SONY

2023年度　第2四半期　連結業績概要

（2023年9月30日に終了した3カ月間）

2023年11月9日

ソニーグループ株式会社

2023年度 2Q 連結業績

（億円）

	(参考) IFRS第4号ベース FY22.2Q	FY22.2Q	FY23.2Q	前年同期比
売上高*	27,519	26,255	**28,286**	+2,032 (+8%)
営業利益	3,440	3,694	**2,630**	△1,064 (△29%)
税引前利益	3,458	3,711	**2,576**	△1,135 (△31%)
当社株主に帰属する四半期純利益	2,640	2,817	**2,001**	△816 (△29%)
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）	212.29円	226.54円	**161.74円**	△64.80 円
調整後OIBDA	4,518	4,771	**4,259**	△512 (△11%)
調整後EBITDA	4,618	4,872	**4,264**	△608 (△12%)
平均為替レート				
1米ドル	138.2円	138.2円	**144.4円**	
1ユーロ	139.3円	139.3円	**157.2円**	

*IFRSにおける「売上高及び金融ビジネス収入」を「売上高」として表示しています（次頁以降も同じ）。

FY23.1Qより、従来のIFRS第4号「保険契約」に替えてIFRS第17号「保険契約」（以下「IFRS第17号」）を適用しており、FY22の数値をIFRS第17号にもとづき修正再表示しています（次頁以降も同じ）。
調整後OIBDA及び調整後EBITDA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。
調整後OIBDA及び調整後EBITDAの算式及び調整を含む詳細についてはP.17-23を参照（次頁以降も同じ）。

2023年度 2Q 連結業績　前年同期比　主な変動要因

	前年同期比	主な変動要因 （＋）改善要因、（－）悪化要因
売上高	**+2,032 億円** **+8 %**	（＋）G&NS分野、映画分野、音楽分野の大幅増収 （－）金融分野の大幅減収 （－）ET&S分野の減収 前年同期の為替レートを適用した場合＊、約3%増収
営業利益	**△1,064 億円** **△29 %**	（－）金融分野、I&SS分野、ET&S分野の大幅減益
法人所得税	**△293 億円** （実効税率 23%→22%）	（＋）試験研究費に係る税額控除制度の改正等にともなう日本の税率低下による影響
調整後OIBDA	**△512 億円** **△11 %**	（－）金融分野の大幅減益 （－）I&SS分野、ET&S分野の減益 （＋）G&NS分野の大幅増益
調整後EBITDA	**△608 億円** **△12 %**	

＊ 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. 23を参照（次頁以降も同じ）。

調整後利益※1（2Q）

（億円）

	FY22.2Q			FY23.2Q			前年同期比	
	調整前	非経常的な損(益)※2	調整後	調整前	非経常的な損(益)※2	調整後	調整前	調整後
営業利益	3,694	△278	3,416	**2,630**	**－**	**2,630**	△1,064 （△29%）	△786 （△23%）
税引前利益	3,711	△278	3,433	**2,576**	**－**	**2,576**	△1,135 （△31%）	△857 （△25%）
法人所得税	857 （実効税率 23%）	△64	793 （実効税率 23%）	**564** （実効税率 22%）	**－**	**564** （実効税率 22%）	△293 （△34%）	△229 （△29%）
当社株主に帰属する四半期純利益	2,817	△214	2,603	**2,001**	**－**	**2,001**	△816 （△29%）	△602 （△23%）

調整後利益は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。
※1 調整後利益は、非経常的な損益を含まない。
※2 非経常的な損益の詳細についてはP.4を参照（次頁以降も同じ）。

