



# 決算説明資料

2020年3月期  
ギークス株式会社  
東証一部：7060

# 新型コロナウイルス感染症への対応

新型コロナウイルス感染症（COVID-19）によりお亡くなりになられた方々に謹んでお悔やみ申し上げますとともに、罹患された方々には心よりお見舞い申し上げます。

当社グループでは、社員と社員の家族、そしてお客様をはじめとする全てのステークホルダーの感染拡大防止を最優先に取り組んでおります。また、社会やお客様からの要請にできる限りお応えするとともに、安心・安全なサービス提供を継続すべく事業活動を行っております。

現在、大半のITフリーランスの方がリモートワークに切り替え、開発は継続されています。当社が行う各種セミナー・登録のご面談・フォローもすべてオンラインで実施しております。

## 当社グループの従業員への対応

- ✓ 毎日の検温・手洗い・うがい・マスクの着用・手指のこまめな消毒等を徹底する等、政府の指針に沿った感染対策の強化と、従業員の健康維持をサポートするための明確なアドバイスと情報共有を行っております。
- ✓ 全従業員に対して、在宅勤務を推奨しています。
- ✓ 止むを得ず出勤する際には、フレックス制度を活用した時差出勤、並びに可能な限り公共交通機関を使用しない通勤方法を推奨しております。
- ✓ お客様やITフリーランスの皆様との打ち合わせ・採用面接・社内会議などは、電話・オンライン会議などで実施しております。
- ✓ 海外（フィリピン・セブ）子会社の従業員においては、政府からロックダウンによる行動規制が発令されていることから、完全在宅勤務を実施しております。

The background of the slide features large, white, stylized letters that appear to spell out 'KIPERS'. The letters are partially cut off by the edges of the frame. The 'K' is on the far left, followed by 'I', 'P', 'E', 'R', 'S'. The letters are bold and have a modern, sans-serif feel. The background is a solid blue color.

# 決算概要

# 業績サマリー

2020年3月期

	[ 今期実績 ]	[ 前年対比 ]	[ 計画対比 ]
売上高	<b>3,544</b> 百万円	+ <b>16.2</b> % ( + <b>493</b> 百万円 )	▲ <b>5</b> 百万円
営業利益	<b>684</b> 百万円 (19.3%)	+ <b>23.7</b> % ( + <b>131</b> 百万円 )	+ <b>34</b> 百万円
経常利益	<b>675</b> 百万円 (19.1%)	+ <b>26.9</b> % ( + <b>143</b> 百万円 )	+ <b>30</b> 百万円
純利益	<b>390</b> 百万円 (11.0%)	- <b>5.1</b> % ( ▲ <b>20</b> 百万円 )	▲ <b>12</b> 百万円

## トピックス

- 通期において、グループの売上高・営業利益ともに過去最高を更新
- 2020年4月、東証マザーズから東京証券取引所第一部に市場変更
- SDGsの達成に向けて、サステイナブルポリシーの策定

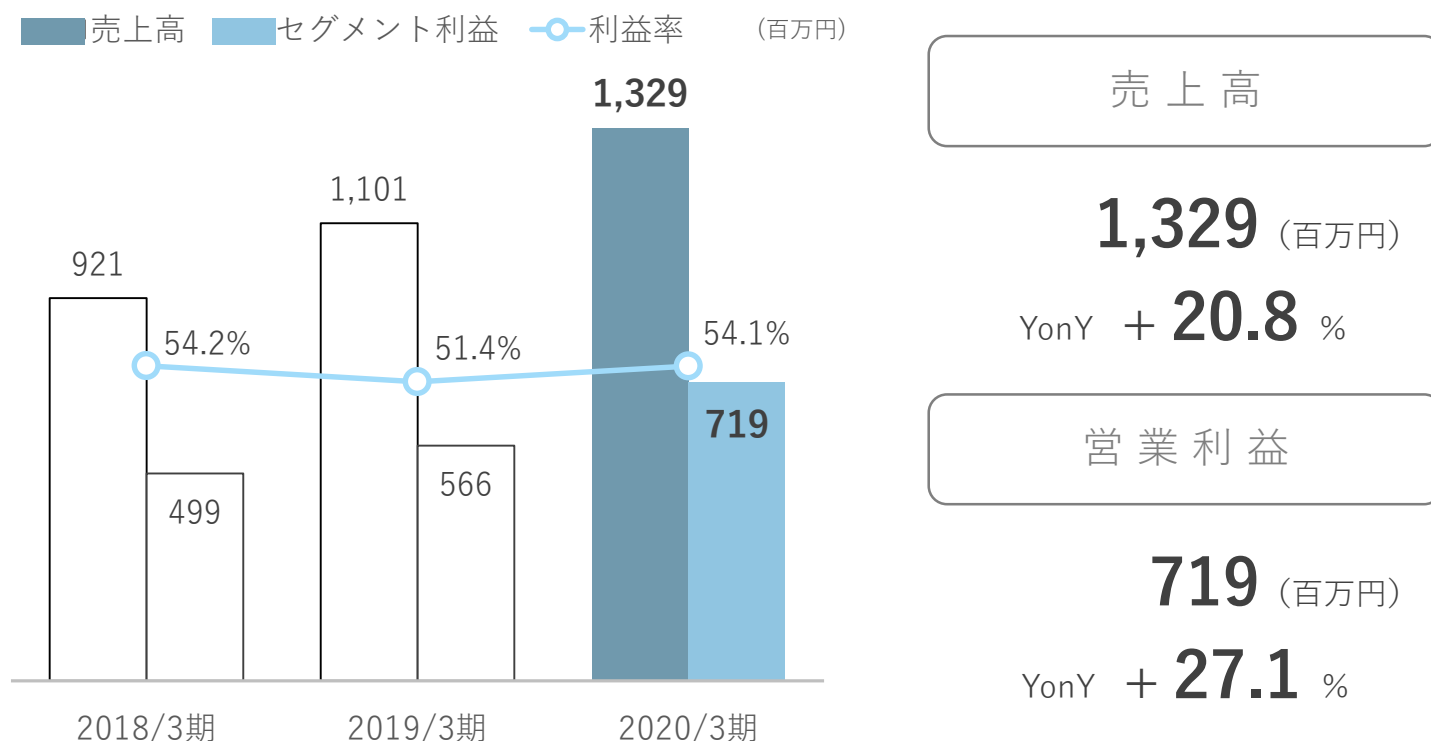
# 前年対比

- 2019年3月期の純利益には、関係会社株式売却益の特別利益約1.5億円を含む
- 2020年3月期末に減損損失として、海外子会社の固定資産の34百万円を特別損失計上

(百万円)	2019年3月期	2020年3月期	前年対比
売上高	3,050	<b>3,544</b>	+ <b>16.2</b> %
営業利益	552	<b>684</b>	+ <b>23.7</b> %
経常利益	532	<b>675</b>	+ <b>26.9</b> %
純利益	411	<b>390</b>	- <b>5.1</b> %

# IT人材事業

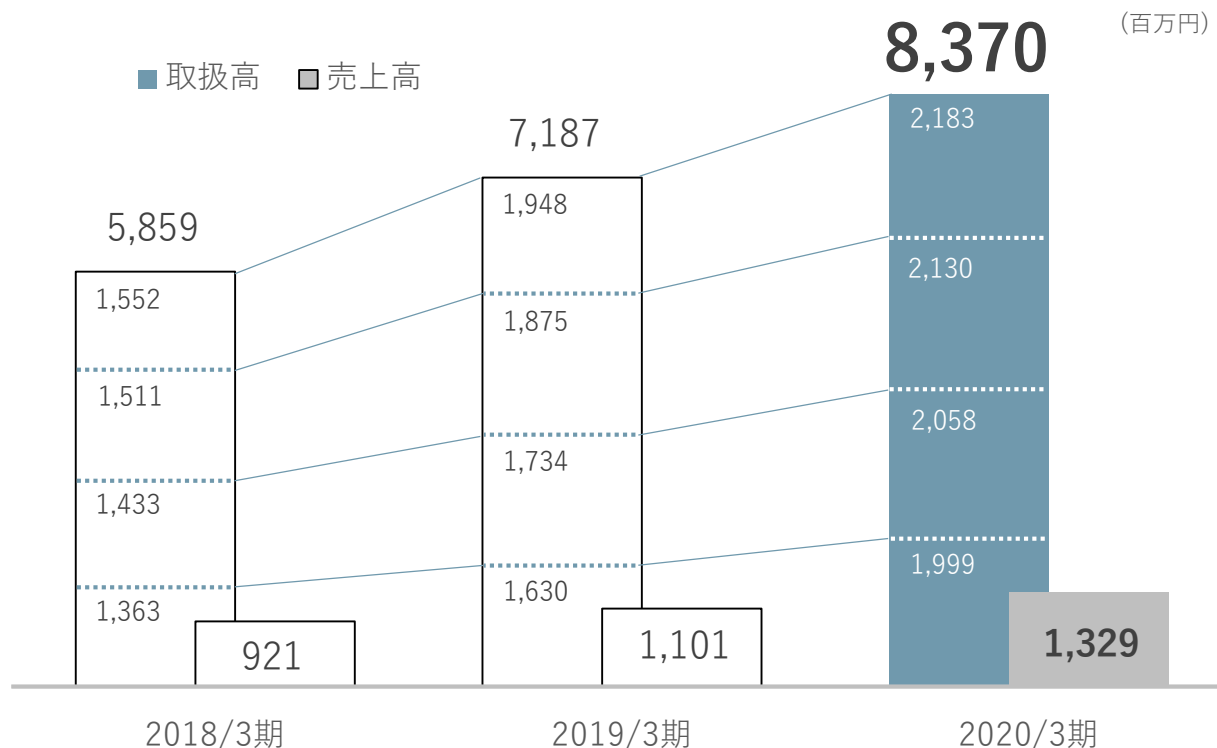
- 売上高は228百万円増の約20.8%の成長率となり、過去最高を更新
- セグメント利益率が約54.1%に改善し、セグメント利益額が7億円を超える



