



2025年3月期（第24期）3Q

決算説明資料

クルーズ株式会社

東証 スタンダード 2138

エグゼクティブサマリー

エグゼクティブサマリー (2025年3月期第3Q)

- ・主力のITアウトソーシング事業の3Q売上高**1,215百万円**、前年同Q比**54.3% (427百万円) 増**で四半期売上高は過去最高を更新
- ・ITアウトソーシング事業の重要KPIである「稼働エンジニア数」は第3Qで**530人**、前年同Q比**81.5% (238人) 増**と大幅に伸長
- ・SHOPLIST事業の譲渡(2025年1月17日発表)により、利益圧迫の懸念が解消され、ITアウトソーシング事業やAda.事業といった成長事業に経営資源を集中できる体制が整った

重点戦略について

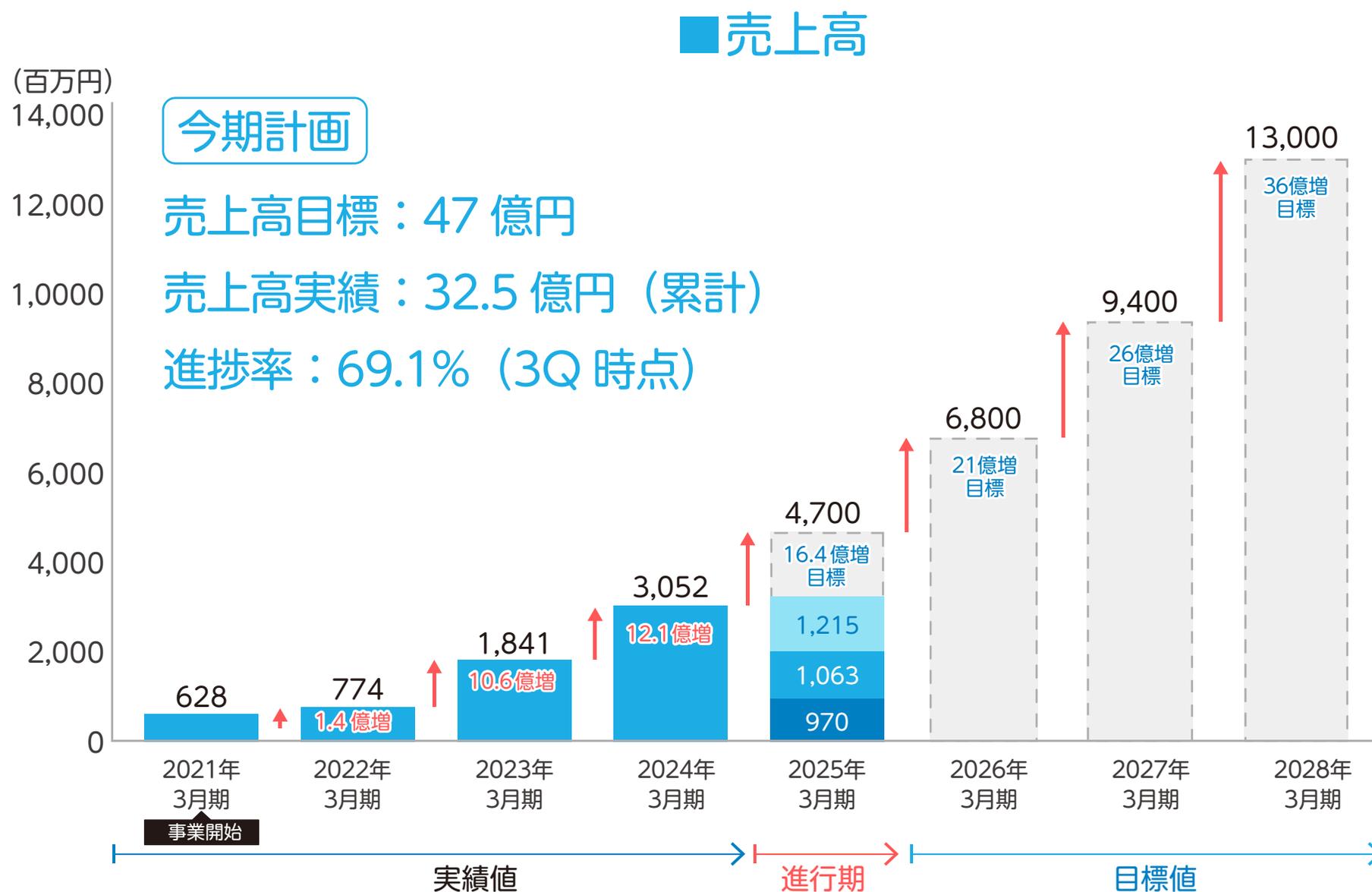
新たな重点戦略について

複数の重点戦略を追うのをやめて、ひとつに絞ります

「ITアウトソーシング事業」をメイン事業と位置付ける

