

SONY

2025年度 第1四半期 連結業績概要

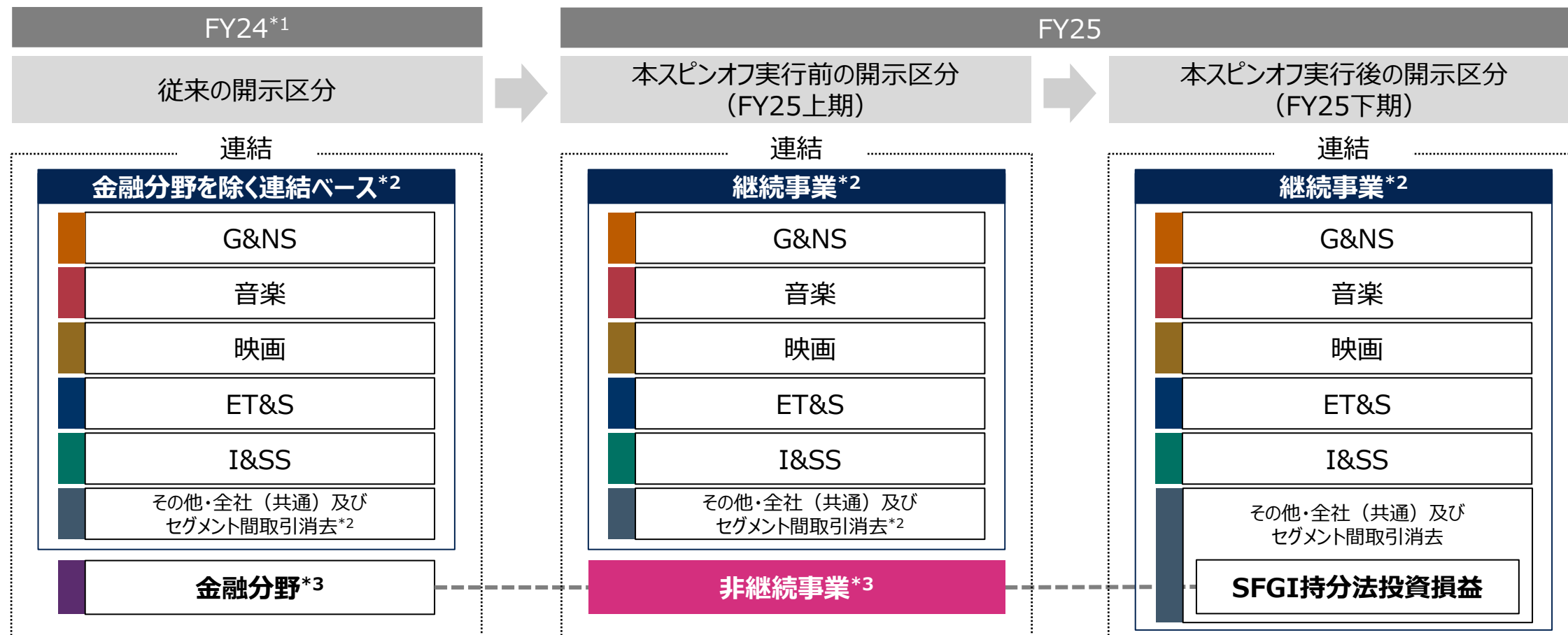
(2025年6月30日に終了した3カ月間)

2025年8月7日

ソニーグループ株式会社

連結業績の開示区分の変更

- 当社は、金融事業を営む完全子会社であるソニーフィナンシャルグループ株式会社（以下「SFGI」）のパーシャル・スピノフ（以下「本スピノフ」）を2025年10月に実行することを予定しています。本スピノフの実行方針に係る2025年5月14日の取締役会決議にともない、2025年度第1四半期より、国際財務報告基準（以下「IFRS」）の定めに従い、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ます。
- 本スピノフの実行後、金融事業（当社が継続保有するSFGI株式）に対して持分法を適用し、持分法投資損益を継続事業の営業損益として計上する予定です。



