

2021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

2021年1月8日（金）

《2021年2月期第3四半期 決算概要》



2021年
2月期
第3四半期
業績

売上高 : 前年同期比112%
売上総利益 : 同105%
販管費 : 同103%
営業利益 : 同115%
経常利益 : 同116%
四半期純利益 : 同122%

コロナ影響は、売上高:▲18億円/営業利益:▲5.4億円

コロナ影響を吸収し、過去最高の業績を達成

計画比

コロナ影響が見通せたことより、通期業績予想を修正



2020/4/9発表の2021年2月期連結業績予想では、新型コロナウイルスの影響を数値化することが困難であったため、業績予想に織り込まず発表

影響額が見通せたことより、開示基準には抵触しないものの業績予想を修正

(単位:百万円)

	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
前回発表予想(A)	40,000	2,600	2,600	1,600
今回修正予想(B)	36,700	2,300	2,300	1,400
増減額(B-A)	△ 3,300	△ 300	△ 300	△ 200
増減率	△8.2%	△11.5%	△11.5%	△12.5%
前期実績(C)	32,946	2,083	2,103	1,359
増減額(C-B)	+ 3,754	+ 217	+ 197	+ 41
増減率	11.3%	10.4%	9.3%	3.0%

- 通期営業利益へのマイナス影響は約7億円と予想されるものの、
既存事業を中心に計画を約4億円上回り、結果として期初予想を3億円下回る予想
- 売上高及び各利益項目全てにおいて前期実績を上回り、過去最高の業績を達成見込み



□通期業績へのマイナス影響

… 営業利益7億円

・[医療分野] 全国各地でのイベントの中止

… 営業利益3.5億円

・[会計・法曹分野] 人材紹介の遅延・需要減

… 営業利益1.6億円

・[クリエイティブ分野(日本・韓国)]

アウトソーシングの減

エージェンシー事業(韓国)の減

… 営業利益1.4億円

・[その他分野]

アパレルでの需要減、VR機材の注文キャンセル

… 営業利益0.5億円

□通期業績へのプラス影響

… 営業利益4億円

・[クリエイティブ分野(日本)]

エージェンシー事業・ライツ事業の伸長

… 営業利益2億円

・[医療分野] 医師紹介事業の伸長

… 営業利益2億円

2021年2月期 第3四半期業績 [損益計算書]

CREEK & RIVER Co.,LTD.



[単位:百万円]	2020年2月期 第3四半期	2021年2月期 第3四半期	前期比	進捗率 (修正計画)	
売上高	24,542	27,557	112%	75%	*韓国事業を除くと 前期比102%
売上総利益	9,497	10,002	105%	-	売上総利益率 38.7%→36.3% *韓国事業を除くと 39.1%
販売管理費	7,842	8,092	103%	-	販管費率 32.0%→29.4% *韓国事業を除くと 31.5%
営業利益	1,655	1,909	115%	83%	営業利益率 6.7%→6.9% *韓国事業を除くと 7.5%
経常利益	1,660	1,938	116%	84%	経常利益率 6.8%→7.0% *韓国事業を除くと 7.6%
当期純利益	1,028	1,263	122%	90%	当期純利益率 4.1%→4.6% *韓国事業を除くと 5.0%

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 第3四半期	2021年2月期 第3四半期	前期比	進捗率 (修正計画)	
クリエイティブ分野 (日本)	18,022	18,987	105%	73%	<ul style="list-style-type: none"> ・ウイングが追加 ・アウトソーシング一部減も、ライツ事業は好調
クリエイティブ分野 (韓国)	51	2,455	-	75%	<ul style="list-style-type: none"> ・当期よりTV局への派遣事業が追加 ・ゲーム配信の遅延
医療分野	3,372	3,125	92%	80%	<ul style="list-style-type: none"> ・レジナビフェア中止 ・医師紹介事業は増
会計・法曹分野	1,602	1,483	92%	76%	<ul style="list-style-type: none"> ・紹介事業の選考長期化、需要減
その他	1,617	1,604	99%	72%	<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	24,542	27,557	112%	75%	

*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 第3四半期	2021年2月期 第3四半期	前期比	進捗率 (修正計画)	
クリエイティブ分野 (日本)	815	1,222	149%	72%	・ライセンス事業等が好調 ・経費の効率化を推進 ・クレイテックワークスが収益化
クリエイティブ分野 (韓国)	▲54	▲46	+8	-	・ゲーム配信遅延により赤字 ・TV派遣事業は黒字
医療分野	810	736	90%	108%	・レジナビフェア中止 ・医師紹介事業は増
会計・法曹分野	194	75	38%	75%	・紹介事業の選考長期化、需要減
その他	▲107	▲80	+27	-	・アパレル/VRは苦戦 ・ITその他が収益改善
計	1,655	1,909	115%	83%	

