



# 2025年2月開催 個人投資家向け会社説明会

株式会社C R I ・ミドルウェア

<東証グロース市場：3698>

2025年 2月 22日

© CRI Middleware Co., Ltd.

# 会社紹介

# CRI・ミドルウェアは、こんな会社

1.ブランド力

2.ニッチトップ  
な技術力

3.xnが見込める  
ビジネス

4.非ゲーム分野への  
拡大

## その前に、①会社の略歴

前身は、1983年にCSK(現:SCSK)の子会社でソフトウェア技術の研究所として設立された**CSK総合研究所**(略称：CRI)。



設立当初は人工知能(AI)等を研究し、マルチメディアパソコンの登場に合わせて、CD-ROMを活用した音声と映像のソフトウェアを開発。

同じくCSKの子会社だったセガが、家庭用ゲーム機にCD-ROMを搭載する際に、ミドルウェアやゲームソフトの開発に協力。

## その前に、①会社の略歴



その後、**セガの子会社**となりましたが、2001年、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ことを受け、**ミドルウェア部門が独立**する形で当社が設立。

独立後、各社のゲーム機向けにミドルウェアを展開。

## その前に、①会社の略歴



2014年11月、  
当時の東京証券取引所マザーズ市場  
（現在の東京証券取引所グロース市場）  
に株式上場。  
証券コードは「3698」。

音声・映像のミドルウェアをゲーム以外の分野にも展開し、今に至ります。

### <グループ会社>

2018年、画像最適化ツール開発のウェブテクノロジーを子会社化。（のちに吸収）

2019年、中国子会社「上海希艾維信息科技有限公司」を設立。

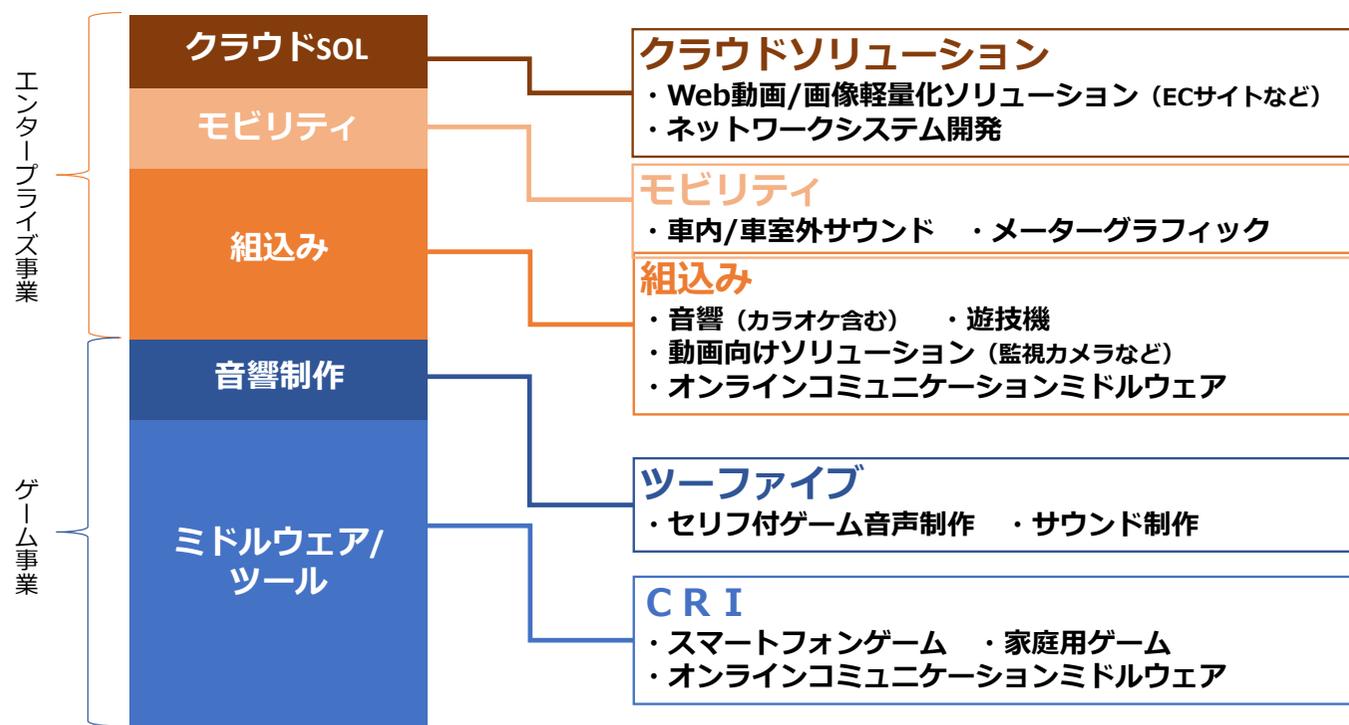
同じく2019年、サウンド制作スタジオのツーフアイブを子会社化。

2020年、ゲーム開発のアールフォース・エンターテインメントを子会社化。

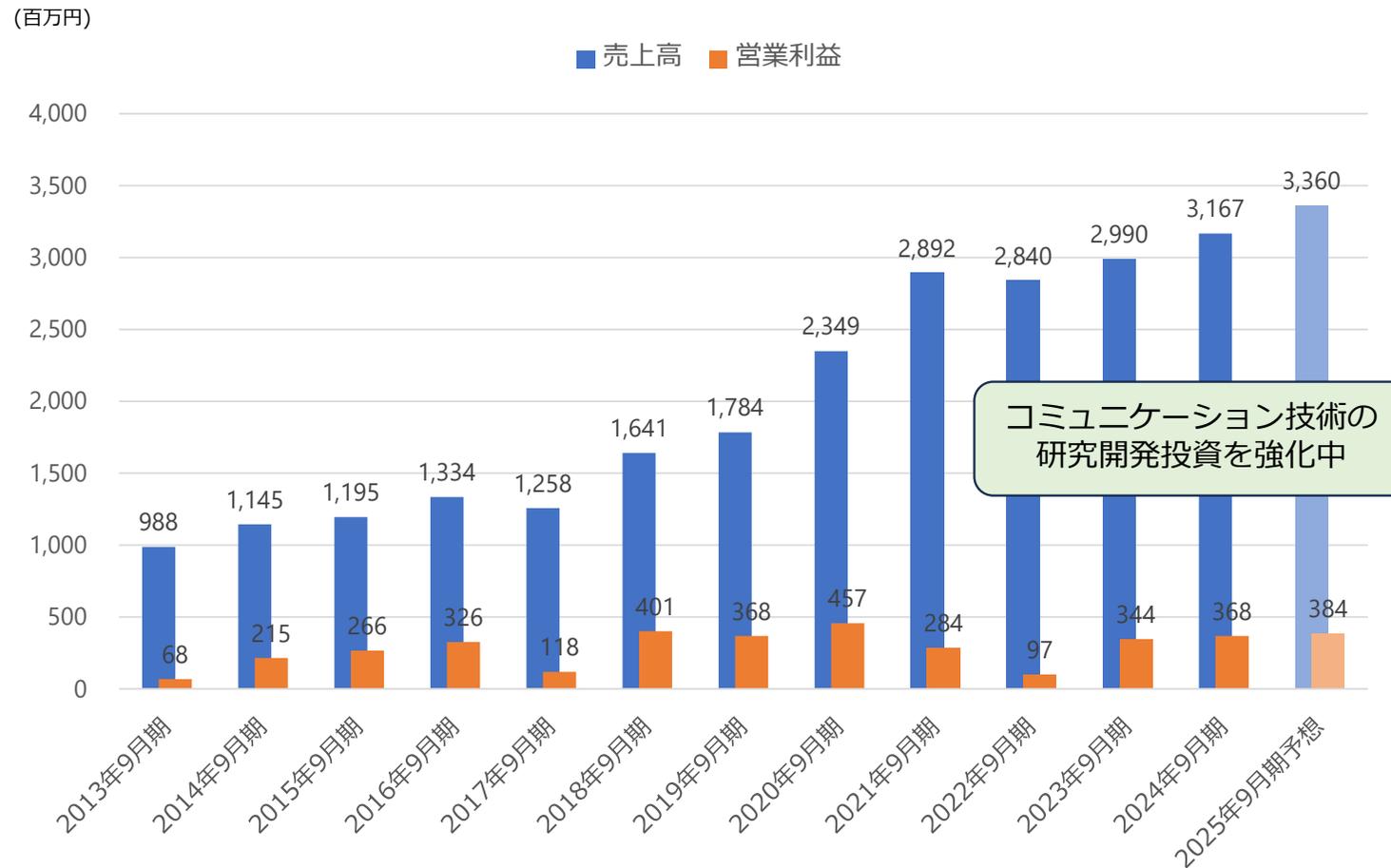
（2023年に株式会社NextNinjaへ譲渡）

## その前に、②事業内容と業績推移

CRIグループは、**ゲーム事業**、**エンタープライズ事業**の2事業で事業を展開。  
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。