*1 FY25.1Q以降、比較年度となるFY24の実績を、IFRSに従い、継続事業と非継続事業の区分に合わせて再表示しています（次頁以降も同じ）。

*2 継続事業の業績と金融分野を除く連結ベースの業績には、金融分野とそれ以外の分野とのセグメント間取引の金額に相当する差額がありますが、当該差額は軽微です。また、営業キャッシュ・フローにも同様の差額があります。

*3 非継続事業に分類される前の金融分野の業績と非継続事業に分類された後の金融事業の業績には、金融分野の減価償却費及び償却費に相当する差額があります。

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。

2

2025年度 1Q業績（継続事業） 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	+563 億円 +2 %	(+) G&NS分野、I&SS分野の増収 (−) ET&S分野の減収 前年同期の為替レートを適用した場合*、約8%増収
営業利益	+908 億円 +36 %	(+) G&NS分野、I&SS分野の増益 (−) ET&S分野の減益
金融収益(費用)(純額)	△211 億円	(−) 為替差損益の悪化
法人所得税	+212 億円 〔 実効税率 25%→26% 〕	(−) FY25の試験研究費税額控除の減少などともなう日本の税率上昇 (+) 日本における過年度税額の還付による税金費用の減少（+ 99億円）

* 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.15を参照（次頁以降も同じ）。

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	

2025年度 業績見通し（継続事業）

(億円)			FY25見通し*1					
	FY24		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株当たり配当金（予定）*3			
1米ドル	152.5円		143円前後	143円前後	中間	期末	年間	前年度比
1ユーロ	163.6円		153円前後	157円前後	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。

2025年度 業績見通し（継続事業） 5月時点比 主な変動要因

	5月時点比	主な変動要因 (+) 改善要因、(-) 悪化要因
売上高	—	—
営業利益 (関税影響反映前)	+200 億円 +1 %	(+) G&NS分野の増益
営業利益 (関税影響反映後)	+500 億円 +4 %	(+) 関税影響試算額の減少
税引前利益	+700 億円 +5 %	(+) 営業利益見通しの上方修正 (+) 株式評価益の計上などによる金融収益（純額）の増加
当社株主に帰属する 当期純利益	+400 億円 +4 %	(+) 税引前利益見通しの上方修正 (-) 主に税引前利益の増加による税金費用の増加

