SONY

2023年度　第3四半期　連結業績概要

（2023年12月31日に終了した3カ月間）

2024年2月14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3四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 3Q 連結業績

（億円）

	FY22.3Q	FY23.3Q	前年同期比
売上高*	30,783	**37,475**	+6,692 (+22%)
営業利益	4,216	**4,633**	+418 (+10%)
税引前利益	3,914	**4,586**	+671 (+17%)
当社株主に帰属する四半期純利益	3,215	**3,639**	+424 (+13%)
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）	259.62円	**294.82円**	+35.20 円
調整後OIBDA	5,615	**6,283**	+668 (+12%)
調整後EBITDA	5,295	**6,050**	+755 (+14%)
金融分野を除く連結ベース営業キャッシュ・フロー (9カ月累計)	1,897	**6,185**	+4,288 (+226%)
平均為替レート			
1米ドル	141.7円	**147.9円**	
1ユーロ	144.2円	**159.0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、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。
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.18-24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22%と大幅増の3兆7,475億円となり、四半期実績として過去最高、連結営業利益は418億円増の4,633億円と過去2番目に高い水準となりました。
- 当期純利益は前年同期比424億円増の3,639億円、調整後EBITDAは755億円増の6,050億円となりました。
- 9カ月累計の金融分野を除く連結ベースの営業キャッシュ・フローは6,185億円となっています。

2023年度 連結業績見通し

（億円）

	FY22	11月時点 FY23見通し	2月時点 FY23見通し	11月時点比増減
売上高	109,744	124,000	**123,000**	△1,000 （△1%）
営業利益	13,024	11,700	**11,800**	+100 （+1%）
税引前利益	12,745	11,600	**11,900**	+300 （+3%）
当社株主に帰属する当期純利益	10,053	8,800	**9,200**	+400 （+5%）
調整後OIBDA	18,169	17,850	**17,850**	–
調整後EBITDA	17,976	17,850	**17,700**	△150 （△1%）
金融分野を除く連結ベース 営業キャッシュ・フロー	4,155	11,600	**10,800**	△800 （△7%）

為替レート	実績レート （平均）	前提レート (FY23.3Q-4Q)	前提レート (FY23.4Q)
1米ドル	135.4円	142円前後	142円前後
1ユーロ	140.9円	152円前後	153円前後

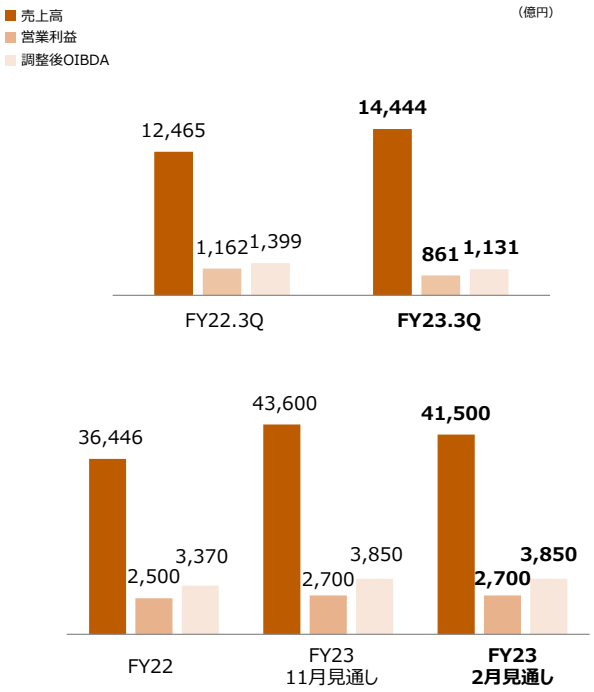
1株当たり配当金	
中間	40円
期末（予定）	45円
年間（予定）	85円

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。

- 通期の連結業績見通しは、売上高を前回から1,000億円減の12兆3,000億円、営業利益は100億円増の1兆1,800億円、当期純利益は400億円増の9,200億円としました。
- 調整後EBITDAの見通しは、営業外損益の為替影響などを踏まえ、前回から150億円減の1兆7,700億円としています。
- 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G&NS分野での運転資金の増加を反映し、前回から800億円減の1兆800億円としました。
- 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3四半期（前年同期比）

- 売上高　1,979億円（16%）大幅増収　（為替影響：＋760億円）
  - （＋）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　301億円（26%）大幅減益（為替影響：＋146億円）
  / 調整後OIBDA　268億円（19%）減益
  - （－）プロモーション等によるハードウェアの損失拡大
  - （－）自社制作のゲームソフトウェア販売減少の影響
  - （＋）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の影響
  - （＋）為替の好影響

