geechs

CSRレポート2022

目次

グランドビジョン、ESG ステートメント ・・・・・・・・・・・・・・・・ 03

ESG マップ ・・・・・・・・・・・・・・・・ 04

会社概要 ・・・・・・・・・・・・・・・・ 05

事業概要 ・・・・・・・・・・・・・・・・ 06

社長メッセージ ・・・・・・・・・・・・・・・・ 07

事業本部長メッセージ ・・・・・・・・・・・・・・・・ 09

5 つのマテリアリティ ・・・・・・・・・・・・・・・・ 13

SDGs の取り組み ・・・・・・・・・・・・・・・・ 15

健康経営 ・・・・・・・・・・・・・・・・ 17

Well-being Week ・・・・・・・・・・・・・・・・ 19

おわりに ・・・・・・・・・・・・・・・・ 21

グランドビジョン

Make the biggest impression in the 21st century

「21 世紀で最も感動を与えた会社になる」をグランドビジョンに掲げ、
IT フリーランス人材の活用を軸に事業領域の拡大を進めています。
ギークスが手掛ける事業の根幹にはこのグランドビジョンがあります。
サービスやコンテンツの提供を通して顧客にとって価値となる成果をお届けし、
継続的に喜んでもらうことで大きな感動へ繋げること。
このビジネスの上で最も大切な考え方を守ろうという想いを込めています。

ESG ステートメント

「21 世紀で最も感動を与えた会社になる」というグランドビジョンのもと、

ギークスはグループ一丸となって、フリーランスという新しい働き方の推進や人材育成、

自社の技術力を活かした DX 推進やプロダクト開発などの

事業活動を通じて社会に貢献し、企業成長を続けています。

これからもギークスグループは、持続可能な社会の実現、

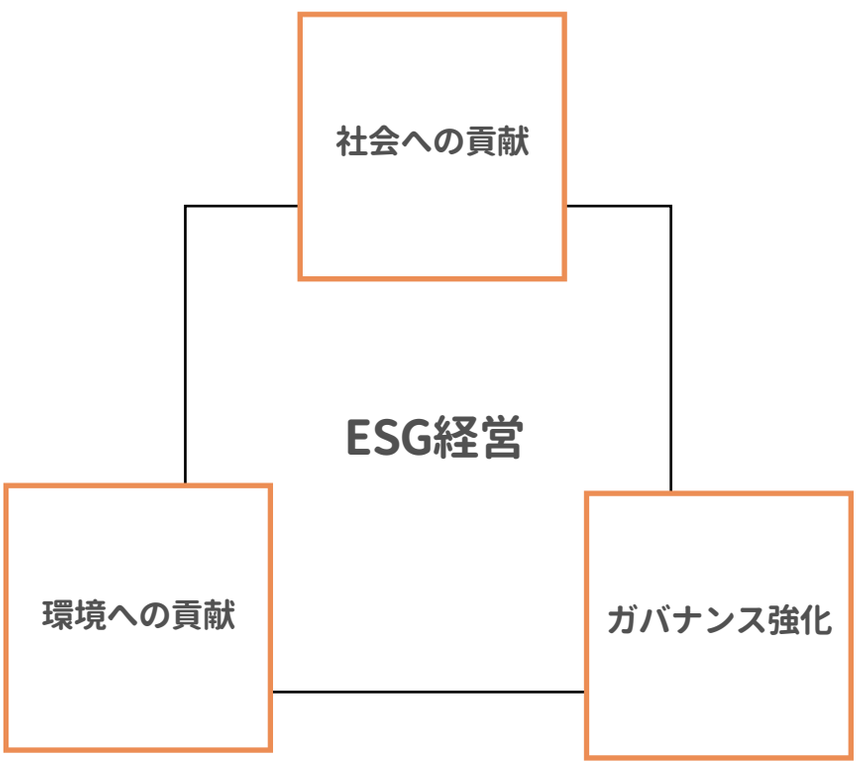
継続的な企業価値の向上を両立させるため、

ESG 経営に取り組んでまいります。

ESG マップ

安心して仕事に取り組める社会へ

- 企業のIT人材不足の解決、IT人材増強の推進
- 技術革新、開発領域のインフラの役割
- 働き方の多様性を推進
- フリーランスの福利厚生サポート
- 従業員のライフイベントに対応した社内制度、福利厚生の整備
- 健康経営への取り組み



環境負荷低減のプライド

- 気候変動時の業務復旧体制の確立
- ペーパーレス、電子ファイル化の徹底
- クールビズ/ウォームビズを前提としたオフィス
- 廃棄物ゼロに向けた企業風土の醸成
- 社員の環境保全活動への支援
- 環境負荷軽減への企業投資

コーポレートガバナンスの強化

- 安心、安全、公正な取引
- リスクマネジメントの強化
- セキュリティポリシーの遵守
- コンプライアンス、内部統制
- グループ企業の統治体制
- ジェンダー、国籍に左右されない役員登用

会社概要

社名	ギークス株式会社（東証プライム：7060）
代表者	代表取締役 CEO　曽根原稔人
設立年月日	2007 年 8 月 23 日
本社所在地	東京都渋谷区渋谷 2-24-12　渋谷スクランブルスクエア 39F（WeWork 内）
資本金	1,101 百万円（2022 年 3 月 31 日現在）
役員構成	代表取締役 CEO　曽根原稔人 取締役 CFO　佐久間大輔 取締役　成末千尋 社外取締役　松島俊行 社外取締役　花井健 常勤監査役（社外）　佐々木貴 社外監査役　秦信行 社外監査役　花木大吾 執行役員　桜井敦 執行役員　高原大輔
事業内容	IT 人材事業　ゲーム事業　x-Tech 事業　Seed Tech 事業
売上規模	5,388 百万円（2022 年 3 月期）
従業員数	384 人 (2022 年 3 月 31 日現在)
拠点	東京支店　大阪支店　福岡支店　名古屋サテライトオフィス

