



2022年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2022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CEO (氏名) 曾根原稔人
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役CFO (氏名) 佐久間大輔 (TEL) 050-1741-6928
 四半期報告書提出予定日 2022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. 2022年3月期第3四半期の連結業績(2021年4月1日~2021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	%
2022年3月期第3四半期	4,015	107.7	861	121.9	862	135.5	533	141.5
2021年3月期第3四半期	1,933	△29.2	388	△28.8	366	△33.1	221	△36.5

(注) 包括利益 2022年3月期第3四半期 533百万円(140.2%) 2021年3月期第3四半期 221百万円(△36.1%)

	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
2022年3月期第3四半期	50.91	50.10
2021年3月期第3四半期	21.18	20.81

(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	%
2022年3月期第3四半期	5,717	4,289	74.7
2021年3月期	6,486	3,830	59.1

(参考) 自己資本 2022年3月期第3四半期 4,272百万円 2021年3月期 3,830百万円

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
2021年3月期	—	0.00	—	10.00	10.00
2022年3月期	—	0.00	—		
2022年3月期(予想)				10.00	10.00

(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. 2022年3月期の連結業績予想(2021年4月1日~2022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	5,400	57.5	1,200	62.5	1,200	68.1	740	61.7	70.34

(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) — 、除外 一社(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

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- 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)	2022年3月期3Q	10,560,640株	2021年3月期	10,513,440株
② 期末自己株式数	2022年3月期3Q	40,149株	2021年3月期	40,104株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2022年3月期3Q	10,489,195株	2021年3月期3Q	10,438,455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

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
(会計方針の変更)	9
(セグメント情報等)	10

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

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において判断したものであります。

(1) 経営成績の状況

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3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」、「ゲーム事業」、「x-Tech事業」、「Seed Tech事業」の4つに分類されております。

第1四半期連結会計期間より、従来の「IT人材育成事業」から「Seed Tech事業」へとセグメントの名称を変更しております。なお、当該セグメントの名称変更によるセグメント情報に与える影響はありません。

当第3四半期連結累計期間（2021年4月1日～2021年12月31日）におけるわが国経済は、ワクチン接種が進んだことで一旦は鎮静化が見られた新型コロナウイルスについて、新たな変異株の感染拡大がみられ、先行き不透明な状況が続いております。新型コロナウイルスの影響が長期化する中での急速なデジタルトランスフォーメーションに伴い、IT人材や個人のITスキル強化のニーズはますます高まっていると認識しております。

このような状況下、当社グループは、2021年5月14日開示の中期経営計画「G100」（2022年3月期～2025年3月期）で掲げた方針に基づき、各種施策に継続的に取り組んでまいりました。デジタルシフトを進める企業と、新しい働き方を模索する個人それぞれの需要を捉え、技術リソースシェアリングプラットフォームとして役割を果たすべく事業体制を構築してまいりました。

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4,015,547千円（前年同期比107.7%増）、営業利益は861,403千円（同121.9%増）、経常利益は862,047千円（同135.5%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は533,962千円（同141.5%増）となりました。

なお、「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。）等の適用により、売上高は705,988千円、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益は148,797千円増加いたしました。

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、事業は好調に推移いたしました。8割以上のITフリーランスがリモートワークを取り入れており、首都圏と地方拠点のマッチングが増加し、ITフリーランスの新規登録者数は順調に増加しております。また、企業向け広告投資の拡大やセールス・イネーブルメント強化の結果、新規取引企業数も拡大傾向にあります。

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1,324,435千円（前年同期比24.8%増）、セグメント利益は714,571千円（同18.9%増）となりました。

<ゲーム事業>

ゲーム事業におきましては、株式会社バンダイナムコオンラインが配信する「アイドルリッシュセブン」や株式会社バンダイナムコエンターテインメントが配信する「僕のヒーローアカデミア ULTRA IMPACT」等の5本のタイトルの運営と、4本の新規タイトルの開発を行っております。当第3四半期連結会計期間においては、1本の新規タイトルを納品し、新たに1本の新規タイトルを受注いたしました。また、既存運営タイトルの海外版の準備等を進めてまいりました。

