CROOZ
GROUP

2025年3月期（第24期）通期

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（2025 年 3 月期 通期）

『連結業績について』

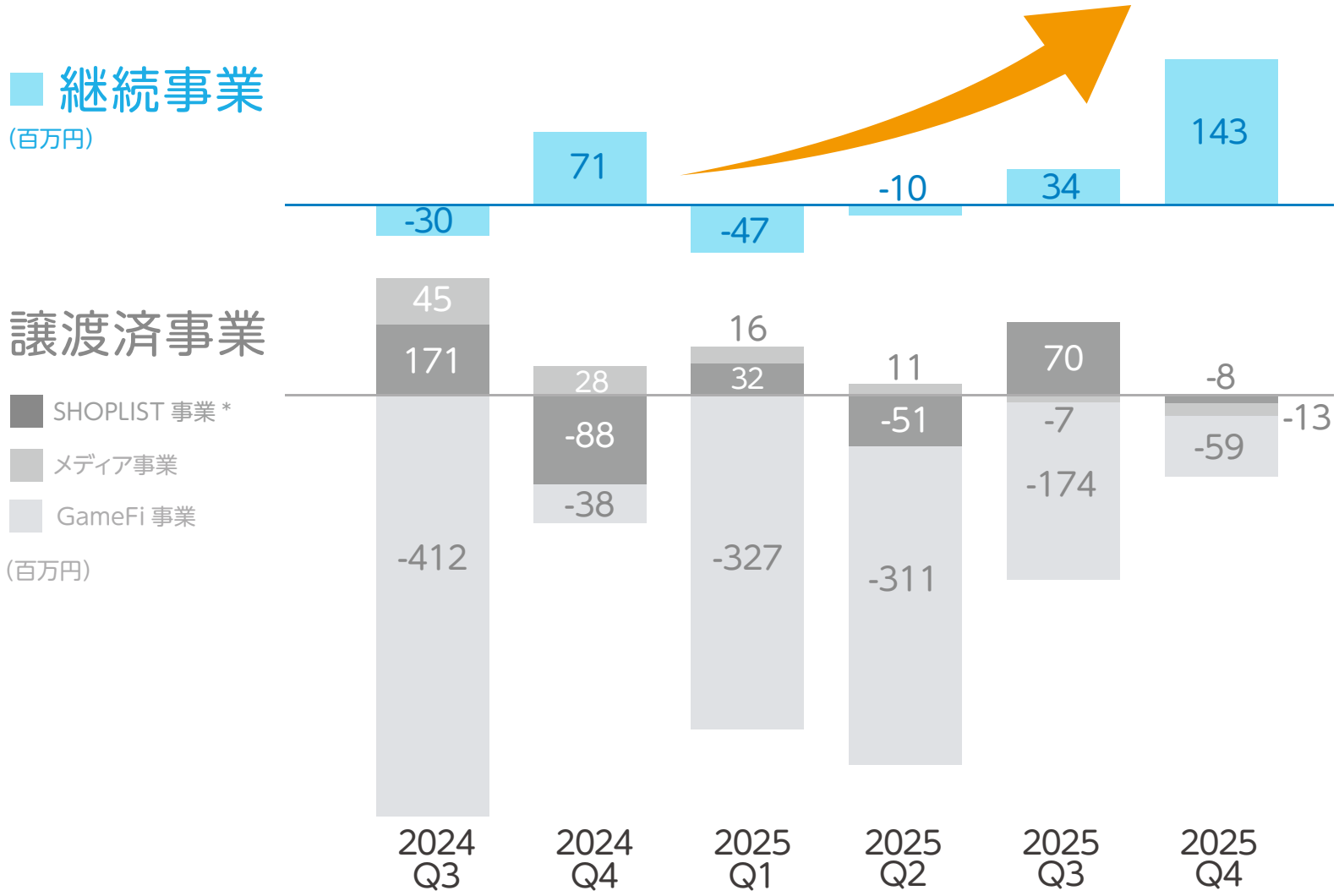
通期▲1,025百万円の営業赤字になりましたが、その主因の約9割近くがゲーム事業によるものです

ゲーム事業は、ブロックチェーンゲーム・その他ゲームの事業の全てを本日譲渡することを決定したため、これをもって本日以降ゲームの売上利益はゼロとなります。24年近くの祖業がなくなりましたが新たな事業展開を行ってまいります

さらに利益圧迫懸念のあったSHOPLIST事業及びランク王を、4Qまでに譲渡済みです。したがって赤字傾向のあった事業すべてが売却となり成長率の高い『ITアウトソーシング事業』及び『Ada.事業（EC事業）』の2事業のみとなりました

継続事業、撤退事業の営業利益の補足

営業利益が赤字(GameFi事業)及び減益トレンド(SHOPLIST、ランク王)を譲渡しています



＊ SHOPLIST 事業には 2025Q3 までは Ada. 事業の利益も含まれた数値となっております

エグゼクティブサマリー（2025 年 3 月期 通期）

『ITアウトソーシング事業について』

・通期売上は中期計画で発表していた4,700百万円から上方着地し4,955百万円、**前年比162.4%**となりました

さらに4Q単体では**前年同Q比157.9%**に

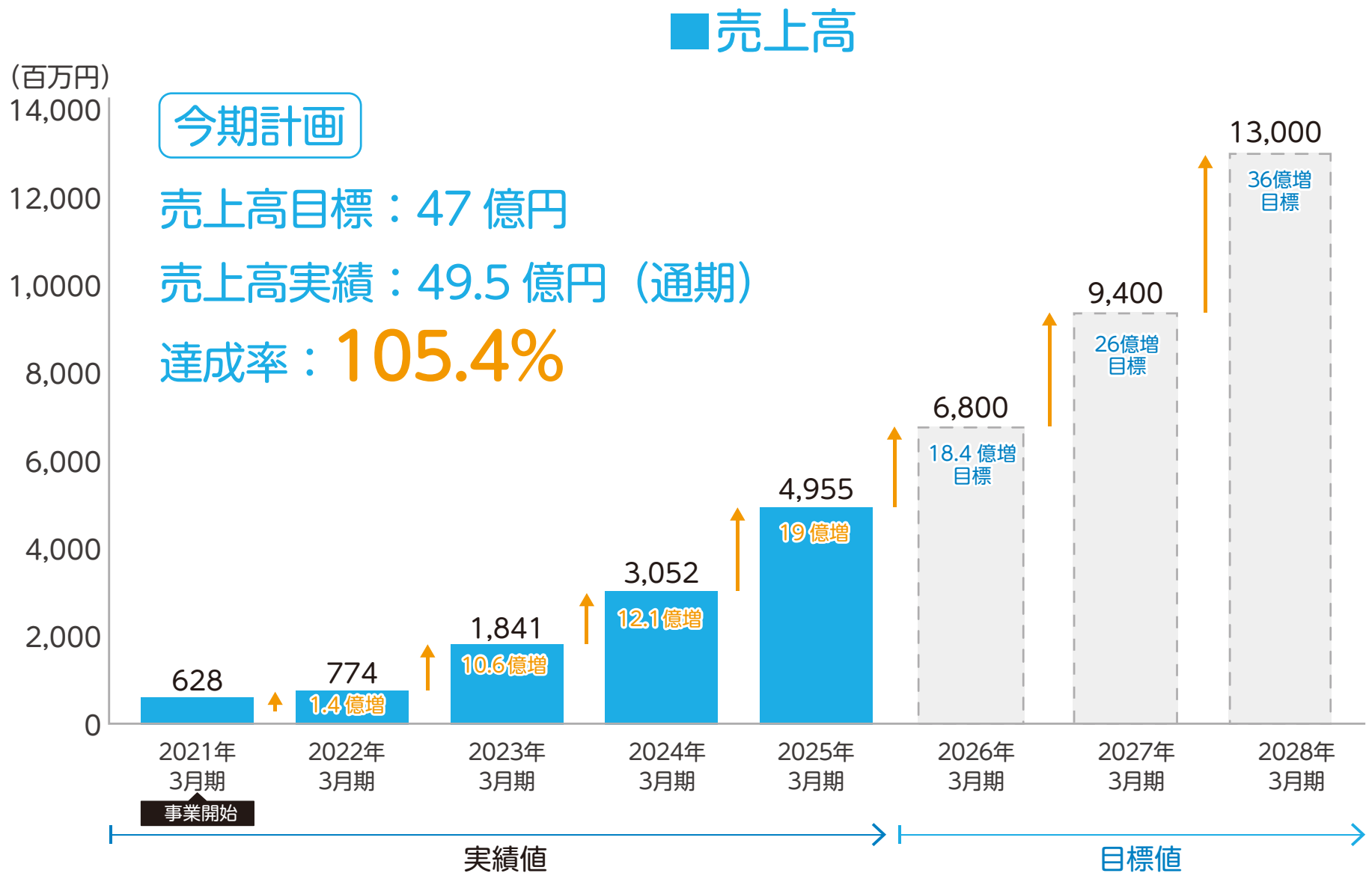
・ITアウトソーシング事業の営業利益は3Qは34百万円であったところ4Qで**142百万円**と大きく伸長しました。今後売上成長に応じて利益を積み上げるフェーズへ

