



## 2020年2月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2020年1月9日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社クリーク・アンド・リバー社

コード番号 4763 URL <https://www.cri.co.jp/>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 井川 幸広

問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 黒崎 淳 TEL 03-4550-0011

四半期報告書提出予定日 2020年1月14日 配当支払開始予定日 ー

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：有 機関投資家・アナリスト向け

(百万円未満切捨て)

### 1. 2020年2月期第3四半期の連結業績（2019年3月1日～2019年11月30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	%
2020年2月期第3四半期	24,542	11.1	1,655	18.9	1,660	19.3	1,028	26.8
2019年2月期第3四半期	22,084	8.8	1,392	△6.3	1,391	△6.1	811	△6.6

(注) 包括利益 2020年2月期第3四半期 1,020百万円 (25.3%) 2019年2月期第3四半期 814百万円 (△9.9%)

	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
2020年2月期第3四半期	48.12	47.07
2019年2月期第3四半期	38.29	37.09

### (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	%
2020年2月期第3四半期	15,302	8,030	52.2
2019年2月期	13,313	7,200	53.6

(参考) 自己資本 2020年2月期第3四半期 7,984百万円 2019年2月期 7,137百万円

### 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
2019年2月期	—	0.00	—	12.00	12.00
2020年2月期	—	0.00	—		
2020年2月期（予想）				15.00	15.00

(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. 2020年2月期の連結業績予想（2019年3月1日～2020年2月29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	33,000	11.6	2,350	48.8	2,350	48.2	1,450	49.5	68.04

(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（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無  
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：有

(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 : 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）	2020年2月期3Q	22,609,000株	2019年2月期	22,609,000株
② 期末自己株式数	2020年2月期3Q	1,196,467株	2019年2月期	1,296,467株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2020年2月期3Q	21,370,352株	2019年2月期3Q	21,190,309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業績見通し等の将来に関する記述は、当社グループが現在入手している情報及び合理的と判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は、様々な要因により大きく異なる場合があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料5ページ「連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○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	5
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	5
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(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	8
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	8
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	9
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	10
(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)	10
(追加情報)	10
(セグメント情報等)	11
(企業結合等関係)	13
(重要な後発事象)	15

## 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

当第3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、政府による経済対策及び金融政策等の影響もあり、雇用情勢の改善等緩やかな回復基調が続く一方で、米国の政策動向に伴う影響や米中貿易摩擦、中国・新興国経済の成長鈍化並びに中東・東アジアの地政学的リスク等、世界景気の減速感が広がり先行きは依然として不透明な状況で推移いたしました。

このような環境の中、当社グループは「人の能力をプロデュースすることにより社会に貢献する」ことを理念として掲げ、事業を運営してまいりました。当社グループのネットワークする、クリエイター、医師、ITエンジニア、弁護士、会計士、建築士、ファッションデザイナー、シェフ、プロフェッサー、舞台芸術家等、専門的な能力を有するプロフェッショナルへのニーズは旺盛で、事業が堅調に推移するとともに、今後の成長に繋がる取り組みを積極的に推進してまいりました。

当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高及び各利益項目において前年同期の実績を上回り、概ね計画通りに推移いたしました。

売上高においては、各セグメントにおいて前年同期比で二桁成長を実現し、概ね計画通りに推移いたしました。

利益面においては、各セグメントにおける既存事業が順調に推移し、売上高と同様に前年同期比で二桁成長を実現いたしました。一方で、韓国の現地法人CREEK & RIVER KOREA Co., Ltd. がライセンス展開するスマートフォン（スマホ）ゲームのグローバル配信の遅れや、連結子会社株式会社クレイテックワークスの自社開発スマホゲーム「パレットパレード」が想定を下回って推移する等、一部に課題を残しました。

これらの結果、当社グループの当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高24,542百万円（前年同期比111.1%）、営業利益1,655百万円（前年同期比118.9%）、経常利益1,660百万円（前年同期比119.3%）、親会社株主に帰属する四半期純利益1,028百万円（前年同期比126.8%）となりました。

