



# 事業計画及び 成長可能性に関する事項

株式会社トリプルアイズ  
(証券コード5026)

2024/11/28

## 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	東京都港区芝浦3丁目4-1 グランパークタワー 32F
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

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！

2017

2019



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

OpenAI社のGPT-3.5発表 … 2022

Evolution of AI

2023

2024

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 …

- … 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
- 11月 本社移転

## 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み。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



小売・流通



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



セグメント

事業内容

概要

AIソリューション

AIインテグレーション

エンジニアリング

AIプロダクト

GPUサーバー

プロダクト

GPUサーバー  
データセンター

保守管理

**AI/システム開発**

AI/システムの開発、AIに関するコンサルティング、業種別パッケージの導入等。

**自動車設計**

主に自動車メーカー向けの設計開発業務の役務提供。

**顔認証AI搭載の自社サービス**

AIを搭載した自社サービス提供による月額利用料及びサービス提供に伴って生じるデバイスや顧客別カスタマイズ開発の売上等。

独自開発したソフトウェアを搭載GPUマシン、モジュール型のデータセンターであるDINO、AI開発向けGPUサーバーの販売によるフロー売上。

上述のGPUマシン、モジュール型のデータセンターであるDINOの販売に伴って生じるマシン保守管理、データセンターの保守管理によるストック売上。



## セグメント

## 事業内容 (事業会社)

AIソリューション

AIインテグレーション  
(株式会社トリプルアイズ)

エンジニアリング  
(株式会社BEX)

AIプロダクト  
(株式会社トリプルアイズ)

GPUサーバー

プロダクト  
(株式会社  
ゼロフィールド)

GPUサーバー  
データセンター

保守管理

AI/システム開発・コンサルティング役務提供

月額/案件単位での対価受領

自動車部品/ソフトウェアの設計開発役務提供

月額/案件単位での対価受領

自社AIサービスの提供

AIサービスの月額利用料受領

自社AIサービス導入時のハードウェア(物販)  
/ソフトウェア追加開発(役務提供)

納品/案件単位での対価受領

GPU/ASICハードウェア(物販)  
データセンターの計算力貸し出し

納品/案件単位での対価受領

ハードウェア保守サービス(役務提供)

保守サービスの月額利用料受領

顧客

## CONTENTS

会社概要

**市場環境**

競争優位性

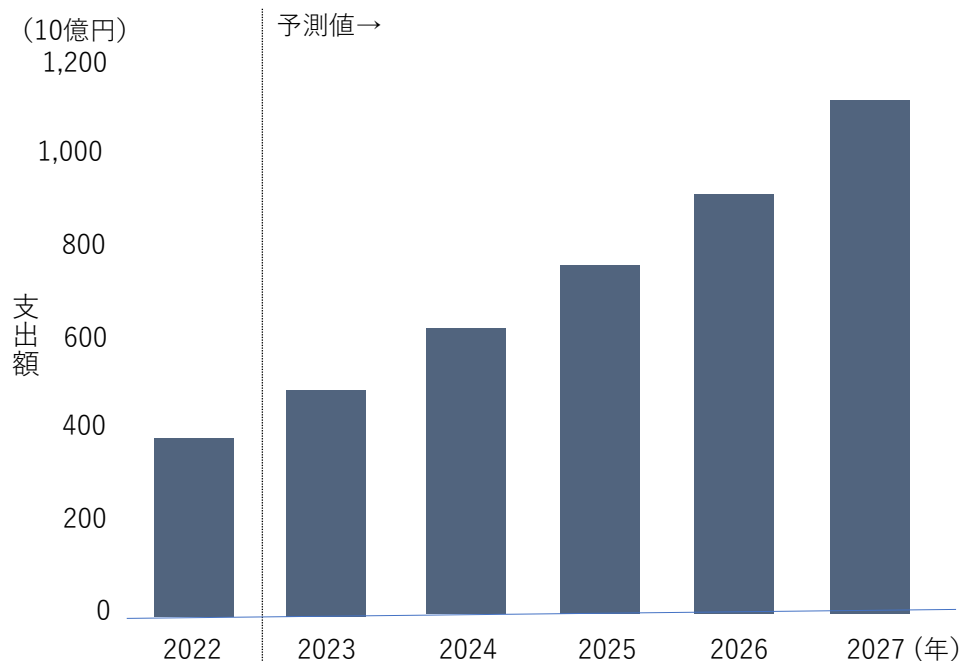
成長戦略

経営指標

Appendix

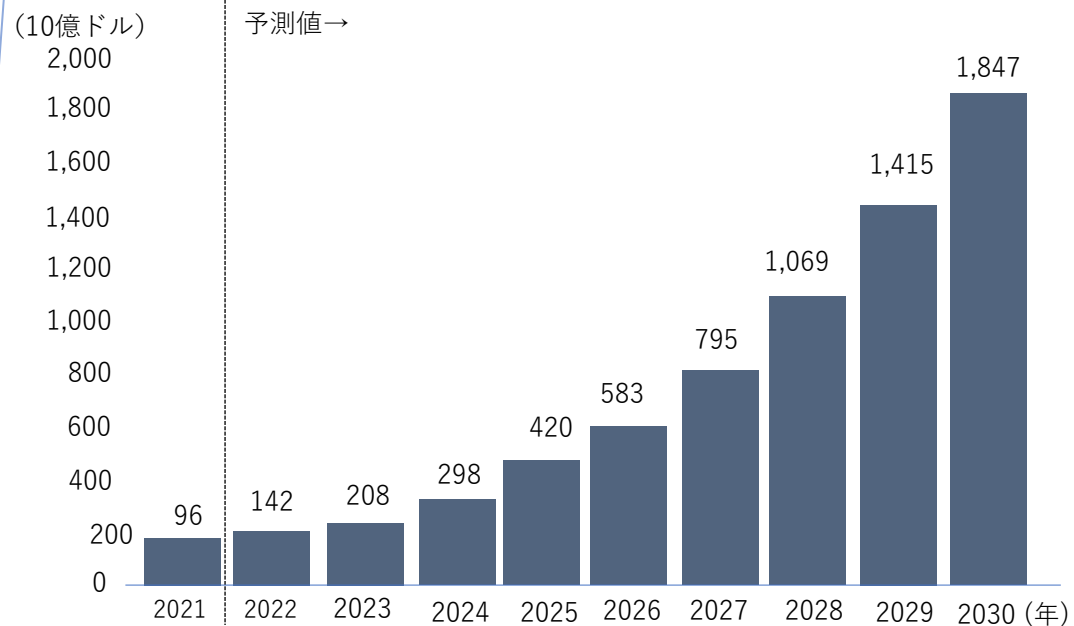
各種調査によると、世界のAI市場は生成AIのニーズに牽引されて2030年まで加速度的な伸びが見込まれています。国内AI市場も、2022年には前年比35.5%増の約3,884億円に達しており、2027年までには約1.1兆円へと拡大すると予測されており、継続的な成長が期待されると、総務省は「令和5年 情報通信に関する現状報告の概要」でAI市場規模の現状を分析しています。

