SONY

2024年度　第3四半期　連結業績概要

（2024年12月31日に終了した3カ月間）

2025年2月13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(https://www.sony.com/ja/SonyInfo/IR/)。

- **2024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**

- このたび、社長CEOの大任を拝命することになり、一層身の引き締まる思いです。
- 平井、吉田がCEOとして大いに価値を高めてきたソニーを受け継ぎ、「Creative Entertainment Vision」の実現と、ソニーの進化とさらなる成長に向けて、価値創出に取り組んでいきたいと思います。
- それでは、こちらの内容について各登壇役員よりご説明し、最後に私より全体を総括してお話しします。

2024年度 3Q 連結業績

（億円）

	金融分野を除く連結ベース			ソニー連結		
	FY23.3Q	FY24.3Q	前年同期比	FY23.3Q	FY24.3Q	前年同期比
売上高*1	34,394	**36,957**	+2,563 (+7%)	37,475	**44,096**	+6,620 (+18%)
営業利益	3,861	**4,230**	+369 (+10%)	4,633	**4,693**	+60 (+1%)
営業利益率	11.2%	**11.4%**	+0.2 pts	12.4%	**10.6%**	△1.7 pts
税引前利益	3,813	**4,477**	+664 (+17%)	4,586	**4,941**	+355 (+8%)
当社株主に帰属する四半期純利益	3,089	**3,411**	+321 (+10%)	3,639	**3,737**	+98 (+3%)
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）*2	50.05円	**56.41円**	+6.36 円	58.96円	**61.82円**	+2.86 円
調整後OIBDA*3	5,440	**5,877**	+437 (+8%)	6,283	**6,409**	+126 (+2%)
調整後EBITDA*3	5,207	**5,959**	+752 (+14%)	6,050	**6,491**	+441 (+7%)
平均為替レート						
1米ドル	147.9円	**152.2円**				
1ユーロ	159.0円	**162.5円**				

調整後OIBDA、調整後EBITDA及び金融分野を除く連結ベースの数値は国際財務報告基準（以下「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.23-29を参照（次頁以降も同じ）。
*1 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）。
*2 ソニーは、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っています。上記の普通株式1株当たり当社株主に帰属する四半期純利益（希薄化後）は、FY23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）。
*3 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）。

- 当四半期の金融を除く連結ベースの売上高は、前年同期比7%増の3兆6,957億円、営業利益は10%増の4,230億円となりました。

- 金融を含む連結売上高は、前年同期比18%増の4兆4,096億円、営業利益は1%増、第3四半期実績として過去最高の4,693億円、当期純利益は3%増の3,737億円となりました。

2024年度 3Q セグメント別業績

（億円）

		FY23.3Q	FY24.3Q	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	14,444	**16,823**	+2,379	+359
	営業利益	861	**1,181**	+319	△29
音楽	売上高	4,221	**4,817**	+596	+109
	営業利益	761	**974**	+213	
映画	売上高	3,663	**3,982**	+319	+106
	営業利益	416	**340**	△76	
エンタテインメント・テクノロジー＆サービス（ET&S）	売上高	7,357	**7,045**	△312	+128
	営業利益	772	**771**	△1	+9
イメージング＆センシング・ソリューション（I&SS）	売上高	5,052	**5,009**	△42	+173
	営業利益	997	**975**	△22	+118
その他	売上高	239	**258**	+19	
	営業利益	26	**△30**	△56	
全社（共通）及びセグメント間取引消去	売上高	△619	**△1,024**	△405	
	営業利益	27	**18**	△9	
金融分野を除く連結ベース*	売上高	34,394	**36,957**	+2,563	
	営業利益	3,861	**4,230**	+369	
金融*	金融ビジネス収入	3,117	**7,185**	+4,067	
	営業利益	773	**464**	△309	
連結*	売上高	37,475	**44,096**	+6,620	
	営業利益	4,633	**4,693**	+60	

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）。

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。

* 金融分野と金融分野を除く連結ベースには両者間の取引を含んでおり、これらの相殺消去を反映した後のものが連結の数値です。また、上記の表では当該相殺消去は全額、全社（共通）及びセグメント間取引消去に含まれており、金融分野を除く連結ベースの数値は金融分野以外の各分野の数値の単純合算とは一致しません（次頁以降も同じ）。

- 当四半期のセグメント別の業績は、ご覧の通りです。

2024年度 連結業績見通し

（億円）

	金融分野を除く連結ベース				ソニー連結			
	FY23	FY24見通し			FY23	FY24見通し		
		11月時点	2月時点	11月時点比		11月時点	2月時点	11月時点比
売上高	112,650	118,000	**119,000**	+1,000 (+1%)	130,208	127,100	**132,000**	+4,900 (+4%)
営業利益	10,353	11,650	**11,900**	+250 (+2%)	12,088	13,100	**13,350**	+250 (+2%)
営業利益率	9.2%	9.9%	**10.0%**	+0.1 pts	9.3%	10.3%	**10.1%**	△0.2 pts
税引前利益	11,451	11,900	**12,400**	+500 (+4%)	12,687	13,350	**13,850**	+500 (+4%)
当社株主に帰属する当期純利益	8,966	8,750	**9,750**	+1,000 (+11%)	9,706	9,800	**10,800**	+1,000 (+10%)
調整後OIBDA	16,446	18,250	**18,500**	+250 (+1%)	18,261	19,950	**20,200**	+250 (+1%)
調整後EBITDA	16,865	18,250	**18,400**	+150 (+1%)	18,180	19,950	**20,100**	+150 (+1%)
営業キャッシュ・フロー	11,778	14,400	**16,600**	+2,200 (+15%)				

為替レート	FY23 (実績・平均)	FY24 (前提) 3Q-4Q	FY24 (前提) 4Q
1米ドル	144.4円	146円前後	**150円前後**
1ユーロ	156.6円	160円前後	**158円前後**

1株当たり配当金				
中間	期末 (予定)※		**年間 (予定)※**	前年度比
50 円	株式分割後	10 円	–	–
	株式分割前	50 円	**100 円**	+15 円

