

【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】	2022年2月9日
【四半期会計期間】	第42期第3四半期（自 2021年10月1日 至 2021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41期 第3四半期連結 累計期間	第42期 第3四半期連結 累計期間	第41期
会計期間		自 2020年 4月1日 至 2020年 12月31日	自 2021年 4月1日 至 2021年 12月31日	自 2020年 4月1日 至 2021年 3月31日
売上高	(百万円)	253,643	273,627	332,532
経常利益	(百万円)	38,703	54,441	49,983
親会社株主に帰属する四半期(当期) 純利益	(百万円)	18,371	39,844	26,942
四半期包括利益又は包括利益	(百万円)	18,770	39,794	27,088
純資産額	(百万円)	234,773	274,427	243,278
総資産額	(百万円)	318,870	364,006	336,144
1株当たり四半期(当期)純利益	(円)	153.96	333.44	225.75
潜在株式調整後1株当たり四半期(当 期)純利益	(円)	153.58	332.73	225.18
自己資本比率	(%)	73.3	75.1	72.1

回次		第41期 第3四半期連結 会計期間	第42期 第3四半期連結 会計期間
会計期間		自 2020年 10月1日 至 2020年 12月31日	自 2021年 10月1日 至 2021年 12月31日
1株当たり四半期純利益	(円)	19.47	140.93

- (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. 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、当第3四半期連結累計期間及び当第3四半期連結会計期間に係る主要な経営指標等については、当該会計基準等を適用した後の指標等となっております。

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

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273,627百万円(前年同期比7.9%増)、営業利益は50,138百万円(前年同期比22.2%増)、経常利益は54,441百万円(前年同期比40.7%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は39,844百万円(前年同期比116.9%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、「OUTRIDERS」、「NieR Replicant ver.1.22474487139...」、「Marvel's Guardians of the Galaxy」等の発売があったものの、前年に「FINAL FANTASY VII REMAKE」、「Marvel's Avengers(アベンジャーズ)」等の発売があったことから、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」の月額課金会員数が大幅に増加したことに加え、拡張パッケージの発売により、前年同期比で増収となりました。

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、既存タイトルが弱含んだものの、収益認識に関する会計基準の適用によって収益の表示方法の変更があったことから、前年同期比で増収となりました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は211,662百万円(前年同期比4.0%増)となり、営業利益は49,425百万円(前年同期比17.1%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、前年同期において、政府の緊急事態宣言発出を受け、新型コロナウイルス感染症の拡大防止対策として、国内の店舗を臨時休業とした影響が大きかったことから、前年同期比で増収、黒字転換となりました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は33,155百万円(前年同期比36.4%増)となり、営業利益は1,337百万円(前年同期は営業損失1,116百万円)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、電子書籍等のデジタル媒体での販売が増加いたしました。また、紙媒体での販売も堅調に推移し、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21,065百万円(前年同期比4.6%増)となり、営業利益は8,906百万円(前年同期比0.4%増)となりました。

ライセンス・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の販売等が好調に推移したことから、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10,465百万円(前年同期比49.4%増)となり、営業利益は3,169百万円(前年同期比69.8%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308,590百万円となり、前連結会計年度末に比べ24,968百万円増加しました。これは主にコンテンツ制作勘定が14,983百万円、受取手形、売掛金及び契約資産が8,242百万円増加したことによるものであります。固定資産は55,415百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,893百万円増加しました。

この結果、総資産は、364,006百万円となり、前連結会計年度末に比べ27,861百万円増加しました。

負債

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は78,156百万円となり、前連結会計年度末に比べ2,188百万円減少しました。これは主に流動負債そのほか5,911百万円、支払手形及び買掛金が1,314百万円増加したこと、未払法人税等が9,680百万円減少したことによるものであります。固定負債は11,421百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,099百万円減少しました。

この結果、負債合計は、89,578百万円となり、前連結会計年度末に比べ3,287百万円減少しました。

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274,427百万円となり、前連結会計年度末に比べ31,148百万円増加しました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純利益39,844百万円、剰余金の配当9,315百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は75.1%(前連結会計年度末は72.1%)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、3,586百万円であります。

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) (2021年12月31日)	提出日現在 発行数(株) (2022年2月9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、2022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)
2021年10月1日～ 2021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】

