



■ 2025年2月期 第2四半期(中間期)

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

2024年10月10日(木)

Index

1. 2025年2月期 第2四半期(中間期)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102%	営業利益	前年同期比84%
経常利益	前年同期比 86%	中間純利益	前年同期比86%

- ✓ 【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)】

オリジナルコンテンツ開発に伴う先行投資等に加え、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

【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2四半期は損益が改善傾向。
また、案件獲得は着実に進展。通期でのキャッチアップを目指す。

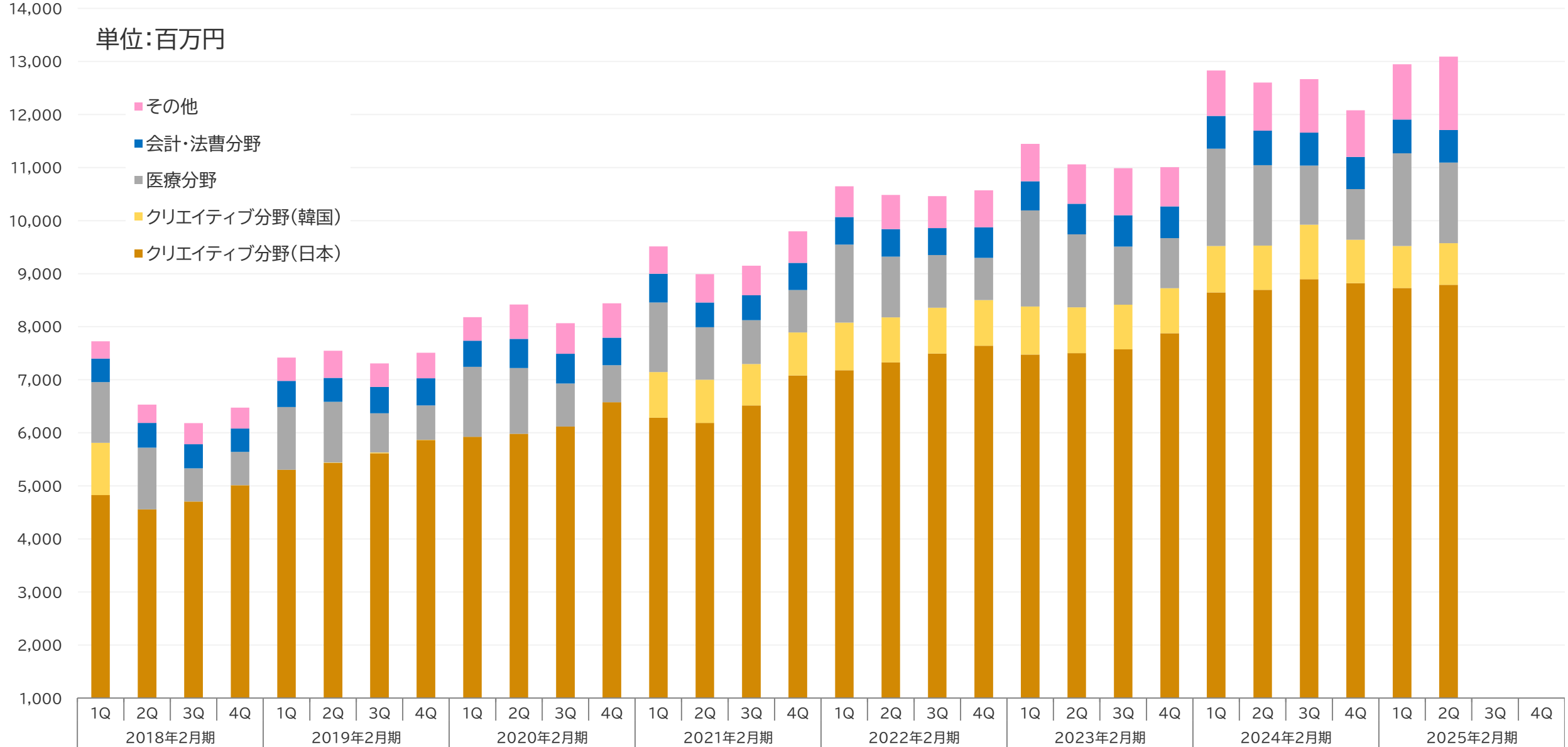
単位:百万円	2025年2月期 第2四半期(中間期)	2024年2月期 第2四半期(中間期)	前期比	計画比 (上期)	進捗 (通期)
売上高	25,836	25,256	102%	96%	47%
売上総利益	9,796	9,846	100%		
売上総利益率	37.9%	39.0%	-		
販売管理費	7,601	7,243	105%		
販売管理费率	29.4%	28.7%	-		
営業利益	2,195	2,602	84%	81%	46%
営業利益率	8.5%	10.3%			
経常利益	2,265	2,626	86%	84%	47%
経常利益率	8.8%	10.4%			
親会社株主に帰属する 中間純利益	1,470	1,718	86%	84%	47%

単位:百万円	2025年2月期 第2四半期(中間期)	2024年2月期	増減額
流動資産	22,454	19,720	+2,734
現預金	14,252	11,468	+2,783
固定資産	6,209	5,698	+510
有形固定資産	1,002	646	+355
無形固定資産	1,555	1,368	+186
流動負債	12,536	9,160	+3,375
固定負債	807	512	+294
借入金(短期/長期)	4,174	2,545	+1,629
純資産	15,320	15,745	▲424
自己株式	△2,697	△1,707	▲989
総資産	28,664	25,418	+3,245

単位:百万円	2025年2月期 第2四半期(中間期)	2024年2月期 第2四半期(中間期)	前期比	進捗 (通期)	
■クリエイティブ分野(日本) *6社	17,519	17,343	101%	46%	・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	1,577	1,709	92%	48%	・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	3,267	3,347	98%	56%	・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	1,247	1,272	98%	46%	・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	2,426	1,762	138%	49%	・順調に業容が拡大
計	25,836	25,256	102%	47%	・580百万円増

*消去の記載は省略しております

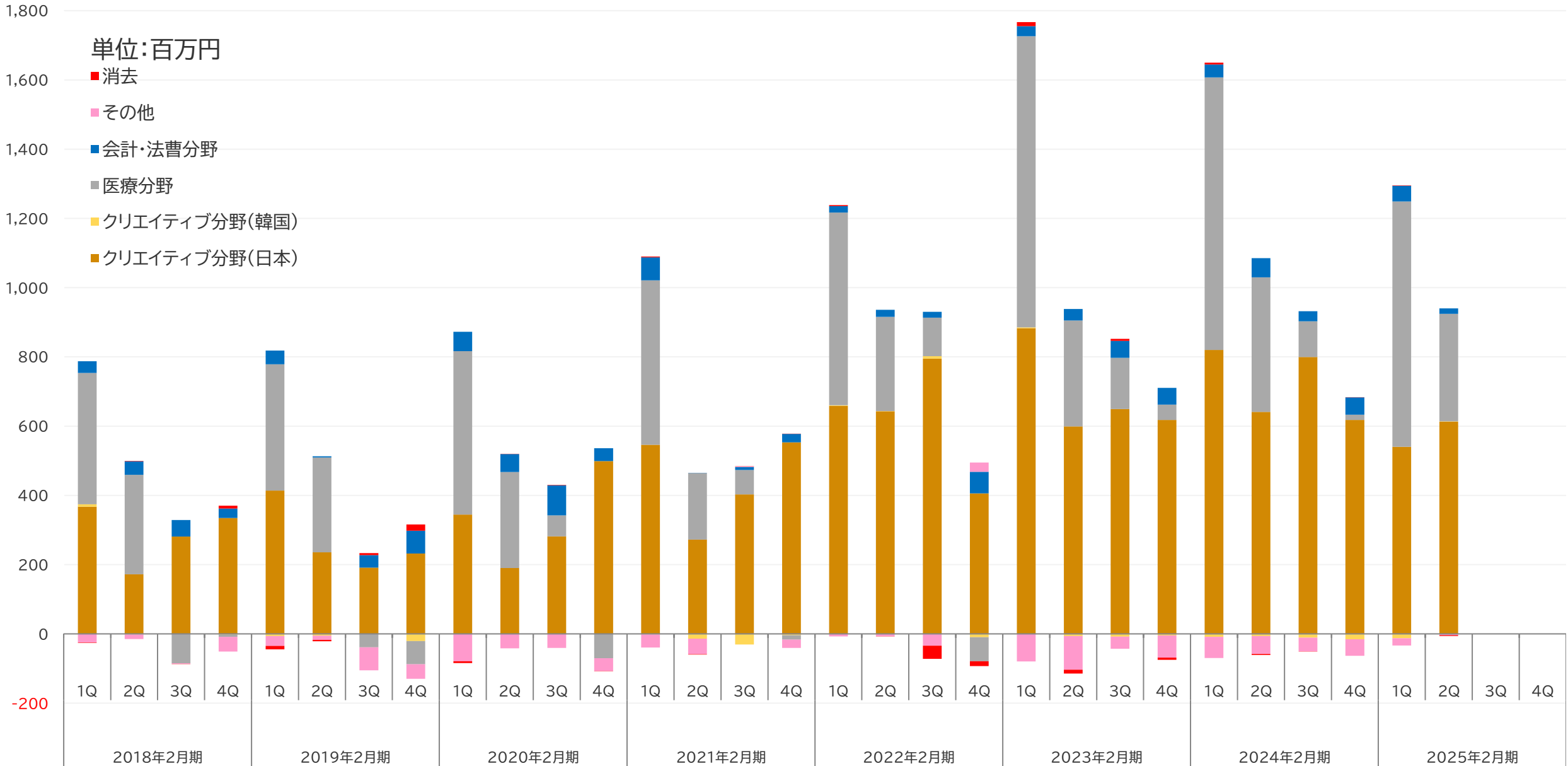
連結売上高の推移(四半期)



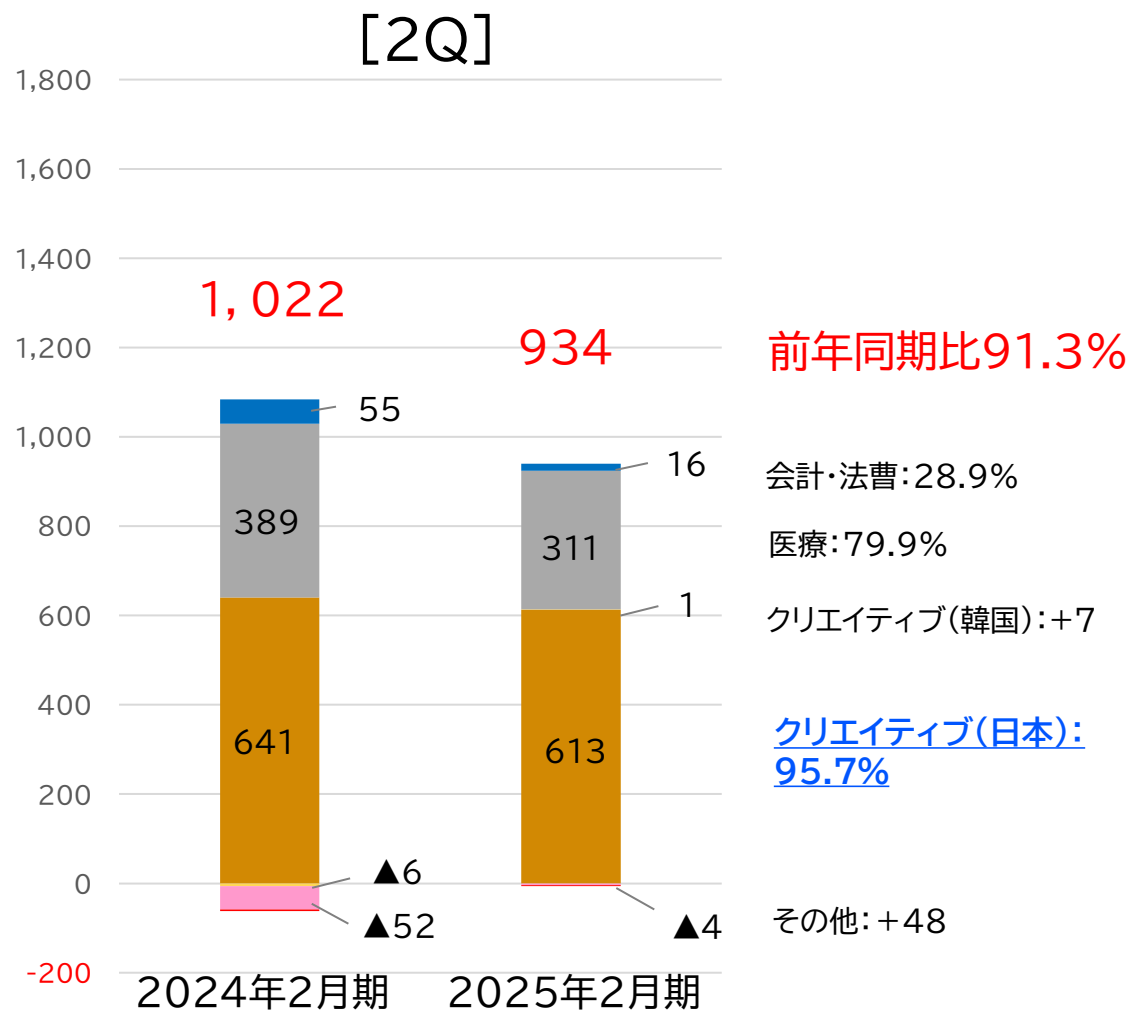
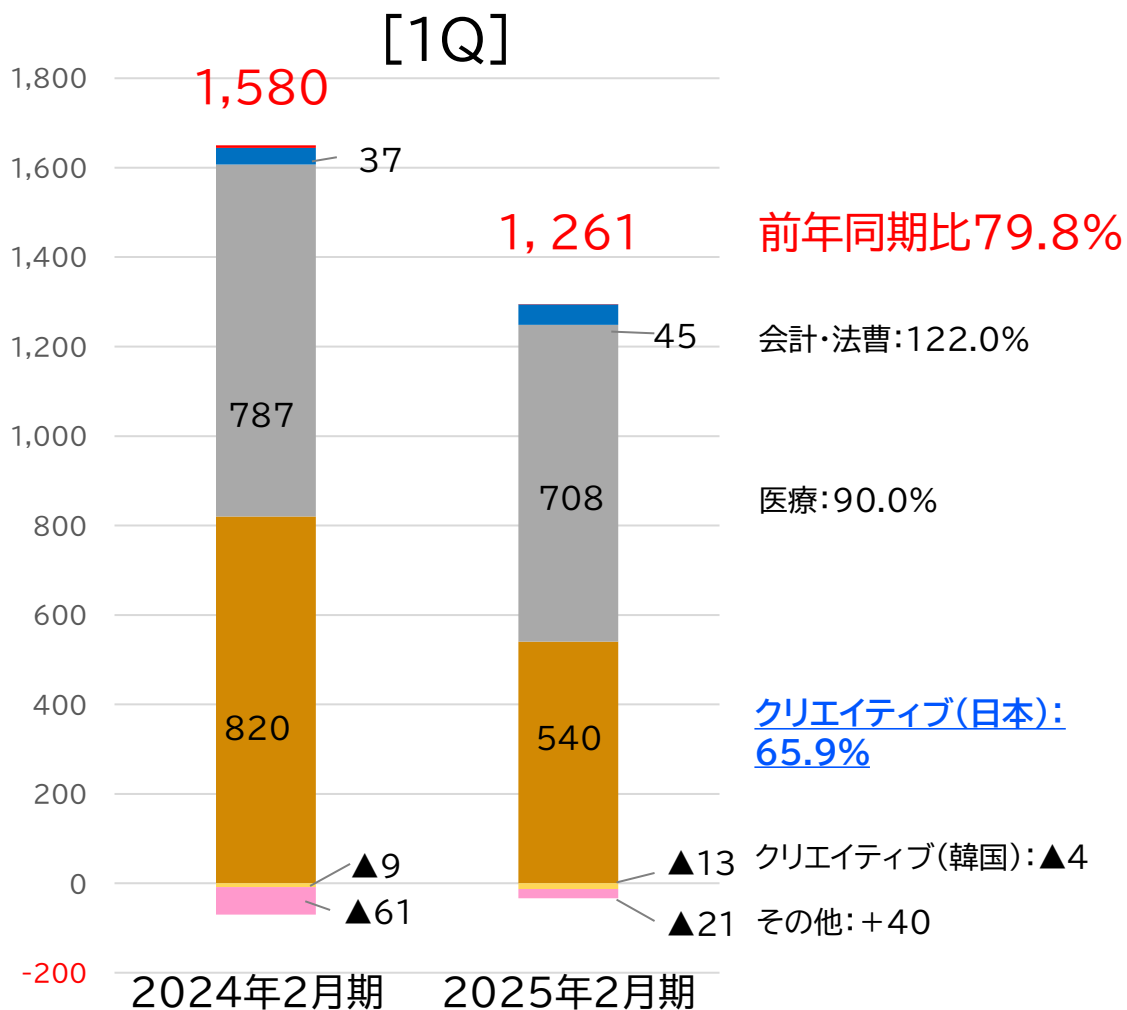
単位:百万円	2025年2月期 第2四半期(中間期)	2024年2月期 第2四半期(中間期)	前期比	進捗 (通期)	
■クリエイティブ分野(日本) *6社	1,152	1,460	79%	36%	<ul style="list-style-type: none"> 一部の大手ゲームパブリッシャーの案件縮小 人材紹介サービスの成約長期化等 オリジナルコンテンツ開発費用(▲50)
■クリエイティブ分野(韓国) *2社	▲11	▲14	+3	-	<ul style="list-style-type: none"> 5月に経営体制変更。収支は改善傾向 2Q単体では増益、黒字に
■医療分野 *2社	1,019	1,175	87%	73%	<ul style="list-style-type: none"> 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 ワクチン接種のスポット案件減(▲30)
■会計・法曹分野 *2社	61	92	67%	31%	<ul style="list-style-type: none"> 人材紹介サービスの成約長期化等
■その他 *18社	▲24	▲113	+88	-	<ul style="list-style-type: none"> 増益は11社(+120) 投資増は5社(▲45) 新規設立、グループ化2社(+21)
計	2,195	2,602	84%	46%	<ul style="list-style-type: none"> 407百万円減