2025年度 セグメント別 業績見通し

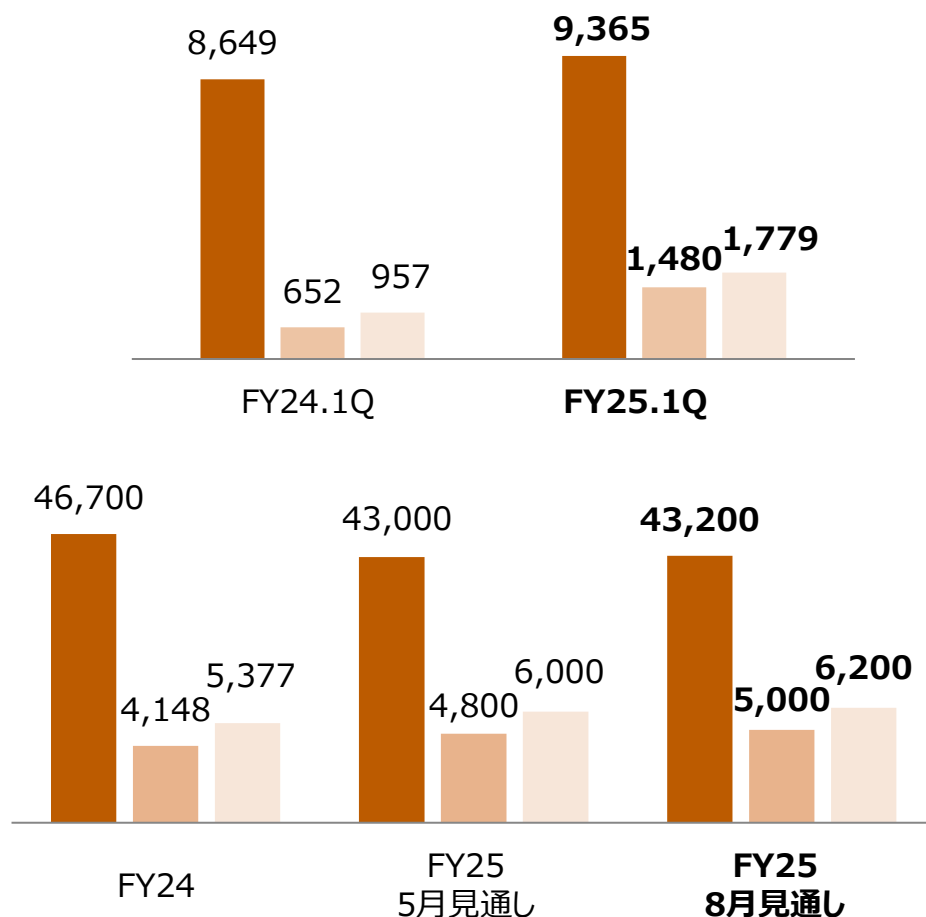
(億円)			FY24		FY25見通し		
					5月時点	8月時点	5月時点比
	ゲーム& ネットワークサービス（G&NS）	売上高	46,700	関税影響 反映前	43,000	43,200	+200
		営業利益	4,148		4,800	5,000	+200
	音楽	売上高	18,426		18,500	18,700	+200
		営業利益	3,573		3,550	3,600	+50
	映画	売上高	15,059		15,000	15,000	—
		営業利益	1,173		1,250	1,250	—
	エンタテインメント・テクノロジー＆ サービス（ET&S）	売上高	24,093		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	120,439	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

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

(億円)



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。

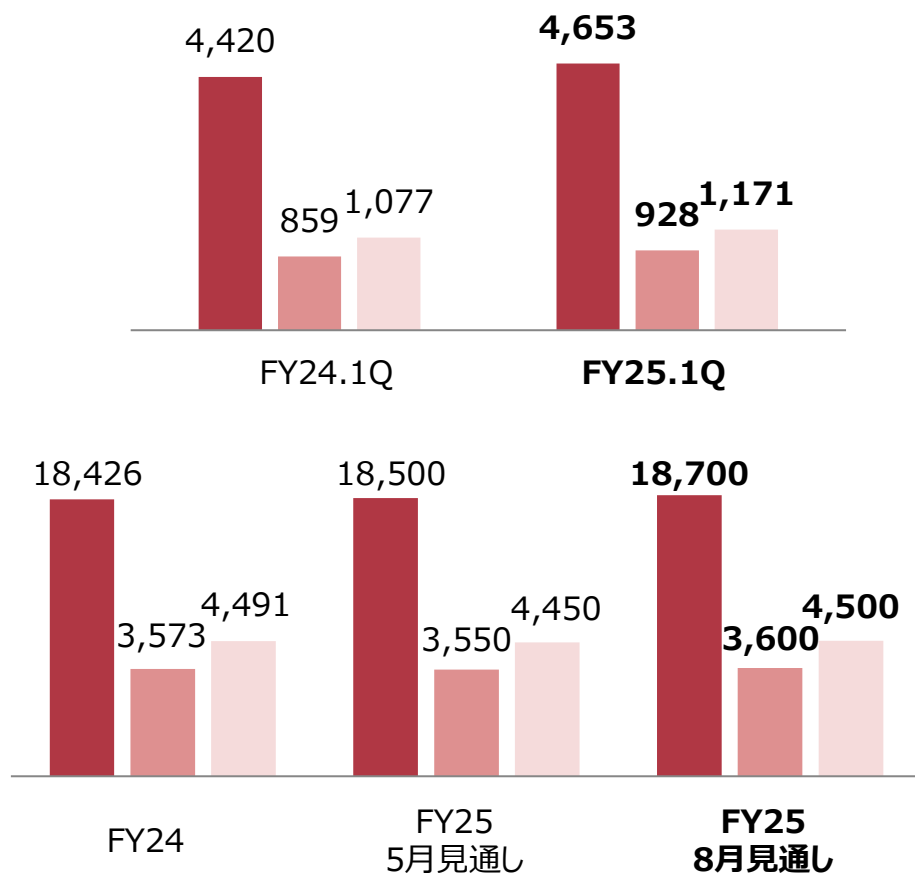
調整後OIBDAはIFRSに則った開示ではありませんが、当社及び当社の連結子会社（以下「ソニー」）は、この開示が投資家の皆様に有益な情報を提供すると考えています。調整後OIBDAの算式についてはP.15を、調整表については「2025年度第1四半期連結業績補足資料」を参照（次頁以降も同じ）。

