



## 00.2Q 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で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。



# 00.2Q 連結業績

		前年同期比	為替の影響 を除く
売上高	1兆6,951億円	+ 4%	+ 10%
営業利益	605億円	▲14%	+ 51%
税引前利益	781億円	▲13%	
当期純利益	198億円	▲57%	

## 為替の影響

(99.2Q 1ドル113円 → 00.2Q 107円、

99.2Q 1ユーロ118円 → 00.2Q 96円など)

売上高 約▲1000億円、営業利益 約▲455億円

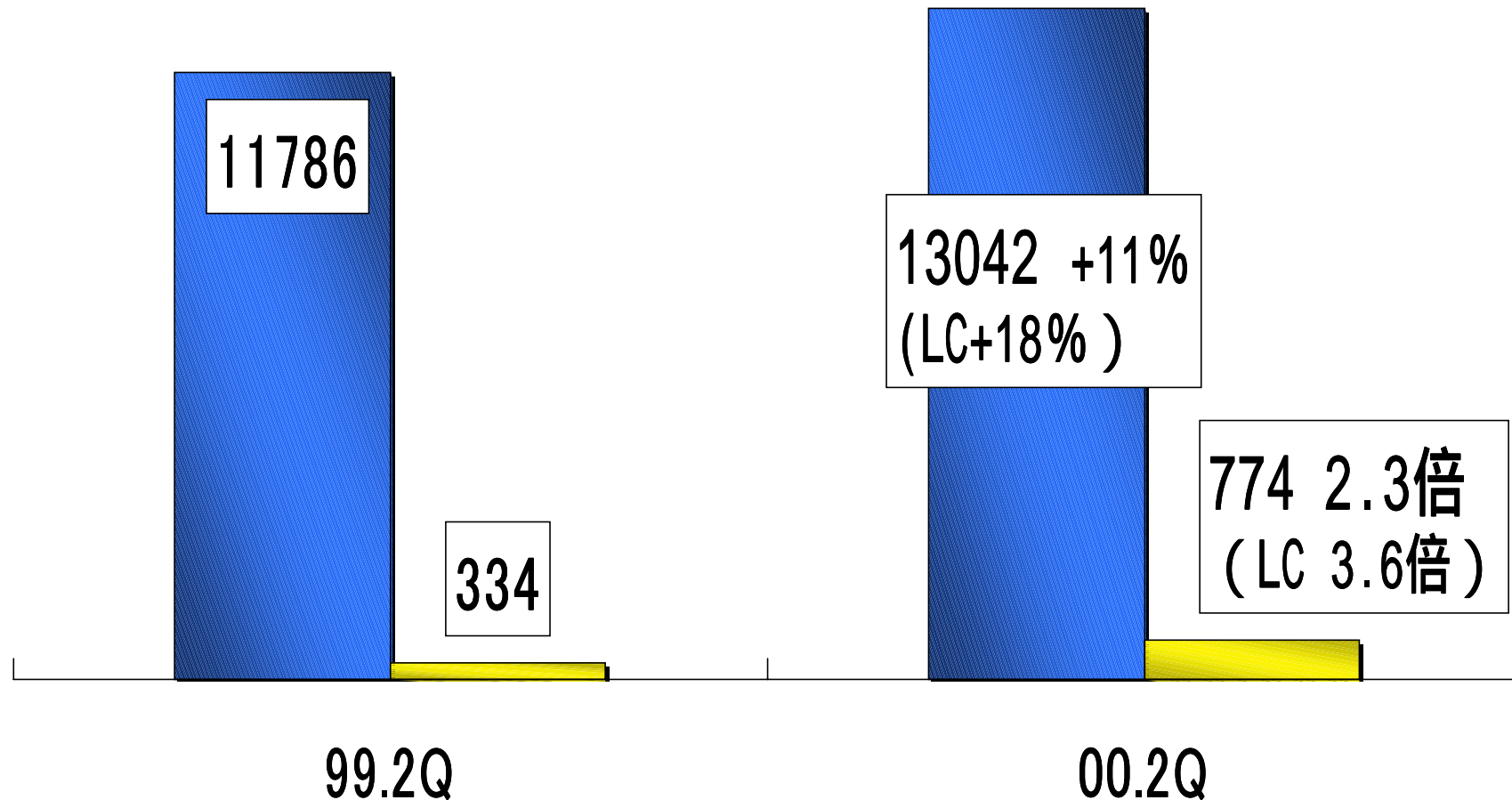
## 映画会計基準変更の影響

営業利益 約▲52億円

# エレクトロニクス

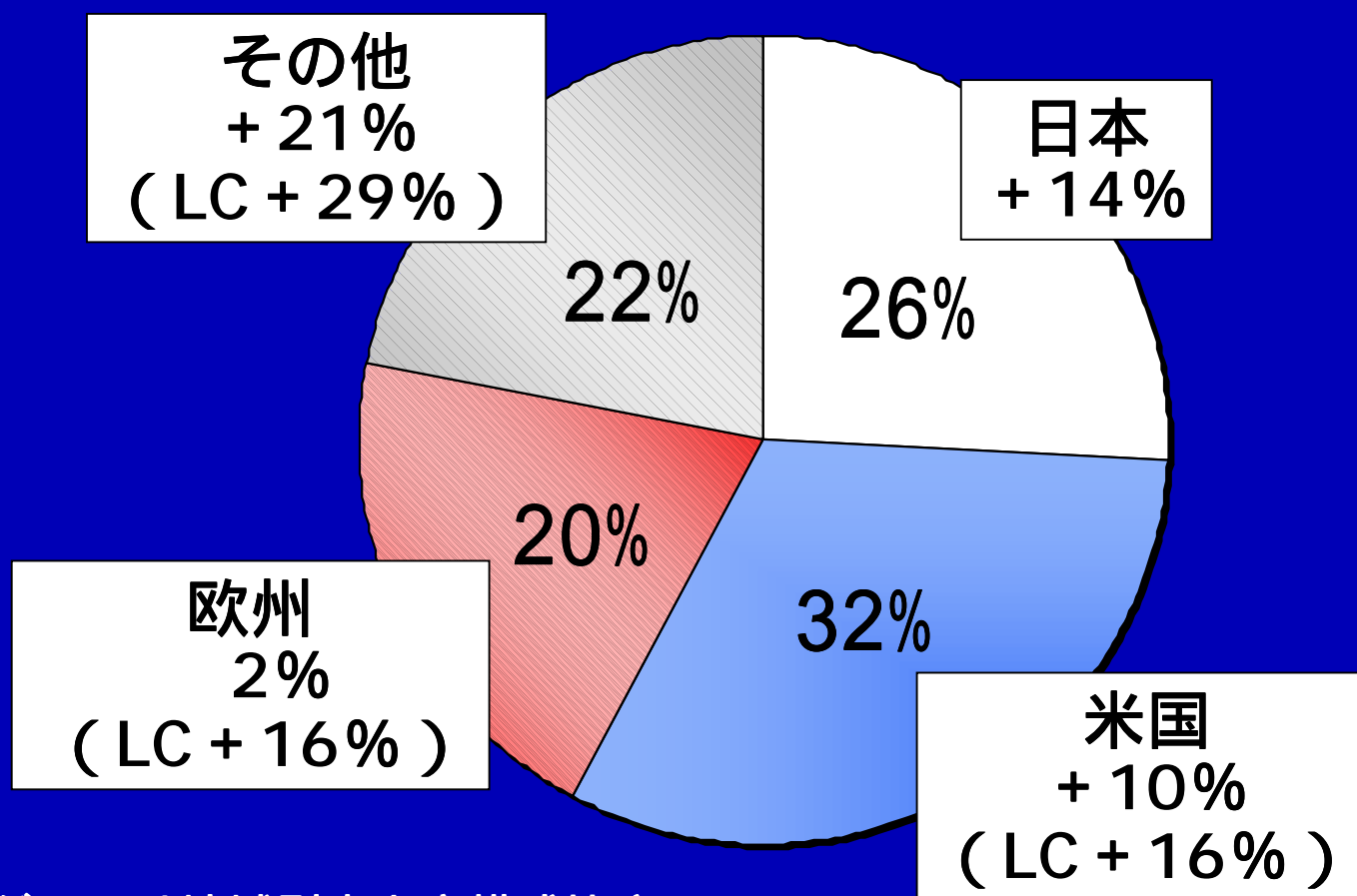
(億円)

■ 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(00.2Q)

