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

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(http://www.sony.co.jp/SonyInfo/IR/)。

- **2023年度第2四半期連結業績及び通期連結業績見通し**
- **セグメント別概況**

- 本日は、こちらの内容について松岡、早川よりご説明し、最後に私より、全体を総括してお話しします。

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）。

- 当四半期の連結売上高は、前年同期比8%増の2兆8,286億円となりました。
- 連結営業利益は、金融分野が643億円の減益になったことなどにより、前年同期から1,064億円と大幅減の2,630億円となりました。
- 詳細については、各事業のパートでご説明します。
- 調整後EBITDAは、前年同期比608億円減の4,264億円となりました。
- 税引前利益は、前年同期比1,135億円減の2,576億円、当社株主に帰属する当期純利益は816億円減の2,001億円となりました。

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）。

- 当四半期のセグメント別の実績は、ご覧の通りです。

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。

- 次に、通期の連結業績見通しについて、ご説明します。
- 下期の為替前提レートは、米ドルを約142円、ユーロを約152円に見直しています。
- 通期見通しは、売上高を前回から2,000億円増の12兆4,000億円、営業利益は前回から変更なく1兆1,700億円、当期純利益は200億円増の8,800億円としました。
- 調整後EBITDAは、前回から350億円増の1兆7,850億円としています。
- 金融分野を除く連結ベースの営業キャッシュ・フロー見通しは、主に為替見通しの変更に伴う為替換算調整の影響とG&NS分野における運転資金の増加により、前回から900億円減の1兆1,600億円としました。

2023年度 セグメント別 業績見通し

（億円）

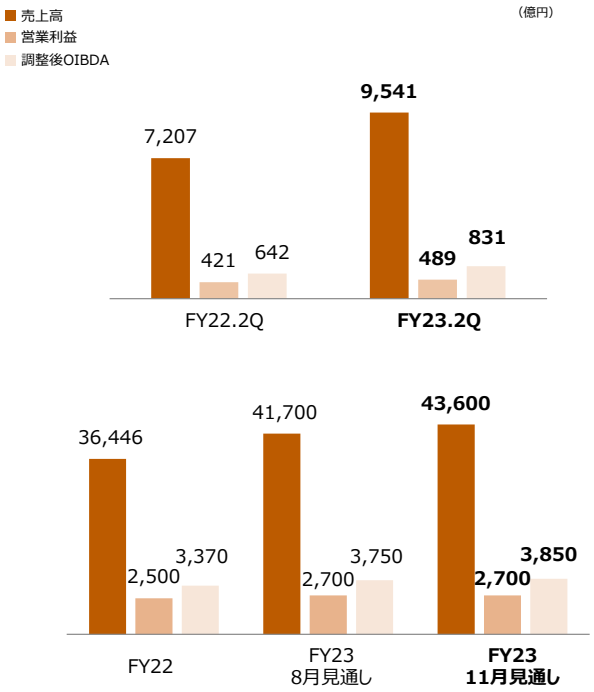
		FY22	8月時点 FY23見通し	11月時点 FY23見通し	8月時点比 増減
ゲーム＆ ネットワークサービス（G&NS）	売上高	36,446	41,700	**43,600**	+1,900
	営業利益	2,500	2,700	**2,700**	-
	調整後OIBDA	3,370	3,750	**3,850**	+100
音楽	売上高	13,806	14,900	**15,600**	+700
	営業利益	2,631	2,800	**2,950**	+150
	調整後OIBDA	3,164	3,350	**3,500**	+150
映画	売上高	13,694	14,700	**14,600**	△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。

- 通期のセグメント別の業績見通しは、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。

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。

- まず、G&NS分野です。
- 当四半期の売上高は、プレイステーション®5（PS5™）ハードウェアの販売増やサードパーティ・ソフトウェアの増収などにより、前年同期比32%と大幅増の9,541億円となりました。
- 営業利益は、PS5の損益悪化はあったものの、増収の影響などにより、前年同期から68億円増の489億円となりました。
- 調整後OIBDAは、前年同期比189億円増の831億円となりました。
- 通期の見通しは、売上高を前回から1,900億円増の4兆3,600億円、営業利益は変更なく2,700億円、調整後OIBDAを100億円増の3,850億円としました。