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

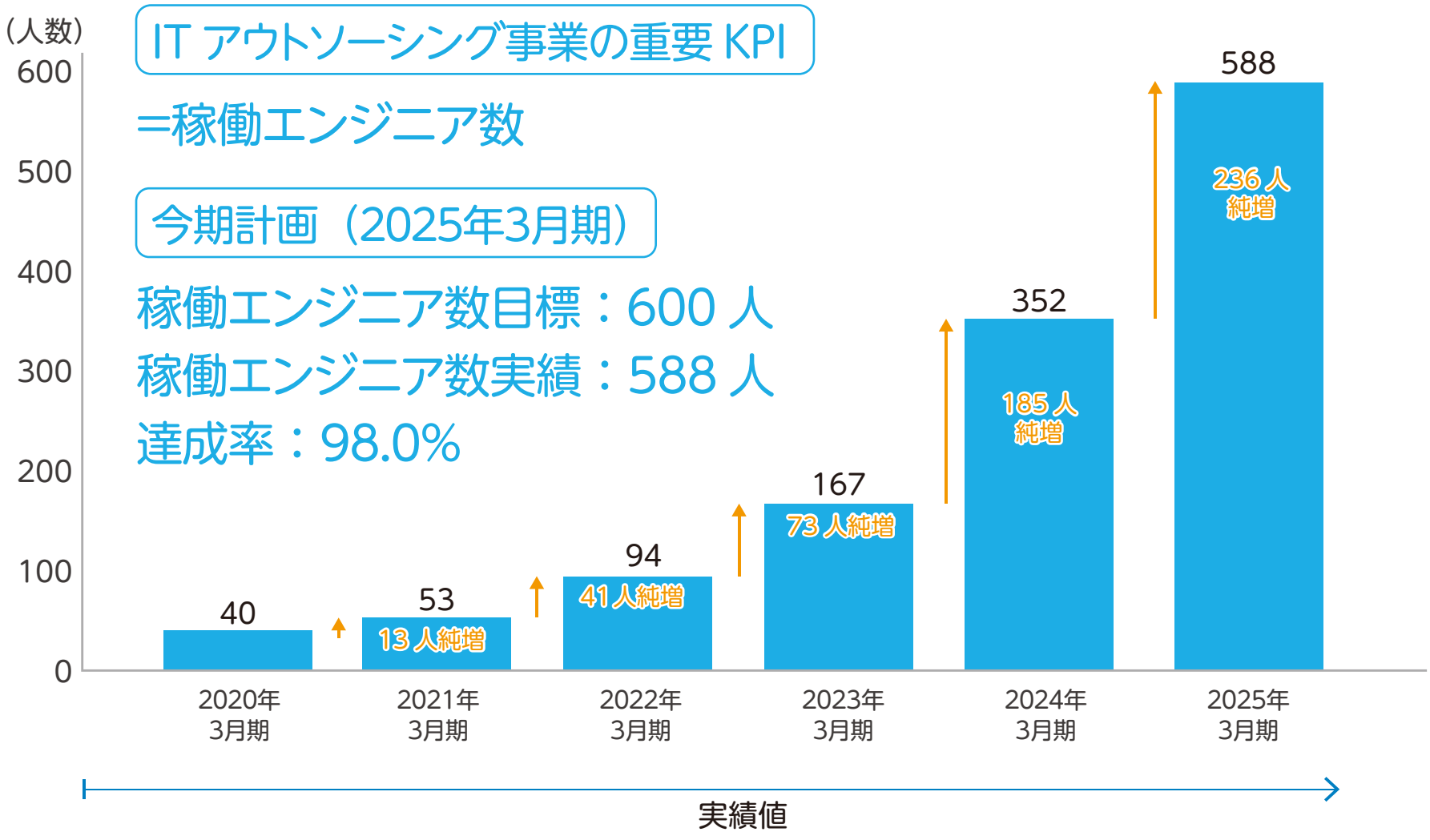
「ITアウトソーシング事業」をメイン事業と位置付ける

IT アウトソーシング事業　中期計画の進捗



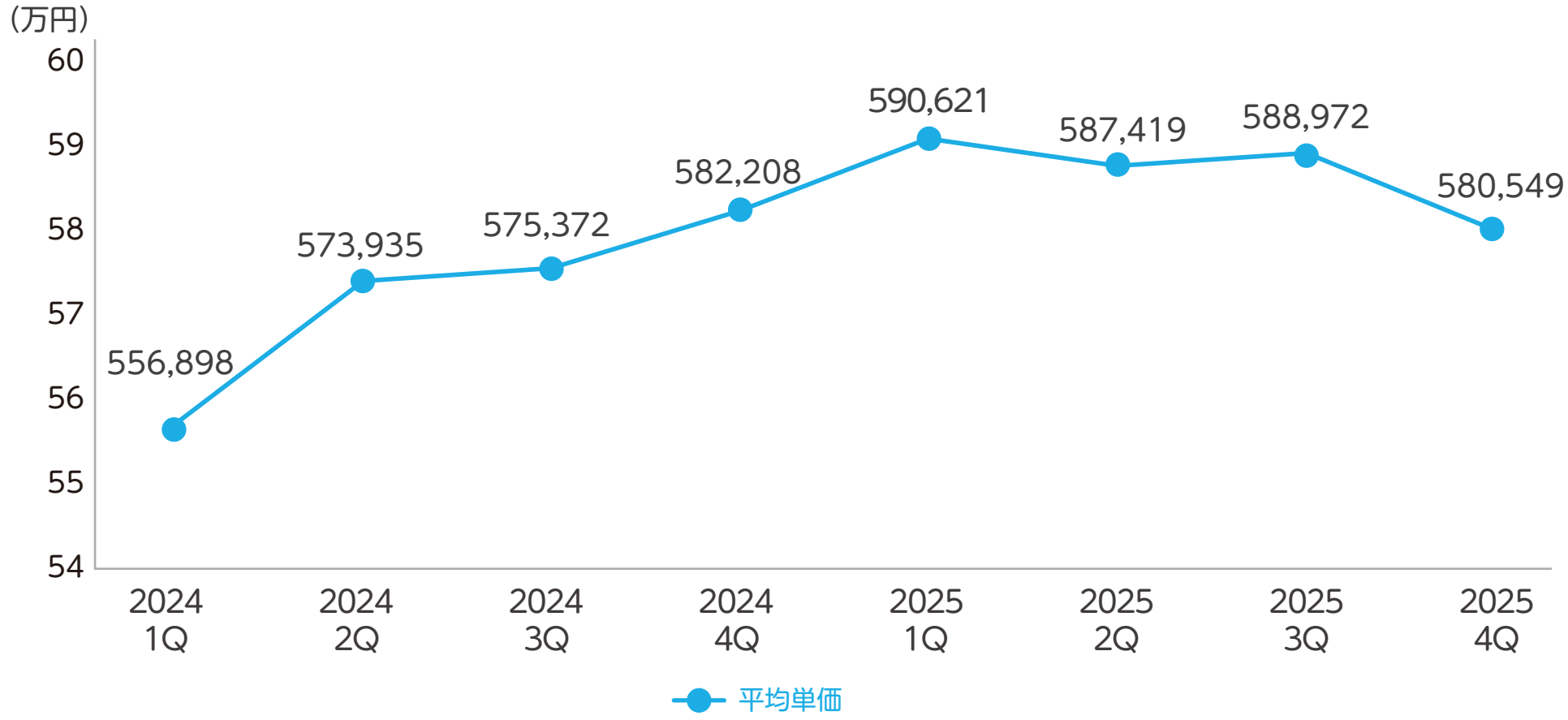
IT アウトソーシング事業　中期計画の進捗

■ 稼働エンジニア



稼働エンジニアの平均単価

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



IT アウトソーシング事業の売上高前年比較

売上高は IT アウトソーシング事業全体で**前年同 Q 比 157.9%**と大きく伸長しており、引き続き来期に向けて成長していく見込みです