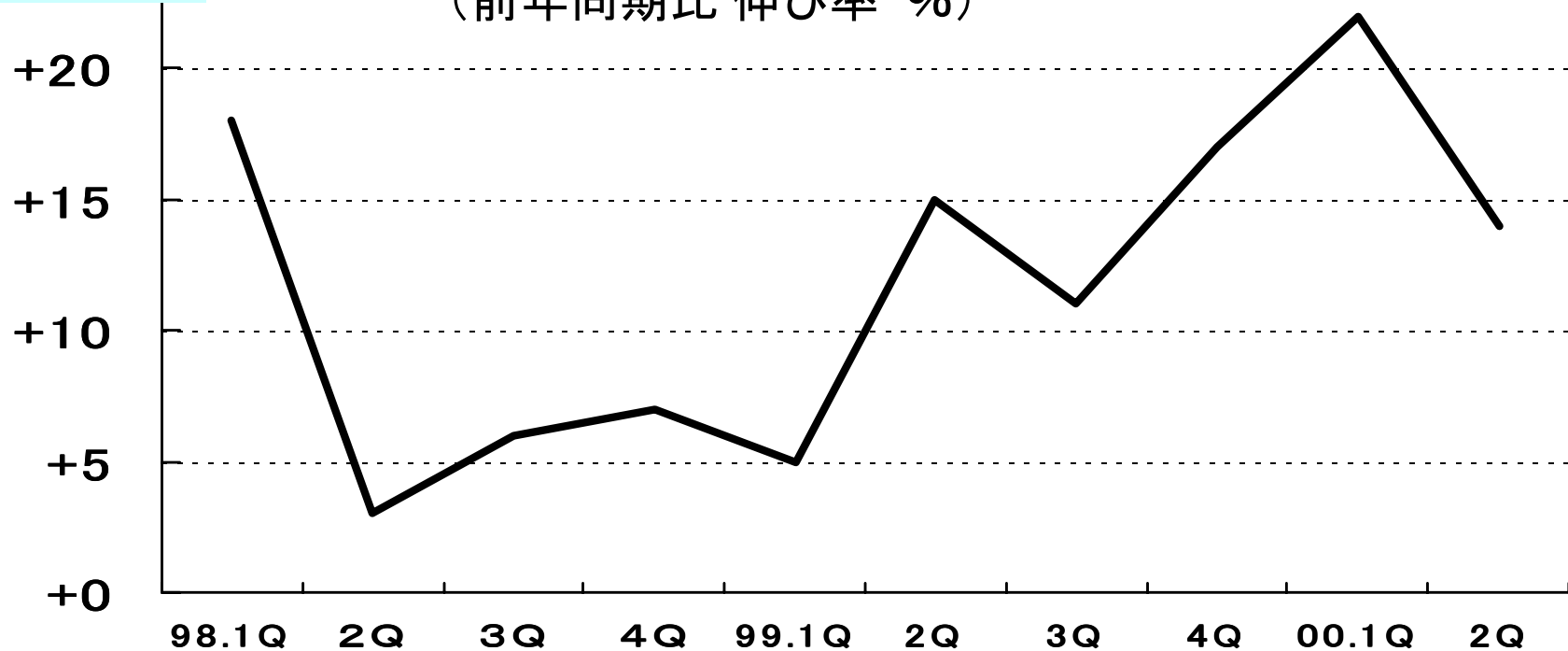


円グラフは地域別売上高構成比率  
内の%は前年同期比の伸び率  
LCは現地通貨ベースの伸び率  
営業収入を除く外部売りベース

# 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(00.2Q)

増加

PC、半導体

減少

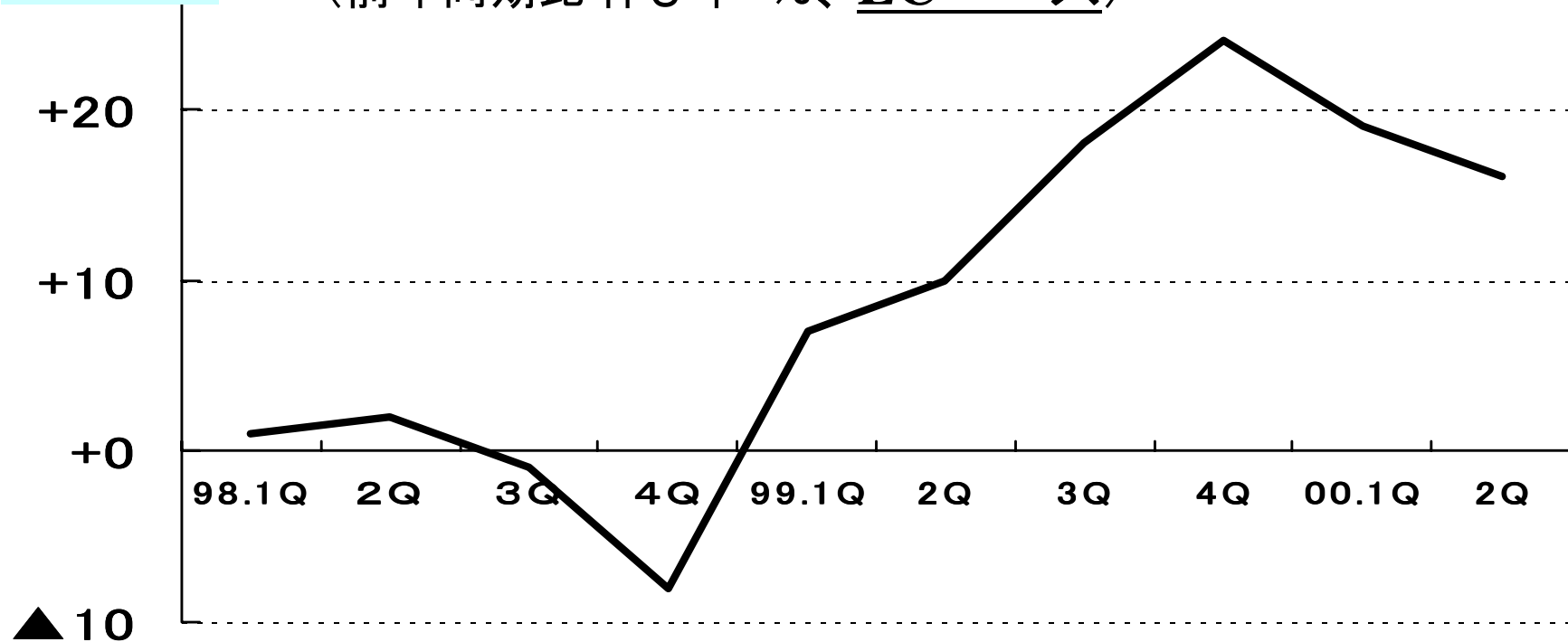
大きな減少カテゴリーなし

※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)



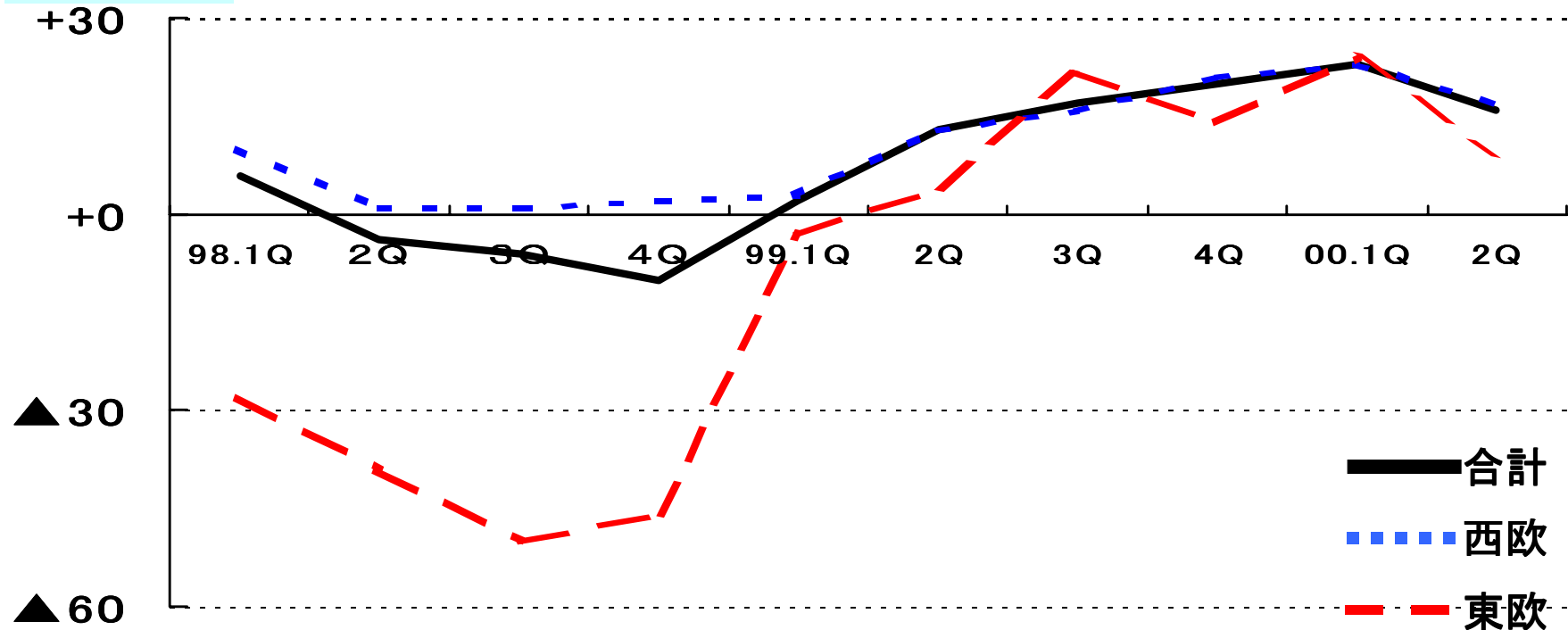
前年同期比	主な製品カテゴリー (00.2Q)
増加	PC、TV、ビデオカメラ・デジタルスチルカメラ
減少	大きな減少カテゴリーなし

※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)

