



■ 2025年2月期 決算説明会

株式会社クリーク・アンド・リバー社
東証プライム 4763
2025年4月10日(木)

Index

1. 2025年2月期 決算説明

2. 2026年2月期 計画について

Appendix

売上高	前年同期比101%	営業利益	前年同期比88%
経常利益	前年同期比 89%	当期純利益	前年同期比85%

✓ 売上高は過去最高を更新も、

【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分野や、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、当期業績への貢献が見込める取り組みは着実に進展

単位:百万円	2025年2月期	2024年2月期	前期比	計画比 (1/9修正)
売上高	50,275	49,799	101%	99.6%
売上総利益	18,572	18,617	99.8%	
売上総利益率	36.9%	37.4%	-	
販売管理費	14,958	14,513	103%	
販売管理費率	29.8%	29.1%	-	
営業利益	3,614	4,103	88%	94%
営業利益率	7.2%	8.2%		
経常利益	3,694	4,137	89%	95%
経常利益率	7.3%	8.3%		
親会社株主に帰属する 当期純利益	2,251	2,658	85%	90%

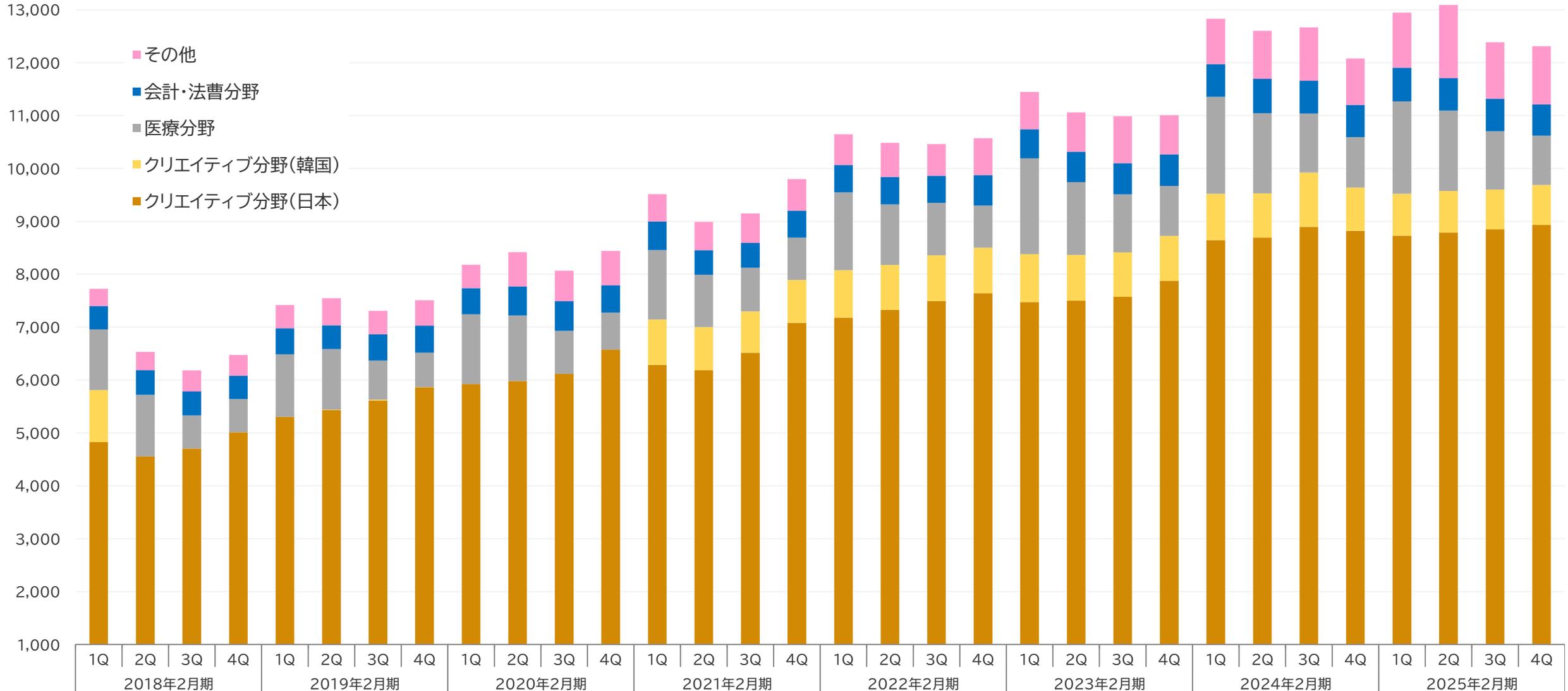
単位:百万円	2025年2月期	2024年2月期	増減額
流動資産	20,798	19,720	+1,078
現預金	12,807	11,468	+1,338
固定資産	6,279	5,698	+580
有形固定資産	1,259	646	+612
無形固定資産	1,301	1,368	▲67
流動負債	10,284	9,160	+1,123
固定負債	781	512	+269
借入金(短期/長期)	4,167	2,545	+1,622
純資産	16,012	15,745	+266
自己株式	△2,697	△1,707	▲989
総資産	27,078	25,418	+1,659

単位:百万円	2025年2月期	2024年2月期	前期比	計画比 (1/9修正)	
■クリエイティブ分野(日本) *5社	35,305	35,061	101%	100%	・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	3,078	3,553	87%	100%	・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	5,307	5,417	98%	100%	・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	2,450	2,498	98%	98%	・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	4,596	3,649	126%	102%	・順調に業容が拡大
計	50,275	49,799	101%	99.6%	・476百万円増

*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



単位:百万円	2025年2月期	2024年2月期	前期比	計画比 (1/9修正)	
■クリエイティブ分野(日本) *5社	2,532	2,878	88%	96%	<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(▲100)
■クリエイティブ分野(韓国) *2社	▲10	▲41	+31	▲10	<ul style="list-style-type: none"> 5月に経営体制変更。収支は改善傾向 2Q~4Qの9カ月では黒字に
■医療分野 *2社	1,083	1,293	84%	100%	<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(▲35)
■会計・法曹分野 *2社	116	171	68%	75%	<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	▲83	▲200	+117	▲48	<ul style="list-style-type: none"> 増益は10社(+201) 投資増は6社(▲63) 新規設立、グループ化2社(▲4)
計	3,614	4,103	88%	94%	<ul style="list-style-type: none"> 489百万円減

*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)

1,800 単位:百万円

■ 消去

■ その他

■ 会計・法曹分野

■ 医療分野

■ クリエイティブ分野(韓国)

■ クリエイティブ分野(日本)