2024年11月発表
ITアウトソーシング事業
中期計画の進捗について

IT アウトソーシング事業 中期計画の進捗



補足：IT アウトソーシング事業の売上傾向について

ITアウトソーシング事業の通期売上をQ毎の割合で見ると、例年概ね**4Qの売上高が通期売上に対して30%以上**になる傾向があります

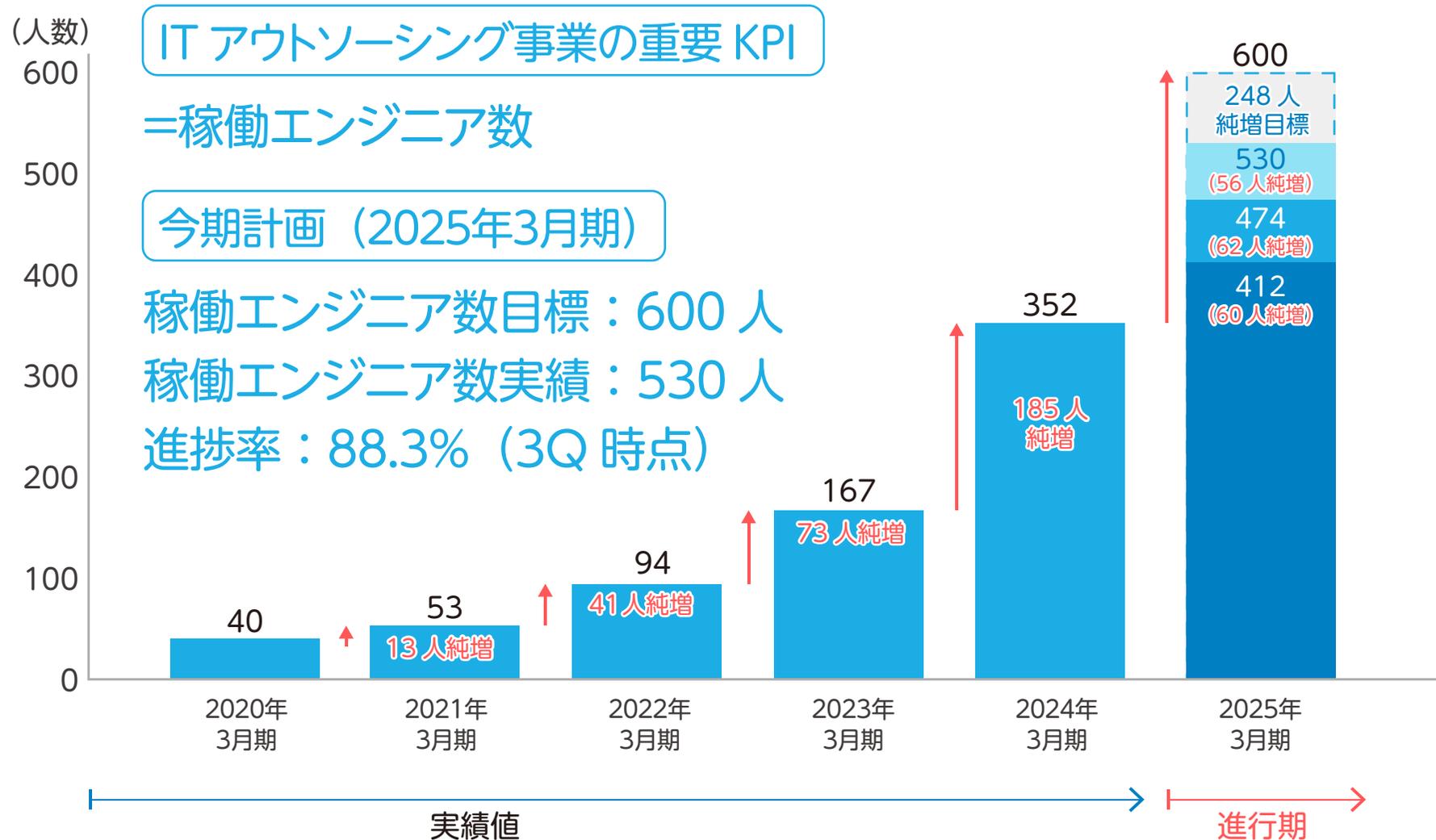
理由は、システムエンジニアリング事業（以下SES事業）の稼働エンジニア数は四半期毎に純増して積みあがっており、期の前半よりも後半の方が稼働エンジニア数が増えて売上が高まる傾向があるのと、SES事業以外に取り組んでいる人材×IT領域事業では、クライアントの期末に合わせて4Qに発注が集中する傾向があるためです

そのため、3Q累計期間で70%程度の売上が達成できていれば、通期売上目標も達成できる見込みが高いため、現状の目標に対する売上の進捗率（69.1%）は弊社内で適切な状態と認識しています

