

|| 企業調査レポート ||

CRI・ミドルウェア

3698 東証スタンダード市場

[企業情報はこちら >>>](#)

[バリュエーションレポートはこちら >>>](#)

2026年6月12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. 2026年9月期中間期は計画どおりの着地、 通期はモビリティの売上拡大などにより増収増益予想	01
3. 中期経営計画は順調に立ち上がった。コア事業3本柱を育成して成長をねらう	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. 2026年9月期中間期の業績動向	08
2. 2026年9月期中間期のセグメント動向	10
3. 2026年9月期通期の業績予想	12
4. 2026年9月期通期のセグメント業績予想	13
■ 中期経営計画	14
1. 成長戦略	14
2. コア事業の成長戦略	15
3. M&A等基本方針	16
■ 株主還元策	17

■ 要約

中間期は計画どおり、中期成長へ順調な立ち上がり

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で、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、家電など組み込み分野、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。独自開発のデジタル信号処理技術などに強みがある。

2. 2026年9月期中間期は計画どおりの着地、通期はモビリティの売上拡大などにより増収増益予想

2026年9月期中間期の業績は、売上高1,849百万円 (前年同期比0.4%減)、営業利益301百万円 (同22.3%減) と減収減益になった。前年同期のカラオケ向け一括許諾売上がなくなったことなどが要因で、実際は計画どおりの着地のようだ。2026年9月期通期の業績は、期初予想を据え置き、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。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売上が拡大する見込みだ。なお、音声解析リップシンクミドルウェア「CRI LipSync Alive」や動画ソリューション「CRI DietCoder Bridge」の提供開始、オーディオ関連ソフトウェア技術を提供するDSP Concepts, Inc.との開発パートナーシップ合意など、中期成長へ向けた技術・施策も揃ってきた。

3. 中期経営計画は順調に立ち上がった。コア事業3本柱を育成して成長をねらう

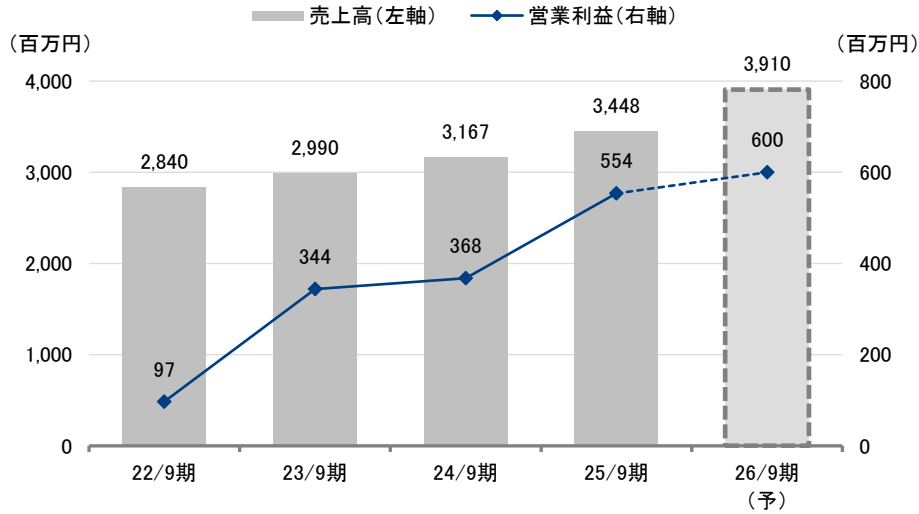
同社は、従来の各事業における成長戦略に、事業面以外の戦略や方針などを追加した「CRIグループ中期経営計画 (2026-2030)」を推進している。中期的にモビリティ、ゲーム、オンラインコミュニケーションの3本柱をコアとする事業構造へ変革し、モビリティ事業では、音声製品「CRI ADXAT」やグラフィック製品「CRI Glassco」の拡大を目指す。ゲーム事業では、国内で「CRIWARE」ブランドの市場浸透、中国ではアカウント営業体制の強化、欧米では再拡大を図る。オンラインコミュニケーション事業では、「CRI TeleXus」とクラウドソリューションを2軸に市場を開拓する考えである。これにより、2030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。2026年9月期は順調な立ち上がりとなったようだ。

