

COMPANY RESEARCH AND ANALYSIS REPORT

|| 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 >>>

2025年12月5日(金)

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. ゲームやモビリティ向けに「CRIWARE」ブランドのミドルウェアなどを提供	01
2. 2025年9月期は増収、大幅増益。2026年9月期もミドルウェア/ツール分野、モビリティ分野を中心に増収増益の見込み	01
3. モビリティ、ゲーム、オンラインコミュニケーションをコアとする事業構造へ変革	01
■ 会社概要	02
1. 会社概要	02
2. 沿革	03
3. 業界環境	05
■ 事業概要	05
1. 事業内容	05
2. 同社の製品とサービス	07
3. 同社の強み	08
■ 業績動向	08
1. 2025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	12
4. 2026年9月期の業績予想	13
■ 中期経営計画	15
1. 基本方針	15
2. コア事業の成長戦略	16
3. 基本方針	17
■ 株主還元策	18

CRI・ミドルウェア
3698 東証グロース市場

2025年12月5日 (金)
<https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

要約

中期経営計画を策定。2030年9月期までに営業利益20億円を目指す

1. ゲームやモビリティ向けに「CRIWARE」ブランドのミドルウェアなどを提供

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、声優を活用した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、特に車載機器などモビリティ分野、家電など組込み分野、クラウドソリューション分野をターゲットに、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。

2. 2025年9月期は増収、大幅増益。2026年9月期もミドルウェア/ツール分野、モビリティ分野を中心に増収増益の見込み

2025年9月期の業績は、売上高3,448百万円（前期比8.9%増）、営業利益554百万円（同50.5%増）となった。大幅な増益となったのは、二輪車向けの好調を背景に新製品「CRI Glassco」が急進したためモビリティ分野の売上が大幅に増加したこと、ミドルウェア/ツール分野も海外を中心に大きく伸びたこと、加えて許諾売上が増えて採算が改善したことが要因である。2026年9月期の業績予想について、同社は売上高3,910百万円（前期比13.4%増）、営業利益600百万円（同8.2%増）と増収増益を見込んでいる。売上高は、ミドルウェア/ツール分野、モビリティ分野を中心に引き続き拡大する見込みである。一方、営業利益は、前期を上回る研究開発投資や前期にあった一括許諾売上の剥落によって、増益ながら売上高の増加率を下回る見込みである。

3. モビリティ、ゲーム、オンラインコミュニケーションをコアとする事業構造へ変革

同社は、基本方針における従来の各事業の成長戦略に、事業面以外の戦略や方針などを追加した「CRIグループ中期経営計画（2026-2030）」を策定した。中期的にモビリティ、ゲーム、オンラインコミュニケーションの3本柱をコア事業とする事業構造へ変革し、モビリティ事業では、音声製品「CRI ADXAT」やグラフィック製品「CRI Glassco」の成長を目指す。ゲーム事業では、国内で「CRIWARE」ブランドの市場浸透を推進し、中国では営業体制を強化、欧米では再拡大を図る。オンラインコミュニケーション事業では、オンラインコミュニケーションミドルウェア「CRI TeleXus」とクラウドソリューションを2本柱に市場を開拓していく考えである。これにより、2030年9月期までに売上高100億円、営業利益20億円（営業利益率20%）などを目指す。

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
- ・2026年9月期は先行的費用が発生するもミドルウェアとモビリティが引き続き好調、増収増益を予想
- ・中期経営計画を策定。3本柱を育成し、2030年9月期に売上高100億円、営業利益20億円を目指す

CRI・ミドルウェア

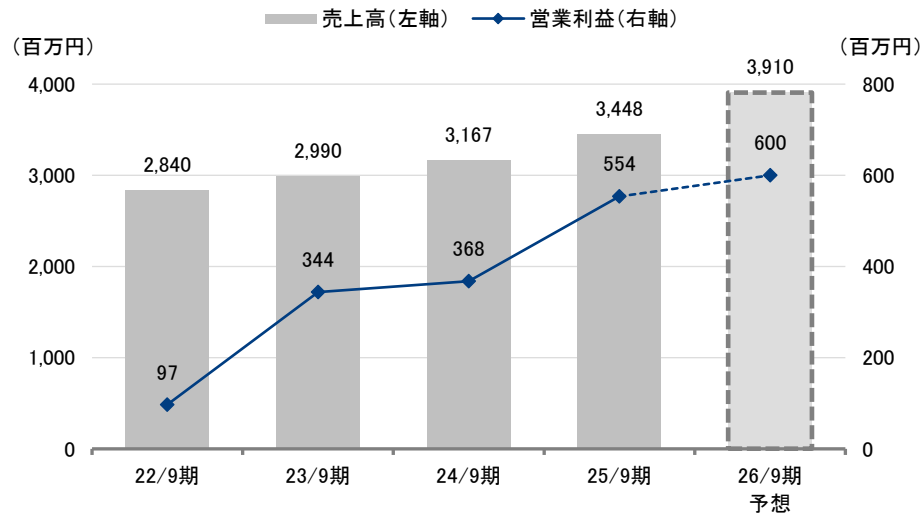
3698 東証グロース市場

2025年12月5日 (金)