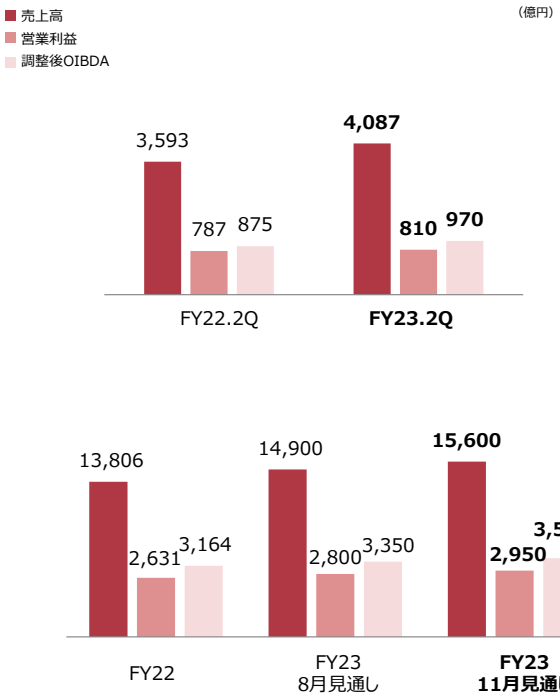
現状認識



- 9月のプレイステーション（PS）全体の月間アクティブユーザー数（MAU）は、前年同月比500万増の1億700万アカウントとなり、ユーザーエンゲージメントが高いPS5ユーザーの割合が4割強まで拡大しています。
- また、当四半期の総ゲームプレイ時間は、前年同期比4%増と安定して伸長しています。
- 当四半期のPS5ハードウェアの販売台数は、年間2,000万台を販売した2016年度第2四半期のプレイステーション®4販売台数を25%上回る490万台となり、ほぼ期待通りの実績となりました。
- PS5の当年度販売台数は2,500万台という高い目標を据え置き、この達成に向けて、小型・軽量化とストレージ容量拡大を実現した新型PS5や、PS5と組み合わせてリモートプレイが楽しめるPlayStation Portal™を市場投入し、最大の販売機会である年末商戦期における販売モメンタムを高めていきます。
- 一方で、年末商戦期における拡販施策の成果をきめ細かく確認しながら、PS5の普及拡大と、収益性とのバランスを取った事業運営を進めていきます。
- ソフトウェアについては、10月20日に発売したPS5専用タイトル『Marvel's Spider-Man 2』の全世界での累計実売本数が、10月30日時点で500万本を突破する大ヒットとなっています。
- プレイステーション®プラスについては、最上位サービスのプレミアムで10月から開始したPS5タイトルのクラウドストリーミングなど、ユーザーの皆さまに魅力的な新機能や新しいコンテンツを次々と提供していくことで、エンゲージメントを高め、併せて、上位サービスであるエクストラ、プレミアムの構成比をさらに拡大していきます。

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）

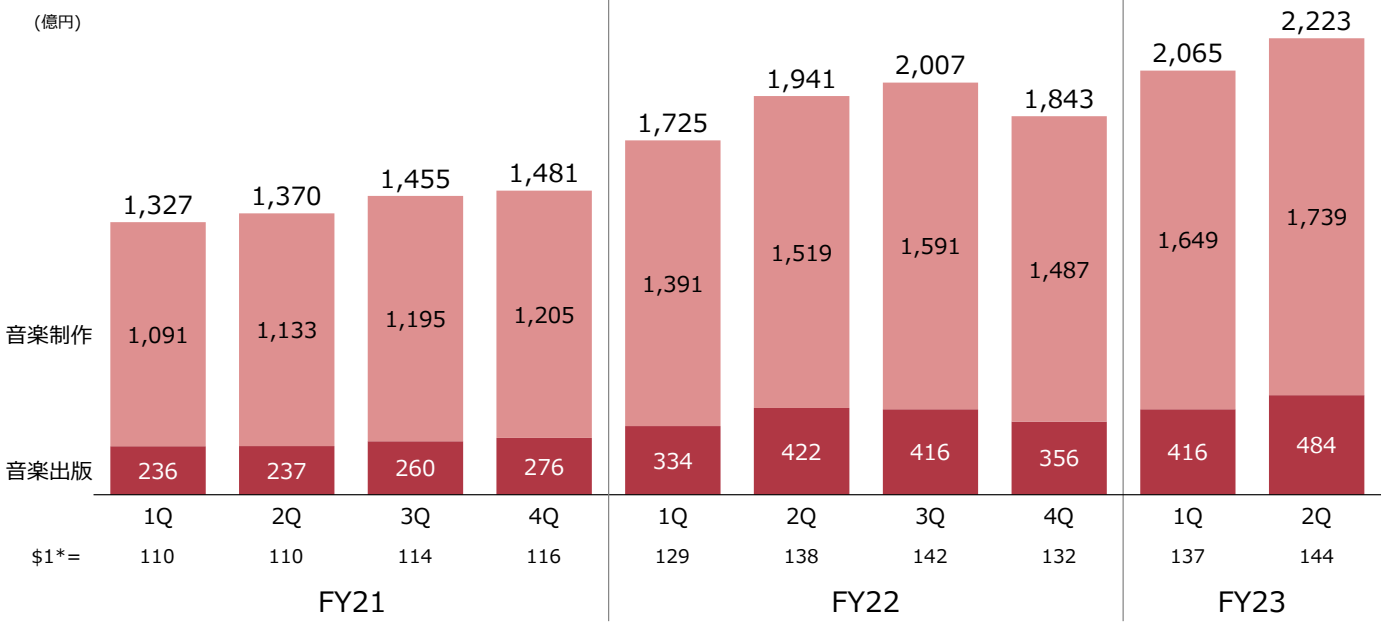
■ 売上高　700億円（5%）上方修正
- （＋）為替の影響
- （＋）映像メディア・プラットフォームにおけるモバイル向けゲームアプリケーションの収入増加
- （＋）音楽出版におけるストリーミングサービスからの収入増加