1,200

800

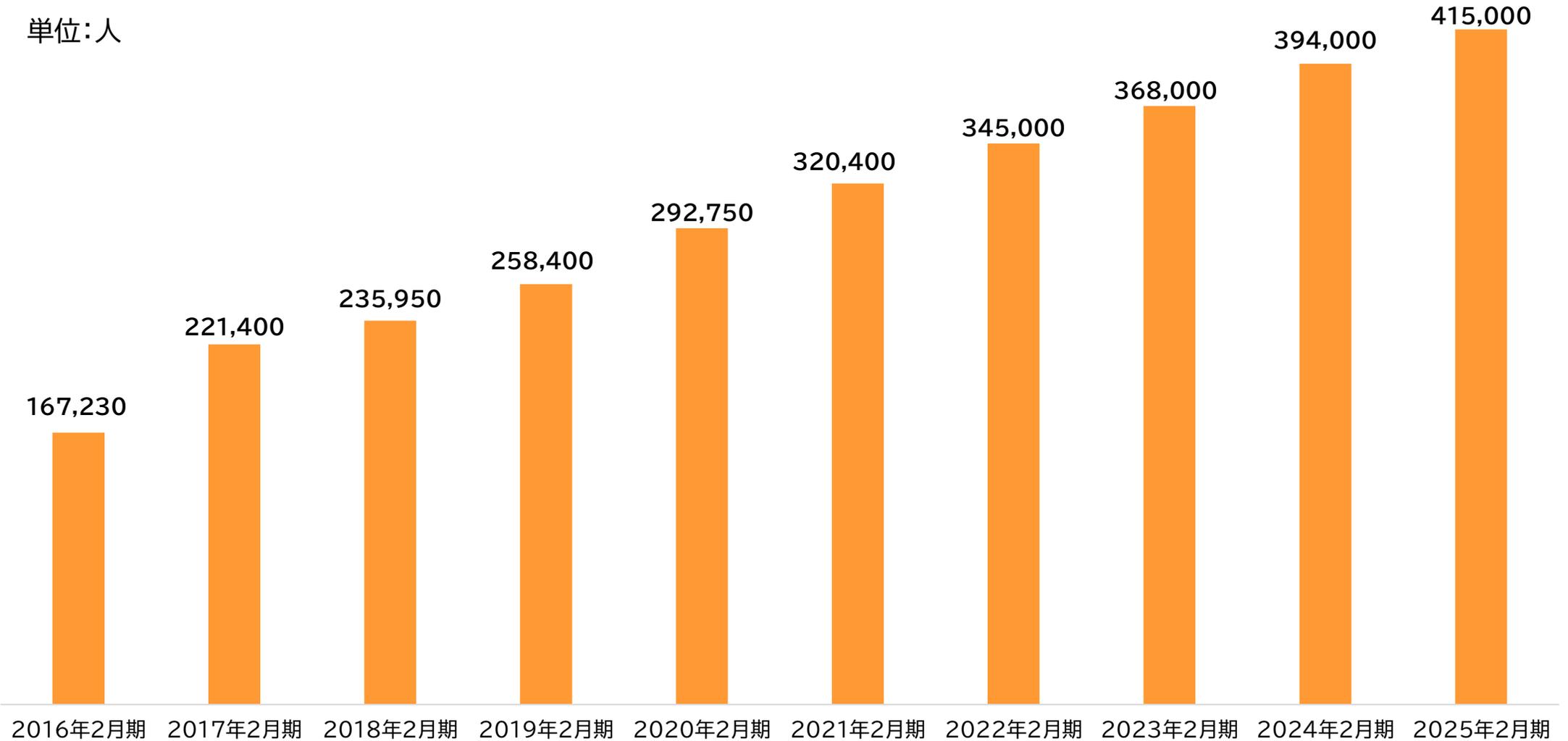
400

0

-200



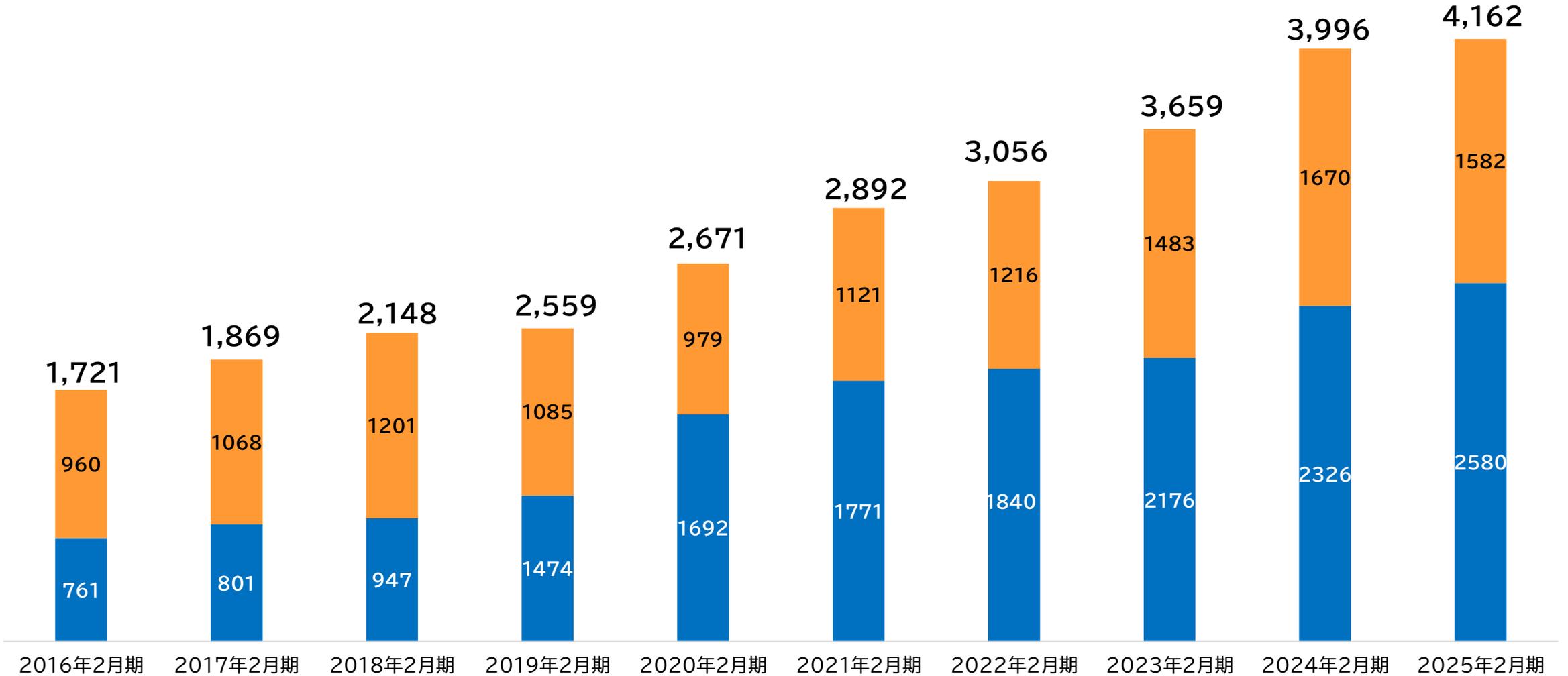
単位:人



従業員数過去10年間の推移

単位:人

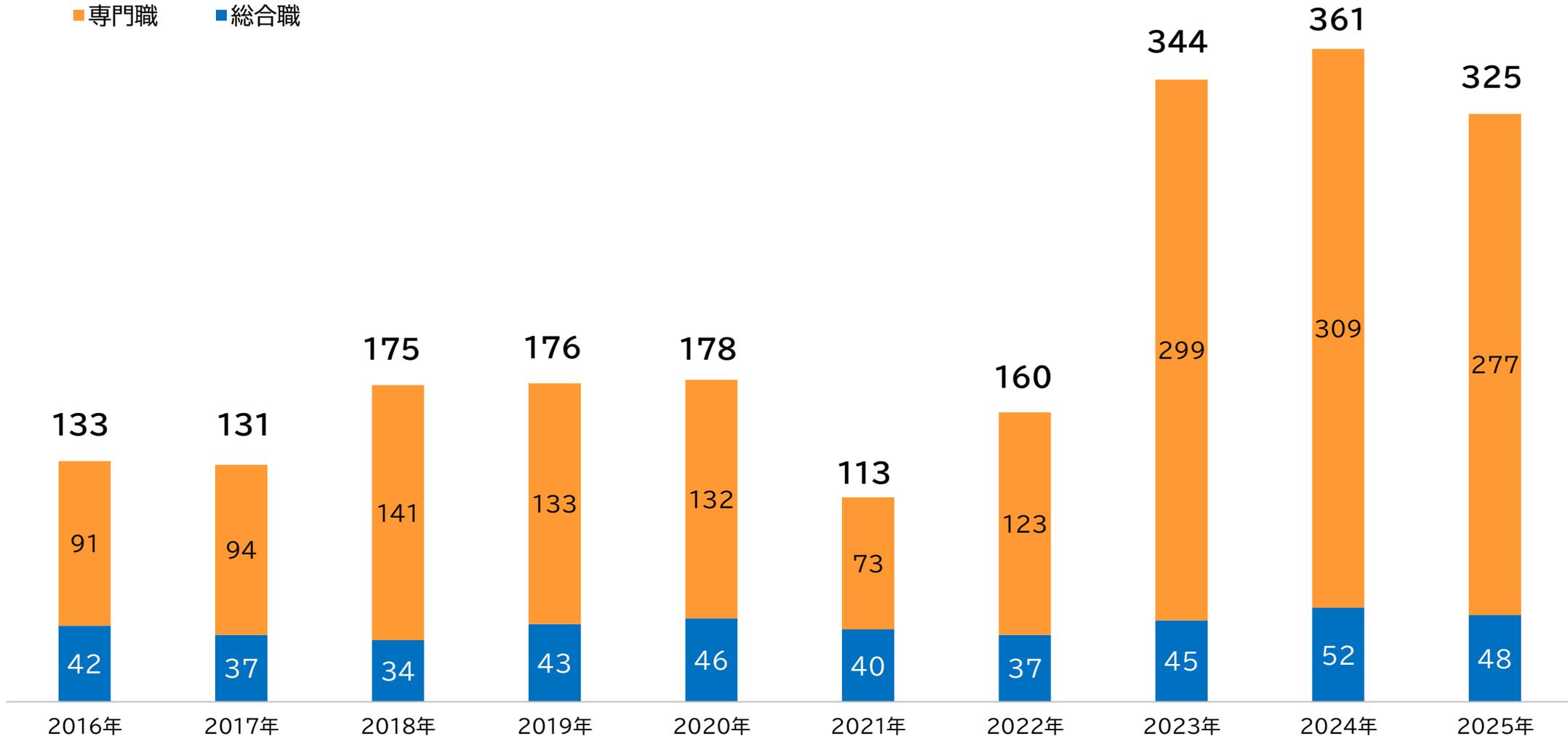
■ 従業員 ■ 臨時従業員



新卒社員採用 過去10年間の推移

単位:人

■ 専門職 ■ 総合職





2025年4月1日 対面にて入社式を開催

Index

1. 2025年2月期 決算説明

2. 2026年2月期 計画について

Appendix

単位:百万円	2026年2月期 計画 (通期)	2025年2月期 実績 (通期)	前期比
売上高 ()は高橋書店除き	60,000 (55,100)	50,275	119% (110%)
営業利益 ()は高橋書店除き	5,000 (4,500)	3,614	138% (125%)
営業利益率	8.3%	7.2%	+1.1pt
経常利益	5,000	3,694	135%
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,200	2,251	142%
配当 (円)	45	41	+4

・高橋書店グループ化による影響

【通期】 *決算影響は9か月分

売上高:4,900百万円
営業利益:500百万円

【上期】 *決算影響は3か月分

売上高:500百万円
営業利益:▲300百万円

【下期】

売上高:4,400百万円
営業利益:800百万円

- ・1期目:売上高については概ね計画通りに推移するものの利益は計画を下回る
- ・2期目:売上高、利益ともに計画未達
- ・3期目:M&A効果により売上高は当初計画に近い水準に。利益は当初計画を下方修正

(単位:億円)

—1期目—

—2期目—

—3期目—

	2024年2月期			2025年2月期			2026年2月期		前期比
	当初計画	実績	前期比	当初計画	実績	前期比	当初計画	計画 (今回発表)	
売上高	500	497	113%	550	502	101%	605	600	119%
営業利益	45	41	104%	50	36	88%	56.5	50	138%
営業利益率	9.0%	8.2%	-	9.1%	7.2%	-	9.3%	8.3%	-

全てのカテゴリで増収を計画 利益については二桁以上の伸長を目指す

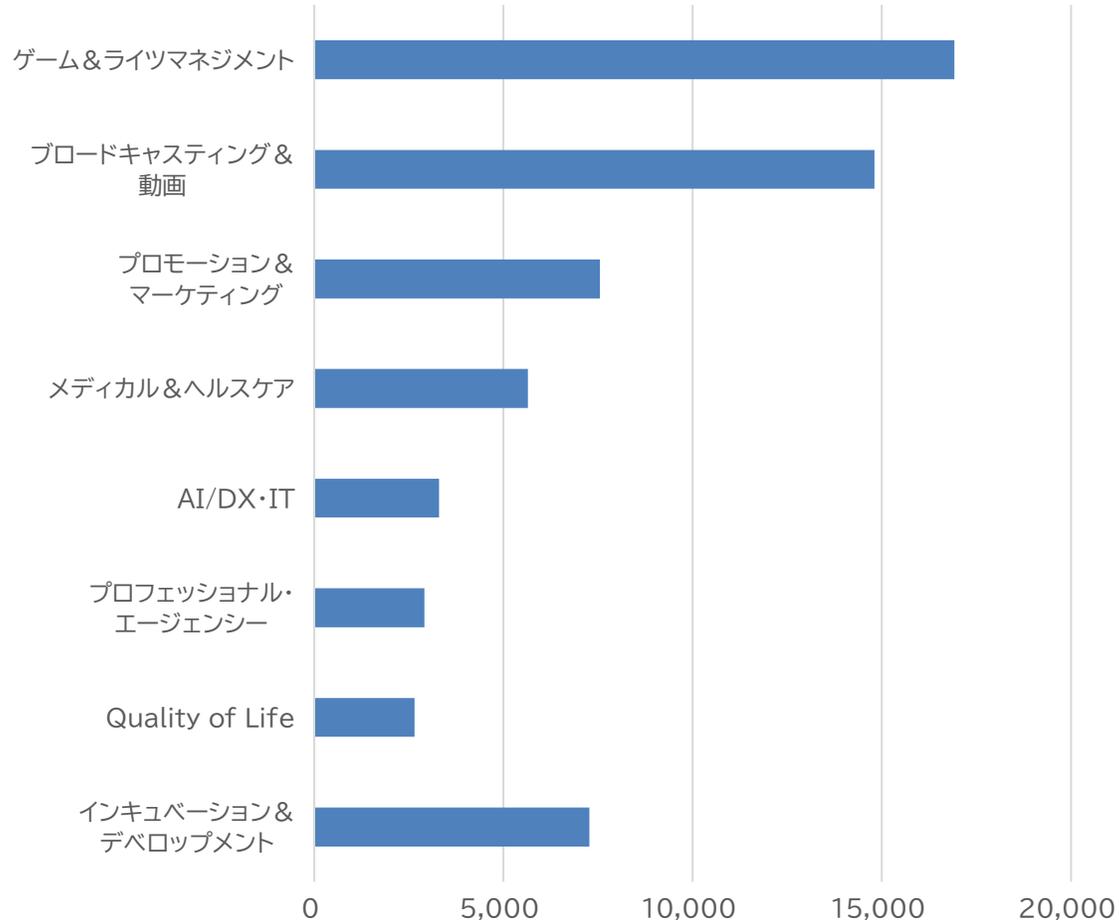
*「C&Rグループの10カテゴリ」を以下8に再編 一部カテゴリ間での移動を実施

単位:百万円		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	消去	計
		ゲーム& ライツマネ ジメント	ブロード キャスティ ング&動画	プロモー ション& マーケティ ング	メディカル &ヘルスケ ア	AI/DX・IT	プロフェッ ショナル・ エージェン シー	Quality of Life	インキュ ベーション &デベロッ プメント		
売上高	計画	16,915	14,800	7,550	5,650	3,300	2,910	2,650	7,175	▲950	60,000
	前年	14,794	14,212	7,034	5,308	2,936	2,661	2,536	1,625	▲830	50,275
	前年比	114%	104%	107%	106%	112%	109%	104%	442%		119%
営業利益	計画	1,750	665	670	1,400	110	220	110	422	▲347	5,000
	前年	1,510	565	591	1,084	60	71	73	36	▲375	3,614
	前年比	116%	118%	113%	129%	183%	310%	151%	1172%		138%