音楽分野

売上高、営業利益及び調整後OIBDA

■ 売上高
■ 営業利益
■ 調整後OIBDA

(億円)



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(株)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

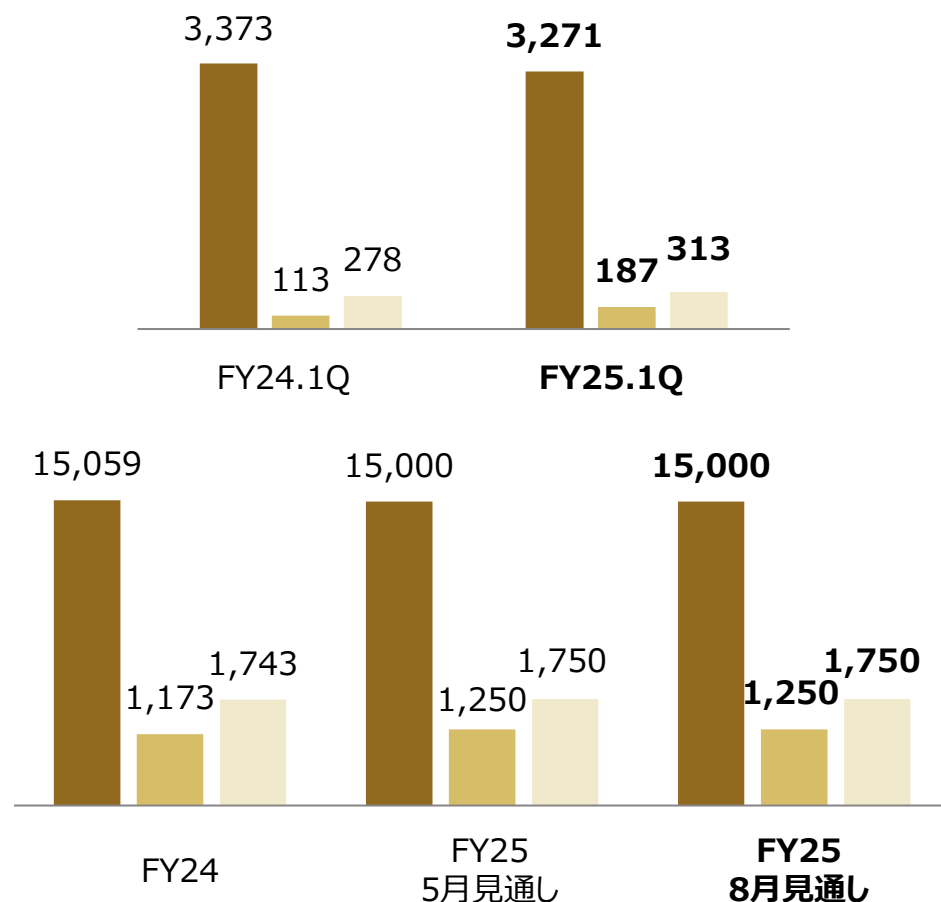
■ FY25.1Qのストリーミング売上成長率（前年同期比、米ドルベース）は音楽制作で+7%、音楽出版で+8%