国内AIシステムの市場規模（支出額）及び予測



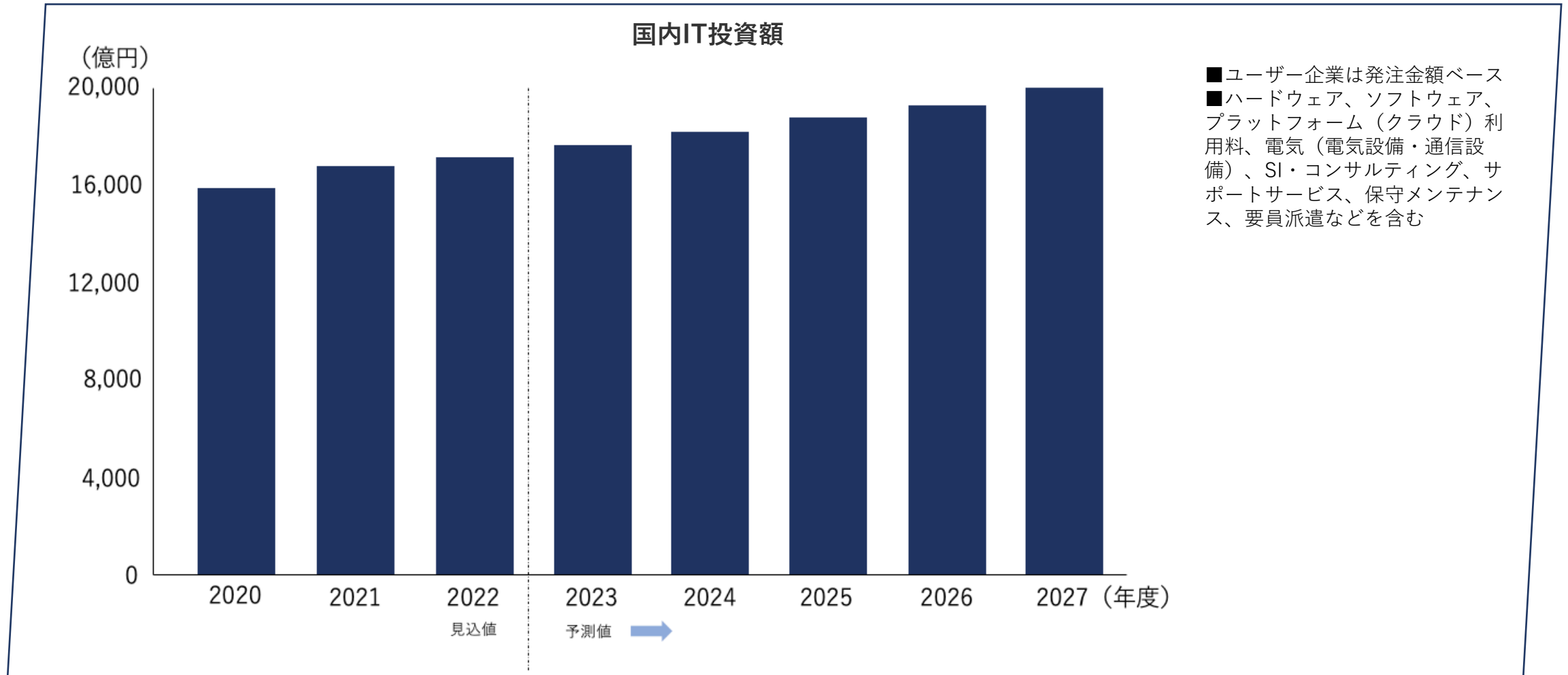
出典：Statista (Next Move Strategy Consulting)

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

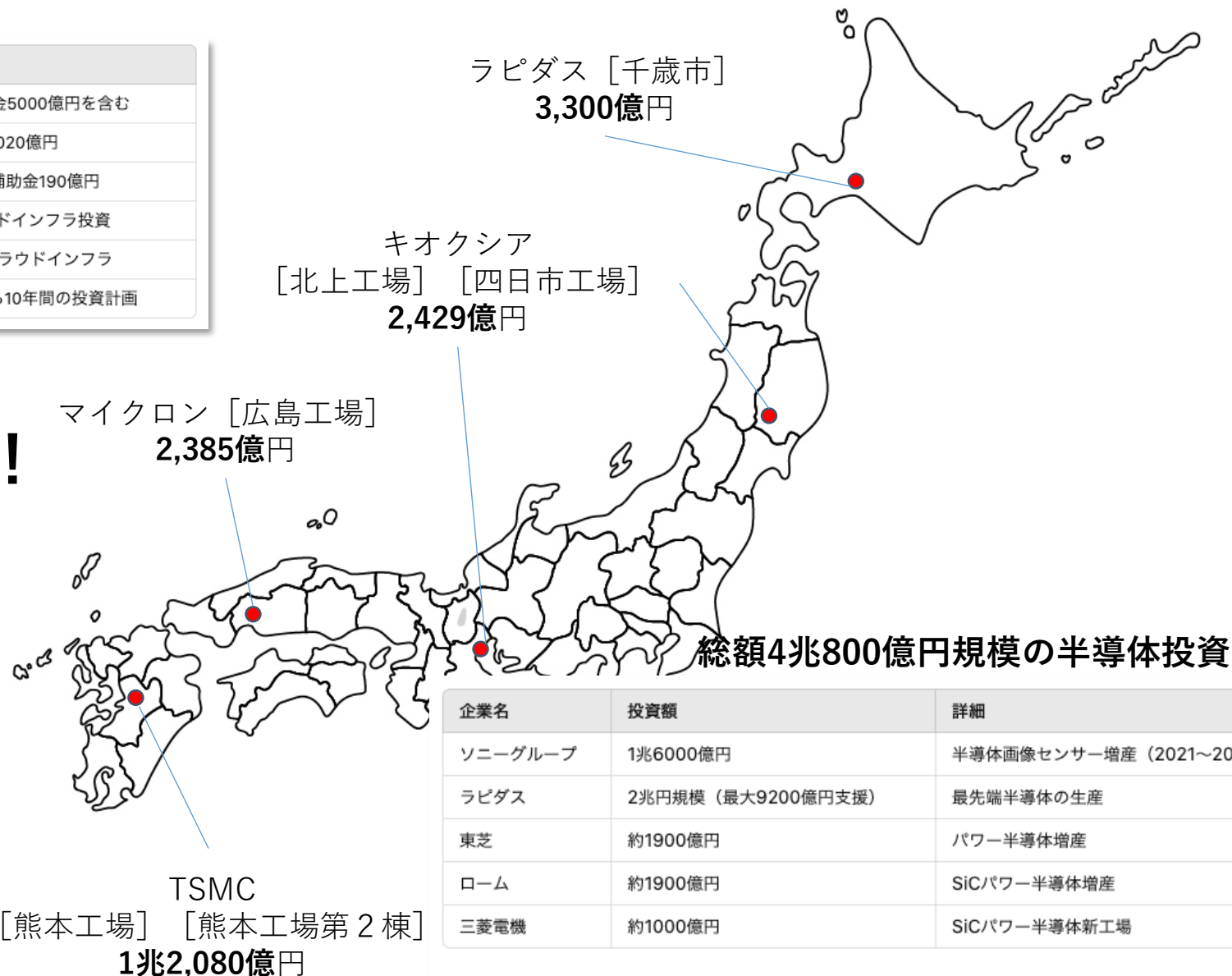
総額4兆1100億円のGPU投資

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

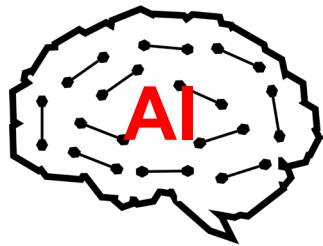
経営指標

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。



2025年ノーベル化学賞



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まいりました。

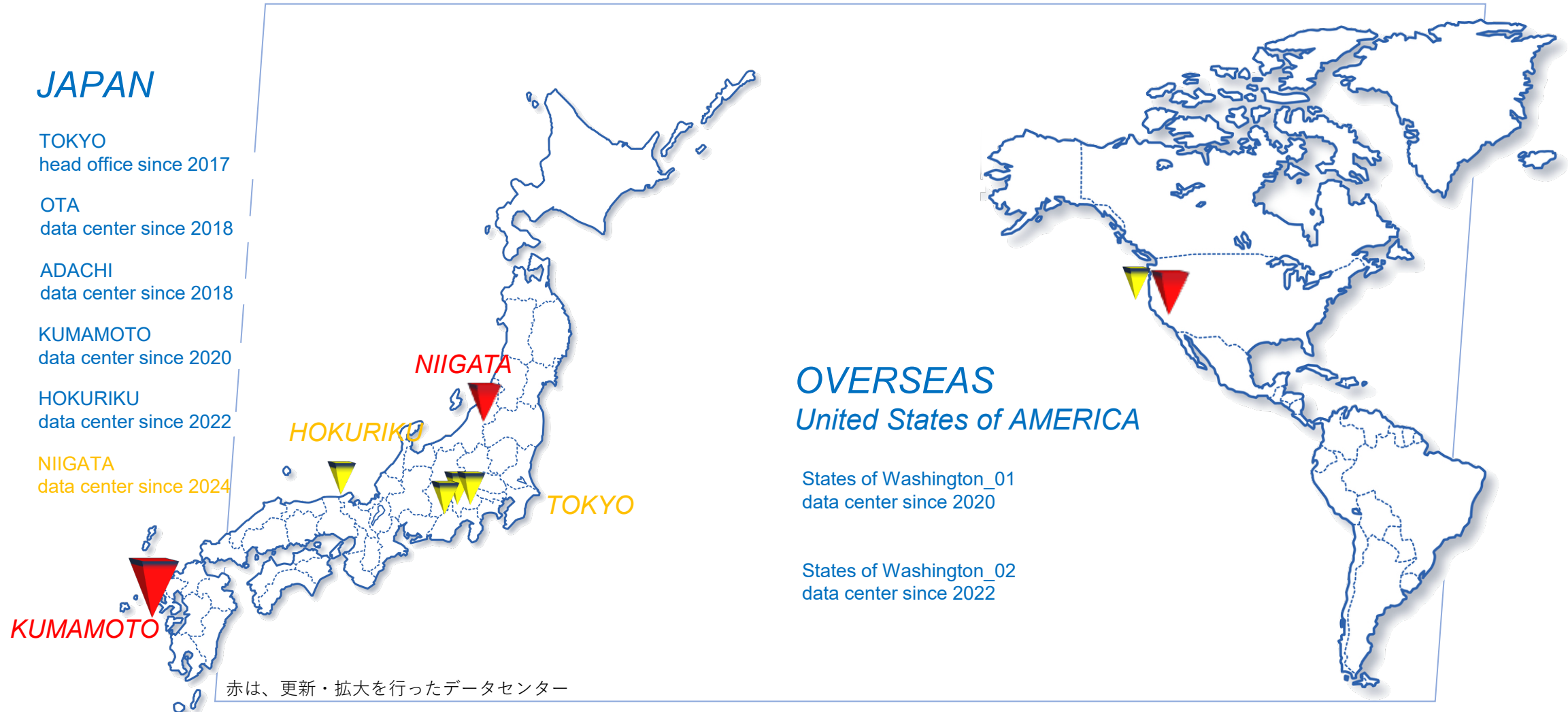
\*3：当社エンジニアの個人参加による成績です。

囲碁AIがもたらしたイノベーションは、AI史を塗り替え、世界を変えました。その原点には、私たちの挑戦しつづけてきた技術があります。囲碁AI開発まさにはAI開発の王道です。王道を歩んできた私たちが、未来の扉をさらにおしあけます。

