



2024年10月28日

各位

会社名 株式会社トリプルアイズ  
代表者名 代表取締役 山田 雄一郎  
(コード番号: 5026 東証グロース)  
問い合わせ先 執行役員 近藤 一寛  
(TEL. 03-3526-2201)

(訂正)「2024年8月期 決算説明資料及び将来戦略資料」の一部訂正について

2024年10月15日に開示いたしました、「2024年8月期 決算説明資料及び将来戦略資料」について、記載の一部に訂正すべき事項がございましたので、下記の通りお知らせいたします。

記

1. 訂正理由

本日開示の『(訂正・数値データ訂正)「2024年8月期 決算短信〔日本基準〕(連結)」の一部訂正について』のとおり、連結財務諸表及び財務諸表の訂正を行っており、それに伴い「2024年8月期 決算説明資料及び将来戦略資料」中の数値等の訂正を行うものです。当該訂正は、株式会社BEXの企業結合時の時価評価及び同時に算出されるのれん、棚卸資産の評価並びにこれらに付随する税金・税効果計算等にて訂正すべき事項が判明したため、行うものです。また、今回の訂正に伴い、2024年8月期末時点における、株式会社BEXのグループインに係る暫定的に算定されたのれんの残高は、260百万円ではなく201百万円となります。

2. 訂正内容

訂正内容の概要としては、下表のとおりです。なお、詳細については本日開示の『(訂正・数値データ訂正)「2024年8月期 決算短信〔日本基準〕(連結)」の一部訂正について』をご参照ください。

●2024年8月期の連結業績

	訂正前	訂正後	差額
売上高	4,410百万円	4,410百万円	—
売上総利益	1,480百万円	1,474百万円	△5百万円
営業利益	43百万円	38百万円	△4百万円
経常利益	52百万円	47百万円	△4百万円
税金等調整前当期純損失(△)	△101百万円	△106百万円	△4百万円
当期純利益	83百万円	76百万円	△7百万円

●2024年8月期の連結財政状態

	訂正前	訂正後	差額
土地	24百万円	84百万円	+60百万円
のれん	801百万円	742百万円	△59百万円
資産合計	4,920百万円	4,917百万円	△2百万円
純資産合計	857百万円	849百万円	△7百万円

事業別業績(44及び45ページ)における訂正箇所は以下のとおりです。その他訂正箇所が多数に及ぶことから、訂正後の全文を添付し、訂正箇所は緑枠を付して表示しております。

(訂正前)

業績KPI

事業別業績

44

(単位：百万円)	2023年8月期 実績	2024年8月期 実績	前年同期比
売上高合計	2,346	4,410	188.0%
AIソリューション事業	2,346	3,029	129.1%
GPUサーバー事業	—	1,381	—
売上総利益合計	578	1,480	256.0%
AIソリューション事業	578	792	137.1%
GPUサーバー事業	—	687	—
販売費及び一般管理費合計	847	1,437	169.5%
AIソリューション事業	847	791	93.4%
GPUサーバー事業	—	678	—
消去調整	—	△33	—

Copyright © TRIPLEIZE Co., Ltd. All right Reserved

業績KPI

事業別業績

45

(単位：百万円)	2023年8月期 実績	2024年8月期 実績	前年同期比
営業利益・損失(△)合計	△269	43	(黒字転換)
AIソリューション事業	△269	0	(黒字転換)
GPUサーバー事業	—	8	—
消去調整	—	33	—
EBITDA合計	△275	231	(黒字転換)
AIソリューション事業	△275	66	(黒字転換)
GPUサーバー事業	—	164	—
消去調整	—	△0	—
経常利益・損失(△)合計	△290	52	(黒字転換)
AIソリューション事業	△290	26	(黒字転換)
GPUサーバー事業	—	25	—
消去調整	—	△0	—
税金等調整前 当期純利益・損失(△)	△801	△101	—
当期純利益・損失(△)	△825	83	(黒字転換)

Copyright © TRIPLEIZE Co., Ltd. All right Reserved

(訂正後)

業績KPI

事業別業績

44

(単位：百万円)	2023年8月期 実績	2024年8月期 実績	前年同期比
売上高合計	2,346	4,410	188.0%
AIソリューション事業	2,346	3,029	129.1%
GPUサーバー事業	—	1,381	—
売上総利益合計	578	1,474	255.0%
AIソリューション事業	578	792	137.1%
GPUサーバー事業	—	681	—
販売費及び一般管理費合計	847	1,436	169.4%
AIソリューション事業	847	790	93.3%
GPUサーバー事業	—	678	—
消去調整	—	△33	—

Copyright © TRIPLEIZE Co., Ltd. All right Reserved

業績KPI

事業別業績

45

(単位：百万円)	2023年8月期 実績	2024年8月期 実績	前年同期比
営業利益・損失(△)合計	△269	38	(黒字転換)
AIソリューション事業	△269	1	(黒字転換)
GPUサーバー事業	—	2	—
消去調整	—	33	—
EBITDA合計	△275	225	(黒字転換)
AIソリューション事業	△275	66	(黒字転換)
GPUサーバー事業	—	158	—
消去調整	—	△0	—
経常利益・損失(△)合計	△290	47	(黒字転換)
AIソリューション事業	△290	27	(黒字転換)
GPUサーバー事業	—	19	—
消去調整	—	△0	—
税金等調整前 当期純利益・損失(△)	△801	△106	—
当期純利益・損失(△)	△825	76	(黒字転換)

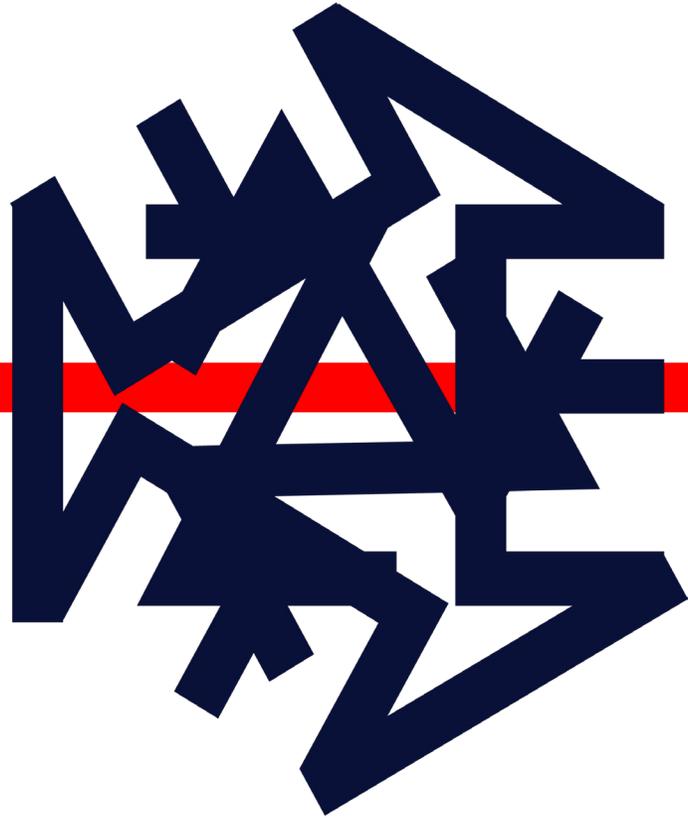
Copyright © TRIPLEIZE Co., Ltd. All right Reserved



2024年8月期

# 通期決算説明資料及び 将来戦略資料

株式会社トリプルアイズ  
(証券コード5026)



*Financial results briefing materials*

**通期決算説明資料 篇**

2024年8月期通期

CONTENTS

## 2024年8月期通期業績

2025年8月期業績予想

売上高

過去  
最高

**4,410**百万円  
(通期前年同期比 **188.0%**)

営業利益

黒字化

**38**百万円  
(通期前年同期比 **308**百万円の改善)

EBITDA

過去  
最高

**225**百万円  
(通期前年同期比 **500**百万円の改善)

売上総利益

過去  
最高

**1,474**百万円  
(通期前年同期比 **255.0%**)

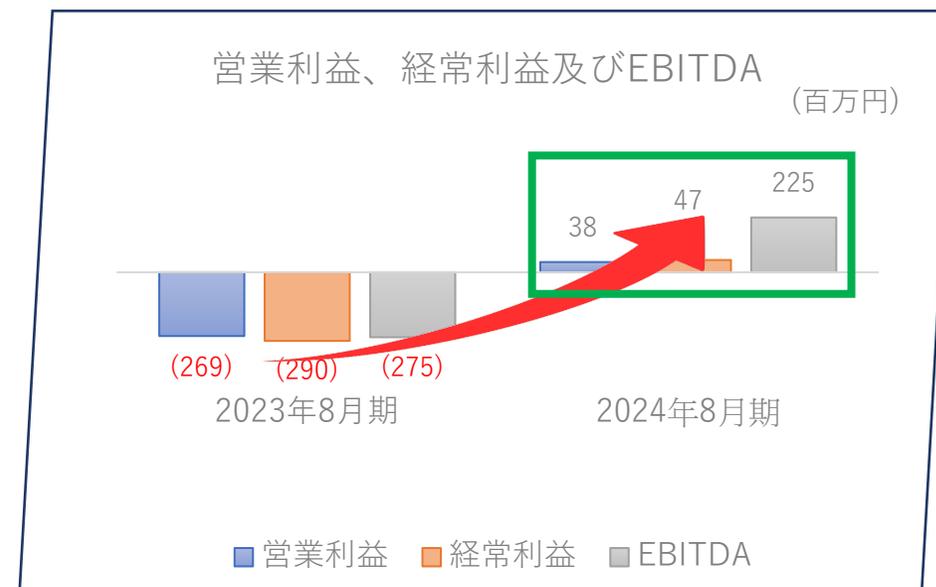
経常利益

黒字化

**47**百万円  
(通期前年同期比 **337**百万円の改善)

(単位：百万円)	2023年8月期 通期実績(B)	2024年8月期 通期実績(A)	増減額 (A-B)	増減率
売上高	2,346	<b>4,410</b>	+2,064	+188.0%
売上総利益	578	<b>1,474</b>	+896	<b>+255.0%</b>
営業利益 ・ 損失(△)	△269	<b>38</b>	+308	(黒字化)
EBITDA	△275	<b>225</b>	+500	(黒字化)
経常利益 ・ 損失(△)	△290	<b>47</b>	+337	(黒字化)
当期利益 ・ 損失(△)	△825	<b>76</b>	+901	(黒字化)

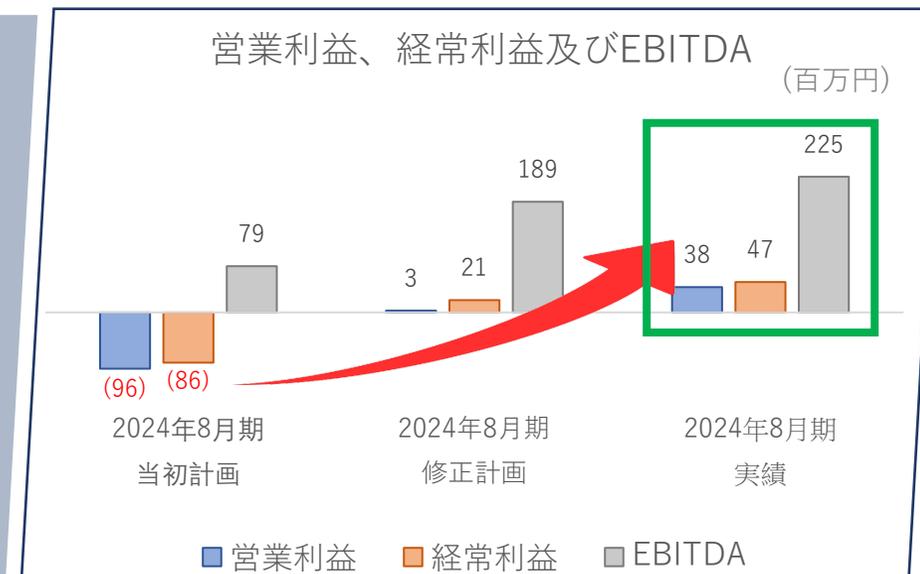
※EBITDA = 経常利益 + 減価償却費 + のれん償却費 + 支払利息



既存事業のオーガニック成長に加え、グループインしたBEX、ゼロフィールドの業績も好調であったため、売上高4,410百万円、EBITDA231百万円となり、2024年7月公表の業績予想上方修正をさらに上回り、下記記載の各段階利益達成で着地。

