

2024年11月12日

各 位

会 社 名 株式会社ガーラ
代表者名 代表取締役グループ CEO キム ヒョンス
(コード: 4777、スタンダード市場)
問合せ先 取締役 CFO 岡本 到
(TEL. 03-6822-6669)

(訂正・数値データ訂正)「2023年12月期決算短信〔日本基準〕(連結)」の一部訂正について

当社は、2023年2月16日付で開示いたしました「2023年12月期決算短信〔日本基準〕(連結)」の一部を訂正いたしましたので、お知らせいたします。

また、数値データにも訂正がありましたので訂正後の数値データも送信いたします。

1. 訂正内容と理由

訂正内容と理由につきましては、別途、本日(2024年11月12日付)「過年度有価証券報告書等の訂正報告書の提出及び過年度決算短信等の訂正に関するお知らせ」にて開示しておりますのでご参照ください。

2. 訂正の内容

訂正箇所には____を表示しております。なお、訂正後のみ全文を記載しております。

以 上

(訂正後)

2023年12月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年2月16日

上場会社名 ガーラ 上場取引所 東
 コード番号 4777 URL <http://www.gala.jp>
 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 TEL 03-6822-6669
 定時株主総会開催予定日 2024年3月23日 有価証券報告書提出予定日 2024年3月25日
 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

(百万円未満切捨て)

1. 2023年12月期の連結業績(2023年4月1日~2023年12月31日)

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年12月期	1,497	—	△296	—	△262	—	△230	—
2023年3月期	3,207	433.8	437	—	400	—	330	—

(注) 包括利益 2023年12月期 △250百万円 (—%) 2023年3月期 511百万円 (—%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2023年12月期	△9.20	—	△13.5	△8.2	△19.8
2023年3月期	13.77	12.52	37.0	19.7	13.7

(参考) 持分法投資損益 2023年12月期 ー百万円 2023年3月期 ー百万円

(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
2023年12月期	3,355	2,014	47.7	63.92
2023年3月期	3,023	2,234	60.1	72.63

(参考) 自己資本 2023年12月期 1,600百万円 2023年3月期 1,818百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2023年12月期	△130	△831	20	932
2023年3月期	546	△271	1,280	1,839

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当率 (連結)
	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	百万円	%	%
2023年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2023年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2024年12月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

3. 2024年12月期の連結業績予想(2024年1月1日~2024年12月31日)

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、ツア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させていただきます。

※ 注記事項

(1) 期中における連結範囲の重要な変更：無
新規 ー社 (社名) 、除外 ー社 (社名)

(2) 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：無
- 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

(3) 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）	2023年12月期	25,035,700株	2023年3月期	25,035,700株
② 期末自己株式数	2023年12月期	ー株	2023年3月期	ー株
③ 期中平均株式数	2023年12月期	25,035,700株	2023年3月期	24,004,594株

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

（決算期変更）

2023年12月期は、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か月決算となっております。このため、(1) 連結経営成績における2023年12月期の対前期増減率については、記載しておりません。

（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、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）

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。

- ・注記事項（1）には、期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）に関する情報を記載しています。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	4
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	5
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	5
3. 連結財務諸表及び主な注記	6
(1) 連結貸借対照表	6
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	8
連結損益計算書	8
連結包括利益計算書	9
(3) 連結株主資本等変動計算書	10
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	12
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	13
(継続企業の前提に関する注記)	13
(セグメント情報)	13
(1株当たり情報)	16
(重要な後発事象)	17

1. 経営成績等の概況

当社及び連結子会社（以下、「当社グループ」という。）は、2023年6月24日開催の第30回定時株主総会において、定款を一部変更し、当連結会計年度より決算期を3月31日から12月31日に変更いたしました。従いまして、当連結会計年度は2023年4月1日から12月31日までの9か月決算となっておりますので、（1）当期の経営成績の概況及び（3）当期のキャッシュ・フローの概況に係る対前年増減比較については記載を省略しております。

（1）当期の経営成績の概況

当連結会計年度における我が国経済は、経済社会活動の正常化が進み、景気は緩やかに回復していますが、一方で、ウクライナ情勢の長期化や物価高騰等により依然として先行きは不透明な状況が続いております。このような状況の中、当社グループは「世界No.1のグローバル・オンライン・コミュニティ・カンパニー」を目指し、オンラインゲーム事業、スマートフォンアプリ事業、HTML5ゲーム事業及びMeta Campus事業、また、新たにVFX事業を新規事業として加え事業を進めてまいりました。