■ 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。

- 次に、音楽分野です。
- 当四半期の売上高は、主にストリーミング売上の増加や為替の影響により、前年同期比14%と大幅増の4,087億円となりました。
- 営業利益は、主に増収の影響により、訴訟和解金受領による一時的な利益57億円があった前年同期からも23億円増となる810億円となりました。
- 調整後OIBDAは、前年同期比96億円増の970億円となりました。
- なお、映像メディア・プラットフォームの利益貢献は、当分野の営業利益の約2割となっています。
- 通期の見通しは、売上高を前回から700億円増の1兆5,600億円、営業利益と調整後OIBDAは、それぞれ150億円増の2,950億円、3,500億円としました。

ストリーミング売上の成長



＊期中平均米ドル円レート

- 当四半期のストリーミング売上は、ドルベースで、音楽制作が9%増、音楽出版が10%増と、安定して成長しています。



Doja Cat
「Paint the Town Red」
Billboard Global 200
4週連続1位を記録※



Travis Scott



Luke Combs



Rod Wave

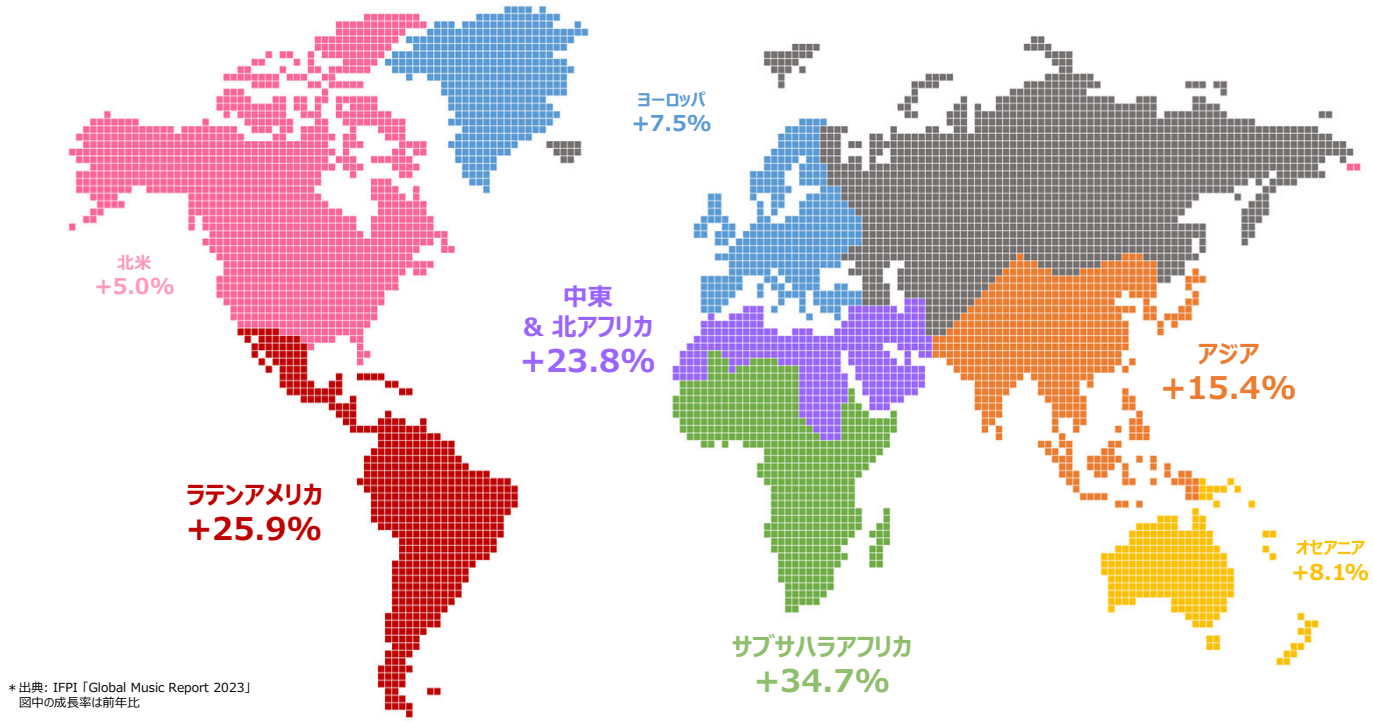


Peso Pluma

※ 2023年第37週~40週の Billboard Global 200において

- 当四半期においては、新曲『Paint the Town Red』がBillboard Global 200で4週連続1位となったDoja Catをはじめ、ご覧のようなヒットを創出しています。
- また、足元では、10月にRimas Entertainment所属のアーティストBad Bunnyがリリースした新作アルバムが、Billboardアルバムチャート初登場で1位を獲得、リリース直後のSpotifyグローバル楽曲ランキング上位100曲に21曲がランクインするなど、大ヒットとなっています。

