

【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】	令和2年2月10日
【四半期会計期間】	第40期第3四半期（自 令和元年10月1日 至 令和元年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】	最高財務責任者 渡邊 一治
【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】	最高財務責任者 渡邊 一治
【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39期 第3四半期連結 累計期間	第40期 第3四半期連結 累計期間	第39期
会計期間	自 平成30年 4月1日 至 平成30年 12月31日	自 平成31年 4月1日 至 令和元年 12月31日	自 平成30年 4月1日 至 平成31年 3月31日
売上高 (百万円)	181,699	189,715	271,276
経常利益 (百万円)	16,628	27,995	28,415
親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益 (百万円)	9,287	19,190	19,373
四半期包括利益又は包括利益 (百万円)	7,756	19,253	18,266
純資産額 (百万円)	195,908	220,505	206,445
総資産額 (百万円)	269,793	293,655	282,614
1株当たり四半期(当期)純利益 (円)	77.94	160.96	162.57
潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益 (円)	77.80	160.71	162.30
自己資本比率 (%)	72.4	74.8	72.8

回次	第39期 第3四半期連結 会計期間	第40期 第3四半期連結 会計期間
会計期間	自 平成30年 10月1日 至 平成30年 12月31日	自 令和元年 10月1日 至 令和元年 12月31日
1株当たり四半期純利益 (円)	8.21	68.94

- (注) 1. 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. 売上高には、消費税等は含んでおりません。
3. 第1四半期連結会計期間より、デジタル・コンテンツの販売に係る会計方針の変更を行っており、当該会計方針の変更を反映した遡及適用後の数値を記載しております。

## 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、主要な関係会社についても異動はありません。

## 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

第1四半期連結会計期間より、デジタル・コンテンツの販売に係る会計方針の変更を行っており、遡及適用後の数値で前年同四半期比較を行っております。

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189,715百万円(前年同期比4.4%増)、営業利益は27,770百万円(前年同期比124.3%増)、経常利益は27,995百万円(前年同期比68.4%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は19,190百万円(前年同期比106.6%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、家庭用ゲーム機向けタイトルにおいて、「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて S」や「ファイナルファンタジーX/X-2 HD リマスター」Nintendo Switch版・Xbox One版等を発売いたしました。前年同期に新規大型タイトルの発売があったため、その反動により前年同期比で減収となりました。また、前期に発売した新作のリピーター販売が弱かったため営業損失となりました。

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、「ロマンシング サガ リ・ユニバース」や2019年9月より配信を開始した「ドラゴンクエストウォーク」の好調により、前年同期比で増収増益となりました。

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」と「ドラゴンクエストX」の拡張パッケージ発売とそれに伴う課金会員数数の増加により、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136,968百万円(前年同期比3.1%増)となり、営業利益は29,515百万円(前年同期比93.6%増)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、アミューズメント機器で新規タイトルの発売がなかったため前年同期比で減収となったものの、店舗運営が好調に推移したことから営業利益は微増となりました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は33,674百万円(前年同期比1.8%減)となり、営業利益は1,496百万円(前年同期比0.7%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、マンガアプリの「マンガUP!」や電子書籍等のデジタル媒体での販売が大幅に増加いたしました。また、紙媒体での販売も好調に推移し、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13,888百万円(前年同期比35.0%増)となり、営業利益は4,986百万円(前年同期比65.1%増)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、自社コンテンツの新規キャラクターグッズ等の投入があったことから、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6,564百万円(前年同期比28.0%増)となり、営業利益は733百万円(前年同期比33.5%増)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240,873百万円となり、前連結会計年度末に比べ6,062百万円増加しました。これは主に、コンテンツ制作勘定が19,741百万円増加したこと、受取手形及び売掛金が7,611百万円、現金及び預金が5,613百万円減少したことによるものであります。固定資産は52,781百万円となり、前連結会計年度末に比べ4,978百万円増加しました。これは主に有形固定資産が3,044百万円及び投資その他の資産が1,717百万円増加したことによるものであります。

この結果、総資産は、293,655百万円となり、前連結会計年度末に比べ11,040百万円増加しました。

#### 負債

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は61,239百万円となり、前連結会計年度末に比べ6,210百万円減少しました。これは主に、短期借入金が8,685百万円、返品調整引当金が4,209百万円減少したこと、未払法人税等が5,014百万円増加したことによるものであります。固定負債は11,910百万円となり、前連結会計年度末に比べ3,191百万円増加しました。

この結果、負債合計は、73,149百万円となり、前連結会計年度末に比べ3,019百万円減少しました。

#### 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220,505百万円となり、前連結会計年度末に比べ14,059百万円増加しました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純利益19,190百万円、剰余金の配当5,602百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は74.8%（前連結会計年度末は72.8%）となりました。

#### (2) 事業上及び財務上の対処すべき課題

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

#### (3) 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、1,825百万円であります。

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。

### 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) (令和元年12月31日)	提出日現在 発行数(株) (令和2年2月10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 (市場第一部)	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、令和2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)
令和元年10月1日～ 令和元年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】

