

2012年度 第2四半期連結業績概要

(2012年9月30日に終了した3カ月間)

ソニー株式会社

Sony Corporation

ハイライト

- 当社を取り巻く事業環境は、世界各地における景気減速などにより、引き続き厳しい状況で推移しました。
- しかしながら、当四半期の連結売上高はソニーモバイルが連結されたこともあり前年同期に比べ増加、また営業損益は、前年同期に比べ大幅に改善し、当社の想定を上回る利益を計上しました。
- 当年度の通期連結売上高は、主に主要製品の年間販売台数見通しが想定を下回る見込みであることから、8月時の売上高見通しを2,000億円下回る、6兆6,000億円としました。また、下半期において景気動向の不透明感が続き厳しい事業環境が想定されますが、通期の営業利益は据え置きとし、8月時想定 of 1,300億円は確保できる見込みです。

FY12 2Q 連結業績

(億円)

	FY11 2Q	FY12 2Q	前年同期比	前年同期比(CC*)
売上高及び営業収入	15,750	16,047	+1.9%	+3%
営業利益	△16	303	-	-
税引前利益	1	197	-	-
当社株主に帰属する四半期純利益	△270	△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)	△26.88	△15.41	-	-
営業利益	△16	303	-	-
控除: 持分法による投資利益	11	△31	-	-
戻し入れ: 構造改革費用	288	115	△60.1%	-
戻し入れ: 長期性資産の減損	86	20	△76.6%	-
上記調整後営業利益	347	469	+35.2%	-

ソニーは営業利益に加え、持分法による投資利益、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せんが、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	FY11 2Q	FY12 2Q	
売上高及び営業収入	約 △212億円	1ドル	76.9円	78.6円
営業利益	約 △150億円	1ユーロ	108.7円	98.4円

*CC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(Constant Currency Basis)

Sony Corporation Investor Relations 2

FY12 1H 連結業績

(億円)

	FY11 1H	FY12 1H	前年同期比	前年同期比(CC*)
売上高及び営業収入	30,699	31,198	+1.6%	+4%
営業利益	259	365	+41.2%	+171%
税引前利益	232	291	+25.2%	-
当社株主に帰属する四半期純利益	△425	△401	-	-
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)	△42.33	△39.97	-	-
営業利益	259	365	+41.2%	+171%
控除: 持分法による投資利益	△37	△34	-	-
戻し入れ: 構造改革費用	306	228	△25.5%	-
戻し入れ: 長期性資産の減損	86	35	△59.8%	-
上記調整後営業利益	688	662	△3.8%	-

ソニーは営業利益に加え、持分法による投資利益、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せんが、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	FY11 1H	FY12 1H	
売上高及び営業収入	約 △772億円	1ドル	78.8円	79.4円
営業利益	約 △336億円	1ユーロ	112.3円	100.7円

*CC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(Constant Currency Basis)

Sony Corporation Investor Relations 3

FY12 2Q セグメント情報

(億円)

		FY11 2Q	FY12 2Q	前年同期比	前年同期比(CC*)	為替影響額
イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)	売上高	2,191	1,826	△16.7%	△16%	△18億円
	営業利益	158	26	△132億円	△106億円	△27億円
ゲーム	売上高	1,760	1,482	△15.8%	△14%	△29億円
	営業利益	30	23	△7億円	+29億円	△36億円
モバイル・プロダクツ&コミュニケーション (MP&C)**	売上高	1,417	3,004	+112.1%	+125%	△180億円
	営業利益	△61	△231	△170億円	△151億円	△19億円
ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)	売上高	3,148	2,360	△25.0%	△24%	△19億円
	営業利益	△418	△158	+260億円	+302億円	△42億円
デバイス	売上高	2,997	2,499	△16.6%	△16%	△24億円
	営業利益	△184	298	+482億円	+517億円	△35億円
映画	売上高	1,693	1,630	△3.7%	△6%	
	営業利益	206	79	△127億円		
音楽	売上高	1,036	992	△4.3%	△6%	
	営業利益	63	79	+15億円		
金融	金融ビジネス収入	1,841	2,314	+25.7%		
	営業利益	245	312	+67億円		
その他	売上高	1,245	1,348	+8.2%		
	営業利益	△82	△59	+23億円		

