

2025年度 連結業績概要

(2026年3月31日に終了した1年間)

2026年5月8日

ソニーグループ株式会社

本スピーチに記載されている、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。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に全面的に依拠することは控えるようお願いします。
その他のリスクや不確実な要素、及び業績見通しと大きく異なる結果を引き起こしうるその他
要素については、本日付の発表文をご確認ください
(<https://www.sony.com/ja/SonyInfo/IR/>)。

A dark-themed background featuring a complex financial chart. The chart includes a candlestick pattern with green and red bars, overlaid with several moving average lines in blue, red, and white. The overall aesthetic is professional and data-oriented.

**2025年度業績（継続事業）及び
2026年度連結業績見通し**

セグメント別概況

第5次中期経営計画の進捗

- 本日は、こちらの内容でご説明します。

2025年度 業績（継続事業^{*1}）

（億円）	FY24	FY25	前年度比
売上高	120,349	124,796	+4,447 (+4%)
営業利益	12,766	14,475	+1,709 (+13%)
営業利益率	10.6%	11.6%	+1.0 pts
税引前利益	13,432	14,224	+792 (+6%)
当社株主に帰属する当期純利益	10,674	10,309	△365 (△3%)
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） ^{*2}	175.71円	171.44円	△4.27 円
営業キャッシュ・フロー	19,713	19,663	△51 (△0%)
平均為替レート			1株当たり配当金 ^{*3}
1米ドル	152.5円	150.7円	中間 期末 年間 前年度比
1ユーロ	163.6円	174.7円	12.5 円 12.5 円 25 円 +5 円

*1 上記の業績は継続事業の業績を表示しています。FY25の非継続事業を含む連結の業績については、「2026年3月期 決算短信」を参照（次頁以降も同じ）。

*2 当社は、2024年9月30日を基準日、2024年10月1日を効力発生日として、普通株式1株につき5株の割合で株式分割を行いました。上記の普通株式1株当たり当社株主に帰属する当期純利益（希薄化後）は、FY24の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しています（次頁以降も同じ）。

*3 1株当たり配当金の前年度比は当該株式分割考慮後の金額を記載しています。また、上記の1株当たり配当金は、FY25における本スピンオフによるSFGI株式の現物配当を考慮していません。

- 2025年度の継続事業の売上高は、前年度比4%増の12兆4,796億円、営業利益は13%増の1兆4,475億円と、いずれも過去最高を更新しました。
- 当期純利益は、前年度に子会社の解散に伴う税金費用の減少があった反動などにより、3%減の1兆309億円となりました。

2025年度 セグメント別業績

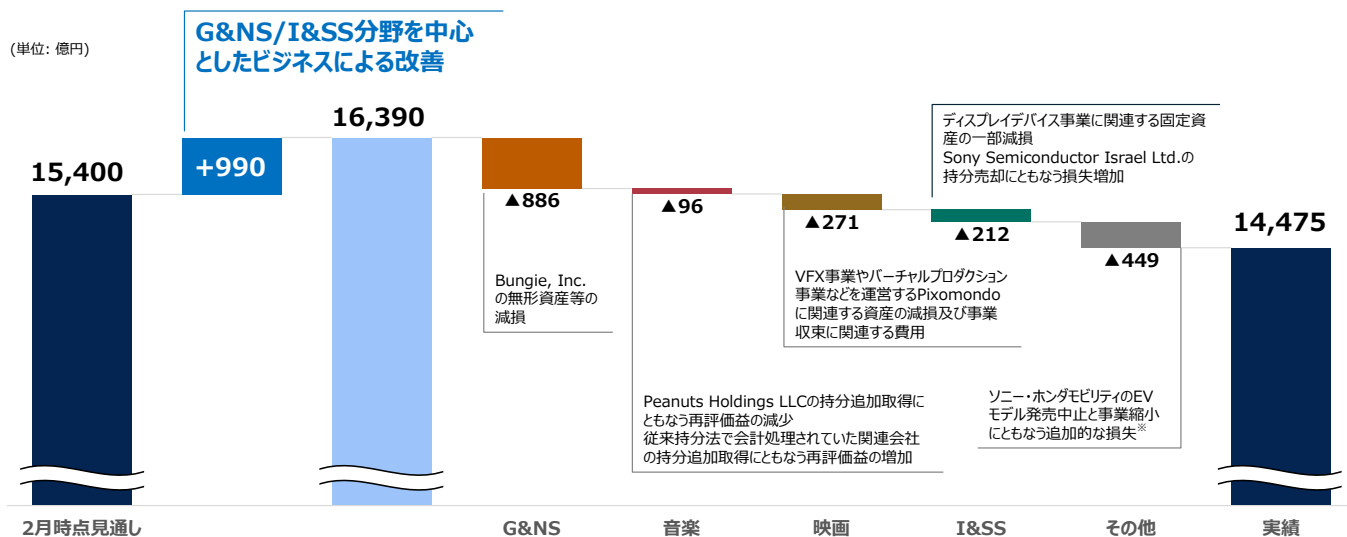
(億円)		FY24	FY25	前年度比	為替影響
ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)	売上高	46,700	46,857	+156	+873
	営業利益	4,148	4,633	+484	+543
音楽	売上高	18,426	21,201	+2,775	△169
	営業利益	3,573	4,470	+897	
映画	売上高	15,059	14,993	△67	△99
	営業利益	1,173	1,049	△124	
エンタテインメント・テクノロジー・サービス (ET&S)	売上高	24,093	22,605	△1,487	+71
	営業利益	1,909	1,586	△323	+53
イメージング&センシング・ソリューション (I&SS)	売上高	17,990	21,515	+3,525	△150
	営業利益	2,611	3,573	+962	△125
その他	売上高	963	891	△73	
	営業利益	△180	△746	△567	
全社（共通）及びセグメント間取引消去	売上高	△2,883	△3,266	△383	
	営業利益	△468	△89	+379	
継続事業	売上高	120,349	124,796	+4,447	
	営業利益	12,766	14,475	+1,709	

