

# ホリスティック企業レポート ギークス

## 7060 東証マザーズ

新規上場会社紹介レポート  
2019年3月26日発行

一般社団法人 証券リサーチセンター



証券リサーチセンター  
審査委員会審査済 20190325

IT フリーランスの働き方を支援する IT 人材事業、スマートフォン向けゲームの企画・開発・運営を行うゲーム事業など複数の事業を行う

アナリスト:佐々木 加奈 +81(0)3-6858-3216  
 レポートについてのお問い合わせはこちら info@stock-r.org

【7060 ギークス 業種:サービス業】

決算期	売上高 (百万円)	前期比 (%)	営業利益 (百万円)	前期比 (%)	経常利益 (百万円)	前期比 (%)	純利益 (百万円)	前期比 (%)	EPS (円)	BPS (円)	配当金 (円)
2017/3	1,892	8.5	5	-	0	-	-21	-	-5.2	173.9	0.0
2018/3	2,581	36.4	379	69.5×	379	497.7×	277	-	66.9	250.8	0.0
2019/3 予	3,056	18.4	521	37.2	507	33.7	387	39.4	90.0	-	0.0

(注) 1.連結決算導入は2017/3期から、2017/3期の前期比は2016/3期単体数値との比較。2019/3期の予想は会社予想

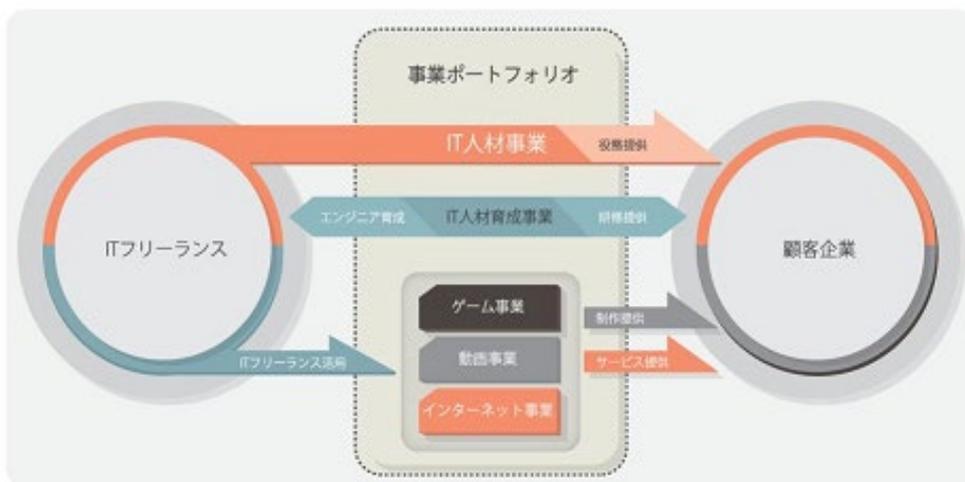
【株式情報】	【会社基本情報】	【その他】
株価 3,680円 (2019年3月22日)	本店所在地 東京都渋谷区	【主幹事証券会社】
発行済株式総数 5,050,920株	設立年月日 2007年8月23日	SMBC日興証券
時価総額 18,587百万円	代表者 曽根原 稔人	【監査人】
上場初値 2,900円 (2019年3月20日)	従業員数 86人 (2019年1月末)	有限責任監査法人トーマツ
公募・売出価格 1,930円	事業年度 4月1日～翌年3月31日	
1単元の株式数 100株	定時株主総会 毎年6月	

➤ 事業内容

◆ IT 人材事業を中心に複数の事業を手掛ける

ギークス(以下、同社)は、「21 世紀で最も感動を与えた会社になる」ことをグランドビジョンに掲げ、IT 人材の働き方支援や育成、スマートフォンゲームの開発や動画制作など、複数の事業を行っている(図表 1)。

【図表 1】事業の概要



(出所) ギークス届出目論見書

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」、「動画事業」、「インターネット事業」に分類されており、「ゲーム事業」が 19/3 期第 3 四半期累計期間売上高の 52.4%、「IT 人材事業」が 34.0%を占めている(図表 2)。連結子会社は 2 社で、G2 Studios が「ゲーム事業」、NexSeed Inc.が「IT 人材育成事業」を行っている。

