



# 2025年度 第3四半期 連結業績概要

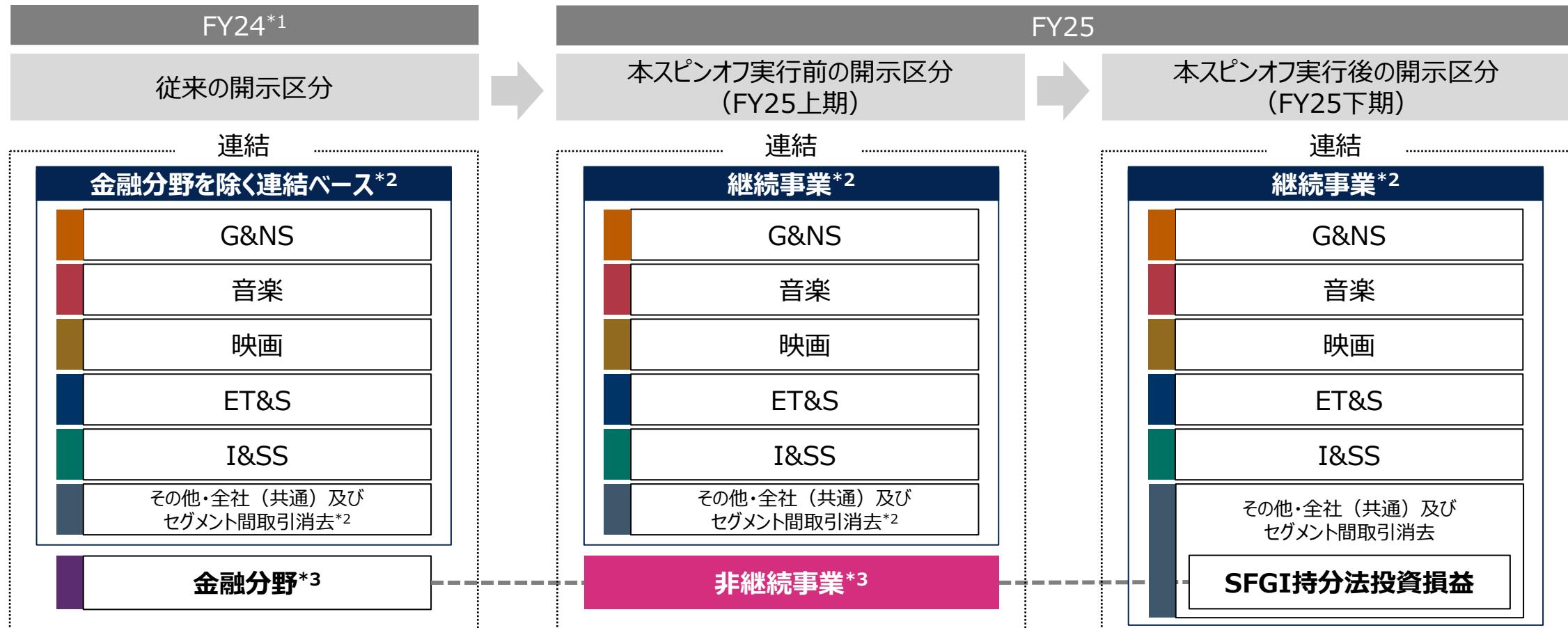
(2025年12月31日に終了した3カ月間)

2026年2月5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った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」）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別して表示しています。
- 2025年度第3四半期より、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しています。



\*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 3Q業績（継続事業<sup>\*1</sup>）

| (億円)   | FY24.3Q | FY25.3Q       | 前年同期比          |
|--|---------|---------------|----------------|
| <b>売上高</b>                                   | 36,934  | <b>37,137</b> | +203<br>(+1%)  |
| <b>営業利益</b>                                  | 4,230   | <b>5,150</b>  | +921<br>(+22%) |
| <b>営業利益率</b>                                 | 11.5%   | <b>13.9%</b>  | +2.4 pts       |
| <b>税引前利益</b>                                 | 4,477   | <b>5,002</b>  | +525<br>(+12%) |
| <b>当社株主に帰属する四半期純利益</b>                       | 3,411   | <b>3,773</b>  | +362<br>(+11%) |
| <b>普通株式1株当たり当社株主に<br/>帰属する四半期純利益（希薄化後）*2</b> | 56.42円  | <b>62.82円</b> | +6.40 円        |
| <b>平均為替レート</b>                               |         |               |                |
| <b>1米ドル</b>                                  | 152.2円  | <b>154.0円</b> |                |
| <b>1ユーロ</b>                                  | 162.5円  | <b>179.2円</b> |                |