グループ会社

geechs

IT人材事業　x-Tech 事業

G2Studios

ゲーム事業

seedtech

Seed Tech 事業

事業紹介

IT人材事業

ITフリーランスの働き方を支援し、企業とマッチングするサービスを展開。登録者数19,000名を超える日本最大級の技術リソースのシェアリングエージェントとして業界を牽引する。

ゲーム事業

大手のライセンサーやゲームメーカーとパートナーシップを組み、Unityをベースとしたスマートフォン向けアプリゲームの企画・開発・運営を行う。

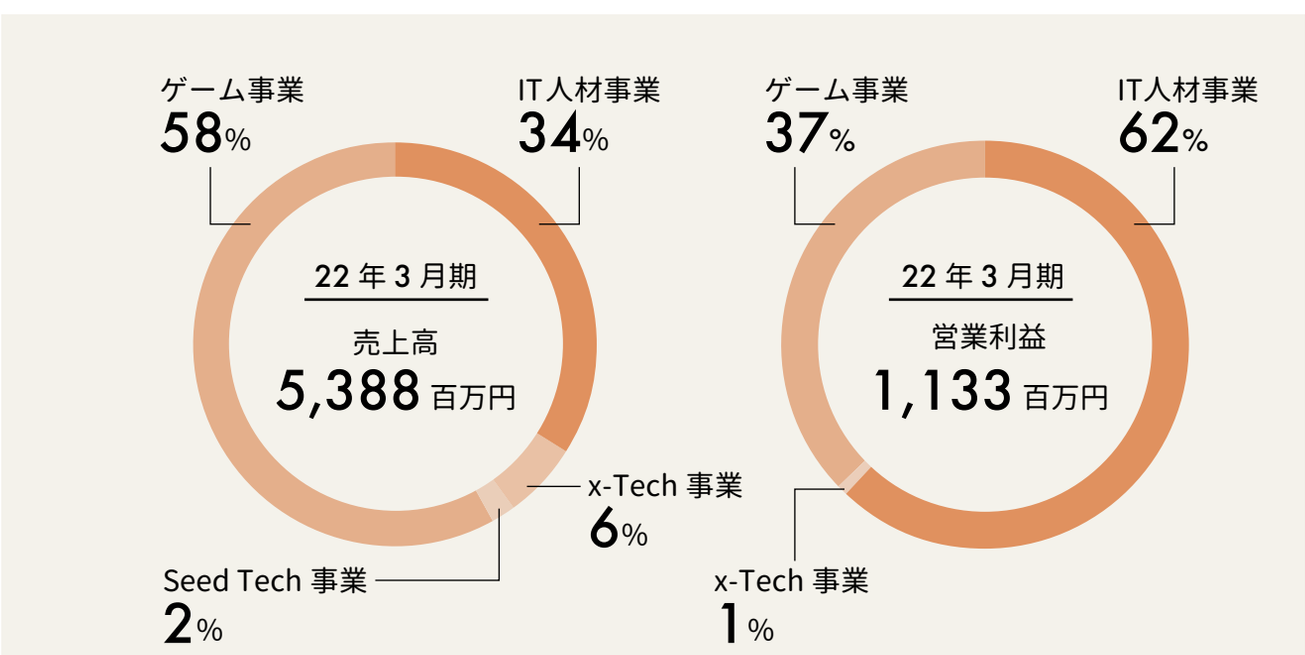
Seed Tech 事業

法人向けSaaS型DX/IT人材育成サービス「ソダテク」の提供やプログラミングスクール「Seed Tech School」の運営を中心に、IT 人材の育成とオフショア開発を行う。

x-Tech 事業

オウンドメディアの運営・開発やD2C構築の他、インフルエンサーを活用したエージェントとしてゴルフ業界のデジタルマーケティングを支援する。

2022 年 3 月期の売上高、営業利益



2022 年 5 月 13 日決算開示資料より

社長メッセージ

ギークス株式会社 代表取締役 CEO

曽根原 稔人

1975年生まれ。ホテル業界、不動産業界を経験した後、共同創業した会社で株式上場を実現。日本にITフリーランスという新しい働き方を普及させることを目的として、2007年8月にギークス株式会社を設立し、代表取締役CEOに就任。2019年3月東証マザーズ上場、2020年4月に東証一部への市場変更、2022年4月には東証プライム市場への移行を果たす。現在は、ITフリーランスの働き方支援による技術リソースのシェアリングエージェントを主軸に、DX/IT人材を育成する事業を展開し、社会貢献を目指す。

トップメッセージ

ギークスグループでは「21 世紀で最も感動を与えた会社になる」というグランドビジョンを掲げています。

グランドビジョンは、私たちが目指す姿である一方で、私たちの事業に向き合う考え方やスタンスを表現しています。ギークスグループが提供するサービスによって、顧客への継続的な成功体験を提供することこそが、私たちの事業の目的であり、この想いを込め掲げました。グランドビジョンの達成が持続可能な社会の実現・継続的な企業価値の向上の両立に繋がると信じ、事業活動を推進しています。