【発行済株式】

令和元年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 3,243,400	-	-
完全議決権株式(その他)	普通株式 118,913,900	1,189,139	-
単元未満株式	普通株式 374,296	-	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	-	1,189,139	-

- (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が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17株が含まれております。

【自己株式等】

令和元年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	3,243,400	-	3,243,400	2.65
計	-	3,243,400	-	3,243,400	2.65

- (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」（平成19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（令和元年10月1日から令和元年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（平成31年4月1日から令和元年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 (平成31年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (令和元年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	129,468	123,854
受取手形及び売掛金	40,396	32,784
商品及び製品	4,484	5,158
仕掛品	5	19
原材料及び貯蔵品	330	291
コンテンツ制作勘定	50,620	70,361
その他	9,770	8,552
貸倒引当金	265	150
流動資産合計	234,811	240,873
固定資産		
有形固定資産	17,889	20,933
無形固定資産	5,105	5,321
投資その他の資産	24,809	26,526
固定資産合計	47,803	52,781
資産合計	282,614	293,655



(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成31年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (令和元年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	23,592	23,848
短期借入金	8,685	-
未払法人税等	1,694	6,709
賞与引当金	3,273	2,116
返品調整引当金	9,178	4,969
店舗閉鎖損失引当金	49	15
資産除去債務	5	38
その他	20,968	23,541
流動負債合計	67,449	61,239
固定負債		
役員退職慰労引当金	52	52
退職給付に係る負債	2,893	3,063
資産除去債務	3,132	3,189
その他	2,640	5,604
固定負債合計	8,719	11,910
負債合計	76,168	73,149
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,281	53,379
利益剰余金	143,451	157,038
自己株式	10,162	9,917
株主資本合計	210,610	224,540
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	116	197
為替換算調整勘定	4,651	4,776
退職給付に係る調整累計額	285	171
その他の包括利益累計額合計	4,820	4,750
新株予約権	517	583
非支配株主持分	139	132
純資産合計	206,445	220,505
負債純資産合計	282,614	293,655

## (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 (自平成30年4月1日 至平成30年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成31年4月1日 至令和元年12月31日)
売上高	181,699	189,715
売上原価	97,018	96,271
売上総利益	84,680	93,443
返品調整引当金戻入額	4,161	9,012
返品調整引当金繰入額	7,252	4,941
差引売上総利益	81,589	97,514
販売費及び一般管理費	69,210	69,743
営業利益	12,378	27,770
営業外収益		
受取利息	116	287
受取配当金	0	0
連結納税未払金免除益	37	370
為替差益	3,999	-
雑収入	214	400
営業外収益合計	4,368	1,059
営業外費用		
支払利息	80	109
支払手数料	3	3
為替差損	-	531
雑損失	34	188
営業外費用合計	119	834
経常利益	16,628	27,995
特別利益		
固定資産売却益	15	2
投資有価証券売却益	0	-
新株予約権戻入益	-	7
子会社清算益	8	-
特別利益合計	23	9
特別損失		
固定資産除却損	120	78
減損損失	5	11
コンテンツ等廃棄損	3,733	-
店舗閉鎖損失	-	48
その他	0	0
特別損失合計	3,858	138
税金等調整前四半期純利益	12,793	27,866
法人税、住民税及び事業税	1,380	7,893
法人税等調整額	2,122	780
法人税等合計	3,503	8,674
四半期純利益	9,290	19,191
非支配株主に帰属する四半期純利益	2	1
親会社株主に帰属する四半期純利益	9,287	19,190

## 【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 (自平成30年4月1日 至平成30年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成31年4月1日 至令和元年12月31日)
四半期純利益	9,290	19,191
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	40	80
為替換算調整勘定	1,550	133
退職給付に係る調整額	57	114
その他の包括利益合計	1,533	61
四半期包括利益	7,756	19,253
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	7,760	19,260
非支配株主に係る四半期包括利益	4	7

## 【注記事項】

(会計方針の変更)

(IFRS第16号「リース」及びASU第2016-02号「リース」の適用)

米国会計基準を採用している海外関係会社においてASU第2016-02号「リース」を、その他の海外関係会社においてIFRS第16号「リース」を第1四半期連結会計期間より適用しております。これにより、借手のリース取引は、原則としてすべてのリースについて連結貸借対照表に資産及び負債として計上することとしました。

なお、本基準の適用による当社グループの当第3四半期連結会計期間及び当第3四半期連結累計期間の四半期連結財務諸表に与える影響は軽微であります。

(デジタル・コンテンツの販売に係る会計方針の変更)

当社の一部の連結子会社は、従来、主として家庭用ゲーム機及びモバイル・アプリケーション等他社が展開するプラットフォームを通じたデジタル・コンテンツの収益について売上報告書到着日に認識しておりましたが、第1四半期連結会計期間より、ユーザーへの提供時に認識する方法に変更しております。また、収益に付随して発生する印税及び手数料等の費用を認識する時期も変更しております。この変更は、適時に取引高を収集するシステム及び社内体制が整備されたことに伴い、経済的実態をより適切に反映させるために行ったものであります。

