

2021年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)



2021年2月10日

東

上場会社名 ギークス株式会社 上場取引所
 コード番号 7060 URL https://geechs.com
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 曾根原稔人
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役経営管理本部長 (氏名) 佐久間大輔 (TEL) 03-6690-6928
 四半期報告書提出予定日 2021年2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. 2021年3月期第3四半期の連結業績(2020年4月1日~2020年12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	%
2021年3月期第3四半期	1,933	△29.2	388	△28.8	366	△33.1	221	△36.5
2020年3月期第3四半期	2,730	15.6	545	13.8	546	15.6	347	△12.2

(注) 包括利益 2021年3月期第3四半期 221百万円(△36.1%) 2020年3月期第3四半期 347百万円(△10.0%)

	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
2021年3月期第3四半期	21.18	20.81
2020年3月期第3四半期	33.74	32.73

(注) 当社は、2019年9月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を実施したため、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して1株当たり四半期純利益及び潜在株式調整後1株当たり四半期純利益を算定しております。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2021年3月期第3四半期	6,029	3,584	59.4
2020年3月期	4,700	3,356	71.4

(参考) 自己資本 2021年3月期第3四半期 3,584百万円 2020年3月期 3,356百万円

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
2020年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2021年3月期	—	0.00	—	—	—
2021年3月期(予想)	—	—	—	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. 2021年3月期の連結業績予想(2020年4月1日~2021年3月31日)

(％表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	3,450	△2.7	700	2.3	675	△0.1	400	2.4	38.30

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 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 : 無
(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
新規 一社(社名) 一 、除外 一社(社名) 一

(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

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 有
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	2021年3月期3Q	10,485,000株	2020年3月期	10,462,960株
② 期末自己株式数	2021年3月期3Q	40,031株	2020年3月期	40,000株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2021年3月期3Q	10,438,455株	2020年3月期3Q	10,354,659株

当社は、2019年9月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を実施したため、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して期末発行済株式数(自己株式を含む)、期末自己株式数及び期中平均株式数を算定しております。

※ 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

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および合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の実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. 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	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(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	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(会計上の見積りの変更)	8
(セグメント情報等)	9

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当社グループはグランドビジョンに「21世紀で最も感動を与えた会社になる」を掲げ、ITフリーランスのデータベース、グローバルで活躍するITエンジニア育成など人材インフラを活かし、インターネットの普及によりめまぐるしく変化する人々の生活や企業の行動を積極的に捉え、変化対応力を強みに、提供サービスの創造・進化を通じて常に成長し続けることで、永続的な企業価値向上を目指しております。当社グループは子会社2社を含む全4事業で構成されており、各事業セグメントは「IT人材事業」、「IT人材育成事業」、「ゲーム事業」、「x-Tech事業」の4つに分類されております。

なお、第1四半期連結会計期間より、事業セグメントの区分方法を見直し、従来の報告セグメント「動画事業」「インターネット事業」から、セグメント統合し「x-Tech事業」に変更しております。前年同四半期累計期間との比較分析については、変更後の区分方法により作成したものを記載しております。

当第3四半期連結累計期間（2020年4月1日～2020年12月31日）におけるわが国経済は、新型コロナウイルス感染症の拡大の影響による大幅な悪化が長期化し、極めて厳しい状況が続いております。感染範囲が再拡大を始めたことで、経済をさらに下振れさせる懸念が高まり、先行きの不透明さは増大し続けております。

一方で、企業における新しい生活様式への適応に向けた取り組みや、働き方改革の推進など、労働環境の在り方自体が大きく変化する中で、デジタルシフトを進める企業と、新しいライフスタイルや働き方を模索する個人が直面する課題に対して、当社グループが果たすべき役割はより重要になるものと認識しております。

このような状況の中、当第3四半期連結累計期間の売上高は1,933,687千円（前年同期比29.2%減）、営業利益は388,163千円（同28.8%減）、経常利益は366,067千円（同33.1%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益は221,095千円（同36.5%減）となりました。

セグメント別の業績は次の通りであります。

<IT人材事業>

IT人材事業におきましては、顧客企業のリモートワーク体制への移行が落ち着いたこともあり、新型コロナウイルス感染症の影響で一時的に抑制されていた企業の人材採用需要の回復傾向がみられました。

集客コストを抑制しながらも、既存業務のデジタル化を進め最適なサービスを提供するためのDXを推進し、ITフリーランス向け福利厚生プログラム「フリノベ」の更なる拡充など、サポート体制の強化に努めてまいりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間における当該事業分野の売上高は1,061,481千円（前年同期比9.4%増）、セグメント利益は601,192千円（同14.7%増）となりました。

