

# 2011年度 連結業績概要

(2012年3月31日に終了した1年間)

ソニー株式会社

Sony Corporation

## ハイライト

- 連結売上高は、為替の悪影響や東日本大震災及びタイの洪水の影響、ならびに先進国における市場環境の悪化などにより前年度に比べ減少
- 連結営業損益は、前述の減収要因に加え、持分法による投資損益の大幅な悪化などにより、前年度の利益に対し当年度は損失を計上
- 米国などにおける繰延税金資産に対する評価性引当金計上による現金支出をとまなわない税金費用の計上などにより、多額の当社株主に帰属する当期純損失を計上
- 2012年度の連結業績見通しに関しては、震災や洪水の影響から回復が見込まれるコンシューマープロダクツ&サービス分野やプロフェッショナル・デバイス&ソリューション分野を中心とした大幅な損益改善により、営業利益の計上を見込む

## FY11 連結業績

	FY10	FY11	前年度比	前年度比(CC*)
売上高及び営業収入	71,813	<b>64,932</b>	△9.6%	△5%
営業利益	1,998	<b>△673</b>	-	-
税引前利益	2,050	<b>△832</b>	-	-
当社株主に帰属する当期純利益	△2,596	<b>△4,567</b>	-	-
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）(円)	△258.66	<b>△455.03</b>	-	-
営業利益	1,998	<b>△673</b>	-	-
控除： 持分法による投資利益	141	<b>△1,217</b>	-	-
戻し入れ：構造改革費用	671	<b>548</b>	△18.3%	-
戻し入れ：長期性資産の減損	-	<b>293</b>	-	-
上記調整後営業利益	2,528	<b>1,385</b>	△45.2%	-

ソニーは営業損益に加え、持分法による投資損益、構造改革費用ならびに長期性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頂くための有益な情報を提供することによって、ソニーの営業損益に関する理解を深めて頂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	FY11	
売上高及び営業収入	約 △3,357億円	1ドル	84.7円	78.1円
営業利益	約 △317億円	1ユーロ	111.6円	107.5円
	その他通貨			7%の円高

\*CC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(Constant Currency Basis)

## FY11 4Q 連結業績

	FY10 4Q	FY11 4Q	前年同期比	前年同期比(CC*)
売上高及び営業収入	15,808	<b>16,004</b>	+1.2%	+4%
営業利益	△734	<b>△14</b>	-	-
税引前利益	△681	<b>△5</b>	-	-
当社株主に帰属する四半期純利益	△3,888	<b>△2,552</b>	-	-
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)	△387.42	<b>△254.30</b>	-	-
営業利益	△734	<b>△14</b>	-	-
控除： 持分法による投資利益	△3	<b>△92</b>	-	-
戻し入れ：構造改革費用	274	<b>197</b>	△28.0%	-
戻し入れ：長期性資産の減損	-	<b>186</b>	-	-
上記調整後営業利益	△457	<b>461</b>	-	-

ソニーは営業損益に加え、持分法による投資損益、構造改革費用ならびに長期性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頂くための有益な情報を提供することによって、ソニーの営業損益に関する理解を深めて頂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 4Q	FY11 4Q	
売上高及び営業収入	約 △488億円	1ドル	81.3円	78.3円
営業利益	約 △149億円	1ユーロ	111.1円	102.5円
	その他通貨			13%の円高

\*CC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(Constant Currency Basis)

## FY11 セグメント情報

		(億円)				
		FY10	FY11	前年度比	前年度比(CC*)	為替影響額
消費者 プロダクツ&サービス (CPS)	売上高	38,498	<b>31,368</b>	△18.5%	△14%	△1,866億円
	営業利益	108	<b>△2,298</b>	△2,406億円	△2,351億円	△55億円
プロフェッショナル・ デバイス&ソリューション (PDS)	売上高	15,033	<b>13,138</b>	△12.6%	△8%	△755億円
	営業利益	277	<b>△202</b>	△478億円	△203億円	△275億円
映画	売上高	6,000	<b>6,577</b>	+9.6%	+18%	
	営業利益	387	<b>341</b>	△45億円		
音楽	売上高	4,707	<b>4,428</b>	△5.9%	△1%	
	営業利益	389	<b>369</b>	△20億円		
金融	金融ビジネス収入	8,065	<b>8,719</b>	+8.1%		
	営業利益	1,188	<b>1,314</b>	+126億円		
ソニーモバイル コミュニケーションズ (SOMC)**	売上高	-	<b>777</b>	-		
	営業利益	42	<b>314</b>	-		
その他***	売上高	4,478	<b>4,427</b>	△1.2%		
	営業利益	71	<b>△35</b>	△107億円		