調整後OIBDA、調整後EBITDA及び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。
※ ソニーは、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っています。上記の1株当たり期末配当金（予定）は株式分割考慮前後の金額をそれぞれ記載しています。株式分割考慮後の1株当たり年間配当金合計（予定）は、株式分割の影響により、中間配当金と期末配当金との単純合算ができないため記載していません。

- 次に、通期の連結業績見通しについてご説明します。
- 金融を除く連結ベースの売上高は、前回から微増の11兆9,000億円、営業利益は2%増の1兆1,900億円、営業キャッシュ・フローは、主に運転資金の改善により15%増の1兆6,600億円と、いずれも上方修正しました。
- 金融を含む連結売上高は、前回から4%増の13兆2,000億円、営業利益は2%増の1兆3,350億円、当期純利益は10%増の1兆800億円としています。

2024年度 セグメント別 業績見通し

（億円）

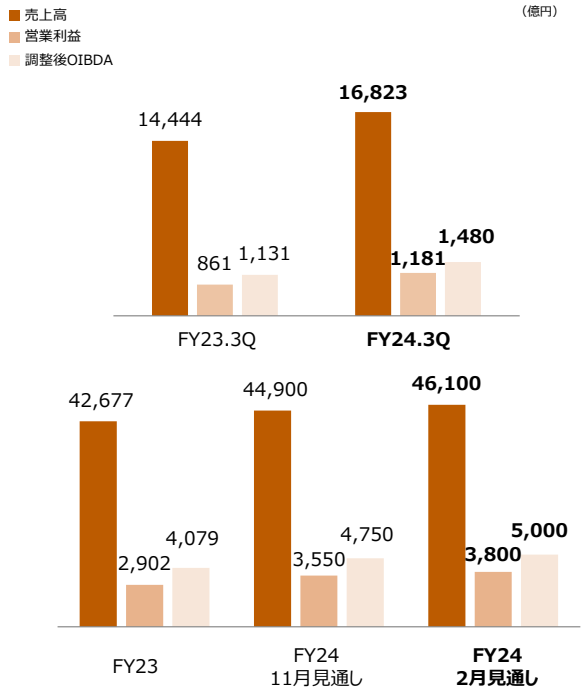
		FY23	11月時点 FY24見通し	2月時点 FY24見通し	11月時点比増減
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	42,677	44,900	**46,100**	+1,200
	営業利益	2,902	3,550	**3,800**	+250
音楽	売上高	16,190	17,400	**17,900**	+500
	営業利益	3,017	3,300	**3,400**	+100
映画	売上高	14,931	15,100	**15,100**	–
	営業利益	1,177	1,150	**1,150**	–
エンタテインメント・テクノロジー＆サービス（ET&S）	売上高	24,537	24,200	**24,200**	–
	営業利益	1,874	1,900	**1,900**	–
イメージング＆センシング・ソリューション（I&SS）	売上高	16,027	17,700	**17,900**	+200
	営業利益	1,935	2,500	**2,500**	–
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去	営業利益	△552	△750	**△850**	△100
金融分野を除く連結ベース	売上高	112,650	118,000	**119,000**	+1,000
	営業利益	10,353	11,650	**11,900**	+250
金融	金融ビジネス収入	17,700	9,100	**13,000**	+3,900
	営業利益	1,736	1,450	**1,450**	–
連結	売上高	130,208	127,100	**132,000**	+4,900
	営業利益	12,088	13,100	**13,350**	+250

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。

- セグメント別の通期業績見通しは、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



2024年度第3四半期（前年同期比）

- 売上高　2,379億円（16%）大幅増収（為替影響：＋359億円）
  - （＋）販売台数増加によるハードウェアの増収
  - （＋）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　319億円（37%）大幅増益（為替影響：△29億円）
  / 調整後OIBDA　349億円（31%）大幅増益
  - （＋）ネットワークサービスの増収の影響
  - （＋）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縮小
  - （－）自社制作のゲームソフトウェア販売減少の影響

2024年度見通し（11月時点比）

- 売上高　1,200億円（3%）上方修正
  - （＋）為替の影響
  - （＋）ネットワークサービスの増収
- 営業利益　250億円（7%）上方修正 / 調整後OIBDA　250億円（5%）上方修正
  - （＋）ネットワークサービスの増収の影響

- 最初に、G&NS分野です。
- 当四半期の売上高は、主にハードウェアやサードパーティー・ソフトウェアの増収により、前年同期比16%増の1兆6,823億円となりました。
- 営業利益は、前年同期の『Marvel's Spider-Man 2』大ヒットの反動はあったものの、ネットワークサービス及びサードパーティー・ソフトウェア増収の影響や、ハードウェア損益の改善などにより、前年同期比37%増、当分野第3四半期実績として過去最高の1,181億円となりました。
- 当四半期におけるプレイステーション®5（PS5™）の実施台数あたりのプロモーション費用は前年同期から2割程度減少しているなど、市場環境を踏まえた最適な販売プログラムが実行できたと評価しています。
- PS5の在庫水準は適切にコントロールできており、12月末の棚卸資産は前年同月比46%減と、キャッシュ・フロー改善に大きく寄与しています。
- 通期の見通しは、当四半期の実績も踏まえ、売上高を前回比3%増の4兆6,100億円、営業利益を7%増の3,800億円に、それぞれ上方修正しています。

プラットフォームビジネスグループ

ネットワークサービス



コンテンツ





周辺機器



縦置きスタンドは別売りです。
©2025 Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
デザインや仕様は予告なく変更される場合があります。

