2026年9月期　決算補足説明資料

株式会社ＣＲＩ・ミドルウェア

<東証スタンダード市場：3698>

2026年 11月 5日

© CRI Middleware Co., Ltd.

1. 2026年9月期 通期決算概要 ・・・ 2
2. 2027年9月期 通期計画 ・・・ 16
3. 株主還元について ・・・ 22
4. 中期経営計画の進捗と今後の取り組み ・・・ 24
5. 参考資料：企業概要 ・・・ 34

※ 当資料で使用している当社製品名についてはP42～P46をご参照ください。

© CRI Middleware Co., Ltd.

通期決算のポイント

モビリティを中心に増収、将来成長のための先行投資により減益。

売上高	
3,593 百万円	
前期比	通期予想達成率
+4.2%	91.9%

営業利益	
464 百万円	
前期比	通期予想達成率
△16.1%	77.5%

POINTS

① 二輪向けGlasscoの採用拡大により、モビリティが増収を牽引。国内ミドルウェア/ツールも、複数の家庭用ゲーム機向け一括許諾を獲得し、増収に貢献。
② 減益の主要因は、ゲームの海外展開強化に向けた先行投資やモビリティの事業拡大に伴う人員体制の強化によるコスト増。
③ 通期予想に対する乖離の主要因は、ゲーム事業の新製品拡販や欧米展開の遅れ、エンタープライズ事業の受託案件獲得が下回ったこと。
④ 減益となるも、期末配当は当初予想通り1株当たり14円（配当性向37.6% ）を実施。

© CRI Middleware Co., Ltd.

通期決算概要（連結）

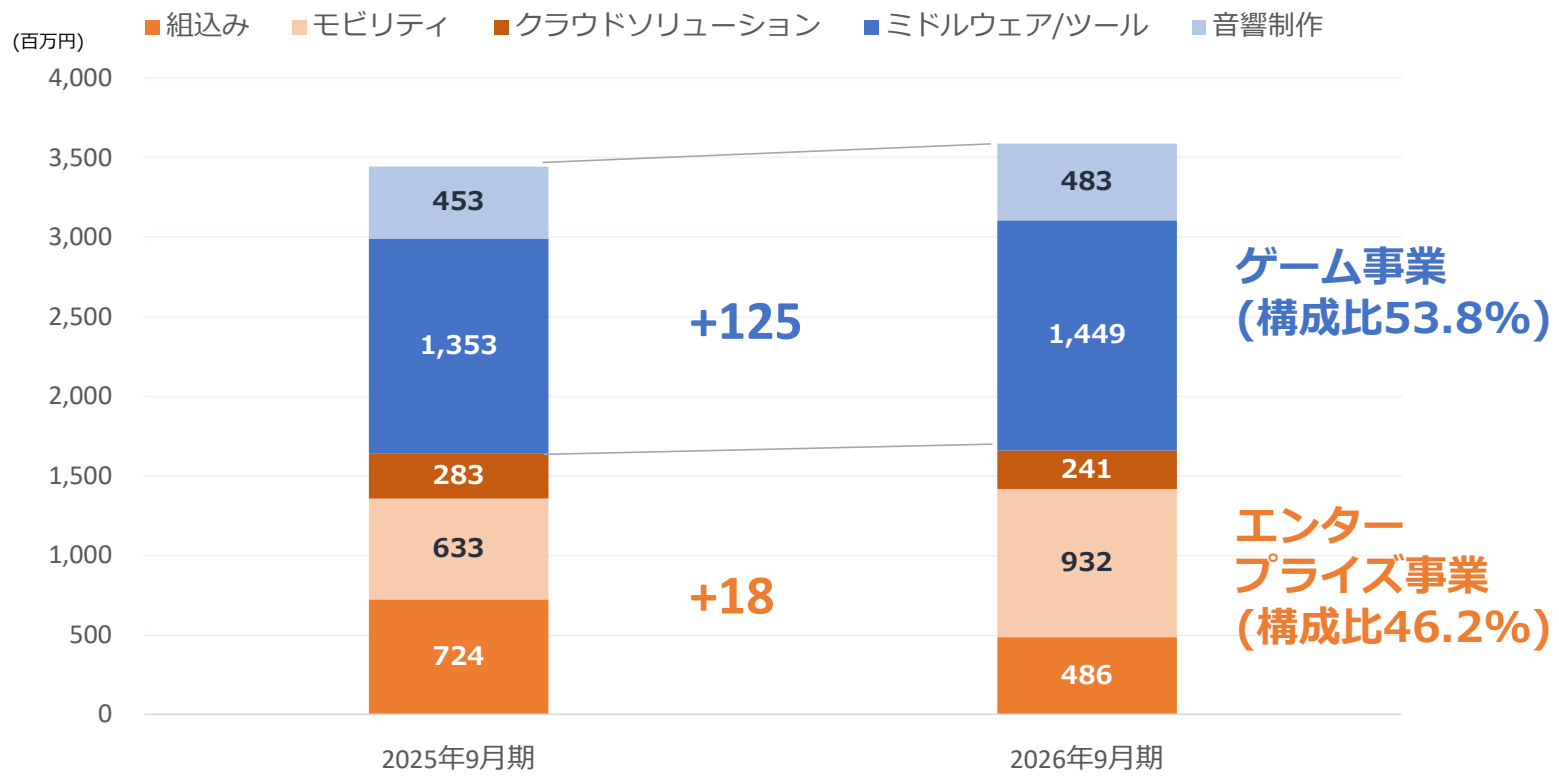
単位：百万円

項目	当期実績 2026年9月期	前期実績 2025年9月期	前期比 増減額	前期比 増減率	通期予想	通期予想 達成率
売上高	**3,593**	**3,448**	**+144**	**+4.2%**	**3,910**	**91.9%**
売上原価	**1,356**	1,375	△18	△1.4%	–	–
売上総利益	**2,236**	2,073	+163	+7.9%	–	–
（売上総利益率）	**62.3%**	60.1%	+2.1pt	–	–	–
販売費及び一般管理費	1,771	1,519	+252	+16.6%	–	–
営業利益	**464**	**554**	**△89**	**△16.1%**	**600**	**77.5%**
（営業利益率）	**12.9%**	16.1%	△3.1pt	–	**15.3%**	–
経常利益	**489**	566	△77	△13.6%	616	79.5%
親会社株主に帰属する当期純利益	**375**	**420**	**△45**	**△10.9%**	**462**	**81.2%**
従業員数（人）	**191**	173	–	–	–	–

© CRI Middleware Co., Ltd.

通期セグメント別業績（分野別売上高推移）

- **ゲーム事業**：国内ミドルウェア/ツール・音響制作が好調に推移し増収。
- **エンタープライズ事業**：モビリティが組込み・クラウドソリューションの減収を補い、増収を確保。



© CRI Middleware Co., Ltd.

通期セグメント別業績（連結/前期比）

■ゲーム事業

単位：百万円

		2025年9月期		2026年9月期		増減額	増減率
		実績	（構成比）	実績	（構成比）		
売上高	**ゲーム事業**	**1,807**	**52.4%**	**1,932**	**53.8%**	**+125**	**+7.0%**
	国内ミドルウェア/ツール	1,120	32.5%	1,220	34.0%	+99	+8.9%
	海外ミドルウェア/ツール*	233	6.8%	229	6.4%	△3	△1.6%
	音響制作	453	13.1%	483	13.5%	+30	+6.7%
セグメント利益	**ゲーム事業**	**186**	**33.6%**	**218**	**47.0%**	**+32**	**+17.4%**

