

2025年12月期 第1四半期決算短信 (日本基準) (連結)

2025年5月9日

上場会社名 ガーラ
コード番号 4777 URL <https://www.gala.biz>
代表者 (役職名) 代表取締役グループCEO (氏名) キム ヒョンス
問合せ先責任者 (役職名) 取締役CFO (氏名) 岡本 到
配当支払開始予定日 —
決算補足説明資料作成の有無 : 有
決算説明会開催の有無 : 無

上場取引所 東
TEL 03-6822-6669

(百万円未満切捨て)

1. 2025年12月期第1四半期の連結業績 (2025年1月1日～2025年3月31日)

(1) 連結経営成績 (累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年12月期第1四半期	473	△6.3	△130	—	△132	—	△88	—
2024年12月期第1四半期	505	—	△130	—	△80	—	△106	—

(注) 包括利益 2025年12月期第1四半期 △180百万円 (—%) 2024年12月期第1四半期 △72百万円 (—%)

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
2025年12月期第1四半期	△3.14	—
2024年12月期第1四半期	△4.22	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2025年12月期第1四半期	3,989	1,621	21.2	30.20
2024年12月期	4,366	1,802	22.2	34.55

(参考) 自己資本 2025年12月期第1四半期 846百万円 2024年12月期 968百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2024年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2025年12月期	—				
2025年12月期 (予想)		0.00	—	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2025年12月期の連結業績予想 (2025年 1月 1日～2025年12月31日)

当期の連結業績予想につきましては、合理的な業績予想の算定が困難であるため記載しておりません。なお、当該理由等は、[添付資料] P. 4「1. 経営成績等の概況 (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」に記載しております。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における連結範囲の重要な変更 : 無
新規 — 社 (社名) 、 除外 — 社 (社名)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(注) 詳細は、[添付資料] P.9「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 (会計方針の変更に関する注記)」をご覧ください。

(4) 発行済株式数 (普通株式)

① 期末発行済株式数 (自己株式を含む)	2025年12月期1Q	28,024,900 株	2024年12月期	28,024,900 株
② 期末自己株式数	2025年12月期1Q	— 株	2024年12月期	— 株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	2025年12月期1Q	28,024,900 株	2024年12月期1Q	25,204,788 株

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー : 無

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(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業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

(決算補足説明資料の入手方法について)
決算補足説明資料については、決算発表後に当社ウェブサイトに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当四半期の経営成績の概況	2
(2) 当四半期の財政状態の概況	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
(4) 継続企業の前提に関する重要事象等	4
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(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	7
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(会計方針の変更に関する注記)	9
(セグメント情報等の注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	10

1. 経営成績等の概況

(1) 当四半期の経営成績の概況

当社及び連結子会社（以下、「当社グループ」という。）の当第1四半期連結累計期間における経営成績の概況は、連結売上高が473,219千円となり、前年同四半期比6.3%の減収となりました。これは、主にHTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」の売上高が前年同四半期と比較して減少したことによります。

売上原価は200,776千円となり、前年同四半期比10.1%の減少となりました。これは、主にHTML5ゲームに係る支払チャネリングフィーが前年同四半期と比較して減少したことによります。

販売費及び一般管理費は、402,805千円となり、前年同四半期比2.2%の減少となりました。これは、主に役員報酬等が前年同四半期と比較して減少したことによります。

これらの結果、営業損失130,362千円（前年同四半期営業損失130,052千円）、経常損失132,647千円（前年同四半期経常損失80,110千円）、親会社株主に帰属する四半期純損失88,051千円（前年同四半期親会社株主に帰属する四半期純損失106,327千円）となりました。

セグメントごとの経営成績の概況は、次のとおりであります。

① 日本

日本セグメントでは、連結子会社Gala Lab Corp.が開発したスマートフォンゲームアプリ「Rappelz（ラペルズモバイル）」について、2021年10月にアメリカ・カナダでのサービス提供を開始いたしました。2022年11月にサービス提供を一時終了いたしました。現在、「Rappelz（ラペルズモバイル）」にブロックチェーン技術を組み合わせてNFTゲーム/ブロックチェーンゲーム（※1）「Rappelz Universe（ラペルズユニバース）」にリニューアルし、グローバルエリアにおけるリリースに向けて準備を進めております。NFTゲーム/ブロックチェーンゲームは、ゲーム内のアイテム等が暗号資産基盤技術であるブロックチェーン（※2）により「NFT（※3）化」され、ユーザーがゲーム内で得たアイテム等を暗号資産に変えて取引所等で売買が可能となります。これにより、ゲームの魅力をより高め、ゲーム事業の収益化に向けて注力してまいります。現在、「Rappelz Universe（ラペルズユニバース）」のリリース準備を進めておりますが、ゲーム内で使用する暗号資産の韓国国内での法律面及び税務面での検討に時間を要しており、現在のところサービス開始日が未定となっております。

