SONY

2026年度　第2四半期　連結業績概要

（2026年9月30日に終了した3カ月間）

2026年11月5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/)。

2026年度 2Q連結業績

（億円）	FY25.2Q	FY26.2Q	前年同期比
売上高	31,079	**34,294**	+3,215 (+10%)
営業利益	4,290	**6,223**	+1,934 (+45%)
営業利益率	13.8%	**18.1%**	+4.3 pts
税引前利益	4,418	**6,232**	+1,814 (+41%)
当社株主に帰属する四半期純利益*	3,114	**4,496**	+1,382 (+44%)
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）*	51.71円	**76.49円**	+24.78 円
平均為替レート			
1米ドル	147.4円	**159.3円**	
1ユーロ	172.2円	**183.4円**	

* 当社は、金融事業を営む完全子会社であったソニーフィナンシャルグループ株式会社（以下「SFGI」）のバーシャル・スピンオフ（以下「本スピンオフ」）を2025年10月1日付で実行しました。本スピンオフの実行方針に係る2025年5月14日の当社取締役会決議にともない、FY25.1Qより、国際財務報告基準（以下「IFRS」）に従い、金融事業を非継続事業に分類し、金融事業を除く継続事業とは区分して表示しているため、上記の当社株主に帰属する四半期純利益及び普通株式1株当たり当社株主に帰属する四半期純利益（希薄化後）のFY25.2Q実績は継続事業の金額を記載しています。FY26.2Qにおいては、非継続事業からの純損益を計上していないため、継続事業と連結の金額に差はありません（次頁以降も同じ）。

- CFOの陶です。
- 当四半期の連結売上高は、前年同期比10%増の3兆4,294億円、連結営業利益は45%増の6,223億円と、いずれも第2四半期として過去最高を更新しました。
- 当期純利益は、44%増の4,496億円となりました。

2026年度 2Q セグメント別業績

（億円）

		FY25.2Q	FY26.2Q	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	11,132	**12,085**	+953	+730
	営業利益	1,204	**2,201**	+997	+87
音楽	売上高	5,424	**5,984**	+560	+343
	営業利益	1,154	**1,228**	+74	
映画	売上高	3,460	**5,137**	+1,677	+378
	営業利益	139	**926**	+787	
エンタテインメント・テクノロジー＆サービス（ET&S）	売上高	5,757	**5,678**	△79	+266
	営業利益	610	**641**	+32	+61
イメージング＆センシング・ソリューション（I&SS）	売上高	6,146	**5,776**	△370	+409
	営業利益	1,383	**1,546**	+164	+259
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去	売上高	△840	**△366**	+475	
	営業利益	△198	**△318**	△120	
連結	売上高	31,079	**34,294**	+3,215	
	営業利益	4,290	**6,223**	+1,934	

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、「2026年度2Qセグメント別業績」のスライドに記載の通りです。
- その他分野では、当四半期にソニー・ホンダモビリティに係る追加損失約300億円を計上しており、これをもって同社の事業縮小に伴う損失計上は概ね完了しました。

2026年度 連結業績見通し

（億円）

	FY25	FY26見通し		
		7月時点	11月時点	7月時点比
売上高	124,796	125,000	**130,000**	+5,000 (+4%)
営業利益	14,475	17,200	**18,700**	+1,500 (+9%)
営業利益率	11.6%	13.8%	**14.4%**	+0.6 pts
税引前利益	14,224	17,100	**18,600**	+1,500 (+9%)
当社株主に帰属する当期純利益*1	10,309	12,100	**13,300**	+1,200 (+10%)
営業キャッシュ・フロー*1	19,663	15,000	**16,000**	+1,000 (+7%)

為替レート	実績・平均	2Q-4Q（前提）	**3Q-4Q（前提）**
1米ドル	150.7円	153円前後	**153円前後**
1ユーロ	174.7円	175円前後	**175円前後**

1株当たり配当金（予定）			
中間	期末	**年間**	前年度比*2
17.5 円	17.5 円	35 円	+10 円

*1 当社株主に帰属する当期純利益及び営業キャッシュ・フローのFY25実績は継続事業の金額を記載しています。FY26見通しにおいては、非継続事業からの純損益及び営業キャッシュ・フローの発生を見込んでいないため、継続事業と連結の金額に差はありません（次頁以降も同じ）。
*2 上記の1株当たり配当金（予定）の前年度比は、FY25における本スピンオフによるSFGI株式の現物配当を考慮していません。

