

2024年12月期 第1四半期決算短信(日本基準)(連結)

2024年5月10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

四半期報告書提出予定日 2024年5月10日

配当支払開始予定日

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2024年12月期第1四半期の連結業績(2024年1月1日～2024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	%
2024年12月期第1四半期	505		130		80		106	
2023年12月期第1四半期	545	22.2	10		9	89.8	1	98.8

(注) 包括利益 2024年12月期第1四半期 72百万円 (%) 2023年12月期第1四半期 33百万円 (56.0%)

	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
2024年12月期第1四半期	4.22	
2023年12月期第1四半期	0.05	0.05

(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
2024年12月期第1四半期	3,384	2,054	39.6	52.39
2023年12月期	3,355	2,014	47.7	63.92

(参考) 自己資本 2024年12月期第1四半期 1,340百万円 2023年12月期 1,600百万円

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
2023年12月期		0.00		0.00	0.00
2024年12月期					
2024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. 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. 当四半期決算に関する定性的情報(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) : 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)	2024年12月期1Q	25,579,200 株	2023年12月期	25,035,700 株
期末自己株式数	2024年12月期1Q	株	2023年12月期	株
期中平均株式数(四半期累計)	2024年12月期1Q	25,204,788 株	2023年12月期1Q	25,035,700 株

四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

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)

前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、前連結会計年度は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。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。

(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。

(四半期決算補足説明資料の入手方法について)

四半期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. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	4
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	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
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報)	9

1. 当四半期決算に関する定性的情報

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、（1）経営成績に関する説明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）経営成績に関する説明

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。

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。

2024年1月において、当社は、㈱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か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㈱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。

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)」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、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.、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) 財政状態に関する説明

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) 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。

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 (2023年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2024年3月31日)
資産の部		
流動資産		
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
固定資産		
有形固定資産		
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
無形固定資産		
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
投資その他の資産		
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
負債の部		
流動負債		
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
固定負債		
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)
純資産の部		
株主資本		
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
その他の包括利益累計額		
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

(3) 四半期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。

(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、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)

I 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。

II 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。