

|| 企業調査レポート ||

## CRI・ミドルウェア

3698 東証グロース市場

[企業情報はこちら >>>](#)

2024年12月10日(火)

執筆：客員アナリスト

宮田仁光

FISCO Ltd. Analyst **Kimiteru Miyata**



FISCO Ltd.

<https://www.fisco.co.jp>

## 目次

■ 要約	01
1. 「CRIWARE」ブランドでゲーム事業とエンタープライズ事業を展開	01
2. 高音質・高画質を維持し圧縮するデジタル信号処理技術に強み	01
3. エンタープライズへのシフト、海外インフラの再構築などにより増収増益を継続	01
4. 事業構造を変革し、5～10年後に100億円企業となることを目指す	02
■ 会社概要	03
1. 会社概要	03
2. 沿革	04
3. 業界環境	05
■ 事業概要	06
1. 事業内容	06
2. 同社の強み	08
■ 業績動向	08
1. 2024年9月期の業績動向	08
2. セグメントの動向	09
3. トピックス	13
4. 2025年9月期の業績見通し	13
■ 成長戦略	15
1. 基本方針	15
2. コア事業の成長戦略	16
■ 株主還元策	18

## ■ 要約

### エンタープライズ事業が急拡大、成長期入りへ

#### 1. 「CRIWARE」ブランドでゲーム事業とエンタープライズ事業を展開

CRI・ミドルウェア <3698> は、主に「CRIWARE® (シーアールアイウェア)」及び「OPTPIX (オプトピクス)」というブランドで、ソフトウェア製品の許諾ビジネスや受託開発・音響制作の技術サポートを行っている。セグメントはゲーム事業とエンタープライズ事業に分けられ、ゲーム事業では、ゲーム開発をスムーズかつ効率的に行うための音声・映像関連ミドルウェアや画像最適化ソリューションの提供、音響制作などを行っている。エンタープライズ事業では、ゲーム事業で培った音声・映像関連の技術を生かし、ゲーム以外の業界、特にモビリティ分野、組込み分野、クラウドソリューション分野に注力しており、音声・映像関連ミドルウェアやソリューションの提供、関連する受託開発などを行っている。

#### 2. 高音質・高画質を維持し圧縮するデジタル信号処理技術に強み

同社には技術的な強みとマーケティング上の強みがある。技術面では、高音質ながら 24 分の 1 という圧縮率である音声圧縮技術や、高画質ながら 1,000 分の 1 という圧縮率である映像圧縮技術といったデジタル信号処理技術に強みがある。このため、きれいに響かせたりリアルタイムで映像とシンクロさせたりするなどハイレベルな処理が可能である。マーケティング面では、こうした高度な技術を、市場や顧客のニーズにマーケット・インして活用している点が強みである。このためゲーム事業では、20 以上の機種に対応することができ、子会社（株）ツーフাইブは声優のキャスティングや演出をワンストップで実施している。エンタープライズ事業では、低負荷・高音質の音声を再生したり、アプリによる動画表現をスマートフォン（以下、スマホ）ブラウザで実現したりすることができる。

#### 3. エンタープライズへのシフト、海外インフラの再構築などにより増収増益を継続

2024 年 9 月期の業績は、売上高が 3,167 百万円（前期比 5.9% 増）、営業利益が 368 百万円（同 6.8% 増）となった。重点施策として、ゲーム事業からエンタープライズ事業へのシフトを進めた結果、売却した子会社の影響を除いた実質ベースで売上高が同 19.0% 増、営業利益が同 11.0% 増と 2 ケタ成長となり、期初予想に対して売上高・営業利益とも若干上回って着地した。同社は 2025 年 9 月期の業績見通しについて、売上高 3,360 百万円（同 6.1% 増）、営業利益 384 百万円（同 4.2% 増）と着実な成長を見込んでいる。重点施策として、新製品の拡販や技術開発投資を継続するほか、ゲーム事業では海外のインフラ再構築と事業展開の加速及びアライアンス、エンタープライズ事業では選択と集中を進める計画である。

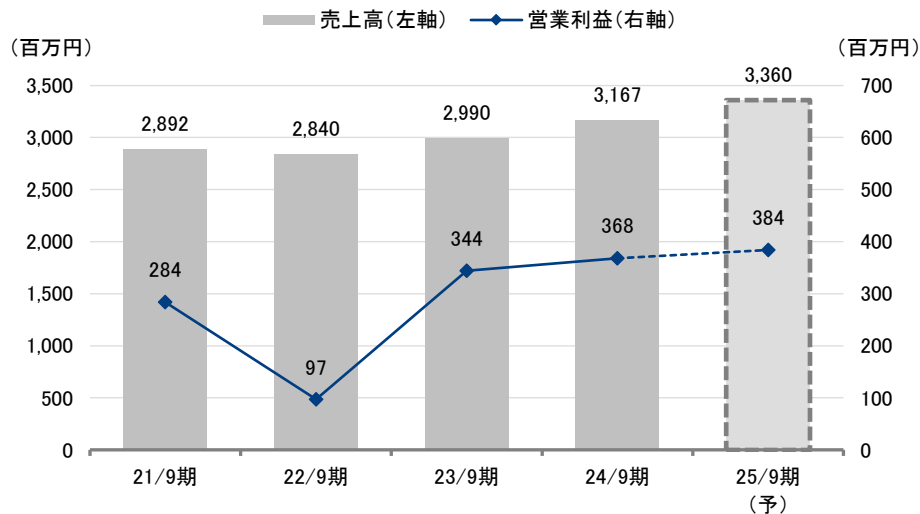
## 要約

**4. 事業構造を変革し、5～10年後に100億円企業となることを目指す**

基本方針として、ゲーム依存の事業構造を、中長期的にゲーム、モビリティ、TeleXus関連の3本柱（コア事業）とする事業構造へ変革していく計画である。そのうえで、5～10年後に100億円企業となることを目指すとともに、現在低下している利益率を大きく引き上げる方針である。ゲーム事業の成長戦略は、国内はアライアンス、海外は進出加速に重点を置き、売上高を17億円から5～10年後に30億円に拡大する方針である。モビリティでは、日系だけでなく海外メーカーへの新製品導入を図り、売上高を3億円から5～10年後に30億円に拡大する方針である。TeleXus関連では、大人数同時会話やAI通訳といった機能の優位性を生かすことで、現状ほとんどない売上高を5～10年後には30億円に拡大する方針である。

**Key Points**

- ・「CRIWARE」ブランドで許諾ビジネスを展開、デジタル信号処理技術に強み
- ・エンタープライズへのシフト、海外インフラの再構築などにより増収増益を継続
- ・事業構造変革によってコア3事業を強化、5～10年後には100億円企業へ