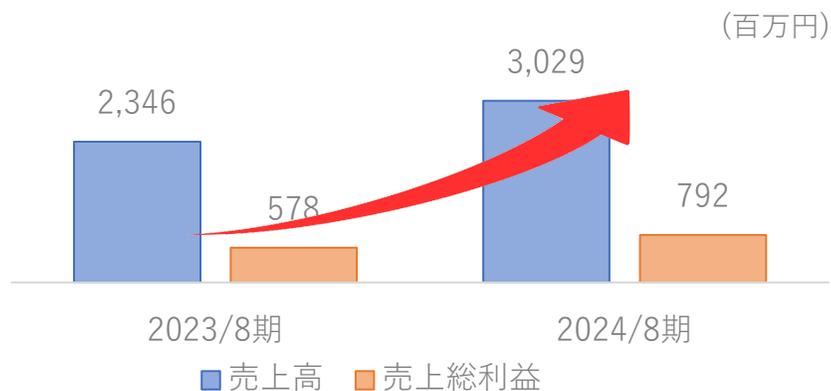
(23/10月公表) (24/7月公表) (今回公表)

(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 (B)	2024年8月期 通期実績 (A)	増減額 (A-B)	達成率 (A/B)
売上高	4,045	4,341	<b>4,410</b>	+68	101.6%
売上総利益	1,254	1,440	<b>1,474</b>	+33	102.3%
営業利益 ・損失(△)	△96	3	<b>38</b>	+34	986.9%
EBITDA	79	189	<b>225</b>	+36	119.4%
経常利益 ・損失(△)	△86	21	<b>47</b>	+25	214.7%
当期利益 ・損失(△)	△87	5	<b>76</b>	+70	1,436.6%

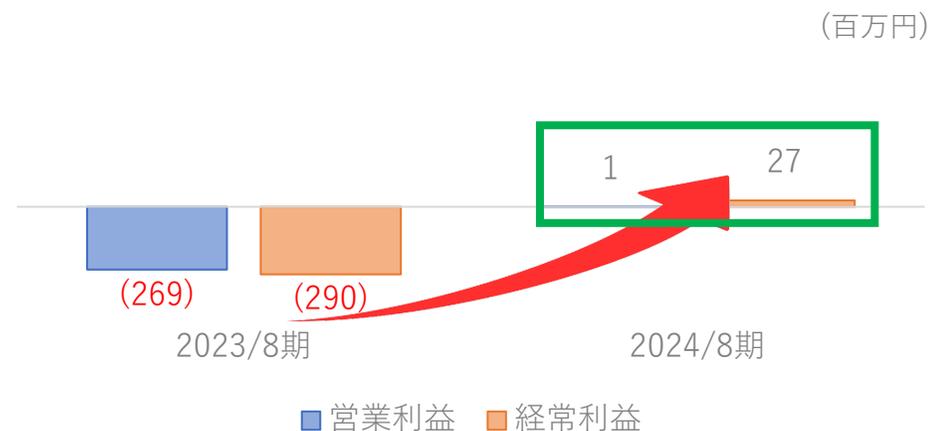


※EBITDA = 経常利益 + 減価償却費 + のれん償却費 + 支払利息

売上高及び売上総利益



営業利益及び経常利益推移



AIソリューションセグメントは、SI,AIZEに加えて自動車設計エンジニアリング事業を行っているBEXで主に構成しております。通期売上高は、SIとAIZEはオーガニックに成長、また、BEXの業績は7月より2か月分が反映されており、前年同期比で29.1%増加。営業利益、経常利益は通期黒字で着地し、来期はさらに利益向上の見込み。

SI

中途採用による社員増、営業体制の強化によるBP稼働増(通期月平均1人当たり売上高前期1,264K→当期1,302K)、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が業績に寄与

AIZE

- ・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、順調に受注獲得中
- ・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、販管費の適正化を実現
- ・太陽光発電所向けAI監視カメラソリューションの提供を開始

BEX

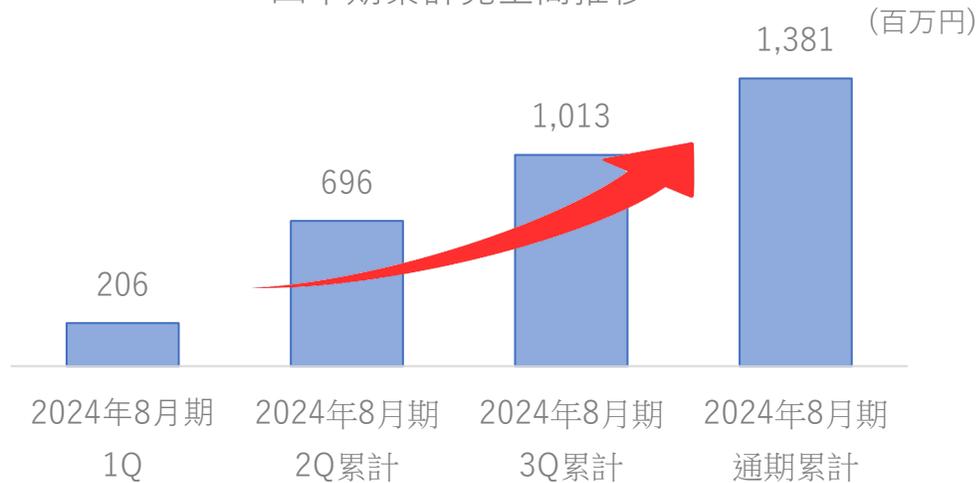
期中7月よりグループイン。トヨタグループへの取引を通じて収益性が安定しており、高稼働率を維持。4Q業績に売上/利益面で寄与。来期は12か月分が連結業績に反映。トリプルアイズと共同で、自動車設計業務効率化のためのAIソフト開発のプロジェクトチームを組成。

第4四半期は引き続き順調に販売を積み重ね、営業利益は通期累計黒字転換を達成、経常利益及びEBITDAの黒字を継続

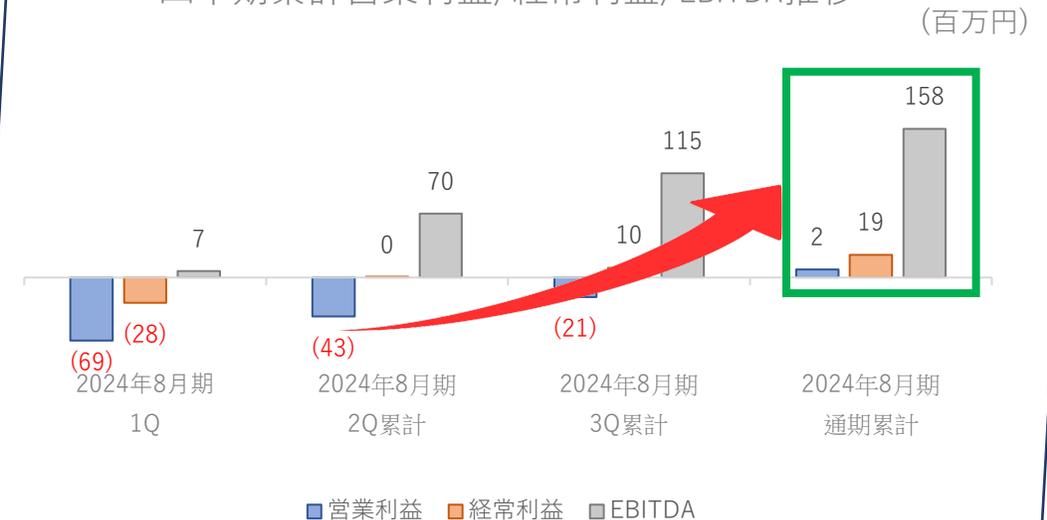
## GPUサーバー事業

- ・ 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複数あり、今後のリソースの利活用に期待
- ・ AI開発用途向けであるGPUサーバーfor AIの新商品投入
- ・ トリプルアイズとの共同マーケティング活動の実施
- ・ アメリカのデータセンター拡張、新潟データセンターの開設
- ・ 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
- ・ コンテナ型データセンターDINO REXの開発完了、販売開始

四半期累計売上高推移



四半期累計営業利益/経常利益/EBITDA推移



大型M&A  
の実施による  
グループ利益寄与

- ・ゼロフィールドが23年9月グループイン、BEXが24年7月グループインと、1年で2件、計18.5億のM&Aを実行
- ・当期17億の売上が連結業績に上乗せ、来期は30億以上を見込む

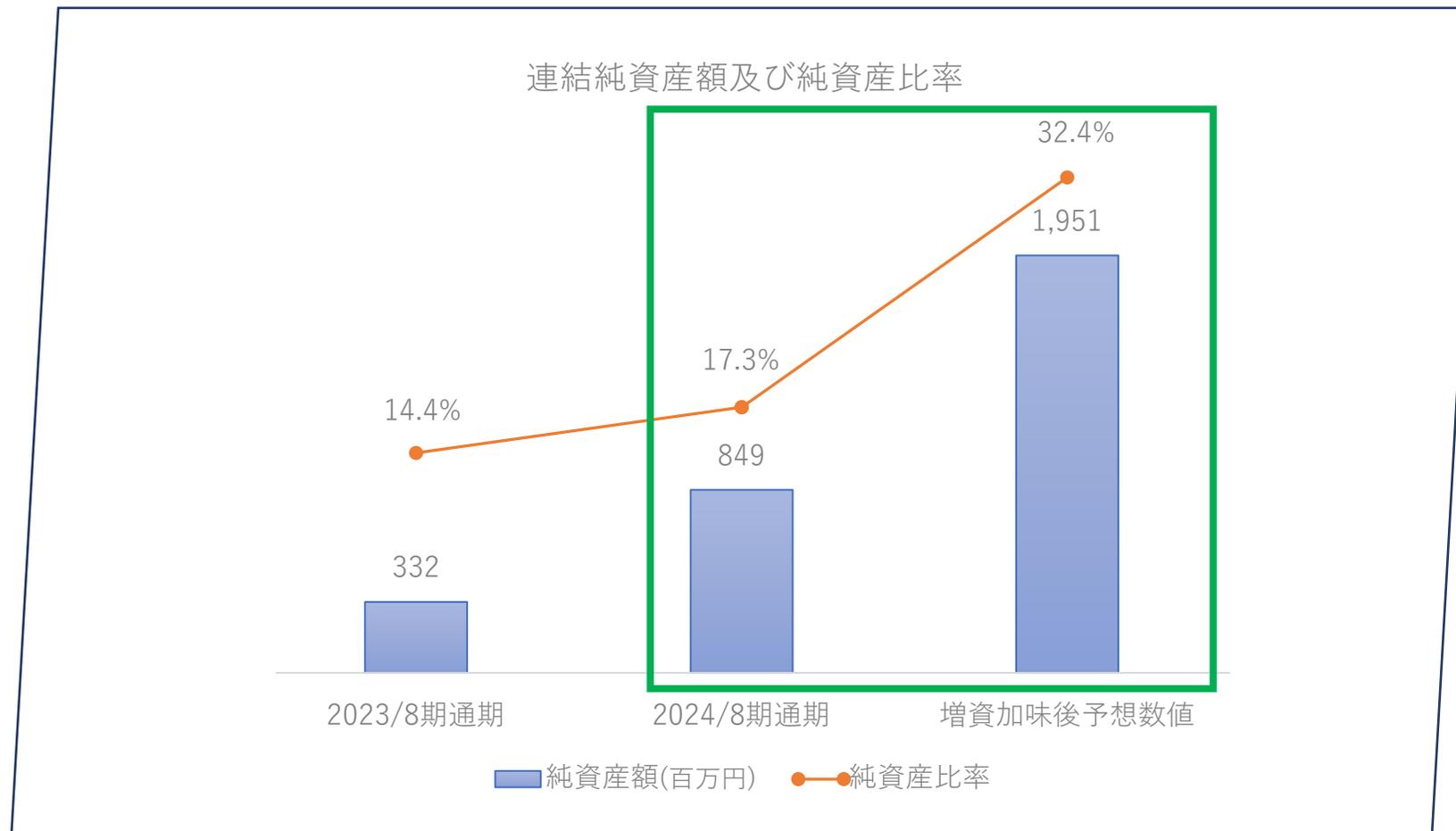
エクイティ調達及び  
資本業務提携

- ・ゼロフィールド及びBEXのグループインに伴うファウンダーからのエクイティ調達2件、合計8.1億(うち、3.8億は9/2着金のため期末財務諸表には未計上)
- ・24年9月に発表した東証スタンダード上場のゲームカードジョイコホールディングスとの資本業務提携により、7.2億の第三者割当増資実施(10月増資完了済)、また、本提携により2025年8月期以降の業績拡大に寄与
- ・当該増資を加味した想定純資産は19.5億円(2024年8月期純資産8.4億)となり、大きく財務体質を改善(詳細は次ページ参照)