当社グループの当連結会計年度における経営成績の概況は以下のとおりであります。

当連結会計年度の連結売上高は、1,497,932千円となりました。これは、主に前連結会計年度にリリースした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、539,821千円となりました。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によるものであります。

販売費及び一般管理費は、1,254,558千円となりました。主な内訳は、役員報酬234,055千円、給与手当323,323千円、広告宣伝費160,577千円、支払手数料159,251千円であります。広告宣伝費は、主に「Flyff Universe（フリフユニバース）」に係るマーケティング活動費用、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。

また、営業外損益項目、特別損益項目として主に、受取利息13,689千円、為替差益9,529千円、受取出向料7,958千円、暗号資産評価益5,655千円を営業外収益として、支払利息4,982千円を営業外費用として計上し、固定資産除却損3,372千円を特別損失として計上いたしました。

これらの結果、営業損失296,448千円、経常損失262,323千円、親会社株主に帰属する当期純損失230,422千円となりました。

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。

（イ）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ることで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、ゲームの魅力をもっと高め、スマートフォンアプリ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㈱ツリーフルが新規事業として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。㈱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。

ツリーハウスリゾートのコンセプトは、「サステナブル（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まいります。

費用面では、売上原価3,101千円、販売費及び一般管理費313,295千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136,854千円、給与手当42,069千円、支払報酬28,509千円、業務委託費26,788千円です。

これらの結果、日本セグメントにおける売上高は47,695千円（内部取引を含む）となり、セグメント損失が294,358千円となりました。

(ロ)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837,642千円となりました。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 (ラペルズユニバース)」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、2023年11月において、Wemade Play Co., Ltd. との間で同社が開発し、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版ゲームの開発契約を締結いたしました。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180,846千円となりました。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 (ウインクイズ)」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。

また、オンラインゲーム事業では、売上高が269,265千円となりました。Gala Lab Corp. の主力ゲーム「Flyff Online (フリフオンライン)」及び「Rappelz Online (ラペルズオンライン)」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. 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、複数の有名大学と契約を締結しサービス提供しており、Meta Campus事業では、売上高が121,687千円となりました。

また、当社は、2023年9月11日開催の取締役会において、韓国のROAD101 Co., Ltd. が実施する第三者割当増資の引受及び同社を子会社化することについて決議し、2023年9月14日に同社の株式を取得いたしました。これに伴い、当社グループは、VFX事業を新規事業として開始いたしました。

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536,720千円、販売費及び一般管理費928,726千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97,200千円、給与手当281,254千円、支払手数料171,533千円及び広告宣伝費160,520千円であります。広告宣伝費は、主に「Flyff Universe (フリフユニバース)」に係るマーケティング活動費用によるものであります。

これらの結果、韓国セグメントの売上高は1,485,489千円(内部取引を含む)となり、セグメント利益が20,042千円となりました。

- (※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) とも言われています。
- (※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、取引情報など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およ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) と呼ばれています。
- (※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。

事業部門別の売上高を示すと、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)		当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	
	金額 (千円)	構成比 (%)	金額 (千円)	構成比 (%)
オンラインゲーム事業	359,466	11.2	269,265	18.0
スマートフォンアプリ事業	255,330	8.0	180,846	12.1
HTML5ゲーム事業	2,443,327	76.2	837,642	55.9
Meta Campus事業	50,356	1.6	121,687	8.1
VFX事業	—	—	37,453	2.5
その他事業	99,299	3.0	51,035	3.4
合計	3,207,780	100.0	1,497,932	100.0

(注) 事業部門別売上高内訳におきましては、記載金額の千円未満を切り捨てて表示しております。

(2) 当期の財政状態の概況

(イ) 資産

流動資産は、前連結会計年度末に比べて21.1%減少し、1,721,174千円となりました。これは主に前払費用が24,146千円、未収入金が19,454千円増加したことに対して、現金及び預金が494,070千円減少したことによります。現金及び預金の減少は、主にROAD101 Co., Ltd. を連結の範囲に含めたことに係る連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出223,133千円及び有形固定資産の取得による支出188,275千円によるものであります。

固定資産は、前連結会計年度末に比べて94.2%増加し、1,634,668千円となりました。これは主に機械装置及び運搬具が84,448千円、工具、器具及び備品が36,555千円、建設仮勘定が171,226千円、のれんが354,449千円、敷金及び保証金が55,239千円増加したことによります。機械装置、工具、器具及び備品、のれん、敷金及び保証金の増加は、主にROAD101 Co., Ltd. を連結の範囲に含めたことによるものであります。建設仮勘定の増加は、(株)ツリーフルが建設中のツリーハウス・エアロハウスに係る建設仮勘定の計上によるものであります。

