

【表紙】

【提出書類】	四半期報告書
【根拠条文】	金融商品取引法第24条の4の7第1項
【提出先】	関東財務局長
【提出日】	2023年2月8日
【四半期会計期間】	第43期第3四半期（自 2022年10月1日 至 2022年12月31日）
【会社名】	株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス
【英訳名】	SQUARE ENIX HOLDINGS CO.,LTD.
【代表者の役職氏名】	代表取締役社長 松田 洋祐
【本店の所在の場所】	東京都新宿区新宿六丁目27番30号
【電話番号】	03 (5292) 8000
【事務連絡者氏名】	最高会計責任者 松田 敦志
【最寄りの連絡場所】	東京都新宿区新宿六丁目27番30号
【電話番号】	03 (5292) 8000
【事務連絡者氏名】	最高会計責任者 松田 敦志
【縦覧に供する場所】	株式会社東京証券取引所 （東京都中央区日本橋兜町2番1号）

## 第一部【企業情報】

### 第1【企業の概況】

#### 1【主要な経営指標等の推移】

回次	第42期 第3四半期連結 累計期間	第43期 第3四半期連結 累計期間	第42期
会計期間	自 2021年 4月1日 至 2021年 12月31日	自 2022年 4月1日 至 2022年 12月31日	自 2021年 4月1日 至 2022年 3月31日
売上高 (百万円)	273,627	255,616	365,275
経常利益 (百万円)	54,441	50,805	70,704
親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益 (百万円)	39,844	46,397	51,013
四半期包括利益又は包括利益 (百万円)	39,794	44,847	49,735
純資産額 (百万円)	274,427	314,404	284,429
総資産額 (百万円)	364,006	399,847	380,902
1株当たり四半期(当期)純利益 (円)	333.44	387.71	426.82
潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益 (円)	332.73	387.05	425.95
自己資本比率 (%)	75.1	78.4	74.4

回次	第42期 第3四半期連結 会計期間	第43期 第3四半期連結 会計期間
会計期間	自 2021年 10月1日 至 2021年 12月31日	自 2022年 10月1日 至 2022年 12月31日
1株当たり四半期純利益 (円)	140.93	57.84

(注) 当社は四半期連結財務諸表を作成しておりますので、提出会社の主要な経営指標等の推移については記載しておりません。

#### 2【事業の内容】

当第3四半期連結累計期間において、当社及び当社の関係会社において営まれている事業の内容について、重要な変更はありません。

また、主要な関係会社の異動は以下のとおりです。

当社は、当社グループの海外スタジオ及び一部IPの売却に関し、2022年5月2日にEmbracer Group AB(本社: スウェーデン)と当社間における株式譲渡契約を締結し、2022年8月26日に株式譲渡を実行しました。それに伴い、Square Enix Newco Limited、Crystal Dynamics, Inc、Eidos Interactive Corporation及びEidos Creative Software (Shanghai) Co., Ltdの4社は、第2四半期の売却時点より連結子会社から除外しております。

## 第2【事業の状況】

### 1【事業等のリスク】

当第3四半期連結累計期間において、財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の異常な変動等又は、前事業年度の有価証券報告書に記載した「事業等のリスク」について重要な変更はありません。

### 2【経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

#### (1) 財政状態及び経営成績の状況

当社グループは、報告セグメントをデジタルエンタテインメント事業、アミューズメント事業、出版事業、及びライツ・プロパティ等事業と定め、各々のセグメントにおいて、事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。

当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高は255,616百万円(前年同期比6.6%減)、営業利益は41,315百万円(前年同期比17.6%減)となりました。為替相場が前期末と比較して円安となり為替差益が10,087百万円発生したことなどにより、経常利益は50,805百万円(前年同期比6.7%減)となりました。また、当社グループの海外のスタジオ及び一部IPを売却する株式譲渡契約の締結に係る関係会社株式売却益が9,500百万円発生したことなどにより、親会社株主に帰属する四半期純利益は46,397百万円(前年同期比16.4%増)となりました。