- 通期の連結業績見通しは、売上高を前回から4%増の13兆円、営業利益を9%増の1兆8,700億円、当期純利益を10%増の1兆3,300億円としました。
- 営業キャッシュ・フロー見通しは、1兆6,000億円としました。
- 米国の関税還付やメモリ市況による通期の営業利益見通しへの影響は、前回から大きな変更はありません。

2026年度 セグメント別 業績見通し

（億円）

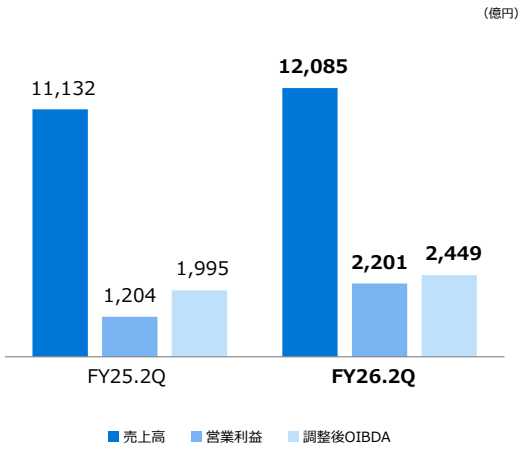
		FY25	FY26見通し		
			7月時点	11月時点	7月時点比
ゲーム＆ネットワークサービス（G&NS）	売上高	46,857	45,400	**48,300**	+2,900
	営業利益	4,633	6,600	**7,000**	+400
音楽	売上高	21,201	21,900	**23,000**	+1,100
	営業利益	4,470	4,200	**4,450**	+250
映画	売上高	14,993	16,600	**17,600**	+1,000
	営業利益	1,049	1,500	**2,000**	+500
エンタテインメント・テクノロジー＆サービス（ET&S）	売上高	22,605	22,500	**22,500**	–
	営業利益	1,586	1,500	**1,500**	–
イメージング＆センシング・ソリューション（I&SS）	売上高	21,515	21,100	**21,200**	+100
	営業利益	3,573	4,200	**4,500**	+300
その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去	営業利益	△835	△800	**△750**	+50
連結	売上高	124,796	125,000	**130,000**	+5,000
	営業利益	14,475	17,200	**18,700**	+1,500

- セグメント別の見通しは、「2026年度セグメント別業績見通し」のスライドに記載の通りです。
- 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

Game & Network Services

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2026年度第2四半期（前年同期比）

■ **売上高　953億円（9%）増収**（為替影響：+730億円）

（+）為替の影響
（+）ネットワークサービスの増収
（+）自社制作のゲームソフトウェア販売増加
（+）自社制作以外のゲームソフトウェア販売増加
（−）販売台数減少によるハードウェアの減収

■ **営業利益　997億円（83%）増益**（為替影響：+87億円）

（+）FY25.2Qに計上した以下の要因の反動
　（+）Bungie, Inc.の一部無形資産等の減損（315億円）
　（+）過去に資産計上した一部開発費の資産計上額の修正による費用（183億円）
（+）ネットワークサービスの増収の影響
（+）自社制作のゲームソフトウェア販売増加の影響

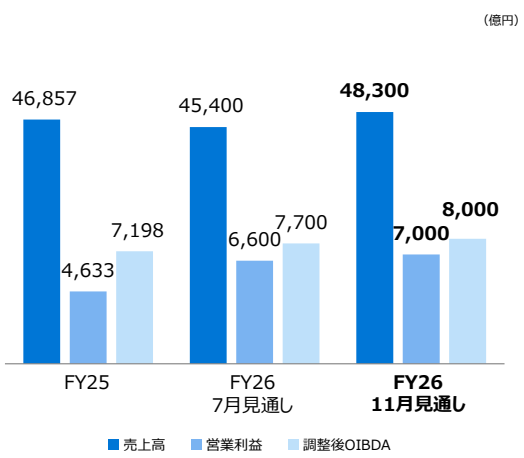
調整後OIBDAはIFRSに則った開示ではありませんが、当社及び当社の連結子会社（以下「ソニー」）は、この開示が投資家の皆様に有益な情報を提供すると考えています。調整後OIBDAの算式についてはP.25を、調整表については「2026年度第2四半期連結業績補足資料」を参照（次頁以降も同じ）。

- 最初に、G&NS分野です。
- 当四半期の売上高は前年同期比9%増の1兆2,085億円、営業利益は83%増の2,201億円となり、第2四半期として過去最高益を更新しました。
- 営業利益は、前年同期に計上した一時的な損失498億円を除くベースでは、29%の増益となります。