## その前に、②事業内容と業績推移



# 1. ブランドカ



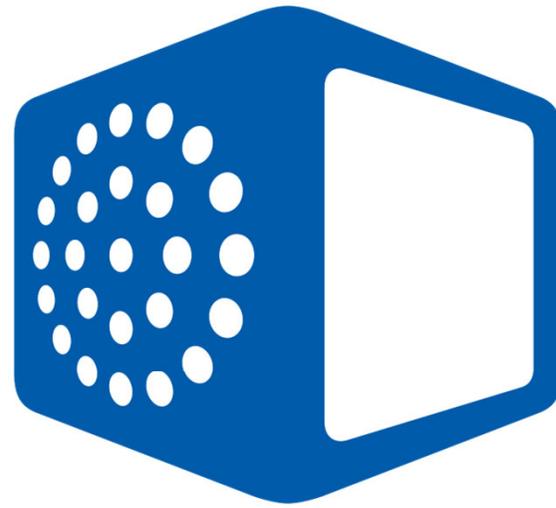
1.ブランドカ

2.ニッチトツプ  
な技術カ

3.×nが見込める  
ビジネス

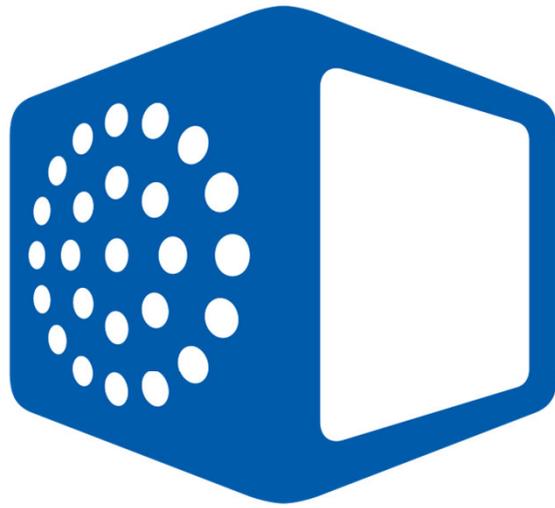
4.非ゲーム分野への  
拡大

# 1. ブランドカ



**CRIWARE**®

# 1. ブランドカ



「シーアールアイウェア」  
と読みます

**CRIWARE**<sup>®</sup>

# 1. ブランドカ



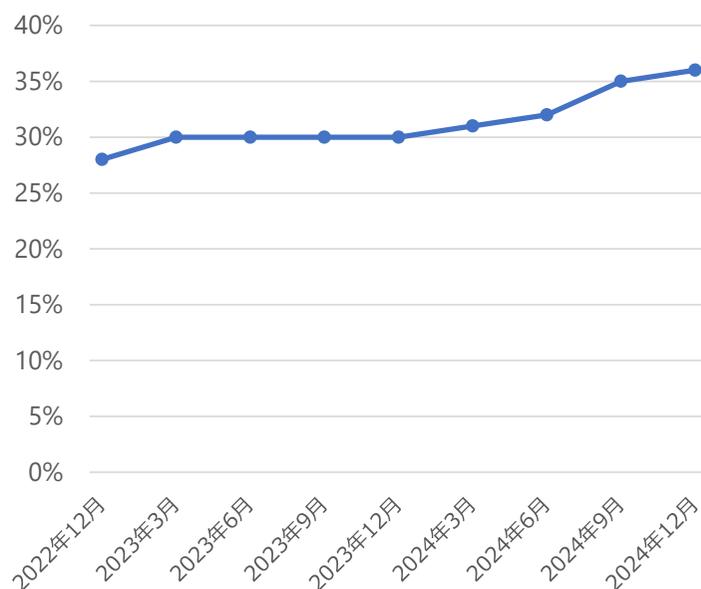
## ゲームソフトでの CRIWARE採用数

累計 **9,071** ライセンス ※2024年12月末日現在

ゲームソフトの起動画面、タイトル画面、パッケージ箱の裏面などにロゴを掲載していただいたことで、国内外を問わず、CRIWAREロゴが認知されています。

# 1. ブランドカ

## スマートフォンゲーム

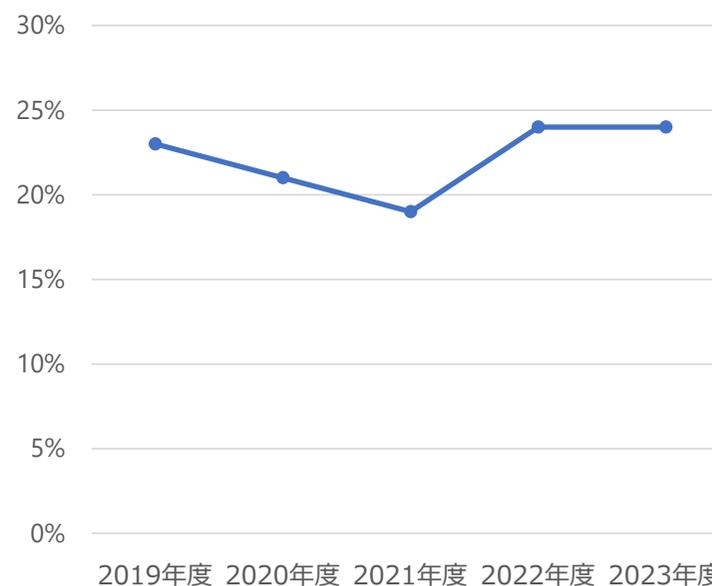


**CRIWARE採用率 : 36% ※**

(2024年12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 : 24% ※**

(2022/12/26~2023/12/31 集計)

※ファミ通ゲーム白書2024  
「2023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

## 2. ニッチトップな技術力



1. ブランド力

2. ニッチトップ  
な技術力

3.  $\times n$ が見込める  
ビジネス

4. 非ゲーム分野への  
拡大

## 2. ニッチトップな技術力

コンテンツのマルチプラットフォーム展開を実現し、  
**顧客の「コンテンツビジネスの拡大」を支援**



**ミドルウェア**とは、ハードウェアやOS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。**ミドルウェア**は、ハードウェアやOSの特性を押さえながら違いを吸収し、その上で実行されるアプリケーションソフトウェアの動作や開発をスムーズにします。また、**アプリケーションを多くのプラットフォームに展開しやすくし、顧客のビジネス拡大に貢献します。**

