



■ 2025年2月期 第1四半期

# 決算説明会

株式会社クリーク・アンド・リバー社

東証プライム 4763

2024年7月9日(火)

# Index

1. 2025年2月期 第1四半期 決算説明

2. C&Rグループの事業及び成長戦略について

Appendix

売上高	前年同期比101%	営業利益	前年同期比80%
経常利益	前年同期比 80%	四半期純利益	前年同期比82%

- ✓ 第1四半期は、過去最多の新卒採用等に伴い、当初より前年を下回る利益を計画。
- ✓ 【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、売上高・営業利益ともに計画を若干下回って推移。
- ✓ ただし、下期以降に向け、案件獲得は増加傾向。通期でのキャッチアップを目指す。

#### 【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

単位:百万円	2025年2月期 1Q	2024年2月期 1Q	前期比	計画比 (上期)	計画比 (通期)
<b>売上高</b>	<b>12,854</b>	12,745	101%	48%	23%
売上総利益	5,056	5,177	98%		
売上総利益率	39.3%	40.6%	-		
販売管理費	3,794	3,597	105%		
販売管理費率	29.5%	28.2%	-		
<b>営業利益</b>	<b>1,261</b>	1,580	80%	47%	26%
営業利益率	9.8%	12.4%			
<b>経常利益</b>	<b>1,277</b>	1,595	80%	47%	27%
経常利益率	9.9%	12.5%			
親会社株主に帰属する <b>四半期純利益</b>	<b>860</b>	1,045	82%	49%	28%

単位:百万円	2024年2月期 1Q	2024年2月期	増減額
<b>流動資産</b>	<b>19,884</b>	19,720	+164
現預金	11,716	11,468	+247
<b>固定資産</b>	<b>6,235</b>	5,698	+537
有形固定資産	955	646	+309
投資その他の資産	3,822	3,683	+138
<b>流動負債</b>	<b>10,072</b>	9,160	+911
<b>固定負債</b>	<b>829</b>	512	+317
借入金(短期/長期)	3,352	2,545	+807
<b>純資産</b>	<b>15,218</b>	15,745	▲527
自己株式	△2,200	△1,707	▲493
<b>総資産</b>	<b>26,120</b>	25,418	+701

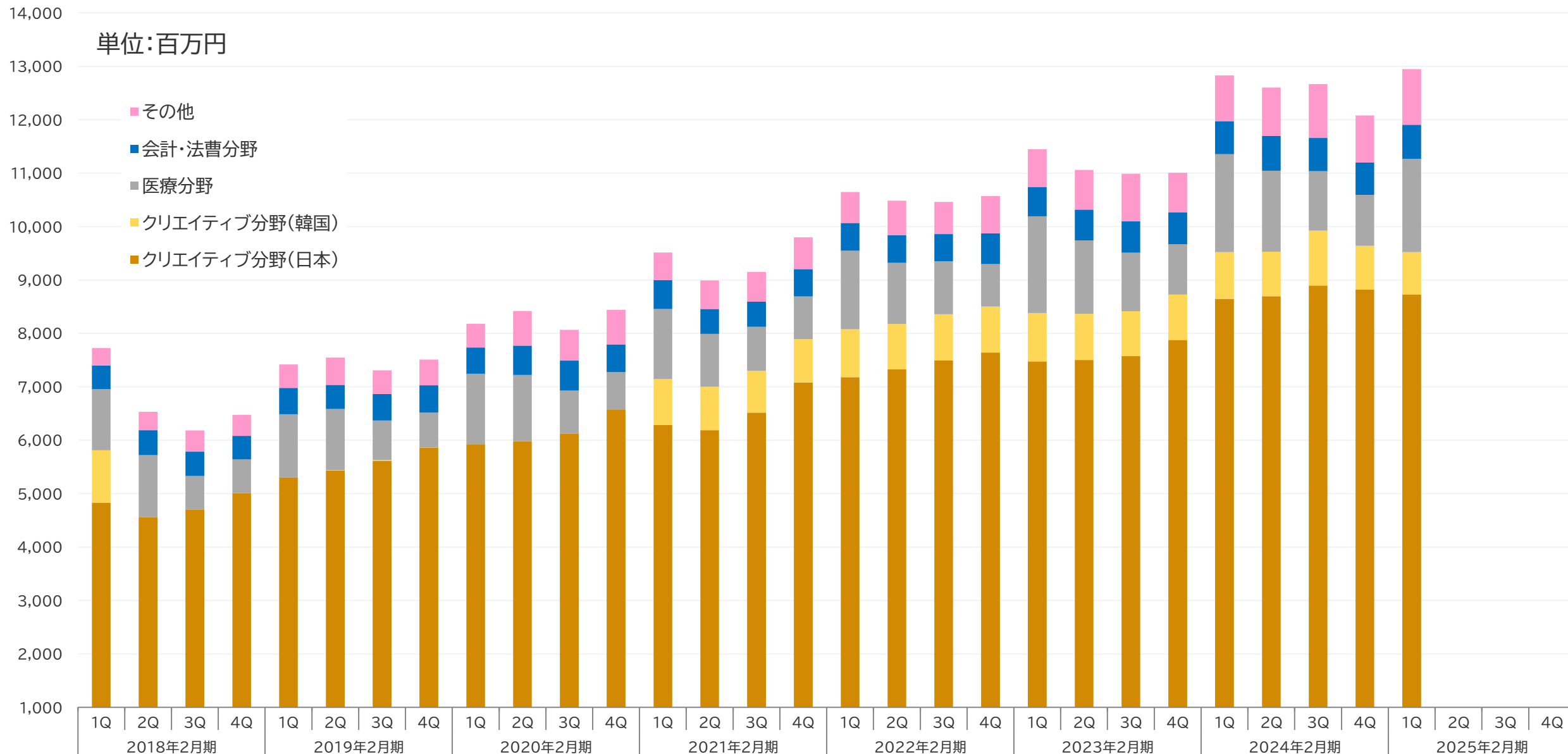
\* 自己資本比率 61.2%→57.5%

# セグメント別業績[売上高]

単位:百万円	2025年2月期 1Q	2024年2月期 1Q	前期比	計画比 (通期)	
■クリエイティブ分野(日本) *6社	8,730	8,645	101%	23%	・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	792	877	90%	24%	・TV局への派遣が減 ・Webtoonが伸長 ・5月に経営体制を変更
■医療分野 *2社	1,747	1,832	95%	30%	・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(▲15)
■会計・法曹分野 *2社	634	619	102%	23%	・紹介、派遣事業が伸長
■その他 *18社	1,042	856	122%	21%	・順調に業容が拡大
<b>計</b>	<b>12,854</b>	<b>12,745</b>	<b>101%</b>	<b>23%</b>	・109百万円増

\*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)

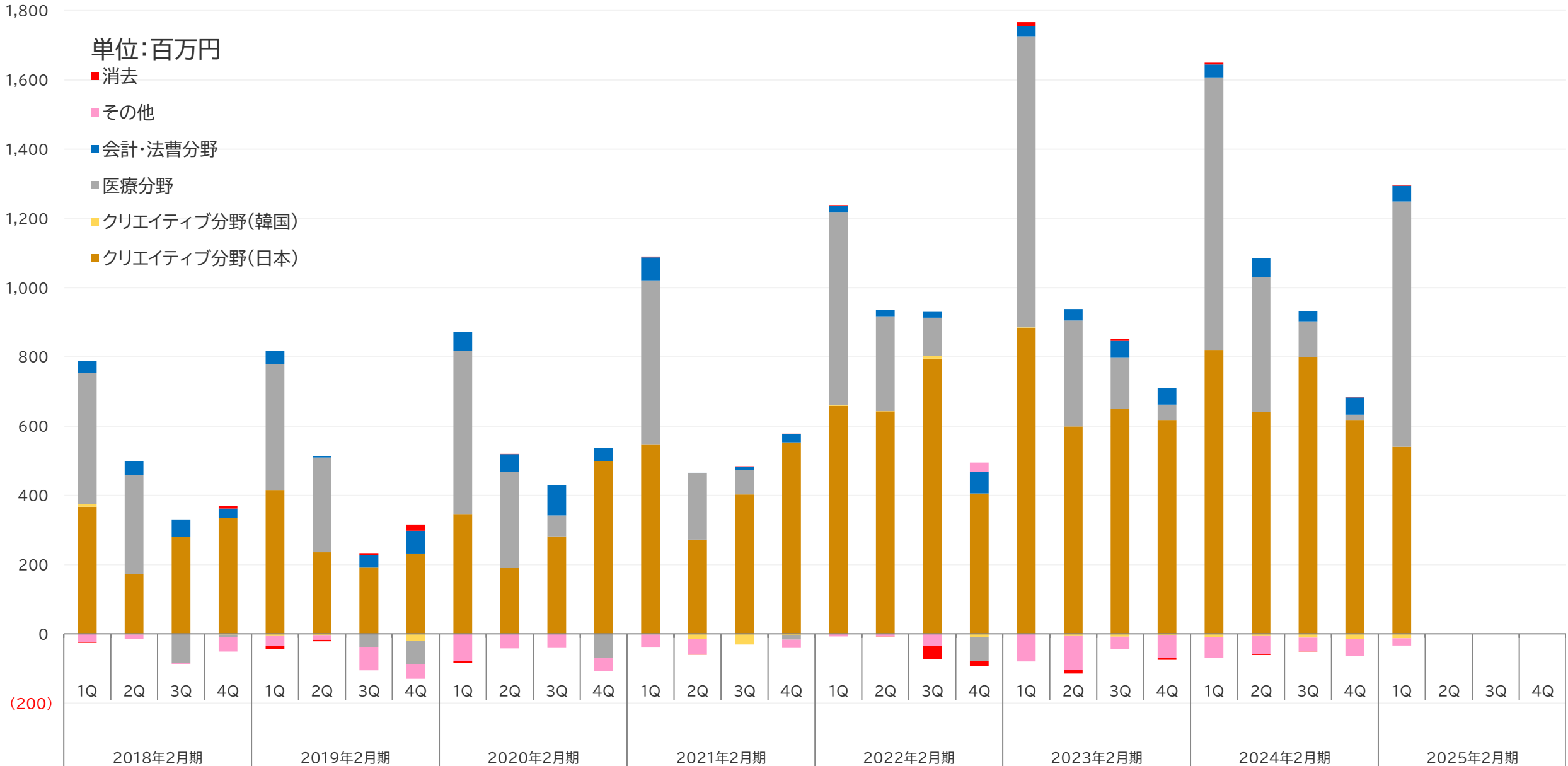


単位:百万円	2025年2月期 1Q	2024年2月期 1Q	前期比	計画比 (通期)	
■クリエイティブ分野(日本) *6社	540	820	66%	17%	<ul style="list-style-type: none"> <li>一部の大手ゲームパブリッシャーの案件縮小</li> <li>人材紹介サービスの成約長期化等</li> <li>オリジナルコンテンツ開発費用(▲20)</li> </ul>
■クリエイティブ分野(韓国) *2社	▲12	▲8	▲4	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>売上減少による影響</li> <li>5月に経営体制変更。収支は改善傾向</li> </ul>
■医療分野 *2社	708	787	90%	51%	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>ワクチン接種のスポット案件減(▲15)</li> </ul>
■会計・法曹分野 *2社	45	37	122%	23%	<ul style="list-style-type: none"> <li>紹介、派遣事業が伸長</li> </ul>
■その他 *18社	▲21	▲60	+40	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>増益は7社(+63)</li> <li>投資増は8社(▲49)</li> <li>新規設立、グループ化3社(+29)</li> </ul>
<b>計</b>	<b>1,261</b>	<b>1,580</b>	<b>80%</b>	<b>26%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>319百万円減</li> </ul>

\*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)



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72% \*前年同時期は70%

(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)
<b>計</b>	<b>160(123)</b>	<b>344(299)</b>	<b>361(309)</b>

## ①新卒社員の戦力化



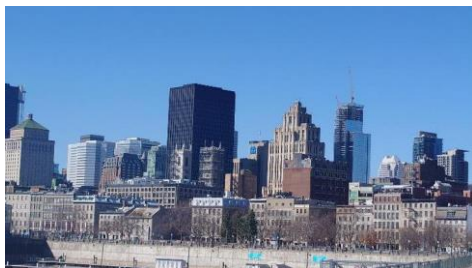
## ②AI/DX分野の深耕



「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



人気パセルトイ『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7月9日発表>

## 自己株式の取得に関するお知らせ

当社は2024年7月9日開催の取締役会において、会社法第459条第1項の規定による定款の定めに基づき、自己株式を買い受けることを決議いたしました。

### 記

自己株式の取得に関する決議内容(2024年7月9日公表)

