

エレクトロニクス分野 製品カテゴリー別業績(監査対象外)

売上高および営業収入	9月30日に終了した3ヵ月間		(単位：億円)
	2003	2004	増減
オーディオ			
外部顧客に対するもの	¥ 1,714	¥ 1,470	△14.2%
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	20	0	
計	1,734	1,470	△15.2
ビデオ			
外部顧客に対するもの	2,166	2,459	+13.5
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	2	27	
計	2,168	2,486	+14.6
テレビ			
外部顧客に対するもの	2,159	2,189	+1.4
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	7	11	
計	2,166	2,200	+1.6
情報・通信			
外部顧客に対するもの	2,063	1,817	△11.9
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	11	15	
計	2,074	1,832	△11.7
半導体			
外部顧客に対するもの	646	750	+16.2
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	630	752	
計	1,276	1,502	+17.8
コンポーネント			
外部顧客に対するもの	1,586	1,604	+1.1
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	447	301	
計	2,033	1,905	△6.3
その他			
外部顧客に対するもの	1,392	1,522	+9.3
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	770	148	
計	2,162	1,670	△22.8
カテゴリー間取引消去	(1,175)	(932)	
合計	¥ 12,438	¥ 12,133	△2.5%
営業利益(損失)	2003	2004	増減
オーディオ	¥ 93	¥ (23)	—
ビデオ	221	37	△83.3%
テレビ	2	(61)	—
情報・通信	(19)	32	—
半導体	18	1	△95.4
コンポーネント	131	27	△79.4
その他	110	161	+46.3
小計	556	174	△68.7
配賦不能費用控除・カテゴリー間取引消去	(61)	54	—
構造改革費用	(63)	(156)	—
合計	¥ 432	¥ 72	△83.4%

(注)

- 上記の情報は、「ビジネス別セグメント情報」におけるエレクトロニクス分野の売上高および営業収入・営業利益(損失)の内訳です。ソニーの経営者はエレクトロニクス事業を単一のオペレーションセグメントとして意思決定を行っていますが、上記の情報は、当該セグメントを理解する上で有益なものであると考えています。なお、ソニーはエレクトロニクス分野の製品部門区分を一部見直しました。これにともない、過去の実績は新区分に合わせて再表示されています。(「2004年度第2四半期 連結業績のお知らせ」ページ財-12、注記4、5、6参照)
- 2003年度第3四半期より、従来各カテゴリーおよび配賦不能費用に含まれていた構造改革費用を独立項目として開示することになりました。これにともない、前年同期の実績も組替え再表示されています。
- 2004年度第2四半期より、本社費用の配賦ルールを変更しました。これにともない、第1四半期の実績ならびに前年同期の実績も組替え再表示されています。
- 2003年度の「その他」のカテゴリー間取引およびセグメント間取引には、主としてゲーム分野に対する売上が含まれています。
- 「売上高および営業収入」における「外部顧客に対するもの」以外の金額情報は、米国会計原則にもとづいて開示しているものではありません。製品カテゴリー別の「営業利益(損失)」には、エレクトロニクス分野全体における費用の配賦計算(為替予約実現損益を含む)が反映されています。この費用の配賦計算は、米国会計原則にもとづいて行っているものではありませんが、業績情報を提供するにあたって合理的なものであるとソニーは考えています。

エレクトロニクス分野 製品カテゴリー別業績(監査対象外)

売上高および営業収入	9月30日に終了した6ヵ月間		(単位：億円)
	2003	2004	増減
オーディオ			
外部顧客に対するもの	¥ 3,238	¥ 2,814	△13.1%
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	36	2	
計	3,274	2,816	△14.0
ビデオ			
外部顧客に対するもの	4,411	4,971	+12.7
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	12	43	
計	4,423	5,014	+13.4
テレビ			
外部顧客に対するもの	4,039	4,160	+3.0
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	38	24	
計	4,077	4,184	+2.6
情報・通信			
外部顧客に対するもの	3,945	3,558	△9.8
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	33	33	
計	3,978	3,591	△9.7
半導体			
外部顧客に対するもの	1,176	1,419	+20.7
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	1,167	1,358	
計	2,343	2,777	+18.5
コンポーネント			
外部顧客に対するもの	2,945	3,121	+6.0
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	847	603	
計	3,792	3,724	△1.8
その他			
外部顧客に対するもの	2,599	2,818	+8.4
カテゴリー間取引およびセグメント間取引	1,623	510	
計	4,222	3,328	△21.2
カテゴリー間取引消去	(2,404)	(2,049)	
合計	¥ 23,705	¥ 23,385	△1.4%
営業利益(損失)	2003	2004	増減
オーディオ	¥ 135	¥ (37)	—
ビデオ	488	224	△54.1%
テレビ	(81)	(163)	—
情報・通信	(69)	9	—
半導体	(8)	80	—
コンポーネント	244	100	△58.8
その他	128	228	+78.2
小計	837	441	△47.2
配賦不能費用控除・カテゴリー間取引消去	(141)	(20)	—
構造改革費用	(116)	(264)	—
合計	¥ 580	¥ 157	△72.9%