なお、第1四半期連結会計期間より、報告セグメントの区分を変更しており、以下の前年同期比較については、前年同期の数値を変更後のセグメント区分に組み替えた数値で比較しております。詳細は、「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（3）四半期連結財務諸表に関する注記事項」の（セグメント情報等）の[セグメント情報]の「II 当第3四半期連結累計期間 2報告セグメントの変更等に関する事項」を参照下さい。

当第3四半期連結累計期間におけるセグメントの業績は次のとおりであります。

#### ① クリエイティブ分野（日本）

クリエイティブ分野（日本）は、グループの中核となる当社が、映像、ゲーム、Web、広告・出版等のクリエイティブ領域で活躍するクリエイターを対象としたプロデュース、エージェンシー、ライツマネジメント事業を展開している他、連結子会社である株式会社クレイテックワークスがゲーム分野でのプロデュース事業を展開しております。

映像・TV・映像技術関連分野においては、制作スタジオを中心にTV番組の企画・制作力を強化し、バラエティ、情報、ドキュメンタリー等地上波、BS番組の需要増に対応するとともに、動画配信サービスへの取り組みを積極的に推進しております。また、TVディレクターの育成講座の開催や日本全国の放送局をネットワーク化する等、当社独自のサービス拡充を通じて、TV番組の制作スタッフ数が順調に増加しております。また、映像業界に特化した自社の求人情報サイト「映像しごと.com」からの登録も着実に伸長しております。

2019年7月、「大阪万博2025」等の大型イベント開催で増加が見込まれる関西地区の映像・Web・ゲーム等のクリエイティブ・ニーズに対応するため、当社大阪支社のオフィス面積を増床し、企画開発及びクリエイターの育成機能を強化いたしました。

YouTube「オンラインクリエイターズ（OC）」の運用においては、YouTuberによりアップロードされた動画の再生回数が堅調に推移している他、企業やTV番組のYouTubeチャンネルの運用受託が増加しております。また、動画コンテンツ用の「OCスタジオ」を活用して、2019年3月より株式会社超十代（本社：東京都渋谷区、代表取締役：平藤真治）と共同で、10代に圧倒的な人気のYouTubeチャンネル「超十代チャンネル ULTRA TEENS Channel」を企画・制作・運営する等、拡大する動画市場への取り組みを加速しております。

ゲーム分野においては、制作スタジオでの制作受託案件や、連結子会社CREEK & RIVER KOREA Co., Ltd.等、海外と連携した共同開発やIP（知的財産）を活用した自社開発を推進しております。制作スタジオでは、ゲームの演出効果を高める「VFX」や世界観を左右する「シナリオ」等、ゲーム開発のキーとなるメンバーが多数所属し、コンシューマー、アミューズメント、ソーシャルゲーム分野の受託開発や運営を進めております。また、制作スタジオを核として、「クリエイティブ・アカデミー」や「TECH STADIUM」といった業界未経験者のための無料育成機関を立ち上げ、人手不足と言われるゲーム業界のニーズに着実に対応しております。

連結子会社株式会社クレイテックワークスは2019年9月、その高い技術力を活かして自社開発のスマホ向け芸術家育成タイムライズゲーム「パレットパレード」の配信を開始いたしました。さらに同社では、株式会社インタラクティブブレインズ（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：新妻 桂）の3DCGアバター事業、VR(Virtual

Reality：(仮想現実)事業、コンテンツ等の開発事業を譲り受け、様々なコンテンツ開発能力の強化を図っております。

さらに、世界的な広がりを見せているeスポーツ等のイベント事業への取り組みも強化しております。2019年5月には株式会社ポケモン(本社：東京都港区、代表取締役社長：石原恒和)と120社の参加企業を集めて、Nintendo Switch™「ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ・Let's Go! イーブイ」とポケモンカードゲームを使った「ポケモン企業対抗戦」を共同開催いたしました。また、アニメやゲームなどの人気コンテンツとのコラボレーションイベント「アトラクションフェスタ」を首都圏各所で開催し、知財流通とイベント運営という新たな収益モデルを確立しております。