ゲーム&ネットワークサービス分野

Game & Network Services

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2026年度見通し（7月時点比）

■ **売上高　2,900億円（6%）上方修正**

（＋）自社制作以外のゲームソフトウェア販売増加

■ **営業利益　400億円（6%）上方修正**

（＋）自社制作以外のゲームソフトウェア販売増加の影響

（＋）コストの改善

（＋）ネットワークサービスの増収の影響

（－）主にタイトルの発売日変更による自社制作のゲームソフトウェア販売減少の影響

- 通期の見通しは、売上高を前回から6%増の4兆8,300億円としました。
- 営業利益見通しは、サードパーティ・ソフトウェア及びネットワークサービスの増収の影響やコスト減などにより、前回から6%増の7,000億円としています。



Game & Network Services

- **プラットフォームビジネス**
- スタジオビジネス
- 来年度の方向性

- 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7%増、同月として過去最高の1億2,700万アカウント、当四半期の総プレイ時間は前年同期比4%増となりました。
- いずれも前年比のトレンドは第1四半期から大きく改善しており、エンゲージメントのベースラインが着実に向上していることを示していると見ています。
- プレイステーション5（PS5）ハードウェアでは、プロモーションや価格の調整、追加コストダウンなどにより、メモリ価格の上昇分を相殺できており、当年度のハードウェア損益は前年度並みを維持できる見込みです。
- なお、来年度のメモリ調達については、ここまでのサプライヤー各社との協議で、ハードウェア販売台数の想定に対応するメモリ必要量の確保に関する合意ができています。



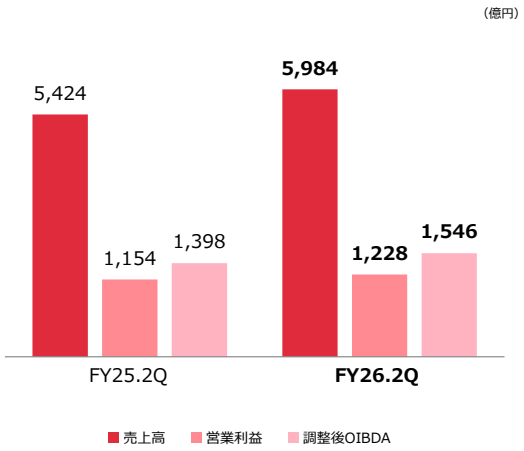
Game & Network Services

- プラットフォームビジネス
- **スタジオビジネス**
- **来年度の方向性**

- ファーストパーティタイトルでは、9月にリリースした『Marvel's Wolverine』の累計実売本数が240万本を超え、当四半期の分野全体の業績拡大に貢献しました。
- 『Marvel's Spider-Man』シリーズの知見を活かしながらも、これまでとは異なるアクションゲーム体験の創出にチャレンジした作品として、没入感の高いアクションとクオリティの高い演出、密度の濃いストーリー展開がユーザーの皆様に評価されています。
- 『God of War Laufey』は、発売を来年度第1四半期に延期することを決定しました。
- 当作の幅広いファンベースの期待に応え、より作品の完成度を高めるべく開発を進めていきます。
- PS5の新規販売台数は、コンソールサイクル上の想定どおり、緩やかに減少しているものの、PSプラットフォームは安定的に拡大、成長を続けています。
- 来年度に向けても、強力なタイトルのリリースやサービスの充実で引き続きユーザーエンゲージメントとマネタイズの更なる強化を図るとともに、次世代プラットフォームに向けた準備をしっかり進めていきます。

音楽分野 Music

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2026年度第2四半期（前年同期比）

■ **売上高　560億円（10%）増収**（為替影響：+343億円）

（＋）為替の影響
（＋）音楽制作における興行・物販からの収入増加
（＋）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、FY25.2Qに公開した『劇場版「鬼滅の刃」無限城編 第一章 猗窩座再来』の貢献の減少

