



決算説明資料

2020年3月期第3四半期

ギークス株式会社
東証マザーズ：7060

A G E N D A

1. 第3四半期実績	02
2. 事業概要	13
3. 中期展望	19
4. APPENDIX	22

The background of the slide features large, white, stylized letters 'KIPSCO' set against 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', and 'O' on the right. The 'S' and 'C' are particularly large and prominent.

第3四半期実績

業績サマリー

2020年3月期第3四半期

売上高	2,730 百万円	計画進捗率	76.9 %
営業利益	545 百万円	計画進捗率	83.9 %
経常利益	546 百万円	計画進捗率	84.8 %
純利益	347 百万円	計画進捗率	86.3 %

トピックス

- グループの第3四半期において、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
- ベンチャー投資プログラムを開始、ITフリーランスネットワークとオフショア開発体制により開発リソース面でもサポート

事業別ハイライト

IT人材

受注人月数や受注単価も順調に推移し、メイン事業としてセグメント利益率が前年対比で約3ポイント伸長し、約54%となる。

IT人材育成

エンジニア留学はセブ内の競合企業の台頭や日本国内スクールとの競争によりやや苦戦、カリキュラム拡充とオフショア開発で成長を目指す。

ゲーム

1本の大型新規タイトルを受注。ストック売上のクローズタイトルも予定されているが、来期以降の成長に向けた仕込みは着実に進展している。

動画

売上は計画対比で順調であるものの、外注リソース活用増加により利益率ダウン。成長分野のAR関連の売上が増加している。

インターネット

売上は前年対比で約99%増と大きく伸ばす。セグメント赤字も昨対比で大きく改善しているものの、計画値に対してやや苦戦している。

前年同期比較

(百万円)	2019/3期 第3四半期	2020/3期 第3四半期	前年同期比
売上高	2,361	2,730	+ 15.6 %
営業利益	478	545	+ 13.8 %
経常利益	472	546	+ 15.6 %
純利益	396 ※	347	▲ 12.2 %