Key Points

- ・ゲームやモビリティなどの分野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月期中間期は計画どおり着地。下期はモビリティなどがけん引して通期で増収増益へ
- ・中期経営計画で3本柱を育成、2030年9月期に売上高100億円、営業利益20億円を目指す

要約

業績推移



出所：決算短信よりフィスコ作成

■ 会社概要

ゲームや自動車向けに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、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、子会社で音響制作も手掛けている。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。中長期的には、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本柱をコア事業として全世界に展開し、2030年9月期までに売上高100億円の達成を目指している。

※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様々な異なるプラットフォームで容易に展開できる。

ミドルウェアの開発をベースに業容を拡大

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、同社の前身である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、経営の独立性が高く、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他社の扱いも増やしていった。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外へ、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へと進出した。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であ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。

会社概要

沿革

年	事項
1983	10月、CSK(現 SCSC)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」「かるエ工像」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)ツーフাই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 機械学習であらゆる言語に対応する音声解析リップシンクミドルウェア「CRI LipSync Alive」をグローバル市場向けに提供開始
2026	東京証券取引所スタンダード市場へ移行 動画ソリューション「CRI DietCoder Bridge」の提供を開始 オーディオ関連ソフトウェア技術を提供するDSP Concepts, Inc.との開発パートナーシップに合意

出所：有価証券報告書等よりフィスコ作成

ゲーム以外ではモビリティ分野が伸びている

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。同社は国内の大規模タイトルをターゲットとしつつ、マルチプラットフォームを強みとするためタイトル規模以上にタイトルの数を重視しており、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「Bink Video」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、ゲーム全体を作成するゲームエンジンなので競合ではあるが、音声、映像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たようだ。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、音響制作を手掛ける

1. 事業内容

同社グループは、同社及び音響制作の(株)ツーフアィ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。

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、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

同社は長年にわたって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、同社技術への評価や企業価値、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、様々な分野でAIの活用も積極的に進めている。

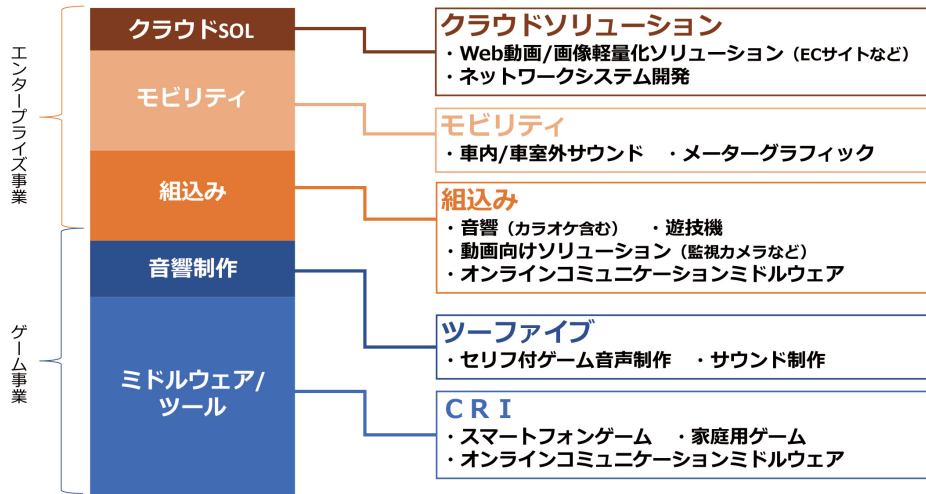
| ※ コーデック (CODEC) : 音声や映像などのデジタルデータを圧縮・復元する技術、またはそのためのプログラム。 |

(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。

事業概要

事業分野



出所：決算補足説明資料より掲載

様々な分野で利用されるミドルウェア

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、コンソールからスマートフォンまで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、子会社ツーフアイブは、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に強み

