

# 2026年12月期 第1四半期決算短信(日本基準)(連結)

2026年5月15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  
問合せ先責任者 (役職名) 取締役CFO  
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

(氏名) キム ヒョンス  
(氏名) 小笠原 一郎

(百万円未満切捨て)

## 1. 2026年12月期第1四半期の連結業績(2026年1月1日～2026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	%
2026年12月期第1四半期	535	13.2	23		24		13	
2025年12月期第1四半期	473	6.3	130		132		88	

(注) 包括利益 2026年12月期第1四半期 59百万円 ( %) 2025年12月期第1四半期 180百万円 ( %)

	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
2026年12月期第1四半期	0.47	
2025年12月期第1四半期	3.14	

### (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
2026年12月期第1四半期	3,485	960	11.6	14.44
2025年12月期	3,639	1,019	12.2	15.89

(参考) 自己資本 2026年12月期第1四半期 404百万円 2025年12月期 445百万円

## 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
2025年12月期		0.00		0.00	0.00
2026年12月期					
2026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. 2026年12月期の連結業績予想(2026年1月1日～2026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  
会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無  
以外の会計方針の変更 : 無  
会計上の見積りの変更 : 無  
修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数 (普通株式)

期末発行済株式数 (自己株式を含む)	2026年12月期1Q	28,024,900 株	2025年12月期	28,024,900 株
期末自己株式数	2026年12月期1Q	株	2025年12月期	株
期中平均株式数 (四半期累計)	2026年12月期1Q	28,024,900 株	2025年12月期1Q	28,024,900 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。

## ○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 .....	7
四半期連結包括利益計算書 .....	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 .....	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535,595千円となり、前年同四半期比13.2%の増収となりました。これは、韓国セグメントにおいてVFX事業の売上高が減少したものの、Gala Lab Corp.のゲーム関連事業やGala Mix Inc.のスマートフォンアプリ事業の売上が大きく伸長し、これを補って余りある成長を遂げたことによります。

売上原価は163,922千円となり、前年同四半期比18.4%の減少となりました。これは、主にVFX事業に係る稼働減に伴う原価の減少や、効率的な運用により費用の最適化が進んだことによります。

販売費及び一般管理費は395,467千円となり、前年同四半期比1.8%の減少となりました。これは、前年同期に計上された一時的な費用が一巡したことや、マーケティング活動の効率化等により広告宣伝費等が抑制されたことによります。

これらの結果、営業損失23,794千円（前年同四半期営業損失130,362千円）、経常利益24,680千円（前年同四半期経常損失132,647千円）、親会社株主に帰属する四半期純損失13,112千円（前年同四半期親会社株主に帰属する四半期純損失88,051千円）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、親会社の上場管理業務を行うほか、連結子会社を通じてツリーハウスリゾート事業を営んでおります。

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では、「サステイナブル（持続可能な）リゾート」のコンセプトのもと、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。さらに、海外展開の第一歩として、カンボジアのTREEFUL (CAMBODIA) Co., Ltd.を通じて、森と人間社会の共存を目指す持続可能なリゾート開発を進めております。

費用面では、前期までに取得した物件については減損損失により先行して費用計上したことから減価償却費等が減少したことや、全社的な経費の見直しにより販売費及び一般管理費が減少いたしました。

これらの結果、日本セグメントにおける売上高は45,881千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で6,841千円（17.5%）の増加となり、セグメント損失が82,642千円（前年同四半期は97,027千円のセグメント損失）となり損失幅が縮小いたしました。

#### ② 韓国

韓国セグメントでは、オンラインゲーム事業、HTML5ゲーム事業、スマートフォンアプリ事業、Meta Campus事業、VFX事業を営んでおります。各主要事業において以下の推移となりました。

オンラインゲーム事業におきましては、既存タイトルであるPC向けオンラインゲームのアップデートやイベントを実施し、堅調に推移いたしました。当第1四半期連結累計期間の同事業売上高は149,433千円となり、前年同四半期の120,262千円に対し29,171千円（24.2%）の増収となりました。

HTML5ゲーム事業におきましては、主力タイトルである「Flyff Universe（フリフユニバース）」のサービス提供エリア拡大および中国地域におけるリリース準備を継続しております。また、BPMG Co., Ltd.及びWemade Connect Co., Ltd.との戦略的提携を通じ、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ゲーム版の開発を進めております。加えて、Wemade Play Co., Ltd.の「AniPang」IPを活用したHTML5版ゲームのフレームワーク開発も予定通り進展しております。当第1四半期連結累計期間の同事業売上高は254,410千円となり、前年同四半期の164,138千円に対し90,272千円（55.0%）の大幅な増収となりました。