*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 : ▲10億円
営業利益 : ▲2億円

医療

・当社主催の「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 : ▲0.4億円

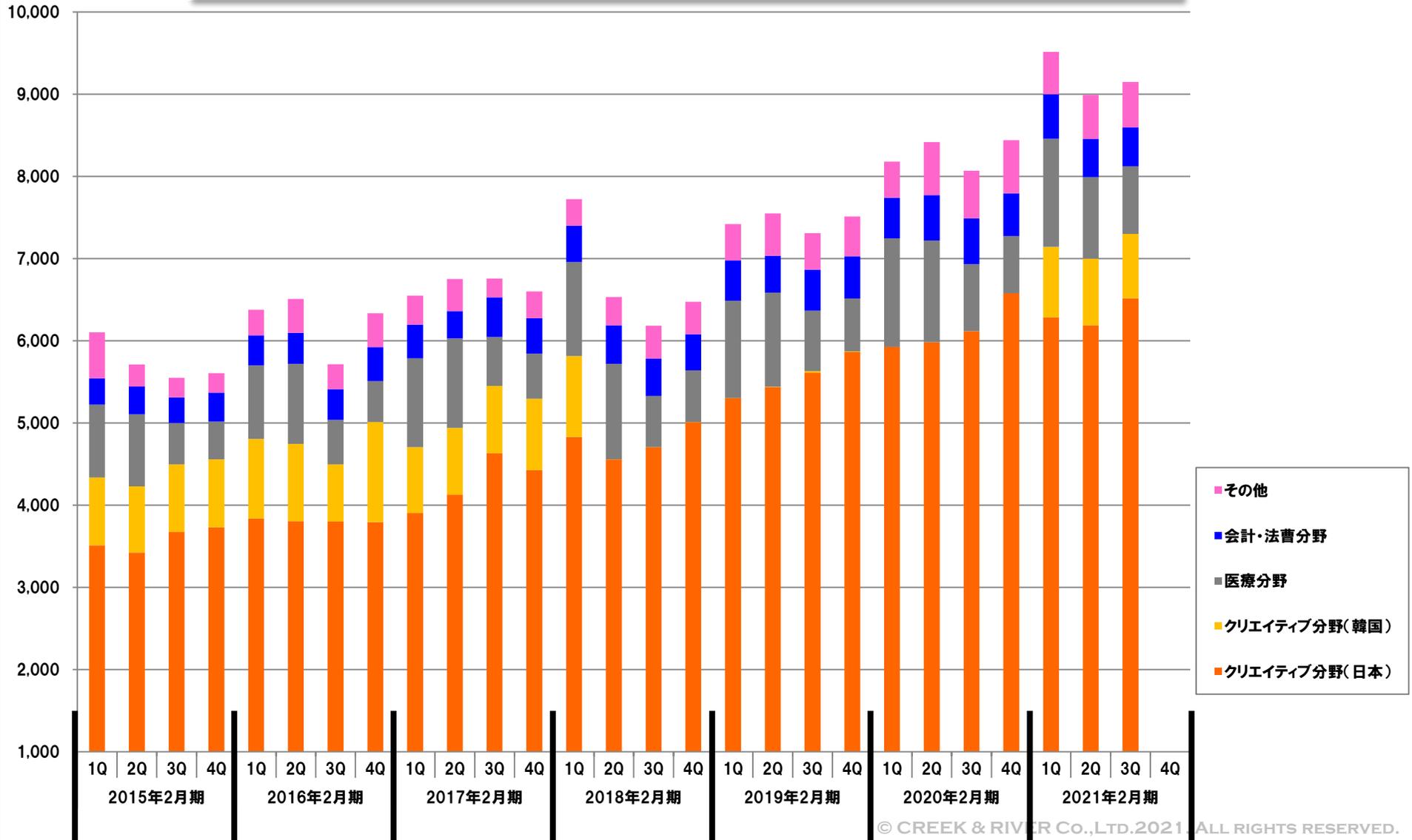
売上高18億円、営業利益5.4億円のマイナス影響

連結売上高の推移(四半期)



第3四半期として過去最高 前期第3四半期比113%

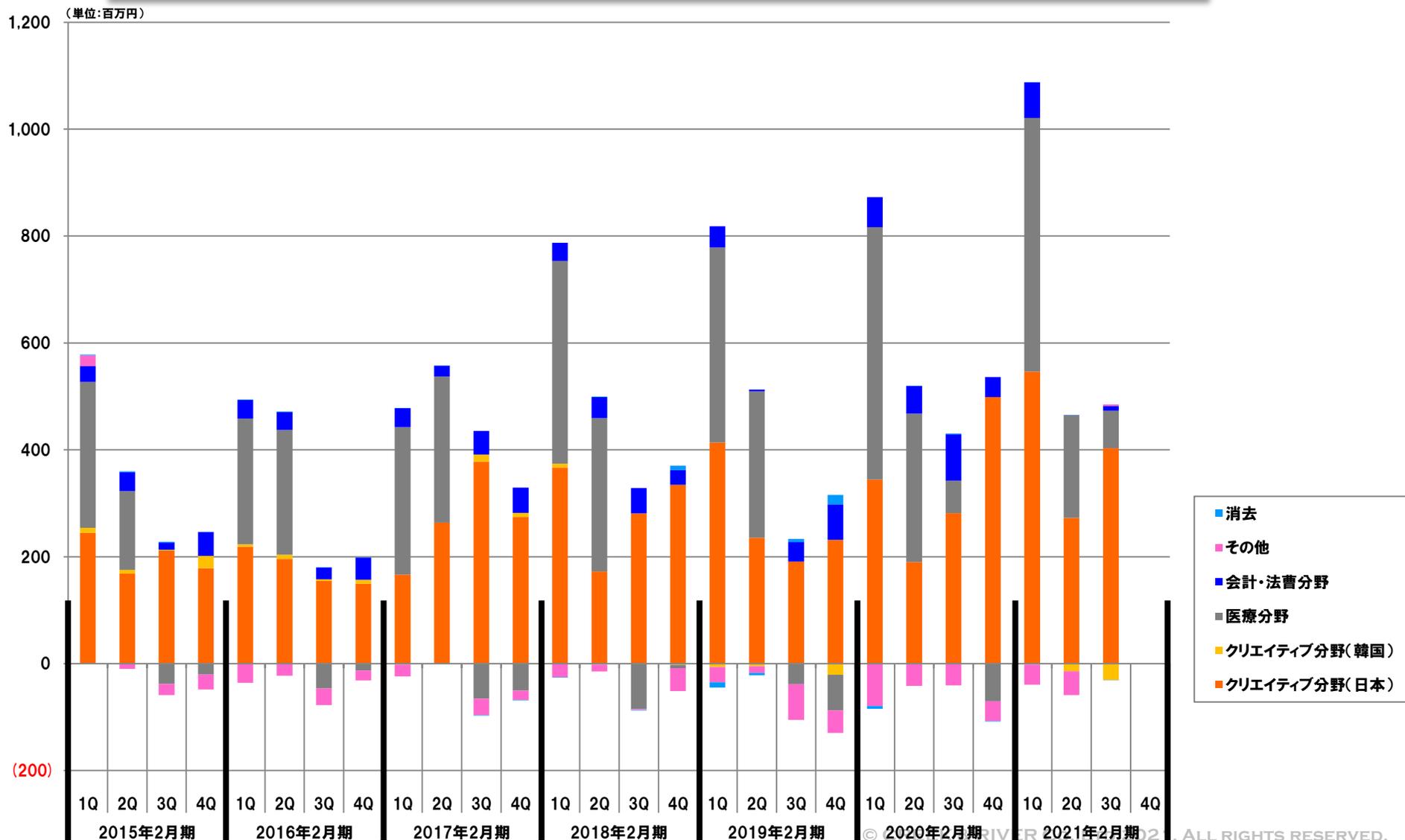
(単位:百万円)