この結果、総資産は前連結会計年度末に比べて11.0%増加し、3,355,843千円となりました。

(ロ) 負債

流動負債は、前連結会計年度末に比べて155.5%増加し、796,134千円となりました。これは主に短期借入金270,000千円、未払費用65,497千円、前受金が36,984千円、前受収益が59,666千円増加したことによります。短期借入金、未払費用、前受金の増加は、主にROAD101 Co., Ltd. を連結の範囲に含めたことにより増加したものであります。前受収益は、NFTゲーム/ブロックチェーンゲームに係る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の締結による増加であります。

固定負債は、前連結会計年度末に比べて14.3%増加し、545,152千円となりました。これは主に長期借入金19,979千円、退職給付に係る負債が42,360千円増加したことによります。長期借入金の増加は、主にROAD101 Co., Ltd. を連結の範囲に含めたことによるものであります。退職給付に係る負債の増加は、主にGala Lab Corp. において、退職給付債務が増加したことによるものであります。

この結果、負債合計は前連結会計年度末に比べて70.1%増加し、1,341,287千円となりました。

(ハ) 純資産

純資産は、前連結会計年度末に比べて9.9%減少し、2,014,555千円となりました。これは主に利益剰余金が230,422千円減少したことによります。利益剰余金は、親会社株主に帰属する当期純損失の計上によるものであります。

(3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）の残高は、932,628千円となりました。

(イ) 営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動によるキャッシュ・フローは、130,852千円の資金使用となりました。主な内訳は、減価償却費39,224千円、前受収益の増加49,025千円、退職給付に係る負債の増加29,661千円の収入要因に対して、税金等調整前当期純損失265,379千円、未払金の減少30,578千円、前払費用の増加22,250千円、長期前受収益の減少20,770千円の支出要因によるものであります。

(ロ) 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動によるキャッシュ・フローは、831,409千円の資金使用となりました。主な内訳は、定期預金の預入による支出411,448千円、有形固定資産の取得による支出188,275千円、連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出223,133千円の支出要因によるものであります。

(ハ) 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動によるキャッシュ・フローは、20,761千円の資金獲得となりました。内訳は、短期借入金の増加28,000千円、非支配株主からの払込みによる収入4,954千円の収入要因に対して、長期借入金の返済による支出12,193千円の支出要因によるものであります。

2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは日本基準により連結財務諸表を作成しております。なお、国際会計基準（IFRS）の適用につきましては、国内外の諸情勢を踏まえ、対応を検討していく方針であります。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当連結会計年度 (2023年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,839,156	1,345,086
売掛金	259,666	262,512
棚卸資産	1,277	3,735
未収入金	2,672	22,126
前払費用	5,084	29,231
暗号資産	26,037	33,514
その他	48,105	25,821
貸倒引当金	△294	△853
流動資産合計	2,181,705	1,721,174
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	188,462	217,906
減価償却累計額	△15,578	△50,072
建物及び構築物 (純額)	172,883	167,834
機械装置及び運搬具	11,025	236,357
減価償却累計額	△4,776	△145,659
機械装置及び運搬具 (純額)	6,249	90,698
工具、器具及び備品	36,409	190,230
減価償却累計額	△24,475	△141,740
工具、器具及び備品 (純額)	11,934	48,489
土地	46,294	46,294
建設仮勘定	35,971	207,197
有形固定資産合計	273,334	560,514
無形固定資産		
のれん	92,846	447,296
その他	16,420	64,027
無形固定資産合計	109,267	511,324
投資その他の資産		
投資有価証券	229	250
敷金及び保証金	10,480	65,719
長期前払費用	175,666	208,175
繰延税金資産	272,693	288,684
投資その他の資産合計	459,069	562,829
固定資産合計	841,671	1,634,668
資産合計	3,023,377	3,355,843