＊海外でのコンテンツ制作を含む。

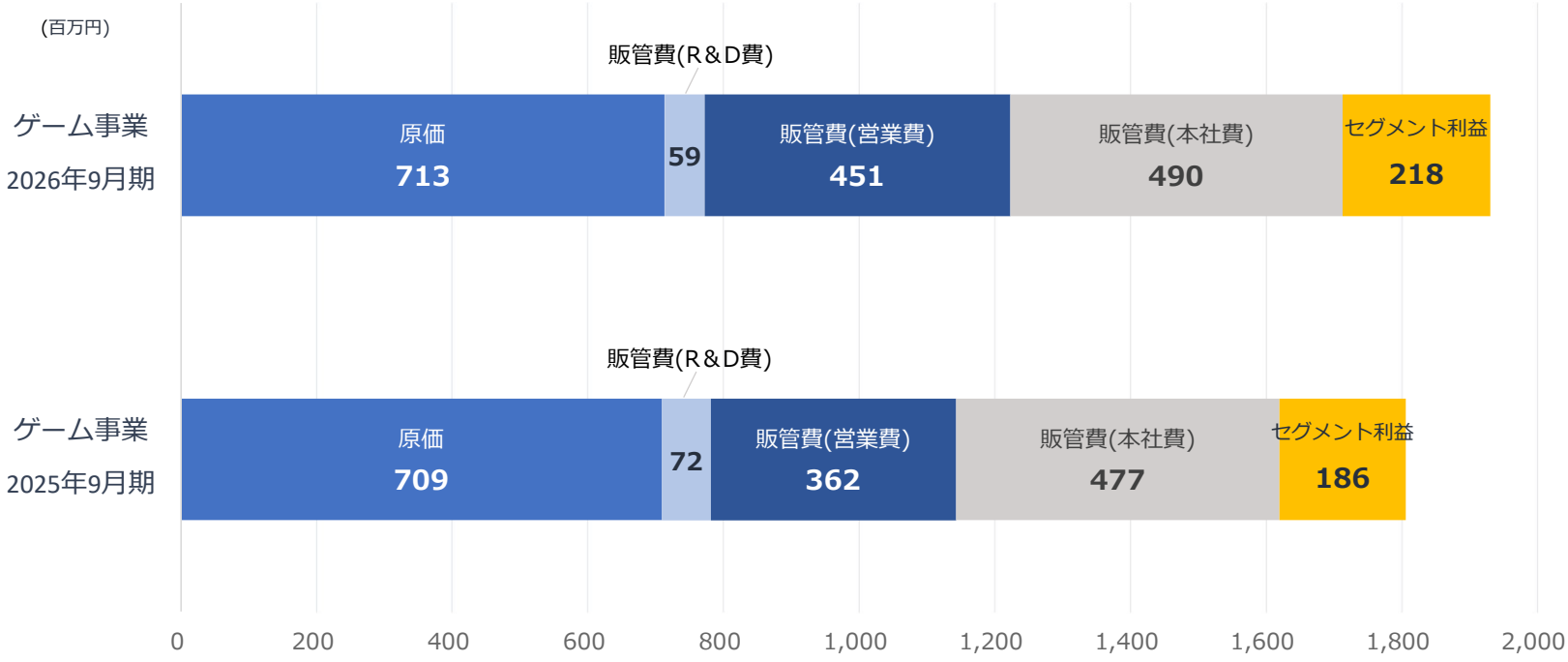
主な増減要因

- **国内**は、家庭用ゲーム機向けが好調に推移。複数の国内一括許諾契約を獲得し増収。**（+99百万円）**
- **海外**は、中華圏が増収となったものの、欧米圏の減収を補いきれず前期比微減。欧米圏の新規顧客開拓は計画より遅れ。**（ △3百万円）**
- **音響制作(ツーファイブ)**は、中国からの大型の音声収録案件が引き続き好調に推移し増収。**(+30百万円)**
- **セグメント利益**は、海外展開に向けた先行投資を進める一方、国内一括許諾の獲得等が寄与し前期比増益。**(+32百万円)**

© CRI Middleware Co., Ltd.

コスト分析（ゲーム事業/前期比）

コストは前期比で増加したものの、売上増によりコスト増を吸収しセグメント利益は増益。
主なコスト増は、人件費や海外展開強化に向けた先行投資に伴う営業費、および本社費の増加。



© CRI Middleware Co., Ltd.

通期セグメント別業績（連結/前期比）

■エンタープライズ事業

単位：百万円

		2025年9月期		2026年9月期		増減額	増減率
		実績	（構成比）	実績	（構成比）		
売上高	**エンタープライズ事業**	**1,641**	**47.6%**	**1,660**	**46.2%**	**+18**	**+1.1%**
	モビリティ	633	18.4%	932	25.9%	+298	+47.1%
	組込み	724	21.0%	486	13.5%	△237	△32.8%
	クラウドソリューション	283	8.2%	241	6.7%	△41	△14.8%
セグメント利益	**エンタープライズ事業**	**368**	**66.4%**	**246**	**53.0%**	**△121**	**△33.1%**

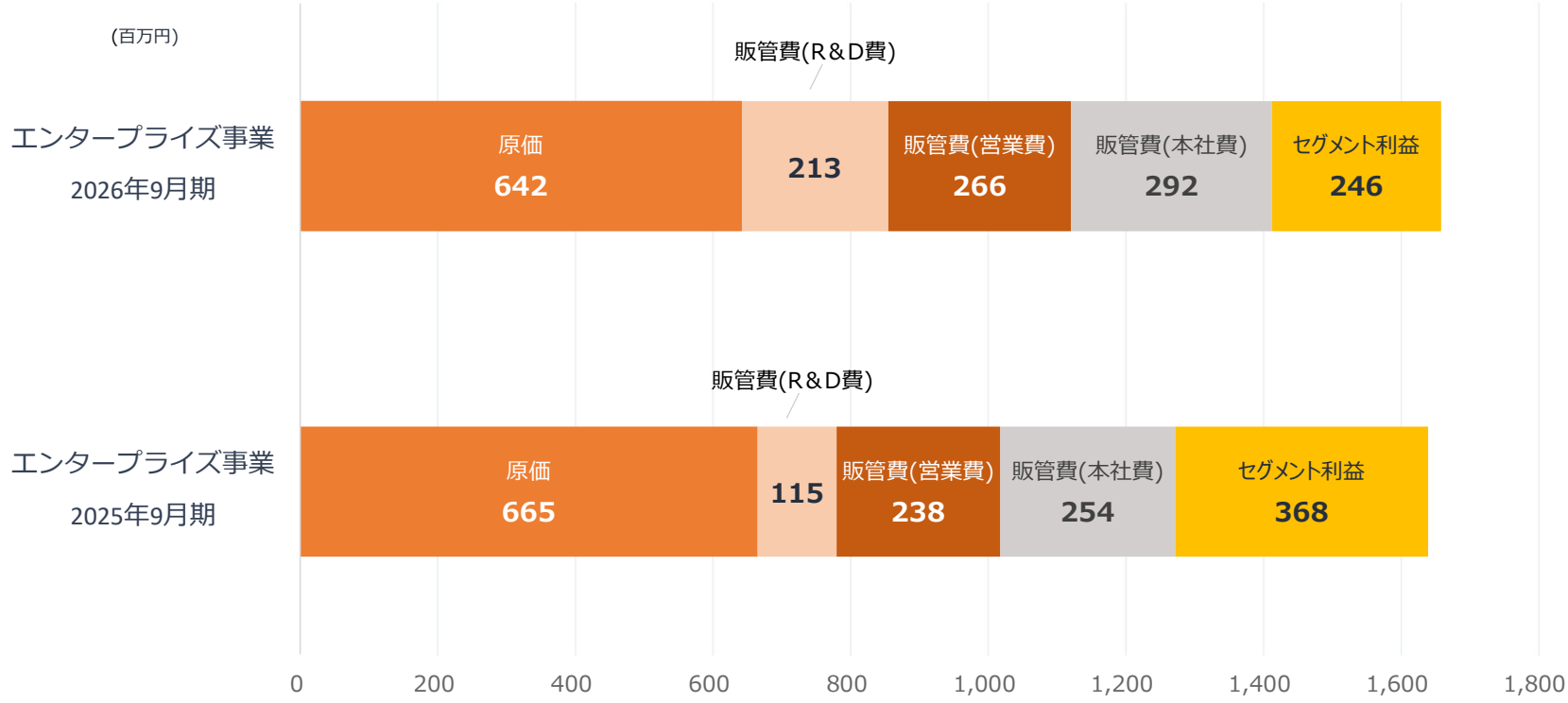
主な増減要因

- **モビリティ**は、二輪市場における車載メーターグラフィックソリューション「Glassco」の採用拡大により増収。**（+298百万円）**
- **組込み**は、前年のカラオケ新機種発売に伴う特需剥落に加え、受託案件の獲得も想定を下回り減収。**（△237百万円）**
- **クラウドソリューション（クラウドSOL）**は、新製品開発の遅れに加え、新たな受託案件の獲得が進まず減収。**（△41百万円）**
- **セグメント利益**は、モビリティの増収が寄与したものの、組込み・クラウドSOLの減収や将来に向けた人員体制・R＆Dの強化により減益。**（△121百万円）**

© CRI Middleware Co., Ltd.

