



## ■ 2025年2月期 第3四半期 決算説明会

株式会社クリーク・アンド・リバー社  
東証プライム 4763  
2025年1月9日(木)

# Index

1. 2025年2月期 第3四半期決算説明

2. C&Rグループの10カテゴリ

Appendix

売上高	前年同期比101%	営業利益	前年同期比86%
経常利益	前年同期比 87%	四半期純利益	前年同期比89%

- ✓ 【クリエイティブ分野(日本)】及び【医療分野】において、下記要因により、利益項目は計画・前年実績を下回って推移。

【クリエイティブ分野(日本)】

一部の大手ゲームパブリッシャーの案件縮小や、人材紹介サービスの成約長期化等が影響  
成長著しいAI/DX領域や、オリジナルコンテンツ開発に伴う先行投資を積極的に展開

【医療分野】

前期後半より実施してきた、営業体制見直し等の構造改革に伴う影響

- ✓ ただし、第2四半期以降は損益が改善傾向。  
また、案件獲得は着実に進展も、当期への貢献は限定的のため、業績予想の修正を発表

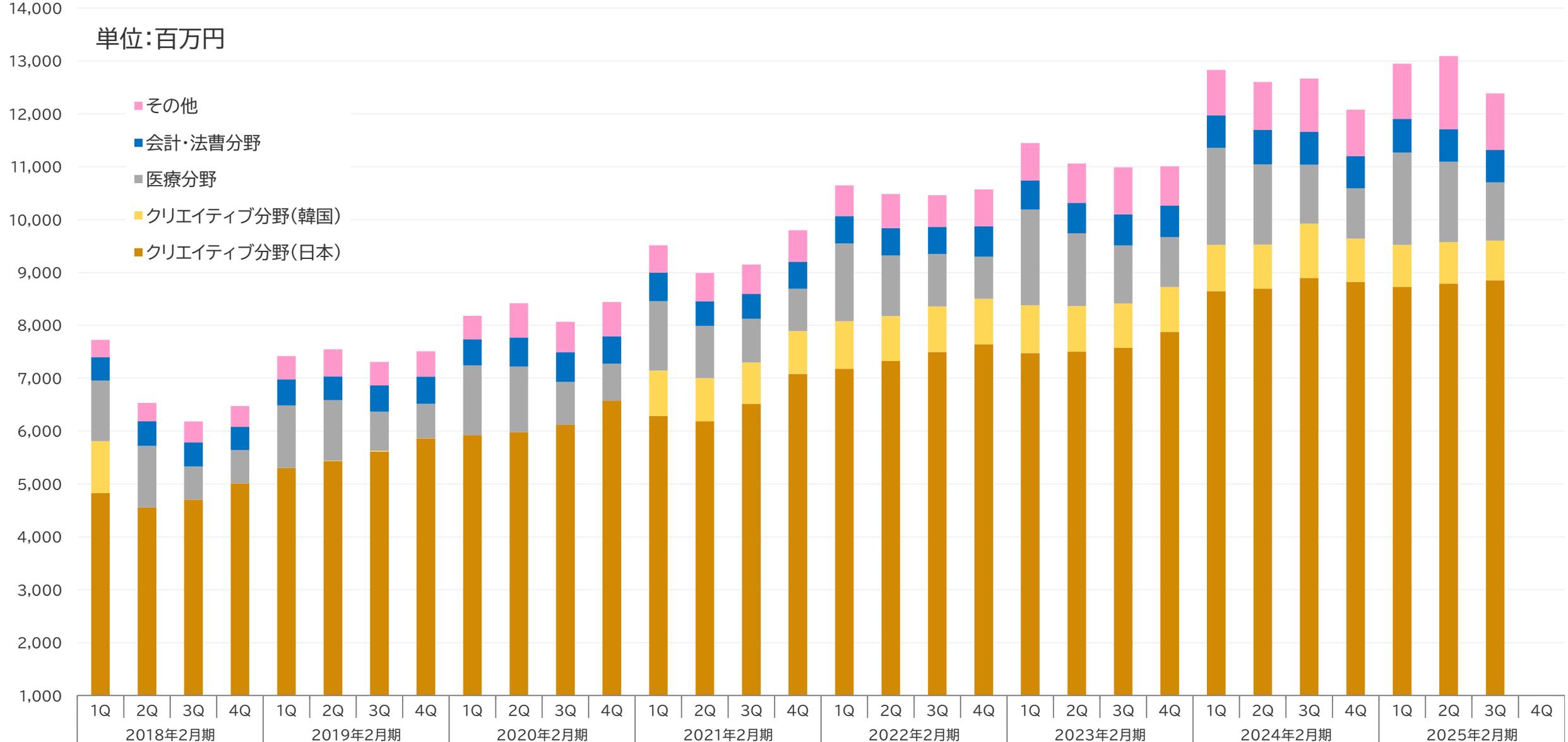
単位:百万円	2025年2月期 第3四半期	2024年2月期 第3四半期	前期比	進捗 (通期)
<b>売上高</b>	<b>38,102</b>	37,828	101%	69%
売上総利益	14,249	14,375	99%	
売上総利益率	37.4%	38.0%	-	
販売管理費	11,263	10,893	103%	
販売管理費率	29.6%	28.8%	-	
<b>営業利益</b>	<b>2,986</b>	3,482	86%	62%
営業利益率	7.8%	9.2%		
<b>経常利益</b>	<b>3,059</b>	3,524	87%	64%
経常利益率	8.0%	9.3%		
<b>親会社株主に帰属する 四半期純利益</b>	<b>2,031</b>	2,277	89%	66%

単位:百万円	2025年2月期 第3四半期	2024年2月期	増減額
<b>流動資産</b>	<b>20,670</b>	19,720	+950
現預金	12,791	11,468	+1,322
<b>固定資産</b>	<b>6,338</b>	5,698	+639
有形固定資産	1,277	646	+631
無形固定資産	1,489	1,368	+121
<b>流動負債</b>	<b>10,430</b>	9,160	+1,269
<b>固定負債</b>	<b>801</b>	512	+289
借入金(短期/長期)	4,170	2,545	+1,625
<b>純資産</b>	<b>15,776</b>	15,745	+30
自己株式	△2,697	△1,707	▲989
<b>総資産</b>	<b>27,008</b>	25,418	+1,589

単位:百万円	2025年2月期 第3四半期	2024年2月期 第3四半期	前期比	進捗 (通期)	
■クリエイティブ分野(日本) *6社	26,370	26,240	100%	68%	・一部の大手ゲームパブリッシャーの案件縮小 ・人材紹介サービスの成約長期化等
■クリエイティブ分野(韓国) *2社	2,326	2,736	85%	71%	・TV局への派遣が減 ・WEBTOONが伸長 ・5月に経営体制変更。収支は改善傾向
■医療分野 *2社	4,372	4,460	98%	75%	・前期後半より実施した営業体制見直し等の構造改革に伴う影響
■会計・法曹分野 *2社	1,861	1,892	98%	69%	・派遣事業は伸長も、人材紹介サービスの成約長期化
■その他 *18社	3,495	2,770	126%	70%	・順調に業容が拡大
<b>計</b>	<b>38,102</b>	<b>37,828</b>	<b>101%</b>	<b>69%</b>	・274百万円増

\*消去の記載は省略しております

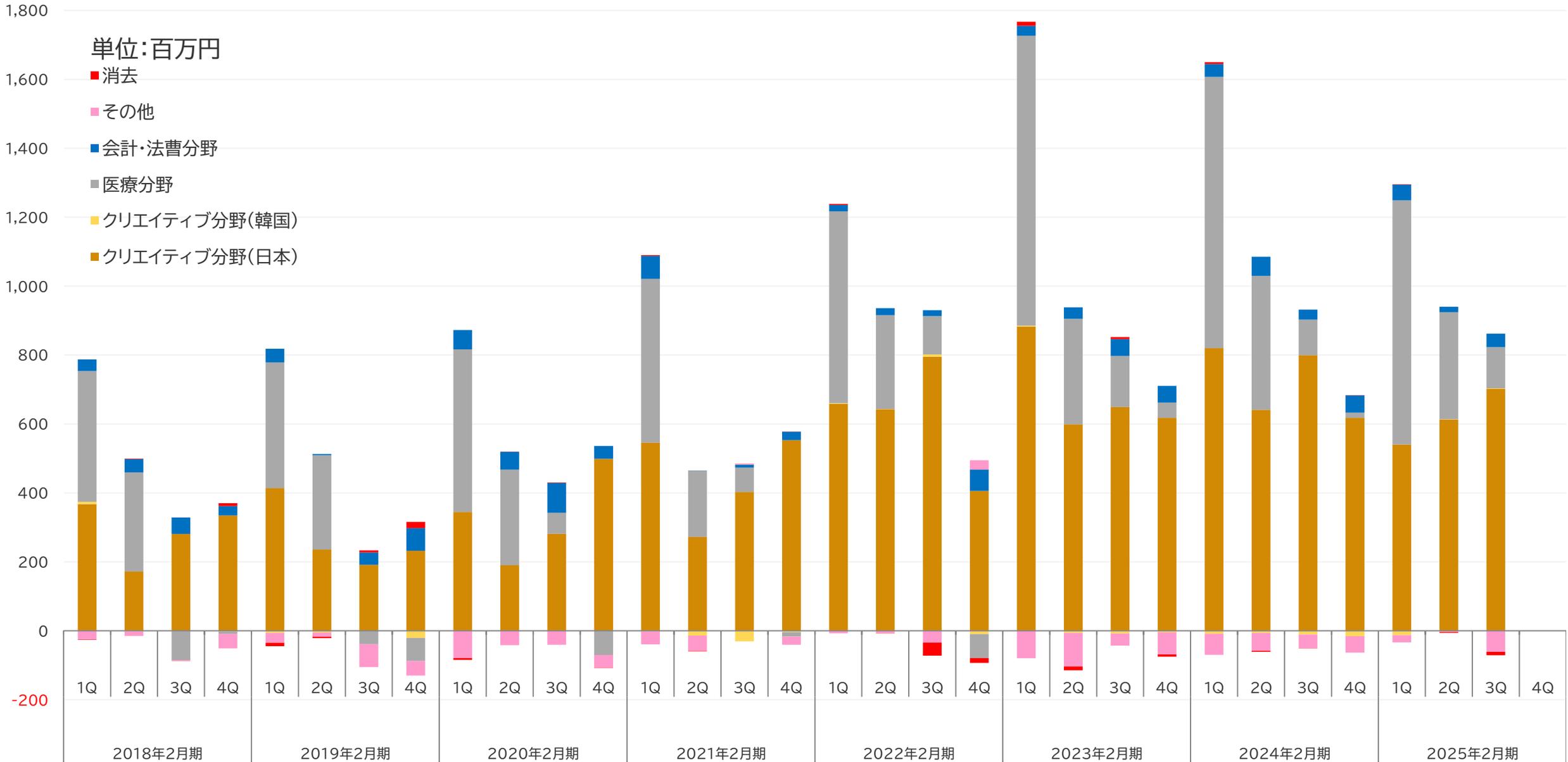
# 連結売上高の推移(四半期)



単位:百万円	2025年2月期 第3四半期	2024年2月期 第3四半期	前期比	進捗 (通期)	
■クリエイティブ分野(日本) *6社	1,854	2,260	82%	58%	<ul style="list-style-type: none"> <li>一部の大手ゲームパブリッシャーの案件縮小</li> <li>人材紹介サービスの成約長期化等</li> <li>オリジナルコンテンツ開発費用(▲70)</li> </ul>
■クリエイティブ分野(韓国) *2社	▲9	▲25	+16	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>5月に経営体制変更。収支は改善傾向</li> <li>2Qに続き3Q単体も黒字に</li> </ul>
■医療分野 *2社	1,138	1,278	89%	81%	<ul style="list-style-type: none"> <li>前期後半より実施した営業体制見直し等の構造改革に伴う影響</li> <li>ワクチン接種のスポット案件減(▲30)</li> </ul>
■会計・法曹分野 *2社	100	121	83%	50%	<ul style="list-style-type: none"> <li>人材紹介サービスの成約長期化等</li> </ul>
■その他 *18社	▲85	▲152	+67	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>増益は10社(+172)</li> <li>投資増は6社(▲76)</li> <li>新規設立、グループ化2社(▲18)</li> </ul>
<b>計</b>	<b>2,986</b>	<b>3,482</b>	<b>86%</b>	<b>62%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>496百万円減</li> </ul>

\*消去の記載は省略しております

# 連結営業利益の推移(四半期)



損益は改善傾向にあり、来期以降を含めた案件獲得は着実に進展しているものの、当期業績への貢献は限定的であるため、通期業績予想を修正

単位:百万円

	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
前回発表予想(A)	55,000	4,800	4,800	3,100
今回修正予想(B)	50,500	3,850	3,900	2,500
増減額(B-A)	△4,500	△950	△900	△600
増減率(%)	△8.2	△19.8	△18.8	△19.4
前期実績 (2024年2月期)	49,799	4,103	4,137	2,658

## 期初計画との差異(営業利益)は9.5億円

単位:億円

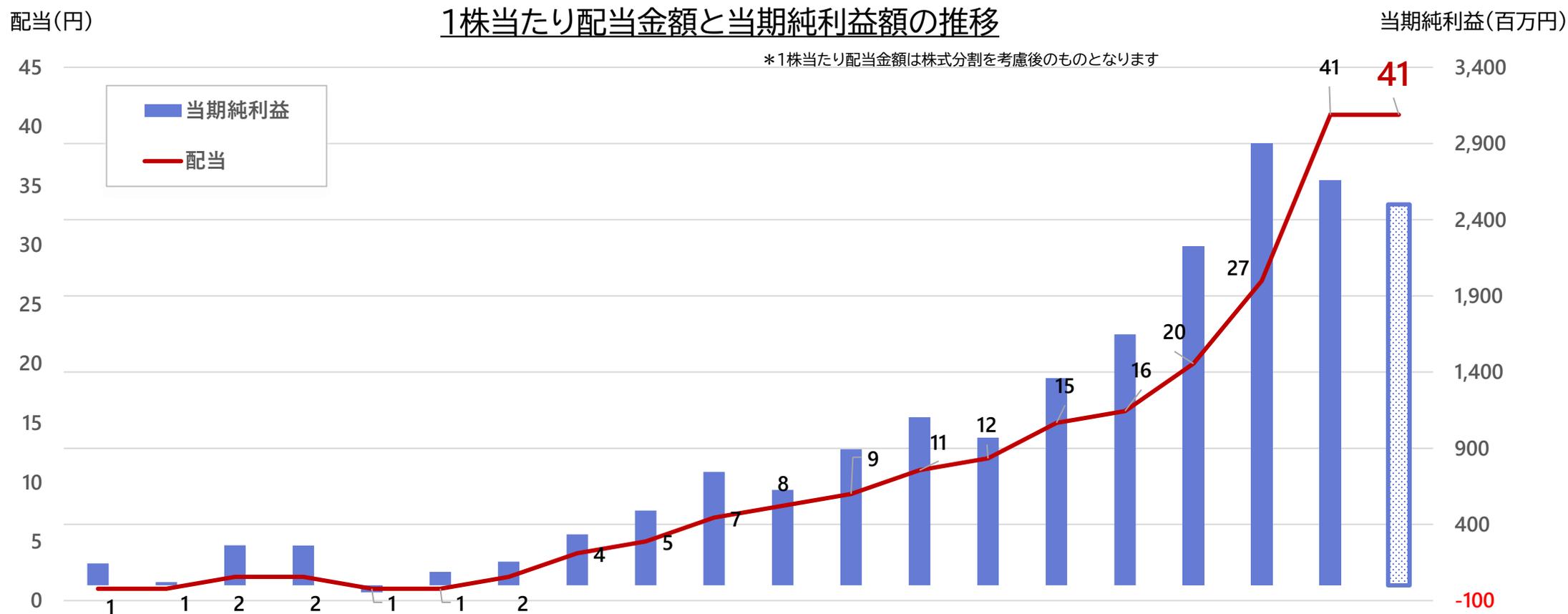
1	大手ゲームパブリッシャーの案件縮小等	▲3.0
2	医療分野における構造改革影響	▲3.5
3	人材紹介サービスの成約長期化(除く医療分野)	▲1.0
4	AI/DX領域への先行投資	▲1.0
5	コンテンツ開発投資(IZON・電子書籍等)	▲1.0