※売上は業務委託取扱高（顧客からの業務委託総額）より、ITフリーランスへの業務委託費を支払った差分を計上。

# IT人材事業

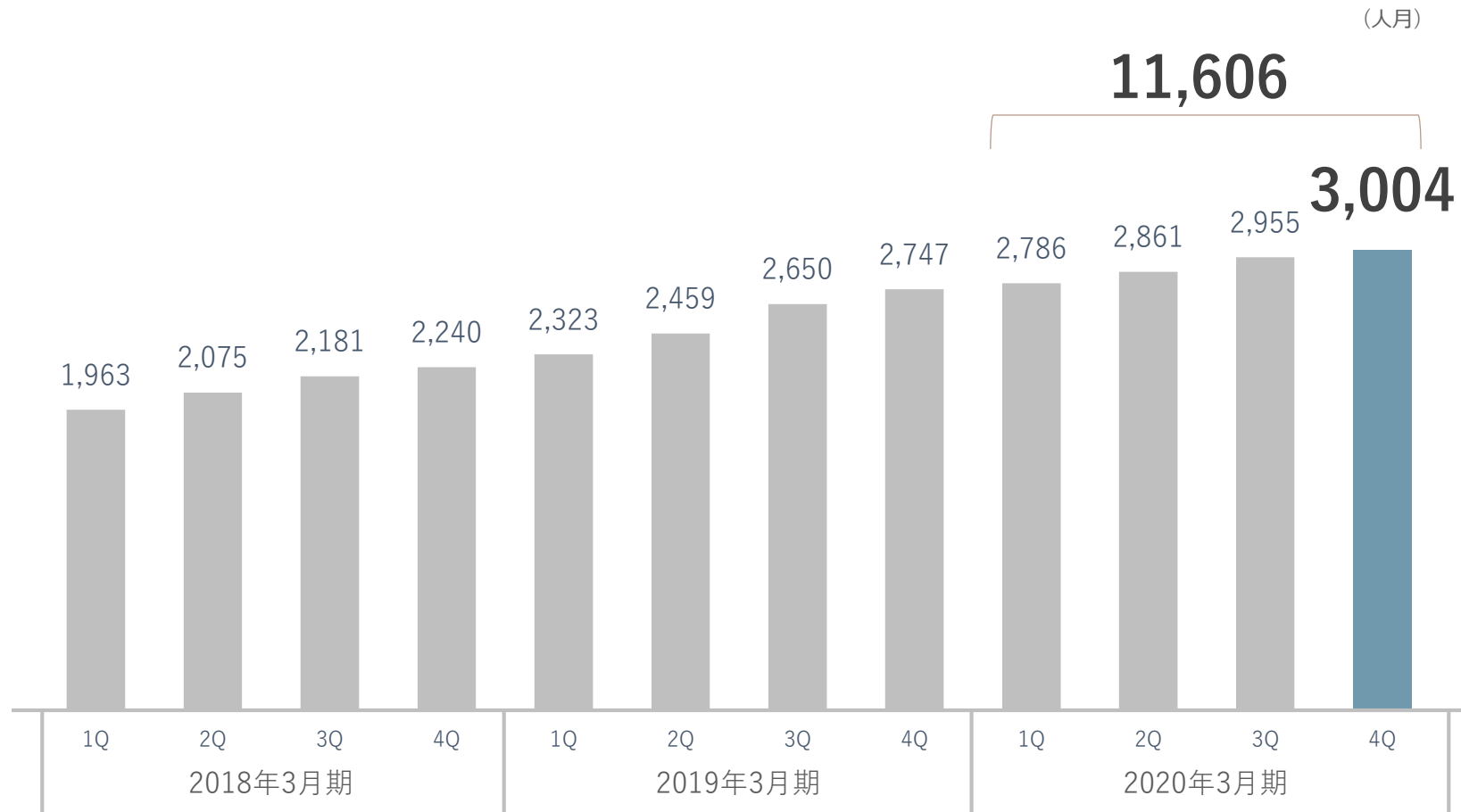
- 年間業務委託取扱高は80億円を超えて過去最高を更新
- 稼働人月数が純増することで、毎四半期の取扱高も過去最高を更新中



※売上には一部ビジネスマッチングによるものも含まれます。

# 受注人月数推移

- 第4四半期の受注人月数は3,004人月と過去最高を更新
- 第4四半期に単月の受注人月数が節目の1,000人月を超えた

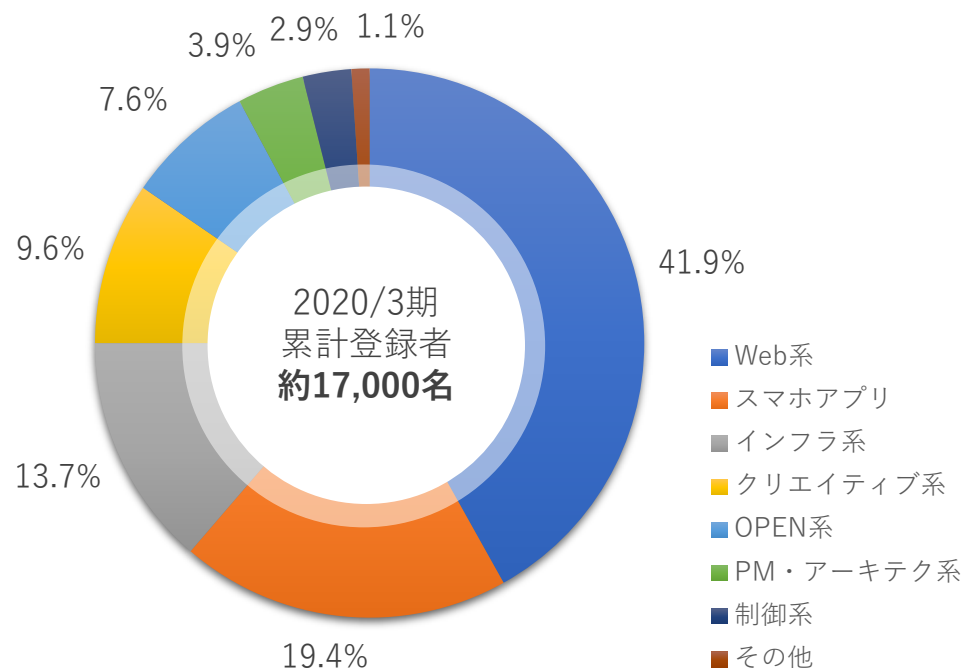
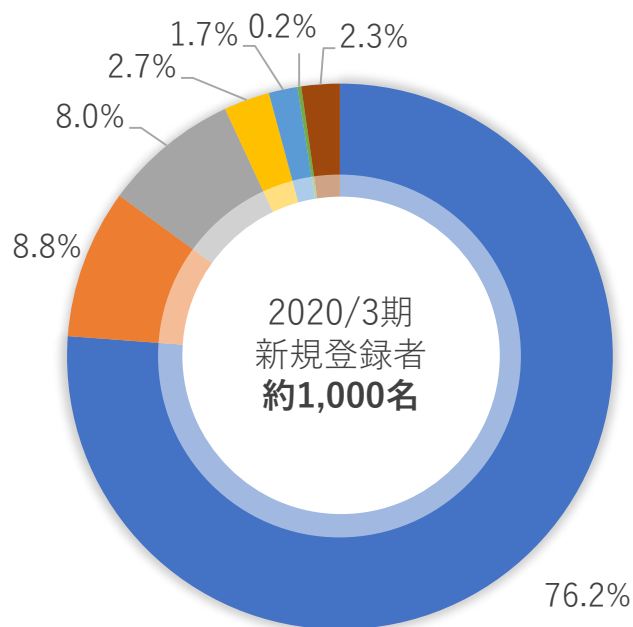