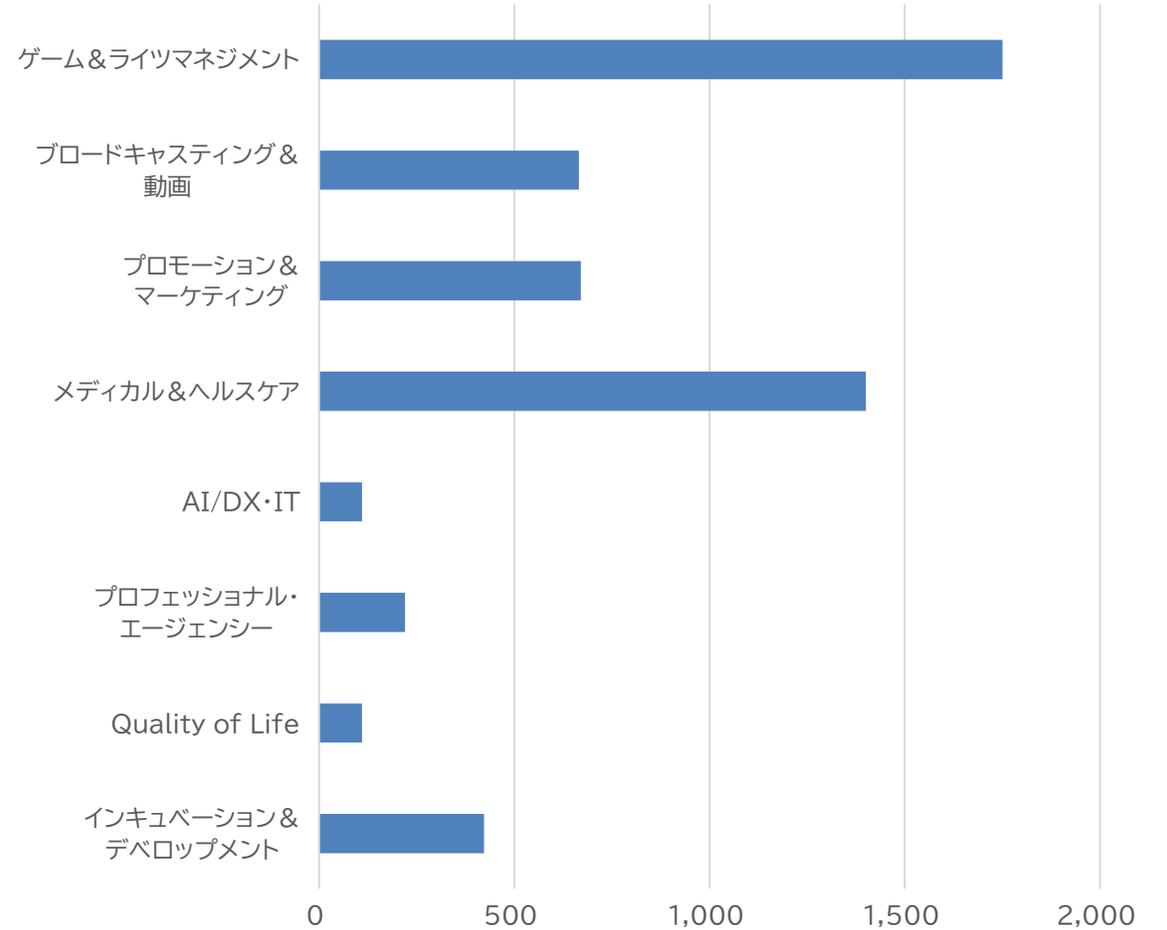
【2026年2月期計画】

単位:百万円

売上高



営業利益



①/8

ゲーム&ライツマネジメント

クreek・アンド・リバー社
 クレイテックワークス
 forGIFT
 CREEK & RIVER SHANGHAI（中国）
 URS Games

売上高	計画	16,915
	前年	14,794
	前年比	114%
営業利益	計画	1,750
	前年	1,510
	前年比	116%

単位:百万円

- ・当期より、URS Games(バンダイナムコエンターテインメントとの合弁会社)が加入
決算影響は11カ月分
- ・海外営業を強化

バンダイナムコエンターテインメントとの合併会社



名 称 :株式会社URS Games(読み:ユアーズゲームス)

設 立 :2025年3月5日

代 表 者 :代表取締役社長 青木 克仁

事業内容:モバイルを中心とした、ゲーム開発・運営のコンテンツ事業、
エンターテインメントビジネス及びクリエイター支援を行う
エンターテインメント支援事業

出資比率:株式会社クリーク・アンド・リバー社:51%

株式会社バンダイナムコエンターテインメント:49%

モンリオール支社
海外の案件を複数受注見込み、現地企業と連携した営業も拡大中



3/17-21 世界最大級のゲーム開発者向け展示会
「Game Developers Conference」(GDC、米サンフランシスコ)に出展



3/21発売 人気造形作家Yoshi.氏との共同ゲーム開発『IZON.』
壮大な世界観と良質なグラフィック・音楽が高評価(☆4.0/5.0*)

『悪役令嬢に、助けてくれるヒーローなんていません』など
オリジナルコミック6タイトルを配信

*2025年3月末時点

②/8

ブロードキャスティング & 動画

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
 CREEK & RIVER ENTERTAINMENT (韓国)

売上高	計画	14,800
	前年	14,212
	前年比	104%
営業利益	計画	665
	前年	565
	前年比	118%

単位:百万円

- ・2025年4月、170人の新卒社員(映像関連の専門職)が入社
- ・フジテレビ問題の影響は多少あるものの、業界全体ではオーダー過多の状況



企画・制作プロデュース力を活かした映像関連サービスを展開

地上波番組を多数制作

「カズレーザーと学ぶ。」(日本テレビ)

「家事ヤロウ!!!」(テレビ朝日)

「激レアさんを連れてきた。」(テレビ朝日)

「坂上&指原のつぶれない店」(TBS)

「ソレダメ！」(テレビ東京)

「言われてみれば確かに！」(TBS)

「怒りん坊将軍！」(TBS)



The Online Creators

MCNサポート
(YouTube)

動画制作

イベント/
グッズ

プロモーション

提携数

620ch

総チャンネル登録者数

8,600万

月間 総視聴回数

8.3億回

月間 総視聴時間

1億時間

③ / 8

プロモーション&マーケティング

クリーク・アンド・リバー社
プロフェッショナルメディア

売上高	計画	7,550
	前年	7,034
	前年比	107%
営業利益	計画	670
	前年	591
	前年比	113%

単位:百万円

- ・官公庁、企業のプロモーション案件にて堅調に伸長
- ・クリエイティブにより観光資源を含めた地域の魅力を発信する観光事業を展開



パーソルキャリア「doda」原稿制作



東本願寺の魅力をも堪能するプレミアムツアー（京都）



鳥取県立美術館開館記念イベント「よみがえる大御堂」(倉吉)

④ / 8

メディカル&ヘルスケア

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	計画	5,650
	前年	5,308
	前年比	106%
営業利益	計画	1,400
	前年	1,084
	前年比	129%

単位:百万円

- ・前々期に実施した構造改革の影響は一巡
- ・医師の紹介事業が回復 紹介事業の収益貢献により、売上<利益が伸長
- ・3つのクリニックの経営を支援

研修病院合同説明会「レジナビFair」を全国各地で開催 「DOCTOR'S MAGAZINE」創刊25周年に



⑤ / 8

AI/DX・IT

クリーク・アンド・リバー社
リーディング・エッジ社
Idrasys
リヴァイ

売上高	計画	3,300
	前年	2,936
	前年比	112%
営業利益	計画	110
	前年	60
	前年比	183%

単位:百万円

- ・「DXの森」では提携パートナーが順調に拡大
- ・AIへの取り組みを強化

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



powered by Sansan



RPA



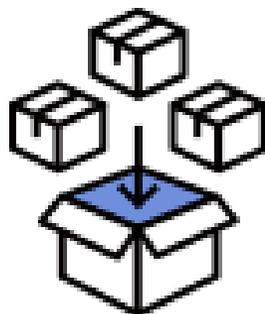
Group Shared Model



AIエージェントサービス「GenAI Admin Portal」を提供開始 開発は台湾のインツミット社



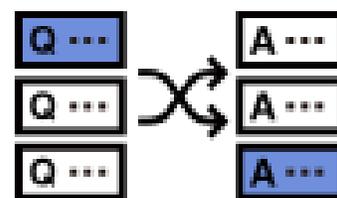
FAQのナレッジ
ベースの構築



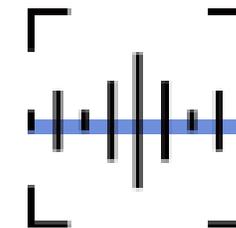
複数の意図を
汲んだ回答



セマンティック
サーチ



最適な回答の
選択と提供



音声解析



回答内容の
最適化

チャットボットや議事録作成、多言語翻訳など、幅広い用途に使用可能
台湾では政府機関や地方自治体、インフラ企業等にも導入済み

⑥ / 8

プロフェッショナル・エージェンシー

クreek・アンド・リバー社
 C&Rリーガル・エージェンシー社（法曹）
 ジャスネットコミュニケーションズ（会計）

売上高	計画	2,910
	前年	2,661
	前年比	109%
営業利益	計画	220
	前年	71
	前年比	310%

単位:百万円

・前期は人材紹介サービスの成約長期化による影響を受けたものの、当期は回復を見込む



株式会社ゼイカイより主要事業を譲受

税理士業界の最新
最新のトレンドを読む

「税界タイムス」



税理士業界の専門紙「税界タイムス」
(2007年12月創刊、発行部数5,000部)