当社は、2021 年 4 月に ESG ステートメントを策定、5 月に発表した中期経営計画「G100」において、ESG 経営を進めていくことを宣言しました。同年 6 月に改訂されたコーポレートガバナンス・コードでは、気候変動対策を中心とした環境問題、人権の尊重や多様性の確保、従業員の心身両面の健康への配慮、自然災害等への危機管理などの ESG 課題へ積極的に取り組むことが求められ、また、本年 4 月 4 日の東京証券取引所の市場再編に伴い、プライム市場への移行を果たしましたが、上場企業の社会的責任は、時を重ねるごとに大きくなっていることを実感しています。

ESG 経営は、環境・社会・ガバナンスの 3 つの観点から、長期的な成長を見据えた企業活動を進めていくための指標ですが、本質的には「持続可能な社会の実現のために、事業活動を通じて、どのように社会的責任を果たしていくのか」という問いへの回答だと考えております。

私たちが解決すべき社会課題は「IT 人材の不足」です。経済産業省の IT 人材需給ギャップ観測では、2030 年には国内の IT 人材が最大で 79 万人不足すると想定されており、IT 人材の育成・確保は企業の経営課題でもあります。私たちはその課題にいち早く着目し、IT フリーランスという働き方を広げ、IT 人材をシェアリングする時代を導くという解決策を提示しました。

創業事業である IT 人材事業は「働き方の新しい『当たり前』をつくる」を事業ミッションとしています。正社員として採用しなければならないという固定概念にとらわれず、優秀な人材のスキルを社会全体でシェアリングするという考え方を拡張していくことが、社会課題解決へつながると信じています。

中長期的に見れば「IT 人材を増やすための取り

組み」も必要です。グループ企業のシードテック株式会社では、法人向け SaaS 型 DX/IT 人材育成サービス「ソダテク」の提供を開始します。志を共にする企業の集合体で優秀な人材を育て、スキルをシェアしながら、プロジェクトベースで組織間を流動させ、社会全体で「IT 人材を育てて、シェアする時代」の確立を目指します。

社内へ目を向けると、ESG 経営は経営陣を中心としたトップダウンに近い手法で推進していることに対し、SDGs への取り組みや Well-being を基軸とした健康経営・福利厚生などの制度設計はメンバー主導のボトムアップ型の体制で実現しています。「SDGs17Action プロジェクト」や「Well-being Week」といった企画が自発的に立ち上がり、社会や共に働く仲間への貢献に対して強い想いをもつメンバーが多いことを喜ばしく感じています。

多様な働き方という観点では、パラアスリート採用で入社したメンバーが、昨夏開催された東京 2020 パラリンピック競技大会において、シッティングバレーボール日本代表として出場、見事に 8 位入賞を果たしました。仕事とスポーツの両立というチャレンジへの後押しは今後も継続していきます。

また、コロナ禍によって働く環境が揺らぐ中、ギークスグループ全体としてハイブリッドワークを推進し、メンバーそれぞれが自身にとって生産性の高い働き方を自らが選択できるようになりました。WeWork への本社移転をはじめとして、様々な制度や環境を整えることで、私たち自身も働き方の新しい『当たり前』をアップデートしています。

今回、初めて「CSR レポート」を発行しましたが、社会課題を解決するための事業活動であるという軸をぶらすことなく、誠実に社会的責任を果たしていかなければと、身の引き締まる思いでおります。今後も持続可能な社会の実現に向け、ギークスグループ全体の成長を加速していきます。永続的な企業価値の向上に努めてまいりますので、引き続き、より一層のご指導ご鞭撻を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

2022 年 4 月 28 日

曽根原 稔人

事業本部長メッセージ

ギークス株式会社 取締役 / IT人材事業本部長
成末 千尋

大学卒業後、総合商社、PRコンサルを経て、2009 年ギークス株式会社に入社。新規事業や新サービスの立ち上げに従事し、2016 年よりIT 人材事業本部長、2018 年11 月に取締役に就任。「働き方の新しい『当たり前』をつくる」を事業ミッションに掲げ、ITフリーランスの働き方を支援し、企業とマッチングするサービスを展開。同社の主幹事業を牽引している。また、中央大学商学部にてキャリア教育分野の特別講師を務める。

ITフリーランスという選択肢を当たり前のものに

私たち IT 人材事業本部は「働き方の新しい『当たり前』をつくる」を事業ミッションに掲げ、IT 人材不足に悩む企業に対して「IT フリーランスの活用」という選択肢を提供しております。

政府の働き方改革による「雇用によらない働き方」の推進、案件ごとに人員を配置する流動的な雇用形態を採り入れ始めてきた企業側の動向、コロナ禍によるリモートワーク中心の働き方へのシフトや地方移住者の増加など、ここ数年で IT フリーランスがフィットする社会へと変遷しています。全国どこにでも優秀な IT フリーランスがおり、地域を問わずに案件への参画が可能となった今、私たちに求められているのは「IT フリーランスの皆さまの幸福追求」かもしれません。

年齢や勤続年数ではなく実力で勝負でき、キャリアプラン・人生設計の幅が広がるフリーランスは、IT エンジニアのキャリアの選択肢として定着しつつありますが、企業に属さずに働くという性質上、正社員と同様の福利厚生が受けられないという課題が存在しています。

私たちは IT フリーランス向けの福利厚生プログラム「フリノベ」を 5 年前より運営しておりますが、心身の健康の増進、経理事務の効率化といったサービスを提供するだけでなく、フリーランスというキャリアへのチャレンジを下支えするために、満足のいく暮らしを実現するために、どのように貢献していくのかを常日頃から考えています。