また、連結子会社㈱ツリーフルが沖縄県名護市で行っているツリーハウスリゾート事業は、ツリーハウス単体又はツリーハウス及び地上の建築物であるエアロハウスを1つのセットとして宿泊者に提供するリゾート事業であります。㈱ツリーフルは、2021年7月に「旅館業法に基づく旅館業営業許可申請」が許可され、日本で初めて宿泊料を受けて宿泊が可能なツリーハウスリゾートとして2021年8月にオープンいたしました。その後、新しいツリーハウス及びエアロハウスの建築を進めており、2024年8月にエアロハウス2棟、2024年12月にツリーハウス1棟が完成し、現在、ツリーハウスとエアロハウスの3セット及びツリーハウス1棟のサービス提供を行っております。

ツリーハウスリゾートのコンセプトは、「サステイナブル（持続可能な）リゾート」であり、化石燃料を使用せず、代わりに電気を使用し、使用量よりも多くの太陽光発電により持続可能な社会を構築することを目指しております。当社グループは、ツリーハウスビジネスを日本のみならず海外にも普及させ、森林ビジネスの価値を生み出すことにより海外における森林破壊を食い止めていきたいと考えております。ツリーハウスリゾート事業の海外展開のファーストステップとして㈱ツリーフルは、2023年11月において、カンボジアにTREEFUL (CAMBODIA) Co., Ltd.を設立いたしました。TREEFUL (CAMBODIA) Co., Ltd.は、持続可能な高級リゾートホテルとして、ツリーハウスを通じて安定した収益を上げ、森と人間社会の共存の道を目指しております。

費用面では、主に前期に取得した物件に係る減価償却費の計上等により販売費及び一般管理費が増加いたしました。

これらの結果、日本セグメントにおける売上高は39,040千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で22,094千円（130.4%）の増加となり、セグメント損失が97,027千円（前年同四半期は100,762千円のセグメント損失）となりました。

② 韓国

韓国セグメントでは、2022年5月にサービス提供を開始したHTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」について、ユーザー数の減少により売上高が164,138千円となり前年同四半期比で87,277千円（34.7%）の減収となりました。HTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」については、サービス提供エリアの拡大を目指し、Gala Lab Corp.は、2024年12月に中国のゲームパブリッシング専門会社RUIWO TECHNOLOGYと中国地域におけるパブリッシング契約を締結いたしました。現在、同地域におけるリリースの準備を行っております。HTML5ゲームは、ダウンロード不要でPC及びスマートフォン等、様々なデバイスからプレイが可能な接近性が高いゲームであります。Gala Lab Corp.は、2023年7月にBPMG Co., Ltd.及びWemade Connect Co., Ltd.との

間でHTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」のHTML5ゲームの要素にブロックチェーン技術によるPlay To Earn (P2E)（※4）要素を組み合わせたNFTゲーム/ブロックチェーンゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」について、パブリッシング及びゲーム事業に関する戦略的提携契約を締結いたしました。現在、リリースに向けて準備を進めておりますが、「Rappelz Universe（ラベルズユニバース）」と同様の理由によりNFTゲーム/ブロックチェーンゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」について、現在のところサービス開始日が未定となっております。

なお、Gala Lab Corp.は、現在、Wemade Play Co., Ltd.が開発し、韓国で大ヒットを記録したモバイルゲーム「AniPang」のIPを活用したHTML5版ゲームの開発を進めております。他社のゲームのIPと、当社グループにおけるHTML5ゲームの開発力を用いたHTML5ゲームの開発にも注力してまいります。現在、ゲームフレームワーク開発を進めており、2025年12月期第2四半期に当該開発が完了する予定であります。

続いて、スマートフォンアプリ事業では、売上高が81,226千円となり前年同四半期比で14,628千円（22.0%）の増収となりました。現在、Gala Lab Corp.がスマートフォンゲームアプリ「Flyff Legacy（フリフレガシー）」を、また、連結子会社Gala Mix Inc.が歩数計アプリ「winwalk（ウィンウォーク）」、スマートフォンアプリ「winQuiz（ウィンクイズ）」及びスマートフォンアプリ「Poll Cash（ポールキャッシュ）」を提供しており、グローバルなネットワークを活かした多言語展開による配信を進めております。