コスト分析（エンタープライズ事業/前期比）

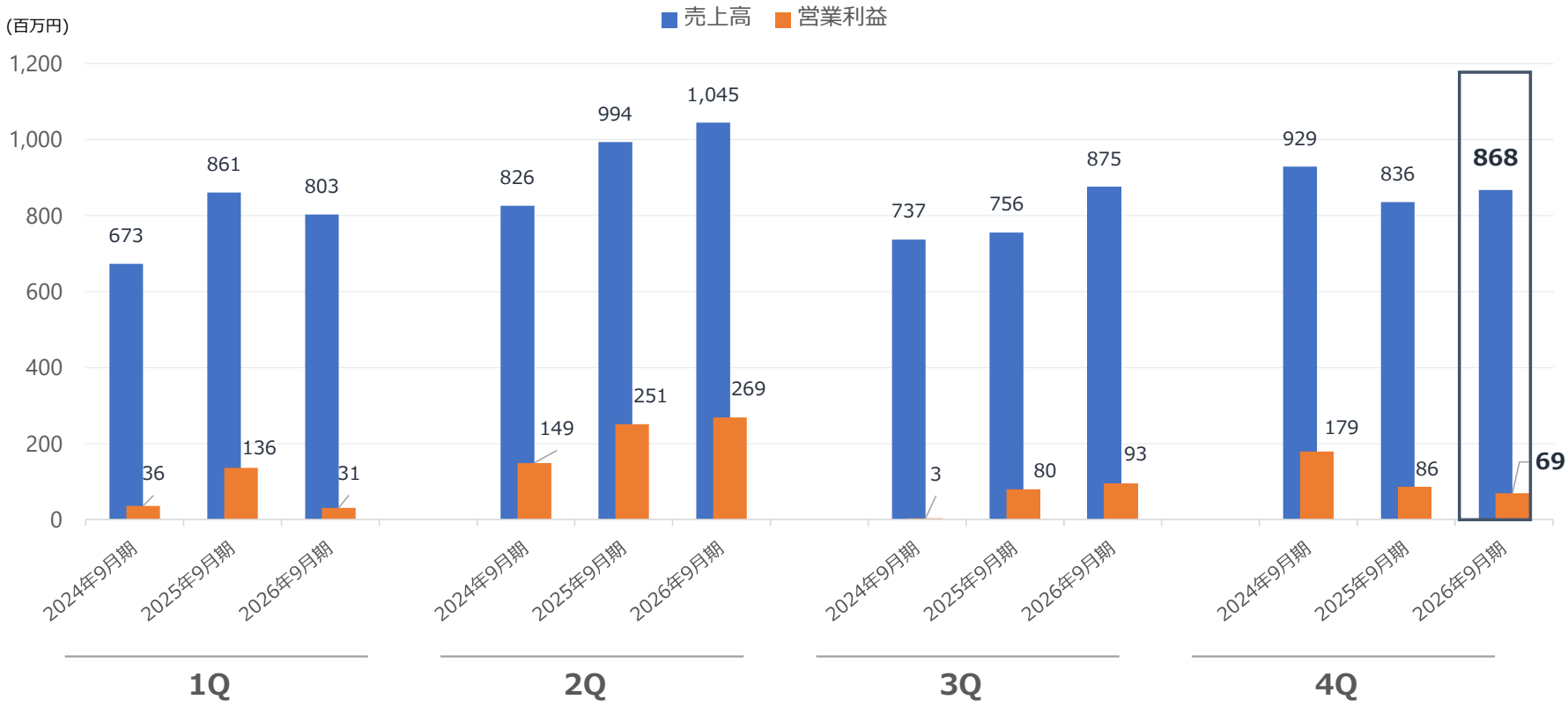
セグメント利益は、コスト増により減少。
主なコスト増は、クラウドSOL・モビリティのR&D費、モビリティの事業拡大に向けた人員増と代理店手数料による営業費、および本社費の増加。



© CRI Middleware Co., Ltd.

直近3年四半期業績推移（連結）

4Qは、モビリティや国内ミドルウェア/ツールの増収により、前年同期比で増収したものの、
モビリティの将来に向けた人員体制・R＆Dの強化によるコスト増等が影響し、営業利益は減益。



© CRI Middleware Co., Ltd.

4Q貸借対照表（連結）

資　産：CBの償還や配当金の支払等により現預金等が減少し、**前期末比1,051百万円減。**

負　債：CBの償還等により流動負債等が減少し、**前期末比1,245百万円減。**

純資産：配当金の支払があったものの、当期純利益の計上等で、**前期末比194百万円増。**

単位：百万円

	2025年9月末	2026年9月末	増減額
流動資産	4,957	**3,904**	△1,052
現金及び預金	4,242	**3,182**	△1,060
売掛金及び契約資産	616	**636**	+20
その他流動資産	98	**85**	△12
固定資産	882	**883**	+1
有形固定資産	142	**135**	△7
無形固定資産	276	**215**	△60
投資その他の資産	464	**533**	+69
資産合計	**5,839**	**4,788**	**△1,051**

	2025年9月末	2026年9月末	増減額
流動負債	1,569	**357**	△1,212
固定負債	172	**138**	△33
負債合計	**1,741**	**496**	**△1,245**
株主資本	4,036	**4,214**	+177
その他の包括利益累計額	11	**39**	+28
新株予約権	7	**－**	△7
非支配株主持分	42	**38**	△4
純資産合計	**4,098**	**4,292**	**+194**
負債純資産合計	**5,839**	**4,788**	**△1,051**

© CRI Middleware Co., Ltd.

最新TOPICS

ゲーム事業

■ 「CRI LipSync Alive」が「プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク」のバーチャルライブに初採用

（2026/10/26）

- ✓ 「CRI LipSync Alive」は、音声解析でキャラクターの口の動きを生成するリップシンクミドルウェア。本ライブでは歌唱時の口の動きのアニメーション生成を担当し、没入感のあるライブ演出を支援。
- ✓ 音声解析技術により、キャラクターの口の動きの制作時間を従来の約半分に短縮。創出した時間を各キャラクターの個性を引き出す細かな表情調整などに充てることで、作品全体の魅力向上に貢献。



エンタープライズ事業

■ electronica India 2026に出展

（2026/9/16～2026/9/18）

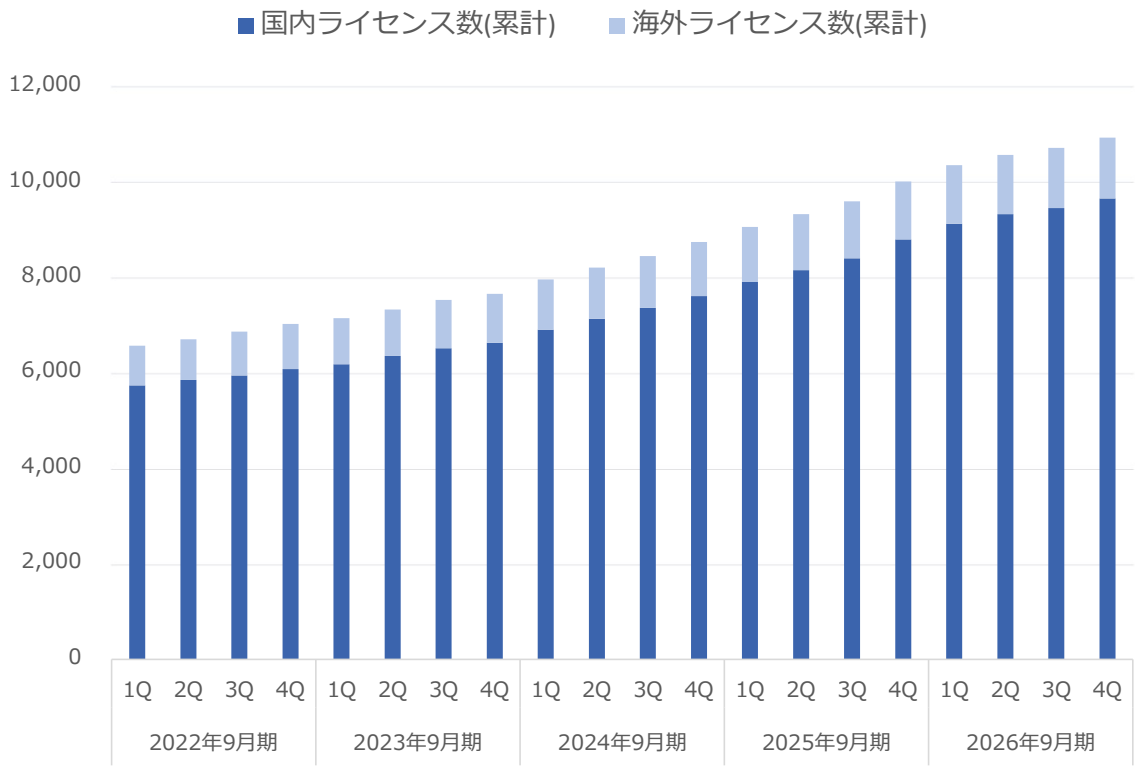
- ✓ インド・ベンガルールで開催された南アジア最大級の専門展示会「electronica India 2026」に2年連続で出展。
- ✓ インドでの取り組みはJETROの特集番組でも大きく紹介。昨年の出展から一歩進み、現地OEM・Tier1とも複数の商談を実施するなど、具体的な案件獲得に向けた顧客開拓が進んでいる。

JETRO特集番組「インド攻略！ 日本の技術 ベンガルールで見た最前線」
https://www.jetro.go.jp/tv/



© CRI Middleware Co., Ltd.

参考：ゲーム事業：CRIWARE採用数の推移



CRIWARE採用

10,942

ライセンス

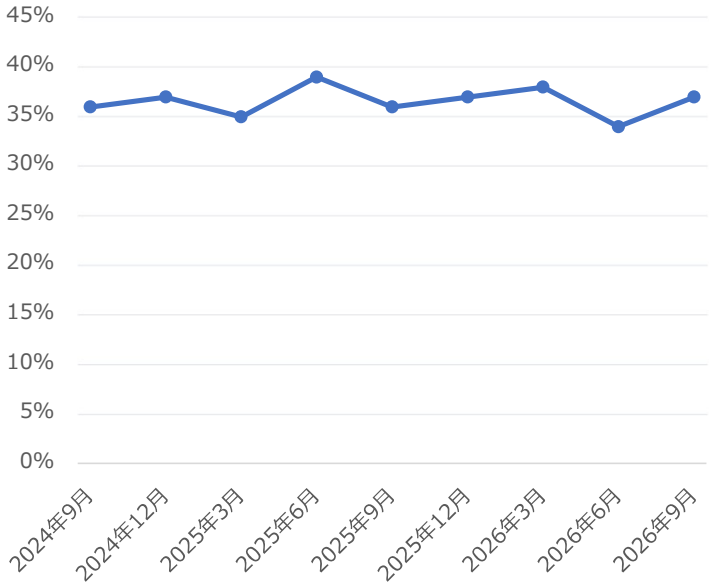
（2026年9月集計）

※ 国内ライセンス数は、主契約が国内の契約時点のプラットフォーム別、契約地域別数をカウントしております。
※ 海外ライセンス数は、主契約が海外の契約時点のプラットフォーム別、契約地域別(日本を除く)数をカウントしております。

© CRI Middleware Co., Ltd.