\*1 上記の業績は継続事業の業績を表示しています。FY25.3Q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3四半期決算短信」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。

# 2025年度 3Q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<br>(+) 改善要因、(-) 悪化要因   |
|--------------|--------------------------------|---|
| 売上高          | +203 億円<br>+1 %                | —<br>前年同期の為替レートを適用した場合*、約2%減収   |
| 営業利益         | +921 億円<br>+22 %               | (+) 全社（共通）及びセグメント間取引消去の増益<br>(+) 本スピノフの実行にともなう、過年度に当社からソニー生命保険(株)に譲渡した土地に係る未実現利益の実現 (+439億円)<br>(+) I&SS分野の増益 |
| 金融収益(費用)(純額) | △396 億円                        | (-) Spotify Technology S.A.株式などの評価損益の悪化<br>(-) 為替差損益の悪化   |
| 法人所得税        | +150 億円<br>〔 実効税率<br>23%→24% 〕 | (-) FY25の試験研究費税額控除の減少などにともなう日本の税率上昇   |

\* 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.13を参照（次頁以降も同じ）。

# 2025年度 3Q セグメント別業績

| (億円)                         |      | FY24.3Q | FY25.3Q       | 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  | 16,823  | <b>16,136</b> | △687   | +665 |
|                              | 営業利益 | 1,181   | <b>1,408</b>  | +228   | +289 |
| 音楽                           | 売上高  | 4,817   | <b>5,424</b>  | +608   | +51  |
|                              | 営業利益 | 974     | <b>1,064</b>  | +90    |      |
| 映画                           | 売上高  | 3,982   | <b>3,533</b>  | △450   | +41  |
|                              | 営業利益 | 340     | <b>309</b>    | △32    |      |
| エンタテインメント・テクノロジー＆サービス (ET&S) | 売上高  | 7,045   | <b>6,581</b>  | △464   | +149 |
|                              | 営業利益 | 771     | <b>594</b>    | △177   | +68  |
| イメージング＆センシング・ソリューション (I&SS)  | 売上高  | 5,009   | <b>6,043</b>  | +1,034 | +36  |
|                              | 営業利益 | 975     | <b>1,320</b>  | +344   | △3   |
| その他                          | 売上高  | 258     | <b>254</b>    | △3     |      |
|                              | 営業利益 | △30     | <b>8</b>      | +38    |      |
| 全社（共通）及びセグメント間取引消去           | 売上高  | △1,001  | <b>△835</b>   | +166   |      |
|                              | 営業利益 | 18      | <b>447</b>    | +429   |      |
| 継続事業                         | 売上高  | 36,934  | <b>37,137</b> | +203   |      |
|                              | 営業利益 | 4,230   | <b>5,150</b>  | +921   |      |

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）。

# 2025年度 業績見通し（継続事業・関税影響含む）

| (億円)                  | FY24    | FY25見通し*1 |                |                         |
|-----------------------|---------|-----------|----------------|-------------------------|
|                       |         | 11月時点     | 2月時点           | 11月時点比                  |
| 売上高                   | 120,349 | 120,000   | <b>123,000</b> | +3,000<br>(+3%)         |
| 営業利益                  | 12,766  | 14,300    | <b>15,400</b>  | +1,100<br>(+8%)         |
| (うち、営業利益に対する関税影響試算*2) | –       | △500      | △500           | –                       |
| 営業利益率                 | 10.6%   | 11.9%     | <b>12.5%</b>   | +0.6 pts                |
| 税引前利益                 | 13,432  | 14,600    | <b>15,500</b>  | +900<br>(+6%)           |
| 当社株主に帰属する当期純利益        | 10,674  | 10,500    | <b>11,300</b>  | +800<br>(+8%)           |
| 営業キャッシュ・フロー           | 19,724  | 15,000    | <b>16,300</b>  | +1,300<br>(+9%)         |
| 為替レート                 | 実績・平均   | 3Q-4Q（前提） | <b>4Q（前提）</b>  | 1株当たり配当金（予定）*3          |
| 1米ドル                  | 152.5円  | 145円前後    | <b>152円前後</b>  | 中間 期末 年間 前年度比           |
| 1ユーロ                  | 163.6円  | 164円前後    | <b>176円前後</b>  | 12.5 円 12.5 円 25 円 +5 円 |