非経常的な損益

（億円）

	FY22 2Q	FY22 1H	FY22		FY23 2Q	FY23 1H
営業利益（調整前）に含まれる項目	**+278**	**+278**	**+278**	**営業利益（調整前）に含まれる項目**	**–**	**+60**
音楽制作及び音楽出版における訴訟に関する和解金の受領の影響（関連費用控除後）（音楽分野・2Q）	+57	+57	+57	従来持分法で会計処理されていた会社の連結子会社化による再評価益（音楽分野・1Q）	–	+60
ソニー生命の子会社においてFY21に発生した不正送金に係る資金回収（金融分野・2Q）	+221	+221	+221			
金融収益・費用に含まれる項目	–	–	–	金融収益・費用に含まれる項目	–	–
税引前利益（調整前）に含まれる項目	**+278**	**+278**	**+278**	**税引前利益（調整前）に含まれる項目**	**–**	**+60**
法人所得税（調整前）に含まれる項目	**+64**	**+67**	**+56**	**法人所得税（調整前）に含まれる項目**	**–**	**+13**
上記2項目に関わる税効果	+64	+67	+56	上記項目に関わる税効果	–	+13
非支配持分に帰属する当期純利益に含まれる項目	–	–	–	非支配持分に帰属する当期純利益に含まれる項目	–	–
当社株主に帰属する当期純利益（調整前）に含まれる項目	**+214**	**+211**	**+222**	**当社株主に帰属する当期純利益（調整前）に含まれる項目**	**–**	**+47**

2023年度 2Q セグメント別業績

（億円）

		FY22.2Q	FY23.2Q	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	7,207	**9,541**	+2,334	+593
	営業利益	421	**489**	+68	+153
	調整後OIBDA	642	**831**	+189	
音楽	売上高	3,593	**4,087**	+494	+127
	営業利益	787	**810**	+23	
	調整後OIBDA	875	**970**	+96	
映画	売上高	3,375	**3,996**	+622	+173
	営業利益	276	**294**	+18	
	調整後OIBDA	404	**426**	+22	
エンタテインメント・テクノロジー＆サービス（ET&S）	売上高	6,770	**6,135**	△635	+204
	営業利益	778	**610**	△168	+54
	調整後OIBDA	1,026	**876**	△150	
イメージング＆センシング・ソリューション（I&SS）	売上高	3,984	**4,063**	+80	+240
	営業利益	740	**464**	△276	+170
	調整後OIBDA	1,222	**1,071**	△150	
金融	金融ビジネス収入	1,781	**1,039**	△741	
	営業利益	800	**157**	△643	
	調整後OIBDA	644	**227**	△418	
その他	売上高	207	**242**	+35	
	営業利益	48	**21**	△28	
	調整後OIBDA	58	**31**	△27	
全社（共通）及びセグメント間取引消去	営業利益	△157	**△215**	△57	
	調整後OIBDA	△99	**△172**	△73	
連結	売上高	26,255	**28,286**	+2,032	
	営業利益	3,694	**2,630**	△1,064	
	調整後OIBDA	4,771	**4,259**	△512	
	調整後EBITDA*	4,872	**4,264**	△608	

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）。
調整後OIBDA及び調整後EBITDA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。
* 連結ベースの調整後EBITDAと調整後OIBDAの差額は、金融収益及び金融費用（支払利息（純額）及び資本性金融商品の再評価益（純額）を除く）です。ソニーは、金融分野を除き、グローバルで集中的な為替変動リスク管理を行っていることなどにより、金融収益及び金融費用を分野別の業績評価に含めていないため、分野別の調整後EBITDAは計算・開示していません（次頁以降も同じ）。

2023年度 1H 連結業績

（億円）

	(参考) IFRS第4号ベース FY22.1H	FY22.1H	FY23.1H	前年同期比
売上高	50,634	48,552	**57,923**	+9,371 (+19%)
営業利益	6,510	7,343	**5,161**	△2,182 (△30%)
税引前利益	6,371	7,204	**5,336**	△1,868 (△26%)
当社株主に帰属する四半期純利益	4,822	5,428	**4,177**	△1,251 (△23%)
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）	387.46円	436.17円	**337.39円**	△98.78 円
調整後OIBDA	8,828	9,660	**8,220**	△1,440 (△15%)
調整後EBITDA	9,008	9,840	**8,326**	△1,515 (△15%)
平均為替レート				
1米ドル	133.8円	133.8円	**140.7円**	
1ユーロ	138.7円	138.7円	**153.2円**	