映画分野

売上高、営業利益及び調整後OIBDA

■ 売上高
■ 営業利益
■ 調整後OIBDA

(億円)



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

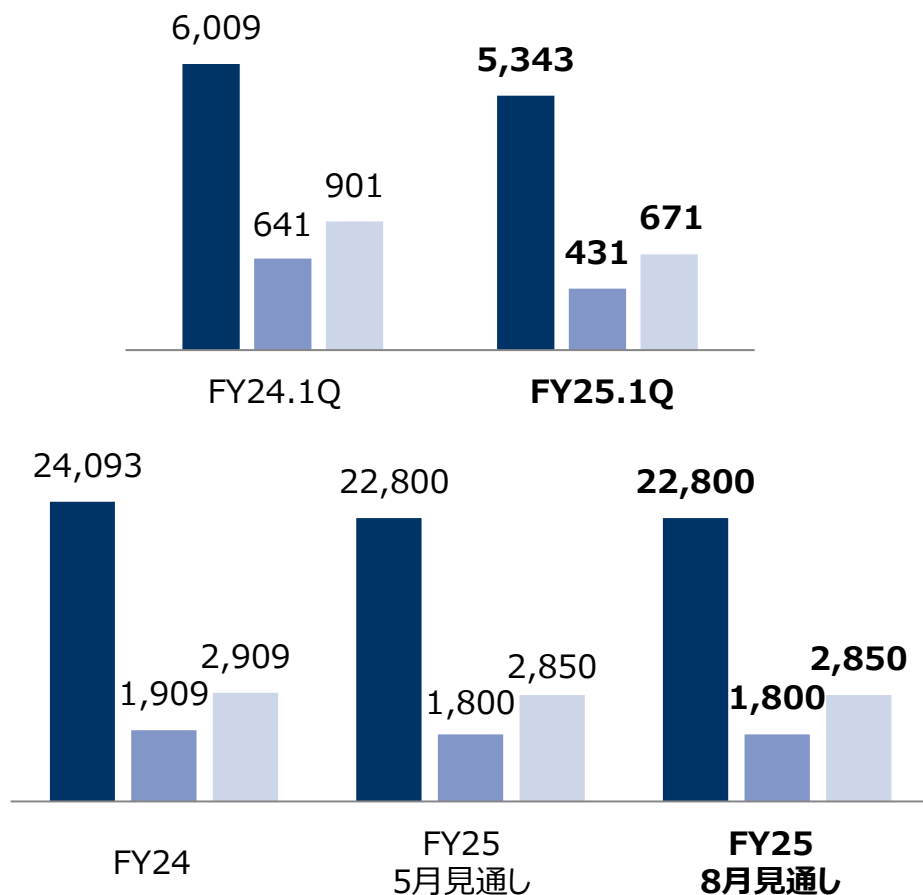
■ FY25.1Qは主にテレビ番組制作における納入作品数の増加により、売上高・営業利益ともに米ドルベースで前年同期比増加

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

- 売上高
- 営業利益
- 調整後OIBDA

(億円)