\*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。FY25の非継続事業を含む連結の業績見通しについては、「2026年3月期 第3四半期決算短信」を参照（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、2026年1月31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・関税影響含む） 11月時点比 主な変動要因

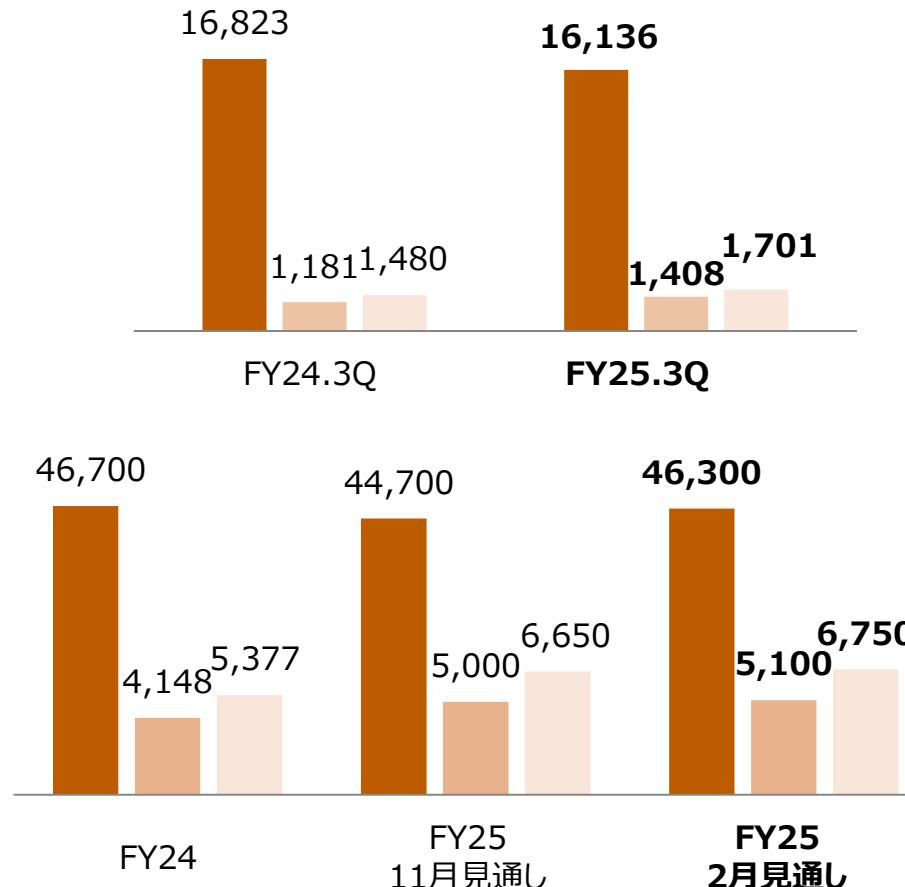
|                    | 11月時点比            | 主な変動要因<br>(+) 改善要因、(-) 悪化要因 |
|--------------------|-------------------|-----------------------------|
| 売上高                | +3,000 億円<br>+3 % | (+) G&NS分野の増収               |
| 営業利益               | +1,100 億円<br>+8 % | (+) 音楽分野の増益                 |
| 税引前利益              | +900 億円<br>+6 %   | (+) 営業利益見通しの上方修正            |
| 当社株主に帰属する<br>当期純利益 | +800 億円<br>+8 %   | (+) 税引前利益見通しの上方修正           |