会計業界に特化した国内最大級のイベント

会計事務所博覧会 2025

9月11日木, 12日金 **入場無料**

午前10時～午後5時 ※最終日は午後4時まで

東京都立産業貿易センター
浜松町館 2階展示室



会計業界に特化した展示イベント「会計事務所博覧会」
(2024年度 出展企業41社、2日間の来訪者 約1,200名)

2025年9月に12回目を開催予定

⑦/8

Quality of Life

クリーク・アンド・リバー社
 インター・ベル（ファッション）
 Chef's value（食）
 ALFA PMC（建築）

売上高	計画	2,650
	前年	2,536
	前年比	104%
営業利益	計画	110
	前年	73
	前年比	151%

単位:百万円

- ・オリジナルファッションブランド「ECLECT(エクレクト)」始動
- ・本社ビル「新虎通りCORE」にてイタリアンレストラン「Cassolo」を運営。料理人の独立を支援

衣・食・住のプロフェッショナルを支援



インター・ベルの新ファッションブランド「ECLECT」が始動



Chef's value



Chef's valueが運営する
イタリアンレストラン「Cassolo」



建築業界のヒューマンドキュメント誌
「Architect's magazine」を発売

⑧ / 8

インキュベーション&デベロップメント

VR Japan
 きづきアーキテクト
 コネクトアラウンド
 One Leaf Clover
 Nextrek
 C&Rインキュベーション・ラボ
 Shiftall
 T&Wオフィス(高橋書店)

売上高	計画	7,175
	前年	1,625
	前年比	442%
営業利益	計画	422
	前年	36
	前年比	1172%

単位:百万円

- ・3月31日、大型M&Aにより、T&Wオフィス(高橋書店を含む5社)がグループイン
 今後、事業承継ニーズを積極的に取り込んでグループを拡大 *決算影響は9カ月分



主力製品「MeganeX」シリーズの海外販売が好調

超軽量VR HMD「MeganeX superlight 8K」出荷スタート(2月～)
シリーズ最新機「HaritoraX 2」出荷スタート(1月～)



HARITORA X ワイヤレス



HARITORA X 2



「MeganeX superlight 8K」の海外販売比率は8割超*



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6月14日(土)グランドオープン予定
農・食・滞在の複合施設
「FUN EAT MAKERS in Okuma」(福島県大熊町)

T&Wオフィス(高橋書店を含む)5社の事業を承継



「手帳は高橋」でおなじみの老舗手帳メーカー・出版社
「ざんねないいきもの事典」シリーズの累計発行部数は530万部超

全てのカテゴリで増収を計画 利益については二桁以上の伸長を目指す

*「C&Rグループの10カテゴリ」を以下8に再編 一部カテゴリ間での移動を実施

単位:百万円		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	消去	計
		ゲーム& ライツマネ ジメント	ブロード キャスト ィング&動画	プロモ ーション& マーケティ ィング	メディカル &ヘルスケ ァ	AI/DX・IT	プロフェッ ショナル・ エージェン シー	Quality of Life	インキュ ベーション &デベロッ プメント		
売上高	計画	16,915	14,800	7,550	5,650	3,300	2,910	2,650	7,175	▲950	60,000
	前年	14,794	14,212	7,034	5,308	2,936	2,661	2,536	1,625	▲830	50,275
	前年比	114%	104%	107%	106%	112%	109%	104%	442%		119%
営業利益	計画	1,750	665	670	1,400	110	220	110	422	▲347	5,000
	前年	1,510	565	591	1,084	60	71	73	36	▲375	3,614
	前年比	116%	118%	113%	129%	183%	310%	151%	1172%		138%



CREEK & RIVER



CREEK & RIVER SHANGHAI



CREEK & RIVER ENTERTAINMENT



CREEK & RIVER KOREA



URS Games



ANIFTY



Clay
TECH
WORKS



forGIFT



PROFESSIONAL
MEDIA



Medical Principle Co., Ltd.



WING



SION



SION STAGE



Cmi
Community Medical Innovation



kw JAPAN
KELLERWILLIAMS.



Jeki Data-Driven Lab



C & R GROUP



Leading Edge Co., Ltd.



LIVAI



株式会社
ONE LEAF
CLOVER



NEXTREK



高橋書店



C&R Incubation Lab



Idrasys Co., Ltd.



C&R Legal Agency Co., Ltd.



きづき
Kiduki Architect



Shiftall



CREEK & RIVER Global



コネクタアラウンド



Chef's value



AIEA DMC



INTER BELLE INC.



