

SONY

# 2025年度 連結業績概要

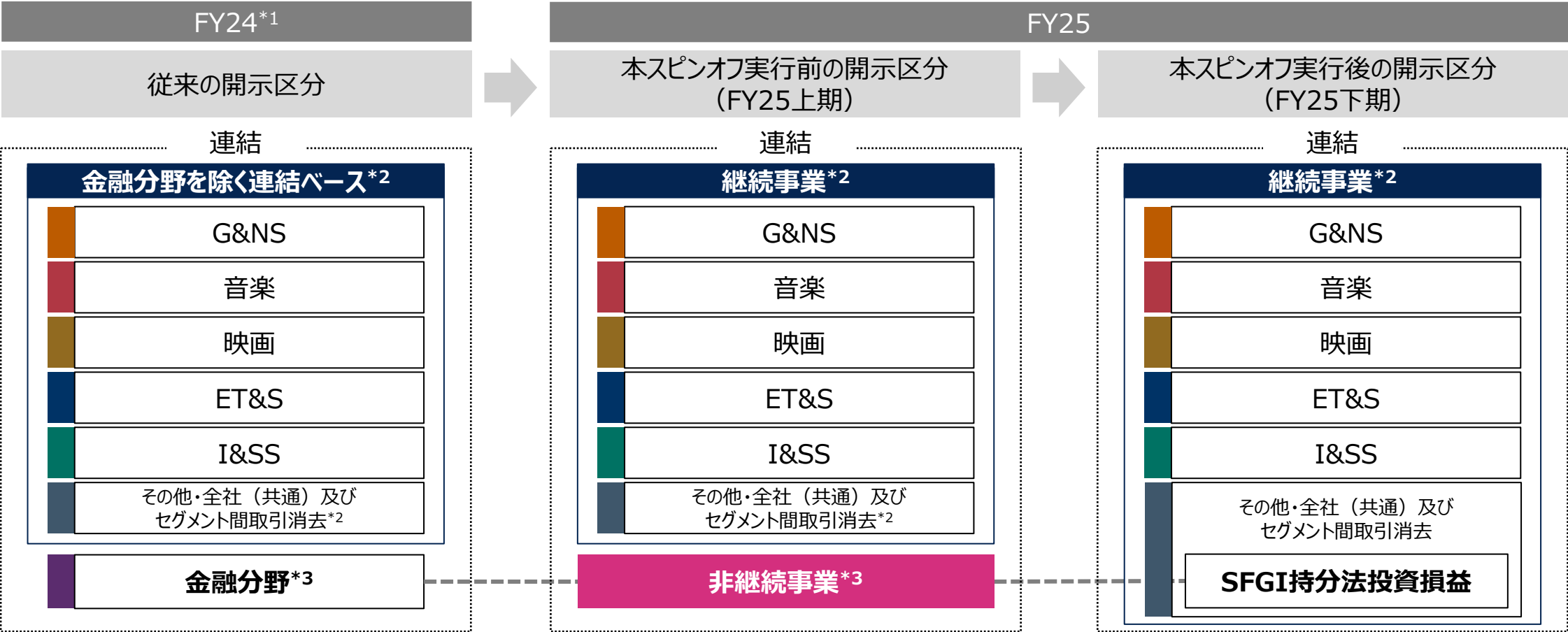
(2026年3月31日に終了した1年間)

2026年5月8日

ソニーグループ株式会社

# 連結業績の開示区分の変更

- 当社は、金融事業を営む完全子会社であったソニーフィナンシャルグループ株式会社（以下「SFGI」）のパーシャル・スピノフ（以下「本スピノフ」）を2025年10月1日付で実行しました。本スピノフの実行方針に係る2025年5月14日の取締役会決議にともない、2025年度第1四半期より、国際財務報告基準（以下「IFRS」）に従い、金融事業を非継続事業に分類し、金融事業を除く継続事業とは区分して表示しています。
- 2025年度第3四半期より、金融事業（当社が継続保有するSFGI株式）に対して持分法を適用し、持分法投資損益を継続事業の営業損益として計上しています。



\*1 FY25.1Q以降、比較年度となるFY24の実績を、IFRSに従い、継続事業と非継続事業の区分に合わせて再表示しています（次頁以降も同じ）。

\*2 継続事業の業績と金融分野を除く連結ベースの業績には、金融分野とそれ以外の分野とのセグメント間取引の金額に相当する差額がありますが、当該差額は軽微です。また、営業キャッシュ・フローにも同様の差額があります。

\*3 非継続事業に分類される前の金融分野の業績と非継続事業に分類された後の金融事業の業績には、金融分野の減価償却費及び償却費に相当する差額があります。

2025年度 業績（継続事業<sup>\*1</sup>）

（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） <sup>*2</sup>	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 <sup>*3</sup>
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

