

# 2026年度 第1四半期 連結業績概要

(2026年6月30日に終了した3カ月間)

2026年7月31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より全面的に依拠することは控えるよう願います。  
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/>)。

## 令和8年熊本地震について

- CFOの陶です。
- 業績説明に先立って、7月28日に発生した令和8年熊本地震の影響についてお話しします。
- 最初に、本地震により被災された方々、日常生活に不自由をされている方々に、心よりお見舞い申し上げます。
- 熊本県及びその周辺の各県には、当社の半導体事業所が複数所在しており、全ての事業所が本地震の影響を受けていますが、数名の軽傷者を除き、その他の人的被害はありませんでした。
- 震源から比較的近い、熊本県菊陽町のソニーセミコンダクタマニュファクチャリング株式会社の熊本テクノロジーセンターは震度5強の揺れを受け、地震発生直後から生産活動を停止しており、現在生産再開に向けた復旧活動を続けています。
- 長崎、大分、鹿児島各生産拠点については、建屋・ファシリティに大きな被害はなく、生産活動を再開しています。
- 引き続き、生産の完全復旧に向けた取り組みを進め、その進捗及び事業への影響については、今後随時アップデートしていきます。
- なお、現時点で本地震による業績影響を合理的に見積もることは困難であることから、本日お示しする通期業績見通しには織り込んでいません。
- それでは、業績説明に移ります。

## 2026年度 1Q連結業績

| (億円)                                | FY25.1Q | FY26.1Q       | 前年同期比            |
|-------------------------------------|---------|---------------|------------------|
| 売上高                                 | 26,216  | <b>28,378</b> | +2,162<br>(+8%)  |
| 営業利益                                | 3,400   | <b>4,765</b>  | +1,365<br>(+40%) |
| 営業利益率                               | 13.0%   | <b>16.8%</b>  | +3.8 pts         |
| 税引前利益                               | 3,566   | <b>4,775</b>  | +1,209<br>(+34%) |
| 当社株主に帰属する四半期純利益*                    | 2,590   | <b>3,422</b>  | +831<br>(+32%)   |
| 普通株式1株当たり当社株主に<br>帰属する四半期純利益（希薄化後）* | 42.84円  | <b>57.82円</b> | +14.98 円         |
| 平均為替レート                             |         |               |                  |
| 1米ドル                                | 144.6円  | <b>159.3円</b> |                  |
| 1ユーロ                                | 163.6円  | <b>185.3円</b> |                  |

\* 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日の当社取締役会決議にともない、FY25.1Q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るため、上記の当社株主に帰属する四半期純利益及び普通株式1株当たり当社株主に帰属する四半期純利益（希薄化後）のFY25.1Q実績は継続事業の金額を記載しています。FY26.1Qにおいては、非継続事業からの純損益を計上していないため、継続事業と連結の金額に差はありません（次頁以降も同じ）。

- 当四半期の連結売上高は、前年同期比8%増の2兆8,378億円、連結営業利益は40%増の4,765億円と、いずれも第1四半期として過去最高を更新しました。
- 当期純利益は、32%増の3,422億円となりました。

## 2026年度 1Q セグメント別業績

| (億円)                         |      | FY25.1Q | FY26.1Q | 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  | 9,365   | 9,371   | +6     | +817 |
|                              | 営業利益 | 1,480   | 2,020   | +541   | +191 |
| 音楽                           | 売上高  | 4,653   | 5,620   | +967   | +421 |
|                              | 営業利益 | 928     | 1,059   | +131   |      |
| 映画                           | 売上高  | 3,271   | 3,151   | △120   | +291 |
|                              | 営業利益 | 187     | 248     | +61    |      |
| エンタテインメント・テクノロジー&サービス (ET&S) | 売上高  | 5,343   | 5,439   | +96    | +384 |
|                              | 営業利益 | 431     | 426     | △5     | +95  |
| イメージング&センシング・ソリューション (I&SS)  | 売上高  | 4,082   | 5,127   | +1,045 | +406 |
|                              | 営業利益 | 543     | 1,222   | +680   | +232 |
| その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去       | 売上高  | △498    | △330    | +168   |      |
|                              | 営業利益 | △169    | △210    | △41    |      |
| 連結                           | 売上高  | 26,216  | 28,378  | +2,162 |      |
|                              | 営業利益 | 3,400   | 4,765   | +1,365 |      |

