



2025年8月期

第2四半期決算説明資料

株式会社トリプルアイズ
(証券コード5026)

当社は、①AIプラットフォーム展開、②レガシー産業領域へのAI実装、③GPUサーバー事業の推進という3つの戦略に、同規模以上のM&Aの実施、資本業務提携、第三者割当増資なども組み合わせ、AIの社会実装を目指します。

事業セグメント及び事業の特徴

AIソリューション事業

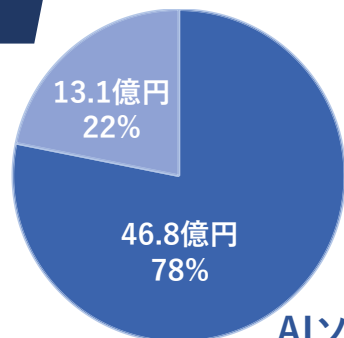
AIインテグレーション(AI/システム開発)、AIプロダクト(自社サービス)とエンジニアリング(自動車設計)の3つのサブセグメントから構成。国産でのオーダーメイド独自AIモデル開発、トヨタグループからも信頼される自動車設計力が強み。

GPUサーバー事業

暗号資産マイニング用途およびAI開発用途GPUサーバーの販売、データセンターの販売・保守運用。ソフトウェア開発力、保守運用までを一貫して担う技術力に加え、高効率なデータセンター構築が強みで、収益性の高い事業構造。

セグメント別売上構成比

GPUサーバ事業



AIソリューション事業

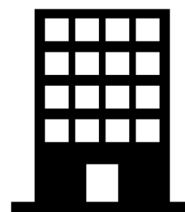
(2025/8期予想)

業績

	2023年8月期 (実績)	2024年8月期 (実績)	2025年8月期 (予想：前期比)
売上高	23.4億円	44.1億円	59.9億円：1.4倍
EBITDA	△2.7億円	2.2億円	3.1億円：1.4倍
経常利益	△2.9億円	0.4億円	0.9億円：2.1倍

組織

当社グループ



全 5 社

役職員



476人

2025年4月、トランプ大統領は日本などを対象に高率の「相互関税」を導入。これにより国内AIベンチャーは、輸入コスト増やサプライチェーン混乱などの負担に直面する一方、国内製造の回帰や市場保護による技術革新の機会も得る。企業ごとの対応力が成長の明暗を分ける可能性がある中、当社の優位性は複数ある。

国産AIエンジンによる
関税回避と高い信頼性

関税の影響を受けにくい独自開発で高品質なAIを提供可能。「**信頼できる国産AI基盤**」としてニーズも拡大

自社グループ内の
インフラ部隊

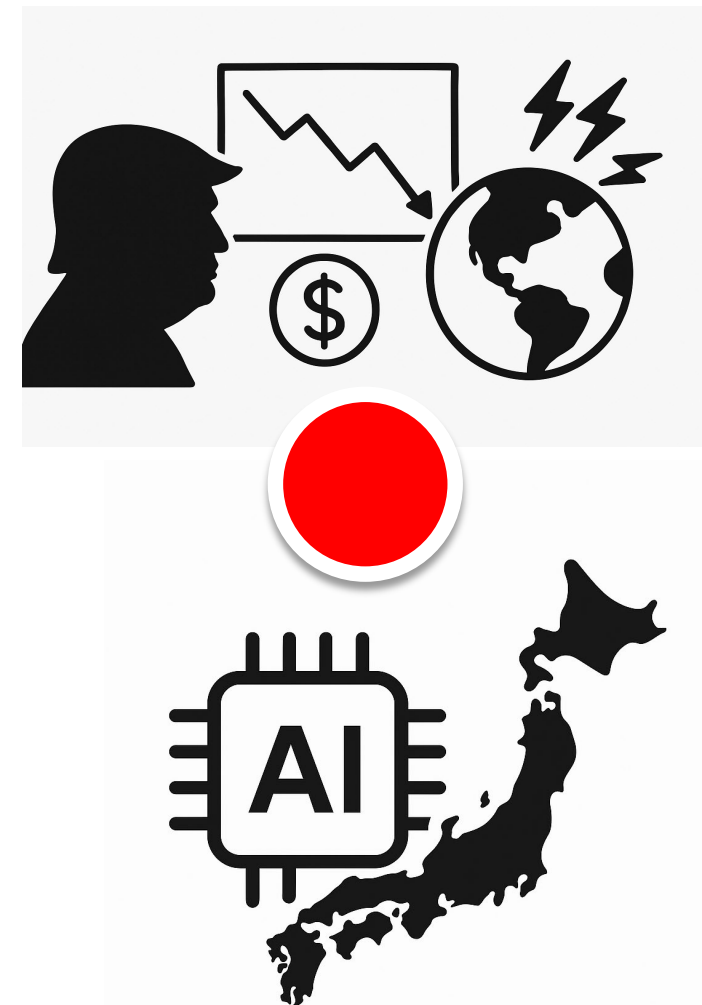
GPUなどの**計算資源の調達リスクに強く、AI開発から提供までの垂直統合**によるスピードと安定性を確保