▲9.5

- ・来期以降に向け、ゲームエンタテインメント領域の予材は順調に蓄積
- ・人材紹介サービスの成約実績は前年同期を上回るペースへ

今般の通期連結業績予想の修正に伴い、  
配当予想についても1株あたり43円→41円に修正

\* 連結配当性向を30%水準とする方針



<2025年1月9日発表>

## 自己株式の取得に関するお知らせ

当社は2025年1月9日開催の取締役会において、会社法第459条第1項の規定による定款の定めに基づき、自己株式を買い受けることを決議いたしました。

### 記

自己株式の取得に関する決議内容(2025年1月9日公表)

- (1)取得する株式の種類 当社普通株式
- (2)取得する株式の総数 400,000株(上限)  
(発行済株式総数(自己株式を除く)に対する割合1.8%)
- (3)株式の取得価額の総額 500百万円(上限)
- (4)取得する期間 2025年1月10日~2025年5月31日
- (5)取得の方法 東京証券取引所における市場買付

以上

# Index

1. 2025年2月期 第3四半期決算説明

2. C&Rグループの10カテゴリ

Appendix

## 現セグメント

クリエイティブ分野(日本)
クリエイティブ分野(韓国)
医療
会計・法曹
その他

## 新カテゴリ

1	ブロードキャスティング & 動画
2	ゲームエンタテインメント
3	プロモーション & マーケティング
4	AI/DX・IT
5	Quality of life
6	ライツマネジメント
7	メディカル & ヘルスケア
8	マネジメント & コンサルティング
9	スタートアップ事業
10	その他

1	ブロードキャスティング&動画
2	ゲームエンタテインメント
3	プロモーション&マーケティング
4	AI/DX・IT
5	Quality of life
6	ライツマネジメント
7	メディカル&ヘルスケア
8	マネジメント&コンサルティング
9	スタートアップ事業
10	その他

売上高	営業利益	*2024年2月期実績
145億円	6.3億円	
132億円	15.8億円	
78億円	7.4億円	
28億円	1.1億円	
25億円	0.2億円	
12億円	3.2億円	
55億円	12.9億円	
28億円	1.4億円	
3億円	▲1.0億円	
▲9億円	▲6.3億円	
497億円	41.0億円	