- (1)取得する株式の種類 当社普通株式
- (2)取得する株式の総数 350,000株(上限)  
【発行済株式総数(自己株式を除く)に対する割合1.6%】
- (3)株式の取得価額の総額 500百万円(上限)
- (4)取得する期間 2024年7月10日～2024年11月30日
- (5)取得の方法 東京証券取引所における市場買付

# Index

1. 2025年2月期 第1四半期 決算説明

2. C&Rグループの事業及び成長戦略について

Appendix

C&R社は1990年創業時は派遣・紹介事業が中心でした。

上場後はリスクを伴う請負事業を、

直近の5年間はM&Aを含め独自サービスやIP事業を展開しています。

## 事業分野の拡大を進め、

現在18分野・32社の企業集団となっています。

### プロフェッショナル数 39.4万人

映像プロデューサー  
映像ディレクター  
映像監督  
カメラマン  
編集  
MA  
アナウンサー  
ゲームディレクター  
ゲームプログラマー  
ゲームプランナー  
CGデザイナー  
Webプロデューサー  
CEO・CFO・CMO  
システムコンサルタント  
システムエンジニア  
プログラマー

データサイエンティスト  
AIエンジニア  
AI研究者  
AI開発者  
エンジニア  
クリエイティブディレクター  
アートディレクター  
デザイナー  
カメラマン  
エディター  
ライター  
小説家  
漫画家  
エッセイスト  
翻訳家

役者  
劇団  
落語家  
臨床医・研究医・産業医  
建築士  
施工管理技士  
インテリアプランナー  
建築コンサルタント  
BIMマネージャー  
公認会計士  
税理士  
弁護士  
司法書士  
弁理士  
行政書士  
法務スタッフ

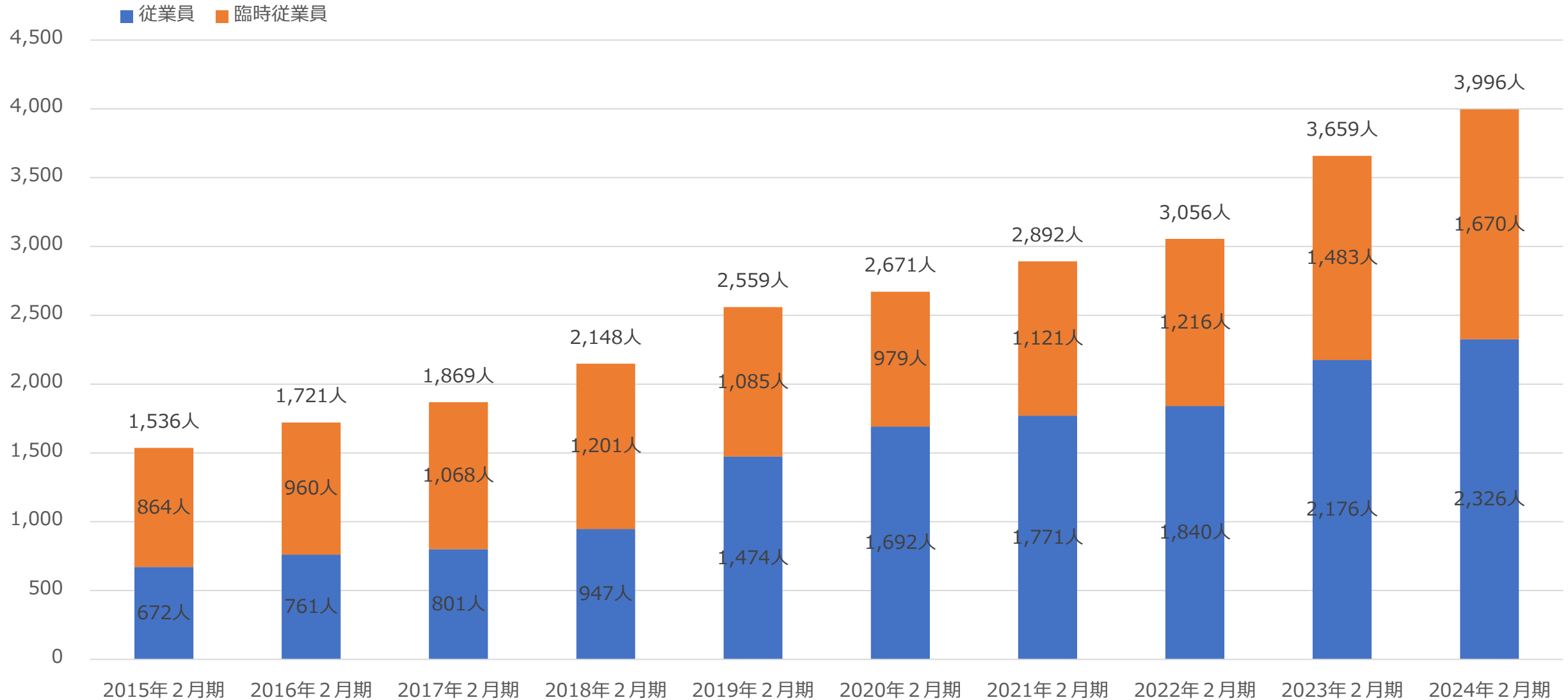
ファッションデザイナー  
パタンナー  
MD  
VMD  
EC運営  
シェフ  
パティシエ  
管理栄養士  
ソムリエ  
商品開発  
業態開発  
研究員  
農業従事者  
研究機関

### クライアント数 5万社

広告業界  
メディア業界  
ゲーム業界  
映像制作・テレビ業界  
エンタテインメント業界  
IT業界  
教育業界  
出版業界

ファッション業界  
医療業界  
金融業界  
不動産業界  
飲食業界  
観光・ホスピタリティ業界  
スポーツ業界

## 【従業員数の推移】

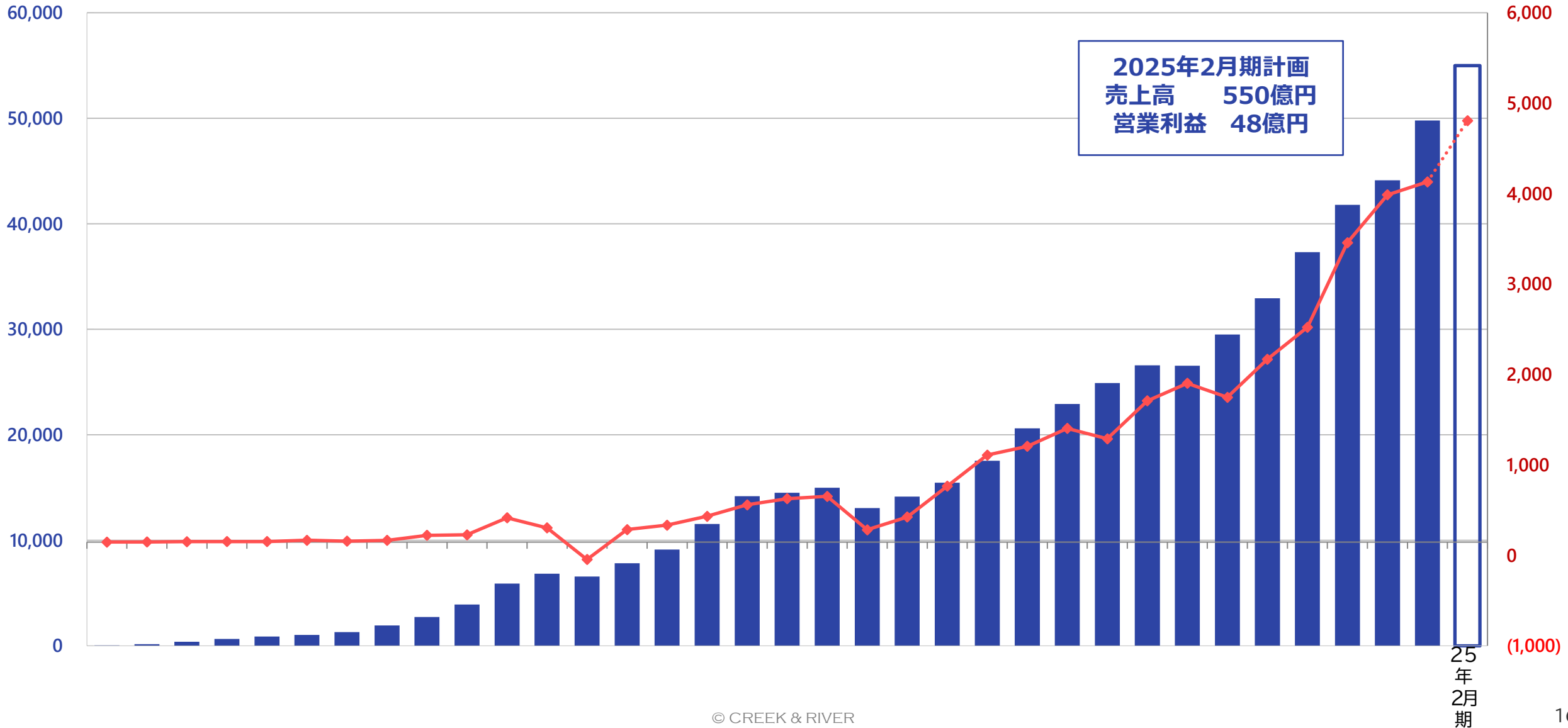




売上高

営業利益

## 【創業からの業績推移】



単位：百万円

## 事業セグメント

	売上高	営業利益
クリエイティブ分野 (日本)	35,061	2,878
クリエイティブ分野 (韓国)	3,553	-41
医療分野	5,417	1,293
会計・法曹分野	2,498	171
その他	3,649	-200
<b>売上高 合計</b>	<b>49,799</b>	
<b>営業利益 合計</b>		<b>4,103</b>

売上高の78%



※消去の記載は省略しております。

## 4セグメント

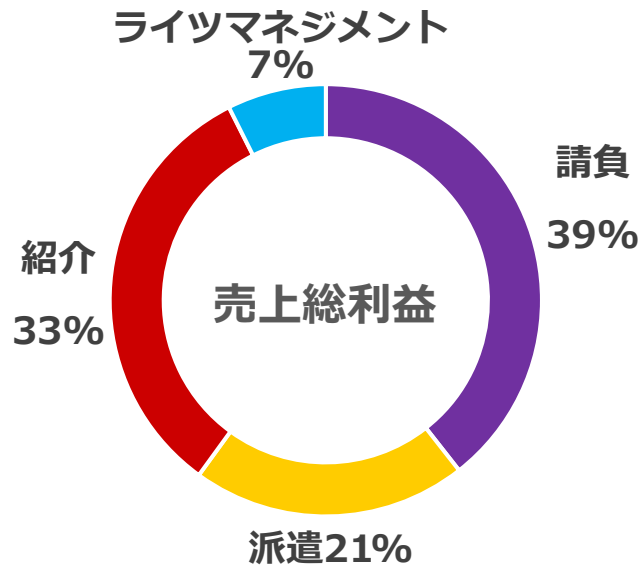
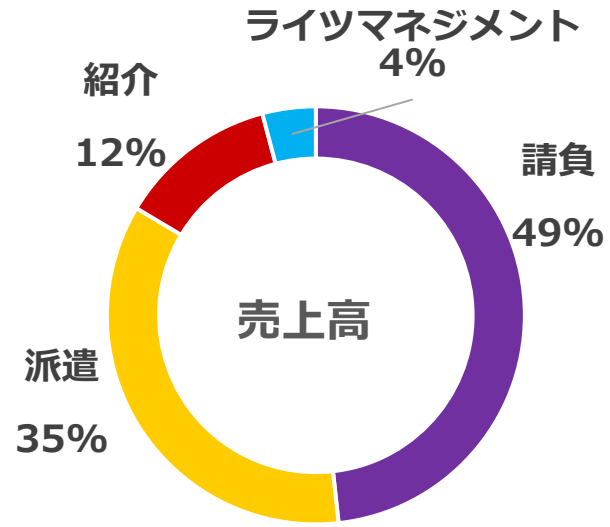
## カテゴリ別

	売上高	営業利益
ゲームエンタテインメント	12,978	1,645
ブロードキャスティング & 動画	14,549	636
プロモーション & マーケティング	7,245	657
メディカル & ヘルスケア	5,562	1,290
ライツマネジメント	1,217	320
AI/DX・IT	2,985	100
マネジメント & コンサルティング	2,686	197
Quality of life	2,505	16
その他 (新規事業・連結取消含む)	72	-757