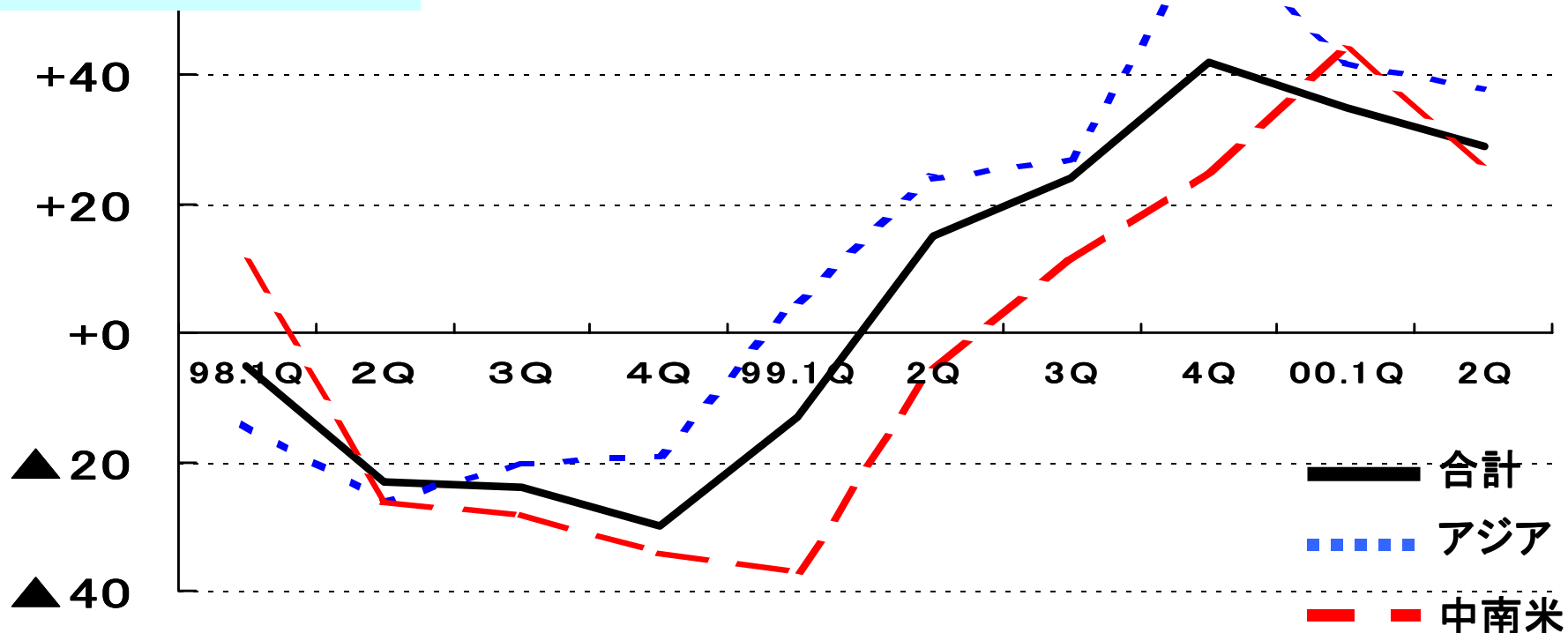


前年同期比	主な製品カテゴリー (00.2Q)
増加	携帯電話、PC、デジタルスチルカメラ ビデオカメラ、PCディスプレイ
減少	大きな減少カテゴリーなし

※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

その他地域 (前年同期比伸び率 %、LCベース)

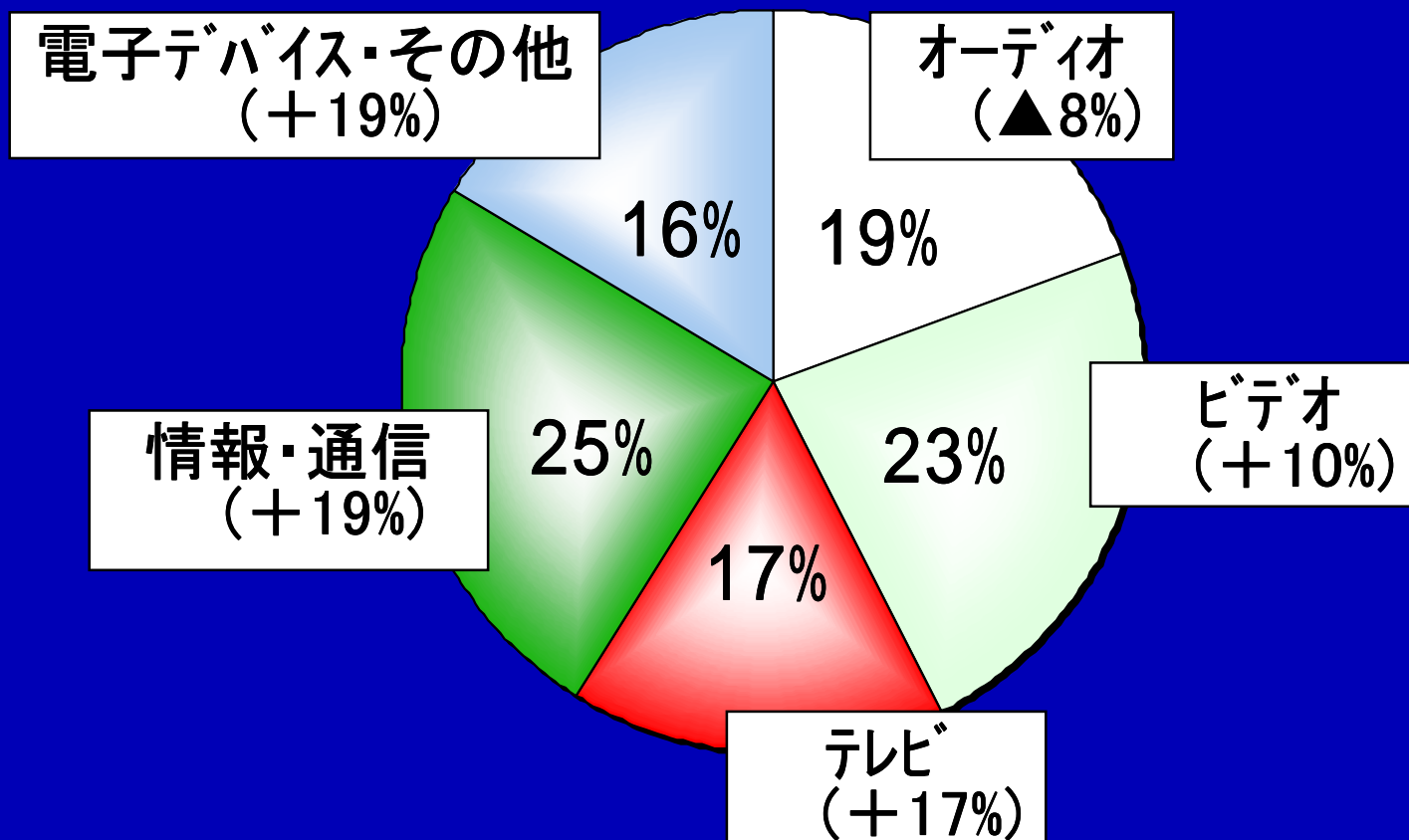


前年同期比	主な製品カテゴリー (00.2Q)
増加	TV、半導体、光学ピックアップ CD-R/RW
減少	大きな減少カテゴリーなし

※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(00.2Q)

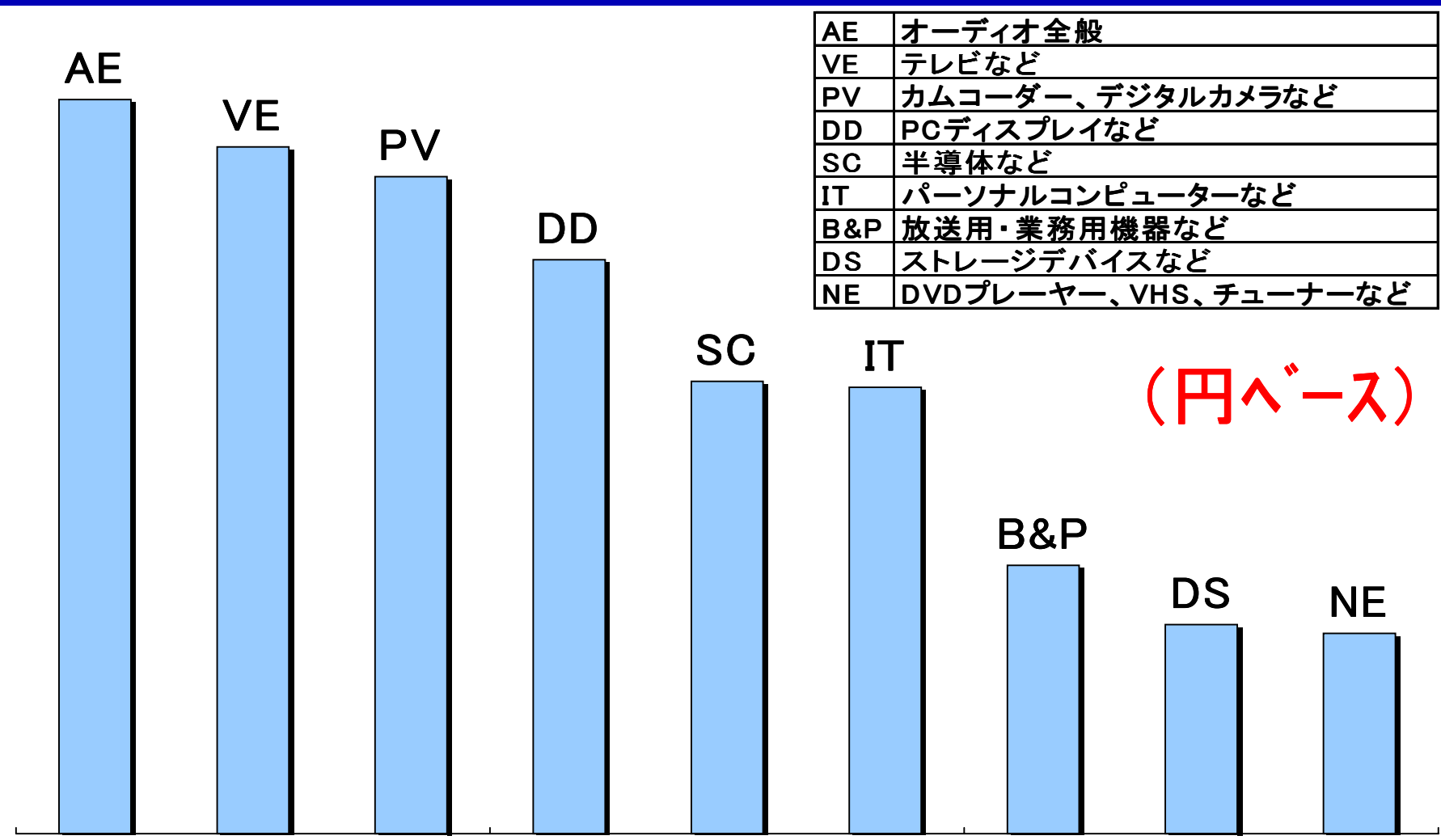


※ ( )内は円ベース前年同期比伸び率

※ 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(00.2Q)