当第3四半期連結累計期間の報告セグメント別の状況は次のとおりであります。

#### デジタルエンタテインメント事業

ゲームを中心とするデジタルエンタテインメント・コンテンツの企画、開発、販売及び運営を行っております。デジタルエンタテインメント・コンテンツは、顧客のライフスタイルにあわせて、家庭用ゲーム機(携帯ゲーム機含む)、PC、スマートデバイス等、多様な利用環境に対応しています。

当第3四半期連結累計期間は、HD(High-Definition:ハイディフィニション)ゲームにおいて、「CRISIS CORE-FINAL FANTASY VII-REUNION」、「ドラゴンクエストトレジャーズ 蒼き瞳と大空の羅針盤」、「ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オフライン」等の発売があったものの、「OUTRIDERS」、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」、「Marvel's Guardians of the Galaxy」を発売した前年と比較して、新作タイトルによる収益が減少したことにより、前年同期比で減収となりました。

MMO(多人数参加型オンラインロールプレイングゲーム)においては、「ファイナルファンタジーXIV」の拡張パッケージ発売がなかったこと等により、前年同期比で減収となりました。

スマートデバイス・PCブラウザ等をプラットフォームとしたコンテンツにおいては、既存タイトルの弱含み等により、前年同期比で減収となりました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は184,380百万円(前年同期比12.9%減)となり、営業利益は38,735百万円(前年同期比21.6%減)となりました。

#### アミューズメント事業

アミューズメント施設の運営、並びにアミューズメント施設向けの業務用ゲーム機器・関連商製品の企画、開発及び販売を行っております。

当第3四半期連結累計期間は、既存店売上高が前年を大幅に上回ったことを受け、前年同期比で増収増益となりました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は40,883百万円(前年同期比23.3%増)となり、営業利益は4,100百万円(前年同期比206.5%増)となりました。

#### 出版事業

コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等の出版、許諾等を行っております。

当第3四半期連結累計期間は、デジタル販売及び紙媒体の販売が堅調に推移した一方で、印刷用紙等の値上げに伴う原価増に加えて、広告宣伝費の増加等により、前年同期比で減益となりました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は21,071百万円(前年同期比0.0%増)となり、営業利益は8,360百万円(前年同期比6.1%減)となりました。

#### ライツ・プロパティ等事業

主として当社グループのコンテンツに関する二次的著作物の企画・制作・販売及びライセンス許諾を行っております。

当第3四半期連結累計期間は、有力IPにかかる新規キャラクターグッズ等の販売が好調であったものの、商品別の売上構成比が変化したこと等により、前年同期比で増収減益となりました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は11,905百万円(前年同期比13.8%増)となり、営業利益は2,899百万円(前年同期比8.5%減)となりました。

当第3四半期連結会計期間の財政状態の概要は次のとおりであります。

#### 資産

当第3四半期連結会計期間末における流動資産は346,111百万円となり、前連結会計年度末に比べ23,656百万円増加しました。これは主に現金及び預金が12,913百万円、コンテンツ制作勘定が4,526百万円、流動資産その他が2,744百万円増加したことによるものであります。固定資産は53,735百万円となり、前連結会計年度末に比べ4,711百万円減少しました。

この結果、総資産は、399,847百万円となり、前連結会計年度末に比べ18,944百万円増加しました。

#### 負債

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は75,082百万円となり、前連結会計年度末に比べ8,717百万円減少しました。これは主に未払法人税等が3,965百万円、賞与引当金が3,513百万円減少したことによるものであります。固定負債は10,359百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,312百万円減少しました。

この結果、負債合計は、85,442百万円となり、前連結会計年度末に比べ11,030百万円減少しました。

#### 純資産

当第3四半期連結会計期間末における純資産合計は314,404百万円となり、前連結会計年度末に比べ29,974百万円増加しました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純利益46,397百万円、剰余金の配当15,430百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は78.4%(前連結会計年度末は74.4%)となりました。

