

2025 年 11 月 12 日
株式会社 C R I ・ ミドルウェア
(コード番号：3698、東証グロース)

機械学習であらゆる言語へ対応する音声解析リップシンクミドルウェア 「CRI LipSync Alive」グローバル市場向けに提供開始 ～言語の壁を排し、デジタルキャラクターの生き生きとした存在感を演出～

株式会社 C R I ・ 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「C R I」）は、音声解析によりゲームキャラクターなどの唇の動きを生成する音声解析リップシンクミドルウェア「CRI LipSync™ Alive」を世界に向けて提供開始します。

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します。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向け、高機能なリップシンク機能を提供、事業の拡大に貢献します。



■機械学習による音声解析技術で、あらゆる言語の「リアル」を生成

CRI LipSync Alive は音声解析により口の動きを生成する音声解析リップシンクミドルウェアです。既に提供中の「CRI LipSync™」の次世代ツールとして、これまでに蓄積してきたノウハウを活かしながら新しい機能を追加しました。CRI LipSync Alive はこれまで「あいうえお」の 5 つで出力していた音声解析結果を、5 つの母音と 9 つの子音を含む最大 14 種のアニメーションカーブとして出力します。これにより、英語やフランス語などに必要不可欠な口の動きを再現します。また声の抑揚から口の開き具合に補正をかけることで、リアルさを追求した 3D 作品のキャラクターも、デフォルメされた 2D キャラクターも、あらゆる言語を表現力豊かに話せるようになります。

音声解析には ChatGPT などで使用されている Transformer を基にした独自の機械学習モデルを用いており、高い精度での解析を実現しています。得られた解析結果は手元でも編集可能なため、開発途中のセリフの変更や、キャラクターの個性を演出する細かい調整も容易です。

NEWS RELEASE

■ゲームやエンタープライズで生き生きと活躍するキャラクターを技術で支援

C R I 最初のリップシンクツールの提供から約 25 年、当社はゲーム開発者だけでなく幅広いユーザー層に向けて口の動きのパターンの提供を行ってきました。CRI LipSync はリアルタイム解析により、ライブ歌唱やトークを CG キャラクター映像に反映させ、デジタルアバターで活動する VTuber の存在感と魅力を高めています。今回新たに提供を開始する CRI LipSync Alive も、将来的に CRI LipSync と同様、リアルタイムでの解析などに対応していく予定です。また、より自然な表情を演出する研究も進めています。

昨今、デジタルキャラクターは口や表情を動かして話す事が当たり前となっています。グローバル向けに提供されるゲームタイトルでは、音声や口パターンを言語ごとに作り分ける作品が多数存在しています。AI アシスタントの浸透とアバター適応も進んでおり、デジタルキャラクターが違和感なく口や表情を動かす技術はエンタープライズ分野でも求められるでしょう。C R I はこのような市場環境に向け、高品質かつ自由度の高いリップシンクツールを世界に提供します。3 年後には世界のゲーム市場向けに CRI LipSync Alive で 300 ライセンスの提供を、またエンタープライズ市場に向けて、当社の技術導入を目指します。

これからも C R I は「音と映像で社会を豊かに」という企業理念の下、世界のエンターテインメント開発者に向け技術を提供し、業界の発展に貢献いたします。そして世界中のあらゆる人々に驚きと楽しさ、感動を届けるお手伝いをしてまいります。

<製品概要>

製品名：CRI LipSync Alive (シーアールアイ リップシンク アライブ)

提供開始日：2025 年 11 月 20 日予定 (日本国内向け)

2025 年 12 月 5 日予定 (グローバル向け)

利用料金：お問い合わせください

提供方法：以下 URL よりお問い合わせください

製品詳細 URL：<https://game.criware.jp/products/lipsync-alive/>

	CRI LipSync Alive	CRI LipSync
解析結果	MPEG-4 Visemes (5 母音 + 9 子音) AIUEO ラベル情報	口の幅、舌の高さ AIUEO
入力ファイル	音声ファイル	音声ファイル マイク入力 CRI ADX®連携
提供形態	事前解析ツール	事前解析ツール リアルタイム解析

※CRI LipSync Alive と CRI LipSync は用途に合わせて選択可能です。

NEWS RELEASE

■CRI LipSync Alive をイベントで体験

CRIは11月に行われるゲーム開発者向けのイベントに出展します。特に GTMF2025 では CRI LipSync Alive について初の技術登壇を行うほか、各展示会にて CRI LipSync Alive を含むゲーム開発者向けに提供するミドルウェア製品群 CRIWARE の各種デモや製品紹介を行います。

<参加イベント>

[出展・登壇] GTMF2025 (<https://gtmf.jp/>)

2025年11月20日(木)大阪・コングレコンベンションセンター

2025年11月25日(火)東京・ベルサール新宿南口

<技術登壇(大阪・東京共に同じ内容です)>

両会場とも 13:00~13:45 ROOM1 にて

CRIWARE 最新アップデート~リップシンク/サウンドエフェクトプラグイン/Unreal Engine~

[出展] Unreal Fest Tokyo 2025 (<https://www.unrealengine.com/ja/events/unreal-fest-tokyo-2025>)

2025年11月14日(金)~11月15日(土)東京・高輪ゲートウェイコンベンションセンター

14日(金)はノンゲームデー、15日(土)はゲームデーとなります

[出展] CEDEC+KYUSHU 2025 (<https://cedec-kyushu.jp/2025/>)

2025年11月29日(土)福岡・九州産業大学1号館

イベントごとに出展するデモや製品が異なります。詳細は当社ホームページをご確認ください。

<https://www.cri-mw.co.jp/news/event/>

■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、ゲーム分野をはじめ、モビリティ、組込み分野などのさまざまな分野に展開しています。CRI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。

【会社概要】

社名：株式会社CRI・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/>

NEWS RELEASE

※「C R I」、「CRIWARE」、「ADX」、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。
※ライセンスとは、ゲームタイトル 1 本につきゲーム販売地域と機種を掛け合わせて算出するものです。
※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

株式会社 C R I ・ミドルウェア 広報担当

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

URL：<https://www.cri-mw.co.jp/>

以 上