## 2. ニッチトップな技術力

### 音声と映像に特化した プロ技術者集団

当社は、音声・映像の最先端分野であるゲーム業界から信頼感を得ている技術者が**100名**程集まる、世界最大規模の音声と映像の技術者集団です。

### 音声・映像の デジタル信号処理技術

高度かつ難解なデジタル信号処理技術を研究開発に留まらず、**実装する技術**を保有しています。

カラオケや遊技機、家電製品、自動車など、実社会において使われ、機能している技術であることが当社の強みです。

### 3. $\times$ (かける) $n$ が見込めるビジネス

1.ブランド力

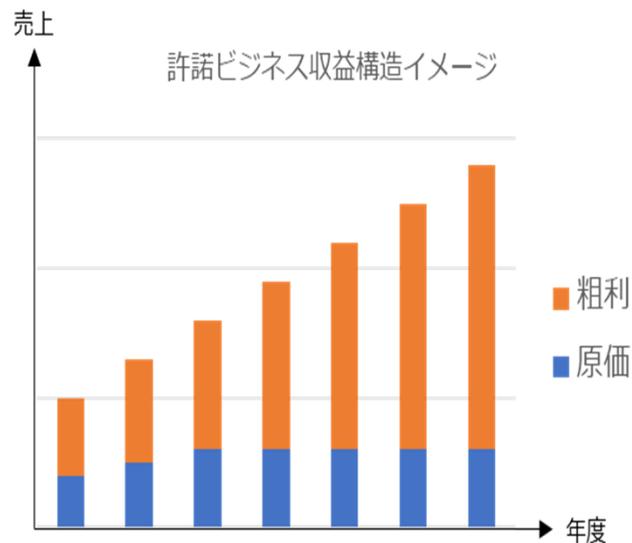
2.ニッチトップ  
な技術力

3. $\times n$ が見込める  
ビジネス

4.非ゲーム分野への  
拡大

### 3. ×(かける) n が見込めるビジネス

## 許諾ビジネス



音声・映像のデジタル信号処理技術をミドルウェア化・拡販し、許諾料をいただくビジネスモデルが当社事業の中心です。

「×(かける) n」を実現できるが故に、**高い利益率**を弾き出すことが可能なビジネスモデルとなっています。

現在、許諾ビジネスと受託ビジネスの比率は概ね半々です。許諾ビジネスは受託ビジネスから始まります。エンタープライズ事業は現状受託ビジネスの方が大きくなっていますが、今後の許諾ビジネスの拡大が期待できます。