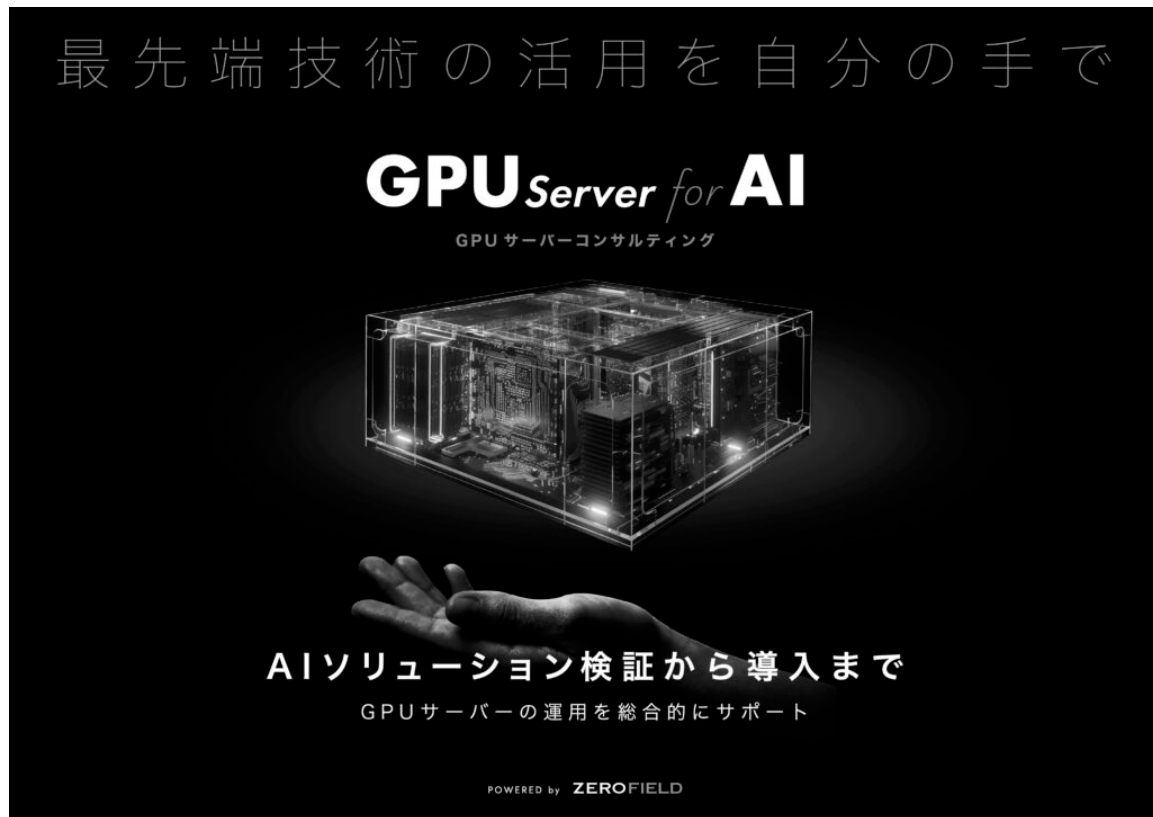
## AIの未来を創ってきた、私たちのDNA



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】

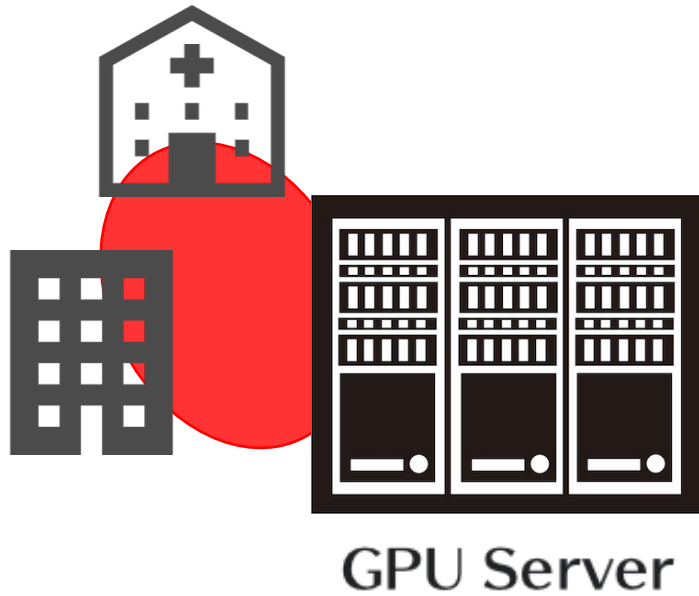
日本電気株式会社（NEC）で、豊田中央研究所にてシミュレーション分野のソフトウェア開発や実証実験を経験し、超大型コンピュータやAIを活用した自動車故障診断システム、自動車工場の自動化設計などをまた、NECのスーパーコンピュータSX-1から4号機までの開発に携わり、NASAでのアプリケーション導入支援を行った。さらに、NEC BIGLOBEの子会社オーララインの取締役として、ITマーケティングやIDC事業での経営手腕を発揮し、トヨタやNECなどとの幅広い人脈を持つ。

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。

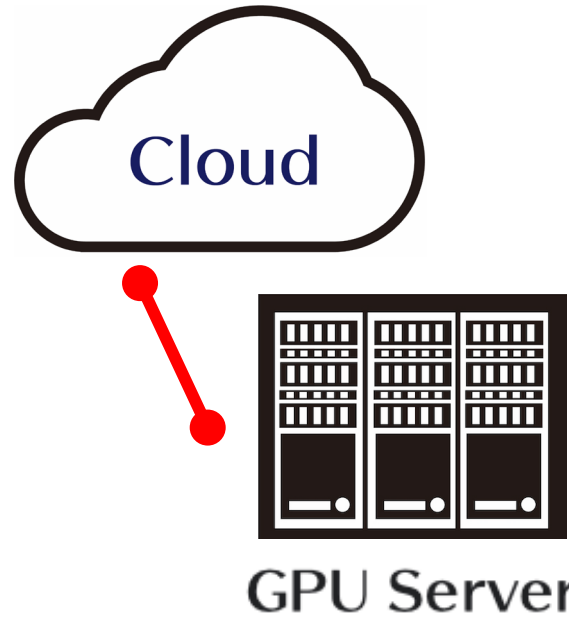
## オンプレミス 【基幹系】

## ハイブリッドクラウド

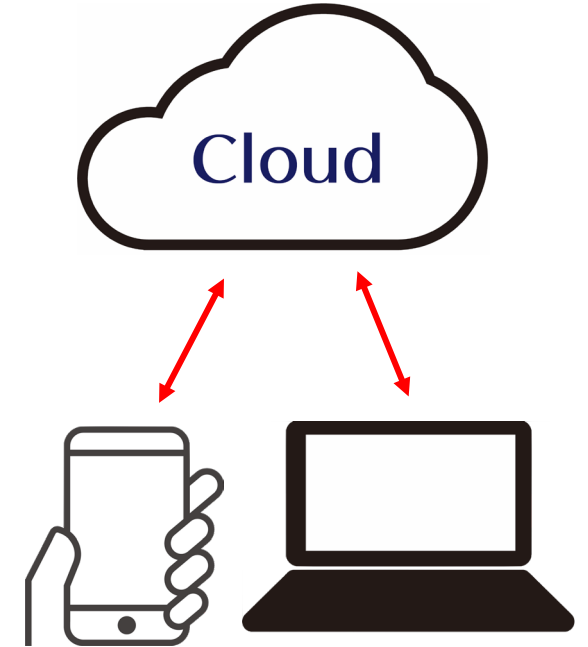
## クラウド 【情報系】



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  
関わった発明件数  
**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

