SONY

2025年度　第1四半期　連結業績概要

（2025年6月30日に終了した3カ月間）

2025年8月7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/)。

- **2025年度 第1四半期業績及び通期業績見通し（継続事業）**
- **セグメント別概況**

- 本日は、こちらの内容でご説明します。その後、ソニーフィナンシャルグループの業績について、遠藤よりご説明します。

2025年度 1Q業績（継続事業*1）

（億円）	FY24.1Q	FY25.1Q	前年同期比
売上高	25,654	**26,216**	+563 （+2%）
営業利益	2,491	**3,400**	+908 （+36%）
営業利益率	9.7%	**13.0%**	+3.3 pts
税引前利益	2,869	**3,566**	+697 （+24%）
当社株主に帰属する四半期純利益	2,102	**2,590**	+489 （+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）*2	34.37円	**42.84円**	+8.47 円
平均為替レート			
1米ドル	155.6円	**144.6円**	
1ユーロ	167.6円	**163.6円**	

*1 上記の業績は継続事業の業績を表示しています。FY25.1Qの非継続事業を含む連結の業績については、「2026年３月期 第１四半期決算短信」を参照（次頁以降も同じ）。
*2 当社は、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いました。上記の普通株式1株当たり当社株主に帰属する当期純利益（希薄化後）は、FY24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。

- 当四半期の継続事業の売上高は、前年同期比2%増の2兆6,216億円、営業利益は36%増の3,400億円と、いずれも第1四半期実績として過去最高を更新しました。
- 当期純利益は23%増の2,590億円となりました。

2025年度 1Q セグメント別業績

（億円）

		FY24.1Q	FY25.1Q	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	8,649	**9,365**	+716	△449
	営業利益	652	**1,480**	+827	△1
音楽	売上高	4,420	**4,653**	+233	△278
	営業利益	859	**928**	+69	
映画	売上高	3,373	**3,271**	△102	△252
	営業利益	113	**187**	+74	
エンタテインメント・テクノロジー＆サービス（ET&S）	売上高	6,009	**5,343**	△667	△251
	営業利益	641	**431**	△209	△78
イメージング＆センシング・ソリューション（I&SS）	売上高	3,535	**4,082**	+547	△212
	営業利益	366	**543**	+176	△106
その他	売上高	211	**193**	△18	
	営業利益	13	**△50**	△62	
全社（共通）及びセグメント間取引消去	売上高	△544	**△691**	△147	
	営業利益	△153	**△119**	+34	
継続事業	売上高	25,654	**26,216**	+563	
	営業利益	2,491	**3,400**	+908	

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、ご覧の通りです。

2025年度 業績見通し（継続事業）

（億円）

	FY24		FY25見通し*1		
			5月時点	8月時点	5月時点比
売上高	120,349	**関税影響反映前*2**	117,000	**117,000**	–
営業利益	12,766		13,800	**14,000**	+200 (+1%)
（営業利益に対する関税影響試算*2）	–		△1,000	**△700**	+300
営業利益	12,766	**関税影響反映後*2**	12,800	**13,300**	+500 (+4%)
営業利益率	10.6%		10.9%	**11.4%**	+0.4 pts
税引前利益	13,432		12,800	**13,500**	+700 (+5%)
当社株主に帰属する当期純利益	10,674		9,300	**9,700**	+400 (+4%)
営業キャッシュ・フロー	19,724		12,400	**12,700**	+300 (+2%)

為替レート	実績・平均	1Q-4Q（前提）	**2Q-4Q（前提）**
1米ドル	152.5円	143円前後	**143円前後**
1ユーロ	163.6円	153円前後	**157円前後**

1株当たり配当金（予定）*3			
中間	期末	**年間**	前年度比
12.5 円	12.5 円	25 円	+5 円

■ 米国追加関税をめぐる状況はいまだ流動的であり、引き続き状況を注視しながら、影響を最小限にするようマネージしていく
■ 米国追加関税の営業利益への影響は、前回見通しから300億円減の700億円程度と試算