M&A、  
資本業務提携による  
AI社会実装の加速

- ・BEXグループインにより、自動車設計の業務効率化AIの共同開発に着手。自動車業界内へのAI社会実装の切り口に。
- ・ゲームカードジョイコホールディングスとの資本業務提携により、遊技業界のAIを用いたデジタル化に共に取り組む。
- ・これらの活動が当社のAI社会実装を加速させる

前述のゼロフィールド及びBEXのグループインに伴うファウンダーからのエクイティ調達2件及び当期利益の計上により、24年8月期は、5.2億の純資産が増加。また、BEXグループインに伴うエクイティ調達の一部増資入金3.8億、24年9月に発表した東証スタンダード上場のゲームカードジョイコホールディングスとの資本業務提携による第三者割当増資7.2億の計11.0億の増資により、純資産比率が23年8月期末14.4%から上記増資を加味した32.4%まで大きく改善。



### 繰延税金資産及び法人税等調整額(利益)の計上

当社グループは、グループ通算制度を導入しております。また、当社は、2024年7月の第3四半期決算発表の適時開示にて業績の上方修正と通期当期利益の黒字化を発表しております。

このような状況から、2024年8月期及び次年度以降に見込まれる当社グループの業績向上に鑑み、繰延税金資産の回収可能性について慎重に検討した結果、税効果会計における分類の見直しを行い、2024年8月期において繰延税金資産を計上し、2024年8月期の法人税等調整額(利益)は、195百万円となりました。これにより、当期最終利益を押し上げることとなりました。

### 特別損失①投資有価証券評価損の計上

当第4四半期において、主にAIソリューション事業とのシナジー醸成や事業領域の拡大を目的として当社が保有する投資有価証券の一部について、帳簿価額に比べて実質価額の著しい下落に鑑み、特別損失として投資有価証券評価損29百万円を計上いたしました。当該投資有価証券発行体とは、AI開発分野における開発契約を締結しておりました。出資経緯である既存事業とのシナジー醸成に係る取り組みは一時的に中断しておりますが、取引関係は今後再開する見込みであります。

### 特別損失②長期貸付金に対する貸倒引当金繰入額の計上

当社の連結子会社である株式会社ゼロフィールドは、資金の貸付を、同社からのスピンオフにより設立された会社に対して、事業の立ち上げ期における経営サポートの一環として行っておりました。その長期貸付金及び係る受取利息の未収入金について、当該貸付先の経営状態や事業活動の状況、今後の収益及び資金繰りの見通し等を元に、将来の回収可能性を総合的に勘案した結果、債権の回収見込みが不確定であると判断いたしました。よって、当該未回収債権の全額について、2024年8月期において貸倒引当金繰入額109百万円を特別損失として計上いたしました。今回、貸倒引当金を計上するに至りましたが、債権の回収は続けてまいります。

上記は個別の会社との貸付に関する事象であり、その他の会社への貸付は行っていないことから、当社の事業に関する影響は軽微であると認識しております。また、今後の業績への影響に関しては、2024年8月期に全額貸倒引当金繰入額として計上していることから、2025年8月期以降における追加の計上は無く、貸付の回収が行われた場合は営業外収益に戻入予定であります。

なお、当社は2024年8月期より株式会社ゼロフィールドを連結子会社化しておりますが、株式会社ゼロフィールドと当該貸付先は、当社の連結子会社化以前より資本関係はなく、また当該資金の貸付は当社による連結子会社化以前に行われたものであります。

CONTENTS

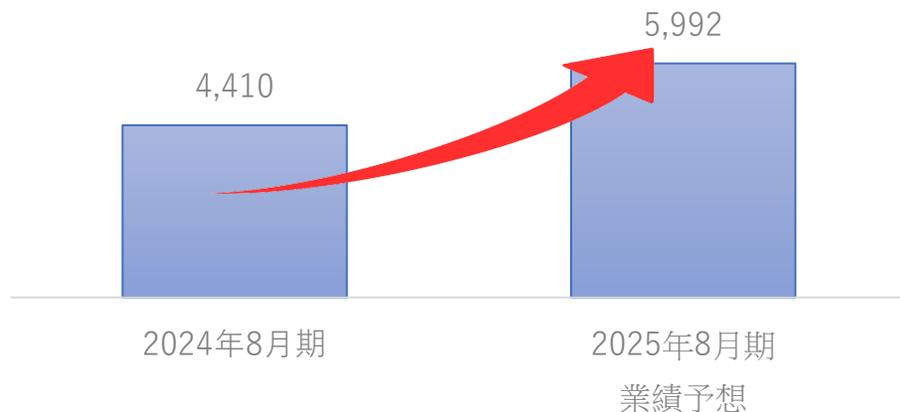
2024年8月期通期業績

**2025年8月期業績予想**

---

## 連結売上高

(百万円)



## 連結売上高

5,992百万円

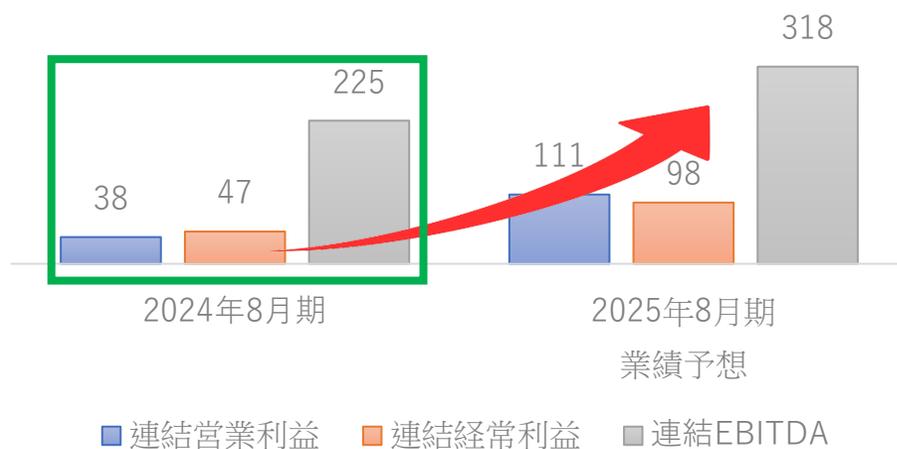
(通期前年同期比 135.9%)

## 連結営業利益

111百万円

(通期前年同期比 292.6%)

## 連結営業利益、経常利益、EBITDA (百万円)



## 連結EBITDA

318百万円

(通期前年同期比 141.2%)

## 連結経常利益

98百万円

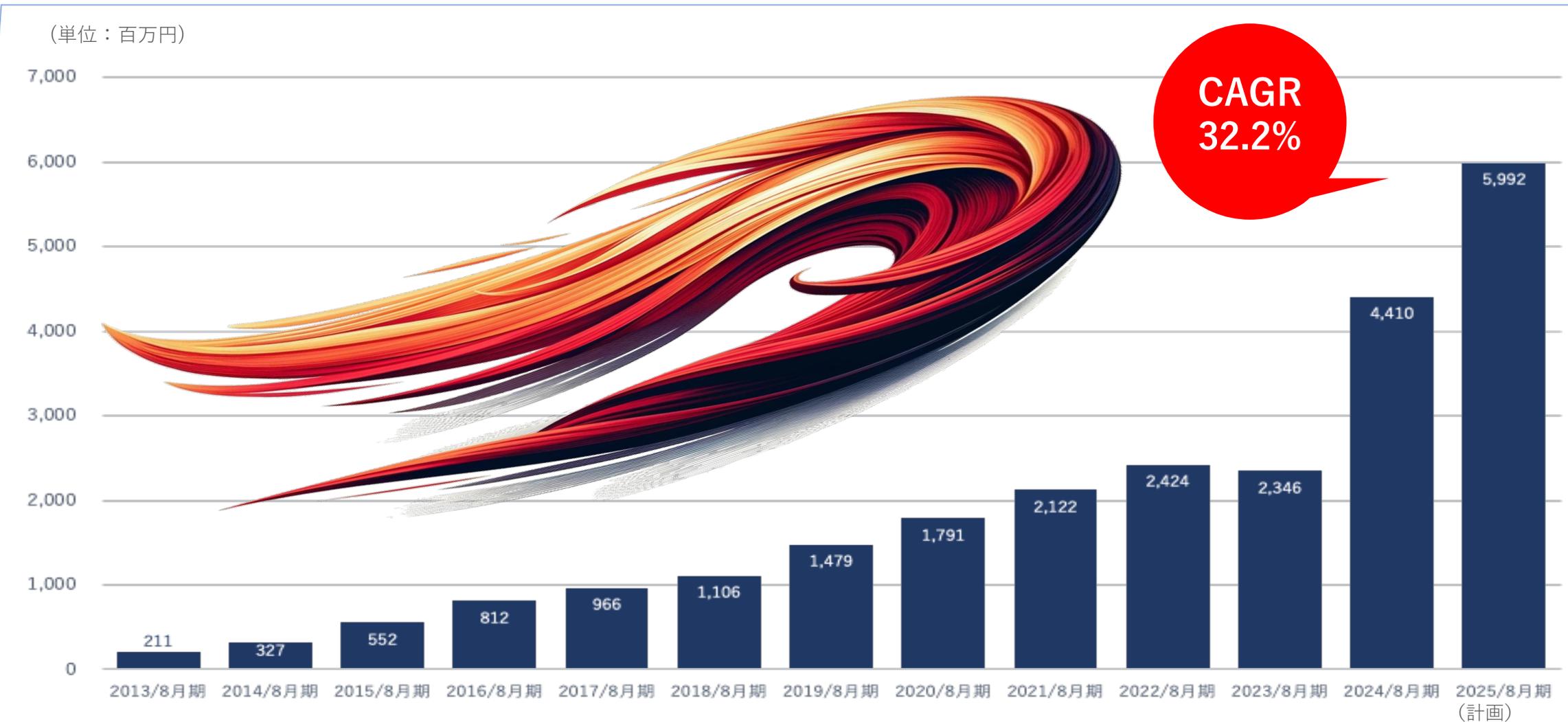
(通期前年同期比 209.6%)

売上高は5,992百万円で1.3倍、EBITDAは318百万円で1.4倍、経常利益は98百万円で2.0倍となる見込みです。事業シナジー創出のための研究開発投資、エンジニアの稀少性が高まる中で人的資本への投資実行、また、GPUサーバー事業の事業ボラティリティ性を勘案して来期業績を見積もっております。なお、当期利益については、24年8月期は税効果会計による一時的な影響がありました。25年8月期は当該影響がないため、減少しております。

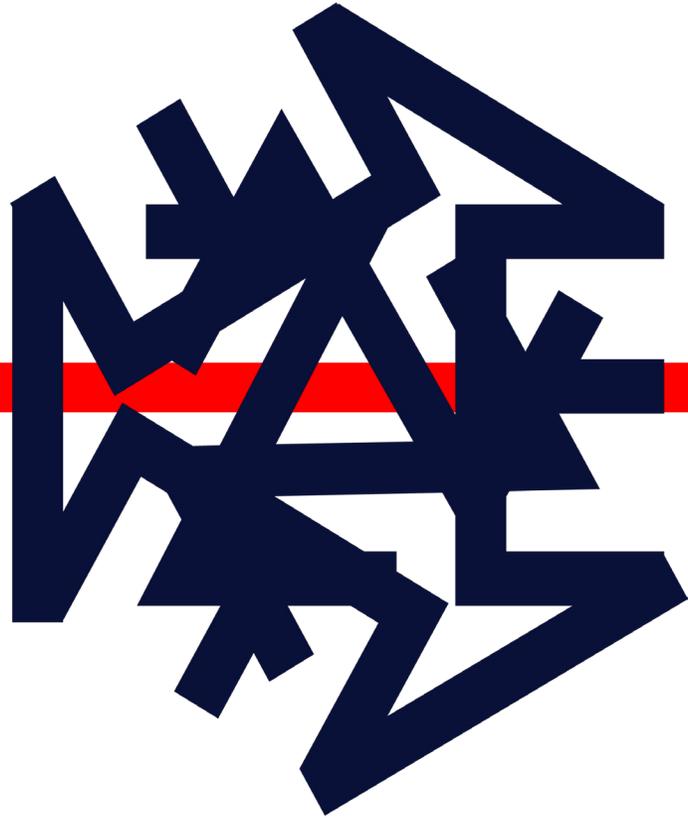
(単位：百万円)	2023年8月期 通期 実績	2024年8月期 通期 実績 (A)	2025年8月期 通期 業績予想 (B)	増減額 (B-A)	前年比 (B/A)
売上高	2,346	4,410	5,992	+1,581	135.9%
売上総利益	578	1,474	1,927	+453	130.7%
営業利益・損失(△)	△269	38	111	+73	292.6%
EBITDA	△275	225	318	+92	141.2%
経常利益・損失(△)	△290	47	98	+51	209.6%
当期利益・損失(△)	△825	76	30	△45	40.5%

