



2024年3月期（第23期）1Q
決算説明資料

クルーズ株式会社

東証 スタンダード 2138

クルーズの重点戦略

- 1 SHOPLIST をファストファッション EC 分野を代表するブランドへ
- 2 SHOPLIST に続く第二・第三の事業の柱を創出すべく新規事業へ投資
- 3 新規事業はグループ内立ち上げと M&A の 2 つを主軸の戦略とする
- 4 新規事業は GameFi 分野と、ランク王を中心としたメディア事業に注力
- 5 「100 人の経営者」 × 「100 億円の事業」*

SHOPLIST の重点戦略

重点戦略	SHOPLIST をファストファッション EC分野を代表するブランドへ			
中長期 目標	年間取扱高 1,000億円	年間ユニーク 購入者数 500万人	1人当たり 年間購入金額 20,000円	1人当たり 年間購入回数 4回
2024 1Q	202 億円 (2023年3月期実績)	166 万人	12,135円*	2.4回*

* 数値は年度末に更新となります。記載の数値は2023年3月末時点のものです

連結業績サマリ

(百万円)

	2023 1Q	2024 1Q	増減率
取扱高	7,599	6,348	-16.5%
営業利益	246	271	+10.0%
EBITDA	310	331	+6.8%

セグメント別業績サマリ

(百万円)

	2023 1Q		2024 1Q		増減率	
	取扱高	営業利益	取扱高	営業利益	取扱高	営業利益
EC 事業	5,436	-27	4,370	42	-19.6%	-
GameFi 事業	836	81	940	278	+12.5%	+243.4%
メディア事業	825	191	233	62	-71.7%	-67.1%
その他事業	500	1	803	-113	+60.3%	-

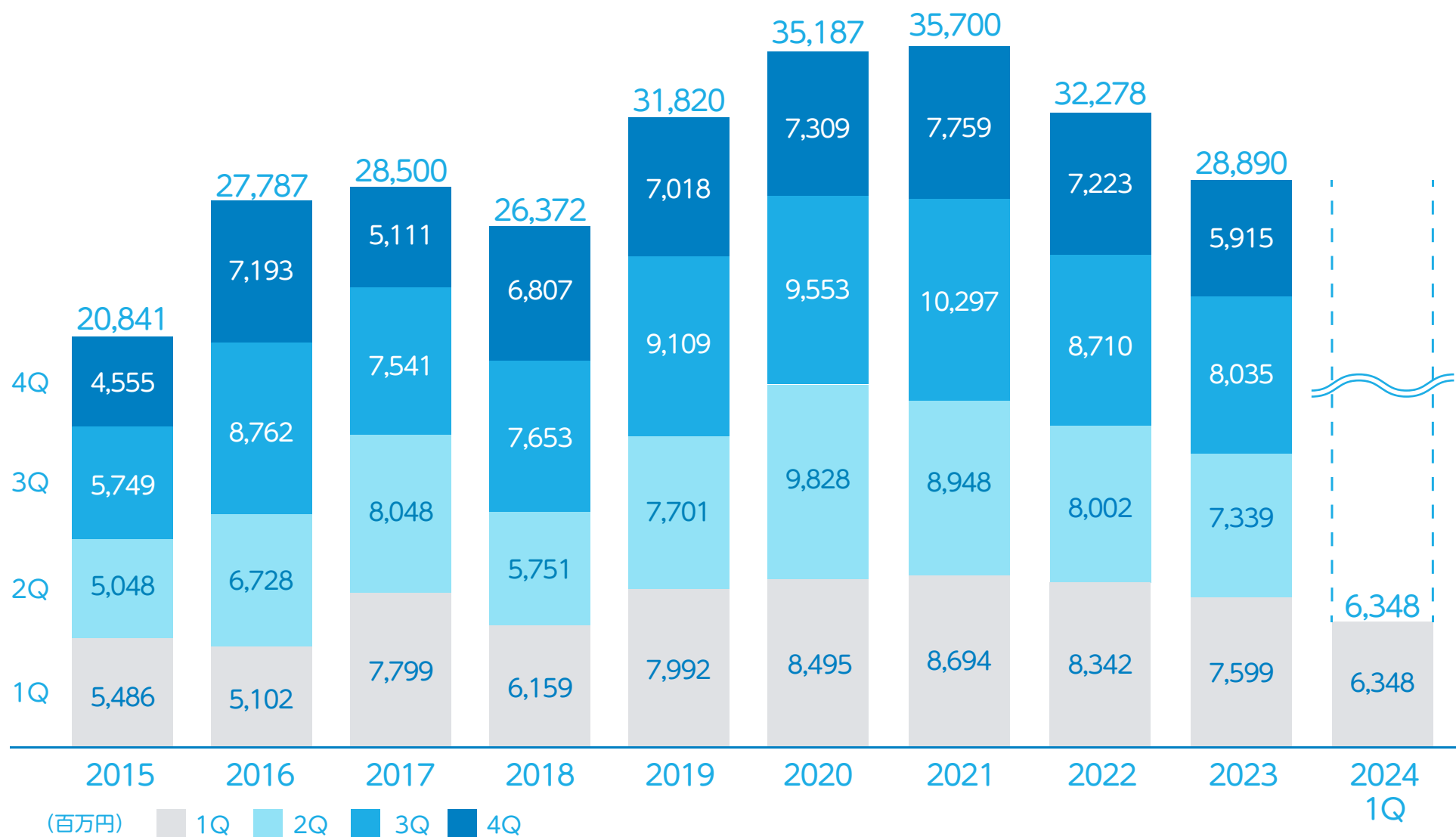
* 2024 1Q より、「その他事業」に含まれていた GameFi 関連の事業を、既存の「ゲーム事業」に追加して「GameFi 事業」に名称変更、「インターネット広告・メディア事業」を「メディア事業」に名称変更しております

