

2002年度第3四半期 ソニー連結業績概要

注意事項

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に関する説明における「確信」、「期待」、「計画」、「戦略」、「見込み」、「予測」、「予想」、「可能性」やその類義語を用いたものに限定されるものではありません。口頭もしく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者の判断にもとづいています。実際の業績は、さまざま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いたします。また、あらたな情報、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すとは限りません。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、ユーロまたはその他の通貨と円との為替レート。(3)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や、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のなかで、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。(4)ソニーがエレクトロニクスビジネスにおいて事業再編やネットワーク戦略を成功させる能力。(5)ソニーが音楽や映画ビジネスにおいてインターネットやその他の技術開発において競争、発展し、販売戦略を成功させる能力。(6)ソニーが研究開発や設備投資に十分な経営資源を集中させる能力。(7)ソニーと他社との合併、提携の成否、提携の結果などです。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。リスクや不確実な要素には将来の出来事から発生する重要なかつ予測不可能な影響も含まれます。

FY02.3Q 連結業績

(単位:億円)	01.3Q	02.3Q	前年同期比 (%, 億円)	前年同期比 (LCベース*)
売上高	22,793	23,077	+ 1.2%	- 0.4%
営業利益	1,586	1,995	+ 409	+ 113
税引前利益	1,193	2,019	+ 826	
当期純利益	640	1,254	+ 614	

*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 (Local Currency basis)

為替の影響

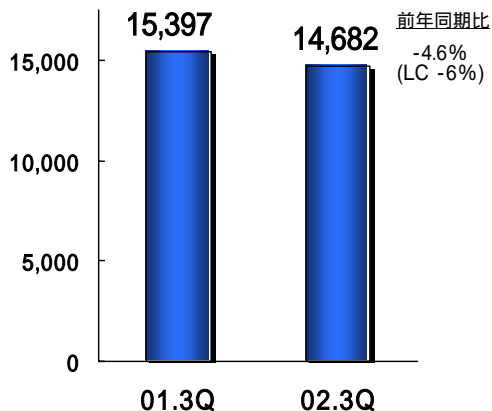
売上高 約 + 378億円、営業利益 約 + 296億円

平均レート	01.3Q	02.3Q
1ドル	123円	122円
1ユーロ	109円	121円

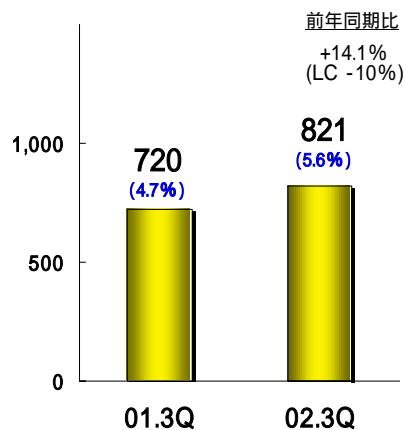
FY02.3Q エレクトロニクス

(単位: 億円)

売上高



営業利益

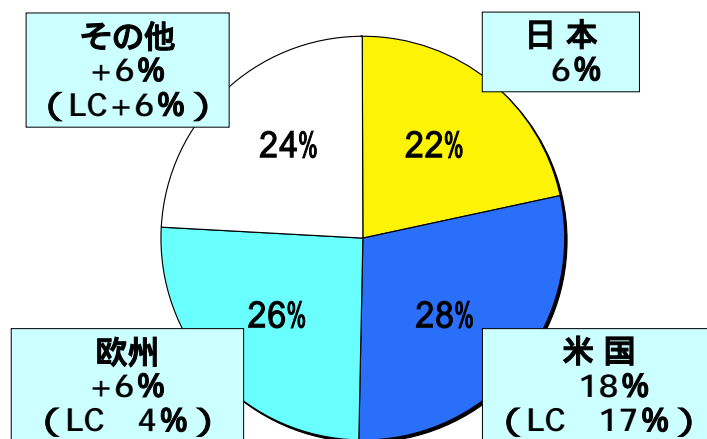


LCは現地通貨試算ベースの伸び率
セグメント間取引を含む

()%は営業利益率

3

エレクトロニクス地域別売上 (02.3Q)

