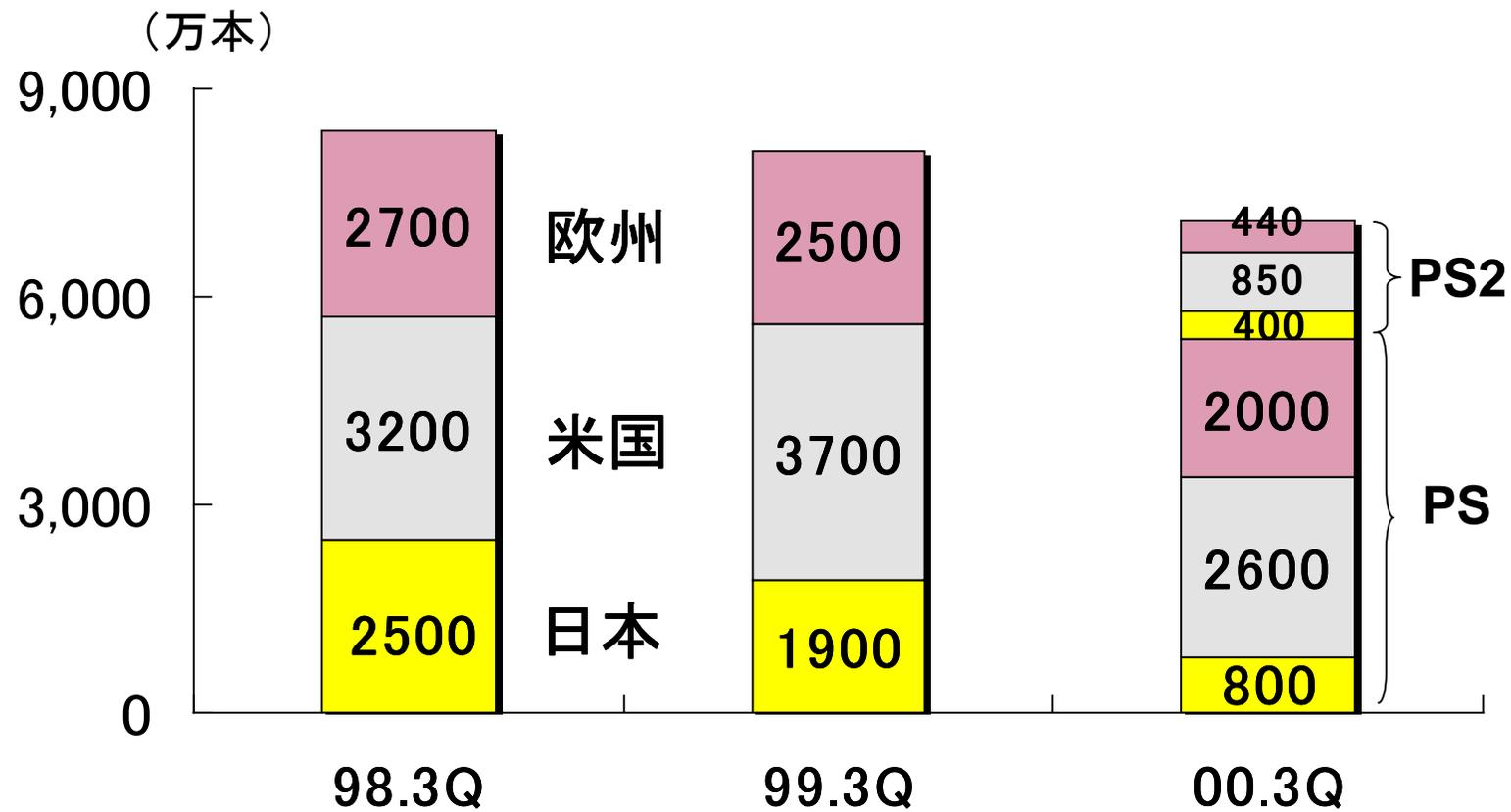
661万台

369万台 ▲44%

PS2

288万台

PlayStation ソフト生産出荷本数