当該会計方針の変更は遡及適用され、前第3四半期連結累計期間及び前連結会計年度については遡及適用後の四半期連結財務諸表及び連結財務諸表となっております。

これにより、遡及適用前と比較して、前第3四半期連結累計期間の売上高は2,629百万円増加、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ658百万円増加しております。また、前連結会計年度の期首の純資産額に対する累積的影響額が反映されたことにより、利益剰余金の前期首残高は2,305百万円増加しております。

なお、1株当たり情報に与える影響は、当該箇所に記載しております。

(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 (平成31年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (令和元年12月31日)
投資その他の資産	61百万円	60百万円

(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 (自平成30年4月1日 至平成30年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成31年4月1日 至令和元年12月31日)
減価償却費	4,760百万円	5,319百万円

(株主資本等関係)

前第3四半期連結累計期間(自平成30年4月1日至平成30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
平成30年5月17日 取締役会	普通株式	6,549	55	平成30年3月31日	平成30年6月4日	利益剰余金
平成30年11月7日 取締役会	普通株式	1,192	10	平成30年9月30日	平成30年12月5日	利益剰余金

当第3四半期連結累計期間(自平成31年4月1日至令和元年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
令和元年5月17日 取締役会	普通株式	4,410	37	平成31年3月31日	令和元年6月3日	利益剰余金
令和元年11月7日 取締役会	普通株式	1,192	10	令和元年9月30日	令和元年12月4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(自平成30年4月1日至平成30年12月31日)

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

(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・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	132,776	34,264	10,259	4,398	181,699	-	181,699
セグメント間の内部売 上高又は振替高	17	33	27	730	809	809	-
計	132,794	34,298	10,287	5,128	182,508	809	181,699
セグメント利益	15,244	1,486	3,020	549	20,301	7,922	12,378

(注)1. セグメント利益の調整額 7,922百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費 7,999百万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。

当第3四半期連結累計期間(自平成31年4月1日至令和元年12月31日)

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

(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・ブ ロパティ等 事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	136,956	33,285	13,830	5,642	189,715	-	189,715
セグメント間の内部売 上高又は振替高	11	388	57	921	1,379	1,379	-
計	136,968	33,674	13,888	6,564	191,095	1,379	189,715
セグメント利益	29,515	1,496	4,986	733	36,732	8,961	27,770

(注)1. セグメント利益の調整額 8,961百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費 9,036百万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. 「会計方針の変更」に記載のとおり、第1四半期連結会計期間より、デジタル・コンテンツの販売に係る会計方針の変更を行っております。当該会計方針の変更は遡及適用され、前第3四半期連結累計期間については、遡及適用後のセグメント情報となっております。

(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 (自平成30年4月1日 至平成30年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成31年4月1日 至令和元年12月31日)
(1) 1株当たり四半期純利益	77円94銭	160円96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)	9,287	19,190
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)	9,287	19,190
普通株式の期中平均株式数(千株)	119,159	119,223
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	77円80銭	160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調整額(百万円)	-	-
普通株式増加数(千株)	219	185
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		

(注) 「会計方針の変更」に記載のとおり、第1四半期連結会計期間より、デジタル・コンテンツの販売に係る会計方針の変更を行っております。当該会計方針の変更は遡及適用され、前第3四半期連結累計期間については、遡及適用後の四半期連結財務諸表となっております。この結果、遡及適用を行う前と比べて、前第3四半期連結累計期間の1株当たり四半期純利益及び潜在株式調整後の1株当たり四半期純利益はそれぞれ3.11円増加しております。

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

## 2【その他】

令和元年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・・・1,192百万円

(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・・・令和元年12月4日

(注) 令和元年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

令和2年2月10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

指定有限責任社員  
業務執行社員 公認会計士 柴 田 憲 一 印

指定有限責任社員  
業務執行社員 公認会計士 中 村 美 由 樹 印

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平成31年4月1日から令和2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（令和元年10月1日から令和元年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（平成31年4月1日から令和元年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。

### 四半期連結財務諸表に対する経営者の責任

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。

### 監査人の責任

当監査法人の責任は、当監査法人が実施した四半期レビューに基づいて、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。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。

四半期レビューにおいては、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して実施される質問、分析的手続その他の四半期レビュー手続が実施される。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。

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。

### 監査人の結論

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令和元年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すべての重要な点において認められなかった。

### 強調事項

会計方針の変更に記載されているとおり、会社の一部の連結子会社は、他社が展開するプラットフォームを通じたデジタル・コンテンツの収益について売上報告書到着日に認識する方法から、ユーザーへの提供時に認識する方法に変更している。

当該事項は、当監査法人の結論に影響を及ぼすものではない。

### 利害関係

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 上記は四半期レビュー報告書の原本に記載された事項を電子化したものであり、その原本は当社(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。