# 登録ITフリーランスの特徴

- 初めてのフリーランス案件を探す新規登録者が増加、若年化傾向
- スキル / 報酬アップを目的とした関東圏内の登録者が増加
- Web系人材が増加、JavaやPHPなどの主要言語を中心にAI系も人気



# IT人材事業のトピックス

## ギークス提携住宅ローンを提供



ソニー銀行株式会社と提携。

共同開発したフリーランス専用の住宅ローン商品の提供を開始した。

ITフリーランス専用の商品とし、社会的信用度に対する不安を払拭するためのライフサポート施策。

## 家具家電サブスクリプションサービスの優待利用



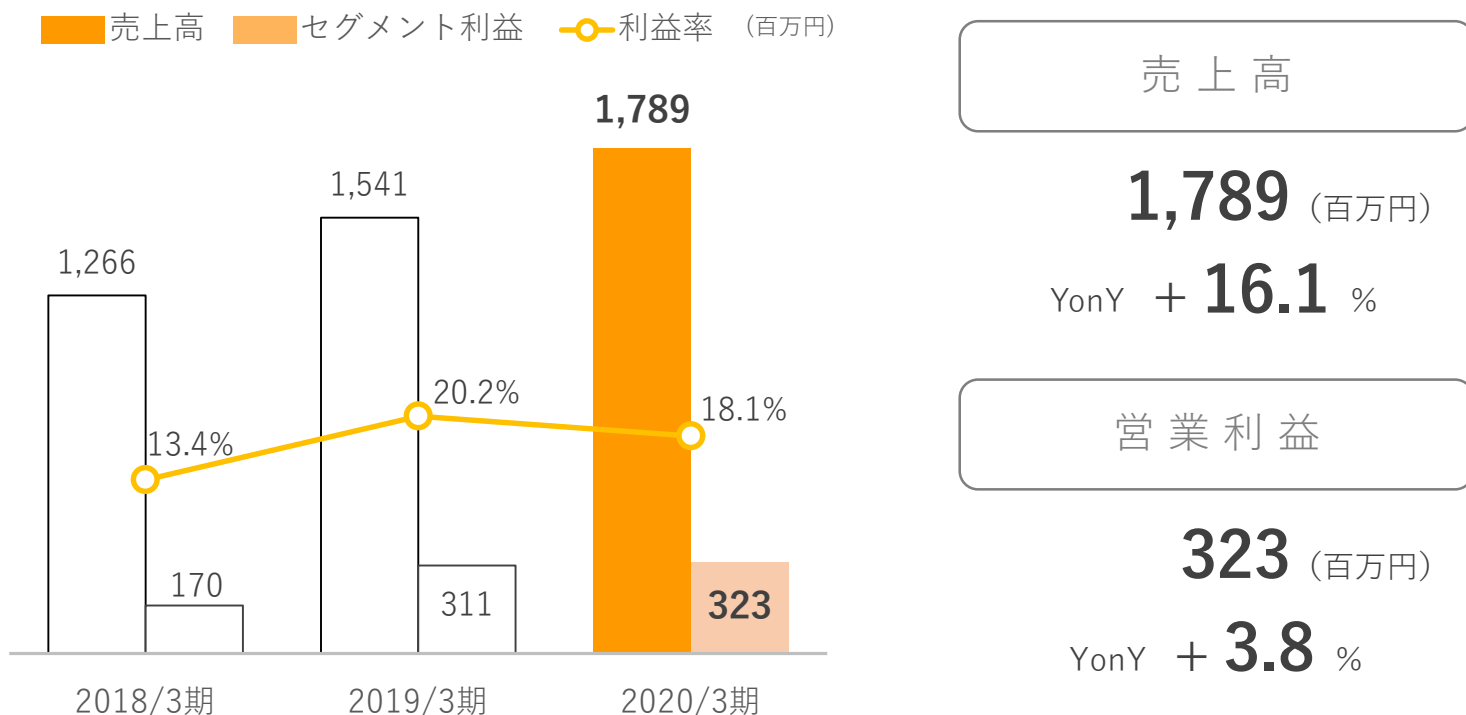
株式会社クラスと提携。

リモートワーク時の快適な作業環境づくりをサポートする。

当社登録ITフリーランスは、家具家電のサブスクリプションサービスを優待価格で利用できる。

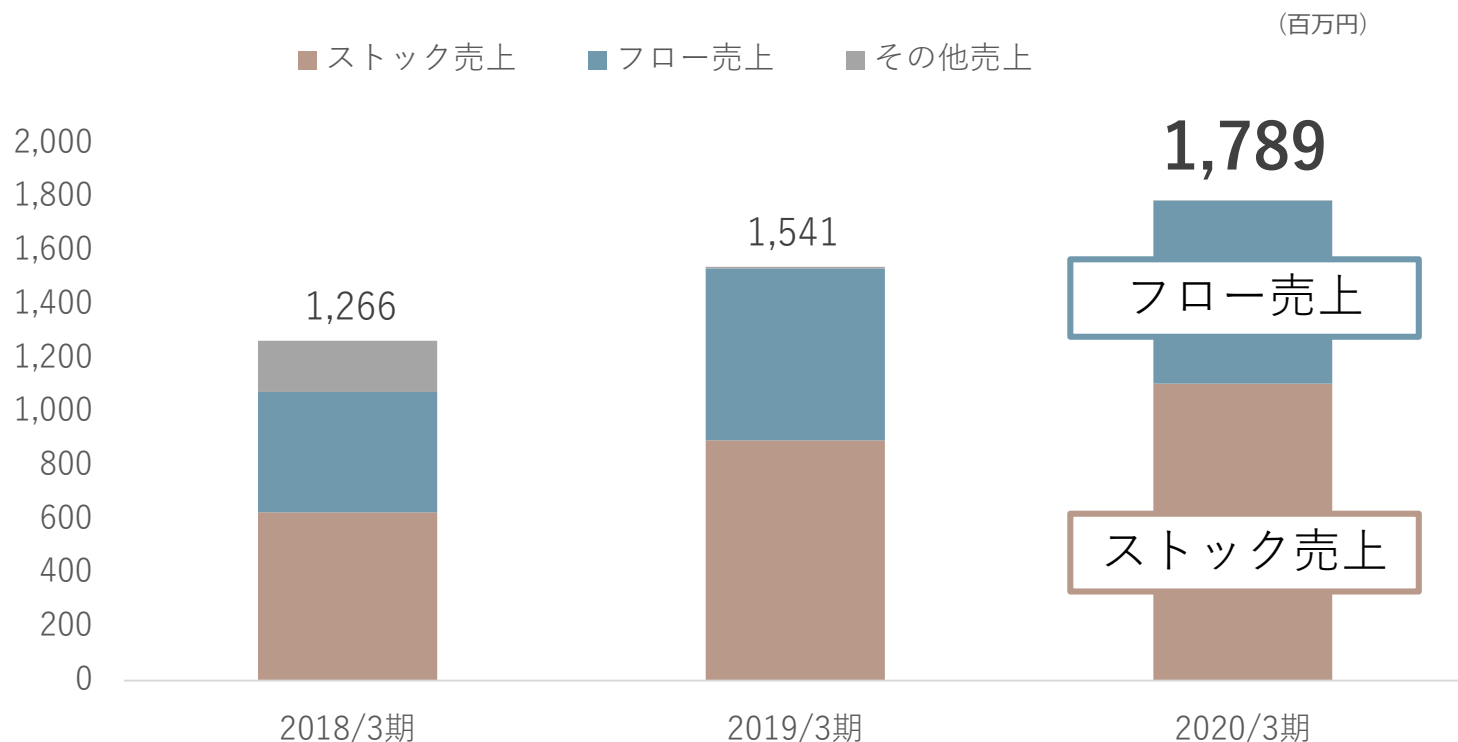
# ゲーム事業

- 1タイトルの新規リリース（2019年5月）と1タイトルの新規運営受託（2020年1月）
- 1タイトルの運営移管（2019年11月）と1タイトルの運営クローズ（2020年2月）
- 新規開発プロジェクト3タイトルスタート、順調に今後のリリースに向け開発中



