

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

## 2023年度 3Q 連結業績

	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は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）。

## 2023年度 3Q 連結業績 前年同期比 主な変動要因

	前年同期比	主な変動要因 (+) 改善要因、(-) 悪化要因
売上高	+6,692 億円 +22 %	(+) 金融分野、G&NS分野、I&SS分野、音楽分野、映画分野の大幅増収 前年同期の為替レートを適用した場合*、約17%増収
営業利益	+418 億円 +10 %	(+) 金融分野、映画分野、音楽分野の大幅増益 (+) I&SS分野の増益 (-) G&NS分野の大幅減益
法人所得税	+230 億円 〔実効税率 17%→20%〕	(-) FY22.3Qにおいて日本における外国子会社合算税制に係る繰延税金負債が減少した影響 (-) 英国における法定税率の19%から25%への変更 (+) 子会社の解散にともなう繰延税金資産の認識による税金費用の減少 (+76億円)
調整後OIBDA	+668 億円 +12 %	(+) 金融分野、I&SS分野、音楽分野、映画分野の大幅増益
調整後EBITDA	+755 億円 +14 %	(-) G&NS分野の減益

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は有益な情報を提供すると考えています。

\* 為替変動による売上高及び営業損益への影響についてはP. 24を参照（次頁以降も同じ）。

2

## 調整後利益<sup>※1</sup> (3Q)

	FY22.3Q			FY23.3Q			前年同期比	
	調整前	非経常的な 損(益) <sup>※2</sup>	調整後	調整前	非経常的な 損(益) <sup>※2</sup>	調整後	調整前	調整後
営業利益	4,216	-	4,216	4,633	-	4,633	+418 (+10%)	+418 (+10%)
税引前利益	3,914	-	3,914	4,586	-	4,586	+671 (+17%)	+671 (+17%)
法人所得税	682 〔実効税率 17%〕	-	682 〔実効税率 17%〕	912 〔実効税率 20%〕	+76	988 〔実効税率 22%〕	+230 (+34%)	+306 (+45%)
当社株主に帰属する 四半期純利益	3,215	-	3,215	3,639	△76	3,563	+424 (+13%)	+348 (+11%)

調整後利益は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は有益な情報を提供すると考えています。

※1 調整後利益は、非経常的な損益を含まない。

※2 非経常的な損益の詳細についてはP.4を参照（次頁以降も同じ）。

3

## 非経常的な損益

(億円)

	FY22 3Q	FY22 1Q-3Q	FY22		FY23 3Q	FY23 1Q-3Q
<b>営業利益（調整前）に含まれる項目</b>	-	+278	+278	<b>営業利益（調整前）に含まれる項目</b>	-	+60
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）（音楽分野・2Q）	-	+57	+57	従来持分法で会計処理されていた会社の連結子会社化による再評価益（音楽分野・1Q）	-	+60
ソニー生命の子会社においてFY21に発生した不正送金に係る資金回収（金融分野・2Q）	-	+221	+221			
<b>金融収益・費用に含まれる項目</b>	-	-	-	<b>金融収益・費用に含まれる項目</b>	-	-
<b>税引前利益（調整前）に含まれる項目</b>	-	+278	+278	<b>税引前利益（調整前）に含まれる項目</b>	-	+60
<b>法人所得税（調整前）に含まれる項目</b>	-	+60	+56	<b>法人所得税（調整前）に含まれる項目</b>	△76	△64
上記2項目に関わる税効果	-	+60	+56	上記項目に関わる税効果	-	+12
				子会社の解散にともなう繰延税金資産の認識（3Q）	△76	△76
<b>非支配持分に帰属する当期純利益に含まれる項目</b>	-	-	-	<b>非支配持分に帰属する当期純利益に含まれる項目</b>	-	-
<b>当社株主に帰属する当期純利益（調整前）に含まれる項目</b>	-	+217	+222	<b>当社株主に帰属する当期純利益（調整前）に含まれる項目</b>	+76	+124

