

2021年2月期 決算説明会



株式会社クリーク・アンド・リバー社
東証1部 4763

2021年4月8日（木）



2021年 2月期 業績

コロナ影響を吸収し、過去最高の業績を達成

	2021年2月期実績	前年比
売上高	373億円	113%
売上総利益	133億円	106%
販管費	108億円	104%
営業利益	24億円	117%
経常利益	24億円	118%
親会社株主に帰属する 当期純利益	16億円	121%

コロナ影響は、売上高：▲20億円 / 営業利益：▲6億円

計画比

修正計画を上回って着地

*2021/1/8に期初計画を修正
(コロナ影響を反映)

当期純利益

エコミックインデックスを非連結化したことに伴い、
税金費用が減少 当期純利益は期初計画を超過

2021年2月期 [損益計算書]

CREEK & RIVER Co.,LTD.



[単位:百万円]

	2020年2月期	2021年2月期	前期比	計画比	
売上高	32,946	37,314	113%	101%	*韓国事業を除くと 前期比103%
売上総利益	12,555	13,338	106%	-	売上総利益率 38.1%→35.7% *韓国事業を除くと 38.4%
販売管理費	10,471	10,890	104%	-	販管費率 31.8%→29.2% *韓国事業を除くと 31.3%
営業利益	2,083	2,447	117%	106%	営業利益率 6.3%→6.6% *韓国事業を除くと 7.1%
経常利益	2,103	2,485	118%	108%	経常利益率 6.4%→6.7% *韓国事業を除くと 7.2%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,359	1,647	121%	117%	エコミックインデックス の非連結化により 税金費用が減少

セグメント別業績 [売上高]



*当期よりセグメントの一部を変更:「クリエイティブ分野(韓国)」を新設

[単位:百万円]	2020年2月期	2021年2月期	前期比	計画比	
クリエイティブ分野 (日本)	24,599	26,067	106%	101%	<ul style="list-style-type: none"> ・ウイングが加わる ・ライセンス事業は好調 ・アウトソーシング一部減
クリエイティブ分野 (韓国)	68	3,269	-	100%	<ul style="list-style-type: none"> ・当期よりTV局への派遣事業を再連結化 ・ゲーム配信が遅延
医療分野	4,070	3,923	96%	100%	<ul style="list-style-type: none"> ・イベント事業が中止 ・医師紹介事業は増
会計・法曹分野	2,121	1,993	94%	102%	<ul style="list-style-type: none"> ・紹介事業の需要減
その他	2,247	2,200	95%	100%	<ul style="list-style-type: none"> ・IT分野は着実に成長 ・アパレルのニーズ減 ・VR機材の注文キャンセル
計	32,946	37,314	113%	101%	

*消去の記載は省略しております

セグメント別業績 [営業利益]



*当期よりセグメントの一部を変更:「クリエイティブ分野(韓国)」を新設

[単位:百万円]	2020年2月期	2021年2月期	前期比	計画比	
クリエイティブ分野 (日本)	1,314	1,775	149%	105%	・ライセンス事業、ゲーム事業が好調 ・経費の効率化を推進
クリエイティブ分野 (韓国)	▲67	▲49	+18	-	・ゲーム配信遅延により赤字 ・TV派遣事業は黒字
医療分野	740	723	90%	106%	・イベント事業が中止 ・医師紹介事業は増
会計・法曹分野	232	100	38%	100%	・紹介事業の需要減
その他	▲131	▲104	+27	-	・アパレル/VRは苦戦 ・ITその他が収益改善
計	2,083	2,447	117%	106%	

*消去の記載は省略しております



□業績へのマイナス影響

クリエイティブ
法曹・会計

・新規稼働(派遣)、新規成約(紹介、請負)の遅れ(選考プロセスの遅延)

クリエイティブ

・アウトソーシング案件の受注減

売上高 : ▲12億円
営業利益 : ▲2.5億円

医療

・当社主催イベント「レジナビフェア」の中止

売上高 : ▲6億円
営業利益 : ▲3億円

その他

・アパレルのニーズ減
・VR機材の生産ラインストップによる
注文キャンセル

売上高 : ▲2億円
営業利益 : ▲0.5億円

売上高20億円、営業利益6億円のマイナス影響



◆ 第2四半期を除いて、売上高・営業利益とも二桁の増収増益
 コロナ影響は収束したとは言い切れないものの、他事業にてカバー

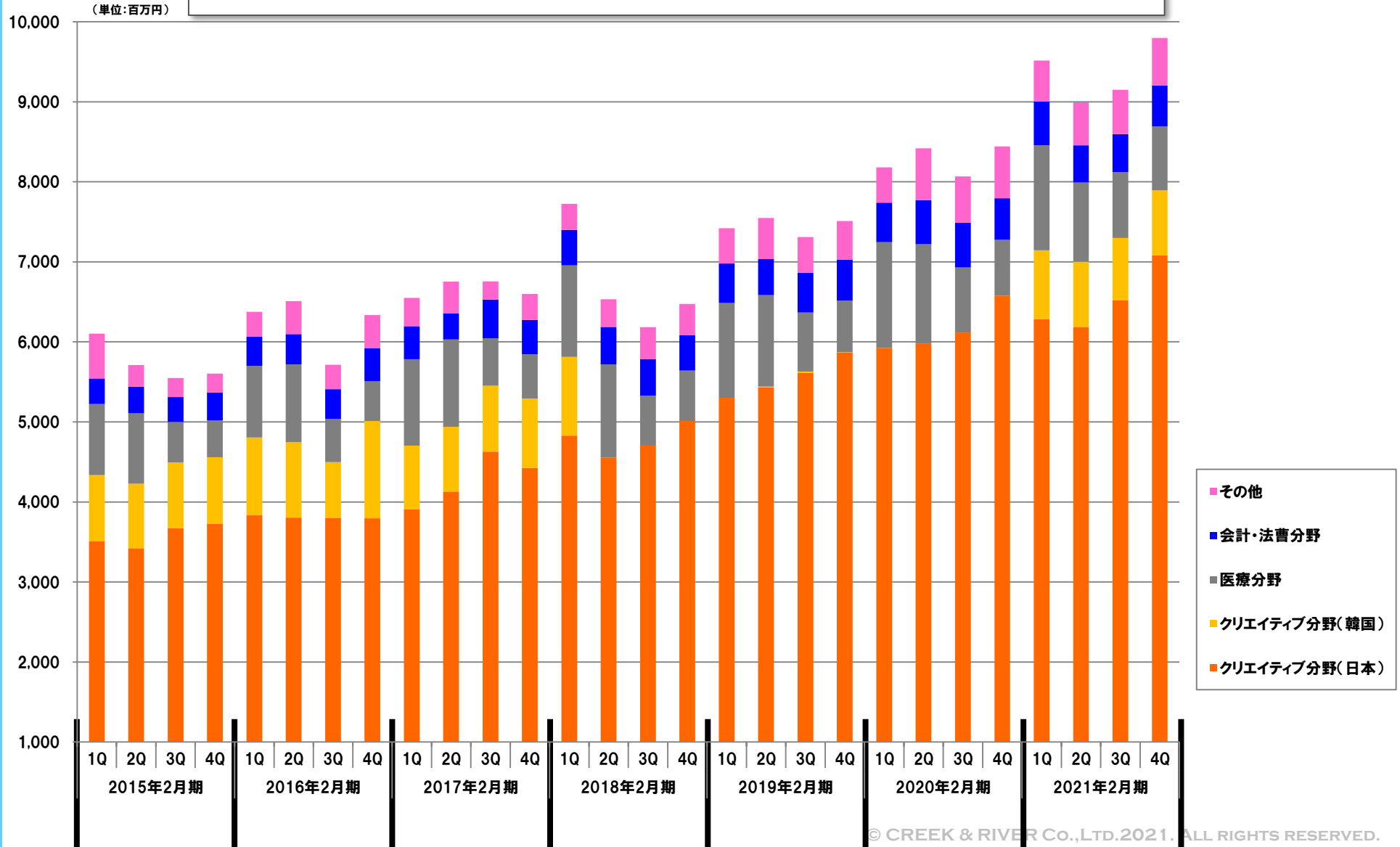
(単位:百万円)