- プレイステーション（PS）全体の12月の月間アクティブユーザー数（MAU）は、前年同月比5%増、PS史上最高となる1億2,900万アカウントを記録し、総プレイ時間も前年同期比2%増と、7四半期連続で前年同期の実績を上回りました。
- 当四半期にPS5を購入したユーザーのうち4割強が新規ユーザーとなっており、プレイステーション®4（PS4®）アクティブユーザー数の減少ペースが緩やかになっていることと合わせて、MAUの増加に大きく貢献しています。
- PS5の発売から12月末までの累計販売台数は、PS4より高い価格帯設定にもかかわらず、発売後同じ期間でのPS4累計販売台数とほぼ同水準となっています。
- さらに、発売後同期間が経過した時点でのMAUは約1.4倍と大幅に増加しており、PS5の後方互換性や、各種ユーザーエンゲージメント施策により、PSプラットフォームのユーザーベースはPS4世代から大きく拡大しています。
- プレイステーション®プラス（PSプラス）については、上位サービスへのシフトや価格改定の影響などによるARPU（ユーザー１人当たり平均売上高）の上昇が進んでおり、当四半期では、ドルベースで前年同期比20%の増収となっています。
- このように、プラットフォームビジネスにおける足元のモメンタムは強く、今後も安定した収益成長が見込まれます。

PlayStation Portal™向けクラウドストリーミング (ベータ版)

2024年11月20日、
PlayStation Portal™リモートプレイヤーを通じた、
PlayStation®Plusプレミアム加入者向けの
クラウドストリーミング機能のベータ版をリリース





©2025 Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
デザインや仕様は予告なく変更される場合があります。

- 去る11月に、PlayStation Portal™リモートプレイヤー（PSポータル）を通じたクラウドストリーミング機能のベータ版をリリースしました。
- これにより、PSプラスプレミアムの加入者は、PS5本体を経由することなく、サーバーから直接ストリーミングされる120以上のPS5ゲームタイトルを、PSポータルでプレイできるようになりました。
- 「いつでも、どこでも」「より手軽に」プレイステーションのゲーム体験を楽しんでいただけるよう、ベータテストからの学びを活かし、ストリーミングゲームのユーザーエクスペリエンスをさらに改善していきます。

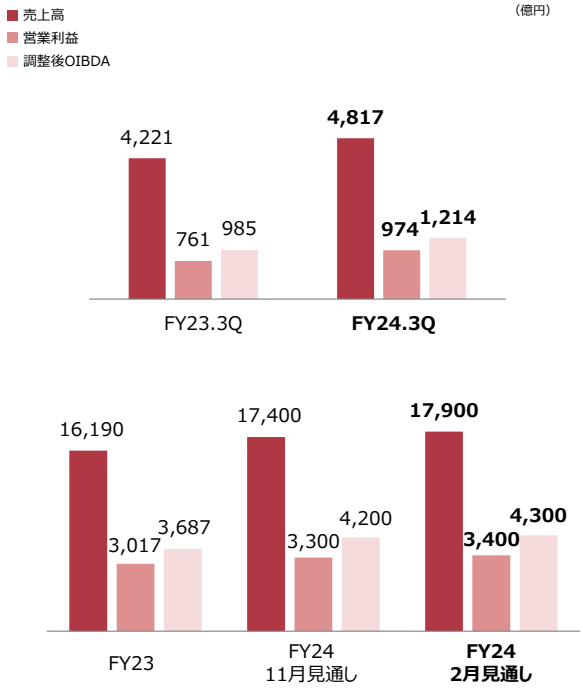
スタジオビジネスグループ



- 12月13日に開催された「The Game Awards 2024」において、ファーストパーティー・タイトル『ASTRO BOT』が、「Game of the Year」「Best Family Game」など、最多となる4部門での受賞作品となりました。
- 併せて、昨年2月に発売したライブサービスゲーム『Helldivers 2』も「Best Ongoing Game」「Best Multiplayer Game」を受賞しています。
- ファミリー向けタイトルやライブサービスゲームといった、当社が今後拡大を目指し注力しているジャンルのタイトルが受賞できたことは、より幅広いタイトルポートフォリオの構築に向けて大きな成果と捉えています。
- なお、『Helldivers 2』については、本受賞に加えて、12月にリリースした大型アップデート『独裁の触手』が高い評価を受けており、ユーザーエンゲージメントも再び大きく高まっています。
- 来年度には、大型タイトル『Ghost of Yōtei』や、人気タイトル『Death Stranding』の続編などの発売を予定しており、ファーストパーティー・ソフトウェアのさらなる収益拡大に期待しています。

音楽分野

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2024年度第3四半期（前年同期比）

- 売上高　596億円（14%）大幅増収（為替影響：＋109億円）
  - （＋）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
    - （＋）以下の一時的な要因を除く、ストリーミングサービスからの収入増加
    - （＋）音楽制作における一時的な要因*による収入増加
  - （＋）映像メディア・プラットフォームにおける㈱イープラスの連結子会社化の影響
  - （＋）為替の影響
- 営業利益　213億円（28%）大幅増益　/ 調整後OIBDA　229億円（23%）大幅増益
  - （＋）増収の影響

2024年度見通し（11月時点比）

- 売上高　500億円（3%）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㈱イープラスの連結子会社化の影響
- 営業利益　100億円（3%）上方修正 / 調整後OIBDA　100億円（2%）上方修正
  - （＋）為替の好影響

*特定のデジタル配信プロバイダーからの収入を純額から総額計上に変更した影響

- 次に、音楽分野です。
- 当四半期の売上高は、ストリーミング売上増や、映像メディアプラットフォームにおける株式会社イープラスの連結子会社化の影響などにより、前年同期比14%増の4,817億円となりました。
- 営業利益は、主に増収の影響により、前年同期比28%増の974億円となりました。
- 当四半期のストリーミング売上は、ドルベースで、音楽制作では一時要因を含め前年同期から9%増、音楽出版では8%増となっています。
- 通期の見通しは、売上高を前回から3%増の1兆7,900億円、営業利益を3%増の3,400億円に、それぞれ上方修正しています。