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

セグメント変更についてはP17を参照してください

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

**MP&Cの前年同期の売上(旧社名ソニー・エリクソン)は含まれません。前年同期の営業利益には、ソニーモバイルの持分法投資損失0.3億円が含まれます

なお、ソニーモバイルが前年同期にも100%連結されていたと仮定した場合、分野全体の売上高は前年同期比でほぼ横ばい、前年同期の分野全体の営業損失は約100億円となります

FY12 1H セグメント情報

(億円)

		FY11 1H	FY12 1H	前年同期比	前年同期比(CC*)	為替影響額
イメージング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)	売上高	3,992	3,763	△5.7%	△3%	△104億円
	営業利益	283	152	△131億円	△58億円	△73億円
ゲーム	売上高	3,140	2,661	△15.2%	△12%	△86億円
	営業利益	71	△13	△83億円	△16億円	△68億円
モバイル・プロダクツ&コミュニケーション (MP&C)	売上高	2,643	5,860	+121.7%	+137%	△396億円
	営業利益	△45	△512	△467億円	△429億円	△38億円
ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)	売上高	6,560	4,878	△25.6%	△24%	△128億円
	営業利益	△554	△258	+296億円	+392億円	△96億円
デバイス	売上高	5,536	4,672	△15.6%	△14%	△114億円
	営業利益	△131	457	+588億円	+668億円	△79億円
映画	売上高	3,137	3,164	+0.8%	+0%	
	営業利益	249	30	△219億円		
音楽	売上高	2,133	1,981	△7.1%	△8%	
	営業利益	184	151	△33億円		
金融	金融ビジネス収入	3,857	4,259	+10.4%		
	営業利益	532	588	+56億円		
その他	売上高	2,393	2,591	+8.3%		
	営業利益	△232	△150	+82億円		

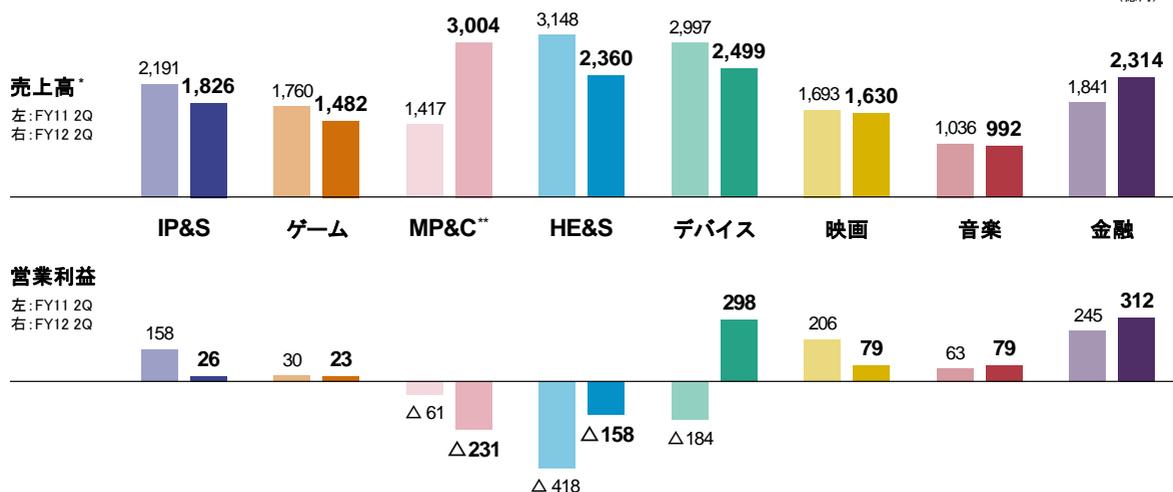
売上高/金融ビジネス収入: 営業収入及びセグメント間取引を含む

セグメント変更についてはP17を参照してください

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

FY12 2Q セグメント別売上高・営業利益

(億円)