# ゲーム事業

- ストック売上が着実に増加
- フロー売上は新規リリースタイトル1本のため微増

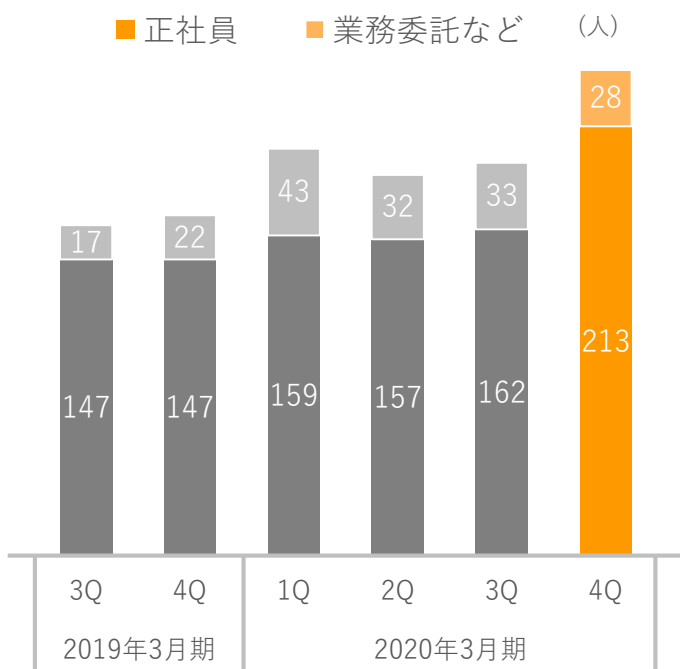


ストック売上 : 運営ゲームの運営受託売上・レベニューシェア売上  
 フロー売上 : 新規ゲーム開発受託売上・既存運営ゲームの追加機能開発受託売上・その他の開発受託売上  
 その他売上 : パブリッシングタイトルによる課金収入売上

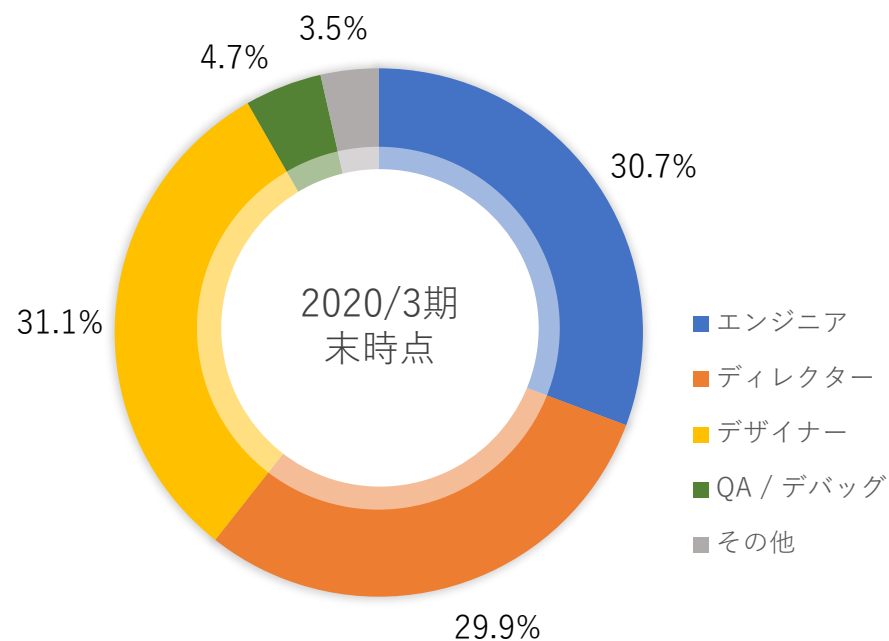
# 開発人数推移

- IT人材事業のITフリーランスネットワークを活用し、柔軟に開発ラインを組成
- モンスターラボゲームスの事業撤退により第4四半期に42名の正社員が当社に転籍

雇用形態別

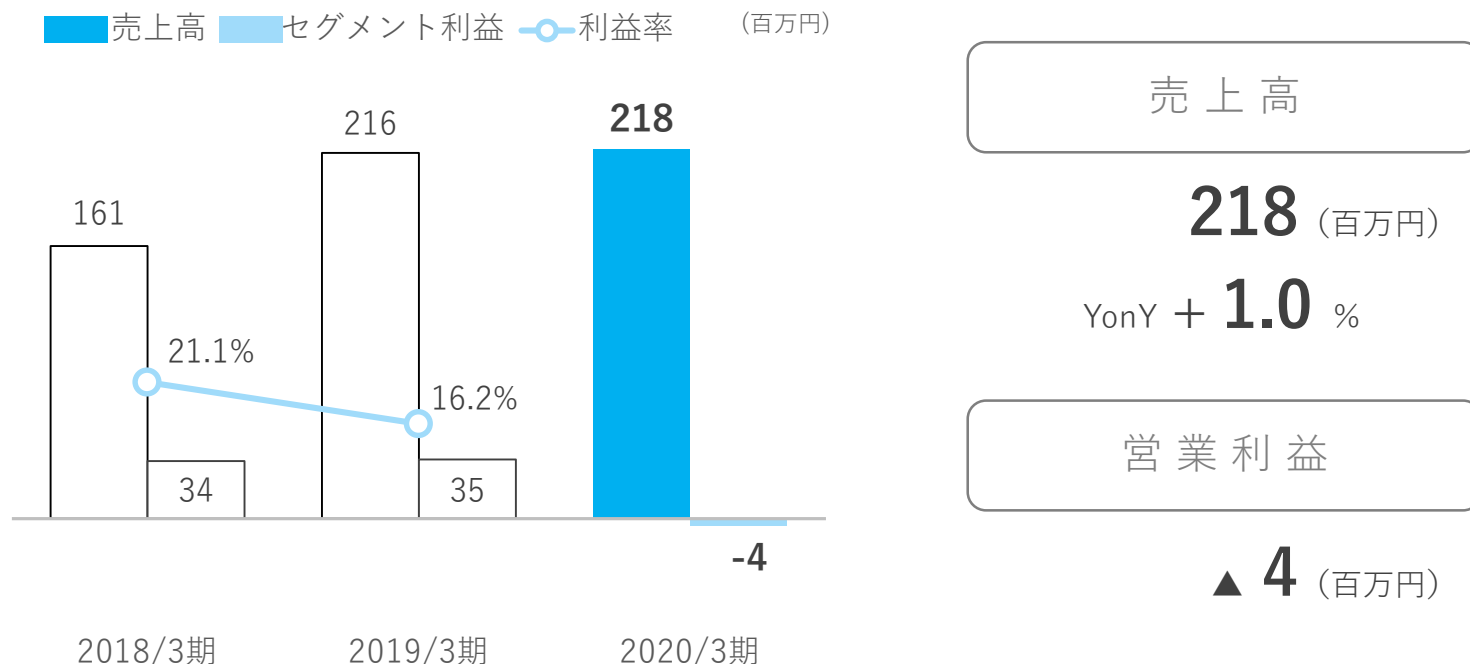


職種別



# IT人材育成事業

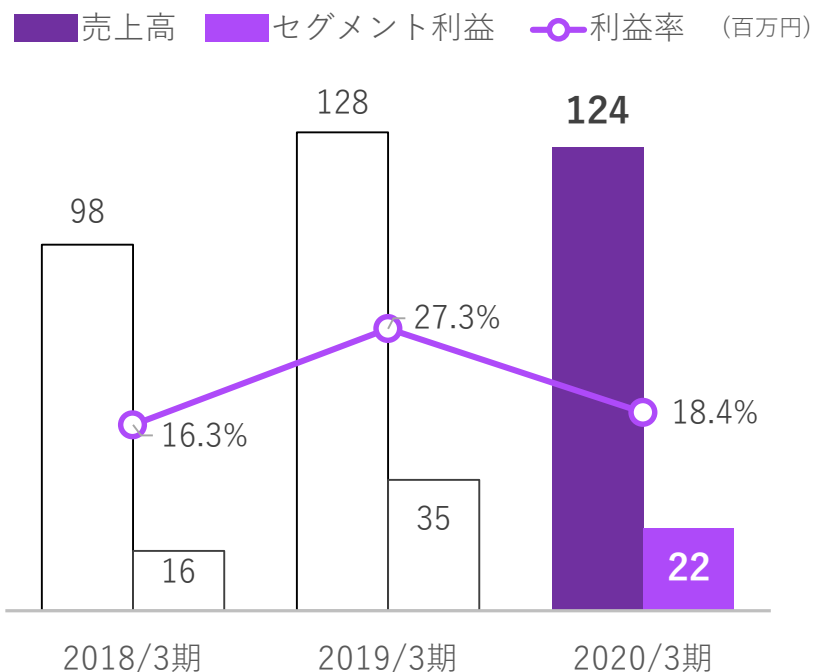
- IT留学の競合台頭で売上は微増となり、先行投資増加によりセグメント赤字
- 英語教育改革の後押しもあり、社会人・教員の英語留学が増加