各分野の売上高はセグメント間取引消去前のものであり、また各分野の営業利益はセグメント間取引消去前のもので配賦不能費用は含まれません（次頁以降も同じ）。

- セグメント別の業績は、ご覧の通りです。

2025年度 営業利益（継続事業）の変化（2月時点見通し比）

将来に向けて進めたリスク資産の整理と事業基盤の強化に係る費用の増加
などはあったものの、ビジネスは好調に推移



※この追加的な損失は2025年度から2026年度にかけて計上される見込みであり、2026年度営業利益見通しにも織り込んでいます。

- 営業利益の2月時点の見通しからの変動要因を見ると、Bungie（Bungie, Inc.）やPixomondoの資産の減損、ソニー・ホンダモビリティの事業縮小に伴う損失など、前回の見通しに織り込んでいない要因を約1,900億円計上しています。
- これらの要因を除いたベースの営業利益は、主にG&NS分野やI&SS分野での増益により、全体として見通しを大きく上回る実績となりました。

2026年度 連結業績見通し

(億円)	FY25	FY26見通し	前年度比
売上高	124,796	123,000	△1,796 (△1%)
営業利益	14,475	16,000	+1,525 (+11%)
営業利益率	11.6%	13.0%	+1.4 pts
税引前利益	14,224	16,150	+1,926 (+14%)
当社株主に帰属する当期純利益*1	10,309	11,600	+1,291 (+13%)
営業キャッシュ・フロー*1	19,663	15,000	△4,663 (△24%)
為替レート	実績・平均	前提	1株当たり配当金（予定）
1米ドル	150.7円	150円前後	中間 期末 年間 前年度比*2
1ユーロ	174.7円	173円前後	17.5 円 17.5 円 35 円 +10 円

*1 当社株主に帰属する当期純利益及び営業キャッシュ・フローのFY25実績は継続事業の数値を記載しています。FY26見通しにおいては、非継続事業からの純損益及び営業キャッシュ・フローの発生を見込んでいないため、継続事業と連結の数値に差はありません（次頁以降も同じ）。

*2 上記の1株当たり配当金（予定）の前年度比は、FY25における本スピンオフによるSFGI株式の現物配当を考慮していません。

- 2026年度通期の連結業績見通しは、売上高を12兆3,000億円、営業利益を1兆6,000億円、当期純利益を1兆1,600億円としました。
- 営業キャッシュ・フロー見通しは、1兆5,000億円としています。

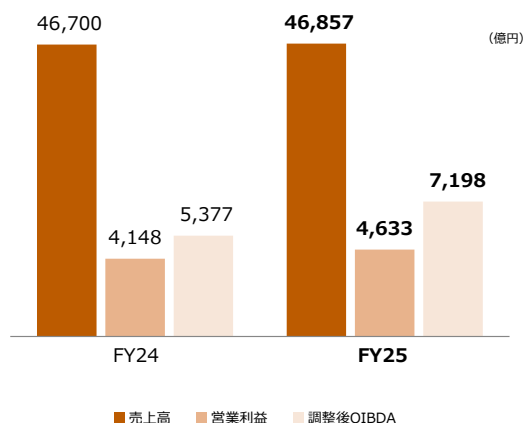
2026年度 セグメント別 業績見通し

(億円)		FY25	FY26見通し	前年度比
ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)	売上高	46,857	44,200	△2,657
	営業利益	4,633	6,000	+1,367
音楽	売上高	21,201	21,400	+199
	営業利益	4,470	4,000	△470
映画	売上高	14,993	16,300	+1,307
	営業利益	1,049	1,450	+401
エンタテインメント・テクノロジー・サービス (ET&S)	売上高	22,605	22,500	△105
	営業利益	1,586	1,500	△86
イメージング&センシング・ソリューション (I&SS)	売上高	21,515	20,700	△815
	営業利益	3,573	4,000	+427
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去		△835	△950	△115
連結	売上高	124,796	123,000	△1,796
	営業利益	14,475	16,000	+1,525

- セグメント別の通期業績見通しは、ご覧の通りです。
- それではここから、各事業の概況説明に移ります。

売上高、営業利益及び調整後OIBDA

2025年度（前年度比）



■ 売上高 ほぼ横ばい（為替影響：+873億円）

- (+) 為替の影響
- (+) ネットワークサービスの増収
- (+) 自社制作以外のゲームソフトウェア販売増加
- (-) 販売台数減少によるハードウェアの減収

■ 営業利益 484億円（12%）増益（為替影響：+543億円）

- (+) ネットワークサービスの増収の影響
- (+) 為替の好影響
- (-) Bungie, Inc.の無形資産等の減損
(2Q：315億円、4Q：886億円、FY25合計：1,201億円)

■ 当分野として過去最高益を更新し、一時的要因^{*1}を除いたベースでは、45%の増益

■ 3月のプレイステーション®全体の月間アクティブユーザー数^{*2}は前年同月比1%増で同期間における過去最高となる1億2,500万アカウント、FY25.4Qの総プレイ時間は前年同期比1%増と、ユーザーエンゲージメントは堅調に推移