4

## 2023年度 3Q セグメント別業績

		FY22.3Q	FY23.3Q	前年同期比	為替影響	(億円)
ゲーム& ネットワークサービス (G&NS)	売上高	12,465	14,444	+1,979	+760	
	営業利益	1,162	861	△301	+146	
	調整後OIBDA	1,399	1,131	△268		
音楽	売上高	3,637	4,221	+584	+139	
	営業利益	630	761	+131		
	調整後OIBDA	786	985	+199		
映画	売上高	3,315	3,663	+348	+146	
	営業利益	254	416	+162		
	調整後OIBDA	382	546	+163		
エンタテインメント・テクノロジー & サービス (ET&S)	売上高	7,528	7,357	△171	+273	
	営業利益	811	772	△39	+80	
	調整後OIBDA	1,053	1,034	△19		
イメーシング & センシング・ソリューション (I&SS)	売上高	4,172	5,052	+880	+196	
	営業利益	849	997	+149	+131	
	調整後OIBDA	1,347	1,637	+290		
金融	金融ビジネス収入	244	3,117	+2,873		
	営業利益	471	773	+302		
	調整後OIBDA	538	843	+305		
その他	売上高	251	239	△12		
	営業利益	91	26	△65		
	調整後OIBDA	104	37	△66		
全社（共通）及び セグメント間取引消去	営業利益	△52	27	+79		
	調整後OIBDA	6	69	+63		
連結	売上高	30,783	37,475	+6,692		
	営業利益	4,216	4,633	+418		
	調整後OIBDA	5,615	6,283	+668		
	調整後EBITDA*	5,295	6,050	+755		

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に則し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は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、グローバルに集中的な為替変動リスク管理を行っていることにより、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）。

5

## 2023年度 1Q-3Q 連結業績

	FY22.1Q-3Q	FY23.1Q-3Q	前年同期比
売上高	79,335	<b>95,398</b>	+16,063 (+20%)
営業利益	11,558	<b>9,794</b>	△1,765 (△15%)
税引前利益	11,118	<b>9,922</b>	△1,196 (△11%)
当社株主に帰属する四半期純利益	8,643	<b>7,816</b>	△827 (△10%)
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）	695.64円	<b>631.93円</b>	△63.71円
調整後OIBDA	15,275	<b>14,503</b>	△772 (△5%)
調整後EBITDA	15,135	<b>14,376</b>	△759 (△5%)
金融分野を除く連結ベース 営業キャッシュ・フロー	1,897	<b>6,185</b>	+4,288 (+226%)
平均為替レート			
1米ドル	136.4円	<b>143.1円</b>	
1ユーロ	140.5円	<b>155.1円</b>	

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は有益な情報を提供すると考えています。

6

## 調整後利益<sup>※</sup>（1Q-3Q）

	FY22.1Q-3Q			FY23.1Q-3Q			前年同期比	
	調整前	非経常的な 損(益)	調整後	調整前	非経常的な 損(益)	調整後	調整前	調整後
営業利益	11,558	△278	11,281	<b>9,794</b>	△60	<b>9,734</b>	△1,765 (△15%)	△1,547 (△14%)
税引前利益	11,118	△278	10,840	<b>9,922</b>	△60	<b>9,862</b>	△1,196 (△11%)	△978 (△9%)
法人所得税	2,420 〔実効税率 22%〕	△60	2,360 〔実効税率 22%〕	<b>2,057</b> 〔実効税率 21%〕	+64	<b>2,121</b> 〔実効税率 22%〕	△363 (△15%)	△239 (△10%)
当社株主に帰属する 四半期純利益	8,643	△217	8,426	<b>7,816</b>	△124	<b>7,692</b>	△827 (△10%)	△733 (△9%)

