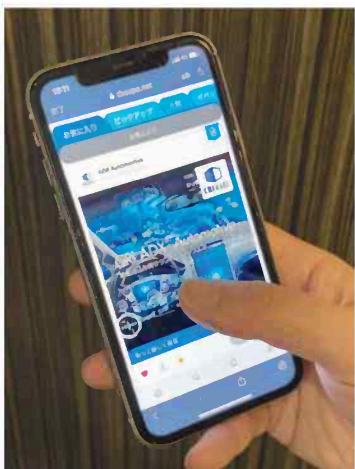


# ゲーム技術で乗るDXの波

CRI・ミドルウェア(3698)は主にゲームソフト制作会社向けに映像や音声技術を提供する。同社の技術は「CRIWARE」と総称され、導入することで高品質を維持したまま音声や映像のデータを圧縮したり、セリフに合わせてキャラクター



デジタル展示会プラットフォーム「CRI DX Expo」はゲーム向けに培った映像技術が応用されている

の口の動きを自動生成したりできるようにする。

CSK(現SCSK=9719)傘下で1983年に設立された研究子会社が前身。当初は同じCSKグループだったセガ向けに技術研究をおこなっていたが、MBO(経営陣が参加する買収)を経て独立し、14年に東証マザーズに上場した。

同社の技術は2000年代から任天堂(7974)やコナミ(9766)など大手のゲームソフトに使われてきた。10年ごろからはスマートフォン向けゲームにも積極参入し、現在ではアプリゲームの課金ランキング上位100位のうち、およそ3割にCRIWAREが使われているという。

契約数のうち9割が国内向けだが、近年はおもに中国メーカーを中心に海外展開を進めている。20年に中国のスマホゲーム

## CRI・ミドルウェアの概要

▽代表者	押見正雄社長
▽主な事業	ゲーム向けミドルウェアの開発
▽設立/上場時期	2001年8月/2014年11月
▽市場区分	東証マザーズ
▽時価総額	93億円(4日)



会社miHoYoから配信され、東南アジア各国や米国、日本などでアプリの課金ランキング首位を総なめにしたロールプレイングゲーム「原神」にもCRIWAREが採用された。

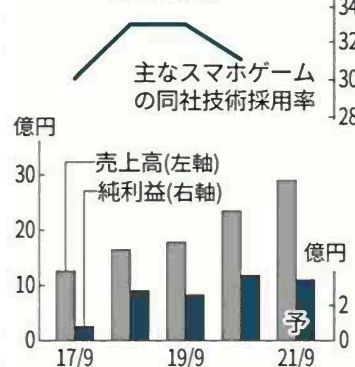
ゲーム向けで培った音声や映像技術を多分野に応用して収益源を広げている。家電や車載などへの組み込みのほか、ブラウザ上で手軽に製品紹介動画などを作れるソフト「LiveAct PRO」は大手アパレルの電子商取引(EC)サイトにも採用されている。

なかでも力を入れるのが、オンライン展示会向けプラットフ

ォームの「CRI DX Expo」。SNSのタイムラインのような形式で、動画サイトなどに遷移することなく出展企業の製品動画が次々に再生される。「『先読み』によるロードなど、長年ゲームで培った技術が随所に活用されている」(押見正雄社長)という。同プラットフォームを採用して20年11~12月に行われたイベントには6万人以上が行われたイベントには6万人以上が参加した。新型コロナウイルス禍でのデジタル化を追い風に、今後も採用案件を増やしていく考えだ。

2021年9月期の連結売上高は29億~32億円と、前期比23~

## CRI・ミドルウェアの連結業績



21年9月期は下限値。採用率は各年9月の国内ランキング100位が対象

36%増を見込んでいる。ゲーム事業が好調に推移するほか、そのほかの分野でも採用案件が増える見込みだ。純利益は前期比7%減の3億4600万円~同8%増の4億200万円になりそう。「当面は成長投資を優先するため、現時点で配当は考えていない」(押見社長)としている。

(小池颯)