



2024年8月期 第3四半期

# 決算説明資料

株式会社トリプルアイズ  
(証券コード5026)

## CONTENTS

# 業績予想修正

四半期概況

成長市場におけるM&Aと成長戦略

当社グループについて

Appendix: リリース、業績KPI

AIソリューション事業における好調と、GPUサーバー事業における第2四半期の大型案件納品、株式会社BEXの連結取り込み開始等により、売上総利益、営業利益及び経常利益が増加し、また、当第4四半期は、株式会社BEXのグループインに伴う関連コストの計上、エンジニア人材に対する投資、GPUサーバー事業の市場の変動性を鑑みて業績を保守的に見込んでおり、2024年8月期の業績予想の修正を以下の通りに行っております。

(単位：百万円)	2024年8月期 当初通期計画	2024年8月期 修正通期計画	増減額	増減率	(参考) 2023年8月期 通期実績
売上高	4,045	4,341	<b>+296</b>	+7.3%	2,346
売上総利益	1,254	1,440	<b>+186</b>	+14.9%	578
営業利益・損失(△)	△96	3	<b>+100</b>	(黒字化)	△269
EBITDA	79	189	<b>+109</b>	+138.8%	△265
経常利益・損失(△)	△86	21	<b>+108</b>	(黒字化)	△290
親会社株主に帰属する 当期純利益・純損失(△)	△87	5	<b>+92</b>	(黒字化)	△825

※EBITDA = 経常利益 + 減価償却費 + のれん償却費 + 支払利息

## CONTENTS

業績予想修正

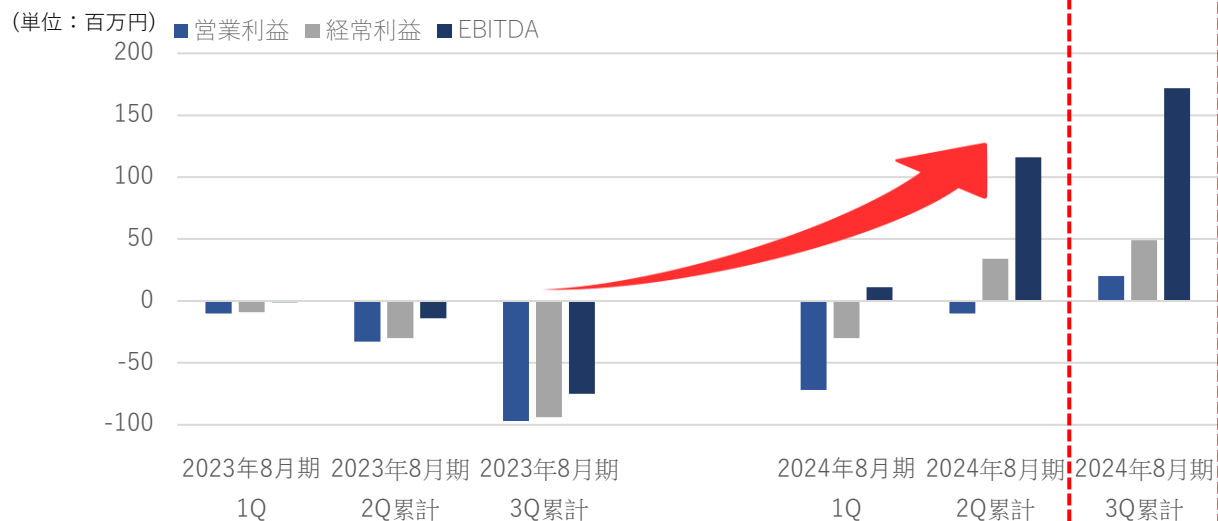
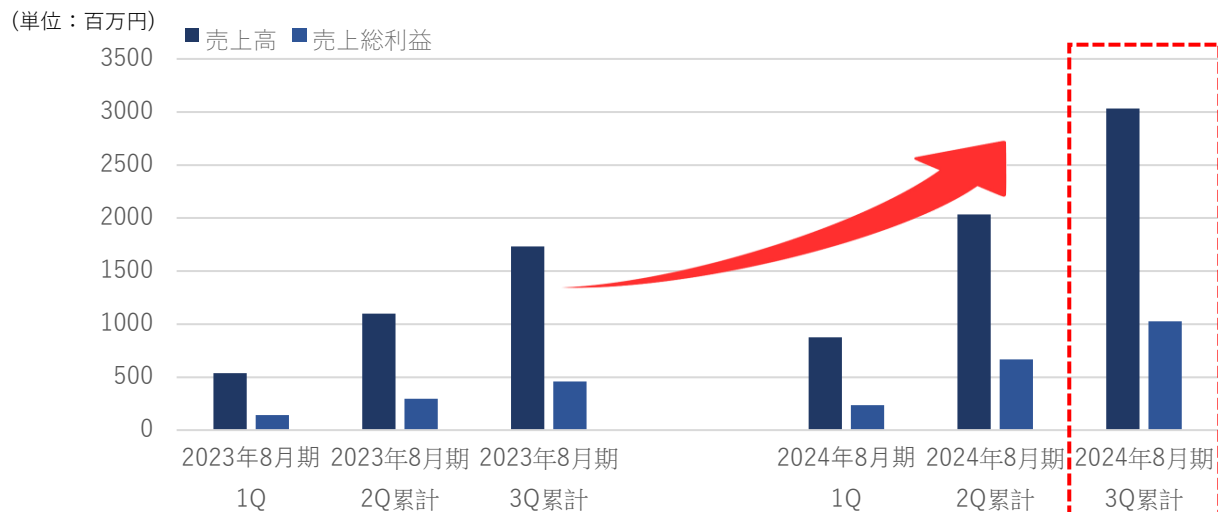
## 四半期概況

成長市場におけるM&Aと成長戦略

当社グループについて

Appendix: リリース、業績KPI

2022年5月の東証グロース上場後（2022年8月期3Q以降）、第3四半期累計では過去最高の売上高、売上総利益を達成し、営業利益は黒字化、経常利益は当期第2四半期以降黒字を継続しております。



## 売上高

過去最高

**3,033**百万円 (前年同期比174.8%)

## 売上総利益

過去最高

**1,028**百万円 (前年同期比222.5%)

## 営業利益

黒字化

**19**百万円 (黒字化)

## 経常利益

黒字継続

**49**百万円 (黒字化)

AIソリューション事業における売上高はオーガニックに成長、前年同期比で**16.4%**増加、営業利益、経常利益は第2四半期より黒字を継続しております。これは各部門における業績改善に向けた取り組みが功を奏しはじめた結果です。

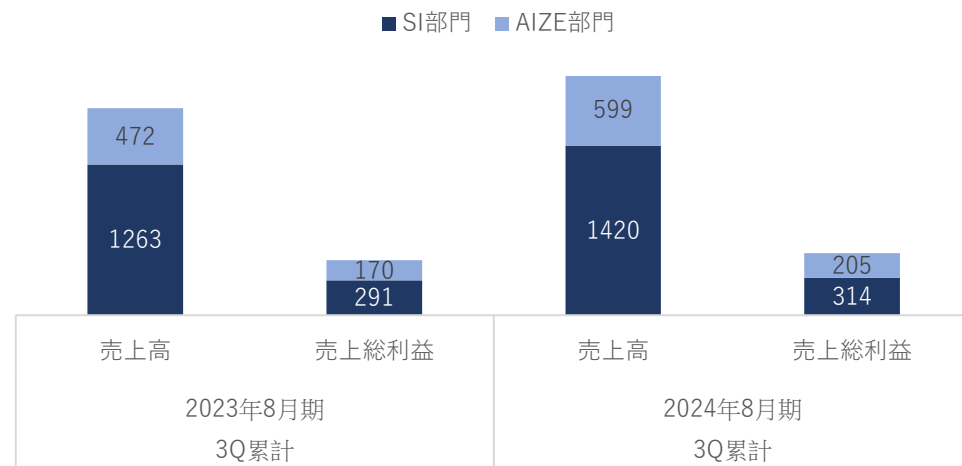
## SI部門

中途採用による社員増、営業体制の強化によるBP稼働増(前期3Q月平均120.8M→当期3Q月平均125.4M)、注力顧客へのチーム体制集約による社員1人当たり売上の向上及びBP増員により、**四半期会計期間では過去最高売上及び売上総利益を更新し、四半期累計期間では売上高前年同期比12.4%増、売上総利益前年同期比7.9%増**

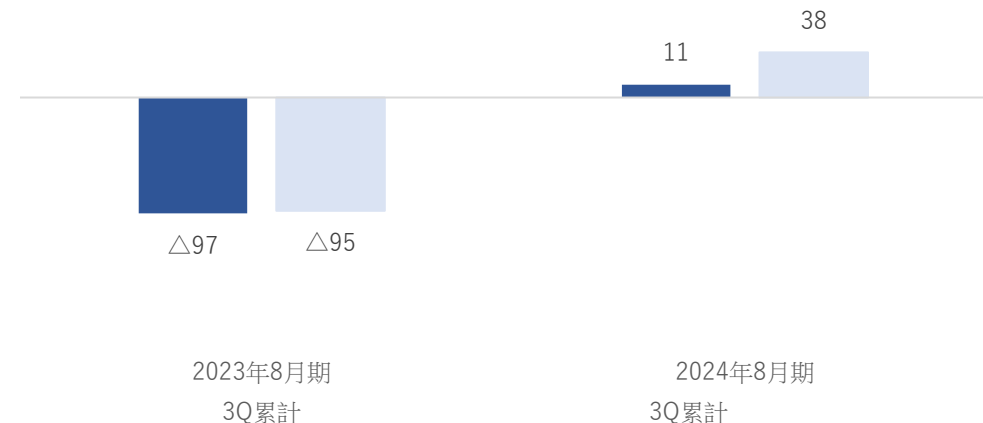
## AIZE部門

- ・ **四半期累計売上高は前年同期比27.0%増、売上総利益20.5%増**
- ・ 顔認証勤怠管理における東京都世田谷区における契約受注及びOEM提供によるID数の順調な増加(OEM提供のみでID数は5000を突破)、当社CSフォローによる解約率の低減などにより、**AIZEのプロダクト売上がオーガニックに成長**
- ・ 生成AI関連の開発需要増に伴い、**AIラボ契約は安定的に受注が拡大**
- ・ LINEWORKS上でアルコールチェックを完結できる「アルろく for LINEWORKS」をローンチし、**反響多数**
- ・ AIZEプロダクトにおいては市場投入フェーズから利益創出フェーズに移行し、引き続き販管費の適正化を実現(詳細はP6参照)

AIソリューション事業 売上高及び売上総利益推移



AIソリューション事業 営業利益及び経常利益推移



特別地方公共団体

勤務時間の適切な把握方法と管理業務の効率化を模索



画像認識プラットフォーム

AIZE

顔認証サービスの提供に加え数多くのシステム開発に実績を持ち、個人情報保護にも注力



世田谷区

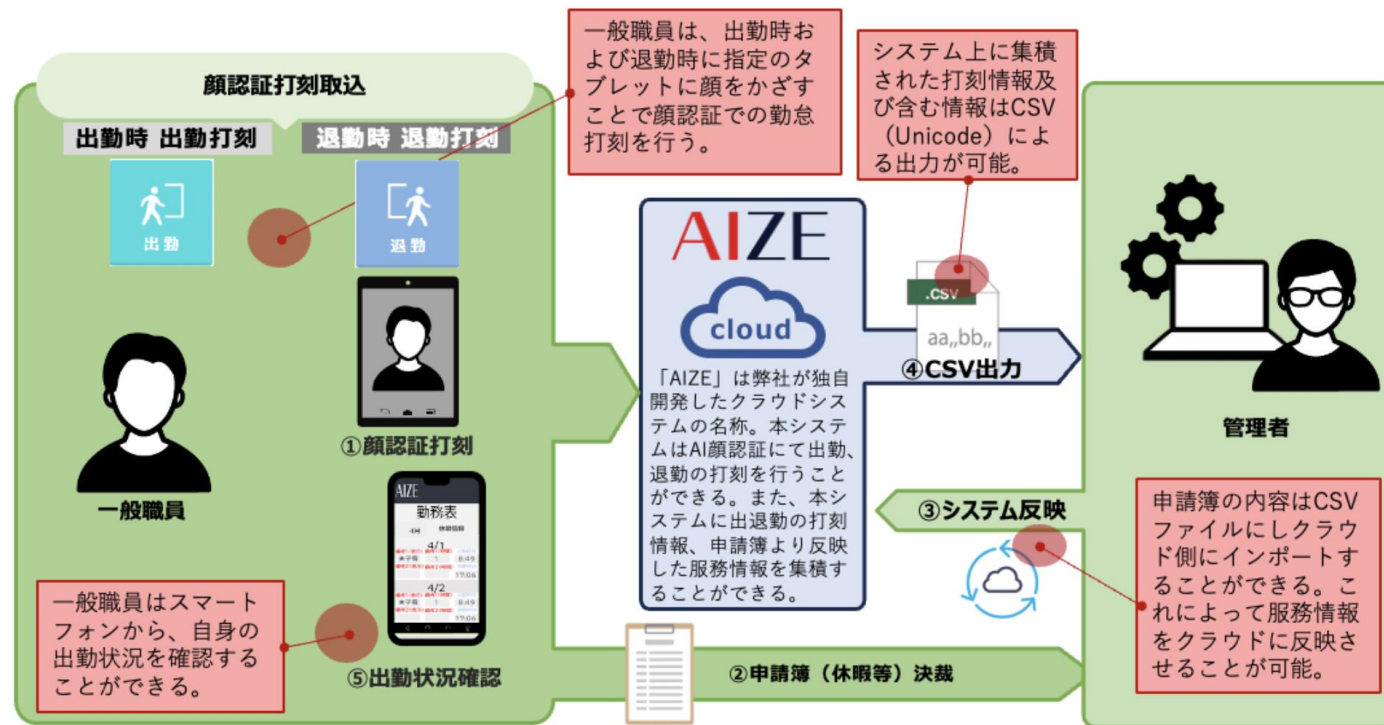
顔認証システムを通じて勤怠管理の効率性向上

世田谷区の会計年度任用職員の出退勤管理  
導入拠点：500カ所（本庁舎、保育園、学校、図書館）

対象職員数：約5000～5400人/年間

\*延べ任用人数は約6400人を予定

- 顔認証端末にはタブレットを使用
- 長期安定運用とコスト効率を考慮
- クラウド上のAIZEと連携
- 有給休暇を含めた勤怠と休暇情報の可視化UIを構築
- より効率的な勤怠管理を実現



LINE WORKS

現場で活用できる充実したビジネスチャット

AIZE Breath

顔認証とアルコールチェックを一連の動作で行い、クラウドに記録

情報共有と管理効率を向上させ、管理の負担を最小限にトータルコストの削減を実現



App

アルろく for LINE WORKS



運転者のスマートフォン画面イメージ



アルコールチェック実施時やアルコール検知した場合にLINE WORKSへ通知



管理者のLINE WORKS画面イメージ

アルコールチェック義務化の安全管理業務工数を大幅軽減  
アルコール検知器の課題：リアルタイム酒気帯び確認  
LINE WORKSとの連携：確認業務を効率化  
情報共有と管理効率の向上  
業務のトータルコスト削減を実現

- 安全管理業務を軽減
- なりすまし防止とデジタル化を促進
- 既存のアルコール検知器にも対応可能

# LINE WORKS

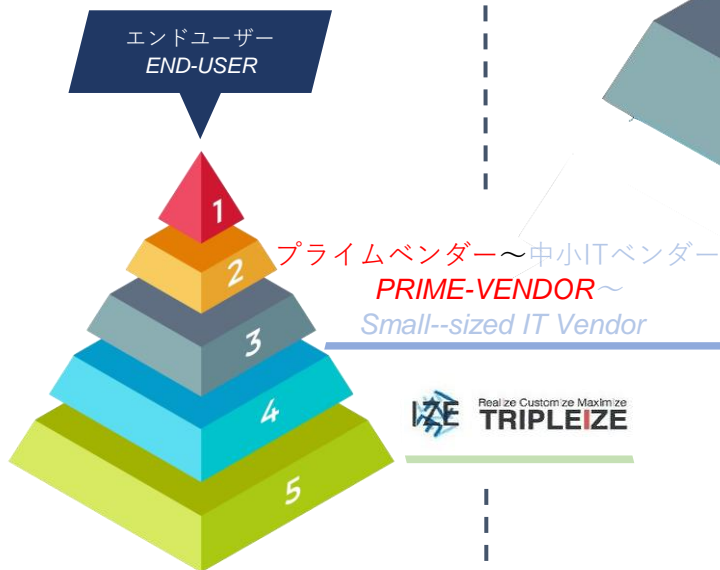


AIZEの累計ユーザー数が10万IDを突破。AIZEは2019年にサービスを開始し、顔認証を中心に物体認証や植物認証など、幅広い分野での利用が進んでいます。50社を超えた販売パートナーによる営業活動にくわえ、既存の勤怠システムとの連携が進み、IDが急増しました。アルコール検知や/入退館管理など、さまざまな業種や地域で利用されておりAI導入の入口としての役割を果たしています。