参考：ゲーム事業：CRIWARE採用率（国内）

スマートフォンゲーム

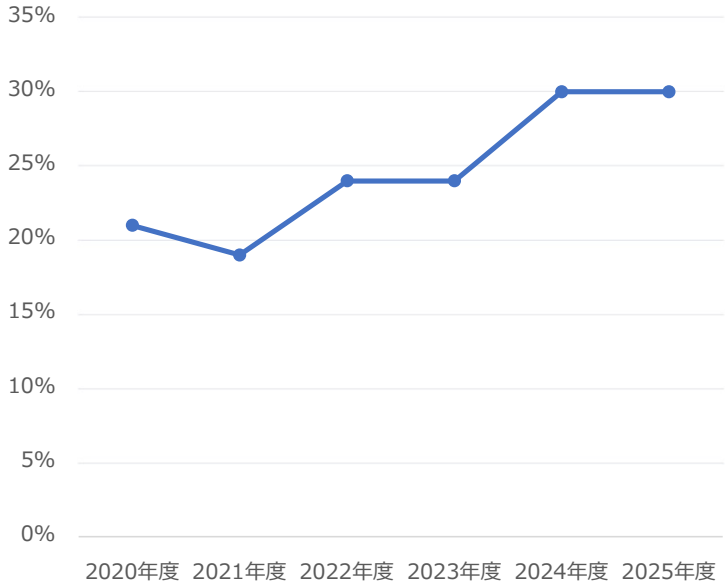


CRIWARE採用率：37% ※

（2026年9月時点）

※App StoreおよびGoogle Play のアプリランキング
上位100位におけるCRIWARE採用アプリ数の割合

家庭用ゲーム



CRIWARE採用率：30% ※

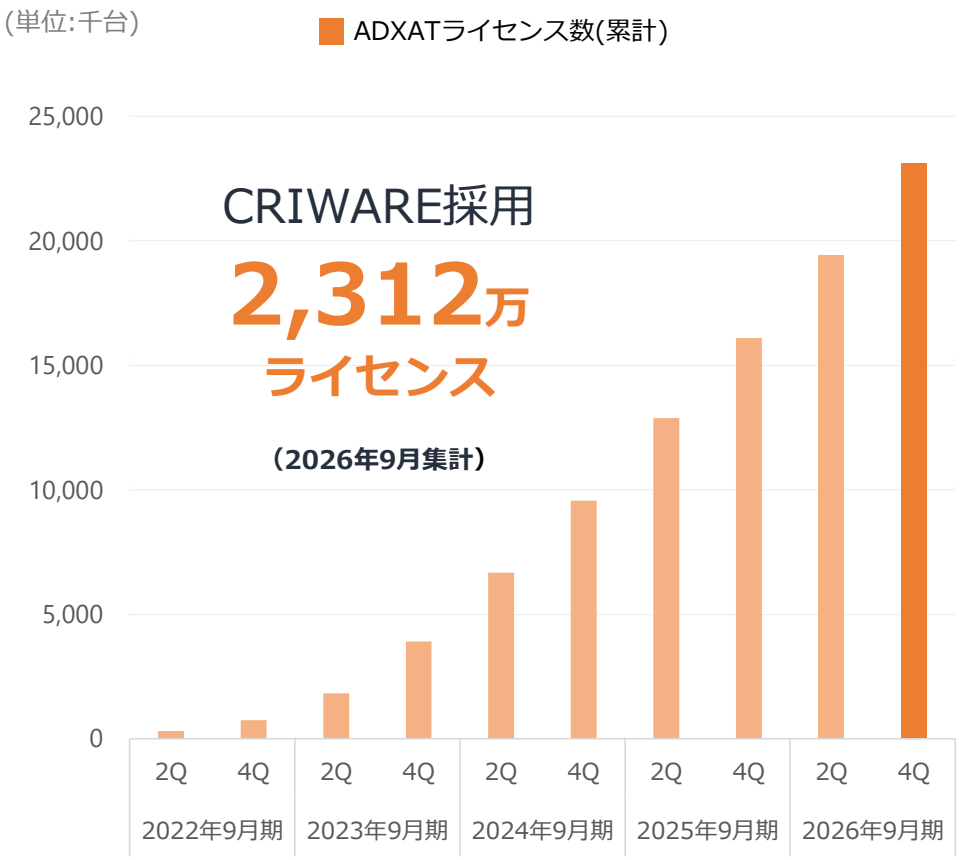
（2024/12/30～2025/12/28 集計）

※ファミ通ゲーム白書2026
「2025年ゲームソフト推定販売本数TOP1000」における
上位300位のうちCRIWARE採用数の割合

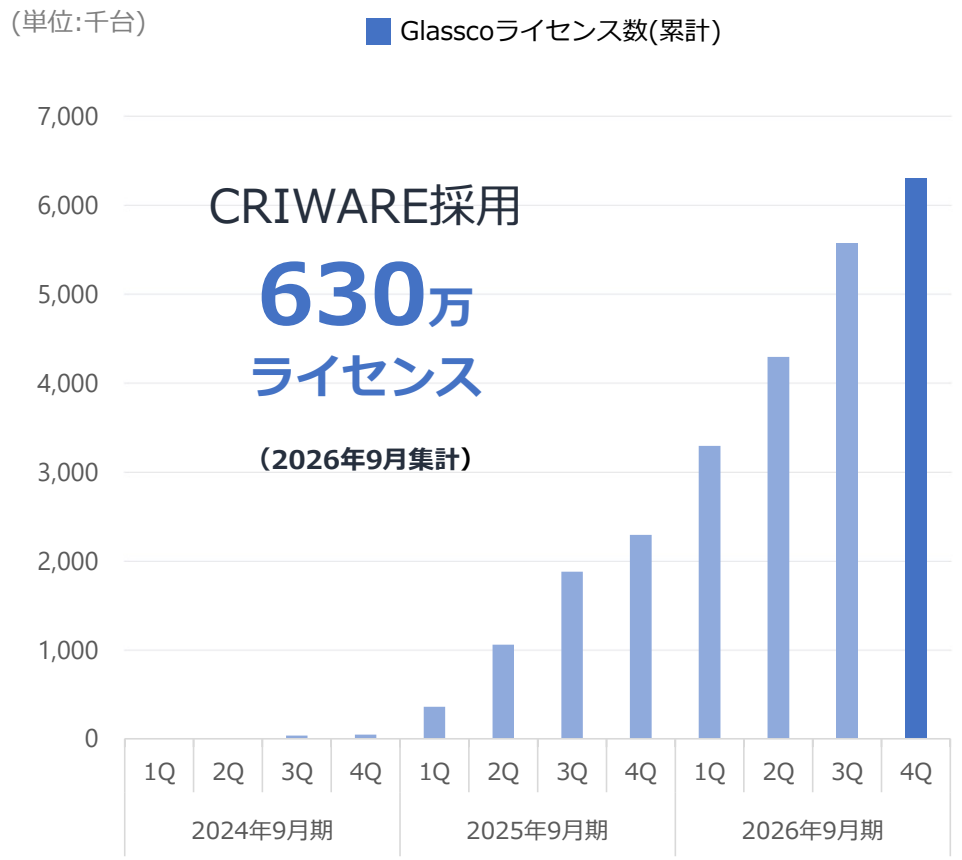
© CRI Middleware Co., Ltd.

参考：モビリティ：CRIWARE採用数の推移

(単位:千台)



(単位:千台)



© CRI Middleware Co., Ltd.

1. 2026年9月期 通期決算概要 ・・・ 2

2. 2027年9月期 通期計画 ・・・ 16

3. 株主還元について ・・・ 22

4. 中期経営計画の進捗と今後の取り組み ・・・ 24

5. 参考資料：企業概要 ・・・ 34

※ 当資料で使用している当社製品名についてはP42～P46をご参照ください。

© CRI Middleware Co., Ltd.

2027年9月期サマリ

2027年9月期は、各事業で案件獲得を進めるとともに、新製品・新領域への展開を強化し、増収増益を計画。

売上高

4,130 百万円

前期比 +14.9%

営業利益

600 百万円

前期比 +29.0%

POINTS

- モビリティは、MESHを起点にSDV領域で実績を重ね、OEM・Tier1との関係構築を進める。
- 海外ミドルウェア/ツールは、中国での取引拡大に加え、欧米では獲得したリードへの営業活動を進め、売上獲得につなげる。
- 組込みは、DietCoder Bridge・D-Amp Driverの市場展開を進め、売上拡大を図る。

© CRI Middleware Co., Ltd.

2027年9月期通期予想（連結）

単位：百万円

項目	当期実績 2026年9月期	予想 2027年9月期	前期比	
			増減額	増減率
売上高	**3,593**	**4,130**	**+536**	**+14.9%**
営業利益	**464**	**600**	**+135**	**+29.0%**
（営業利益率）	12.9%	14.5%	+1.6pt	–
経常利益	489	612	+122	+25.0%
親会社株主に帰属する当期純利益	**375**	**465**	**+90**	**+24.0%**
技術開発投資	**272**	**276**	**+3**	**+1.3%**
（内、R&D投資）	**272**	**276**	**+3**	**+1.3%**
（内、ソフト投資）	**-**	**-**	**-**	**-**

© CRI Middleware Co., Ltd.