連結 BS サマリ

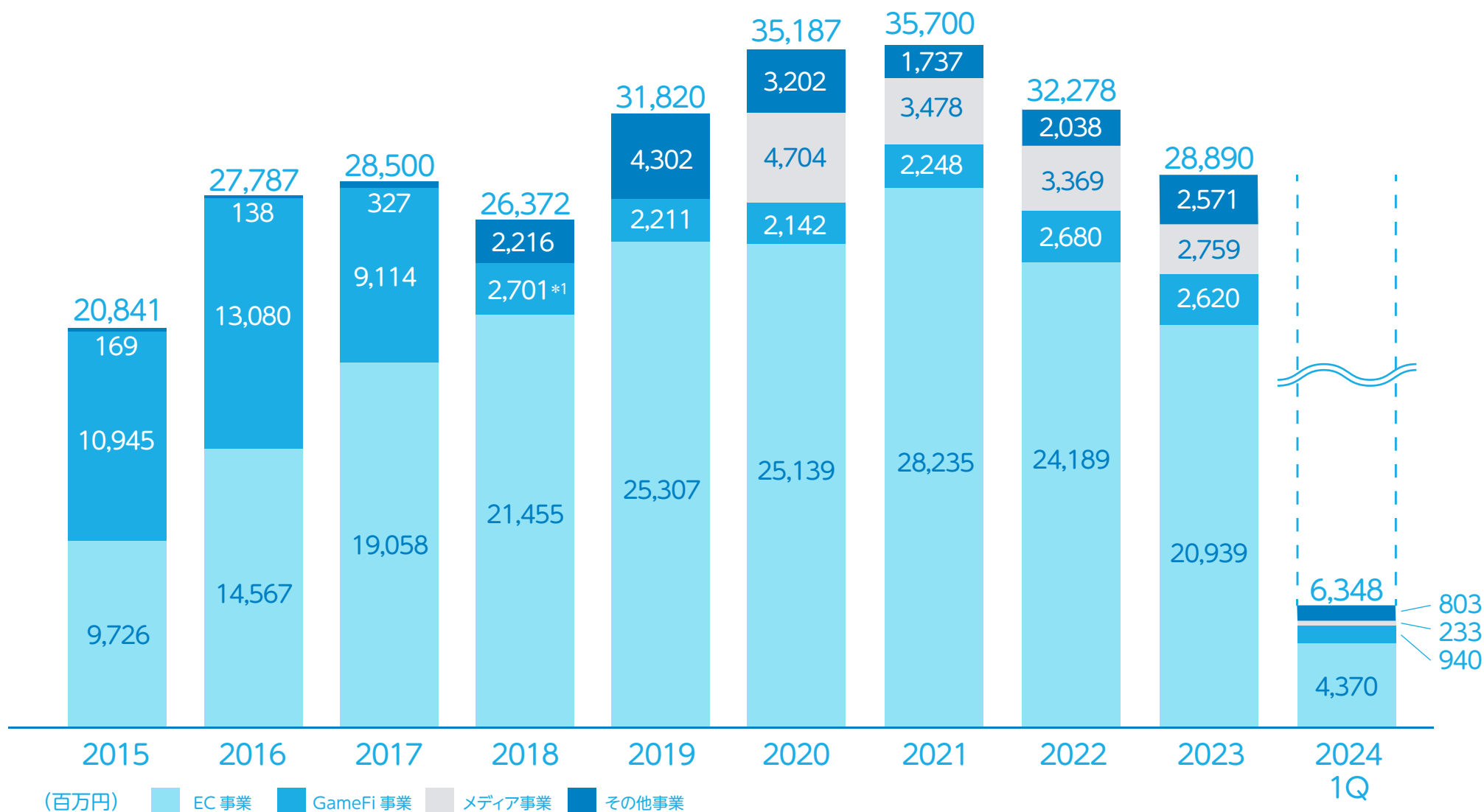
(百万円)