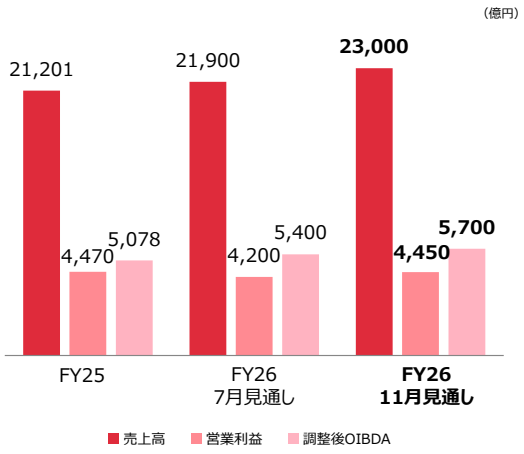
■ **営業利益　74億円（6%）増益**

（＋）ストリーミングサービスからの収入増加の影響
（＋）為替の好影響
（－）映像メディア・プラットフォームの減収の影響

- 次に、音楽分野です。
- 当四半期の売上高は、前年同期比10%増の5,984億円となりました。
- 営業利益は、前年同期の劇場版『鬼滅の刃』のヒットの反動はあったものの、音楽ストリーミング売上増などにより、6%増の1,228億円となり、第2四半期として過去最高益を更新しました。