2027年9月期セグメント別売上高予想

ゲーム事業

単位：百万円

	2026年9月期	2027年9月期	増減額	増減率
合計	**1,932**	**2,140**	**+207**	**+10.7%**
国内ミドルウェア/ツール	1,220	**1,270**	+49	+4.1%
海外ミドルウェア/ツール*	229	**380**	+150	+65.6%
音響制作	483	**490**	+6	+1.4%

＊海外でのコンテンツ制作を含む。

エンタープライズ事業

単位：百万円

	2026年9月期	2027年9月期	増減額	増減率
合計	**1,660**	**1,990**	**+329**	**+19.9%**
モビリティ	932	**1,100**	+167	+18.0%
組込み	486	**630**	+143	+29.5%
クラウドソリューション	241	**260**	+18	+7.6%

© CRI Middleware Co., Ltd.

2027年9月期 ゲーム事業

	方針	具体施策①	具体施策②
国内ミドルウェア/ツール	新製品拡販と開発支援の強化	**LipSync Aliveの拡販** 採用実績を積み上げ、ゲーム開発における利用拡大を進める。	**ゲーム開発支援の拡大** 開発環境整備などの技術支援を通じて顧客との接点を拡げ、ミドルウェア採用につなげる。
海外ミドルウェア/ツール	中国・欧米での顧客開拓を加速	**中国市場での取引拡大** 大手顧客との取引拡大に加え、ミニゲーム市場での案件獲得を推進。	**欧米での新規顧客開拓** 獲得したリードを活用し、新規営業を本格化。製品の試用環境を整え、売上獲得につなげる。
音響制作	中国企業との取引拡大と新サービス立ち上げ	**CRI China連携強化** CRI Chinaとの連携を通じて大型音声収録案件の獲得を進める。	**新サービスの立ち上げ** 既存の音響制作を起点に、周辺領域へ事業領域を拡げる。

© CRI Middleware Co., Ltd.

2027年9月期 エンタープライズ事業

	方針	具体施策①	具体施策②
モビリティ	**OEM/Tier1との関係強化とインド展開の加速**	**OEM/Tier1との関係強化** MESHを起点にSDV領域での実績を積み上げ、OEM/Tier1との関係強化を進める。	**インド市場の開拓** 半導体商社との連携を強化し、二輪市場を中心にインドでの事業展開を進める。
組込み	**映像・音響製品の新市場展開**	**DietCoder Bridge拡販** ドライブレコーダー市場での採用拡大を進める。	**D-Amp Driver用途拡大** D-Amp Driverの用途拡大を進め、 新たな市場への展開を推進。
クラウドソリューション	**新製品の投入と受託売上の拡大**	**新製品のリリース** LiveAct・SmartJPEGの次世代製品をリリースする。	**AIを活用した提案営業** リアルタイム処理技術に加え、AI活用を提案に取り込み、受託案件獲得を進める。

© CRI Middleware Co., Ltd.

1. 2026年9月期 通期決算概要 ・・・ 2
2. 2027年9月期 通期計画 ・・・ 16
3. 株主還元について ・・・ 22
4. 中期経営計画の進捗と今後の取り組み ・・・ 24
5. 参考資料：企業概要 ・・・ 34

※ 当資料で使用している当社製品名についてはP42～P46をご参照ください。

© CRI Middleware Co., Ltd.

株主還元について

■ 配当実績・予想

	2024年9月期	2025年9月期	2026年9月期	2027年9月期（予想）
合計	**20円**	**25円**	**27円**	**27円**
中間配当＊			13円	13円
期末配当	20円	25円	14円	14円
配当性向	**34.3%**	**31.1%**	**37.6%**	**30.3%**

＊2026年9月期より配当方針を変更し、中間配当を実施しております。

■ 株主還元方針

- 当社は、事業拡大と企業価値の向上が株主の皆様に対する最大の利益還元につながると考えております。
- 配当につきましては、成長投資と株主還元のバランスを総合的に勘案の上、**連結配当性向30%を目安**に決定いたします。
- 剰余金の配当を行う場合、中間配当および期末配当の年２回を基本的な方針としております。

© CRI Middleware Co., Ltd.

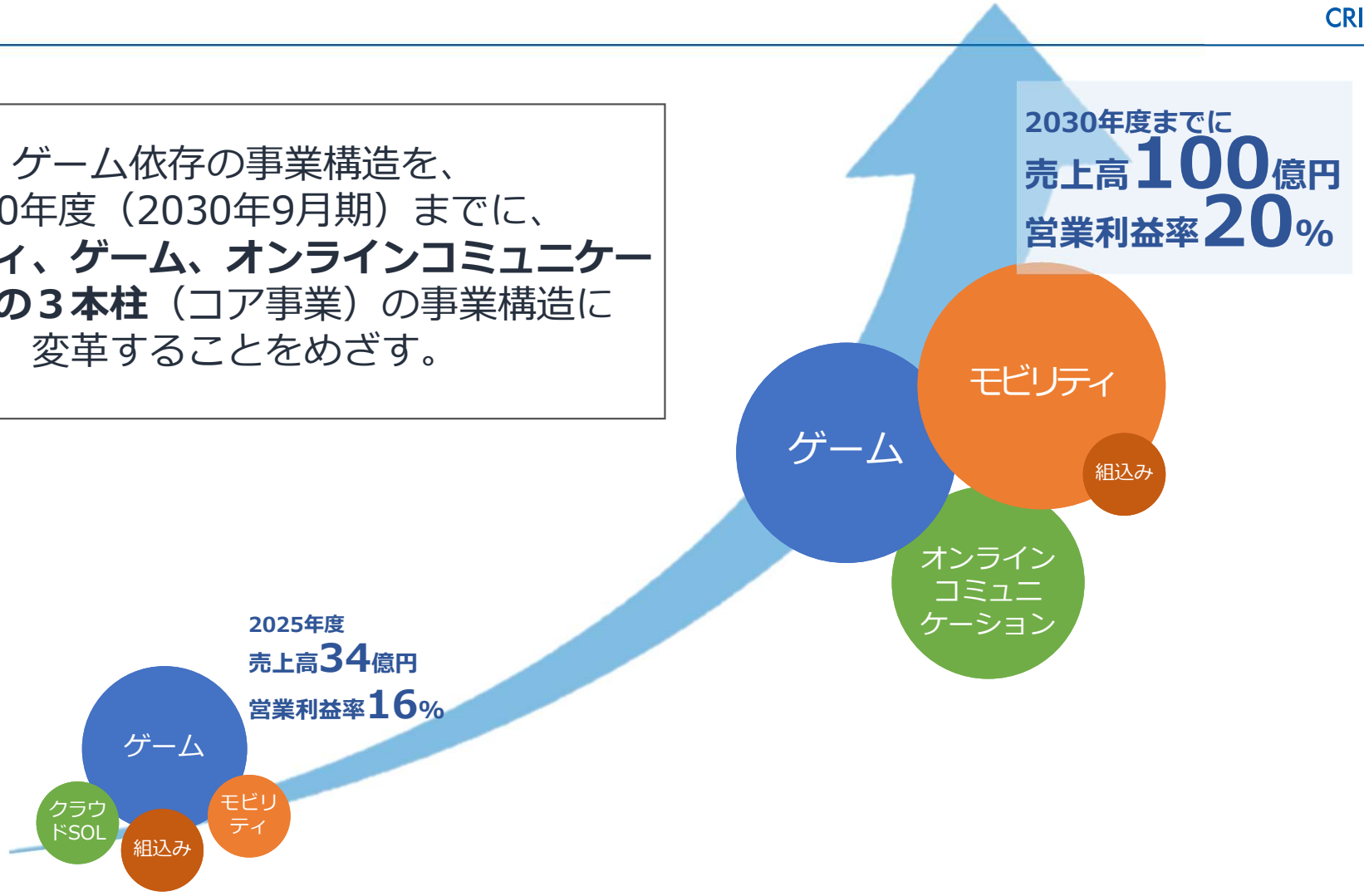
1. 2026年9月期 通期決算概要 ・・・ 2
2. 2027年9月期 通期計画 ・・・ 16
3. 株主還元について ・・・ 22
4. 中期経営計画の進捗と今後の取り組み ・・・ 24
5. 参考資料：企業概要 ・・・ 34

※ 当資料で使用している当社製品名についてはP42～P46をご参照ください。

© CRI Middleware Co., Ltd.