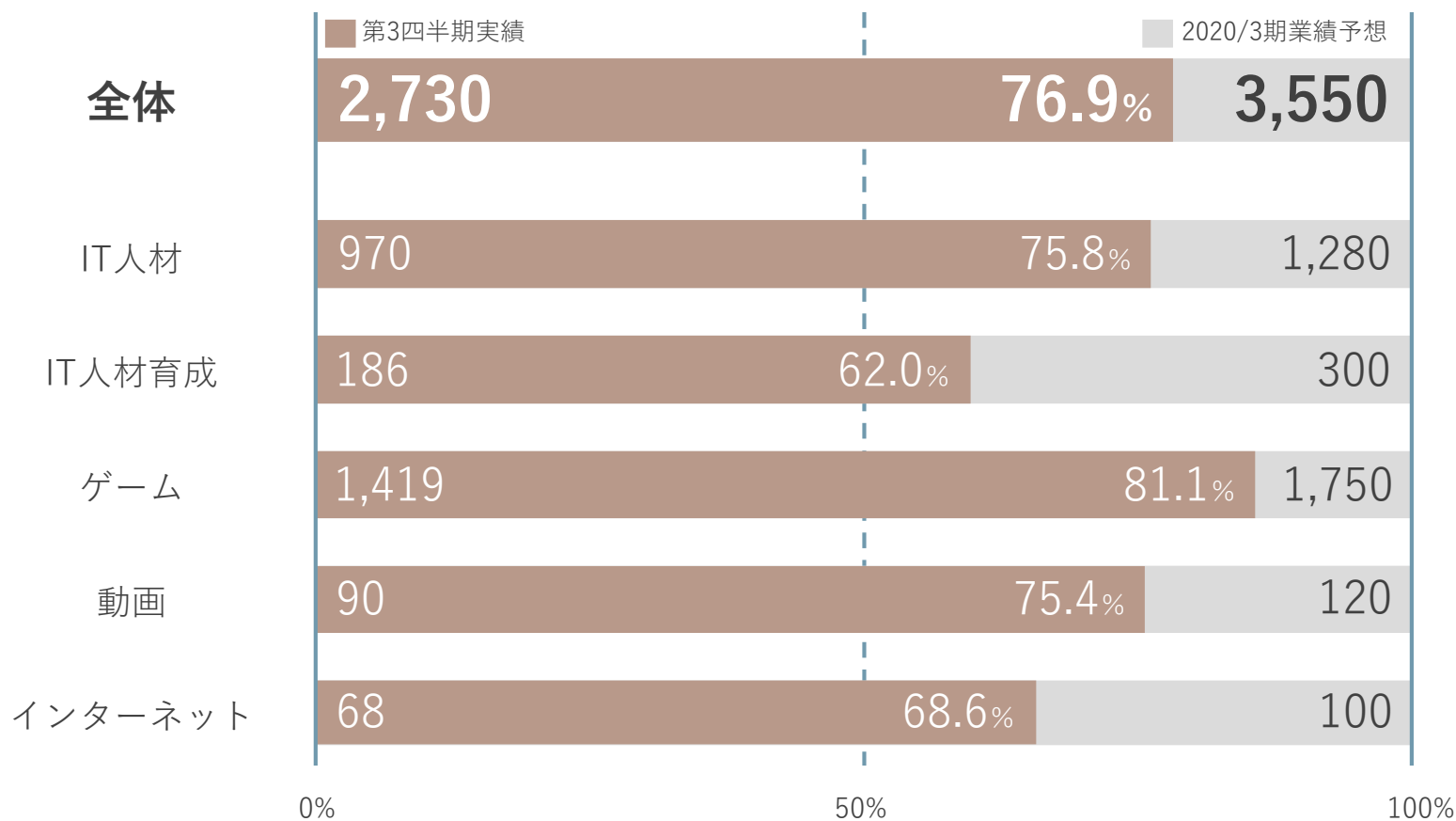
※2019年3月期の純利益には、関係会社株式売却益の約1.5億円が含まれます。

事業別前年同期比較

	(百万円)	2019/3期 第3四半期	2020/3期 第3四半期	前年同期比
売上高		2,361	2,730	+ 15.6 %
IT人材		803	970	+ 20.8 %
IT人材育成		189	186	▲ 1.6 %
ゲーム		1,238	1,419	+ 14.7 %
動画		105	90	▲ 14.3 %
インターネット		34	68	+ 99.0 %
営業利益		478	545	+ 13.8 %
IT人材		408	524	+ 28.2 %
IT人材育成		58	16	▲ 72.5 %
ゲーム		283	267	▲ 5.8 %
動画		30	13	▲ 57.1 %
インターネット		▲ 62	▲ 30	—
共通費		▲ 240	▲ 244	—