#### (2) 会計上の見積り及び当該見積りに用いた仮定

前事業年度の有価証券報告書に記載した「第2 3. 経営者による財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析」中の「重要な会計上の見積り及び当該見積りに用いた仮定」について重要な変更はありません。

#### (3) 優先的に対処すべき事業上及び財務上の課題

当第3四半期連結累計期間において、当社グループが優先的に対処すべき課題について重要な変更はありません。

#### (4) 研究開発活動

当第3四半期連結累計期間におけるグループ全体の研究開発活動の金額は、815百万円であります。

なお、当第3四半期連結累計期間において、当社グループの研究開発活動の状況に重要な変更はありません。

#### (5) 従業員数

当第3四半期連結会計期間末における当社グループの従業員数は、前連結会計年度末に比べて962名減少し、4,675名になりました。これは、2022年8月26日付で主にデジタルエンタテインメント事業において連結子会社であったSQUARE ENIX NEWCO Ltd、CRYSTAL DYNAMICS, INC.、EIDOS INTERACTIVE CORP.及びEIDOS CREATIVE SOFTWARE (SHANGHAI) Co., Ltdの4社の全株式をEmbracer Group ABへ譲渡したことによるものであります。

### 3【経営上の重要な契約等】

当第3四半期連結会計期間において、経営上の重要な契約等の決定又は締結等はありません。

### 第3【提出会社の状況】

#### 1【株式等の状況】

##### (1)【株式の総数等】

###### 【株式の総数】

種類	発行可能株式総数(株)
普通株式	440,000,000
計	440,000,000

###### 【発行済株式】

種類	第3四半期会計期間 末現在発行数(株) (2022年12月31日)	提出日現在 発行数(株) (2023年2月8日)	上場金融商品取引所 名又は登録認可金融 商品取引業協会名	内容
普通株式	122,531,596	122,531,596	東京証券取引所 (プライム市場)	単元株式数は100 株であります。
計	122,531,596	122,531,596	-	-

(注) 「提出日現在発行数」欄には、2023年2月1日からこの四半期報告書提出日までの新株予約権の行使により発行された株式数は含まれておりません。

##### (2)【新株予約権等の状況】

###### 【ストックオプション制度の内容】

該当事項はありません。

###### 【その他の新株予約権等の状況】

該当事項はありません。

##### (3)【行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等】

該当事項はありません。

##### (4)【発行済株式総数、資本金等の推移】

年月日	発行済株式 総数増減数 (株)	発行済株式 総数残高 (株)	資本金増減額 (百万円)	資本金残高 (百万円)	資本準備金 増減額 (百万円)	資本準備金 残高 (百万円)
2022年10月1日～ 2022年12月31日	-	122,531,596	-	24,039	-	53,274

( 5 ) 【大株主の状況】

当四半期会計期間は第 3 四半期会計期間であるため、記載事項はありません。

( 6 ) 【議決権の状況】

当第 3 四半期会計期間末日現在の「議決権の状況」については、株主名簿の記載内容が確認できないため、記載することができないことから、直前の基準日（2022年 9 月 30 日）に基づく株主名簿による記載をしております。

【発行済株式】

2022年12月31日現在

区分	株式数（株）	議決権の数（個）	内容
無議決権株式	-	-	-
議決権制限株式（自己株式等）	-	-	-
議決権制限株式（その他）	-	-	-
完全議決権株式（自己株式等）	普通株式 2,820,100	-	-
完全議決権株式（その他）	普通株式 119,381,400	1,193,814	-
単元未満株式	普通株式 330,096	-	1 単元（100株）未満の株式
発行済株式総数	122,531,596	-	-
総株主の議決権	-	1,193,814	-