	2023 4Q	2024 1Q	増減率
流動資産	17,498	18,498	+5.7%
現金及び預金	14,306	14,653	+2.4%
固定資産	7,801	7,425	-4.8%
資産合計	25,408	26,027	+2.4%
流動負債	5,904	6,596	+11.7%
固定負債	9,534	8,983	-5.8%
負債合計	15,439	15,579	+0.9%
純資産合計	9,968	10,448	+4.8%

取扱高の推移



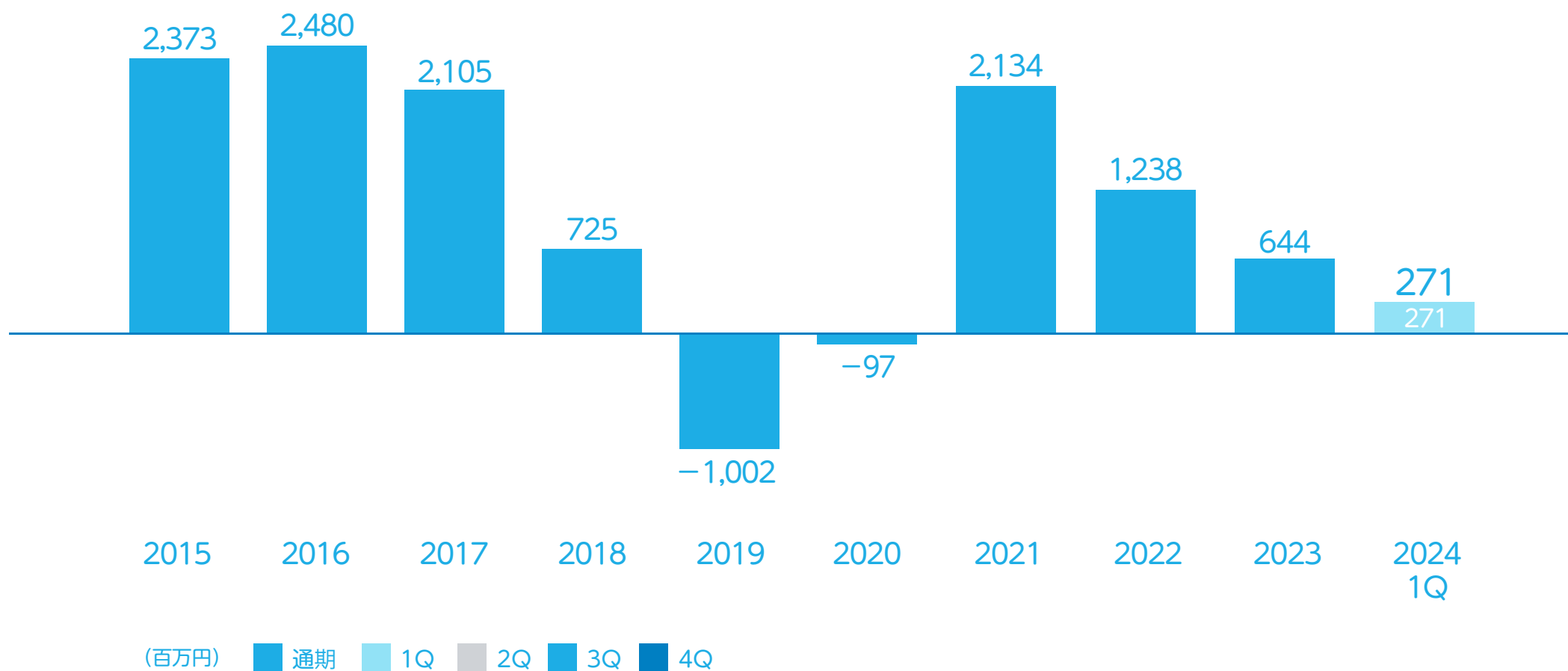
取扱高の推移（セグメント別）



*1 2016年11月にゲーム事業を一部を除き譲渡しました

*2 2024 1Qより、「その他事業」に含まれていたGameFi関連の事業を、既存の「ゲーム事業」に追加して「GameFi事業」に名称変更、「インターネット広告・メディア事業」を「メディア事業」に名称変更しております

営業利益の推移



クルーズの超長期的目標

超長期的 目標	20XX 年までに時価総額 1 兆円以上			
中長期 目標	SHOPLIST 年間取扱高 1,000 億円	SHOPLISTに続く 第二第三の 事業の柱 10 事業	取扱高 2 桁億円 以上の事業数 100 事業	代表取締役の人数 100 人
2024 1Q	202 億円 (2023 年 3 月期実績)	0 事業	6 事業 [*]	13 人

* 中長期的に見て取扱高 2 桁億円以上が期待できる事業を含みます

新規事業への投資方針

「20XX年までに時価総額1兆円以上」という超長期的目標を最速で実現するべく「CROOZ 永久進化構想」を活用し、より多くの起業家を育成し、『SHOPLIST.com by CROOZ』を軸に、ショッピングやゲームなどのエンターテインメント領域を中心に、常に時代の変化に合わせて幅広くインターネットサービスを展開してまいります

CROOZ GROUP の概要

CROOZ GROUP は純粋持株会社であるクルーズ株式会社と
現在 13 社の子会社で構成されています

EC 事業

CROOZ SHOPLIST 株式会社

ファッション通販 SHOPLIST.com by CROOZ の企画、開発、運営