	第1四半期			第2四半期			第3四半期			第4四半期			通期		
	2020年 2月期	2021年 2月期	前期比	2020年 2月期	2021年 2月期	前期比	2020年 2月期	2021年 2月期	前期比	2020年 2月期	2021年 2月期	前期比	2020年 2月期	2021年 2月期	前期比
売上高	8,233	9,486	115%	8,279	8,968	108%	8,030	9,104	113%	8,404	9,756	116%	32,946	37,314	113%
営業利益	788	1,049	133%	478	406	85%	390	454	116%	428	538	126%	2,084	2,448	117%
コロナ 影響	売上高	▲300		▲1,150		▲350		▲200		▲2,000					
	営業利益	▲120		▲260		▲160		▲60		▲600					

連結売上高の推移(四半期)



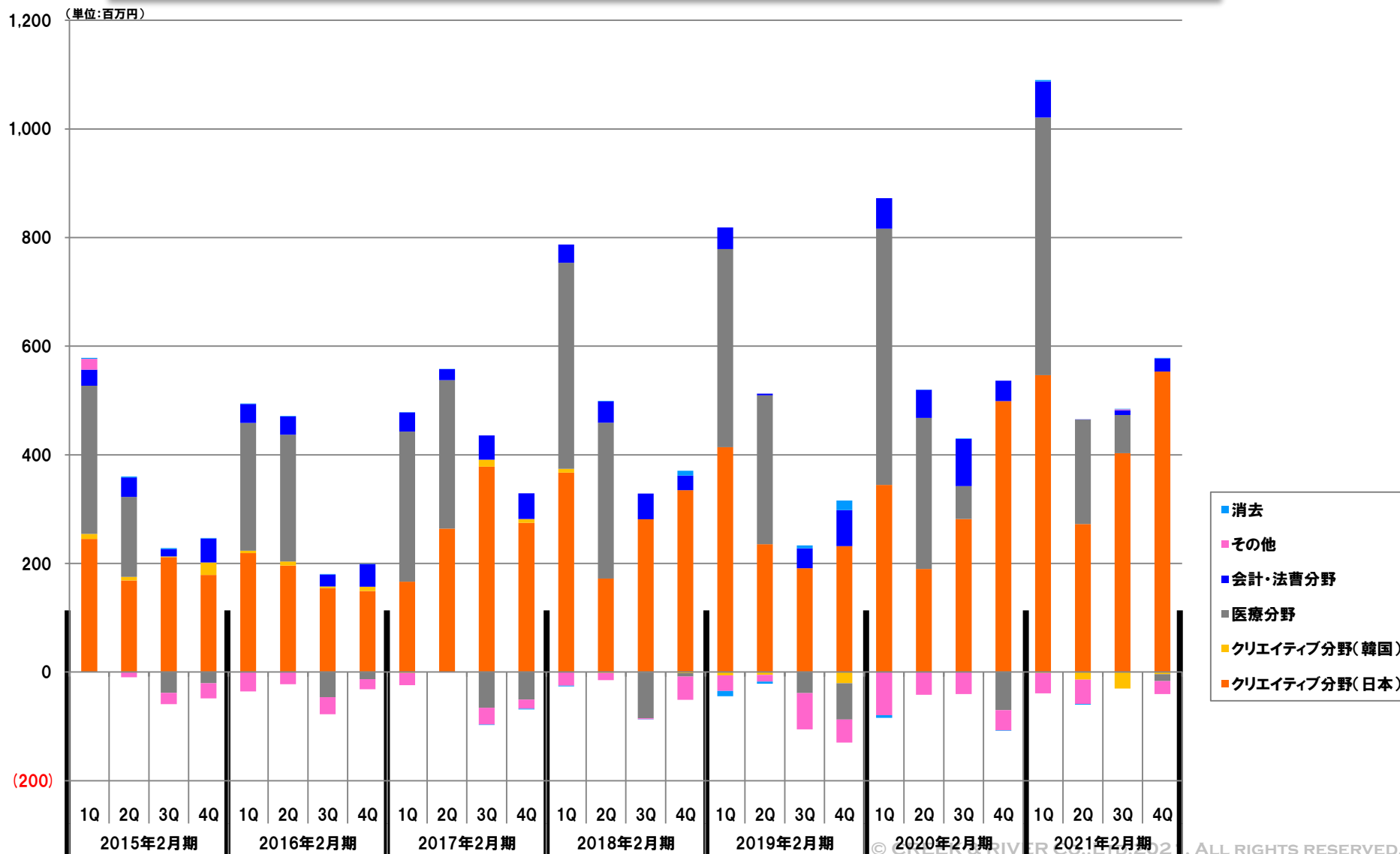
四半期として過去最高 前期第4四半期比116%



連結営業利益の推移(四半期)



第4四半期として過去最高 前期第4四半期比125%





2021年2月期 事業トピックス



資本参加により3社をグループ化

■株式会社ウイング

2020年7月 議決権所有割合:100%

NHK及び関連会社の制作・編集部門へのスタッフの派遣、
天気キャスターの派遣、番組・コンテンツ制作



■株式会社Grune

2020年7月 議決権所有割合:75%

ITコンサルティング、Webアプリケーション開発、
スマホアプリ開発、AIシステム構築、3D・VR・ARの開発等



■きづきアーキテクト株式会社

2020年10月 議決権所有割合:70%

新商品・サービスの企画・開発・運営・販売、
アイデアの事業化に関するコンサルティング等



Kiduki Architect



[医療分野]

「レジナビFairオンライン」 毎日配信 集客力は例年を超え、医学生・研修医にとってより身近な存在へ



2020年3月～

420施設を掲載

アーカイブ視聴も可能（ユニークユーザー数：**33,186**）

全国のあらゆる地域の病院の参加が可能に！
準備コストが低減、視聴医学生の情報の獲得も可能になりました。
病院満足度は**95%**

医学生も全国からアクセス！海外からの視聴も！！
視聴者層が拡大！海外医学部の日本人医学生も視聴！
週末の視聴者数は平均180名超
アンケート「新しく興味を持った病院はある」**73%**