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、「2026年度1Qセグメント別業績」のスライドに記載の通りです。

2026年度 連結業績見通し

| (億円)             | FY25    | FY26見通し   |           |                 |        |      |        |
|------------------|---------|-----------|-----------|-----------------|--------|------|--------|
|                  |         | 5月時点      | 7月時点      | 5月時点比           |        |      |        |
| 売上高              | 124,796 | 123,000   | 125,000   | +2,000<br>(+2%) |        |      |        |
| 営業利益             | 14,475  | 16,000    | 17,200    | +1,200<br>(+8%) |        |      |        |
| 営業利益率            | 11.6%   | 13.0%     | 13.8%     | +0.8 pts        |        |      |        |
| 税引前利益            | 14,224  | 16,150    | 17,100    | +950<br>(+6%)   |        |      |        |
| 当社株主に帰属する当期純利益*1 | 10,309  | 11,600    | 12,100    | +500<br>(+4%)   |        |      |        |
| 営業キャッシュ・フロー*1    | 19,663  | 15,000    | 15,000    | －               |        |      |        |
| 為替レート            | 実績・平均   | 1Q-4Q（前提） | 2Q-4Q（前提） | 1株当たり配当金（予定）    |        |      |        |
| 1米ドル             | 150.7円  | 150円前後    | 153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    | 175円前後    | 17.5 円          | 17.5 円 | 35 円 | +10 円  |

2026年7月28日に発生した令和8年（2026年）熊本地震による業績への影響については、現時点で合理的な算定が困難であることから、上記の見通しには織り込んでいません（次頁以降も同じ）。

\*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実績は継続事業の金額を記載しています。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、継続事業と連結の金額に差はありません（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。

- 通期の連結業績見通しは、売上高を前回から2%増の12兆5,000億円、営業利益を8%増の1兆7,200億円、当期純利益を4%増の1兆2,100億円としました。
- 営業キャッシュ・フロー見通しは、前回から変更なく、1兆5,000億円としました。
- 米国の関税還付については、当年度においてグループ全体で約800億円の支払い済み関税の還付を見込んでおり、今回の見通しでは、その大半を連結営業利益の上方修正に充てています。

## 2026年度 セグメント別 業績見通し

| (億円)                             |      | FY25    | FY26見通し |         |        |      |
|----------------------------------|------|---------|---------|---------|--------|------|
|                                  |      |         | 5月時点    | 7月時点    | 5月時点比  |      |
| ゲーム&ネットワークサービス<br>(G&NS)         | 売上高  | 46,857  | 44,200  | 45,400  | +1,200 |      |
|                                  | 営業利益 | 4,633   | 6,000   | 6,600   | +600   |      |
| 音楽                               | 売上高  | 21,201  | 21,400  | 21,900  | +500   |      |
|                                  | 営業利益 | 4,470   | 4,000   | 4,200   | +200   |      |
| 映画                               | 売上高  | 14,993  | 16,300  | 16,600  | +300   |      |
|                                  | 営業利益 | 1,049   | 1,450   | 1,500   | +50    |      |
| エンタテインメント・テクノロジー&<br>サービス (ET&S) | 売上高  | 22,605  | 22,500  | 22,500  | -      |      |
|                                  | 営業利益 | 1,586   | 1,500   | 1,500   | -      |      |
| イメージング&<br>センシング・ソリューション (I&SS)  | 売上高  | 21,515  | 20,700  | 21,100  | +400   |      |
|                                  | 営業利益 | 3,573   | 4,000   | 4,200   | +200   |      |
| その他、全社（共通）及び<br>セグメント間取引消去       |      | 営業利益    | △835    | △950    | △800   | +150 |
| 連結                               | 売上高  | 124,796 | 123,000 | 125,000 | +2,000 |      |
|                                  | 営業利益 | 14,475  | 16,000  | 17,200  | +1,200 |      |