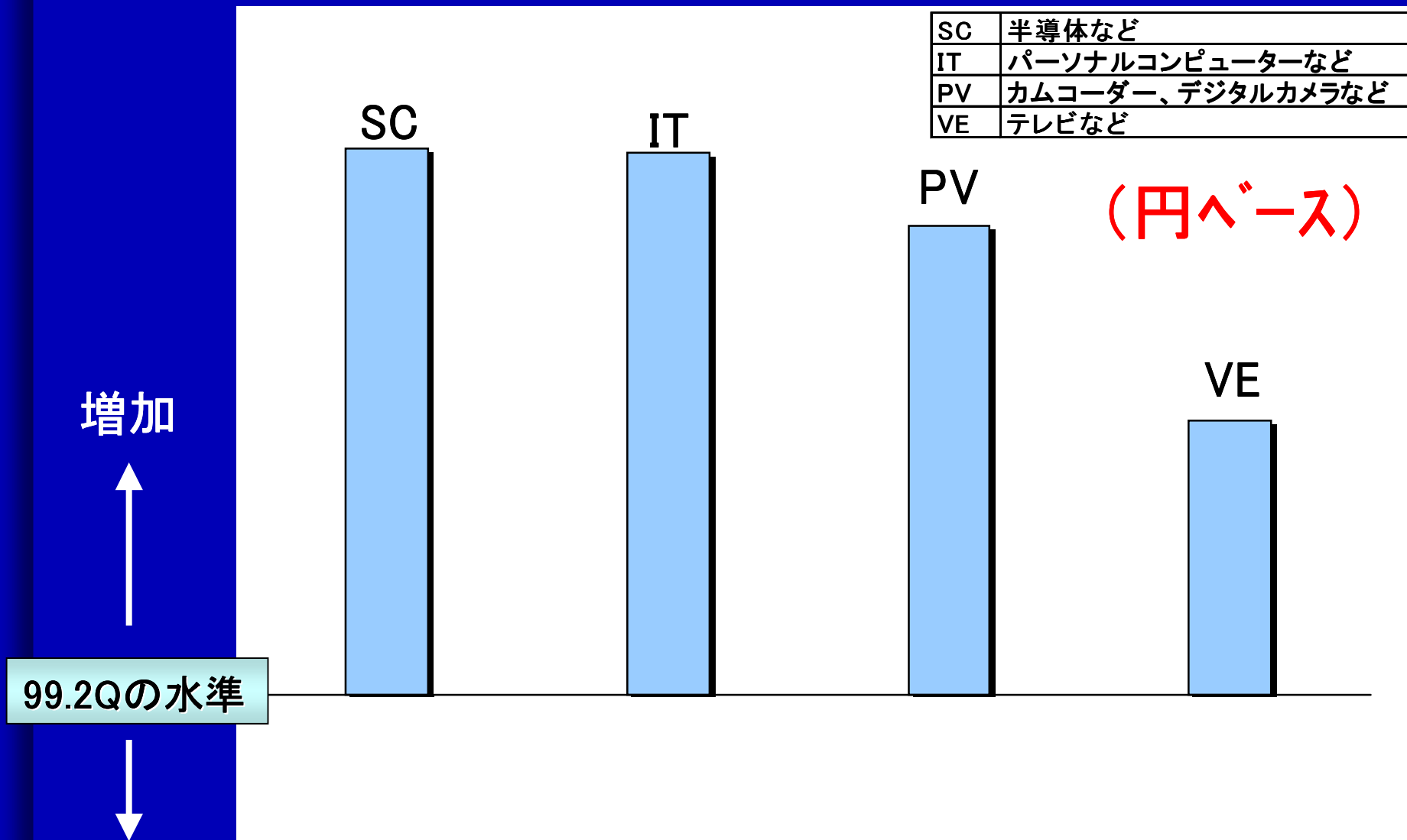


※ここに掲載した事業部門別売上高合計は、  
エレクトロニクス分野の合計とは一致しません。  
※半導体などの内販売りを含むベース

# 主な事業分野別 売上高増減イメージ(00.2Q)

SC	半導体など
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
VE	テレビなど

(円ベース)



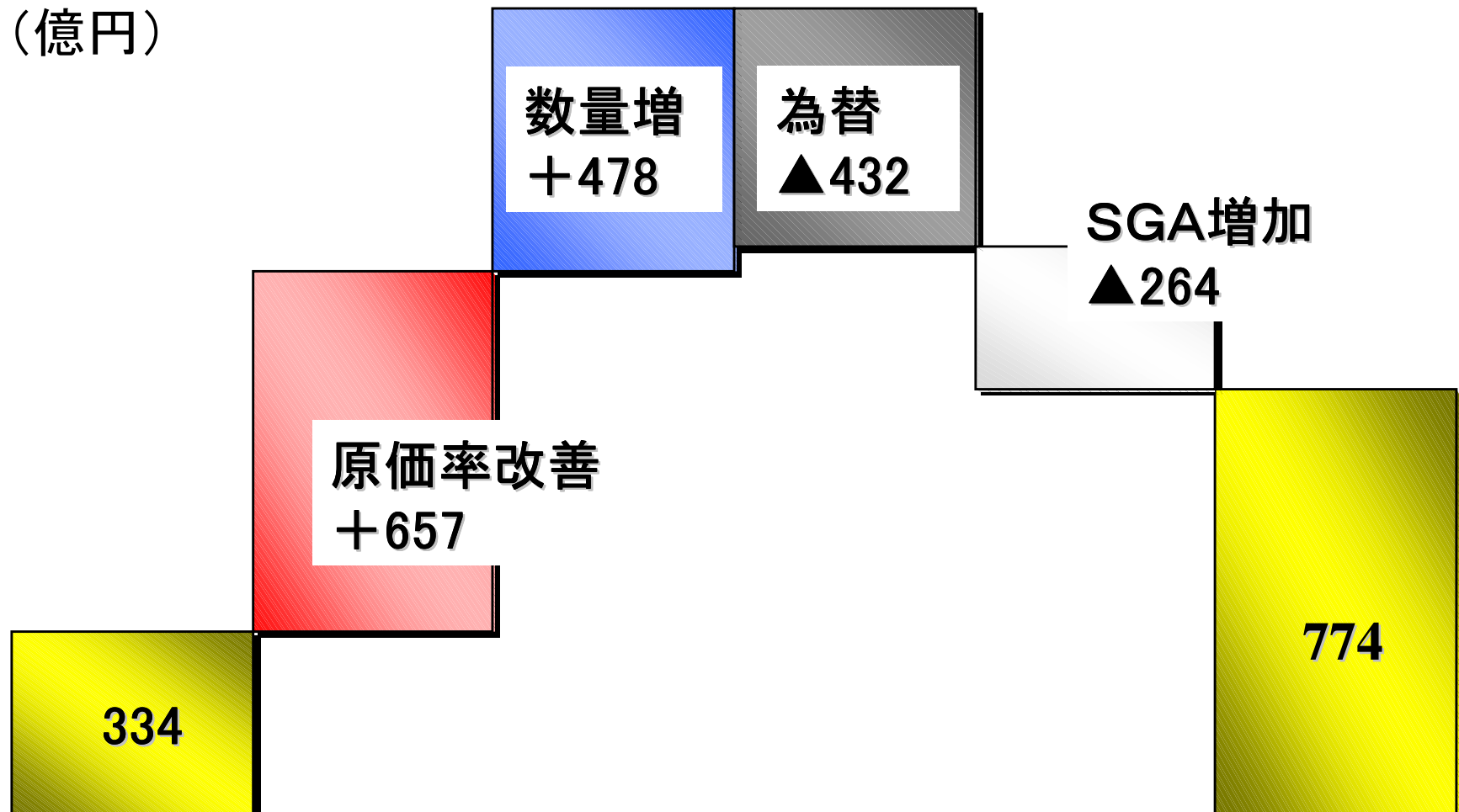
増加

減少

※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 (00.2Q)

(億円)