(注)

- 上記の情報は、「ビジネス別セグメント情報」におけるエレクトロニクス分野の売上高および営業収入・営業利益(損失)の内訳です。ソニーの経営者はエレクトロニクス事業を単一のオペレーションセグメントとして意思決定を行っていますが、上記の情報は、当該セグメントを理解する上で有益なものであると考えています。なお、ソニーはエレクトロニクス分野の製品部門区分を一部見直しました。これにともない、過去の実績は新区分に合わせて再表示されています。(「2004年度第2四半期 連結業績のお知らせ」ページ財-12、注記4、5、6参照)
- 2003年度第3四半期より、従来各カテゴリーおよび配賦不能費用に含まれていた構造改革費用を独立項目として開示することになりました。これにともない、前年同期の実績も組替え再表示されています。
- 2004年度第2四半期より、本社費用の配賦ルールを変更しました。これにともない、第1四半期の実績ならびに前年同期の実績も組替え再表示されています。
- 2003年度の「その他」のカテゴリー間取引およびセグメント間取引には、主としてゲーム分野に対する売上が含まれています。
- 「売上高および営業収入」における「外部顧客に対するもの」以外の金額情報は、米国会計原則にもとづいて開示しているものではありません。製品カテゴリー別の「営業利益(損失)」には、エレクトロニクス分野全体における費用の配賦計算(為替予約実現損益を含む)が反映されています。この費用の配賦計算は、米国会計原則にもとづいて行っているものではありませんが、業績情報を提供するにあたって合理的なものであるとソニーは考えています。

2004年度 第2四半期決算補足資料

1. 販売/出荷台数

(万台)

	FY00	FY01	FY02	FY03	FY04見通し	
					7月時点	今回
ビデオカメラ	550	540	575	660	700	700
デジタルスチルカメラ	260	340	560	1,000	1,500	1,500
DVDビデオプレーヤー	400	500	700	850	930	930
DVDレコーダー	-	-	2	65	200	200
LCDテレビ	-	-	-	43	70	70
PDPテレビ	-	-	-	21	30	30
プロジェクションテレビ	-	-	-	92	100	100
カラーテレビ	1,130	1,000	1,000	940	940	940
VAIO	250	350	310	320	370	370
デスクトップ	80	140	120	130	130	130
ノートブック	170	210	190	190	240	240
海外	110	180	180	210	250	250
国内	140	170	130	110	120	120

2. 半導体・液晶 売上高・設備投資額

(億円)

	FY00	FY01	FY02	FY03	FY04見通し	
					7月時点	今回
半導体						
売上高*	3,670	3,000	3,400	4,000	5,250	4,700
設備投資額*	900	500	410	800	1,900	1,900
液晶						
売上高	700	670	850	1,300	1,700	1,700
設備投資額**	60	420	80	50	40	70

*半導体事業の統合にとまれない、FY04より、従来ゲーム分野に含まれていた半導体製造事業の売上高・設備投資が含まれています。
**FY01の投資額は、ST-LCDへのへの出資100億円を含む。

3. PlayStation ハードウェア生産出荷台数、ソフトウェア生産出荷本数

(万台、万本)

	FY03					FY04				
	Q1	Q2	Q3	Q4	FY	Q1	Q2	Q3	Q4	FY
ハードウェア										
PlayStation 2	265	878	683	184	2,010	71	199			
日本	90	66	164	108	428	54	37			
北米	144	377	167	44	732	0	70			
欧州	31	435	352	32	850	17	92			
プレイステーション/PS one	83	96	102	50	331	57	60			
日本	10	13	19	11	53	15	18			
北米	37	67	60	31	195	42	28			
欧州	36	16	23	8	83	0	14			
ソフトウェア	3,900	5,400	11,400	4,700	25,400	4,100	5,900			
PlayStation 2	3,100	4,400	10,400	4,300	22,200	3,800	5,600			
日本	600	900	1,400	1,200	4,100	700	900			
北米	1,500	2,100	5,000	1,600	10,200	1,700	3,000			
欧州	1,000	1,400	4,000	1,500	7,900	1,400	1,700			
プレイステーション	800	1,000	1,000	400	3,200	300	300			
日本	100	100	50未満	50未満	200	50未満	50未満			
北米	300	500	500	100	1,400	100	200			
欧州	400	400	500	300	1,600	200	100			

*ハードウェア、ソフトウェアの製品の生産出荷数量は生産拠点から出荷した時点で集計しています。同製品の売上は、販売店・顧客に同製品が引き渡された時点で認識されます。

4. 為替レート推移

(円)

	FY03					FY04				
	Q1	Q2	Q3	Q4	FY	Q1	Q2	Q3	Q4	FY
米ドル										
市場平均レート	117	117	108	106	112	109	109			
加重平均レート*	117	117	108	106	112	108	109			
予約レート	118	117	113	107	114	108	109			
ユーロ										
市場平均レート	133	131	128	133	131	131	133			
加重平均レート*	133	130	127	133	131	131	133			
予約レート	131	133	131	129	131	132	132			

*各月のネット輸出金額により加重平均したもの