<https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

要約

業績推移



出所：決算短信よりフィスコ作成

会社概要

「CRIWARE」ブランドでミドルウェアを提供

1. 会社概要

同社は、主に「CRIWARE」及び「OPTPiX」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。独自開発した音声・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、特に音声ミドルウェアは国内ゲーム市場でのシェアが高い。また、子会社は音響制作を手掛けている。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、モビリティ分野、家電・IoT機器などの組込み分野、Web動画や静止画などクラウドソリューション分野をターゲットに製品展開をしている。中長期的に国内ゲーム事業に依存する事業構造を変革し、モビリティ、ゲーム、オンラインコミュニケーションの3本柱をコア事業に成長していく計画で、2030年9月期までに売上高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容易に展開できる。

ゲーム向けで創業、モビリティなどへ業用拡大

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業界にも進出した。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タイトルが大型化するタイミングで、一旦撤退することになった。しかし2019年に海外進出を再開、ミドルウェア活用がまだブルーオーシャンだった中国から始めたことが奏功して着実に成長、足もとでは欧米への再進出も開始したところである。

CRI・ミドルウェア

3698 東証グロース市場

2025年12月5日 (金)

<https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

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) ツーファイブ (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 フルデジタルオーディオソリューション「CRI SOLIDAS」の提供を開始
2024	ネットワーク動画再生ミドルウェア「CRI Clovis」の提供を開始 HMI (Human Machine Interface) 製品を開発できるグラフィック開発ソリューション「CRI Glassco」の提供を開始
2025	萩原エレクトロニクス (株) と協業しインドの二輪市場へ展開を開始

出所：有価証券報告書等よりフィスコ作成

CRI・ミドルウェア

3698 東証グロース市場

2025年12月5日 (金)

<https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

会社概要

モビリティ分野のミドルウェアシフトに注目

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、スマートフォンからコンソール、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ぐなか、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。同社はマルチプラットフォーム対応を強みとするため、国内の大規模タイトルもターゲットだが、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の数が重要なため、インディーを育成するための無料製品※の投入も進めている。ゲーム業界以外では、特にモビリティ分野が伸びている。音声を必要とする場所は1台の自動車の中に多数あるうえ、自動車メーカーが音声ICからミドルウェアへとシフトしているためである。そうしたなかで、価格と品質のバランスがとれている点や、汎用マイコンを使っているため調達リスクを回避しやすい点に同社の優位性がある。また、車載ディスプレイメーターの高度化によりグラフィックソリューションの重要度が高まっていることから、同社グラフィック製品への注目も増している。

※ インディーゲームメーカ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。

ミドルウェアで競合とされるのは、音声に特化したカナダのAudiokinetic, Inc.の「Wwise」である。映像を得意とするRAD Game Toolsも競合ではあるが、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ため競合とは言いづらくなった。米国Unity Technologies (Unity Software Inc.) の「Unity」と米国Epic Gamesの「Unreal Engine」については、ゲーム全体を作成しやすくするゲームエンジンなので競合ではあるが、その機能をさらに高めたい場合に同社のミドルウェアと連携することが多く、むしろ共存する間柄とも言える。現在、国内では同社がトップシェアと言われるが、海外は同社が撤退していた間に「Wwise」が欧米で地歩を固めているようだ。このため、海外ゲーム市場でのシェア獲得も戦略目標となっている。

事業概要

ミドルウェアの許諾や受託開発、音響制作を展開

1. 事業内容

同社グループは、同社及び音響制作の(株)ツーフাইブと中国事業の上海希艾維信息科技有限公司(CRI China)の子会社2社で構成されており、「CRIWARE」などのブランドで、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、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ができる。

CRI・ミドルウェア

3698 東証グロース市場

2025年12月5日 (金)

<https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

事業概要

(1) 事業セグメント

事業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る。ゲーム事業では同社及び子会社2社が、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や画像最適化ソリューションを提供、音響制作事業ではゲームキャラクターの音声収録や楽曲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、ゲーマーの間では有名なミドルウェアである。エンタープライズ事業では同社が、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。なかでも現在ターゲットとしているのは、車載機器などモビリティ分野、家電・IoT機器など組み込み分野、Web動画や静止画などに関わる技術を取り扱うクラウドソリューション分野の3分野である。

(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と、その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きた。特に音声に関しては、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マルチプラットフォーム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技術、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技術のほか、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、ネットワーク技術、Webアプリケーション開発、UI/UX設計・開発、マイコン制御やOS/ドライバの開発、電断対応などの組み込み技術なども開発している。また、近年は様々な分野においてAIの活用を積極的に進めている。