### 3. ×(かける) n が見込めるビジネス



## 新たな許諾ビジネスが立ち上がるまで

許諾ビジネスは立ち上がったあとの利益率が高い代わりに、収益化までに時間と費用がかかります。

当社は、ゲーム向けミドルウェアビジネスで安定した収益を確保しており、そこで得た技術や資金をもって別分野への展開や新技術の研究開発を行っています。

これにより、新たな許諾ビジネスを仕込むことができる事業構造となっています。

## 4. 非ゲーム分野への拡大



1.ブランド力

2.ニッチトップ  
な技術力

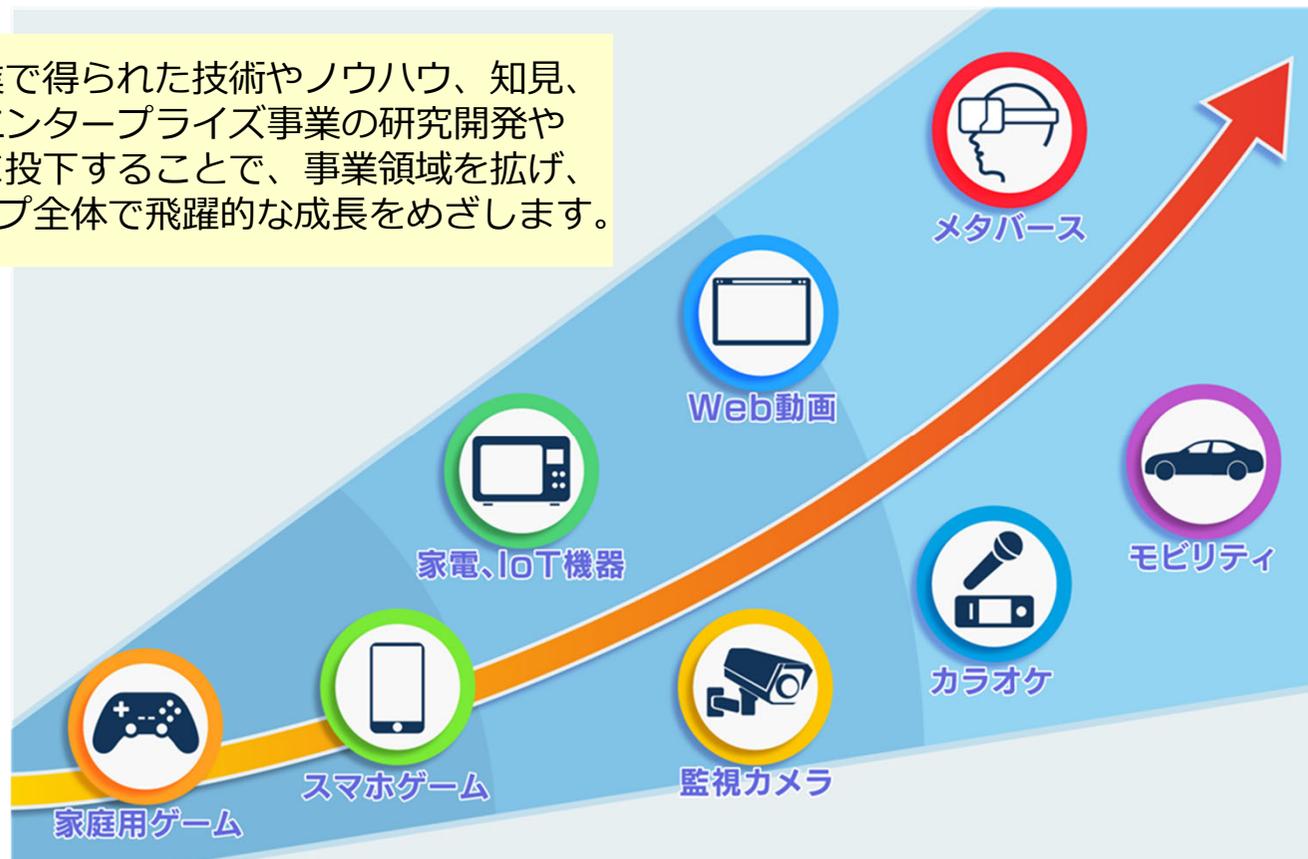
3.×nが見込める  
ビジネス

4.非ゲーム分野への  
拡大

## 4. 非ゲーム分野への拡大

### ゲーム技術を非ゲーム（エンタープライズ）分野へ

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めざします。



## 4. 非ゲーム分野への拡大

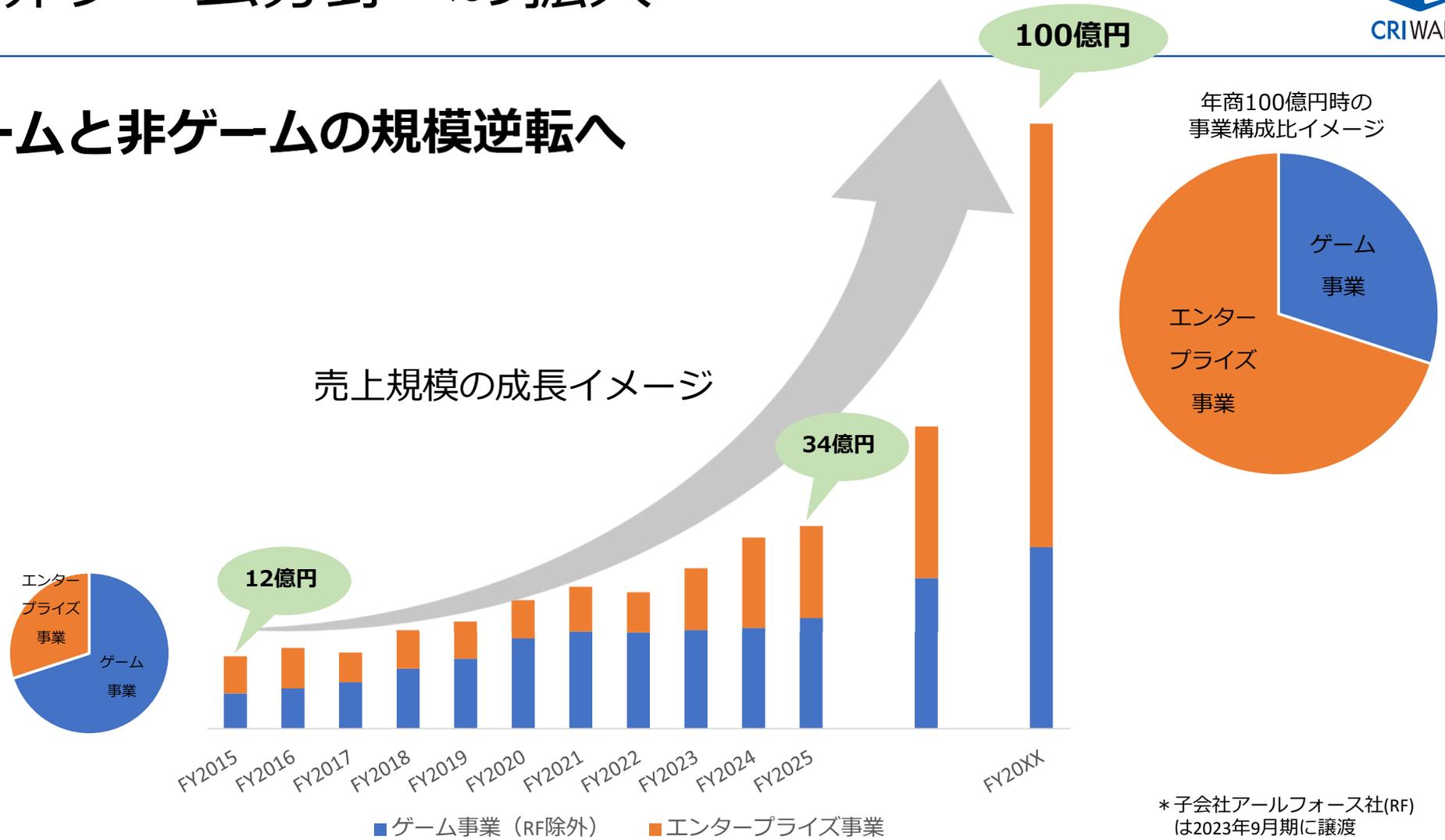
### ゲーム技術を非ゲーム（エンタープライズ）分野へ



ゲーミングスピーカー  
しゃべる家電  
ウェブでのスワイプ動画  
ウェブでのスタッフ動画  
ウェブでの画像最適化  
リアルタイムリップシンク  
業務用カラオケ  
監視カメラ  
モビリティ  
電子玩具  
など

# 4. 非ゲーム分野への拡大

## ゲームと非ゲームの規模逆転へ



\* 子会社アールフォース社(RF)は2023年9月期に譲渡

# 最新TOPICS

ゲーム事業

## ■ TeleXus導入事案（2025/1/14発表）

CRI TeleXusの新機能「AI通訳ボイスチャット」が韓国ロッテグループのメタバース「CALIVERSE」に採用予定。

- ✓ 2025/1に米国ラスベガスにて開催されたテクノロジーの祭典「CES2025」において、会場と当社日本オフィスをオンラインで接続。日本語話者と韓国語話者のスムーズな会話を実現。

※CALIVERSE Inc.によるメタバースプラットフォーム「CALIVERSE（カリバース）」は2024年8月にオープン。超高画質なことが特長のCALIVERSEは「ハイパーリアル」とも称され、まるで現実のようなリアリティあるメタバース空間にてショッピングやエンターテインメントを楽しむことが可能。



# 参考：CRI TeleXus とは



ゲーム事業で培った音声・映像関連の技術を活かし、これまで実現できていない、まるでそこにいるかのような没入感や臨場感を再現するオンラインコミュニケーションミドルウェア。

TeleXusで実現したい未来をまとめたイメージムービーをご覧ください。

<https://www.cri-mw.co.jp/ir/feature/2024-08-20/>



## ■ 北米展開第一弾 (2024/12/18発表)

ゲーム開発者向けの国際カンファレンス「Game Developers Conference(GDC) 2025」に登壇予定。

- ✓ CRIWARE の世界展開の一環として、米国サンフランシスコにて行われるゲーム開発者向けの国際カンファレンスGDC2025に当社フェローが登壇予定。

日時：2025/3/17～2025/3/21

場所：モスコーニ・センター（米国・カリフォルニア州サンフランシスコ）



## ■ アワード受賞 (2024/11/14発表)

フルデジタルオーディオソリューション「CRI SOLIDAS」が「EdgeTech+ AWARD 2024」にて「JASA 特別賞」を受賞。

- ✓ 音響信号処理を汎用のマイコンやFPGAチップに集約させることで大幅な部品点数減を実現。
- ✓ 小型化、省エネ、コスト低減はもちろん、マルチメディアで重要な音に関するソリューションを広げることができた点が評価された。



<https://www.jasa.or.jp/expo/event/award.html>

# 参考：CRI SOLIDAS とは

## 汎用のマイコン1個とHブリッジ回路だけで構成されたフルデジタルオーディオソリューション。

### 特長

- ①コスト適正化：最小のシステム構成で、最高の音質を獲得。
- ②高柔軟性：あらゆる製品の仕様を、ソフトウェアで実現。
- ③リスク軽減：少量の汎用部品だけなので、調達・在庫リスクが減少。

### エンタープライズ事業

#### ■ 組込み事例紹介（2024/9/19発表）

「CRI SOLIDAS」がパイオニア製ゲーミングスピーカー2種に導入決定。

- ✓ 「CRI SOLIDAS」は当社が開発したデジタルサウンドソリューション。汎用のワンチップマイコンやFPGAとHブリッジ回路のみというシンプルなハードウェア構成で、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。
- ✓ すでに他業界でも「SOLIDAS」を利用した開発が進行中。5年後、年間1,000万台の出荷をめざす。