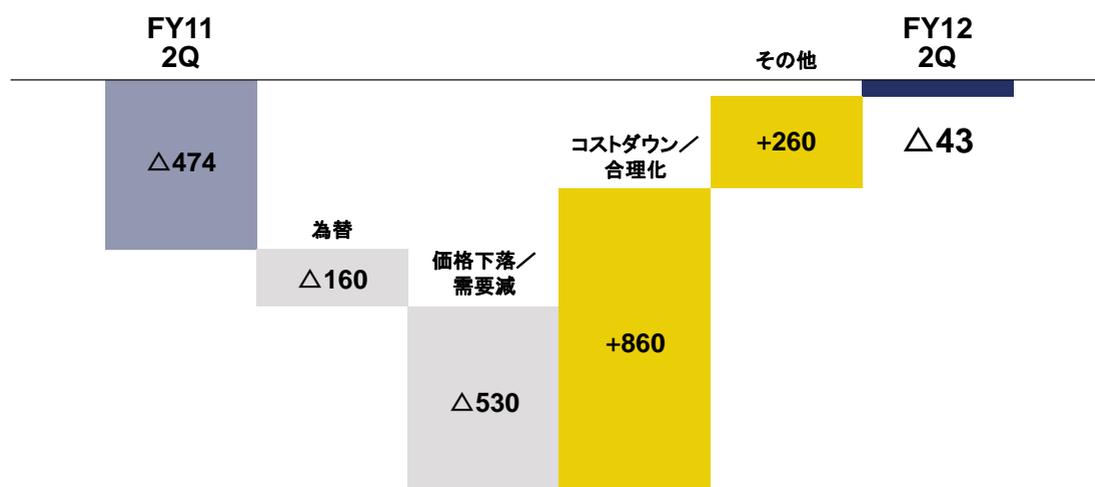


*営業収入及びセグメント間取引を含む。金融は金融ビジネス収入

**MP&Cの前年同期の売上にはソニーモバイル(旧社名ソニー・エリクソン)は含まれません。前年同期の営業利益には、ソニーモバイルの持分法投資損失0.3億円が含まれます
 なお、ソニーモバイルが前年同期にも100%連結されていたと仮定した場合、分野全体の売上高は前年同期比でほぼ横ばい、前年同期の分野全体の営業損失は約100億円となります

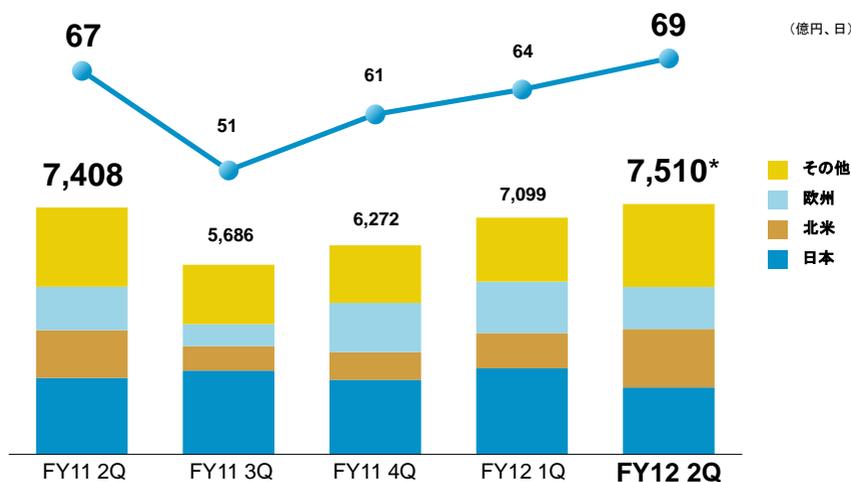
FY12 2Q エレクトロニクス5分野合計: 営業利益増減要因

(億円)



エレクトロニクスはIP&S分野、ゲーム分野、MP&C分野、HE&S分野、及びデバイス分野の合計を指します

FY12 2Q エレクトロニクス5分野合計棚卸資産（地域別）



*7,510億円(FY11 2Q末比102億円の増加。FY12 1Q末比では、412億円の増加。)

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)
エレクトロニクスはIP&S分野、ゲーム分野、MP&C分野、HE&S分野、及びデバイス分野の合計を指します
FY11 4Qからソニーモバイルが含まれます

FY12 連結業績見通し(1)