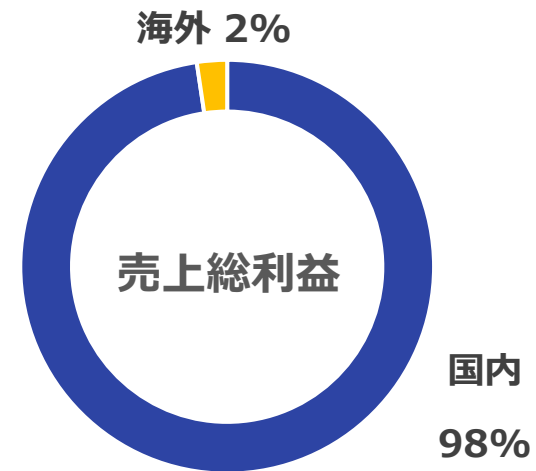
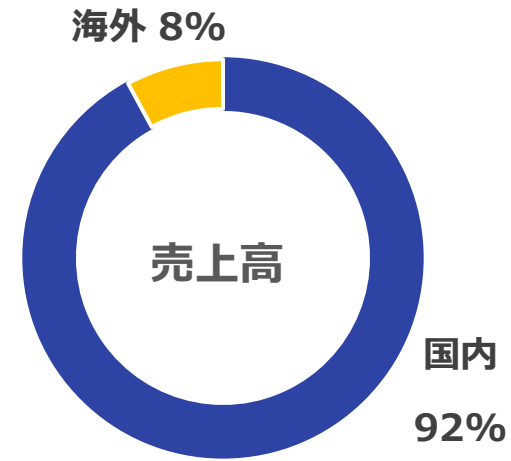
<b>売上高 合計</b>	<b>49,799</b>
<b>営業利益 合計</b>	<b>4,103</b>