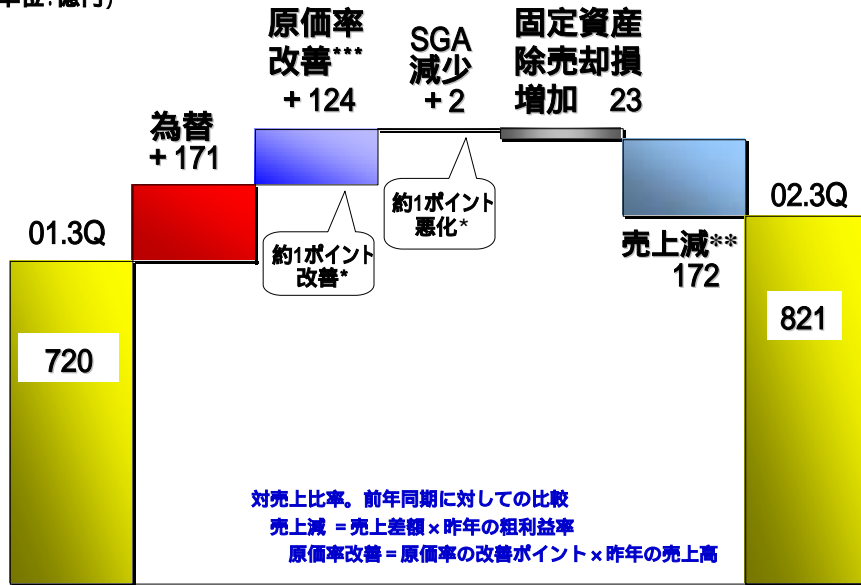


円グラフは地域別売上高構成比率
内の%は前年同期比の伸び率
LC: 現地通貨試算ベースの伸び率
営業収入を除く外部顧客売ベース

4

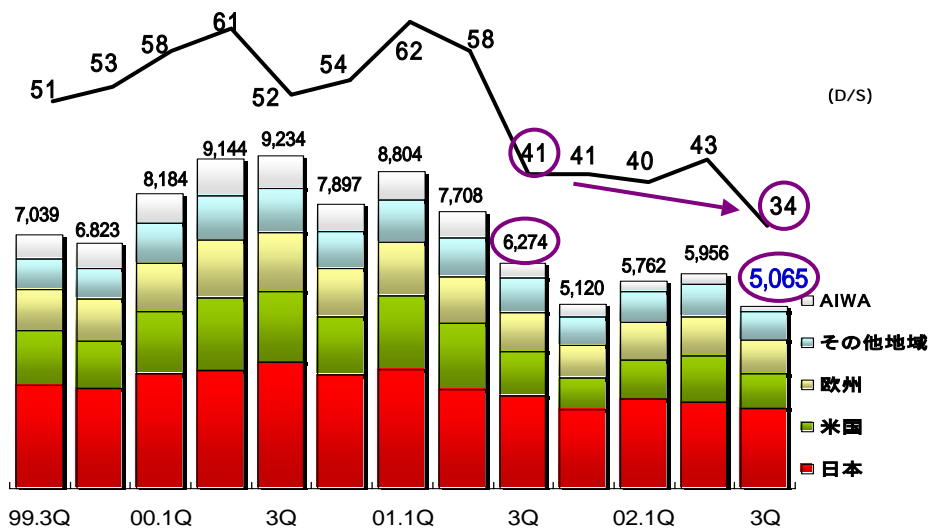
エレクトロニクス営業利益 増減要因 (02.3Q)

(単位: 億円)



5

エレクトロニクス連結棚卸資産 (地域別)



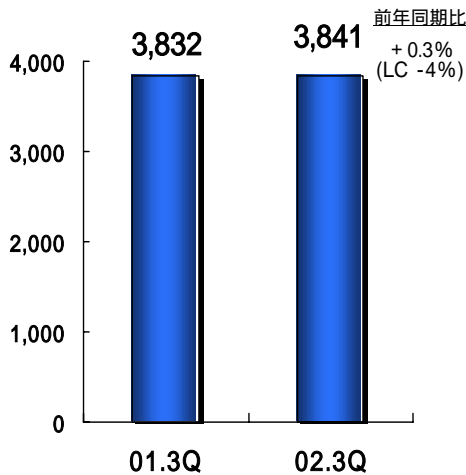
棒グラフ：在庫水準（億円単位）、折れ線グラフ：期首期末平均在庫 対 平均売上回転日数
 ビジネス別セグメントの区分変更により、FY99.3Q～FY01.4Qの在庫金額は修正再表示しています。
 在庫回転日数は、FY01.1Q～4Qのみ修正再表示しております。