※ 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

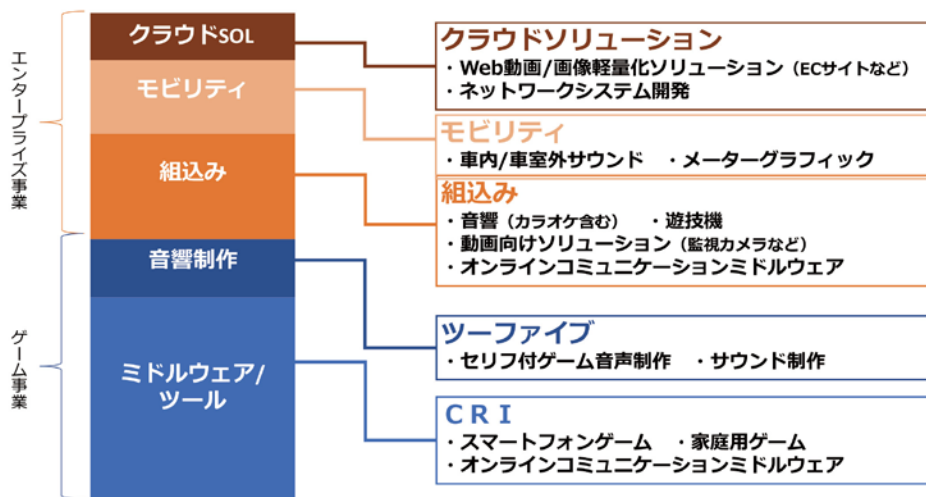
ゲームで培ったこうした音声や映像などの高度な要素技術を、製品サービスやソリューションとして顧客に提供している。製品サービスとしては、遊技機やカラオケ、バーチャルキャラクター、VR/AR機などのエンターテインメント、家電やIoT、PC、サイネージなどの組み込み、車載メーターやAVAS(Acoustic Vehicle Alerting System)、DMS(Driver Monitoring System)などのモビリティ、ECサイトやオンライン展示会などのクラウドソリューションといった分野で利用されている。ソリューションとしては、VR機器や有名ゲームタイトル向けアニメーションオーサリングツール、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ダクションシステム、オンライン展示会のシステムなどの開発に活用されている。

CRI・ミドルウェア
3698 東証グロース市場

2025年12月5日 (金)
<https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

事業概要

事業分野



出所：決算補足説明資料より掲載

統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX」などを開発

2. 同社の製品とサービス

ゲーム事業では、20以上の機種や様々なOSに対応し、ハイクオリティなゲーム制作を支援している。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」、ネットワーク動画再生ミドルウェア「CRI Clovis」、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など音響監督による仕切り、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・高音質な音声の再生などを実現している。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」、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 ADXAT)」、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。

独自開発したデジタル信号処理技術などに強み

3. 同社の強み

同社には技術面の強みに加え、各分野ごとにそれぞれ強みがある。技術面では、高音質で24分の1という高い圧縮率の音声コーデックや、高画質で1,000分の1という高い圧縮率の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。加えて圧縮技術のツールや方式は自社で持っているため、コスト面などの制約があるなかでも、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るなどの開発を積極的に進めることができた。こうした取り組みが価格と品質の面での優位性につながり、国内ゲーム向けにおいて高いシェアを獲得するに至った。さらに市場や顧客のニーズにマーケット・インして活用を進めた結果、ゲーム以外の幅広い分野でも利用されるようになった。また、分野ごとでは、ミドルウェア/ツールでは対応機種の高さ、音響制作では声優のキャスティングからデータ化までのワンストップサービス、組込み分野ではワンチップマイコンによる低負荷・高音質な再生、モビリティ分野では対応力や品質の均一性、クラウドソリューション分野ではスマホブラウザでの動画表現が強みである。

業績動向

2025年9月期業績は好調、期初予想を大幅に超過

1. 2025年9月期の業績動向

2025年9月期の業績は、売上高3,448百万円（前期比8.9%増）、営業利益554百万円（同50.5%増）、経常利益566百万円（同47.8%増）、親会社株主に帰属する当期純利益420百万円（前期比38.2%増）で大幅増益となった。期初予想との比較でも、売上高で88百万円、営業利益で170百万円の超過達成で好業績となった。

2025年9月期業績

（単位：百万円）

	24/9期		25/9期		前期比
	実績	売上比	実績	売上比	
売上高	3,167	100.0%	3,448	100.0%	8.9%
売上総利益	1,717	54.2%	2,073	60.1%	20.8%
販管費	1,348	42.6%	1,519	44.1%	12.6%
営業利益	368	11.6%	554	16.1%	50.5%
経常利益	383	12.1%	566	16.4%	47.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	304	9.6%	420	12.2%	38.2%

出所：決算短信よりフィスコ作成

CRI・ミドルウェア

3698 東証グロース市場

2025年12月5日 (金)

<https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

業績動向

日本経済は、各国の通商政策などの影響を受けて一部に弱めの動きも見られたが、企業収益が全体的に高水準を持続、業況感も良好な水準を維持するなど、緩やかに回復した。同社を取り巻く事業環境については、モビリティ業界でSDV※の開発が注目を集めており、ゲーム業界におけるミドルウェアで培った同社の技術と知見を活用できる環境やタイミングが整いつつある。また、「2025大阪・関西万博」では、リアル会場での盛り上がりと同時に、併設されたバーチャル万博のオンライン空間上で大勢の人がコミュニケーションを行うなど、オンラインコミュニケーションはリアルとバーチャルのハイブリッドという形で着実に進展している。

※ SDV (Software Defined Vehicle)：販売後もソフトウェア更新によって機能や価値が更新される自動車。

こうした環境下、同社は、モビリティやオンラインコミュニケーションなど今後成長が見込める市場と事業を見据えた研究開発体制を整備するとともに、新製品の創出や海外展開の推進など事業基盤の拡大、グループシナジーの創出に注力した。この結果、売上高はモビリティ分野が急伸、主力のミドルウェア/ツール分野も海外を中心に大きく伸びた。利益面では、好業績を背景に賞与引当金など人件費が増加したものの、許諾売上が増えたことから売上総利益率が改善し、営業利益は大幅増益を達成できた。期初予想との比較で業績が超過達成となったのは、モビリティで新製品、組込みでカジノ向け、音響制作で中国向けなどが想定を大きく上回ったことが要因で、中間決算発表時に通期業績予想を上方修正している。