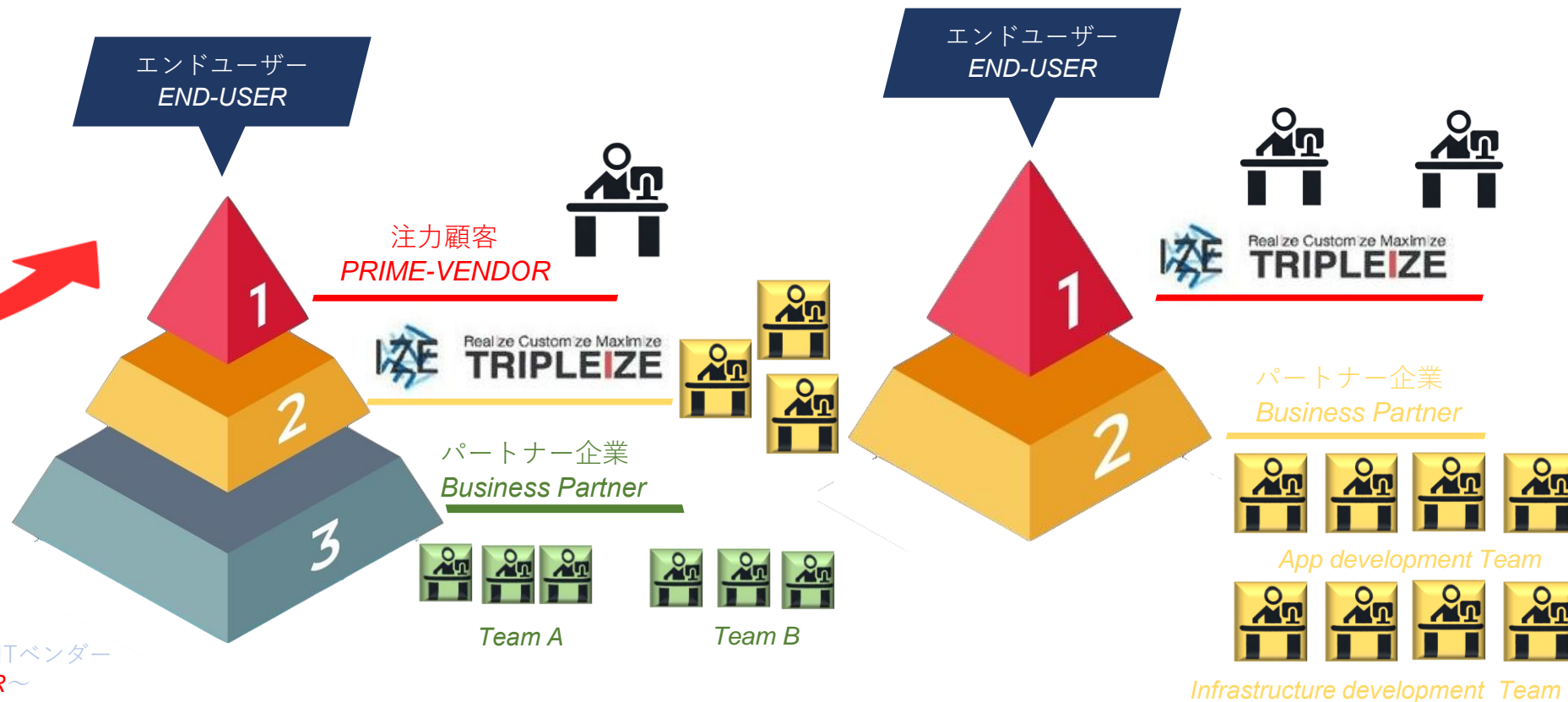


Before

商流階層が深い  
1人現場多い  
下流工程ばかり  
  
エンジニアが育ちにくい  
低単価  
管理が煩雑



After

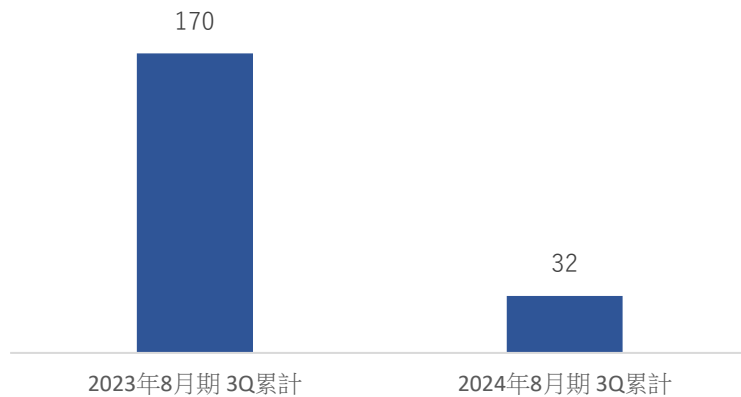


人材：採用活性化と育成サイクルの定常化  
 選択と集中：注力顧客を中心に体制参画  
 組織改革：BP推進室創設～BPエンジニアの参画数アップ  
 商流改善：エンドユーザーへの体制による参画の増加  
 アプリもインフラも、一貫した対応が可能に

単価向上による収益アップ  
 長期参画増加による安定化  
 関係性向上による品質向上  
 中間コスト削減  
 管理の効率化



AIソリューション事業 研究開発投資\*の推移  
(単位：百万円)



### 製品開発/ 研究開発

AIソリューション事業は囲碁AIへの研究開発投資\*から始まり累計7億円を超える開発費を投じてきました。各種機能の充実などサービスとしての成熟を終え、利益創出フェーズへ転換し、投資回収のフェーズに転じています。

### 収益・利益 の規模拡大

研究開発投資\*は23/8月期下期以降減少しております。AIZEに関する市場投入フェーズが終了し追加開発の需要が減少したことによるものであります。利益創出フェーズへの転換は、AIソリューション事業において前年上期比21.7%の売上高増加と開発投資の抑制によって、営業利益は22年8月期下期以来の黒字化を達成し、当第3四半期も継続しております。

### プラットフォーム の価値増大

AIZEのユーザー数は10万IDを超える導入実績と安定稼働の実績から製品・サービスへの信頼感が増し、自治体や大手企業との取り組みにつながっています。顔認証サービスとしてAIZEの認知度が向上したことにより、ニーズも増加傾向にあり、画像認識プラットフォームとしての価値は増大しております。

### 良質な企業 のグループ イン

研究開発投資の実績によるAIZEの価値最大化が功を奏し、当社収益性の向上に寄与するだけでなく、当社が成長戦略の1つと掲げるM&Aにおいても当社事業領域およびその周辺事業領域の良質な企業が集まる好循環を生みだします。今後の投資は先端テクノロジー分野の研究開発投資だけではなく、当社事業領域を拓げるM&Aなどの投資にも振り向け、成長市場における新事業を創出していきます。

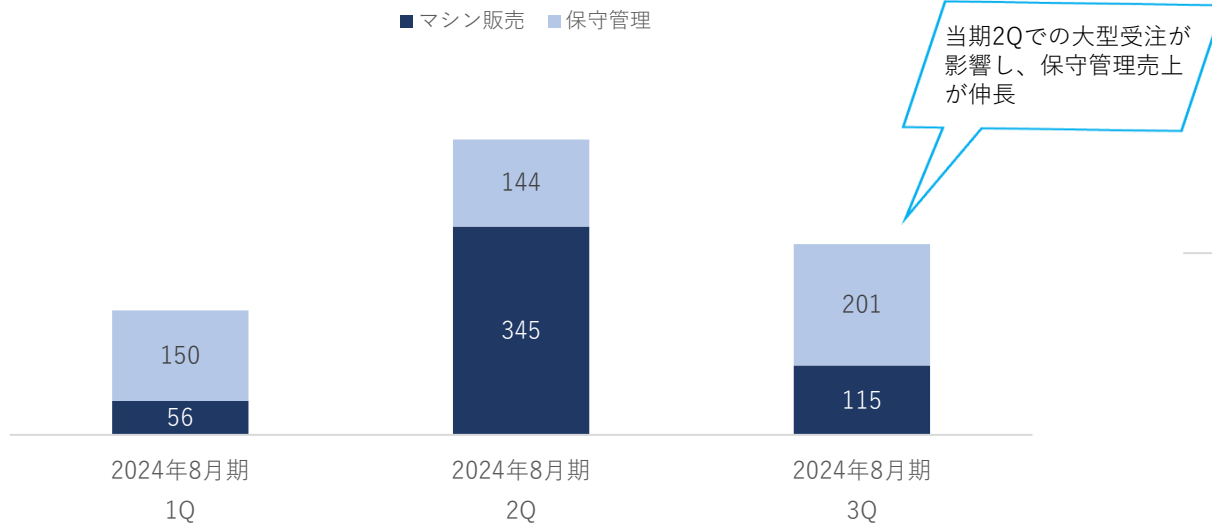
\*研究開発投資 = 研究開発費 + ソフトウェア資産計上額

第3四半期は引き続き順調に販売を積み重ね、営業利益及び経常利益の黒字を継続しております。

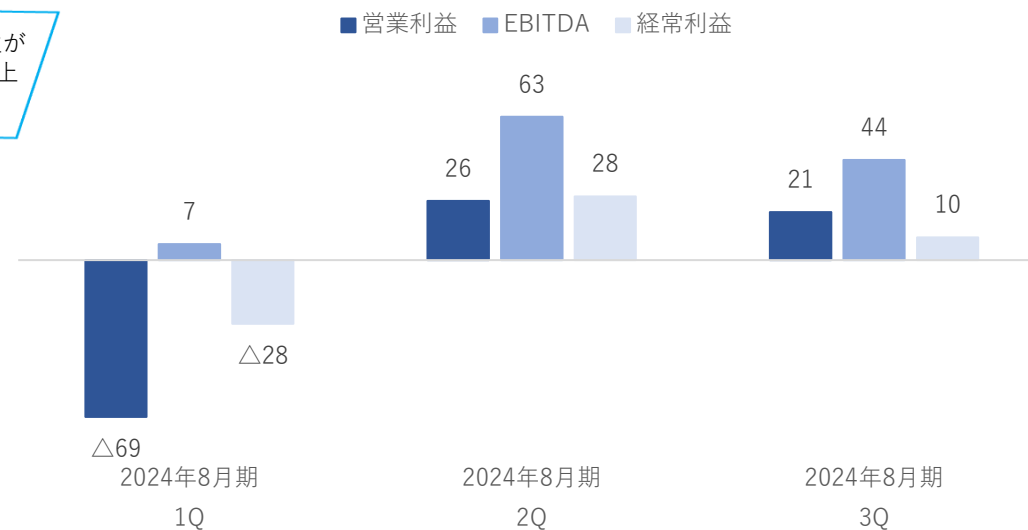
## GPUサーバー事業

- ・ 電力発電事業者や土地保有者とのリソースの活用目的での契約が多数あり、今後のリソースの利活用に期待
- ・ マーケティングの内製化により広告費の削減
- ・ 新規販売代理店拡大
- ・ アメリカのデータセンター拡張
- ・ ボラティリティの高い事業であるが、中長期的には成長が見込める
- ・ 暗号資産相場の上昇に伴い、評価益を営業外収益に計上

GPUサーバー事業 四半期売上高推移



GPUサーバー事業 四半期営業利益/EBITDA/経常利益推移



現在、大きな注目を浴びている暗号資産、生成AIはともにコンピューティングパワーを必要としています。暗号資産の膨大なデータの不変性・信頼性、安全性を担保するのはブロックチェーン技術です。生成AIもまた膨大なデータを学習し新しいコンテンツを作成しています。暗号資産、生成AIへの需要が高まったことで、コンピューティングパワーを担うGPUサーバーには大きな需要が発生しています。

### 暗号資産が注目される2つの理由

#### 米SEC、ビットコインETFを初承認 投資層の拡大に期待

暗号資産 (仮想通貨) + フォローする  
2024年1月11日 6:56 (2024年1月11日 6:18更新)

保存 共有 印刷 共有



個人投資家が仮想通貨に投資しやすくなる=ロイター

【ニューヨーク=竹内弘文】米証券取引委員会（SEC）は10日、代表的な暗号資産（仮想通貨）であるビットコインを運用対象とする上場投資信託（ETF）の上場申請を初めて承認した。11銘柄が11日から取引開始となる。個人投資家や機関投資家が仮想通貨にアクセスしやすくなり投資家層の拡大が見込まれる。

ETF上場を申請していた米運用会社のブラックロックやフィデリティなどのほか、グレースケール・インベストメンツが求めていたビットコインで運用する未上場投資信託のETF化を認めた。いずれのETFもビットコインの現物で運用する。

出典: <https://www.nikkei.com/article/DGXZQ0GN110930R10C24A1000000/>

#### 仮想通貨イーサリアムのETFへ前進、米当局が承認手続き

暗号資産 (仮想通貨) + フォローする  
2024年5月24日 7:47 (2024年5月24日 8:00更新)

保存 共有 印刷 共有



主要な仮想通貨イーサリアムで運用するETF実現に向けて大きく前進した=ロイター

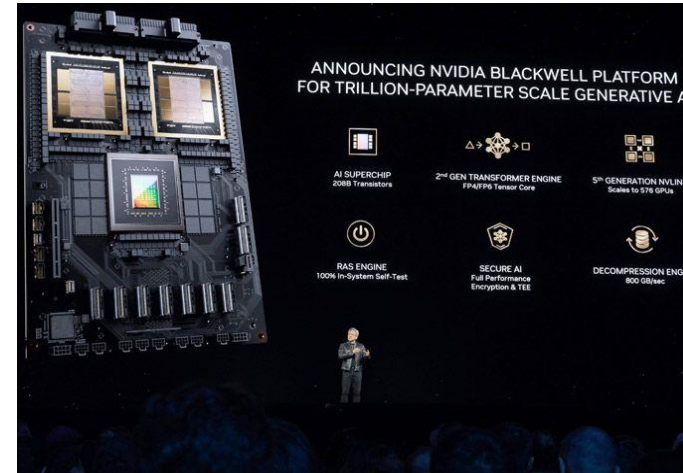
【ニューヨーク=竹内弘文】米証券取引委員会（SEC）は23日、主要な暗号資産（仮想通貨）イーサリアムの現物で運用する上場投資信託（ETF）がニューヨーク証券取引所など米国の証券で上場することを認めた。1月に取引が始まったビットコインETFに続く米国のイーサリアムETFの実現に向けて一歩前進した。

出典: <https://www.nikkei.com/article/DGXZQ0GN2406G0U4A520C2000000/>

2024年1月、米証券取引委員会（SEC）が暗号資産（ビットコイン）の現物ETFの承認をしたことで、投資家は伝統的な金融市場で暗号資産に投資できるようになり市場は高騰しました。今後も投資層の拡大が期待されています。

また、5月にはSECが主要な暗号資産イーサリアムの現物運用上場投資信託（ETF）が米国の証券で上場することを認め、これによりイーサリアムETFの実現に向けて一歩前進したとのニュースも流れ、追い風となっています。

### 生成AIによって増す重要性



出展: <https://www.jiji.com/jc/v8?id=202404chip-ishi01>

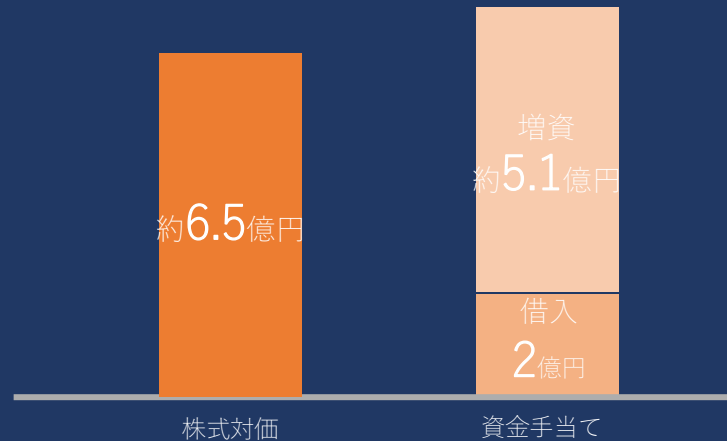
GPUサーバーはAIモデル構築に必要で、生成AIの発展で重要性を増しています。機械学習、データ解析、科学計算など多様な分野で不可欠な存在となっているためです。汎用性が高く、技術の進化に伴い性能も飛躍的に向上しており、自動運転車や医療画像解析、エンターテインメントなど幅広い分野に影響を与えています。

### WEB3とGPUサーバー

Web3は分散型インターネットを指し、ブロックチェーン技術を基盤とします。GPUサーバーはこのWeb3環境での複雑な計算やトランザクション検証に必要な強力な計算能力を提供し、効率的なパフォーマンスを実現します。Web3への注目の高まりとともに、GPUサーバーへの需要も高まっています。

株式会社BEX創業者代表取締役社長井口氏の第三者割当増資により、同氏が引き続きグループのバリューアップに寄与するベクトル合わせができているため、EBITDAや純資産の水準を踏まえて一般的なM&Aディールに比べて低い譲渡金額となっている。2025年8月期は、12か月分の業績が連結グループの利益向上に寄与。

### 株式対価と資金手当て



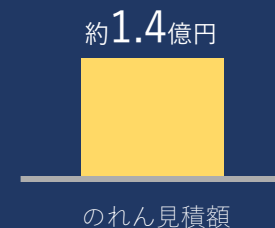
- ・ 株式対価6.5億円のうち、2億円についてはみずほ銀行からの融資により調達済、残りは井口氏に対する第三者割当増資5.1億円にて対価以上をカバー
- ・ 借入返済スケジュールは5年長期で設計、BEXのキャッシュフローを返済原資として充当

(単位：百万円)

	2022年3月期	2023年3月期	2024年3月期
売上高	1,497	1,551	1,831
営業利益	110	86	149
経常利益	120	117	171
当期純利益	84	66	71
EBITDA	141	144	204

※EBITDA = 経常利益 + 減価償却費 + 支払利息

### のれんの影響

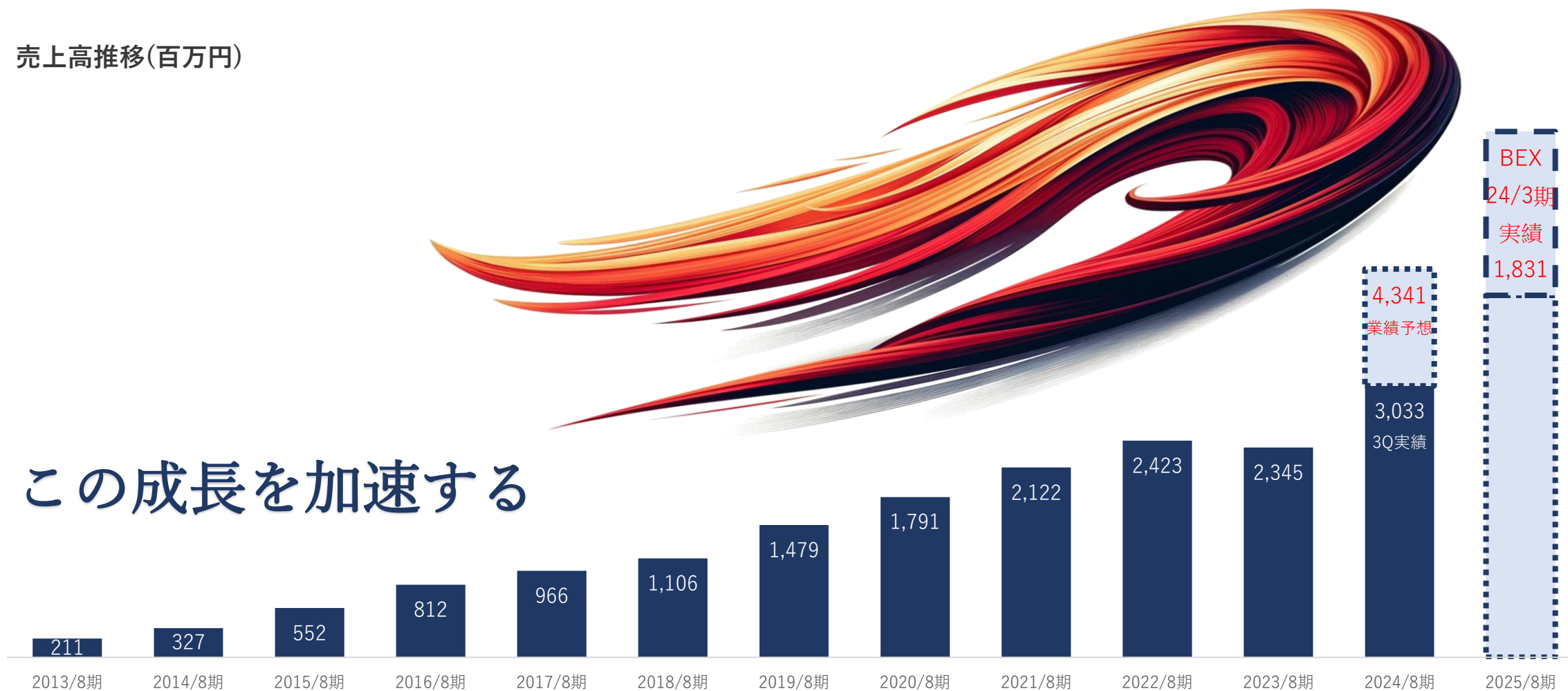


- ・ 左記のれんの見積額は当社による現時点における2024年3月末のBEX純資産額より算定
- ・ 2024年7月1日時点におけるのれん金額及び毎期の償却額については算定中