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

\*CC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(Constant Currency Basis)、映画分野については米ドルベース

\*\*ソニーモバイル分野の業績は、2012年2月15日までの期間のソニー・エリクソンの持分法による投資損益、2012年2月16日から3月31日までの期間のソニーモバイルの売上高及び営業損益、ならびに同社の支配権取得にともなう評価差益で構成されています

\*\*\*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)ならびにソニーイーエムシーエス(株)に製造委託されている一部の事業などが含まれます

Sony Corporation Investor Relations | 4

## FY11 4Q セグメント情報

		(億円)				
		FY10 4Q	FY11 4Q	前年同期比	前年同期比(CC*)	為替影響額
消費者 プロダクツ&サービス (CPS)	売上高	7,507	<b>6,283</b>	△16.3%	△13%	△277億円
	営業利益	△822	<b>△1,112</b>	△290億円	△207億円	△83億円
プロフェッショナル・ デバイス&ソリューション (PDS)	売上高	3,301	<b>3,266</b>	△1.1%	+3%	△135億円
	営業利益	△219	<b>46</b>	+266億円	341億円	△75億円
映画	売上高	1,741	<b>1,834</b>	+5.4%	+9%	
	営業利益	359	<b>85</b>	△274億円		
音楽	売上高	1,097	<b>1,061</b>	△3.2%	△1%	
	営業利益	38	<b>32</b>	△6億円		
金融	金融ビジネス収入	2,065	<b>2,661</b>	+28.8%		
	営業利益	131	<b>457</b>	+326億円		
ソニーモバイル コミュニケーションズ (SOMC)**	売上高	-	<b>777</b>	-		
	営業利益	5	<b>776</b>	-		
その他***	売上高	917	<b>1,163</b>	+26.8%		
	営業利益	9	<b>△40</b>	△49億円		

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

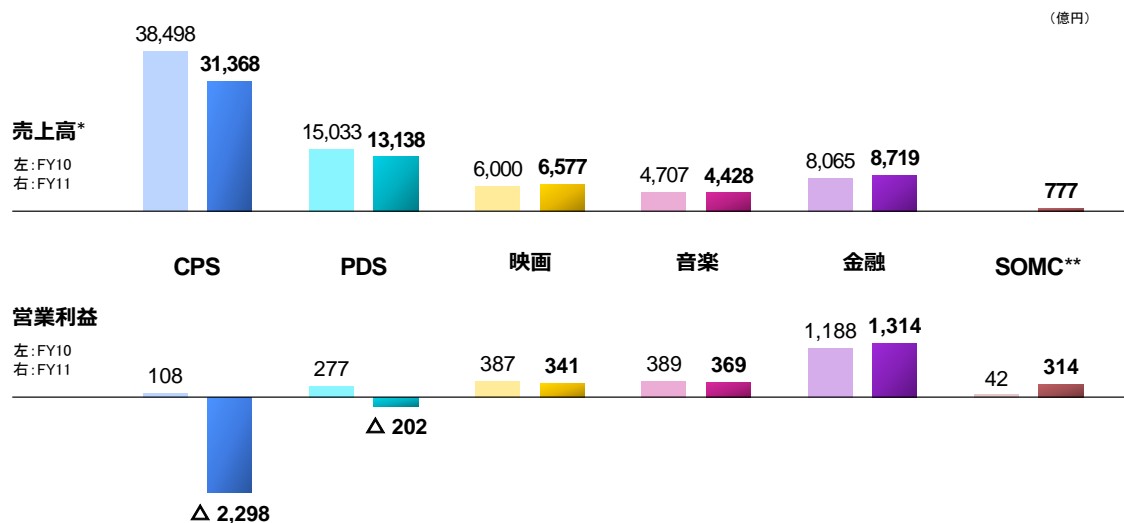
\*CCベース: 円と現地通貨との間には為替変動がなかったものと仮定した試算ベース(Constant Currency Basis)、映画分野については米ドルベース

