



# ■ 2022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1部 4763

2022年1月6日（木）



— 1 期目 —

— 2 期目 —

— 3 期目 —

	2021年 2 月期	2022年 2 月期		2023年 2 月期	2024年 2 月期
	実績	計画 (4/8発表)	修正計画 (9/30発表)	目標	目標
売上高 前年比	373億円	400億円 107.2%	413億円 110.7%	430億円	460億円
営業利益 前年比	24.4億円	28.5億円 116.8%	32億円 131.1%	32億円	35億円
営業利益率	6.6%	7.1%	7.7%	7.4%	7.6%

【営業利益 修正の内訳】 クリエイティブ分野（日本） +2.5億円  
医療分野 +1.0億円

\* 上振れ利益の一部を既存事業の伸長を狙いとした事業投資費用として計上することを織り込む



単位：百万円

	2022年2月期 3Q	2021年2月期 3Q	前期比	進捗率 (通期計画)
<b>売上高</b>	<b>31,276</b>	<b>27,557</b>	<b>113%</b>	<b>76%</b>
売上総利益	11,821	10,002	118%	
売上総利益率	37.8%	36.3%	+1.5pt	
販売管理費	8,809	8,092	109%	
販売管理費率	28.2%	29.4%	-1.2pt	
<b>営業利益</b>	<b>3,011</b>	<b>1,909</b>	<b>158%</b>	<b>94%</b>
営業利益率	9.6%	6.9%	+2.7pt	
<b>経常利益</b>	<b>3,017</b>	<b>1,938</b>	<b>156%</b>	<b>94%</b>
経常利益率	9.7%	7.0%	+2.7pt	
親会社株主に帰属する <b>四半期純利益</b>	<b>1,978</b>	<b>1,263</b>	<b>157%</b>	<b>101%</b>



単位：百万円

	2022年2月期 3Q	2021年2月期	前期末比
<b>流動資産</b>	<b>15,318</b>	<b>14,124</b>	<b>108%</b>
現預金	9,482	8,315	114%
<b>固定資産</b>	<b>4,201</b>	<b>3,962</b>	<b>106%</b>
のれん	171	159	107%
投資その他の資産	2,854	2,640	108%
<b>流動負債</b>	<b>6,469</b>	<b>6,636</b>	<b>97%</b>
<b>固定負債</b>	<b>1,098</b>	<b>1,132</b>	<b>97%</b>
借入金（短期/長期）	1,649	1,914	86.2%
<b>純資産</b>	<b>11,951</b>	<b>10,318</b>	<b>115%</b>
利益剰余金	8,763	7,136	122%
<b>総資産</b>	<b>19,519</b>	<b>18,087</b>	<b>107%</b>

\* 自己資本比率  
56.2%→60.3%

# 2022年2月期 第3四半期 セグメント別業績 [売上高]



単位：百万円	2022年2月期 3Q	2021年2月期 3Q	前期比	進捗率 (通期計画)	Topics
クリエイティブ分野（日本）	21,844	18,987	115%	75%	・プロデュース/ライツ事業が好調 ・ゲーム分野が伸長
クリエイティブ分野（韓国）	2,609	2,455	106%	75%	・TV局への派遣は横ばい Webtoon, YouTubeが伸長
医療分野	3,610	3,125	116%	82%	・医師紹介事業が好調 ・イベント事業はオンラインへ
会計・法曹分野	1,544	1,483	104%	74%	・派遣事業が伸長 ・紹介事業に遅れ
その他	1,819	1,604	113%	73%	・9社のうち5社が増収
<b>計</b>	<b>31,276</b>	<b>27,557</b>	<b>113%</b>	<b>76%</b>	・3,718百万円増

\* 消去の記載は省略しております

# 2022年2月期 第3四半期 セグメント別業績 [営業利益]



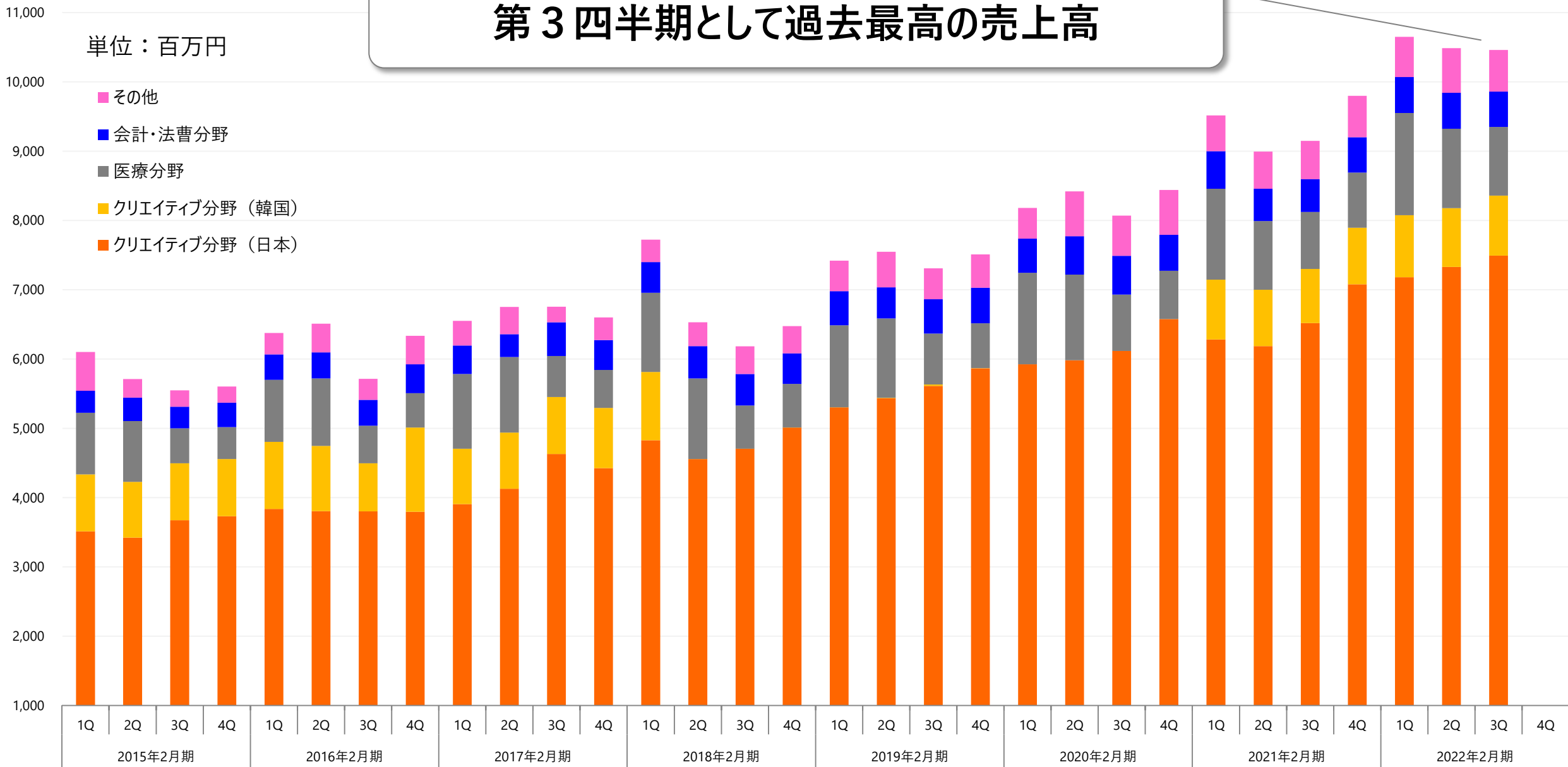
単位：百万円	2022年2月期 3Q	2021年2月期 3Q	前期比	進捗率 (修正計画)	Topics
クリエイティブ分野（日本）	2,072	1,222	170%	92%	・プロデュース/ライツ事業が好調 ・DX投資を推進、効率化進展
クリエイティブ分野（韓国）	9	▲46	+56	50%	・Webtoon、YouTubeが伸長
医療分野	937	736	124%	104%	・医師紹介事業が好調 ・新規事業投資を吸収 (クリニック経営支援)
会計・法曹分野	56	75	74%	51%	・紹介事業が遅れ ・2Q、3Qは増益に
その他	▲59	▲80	+20	-	・9社のうち6社が収益改善
<b>計</b>	<b>3,011</b>	<b>1,909</b>	<b>158%</b>	<b>94%</b>	・1,101百万円増

