

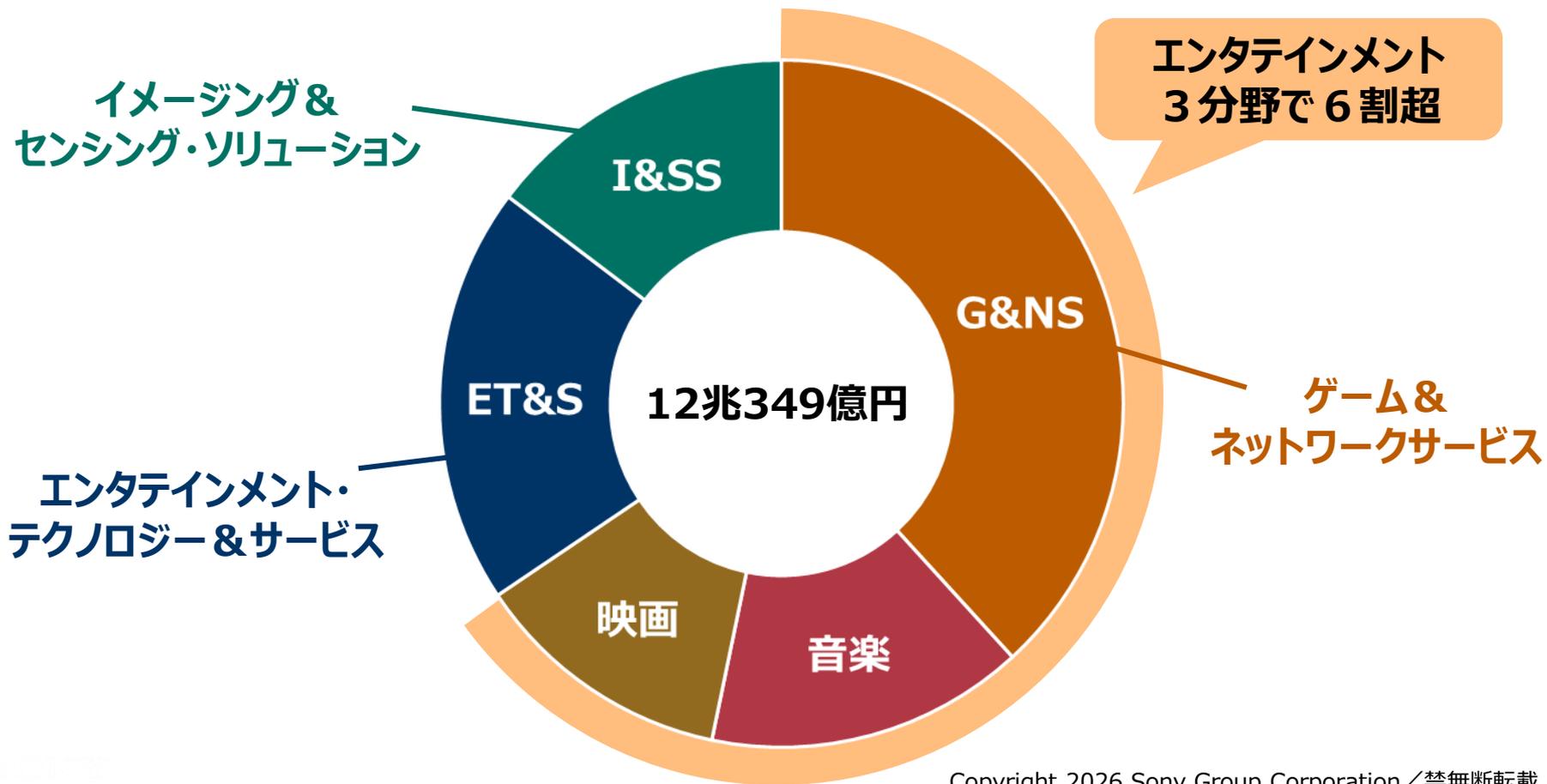
10分で解説 ソニーグループ

会社概要編

(証券コード：6758)

2024年度 売上高構成比

(継続事業ベース)



Purpose

存在意義

クリエイティビティとテクノロジーの力で、
世界を感動で満たす。

Creative Entertainment Vision

Create Infinite Realities

フィジカルとバーチャルが重なる多層的な世界をシームレスにつなぎ、
クリエイターと共にクリエイティビティとテクノロジーによる無限の感動を届ける

Seamlessly Connecting a Multilayered World where Physical and Virtual Realities Overlap to Deliver Infinite KANDO
— through Creativity and Technology — Working with Creators

長期ビジョン Creative Entertainment Vision

Create Infinite Realities

Future

Creativity Unleashed

世界中のクリエイターの
創造性を解き放つ

Boundaries Transcended

多様な人々や価値観をつなげ、
コミュニティを育む

Narratives Everywhere

ワクワクするストーリー性のある体験を
世界中に広げる

Approach

IP創出

クリエイターのアイデアを形にし、
新たなIPを生み出す

IP育成

IPを多彩なジャンルに展開し、
ファンやコミュニティを育てる

IP360／拡張

IPの世界に没入できるような、
体験価値を広げる

Technology & Platform Enabler

ビジョン実現を推進する技術・プラットフォーム



縦置きスタンドは別売りです。
©2026 Sony Interactive Entertainment
デザインや仕様は予告なく変更される場合があります。

TM & © 2026 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.