3. 同社の強み

同社は技術面の強みに加え、分野別にもそれぞれ強みを持っている。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、こうした技術を自社開発しているため、コスト面など様々な制約があるなか、きれいなサウンドや映像とのリアルタイムシンクロといった技術開発を積極的に進められる点も強みである。この結果、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・インして開発してきたため、ゲーム以外の幅広い分野でも利用されるようになった。分野別では、ミドルウェア/ツール分野では対応機種の高さ、音響制作分野では声優のキャストイ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に強みがある。

業績動向

減収減益も計画どおりの着地

1. 2026年9月期中間期の業績動向

2026年9月期中間期の業績は、売上高1,849百万円(前年同期比0.4%減)、営業利益301百万円(同22.3%減)、経常利益321百万円(同17.8%減)、親会社株主に帰属する中間純利益222百万円(同18.1%減)となった。通期予想に対する進捗率は売上高で47.3%、営業利益で50.2%であった。減収減益決算のうえ、進捗率(前年同期は売上高53.8%、営業利益69.9%)から厳しい決算のように見えるが、実際は計画通りの着地であったようだ。

2026年9月期中間期業績

(単位：百万円)

	25/9月期中間期		26/9月期中間期		前年同期比
	実績	売上比	実績	売上比	
売上高	1,855	-	1,849	-	-0.4%
売上総利益	1,137	61.3%	1,181	63.9%	3.8%
販管費	750	40.4%	880	47.6%	17.3%
営業利益	387	20.9%	301	16.3%	-22.3%
経常利益	390	21.1%	321	17.4%	-17.8%
親会社株主に帰属する 中間純利益	271	14.6%	222	12.0%	-18.1%

出所：決算短信よりフィスコ作成

業績動向

日本経済は中東情勢の影響もあって一部に弱めの動きも見られる一方、企業収益は製造業で米国関税政策による下押しの影響が見られるものの全体としては高水準を維持、業況感も中東情勢の影響を受けつつも良好な水準で推移しており、景気は緩やかに回復している。事業環境としては、モビリティ業界においてSDV※の開発が注目を集めるようになり、ゲーム業界で培ってきた同社のミドルウェアの技術と知見を活用できる環境やタイミングが一層整いつつある。また、「2025大阪・関西万博」でリアル会場に加えてバーチャル万博が併設されるなど、オンラインコミュニケーションがリアルとバーチャルのハイブリッドという形で着実に受け入れられるようになった。

※ 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を見据えた研究開発体制を整備するとともに、新製品の開発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。中間決算は減収減益となったが、第1四半期が6.8%の減収、77.0%の営業減益となったことが最大の要因である。これは前年同期のカラオケの一括許諾売上がなくなったことが主因で、第2四半期は5.2%の増収、7.3%の営業増益と回復している。さらに言えば、第1四半期、第2四半期ともに会社計画どおりであったようだ。

第1四半期の遅れは、ゲーム事業において国内と中国で一時的に許諾売上が落ち込んだこと、前期に再注力を開始した欧米で「CRIWARE」の採用が低調であったところに再注力に伴う営業スタッフの増員でコストが先行したこと、エンタープライズ事業で前年同期にあったカラオケ向けの一括許諾売上がなくなったことなどが要因である。特にカラオケの一括許諾売上は、前中間期の営業利益進捗率を押し上げた主因でもある。第2四半期はゲーム事業が回復、エンタープライズ事業もモビリティ中心に好伸長となったものの、中間期の売上高は減収となった。利益面では、売上高が伸びないなか、受託減に伴って外注費は減少したものの、クラウドソリューションなどにおけるR&D費、モビリティの売上拡大に伴う代理店手数料、欧州での営業スタッフ増員などの費用が嵩んだことに加え、利益率の高いカラオケの一括許諾売上がなくなったことが影響し、営業減益となった。