（百万円）

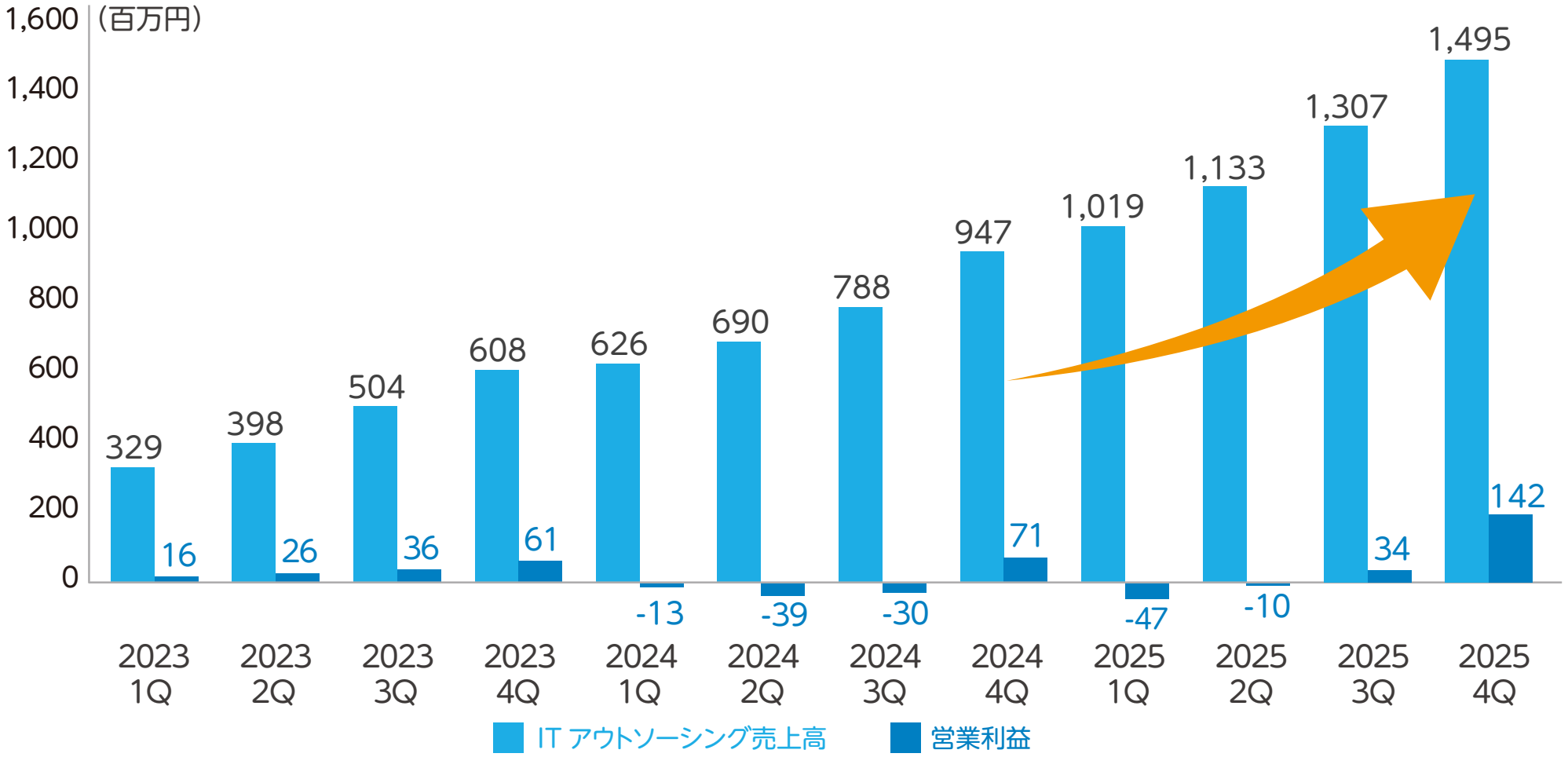
	2024 4Q 売上高	2025 4Q 売上高	前年同Q比
SES 事業	508	844	166.0%
介護福祉 人材サービス事業	4	126	2,603%
その他	433	524	121.1%
合計	947	1,495	157.9%

＊介護福祉人材サービス事業は、これまで売上について簡便的に純額計上しておりましたが、重要性が高まってきたことにより、2025 年 3 月期 4Q から本来あるべき処理である総額計上に変更しております。これに伴い 2025 年 1Q ～3Q までの数値も総額計上に変更した数値としております

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1,495百万円と大幅増(前年同Q比157.9%)

