



決算説明資料

2020年3月期第2四半期

ギークス株式会社
東証マザーズ：7060

A G E N D A

1. 第2四半期実績	02
2. 事業概要	19
3. 中期展望	25
4. APPENDIX	28

The background features large, white, stylized letters 'KIPSCO' on a blue background. The letters are partially cut off by the edges of the frame. The 'K' is on the left, followed by 'I', 'P', 'S', 'C', 'O'.

第2四半期実績

業績サマリ

2020年3月期第2四半期

売上高	1,978 百万円	計画進捗率	55.7 %
営業利益	414 百万円	計画進捗率	63.7 %
経常利益	415 百万円	計画進捗率	64.4 %
純利益	267 百万円	計画進捗率	66.3 %

トピックス

- グループの第2四半期において、売上高・営業利益ともに過去最高を更新
- 今期計画に対し、売上高・営業利益ともに順調な進捗率で推移
- IT人材事業において、福利厚生プログラム「フリノベ」のサービスを拡充

前年同期比較

(百万円)	2019/3期 第2四半期	2020/3期 第2四半期	前年同期比
売上高	1,398	1,978	+ 41.5 %
営業利益	358	414	+ 15.6 %
経常利益	357	415	+ 16.3 %
純利益	319 [※]	267	▲ 16.3 %

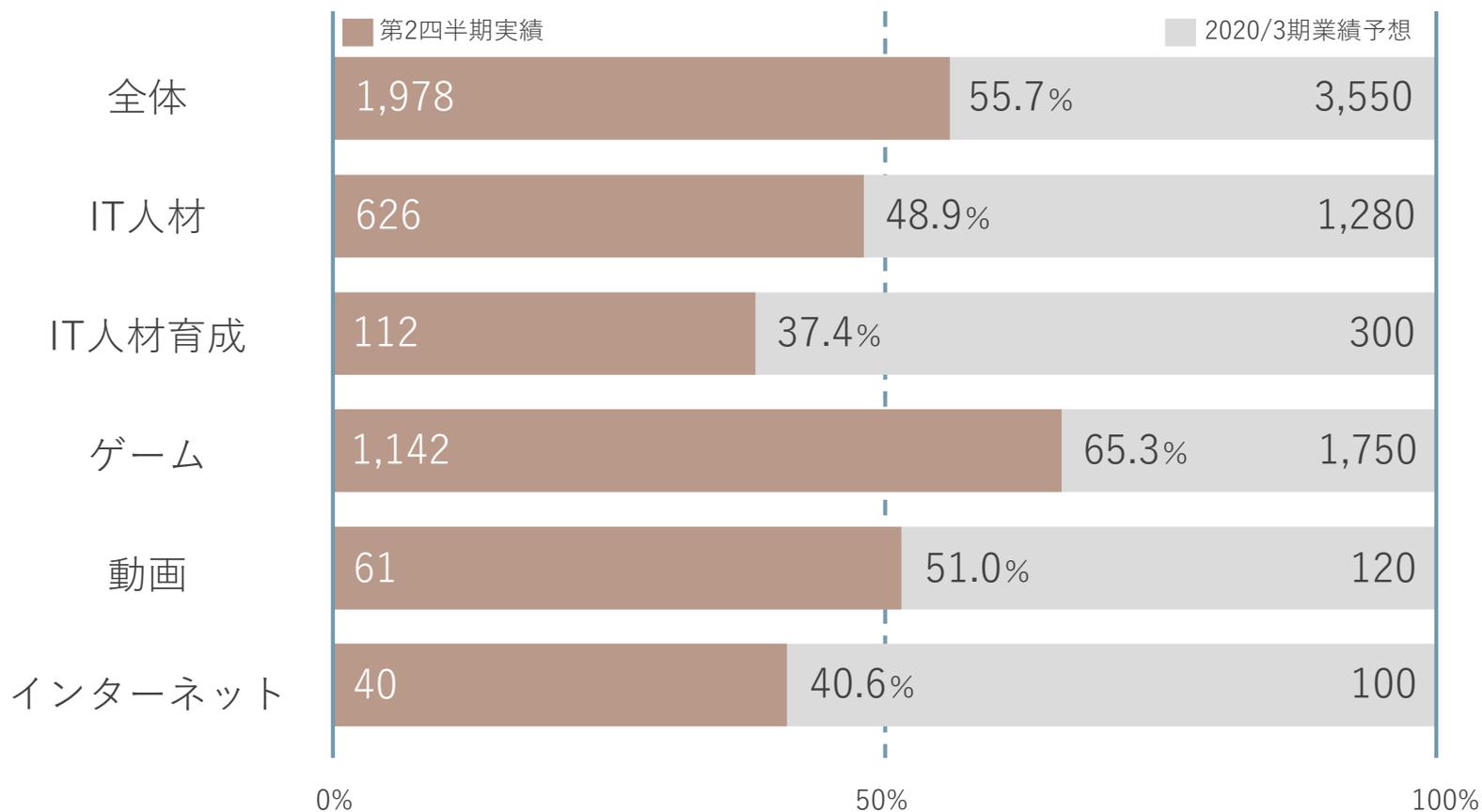
※2019年3月期の純利益には、関係会社株式売却益の約1.5億円が含まれます。

セグメント別前年同期比較

	(百万円)	2019/3期 第2四半期	2020/3期 第2四半期	前年同期比
売上高		1,398	1,978	+ 41.5 %
IT人材		512	626	+ 22.3 %
IT人材育成		114	112	▲ 2.3 %
ゲーム		683	1,142	+ 67.3 %
動画		71	61	▲ 14.4 %
インターネット		22	40	+ 79.8 %
営業利益		358	414	+ 15.6 %
IT人材		268	329	+ 22.7 %
IT人材育成		35	2	▲ 93.0 %
ゲーム		233	260	+ 11.4 %
動画		19	9	▲ 48.6 %
インターネット		▲ 42	▲ 22	—
共通費		▲ 155	▲ 165	—