【 図表 2 】セグメント情報

(単位: 百万円)

	売上高			セグメント利益		
	18/3期	19/3期 第3四半期累計	構成比	18/3期	19/3期 第3四半期累計	セグメント 利益率
IT人材事業	921	803	34.0%	499	408	50.9%
IT人材育成事業	161	180	7.6%	34	58	32.7%
ゲーム事業	1,266	1,238	52.4%	170	283	22.9%
動画事業	98	105	4.5%	16	30	29.1%
インターネット事業	15	34	1.5%	-86	-62	-
グローバルリクルーティング事業	118	-	-	-5	-	-
調整額	-	-	-	-249	-240	-
合計	2,581	2,361	100%	379	478	20.3%

(注) グローバルリクルーティング事業子会社は 18 年 4 月に売却し、現在は事業を行っていない。  
(出所) ギークス届出目論見書を基に証券リサーチセンター作成

「IT 人材事業」

注 1) IT フリーランス

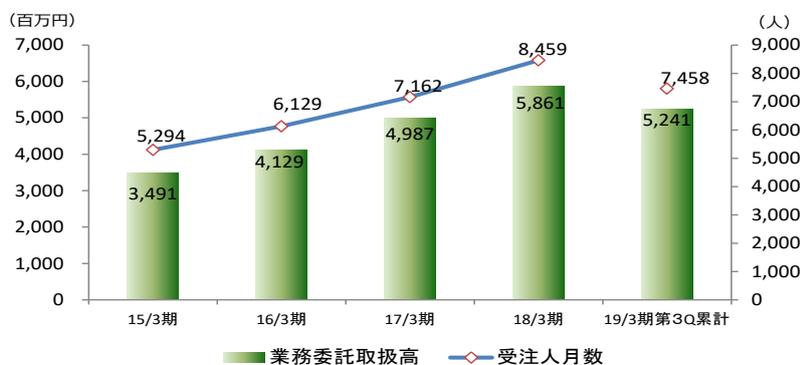
企業等に属さず個人事業主として活動し、システムやソフトウェア、アプリケーションの開発などに従事するエンジニアやデザイナー等のこと。

日本で社会問題化している慢性的な IT 人材不足を、IT フリーランス<sup>注1</sup>を活用した技術リソースシェアリングによって解決することを目指して事業を行っている。同社が、IT フリーランスの有する技術スキル、経験などをデータベース化し、企業のニーズに合わせて IT 人材の提供を行うプラットフォームを運営している。これにより、企業は採用や教育にコストをかけず、必要な人材を効率的に確保することが可能となる。

IT フリーランスは、同社が運営する案件検索サイト「geechs job(ギークスジョブ)」を利用して希望の職場を確保することが可能となる。また、同社は福利厚生プログラム「フリノベ」を17年1月から提供しており、「geechs job」に登録した IT フリーランスは、確定申告のサポート、会計ソフトや健康診断などの各種サービスを優待利用できる仕組みとなっている。

IT 人材事業の売上高は、企業から受け取る人月単価、契約期間等で決まる業務委託取扱高に応じた業務委託料と IT フリーランスへ支払う業務委託料との差額であり、業務委託取扱高の 15~16%程度である。受注人月数、業務委託取扱高ともに順調に増加している(図表 3)。

【 図表 3 】 IT 人材事業の業務委託取扱高と受注人月数の推移



(注) 業務委託取扱高は顧客からの業務委託受注額の年度別合計額、受注人月数は月々の受注人数の年間累計

(出所) ギークス届出目論見書を基に証券リサーチセンター作成

「IT 人材育成事業」

グローバルに活躍する IT 人材を育成することを目的として、13 年にフィリピンのセブ州に子会社 NexSeed Inc.を設立し、エンジニア留学、英語留学の機会を提供するスクール事業を行っている。現在、「NexSeed」はフィリピンで最大級の日系テックスクールとなっており、ノウハウを活かした受託型スクールの運営も行っている。IT 人材育成事業の売上高は、留学生からの留学費用や提携企業からの運営受託売上から成る。