2023年度見通し（11月時点比）

- 売上高　2,100億円（5%）下方修正
  - （－）販売台数減少によるハードウェアの減収
  - （＋）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 / 調整後OIBDA　11月時点から変更なし
  - （＋）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
  - （－）プロモーション等によるハードウェアの損失拡大

- まず、G&NS分野です。
- 当四半期の売上高は、サードパーティー・ソフトウェアの増収や為替の影響などにより、前年同期比16%と大幅増の1兆4,444億円となりました。
- 営業利益は、主にプレイステーション®5（PS5™）のプロモーションなどによるハードウェアの損益悪化により、前年同期比301億円と大幅減の861億円、調整後OIBDAは、268億円減の1,131億円となりました。
- 通期の見通しは、売上高を前回から2,100億円減の4兆1,500億円、営業利益と調整後OIBDAは変更ありません。
- なお、当四半期におけるPS5販売台数減による在庫増加などにより、当四半期で追加計上した在庫関連引当金が、第4四半期での在庫の減少にともない、戻し益として計上される見込みです。
- この結果、通期営業利益見通しには影響はありませんが、約300億円の利益が当四半期から第4四半期にシフトすると見込んでいます。

現状認識



- 当四半期におけるPS5ハードウェアの販売台数は820万台と、年間2,500万台を前提とした販売目標には及ばなかったものの、PS5の四半期販売台数としては過去最高となり、累計販売台数も5,000万台を突破しました。

- このようなPS5の普及拡大に加えて、サードパーティーのフリートゥープレイタイトルのヒットの影響もあり、12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）は過去最高の1億2,300万アカウント、当四半期の総ゲームプレイ時間も前年同期比13%増と、主要なユーザーエンゲージメント指標は大きく伸長しました。

- なお、当四半期の実績も踏まえ、PS5の当年度販売台数は2,100万台前後を見込んでいます。

- ファーストパーティー・ソフトウェアについては、昨年10月に発売した『Marvel's Spider-Man 2』の累計実売本数が2月4日時点で1,000万本を突破し、 PCを含む『Marvel's Spider-Man』シリーズの総実売本数も5,000万本を超えました。

- 前年同期に発売した『ゴッド・オブ・ウォー ラグナロク』に続く2年連続での大ヒット創出となり、収益面でも大きな貢献となっています。

- ネットワークサービスについては、前年同期比でプレイステーション®プラスの会員数が若干減少した影響はあるものの、上位サービスへのさらなるシフトや価格改定の影響などにより、売上は前年同期比11%増となりました。

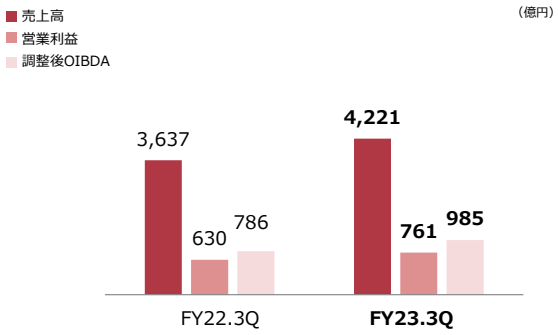
来年度の展望（今年度対比）

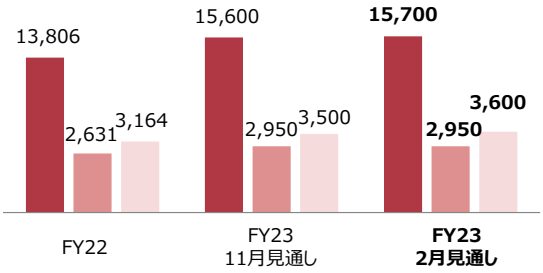
PS5 ハードウェア販売台数	緩やかな減少
ソフトウェア売上	既存の大型タイトルの新作予定なく減収
買収関連費用負担	軽減
自社制作ソフトウェア収益	若干減少
自社制作以外のソフトウェア売上	緩やかな拡大
ネットワークサービス売上	緩やかな拡大