<sup>\*1</sup> 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）。

<sup>\*2</sup> 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）。

<sup>\*3</sup> 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。

2

2025年度 業績（継続事業）前年度比 主な変動要因

	前年度比	主な変動要因 (+) 改善要因、(-) 悪化要因
売上高	+4,447 億円 +4 %	(+) I&SS分野、音楽分野の増収  前年同期の為替レートを適用した場合*、約3%増収
持分法投資損益	△563 億円	(-) その他分野におけるソニー・ホンダモビリティのEVモデルの発売中止にともなう持分法投資損失の追加計上（449億円）
営業利益	+1,709 億円 +13 %	(+) I&SS分野、音楽分野の増益
金融収益(費用)(純額)	△917 億円	(-) Spotify Technology S.A.株式などの評価益の減少
法人所得税	+1,096 億円 〔実効税率 19%→26%〕	(-) FY24において子会社からの資本の払い戻しにともなう税金費用の減少があったことの反動（484億円） (-) FY24において子会社の解散にともなう税金費用の減少があったことの反動（353億円）

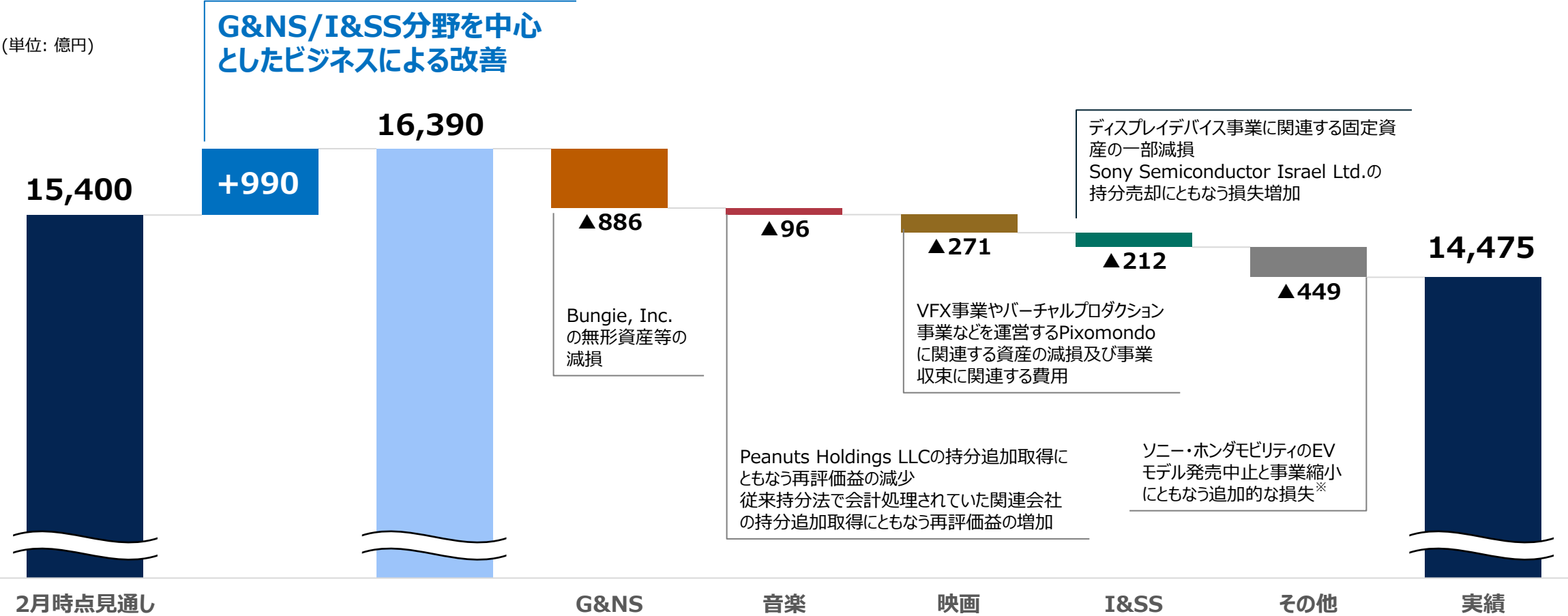
\* 為替変動による売上高及び営業損益への影響についてはP.26を参照（次頁以降も同じ）。

# 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	

# 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り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。

# 2025年度 4Q 業績（継続事業）

(億円)	FY24.4Q	FY25.4Q	前年同期比
売上高	28,049	30,364	+2,315 (+8%)
営業利益	2,152	1,635	△517 (△24%)
営業利益率	7.7%	5.4%	△2.3 pts
税引前利益	2,241	1,238	△1,003 (△45%)
当社株主に帰属する四半期純利益	2,244	831	△1,413 (△63%)
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）	37.04円	13.93円	△23.11 円
平均為替レート			
1米ドル	152.6円	156.7円	
1ユーロ	160.4円	183.6円	

2025年度 4Q セグメント別業績

(億円)			FY24.4Q	FY25.4Q	前年同期比	為替影響
ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)	売上高		10,513	10,224	△289	+561
	営業利益		927	541	△386	+147
音楽	売上高		4,707	5,700	+993	+116
	営業利益		836	1,324	+488	
映画	売上高		4,146	4,729	+583	+144
	営業利益		535	415	△120	
エンタテインメント・テクノロジー & サービス (ET&S)	売上高		4,841	4,924	+84	+190
	営業利益		△204	△49	+155	+69
イメージング&センシング・ソリューション (I&SS)	売上高		4,090	5,244	+1,153	+131
	営業利益		345	328	△17	+65
その他	売上高		256	207	△49	
	営業利益		△98	△676	△578	
全社（共通）及びセグメント間取引消去	売上高		△503	△663	△160	
	営業利益		△189	△248	△58	
継続事業	売上高		28,049	30,364	+2,315	
	営業利益		2,152	1,635	△517	