音楽制作市場の成長 （2022年）

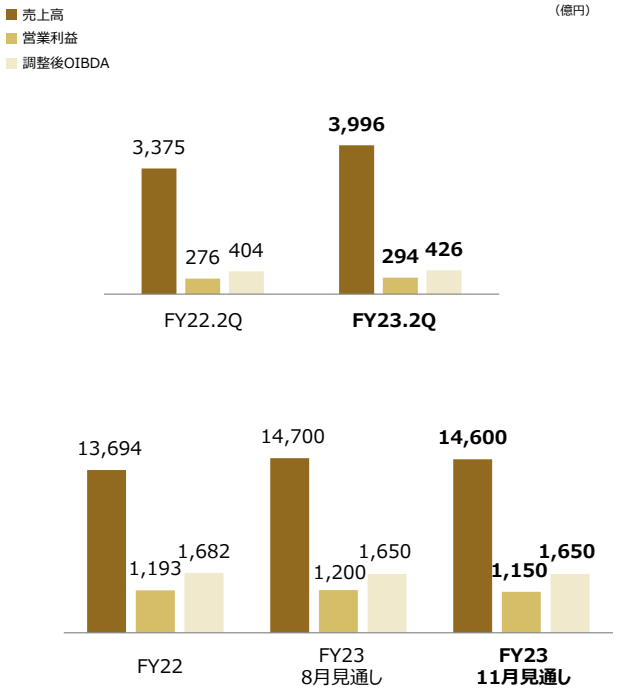


＊出典：IFPI「Global Music Report 2023」
図中の成長率は前年比

- Sony Music Group（SMG）は、中長期的にも市場を上回る成長を実現していくため、成長領域での競争力強化に注力しています。
- 急拡大するインディーズレーベルや独立系アーティストの領域では、The Orchardや AWALを通じて楽曲ラインアップやアーティストへのサービスを拡充するなど、SMG全体でのエコシステム構築を進めています。
- グローバルでの成長市場における事業拡大にも注力しており、昨年の市場規模が前年比26%増の13億ドルと大きく成長するラテンアメリカでは、2022年3月のSom Livre買収により成長が加速しているブラジルをはじめ、SMGが音楽制作においてナンバーワンポジションを確立しています。
- 中国、インド、東南アジアなど、その他の成長市場でも、アーティスト発掘・育成やカタログ買収、さらにはThe OrchardやAWALを通じたアーティストサービスの拡充なども、積極的に進めています。

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。

- 次に、映画分野です。
- 当四半期においては、主にテレビ番組制作における納入作品数の増加や為替の影響により、売上高は前年同期比18%と大幅増の3,996億円、営業利益は18億円増の294億円となりました。
- 調整後OIBDAは、前年同期比22億円増の426億円となりました。
- 通期の見通しは、売上高を前回から100億円減の1兆4,600億円、営業利益を50億円減の1,150億円、調整後OIBDAは変更なく1,650億円としました。