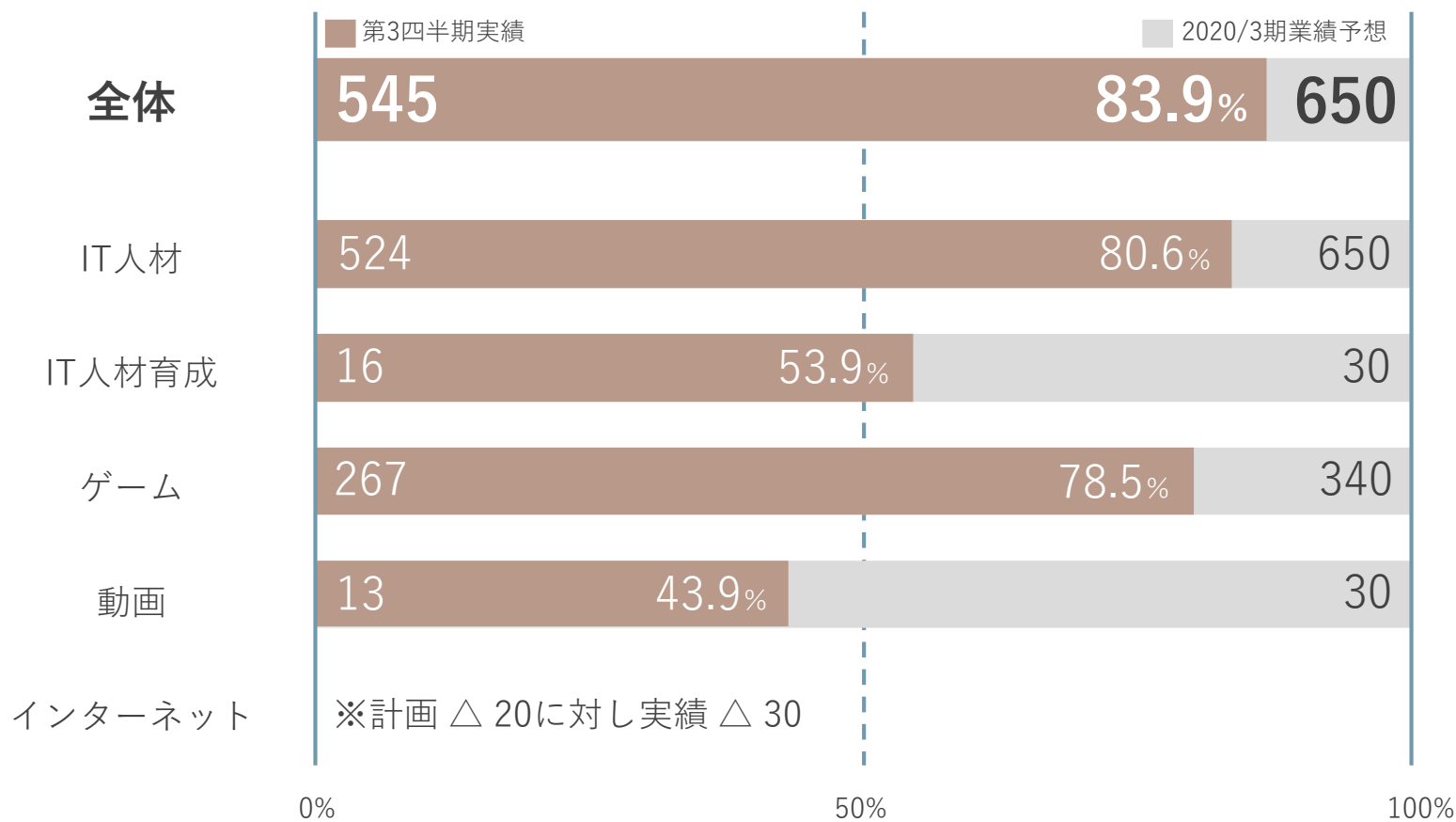
売上高進捗率

(百万円)