\* 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）



第3四半期として過去最高の売上高

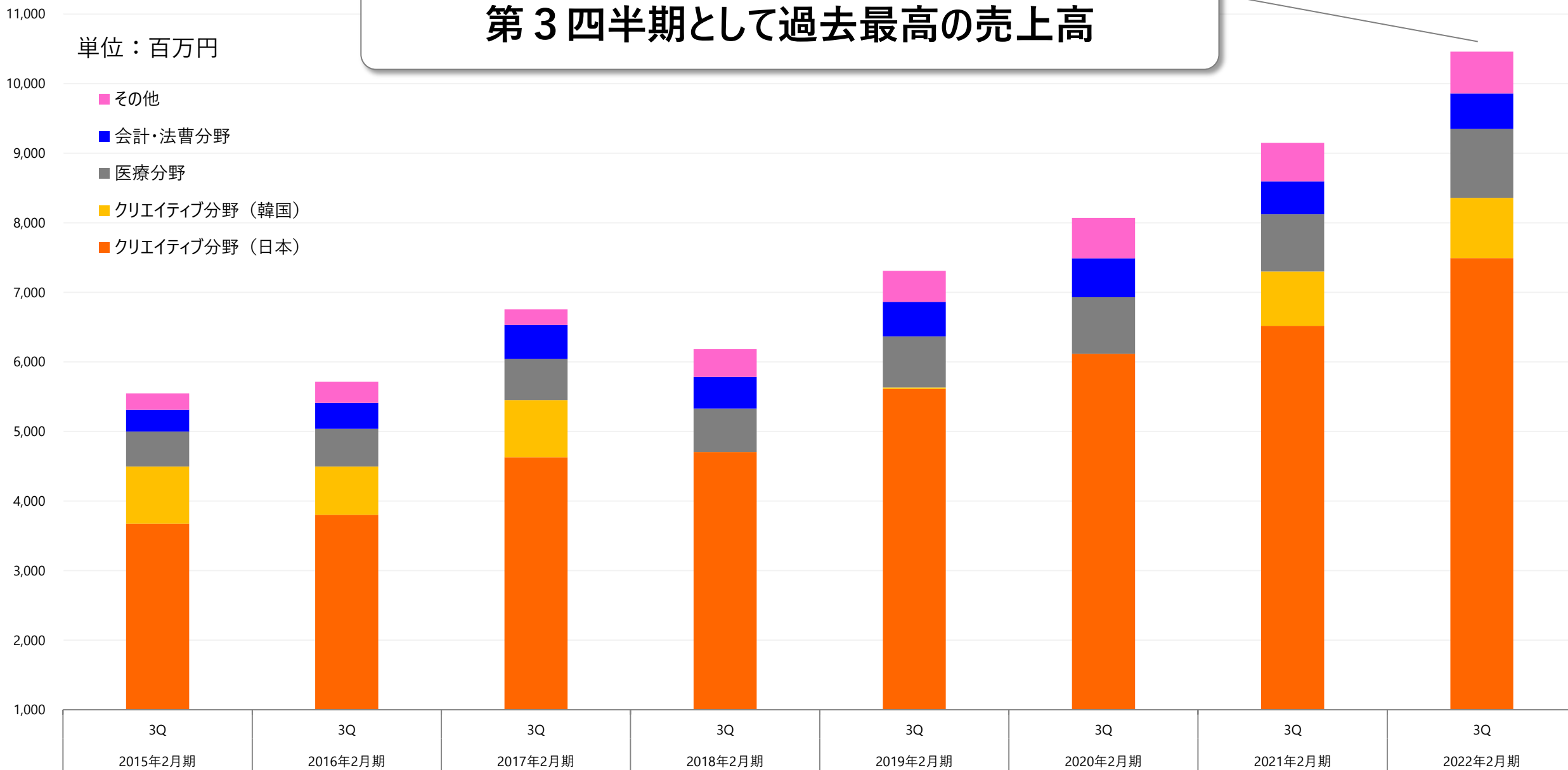


# 連結売上高の推移（四半期）



第3四半期として過去最高の売上高

単位：百万円

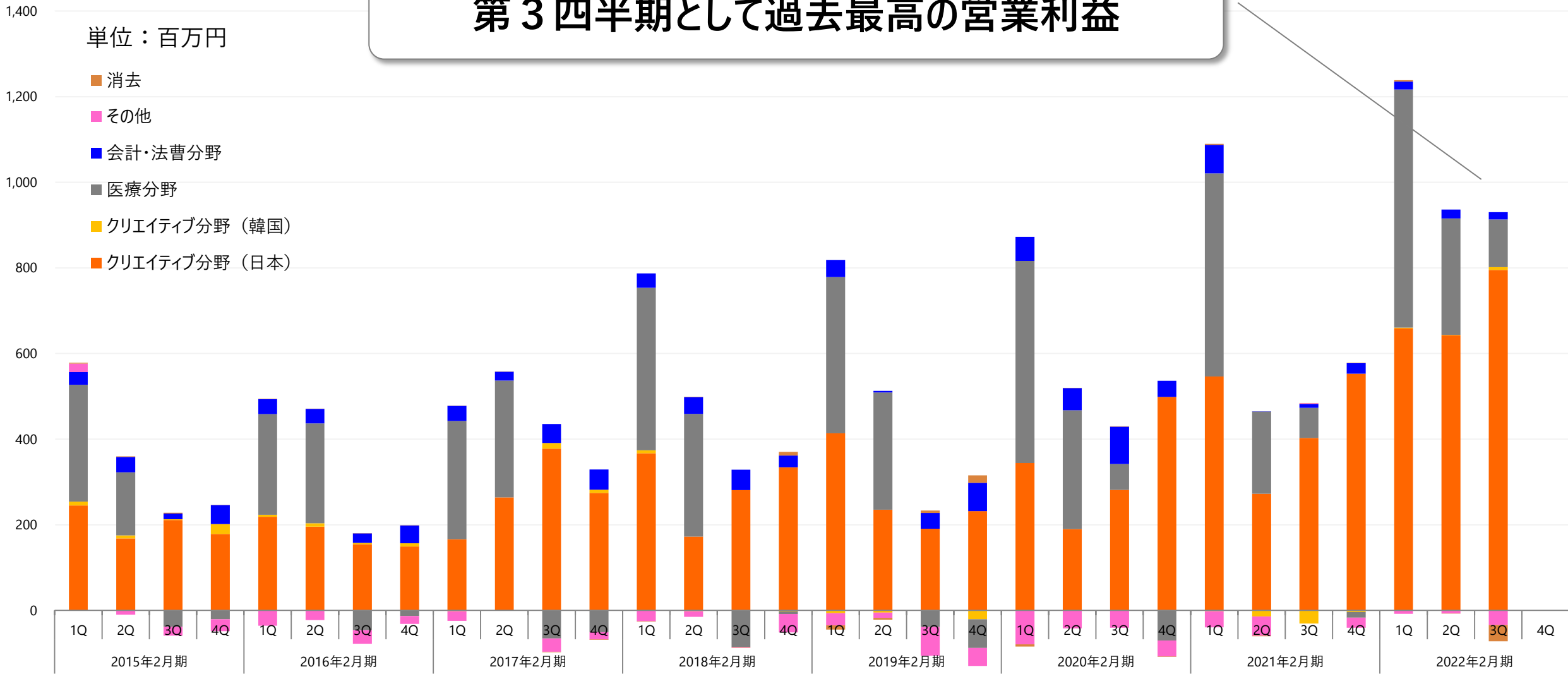




# 連結営業利益の推移（四半期）



第3四半期として過去最高の営業利益

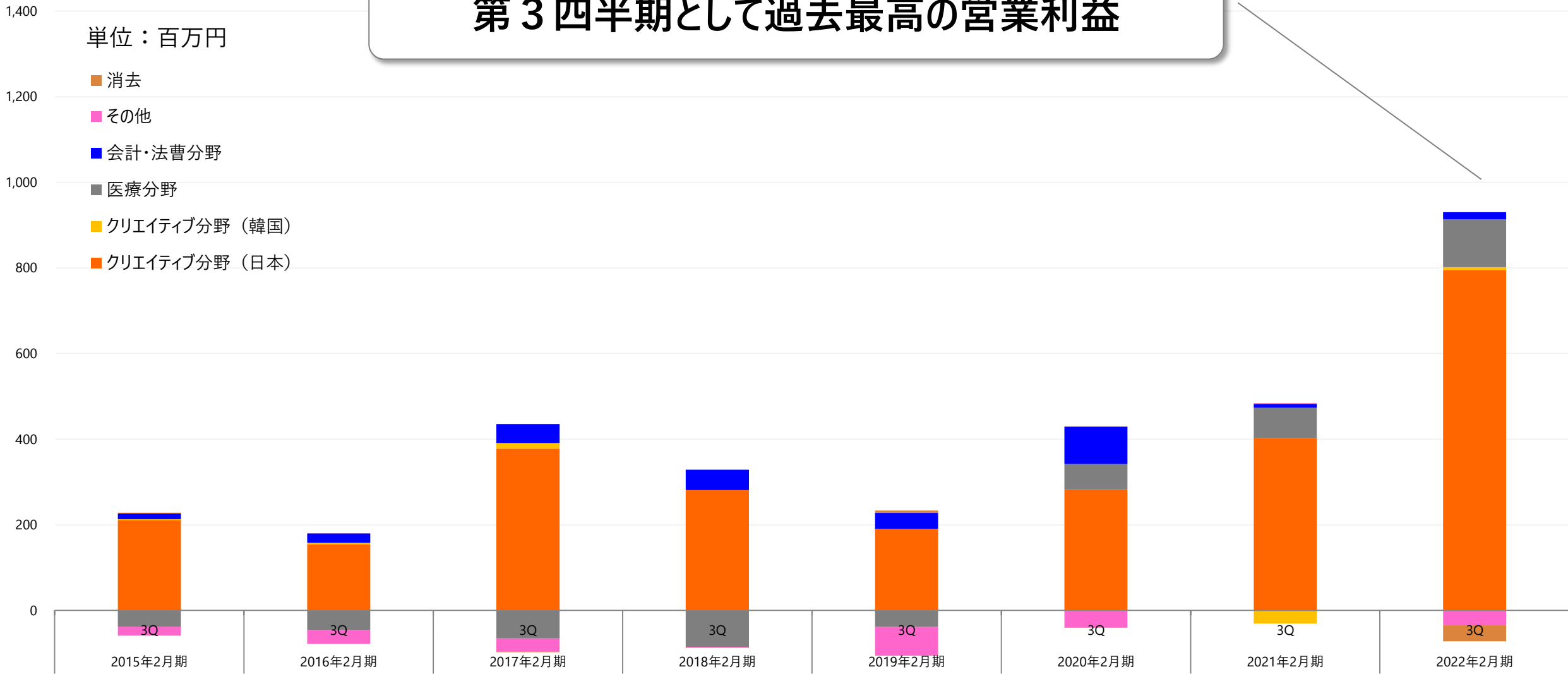


(200)

# 連結営業利益の推移（四半期）



第3四半期として過去最高の営業利益



(200)

【2022年1月6日発表】



# 期末配当予想を修正

2022年2月期連結業績予想が期初予想を上回っていることを踏まえ、  
期末配当予想を **1株当たり1円増配し、18円に修正**

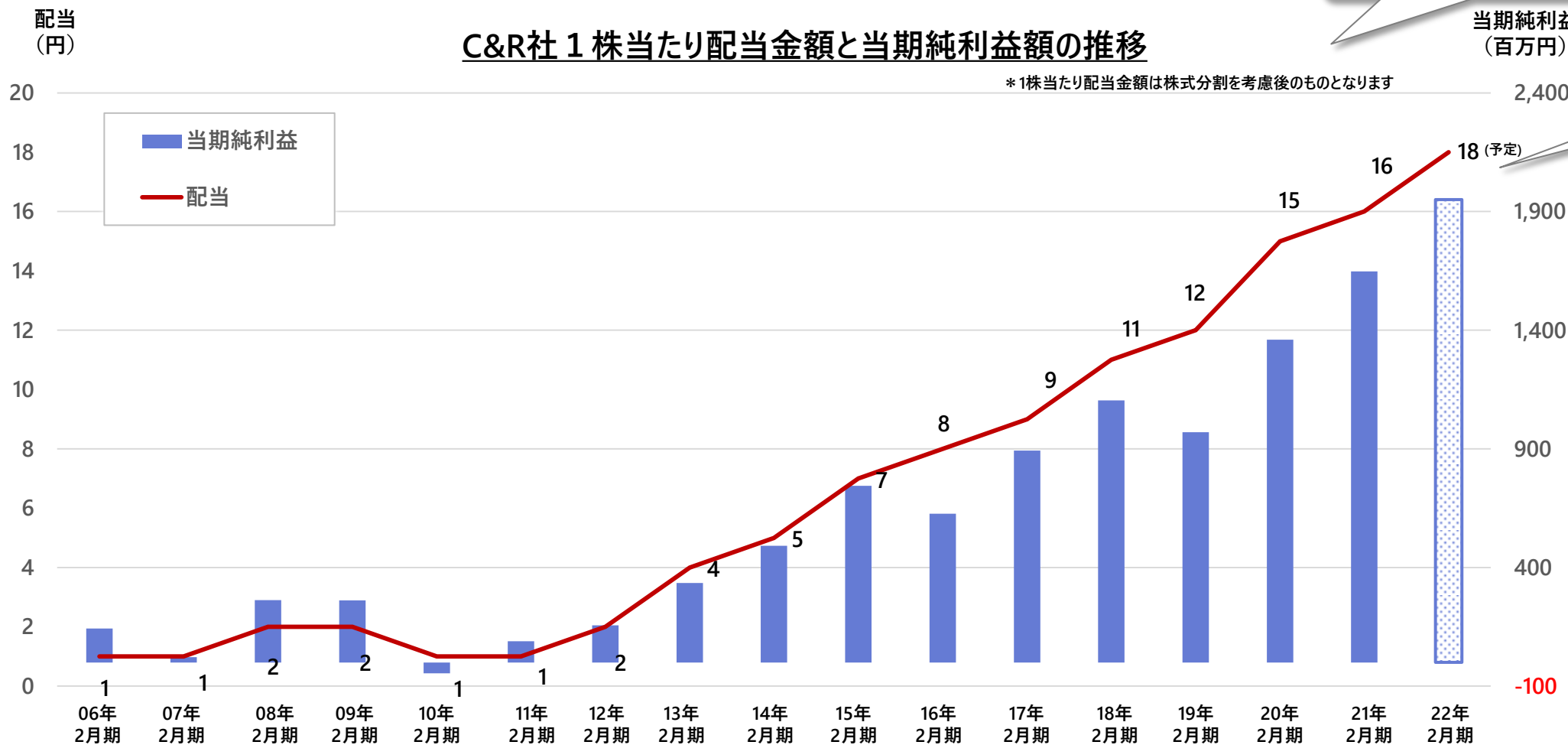
配当性向は20%以上

当期純利益  
(百万円)

10期連続の  
増配

### C&R社 1株当たり配当金額と当期純利益額の推移

\*1株当たり配当金額は株式分割を考慮後のものとなります



# C&Rグループについて



# C&Rグループのプロフェッショナル8領域

コンピュータ  
サイエンス

クリエイティブ

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

クオリティ オブ  
ライフ

コンストラクション

経営支援



# C&Rグループのプロフェッショナル8領域

領域	分野
クリエイティブ	映像／ゲーム／Web／広告・出版／作家／XR／舞台芸術
メディカル・ヘルスケア	医療／健康／理学療法／再生医療／薬剤・・・
コンストラクション	建築／BIM／土木・・・
クオリティ オブ ライフ	ファッション／食／アスリート／旅行／教育・・・
ライフサイエンス	ライフサイエンス／アグリ／バイオ・・・
コンピュータサイエンス	IT／AI／DX／ロボット／サイバーテクノロジー・・・
エンジニアリング	エレクトロニクス／自動車／マテリアル／機械／宇宙／電機・・・
経営支援	会計／法曹／CXO／金融／経営・・・