## 10カテゴリ

### 形態別

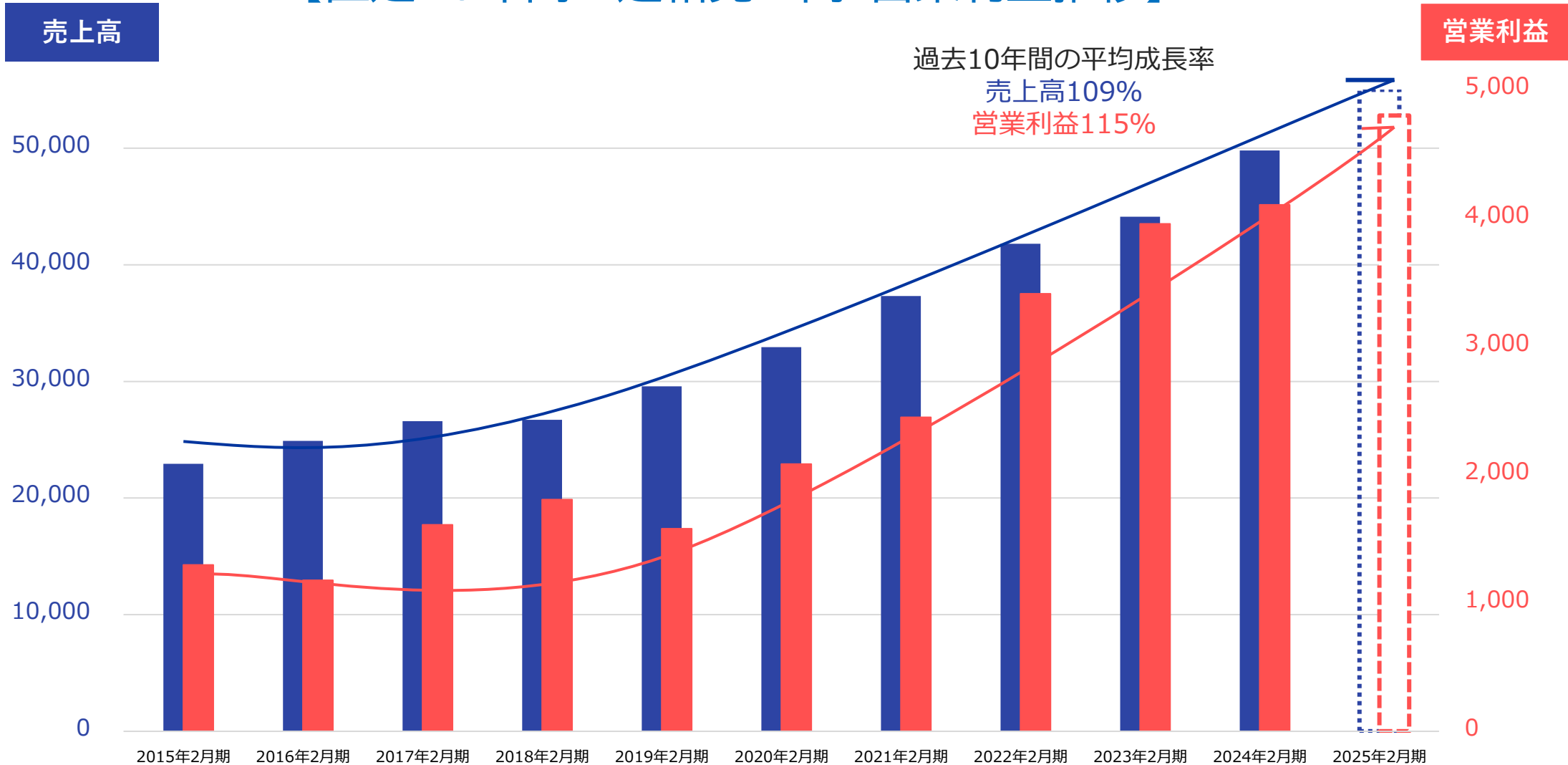


### 国内/海外



単位：百万円

## 【直近10年間の連結売上高・営業利益推移】

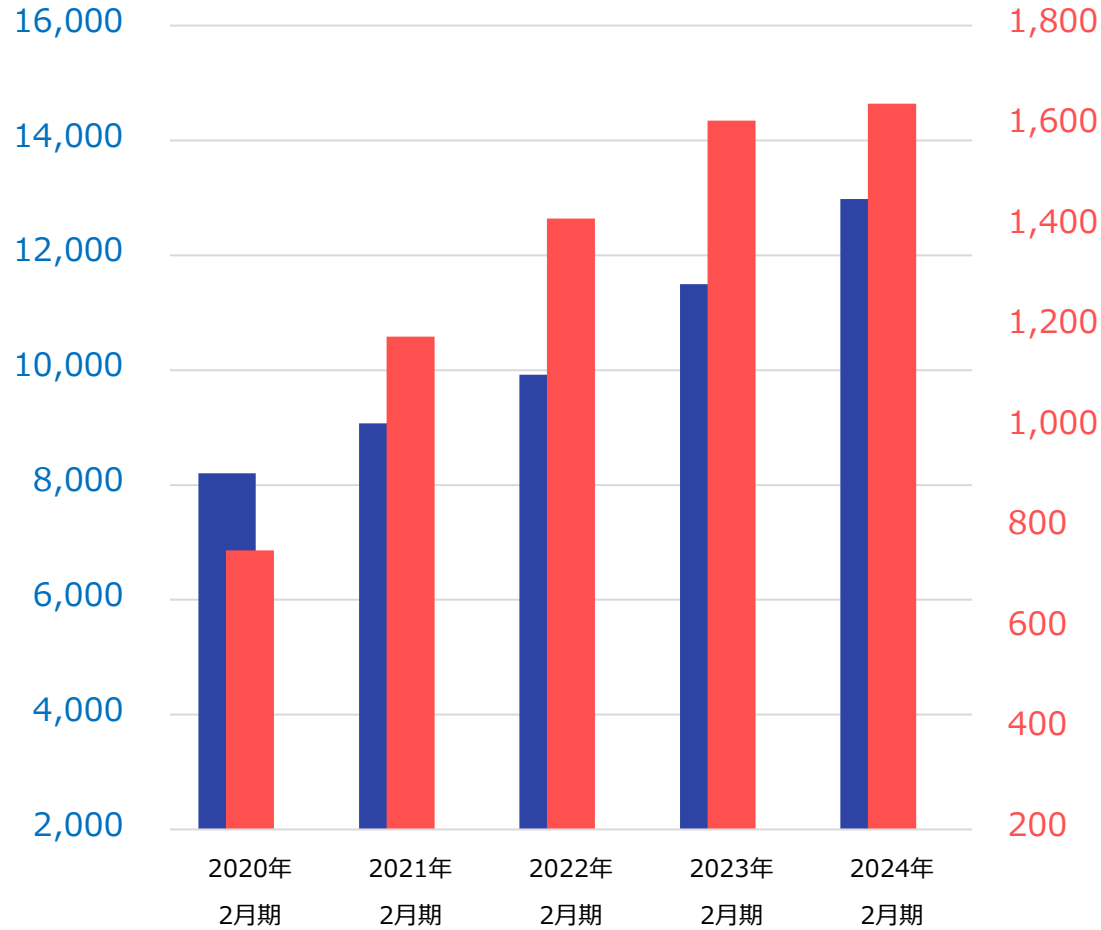


売上高

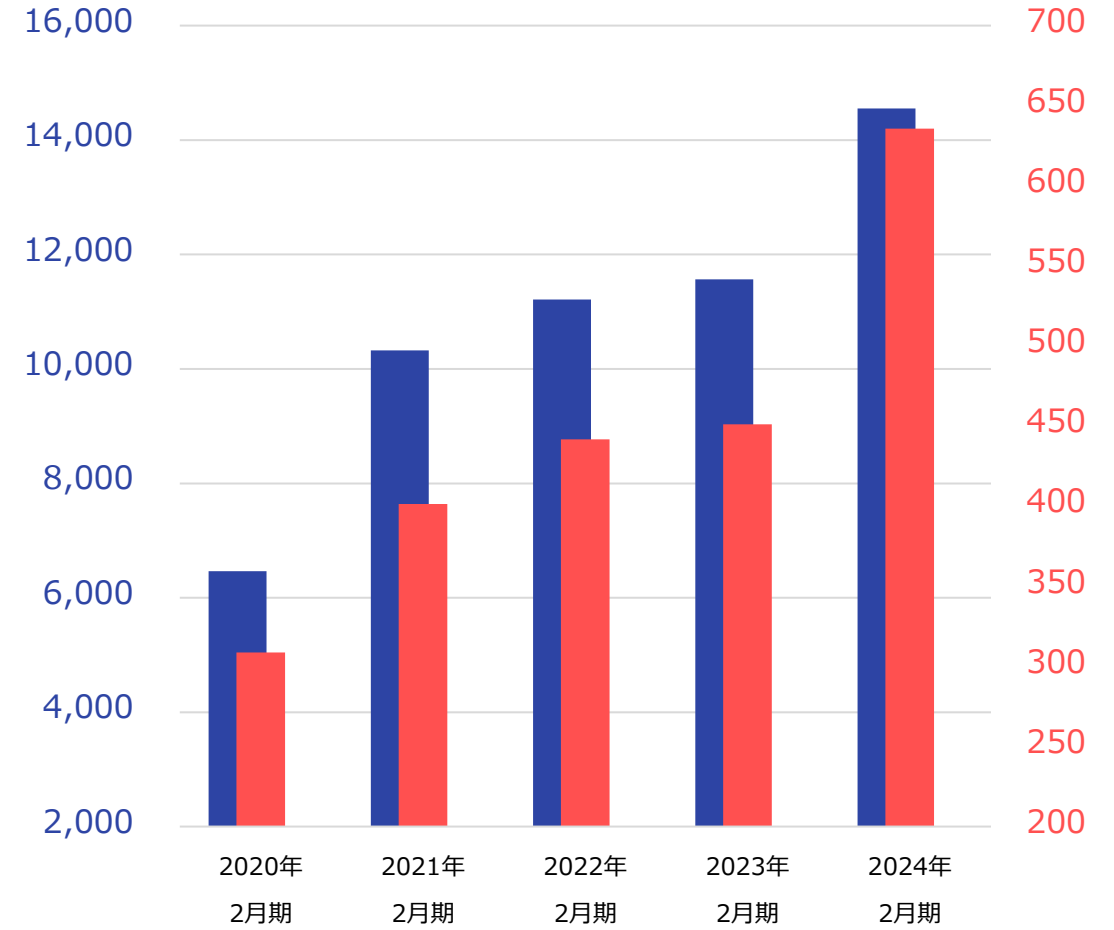
営業利益

単位：百万円

## ゲームエンタテインメント



## ブロードキャスティング&動画

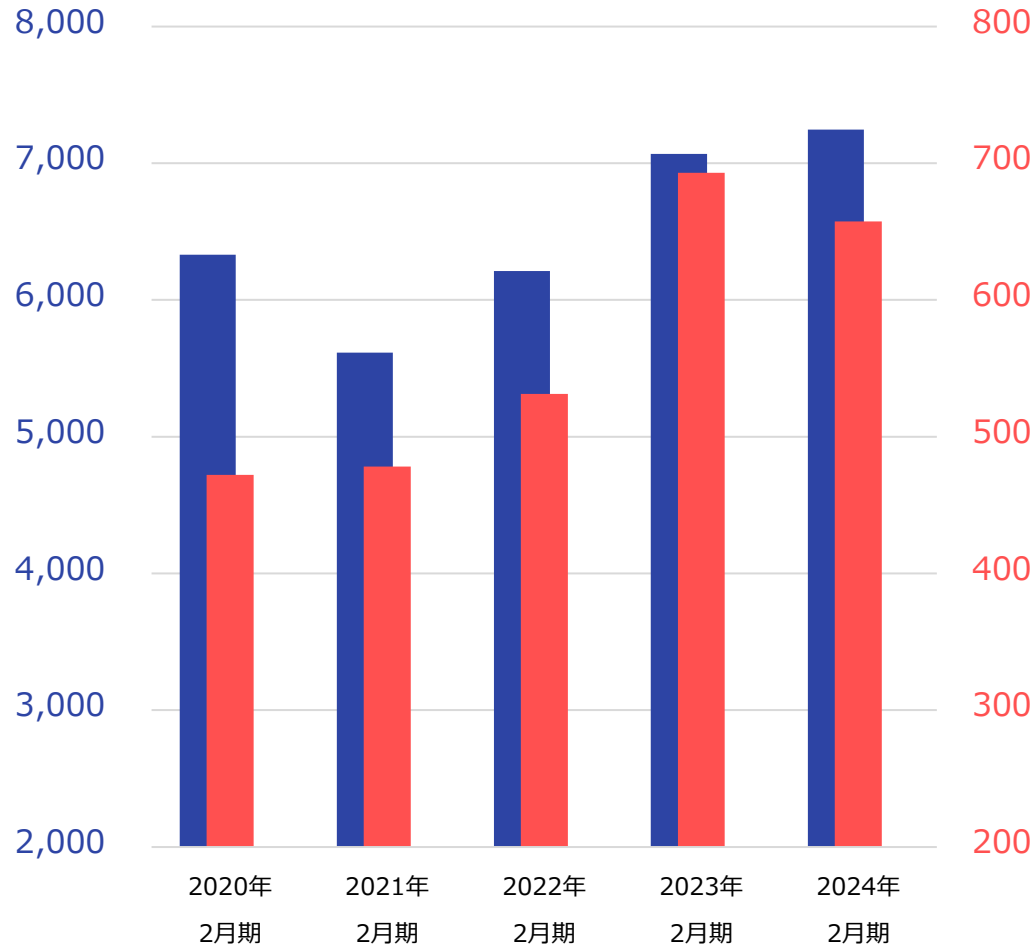


売上高

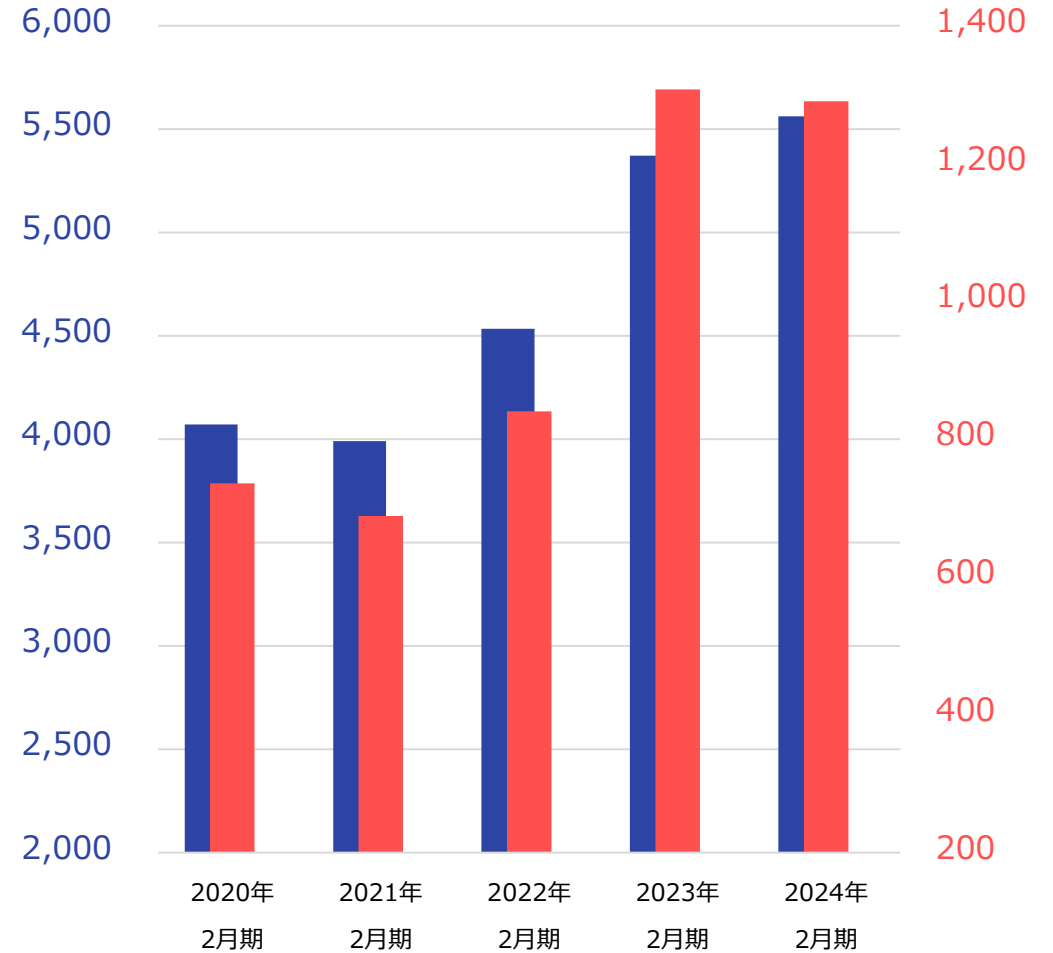
営業利益

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



# カテゴリ・業態別 実績 2024年2月期実績

売上高

営業利益

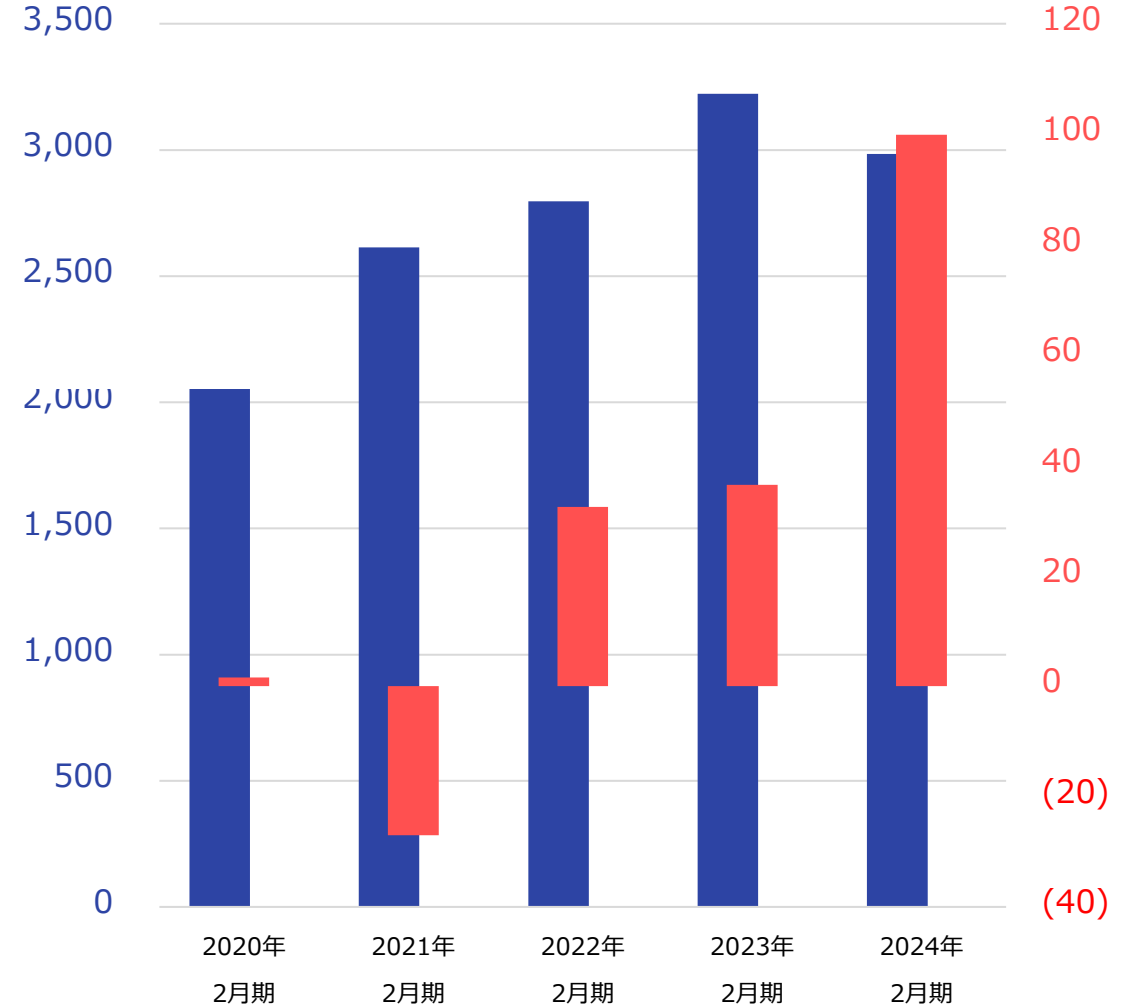
単位：百万円

## ライツマネジメント (出版・IP・YouTube)



※収益認識基準適用

## AI/DX・IT (DXの森)



売上高

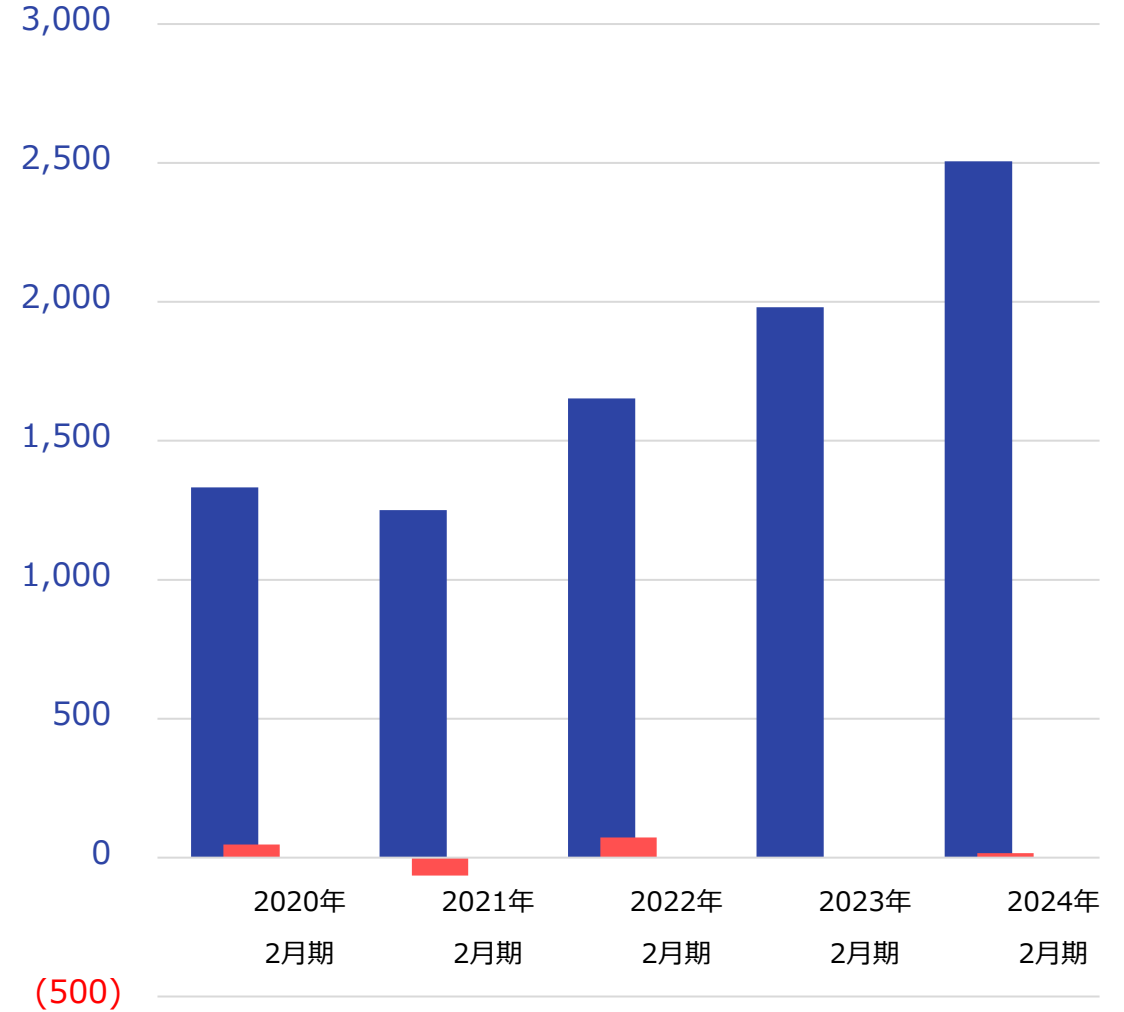
営業利益

単位：百万円

## マネジメント&コンサルティング (法曹・会計・戦略コンサル)



## Quality of life (建築・食・アパレル)



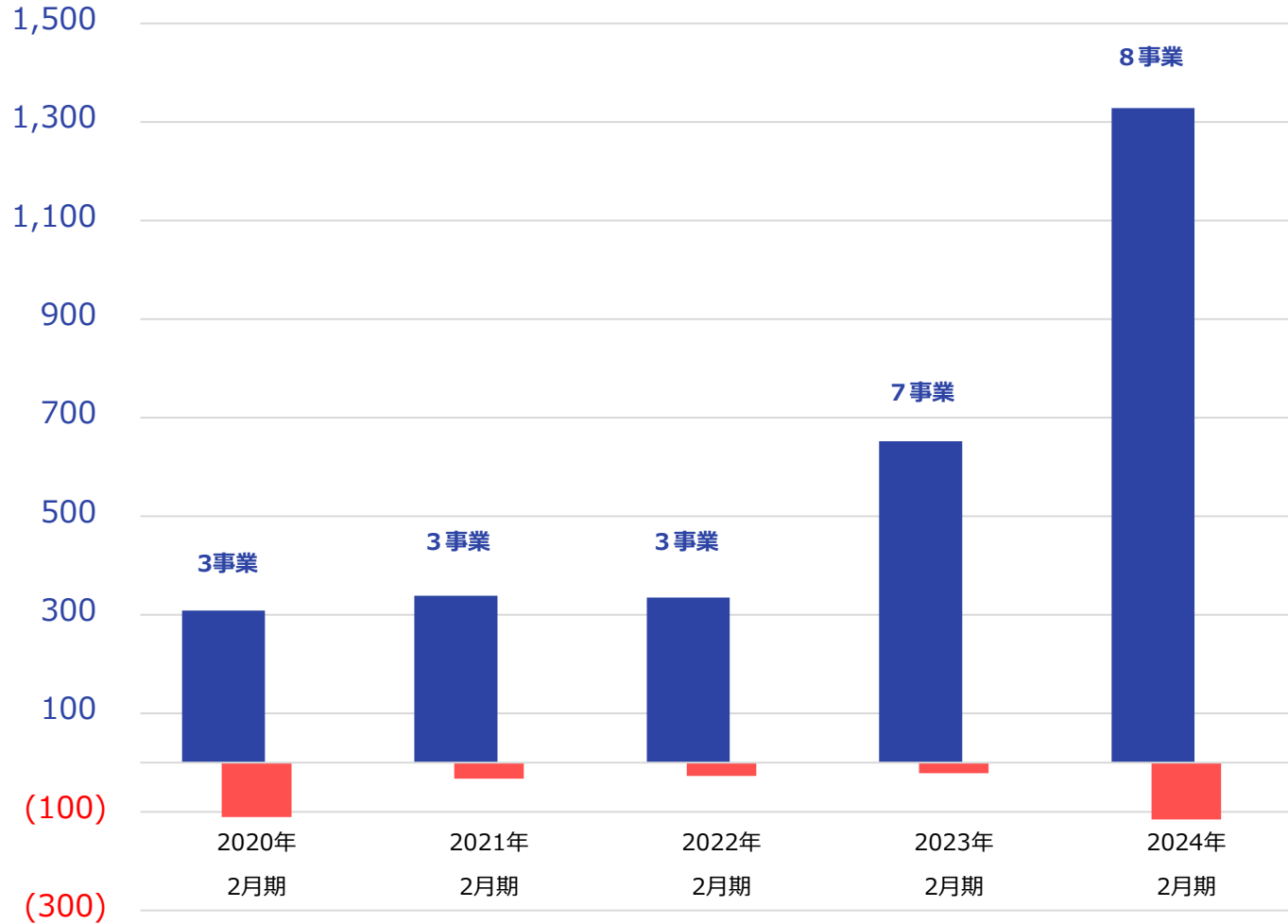