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

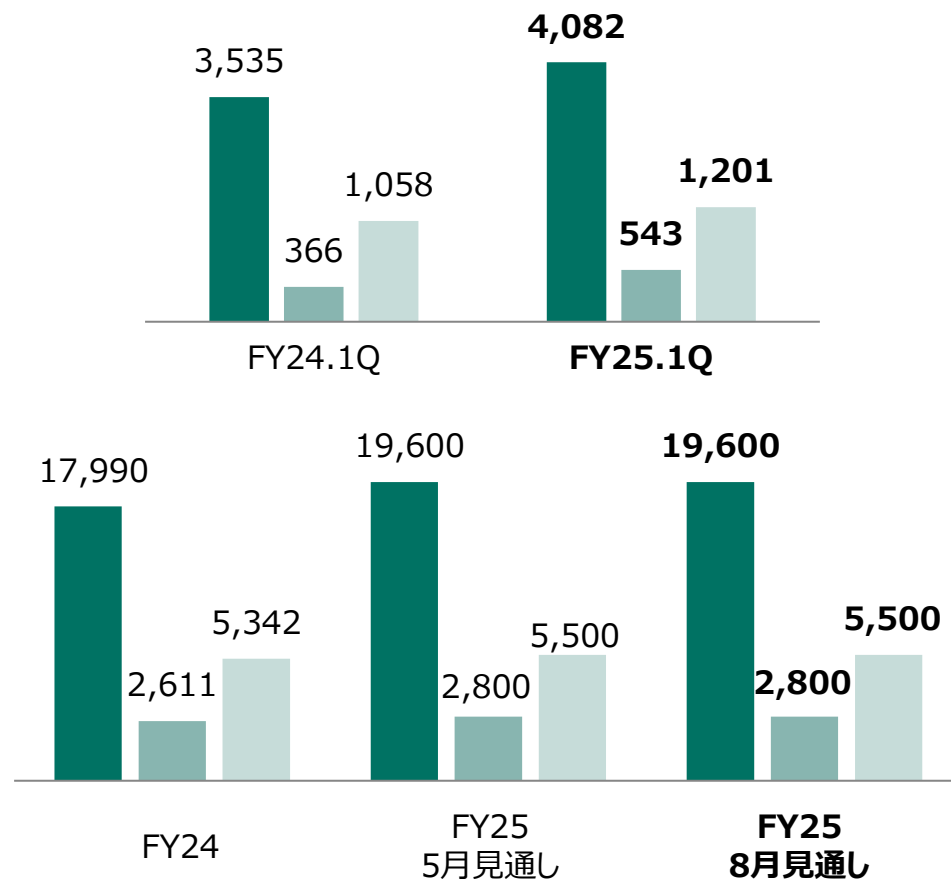
■ FY25.1Qの市場環境は、テレビで他社による想定以上に厳しい価格攻勢があったものの、それ以外の主要な製品カテゴリーでは、概ね想定通りに推移

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

■ 売上高
■ 営業利益
■ 調整後OIBDA

(億円)