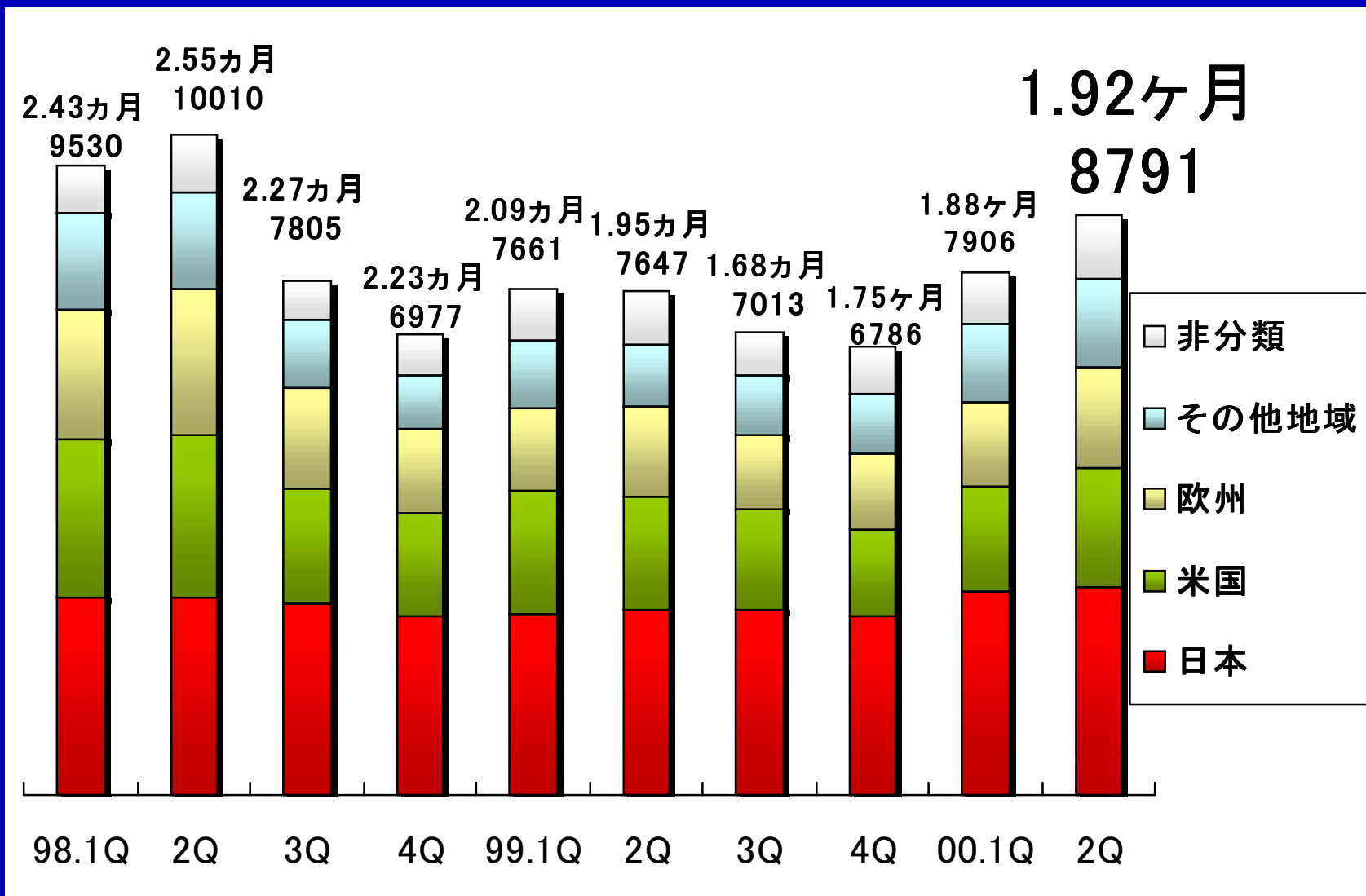


99.2Q

※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

00.2Q

# エレクトロニクス連結棚卸資産(地域別)

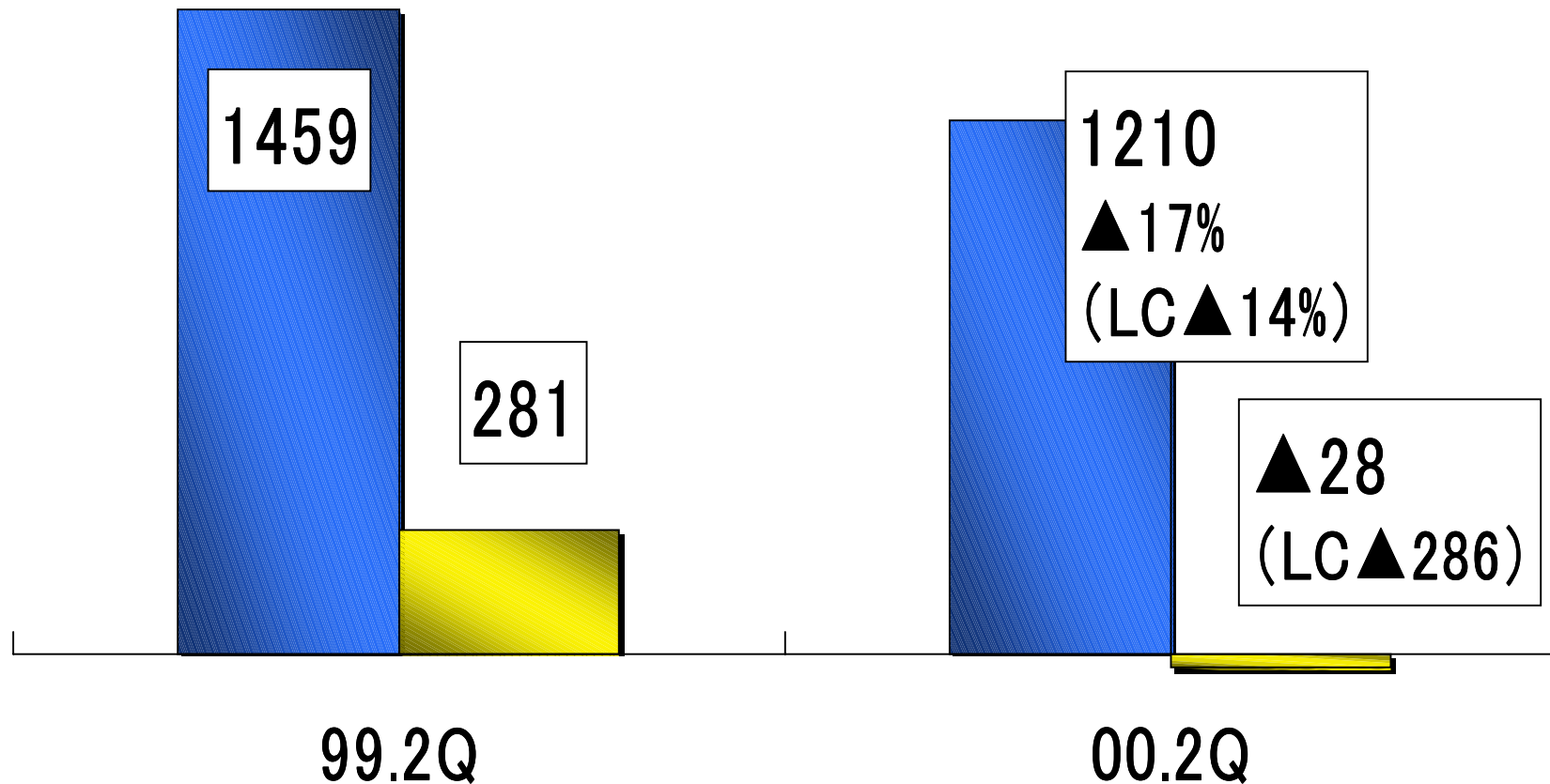


※上段:期首期末平均在庫 対 月平均売上回転月数  
 ※下段:在庫水準(億円単位)

# ゲーム

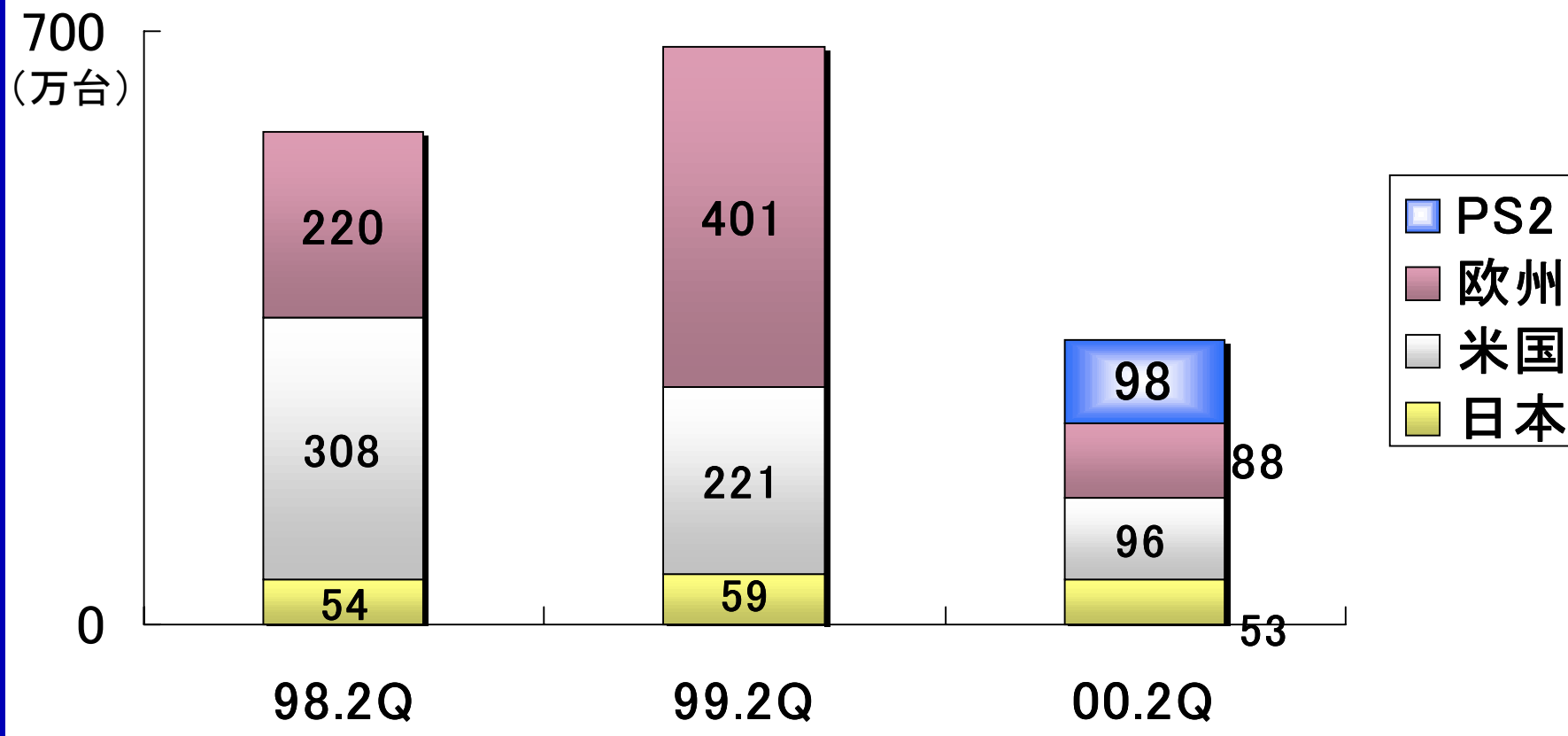
(億円)