「ゲーム事業」

大手ライセンスやゲームメーカー等のゲーム配信事業者と協業・パートナーシップを組み、Unity <sup>注2</sup>を使ったネイティブアプリゲーム <sup>注3</sup>の企画・開発・運営を受託している。主な開発タイトルは、男性アイドルユニットの育成が楽しめるリズムゲーム <sup>注4</sup>「アイドルリッシュセブン」(バンダイナムコオンラインとの協業タイトル)、ライブを通じて男性アイドルを育成する「ツキノパラダイス。(ツキパラ。)」(バンダイナムコエンターテインメントとの協業タイトル)などである。ゲーム配信事業者からの企画・開発の制作料と一定額の運営受託料がゲーム事業の売上高となる。また、協業の内容によっては、ゲーム配信事業者の課金売上収入から一部分配によるロイヤリティー収入を得ている。

注2) Unity

ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン(東京都中央区)が提供するゲームエンジンのこと。

注3) ネイティブアプリゲーム

ストアからアプリをダウンロードし、端末にインストールして利用するゲームのこと。

注4) リズムゲーム

音楽に合わせてアクションすることでスコアを競うゲームのこと。

「動画事業」

主に、パチンコ・パチスロ等の遊技機系とスマホゲーム・アプリの PV(プロモーションビデオ)、企業のサービスや商品、採用ホームページ用の映像や動画の制作を行っている。また、VR(仮想現実)、AR(拡張現実)、プロジェクションマッピングといった新技術を活用した動画コンテンツの制作を行っている。広告代理店や顧客企業からの受託制作料が動画事業の売上高となる。

「インターネット事業」

ゴルフ専門の情報サイト「Gridge(グリッジ)」の運営を行っている。「Gridge」は、若い層や女性ゴルファーをターゲットとし、一般ゴルファーをライターとして活用して記事や動画コンテンツを掲載している。インターネット事業の売上高は、ゴルフ用品メーカーやアパレル企業からの記事広告、動画配信、リアルイベント連動広告、求人広告などの配信料である。

> 特色・強み

◆ ポリウムゾーンでの事業展開や事業間のシナジー創出

同社の運営する案件検索サイト「geechs job」は、言語やポジションなど IT フリーランス自身のこだわりから希望の案件検索が可能であることに加え、福利厚生プログラム「フリノベ」によるサポートが充実しているといった特徴がある。こうした点が支持され、スマホアプリ系や Web システム系、インフラ系、クリエイティブ系など様々な分野の IT フリーランスの登録者数が順調に伸びている。

IT 技術者が行う開発プロジェクトの工程は、開発初期(要件定義等)、本開発工程(設計・プログラミング実装)、開発後(メンテナンス)という段階を経るが、同社はこのなかで最も人材(工数)を必要とする本開発工程をビジネス領域として登録者と求人とのマッチングを行っている。ビジネスボリュームの大きい領域で、精度の高いマッチングが強みとなっている。

また、同社は、登録された IT フリーランスを他事業でも活用することで、IT 人材事業とのシナジー効果を創出することにも注力している。一例としては、ゲーム事業における実装工程において、「geechs job」に登録している IT フリーランスに開発業務を発注する場合がある。これにより、開発スピードを上げることが可能となり、発注主からの信頼獲得につながっている。

> 事業環境

注 5) IoT

Internet of Things の略で、あらゆるものがインターネットを通じてつながることで実現する新たなサービス、ビジネスモデル、それを可能とする要素技術の総称。