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

FY13からFY21にかけて10倍の成長をしてきました。FY24は、AIソリューション事業のオーガニック成長だけでなく、ゼロフィールド及びBEXのグループインにより、大きく成長しました。FY25は、BEXの12か月分のPLの業績への反映だけでなく、既存事業の更なる成長を実現していきます。また、AI社会実装加速化のため新たなM&Aについても積極的に検討を進めていきます。なお、将来のM&Aについては業績に見込んでおりません。



※CAGR：2013/8期から2025/8期までの年平均成長率



*The future strategy*

将来戦略資料 篇

2024年8月期

## CONTENTS

# 会社概要

市場環境

競争優位性

成長戦略

経営指標

Appendix

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: 243名 (2024年8月31日現在) / 連結: 480名 (2024年8月31日現在)
資本金	883百万円 (2024年8月31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
- 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 … 2022

Evolution of AI

- ジェフリー・ヒントン氏、ノーベル物理学賞受賞 …
- デミス・ハサビス氏、ノーベル化学賞受賞 …

- 2017
- 2019
- 2020
- 2021
- 2023
- 2024

- … 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

## 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Ster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。



自治体



世田谷区

小売・流通

銀座メガネコンタクト

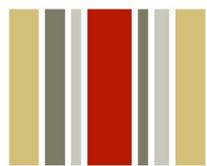
YAMADA



総合商社

Marubeni

金融



いちよし証券

JIA Japan Investment Adviser

電気機器

AIZE販売パートナー



A.T.WORKS



情報通信

ASPIT

AIZE販売パートナー

EBI LAB



CUBE SYSTEM

Sony Biz Networks Corporation

TeamSpirit Buddy Net

LINE WORKS

建設ICT



株式会社 シーティーエス

建築



東急建設

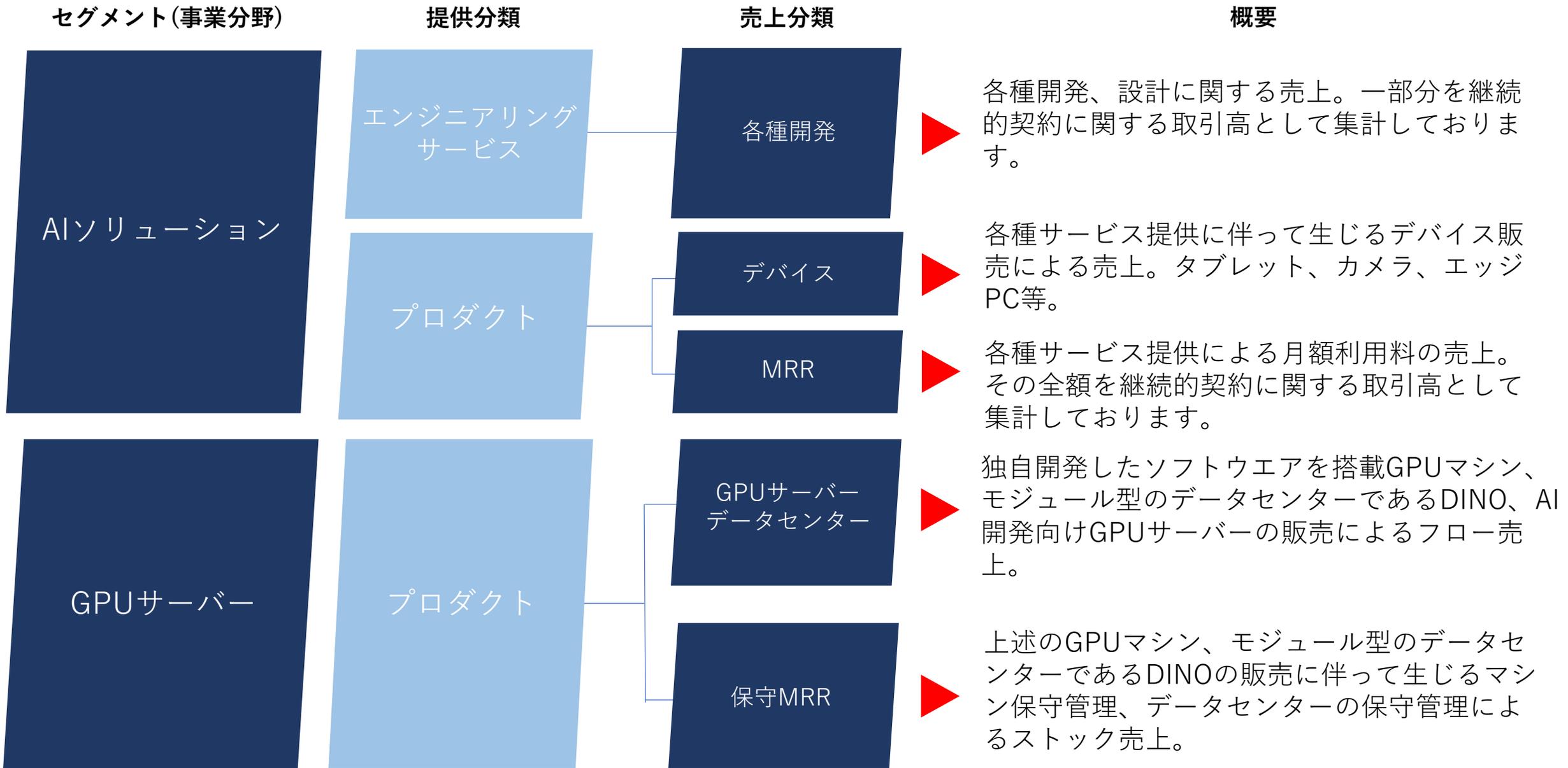
エレクトロニクス商社

三ツ子産業株式会社

セキュリティ

AIZE販売パートナー

JAPAN SECURITY SYSTEM Safety and trust keep to the future



## CONTENTS

会社概要

**市場環境**

競争優位性

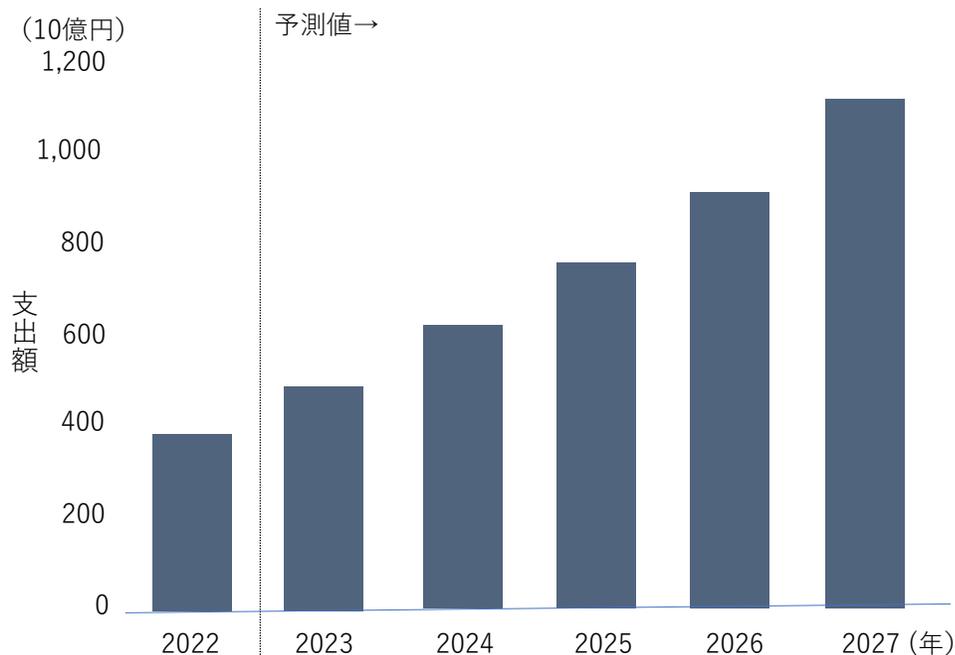
成長戦略

経営指標

Appendix

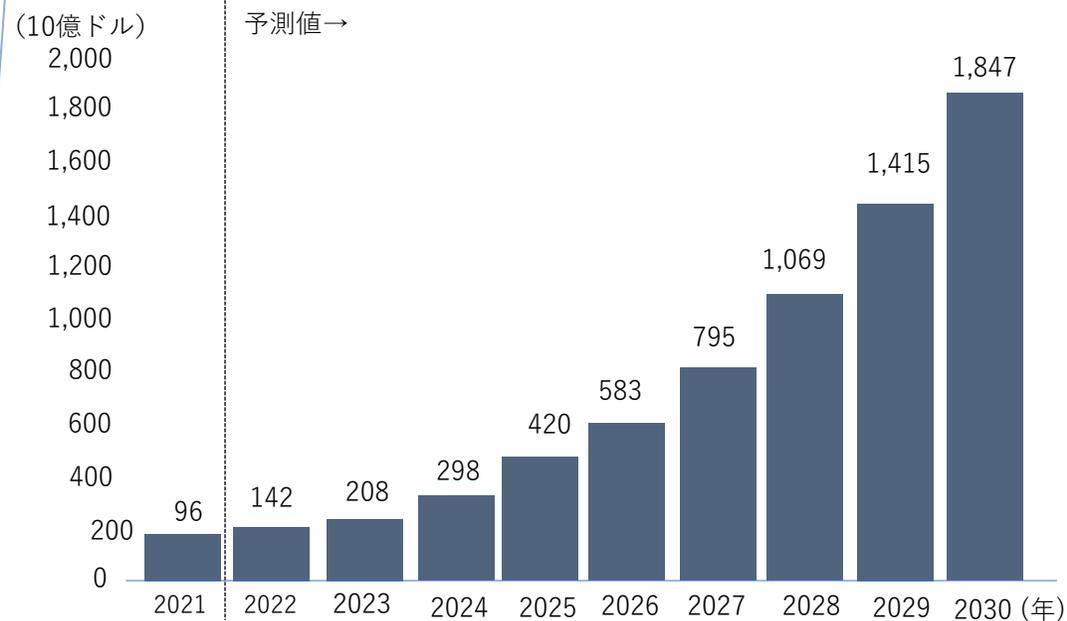
各種調査によると、世界のAI市場は生成AIのニーズに牽引されて2030年まで加速度的な伸びが見込まれています。国内AI市場も、2022年には前年比35.5%増の約3,884億円に達しており、2027年までには約1.1兆円へと拡大すると予測されており、継続的な成長が期待されると、総務省は「令和5年 情報通信に関する現状報告の概要」でAI市場規模の現状を分析しています。