連結営業利益の推移(四半期)



第3四半期として過去最高 前期第3四半期比116%





◆ 第3四半期単独では、売上高は前期比113%、営業利益は前期比116%
 コロナ影響は第2四半期に集中。

(単位:百万円)

	第1四半期			第2四半期			第3四半期			第3四半期累計		
	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%	24,543	27,558	112%
営業利益	788	1,049	133%	478	406	85%	390	454	116%	1,656	1,910	115%

2021年2月期計画



[単位:百万円]	2019年2月期 実績	2020年2月期 実績	2021年2月期 計画 [修正]	前期比
売上高	29,569	32,946	36,700	111%
営業利益	1,578	2,083	2,300	110%
経常利益	1,585	2,103	2,300	109%
当期純利益	969	1,359	1,400	103%
配当	12円	15円	16円	



2021年1月8日発表

**将来的な戦略的活用の展望、
株主への利益還元策の一環として、自己株式を取得**

<概要>

取得する株式の種類 : 当社普通株式

取得する株式の総数 : 500,000株(上限とする)

*発行済株式の総数に占める割合2.1%

株式の取得価額の総額 : 5億円(上限とする)

自己株式買受の日程 : 2021年1月12日から2021年5月31日まで



2021年1月7日

新型コロナウイルス感染拡大を受け、 1都3県に対して緊急事態宣言が発令

<当社としての対応>

・テレワークの推進

第3四半期時点での出勤率45%→30%以下に

・午後8時以降の残業抑制

・検温、マスクの着用、手洗い、うがいの徹底

*本社にサーモカメラ、アルコール消毒液を設置

・不要不急の会食・出張の禁止

・Covid-19対策本部（2020年4月～）に情報を集約し対応



2021年2月期第3四半期 事業トピックス



●10/1内定式 来春入社予定者111名がオンライン参加



●12/25オンライン納会 全社員がオンラインにて参加





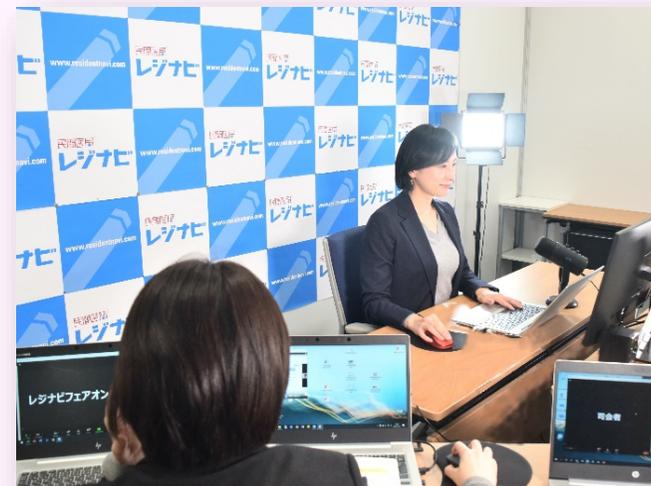
[医療分野] 日本最大規模の研修病院合同説明会をオンラインへ 「レジナビFairオンライン」全国展開中



3月～
370施設を掲載
アーカイブ視聴も可能



7月～12月
約400施設の配信を実施
のべ4,300名の医学生が視聴



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%**



[クリエイティブ分野(日本)]

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



[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」に採択

2020年10月8日発表

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採択。きづきアーキテクトと共に事業を推進。

事業テーマ:

「事業を加速する空間」を梃子(てこ)にした5G関連スタートアップの量産

進捗状況:

- ・ハンズオン支援の対象スタートアップは、直近で7社にまで拡大
- ・空間構築に向けて、金融機関、不動産、小売、XR(AR/VR/MR)、アクセラレーター等、幅広い企業と協議中
- ・2021年2月～3月に、5G環境で実証実験を予定





[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教育コンテンツ編集ソリューション「ファストVR」
- 教育・研修・訓練用XRコンテンツ開発
- 各種バーチャルイベントなど販促施策
- 施設向けVR運用支援ソリューション
- 最新VRゴーグル「SKYWORTH S1」