※来期業績予想開示までに確定予定

FY24では既存事業もオーガニックな成長を果たしました。同時にM&Aによる事業領域の拡大によって株式会社ゼロフィールド及び株式会社BEXがグループインしたことで、AI導入のインフラ整備の遅れが目立つ日本においてGPUリソースを独自に確保し、レガシー産業領域へのAI実装を目指す唯一無二のAIベンチャーとして、私たちの成長は第2フェーズを迎えています。

## 売上高推移(百万円)



## CONTENTS

業績予想修正

四半期概況

# 成長市場におけるM&Aと成長戦略

当社グループについて

Appendix: リリース、業績KPI等



システム開発  
+  
オーダーメイドAI開発

- ・創業以来続く当社の基盤となる事業
- ・顧客の要望に応じていくオーダーメイドAI開発・実装
- ・生成AIを取り込み、顧客業務に実装
- ・独自のAIエンジニア研修を施し、エンジニア育成に注力

自社AIプロダクト  
+  
自社AIカスタム

- ・顧客の求めるAI顔認証クラウドサービスの複数プロダクト開発・展開・実装（例：LINE WORKS連携など）
- ・10万IDの運用実績、自社AIプロダクトとしてはトップクラスの運用実績
- ・世界1位の実績を誇る囲碁AIの研究開発から生まれた

## GPUサーバ/データセンター

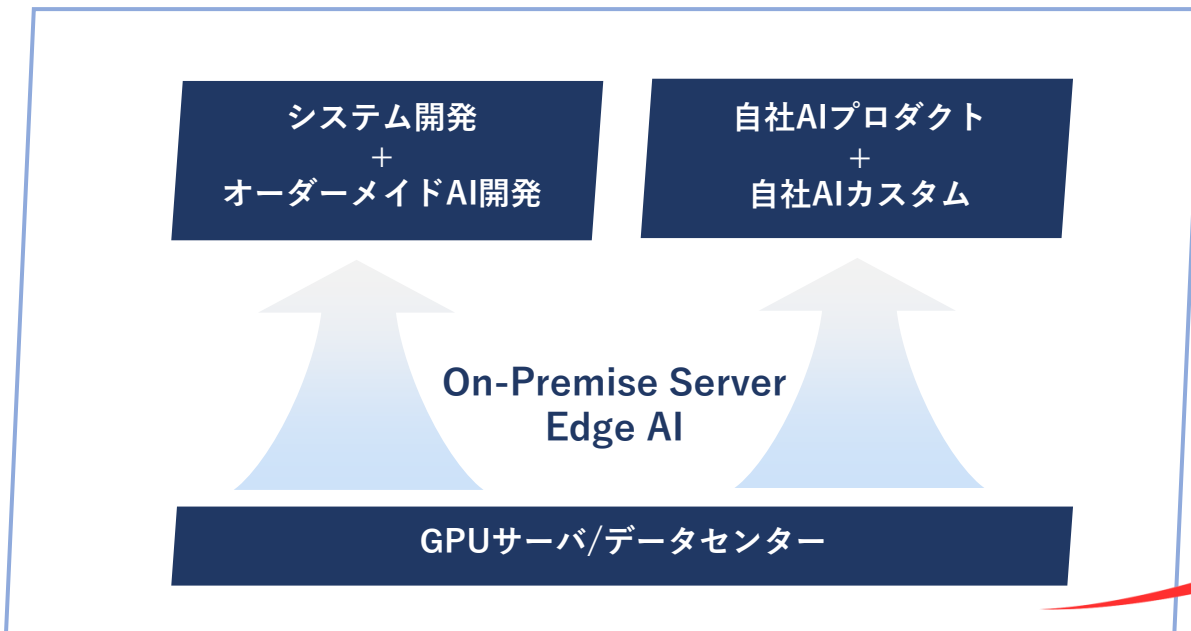
- ・AI開発用GPUサーバ、暗号資産マイニング用GPUサーバの開発と販売
- ・クラウドを利用できない顧客向けにオンプレGPUサーバ/プライベートクラウドGPUサーバを提供
- ・セキュアな環境での生成AI活用
- ・オーダーメイドAI開発、AI自社サービスを支える

トリプルアイズはAIの社会実装を目指します！

2024年8月期まではオーダーメイドAI開発と自社AIサービスによる各種業界にアプローチして進めてきました。2025年8月期からはさらなるAIの社会実装を進めるべく、レガシー産業領域のプレイヤーと組み、市場深耕による事業展開を進めます。レガシー産業に眠るナレッジや経験は、マルチモーダルAIによってデータ化が可能となり、テクノロジー進化の豊かな土壌となりうるものです。

BEFORE

2024年8月期までの事業展開

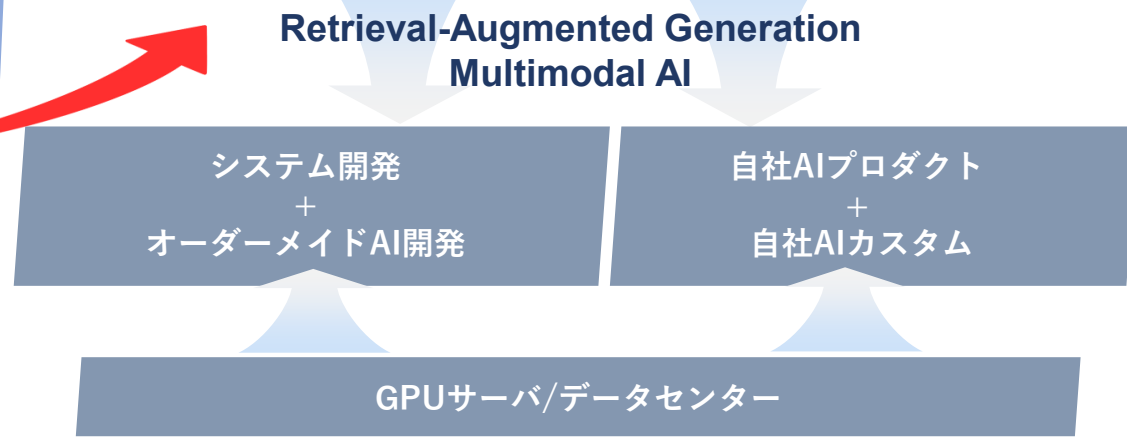


AFTER

2025年8月期以降の当社戦略

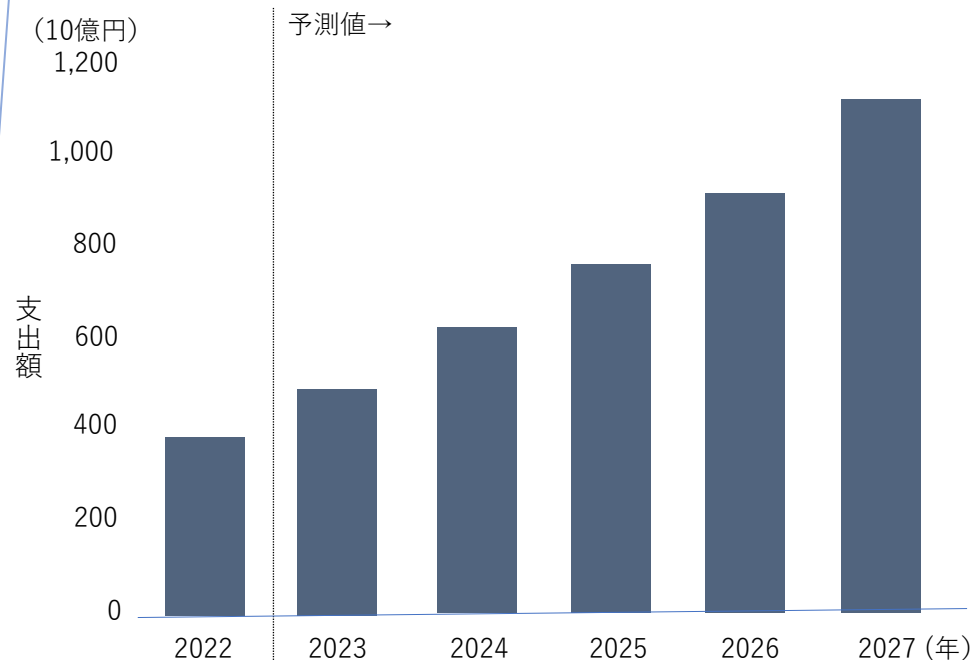
レガシー産業領域へのAI実装

- ・レガシー産業領域にリーチするリーディングプレイヤーとのM&Aや資本業務提携をテコに、当該領域へのAI実装を目指す
- ・まだまだAI実装は黎明期であり、各業種業界へのアプローチ(横展開)を進める
- ・例：自動車業界(設計、製造)、医療業界(特殊な流通網、法律・規制対応)



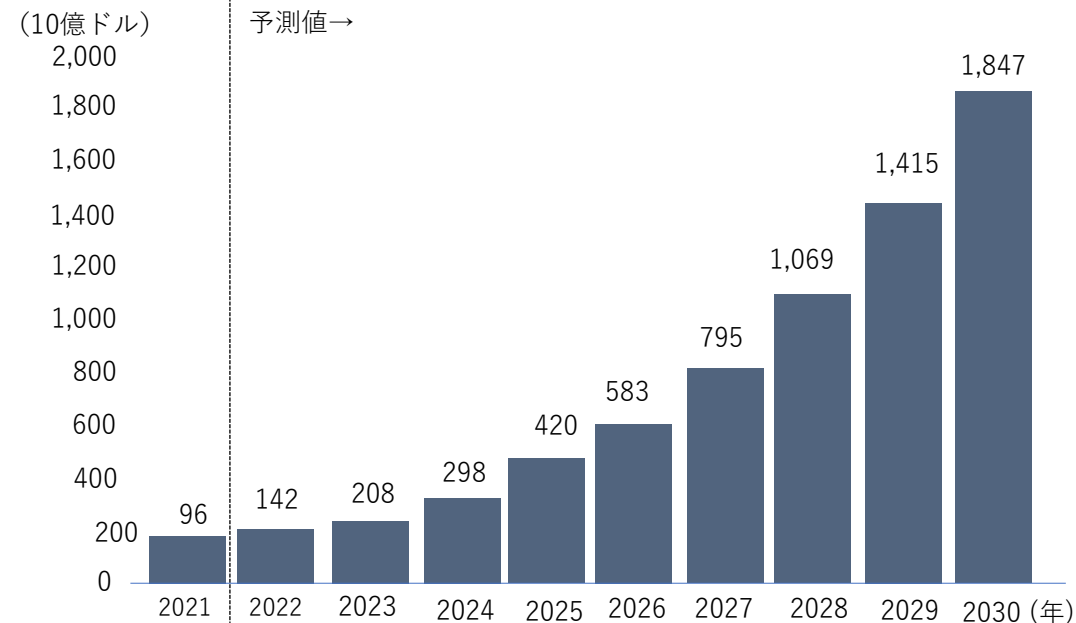
各種調査によると、世界のAI市場は生成AIのニーズに牽引されて2030年まで加速度的な伸びが見込まれています。国内AI市場も、2022年には前年比35.5%増の約3,884億円に達しており、2027年までには約1.1兆円へと拡大すると予測されており、継続的な成長が期待されると、総務省は「令和5年 情報通信に関する現状報告の概要」でAI市場規模の現状を分析しています。

国内AIシステムの市場規模（支出額）及び予測



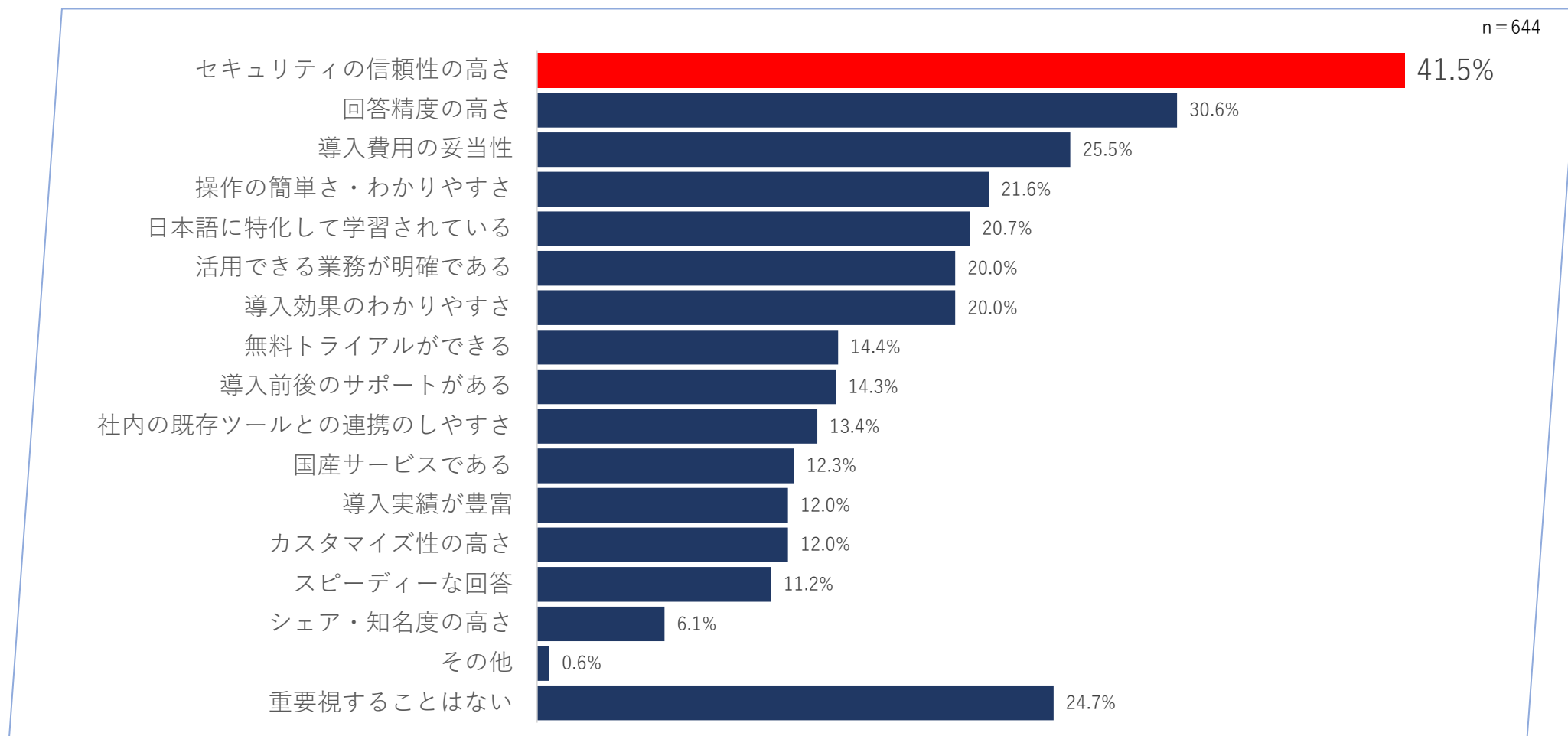
出典：Statista (Next Move Strategy Consulting)

世界のAI市場規模（売上高）の推移及び予測



出典：IDC「2023年 国内AIシステム市場予測を発表」（2023年4月27日）

生成AIの導入状況とセキュリティールールの設定について国別で比較したNRIセキュアテクノロジーズの調査によると日本企業は米豪と比較してAI導入・利用に慎重な姿勢を示しています。利用時の承認プロセスやサービス確認が主流としてルール整備する米豪企業に対し、日本企業は機密情報の取り扱いをルール化する傾向がみられます。AI導入にはセキュリティの高いサービスが決め手になっています。



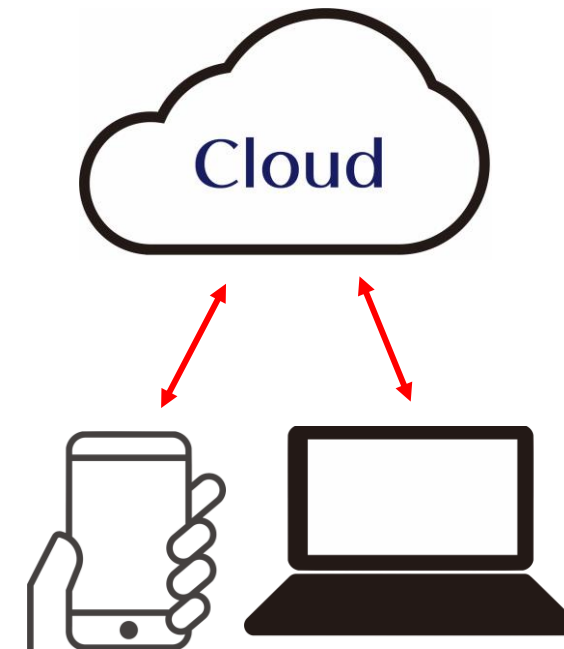
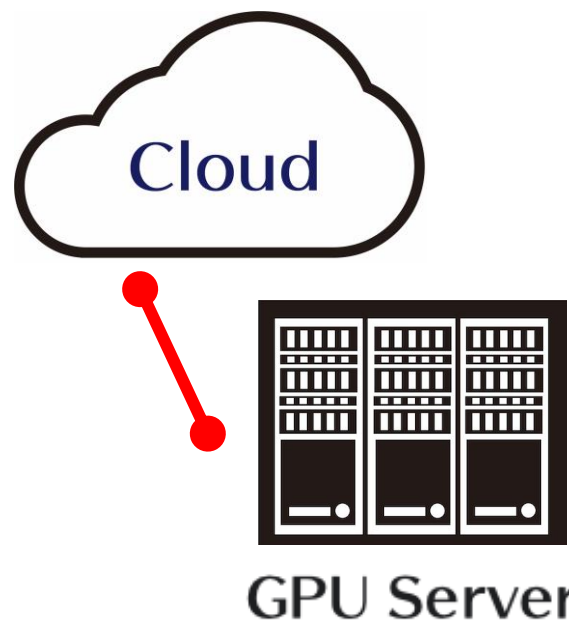
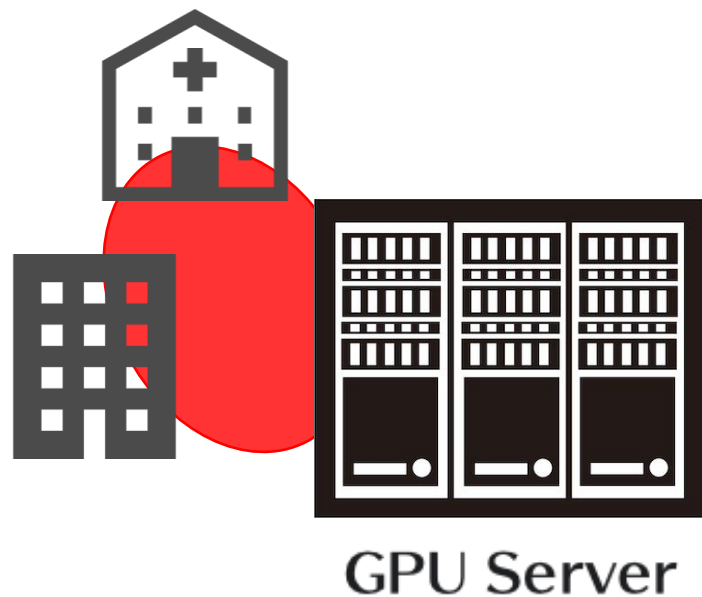
出展：「生成AIサービス選定時は『セキュリティの信頼性の高さ』を差重視」AI inside 株式会社 (AI inside Inc.)