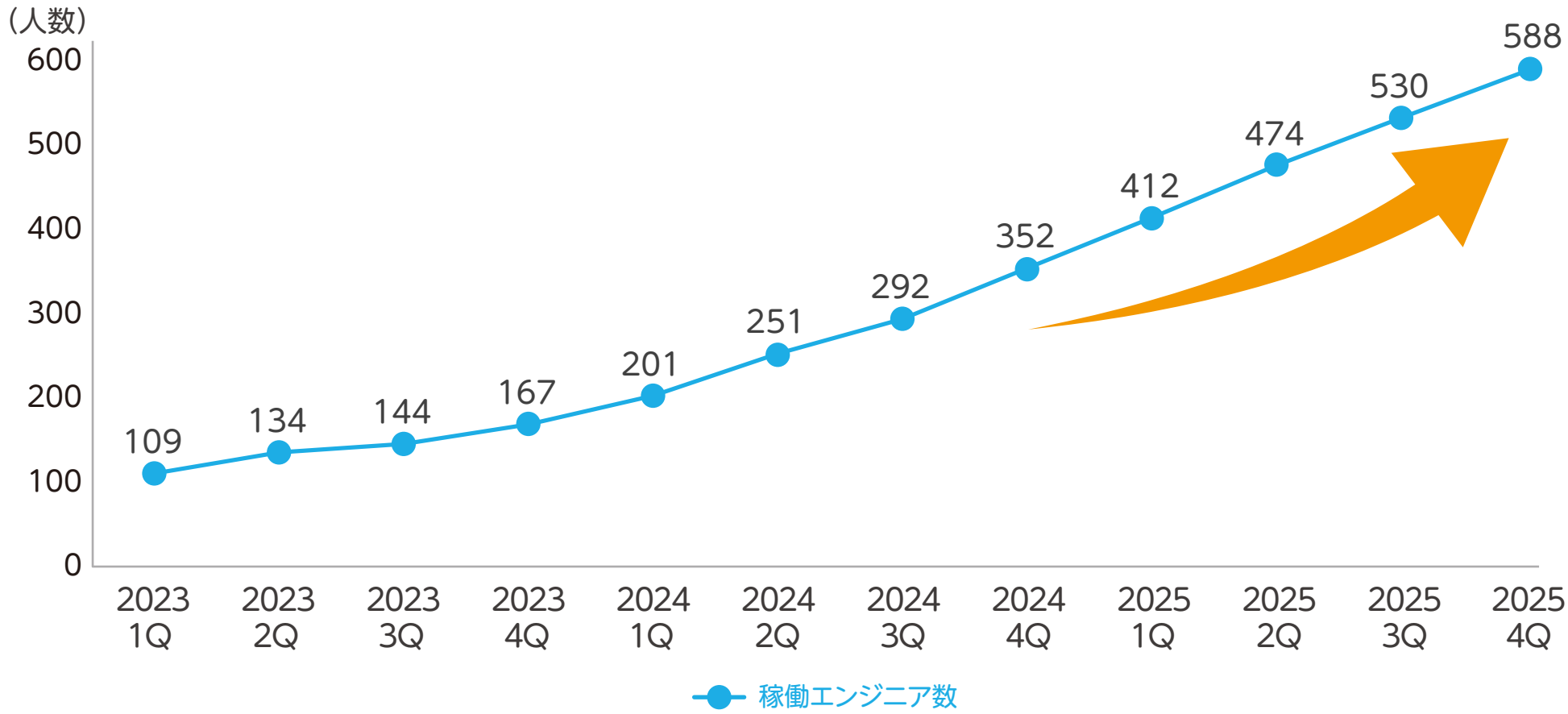
今後は売上の成長に応じて利益を積み上げていく



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167.0%)

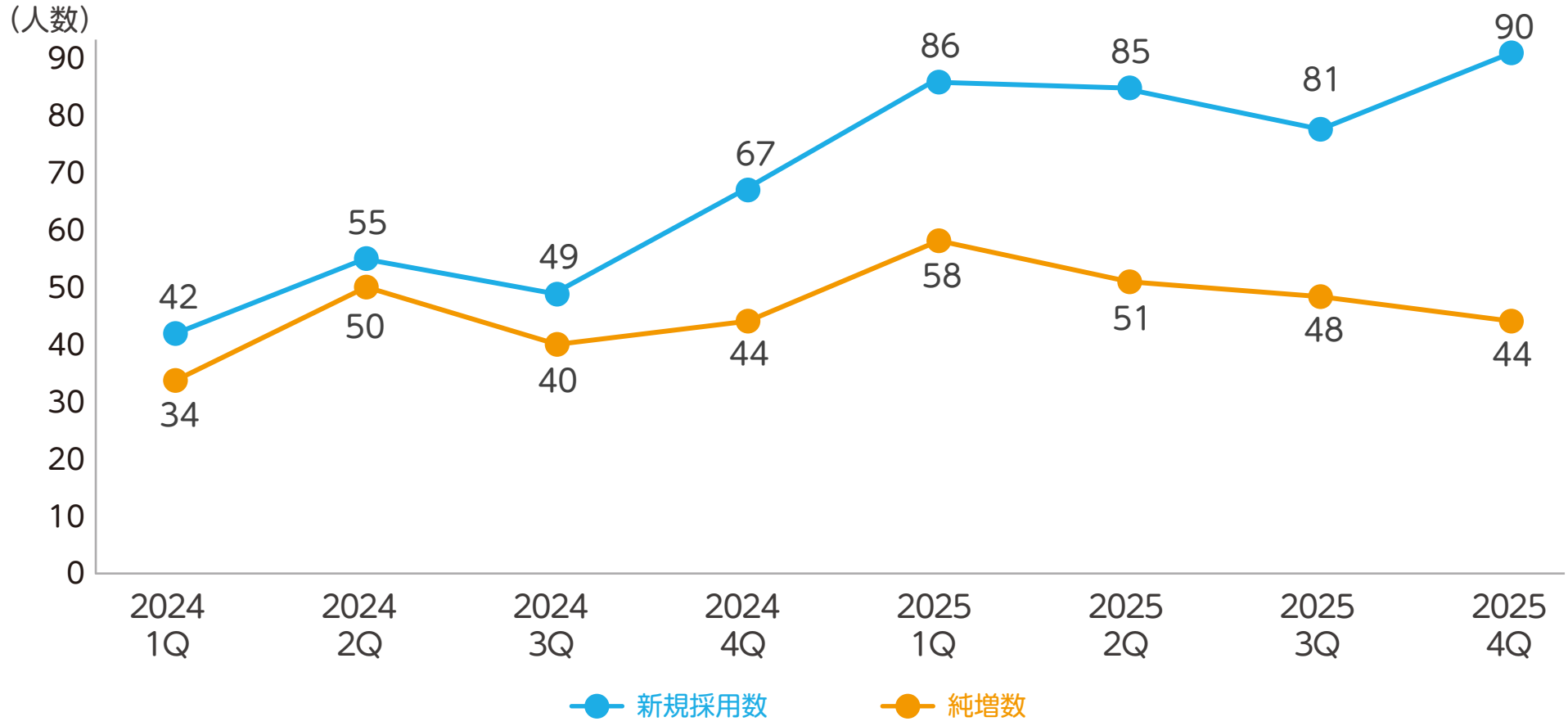
2025年3月期の目標600人に対し実績588人、概ね予定通りの進捗です



SES事業の新規採用数と純増数の推移

新規採用数は伸長(前年同Q比134.3%)