ポータブルゲーミングスピーカー  
TQ-PG300K / TQ-PG300W



コンパクトフロントスピーカー  
TQ-FG3000

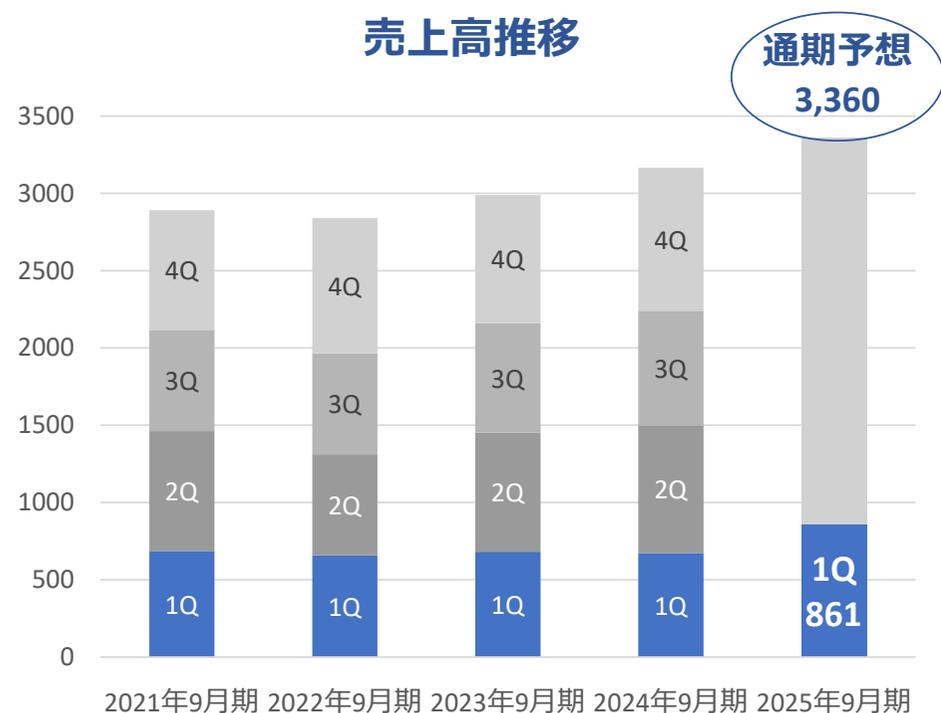
# 業績動向

# 四半期売上高および営業利益の推移

2025年9月期1Qは例年になく好調な滑り出し。許諾売上が大幅に増加し、1Qの営業利益を過去最大級まで押し上げた。

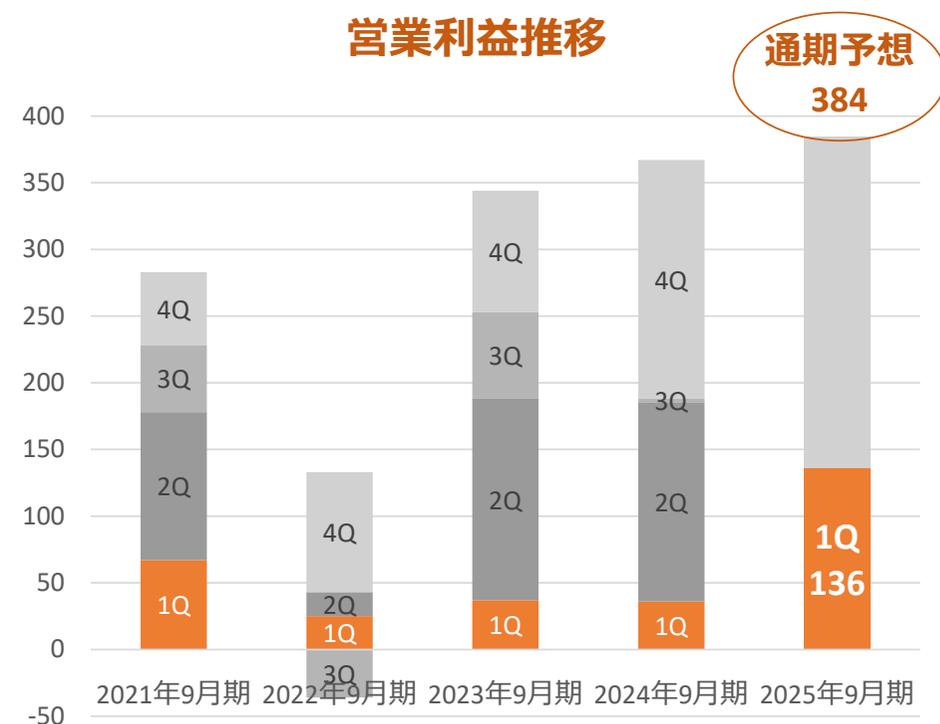
(百万円)

## 売上高推移



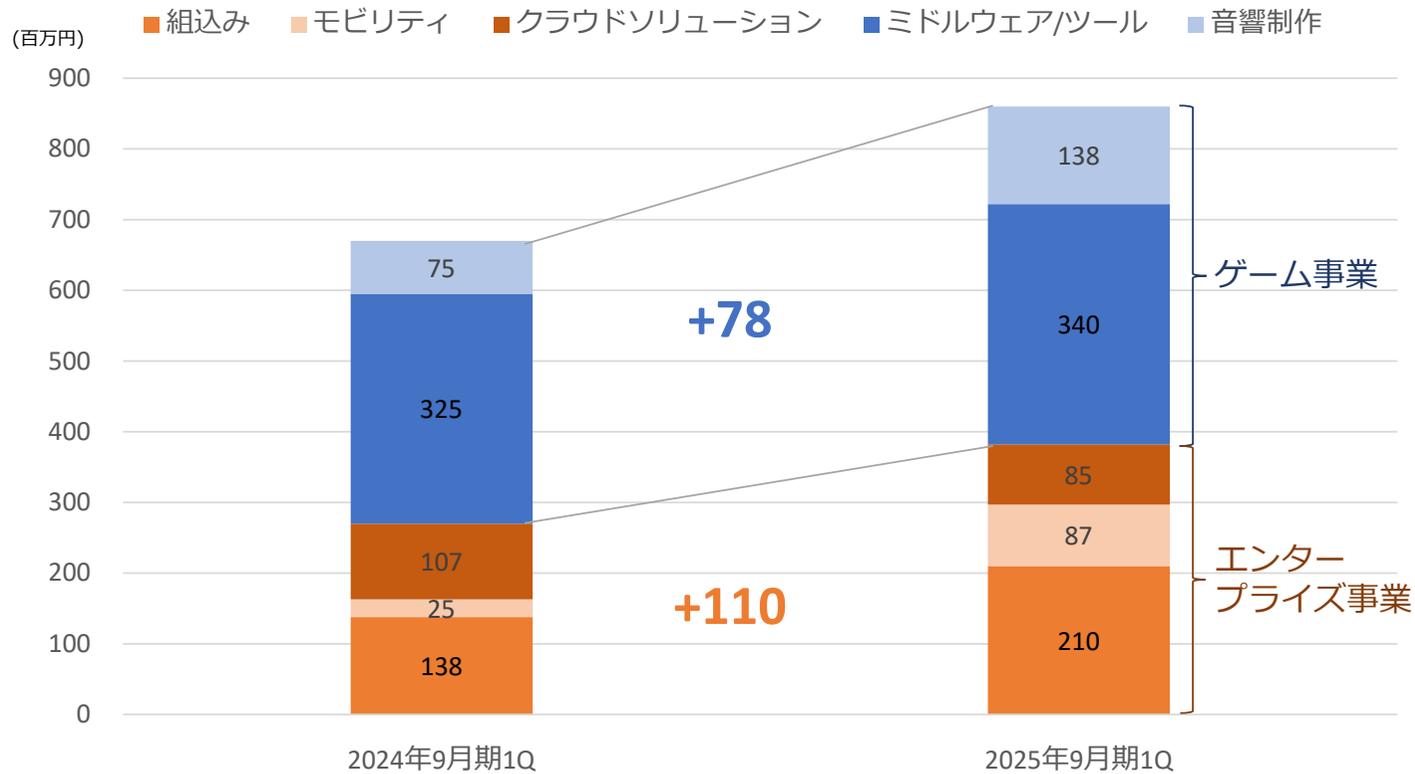
(百万円)