音楽分野



現状認識

- 当四半期では、Tyler, The CreatorやATEEZなどの新作アルバムがヒットしました。
- 足元では、１月５日にRimas Entertainment（Rimas）からリリースされたBad Bunnyの新作アルバムが、Billboard 200で1位を獲得する大ヒットとなり、Spotifyでの再生回数も、男性アーティストとして最速で10億回に到達しました。
- 2月2日に開催された第67回グラミー賞では、Beyoncéの『COWBOY CARTER』が年間最優秀アルバムに輝きました。
- Beyoncéは、これまでのキャリア累計でグラミー史上最多となる99回のノミネーションを受けており、今回も11部門でノミネートされ、最優秀アルバム賞を含む計3部門で受賞しています。

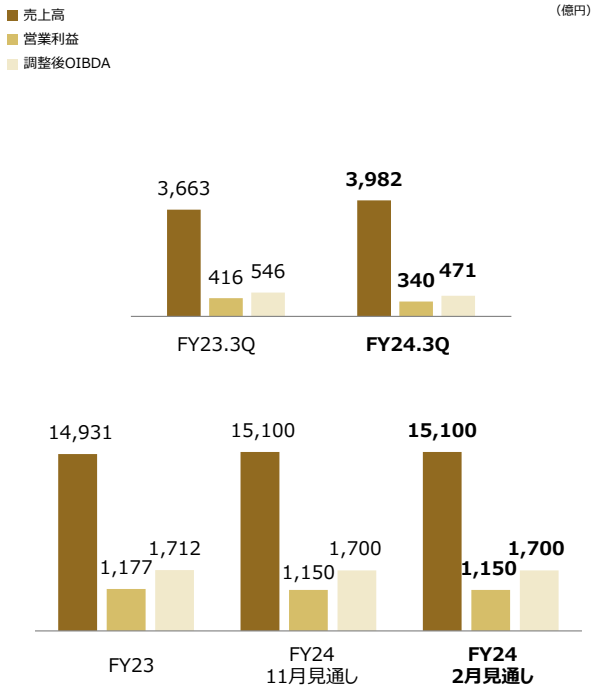
グローバル成長戦略: ローカルレパートリーの拡充



- ストリーミングの普及により、ローカルアーティストによる楽曲が、世界的なヒットとなる機会も増えています。
- Sony Music Groupでは、新興市場の各拠点におけるアーティストやソングライターの発掘・育成や、The Orchard、AWALによる各地域のインディーズ・レーベルやアーティストとの関係構築、強化を通じ、ローカルレパートリーの拡充を進めています。
- 加えて、急成長するラテンアメリカやインドでは、ブラジルのSom Livreやプエルトリコの Rimas、インドのEROSなど、各地域での有力レーベルや音楽カタログへの戦略投資を通じ、リーディングポジションをより強固にしています。
- さらには、中期的な成長が見込まれる国や地域においても、ギリシャやチェコでの現地有力レーベルの買収や、Sony Music Publishingによるタイでの拠点設立などを実施しています。

映画分野

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2024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　319億円（9%）増収　米ドルベース：＋145百万米ドル（+6%）
  - （+）当年度劇場公開作品からの収入増加
  - （+）Alamo Drafthouse Cinemaの買収の影響
  - （+）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
  - （−）映画製作における過去作品のライセンス収入の減少
- 営業利益　76億円（18%）減益　米ドルベース：△58百万米ドル（△21%）
  / 調整後OIBDA　75億円（14%）減益　米ドルベース：△60百万米ドル（△16%）
  - （−）劇場公開に係る広告宣伝費の増加

2024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
  - （−）当年度劇場公開作品からの収入減少
- 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。
- 当四半期の売上高は、『Venom: The Last Dance』などの劇場公開作品からの収入増や為替の影響などにより、前年同期比9%増の3,982億円となりました。
- 営業利益は、主に劇場公開に係るマーケティング費用の増加により、前年同期比18%減の340億円となりました。
- 通期の見通しについては、前回から変更ありません。
- なお、米国カリフォルニア州での山火事による当分野への業績影響は、現時点では軽微と見ています。

映画分野



- 映画製作では、「Spider-Man」や「Jumanji」の次回作の劇場公開が2026年度に延期されるなど、ストライキによる影響は一部継続していますが、制作活動は回復してきています。
- テレビ番組制作においては、ストライキの影響を受けていた新規作品の制作は、概ね正常化してきています。
- Crunchyrollでは、Aniplex制作のアニメ「俺だけレベルアップな件」のシリーズ第2弾の配信が先月より開始され、多くの国と地域で大ヒットとなっています。
- また、今後北米において、有料会員向け電子コミックサービス『Crunchyroll Manga』の提供開始も予定しており、世界中のアニメファンとのエンゲージメントをさらに強化していきます。

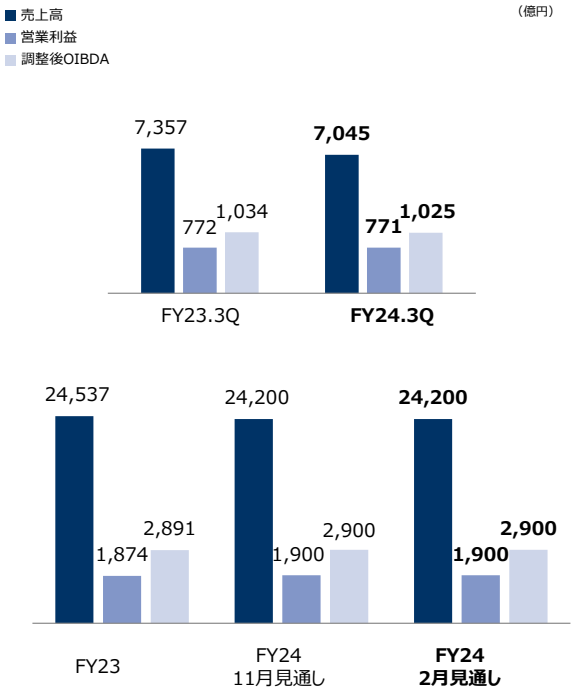
SONY × KADOKAWA

- **KADOKAWAのIPのグローバルでの実写映画・ドラマ化やアニメ作品の共同制作**
- **KADOKAWAのアニメ作品のソニーグループによるグローバル流通の拡大**
- **KADOKAWAのゲームのパブリッシングのさらなる拡大**
- **バーチャルプロダクションの促進と普及のための人材育成**