モビリティと海外ミドルウェアが大きく伸長

2. セグメントの動向

セグメント別の業績は、ゲーム事業が売上高1,807百万円（前期比7.8%増）、セグメント利益186百万円（同59.5%増）、エンタープライズ事業が売上高1,641百万円（同10.1%増）、セグメント利益368百万円（同46.3%増）といずれの事業も好調に推移した。分野別では、組込み分野とクラウドソリューション分野が減収となったが、特にモビリティ分野とミドルウェア/ツール分野の海外が業績をけん引した。

CRI・ミドルウェア

3698 東証グロース市場

2025年12月5日 (金)

<https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

業績動向

2025年9月期中間期セグメント業績

(単位：百万円)

売上高	24/9期		25/9期		前期比
	実績	売上比	実績	売上比	
ゲーム事業	1,676	52.9%	1,807	52.4%	7.8%
ミドルウェア/ツール	1,268	40.0%	1,353	39.3%	6.7%
海外	157	5.0%	233	6.8%	47.9%
音響制作	408	12.9%	453	13.1%	11.0%
エンタープライズ事業	1,490	47.1%	1,641	47.6%	10.1%
組込み	745	23.5%	724	21.0%	-2.8%
モビリティ	256	8.1%	633	18.4%	147.1%
クラウドソリューション	489	15.5%	283	8.2%	-42.0%

セグメント利益	24/9期		25/9期		前期比
	実績	利益率	実績	利益率	
ゲーム事業	116	7.0%	186	10.3%	59.5%
エンタープライズ事業	251	16.9%	368	22.4%	46.3%

出所：決算短信、決算補足説明資料よりフィスコ作成

(1) ゲーム事業

ミドルウェア/ツール分野の国内は、提案営業の強化により新規顧客を含む複数の一括許諾契約を獲得したことで増収となった。なお、一括許諾契約とは、従来のタイトルごとの許諾契約を変更し、数タイトルを一括して許諾する効率のよい契約方法で、音声系ミドルウェアに強い同社は積極的にシェア拡大を目指している。海外向けは、中国において第3のOS (HarmonyOS) がローンチ・急拡大していることから追加契約が発生、新規契約については2機種 (アンドロイド、iOS) から3機種分の契約が一般的となった。また欧州ではドイツのDICO Deutschland GmbH (DICO) と代理店契約 (台湾、韓国に続き3社目) を締結したほか、かつて本格的に進出していた米国では既存顧客の開拓を推進するなど、欧米における拡販も進んでいる。音響制作分野においては、日本市場を本国に次いで重視する中国企業からの大型の日本語ボイス収録業務を複数受注したことに加え、既存顧客からのリピートオーダーも堅調に推移した。このように順調な業績を反映して、各KPIはライセンス数が10,020 (前期末比14.5%増)、スマホゲーム採用率が36% (同1ポイント上昇)、家庭用ゲーム採用率が30% (同6ポイント上昇) と好調に推移した。利益面では、海外ミドルウェア/ツール分野と音響制作分野の好調が寄与、中国では現地法人 (CRI China) を通じた手厚いサービス提供が好評、欧米では海外ミドルウェアの許諾ライセンスが回復している模様である。なお、オンラインコミュニケーションミドルウェア「CRI TeleXus」への研究開発投資は、同セグメントにおいて継続して行っている。

CRI・ミドルウェア

3698 東証グロース市場

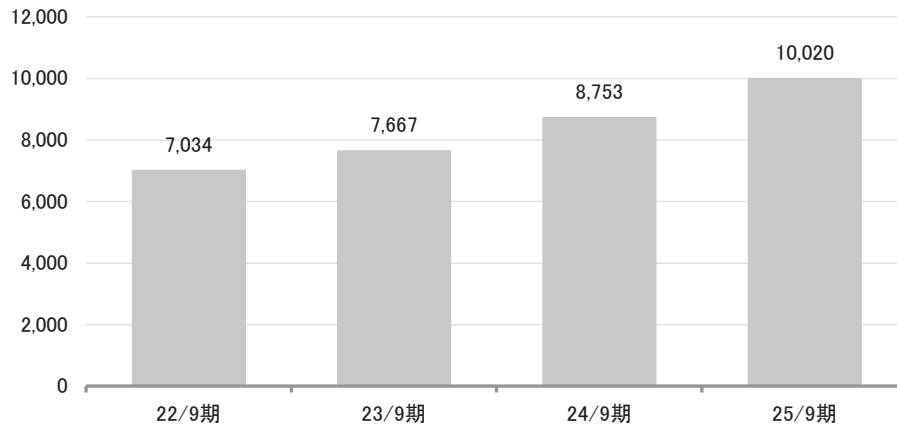
2025年12月5日 (金)