- セグメント別の通期業績見通しは、「2026年度セグメント別業績見通し」のスライドに記載の通りです。

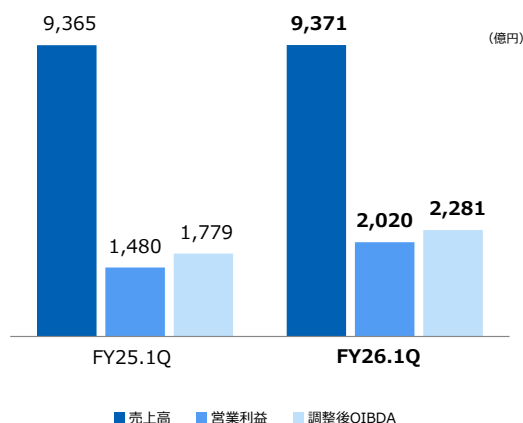


Sony Financial  
Group

## ソニーフィナンシャル グループの持分法適用除外

- その他分野において、持分法を適用していたソニーフィナンシャルグループ（ソニーフィナンシャルグループ株式会社）については、先月開催された同社株主総会以降、会計上の持分法適用基準に合致しなくなったため、第1四半期をもって持分法損益の取り込みを終了し、第2四半期以降は見通しに含めていません。
- なお、これはあくまで会計処理の変更であり、グループ内における同社の位置付けや、同社との協業及び資本関係には変更はありません。
- 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



## 2026年度第1四半期（前年同期比）

## ■ 売上高 ほぼ横ばい（為替影響：+817億円）

- (+) 為替の影響
- (-) 自社制作以外のゲームソフトウェア販売減少
- (-) 販売台数減少によるハードウェアの減収

## ■ 営業利益 541億円（37%）増益（為替影響：+191億円）

- (+) 米国関税還付の影響
- (+) 為替の好影響
- (-) 次世代プラットフォームに向けた投資や構造改革を含むコストの増加

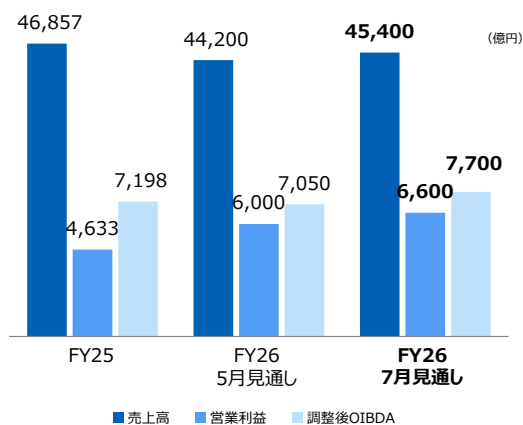
- 6月のプレイステーション®全体の月間アクティブユーザー数<sup>\*</sup>は、前年同月比2%増、6月としては過去最高となる1億2,500万アカウント
- 当四半期の総プレイ時間は前年同期比4%減となったが、前年同期には主要タイトルのシーズンアップデートや、新作のヒットがあったことを勘案すると、ユーザーエンゲージメントは堅調

\* 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.27を、調整表については「2026年度第1四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。
- ・ 当四半期の売上高は、前年同期比ほぼ横ばいの9,371億円となりました。
- ・ 営業利益は、次世代プラットフォームに向けた投資や構造改革費用を含むコスト増はあったものの、米国関税還付の影響などにより、前年同期比37%増の2,020億円となりました。



## 売上高、営業利益及び調整後OIBDA



## 2026年度見通し（5月時点比）

## ■ 売上高 1,200億円（3%）上方修正

（+）為替の影響

## ■ 営業利益 600億円（10%）上方修正

（+）米国関税還付の影響

（+）為替の好影響

（+）コストの改善

（-）FY26の自社制作ゲームソフトウェアのタイトルロードマップ調整による影響

■ メモリ市況のプレイステーション®5ハードウェアへの影響については、FY26の販売予定台数に対するメモリ必要量の確保は完了しており、FY26のハードウェア損益が前年度並みになる計画に変更はない