- ここで、当分野の来年度の展望について、現時点での見方をご説明します。
- 発売から5年目となるPS5ハードウェアについては、コンソールサイクルの後半に入ることもあり、収益とのバランスをより重視した販売の最適化を進めていくことから、来年度以降の販売台数は緩やかに減少していくことを見込んでいます。
- サードパーティー・ソフトウェア売上は、拡大したPS5のインストールベースと高いユーザーエンゲージメントにより、引き続き緩やかに拡大すると見込んでいます。
- ネットワークサービスでは、当年度実施した価格改定の影響もあり、会員数は当年度並みかやや減少すると見込んでいますが、魅力的な上位サービスへのシフトにより、売上は緩やかに拡大していくことを期待しています。
- ファーストパーティー・ソフトウェアについては、引き続き質の高い作品の制作とライブサービスゲームの開発に注力し、大型タイトルの開発も進行中ですが、来年度においては、『ゴッド・オブ・ウォー ラグナロク』や『Marvel's Spider-Man 2』のような既存大型タイトルの新作リリースは予定していません。
- 買収関連費用の負担は来年度には軽減するものの、売上減少の影響により、ファーストパーティー・ソフトウェアの利益は当年度からは若干減少すると見込んでいます。
- これらを踏まえた来年度の営業利益は、現時点では当年度から若干の増益となることを見込んでいますが、これをベースラインとしながらも、５月の年度決算発表に向けて、さらなる収益改善施策の精査を進めていきます。

音楽分野

売上高、営業利益及び調整後OIBDA





2023年度第3四半期（前年同期比）

■ 売上高　584億円（16%）大幅増収　（為替影響：＋139億円）
- （＋）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
- （＋）音楽制作における興行物販やライセンスなどの収入増加
- （＋）為替の影響

■ 営業利益　131億円（21%）大幅増益　/ 調整後OIBDA 199億円（25%）大幅増益
- （＋）音楽制作及び音楽出版における増収の影響
- （－）販売費及び一般管理費の増加

2023年度見通し（11月時点比）

■ 売上高　100億円（1%）上方修正
- （＋）為替の影響

■ 営業利益 11月時点から変更なし / 調整後OIBDA　100億円（3%）上方修正
- （＋）収益性の改善
- （－）減価償却費及び償却費の増加*

＊　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。
- 当四半期は、売上高は前年同期比16%増の4,221億円、営業利益は131億円増の761億円と、いずれも大幅増となりました。
- 調整後OIBDAは、前年同期比199億円増の985億円となりました。
- 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12%増、音楽出版が17%増と引き続き伸長しています。
- 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1桁%台半ばとなっています。
- 通期の見通しは、売上高を前回から100億円増の1兆5,700億円、営業利益は変更なく、調整後OIBDAは100億円増の3,600億円としました。

音楽カタログを通じた収益機会



- ストリーミング市場の拡大により、リリースから一定期間経過した音楽カタログの収益機会や資産としての価値が、近年大きく上昇しています。
- 当四半期においては、当社所属アーティストによるホリデーソングカタログ5作品の米国でのストリーミング再生総数が10億回を突破しました。
- マライア・キャリーのアルバム『Merry Christmas』は、発売から29年が経過した当四半期においても、SME（Sony Music Entertainment）のアルバム売上トップ10に入っています。
- 音楽出版においては、映画や広告のBGMのような、映像と同期したカタログ使用も、重要な収益の柱となっています。
- 当社はこれまでに、EMI Music Publishingが保有していた大規模なカタログ作品の出版権や、ブルース・スプリングスティーン、ポール・サイモンといった業界を代表するアーティストのカタログ群の取得によって、音楽事業の安定的な収益とシェア拡大に貢献する、層の厚い基盤を確立してきています。
- さらには、保有している各カタログの権利に応じて、楽曲利用機会の拡大やグッズ販売、イベント興行など、新たな収益の創出にも取り組んでいます。