音楽分野 Music

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2026年度見通し（7月時点比）

■ **売上高　1,100億円（5%）上方修正**

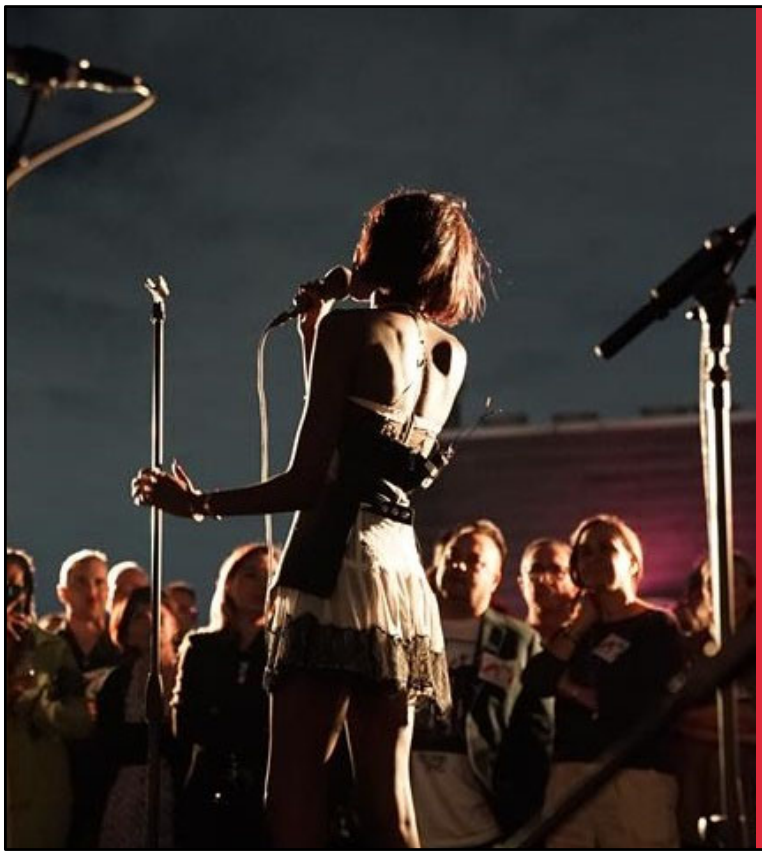
（＋）音楽制作における興行・物販からの収入増加

（＋）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

■ **営業利益　250億円（6%）上方修正**

（＋）ストリーミングサービスからの収入増加の影響

- 通期の見通しは、売上高を前回から5%増の2兆3,000億円、営業利益を6%増の4,450億円としました。



Music

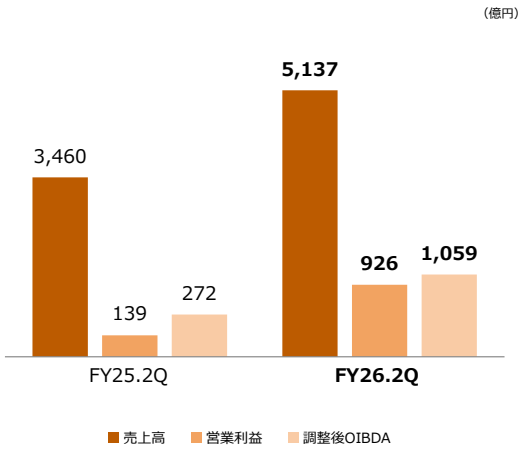
- 当四半期のコンテンツハイライト

- 当四半期のストリーミング売上は、ドルベースで、音楽制作では前年同期比7%増、音楽出版では6%増となりました。
- Ella Langleyのシングル曲『Choosin' Texas』のストリーミング再生回数が世界累計18億回を突破し、音楽チャートの様々な記録を塗り替える大ヒットとなっています。
- 全米Billboardシングルチャートでは、通算26週首位となり、約30年前にリリースされたMariah Careyの楽曲が持つ最長記録を更新、デジタル楽曲売上チャートでも通算19週首位の最長記録を達成しました。
- ストリーミングの拡大に伴い、音楽カタログの視聴が顕著に増え、リリース後18か月を超えるカタログ楽曲の視聴シェアは、今年9月までのSpotify Global Top 200でも過半数に達しています。
- こうしたなか、Michael Jacksonのカタログ楽曲は、伝記映画の大ヒットにより、今年1月からの9か月間で、同チャートにおけるストリーミング再生回数が30億回を超え、前年の年間約1億回から飛躍的に増加しました。
- この再生回数の増加の約半分をZ世代のリスナーが占めたことは、映像によるナラティブの力が、カタログの再活性化と新たなリスナーの獲得をもたらした好例と捉えています。
- こうしたエバーグリーン・カタログは、AI時代においても、長期にわたり価値を生み出し続ける資産であると考えています。

映画分野

Pictures

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2026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　1,677億円（48%）増収**
米ドルベース：+880百万米ドル（+37%）
（+）映画製作における、主に「スパイダーマン：ブランド・ニュー・デイ」の貢献による劇場興行収入の増加

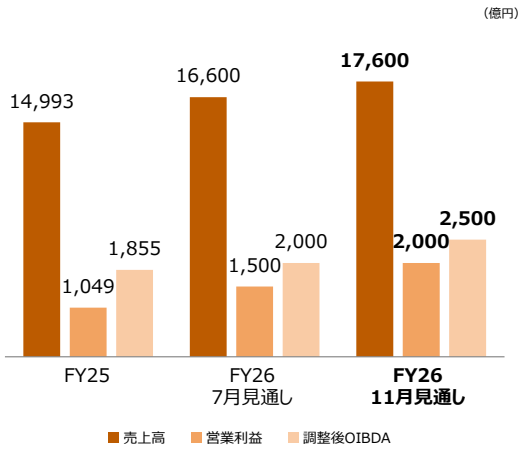
■ **営業利益　787億円（568%）増益**
米ドルベース：+488百万米ドル（+527%）
（+）映画製作における増収の影響

- 次に、映画分野です。
- 当四半期の売上高は前年同期比48%増の5,137億円、営業利益は約7倍の926億円となり、第2四半期として過去最高益を更新しました。

映画分野

Pictures

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2026年度見通し（7月時点比）

■ **売上高　1,000億円（6%）上方修正**

（＋）映画製作における、主に「スパイダーマン：ブランド・ニュー・デイ」の貢献による当年度劇場公開作品からの収入の増加

■ **営業利益　500億円（33%）上方修正**

（＋）映画製作における増収の影響

- 通期の見通しは、主に劇場公開作品からの収入増により、売上高を前回から6%増の1兆7,600億円、営業利益を33%増の2,000億円としました。



Pictures

- **当四半期のコンテンツハイライト**
- **アニメ事業の成長に向けた取り組み**

©2026 Sony Pictures Entertainment. All Rights Reserved. © & ™2026 MARVEL.

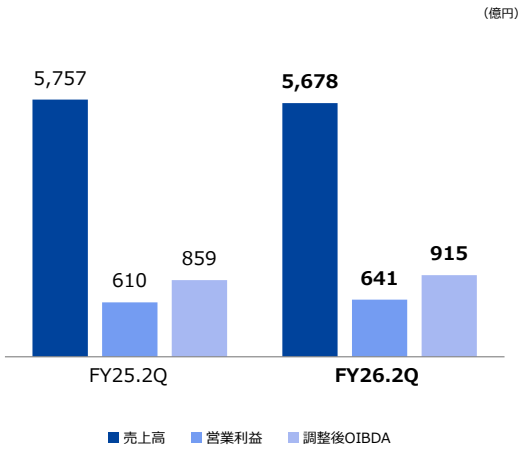
- 7月に公開した『Spider-Man: Brand New Day』は、全世界の累計興行収入が25億ドルを超え、北米で歴代1位、全世界でも歴代3位となる記録的な大ヒットとなりました。
- 本作の劇場公開後、関連するゲームタイトルの販売本数は約2倍となり、劇中で使用されたSMG（Sony Music Group）全楽曲のストリーミング再生も累計10億回を超えるなど、劇場での映画鑑賞というリアルな体験を起点に、グループ横断で重層的なIP価値向上を実現しました。
- SPE（Sony Pictures Entertainment Inc.）では、この12月に『Jumanji: Open World』、来年度にはアニメーション映画『Spider-Man: Beyond the Spider-Verse』など、引き続き強力な作品の公開が控えています。
- 劇場公開作品のヒットは、単年度業績への貢献に留まらず、劇場公開後のウィンドウを通じて、将来にわたり大きな収益機会を生み出すことにも繋がります。
- 引き続き、世界中で愛されるIPやクリエイティブの強みと、グローバルなマーケティング・配給力を掛け合わせ、魅力的な作品を提供していきます。