調整後OIBDA及び調整後EBITDA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。

調整後利益※（1H）

（億円）

	FY22.1H			FY23.1H			前年同期比	
	調整前	非経常的な損(益)	調整後	調整前	非経常的な損(益)	調整後	調整前	調整後
営業利益	7,343	△278	7,065	**5,161**	**△60**	**5,100**	△2,182 (△30%)	△1,964 (△28%)
税引前利益	7,204	△278	6,926	**5,336**	**△60**	**5,276**	△1,868 (△26%)	△1,650 (△24%)
法人所得税	1,738 (実効税率 24%)	△67	1,671 (実効税率 24%)	**1,145** (実効税率 22%)	**△13**	**1,132** (実効税率 22%)	△593 (△34%)	△539 (△32%)
当社株主に帰属する四半期純利益	5,428	△211	5,217	**4,177**	**△47**	**4,129**	△1,251 (△23%)	△1,088 (△21%)

調整後利益は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。
※ 調整後利益は、非経常的な損益を含まない。

2023年度 1H セグメント別業績

（億円）

		FY22.1H	FY23.1H	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	13,249	**17,260**	+4,011	+999
	営業利益	949	**981**	+32	+178
	調整後OIBDA	1,344	**1,589**	+245	
音楽	売上高	6,674	**7,669**	+996	+279
	営業利益	1,397	**1,544**	+147	
	調整後OIBDA	1,623	**1,800**	+177	
映画	売上高	6,788	**7,200**	+412	+349
	営業利益	783	**454**	△329	
	調整後OIBDA	1,022	**710**	△312	
エンタテインメント・テクノロジー＆サービス（ET&S）	売上高	12,294	**11,853**	△440	+372
	営業利益	1,314	**1,167**	△147	+68
	調整後OIBDA	1,795	**1,684**	△111	
イメージング＆センシング・ソリューション（I&SS）	売上高	6,362	**6,991**	+628	+472
	営業利益	957	**591**	△366	+340
	調整後OIBDA	1,895	**1,772**	△123	
金融	金融ビジネス収入	3,941	**7,853**	+3,912	
	営業利益	2,192	**702**	△1,490	
	調整後OIBDA	2,100	**841**	△1,259	
その他	売上高	401	**437**	+37	
	営業利益	77	**45**	△32	
	調整後OIBDA	97	**68**	△30	
全社（共通）及びセグメント間取引消去	営業利益	△326	**△323**	+3	
	調整後OIBDA	△216	**△243**	△27	
連結	売上高	48,552	**57,923**	+9,371	
	営業利益	7,343	**5,161**	△2,182	
	調整後OIBDA	9,660	**8,220**	△1,440	
	調整後EBITDA	9,840	**8,326**	△1,515	

調整後OIBDA及び調整後EBITDA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。

2023年度 連結業績見通し

（億円）

	FY22	8月時点 FY23見通し	11月時点 FY23見通し	8月時点比増減
売上高	109,744	**122,000**	**124,000**	+2,000 (+2%)
営業利益	13,024	**11,700**	**11,700**	–
税引前利益	12,745	**11,400**	**11,600**	+200 (+2%)
当社株主に帰属する当期純利益	10,053	**8,600**	**8,800**	+200 (+2%)
調整後OIBDA	18,169	**17,700**	**17,850**	+150 (+1%)
調整後EBITDA	17,976	**17,500**	**17,850**	+350 (+2%)
金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フロー	4,155	**12,500**	**11,600**	△900 (△7%)

為替レート	実績レート（平均）	前提レート (FY23 2Q-4Q)	前提レート (FY23 3Q-4Q)
1米ドル	135.4円	135円前後	142円前後
1ユーロ	140.9円	146円前後	152円前後

1株当たり配当金	
中間	40円
期末	未定

調整後OIBDA、調整後EBITDA及び金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フローは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。