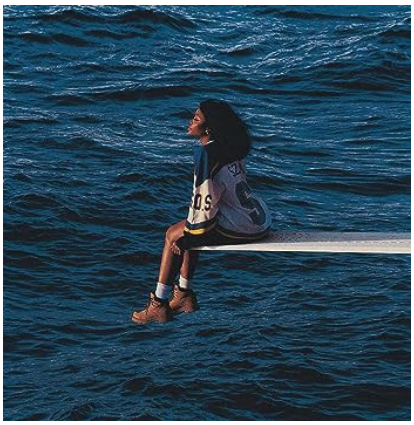
第66回グラミー賞



Miley Cyrus
Record of the Year
Best Pop Solo Performance



Victoria Monét
Best New Artist

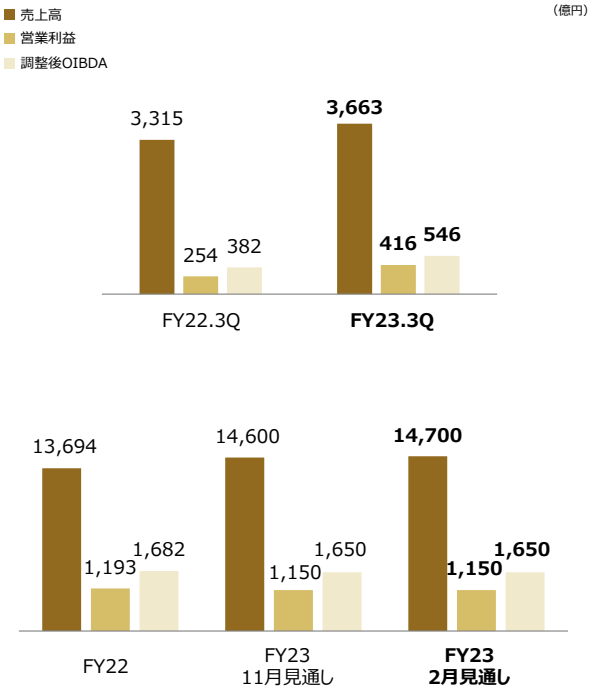


SZA
Best R&B Song
Best Progressive R&B Album
Best Pop Duo/Group Performance

- 去る2月5日に発表された第66回グラミー賞において、主要4部門のうち、マイリー・サイラスが最優秀レコード賞、ヴィクトリア・モネが最優秀新人賞を受賞しました。
- 最多の9部門でノミネートされたSZAも3部門で受賞するなど、Sony Music Group所属アーティストやソングライターが、多くのジャンルで受賞しています。

映画分野

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2023年度第3四半期（前年同期比）

以下の要因分析は米ドルベース

- 売上高　348億円（10%）大幅増収　米ドルベース: ＋125百万米ドル（＋5%）
  - （＋）主にFY23の劇場公開作品の貢献によるテレビ・動画配信サービス向けライセンス収入及びホームエンタテインメント売上の増加
  - （＋）有料会員数増加によるCrunchyrollの増収
  - （－）劇場興行収入の減少
- 営業利益　162億円（64%）大幅増益　米ドルベース：＋102百万米ドル（+57%）/ 調整後OIBDA　163億円（43%）大幅増益　米ドルベース：＋99百万米ドル（＋37%）
  - （＋）増収の影響

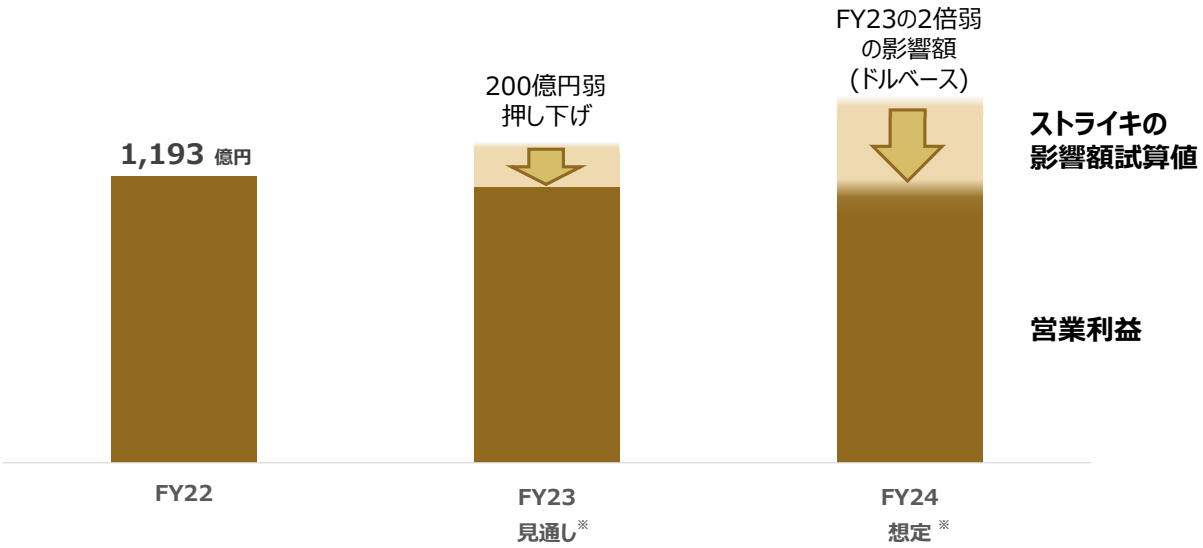
2023年度見通し（11月時点比）

- 売上高　100億円（1%）上方修正
  - （＋）為替の影響
- 営業利益 / 調整後OIBDA　11月時点から変更なし

- 次に、映画分野です。
- 当四半期は、主に映画製作でのテレビ・動画配信サービス向けライセンス収入やホームエンタテインメント売上の増加により、売上高は前年同期比10%増の3,663億円、営業利益は162億円と大幅増の416億円となりました。
- 調整後OIBDAは、前年同期比163億円増の546億円となりました。
- 通期の見通しは、売上高を前回から100億円増の1兆4,700億円、営業利益と調整後OIBDAは変更ありません。