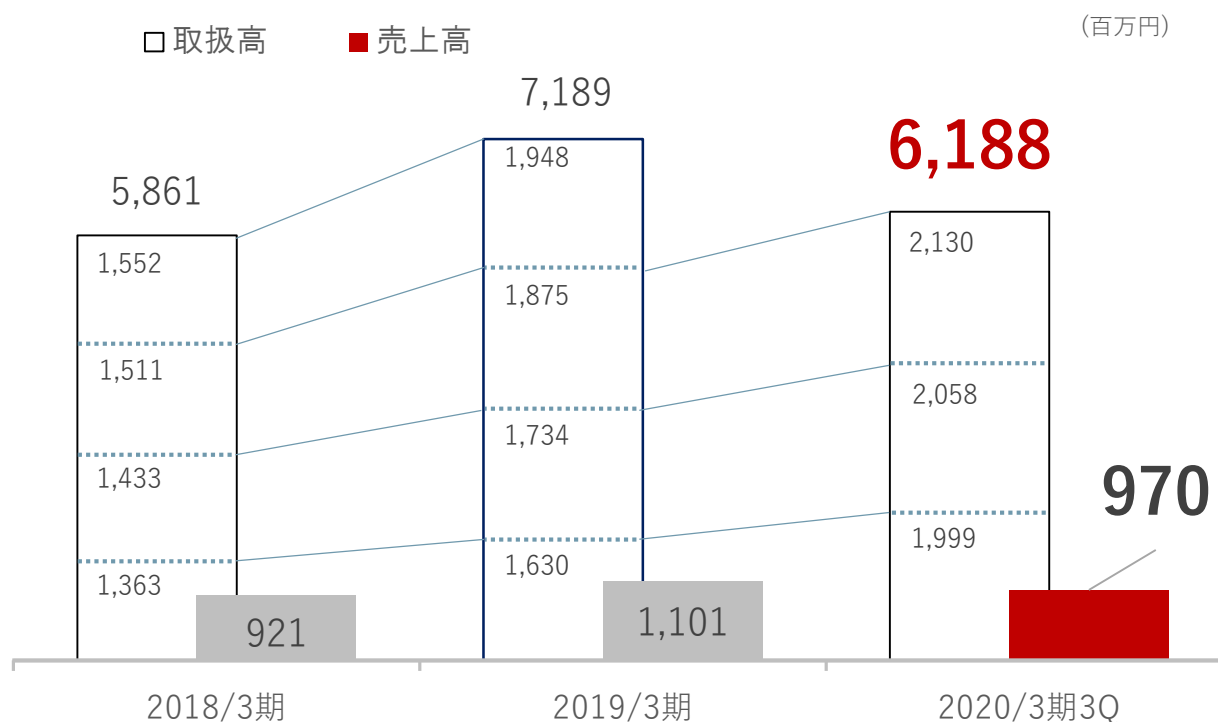
営業利益進捗率

(百万円)



IT人材事業

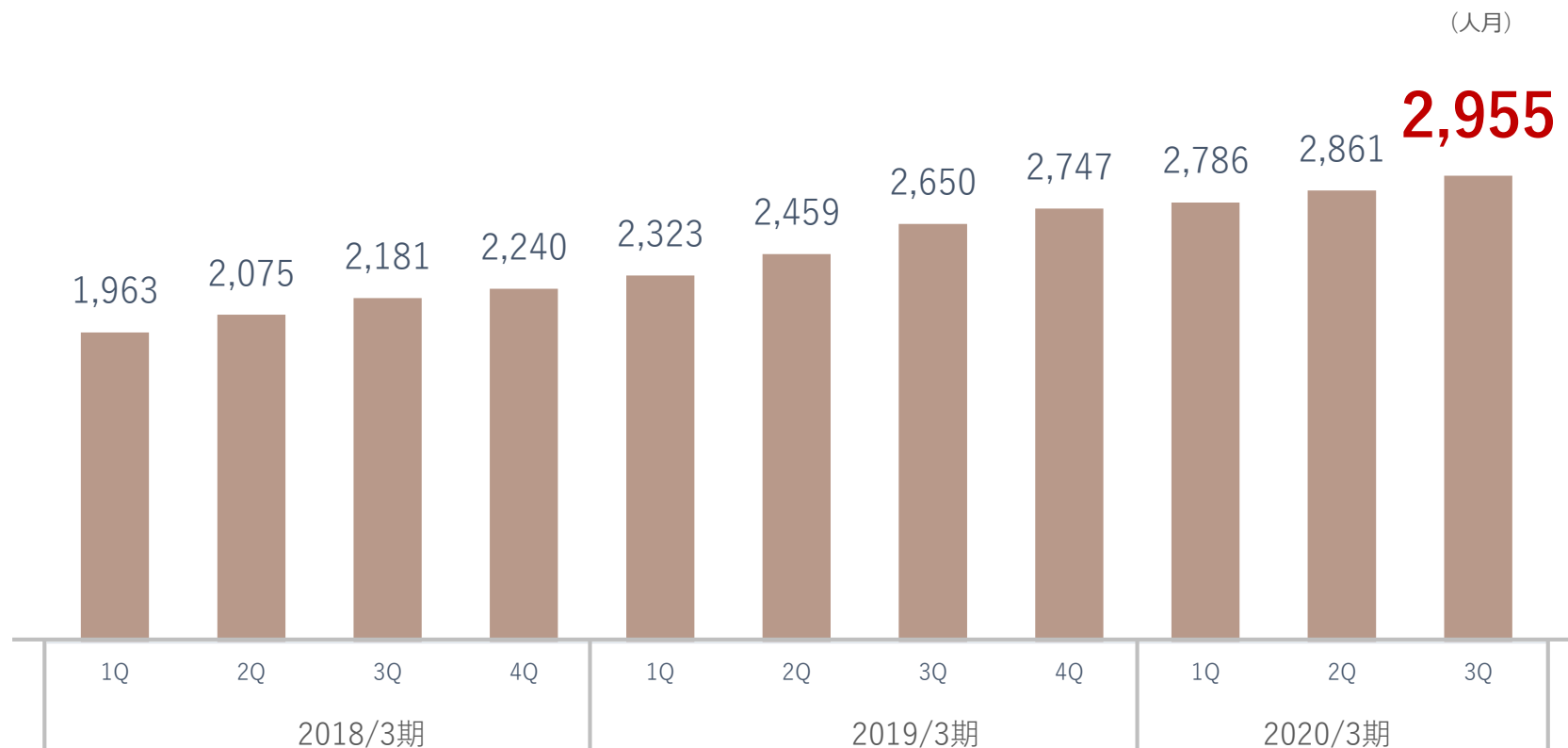
- IT人材事業において、第3四半期売上高・取扱高ともに過去最高を更新
- 売上高は前年同期比で20.8%増、セグメント利益は前年同期比で28.2%増