国内AIシステムの市場規模（支出額）及び予測



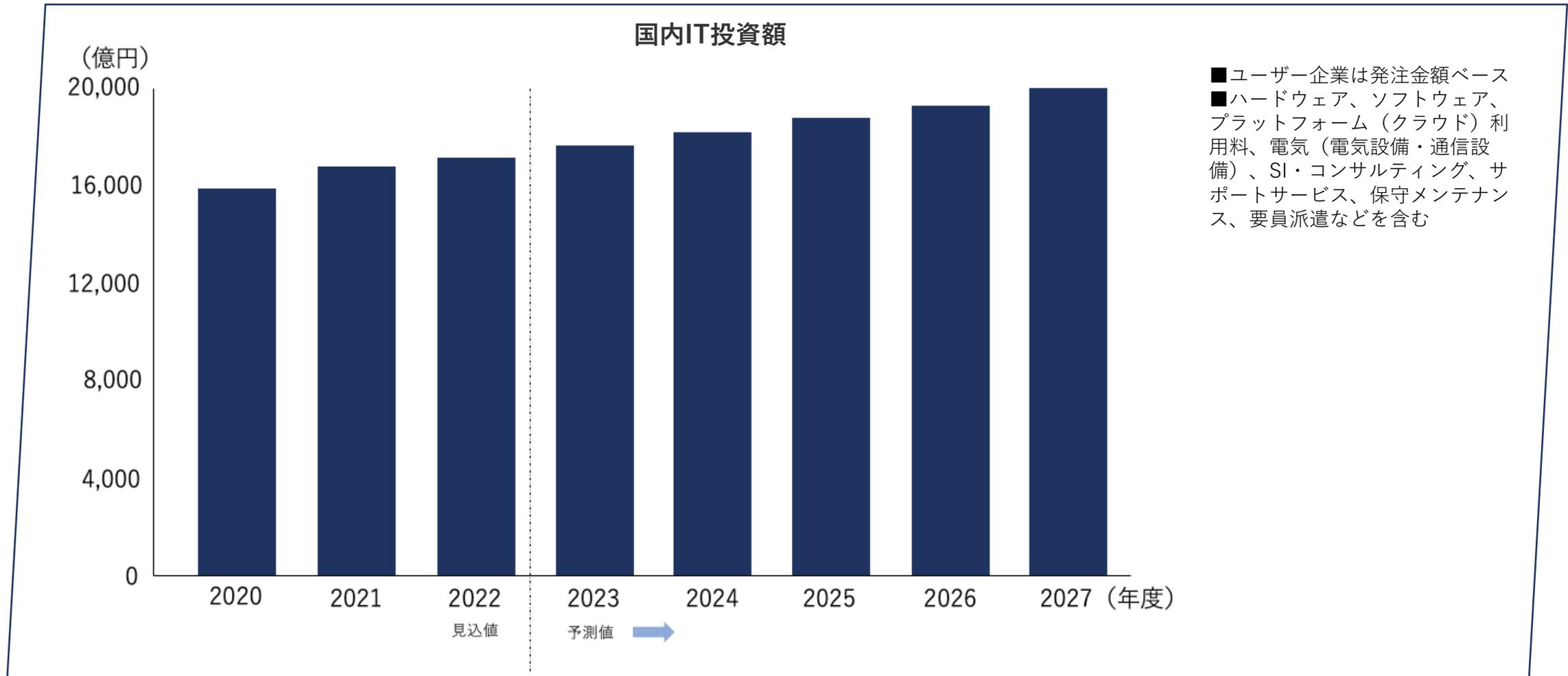
出典：Statista (Next Move Strategy Consulting)

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）

国内基幹産業である製造業におけるIT設備投資は、工場のデジタル化を中心に増加傾向にあります。こうした動きは生成AIなどのテクノロジーが製造現場の財産である暗黙知のデータ化という可能性を秘めています。AIは製造現場からビッグデータを取り込み、産業に新たなイノベーションを起こします。製造現場に強みをもつ国内産業には世界に類をみないビッグデータが眠っています。



矢野経済研究所『工場デジタル化に関する調査（2023年）』国内の工場デジタル化予測

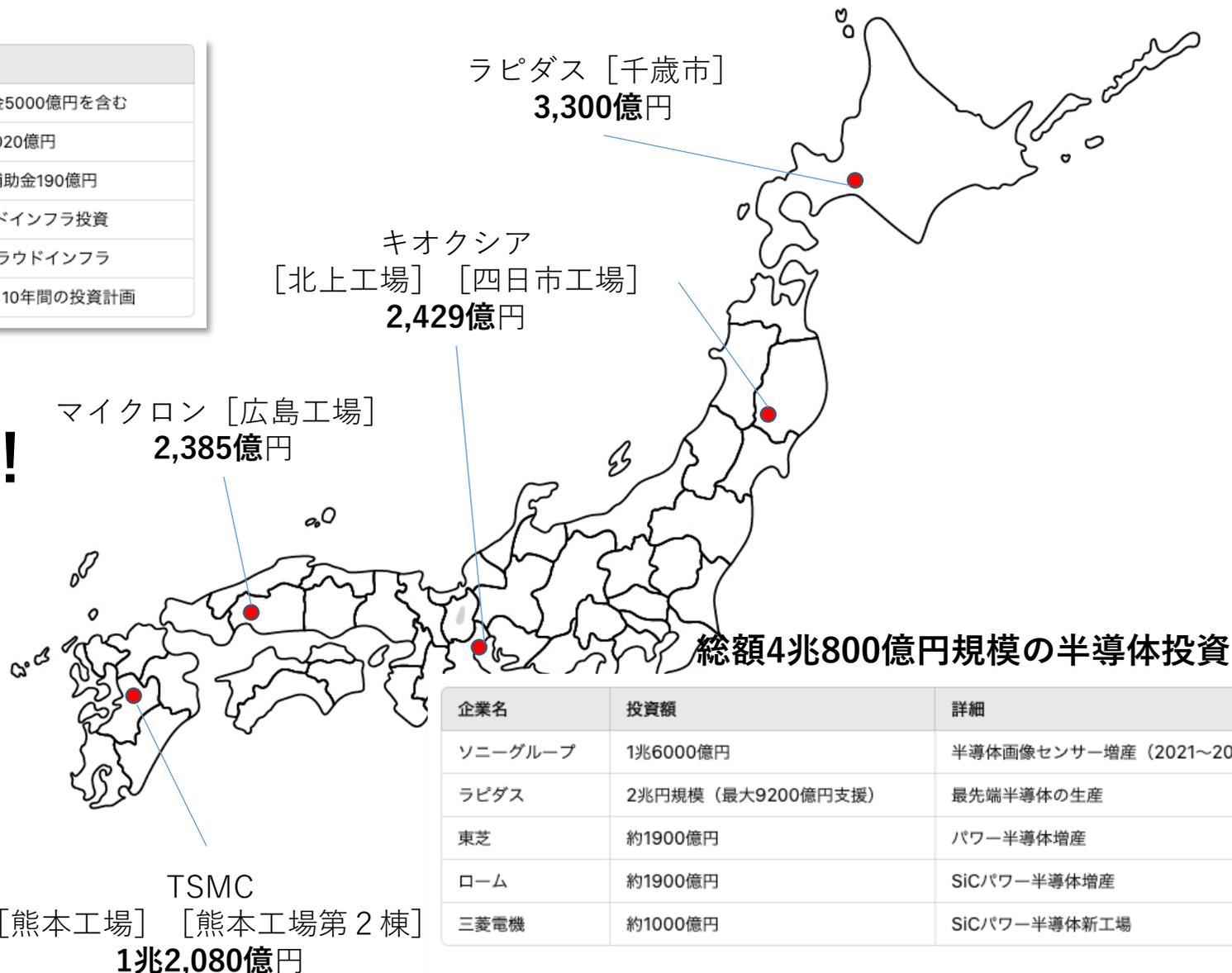
総額4兆1100億円のGPU投資

会社	投資額	詳細
さくらインターネット	1000億円	GPU調達のための政府補助金5000億円を含む
KDDI	1000億円	AIインフラへの政府補助金1020億円
GMOインターネットグループ	約100億円	クラウドインフラへの政府補助金190億円
アマゾン	2兆2600億円	2027年までの日本のクラウドインフラ投資
マイクロソフト	4400億円	2年間にわたる日本のAIとクラウドインフラ
オラクル	1兆2000億円	クラウドとAIの需要に対する10年間の投資計画

世界屈指の支援国家に！

経済産業省クラウドプログラム  
「AIに関わる計算資源としてのGPU  
クラウドサービスの提供」  
5事業者に最大**725億円**

- GMOインターネットグループ 最大約19.3億円
- さくらインターネット 最大約501億円
- RUTILEA、AI福島(共同申請) 最大約25.6億円
- KDDI 最大約102.4億円
- ハイレゾ、ハイレゾ香川(共同申請) 最大約77億円



企業名	投資額	詳細
ソニーグループ	1兆6000億円	半導体画像センサー増産 (2021~2026年度)
ラピダス	2兆円規模 (最大9200億円支援)	最先端半導体の生産
東芝	約1900億円	パワー半導体増産
ローム	約1900億円	SiCパワー半導体増産
三菱電機	約1000億円	SiCパワー半導体新工場

CONTENTS

会社概要

市場環境

**競争優位性**

成長戦略

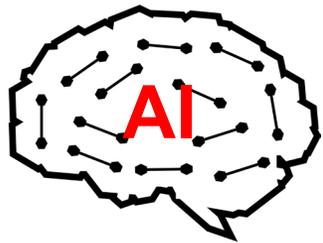
経営指標

Appendix

当社はAIの社会実装を目指しております。株式会社ゼロフィールドのグループ化により広範なGPUサーバ活用で、よりAIテクノロジーの社会実装を推進できる体制となっております。さらに自動車設計に強みを持つ株式会社BEXのグループ化に加わり、AIを活用した次世代の自動車設計技術の革新にも取り組んでいます。製造現場にセキュアなエッジAIを独自に提供できる唯一無二のAIベンチャーとして事業を推進します。

Technical Capabilities

技術力 × 社会実装力  
Implementation Capacity



AI Development Capability

AI開発・設計・実装

Machine-Computing Power

GPUサーバ



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。

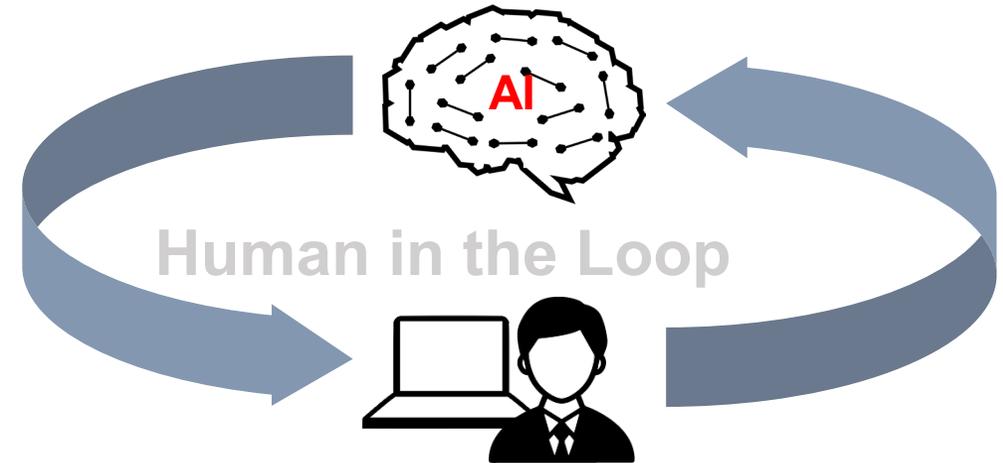
### 囲碁AI世界大会成績推移

開催時期	順位
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>
2024年7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。