なお、当第3四半期連結会計期間において、原価回収基準で認識していた開発中の新規タイトルのうち1本が、履行義務の充足に係る進捗度の合理的な見積りが可能となったため、進捗度に基づき収益を認識しています。

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2,351,946千円（前年同期比300.4%増）、セグメント利益は472,103千円（同1,000.9%増）となりました。

<x-Tech事業>

x-Tech事業におきましては、最先端の技術や手法を活用し、「テクノロジー×データ」で、ビジネスモデル変革のテクノロジーパートナーを目指し、主に最先端のAR(拡張現実)などの技術を活用したアプリや動画制作、ゴルフ等のスポーツ領域のデジタルマーケティング支援やD2C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243,366千円(前年同期比17.6%増)、セグメント利益は11,534千円(前年同期はセグメント損失6,860千円)となりました。

<Seed Tech事業>

Seed Tech事業におきましては、オンデマンド型プログラミングスクールサービスとオフショア開発受託事業を行っております。加えて、来期サービス提供開始予定の法人向けSaaS型のDX/IT人材育成サービス「ソダテク」の準備を進めてまいりました。

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95,799千円(前年同期比19.0%増)、セグメント損失は7,869千円(前年同期はセグメント損失9,546千円)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527,543千円減少し、5,387,947千円となりました。これは主に売掛金及び契約資産が413,713千円増加した一方、仕掛品が1,116,670千円減少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241,495千円減少し、329,317千円となりました。これは主に投資有価証券が49,950千円増加した一方、建物及び構築物(純額)が59,144千円、敷金及び保証金が61,330千円、繰延税金資産が171,519千円減少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1,253,696千円減少し、1,392,971千円となりました。これは主に前受金が1,125,380千円減少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25,689千円増加し、34,828千円となりました。これは主に繰延税金負債が25,931千円増加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458,967千円増加し、4,289,463千円となりました。これは主に利益剰余金が429,229千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

2022年3月期の連結業績予想につきましては、2021年11月11日の「業績予想の修正に関するお知らせ」で公表いたしました連結業績予想から変更はありません。

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 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,149,695	3,172,073
売掛金	1,518,823	-
売掛金及び契約資産	-	1,932,536
仕掛品	1,117,488	817
貯蔵品	410	444
前渡金	14	100
前払費用	81,789	119,513
その他	49,840	165,121
貸倒引当金	△2,572	△2,659
流動資産合計	5,915,490	5,387,947
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	60,687	1,542
工具、器具及び備品（純額）	6,574	5,937
リース資産（純額）	15,465	20,830
有形固定資産合計	82,726	28,310
無形固定資産		
ソフトウェア	1,006	687
無形固定資産合計	1,006	687
投資その他の資産		
投資有価証券	109,912	159,862
敷金及び保証金	169,202	107,872
長期前払費用	7,338	3,477
繰延税金資産	200,626	29,106
投資その他の資産合計	487,080	300,319
固定資産合計	570,813	329,317
資産合計	6,486,303	5,717,264

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	858,138	1,019,003
未払金	35,514	108,389
未払費用	28,235	87,412
未払法人税等	337,593	53,240
未払消費税等	144,805	55,648
預り金	29,088	44,369
前受金	1,125,380	-
契約負債	-	10,394
前受収益	20,526	-
資産除去債務	55,662	-
リース債務	11,721	14,337
その他	-	175
流動負債合計	2,646,667	1,392,971
固定負債		
リース債務	7,101	6,821
繰延税金負債	-	25,931
その他	2,037	2,075
固定負債合計	9,139	34,828
負債合計	2,655,807	1,427,800
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,094,214	1,101,255
資本剰余金	1,044,157	1,051,198
利益剰余金	1,714,342	2,143,572
自己株式	△21,155	△21,252
株主資本合計	3,831,559	4,274,773
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△1,073	△1,947
その他の包括利益累計額合計	△1,073	△1,947
新株予約権	-	16,624
非支配株主持分	10	13
純資産合計	3,830,496	4,289,463
負債純資産合計	6,486,303	5,717,264