<IT人材育成事業>

IT人材育成事業におきましては、合宿型でプログラミングと英語を学ぶことができる「IT留学」が大きな特徴となっております。しかし、新型コロナウイルス感染症の影響により2020年4月以降日本からの渡航が困難な状況となり事業へ大きな影響が出ております。その中で、新たなサービスとして開始したオンライン授業の提供と、オフショア開発に注力することで、影響を最小限にするよう努めてまいりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間における当該事業分野の売上高は80,515千円（前年同期比56.7%減）、セグメント損失は9,546千円（前年同期はセグメント利益16,176千円）となりました。

<ゲーム事業>

新型コロナウイルス感染症の影響による巣ごもり消費の需要に加え、運営タイトルの好調もあり、堅調に推移いたしました。このような環境下、株式会社バンダイナムコオンラインから受託開発した「アイドリッシュセブン」をはじめとした3本のタイトルの運営と、新規タイトルの開発を5本行っております。開発ラインが増加していることから、開発状況に合わせた適切なリソースコントロールに注力しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間における当該事業分野の売上高は587,432千円（前年同期比58.6%減）、セグメント利益は42,882千円（同83.9%減）となりました。

<x-Tech事業>

x-Tech事業におきましては、VR（仮想現実）・AR（拡張現実）・MR（複合現実）、3Dホログラムなど最新の技術を活用した動画コンテンツの制作、また、ゴルフメディア「Gridge」の運営や、ゴルフをはじめとしたスポーツ領域で企業のIT化支援を行っております。

この結果、当第3四半期連結累計期間における当該事業分野の売上高は207,002千円（前年同期比30.1%増）、セグメント損失は6,860千円（前年同期はセグメント損失17,624千円）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(流動資産)

当第3四半期連結会計期間末の流動資産の残高は前連結会計年度末と比較して1,240,213千円増加し、5,521,422千円となりました。これは主に仕掛品が1,011,963千円増加したことによるものであります。

(固定資産)

当第3四半期連結会計期間末の固定資産の残高は前連結会計年度末と比較して89,220千円増加し、508,320千円となりました。これは主に投資有価証券が79,832千円増加したことによるものであります。

(流動負債)

当第3四半期連結会計期間末の流動負債の残高は前連結会計年度末と比較して1,104,573千円増加し、2,389,931千円となりました。これは主に前受金が1,075,795千円増加したことによるものであります。

(固定負債)

当第3四半期連結会計期間末の固定負債の残高は前連結会計年度末と比較して3,095千円減少し、55,623千円となりました。これは主にリース債務が3,214千円減少したことによるものであります。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末の純資産の残高は前連結会計年度末と比較して227,955千円増加し、3,584,188千円となりました。これは主に資本金および資本準備金が6,039千円、利益剰余金が221,095千円増加したこと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

2021年3月期の連結業績予想につきましては、2020年11月12日の「第2四半期業績予想と実績との差異及び通期業績予想の修正に関するお知らせ」で公表いたしました通期の業績予想に変更はありません。

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 (2020年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,559,268	2,860,505
売掛金	1,280,365	1,111,297
商品	66	-
仕掛品	364,943	1,376,906
貯蔵品	423	427
前渡金	927	-
前払費用	65,295	98,675
その他	18,888	76,777
貸倒引当金	△8,970	△3,167
流動資産合計	4,281,208	5,521,422
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	113,344	91,849
工具、器具及び備品（純額）	14,131	9,137
リース資産（純額）	-	7,266
有形固定資産合計	127,475	108,252
無形固定資産		
ソフトウェア	584	1,135
無形固定資産合計	584	1,135
投資その他の資産		
投資有価証券	30,080	109,912
敷金及び保証金	221,794	221,673
長期前払費用	1,774	10,911
繰延税金資産	37,390	56,434
投資その他の資産合計	291,040	398,932
固定資産合計	419,100	508,320
資産合計	4,700,309	6,029,742

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2020年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2020年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	811,911	802,076
未払金	33,113	30,398
未払費用	28,130	52,084
未払法人税等	90,533	72,799
未払消費税等	39,145	76,794
預り金	27,914	41,510
前受金	203,471	1,279,267
前受収益	25,734	23,447
資産除去債務	12,248	-
リース債務	13,152	11,552
流動負債合計	1,285,357	2,389,931
固定負債		
リース債務	3,214	-
資産除去債務	55,504	55,623
固定負債合計	58,719	55,623
負債合計	1,344,076	2,445,554
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,086,015	1,089,034
資本剰余金	1,035,958	1,038,977
利益剰余金	1,256,587	1,477,682
自己株式	△21,000	△21,040
株主資本合計	3,357,560	3,584,655
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△1,495	△431
その他の包括利益累計額合計	△1,495	△431
非支配株主持分	167	△35
純資産合計	3,356,232	3,584,188
負債純資産合計	4,700,309	6,029,742

