

## 【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5月10日
【四半期会計期間】	第32期第1四半期（自 2024年1月1日 至 2024年3月31日）
【会社名】	株式会社ガーラ
【英訳名】	GALA INCORPORATED
【代表者の役職氏名】	代表取締役グループCEO キム ヒョンス
【本店の所在の場所】	東京都渋谷区神宮前六丁目12番18号
【電話番号】	03（6822）6669（代表）
【事務連絡者氏名】	取締役CFO 岡本 到
【最寄りの連絡場所】	東京都渋谷区神宮前六丁目12番18号
【電話番号】	03（6822）6669（代表）
【事務連絡者氏名】	取締役CFO 岡本 到
【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31期 第1四半期連結 累計期間	第32期 第1四半期連結 累計期間	第31期
会計期間	自 2023年4月1日 至 2023年6月30日	自 2024年1月1日 至 2024年3月31日	自 2023年4月1日 至 2023年12月31日
売上高 (千円)	545,611	505,099	1,497,932
経常利益又は経常損失 ( ) (千円)	9,053	80,110	262,323
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期(当期)純損失 ( ) (千円)	1,233	106,327	230,422
四半期包括利益又は包括利益 (千円)	33,231	72,860	250,481
純資産額 (千円)	2,268,003	2,054,043	2,014,555
総資産額 (千円)	3,085,389	3,384,323	3,355,843
1株当たり四半期純利益又は1株当たり四半期(当期)純損失 ( ) (円)	0.05	4.22	9.20
潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益 (円)	0.05	-	-
自己資本比率 (%)	59.7	39.6	47.7

- (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. 潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益については、第31期及び第32期第1四半期連結累計期間は、潜在株式は存在するものの1株当たり四半期(当期)純損失であるため記載しておりません。
3. 第31期は、決算期変更により2023年4月1日から2023年12月31日までの9か月間となっております。そのため、第1四半期連結累計期間は、第31期(2023年4月1日から2023年6月30日まで)と第32期(2024年1月1日から2024年3月31日まで)で対象期間が異なります。

#### 2【事業の内容】

当第1四半期連結累計期間において、当社グループ(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、主要な関係会社における異動もありません。

## 第2【事業の状況】

### 1【事業等のリスク】

当第1四半期累計期間において、新たな事業等のリスクの発生、または、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の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】

文中の将来に関する事項は、四半期報告書提出日（2024年5月10日）現在において当社グループが判断したものです。なお、当社は、2023年6月24日開催の第30期定時株主総会における、定款一部変更の決議により、前期より決算期を3月31日から12月31日に変更いたしました。これに伴い、前第1四半期連結累計期間（2023年4月1日～2023年6月30日）と当第1四半期連結累計期間（2024年1月1日～2024年3月31日）は比較対象期間が異なるため、対前年増減比較については記載を省略しております。

#### (1) 経営成績の状況

当社グループの当第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505,099千円となりました。これは、主にHTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」の売上高によるものであります。

売上原価は、223,408千円となりました。これは、主にHTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」に係る支払ロイヤルティ及び2023年12月期第3四半期からROAD101 Co., Ltd.を連結の範囲に含めたことによる人件費・外注費等によるものであります。

販売費及び一般管理費は、411,744千円となりました。主な内訳は、役員報酬100,595千円、給与手当109,037千円及び支払手数料42,900千円であります。

これらの結果、営業損失130,052千円、経常損失80,110千円、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。

#### 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（ラベルズモバイル）」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（ラベルズモバイル）」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（ラベルズユニバース）」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（ラベルズユニバース）」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(株)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、ツリーハウス及び地上の建築物であるエアロハウスを1つのセットにして宿泊者に提供するリゾート事業であります。(株)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。

2024年1月において、当社は、(株)ツリーフルの第三者割当増資引受の決議を行い、同社の株式を15.7%追加取得し、当社の持分比率は24.4%となりました。当該第三者割当増資により、ツリーハウス及びエアロハウスの建築投資を促進させ、また、当社グループと同社の協力関係をより強化することが当社グループの企業価値向上につながると判断いたしました。