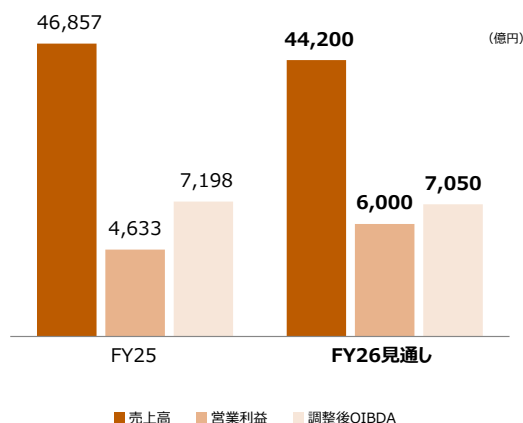
^{*1} FY25に計上した、Bungie, Inc.の無形資産等の減損（1,201億円）及び過去に資産計上した一部開発費の資産計上額の修正による費用（183億円）

^{*2} 月間アクティブユーザー数とは、当該四半期の最終月にオンラインのPlayStation上でゲームをプレイ、又はサービスを利用したユニークユーザーの数を当社が推計したものであり、数値は将来変更される可能性があります。

調整後OIBDAはIFRSに則った開示ではありませんが、当社及び当社の連結子会社（以下「ソニー」）は、この開示が投資家の皆様には有益な情報を提供すると考えています。調整後OIBDAの算式についてはP.26を、調整表については「2025年度第4四半期連結業績補足資料」を参照（次頁以降も同じ）。

- 最初に、G&NS分野です。
- 2025年度の売上高は、プレイステーション®5（PS5™）ハードウェアの減収はあったものの、主に為替やネットワークサービス及びサードパーティ・ソフトウェアの増収により、前年度比ほぼ横ばいの4兆6,857億円となりました。
- 営業利益は、Bungieの資産の減損はあったものの、増収や為替の好影響などにより、前年度比12%増の4,633億円と、当分野として過去最高益を更新し、一時的な要因1,384億円を除いたベースでは、45%の増益となりました。

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2026年度見通し（前年度比）

■ 売上高 2,657億円（6%）減収

- （－）販売台数減少によるハードウェアの減収
- （＋）自社制作のゲームソフトウェア販売増加

■ 営業利益 1,367億円（30%）増益

- （＋）FY25に計上したBungie, Inc.の無形資産等の減損の反動（1,201億円）
- （＋）自社制作のゲームソフトウェア販売増加の影響
- （－）コストの増加

- FY26営業利益見通しは、一時的要因*を除いたベースのFY25実績との比較では、ほぼ横ばいとなるものの、FY26見通しには次世代プラットフォームに向けた投資の増加を織り込んでおり、これらを除いた足元の事業から創出される利益は着実に二桁の成長を見込む
- FY26のPS5ハードウェアについては、合理的な価格で調達可能なメモリ数量に基づく台数の販売を計画しており、その損益はFY25と同程度を見込む

* FY25に計上した、Bungie, Inc.の無形資産等の減損（1,201億円）及び過去に資産計上した一部開発費の資産計上額の修正による費用（183億円）

- 2026年度の見通しは、売上高を4兆4,200億円、営業利益を6,000億円としました。
- この営業利益見通しは、一時的要因を除いたベースの2025年度実績との比較では、ほぼ横ばいとなりますが、2026年度の見通しには次世代プラットフォームに向けた投資の増加を織り込んでおり、これらを除いた足元の事業から創出される利益は、着実に二桁の成長を見込んでいます。

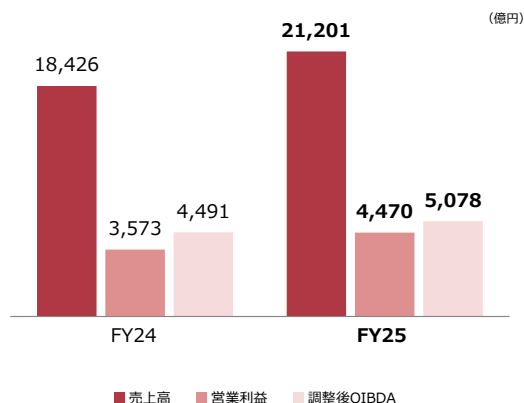


Game & Network Services

- プラットフォームビジネス
- メモリ市況の影響
- スタジオビジネス

- 3月のプレイステーション全体の月間アクティブユーザー数（MAU）は前年同月比1%増で過去最高となる1億2,500万アカウント、第4四半期の総プレイ時間は前年同期比1%増と、ユーザーエンゲージメントは堅調に推移しました。
- PS5の3月末の累計販売台数は9,300万台を超え、この拡大したインストールベースは、ソフトウェア及びネットワークサービスの安定した利益に貢献しました。
- 2026年度のPS5ハードウェアについては、合理的な価格で調達可能なメモリ数量に基づく台数の販売を計画しており、その損益は2025年度と同程度となる見込みです。
- 今後も状況の変化に合わせて、販売台数やプロモーションプランなどを柔軟に見直し、損益への影響をマネージしていきます。
- スタジオビジネスにおいては、Bungieの展開するタイトルポートフォリオ全体の収益が想定に届いていないことを踏まえ、事業計画を下方修正し、Bungieに関連するのれんを除く固定資産全額を減損しました。
- 『Marathon』は、Metacriticスコアで82点を獲得し、Steam上のゲームレビューでも9割以上のプレイヤーが好評価を示すなど、ユーザーからの評価は高く、リテンション率などのエンゲージメント指標も高い水準を維持しています。
- 今後も追加コンテンツの投入やゲーム体験の更なる改善を進め、エンゲージが深いコアユーザーの維持を図るとともに、ユーザー層を拡大することで、より高いパフォーマンスを目指します。
- 2026年度のファーストパーティタイトルは、4月に発売した『SAROS』や9月発売予定の『Marvel's Wolverine』など、良質なタイトルを数多く揃えており、2025年度を上回る収益貢献を期待しています。