2020年7月～2021年2月

約**550施設**の配信を実施
のべ**7,000名**の医学生が視聴

2021年1月～

新たな対象
専門研修オンラインフェアを**新規開催**

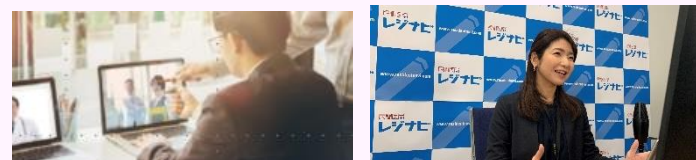
専門研修プログラム

内科系

外科系

他科系

配信チャンネル数を**2レーン**に拡張し、毎日配信

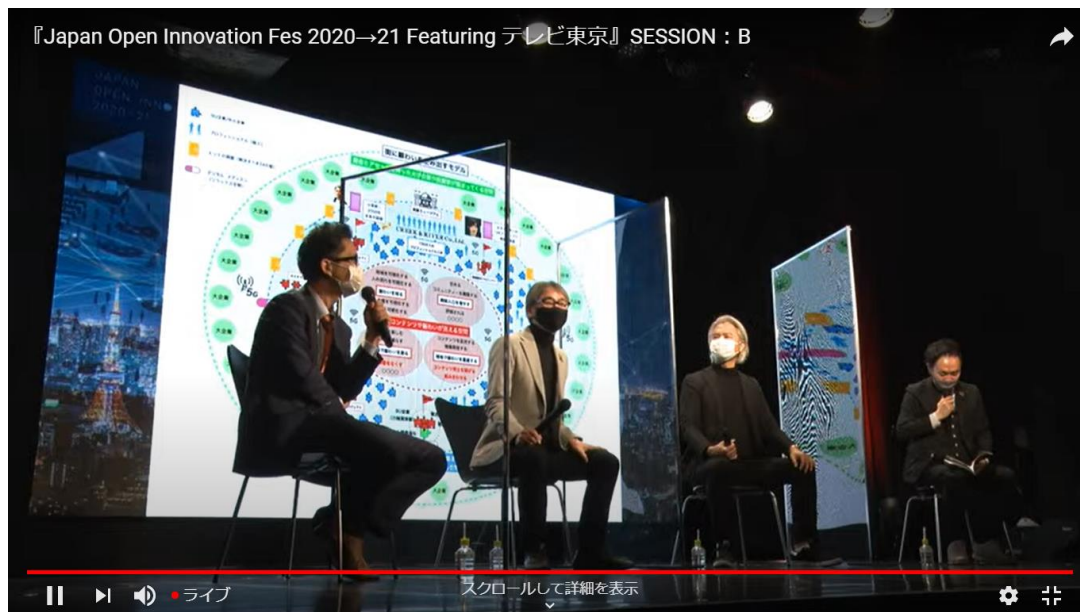




[クリエイティブ分野(日本)]

東京都「5G技術活用型開発等促進事業」の推進

■東京都が実施する「5G技術活用型開発等促進事業」の開発プロモーターとして、きづきアーキテクトと共に事業を推進。



進捗状況:

- ・初年度対象スタートアップは、7社から順次拡大予定
- ・5G関連事業創出に向け、幅広い大手企業と協議中
- ・5G環境で実証実験を予定

JAPAN OPEN INNOVATION FES 2020→21



[クリエイティブ分野(日本)]
[その他]

法人向けVR・AR・MR関連サービス

■導入実績4,000件超

VR遠隔医療教育ソリューション
(医療業界)



医師や理学療法士がVR遠隔教育を体験

クレイテックワークスと協業
VR空間プラットフォームのアバター3DCG制作



VR空間プラットフォーム「XR CLOUD(エク্সアールクラウド)」

ハードからコンテンツ開発、ソリューションにいたるまで、VR・AR・MRを
活用した法人向けXR関連サービスを一気通貫で提供



[クリエイティブ分野(日本)]

ドローン事業 官公庁や民間企業での業務用途の活用が拡大

<山小屋物資輸送>



歩荷で約2〜3時間かかるところ
約10分で到着

<自衛隊による演習>



サイトテック社製 YOROI

最大積載量40kgのパワーを実現
最新のユニット型ドローン



[その他]

Idrasys AI予測ツール「Forecasting Experience」 機能強化と販売拡大

Excel ファイルを用意するだけで利用可能 「誰もが使えるAIサービス」

<導入事例>



旅行業やホテル業のための
「キャンセル予測」

店舗運営業のための
「来店者数や予約数の予測」

不動産業のための
「賃貸料予測」

小売業や飲食業のための
「売上予測」





[その他]

Digital Entertainment Asset Pte.Ltd.に出資

2021/4/7 ブロックチェーンエンターテインメントプラットフォーム「PlayMining」を開発・運営するシンガポール急成長企業「DEA」に出資

<トピックス>

本提携を記念して、C&R社所属の
VRアーティスト・せきぐちあいみによる
ライブイベントを実施



◆せきぐちあいみ(VRアーティスト)

VRアーティストとして多種多様なアート作品を制作しながら、VRパフォーマンスを披露して活動している。オークションサービスOpenSeaNFT(代替不可トークン)アート作品「Alternate dimension 幻想絢爛」を出品し、約1,300万円で即日落札されました。

Digital Entertainment Asset Pte.Ltd.

本 社 : シンガポール

代 表 者 : 吉田直人、椎名 茂

資 本 金 : 100,000SGD

設 立 : 2018年8月

事業内容: NFT事業 /

エンタメプラットフォーム

「PlayMining」運営





[クリエイティブ(日本)]

当社制作番組『家事ヤロウ!!!』ゴールデン進出
(テレビ朝日系列 毎週火曜 よる6:45 放送)