※セグメント間の内部売上高または振替高は含みません。  
 ※2019年12月期の子会社決算を取り込んでいます。

# 動画事業

- 売上は計画を超過するも前年対比で微減
- 新規受注拡大に向けた研究開発投資や外注費増もあり、前年対比で営業減益となる
- 遊技機プロモーション関連動画の受注が安定的に貢献、AR関連の売上比率が増加傾向



売上高

**124** (百万円)

YoY - **2.9** %

営業利益

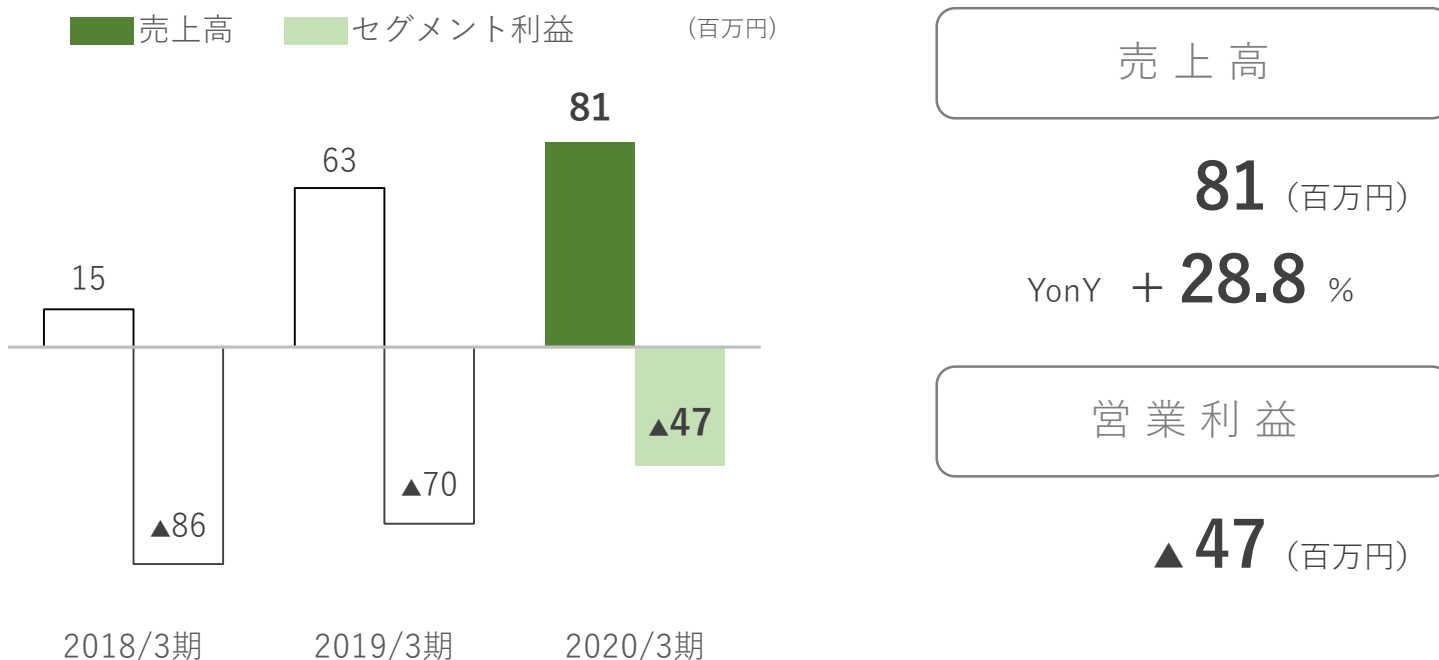
**22** (百万円)

YoY - **34.3** %



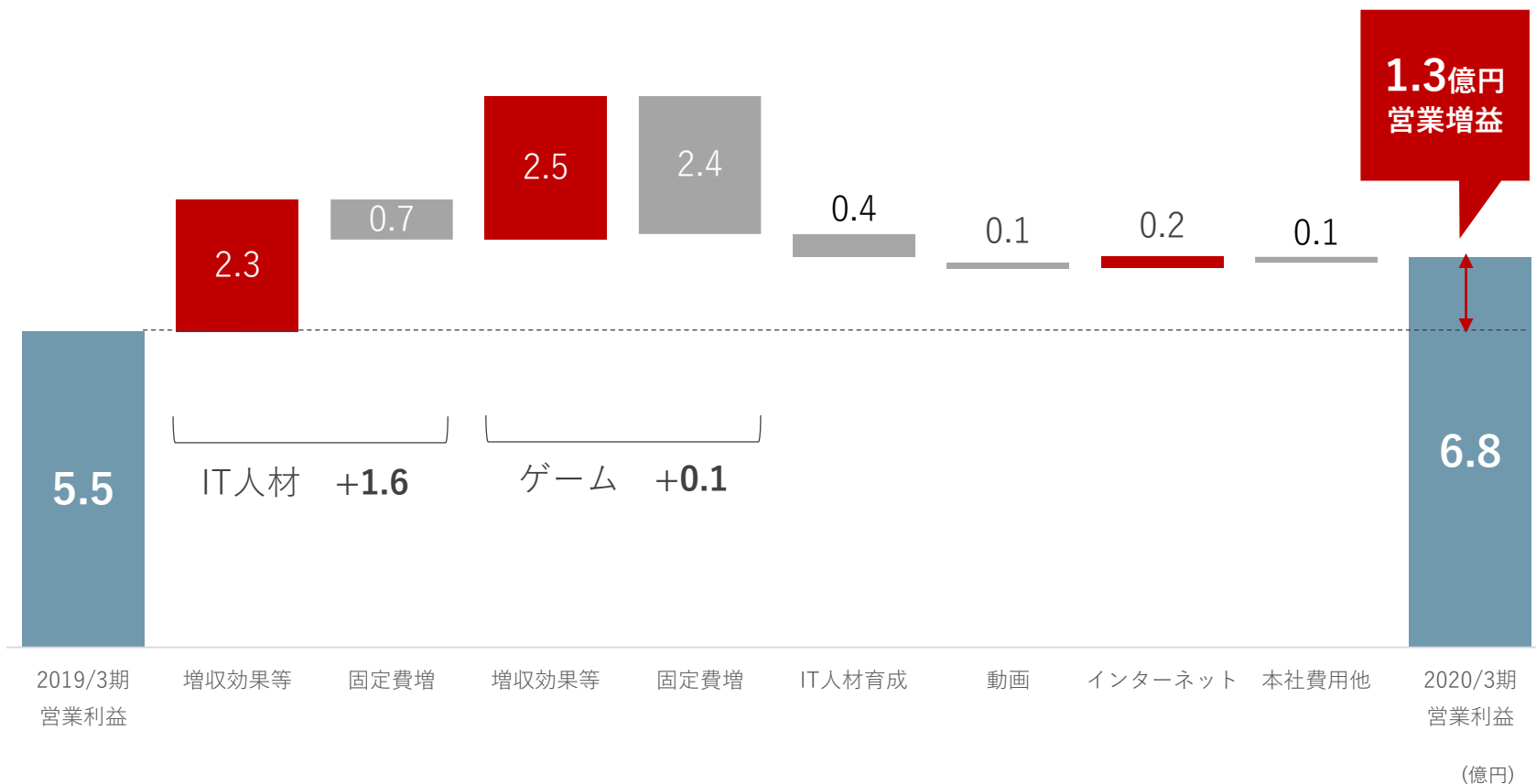
# インターネット事業

- 運営するゴルフ情報専門サイト『Gridge』のMAUが70万を突破
- 初のアマチュア大会『Gridge Cup』が盛況、今後も継続予定
- 記事+動画制作案件の広告受注増加やイベント開催で増収となり赤字幅が縮小



# 営業利益増減要因分析

- 主力のIT人材事業の増収により、全体の営業増益に大きく貢献
- IT人材育成事業の前期黒字から赤字となったことで0.4億円のマイナス効果



# B / S ・ C / F

- ・ 自己資本比率60.6%→71.4%に上昇、借入金返済で有利子負債も無くなり無借金経営となる
- ・ ゲーム事業の受託開発の分割による前受金入金の影響により営業CFは前年比で減少
- ・ 金融機関とコミットメントライン10億円、当座貸越枠5億円の契約締結予定