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2025年度（前年度比）

■ 売上高 2,775億円（15%）増収（為替影響：△169億円）

- (+) 音楽制作及び音楽出版におけるストリーミングサービスからの収入増加
- (+) 音楽制作における興行・物販からの収入増加
- (+) 映像メディア・プラットフォームの増収
 - (+) FY25に公開した『劇場版「鬼滅の刃」無限城編 第一章 猗窩座再来』及び『国宝』の貢献
 - (+) モバイル向けを中心としたゲームアプリケーションの収入増加

■ 営業利益 897億円（25%）増益

- (+) 増収の影響
- (+) Peanuts Holdings LLCの持分追加取得にともなう再評価益の計上（347億円）

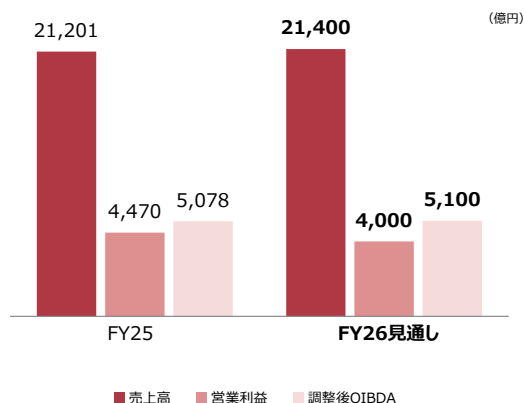
- 営業利益は、一時的要因^{*}を除いたベースでも過去最高益を更新
- FY25通期のストリーミング売上成長率（ドルベース）は音楽制作で前年度比9%増、音楽出版で14%増

* Peanuts Holdings LLCの持分追加取得にともなう再評価益の計上（347億円）及び従来持分法で会計処理されていた関連会社の持分追加取得にともなう再評価益の計上（72億円）

- 次に、音楽分野です。
- 2025年度の売上高は、前年度比15%増の2兆1,201億円となりました。
- 営業利益は、増収の影響に加え、Peanuts Holdings（Peanuts Holdings LLC）の持分追加取得に伴う再評価益などにより、25%増の4,470億円となり、一時的要因を除いたベースでも過去最高益を更新しています。

売上高、営業利益及び調整後OIBDA

2026年度見通し（前年度比）



■ 売上高 ほぼ前年度並み

- (+) 音楽制作及び音楽出版におけるストリーミングサービスからの収入増加
- (-) 音楽制作における興行・物販からの収入減少
- (-) 映像メディア・プラットフォームの減収
 - (-) モバイル向けを中心としたゲームアプリケーションの収入減少
 - (-) FY25に公開した『劇場版「鬼滅の刃」無限城編 第一章 猗窩座再来』及び『国宝』の貢献の減少

■ 営業利益 470億円（11%）減益

- (-) FY25における投資にともなう再評価益の計上の反動
- (-) 映像メディア・プラットフォームの減収の影響
- (+) 上述のストリーミングサービスからの収入増加の影響

- FY25に計上した一時的要因^{*}を除いたベースの営業利益は、前年度の『劇場版「鬼滅の刃」無限城編 第一章 猗窩座再来』ヒットの反動などはあるものの、主にストリーミング売上の成長により、前年度と同等水準の利益額を見込む

^{*} Peanuts Holdings LLCの持分追加取得にともなう再評価益の計上（347億円）及び従来持分法で会計処理されていた関連会社の持分追加取得にともなう再評価益の計上（72億円）

- 2026年度の見通しは、売上高を2兆1,400億円、営業利益を4,000億円としました。
- 一時的要因を除いたベースの営業利益は、前年度の『鬼滅の刃』（『劇場版「鬼滅の刃」無限城編 第一章 猗窩座再来』）ヒットの反動などはあるものの、主にストリーミング売上の成長により、前年度同等水準の利益額を見込んでいます。



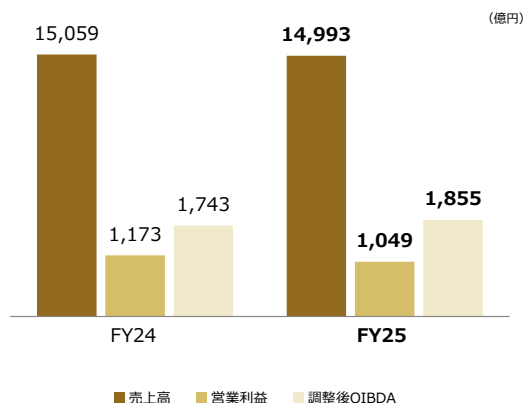
Music

- ストリーミングの成長
- IP資産の拡大・活用

- 2025年度通期のストリーミング売上は、ドルベースで、音楽制作では前年度比9%増、音楽出版では14%増となりました。
- 音楽市場の中長期の平均成長率は1桁台半ばから後半と見込んでおり、今後も優良な音楽カタログへの投資を継続し、安定した収益の拡大を図っていきます。
- 直近では、Michael Jacksonの伝記映画『Michael』が公開されていますが、これにより、SMG（Sony Music Group）が音楽カタログを共同保有する、Michael Jacksonの楽曲のストリーミング再生回数が大きく伸長しており、SMGの売上増加に繋がっています。
- 本作の劇場公開が、今後日本を含め、更にグローバルに展開されることで、各国のストリーミング再生も同様に増加することを期待しています。

売上高、営業利益及び調整後OIBDA

2025年度（前年度比） 以下の要因分析は米ドルベース



■ 売上高 ほぼ横ばい

米ドルベース：+18百万米ドル（+0%）

- (+) 有料会員数の増加及び『劇場版「鬼滅の刃」無限城編 第一章 猗窩座 再来』のグローバル配給*によるCrunchyrollの増収
- (+) テレビ番組制作における納入作品数の増加
- (-) 映画製作における当年度劇場公開作品からの収入減少