*1 上記のFY25業績見通しは継続事業の見通しを記載しています。なお、本スピンオフ後のSFGIの持分法投資損益は上記のFY25業績見通しには含めておらず、FY25の非継続事業及び連結の業績見通しは開示していません（次頁以降も同じ）。
*2 上記の関税影響額は、一連の米国の関税政策の変更による継続事業の営業利益見通しへの影響の現時点での試算です。かかる関税影響額の試算は、2025年8月1日時点で発表されている関税率を前提としています。今後の関税政策の変更等により、実際の影響額は上記の試算から大きく乖離する可能性があります（次頁以降も同じ）。
*3 上記の1株当たり配当金（予定）には、本スピンオフによるSFGI株式の現物配当は含めていません。また、当社は、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おり、前年度比は株式分割考慮後の金額を記載しています。

- 次に、通期の業績見通しについてご説明します。
- 売上高は、前回から変更なく11兆7,000億円、営業利益は前回から4%増の1兆3,300億円、当期純利益は4%増の9,700億円に、それぞれ上方修正しました。
- 営業キャッシュ・フロー見通しは、2%増の1兆2,700億円としました。

2025年度 セグメント別 業績見通し

（億円）

		FY24		FY25見通し		
				5月時点	8月時点	5月時点比
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	46,700	関税影響反映前	43,000	**43,200**	+200
	営業利益	4,148		4,800	**5,000**	+200
音楽	売上高	18,426		18,500	**18,700**	+200
	営業利益	3,573		3,550	**3,600**	+50
映画	売上高	15,059		15,000	**15,000**	–
	営業利益	1,173		1,250	**1,250**	–
エンタテインメント・テクノロジー＆サービス（ET&S）	売上高	24,093		22,800	**22,800**	–
	営業利益	1,909		1,800	**1,800**	–
イメージング＆センシング・ソリューション（I&SS）	売上高	17,990		19,600	**19,600**	–
	営業利益	2,611		2,800	**2,800**	–
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去	営業利益	△648		△400	**△450**	△50
継続事業（関税影響反映前）	売上高	120,349		117,000	**117,000**	–
	営業利益	12,766		13,800	**14,000**	+200
営業利益に対する関税影響試算	営業利益	–	関税影響反映後	△1,000	**△700**	+300
継続事業（関税影響反映後）	営業利益	12,766		12,800	**13,300**	+500

- セグメント別の通期業績見通しは、ご覧の通りです。



米国追加関税の影響

- ここで、米国追加関税の影響についてアップデートします。
- 追加関税をめぐる状況は、この数週間で大きく進展が見られましたが、品目別関税など、いまだ流動的な部分も残っており、当年度を通じた影響と対応については、複数のシナリオを持って、注意深く見極めていきます。
- また、追加関税を踏まえた商品・価格戦略については、各事業に与える影響を慎重に考慮する必要があると考えています。