# 2025年度 セグメント別 業績見通し（関税影響含む）

|                              | (億円) |         | FY24    | FY25見通し |        |        |
|------------------------------|------|---------|---------|---------|--------|--------|
|                              |      |         |         | 11月時点   | 2月時点   | 11月時点比 |
| ゲーム&ネットワークサービス (G&NS)        | 売上高  | 46,700  | 44,700  | 46,300  | +1,600 |        |
|                              | 営業利益 | 4,148   | 5,000   | 5,100   | +100   |        |
| 音楽                           | 売上高  | 18,426  | 19,800  | 20,500  | +700   |        |
|                              | 営業利益 | 3,573   | 3,850   | 4,450   | +600   |        |
| 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  | 23,000  | 23,000  | -      |        |
|                              | 営業利益 | 1,909   | 1,600   | 1,600   | -      |        |
| 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  | 19,900  | 20,800  | +900   |        |
|                              | 営業利益 | 2,611   | 3,100   | 3,500   | +400   |        |
| その他、全社（共通）及びセグメント間取引消去       | 営業利益 | △648    | △500    | △500    | -      |        |
| 継続事業                         | 売上高  | 120,349 | 120,000 | 123,000 | +3,000 |        |
|                              | 営業利益 | 12,766  | 14,300  | 15,400  | +1,100 |        |

## 売上高、営業利益及び調整後OIBDA

- 売上高
- 営業利益
- 調整後OIBDA



### 2025年度第3四半期（前年同期比）

- 売上高 687億円 (4%) 減収 (為替影響: +665億円)
  - ・ (-) 販売台数減少によるハードウェアの減収
  - ・ (+) 為替の影響

- 営業利益 228億円 (19%) 増益 (為替影響: +289億円)
  - ・ (+) 為替の好影響
  - ・ (+) 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
  - ・ (-) ハードウェアの損失拡大

### 2025年度見通し（11月時点比）

- 売上高 1,600億円 (4%) 上方修正
  - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 100億円 (2%) 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
  - ・ (+) 為替の好影響
  - ・ (-) 自社制作タイトルの発売日変更の影響

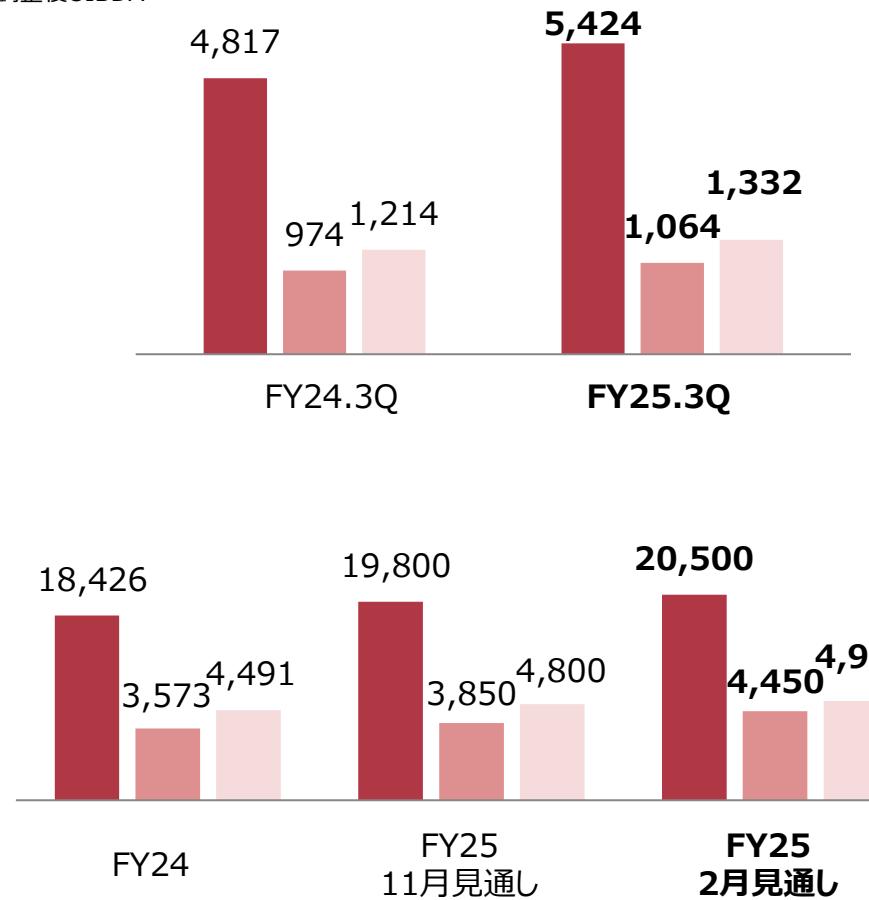
- 12月の月間アクティブユーザー数\*は過去最高となる1億3,200万アカウント、FY25.3Qの総プレイ時間も前年同期比で増加しており、当四半期においてもユーザーエンゲージメントは堅調に推移