■ 営業利益 124億円（11%）減益

米ドルベース：△87百万米ドル（△11%）

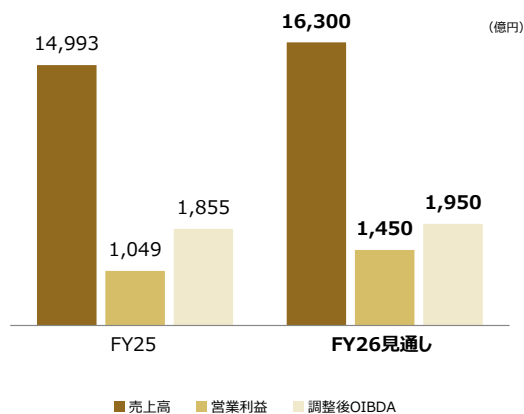
- (-) VFX事業やバーチャルプロダクション事業などを運営するPixomondoの資産の減損及び事業収束に関連する費用（271億円）
- (-) 映画製作における減収の影響
- (+) 映画製作におけるカタログ作品の貢献の増加
- (+) Crunchyrollの増収の影響

■ FY25の日本円ベースでの営業利益は、Pixomondoの資産の減損及び事業収束に関連する費用を除いた場合、約13%の増益

*Crunchyrollとソニー・ピクチャーズは、日本と一部のアジア地域を除く全世界で同作品の配給を行いました。

- 次に、映画分野です。
- 2025年度の売上高は、劇場公開作品からの収入減はあったものの、有料会員数の増加や『鬼滅の刃』のヒットによるCrunchyrollの増収などにより、前年度比ほぼ横ばいの1兆4,993億円となりました。
- 営業利益は、VFX事業やバーチャルプロダクション事業などを運営するPixomondoの資産減損及び事業収束に関連する費用などにより、11%減の1,049億円となりましたが、この影響を除くベースでは、約13%の増益となりました。

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2026年度見通し（前年度比）

■ 売上高 1,307億円（9%）増収

- （＋）映画製作における複数の大型作品を含む当年度劇場公開作品からの収入の増加
- （＋）有料会員数増加等によるCrunchyrollの増収
- （－）テレビ番組制作における納入作品数の減少
- （－）為替の影響
- （－）映画製作におけるカタログ作品のライセンス収入の減少

■ 営業利益 401億円（38%）増益

- （＋）増収の影響
- （＋）FY25におけるVFX事業やバーチャルプロダクション事業などを運営するPixomondoに関連する資産の減損及び事業収束に関連する費用の計上の反動
- （－）映画製作におけるカタログ作品からの貢献の減少の影響

■ フランチャイズの創出・強化に取り組んでおり、FY26においては『Spider-Man: Brand New Day』、『Jumanji: Open World』の公開を予定

- 2026年度の見通しは、売上高を1兆6,300億円、営業利益を1,450億円としました。



Pictures

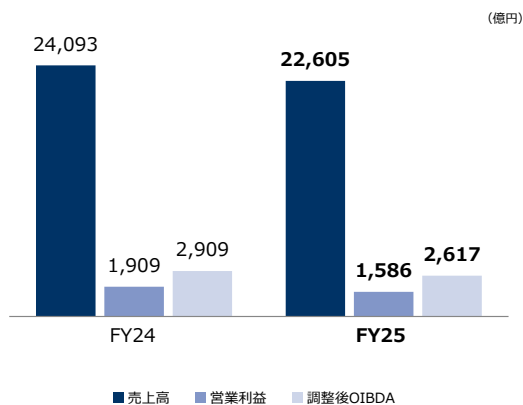
- フランチャイズの創出・強化

© 2026 SONY PICTURES DIGITAL PRODUCTIONS INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©2026 CTMG. © & ™ 2026 MARVEL.

- SPE（Sony Pictures Entertainment Inc.）ではファンに支えられた有力IPの映画化によるフランチャイズの創出・強化に引き続き取り組んでいます。
- 最近では、SPEとPlayStation Productionsによる、SIE（Sony Interactive Entertainment）が保有するゲームIP『Bloodborne』の映画化を発表しており、『HELLDIVERS』の映画化の企画も進んでいます。
- また、2026年7月に『Spider-Man: Brand New Day』、12月には『Jumanji: Open World』の公開を予定しています。
- 3月に公開された『Spider-Man』の予告動画は、公開後4日間で映画史上最高の再生回数10億回を突破するなど、世界中のファンから非常に大きな期待が寄せられています。

売上高、営業利益及び調整後OIBDA

2025年度（前年度比）



■ **売上高 1,487億円（6%）減収**（為替影響：+71億円）
（－）ディスプレイにおける販売台数減少

■ **営業利益 323億円（17%）減益**（為替影響：+53億円）
（－）ディスプレイにおける減収の影響
（＋）オペレーション費用の削減

■ FY25.4Qの市場状況は、各地域で地政学リスクやマクロ経済減速の懸念があった中、おおむね2月時点の見通しどおりに進捗し、当分野の業績及び在庫レベルもほぼ見込みどおりで着地

- 次に、ET&S分野です。
- 2025年度の売上高は、前年度比6%減の2兆2,605億円、営業利益は、主に減収の影響により、17%減の1,586億円となりました。