*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)



営業利益(前期比) : [1Q]79.8% ➔ [2Q]91.3%

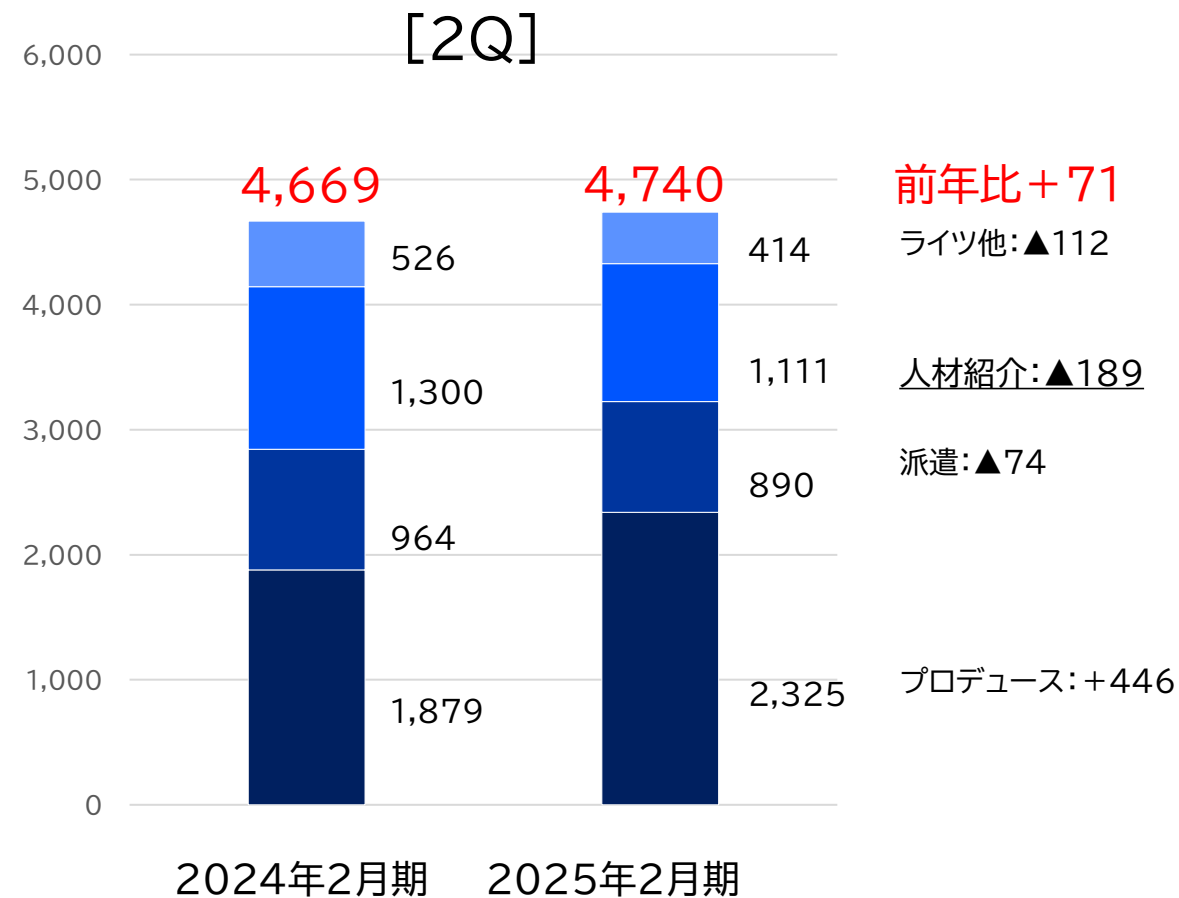
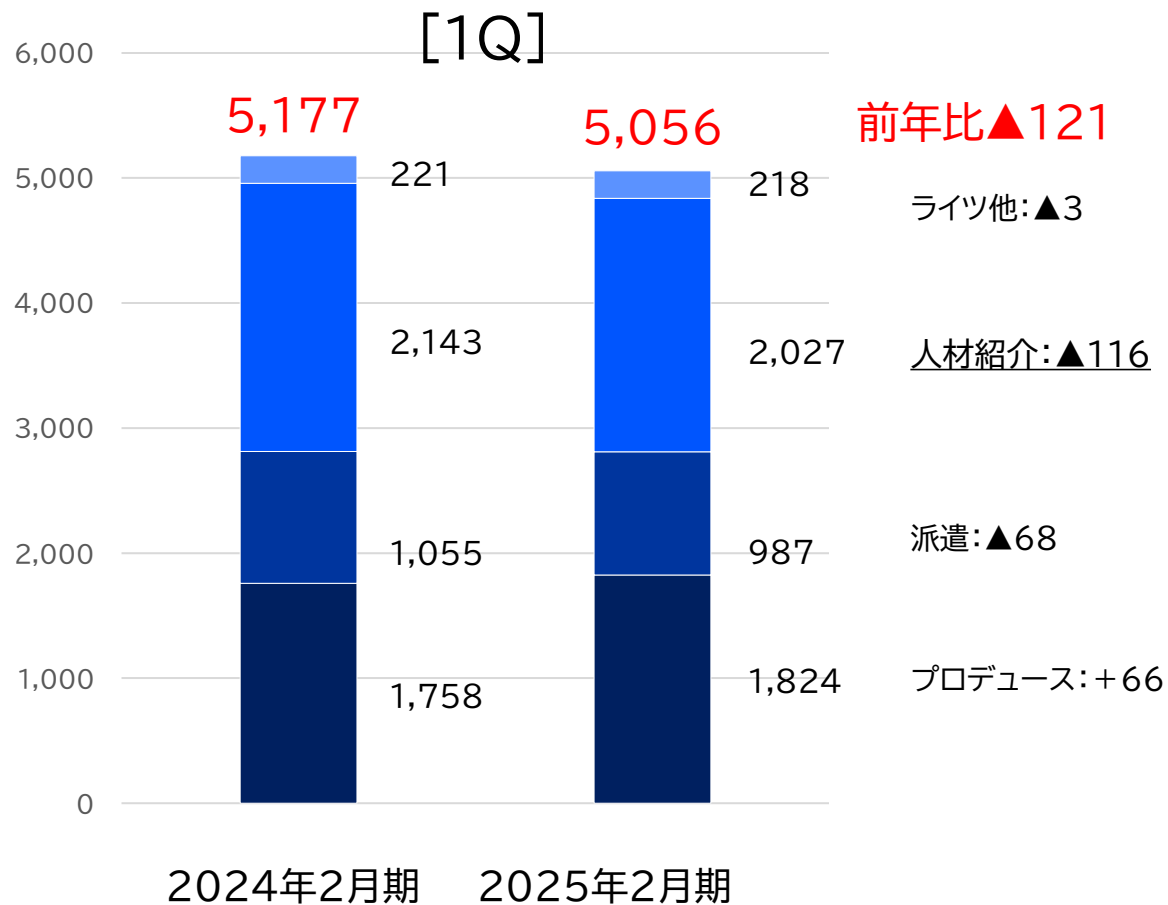


単位:百万円

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

売上総利益では2Qで増益転換

ただし、上期までは人材紹介サービスのマイナス影響大：[1Q]▲116、[2Q]▲189
 (ゲーム業界の採用大幅減、医療分野体制変更/働き方改革影響等)



単位:百万円 ■プロデュース ■派遣 ■紹介 ■ライツ他

① 新卒社員の戦力化



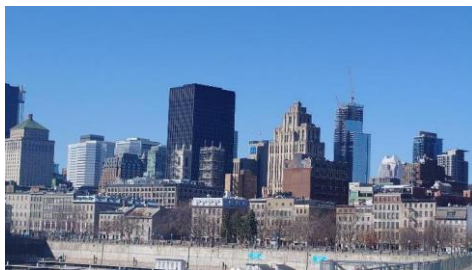
② AI/DX分野の深耕



「DXの森」や独自AIサービスなど、引き続きAI/DX分野に注力



③ 海外マーケットの拡大



モンリオール支社を開設



Shiftallにて企画・開発・販売するIoT製品は海外販売比率が50%

④ オリジナルコンテンツ開発



人気パズル玩具『紡ギ箱』を『IZON.』としてゲーム化 Steamで今冬発売へ



オリジナルコミック 下期に6本配信予定

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85% *前年同時期も85%(無償での稼働を含むと97%)

(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)
計	160(123)	344(299)	361(309)

2024年10月 C&Rグループ内定式を開催



2025年4月 入社予定者 296名 (総合職:36名/専門職:260名)

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



49社のツールベンダーと提携。今後も拡張予定。



生成AI人材育成支援／AIチャットボット開発サービス提供開始



2024年8月 生成AI人材育成研修プログラム
「アイシル」の提供を開始



2024年9月 AIチャットボットの提供を開始
企業が直面する業務の課題解決



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

HARITORA X ワイヤレス



HARITORA X 1.1B



欧州・米国での人気が高まり、海外の売上金額が日本を上回る
主力製品の海外販売比率50%超※

③ 海外マーケットの拡大

人気ゲームやアニメとのコラボプロジェクト「アトフェス®」 TVアニメ『ブルーロック』のオリジナルグッズを海外で初販売

ランダム 描き下ろしメタリックポストカード ¥440

©金城宗幸・村優介・講談社/「ブルーロック」製作委員会 ※画像はイメージです。実際の商品とは異なる場合があります。

〈全9種〉サイズ:ハガキサイズ

ランダム 描き下ろしパズルのピースチャーム ¥660

©金城宗幸・村優介・講談社/「ブルーロック」製作委員会 ※画像はイメージです。実際の商品とは異なる場合があります。

〈全9種〉サイズ:60mm×60mm内 ボールチェーン付き

ランダム 描き下ろし57mm缶バッジ ¥550

©金城宗幸・村優介・講談社/「ブルーロック」製作委員会 ※画像はイメージです。実際の商品とは異なる場合があります。

〈全9種〉サイズ:φ57mm

中国・上海で当社が企画したオリジナルグッズを初展開

日本×シンガポール 共同開発 2024年8月配信開始
コミュニティ対応タワーディフェンスWeb3ゲーム『Community Wars』



シンガポールを拠点にグローバルでGameFiプラットフォーム事業を展開する
Digital Entertainment Asset Pte.Ltd.(デジタル エンタテインメント アセット)との共同開発

モントリオール支社 海外のゲーム企業と商談が進行中



From JAPAN
Over 1,100 creators are any time ready to assist with aspect of game development!

Character Team 96 modelers (Maya, ZBrush, Marvelous Designer, Blender, Cinema4D, 3dsMax and more...)
From realistic to stylized, cool to cute, console to mobile, our team of 96 3DCG character modelers can model any genre of character you desire!

Environment Team 55 modelers (Maya, ZBrush, Substance designer & painter and Photoshop)
Our environment team, consisting of 55 members, will enhance your game visuals with level design, vast open worlds, and the creation of various assets!