ストライキの影響

映画分野営業利益



※いずれも2024年2月時点

- ハリウッドにおけるストライキはようやく終結しましたが、脚本制作の遅れにより、映画の公開スケジュール変更やテレビ番組作品の納入遅延などが続いており、当年度のストライキによる損益への影響額は200億円弱と試算しています。

- 来年度は、公開遅延の継続に加え、当年度の公開作品減少による動画配信サービス向けライセンス収入の減少なども想定されることから、ストライキによる損益への悪影響がピークとなり、その影響額はドルベースで当年度の2倍弱になると見ています。

現状認識



- 一方で、当分野の成長を牽引するCrunchyrollの有料会員数は、昨年12月末時点で1,300万人を突破し、2021年8月の買収完了以降、年平均23%のペースで拡大しています。
- コアなファンに魅力的なアニメ作品を提供し続けることに加え、Amazonなど外部パートナーとの連携、ブラジルやインド、東南アジアなどの成長市場でのサービス展開、さらにはアニメ映画の劇場配給やEコマースなどの拡大を通じ、アニメファンのすそ野を広げ、エンゲージメントを深めていく施策に注力しています。
- 買収に伴う償却費も来年度以降大きく減少する見込みで、当分野へのさらなる収益貢献にも期待しています。

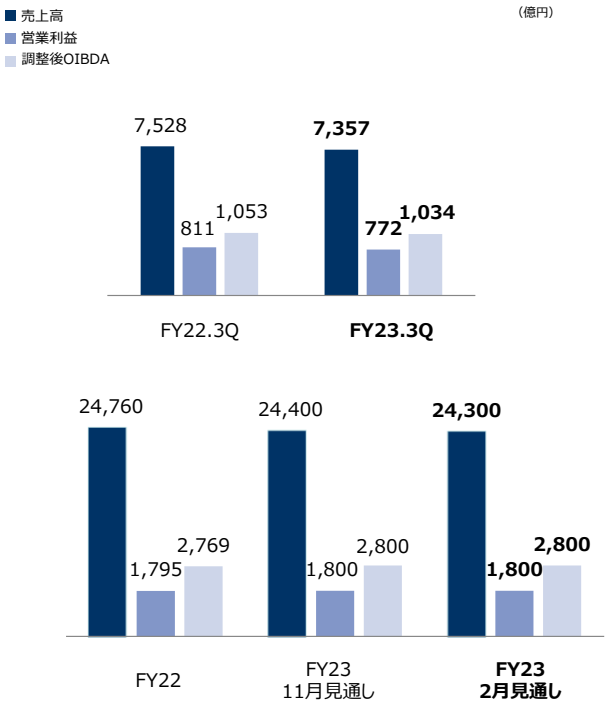
来年度の展望



- 来年度については、ストライキの損益影響が増大する厳しい環境が見込まれますが、Crunchyrollのさらなる成長、グローバルでの積極的なコンテンツ制作、他のスタジオ製作作品の劇場配給の拡大、さらにはコスト管理の徹底などにより、営業利益は当年度を超える水準を目指します。

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3四半期（前年同期比）

■ 売上高 171億円（2%）減収（為替影響：+273億円）
- （−）販売台数減少によるテレビの減収
- （+）為替の影響

■ 営業利益　39億円（5%）減益（為替影響：+80億円）
/ 調整後OIBDA 19億円（2%）減益
- （−）テレビの販売台数減少の影響
- （+）為替の好影響

2023年度見通し（11月時点比）

■ 売上高　100億円（0%）下方修正
- （−）販売台数減少によるテレビの減収
- （+）為替の影響

■ 営業利益 / 調整後OIBDA　11月時点から変更なし
- （−）テレビの販売台数減少の影響
- （+）オペレーション費用の削減

- 次に、ET&S分野です。
- 当四半期の売上高は、主にテレビの減収により、前年同期からは2%減の7,357億円、営業利益は39億円減の772億円、調整後OIBDAは19億円減の1,034億円となりました。
- 通期の見通しは、売上高を前回から100億円減の2兆4,300億円、営業利益と調整後OIBDAは変更ありません。