調整後利益は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は有益な情報を提供すると考えています。

※ 調整後利益は、非経常的な損益を含みません。

7

## 2023年度 1Q-3Q セグメント別業績

		FY22.1Q-3Q	FY23.1Q-3Q	前年同期比	為替影響	(億円)
ゲーム& ネットワークサービス (G&NS)	売上高	25,714	31,704	+5,990	+1,760	
	営業利益	2,111	1,842	△269	+324	
	調整後OIBDA	2,743	2,721	△22		
音楽	売上高	10,311	11,890	+1,579	+418	
	営業利益	2,027	2,305	+278		
	調整後OIBDA	2,409	2,785	+376		
映画	売上高	10,104	10,863	+759	+495	
	営業利益	1,037	870	△167		
	調整後OIBDA	1,405	1,256	△149		
エンタテインメント・テクノロジー& サービス (ET&S)	売上高	19,822	19,211	△611	+644	
	営業利益	2,125	1,938	△187	+149	
	調整後OIBDA	2,848	2,718	△130		
イメージング& センシング・ソリューション (I&SS)	売上高	10,534	12,042	+1,509	+668	
	営業利益	1,805	1,588	△217	+496	
	調整後OIBDA	3,242	3,409	+167		
金融	金融ビジネス収入	4,185	10,971	+6,786		
	営業利益	2,663	1,475	△1,188		
	調整後OIBDA	2,638	1,684	△954		
その他	売上高	651	676	+25		
	営業利益	168	71	△96		
	調整後OIBDA	201	105	△96		
全社（共通）及び セグメント間取引消去	営業利益	△378	△296	+82		
	調整後OIBDA	△210	△174	+35		
連結	売上高	79,335	95,398	+16,063		
	営業利益	11,558	9,794	△1,765		
	調整後OIBDA	15,275	14,503	△772		
	調整後EBITDA	15,135	14,376	△759		

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は有益な情報を提供すると考えています。

8

## 2023年度 連結業績見通し

	FY22	11月時点 FY23見通し	2月時点 FY23見通し	11月時点比増減	(億円)
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株当たり配当金	
1米ドル	135.4円	142円前後	142円前後	中間	40円
1ユーロ	140.9円	152円前後	153円前後	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は有益な情報を提供すると考えています。

9

## 2023年度 セグメント別 業績見通し

		FY22	11月時点 FY23見通し	2月時点 FY23見通し	11月時点比 増減	(億円)
ゲーム& ネットワークサービス (G&NS)	売上高	36,446	43,600	41,500	△2,100	
	営業利益	2,500	2,700	2,700	-	
	調整後OIBDA	3,370	3,850	3,850	-	
音楽	売上高	13,806	15,600	15,700	+100	
	営業利益	2,631	2,950	2,950	-	
	調整後OIBDA	3,164	3,500	3,600	+100	
映画	売上高	13,694	14,600	14,700	+100	
	営業利益	1,193	1,150	1,150	-	
	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	24,400	24,300	△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	15,900	15,900	-	
	営業利益	2,122	1,950	1,950	-	
	調整後OIBDA	4,089	4,400	4,400	-	
金融	金融ビジネス収入	8,891	12,100	13,000	+900	
	営業利益	3,181	1,550	1,750	+200	
	調整後OIBDA	3,224	1,800	1,800	-	
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	△500	△100	
	調整後OIBDA	△129	△150	△250	△100	
連結	売上高	109,744	124,000	123,000	△1,000	
	営業利益	13,024	11,700	11,800	+100	
	調整後OIBDA	18,169	17,850	17,850	-	
	調整後EBITDA	17,976	17,850	17,700	△150	

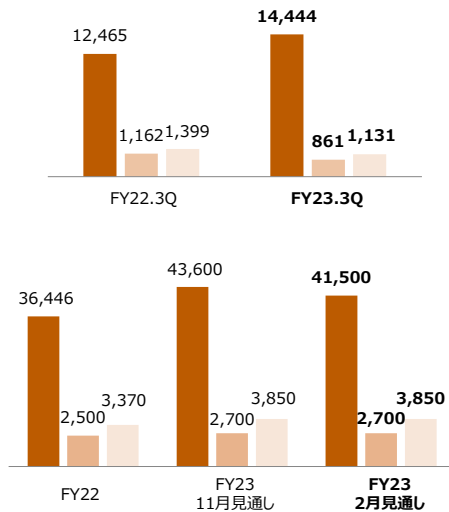
調整後OIBDA及び調整後EBITDAはIFRSに則った開示ではありませんが、ソニーは、これらの開示が投資家の皆様には有益な情報を提供すると考えています。

10

## 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

■ 売上高  
■ 営業利益  
■ 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

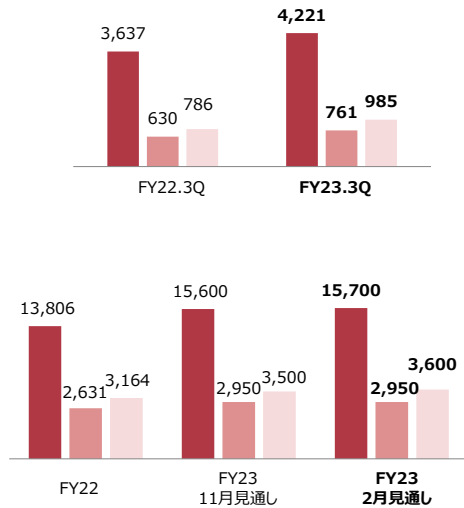
11

## 音楽分野

### 売上高、営業利益及び調整後OIBDA

(億円)