設計業務の
高価値化が加速

自動車製造におけるコスト最適化ニーズが高まり、DXやAIによる設計業務の効率化・高度化がさらに加速

逆境を乗り越えた
経営体力と柔軟性

コロナ禍、創業者の急逝、上場延期などの危機を乗り越えた歴史を持ち、**不確実な状況下でも対応力**



東証の有識者会議は、2030年に時価総額100億円未満企業の退場や各社の合従連衡を促すM&A推進を提言。市場全体の魅力向上のためには不可欠なものと捉え成長（グロース）実現のため、当社は先んじてAIをはじめとするテクノロジーとM&Aをかけあわせた戦略を掲げて実現しております。また**米国の関税強化による株価調整局面における各企業のバリュエーション調整が生じる環境は当社のM&A推進にあたって追い風**。現在グロース市場の時価総額ランキングで615社中204番目（4月11日時点）の当社の成長をご期待ください。

企業文化としての グロースマインド

当社は、創業者の急逝や上場延期などの経験を糧に、上場後も成長していくというマインド・文化を持つ会社である

上場後2年半のM&A実績 売上約3倍・利益向上

AIプラットフォームを軸とした技術力と上場後スピード感をもったM&Aの実行力の両輪で、**売上規模2.5倍(22/8月期連結売上24億円→25/8月期連結売上業績予想59億円)**に

M&A実行と業績向上 による株価向上

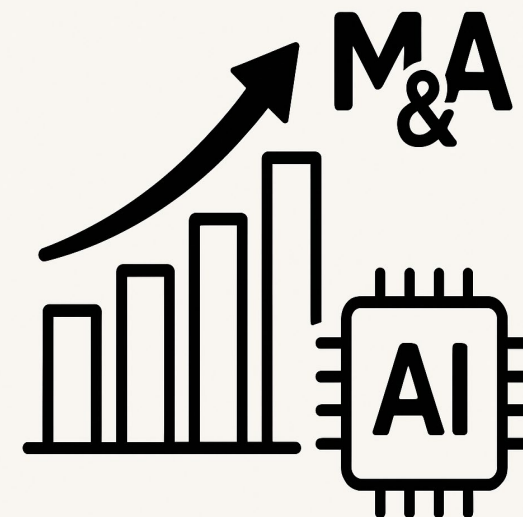
M&A実行後の業績改善やPMIによる事業シナジーの結果として、**M&A前の株価から3倍超の株価(23/4/17最低株価591円→24/9/17最高株価2,158円)**を実現

資本政策による グロースの仕組み化

当社だけでなくグループ会社にも第三者割当増資やストックオプションも実施して成長意欲を浸透。事業拡大のため資本業務提携も積極的に検討

M&Aの推進状況

次のM&Aに向けて案件ソーシング活動を実施、より良いM&Aを目指す。また、**のれん償却の観点で国際会計基準の導入について検討中**（現時点で未決定）



Growth Mind

CONTENTS

2025年8月期第2四半期業績

売上高

半期
過去
最高

2,762百万円
(前年同期比 135.8%)

EBITDA

前期比
大幅
アップ

208百万円
(前年同期比 178.4%)

売上総利益

半期
過去
最高

886百万円
(前年同期比 132.5%)

経常利益

前期比
大幅
アップ

83百万円
(前年同期比 248.3%)