# 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 連結業績見通し 前年度比 主な変動要因

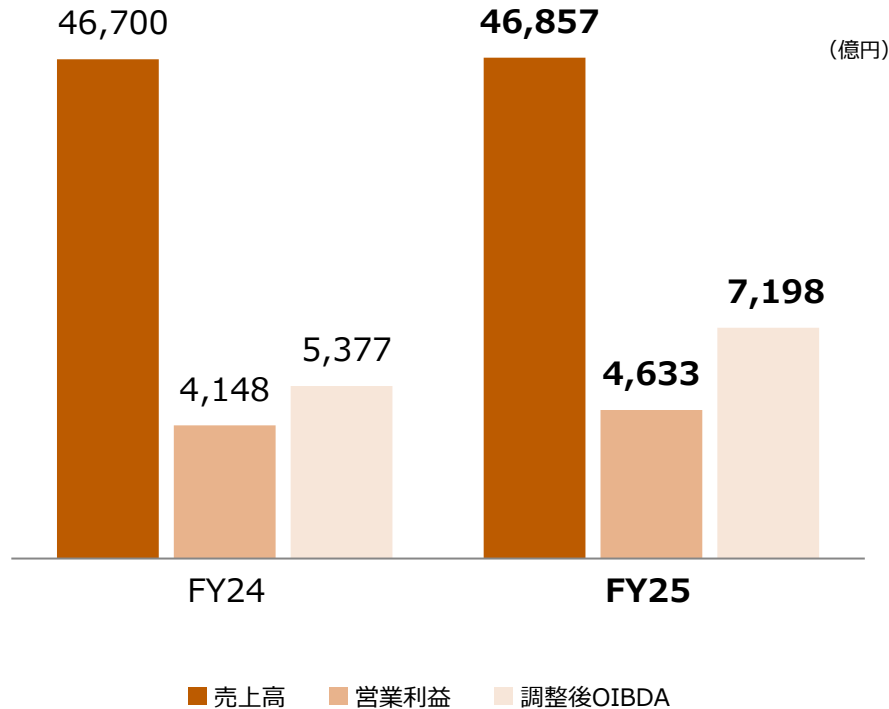
	前年度比	主な変動要因 (+) 改善要因、(-) 悪化要因
売上高	△1,796 億円 △1 %	(-) G&NS分野の減収
営業利益	+1,525 億円 +11 %	(+) G&NS分野の増益
税引前利益	+1,926 億円 +14 %	(+) 営業利益の増益 (+) 為替差損益を見通しに織り込んでいないことによる金融収益（費用）の改善
当社株主に帰属する 当期純利益	+1,291 億円 +13 %	(+) 税引前利益の増益

# 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	営業利益	△835	△950	△115
連結	売上高	124,796	123,000	△1,796
	営業利益	14,475	16,000	+1,525

## 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)

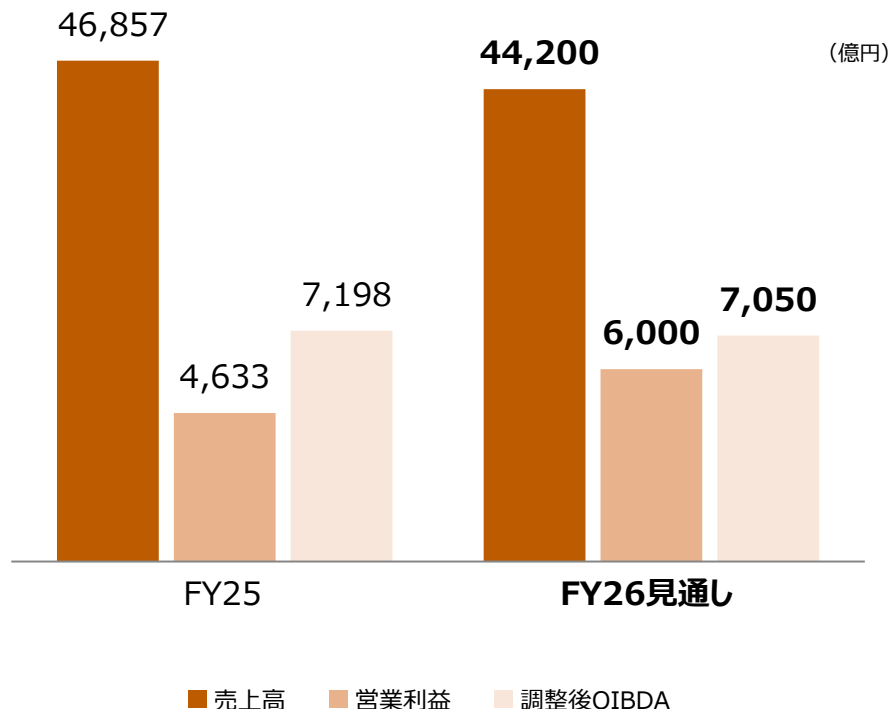
- 当分野として過去最高益を更新し、一時的要因<sup>\*1</sup>を除いたベースでは、45%の増益
- 3月のプレイステーション®全体の月間アクティブユーザー数<sup>\*2</sup>は前年同月比1%増で同期間における過去最高となる1億2,500万アカウント、FY25.4Qの総プレイ時間は前年同期比1%増と、ユーザーエンゲージメントは堅調に推移