Animation Team 45 animators (Maya and motion builder)
Our 45 artists (animators) will breathe life, emotion, fun, joy, and happiness into your any kinds of game. With 45 animators, we are one of the largest 3DCG animation studios in Japan.

Technical Artist Team 29 artists (Maya, Photoshop, UE, Unity, Houdini, Python, C#, C++, JScript, VBScript)
Our team, boasting 29 technical artists, is among the best in Japan. We excel in character rigging, technical animation, physics animation, procedural animation, shaders, production pipelines, DCC technical support, and the creation of various efficiency-enhancing tools. If you're thinking about starting a new game project, please reach out to us first!

VFX Team 85 artists (UE4-5, Unity, Houdini and original tools)
We are the largest VFX artist team in Japan, or even Asia, comprised of 85 VFX artists!
We can work with UE4 to UE5, Unity, Houdini, and even proprietary tools developed by game devlop companies.
Let VFX Studio be the finishing touch for your game visuals!

Contact Us

Jin Hashimoto (Creek & River Co., Ltd. Global Business Development Senior Game Producer)

Takahiro Iida (Creek & River Co., Ltd. COYOTE 3DCG STUDIO Studio Chief)

Company Profile

Creek & River Co., Ltd. Montreal Canada
2001 Blvd. Robert Bourassa, Montreal Quebec, Canada

C&R Creative Studio
info@candre.ca

コミュニケーションを重ねながら事業拡大を狙う

人気造形作家Yoshi.氏との共同ゲーム開発『IZON.』 今冬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



9/26～29
「東京ゲームショウ2024」出展

展示ブースでは試遊を実施

デジタルコミックWEBTOONでオリジナル新作2作品の配信を開始
順次、配信拡大予定



『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)

電子コミックサービス「LINEマンガ」より先行配信



『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)

電子コミックサービス「LINEマンガ」より先行配信

11/14(木) 配信決定！ 漫画LABO 新作オリジナルコミック
『悪役令嬢に、助けてくれるヒーローなんていません』



サク氏の人気ライトノベルが原作

漫画LABOヒット作品『双子王子の見分け方』の作者・笠井氏が
構成・キャラクター原案を担当

作画は当社のゲーム開発スタジオにて制作

原作:サク

構成・キャラクター原案・編集:笠井、漫画LABO

作画:クリーク・アンド・リバー社 ゲーム開発スタジオ「2DCG PlaNetStudio」

発売日:2024年11月14日(木) ピッコマにて1話～5話まで先行配信

Index

1. 2025年2月期 第2四半期(中間期)決算説明

2. C&Rグループの10カテゴリ

Appendix

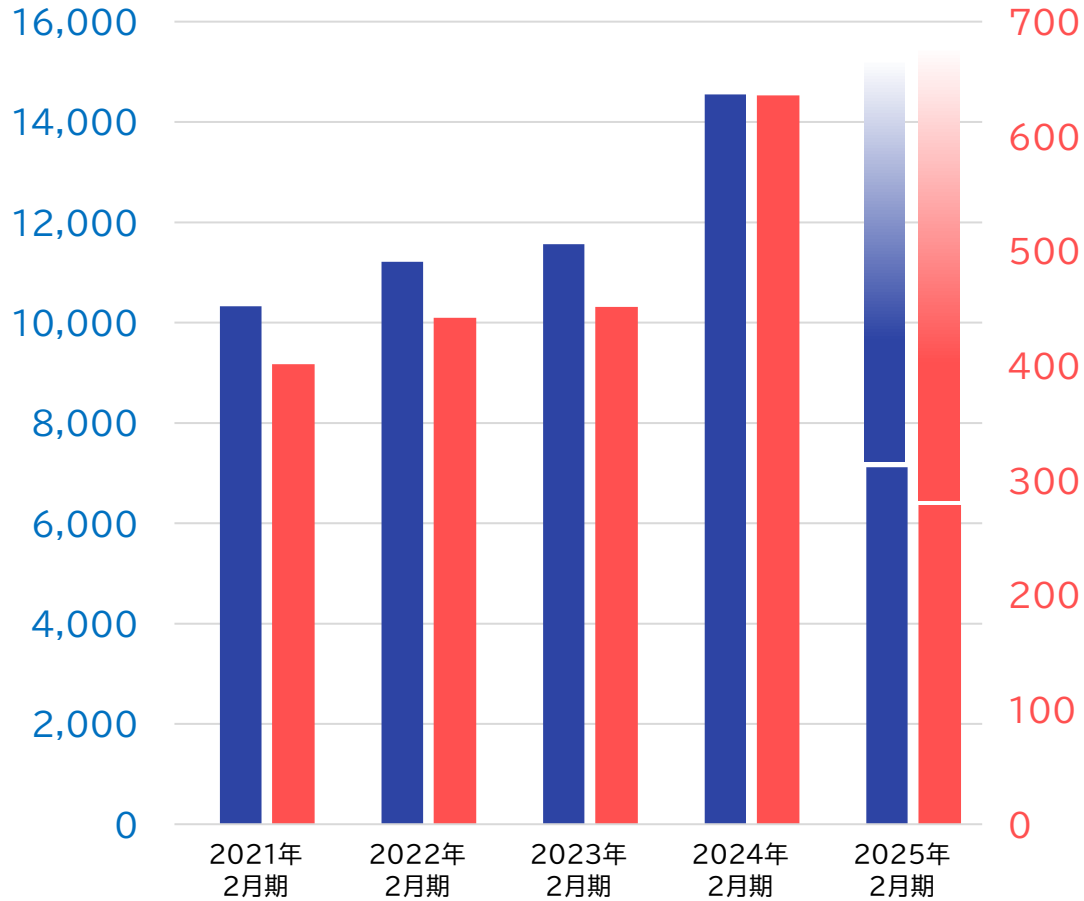
1	ブロードキャスティング & 動画
2	ゲームエンタテインメント
3	プロモーション & マーケティング
4	メディカル & ヘルスケア
5	AI/DX・IT
6	マネジメント & コンサルティング
7	Quality of life
8	ライツマネジメント
9	スタートアップ事業
10	その他

売上高

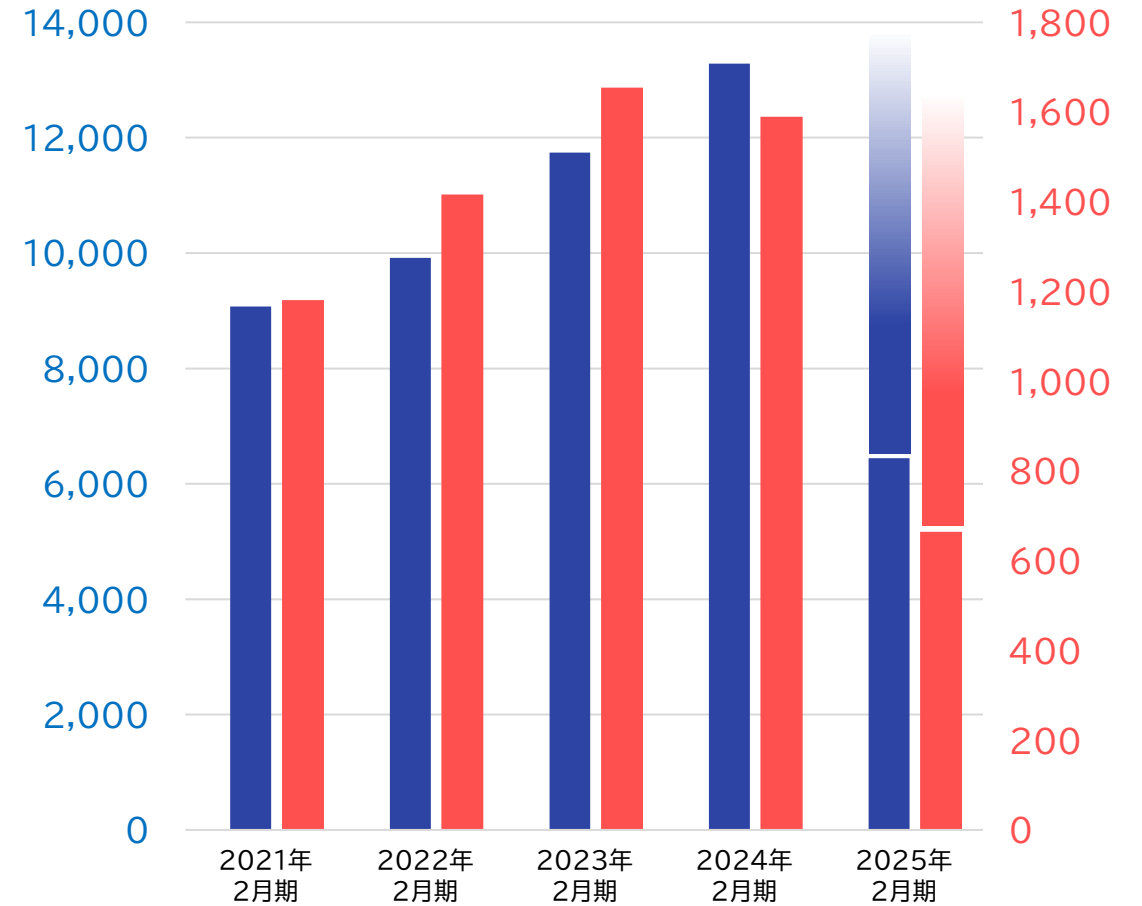
営業利益

単位:百万円

ブロードキャスティング&動画



ゲームエンタテインメント



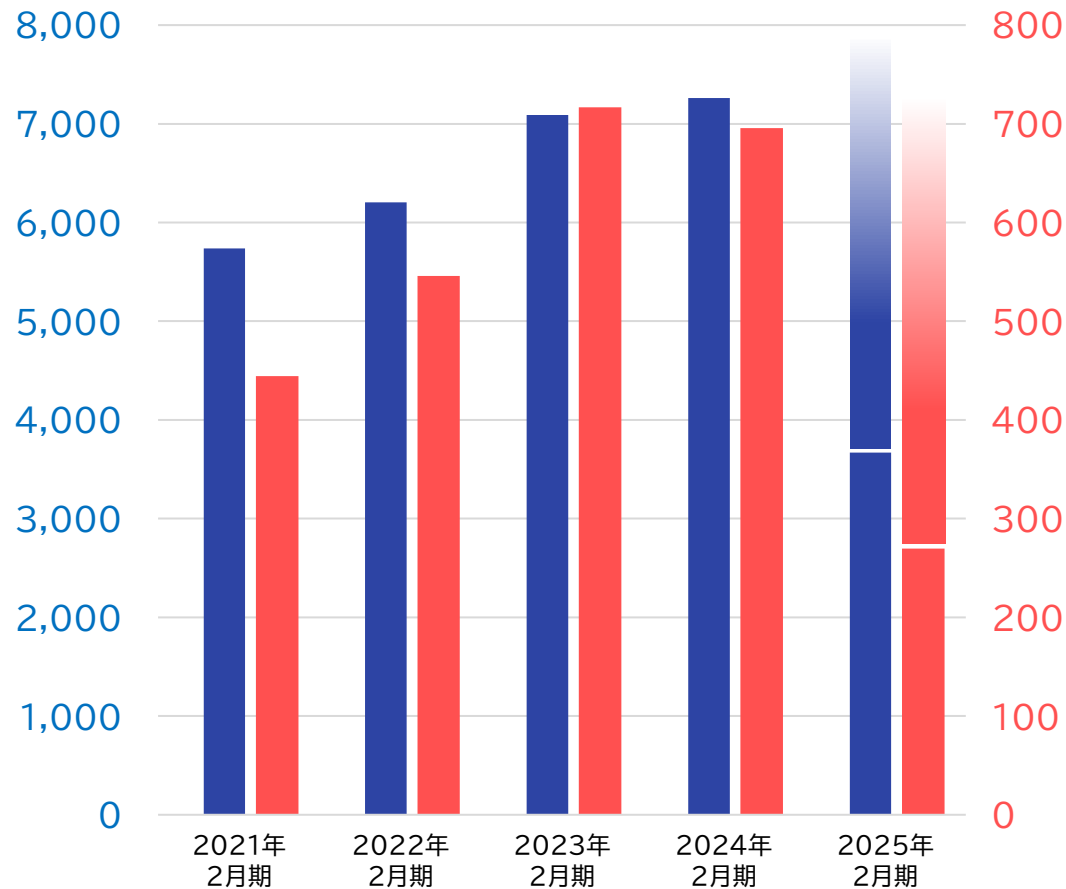
*管理会計上の数値を使用しております。2024年7月9日発表のものと一部カテゴリ間での入れ替えを行っております。