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

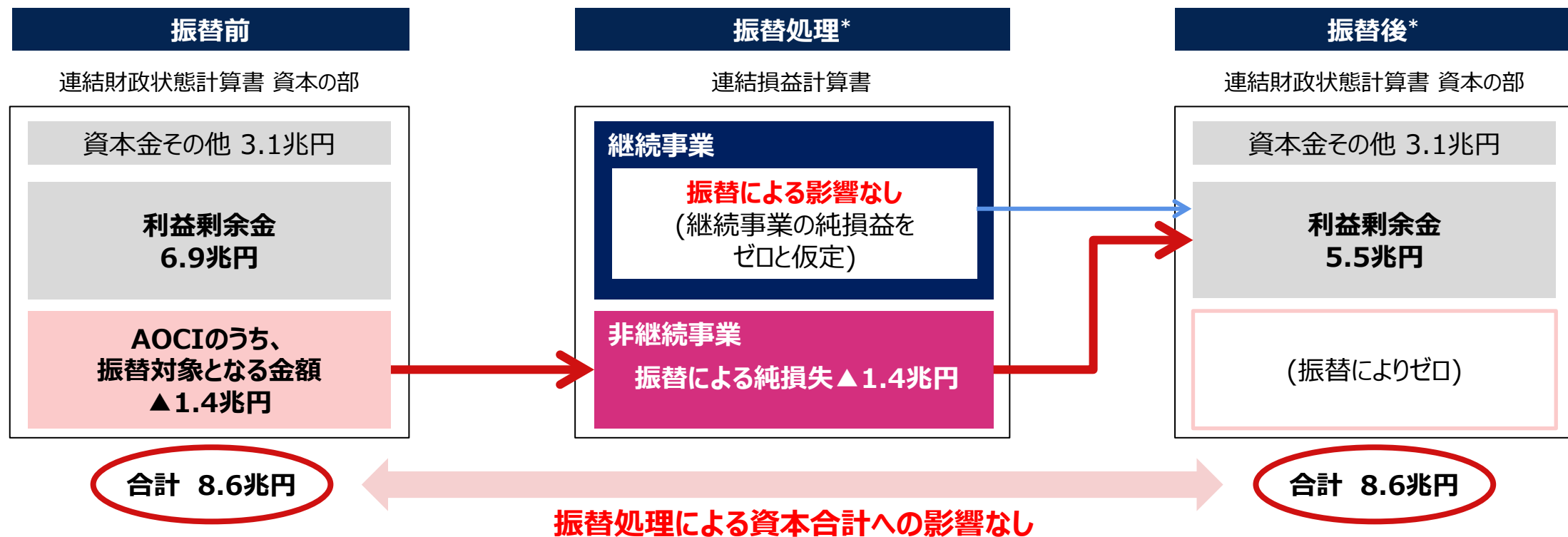
- FY25.1Qのモバイル機器向けイメージセンサー売上は、センサー出荷数量の増加とドルベースでの単価上昇により、為替の影響を除くと堅調に成長
- FY25.2Q以降においては、大判化と高付加価値化のさらなる進展による単価上昇を受けて、前年度からの為替悪化を踏まえても、順調な売上成長を見込む

金融事業のパーシャル・スピノフによる連結業績への影響

- 本スピノフの実行による当社連結業績への影響は精査中であり、現時点では確定していません。
- 本スピノフの実行時において、金融事業の連結除外の会計処理を行います。当社連結業績に影響する主な会計処理は以下のとおりです。
 - ① 現物配当されるSFGI株式の簿価と公正価値の差額を非継続事業の純損益に計上
 - ② 金融事業の累積その他の包括利益（以下「AOCI」）を連結財政状態計算書から連結損益計算書の非継続事業の純損益に振替
 - ③ 本スピノフ後も当社が継続保有するSFGI株式の簿価と公正価値の差額を非継続事業の純損益に計上
- なお、上記②の処理については、本スピノフ実行時に相応の規模の一時的な損失が連結損益計算書上に計上される可能性があります。非継続事業の純損失として計上されるため、継続事業の営業利益及び純利益に影響はありません。また、資本の部における内訳項目の振替のため、連結財政状態計算書の資本合計の金額にも影響はありません。

AOCIの振替処理の概要

（以下に記載した金額は、2025年6月末時点の残高を使用した参考値であり、本スピノフ時に実際に計上される金額とは異なります。）



* 本スピノフの実行により、金融事業の連結除外の処理を行うことで連結資本合計が減少しますが、上記例では簡略化のため反映していません。

SFGIの上場に向けた準備

2025年
8/8(金)

■ 東京証券取引所に上場本申請予定

■ SFGI取締役会にて株式分割・上場後の自己株式取得枠の設定を決議予定^{*1}

【取得枠の主な内容（予定）】

取得し得る株式の総数 : 10億株^{*2}（上限）
（発行済株式総数に対する割合：14%）

株式の取得価額の総額 : 1,000億円（上限）

取得期間 : 2025年9月29日～2026年8月8日

9月上旬

■ 上場承認の見通し

9/29(月)

■ 上場予定日

^{*1} 上記の取得枠に基づく自己株式取得は、SFGI普通株式が東京証券取引所（プライム市場）に上場することを条件として実施。また、市場環境又は法令、取引所規則等により、一部又は全部の取得が行われない可能性もあります

^{*2} SFGIは2025年8月8日付で株式分割の実施を予定しており、上記の株式数は当該株式分割考慮後

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(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。

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・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。