6

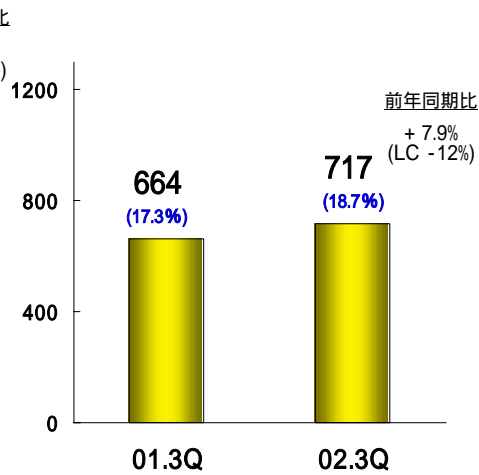
FY02.3Q ゲーム

(単位: 億円)

売上高



営業利益



LCは現地通貨試算ベースの伸び率
セグメント間取引を含む

()%は営業利益率

7

PlayStation ハード・ソフト生産出荷数

PS2ハード (万台)

	01.3Q	02.3Q	増減
合計	542	803	+48%
日本	145	149	+3%
北米	163	326	+100%
欧州	234	328	+40%

PS2ソフト (万枚)

	01.3Q	02.3Q	増減
合計	5,270	7,900	+50%
日本	970	1,200	+24%
北米	2,630	3,800	+44%
欧州	1,670	2,900	+74%

PS/PSoneハード (万台)

	01.3Q	02.3Q	増減
合計	103	302	+193%
日本	17	25	+47%
北米	29	147	+407%
欧州	57	130	+128%

PS/PSoneソフト (万枚)

	01.3Q	02.3Q	増減
合計	3,800	2,200	42%
日本	600	300	50%
北米	1,600	1,000	38%
欧州	1,600	900	44%

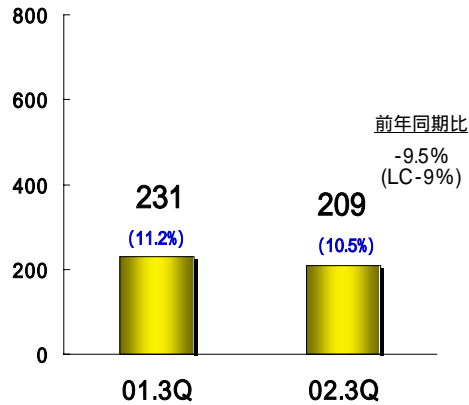
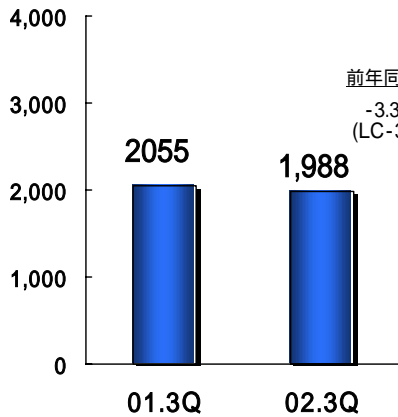
8

FY02.3Q 音楽

(単位: 億円)