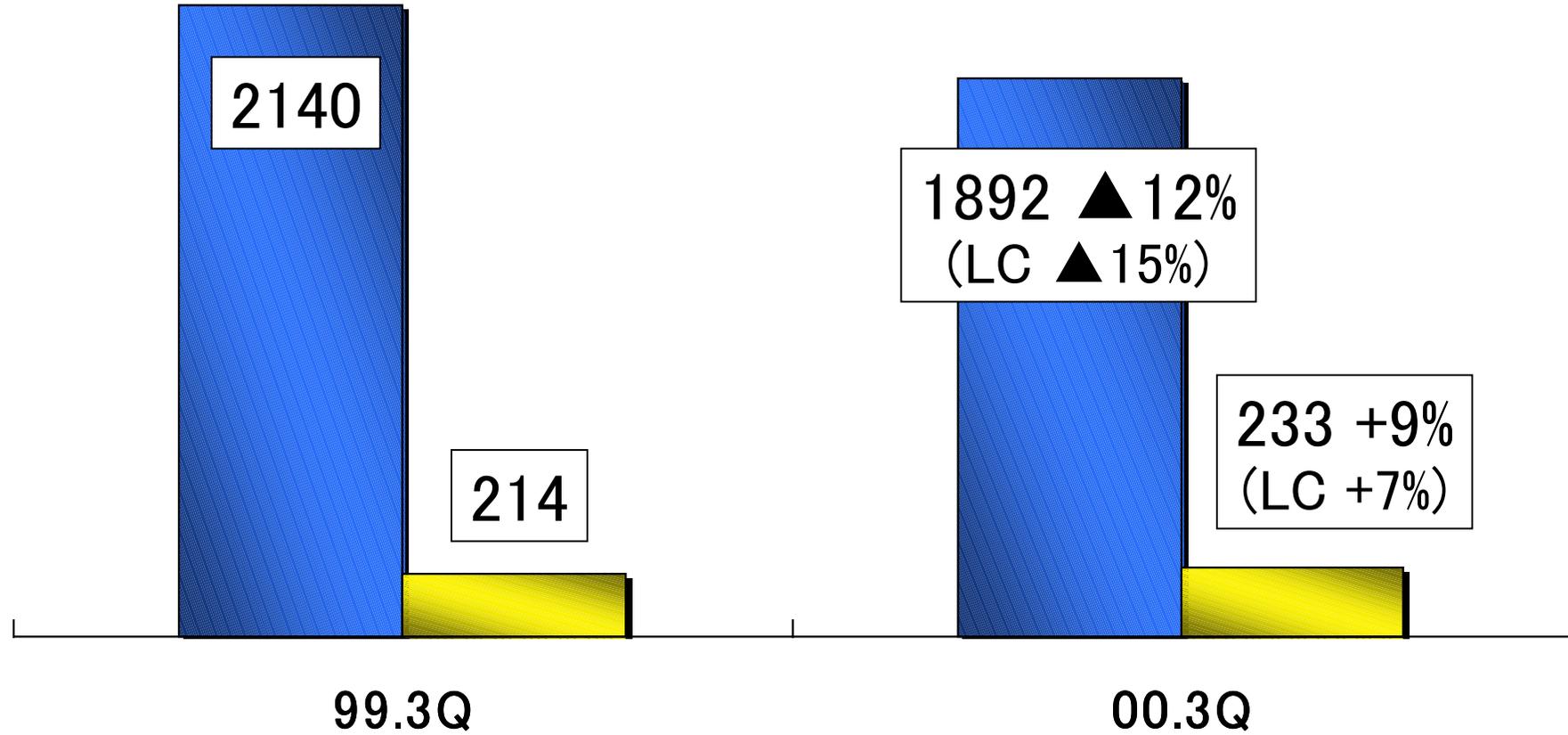


	98.3Q	99.3Q	00.3Q	前年同期比
合計	8,400万本	8,100万本	5,400万本	▲33%
PS			4,000万本	
PS2			1,690万本	