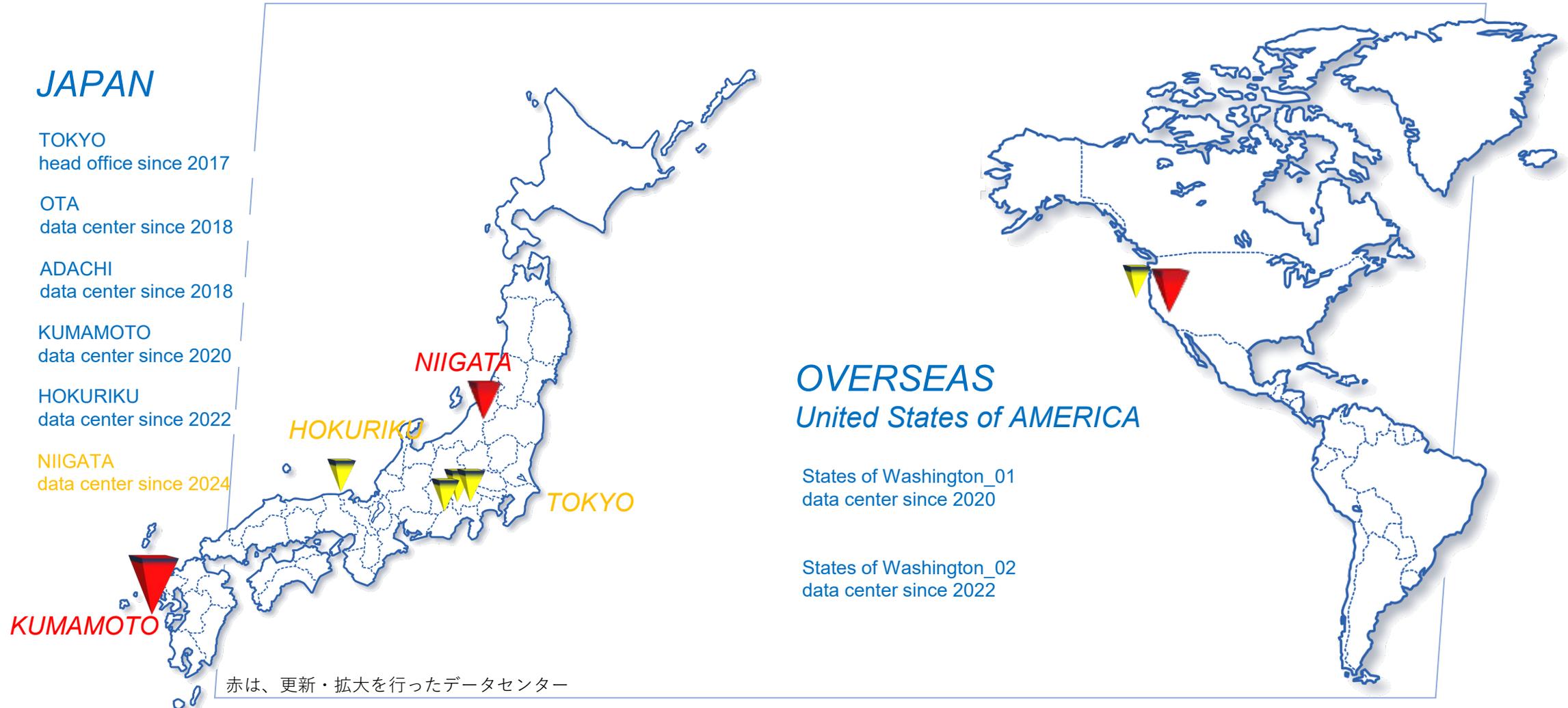


### AIと人との共進 CAIの先行例

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きました。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。

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。



グループ会社であるゼロフィールドでAI用途に最適なGPUサーバー事業を強化しています。元NECの久保江勝二氏を技術顧問に迎え計算リソースの確保が重要視される今、生成AIに適した柔軟で高性能なサーバーソリューションを提供しています。特に、GPU運用ノウハウをサポートしながら、AI開発者や企業のニーズに応えるサーバーインフラの提供を推進しています。

最先端技術の活用を自分の手で

**GPU Server for AI**  
GPUサーバーコンサルティング

AIソリューション検証から導入まで  
GPUサーバーの運用を総合的にサポート

POWERED by ZEROFIELD

生成AIを開発するITベンダーやAI開発者向けに特化したGPUサーバーである「GPU Server for AI」の提供を開始



#### 【久保江勝二氏 経歴】

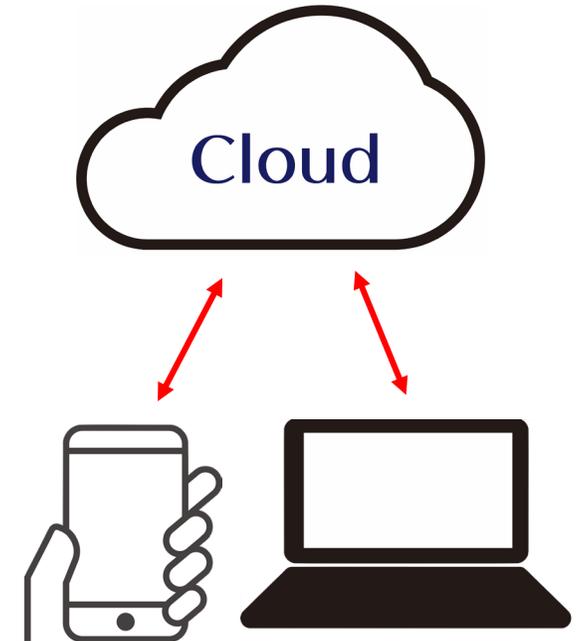
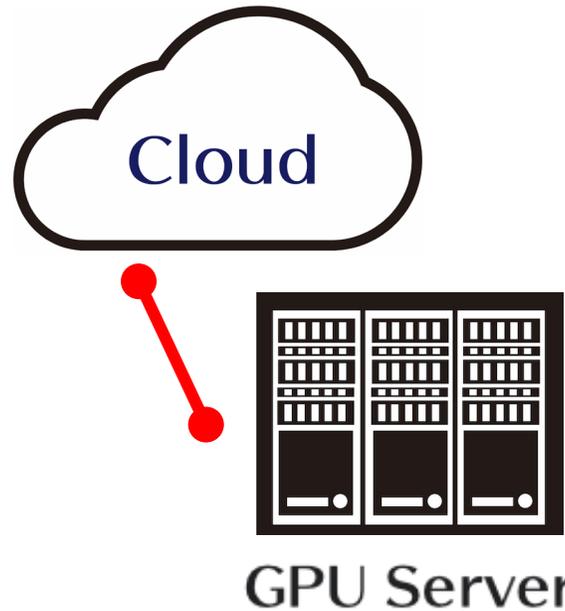
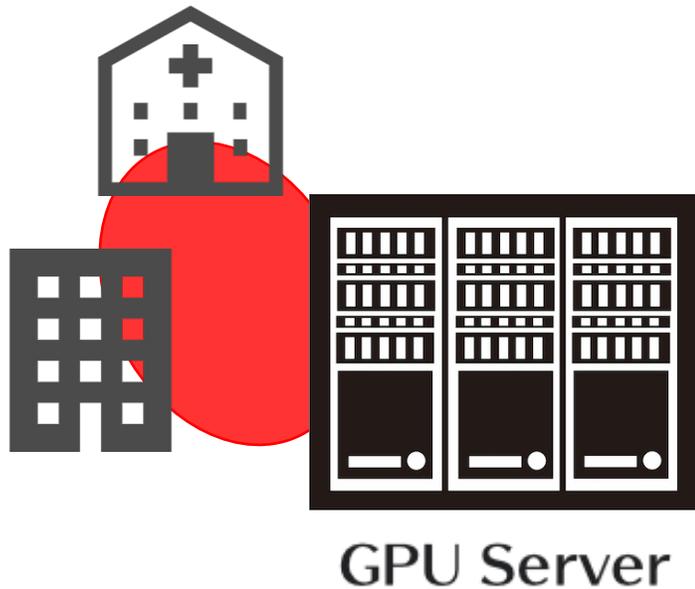
日本電気株式会社（NEC）で、豊田中央研究所にてシミュレーション分野のソフトウェア開発や実証実験を経験し、超大型コンピュータやAIを活用した自動車故障診断システム、自動車工場の自動化設計などをまた、NECのスーパーコンピュータSX-1から4号機までの開発に携わり、NASAでのアプリケーション導入支援を行った。さらに、NEC BIGLOBEの子会社オーラインの取締役として、ITマーケティングやIDC事業での経営手腕を発揮し、トヨタやNECなどとの幅広い人脈を持つ。

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

## 技術

### TECHNOLOGY

1980年の創業より44年。世界的自動車メーカーを設計力で支えるのが強み。同社エンジニアが関わった特許出願は100を超える

1980年創業

**44**年

特許出願に携わった発明件数

**100**件超

CATIAライセンス

**42**台

## 人材

### PEOPLE

大手メーカーの自動車設計開発という魅力的な事業内容を背景とした安定した採用と優れた育成環境

安定した採用  
優れた育成環境  
エンジニア**197**名

システム開発

**1994**年  
スタート

## 実績

### PERFORMANCE

技術力を信頼され、取引先の70%はトヨタグループから受注しており、同グループなどの設計分野でシェアが高い  
\*右は独立系設計会社としての順位

空調  
トヨタ車体内  
シェア **1** 位

ボデーシェル  
トヨタ車体内  
シェア **2** 位

小型EV  
Lean Mobility内  
シェア **1** 位

トヨタ自動車 i-ROAD開発にも参画



※写真は「トヨタグローバルニュースルーム」より転載

センターコンソール  
小島プレス工業内  
シェア **1** 位

シート  
トヨタ紡織内  
シェア **1** 位

TOYOTA コンセプトカー i-ROAD

### 私たちの挑戦



BEXは創業以来、技術力を活かして様々なメーカーのサポートを行ってまいりました。その実績の1つを、実際の現場で活躍したスタッフのメッセージを添えてご紹介します。

出典：BEX社コーポレートサイトより

## CONTENTS

会社概要

市場環境

競争優位性

**成長戦略**

経営指標

Appendix

### ①当社AIプロダクト、オーダーメイドAI開発の展開

Innovation

世界大会有数の実績を誇る囲碁AIの研究開発から生まれた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（例：世田谷区非常勤勤怠管理システムに当社プロダクトが採用）  
当社のシステム開発力を活かし、他社SaaSサービスとの連携し、他社勤怠管理システムへバンドル提供、レベニューシェアで拡大（例：LINE WORKS様、Teamsprit様、ASPIT様など）、AI自社プロダクトは月額利用料(MRR)が高粗利で長期継続  
AIラボサービス及びオーダーメイドAI開発リード顧客からの大型システム開発受注、基幹システム開発受注

### ②資本業務提携やM&Aを駆使したレガシー産業領域へのAI実装及び新サービス展開

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  
直近のM&Aではトヨタグループ各社との顧客網を築く株式会社BEXがグループインし、自動車業界(設計、製造)領域のAI実装を推進  
遊技業界プリペイドカードシステム最大手のゲームカードジョイコホールディングス社業界との資本業務提携も実施し、遊技業界のAIによるデジタル化を目指す  
また、上記以外でも、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

Innovation

### ③GPUサーバー事業の推進

Innovation

独自開発したソフトウェアを搭載した暗号資産マイニング用途及びAI用途GPUサーバーマシン、モジュール型のデータセンターの販売  
大量電力消費時代における電力発電事業者や土地保有者との余剰電力等の活用推進、コンテナ型データセンターの提供  
電力料金の低くクリーンエネルギー活用可能な海外データセンターの拡張

### ④M&Aによる非連続の成長

PMIの観点から、当社と同規模かそれに近いリスクテイクを伴ったM&Aを積極的に実施し、非連続の成長を複数期にわたって実現  
AIの既存事業領域だけでなく、周辺事業領域も視野にいれ、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  
M&Aの際に、同時に創業者の方々が当社第三者割当増資の引受け、当社グループのバリュアップに引き続き寄与し、ベクトルを合わせる