(億円)

	FY11	8月時点FY12見通し	11月時点FY12見通し	8月時点比増減
売上高及び営業収入	64,932	68,000	66,000	△2.9%
営業利益	△673	1,300	1,300	-
税引前利益	△832	1,500	1,500	-
当社株主に帰属する当期純利益	△4,567	200	200	-
営業利益	△673	1,300	1,300	-
控除: 持分法による投資利益	△1,217	△50	△50	-
戻し入れ: 構造改革費用	548	750	750	-
戻し入れ: 長期性資産の減損	293	100	100	-
上記調整後営業利益	1,385	2,200	2,200	-
設備投資額	2,951	2,100	2,100	-
減価償却費*	3,196	3,300	3,300	-
(内、有形固定資産の減価償却費)	2,092	2,000	2,000	-)
研究開発費	4,335	4,700	4,700	-
為替レート	実績レート	前提レート (FY12 2Q - 4Q)	前提レート (FY12 2H)	
1ドル	78.1円	80円前後	80円前後	
1ユーロ	107.5円	100円前後	100円前後	

*無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含む

FY12 連結業績見通し (2)

当年度の通期連結売上高は、主に世界各地における景気減速にともない主要製品の年間販売台数見通しを下方修正したことにより、6兆6,000億円となる見込みです。

■ IP&S分野

主に、コンパクトデジタルカメラの年間販売台数の見通しを下方修正したことから、分野全体の売上は8月時点の想定を若干下回る見込みです。営業利益は前述の減収による減益要因により、8月時点の想定を若干下回る見込みです。なお、前年度比では増収、大幅増益を見込んでいます。

■ ゲーム分野

主に、携帯型ハードウェアの年間販売台数の見通しを下方修正したことから、売上は8月時点の想定を下回る見込みです。営業利益は、前述の減収による減益要因があるものの、営業経費削減により8月時点の想定から変更はありません。なお、前年度比では減収、大幅減益を見込んでいます。

■ MP&C分野

主に、PCの年間販売台数の見通しを下方修正したことから、分野全体の売上は8月時点の想定を若干下回る見込みです。営業損益は前述の減収による減益要因により、8月時点の想定を下回る見込みです。なお、前年度比では、ソニーモバイルが連結されたことにもない、大幅な増収を見込んでいます。営業損益については、前年度にソニーモバイルについて多額の評価差益を計上したことなどにより、前年度比で大幅な悪化を見込んでいます。

なお、ソニーモバイルが前年度にも100%連結されていたと仮定した場合、前年度比で大幅な増収、及び大幅な損益改善を見込んでいます。

FY12 連結業績見通し (3)

■ HE&S分野

主に、液晶テレビの年間販売台数の見通しを下方修正したことから、分野全体の売上は8月時点の想定を下回る見込みです。営業損益については、想定を上回って営業経費や製造コストの削減が進んでいるものの、下半期の市場環境を慎重に見ているため、8月時点の想定を変更していません。なお、前年度比では大幅な減収、損失の大幅な縮小を見込んでいます。

■ デバイス分野

主に、電池関連製品やイメージセンサーの売上が従前の想定を下回る見込みであることから、分野全体の売上は8月時点の想定を下回る見込みです。営業利益は、前述の減収による減益要因があるものの、ケミカルプロダクツ関連事業の売却益及び2011年度に発生したタイの洪水による損害や損失に対する保険収益(純額)を計上したことから、8月時点の想定を上回る見込みです。なお、前年度に中小型ディスプレイ事業の売上が含まれていたことなどにより、前年度比では大幅な減収を見込んでいます。損益については、前年度比で大幅な改善を見込んでいます。