現状認識



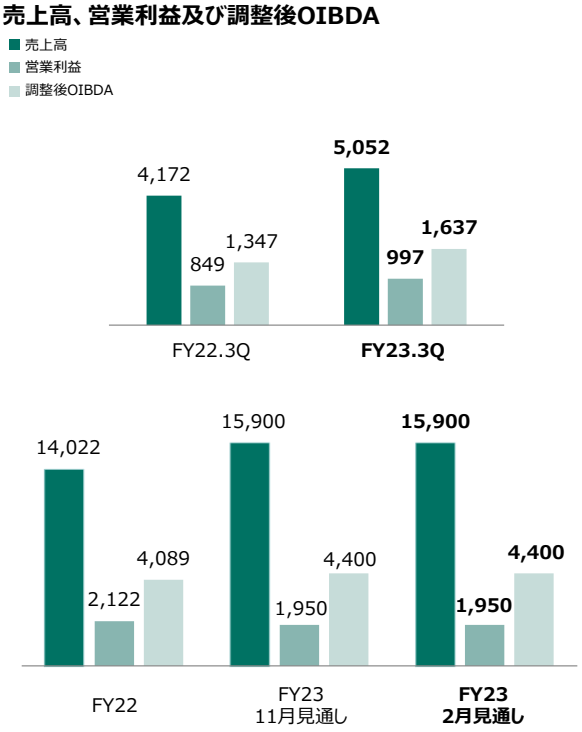




- 年末商戦は、全体を俯瞰すると、おおむね想定通りに推移しました。
- 北米市場では、懸念された需要の大きな減衰は見られず、比較的順調な売上をあげることができました。
- 中国市場では、テレビの需要が大きく落ち込んだ一方で、デジタルカメラは想定を上回る需要に支えられ、全体でほぼ想定通りの実績となりました。
- なお、12月末の当分野全体の在庫水準は、慎重な製販コントロールの結果、前年同期比18%減の3,413億円と大きく削減できています。
- 第4四半期では、テレビについては、年末商戦期の結果も踏まえてもう一段の在庫圧縮と費用抑制を進める一方で、デジタルカメラと交換レンズについては、新製品の市場導入などにより、引き続き事業拡大に努めます。

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3四半期（前年同期比）

■ 売上高　880億円（21%）大幅増収（為替影響：＋196億円）
- （＋）モバイル機器向けイメージセンサーの増収
  - （＋）販売数量の増加
  - （＋）製品ミックスの改善
- （＋）為替の影響

■ 営業利益　149億円（18%）増益（為替影響：＋117億円）
/ 調整後OIBDA 290億円（22%）大幅増益
- （＋）増収の影響
- （＋）為替の好影響
- （－）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

2023年度見通し（11月時点比）

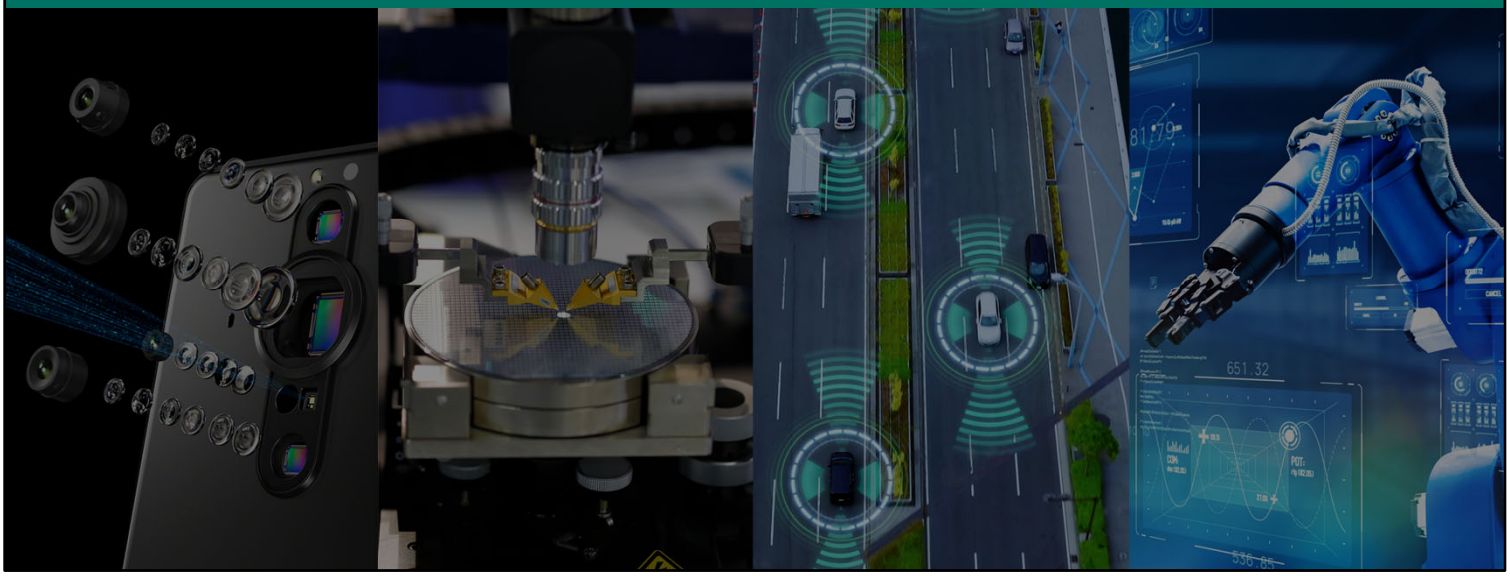
■ 売上高　11月時点から変更なし
- （＋）為替の影響
- （－）イメージセンサー以外の事業の減収