## ブロードキャスティング&動画

### 【クリエイティブ(日本)】

- ・クリーク・アンド・リバー社
- ・ウイング
- ・シオン
- ・シオンステージ

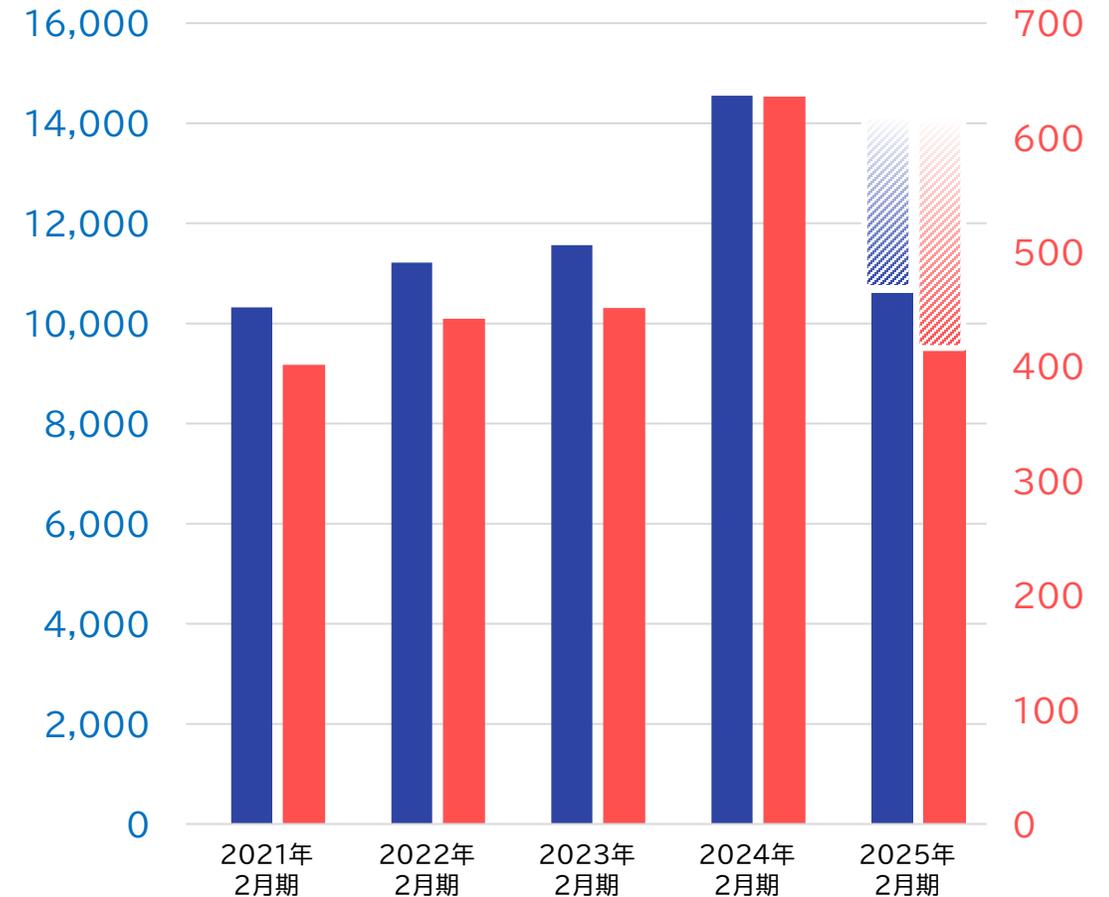
### 【クリエイティブ(韓国)】

- ・CREEK & RIVER ENTERTAINMENT
- ・CREEK & RIVER KOREA

売上高

営業利益

単位:百万円



\*管理会計上の数値を使用しております。2024年7月9日発表のものと一部カテゴリ間での入れ替えを行っております。

## ゲームエンタテインメント

### 【クリエイティブ(日本)】

- ・クリーク・アンド・リバー社
- ・クレイテックワークス

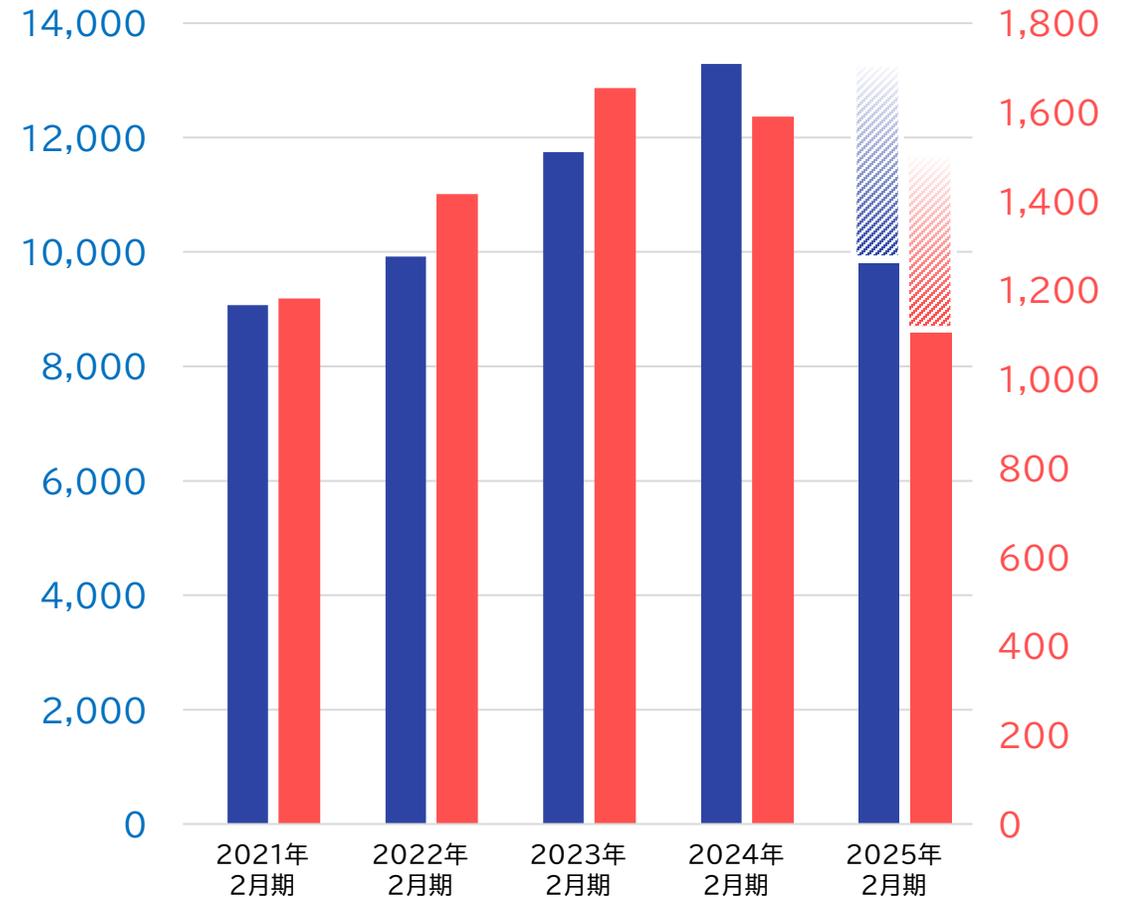
### 【その他】

- ・forGIFT

売上高

営業利益

単位:百万円



\*管理会計上の数値を使用しております。2024年7月9日発表のものと一部カテゴリ間での入れ替えを行っております。

## プロモーション&マーケティング

### 【クリエイティブ(日本)】

- ・クリーク・アンド・リバー社

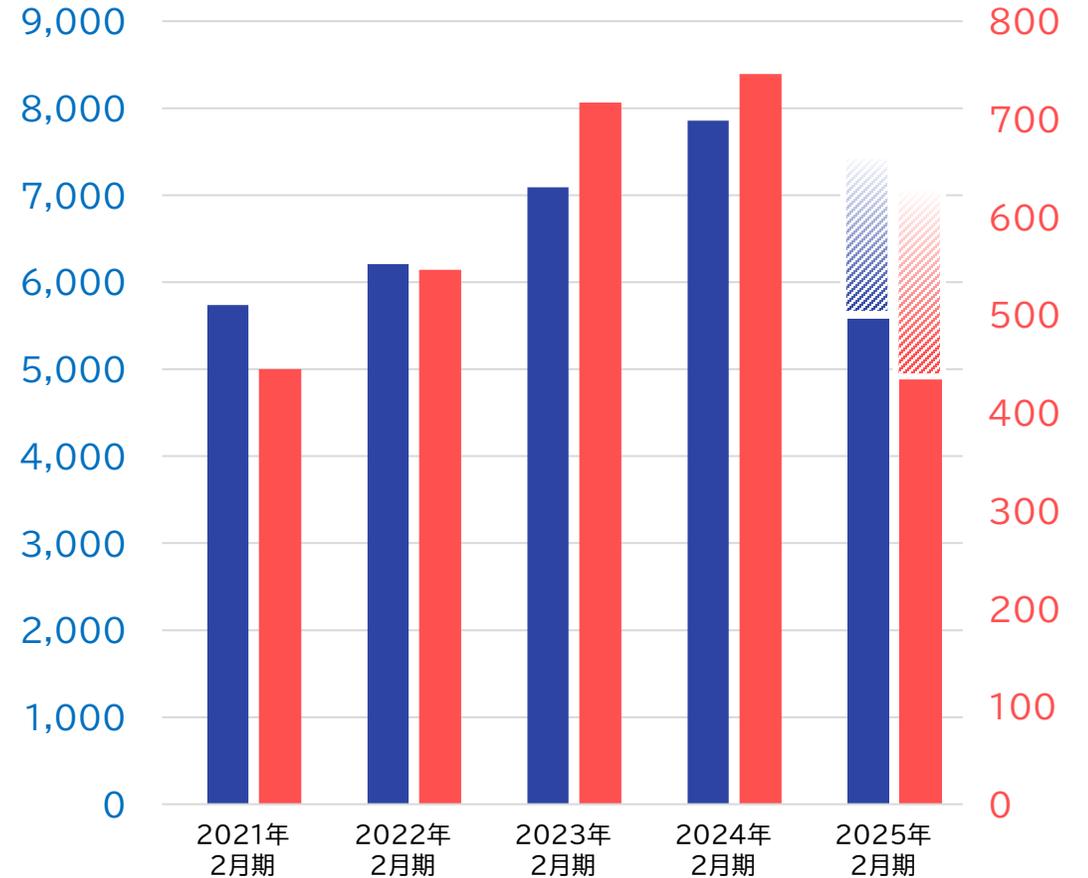
### 【その他】

- ・プロフェッショナルメディア

売上高

営業利益

単位:百万円



\* 管理会計上の数値を使用しております。2024年7月9日発表のものと一部カテゴリ間での入れ替えを行っております。

## AI/DX・IT

売上高

営業利益

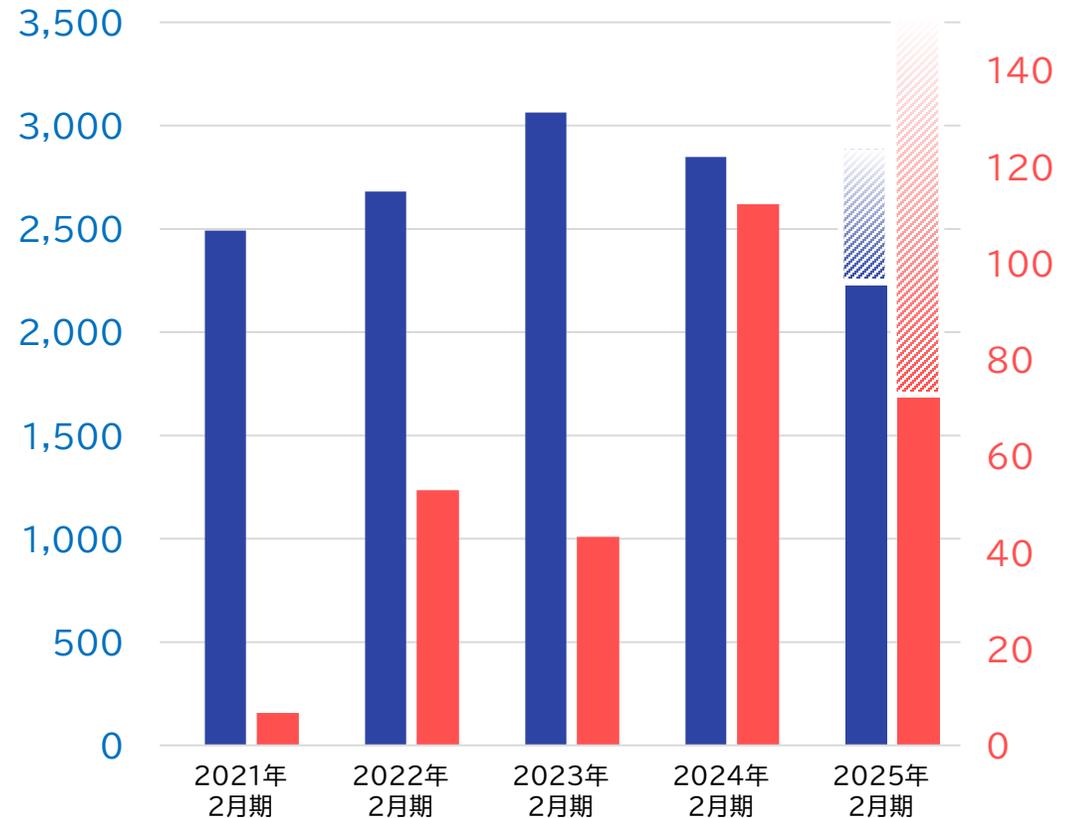
単位:百万円

### 【クリエイティブ分野】

- ・クリーク・アンド・リバー社

### 【その他】

- ・リーディング・エッジ社
- ・Idrasys



\*管理会計上の数値を使用しております。2024年7月9日発表のものと一部カテゴリ間での入れ替えを行っております。

## Quality of life

### 【クリエイティブ分野】

- ・クリーク・アンド・リバー社

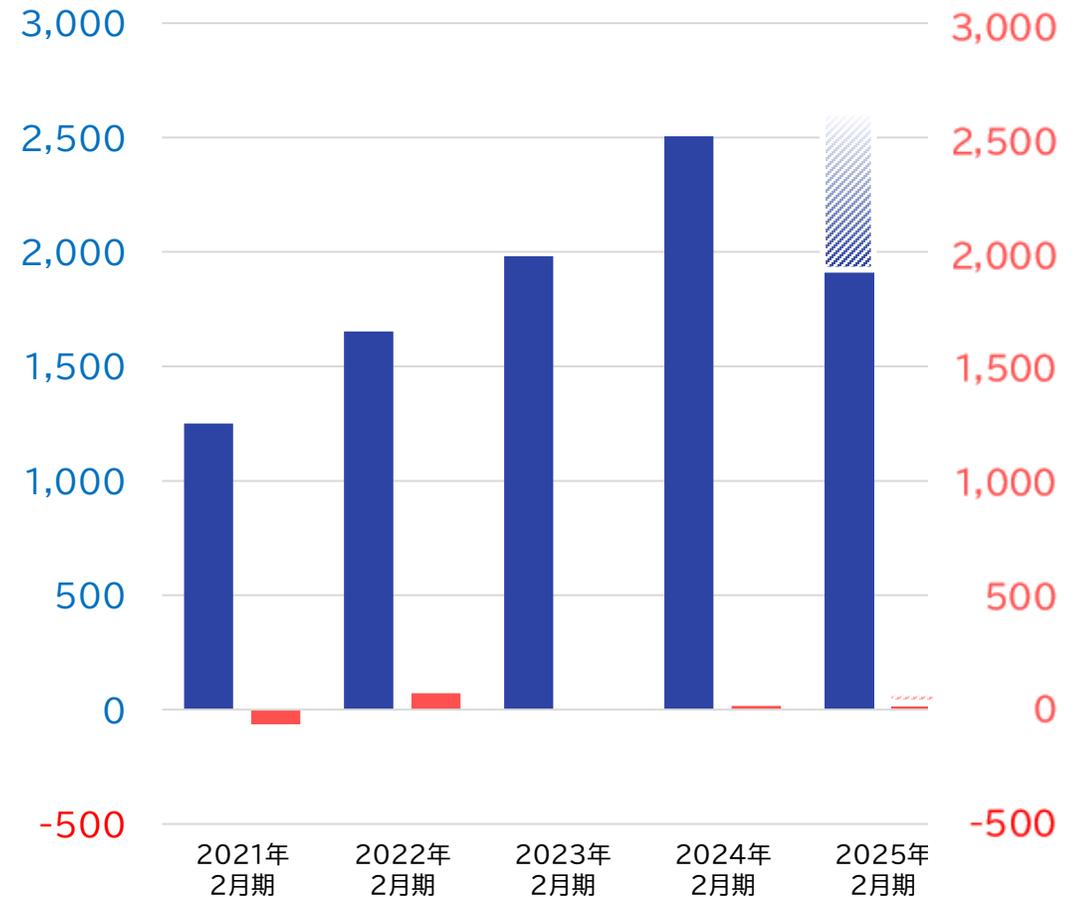
### 【その他】

- ・インター・ベル
- ・Chef's value
- ・ALFA PMC

売上高

営業利益

単位:百万円



\*管理会計上の数値を使用しております。2024年7月9日発表のものと一部カテゴリ間での入れ替えを行っております。

## ライツマネジメント

### 【クリエイティブ分野】

- ・クリーク・アンド・リバー社

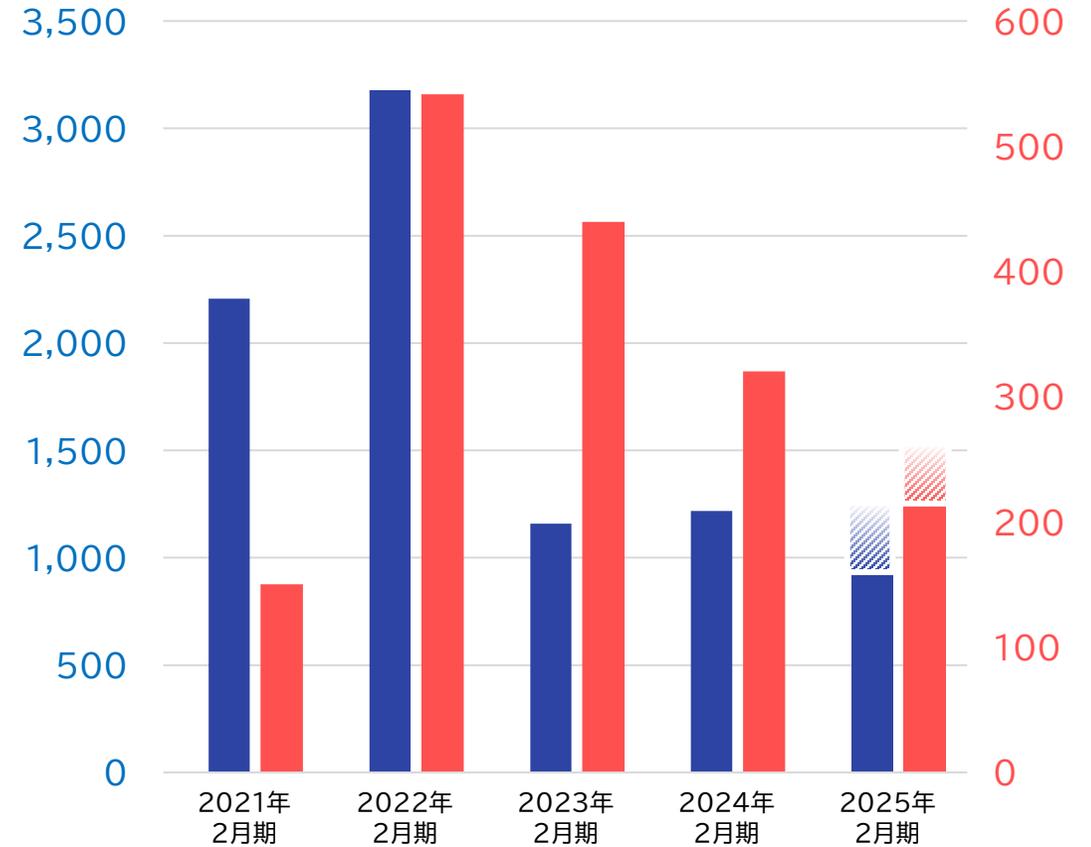
### 【その他】

- ・ANIFTY
- ・CREEK & RIVER SHANGHAI

売上高

営業利益

単位:百万円



\* 管理会計上の数値を使用しております。2024年7月9日発表のものと一部カテゴリ間での入れ替えを行っております。

## メディカル&ヘルスケア

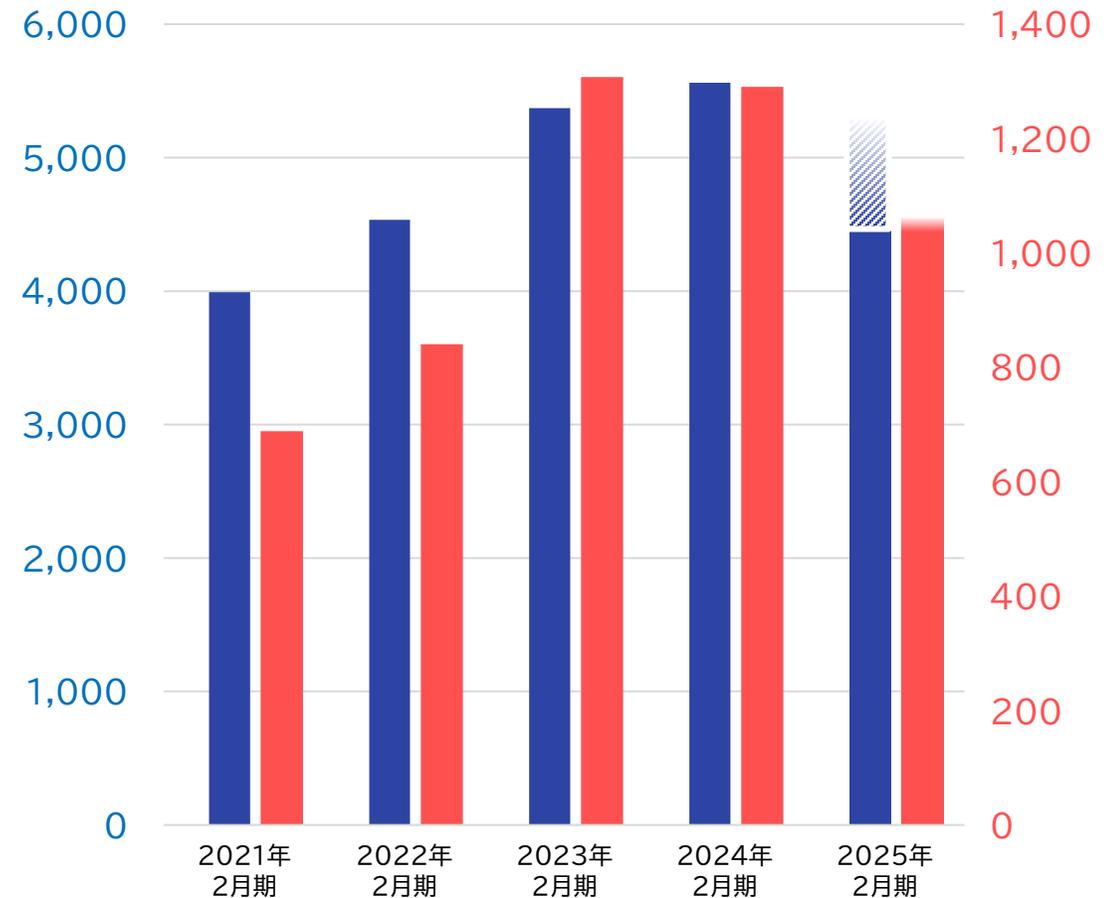
### 【医療分野】

- ・メディカル・プリンシプル社
- ・コミュニティ・メディカル・イノベーション

売上高

営業利益

単位:百万円



\*管理会計上の数値を使用しております。2024年7月9日発表のものと一部カテゴリ間での入れ替えを行っております。

## マネジメント&コンサルティング

### 【クリエイティブ分野】

- ・クリーク・アンド・リバー社

### 【会計・法曹】

- ・C&Rリーガル・エージェンシー社
- ・ジャスネットコミュニケーションズ

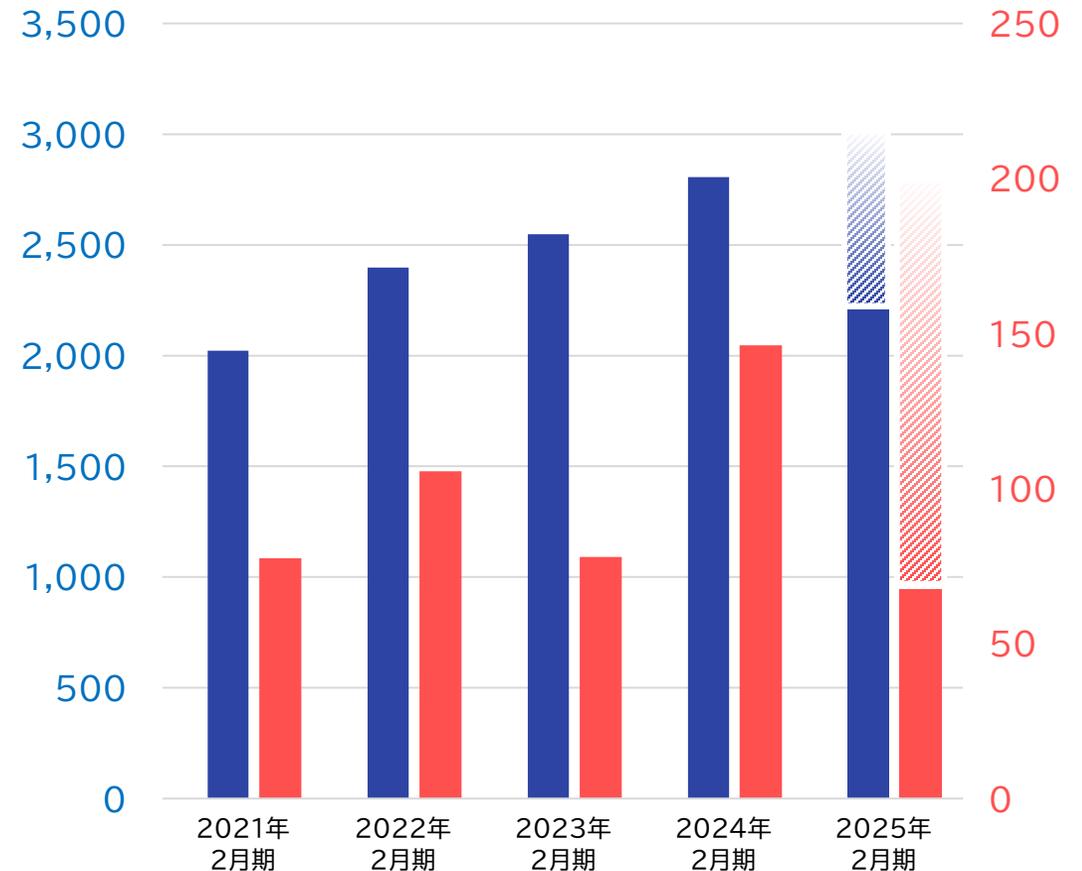
### 【その他】

- ・きづきアーキテクト
- ・C&Rインキュベーション・ラボ

売上高

営業利益

単位:百万円



\*管理会計上の数値を使用しております。2024年7月9日発表のものと一部カテゴリ間での入れ替えを行っております。

## スタートアップ事業

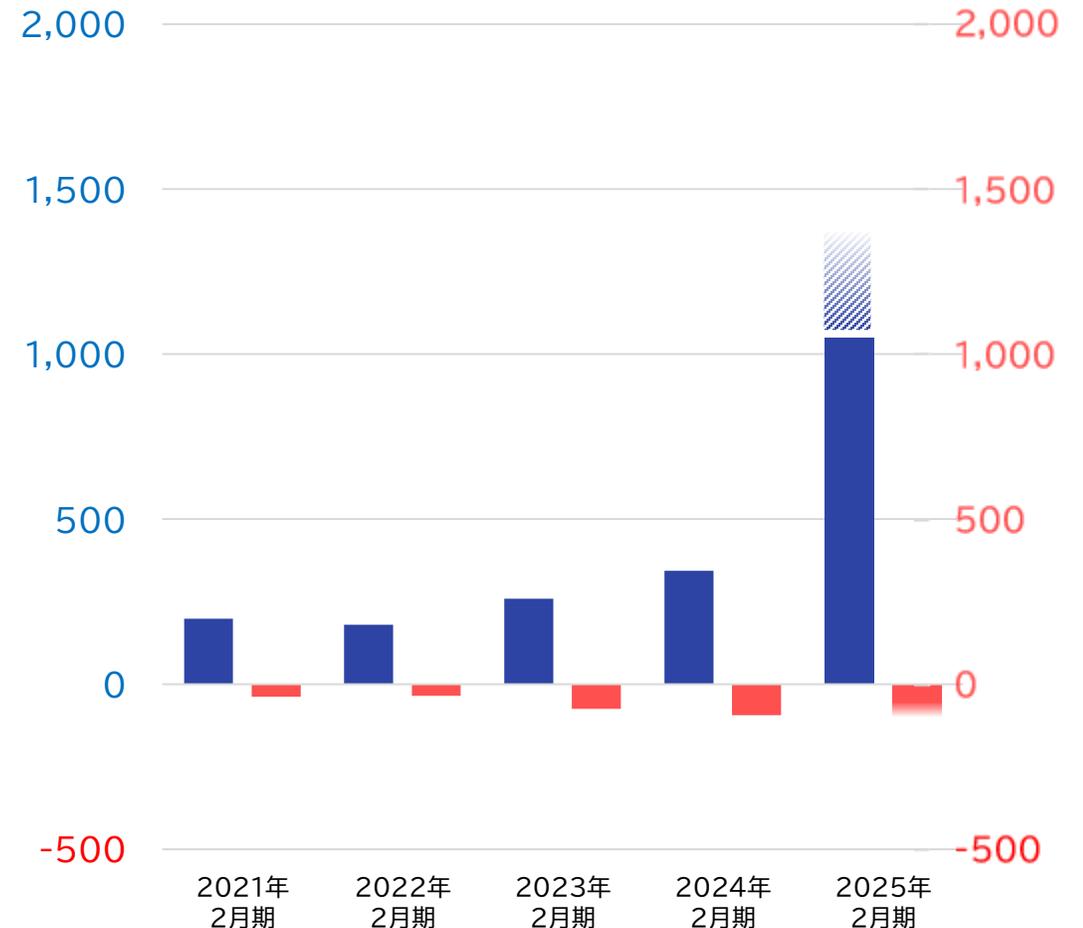
### 【その他】

- ・VR Japan
- ・コネクタアラウンド
- ・One Leaf Clover
- ・Nextrek
- ・Shifall
- ・リヴァイ
- ・CREEK & RIVER Global

売上高

営業利益

単位:百万円



\*管理会計上の数値を使用しております。2024年7月9日発表のものと一部カテゴリ間での入れ替えを行っております。

1	ブロードキャスティング&動画		
2	ゲームエンタテインメント	▲3.5億円	モンリオールに進出 『IZON.』に開発投資
3	プロモーション&マーケティング		
4	AI/DX・IT	▲0.5億円	「DXの森」に投資
5	Quality of life		
6	ライツマネジメント	▲0.5億円	オリジナルコンテンツに投資
7	メディカル&ヘルスケア	▲3.5億円	営業体制変更の影響
8	マネジメント&コンサルティング	▲1.0億円	人材紹介サービスの成約長期化
9	スタートアップ事業	▲0.5億円	AIメディア開発投資
10	その他		
		▲9.5億円	



## 人気造形作家Yoshi.氏との共同ゲーム開発『IZON.』 今春発売に向けて進行中



Yoshi. 原作／クリエイター  
X(旧ツイッター)フォロワー数  
58,000人(2024年9月時点)



6/14～7/31  
クラウドファンディング実施  
支援者数935名、3,500万円超を達成  
3つの新機能追加が決定

イベントに多数出展  
9/26～29 「東京ゲームショウ2024」  
11/16・17「デザインフェスタ」  
12/6～8「東京コミコン2024」  
展示ブースでは試遊を実施

## 館林市とメタバースを活用した観光活性化事業を推進



11/28に館林市の記者会見で発表



ROBLOXゲーム「ぽんちゃんを助け出せ！in館林市」の制作・公開



C&R Creative Studios Metaverse内でも館林市をPR

AI/DXの運用・オペレーション業務の  
導入サポートをする「DXの森」が順調に拡大



**sansan**

**BillOne**  
powered by Sansan

**楽楽精算**

**楽楽明細**

**SHANON**  
Marketing is Science

**kintone**

**POCKETALK**  
SOURCENEXT

**ホットプロファイル**

**Sales Marker**

**SalesNow**

**SmartHR**

**奉行クラウド**  
Group Shared Model