Innovation

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

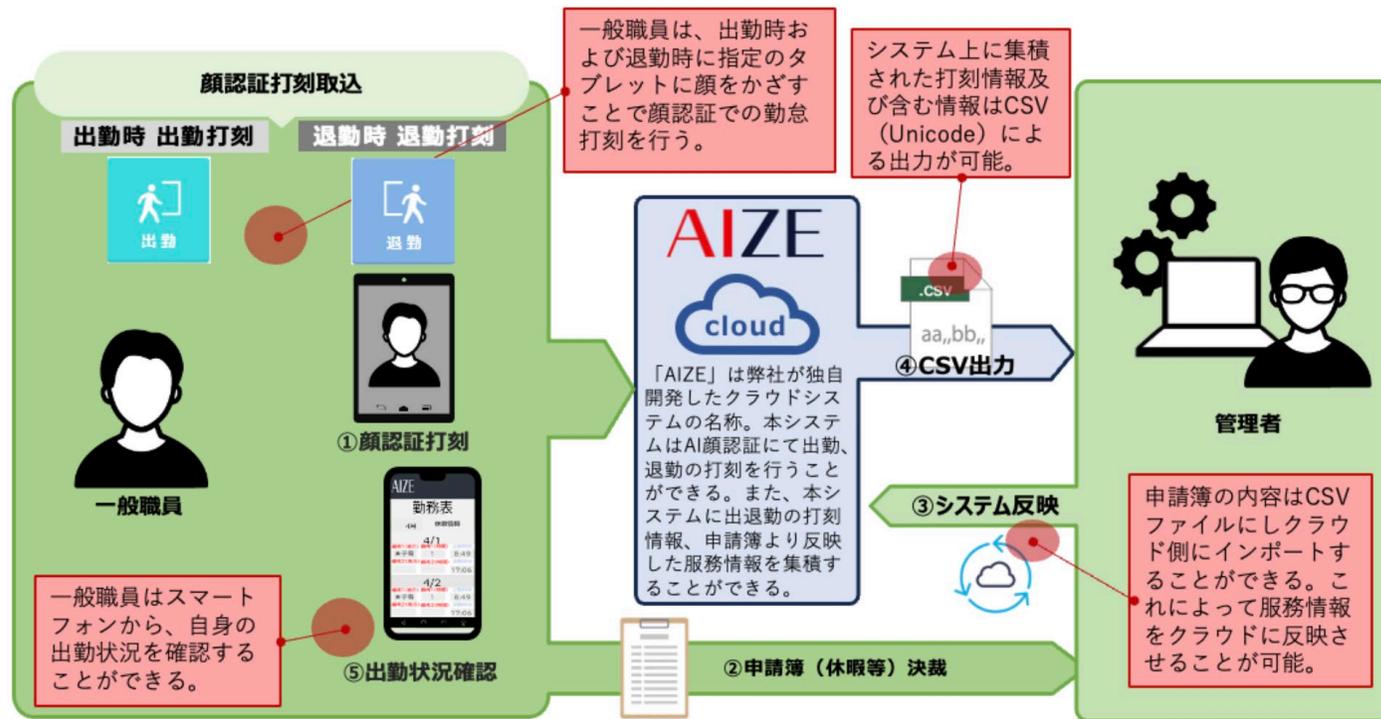
### 世田谷区の世田谷区の会計年度任用職員の出退勤管理

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

### アルコールチェック義務化に伴う安全管理業務工数を大幅に軽減



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

- 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

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。

AI導入フック  
からの  
大型  
案件化

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

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

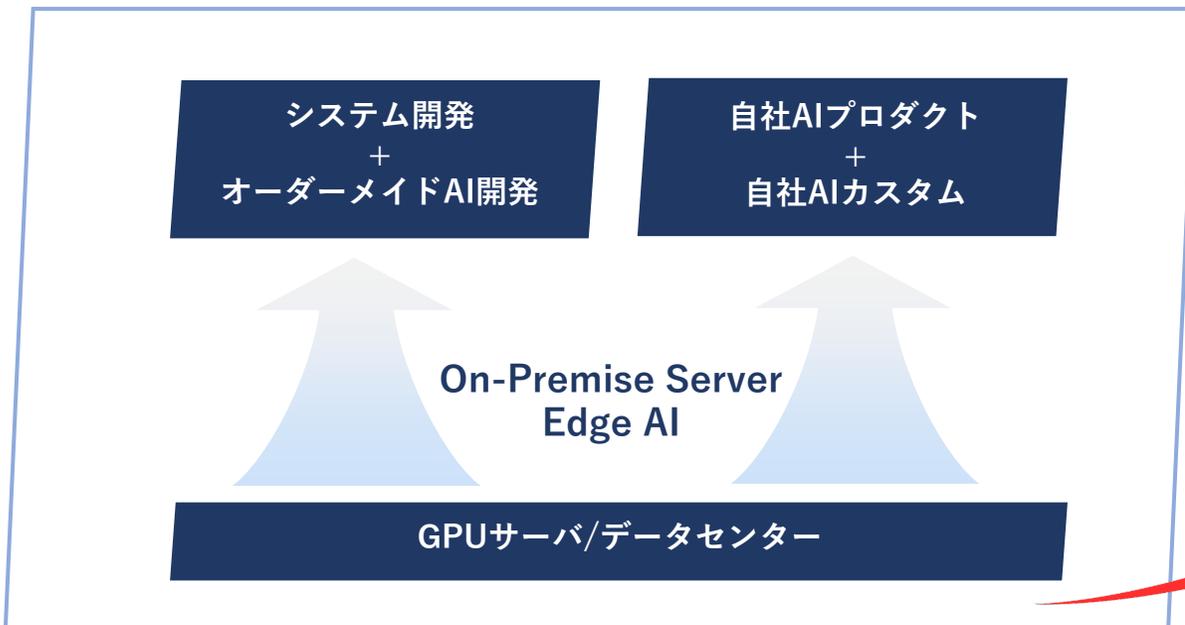
トリプルアイズのエンジニアチームとビジネス推進のチームを組みます。チームはビジネスに最適なテクノロジーを提案、検証プランの策定や検証作業をラボで行います。

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、共同商品開発、営業連携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、新商品開発などに活用してまいります。

さらなる展開を推進中

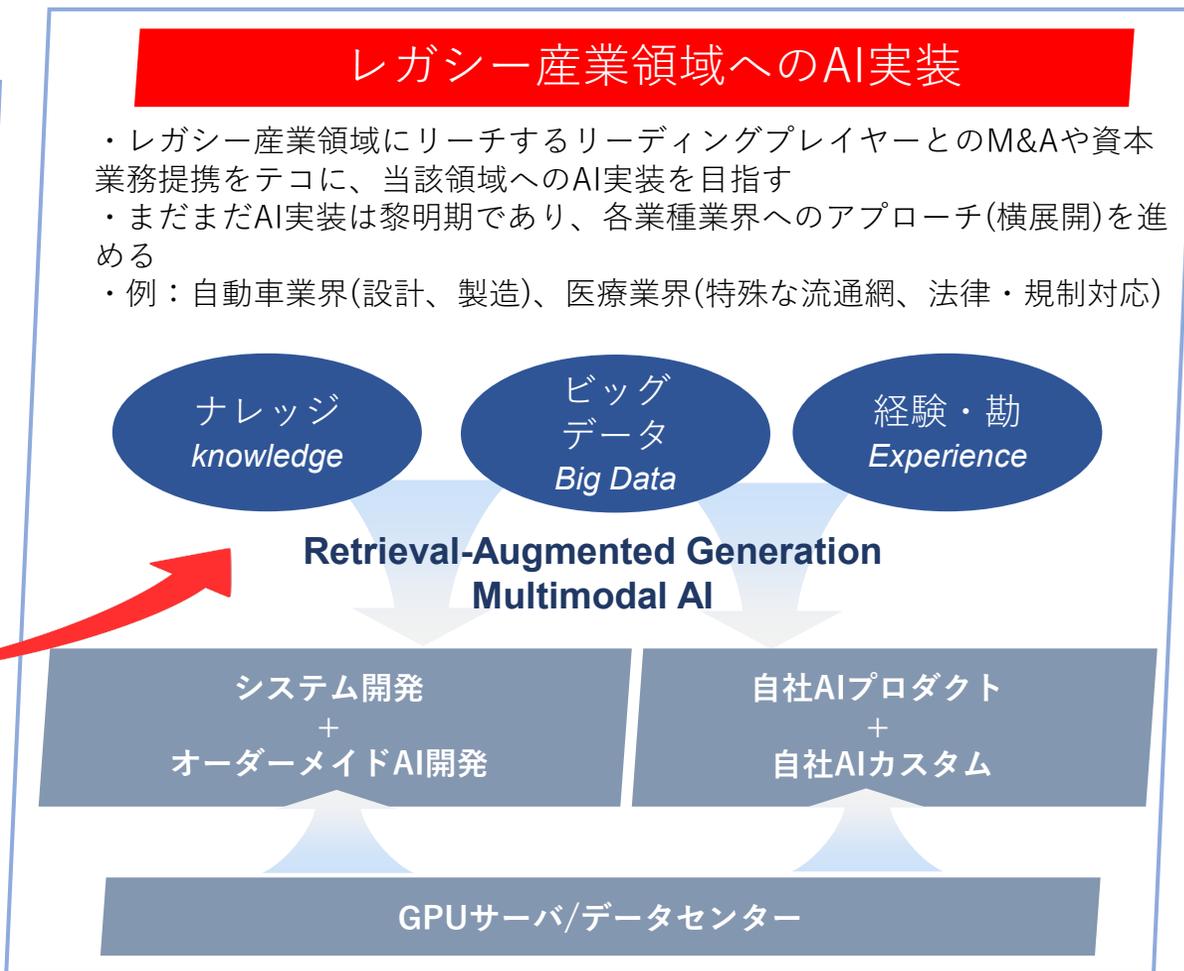
BEFORE

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)

BEXのグループインを契機に自動車設計業務分野におけるAI社会実装を共同で進めております。人間による作業やチェックが多い自動車設計業務において、自動化・効率化のためのAIソフトウェアを共同で開発し、これを自動車設計業界内に展開していきます。また、遊技場向けプリペイドカードシステムのリーディングカンパニーであるゲームカードジョイコホールディングスとの資本業務提携を通じて、AIを用いた業界のデジタル化を目指します。

AIによる業務**支援**

- 業務フローの標準化
- 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**

- ナレッジデータ学習による専門タスクのAI化
- 要件定義の自動生成
- マーケティングレポートの自動生成

AIによる業務**拡張**

- 新製品・新サービスの企画立案
- 新製品・新サービスの開発支援
- 生産工程のDX化（AIと熟練者の協働）

<例:ゲームカードジョイコ社とのプロジェクトスケジュール> [2024年9月]

[2026年3月]

[~2027年8月]

Phase 1

システムリプレイス  
・リファクタリング

レガシー技術/プログラムの刷新

開発プロセス標準化

システム試験業務の改善

インフラ、基幹システム更改

Phase 2

AIを用いた  
遊戯業界のDX

AI活用領域

顧客動向や売上など、各種データ分析

デジタル端末による新しい顧客体験の提供

イベント・プロモーション戦略

AI向けGPUサーバーの需要が高まる中、ゼロフィールドは「GPU Server for AI」を提供し、AIやシミュレーションに最適なサーバーソリューションを展開しています。自社データセンター運営の経験を生かし、カスタマイズや運用サポートを強化。生成AIや大規模言語モデル、3DCADなどの用途に応じたサーバー設計が可能です。高性能なGPUと柔軟なサーバー運用で、AI開発の加速に貢献します。

### GPU Server for AIの想定ハード



事業者向け生成AI用GPUサーバー（データセンターにて運用）  
【NVIDIA100を搭載したGIGABYTE社製GPUサーバー】

AI開発者向けワークステーション  
【AMD Threadripper Pro. 5955WX 64GBメモリ搭載】

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。

AI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

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。

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。

CONTENTS

会社概要

市場環境

競争優位性

成長戦略

**経営指標**

Appendix

(単位：百万円)	2023年8月期 実績	2024年8月期 実績	前年同期比
売上高合計	2,346	4,410	188.0%
AIソリューション事業	2,346	3,029	129.1%
GPUサーバー事業	—	1,381	—
売上総利益合計	578	1,474	255.0%
AIソリューション事業	578	792	137.1%
GPUサーバー事業	—	681	—
販売費及び一般管理費合計	847	1,436	169.4%
AIソリューション事業	847	790	93.3%
GPUサーバー事業	—	678	—
消去調整	—	△33	—

(単位：百万円)	2023年8月期 実績	2024年8月期 実績	前年同期比
営業利益・損失(△)合計	△269	<b>38</b>	(黒字転換)
AIソリューション事業	△269	<b>1</b>	(黒字転換)
GPUサーバー事業	—	<b>2</b>	—
消去調整	—	<b>33</b>	—
EBITDA合計	△275	<b>225</b>	(黒字転換)
AIソリューション事業	△275	<b>66</b>	(黒字転換)
GPUサーバー事業	—	<b>158</b>	—
消去調整	—	△0	—
経常利益・損失(△)合計	△290	<b>47</b>	(黒字転換)
AIソリューション事業	△290	<b>27</b>	(黒字転換)
GPUサーバー事業	—	<b>19</b>	—
消去調整	—	△0	—
税金等調整前 当期純利益・損失(△)	△801	<b>△106</b>	—
当期純利益・損失(△)	△825	<b>76</b>	(黒字転換)