2023年度 セグメント別 業績見通し

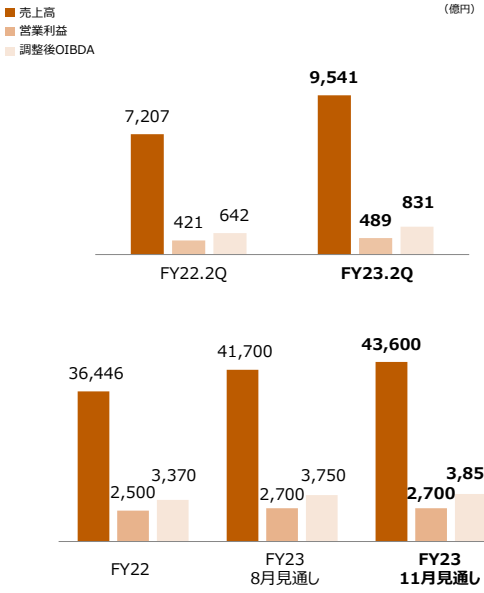
（億円）

		FY22	8月時点 FY23見通し	11月時点 FY23見通し	8月時点比 増減
ゲーム＆ ネットワークサービス（G&NS）	売上高	36,446	41,700	**43,600**	+1,900
	営業利益	2,500	2,700	**2,700**	-
	調整後OIBDA	3,370	3,750	**3,850**	+100
音楽	売上高	13,806	14,900	**15,600**	+700
	営業利益	2,631	2,800	**2,950**	+150
	調整後OIBDA	3,164	3,350	**3,500**	+150
映画	売上高	13,694	14,700	**14,600**	△100
	営業利益	1,193	1,200	**1,150**	△50
	調整後OIBDA	1,682	1,650	**1,650**	-
エンタテインメント・テクノロジー＆ サービス（ET&S）	売上高	24,760	24,300	**24,400**	+100
	営業利益	1,795	1,800	**1,800**	-
	調整後OIBDA	2,769	2,800	**2,800**	-
イメージング＆ センシング・ソリューション（I&SS）	売上高	14,022	15,600	**15,900**	+300
	営業利益	2,122	1,800	**1,950**	+150
	調整後OIBDA	4,089	4,250	**4,400**	+150
金融	金融ビジネス収入	8,891	13,200	**12,100**	△1,100
	営業利益	3,181	1,800	**1,550**	△250
	調整後OIBDA	3,224	2,050	**1,800**	△250
その他、全社（共通）及び セグメント間取引消去	営業利益	△398	△400	**△400**	-
	調整後OIBDA	△129	△150	**△150**	-
連結	売上高	109,744	122,000	**124,000**	+2,000
	営業利益	13,024	11,700	**11,700**	-
	調整後OIBDA	18,169	17,700	**17,850**	+150
	調整後EBITDA	17,976	17,500	**17,850**	+350

調整後OIBDA及び調整後EBITDA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。

ゲーム&ネットワークサービス分野 （G&NS分野）

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2023年度第2四半期（前年同期比）

- 売上高　2,334億円（32%）大幅増収　（為替影響：＋593億円）
  - ・（＋）ハードウェアの売上増加
  - ・（＋）アドオンコンテンツを含む自社制作以外のゲームソフトウェア販売増加
  - ・（＋）為替の影響
- 営業利益　68億円（16%）増益（為替影響：＋153億円）
  / 調整後OIBDA　189億円（29%）大幅増益
  - ・（＋）アドオンコンテンツを含む自社制作以外のゲームソフトウェア販売増加の影響
  - ・（－）ハードウェアの損失拡大

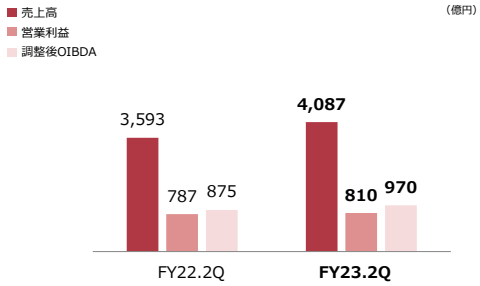
2023年度見通し （8月時点比）

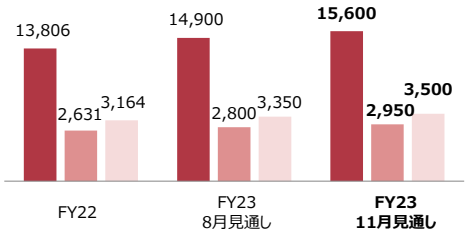
- 売上高　1,900億円（5%）上方修正
  - ・（＋）為替の影響
  - ・（＋）アドオンコンテンツを含む自社制作以外のゲームソフトウェア販売増加
- 営業利益　8月時点から変更なし / 調整後OIBDA　100億円（3%）上方修正*
  - ・（＋）アドオンコンテンツを含む自社制作以外のゲームソフトウェア販売増加の影響
  - ・（－）一部の自社制作ゲームソフトウェアの発売日変更の影響

＊営業利益に含まれる減価償却費・償却費の増加は、調整後OIBDAの増減要因には含まれない。これにより、営業利益見通しが変更なしとなっているのに対し、調整後OIBDA見通しは上方修正となっている。