トピックスとして、2025年12月に、音声解析リップシンクミドルウェア「CRI LipSync Alive」をグローバル市場に向けて提供開始した。機械学習による音声解析技術と事前解析ツール向けに独自開発した技術で、どんな言語にも対応するリアルで自然なリップシンクアニメーションを生成できる。デジタルキャラクターが自然に口を動かし、話すことが当たり前となったゲームやエンタープライズ市場において、高機能なリップシンクは必要不可欠と言える。また、中国Hypergryph社が2026年1月にリリースした大型ワールドワイドタイトル「アークナイツ：エンドフィールド」に「CRIWARE」が採用され、日本語のボイス収録をツーフアイブが担当した。近年のゲーム開発ではプレイヤー体験の質が重視されており、映像・音声・操作性を含む演出の総合力がキャラクターや作品全体の評価に影響するため、演出表現を効率的に実現できる同社の強みが発揮される機会が多くなってきたと言える。

業績動向

カラオケ特需の反動と欧米の先行投資が影響

2. 2026年9月期中間期のセグメント動向

セグメント別の業績は、ゲーム事業が売上高937百万円（前年同期比1.2%減）、セグメント利益86百万円（同32.6%減）、エンタープライズ事業が売上高911百万円（同0.5%増）、セグメント利益214百万円（同17.1%減）となった。ゲーム事業のなかでも順調な音響制作、エンタープライズ事業では好調のモビリティが増収を確保した。

2026年9月期中間期セグメント業績

（単位：百万円）

売上高	25/9月中間期		26/9月中間期		前年同期比
	実績	構成比	実績	構成比	
ゲーム事業	948	51.1%	937	50.7%	-1.2%
ミドルウェア/ツール	708	38.1%	684	37.0%	-3.4%
海外	124	6.7%	107	5.8%	-13.8%
音響制作	240	13.0%	252	13.7%	5.1%
エンタープライズ事業	907	48.9%	911	49.3%	0.5%
組込み	434	23.4%	296	16.1%	-31.7%
モビリティ	314	17.0%	493	26.7%	57.0%
クラウドソリューション	157	8.5%	121	6.5%	-23.2%

セグメント利益	25/9月中間期		26/9月中間期		前年同期比
	実績	利益率	実績	利益率	
ゲーム事業	128	13.6%	86	9.3%	-32.6%
エンタープライズ事業	258	28.5%	214	23.5%	-17.1%