\*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.13を、調整表については「2025年度第3四半期連結業績補足資料」を参照(次頁以降も同じ)。

## 売上高、営業利益及び調整後OIBDA

- 売上高
- 営業利益
- 調整後OIBDA



### 2025年度第3四半期（前年同期比）

- 売上高 608億円（13%）増収（為替影響：+51億円）
  - ・（+）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 90億円（9%）増益
  - ・（+）増収の影響

### 2025年度見通し（11月時点比）

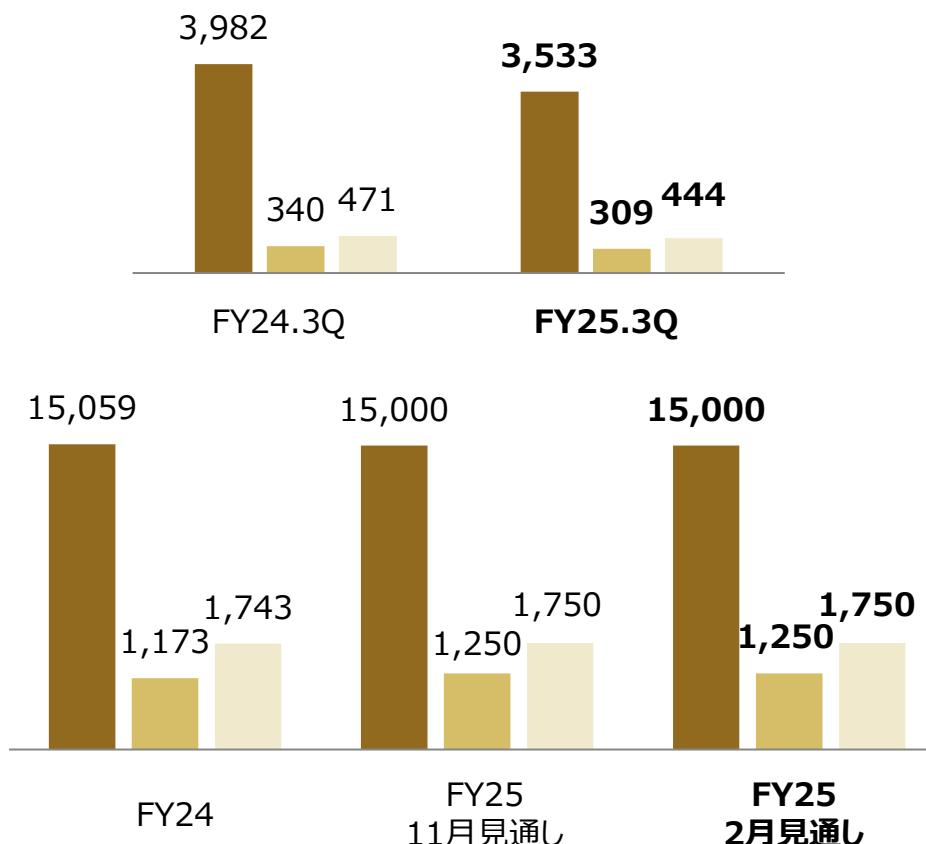
- 売上高 700億円（4%）上方修正
  - ・（+）為替の影響
  - ・（+）音楽制作における興行・物販からの収入増加
- 営業利益 600億円（16%）上方修正
  - ・（+）Peanuts Holdings LLCの持分追加取得による再評価益の計上（約450億円）