VRへの取り組みでは、連結子会社株式会社VR JapanとIDEALENS社のVRゴーグルを活用した「VR遠隔医療教育通信システム」等のコンテンツ配信、システムの開発及び、企業の教育研修やアミューズメント施設、イベントや展示会等、ビジネス領域においてハードからコンテンツまで一貫したソリューション提供の実績を積み重ねております。また、2019年9月にはIDEALENS社のVRゴーグルの新機種、4K解像度の「IDEALENS K4」の販売を開始いたしました。

Web分野においては、Web業界、広告業界及び出版業界に特化した業界最大級の求人情報サイト「Webist(ウェブリスト)」によりWebクリエイターのネットワークを強化し、エージェンシー事業が伸長している他、拡張したWebスタジオにおいて、官公庁等の大規模Webサイトの制作案件が増加しております。また、AIやIoT(モノのインターネット)領域の求人情報サイト「Symbiorise(シンビオライズ)」を開設してデータ分析者を企業に紹介する等、デジタルマーケティング分野のサービスも拡充しております。2019年9月には、株式会社ジェイアール東日本企画(本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：原口 宰、略称：jeki)と共同で、データドリブンマーケティング事業を推進する新会社株式会社jeki Data-Driven Labを設立いたしました。これにより、jeki及びJR東日本グループのデータドリブンマーケティング事業と、当社のデータ分析者のエージェンシー事業等を融合し、独自のデータマーケティングサービスへの対応強化を図ってまいります。

出版分野では、Amazon Kindleをはじめとした複数の電子書店に対し当社が取次を行なう電子書籍取次事業において、配信数、ダウンロード数が順調に増加しております。さらに、中国での映像コンテンツ需要を捉え、日本の原作を紹介し、現地で映像化する権利を仲介する海外版權エージェンシー事業を展開しております。

建築分野では、一級建築士を紹介するエージェンシー事業が堅調に成長している他、特徴的な賃貸物件をプロデュースする「CREATIVE RESIDENCE®」の新シリーズ、屋内ガレージ付き戸建賃貸「STAPLE HOUSE®」の引き合いが増加しております。また、店舗デザインをプロデュースした銀座三越のイタリアンレストラン「Italiana Tavola D'oro 1996」が「日本空間デザイン賞」の入選作品に選出される等、約1,000社の設計事務所とのネットワークを活かした建築プロデュース事業の実績は、着実に積み重なっております。

また、AI領域等の研究者や博士の紹介事業を行なうプロフェッサー・エージェンシーと、新たに取り組み始めたバイオロジー(生物学)やケミカル(化学)等、ライフサイエンス(生命科学)の研究開発を補佐するリサーチャー(研究開発支援者)のエージェンシー事業とが連携を深め、それぞれの受注を増加させております。

「舞台芸術エージェンシー」では、プロの役者が企業研修における理念浸透を演劇で行なう「企業史演劇」を医療法人に導入した他、2019年10月には「2018年WEBマンガ総選挙」1位を獲得した『四十七大戦』の2.5次元舞台を東京と鳥取において主催するなど、舞台芸術家の活躍の場を広げる事業を展開しております。

当第3四半期連結累計期間における売上高は、前年同期を上回り順調に推移いたしました。利益面では、当社においては着実に前年同期を上回って推移いたしました。株式会社クレイテックワークスが自社開発を進めてきたスマホゲーム「パレットパレード」の不振により、セグメント全体では前年同期を下回ることとなりました。

これらの結果、クリエイティブ分野(日本)は売上高17,980百万円(前年同期比110.0%)、セグメント利益(営業利益)815百万円(前年同期比97.1%)となりました。

## ② 医療分野

医療分野は、連結子会社株式会社メディカル・プリンシプル社が、「民間医局」のブランドのもと、ドクター・エージェンシーを中心とした事業展開をしております。

医療機関や自治体、医師や看護師の多様なニーズに応えるべく、医師の紹介事業を中心に、医学生・研修医を対象として全国各地で開催する「レジナビフェア」、臨床研修情報サイト「レジナビ」、医師の転職・求人・募集情報サイト「MediGate(メディゲート)」、医師を対象に提供する教育プログラム「民間医局アカデミー」等のサービスを展開しております。全国17拠点の体制や、創刊から20年となる医療業界のヒューマンドキュメント誌「DOCTOR'S MAGAZINE」(月刊60,000部)の発行により、医療機関・医師に対するきめ細やかなサービスを提供しております。