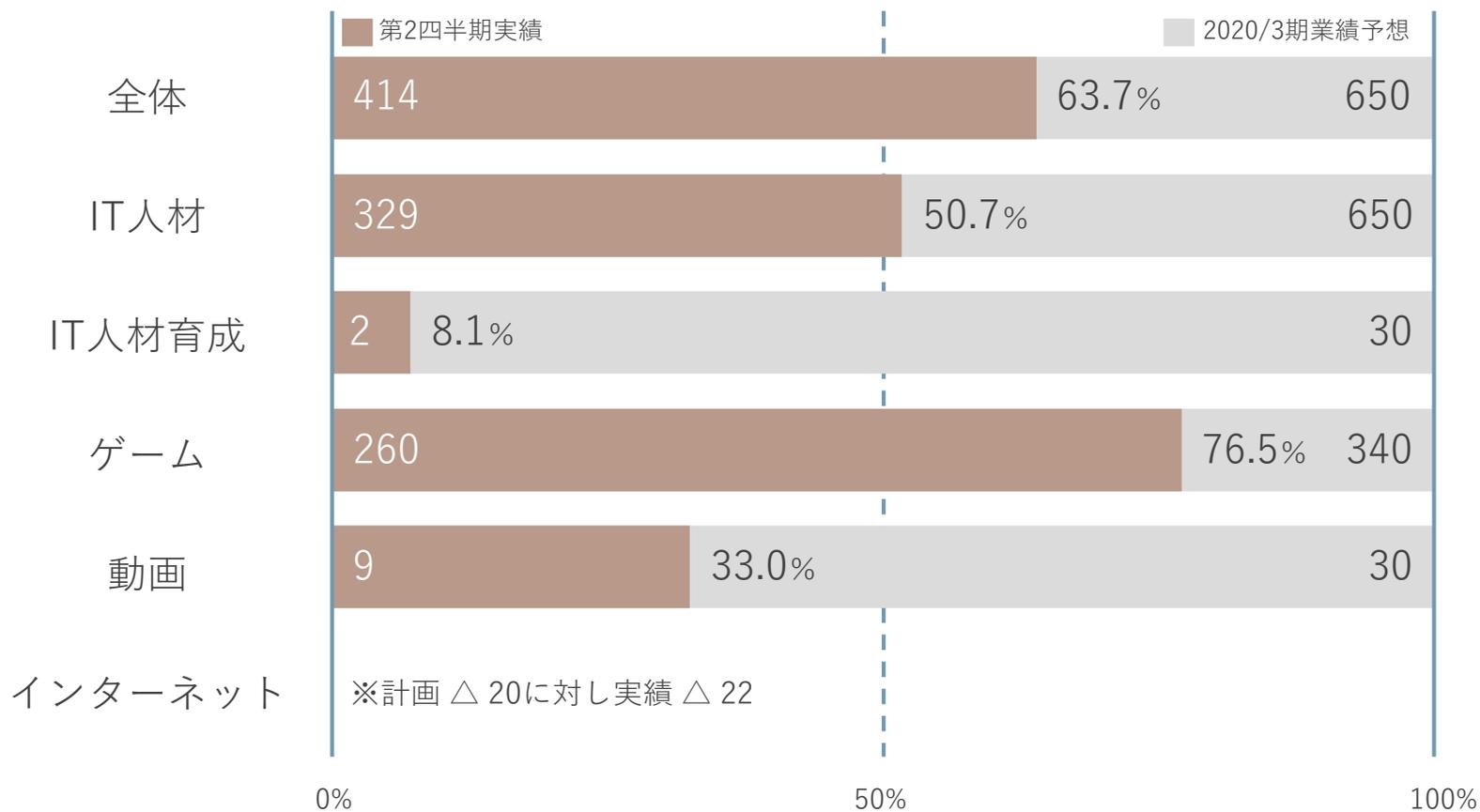
売上高進捗率

(百万円)



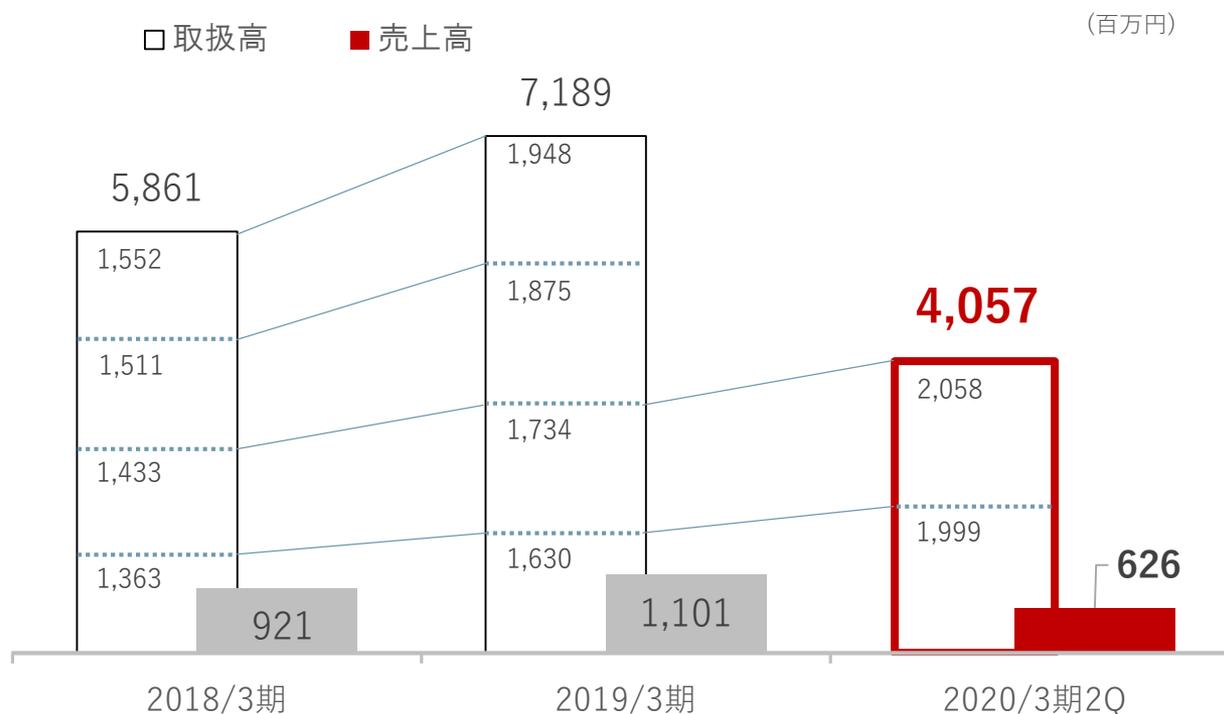
営業利益進捗率

(百万円)



