



## 2024年3月期（第23期）2Q

クルーズグループ代表 小淵 宏二からのメッセージ  
(2023年11月8日現在)

クルーズグループ代表の小淵です。本日2023年11月8日に当社23期の2Q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、既にお伝えした通り、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ます。

最初に、グループ全体の2Q連結決算についてですが、2Q累計で連結取扱高は約125億5,600万円（前年同Q比84.1%）、連結営業利益が約5億4,600万円（前年同Q比563.7%）、連結当期純利益<sup>1</sup>が約10億7,000万円（前年同期は連結当期純損失約800万円）、今期2Qの連結取扱高は約62億1,900万円（前年同Q比84.7%）、連結営業利益が約2億7,500万円（前年同期は営業損失約1億4,900万円）、連結当期純利益が約6億7,700万円（前年同期は連結当期純損失約1億7,600万円）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2Q累計取扱高は83億3,900万円（前年同Q比79.3%）、営業利益は約1億1,200万円（前年同期は営業損失約9,100万円）となりました。2Q取扱高は41億1,400万円（前年同Q比78.1%）、営業利益は約8,100万円（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分野を担当する「CROOZ Blockchain Lab」は、今期2Qの売上高は約5億6,000万円、営業利益は約1億9,500万円となりました。安定した売上を上げているものの、結果的に1Qとほぼ同額となり、営業利益については1Qが2億3,000万円でしたので若干減少しております。ただ、これは開発中である新規タイトルのリリースが近づいているため開発費

<sup>1</sup> 親会社株主に帰属する当期純利益/当期純損失を示します



が増大したことによるものであり、想定の範囲内でありました。GameFi 事業は、当社グループにおいて新たな挑戦であり、まずは一定軌道に乗ったので、ここからプロモーション等を通して試行錯誤しながら伸ばしていくためのスタートラインに立った状況だと考えております。

『PROJECT XENO』を今後大きく発展させて売上をさらに伸ばすためには、新規ユーザーをより多く獲得することが必要と考えており、そのための施策として 2Q から大型プロモーション施策の実施、大型 IP とのコラボ実施を行っております。

特にプロモーション施策については、現在も継続中ですが 9 月から東京ゲームショウ出展を始めとして、10 月にはテレビ CM、渋谷大型ビジョンジャック、『PROJECT XENO』初の e スポーツイベント「ヒカルカップ」の開催等、国内を中心に大型施策を行っております。現時点ではプロモーション開始直後のため評価はまだできませんが、デイリーのインストール数が初速で従来の倍以上に増えるなど一定の効果が出ており今後に期待しています。GameFi という新しい取り組みですので、プロモーション施策については手探りな部分もありますが、今後も積極的にチャレンジしていきたいと考えています。大型 IP とのコラボ施策としては、カプコン台湾社開発のスマートフォンアプリ『ロックマン X DiVE オフライン』とのコラボを行いました。ユーザーからも好評を得ておりますので、今後も大型 IP とのコラボ施策をすすめていきます。

『PROJECT XENO』に続く第二弾、第三弾のブロックチェーンゲーム『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』につきましても開発は順調に進捗しております。特に『エレメンタルストーリーワールド』については初回のプレセールを 9 月に行い、非常に好評でした。今後の予定としては、12 月にプロモーションを開始して、そこから 2~3 週間後にリリースしていきたいと考えています。現在、両ゲームの開発メンバーは、『エレメンタルストーリーワールド』と『エルゴスム』を『PROJECT XENO』に負けないくらい面白いゲームにすべく奮闘中です。私も今からどんな面白いゲームになるのか、大いに期待しています。

GameFi 事業はグローバルな市場でもあり、より大きな成功を狙っているため、今はまだ足元の利益を気にしておらず、積極的に投資をしていくフェーズであります。10 月には TVCM 等の大規模プロモーションもあり、3Q 以降の利益を圧迫する可能性もありますが、今後の新作タイトルも含めて GameFi 事業はさらに拡大できる可能性を感じており、短期的な利益ではなくもっと中長期的に大きな利益獲得のために積極的に投資していきたいと思っております。

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いただきますので、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 2Q の累計売上高は約 4 億 8,000 万円（前年同 Q 比 126.6%）、営業利益が約 1 億 3,000 万円（前年同 Q 約 180.8%）、今期 2Q の売上高は約 2 億 4,600 万円（前年同 Q 比 133.2%）、営業利益が約 6,700 万円（前年同 Q 比約 297.9%）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、今期 1Q と同様に「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。従来からメディア事業における注力事業はランク王と位置づけており、これを機にランク王以外の広告代理店事業からは撤退し、より一層ランク王に注力する方針としております。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。

当社では数年前からファンド等を通じてスタートアップ企業への投資をしておりましたが、目立った成果が出るようになってきました。今期1Qで約2.1億円の利益を計上しておりましたが、2Qではさらに約7.5億円の利益を計上し、今期2Q累計で約9.6億円になりました（営業外収益へ計上）。これらは投資先がM&AやIPOに至った場合の売却によるキャピタルゲインに起因するものです。引き続き投資先の中には、数年内に上場を視野に入れている会社も複数あり、今後も利益貢献する期待感を持っています。

最後になりますが、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11月8日現在

小淵 宏二