**業績推移**


出所：決算短信よりフィスコ作成

## ■ 会社概要

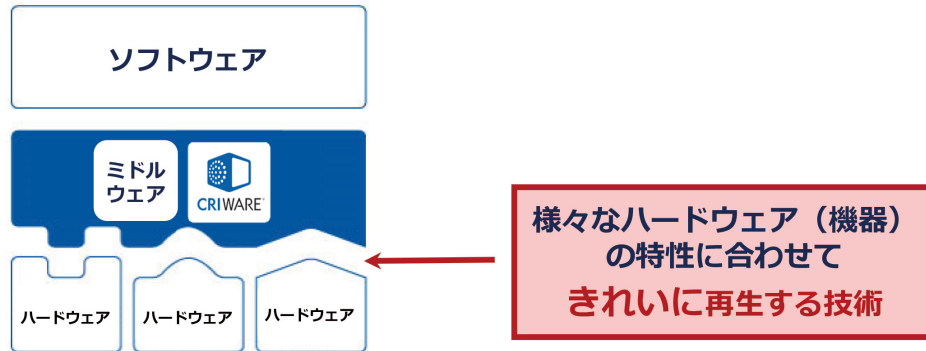
### 「CRIWARE」というブランドで許諾ビジネスを展開

#### 1. 会社概要

同社は、主に「CRIWARE」というブランドで、音声・映像に特化したミドルウェア※の許諾ビジネスや技術サポートを行っている。音声・映像のデジタル信号処理技術に強みを持ち、ゲーム事業とエンタープライズ事業を展開、ゲーム事業では、ミドルウェアや画像最適化ソリューションなどを提供、子会社で音響制作を手掛けており、特に音声ミドルウェアは国内ゲーム市場でのシェアが非常に高い。エンタープライズ事業では、ゲーム事業で培った技術を生かし、ゲーム以外のなかでもモビリティ分野や家電・IoT機器などの組み込み分野、Web動画や静止画等に係る技術を取り扱うクラウドソリューション分野に注力している。ゲーム向けミドルウェアで創業した同社だが、ゲームから遊技機などエンターテインメント分野へ、さらにモビリティや組み込みなどエンタープライズ事業へと領域を拡大し、海外への再進出を果たした。中長期的に国内のゲーム依存の事業構造を変革し、ゲーム、モビリティ、TeleXus関連を3本柱にしていく計画で、5～10年後に100億円企業となることを目指している。

※ミドルウェア:ハードウェアやOS(オペレーティングシステム)と、アプリケーションソフトウェアとの中間(ミドル)に位置するソフトウェア。様々なハードウェアやOSの特性を押さえることで、アプリケーションの動作や開発をスムーズに行う。クオリティの向上、開発工数の削減、開発期間の短縮、開発難易度の低減などの効果があり、また、アプリケーションを異なる様々なプラットフォームで展開することも容易になる。

ミドルウェアの役割



出所：決算補足説明資料より掲載

## 前身はCSK総合研究所のミドルウェア事業

### 2. 沿革

同社の前身は、(株)CSK(現SCSK<9719>)の子会社で、1983年にソフトウェア技術の研究所として設立された(株)CSK総合研究所である。設立当初はAIなどの研究を行っていたが、音声・映像関連の研究を進める過程で、当時、CSKのグループ会社であった(株)セガ・エンタープライゼス(現(株)セガ)との関係が深まり、セガの家庭用ゲーム機向け基本ソフト(ミドルウェア)やアプリケーションソフト(ゲーム)の開発を手掛けるようになった。その後セガの子会社となったが、2001年1月にセガが家庭用ゲーム機のハードウェア事業から撤退することになったため、同社前身であるCSK総合研究所のミドルウェア事業は、セガ以外の家庭用ゲーム機向けに(マルチプラットフォーム)展開する必要が生じた。このため、2001年8月にCSK総合研究所からミドルウェア部門が独立する形で同社が設立されることとなった。現在でも同社株式を12.25%所有するセガのゲームの多くに同社のミドルウェアが使われているが、経営自体は非常に独立性が高く、マルチプラットフォームとしてスクウェア・エニックス・ホールディングス<9684>や(株)バンダイナムコエンターテインメントなどゲーム業界で顧客数を増やしていった。2011年にはスマートデバイス向け営業プレゼンテーションシステムでゲーム業界以外に進出、2017年には車載組込み用サウンドミドルウェアによってモビリティにも進出、ゲームで培った技術力を背景にゲーム業界以外での顧客数も急拡大している。なお、海外事業については2006年に米国に進出したが、ゲーム機の世代が変わり、海外のタイトルが大型化するタイミングでいったん撤退することになった。しかし2019年に海外進出を再開、映像ミドルウェアのニーズが強かった中国から始めたことが奏功し着実に成長、欧米への再進出も視野に入れたところである。

会社概要

沿革

年	事項
1983	10月、CSK（現 SCSK）が人工知能や音声・映像技術、CD-ROM メディアの研究開発を目的に CSK 総合研究所（CRI）を設立
1996	家庭用ゲーム機「セガサターン™」向けにミドルウェアを提供開始（CRI ADX、CRI Sofdec、CRI Clipper 等）
2001	ミドルウェアの開発・販売を目的に、CRI の 100% 子会社として（株）シーアールアイ・ミドルウェア（現 CRI・ミドルウェア）を設立 ミドルウェアのマルチプラットフォーム化（市場多角化）を推進するため CSK・セガグループから独立 家庭用ゲーム機「PlayStation®2」「NINTENDO GAMECUBE®」「Xbox®」向けミドルウェアを提供開始
2002	事業所を東京都港区南青山に設置（研究開発及び営業拠点） 各種業務用ゲーム機向け及び PC（Windows）向けミドルウェアを提供開始
2004	同社役員・従業員の EBO により、親会社から独立
2005	本社を東京都港区南青山に移転。商号を（株）CRI・ミドルウェアに変更
2006	米国カリフォルニア州に 100% 出資の連結子会社 CRI Middleware, Inc.（現 連結子会社）を設立
2009	本社を東京都渋谷区渋谷に移転 iPhone/iPod touch 向けサウンドミドルウェア「i 救声主」を発表。スマートフォン事業に参入
2010	組込み機器向け音声ミドルウェア「CRI ADX7」を提供開始
2011	CSK と共同開発したスマートデバイス向け営業プレゼンテーションシステムを製薬業界向けに提供開始しゲーム業界以外に進出 組込みマイコン向けサウンド/ムービーミドルウェア「D-Amp Driver」「かるイイ音」「かるエエ像」を提供開始
2012	「CRIWARE」をゲームエンジン Unity に対応
2013	「CRIWARE」をゲームエンジン Cocos2d-x、Unreal Engine 4 に対応
2014	東京証券取引所マザーズに株式を上場
2017	車載組込み用サウンドミドルウェア「CRI ADX Automotive」を提供開始
2018	（株）ウェブテクノロジーの全株式を取得し子会社化
2019	中国上海市に 70% 出資の連結子会社上海希艾維信息科技有限公司（現 連結子会社）を設立 （株）ツーフアイブ（現 連結子会社）の全株式を取得し子会社化
2020	（株）アールフォース・エンターテインメント（現 連結除外）の全株式を取得し子会社化
2021	100% 子会社である（株）ウェブテクノロジーを吸収合併 本社を東京都渋谷区桜丘町に移転
2022	東京証券取引所グロース市場に移行 メタバースやゲームなど仮想空間で新たなコミュニケーションを実現する「CRI TeleXus」の正式提供を開始
2023	アールフォース・エンターテインメントの全株式を売却し子会社から連結除外