また、ギークスグループの SDGs への取り組み「SDGs17Action プロジェクト」にメンバーとともに参加したことがきっかけで、毎週水曜日は定時で帰ろうという「Dream Wednesday」を事業部全体で始めました。「自分のために時間を使うこと」を応援することで、ディーセントワークの一助となればと考え、メンバーの働き方にも、変化と進化が問われていると事業本部長として感じています。

東証プライム上場企業となり、IT フリーランスの市場を牽引する役割を求められるとともに、企業・IT フリーランス両面にとっても、安心安全で適正な契約を結ぶ責任があります。IT フリーランスという選択肢を当たり前のものにするためには、大胆さと繊細さを併せ持ち、それぞれが直面するであろう課題を解決しながら、市場を啓蒙していかなくてはなりません。今後も、雇用にこだわらない人材活用で社会の IT 人材不足の解消を目指してまいりたいと考えております。

事業本部長メッセージ

G2 Studios 株式会社 代表取締役社長
桜井 敦

2012年にギークス株式会社に中途入社し、IT人材事業本部に所属。IT人材事業本部長として4年ほど従事した後、2016年にゲーム事業推進室長に任命される。ゲーム事業の拡大に伴い、2018年にゲーム事業推進室を「G2 Studios」として子会社化し、代表取締役社長に就任。「アソビ創造集団」をミッションに掲げ、ユーザーの喜びにこだわったゲーム創りを進めている。

ゲームがもたらす多様的な社会価値

昨今、SNS をはじめとしたオンラインでのコミュニケーションやコミュニティが日常的なものとなり、インターネットの世界に自身の居場所や舞台を見出す方も増え、その媒介のひとつに「ゲーム」が選ばれるようになりました。

今までは「遊び」だったものが「自身の存在承認を感じられる」ものや「人のつながりをもたらす」ものに変わりつつあり、そう遠くない未来には社会インフラの機能を有しているかもしれません。親世代がいわば「ファミコン世代」であり、ゲームに対する抵抗感が薄らいでいることも追い風なのではないでしょうか。

子どもの発育においても、喜怒哀楽といった感情を体験する機会として、友達と協力して何かを成し遂げる経験を得られるコンテンツとして、工夫や改善、トライアンドエラーなどの重要性を学ぶ教材として、ゲームは存在しています。小学校でのプログラミング教育の必修化が 2020 年度より始まりましたが、子どもへの興味喚起やプログラミングそのものの構造理解においても、ゲームは有用です。

野球が好きな子どもがプロ野球選手に憧れるのと同じく、ゲームが好きな子どもがゲームクリエイターを志すようになり、「小学生のなりたい職業ランキング」の上位にゲームクリエイターがランクインする時代になりました。eSports の登場によって、ゲームを楽しみ、極める延長線上にもプロフェッショナルが存在しています。ゲームを取り巻く環境は大きく変わりました。

G2 Studios では、ゲーム業界を志す大学生・専門学校生のインターンシップの受け入れ、子どもたちの職業人インタビュー対応など、ゲームづくりの楽しさを感じてもらい、将来のキャリアの選択肢を増やす取り組みを進めてきました。本年度は小・中学生向けのプログラミングスクールと提携し、ゲーム開発の体験会を実施する予定もあり、将来のゲーム業界を支える人材の育成に貢献できればと考えております。

「ゲームが私を救ってくれた」というメンバーもいますし、「推しのために生きている」というメンバーもいます。ゲームが人生における彩り、支え、張りとして、また、現代社会において「なくてはならないもの」として存在しつつあることを私たち自身が認識し、その社会を支えられる企業として、成長を遂げられればと考えております。

事業本部長メッセージ

シードテック株式会社 代表取締役社長

高原 大輔

2011年に世界40カ国を巡った後、グローバルIT人材を育成するための「IT留学」の機会を提供するため、2013年にフィリピン・セブ島にてNexseedを創業。これまでに2,300人以上の卒業生を輩出。2021年1月にシードテック株式会社を設立し、法人向けSaaS型IT人材育成サービス「ソダテク」の提供、「Seed Tech School」の運営、オフショア開発の推進を行っている。

世界一周旅行を経て気づいた、日本の社会課題

2011 年、私は 1 年をかけて世界中を旅しました。約 40 ヶ国を巡る旅の過程で、国籍を問わず、グローバルに活躍する方々にお会いしましたが、そこで感じたのは、日本のグローバル化が急務だということ。日本は戦後、高度経済成長を経て発展したバイタリティのある先進国であるにも関わらず、現在は言語力（英語力）と異文化適応力が非常に弱く、今後の将来が厳しいと実感しました。

当時も今も、世界はとてつもないスピードで変化しており、その柱となっているのは IT テクノロジーです。2013 年に「優秀なエンジニア／グローバル人材の育成」という課題に全力で取り組むために立ち上げたのが NexSeed（ネクシード）で、フィリピン・セブ島にてプログラミングと英語を同時に学べる「IT 留学」を提供する事業を開始し、これまでに約 2,300 名以上の卒業生を輩出しました。また、現地の IT エンジニアを活用したオフショア開発の環境も構築しました。

日本企業への販路開拓を意図し、2021 年 1 月にシードテックを立ち上げましたが、これまで培ったグローバル IT 人材育成のノウハウ、そして、国際力が高く豊富な IT 人材を抱えるフィリピンという国の力を借り、「テクノロジーの力で、世界を前へ。」をミッションに、世界を前進させるテクノロジーの種（原動力）となるサービスと人材を、これまで以上に加速させながら産み出していきたいと考えています。