売上高

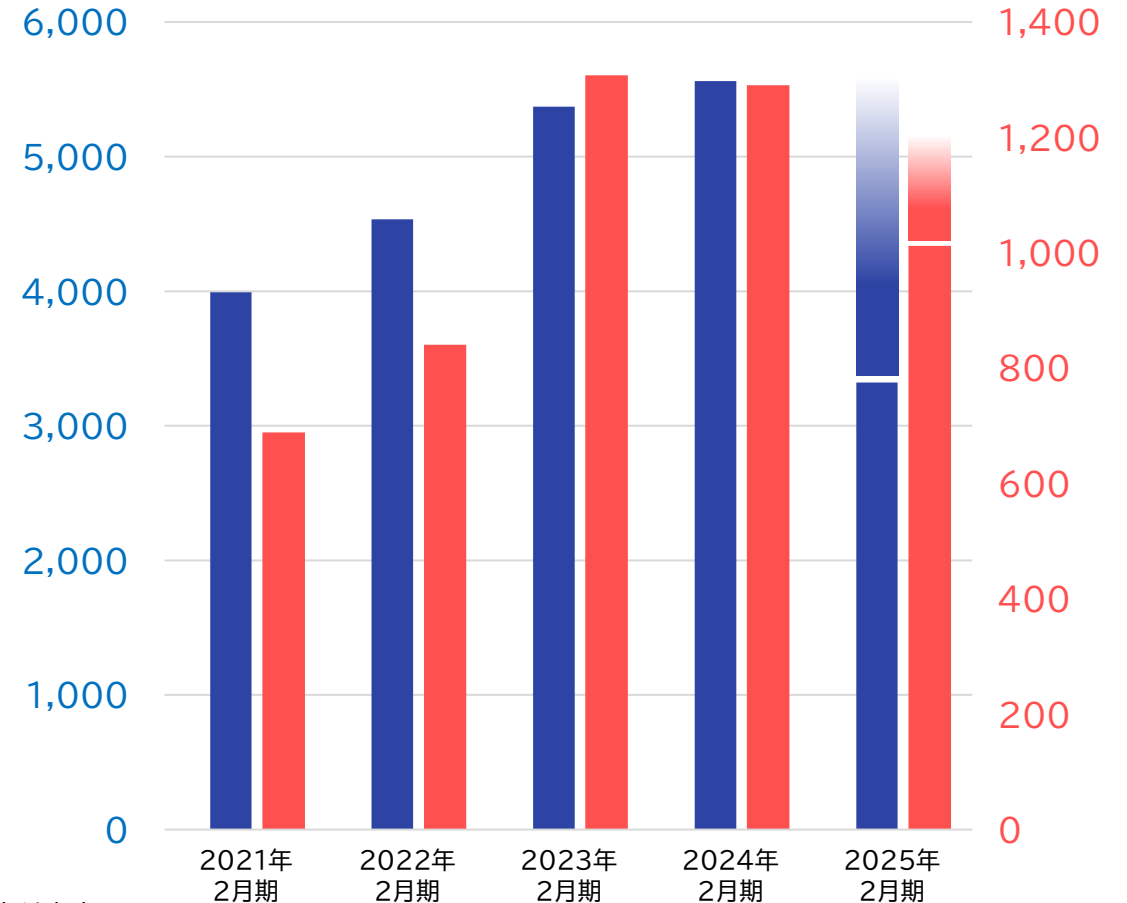
営業利益

単位:百万円

プロモーション&マーケティング



メディカル&ヘルスケア



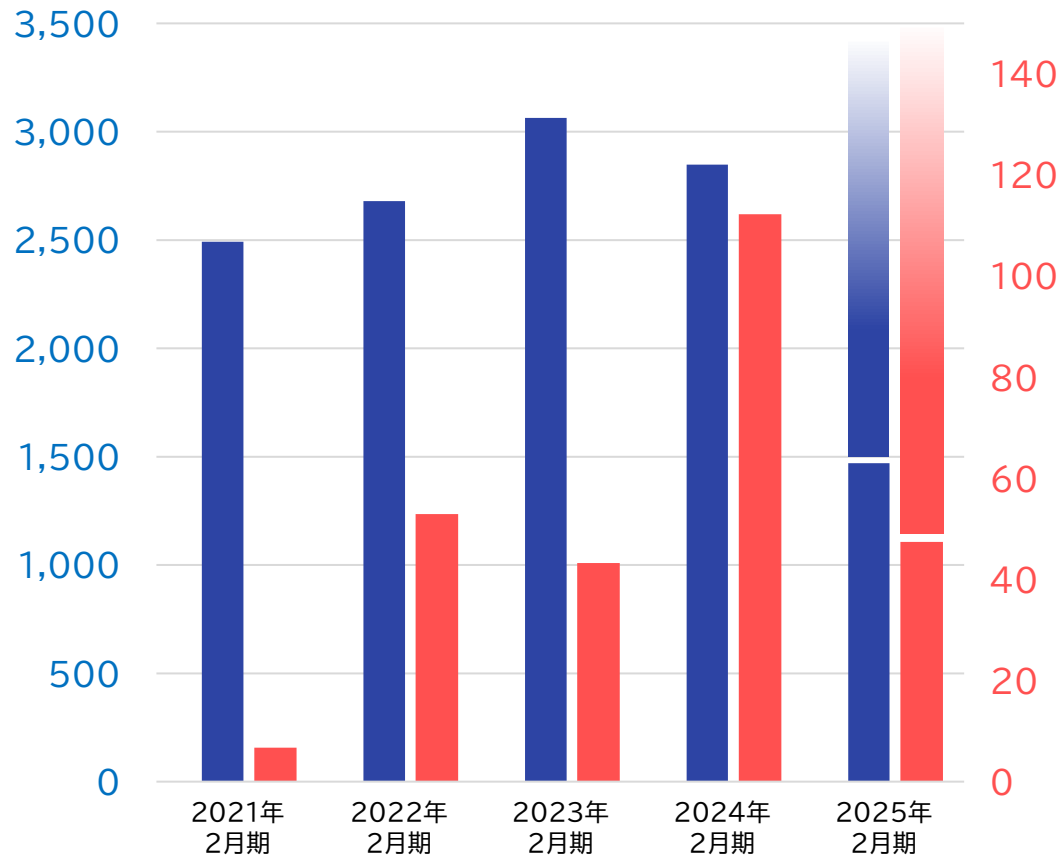
*管理会計上の数値を使用しております。2024年7月9日発表のものの一部カテゴリ間での入れ替えを行っております。

売上高

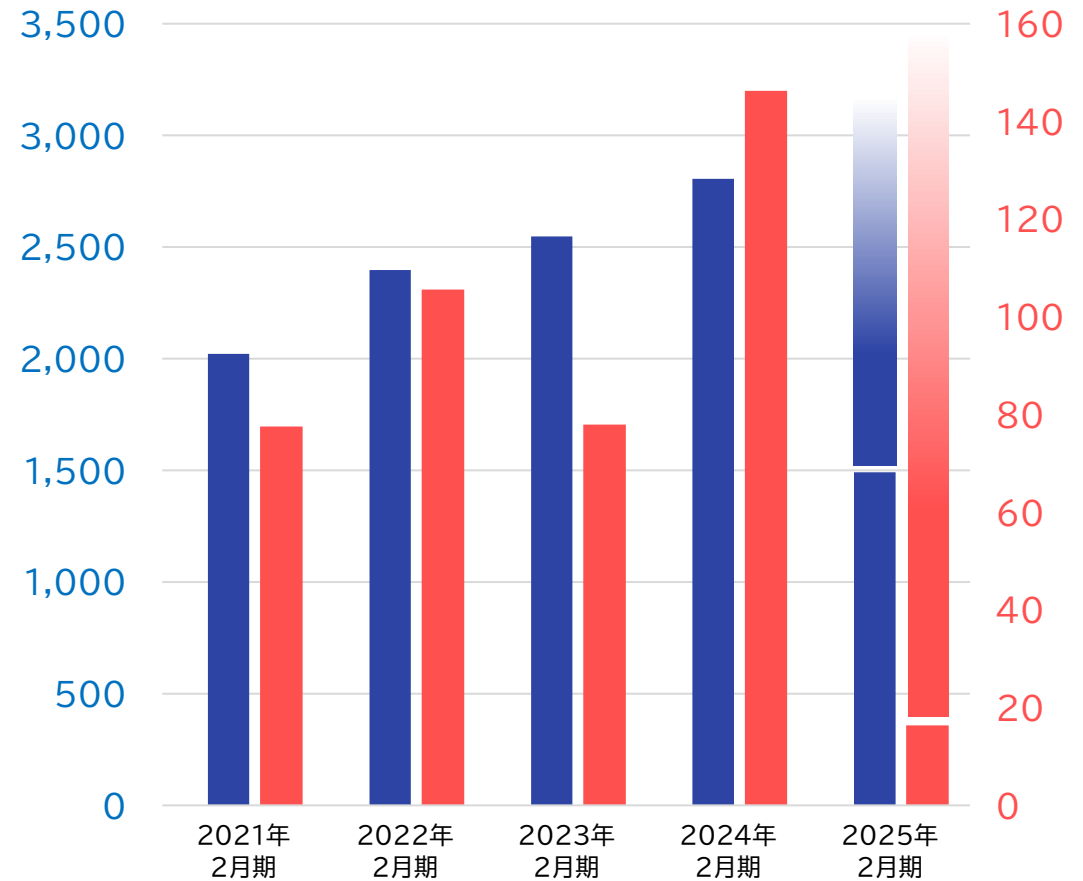
営業利益

単位:百万円

AI/DX・IT



マネジメント&コンサルティング (法曹・会計・戦略コンサル)



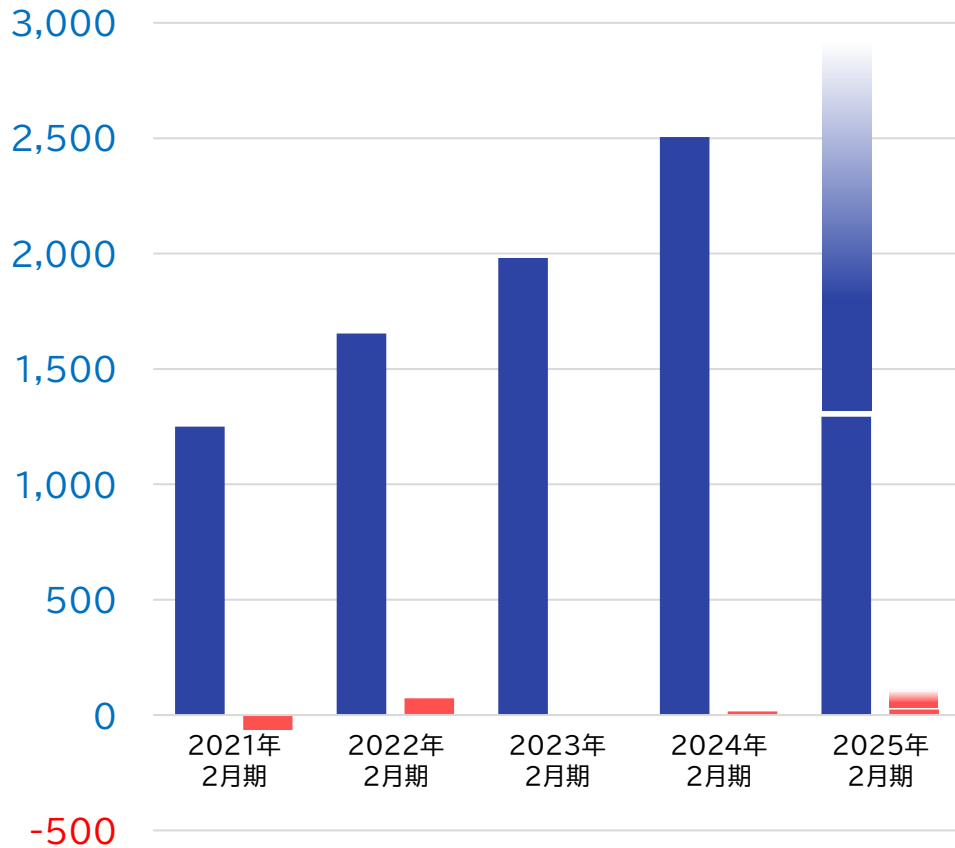
*管理会計上の数値を使用しております。2024年7月9日発表のものと一部カテゴリ間での入れ替えを行っております。

売上高

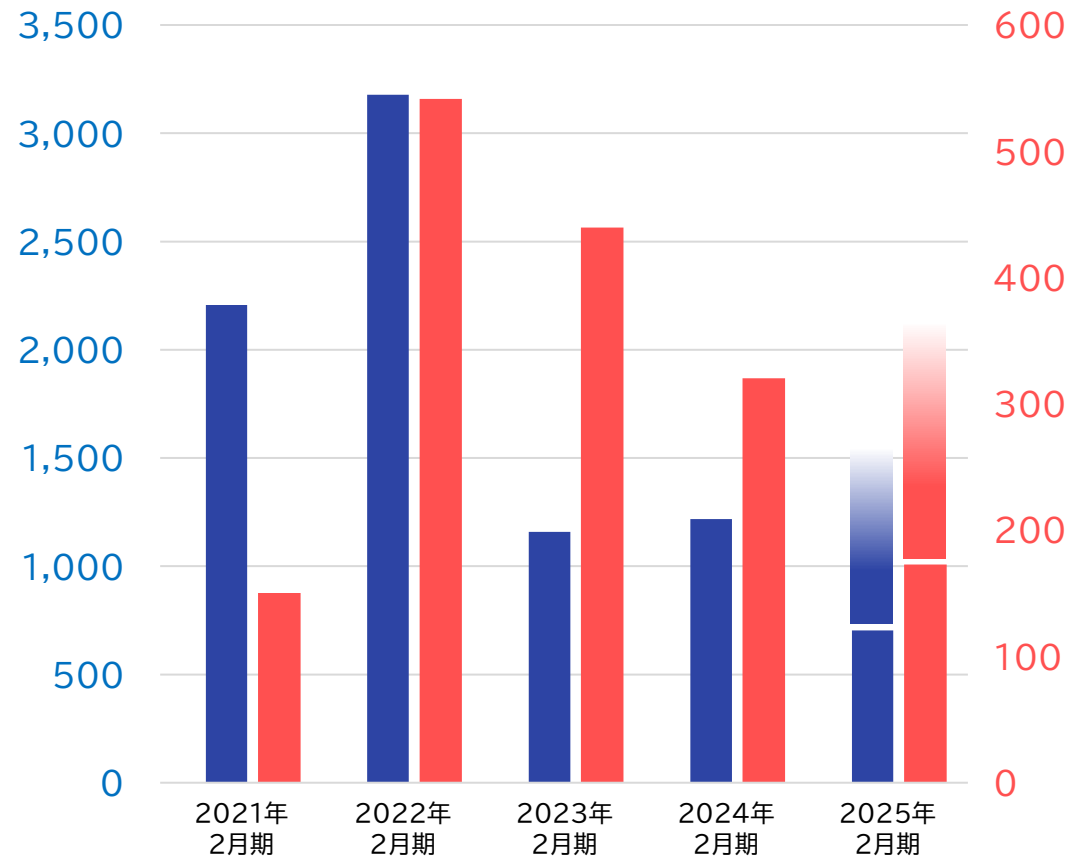
営業利益

単位:百万円

Quality of life (建築・食・アパレル)



ライツマネジメント (出版・IP)