2021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 2,934,900	-	-
完全議決権株式(その他)	普通株式 119,266,300	1,192,663	-
単元未満株式	普通株式 330,396	-	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	-	1,192,663	-

- (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83株が含まれております。

【自己株式等】

2021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	2,934,900	-	2,934,900	2.39
計	-	2,934,900	-	2,934,900	2.39

- (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（2021年10月1日から2021年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（2021年4月1日から2021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 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	146,229	144,265
受取手形及び売掛金	43,036	-
受取手形、売掛金及び契約資産	-	51,279
商品及び製品	3,829	4,560
仕掛品	212	58
原材料及び貯蔵品	363	809
コンテンツ制作勘定	78,153	93,137
その他	11,987	14,709
貸倒引当金	190	228
流動資産合計	283,622	308,590
固定資産		
有形固定資産	19,656	19,779
無形固定資産	5,540	7,010
投資その他の資産	27,325	28,625
固定資産合計	52,522	55,415
資産合計	336,144	364,006

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	24,559	25,874
未払法人税等	14,593	4,913
賞与引当金	2,956	2,509
返品調整引当金	5,873	-
返金負債	-	6,747
店舗閉鎖損失引当金	231	47
資産除去債務	6	31
その他	32,122	38,033
流動負債合計	80,345	78,156
固定負債		
役員退職慰労引当金	52	19
退職給付に係る負債	3,492	3,716
資産除去債務	3,715	3,605
その他	5,260	4,080
固定負債合計	12,521	11,421
負債合計	92,866	89,578
純資産の部		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	53,593	53,841
利益剰余金	179,722	210,146
自己株式	9,556	8,987
株主資本合計	247,799	279,041
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	59	40
為替換算調整勘定	5,655	5,573
退職給付に係る調整累計額	160	101
その他の包括利益累計額合計	5,435	5,512
新株予約権	762	720
非支配株主持分	151	178
純資産合計	243,278	274,427
負債純資産合計	336,144	364,006

(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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
売上高	253,643	273,627
売上原価	126,699	122,877
売上総利益	126,944	150,749
返品調整引当金戻入額	4,136	-
返品調整引当金繰入額	6,183	-
差引売上総利益	124,896	150,749
販売費及び一般管理費	83,874	100,610
営業利益	41,022	50,138
営業外収益		
受取利息	36	49
受取配当金	0	0
連結納税未払金免除益	152	-
為替差益	-	3,095
有価証券運用益	-	665
暗号資産売却益	-	567
雑収入	66	54
営業外収益合計	256	4,433
営業外費用		
支払利息	66	120
支払手数料	11	5
為替差損	2,377	-
雑損失	119	4
営業外費用合計	2,574	130
経常利益	38,703	54,441
特別利益		
固定資産売却益	1	6
新株予約権戻入益	2	-
新型コロナウイルス感染症による助成金収入	331	185
関係会社株式売却益	-	348
その他	-	47
特別利益合計	335	588
特別損失		
固定資産売却損	0	0
固定資産除却損	110	39
減損損失	444	8
投資有価証券評価損	457	-
店舗閉鎖損失引当金繰入額	396	-
臨時休業等による損失	2,223	296
その他	16	7
特別損失合計	3,649	351
税金等調整前四半期純利益	35,389	54,678
法人税、住民税及び事業税	15,248	15,060
法人税等調整額	1,761	239
法人税等合計	17,009	14,821
四半期純利益	18,379	39,857
非支配株主に帰属する四半期純利益	7	13
親会社株主に帰属する四半期純利益	18,371	39,844

【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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
四半期純利益	18,379	39,857
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	218	100
為替換算調整勘定	32	95
退職給付に係る調整額	139	58
その他の包括利益合計	390	63
四半期包括利益	18,770	39,794
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	18,763	39,767
非支配株主に係る四半期包括利益	6	27

【注記事項】

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することといたしました。

収益認識会計基準等の適用による主な変更点は以下のとおりです。

(デジタル・コンテンツの販売)

他社が展開するプラットフォームを通じたデジタル・コンテンツの収益の一部について、従来は顧客から受け取る額からプラットフォームの手数料を控除した純額で収益として認識しておりましたが、顧客から受け取る対価の総額で収益を認識する方法に変更しております。