国内の IT 人材不足を解決する手段として、今年度より法人向け SaaS 型 IT 人材育成サービス『ソダテク』の提供を開始します。インターネット環境さえあれば場所や時間に関わらずオンライン受講できるという特性によって、IT 人材の採用における地域間格差の解決を目指し、企業の DX/IT 人材の育成を推進していきます。

将来の DX/IT 人材輩出へつなげる手段として、広島県の私立中学校・高校にオンラインプログラミング授業を実施したり、小学生・中学生を対象とした「スタートアップ Jr. アワード 2021」に協賛し、出張授業を行ったりと、子どもたちとプログラミングの接点を作り続けています。

グローバルな社会課題もローカルな社会課題も、どちらも解決できるオンリーワンな企業となれるように、事業と組織の拡大を進め、持続可能な社会の実現を目指していきます。

事業本部長メッセージ

ギークス株式会社 x-Tech事業本部長
池田 陽太

2012 年、ギークス株式会社に新卒入社し、IT 人材事業本部に所属。ゴルフ×IT でゴルフ業界を盛り上げたいという入社動機を現実化すべく新規事業を立ち上げ、現在はゴルフ専門情報サイト「Gridge（グリッジ）」の運営やゴルフ業界のデジタルマーケティング支援などを進める。2022 年 4 月に x-Tech 事業本部長となり、さらなる事業推進に取り組んでいる。

ポストコロナ社会におけるスポーツの楽しみ方を支援する

私たちは「テクノロジー × データ」によるビジネスモデル変革のテクノロジーパートナーとして、ゴルフ業界のデジタルマーケティングを支援してきました。

ゴルフに限らず、様々なスポーツにおいて、「スポーツを楽しむユーザー側」と「アイテムやサービスを提供するクライアント側」の接点が多様化しておりますが、2020 年初旬以降からのコロナ禍によって生活が劇的に変わり、巣ごもり需要のような外に出ない楽しみ方、感染リスクを極力抑えた楽しみ方など、スポーツの楽しみ方がこれまでとは違うものになりつつあります。その中で「デジタルの力」を強く求められたのがゴルフ業界でした。

競技人口の半分以上が 60 代を超えているゴルフですが、ソーシャルディスタンスを保ちながらプレーできる、感染リスクの低いアウトドアスポーツという特徴から若いゴルファーが増え、情報収集のチャネルとして YouTube や Instagram が重宝されるようになりました。雑誌などのマスメディアや店舗での販促などオフラインのマーケティングが盛んだったゴルフ業界において、これは大きなうねりでした。

私たちは「ゴルフの楽しさをすべての人に」をコンセプトにしたゴルフ専門情報サイト「Gridge（グリッジ）」を運営し、メディア EC の展開や D2C 構築、SNS の運用代行などを行っていたこともあり、少しずつではありますが、多様なユーザーのニーズに応えられるよう、お声かけいただくことが増えてきました。直近では YouTube を活用したプロモーションの支援に注力し、ユーザーとクライアントの接点強化を進めております。

年齢や性別問わず、生涯スポーツとしても楽しめるゴルフですが、「敷居が高い」と感じている方もいらっしゃいます。ゴルファーが気軽に参加できるアマチュア競技ゴルフ大会「Gridge Cup」を 2019 年より開催しておりますが、これは若手ゴルファーが競技ゴルフに対して感じる「ハードルが高い」「一人では参加しづらい」という不安を払拭するための取り組みでもあります。

スポーツが生きがいや心の支えとなっている方は一定数いらっしゃいます。ゴルファーの多様性や楽しむことへの障壁に対して、適切に情報を届けられる施策を提供し、また、ゴルフを楽しむ方々の裾野を広げていくことで、収益性と社会貢献性の両面から事業を推進できればと考えております。

5つのマテリアリティ

ギークスグループでは、持続可能な社会の実現・継続的な企業価値の向上の両立を目指して、5つのマテリアリティ（重要課題）に取り組んでいます。

1 技術リソースのシェアリングで IT 人材不足を解決

2030 年に最大 79 万人の IT 人材が不足するという想定に対し、企業の枠を超え、複数のプロジェクトに携わる IT フリーランスの活用を通じ、課題解決に取り組んでおります。IT フリーランスの方々の技術スキル・経験・志向性、そして企業の案件をデータベース化し、「技術力をシェアするプラットフォーム」の役割を担うことで、雇用にこだわらない人材活用を啓蒙し、社会の IT 人材不足を解消します。

- IT フリーランス専門の案件検索サイト「geechs job」
- IT フリーランスの方々向けの情報配信
- 企業向け / IT フリーランス向けセミナーの実施

geechs job

2 フリーランスが安心して働ける社会・環境の整備

政府の働き方改革、雇用形態の多様化、コロナ禍によるハイブリッドワークの拡大により、フリーランスという働き方を選択する方が増加しています。ギークスでは、IT フリーランス向け福利厚生プログラム「フリノベ」を 2017 年より運営するなど、IT フリーランスの声をもとに働き方を支援するサービスを生み出してきました。フリーランスというキャリアの選択を後押しし、安心して長く働き続けられる環境づくりを目指しています。