(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2020年4月1日 至2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年12月31日)
売上高	1,933,687	4,015,547
売上原価	568,612	1,928,512
売上総利益	1,365,075	2,087,035
販売費及び一般管理費	976,912	1,225,632
営業利益	388,163	861,403
営業外収益		
受取利息	49	19
業務受託収入	-	350
講演料収入	100	-
受取遅延損害金	313	-
補助金収入	-	1,840
為替差益	-	34
その他	-	152
営業外収益合計	463	2,396
営業外費用		
支払利息	-	100
為替差損	4,951	-
株式交付費	51	452
市場変更費用	15,859	-
コミットメントフィー	1,697	1,199
その他	0	-
営業外費用合計	22,559	1,752
経常利益	366,067	862,047
税金等調整前四半期純利益	366,067	862,047
法人税、住民税及び事業税	164,173	130,324
法人税等調整額	△18,993	197,756
法人税等合計	145,179	328,080
四半期純利益	220,887	533,966
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(△)	△207	3
親会社株主に帰属する四半期純利益	221,095	533,962

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 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
四半期純利益	220,887	533,966
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	1,064	△873
その他の包括利益合計	1,064	△873
四半期包括利益	221,952	533,092
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	222,153	533,090
非支配株主に係る四半期包括利益	△201	2

(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。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することとしております。これにより、ゲーム事業における受託開発売上に関して、従来は、検収基準によって収益を認識しておりましたが、履行義務の充足に係る進捗度を見積り、当該進捗度に基づき収益を一定の期間にわたり認識する方法に変更しております。なお、履行義務の充足に係る進捗度を合理的に見積ることができないものの、発生する費用を回収することが見込まれる場合には、原価回収基準にて収益を認識しています。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、売上高が705,988千円、売上原価が557,190千円、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益が148,797千円増加して、流動資産が750,852千円、流動負債が899,650千円減少しております。なお、利益剰余金期首残高に与える影響はありません。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動資産」に表示していた「売掛金」は、第1四半期連結会計期間より「売掛金及び契約資産」に含めて表示することとしました。また、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動負債」に表示していた「前受金」及び「前受収益」は、第1四半期連結会計期間より「契約負債」に含めて表示することとしました。

なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前連結会計年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。さらに、「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号 2020年3月31日)第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第3四半期連結累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

(時価の算定に関する会計基準等の適用)

「時価の算定に関する会計基準」(企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」(企業会計基準第10号 2019年7月4日)第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することとしております。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

第1四半期連結累計期間より、従来の「IT人材育成事業」から「Seed Tech事業」へとセグメントの名称を変更し、また、報告セグメントの記載順序を変更しております。これに伴い、前第3四半期連結累計期間の報告セグメントの名称及び記載順序を同様に變更しております。

前第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	ゲーム 事業	x-Tech 事業	Seed Tech 事業			
売上高							
外部顧客への売上高	1,061,481	587,432	207,002	77,771	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	587,432	207,002	80,515	1,936,431	△2,744	1,933,687
セグメント利益 又は損失(△)	601,192	42,882	△6,860	△9,546	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。

当第3四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021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	ゲーム 事業	x-Tech 事業	Seed Tech 事業			
売上高							
外部顧客への売上高	1,324,435	2,351,946	243,366	95,799	4,015,547	-	4,015,547
セグメント間の内部 売上高又は振替高	-	-	-	-	-	-	-
計	1,324,435	2,351,946	243,366	95,799	4,015,547	-	4,015,547
セグメント利益 又は損失(△)	714,571	472,103	11,534	△7,869	1,190,340	△328,937	861,403

- (注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△328,937千円には各報告セグメントに配分していない
全社費用△352,637千円及びセグメント間消去取引23,700千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

会計方針の変更に記載のとおり、第1四半期連結会計期間の期首から収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更したため、事業セグメントの利益又は損失の算定方法を同様に變更しております。当該変更により、従来の方法に比べて、当第3四半期連結累計期間の「ゲーム事業」の売上高が705,988千円、セグメント利益が148,797千円増加しております。