



2023年3月期（第22期）通期  
クルーズグループ代表 小淵 宏二からのメッセージ  
(2023年5月11日現在)

クルーズグループ代表の小淵です。本日2023年5月11日に当社22期の通期決算発表を行いました。より当社の現状をご理解いただくために、グループの代表である私の所感と温度感を皆様に共有させていただきたいと思っております。

まず総論として、通期決算の内容は、私自身到底満足いく結果ではありませんでした。今から全社の業績や各事業セグメントの業績について簡単に触れはしますが、SHOPLIST事業の立て直しだけでは、業績回復が不十分だと考えています。そこで、何よりも今回のメッセージで一番お伝えしたいことは、ビジネスモデルの大転換を行い、SHOPLIST事業以外の新たな事業領域にも積極的にチャレンジしていく点です。その第一弾として、まずはGameFi分野への事業展開を進めており、後ほど詳細をご説明しますので、そちらにぜひご注目ください。

グループ全体の通期連結決算についてですが、連結取扱高は約288億9,000万円（前年同期比89.5%）、連結営業利益が約6億4,400万円（前年同期比52.1%）、今期4Qの連結取扱高は約59億1,500万円（前年同Q比81.9%）、連結営業利益が約1億3,500万円（前年同Q比27.8%）となりました。

それでは、ここからは各事業セグメント別の業績についてポイントを説明していきます。

SHOPLIST事業の今期の通期取扱高は約202億1,900万円（前年同期比87.8%）、営業損失は約9,800万円（前年同期は営業利益約9億1,500万円）となりました。今期4Qの取扱高は約38億7,900万円（前年同Q比81.7%）、営業損失は約8,100万円（前年同Qは営業利益約1億8,500万円）で、取扱高及び営業利益共に前年を下回る結果となりました。依然として取扱高は前年比で下回るなど厳しい状況は続いております。

取扱高や営業利益が前期及び前年同Q比で下回る結果となった主な要因は、引き続き訪問者数の減少が挙げられます。訪問者数減少の主な要因は、前Qの決算でも触れている通り、SEOや広告経由での訪問者数が減少していることが挙げられますが、一言でまとめると、アパレルECの競争が増え、集客の難易度は以前にも増して高まっている点が否めません。現状の延長線上でSHOPLIST事業の訪問者数や取扱高を完全に回復させるには、抜本的な集客方法の見直しが必要であると同時に、会社としてはSHOPLIST事業だけに依存するのではなく、根本的なビジネスモデルの変革が必要だと考えています。ビジネスモデル変革の一環として、新規事業にも積極的にチャレンジしていく予定で、具体的にまずはGameFi分野への事業展開を加速させていきます。

そのGameFi分野における第一弾ゲームプロジェクトの『PROJECT XENO』が昨日5月10日に正式リリースいたしました。私たちは当該プロジェクトにゲームの企画・開発・運用で参



画しており、収益モデルはトークン販売売上、NFT 販売売上およびマーケットプレイス売買手数料のレベニューシェアとなります。GameFi につきましては、海外ではすでに数百万の DAU（デイリーアクティブユーザー）や、ゲーム内暗号資産の最大時価総額が 1 兆円を超えるようなメガヒットサービスも生まれており、ゲーム産業の注目を集めている分野です。私達が参画する『PROJECT XENO』は、e スポーツに適合できるくらい高いゲーム性でかつ、既存のビジネスモデルを覆すような、持続的な成長ができる play & earn のゲームを目指しており、2023 年 11 月を目処にオフラインの大会をフィリピンと日本で開催することを企画しています。

また、『PROJECT XENO』は NFT を所持していなくても遊べる free-to-play（無料プレイ）に対応しています。さらに、ゲーム内課金にも対応しており、ウォレットの開設やトークンの購入などを行わなくても、NFT を保有するユーザーと全く同じようにゲームを遊ぶことが可能です。NFT を保有するユーザーとの違いは「Earn の機能があるかないか」のみであり、キャラの強さなどに違いはないため、従来のソーシャルゲームと同じ感覚で『PROJECT XENO』をプレイすることが可能です。『PROJECT XENO』は、Web2.0 のソーシャルゲームユーザーと、Web3.0 の GameFi ユーザーが同じ空間で遊ぶことができる、いわば「Web2.5」と言えるゲームとなっています。