御料車のVR体験コンテンツ・システム

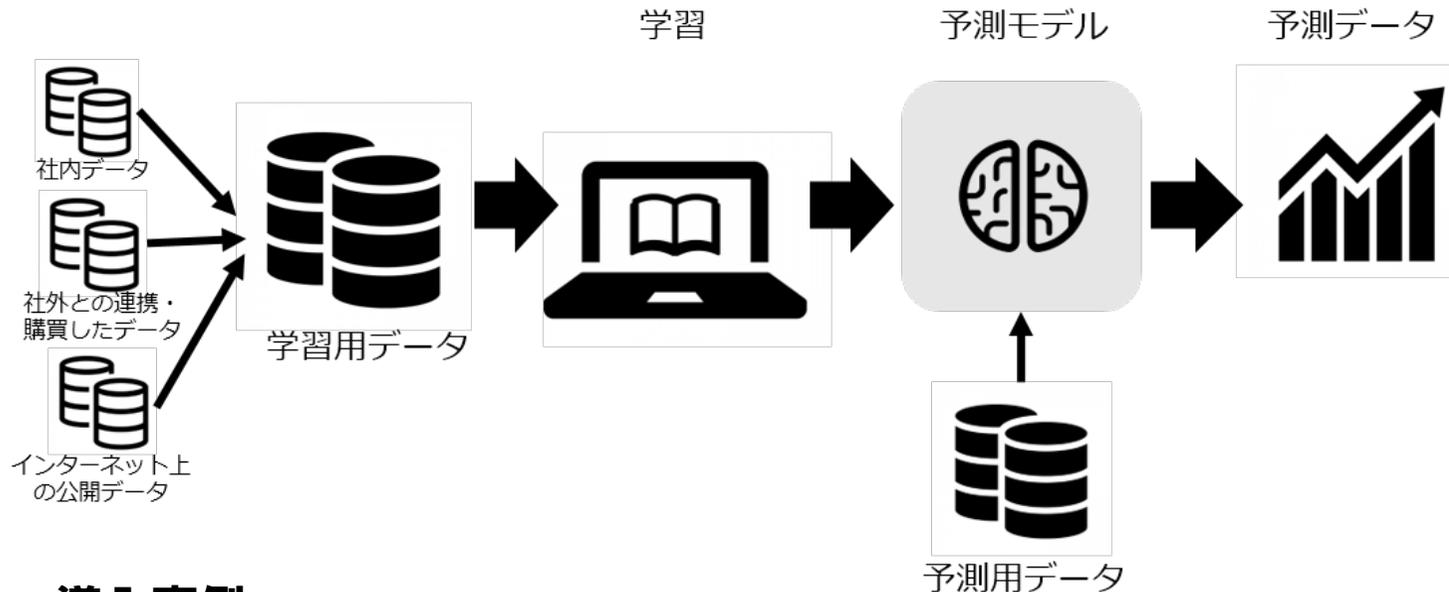
ハードからコンテンツ開発、ソリューションにいたるまで、VR・AR・MRを活用した法人向けXR関連サービスを一気通貫で提供



[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

- ・物流業 — 出荷量予測
- ・製造業 — 商品需要予測



[クリエイティブ分野(日本)]



**「アトラクションフェスタオンライン」
7か月連続企画継続中**

[クリエイティブ分野(日本)]



**事業や商品に関する落語動画を制作する
広報サービス「落語 de PR」スタート**

第1弾は立川吉笑さんが「DX落語」を創作

[クリエイティブ分野(日本)]



**セミナーやイベントのオンライン開催が
スタンダード化**

**【累計】参加クライアント:490社
参加スタッフ :1,714名**



[その他]



インター・ベル

**アパテックジャパン(株)と業務提携
バーチャル試着技術を活用し、EC/リアル店舗
における売上増加へ貢献**

[その他]



インター・ベル

**ノース・モール(株)およびアパテックジャパン(株)と
業務提携に関する基本合意書を締結
ECモールを活用し、アパレルメーカーの在庫削
減へ貢献**



[クリエイティブ(日本)]

ドローン事業 ハヶ岳連峰における物資輸送プロジェクトを実施 (2020年9月上旬～11月下旬)