- ここで、エンタテインメント3事業を横断して取り組むKADOKAWAとの戦略的な協業についてご説明します。
- KADOKAWAとは、これまでもさまざまな協業を進めてきましたが、12月に資本業務提携契約を締結し、1月に実施された第三者割当増資の引き受けにより、当社が筆頭株主となりました。
- 本提携を通じ、両社のトップがより強く協業推進にコミットし、さまざまなエンタテインメント領域で、KADOKAWAのオリジナルIP創出力と、当社のテクノロジーやグローバルでの展開力を掛け合わせ、新たな価値創造を進めていきます。

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



2024年度第3四半期（前年同期比）

- 売上高 312億円（4%）減収（為替影響：+128億円）
  - （－）販売台数減少によるテレビの減収
  - （＋）為替の影響
- 営業利益 ほぼ横ばい（為替影響：+9億円） / 調整後OIBDA ほぼ横ばい
  - （－）テレビの販売台数減少の影響
  - （－）デジタルカメラの製品ミックスの悪化の影響
  - （＋）オペレーション費用の削減

2024年度見通し（11月時点比）

- 売上高 11月時点から変更なし
- 営業利益 / 調整後OIBDA 11月時点から変更なし

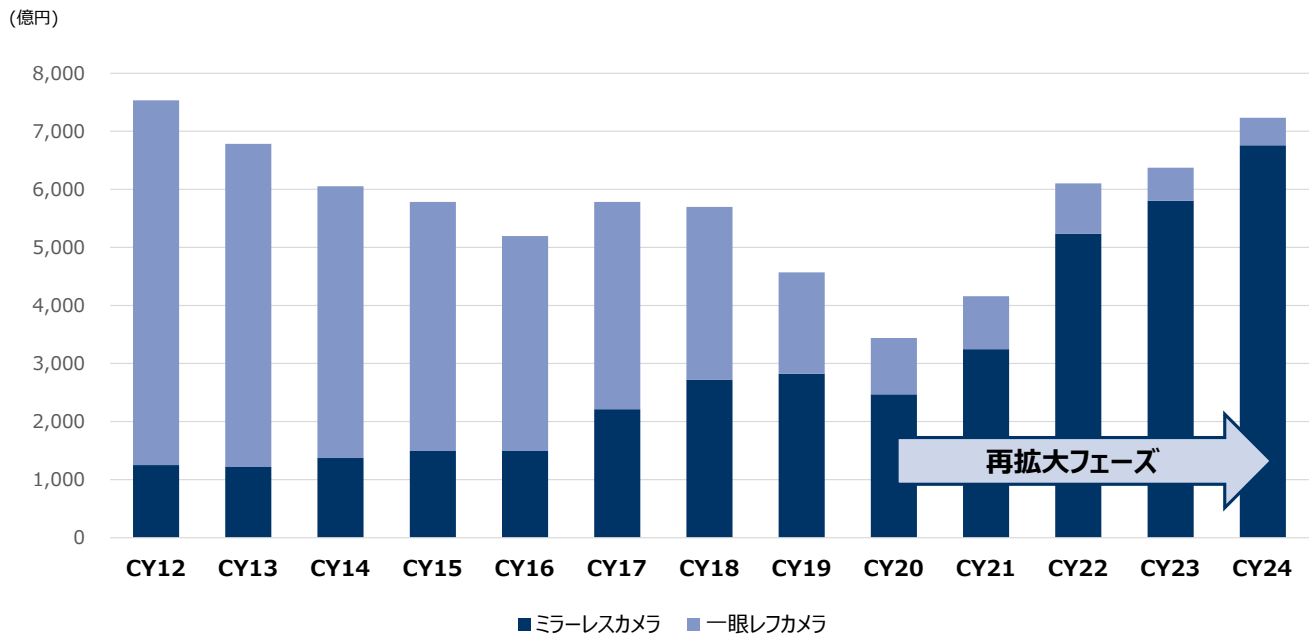
- 次に、ET&S分野です。
- 当四半期の売上高は、主にテレビの販売台数減により、前年同期比4%減の7,045億円、営業利益はほぼ横ばいの771億円となりました。
- 通期の見通しについては、前回から変更ありません。

エンタテインメント・テクノロジー＆サービス分野



- 年末商戦は、分野全体では概ね想定通りに推移しました。
- 前年の年末商戦期との比較では、規模を追わず高付加価値商品に注力しているテレビとスマートフォンが減収となったものの、それ以外のカテゴリーでは、ほぼ前年並みの売上を確保できました。
- 中国を中心に減速懸念があったイメージング市場も比較的安定した動きとなり、2四半期連続で、台数ベースの市場規模が前年同期から微増となっています。
- 当社イメージング事業の業績は、前年同期比で若干の減収減益となりましたが、これは主に、前年同期にフルフレームカメラのボリュームゾーンで、α7C IIなど、新製品2機種の発売があった反動と見ています。
- 分野全体の12月末の棚卸資産は、前年同月比微増の3,500億円と、概ね適切な水準でコントロールできています。
- なお、当分野では、来年度以降も厳しい事業環境が継続すると想定し、レジリエンスを高め、収益構造を強化するため、第4四半期においてもう一段の固定費削減施策を進めており、その費用は今回の見通しに反映しています。