売上高

営業利益



LCは現地通貨試算ベースの伸び率
セグメント間取引を含む

()%は営業利益率

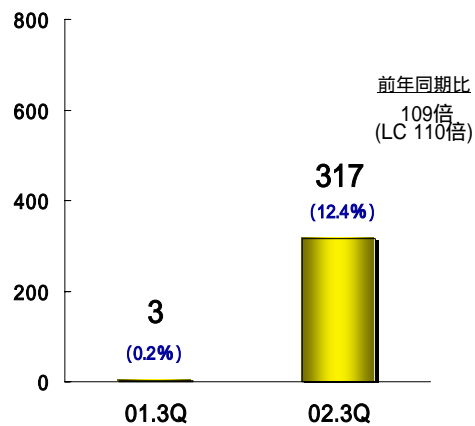
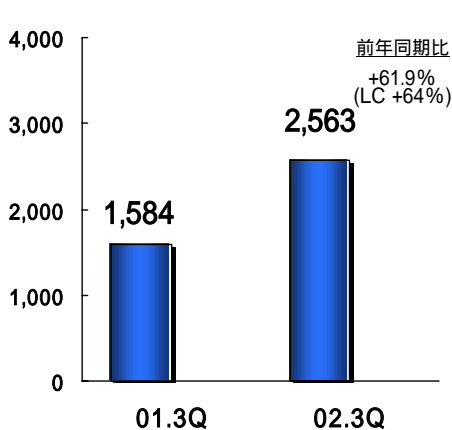
9

FY02.3Q 映画

(単位: 億円)

売上高

営業利益



LCは現地通貨試算ベースの伸び率
セグメント間取引を含む

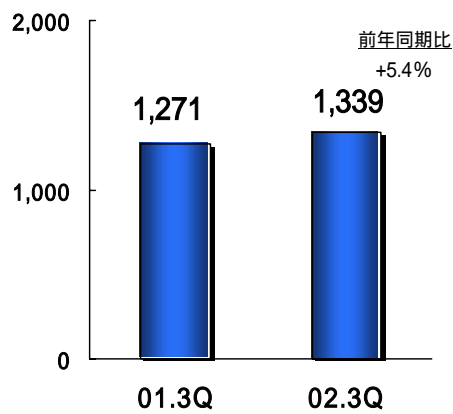
()%は営業利益率

10

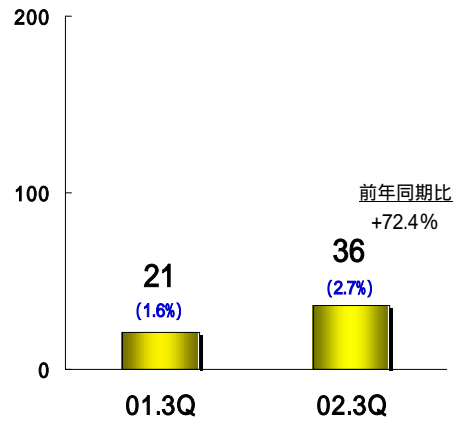
FY02.3Q 金融

(単位: 億円)

金融収入



営業利益



セグメント間取引を含む

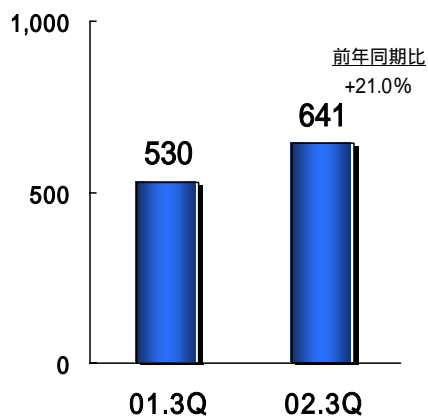
()%は営業利益率

11

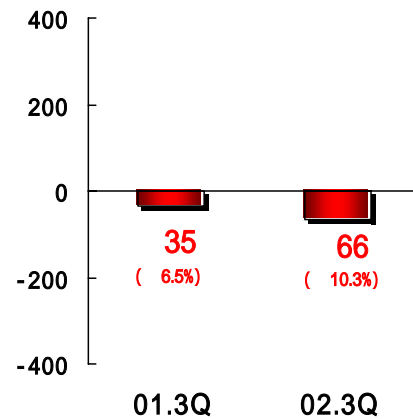
FY02.3Q その他

(単位: 億円)

売上高



営業損失



セグメント間取引を含む

()%は営業利益率

12

FY02 業績見通し

2003年1月29日現在

(単位:億円)	FY01	FY02E	前年同期比	10月時点見通し
売上高	75,783	76,000	+ 0.3%	76,000
営業利益	1,346	2,800	2.1倍	2,800
税引前利益	928	3,100	3.3倍	3,100
当期純利益	153	1,800	11.8倍	1,800
設備投資額	3,267	2,800	14%	2,800
減価償却費*	3,541	3,500	1%	3,500
うち、有形固定資産分	2,976	2,600	13%	2,600