(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3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2019年4月1日 至2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2020年4月1日 至2020年12月31日)
売上高	2,730,488	1,933,687
売上原価	1,179,618	568,612
売上総利益	1,550,869	1,365,075
販売費及び一般管理費	1,005,843	976,912
営業利益	545,026	388,163
営業外収益		
受取利息	56	49
講演料収入	-	100
コンテンツ著作権譲渡益	4,500	-
受取遅延損害金	-	313
その他	180	-
営業外収益合計	4,736	463
営業外費用		
支払利息	201	-
為替差損	1,155	4,951
株式交付費	1,568	51
市場変更費用	-	15,859
コミットメントフィー	-	1,697
その他	-	0
営業外費用合計	2,925	22,559
経常利益	546,837	366,067
税金等調整前四半期純利益	546,837	366,067
法人税、住民税及び事業税	147,416	164,173
法人税等調整額	51,396	△18,993
法人税等合計	198,813	145,179
四半期純利益	348,024	220,887
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	42	△207
親会社株主に帰属する四半期純利益	347,981	221,095

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)
四半期純利益	348,024	220,887
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	△827	1,064
その他の包括利益合計	△827	1,064
四半期包括利益	347,196	221,952
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	347,158	222,153
非支配株主に係る四半期包括利益	37	△201

(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)

該当事項はありません。

(会計上の見積りの変更)

(耐用年数の変更)

当第3四半期連結累計期間において、本社オフィスの一部を解約することを決定したため、解約後利用見込みのない固定資産について耐用年数の見直しを行いました。また、本社オフィスの不動産賃貸借契約に基づく原状回復義務として計上していた資産除去債務の使用見込期間の変更を行いました。これにより、従来の方法に比べて、当第3四半期連結累計期間の営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益はそれぞれ23,898千円減少しております。

(セグメント情報等)

前第3四半期連結累計期間(自 2019年4月1日 至 2019年12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

(単位:千円)

	報告セグメント				合計	調整額 (注)1	四半期 連結損益 計算書 (注)2
	IT人材 事業	IT人材育成 事業	ゲーム 事業	x-Tech 事業			
売上高							
外部顧客への売上高	970,060	181,362	1,419,950	159,115	2,730,488	-	2,730,488
セグメント間の内部 売上高又は振替高	-	4,777	-	-	4,777	△ 4,777	-
計	970,060	186,139	1,419,950	159,115	2,735,265	△ 4,777	2,730,488
セグメント利益 又は損失(△)	524,177	16,176	267,048	△ 17,624	789,778	△ 244,751	545,026

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△244,751千円には各報告セグメントに配分していない
 全社費用△263,194千円及びセグメント間消去取引18,442千円が含まれております。

2. セグメント利益又は損失の合計額と調整額の合計は四半期連結損益計算書の営業利益と調整を
 行っております。

当第3四半期連結累計期間(自 2020年4月1日 至 2020年12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

(単位:千円)

	報告セグメント				合計	調整額 (注)1	四半期 連結損益 計算書 (注)2
	IT人材 事業	IT人材育成 事業	ゲーム 事業	x-Tech 事業			
売上高							
外部顧客への売上高	1,061,481	77,771	587,432	207,002	1,933,687	-	1,933,687
セグメント間の内部 売上高又は振替高	-	2,744	-	-	2,744	△2,744	-
計	1,061,481	80,515	587,432	207,002	1,936,431	△2,744	1,933,687
セグメント利益 又は損失(△)	601,192	△9,546	42,882	△6,860	627,668	△239,505	388,163

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△239,505千円には各報告セグメントに配分していない
 全社費用△256,722千円及びセグメント間消去取引17,217千円が含まれております。

2. セグメント利益又は損失の合計額と調整額の合計は四半期連結損益計算書の営業利益と調整を
 行っております。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

第1四半期連結会計期間より、社内組織の変更に伴い、従来の「動画事業」と「インターネット事業」を
 統合して新たに「x-Tech事業」に区分しております。なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、
 変更後のセグメント区分に基づき作成したものを記載しております。