## バランスシート

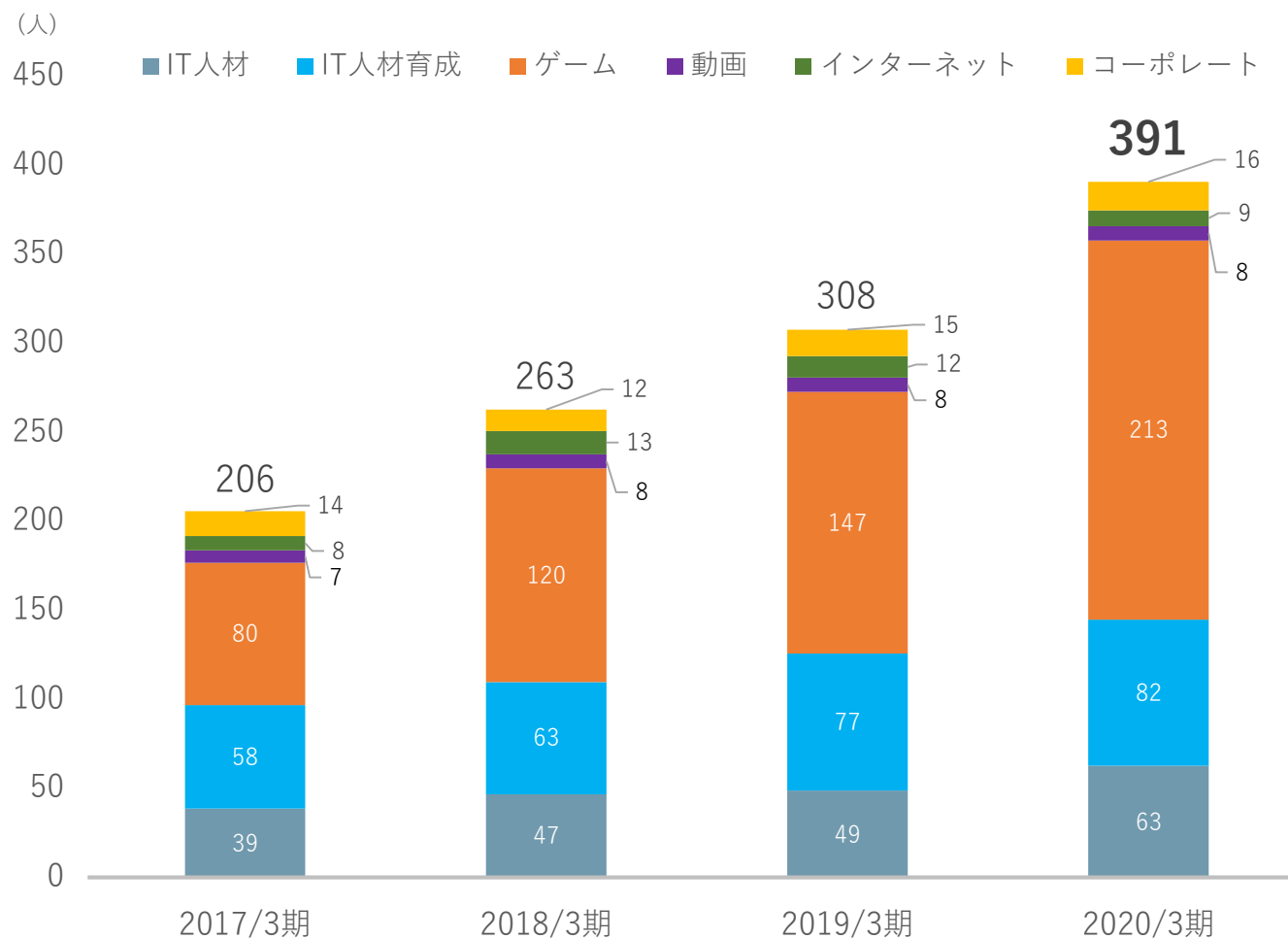
(百万円)	2019/3期	2020/3期	増減額
流動資産	4,091	<b>4,281</b>	+189
現預金	2,615	<b>2,559</b>	▲56
売掛金	1,132	<b>1,280</b>	+148
固定資産	423	<b>419</b>	▲4
有形固定資産	160	<b>127</b>	▲32
総資産	4,515	<b>4,700</b>	+185
負債	1,777	<b>1,344</b>	▲433
有利子負債	225	<b>0</b>	▲225
純資産	2,737	<b>3,356</b>	+618
負債純資産合計	4,515	<b>4,700</b>	+185

## キャッシュフロー

(百万円)	2019/3期	2020/3期	増減額
営業CF	191	<b>39</b>	▲151
売上債権の増減	▲183	<b>▲147</b>	+35
投資CF	124	<b>▲77</b>	▲201
固定資産取得	▲46	<b>▲14</b>	+31
FCF*	315	<b>▲37</b>	▲352
財務CF	1,058	<b>▲20</b>	▲1,078
有利子負債の返済等	▲58	<b>▲225</b>	▲166
株式発行による収入	1,098	<b>226</b>	▲872

\*FCF = 営業CF + 投資CF

# 従業員数推移





業績予想

# 2021年3月期計画

- 新型コロナウイルス感染症拡大の影響を踏まえて、グループ全体の計画を保守的に見込む
- 売上高・営業利益ともに下期偏重型。下期にゲーム事業において新規タイトルを複数リリース予定

(百万円)	2019/3期	2020/3期	2021/3期 第2四半期	2021/3期 通期	対前期比
売上高	3,050	3,544	<b>1,300</b>	<b>4,200</b>	+655 (+18.5%)
営業利益	552	684	<b>75</b>	<b>600</b>	▲84 (-12.3%)
営業利益率	18.1%	19.3%	<b>5.8%</b>	<b>14.3%</b>	▲5p
経常利益	532	675	<b>55</b>	<b>580</b>	▲95 (-14.1%)
経常利益率	17.4%	19.1%	<b>4.2%</b>	<b>13.8%</b>	▲5.3p
親会社株主帰属当期純利益	411	390	<b>15</b>	<b>340</b>	▲50 (-13.0%)
当期利益率	13.5%	11.0%	<b>1.2%</b>	<b>8.1%</b>	▲2.9p

# 事業統合：x-Tech事業



*Gridge*

## 事業統合の想い

動画事業とインターネット事業が統合し、x-Tech事業として生まれ変わりました。

## テクノロジーパートナーへ

これまで培った、xRを活用した映像制作技術や、ウェブメディア・SNS運用ノウハウを掛け合わせ価値提供します。

私たちを取り巻くビジネス環境は、予想を超える速さで変化しています。変化こそ、変革のチャンス。我々自身もその中心となり、様々な企業の変革の伴奏者となります。

最先端の技術や手法を活用し、「**テクノロジー×データ**」で、世の中に感動を与えてまいります。

# 新型コロナウイルス感染症拡大の影響による 今後の見通し

## IT人材事業

最新の有効求人倍率が全体で1.39倍と低下しているものの、IT人材（技術系のIT・通信）のみの有効求人倍率で見た場合、依然として高い傾向にあり、2020年3月期の業績には大きな影響はございませんでした。しかしながら、足元の案件数は減少傾向にあり、新型コロナウイルス感染症の収束が不透明であることから、エンジニア集客費用などを抑制しつつ、既存のITフリーランスのサポートを強化して参ります。このような状況を踏まえ、2021年3月期の業績予想は当連結会計年度からの売上高成長率を9.8%とし保守的に計画しております。

## IT人材育成事業

本事業は、海外子会社ネクシード（フィリピン・セブ）で展開しており、主に日本国内からの渡航によって、IT留学・英語留学を希望する個人・法人のお客様からの売上が大半を占めます。よって、2020年4月以降、日本からの渡航困難な状況とフィリピン政府からロックダウンによる行動規制が発令されていることにより、事業へ大きな影響が出ております。このような状況を踏まえ、2021年3月期の業績予想は当連結会計年度からの売上高を対前期比64.1%減として計画しております。

※海外子会社の決算月は12月となります。



# 新型コロナウイルス感染症拡大の影響による 今後の見通し

## ゲーム事業

本事業は、顧客を大手ゲーム会社などゲームパブリッシング企業としており、当社はパートナー企業として、新規ゲームの企画・開発・運営を請負っております。そのため、売上構成はフロー売上（新規ゲーム開発受託売上・既存運営ゲームの追加機能開発受託売上、その他開発受託売上）とストック売上（運営ゲームの運営受託売上・レベニューシェア売上）となっており、現状では大きな影響は出ておりません。しかしながら、在宅勤務の推奨から必要機材・ライセンスなど追加購入等によりコスト増加も見込まれます。このような状況を踏まえ、現在開発中のゲームタイトル含めスケジュールに則った計画から、2021年3月期の業績予想は当連結会計年度からの売上高成長率を33.0%と計画しております。

## x-Tech事業

21年3月期よりスポーツメーカーを中心に、xRなどの最新技術を活用したコンサルティング・制作・運用を強みとしたデジタルマーケティング事業を展開する計画です。ビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、DtoC分野や製品やサービス、ビジネスモデルを変革するDXを支援します。しかしながら、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により大規模イベントの中止や延期、各社の広告宣伝費抑制など事業への影響が出ております。このような状況を踏まえ、2021年3月期の業績予想は当連結会計年度（動画事業・インターネット事業合算）からの売上高成長率を35.5%と計画しています。