売上高、営業利益及び調整後OIBDA

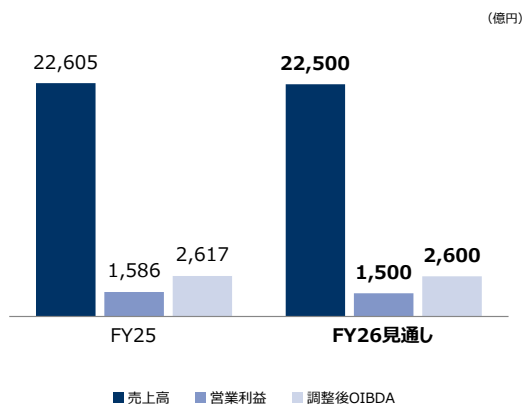
2026年度見通し（前年度比）

■ 売上高 ほぼ前年度並み

■ 営業利益 86億円（5%）減益

（－） TCL*とのホームエンタテインメント領域における戦略的提携の実行に向けた費用の影響

（＋） イメージングにおける増収の影響



- メモリ価格の高騰に対して、調達・設計・販売の各領域での対応する施策を通じ、FY26営業利益見通しへの影響を300億円程度まで抑制する計画
- FY26営業利益見通しには、提携の実行に向けたプロジェクト推進やシステム移行・人材関連などの費用（約200億円）を織り込む
- これらの影響を除けば、FY26の収益はイメージング事業を中心に各事業で改善する見込み

*TCL Electronics Holdings Limited及び同社の子会社

- 2026年度の見通しは、売上高を2兆2,500億円、営業利益を1,500億円としました。

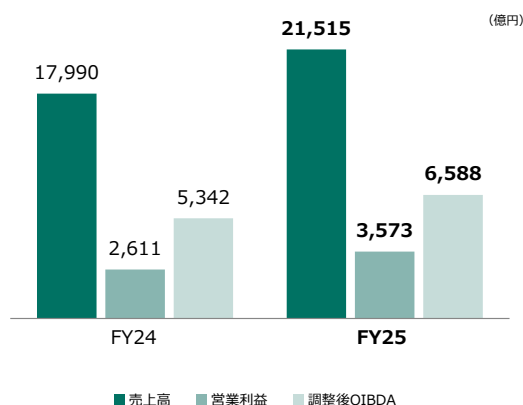


Entertainment, Technology & Services

- 現状認識
- メモリ市況の影響
- ホームエンタテインメント
領域におけるTCLとの
戦略的提携

- 第4四半期の市場状況は、各地域で地政学リスクやマクロ経済減速の懸念があったなかで、おおむね2月時点の見通し通りに進捗し、当分野の業績及び在庫レベルもほぼ見込み通りで着地することができました。
- 当分野では、メモリ価格の高騰に対して、調達・設計・販売の各領域での対応する施策を通じ、2026年度見通しへの影響を300億円程度まで抑制する計画です。
- 今後、メモリ価格が現状の想定から更に変動した際にも、為替や競合環境などを踏まえながら、柔軟に販売戦略などを見直し、収益の維持に努めます。
- 去る3月末、ソニー（ソニー株式会社）は、TCL（TCL Electronics Holdings Limited及びその子会社）とホームエンタテインメント領域における戦略的提携に関する確定契約を締結しました。
- 本確定契約においては、1月に締結した基本合意書で定めた内容も踏まえ、本事業を担う新たなJV（合弁会社）の概要、JVがカバーする事業領域、対象事業の企業価値や譲渡対価などを定めています。
- JVは2027年4月の事業開始を予定していますが、2026年度の営業利益見通しには、提携実行に向けたプロジェクト推進費用やシステム移行・人材関連の費用などの約200億円の費用を織り込んでいます。
- この影響と先ほどご説明したメモリ市況の影響を除けば、2026年度の収益はイメージング事業を中心に各事業で改善する見込みです。

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2025年度（前年度比）

■ 売上高 3,525億円（20%）増収（為替影響：△150億円）

- （+）モバイル機器向けイメージセンサーの増収
- （+）製品ミックスの改善
- （+）販売数量の増加

■ 営業利益 962億円（37%）増益（為替影響：△125億円）

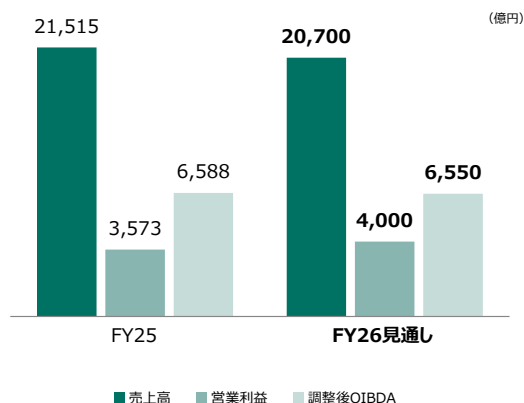
- （+）増収の影響
- （-）構造改革費用の計上
 - （-）Sony Semiconductor Israel Ltd.の持分売却にともなう損失（199億円）
 - （-）ディスプレイデバイス事業に関連する固定資産の一部減損（165億円）

- 営業利益は、一時的な構造改革費用の計上があったものの、過去最高益を更新
- FY25.4Qのスマートフォン製品市場は、ローエンドを中心にメモリ市況の影響が徐々に顕在化してきた一方、当社のモバイルセンサーの売上は、大手顧客向けの好調な出荷を中心に見通しを上回って推移

- 最後に、I&SS分野です。
- 2025年度の売上高は、主にモバイルセンサーの単価上昇及び販売数量増により、前年度比20%増の2兆1,515億円となりました。
- 営業利益は、海外子会社持分の売却損や資産の減損などの一時的な構造改革費用の計上があったものの、主に増収の影響により、37%増の3,573億円となり、過去最高益を更新しました。