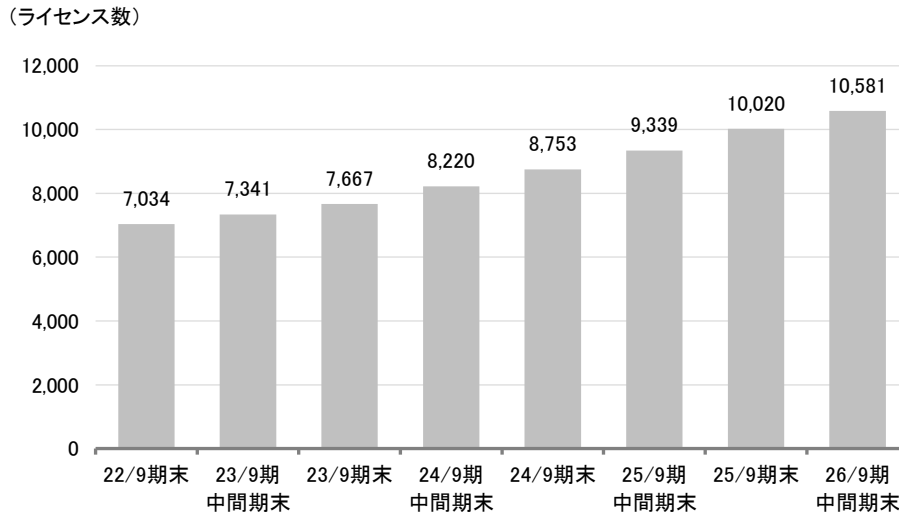
出所：決算補足説明資料よりフィスコ作成

(1) ゲーム事業

ミドルウェア/ツールでは、第1四半期に世界展開を目指す日本発のタイトルがほとんどなかったため、第2四半期で複数の一括契約を獲得したものの、「CRIWARE」などの国内許諾売上高が減収となった。海外向けは、中国で、第3のOSであるHarmony OSの既存ゲーム向け許諾が一巡したものの、テンセントやネットイースなど大手重要顧客複数社で長期継続的に課題解決を提供するアカウント営業戦略の成果が出始めたため、中国全体で許諾収入が増加した。一方、立ち上げたばかりの欧米では、採用タイトル獲得が計画どおりに進まず、欧米全体で減収となった。音響制作は、中国の大型タイトルの音声収録案件が引き続き好調に推移し、大型案件が増えてリピートも安定したため増収となった。KPI（重要業績評価指標）は、「CRIWARE」のライセンスが10,581と着実に積み上がり採用率も改善したが、業績に反映できていないように見えるのは、日本と売り切りの多い欧米で許諾が伸びなかったことによる。利益面では、継続してきた「CRI TeleXus」への研究開発投資が一巡したため減価償却費は減少したものの、外部委託やサポート、コンサルなど欧米再注力のための先行投資がかさみ、減益となった。

業績動向

ゲーム事業の「CRIWARE」採用数



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

モビリティは、「ADXAT」が着実にライセンスを積み上げるなか、「CRI Glassco」がインド市場向け二輪車を中心に大きく伸長したため増収となった。まだ多いとは言えない「CRI Glassco」の四輪向けについては、車種またはメーカーをターゲットに増やしていく。組込みは、前第1四半期にあったカラオケの新機種発売に伴う特需の剥落により大幅な減収となった。クラウドソリューションは、前第3四半期からR&Dフェーズへシフトする一方、前中間期にはまだ売上があったため、意図された大幅な減収となった。なお、R&Dの完了は当初想定していた上期でなく下期に延びる模様である。KPIは、「ADXAT」ライセンスが1,945万件と着実に増加、「CRI Glassco」は想定どおり大幅な増加となった。利益面では、受託が減少したため外注費は減ったが、組込み分野のカラオケ特需剥落、クラウドソリューション分野のR&Dフェーズへのシフト、モビリティの売上拡大に伴う代理店手数料増により減益となった。

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

期初計画どおり増収増益を見込む

3. 2026年9月期通期の業績予想

2026年9月期通期の業績について、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。中間期は減収減益も計画どおりであったため、期初予想を据え置いた。また、「CRI LipSync Alive」など中期成長へ向けた技術・施策も揃ってきたことから、中期経営計画は順調に立ち上がったと言える。

2026年9月期通期の業績予想

(単位：百万円)

	25/9期		予想	26/9期	
	実績	売上比		売上比	前期比
売上高	3,448	-	3,910	-	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

ウクライナ情勢や中東情勢、各国の通商政策などによる海外経済減速の影響を受け、日本経済が下押される懸念が生じている。設備投資についても、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ものの、伸び率は鈍化すると予想されている。こうした環境下、同社は、ゲームのグローバル対応、世界展開を見据えたモビリティの技術開発、新たな収益源確保に向け、新製品・新技術開発投資、事業基盤の拡大、グループシナジーの創出を重点施策と位置付け注力している。

売上高については、ミドルウェア/ツール、モビリティを中心に引き続き拡大する見込みである。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費用により、増益ながら売上高の増加率を下回る見込みとなっている。また、上期に予定していたクラウドソリューションの開発完了が期ズレしたことで、下期にややコストアップになる懸念が生じている。しかし仮にそうであっても、新製品許諾を保守的に見ていること、中国でのアカウント営業が軌道に乗ってきたこと、子会社ツーファイブが好調を継続していることからカバーできるようだ。