インスタグラムのフォロワー数、180万人突破
国内のテレビ番組で第1位 *2021年4月現在

[クリエイティブ(日本)] “ニュース番組型” 社内報動画「カンパニー報道局」 開始

テレワークでも企業の社内コミュニケーションを進化させる
制作から配信までワンストップでサポート



©HI 「動画を使った社内報」の新事業がスタート
株式会社クリーク・アンド・リバー社

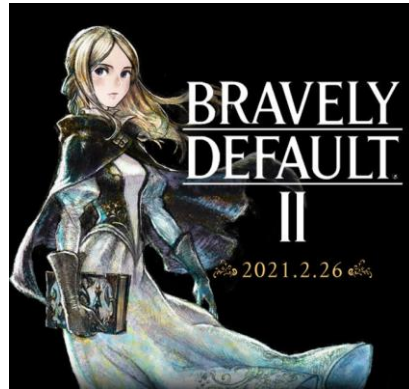




[クリエイティブ(日本)] **クレイテックワークス開発
大人気RPGシリーズ最新作『ブレイブリーデフォルトII』**

2/26(金) スクウェア・エニックスより発売

Clay
TECH
WORKS



[その他] **インター・ベル オンラインを活用してアパレル企業の販売支援**

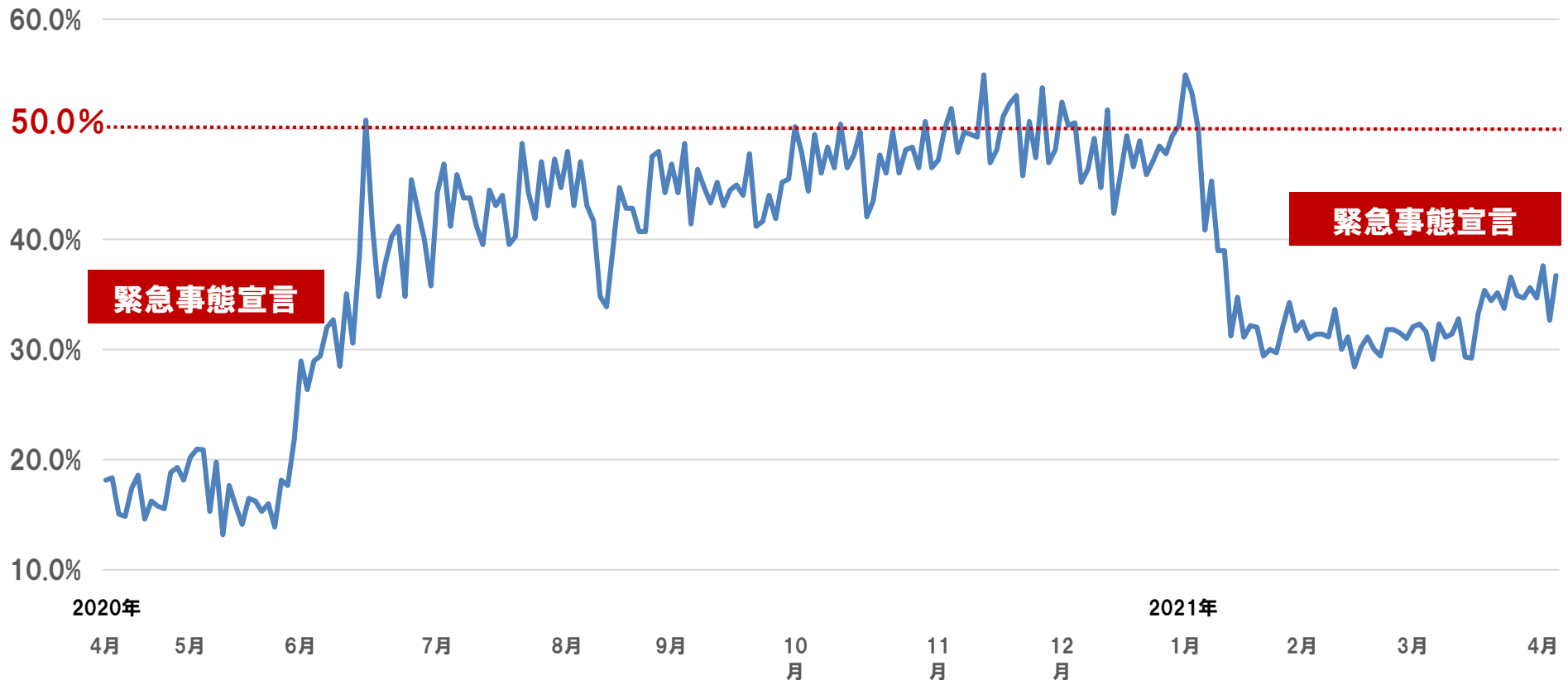




グループ全体でリモートワークを推進

政府による緊急事態宣言を受け、社員のリモートワークを推進。
緊急事態宣言解除時も、出勤率は概ね50%程度で推移。

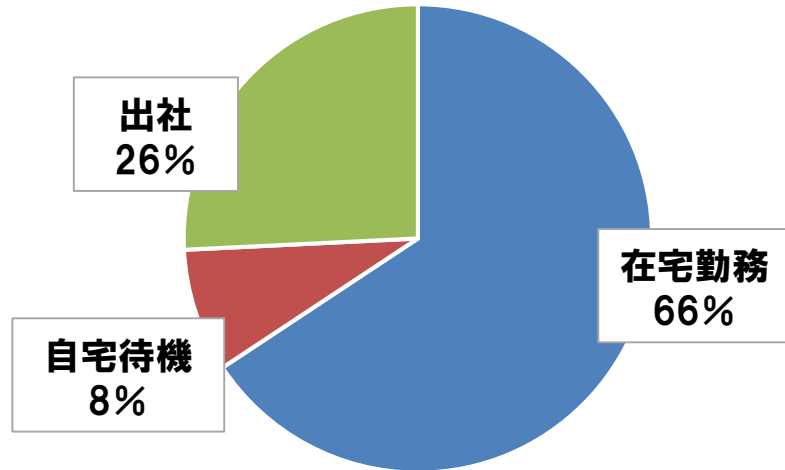
C&R社出勤率の推移



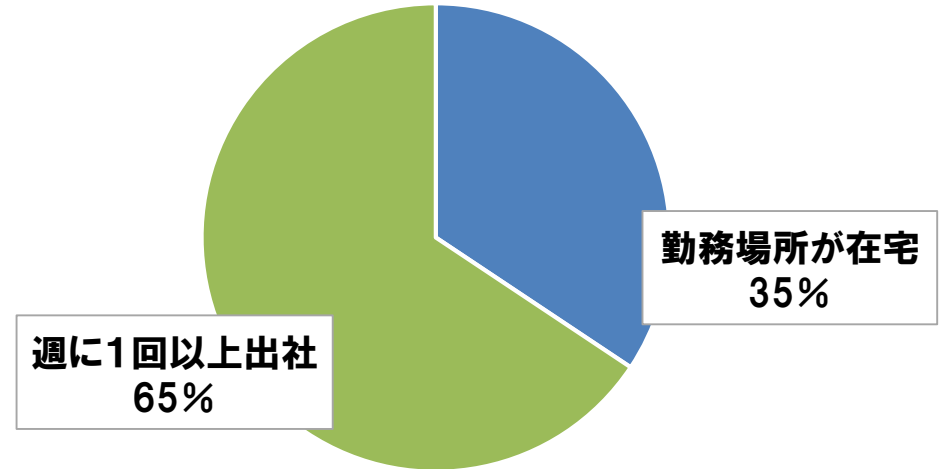


プロフェッショナルの働き方も進化 *クリエイティブ分野(日本)クリエイター職社員の状況(対象1465名)

緊急事態宣言下での勤務状況

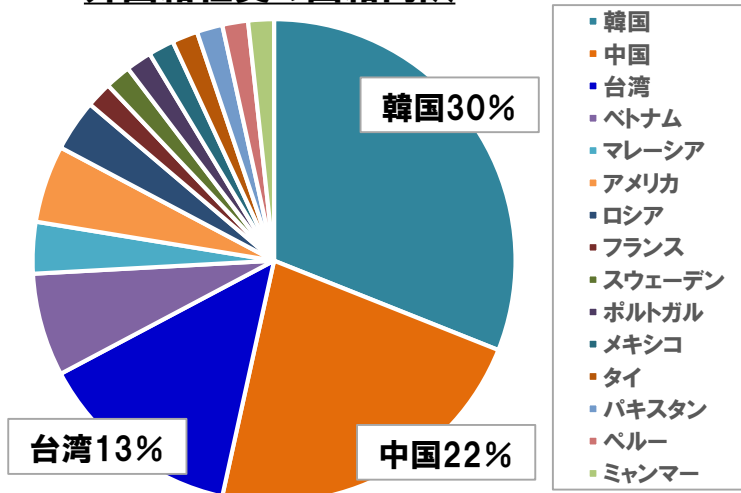


現在の勤務契約状況



クリエイティブ分野(日本)クリエイター職の4%(58人)が外国籍社員(15カ国)

外国籍社員の国籍内訳

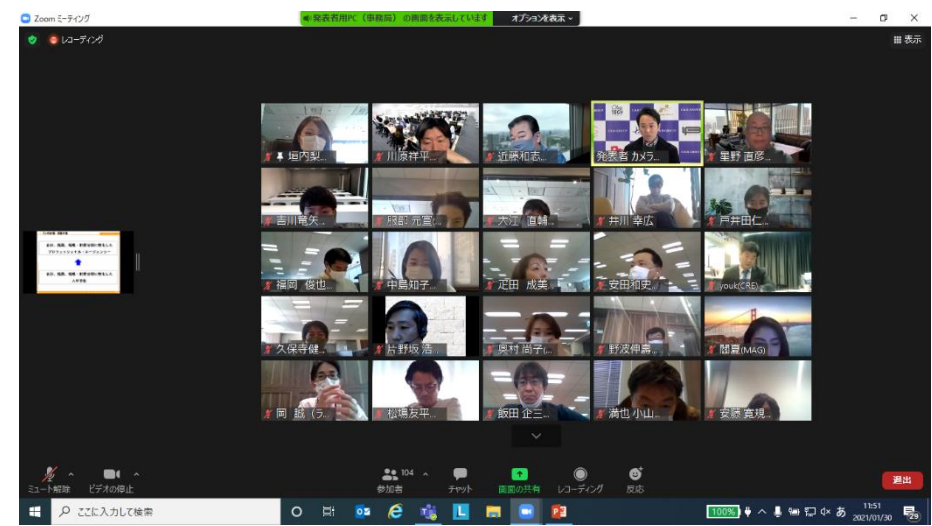


日本語教育プログラムを提供





● 事業計画合宿 例年は1泊2日にて行うグループ幹部による事業計画合宿をオンラインにて実施 105名が参加



● 第32期キックオフ会議 社員471名がオンラインにて参加





●4/1 入社式 113名がC&Rグループ各社へ入社





C&Rグループ 中期経営計画



《 C&Rグループ 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**

**私たちはこの理念のもと、
新たな価値を次々と生み出し、
永続的な発展を実現してまいります**



《 テーマ 》

**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が世界中で活躍でき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、激変する社会に新たな事業を創出します**