2025年度 セグメント別 業績見通し

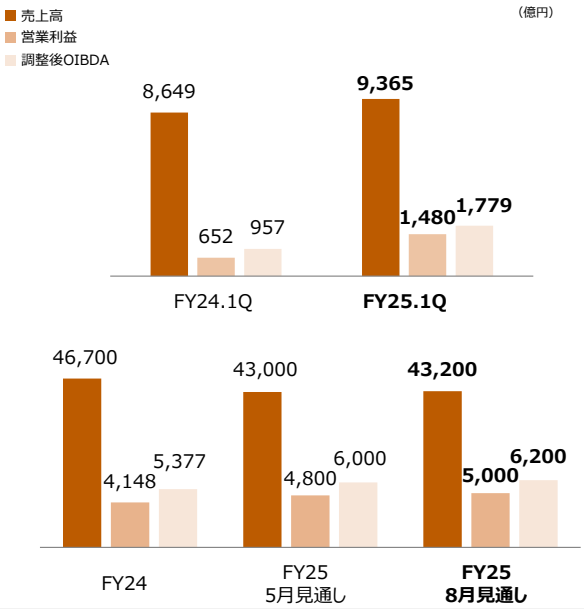
（億円）

		FY24		FY25見通し		
				5月時点	8月時点	5月時点比
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	46,700	関税影響反映前	43,000	**43,200**	+200
	営業利益	4,148		4,800	**5,000**	+200
音楽	売上高	18,426		18,500	**18,700**	+200
	営業利益	3,573		3,550	**3,600**	+50
映画	売上高	15,059		15,000	**15,000**	–
	営業利益	1,173		1,250	**1,250**	–
エンタテインメント・テクノロジー＆サービス（ET&S）	売上高	24,093		22,800	**22,800**	–
	営業利益	1,909		1,800	**1,800**	–
イメージング＆センシング・ソリューション（I&SS）	売上高	17,990		19,600	**19,600**	–
	営業利益	2,611		2,800	**2,800**	–
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去	営業利益	△648		△400	**△450**	△50
継続事業（関税影響反映前）	売上高	120,349		117,000	**117,000**	–
	営業利益	12,766		13,800	**14,000**	+200
営業利益に対する関税影響試算	営業利益	–	関税影響反映後	△1,000	**△700**	+300
継続事業（関税影響反映後）	営業利益	12,766		12,800	**13,300**	+500

- これらを踏まえ、追加関税による影響は、前回と同様、継続事業全体の概算値としてお示しすることとしました。
- 当年度の営業利益に対する影響は、8月1日時点で発表されている関税率に基づき、前回から300億円減の700億円程度になると見ています。
- なお、生産拠点の複線化の取り組みは、主要製品については当四半期末までにほぼ完了し、計画している対応は上半期末までに全て完了する見込みです。
- 引き続き状況を注視しながら、影響を最小限にするようマネージしていきます。
- 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



2025年度第1四半期（前年同期比）

- 売上高　716億円（8%）増収（為替影響：△449億円）
  - （＋）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
  - （＋）ネットワークサービスの増収
  - （－）為替の影響
- 営業利益　827億円（127%）増益（為替影響：△1億円）
  - （＋）自社制作以外のゲームソフトウェア販売増加の影響
  - （＋）ネットワークサービスの増収の影響

2025年度見通し（5月時点比）

- 売上高　ほぼ横ばい
  - （＋）為替の影響
  - （＋）ネットワークサービスの増収
  - （－）自社制作タイトルの発売延期の影響
- 営業利益　200億円（4%）上方修正
  - （＋）ネットワークサービスの増収の影響
  - （＋）為替の好影響
  - （－）自社制作タイトルの発売延期の影響

- 6月のプレイステーション®の月間アクティブユーザー数*とFY25.1Qの総ゲームプレイ時間はいずれも前年比6%増となるなど、ユーザーエンゲージメントは強いモメンタムを維持
- 足元での強いユーザーエンゲージメントの推移を受け、営業利益見通しを上方修正

＊月間アクティブユーザー数とは、当該四半期の最終月にPlayStation™Network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.14を、調整表については「2025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、為替のマイナス影響はあったものの、主にサードパーティー・ソフトウェアの増収により、前年同期比8%増の9,365億円となりました。
- 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6%増の1億2,300万アカウント、当四半期の総プレイ時間も前年同期比6%増と、引き続きユーザーエンゲージメントは前年度から拡大を続けています。
- 営業利益は、サードパーティー・ソフトウェアやネットワークサービスの増収の影響などにより、前年同期比約2.3倍の1,480億円となり、当分野の四半期実績として過去最高を更新しました。
- 足元での強いユーザーエンゲージメント指標の推移を受け、通期の見通しは、売上高を前回から微増の4兆3,200億円、営業利益を4%増の5,000億円に上方修正しました。
- 前年度からの営業利益の改善は、主に堅調なネットワークサービスの売上増とコスト改善、ファーストパーティー・ソフトウェアの増収が牽引する見込みです。

ゲーム＆
ネットワークサービス分野



- スタジオビジネスでは、「MLB The Show」シリーズ、『Destiny 2』及び『Helldivers 2』など、ライブサービスゲームの売上が順調に成長しており、当四半期では、ファーストパーティー・ソフトウェア売上の40%強を占めています。

- シングルプレイヤーAAAタイトルでは、Metacriticスコア90点を獲得した6月発売の『Death Stranding 2: On the Beach』に続き、10月には『Ghost of Yōtei』の発売を予定しており、多くのゲームファンに楽しんでいただけることを期待しています。