■ 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(利益)  
セグメント間取引を含む

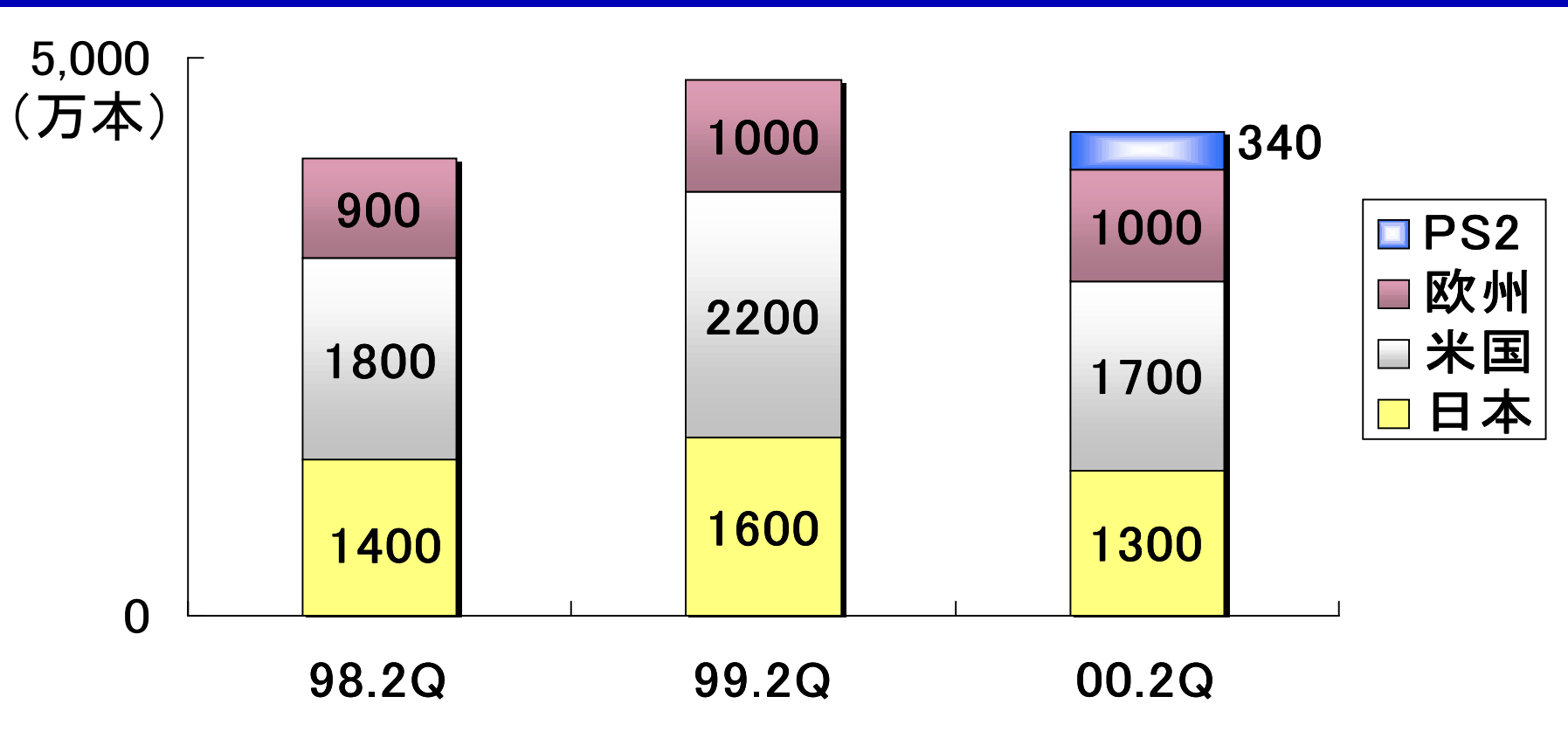
# PlayStation ハード生産出荷台数



合計	PS	582万台	681万台	237万台 ▲65%
	PS2			98万台

前年同期比

# PlayStation ソフト生産出荷本数



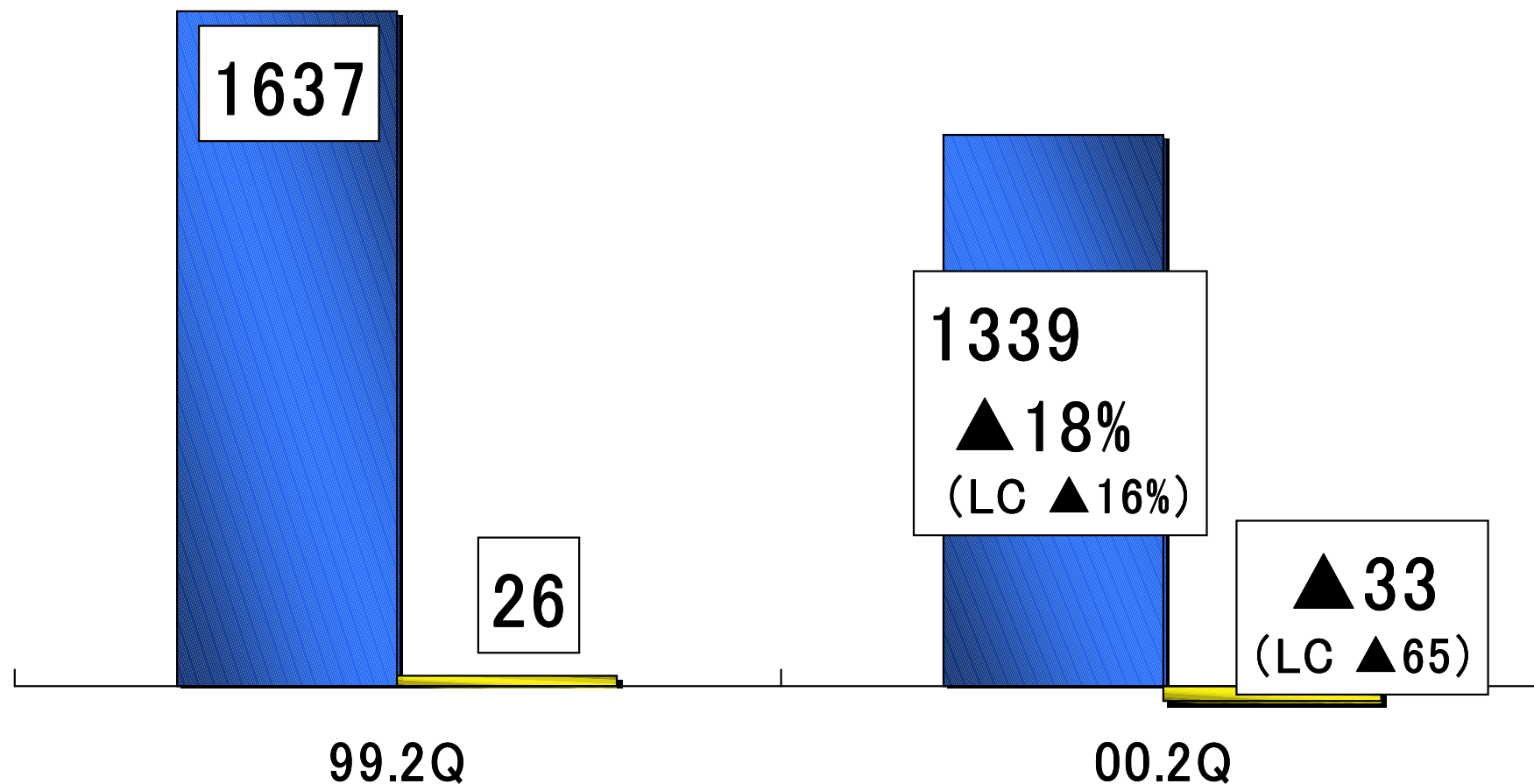
		前年同期比		
合計	PS	<u>4,100万本</u>	<u>4,800万本</u>	<u>4,000万本 ▲17%</u>
	PS2			<u>340万本</u>



# 音 楽

(億円)