音 楽

(億円)

■ 売上高 ■ 営業利益

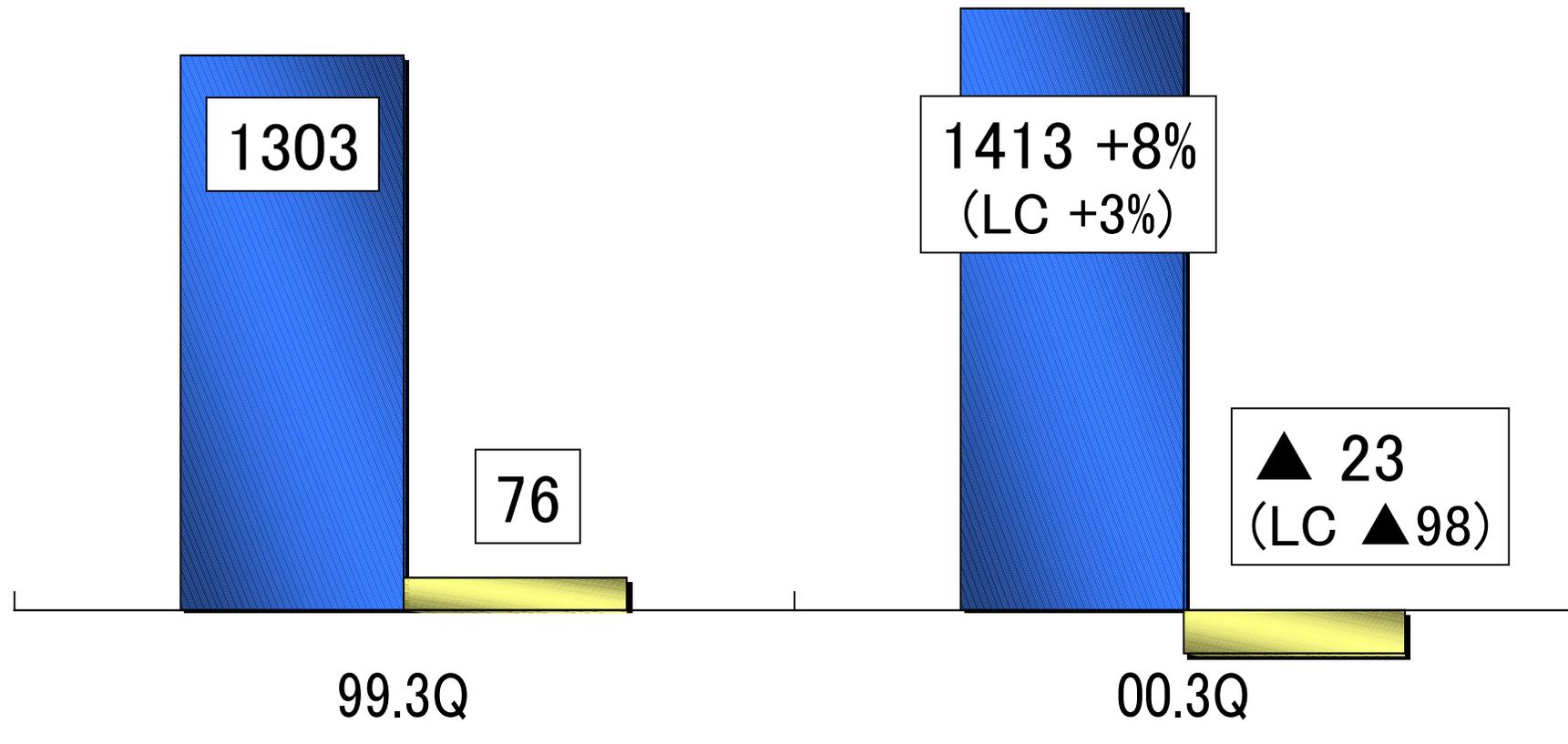


%は前年同期比の伸び率
LCは現地通貨ベースの伸び率
セグメント間取引を含む

映画

(億円)