IT人材事業

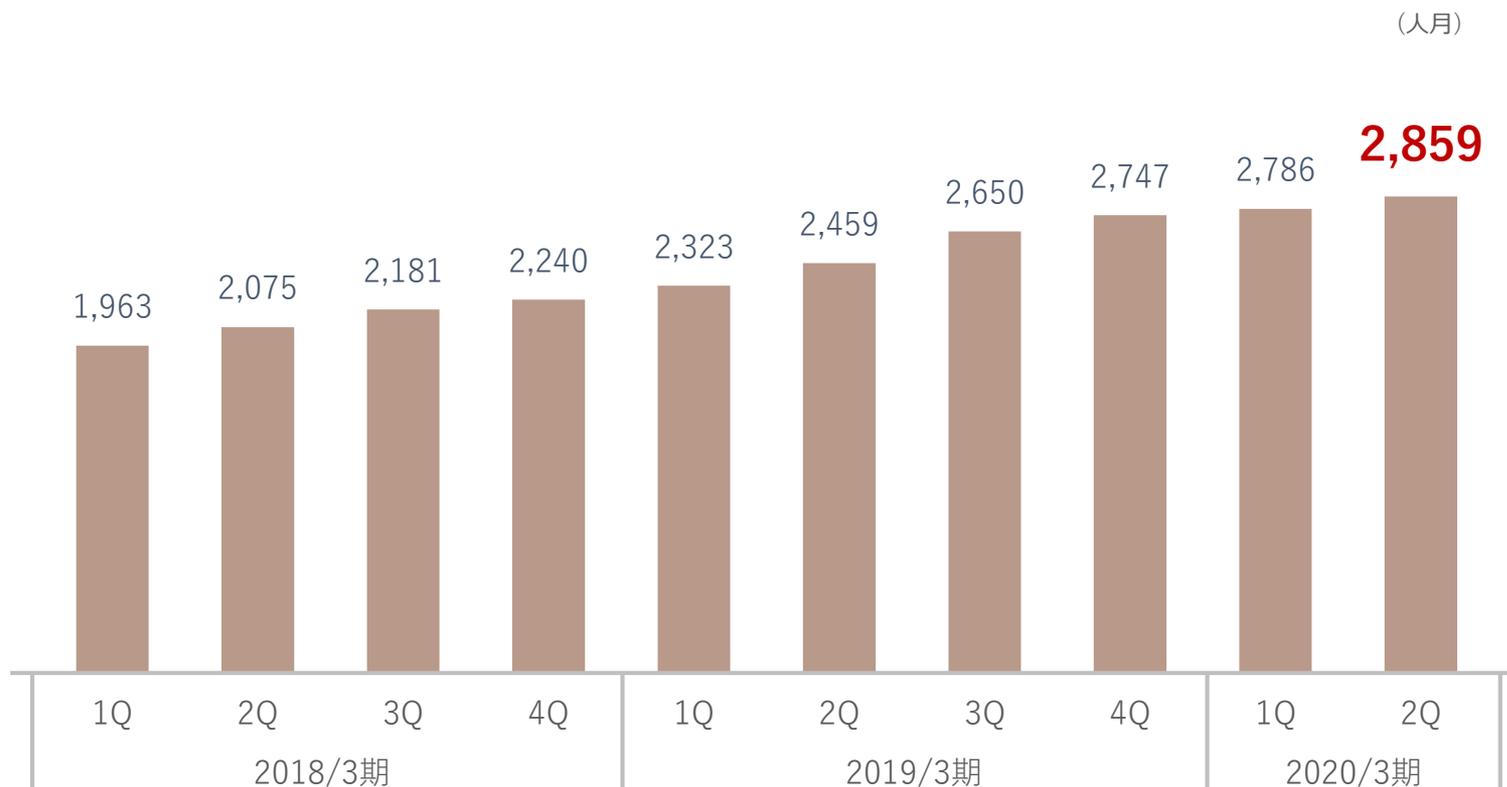
- IT人材事業において、第2四半期売上高・取扱高ともに過去最高を更新
- 売上高およびセグメント利益は、前年同期比で約22%増



※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。
 ※2020/3期1Qにおいて、取扱高の修正がありました。

受注人月数推移

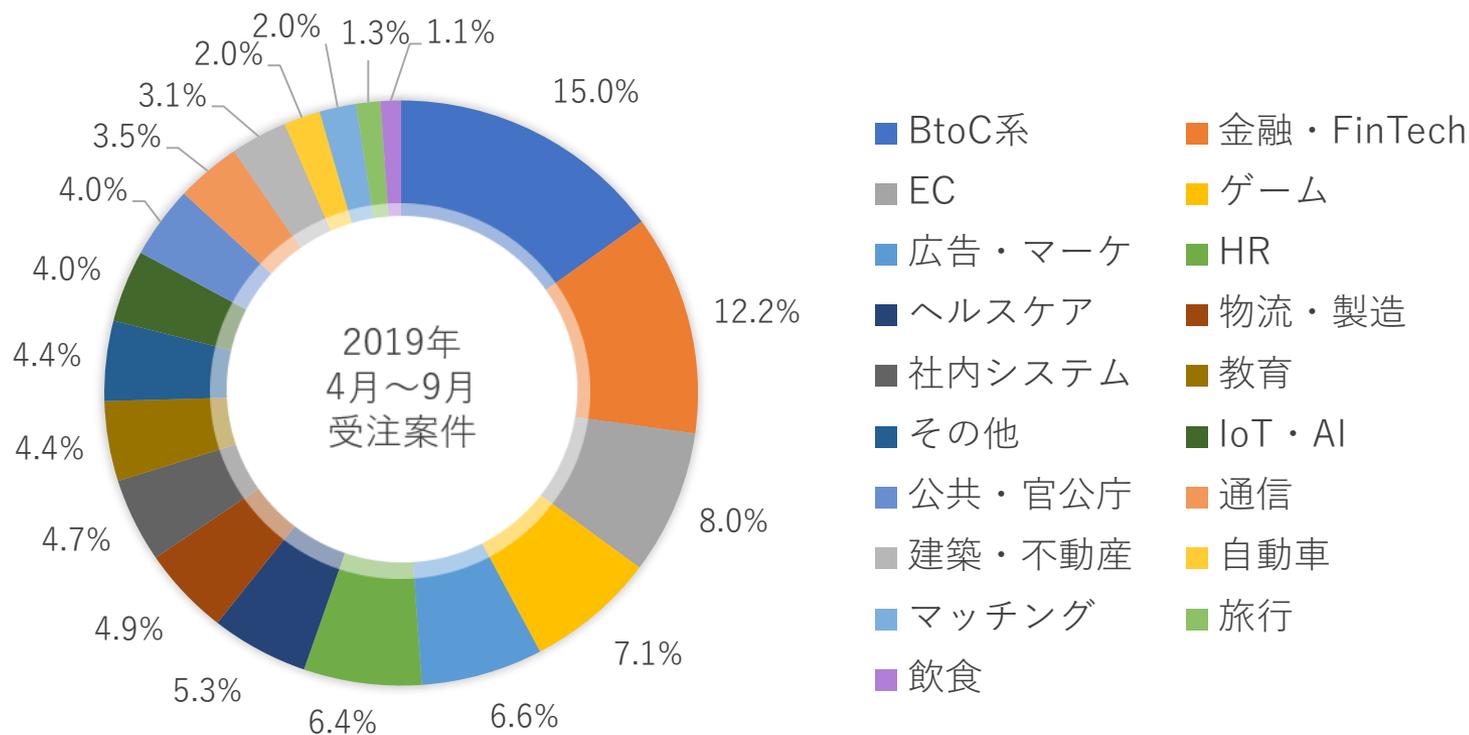
- 第2四半期の受注人月数は2,859人月となり、過去最高を更新
- 受注人月数は順調に増加