◆ IT 人材不足は更に深刻化することが予想される

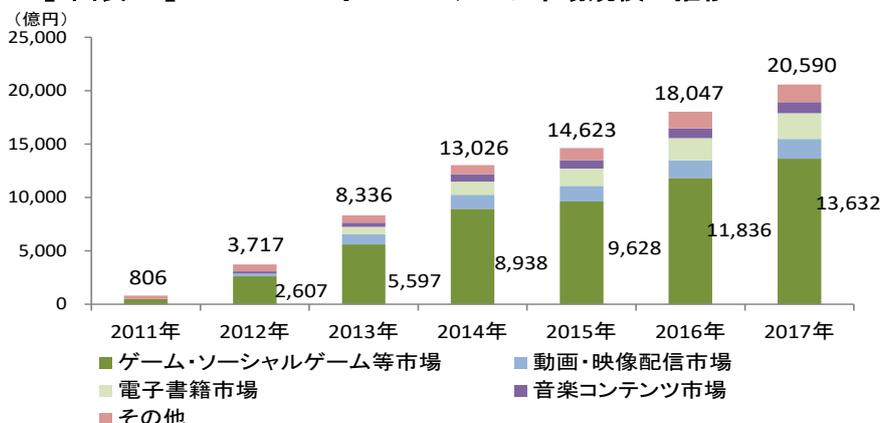
現在、わが国では大型の IT 関連投資が続いていること、情報セキュリティ等に対するニーズが増大していることなどから IT 人材の不足が深刻化している。ビッグデータや IoT<sup>注5</sup>といった新たな技術やサービスの普及により、今後は更なる IT 活用の高度化・多様化が進むことが予想され、中長期的にも IT 人材に対する需要は高まる可能性が高い。

しかし、若年層の労働人口は減少傾向が続いており、IT 人材不足は一層深刻化することが予想されている。経済産業省の「IT 人材の最新動向と将来推計に関する調査結果」によると、30年には約 59 万人の IT 人材不足(中位シナリオの場合)に陥るとの推計結果が出ている。このため、今まで以上に柔軟な人材活用や人材育成強化の必要性が高まっている。

◆スマートフォンコンテンツ市場は拡大が続く

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラムによると、17 年の国内スマートフォンコンテンツ市場は 2 兆 590 億円、前年比 14.1%増となった(図表 4)。

【 図表 4 】スマートフォンコンテンツ市場規模の推移



(出所) 一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラムのリリースより証券リサーチセンター作成

そのなかで大きな部分を占めるのがゲーム・ソーシャルゲーム等市場で、17年は13,632億円(前年比15.2%増)と高い伸び率が続いている。

◆ 競合

総合求人情報サイトを運営するパーソルホールディングス(2181 東証一部)、エン・ジャパン(4849 東証一部)などがIT人材も扱っている他、IT人材に特化した人材紹介企業としてはギークリー(東京都渋谷区)、エンジニアの派遣を中心とする企業としてはメイテック(9744 東証一部)などがある。また、フリーランスを中心とする登録者に仕事を紹介するクラウドソーシング事業を行う企業として、クラウドワークス(3900 東証マザーズ)などがある。

ネイティブゲームの開発や運営を行う会社としては、恋愛ゲームが主体のポルテージ(3639 東証一部)、「ラブライブ！」などを運営するKLab(3656 東証一部)などがある。

各事業の一部においては上記各社と競合するものの、同社は5つの事業によるポートフォリオ経営を行っている点が、他社との違いとなっている。

> 業績

◆ 過去の業績推移

同社の業績は、14/3期以降の5期分が開示されている(図表5)。IT人材事業における受注人月数の増加やゲーム事業における新タイトルのリリースが寄与し、売上高は順調に拡大している。利益面では、17/3期はゲーム事業において新規リリースがなかった一方、開発のための労務費や外注費が増加したことにより経常利益は0百万円となった。18/3期は売上増により原価率、販管費率ともに改善し経常利益は379百万円となった。

【図表5】業績推移



(注) 連結決算導入は17/3期から。16/3期までは単体数値。

(出所) ギークス届出目論見書を基に証券リサーチセンター作成

**◆ 18年3月期業績**

18/3期業績は、売上高 2,581 百万円(前期比 36.4%増)、営業利益 379 百万円(同 69.5 倍)、経常利益 379 百万円(同 497.7 倍)、親会社株主に帰属する当期純利益 277 百万円(17/3 期 21 百万円の損失)であった。

