

2026年7月8日
株式会社CRI・ミドルウェア
(コード番号：3698、東証スタンダード)

CRIWARE、利用者拡大中のゲームエンジン「Godot」に完全対応 10,000以上のゲーム向けライセンスで培われた技術資産で Godot 利用者をサポート ～国内最大級のゲーム開発者向けカンファレンス「CEDEC」で共同講演も実施～

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）が開発提供しているミドルウェア「CRIWARE®」がゲームエンジン※1「Godot」に完全対応いたします。

Godot は 2D、3D 双方のゲーム開発に対応したオープンソースのゲームエンジンです。開発のしやすさから初心者、プロ問わず幅広いゲーム開発者に活用されています。直近で公開されたバージョンは 200 万ダウンロード※2 を記録するなど、海外市場を中心に利用者が拡大しており、ゲーム開発者を支える「第 3 のゲームエンジン」と称され、今後の成長が注目されています。

当社の CRIWARE はゲーム向けに 10,000 以上のライセンスを提供してきた実績があり、高品質な音と映像技術の開発ノウハウを蓄積することで、ゲーム制作の効率化をサポートしてきました。また、マルチプラットフォーム※3 に対応しており、既存のゲームエンジンから Godot への開発環境の移行や、複数のプラットフォームへの展開を負担少なく行うことが可能です。

今回の対応により、CRIWARE の技術資産を Godot で開発されるゲームにも活用可能とし、開発者の利便性向上、ゲームクリエイターの選択肢拡大を支援します。これにより、幅広いユーザーにゲームを届ける環境構築に貢献してまいります。

今後の展望として当社は海外市場への CRIWARE 展開を加速し、グローバルでのユーザー拡大を進め、2030 年にゲーム事業全体で売上 30 億円規模への成長を目指します。

※1：ゲームエンジン：映像、音声の処理など、ゲーム開発に必要な共通機能をまとめ、効率化する統合開発環境。

CRIWARE をはじめとするミドルウェアと組み合わせることで、更なる開発効率の向上、高品質な表現が実現できます

※2：2026年2月時点 Godot Foundation 調べ (<https://godotengine.org/article/godot-growth-stats-2026/>)

※3：異なる OS や機種環境でも、同じソフトウェアやアプリケーションが動作するように設計、開発する仕組み



株式会社CRI・ミドルウェア 代表取締役社長 押見 正雄コメント

Godot への対応は、CRIWARE のグローバル展開を推進する上での重要な一歩であり、ゲーム開発者コミュニティとの関係強化や、国内外での利用拡大に寄与するものと考えています。

今後も当社は、ゲーム開発者の皆様に選ばれるソリューションの提供を通じて、事業成長と価値創出を実現してまいります。

NEWS RELEASE

今後の展望～ゲーム開発者向けカンファレンス「CEDEC」にて共同講演を実施～

当社は本取り組みを皮切りに、Godot 関係者との協力関係を構築してまいります。その一環として、7月24日（金）15:00～にパシフィコ横浜にて開催されるゲーム開発者向けカンファレンス CEDEC にて、当社と Godot の開発資金提供や運営支援を行う Godot Foundation による共同講演を実施します。

本講演では Godot Engine の CRIWARE をはじめとする外部ツール活用や日本展開、今後の展望をテーマにお話しします。

この機会にぜひ、参加をご検討ください。

10,000 以上のゲームライセンスで活用されている「CRIWARE（シーアールアイウェア）」

CRIWARE は当社が提供する音声・映像ミドルウェア製品ブランドです。全世界のゲームに向け 10,000 ライセンス以上の採用実績があり、音声や映像などの再生や演出機能を通じてゲームの表現を拡張、高品質なコンテンツ制作を支援しています。マルチプラットフォーム対応で負担なく各ゲームエンジンへの移行が行えます。

ゲーム分野で培われた CRIWARE の技術はモビリティや組込み機器などにも展開され、さまざまな分野で活用されています。

幅広い開発者に支持されているゲームエンジン「Godot（ゴドー）」

Godot は 2014 年に開発された 2D、3D 双方のゲーム開発に対応したオープンソースのゲームエンジンです。無料で使用可能であり、プログラミング初心者でも扱いやすい独自のスクリプト言語「GDScript」を備え、幅広い開発者に活用されています。

Godot の近年のバージョンは 200 万ダウンロード規模に達するなど、利用が拡大しており海外を中心に高い注目を集めています。

<イベント講演概要>

イベント名：CEDEC2026 (<https://cedec.cesa.or.jp/2026/>)

日時：2026年7月24日（金）15:00～16:00

会場：パシフィコ横浜ノース 第12会場

登壇テーマ：Godot Engine における外部ツールの活用と Godot Foundation の日本展開

※講演視聴には事前登録が必要となります

株式会社CRI・ミドルウェアについて

「音と映像で社会を豊かに」を企業理念として、主に音声・映像関連の研究開発を行い、その成果をミドルウェア製品ブランド「CRIWARE（シーアールアイウェア）」として、ゲーム分野や組込み分野を中心にさまざまな分野に展開しています。当社は、「CRIWARE」を通じて、ユーザビリティの向上、クオリティ向上のための技術やソリューションを提供し、開発者の皆様の課題解決をサポートするとともに、エンドユーザーのユーザビリティの向上をサポートしてまいります。

NEWS RELEASE

【会社概要】

社名：株式会社C R I ・ミドルウェア (CRI Middleware Co., Ltd.)

本社所在地：東京都渋谷区桜丘町 20-1 渋谷インフォスタワー11 階

代表取締役社長：押見 正雄

事業内容：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

設立：2001年8月1日

HP：<https://www.cri-mw.co.jp/>

※「C R I」「CRIWARE」および CRIWARE ロゴは、日本およびその他の国における株式会社C R I ・ミドルウェアの商標または登録商標です。

※「Godot」「Godot Engine」「Godot Foundation」および Godot ロゴは、Godot Foundation の商標または登録商標です。

※その他、文中に記載されている会社名および商品名は、各社の商標または登録商標です。

本リリースに関するお問い合わせ先

Web フォーム（広報問い合わせ）：<https://www.cri-mw.co.jp/contact/prir.html>

以 上