50分野へ

プロフェッショナル：333,400人 クライアント：43,520社

# グループ資産を活かした商品・サービス・プロジェクト

<b>漫画LABO</b> (漫画家発掘・デジタル配信事業)	独自プラットフォーム	作家 × IT
<b>クリニックの経営支援</b>	事業承継・M&A	医療 × IT × CXO
<b>VR建築展示場「XR EXPO」</b> (2021年12月24日オープン)	メタバース	VR × 建築
<b>低遅延VRリアルタイム配信システム</b>	独自VR映像配信技術	VR × IT
<b>VR遠隔医療教育システム</b>	独自VR映像配信技術	VR × 医療
<b>Forecasting Experience</b>	AI需要予測	AI × IT
<b>事業承継・M&amp;A事業</b>	グループ全体で進行中	会計・法曹 × CXO
<b>JURISTERRA</b> (世界中の弁護士を繋ぐプラットフォーム)	独自プラットフォーム開発中	弁護士 × IT
<b>アパレルDX「stura (ストウーラ)」</b>	DXサービス開発中	ファッション × IT



# 事業シナジーを見越した資本参加

\* 直近3年間のもの

シナジー

株式会社CO2資源化研究所 (バイオベンチャー)

ライフサイエンス

株式会社プラントライフシステムズ (アグリベンチャー)

アグリ・IT

エージェント・グロース株式会社 (不動産仲介プラットフォーム)

\* 事業上の通称：ケラー・ウィリアムズ・ジャパン

IT

ミカタ少額短期保険株式会社 (弁護士保険)

医療・法曹

Digital Entertainment Asset Pte. Ltd. (ブロックチェーン  
デジタル エンターテインメント アセット      エンターテインメント)

ゲーム・ライツ・NFT

HATARAKUエルダー株式会社 (エルダー人材)

医療・ライフサイエンス

Mimmy (子ども向けオンライン世界旅行)

IT・映像



■ 2022年2月期 第2四半期

# 事業Topics

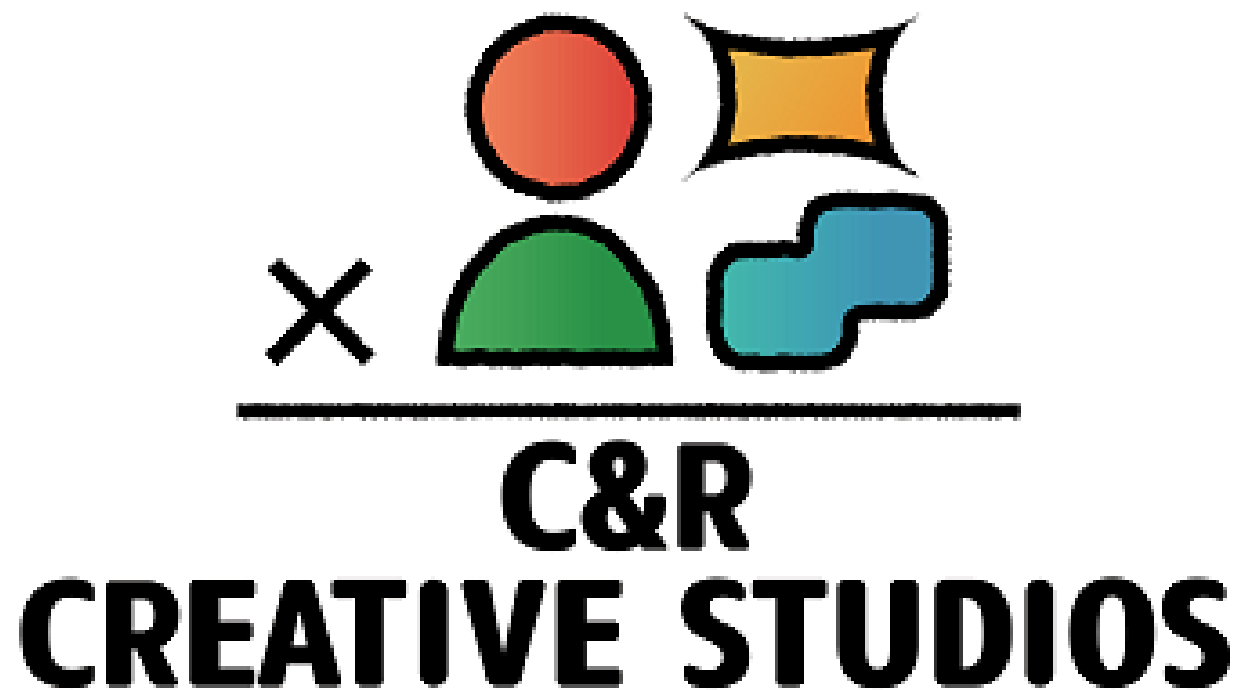
C&Rグループ 20社  
(子会社・関連会社)



■ クリエイティブ分野（日本）

全般

# 日本最大級の開発スタジオ「C&R Creative Studios」を設立





■ クリエイティブ分野（日本）

全般

# 国内唯一のクリエイティブスタジオ

ゲーム、映画、TV、動画、XR、Web、漫画、小説、建築

常駐スタッフ 850名 / 関与プロフェッショナル総数 3,000名

【制作・開発／関与プロジェクト 実績】

テレビ番組（映画）	200本
コンシューマゲーム	20本
YouTube	280チャンネル
Web	6,000サイト
XR	2,000プロジェクト
漫画・小説	140タイトル
建築(BIM含)	70プロジェクト

# 当社所属の映像ディレクターが活躍

## 国際的な映画祭、コンクールで受賞



### 映像ディレクター・堀川湧気

第1回監督映画『もう一度生まれる』

京都国際映画祭2021 クリエイターズ・ファクトリー  
エンターテインメント部門で優秀賞を受賞



(左) 取材対象者の松原裕さん (右) 吉田陽



### 映像ディレクター・吉田陽

ytvドキュメント『死ぬまで生きてやろうじゃないか  
～阪神・淡路大震災25年 神戸からの“音”がえし～』  
(制作：読売テレビ)

「第54回ヒューストン国際映画祭」ドキュメンタリー部門でシルバー賞を受賞  
国際コンクール「ニューヨークフェスティバル」と「日本賞」のファイナリスト

クリエイティブ分野 (日本)

ライツ (出版)

C&Rグループ オリジナル

# 漫画LABO、新人オリジナル作品がベストセラーに

ピッコマやRenta! で部門1位獲得 (デイリー)

BookLive! 年間総合5位、少女・女性マンガ部門3位に!



コミック『間違って求婚された女は一年後離縁される』

著者：ほいっぷくりーむ、ヤマトミライ、Amary

「ピッコマ」

2021総合マンガ部門ジャンル年間 7位

「Booklive」

2021コミック総合年間 5位

2021少女・女性マンガ部門 3位

2021女性向けラノベジャンル年間総合 4位

「Renta!」

2021女性向けノベル年間総合 2位

「コミックシーモア」

2021女性コミック年間 7位

2021年4月 ベトナムで書籍販売

『カフェ・エデンの恋する探偵』

著作：花渡宗二 / 笠井



その他、コミック、小説で年間数十タイトルをリリース。デイリーや週間1位を獲得する作品が続々誕生!



