

【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】	2024年2月8日
【四半期会計期間】	第44期第3四半期（自 2023年10月1日 至 2023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 桐生 隆司
【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43期 第3四半期連結 累計期間	第44期 第3四半期連結 累計期間	第43期
会計期間		自 2022年 4月 1日 至 2022年 12月31日	自 2023年 4月 1日 至 2023年 12月31日	自 2022年 4月 1日 至 2023年 3月31日
売上高	(百万円)	255,616	257,612	343,267
経常利益	(百万円)	50,805	40,910	54,709
親会社株主に帰属する四半期(当期) 純利益	(百万円)	46,397	26,768	49,264
四半期包括利益又は包括利益	(百万円)	44,847	26,377	47,594
純資産額	(百万円)	314,404	329,277	317,266
総資産額	(百万円)	399,847	415,455	399,634
1株当たり四半期(当期)純利益	(円)	387.71	223.28	411.62
潜在株式調整後1株当たり四半期(当 期)純利益	(円)	387.05	223.13	410.93
自己資本比率	(%)	78.4	79.1	79.1

回次		第43期 第3四半期連結 会計期間	第44期 第3四半期連結 会計期間
会計期間		自 2022年 10月 1日 至 2022年 12月31日	自 2023年 10月 1日 至 2023年 12月31日
1株当たり四半期純利益	(円)	57.84	84.57

(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、当第3四半期連結累計期間における主要な関係会社の異動は以下のとおりです。

株式会社Luminous Productionsは、2023年5月1日付で株式会社スクウェア・エニックスに吸収合併されたことにより、第1四半期連結会計期間より連結の範囲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257,612百万円(前年同期比0.8%増)、営業利益は34,918百万円(前年同期比15.5%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4,570百万円発生したことなどにより、経常利益は40,910百万円(前年同期比19.5%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は26,768百万円(前年同期比42.3%減)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)ゲームにおいて、「FINAL FANTASY XVI」、「ファイナルファンタジー ピクセルリマスター」「ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅」等を発売したことにより、前年同期比で増収となりました。

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、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、2023年6月に「ドラゴンクエスト チャンピオンズ」、同年9月に「FINAL FANTASY VII EVER CRISIS」のサービスを開始したものの、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179,654百万円(前年同期比2.6%減)となり、営業利益は30,715百万円(前年同期比20.7%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上回ったことにより、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44,858百万円(前年同期比9.7%増)となり、営業利益は5,488百万円(前年同期比33.8%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、2023年10月よりTVアニメ放送を開始した「薬屋のひとりごと」の大ヒット等により、紙媒体及びデジタル販売が前年を上回り、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22,745百万円(前年同期比7.9%増)となり、営業利益は8,929百万円(前年同期比6.8%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、有力IPにかかる新規キャラクターグッズの販売が好調だったこと等によって、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12,429百万円(前年同期比4.4%増)となり、営業利益は3,210百万円(前年同期比10.7%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357,244百万円となり、前連結会計年度末に比べ14,986百万円増加しました。これは主に受取手形及び売掛金が8,740百万円、コンテンツ制作勘定が6,169百万円、現金及び預金が4,330百万円増加したこと、流動資産その他が4,833百万円減少したことによるものであります。固定資産は58,210百万円となり、前連結会計年度末に比べ834百万円増加しました。

この結果、総資産は、415,455百万円となり、前連結会計年度末に比べ15,821百万円増加しました。

負債

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は75,605百万円となり、前連結会計年度末に比べ3,900百万円増加しました。これは主に流動負債その他が2,746百万円、未払法人税等が2,100百万円増加したこと、賞与引当金が884百万円減少したことによるものであります。固定負債は10,572百万円となり、前連結会計年度末に比べ90百万円減少しました。

この結果、負債合計は、86,178百万円となり、前連結会計年度末に比べ3,809百万円増加しました。

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329,277百万円となり、前連結会計年度末に比べ12,011百万円増加しました。これは主に、親会社株主に帰属する四半期純利益26,768百万円、剰余金の配当14,848百万円によるものであります。

この結果、自己資本比率は79.1%（前連結会計年度末は79.1%）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 4.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「(2) 経営者の視点による経営成績等の状況に関する分析・検討内容 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、1,424百万円であります。

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) (2023年12月31日)	提出日現在 発行数(株) (2024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、2024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)
2023年10月1日～ 2023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（2023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】

2023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 2,580,500	-	-
完全議決権株式（その他）	普通株式 119,593,200	1,195,932	-
単元未満株式	普通株式 357,896	-	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	-	1,195,932	-

- （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96株が含まれております。

【自己株式等】

2023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	2,580,500	-	2,580,500	2.10
計	-	2,580,500	-	2,580,500	2.10

- （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（2023年10月1日から2023年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（2023年4月1日から2023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 (2023年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	193,501	197,832
受取手形及び売掛金	39,908	48,649
商品及び製品	4,872	5,446
原材料及び貯蔵品	827	834
コンテンツ制作勘定	87,217	93,386
その他	16,185	11,351
貸倒引当金	255	256
流動資産合計	342,258	357,244
固定資産		
有形固定資産	17,743	20,800
無形固定資産	5,856	5,520
投資その他の資産	33,775	31,889
固定資産合計	57,376	58,210
資産合計	399,634	415,455