(百万円)	2024年8月期 第2四半期累計実績	2025年8月期 第2四半期累計実績	前年同期比	2025年8月期 通期計画	進捗率
売上高	2,034	2,762	135.8%	5,992	46.1%
売上総利益	669	886	132.5%	1,927	46.0%
営業利益・損失(△)	△10	△22	—	111	—
EBITDA	116	208	178.4%	318	65.3%
経常利益	33	83	248.3%	98	84.3%
当期利益	29	37	128.1%	30	123.1%

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

<売上高>

売上高は前年同期比135.8%となり、エンジニアリングの好調と連結取り込みにより、大きく伸長

→AIソリューション事業の「AIインテグレーション」サブセグメントでは、生成AI関連案件の需要増により、引き続き受注が拡大（AIラボ案件事例頁参照）。AI請負案件も増加中。

→AIソリューション事業の「AIプロダクト」サブセグメントでは、「アルろく for LINEWORKS」については、国内最大手ディストリビューターと販売提携し、またアプリディレクトリ登録が完了し、マーケティングが加速

→AIソリューション事業の「エンジニアリング」サブセグメントでは、BEXがトヨタグループを中心とした取引が安定的に推移し、4月以降で派遣人員単価10%超アップを見込むが、人員減もあり、同程度で推移予定

<売上総利益/営業利益/経常利益/EBITDA>

売上総利益は前年同期比132.5%、営業利益は前期と同程度の赤字計上、EBITDAは前年同期比178.4%、経常利益は前年同期比248.3%に成長

→「AIインテグレーション」における単価上昇、AIラボ契約拡大などが利益に寄与

→「エンジニアリング」においては高稼働率を維持し、利益計上を継続。4月以降派遣人員単価10%超アップを見込むが、臨時賞与32Mを支給予定で、下期利益が上期と比較して下落予定

→販管費は、2Qでは本社移転の影響がほぼなくなり、対1Q比較で約18M改善

→GPUサーバー事業の2Qは節税ニーズの需要拡大により、受注は拡大したものの売上計上は3月での計上が多く、3月売上計上は保守売上も含めて239Mの見込みとなり、2Q営業損益は赤字で着地。また、暗号資産相場の変動により、暗号資産評価益が31Mに減少したが、保険解約返戻金56Mを計上したため、経常利益は黒字をキープ。**3月単月としては、103Mの営業利益の計上**を見込む。

< 当期利益 >

経常利益の黒字化、法人税等調整額での利益計上等により **当期利益も1Qから引き続き黒字で前年同期比128.1%**

→2Qは賞与支給に伴う賞与引当金の減少や本社移転に伴う退去費用等の損金算入により法人税等調整額50M(費用)が発生

< 予算修正の検討 >

通期計画に対する進捗率については、営業利益計画111Mに対して△22Mと推移しているが、**GPUサーバー事業の3月単月の売上及び利益の向上とボラティリティがある事業である点を考慮して、現時点における営業利益予算修正は行わない。**また、営業外収益に前述の暗号資産評価益31M、保険解約返戻金56Mを計上し、進捗率は経常利益の84.3%、当期利益は123.1%と好調に推移しているが、**暗号資産相場の変動性を考慮して、現時点における経常利益及び当期利益の予算修正は行わない**