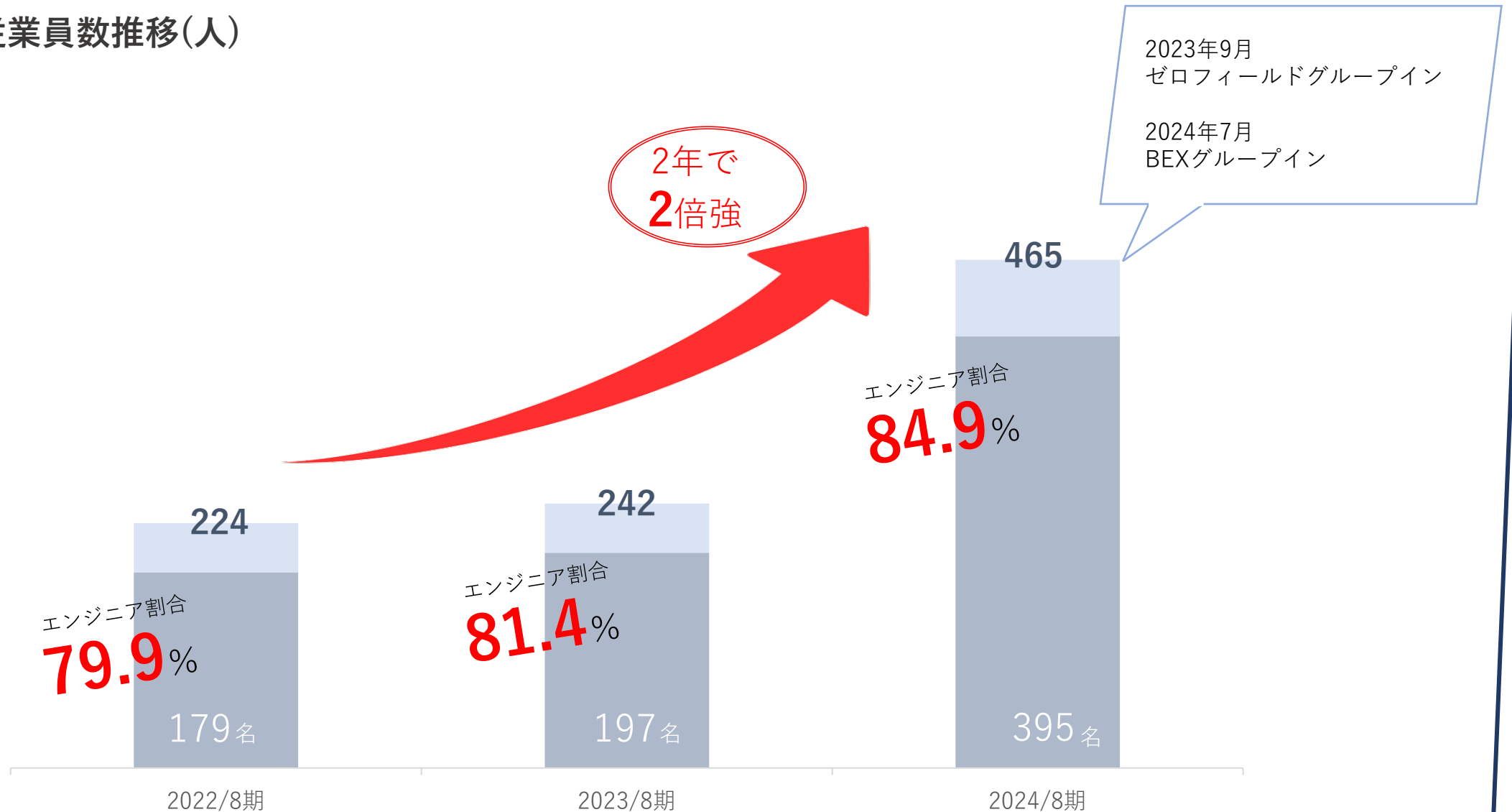
### 私たちの挑戦



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

## 連結従業員数推移(人)



AIインテグレーション  
+  
AIプロダクト

198名

AIプロフェッショナル/DXエンジニア

最先端AIの研究開発+顧客のDX支援を強力にサポート。第15回UEC杯コンピュータ囲碁大会(2023年11月)で1位となった囲碁AIの研究開発のネットワークを活用し優秀な人材を採用する他育成にも力を入れる。

世界大会

第1位

囲碁AI研究開発のネットワーク 高度AI人材採用

G検定 合格者 \*1

総勢 20名超

ディープラーニングへの組織的理解

中級上級エンジニア

142名

アジャイル開発 スピード対応

エンジニアリング

187名

自動車設計エンジニア

大手自動車メーカーの設計開発において40年超の実績があり、特許出願に携わった件数は100件を超える。ハードウェアとソフトウェアの両軸で技術を進める自動車設計のプロフェッショナル集団。

大手自動車メーカーとの取引実績

40年超

確かな信頼の積み重ね

関与特許実績

100件超

関連技術の世界最先端

空調 トヨタ車体内

シート 豊田紡織内

シェア 1位

シェア 1位

GPU

10名

GPUエンジニア

各種高性能パソコンの設置からメンテナンス、運用に至るまでトータルでサポートできるハードウェアエンジニアとソフトウェアエンジニアを揃える。

販売累計台数 3,589台 全国シェア 39%

3年連続全国 1位

購入顧客数 486人 全国シェア 62%

3年連続全国 1位

自社データセンター  
稼働顧客数 414人 全国シェア 68%

3年連続全国 1位

\*1：一般社団法人日本ディープラーニング協会が主催する検定。  
事業に活用できるAIの知識を検定試験する

\* 東京商工リサーチ調べ

CONTENTS

会社概要

市場環境

競争優位性

**成長戦略**

経営指標

Appendix

### ①AI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



## 事業の概要

既に多数のユーザーが使用するITシステムとの共同開発で、「画像認識プラットフォームAIZE」のAI機能を搭載いただくことで既存システムに付加価値を提供し、ユーザー数の増加によってリカーリングレベニューを拡大させます。