今後は離職率を改善することで純増数も徐々に伸びていく見込み



＊弊社 SES 事業は、９割近くが正社員エンジニアとなっているため、新規採用および離職数に適さないフリーランス等のエンジニアは上記に含めておりません

SES事業の新規採用数と純増数の推移についての補足

採用数が前年同Q比で134.3%と順調に伸びており、一方純増数は横ばいですが、理由は採用数を伸ばす施策に成功したので、優先注力し急拡大したことで、エンジニアに対する離職防止策が後手に回りました。この課題を改善すれば更なる成長が可能です

ITアウトソーシング事業 2026年3月期について

2025年3月期の売上高は、発表した中期計画4,700百万円を上方着地した4,955百万円となり、昨対比1,903百万円増(約162.4%)となり、概ね計画通りの進捗となりました
計画通りに進んでいるため、2026年3月期の売上計画に変更はありません

【2026年3月期 計画】

売上高:6,800百万円／昨対比+1,845百万円(約137.2%)
稼働エンジニア数:830人／昨対比+242人(約141.1%)

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毎の割合でみると、例年概ね1Q～3Qは20%～25%、4Qは30%以上になる傾向があります

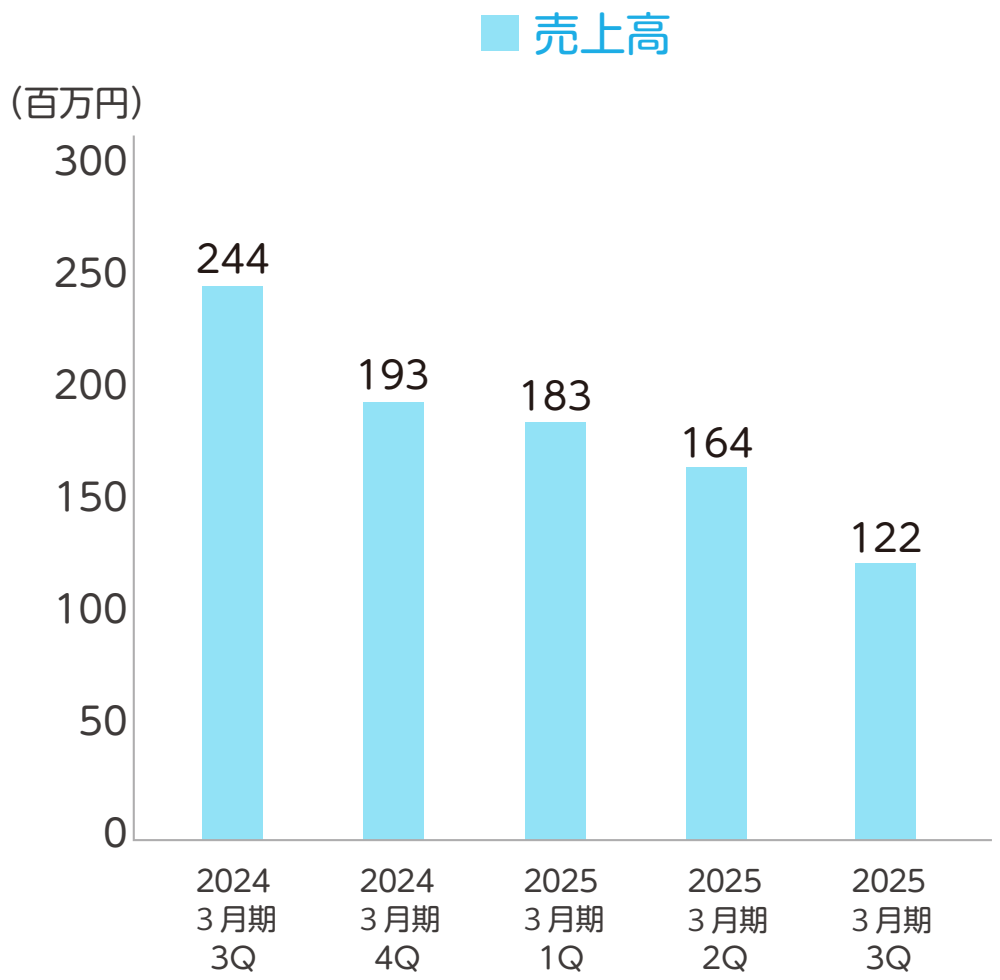
理由は、SES事業の稼働エンジニア数は四半期毎に純増して積みあがっており、期の前半よりも後半の方が稼働エンジニア数の増加に伴い売上が高まる傾向があるのとSES事業以外に取り組んでいる人材×IT領域事業では、クライアントの期末に合わせて4Qに発注が集中する傾向があるためです

補足：ランク王株式会社の譲渡について

ランク王事業は売上が急減してお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2025年4Qに株式譲渡を完了しております

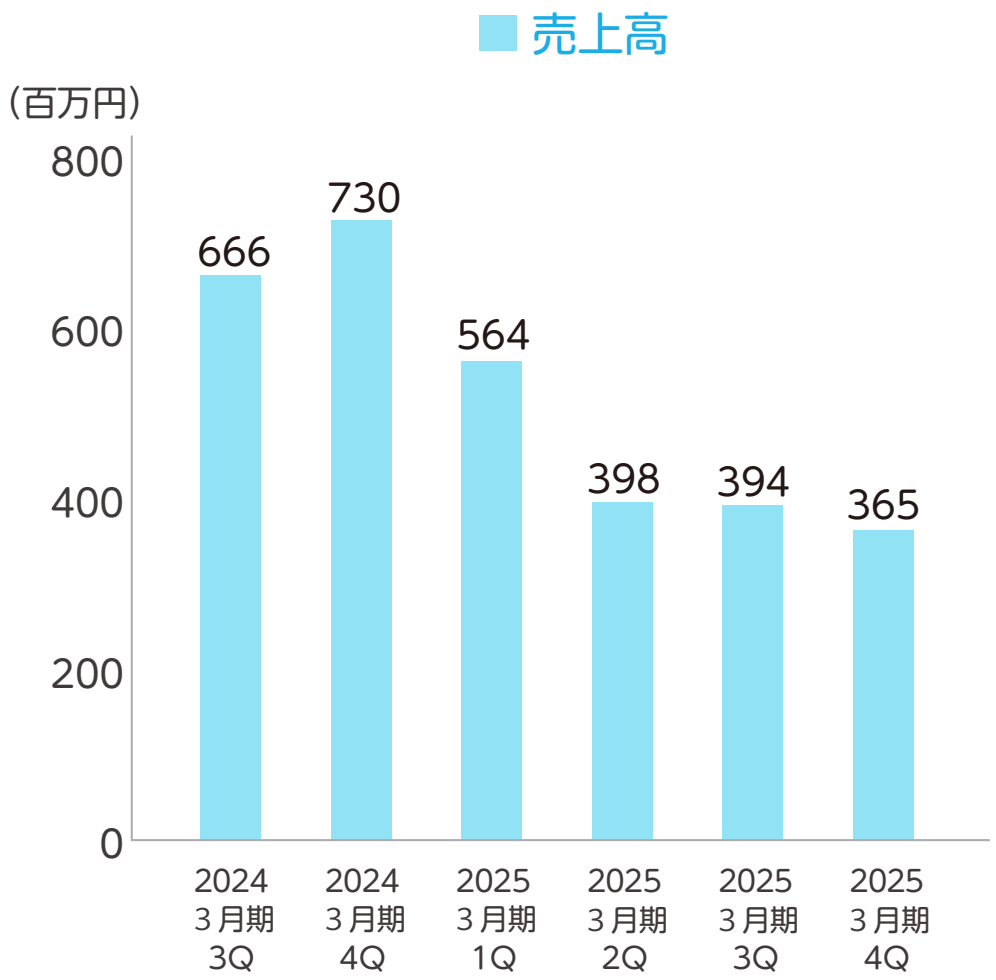
今回の株式譲渡により、経営資源をITアウトソーシング事業やAda.事業に集中できる環境が整いました