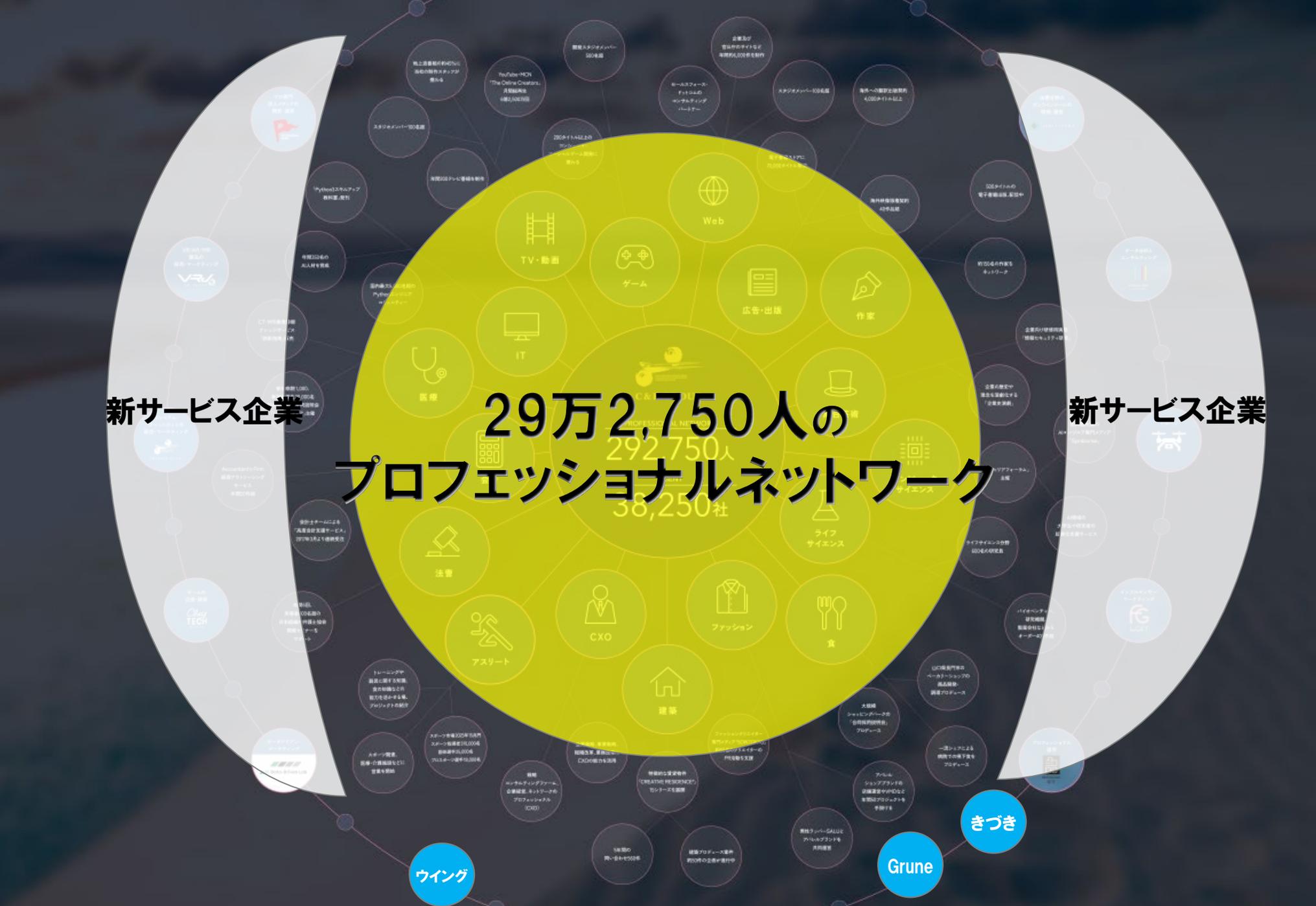
<https://youtu.be/4r0gx0Be-9c>

新サービス企業

新サービス企業

29万2,750人の プロフェッショナルネットワーク

292,750人
38,250社



ウイング

Grune

きびき



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)	◎	◎	◎	◎		○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○

2021年2月期 第3四半期業績 [貸借対照表]



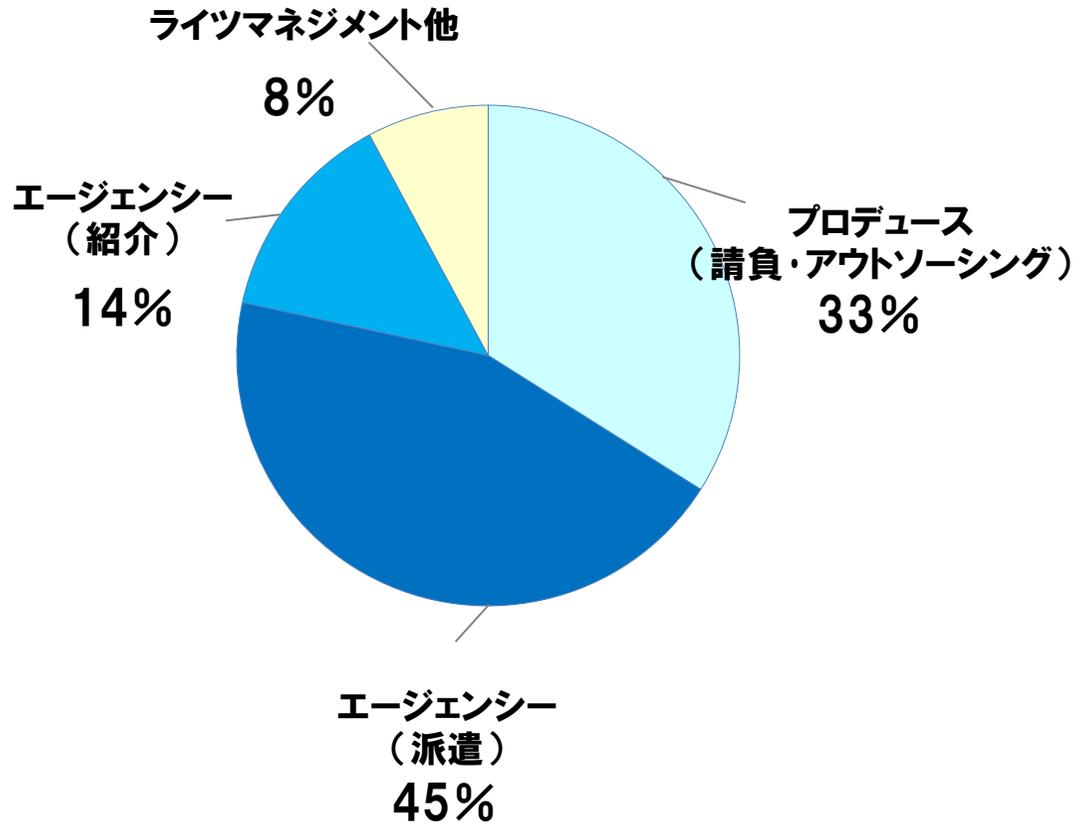
[単位:百万円]	2020年2月期	2021年2月期 第3四半期	前期比	
流動資産	12,351	13,373	108%	
現預金	6,729	8,027	119%	
固定資産	3,878	3,931	101%	
流動負債	6,627	6,184	93%	
未払法人税・消費税等	1,156	926	80%	
固定負債	1,202	1,156	96%	
純資産	8,400	9,964	118%	自己資本比率 50.9%→56.3%
利益剰余金	5,816	6,752	116%	
負債・純資産 合計	16,230	17,305	106%	