※2020/3期1Qにおいて、受注人月数の修正がありました。

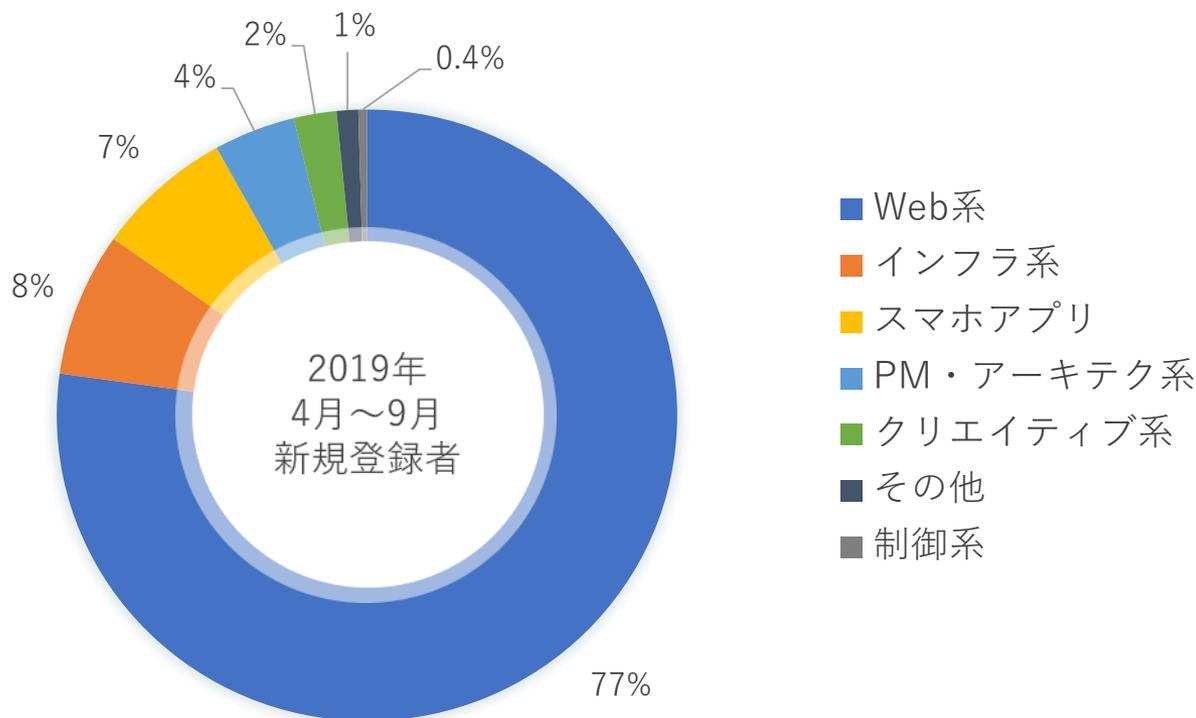
プロジェクト分野の特徴

- BtoC系コンテンツサービスやEC領域のプロジェクトが増加傾向
- 一時期急増していたゲーム系プロジェクトの増加率はほぼ横ばい



登録ITフリーランスの特徴

- Webサービスのプロジェクトが増加傾向にあるため、Web系人材の集客に注力
- Web系人材は、JavaやPHPなどの主要言語を中心に、AI系人材も増加



IT人材事業のトピックス

資産形成・節税のサポートを開始



ITフリーランス向け福利厚生プログラム フリノベが国民年金基金と提携

 **フリノベ 資産形成・節税対策をサポート**

全国国民年金基金と提携。

フリーランスの社会保障面には不安の声も多くあがる中、国民年金基金の紹介や各種セミナーの開催などを通じて、ITフリーランスの資産形成・節税対策に関して積極的に支援。