また、本日、『PROJECT XENO』のトークンである『GXE』が、日本の暗号資産取引所である SBI グループの BITPOINT に上場が決定いたしました。これにより、特に日本国内のユーザーの利便性向上に大きく影響するものと考えています。BITPOINT では『GXE』の上場を記念して同時に複数のキャンペーンも発表しており、こちらも大いに期待しております。

正式リリースしたばかりなので業績に与える影響は未知数ではありますが、『PROJECT XENO』をより多くのユーザーに楽しんでいただけるよう、今後も開発やプロモーションのスピードを緩めることなく進めてまいります。

また、PROJECT XENO に続く GameFi の第二弾、第三弾としてオリジナルゲーム『エレメンタルストーリーワールド』および gumi 社との共同開発ゲーム『エルゴスム』につきましても、現在は初期設計の段階ですが順調に進捗しております。これら 2 作品については『PROJECT XENO』と一緒に 2023 年 9 月開催予定の東京ゲームショー 2023 に出展を予定しています。ぜひご期待ください。

GameFi に関する情報については、適宜必要に応じてプレスリリースを出させていただきます。

なお、その他の事業セグメントですが、ゲーム事業は今期通期売上高が約 22 億 9,800 万円（前年同期比 85.7%）、営業利益が約 7,200 万円（前年同期は営業損失約 3 億 7,900 万円）、今期 4Q の売上高は約 4 億 6,000 万円（前年同 Q 比 46.6%）、営業利益は約 3,000 万円（前年同 Q 比 33.0%）となりました。6 月に 8 周年を迎える『エレメンタルストーリー』に加え、今後は新たに受託案件の獲得等で、より堅実に利益を上げる体制の構築も進行しております。

インターネット広告・メディア事業は今期の通期取扱高が約 27 億 5,900 万円（前年同期比 81.9%）、営業利益が約 7 億 4,700 万円（前年同期比 111.3%）、今期 4Q の取扱高は約 4 億 3,400



万円（前年同 Q 比 57.6%）、営業利益は約 1 億 1,300 万円（前年同 Q 比 62.8%）と、通期で見ると営業利益が伸びました。引き続きランク王は順調に事業が伸びており、設立してから当期で 4 期目ですが売上高の年平均成長率は 50%以上となっております。インターネット広告・メディア事業で出た利益はランク王の取扱高拡大のための投資に回す方針であり、さらに伸ばすために必要に応じて積極的に投資していきたいと思っております。

最後になりますが、SHOPLIST 事業は、取扱高の回復に依然時間がかかっているため、会社としては改めて積極的に新規事業にもチャレンジしていきます。今後の主軸として注力する事業は、ランク王と GameFi 分野、特に GameFi 分野のブロックチェーンゲームについては、国内だけでなくグローバルな市場であり、将来的に大きな利益をもたらす可能性があるため、当社が今までゲーム開発で培ってきたノウハウ等を総動員して、その成功確度を高めていきたいと考えております。

振り返れば、当社は過去、幾度となく事業転換を繰り返しながら、その都度会社を大きく成長させてきた歴史の上に成り立っています。会社の規模と共にひとつひとつの事業規模も大きくなり、事業転換の難易度が高まっていることは当然ながら理解していますが、私を含め、大きな荒波を乗り越えてきた経験豊富な役員や社員がいて、新戦力のメンバーもしっかり育ており、今回もまた必ず成功させられる自信を持っていますので、ぜひご期待ください。

クルーズグループとして、今後の第二、第三の柱となる事業を生み出すべく、既存事業への投資及び新規事業のチャレンジを継続してまいります。

2023 年 5 月 11 日現在

小渕 宏二