オンプレミスでは企業が自らの施設でサーバーを保有・管理し、データ保護やセキュリティを強化します。ハイブリッドサーバはオンプレミスのリソースとクラウドを組み合わせ、セキュリティと制御の利点に加え、クラウドの柔軟性とスケーラビリティを実現します。トリプルアイズ・グループは、ソフトウェアとハードウェアを手がけており、ユーザーニーズの高いこうしたシステムを提供できます。

## オンプレミス 【基幹系】

## ハイブリッドクラウド

## クラウド 【情報系】

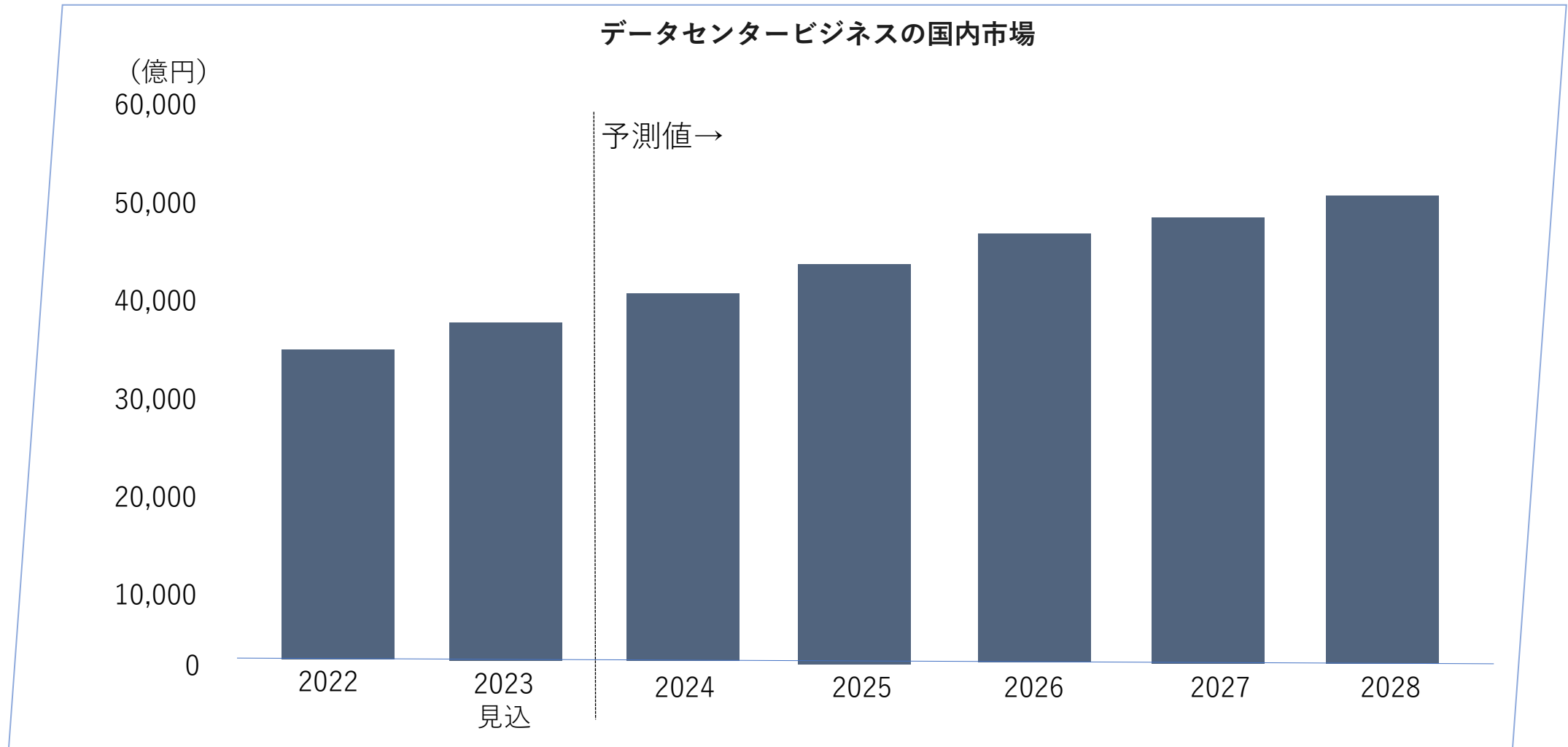


顔認証AIで使用するデータをオンプレミスで処理するにはGPUサーバが最適となる  
AIZEはSDKで提供する

機密情報を自社内で管理しながら、機動性ある情報処理はクラウドが担う

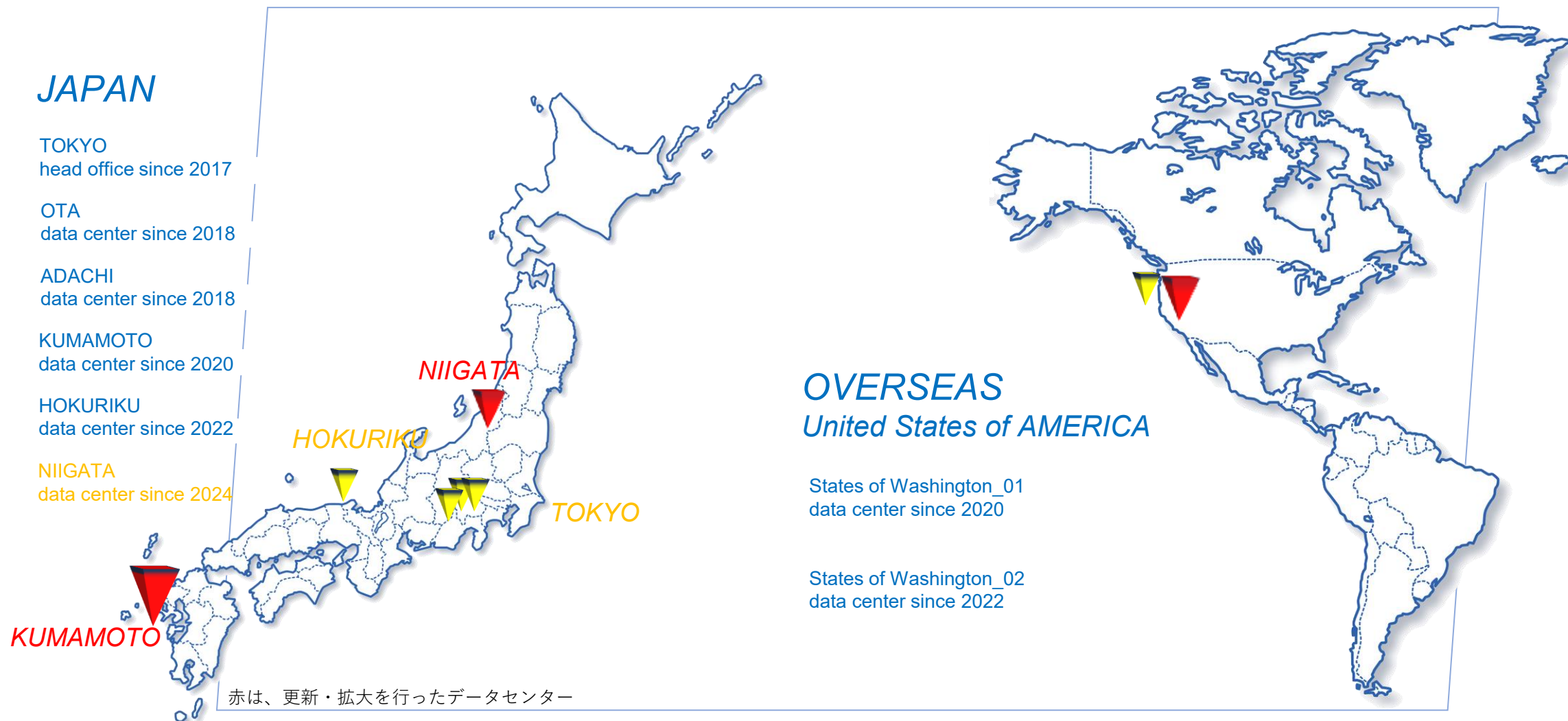
複数拠点での出退勤管理を一括管理するにはクラウドが最適である  
AIZEほか、SaaSの活用

2024年以降、国内のデータセンタービジネス市場は、GPUサーバーの需要増加により大幅に拡大する見通しです。生成AIによるデータ処理量の増加は高性能な計算資源を必要とし、これがデータセンターへの投資を促進します。また、暗号資産マイニングの活発化も大規模な電力と計算能力を要求するため、国内市場の成長を後押しする要因となります。



出展：富士キメラ総研「データセンタービジネス市場調査総覧 2024」

今後の売上拡大を視野に国内外のデータセンターにおいて追加の設備投資や設置上限台数の引き上げを行っていきます。5月には新潟県に新データセンターを開設しました。今後の販売計画に合わせ、国内外で追加のデータセンターの開設やデータセンター事業者との業務提携、データセンター拡張による設置可能台数の拡大など、複数の対応を行っていきます。



高性能PCとワンストップソリューションを提供しているゼロフィールドはその技術力を評価されマイニング業界で3年連続3冠を達成しました。また、環境配慮にもとづいた国内外でデータセンターを展開しております。5月には新潟県に新拠点を開設。冷涼な気候を活用し電力コストを削減しながら、地域の雇用創出と地方創生に貢献しています。

### 技術力でマイニング業界を牽引

国内マイニング事業3部門

## 3年連続全国No.1を獲得



■ゼロフィールド ■A社 ■B社 ■C社 ■D社 東京商工リサーチ調べ 調査実施期間：2023年11月24日～2024年2月28日

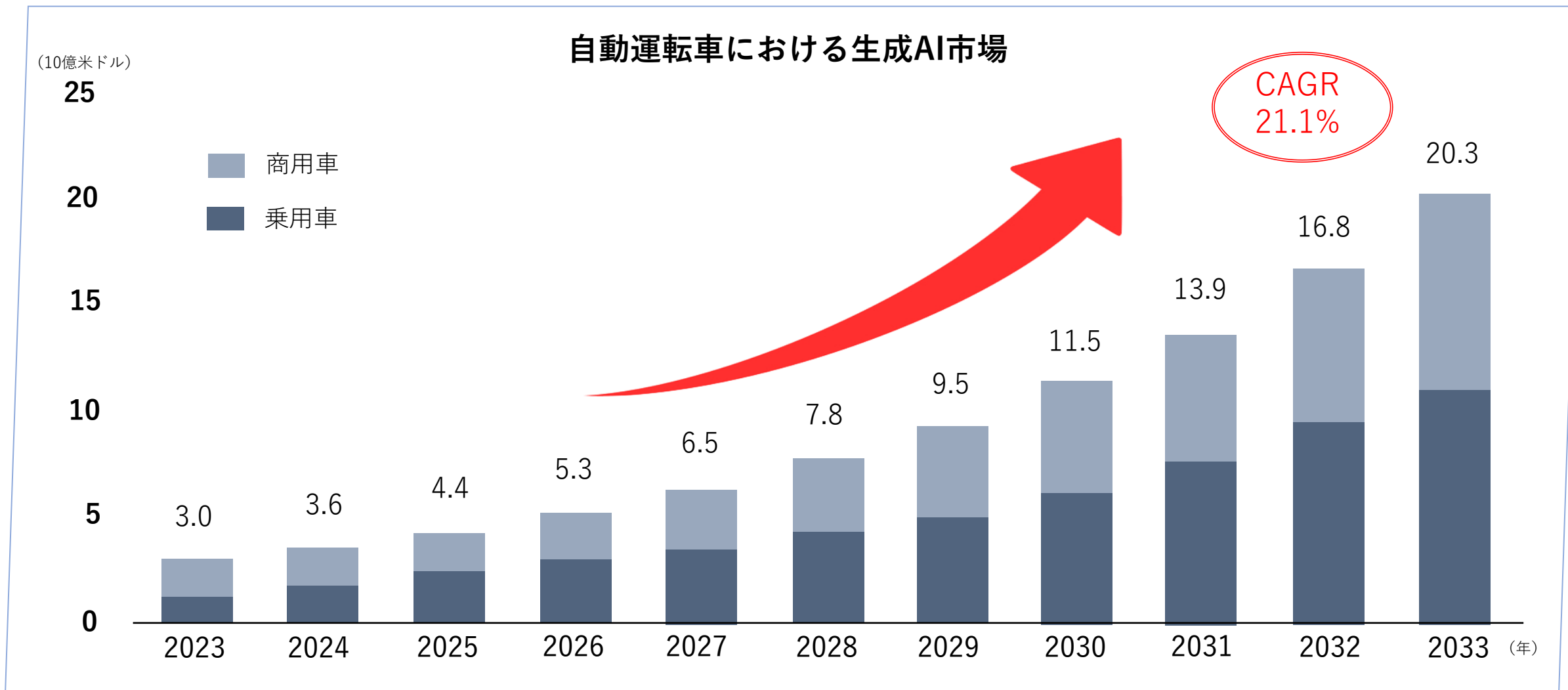
### 環境負荷の低い新潟データセンター



© 2024 ZEROFIELD Inc.



自動運転車における生成AI市場は、2023年の30億ドルから2033年には203億ドルに達すると予測しており、年平均成長率（CAGR）は21.1%と見込まれています。生成AIは、現実的なデータやシナリオのシミュレーションを通じて自動運転技術の向上に必須のテクノロジーであり、各国各メーカーで生成AIの採用が進んでいます。



出所：<https://market.us/report/generative-ai-in-autonomous-vehicles-market/>

運転支援システムが特定の条件下で完全に運転を担う「条件付き自動運転」といわれるレベル3以上のシステムが搭載された自動車は手始めに高級車中心に全世界で2030年には700万台規模に達するという予測がされています。「特定条件下での完全自動運転」（レベル4）、実証実験が各地で行われるようになっており、自動車とデジタル技術の融合はますます進む未来が想像できます。

## 自動運転

### Level 5

あらゆる状況でドライバー不要となる完全自動運転

### Level 4

特定の環境や条件下でドライバー不要となる完全自動運転

### Level 3

特定の条件下での自動運転

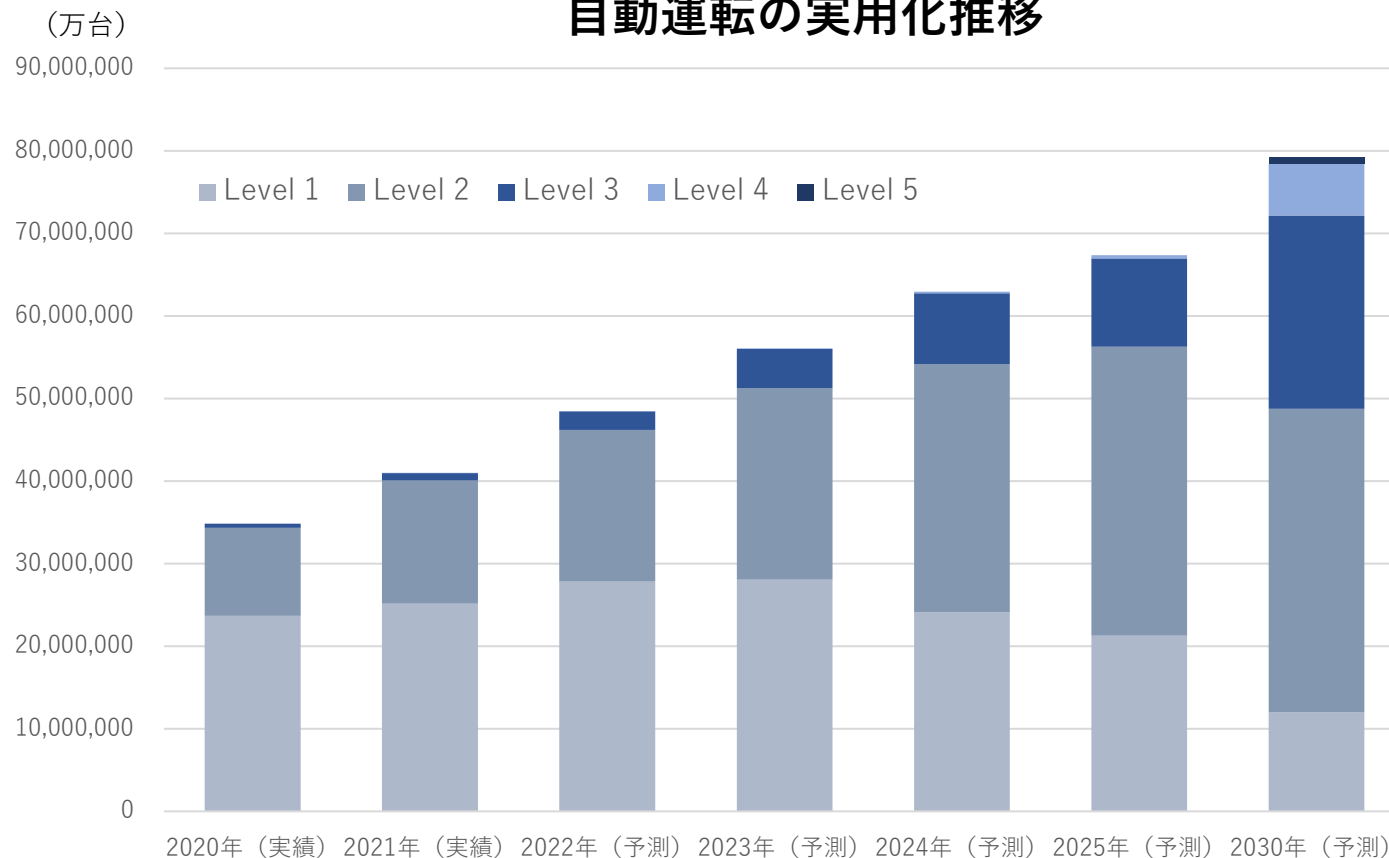
### Level 2

複数の自動運転機能が作動

### Level 1

一部の機能（ステアリングや加速）の自動化

## 自動運転の実用化推移



出所：矢野経済研究所 [https://jidounten-lab.com/u\\_37374](https://jidounten-lab.com/u_37374)