©成田良悟・TYPE-MOON/KADOKAWA/FSFPC

第五次中期経営計画 テーマ

境界を超える

グループ全体のシナジー最大化

第五次中期経営計画 経営数値目標

(2024年度～2026年度)

	営業利益年平均成長率 (継続事業ベース)	3年間累計営業利益率 (継続事業ベース)
目標	(2023年度→2026年度) 10%以上	(2024年度～2026年度) 10%以上
実績※	(2023年度→2024年度) 23%	2024年度 10.6%

※2024年度実績は金融分野を除く連結ベース

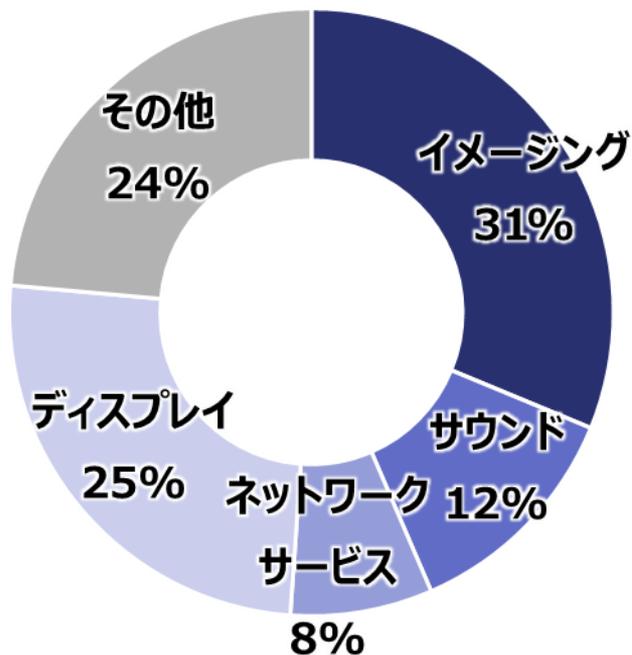
ご質問

**ソニーでは、エンタメだけではなく、
エレクトロニクス事業や半導体事業も
成長を支えていると思います。**

これらの事業の取り組みを教えてください。

エンタテインメント・テクノロジー&サービス (ET&S) 分野

2024年度売上高構成比※

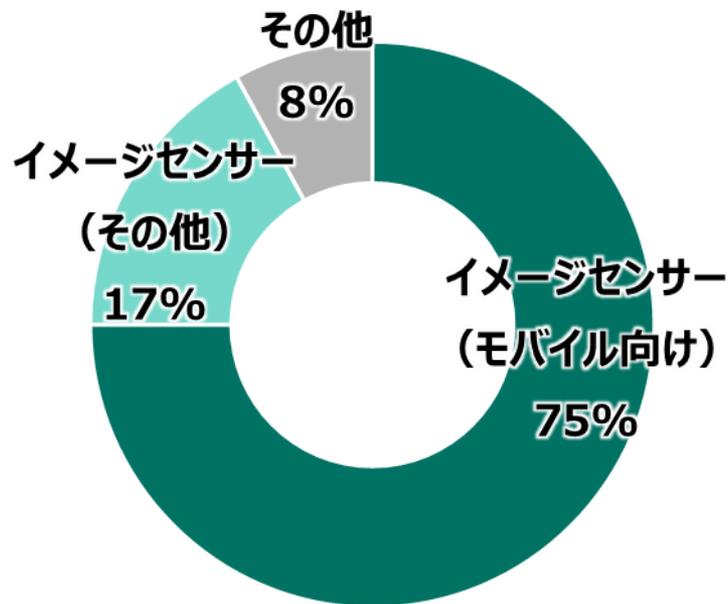


※ 外部顧客に対するもの

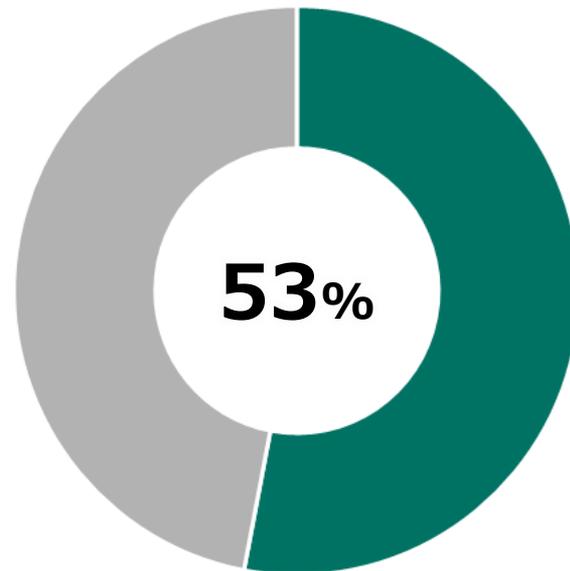


イメージング&センシング・ソリューション（I&SS）分野

2024年度売上高構成比※1

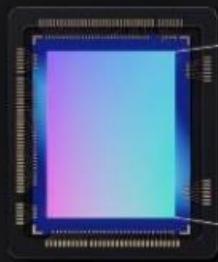


2024年(実績)
イメージセンサー金額シェア※2

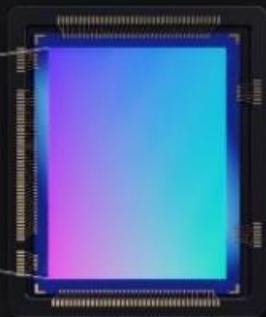


※1 外部顧客に対するもの
※2 ソニー調べ。指紋認証センサー除く

New Sensor



Previous Model



Xperia 1 VII

24mm

16mm

24mm, 48mm

Exmor™
For mobile

85-170mm



将来に関する記述等についてのご注意

本資料に記載されている、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上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う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) ソニーが製品品質を維持し、その製品及びサービスについて顧客満足を維持できること
- (2) 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（イメージセンサー、ゲーム及びネットワークのプラットフォーム、スマートフォンならびにテレビを含む）をソニーが設計・開発し続けていく能力
- (3) ソニーがハードウェア、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、新しい技術や配信プラットフォームを考慮に入れた販売戦略を立案し遂行できること
- (4) ソニーと他社との買収、合併、投資、資本的支出、構造改革その他戦略的施策の成否を含む（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