\*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)。

## 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

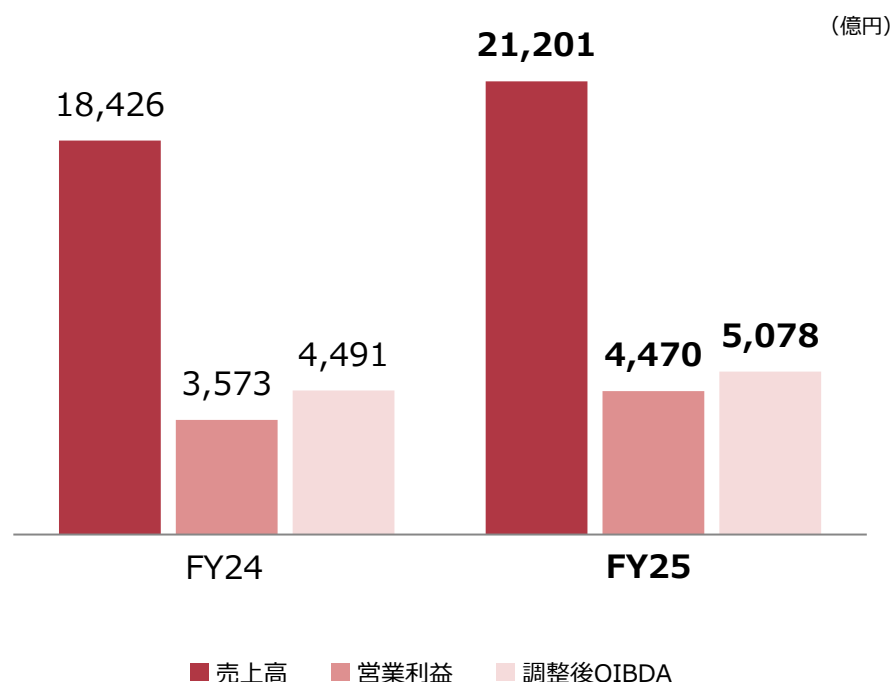
## ■ 営業利益 1,367億円（30%）増益

- （＋）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）

## 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

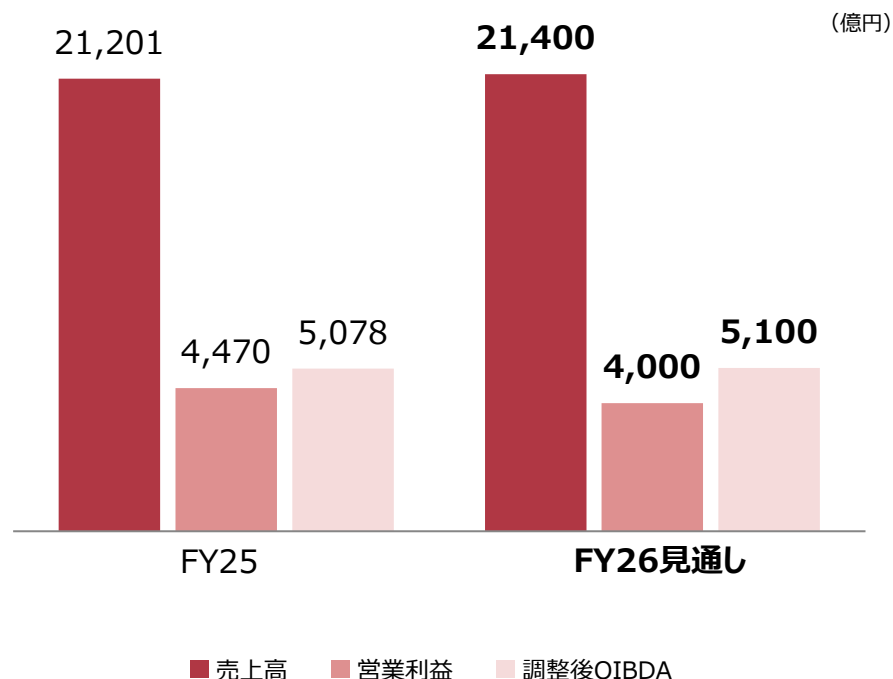
- (+) 増収の影響
- (+) Peanuts Holdings LLCの持分追加取得にともなう再評価益の計上（347億円）