一方、Gala Lab Corp.が、韓国における大手電機通信事業会社LG Uplus Corp.及び韓国最大規模のデジタルIT企業であるMegazone Corporationと進めているメタバース（※6）キャンパスプラットフォーム「UVERSE（ユーバース）」事業（以下、「Meta Campus事業」という。）は、売上高が2,460千円となり前年同四半期比で11,224千円（82.0%）の減収となりました。Meta Campus事業は、メタバースプラットフォームによる仮想キャンパスを開発・構築し、大学等の教育機関に生徒のコミュニティ空間や大学入試説明会等のイベントの場としてメタバースプラットフォームを提供していく事業であります。業務の役割分担は、Gala Lab Corp.がメタバースプラットフォームの開発、LG Uplus Corp.が学校誘致及びマーケティング、Megazone Corporationがクラウド等のインフラ提供を担当いたします。現在、複数の有名大学にサービスを提供しております。

また、連結子会社ROAD101 Co., Ltd.が行っているVFX事業は、売上高が70,963千円となり前年同四半期比で52,485千円（284.0%）の増収となりました。VFXとは、視覚効果を意味するvisual effectsの略で、映画やテレビドラマなどの映像作品において、現実には見ることのできない画面効果を実現するための技術のことをいいます。VFX事業は、VFX技術を用いた映画・CMコンテンツ等の制作事業であります。現在、映画及び数多くの韓国ドラマ製作を進めております。

費用面では、主にマーケティング活動の増加に伴う広告宣伝費が増加したことにより販売費及び一般管理費が増加となりました。

これらの結果、韓国セグメントの売上高は455,785千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で43,847千円（8.8%）の減収となり、セグメント損失が33,451千円（前年同四半期は15,296千円のセグメント損失）となりました。

- （※1）NFTゲーム/ブロックチェーンゲームとは、暗号資産基盤技術であるブロックチェーン（※2）を利用し、ゲーム内アイテムが「NFT化」されているゲームをいいます。GameFi（GameとDecentralized Finance：ゲームと分散型金融を掛け合わせた造語）とも言われております。
- （※2）ブロックチェーンとは、分散型ネットワークを構成する複数のコンピューターに暗号技術を組み合わせて、取引情報等のデータを同期して記録する手法であり、一定期間の取引データをブロック単位にまとめ、コンピューター同士で検証し合いながら正しい記録をチェーン（鎖）のようにつないで蓄積する仕組みであります。
- （※3）NFT（Non-Fungible Token：非代替性トークン）とは、「偽造不可な鑑定書・所有証明書付きのデジタルデータ」のことであり、暗号資産と同じく、ブロックチェーン上で発行及び取引されるデジタルデータであります。
- （※4）Play To Earn (P2E)とは、ブロックチェーンゲーム内で得た収入やポイントを暗号資産に変えて取引所等で売買が可能であり、このゲームで遊んで収入が得られることが「Play To Earn」(P2E)と呼ばれております。
- （※5）チャネリングとは、オンラインゲーム等に関して、他社のゲームポータルサイトにてプレイできるようになるサービスをいいます。
- （※6）メタバース（Metaverse）は、超を意味するメタ（meta）と宇宙を意味するユニバース（universe）から作られた合成語で、多人数が参加可能で、参加者がその中で自由に行動できるインターネット上に構築された多人数参加型の3次元仮想空間です。利用者はアバターと呼ばれる自分の分身を介して仮想空間に入ることによってその世界の探索、他の利用者とのコミュニケーションを図ることができます。また、ユーザーが独自のゲームを作成し、他のユーザーにプレイさせて収益化することやユーザーがゲーム内のアイテム等をNFT（※3）として他のユーザーと暗号資産により売買することができる仕組みを構築できます。

(2) 当四半期の財政状態の概況

当社グループの当第1四半期連結会計期間末における純資産は、前連結会計年度末に比べて180,829千円減少し、1,621,739千円となりました。

主な増減は、資産では、現金及び預金が155,388千円、売掛金が23,469千円、暗号資産が22,913千円、その他流動資産が103,375千円減少いたしました。暗号資産は、当第1四半期連結会計期間末時点の市場価格で評価替えを行ったことによるもの、その他流動資産は主に未収消費税の回収による減少によるものであります。

負債では、前受金が24,867千円増加した一方で、課徴金引当金が64,950千円、前受収益が60,750千円、短期借入金金が25,701千円減少いたしました。課徴金引当金は、未払金への振替えによるもの、前受収益は、収益化によるもの、短期借入金は返済によるものであります。