クリエイティブ分野 (日本) **YouTube・動画**

## YouTube チャンネル数280・月7.4億再生 「The Online Creators」のサポート、ゲーム分野を中心に拡充

ゲームソフト・著作物利用 包括的許諾契約



Online Creator GAMES

ゲーム実況者・プロゲーマーなど  
サポートプログラム

二次創作応援プログラム「Contents Share Trade」



人気VTuber  
渋谷ハル氏



ゲーミングチーム「Umbral」

ライフスタイル系インフルエンサー支援



機材保管スペース、引越し無料



【YouTube⇔TikTok】横断サポート「Xプロジェクト」



ホラー・オカルトクリエイター支援



# クレイテックワークス開発『ブレイブリー デフォルトII』大人気

## 『ブレイブリー デフォルトII』 スクウェア・エニックス発売 ファンタジーRPG シリーズ

Nintendo Switch版：好評発売中

PC（Steam）版：9/3（金）発売

発売：株式会社スクウェア・エニックス

開発：株式会社クレイテックワークス

ブレイブリーシリーズの全世界累計出荷・ダウンロード販売本数は  
300万本を突破。（2021年12月時点、電撃オンラインより）

クリエイティブ分野（日本）

ゲーム

C&Rグループオリジナル

# ジェイアール東日本企画と共同配信『トレスごタウン』 西日本などに路線拡大 ※2020年9月 JR東日本から配信開始



【3Q追加路線】

2021年12月 湘南モノレール

2021年9月 JR西日本 大阪環状線

これまでの配信路線

JR東日本、東京メトロ、小田急線、西武線、京王線、  
東武線、東急線、京成線



■ クリエイティブ分野（日本） **ライツ（出版・XR）**

# NFT（非代替性トークン）への取り組み

## クリエイターの権利と収益を最大化

■ 人気漫画「ブラックジャックによろしく」初のNFT化  
（2021年11月）



Digital Entertainment Asset（DEA）で限定販売

■ 当社所属VR/NFTアーティスト せきぐちあいみ



【メディア出演 計88本】（2021年3月～12月末）



1,300万円落札の作品  
『Alternate dimension 幻想絢爛』

滋慶学園COMグループ、VR教育顧問、みなみそうま 未来えがき大使 就任

■ クリエイティブ分野（日本）

XR

## せきぐちあいみ「2021 Forbes JAPAN 100」選出



「2021 Forbes JAPAN 100」とは

未来をつくるリーダー、起業家精神をもった経営者、次世代を担うハイエンドな先駆者など、フォーブス ジャパンが選出した「今年の顔100人」

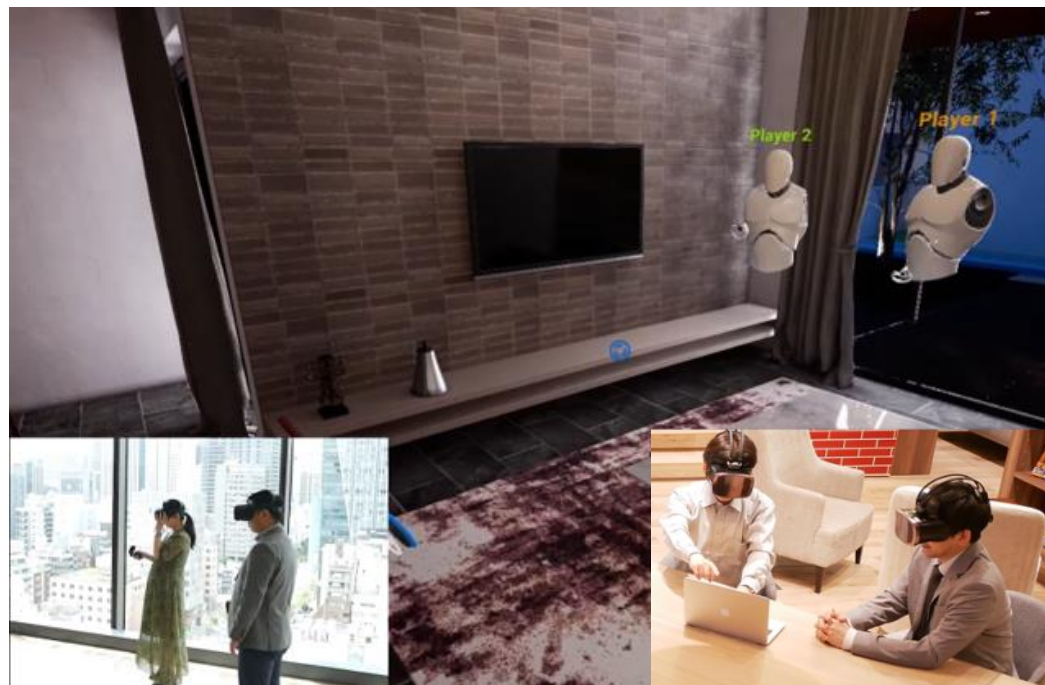
クリエイティブ分野 (日本)

建築

C&Rグループ オリジナル

# 12/24 VR建築展示場「XR EXPO」オープン メタバーズへ

## 建築士と購入希望者がVR内で設計・相談・契約 住宅販売モデル変革



<https://xr-expo.ne.jp/>

1st. stageでは、全国の厳選モデルハウスが集結。2nd. stageに向け継続開発中

中小企業庁所轄「ものづくり・商業・サービス生産性向上促進補助金（ビジネスモデル構築型）」に採択

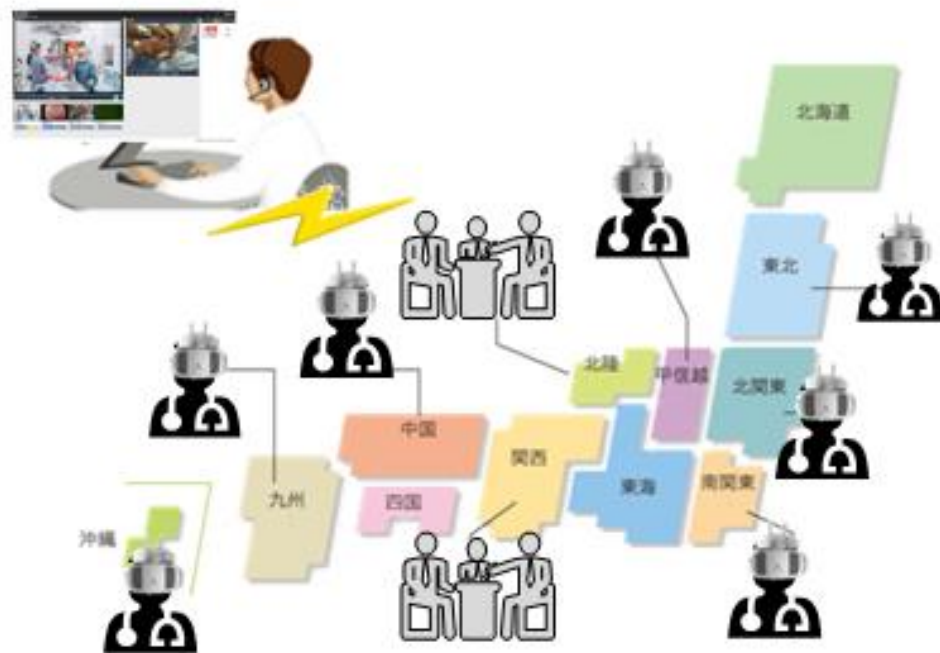
■ その他

XR

C&Rグループ オリジナル

# 1/5 「医療機関向け VR遠隔同時講義システム」発売

<VR Japan> 医学系学会、医療機器メーカー、医療機関と2年以上をかけ開発





■ クリエイティブ分野（日本） 経営支援

# 東京都と協働 5G活用のスタートアップをプロデュース

東京都「5G技術 活用型開発等促進事業」開発プロモーター、きづき アーキテクトと

- 株式会社Re-al  
力触覚技術を活用した遠隔釣り事業
- エピソード株式会社  
ARを活用した遠隔教育
- 株式会社トラル  
ARを活用したスポーツ観戦
- ナリッジサービスネットワーク株式会社  
5Gスマホを使った複数拠点同時遠隔ライブ配信
- 有限会社アーティファイ  
5G対スマホを使った遠隔操縦