音楽分野

売上高、営業利益及び調整後OIBDA





2023年度第2四半期（前年同期比）

■ 売上高　494億円（14%）大幅増収（為替影響：＋127億円）
- （＋）音楽制作及び音楽出版における有料会員制ストリーミングサービスからの収入増加
- （＋）為替の影響
- （＋）映像メディア・プラットフォームにおけるアニメ事業の収入増加

■ 営業利益　23億円（3%）増益 / 調整後OIBDA 96億円（11%）増益
- （＋）音楽制作及び音楽出版における増収の影響
- （－）FY22. 2Qの音楽制作及び音楽出版における訴訟に関する和解金の受領の影響（関連費用控除後で57億円）＊
- （－）販売費及び一般管理費の増加

2023年度見通し（8月時点比）

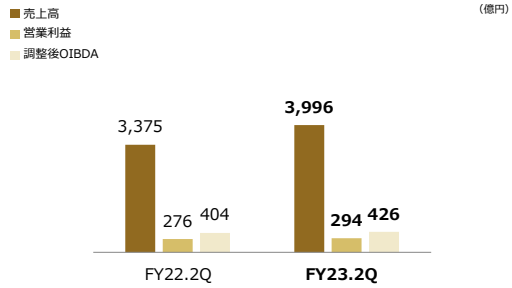
■ 売上高　700億円（5%）上方修正
- （＋）為替の影響
- （＋）映像メディア・プラットフォームにおけるモバイル向けゲームアプリケーションの収入増加
- （＋）音楽出版におけるストリーミングサービスからの収入増加

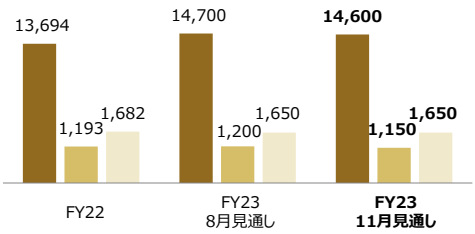
■ 営業利益　150億円（5%）上方修正 / 調整後OIBDA　150億円（4%）上方修正
- （＋）為替の好影響
- （＋）増収の影響

＊　営業利益のみの増減要因で調整後OIBDAの増減要因には含まれない。

映画分野

売上高、営業利益及び調整後OIBDA





2023年度第2四半期（前年同期比）

以下の要因分析は米ドルベース

■ 売上高　622億円（18%）大幅増収　米ドルベース: ＋328百万米ドル（＋13%）
- （＋）テレビ番組制作における納入作品数の増加
- （－）テレビ及び動画配信サービス向けライセンス収入が、2021年度に劇場公開した複数の大型作品からの貢献があったFY22.2Qに比べ減少

■ 営業利益　18億円（7%）増益　米ドルベース：＋2百万米ドル（+1%）
/ 調整後OIBDA　22億円（5%）増益　米ドルベース：＋1百万米ドル（＋0%）
- （＋）増収の影響
- （－）テレビ及び動画配信サービス向けライセンス収入減少の影響

2023年度見通し（8月時点比）

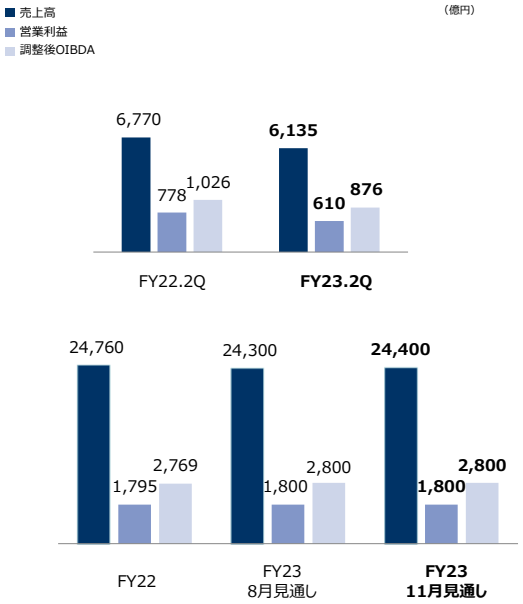
■ 売上高　100億円（1%）下方修正
- （－）ハリウッドにおけるストライキの影響にともなう、映画製作における一部作品の劇場公開日の変更や宣伝活動の制約による影響及びテレビ番組制作における作品納入の後ろ倒し等による減収
- （＋）為替の影響