CROOZ EC Partners 株式会社

EC サイトのシステム構築・運用受託・フルフィルメント等各種ソリューション事業

GameFi 事業

StudioZ 株式会社

スマートフォン向けゲームの企画、開発、運営

CROOZ Blockchain Lab 株式会社

FINTECH 分野の企画・コンサルティングサービスおよび NFT ゲームの企画・運用サービス

メディア事業

ランク王 株式会社

EC 関連メディア ランク王 等の企画、開発、運営

* 2023 年 6 月末時点で上記他 8 社の子会社が存在していますが、現時点でインパクトの大きさも成功確度も未知数な
取り組みのため記載しておりません。進捗があれば、リリース、決算説明資料など適切な方法を通じて、ご報告してまいります

* 管理上の数値のため、会計上子会社と見做されるファンド等は含まれておりません

用語集

	意味・定義
EBITDA	M&A によるのれん償却費や減価償却費および減損損失等を含まない営業利益
年間ユニーク購入者数	直近 1 年間に SHOPLIST で 1 回以上お買い物をしたユニーク購入者の数 ※同一人物が 4 回お買い物をしていても 1 人と計算しています
永久進化構想	ヒトモノカネのエコシステムを通じて最強の企業生命体を創り ① 次世代の事業の誕生と成長 ② 次世代の経営者の誕生と成長 ③ 永遠のベンチャースピードを手に入れるための仕組みのこと

参考 業績予想について

当社グループを取り巻く事業環境の変化は大きく

新規性の高い事業や新たなビジネスにも積極的に取り組んでいることから

当社グループの業績の見通しについて

適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため

14期 (FY2015/3) より業績予想を非開示にしています

本資料には

当社の中長期的計画、見通しが含まれております
こうした記述は将来の業績を保証するものではなく

リスクと不確実性を内包するものであります

将来の業績は、様々な要因に伴い変化し得る可能性があり

本資料のみに全面的に依拠する事は控えるようお願いいたします