売上高、営業利益及び調整後OIBDA

2026年度見通し（前年度比）



■ 売上高 815億円（4%）減収

- （－）モバイル機器向けイメージセンサーの減収
- （＋）デジタルカメラ向けイメージセンサーの増収

■ 営業利益 427億円（12%）増益

- （＋）FY25に計上した構造改革費用の反動
- （＋）Sony Semiconductor Israel Ltd.の持分売却にともなう損失（199億円）
- （＋）ディスプレイデバイス事業に関連する固定資産の一部減損（165億円）
- （＋）デジタルカメラ向けイメージセンサーの増収の影響
- （＋）研究開発費の減少
- （－）モバイル機器向けイメージセンサーの減収の影響

- FY26は、スマートフォン向けセンサー大判化の進展が一旦緩やかになる見通しであること、メモリ市況の影響に不透明さが残ることなどから、市場成長を慎重に見ており、モバイルセンサー全体として前年度から若干の減収を見込む
- FY25.4Qに行った低収益事業の見直し施策の効果も反映し、FY26の営業利益見通しは、FY25に計上した構造改革費用を除いたベースでもほぼ前年度並みを見込む

- 2026年度の見通しは、売上高を2兆700億円、営業利益を4,000億円としました。



Imaging & Sensing Solutions

- 現状認識
- TSMC*との戦略的提携に向けた基本合意

* Taiwan Semiconductor Manufacturing Company Limited

- 第4四半期のスマートフォン製品市場は、ローエンドを中心にメモリ市況の影響が徐々に顕在化してきた一方、当社のモバイルセンサー売上は、大手顧客向けの好調な出荷を中心に見通しを上回って推移しました。
- 2026年度は、スマートフォン向けセンサー大判化の進展が一旦緩やかになる見通しであること、メモリ市況の影響に不透明さが残ることなどから、市場成長を慎重に見ており、業績見通しにおいては、モバイルセンサー全体として前年度から若干の減収を見込んでいます。
- このような事業環境を踏まえ、2026年度の事業運営は、固定費コントロールや歩留り改善など、事業の効率性により注力していきます。
- 2025年度第4四半期に行った低収益事業の見直し施策は、当初計画よりも規模を拡大して実行しており、2026年度の営業利益見通しは、その効果も反映して、構造改革費用を除いたベースでもほぼ前年度並みとしています。
- 次期中計の時間軸では、センサー大判化の再加速により、当分野の売上は成長軌道に戻ることを予想しており、2026年度はこれに向けた体制整備の年と位置付けて、しっかりと準備を整えていきます。



- 現状認識

Sony Honda Mobility

Sony Honda Mobility

- EVモデル発売中止と 事業縮小に伴う業績影響

- ここで、3月に発表したソニー・ホンダモビリティのEVモデル発売中止と事業縮小に伴う、当社連結業績への影響についてご説明します。
- この発売中止により、同社は、資産の減損や取引先への補償金の支払い等による追加の損失を2025年度から2026年度にかけて計上する見込みです。
- 当社ではソニー・ホンダモビリティを持分法で会計処理しており、持分割合に従って、2025年度第4四半期のその他分野で449億円の損失を追加的に計上しました。
- 2026年度の業績見通しにおいても、追加損失300億円を見込んでいますが、この一部はソニー・ホンダモビリティの事業縮小に伴う経常的な費用の減少により相殺される見込みです。



Consolidated Financial Results

- **2025年度業績総括**
- **第5次中期経営計画進捗**

- 2025年度は、グループ全体の利益成長を牽引するG&NS、音楽、I&SSの3分野が過去最高益を更新し、事業のモメンタムは引き続き良好です。
- 2026年度においても、不確実な事業環境のなかにあつて、各事業の利益創出力は前年度から更に改善することを見込んでおり、当社の事業ポートフォリオのレジリエンスの高さを示すことが出来ていると捉えています。
- 最後に、第5次中期経営計画の進捗について説明します。

継続事業ベース
営業利益年平均成長率見通し
(2023年度→2026年度)