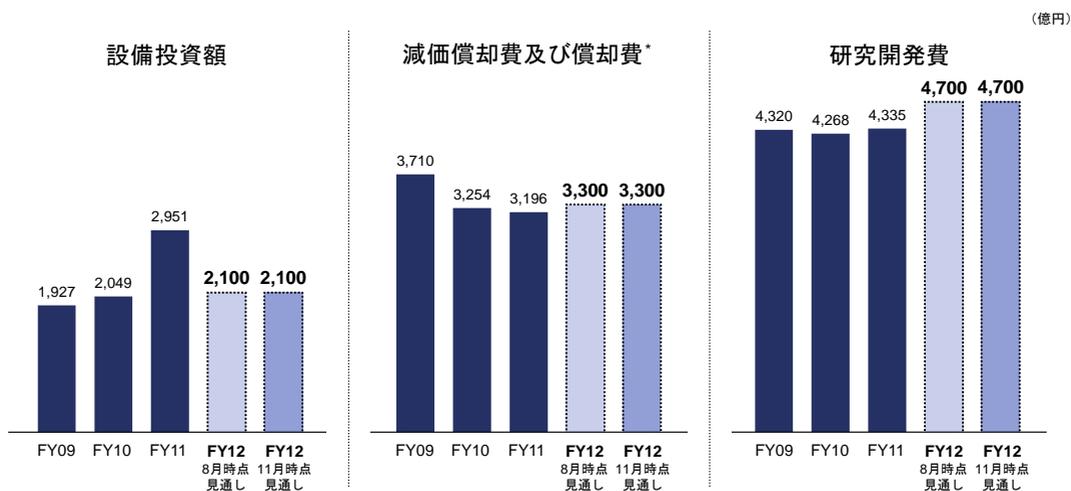
■ 映画分野

映画作品の公開スケジュールの見直しなどにより、売上は8月時点の想定を下回る見込みです。営業利益は、公開スケジュールの見直しにともなう広告宣伝費の減少などにより、8月時点の想定から変更はありません。なお、前年度比では増収、増益を見込んでいます。

音楽分野及び金融分野における売上、営業利益については、8月時点の想定から変更はありません。

なお、ソニーの方針として、2013年3月31日まで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10月1日以降の相場変動が金融分野の運用損益に与える影響は上記見通しに織り込んでいません。したがって、将来の相場変動が上記見通しに影響を与える可能性があります。

設備投資額・減価償却費及び償却費・研究開発費



*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)
FY12からソニーモバイルを含む

主要エレクトロニクス製品 四半期別売上台数・本数(見通し)

(万台、万本)

	FY11					FY12		
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	11月見通し
コンシューマーエレクトロニクス製品								
ビデオカメラ	100	120	120	100	440	110	90	420
コンパクトデジタルカメラ	530	600	610	360	2,100	440	360	1,600
スマートフォン	-	-	-	-	2,250	740	880	3,400
PC	180	240	260	160	840	180	200	850
液晶テレビ	490	500	600	370	1,960	360	350	1,450
ゲーム								
<ハードウェア>								
据え置き型ハードウェア(PS3及びPS2)	320	490	740	250	1,800	280	350	1,600
携帯型ハードウェア(PS Vita及びPSP)	180	170	240	90	680	140	160	1,000
<パッケージソフトウェア>								
据え置き型ソフトウェア(PS3及びPS2)	2,760	4,020	6,870	2,800	16,450	2,010	4,140	前年度並み
携帯型ソフトウェア(PS Vita及びPSP)	660	820	1,140	600	3,220	580	870	

FY11実績にはPS Vitaは含まず

主要エレクトロニクス製品 年間売上台数・本数(見通し)

(万台、万本)

	FY11	FY12	
	実績	8月見通し	11月見通し
コンシューマーエレクトロニクス製品			
ビデオカメラ	440	420	420
コンパクトデジタルカメラ	2,100	1,800	1,600
スマートフォン	2,250	3,400	3,400
PC	840	920	850
液晶テレビ	1,960	1,550	1,450
ブルーレイディスクプレーヤー/レコーダー	700	680	680
ゲーム			
据え置き型ハードウェア(PS3及びPS2)	1,800	1,600	1,600
携帯型ハードウェア(PS Vita 及び PSP)	680	1,200	1,000
パッケージソフトウェア(合計)	1億9,670万本	前年度並み	前年度並み

FY11実績にはPS Vitaは含まず

半導体・液晶 売上高及び設備投資額

(億円)

		FY07	FY08	FY09	FY10	FY11	FY12	
							8月見通し	11月見通し
半導体	売上高	8,500	5,800	4,900	5,000	4,800	5,100	4,900
	設備投資額	900	800	270	500	1,500	900	900
液晶	売上高	1,300	900	900	1,500	1,400	-	-
	設備投資額	50	50	30	70	100	-	-