2024年11月発表
ITアウトソーシング事業
重要KPIの進捗について

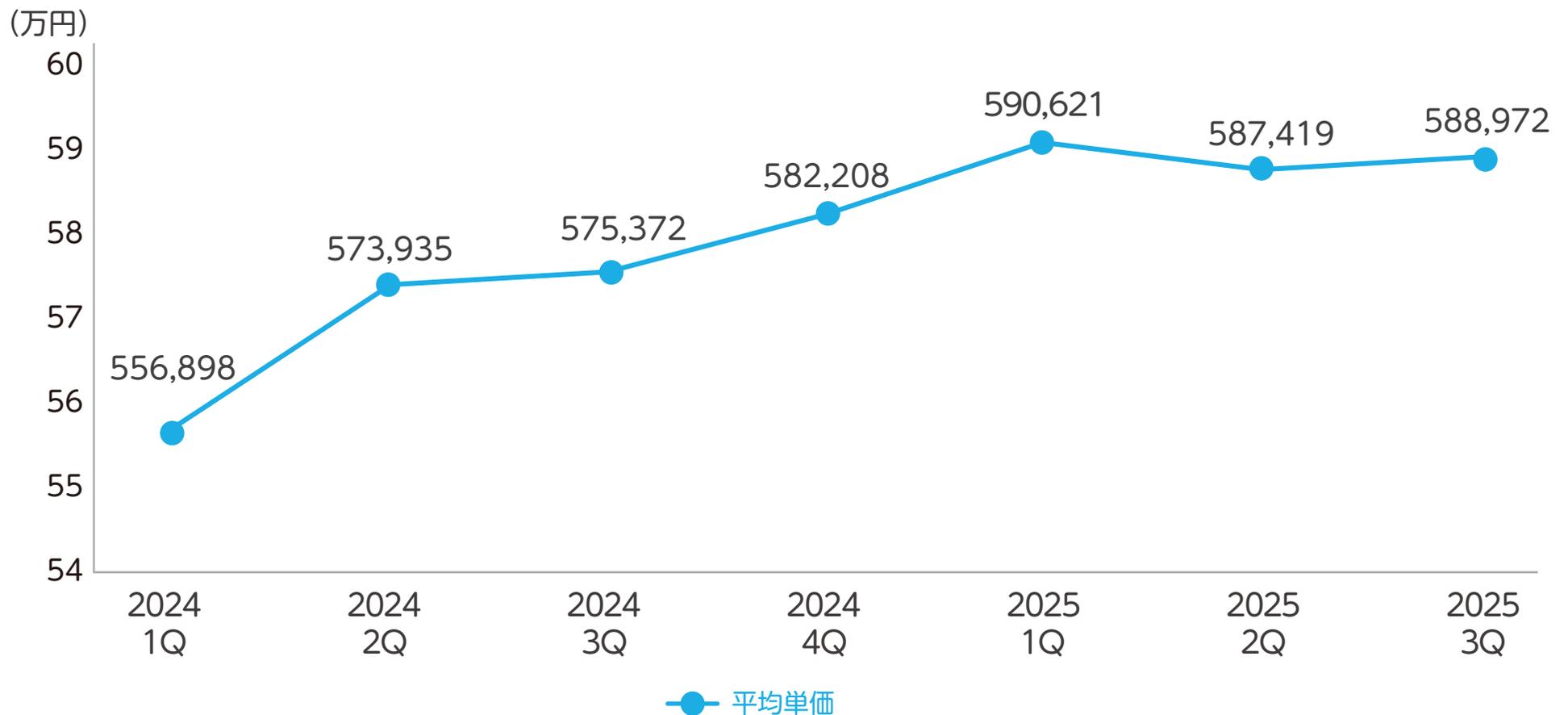
IT アウトソーシング事業 中期計画の進捗

■ 稼働エンジニア



平均単価

単価は概ね58~59万円で推移しており、特に大きな変更はありません



2024年11月発表
ITアウトソーシング事業
前年比較

IT アウトソーシング事業の売上高前年比較

売上高は前年同Q比 54.3%増、稼働エンジニア数も前年同Q比 81.5% 増と大きく伸長しており、引き続き第4Qに向けても成長していく見込みです

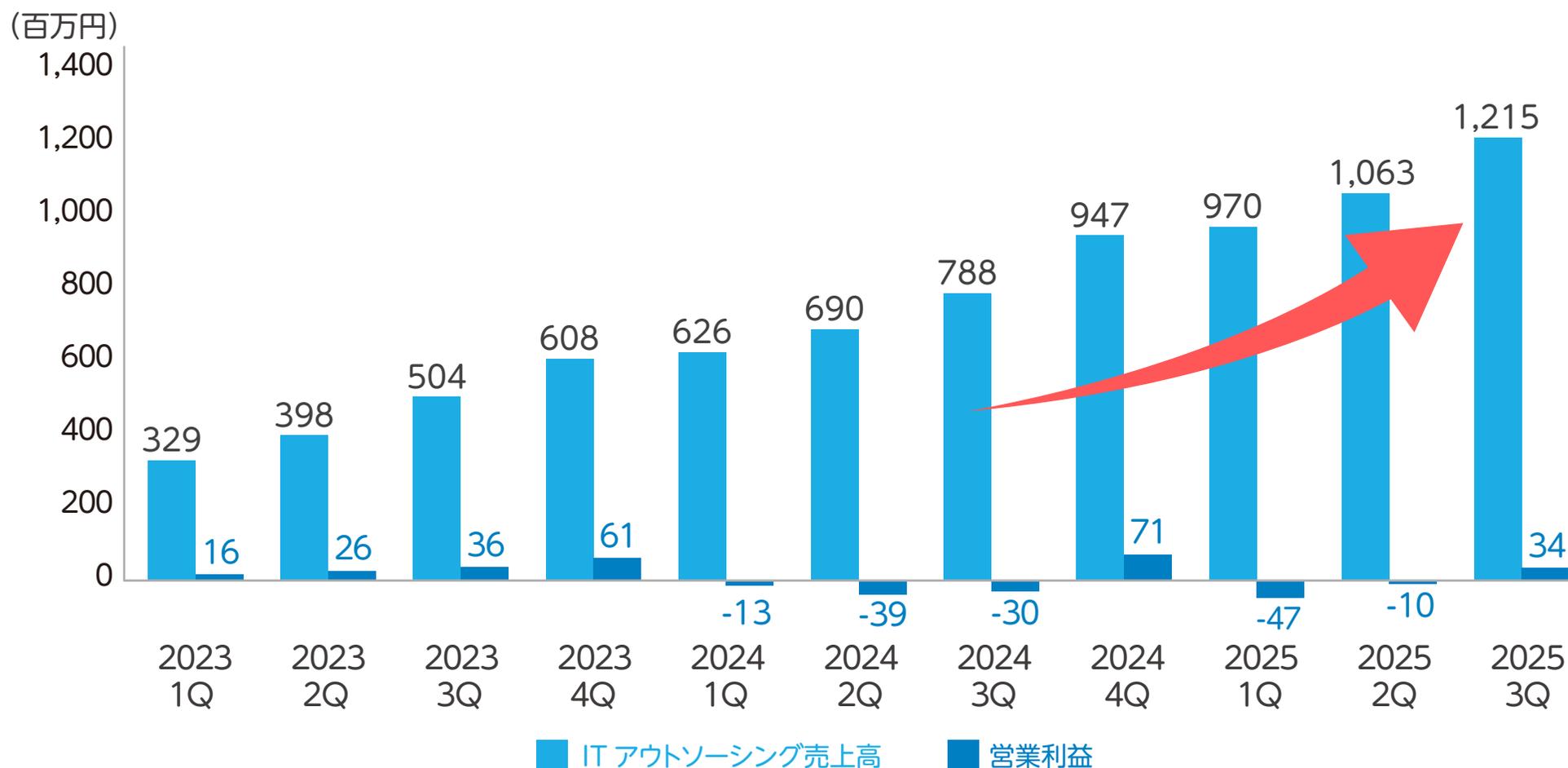
(百万円)