出所：有価証券報告書等よりフィスコ作成

## エンタープライズの成長余地は大きい

### 3. 業界環境

ゲーム業界では、スマホゲームのブームが落ち着き、スマホからコンソール、PC へと揺り戻しが起きている。タイトルとしては、近年様々な理由で大規模タイトルの低迷が相次いでいるなか、小規模チームによるインディータイトルが活性化している。一方、国内ゲーム市場が圧倒的に伸びる時代はとうに終わったため、もちろんマルチプラットフォームとして国内も大規模タイトルもターゲットだが、インディーにも照準を合わせている。同社にとってはタイトル規模の大小以上に、導入するタイトル数が重要なため、無料製品※を投入するなどインディーの育成も進めている。ゲーム業界以外では、特にモビリティ分野が伸びている。価格と質の面、汎用マイコンを使っているため調達リスク回避の面で同社ミドルウェアの優位性が高く、自動車メーカーは音声 IC からシフトしている状況である。また、音声が必要な場所は 1 台の自動車の中に多数あり、また海外メーカーもほぼ未開拓のため、拡大余地は大きいと見られる。

※ 無料製品：インディーを支援する仕組み。売上規模などが一定以上になると料金が発生する。

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレマー）をお読みください。

Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

## 会社概要

ミドルウェアでライバルと目されるのは、音声に特化したカナダの Audiokinetic, Inc. の「Wwise」、映像を得意とする RAD Game Tools あたりとなる。ゲームエンジンの米国 Unity Technologies (Unity Software Inc.) の「Unity」と米国 Epic Games の「Unreal Engine」はゲーム全体を作成しやすくするゲームエンジンなので、その機能をさらに高めたい場合に同社のミドルウェアを連携することが多く、同社と共存しているといえる。また、RAD Game Tools は Epic Games に買収されて以来、Epic Games 向けの開発が中心となっているようだ。そうしたなかで国内では同社がトップシェアと言われるが、海外は撤退していた時期もあり、「Wwise」が欧米で地歩を固めているようだ。このようにターゲットが明確なことから、もちろん海外ゲーム市場でのシェアを奪取することも目標となるが、一方、世界的にも市場として大きく広がりを見せているエンタープライズ事業の成長余地も、同社にとって魅力的と言える。

## 事業概要

### ミドルウェアの許諾ビジネスを展開

#### 1. 事業内容

同社グループは、同社と子会社 2 社で構成されており、主に「CRIWARE」及び「OPTPiX」というブランドで、ソフトウェア製品の許諾ビジネスや許諾ビジネスに関連する受託開発及び音響制作などを行っている。同社の事業内容は、以下のように様々な角度から見る事ができる。

##### (1) 事業セグメント

事業セグメントはゲーム事業及びエンタープライズ事業に分けられる。ゲーム事業は、同社、ツーフアィブ、上海希艾維信息科技有限公司が、ゲーム業界向けに、ゲーム開発をスムーズかつ効率的に行うための音声・映像関連ミドルウェアの提供や、画像最適化ソリューションの提供、音響制作などを行っている。「CRIWARE」のロゴは多くのゲームのパッケージやスマホゲームの起動画面に描かれており、ゲーマーの間では非常に有名なミドルウェアである。エンタープライズ事業は、同社が、ゲーム事業で培った音声・映像関連の技術を生かし、ゲーム以外の業界向けに、音声・映像関連ミドルウェアやソリューションの提供、関連する受託開発などを行っている。なかでもモビリティ分野、家電・IoT 機器などの組込み分野、Web 動画や静止画等に係る技術を取り扱うクラウドソリューション分野に注力している。



事業概要

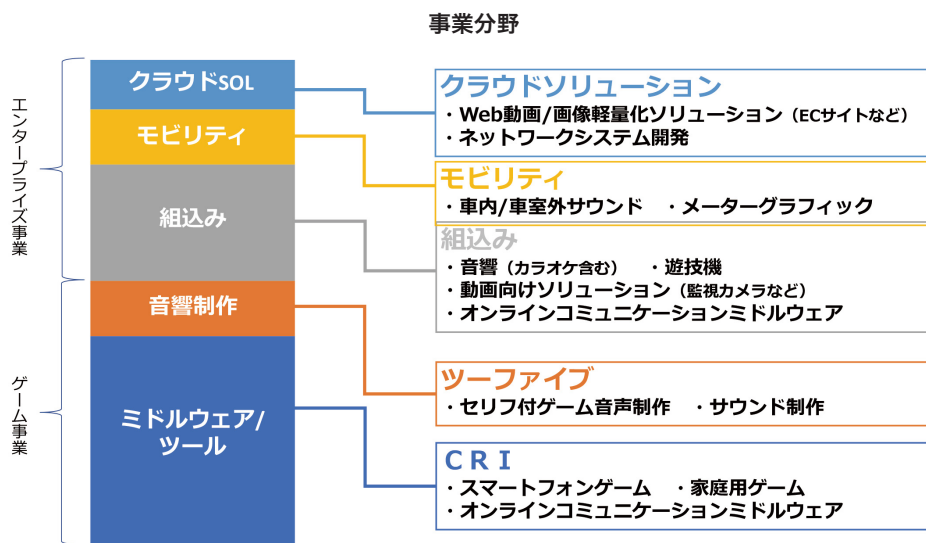
(2) ゲームで培った要素技術

同社は長年にわたり、音声や映像など多くのデジタル信号処理技術を独自で研究開発し、顧客とともに技術検証を繰り返してきた。こうして蓄積された経験やノウハウ、またこうした実績に基づく顧客からの信頼が、同社の技術評価や企業価値、ひいては「CRIWARE」ブランドを向上させている。音声に関しては、デジタルフィルタ処理などを用い、音に対して様々なエフェクトをリアルタイムに適用する音声信号処理、独自開発した音声圧縮技術により異なるプラットフォーム上で展開できる音声コーデック\*のほか、音声分析やサウンドオーサリングなど多くの技術を有している。映像 / グラフィックスについては、ゲーム機やデバイスの特徴を考慮したうえで描画やデコード（解凍）のタイミングを調整する動画再生、単純な圧縮ツールでなくエンコード（圧縮）ライブラリとしてリアルタイム処理する動画圧縮のほか、映像解析や動画ストリーミングなど様々な技術を持っている。このほか、Web API 開発や先読み / 遅延ロード、機械学習などのネットワーク技術、Web アプリケーション開発や UI/UX 設計・開発などのアプリケーション開発、マイコン制御や OS/ ドライバー開発、電断対応などの組み込み技術などがある。

\* コーデック (CODEC) : 音声や映像などのデジタルデータを圧縮・復元する技術、またはそのためのプログラム。

(3) 製品サービスとソリューション

こうした要素技術を製品サービスやソリューションとしてマネタイズしている。製品サービスとしては、エンターテインメント分野で、ゲームで培ってきた音声や映像などの高度な技術を遊技機やカラオケ、バーチャルキャラクター、VR/AR などに利用している。また、組み込み分野では家電や PC、サイネージなど、モビリティ分野ではメーターや AVAS、DMS など、クラウドソリューション分野では EC サイトやオンライン展示会などに応用している。ソリューションとしては、VR 機器や有名ゲームタイトル向けアニメーションオーサリングツール、カラオケ会社向けキャラクターコンテンツ、自動車会社向けメータークラスター用サウンドミドルウェア、自動車メーカー向け画質最適化システム、アパレルのビデオプログシステム、オンライン展示会のシステムなどの開発に活用している。