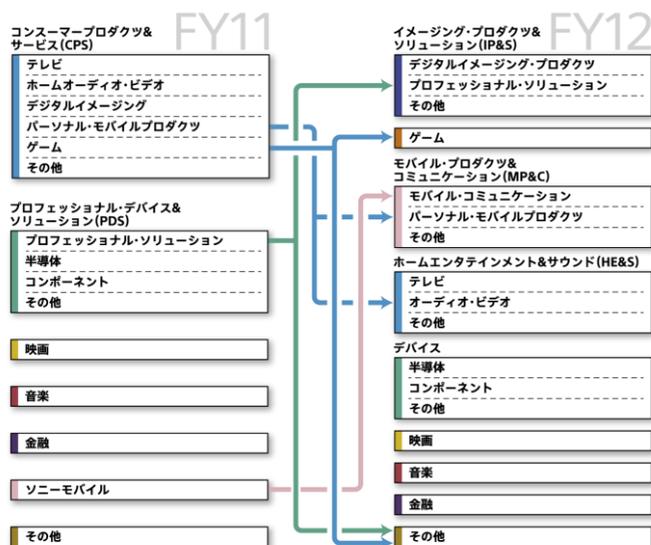
為替レート推移

(円)

	FY11					FY12		
	1Q	2Q	3Q	4Q	FY	1Q	2Q	
米ドル	市場レート(単純平均)	83*	77	78*	80*	80*	81*	78
	市場レート(加重平均)	83*	78	78*	81*	80*	81*	78
	予約レート	82*	77	77*	77*	78*	80*	79
ユーロ	市場レート(単純平均)	116	109	103	102	107	101	97
	市場レート(加重平均)	116	108	103	103	107	102	97
	予約レート	116	112	106	102	109	106	98

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



2012年4月1日付の組織変更にもない、2012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

セグメント内容

- IP & S分野のうち、デジタルイメージング・プロダクツカテゴリにはコンパクトデジタルカメラ、ビデオカメラ、レンズ交換式一眼カメラ、プロフェッショナル・ソリューションカテゴリには放送用・業務用機器などが主要製品として含まれています。
- MP & C分野のうち、モバイル・コミュニケーションカテゴリには携帯電話、パーソナル・モバイルプロダクツカテゴリにはPCなどが主要製品として含まれています。
- HE & S分野のうち、テレビカテゴリには液晶テレビ、オーディオ・ビデオカテゴリには家庭用オーディオ、ブルーレイディスクプレーヤー/レコーダー、メモリ内蔵型携帯オーディオなどが主要製品として含まれています。
- デバイス分野のうち、半導体カテゴリにはイメージセンサー、コンポーネントカテゴリには電池、記録メディア、データ記録システムなどが主要製品として含まれています。
- 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)、ネットワーク事業、メディカル事業ならびにソニーエムシーエス(株)に製造委託されている一部の事業などが含まれます。

FY11 セグメント情報 (修正再表示)

(百万円)

		FY11				
		1Q	2Q	3Q	4Q	FY
イメーシング・プロダクツ&ソリューション (IP&S)	売上高	180,105	219,132	189,356	172,724	761,317
	営業利益	12,484	15,809	△6,728	△2,973	18,592
ゲーム	売上高	137,945	176,017	316,086	174,918	804,966
	営業利益	4,064	2,989	33,777	△11,528	29,302
モバイル・プロダクツ&コミュニケーション (MP&C)	売上高	122,647	141,650	163,996	194,384	622,677
	営業利益	1,556	△6,057	△48,423	60,170	7,246
ホームエンタテインメント&サウンド (HE&S)	売上高	341,153	314,800	394,308	232,896	1,283,156
	営業利益	△13,629	△41,763	△89,815	△58,004	△203,211
デバイス	売上高	253,906	299,742	233,218	239,702	1,026,568
	営業利益	5,303	△18,409	△15,556	6,536	△22,126
映画	売上高	144,399	169,331	160,553	183,438	657,721
	営業利益	4,302	20,604	715	8,509	34,130
音楽	売上高	109,618	103,638	123,418	106,115	442,789
	営業利益	12,094	6,326	15,260	3,207	36,887
金融	金融ビジネス収入	201,638	184,099	220,096	266,062	871,895
	営業利益	28,696	24,478	32,590	45,657	131,421
その他	売上高	114,794	124,506	149,550	141,493	530,343
	営業利益	△14,981	△8,187	△7,655	△23,259	△54,082
全社・セグメント間取引消去	売上高	△111,284	△157,926	△127,705	△111,306	△508,220
	営業利益	△12,389	2,575	△5,893	△29,727	△45,434
連結	売上高	1,494,921	1,574,989	1,822,876	1,600,426	6,493,212
	営業利益	27,500	△1,635	△91,728	△1,412	△67,275