※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。

受注人月数推移

- 第3四半期の受注人月数は2,955人月となり、過去最高を更新



※2020/3期2Qにおいて、受注人月数の修正がありました。

IT人材事業のトピックス

「テックジム ギークス渋谷校」を開校



テックジムと提携し、ITフリーランス向けのAIプログラミング塾「テックジム ギークス渋谷校」を2月6日(木)に開校。

AI・Python人材の育成と、エージェントとしてのノウハウを活かしたAI企業とのマッチングなどを検討し、社会課題であるAI人材不足の解決を目指します。

ITフリーランス向け保険サービスを提供

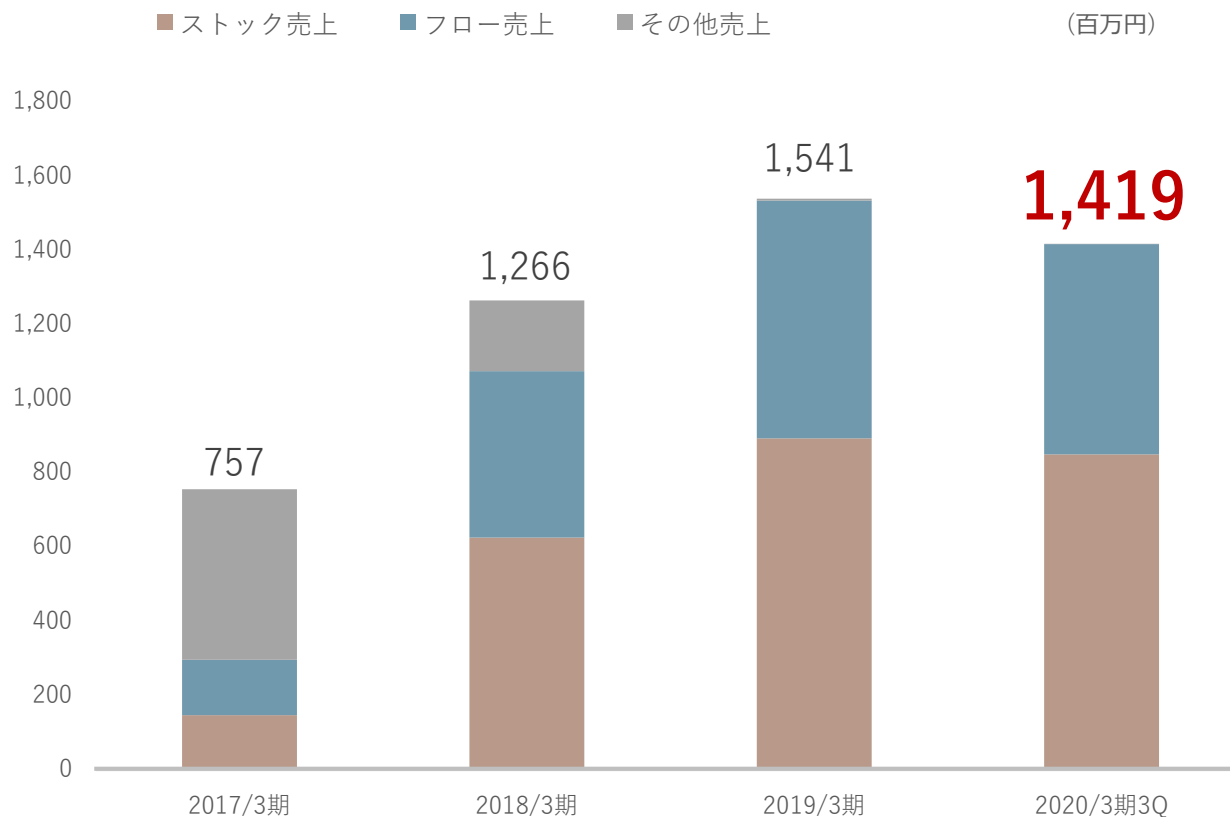


東京海上日動と提携し、フリーランス特有の社会保障への不安解消を目的に、ITフリーランス向け保険サービスの提供を開始。

ITフリーランスの経済的な損失や不安を解消することで、安心して働ける環境づくりを推進します。

ゲーム事業

- ゲーム事業において、第3四半期売上高は過去最高を更新
- 第3四半期において、大型新規タイトル1本を受注



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 'K' is on the left, followed by 'I', 'P', 'E', 'R', 'S'. The 'E' and 'R' are particularly large and prominent. The overall style is modern and clean.