\*\*ソニーモバイル分野の業績は、2012年2月15日までの期間のソニー・エリクソンの持分法による投資損益、2012年2月16日から3月31日までの期間のソニーモバイルの売上高及び営業損益、ならびに同社の支配権取得にともなう評価差益で構成されています

\*\*\*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)ならびにソニーイーエムシーエス(株)に製造委託されている一部の事業などが含まれます

Sony Corporation Investor Relations | 5

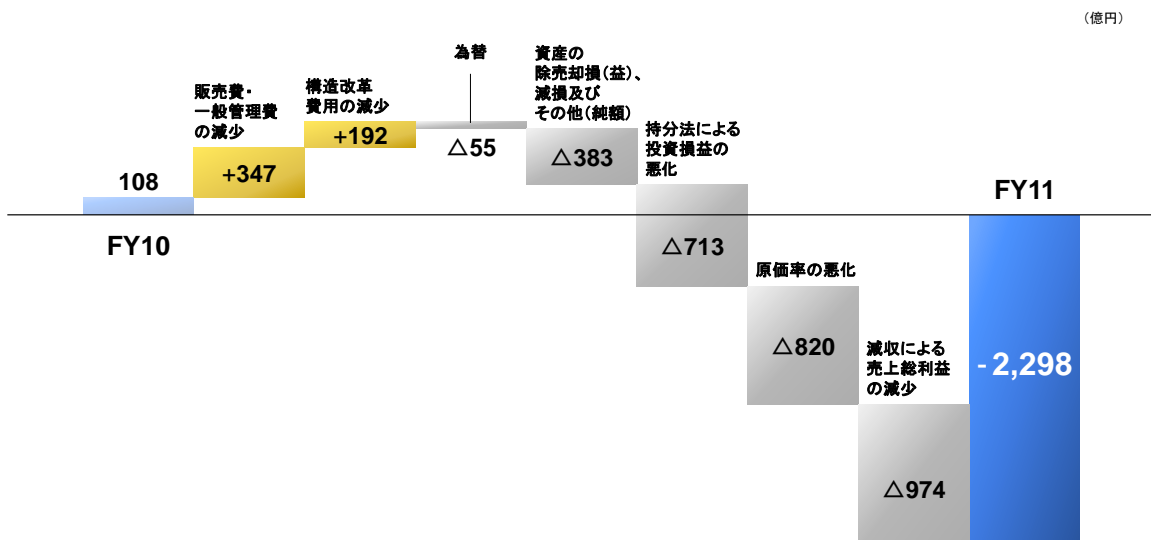
## FY11 セグメント別売上高・営業利益



\*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

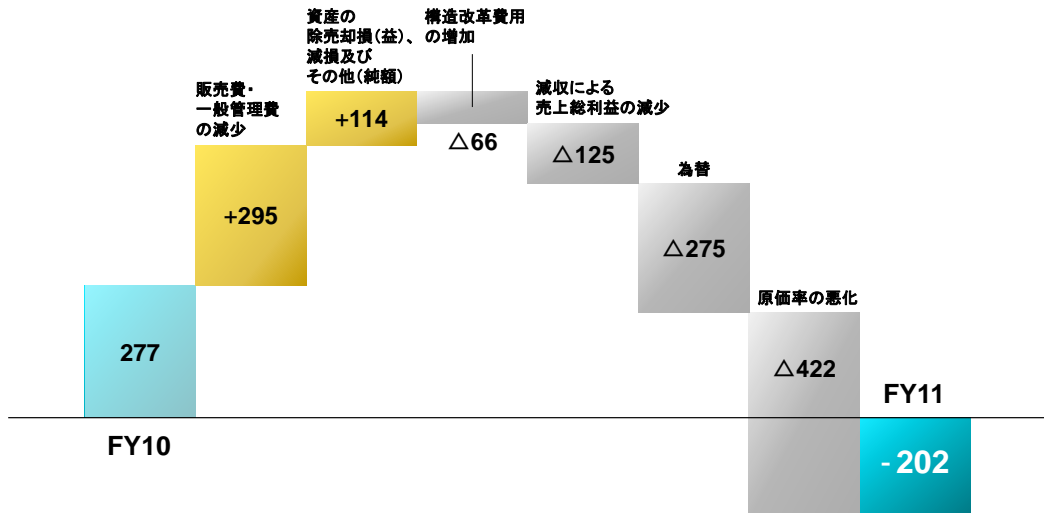
\*\*ソニーモバイル分野の業績は、2012年2月15日までの期間のソニー・エリクソンの持分法による投資損益、2012年2月16日から3月31日までの期間のソニーモバイルの売上高及び営業損益、ならびに同社の支配権取得にともなう評価差益で構成されています。

## FY11 CPS: 営業利益増減要因



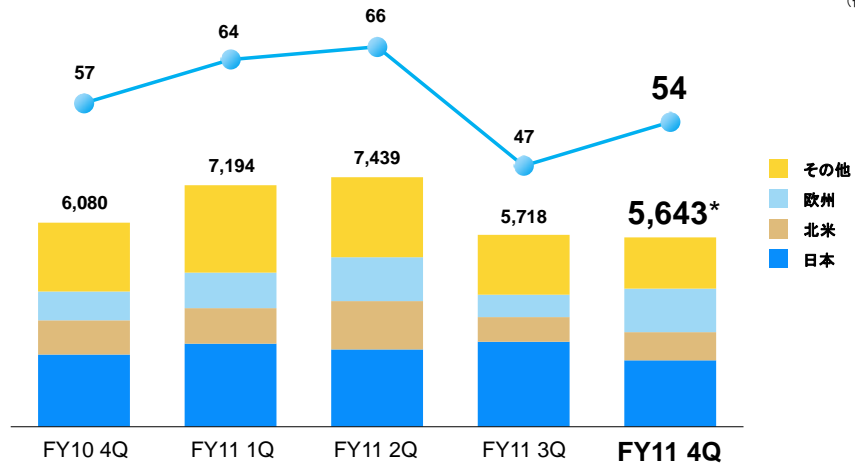
## FY11 PDS: 営業利益増減要因

(億円)



## FY11 CPS 及び PDS セグメント合計棚卸資産 (地域別)

(億円、日)



\* 5,643億円 (FY10 4Q末比436億円の減少。FY11 3Q末比では、74億円の減少)

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)

## FY12 連結業績見通し

(億円)

	FY11	FY12見通し	前年度比
売上高及び営業収入	64,932	<b>74,000</b>	+14.0%
営業利益	△673	<b>1,800</b>	-
税引前利益	△832	<b>1,900</b>	-
当社株主に帰属する当期純利益	△4,567	<b>300</b>	-
営業利益	△673	<b>1,800</b>	-
控除: 持分法による投資利益	△1,217	<b>△50</b>	-
戻し入れ: 構造改革費用	548	<b>750</b>	+37.0%
戻し入れ: 長期性資産の減損	293	-	-
上記調整後営業利益	1,385	<b>2,600</b>	+87.7%
設備投資額	2,951	<b>2,100</b>	△28.8%
減価償却費*	3,196	<b>3,300</b>	+3.3%
(内、有形固定資産の減価償却費)	2,092	<b>2,000</b>	△4.4%
研究開発費	4,335	<b>4,800</b>	+10.7%
為替レート	実績レート	前提レート	
1ドル	78.1円	80円前後	
1ユーロ	107.5円	105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 | 10