【 Re-alとの遠隔釣り検証】

■ その他

AI

C&Rグループ オリジナル

# AI予測プラットフォーム「Forecasting Experience」

< Idrasys > 不動産業界、小売業、サービス業、医療業界などで  
導入・トライアル30社以上



AIソリューションで  
人に、社会に、「輝ける未来」を



2021 Japan IT Week 秋 出展

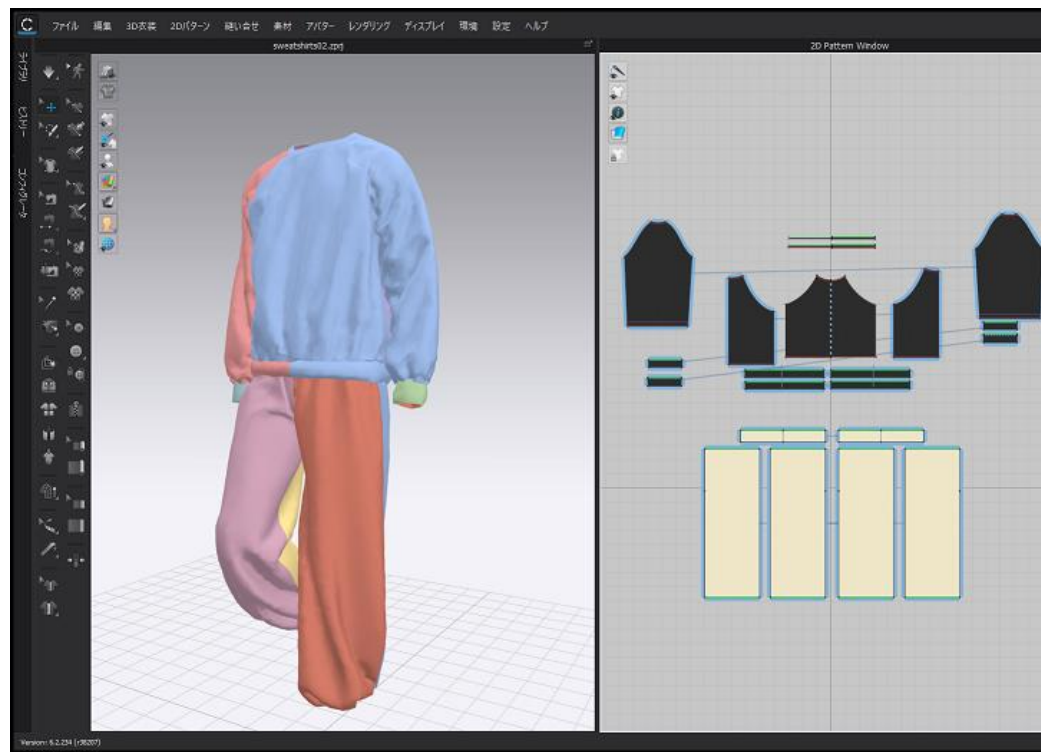
■ その他

マーケティング

C&Rグループ オリジナル

## DXでファッションを変革へ「sture (ストウーラ) ※仮称」

< forGIFT > 新サービスを開発中 アパレルCAD・3DCG技術でサプライチェーンを改革



※縫製を意味するラテン語Suturaからイメージ、アパレル業界の構造をデザインし直す、という意味。



■ その他

事業開発

## 580市町村の首長連合\*支援で合意

地域の雇用と事業創出で、プロフェッショナルが横断的・多面的に活躍

### 支援合意した10課題・テーマ

1. インクルージョン & イノベーション
2. 地域の社会課題解決 × ビジネス
3. 観光・地域資源開発
4. 健康促進
5. 教育・子育て・地域・スポーツ
6. モビリティ
7. カーボン・ニュートラル
8. 防災
9. 自治体DX
10. 安心・安全な地域のDX  
(サーバーセキュリティ)

創る (経済・産業)  
Empowering Lives  
(いのちに力を与える)

繋ぐ (社会・都市)  
Empowering Lives  
(いのちをつなぐ)

守る (環境・基盤)  
Empowering Lives  
(いのちを救う)

\*580市町村の 万博首長連合 とは  
『2025年日本国際博覧会とともに、地域の未来社会を創造する首長連合』の略称。





医療分野

医療

# クリニック・医療機関の経営・運営支援

## 連結子会社コミュニティ・メディカル・イノベーション（CMI）



地域医療周辺サービス事業  
株式会社コミュニティ・メディカル・イノベーション



10/1 高齢者などの難聴や耳鳴り、「耳」に注力したクリニック  
「オトクリニック東京」開設・運営支援

他 1 医療施設の経営・運営支援



## C&RグループのSDGsへの取り組み

### 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。

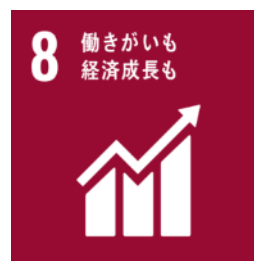
当社グループは、この基本方針に基づき、国際連合が掲げる持続可能な開発目標SDGsの達成に寄与すべく、事業を通じて世界が抱える社会課題に取り組んでいます。



## C&RグループのSDGsへの取り組み



- ・医師のエージェンシー事業を通じた医療業界への貢献



- ・プロフェッショナルへの様々な雇用機会の提供



- ・プロフェッショナル向けの教育機関を運営
- ・未経験者の育成による就業支援
- ・プロフェッショナル向けの情報提供
- ・外国籍のプロフェッショナル向けの語学研修



- ・地方自治体と連携した地方活性化施策
- ・国を超えた就業支援



- ・女性が活躍できる環境整備

# 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図っています。

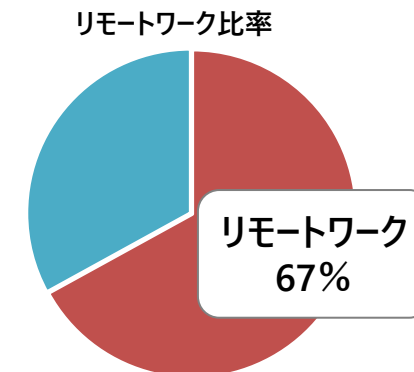
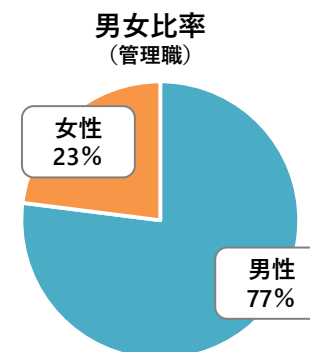
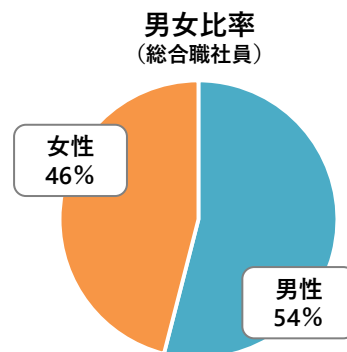
※詳細はコーポレートサイト「サステナビリティ」ページをご覧ください。