# 2021/3期セグメント別計画

(百万円)	2020/3期	2021/3期 第2四半期	2021/3期 通期	対前期比
売上高	3,544	1,300	4,200	+18.5%
IT人材	1,329	710	1,460	+9.8%
IT人材育成	223	50	80	-64.1%
ゲーム	1,789	430	2,380	+33.0%
x-Tech ※	206	110	280	+35.5%
営業利益	684	75	600	-12.3%
IT人材	719	375	730	+1.4%
IT人材育成	▲4	▲35	▲80	—
ゲーム	323	▲75	320	-1.1%
x-Tech ※	▲24	▲20	0	—
共通費	▲330	▲170	▲370	—

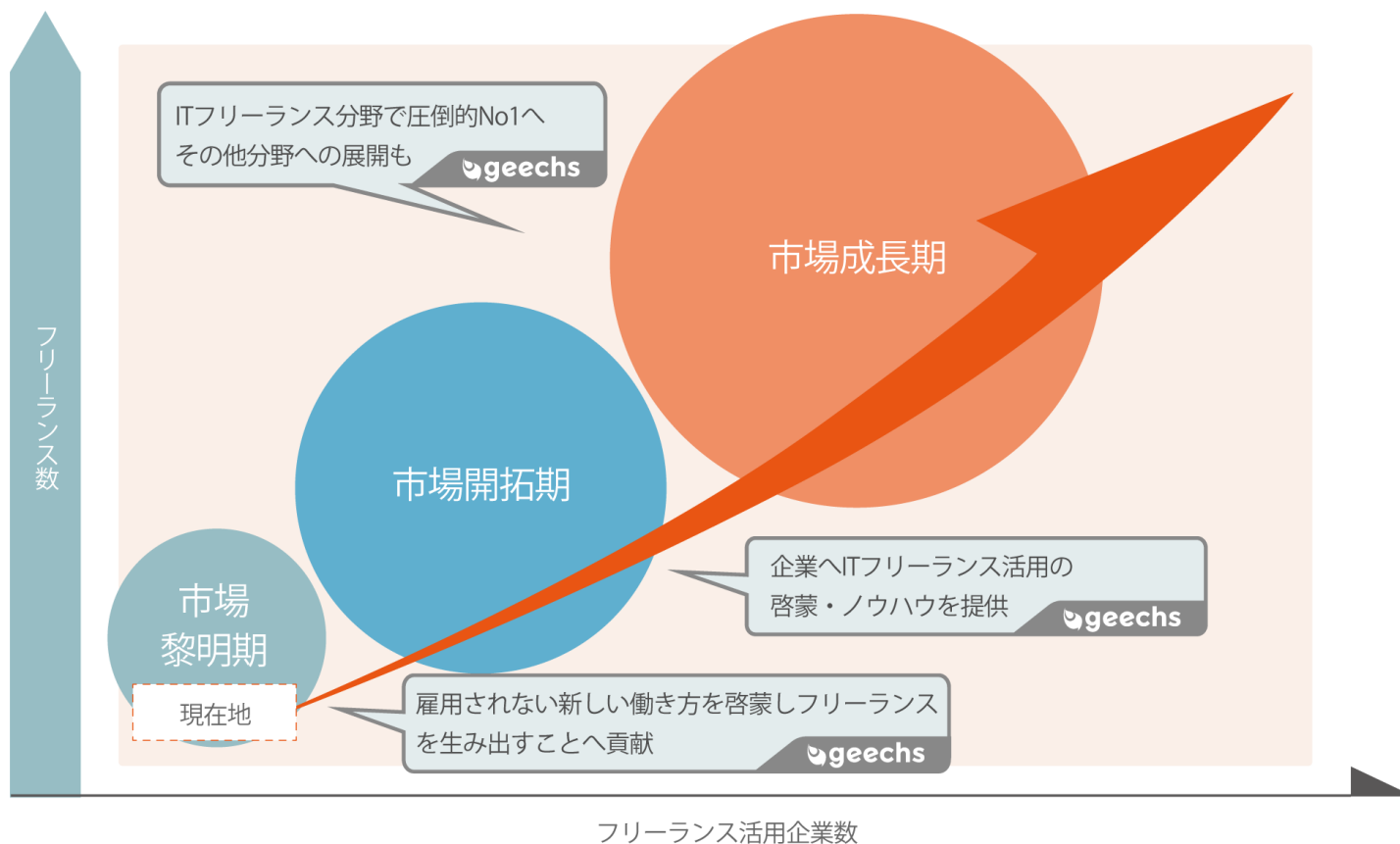
※2020/3期は旧動画事業と旧インターネット事業の合算の数値です。

The background of the slide features large, white, stylized letters that appear to be part of the word 'KIPERS'. The letters are cut out, revealing the blue background. The letters are arranged in two rows: 'KIP' on the top row and 'ERS' on the bottom row. The 'K' is partially cut off on the left edge. The 'I' is a simple vertical bar. The 'P' has a rounded top and a curved bottom. The 'E' and 'R' are also stylized with rounded shapes. The 'S' is a simple, rounded shape. The 'E' and 'R' are partially cut off on the right edge.

# 中期展望

# 中期展望

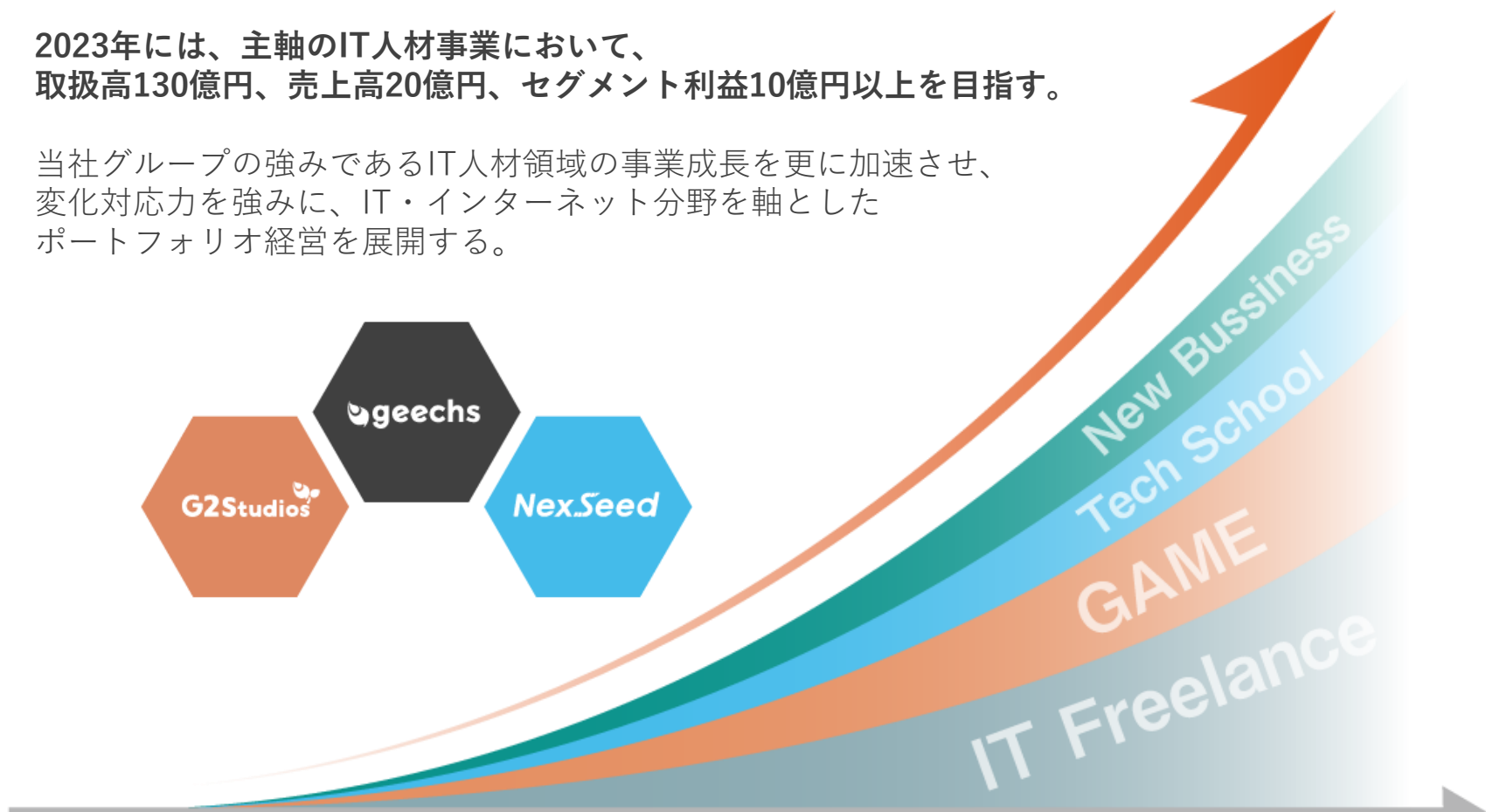
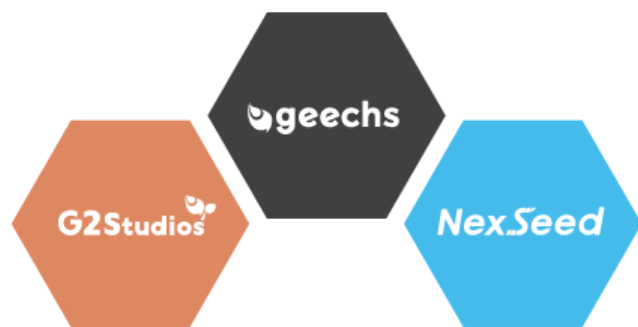
- 21世紀は働き方の概念が変わり、フリーランスが当たり前の時代に
- IT人材以外の職種でもフリーランス人口の加速が見込まれる