- IT フリーランス向け福利厚生プログラム「フリノベ」
- 案件探し、契約事務の代行
- スキルアップのための学習機会提供

フリノベ Freelance x Innovation

3 DX/IT 人材の育成・リスキリング

シードテックでは、2013 年よりプログラミングスクール「Seed Tech School」を提供し、IT 人材の育成・母数拡大に貢献。2022 年 4 月には法人向け SaaS 型 DX/IT 人材育成サービス「ソダテク」の提供を開始し、リスキリングやリカレント教育の機会を通じ、企業内で IT 人材を育成する環境づくりを進めております。「DX/IT 人材は社内で育てる時代」を目指し、サービス開発に取り組んでおります。

- 法人向け SaaS 型 DX/IT 人材育成サービス「ソダテク」
- プログラミングスクール「Seed Tech School」
- フィリピン、セブ島での IT 留学

ソダテク

5つのマテリアリティ

4 コーポレート・ガバナンスの強化

IT フリーランスのネットワークの創造と普及という事業の性質上、社会からの信頼を得ることは必要不可欠であり、健全性の高い組織を構築し、永続的に維持していくことが会社存続のために重要であると考えています。この認識とコンプライアンスの重要性をコーポレート・ガバナンスの基本的な考え方として、社会的信頼の確保を図ってまいります。

・安心、安全、公正な取引
・リスクマネジメントの強化
・セキュリティポリシーの遵守

5 パートナーシップ

持続可能な社会の実現を達成するためには、ステークホルダーとのパートナーシップが重要であると考えています。社員・家族・IT フリーランス・パートナー企業・株主・社会との接点において、ギークスグループが果たす役割を最大化させます。

・社内におけるサスティナビリティ活動の推進、啓蒙
・ワークライフバランス、育児と仕事の両立支援
・共同開発（パートナー協業、オフショア）

「G100」達成に向けて

ギークスグループでは、2021 年 5 月に中期経営計画「G100」を発表しました。2025 年 3 月期に「売上高 100 億、営業利益 25 億、技術リソースシェアリングプラットフォーム国内 No.1 を目指す」といった目標を掲げましたが、これは事業収益性と社会貢献性を両立させ、取り組むべきことです。

「5 つのマテリアリティ」に記載しているように、当社のサービスは社会課題の解決を目的とした事業モデルを構築しております。「G100」の目標をギークスグループ一丸となって追いかけることが社会貢献につながると信じ、メンバーの達成意欲を下支えするために組織作りや制度設計に取り組むことができればと考えています。

ギークス株式会社 取締役 CFO
経営管理本部長 佐久間大輔

SDGs の取り組み ① 17 Action プロジェクト

ギークスグループでは、2022 年 1 月からの 3 ヶ月間、SDGs への取り組みの一環として「17 Action プロジェクト」を実施しました。SDGs の 17 の目標を 17 人のメンバーがそれぞれひとつずつ担当し「目標達成につながる日常的にできる行動を実践してもらおう」という活動でした。

メンバーの取り組みと感想

節水３ヶ条

K.U　経営管理本部

子どもとともに「節水」について考える機会にしようと、「こまめに蛇口やシャワーを止める」「トイレは小で流す」「うがいはコップで」といったシンプルな取り組みを親子で実践しました。「もったいない」と蛇口を自分で止めるようになり、子どもの意識が変わるきっかけにつながりました。

働く母の肩の荷を下ろす

S.I　IT人材事業本部

育児休暇を経て職場復帰し、「働く母として何が大変なのか」「どのような困りごとがあるのか」を当事者目線から社内チャットツールにて発信しました。「名もなき家事」をテーマにした投稿に、社内のママ・パパメンバーのコメントが並び、仕事と家庭の両立に関するリアルな声を知ることができました。

容器一杯分のゴミを拾う

M.S　G2 Studios

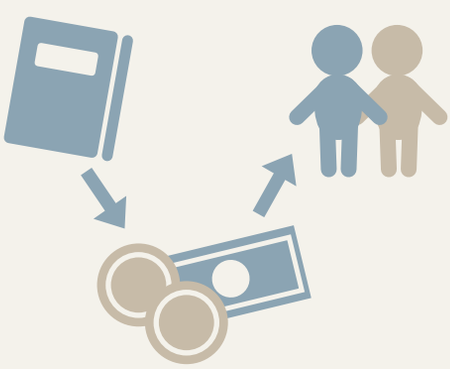
新卒１年目ながら、今回のプロジェクトを機に、最寄り駅でポイ捨てされているゴミを拾おうと決意し、帰り道で買ったコーヒーの空きコップにゴミを拾いました。コップ 1 杯分の予定が、駅の広場の花壇まわりすべてのゴミを拾い、今では夜にぶらっと散歩すると、ちょっとゴミを拾おうかなと思えるようになりました。

SDGs の取り組み ② ゼロ・ウェイスト活動

ギークスグループでは、SDGs「12. つくる責任 つかう責任」の達成に向けて、「自分にとっては不要なモノでも、誰かにとっては必要なモノかもしれない」というお譲りの文化が広がっています。オフィス移転をはじめ、ゴミをゼロにする「ゼロ・ウェイスト」の考え方を採り入れ、環境整備を進めております。

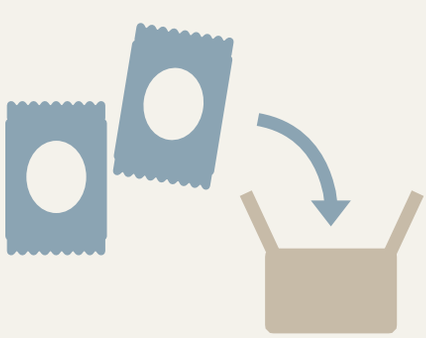
オフィス移転

WeWork 渋谷スクランブルスクエアへの本社移転に伴い、「引っ越しごみを減らす」取り組みを進め、引っ越し資材面でのゴミを減らすことはもちろん、各自で不要になったものを集約し、お譲り会を開催しました。