業績動向

トピックスとして、2026年4月に、動画ソリューション「CRI DietCoder Bridge」の提供を開始した。メモリ価格が高騰するなか、製品の価格維持と録画時間の延長を両立したいドライブレコーダーメーカーのニーズを受けて開発した製品で、同社独自の圧縮手法により動画データを劣化させずに軽量化することで従来比最大10倍の録画時間を実現した。監視カメラ、ドローンなどにも利用できるため、今後、共同研究によってさらなる利便性向上と市場開拓を進め、2030年までに累計売上高10億円を目指す。また、2026年5月には、世界各国のモビリティや音響製品向けにオーディオ関連ソフトウェア技術を提供するDSP Concepts, Inc.との開発パートナーシップに合意した。DSP Conceptsのプラットフォーム「Audio Weaver」は、高い汎用性とSDV対応により自動車業界の世界標準としての地位を確立しており、効率的な製品開発を実現できるよう様々なサードパーティモジュールが用意されている。今回のパートナーシップにより、同社の「CRI ADXAT」もモジュールとして利用できるようになるが、既に「タイムラグなく音を発する技術」と車両搭載実績が高く評価されており、海外メーカーによる採用拡大が期待されている。

ミドルウェアとモビリティがけん引

4. 2026年9月期通期のセグメント業績予想

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。

2026年9月期通期のセグメント別売上高予想

(単位：百万円)

	25/9期		26/9期		
	実績	構成比	予想	構成比	前期比
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

ゲーム事業のミドルウェア/ツールは、グローバル市場に向けて提供開始した「CRI LipSync Alive」を新たな収益源とする考えである。国内では、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。海外では、欧米、中国ともに今後の飛躍に向けて足場固めを行っている。中国ではアカウント営業により大手重要顧客との関係を強化し、一括契約やソリューションの提供を継続する。欧州では代理店の営業力と出張ベースの直販を組み合わせることで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。音響制作では、中国企業の旺盛な需要を着実に取り込むとともにリピーター顧客を拡大し、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。

業績動向

エンタープライズ事業は、モビリティで、世界展開に向けて製品のグローバル化を推進する。特に「CRI ADXAT」と「CRI Glassco」の2製品について、「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を継続する。また、SDVへの対応や品質の均一性を強みに、国内外の自動車メーカーやDSP Conceptsといったモビリティ周辺企業との関係構築にも努める。組み込みでは、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 (米国の電子機器見本市) 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「CRI DietCoder Bridge」の提供も開始した。引き続き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ている。クラウドソリューションでは、前期より開発してきた「LiveAct/SmartJPEG」の次世代新製品開発を下期中に完了した後、市場投入する予定である。これによりR&Dフェーズから受託フェーズへ転換し、許諾売上や保守運用など受託案件が積み上がり始めるが、本格寄与は2027年9月期となる見込みである。

■ 中期経営計画

中期経営計画の立ち上がりは順調

1. 成長戦略

同社は、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)を推進している。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広げ、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本柱をコアとする事業構造へ変革する。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・戦略的に実行することで成長を促進する。海外子会社設置やオフィス/スタジオの拡張、M&Aなどのため2028年9月期は利益率が一時的に低下するものの、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%)の達成を目指している。なお、足元で中期経営計画がスタートしたばかりだが、2026年9月期中間期は減収減益とはいえ計画どおりに着地し、中期成長へ向けた技術・施策も揃ってきたことから、順調な立ち上がりになったと言える。

コアはモビリティ、ゲーム、オンラインコミュニケーション

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」とグラフィック製品「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)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、現在はメータークラスタ中心の機能展開だが、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て、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」にも出展した。

(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、30兆円以上の規模にありながら、これまで成長にベットしてきたとは言いがたい状況だったが、今後は国内、海外ともに一層の成長戦略を展開する。同社の主力にして利益の稼ぎ頭である国内ミドルウェア事業については、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、製品ラインナップの拡充、一括許諾の推進などを通じ、シェアの拡大を目指す。また、「CRI LipSync Alive」のような新製品の投入を継続することで、「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は、中国ではアカウント営業体制を強化することで、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て技術力やサービス品質を訴求し、売上の拡大を目指す(売上高で2倍を目標とする)。特にスマートフォンは、iOS、Android、Harmony OSの3つのOSに対応できる強みを生かし、ゲーム市場の拡大を取り込んでいく(売上高で1.5倍を目標とする)。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、「CRIWARE」の認知度向上を図る。加えて、欧州では現地販売代理店を増やすとともに、直販方針の米国では2028年までに子会社を立ち上げ、ビッグタイトルの導入実績がある企業から「CRI Sofdec」や「CRI Clovis」などの映像関連ミドルウェアの拡販を進める。これにより、2030年9月期に中国で6億円、欧米で4億円の売上高を目指す。