事業セグメント別では、IT 人材事業の売上高 921 百万円(前期比 19.0%増)、セグメント利益 499 百万円(同 14.0%増)、IT 人材育成事業の売上高 161 百万円(同 38.0%増)、セグメント利益 34 百万円(同 728.7%増)、ゲーム事業の売上高 1,266 百万円(同 67.2%増)、セグメント利益 170 百万円(前期は 149 百万円の損失)、動画事業の売上高 98 百万円(同 0.6%増)、セグメント利益 16 百万円(同 17.3%減)、インターネット事業の売上高 15 百万円(同 11.6%増)、セグメント損益 86 百万円の損失(前期は 54 百万円の損失)、グローバルリクルーティング事業の売上高 118 百万円(同 10.4%減)、セグメント損益 5 百万円の損失(前期は 55 百万円の利益)である。

IT 人材事業の増収は、登録者数の増加が成約件数の増加に結び付いたこと、ゲーム事業の増収は、3 本の新規タイトルがリリースされ、受託する運営タイトルが増加したことが要因である。

大幅増収となったことで、売上総利益率、販管費率ともに改善し、営業利益率は 17/3 期の 0.3%から 14.7%まで上昇した。親会社株主に帰属する当期純利益は、事業譲渡益 31 百万円を特別利益に計上したことも加わり 17/3 期の 21 百万円の損失から大幅に改善した。

**◆ 19年3月期第3四半期**

19/3 期第 3 四半期累計期間の業績は、売上高 2,361 百万円、営業利益 478 百万円、経常利益 472 百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益 396 百万円であった。

事業セグメント別では、IT 人材事業の売上高 803 百万円、セグメント利益 408 百万円、IT 人材育成事業の売上高 180 百万円、セグメント利益 58 百万円、ゲーム事業の売上高 1,238 百万円、セグメント利益 283 百万円、動画事業の売上高 105 百万円、セグメント利益 30 百万円、インターネット事業の売上高 34 百万円、セグメント損益 62 百万円の損失である。

営業利益率は 20.3%と前期通期比 5.6%ポイント上昇した。これは、売上高が順調に伸び、外注費や労務費、人件費の増加を吸収したことが主因である。関係会社株式売却益 150 百万円を特別利益に計上した一方、特別損失はなかった。

◆ 19年3月期の会社計画

同社の 19/3 期計画は、売上高 3,056 百万円(前期比 18.4%増)、営業利益 521 百万円(同 37.2%増)、経常利益 507 百万円(同 33.7%増)、親会社株主に帰属する当期純利益 387 百万円(同 39.4%増)である(図表 6)。

【 図表 6 】 19年3月期の会社計画

(単位:百万円)

	17/3期	18/3期	19/3期	
	実績	実績	会社計画	前期比
売上高	1,892	2,581	3,056	18.4%
IT人材事業	773	921	1,087	18.0%
IT人材育成事業	117	161	215	33.2%
ゲーム事業	757	1,266	1,559	23.1%
動画事業	97	98	129	32.0%
インターネット事業	13	15	65	4.3×
グローバルリクルーティング事業	132	118	-	-
売上総利益	820	1,349	1,661	23.1%
売上総利益率	43.3%	52.3%	54.4%	-
営業利益	5	379	521	37.2%
営業利益率	0.3%	14.7%	17.0%	-
経常利益	0	379	507	33.7%
経常利益率	0.0%	14.7%	16.6%	-
親会社株主に帰属する当期純利益	-21	277	387	39.4%

(注) 予想は会社予想

(出所) ギークス適時開示資料を基に証券リサーチセンター作成

全ての事業で増収を計画しており、主な事業別では、IT 人材事業は登録者数の増加に伴い受注人月数が増加し、売上高は 1,087 百万円(前期比 18.0%増)と想定している。IT 人材育成事業は、留学者数の増加が寄与し、売上高は同 215 百万円(同 33.2%増)と想定している。ゲーム事業は、18/3 期にリリースしたタイトルの寄与により売上高は 1,559 百万円(同 23.1%増)と想定している。