- Crunchyrollを中心とするアニメ事業については、持続的な売上成長に向け、グループ各社の力を結集して、コンテンツ拡充とファンへのリーチ拡大に取り組んでいます。
- コンテンツ拡充では、Crunchyroll Storyworksを立ち上げ、CrunchyrollとAniplex及びSPEが日本のクリエイターとの協業を通して、世界中の物語のアニメ化や日本アニメの実写化を強化していきます。
- ファンへのリーチ拡大に向けては、来年春にPS5のホーム画面にCrunchyroll専用ハブを導入することを計画しています。
- この新機能は、ユーザーが関連コンテンツをシームレスに発見できるクロスディスカバリー機能を備え、ファン層の重なりが大きいゲームとアニメのクロス需要の取り込みを狙います。
- また、日本の出版社や制作パートナーと連携した、リアルなファン体験創出によるリーチ拡大にも、引き続き注力していきます。
- これらの取り組みにより、グローバルでのアニメへの認知を更に高め、ファン層と市場を拡大するとともに、グループのアニメ関連事業の中長期的な売上成長をより確実なものにしていきます。

エンタテインメント・テクノロジー＆サービス分野　Entertainment, Technology & Services

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2026年度第2四半期（前年同期比）

■ **売上高　79億円（1%）減収**（為替影響：+266億円）
- （－）イメージングをはじめとする各事業における販売台数の減少
- （＋）為替の影響

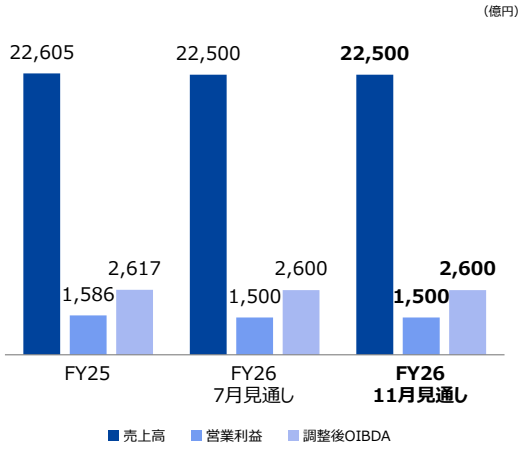
■ **営業利益　32億円（5%）増益**（為替影響：+61億円）
- （＋）米国関税還付の影響
- （－）イメージング及びサウンドにおける減収の影響

- 次に、ET&S分野です。
- 当四半期の売上高は、前年同期比微減の5,678億円、営業利益は減収の影響はあったものの、主に米国関税還付の影響により、5%増の641億円となりました。

エンタテインメント・テクノロジー＆サービス分野

Entertainment, Technology & Services

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2026年度見通し（7月時点比）

■ **売上高　7月時点から変更なし**

■ **営業利益　7月時点から変更なし**

- 通期の見通しは、前回から変更ありません。



Entertainment, Technology & Services

- 現状認識

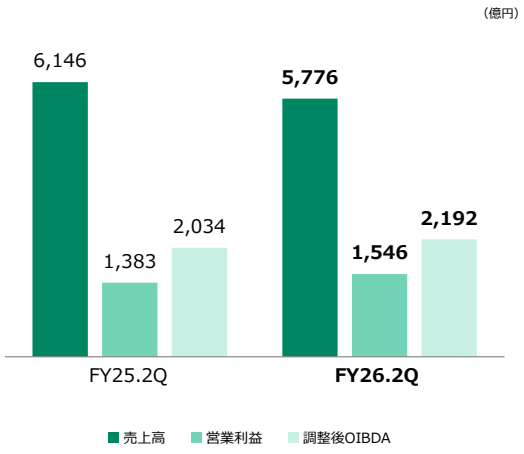
- 当四半期のイメージング事業は、中国の市場減速を中心に厳しい状況が続いたものの、新製品を中心に市場シェアを拡大し、高付加価値製品へのシフトを進めることで、メモリコストの増加や販売台数減による損益影響を最小化しています。