■ 営業利益は、一時的要因<sup>\*</sup>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）

## 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

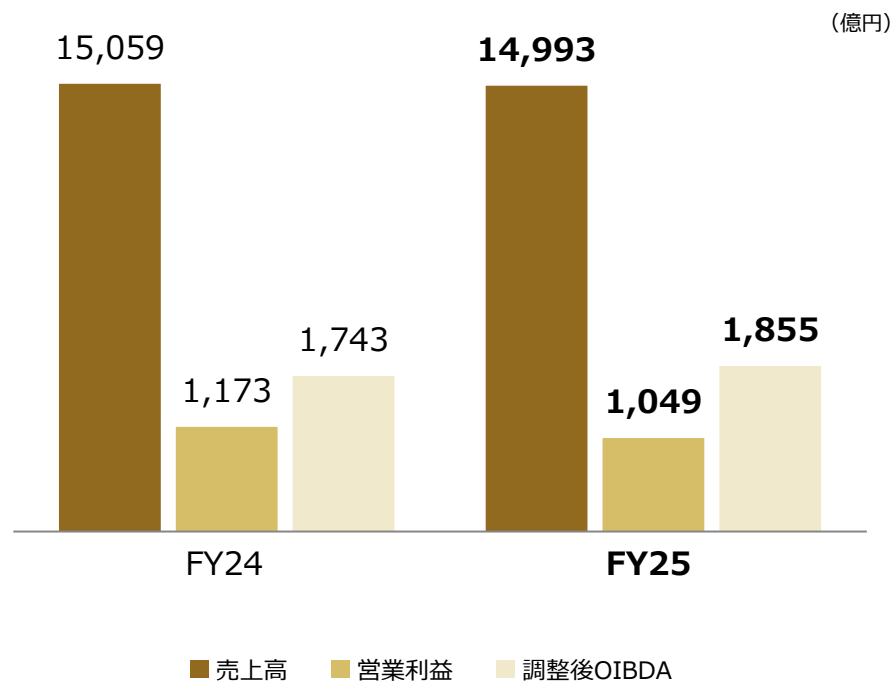
## ■ 営業利益 470億円（11%）減益

- (-) 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に計上した一時要因<sup>\*</sup>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）

## 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%）

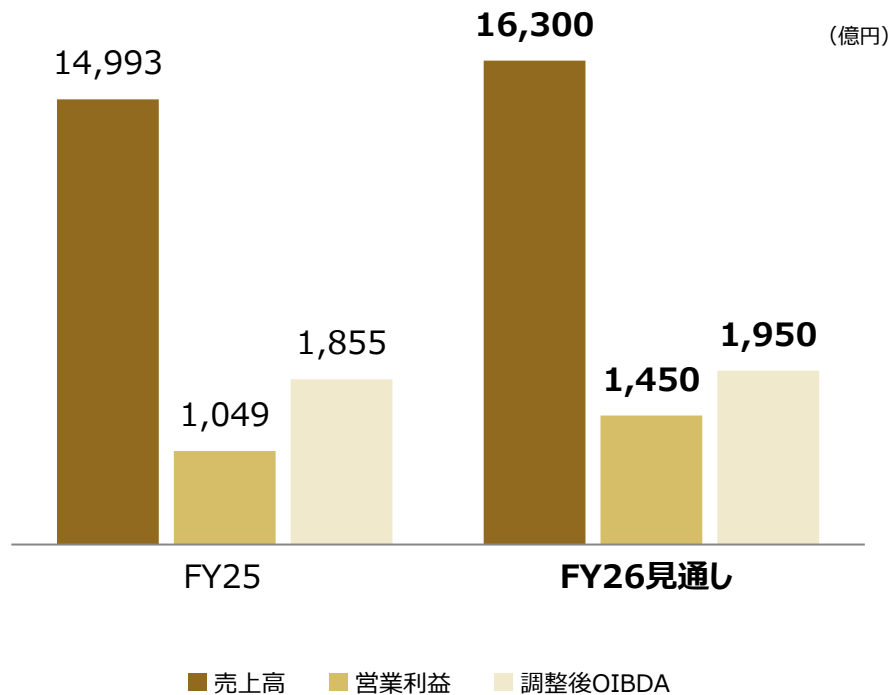
- （-）VFX事業やバーチャルプロダクション事業などを運営するPixomondoの資産の減損及び事業収束に関連する費用（271億円）
- （-）映画製作における減収の影響
- （+）映画製作におけるカタログ作品の貢献の増加
- （+）Crunchyrollの増収の影響

■ 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。



## 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

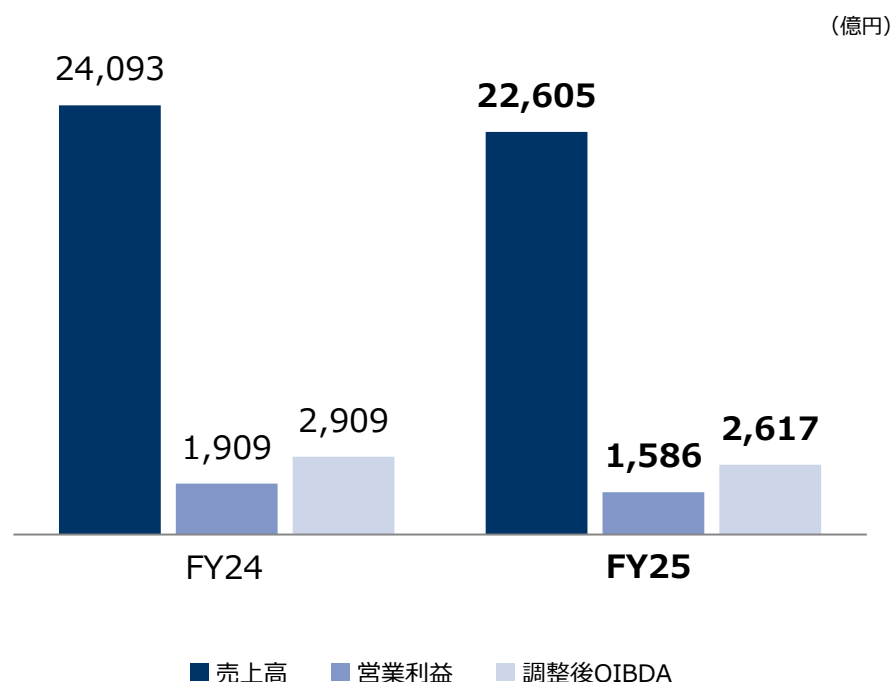
- （+）映画製作における複数の大型作品を含む当年度劇場公開作品からの収入の増加
- （+）有料会員数増加等によるCrunchyrollの増収
- （-）テレビ番組制作における納入作品数の減少
- （-）為替の影響
- （-）映画製作におけるカタログ作品のライセンス収入の減少