なお、メディア事業セグメントはランク王のみのセグメントだったため、メディア事業セグメントは今後なくなります



補足：GameFi 事業の譲渡について

GameFi事業は、これまで大きな利益を期待してチャレンジを行ってきました。しかしリリースした新作タイトルが思うような成果が得られず、開発費が吸収できなかった事で、今期約872百万円の損失となりました
ゲーム事業は当たれば大きな利益が獲得できるポテンシャルがありますが、先行きが読み辛く、またゲーム開発には巨額の投資が必要である中で、選択と集中の観点から本日発表しました通り株式譲渡を行い撤退する事を決断致しました
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うことになります



連結業績サマリについて

連結業績サマリ

（百万円）

	2024 4Q	2025 4Q	前年同Q比
売上高	3,560	3,025	85.0%
営業利益	−91	−12	−
当期純利益＊	−174	−37	−
EBITDA	−30	12	−

＊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

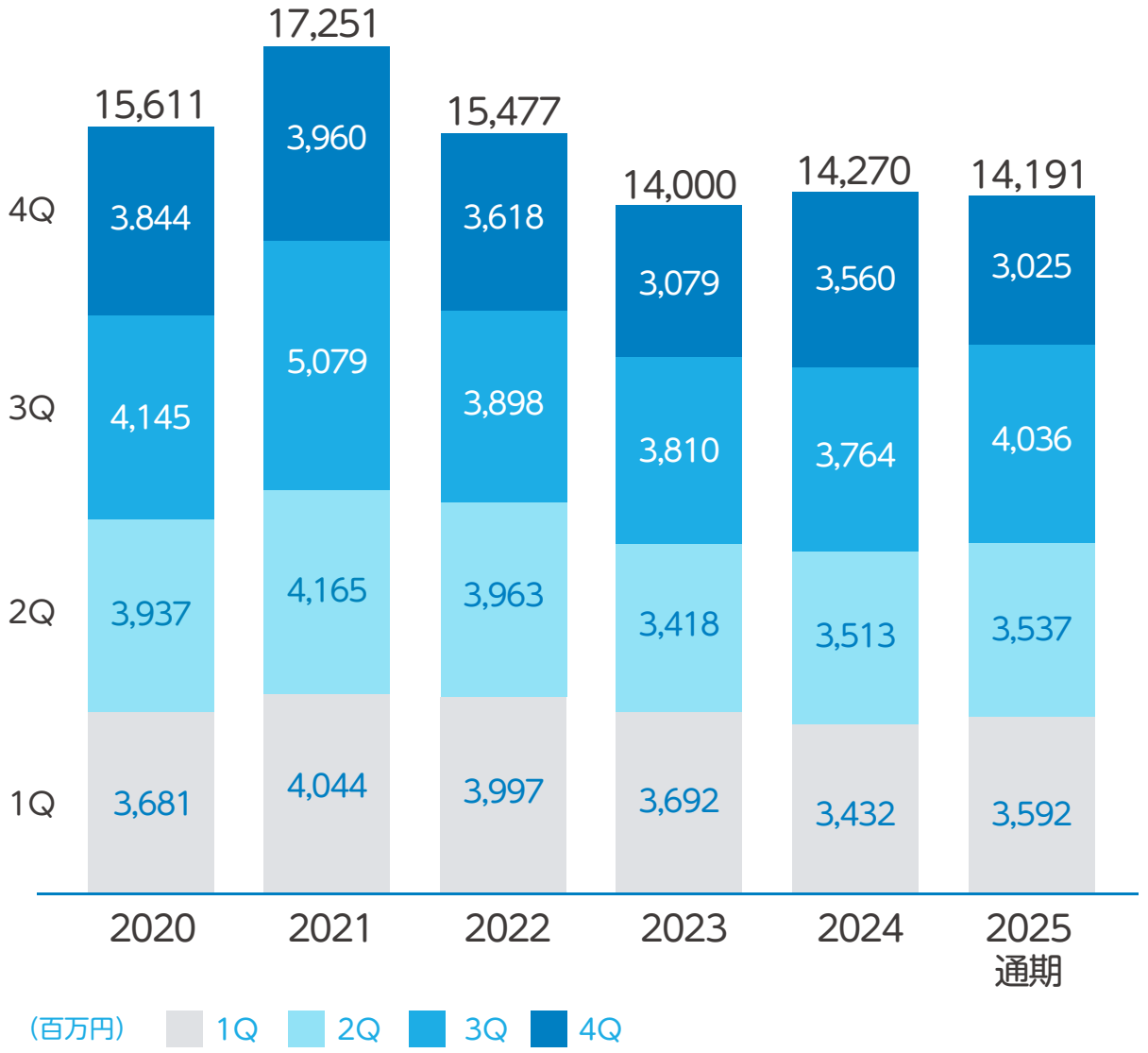
セグメント別業績サマリ

（百万円）

	2024 4Q		2025 4Q		前年同Q比	
	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	947	71	1,495	142	157.9%	199.5%
EC 事業	1,676	−88	1,080	−7	64.4%	−
GameFi 事業	730	−38	365	−59	50.0%	−
その他事業	206	−36	83	−88	40.5%	−