（注）1．「完全議決権株式（その他）」の欄には、証券保管振替機構名義の株式1,100株（議決権の数11個）が含まれております。

2．「単元未満株式」の欄には、当社所有の自己株式28株が含まれております。

【自己株式等】

2022年12月31日現在

所有者の氏名 又は名称	所有者の住所	自己名義 所有株式数 （株）	他人名義 所有株式数 （株）	所有株式数 の合計 （株）	発行済株式 総数に対する 所有株式数 の割合（％）
株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス	東京都新宿区新宿 六丁目27番30号	2,820,100	-	2,820,100	2.30
計	-	2,820,100	-	2,820,100	2.30

（注） 上記のほか、株主名簿上は当社名義となっておりますが、実質的に所有していない株式が100株（議決権の数1個）あります。なお、当該株式数は上記 「発行済株式」の「完全議決権株式（その他）」の欄の普通株式に含まれております。

2 【役員の状況】

該当事項はありません。

## 第4【経理の状況】

### 1 四半期連結財務諸表の作成方法について

当社の四半期連結財務諸表は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」（2007年内閣府令第64号）に基づいて作成しております。

### 2 監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、第3四半期連結会計期間（2022年10月1日から2022年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（2022年4月1日から2022年12月31日まで）に係る四半期連結財務諸表について、EY新日本有限責任監査法人による四半期レビューを受けております。

## 1 【四半期連結財務諸表】

## (1) 【四半期連結貸借対照表】

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	163,088	176,002
受取手形及び売掛金	44,968	46,908
商品及び製品	4,687	5,995
仕掛品	18	-
原材料及び貯蔵品	485	736
コンテンツ制作勘定	96,765	101,292
その他	12,711	15,455
貸倒引当金	268	279
流動資産合計	322,455	346,111
固定資産		
有形固定資産	19,814	17,249
無形固定資産	7,375	5,860
投資その他の資産	31,257	30,626
固定資産合計	58,447	53,735
資産合計	380,902	399,847



(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2022年 3 月31日)	当第 3 四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	27,598	27,156
未払法人税等	8,442	4,477
賞与引当金	6,539	3,026
返金負債	5,616	5,515
その他	35,602	34,906
流動負債合計	83,800	75,082
固定負債		
役員退職慰労引当金	17	7
退職給付に係る負債	3,842	4,032
資産除去債務	3,842	3,835
その他	4,969	2,484
固定負債合計	12,672	10,359
負債合計	96,472	85,442
純資産の部		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,880	54,080
利益剰余金	221,316	252,284
自己株式	8,964	8,623
株主資本合計	290,272	321,780
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	24	55
為替換算調整勘定	6,844	8,527
退職給付に係る調整累計額	116	126
その他の包括利益累計額合計	6,752	8,345
新株予約権	718	736
非支配株主持分	191	232
純資産合計	284,429	314,404
負債純資産合計	380,902	399,847

## ( 2 ) 【四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書】

## 【四半期連結損益計算書】

## 【第3四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
売上高	273,627	255,616
売上原価	122,877	116,682
売上総利益	150,749	138,933
販売費及び一般管理費	100,610	97,618
営業利益	50,138	41,315
営業外収益		
受取利息	49	388
受取配当金	0	0
為替差益	3,095	10,087
有価証券運用益	665	570
暗号資産売却益	567	838
売却目的事業に係る収益	-	3,805
雑収入	54	90
営業外収益合計	4,433	15,782
営業外費用		
支払利息	120	64
支払手数料	5	1,031
売却目的事業に係る費用	-	5,195
雑損失	4	1
営業外費用合計	130	6,292
経常利益	54,441	50,805
特別利益		
固定資産売却益	6	831
商標権売却益	-	684
新型コロナウイルス感染症による助成金収入	185	11
関係会社株式売却益	348	9,500
その他	47	4
特別利益合計	588	11,031
特別損失		
固定資産売却損	0	-
固定資産除却損	39	36
減損損失	8	1
臨時休業等による損失	296	-
コンテンツ等廃棄損	-	2,116
その他	7	137
特別損失合計	351	2,291
税金等調整前四半期純利益	54,678	59,544
法人税、住民税及び事業税	15,060	11,905
法人税等調整額	239	1,225
法人税等合計	14,821	13,130
四半期純利益	39,857	46,414
非支配株主に帰属する四半期純利益	13	16
親会社株主に帰属する四半期純利益	39,844	46,397