## 実際の事業展開例および今後の成長可能性

既存ITシステム

# LINE WORKS

導入 43万社、450万ユーザー（2024年6月）

## 【市場規模とターゲット】

義務化対象ドライバー：約**869**万人  
LINE WORKSユーザーとの高い親和性  
：**50**万社・**500**万人

## 【アルコール検知器の導入状況】

導入準備開始企業：**58**%  
未着手企業：**21**%  
潜在顧客の課題：チェックの実施率の低さ

AI機能

# + AIZE Breath =

共同開発サービス



## 【顔認証AIのニーズ】

スマホで簡単に管理可能なツールを求める潜在顧客数\*試算  
：869万人  $\times$  83%（未導入率と実施率から算出） = **724**万人

## 【ポテンシャル】

潜在需要：約**83**万ユーザー  
年間収益インパクト：約**14**億円

## 【差別化ポイント】

LINE WORKS内アプリでアルコール検知できるのは当社のみ

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

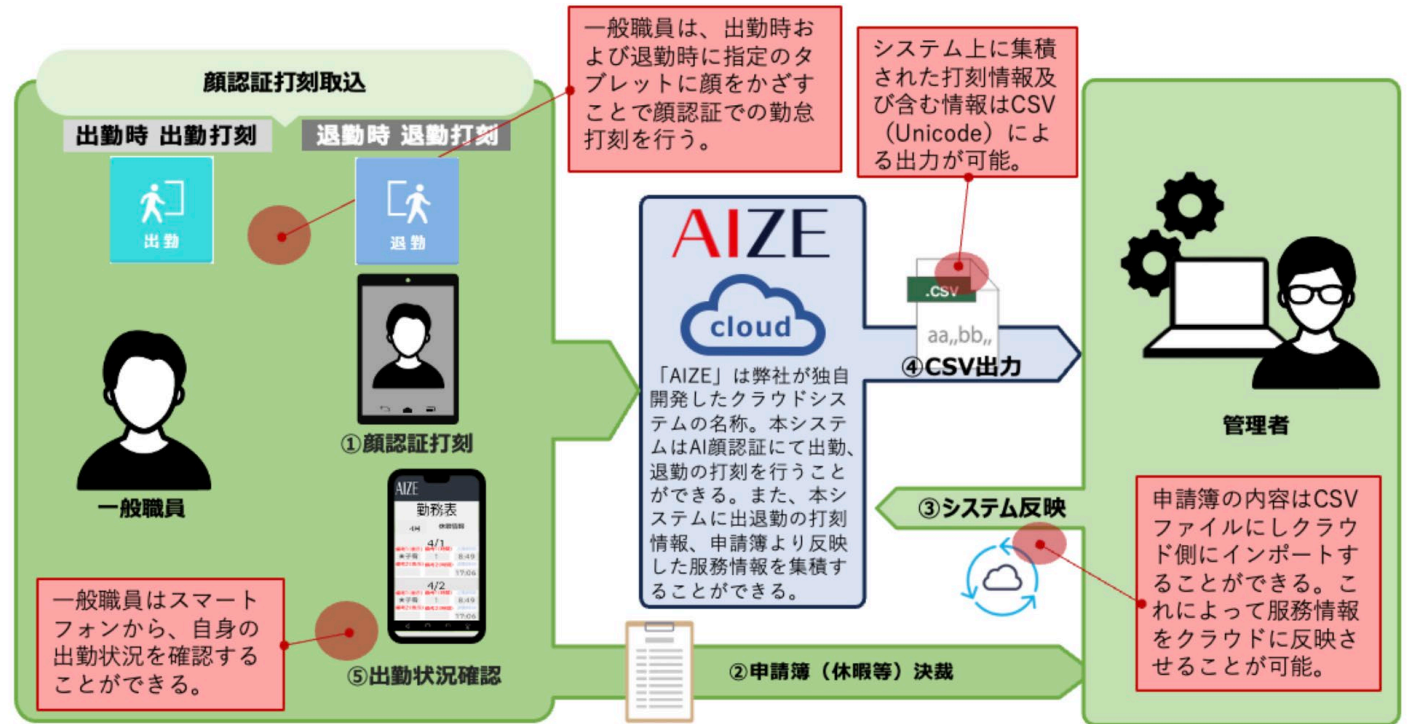
### 世田谷区の世田谷区の会計年度任用職員の出退勤管理

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

運転者のスマートフォン画面イメージ

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

AI導入フック  
からの  
**大型  
案件化**

## 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

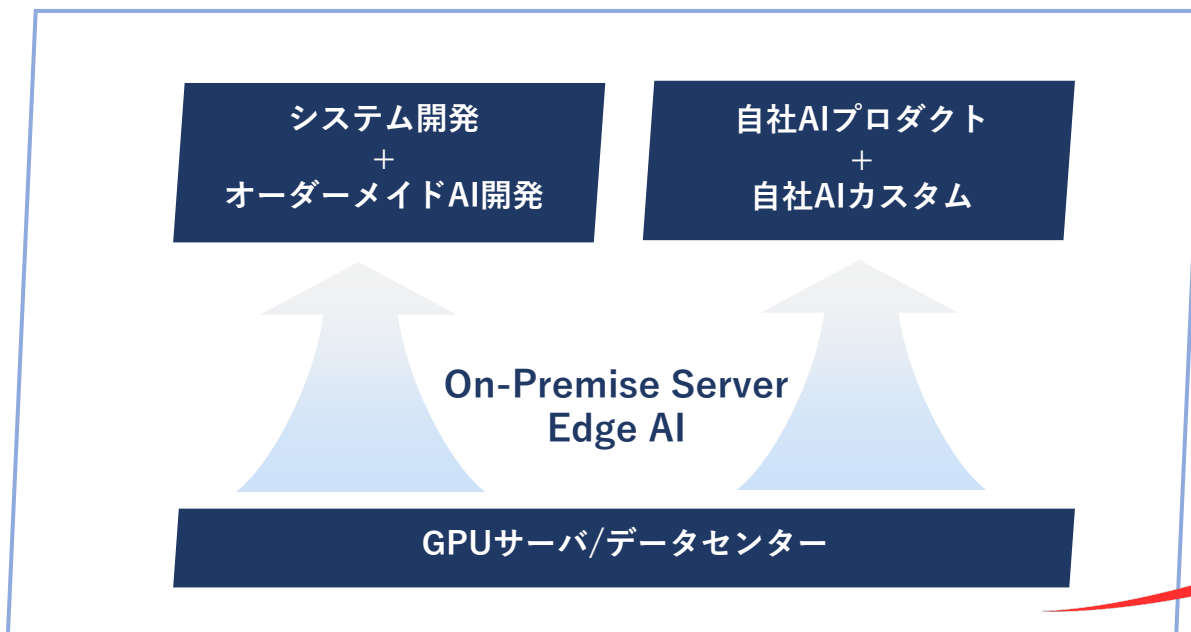
トリプルアイズのエンジニアチームとビジネス推進のチームを組みます。チームはビジネスに最適なテクノロジーを提案、検証プランの策定や検証作業をラボで行います。

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

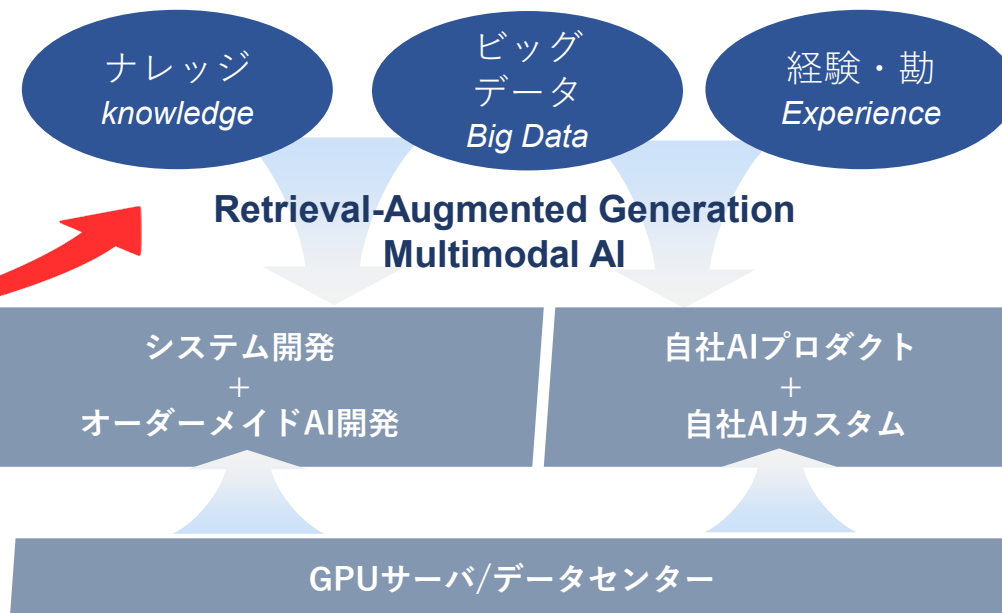


## AFTER

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

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.

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】





持続可能な成長モデル

#### 1. データセンターの運営

先端技術の研究開発および運用ノウハウの蓄積  
社会課題化する排熱・消費電力問題に対応。

#### 2. マイニングによる暗号資産の取得

高性能GPUを活用したマイニングマシンの開発を推進。  
データセンターの余剰容量を活用。

#### 3. 暗号資産の継続保有と一部資金化

大部分については保有し続けるというHODL方針  
グループ社内規程に基づき透明性を確保しつつ一部資金化を実施。

#### 4. 事業への再投資

研究開発：AI活用技術やマイニング技術の進化。  
設備投資：次世代GPUや高性能データセンターの整備。

# ZERO FIELD

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。

2023年11月に開示しておりました、2024年8月期の注力内容の振り返りは以下の通りとなります。

## 事業分野

## 24年8月期注力内容→結果

## システム開発

SI

- ・顧客満足度向上、層の厚い若手エンジニアの底上げ→当初想定を達成
- ・チーム体制化を通じて、商流改善、プライムでのSES、受託開発案件獲得を推進→当初想定を達成
- ・当社独自AIエンジニア研修を通じて成長した経験豊富なエンジニアなどがAI開発事業へ柔軟なキャリアチェンジ→当初想定を達成
- ・生成AIを活用した新たなエンジニアリングの形の模索→引き続き対応中

## AI

AIZE

- ・改正道路交通法の施行に伴い需要の高まるアルコールチェッカー販売をドアロックツールとしたAI顔認証クラウドサービスの顧客拡大→当初想定を達成
- ・生成AIの活用を含むAIに関するニーズの引き合いを主として、一気通貫のオーダーメイドAI開発、ラボ型サービスの提供及び関連するDXプロジェクトのコンサルティング、開発→当初想定を達成もさらなる拡大に注力
- ・業務提携などを通じた他上場企業等と当社との共同プロダクト開発、新規顧客領域の開発及び新サービス販売→2024年9月ゲームカード・ジョイコホールディングス社との資本業務提携

GPUサーバー  
データセンター提供

GPU

- ・高度な画像処理や生成AIを含むAIに求められる計算力不足に対応するAI開発用GPUサーバーの開発、販売。それに関連するサービスの開発→2024年9月リリース。継続開発中
- ・モジュール型データセンターであるDINOの大規模案件への注力→市場要望を反映したコンテンツ型DINO REXの開発完了と販売開始、2024年7月リリース
- ・デジタル通貨、暗号資産、ブロックチェーンの動向、電力料金、投資環境及び税制の動向に応じたマイニング用途の顧客ニーズに対するきめ細やかな商品設計と、安心安全のサポート→当初想定を達成