中計2030～めざす姿～

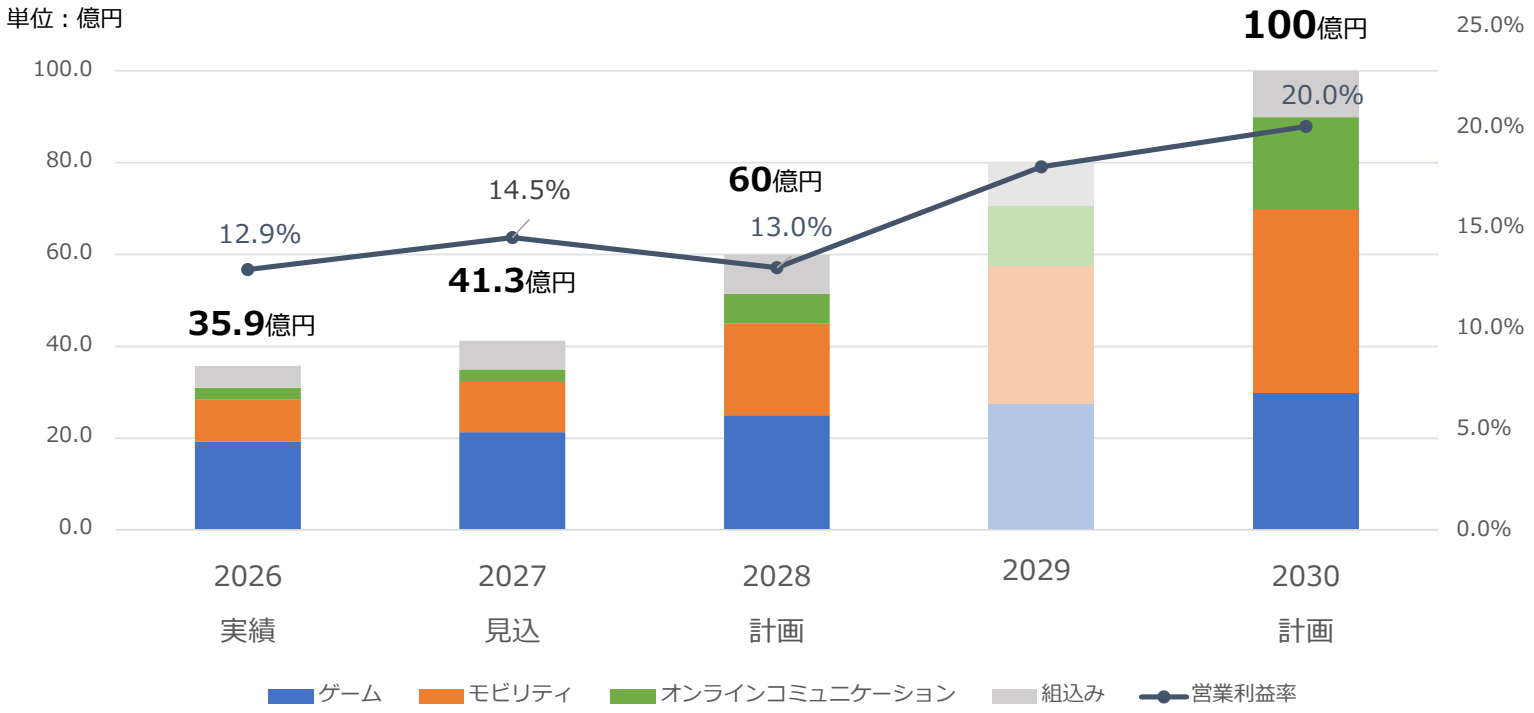
ゲーム依存の事業構造を、
2030年度（2030年9月期）までに、
モビリティ、ゲーム、オンラインコミュニケーションの３本柱（コア事業）の事業構造に
変革することをめざす。



© CRI Middleware Co., Ltd.

中計2030 数値計画の進捗

中期経営計画の初年度は当初計画を下回る着地。
2027年9月期以降、成長を加速させ、2030年9月期の目標達成を目指す。



© CRI Middleware Co., Ltd.

中期経営計画 初年度の取り組み

2026年9月期は、中期経営計画の初年度として、各事業で以下の取り組みを実施。

ゲーム事業

国内では新製品を投入。海外では中国での顧客基盤強化や欧米での新規リード獲得を推進。

国内ミドルウェア/ツール	✓ LipSync Aliveをリリース。 ✓ 家庭用ゲーム機向け需要を着実に取り込み。
海外ミドルウェア/ツール	✓ 中国大手顧客との関係を強化。 ✓ 欧米を中心に多数のイベントへ出展し、新規リードを獲得。
音響制作	✓ 中国からの日本人声優によるボイス収録案件を着実に獲得。

エンタープライズ事業

モビリティはOEM/Tier1等との関係構築を推進。組込みでは新製品を投入し、新たな市場展開に着手。

モビリティ	✓ MESHを通じOEM/Tier1等との取引進展。 ✓ 萩原エレクトロニクスとの協業によりインド市場への足がかりを構築。
組込み	✓ DietCoder Bridgeをリリースし、ドライブレコーダー市場への展開を開始。
クラウドソリューション	✓ 「LiveAct／SmartJPEG」の次世代製品開発を実施も、中核機能の見直しによりリリース時期を延期。

© CRI Middleware Co., Ltd.

初年度の課題と2027年9月期の重点施策

中期経営計画の初年度の進捗を受け、2027年9月期は重点施策を推進。

2026年9月期 主な課題		2027年9月期 重点施策
● **モビリティ**	許諾製品の国内OEM・Tier1への横展開に遅れ。	MESHを起点にSDV領域での実績を積み上げ、OEM/Tier1との関係強化を進める。
● **海外ゲーム/欧米展開**	イベント出展等により新規リードを獲得したものの、案件化・売上化に遅れ。	グローバル責任者の採用を実施することで営業体制を強化。獲得したリードへの提案を進め、新規案件の獲得につなげる。
● **オンライン コミュニケーション**	TeleXusの拡販が進まず。クラウドソリューションの新製品投入に遅れ。	AIを活用した新たなコミュニケーション領域への展開を進める。クラウドソリューションの新製品を市場投入する。

© CRI Middleware Co., Ltd.

中期経営計画 2年目の取り組み

中計初年度の取り組みを踏まえ、2027年9月期は、モビリティ事業のOEMやTier1との関係強化に加え、中国・欧米での事業展開を強化。
将来の成長に向けた投資も継続し、2028年9月期以降の事業拡大につなげる。



2026年9月期

将来成長に向けた準備期間

- モビリティ事業の伸張
- 新製品の市場投入
- 将来成長に向けた先行投資を実施

2027年9月期

成長・収益化を進める期間

- モビリティ事業のOEMやTier1との関係強化
- 新製品の拡販
- 中国・欧米の事業展開強化

2028年9月期以降

拡大・収益貢献期間

- 大型案件の売上寄与
- 成長領域への資源集中
- M&A・海外展開

© CRI Middleware Co., Ltd.

中期経営計画 サステナビリティの追加指標

持続的な事業成長と社会への貢献の両立に向け、サステナビリティの重点課題に関する指標を設定。

①環境に配慮したサステナブルな業務環境の構築

	2025年9月期	2026年9月期
総消費電力量 (kWh/月)	23,781	23,341
（内、再生エネルギー比率）	100%	100%
従業員一人当たり使用電力量 (kWh/月)	142	126

②環境負荷の低減に貢献するソリューションの開発・提供

（販売ライセンス数）	2025年9月期	2026年9月期
ADX Automotive／D-Amp Driver（千ライセンス）	6,191	6,567

③教育支援と次世代育成

		2025年9月期	2026年9月期
学校向け講義・講演	回数	7	8
	参加人数	785	860
GameSoundQuest ※ゲームサウンド業界向け勉強会	回数	4	3
	参加人数	176	129

④働きがいの創出・働きやすい職場環境の整備

P29、人財方針 ＞ ③活躍支援の成果指標に記載のとおり。

© CRI Middleware Co., Ltd.

中期経営計画 人財方針の追加指標

2030年の売上高100億円達成に向け、事業成長を支える人財の確保・育成・活躍に関する指標を設定。



①人財獲得

	2025年9月期	2026年9月期
採用人数	10	29
（内、女性）	2	4
（内、外国人）	0	4



②人財開発

	2025年9月期	2026年9月期
キャリアアップ研修時間(h)	6,764	11,411



③活躍支援

	2025年9月期	2026年9月期
育休取得率	100%	100%
（内、男性）	100%	100%
30代エンジニアの昇給率	6.1%	

※2026年9月期実績は集計中のため未掲載

© CRI Middleware Co., Ltd.

中期経営計画のご案内

2025年 11月6日発表

- ✓ 2030年度までに、ゲーム・モビリティ・オンライン コミュニケーションの3本柱の事業構造へ変革
- ✓ 売上高100億円・営業利益率20%を目指す



中期経営計画はこちら

公表資料（PDF）をご覧いただけます

https://www.cri-mw.co.jp/ir/management/medium_term_plan/

© CRI Middleware Co., Ltd.

新経営体制への移行

2026年12月開催予定の定時株主総会を経て、新たな経営体制へ移行する。
押見正雄が代表取締役会長、櫻井敦史が代表取締役社長に就任し、それぞれの知見と経験を活かした役割分担のもと、事業成長と中期経営計画の実現に取り組む。



代表取締役社長　就任予定

櫻井 敦史

PROFILE

2000年CSK総合研究所入社。エンジニアとしてキャリアをスタートし、研究開発、事業運営、企画部門など幅広い業務に携わる。技術と事業の双方を経験し、2018年に取締役就任。その後、常務・専務を歴任し、2026年12月、代表取締役社長就任予定。

© CRI Middleware Co., Ltd.

1. 2026年9月期 通期決算概要 ・・・ 2
2. 2027年9月期 通期計画 ・・・ 16
3. 株主還元について ・・・ 22
4. 中期経営計画の進捗と今後の取り組み ・・・ 24
5. 参考資料：企業概要 ・・・ 34

※ 当資料で使用している当社製品名についてはP42～P46をご参照ください。

© CRI Middleware Co., Ltd.