■ 営業利益　50億円（4%）下方修正 / 調整後OIBDA　8月時点から変更なし*
- （－）ストライキにともなう減収の影響
- （＋）為替の好影響

＊ 調整後OIBDAは、営業利益に比べ、為替の好影響をより大きく受ける。これにより、営業利益見通しが下方修正となっているのに対し、調整後OIBDA見通しは変更なしとなっている。

エンタテインメント・テクノロジー＆サービス分野　（ET&S分野）

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2023年度第2四半期（前年同期比）

■ 売上高 635億円（9%）減収（為替影響：+204億円）
- （－）販売台数の減少によるテレビの減収
- （＋）為替の影響

■ 営業利益　168億円（22%）大幅減益（為替影響：+54億円）
/ 調整後OIBDA 150億円（15%）減益
- （－）販売台数の減少によるテレビの減収の影響
- （＋）為替の好影響

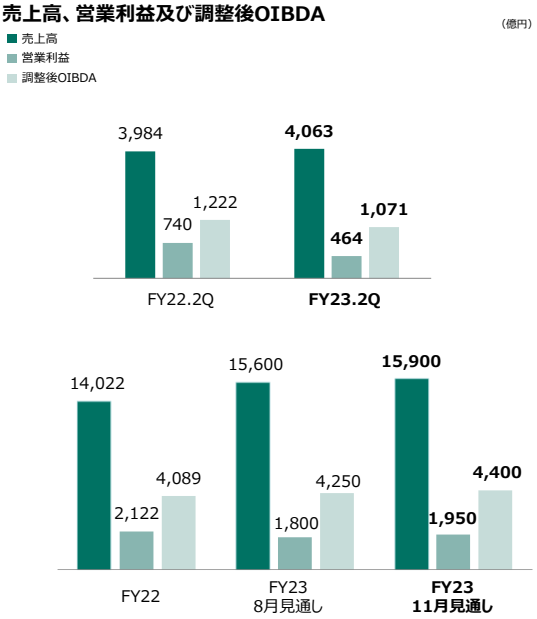
2023年度見通し（8月時点比）

■ 売上高　100億円（0%）上方修正
- （＋）為替の影響
- （－）販売台数の減少によるテレビ及びスマートフォンの減収

■ 営業利益 / 調整後OIBDA　8月時点から変更なし
- （－）販売台数の減少によるテレビの減収の影響
- （＋）為替の好影響

イメージング＆センシング・ソリューション分野　（I&SS分野）

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2023年度第2四半期（前年同期比）

■ 売上高　80億円（2%）増収（為替影響：＋240億円）
- （＋）為替の影響
- （－）産業・社会インフラ向けイメージセンサーの減収

■ 営業利益　276億円（37%）大幅減益（為替影響：＋170億円）
/ 調整後OIBDA 150億円（12%）減益
- （－）減価償却費の増加*
- （－）モバイル機器向けイメージセンサーの新製品量産立ち上げにおける費用の増加
- （－）製造経費の増加
- （－）産業・社会インフラ向けイメージセンサーの減収の影響
- （＋）為替の好影響