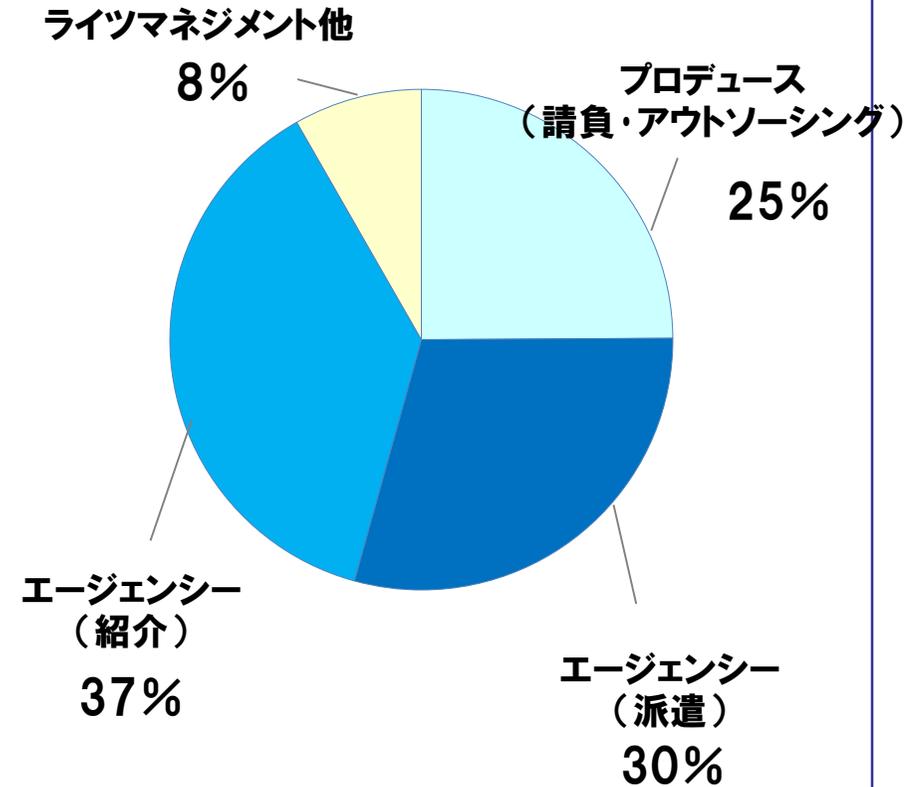
	2020/2期 第3Q	2021/2期 第3Q	増減額	増減率
販管費計	78.4億円	80.9億円	+2.5億円	103%
人件費	49.4億円	52.7億円	+3.3億円	106%
広告宣伝、販促、リモートワーク 推進費用等	14.3億円	14.0億円	▲0.3億円	97%
旅費交通費、会議費、交際費 等	1.9億円	0.8億円	▲1.1億円	45%
人員数	1,762人	1,898人	+136人	107%