	2024 3Q	2025 3Q	増減率
売上高	788	1,215	54.3%
稼働エンジニア数	292	530	81.5%

IT アウトソーシング 売上高・営業利益の四半期推移

四半期売上高 1,215 百万円と大幅増（前年同Q比 154.3%）

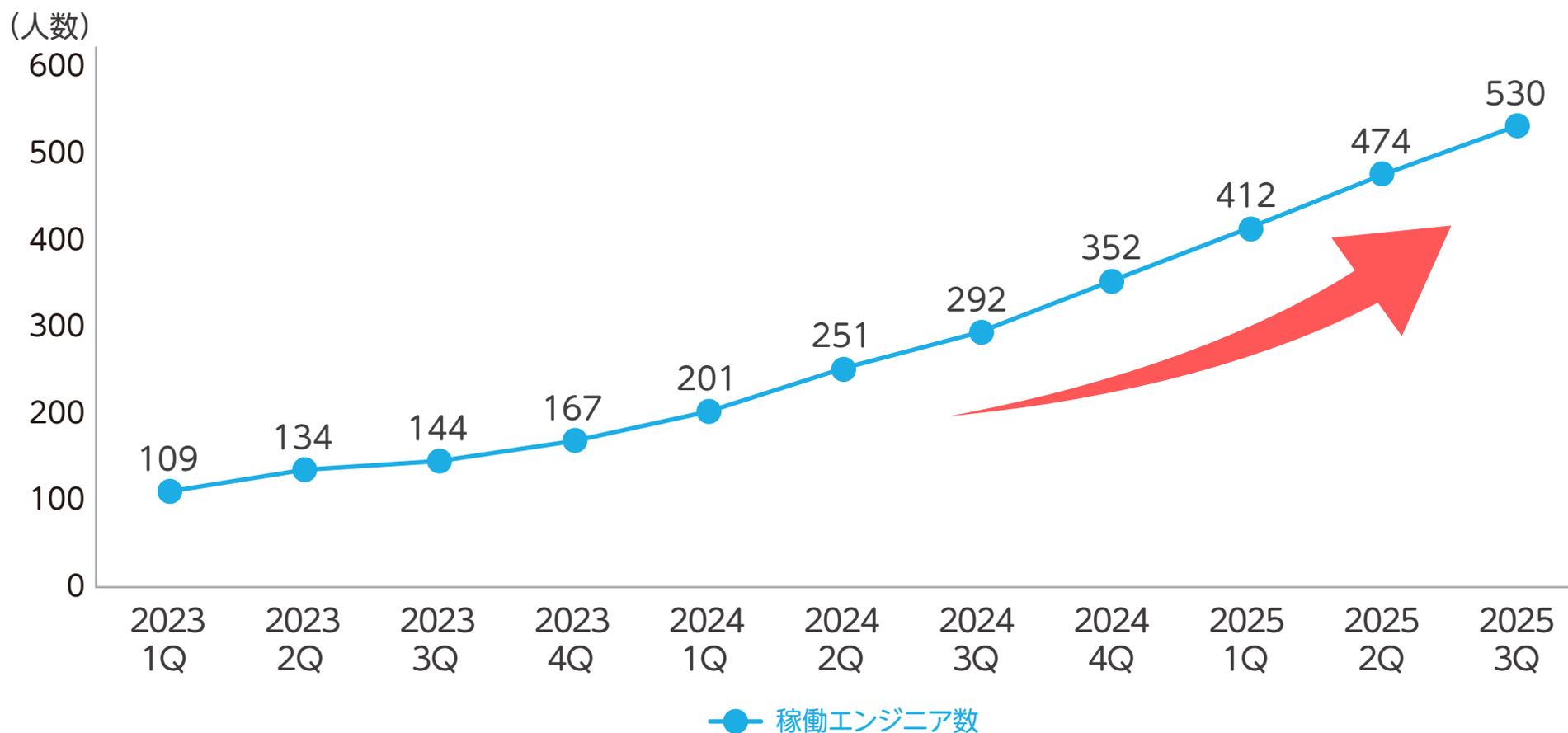
事業利益は予定通り黒字化を達成。今後は売上の成長に応じて利益を積み上げていく



IT アウトソーシング 稼働エンジニア数

稼働エンジニア数も大幅に増進（前年同 Q 比 181.5%）

採用も順調で 2025 年 3 月期の目標 600 人も予定通り達成見込み大



補足：売上高と稼働エンジニア数の増減率の差異について