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	23,558	23,544
未払法人税等	3,452	5,552
賞与引当金	4,532	3,648
返金負債	5,186	5,138
その他	34,974	37,721
流動負債合計	71,704	75,605
固定負債		
役員退職慰労引当金	7	-
退職給付に係る負債	3,908	4,173
資産除去債務	4,424	4,397
その他	2,322	2,001
固定負債合計	10,663	10,572
負債合計	82,368	86,178
純資産の部		
株主資本		
資本金	24,039	24,039
資本剰余金	54,142	54,325
利益剰余金	255,151	267,070
自己株式	8,587	7,900
株主資本合計	324,745	337,535
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	2	187
為替換算調整勘定	8,765	8,880
退職給付に係る調整累計額	308	189
その他の包括利益累計額合計	8,454	8,878
新株予約権	752	364
非支配株主持分	222	255
純資産合計	317,266	329,277
負債純資産合計	399,634	415,455

(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 2022年 4月 1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年 4月 1日 至 2023年12月31日)
売上高	255,616	257,612
売上原価	116,682	121,993
売上総利益	138,933	135,618
販売費及び一般管理費	97,618	100,699
営業利益	41,315	34,918
営業外収益		
受取利息	388	973
受取配当金	0	0
為替差益	10,087	4,570
有価証券運用益	570	381
暗号資産売却益	838	334
売却目的事業に係る収益	3,805	-
雑収入	90	192
営業外収益合計	15,782	6,452
営業外費用		
支払利息	64	138
支払手数料	1,031	3
移転関連費用	-	258
売却目的事業に係る費用	5,195	-
雑損失	1	59
営業外費用合計	6,292	460
経常利益	50,805	40,910
特別利益		
固定資産売却益	831	-
商標権売却益	684	-
関係会社株式売却益	9,500	-
新株予約権戻入益	4	8
その他	11	-
特別利益合計	11,031	8
特別損失		
固定資産売却損	-	46
固定資産除却損	36	78
減損損失	1	-
関係会社株式評価損	-	1,180
コンテンツ等廃棄損	2,116	-
その他	137	155
特別損失合計	2,291	1,460
税金等調整前四半期純利益	59,544	39,458
法人税、住民税及び事業税	11,905	9,851
法人税等調整額	1,225	2,823
法人税等合計	13,130	12,674
四半期純利益	46,414	26,783
非支配株主に帰属する四半期純利益	16	15
親会社株主に帰属する四半期純利益	46,397	26,768

【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 2022年 4月 1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年 4月 1日 至 2023年12月31日)
四半期純利益	46,414	26,783
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	80	189
為替換算調整勘定	1,657	96
退職給付に係る調整額	10	119
その他の包括利益合計	1,567	405
四半期包括利益	44,847	26,377
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	44,805	26,344
非支配株主に係る四半期包括利益	41	32

【注記事項】

(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 (2023年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年12月31日)
投資その他の資産	30百万円	30百万円

(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 2022年 4月 1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年 4月 1日 至 2023年12月31日)
減価償却費	5,121百万円	5,387百万円

(株主資本等関係)

前第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

当第3四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023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
2023年5月18日 取締役会	普通株式	13,649	114	2023年3月31日	2023年6月5日	利益剰余金
2023年11月7日 取締役会	普通株式	1,199	10	2023年9月30日	2023年12月5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 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。

当第3四半期連結累計期間（自 2023年4月1日 至 2023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	ライセンス・プロ パティ等 事業	計		
売上高							
国内	98,342	43,104	21,310	5,393	168,151	-	168,151
海外	81,257	923	1,391	5,840	89,411	-	89,411
顧客との契約から生じ る収益	179,599	44,027	22,702	11,234	257,563	-	257,563
その他の収益	48	-	-	-	48	-	48
外部顧客への売上高	179,648	44,027	22,702	11,234	257,612	-	257,612
セグメント間の内部売 上高又は振替高	6	830	43	1,195	2,076	2,076	-
計	179,654	44,858	22,745	12,429	259,688	2,076	257,612
セグメント利益	30,715	5,488	8,929	3,210	48,343	13,425	34,918

(注) 1. セグメント利益の調整額 13,425百万円には、報告セグメントに帰属しない一般管理費 13,473百万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 2022年 4月 1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年 4月 1日 至 2023年12月31日)
(1) 1株当たり四半期純利益	387円71銭	223円28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)	46,397	26,768
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)	46,397	26,768
普通株式の期中平均株式数(千株)	119,671	119,883
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	387円05銭	223円13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)	204	82
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】

2023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・・・1,199百万円

(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・・・2023年12月5日

(注) 2023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

2024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
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 倉 持 太 郎

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2023年4月1日から2024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（2023年10月1日から2023年12月31日まで）及び第3四半期連結累計期間（2023年4月1日から2023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2023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するための対応策を講じている場合又は阻害要因を許容可能な水準にまで軽減するためのセーフガードを適用し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。