■ 売上高 ■ 営業利益



%は前年同期比の伸び率

LCは現地通貨ベースの伸び率(売上)、増減額(営業利益)

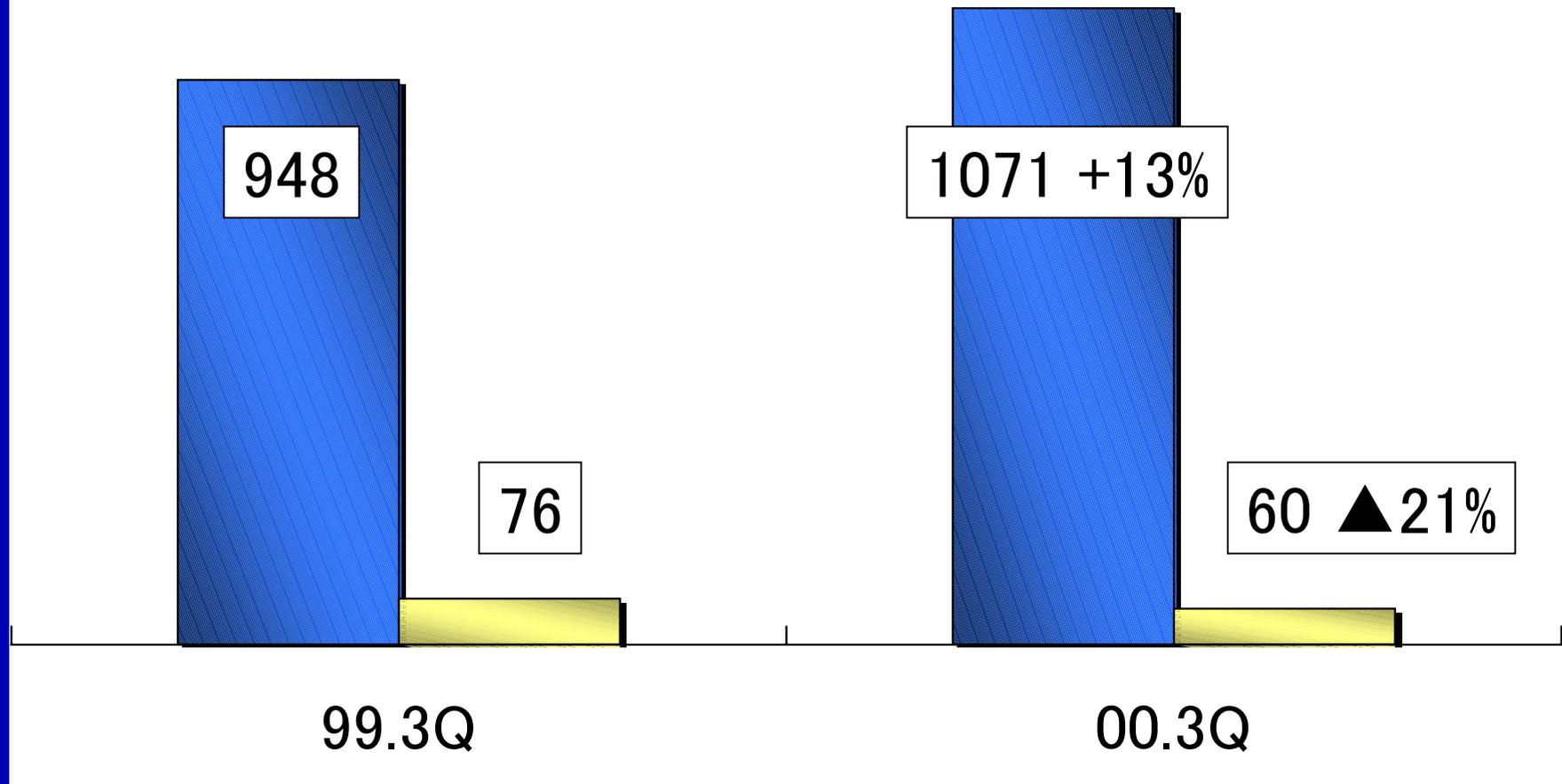
セグメント間取引を含む

※ 00.3Qの営業損失は映画会計基準変更の影響 約140億円を含む

保 険

(億円)