- 通期の見通しは、主に為替の影響により、売上高を前回から3%増の4兆5,400億円としました。
- 営業利益見通しは、米国関税還付や為替の影響、追加のコスト改善などにより、前回から10%増の6,600億円としています。



## Game & Network Services

- プラットフォームビジネス
- スタジオビジネス

- 6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2%増、6月としては過去最高の1億2,500万アカウントとなりました。
- 当四半期の総プレイ時間は前年同期比4%減となりましたが、前年同期には主要タイトルのシーズンアップデートや、新作のヒットがあったことを勘案すると、ユーザーエンゲージメントは堅調であったと評価しています。
- 年末に向けてさまざまな大型タイトルの発売が控えていることから、今後の更なるエンゲージメント指標の改善に期待しています。
- メモリ市況のプレイステーション®5（PS5™）ハードウェアへの影響については、当年度販売予定台数に対するメモリ必要量の確保は完了しており、当年度のハードウェア損益が前年度並みになる計画に変更はありません。
- 引き続き、PS5ハードウェアの需要動向とメモリの追加確保の可能性を見極めながら、インストールベースの更なる上積みを目指していきます。

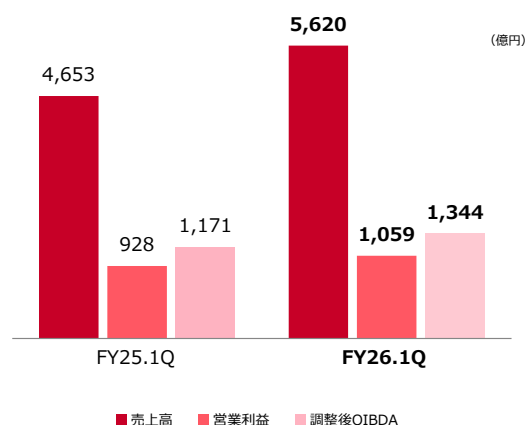


## Game & Network Services

- プラットフォームビジネス
- スタジオビジネス

- スタジオビジネスでは、『MLB The Show』シリーズの新作や、初回リリースから3年目に入った『Helldivers 2』などのライブサービスタイトルが、引き続き安定して収益に貢献しています。
- 『Marathon』は、6月のシーズン2リリースにより、高いユーザーリテンション率を維持しつつ、新規ユーザーの獲得も進んでいます。
- 当年度発売のタイトルについては、4月に発売した『SAROS』が、Metacriticスコアで88点と高い評価を獲得し、ユーザーベースを着実に拡大しています。
- また今後は、8月に『MARVEL Tōkon: Fighting Souls』、9月に『Marvel's Wolverine』、さらに来年2月には『God of War Laufey』の発売を予定しており、引き続き当分野の業績を牽引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



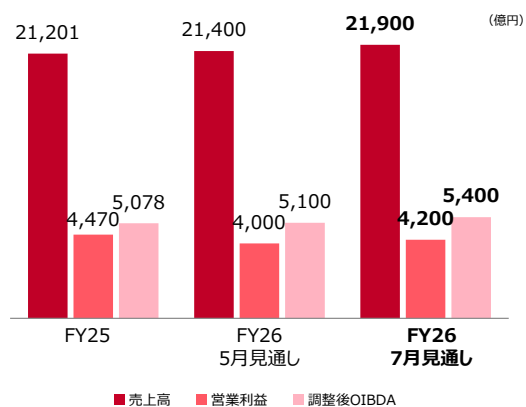
## 2026年度第1四半期（前年同期比）

- **売上高 967億円（21%）増収**（為替影響：+421億円）
  - （+）為替の影響
  - （+）音楽制作における興行・物販からの収入増加
  - （+）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
- **営業利益 131億円（14%）増益**
  - （+）増収の影響