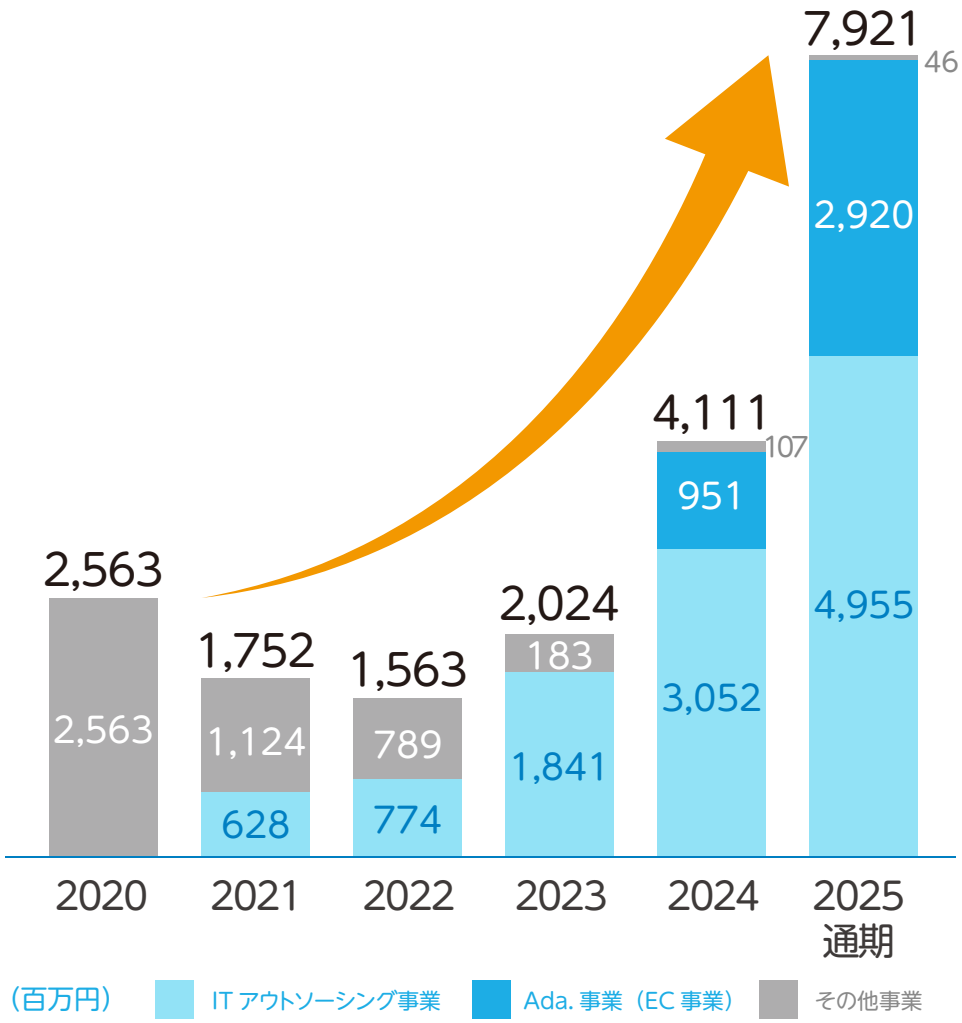
＊ EC事業のうち、Ada.事業の売上高は2024 4Qが365百万円、2025 4Qは753百万円となっております
＊ 2025 2Q より、「その他事業」に区分していた「IT アウトソーシング事業」を独立した報告セグメントとして数値を開示しております

売上高の推移

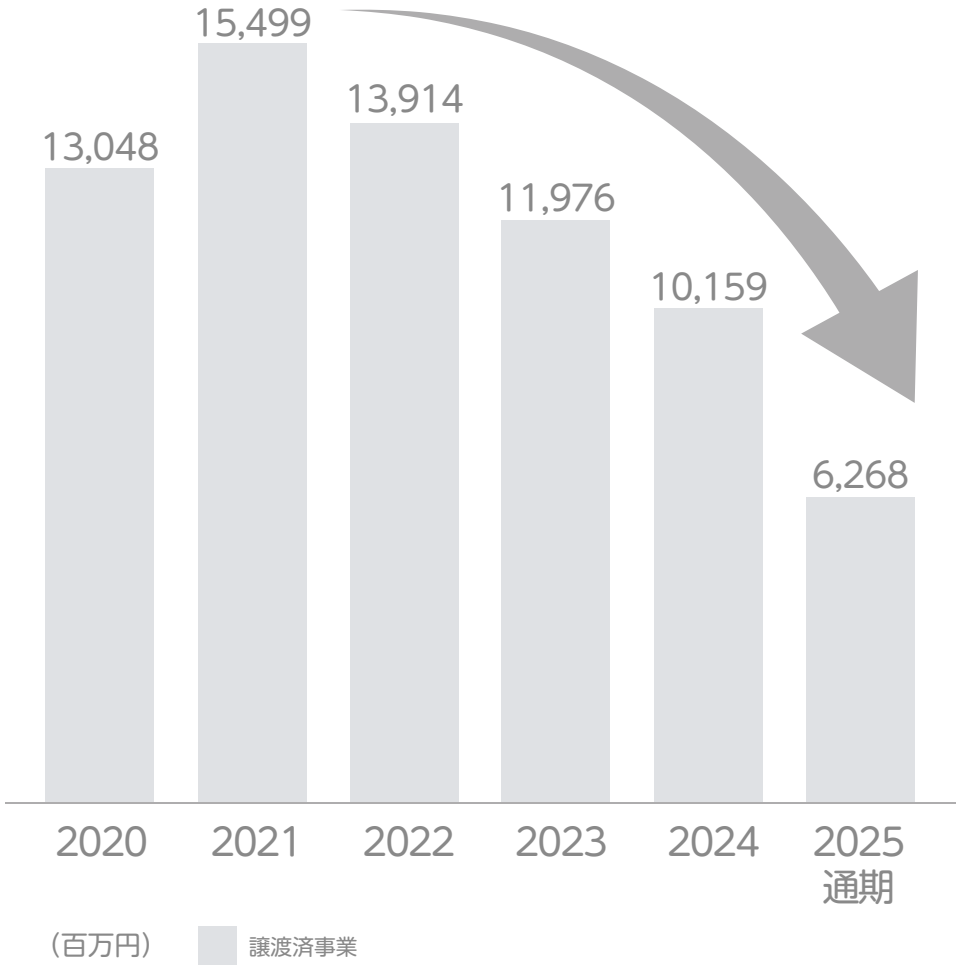

17,251
15,611
15,477
14,000
14,270
14,191
4Q
3Q
2Q
1Q
3.844
3,960
3,618
3,079
3,560
3,025
4,145
5,079
3,898
3,810
3,764
4,036
3,937
4,165
3,963
3,418
3,513
3,537
3,681
4,044
3,997
3,692
3,432
3,592
2020
2021
2022
2023
2024
2025
通期
(百万円)
1Q
2Q
3Q
4Q