■ 保険収入 ■ 営業利益

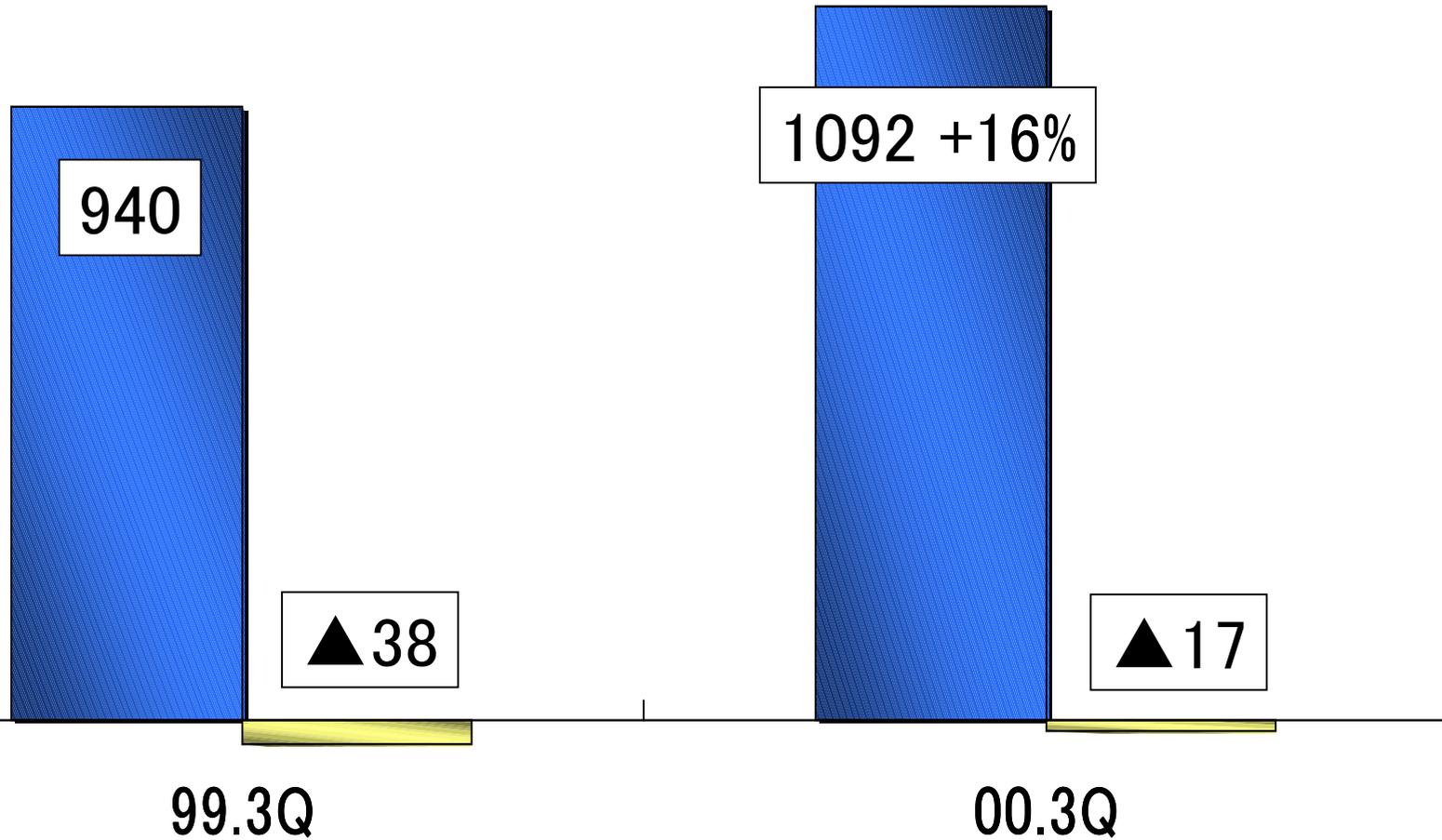


%は前年同期比の伸び率
セグメント間取引を含む

その他

(億円)