■ 売上高  
■ 営業利益  
■ 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\*

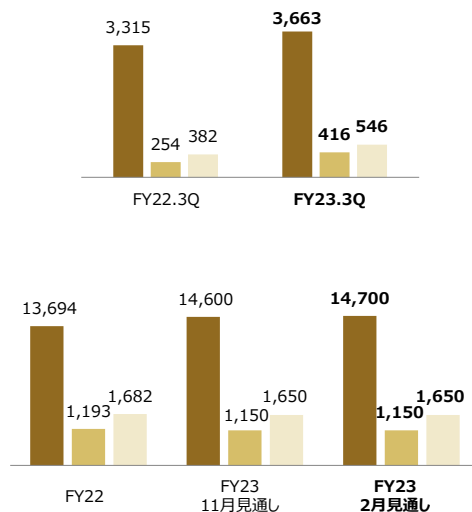
\* 営業利益のみの増減要因で調整後OIBDAの増減要因には含まれない。

## 映画分野

### 売上高、営業利益及び調整後OIBDA

(億円)

■ 売上高  
■ 営業利益  
■ 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）

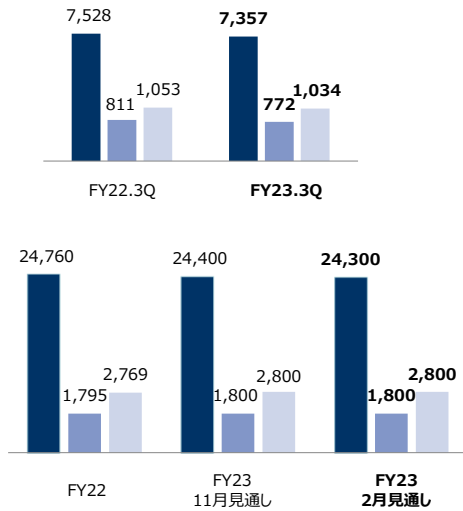
- 売上高 100億円（1%）上方修正
  - ・（+）為替の影響
- 営業利益 / 調整後OIBDA 11月時点から変更なし

## 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

(億円)

■ 売上高  
■ 営業利益  
■ 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)

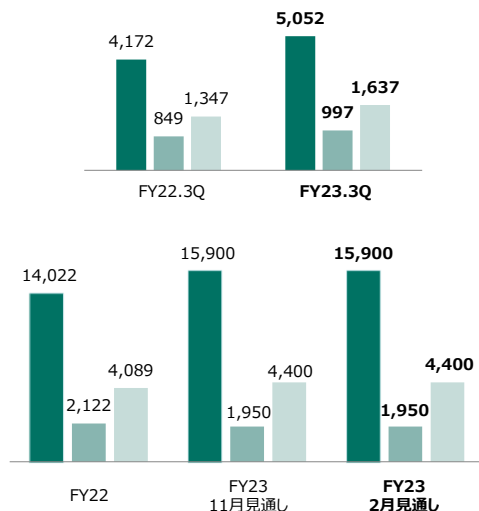
- 売上高 100億円 (0%) 下方修正
  - ・ (-) 販売台数減少によるテレビの減収
  - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 / 調整後OIBDA 11月時点から変更なし
  - ・ (-) テレビの販売台数減少の影響
  - ・ (+) オペレーション費用の削減

## 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

(億円)

■ 売上高  
■ 営業利益  
■ 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: +131億円) / 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

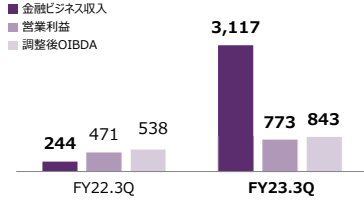
\* 営業利益のみの増減要因で調整後OIBDAの増減要因には含まれない。



## 金融分野

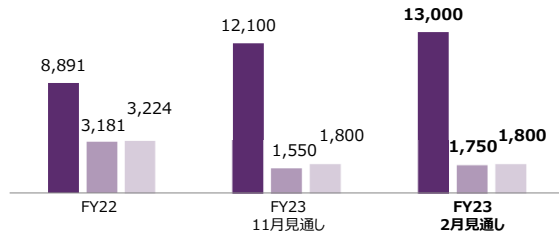
### 金融ビジネス収入、営業利益及び調整後OIBDA

(億円)