CONTENTS

会社概要

市場環境

競争優位性

成長戦略

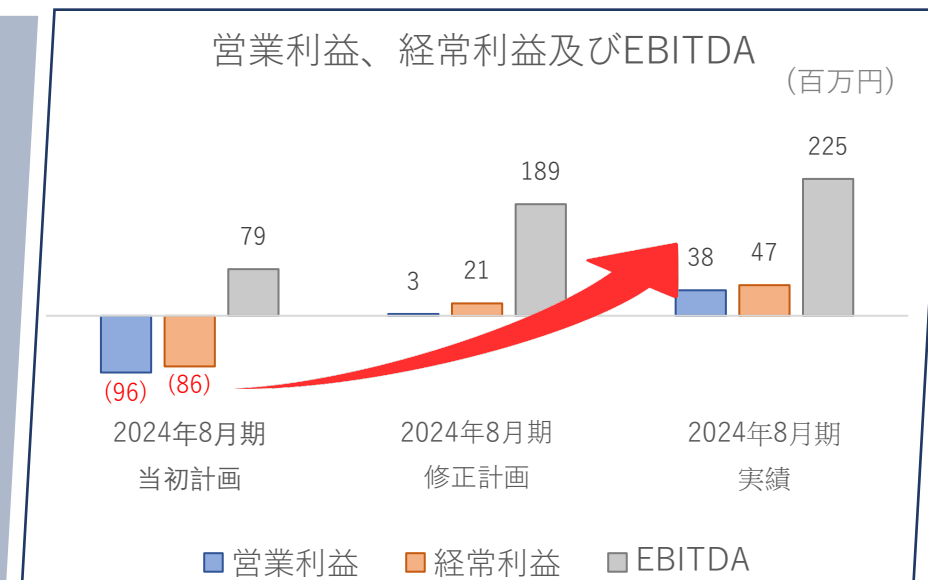
**経営指標**

Appendix

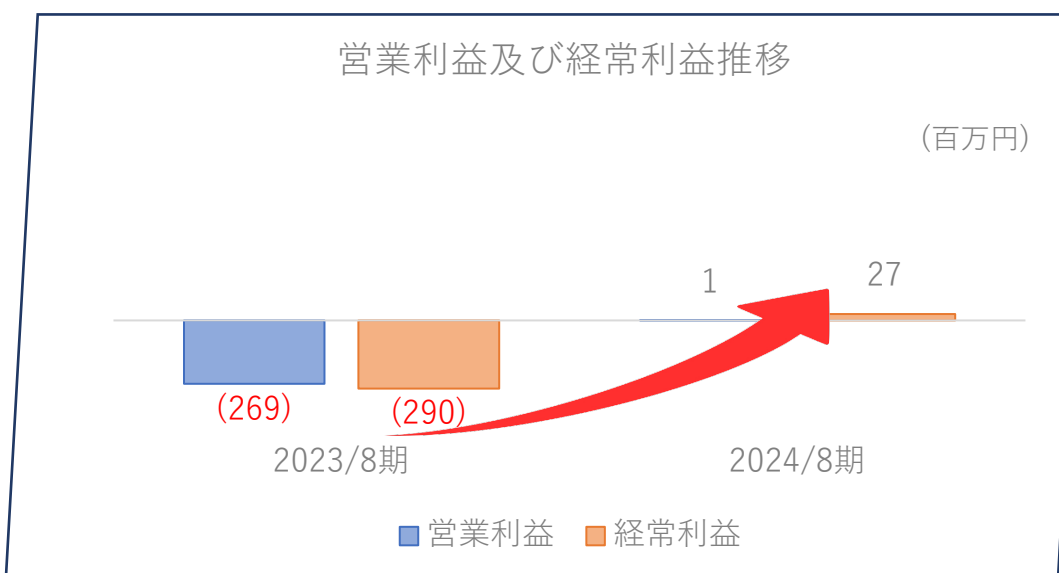
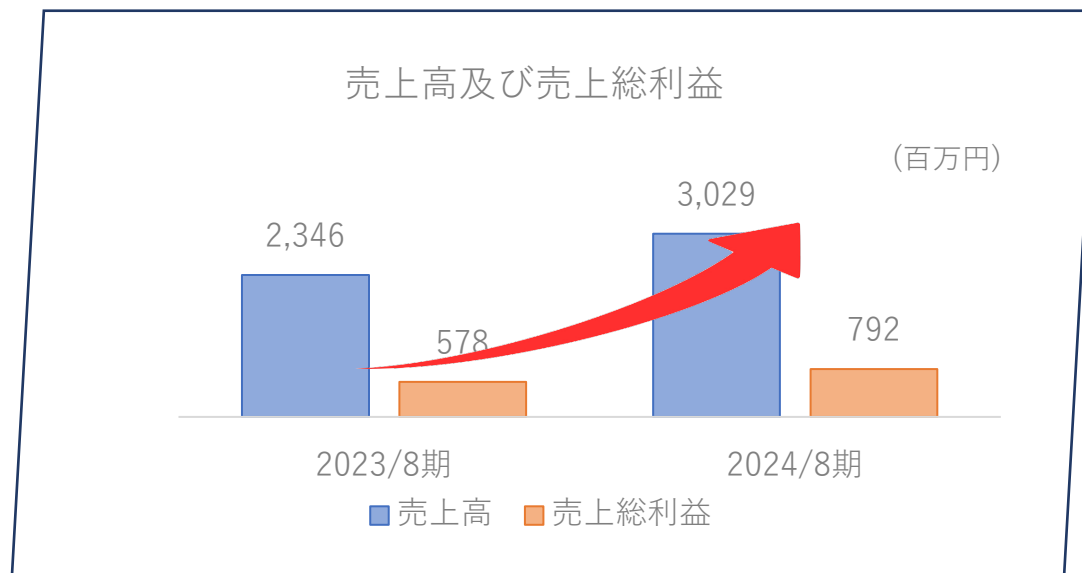
既存事業のオーガニック成長に加え、グループインしたBEX、ゼロフィールドの業績も好調であったため、売上高4,410百万円、EBITDA231百万円となり、2024年7月公表の業績予想上方修正をさらに上回り、下記記載の各段階利益達成で着地。

(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



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。

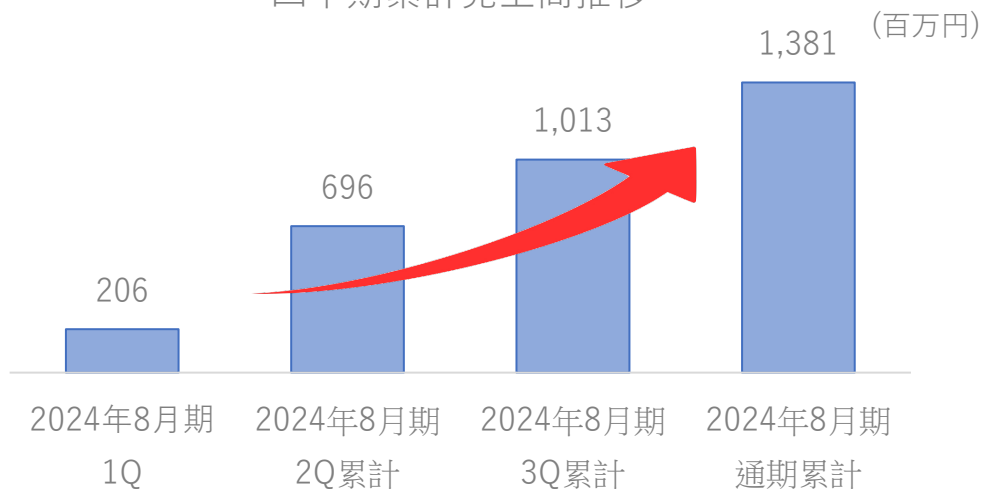
AIソリューション	SI	中途採用による社員増、営業体制の強化によるBP稼働増(通期月平均1人当たり売上高前期1,264K→当期1,302K)、注力顧客へのチーム体制集約による社員1人当たり売上の向上が業績に寄与
	AIZE	<ul style="list-style-type: none"> <li>顔認証勤怠管理における東京都世田谷区における契約受注及びOEM提供によるID数の順調な増加(OEM提供のみでID数は5000を突破)、当社CSフォローによる解約率の低減などにより、AIZEのプロダクト売上がオーガニックに成長</li> <li>生成AI関連の開発需要増に伴い、AIラボ契約は安定的に受注が拡大</li> <li>LINWORKS上でアルコールチェックを完結できる「アルろく for LINWORKS」をローンチし、順調に受注獲得中</li> <li>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</li> <li>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</li> </ul>
	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