■ FY26.1Qのストリーミング売上成長率（ドルベース）は音楽制作で前年同期比10%増、音楽出版で8%増

- 次に、音楽分野です。
- 当四半期の売上高は、為替の影響に加え、音楽制作におけるライブ興行収入の増加やストリーミング売上増などにより、前年同期比21%増の5,620億円となりました。
- 営業利益は14%増の1,059億円となり、第1四半期として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（5月時点比）

## ■ 売上高 500億円（2%）上方修正

- (+) 為替の影響
- (+) Recognition Music Groupの連結子会社化の影響

## ■ 営業利益 200億円（5%）上方修正

- (+) Recognition Music Groupの連結子会社化の影響
- (+) 為替の好影響

- 通期の見通しは、主に為替やRecognition Music Groupの連結子会社化の影響により、売上高を前回から2%増の2兆1,900億円、営業利益を5%増の4,200億円としました。



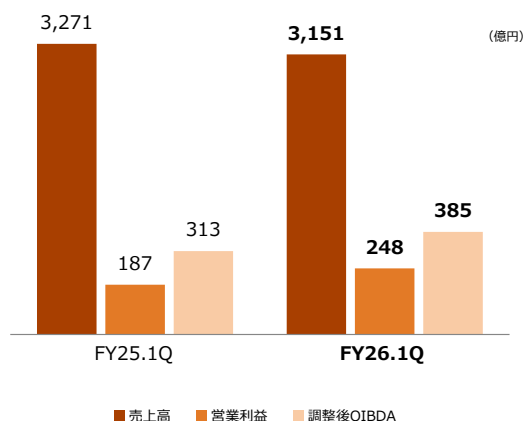
## Music

### - 現状認識

- 当四半期のストリーミング売上は、ドルベースで、音楽制作では前年同期比10%増、音楽出版では8%増となりました。
- 映画『Michael』のグローバルでのヒットにより、SMG（Sony Music Group）が音楽カタログを共同保有するMichael Jacksonの楽曲は、ストリーミング再生回数が公開前の約4倍と大幅に伸長しています。
- なかでも、Z世代によるストリーミング再生回数が大きく伸びていることは、Michael Jacksonの楽曲が新たな若い世代のファンを獲得し、今後も未永く聴き継がれていくであろうことを示しているものと捉えています。
- 市場全体でカタログの視聴が増加する中、SMGはグローバルなカタログ運用の知見を活かし、新たな市場やオーディエンスにリーチを拡大することで、カタログ価値を継続的に向上させており、今後AIを活用した新たなライセンス機会の拡大により、更なる価値向上が期待できると考えています。
- また、当四半期にはElla Langleyの最新アルバム『Dandelion』が、全米Billboardアルバムチャートで1位、そのリードシングルも同シングルチャートで女性アーティストとして歴代最長の首位記録を更新するなど、新しいヒットアーティストの創出も着実に進んでおり、引き続きカタログとの両輪で事業基盤を更に強化していきます。



## 売上高、営業利益及び調整後OIBDA



## 2026年度第1四半期（前年同期比）

以下の要因分析は米ドルベース

## ■ 売上高 120億円（4%）減収

米ドルベース：△285百万米ドル（△13%）

- （－）テレビ番組制作における納入作品数の減少
- （－）映画製作における当年度劇場公開作品からの収入減少
- （＋）主に有料会員数増加によるCrunchyrollの増収

## ■ 営業利益 61億円（33%）増益

米ドルベース：＋27百万米ドル（＋21%）

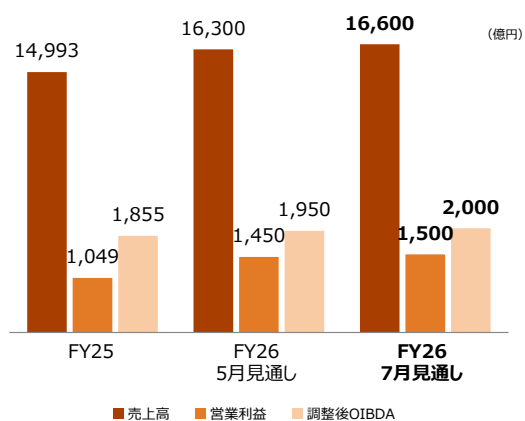
- （＋）映画製作における当年度劇場公開作品に係る広告宣伝費の減少
- （－）映画製作におけるカタログ作品の貢献の減少
- （－）テレビ番組制作における減収の影響