#### ソニー生命の営業利益の内訳

保険サービス損益 <sup>*1</sup>	421	464
その他 <sup>*2</sup>	△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 <sup>*1</sup>	1,599	1,850	1,850
その他 <sup>*2</sup>	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<sup>\*3</sup>

\*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。

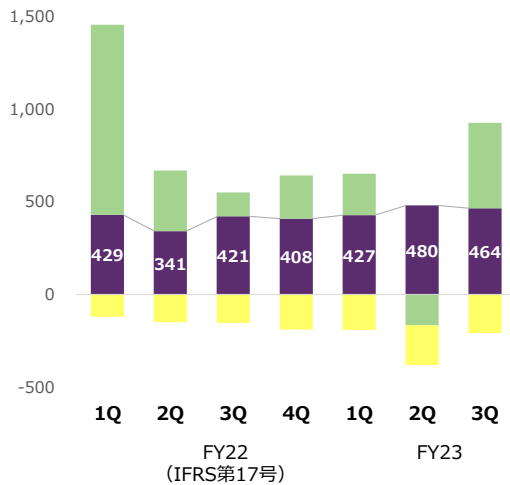
16

## 金融分野

### ソニー生命の営業利益の内訳

■ 保険サービス損益  
■ 投資損益 } その他  
■ その他損益

(億円)



### ソニー生命の保有契約高

(兆円)



17

## 調整後EBITDA調整表 (3Q)

(億円)

	FY22.3Q	FY23.3Q
<b>当社株主に帰属する四半期純利益</b>	<b>3,215</b>	<b>3,639</b>
非支配持分に帰属する四半期純利益	17	35
法人所得税	682	912
金融収益・費用に計上される支払利息 (純額)	5	21
金融収益・費用に計上される資本性金融商品の再評価損(益) (純額)	△23	△206
減価償却費・償却費 <sup>※1</sup>	1,399	1,649
非経常的な損(益) <sup>※2</sup>	-	-
<b>調整後EBITDA</b>	<b>5,295</b>	<b>6,050</b>

調整後EBITDAはIFRSに則った開示ではありませんが、ソニーは、この開示が投資家の皆様には有益な情報を提供すると考えています。  
<sup>※1</sup> 減価償却費・償却費には、コンテンツ資産に含まれる録音映画製作費、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。  
<sup>※2</sup> 営業利益に含まれる項目。

18

## 調整後OIBDA調整表 (3Q)

(億円)

	FY22.3Q				FY23.3Q			
	営業利益	減価償却費・償却費 <sup>※1</sup>	非経常的な損(益) <sup>※2</sup>	調整後OIBDA	営業利益	減価償却費・償却費 <sup>※1</sup>	非経常的な損(益) <sup>※2</sup>	調整後OIBDA
ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)	1,162	237	-	1,399	861	270	-	1,131
音楽	630	157	-	786	761	224	-	985
映画	254	128	-	382	416	129	-	546
エンタテインメント・テクノロジー&サービス (ET&S)	811	242	-	1,053	772	262	-	1,034
イメージング&センシング・ソリューション (I&SS)	849	498	-	1,347	997	640	-	1,637
金融	471	67	-	538	773	70	-	843
その他	91	13	-	104	26	11	-	37
全社 (共通) 及びセグメント間取引消去	△52	58	-	6	27	42	-	69
<b>連結</b>	<b>4,216</b>	<b>1,399</b>	<b>-</b>	<b>5,615</b>	<b>4,633</b>	<b>1,649</b>	<b>-</b>	<b>6,283</b>

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は有益な情報を提供すると考えています。  
<sup>※1</sup> 減価償却費・償却費には、コンテンツ資産に含まれる録音映画製作費、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。  
<sup>※2</sup> 営業利益に含まれる項目。

19

## 調整後EBITDA調整表（1Q-3Q）

(億円)