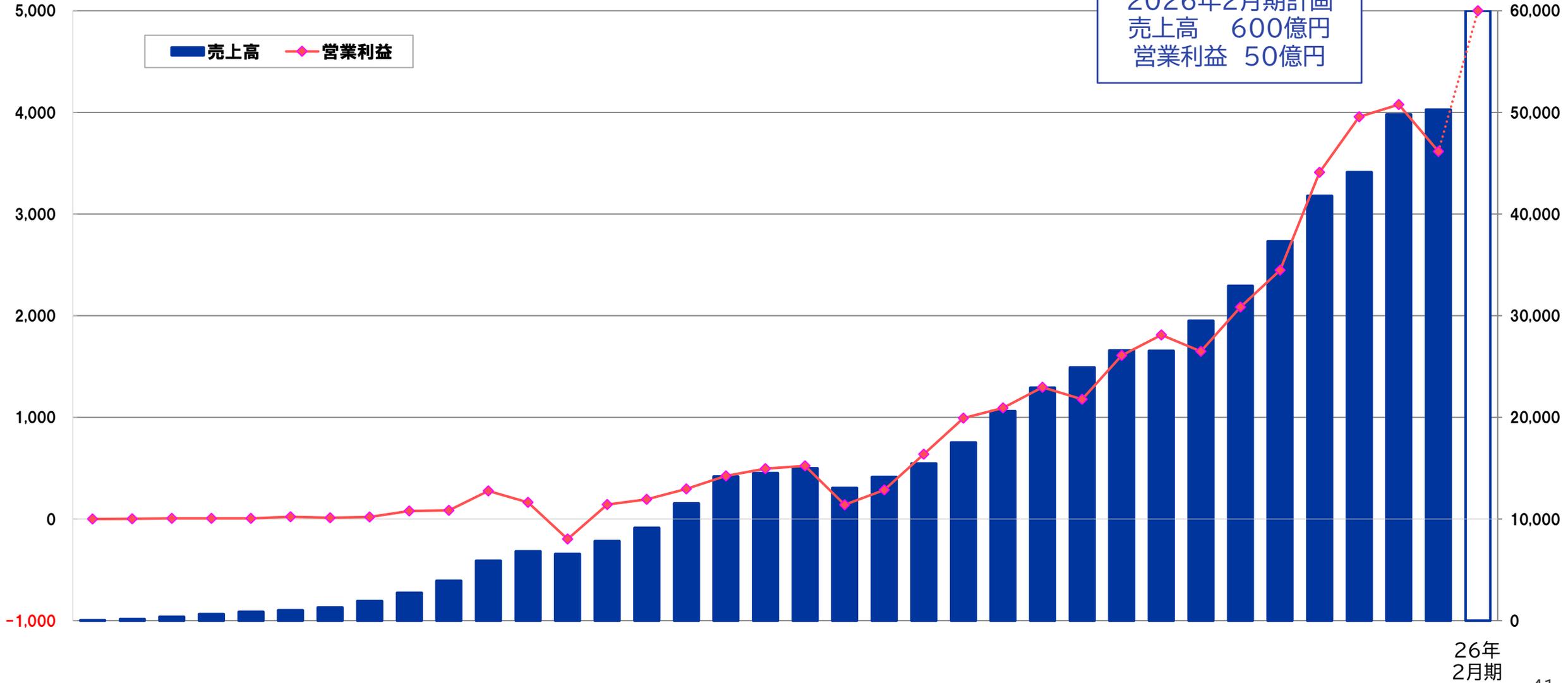
JUSNET
Communications

営業利益

【創業からの業績推移】

単位:百万円

売上高

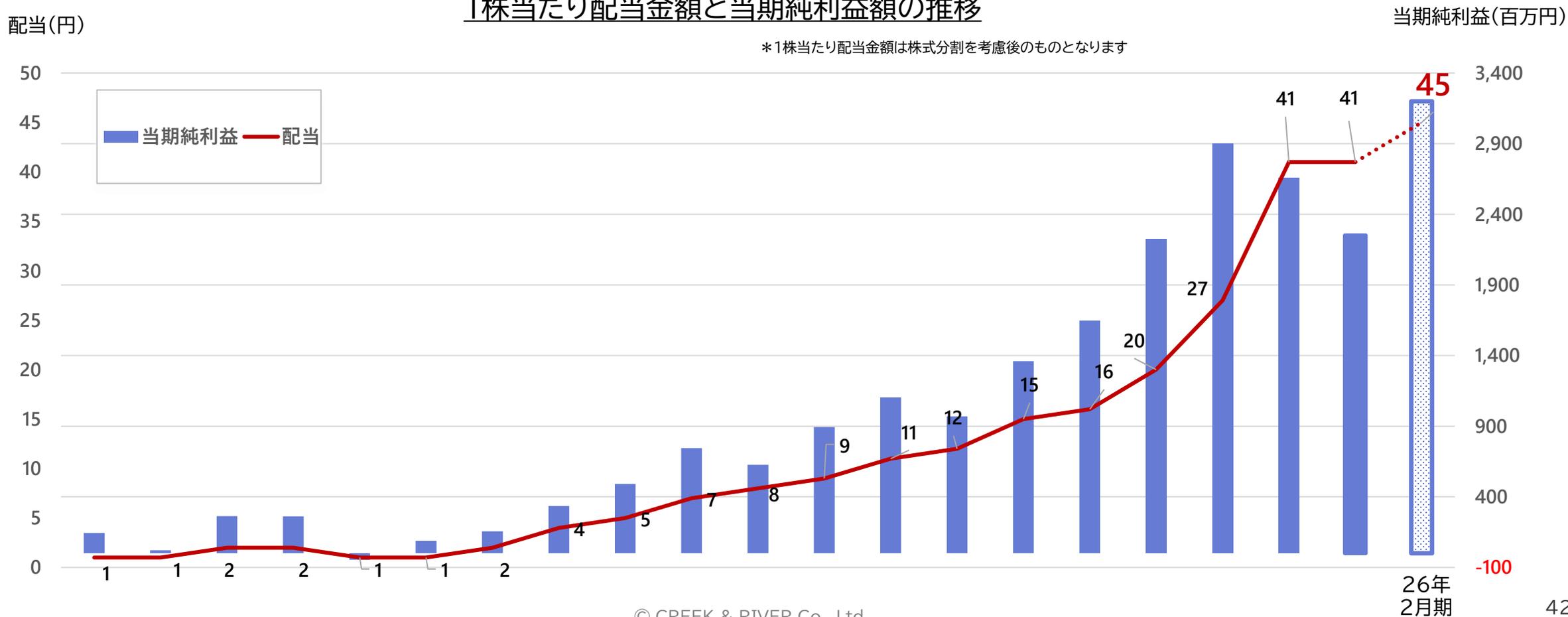


1株あたりの配当は45円を予定

* 連結配当性向を30%水準の方針

1株当たり配当金額と当期純利益額の推移

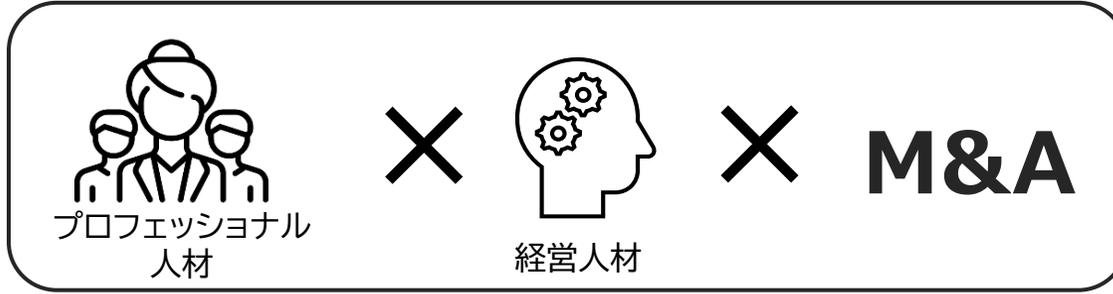
* 1株当たり配当金額は株式分割を考慮後のものとなります



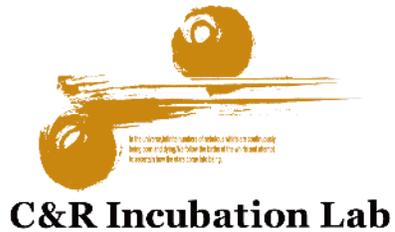
グループ資産を活かした
商品・サービス・プロジェクト

既存の事業

<事業拡大へのロードマップ>



現在



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

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

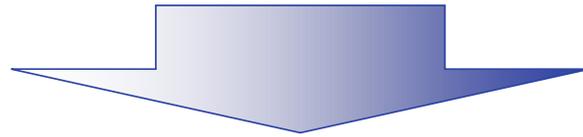
事業承継
事業再生

資金調達

事業拡大支援

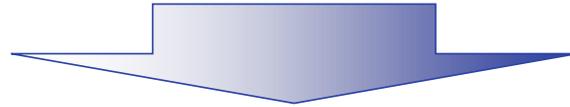
◆今後の取り組み

現在、日本経済において非常に重要な課題である
中小企業の事業承継問題への取り組みを強化



C&Rグループのリソース(ヒト、サービス、カネ)を活用し、
「経営者人材の育成」と「事業承継の最適化」を実現

「経営者」こそ究極のプロフェッショナル



経営の知恵を、未来の資産に



現在のC&Rグループのネットワーク

52,000社のクライアント

415,000人のプロフェッショナル

4,162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

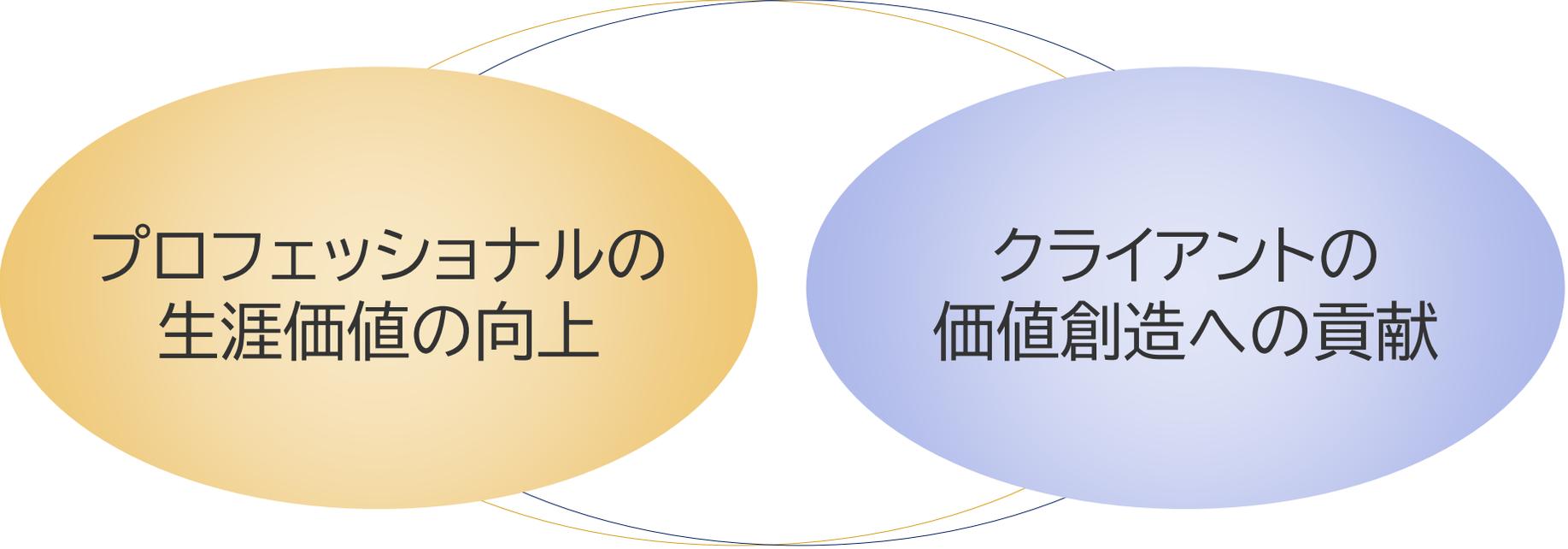


3.

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6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
- ・URS Games

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23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
- ・T&Wオフィス(高橋書店を含む5社)

※持分法適用

jeki Data Driven Lab
エージェント・グローブ

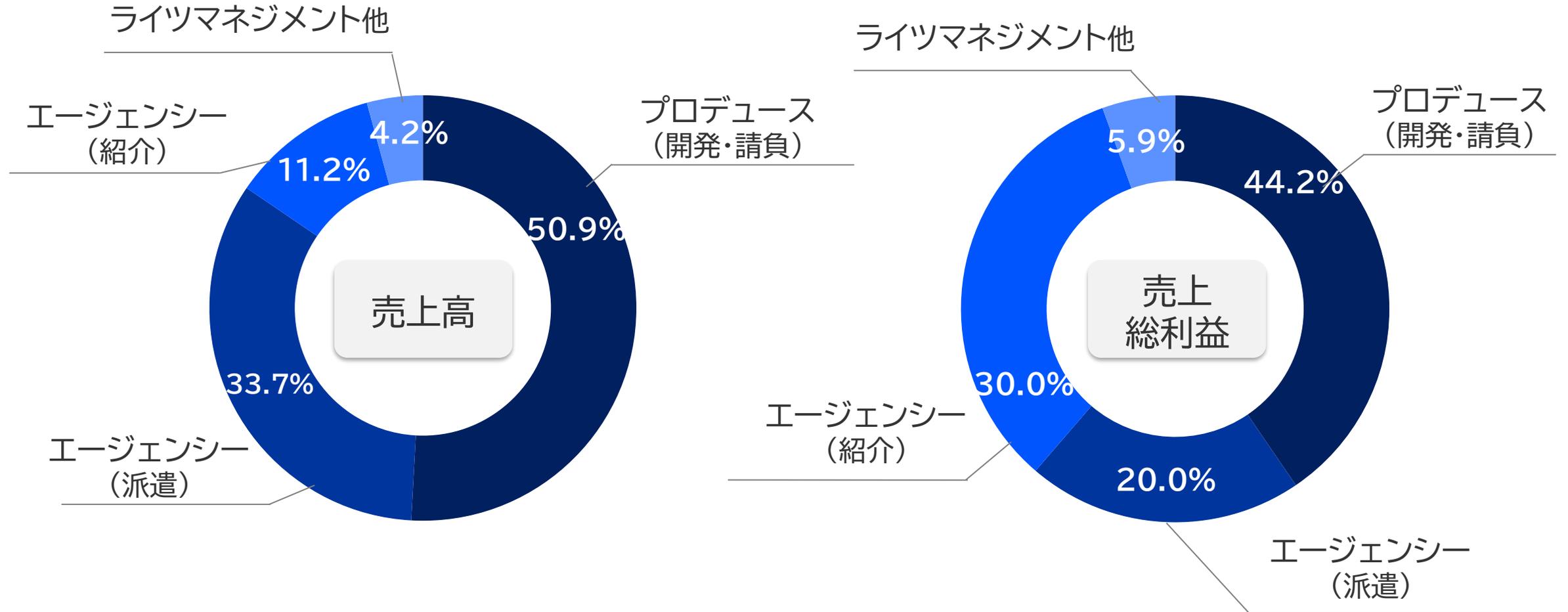
* 下線は2024年2月期以降に設立(グループ化)した会社

事業のマッピング

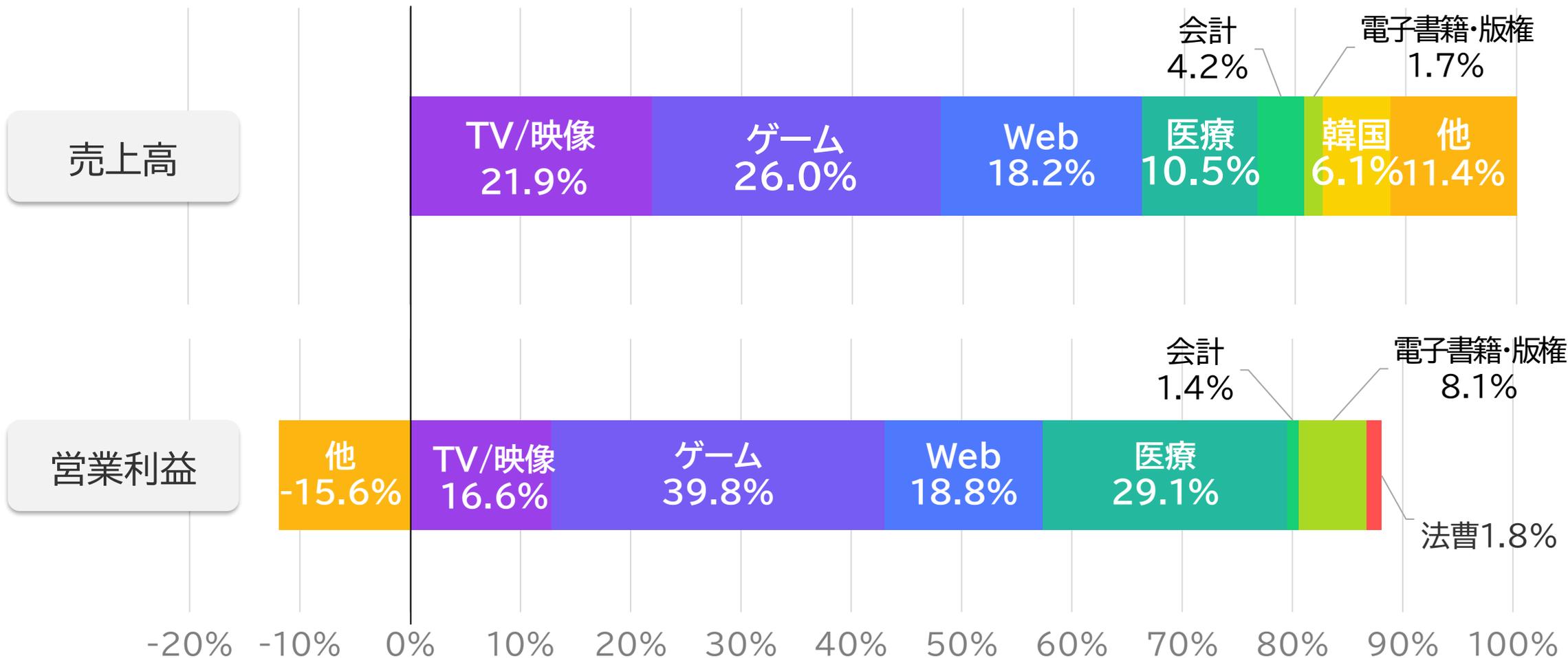
◎:主力事業として取り組んでいる ○:新規事業として取り組んでいる ×:法律上事業展開できない