**KING OF TIME**

**kaonavi**

**Money Forward**

電子印鑑なら  
**GMO**  
サイン

RPA  
**Robo-Pat DX**

**jinjer**

**リチカクラウド**

**Green AI**

## AI転職支援サービス「ミライテ」体験版の提供をスタート 3つの機能が利用可能に！開発はリヴァイ



分身AIアバター作成はこちら

ただいま体験版提供中！

転職活動に革命！ 特許出願中

分身AIアバターが  
あなたの代わりに**模擬面談!**?

登録は簡単！  
私の質問に答えるだけ！

いますく分身AIアバターを作成！

ミライテ ならではの**特徴**



AI転職支援サービスのミライテは、選考のための書類準備や、面談力を高めるためのAIアバター同士による模擬面談の視聴が可能です。

また、今後は個別指導や希望就職先の事前リサーチ、分身AIアバターが自動で転職活動してくれる機能も実装を予定しています。

※体験版ではWeb関連職種のみを対象として一部機能を体験いただけます。

現在、就職/転職活動をされている方  
こんなお悩み、ありませんか？

緊張して面談でうまく話せない...  
抵抗感を感じてる...  
面談の苦手意識が拭えない...

Webエンジニア (1年目) Tさん / 20代前半

**1** AIが面談力や自己PRを個別指導！

AIが面談力や自己PRを個別指導！自信を持って転職活動の準備を進められます！

- (1) キャリアサマリーシートの自動作成
- (2) 分身AIアバターとAI面接官による模擬面談の視聴
- (3) キャリア特性診断



『悪役令嬢に、助けてくれるヒーローなんていません』  
配信日: 2024年11月14日(木)

新作オリジナルコミック  
漫画LABO × 当社のゲーム開発スタジオ



『悪役令嬢に転生したけどなぜか神王に溺愛されています』  
配信日: 2024年9月19日(木)

新作WEBTOON  
CCentertainment



『悪女の仮面～転生罪妻(つみづま)の復讐』  
配信日: 2024年9月17日(火)

新作WEBTOON  
CCentertainment



主力製品「HaritoraXワイヤレス」「HaritoraX 1.1B」などの海外販売が好調

主力製品の海外販売比率50%超※



HARITORA X ワイヤレス



HARITORA X 2



※2024/6-2024/9のHaritoraX ワイヤレスの売上金額において。税抜金額比較とし、JPY/USD 150, JPY/EURO 163換算。



## アグリテックと異業種プロフェッショナルのアイデアを融合させた 新たな農業ビジネスを構築



武蔵新城にて店舗を運営  
フランチャイズ展開へ



2025年開業予定 農・食・滞在の複合施設  
「FUN EAT MAKERS in Okuma」(福島県大熊町)



## 世界初のAR技術を用いた胸腔ドレナージを 順天堂大学と共同研究



AR技術のシステム開発および運用を担当  
10月に観察研究を実施、2022年順天堂大学院内での症例は1,300件以上  
50億円規模の市場開拓へ前進

C&Rグループのアセットを活用したソリューションを通じて、  
経営者のニーズに応え、企業/事業の更なる成長と価値向上に貢献します

C&Rインキュベーション・ラボ  
上場予定企業への出資は13社  
投資およびM&A検討・相談件数 年間250社超

事業承継  
事業再生

資金調達

事業拡大支援

事業承継

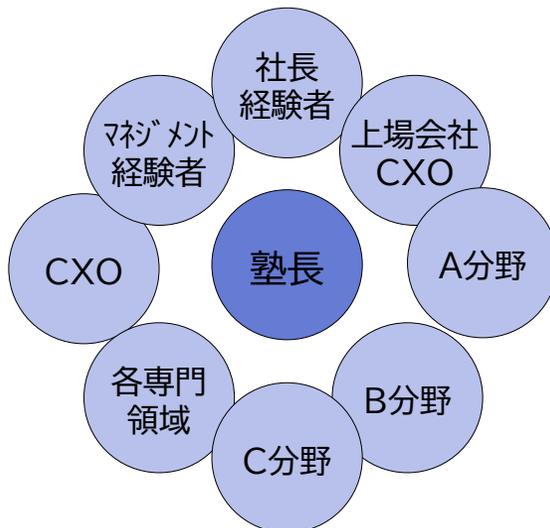
M&A

出資

事業提携

案件紹介ネットワーク(グループ内外、外部パートナー等)

各分野トップによる経営アカデミー



C&Rグループのリソース



C&R Incubation Lab



ヒト(ネットワーク)

約40万人のプロフェッショナル  
5万社のクライアント



モノ(ノウハウ)

グループ会社31社  
事業をゼロから立ち上げた豊富な知見

ANIFTY

Shiftall

Medical Principle Co., Ltd.

民間医局  
株式会社 メディカル・プリンスリアル社

CREEK & RIVER

CREEK & RIVER

CREEK & RIVER ENTERTAINMENT

CREEK & RIVER KOREA

VRJ  
VR JAPAN

Cmi  
Community Medical Innovation

ALFA PMC



INTER BELLE INC.

Chef's value

WING

Clay  
TECH  
WORKS

SION

SION STAGE

forGIFT

NEXTREK

CREEK & RIVER SHANGHAI



コネクタラウンド

株式会社  
ONE LEAF  
CLOVER

JUSNET  
Communications

C&R Legal Agency Co., Ltd.

C&R Incubation Lab



Leading Edge Co., Ltd.

Idrasy's Co., Ltd.

LivAI

きづき  
Kiduki Architect

CREEK & RIVER Global



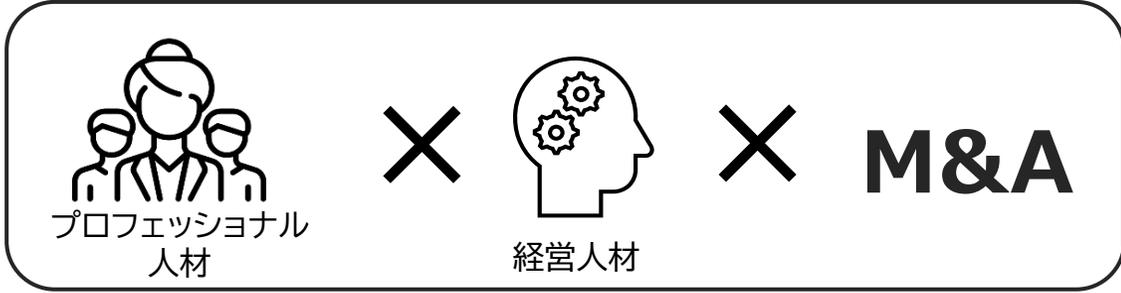
PROFESSIONAL  
MEDIA

Jeki Data-Driven Lab

グループ資産を活かした  
商品・サービス・プロジェクト

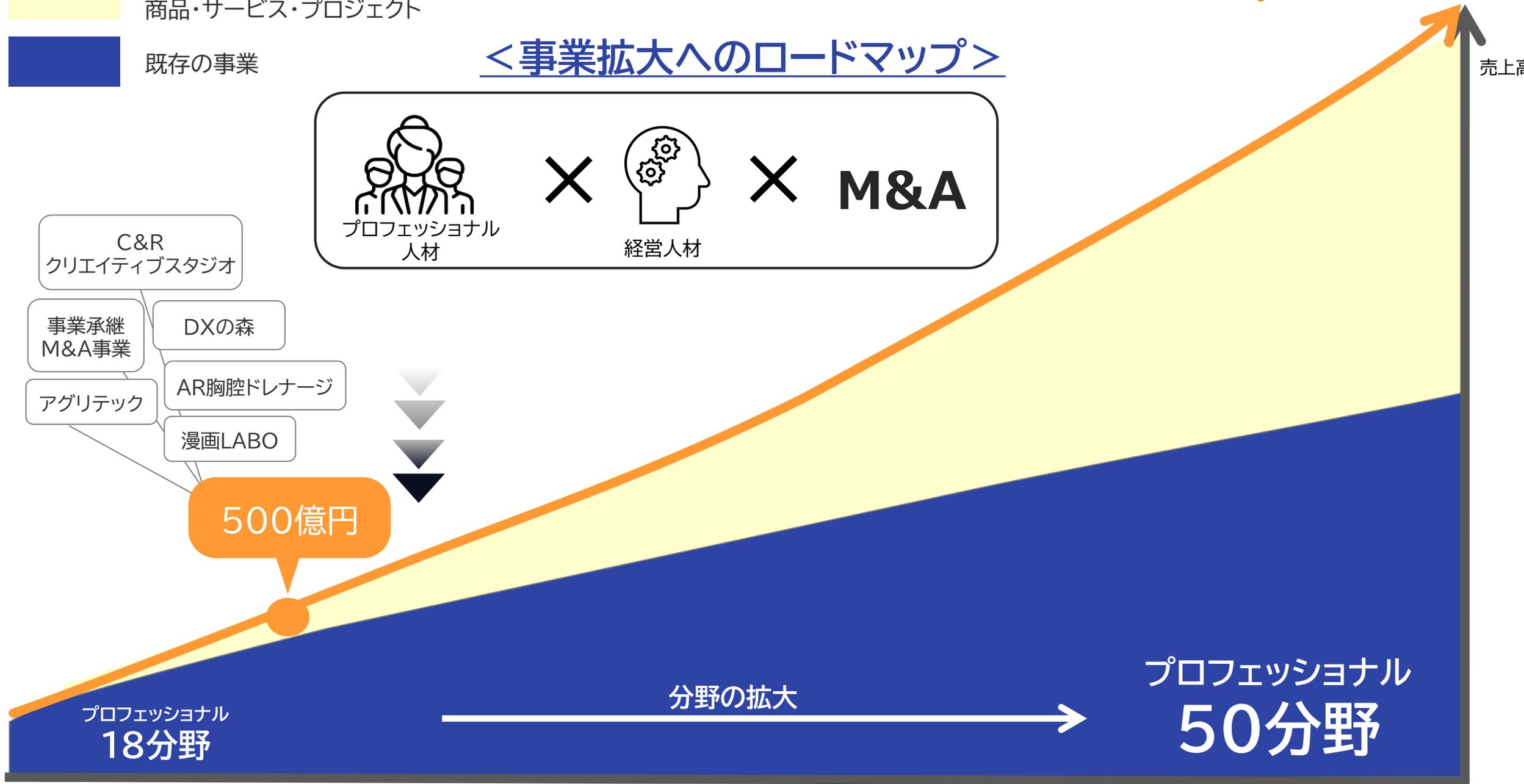
既存の事業

### <事業拡大へのロードマップ>



- C&R クリエイティブスタジオ
- 事業承継 M&A事業
- DXの森
- アグリテック
- AR胸腔ドレナージ
- 漫画LABO

500億円



プロフェッショナル  
18分野

分野の拡大

プロフェッショナル  
50分野

現在

現在のC&Rグループのネットワーク

50,000社のクライアント

394,000人のプロフェッショナル

3,996人の社員

18のプロフェッショナル分野に続いて

プロ経営者をネットワークすることにより

新たなサービス、新たな企業を創り続けてまいります

# プロフェッショナル一人ひとりの生涯価値を徹底的に上げていく



プロフェッショナルの  
多彩なアイデアや知的財産を  
業種や国境の枠を超え、  
知の50分野にまたがって融合する  
仕組みを確立できれば、  
世界に新たな価値をもたらす  
無限のビジネスチャンスが広がる

# Appendix

---

## C&Rグループが定義する「プロフェッショナル」

---

1.