会社プロフィール

■社　　名	株式会社ＣＲＩ・ミドルウェア
■代　表　者	代表取締役社長　押見 正雄
■本　　社	東京都渋谷区桜丘町20-1　渋谷インフォスタワー11階
■設　　立	2001年 8月 1日
■市　　場	東京証券取引所スタンダード（3698）
■資　本　金	7億84百万円
■決　算　期	9月30日
■社　員　数	連結191名　単体168名
■事 業 内 容	音声・映像分野に特化したミドルウェアに関する許諾事業等
■グループ会社	株式会社ツーファイブ
	上海希艾維信息科技有限公司

（2026年9月30日現在）

© CRI Middleware Co., Ltd.

沿革

CSK総合研究所時代

1983年
CSK総合研究所として設立

人工知能や音声・映像技術、CD-ROMメディアの研究開発を行う。

1996年～2000年
家庭用ゲーム機「セガサターン™」、「Dreamcast®」向けにミドルウェアを提供

ＣＲＩ・ミドルウェア時代

2001年
ＣＲＩ･ミドルウェアを設立

CSK、セガグループから独立。家庭用ゲーム機「PlayStation®2」「NINTENDO GAME CUBE®」「Xbox®」向けミドルウェアを提供開始

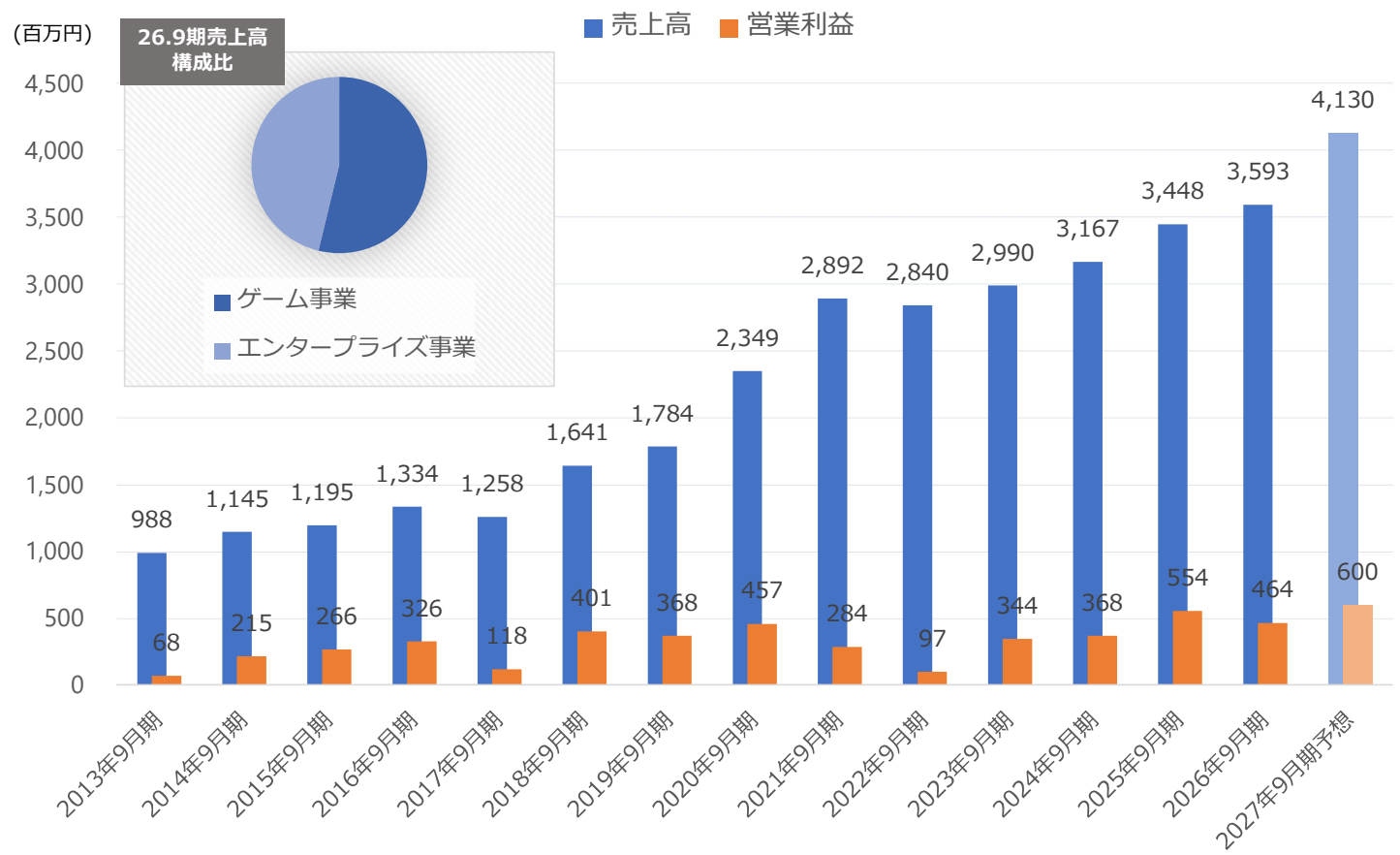
2014年
東京証券取引所マザーズ(現グロース)市場に上場

現在に至る

2026年
東京証券取引所スタンダード市場に市場区分変更

© CRI Middleware Co., Ltd.

業績推移



© CRI Middleware Co., Ltd.

企業理念



「音と映像で社会を豊かに」

～日本発の独自技術、音声・映像のデジタル信号処理に強み～

高品質で　**小さく軽く**　**きれいに再生**

© CRI Middleware Co., Ltd.

独自技術

幅広い分野で活用されるCRIの音声・映像テクノロジー（デジタル信号処理技術）



スマホゲーム



家庭用ゲーム



カラオケ



モビリティ



家電、IoT機器



遊技機



Web動画



監視カメラ

© CRI Middleware Co., Ltd.

独自技術（圧縮技術）

自社開発の
音声コーデック
（音声圧縮技術）



圧倒的な
映像圧縮技術

高音質で
1/24
音声データ圧縮率

	圧縮率	音質
CRI	1/10～1/24	◎
コーデックA	1/10～1/12	△
コーデックB	1/10～1/20	○
コーデックC	1/10～1/20	◎

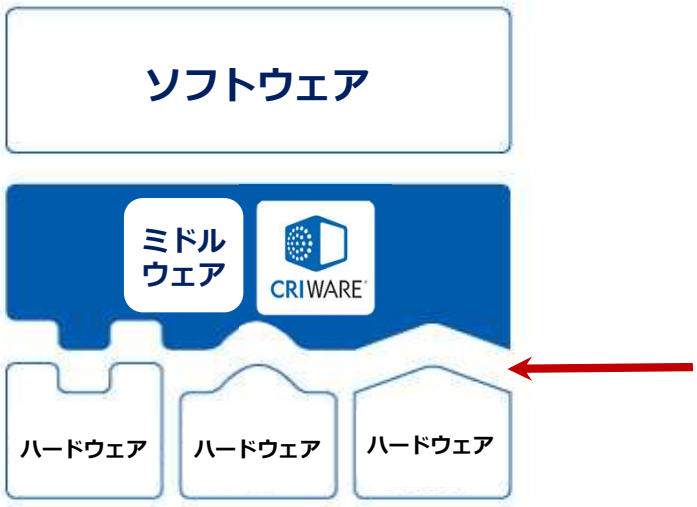
高画質で
1/1000
映像データ圧縮率

	圧縮率	画質
CRI	1/200～1/1,000	◎
コーデックA	1/100	○
コーデックB	1/100	○
コーデックC	1/100	◎

© CRI Middleware Co., Ltd.