<https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

業績動向

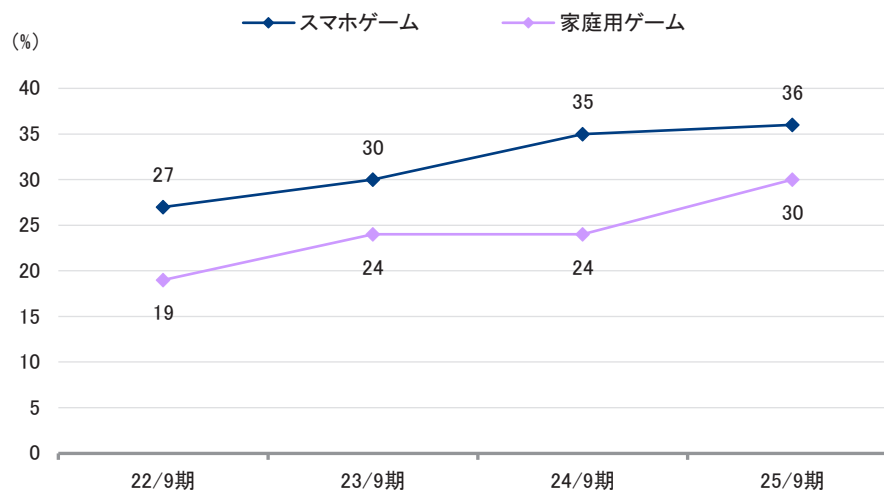
ゲーム事業の「CRIWARE」採用数

(ライセンス数)



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

(2) エンタープライズ事業

モビリティ分野は、「CRI ADXAT」の採用数が順調に増加、二輪車向けの好調を背景に新製品「CRI Glassco」の採用数も年間を通して想定を大きく上回り、大幅増収となった。組込み分野は、前期に計上した大型許諾売上の反動で減収となったが、中間期にカラオケの一括許諾やリアルカジノ向けの年間許諾の売上高が想定以上に計上された。クラウドソリューション分野の売上高は、R&Dフェーズ入りするため受託量を計画的に減らしており、おおむね予定どおりの減収となった。

CRI・ミドルウェア
3698 東証グロース市場

2025年12月5日 (金)
<https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

業績動向

モビリティ分野の「CRIWARE」採用数



出所：決算補足説明資料より掲載

欧米ゲーム市場開拓加速、 モビリティ分野はインドでの新たな市場開拓に期待

3. トピックス

2025年9月期のトピックスは、ゲーム事業で欧米市場の開拓加速及び「CRI LipSync」の次世代バージョンの開発、エンタープライズ事業ではインドの二輪車市場への展開及びSDV体験のシミュレーション環境「MESH」開発への参画が挙げられる。

ゲーム事業では、同社を高く評価するドイツのDICOと、欧州及び米国向けの販売代理店契約を締結した。DICOはゲーム開発のほか、世界中のゲーム会社に対して開発支援やローカライズ、品質保証、パブリッシング支援など多岐にわたるサービスを提供しているため、DICOの持つ幅広いネットワークを利用して「CRIWARE」の導入を進められる。今後さらに、他の販売代理店との契約も検討するようだ。また、同社は東京ゲームショウ(2025年9月25日～26日)にて「CRI LipSync」次世代バージョンのデモなどを行った。解析精度の圧倒的向上や子音対応などを施した新しいリップシンク技術で、異言語にも対応できるため、今後、ゲームのみならず様々な場面で使われることが想定される。

エンタープライズ事業のモビリティ分野では、新市場となるインドでの「CRI Glassco」展開を目指し、萩原電気ホールディングス<7467>の子会社である萩原エレクトロニクス(株)のインド海外子会社とサポート体制の構築を進める。「CRI Glassco」はノーコード開発で開発コストが削減できるため、インドでの普及・拡大が期待されている。また、名古屋大学発の産学共創プロジェクト「Open SDV Initiative」が提唱するSDV体験のシミュレーション環境「MESH」の開発に参画した。「MESH」はSDVが創造する未来の移動体験を実感できるシミュレーション環境で、同社は開発者の多様なアイデアを体験できるシナリオやシナリオ全体のコントロール機能の開発、解説やステップの表示機器の制御、機器間連携のためのネットワーク構築などを担当する予定である。

初の中期経営計画初年度は増収増益予想

4. 2026年9月期の業績予想

2026年9月期の業績予想について、同社は売上高3,910百万円（前期比13.4%増）、営業利益600百万円（同8.2%増）、経常利益616百万円（同8.7%増）、親会社株主に帰属する当期純利益462百万円（同9.8%増）と増収増益を見込んでいる。初の中期経営計画初年度（後述）となるが、そのなかで全世界展開を見据えたモビリティの技術開発投資、グローバル対応の強化、新たな収益源に向けて「CRI TeleXus」など新製品・新技術開発投資を重点施策として注力していく。

2026年9月期業績見通し

（単位：百万円）

	25/9期		26/9期		
	実績	売上比	予想	売上比	前期比
売上高	3,448	100.0%	3,910	100.0%	13.4%
営業利益	554	16.1%	600	15.3%	8.2%
経常利益	566	16.4%	616	15.8%	8.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	420	12.2%	462	11.8%	9.8%

出所：決算短信よりフィスコ作成

日本経済は、緩和的な金融環境などが下支え要因として作用するものの、各国の通商政策などの影響を受けて海外経済が減速、日本企業の収益なども高水準ながら下押しされ、成長ペースが伸び悩むと考えられている。また、設備投資は、緩和的な金融環境が下支え要因として作用するなか、人手不足対応やデジタル関連の投資、成長分野・脱炭素化関連の研究開発投資、サプライチェーンの強靱化に向けた投資は継続されると見込まれるものの、海外経済減速の影響を受けて伸び率は鈍化すると見られている。こうした環境下、同社は引き続き今後の成長が見込める事業と市場を見据えた研究開発体制を整備するとともに、事業基盤の拡大、グループシナジーの創出に注力する。