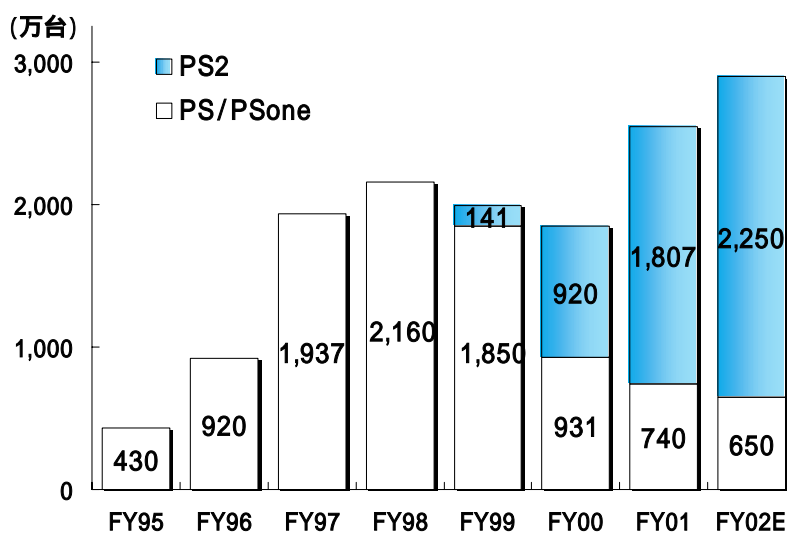
【為替前提レート(通期)】

1ドル	124円	121円	121円
1ユーロ	109円	119円	115円

(*減価償却費は、無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含む)