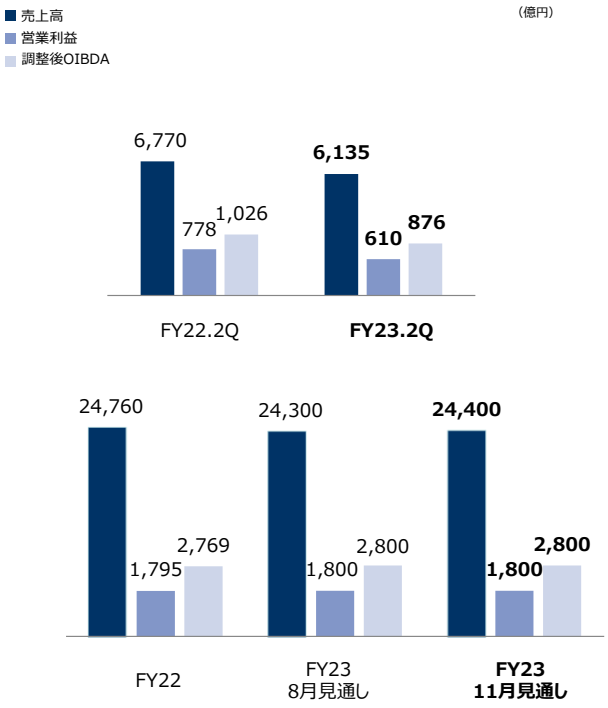
現状認識



- 去る9月27日に、全米映画テレビ製作者協会、AMPTPとの合意を経て、全米脚本家組合（WGA）によるストライキが終結しました。
- また、映画俳優組合（SAG-AFTRA）との折衝も、現地時間11月8日に無事合意に至り、同組合内でのプロセスを経て、長期間に及んだストライキは正式に収束する見込みです。
- 一方で、ストライキ期間中の制作遅延や宣伝活動における制約により、一部の映画作品の公開延期やテレビ番組作品の納入遅延などの悪影響が出ており、現時点で想定される影響を、当年度見通しに織り込んでいます。
- ストライキ終結後も、制作や劇場公開が集中するなど、事業活動の正常化には時間を要するため、来年度業績にも悪影響があると見込んでいますが、それらの影響を軽減できるよう、コストコントロールの徹底などを継続していきます。
- Crunchyrollは順調に事業が成長しており、先月にはAmazonとのグローバル配信契約を締結し、Amazon Prime Videoの会員がアドオンチャネルとしてサービスに加入することで、Crunchyrollが提供する1,300タイトル以上のアニメコンテンツをお楽しみいただけるようになりました。
- 既に米国、カナダ、スウェーデン、英国で本サービスが開始されており、今後さらに提供地域を拡大していきます。

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

- 次に、ET&S分野です。
- 当四半期の売上高は、為替の影響はあったものの、上海ロックダウンからの回復によるテレビの需要増があった前年同期からは9%減の、6,135億円となりました。
- 営業利益は、主にテレビの減収の影響により、前年同期から168億円と大幅減の610億円となりました。
- 調整後OIBDAは、前年同期比150億円減の876億円となりました。
- 通期の見通しは、売上高を前回から100億円増の2兆4,400億円、営業利益と調整後OIBDAは変更なく、それぞれ1,800億円、2,800億円としています。

現状認識



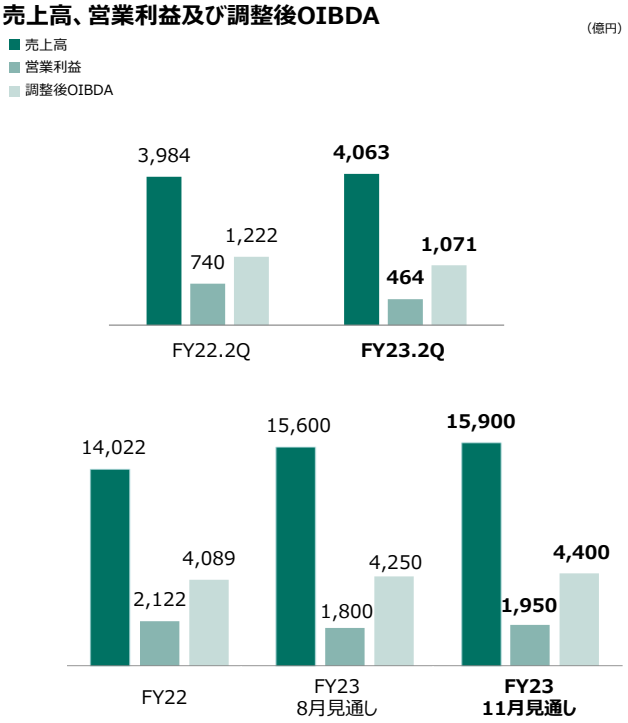




- 当四半期における主要製品カテゴリーの市場環境は、引き続き、テレビが厳しい一方で、デジタルカメラやヘッドフォンなどは堅調に推移しました。
- テレビについては、需要の低迷や価格競争激化に対して、先行して販売計画を保守的に見直し、販売リスクや在庫リスクを抑制するとともに、コスト削減施策を前倒しで進めています。
- 中国市場を中心に堅調なデジタルカメラについては、当四半期及び10月に市場投入し、販売が好調なミラーレス一眼カメラや交換レンズの商品群により、年末商戦期での売上・利益の最大化と、さらなるシェア拡大を目指します。
- 在庫水準については、生産から販売まで一貫した管理を徹底し、全ての主要製品カテゴリーで前年同期からさらに絞り込んでおり、適切な水準でコントロールできています。