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当連結会計年度 (2023年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	18	3,321
短期借入金	—	270,000
1年内返済予定の長期借入金	9,600	15,623
未払金	159,582	173,614
未払費用	16,597	82,095
前受金	29,815	66,800
前受収益	68,666	128,333
未払法人税等	6,624	5,914
リワード引当金	13,251	20,446
賞与引当金	2,543	820
その他	4,900	29,165
流動負債合計	311,600	796,134
固定負債		
長期借入金	31,200	51,179
長期前受収益	262,873	260,385
繰延税金負債	69	5,751
退職給付に係る負債	182,862	225,223
その他	—	2,612
固定負債合計	477,005	545,152
負債合計	788,605	1,341,287
純資産の部		
株主資本		
資本金	4,213,860	4,213,860
資本剰余金	2,859,465	2,857,838
利益剰余金	<u>△4,905,729</u>	<u>△5,136,152</u>
株主資本合計	<u>2,167,596</u>	<u>1,935,546</u>
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	158	172
為替換算調整勘定	<u>△349,510</u>	<u>△335,496</u>
その他の包括利益累計額合計	<u>△349,351</u>	<u>△335,323</u>
新株予約権	29,438	29,438
非支配株主持分	387,088	384,894
純資産合計	2,234,771	2,014,555
負債純資産合計	3,023,377	3,355,843

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
売上高	3,207,780	1,497,932
売上原価	1,077,263	539,821
売上総利益	2,130,517	958,110
販売費及び一般管理費	1,692,598	1,254,558
営業利益又は営業損失(△)	437,919	△296,448
営業外収益		
受取利息	4,774	13,689
暗号資産評価益	—	5,655
為替差益	8,991	9,529
受取出向料	7,458	7,958
その他	8,246	2,273
営業外収益合計	29,470	39,107
営業外費用		
支払利息	139	4,982
暗号資産売却損	6,916	—
暗号資産評価損	58,141	—
その他	1,404	—
営業外費用合計	66,602	4,982
経常利益又は経常損失(△)	400,787	△262,323
特別利益		
固定資産売却益	—	536
新株予約権戻入益	2,270	—
特別利益合計	2,270	536
特別損失		
固定資産除却損	4,196	3,372
減損損失	138,666	219
特別損失合計	142,862	3,591
税金等調整前当期純利益又は 税金等調整前当期純損失(△)	260,195	△265,379
法人税、住民税及び事業税	9,845	4,154
法人税等調整額	△275,340	1,506
法人税等合計	△265,495	5,661
当期純利益又は当期純損失(△)	525,690	△271,040
非支配株主に帰属する当期純利益又は 非支配株主に帰属する当期純損失(△)	195,046	△40,618
親会社株主に帰属する当期純利益又は 親会社株主に帰属する当期純損失(△)	330,643	△230,422

(連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
当期純利益又は当期純損失 (△)	525,690	△271,040
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△34	14
為替換算調整勘定	△14,283	20,398
その他の包括利益合計	△14,318	20,412
包括利益	511,371	△250,628
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	481,880	△216,394
非支配株主に係る包括利益	29,491	△34,233

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)

(単位:千円)

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	3,531,085	2,176,690	<u>△5,236,372</u>	<u>471,403</u>
当期変動額				
新株の発行	90,012	90,012		180,025
新株の発行(新株予約権の行使)	592,761	592,761		1,185,523
親会社株主に帰属する当期純利益			<u>330,643</u>	<u>330,643</u>
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)				—
当期変動額合計	682,774	682,774	<u>330,643</u>	<u>1,696,192</u>
当期末残高	4,213,860	2,859,465	<u>△4,905,729</u>	<u>2,167,596</u>

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計			
当期首残高	192	<u>△500,782</u>	<u>△500,589</u>	110,027	357,597	438,439
当期変動額						
新株の発行			—			180,025
新株の発行(新株予約権の行使)			—			1,185,523
親会社株主に帰属する当期純利益			—			<u>330,643</u>
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	<u>△34</u>	<u>151,271</u>	<u>151,237</u>	<u>△80,589</u>	29,491	<u>100,138</u>
当期変動額合計	<u>△34</u>	<u>151,271</u>	<u>151,237</u>	<u>△80,589</u>	29,491	1,796,331
当期末残高	158	<u>△349,510</u>	<u>△349,351</u>	29,438	387,088	2,234,771

当連結会計年度（自 2023年4月1日 至 2023年12月31日）

（単位：千円）

	株主資本			
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	株主資本合計
当期首残高	4,213,860	2,859,465	<u>△4,905,729</u>	2,167,596
当期変動額				
親会社株主に帰属する当期純損失（△）			△230,422	△230,422
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動		<u>△1,626</u>		<u>△1,626</u>
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）				—
当期変動額合計	—	<u>△1,626</u>	△230,422	<u>△232,049</u>
当期末残高	4,213,860	2,857,838	<u>△5,136,152</u>	1,935,546