# 成長戦略

2023年には、主軸のIT人材事業において、  
取扱高130億円、売上高20億円、セグメント利益10億円以上を目指す。

当社グループの強みであるIT人材領域の事業成長を更に加速させ、  
変化対応力を強みに、IT・インターネット分野を軸とした  
ポートフォリオ経営を展開する。



※各事業の将来イメージ。中期経営計画を指すものではありません。

# SDGsの達成に向けて



技術リソースのシェアリングを軸に  
持続可能な社会の実現を目指して。

サステナビリティステートメント、  
5つのマテリアリティ（重要施策）を発表。  
グループ一丸となって取り組みを開始。

詳細は当社コーポレートサイト サステナビリティページご覧ください。  
<https://geechs.com/sustainability/>





# 事業概要

# ITフリーランスの働くを支援



geechs job



## 1 ITフリーランスに特化した人材エージェント

ITフリーランス、企業の双方から高い認知度を獲得。  
テクノロジーへの感度が高いITフリーランス約17,000名が登録。

## 2 技術リソースのシェアリングプラットフォーム

スキルはシェアする時代。企業のIT人材不足という経営課題に対し、  
有効な技術リソースとしてITフリーランス人材の活用を提案。

## 3 ITフリーランス向け福利厚生を提供

福利厚生プログラム「フリノベ」を通じ、ITフリーランスが利用できる  
サービス優待を提供し、仕事以外の周辺環境もサポート。





## グローバルIT人材を育成

### 1 キャリアチェンジが実現できるIT留学

「プログラミング」と「英語」を同時に学び、エンジニアへのキャリアチェンジを支援。グローバルに活躍できるIT人材を育成。

### 2 学校や企業の研修としての活用実績

企業の新卒・中途社員対象の研修や、学校のプログラミング研修としてなど、多くの活用実績を誇る。

### 3 フィリピン・セブ島でオフショア開発

自社のIT留学で育成したIT人材ネットワークを活用し、セブ島でオフショア開発体制を構築。日本企業の開発案件を受託。



## アソビ創造集団。

### 1 パートナー戦略に特化

Unity/PHPを中心とした確かな技術力で、受託開発・運営により収益基盤を安定させ、好調タイトルはR/Sを獲得。

### 2 セールスランキング 最高3位のゲーム運営

自社開発によるリズムゲームエンジンを活用した女性向けゲームでの運営実績が豊富。

### 3 IT人材事業との連携による開発ライン確保

グループ内連携により、自らもITフリーランスを活用しながら、プロジェクトごとに柔軟に開発ラインを組成。

# ビジネスモデル変革の テクノロジーパートナー

## 1 新たな技術「xR」で未来を切り拓く

教育・医療などをはじめ、VR・AR・MRなどの需要が進む領域に対し、当社開発ノウハウで社会ニーズに応え、業種問わず変革をサポート。

## 2 スポーツ領域のデジタルマーケティング支援

自社運営のゴルフメディアを通じ、ゴルフ×ITを推進。蓄積したデータを軸に、デジタルマーケティングを強化し、スポーツ領域のIT化を支援。

## 3 豊富な制作実績と運営ノウハウ

映像制作において、500件を超える実績を持ち、xR分野においても、3Dホログラム・VRコンテンツ・ARアプリなど多数の実績を誇る。また、自社運営ゴルフメディアは、月間利用者数70万人超に成長し、SNSフォロワー数は業界トップクラス。





# APPENDIX

# 会社概要

社名	ギークス株式会社（東証一部：7060）			
代表者	代表取締役社長 曾根原 稔人			
設立年月日	2007年8月23日			
本社所在地	東京都渋谷区道玄坂2-11-1 G-SQUARE 10階			
資本金	1,086（百万円）〔2020年3月31日現在〕			
役員構成	代表取締役社長	曾根原 稔人	監査役（社外）	佐々木 貴
	取締役	佐久間 大輔	監査役（社外）	秦 信行
	取締役	成末 千尋	監査役（社外）	花木 大悟
	取締役（社外）	松島 俊行	執行役員	桜井 敦
			執行役員	高原 大輔
事業内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・IT人材事業</li> <li>・IT人材育成事業</li> <li>・ゲーム事業</li> <li>・x-Tech事業（旧動画事業、旧インターネット事業）</li> </ul>			
売上規模	3,544（百万円）〔2020年3月期〕			
従業員数	391名〔2020年3月31日現在〕			
拠点	東京（本社）、渋谷、大阪、福岡、名古屋〔2020年3月31日現在〕			
総資産	4,700（百万円）〔2020年3月期〕			

# 沿革

年 月	内 容
2007年8月	IT人材事業を展開する(株)ベインキャリアジャパン（現 ギークス(株)）を設立
10月	グローバルリクルーティング事業を開始
2009年1月	プライバシーマーク認証取得
2012年2月	(株)ブラフマーズ・ジャパンを吸収合併し、ゲーム事業(現 G2 Studios(株))を開始
4月	グローバルリクルーティング事業の子会社として(株)ベイングローバル設立
2013年1月	IT人材育成事業を開始（フィリピンセブ州にて海外子会社NexSeed Incを設立）
6月	ISMS認証取得
10月	ギークス(株)に商号変更
2014年1月	映像・動画制作事業（現 x-Tech事業）を開始
10月	IT人材事業 大阪サテライトオフィス（現 大阪支店）開設
2015年1月	インターネット事業（現 x-Tech事業）を開始
12月	IT人材事業 名古屋サテライトオフィス開設
2016年5月	IT人材事業 福岡サテライトオフィス（現 福岡支店）開設
2018年4月	(株)ベイングローバル売却
5月	ゲーム事業を分社化し、G2 Studios(株)（現 連結子会社）設立
2019年3月	東証マザーズ上場
12月	ベンチャー投資プログラム開始
2020年4月	渋谷サテライトオフィス開設
4月	動画事業とインターネット事業が統合（現 x-Tech事業）
4月	東証一部へ市場変更

# 業績ハイライト

決算年月		2017/3期	2018/3期	2019/3期	2020/3期
売上高	(千円)	1,892,973	2,581,971	3,050,413	3,544,309
経常利益	(千円)	762	379,270	532,117	675,446
親会社株主に帰属する当期純利益	(千円)	▲21,555	277,809	411,610	390,651
包括利益	(千円)	▲21,771	278,707	410,322	391,102
資本金	(千円)	295,191	320,191	972,152	1,086,015
純資産額	(千円)	715,427	1,044,139	2,737,377	3,356,232
総資産額	(千円)	2,071,946	2,819,849	4,515,127	4,700,309
1株当たり純資産額	(円)	86.97	125.40	272.03	321.99
1株当たり当期純利益	(円)	▲2.62	33.47	47.96	37.78
自己資本比率	(%)	34.5	37.0	60.6	71.4
自己資本利益率	(%)	—	31.6	21.8	12.8
営業活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	▲12,655	457,454	191,429	39,949
投資活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	▲134,422	▲31,118	124,085	▲77,131
財務活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	87,615	42,768	1,058,611	▲20,049
現金及び現金同等物の期末残高	(千円)	777,162	1,244,697	2,615,535	2,559,268
従業員数	(名)	206	263	308	391



## 見通しに関する注意事項

当資料に記載されている内容は、いくつかの前提に基づいたものであり、将来の計画数値や施策の実現を確約・保証する趣旨のものではありません。実際の業績等は様々な要因による異なる可能性があることをご了承ください。今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合でも、当社は本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正を行う義務を負うものではありません。