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獲得を図る。また、CRI Chinaと緊密に連携し、中国企業の旺盛な「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9月期には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、新製品の検討も進めつつ、当面は「CRI TeleXus」とクラウドソリューションを2軸に成長戦略を展開する。

オンラインコミュニケーションミドルウェア「CRI TeleXus」は、大人数同時会話や立体音響・空間演出、AI通訳などの技術進歩によって没入感や臨場感を再現できるようになっており、将来性が高まっている。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、新機能のリリースによって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。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。アプリケーションの動作を阻害しない低遅延、低負荷、多人数ボイスチャットなどが評価され、既にVR対戦アクションゲームや3Dバーチャルオフィスサービスなどに採用されている。2030年9月期にはゲーム向けで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、様々な機器のAI化やパーソナライズされたコミュニケーションへの進化など、必然的に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。このため、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を中核にした新製品を開発(2027年9月期にはリリース予定)するなど、2030年9月期に10億円の売上高を目指す。

M&A/アライアンスを積極的に活用

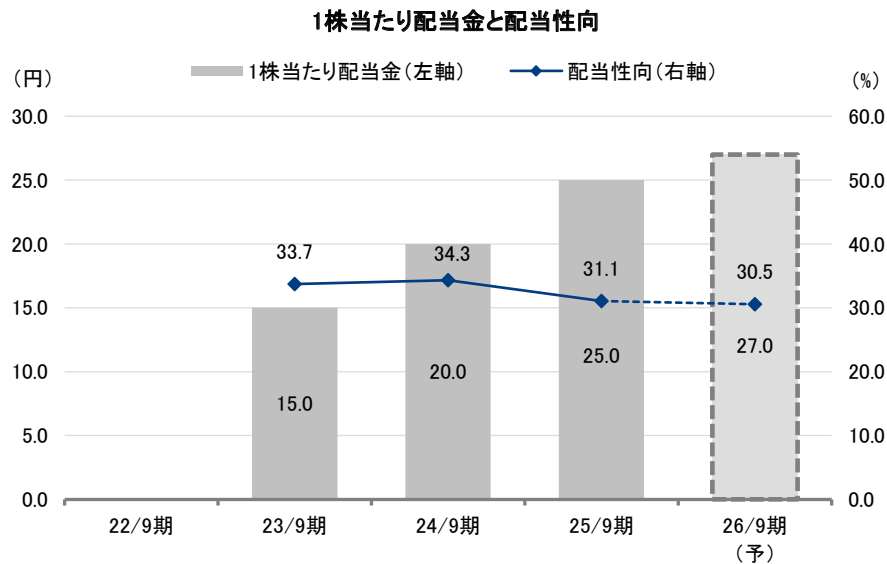
3. M&A等基本方針

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推進する。このため、中期経営計画の達成状況に応じて、2030年9月期までに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。また、キャッシュフローと財務の方針として、2030年9月期の目標達成に向けて、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9月期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。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約6億円、事業領域拡大やシナジー効果のためのM&A投資約15億円を予定している。

株主還元策

連結配当性向30%を目安に年2回配当の方針

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したうえ、連結配当性向30%を目安に決定する方針である。なお、2026年9月期より、剰余金の配当は中間配当と期末配当の年2回に変更した。以上の方針及び業績を踏まえ、2026年9月期の1株当たり配当金は27.0円(中間配当13.0円、期末配当14.0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、理由のいかなを問わず、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