■ Crunchyrollは、会員数を2026年3月末の2,100万人超から引き続き伸ばしており、FY26.1Qの業績も前年同期比で拡大

- 次に、映画分野です。
- 当四半期の売上高は、Crunchyrollの増収はあったものの、テレビ番組制作における納入作品数の減少などにより、前年同期比4%減の3,151億円となりました。
- 営業利益は、劇場公開に係るマーケティング費用の減少などにより、33%増の248億円となりました。

## 売上高、営業利益及び調整後OIBDA

## 2026年度見通し（5月時点比）



## ■ 売上高 300億円（2%）上方修正

(+) 為替の影響

## ■ 営業利益 50億円（3%）上方修正

(+) テレビ番組制作におけるカタログ作品からのライセンス収入の増加の影響

- 通期の見通しは、主に為替の影響により、売上高を前回から2%増の1兆6,600億円とし、営業利益を3%増の1,500億円としました。





Pictures

## - 現状認識

- 今週末から、世界各地で劇場公開される『Spider-Man: Brand New Day』は、SPE（Sony Pictures Entertainment Inc.）を代表する、最も象徴的で長年にわたり愛されてきたフランチャイズの一つであり、本作のヒットに期待しています。
- 今年6月、SPEは、バーチャルとフィジカルを繋ぐ最先端のシェアード・リアリティ技術を手掛けるCosmへの戦略的投資により、体験型エンタテインメントを更に強化することを発表しました。
- この提携を通して、SPEは、世界中のファンに没入感のある新たなコンテンツ体験を提供し、ソニーグループが持つ幅広いIPの価値拡大を図っていきます。



Creative Entertainment Vision

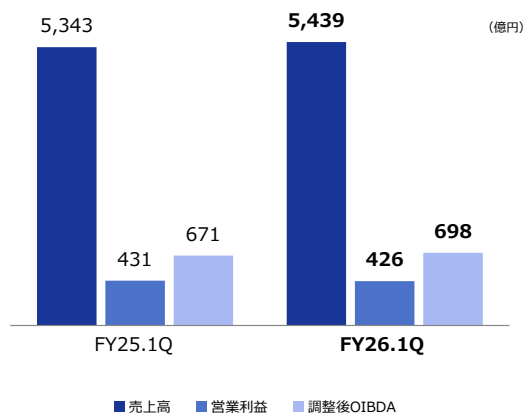
# Create Infinite Realities

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

- アニメについては、Creative Entertainment Visionを支える柱の一つとして、クリエイターやパートナー企業とともに、グループ横断で更なる事業成長に向けた取り組みを推進しています。
- アニプレックス（株式会社アニプレックス）とKADOKAWA（株式会社KADOKAWA）は、2026年3月に共同で設立したアニメ映画配給会社のアニメック（株式会社アニメック）を通じて、この5月から劇場版アニメの配給を始めており、今後アニプレックスの手掛ける作品や、KADOKAWAの小説やゲームを原作とする作品などの配給を進めていきます。
- アニプレックスとCrunchyrollは、引き続きアニメIPの育成・展開で連携しており、世界的ヒットとなっている人気アニメ『俺だけレベルアップな件』の劇場版の製作を決定しました。
- なお、Crunchyrollは、会員数を今年3月末の2,100万人超から引き続き伸ばしており、当四半期の業績も前年同期比で拡大しています。