独自技術（再生技術）

「ミドルウェア」は、
ソフトウェアとハードウェアを繋ぐ「部品」の役割

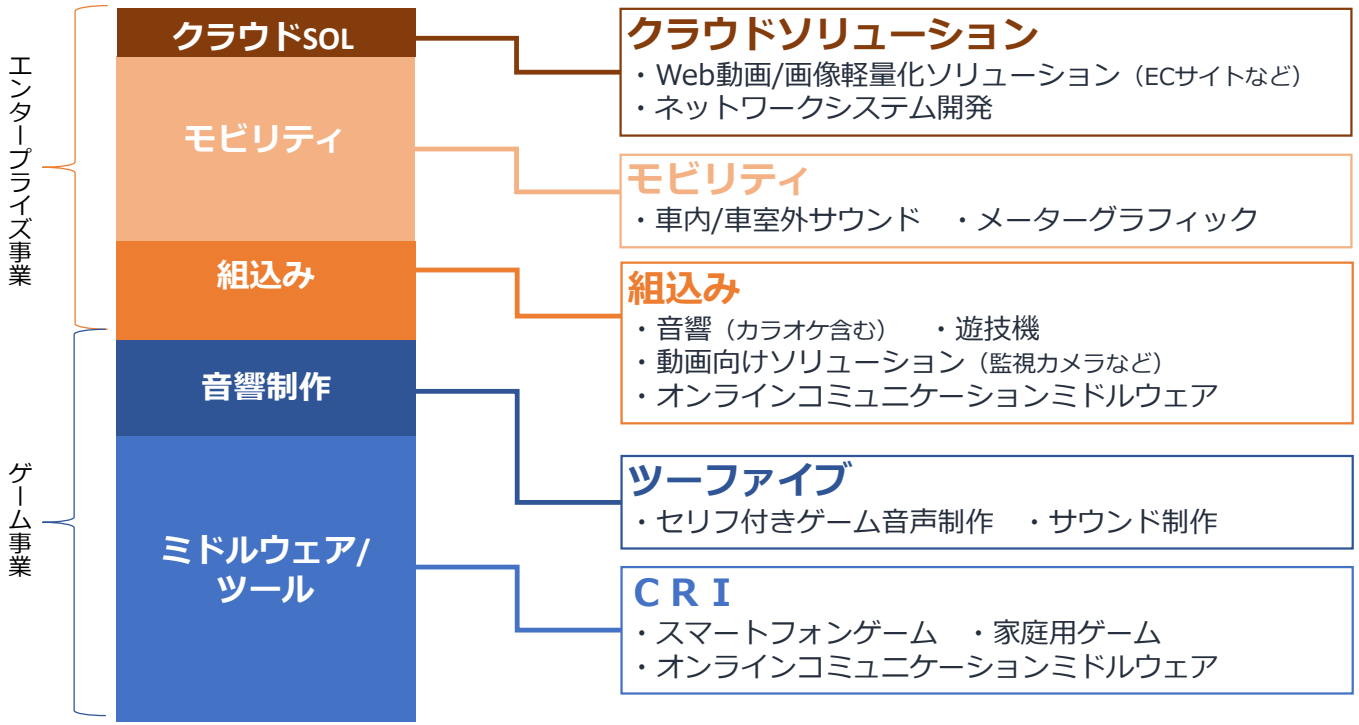


様々なハードウェア（機器）
の特性に合わせて
きれいに再生する技術

© CRI Middleware Co., Ltd.

事業分野

ＣＲＩグループは、**ゲーム事業、エンタープライズ事業**の2事業を展開。
音声・映像等に関する研究開発、ミドルウェア製品の販売・サポート、および関連する受託開発を行っています。



© CRI Middleware Co., Ltd.

ゲーム事業：ミドルウェア/ツール

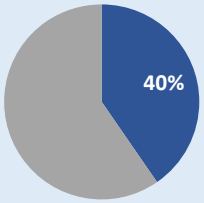
※海外のコンテンツ制作を含む。

スマートフォンゲーム、家庭用ゲーム開発向けに、音声・映像技術を提供。中国・欧米を中心に海外展開を推進中。2022年より次世代製品TeleXusの提供を開始。

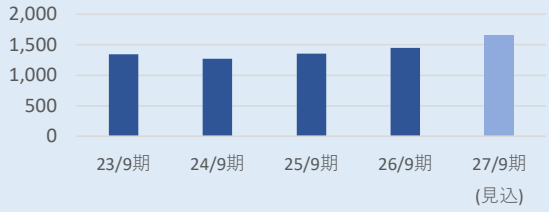
主要製品

・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®」
・音声解析リップシンクミドルウェア「CRI LipSync™ Alive」
・ネットワーク動画再生ミドルウェア「CRI Clovis™」

売上構成比
（2026年9月期）



売上推移(百万円)



CRIのつよみ

マルチプラットフォーム 対応機種 20以上

圧縮技術を応用した 高度な音声/動画再生

市場・顧客のニーズ

色々な機種・OS向けに ゲームを展開したい

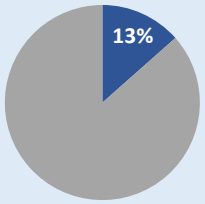
ハイクオリティな ゲームを開発したい

© CRI Middleware Co., Ltd.

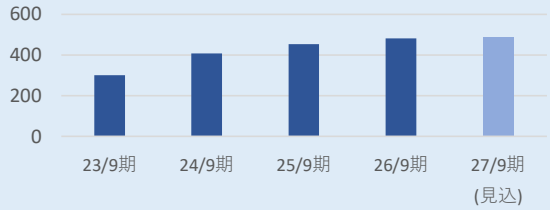
ゲーム事業：音響制作（ツーファイブ）

2020年9月期1QよりPL連結。主にスマホアプリや家庭用ゲームソフトの音声制作を実施。近年は、需要の高まりとともに、セリフ付きゲーム音声の制作が中心。

売上構成比
（2026年9月期）



売上推移（百万円）



ツーファイブのつよみ

声優のキャスティングから演出、収録、加工、編集、データ化までをワンストップで実施

市場・顧客のニーズ

著名な声優を使ったセリフ付きゲーム音声を作りたい

〇〇なイメージのゲームサウンドを作りたい

© CRI Middleware Co., Ltd.

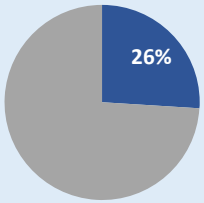
エンタープライズ事業：モビリティ分野

移動手段となるモビリティ業界向けに、CRIがこれまで培ってきた音声・映像などのあらゆる技術をアレンジし提供。モビリティ業界に新たな価値と体験を提供し続ける。

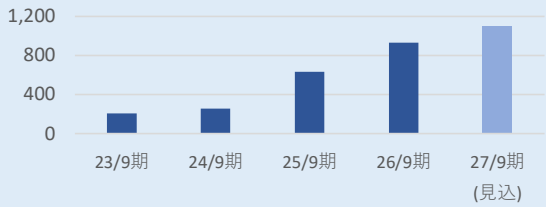
主要製品

・車載サウンドソリューション「CRI ADX® Automotive」
・車載メーターグラフィックソリューション「CRI Glassco®」
・オンラインコミュニケーションミドルウェア「CRI TeleXus®」

売上構成比
（2026年9月期）



売上推移（百万円）



CRIのつよみ

エンターテインメント分野で
培った確固たる実績

市場・顧客のニーズ

マイコンでクリアな
音声を再生したい

部材点数を減らしたい

状況に応じて音声を
組み替えて再生したい



© CRI Middleware Co., Ltd.

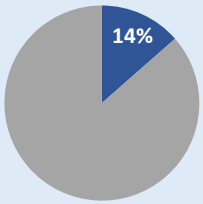
エンタープライズ事業：組込み分野

家電、IoT機器、電子玩具、遊技機などの組込み機器向けに、音声・映像技術を提供。2019年にはカラオケ向けに独自AIシステムの提供を発表。

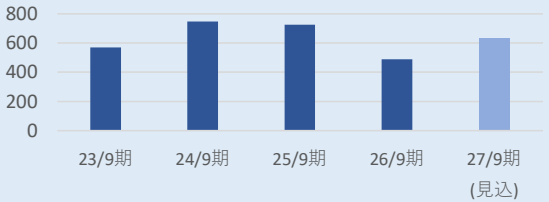
主要製品

・組込みマイコン用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®」
・動画ソリューション「CRI DietCoder® Bridge」
・オンラインコミュニケーションミドルウェア「CRI TeleXus®」

売上構成比
（2026年9月期）



売上推移(百万円)



CRIのつよみ

**ワンチップマイコンで
低負荷・高音質な音声再生**

市場・顧客のニーズ

＼温めが完了しました／



**マイコンでクリアな
音声を再生したい**

**ブザー音を音声ガイドに
変えたい**

部材点数を減らしたい

© CRI Middleware Co., Ltd.

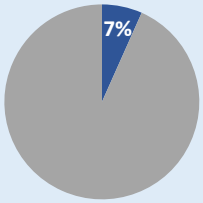
エンタープライズ事業：クラウドSOL分野

動画を活用して、ブランドイメージ向上やユーザーのWeb体験向上を実現するWeb動画ミドルウェアを提供。またこれらの開発や提供で培った経験や技術を駆使し、ネットワークシステム開発分野へも参入。

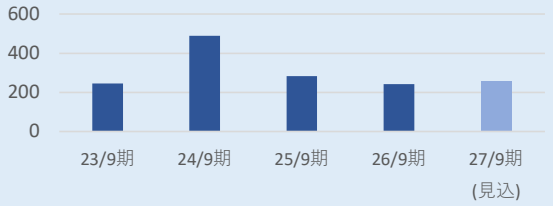
主要製品

・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」

売上構成比
（2026年9月期）



売上推移（百万円）



CRIのつよみ

アプリでしか
できなかった動画表現を
スマホブラウザで実現

市場・顧客のニーズ

スマホ向けWebサイトで
動画を手軽に活用したい

ECのコンバージョン率
（成約率）を上げたい

© CRI Middleware Co., Ltd.

本資料の取り扱いについて

- 本資料に掲載している情報は、株式会社ＣＲＩ・ミドルウェア（以下、当社）グループの経営指標等の提供を目的としており、投資勧誘を目的に作成されたものではありません。実際に投資を行う際は、本資料の情報に全面的に依拠して投資判断を下すことはお控えいただき、投資に関するご決定はご自身のご判断で行うようお願いいたします。

- 本資料に含まれる将来の見通しに関する記述等は、現時点における情報に基づき判断したものであり、経済動向および市場環境や当社の関連する業界動向、その他内部・外部要因等により変動することがあります。従いまして、実際の業績が本資料に記載されている将来の見通しに関する記述等と異なるリスクや不確実性等がありますことを、予めご了承ください。

© CRI Middleware Co., Ltd.