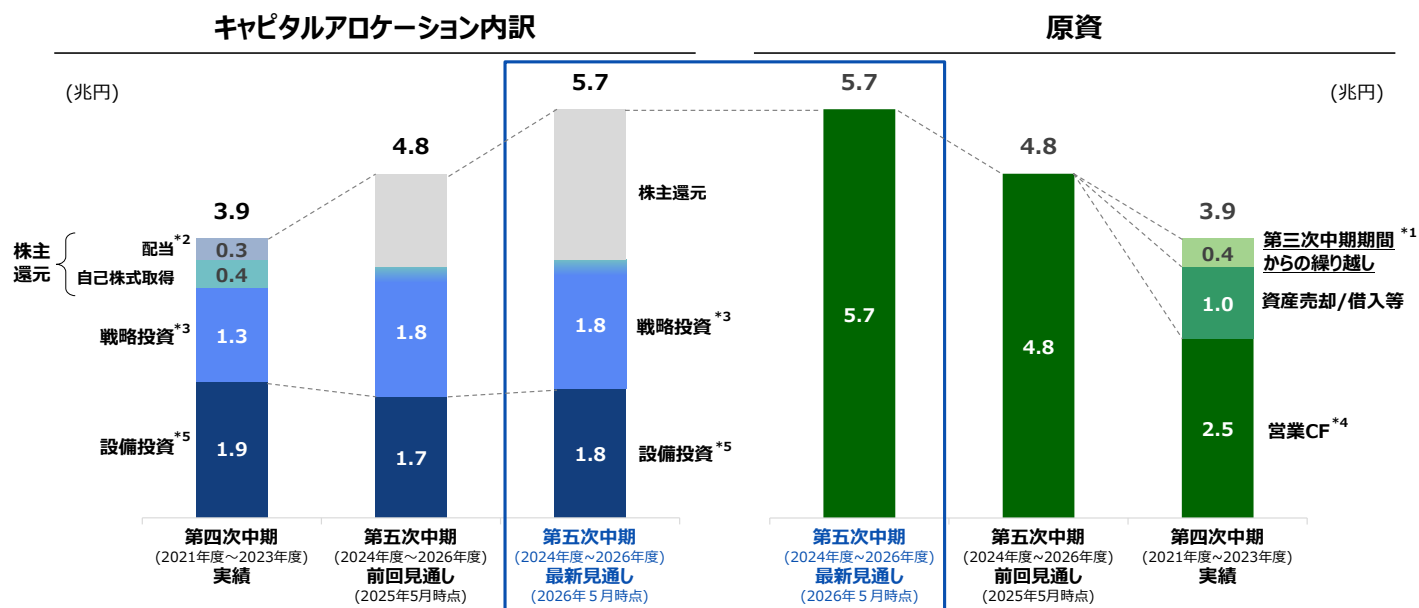
16%

継続事業ベース
3年間累計営業利益率見通し
(2024年度~2026年度)

11.7%

- 本中計におけるグループ全体の経営数値目標は、連結営業利益額の年平均成長率10%以上、3年間累計の営業利益率10%以上、としています。
- 本日お示した2026年度の営業利益見通しを踏まえた、営業利益額の年平均成長率は16%、3年間累計の営業利益率は11.7%と、目標を上回る着地を見込んでいます。

キャピタルアロケーション



*1 第三次中期経営計画におけるFY20.3Q末時点見込からの営業CF上振れ分及び意思決定済みの戦略投資案件に係るキャッシュアウトの期ずれ分。

*2 第四次中期経営計画における配当実績は約2,800億円。

*3 戦略投資には、営業CFに含まれる主要な音楽カタログへの投資が含まれます。

*4 戦略投資に含まれた主要な音楽カタログへの投資による影響は除いています。なお、第四次中期経営計画における営業CFは金融分野を除く連結ベース、第五次中期経営計画における営業CFは継続事業ベースです。金融分野を除く連結ベースの数値はIFRSに則った開示ではありませんが、ソニーは、これらの開示が投資家の皆様には有益な情報を提供すると考えています。

*5 設備投資には、リース契約に係る使用権資産の増加が含まれます。

- 本中計期間のキャピタルアロケーションについては、主たる原資である3年間累計営業キャッシュ・フローの見通しを、前年度実績も踏まえ、4.8兆円から5.7兆円に見直しました。
- 本中計では株主還元強化を重要施策の一つと位置付けており、今回のアロケーション原資の増加は、主に株主還元の増額に割り当ててる計画です。
- 2026年度については、5,000億円の自己株式取得枠を設定し、配当は増配のペースを引き上げ、前年度から10円増配となる年間35円とします。
- 私からの説明は以上です。

SONY

注記

調整後OIBDAについて

調整後OIBDA（Operating Income Before Depreciation and Amortization）は、以下の算式により計算されます。

調整後OIBDA = 営業利益 + 減価償却費・償却費※ - 当社が非経常的と判断する損益

※ 上記の算式において、減価償却費・償却費には、コンテンツ資産に含まれる繰延映画製作費、テレビ放映権ならびに自社制作のゲームコンテンツ及び原盤制作費の償却費を含んでいません。

調整後OIBDAはIFRSに則った開示ではありませんが、ソニーは、この開示が投資家の皆様に有益な情報を提供すると考えています。調整後OIBDAはIFRSに則って開示されるソニーの経営成績を代替するものではなく、追加的なものとしてご参照ください。

前年度（前年同期）の為替レートを適用した場合の売上高の状況、及び為替変動による影響額について

前年度（前年同期）の為替レートを適用した場合の売上高の状況は、当年度（当四半期 / 当中間連結会計期間）の現地通貨建て月別売上高に対し、前年度（前年同期）の月次平均レートを適用して算出しています。音楽分野のSony Music Entertainment（以下「SME」）及びSony Music Publishing LLC（以下「SMP」）、ならびに映画分野については、米ドルベースで集計した上で、前年度（前年同期）の月次平均米ドル円レートを適用した金額を算出しています。

映画分野の業績の状況は、米国を拠点とするSony Pictures Entertainment Inc.（以下「SPE」）が、全世界にある子会社の業績を米ドルベースで連結していることから、米ドルベースで記載しています。

為替変動による影響額は、売上高については前年度（前年同期）と当年度（当四半期 / 当中間連結会計期間）における平均為替レートの変動を主要な取引通貨建て売上高に適用して算出し、営業損益についてはこの売上高への為替変動による影響額から、同様の方法で算出した売上原価ならびに販売費及び一般管理費への為替変動による影響額を差し引いて算出しています。I&SS分野では独自に為替ヘッジ取引を実施しており、売上高及び営業損益への為替変動による影響額に同取引の影響が含まれています。

これらの情報はIFRSに則って開示されるソニーの連結財務諸表及び要約四半期（中間）連結財務諸表を代替するものではありません。しかしながら、これらの開示は、投資家の皆様にソニーの営業概況をご理解いただくための有益な分析情報と考えています。

音楽分野、映画分野の業績についての注記

音楽分野の業績には、日本の㈱ソニー・ミュージックエンタテインメントの円ベースでの業績、ならびにその他全世界にある子会社の業績を米ドルベースで連結している、SME及びSMPの円換算後の業績が含まれています。

映画分野の業績は、全世界にある子会社の業績を米ドルベースで連結しているSPEの円換算後の業績です。ソニーはSPEの業績を米ドルで分析しているため、一部の記述については「米ドルベース」と特記してあります。

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い、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) 大規模な災害、紛争、感染症などに関するリスク
- (15) 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
- (16) 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（その後に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。