住環境サポートを開始



ITフリーランス向け福利厚生プログラム フリノベに2つの新サービス追加

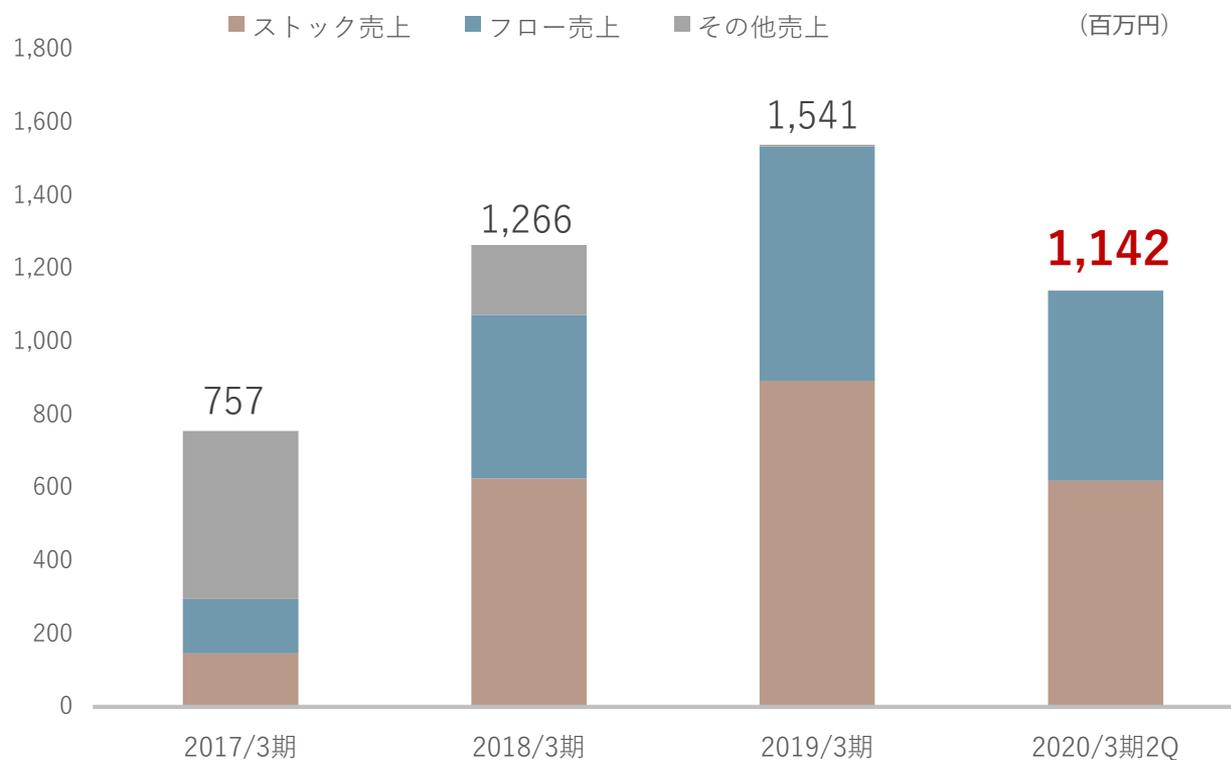
 **フリノベ 住まい環境をサポート**

オークハウス、OYO TECHNOLOGY & HOSPITALITY JAPANの二社と提携。

案件・開発現場に合わせて、短期間で引っ越しをされる方・地方から都内へ引っ越しをされる方など、働き方に合わせて住まいを変えるITフリーランスを支援。

ゲーム事業

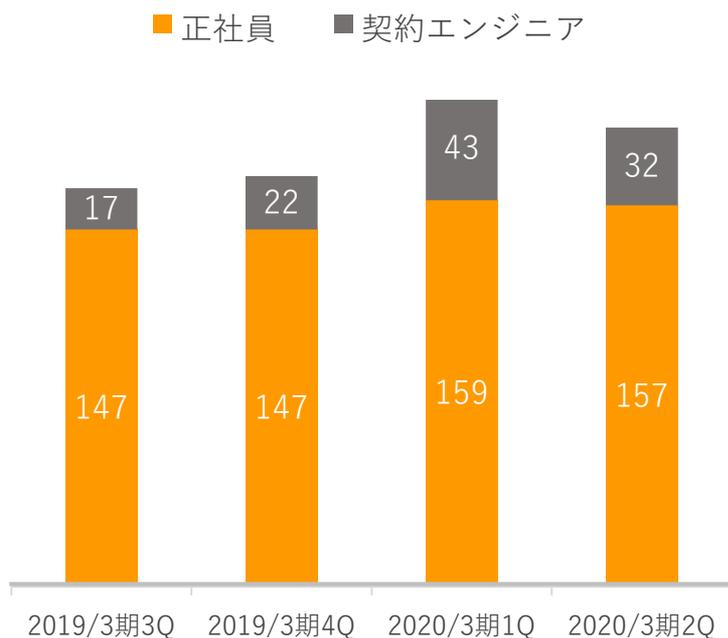
- ゲーム事業において、第2四半期売上高・営業利益ともに過去最高を更新
- 運営タイトルは5本、新規タイトルは有力IP案件を2本開発中