チャリボン

古本の買取金額が NPO や社会福祉法人などの活動資金への寄付として充てられるチャリボンをギークスグループでは定期的に実施し、年末の大掃除などのタイミングにて企画しています。



フードバンク

様々な理由により処分せざるを得ない食料品などを寄付する「フードバンク」を通じ、賞味期限が近づいた防災備蓄を困窮者などに配給する活動を行い、オフィスで実施できるフードロスの問題に取り組んでいます。

健康経営

ギークスグループでは、様々な事業活動を通じて社会に貢献するために、まず当社従業員とその家族の心身の健康が不可欠であり、重要な経営資源の一つであると考えています。グランドビジョンの実現に向け、従業員が十分な力を発揮し、活躍できる環境作りに取り組み、健康経営を積極的に推進しています。

1 健康管理・促進

健康促進と安全快適を目指し、心身共に快適な状態で仕事に取り組めるよう環境を整備しています。コロナ禍による労働環境・健康習慣の変化に対応し、従業員が身体を動かす機会を提供するためのイベント「エクササイズウィーク」を実施するなど、会社と従業員のヘルスリテラシー向上を図っています。

- 定期健康診断、婦人科健診実施
- 新型コロナウイルス予防接種の機会提供、インフルエンザ予防接種補助
- エクササイズウィークの実施（オンラインエクササイズ／オフィスでできるストレッチ動画配信）

2 ワークライフバランス

柔軟な勤務体系や制度を軸に、ハイブリッドワークへの対応や長時間労働の抑制を図っています。ライフステージにおけるお祝い金の支給や様々な休暇制度によって、従業員だけではなく、その家族までサポートできる体制を整え、安心して仕事に取り組める職場環境を提供し、持続可能な働き方を提案しています。

- 子どものバースデー祝金、育児介護休暇、子どもの看護休暇、慶事祝金、弔慰金
- リモサポ手当、フレックスタイム、時短勤務制度、アニバーサリー休暇
- 勤続手当

3 メンタルヘルス対策

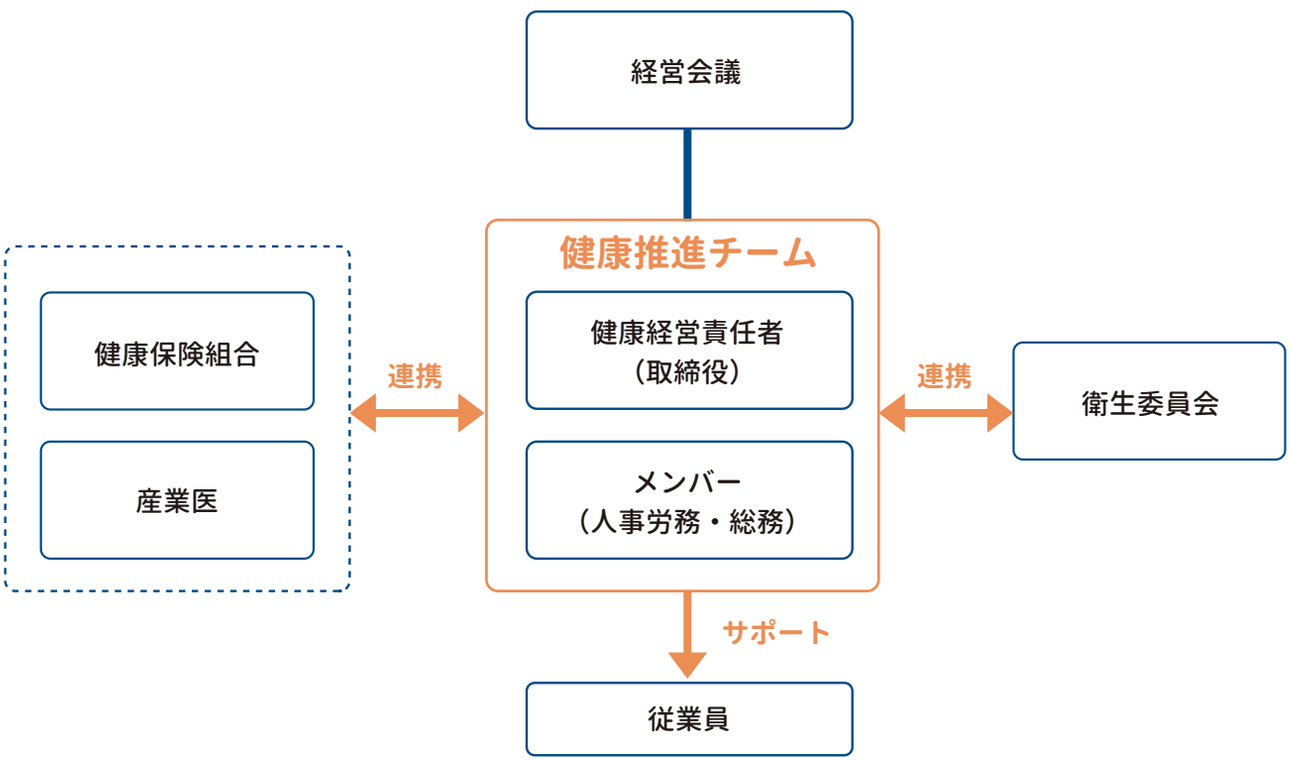
メンタル面での不調者を減らすだけではなく、未然に予防することに重きを置き、基本知識の習得機会の提供やセルフケアの促進、毎月１回の組織サーベイの実施を通じた従業員のエンゲージメントの可視化などを実施しています。現場の声を反映した社内活性化や職場環境の改善などへの対策に積極的に取り組んでいます。