世界中で  
活躍できる職種



2.

機械では  
代わることができない職種



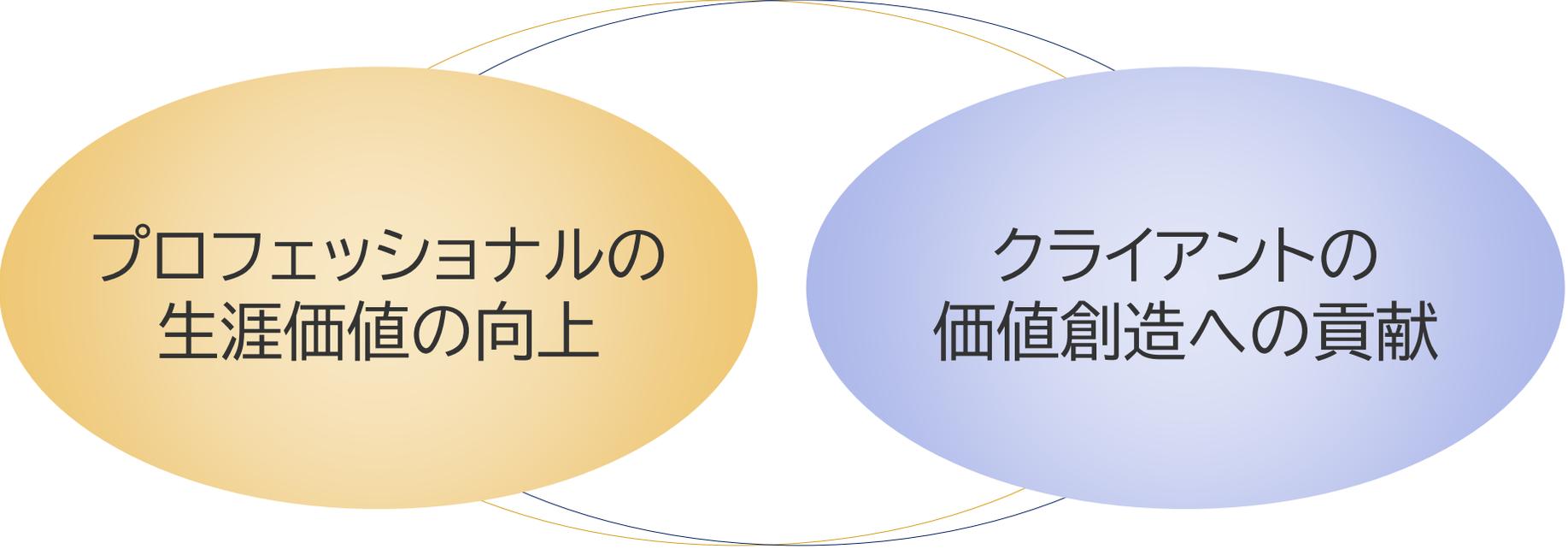
3.

知的財産が  
蓄積される職種



## C&Rグループのミッション

---



プロフェッショナルの  
生涯価値の向上

クライアントの  
価値創造への貢献

## 事業の3つの柱

---

ライツマネジメント  
(知的財産の企画開発・流通)

プロデュース  
(開発・請負)

エージェンシー  
(派遣・紹介)

## クリエイティブ分野(日本)

映像・TV・動画・ゲーム・Web・出版・建築・  
データサイエンス・経営支援等分野

【プロデュース、ライツマネジメント、エージェンシー事業】

対象企業5社

- ・クリーク・アンド・リバー社
- ・シオン
- ・クレイテックワークス
- ・シオンステージ
- ・ウイング

## クリエイティブ分野(韓国)

映像・TV・動画・ゲーム・Web・出版分野

【プロデュース、ライツマネジメント、エージェンシー事業】

対象企業2社

- ・CREEK & RIVER ENTERTAINMENT
- ・CREEK & RIVER KOREA

## 医療分野

ドクター紹介、医学生・研修医支援サービス、  
医療業界向けの情報誌出版  
クリニックの経営支援、ライフサイエンス分野

【エージェンシー、プロデュース事業】

対象企業2社

- ・メディカル・プリンシプル社
- ・コミュニティ・メディカル・イノベーション

## 会計・法曹分野

公認会計士・税理士・財務・経理  
弁護士・司法書士・弁理士・法務スタッフ等

【エージェンシー、プロデュース事業】

対象企業2社

- ・ジャスネットコミュニケーションズ
- ・C&Rリーガル・エージェンシー社

## その他

IT・ファッション・食・アグリカルチャー分野 【エージェンシー、プロデュース事業】  
AI、XR、NFT等の先端技術やライツマネジメント、プロデュースノウハウを活用した事業開発

対象企業18社

- ・リーディング・エッジ社
- ・CREEK & RIVER SHANGHAI
- ・インター・ベル
- ・プロフェッショナルメディア
- ・VR Japan
- ・CREEK & RIVER Global
- ・きづきアーキテクト
- ・forGIFT
- ・Idrasys
- ・コネクトアラウンド
- ・One Leaf Clover
- ・ANIFTY
- ・Chef's value
- ・Nextrek
- ・C&Rインキュベーション・ラボ
- ・ALFA PMC

・Shiftall

・リヴァイ

※持分法適用

jeki Data Driven Lab  
エージェント・グロース

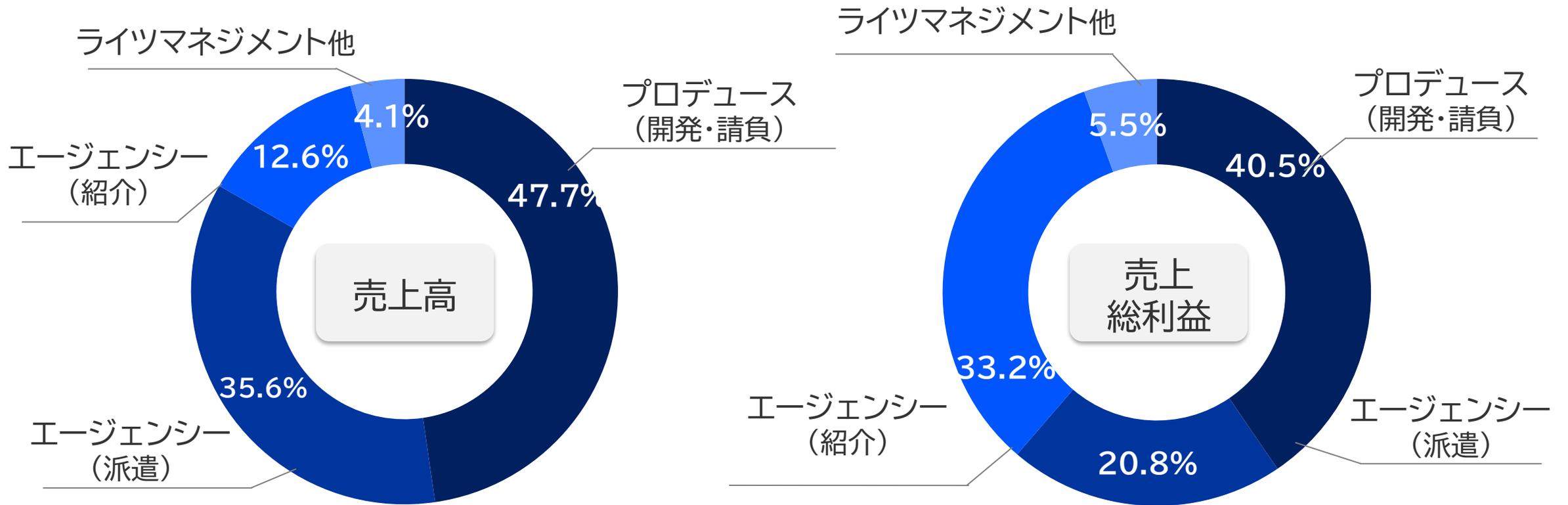
\* 下線は2024年2月期以降に設立(グループ化)した会社

# 事業のマッピング

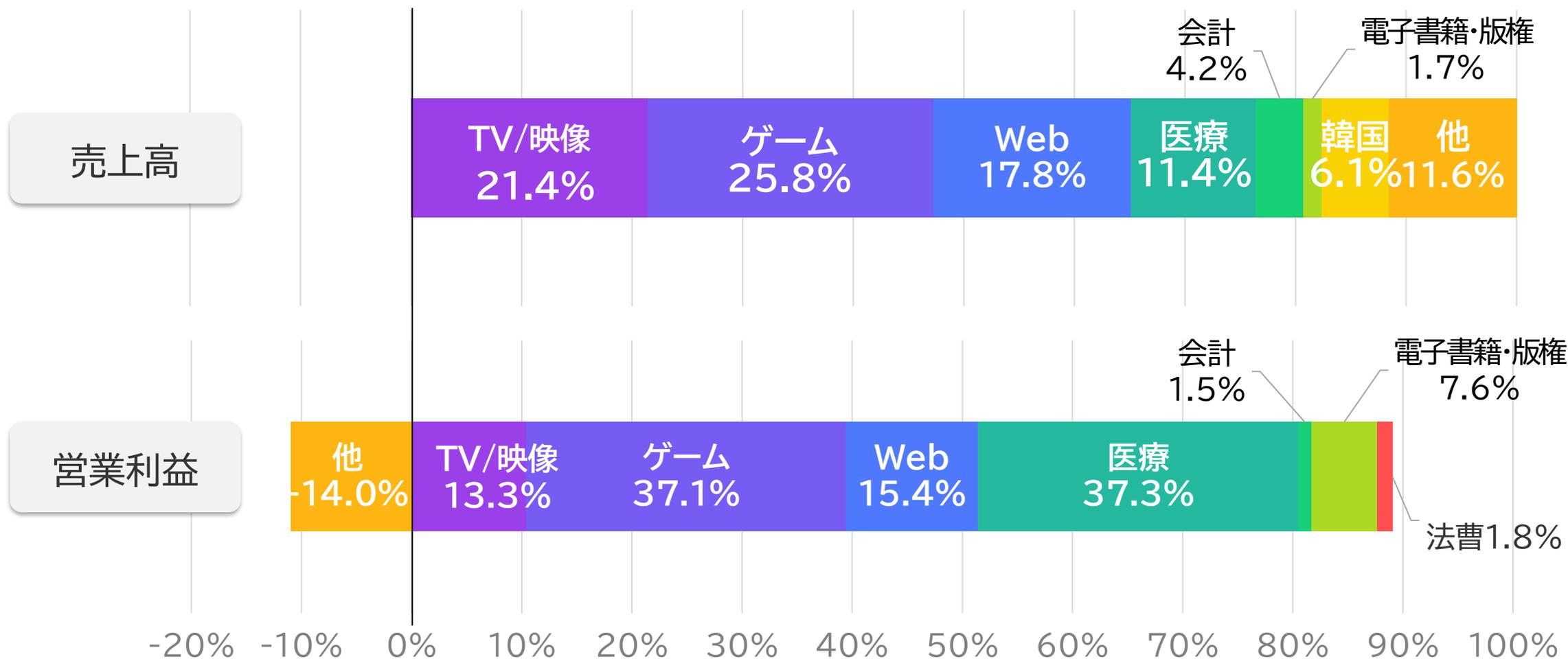
◎:主力事業として取り組んでいる    ○:新規事業として取り組んでいる    ×:法律上事業展開できない

セグメント	プロフェッショナル分野															
	TV 映画 映像	ゲーム	Web	広告 出版	建築	AI/DX	医療	ライフ サイエ ンス	会計	法曹	IT	ファッ ション	食	アグリ カル チャー	CXO	
	クリエイティブ(日本)						医療		会計・法曹		その他					
ライツマネジメント	◎	◎		◎	○	○				○	○	○			○	
プロデュース (開発・請負)	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	○	◎	×	◎	○	○	○		
エージェンシー (派遣)	◎	◎	◎	◎	◎	○	×	◎	◎	×	◎	◎	○		○	
エージェンシー (紹介)	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	○	◎	◎		○	