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	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)	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	○	◎	◎		○	

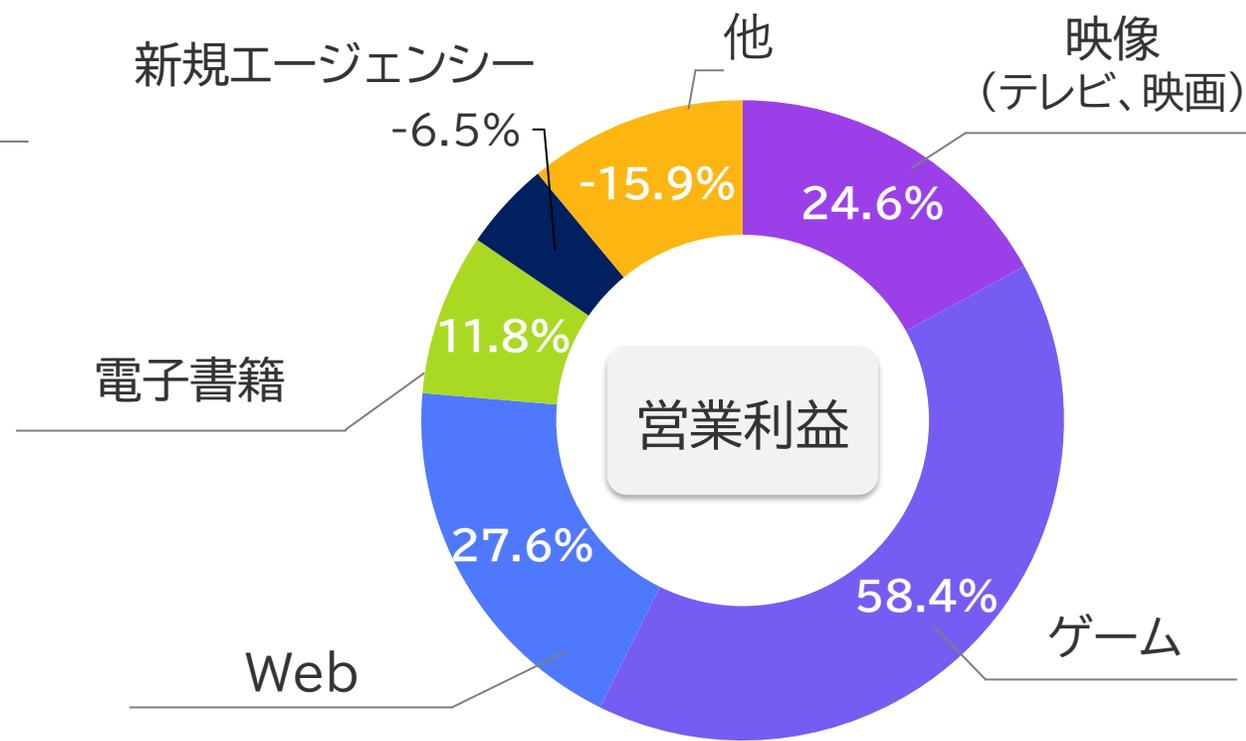
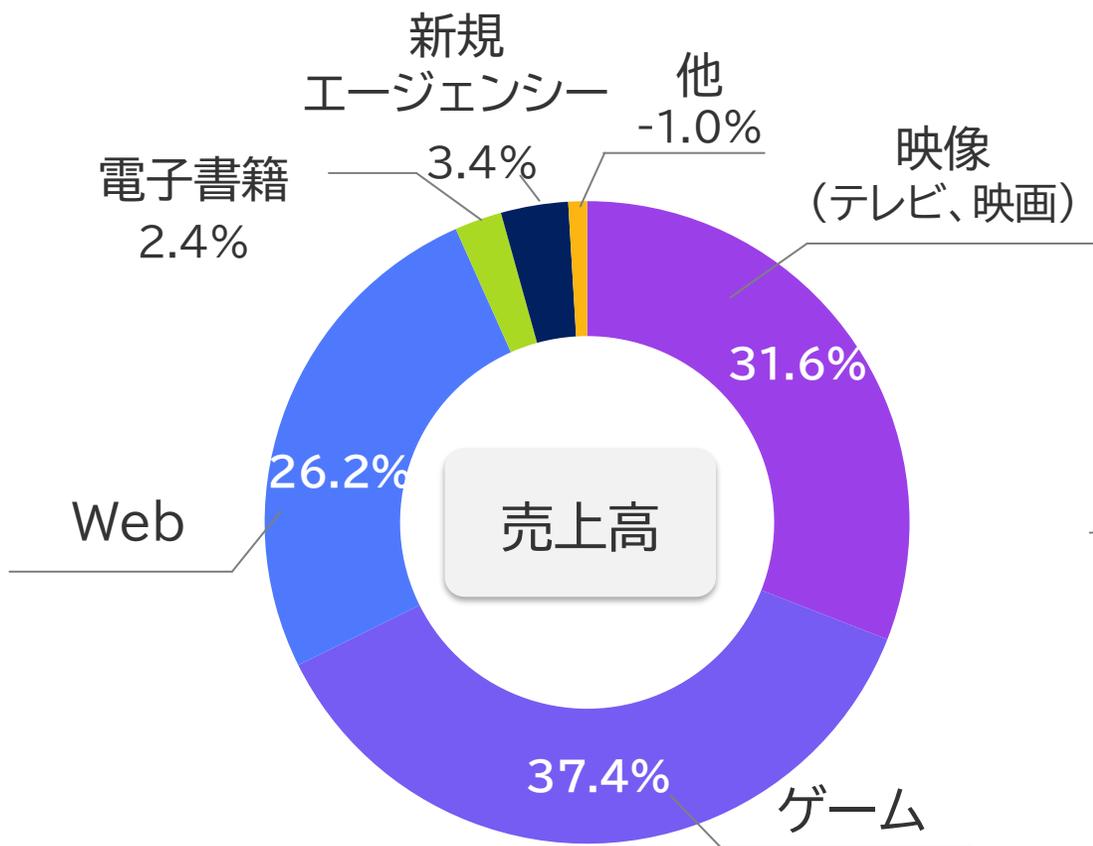
事業割合