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計			
当期首残高	158	<u>△349,510</u>	<u>△349,351</u>	29,438	387,088	2,234,771
当期変動額						
親会社株主に帰属する当期純損失（△）			—			△230,422
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動			—			<u>△1,626</u>
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	14	<u>14,013</u>	<u>14,028</u>	—	△2,194	<u>11,833</u>
当期変動額合計	14	<u>14,013</u>	<u>14,028</u>	—	△2,194	△220,215
当期末残高	172	<u>△335,496</u>	<u>△335,323</u>	29,438	384,894	2,014,555

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益又は 税金等調整前当期純損失 (△)	260,195	△265,379
減価償却費	93,295	39,224
減損損失	138,666	219
のれん償却額	15,262	20,743
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△111	32
リワード引当金の増減額 (△は減少)	13,380	6,237
賞与引当金の増減額 (△は減少)	729	△1,723
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	50	29,661
受取利息及び受取配当金	△4,787	△13,689
支払利息	139	4,982
暗号資産売却損益 (△は益)	6,916	—
暗号資産評価損益 (△は益)	58,141	△5,655
有形固定資産売却損益 (△は益)	—	△536
有形固定資産除却損	4,196	3,372
新株予約権戻入益	△2,270	—
売上債権の増減額 (△は増加)	△196,862	14,956
棚卸資産の増減額 (△は増加)	676	△2,458
前払費用の増減額 (△は増加)	△1,504	△22,250
長期前払費用の増減額 (△は増加)	1,442	△8,175
仕入債務の増減額 (△は減少)	△553	△6,878
未払金の増減額 (△は減少)	32,676	△30,578
前受金の増減額 (△は減少)	△16,268	△6,191
前受収益の増減額 (△は減少)	69,333	49,025
長期前受収益の増減額 (△は減少)	68,529	△20,770
その他	7,207	86,775
小計	548,482	△129,054
利息及び配当金の受取額	4,787	11,099
利息の支払額	△141	△3,965
法人税等の還付額	76	616
法人税等の支払額	△7,053	△9,549
営業活動によるキャッシュ・フロー	546,151	△130,852
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	—	△411,448
有形固定資産の取得による支出	△51,492	△188,275
有形固定資産の売却による収入	—	2,368
無形固定資産の取得による支出	△219,638	△6,594
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による 支出	—	△223,133
差入保証金の差入による支出	△5	△4,360
差入保証金の回収による収入	—	32
投資活動によるキャッシュ・フロー	△271,136	△831,409
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の増減額 (△は減少)	—	28,000
長期借入金の返済による支出	△7,200	△12,193
株式の発行による収入	180,025	—
新株予約権の発行による収入	5,231	—
新株予約権の行使による株式の発行による収入	1,101,973	—
非支配株主からの払込みによる収入	—	4,954
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,280,029	20,761
現金及び現金同等物に係る換算差額	△4,822	34,973
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	1,550,222	△906,528
現金及び現金同等物の期首残高	288,934	1,839,156
現金及び現金同等物の期末残高	1,839,156	932,628

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報)

1. 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち、分離された財務情報が入手可能であり、最高経営責任者（代表取締役）が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループはインターネット関連事業を主たる事業内容としており、国内、韓国の各地域を現地法人が、それぞれ担当しております。現地法人はそれぞれ独立した経営単位であり、取り扱うサービスについて各地域の包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。

従って、当社グループは、サービス体制を基礎とした地域別のセグメントから構成されており、「日本」及び「韓国」の2つを報告セグメントとしております。各報告セグメントの主な事業は以下のとおりであります。

日本：スマートフォンアプリのパブリッシング及びライセンス事業、クラウド関連事業及びツリーハウスリゾート事業

韓国：オンラインゲームのパブリッシング、開発及びライセンス事業、スマートフォンアプリのパブリッシング、運営、開発及びライセンス事業、HTML5ゲームのパブリッシング及び開発事業、Meta Campusの開発事業並びにVFX事業

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、連結財務諸表を作成するために採用される会計方針に準拠した方法であります。