* 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。

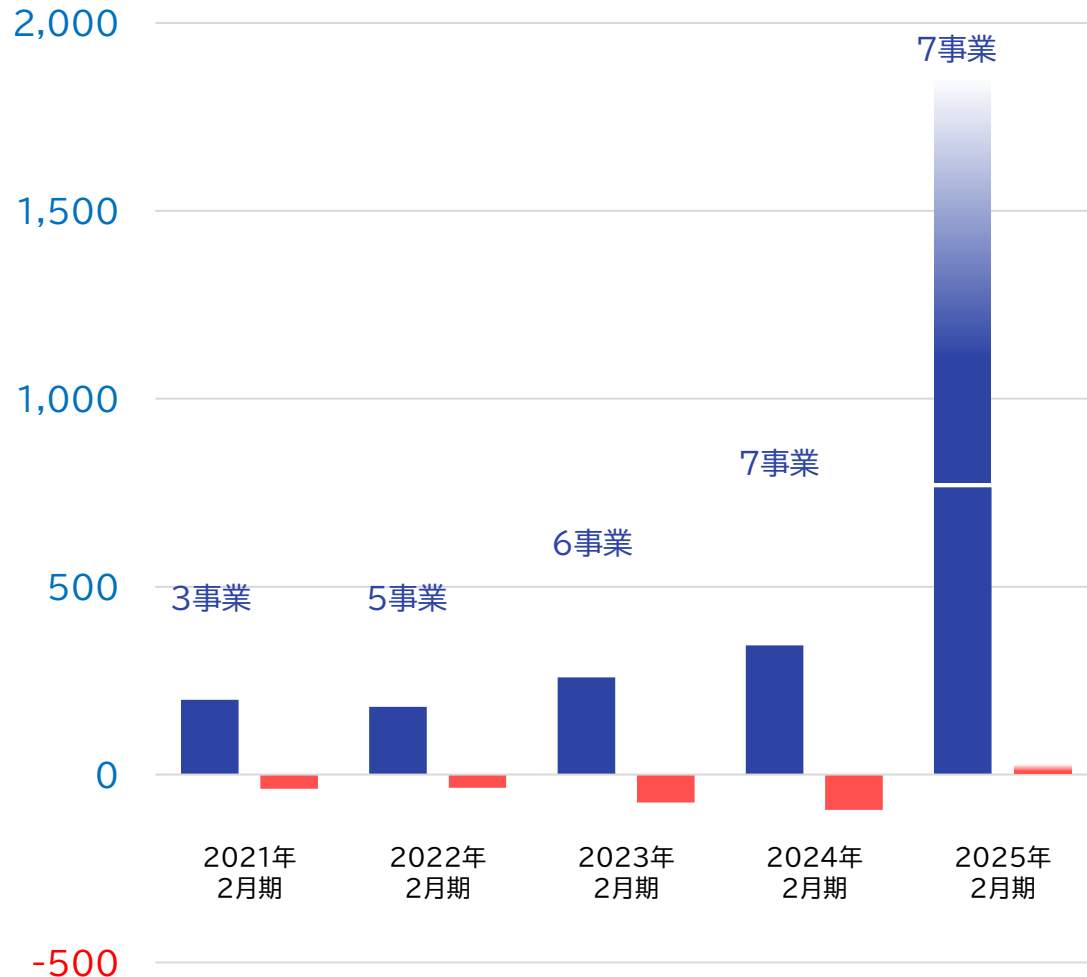
※収益認識基準適用

売上高

営業利益

単位:百万円

スタートアップ事業



【2025年2月期 スタートアップ事業】

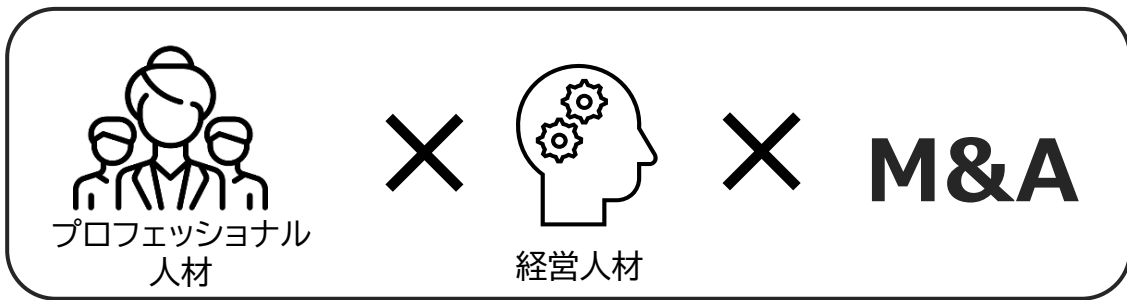
VR Japan
 CREEK & RIVER Global
 コネクトアラウンド
 One Leaf Clover
 Nextrek
 Shiftall
 リヴァイ

* 管理会計上の数値を使用しております。2024年7月9日発表のものの一部カテゴリ間での入れ替えを行っております。

グループ資産を活かした
商品・サービス・プロジェクト

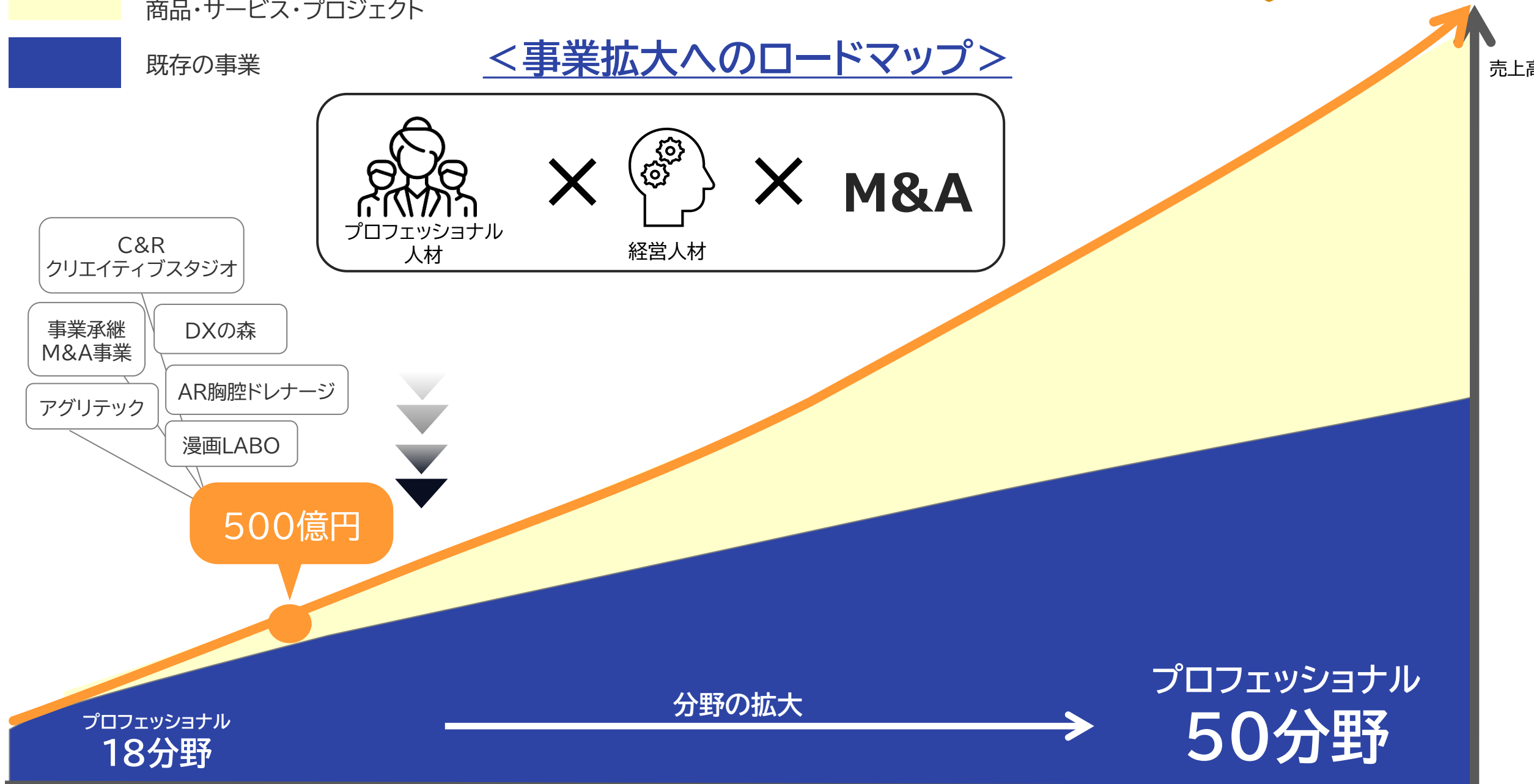
既存の事業

<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



10/17(木)より野菜たっぷりのランチボックスを
麻布台ヒルズで提供開始



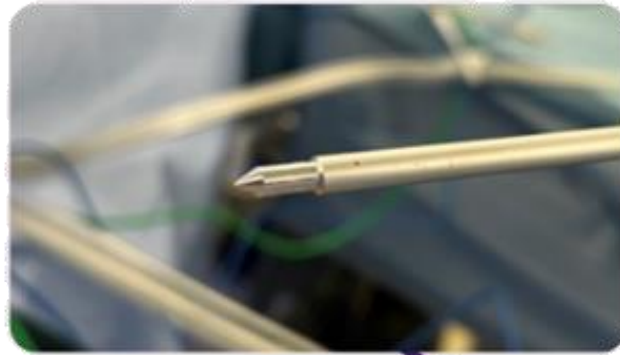
ラタトゥイユ



カレー



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



(先端部分)



AR技術のシステム開発および運用を担当
今期冬より試験導入、2022年順天堂大学院内での症例は1,300件以上

事業承継・企業再生・CXOネットワークを通じて
C&Rグループおよび取引先企業の事業創造に寄与



2024年2月期の投資およびM&A検討・相談件数200社超

C&Rグループが提唱するイノベーション

すべての事業は企画からはじまる

その企画とは世の中の変化、人の心の変化、技術の進歩

そのトレンドをいかに掛け合わせていくか

プロフェッショナル達的能力を繋ぎ

人に・社会に貢献し、豊かな社会を創造する

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

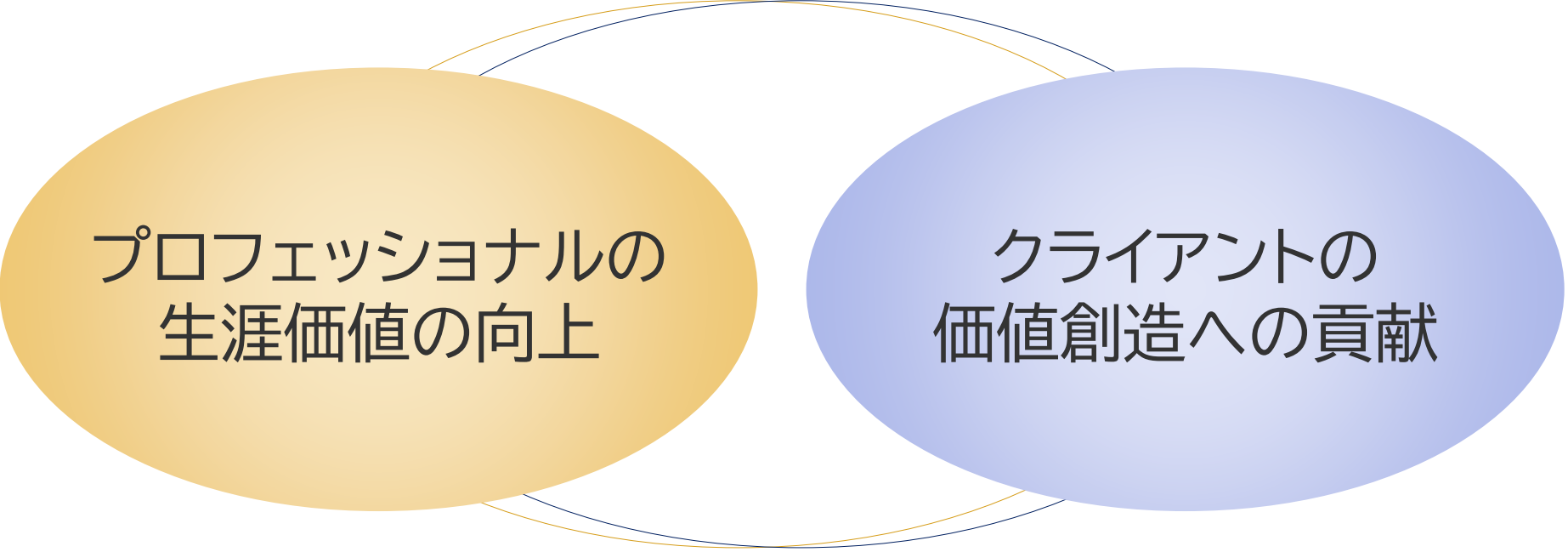


3.

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・ライフサイエンス・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6社