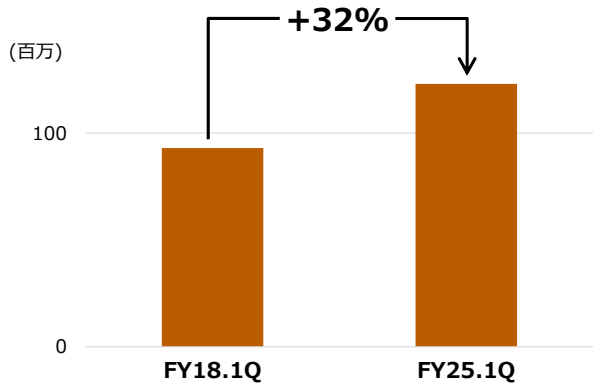
- 『Marathon』については、ゲームプレイの質をより磨き上げるためにリリースを延期することを決定しました。

- コミュニティからのフィードバックを活かして、ゲームプレイを強化し、ストーリーへの没入感を高めることで、ユーザーのゲーム体験全般をさらに充実させることができると考えており、その実現に向けて全力で取り組んでいます。

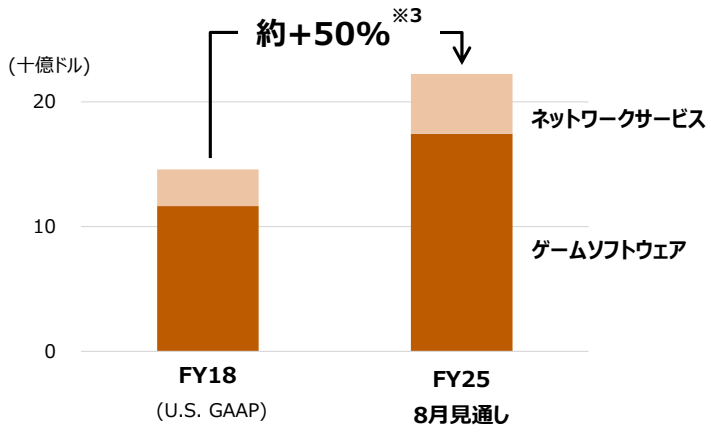
プラットフォームの成長

PS4の同時期と比較し、大幅なプラットフォームの拡大を実現

月間アクティブユーザー数の推移※1



コンテンツ・サービス売上※2

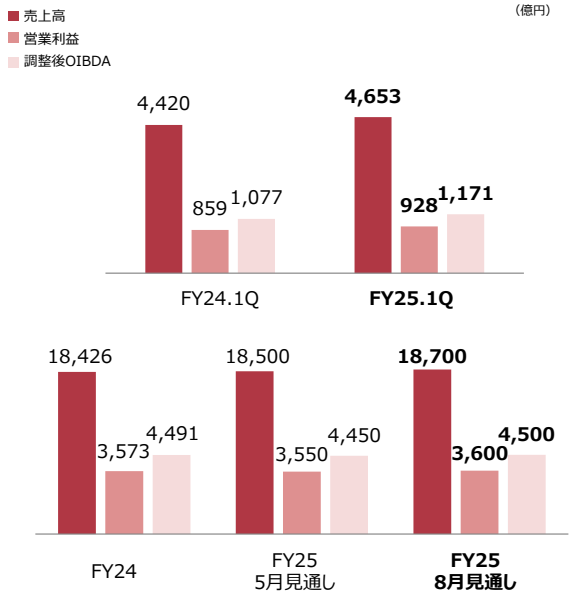


※1 月間アクティブユーザー数とは、当該四半期の最終月にPlayStation™Network上でゲームをプレイ、又はサービスを利用したユニークユーザーの数を当社が推計したものであり、数値は将来変更される可能性があります。
※2 コンテンツ・サービス売上は連結業績補足資料における「Game Software」及び「Network Services」の売上高の合算値です。
※3 コンテンツ・サービス売上は、FY18は米国会計基準、FY25 8月見通しはIFRSにもとづくものです。コンテンツ・サービス売上における米国会計基準とIFRSの差異による影響はソニーにとって軽微と考えています。