## 売上高、営業利益及び調整後OIBDA



## 2026年度第1四半期（前年同期比）

- **売上高 96億円（2%）増収**（為替影響：+384億円）
  - （+）為替の影響
  - （-）ディスプレイをはじめとする各事業における販売台数の減少
- **営業利益 ほぼ横ばい**（為替影響：+95億円）
  - （+）為替の好影響
  - （-）イメージング及びディスプレイにおけるメモリコスト増加の影響

■ FY26.1Qのイメージング市場は、中国においては前年比マイナス成長が継続したものの、それ以外の地域については安定的に推移

- 次に、ET&S分野です。
- 当四半期の売上高は、前年同期比2%増の5,439億円、営業利益はほぼ横ばいの426億円となりました。

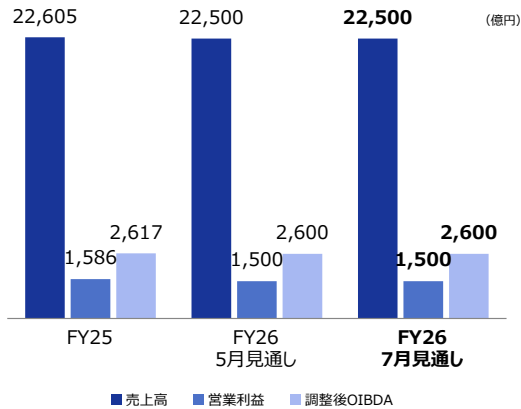
売上高、営業利益及び調整後OIBDA

2026年度見通し（5月時点比）

■ 売上高 5月時点から変更なし

■ 営業利益 5月時点から変更なし

（+）米国関税還付の影響



■ メモリ価格高騰の継続は、引き続きFY26における当分野の重要な事業課題ではあるものの、調達及び設計によるコスト削減施策や為替対応を含む価格戦略に、事業の総力を挙げて取り組んでおり、分野全体で前回見通しの利益水準を維持できる見込み

- 通期の見通しは、前回から変更ありません。



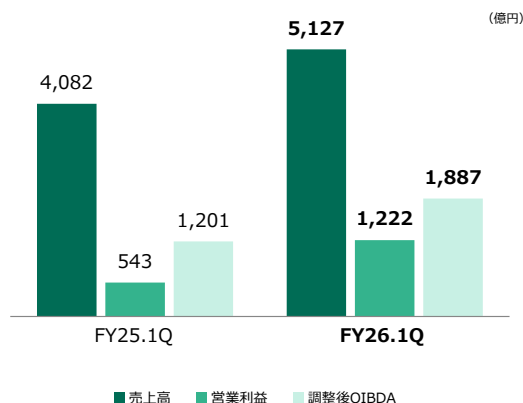
## Entertainment, Technology & Services

### - 現状認識

- 当四半期のイメージング市場は、中国においては前年比マイナス成長が継続したものの、それ以外の地域については安定的に推移しました。
- このような中、当社は、「カメラグランプリ2026」で大賞を受賞した『a7 V』や、6月に発売した『a7R VI』の販売が好調で、平均販売価格の底上げとフルフレームカメラ市場シェアの拡大に貢献し、イメージング事業全体でも前年同期並みの売上を確保できました。
- ディスプレイ事業では、当社家庭用テレビ史上最大の色域を誇る新製品「True RGB」ブラビアが好評を博しています。
- メモリ価格高騰の継続は、引き続き当年度における当分野の重要な事業課題ですが、調達及び設計によるコスト削減施策や為替対応を含む価格戦略に、事業の総力を挙げて取り組んでおり、分野全体で前回見通しの利益水準を維持できる見込みです。



売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2026年度第1四半期（前年同期比）

■ 売上高 1,045億円（26%）増収（為替影響：+406億円）

- （+）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
- （+）為替の影響

■ 営業利益 680億円（125%）増益（為替影響：+232億円）

- （+）増収の影響
- （+）為替の好影響

■ FY26.1Qのモバイル機器向けイメージセンサーの出荷は、台数ベースでは前年同期比で微増に留まったものの、顧客ミックス、商品ミックスの改善と為替の影響により、金額ベースでは前年同期から大幅に伸長