売上高は、ミドルウェア/ツール分野、モビリティ分野を中心に引き続き拡大する見込みである。一方、営業利益は、前期にあった大型の一括許諾契約がなくなることや受託開発の増加に伴う収益性の低下に加え、前期を上回る研究開発投資など先行的費用により、増益ながら売上高の増加率を下回る見込みである。

CRI・ミドルウェア

3698 東証グロース市場

2025年12月5日 (金)

<https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

業績動向

2026年9月期セグメント別売上高見通し

(単位：百万円)

	25/9期		26/9期		前期比
	実績	売上比	実績	売上比	
ゲーム事業	1,807	52.4%	2,050	52.4%	13.4%
ミドルウェア/ツール	1,353	39.3%	1,600	40.9%	18.2%
海外	233	6.8%	300	7.7%	28.7%
音響制作	453	13.1%	450	11.5%	-0.7%
エンタープライズ事業	1,641	47.6%	1,860	47.6%	13.3%
組込み	724	21.0%	720	18.4%	-0.6%
モビリティ	633	18.4%	800	20.5%	26.2%
クラウドソリューション	283	8.2%	340	8.7%	19.9%

出所：決算補足説明資料よりフィスコ作成

セグメント別では、分野によって増減はあるが、ゲーム事業、エンタープライズ事業ともに2ケタ増収を見込んでいる。

ゲーム事業のミドルウェア/ツール分野では、国内は、次世代バージョンの「CRI LipSync」を市場に投入し、新たな収益源とする考えである。また、営業を強化して一括契約を進めることで、多くのタイトルで「CRIWARE」が採用される状況をつくり、シェアの拡大につなげる方針である。海外は、欧米、中国ともに今後の飛躍に向けて足場固めを行う予定で、中国ではテンセントやネットイースなど大手ゲームメーカーとの関係を強化し、一括契約やソリューションの提供を進める。欧米では代理店のDICOの営業力と出張ベースの直販を組み合わせるが、特に欧州は代理店中心に新規顧客獲得に注力、既存顧客を抱える北米は直販中心に顧客との関係深化を図る。音響制作分野では、2025年9月期に続いて中国企業の旺盛な需要を着実に取り込み、中国ビジネスの拡大に注力する。そのため、CRI Chinaとの連携を強化、日本からの訪問を増やして顧客との関係構築に努め、音響監督による仕切りなどサービス品質の高さを訴求する。

エンタープライズ事業のモビリティ分野では、将来の全世界展開に向けて製品のグローバル化を推進する計画である。特に「CRI ADXAT」と「CRI Glassco」を中心に成長を持続、そのため「CRI ADXAT」は国内外でメーカー・車種の採用実績を積み上げ、「CRI Glassco」は国内メーカーに加えてインド市場での実績作りに注力する。また、SDVへの対応や品質の均一性を強みに、自動車メーカーとの関係構築にも努める。組込み分野では、高音質と省電力・低発熱が強みの「D-Amp Driver × GaN」を2026年1月のCESに出展、また事業領域の拡大に向けて次世代の映像ソリューションの開発にも着手する予定だ。継続して許諾売上を含めた受託案件の獲得にも注力するが、カラオケの一括許諾がなくなるため減収予想となった。クラウドソリューション分野では、前期より開発してきた「LiveAct/SmartJPEG」の次世代新製品を下期に市場投入する予定で、R&Dフェーズから受託フェーズへ転換する見込みである。これにより許諾売上や保守運用を含め、継続して受託案件が積み上がり始めるが、その時期は2026年9月期の終盤になるため、本格回復は2027年9月期となる見込みである。