「CASE」とは次世代自動車業界を象徴するコンセプトで、「Connected」、「Autonomous」、「Smart/Shared & Services」、「Electric」の頭文字を取ったものです。ITやAIは「CASE」において中心的な役割を果たすと言われています。BEX社とトリプルアイズ社が連携・協働することで、自動車業界の持続可能性と利便性を向上させる「CASE」を体現する技術をもつグループとなります。

Connected



コネクテッド：**経路探索AI**による渋滞緩和。MaaSのための**クラウドインフラ**の整備。

Autonomous



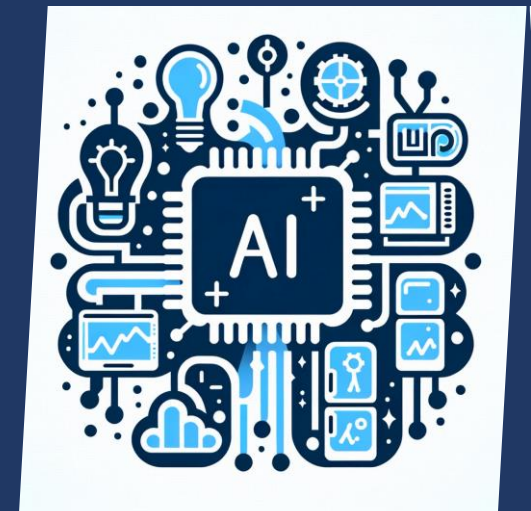
自動化：自動運転のための**画像認識AI**開発。

Smart/  
Shared & Services



シェアリング：ユーザーIDのセキュアな管理を行う**顔認証AI**と**ブロックチェーン技術**。

Electric



電動化：電気自動車の**消費電力最適化計算AI**と**GPUサーバ**のシステム開発。

両社の協働は領域に応じて進行していきます。設計業務の標準化やルーチンタスクの自動化、データ解析、プロジェクト管理などの業務支援します。代替領域では、ナレッジデータを活用した専門タスクの自動生成や設計生成AIシステム化に取り組みます。さらに次世代モビリティの車室空間提案と実装や生産工程へのAI導入を通じて、さらなる拡張を目指します。これにより効率的かつ革新的な協力体制を築いていきます。

innovation

invention

AIによる業務**支援**

Augmentation

設計業務の標準化  
ルーチンタスクの自動化  
プロジェクト管理のサポート  
データの解析/市場分析



AIによる業務**代替**

Substitution

ナレッジデータ学習による専門タスクのAI化  
設計の自動生成  
ベンチマークレポートの自動生成  
CAEの高度自動化



AIによる業務**拡張**

Extension

次世代モビリティの車室空間提案と実装  
小型EVモビリティの開発支援  
生産工程のDX化 (AIと熟練技術者の協働)





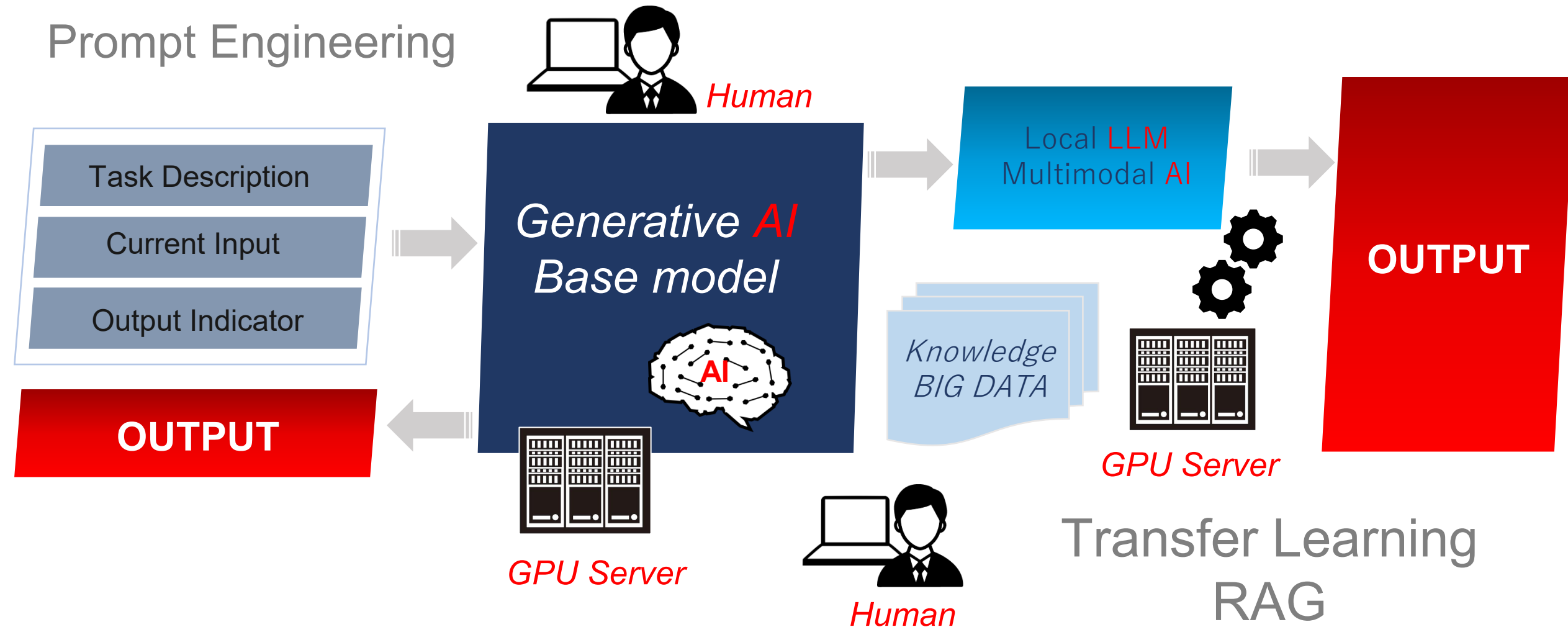
ZERO FIELD

## Synergy Overview

エンジニア リソース	<p><b>197名</b> うちITエンジニア<b>36名</b> (2024/4/1現在)</p>	<p>×</p> <p>連結<b>214名</b> (2024/5/1現在)</p>	<p>エンジニアリソースの確保、人材市場での認知拡大、多様なキャリアの提示によるエンジニア採用力強化</p>
顧客 ターゲット	<p>自動車メーカー</p>	<p>×</p> <p>情報通信、流通小売、金融、建設、電気機器</p>	<p>相互送客による顧客層の拡大 IT化、AI化が加速する自動車業界に対する先行対応による競合優位</p>
事業 ドメイン	<p>×</p> <p>内装シート、車体（骨格）などの自動車部品設計</p>	<p>AIエンジン開発、GPUサーバ製造によるITシステム構築</p>	<p>AI化が加速する自動車業界に対する先進的対応、時代変化に迅速対応する開発管理の浸透と徹底された品質管理の仕組みを優位性へと醸成、先進モビリティのプロジェクトのスムーズスタート</p>

生成AIを私たちの新しい業務パートナーとして活用しようという動きが活発になっています。生成AIから、より用途に適ったアウトプットを得るためにプロンプトエンジニアリングが注目されています。また、AIを個別の業務にフィットさせるRAG、トランスファーラーニングも重要になっています。この両者はAIとエンジニアの協働を目指すものです。

## Prompt Engineering



トリプルアイズのAIの技術力と知見を活かして貴社のビジネスを強力に推進します。DXの最新情報サーベイ、AI論文サーベイ、案件実績が集約されたエンジニアチームを貴社のビジネス、サービスに活用できます。ビジネスに最適なテクノロジーを提案します。検証プランの策定や検証作業にお客様と共同で取り組みます。導入顧客も増大中で、ここから大型の請負案件につながっています。

## 導入実績

## Case1 人材紹介会社

**ChatGPTの活用でスキルマッチを言語化**

AIによる自動マッチングしChatGPTが情報を整理

## Case2 製造業

**AIクラウド利用で生産ライン設計の効果測定**

工場における生産ライン設計の効果測定

## Case3 飲食チェーン

**画像認識による調理品判定**

調理後から配膳までを時間計測

## Case4 ECサイト

**AIによる需要予測**

ギフト商品における需要とトレンドをAIで可視化



ChatGPTで作成

案件続々  
急増中

## ビジネス推進チーム

ステークホルダー  
DX推進  
システム担当者 など



AIラボリーダー



課題に合う  
最適なエンジニアリソース



顧客企業

トリプルアイズ AI Lab

トリプルアイズのエンジニアチームとビジネス推進のチームを組みます。チームはビジネスに最適なテクノロジーを提案、検証プランの策定や検証作業をラボで行います。

### ①大型M&Aの実施及び グループ利益寄与

- ・小型のM&Aを繰り返してPMIにコストをかけていくのではなく、当社と同規模かそれに近いM&Aを積極的に実施をする
- ・リスクテイクを伴ったM&Aを実施することで、非連続の成長を複数期にわたって実現する方針で、現在も複数案件を検討中
- ・リスクは最適化し、EBITDA倍率4倍～5倍前後がターゲット。グループ利益に寄与するのれん負けしない案件を積極的に検討。

### ②AIソリューション事業 を基盤とした拡大

- ・当社は社員のうちエンジニアが8割を占めております。エンジニアが楽しいと思える活躍領域を当社の既存事業領域だけでなく、M&Aによる事業拡大で提供する。
- ・AIの既存事業領域を中心にシナジーのある周辺事業領域も視野に入れることで当社ソリューションの強化に繋げる
- ・当社独自の研究開発で生まれた技術によるAIソリューションを提供しており、当該プラットフォームが様々なビジネスの基盤となるため、グループインする会社としてのメリットも大きくM&Aを通じたグループ拡大に寄与

### ③エクイティ調達の 効果的組み合わせによる M&A資金確保

- ・借入調達により資本コストを最小化し、M&Aにより非連続の成長を目指す
- ・オーガニック成長に加えて、さらにM&Aを実施し、企業価値を向上させる
- ・企業価値向上により希薄化を抑えた上で、公募増資ではなく、業績寄与する資本業務提携によるエクイティ調達を実施し、財務安定性の向上を定期的に図り、調達余力を確保し、M&A資金確保を行う。

### ④当社グループへの 資本参画による ベクトル合わせと 資本増強

- ・M&Aと同時にファウンダーには当社グループの第三者割当増資を実施
- ・ベクトルを合わせることで、当社会社規模に対して大きな規模の会社であっても、PMIとして経営の安定性とさらなる成長を図り、引き続き当社グループ価値の向上を当社とともに目指す体制を構築。
- ・財務安定性の向上も同時に寄与。



囲碁AI研究からはじまったAI事業がSI事業の基盤に乗ったうえで成長を継続し、株式会社ゼロフィールド、株式会社BEXもグループインし総勢約470名のエンジニア集団となりました。「AI×コンピューティングパワー」を保有し、「レガシー産業領域へのAI実装」を推進し、オンリーワンの事業戦略をもつAIベンチャーとして大きく成長していきます。

## 企業戦略

ビジョンの浸透、経営資源の配分、グループシナジーの醸成

過去最高売上、利益を達成し、会社、社員が一体となってオーガニック成長を継続。グループシナジーの顕在化はこれから

## 事業戦略

AIを柱とした成長領域の開拓、先端テクノロジーの社会実装促進、計算リソースの向上

AI事業が市場投入フェーズから利益創出フェーズへ、レガシー産業領域へのAI実装を推進

## 機能戦略

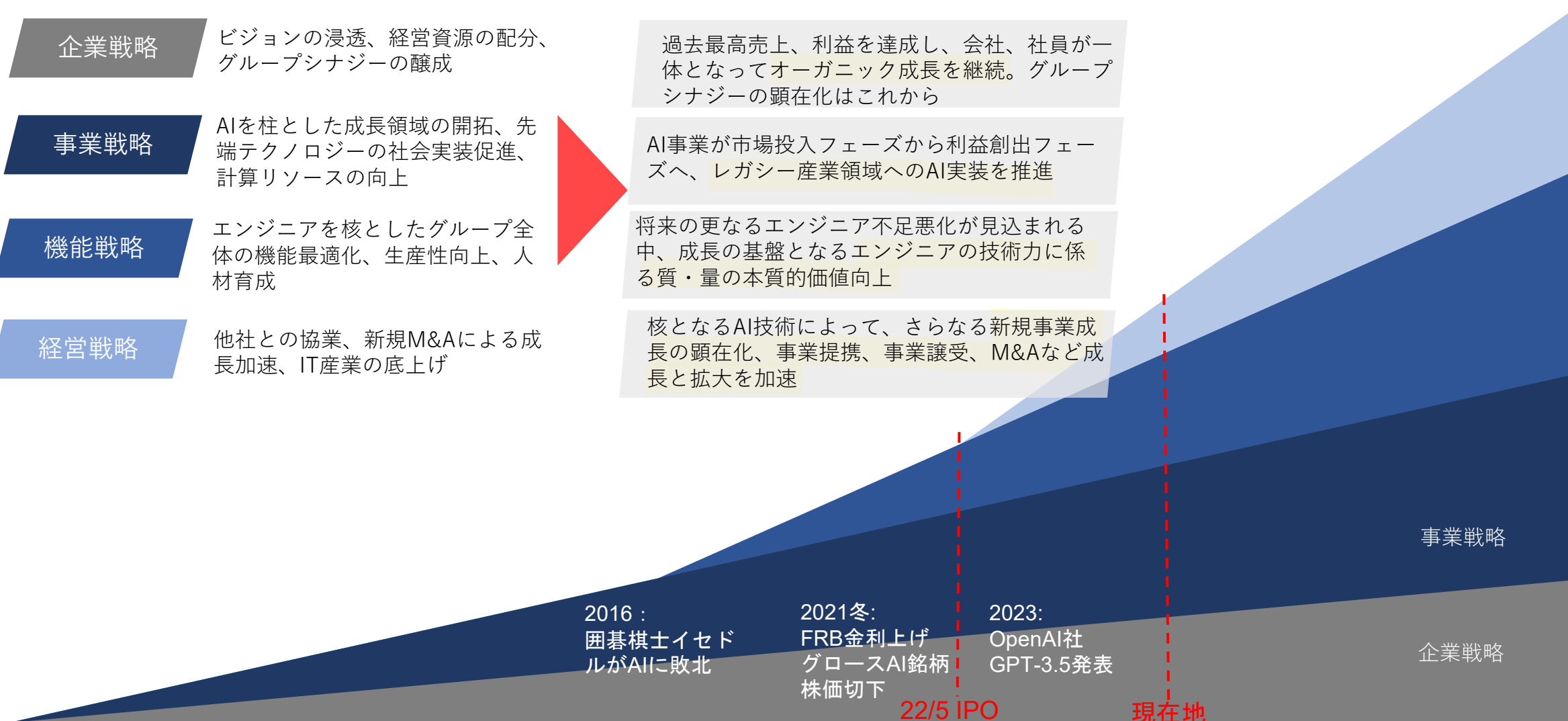
エンジニアを核としたグループ全体の機能最適化、生産性向上、人材育成

将来の更なるエンジニア不足悪化が見込まれる中、成長の基盤となるエンジニアの技術力に係る質・量の本質的価値向上

## 経営戦略

他社との協業、新規M&Aによる成長加速、IT産業の底上げ

核となるAI技術によって、さらなる新規事業成長の顕在化、事業提携、事業譲受、M&Aなど成長と拡大を加速



2016 :  
囲碁棋士イセドルがAIに敗北

2021冬:  
FRB金利上げ  
グロースAI銘柄  
株価切下

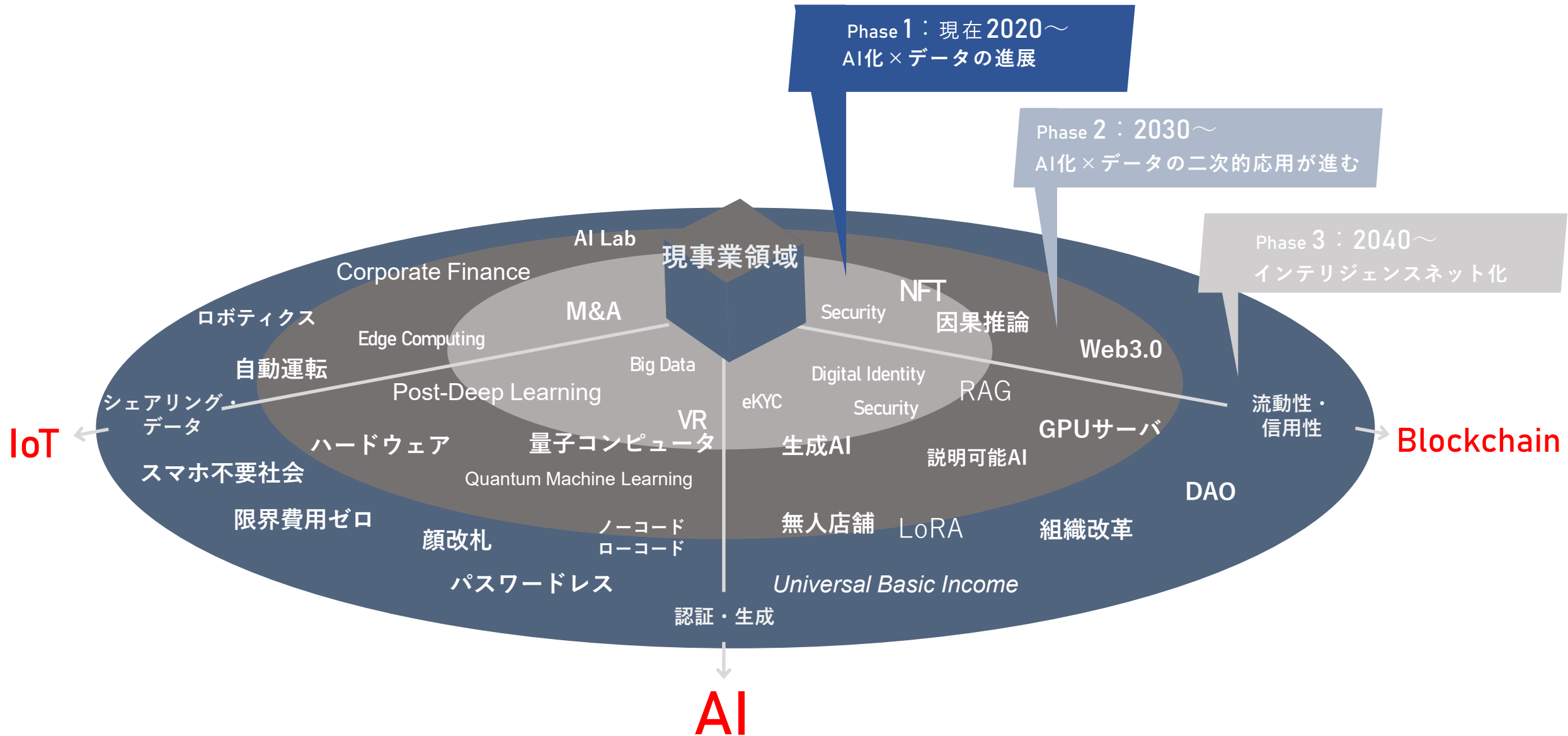
2023:  
OpenAI社  
GPT-3.5発表

22/5 IPO

現在地

事業戦略

企業戦略



## CONTENTS

業績予想修正

四半期概況

成長市場におけるM&Aと成長戦略

## 当社グループについて

Appendix: リリース、業績KPI等

会社名	株式会社トリプルアイズ (英名: TRIPLEIZE CO.,LTD.)
設立	2008年9月3日
所在地	東京都千代田区神田駿河台三丁目4番地 龍名館本店ビルディング12階
役員数	単体: 242名 (2024年7月1日現在) / 連結: 471名 (2024年7月1日現在)
資本金	870百万円 (2024年1月5日時点。資本準備金を含む)
市場区分	東証グロース市場 (証券コード:5026)
代表	山田 雄一郎
事業内容	システムインテグレーションおよびAIプラットフォームの提供
関係会社	株式会社所司一門将棋センター、株式会社シンプルプラン、株式会社ゼロフィールド、株式会社BEX
特許	情報処理装置、情報処理方法、及びプログラム (出願番号: 特願2020-067799) 複数拠点における時間的整合性を根拠とする本人認証AIシステム
資格	ISO 9001 JQA-QMA15648 (品質)、ISO/IEC 27001 JQA-IM1456 (情報セキュリティ) ISO/IEC 27017 JQA-IC0003 (クラウドサービスセキュリティ)