【四半期連結包括利益計算書】  
【第3四半期連結累計期間】

(単位:百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
四半期純利益	39,857	46,414
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	100	80
為替換算調整勘定	95	1,657
退職給付に係る調整額	58	10
その他の包括利益合計	63	1,567
四半期包括利益	39,794	44,847
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	39,767	44,805
非支配株主に係る四半期包括利益	27	41

【注記事項】

（連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更）

第2四半期連結会計期間において、SQUARE ENIX NEWCO Ltd、CRYSTAL DYNAMICS, INC.、EIDOS INTERACTIVE CORP.及びEIDOS CREATIVE SOFTWARE (SHANGHAI) Co., Ltdの4社の全株式を譲渡したため、連結の範囲から除外しております。

なお、当該連結の範囲の変更は、当第3四半期連結会計期間の属する連結会計年度の連結財務諸表に重要な影響を与えることが確実であると認められ、影響の概要は、連結貸借対照表の資産合計及び負債合計の減少、連結損益計算書の収益等の減少であります。

（会計方針の変更）

（時価の算定に関する会計基準の適用指針の適用）

「時価の算定に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第31号 2021年6月17日。以下「時価算定会計基準適用指針」という。）を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準適用指針第27-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準適用指針が定める新たな会計方針を将来にわたって適用することといたしました。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

（追加情報）

（グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱いの適用）

当社及び国内連結子会社は、第1四半期連結会計期間から、連結納税制度からグループ通算制度へ移行しております。これに伴い、法人税及び地方法人税並びに税効果会計の会計処理及び開示については、「グループ通算制度を適用する場合の会計処理及び開示に関する取扱い」（実務対応報告第42号 2021年8月12日。以下「実務対応報告第42号」という。）に従っております。また、実務対応報告第42号第32項(1)に基づき、実務対応報告第42号の適用に伴う会計方針の変更による影響はないものとみなしております。

（新型コロナウイルス感染拡大の影響に関する会計上の見積り）

新型コロナウイルス感染症拡大の影響に関する会計上の見積りにおいて、前連結会計年度の有価証券報告書の（追加情報）に記載いたしました仮定に重要な変更はありません。

（四半期連結貸借対照表関係）

資産の金額から直接控除している貸倒引当金の額

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
投資その他の資産	57百万円	57百万円

（四半期連結損益計算書関係）

当社が2021年5月13日に発表した中期事業戦略の事業方針である「事業構造の最適化」に基づき、海外スタジオの事業構造及び一部IPの最適化を図るとともに、国内スタジオの事業構造の最適化及び内製開発力の強化を行うこととしました。

これに伴い、関係会社株式売却益については、一部の海外連結子会社（SQUARE ENIX NEWCO Ltd、CRYSTAL DYNAMICS, INC.、EIDOS INTERACTIVE CORP.及びEIDOS CREATIVE SOFTWARE (SHANGHAI) Co., Ltd）の株式を譲渡し発生したものであります。また、コンテンツ等廃棄損については、デジタルエンタテインメント事業の一部のコンテンツ開発を中止し発生したものであります。

（四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係）

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費（無形固定資産に係る償却費を含む。）は、次のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
減価償却費	5,413百万円	5,121百万円

(株主資本等関係)

前第3四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)

## 1. 配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額 (百万円)	1株当たり 配当額(円)	基準日	効力発生日	配当の原資
2021年5月21日 取締役会	普通株式	8,119	68	2021年3月31日	2021年6月7日	利益剰余金
2021年11月5日 取締役会	普通株式	1,195	10	2021年9月30日	2021年12月6日	利益剰余金

(注) 2021年5月21日取締役会決議による1株当たり配当額68円には、特別配当10円が含まれております。

当第3四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)