## FY12 分野別業績見通し(1)

### ■ CPS

液晶テレビは数量を追わず、収益構造の改善に向けたオペレーションを行うことから減収を見込むものの、東日本大震災やタイの洪水の悪影響からの回復が特にデジタルイメージング製品やPCで見込まれることにより、分野全体では前年度比大幅な増収を見込んでいます。営業損益は、震災や洪水の悪影響からの回復に加え、液晶テレビの損失がS-LCDの合併解消などによって前年度に比べ大幅に縮小する見込みであることなどから、分野全体で大幅な損失縮小を見込んでいます。

### ■ PDS

半導体カテゴリーは中小型ディスプレイ事業を売却したことから減収を見込むものの、分野全体では2011年度の震災や洪水の悪影響からの回復により、前年度比増収を見込んでいます。営業損益についても、震災や洪水の悪影響からの回復がコンポーネントカテゴリーを中心に見込まれることから、分野全体で損益は大幅に改善し黒字化を見込んでいます。

### ■ 映画

大型の劇場公開作品数が前年度に比べ増加することにもなう劇場興行及び映像ソフト収入の増加、米国のネットワーク及びケーブルテレビ向けに制作した番組収入の増加ならびにSPEの保有する全世界のテレビネットワークにおける広告収入の増加により、分野全体で前年度比増収を見込んでいます。営業利益は、2011年度にスパイダーマン関連商品売上の分配を受領する権利売却にともなう利益の計上がありました。2012年度は前述の増収などの影響により分野全体では前年度比増益を見込んでいます。

### ■ 音楽

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ものの、デジタル配信収入の拡大などから売上高はほぼ前年度並みを見込んでいます。営業利益は、2011年度にデジタル配信ライセンス料に関連する一時的な収益の計上及び著作権侵害訴訟に関する和解金の受領がありましたが、デジタル配信収入の拡大や構造改革費用の減少などによってほぼ前年度並みを見込んでいます。

Sony Corporation Investor Relations | 11

## FY12 分野別業績見通し (2)

### ■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、2011年度に計上した債券売却益等の利益を見込んでいないことなどによるものです。

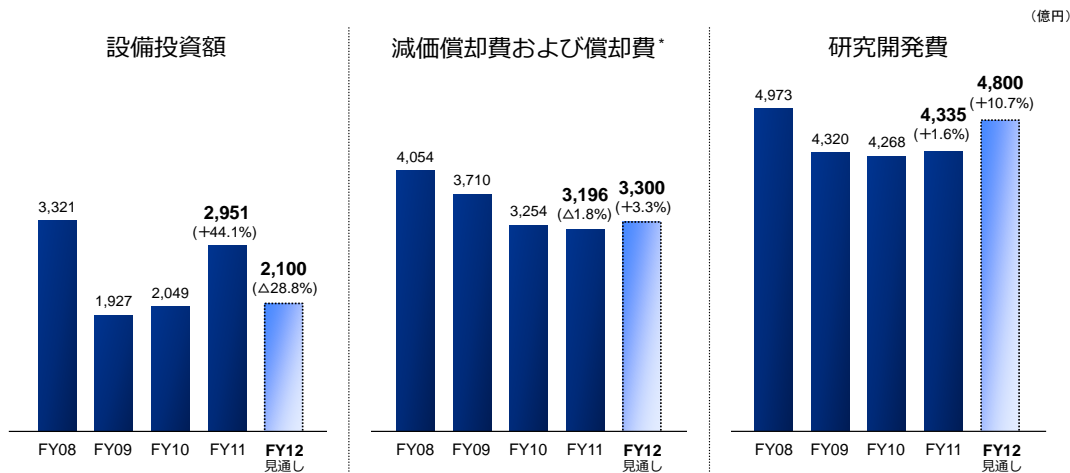
なお、2012年4月1日以降の金融市場を予測することは不可能であるため、従来と同様、2012年度の相場変動が金融分野の運用損益に与える影響は前述の見通しに織り込んでいません。したがって、将来の相場変動が前述の見通しに影響を与える可能性があります。