出所：決算補足説明資料より掲載

## 高品質・低負荷のデジタル信号処理技術に強み

### 2. 同社の強み

同社には技術的な強みとマーケティング上の強みがある。技術面では、高音質で24分の1という圧縮率である音声コーデックや高画質で1,000分の1という圧縮率である映像圧縮技術といったデジタル信号処理技術に強みがある。圧縮技術のツールや方式を自前で持っているため、性能に限られる（ローコストで製作する）なかでも、きれいに響かせたりリアルタイムで映像とシンクロさせたりと高音質や高画質にこだわっている。こうした技術力により価格と品質の面で優位性が生じ、ゲームのほかカラオケやモビリティ、IoT機器など幅広い分野で利用されるようになった。

マーケティング面では、こうした高度な技術を、市場や顧客のニーズにマーケット・インして活用している点に強みがある。ゲーム事業では、20以上の機種に対応するなど、様々な機種やOSに対してハイクオリティなゲーム製作を支援している。主な製品は、主力の統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX®」、高画質・高機能ムービーミドルウェア「CRI Sofdec®」、オンラインコミュニケーションミドルウェア「CRI TeleXus®」などである。また、子会社ツーフাইブは、著名な声優を使った音声やイメージに合ったサウンドを作りたいというニーズに対し、声優のキャスティングから演出、収録、加工、編集、データ化までのサービスをワンストップで提供している。エンタープライズ事業では、クリアな音声、ブザー音から音声ガイドへの変更、部材点数の減少、状況に応じた音声の組み替えなどのニーズに対し、ワンチップマイコンで低負荷・高音質な音声を再生したり、アプリによる動画表現をスマホブラウザで実現したりすることができる。主な製品は、組込み分野の省回路型高出力サウンドミドルウェア「CRI D-Amp Driver®」、フルデジタルオーディオソリューション「CRI SOLIDAS」、高圧縮トランスコードシステム「CRI DietCoder®」、「CRI TeleXu」、モビリティ分野のサウンド開発ソリューション「CRI ADX Automotive (CRI ADX-AT)」、グラフィック開発ソリューション「CRI Glassco®」、クラウドソリューション分野のWeb動画ソリューション「CRI LiveAct®」、画像軽量化ソリューション「OPTPiX SmartJPEG」などである。

## 業績動向

### エンタープライズ事業へのシフトを進め、増収増益を確保

#### 1. 2024年9月期の業績動向

2024年9月期の業績は、売上高が3,167百万円（前期比5.9%増）、営業利益が368百万円（同6.8%増）、経常利益が383百万円（同1.1%増）、親会社株主に帰属する当期純利益304百万円（同30.9%増）となった。期初予想に対して、売上高・各段階の利益とも若干上回って着地した。重点施策としてエンタープライズ事業へのシフトを進めていたが、これが奏功したことが好業績の要因と思われる。

## 業績動向

## 2024年9月期業績

(単位：百万円)

	23/9期		24/9期		増減率
	実績	売上比	実績	売上比	
売上高	2,990	100.0%	3,167	100.0%	5.9%
売上総利益	1,732	57.9%	1,717	54.2%	-0.9%
販管費	1,387	46.4%	1,348	42.6%	-2.8%
営業利益	344	11.5%	368	11.6%	6.8%
経常利益	379	12.7%	383	12.1%	1.1%
親会社株主に帰属する 当期純利益	232	7.8%	304	9.6%	30.9%

出所：決算短信よりフィスコ作成

日本経済は、一部に弱めの動きが見られたものの、海外経済が緩やかな成長を続けるなかで企業収益が改善し、業況感は良好な水準を維持、景気は緩やかに回復してきた。同社を取り巻く事業環境については、コロナ禍を契機に普及したテレワークが新たな働き方として定着し、ボイスチャットやWeb会議ツールなどオンラインコミュニケーションツールの活用が常態化した。また、モビリティ業界で注目を集めるSDV※の開発において、ゲーム業界でミドルウェアの開発を続ける同社の技術と知見が貢献できると期待されている。こうした状況下、オンラインコミュニケーションミドルウェア「CRI TeleXus」の開発を行うとともに、モビリティなど今後成長が見込める事業や市場を見据えた研究開発体制を整備し、事業基盤の拡大とグループシナジーの創出に注力した。

※ SDV (Software Defined Vehicle)：ソフトウェアによって自動車の機能や性能を定義し、販売後もソフトウェアの更新によって機能の追加や性能の向上を実現できる自動車。

この結果、エンタープライズ事業全般が大きく増収増益に貢献、子会社ツーフাইブも過去最高の売上・利益を達成、2023年7月期末に譲渡したゲーム開発/運営子会社の売上剥落の影響を上回り、増収を確保した。子会社譲渡の影響を除くと前期比19.0%の増収となり、実質的な売上高は非常に好調だったといえる。利益面でも、子会社譲渡の影響もあり、売上総利益と販管費は減少したが、増収効果によって営業増益を確保した。営業利益も、子会社譲渡の影響を除くと同11.0%増と実質2ケタ成長となっている。また、組込み分野、クラウドソリューション分野、ツーフাইブの好調を背景に、期初予想に対しても上振れて着地したが、達成率は売上高で104.5%、営業利益で103.8%であった。

## ゲーム事業の減益をエンタープライズ事業の好調でカバー

### 2. セグメントの動向

セグメント別の業績は、ゲーム事業の売上高が1,676百万円(前期比15.0%減)、セグメント利益が116百万円(同36.9%減)、エンタープライズ事業の売上高が1,490百万円(同46.2%増)、セグメント利益が251百万円(同57.4%増)と、ゲーム事業の減益をエンタープライズ事業の大幅増益でカバーした格好となった。

## 業績動向

## 2024年9月期のセグメント業績

(単位：百万円)

売上高	23/9期		24/9期		増減率
	実績	売上比	実績	売上比	
ゲーム事業	1,971	65.9%	1,676	52.9%	-15.0%
ミドルウェア / ツール	1,342	44.9%	1,268	40.0%	-5.5%
海外	206	6.9%	157	5.0%	-23.5%
音響制作	300	10.0%	408	12.9%	35.8%
ゲーム開発 / 運営	328	11.0%	-	-	-100.0%
エンタープライズ事業	1,019	34.1%	1,490	47.1%	46.2%
組込み	569	19.0%	745	23.5%	30.9%
モビリティ	205	6.9%	256	8.1%	24.8%
クラウドソリューション	244	8.2%	489	15.5%	100.2%

セグメント利益	23/9期		24/9期		増減率
	実績	利益率	実績	利益率	
ゲーム事業	184	9.4%	116	7.0%	-36.9%
エンタープライズ事業	159	15.7%	251	16.9%	57.4%