《 基本戦略 》

プロフェッショナル分野のさらなる拡大
～プロフェッショナル50分野構想の進展～

新規サービスの創出
～プロフェッショナルの能力を活かす新たな価値の創造～

経営人材の創出

コーポレート・ガバナンスの強化



18のプロフェッショナル分野

9の周辺サービス

30万人のプロフェッショナル

3万社のクライアント

プロフェッショナル・エージェンシー

プロフェッショナル50分野構想 ▶

プロフェッショナル
事業クリエイティブ・カンパニー



プロフェッショナル50分野構想でターゲットとする領域



コンピュータ
サイエンス



メディア



メディカル
ヘルスケア



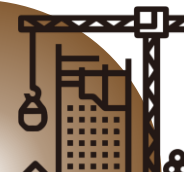
エンジニアリング



ライフ
サイエンス



Quality
Of Life



コンスト
ラクション

経営支援





《 計数目標 》

	2021年 2月期	増減率	2022年 2月期	増減率	2023年 2月期	増減率	2024年 2月期
	実績		計画		目標		目標
売上高	373億円	7.2%	400億円	7.5%	430億円	7.0%	460億円
営業利益	24.4億円	16.4%	28.5億円	12.3%	32億円	9.4%	35億円
営業利益率	6.6%		7.1%		7.4%		7.6%

売上高・営業利益の着実な成長とともに利益率の向上を目指す



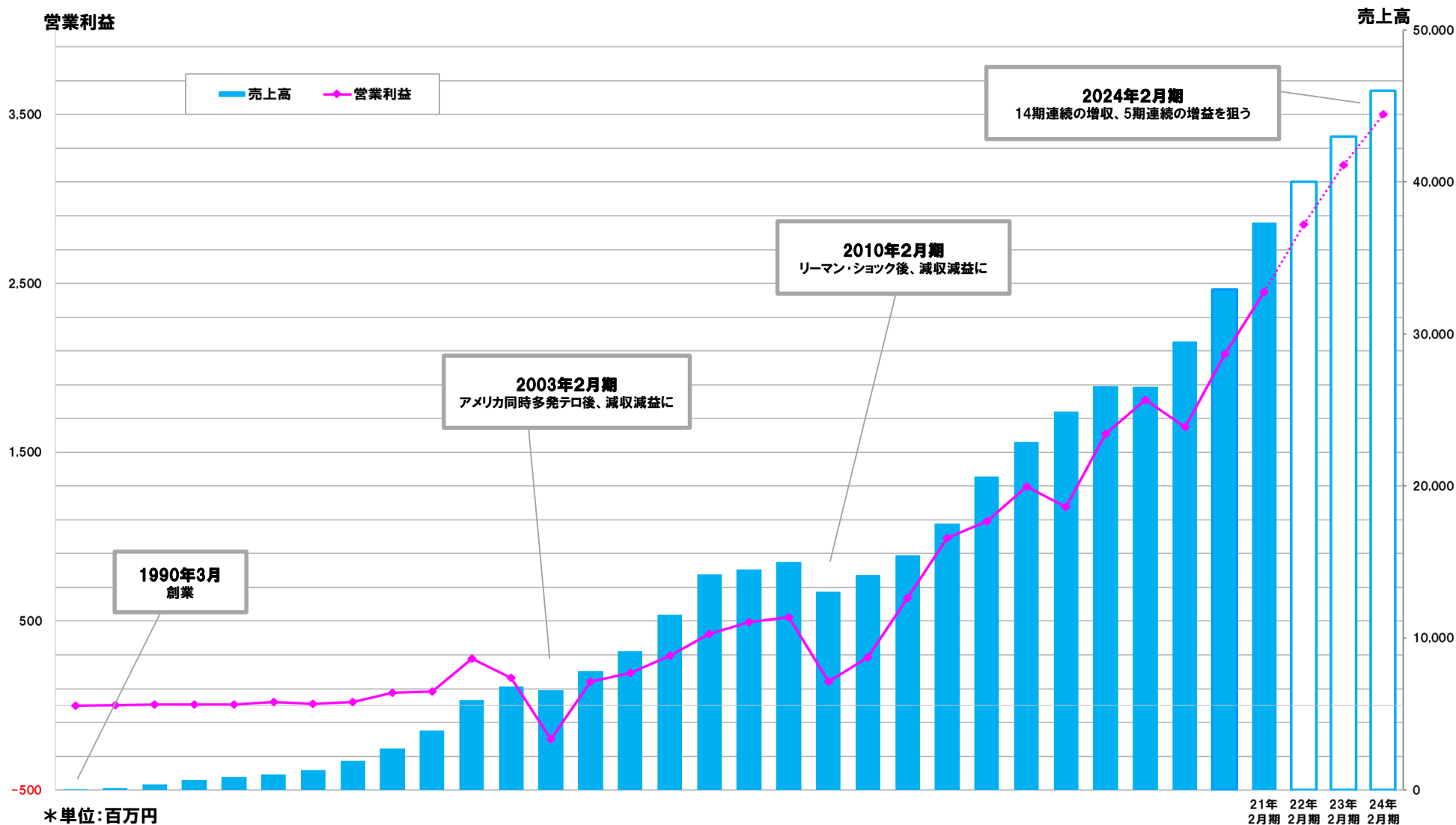
- **売上高400億円(前期比107%) 12期連続の増収を見込む**
- **営業利益28.5億円(前期比116%) 3期連続の増益を見込む**
- **クリエイティブ分野(日本)を中心にベース事業は二桁の伸長**
- **コロナ影響は一部継続(医療分野のイベント事業、会計・法曹分野の紹介事業)**
- **新規事業は一部見直し(韓国ゲーム配信、エコノミックインデックス)**
- **VR、AI、ドローン等、成長分野に対しては積極的な投資継続**

2022年2月期計画



[単位:百万円]	2020年2月期 実績	2021年2月期 実績	2022年2月期 計画	伸長率 (2020年→2021年)
売上高	32,946	37,314	40,000	107%
営業利益	2,083	2,447	2,850	116%
経常利益	2,103	2,485	2,850	114%
当期純利益	1,359	1,647	1,750	106%
配当	15円	16円	17円	11期連続の増配

C&Rグループ 中期経営計画



*2021年2月期までの10年間の平均成長率は、売上高:10.8%/営業利益:16.1%



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. 機械では決して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（知的財産の流通）

プロデュース（請負・アウトソーシング）

エージェンシー（派遣・紹介）

C&Rグループ【ビジネスモデル】 事業のマッピング



…主力事業として取組んでいる



…新規事業として取組んでいる



…法律上事業展開できない

	TV 映画	ゲーム	Web	出版	VR	IT	医療	会計	建築	ファッ ション	法曹	シェフ	研究	アス リート	CXO
ライツ マネジメント	○	◎		◎	○	○			○		○		○		
プロデュース (請負)	◎	◎	◎	◎	○	○	○	◎	◎	○	×	○	○		
エージェンシー (派遣)	◎	◎	◎	◎		◎	×	◎	◎	◎	×	○	○	○	○
エージェンシー (紹介)	◎	◎	◎	◎		○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○



C&RグループのSDGsへの取り組み

C&Rグループは、「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」を統括理念として掲げ、経営を行なっております。当社グループの定義する「プロフェッショナルを支援する」ことで人と社会の豊かさを創生し、プロフェッショナルの才能を組み合わせることでより新たな価値を生み出し、持続可能な世界を実現してまいります。

当社グループは、国際連合が提唱する「持続可能な開発目（SDGs）」、日本政府の「SDGsアクションプラン2021」に賛同し、①事業におけるSDGs、②ESGを重視した経営、③国・地域に根差した社会貢献活動（CSR）を通じて持続可能な社会の実現に貢献してまいります。