売上高

営業利益

単位：百万円

## スタートアップ事業

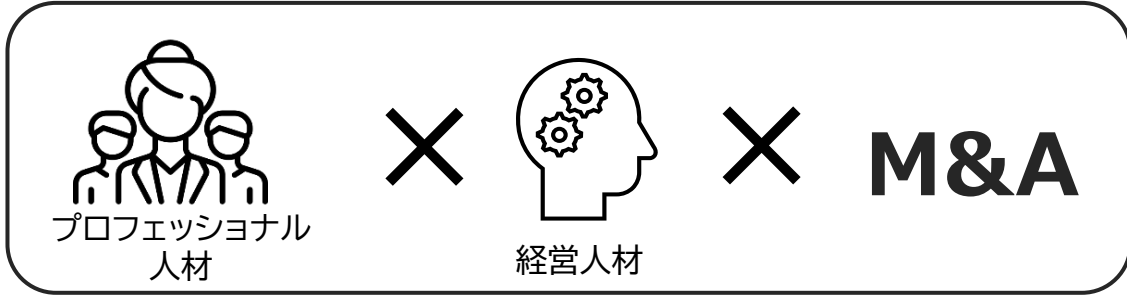


ドローン  
AI  
AV機器製造・販売  
アグリテック

グループ資産を活かした  
商品・サービス・プロジェクト

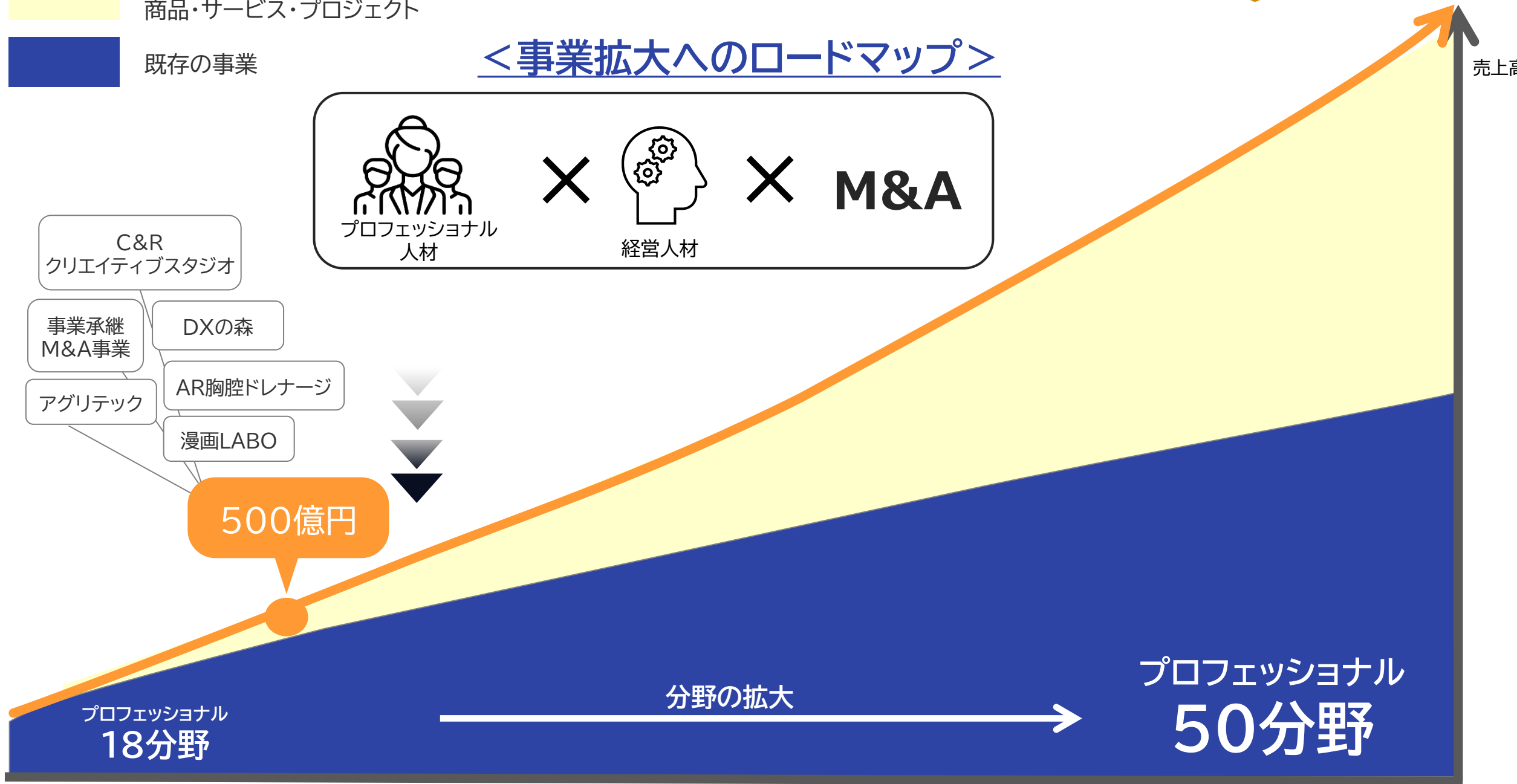
既存の事業

### <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

## イノベーションの定義

『イノベーション(=新結合)』とは  
既に存在する要素同士を組み合わせ、新たな価値を創造すること。

ヨーゼフ・シュンペーター/経済学者(1883-1950)



## C&Rグループにおけるイノベーション

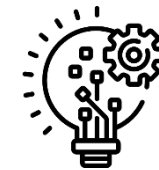
39.4万人のプロフェッショナル



クリエイター、医者、弁護士、経営者  
会計士、研究者、建築家、等



次々生み出される要素技術



AI/DX・VR・AR、メタバース  
ロボティクス、ブロックチェーン

## “業種・業界の垣根“を超えることで 生まれた成功事例

音楽プレイヤー × 電話	=	スマートフォン
カメラ技術 × 医療	=	内視鏡
宇宙(ロケットバルブ) × 医療	=	人工心臓弁
教育 × ゲーム	=	ゲーミフィケーション
キャンプ × 高級ホテル	=	グランピング
飲料事業 × スキンケア	=	ヘルスサイエンス