- ストレスチェック、社内外相談窓口設置
- 復職支援プログラム
- 組織サーベイの実施

健康経営

ギークスグループ全体で健康経営に取り組むために、下記のような推進体制を整備し、従業員の心身の健康を導いています。メンタル不調者や休職者に対するサポート体制、衛生委員会との連携など、予防・対策の両面から迅速に対応できるよう、組織化を進めています。

推進体制図



ギークスグループでは、従業員の健康管理に対する取り組みや成果が認められ、健康経営に関する2つの認定を取得しました。本年度は、もう1ランク上の認定を取得できるように取り組みます。

健康経営優良法人 2022（大規模法人部門）とは、日本健康会議が進める健康増進の取り組みをもとに、特に優良な健康経営を実践している法人を顕彰する制度です。大規模法人に対しては、健康経営の考え方を普及拡大していく「トップランナー」としての役割が期待されています。

健康優良企業（銀の認定）とは、健康促進に取り組むことを内外に宣言する「健康企業宣言」を実施した企業のうち、「100%健診受診」の宣言をはじめ、職場の健康づくりの環境を整えるうえで一定の評価を得た企業が取得できる認定です。

Well - being Week

2022 年 3 月 7 日から 3 月 11 日の 1 週間を「Well-being Week」と題し、ギークスグループ全体で Well-being（ウェルビーイング）の働きかけに取り組み、様々なイベントを実施しました。肉体的・精神的・社会的に満たされた状態のことを指す「Well-being」は、メンバーの健康やワークライフバランスを整えるために重要な要素であるという認識が広まりつつあり、企業経営において必要不可欠なものです。

Women’s Day! オンラインワークショップ

3 月 8 日の国際女性デーに合わせ、イベントを開催。参加した女性メンバーはいくつかのグループに分かれ、周囲と対話しながら自身と向き合い、「やりがいをもって長く働き続けていくために、自分にとって大切な価値観は何か」などを言語化しました。

オンラインエクササイズ

コロナ禍において、運動習慣が薄れるメンバーがいる中で、オフィスワーク・リモートワークのどちらでも対応できる「仕事の合間にできるエクササイズ」を考案。全社イベントとして、オンラインで生配信し、多くのメンバーが一緒になって身体を動かしました。

健康経営＆SDGs勉強会

健康経営を実現するための社内制度の紹介、SDGs 達成に向けたギークスグループの取り組みを学ぶオンライン勉強会を開催しました。毎年春に新入社員研修のカリキュラムとして同じ勉強会を実施し、社内への啓蒙に努めています。

防災に関する取り組み

Well-being Week の期間が「3.11」と重なることもあり、「もしオフィスで仕事中に災害が起こったら」という観点から、東日本大震災の被災当事者であるメンバーを中心とし、防災に関する様々な情報発信を行いました。

2021 年度を振り返って

ギークスは 2019 年 3 月の東証マザーズへの上場以降、東証一部、東証プライムへと市場移行を果たし、企業としての社会的責任は大きくなり続けています。

今回、初めて発行した「CSR レポート」は、社会における私たちの役割を示したものであり、この 1 年間でどのように社会貢献してきたのかを伝えるものです。事業を通じて組織的に社会課題解決に邁進した取り組みから、メンバーの気づきや意識変革からの日常的な取り組みまで、様々な活動をまとめました。ここには大きいも小さいもなく、ひとつひとつが等しく尊いものです。

2021 年度を振り返ると、5 月の ESG ステートメントの発表・ESG マップの策定を機に、ギークスグループ全体が ESG 経営へと大きく舵を切りました。上期は、オフィス移転に伴う「ゼロ・ウェイスト」活動や健康経営宣言を基軸としたメンバーの心身の健康を充足させるための取り組みなど、ESG の考え方を組織に取り入れるための半年だったことを思い出します。

下期は「SDGs17Action プロジェクト」や「Well-being Week」など、メンバー主導の企画が発案され、事業部門・役職・年齢・キャリアを問わない横断型のプロジェクトが立ち上がりました。ギークスグループとしての社会貢献活動に対する仲間を集めることができた半年であり、下期の全体会議にて「プロジェクト賞」という社内表彰を得られたことも大きな成果です。

ただ、今回の CSR レポートにまとめられた内容は、ギークスグループとして何を実施したかという報告であり、年間の数値目標や定量的な成果、そしてその検証を発表しているものではありません。今年度は各事業本部とより強固に連携し、KGI/KPI といった目標を設定した上で、目に見える形での成果を導けるよう、取り組みを進められればと考えています。また、昨年度の下期に手を挙げてくれたメンバーとともに活動を続け、その先には新規事業の立案や既存サービスの改良などへ繋げられればと感じています。

佐々木一成（SDGsアンバサダー）

2020年ギークス株式会社にパラアスリート採用として入社。仕事とスポーツの二刀流を実践し、SDGsアンバサダーとしてギークスグループの社会貢献活動を推進。2021年度上期Buddy賞受賞。2022年4月より、経営企画部広報チームリーダー。東京2020パラリンピック競技大会シッティングバレーボール日本代表。

geechs