<https://www.cri.co.jp/sustainability/>

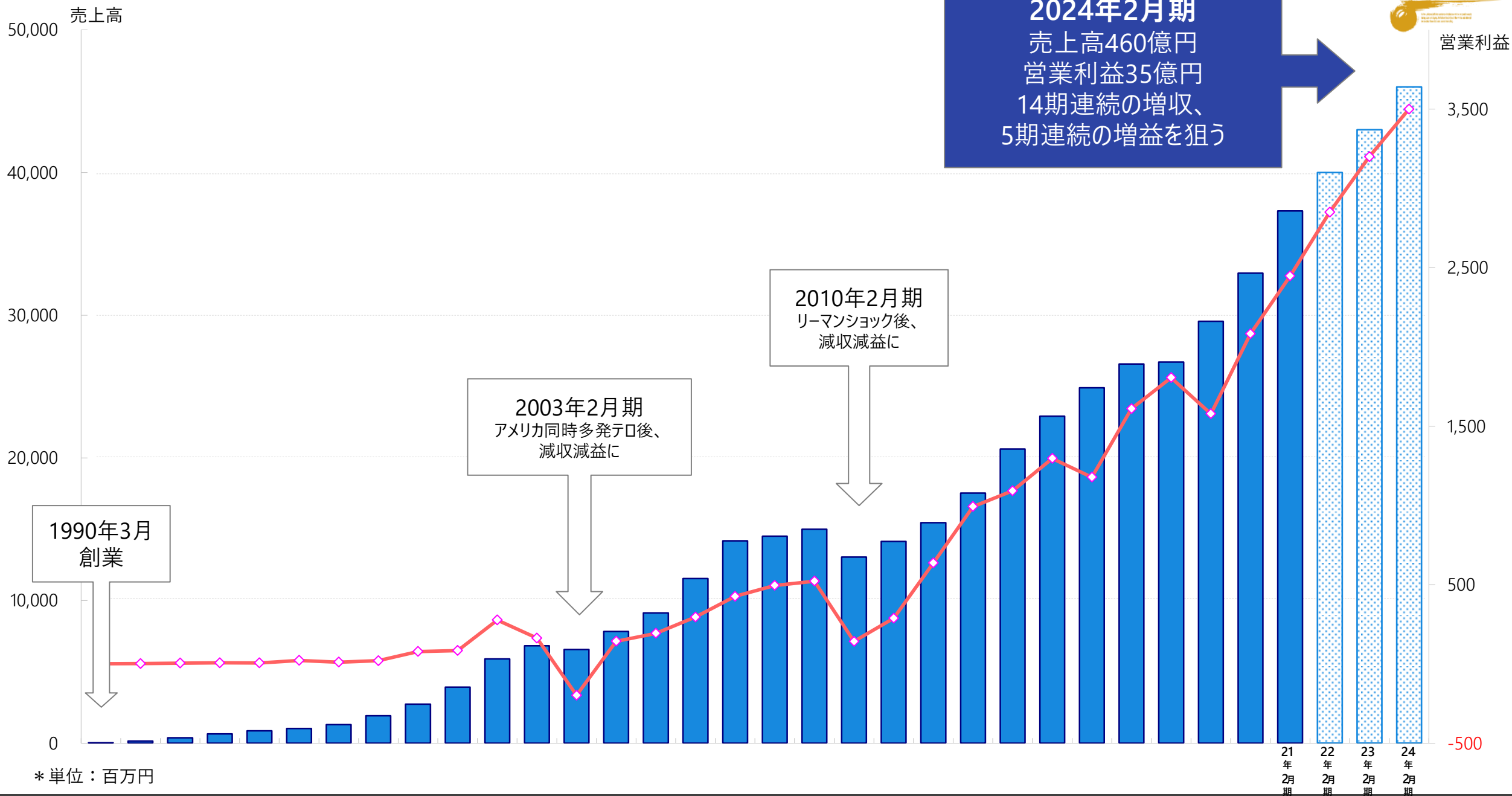
## 社会（Social）

- ・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
- ・ワークライフバランス
- ・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