売上高の推移（セグメント別）

継続事業のセグメント別売上高推移

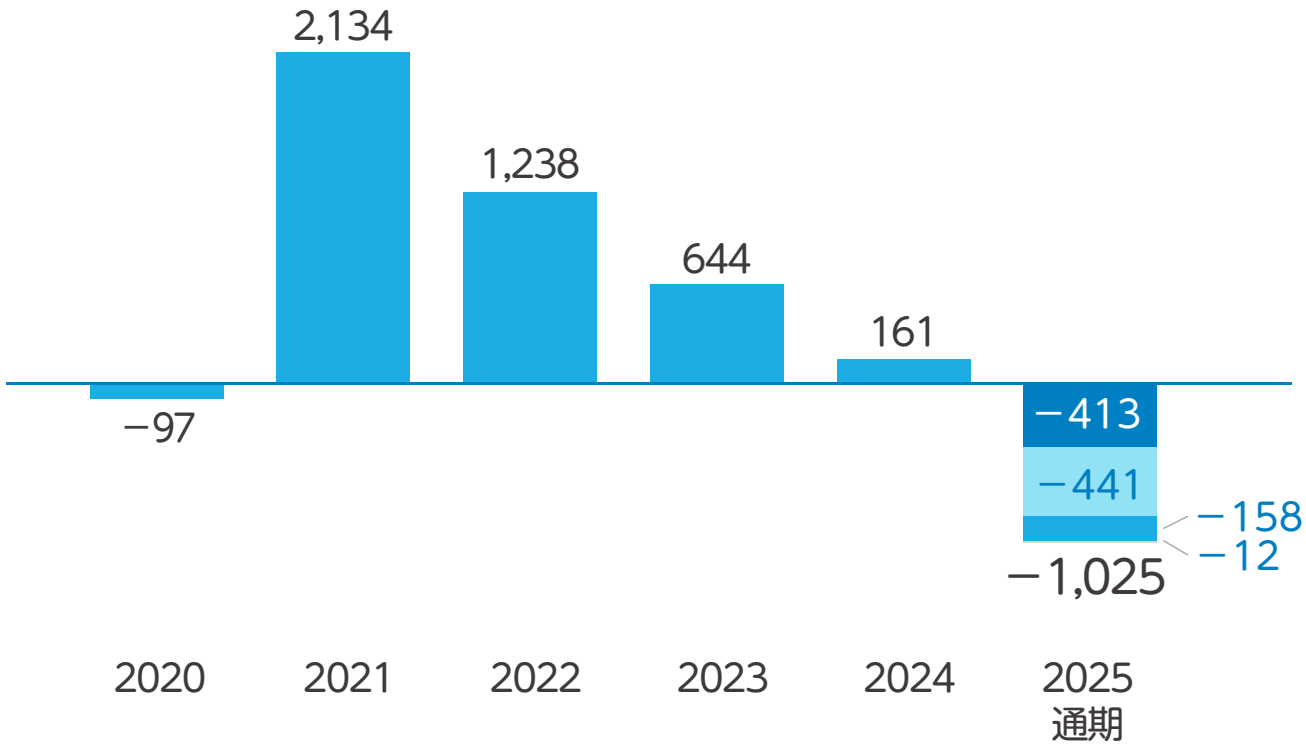


参考：譲渡済事業の売上高推移



＊ 譲渡済事業には、本日発表した StudioZ 株式会社の譲渡に伴い、GameFi 事業も含まれております

営業利益の推移

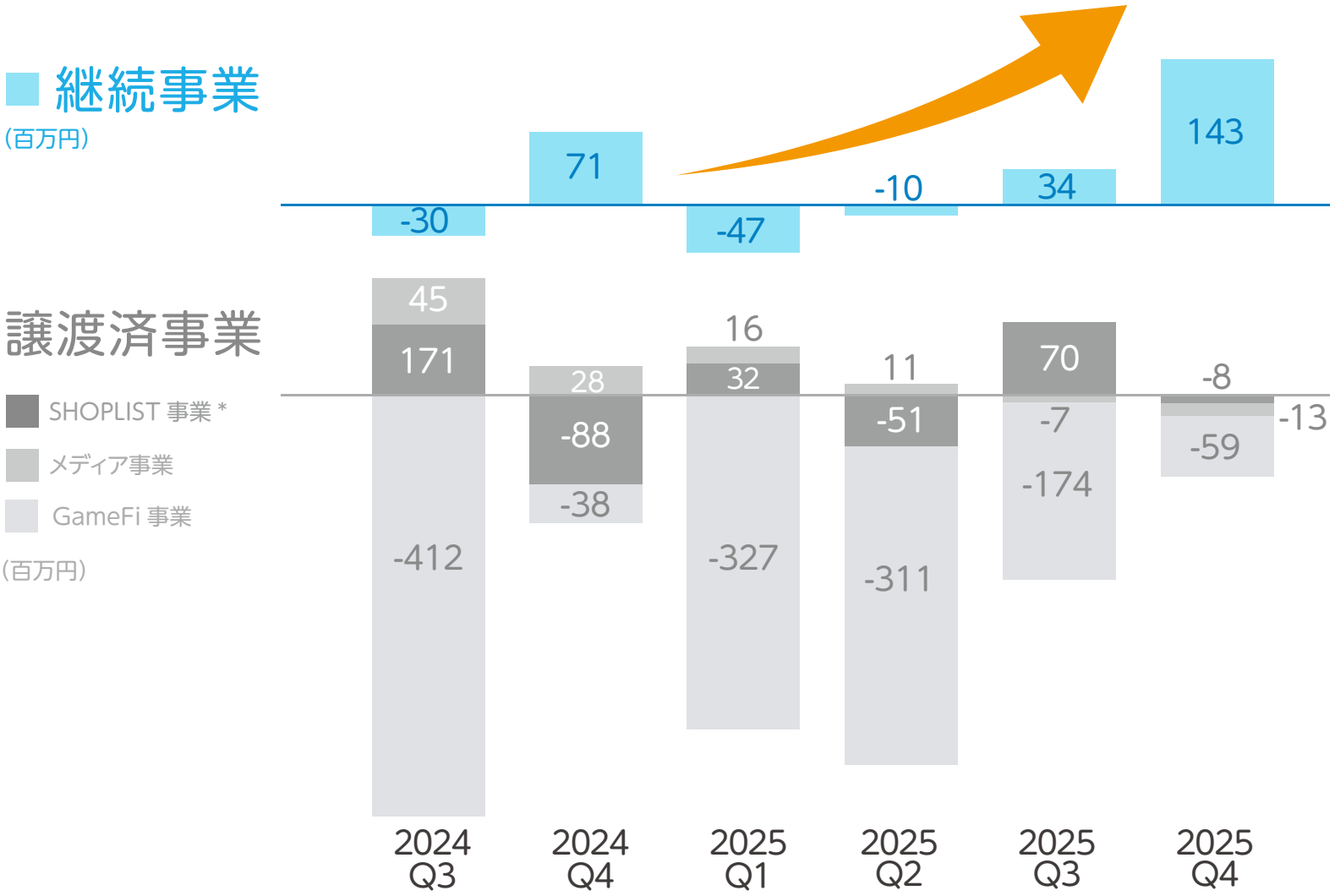


(百万円) 通期 1Q 2Q 3Q 4Q

営業利益の推移の補足

再掲

営業利益が赤字(GameFi事業)及び減益トレンド(SHOPLIST、ランク王)を譲渡しています



＊ SHOPLIST 事業には 2025Q3 までは Ada. 事業の利益も含まれた数値となっております

最後に

①構造改革が完了

・24年近くの祖業を撤退してでもした構造改革を決断

・赤字又は赤字傾向の事業全て撤退(ランク王、SHOPLIST、ゲーム事業)、赤字事業はゼロです

・損益分岐点を超え既に黒字化している『ITアウトソーシング事業』『Ada.事業(EC事業)』の2事業のみへ

②ITアウトソーシング事業

・開始からおよそ5年で年売上約50億円の規模に伸長。前年比162.4%

・2025年3月期の売上高は中期計画に対して105.4%と上方着地で達成
2028年3月期の売上130億円、営利15億円に向けて計画通りに進捗中

・SESから派生した同様のモデルの横展開で『介護福祉人材サービス事業』を仕込み中
将来の貢献のポテンシャルあり。立ち上げから1年で既にQ売上126百万円まで伸長

③Ada.事業(EC事業)

・開始からおよそ2年で年取扱高約44億円の規模に成長。前年比397.9%

④自己株式取得

・2025年3月期に約12億円の追加取得を完了。現在過去からも含め約26%分保有

⑤株価の状況

・PBR0.60、時価総額77億円*

＊ 2025 年 5 月 9 日終値で表示しています

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
及び以下の主な子会社により構成されています

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
Ada. 事業（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

＊ 本日 CROOZ Blockchain Lab 株式会社は清算・StudioZ 株式会社は譲渡決議しており、子会社でなくなる予定の為記載を外しております

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