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

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

【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・グローブ

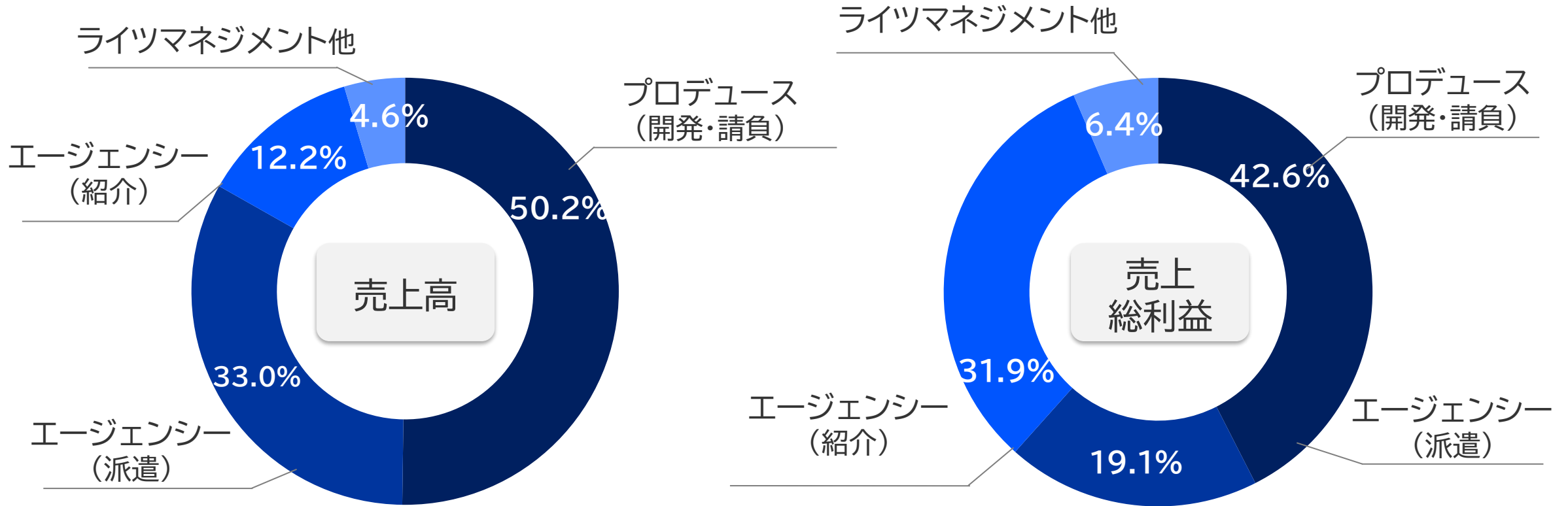
* 下線は2024年2月期以降に設立(グループ化)した会社

事業のマッピング

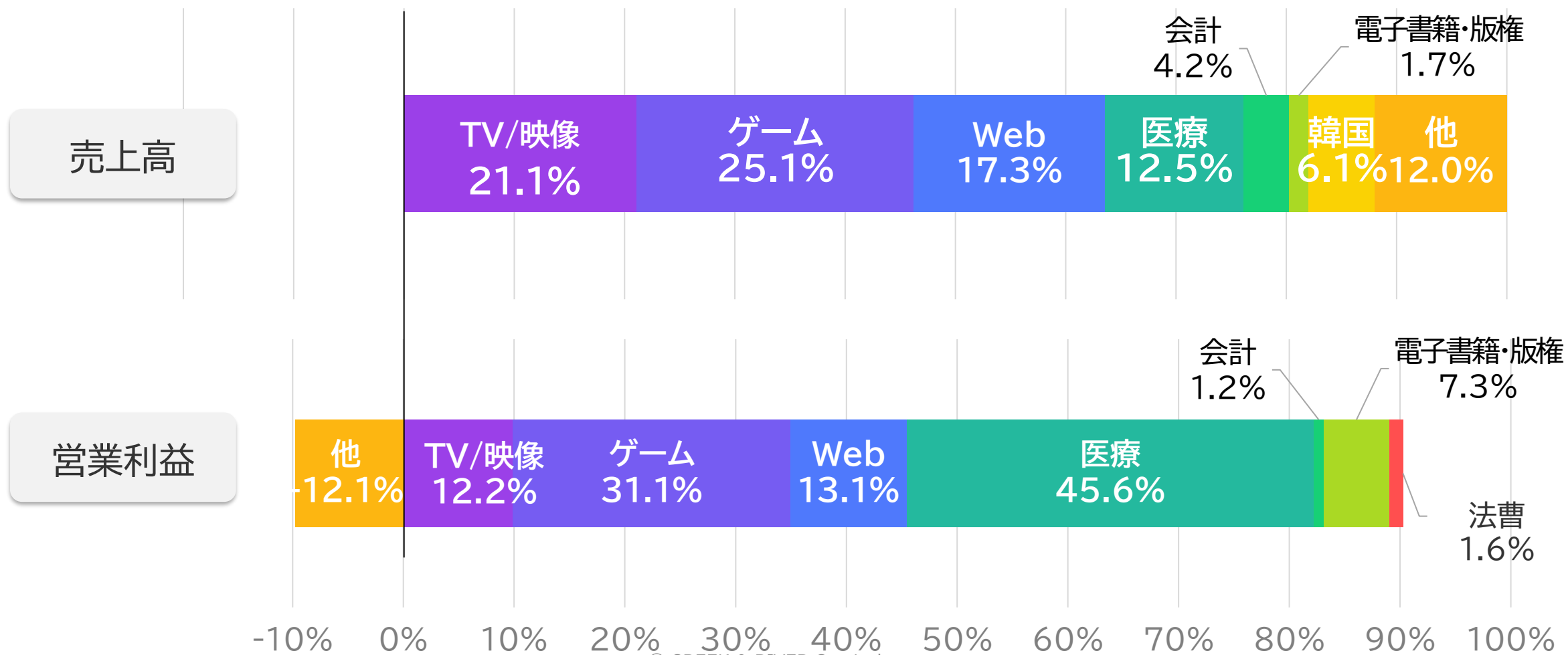
◎:主力事業として取り組んでいる ○:新規事業として取り組んでいる ×:法律上事業展開できない

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	食	AI/DX	ライフ サイエ ンス	アグリ カル チャー	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 (開発・請負)	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	○	○		○	◎	×	◎	○	
エージェンシー (派遣)	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	◎		○	×	◎	×	◎	◎	
エージェンシー (紹介)	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○		○	◎	◎	◎	○	◎	

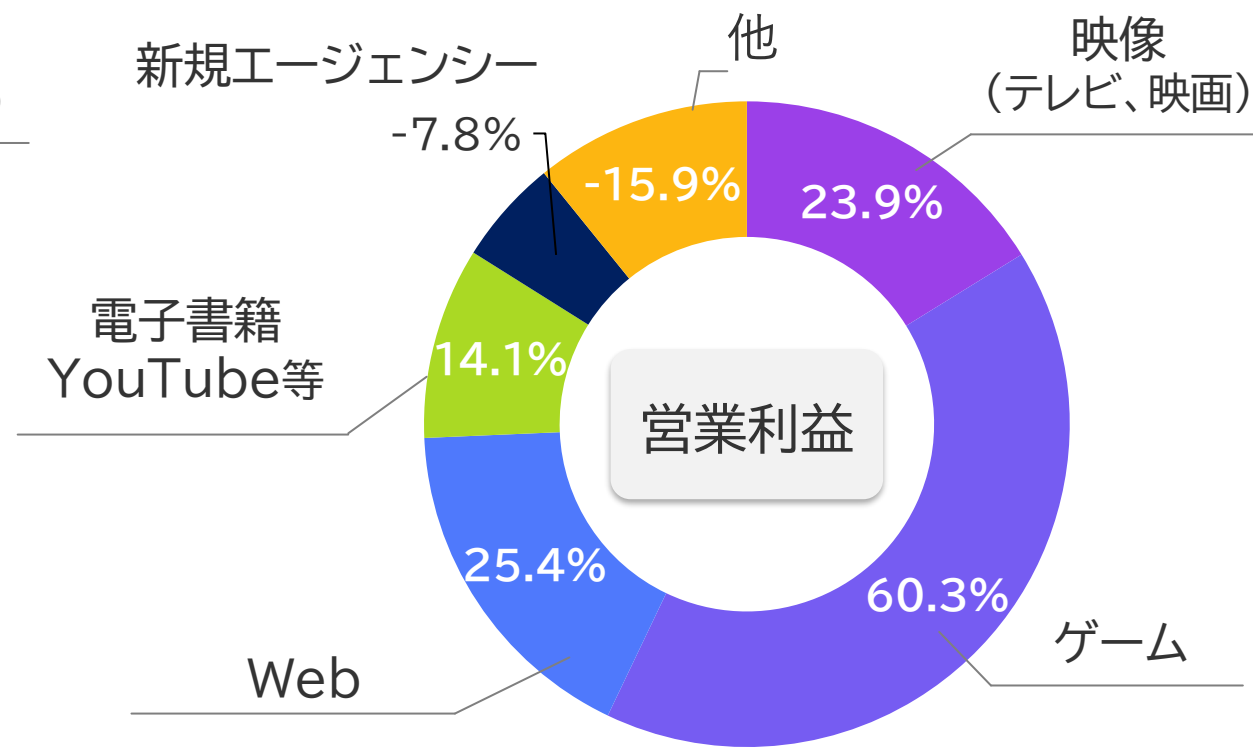
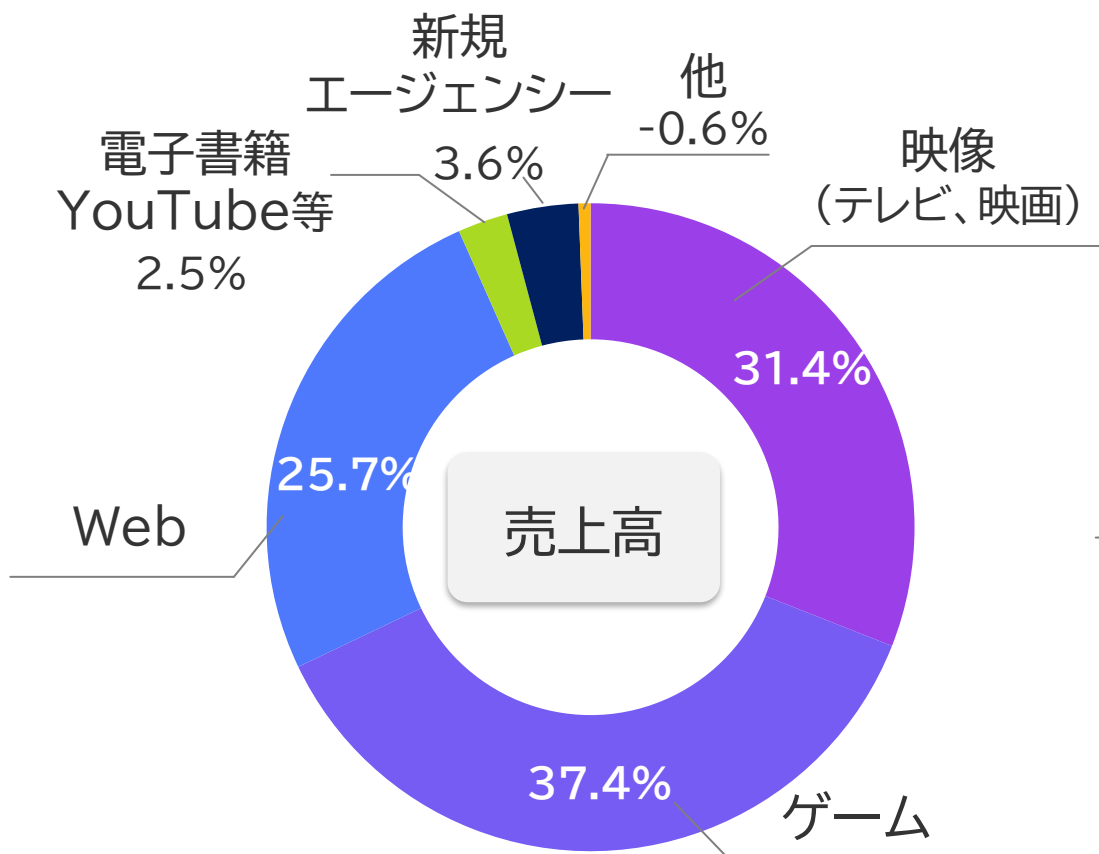
事業割合