13

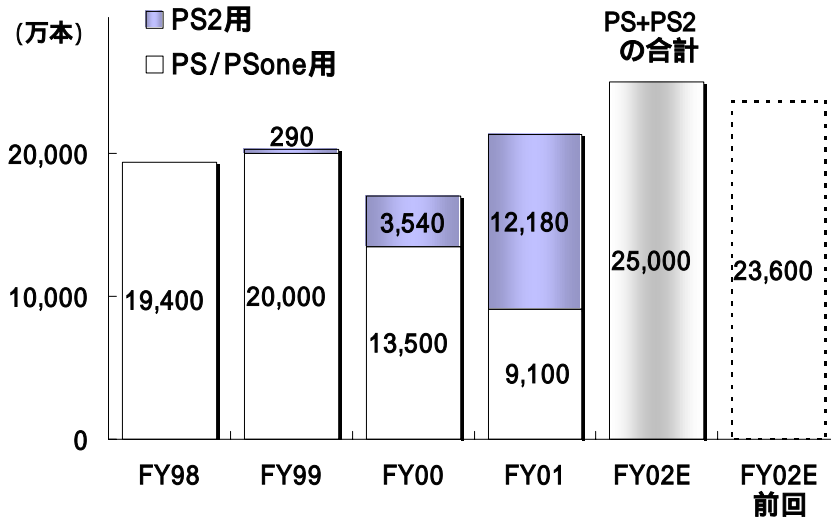
PlayStation ハード生産出荷台数推移 & 計画



FY95は94.12月からの96.3月までの累計

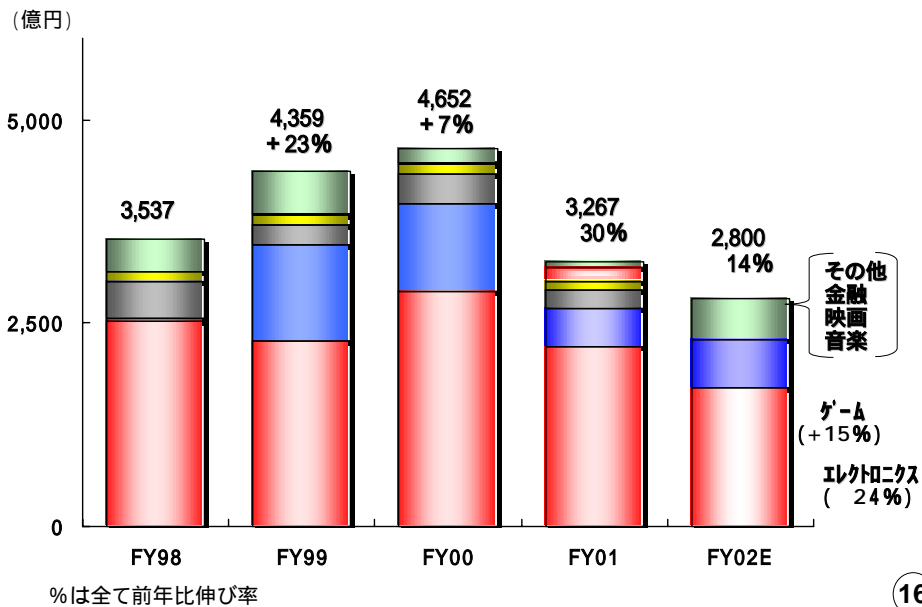
14

PlayStation ソフト生産出荷本数推移 & 計画



15

FY02 設備投資額見通し

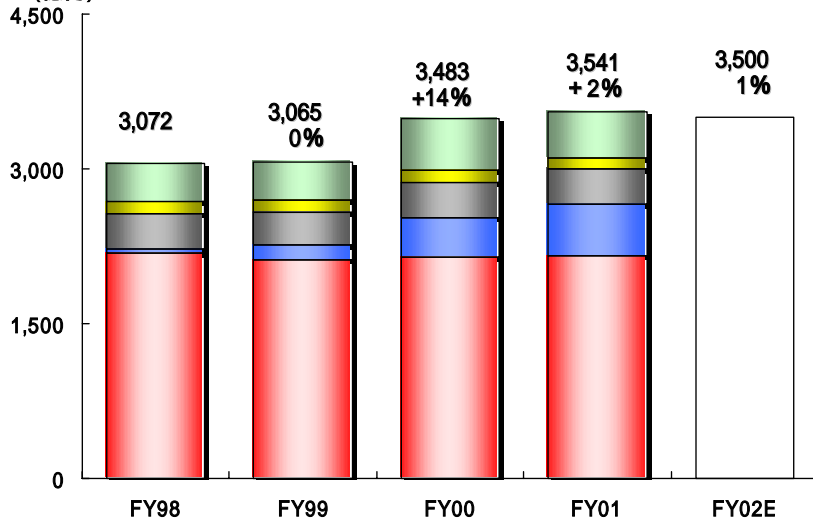


16

FY02 減価償却費 見通し

(無形固定資産と繰延保険契約費の償却費を含むベース)

(億円)



%は全て前年比伸び率

17



ソニー・エリクソン・モバイルコミュニケーションズ

<米国会計基準、単位：百万ユーロ>

	2002.4Q (10-12月)	前年 同期比	2002年度 (1-12月)
売上高	1,235	(+18.1%)	4,176
当期純利益	69	(+70)	241
出荷台数(万台)	710	(+30)	2,290

* 通年での前年比は算出しておりません。

* ソニー・エリクソン・モバイルコミュニケーションズは持分法適用会社であり、同社の当期純利益の50% (持分割合相当分)が、

ソニーの連結当期純利益に計上されています。

18

(参考資料) 為替レート推移

(単位:円)

2002年度		1Q	2Q	3Q	4Q	通期
米ドル	市場平均レート	126	118	122		
	加重平均レート	126	118	122		
	予約レート	128	121	121		
ユーロ	市場平均レート	115	116	121		
	加重平均レート	115	116	121		
	予約レート	115	117	120		
2001年度		1Q	2Q	3Q	4Q	通期
米ドル	市場平均レート	122	121	123	132	124
	加重平均レート	122	121	122	131	123
	予約レート	119	121	119	117	119
ユーロ	市場平均レート	106	107	109	115	109
	加重平均レート	106	107	109	115	108
	予約レート	107	107	107	108	107

*各月のネット輸出金額により加重平均したもの