■ 売上高 ■ 営業利益

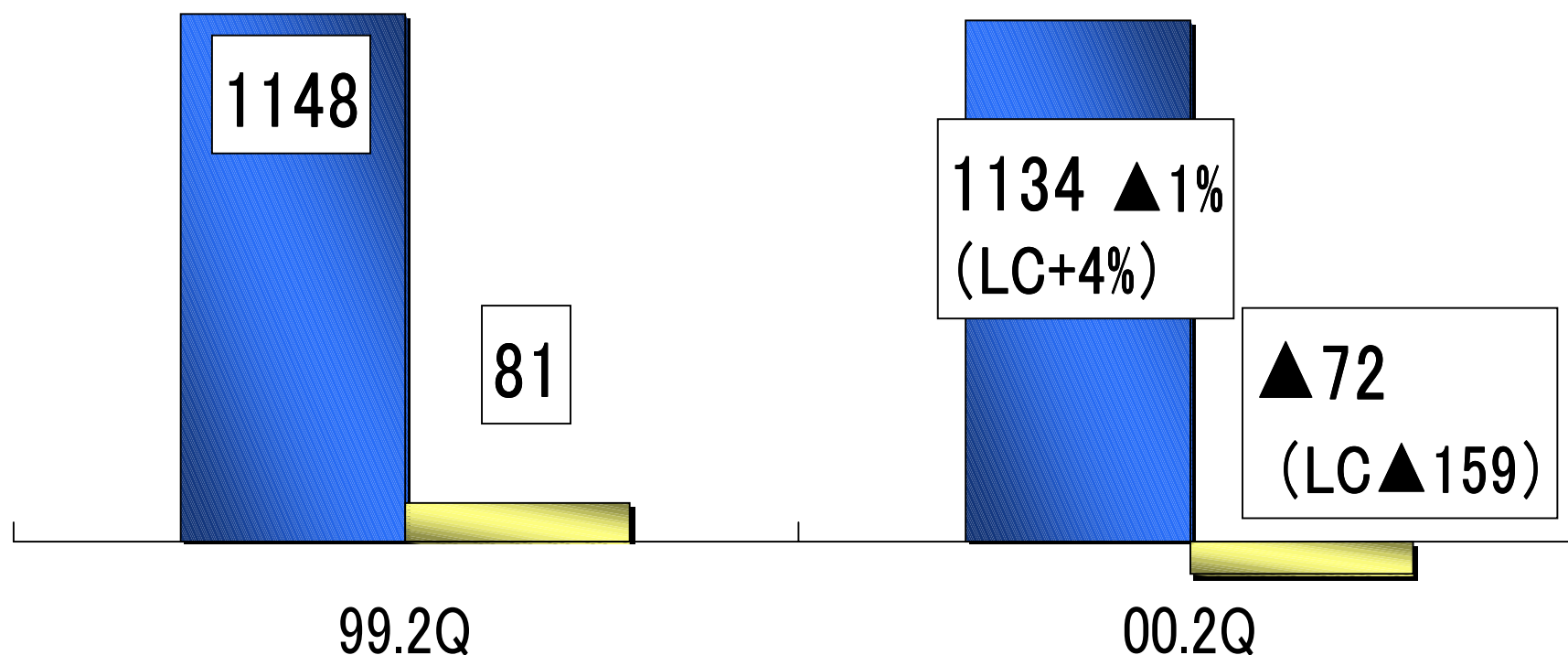


%は前年同期比の伸び率  
LCは現地通貨ベースの伸び率(売上)、増減額(利益)  
セグメント間取引を含む

# 映画

(億円)

■ 売上高 ■ 営業利益

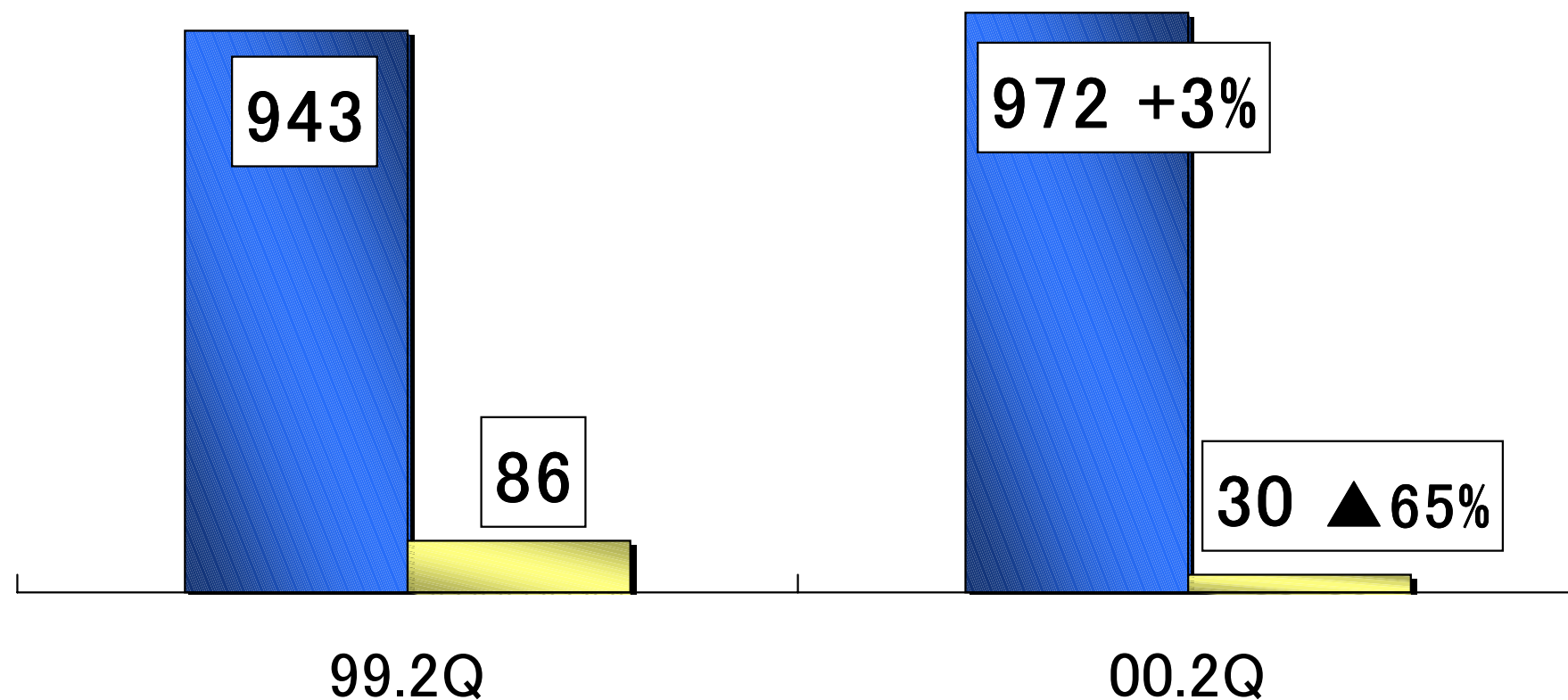


%は前年同期比の伸び率  
LCは現地通貨ベースの伸び率（売上）、増減額（利益）  
セグメント間取引を含む

# 保 険

(億円)

■ 保険収入 ■ 営業利益

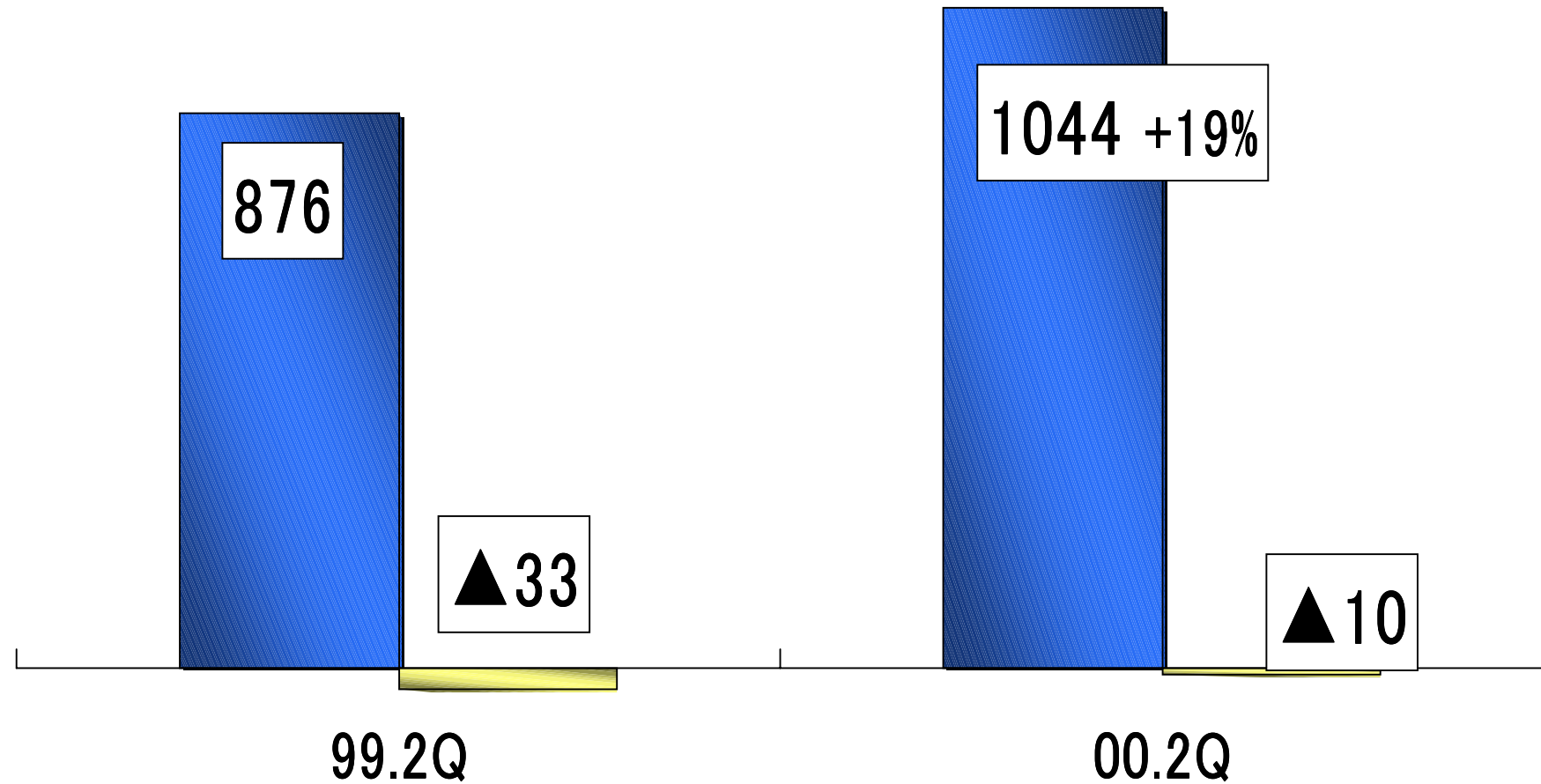


%は前年同期比の伸び率  
セグメント間取引を含む

# 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年度業績見通し

	<u>4月時点</u>	<u>7月時点</u>	<u>今回</u>	<u>前年度比</u>
売上高	70,000	72,000		+ 8%
営業利益	2,550	2,300	7月時点見通し から変更なし	▲ 4%
税引前利益	2,400	2,550		▲ 4%
当期純利益	1,200	100		▲ 92%