連結構成



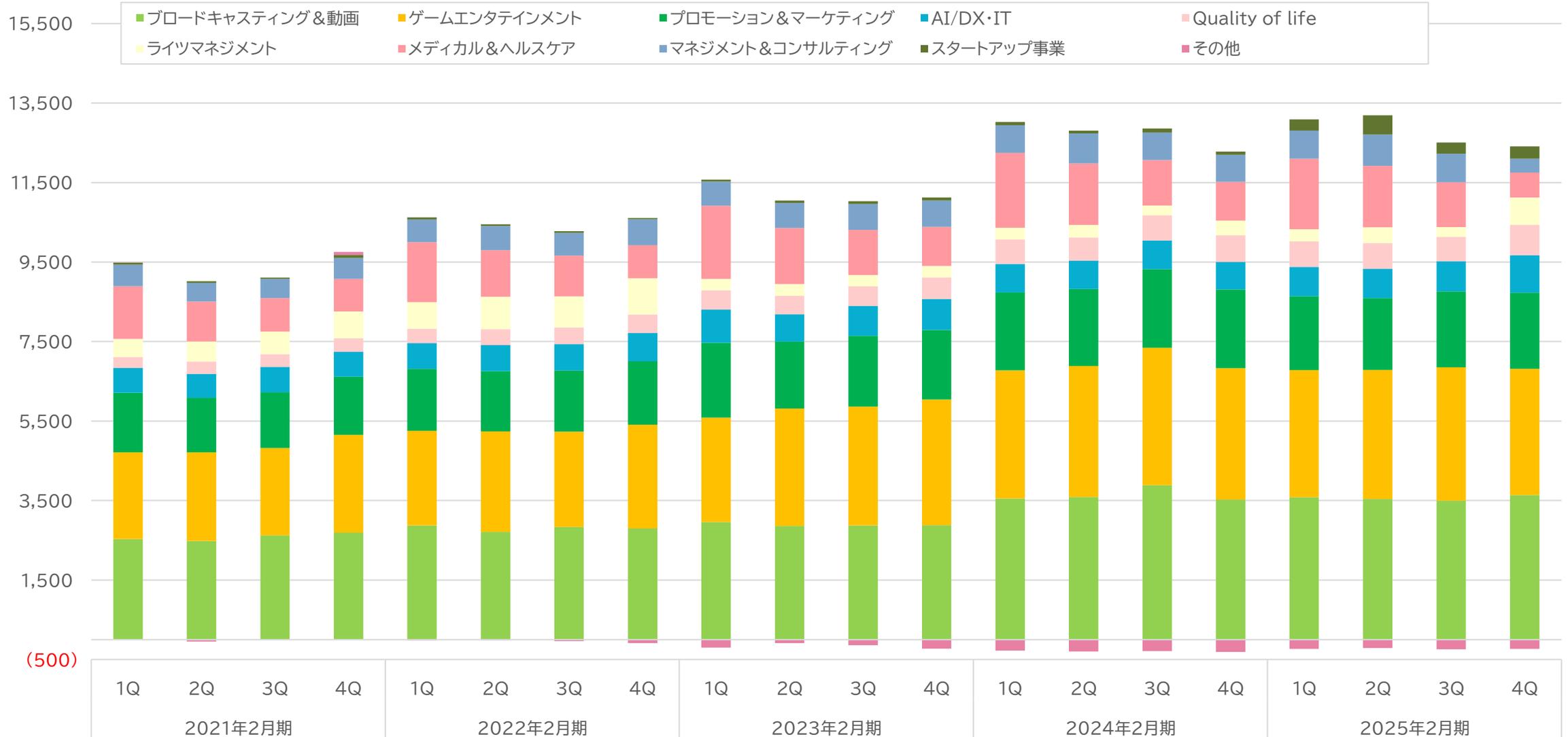
クリエイティブ分野(日本)領域別割合



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

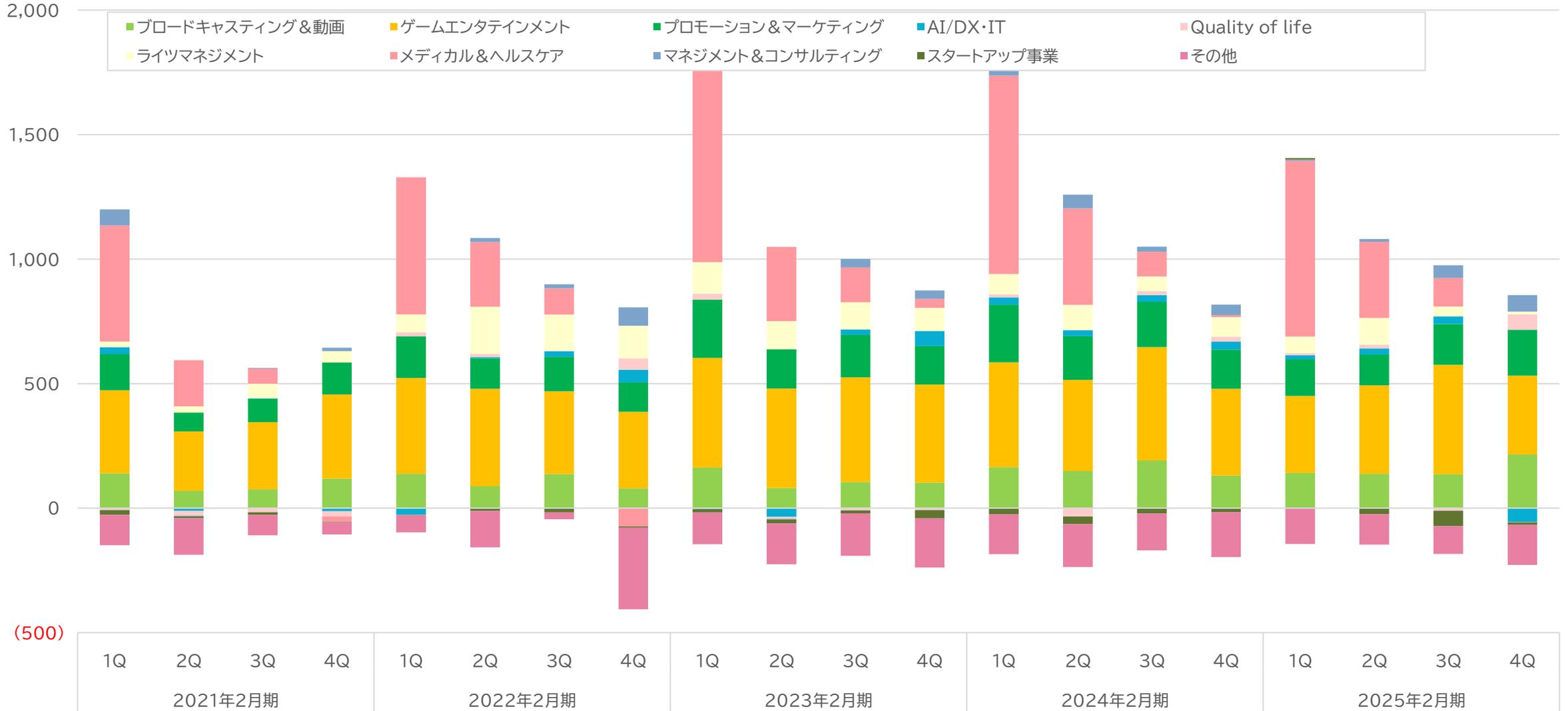
※管理会計上の数値を使用しております

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	3,639
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	3,173
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	1,919
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	944
AI/DX・IT	624	596	645	627	645	658	663	714	839	691	751	782	718	715	719	697	732	739	755	763
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	686
Quality of life	273	313	321	343	364	404	419	467	484	463	491	543	617	583	635	670	646	646	616	627
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	244	348
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	309
その他	1	-51	-5	76	-23	-16	-36	-86	-202	-86	-142	-226	-212	-95	-106	-166	-232	-209	-242	-235
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	12,173

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	215
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	316
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	185
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	-56
AI/DX・IT	28	-11	2	-12	-26	5	23	51	-4	-36	22	60	29	24	27	32	19	28	31	62
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	10
Quality of life	-8	-19	-16	-21	16	12	-1	45	24	-8	-9	-8	13	-34	16	20	9	16	-11	-2
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	40	67
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	-10
その他	-123	-147	-82	-48	-69	-146	-28	-327	-127	-164	-170	-197	-152	-140	-127	-191	-146	-124	-111	-160
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	628

2025年4月入社の新入社員は、325人(総合職:48人/専門職:277人)

(単位:人)

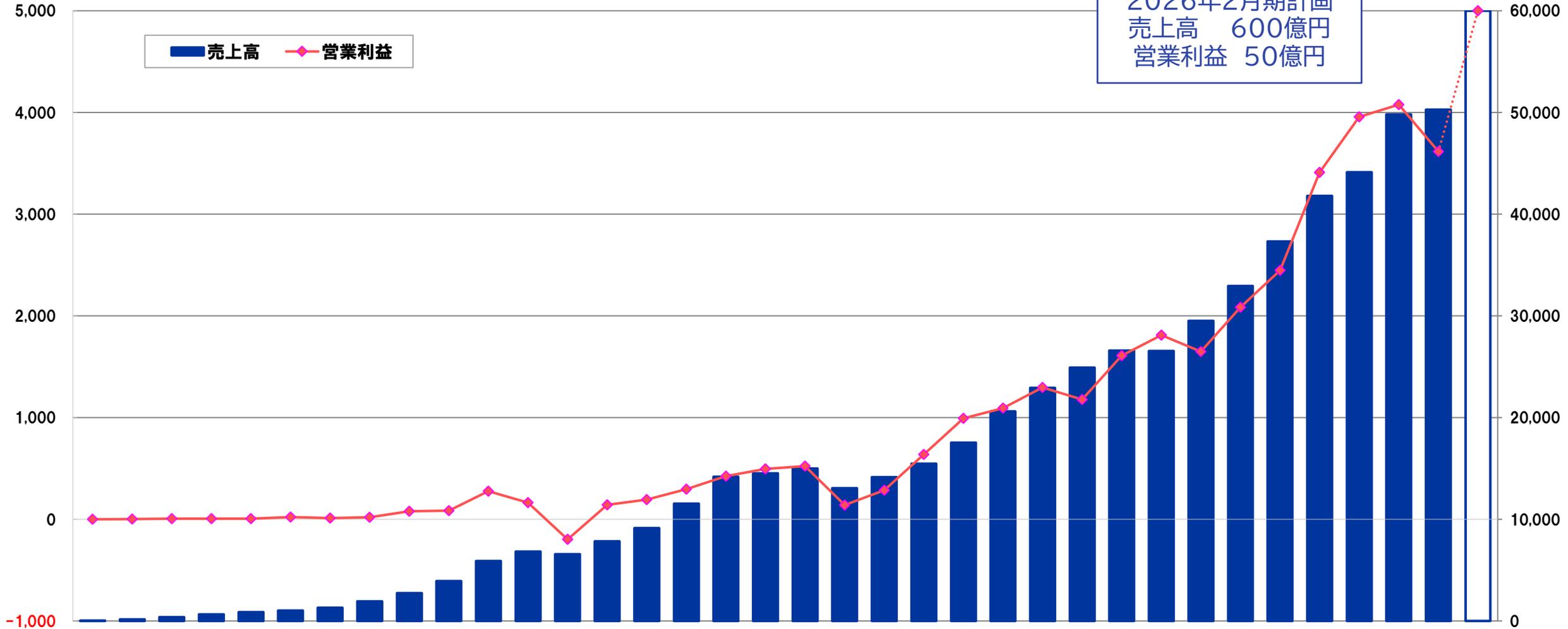
()は専門職人数	2022年	2023年	2024年	2025年
クリエイティブ分野(日本)	102(81)	277(247)	316(279)	276(253)
医療分野	10(-)	9(-)	10(-)	11(-)
会計・法曹分野	6(-)	6(-)	5(-)	3(-)
その他	42(42)	52(52)	30(30)	35(24)
計	160 (123)	344 (299)	361 (309)	325 (277)