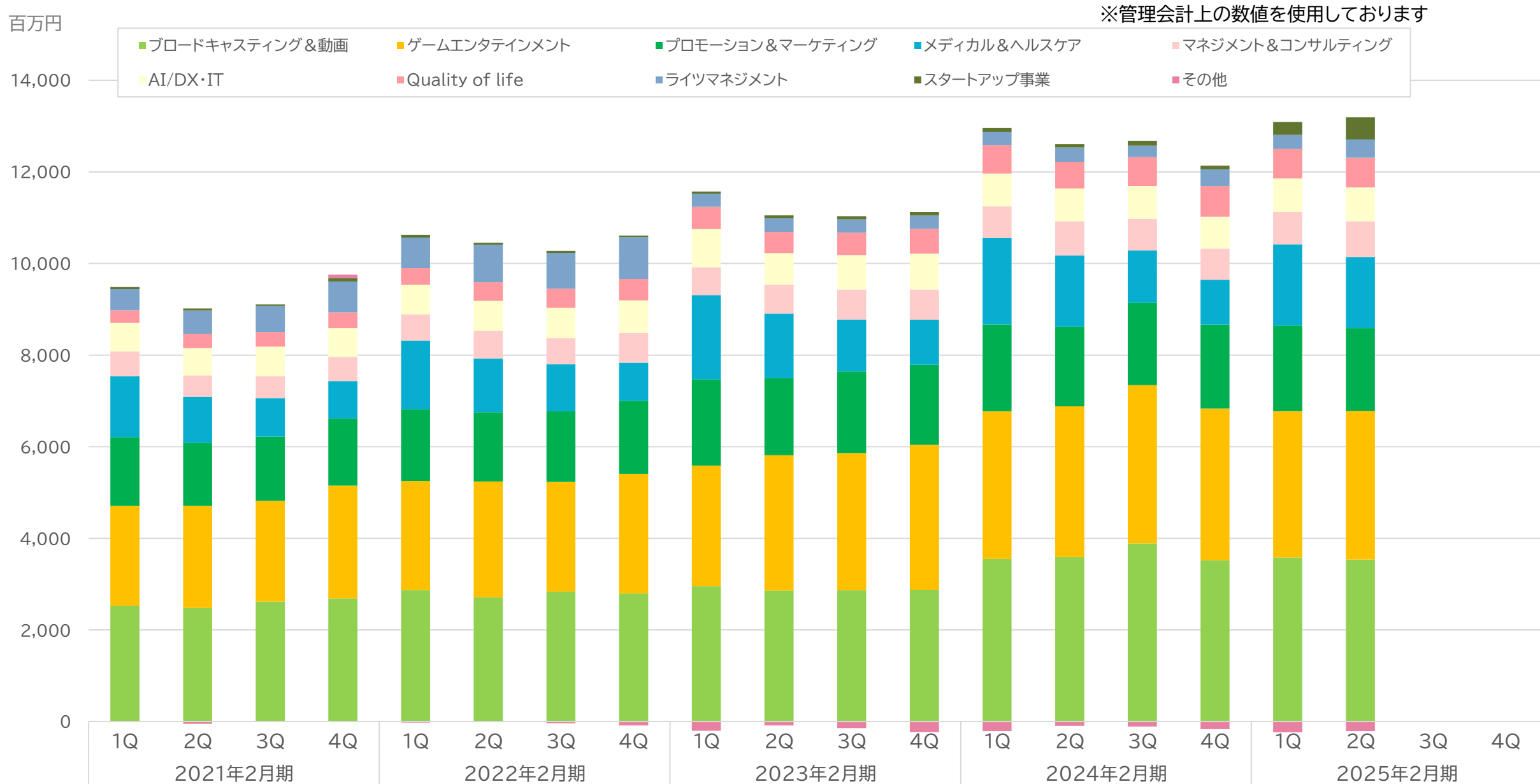
連結構成



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



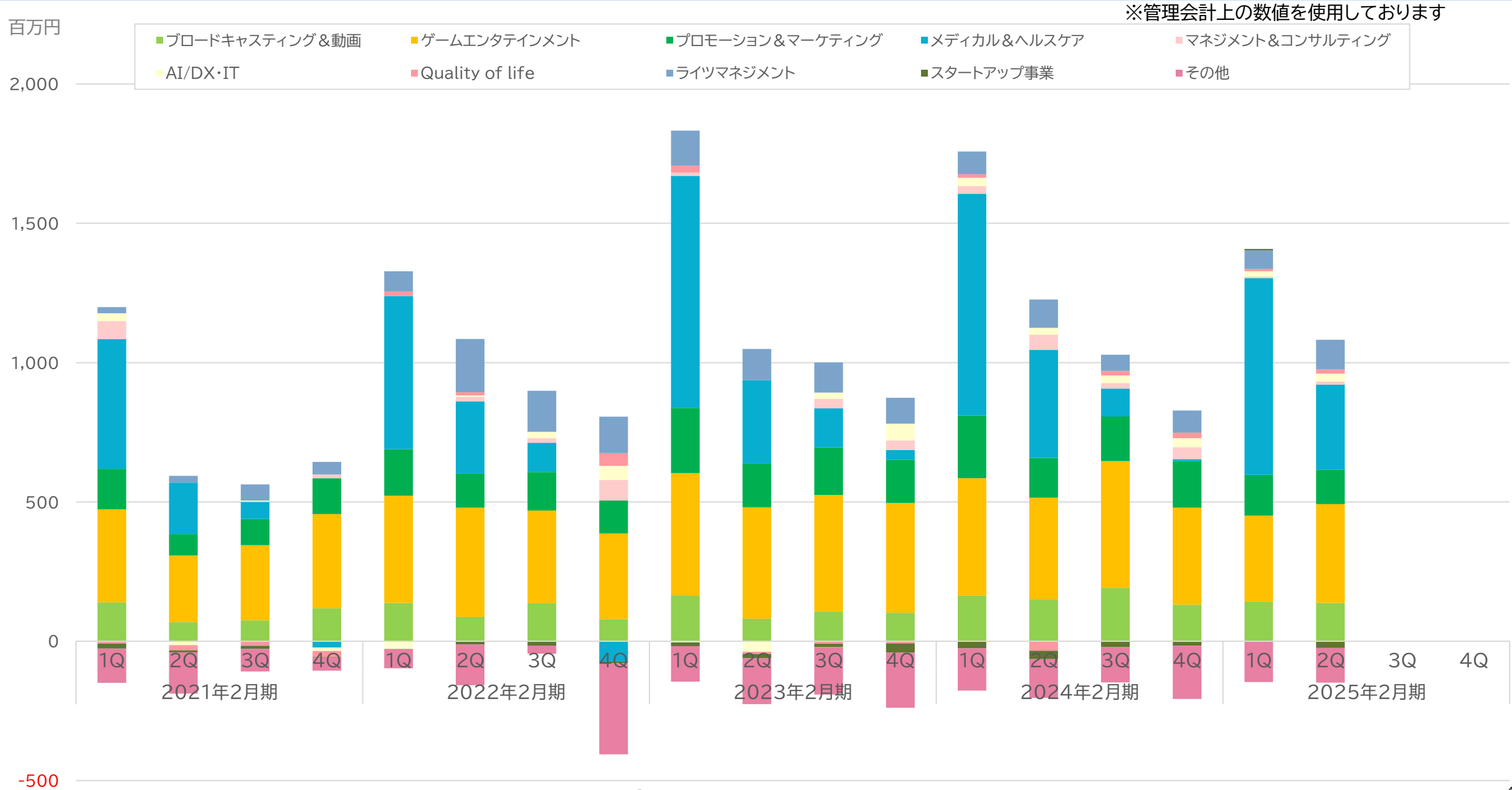
カテゴリ別売上高の推移

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		
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		
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		
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		
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		
AI/DX・IT	624	596	645	627	645	658	663	714	839	691	751	782	718	715	719	697	732	739		
Quality of life	273	313	321	343	364	404	419	467	484	463	491	543	617	583	635	670	646	646		
ライツマネジメント	458	506	570	672	668	815	784	912	287	297	288	288	295	310	249	364	306	399		
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		
その他	1	-51	-5	76	-23	-16	-36	-86	-202	-86	-142	-226	-212	-95	-106	-166	-232	-209		
合計	6,958	6,487	6,483	7,063	7,725	7,729	7,405	7,726	8,415	8,102	8,020	8,020	9,196	8,922	8,684	8,449	9,273	9,444		

カテゴリ別営業利益の推移



カテゴリ別営業利益の推移

百万円

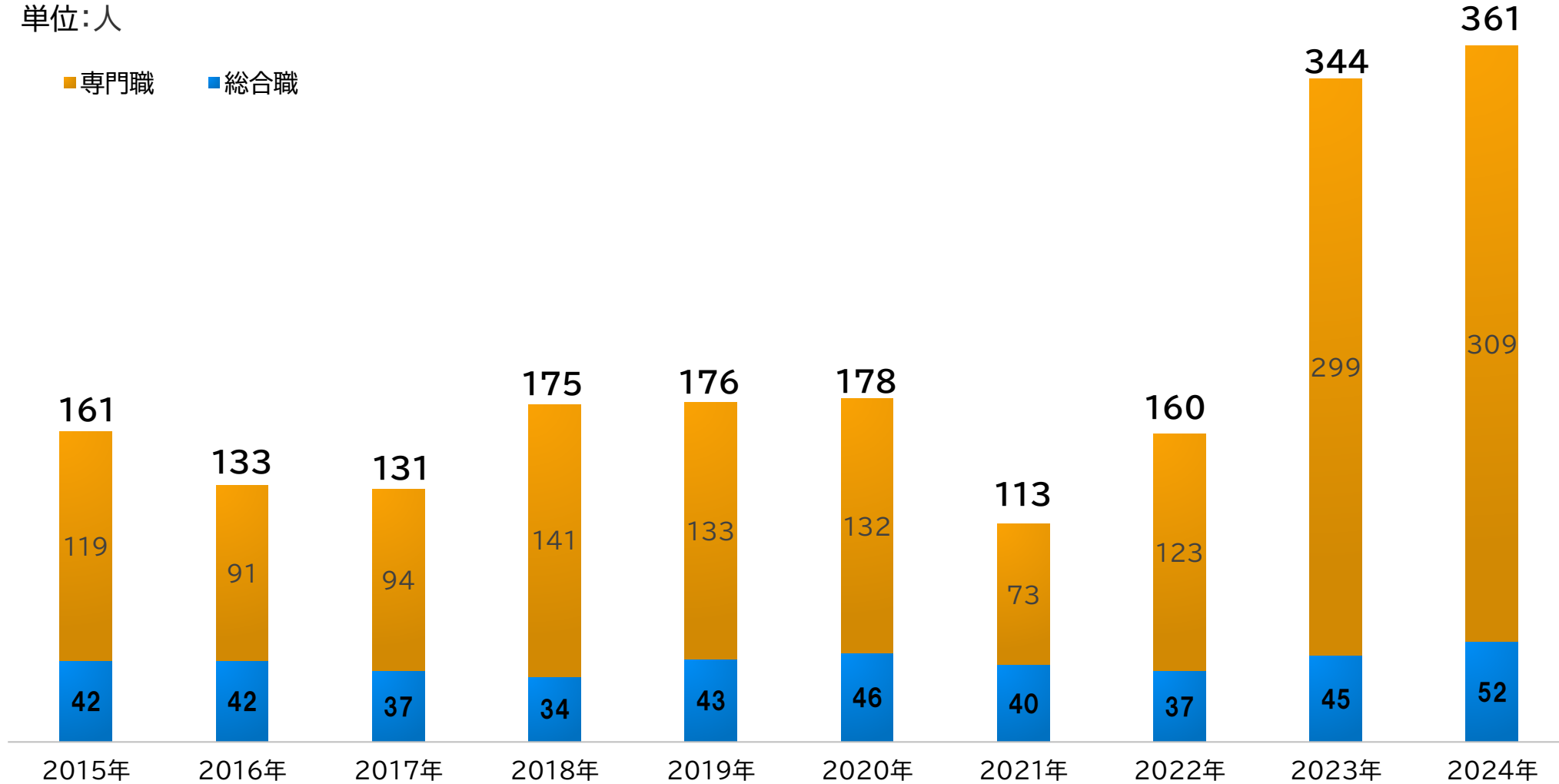
※管理会計上の数値を使用しております

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	139	69	75	118	138	88	137	80	163	81	105	102	164	149	192	131	141	137		
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		
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		
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		
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		
AI/DX・IT	28	-11	2	-12	-26	5	23	51	-4	-36	22	60	29	24	27	32	19	28		
Quality of life	-8	-19	-16	-21	16	12	-1	45	24	-8	-9	-8	13	-34	16	20	9	16		
ライツマネジメント	22	25	58	45	73	191	147	131	126	112	108	93	81	102	58	79	66	106		
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		
その他	-123	-147	-82	-48	-69	-146	-28	-327	-127	-164	-170	-197	-152	-140	-127	-191	-146	-124		
合計	910	337	379	420	1,093	839	717	320	1,525	743	704	533	1,416	873	689	490	1,121	796		