全国各地での慢性的な医師不足、地域的偏在を背景に、医師へのニーズは引き続き高く、医師の紹介事業をさらに拡大するための広告宣伝費を投下して医師の登録を強化したことや、人員の効果的な配置を進めたこと等に

より、当第3四半期連結累計期間における売上高及びセグメント利益は、前年同期を上回って順調に推移いたしました。

これらの結果、医療分野は売上高3,368百万円（前年同期比110.0%）、セグメント利益（営業利益）810百万円（前年同期比135.0%）となりました。

### ③ 会計・法曹分野

会計・法曹分野は、連結子会社ジャスネットコミュニケーションズ株式会社及び連結子会社株式会社C&Rリーガル・エージェンシー社が、会計士や弁護士を対象としたエージェンシー事業を中心に展開しております。

会計領域においては、関連各種団体との関係強化、クライアント企業・事務所との共同セミナーの積極的な開催等を通じ、業界内における認知度向上を図り、エージェンシー事業のさらなる拡大に努めております。また、これまで培ってきたネットワークを活かし、会計事務所やその顧問先の事業承継ニーズに対応すべく、「事業承継・M&A支援サービス」を本格的に開始した他、多様な会計分野の働き方に対応するために、在宅で活躍する会計人材の紹介事業を行なう等、サービスの拡充を図っております。

法曹領域では、自社の弁護士求人サイト「弁護士転職.jp」からの登録が拡大し、法律事務所や企業への紹介事業が順調に伸長しております。医療分野と法曹分野が連携し、病院経営に常勤弁護士を紹介する「院内弁護士紹介」を開始する等、グループ会社のリソースを活用した連携が始まっております。また、世界中の弁護士を繋ぐSNS（ソーシャルネットワーキングサービス）プラットフォーム「JURISTERRA（ジュリステラ）」や「RECAIUS™」の音声認識技術を活用した「音声書き起こしエディタ」を弁護士や小規模の法律事務所等へ紹介し、クライアントの業務拡大や効率化の支援も行なっております。

会計・法曹分野における専門的な能力を有するプロフェッショナルへのニーズは堅調で、当第3四半期連結累計期間における売上高及びセグメント利益は、前年同期を上回って順調に推移いたしました。

これらの結果、会計・法曹分野は売上高1,597百万円（前年同期比111.1%）、セグメント利益（営業利益）194百万円（前年同期比243.9%）となりました。

### ④ その他の事業

IT分野のエージェンシー事業を展開する連結子会社株式会社リーディング・エッジ社では、ロボット・AI開発等、市場ニーズに合わせ、プログラム言語Pythonに精通した5,000名以上のエンジニア等のネットワークを構築し、IT技術者の採用や育成、紹介の実績を着実に積み重ねております。

ファッション分野のエージェンシー事業を展開する連結子会社株式会社インター・ベルにおいては、不採算案件の見直し等事業基盤の再構築を進めるとともに、強みである販売員育成の独自教育プログラムを社外に拡販する他、アパレル店舗運営のノウハウと視覚的表現効果を組み合わせて入店率を増加させるサービスも本格化させ、収益モデルの多様化を図っております。

韓国のゲームライセンスを世界で展開する韓国の現地法人CREEK & RIVER KOREA Co., Ltd.では、2019年9月にスマホゲーム「CeresM」を世界148の地域で配信を開始した他、「三国志無限大戦」も今期中のグローバル配信を目指すべく各国パブリッシャーとの調整を進めております。

人材メディア事業を展開する連結子会社株式会社プロフェッショナルメディアにおいては、広告・Web業界専門の求人サイト「広告転職.com」を中心としたメディア事業とエージェンシー事業を融合した収益基盤が整い、映像分野やファッション分野等へ同様のビジネスモデルを展開して収益の多様化を図っております。