## ■ 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

## 売上高、営業利益及び調整後OIBDA

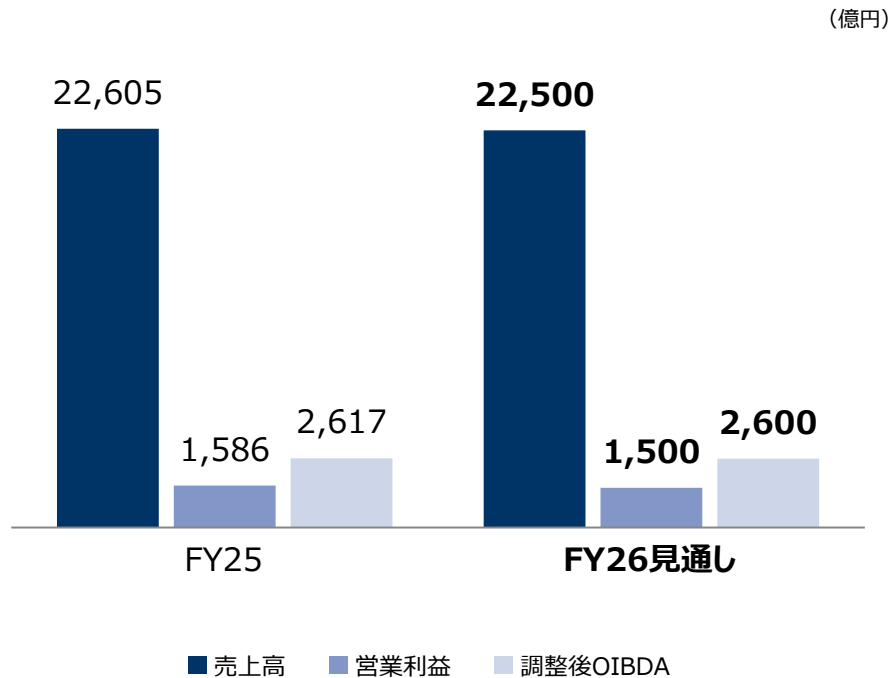


## 2025年度（前年度比）

- **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

## 売上高、営業利益及び調整後OIBDA



## 2026年度見通し（前年度比）

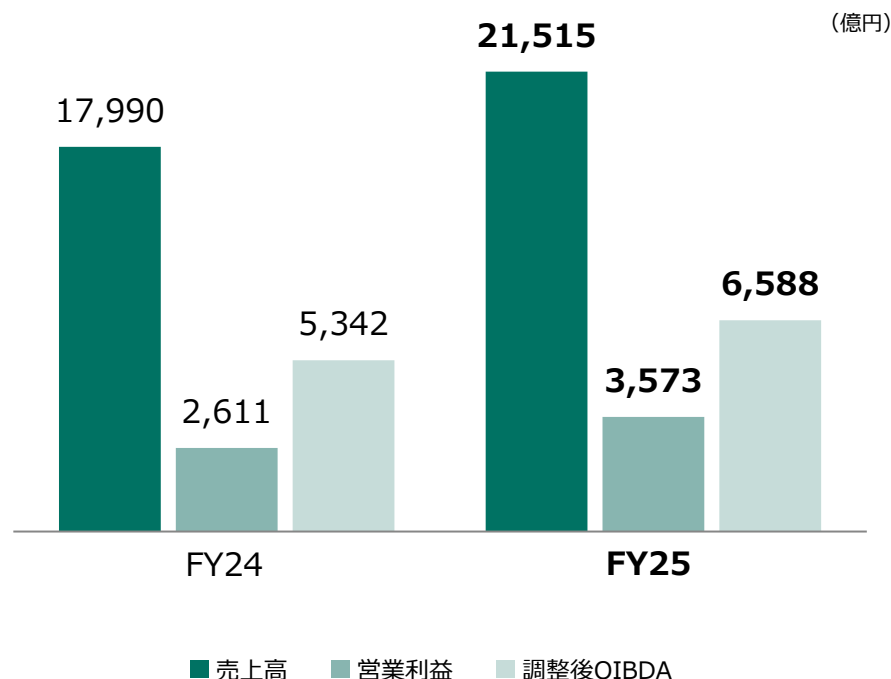
### ■ 売上高 ほぼ前年度並み

### ■ 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