- 最後に、I&SS分野です。
- 当四半期の売上高は、主にモバイルセンサーの単価上昇や為替の影響により、前年同期比26%増の5,127億円となりました。
- 営業利益は約2.3倍の1,222億円となり、第1四半期として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（5月時点比）

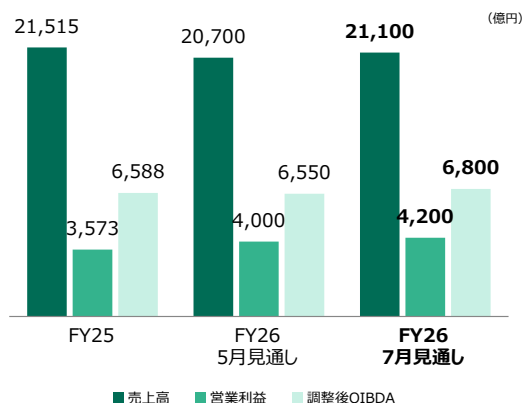
### ■ 売上高 400億円（2%）上方修正

（+）為替の影響

### ■ 営業利益 200億円（5%）上方修正

（+）為替の好影響

（-）TSMC\*との合併会社設立に向けた準備費用の計上



- 下期に向けてメモリ市況の影響がハイエンド端末の出荷数量にも及ぶことが想定されることから、通期の見通しについては引き続き慎重に見ており、モバイル機器向けイメージセンサー全体として前年度から若干の減収を見込む

2026年7月28日に発生した令和8年（2026年）熊本地震による業績への影響については、現時点で合理的な算定が困難であることから、上記の見通しには織り込んでいません。  
\*Taiwan Semiconductor Manufacturing Company Limited

- 通期の見通しは、主に為替の影響により、売上高を前回から2%増の2兆1,100億円、営業利益を5%増の4,200億円としました。



## Imaging & Sensing Solutions

### - 現状認識

- 当四半期のスマートフォン製品市場は、2四半期連続でのマイナス成長となった一方で、当社の主要顧客をはじめとするハイエンドメーカーは出荷台数と市場シェアを拡大しています。
- これに合わせて、当社のモバイルセンサー出荷は、台数ベースは前年同期から微増に留まったものの、顧客ミックス、商品ミックスの改善と為替の影響により、金額ベースでは前年同期から大幅に伸長しました。
- 下期に向けては、メモリ市況の影響がハイエンド端末の出荷数量にも及ぶことが想定されることから、通期の見通しについては引き続き慎重に見ており、モバイルセンサー全体として前年度から若干の減収となると見えています。
- 5月に発表したTSMC（Taiwan Semiconductor Manufacturing Company Limited）との次世代イメージセンサーの開発・製造に関する戦略的提携については、確定契約の締結に向けて、より詳細の協議が順調に進んでいます。
- このTSMCとのJV設立に向けた準備費用として、約100億円を通期の見通しに追加で織り込みました。
- 世界最高水準の半導体プロセス技術を持つTSMCとの提携を通じて、高密度化など将来のイメージセンサーの技術競争力を更に高め、モバイルセンサーに加えてフィジカルAI領域などでの需要増を確実に取り込むことで、イメージセンサー市場におけるNo.1ポジションをより強固なものにしていきたいと考えています。



## クロージング

- 全体を総括しますと、G&NS、音楽、I&SS分野が第1四半期として過去最高益を更新し、グループ全体で、力強い利益成長を継続することができています。
- 不確実な事業環境の中でも、各事業の利益創出力は着実に向上しており、第5次中期経営計画の最終年度でしっかり実績を出せるよう、引き続き取り組んでいきます。
- 自己株式取得については、5月に設定した取得枠のうち、6月末までの累計取得金額は約1,200億円となっており、引き続き株主還元の強化にも取り組んでいきます。
- 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分野において独自に為替ヘッジ取引を実施した場合、同取引による影響は、同分野の売上高及び営業損益への為替変動による影響額に含まれています。

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で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。