C&RグループのSDGsへの取り組み

3 すべての人に
健康と福祉を



- ・医師のエージェンシー事業を通じた医療業界への貢献
- ・健康経営の推進

8 働きがいも
経済成長も



- ・プロフェッショナル向けエージェンシー、プロデュース、ライツマネジメント事業
- ・ダイバーシティの推進
- ・働き方改革(リモートワーク等)の推進
- ・障がい者雇用の推進

4 質の高い教育を
みんなに



- ・プロフェッショナル向け教育機関 (Professional Education Center)
- ・未経験者の育成による就業支援 (アカデミー事業)
- ・各種プロ向け情報提供
- ・外国籍社員向けの語学研修

9 産業と技術革新の
基盤をつくろう



- ・プロフェッショナル向けエージェンシー、プロデュース、ライツマネジメント事業
- ・地方自治体と連携した地方活性化施策

5 ジェンダー平等を
実現しよう



- ・経営層への女性社員の登用

10 人や国の不平等
をなくそう



- ・地方自治体と連携した地方活性化施策
- ・国を超えたリモート就業支援



2021年2月期 補足資料

2021年2月期 [貸借対照表]



[単位:百万円]	2020年2月期	2021年2月期	前期比
流動資産	12,351	14,124	114%
現預金	6,729	8,315	123%
固定資産	3,878	3,962	102%
流動負債	6,627	6,636	100%
未払法人税・消費税等	1,156	1,107	95%
固定負債	1,202	1,132	94%
純資産	8,400	10,318	122%
利益剰余金	5,816	7,136	122%
負債・純資産 合計	16,230	18,087	111%

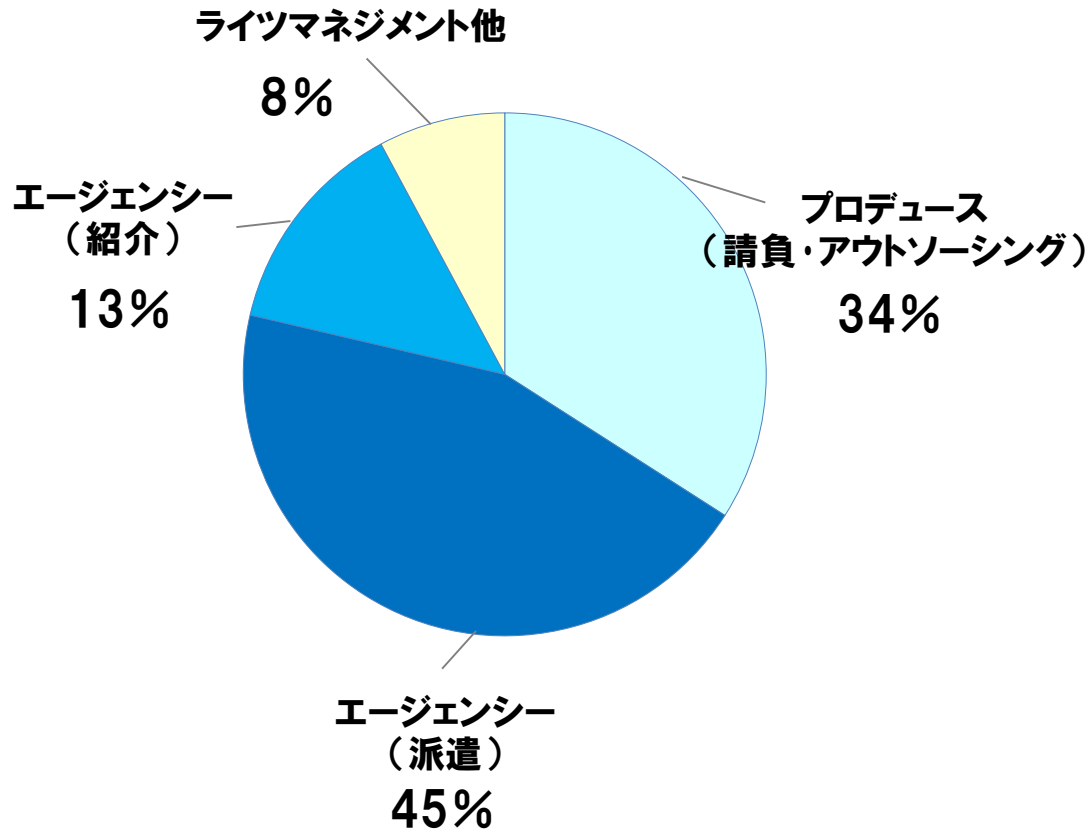
自己資本比率
50.9%→56.2%



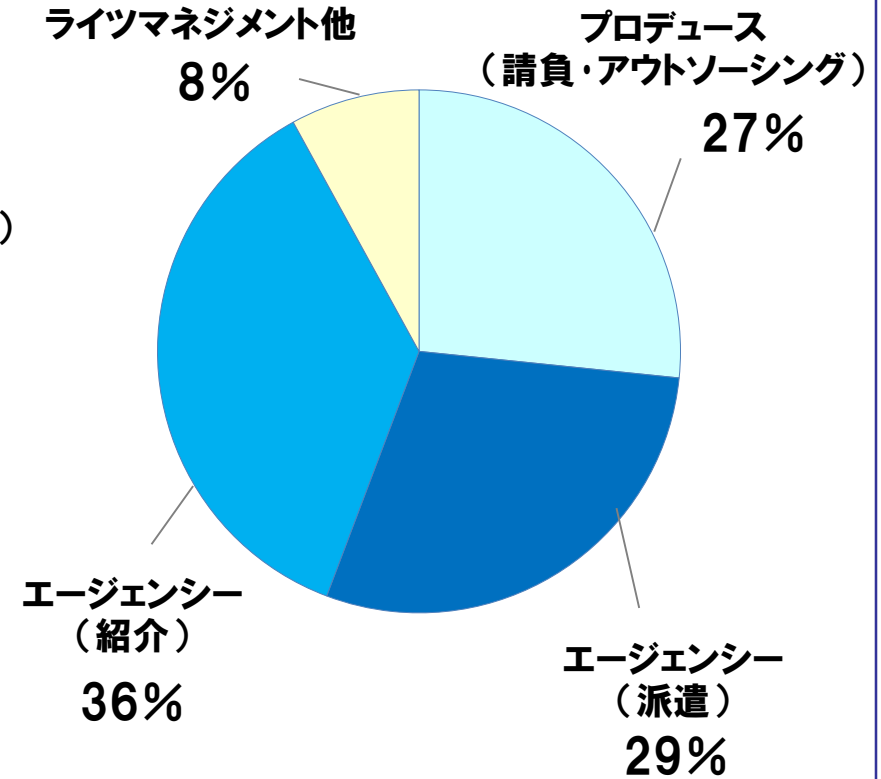
	2020/2期	2021/2期	増減額	増減率
販管費計	104.7億円	108.9億円	+4.1億円	104%
人件費	65.7億円	70.8億円	+5.1億円	107%
広告宣伝、販促、リモートワーク 推進費用等	19.3億円	19.4億円	+0.1億円	100%
旅費交通費、会議費、交際費 等	2.6億円	1.1億円	▲1.5億円	73%
人員数	1,744人	1,895人	+151人	108%