連結子会社株式会社VR Japanは、IDEALENS社の一体型VRゴーグルの国内での拡販を図るため、当社と共同でマーケティング活動を行っております。2019年9月にVRゴーグルの新機種である4K解像度の「IDEALENS K4」の販売を開始した他、建設業界向けの「VR安全衛生教育サービス」を積極的に推進する等、事業基盤の拡充を図っております。2019年11月には、8KのVR映像をそのまま再生できる4K解像度の一体型VRゴーグル「SKYWORTH S1」の日本正規販売代理店となり、取扱い製品ランナップを拡充しております。

AIを用いたシステムの企画・開発・販売・運用・保守事業を行なう連結子会社株式会社Idrasysは、碩網資訊股份有限公司（本社：台湾新北市、代表取締役：邱仁鈿、英文名称 Intumit Inc.）が開発したAIプラットフォーム「SmartRobot™」の日本における事業展開を行っております。「SmartRobot™」を活用した自動応答システムである「チャットボット」を国内で販売する他、株式会社グルーヴノーツ（本社：福岡県福岡市、代表取締役社長：最首英裕）のクラウドAIプラットフォーム「MAGELLAN BLOCKS」の導入支援サービスを開始する等、企業がAIを活かすためのソリューションパートナーを目指しております。

データ分析サービス事業を展開する連結子会社エコノミックインデックス株式会社は、独自の分析手法で顧客に改善策を提案するデータ解析サービスやコンサルティングでの収益化に取り組むとともに、データ解析結果に基づくソリューションサービスを提供しております。

米国にて法曹分野のSNSプラットフォーム「JURISTERRA」の開発・運営を行なうCREEK & RIVER Global, Inc.は、「JURISTERRA」の本格稼働に向けた開発を進めると共に、その一部機能を活用し、米国と日本を結んだ法務コンサルティングサービスを拡大しております。

当第3四半期連結累計期間における売上高は、IT分野におけるエージェンシー事業が伸長したこと等により前年同期を大きく上回る一方で、利益面ではAI等の新たな市場への取り組みを強化したこと等に伴う先行投資及び、連結子会社CREEK & RIVER KOREA Co., Ltd.におけるゲームのグローバル配信が大幅に遅れたこと等により、前年同期を下回って推移いたしました。

これらの結果、その他の事業は売上高1,595百万円(前年同期比128.4%)、セグメント損失(営業損失)161百万円(前年同期はセグメント損失119百万円)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第3四半期連結会計期間末の流動資産は、前連結会計年度末より1,941百万円増加し11,409百万円となりました。これは、主として現金及び預金の増加等によるものであります。

当第3四半期連結会計期間末の固定資産は、前連結会計年度末より46百万円増加し3,892百万円となりました。これは主として、投資有価証券の増加等によるものであります。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末の流動負債は、前連結会計年度末より1,324百万円増加し6,036百万円となりました。これは、主として未払費用が増加したこと等によるものであります。

当第3四半期連結会計期間末の固定負債は、前連結会計年度末より166百万円減少し1,234百万円となりました。これは、主として約定弁済により長期借入金が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合計は、前連結会計年度末より830百万円増加し8,030百万円となりました。これは、主として配当の支払により利益剰余金が減少した一方で、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上により利益剰余金が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