## 営業利益推移



# 1Qセグメント別業績（分野別売上高推移）

ゲーム事業、エンタープライズ事業ともに、売上が前年同期比大幅増。

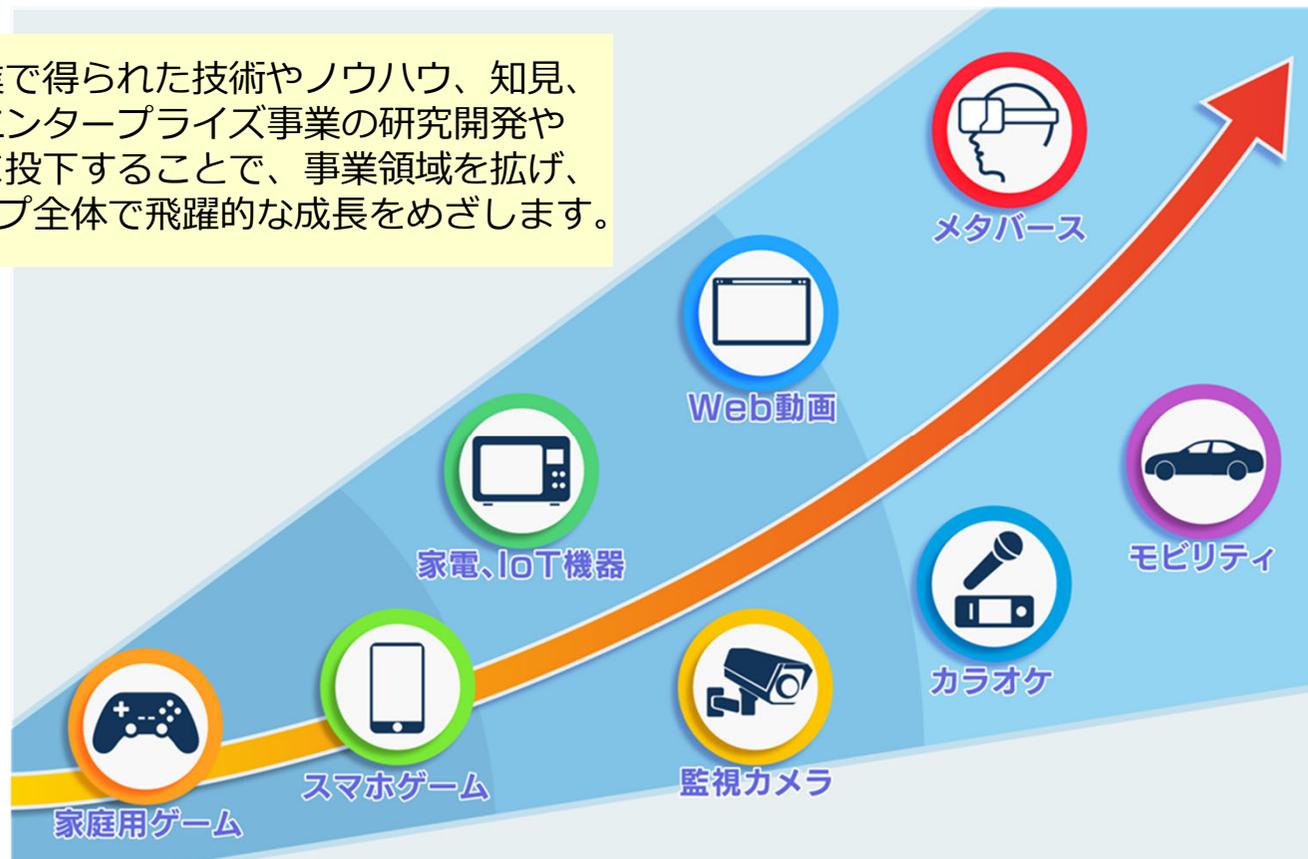


# 中長期の成長方針

# 基本方針

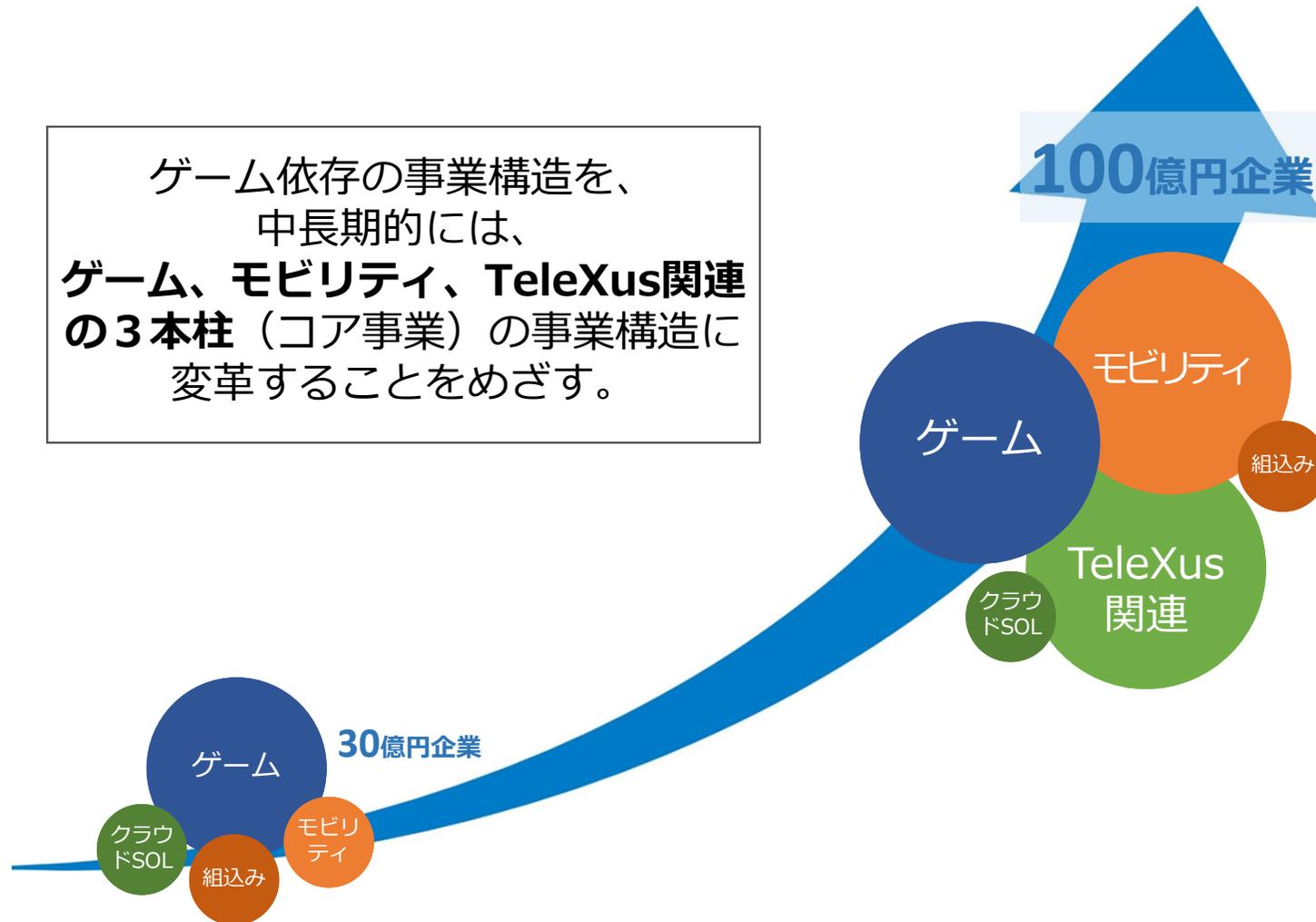
## ゲーム技術をエンタープライズへ

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めざします。



# 今後の成長戦略 ～めざす姿～

ゲーム依存の事業構造を、  
中長期的には、  
**ゲーム、モビリティ、TeleXus関連**  
の3本柱（コア事業）の事業構造に  
変革することをめざす。



# 今後の成長戦略



将来のコア事業は概ね以下のように拡大する方針。

(詳細はP40記載のQRコードまたはURLよりご確認ください。本日は説明を割愛します。)