売上高



売上総利益

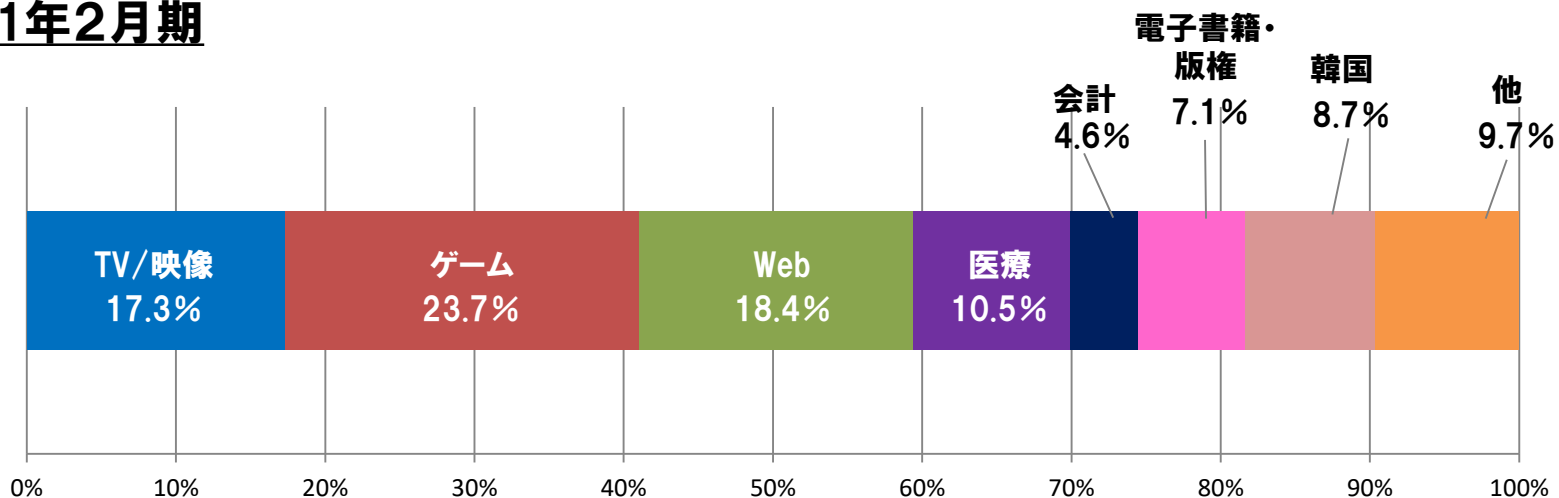


*2021年2月期 実績による

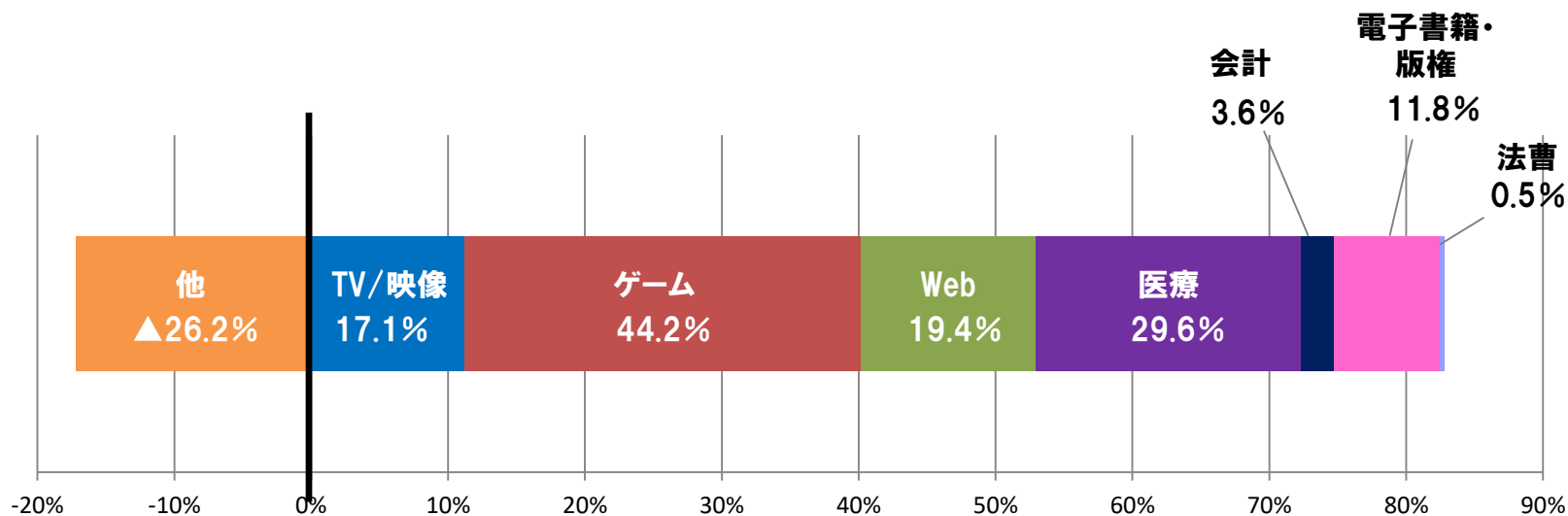


◆2021年2月期

売上高



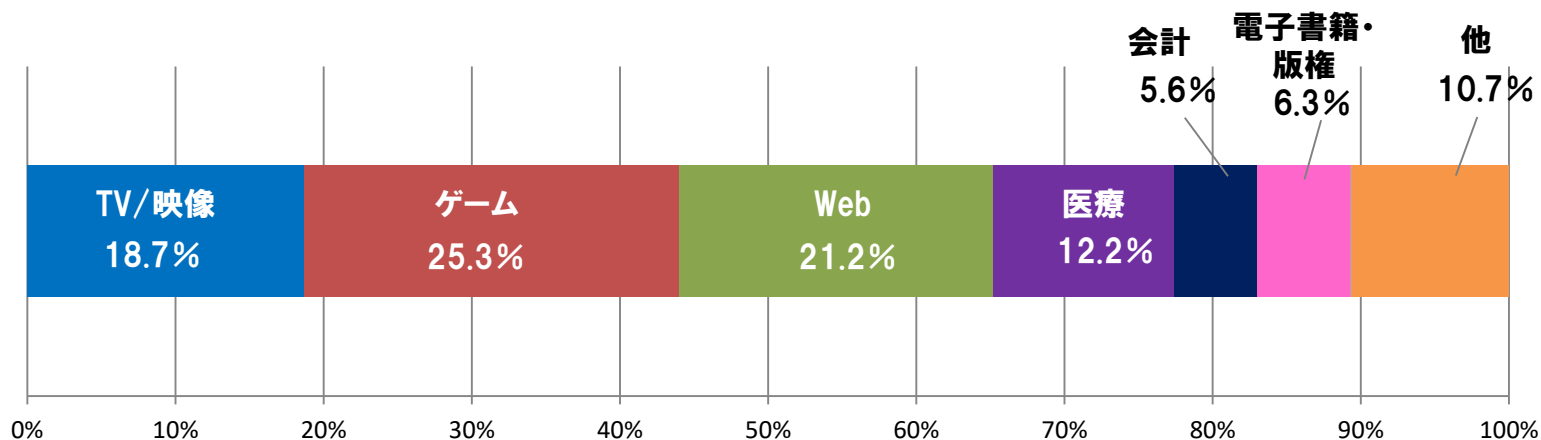
営業利益



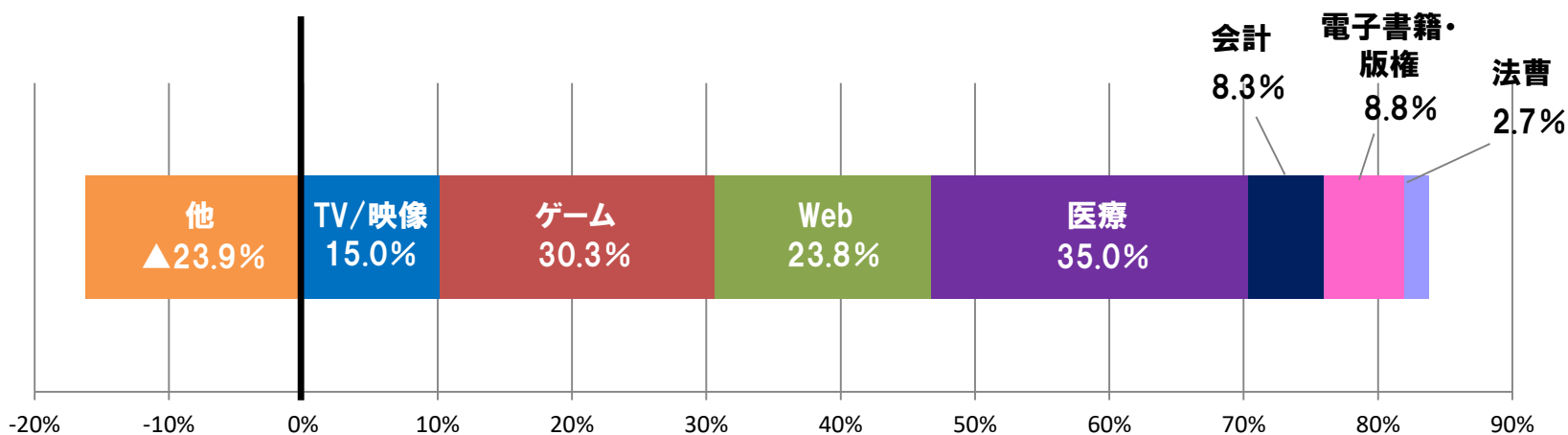


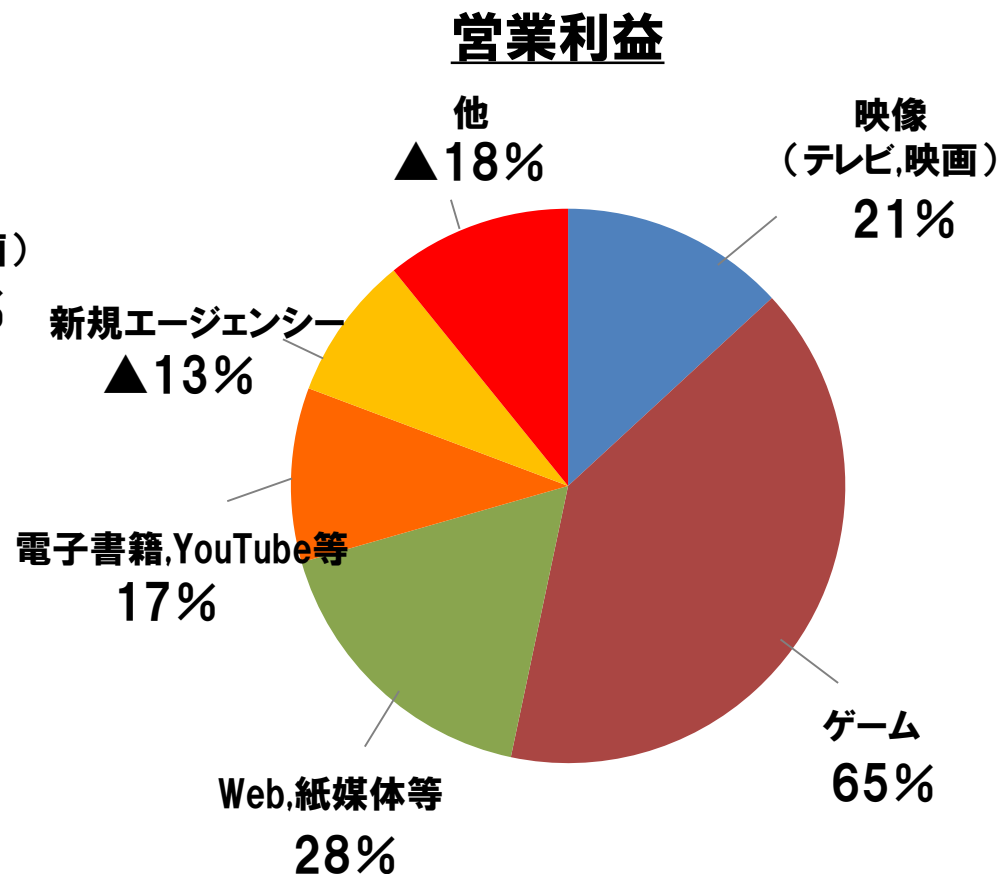
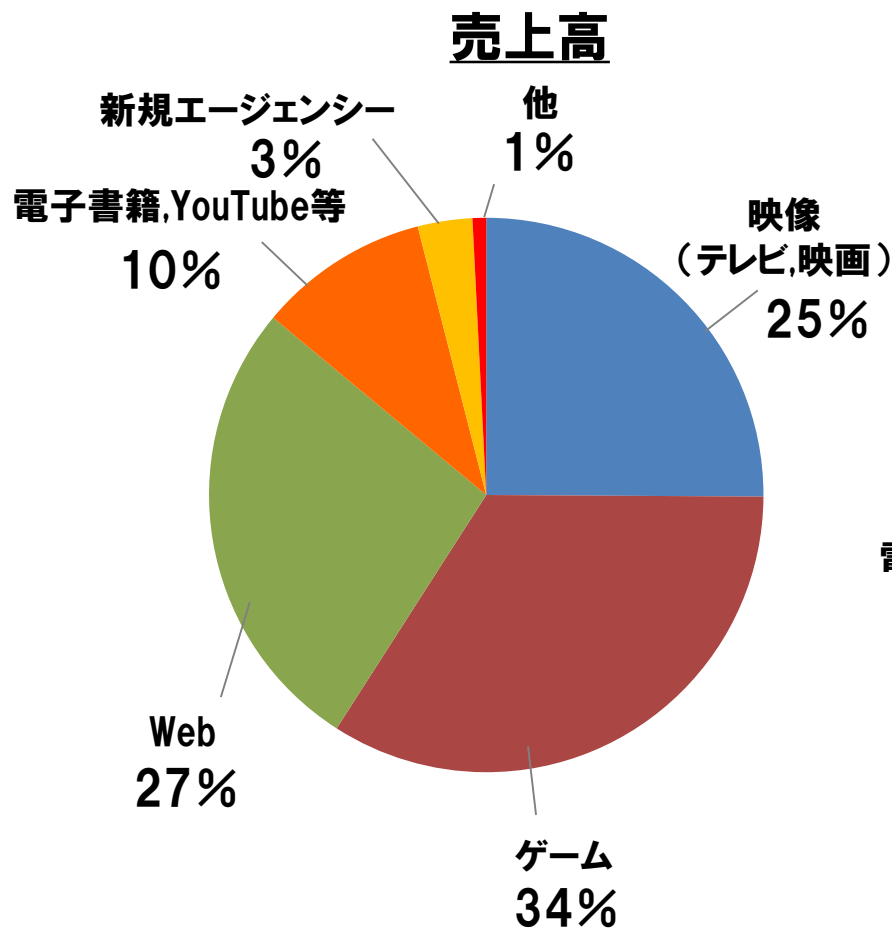
◆2020年2月期(通期)

売上高



営業利益





* 2021年2月期第3四半期実績による



2022年2月期 補足資料

2022年2月期計画【セグメント別・売上高】



[単位:百万円]	2021年2月期 実績	2022年2月期 計画	前期比
クリエイティブ分野 (日本)	26,067	28,000	107%
クリエイティブ分野 (韓国)	3,269	3,400	104%
医療分野	3,923	4,200	107%
会計・法曹分野	1,993	2,100	105%
その他	2,200	2,500	113%
計	37,314	40,000	107%

*消去の記載は省略しております

2022年2月期計画【セグメント別・営業利益】



	2021年2月期 実績	2022年2月期 計画	前期比
クリエイティブ分野 (日本)	1,775	2,000	112%
クリエイティブ分野 (韓国)	▲49	20	+69
医療分野	723	800	110%
会計・法曹分野	100	110	109%
その他	▲104	▲50	+54
計	2,447	2,850	116%

*消去の記載は省略しております