現在、追加のエアロハウス2棟を建築中であり、完成した新しいツリーハウス2棟とセットでサービス提供開始に向けて準備を進めております。

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(株)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、売上原価1,034千円、販売費及び一般管理費116,674千円を計上いたしました。販売費及び一般管理費の主な内訳は、役員報酬が55,082千円、給与手当13,624千円であります。

これらの結果、日本セグメントにおける売上高は16,945千円（内部取引を含む）となり、セグメント損失が100,762千円となりました。

## 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）」の売上高が251,415千円となりました。なお、HTML5ゲーム「Flyff Universe（フリフユニバース）」については、2023年7月において契約形態の変更により、売上高の計上方法がパブリッシャーとしてのパブリッシング売上高から受取ライセンス料によるライセンス売上高に変更になっております。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。

続いて、スマートフォンアプリ事業では、売上高66,598千円となりました。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）」を提供しており、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）」を提供しております。

オンラインゲーム事業では、売上高が116,688千円となりました。Gala Lab Corp.の主力ゲーム「Flyff Online（フリフオンライン）」及び「Rappelz Online（ラベルズオンライン）」について、サービス提供を行っております。現在、ライセンス展開及びチャネリング（5）展開を進めております。

さらに、当社グループは、収益貢献へのもう一つの施策として、Gala Lab Corp.、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。）を進めております。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、Meta Campus事業では、売上高が13,685千円となりました。

また、連結子会社ROAD101 Co., Ltd.が行うVFX事業の売上高は、18,478千円となりました。

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。

費用面では、売上原価222,373千円、販売費及び一般管理費292,556千円を計上いたしました。販売費及び一般管理費の主な内訳は、役員報酬45,513千円、給与手当95,412千円及び支払手数料45,435千円であります。支払手数料は、主にMeta Campus事業に係るアウトソーシング費用であります。

これらの結果、韓国セグメントの売上高は499,633千円（内部取引を含む）となり、セグメント損失が15,296千円となりました。

- （ 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、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) 財政状態の状況

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39,487千円増加し、2,054,043千円となりました。

主な増減は、資産では、現金及び預金が133,075千円、売掛金及び契約資産が23,772千円減少した一方で、未収入金が97,357千円増加いたしました。未収入金は、主にMeta Campus事業に係るメタバースプラットフォーム構築契約によるものであります。

負債では、前受金が87,184千円、退職給付に係る負債が15,503千円増加した一方で、未払金が56,066千円、未払費用が27,607千円、長期前受収益が27,932千円減少いたしました。前受金は、主にMeta Campus事業に係るメタバースプラットフォーム構築契約によるものであります。

純資産では、資本剰余金が216,556千円、利益剰余金が106,327千円減少した一方で、資本金が50,477千円、非支配株主持分が300,472千円増加いたしました。資本剰余金は、主に㈱ツリーフルが2024年1月に行った第三者割当増資を当社が引受したことにより生じたものであり、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であります。資本金は、新株予約権の行使によるものであり、非支配株主持分は、主に㈱ツリーフルが2024年1月に行った第三者割当増資による持分変動によるものであります。

## (3) 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「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」中の会計上の見積り及び当該見積りに用いた仮定の記載について重要な変更はありません。

なお、評価につきましては、過去の実績や状況に応じて合理的と考えられる要因等に基づき実施しておりますが、見積り特有の不確実性があるため、実際の結果は異なる場合があります。

## (4) 経営方針・経営戦略等

当第1四半期連結累計期間において、当社グループが定めている経営方針・経営戦略等について重要な変更はありません。なお、当社グループは、2024年3月23日付でVision及びSocial Missionを改定いたしました。新しいVision及びSocial Missionは以下のとおりであります。