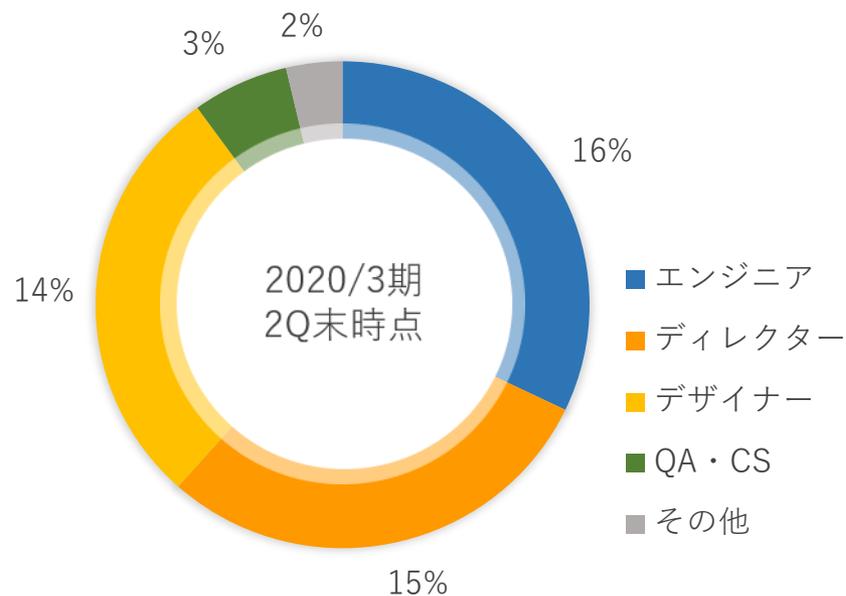
開発人数推移

- 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

雇用形態別



職種別



動画事業のトピックス

PTCパートナープログラムに参画



世界シェア1位のAR開発エンジンを提供するPTCジャパンのパートナープログラムに、AR分野での事業成長を目的に参画。

PTCの開発ツールを活用し、より革新的なARコンテンツの制作に取り組む。

ジオAR「ギークマちゃんAR」



模型とARを組み合わせた映像コンテンツ。現実空間とAR上のCGオブジェクトをミリ単位で合わせて実現。

9/25～26に開催されたUnite Tokyo2019にて展示。

その他事業のトピックス

教員向けセブ島英語留学が好調



NexSeed（フィリピン・セブ島）にて夏季に実施し、満足度94%と好評。

2020年度からの英語教育改革に向け、さらにニーズが高まることを見込まれるため、今後は回数を増やし実施予定。

「Gridge」のMAUが65万人を突破



ゴルフ情報サイト「Gridge」のMAU（月間利用者数）が65万人を突破。

今年初開催のアマチュア競技ゴルフ大会は、予選会では約500名が参加し、12月23日に決勝戦を予定。

B / S ・ C / F

- 借入金の返済により、有利子負債が無くなり無借金経営となる
- 増資と順調な業績により純資産が増加し、自己資本比率が60.6%から76.3%へ向上

バランスシート

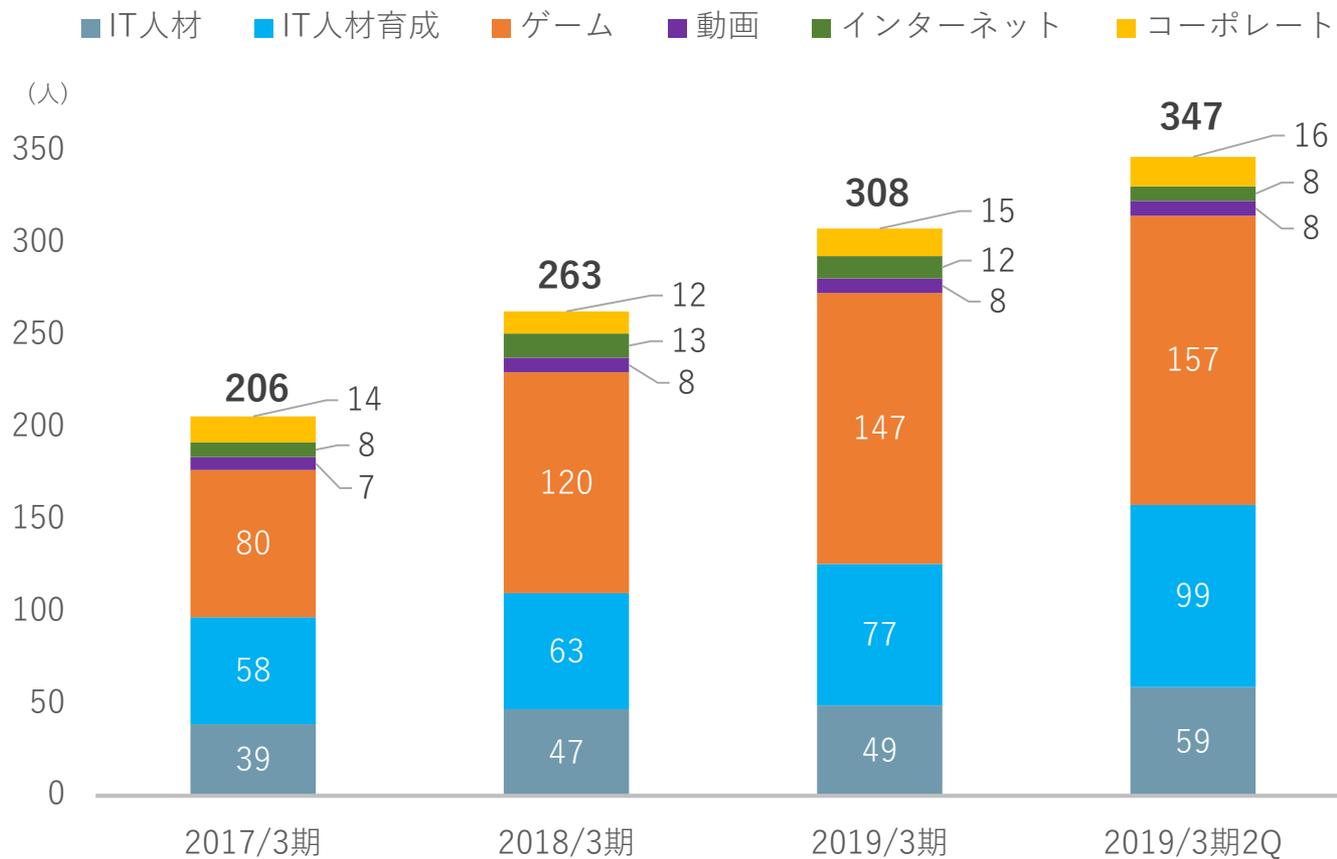
(百万円)	2019/3期	2020/3期 第2四半期	増減額
流動資産	4,091	3,877	▲ 214
現預金	2,615	2,502	▲ 113
売掛金	1,132	1,151	+ 19
固定資産	423	366	▲ 56
有形固定資産	160	173	+ 13
総資産	4,515	4,243	▲ 271
負債	1,777	1,004	▲ 772
有利子負債	225	0	▲ 225
純資産	2,737	3,238	+ 501
負債純資産合計	4,515	4,243	▲ 271

キャッシュフロー

(百万円)	2019/3期	2020/3期 第2四半期
営業CF	191	▲ 96
売上債権の増減	▲ 183	▲ 19
投資CF	124	▲ 2
FCF*	315	▲ 98
財務CF	1,058	▲ 14
有利子負債の返済等	▲ 58	▲ 225
株式発行による収入	1,098	+ 220

*FCF = 営業CF+投資CF

従業員数推移





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16,000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

スキルをシェアする時代。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エンジニア留学

「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 独自開発の学習マネジメントシステム

学習進捗を管理するマネジメントシステムを独自に開発・運用。これを活用することで、生徒の学習を徹底サポート。

3 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。



アソビ創造集団。

1 パートナー戦略に特化したスタジオ運営

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。



XRコンテンツを開発

1 新しい技術を活用したXRコンテンツ

VR・AR・MR・ホログラム・プロジェクションマッピングなど、様々な新技術を活用した映像の企画・制作・開発。

2 ワンストップの制作・開発フロー

企画立案から制作までプロジェクトを内製管理することで、高いコストパフォーマンスと品質を提供。

3 豊富な制作実績

500件を超える映像制作の実績を持ちながら、新たな映像技術を活用したXR分野においても、3DホログラムやVRコンテンツ、ARアプリなどの多数の実績を誇る。

ゴルフの楽しさをすべての人に



1 若年層と女性へリーチできるゴルフ情報サイト

月間利用者数は65万人を超える。他ゴルフメディアは男性が大半を占める中、ゴルフ情報サイト「Gridge」は若年層と女性にリーチ。

2 高いSNS拡散力

公式SNSアカウントはゴルフ業界国内最大級のフォロワー数を誇る。Facebookいいね数は11万人超。登録ライターにインフルエンサーが多数在籍しており、高い拡散力を持つ。