レンズ交換式デジタルカメラ市場の推移

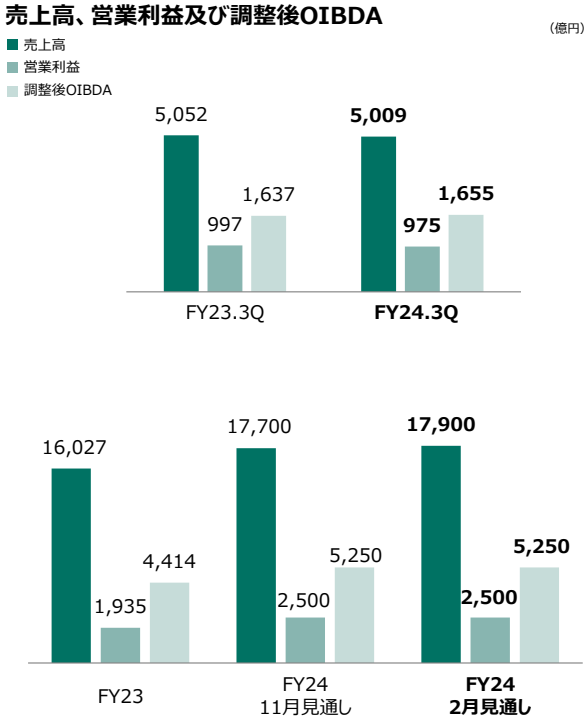


(出典: カメラ映像機器工業会（CIPA）出荷額)

- レンズ交換式デジタルカメラの市場は、2012年以降、当社が牽引するミラーレスカメラ市場の伸長を上回るペースで一眼レフカメラ市場が縮小したことから、市場全体では、コロナの影響もあった2020年まで縮小傾向が継続しました。
- しかしながら、2020年以降に市場は安定した再拡大フェーズに入り、2024年には金額ベースで、ピークであった2012年に迫る水準まで回復しています。
- 加えて、交換レンズ市場も安定成長を続けており、カメラ、レンズの合算では、2024年で1.2兆円を超える市場規模となっています。
- イメージング市場は、光学、メカ、画像処理など、複数の高度な技術の融合が求められるため、プレイヤーの数も限定され、さらに当社はイメージセンサーや5G通信技術を有していることから、今後もクリエイターのニーズに応える商品で、高い市場シェアと収益性が期待できます。
- また、カメラ本体の安定した売上成長に加えて、クリエイターの表現を拡張する多様なレンズ群の投入や、ソフトウェアの価値を加えたソリューションやサービスなど、新たな市場の創出と、継続的な収入を期待できるビジネスが着実に広がっています。

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



2024年度第3四半期（前年同期比）

- 売上高　ほぼ横ばい（為替影響：＋173億円）
  - ・（－）モバイル機器向けイメージセンサーの減収
    - ・（－）販売数量の減少
  - ・（＋）為替の影響
- 営業利益　22億円（2%）減益（為替影響：＋118億円）
  / 調整後OIBDA ほぼ横ばい
  - ・（－）製造経費の増加
  - ・（－）減収の影響
  - ・（＋）為替の好影響
  - ・（＋）モバイル機器向けイメージセンサーの新製品量産立上げにおける費用の減少

2024年度見通し（11月時点比）

- 売上高　200億円（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、I&SS分野です。
- 当四半期の売上高は、為替の影響を、主にモバイル向けイメージセンサーの減収が相殺し、前年同期からほぼ横ばいの5,009億円となりました。
- 営業利益は、為替の好影響はあったものの、製造経費の増加や減収の影響などにより、前年同期比2%減の975億円となりました。
- 通期の見通しについては、売上高は前回から微増の1兆7,900億円、営業利益は変更ありません。

イメージング＆センシング・ソリューション分野



- 当四半期のスマートフォン市場は、グローバルで緩やかな回復基調が継続し、モバイルセンサー売上も、概ね想定通りとなりました。

- 前年度において、モバイルセンサー新製品の生産歩留まりの影響により、売上が第2四半期から第3四半期にシフトしていたことなどから、当四半期は前年同期比で減収となりましたが、第3四半期までの9か月累計では、前年同期比15%増収と、大きく伸長しています。

- なお、当四半期における当該製品の生産歩留まりは、期初計画及び11月時点の見通しを上回って改善しており、ほぼ正常な水準に達しています。

- モバイルセンサー売上の2021年度から2024年度までの年平均成長率は、円ベースで23%、ドルベースで11%と、主にセンサーの大判化と高付加価値化による単価上昇により順調に成長する見通しで、2025年度においても、ドルベースで同水準の売上成長が期待できると見ています。

- 車載向けセンサーについては、欧米を中心にEV市場の成長鈍化の影響が見られる一方で、これまでの顧客基盤の拡大と製品高性能化が奏功し、中国EVメーカーの旺盛な需要やセンサーの高画素化によって事業が拡大しており、分野全体の売上に占める割合はまだ小さいものの、今後も高い成長を期待しています。

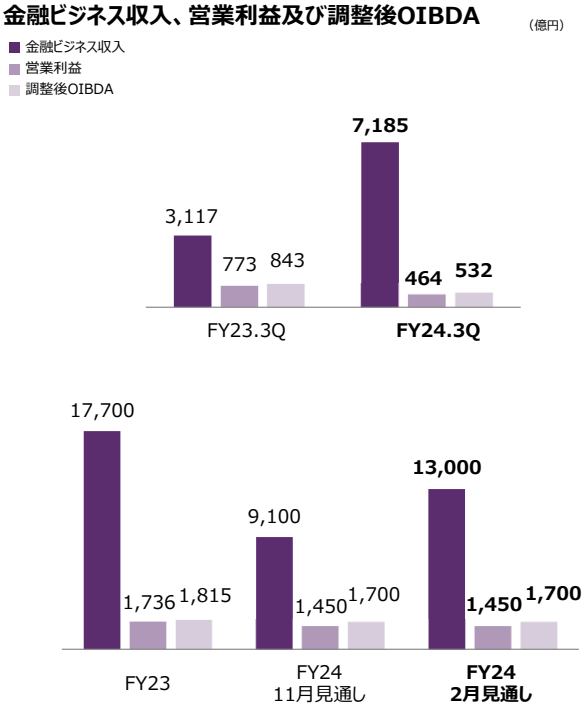


米国関税政策への対応

- ここで、米国関税政策への対応についてご説明します。
- 当社では、ハードウェアを扱うG&NS、ET&S、I&SS各分野において、さまざまな地政学リスクに対応すべく、過去数年間にわたり、サプライチェーンの複線化やフレキシビリティ向上に取り組んできました。
- また足元では、米国内に一定水準の戦略在庫を積み上げるなどの備えを進めてきており、現時点で実行及び検討が発表されている米国追加輸入関税による当年度業績への影響は、軽微と見ています。
- 引き続き状況変化に柔軟かつ機動的に対応し、準備を進めている追加施策を最適なタイミングで実施していくことで、事業と収益への影響を最小化できるよう努めていきます。