純資産では、主に利益剰余金が88,051千円、非支配株主持分が59,001千円減少いたしました。利益剰余金は、親会社株主に帰属する四半期純損失の計上によるもの、非支配株主持分は、主に非支配株主に帰属する四半期純損失の計上によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループは、スマートフォンアプリ事業における、アプリの開発やダウンロード配信が予定どおりに進まない可能性や、ダウンロード配信開始後のアプリによる課金収入の予測が極めて困難であり、また、オンラインゲーム事業における、既存タイトルのバージョンアップによる業績予想が非常に難しく、HTML5ゲーム事業における開発が予定どおりに進まない可能性や課金収入の予測も極めて困難であります。さらに、新規事業であるクラウド関連事業、ツリーハウスリゾート事業、Meta Campus事業及びVFX事業については、当該事業を取り巻く環境の変化等により損益が大きく変動する可能性が高く、適正な業績予想が極めて困難であることから、業績予測の公表を差し控えていただいております。

(4) 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、2023年12月期、2024年12月期及び当第1四半期連結累計期間において営業損失及び親会社株主に帰属する当期純損失を計上しており、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在しております。

営業損失及び親会社株主に帰属する当期純損失を計上した主な要因は、当社において事業持株会社としての管理コストの計上により営業損失を計上したこと、2023年10月からROAD101 Co., Ltd. を連結の範囲に含めましたが、同社のVFX事業がまだ安定的な利益計上ができる基盤が確立されておらず、営業損失を計上したこと及び㈱ツリーフルでは、ツリーハウス及びエアロハウスの建築による宿泊施設の拡大を進めている計画途上であり、営業損失を計上したこと、また、2024年12月期においては、上記に加えて、2024年11月12日に訂正報告書を提出したことに伴い決算訂正関連費用252,719千円を計上したこと及びのれんの減損損失397,491千円を計上したことによるものであります。

当社グループは、当該状況を早期に解消又は改善すべく、以下の対応策を実施してまいります。

ROAD101 Co., Ltd. については、VFX事業に集中し、映画の他、NetflixやDisney+のような動画配信サービスのコンテンツにおけるVFX制作も手掛けて事業の拡大を進めてまいります。また、㈱ツリーフルについては、ツリーハウス10棟でのサービス提供を目指してツリーハウスの建築を進めております。また、当第1四半期連結会計期間末における現金及び預金は651,671千円となっており、資金繰りに懸念はありません。このため、継続的な事業運営に十分な資金が確保されており、継続企業の前提に関する重要な不確実性は認められないと判断しております。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位: 千円)

	前連結会計年度 (2024年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2025年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	807,059	651,671
売掛金	242,770	219,300
棚卸資産	4,267	3,784
未収入金	32,499	24,813
前払費用	44,180	25,646
短期貸付金	175,000	175,000
暗号資産	47,778	24,864
その他	187,188	83,813
貸倒引当金	△1,098	△1,023
流動資産合計	1,539,645	1,207,871
固定資産		
有形固定資産		
建物(純額)	1,260,639	1,273,108
土地	732,316	732,316
その他(純額)	146,002	132,710
有形固定資産合計	2,138,958	2,138,135
無形固定資産		
その他	42,201	35,995
無形固定資産合計	42,201	35,995
投資その他の資産		
投資有価証券	243	292
敷金及び保証金	25,506	14,729
長期前払費用	217,872	204,936
繰延税金資産	401,686	387,155
その他	85	96
投資その他の資産合計	645,394	607,210
固定資産合計	2,826,554	2,781,341
資産合計	4,366,200	3,989,213
負債の部		
流動負債		
買掛金	3,378	3,156
短期借入金	1,229,266	1,203,565
1年内返済予定の長期借入金	19,205	22,578
未払金	198,282	176,823
未払費用	54,430	49,303
前受金	178,511	203,378
前受収益	99,000	38,250
未払法人税等	17,822	9,048
リワード引当金	36,011	37,017
賞与引当金	266	532
契約損失引当金	23,386	—
課徴金引当金	64,950	—
その他	70,404	56,816
流動負債合計	1,994,916	1,800,469
固定負債		
長期借入金	99,480	90,790
長期前受収益	212,907	215,904
繰延税金負債	4,820	4,377
退職給付に係る負債	249,940	246,678
その他	1,567	9,253
固定負債合計	568,715	567,004
負債合計	2,563,631	2,367,473