■ FY25.3Q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+5%、音楽出版で+13%

## 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 450億円 (11%) 減収 米ドルベース : △324百万米ドル (△12%)
  - ・(–) 映画製作における当年度劇場公開作品からの収入の減少
- 営業利益 32億円 (9%) 減益 米ドルベース : △26百万米ドル (△11%)
  - ・(–) 減収の影響
  - ・(+) 劇場公開に係る広告宣伝費の減少

### 2025年度見通し（11月時点比）

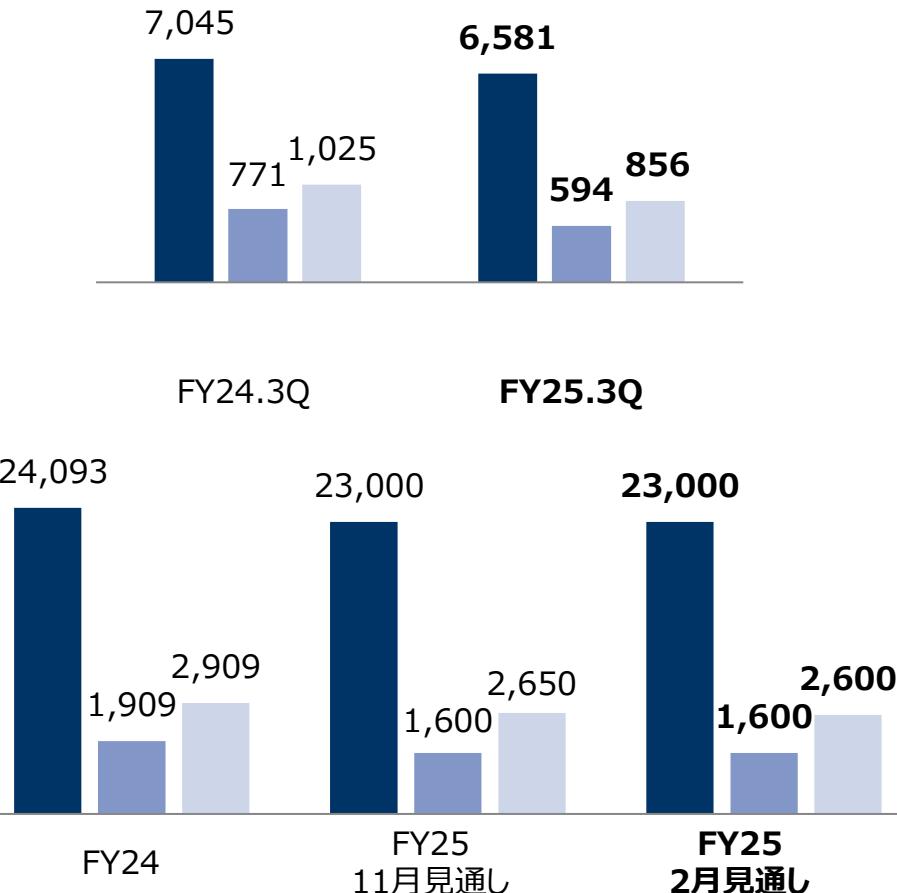
- 売上高 11月時点から変更なし

- 営業利益 11月時点から変更なし

- FY25.3Qは、前年同期に『Venom: The Last Dance』などのヒットや他の劇場公開作品のライセンス収入の貢献があった反動により、前年同期比11%の減収、9%の減益