スマートフォンアプリ事業におきましては、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をNFTゲーム/ブロックチェーンゲーム（※1）化した「Rappelz Universe（ラペルズユニバース）」の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。現在、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を慎重に進めております。また、連結子会社Gala Mix Inc.が提供する歩数計アプリ「winwalk（ウィンウォーク）」や、Gala Lab Corp.の「Flyff Legacy（フリフレガシー）」がグローバルに好調な推移を見せました。当第1四半期連結累計期間の売上高は99,208千円となり、前年同四半期の81,226千円に対し17,982千円（22.1%）の増収となりました。

Meta Campus事業におきましては、メタバース（※5）キャンパスプラットフォーム「UVERSE（ユーバース）」の大学等教育機関への提供を継続しております。当第1四半期連結累計期間の売上高は4,345千円となり、前年同四半期の2,460千円に対し1,885千円（76.6%）の増収となりました。

一方で、連結子会社ROAD101 Co., Ltd.が行っているVFX事業におきましては、昨今の生成AI動画技術の急速な台頭に伴う映像制作市場の構造的な変化を受け、従来のVFX手法による受注が著しく困難な状況となりました。

この結果、当第1四半期連結累計期間の売上高の計上はありませんでした（前年同四半期は70,963千円の売上高）。現在、同社は従業員も不在であり、事業継続が極めて困難な状況に直面していることから、事業活動は実質的に停滞しております。

費用面では、VFX事業の受注消失に伴う売上原価の減少に加え、ゲーム・アプリ事業におけるマーケティング費用の効率的な運用により販売費及び一般管理費が抑制されました。

これらの結果、韓国セグメントの売上高は513,864千円（内部取引を含む）と前年同四半期比で58,079千円（12.7%）の増収となり、セグメント利益が57,591千円（前年同四半期は33,451千円のセグメント損失）となり、各事業の収益改善により大幅な黒字転換を果たしました。

- （※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）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総資産は、前連結会計年度末に比べて154,396千円減少し、3,485,047千円となりました。

主な増減は、資産では、現金及び預金が18,695千円増加した一方で、売掛金が52,712千円、未収入金が47,950千円、暗号資産が10,175千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であります。

負債は、前連結会計年度末に比べて95,229千円減少し、2,524,408千円となりました。主な増減は、短期借入金が15,509千円、前受金が14,944千円増加した一方で、買掛金が89,664千円、未払金が45,367千円減少したこと等によります。

純資産は、前連結会計年度末に比べて59,166千円減少し、960,639千円となりました。

純資産の主な増減は、減資及び欠損填補等の資本取引により資本金および資本準備金が減少、利益剰余金が増加(振替)したほか、親会社株主に帰属する四半期純損失の計上(13,112千円)、為替換算調整勘定の減少(27,531千円)、非支配株主持分の減少(18,523千円)等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、2024年12月期、2025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が発生していること、連結子会社ROAD101 Co., Ltd.のVFX事業において市場環境の激変により受注が停滞し損失を計上していること、及び㈱ツリーフルにおいて宿泊施設の拡大に向けた先行費用やカンボジア子会社における減損損失が発生したことによるものであります。また、2024年12月期においては、決算訂正関連費用やのれんの減損損失を計上したことも影響しております。

当社グループは、当該状況を解消すべく、以下の対応策を実施してまいります。

ROAD101 Co., Ltd.については、事業環境の激変を鑑み、事業の抜本的な再編や存続を含めた検討を進めております。また、ツリーハウスリゾート事業を運営する㈱ツリーフルについては、経営資源を主力事業であるスマートフォンアプリ事業およびオンラインゲーム事業へ集中させるため、同社の実施する増資に伴う新株引受権を行使しないことを2026年4月30日に決議いたしました。これにより同社は当社の連結範囲から除外される見込み(適時開示:2026年4月30日「連結子会社の異動(持分比率の低下による連結範囲からの除外)に関するお知らせ」)であり、不採算事業の切り離しによるグループ経営の効率化を図っております。