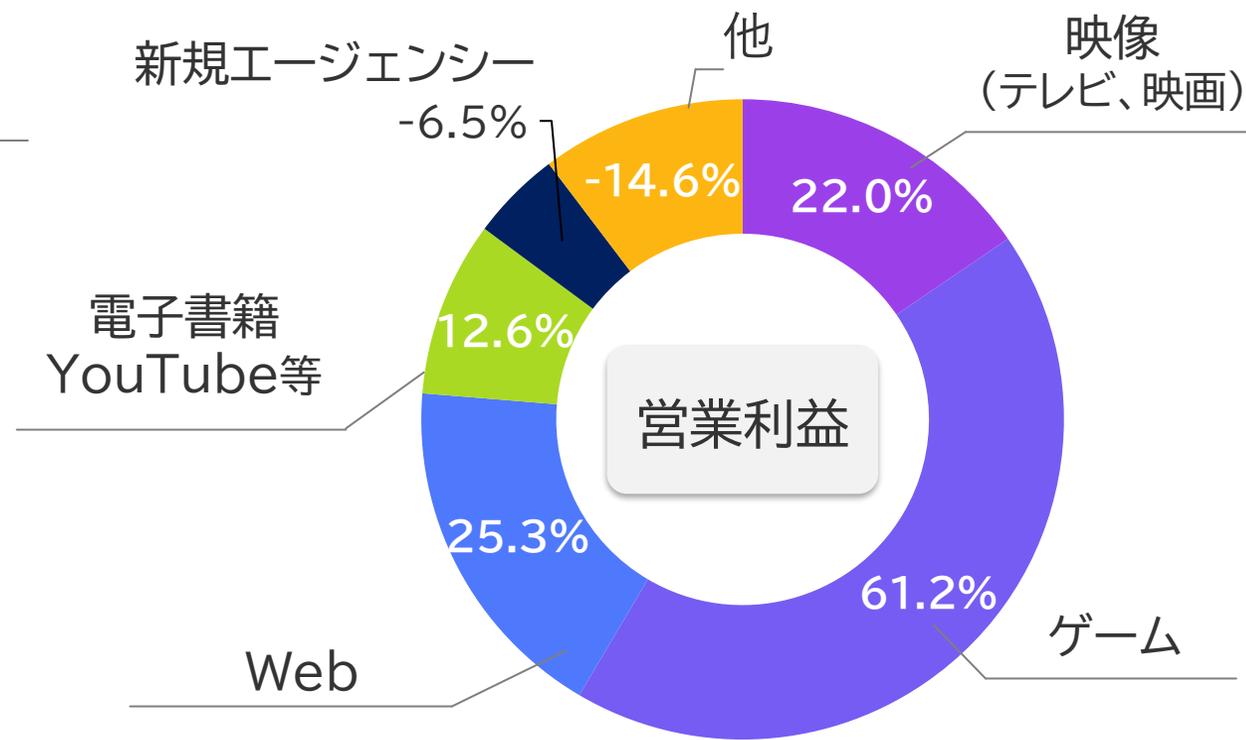
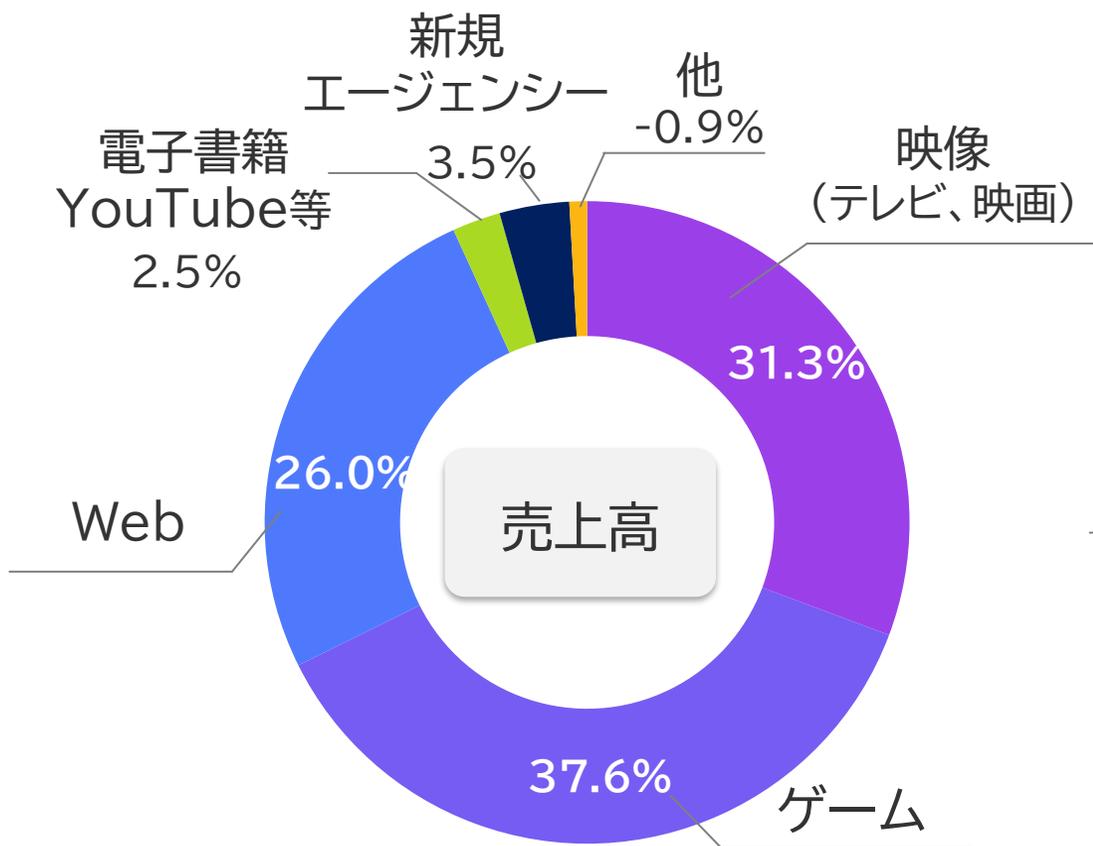
## 事業割合



## 連結構成



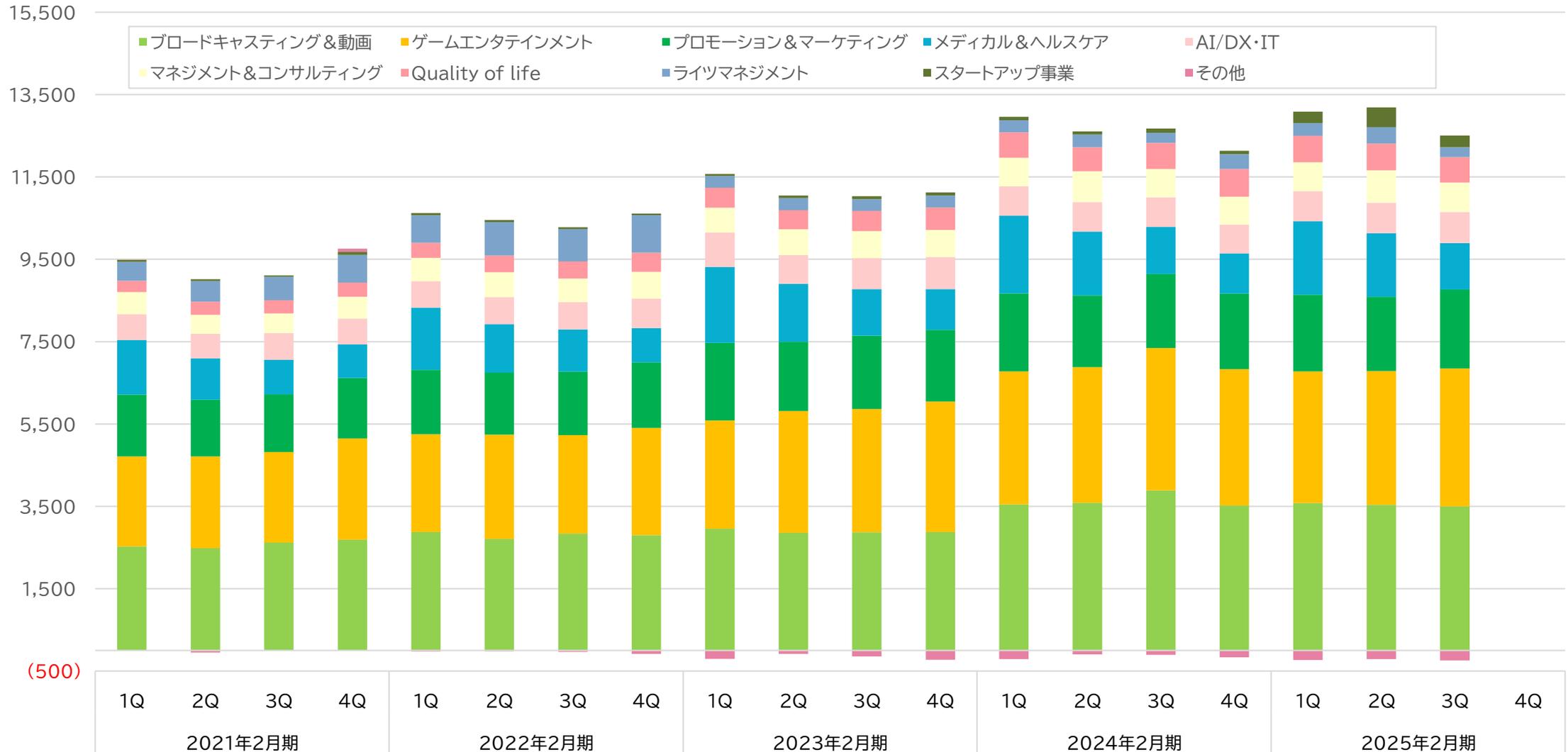
## クリエイティブ分野(日本)領域別割合



# カテゴリ別売上高の推移

百万円

※管理会計上の数値を使用しております



# カテゴリ別売上高の推移

百万円

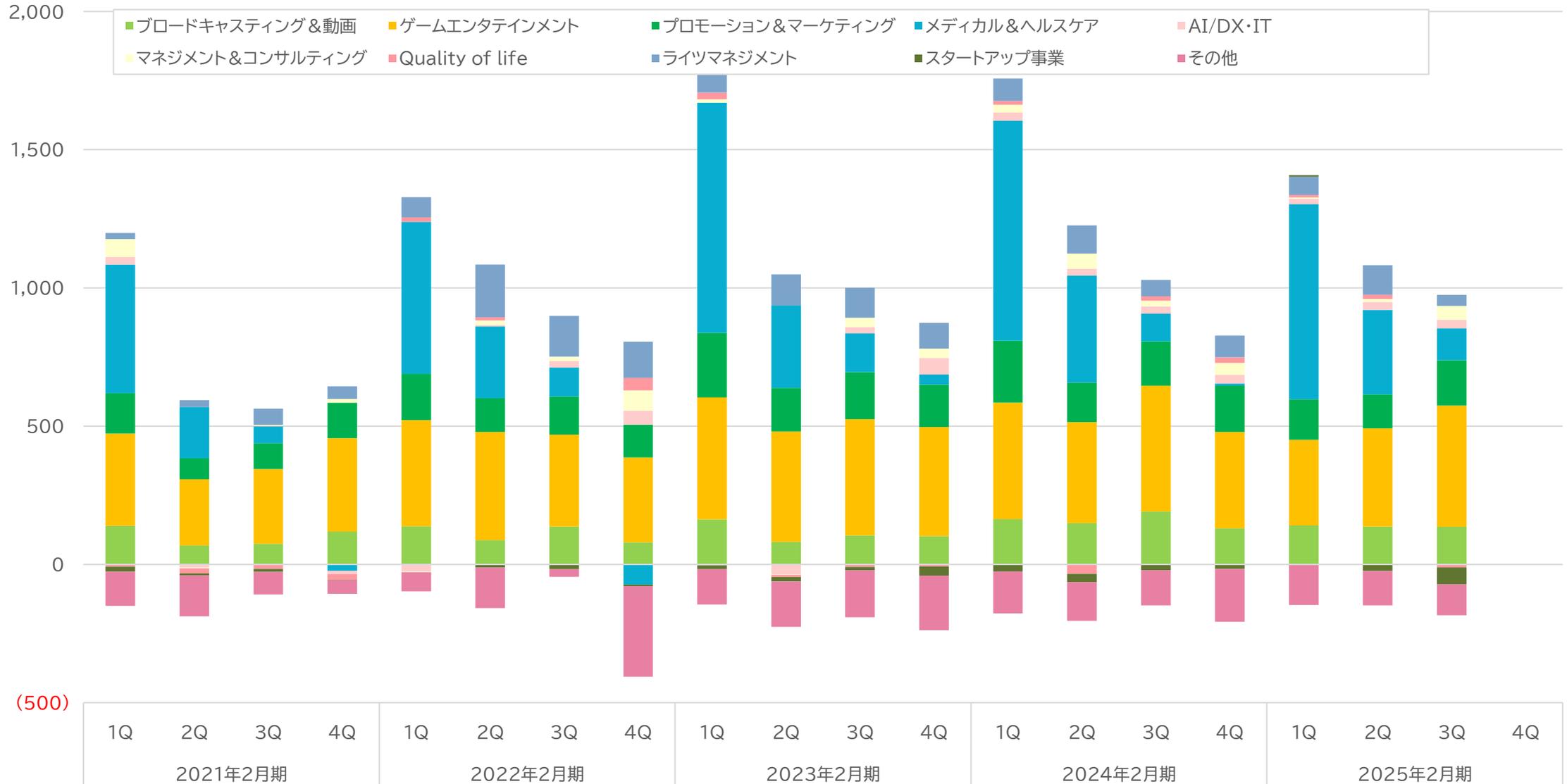
※管理会計上の数値を使用しております

売上高	2021年2月期				2022年2月期				2023年2月期				2024年2月期				2025年2月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
ブロードキャスティング&動画	2,528	2,481	2,621	2,693	2,874	2,707	2,836	2,797	2,956	2,861	2,870	2,877	3,550	3,588	3,888	3,522	3,581	3,538	3,498	
ゲームエンタテインメント	2,183	2,231	2,198	2,458	2,380	2,533	2,395	2,610	2,630	2,952	2,994	3,166	3,226	3,294	3,455	3,309	3,198	3,248	3,352	
プロモーション&マーケティング	1,500	1,374	1,400	1,465	1,561	1,511	1,540	1,594	1,882	1,682	1,779	1,746	1,893	1,739	1,797	1,834	1,863	1,805	1,915	
メディカル&ヘルスケア	1,327	1,006	839	818	1,506	1,173	1,024	830	1,841	1,411	1,134	985	1,886	1,552	1,144	980	1,776	1,546	1,129	
AI/DX・IT	624	596	645	627	645	658	663	714	839	691	751	782	718	715	719	697	732	739	755	
マネジメント&コンサルティング	544	466	483	529	570	605	571	651	605	630	655	658	691	750	686	679	706	786	716	
Quality of life	273	313	321	343	364	404	419	467	484	463	491	543	617	583	635	670	646	646	616	
ライセンスマネジメント	458	506	570	672	668	815	784	912	287	297	288	288	295	310	249	364	306	399	244	
スタートアップ事業	47	45	32	75	55	47	45	34	49	62	71	77	82	75	105	82	280	485	285	
その他	1	-51	-5	76	-23	-16	-36	-86	-202	-86	-142	-226	-212	-95	-106	-166	-232	-209	-242	
合計	9,486	8,968	9,104	9,756	10,599	10,436	10,241	10,523	11,371	10,963	10,890	10,897	12,746	12,510	12,572	11,971	12,854	12,982	12,267	

# カテゴリ別営業利益の推移

百万円

※管理会計上の数値を使用しております



(500)

# カテゴリ別営業利益の推移

百万円

※管理会計上の数値を使用しております

営業利益	2021年2月期				2022年2月期				2023年2月期				2024年2月期				2025年2月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
ブロードキャスティング&動画	139	69	75	118	138	88	137	80	163	81	105	102	164	149	192	131	141	137	136	
ゲームエンタテインメント	334	239	270	338	385	392	332	307	440	399	420	394	421	365	455	348	310	355	439	
プロモーション&マーケティング	145	77	94	128	167	122	138	118	234	158	171	154	224	144	160	168	147	123	164	
メディカル&ヘルスケア	466	185	61	-23	550	259	105	-73	833	298	140	36	796	387	100	7	706	306	114	
AI/DX・IT	28	-11	2	-12	-26	5	23	51	-4	-36	22	60	29	24	27	32	19	28	31	
マネジメント&コンサルティング	64	-3	3	14	-1	17	17	74	12	-2	34	34	28	55	20	43	5	11	51	
Quality of life	-8	-19	-16	-21	16	12	-1	45	24	-8	-9	-8	13	-34	16	20	9	16	-11	
ライセンスマネジメント	22	25	58	45	73	191	147	131	126	112	108	93	81	102	58	79	66	106	40	
スタートアップ事業	-18	-7	-10	-2	-1	-12	-16	-6	-14	-16	-12	-33	-26	-30	-21	-17	5	-24	-61	
その他	-123	-147	-82	-48	-69	-146	-28	-327	-127	-164	-170	-197	-152	-140	-127	-191	-146	-124	-111	
合計	1,049	406	454	538	1,231	927	854	400	1,687	824	809	636	1,580	1,022	881	621	1,262	934	792	