新卒社員採用 過去10年間の推移

単位:人

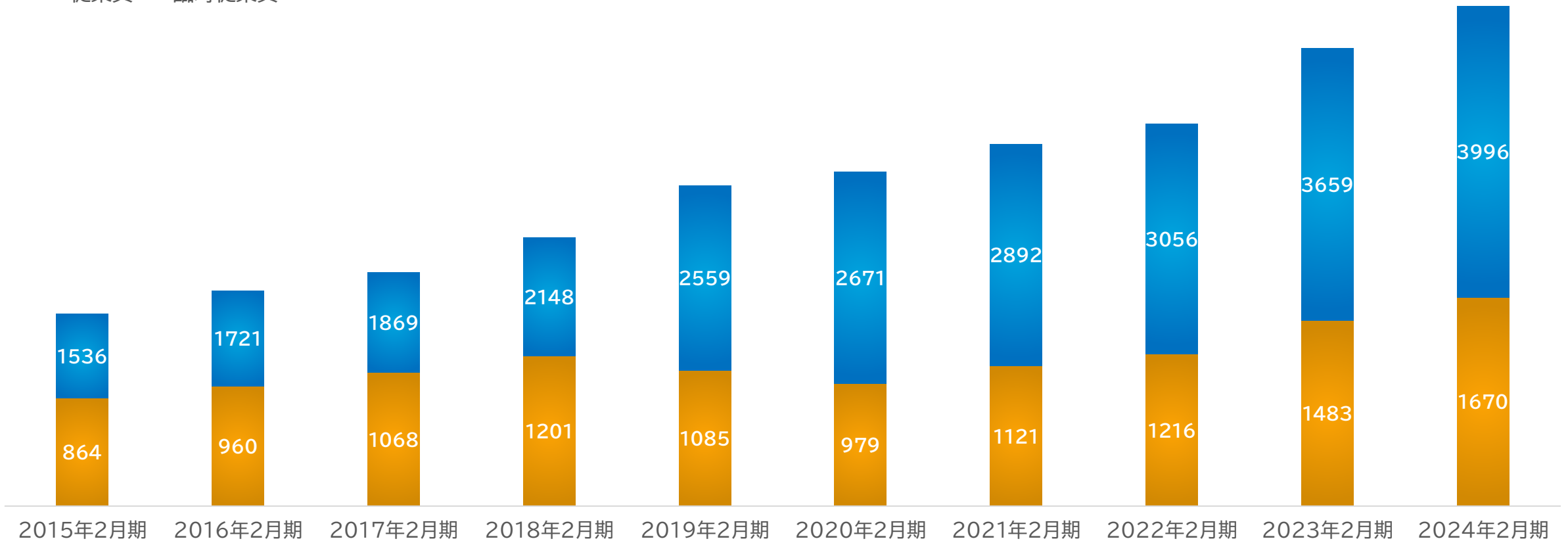
■ 専門職 ■ 総合職



【従業員数の推移】

単位:人

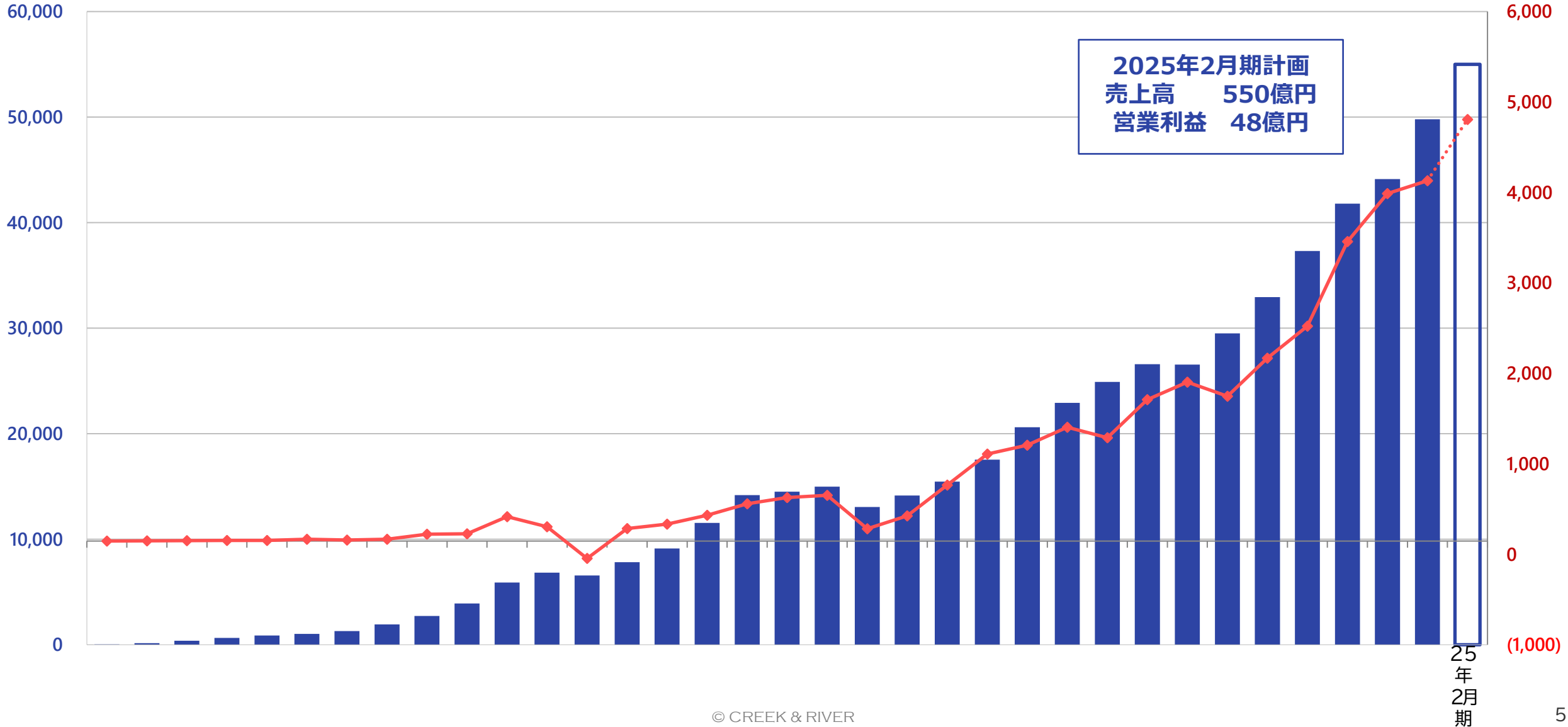
■従業員 ■臨時従業員



売上高

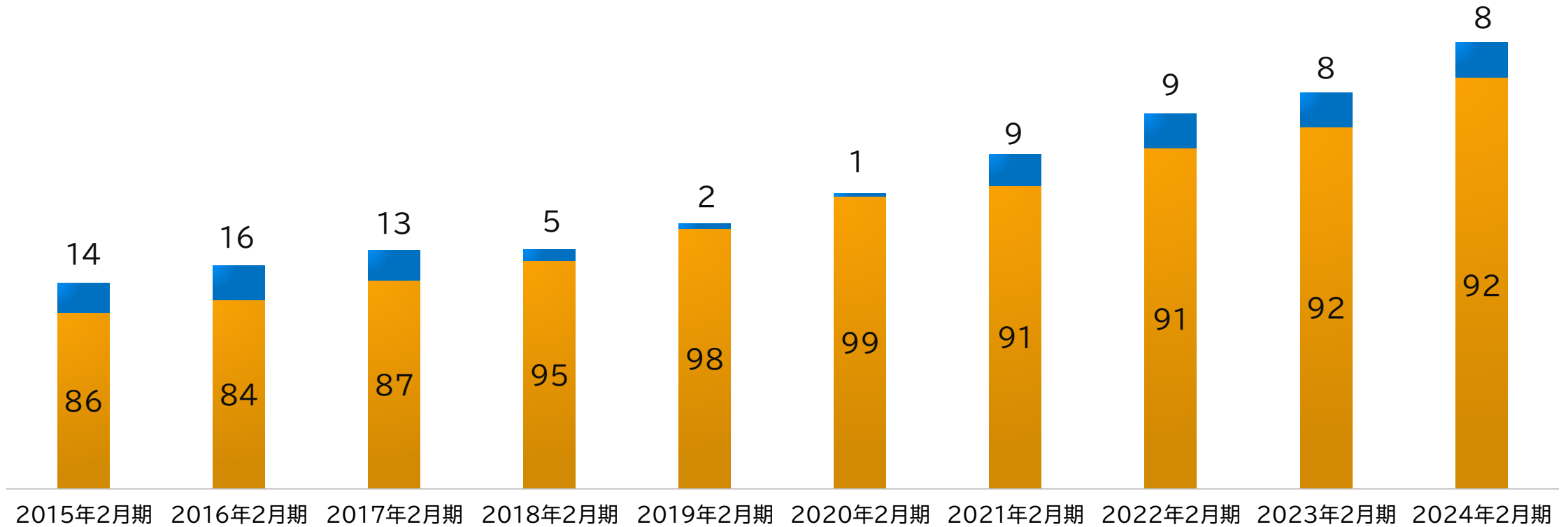
【創業からの業績推移】

営業利益



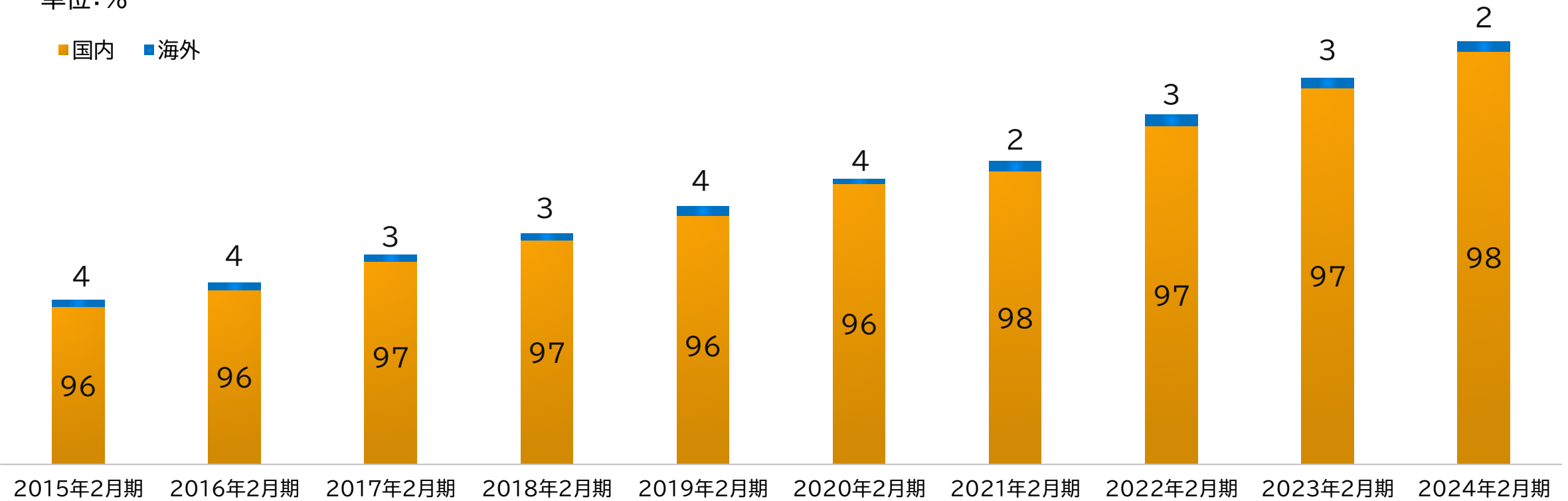
単位:%

■国内 ■海外

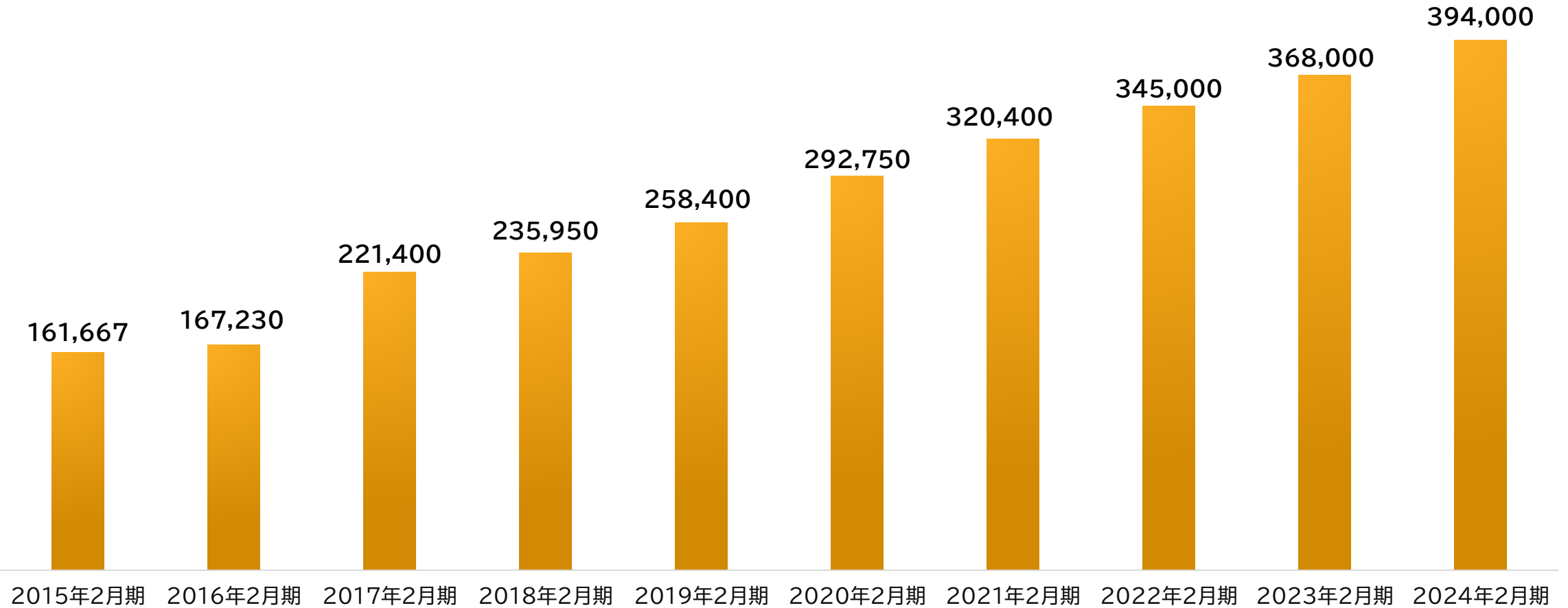


単位:%

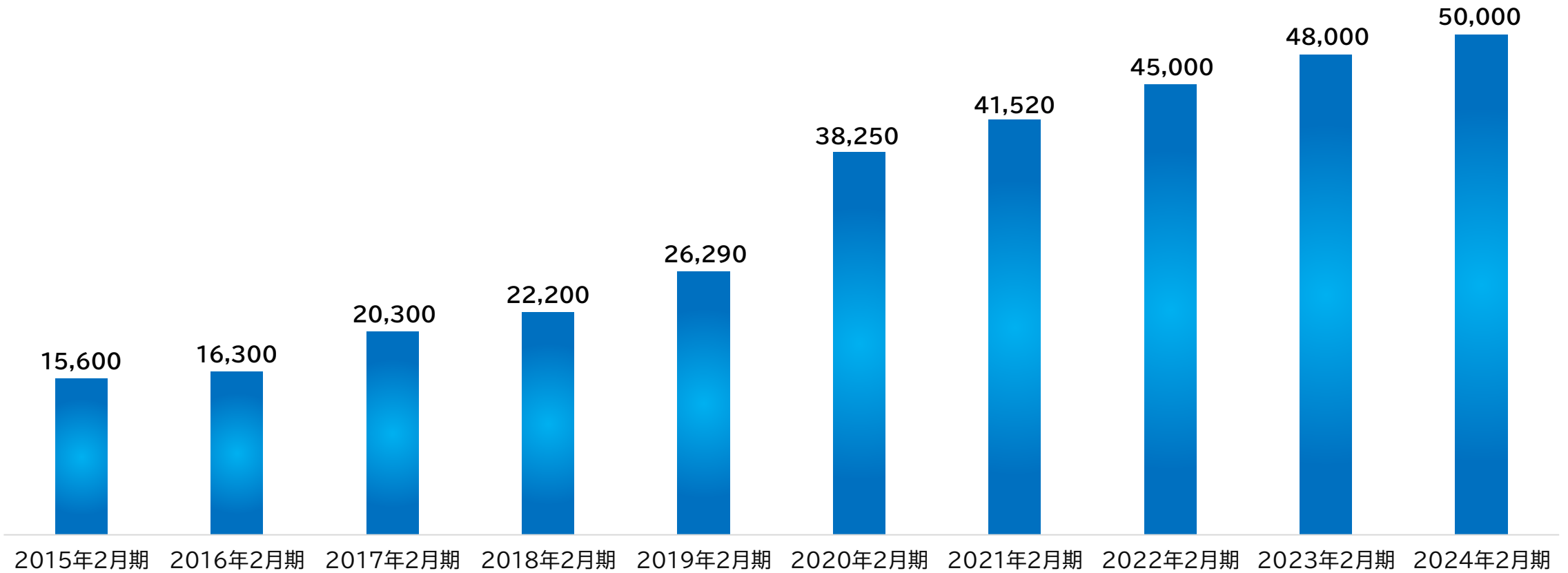
■国内 ■海外



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

—1期目—

—2期目—

—3期目— (単位:億円)

	2024年2月期			2025年2月期			2026年2月期	
	当初計画	実績	前期比	当初計画	計画 (2024/4/11発表)	前期比		前期比
売上高	500	497	113%	550	550	110%	605	110%
営業利益	45	41	104%	50	48	117%	56.5	118%
営業利益率	9.0%	8.2%	-	9.1%	8.7%	-	9.3%	-

単位:百万円	2025年2月期 計画 (通期)	2024年2月期 実績 (通期)	前期比
売上高	55,000	49,799	110%
営業利益	4,800	4,103	117%
営業利益率	8.7%	8.2%	+0.5pt
経常利益	4,800	4,137	116%
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,100	2,658	117%

2025年2月期 計画 (上期)	2024年2月期 実績 (上期)	前期比
27,000	25,256	107%
2,700	2,602	104%
10.0%	10.3%	▲0.3pt
2,700	2,626	103%
1,750	1,718	102%

配当 (円)	43	41	+2
---------------	----	----	----

単位:百万円	2025年2月期(計画)	2024年2月期(実績)	前期比
クリエイティブ分野(日本)	38,500	35,061	110%
クリエイティブ分野(韓国)	3,300	3,553	93%
医療分野	5,800	5,417	107%
会計・法曹分野	2,700	2,498	108%
その他	5,000	3,649	137%
計	55,000	49,799	110%

*消去の記載は省略しております

単位:百万円	2025年2月期(計画)	2024年2月期(実績)	前期比
クリエイティブ分野(日本)	3,200	2,878	111%
クリエイティブ分野(韓国)	▲40	▲41	+1
医療分野	1,400	1,293	108%
会計・法曹分野	200	171	117%
その他	50	▲200	+250
計	4,800	4,103	117%

*消去の記載は省略しております

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、社会全体の永続的な発展及び当社グループの永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"> ・プロフェッショナル50分野構想の進展 ・雇用問題/所得格差への取り組み ・社会の変化に対応できる教育の提供
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"> ・プロフェッショナルの能力を活かす新たな価値の創造 ・グローバル展開 ・地方創生
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"> ・脱炭素社会の実現 ・循環型社会の実現 ・自然共生社会の実現
4	多様な人材の育成と働く環境の整備	<ul style="list-style-type: none"> ・経営人材の創出 ・ダイバーシティ&インクルージョンの取り組み ・専門職が力を発揮するための教育
5	責任ある企業と経営基盤の確立	<ul style="list-style-type: none"> ・コーポレートガバナンスの強化 ・法令順守/社会的規範 ・情報セキュリティ/プライバシー保護

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)

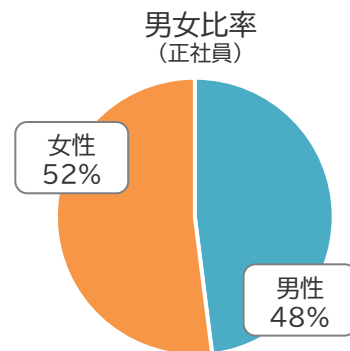
ガバナンス(Governance)

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。