## C&Rグループにおけるイノベーション

作家 × IT = 漫画LABO

医療 × AR = AR胸腔ドレナージ

建築 × VR = XR EXPO®

ファッション × IT = sture

医療 × IT × CXO = クリニック経営支援

農業 × IT = FUN EAT MAKERS

## C&Rグループの新規事業



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3月スタート

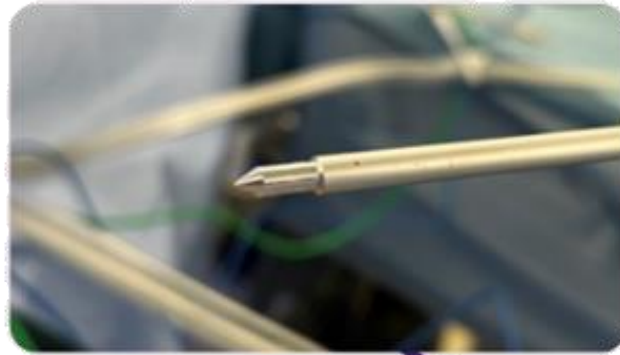
DX推進の一步を  
一緒に踏み出しませんか？

**DXの森**

— DX無料相談窓口サービス —

42社のツールベンダーと提携。今後も随時拡張予定。

## 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

## 障がいを持つ人たちも活躍できる ITを活かしたユニバーサルワークフローを推進



川崎市武蔵新城にて  
障がい者就労が開始



2025年3月に福島県大熊町で  
操業開始予定



## 人気造形作家Yoshi.氏のゲーム『IZON.』 開発プロジェクトが始動



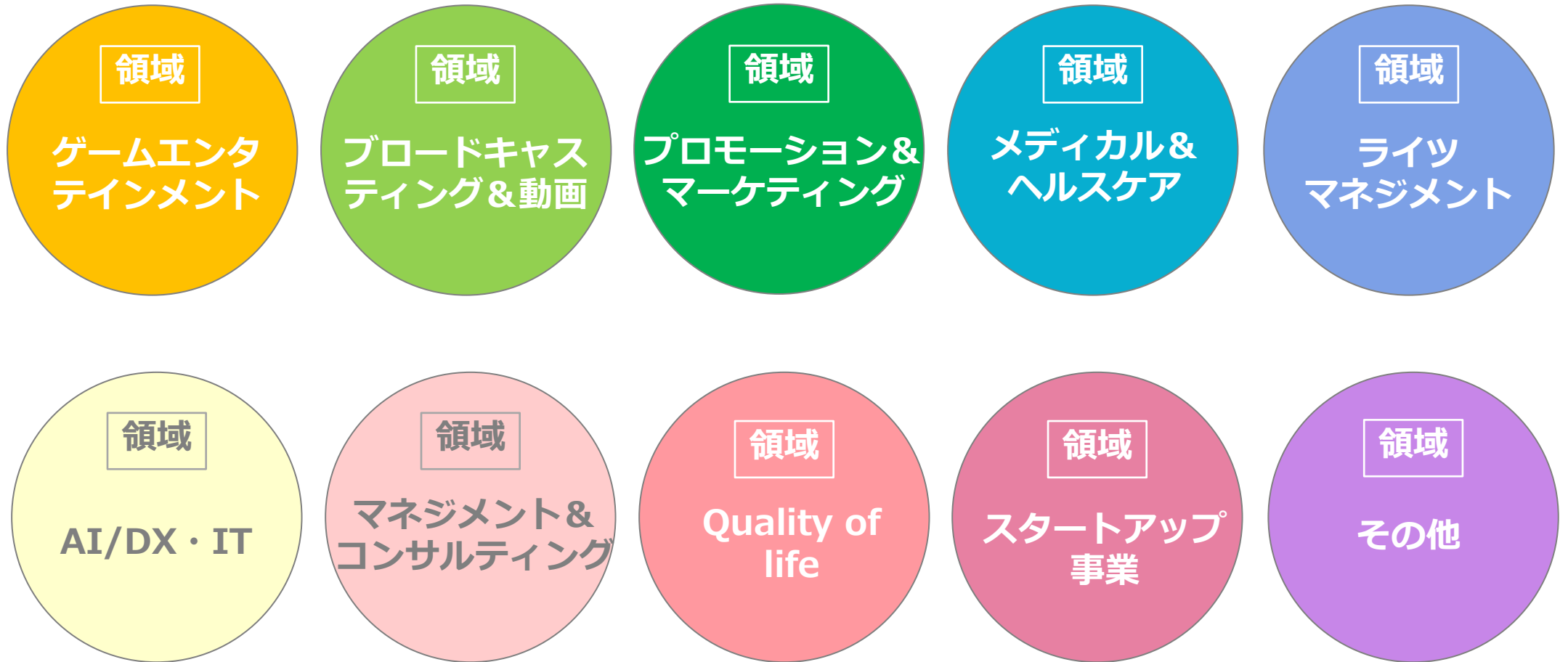
Yoshi. 原作／クリエイター  
X(旧ツイッター)フォロワー数  
57,600人(2024年7月時点)

今冬発売に向けて、開発プロジェクトが進行中

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



## —— プロフェッショナルを活かすためにプロデュースする ——

### 経営に必要なプロデューサー人材



C&R Incubation Lab  
企業再生/M&A



経営人材



Kiduki Architect  
戦略コンサル/文化創造



生成AIコンサル



建築マネジメント



C&R  
CREATIVE STUDIOS  
トップクリエイター

---

## 新しい価値を創造する“真理”とは？

---

“アイデアとは、すでにあるものの新しい組み合わせに他ならない”

ジェームス・W・ヤング/広告評議会初代会長(1886-1973)

“創造とは記憶である(異なる記憶の組み合わせ)”

黒澤明/映画監督(1910-1998)

“生成AIは人間の想像力の代替ではなく、それを拡張し強化するためのツール”

サム・アルトマン/OpenAI CEO(1958-)

---

## 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紡ぎ

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



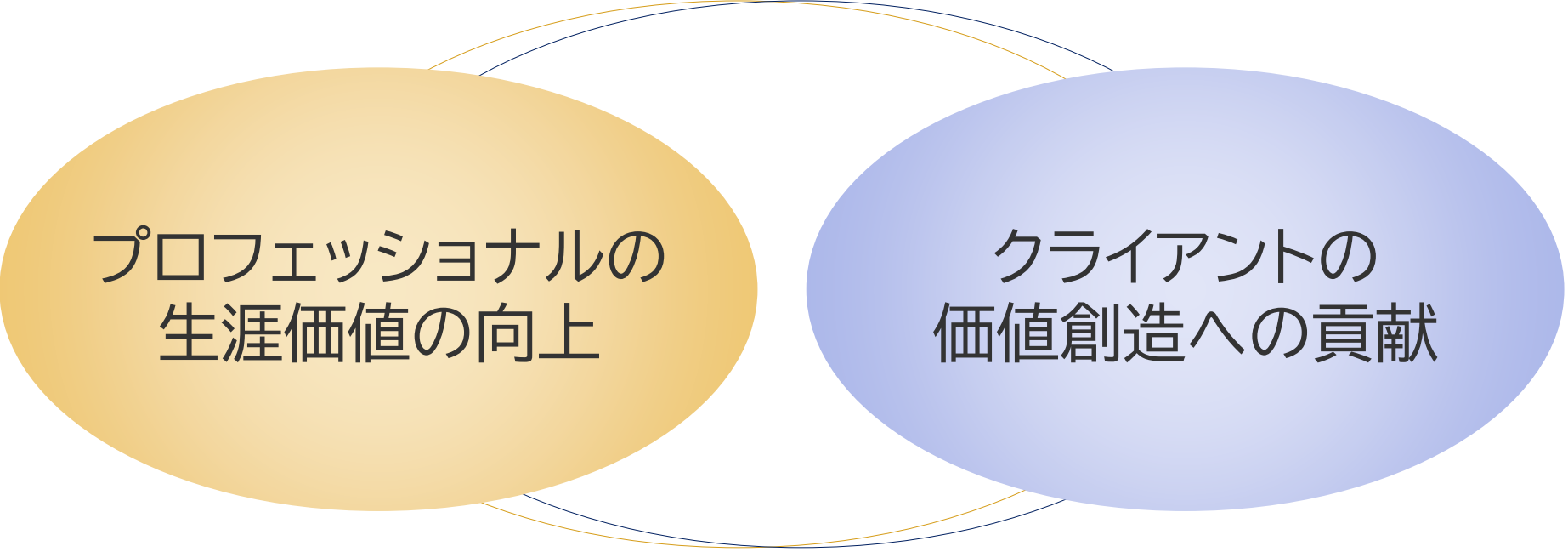
3.

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・グロース

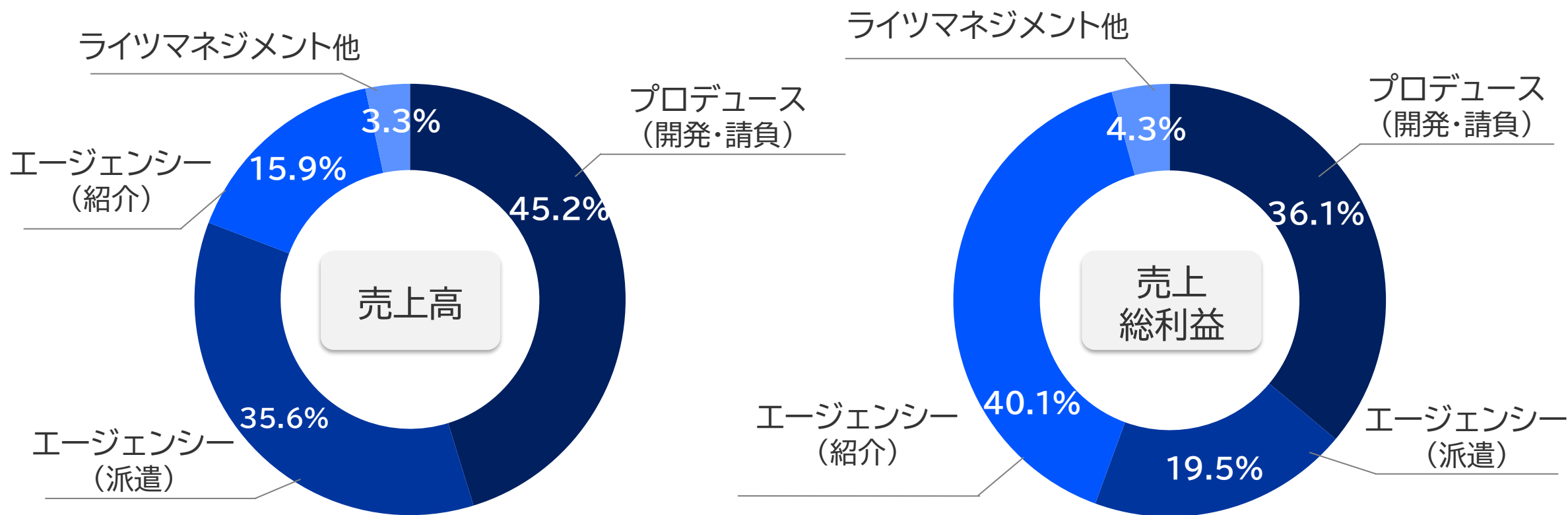
\* 下線は2024年2月期以降に設立(グループ化)した会社

# 事業のマッピング

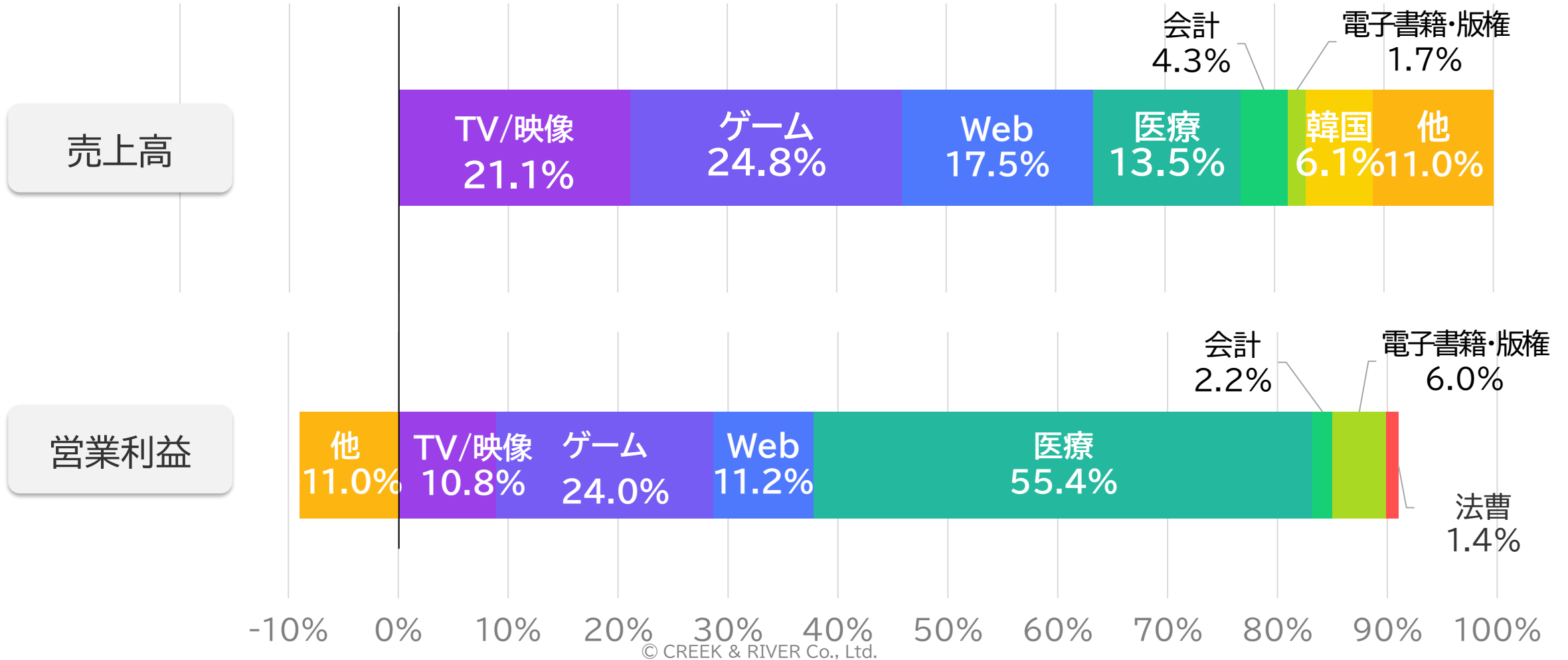
◎:主力事業として取り組んでいる    ○:新規事業として取り組んでいる    ×:法律上事業展開できない