■ 売上高 ■ 営業利益



%は前年同期比の伸び率
セグメント間取引を含む

2000年度第3四半期バランスシート

(単位:10億円、監査対象外)

科目	00.3末	00.12末	増減	主な増減要因
<資産の部>				
流動資産	3,022	3,738	+716	<ul style="list-style-type: none"> ・好調なエレクトロニクスの売上が反映して売掛金が増加 ・エレクトロニクス分野で棚卸資産が増加
固定資産	3,785	3,981	+196	
資産の部合計	6,807	7,719	+912	<ul style="list-style-type: none"> ・ソニー生命の保有契約高の増加に伴い投資・貸付金が増加 ・為替の影響を除くと約7000億円の増加
<負債および資本の部>				
流動負債	2,160	2,757	+597	<ul style="list-style-type: none"> ・好調なエレクトロニクスの売上に伴う増産を反映して買入債務が増加 ・運転資金増加に伴うCPの発行、2001年満期無担保社債の長期から短期への振替えによる短期借入金の増加
固定負債	2,429	2,673	+244	
負債の部合計	4,590	5,430	+840	<ul style="list-style-type: none"> ・ソニー生命の保有契約高の増加に伴い保険契約債務が増加
少数株主持分	35	29	▲6	
資本の部	2,183	2,260	+77	
負債・資本合計	6,807	7,719	+912	

※数字は簡略化のため億円単位を四捨五入

2000年度9ヶ月通算キャッシュ・フロー

(単位:億円、監査対象外)
主な増減要因

項目	<u>99.4~12</u>	<u>00.4~12</u>	<u>増減</u>
営業CF	2,535	1,245	▲1,290
投資CF	▲3,083	▲4,456	▲1,373
財務CF	1,803	2,608	805
為替の影響	▲333	117	450
期首残高	5922	6261	339
CF合計	6,844	5,775	▲1,069

- ・当期純利益の減少
- ・エレクトロニクス分野で棚卸資産が増加
- ・エレクトロニクス、ゲーム分野を中心に設備投資が増加
- ・ソニー生命の保有契約高の増加に伴い、投資・貸付金が増加
- ・普通社債の発行より長期借入金が増加

※数字は簡略化のため千万円単位で四捨五入

2000年度業績見通し

(単位:億円)

◆FY00の見通し	<u>00.10月時点</u>	<u>今回</u>	<u>前年度比</u>
売上高	72,000	72,000	+ 8%
営業利益	2,300	2,600	+ 8%
税引前利益	2,550	2,550	▲ 4%
当期純利益	100	50	▲ 96%