深層学習（ディープラーニング）発明 … 2006

2008

ISLVRCで深層学習手法を駆使するトロント大圧勝 … 2012

Google社、機械学習による猫の画像認識に成功 2014

DeepMind社の囲碁AI「alphaGo」、プロ棋士に勝利 … 2016

人知を超える神の一手が打たれた！



出典  
<https://www.asahi.com/articles/ASK4B5SJ4K4BUCLV00Y.html>

OpenAI社のGPT-3.5発表 … 2024

2017

2019

2020

2021

2022

2023

- … 9月 東京都千代田区に株式会社トリプルアイズを設立
- … 8月 社内に囲碁AIプロジェクトチーム発足
- … 4月 国内初、「ブロックチェーン推進協会」設立を支援
- … 7月 AI(DeepLearning)基盤となる「Deepize」をリリース
- 8月 測量作業向けドローン制御アプリをApp Storeにてリリース
- … 9月 産業用モーターとITを融合したIoTサービスを開始
- … 3月 AIによる画像認識プラットフォーム「AIZE」(アイズ)を発表  
 「AI 囲碁世界一奪取宣言」を発表  
 将棋採用（商標登録）スタート
- 4月 囲碁 AI 世界大会「博思杯2019」にて4位を獲得
- 7月 囲碁 AI 大会「2019年CGFオープン」にて1位、2位独占
- 12月 「第11回UEC杯コンピュータ囲碁大会」にてGLOBIS-AQZが準優勝
- … 3月 AIZEによる顔認証決済サービス「ヤマダ Pay」がスタート
- … 3月 創業者・福原智 急逝 山田雄一郎社長就任
- … 5月 東京証券取引所グロース市場上場
- … 9月 株式会社ゼロフィールドがグループイン
- … 4月 画像認識プラットフォーム・AIZE、10万IDを突破
- … 7月 株式会社BEXがグループイン

Evolution of AI

Company History

日本をのぞく世界の先端IT企業のほとんどが囲碁AIの研究開発に挑んでいます。囲碁AI開発プロジェクトへの参画は、私たちのディープラーニングの大きな成果であり、AIエンジンの優秀性の証明となります。囲碁AIを通じたAIの研究は2014年から約10年に亘ります。

囲碁の局面変化  $10^{360}$

将棋の局面変化  $10^{220}$

全宇宙の粒子数  $10^{80}$

地球の海岸の砂粒数  $10^{23}$

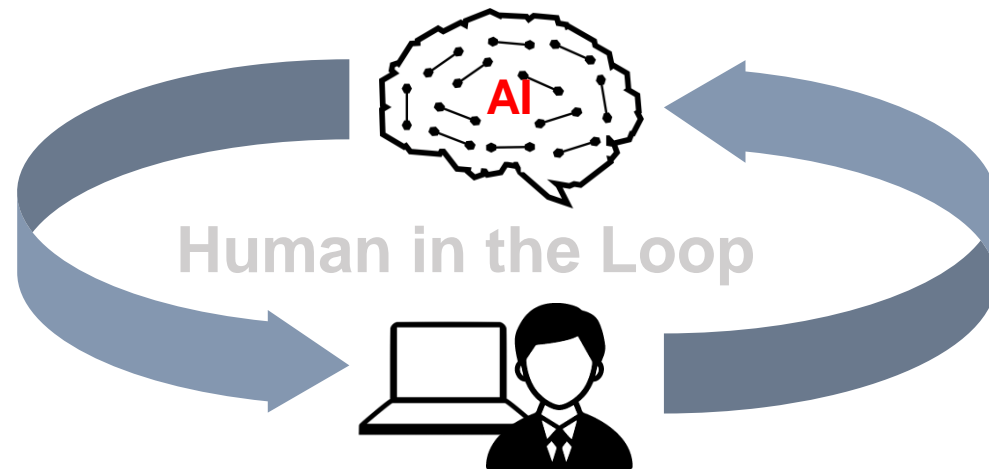
日本総人口  $10^8$

囲碁の盤面は19×19の361マス。指し手の選択数は10の360乗と天文学的に複雑。技術力の差が勝敗に現れます。

囲碁AI世界大会成績推移

開催時期	順位
2018年6月	8位
2018年12月	7位
2019年4月	4位
2019年12月	2位 <sup>*1</sup>
2022年3月	6位 <sup>*2</sup>
2023年11月	1位 <sup>*3</sup>

\*1: 共同開発プロジェクト「GLOBIS-AQZ」での成績  
 \*2: 2020~2021年は新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から、大会参加を見送っておりました。  
 \*3: 当社エンジニアの個人参加による成績です。



AIと人との共進 CAIの先行例

現在、将棋や囲碁のプロ棋士の多くがAIを使って戦術研究を行うようになっています。それは一方的にAIに頼るのではなく、AIが持ち得ない感性や発想力をプロ棋士が発揮することによって、より高度なレベルの将棋や囲碁が生もうとしているのです。そこは人間とAIが協力して切り拓く地平の最先端です。第3次AIブームの先をいく、人とAIの共存であるCAI (Co-evolutional AI: 共進化AI) の時代がすでに始まっています。トリプルアイズは囲碁AIの研究を通じてAIと人間の共存の方法を探ってきました。誰もまだ見ぬ世界にすこしだけ早く足を踏み入れています。

## 取締役



## 代表取締役 山田 雄一郎

早稲田大学商学部卒業。2005年12月EY新日本監査法人入社。2011年3月監査国際部より異動し、成長戦略室等にて官民連携の経営改革・経営統合に係るコンサルティングを9年間実施（うち2012年から2017年は新日本パブリックアフェアーズ株式会社に出向）、多数のプロジェクトマネージャーを歴任。2020年11月、株式会社トリプルアイズ取締役就任。2021年3月、同社代表取締役就任（現任）。



## 社外取締役 篠田 庸介

株式会社ヘッドウォータース代表取締役。1989年にベンチャー企業の立上げに参画。以降、起業家としての道を進み、1999年にE-Learning事業を柱とするIT企業を設立。2005年に株式会社ヘッドウォータースを設立し、代表取締役社長に就任。エンジニアを中心に据えたユニークな組織運営や、黎明期のAI・ロボティクス領域への進出などで注目を浴びる。AIの社会実装、Society5.0実現を目指し、ヘッドウォータースグループを牽引する。



## 取締役 桐原 永叔

青山学院大学文学部史学科卒業。幻冬舎メディアコンサルティング編集局長を経て真人堂株式会社設立、代表取締役就任。2010年、株式会社ソフィアホールディングス取締役就任。2010年『IT批評』創刊。NTTデータ研究所の開発プロジェクトレポート編纂に参加。IT関連ビジネス書籍を多数編集。2019年12月、株式会社トリプルアイズ取締役就任（現任）

## 技術顧問



## 松原 仁

京都橘大学工学部情報工学科教授。はこだて未来大学特任教授。京都橘ロボカップ日本委員会会長、観光情報学会長、人工知能学会長などを歴任。

1959年、東京生まれ。86年、東京大学大学院情報工学博士課程修了。同年、通産省工業技術院電子技術総合研究所（電総研、現在の産業技術総合研究所）入所。元、東京大学次世代知能科学研究センター（AIセンター）教授。



## 取締役 CFO 加藤 慶

明治大学法学部卒業。ベンチャー・リンクを経て、EY新日本有限責任監査法人のIPO専門部隊に所属、在籍時に三井不動産株式会社ベンチャー共創事業部に出向しCVCファンド組成に携わる。2018年以降、上場準備会社におけるCFO、取締役を歴任。2019年、株式会社すらネット取締役（監査等委員）就任（現任）。2020年、株式会社ライナフ監査役就任（現任）。2021年9月、株式会社トリプルアイズ取締役就任。2023年10月当社子会社である株式会社ゼロフィールド取締役就任（現任）。

## 技術系執行役員

## 技術本部 執行役員 徳内 哲也

旧郵政省貯金局の資金運用システムの開発に10年以上にわたって従事するなど、IT業界でシステムエンジニア筋で活躍。個人事業主を経て、株式会社トリプルアイズ入社。2021年9月、執行役員就任。画像認識プラットフォーム・AIZEの開発部門を総括する技術職のリーダー。

## 技術本部 執行役員 畔柳 卓文

株式会社システムハウス、アイエヌジーなどでシステムエンジニアとして活躍。2016年、株式会社トリプルアイズ入社。2020年11月より執行役員。大手SIerによる大型開発案件に従事し、DXエンジニアのチームを牽引している。

## 技術本部 執行役員 片淵 博哉

画像認識プラットフォーム・AIZEのメインエンジニア。AIの研究開発から学習アーキテクトの構築をメインに、多種多様な企業案件やAIを使用した音楽配信レコメンドサービスの開発に従事。囲碁AIソフト開発マネージャや他社への講演活動も積極的に行っている。

## 技術本部 執行役員 日野 隆教

日立機電工業株式会社（現 株式会社日立製作所）でソフトウェアの研究開発に携わる。2001年、株式会社ジャストシステム入社。ソリューション開発部長、企画担当部長を歴任。ナレッジ商品開発、新商品企画を推進。2020年よりインテグレート株式会社でシステム開発部長を歴任。2022年8月、株式会社トリプルアイズ入社、執行役員就任。

## 技術専門役員

## 松崎 憲介

技術本部 AIZE開発部所属。入社以前よりトリプルアイズと囲碁AIの共同開発に取り組む。AIにおけるグローバルな先端研究分野の論文をサーベイし、AIエンジンの機能向上を担っている。近年では、マスク装着時の認証精度の向上、AI顔認証が苦手とする若年層の認証精度の向上をリーディングする。画像認識、顔認証にとどまらずAI研究の多くの領域に精通するエキスパートである。

## 上級執行役員

## 井口 邦

近畿大学通信教育部卒業後、米コネチカット州Mitchell Collegeに留学。1996年7月ベスト産業株式会社（現B E X）入社、2002年10月株式会社B E X代表取締役就任。同社入社以来、営業、人事、財務等、経営全般に従事する。ベストテック株式会社代表取締役社長も兼任。

## 執行役員

## 営業本部 執行役員 小林 誠

外食産業店長を経て、医療系ホームページ制作・人材紹介会社を設立。2012年IT会社にて営業職を経験、2017年、株式会社トリプルアイズに営業として入社。

## 営業本部 執行役員 藤澤 由士

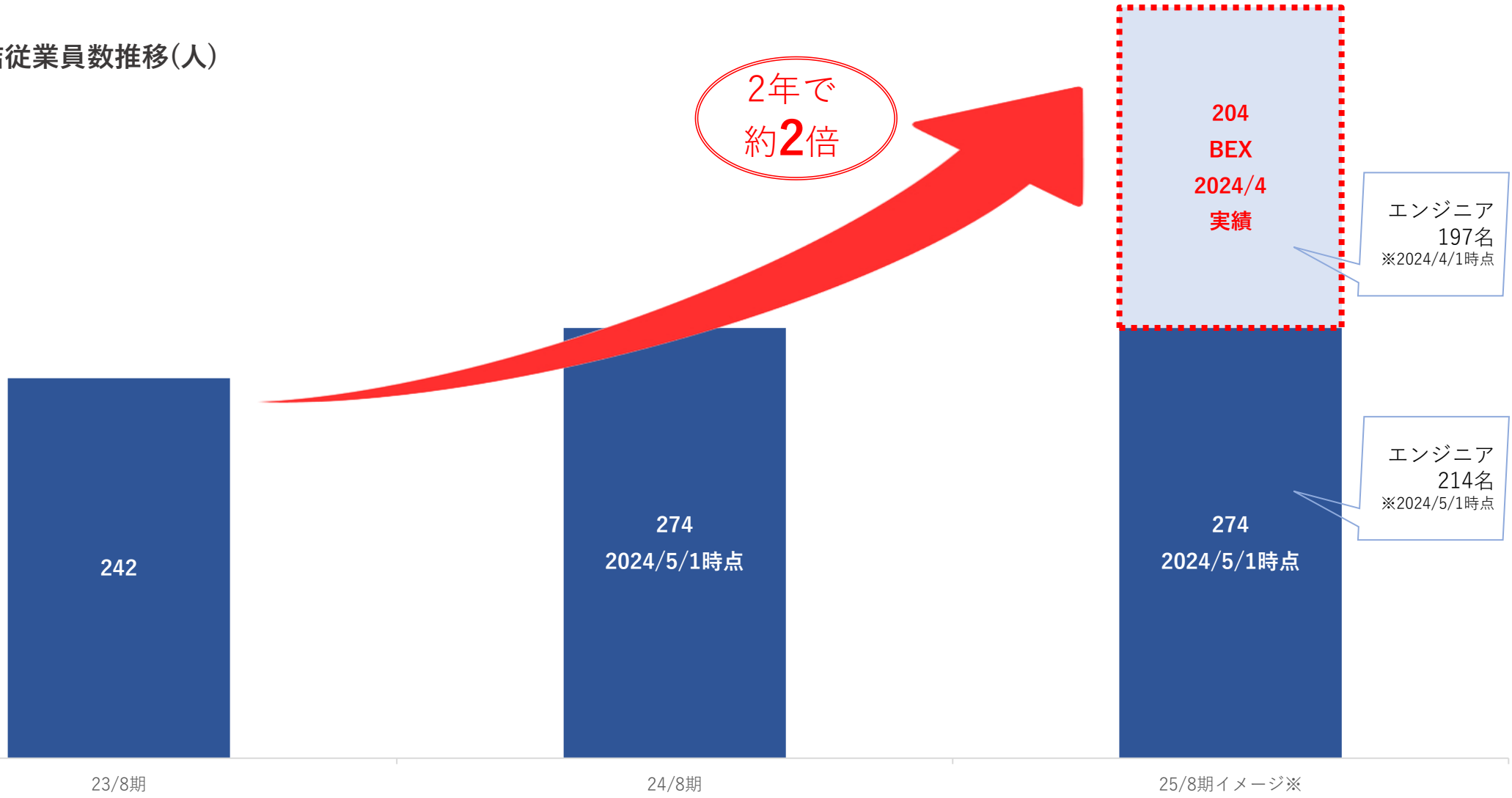
2003年株式会社ベンチャー・リンク入社。2009年株式会社アネックスライフ取締役営業本部長を経て、2015年株式会社シンプルプラン立ち上げに参画。2019年9月、株式会社トリプルアイズ入社。

## 管理本部 執行役員 近藤 一寛

神戸大学経済学部卒業。大手電機機器メーカーにおいて、10年以上にわたり財務経理、IR/SR業務に従事。複数の上場準備企業のマネージャーを経て、2022年4月、株式会社トリプルアイズ入社。



連結従業員数推移(人)