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	コン ピュータ サイエ ンス	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)	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○		○	◎	◎	◎	○	◎	

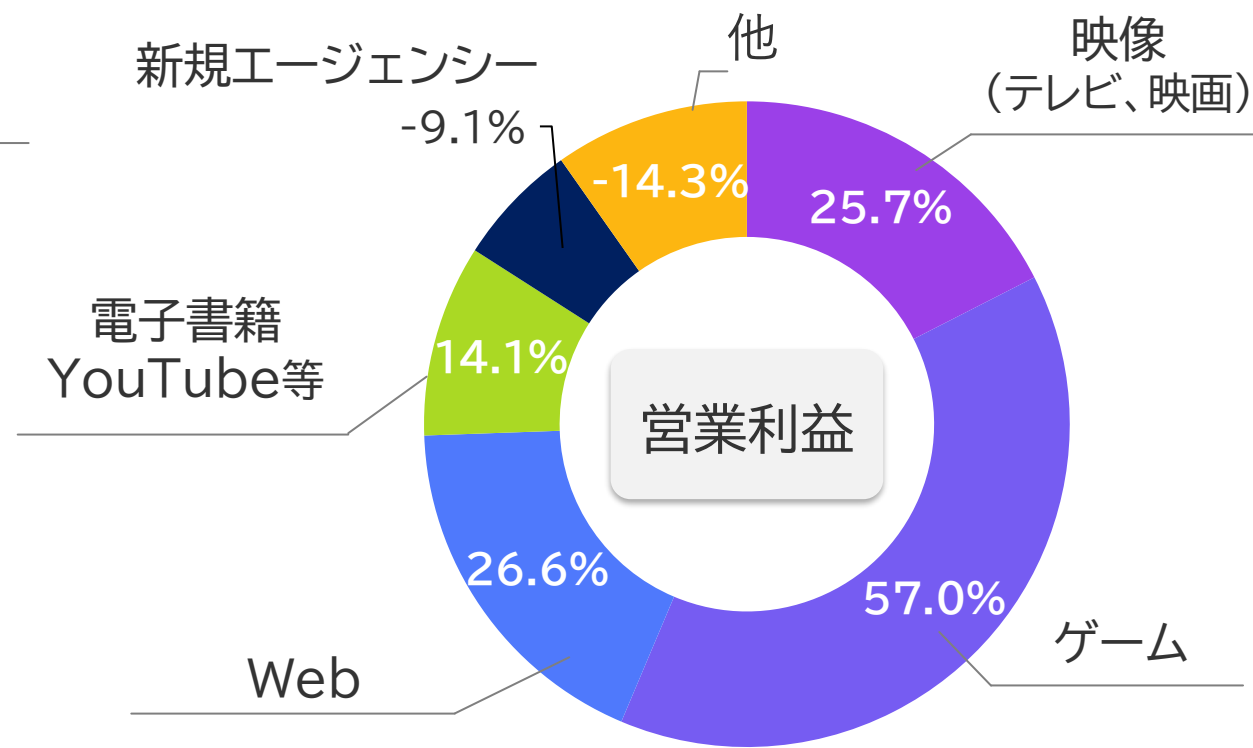
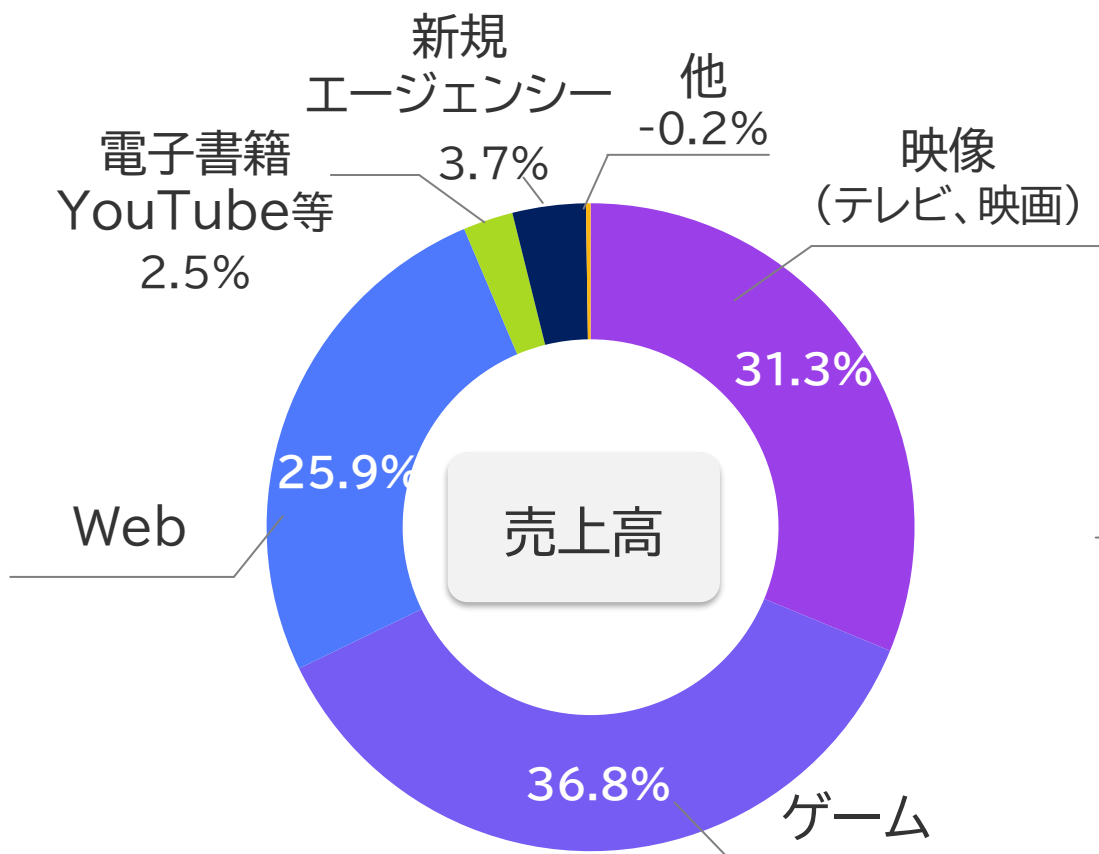
## 事業割合