2024年4月入社の新入社員は、361人(総合職:52人/専門職:309人)  
 専門職の稼働率はグループ全体で93% \*前年同時期は90%(無償での稼働を含むと99%)

(単位:人)

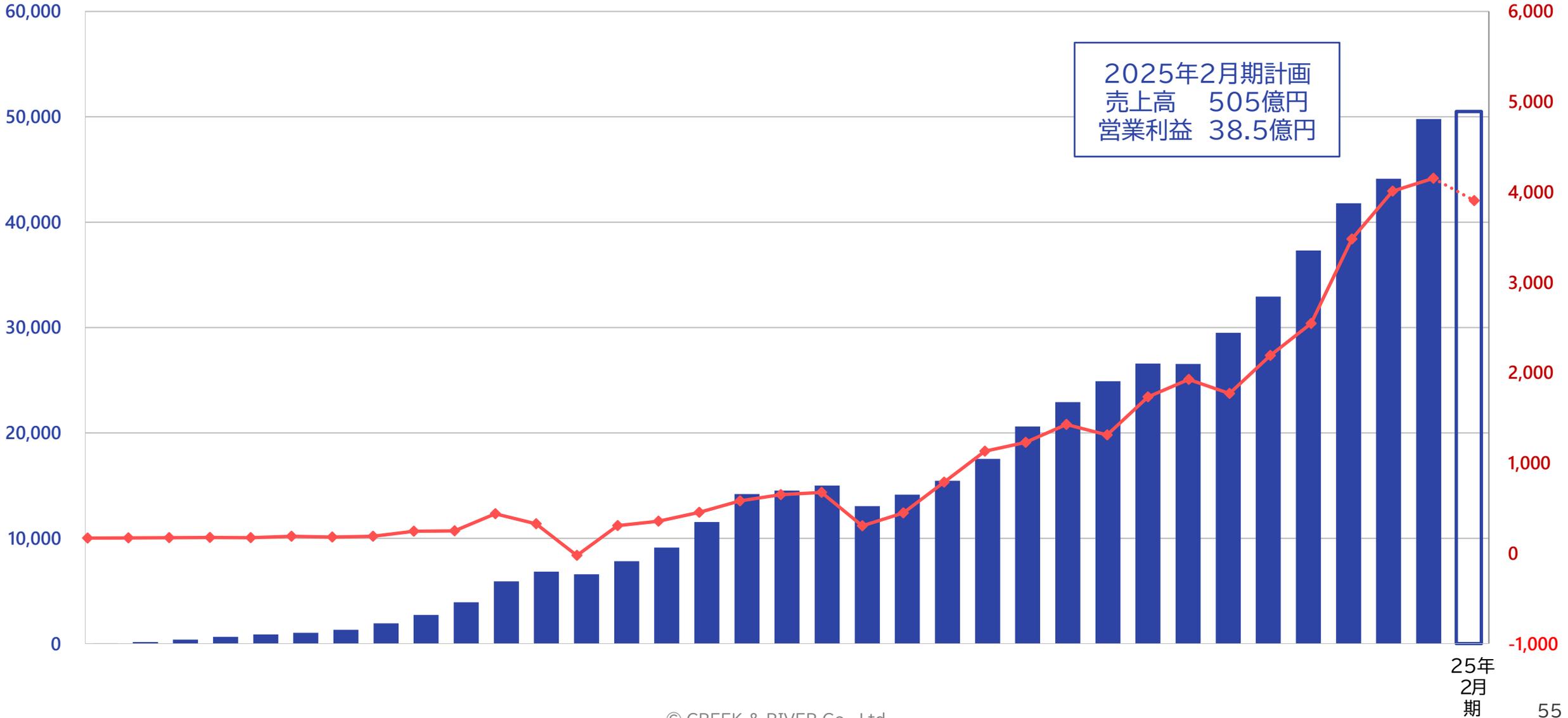
( )は専門職人数	2022年	2023年	2024年
クリエイティブ分野(日本)	102(81)	277(247)	316(279)
医療分野	10(-)	9(-)	10(-)
会計・法曹分野	6(-)	6(-)	5(-)
その他	42(42)	52(52)	30(30)
<b>計</b>	<b>160(123)</b>	<b>344(299)</b>	<b>361(309)</b>