## 1. 配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額 (百万円)	1株当たり 配当額(円)	基準日	効力発生日	配当の原資
2022年5月19日 取締役会	普通株式	14,232	119	2022年3月31日	2022年6月3日	利益剰余金
2022年11月7日 取締役会	普通株式	1,197	10	2022年9月30日	2022年12月6日	利益剰余金

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第3四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位: 百万円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	デジタルエン タテイン メント 事業	アミューズ メント 事業	出版 事業	ライツ・プ ロパティ等 事業	計		
売上高							
国内	110,415	31,508	20,186	4,850	166,962	-	166,962
海外	101,225	123	723	4,592	106,664	-	106,664
顧客との契約から生じ る収益	211,641	31,632	20,909	9,443	273,627	-	273,627
その他の収益	-	-	-	-	-	-	-
外部顧客への売上高	211,641	31,632	20,909	9,443	273,627	-	273,627
セグメント間の内部売 上高又は振替高	21	1,523	155	1,021	2,722	2,722	-
計	211,662	33,155	21,065	10,465	276,349	2,722	273,627
セグメント利益	49,425	1,337	8,906	3,169	62,838	12,699	50,138

(注) 1. セグメント利益の調整額 12,699百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費 12,947百万円が含まれております。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

3. 収益分解情報は、「国内」及び「海外」に区分して記載しております。

当第3四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位: 百万円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	デジタルエン タテイン メント 事業	アミューズ メント 事業	出版 事業	ライツ・プ ロパティ等 事業	計		
売上高							
国内	104,839	38,580	19,471	5,536	168,426	-	168,426
海外	79,518	738	1,461	5,471	87,189	-	87,189
顧客との契約から生じ る収益	184,358	39,318	20,932	11,007	255,616	-	255,616
その他の収益	-	-	-	-	-	-	-
外部顧客への売上高	184,358	39,318	20,932	11,007	255,616	-	255,616
セグメント間の内部売 上高又は振替高	21	1,564	138	897	2,623	2,623	-
計	184,380	40,883	21,071	11,905	258,239	2,623	255,616
セグメント利益	38,735	4,100	8,360	2,899	54,096	12,780	41,315

(注) 1. セグメント利益の調整額 12,780百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費 12,917百万円が含まれております。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

3. 収益分解情報は、「国内」及び「海外」に区分して記載しております。

(収益認識関係)

顧客との契約から生じる収益を分解した情報は、「注記事項(セグメント情報等)」に記載のとおりであります。

(1株当たり情報)

1株当たり四半期純利益及び算定上の基礎、潜在株式調整後1株当たり四半期純利益及び算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
(1) 1株当たり四半期純利益	333円44銭	387円71銭
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純利益(百万円)	39,844	46,397
普通株主に帰属しない金額(百万円)	-	-
普通株式に係る親会社株主に帰属する四半期純利益(百万円)	39,844	46,397
普通株式の期中平均株式数(千株)	119,493	119,671
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	332円73銭	387円05銭
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純利益調整額(百万円)	-	-
普通株式増加数(千株)	257	204
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり四半期純利益の算定に含めなかった潜在株式で、前連結会計年度末から重要な変動があったものの概要		

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

## 2【その他】

2022年11月7日開催の取締役会において、当期中間配当に関し、次のとおり決議いたしました。

(イ) 中間配当による配当金の総額・・・1,197百万円

(ロ) 1株当たりの金額・・・10円

(ハ) 支払請求の効力発生日及び支払開始日・・・2022年12月6日

(注) 2022年9月30日現在の株主名簿に記載又は記録された株主に対し、支払いを行います。

## 第二部【提出会社の保証会社等の情報】

該当事項はありません。



## 独立監査人の四半期レビュー報告書

2023年2月8日

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

取締役会 御中

EY新日本有限責任監査法人

東京事務所

指定有限責任社員 公認会計士 原 科 博 文  
業務執行社員

指定有限責任社員 公認会計士 倉 持 太 郎  
業務執行社員

### 監査人の結論

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、「経理の状況」に掲げられている株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスの2022年4月1日から2023年3月31日までの連結会計年度の第3四半期連結会計期間（2022年10月1日から2022年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（2022年4月1日から2022年12月31日まで）に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益計算書、四半期連結包括利益計算書及び注記について四半期レビューを行った。