## 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

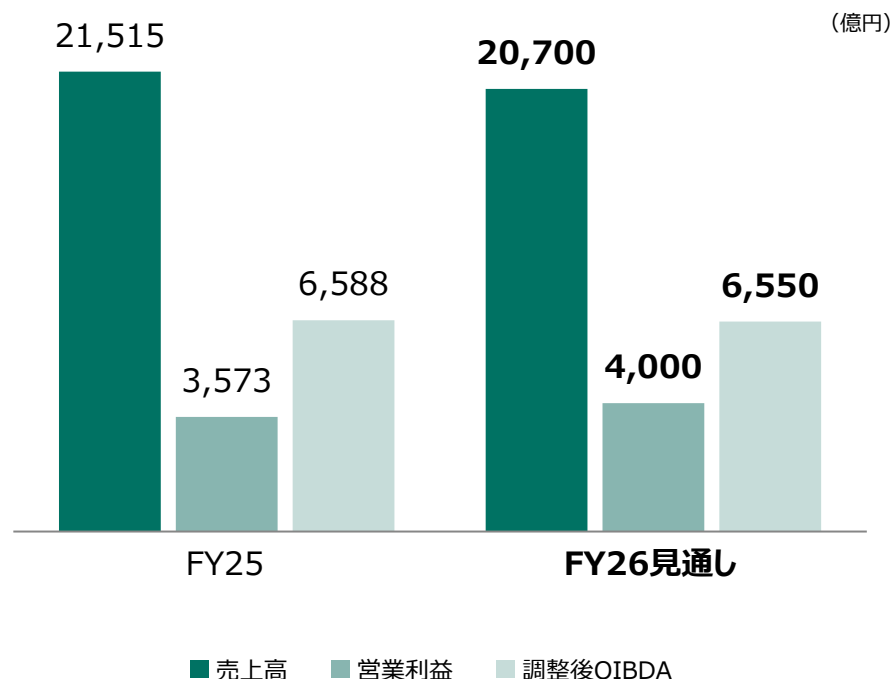
### ■ 営業利益 962億円（37%）増益（為替影響：△125億円）

- （+）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

## 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

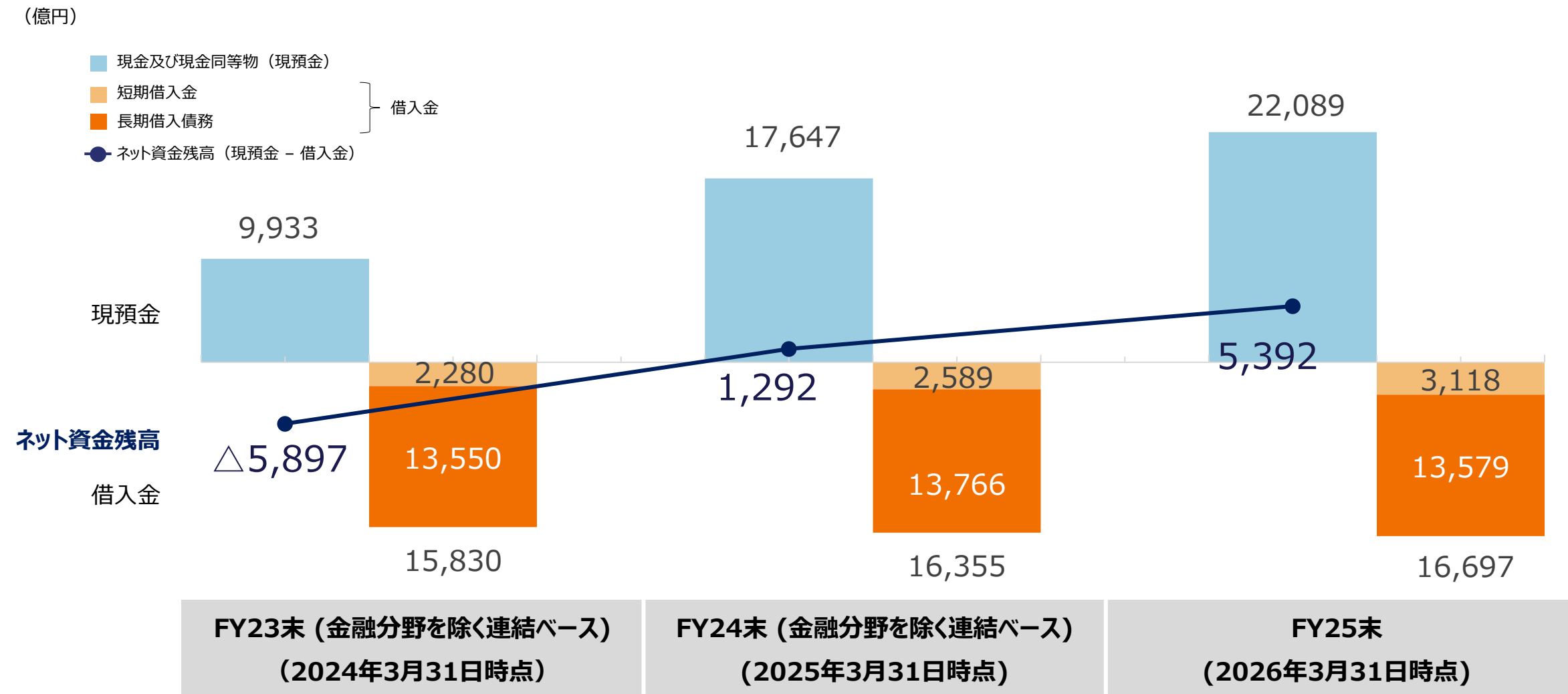
- （－）モバイル機器向けイメージセンサーの減収
- （＋）デジタルカメラ向けイメージセンサーの増収