売上高

## 【創業からの業績推移】

単位:百万円

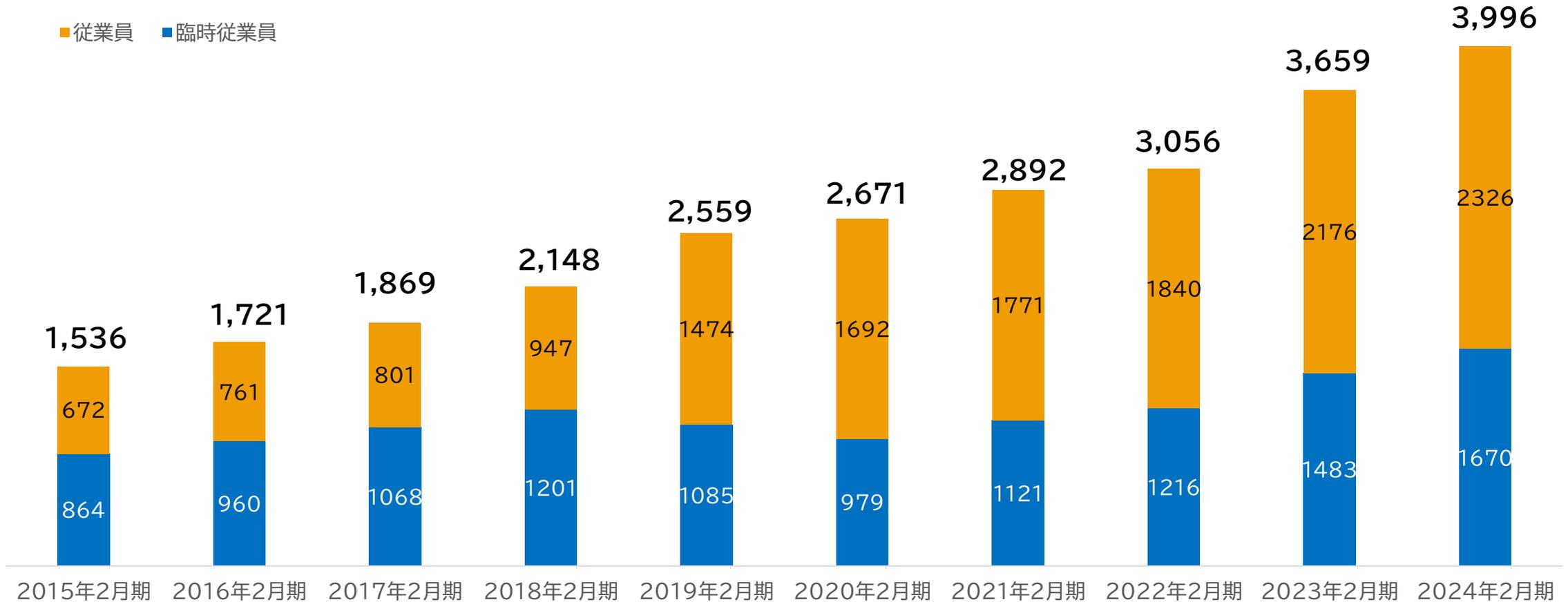
営業利益



# 従業員数過去10年間の推移

単位:人

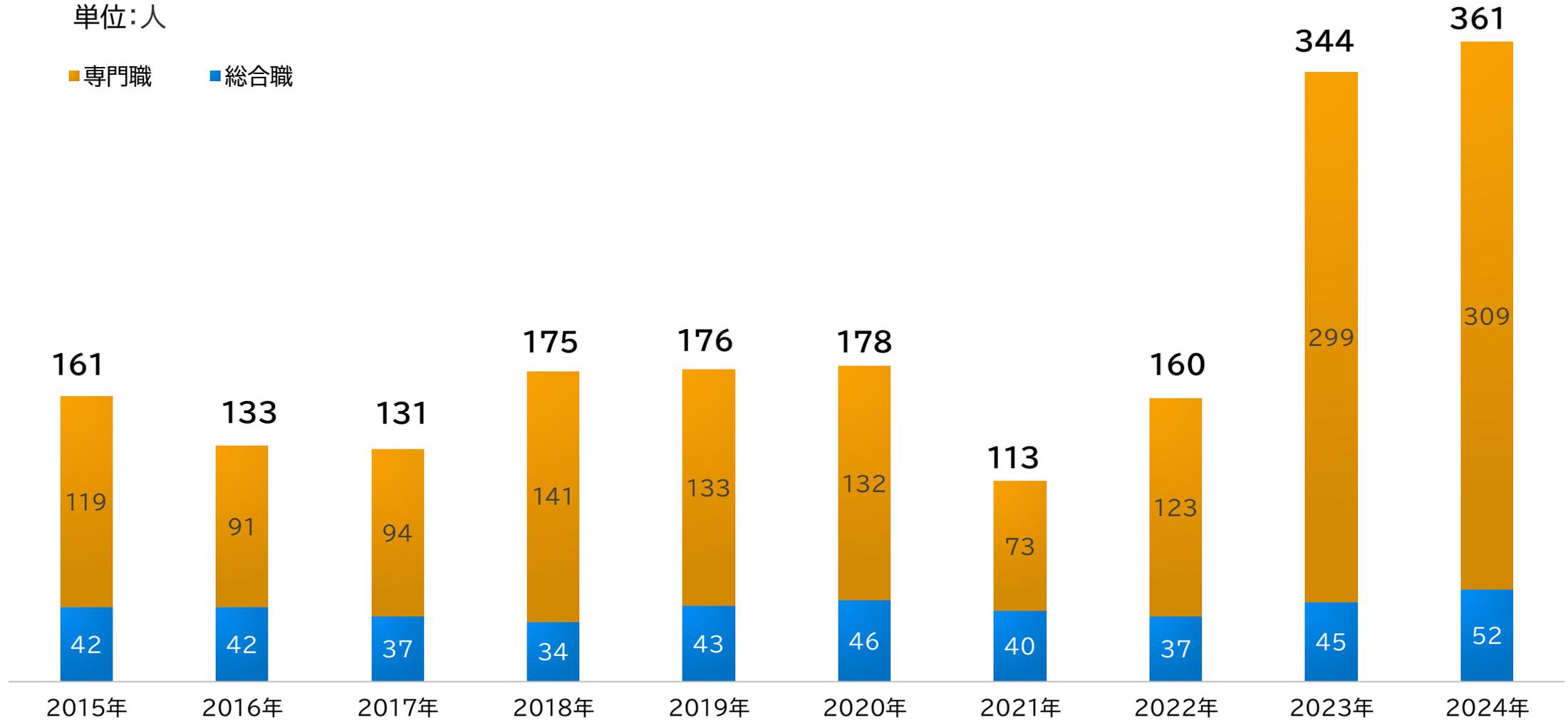
■従業員 ■臨時従業員



# 新卒社員採用 過去10年間の推移

単位:人

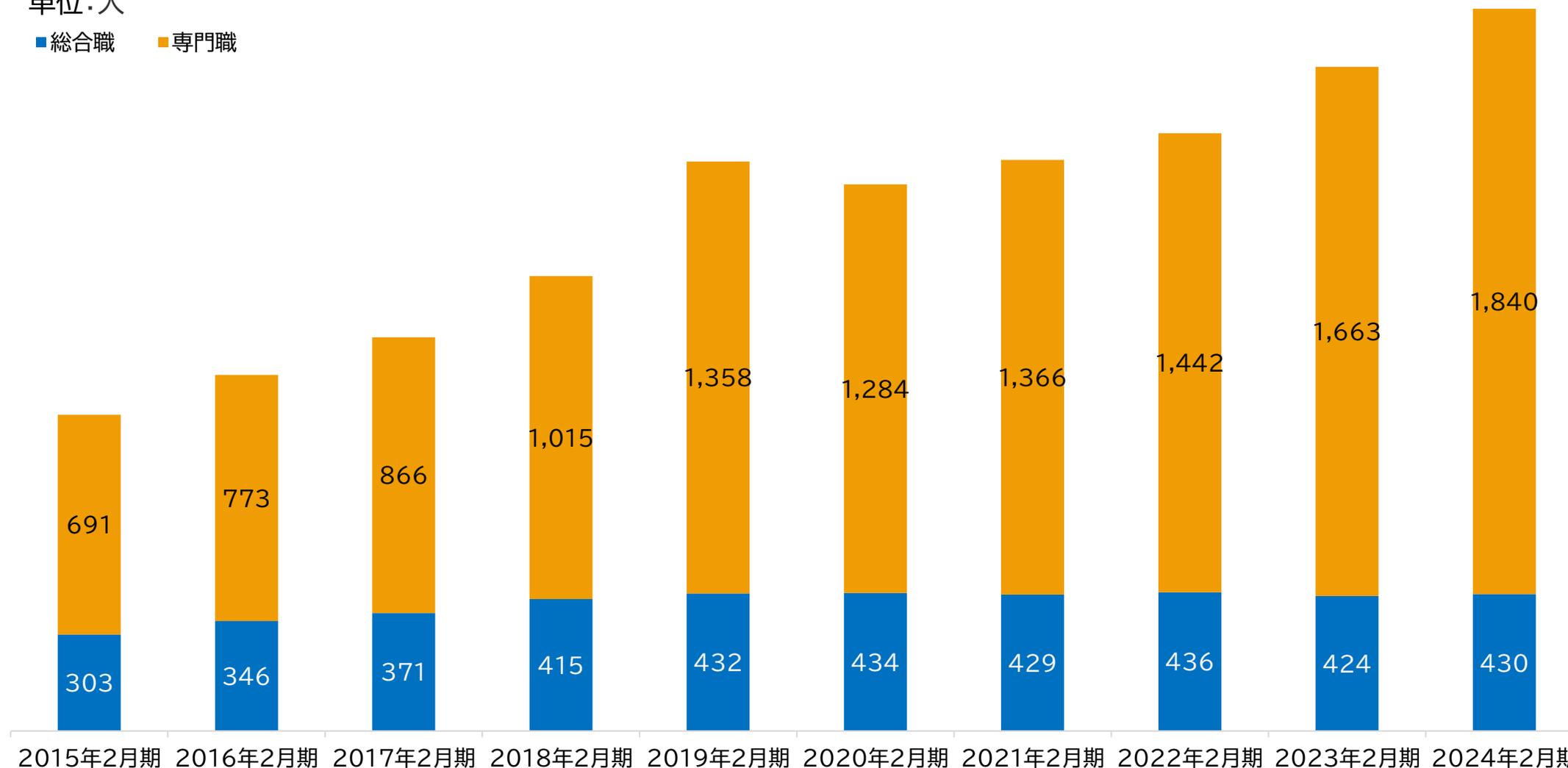
■ 専門職 ■ 総合職



# (C&R社)総合職・専門職社員数 過去10年間の推移

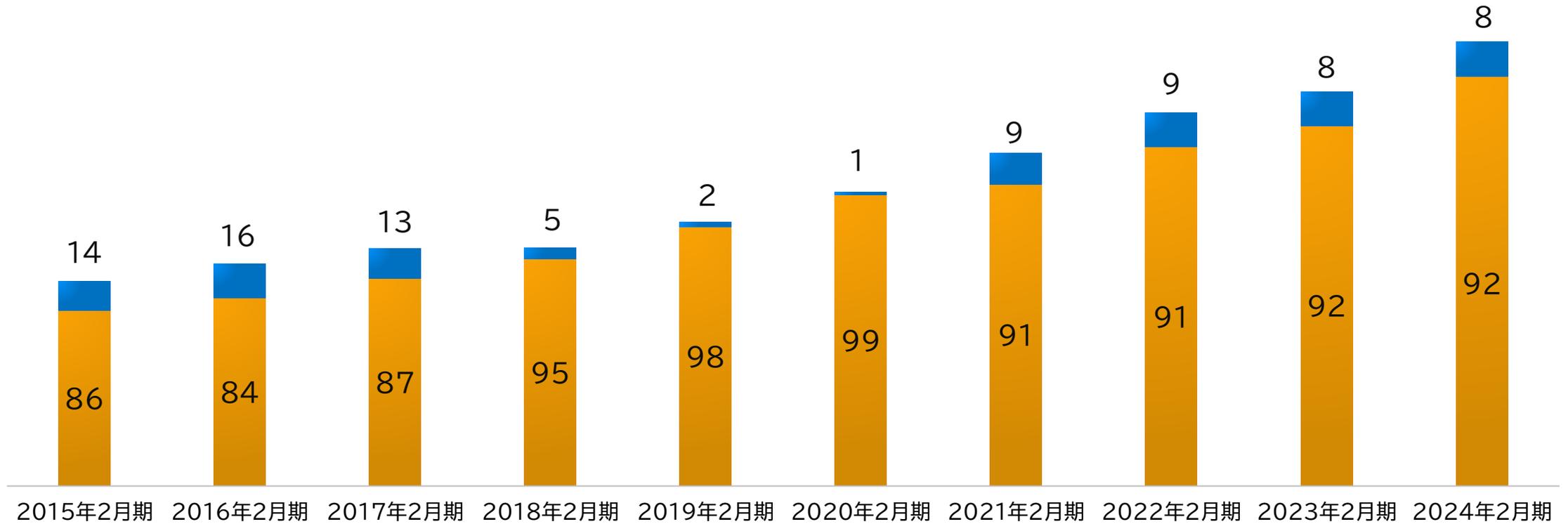
単位:人

■総合職 ■専門職



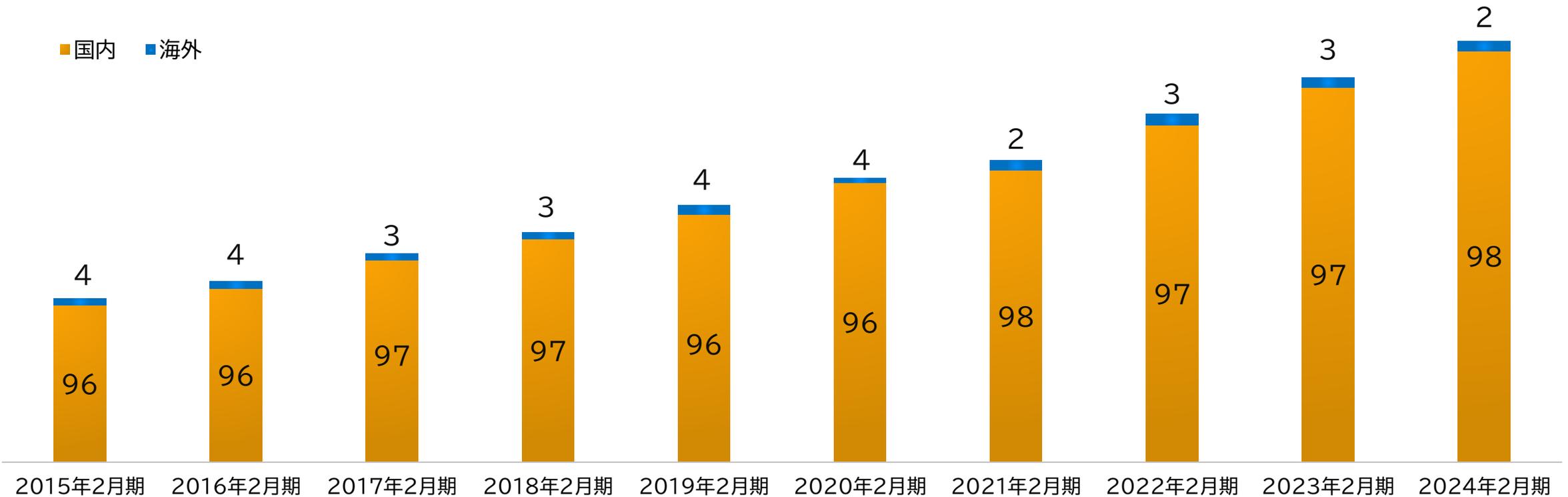
単位:%

■国内 ■海外

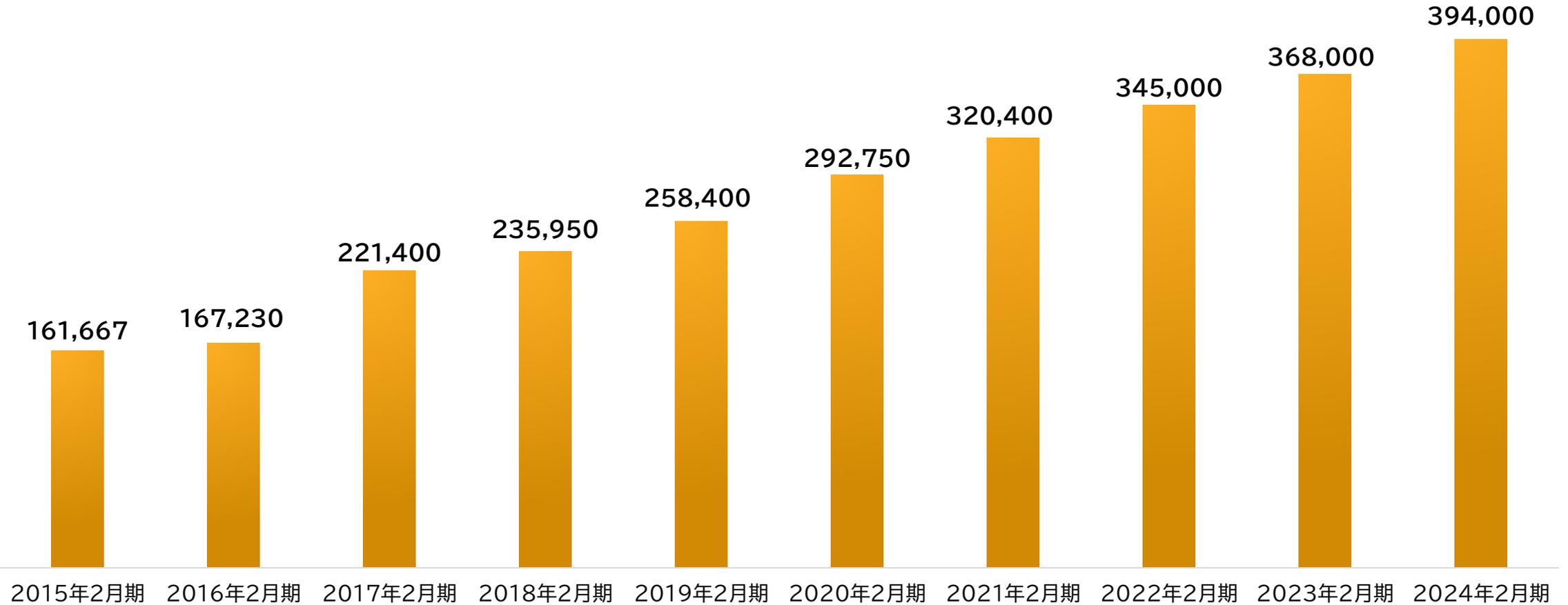


単位:%

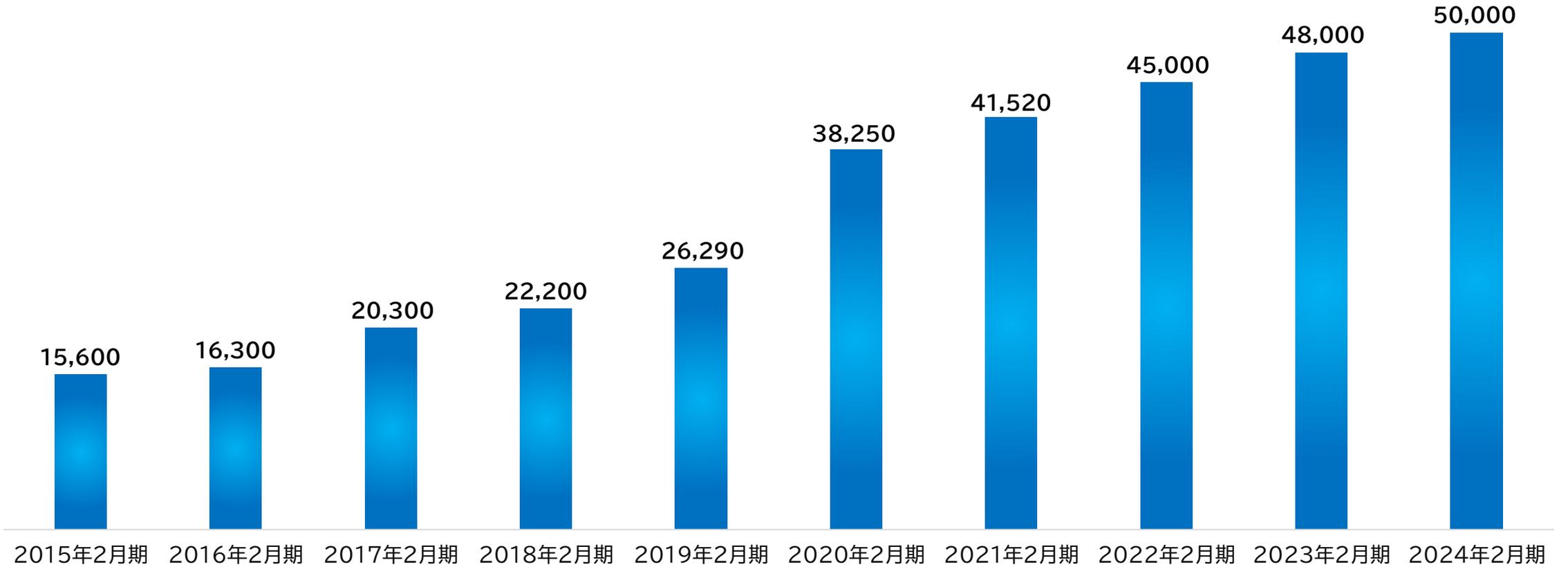
■国内 ■海外



単位:人



単位:社



ビジョン

プロフェッショナルとともに事業を創造することにより豊かな社会を創る

プロフェッショナルの生涯価値の向上

クライアントの価値創造への貢献

テーマ

- ・プロフェッショナルが活躍する環境を構築します
- ・プロフェッショナルのアイデアをプロデュースし、新たな事業を創出します

## C&Rグループのサステナビリティの取り組み

### サステナビリティ基本方針

C&Rグループの統括理念「人の能力は、無限の可能性を秘めています。私たちは、その能力を最大限に引き出し、人と社会の幸せのために貢献します。」に基づく当社グループの使命「すべてのステークホルダーへの価値提供」の実現に向けて、様々な社会課題の解決や地球環境の保全について、プロフェッショナルを軸とした事業活動を当社グループ一丸となって取り組むことにより、社会全体の持続的な発展及び当社グループの持続的な成長の両立をめざしてまいります。

当社グループは、この基本方針に基づき、国際連合が掲げる持続可能な開発目標SDGsの達成に寄与すべく、事業を通じて世界が抱える社会課題に取り組んでいます。

# C&Rグループのマテリアリティ

～プロフェッショナルとともに事業を創造することにより、豊かな社会を創る～

	マテリアリティ	重要テーマ
1	様々なプロフェッショナルが活躍できる機会と環境を創出	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロフェッショナル50分野構想の進展</li> <li>・雇用問題/所得格差への取り組み</li> <li>・社会の変化に対応できる教育の提供</li> </ul>
2	プロフェッショナルネットワークによる新規ビジネスの創出	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロフェッショナルの能力を活かす新たな価値の創造</li> <li>・グローバル展開</li> <li>・地方創生</li> </ul>
3	プロフェッショナルの叡智を活用した環境への取り組み	<ul style="list-style-type: none"> <li>・脱炭素社会の実現</li> <li>・循環型社会の実現</li> <li>・自然共生社会の実現</li> </ul>
4	多様な人材の育成と働く環境の整備	<ul style="list-style-type: none"> <li>・経営人材の創出</li> <li>・ダイバーシティ&amp;インクルージョンの取り組み</li> <li>・専門職が力を発揮するための教育</li> </ul>
5	責任ある企業と経営基盤の確立	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コーポレートガバナンスの強化</li> <li>・法令順守/社会的規範</li> <li>・情報セキュリティ/プライバシー保護</li> </ul>

# ESG経営の取り組み

C&Rグループは、環境(Environment)、社会(Social)、ガバナンス(Governance)の観点によるESG経営を推進し、永続的な発展を可能とする強固な経営基盤を構築してまいります。

## 環境(Environment)

- ・気候関連財務情報開示タスクフォース(TCFD)に賛同



<出資・支援>

- 株式会社CO2資源化研究所 (バイオベンチャー)
- 株式会社プラントライフシステムズ (アグリベンチャー)

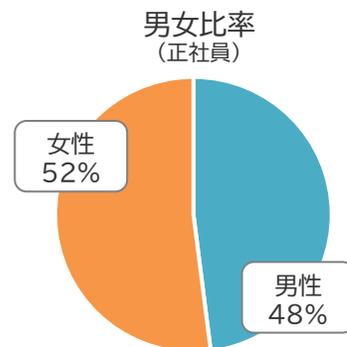
## ガバナンス(Governance)

経営機構における監督機能を強化するとともに、透明性の確保、迅速な職務執行体制、リスク管理体制の確立をはかっています。

▼詳細はコーポレートサイト「サステナビリティ」ページをご覧ください。  
<https://www.cri.co.jp/sustainability/>

## 社会( Social )

- ・人材開発(社員の教育)
- ・ダイバーシティ(社員の多様性)
- ・女性活躍推進
- ・障がい者雇用
- ・労働環境改善への取り組み
- ・健康経営の推進(社員の健康)
- ・リモートワークの推進
- ・ワークライフバランス



\*2024年2月末日現在



「健康経営優良法人2024(大規模法人部門)」にC&R社が2年連続、メディカル・プリンシプル社及びコミュニティ・メディカル・イノベーションが初認定。さらにOne Leaf Cloverが「健康経営優良法人2024(中小規模法人部門)」に認定。