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）

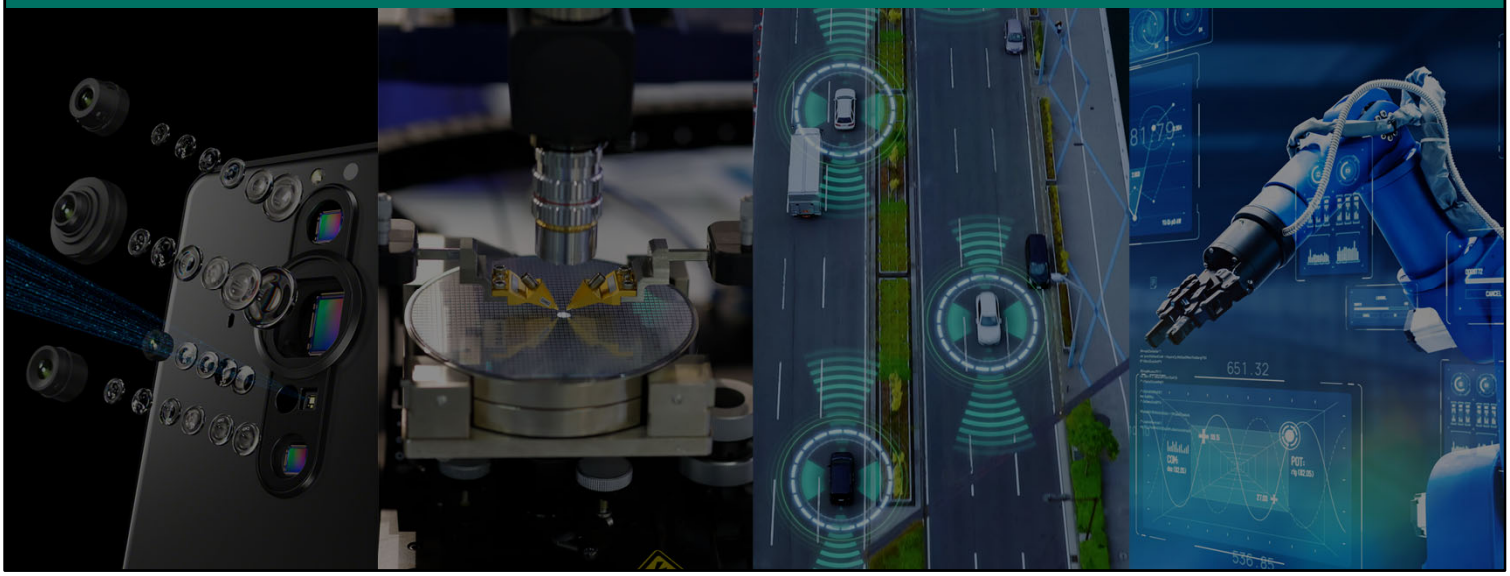
■ 売上高　300億円（2%）上方修正
- （＋）為替の影響
- （－）車載向け及び産業・社会インフラ向けイメージセンサーの減収

■ 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。

- 次に、I&SS分野です。
- 当四半期の売上高は、前年同期比2%増の4,063億円となりました。
- 営業利益は、為替の好影響はあったものの、主に減価償却費などの費用の増加により、前年同期から276億円と大幅減の464億円となりました。
- 調整後OIBDAは、前年同期比150億円減の1,071億円となりました。
- 通期の見通しは、売上高を前回から300億円増の1兆5,900億円、営業利益と調整後OIBDAを、それぞれ150億円増の1,950億円、4,400億円としました。

現状認識



- スマートフォン製品市場は、中国や新興国での需要減退に底打ち感が出てきているものの、北米市場では大幅な前年割れの状況が継続しており、現時点では、市場の回復は来年度以降になるとの見方に変更はありません。

- スマートフォンメーカー各社のハイエンドを中心とした新製品への大判センサーの搭載と、これに牽引されたモバイルセンサー市場の金額規模の拡大も、想定通りに進んでいます。