### ・Vision

ボーダーレスで革新的なサービスを提供し世界中の人々を楽しませる

### ・Social Mission

私たちは、自然の保護と人類の幸せを優先し、イノベーションの推進に取り組んでいます。持続可能な実践と責任ある開発を通じて、技術が環境を損なうことなく、また人類の存続を危険にさらすことなく、生活を向上させる未来を築くことを目指しています。皆さんと共に、技術と自然の持続可能で調和のとれた共存への道を切り拓いていきます。

## (5) 優先的に対処すべき事業上及び財務上の課題

当第1四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事業上及び財務上の課題について重要な変更はありません。

## (6) 研究開発活動

該当事項はありません。

## (7) 資本の財源及び資金の流動性についての分析

当社グループの資金需要のうち主なものは、運転資金及び設備投資資金であります。運転資金及び設備投資資金については、主に自己資本により調達することを基本としております。

当社は2022年5月13日開催の当社取締役会において、第三者割当による新株式の発行及び第7回新株予約権（以下「本新株予約権」といいます。）の発行を決議し、2022年5月30日に払込手続が完了しており、事業運営上必要な資金を確保及び流動性の維持を図っております。

本新株予約権により調達した5,231千円及び本新株予約権の行使により調達する550,012千円の合計額から発行諸費用の概算額を控除した552,588千円（手取概算額）の資金使途は、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）」のマーケティング活動資金及び人件費等の運営資金に充当する予定であります。なお、本新株予約権の行使期間中に行使が行われない場合又は当社が取得した本新株予約権を消却した場合には、上記手取概算額は減少いたします。

### 3 【経営上の重要な契約等】

当第1四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	39,292,000
計	39,292,000

###### 【発行済株式】

種類	第1四半期会計期間末 現在発行数(株) (2024年3月31日)	提出日現在発行数 (株) (2024年5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	25,579,200	25,579,200	東京証券取引所 スタンダード市場	単元株式数は100株であ ります。
計	25,579,200	25,579,200	-	-

(注) 「提出日現在発行数」には、2024年5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 (千円)	資本金残高 (千円)	資本準備金 増減額 (千円)	資本準備金 残高 (千円)
2024年1月1日～ 2024年3月31日 (注)1	543,500	25,579,200	50,477	4,264,338	50,477	2,403,906

(注)1. 新株予約権の行使による増加であります。

(5) 【大株主の状況】

当四半期会計期間は第1四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1四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12月31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)	-	-	-
完全議決権株式(その他)	普通株式 25,032,100	250,321	権利内容に何ら限定のない当社における標準となる株式
単元未満株式	普通株式 3,600	-	-
発行済株式総数	25,035,700	-	-
総株主の議決権	-	250,321	-

【自己株式等】

該当事項はありません。

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1四半期連結会計期間（2024年1月1日から2024年3月31日まで）及び第1四半期連結累計期間（2024年1月1日から2024年3月31日まで）に係る四半期連結財務諸表について、監査法人Ks Lab.による四半期レビューを受けております。

### 3．決算期変更について

当社は、2023年6月24日開催の第30期定時株主総会における、定款一部変更の決議により、前期より決算期を3月31日から12月31日に変更いたしました。これに伴い、前第1四半期連結会計期間は、2023年4月1日から2023年6月30日まで、前第1四半期連結累計期間は、2023年4月1日から2023年6月30日までとなり、当第1四半期連結会計期間は、2024年1月1日から2024年3月31日まで、当第1四半期連結累計期間は、2024年1月1日から2024年3月31日までとなっております。