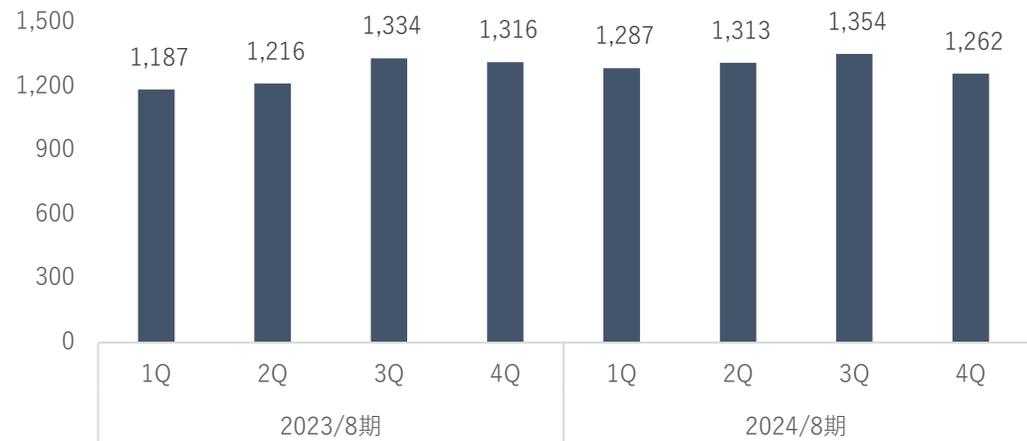
(単位：千円)	2023年8月期				2024年8月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高合計	537,446	561,840	636,249	610,719	877,890	1,156,695	999,052	1,376,898
AIソリューション事業	537,446	561,840	636,249	610,719	671,336	666,381	682,060	1,009,585
GPUサーバー事業	—	—	—	—	206,553	490,313	316,992	367,312
売上総利益合計	144,296	154,303	163,804	115,740	236,853	432,613	359,494	445,551
AIソリューション事業	144,296	154,303	163,804	115,740	168,209	171,766	180,686	272,106
GPUサーバー事業	—	—	—	—	68,644	260,846	178,807	173,445
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	426,994
AIソリューション事業	154,722	177,306	227,982	287,892	172,680	161,624	174,664	281,942
GPUサーバー事業	—	—	—	—	138,641	233,964	157,366	148,802
消去調整	—	—	—	—	△1,497	△25,050	△3,150	△3,750

(単位：千円)	2023年8月期				2024年8月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
営業利益・損失(△)合計	△10,426	△23,002	△64,177	△172,151	△72,971	62,073	30,612	18,556
AIソリューション事業	△10,426	△23,002	△64,177	△172,151	△4,471	10,142	6,021	△9,835
GPUサーバー事業	—	—	—	—	△69,996	26,881	21,440	24,642
消去調整	—	—	—	—	1,497	25,050	3,150	3,750
EBITDA合計	△1,177	△13,320	△61,174	△190,240	11,060	105,598	56,980	52,013
AIソリューション事業	△1,177	△13,320	△61,174	△190,240	4,024	41,887	12,126	8,792
GPUサーバー事業	—	—	—	—	7,039	63,711	44,853	43,220
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	△2,213
AIソリューション事業	△9,306	△21,502	△64,283	△195,060	△2,613	35,524	5,767	△10,797
GPUサーバー事業	—	—	—	—	△28,107	28,798	10,049	8,583
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	△142,421
当期(四半期)純利益・損失(△)	△10,195	△391,067	△67,673	△356,381	△25,066	54,689	12,447	34,157

	2023年8月期				2024年8月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
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	1,262
AIZEサービス(MRR)売上(千円)	23,404	25,853	24,313	24,276	27,752	30,620	27,876	29,396
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	11,501
GPUマシン販売台数(台)	—	—	—	—	72	244	74	88

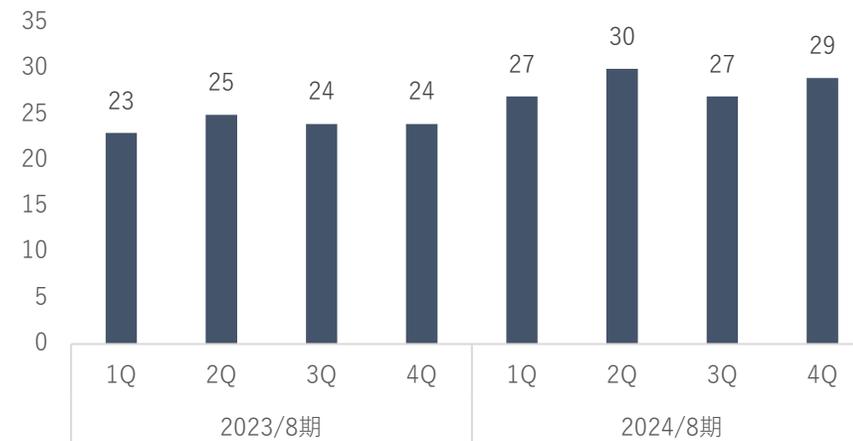
(単位：千円)

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サービスMRR 売上高推移



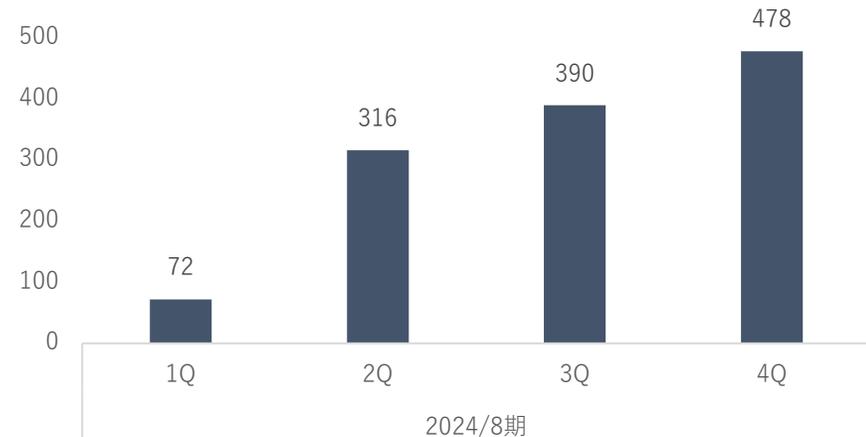
(単位：ID数)

AIZE拠点ID数推移

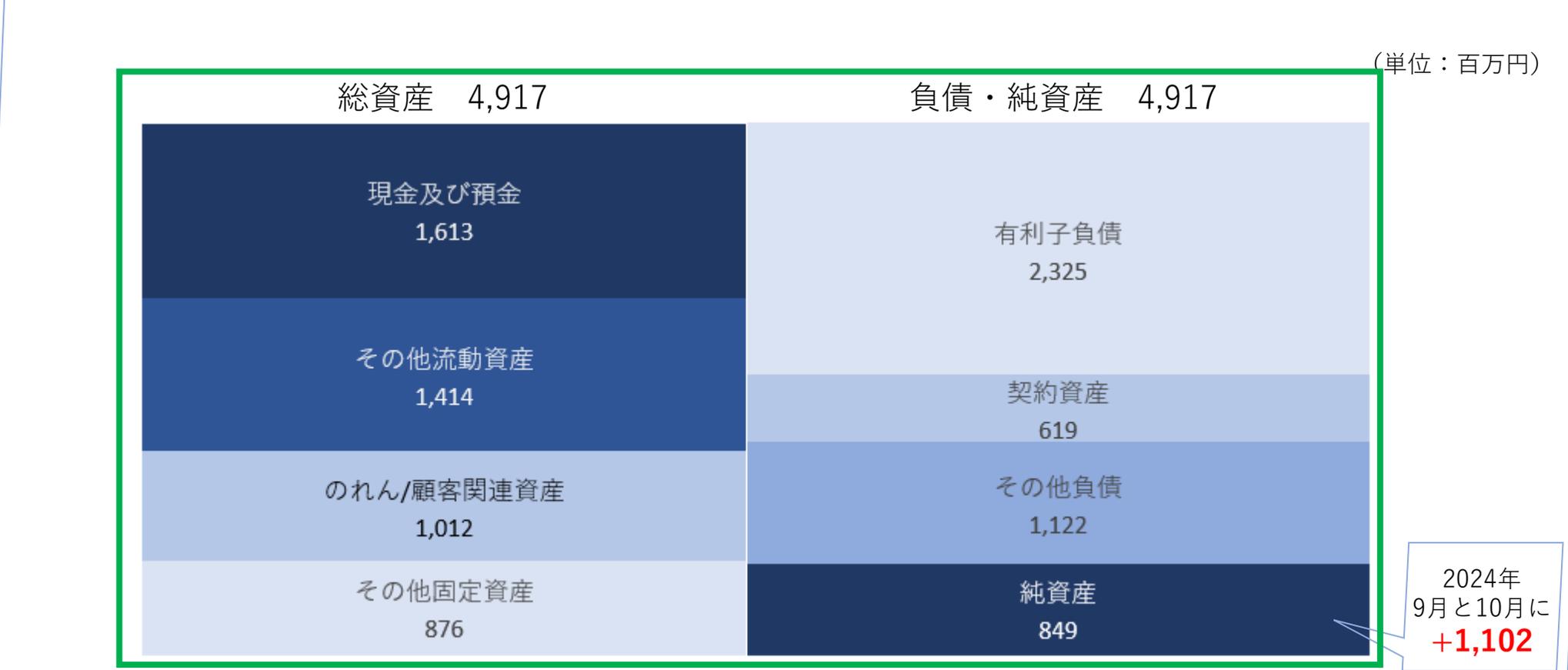


(単位：台)

GPUマシン通期累計販売台数



純資産は849百万円(純資産比率は17.3%)ですが、既に発表済みの株式会社BEXグループインに伴うファウンダーからの第三者割当増資の実施及び株式会社ゲームカード・ジョイコホールディングスとの資本業務提携に伴う第三者割当増資の実施により、9月及び10月に純資産が1,102百万円増加いたします。契約負債619百万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2,325百万円についてはゼロフィールドのグループインに伴う長期借入1,028百万円(契約期間7年間)を含んでいます。また、BEXに係るのれん201百万円)は暫定的に10年、ゼロフィールドに係るのれん(540百万円)は7年、顧客関連資産(270百万円)は12年に渡りそれぞれ均等に償却しております。



株式会社ゼロフィールドのグループ化に伴い2023年9月に実施した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517百万円増加しております。また、株式会社ゼロフィールド及び株式会社BEXのグループ化に伴い、のれん/顧客関連資産は1,071百万円（うち、BEXグループインに伴うのれんは201百万円）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 期末	増減額	うち BEX グループ化影響額
流動資産	2,152	3,028	+875	753
（うち現金及び預金）	1,754	1,613	△140	451
固定資産	149	1,889	+1,739	570
（うちのれん/顧客関連資産）	2	1,012	+1,010	201
資産合計	2,302	4,917	+2,614	1,323
流動負債	846	2,346	+1,499	346
（うち短期/1年内返済長期借入金 /1年内償還社債）	480	894	+414	18
固定負債	1,123	1,720	+597	312
（うち長期借入金/社債）	1,123	1,430	+306	28
負債合計	1,970	4,067	+2,097	659
純資産合計	332	849	+517	—
負債及び純資産合計	2,302	4,917	+2,614	1,323

## CONTENTS

会社概要

市場環境

競争優位性

成長戦略

経営指標

**Appendix**

- 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
- 2024.09.05 半導体業界トップの知見を活かしGPUサーバー事業を加速  
—ゼロフィールド技術顧問にNEC初代スパコン開発者の久保江勝二氏が就任
- 2024.09.11 「アルろく for LINE WORKS」にスマホ承認機能を追加
- 2024.09.27 アルコールチェックの業務効率化を体感するチャンス  
—トリプルアイズがDX総合EXPOに「アルろく for LINE WORKS」を出展

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。

- |            |                                                                    |       |
|------------|--------------------------------------------------------------------|-------|
| 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—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   |
| 2024.08.28 | 募集新株予約権（有償ストック・オプション）の発行に関するお知らせ                                   | 開示情報  |
| 2024.09.05 | 半導体業界トップの知見を活かしGPUサーバー事業を加速<br>—ゼロフィールド技術顧問にNEC初代スパコン開発者の久保江勝二氏が就任 | 新サービス |
| 2024.09.17 | 株式会社ゲームカード・ジョイホールディングスとの資本業務提携、<br>第三者割当により発行される株式の募集に関するお知らせ      | 開示情報  |

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。