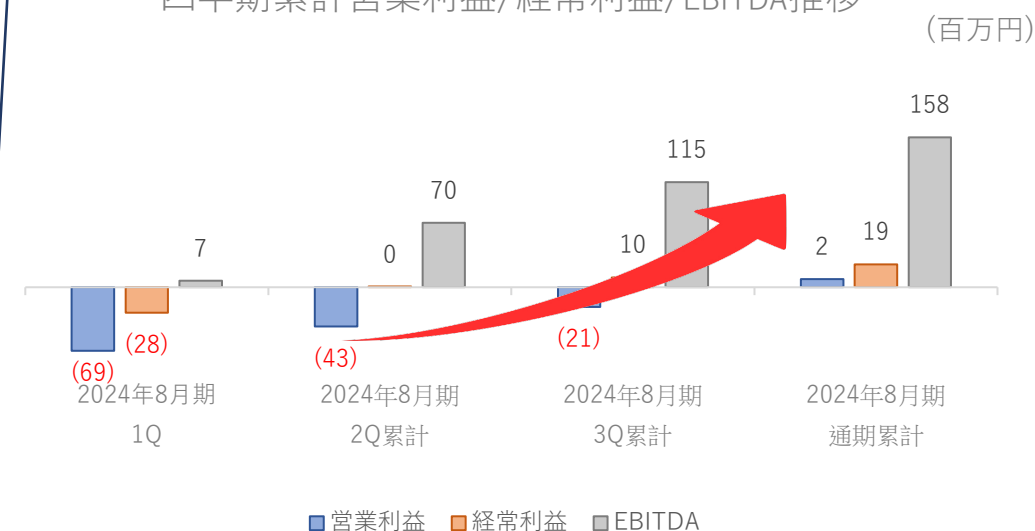
## GPUサーバー事業

- ・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



(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	<b>4,410</b>	188.0%
AIソリューション事業	2,346	<b>3,029</b>	129.1%
GPUサーバー事業	—	<b>1,381</b>	—
売上総利益合計	578	<b>1,474</b>	255.0%
AIソリューション事業	578	<b>792</b>	137.1%
GPUサーバー事業	—	<b>681</b>	—
販売費及び一般管理費合計	847	<b>1,436</b>	169.4%
AIソリューション事業	847	<b>790</b>	93.3%
GPUサーバー事業	—	<b>678</b>	—
消去調整	—	<b>△33</b>	—

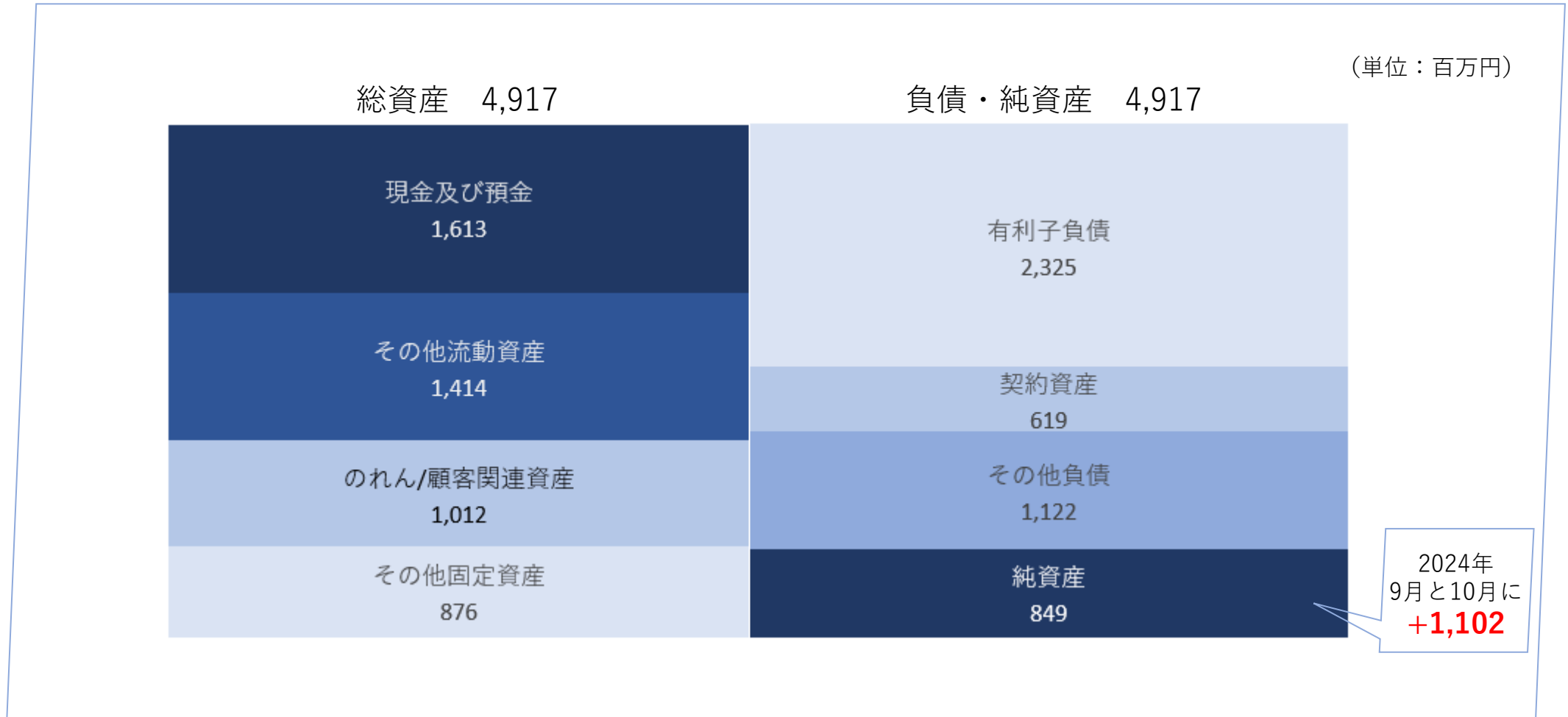


(単位：百万円)	2023年8月期 実績	2024年8月期 実績	前年同期比
営業利益・損失(△)合計	△269	<b>38</b>	(黒字転換)
AIソリューション事業	△269	<b>1</b>	(黒字転換)
GPUサーバー事業	—	<b>2</b>	—
消去調整	—	<b>33</b>	—
EBITDA合計	△275	<b>225</b>	(黒字転換)
AIソリューション事業	△275	<b>66</b>	(黒字転換)
GPUサーバー事業	—	<b>158</b>	—
消去調整	—	△0	—
経常利益・損失(△)合計	△290	<b>47</b>	(黒字転換)
AIソリューション事業	△290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

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。

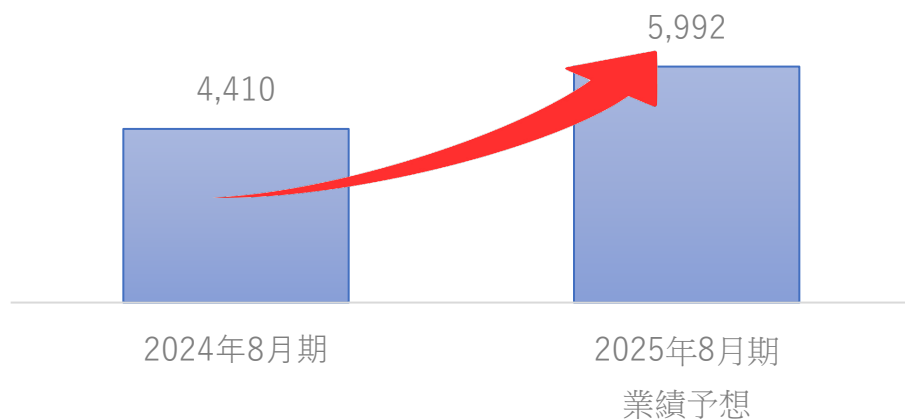


株式会社ゼロフィールドのグループ化に伴い2023年9月に実施した第三者割当による新株の発行（現預金299百万円の増加）を実施したこと等により、純資産は517百万円増加しております。また、株式会社ゼロフィールド及び株式会社BEXのグループ化に伴い、のれん/顧客関連資産は1,071百万円(うち、BEXグループインに伴うのれんは201百万円)増加しております。