当監査法人が実施した四半期レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス及び連結子会社の2022年12月31日現在の財政状態及び同日をもって終了する第3四半期連結累計期間の経営成績を適正に表示していないと信じさせる事項が全ての重要な点において認められなかった。

### 監査人の結論の根拠

当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に準拠して四半期レビューを行った。四半期レビューの基準における当監査法人の責任は、「四半期連結財務諸表の四半期レビューにおける監査人の責任」に記載されている。当監査法人は、我が国における職業倫理に関する規定に従って、会社及び連結子会社から独立しており、また、監査人としてのその他の倫理上の責任を果たしている。当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

### 四半期連結財務諸表に対する経営者及び監査等委員会の責任

経営者の責任は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して四半期連結財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない四半期連結財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

四半期連結財務諸表を作成するに当たり、経営者は、継続企業の前提に基づき四半期連結財務諸表を作成することが適切であるかどうかを評価し、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に基づいて継続企業に関する事項を開示する必要がある場合には当該事項を開示する責任がある。

監査等委員会の責任は、財務報告プロセスの整備及び運用における取締役の職務の執行を監視することにある。

### 四半期連結財務諸表の四半期レビューにおける監査人の責任

監査人の責任は、監査人が実施した四半期レビューに基づいて、四半期レビュー報告書において独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。

監査人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に従って、四半期レビューの過程を通じて、職業的専門家としての判断を行い、職業的懐疑心を保持して以下を実施する。

- ・ 主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対する質問、分析的手続その他の四半期レビュー手続を実施する。四半期レビュー手続は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。

- ・ 継続企業の前提に関する事項について、重要な疑義を生じさせるような事象又は状況に関して重要な不確実性が認められると判断した場合には、入手した証拠に基づき、四半期連結財務諸表において、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、適正に表示されていないと信じさせる事項が認められないかどうか結論付ける。また、継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められる場合は、四半期レビュー報告書において四半期連結財務諸表の注記事項に注意を喚起すること、又は重要な不確実性に関する四半期連結財務諸表の注記事項が適切でない場合は、四半期連結財務諸表に対して限定付結論又は否定的結論を表明することが求められている。監査人の結論は、四半期レビュー報告書日までに入手した証拠に基づいているが、将来の事象や状況により、企業は継続企業として存続できなくなる可能性がある。
- ・ 四半期連結財務諸表の表示及び注記事項が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠していないと信じさせる事項が認められないかどうかとともに、関連する注記事項を含めた四半期連結財務諸表の表示、構成及び内容、並びに四半期連結財務諸表が基礎となる取引や会計事象を適正に表示していないと信じさせる事項が認められないかどうかを評価する。
- ・ 四半期連結財務諸表に対する結論を表明するために、会社及び連結子会社の財務情報に関する証拠を入手する。監査人は、四半期連結財務諸表の四半期レビューに関する指示、監督及び実施に関して責任がある。監査人は、単独で監査人の結論に対して責任を負う。

監査人は、監査等委員会に対して、計画した四半期レビューの範囲とその実施時期、四半期レビュー上の重要な発見事項について報告を行う。

監査人は、監査等委員会に対して、独立性についての我が国における職業倫理に関する規定を遵守したこと、並びに監査人の独立性に影響を与えると合理的に考えられる事項、及び阻害要因を除去又は軽減するためにセーフガードを講じている場合はその内容について報告を行う。

#### 利害関係

会社及び連結子会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。

以 上

---

(注) 1 上記の四半期レビュー報告書の原本は当社（四半期報告書提出会社）が別途保管しております。

2 XBRLデータは四半期レビューの対象には含まれていません。