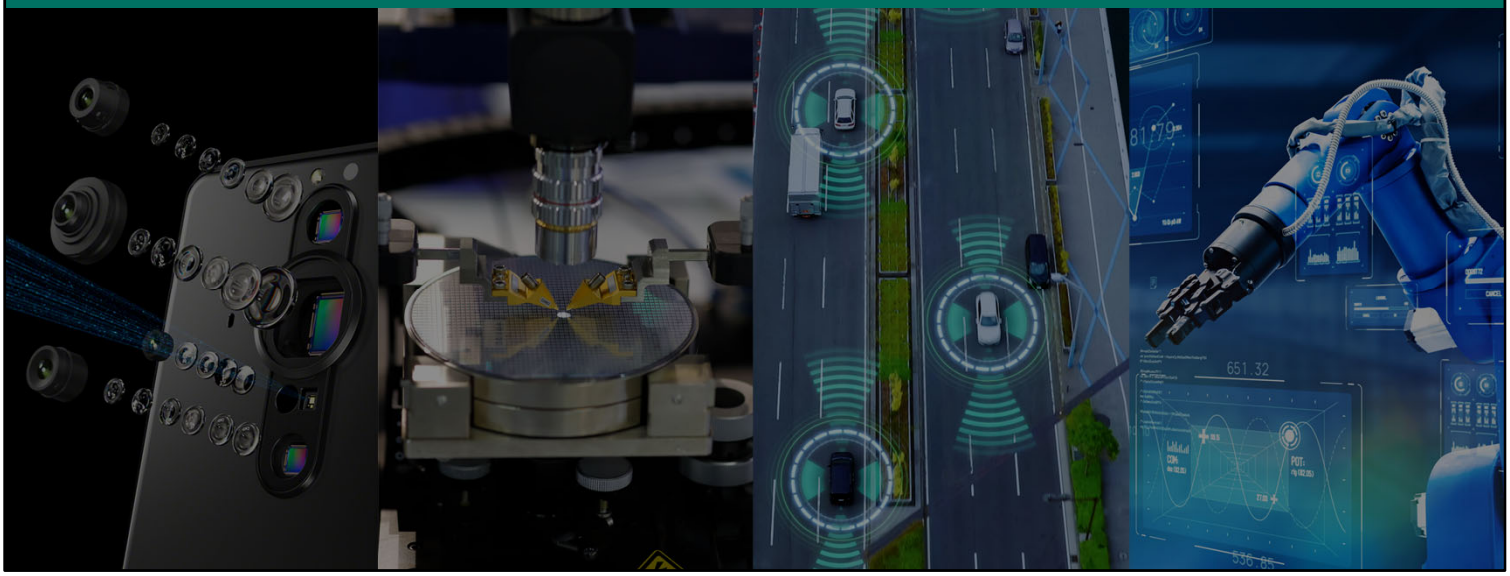
- モバイルセンサー新製品の歩留まりについては、ここまでの初期的な対応策により一定の改善を達成し、出荷数量も増加していますが、収益への影響は前回想定から変わらず、当年度の当分野営業利益の見通しを15%前後、押し下げています。

- 車載向けセンサーについては、サプライチェーンの正常化や、電動化の進展により、市場全体としては高い成長を継続していますが、中国市場での競争激化により一部の当社顧客のシェアが低位に留まっていることや、大手顧客のADASシステム高性能化の進展が当社想定より遅れていることなどを反映し、当年度の見通しを若干下方修正しています。

- また、産業・社会インフラ向けイメージセンサーについては、中国での景気回復の遅れなどの影響を受け、当年度見込みをもう一段切り下げています。

- これらの要因はあるものの、為替の好影響と追加的なコスト削減施策を織り込むことで、分野全体として、通期営業利益見通しを上方修正しています。

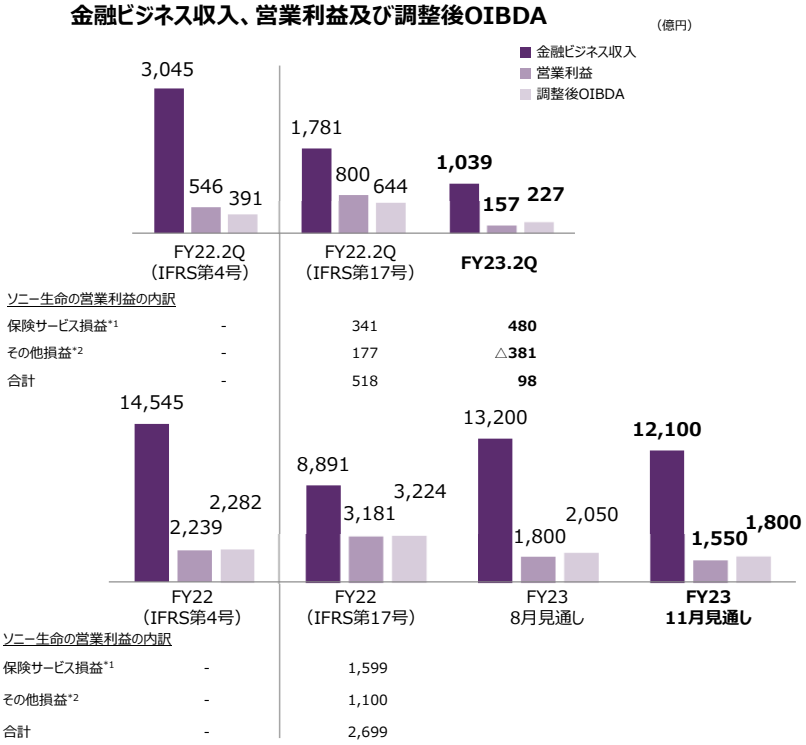
来年度以降の展望



- ここで、来年度以降の展望について、現時点での見方をご説明します。
- 来年度に向けて、当年度の収益を圧迫しているスマートフォン市場の低迷は好転が期待されるものの、その改善は、緩やかに時間をかけて進むと見ています。
- もう一つの収益圧迫要因となっている歩留まりの問題については、開発、設計から製造までのプロセスや体制の再点検を進めていますが、その影響は来年度にも残る見込みです。
- 来年度には、センサーあたり歩留まりコストの当初計画からの悪化は、当年度の3分の1程度と大幅に減少する見込みですが、当該商品群は、主力モデルとして大幅に生産数量が増加する見込みであることから、来期の損益への影響は、当年度の影響額の7割程度になると見ています。
- 中長期的には、モバイルセンサー大判化のトレンドがイメージセンサー市場全体の成長を牽引することに加え、省人化・自動化により中期的な成長が期待される産業・社会インフラ向けや、車載向けなども、着実に事業拡大が進んでいくとの見方に、変更はありません。