売上高



売上総利益

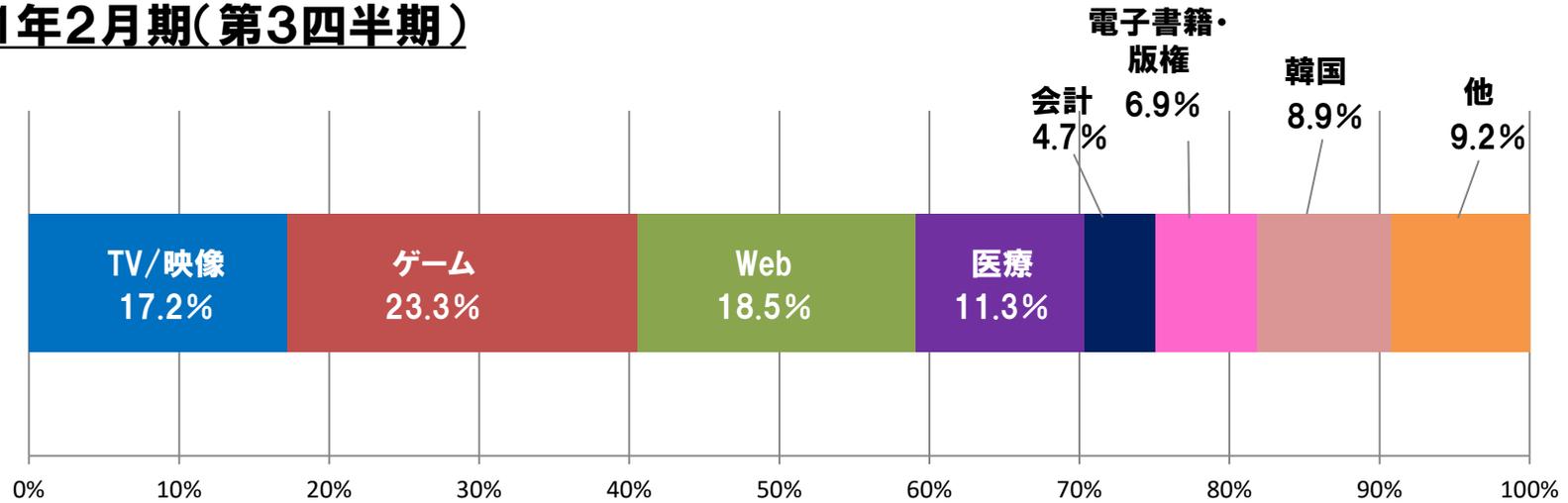


* 2021年2月期第3四半期 実績による

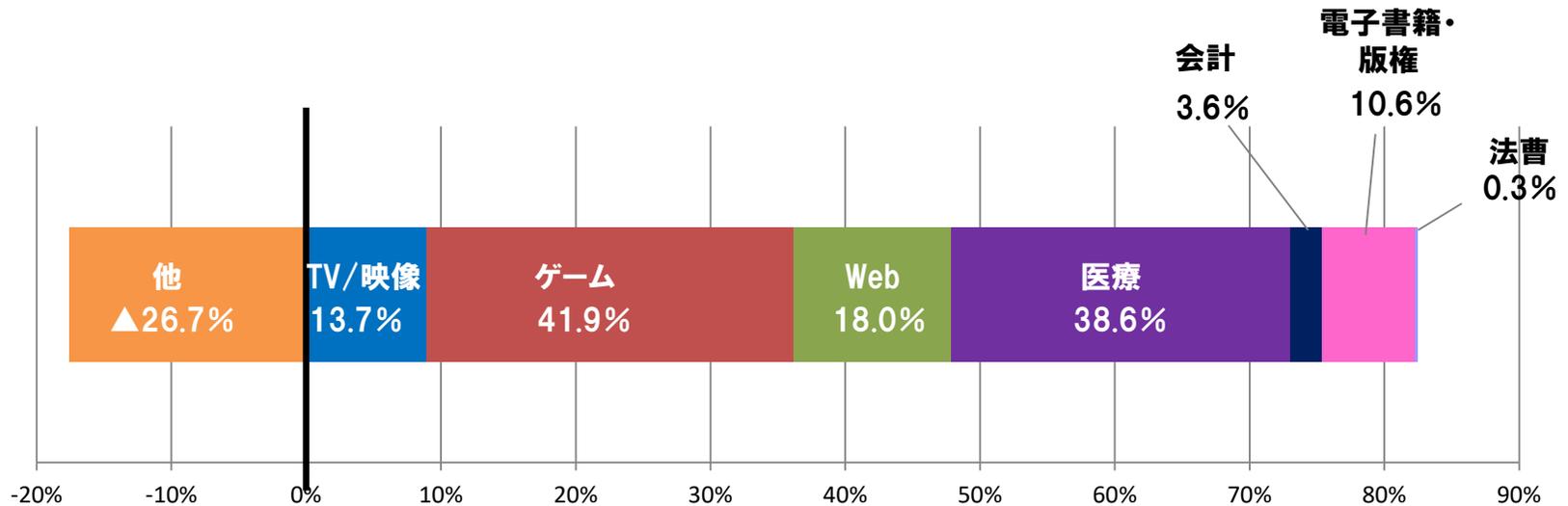


◆2021年2月期(第3四半期)