■ 営業利益 / 調整後OIBDA　11月時点から変更なし
- （＋）為替の好影響
- （－）コスト増加
- （－）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、主にモバイル向けイメージセンサーの増収により、前年同期比21%と大幅増の5,052億円、営業利益は149億円増の997億円と、いずれも当分野の過去最高を更新しました。
- 調整後OIBDAは、前年同期比290億円増の1,637億円となりました。
- 通期の見通しについては、前回から変更ありません。

現状認識



- 前年比でマイナス成長を続けてきたスマートフォン製品市場は、当四半期で一旦底を打ったと見ていますが、北米市場がいまだ前年割れを継続しているなど、先行きの不透明感を完全に払拭するには至っていません。

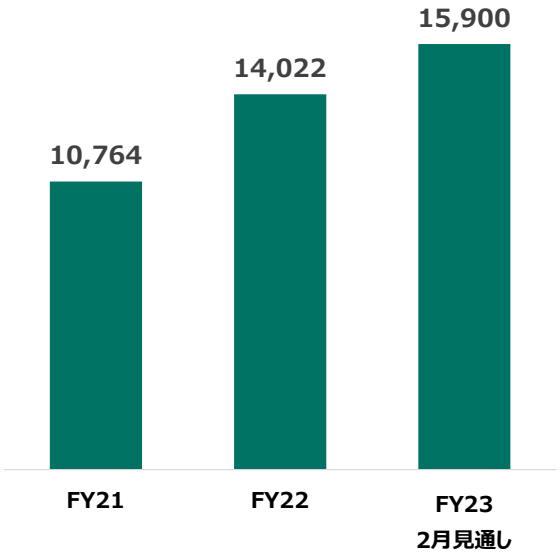
- 当四半期では、スマートフォン製品市場の回復とハイエンド商品への大判センサー導入の進展などにより、前年同期比で大幅な増収となりましたが、引き続き製品市場の動向や在庫状況などを注視しながら、当面は慎重な事業運営を継続します。

- 当年度の最重要課題であるモバイルセンサーの歩留りは、前回見通しで想定した改善のカーブに乗って進捗しており、損益への影響についても前回見通しから変更はありません。

- モバイル向け以外のセンサー事業については、特に産業・社会インフラ向けのセンサー市場の回復の遅れが顕著になっており、第4四半期においては生産調整を進め、在庫の適正化を図ることとしました。

来年度以降の展望

I&SS分野売上高推移 (億円)



年平均売上高成長率見通し (FY21→FY23)

円ベース: +22%

ドルベース: +8%※

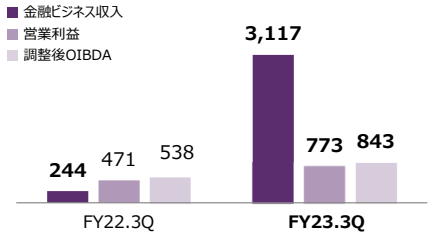
※ 円ベースの四半期売上を当該四半期の平均レートで割り戻した参考値

- 現中期計画期間における当分野の売上高は、円ベースで年平均22%、ドルベースで8%と大きく成長する見込みです。
- モバイルセンサーの大判化、高付加価値化は着実に軌道に乗せることができており、次期中期計画期間においても事業成長を継続できると考えています。
- 一方で、市場環境などにより売上が想定通りに伸びない中、設備投資などで製造費用が大きく上昇していることや、歩留り悪化などによる生産オペレーションロスが、今後のさらなる収益改善に向けての課題と認識しています。
- 次期中期計画期間のイメージセンサー設備投資については、ここまで先行して増強してきた生産能力と戦略在庫も活かして、新規投資の最適化を進めます。