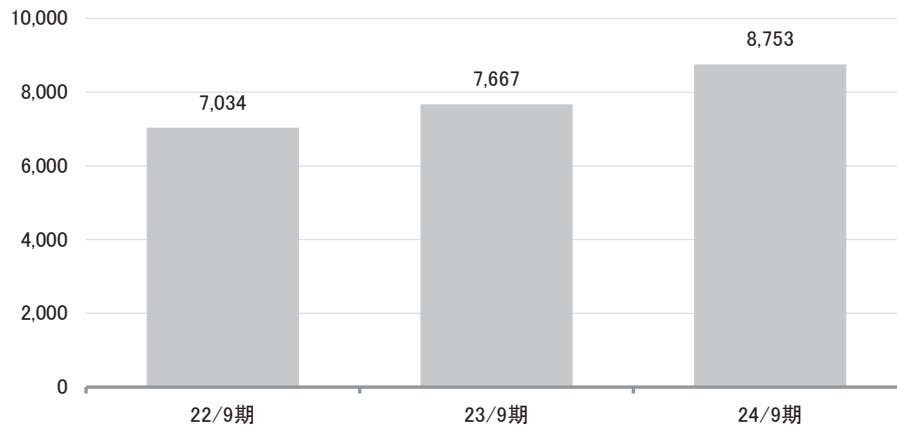
出所：決算補足説明資料よりフィスコ作成

ゲーム事業において、「CRIWARE」などの国内ライセンス売上は、今期も一括ライセンス売上の計上はあったものの、前期ほどの規模感でなかったため減少した。海外向けは、中国でのライセンスビジネスは復調しつつあったが、コンテンツ受託ビジネスと欧米でのライセンスビジネスが低迷したため減収となった。子会社のツーフアイが行う音響制作は、効果音や楽曲などの制作業務が好調だったことに加え、下期に大型の音声収録業務を受注したことにより、過去最高の売上高と利益を計上することができた。2021年に本社のある渋谷へ移転した際、最新のサウンドスタジオを新設したことで定評のあるクオリティがさらに高まり、リピート顧客を離さなかったばかりでなく、潜在顧客の掘り起こしにも成功したようだ。なお、子会社アールフォース・エンターテインメント（前期は328百万円の売上高）の全株式を前期末に譲渡したことでゲーム開発 / 運営の売上高がなくなったため、ゲーム事業の売上高は前期比大幅減となったが、アールフォース・エンターテインメントの影響を除外した実質ベースの売上高は2.0%増と着実に増加した。KPIについては、ゲーム事業の「CRIWARE」採用数は8,753ライセンス（前期比14.2%増）と順調な伸びとなっている。スマホゲームでの採用率は同5.0ポイント上昇して35.0%とシェアを向上させたが、スマホゲーム市場がレッドオーシャン化するなかで、人気のあるゲームに使われていること、中国発のタイトルが増えていることが要因のようだ。家庭用ゲームでの採用率は24.0%と前期比横ばいだったが、広く普及しているため上下の変動が小さくなっている。

業績動向

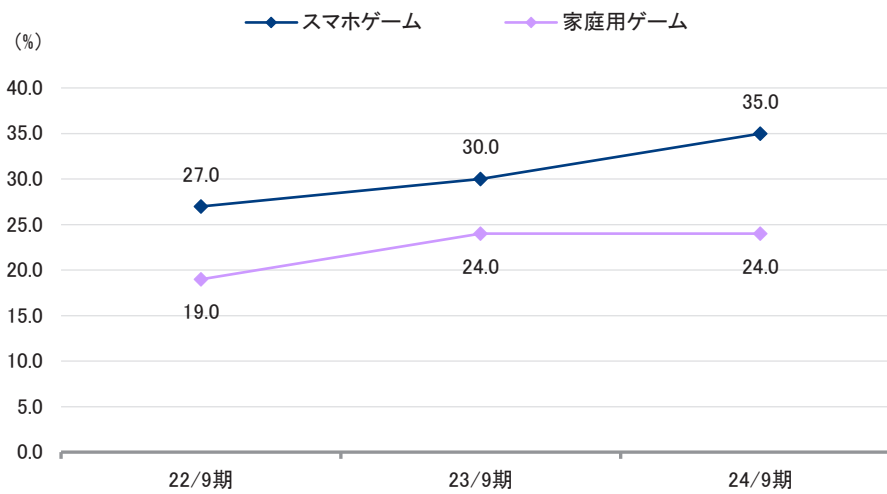
ゲーム事業の「CRIWARE」採用数

(ライセンス)



出所：決算補足説明資料よりフィスコ作成

「CRIWARE」採用率

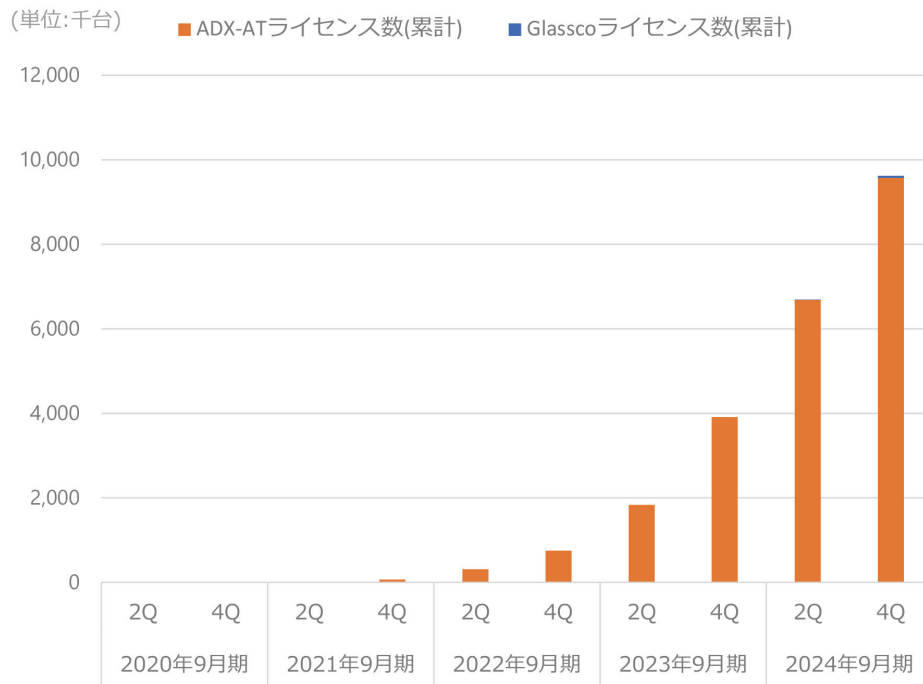


出所：決算補足説明資料よりフィスコ作成

業績動向

エンタープライズ事業は全般的に非常に好調で、組込み分野の売上高は、カラオケの案件を継続して受注したこと、(株)セガフェイブ「ePICO」のシステム開発を受注したことなどにより増加した。一方、新世代のフルデジタルオーディオソリューション「CRI SOLIDAS」の拡販などに経営資源を集中するため、遊技機の玉貸出機事業からは、撤退を決めた。モビリティ分野の売上高は、車載サウンドソリューション「CRI ADX-AT」及び車載メーターグラフィックソリューション「CRI Glassco」のライセンス採用数が962万(前期比2.5倍)と急増しているため大幅な増加となった。また、「CRI ADX-AT」はコロナ禍で落ち込んでいた国内自動車生産が復活したタイミングで採用が急増しているようだ。ただし、モビリティ分野を今後大きく伸ばすには海外メーカーによる採用と単価の高い「CRI Glassco」を伸ばすことが必要と考えている。さらに、「CRI ADX-AT」は現状自動車の中でもメーターに採用されているだけだが、車内で音の鳴る場所が多いので、今後車両1台当たり2~3ライセンスへと広げていくことも検討している。なお、モビリティのライセンス収入の大半は、メーカーの都合上第2四半期と第4四半期に計上されることが多くなっている。クラウドソリューション分野の売上高は、ゲームデバッグやゲームリリース工程の受託を主とするポルトゥウィン(株)など複数の顧客から大型の受注があり、システム開発案件が好調に推移したため増加した。ただし今後は、継続的な売上となる許諾ビジネスへシフトしていく方針で、そのための研究開発を推進しているところである。