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2024年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2025年3月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	4,491,482	4,491,482
資本剰余金	2,868,426	2,868,426
利益剰余金	△6,044,132	△6,132,184
株主資本合計	1,315,776	1,227,724
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	167	202
為替換算調整勘定	△347,757	△381,567
その他の包括利益累計額合計	△347,589	△381,365
新株予約権	8	8
非支配株主持分	834,373	775,371
純資産合計	1,802,568	1,621,739
負債純資産合計	4,366,200	3,989,213

(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1四半期連結累計期間)

(単位:千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年1月1日 至 2025年3月31日)
売上高	505,099	473,219
売上原価	223,408	200,776
売上総利益	281,691	272,443
販売費及び一般管理費	411,744	402,805
営業損失(△)	△130,052	△130,362
営業外収益		
受取利息	8,424	5,596
暗号資産評価益	21,697	—
為替差益	18,779	21,884
受取出向料	3,010	3,010
その他	2,108	1,637
営業外収益合計	54,020	32,128
営業外費用		
支払利息	3,875	9,044
支払手数料	—	4,440
暗号資産評価損	—	20,855
その他	202	74
営業外費用合計	4,077	34,414
経常損失(△)	△80,110	△132,647
特別損失		
固定資産売却損	445	—
固定資産除却損	5,476	—
特別損失合計	5,922	—
税金等調整前四半期純損失(△)	△86,032	△132,647
法人税、住民税及び事業税	1,380	4,281
法人税等調整額	1,667	△7,001
法人税等合計	3,048	△2,719
四半期純損失(△)	△89,081	△129,928
非支配株主に帰属する四半期純利益又は 非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	17,246	△41,876
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△106,327	△88,051

(四半期連結包括利益計算書)
(第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年1月1日 至 2025年3月31日)
四半期純損失(△)	△89,081	△129,928
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△8	34
為替換算調整勘定	16,229	△50,934
その他の包括利益合計	16,220	△50,900
四半期包括利益	△72,860	△180,829
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△93,954	△121,827
非支配株主に係る四半期包括利益	21,093	△59,001

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(会計方針の変更に関する注記)

「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」(企業会計基準第27号 2022年10月28日)、「包括利益の表示に関する会計基準」(企業会計基準第25号 2022年10月28日)及び「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 2022年10月28日)を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しています。これによる、四半期連結財務諸表への影響はありません。

(セグメント情報等の注記)

I 前第1四半期連結累計期間(自 2024年1月1日 至 2024年3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:千円)

	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
	日本	韓国	計		
売上高					
オンラインゲーム事業	—	116,688	116,688	—	116,688
スマートフォンアプリ事業	—	66,598	66,598	—	66,598
HTML5ゲーム事業	—	251,415	251,415	—	251,415
Meta Campus事業	—	13,685	13,685	—	13,685
VFX事業	—	18,478	18,478	—	18,478
その他事業	11,125	27,108	38,233	—	38,233
顧客との契約から生じる収益	11,125	493,974	505,099	—	505,099
外部顧客への売上高	11,125	493,974	505,099	—	505,099
セグメント間の内部売上高 又は振替高	5,820	5,659	11,479	△11,479	—
計	16,945	499,633	516,579	△11,479	505,099
セグメント損失(△)	△100,762	△15,296	△116,059	△13,993	△130,052

(注) 1. セグメント損失の調整額△13,993千円は、セグメント間取引消去△625千円及びのれんの償却額△13,368千円であります。

2. セグメント損失は、四半期連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの資産に関する情報

該当事項はありません。

Ⅱ 当第1四半期連結累計期間(自 2025年1月1日 至 2025年3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:千円)

	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
	日本	韓国	計		
売上高					
オンラインゲーム事業	—	120,262	120,262	—	120,262
スマートフォンアプリ事業	—	81,226	81,226	—	81,226
HTML5ゲーム事業	—	164,138	164,138	—	164,138
Meta Campus事業	—	2,460	2,460	—	2,460
VFX事業	—	70,963	70,963	—	70,963
その他事業	18,557	15,610	34,167	—	34,167
顧客との契約から生じる収益	18,557	454,662	473,219	—	473,219
外部顧客への売上高	18,557	454,662	473,219	—	473,219
セグメント間の内部売上高 又は振替高	20,482	1,123	21,606	△21,606	—
計	39,040	455,785	494,826	△21,606	473,219
セグメント損失(△)	△97,027	△33,451	△130,478	116	△130,362

(注) 1. セグメント損失の調整額116千円は、セグメント間取引消去116千円であります。

2. セグメント損失は、四半期連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの資産に関する情報

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第1四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1四半期連結累計期間に係る減価償却費(のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。)及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年1月1日 至 2025年3月31日)
減価償却費	23,994千円	37,627千円
のれんの償却額	13,368	—