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

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

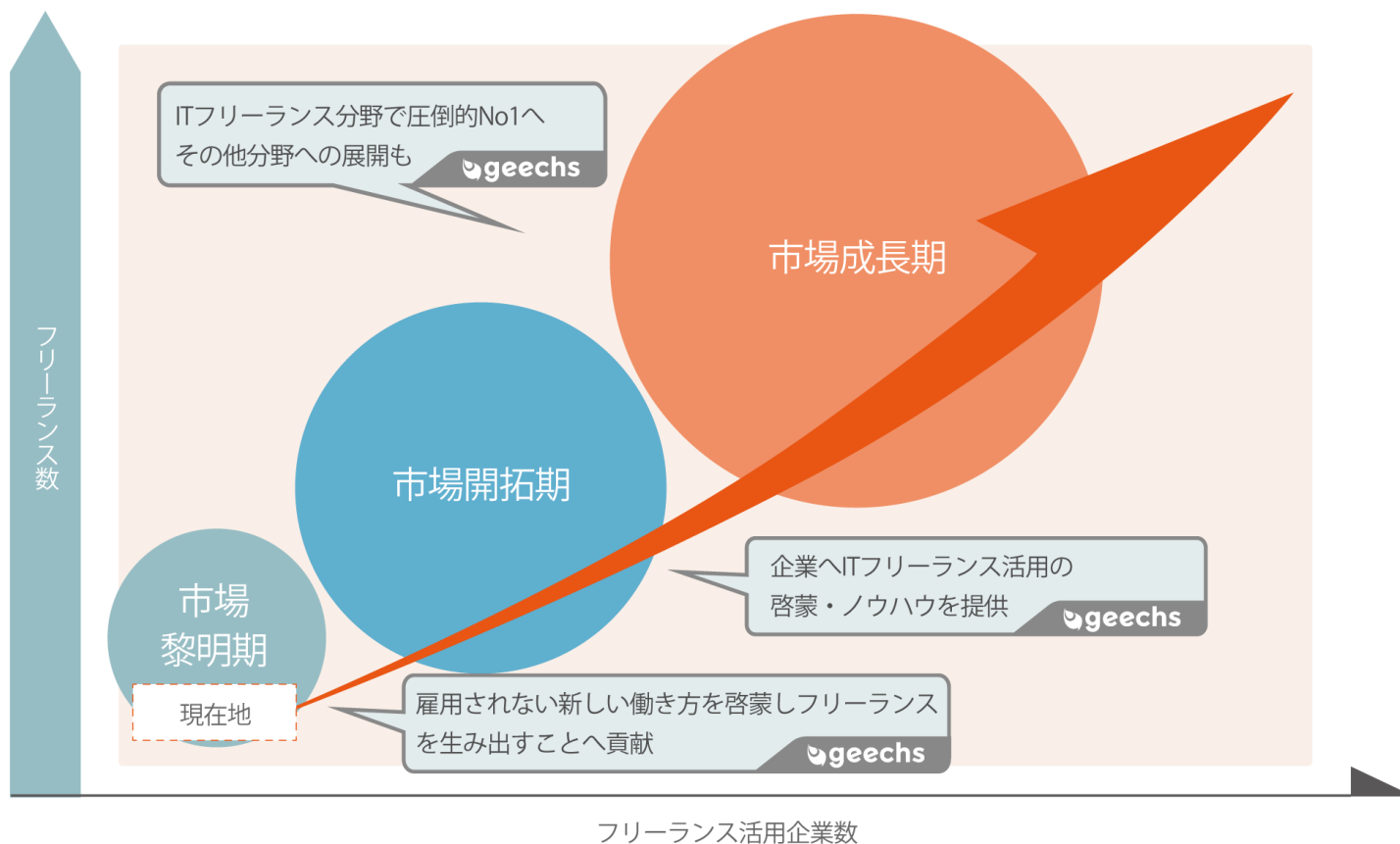
オンラインだけでなく、ゴルフ競技大会「Gridge Cup」などの各種リアルイベントを定期的で開催。

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 'K' is on the left, followed by 'I', 'P', 'E', 'R', 'S'. The 'E' and 'R' are particularly large and prominent. The overall design is modern and minimalist.