### ■ 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

# 現預金・借入金残高



「2025年3月期 決算短信」JP.21 金融分野を除くソニー連結 要約財政状態計算書及び「2026年3月期 決算短信」JP.2 連結財政状態計算書 参照  
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有益な情報を提供すると考えています。

# 2025年度 キャッシュ・フロー（CF）（継続事業） 前年度比 主な変動要因

(億円)	FY25	前年度比	主な変動要因 (+) 改善要因、(-) 悪化要因
営業CF	+19,663	△51 受取の減少	(-) 営業債権及び契約資産の減少額の縮小 (-) 棚卸資産の減少額の縮小 (-) 営業債務の増加額の縮小 (+) 非資金調整項目*を加味した後の税引前利益の増加
投資CF	△7,842	+1,190 支払の減少	(+) 固定資産の購入による支払の減少 (+) ビジネスの買収等による支出の減少 (-) 投資及び貸付額の増加
財務CF	△8,335	△5,562 支払の増加	(-) 自己株式の取得額の増加 (-) 非支配持分からの払込による収入の減少 (-) 長期借入債務による調達額の減少
現金及び現金同等物	22,089	+4,442	

キャッシュ・フロー計算書は「2026年3月期 決算短信」P.13を参照

\* 減価償却費及び償却費（契約コストの償却を含む）、その他の営業損（益）（純額）、有価証券に関する損（益）（純額）ならびに持分法による投資損失（純額）（受取配当金相殺後）

継続事業ベース  
営業利益年平均成長率  
(2023年度→2026年度)

**10%以上**

継続事業ベース  
3年間累計営業利益率  
(2024年度～2026年度)

**10%以上**



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)

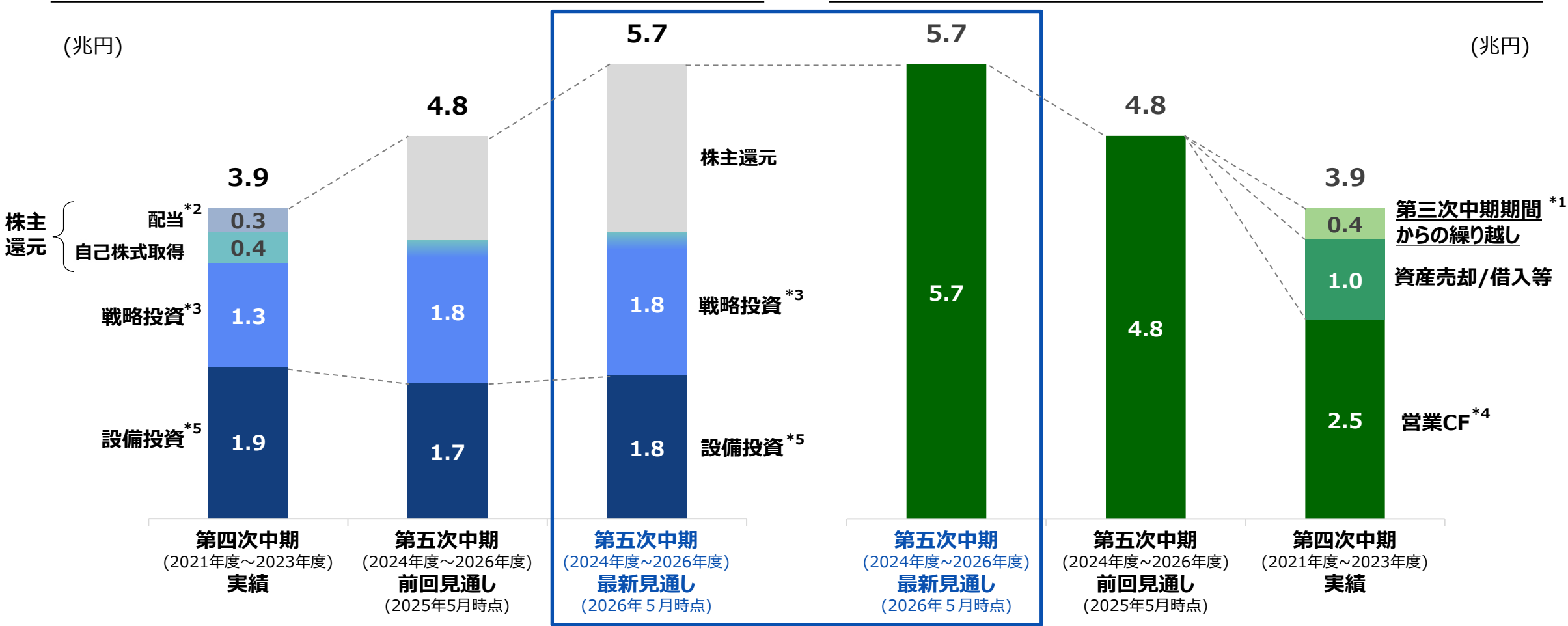
**16%**

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%**

キャピタルアロケーション内訳

原資



\*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 戦略投資に含め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。

## 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(株)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、これら業績見通しに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。