## 1【四半期連結財務諸表】

## (1)【四半期連結貸借対照表】

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2024年3月31日)
<b>資産の部</b>		
<b>流動資産</b>		
現金及び預金	1,345,086	1,212,010
売掛金及び契約資産	262,512	238,739
棚卸資産	3,735	3,335
未収入金	22,126	119,484
暗号資産	33,514	55,821
前払費用	29,231	30,974
その他	25,821	74,080
貸倒引当金	853	1,019
流動資産合計	1,721,174	1,733,427
<b>固定資産</b>		
<b>有形固定資産</b>		
建物(純額)	167,834	171,344
土地	46,294	46,294
その他(純額)	346,385	357,838
有形固定資産合計	560,514	575,478
<b>無形固定資産</b>		
のれん	447,296	440,580
その他	64,027	60,413
無形固定資産合計	511,324	500,994
<b>投資その他の資産</b>		
投資有価証券	250	237
敷金及び保証金	65,719	70,274
長期前払費用	208,175	211,835
繰延税金資産	288,684	292,051
その他	-	24
投資その他の資産合計	562,829	574,423
固定資産合計	1,634,668	1,650,896
資産合計	3,355,843	3,384,323
<b>負債の部</b>		
<b>流動負債</b>		
買掛金	3,321	3,383
短期借入金	270,000	260,959
1年内返済予定の長期借入金	15,623	16,377
未払金	173,614	117,547
未払費用	82,095	54,488
前受金	66,800	153,984
前受収益	128,333	130,666
未払法人税等	5,914	2,333
リワード引当金	20,446	25,328
賞与引当金	820	1,734
その他	29,165	34,267
流動負債合計	796,134	801,069
<b>固定負債</b>		
長期借入金	51,179	47,699
長期前受収益	260,385	232,453
繰延税金負債	5,751	5,636
退職給付に係る負債	225,223	240,726
その他	2,612	2,694
固定負債合計	545,152	529,210
負債合計	1,341,287	1,330,279

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2024年3月31日)
<b>純資産の部</b>		
<b>株主資本</b>		
資本金	4,213,860	4,264,338
資本剰余金	2,857,691	2,641,134
利益剰余金	5,121,383	5,227,711
株主資本合計	1,950,168	1,677,761
<b>その他の包括利益累計額</b>		
その他有価証券評価差額金	172	163
為替換算調整勘定	350,117	337,735
その他の包括利益累計額合計	349,945	337,571
新株予約権	29,438	28,487
非支配株主持分	384,894	685,366
純資産合計	2,014,555	2,054,043
負債純資産合計	3,355,843	3,384,323

## (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 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年3月31日)
売上高	545,611	505,099
売上原価	200,234	223,408
売上総利益	345,377	281,691
販売費及び一般管理費	356,154	411,744
営業損失( )	10,777	130,052
営業外収益		
受取利息	3,227	8,424
暗号資産評価益	-	21,697
為替差益	16,130	18,779
受取出向料	-	3,010
その他	3,122	2,108
営業外収益合計	22,480	54,020
営業外費用		
支払利息	30	3,875
暗号資産評価損	2,286	-
その他	331	202
営業外費用合計	2,648	4,077
経常利益又は経常損失( )	9,053	80,110
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利益又は 税金等調整前四半期純損失( )	9,053	86,032
法人税、住民税及び事業税	1,775	1,380
法人税等調整額	4,368	1,667
法人税等合計	6,143	3,048
四半期純利益又は四半期純損失( )	2,910	89,081
非支配株主に帰属する四半期純利益	1,676	17,246
親会社株主に帰属する四半期純利益又は 親会社株主に帰属する四半期純損失( )	1,233	106,327

【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 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年3月31日)
四半期純利益又は四半期純損失( )	2,910	89,081
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	15	8
為替換算調整勘定	30,336	16,229
その他の包括利益合計	30,321	16,220
四半期包括利益	33,231	72,860
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	22,745	93,954
非支配株主に係る四半期包括利益	10,486	21,093

【注記事項】

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

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 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年3月31日)
減価償却費	6,694千円	23,994千円
のれんの償却額	3,815	13,368

(株主資本等関係)

前第1四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)