【為替前提レート】

1ドル

1ユーロ

4Q

116円

110円

◆00.4Qの見通し

売上高

営業・税引前・当期純利益

前年同期比

+11%

▲300~400億円強の赤字
から黒字転換

FY00 PlayStation ハード&ソフト生産出荷数予想

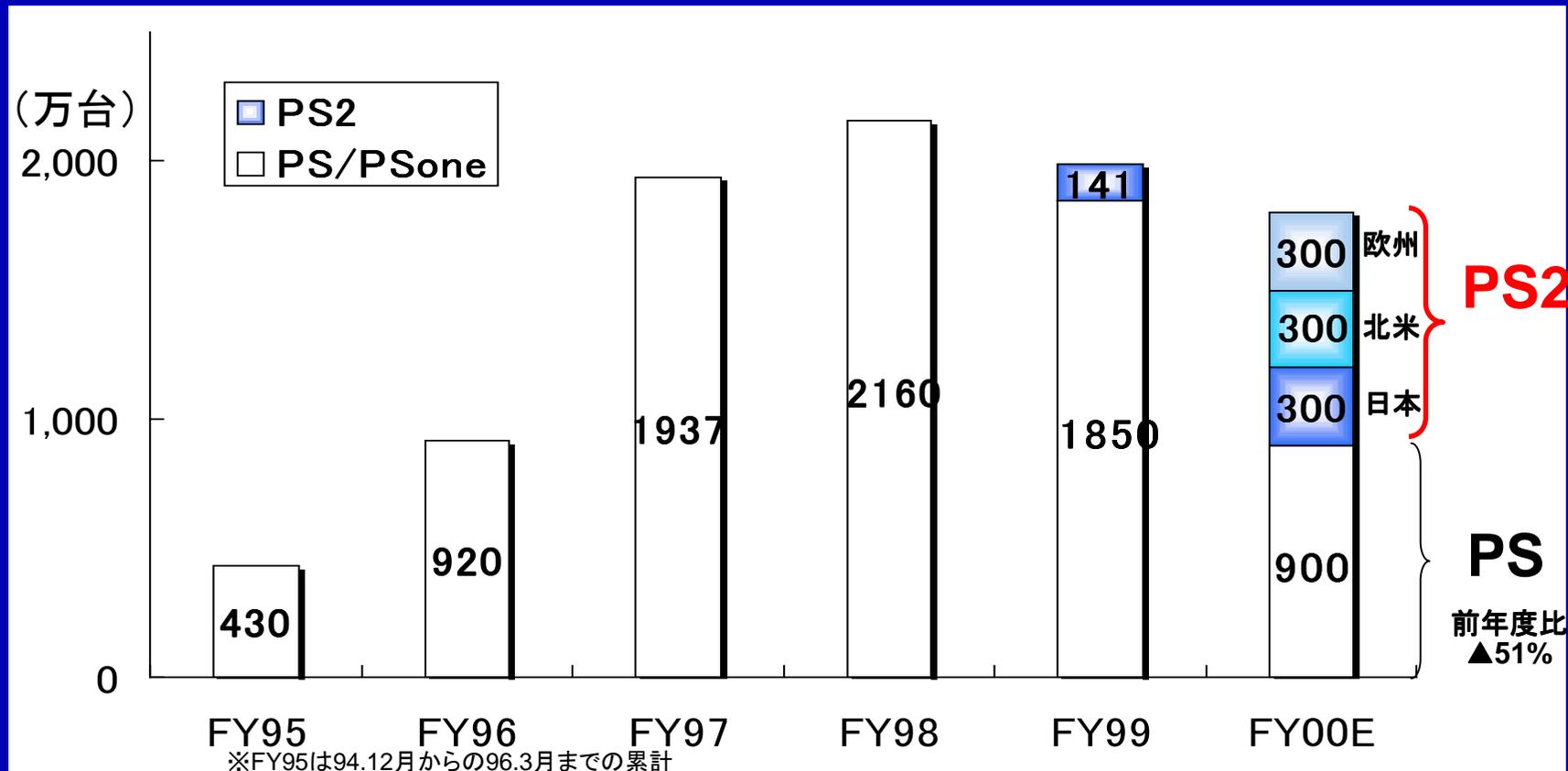
<u>ハード</u>	7月時点	10月時点	今回	前年比(%)
PS/Psone	800万台	900万台	変更なし	▲51%
PS2	1000万台	1000万台	→ 900万台	—

ソフト

前年比 ▲15%減で、
10月時点 ▲10%減予想から下方修正

※ソフトはPS/PS2用合計

PlayStation ハード生産出荷台数推移 & 計画



【00.4Qの計画】

ハード PS2 401万台(うち、日本47、北米154、欧州200)

PS 231万台(前年同期比2.1倍)

ソフト 3400万枚(前年同期比▲19%)

PlayStation ソフト生産出荷本数推移 & 計画