「CRIWARE」採用数(モビリティ)



出所：決算補足説明資料より掲載

## デジタルサウンドソリューション「CRI SOLIDAS」で JASA 特別賞を受賞

### 3. トピックス

新製品やプロジェクトなど 2024 年 9 月期の新たな展開として、ゲーム事業で、ストリーミング再生を可能にするネットワーク動画再生ミドルウェアの新製品「CRI Clovis」の提供を開始した。ストリーミング再生は動画を再生する方法の 1 つで、アプリケーションをアップデートせずに動画コンテンツを差し替えることができる。また、プラットフォームごとの個別作業が不要で、「CRI Clovis」だけであらゆるプラットフォームでストリーミング再生を簡単に実装することができる。同社は、2029 年までに売上高 3 億円を目指している。

また、エンタープライズ事業では、モビリティ分野での新たな展開として、SDV の API ※策定プロジェクト「Open SDV Initiative」に参画した。「Open SDV Initiative」は、自動車のソフトウェアとハードウェアをつなぐ「ビークル API」の国内標準化を目指して設立されたプロジェクトで、同社の技術と知見を生かすことができる領域とすることができる。

※ API (Application Programming Interface) : ソフトウェアやプログラム、Web サービスの機能をつなぐインターフェース。

また、同社開発のデジタルサウンドソリューション「CRI SOLIDAS」が、パイオニア製ゲーミングスピーカー 2 種に導入されることが決定した。立体音響をはじめとする高品質なサウンドの再生を実現することができる一方、デジタルサウンドを汎用のマイコンや FPGA チップに集約させることで大幅に部品点数を減らすことができ、これにより製品の小型化と省電力化、量産コストや部品調達リスクの低減を実現している。さらに「CRI SOLIDAS」は、IoT 機器や組込み機器の開発において、物理的な回路も含めた音響システムをソフトウェアで構築できる点などが評価され、組込み業界の「EdgeTech+ AWARD 2024」で JASA 特別賞を受賞した。既に他の業界でも「CRI SOLIDAS」を利用した開発が進行中で、5 年後には年間 1,000 万台の出荷目指している。

また、同社は、セガの兄弟会社であるセガフェイブの知育デバイス「ePICO」のシステム開発を行っており、「ePICO」の各デバイスを統括するホームアプリ※向けに、遊びと学びの幅を広げられる絵本ソフトの開発用ツールと、ゲーム領域での知見が蓄積された「CRI ADX」や「CRI Sofdec」を提供、豊かな音と映像で表現する環境を実現した。

※ ホームアプリ : ホーム画面をカスタマイズできるアプリケーション。

## エンタープライズ事業へのシフトをさらに進める

### 4. 2025 年 9 月期の業績見通し

同社は 2025 年 9 月期の業績見通しについて、売上高 3,360 百万円 (前期比 6.1% 増)、営業利益 384 百万円 (同 4.2% 増)、経常利益 394 百万円 (同 2.8% 増)、親会社株主に帰属する当期純利益 312 百万円 (同 2.5% 増) と着実な成長を見込んでいる。

## 業績動向

## 2025年9月期業績見通し

(単位：百万円)

	24/9期		25/9期		
	実績	売上比	予想	売上比	増減率
売上高	3,167	100.0%	3,360	100.0%	6.1%
売上総利益	1,717	54.2%	-	-	-
販管費	1,348	42.6%	-	-	-
営業利益	368	11.6%	384	11.4%	4.2%
経常利益	383	12.1%	394	11.7%	2.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	304	9.6%	312	9.3%	2.5%

出所：決算短信よりフィスコ作成

日本経済は、海外経済が緩やかな成長を続けるなか、緩和的な金融環境などを背景に、所得増加から支出拡大への前向きな循環メカニズムが徐々に強まると見られている。また、企業収益は、内外需要が緩やかに増加していくなかで、改善傾向をたどると見られている。このような環境下、同社は引き続き、成長が見込める事業や市場を見据えた研究開発体制を整備し、事業基盤の拡大とグループシナジーの創出に注力していく考えである。また、オンラインコミュニケーションミドルウェア「CRI TeleXus」の技術開発に継続的な投資を行うとともに、リアルタイム処理技術や動画・静止画に係る技術を集約した新製品の研究開発も推進する方針である。TeleXus 関連以外の重点施策としては、中国や欧米など海外ゲーム市場のインフラを再構築して海外での事業展開を加速するほか、「CRI Glassco」や「CRI SOLIDAS」「CRI Clovis」といった新製品の拡販、クラウドソリューションの新製品立ち上げに向けた研究開発投資の開始などを推進する予定である。

## 2025年9月期セグメント別売上高見通し

(単位：百万円)

	24/9期		25/9期		
	実績	売上比	予想	売上比	増減率
ゲーム事業	1,676	52.9%	1,840	54.8%	9.7%
ミドルウェア / ツール	1,268	40.0%	1,460	43.5%	15.1%
海外	157	5.0%	280	8.3%	77.6%
音響制作	408	12.9%	380	11.3%	-6.9%
エンタープライズ事業	1,490	47.1%	1,520	45.2%	2.0%
組込み	745	23.5%	800	23.8%	7.4%
モビリティ	256	8.1%	380	11.3%	48.2%
クラウドソリューション	489	15.5%	340	10.1%	-30.5%

出所：決算補足説明資料よりフィスコ作成

セグメント別の業績見通しでは、ゲーム事業の売上高 1,840 百万円（前期比 9.7% 増）、エンタープライズ事業の売上高 1,520 百万円（同 2.0% 増）を見込んでいる。ゲーム事業からエンタープライズ事業へのシフトをさらに進めるが、各分野で過渡期となることに加え、エンタープライズ事業についてはやや保守的な前提となっているように思われる。



## 業績動向

ゲーム事業の重点施策として、ミドルウェア/ツールでは新製品「CRI Clovis」の拡販に注力、ヤマハ<7951>の立体音響「Sound xR」とのアライアンス効果により「CRIWARE」の採用を増やしていく計画である。特に、推し活やコミュニティゲームが活性化するなかボイスチャットへのニーズが高まっていることを受け、「CRI TeleXus」の採用タイトルの増加に向け営業を強化する予定である。これにより、ミドルウェア/ツールの売上高1,460百万円(前期比15.1%増)を見込む。ミドルウェア/ツールのうち、海外は、中国市場・欧米市場ともに同社の映像ミドルウェアへのニーズが強く、ドアノック商材として前面に押し出して攻勢をかける方針である。また、直販力を磨くが、当面は複数の販売代理店と契約を締結し、中国と北米は直販と代理店、欧州は代理店中心の営業で再拡大を目指す。この結果、ミドルウェア/ツールのうち海外の売上高280百万円(同77.6%増)を見込む。音響制作は、中国現地法人を持つ地の利や現地コネクションを最大限に生かし、日本の声優需要が高い中国企業からの受注増加に注力する計画である。また、コロナ禍で中断していたイベントを再開することで、ツーファイブの知名度向上を目指す。これにより音響制作の売上高380百万円(同6.9%減)を見込む。