- プレイステーション®5発売から4年7か月が経過した6月のMAUは、プレイステーション®4発売から同期間が過ぎた2018年6月のMAU、9,300万アカウントから32%増加し、現在もなお継続的に成長を続けています。
- コンテンツ・サービス売上は、2018年度実績から当年度見通しまで、ドルベースで約50%増とMAUの成長を上回る伸長を見込んでおり、ユーザー数の増加に加え、ユーザーあたり支出額の増加が売上成長に貢献していることを示しています。
- ここまで育んできたユーザーコミュニティをベースに、コンテンツ・サービス売上は、来年度以降も安定的な成長が継続すると見込んでいます。

音楽分野

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2025年度第1四半期（前年同期比）

■ 売上高　233億円（5%）増収（為替影響：△278億円）
- （＋）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
- （＋）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
- （＋）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　69億円（8%）増益（為替影響：△60億円）
- （＋）増収の影響

2025年度見通し（5月時点比）

■ 売上高　200億円（1%）上方修正
- （＋）ストリーミングサービスからの収入増加などによる音楽制作の増収

■ 営業利益　ほぼ横ばい

■ FY25.1Qのストリーミング売上成長率（前年同期比、米ドルベース）は音楽制作で+7%、音楽出版で+8%

- 次に、音楽分野です。
- 当四半期の売上高は、為替の影響はあったものの、ストリーミング売上の増加や、モバイルゲームの増収などにより、前年同期比5%増の4,653億円、営業利益は、8%増の928億円となりました。
- 当四半期のストリーミング売上は、ドルベースで、音楽制作では前年同期比7%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、営業利益ともに前回から微増の1兆8,700億円、3,600億円としました。

音楽分野

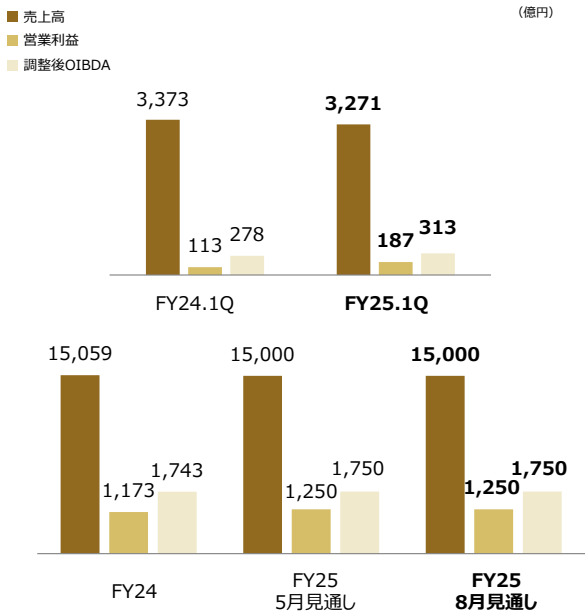


現状認識

- 音楽制作では、当四半期中のSpotify週次グローバルアルバムトップ10で、SME（Sony Music Entertainment）が所有・配信するレーベルのアルバム数が42%を占め、なかでもBad Bunnyの新作は、6週連続で1位を獲得しています。
- カタログ作品の売上貢献は引き続き増加しており、カタログの追加取得による収益拡大の機会は継続すると見ていることから、今後も音楽制作と音楽出版の両事業においてカタログ取得に注力していきます。
- 映像メディア・プラットフォームでは、7月18日に国内で公開された『劇場版「鬼滅の刃」無限城編 第一章 猗窩座再来』が、8月3日時点で動員数1,255万人、興行収入176億円の大ヒットとなっています。
- 欧米や一部のアジア・中南米の国・地域でも、Crunchyrollとソニー・ピクチャーズの共同配給による公開を予定しており、グローバルでのヒットとなることを期待しています。

映画分野

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2025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　102億円（3%）減収　米ドルベース：＋96百万米ドル（＋4%）
  - （＋）テレビ番組制作における納入作品数の増加
  - （－）当年度劇場公開作品からの収入減少
  - （－）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減少
- 営業利益　74億円（65%）増益　米ドルベース：＋56百万米ドル（＋76%）
  - （＋）テレビ番組制作における納入作品数の増加の影響
  - （＋）映画製作におけるカタログ作品の貢献の増加
  - （－）テレビ番組制作におけるカタログ作品の貢献の減少