外注費の増加が予想されるものの、売上増で吸収して原価率は前期比 2.1%ポイントの改善を見込んでいる。販管費は、広告宣伝費の増加、社員の増員予定数 16 名に係る人件費の増加を勘案し 1,140 百万円(前期比 17.6%増)を想定している。営業外収益は 0 百万円を見込む一方、営業外費用は株式公開費用の計上により 14 百万円を見込んでいる。

19/3 期第 3 四半期実績の 19/3 通期の会社計画に対する進捗率は、売上高 77.3%、営業利益 91.7%であった。

◆ 成長戦略

同社は、1) 新たな IT 人材育成とグループ内連携の強化、2) 事業ポートフォリオの更なる拡大などに注力し、持続的な事業規模拡大を図る考えである。

#### 1) 新たな IT 人材育成とグループ内連携の強化

テックスクール「NexSeed」の卒業生を、「geechs job」に登録して活用することに加え、同スクールを卒業して起業する人に対して同社が IT フリーランスを紹介するなど、グループ内での連携を活かした事業展開に注力する考えである。

#### 2) 事業ポートフォリオの更なる拡大

多くの業界で人材不足が深刻化するなか、外部人材の活用を求める企業が増加傾向にある。同社は、IT 技術者以外の営業や販売といった職種においても、企業ニーズとフリーランスをマッチングするビジネスの拡大余地があると考えており、IT 人材事業で培ったノウハウを活かして取り組むことを視野に入れている。

### > 経営課題/リスク

#### ◆ フィリピンのカントリーリスクについて

NexSeed Inc.は、フィリピンで事業を展開している。フィリピンでは賃金水準の上昇が続いており、同社の想定金額での人材確保が困難になる可能性がある。また、台風等の自然災害が発生し、都市機能が麻痺した場合や、テロ活動が拡大した場合には、事業活動に悪影響が及ぶ可能性がある。

#### ◆ スtock・オプション行使における株式価値の希薄化について

同社は同社グループの取締役、従業員に対するインセンティブを目的としたストック・オプション制度を採用している。現在付与している新株予約権(上場時の新株予約権による潜在株式数 219 千株、上場時発行済株式数の 4.3%)に加え、今後付与される新株予約権の行使が行われた場合には、保有株式の株式価値が希薄化する可能性がある。

#### ◆ 配当

同社では、株主に対する利益還元を重要な経営課題の一つと位置付けている。しかし、現在は財務体質の強化と事業拡大に向けた投資が先行するため、配当を実施していない。配当の実施及びその時期については現時点では未定である。

## 【 図表 7 】 財務諸表

損益計算書	2017/3		2018/3		2019/3 3Q累計	
	(百万円)	(%)	(百万円)	(%)	(百万円)	(%)
売上高	1,892	100.0	2,581	100.0	2,361	100.0
売上原価	1,072	56.7	1,232	47.7	1,053	44.6
売上総利益	820	43.3	1,349	52.3	1,308	55.4
販売費及び一般管理費	815	43.1	969	37.5	829	35.1
営業利益	5	0.3	379	14.7	478	20.3
営業外収益	2	-	3	-	0	-
営業外費用	7	-	4	-	6	-
経常利益	0	-	379	14.7	472	20.0
税引前当期(四半期)純利益	0	-	411	15.9	623	26.4
親会社株主に帰属する当期(四半期)純利益	-21	-	277	10.8	396	16.8

貸借対照表	2017/3		2018/3		2019/3 3Q	
	(百万円)	(%)	(百万円)	(%)	(百万円)	(%)
流動資産	1,703	82.2	2,490	88.1	2,631	88.2
現金及び預金	775	37.4	1,243	44.0	1,328	44.5
売上債権	806	38.9	975	34.5	1,070	35.9
棚卸資産	88	4.3	150	5.3	154	5.2
固定資産	368	17.8	336	11.9	350	11.8
有形固定資産	140	6.8	129	4.6	158	5.3
無形固定資産	1	0.1	1	0.0	0	0.0
投資その他の資産	226	10.9	205	7.3	191	6.4
総資産	2,071	100.0	2,826	100.0	2,982	100.0
流動負債	900	43.4	1,531	54.2	1,122	37.7
買掛金	564	27.3	605	21.4	640	21.5
1年内償還予定の転換社債型新株予約権付社債	-	-	199	7.1	-	-
1年内返済予定の長期借入金	48	2.4	54	1.9	60	2.0
固定負債	456	22.0	250	8.9	251	8.4
長期借入金	202	9.8	189	6.7	179	6.0
純資産	715	34.5	1,044	36.9	1,608	53.9
自己資本	715	34.5	1,044	36.9	1,608	53.9