(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

## 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%)

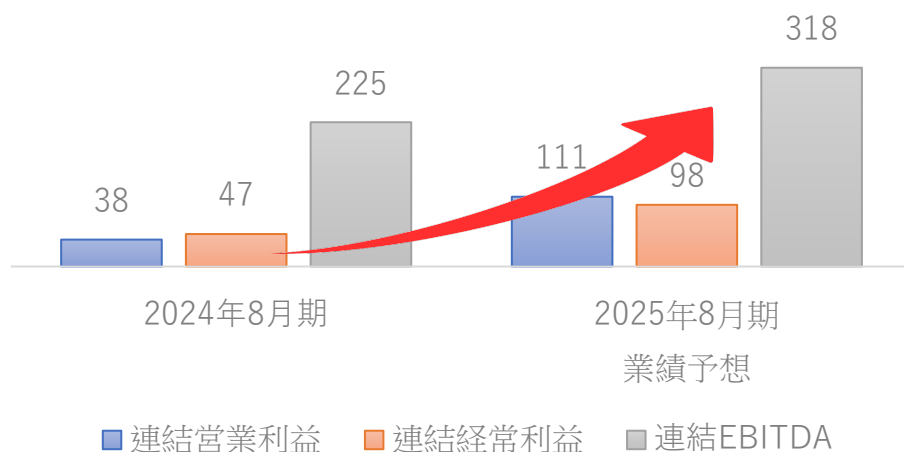
## 連結営業利益

# 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

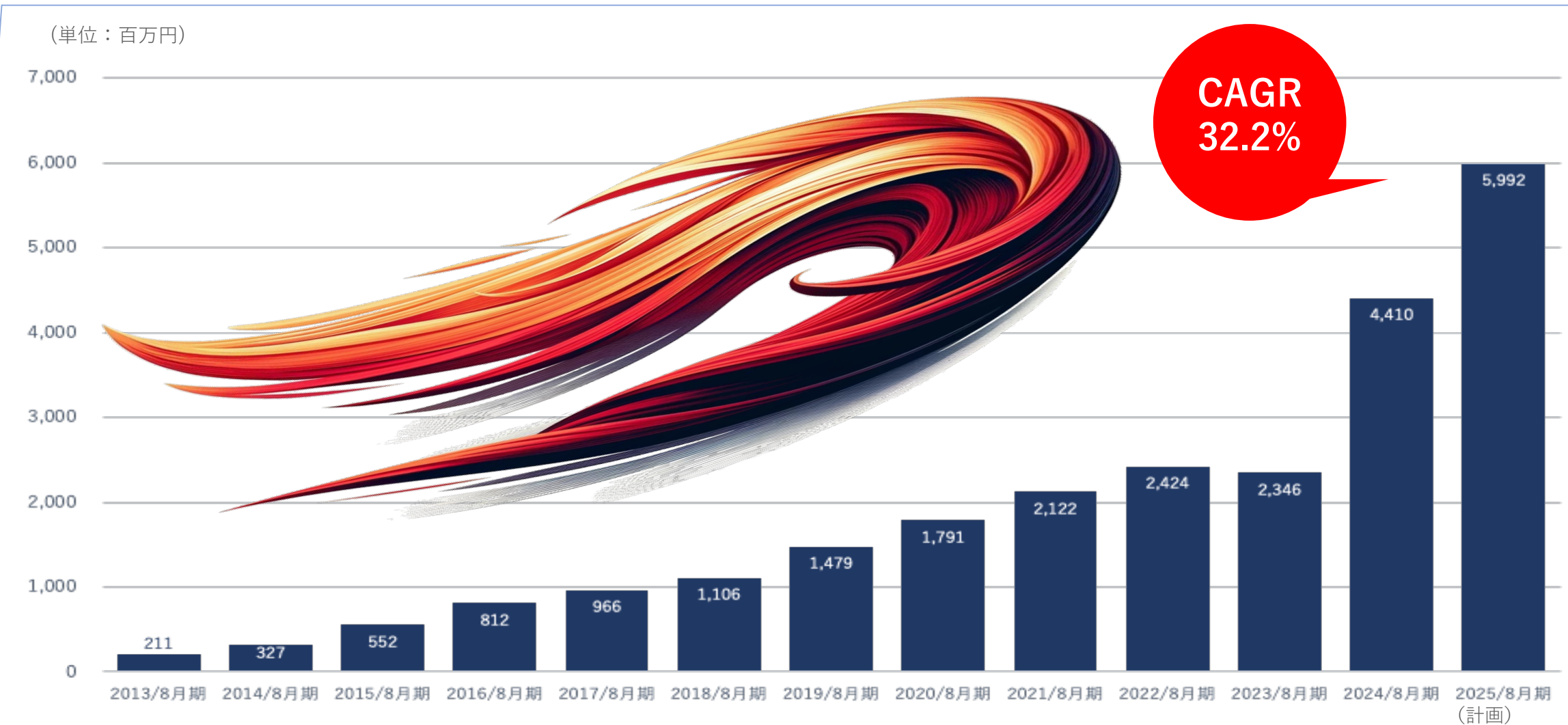
(通期前年同期比 209.6%)

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。また、前年以前開示していたAIソリューション事業のうちのSI部門/AIZE部門、GPUサーバー事業の各種KPIは、当社グループの掲げる4つのAI実装戦略に基づく事業成長を示す指標にはそぐわないものと判断し、開示を取りやめることといたしました。今後は、売上高及びEBITDAの成長率を、KPIに置き、経営指標として開示を行ってまいります。

(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



2022年5月上場時の株式新規発行による調達資金の使途については以下の通りです。

(単位：千円)

使 途	予 定 金 額	2022年8月期計画	2023年8月期計画	2024年8月期計画	2025年8月期計画
	実 績 金 額	2022年8月期実績	2023年8月期実績	2024年8月期実績	
技術への投資 ・ AIZE追加技術開発 ・ AIZE新プロダクト開発 ・ AIZEセキュリティ強化	245,731	30,986	205,762	8,982	
	245,731	30,986	205,762	8,982	
人材への投資 ・ (新卒・中途) 採用 ・ 先端テクノロジー教育 ・ 営業組織強化	244,768	6,984	124,788	48,680	64,314
	178,452	6,984	124,788	48,680	
合 計	490,500	37,970	330,551	57,662	64,314
	426,185	37,970	330,551	57,662	

2023年9月に実施した第三者割当増資に伴う調達資金の使途は以下のとおりです。

(単位：千円)

使 途	予定金額	2024年8月期計画	2025年8月期計画	2026年8月期計画	
	実績金額	2024年8月期実績			
技術への投資	<ul style="list-style-type: none"> <li>顔認証AIエンジンの精度向上</li> <li>AIZE Biz他社勤怠システム連携機能開発</li> <li>感情推定AIエンジンの技術企画</li> <li>生成AI業務実装サービスの研究開発</li> <li>連結子会社ゼロフィールドにおけるGPUサーバー新商品開発</li> </ul>	298,949	71,017	132,536	95,395
		71,017	71,017		

2024年9月に実施した第三者割当増資に伴う調達資金の使途は以下のとおりです。

(単位：千円)

使途	予定金額	2025年8月期計画	2026年8月期計画
AI導入による設計業務の効率化システム 図面・部品・自動車法規制に関わるIT開発 設計業務情報に係る生成AI関連開発	180,000	100,000	80,000
AIデータセンター構築	150,000	100,000	50,000
借入金の返済	180,292	180,292	
合計	510,292	380,292	130,000

2024年10月に実施した第三者割当増資に伴う調達資金の使途は以下のとおりです。

なお、M&Aのための資金の支出予定期間において、当社が希望する条件のM&Aが成立に至らなかった場合は、資金使途の変更について速やかに開示いたします。

(単位：千円)

使途	予定金額	2025年8月期計画	2026年8月期計画
M&A待機資金 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ AIソリューションセグメントにおけるロールアップ M&amp;A</li> <li>・ 当社グループと事業シナジーが見込めるレガシー産業の事業会社のM&amp;A</li> </ul>	613,800	613,800 (※2024年11月～2026年8月で実施)	
借入金の返済 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自己資本比率向上のための既存借入金の返済</li> </ul>	100,000		100,000
合計	713,800	0~613,800	100,000~713,800

## CONTENTS

会社概要

市場環境

競争優位性

成長戦略

経営指標

**Appendix**

---

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
固定資産の減損	株式会社ゼロフィールドおよび株式会社BEXの子会社化に伴い、のれんをはじめとした固定資産が増加しています。事業環境の変化に伴い、それぞれの事業が計画通りに進捗せず、将来キャッシュ・フローの低下が見込まれる場合等には、減損損失を認識する必要が生じます。多額の減損損失を認識した場合、当社グループの経営成績及び財政状態に大きな影響を及ぼす可能性があります。	株式会社ゼロフィールドおよび株式会社BEXのグループイン後、それぞれの会社に当社より取締役を派遣し、また当社管理部門の事業管理業務への参画により、ガバナンスを強化し、また既存事業の運営だけでなく新規事業開発に共同で取り組んでおります。	中	大

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。

本資料のアップデートは今後、本決算の発表時期(11月)を目途として開示を行う予定です。