ITアウトソーシング事業は、売上が前年同Q比で154.3%となっている一方で、重要KPIの一つである稼働エンジニア数は前年同Q比で181.5%であり売上の成長率と整合しておりません

これは、ITアウトソーシング事業はSES事業が中心ですが、SES事業以外の人材×IT領域事業に関して、育成中の新規取り組みが混ざっているためです。**SES事業単体で見ると、売上高は前年同Q比183.1%となるため、稼働エンジニア数と比例して堅調に売上が伸びています**

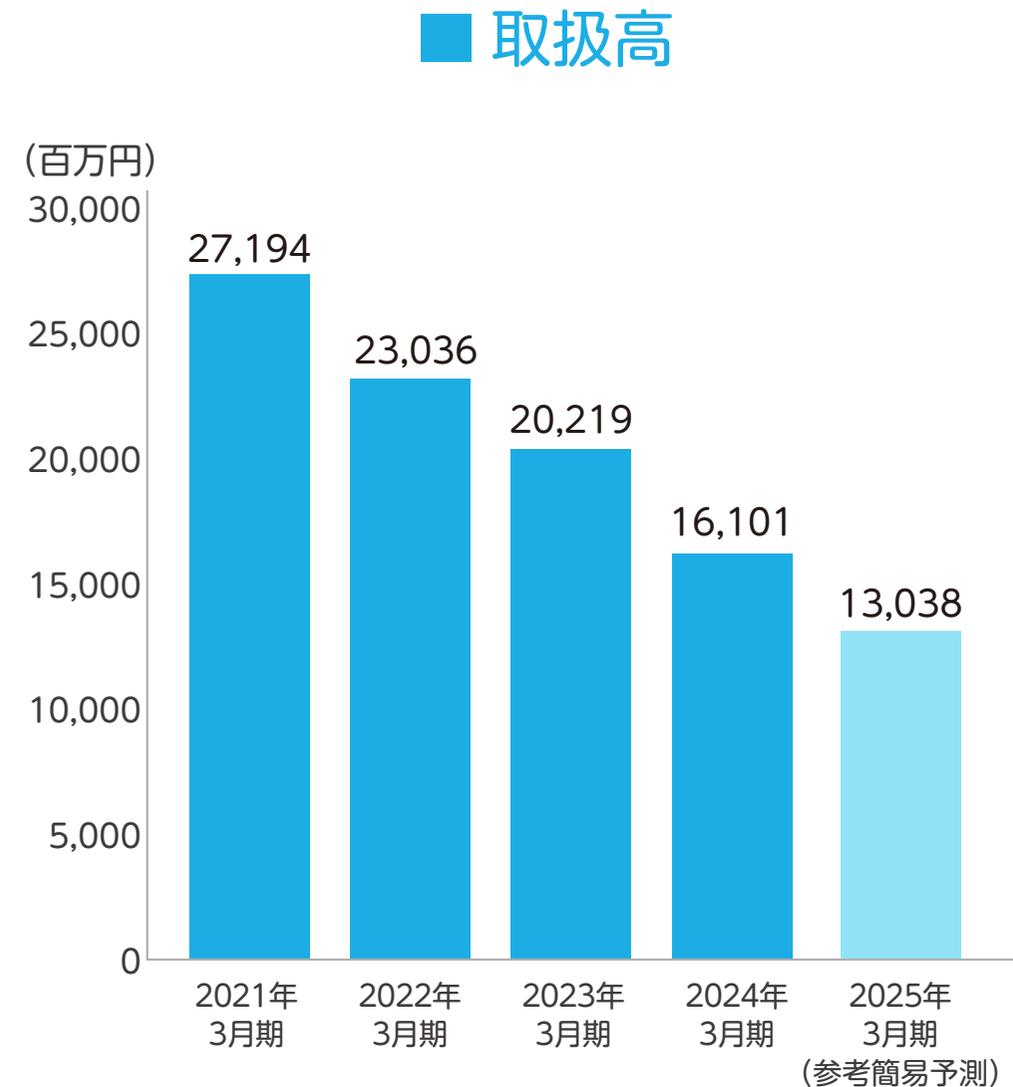
SES事業以外の人材×IT領域事業に関しても、明るい兆しが見えてきており、その内訳や詳細についてもお伝えできる段階になりましたら適宜開示していきます