- TCL（TCL Electronics Holdings Limited）とのJV（合弁会社）については、来年4月からの本格稼働に向けて、両社間でJVの組織体制やオペレーションに関する詳細の詰めが順調に進んでいます。

- 6月に発売し、世界各地で好調な売れ行きとなっているTrue RGB BRAVIAに搭載した高付加価値技術群は、当年度のディスプレイ事業の収益改善に大きく貢献するとともに、来年度以降、TCLの事業規模やコスト競争力との融合により、JVにおける大きな競争力となることを期待しています。

イメージング＆センシング・ソリューション分野　Imaging & Sensing Solutions

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2026年度第2四半期（前年同期比）

■ **売上高　370億円（6%）減収**（為替影響：+409億円）

（－）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
　（＋）製品ミックスの改善
（＋）為替の影響

■ **営業利益　164億円（12%）増益**（為替影響：+259億円）

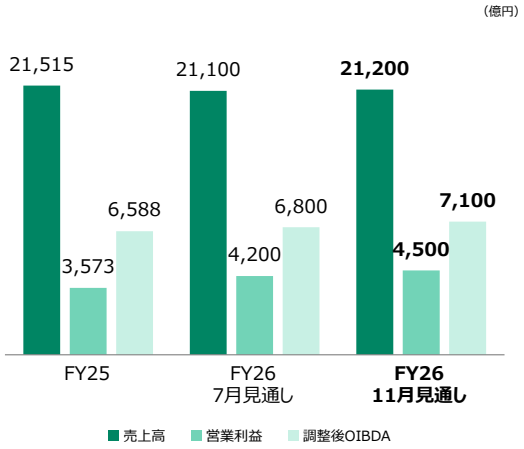
（＋）為替の好影響
（－）減収の影響

- 最後に、I&SS分野です。
- 当四半期の売上高は前年同期比6%減の5,776億円、営業利益は12%増の1,546億円となり、四半期として過去最高益を更新しました。