売上高



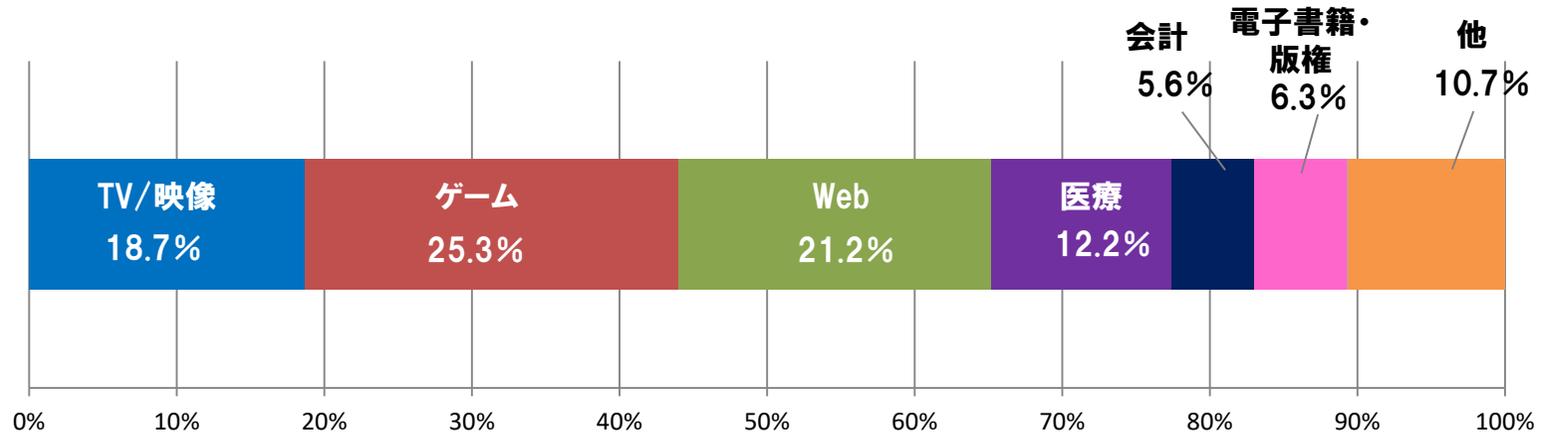
営業利益



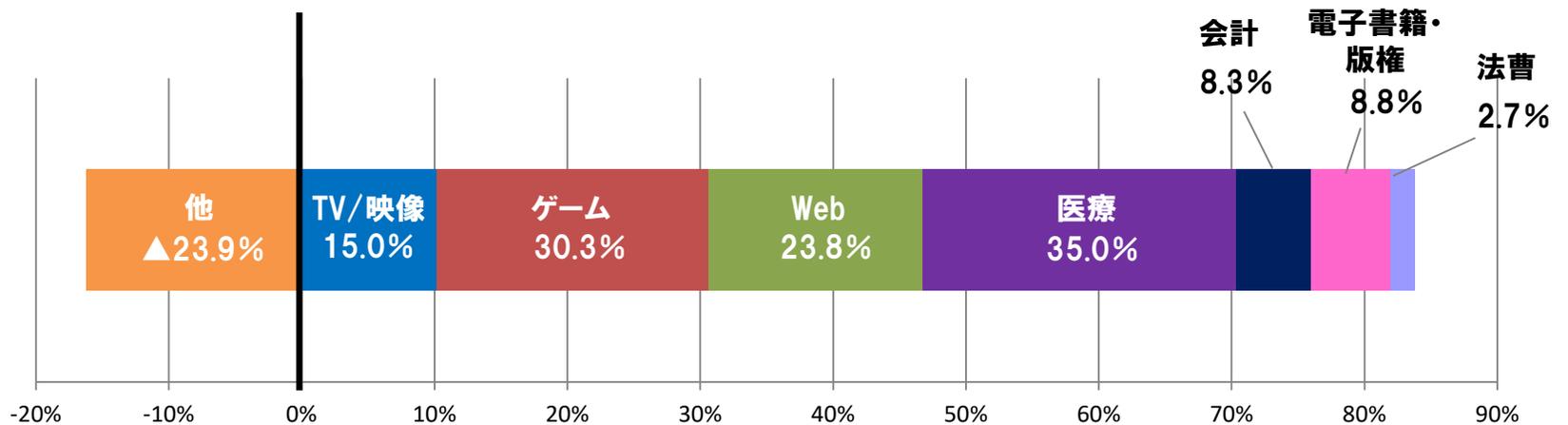


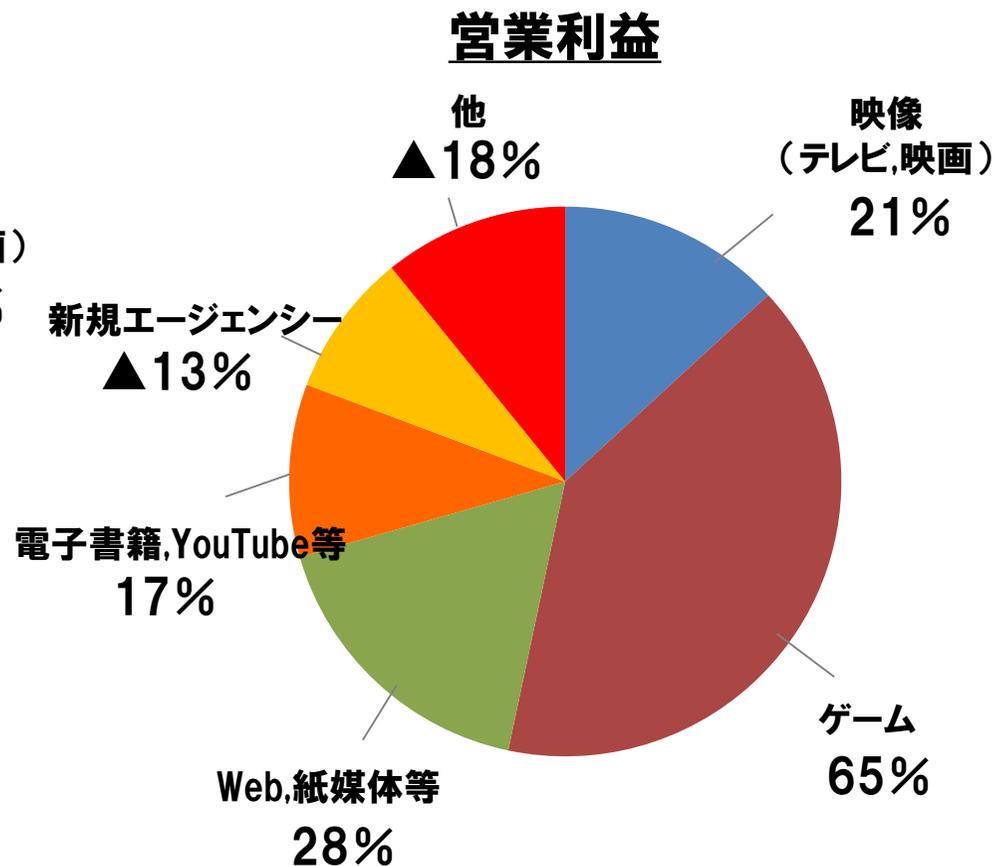
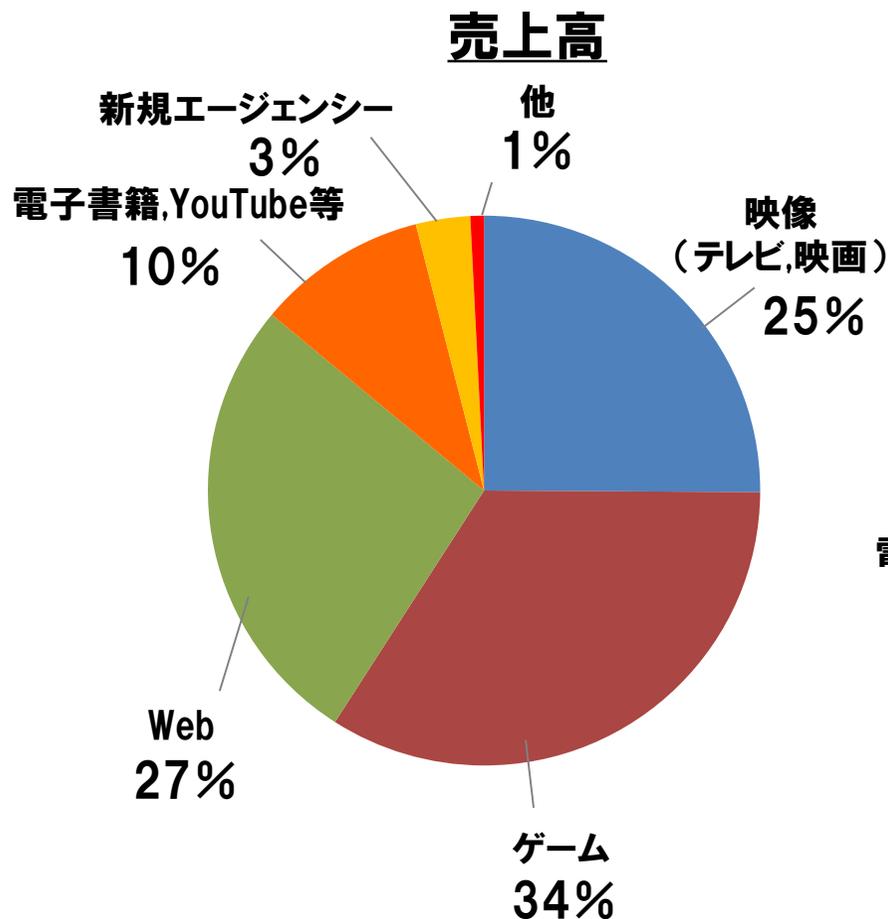
◆2020年2月期(通期)

売上高



営業利益





*2021年2月期第3四半期実績による