## ①ゲーム事業

新製品投入効果、アライアンス効果、海外事業拡大

## ②モビリティ事業

採用台数の拡大、台当たりライセンス数の拡大

**⇒本日はここを掘り下げて説明します。**

## ③TeleXus関連事業

ゲーム業界への普及、非ゲーム分野への進出

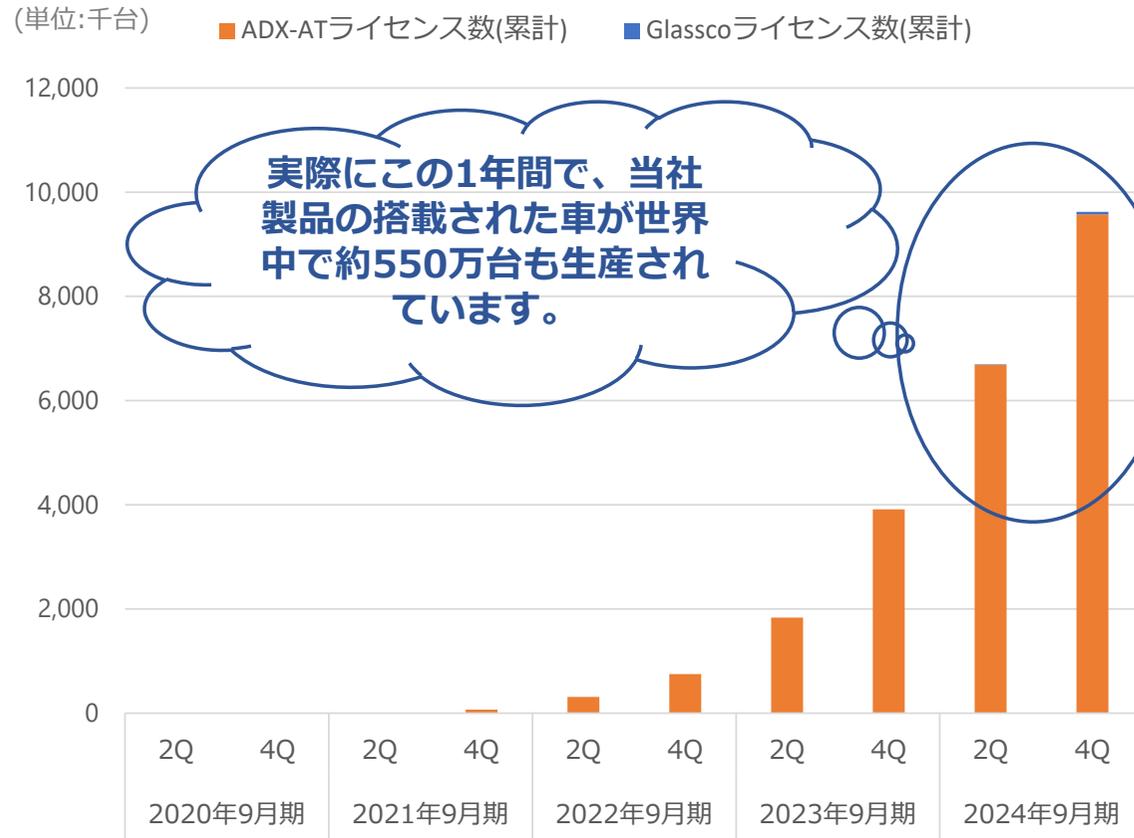
CRI・ミドルウェアが着手した  
モビリティ向けの音声・映像ミドルウェアの適用先は…

## コックピットサウンド メータークラスタ

(ウィンカー音や警告音、  
液晶表示のスピードメーターなど)



# モビリティ向け製品のライセンス数が急拡大



実際にこの1年間で、当社製品の搭載された車が世界中で約550万台も生産されています。

**CRIWARE採用**  
**962万**  
**ライセンス**  
(2024年9月集計)

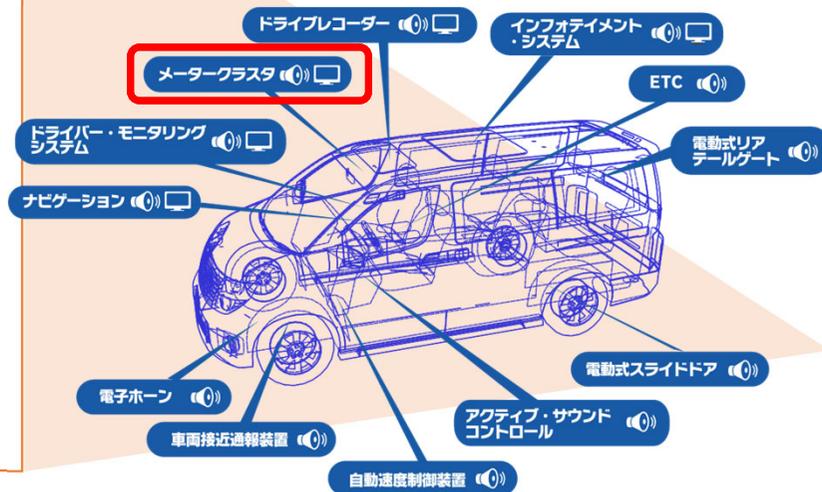
# モビリティ向け音声製品

## CRI ADX Automotive (略称：ADX-AT)

- 情報提示音（ウインカーやリバース使用時の音）やETC音声など**車室内外のさまざまな音を制御**する車載サウンドソリューション。現状はメータークラスタでの実績。
- **コスト/部品点数/実装面積/電力消費を大幅に削減**。音質も損なわれず大音量再生が可能。
- 2020年9月期より実用車への搭載が始まり、2024年9月までで**累計950万台超**に採用実績。

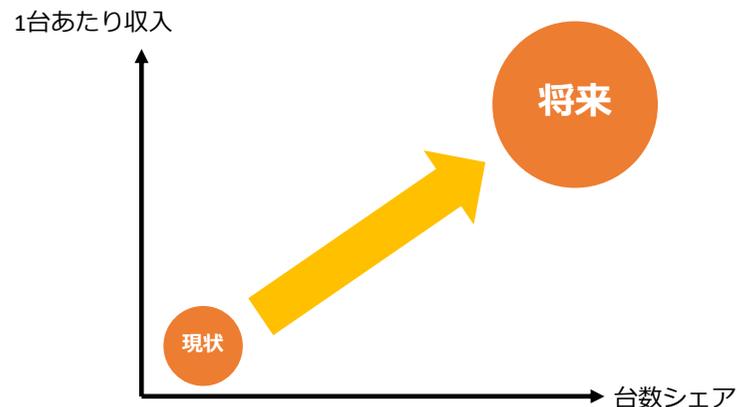
なぜ音を制御？

Ans：ドライバーに重要な情報を整理して伝える必要から。ゲームでは同じような技術が昔から使われている。



## ADX-AT成長戦略

- ・ ADX-ATは、日系メーカー中心に取引を拡大するとともに、海外メーカーとも関係を構築し、四輪車の**世界生産台数\*の20%弱（1500万台）への採用をめざす**。
- ・ 現在メータークラスタ中心に進めている機能展開先を、今後は車両接近通報装置やETCなど他の機能へ拡げることで、**車両1台あたりから得られる収入増を目論む**。



※8297万台は2022年の世界の四輪車生産台数 (出典:マークラインズ)

# モビリティ向けグラフィック製品

なぜ当社が参入できた？

Ans：車載メーターのデジタル化により、直観的に操作できるゲームのUI技術が大いに活用できた。



## CRI Glassco (略称：Glassco)

- 車載メーターの**デザイン制作から実装まで**を簡単に行うことができる車載メーターグラフィックソリューション。
- 従来行われていた自動車メーカーと部品メーカーとのデザイン確認から修正までの**工数を大幅削減**。
- **直観的に扱えるUI**により、学習コストの削減にも貢献。
- 対象市場は四輪にとどまらず、二輪市場も。1st事例は二輪から。

# モビリティ向けグラフィック製品

## Glassco成長戦略

- Glasscoは、ADX-ATで構築してきたTier1との関係を糸口に、メーターグラフィック分野へ進出。四輪のハイクラス車両に集中している競合製品とは異なり、**二輪市場から参入**して実績を積み上げ、四輪市場への拡大を目論む。まずは、**二輪および四輪車の世界生産台数\*の10%弱（1100万台）への採用をめざす。**