2025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

■ FY25.1Qは主にテレビ番組制作における納入作品数の増加により、売上高・営業利益ともに米ドルベースで前年同期比増加

- 次に、映画分野です。
- 当四半期の売上高は、前年同期比3%減の3,271億円、営業利益は65%増の187億円となりました。
- 米ドルベースでは、主にテレビ番組制作における納入作品数の増加により、売上高は前年同期比4%増、営業利益は76%増となりました。
- 通期の見通しは、前回から変更ありません。

映画分野



- テレビ番組制作では、シーズン3の制作が決まった『The Last of Us』のシーズン2が、エミー賞の数多くの部門でノミネートされました。
- 長編映画作品では、『28年後…』が、全世界での興行収入が1億5,000万ドルを突破するヒットとなっており、また、Sony Pictures Animation制作の『KPOPガールズ! デーモン・ハンターズ』も、Netflixオリジナル・アニメーション映画の視聴数で歴代1位を記録し、大成功を収めています。
- Crunchyrollは順調に有料会員数を伸ばしており、5月に東京で開催したCrunchyroll Anime Awardsなどの取り組みを通じて、世界中のアニメコミュニティを拡大させています。

株式会社バンダイナムコホールディングスとの戦略的な業務提携

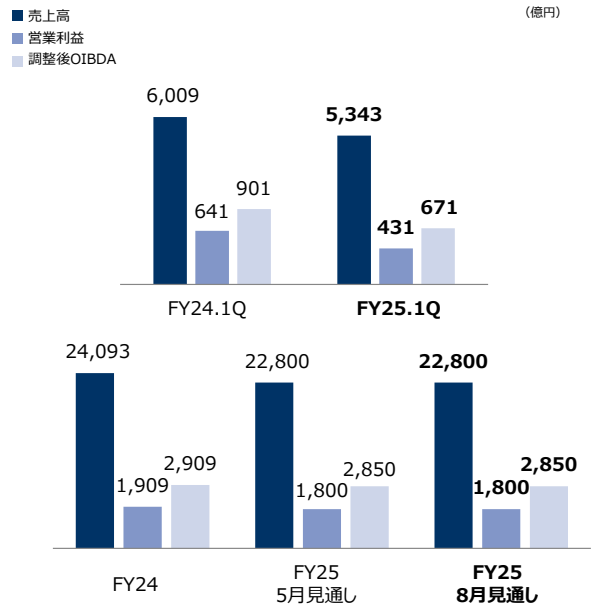


- **世界中のアニメ・マンガなどのIPのファンコミュニティの拡大とエンゲージメント強化に注力**
- **両社の強みを融合し、新たな感動体験をファンに提供する機会や場を創造し、IP価値の最大化を図る**

- ここで、7月24日に発表したバンダイナムコとの戦略的パートナーシップについてご説明します。
- このパートナーシップを通じて、アニメ・マンガ領域における共同でのIP創出、映像制作や配信、マーチャンダイジング、さらにはデータ連携によるマーケティング強化などにおいて、バンダイナムコと従来以上に踏み込んだ協業を加速していきます。
- また、体験型エンタテインメントの領域では、バンダイナムコが持つ知見や場、ソニーが持つ技術など、両社の強みを掛け合わせて、新たな感動体験の創出を目指します。

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



2025年度第1四半期（前年同期比）

■ 売上高　667億円（11%）減収（為替影響：△251億円）
- （－）ディスプレイにおける販売台数の減少
- （－）為替の影響

■ 営業利益　209億円（33%）減益（為替影響：△78億円）
- （－）ディスプレイにおける販売台数の減少の影響
- （－）為替の悪影響
- （＋）オペレーション費用の削減

2025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

■ FY25.1Qの市場環境は、テレビで他社による想定以上に厳しい価格攻勢があったものの、それ以外の主要な製品カテゴリーでは、概ね想定通りに推移。

- 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や為替の影響により、前年同期比11%減の5,343億円となりました。
- 営業利益は、減収と為替の影響などにより、33%減の431億円となりました。
- 通期の見通しは、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