(アイテム課金)

デジタル・コンテンツの収益のうちアイテム課金について、従来はアイテムに交換した時に収益として認識しておりましたが、顧客の見積り利用期間に基づいて収益を認識する方法に変更しております。

(返品調整引当金)

出版物の返品及びゲームソフトの返品等による損失に備えるため計上していた「返品調整引当金」における損失見込額については、従来は返品調整引当金繰入額及び戻入額に計上しておりましたが、返品等が見込まれる商品及び製品についての売上高及び売上原価相当額を認識しない方法に変更しております。また、従来「流動負債」に計上していた「返品調整引当金」については、「流動負債」の「返金負債」と「流動資産」の「その他」に含めて表示しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は15,794百万円増加し、売上原価は438百万円減少し、販売費及び一般管理費は16,667百万円増加し、上記の返品調整により営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ138百万円減少しております。また、利益剰余金の当期首残高は104百万円減少しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「受取手形及び売掛金」は、第1四半期連結会計期間より「受取手形、売掛金及び契約資産」に含めて表示することとしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。さらに、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第3四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等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。

(表示方法の変更)

(連結損益計算書)

前第3四半期連結累計期間において、特別利益のうち主要な費目として掲記しておりました「雇用調整助成金」は、より実態に即した明瞭な表示とするため、第2四半期連結累計期間より「新型コロナウイルス感染症による助成金収入」へ科目名称を変更しております。

(追加情報)

(連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用に関する取扱いの適用)

当社及び国内連結子会社は、「所得税法等の一部を改正する法律」(2020年法律第8号)において創設されたグループ通算制度への移行及びグループ通算制度への移行にあわせて単体納税制度の見直しが行われた項目については、「連結納税制度からグループ通算制度への移行に係る税効果会計の適用に関する取扱い」(実務対応報告第39号 2020年3月31日)第3項の取扱いにより、「税効果会計に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第28号 2018年2月16日)第44項の定めを適用せず、繰延税金資産及び繰延税金負債の額について、改正前の税法の規定に基づいております。

(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 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
投資その他の資産	57百万円	56百万円

(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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
減価償却費	5,367百万円	5,413百万円

(株主資本等関係)

前第3四半期連結累計期間(自 2020年4月1日 至 2020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
2020年5月20日 取締役会	普通株式	5,248	44	2020年3月31日	2020年6月4日	利益剰余金
2020年11月6日 取締役会	普通株式	1,193	10	2020年9月30日	2020年12月4日	利益剰余金

当第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。

(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 2020年4月1日 至 2020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

(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							
外部顧客への売上高	203,529	23,675	20,116	6,320	253,643	-	253,643
セグメント間の内部売 上高又は振替高	6	638	17	681	1,344	1,344	-
計	203,536	24,314	20,134	7,002	254,987	1,344	253,643
セグメント利益又は損失 ()	42,204	1,116	8,867	1,865	51,821	10,798	41,022

(注)1. セグメント利益又は損失()の調整額 10,798百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費 10,982百万円が含まれております。

2. セグメント利益又は損失()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。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

前第3四半期連結累計期間に、「アミューズメント事業」セグメントにおいて、444百万円減損損失を計上しております。

当第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・ブ 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。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

「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、収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益の算定方法を同様に変更しております。これにより、従来の方法と比較して、デジタルエンタテインメント事業では、当第3四半期連結累計期間の売上高は15,431百万円増加、営業利益は91百万円減少しております。出版事業では、当第3四半期連結累計期間の売上高は387百万円増加、営業利益は61百万円減少しております。アミューズメント事業では、当第3四半期連結累計期間の売上高は23百万円減少、営業利益は14百万円増加しております。

(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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第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) 1株当たり四半期純利益	153円96銭	333円44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)	18,371	39,844
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)	18,371	39,844
普通株式の期中平均株式数(千株)	119,331	119,493
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	153円58銭	332円73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)	296	257
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】

2021年11月5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・・・1,195百万円

(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・・・2021年12月6日

(注) 2021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

2022年2月9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
業務執行社員 公認会計士 原 科 博文

指定有限責任社員
業務執行社員 公認会計士 中 村 美由樹

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2021年4月1日から2022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（2021年10月1日から2021年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（2021年4月1日から2021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2021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。