自治体



小売・流通



2024年7月12日時点

総合商社



金融



電気機器

AIZE販売パートナー



A.T.WORKS



情報通信



AIZE販売パートナー



Sony Biz Networks Corporation



LINE WORKS

建設ICT



株式会社 シーティーエス

建築



エレクトロニクス商社



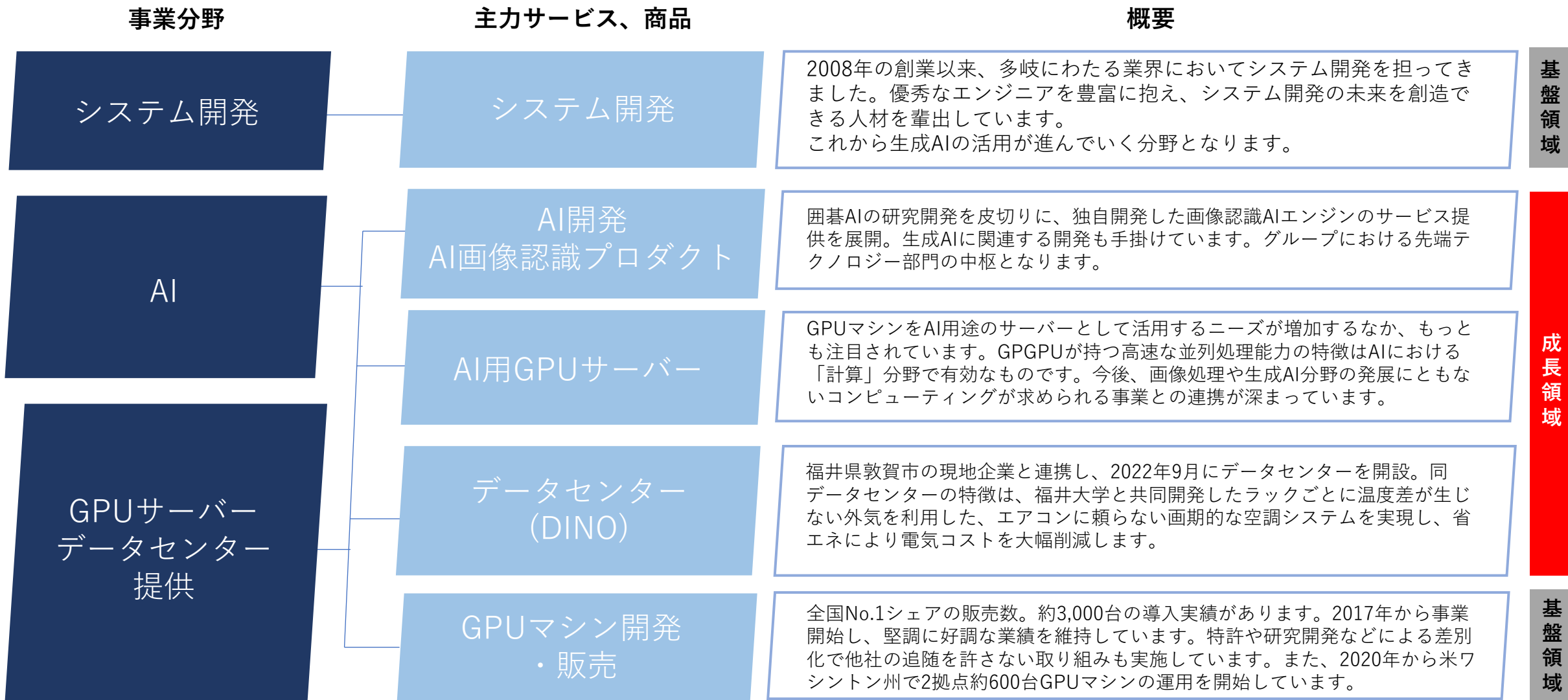
セキュリティ

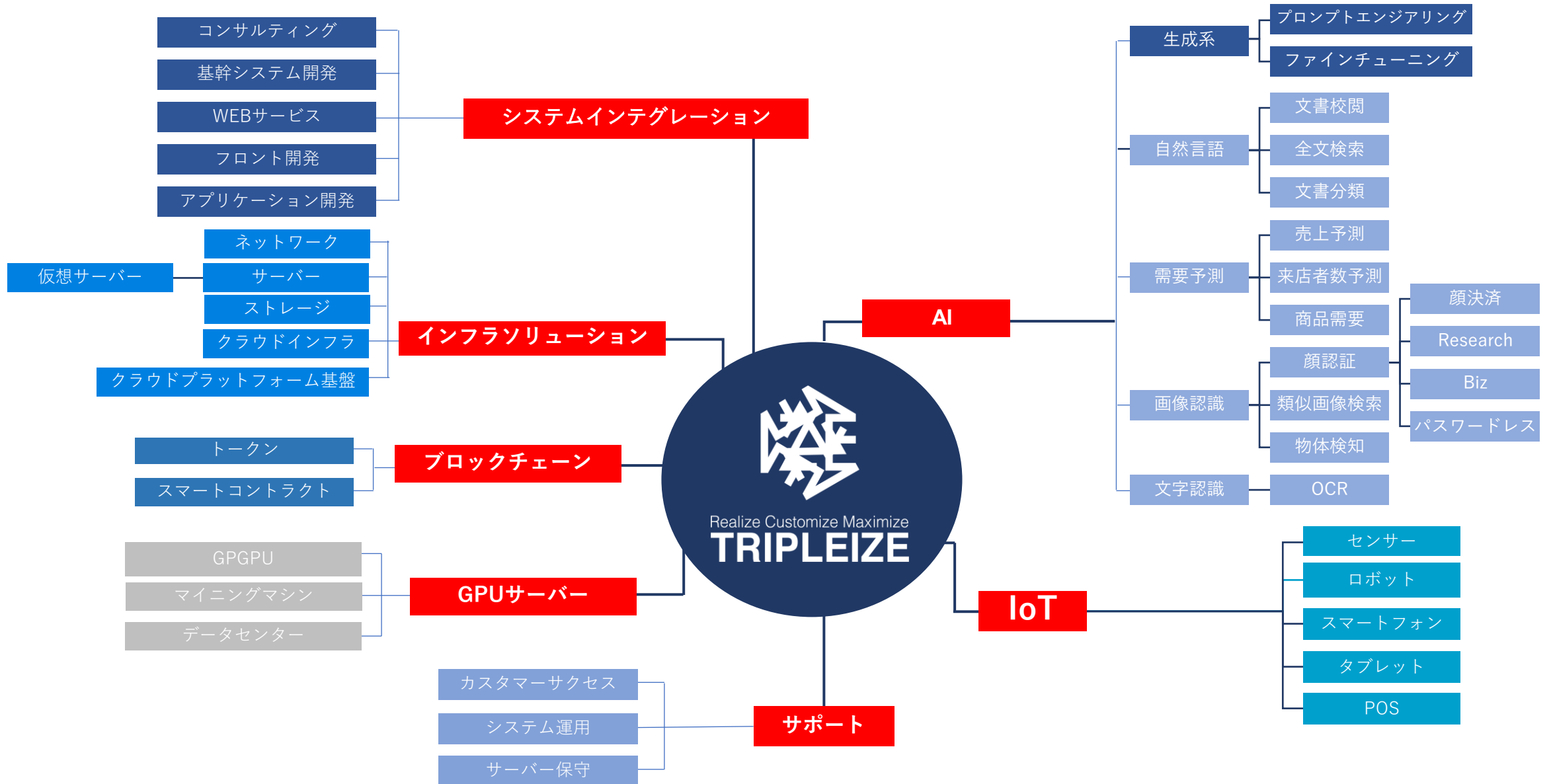
AIZE販売パートナー





当社グループの主要な提供サービス、商品は以下の通りです。





## CONTENTS

業績予想修正

四半期概況

成長市場におけるM&Aと成長戦略

当社グループについて

**Appendix：リリース、業績KPI等**

- 2024.01.16 公営競技にAI顔認証技術を利用したソリューションを提供—トリプルアイズと日本トーターが業務提携
- 2024.01.25 自販機の客層解析にAIカメラを活用 —画像認識プラットフォーム・AIZEが日刊工業新聞に取り上げられました
- 2024.04.10 AIZE・ユーザー数が10万IDを突破—トリプルアイズが画像認識AIの社会実装を牽引する
- 2024.04.15 「LINE WORKS」と連携 顔認証アルコール検知システム「AIZE Breath」
- 2024.04.22 大規模自治体で初、世田谷区がAI顔認証を勤怠管理に採用—非常勤職員向けにトリプルアイズが提供
- 2024.05.07 トリプルアイズ、医薬品卸クラウド販売管理システム「PRISM」事業譲受 医薬品の安定供給をDXで推進
- 2024.05.27 自動車×AIの融合でオンリーワン企業へ—トリプルアイズ、BEXをグループイン
- 2024.05.29 マイニング需要とAI開発の加速を視野にトリプルアイズのグループ会社ゼロフィールド、国内5拠点目のデータセンター開設

2023年8月期以降、株式売買高の反応が相対的に大きかったリリースを任意に記載しております。

2022.12.01	トラック協会の助成対象機器にトリプルアイズのアルコール検知器が選定	新サービス
2023.03.07	「顔」でドアロック解錠が可能に一トリプルアイズとエーティーワークスが顔認証ロックシステムを提供開始	新サービス
2023.03.22	顔認証AIがTeamSpiritと連携開始—顔認証による打刻で、よりセキュアでフレキシブルな勤怠管理が実現	新サービス
2023.04.17	4月17日（月）夜10時より放送のWBS内にてトリプルアイズの顔認証技術が紹介されます	メディア
2023.04.26	太陽光発電施設での盗難対策にAI監視カメラを活用—JIAとセキュリティソリューションの実証実験開始	AI
2023.07.27	株式会社ゼロフィールドの 連結子会社化について	M&A
2023.11.08	24 時間 365 日の有人によるアルコールチェックヒアリングが可能に一バディネット社とサービス連携	新サービス
2023.11.13	アルコール検知器大手とシステム連携 —中央自動車工業とサービス提供開始	新サービス
2024.04.15	「LINE WORKS」と連携 顔認証アルコール検知システム「AIZE Breath」	新サービス
2024.04.22	大規模自治体で初、世田谷区がAI顔認証を勤怠管理に採用—非常勤職員向けにトリプルアイズが提供	導入事例
2024.05.27	自動車×AIの融合でオンリーワン企業へトリプルアイズ、BEXをグループイン	M&A



(単位：百万円)	2023年8月期 第3四半期実績	2024年8月期 第3四半期実績	前年同期比
売上高合計	1,735	<b>3,033</b>	174.8%
AIソリューション事業	1,735	<b>2,019</b>	116.4%
SI部門	1,263	<b>1,420</b>	112.4%
AIZE部門	472	<b>599</b>	127.0%
GPUサーバー事業	—	<b>1,013</b>	—
売上総利益合計	462	<b>1,028</b>	222.5%
AIソリューション事業	462	<b>520</b>	112.6%
SI部門	291	<b>314</b>	107.9%
AIZE部門	170	<b>205</b>	120.5%
GPUサーバー事業	—	<b>508</b>	—
販売費及び一般管理費合計	560	<b>1,009</b>	180.2%
AIソリューション事業	560	<b>508</b>	90.9%
GPUサーバー事業	—	<b>529</b>	—
消去調整	—	<b>△29</b>	—

(単位：百万円)	2023年8月期 第3四半期実績	2024年8月期 第3四半期実績	前年同期比
営業利益・損失(△)合計	△97	19	(黒字転換)
AIソリューション事業	△97	11	(黒字転換)
GPUサーバー事業	—	△21	—
消去調整	—	29	—
EBITDA合計	△75	173	(黒字転換)
AIソリューション事業	△75	58	(黒字転換)
GPUサーバー事業	—	115	—
消去調整	—	△0	—
経常利益・損失(△)合計	△95	49	(黒字転換)
AIソリューション事業	△95	38	(黒字転換)
GPUサーバー事業	—	10	—
消去調整	—	△0	—
税金等調整前 四半期純利益・損失(△)	△446	35	(黒字転換)
四半期純利益・損失(△)	△468	42	(黒字転換)

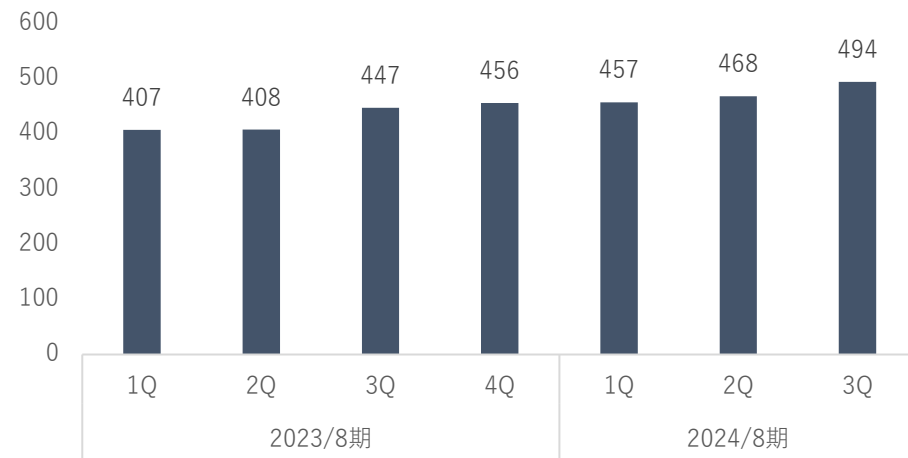
(単位：千円)	2023年8月期				2024年8月期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高合計	537,446	561,840	636,249	610,719	877,890	1,156,695	999,052
AIソリューション事業	537,446	561,840	636,249	610,719	671,336	666,381	682,060
SI部門	407,709	408,678	447,098	456,942	457,875	468,455	494,068
AIZE部門	129,737	153,161	189,151	153,777	213,461	197,925	187,991
GPUサーバー事業	—	—	—	—	206,553	490,313	316,992
売上総利益合計	144,296	154,303	163,804	115,740	236,853	432,613	359,494
AIソリューション事業	144,296	154,303	163,804	115,740	168,209	171,766	180,686
SI部門	96,681	96,646	98,229	88,948	93,284	104,681	116,756
AIZE部門	47,614	57,657	65,575	26,792	74,925	67,085	63,930
GPUサーバー事業	—	—	—	—	68,644	260,846	178,807
販売費及び一般管理費合計	154,722	177,306	227,982	287,892	309,825	370,539	328,881
AIソリューション事業	154,722	177,306	227,982	287,892	172,680	161,624	174,664
GPUサーバー事業	—	—	—	—	138,641	233,964	157,366
消去調整	—	—	—	—	△1,497	△25,050	△3,150

(単位：千円)	2023年8月期				2024年8月期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
営業利益・損失(△)合計	△10,426	△23,002	△64,177	△172,151	△72,971	62,073	30,612
AIソリューション事業	△10,426	△23,002	△64,177	△172,151	△4,471	10,142	6,021
GPUサーバー事業	—	—	—	—	△69,996	26,881	21,440
消去調整	—	—	—	—	1,497	25,050	3,150
EBITDA合計	△1,177	△13,320	△61,174	△190,240	11,060	105,598	56,980
AIソリューション事業	△1,177	△13,320	△61,174	△190,240	4,024	41,887	12,126
GPUサーバー事業	—	—	—	—	7,039	63,711	44,853
消去調整	—	—	—	—	△2	—	—
経常利益・損失(△)合計	△9,306	△21,502	△64,283	△195,060	△30,723	64,323	15,816
AIソリューション事業	△9,306	△21,502	△64,283	△195,060	△2,613	35,524	5,767
GPUサーバー事業	—	—	—	—	△28,107	28,798	10,049
消去調整	—	—	—	—	△2	—	—
税金等調整前当期 (四半期)純利益・損失(△)	△9,581	△372,631	△64,283	△355,377	△35,589	64,323	6,968
当期(四半期)純利益・損失(△)	△10,195	△391,067	△67,673	△356,381	△25,066	54,689	12,447

	2023年8月期				2024年8月期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
SI売上(千円)	407,709	408,679	447,098	456,942	457,875	468,455	494,068
SI粗利(千円)	96,681	96,646	98,230	88,948	93,284	104,681	116,756
SI人月(人月)	664	665	707	785	756	765	778
SI単価(千円)	614	614	632	582	605	612	634
SI社員1人当たり月売上高推移 (新卒除く)(千円)	1,187	1,216	1,334	1,316	1,287	1,313	1,354
AIZE売上(千円)	129,737	153,161	189,151	153,777	213,461	197,925	187,991
AIZE粗利(千円)	47,614	57,657	65,575	26,792	74,925	67,085	63,930
AIZE請負売上(千円)	84,491	93,011	128,839	113,228	115,715	140,503	128,413
AIZEデバイス売上(千円)	12,985	26,485	7,167	7,959	55,724	19,928	5,514
AIZEサービス(MRR)売上(千円)	23,404	25,853	24,313	24,276	27,752	30,620	27,876
AIZE四半期末時点拠点ID数	1,874	2,533	2,704	3,250	5,801	6,396	8,701

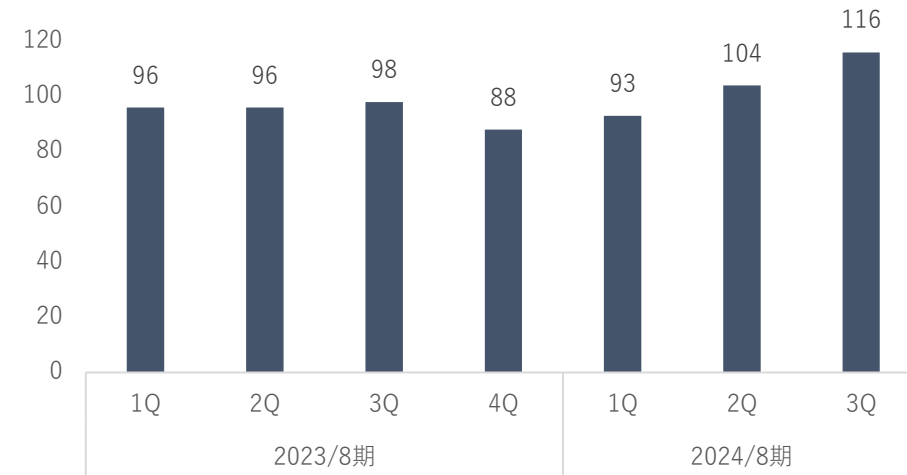
(単位：百万円)

SI部門 売上高推移



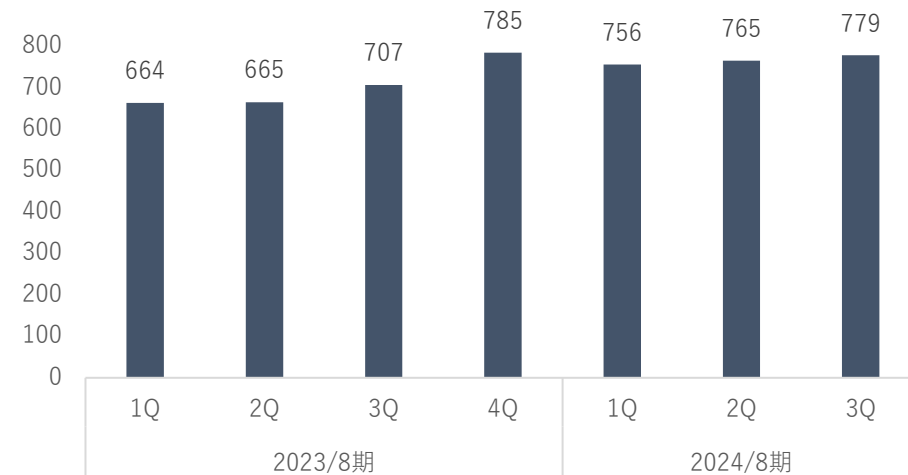
(単位：百万円)