	FY22.1Q-3Q	FY23.1Q-3Q
<b>当社株主に帰属する四半期純利益</b>	<b>8,643</b>	<b>7,816</b>
非支配持分に帰属する四半期純利益	55	49
法人所得税	2,420	2,057
金融収益・費用に計上される支払利息（純額）	27	47
金融収益・費用に計上される資本性金融商品の再評価損(益)（純額）	274	△302
減価償却費・償却費 <sup>※1</sup>	3,994	4,769
非経常的な損(益) <sup>※2</sup>	△278	△60
<b>調整後EBITDA</b>	<b>15,135</b>	<b>14,376</b>

調整後EBITDAはIFRSに則った開示ではありませんが、ソニーは、この開示が投資家の皆様には有益な情報を提供すると考えています。  
<sup>※1</sup> 減価償却費・償却費には、コンテンツ資産に含まれる録音映画製作費、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。  
<sup>※2</sup> 営業利益に含まれる項目。

20

## 調整後OIBDA調整表（1Q-3Q）

(億円)

	FY22.1Q-3Q				FY23.1Q-3Q			
	営業利益	減価償却費・償却費 <sup>※1</sup>	非経常的な損(益) <sup>※2</sup>	調整後OIBDA	営業利益	減価償却費・償却費 <sup>※1</sup>	非経常的な損(益) <sup>※2</sup>	調整後OIBDA
ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)	2,111	632	-	2,743	1,842	879	-	2,721
音楽	2,027	439	△57	2,409	2,305	541	△60	2,785
映画	1,037	367	-	1,405	870	385	-	1,256
エンタテインメント・テクノロジー&サービス (ET&S)	2,125	723	-	2,848	1,938	780	-	2,718
イメージング&センシング・ソリューション (I&SS)	1,805	1,436	-	3,242	1,588	1,821	-	3,409
金融	2,663	196	△221	2,638	1,475	209	-	1,684
その他	168	33	-	201	71	34	-	105
全社（共通）及びセグメント間取引消去	△378	168	-	△210	△296	121	-	△174
<b>連結</b>	<b>11,558</b>	<b>3,994</b>	<b>△278</b>	<b>15,275</b>	<b>9,794</b>	<b>4,769</b>	<b>△60</b>	<b>14,503</b>

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は有益な情報を提供すると考えています。  
<sup>※1</sup> 減価償却費・償却費には、コンテンツ資産に含まれる録音映画製作費、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。  
<sup>※2</sup> 営業利益に含まれる項目。

21

## 調整後EBITDA調整表

(億円)

	FY22
<b>当社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>10,053</b>
非支配持分に帰属する当期純利益	65
法人所得税	2,627
金融収益・費用に計上される支払利息（純額）	40
金融収益・費用に計上される資本性金融商品の再評価損(益)（純額）	46
減価償却費・償却費 <sup>※1</sup>	5,422
非経常的な損(益) <sup>※2</sup>	△278
<b>調整後EBITDA</b>	<b>17,976</b>

調整後EBITDAはIFRSに則った開示ではありませんが、ソニーは、この開示が投資家の皆様には有益な情報を提供すると考えています。  
<sup>※1</sup> 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。  
<sup>※2</sup> 営業利益に含まれる項目。

22

## 調整後OIBDA調整表

(億円)

	FY22			調整後 OIBDA
	営業利益	減価償却費・ 償却費 <sup>※1</sup>	非経常的な 損(益) <sup>※2</sup>	
ゲーム& ネットワークサービス (G&NS)	2,500	870	-	3,370
音楽	2,631	590	△57	3,164
映画	1,193	489	-	1,682
エンタテインメント・テクノロジー& サービス (ET&S)	1,795	974	-	2,769
イメージング& センシング・ソリューション (I&SS)	2,122	1,967	-	4,089
金融	3,181	263	△221	3,224
その他、全社（共通）及び セグメント間取引消去	△398	268	-	△129
<b>連結</b>	<b>13,024</b>	<b>5,422</b>	<b>△278</b>	<b>18,169</b>

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は有益な情報を提供すると考えています。  
<sup>※1</sup> 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。  
<sup>※2</sup> 営業利益に含まれる項目。

23

## 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は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、投資家の皆様には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(株)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(株) (以下「SFGI」) 及びSFGIの連結子会社であるソニー生命保険(株)、ソニー損害保険(株)、ソニー銀行(株)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。

24

## 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、これら業績見通しにのみ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直しを見直しと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度を維持できること
- (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、合併、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、サブ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衛できること
- (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・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ブ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。

25