## 連結構成



## クリエイティブ分野(日本)領域別割合

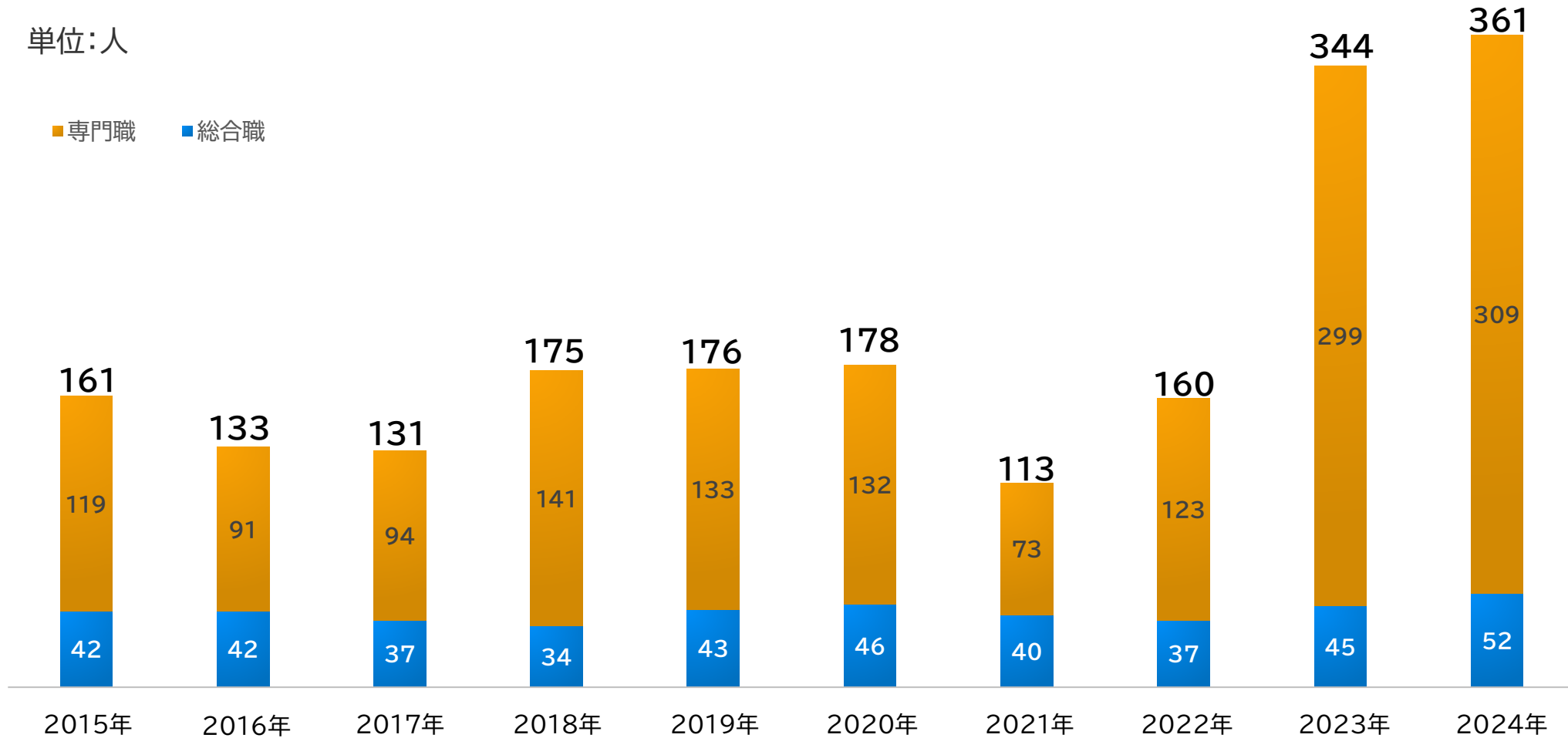


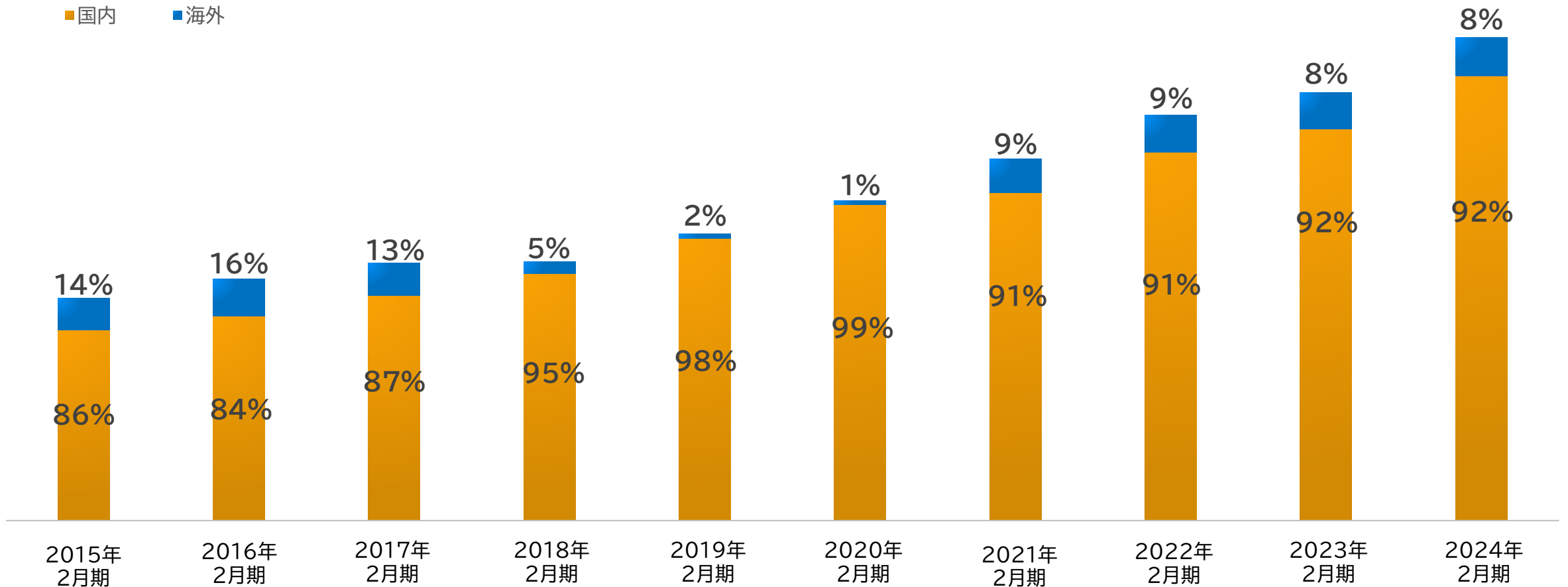


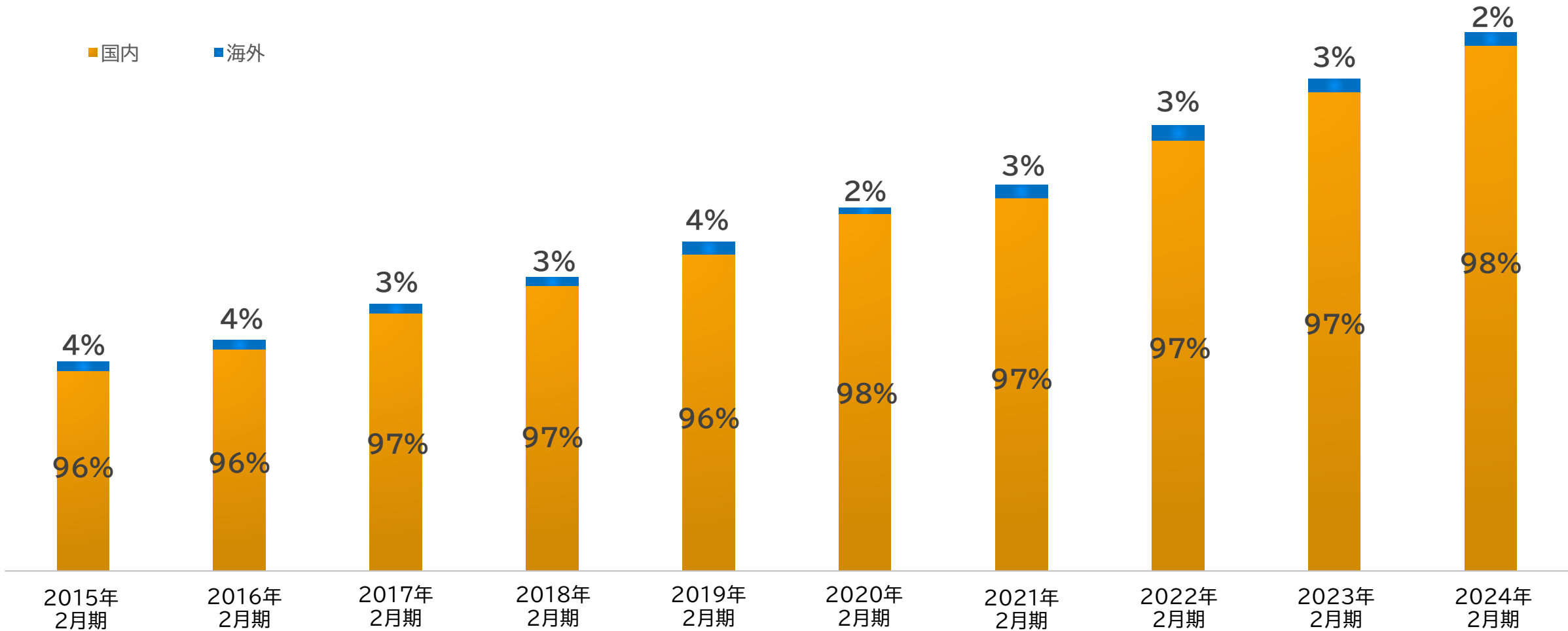
# 新卒社員採用 過去10年間の推移

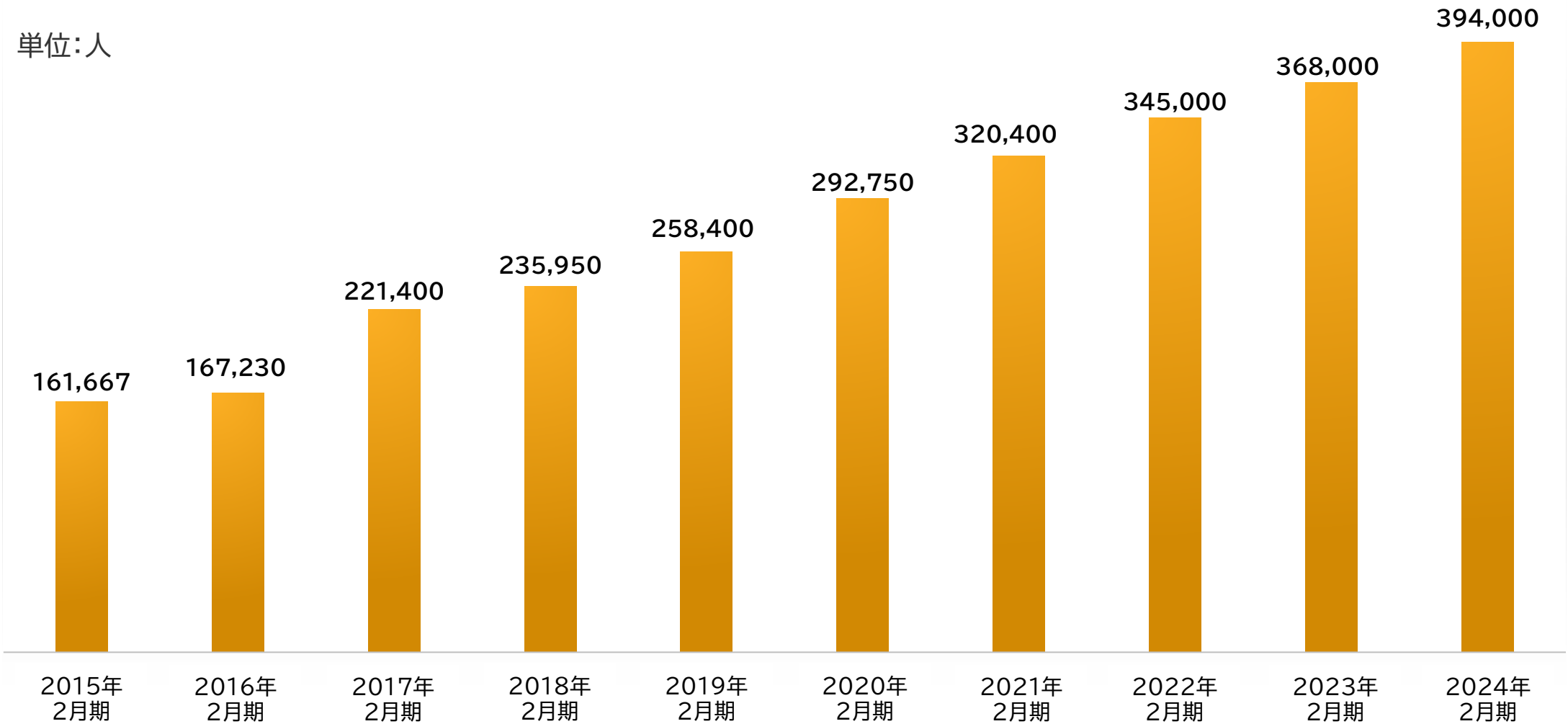
単位:人

■ 専門職 ■ 総合職

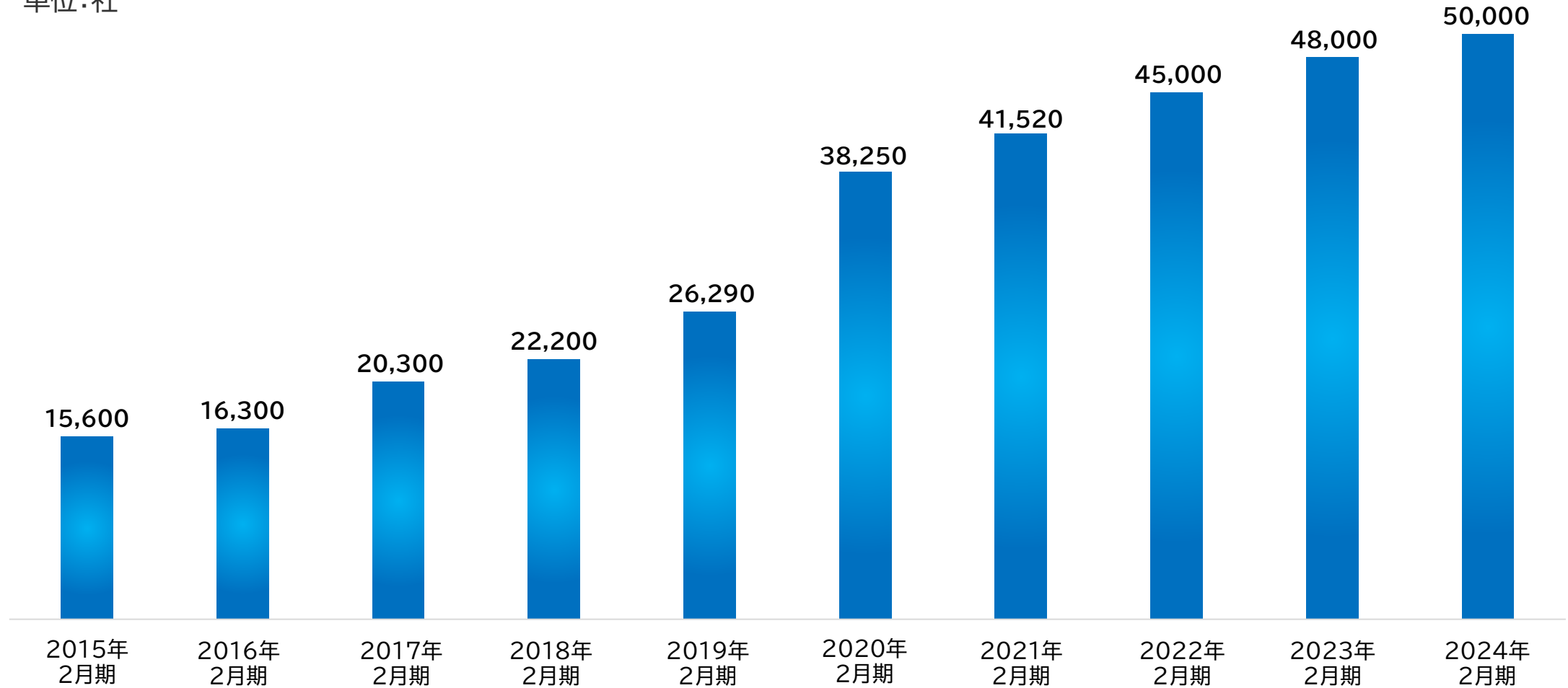








単位:社



## 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

# 新中期経営計画（2023年3月～2026年2月）

—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
<b>売上高</b>	55,000	49,799	110%
<b>営業利益</b>	4,800	4,103	117%
<b>営業利益率</b>	8.7%	8.2%	+0.5pt
<b>経常利益</b>	4,800	4,137	116%
親会社株主に帰属する <b>当期純利益</b>	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%

<b>配当 (円)</b>	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%
<b>計</b>	<b>55,000</b>	<b>49,799</b>	<b>110%</b>

\*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
<b>計</b>	<b>4,800</b>	<b>4,103</b>	<b>117%</b>

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

# 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)

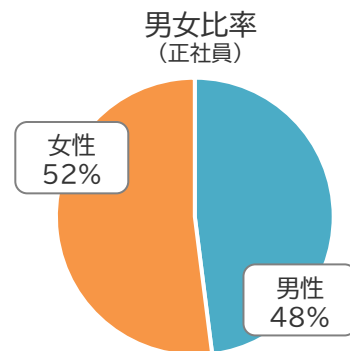
## ガバナンス(Governance)

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
- ・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。