3 オフラインでのコミュニティ形成

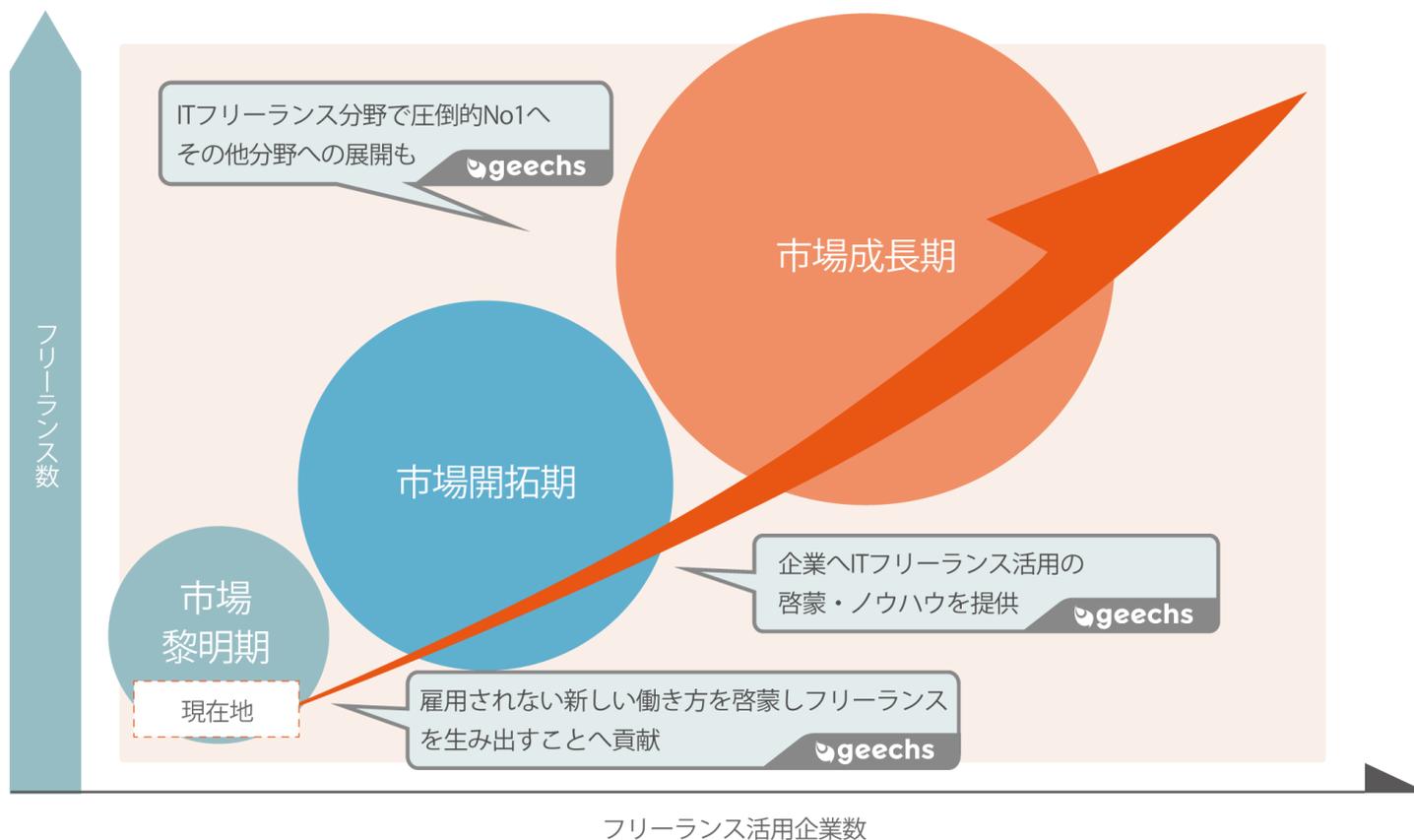
オンラインだけでなく、ゴルフ競技大会「Gridge Cup」や「ラウンド女子会」、「インドアゴルフ女子会」などのオフラインイベントを定期的に開催。

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' is a simple, blocky shape. The 'R' is a simple, blocky shape. The 'S' is a simple, blocky shape. The 'I' is a simple vertical bar. The 'P' has a rounded top and a curved bottom. The 'E' is a simple, blocky shape. The 'R' is a simple, blocky shape. The 'S' is a simple, blocky shape. The 'I' is a simple vertical bar. The 'P' has a rounded top and a curved bottom. The 'E' is a simple, blocky shape. The 'R' is a simple, blocky shape. The 'S' is a simple, blocky shape.