キャッシュ・フロー計算書	2017/3	2018/3
	(百万円)	(百万円)
営業キャッシュ・フロー	-122	457
減価償却費	25	25
投資キャッシュ・フロー	-134	-31
財務キャッシュ・フロー	87	42
配当金の支払額	-	-
現金及び現金同等物の増減額	-175	467
現金及び現金同等物の期末残高	777	1,244

(出所) ギークス届出目論見書を基に証券リサーチセンター作成

## 証券リサーチセンターについて

証券リサーチセンターは、株式市場の活性化に向けて、中立的な立場から、アナリスト・カバーが不十分な企業を中心にアナリスト・レポートを作成し、広く一般にレポートを公開する活動を展開しております。

※当センターのレポートは経済産業省の「価値協創のための統合的開示・対話ガイダンス」を参照しています。



### ■協賛会員

(協賛)

株式会社東京証券取引所

SMBC 日興証券株式会社

大和証券株式会社

野村證券株式会社

みずほ証券株式会社

有限責任あずさ監査法人

有限責任監査法人トーマツ

EY 新日本有限責任監査法人

株式会社 ICMG

(準協賛)

三優監査法人

太陽有限責任監査法人

株式会社 SBI 証券

(賛助)

日本証券業協会

日本証券アナリスト協会

監査法人 A&A パートナーズ

いちよし証券株式会社

宝印刷株式会社

株式会社プロネクサス

### アナリストによる証明

本レポートに記載されたアナリストは、本レポートに記載された内容が、ここで議論された全ての証券や発行企業に対するアナリスト個人の見解を正確に反映していることを表明します。また本レポートの執筆にあたり、アナリストの報酬が、直接的あるいは間接的にこのレポートで示した見解によって、現在、過去、未来にわたって一切の影響を受けないことを保証いたします。

### 免責事項

- ・本レポートは、一般社団法人 証券リサーチセンターに所属する証券アナリストが、広く投資家に株式投資の参考情報として閲覧されることを目的として作成したものであり、特定の証券又は金融商品の売買の推奨、勧誘を目的としたものではありません。
- ・本レポートの内容・記述は、一般に入手可能な公開情報に基づき、アナリストの取材により必要な補充を加え作成されたものです。本レポートの作成者は、インサイダー情報の使用はもとより、当該情報を入手することも禁じられています。本レポートに含まれる情報は、正確かつ信頼できると考えられていますが、その正確性が客観的に検証されているものではありません。また、本レポートは投資家が必要とする全ての情報を含むことを意図したものではありません。
- ・本レポートに含まれる情報は、金融市場や経済環境の変化等のために、最新のものではなくなる可能性があります。本レポート内で直接又は間接的に取り上げられている株式は、株価の変動や発行体の経営・財務状況の変化、金利・為替の変動等の要因により、投資元本を割り込むリスクがあります。過去のパフォーマンスは将来のパフォーマンスを示唆し、または保証するものではありません。
- ・本レポート内で示す見解は予告なしに変更されることがあり、一般社団法人 証券リサーチセンターは、本レポート内に含まれる情報及び見解を更新する義務を負うものではありません。
- ・一般社団法人 証券リサーチセンターは、投資家が本レポートを利用したこと又は本レポートに依拠したことによる直接・間接的損失や逸失利益及び損害を含むいかなる結果についても一切責任を負いません。最終投資判断は投資家個人においてなされなければならない。投資に対する一切の責任は閲覧した投資家にあります。
- ・本レポートの著作権は一般社団法人 証券リサーチセンターに帰属し、許可なく複製、転写、引用等を行うことを禁じます。