2030年には車載メーターの大半がTFT液晶になると言われている。

※8297万台は2022年の世界の四輪車生産台数、5800万台は2022年の世界主要国の二輪車生産台数 (出典:マークラインズ)

# モビリティ向けグラフィック製品



## NEWS RELEASE



2025年2月12日  
株式会社CRI・ミドルウェア  
(コード番号: 3698、東証グロース)

### 低負荷なデジタルメーター描画でモビリティとSDVを支える CRI Glassco®搭載車両が四半期で30万台を突破

～ソフトウェアによる価値創出とゲーム開発理論の拡張をテーマにASF2025に登壇～

株式会社CRI・ミドルウェア（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：押見 正雄、以下「CRI」）は、車両にて速度計などを表示するデジタルメーターを制御するソフトウェア「CRI Glassco」を搭載した車・バイクの台数が2024年10～12月の3カ月間で30万台を突破したことをお知らせいたします。



二輪車向けにも低負荷高品質なデジタルメーターを実現（搭載イメージ）

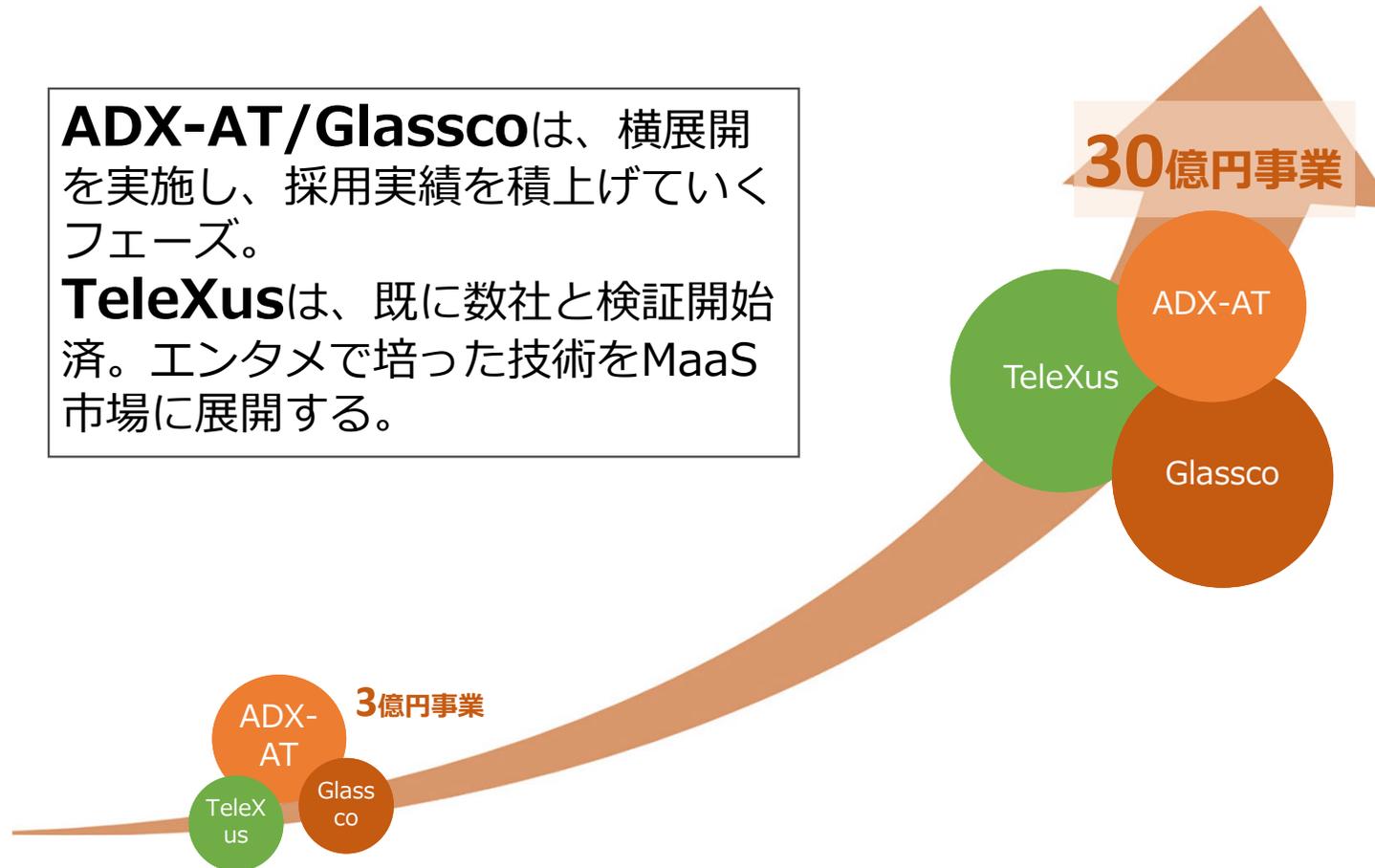
## 2025/2/12のニュースリリース

前期より搭載車両が世に出始めたGlasscoの本格的な売上貢献が1Qより始まった。

# モビリティ事業のこれから

**ADX-AT/Glassco**は、横展開を実施し、採用実績を積上げていくフェーズ。

**TeleXus**は、既に数社と検証開始済。エンタメで培った技術をMaaS市場に展開する。



# モビリティの新規展開



## ■ モビリティ新規展開（2024/8/7発表）

SDVのAPI策定をめざす「Open SDV Initiative」に参画。

- ✓ 「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。
- ✓ 名古屋大学大学院情報学研究科教授で、経産省・国交省モビリティDX検討会の座長も務める高田広章氏と意見交換を実施。当社技術と知見でSDV領域に貢献できると考え、参画を決定。

Open SDV Initiative

名古屋大学 オンライン記者会見

## 自動車の未来を支えるAPI策定プロジェクト - 「Open SDV Initiative」設立 -

2024年6月20日

高田 広章

名古屋大学 大学院情報学研究科 教授  
附属組込みシステム研究センター長

名古屋大学 未来社会創造機構 モビリティ社会研究所 所長・教授  
Email: hiro@ertl.jp URL: <http://www.ertl.jp/~hiro/>

Hiroaki Takada

1

SDV（Software Defined Vehicle）とは、車の機能をソフトウェアで定義して、あとから進化できるようにするもの。ハードウェアとソフトウェアを切り離し、共通のソフトウェアが色々な車で利用できるとも言えます。

当社は、様々な性能のゲーム機で共通利用できるように製品を開発してきました。考え方はほとんど同じであり、ゲーム向けミドルウェアで培った経験を活かして、国産SDV拡大に貢献します。

# 株主還元方針について

# 株主還元方針について

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。

なお、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しております。

	1株あたり 年間配当金	配当性向
2025年9月期(予想)	20円	33.5%
2024年9月期	20円	34.3%
2023年9月期	15円	33.7%

# 参考情報

- 中長期の事業方針（2024年6月発表）

[https://www.cri-mw.co.jp/ir/management/mid\\_to\\_long\\_term/](https://www.cri-mw.co.jp/ir/management/mid_to_long_term/)



- 会社紹介 5分動画（2024年8月発表）

<https://www.cri-mw.co.jp/ir/feature/2024-08-21/>

※社長がモビリティ事業を取り上げ説明しています。



- CRI TeleXus の最新説明資料（2024年11月発表）

[https://ssl4.eir-parts.net/doc/3698/ir\\_material\\_for\\_fiscal\\_ym3/168883/00.pdf](https://ssl4.eir-parts.net/doc/3698/ir_material_for_fiscal_ym3/168883/00.pdf)

※TeleXusを取り上げて説明した個人投資家向け会社説明会資料です。



# 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、経済動向及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。**