※ 映画、音楽、金融及び連結については変更ありません

Sony Corporation Investor Relations 18

FY11 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)

		FY11				
		1Q	2Q	3Q	4Q	FY
IP&S	デジタルイメーシング・プロダクツ	128,870	141,432	116,619	102,605	489,526
	プロフェッショナル・ソリューション	48,036	73,437	69,187	66,212	256,871
	その他	2,230	2,460	2,596	2,941	10,228
	合計	179,136	217,329	188,402	171,758	756,625
ゲーム	ゲーム	115,433	140,863	275,294	148,309	679,899
MP&C	モバイル・コミュニケーション*	-	-	-	77,732*	77,732*
	パーソナル・モバイルプロダクツ	121,303	140,091	162,392	115,030	538,816
	その他	1,302	1,504	1,517	1,544	5,867
	合計	122,605	141,595	163,909	194,306	622,415
HE&S	テレビ	241,736	214,038	238,194	146,391	840,359
	オーディオ・ビデオ	97,350	98,341	154,746	83,364	433,801
	その他	1,961	2,279	1,322	3,006	8,568
	合計	341,047	314,658	394,262	232,761	1,282,728
デバイス	半導体	91,119	102,849	89,054	92,869	375,891
	コンポーネント	76,310	77,213	76,273	67,312	297,108
	その他	884	1,297	392	1,636	4,209
	合計	168,313	181,359	165,719	161,817	677,208

*2011年度第4四半期および2011年度のモバイル・コミュニケーションの売上高は、2012年2月16日のソニーモバイルの100%子会社化以降、2012年3月31日までの売上高です

Sony Corporation Investor Relations 19

トピックス

発表日	トピックス	業績へのインパクト
2012年7月2日	ソニー・コンピュータエンタテインメントが米国Gaikai Inc.の全株式を取得 新しいクラウドサービスを立ち上げ、ネットワークビジネスの拡大を目指す	2012年8月末取得完了 ・総額 約298億円 ※FY12の連結業績見通しに対する影響は軽微
2012年9月21日	ソネットエンタテインメントの完全子会社化 親子上場関係の解消によりコア事業の強化を目指す	2012年9月20日公開買付け終了 ・買付け総額 約548億円 ※FY12の連結業績見通しに対する影響は軽微
2012年9月28日	ケミカルプロダクツ関連事業を日本政策投資銀行に譲渡完了	2012年9月28日譲渡完了 ・譲渡対価 約572億円 ・売却益 約82億円
2012年9月28日	オリンパスと業務・資本提携契約を締結 1) 業務提携契約 ・2012年12月末までに医療事業合弁会社の設立を目指す ・カメラ事業の競争力強化を目的とした取引、協業について検討 2) 資本提携契約 ・オリンパス普通株式の第三者割当増資を引き受け	2012年10月～2013年2月で 2回に分けて払込 ・払込総額 約500億円 ・2012年10月 そのうち約190億円払込完了 ※FY12の連結業績見通し及び 財政状態に対する影響は現在精査中

将来に関する記述等についてのご注意

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で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直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) 激しい価格競争、継続的な新製品や新サービスの導入、急速な技術革新、ならびに主観的でわか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(テレビ、ゲーム事業のプラットフォーム、ならびにスマートフォンを含む)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) 係争中又は将来発生しうる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・ライアビリティーマネ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ま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。