現時点において、2019年4月4日に公表いたしました通期業績予想に変更はございません。

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 (2019年2月28日)	当第3四半期連結会計期間 (2019年11月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	5,171,801	6,604,943
受取手形及び売掛金	3,792,673	4,070,658
商品	17,311	21,206
製品	381	356
仕掛品	135,278	312,623
貯蔵品	1,670	2,045
その他	357,848	407,312
貸倒引当金	△9,137	△9,382
流動資産合計	9,467,828	11,409,763
固定資産		
有形固定資産	882,704	828,429
無形固定資産		
のれん	63,508	109,152
ソフトウェア	472,766	444,125
その他	44,270	24,006
無形固定資産合計	580,546	577,285
投資その他の資産		
投資有価証券	612,002	794,342
敷金及び保証金	977,766	986,101
繰延税金資産	366,214	215,183
その他	445,050	499,330
貸倒引当金	△18,406	△8,430
投資その他の資産合計	2,382,627	2,486,527
固定資産合計	3,845,878	3,892,242
資産合計	13,313,707	15,302,006
<b>負債の部</b>		
流動負債		
営業未払金	1,531,770	1,786,632
短期借入金	950,000	950,000
1年内返済予定の長期借入金	261,000	283,300
リース債務	1,490	—
未払法人税等	260,214	340,911
未払消費税等	325,443	475,135
賞与引当金	273,655	279,959
保証履行引当金	14,229	18,508
その他	1,093,335	1,901,674
流動負債合計	4,711,139	6,036,122
固定負債		
長期借入金	1,098,050	890,000
リース債務	4,843	—
退職給付に係る負債	201,131	212,909
株式給付引当金	97,696	131,989
固定負債合計	1,401,721	1,234,898
負債合計	6,112,861	7,271,020



(単位:千円)

	前連結会計年度 (2019年2月28日)	当第3四半期連結会計期間 (2019年11月30日)
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	1,035,594	1,035,594
資本剰余金	1,833,804	1,875,135
利益剰余金	4,717,275	5,484,931
自己株式	△567,514	△536,787
株主資本合計	7,019,160	7,858,874
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	98,287	131,930
為替換算調整勘定	20,204	△6,215
その他の包括利益累計額合計	118,491	125,714
新株予約権	11,750	11,250
非支配株主持分	51,444	35,146
純資産合計	7,200,845	8,030,985
負債純資産合計	13,313,707	15,302,006

(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 2018年3月1日 至 2018年11月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年3月1日 至 2019年11月30日)
売上高	22,084,042	24,542,739
売上原価	13,471,146	15,044,803
売上総利益	8,612,895	9,497,935
販売費及び一般管理費	7,220,102	7,842,031
営業利益	1,392,792	1,655,903
営業外収益		
受取利息	1,046	601
受取配当金	2,068	4,277
保険解約返戻金	193	1,584
助成金収入	1,640	518
持分法による投資利益	—	4,746
雑収入	1,945	1,981
その他	1,534	2,602
営業外収益合計	8,428	16,311
営業外費用		
支払利息	3,912	4,330
持分法による投資損失	1,691	—
株式交付費償却	2,468	—
投資事業組合運用損	—	2,080
雑損失	892	5,253
その他	333	—
営業外費用合計	9,298	11,664
経常利益	1,391,923	1,660,550
特別利益		
投資有価証券売却益	—	5,187
新株予約権戻入益	250	—
特別利益合計	250	5,187
特別損失		
固定資産除却損	11,460	57
投資有価証券評価損	—	9,866
事務所移転関連損失	24,407	—
関連会社株式売却損	57	—
特別損失合計	35,925	9,924
税金等調整前四半期純利益	1,356,247	1,655,813
法人税、住民税及び事業税	500,410	506,224
法人税等調整額	7,932	136,182
法人税等合計	508,342	642,406
四半期純利益	847,905	1,013,406
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(△)	36,548	△15,039
親会社株主に帰属する四半期純利益	811,356	1,028,445

(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 2018年3月1日 至 2018年11月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2019年3月1日 至 2019年11月30日)
四半期純利益	847,905	1,013,406
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△4,286	33,643
為替換算調整勘定	△29,042	△26,419
その他の包括利益合計	△33,329	7,223
四半期包括利益	814,575	1,020,629
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	778,027	1,035,669
非支配株主に係る四半期包括利益	36,548	△15,039

(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。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(簡便な会計処理)

① 一般債権の貸倒見積高の算定方法

当第3四半期連結会計期間末の貸倒実績率が前連結会計年度末に算定したものと著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度末の貸倒実績率を使用して貸倒見積高を算定しております。

② 固定資産の減価償却費の算定方法

減価償却の方法として定率法を採用している資産については、連結会計年度に係る減価償却費の額を期間按分する方法により算定しております。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理)

該当事項はありません。

(連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更)

(持分法適用の範囲の重要な変更)