SI部門 売上総利益推移



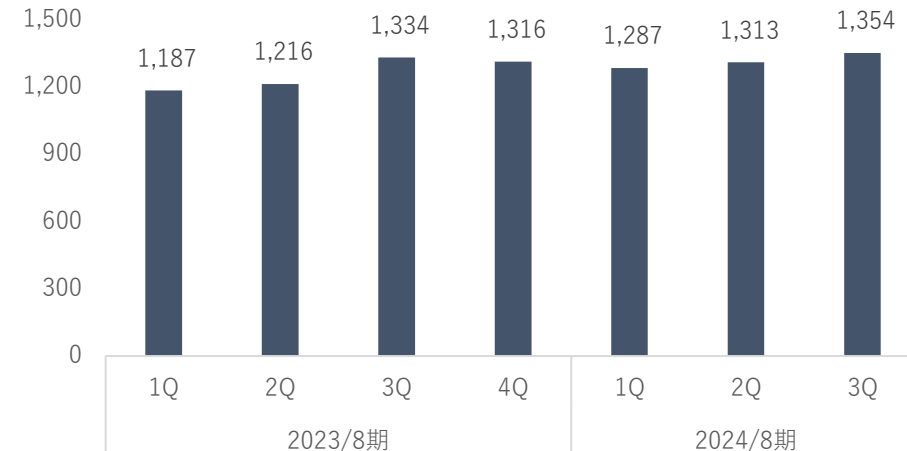
(単位：人月)

SI部門 エンジニア人月推移

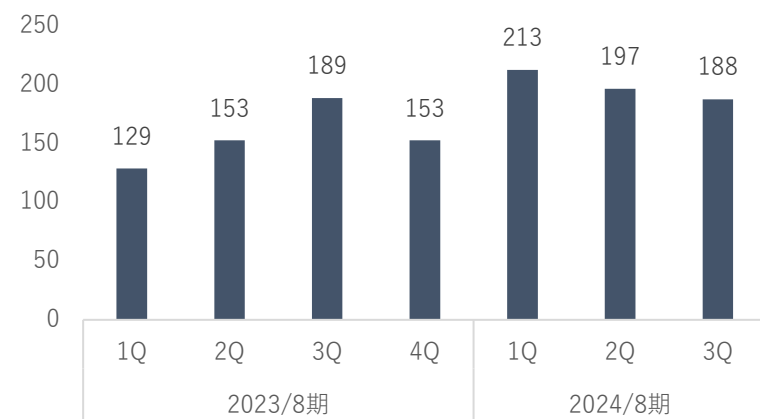


(単位：千円)

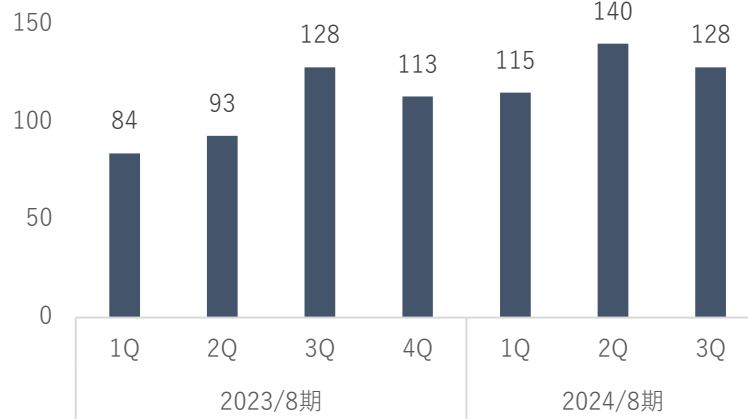
SI部門 社員1人当たり売上高推移(新卒除く)



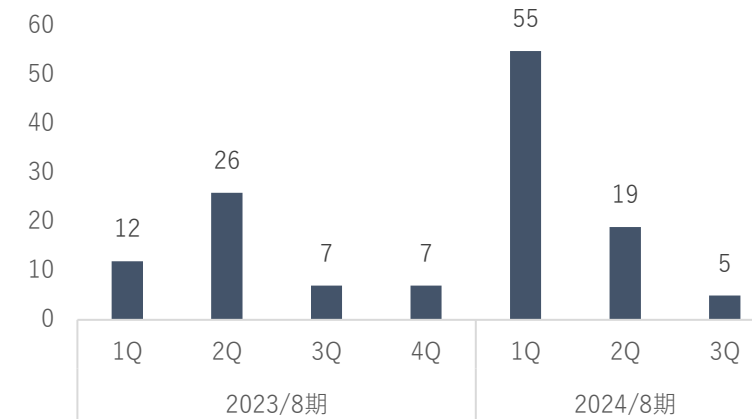
(単位：百万円) AIZE部門 売上高推移



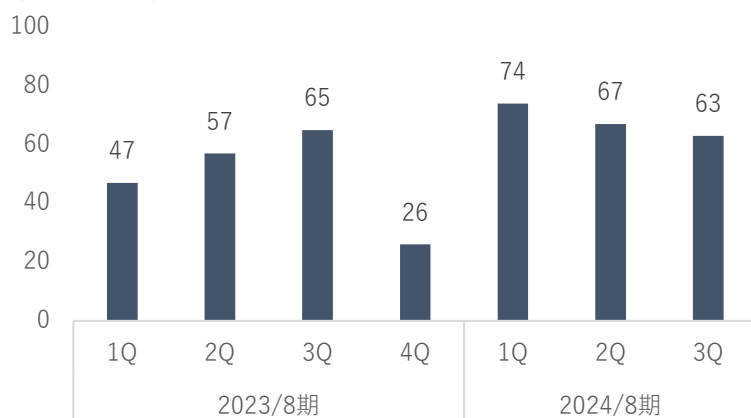
(単位：百万円) AIZE請負 売上高推移



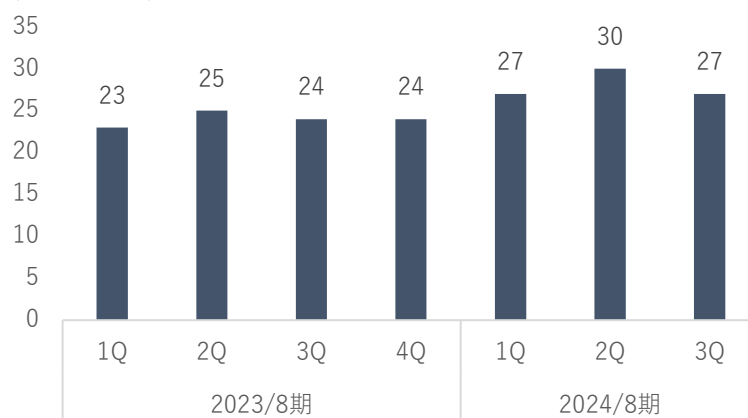
(単位：百万円) AIZEデバイス 売上高推移



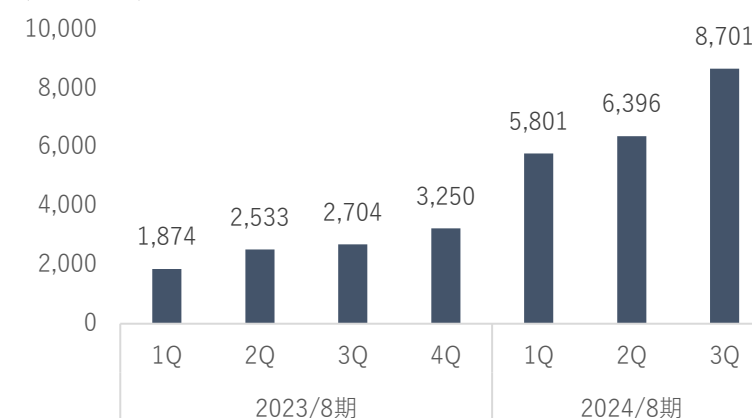
(単位：百万円) AIZE部門 売上総利益推移



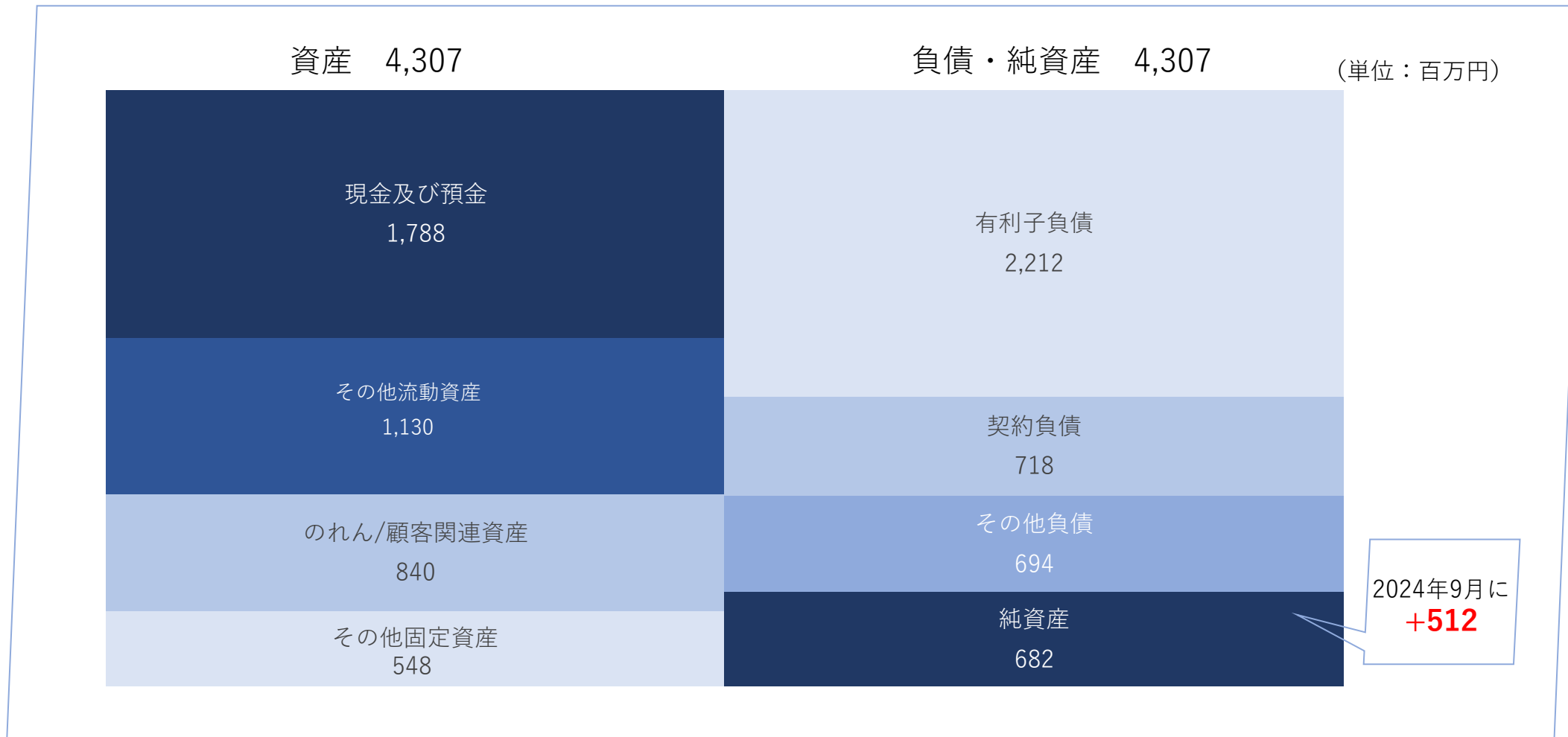
(単位：百万円) AIZEサービスMRR 売上高推移



(単位：ID数) AIZE拠点ID数推移



純資産は682百万円(純資産比率は15.8%)ですが、既に発表済みの株式会社BEXのM&Aに係る第三者割当増資の実施により、9月に512百万円増加いたします。契約負債718百万円についてはストック管理収入の売上計上に伴い、契約期間にわたり取り崩されるものです。有利子負債2,212百万円についてはゼロフィールドのグループインに伴う1,200百万円で7年間の長期借入を含んでいます。また、ゼロフィールドに係るのれん(562百万円)は7年、顧客関連資産(276百万円)は12年に渡りそれぞれ均等に償却されます。





2023年9月において、株式会社ゼロフィールドの株式取得により現金及び預金が1,199百万円減少したものの、第三者割当による新株の発行（現預金299百万円の増加）を実施したこと等により、純資産は350百万円増加しております。また、株式会社ゼロフィールドのグループ化に伴い、のれん/顧客関連資産は837百万円増加しております。

(単位：百万円)	2023年8月期 期末	2024年8月期 第3四半期	増減額	うち ゼロフィールド グループ化影響額
流動資産	2,152	2,919	+766	1,653
（うち現金及び預金）	1,754	1,788	+33	989
固定資産	149	1,388	+1,238	1,300
（うちのれん/顧客関連資産）	2	840	+837	839
資産合計	2,302	4,307	+2,005	2,954
流動負債	846	2,148	+1,301	1,355
（うち短期/1年内返済長期借入金 /1年内償還社債）	480	857	+377	403
固定負債	1,123	1,477	+353	386
（うち長期借入金/社債）	1,123	1,354	+231	264
負債合計	1,970	3,625	+1,654	1,742
純資産合計	332	682	+350	—
負債及び純資産合計	2,302	4,307	+2,005	2,954

項目	リスク	対策	発生可能性	影響度
事業環境の変化	AIソリューション事業の領域には国内外多くのIT企業が参入しており、市場は形成期にあります。生成AIによる大きな変化が生じる中で、事業環境がさらに大きく変化する可能性があります。	最新の技術動向や市場環境の変化を把握できる体制を構築、AIに関する論文のサーベイ、マーケティング調査の実施のみならず、業界のオピニオンのキャッチアップを仕組み化しております。	中	中
画像データの利活用に関する法令などの規制	単に個人情報保護法等の法令を遵守するのみならず、プライバシー保護の観点より考慮する必要があります。関連する法令等が改正され、あるいは社会的な要請が大きく変化した場合には、事業に影響を及ぼす可能性があります。	総務省・経済産業省より公表された「カメラ画像利活用ガイドブックver.3.0」（2022年3月）を参照し、法令及び社会規範上認められると判断した範囲内において、画像情報の利活用を行っておりますが、今後も関連法案の修正に備えセキュリティ技術の向上に努めております。	中	大
個人情報の保護	「個人情報の保護に関する法律」が定める個人情報取扱事業者として義務を課されており、プライバシー保護の観点から広範な配慮が求められています。情報の漏洩、不適切な利用等について配慮が不足した場合には、レピュテーションリスク等によって事業に影響を及ぼす可能性があります。	情報の漏洩防止はもちろん、不適切な利用等の防止のため、情報管理を経営上の重要事項と考え、社内においてもこれらの情報へのアクセスを制限するとともに、「情報セキュリティ管理規程」「個人情報取扱規程」等を制定し、全従業員に対する社内教育を実施するなど、法令及び関連するガイドラインの遵守体制を整えております。	中	大
暗号資産の市場価格の変動	株式会社ゼロフィールドは、暗号資産のマイニングマシンの販売を主な事業としております。暗号資産の市場価格はボラティリティがあるため、当該価格が低迷する場合、マイニング報酬が減少するため、同社の顧客層のマイニングに対するインセンティブが損なわれ、販売活動に影響を及ぼす可能性があります。	これまでの販売実績をベースに、市場動向に合わせた販売施策を実施しております。加えて、暗号資産の市場価格の変動に左右されない、高性能GPUサーバーの販売やデータセンター運営等の事業の拡大に注力しております。	中	大
税制改正	株式会社ゼロフィールドのマイニングマシンは、顧客の資産取得時における償却のニーズに対応して販売しております。税制の改正により、同社のマイニングマシンの償却に関するニーズが低減し、販売活動に影響を及ぼす可能性があります。	税制改正の影響を受けない、ASIC等の取り扱い製品を増やすことで新しいニーズを創出しております。加えて、税制変更に伴うニーズの低減に左右されない、高性能GPUの販売やデータセンターの運営等の事業の拡大に注力しております。	中	大

AI	AI(Artificial Intelligence：人工知能)とは、人間の知的ふるまいの一部を、ソフトウェアを用いて人工的に再現したもの。経験から学び、新たな入力に順応することで、人間が行うように柔軟にタスクを実行する。
特徴量	特徴量とは、コンピュータが学習するデータにどのような特徴が含まれているのか数値化したもの。
エンジン	エンジンとは、特定の情報処理を実行するためのひとまとまりになったソフトウェアやシステムなどのこと。
システム インテグレーション	システムインテグレーション (System Integration：SI) とは、企業の情報システムの導入に際し、ユーザーの目的に応じた企画の提案からハードウェア、ソフトウェアの選定、システムの開発や構築、運用までのトータルなサービスを提供することを指す。
DX	DX (Digital Transformation：デジタルトランスフォーメーション) とは、「ITの浸透が、人々の生活をあらゆる面でより良い方向に変化させる」という概念であり、企業においては、概ね「AI、IOT、クラウドコンピューティングなどのテクノロジーを利用して、ビジネスモデルや製品・サービス及び業務・プロセス・組織風土を変革させ、競争優位性を高めること」という意味合いで用いられる。
Sier	Sierとは、クライアントの業務を把握・分析し、その課題を解決するようなシステムの企画、構築、保守・運用までの全工程を一貫して請け負う業者を指す。
ブロックチェーン	ブロックチェーンとは、データが地理的に離れたサーバーに分散保持され、一定の形式や内容のデータの塊 (ブロック) を改竄困難な形で時系列に連結していく技術。
IoT	IoT (Internet of Things：モノのインターネット) とは、あらゆる「モノ」がインターネットに接続される仕組みのこと。
オンプレミス	システムの稼働やインフラの構築に必要なサーバーやネットワーク機器、あるいはソフトウェアなどを、使用者が管理している施設の構内に機器を設置して運用することをいう。
マイニング	暗号資産 (仮想通貨) のマイニングとは、取引などのデータをブロックチェーンに保存する作業を行い、その報酬として暗号資産を得る行為のこと。
プロンプトエンジニアリング	生成AIは、命令 (プロンプト) の出し方によって、出力されるコンテンツの質が大きく異なるため、AI (人工知能) から望ましい出力を得るために、指示や命令を設計し最適化する技術のこと。
ファインチューニング	機械学習において、大量のデータで事前学習されたモデル (事前学習済みモデル) に対して、解きたいタスクに応じた独自のデータを追加で学習させ、新たな知識を蓄えたモデルを作り出す技術。
GPGPU	General-purpose computing on graphics processing unitsの略。GPUの演算資源を画像処理以外の目的に応用する技術のことである。
トークン	企業または個人により、既存の暗号資産 (仮想通貨) をプラットフォームとして、そのシステムを間借りする形で発行される、独自のブロックチェーンを持たない暗号資産のこと。広義では、既存の暗号資産そのものをトークンと呼ぶこともある。

# VISION

トリプルアイズの経営理念

テクノロジーに想像力を載せる



Realize Customize Maximize  
**TRIPLEIZE**



Photo by Rika Takei

## 免責事項

- 本資料は、当社の計画、見通し及び戦略に関して、適切な理解を促進することを目的としたものであり、当社の株式の購入や売却を勧誘するものではありません。投資に際しては、投資家様ご自身のご判断において行われますようお願いいたします。
- 本資料に記載された全ての数値、指標等が監査法人による監査又はレビューの対象ではない点にご留意ください。