### ■ソニーモバイル

ソニーの連結業績に含まれるソニーモバイル分野の2011年度の業績の内訳は、ソニー・エリクソンがソニーの100%子会社となった2012年2月15日までの同社の持分法による投資損益、及び同社がソニーの100%子会社となつてから2012年3月31日までの売上高及び営業損失、ならびに同社の支配権取得にともなう評価差益です。

上記の要因により、2012年度の業績見通しは前年度との単純な比較はできませんが、売上高は期初から計上されるため前年度に比べ大幅な増加を見込んでいます。また、2011年度に1年間ソニー・エリクソンを100%連結していたと仮定した場合、2012年度の売上高は、スマートフォンの販売台数の拡大により大幅な増加を見込んでいます。営業損失は2011年度に多額の評価差益を計上したことなどにより、前年度に比べ大幅な損益悪化を見込んでいますが、評価差益を除く2011年度営業損益との比較では、スマートフォン市場での厳しい競争環境は2012年度も継続するものの、製品ミックスの改善やコスト削減などにより、損失の大幅な縮小を見込んでいます。

## 設備投資額・減価償却費および償却費・研究開発費



増減率は前年度実績との比較

\* 無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含む。FY12減価償却費見通しのうち、有形固定資産分は2,000億円(FY11は2,092億円)

## 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 四半期別売上台数・本数

(万台、万本)

	FY10					FY11				
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	4Q	FY
<b>コンシューマーエレクトロニクス製品</b>										
液晶テレビ	510	490	790	450	2,240	490	500	600	<b>370</b>	<b>1,960</b>
ビデオカメラ	140	120	160	100	520	100	120	120	<b>100</b>	<b>440</b>
コンパクトデジタルカメラ	600	620	750	430	2,400	530	600	610	<b>360</b>	<b>2,100</b>
PC	190	230	270	180	870	180	240	260	<b>160</b>	<b>840</b>
<b>ゲーム</b>										
<ハードウェア>										
PlayStation 3	240	350	630	210	1,430	180	370	650	<b>190</b>	<b>1,390</b>
PSP (PlayStation Portable)	120	150	360	170	800	180	170	240	<b>90</b>	<b>680</b>
PlayStation 2	160	150	210	120	640	140	120	90	<b>60</b>	<b>410</b>
<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	3,740	6,620	<b>2,690</b>	<b>15,660</b>
PSP (PlayStation Portable)	920	1,100	1,650	990	4,660	660	820	1,140	<b>600</b>	<b>3,220</b>
PlayStation 2	340	560	530	210	1,640	150	280	250	<b>110</b>	<b>790</b>

パッケージソフトウェアのうち、PSPのFY11 2Qの実績本数を810から820に修正

Sony Corporation Investor Relations | 14

## 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（見通し）

(万台、万本)

	FY11		FY12
	2月時点	実績	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	2,000	<b>1,960</b>	<b>1,750</b>
ビデオカメラ	440	<b>440</b>	<b>420</b>
コンパクトデジタルカメラ	2,100	<b>2,100</b>	<b>2,100</b>
ブルーレイディスクプレーヤー/レコーダー	720	<b>700</b>	<b>770</b>
PC	840	<b>840</b>	<b>1,000</b>
デジタルミュージックプレーヤー	800	<b>820</b>	-
スマートフォン	-	<b>2,250</b>	<b>3,330</b>
<b>ゲーム</b>			
据え置き型ハードウェア (PS2および PS3)	1,800	<b>1,800</b>	<b>1,600</b>
携帯型ハードウェア (PSPおよび PS Vita)	600	<b>680</b>	<b>1,600</b>
パッケージソフトウェア (合計)	前年度並み	<b>1億9,670万本</b>	<b>前年度並み</b>

FY11実績にはPS Vitaは含まず

Sony Corporation Investor Relations | 15



## 半導体・液晶 売上高および設備投資額

(億円)

		FY07	FY08	FY09	FY10	FY11		FY12
						2月時点	実績	見通し
半導体	売上高	8,500	5,800	4,900	5,000	4,800	<b>4,800</b>	<b>5,400</b>
	設備投資額	900	800	270	500	1,600	<b>1,500</b>	<b>900</b>
液晶	売上高	1,300	900	900	1,500	1,400	<b>1,400</b>	-
	設備投資額	50	50	30	70	100	<b>100</b>	-