当第3四半期連結会計期間より、2019年9月10日に株式会社ジェイアール東日本企画と共同で新たに設立した株式会社jeki Data-Driven Labを持分法適用の範囲に含めております。

(追加情報)

(「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」等の適用)

「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」(企業会計基準第28号 2018年2月16日)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、繰延税金資産は投資その他の資産の区分に表示し、繰延税金負債は固定負債の区分に表示しております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自 2018年3月1日 至 2018年11月30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				その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 3
	クリエイティブ 分野(日本)	医療分野	会計・法曹 分野	計				
売上高								
外部顧客への売上高	16,339,780	3,063,378	1,438,161	20,841,320	1,242,722	22,084,042	—	22,084,042
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	8,773	—	1,763	10,537	182,113	192,651	(192,651)	—
計	16,348,554	3,063,378	1,439,925	20,851,858	1,424,836	22,276,694	(192,651)	22,084,042
セグメント利益 又は損失(△)	840,384	600,303	79,929	1,520,617	△119,437	1,401,180	(8,387)	1,392,792

(注) 1 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、IT・ファッション他の事業を含んでおります。

2 セグメント利益又は損失の調整額8,387千円は、セグメント間取引消去であります。

3 セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行なっております。

2 報告セグメントの変更等に関する事項

「II 当第3四半期連結累計期間 2 報告セグメントの変更等に関する事項」に記載のとおりであります。

3 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(のれんの金額の重要な変動)

「クリエイティブ分野(日本)」セグメントにおいて、2018年7月4日に株式会社クレイテックワークスの株式を新規取得したことに伴い連結子会社となりました。

なお、当該事象によるのれんの増加額は、当第3四半期連結累計期間においては54,020千円でありません。

Ⅱ 当第3四半期連結累計期間(自2019年3月1日至2019年11月30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				その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 3
	クリエイティブ 分野(日本)	医療分野	会計・法曹 分野	計				
売上高								
外部顧客への売上高	17,980,687	3,368,832	1,597,282	22,946,802	1,595,936	24,542,739	—	24,542,739
セグメント間の 内部売上高又は 振替高	41,913	4,142	5,085	51,141	72,534	123,676	(123,676)	—
計	18,022,600	3,372,974	1,602,367	22,997,943	1,668,471	24,666,415	(123,676)	24,542,739
セグメント利益 又は損失(△)	815,948	810,438	194,933	1,821,320	△161,568	1,659,751	(3,848)	1,655,903

(注) 1 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、IT・ファッション他の事業を含んでおります。

2 セグメント利益又は損失の調整額3,848千円は、セグメント間取引消去であります。

3 セグメント利益は、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、従来、報告セグメントとして開示しておりました「クリエイティブ分野(韓国)」は量的な重要性が低下したため、報告セグメントから除外し「その他」に含めております。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

3 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(のれんの金額の重要な変動)

「クリエイティブ分野(日本)」セグメントにおいて、2019年9月1日に当社の連結子会社である株式会社クレイテックワークスが株式会社インタラクティブブレインズの3DCGアバター事業、VR事業、コンテンツ等の開発事業を譲り受けました。

なお、当該事象によるのれんの増加額は、当第3四半期連結累計期間においては68,707千円でありませぬ。

（企業結合等関係）

（重要な事業の譲受）

当社の連結子会社である株式会社クレイテックワークスは、2019年6月27日開催の取締役会において、株式会社インタラクティブブレインズの3DCGアバター事業、VR事業、コンテンツ等の開発事業の譲り受けについて決議し、2019年7月31日付で事業譲渡契約を締結し、2019年9月1日付で当該事業を譲り受けました。

1 企業結合の概要

(1) 相手先企業の名称及び取得した事業

相手先企業の名称 株式会社インタラクティブブレインズ  
 事業の内容 3DCGアバター事業、VR事業、コンテンツ等の開発事業

(2) 企業結合を行なった主な理由

当社及び当社グループは、映像、ゲーム、Web、広告・出版、作家、医療、IT、会計、法曹、建築、ファッション、食、研究、舞台芸術、リサーチの15分野で、26万人超のプロフェッショナルと、2万6,000社のクライアントを無限に組み合わせてプロフェッショナルの生涯価値の向上を行ない、クライアントの価値創造への貢献を図る、プロフェッショナル・エージェンシー事業を展開しております。