金融分野

金融ビジネス収入、営業利益及び調整後OIBDA



2024年度第3四半期（前年同期比）

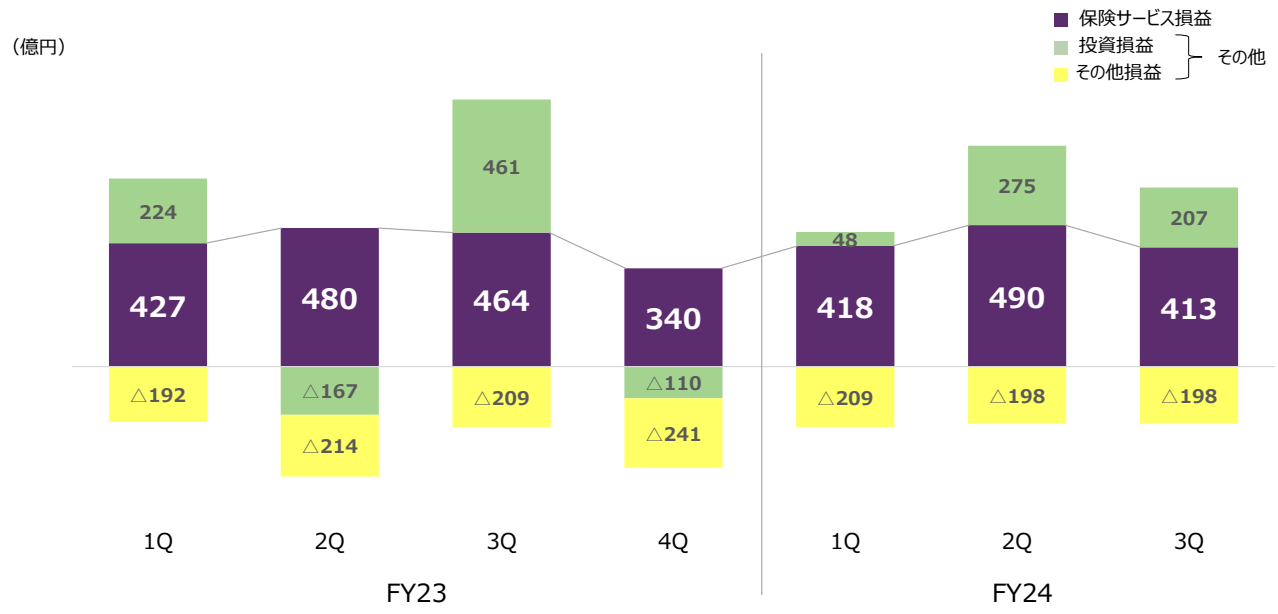
- 金融ビジネス収入　4,067億円（130%）大幅増収
  - （+）ソニー生命の大幅増収（+4,008億円、収入：6,499億円）
    - （+）市況変動による一般勘定及び特別勘定における資産運用益の増加
- 営業利益　309億円（40%）大幅減益
  / 調整後OIBDA 311億円（37%）大幅減益
  - （−）ソニー生命の大幅減益（△295億円、営業利益：422億円）
    - （−）変額保険の最低保証等に係る市況変動による損益の悪化

2024年度見通し（11月時点比）

- 金融ビジネス収入　3,900億円（43%）上方修正
  - （+）ソニー生命における市況変動による特別勘定の資産運用益の増加
- 営業利益 / 調整後OIBDA　11月時点から変更なし
  - （+）ソニー生命における変額保険の最低保証等に係る市況変動による利益の増加
  - （−）ソニー生命の債券売却にともなう損失
  - （−）市況変動の不確実性

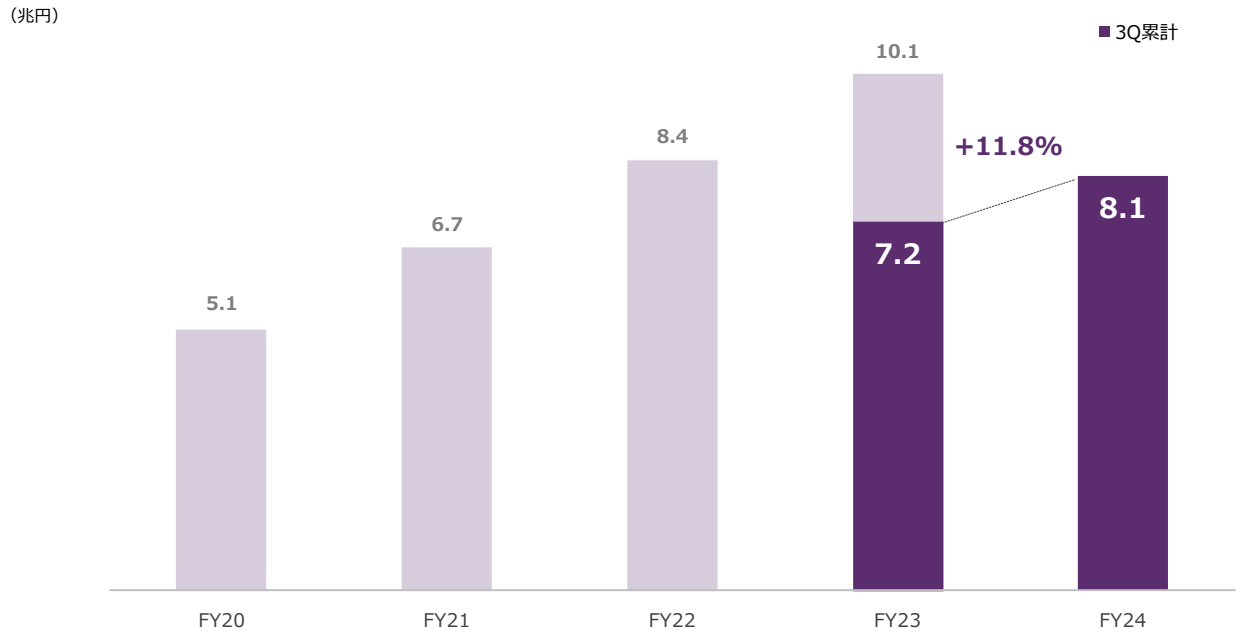
- 最後に、金融分野です。
- 当四半期の金融ビジネス収入は、主にソニー生命における資産運用益の増加により、前年同期から4,067億円増の7,185億円となりました。
- 営業利益は、主にソニー生命において、前年同期に計上した市況変動による大きな利益の剥落により、前年同期比309億円減の464億円となりました。