上記「半導体」「液晶」の売上高はPDSセグメントの「半導体」カテゴリーに含まれます。また、セグメント間取引での売上も含まれます。  
2012年3月30日付で中小型ディスプレイ事業を株式会社ジャパンディスプレイへ譲渡

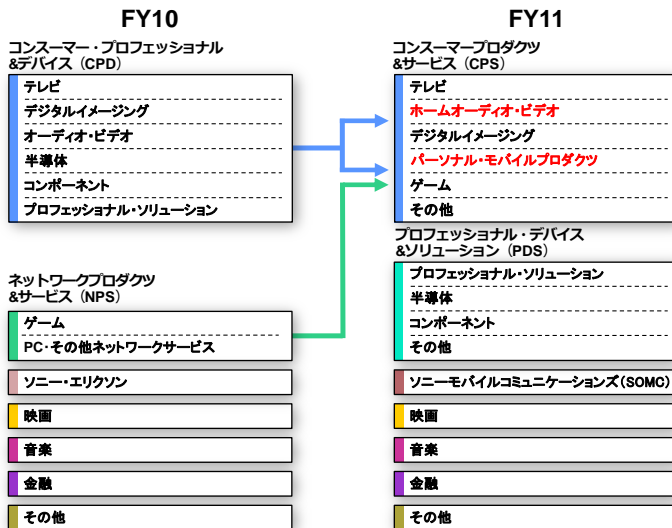
## 為替レート推移

(円)

		FY10					FY11				
		1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	3Q	4Q	FY
米ドル	市場レート(単純平均)	91	87*	84*	83*	85*	83*	77	78*	<b>80*</b>	<b>80*</b>
	市場レート(加重平均)	91	87*	83*	83*	84*	83*	78	78*	<b>81*</b>	<b>80*</b>
	予約レート	92	86*	82*	83*	83*	82*	77	77*	<b>77*</b>	<b>78*</b>
ユーロ	市場レート(単純平均)	115	109	111	111	112	116	109	103	<b>102</b>	<b>107</b>
	市場レート(加重平均)	115	109	111	111	111	116	108	103	<b>103</b>	<b>107</b>
	予約レート	122	113	111	111	114	116	112	106	<b>102</b>	<b>109</b>

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



2011年4月1日付の組織変更にとり、2011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

### 変更内容

- 従来のCPD分野とNPS分野をCPS分野とPDS分野に再編しました。
- ホームオーディオ・ビデオには、従来CPD分野のオーディオ・ビデオにあった家庭用オーディオ、ブルーレイディスクプレーヤー/レコーダーなどが含まれます。
- パーソナル・モバイルプロダクツには、従来NPS分野のPC・その他ネットワークビジネスにあったPC、メモリ内蔵型携帯オーディオ、従来CPD分野のオーディオ・ビデオにあったヘッドホンなどのポータブルオーディオが含まれます。
- ソニーモバイル分野の業績は、2012年2月15日までの期間のソニー・エリクソンの持分法による投資損益、2012年2月16日から3月31日までの期間のソニーモバイルの売上高及び営業損益、ならびに同社の支配権取得にともなう評価差益で構成されています。

## 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
	売上高	106,825	111,874	137,408	91,719	447,826
その他	営業利益	△3,931	1,109	9,013	925	7,116
	売上高	△119,455	△164,411	△131,122	△81,897	△496,885
全社・セグメント間取引消去	営業利益	△16,262	△5,176	△1,347	△23,546	△46,331
	売上高	1,661,049	1,733,152	2,206,246	1,580,826	7,181,273
連結	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・セグメント間取引を除く)

(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

Sony Corporation Investor Relations | 20

## 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、これら業績見通しにみに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エレクトロニクス事業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(最近のSony Ericsson Mobile Communications ABの買収など)、(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もなう原発事故やタイの洪水を含む、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。

Sony Corporation Investor Relations | 21