近年、ゲームや映画等のコンテンツ制作において、高品質な3DCGは欠かせないものになっているだけでなく、他の産業分野においても、その重要性は益々高まってきております。

今回の事業譲り受けにより、当社グループである連結子会社株式会社クレイテックワークスは、主にゲーム分野での3DCGアバターやVR等のコンテンツ開発能力を強化する他、様々な分野での制作提案の強化を図ってまいります。

(3) 企業結合日

2019年9月1日

(4) 企業結合の法的形式

事業譲受

(5) 結合後企業の名称

結合後企業の名称の変更はありません。

(6) 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社の連結子会社である株式会社クレイテックワークスが現金を対価として事業を譲り受けたためであります。

2 四半期連結累計期間に係る四半期連結損益計算書に含まれる取得した事業の業績の期間

2019年9月1日から2019年11月30日まで

3 取得した事業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	100,000千円
取得原価		100,000

4 主要な取得関連費用の内容及び金額

該当事項はありません。

5 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

(1) 発生したのれん金額

68,707千円

(2) 発生原因

株式取得契約に基づく投資額が受け入れた資産及び引き受けた負債の純額を上回ったことによります。

(3) 償却方法及び償却期間

5年間の均等償却

6 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

固定資産	31,292千円
資産合計	31,292
負債合計	—



(重要な後発事象)

(取得による企業結合)

当社の連結子会社であるCREEK & RIVER KOREA Co.,Ltd.は、2020年1月9日付で、持分法適用関連会社であるCREEK & RIVER ENTERTAINMENT Co.,Ltd.(本社:韓国ソウル、代表者:陸ヨンシク)の株式を追加取得し、同社を連結子会社化しました。

(1) 企業結合の概要

①被取得企業の名称及び事業の内容

被取得企業の名称 : CREEK & RIVER ENTERTAINMENT Co.,Ltd.  
事業の内容 : TV・映像分野を中心としたエンタテインメント事業

②企業結合を行なった主な理由

当社は、2001年に韓国ソウルに連結子会社CREEK & RIVER KOREA Co.,Ltd.を設立し、当社と同様のビジネスモデルを韓国にて展開してまいりました。韓国TV局に対する人材派遣事業を中心に成長してまいりましたが、日韓情勢や韓国TVマーケットにおける独特な市場特性等を踏まえ、2016年12月にCREEK & RIVER KOREA Co.,Ltd.の事業を会社分割によりCREEK & RIVER ENTERTAINMENT Co.,Ltd.を設立し、現地経営陣の株式保有比率を高めることでCREEK & RIVER ENTERTAINMENT Co.,Ltd.を持分法適用関連会社と位置付け、韓国におけるグループ展開を行なってまいりました。

その後、CREEK & RIVER KOREA Co.,Ltd.においては、韓国のゲームライセンスを日本を含めた世界で展開する事業を推進してまいりました。その過程の中で、CREEK & RIVER ENTERTAINMENT Co.,Ltd.が韓国エンタテインメント分野で培ってきたネットワークと連携する機会が増加してきたことに加え、今後、韓国のクリエイターが世界で活躍するための機会の創出において、事業連携をより深めていく等の理由から、改めて連結子会社化を行なうこととなりました。

③企業結合日

2020年1月9日

④企業結合の法的形式

現金及び預金を対価とする株式取得

⑤結合後企業の名称

結合後企業の名称の変更はありません。

⑥取得した議決権比率

取得直前に所有していた議決権比率	35%
企業結合で追加取得した議決権比率	40%
取得後の議決権比率	75%

⑦取得企業を決定するに至った主な根拠

株式を取得し、子会社化するためであります。

(2) 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金及び預金	1,222,766千ウォン
取得原価		1,222,766千ウォン

(3) 主要な取得関連費用の内容及び金額

現時点では確定しておりません。

(4) 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

現時点では確定しておりません。

(5) 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

現時点では確定しておりません。