中期展望

中期展望

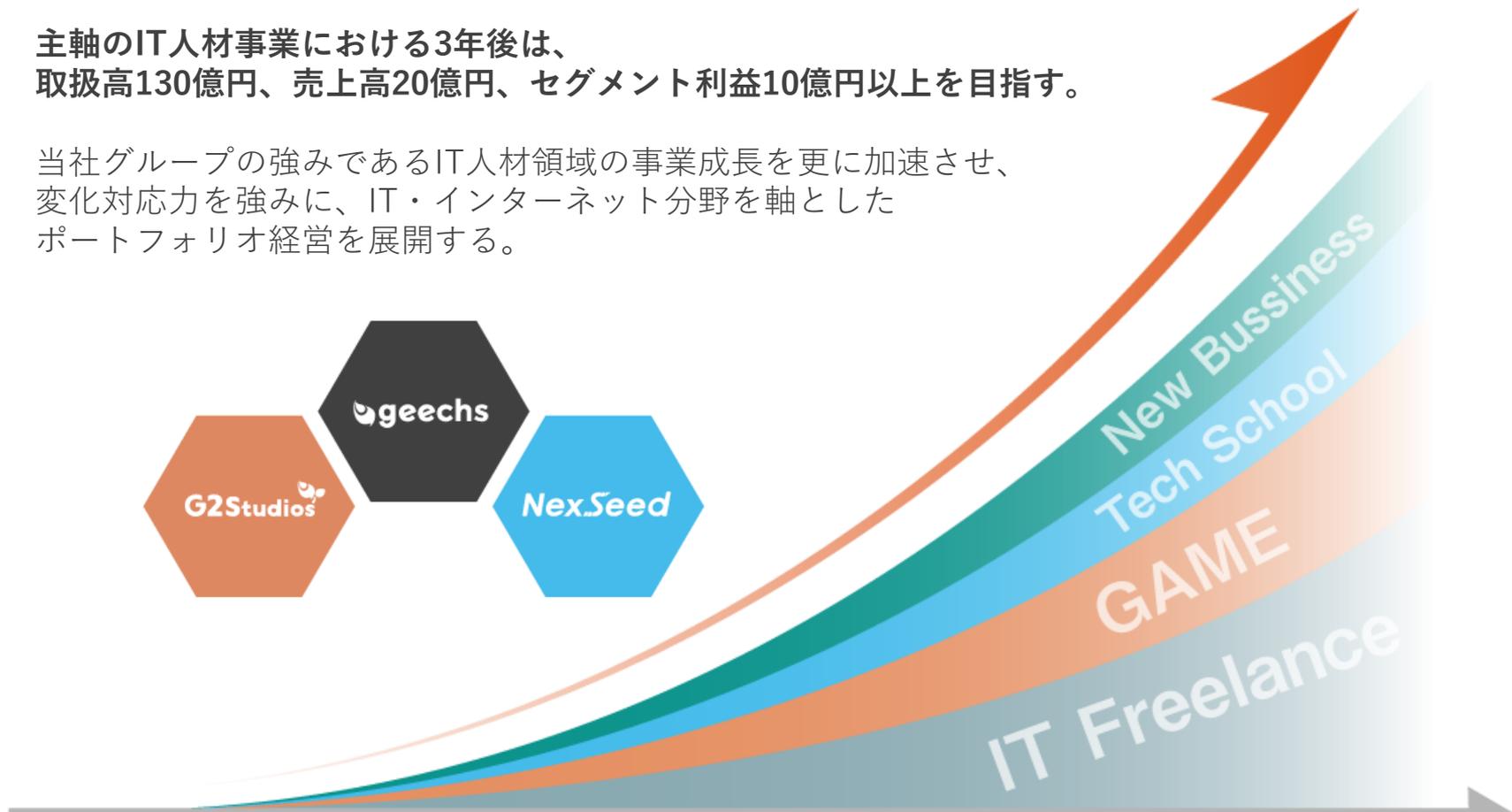
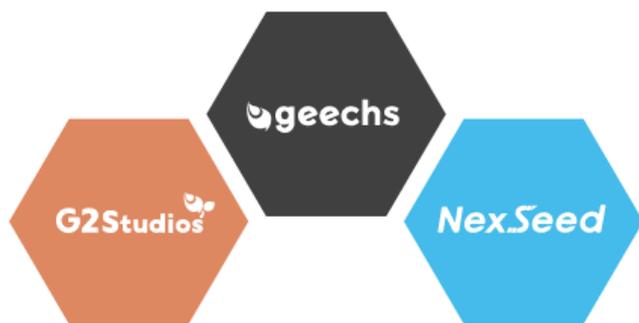
- 21世紀は働き方の概念が変わり、フリーランスが当たり前の時代に
- IT人材以外の職種でもフリーランス人口加速が見込まれる



成長戦略

主軸のIT人材事業における3年後は、
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。



APPENDIX

会社概要

社名	ギークス株式会社（東証マザーズ：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	1,082（百万円）〔2019年9月30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"> ・IT人材事業 ・IT人材育成事業 ・ゲーム/動画/インターネット事業 			
売上規模	3,050（百万円）〔2019年3月期〕			
従業員数	347名〔2019年9月30日現在〕			
拠点	東京（本社）、大阪、福岡、名古屋〔2019年3月31日現在〕			
総資産	4,515（百万円）〔2019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
10月	シンガポールにて海外子会社Vein Carry Asia Pte.Ltd.(現 BA Consulting Pte. Ltd.)設立 ・東南アジアでの海外事業展開の市場調査及びマーケティング活動拠点
2013年1月	フィリピン セブ州にて海外子会社NexSeed Inc.(現 連結子会社)設立 ・エンジニア留学および英語留学を提供するIT人材育成事業
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 動画事業）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12月	IT人材事業 名古屋サテライトオフィス開設
2016年3月	Geechs Asia Pte.Ltd.売却
4月	ゴルフ情報サイト「Gridge（グリッジ）」リリース
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

業績ハイライト

決算年月		2015/3期*	2016/3期*	2017/3期	2018/3期	2019/3期	2020/3期2Q
売上高	(千円)	891,642	1,744,245	1,892,973	2,581,971	3,050,413	1,978,263
経常利益	(千円)	94,824	110,630	762	379,270	532,117	415,292
親会社株主に帰属する当期純利益	(千円)	70,372	49,984	▲21,555	277,809	411,610	267,271
包括利益	(千円)	—	—	▲21,771	278,707	410,322	279,944
資本金	(千円)	85,200	295,191	295,191	320,191	972,152	1,082,949
純資産額	(千円)	191,608	661,574	715,427	1,044,139	2,737,377	3,238,950
総資産額	(千円)	1,002,646	1,759,085	2,071,946	2,819,849	4,515,127	4,243,815
1株当たり純資産額*	(円)	26.91	80.43	86.97	125.40	272.03	312.38
1株当たり当期純利益*	(円)	9.89	6.71	▲2.62	33.47	47.96	26.01
自己資本比率	(%)	19.1	37.6	34.5	37.0	60.6	76.3
自己資本利益率	(%)	45.0	11.7	—	31.6	21.8	—
営業活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	—	—	▲12,655	457,454	191,429	▲96,156
投資活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	—	—	▲134,422	▲31,118	124,085	▲2,424
財務活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	—	—	87,615	42,768	1,058,611	▲14,379
現金及び現金同等物の期末残高	(千円)	—	—	777,162	1,244,697	2,615,535	2,502,432
従業員数	(名)	76	100	213	269	308	347

(*2015/3期の期首に当期の株式分割が行われたと仮定)

(*単体決算)



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。