イメージング＆センシング・ソリューション分野

Imaging & Sensing Solutions

売上高、営業利益及び調整後OIBDA



2026年度見通し（7月時点比）

■ **売上高　ほぼ横ばい**

■ **営業利益　300億円（7%）上方修正**

（＋）コストの減少

（＋）為替の好影響

（－）熊本地震の影響

- 通期の見通しは、売上高を前回とほぼ横ばいの2兆1,200億円、営業利益を7%増の4,500億円としました。

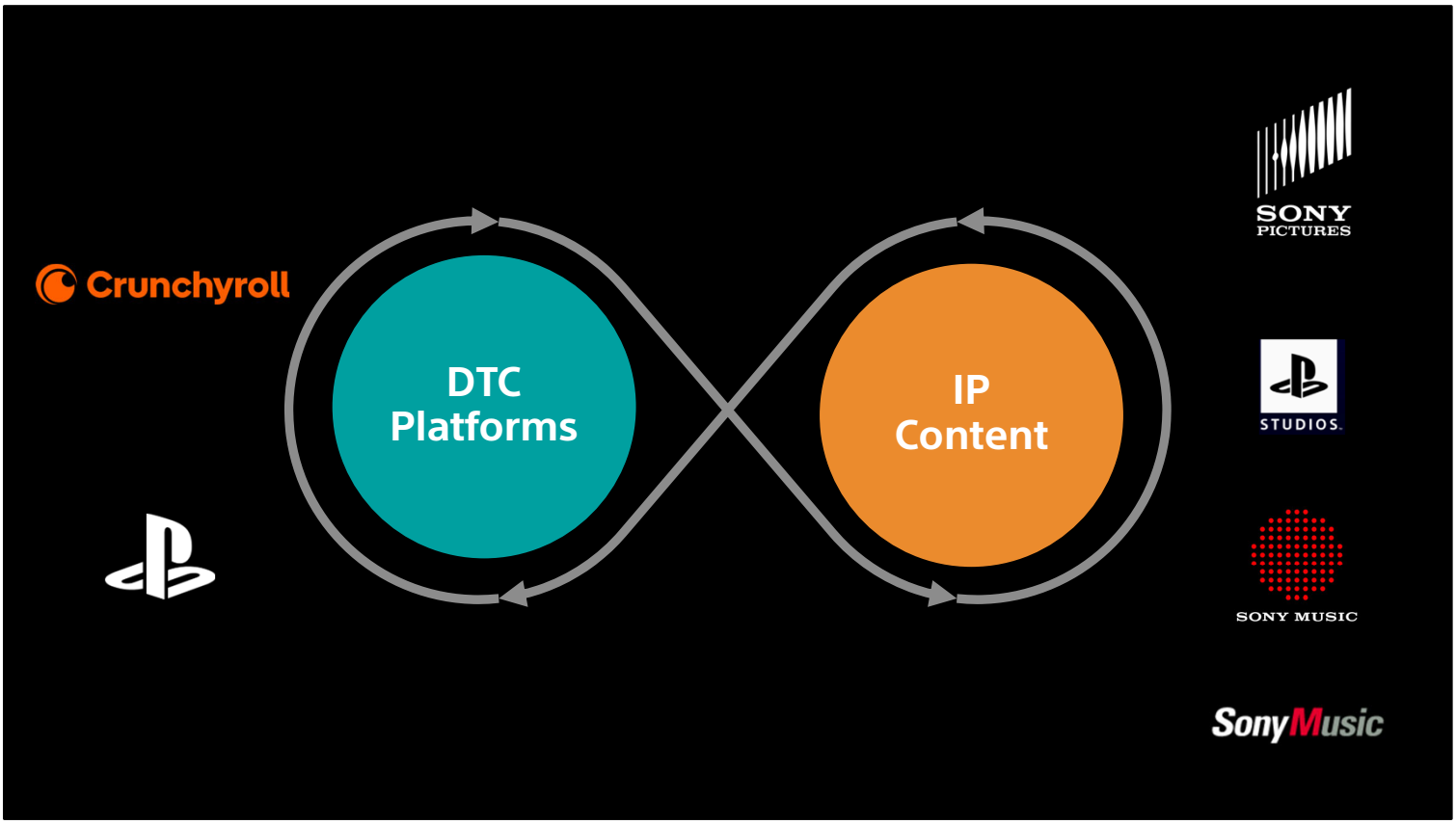


Imaging & Sensing Solutions

- **現状認識**
- **TSMC※1とのAVSM※2設立に向けた確定契約**

※ 1　Taiwan Semiconductor Manufacturing Company Limited
2　Advanced Vision Semiconductor Manufacturing株式会社

- 当四半期のスマートフォン製品市場は、メモリ市況の影響などにより、前年同期比で2割程度のマイナス成長になりましたが、ミッドレンジ以下の市場の落ち込みが大きかった一方、ハイエンド市場の落ち込みは限定的だったと見ています。
- 当社モバイルセンサーの出荷数量は、おおむねこの製品市場のトレンドに同期して推移していますが、サプライチェーン上の在庫レベルや、顧客の商品サイクルの変化から、上期と下期の出荷バランスは昨年度以前のトレンドとは異なる比率になると想定しています。
- 引き続き、メモリを中心とした最終製品の部材供給制約や、ハイエンド製品の価格上昇による需要への影響などに注視しながら、今年度の売上高見通しを精査していきます。
- 7月28日の熊本地震で被災した熊本テクノロジーセンターは、現場関係者の尽力と協力会社の皆様のご支援により、既に震災前の水準まで稼働が回復していますが、仕掛在庫の被害や設備修繕、生産停止期間の機会損失などにより、年間約160億円の損失を今回の業績見通しに反映しています。
- 去る8月11日に、ソニー（ソニーセミコンダクタソリューションズ株式会社）とTSMC（Taiwan Semiconductor Manufacturing Company Limited）は、JVの設立に向けた確定契約を締結しました。
- 本JVを通したTSMCとの協業では、両社でイメージセンサーの性能とコスト競争力を高め、フィジカルAI時代に向けて新たな価値創造を進めるとともに、長期的には、当分野における資本効率を更に高めていく土台となることも期待しています。



■ 総括

- 2026年度の上半期を終え、関税還付や一部需要の前倒しなどによる利益計上もあったものの、半期の連結営業利益として初めて1兆円を超えることができました。
- PlayStation NetworkやCrunchyrollなどの配信プラットフォームの安定成長と、「Spider-Man」や「Wolverine」、Ella Langleyなど、強力なIPやクリエイティブによるコンテンツのヒットの両輪が噛み合い、力強い業績を達成できたと評価しています。
- 来年度から始まる次期中期経営計画でも、このモメンタムを継続し、グループを横断したエコシステム全体で更なる成長を目指します。
- 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分野において独自に為替ヘッジ取引を実施した場合、同取引による影響は、同分野の売上高及び営業損益への為替変動による影響額に含まれています。

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） 大規模な災害、紛争、感染症などに関するリスク

（15） 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

（16） 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。