報告セグメントの損益は、営業損益ベースの数値であります。

セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報並びに収益の分解情報

前連結会計年度（自 2022年4月1日 至 2023年3月31日）

（単位：千円）

	日本	韓国	合計	調整額 (注1)	連結財務諸表計 上額 (注2)
売上高					
オンラインゲーム事業	—	359,466	359,466	—	359,466
スマートフォンアプリ事業	1,635	253,694	255,330	—	255,330
HTML5ゲーム事業	—	2,443,327	2,443,327	—	2,443,327
Meta Campus事業	—	50,356	50,356	—	50,356
その他事業	31,771	67,527	99,299	—	99,299
顧客との契約から生じる収益	33,407	3,174,373	3,207,780	—	3,207,780
外部顧客への売上高	33,407	3,174,373	3,207,780	—	3,207,780
セグメント間の内部売上高 又は振替高	44,284	30,486	74,771	△74,771	—
計	77,692	3,204,859	3,282,551	△74,771	3,207,780
セグメント利益又は損失 (△)	△229,113	681,187	452,073	△14,154	437,919
セグメント資産	1,883,441	1,374,528	3,257,969	△234,592	3,023,377
その他の項目					
減価償却費	15,187	78,108	93,295	—	93,295
のれんの償却額	—	—	—	15,262	15,262
有形固定資産及び無形固定 資産の増加額	49,014	222,116	271,131	—	271,131

(注) 1. 調整額の内容は以下のとおりであります。

(1) セグメント利益又は損失 (△) の調整額△14,154千円は、セグメント間取引消去1,108千円及びのれんの償却額△15,262千円であります。

(2) セグメント資産の調整額△234,592千円は、セグメント間債権債務消去△327,439千円及びのれん92,846千円あります。

2. セグメント利益又は損失 (△) は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

当連結会計年度（自 2023年4月1日 至 2023年12月31日）

（単位：千円）

	日本	韓国	合計	調整額 (注1)	連結財務諸表計 上額 (注2)
売上高					
オンラインゲーム事業	—	269,265	269,265	—	269,265
スマートフォンアプリ事業	—	180,846	180,846	—	180,846
HTML5ゲーム事業	—	837,642	837,642	—	837,642
Meta Campus事業	—	121,687	121,687	—	121,687
VFX事業	—	37,453	37,453	—	37,453
その他事業	28,965	22,070	51,035	—	51,035
顧客との契約から生じる収 益	28,965	1,468,966	1,497,932	—	1,497,932
外部顧客への売上高	28,965	1,468,966	1,497,932	—	1,497,932
セグメント間の内部売上高 又は振替高	18,729	16,522	35,252	△35,252	—
計	47,695	1,485,489	1,533,184	△35,252	1,497,932
セグメント利益又は損失 (△)	△294,358	20,042	△274,315	△22,132	△296,448
セグメント資産	1,250,732	2,004,439	3,255,171	100,671	3,355,843
その他の項目					
減価償却費	12,418	26,806	39,224	—	39,224
のれんの償却額	—	—	—	20,743	20,743
有形固定資産及び無形固定 資産の増加額	186,666	8,203	194,869	—	194,869

(注) 1. 調整額の内容は以下のとおりであります。

(1) セグメント利益又は損失 (△) の調整額△22,132千円は、セグメント間取引消去△1,389千円及びのれんの償却額△20,743千円であります。

(2) セグメント資産の調整額100,671千円は、セグメント間債権債務消去△346,624千円及びのれん447,296千円であります。

2. セグメント利益又は損失 (△) は、連結財務諸表の営業損失と調整を行っております。

(1株当たり情報)

項目	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
1株当たり純資産額	72円63銭	63円92銭
1株当たり当期純利益又は 1株当たり当期純損失(△)	13円77銭	△9円20銭
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	12円52銭	潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式は存在するものの1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。

(注) 1. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度末 (2023年3月31日)	当連結会計年度末 (2023年12月31日)
純資産額の部の合計額(千円)	2,234,771	2,014,555
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	416,527	414,332
(うち新株予約権(千円))	(29,438)	(29,438)
(うち非支配株主持分(千円))	(387,088)	(384,894)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	1,818,244	1,600,223
1株当たり純資産額の算定に用いられた普通株式の 数(株)	25,035,700	25,035,700

2. 1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 2022年4月1日 至 2023年3月31日)	当連結会計年度 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
(1) 1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純 損失(△)		
親会社株主に帰属する当期純利益又は 親会社株主に帰属する当期純損失(△)(千 円)	330,643	△230,422
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 当期純利益又は 普通株式に係る親会社株主に帰属する 当期純損失(△)(千円)	330,643	△230,422
普通株式の期中平均株式数(株)	24,004,594	25,035,700
(2) 潜在株式調整後1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額 (千円)	—	—
普通株式増加数(株)	2,395,725	—
(うち新株予約権(株))	(2,395,725)	(—)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当 たり当期純利益の算定に含めなかった潜在株式の概 要	—	—

(重要な後発事象)

(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

266,992千円