ソニー生命 営業利益内訳



- なお、ソニー生命の事業収益力を示す保険サービス損益は、当四半期においては、前年同期比11%減の413億円となりましたが、第3四半期までの9か月累計では前年同期比4%減と、安定した推移となっています。

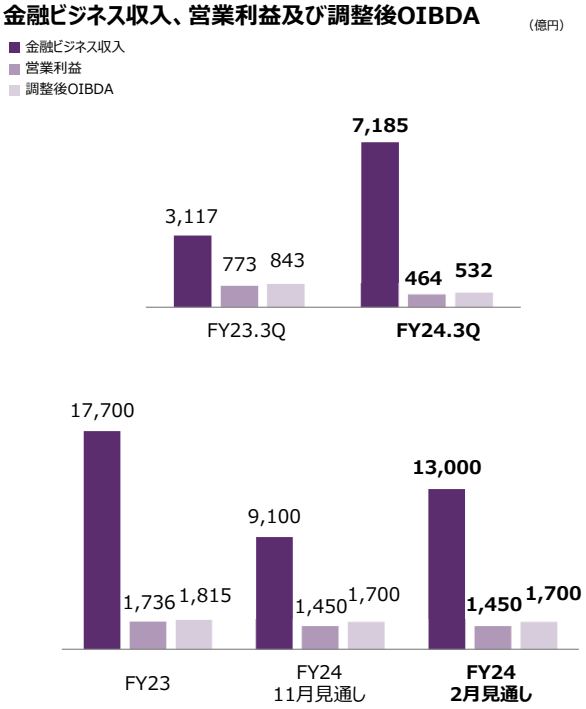
ソニー生命の新契約高推移



- また、当年度におけるソニー生命の新契約高は、第3四半期までの累計で前年同期比12%増と、順調に伸びています。

金融分野

金融ビジネス収入、営業利益及び調整後OIBDA



2024年度第3四半期（前年同期比）

- 金融ビジネス収入　4,067億円（130%）大幅増収
  - （+）ソニー生命の大幅増収（+4,008億円、収入：6,499億円）
    - （+）市況変動による一般勘定及び特別勘定における資産運用益の増加
- 営業利益　309億円（40%）大幅減益
  / 調整後OIBDA 311億円（37%）大幅減益
  - （−）ソニー生命の大幅減益（△295億円、営業利益：422億円）
    - （−）変額保険の最低保証等に係る市況変動による損益の悪化

2024年度見通し（11月時点比）

- 金融ビジネス収入　3,900億円（43%）上方修正
  - （+）ソニー生命における市況変動による特別勘定の資産運用益の増加
- 営業利益 / 調整後OIBDA　11月時点から変更なし
  - （+）ソニー生命における変額保険の最低保証等に係る市況変動による利益の増加
  - （−）ソニー生命の債券売却にともなう損失
  - （−）市況変動の不確実性

- 通期の金融ビジネス収入の見通しは、当四半期の実績も踏まえ、前回から3,900億円増の1兆3,000億円としました。
- 営業利益については、前回見通しを据え置いています。

財務面の課題と取り組み

課題

保険負債に対する保有債券等の資産の超過
(オーバーヘッジの状態)

取り組み

1Q-3Q	4Q
円建債券売却 円金利スワップ取引 米ドル建債券先物取引	追加の 債券売却を検討

- ここで、財務面の取り組みについてお話しします。
- ソニー生命では、バランスシート上、保険負債に対し、保有する債券等の資産が超過しオーバーヘッジの状況となっており、金利上昇により純資産額が減少する構造にあるため、当年度においては、この軽減に努めています。
- 具体的な施策として、第3四半期までに保有債券の一部売却やデリバティブ取引を開始しており、第4四半期においても、追加での債券売却を検討しています。
- 通期業績見通しには、この債券売却に伴う損失影響を、今回の見通し策定時までの市況変動による利益の上振れと相殺させる形で織り込んでいます。
- このような取り組みにより、引き続き損益とのバランスを見ながら、財務体質の改善を着実に進めていきます。



2025年10月の上場に向けた準備を推進

- 本年10月に予定しているソニーフィナンシャルグループ株式会社のパーシャル・スピンオフと上場に向けた準備も順調に進捗しており、5月下旬には、事業方針や上場スキームなどにつき、ご説明する機会を設ける予定です。

クロージング

- それでは最後に、私からお話しします。
- 第5次中期計画の初年度である2024年度は、第3四半期を終えて、本中計で掲げたグループ経営数値目標の達成に向け、順調に進捗していると見ています。
- その中でも、利益成長を牽引するG&NS、I&SSがともに前年度から大きく利益を伸ばせていることは、ポジティブに捉えています。
- また、本中計で掲げた株主還元強化については、昨年5月に決定した2,500億円を上限とする自己株式の取得が11月までで全て終了したことを踏まえ、本日、今年5月を期限とした上限500億円の自己株式の取得枠を追加設定しました。
- 引き続き、株価水準や事業投資機会などの状況も勘案しながら、機動的に買付けを実施していきます。
- 説明は以上です。


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（四半期 / 中間）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（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、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、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

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） 金利の変動及び株式・債券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。