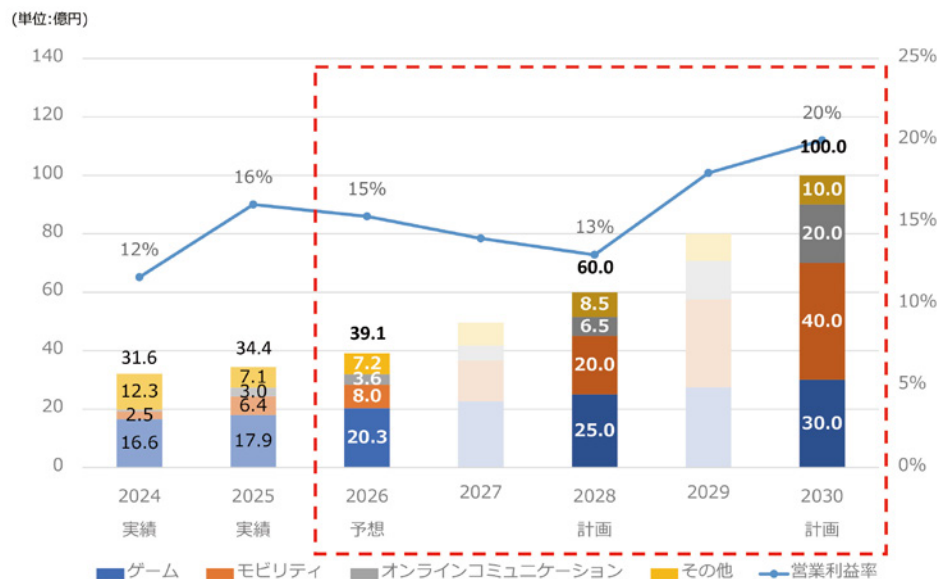
■ 中期経営計画

モビリティ、ゲーム、オンラインコミュニケーションが3本柱

1. 基本方針

同社は、基本方針における従来の各事業の成長戦略に、主に事業面以外の戦略や方針などを追加した「CRIグループ中期経営計画(2026-2030)」(中計2030)を、初の中期経営計画として策定した。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、グループ全体で飛躍的な成長を目指す。そのなかで、音と映像という得意分野を一層突き詰めるとともに、ゲーム依存の事業構造を、中期的にモビリティ、ゲーム、オンラインコミュニケーションの3本柱をコア事業とする事業構造へ変革する計画である。これにより、これまでやや漠然としていた成長戦略を、コア事業を中心に一層意図的・戦略的にすることで成長を促進し、2030年9月期までに売上高100億円(2025年9月期34億円)、営業利益率20%(同16%)、許諾売上高比率60~70%(同66%/M&A分を除外)、ROE15%以上(同11%)を目指す。

数値計画の詳細



注：2028年度は海外子会社設置やオフィス/スタジオの拡張、M&Aなどにより利益率が一時的に低下する計画。
出所：CRIグループ中期経営計画(2026-2030)より掲載

「ADXAT」と「CRI Glassco」がモビリティの成長をけん引

2. コア事業の成長戦略

(1) モビリティ事業

モビリティ事業では、音声製品「ADXAT」及び「CRI SOLIDAS」と映像製品「CRI Glassco」を中心に、M&Aや業務受託による成長も想定する。音声製品の成長戦略では、日系メーカーだけでなく海外メーカーとも関係を構築し、2030年までに四輪車の世界生産台数の20%強(2,000万台)への採用を目指す(年間の採用台数は3倍強を目標とする)。また、機能展開先については、現在はメータークラスタが中心だが、今後は車両接近通報装置やETCなどへと拡張するとともに、カーオーディオや統合コックピットへの「CRI SOLIDAS」の採用も推進し、車両1台当たりの収入増加を目指す(1台当たり収入1.5倍増を目標とする)。

グラフィック製品の成長戦略では、「CRI ADXAT」で構築してきた大手メーカーなどとの関係を糸口に、「CRI Glassco」でメーターグラフィック分野へ進出する。低スペックマイコンでも高品質なグラフィックを提供できる強みを生かし、まずは二輪市場を中心に展開し、2030年までは二輪・四輪車の世界生産台数の10%(1,500万台)への採用を目指す。特に、世界最大の二輪市場であるインド二輪市場では、萩原エレクトロニクスのインド海外子会社と連携して様々なメーカーでの採用を進め、市場シェアで約50%(1,000万台)の採用を目指す。このため、注目度の高い南西アジア最大級の業界専門展示会「electronica India 2025」に既に出展した。

(2) ゲーム事業

世界のゲームコンテンツ市場は、日本の12倍、30兆円以上の規模でありながら、これまで成長にあまりベクトルしてきたとはいえない状況だったが、今後は国内、海外ともに一層の成長戦略を展開する。国内ミドルウェア事業は同社の主力事業にして利益の稼ぎ頭であるため、自社の新製品/新機能や他社製品との連携による既存ミドルウェアの機能強化、製品ラインナップ拡充、一括許諾の推進により、シェアの拡大を目指す。また、「CRI LipSync」などの新製品を市場に継続して投入することで、「CRIWARE」ブランドの市場浸透を推進する。

海外ミドルウェア事業(中国)では、顧客とのつながりをタイトル単位から会社単位に引き上げる計画である。これにより、顧客のニーズに寄り添うアカウント営業体制を強化し、同社の技術力やサービス品質を再認識させることで売上の拡大を目指す(売上高で2倍を目標とする)。また、HarmonyOSの拡大をバネに、「CRIWARE」許諾ビジネスの拡大を図る(売上高で1.5倍を目標とする)。海外ミドルウェア事業(欧米)では、GDC(Game Developers Conference)など世界的なゲームイベントへの出展を通じて「CRIWARE」の認知度向上を図るとともに、現地販売代理店を2~3社に増やして市場での影響力を拡大、2028年までに米国子会社の立ち上げも視野に入れる。また、「Destiny」や「Hitman」シリーズなどビッグタイトルへの導入実績から、「CRI Sofdec」や「CRI Clovis」などの映像関連ミドルウェアをドアノック商材に拡販を進める。これにより、2030年度に中国で6億円、欧米で4億円の売上高を目指す。

CRI・ミドルウェア

3698 東証グロース市場

2025年12月5日(金)

<https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

中期経営計画

音響制作事業では、技術力やサービス品質を背景に業界内での評判を高め、既存顧客からのリピートオーダーを確実に取り込むとともに、新規顧客の取り込みを図る。また、CRI Chinaと緊密に連携し、需要旺盛な中国現地企業の「日本人声優によるボイス収録需要」の取り込みを強化する。2030年度には6億円の売上高を目指す。