1. 株主資本の金額の著しい変動

該当事項はありません。

当第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. 株主資本の金額の著しい変動

当社は、第7回新株予約権の一部の行使に伴う新株の発行により、資本金が50,477千円、資本準備金が50,477千円増加いたしました。また、2024年1月31日付で当社連結子会社である㈱ツリーフルの第三者割当増資を当社が引受けたことに伴う親会社持分の変動により資本剰余金が266,961千円減少いたしました。この結果等により、当第1四半期連結会計期間末において資本金が4,264,338千円、資本剰余金が2,641,134千円となっております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第1四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023年6月30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	-	69,230	69,230	-	69,230
スマートフォンアプリ事業	-	57,360	57,360	-	57,360
HTML5ゲーム事業	-	410,204	410,204	-	410,204
その他事業	6,686	2,128	8,815	-	8,815
顧客との契約から生じる収益	6,686	538,924	545,611	-	545,611
外部顧客への売上高	6,686	538,924	545,611	-	545,611
セグメント間の内部売上高 又は振替高	7,297	5,305	12,603	12,603	-
計	13,984	544,229	558,214	12,603	545,611
セグメント利益又は損失 ( )	68,881	62,145	6,735	4,041	10,777

(注)1. セグメント利益又は損失の調整額 4,041千円は、セグメント間取引消去 226千円及びのれんの償却額 3,815千円であります。

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。

当第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。



(企業結合等関係)

(連結子会社による第三者割当増資の引受)

当社は、2024年1月31日開催の当社取締役会において、連結子会社である㈱ツリーフルの第三者割当増資の引受を決議いたしました。また、同日付で払込手続及び給付手続が完了いたしました。その概要は以下の通りであります。

1. 取引の概要

(1) 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称：㈱ツリーフル

事業の内容：ツリーハウスリゾート事業

(2) 企業結合日

2024年1月31日(株式追加取得日)

(3) 企業結合の法的形式

現金及び預金、貸付金の現物出資による株式取得

(4) 結合後企業の名称

変更はありません。

(5) その他取引の概要に関する事項

第三者割当増資により、ツリーハウス及びエアロハウスの建築投資を促進させ、また、当社グループと同社の協力関係をより強化することが当社グループの企業価値向上につながると判断したため、同社の株式を15.7%追加取得し、当社の持分比率は24.4%となりました。

2. 実施した会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」に基づき、共通支配下の取引等のうち、非支配株主との取引として処理しております。

3. 子会社株式の追加取得に関する事項

被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金及び預金	200,000千円
	貸付金の現物出資	199,999
取得原価		400,000

4. 非支配株主との取引に係る当社の持分変動に関する事項

(1) 資本剰余金の主な変動要因

子会社株式の追加取得

(2) 非支配株主との取引によって減少した資本剰余金の金額

266,961千円

(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又は1株当たり四半期純損失及び算定上の基礎、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1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第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) 1株当たり四半期純利益又は 1株当たり四半期純損失( )	0円05銭	4円22銭
(算定上の基礎)		
親会社株主に帰属する四半期純利益又は 親会社株主に帰属する四半期純損失( ) (千円)	1,233	106,327
普通株主に帰属しない金額(千円)	-	-
普通株式に係る親会社株主に帰属する 四半期純利益又は 普通株式に係る親会社株主に帰属する 四半期純損失( )(千円)	1,233	106,327
普通株式の期中平均株式数(株)	25,035,700	25,204,788
(2) 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	0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 (千円)	-	-
普通株式増加数(株)	1,622,736	-
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) 1. 当第1四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するもの1株当たり四半期純損失であるため、記載しておりません。

## 2【その他】

該当事項はありません。

## 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5月9日

株式会社ガーラ  
取締役会 御中

監査法人Ks Lab.  
大阪府大阪市

指 定 社 員 公認会計士 堤 淳  
業 務 執 行 社 員

指 定 社 員 公認会計士 松岡 繁郎  
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ガーラの2024年1月1日から2024年12月31日までの連結会計年度の第1四半期連結会計期間（2024年1月1日から2024年3月31日まで）及び第1四半期連結累計期間（2024年1月1日から2024年3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、株式会社ガーラ及び連結子会社の2024年3月31日現在の財政状態及び同日をもって終了する第1四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並びに監査役及び監査役会の責任

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。

監査役及び監査役会の責任は、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、監査役及び監査役会に対して、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、監査役及び監査役会に対して、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。