補足：SHOPLIST 事業の譲渡について

補足：SHOPLIST 事業の譲渡について

SHOPLIST 事業は、近年海外ECモール（主に韓国のファッション・コスメの台頭等）により取扱高、営業利益ともに減少傾向にあり、ポテンシャルが高い事業ではありましたが、弊社内での立て直しは困難と判断し、株式譲渡の意思決定をしました（2025年1月17日発表）

Ada.事業を除いたSHOPLIST事業の今期業績見通しは厳しく、今回の株式譲渡により利益圧迫の懸念が解消され、経営資源をITアウトソーシング事業やAda.事業に集中できる環境が整いました



* 2025年3月期の数値は、3Q累計の前年比を2024年3月期4Qの数値に乗じて簡易的に算定した、あくまでも参考値となります

連結業績サマリについて

連結業績サマリ

(百万円)

	2024 3Q	2025 3Q	増減率
売上高	3,764	3,945	4.8%
営業利益	-292	-158	-
当期純利益*	112	-129	-
EBITDA	-227	-106	-

* 当期純利益：親会社株主に帰属する当期純利益及び純損失を示します

セグメント別業績サマリ

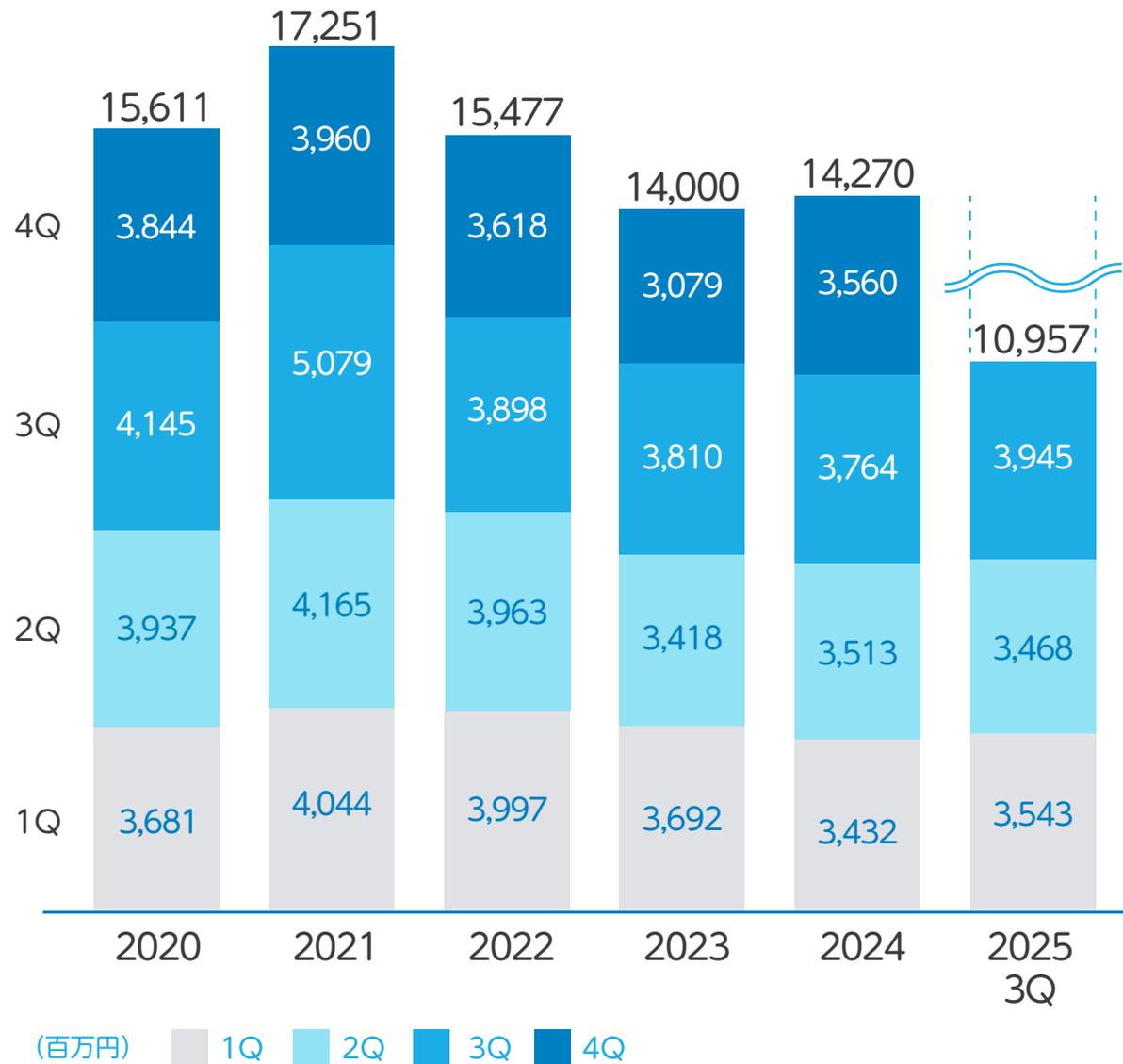
(百万円)