エンタープライズ事業の重点施策として、組込み分野は選択と集中を進め、遊技機の玉貸出機事業を終了して経営資源を成長分野にシフト、新製品「CRI SOLIDAS」の拡販やカラオケの業務分野の受注増を目指す。また、注力中の「CRI TeleXus」で非ゲーム向けも強化するが、既に様々な問い合わせを受けており、第3四半期には大型案件の契約を予定している。この結果、組込み分野は売上高800百万円(前期比7.4%増)を見込む。モビリティ分野では、音声製品「CRI ADX-AT」と高単価なグラフィック製品「CRI Glassco」が2024年9月期にともにソフトウェア投資を完了した。このため、「CRI ADX-AT」が利益回収期入りしてライセンス収入が伸び、遅れて「CRI Glassco」も回収期入りする見込みである。そのためにも、「CRI Glassco」の採用車種拡大を推進する計画である。これにより、モビリティ分野の売上高380百万円(同48.2%増)を見込む。クラウドソリューション分野では、受託していた複数の大型システム開発案件が一部完了したのを機に、売上高への影響は大きいですが、受託業務の受注量を調整し、戦略的に許諾ビジネスへシフトしていく方針である。そのため、2026年9月期でのリリースを目指し、リアルタイム処理技術と動画・静止画に係る技術を集約した新製品の研究開発投資を開始する。このため、クラウドソリューション分野の売上高340百万円(同30.5%減)を見込む。

## 成長戦略

### 5～10年後には100億円企業へ

#### 1. 基本方針

成長戦略における基本方針として、ゲーム事業で得られた技術やノウハウ、知見、資金を、エンタープライズ事業の研究開発や営業強化に投下することで事業領域を拡げ、CRIグループ全体で飛躍的な成長を目指している。そのなかで、ゲーム依存の事業構造を、中長期的にゲーム、モビリティ、TeleXus関連の3本柱(コア事業)とする事業構造へと変革していく計画である。そのうえで、5～10年後に100億円企業となることを目指す。併せて、現在「CRI TeleXus」の投資フェーズで低下している利益率を、許諾ビジネスの拡大などによって大きく引き上げる方針である。

## ゲーム、モビリティ、TeleXus 関連が成長の 3 本柱

### 2. コア事業の成長戦略

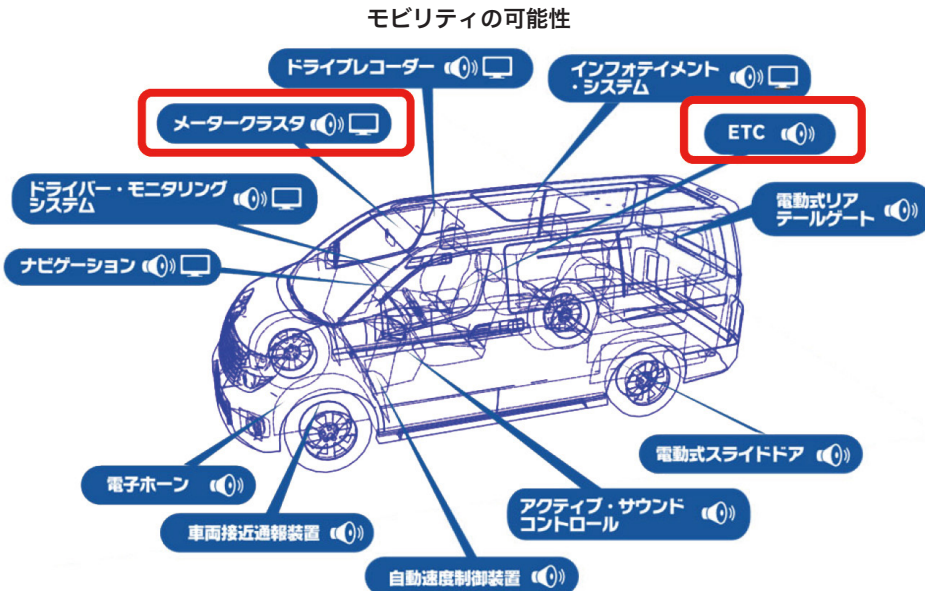
#### (1) ゲーム事業

国内はアライアンス、海外は進出加速に重点を置く。国内は、既存のミドルウェアビジネスを維持しつつ、新製品投入やヤマハなど他社製品とのアライアンスによって機能強化や製品ラインナップの拡充を推進してシェアを拡大、同社の技術や製品が 1 つでも多くゲームタイトルに関与している状態を目指す。特に新製品の「CRI Clovis」はリアルな情報とゲーム内をリンクすることができるため、スポーツゲームや推し活、コミュニケーションゲームでの採用が期待される。海外は、中国ビジネスの再拡大と欧米市場への再進出を目指す。中国ではコロナ禍などで停滞していたゲーム市場が回復基調に入ったことから、iOS と Android ばかりでなく華為技術有限公司 (Huawei) の「HarmonyOS NEXT」など中国製 OS に対応、「CRIWARE」ブランドによる許諾ビジネスの拡大を目指す。このため営業力を強化し、再度成長軌道へ戻す方針である。欧米では GDC (Game Developers Conference : ゲーム開発者会議) への出展を機に再進出を図り、子会社設立や販売代理店との提携によって現地での販売機能を強化する計画である。既に「Destiny」や「Hitman」など大規模タイトルへのミドルウェア導入実績があること、現地で「CRI Sofdec」など映像関連ミドルウェアの評価が高いこと、インディーゲームが増えていることなどから、欧米での拡販は意外とスムーズに進む可能性もある。この結果、売上高を 17 億円から 5 ~ 10 年後に 30 億円に拡大する方針である。

#### (2) モビリティ

前述したように「CRI ADX-AT」と「CRI Glassco」のモビリティへの導入が順調で、成長可能性を強く感じられることから、日系のみならず海外メーカーへの導入も図る。ドライバーに重要な情報を整理して伝える技術はゲームで使われている技術と同じなため、同社は優位性を発揮しやすい状況にあると言える。このため当面は、「CRI ADX-AT」と「CRI Glassco」で車種・メーカーの横展開を進め、採用実績を積み上げていく計画である。同社は成長ドライバーとなる製品を多く抱えているが、なかでも「CRI ADX-AT」は車室内外の様々な音を制御できるうえ、音質・音量も損なわずコストや部品点数、実装面積、電力消費を大幅に削減することができるため非常に好評で、四輪車の世界生産台数の 20% 弱 (1,500 万台) への採用を目指すとともに、メーカーから ETC など他の機能へ広げることで車両 1 台当たりの収入増加を目指す。また、新ソリューションの「CRI SOLIDAS」は調達・在庫リスクの小さい少量の汎用部品で構成されるうえ、最小のシステム構成であらゆる製品に対応できる強みを生かし、モビリティへの採用を目指す。「CRI Glassco」はゲームで培った UI 技術で直観的に操作できるという強みを背景に、二輪車市場で実績を積み四輪車市場へと拡大し、二輪車と四輪車の世界生産台数の 10% 弱 (1,000 万台) への採用を目指す。この結果、売上高を 3 億円から 5 ~ 10 年後に 30 億円へと拡大する方針である。