- (5) ソニーや外部の供給業者、サービスプロバイダやビジネスパートナーが事業を営む市場における法規制及び政策の変化（課税、及び消費者の関心が高まっている企業の社会的責任に関連するものを含む）
- (6) ソニーが継続的に、大きな成長可能性を持つ製品、サービス、及び市場動向を見極め、研究開発に十分な資源を投入し、投資及び資本的支出の優先順位を正しくつけて行き、技術開発や生産能力のために必要なものも含め、これらの投資及び資本的支出を回収することができること
- (7) ソニーの製品及びサービスに使用される部品、ソフトウェア、ネットワークサービス等の調達、ソニーの製品の製造、マーケティング及び販売、ならびにその他ソニーの各種事業活動における外部ビジネスパートナーへの依存
- (8) ソニーの事業領域を取り巻くグローバルな経済・政治情勢、特に消費動向
- (9) 国際金融市場における深刻かつ不安定な混乱状況や格付け低下の状況下においても、ソニーが事業運営及び流動性の必要条件を充足させられること
- (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) 為替レート、特にソニーが極めて大きな売上や生産コストを計上し、又は資産・負債及び業績を表示する際に使用する米ドル、ユーロ又はその他の通貨と円との為替レート
- (12) ソニーが、高い能力を持った人材を採用、確保できるとともに、それらの人材と良好な関係を維持できること
- (13) ソニーが、知的財産の不正利用や窃取を防止し、知的財産に関するライセンス取得や更新を行い、第三者が保有する知的財産をソニーの製品やサービスが侵害しているという主張から防御できること
- (14) 金利の変動及び株式・債券市場における好ましくない状況や動向（市場の変動又はボラティリティを含む）が金融事業の収入及び営業利益に与える悪影響
- (15) 生命保険など金融商品における顧客需要の変化、及び金融事業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
- (16) 大規模な災害、紛争、感染症などに関するリスク
- (17) ソニーあるいは外部のサービスプロバイダやビジネスパートナーがサイバーセキュリティに関するリスク（ソニーのビジネス情報や従業員や顧客の個人を特定できる情報への不正なアクセスや事業活動の混乱、財務上の損失の発生を含む）を予測・管理できること
- (18) 係争中又は将来発生しうる法的手続又は行政手続の結果

ただし、業績に不利な影響を与えうる要素はこれらに限定されるものではありません。ウクライナ・ロシア情勢及び中東情勢に関する変化、ならびに一連の米国の関税政策の変更は、上記のリスク及び不確実な要素の多くに悪影響を与える可能性があります。重要なリスク及び不確実な要素については、ソニーの最新の有価証券報告書（その後提出される半期報告書を含む）又は米国証券取引委員会に提出された最新の年次報告書（Form 20-F）も併せてご参照ください。