2023年度見通し（8月時点比）

■ 売上高　300億円（2%）上方修正
- （＋）為替の影響
- （－）車載向け及び産業・社会インフラ向けイメージセンサーの減収

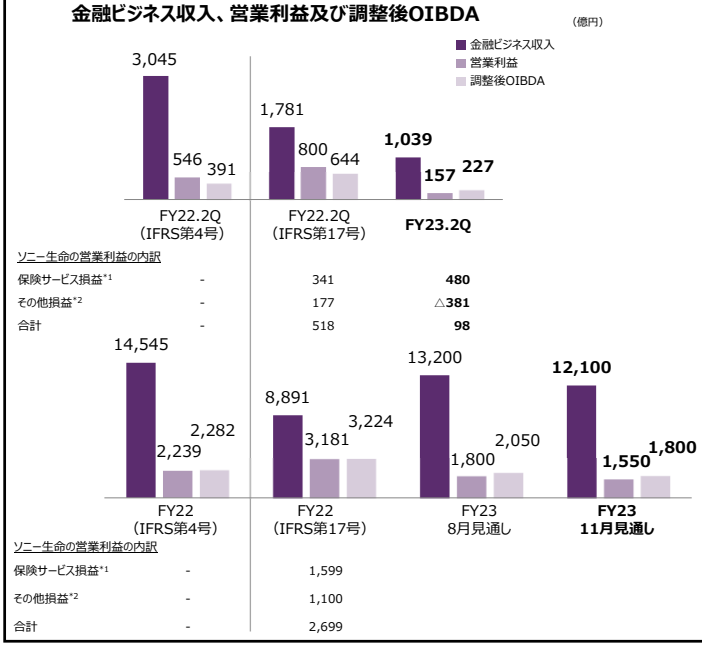
■ 営業利益　150億円（8%）上方修正
/ 調整後OIBDA　150億円（4%）上方修正
- （＋）為替の好影響
- （＋）コスト削減
- （－）減収の影響

＊　営業利益のみの増減要因で調整後OIBDAの増減要因には含まれない。

金融分野

金融ビジネス収入、営業利益及び調整後OIBDA

（億円）



ソニー生命の営業利益の内訳			
保険サービス損益*1	-	341	**480**
その他損益*2	-	177	**△381**
合計	-	518	**98**

ソニー生命の営業利益の内訳			
保険サービス損益*1	-	1,599	
その他損益*2	-	1,100	
合計	-	2,699	

2023年度第2四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 741億円（42%）大幅減収
  - （－）ソニー生命の大幅減収（△834億円、収入：428億円）
    - （－）一般勘定における変額保険の最低保証に係る市況の変動による損益の悪化
- 営業利益 643億円（80%）大幅減益 / 調整後OIBDA 418億円（65%） 大幅減益
  - （－）ソニー生命の大幅減益（△420億円、営業利益：98億円）
    - （－）変額保険等に係る市況の変動による損益の悪化
  - （－）ソニー生命の子会社で発生した不正送金に係るFY22.2Qにおける資金回収（△221億円）*3

2023年度見通し（8月時点比）

- 金融ビジネス収入 1,100億円（8%）下方修正
  - （－）ソニー生命における一般勘定及び特別勘定の運用益の減少
- 営業利益 250億円（14%） 下方修正 / 調整後OIBDA 250億円（12%）下方修正
  - （－）ソニー生命における変額保険等に係る市況の変動による損益の悪化

*1 保険サービス損益 = 保険収益－保険サービス費用
*2 その他損益 = その他の金融ビジネス収入 － 保険金融費用（収益）－ その他の金融ビジネス費用
*3 営業利益のみの増減要因で調整後OIBDAの増減要因には含まれない。

調整後EBITDA調整表（2Q）

（億円）

	FY22.2Q	FY23.2Q
当社株主に帰属する四半期純利益	**2,817**	**2,001**
非支配持分に帰属する四半期純利益	37	11
法人所得税	857	564
金融収益・費用に計上される支払利息（純額）	14	21
金融収益・費用に計上される資本性金融商品の再評価損(益)（純額）	69	37
減価償却費・償却費※1	1,355	1,629
非経常的な損(益)※2	△278	－
調整後EBITDA	**4,872**	**4,264**

調整後EBITDA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。
※1 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。
※2 営業利益に含まれる項目。

調整後OIBDA調整表（2Q）

（億円）

	FY22.2Q				FY23.2Q			
	営業利益	減価償却費・償却費※1	非経常的な損(益)※2	調整後OIBDA	営業利益	減価償却費・償却費※1	非経常的な損(益)※2	調整後OIBDA
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	421	220	–	642	489	342	–	831
音楽	787	145	△57	875	810	160	–	970
映画	276	128	–	404	294	131	–	426
エンタテインメント・テクノロジー＆サービス（ET&S）	778	248	–	1,026	610	265	–	876
イメージング＆センシング・ソリューション（I&SS）	740	482	–	1,222	464	608	–	1,071
金融	800	65	△221	644	157	70	–	227
その他	48	9	–	58	21	10	–	31
全社（共通）及びセグメント間取引消去	△157	58	–	△99	△215	42	–	△172
連結	3,694	1,355	△278	4,771	2,630	1,629	–	4,259