## 成長戦略



※ 赤枠以外は「CRIWARE」がまだ使われていない場所。  
 出所：決算補足説明資料より掲載

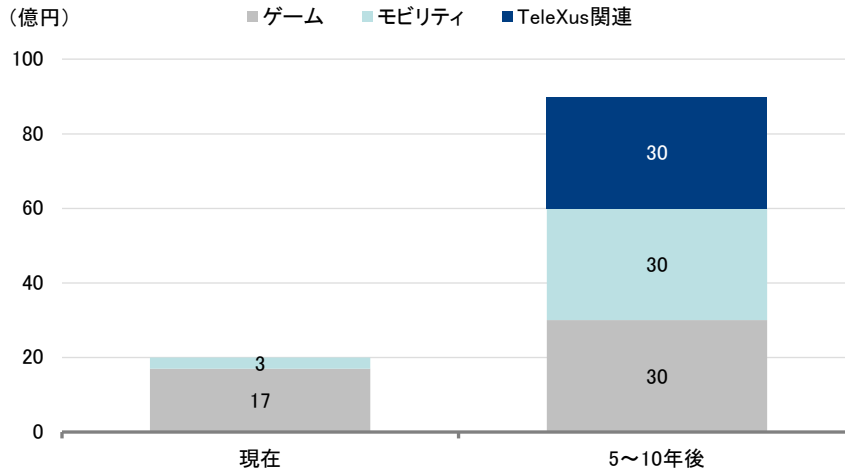
### (3) TeleXus 関連

「CRI TeleXus」は、大人数同時会話、立体音響・空間演出、AI 通訳といった機能に強みを持っている。このため、リアルタイムコミュニケーション技術やコミュニケーション空間での映像と音声の高度な伝達技術などによって、オンラインコミュニケーションプラットフォームを構築することができる。特に開発中の新機能である AI 通訳機能は、実用的な翻訳精度や翻訳速度の速さ、多言語対応という強みにより、外国人と会話する場面で容易に言語の壁を取り払うことができる。こうした強みを背景に、ゲーム市場でタイトルへの採用増加に注力し、非ゲーム市場ではモビリティ、イベント、教育などの新規市場への進出を目指す。具体的にゲーム市場向けで採用実績を積み上げることで、低遅延で低負荷という他のボイスチャットに対する優位性を認知してもらい、ユーザーの利用を増やす作戦だが、既に VR 対戦アクションゲーム「プレイゼンプレイズ」へ採用されている。また、モビリティ分野では、コネクテッドカーの普及によって形成が予測される MaaS※コミュニティをサポートすることもできる。ほかに、観客の歓声や熱気までも感じられる立体音響によるオンラインイベントを実現することでリアル開催とは別の収入源とすることや、先生やクラスメートの位置関係から教室内の音場を再現することによってオンライン学習で感じる孤独感を緩和することも想定している。TeleXus 関連の売上高は現状ほぼゼロだが、これにより 5～10 年後に 30 億円に拡大する方針である。

※ MaaS (Mobility as a Service)：旅行者など移動ニーズに個別に対応できる、複数の公共交通や様々な移動サービスを最適に組み合わせて検索・予約・決済などを一括で行うサービス。

成長戦略

コア事業の売上成長イメージ



出所：決算補足説明資料よりフィスコ作成

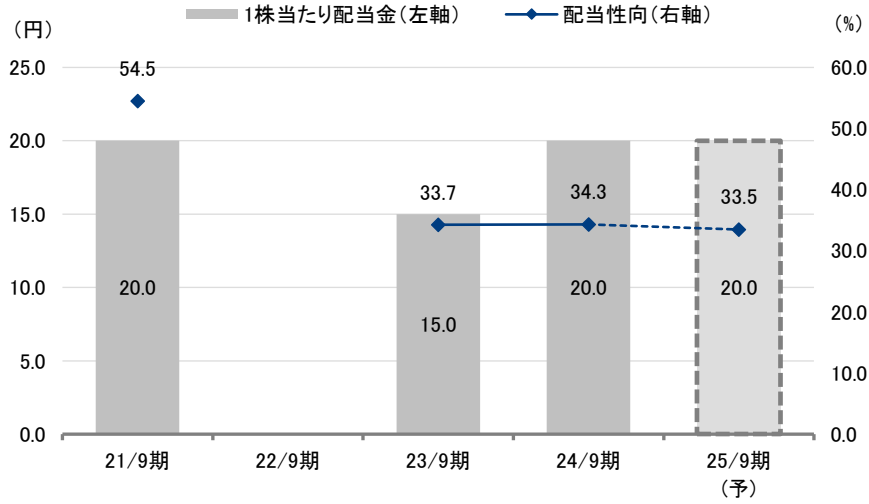
## 株主還元策

### 配当は連結配当性向 30% を目安に決定

同社は、事業拡大と企業価値の向上こそが株主に対する最大の利益還元であると考えている。剰余金の配当については、成長投資と株主還元のバランスを総合的に勘案のうえ、連結配当性向 30% を目安に決定する方針である。また、会社法第 459 条第 1 項の規定に基づき、法令に別段の定めのある場合を除き、取締役会の決議をもって剰余金の配当を行うことができる旨及び期末配当の基準日を毎年 9 月 30 日、中間配当の基準日を毎年 3 月 31 日とする旨を定款で定めている。以上の方針及び業績を踏まえ、2024 年 9 月期の 1 株当たり配当金は、当初予想から 5.0 円増配し、1 株当たり 20.0 円とした。2025 年 9 月期の 1 株当たり配当金は 20.0 円を予定している。

株主還元策

1株当たり配当金と配当性向



※ 21/9期は記念配当  
 出所：決算短信よりフィスコ作成

#### 重要事項（ディスクレマー）

株式会社フィスコ（以下「フィスコ」という）は株価情報および指数情報の利用について東京証券取引所・大阪取引所・日本経済新聞社の承諾のもと提供しています。

本レポートは、あくまで情報提供を目的としたものであり、投資その他の行為および行動を勧誘するものではありません。

本レポートはフィスコが信頼できると判断した情報をもとにフィスコが作成・表示したのですが、フィスコは本レポートの内容および当該情報の正確性、完全性、的確性、信頼性等について、いかなる保証をするものではありません。

本レポートに掲載されている発行体の有価証券、通貨、商品、有価証券その他の金融商品は、企業の活動内容、経済政策や世界情勢などの影響により、その価値を増大または減少することもあり、価値を失う場合があります。本レポートは将来のいかなる結果をお約束するものでもありません。お客様が本レポートおよび本レポートに記載の情報をいかなる目的で使用する場合においても、お客様の判断と責任において使用するものであり、使用の結果として、お客様になんらかの損害が発生した場合でも、フィスコは、理由のいかんを問わず、いかなる責任も負いません。

本レポートは、対象となる企業の依頼に基づき、企業への電話取材等を通じて当該企業より情報提供を受けて作成されていますが、本レポートに含まれる仮説や結論その他全ての内容はフィスコの分析によるものです。本レポートに記載された内容は、本レポート作成時点におけるものであり、予告なく変更される場合があります。フィスコは本レポートを更新する義務を負いません。

本文およびデータ等の著作権を含む知的所有権はフィスコに帰属し、フィスコに無断で本レポートおよびその複製物を修正・加工、複製、送信、配布等することは堅く禁じられています。

フィスコおよび関連会社ならびにそれらの取締役、役員、従業員は、本レポートに掲載されている金融商品または発行体の証券について、売買等の取引、保有を行っているまたは行う場合があります。

以上の点をご了承の上、ご利用ください。

#### ■お問い合わせ■

〒107-0062 東京都港区南青山 5-13-3

株式会社フィスコ

電話：03-5774-2443（IR コンサルティング事業本部）

メールアドレス：support@fisco.co.jp