金融分野

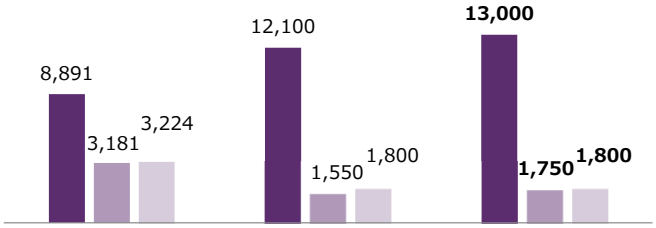
金融ビジネス収入、営業利益及び調整後OIBDA

（億円）



ソニー生命の営業利益の内訳

保険サービス損益*1	421	**464**
その他*2	△25	**253**
合計	396	**717**



ソニー生命の営業利益の内訳

保険サービス損益*1	1,599	1,850	**1,850**
その他*2	1,100	△650	**△650**
合計	2,699	1,200	**1,200**

2023年度第3四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入 2,873億円（1,177%）大幅増収
  - （＋）ソニー生命の大幅増収（＋2,797億円、収入：2,490億円）
    - （＋）市況の変動による一般勘定および特別勘定における運用損益の改善
- 営業利益 302億円（64%）大幅増益
  / 調整後OIBDA 305億円（57%） 大幅増益
  - （＋）ソニー生命の大幅増益（＋321億円、営業利益：717億円）
    - （＋）変額保険等に係る市況の変動による損益の改善

2023年度見通し（11月時点比）

- 金融ビジネス収入 900億円（7%）上方修正
  - （＋）ソニー生命における特別勘定の運用益の増加
- 営業利益 200億円（13%）上方修正
  / 調整後OIBDA 11月時点から変更なし
  - （＋）FY23.4Qにおけるソニーペイメントサービス株式会社の一部株式の譲渡に伴う利益の計上*3

*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 = 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。「その他」は、「連結業績補足説明資料」におけるInvestment result（投資損益）と Other result（その他損益）の合計と一致する。なお、「その他」は、2023年第1四半期業績説明会及び第2四半期業績説明会の決算説明会資料では「その他損益」と表示していたが、本決算説明会以降の決算説明会資料では「その他」と表示することとした。
*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。

20

- 最後に、金融分野です。
- 当四半期は、主にソニー生命における市況変動の影響により、金融ビジネス収入は前年同期から2,873億円増の3,117億円、営業利益は302億円増の773億円と、いずれも大幅増となりました。
- 調整後OIBDAは、前年同期比305億円増の843億円となりました。
- なお、ソニー生命の当年度累計での新契約高の実績は、前年同期比22%増の7.3兆円と、引き続き順調に伸長しています。
- 通期の見通しは、金融ビジネス収入を前回から900億円増の1兆3,000億円、営業利益は、ソニー銀行によるソニーペイメントサービス株式の一部譲渡にともなう譲渡益等の計上を反映し、200億円増の1,750億円としました。
- 調整後OIBDAの見通しは、前回から変更ありません。
- なお、この見通しには、ソニー生命の今後の利益体質の改善施策に係る費用などを織り込んでおり、前述の譲渡益等の計上を除けば、前回見通しを据え置いています。

来年度以降の展望

- それでは最後に私から、当年度の見通しと各事業の来年度以降の展望について、主要なポイントを改めてお話しします。
- 当年度見通しについては、当四半期の連結営業利益が、過去最高であった2021年度第3四半期に迫る水準となったことで、現中期計画の総仕上げに向けて、よいモメンタムを作ることができたと考えています。
- 来年度に向けては、G&NS分野では、拡大したPS5のインストールベースによる、サードパーティー・ソフトウェアとネットワークサービスの緩やかな成長が、ファーストパーティー・ソフトウェアの減益を補い、営業利益は当年度から若干の増益となることを見込んでいます。
- 映画分野では、ストライキの損益影響が来年度に最も顕著に現れるものの、Crunchyrollの成長やグローバルでの制作強化、コスト管理の徹底などを進め、当年度を超える営業利益の水準を目指します。
- I&SS分野では、これまで推し進めてきたモバイルセンサーの大判化、高付加価値化に加え、スマートフォン市場の回復により、緩やかな売上成長を見込んでいます。
- 次期中期計画期間のイメージセンサー設備投資については、既存生産設備と戦略在庫を最大限に活かすことで、現中期計画期間の7割から8割程度に抑えられるのではないかと、現時点では想定しています。
- なお、金融事業については、パーシャル・スピンオフに関して、産業競争力強化法に基づく事業再編計画の認定を受けることができました。
- この認定も踏まえ、2025年10月のスピンオフ実行とソニーフィナンシャルグループ株式の上場に向けての準備を、本格的に進めていきます。
- 説明は以上となります。


SONY

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・ロシア情勢及び中東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。