(3) オンラインコミュニケーション事業

オンラインコミュニケーション事業では、新製品の検討を進めることも考えられるが、当面は「CRI TeleXus」とクラウドソリューションを2本柱に成長戦略を展開していく。

「CRI TeleXus」については、オンラインコミュニケーションミドルウェアであるがゆえ、コロナ禍収束後にメタバースブームが縮小したことで出足が鈍かったが、大人数同時会話や立体音響・空間演出、AI通訳の進歩により没入感や臨場感を再現できるようになり、将来性は高まった。ゲーム向けでは、「CRIWARE」で培った音声や映像技術に対する実績を背景に、ボイスチャットの採用実績を積み上げるとともに、新機能リリースにより他のボイスチャットとの差別化を図り、ユーザーの利用を増やして売上増加を目指す。アプリケーションの動作を阻害しない低遅延、低負荷が評価され、すでにVR対戦アクションゲーム「ブレイゼンブレイズ(2024年7月リリース)」などに採用されている。非ゲーム向けでは、特に「モビリティ」「イベント」「教育」の3市場に注力、M&Aやアライアンスを駆使して新市場の開拓も推進する。低遅延に加えて空間オーディオや大人数ボイスチャットが評価され、3Dバーチャルオフィスサービス「NTT XR Lounge」などに採用された。2030年度にゲーム向けで3億円、非ゲーム向けで7億円の売上高を目指す。

クラウドソリューション事業では、様々な機器がAI化し、パーソナライズされたコミュニケーションに進化すると予測されている。複雑化するニーズに対して、オンライン上でのリアルタイム処理技術に動画や画像の軽量化技術などを組み合わせることで、顧客に最適なソリューションを提供する計画である。このため、2026年3月までは研究開発期間と定め、リアルタイム処理技術と動画及び静止画に関する処理技術の中核にした新製品の開発に注力する予定である。2030年度に10億円の売上高を目指す。

5年間で成長投資は約31億円を予定

3. 基本方針

同社は中期経営計画策定に合わせて、サステナビリティ、人財、M&A/アライアンス、株主還元、キャッシュフローケーションに関して基本方針を公表した。とりわけ新技術や新製品の開発にかかる時間の短縮や、それを実現するための社内リソース不足を補うため、M&A/アライアンスを積極的に活用する方針である。このため、中期計画の達成状況に応じて、2030年度までに15億円程度のM&A投資を予定しており、特にモビリティ事業では、音声や映像周りの技術や専門技術者の取り込みを強化する考えである。

CRI・ミドルウェア
3698 東証グロース市場

2025年12月5日 (金)
<https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

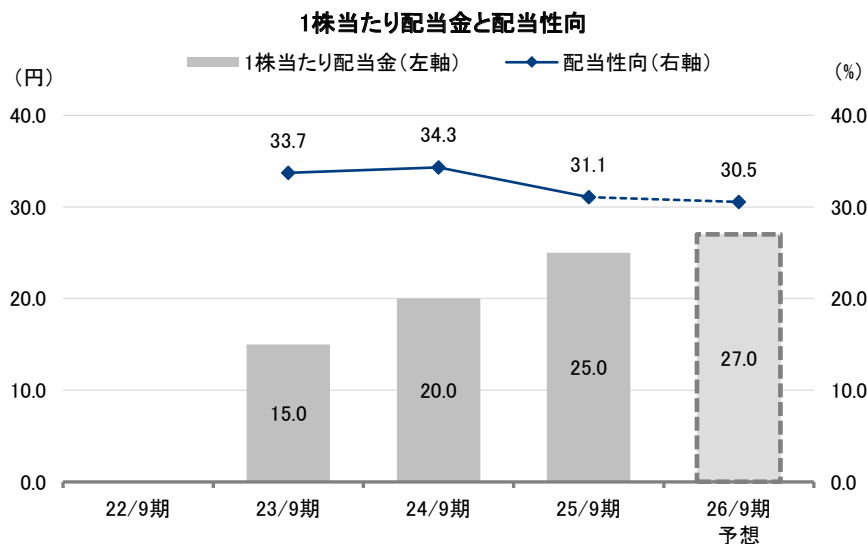
中期経営計画

キャッシュフローロケーション及び財務方針として、2030年度の目標達成に向け、成長のための投資（研究開発投資、海外投資、M&A投資など）と安定経営に資金を配分し、余剰資金は継続的に株主へ還元していく。財務方針としては、手元資金を売上高の4ヶ月分を目安に保有（現状の手元資金と同水準の30億円）し、財務健全性を考慮して自己資本比率は65%以上を維持する。これに従い、2030年度までのキャッシュインを約44億円と想定、キャッシュアウトを成長投資約31億円、株主還元約13億円、手元資金約30億円とする計画である。また、成長投資の内訳としては、新製品や新技術への研究開発投資が約10億円、海外展開推進への投資や事業設備、事務所拡張への投資が約6億円、事業領域拡大やシナジー効果期待のM&A投資が約15億円を予定している。

株主還元策

連結配当性向30%を目安に配当する方針

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。剰余金の配当を行う場合、期末配当の年1回を基本的な方針とする。以上の方針及び業績を踏まえ、2025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25.0円とした。2026年9月期の1株当たり配当金は27.0円を予定している。



出所：決算短信よりフィスコ作成

重要事項 (ディスクレーマー)

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・表示したものです。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、企業から報酬を受け取って作成されています。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、配布等することは強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