	2024 3Q		2025 3Q		増減率	
	売上高	営業利益	売上高	営業利益	売上高	営業利益
IT アウト ソーシング事業	788	-30	1,215	34	54.3%	-
EC 事業	2,028	171	2,206	70	8.8%	-59.0%
メディア事業	244	45	122	-7	-49.8%	-
GameFi 事業	666	-412	394	-174	-40.8%	-
その他事業	36	-67	5	-80	-86.3%	-

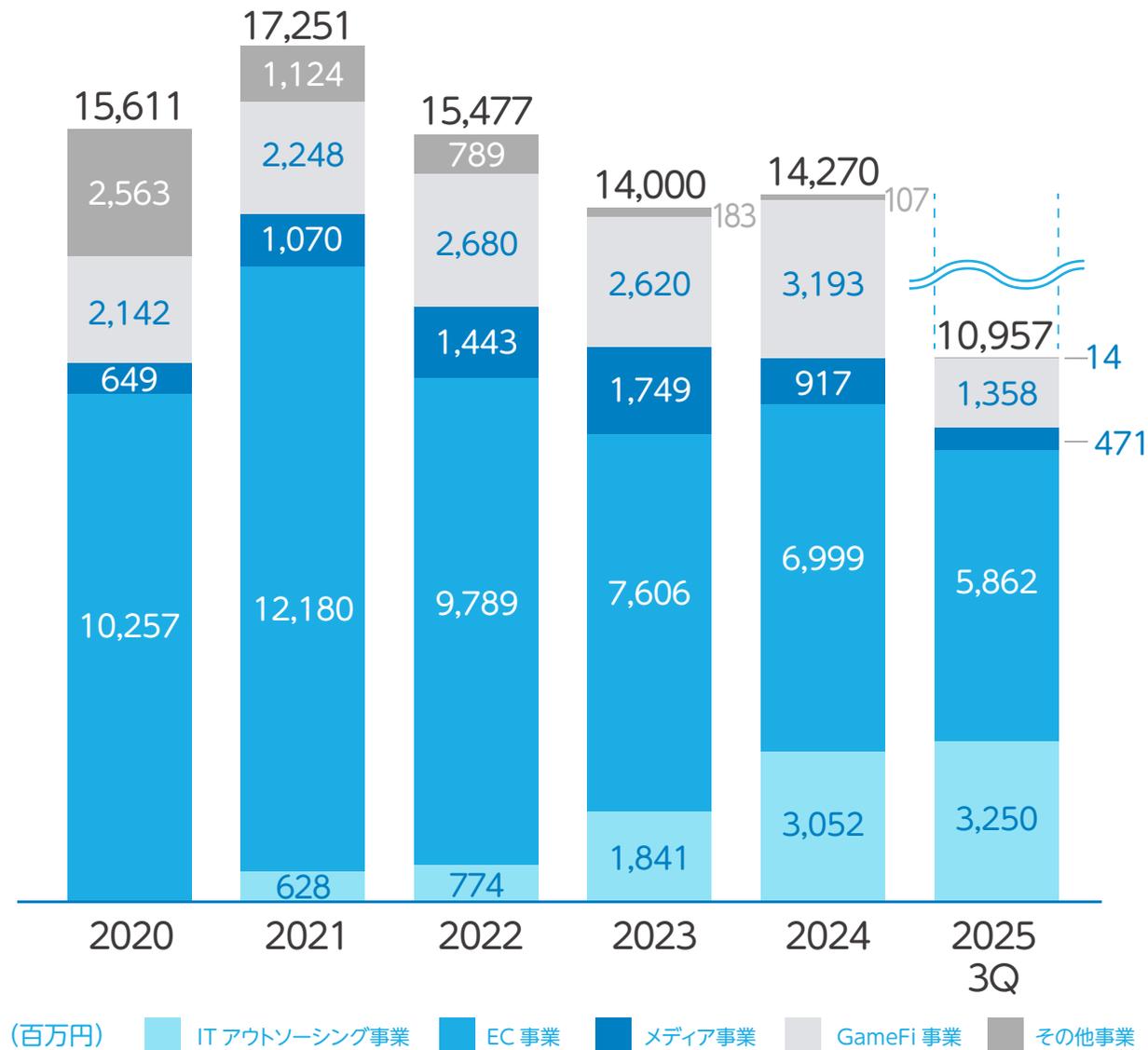
* EC 事業のうち、Ada. 事業の売上高は 2024 3Q が 327 百万円、2025 3Q は 913 百万円となっております。