営業利益

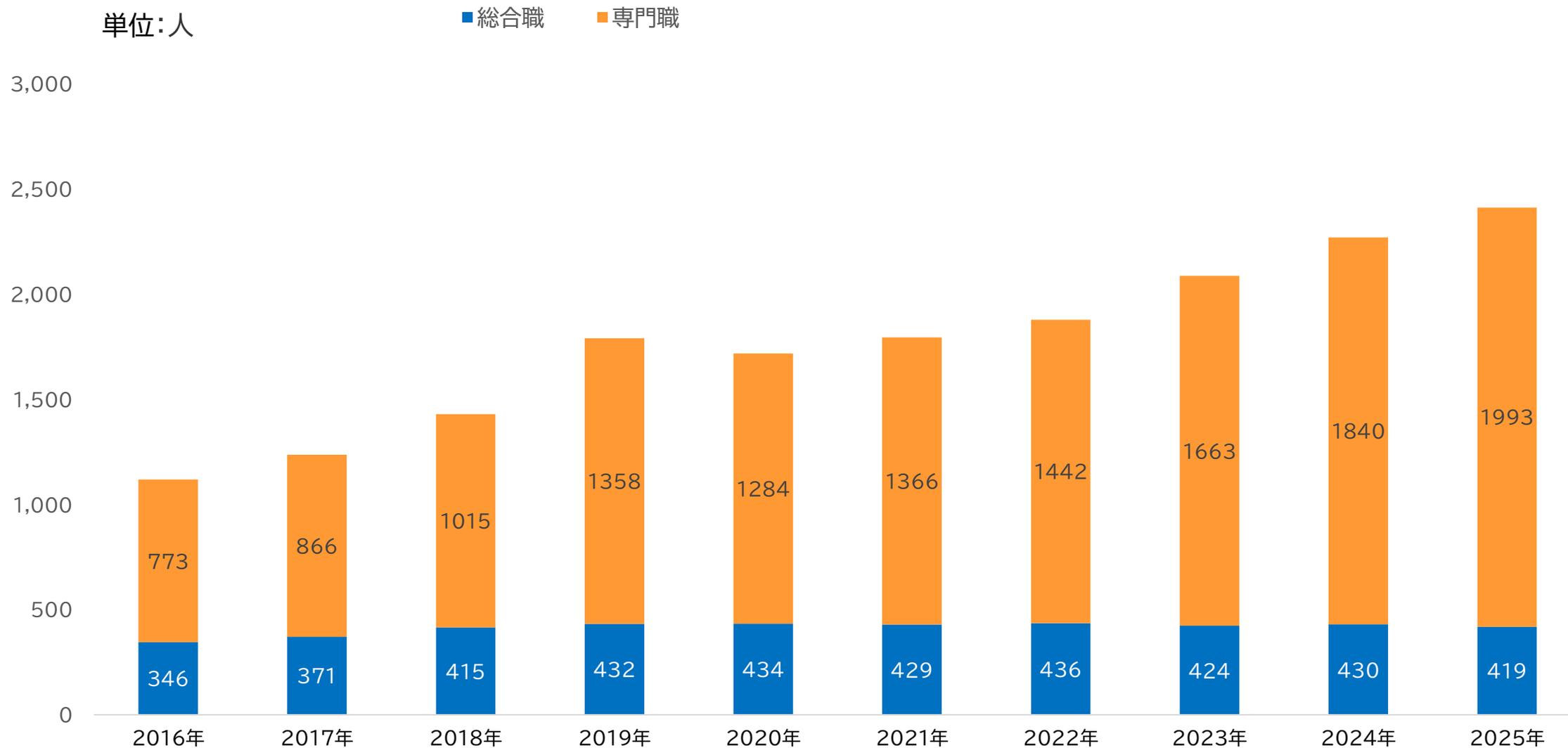
【創業からの業績推移】

単位:百万円

売上高

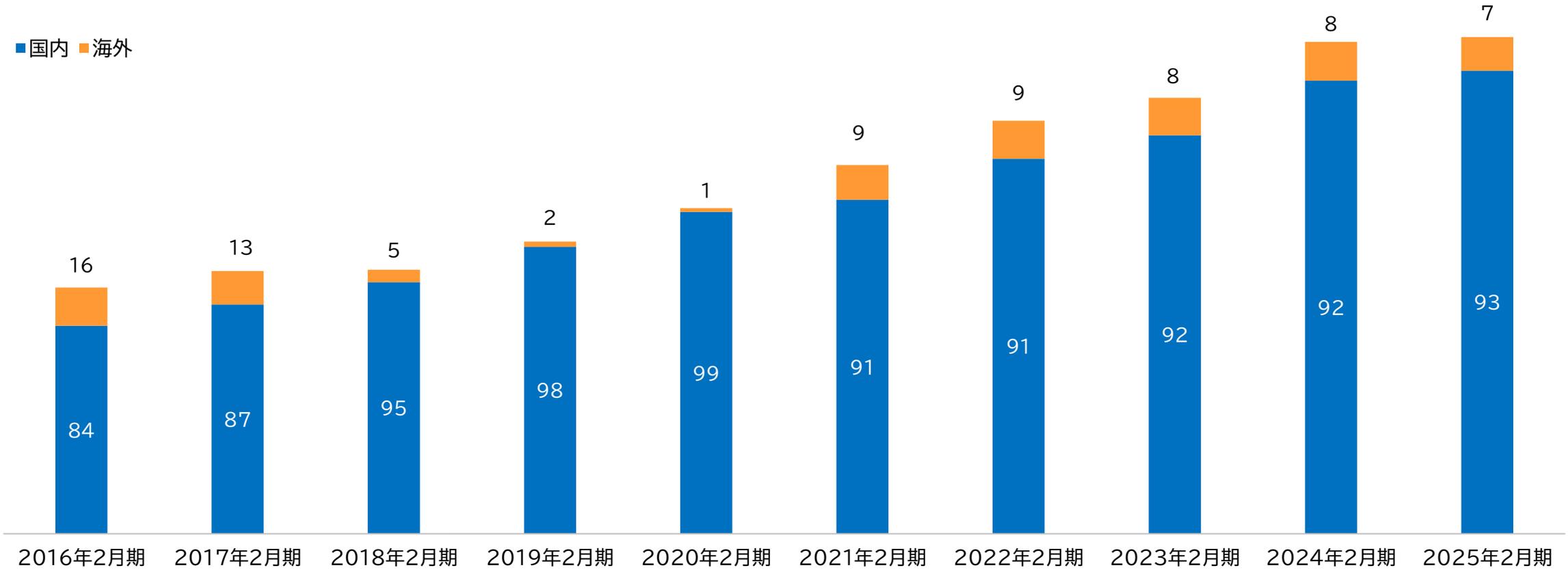


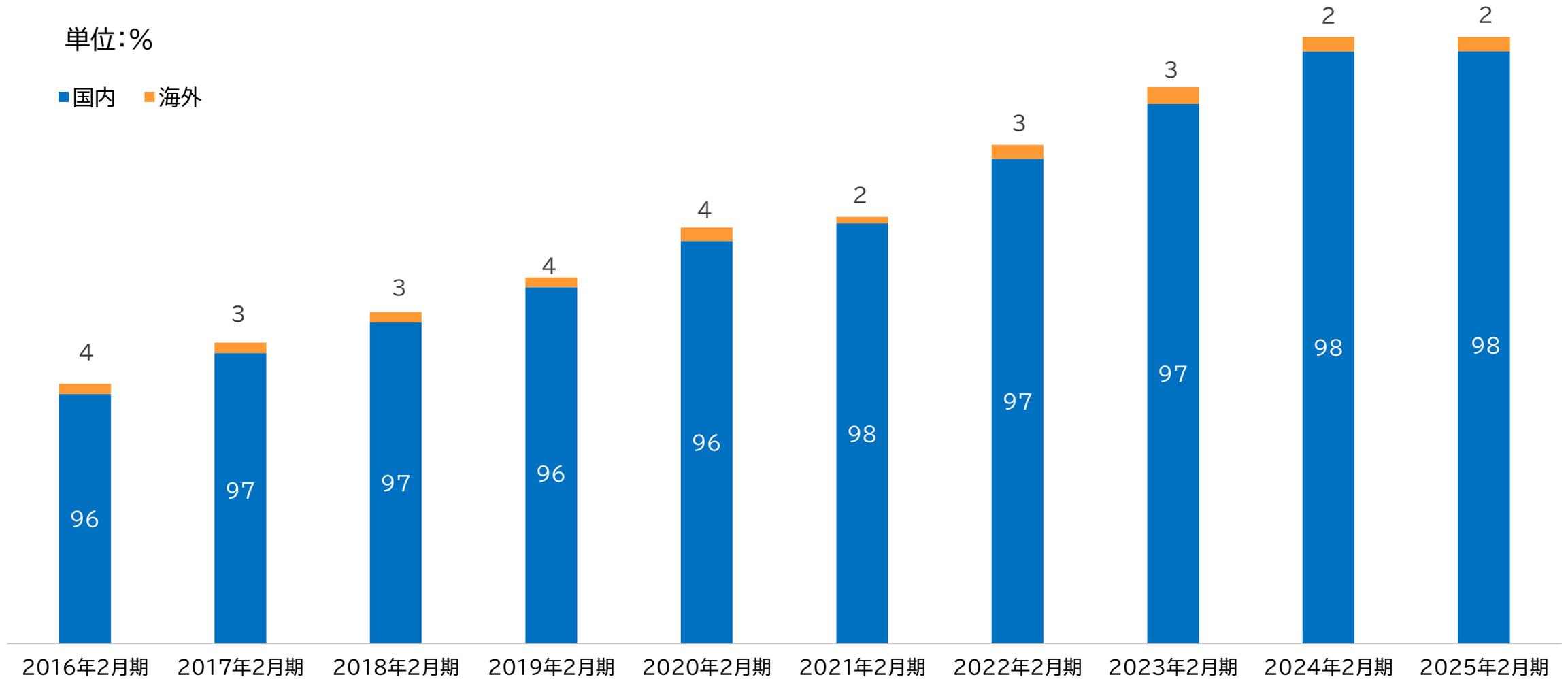
26年
2月期



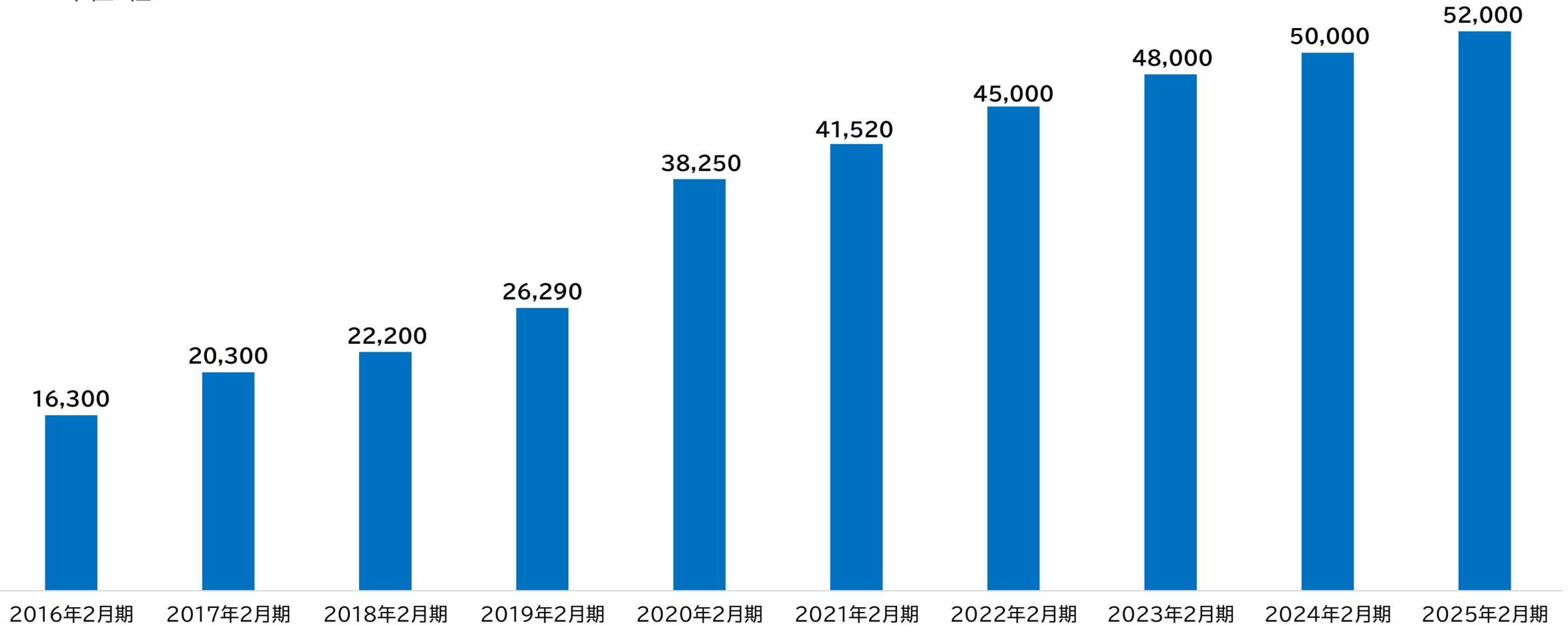
単位:%

■国内 ■海外





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)

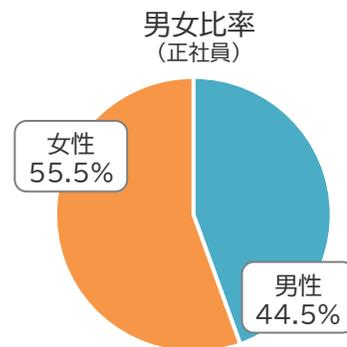
ガバナンス(Governance)

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



*2025年2月末日現在



「健康経営優良法人2025(大規模法人部門)」に、C&R社が3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2年連続認定。さらにOne Leaf Cloverが「健康経営優良法人2025(中小規模法人部門)」に2年連続認定。