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。
※1 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。
※2 営業利益に含まれる項目。

調整後EBITDA調整表（1H）

（億円）

	FY22.1H	FY23.1H
当社株主に帰属する四半期純利益	**5,428**	**4,177**
非支配持分に帰属する四半期純利益	38	14
法人所得税	1,738	1,145
金融収益・費用に計上される支払利息（純額）	22	26
金融収益・費用に計上される資本性金融商品の再評価損(益)（純額）	297	△96
減価償却費・償却費※1	2,595	3,120
非経常的な損(益)※2	△278	△60
調整後EBITDA	**9,840**	**8,326**

調整後EBITDA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。
※1 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。
※2 営業利益に含まれる項目。

調整後OIBDA調整表（1H）

（億円）

	FY22.1H				FY23.1H			
	営業利益	減価償却費・償却費※1	非経常的な損(益)※2	調整後OIBDA	営業利益	減価償却費・償却費※1	非経常的な損(益)※2	調整後OIBDA
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	949	395	–	1,344	981	609	–	1,589
音楽	1,397	283	△57	1,623	1,544	316	△60	1,800
映画	783	239	–	1,022	454	256	–	710
エンタテインメント・テクノロジー＆サービス（ET&S）	1,314	481	–	1,795	1,167	518	–	1,684
イメージング＆センシング・ソリューション（I&SS）	957	938	–	1,895	591	1,181	–	1,772
金融	2,192	129	△221	2,100	702	139	–	841
その他	77	20	–	97	45	22	–	68
全社（共通）及びセグメント間取引消去	△326	110	–	△216	△323	80	–	△243
連結	7,343	2,595	△278	9,660	5,161	3,120	△60	8,220

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。
※1 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。
※2 営業利益に含まれる項目。

調整後EBITDA調整表

（億円）

	FY22
当社株主に帰属する当期純利益	**10,053**
非支配持分に帰属する当期純利益	65
法人所得税	2,627
金融収益・費用に計上される支払利息（純額）	40
金融収益・費用に計上される資本性金融商品の再評価損(益)（純額）	46
減価償却費・償却費※1	5,422
非経常的な損(益)※2	△278
調整後EBITDA	**17,976**

調整後EBITDA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。
※1 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。
※2 営業利益に含まれる項目。

調整後OIBDA調整表

（億円）

	FY22			
	営業利益	減価償却費・償却費※1	非経常的な損(益)※2	調整後OIBDA
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	2,500	870	–	3,370
音楽	2,631	590	△57	3,164
映画	1,193	489	–	1,682
エンタテインメント・テクノロジー＆サービス（ET&S）	1,795	974	–	2,769
イメージング＆センシング・ソリューション（I&SS）	2,122	1,967	–	4,089
金融	3,181	263	△221	3,224
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去	△398	268	–	△129
連結	13,024	5,422	△278	18,169

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。
※1 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。
※2 営業利益に含まれる項目。

注記

調整後OIBDA及び調整後EBITDAについて

調整後OIBDA（Operating Income Before Depreciation and Amortization）及び調整後EBITDA（Earnings Before Interest, Taxes, 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

調整後EBITDA＝当社株主に帰属する当期純利益＋非支配持分に帰属する当期純利益＋法人所得税＋金融収益・金融費用に計上される支払利息（純額）
－金融収益・金融費用に計上される資本性金融商品の再評価益（純額）＋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及び調整後EBITDA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。調整後OIBDA及び調整後EBITDA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。

前年度又は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

前年度又は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、当年度又は当四半期の現地通貨建て月別売上高に対し、前年度又は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、前年度又は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又は前年同期と当年度又は当四半期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、金融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。

金融分野には、ソニーフィナンシャルグループ㈱（以下「SFGI」）及びSFGIの連結子会社であるソニー生命保険㈱、ソニー損害保険㈱、ソニー銀行㈱等の業績が含まれています。金融分野に記載されている業績は、SFGI及びその連結子会社が日本の会計基準に則って個別に開示している業績とは異なります。

将来に関する記述等についてのご注意

この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、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、合弁、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） 金利の変動及び日本の株式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）が金融分野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、及び金融分野における適切なアセット・ライアビリティー・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・ロシア情勢及びイスラエル・パレスチナ情勢に関する変化は、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四半期報告書を含む）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。