## 売上高、営業利益及び調整後OIBDA

- 売上高
- 営業利益
- 調整後OIBDA



## 2025年度第3四半期（前年同期比）

- 売上高 464億円（7%）減収（為替影響：+149億円）
  - ・（-）ディスプレイにおける販売台数の減少

- 営業利益 177億円（23%）減益（為替影響：+68億円）
  - ・（-）ディスプレイにおける減収の影響
  - ・（+）オペレーション費用の削減

## 2025年度見通し（11月時点比）

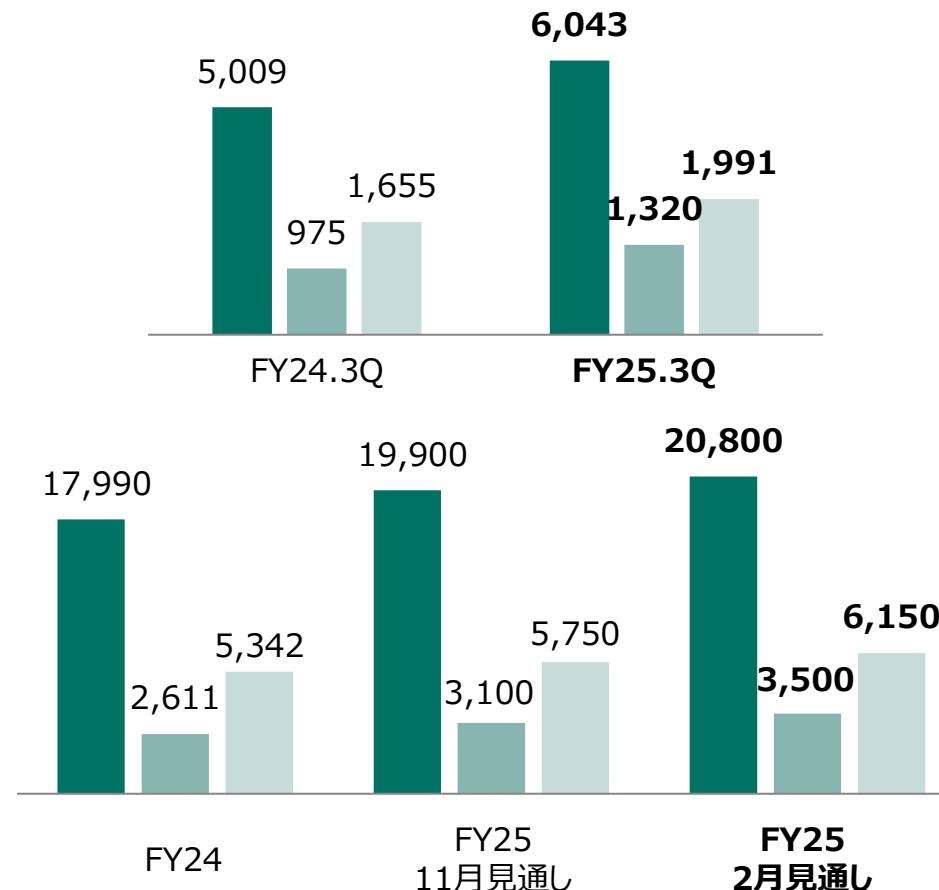
- 売上高 11月時点から変更なし

- 営業利益 11月時点から変更なし

- FY25.3Qのレンズ交換式カメラ市場は、中国において政府補助金の減少による販売減が継続し、独身の日の商戦期が市場全体として低調だったものの、アジアを中心にグローバルでは前年同期比で底堅い需要が継続
- 昨年12月に発売した『a7 V』は、フルサイズミラーレス一眼カメラ市場のボリュームゾーンに向けた新製品として販売は好調に推移しており、FY25.4Qにおける売上貢献にも期待

## 売上高、営業利益及び調整後OIBDA

- 売上高
- 営業利益
- 調整後OIBDA



### 2025年度第3四半期（前年同期比）

- 売上高 1,034億円（21%）増収（為替影響：+36億円）
  - ・ (+) 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
- 営業利益 344億円（35%）増益（為替影響：△3億円）
  - ・ (+) 増収の影響

### 2025年度見通し（11月時点比）

- 売上高 900億円（5%）上方修正
  - ・ (+) モバイル機器向けイメージセンサーの増収
  - ・ (+) 為替の影響
- 営業利益 400億円（13%）上方修正
  - ・ (+) 増収の影響
  - ・ (+) 為替の好影響
  - ・ (-) 構造改革費用の増加

- FY25.3Qにおいては、スマートフォン製品市場の緩やかな回復基調に加え、大手顧客の新製品向けの好調な出荷とセンサーサイズの大判化により、モバイル機器向けイメージセンサー売上は、前年同期から大幅に伸長
- 収益性向上のための低収益事業の見直しについては、継続して対応施策を進めており、その一環として、FY25.4Qにおいて対象事業のリソース及びアセット最適化のための費用を追加で織り込み

# 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(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」と特記しております。

# 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、ならびに主觀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
- (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。