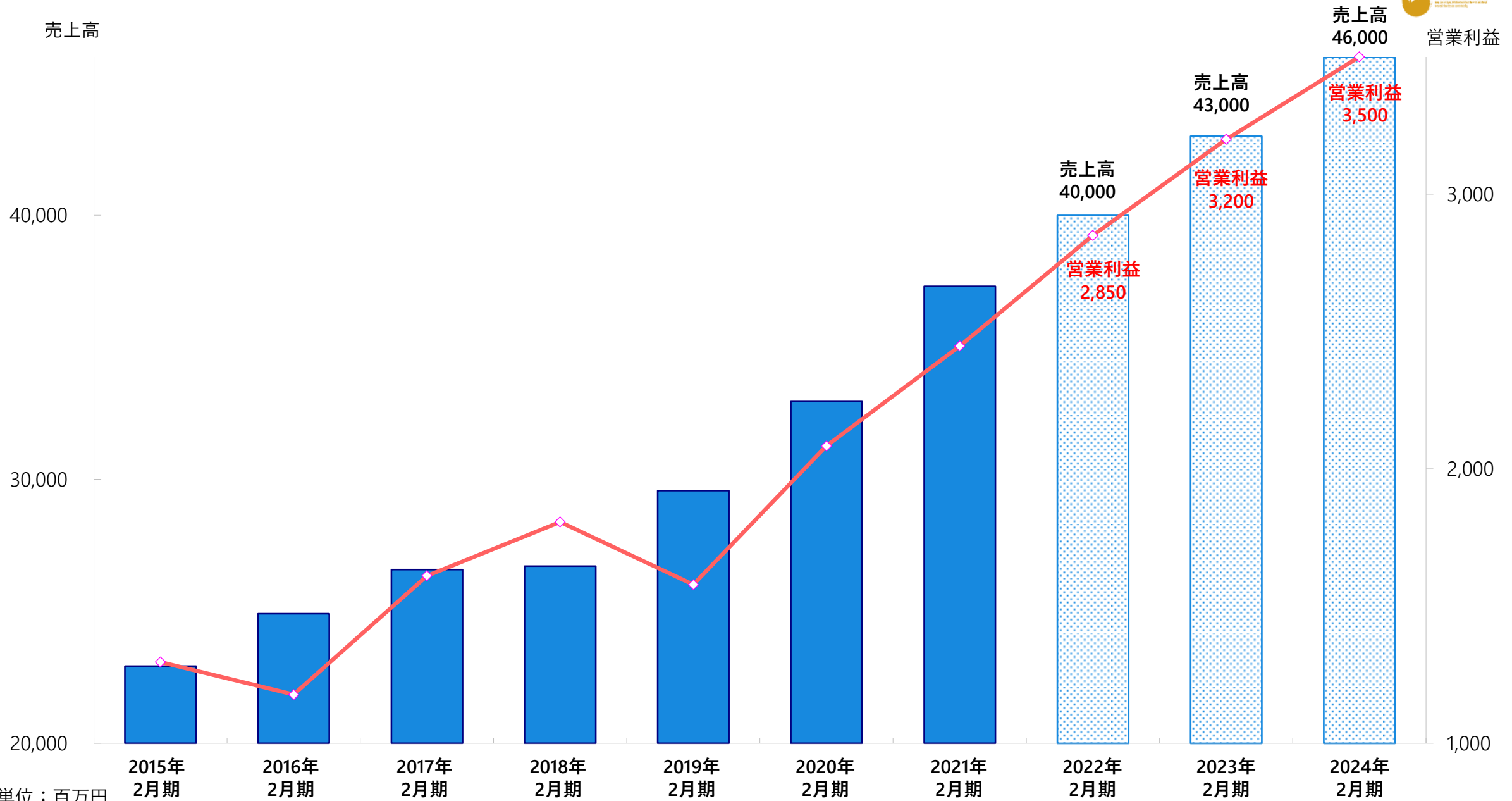
【総務省】令和3年度  
テレワーク先駆者百選に選定



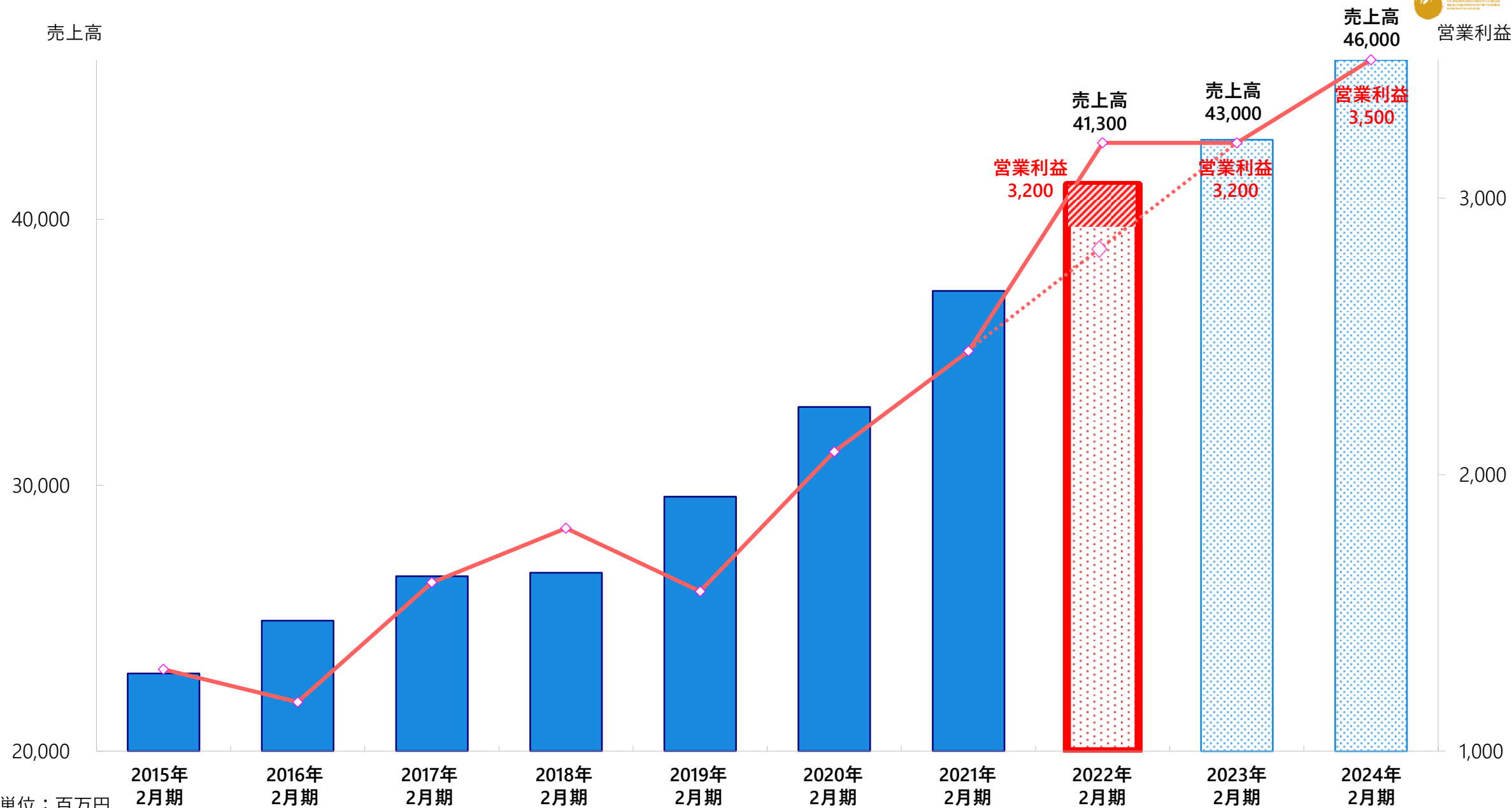
# C&Rグループ 中期経営計画（当初計画）



# C&Rグループ 中期経営計画（当初計画）



# C&Rグループ 中期経営計画（1期目変更）







# 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





## 事業のマッピング

◎：主力事業として取り組んでいる

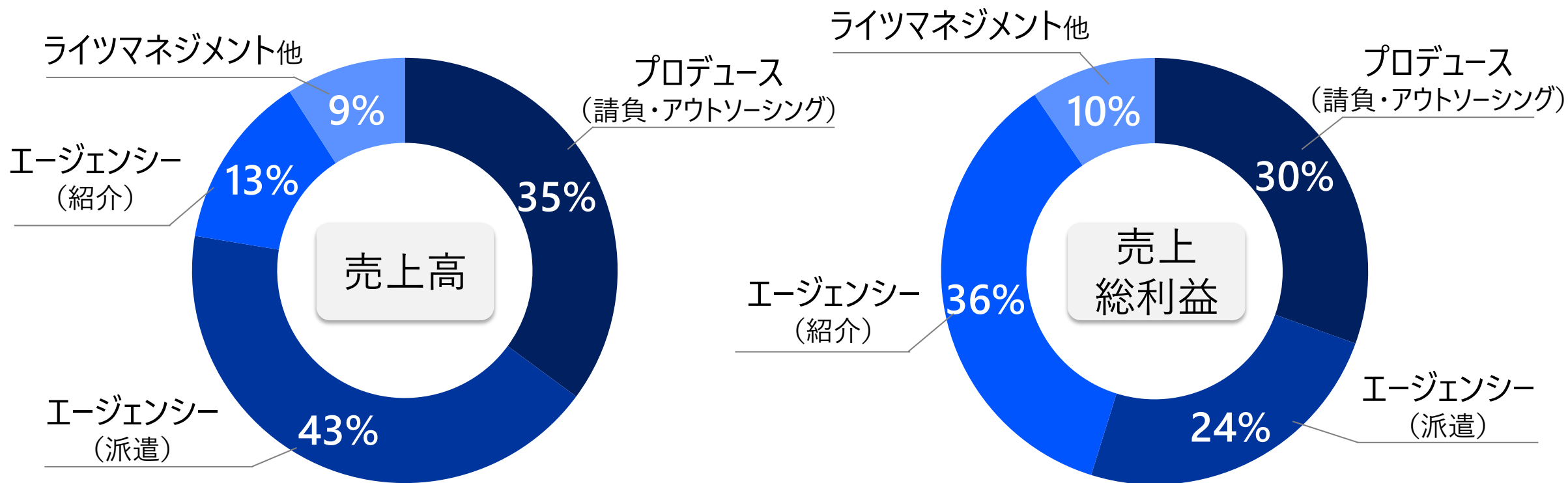
○：新規事業として取り組んでいる

×：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	シェフ	コンピュ ータサイ エンス	ライフ サイエ ンス	アグリ	CXO	医療	会計	法曹	IT	ファッ ション
	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 （請負）	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	○	○		○	◎	×	◎	○
エージェンシー （派遣）	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	◎		○	×	◎	×	◎	◎
エージェンシー （紹介）	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○		○	◎	◎	◎	○	◎

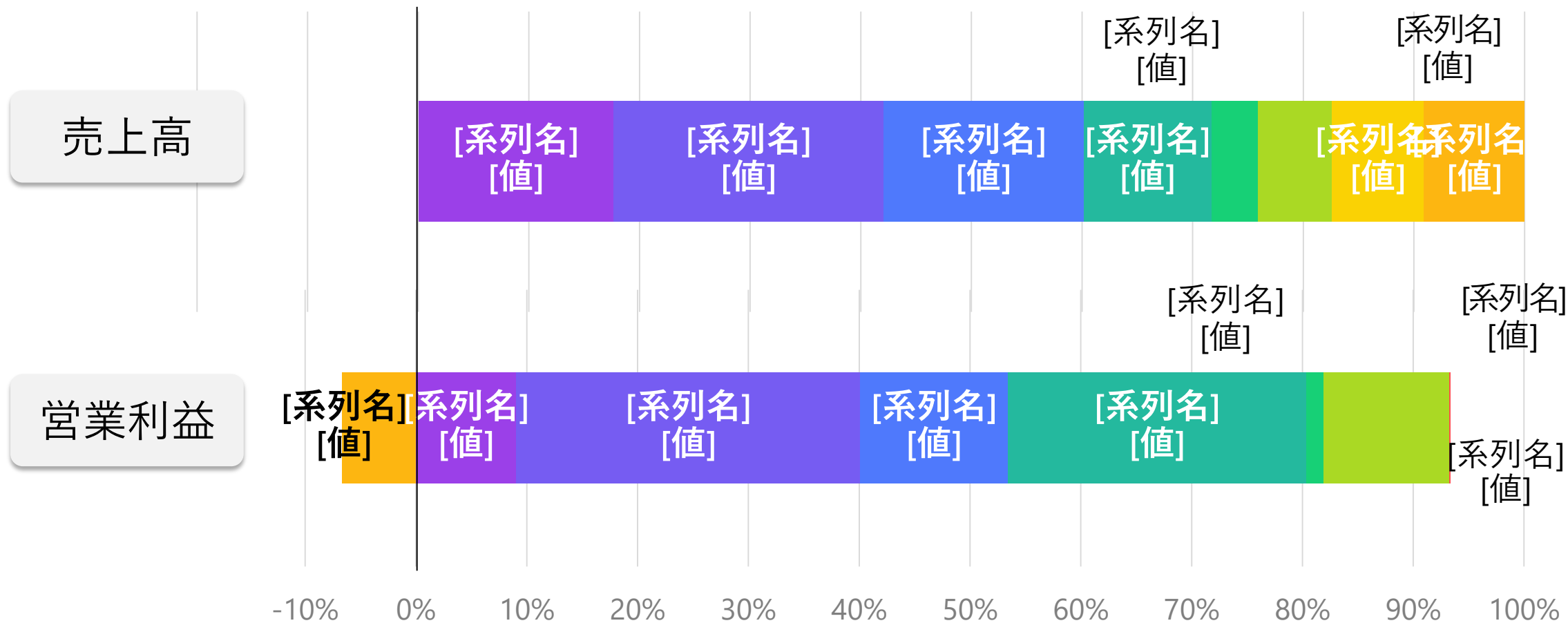


## 事業割合





## ■ 連結構成





## クリエイティブ分野（日本）領域別割合