* 2025 2Q より、「その他事業」に区分していた「IT アウトソーシング事業」を独立した報告セグメントとして数値を開示しております

売上高の推移

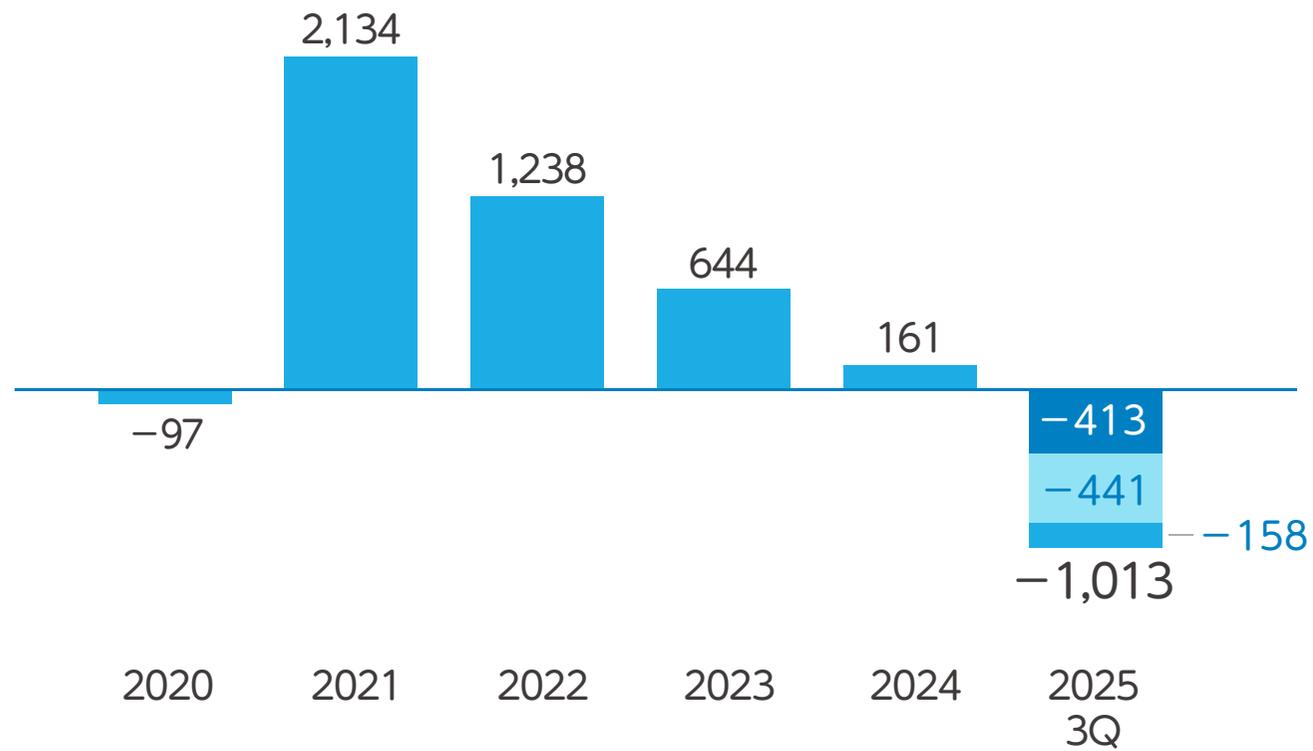


売上高の推移（セグメント別）



* 2025 2Q より、「その他事業」に区分していた「IT アウトソーシング事業」を独立した報告セグメントとして数値を開示しております

営業利益の推移



(百万円) ■ 通期 ■ 1Q ■ 2Q ■ 3Q ■ 4Q

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 19 社の子会社で構成されています

IT アウトソーシング事業

496 株式会社

システムエンジニアリング事業を中心とした、人材 × IT 領域に関する事業の運営

EC 事業

Ada 株式会社

オリジナルブランドおよびセレクトショップの企画、運営、販売

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

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

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

* 2024 年 12 月末時点で上記他 13 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

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