- 当四半期の市場環境は、テレビで他社による想定以上に厳しい価格攻勢があったものの、それ以外の主要な製品カテゴリーでは、概ね想定通りに推移しました。

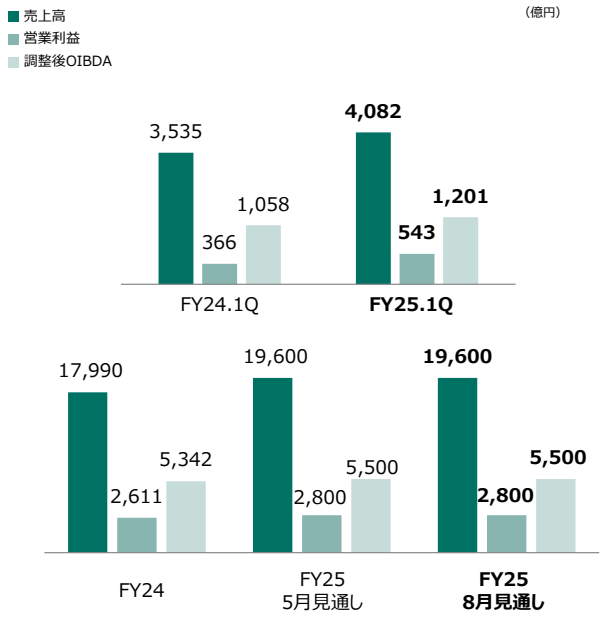
- イメージング事業については、中国における補助金施策の追い風が続いたこともあり、概ね期初計画通りの堅調な実績となりました。

- 去る6月に、ハリウッド最大級の映画機材の展示会「Cine Gear Expo 2025」において、ニューコンテンツクリエイションのひとつのかたちとして、XYN（ジン）の空間再現ディスプレイとVENICEエクステンションシステムMiniを連携させたシステムを展示し、来場した映像制作クリエイターから強い関心を寄せていただきました。

- 当分野では、このような商品やソリューション・サービスを通して、クリエイションを軸とした事業拡大を加速していきます。

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



2025年度第1四半期（前年同期比）

- 売上高　547億円（15%）増収（為替影響：△212億円）
  - （＋）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
  - （＋）デジタルカメラ向けイメージセンサーの増収
  - （－）為替の影響
- 営業利益　176億円（48%）増益（為替影響：△106億円）
  - （＋）増収の影響
  - （－）為替の悪影響

2025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

- FY25.1Qのモバイル機器向けイメージセンサー売上は、センサー出荷数量の増加とドルベースでの単価上昇により、為替の影響を除くと堅調に成長
- FY25.2Q以降においては、大判化と高付加価値化のさらなる進展による単価上昇を受けて、前年度からの為替悪化を踏まえても、順調な売上成長を見込む

- 次に、I&SS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、モバイルやデジタルカメラ向けセンサーの出荷増などにより、前年同期比15%増の4,082億円となりました。
- 営業利益は、増収の影響が為替の悪影響を大きく上回り、48%増の543億円となりました。
- 通期の見通しは、前回から変更ありません。

イメージング＆センシング・ソリューション分野



- スマートフォン製品市場は、引き続きグローバルで緩やかに回復しています。
- 当四半期のモバイルセンサー売上は、センサー出荷数量の増加とドルベースでの単価上昇により、為替の影響を除くと堅調に成長しました。
- 足元の出荷数量は前年同期比で増加しているものの、追加関税に起因して顧客による発注時期が前倒しとなっている可能性も踏まえて、年間ベースの出荷数量見通しは前年度並みとしています。
- 第2四半期以降においては、大判化と高付加価値化のさらなる進展による単価上昇を受けて、前年度からの為替悪化を踏まえても、順調な売上成長を見込んでいます。
- なお、コンスーマー向けカメラの領域では、一眼カメラの堅調な需要に加え、動画ニーズの高まりから、ハンドヘルドなど新しい動画撮影カメラ向けセンサーの需要が増えています。
- このような市場の広がりを捉え、新たな収益機会に繋げていきます。

クロージング

- 全体を総括しますと、当四半期は、G&NS、音楽、I&SS分野を中心に利益成長を継続し、第５次中期経営計画で掲げた経営数値目標の達成に向けて、順調な進捗を示すことができたと評価しています。
- 一方で、第2四半期以降は、米国追加関税など事業環境の不確実さがより顕在化するものと見ており、リスクに備えながら、変化を先取りする事業運営に注力していきます。
- 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）が金融事業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、及び金融事業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、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。