設備投資額	3,500	5,000	7月時点見通し	+ 15%
減価償却費	3,500	3,500	から変更なし	+ 14%

【為替前提レート】	<u>4月時点</u>	<u>7月時点</u>	<u>3Q以降</u>
1ドル	105円	103円	105円
1ユーロ	103円	100円	93円

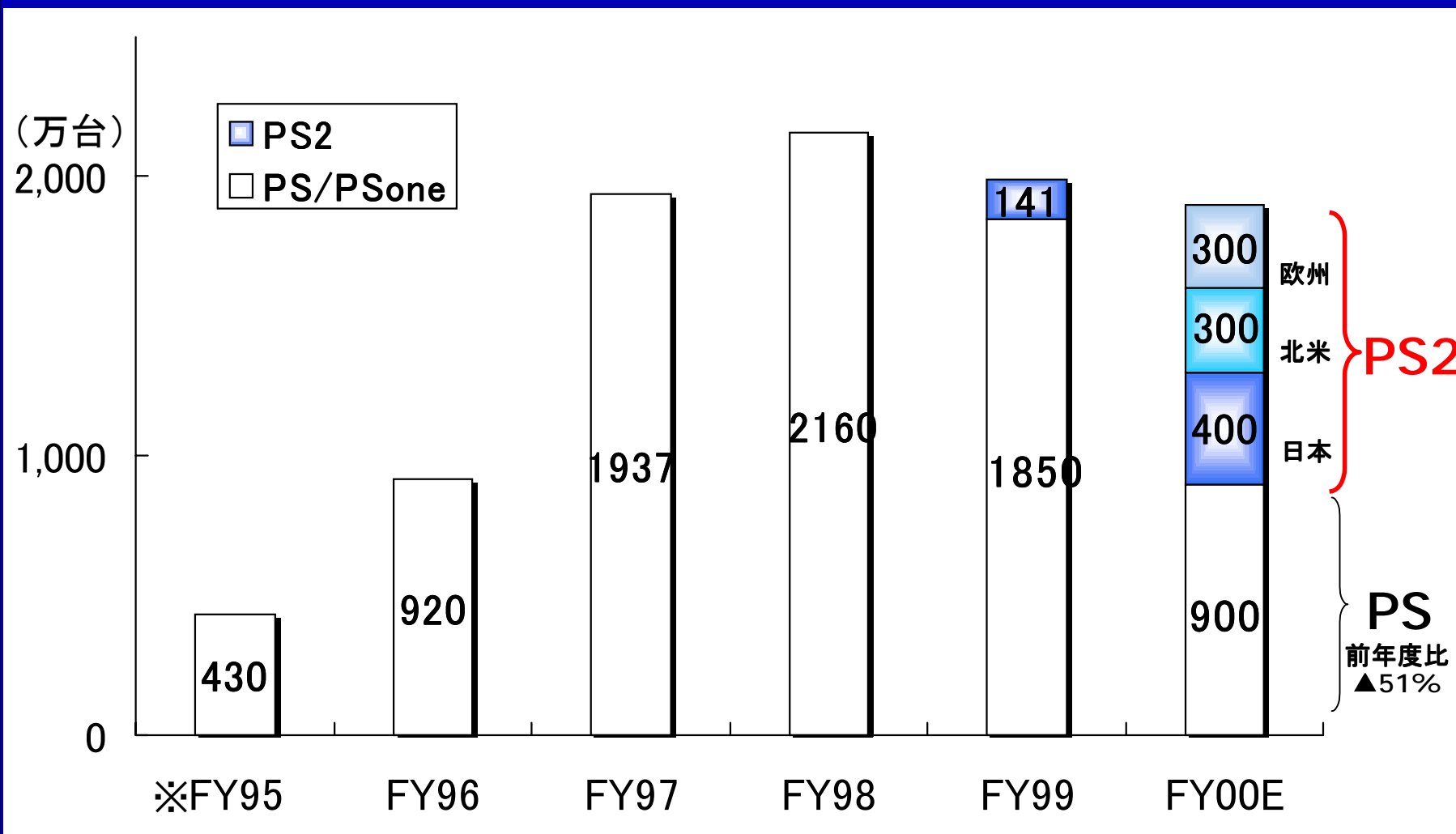
# FY00 PlayStation ハード&ソフト生産出荷数予想

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

ソフト 前年比 約▲10%減で、  
7月時点の予想に変更なし

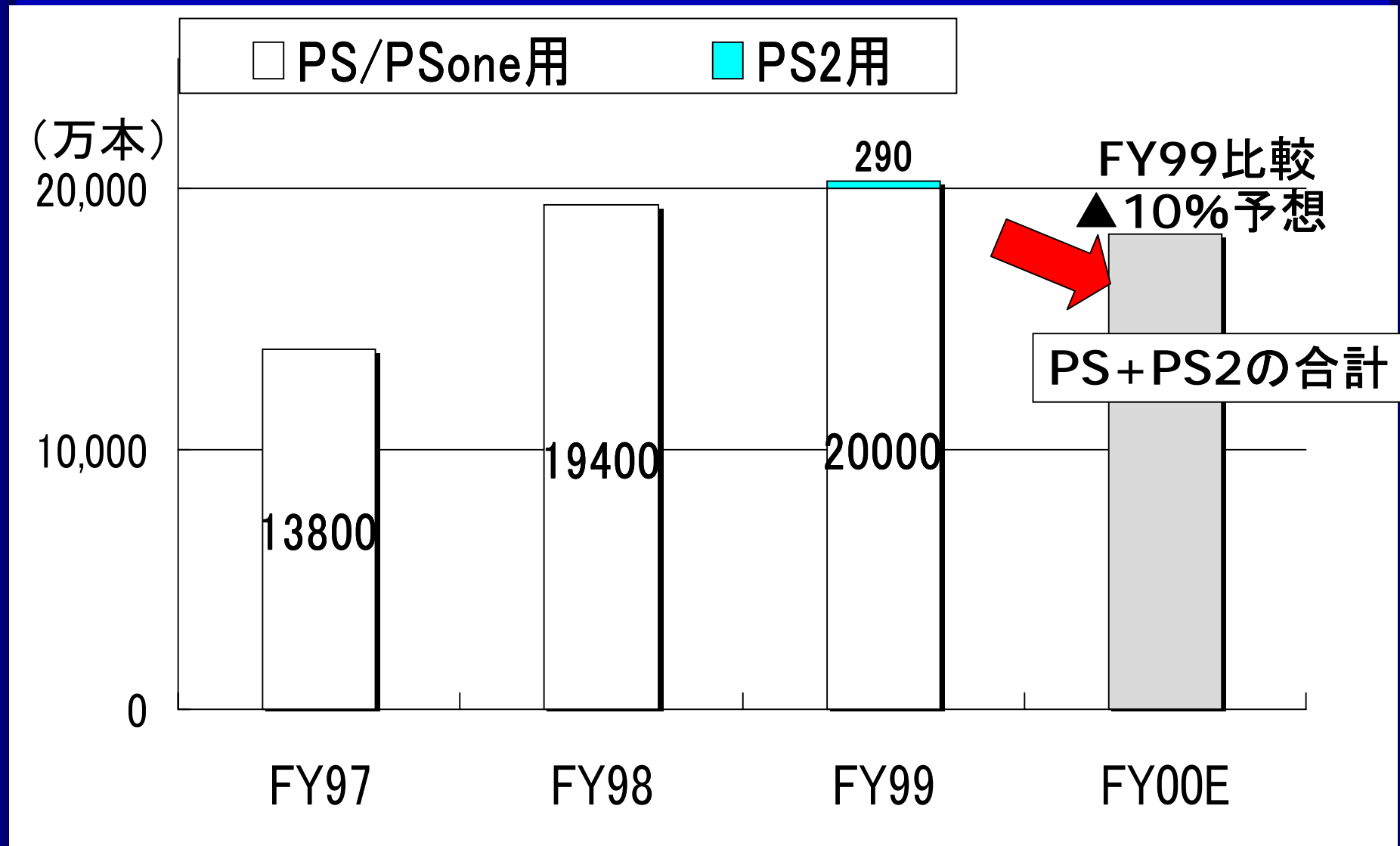
※ソフトはPS/PS2用合計

# PlayStation ハード生産出荷台数推移 & 計画



※FY95は94.12月からの96.3月までの累計

# PlayStation ソフト生産出荷本数推移 & 計画





## 2000年度 第2四半期 連結業績補足データ

### 1. 主要製品販売台数推移

連結

(単位:万台)

	1999年度					2000年度		
	1Q	2Q	3Q	4Q	年度	1Q	2Q	年度見込
CDプレーヤー	630	760	500	510	2,400	720	890	2,800
ミニディスク	90	100	130	80	400	90	100	450
カムコーダー	130	130	110	100	470	145	160	560
カラーテレビ	215	260	360	285	1,120	250	285	1,180

### 2. 為替

平均レート

(単位:円)

	1999年度					2000年度	
	1Q	2Q	3Q	4Q	年度	1Q	2Q
米ドル	120	113	104	106	111	106	107
ユーロ	126	118	107	104	114	98	96

決済レート

(単位:円)

	1999年度					2000年度	
	1Q	2Q	3Q	4Q	年度	1Q	2Q
米ドル	119	116	109	106	112	106	106
ユーロ	128	123	115	115	117	103	99