なお、当第1四半期連結会計期間末における現金及び預金は762,876千円を確保しており、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 (2025年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2026年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	744,181	762,876
売掛金	331,594	278,882
棚卸資産	4,379	4,581
未収入金	76,476	28,526
前払費用	8,516	5,457
暗号資産	35,059	24,884
その他	44,214	44,157
貸倒引当金	△1,152	△1,129
流動資産合計	1,243,270	1,148,235
固定資産		
有形固定資産		
建物(純額)	876,490	863,491
土地	727,686	727,686
その他(純額)	11,486	10,396
有形固定資産合計	1,615,663	1,601,575
無形固定資産		
その他	591	181
無形固定資産合計	591	181
投資その他の資産		
投資有価証券	218,000	210,000
敷金及び保証金	9,160	8,212
長期前払費用	185,899	182,872
繰延税金資産	366,708	333,808
その他	149	161
投資その他の資産合計	779,918	735,055
固定資産合計	2,396,173	2,336,811
資産合計	3,639,444	3,485,047
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	93,250	3,585
短期借入金	1,358,150	1,373,660
1年内返済予定の長期借入金	29,669	29,388
未払金	193,010	147,642
未払費用	34,691	31,222
前受金	114,049	128,994
前受収益	3,816	3,708
未払法人税等	9,911	4,120
リワード引当金	47,195	49,629
賞与引当金	168	352
その他	129,503	143,773
流動負債合計	2,013,416	1,916,076
固定負債		
長期借入金	69,969	62,675
長期前受収益	258,083	272,248
退職給付に係る負債	259,420	255,347
その他	18,748	18,060
固定負債合計	606,221	608,331
負債合計	2,619,638	2,524,408

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2025年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2026年3月31日)
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	4,491,482	100,000
資本剰余金	2,868,426	—
利益剰余金	△6,576,430	670,366
株主資本合計	783,478	770,366
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△338,170	△365,702
その他の包括利益累計額合計	△338,170	△365,702
新株予約権	8	8
非支配株主持分	574,489	555,966
純資産合計	1,019,806	960,639
負債純資産合計	3,639,444	3,485,047

(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)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2025年1月1日 至 2025年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年1月1日 至 2026年3月31日)
売上高	473,219	535,595
売上原価	200,776	163,922
売上総利益	272,443	371,672
販売費及び一般管理費	402,805	395,467
営業損失(△)	△130,362	△23,794
営業外収益		
受取利息	5,596	3,430
為替差益	21,884	47,941
受取出向料	3,010	3,010
その他	1,637	15,498
営業外収益合計	32,128	69,880
営業外費用		
支払利息	9,044	12,347
支払手数料	4,440	—
暗号資産評価損	20,855	9,058
その他	74	0
営業外費用合計	34,414	21,405
経常利益又は経常損失(△)	△132,647	24,680
特別損失		
減損損失	—	19,685
特別損失合計	—	19,685
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(△)	△132,647	4,994
法人税、住民税及び事業税	4,281	3,062
法人税等調整額	△7,001	20,961
法人税等合計	△2,719	24,024
四半期純損失(△)	△129,928	△19,029
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△41,876	△5,917
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△88,051	△13,112

## (四半期連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2025年1月1日 至 2025年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2026年1月1日 至 2026年3月31日)
四半期純損失(△)	△129,928	△19,029
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	34	—
為替換算調整勘定	△50,934	△40,137
その他の包括利益合計	△50,900	△40,137
四半期包括利益	△180,829	△59,166
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△121,827	△40,643
非支配株主に係る四半期包括利益	△59,001	△18,523

## (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(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 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。

## II 当第1四半期連結累計期間(自2026年1月1日至2026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	—	149,433	149,433	—	149,433
スマートフォンアプリ事業	—	99,208	99,208	—	99,208
HTML5ゲーム事業	—	254,410	254,410	—	254,410
Meta Campus事業	—	4,345	4,345	—	4,345
VFX事業	—	—	—	—	—
その他事業	22,629	5,567	28,197	—	28,197
顧客との契約から生じる収益	22,629	512,965	535,595	—	535,595
外部顧客への売上高	22,629	512,965	535,595	—	535,595
セグメント間の内部売上高 又は振替高	23,251	898	24,150	△24,150	—
計	45,881	513,864	559,746	△24,150	535,595
セグメント利益又は損失 (△)	△82,642	57,591	△25,051	1,256	△23,794

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額1,256千円は、セグメント間取引消去1,256千円であります。

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。

## (株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当社は、2026年2月6日開催の取締役会の決議に基づき、同年3月31日付で減資の効力が発生し、当第1四半期連結累計期間において、資本金が4,391,482千円減少および資本準備金2,631,051千円減少し、その他資本剰余金が7,022,533千円増加しております。また、その他資本剰余金の全額を繰越利益剰余金に振り替えることで、欠損填補に充当しております。

この結果、当第1四半期連結会計期間末において資本金が100,000千円となっております。

## (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(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1四半期連結累計期間 (自2025年1月1日 至2025年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自2026年1月1日 至2026年3月31日)
減価償却費	37,627千円	12,921千円