中期展望

中期展望

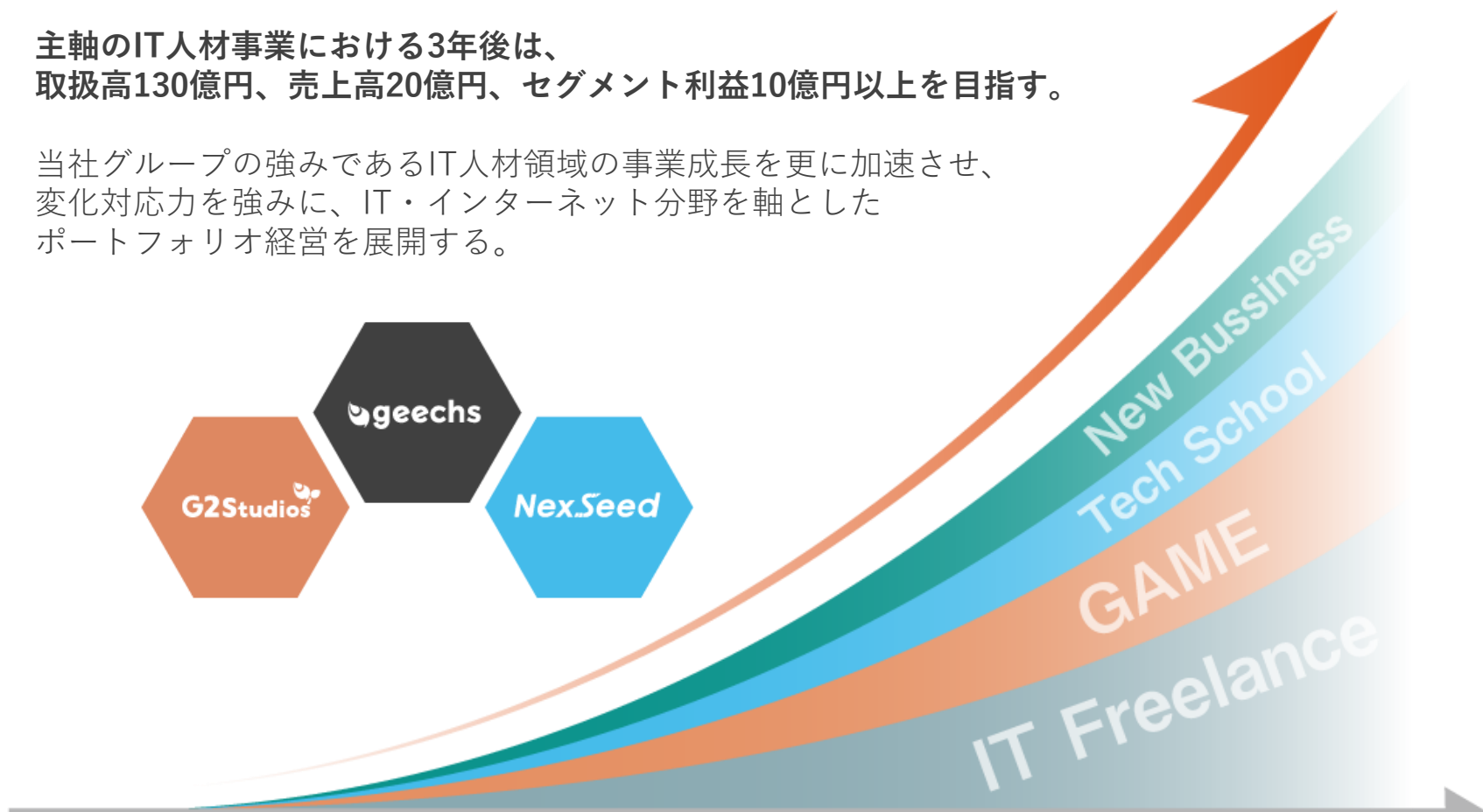
- 21世紀は働き方の概念が変わり、フリーランスが当たり前の時代に
- IT人材以外の職種でもフリーランス人口の加速が見込まれる



成長戦略

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	1,085（百万円）〔2019年12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"> ・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	334名〔2019年12月31日現在〕			
拠点	東京（本社）、大阪、福岡、名古屋〔2019年12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3Q
売上高	(千円)	891,642	1,744,245	1,892,973	2,581,971	3,050,413	2,730,488
経常利益	(千円)	94,824	110,630	762	379,270	532,117	546,837
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	347,981
包括利益	(千円)	—	—	▲21,771	278,707	410,322	347,196
資本金	(千円)	85,200	295,191	295,191	320,191	972,152	1,085,265
純資産額	(千円)	191,608	661,574	715,427	1,044,139	2,737,377	3,310,834
総資産額	(千円)	1,002,646	1,759,085	2,071,946	2,819,849	4,515,127	4,405,088
1株当たり純資産額*	(円)	26.91	80.43	86.97	125.40	272.03	318.14
1株当たり当期純利益*	(円)	9.89	6.71	▲2.62	33.47	47.96	33.74
自己資本比率	(%)	19.1	37.6	34.5	37.0	60.6	75.2
自己資本利益率	(%)	45.0	11.7	—	31.6	21.8	11.5
営業活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	—	—	▲12,655	457,454	191,429	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	—	—	▲134,422	▲31,118	124,085	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	(千円)	—	—	87,615	42,768	1,058,611	—
現金及び現金同等物の期末残高	(千円)	—	—	777,162	1,244,697	2,615,535	—
従業員数	(名)	76	100	213	269	308	334

(*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。