金融分野

金融ビジネス収入、営業利益及び調整後OIBDA



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。

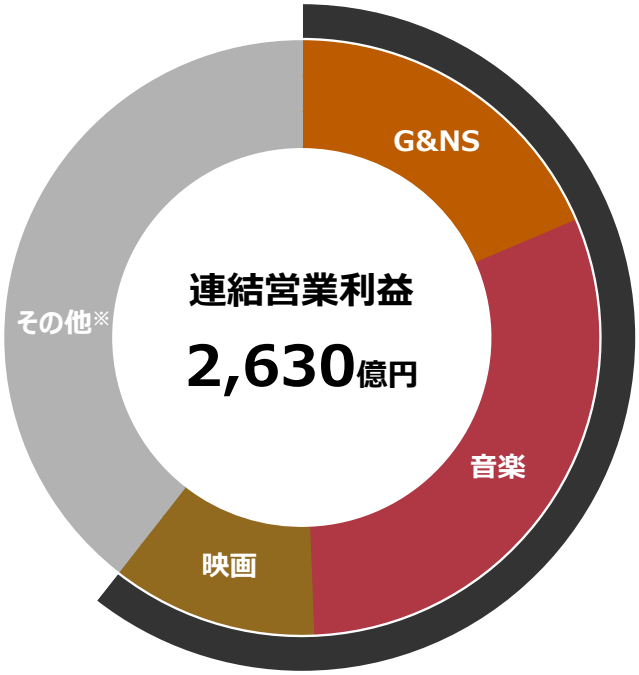
- 最後に、金融分野です。
- 当四半期の金融ビジネス収入は、ソニー生命における保険収益は安定して成長しているものの、主に変額保険に関わる市況変動による損益悪化により、前年同期から42%と大幅減の1,039億円となりました。
- 営業利益は、ソニー生命での市況変動による損益悪化の影響に加え、前年同期の実績を新会計基準の適用に伴い再評価した影響や、前年同期に不正送金の資金回収221億円があったことなどにより、643億円と大幅減の157億円となりました。
- 調整後OIBDAは、前年同期比418億円減の227億円となりました。
- なお、当四半期におけるソニー生命の新契約高は、前年同期比49%と大幅増の2兆5,079億円となっており、保有契約高は着実に伸長しています。
- 通期の見通しは、当四半期での実績を踏まえ、金融ビジネス収入を前回から1,100億円減の1兆2,100億円、営業利益と調整後OIBDAを、それぞれ250億円減の1,550億円、1,800億円としました。
- なお、この見通しには、第3四半期以降の市況変動の影響は織り込んでいません。
- このように、新会計基準適用に伴い、市況変動による評価損益の影響はありますが、当分野の中核事業であるソニー生命の保険サービス損益は、今後も安定的に成長していくと見込んでいます。

調整後EBITDA

第四次中期経営計画 (2021年度~2023年度) 3年間累計調整後EBITDA 経営数値目標に対する 進捗（見通し）	調整後EBITDA 年平均成長率（見通し） (2020年度~2023年度)
+19%	+9%

- 最後に、私から全体を総括してお話しします。
- まずお伝えしたいのは、ソニーグループの成長についてです。
- 現行中期計画のKPIである3年間累計の調整後EBITDAは、目標である4.3兆円に対し、19%増の約5.1兆円となることを見込んでいます。
- これは、前中期計画の最終年度である2020年度の実績からは、年平均約9%のペースでの成長ということになります。

2023年度2Qセグメント別営業利益



エンタテインメント
3事業計

61%

※ その他： ET&S、I&SS、金融、その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去の合算値

- 特に、成長領域であるG&NS、音楽、映画のエンタテインメント3事業の営業利益が、当四半期において、いずれも前年同期から増益となり、連結営業利益の61%を占めるなど、成長型の事業ポートフォリオへの進化は着実に進んでいます。



- その一方で、世界的な景気減速、地政学リスクとそれを受けたグローバル経済の分断など、当社を取り巻く事業環境には継続して注意を払うことが必要です。
- 当下半期においては、各事業でこのような事業環境への対応と、次期中期計画期間及びそれ以降での成長に向けた、基盤の確立に注力していきます。
- 特に、G&NS分野でのPS5の普及とそれに伴うユーザーベースの拡大、I&SS分野での製品歩留まりの向上やオペレーション効率化などの収益性改善施策を最重要課題として取り組み、悪材料を来年度に積み残すことがないよう、現行中期計画の総仕上げを進めていきます。
- 説明は以上となります。

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。