



2024年3月期（第23期）1Q  
クルーズグループ代表 小淵 宏二からのメッセージ  
(2023年8月7日現在)

クルーズグループ代表の小淵です。本日2023年8月7日に当社23期の1Q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と共有させていただきたいと思っております。

まず、前回の決算発表時にもお伝えした通り、全社の大きな方針として、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おり、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ます。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、それに伴って今期から事業セグメントを一部変更させて頂きました。従来「ゲーム事業」としていたセグメントの名称を「GameFi事業」に変更し、既存の「Studio Z」のゲーム事業に加え、「CROOZ Blockchain Lab」のGameFi事業を追加しました。また、従来「インターネット広告・メディア事業」としていたセグメントの名称を、「ランク王」によるメディア事業に注力する方針と合わせて「メディア事業」に修正しています。

最初に、グループ全体の1Q連結決算についてですが、連結取扱高は63億4,800万円（前年同Q比83.5%）、連結営業利益が約2億7,100万円（前年同Q比110.0%）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1Q取扱高は42億2,500万円（前年同Q比80.6%）、営業利益は約3,100万円（前年同期は営業損失約4,500万円）となり、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。

取扱高が前年同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、前期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の競合が増え、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するには、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として2023年5月10日にリリースされた『PROJECT XENO』に参画する「CROOZ Blockchain Lab」は、今期1Q末時点で売上高は約5億6,000万円、営業利益は約2億3,000万円と、急速に成長しています。同社の収益は主に『PROJECT XENO』による収益と、現在進行しているGameFiの新作タイトルの受託開発費で構成されています。『PROJECT XENO』単体の収益は、まだリリースして間もな



く、競合が多い状況でもあるため非開示とさせて頂いておりますが、直近のトピックとしては、8月1日から実施したヒカルセールではセール売上として過去最高の売上金額を更新するなど、比較的順調に推移しております。『PROJECT XENO』は GameFi 分野への初めてのチャレンジではありましたが、一定の手応えを感じており、今後も大きく伸びる可能性があるかと期待しています。

『PROJECT XENO』については今後特に大きく注力する施策が2点あります。1点目は、現在の売上の主力であるクレジットカード売상을伸ばすことです。クレジットカード売상은 App Store や Google Play ストアなどでのいわゆる「ストア課金売上」よりも手数料が低いいため、クレジットカード売上比率増は利益増に直結することになるからです。今後はゲームをより面白くするためのチューニングを継続して行っていくとともに、不正対策を更に強化し、クレジットカード売上の最大化を図っていきます。従って、App Store や Google Play ストアのいわゆる「セールスランキング」が売上の合計金額ではないため、その点だけ見て一喜一憂すること自体にあまり意味はなく、上記記載の通り、我々としてはクレジットカード売上也含めた総合的な売上向上施策に注力していきます。

2点目は、海外ユーザーの獲得です。現在『PROJECT XENO』は日本国内のプロモーションを中心に実施してきた関係上、日本のユーザー比率が非常に多くなっておりますが、今後は海外のプロモーションにも力を入れ、年内には海外ユーザー比率を 50%以上にすることを目標に活動してまいります。特に注力するエリアは(1)世界のモバイルゲームコンテンツ市場 (Web2 ゲーム) の上位5位である「日本、韓国、台湾、北米、中国」 (2)Web3 ゲームの起爆剤となった「フィリピン」 (3)世界の e-Sports 分野をリードする「中東地域」としてしています。それぞれ影響力の大きいアンバサダーによるコミュニティ形成と高額賞金の e-Sports 大会の開催を行い、市場拡大を狙っていきます。直近の活動としては、8月中旬頃からフィリピンと中東のプロモーションを強化いたします。フィリピンについては、8月から GCash (電子マネー) 配布キャンペーンをアンバサダーのマニー・パッキャオさんおよび数十名の KOL と行い認知拡大を図るとともに、ゲームギルド「YGG Philippine」と協業したプロモーションを行い、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しユーザーの獲得を行ってまいります。中東地域ですが、最新ニュースとしては、Instagram フォロワー数 2,500 万人超、Facebook フォロワー数 2,300 万人超、近作のミュージックビデオの再生回数はいずれも 1 億回以上と中東地域で絶大な人気を得ているモハメド・ラマダン氏が『PROJECT XENO』のアンバサダーとして就任することが決定いたしました。8月中旬に在エジプト日本国大使館の協力のもと調印式を行う予定になっております。中東地域、中でもサウジアラビアは同国のゲーム・eSports 分野に 5 兆円規模の投資を実施する計画を発表したり、政府系ファンドが日本の大手ゲーム企業の大株主となるなど、ゲーム分野への投資熱が非常に高いことで注目されています。今回のモハメド・ラマダン氏のアンバサダー就任に伴い、すでにサウジアラビアやドバイの現地パートナーとのミーティングも複数セットされております。また、ゲームにつきましても Whitepaper やアプリのアラビア語対応などが進行中であり、e-Sports 大会についても来年を目処に開催したいと考えています。これにより本格的に中東地域のユーザー獲得を行ってまいります。また、詳細は決定次第発表いたしますが、複数のゲームやアニメなどとのコラボ



も交渉を進めており、日本の強みを世界に向けて発信することにより、より多くの海外ユーザーの獲得を目指します。

『PROJECT XENO』に続く第二弾、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。

現状、上記記載の通り『PROJECT XENO』をはじめ GameFi 事業の業績は好調で、プロモーションも日本だけでなく世界に向けて注力するため、今後さらに拡大できる可能性を感じています。GameFi 事業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頂きますので、ぜひご期待ください。

メディア事業の核となる「ランク王」の今期 1Q の取扱高は約 2 億 3,300 万円（前年同 Q 比 120.3%）、営業利益が約 6,300 万円（前年同 Q 約 127.8%）と順調に伸びています。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。なお「メディア事業」セグメント全体の売上・営業利益が前年同 Q 比で減っているのは、2023 年 2 月に発表した通り、ランク王以外の子会社が担当していた広告代理店事業の、大口の取引先との受託業務契約が終了したためです。広告代理店事業をメインで展開していた子会社の代表が「CROOZ Blockchain Lab」の代表も兼務しており、GameFi 事業が好調なこの機に、広告代理店事業よりも GameFi 事業に集中させるため、今後のメディア事業はより一層ランク王に注力することとしました。当該事業全体としては中長期的に見て大きく成長していけると考えておりますので、ぜひご期待ください。

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。

2023 年 8 月 7 日現在

小淵 宏二