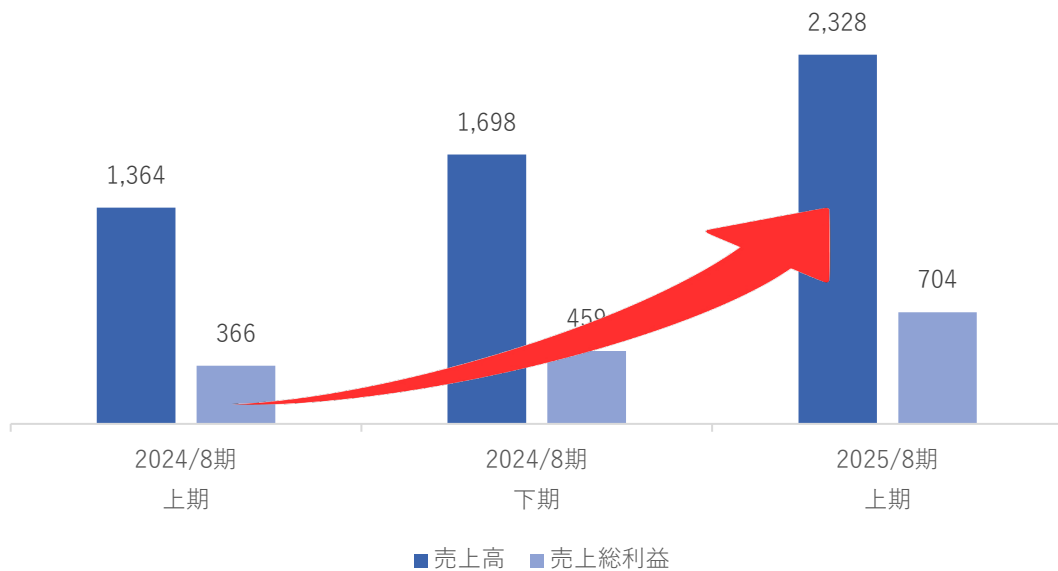
	AIソリューション事業			GPUサーバー事業		
(百万円)	2024年8月期 第2四半期 累計実績	2025年8月期 第2四半期 累計実績	前年同期比	2024年8月期 第2四半期 累計実績	2025年8月期 第2四半期 累計実績	前年同期比
売上高	1,364	2,328	170.7%	696	440	63.2%
売上総利益	366	704	192.2%	329	188	57.3%
営業利益 ・損失(△)	32	84	263.8%	△43	△108	—
EBITDA	45	144	315.6%	70	63	89.3%
経常利益 ・損失(△)	32	92	280.1%	0	△8	—

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

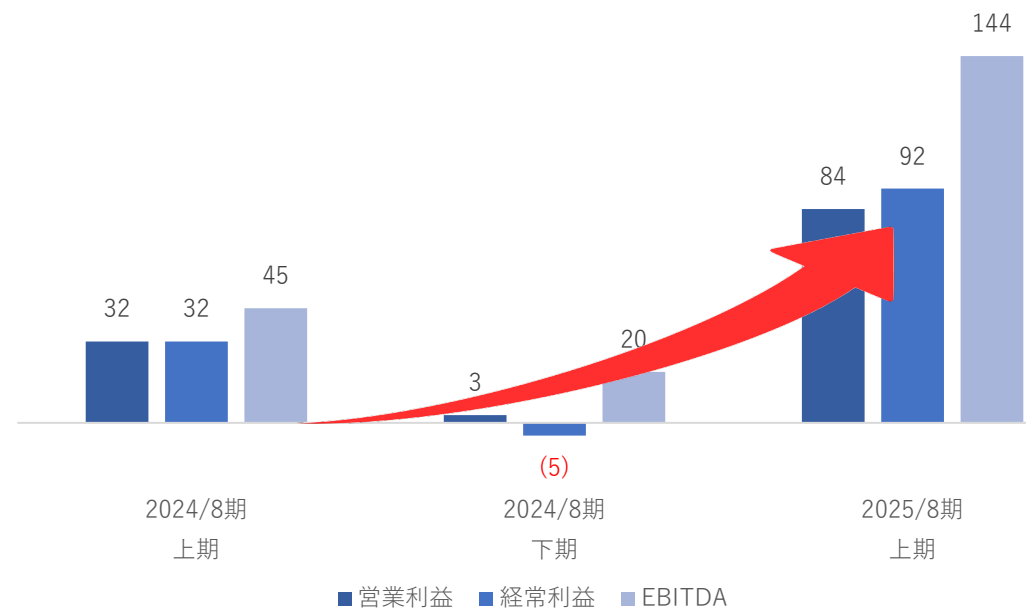
※セグメント別業績については、2025年8月期からの経営指導料等の計上区分変更の会計方針の変更に伴い、2024年8月期の実績を遡及修正しています。

AIソリューション事業は、AIインテグレーション、AIプロダクトに加えて、BEXが行っているエンジニアリング(自動車設計)で主に構成されております。**売上高は前年同期比で70.7%増加、売上総利益は前年同期比で92.2%増、営業利益は前年同期比163.8%増、経常利益は前年同期比180.1%増で引き続き好調**であり、**EBITDAは3倍以上に増加**。AIインテグレーションはオーガニックに成長、またBEXは引き続き好調を維持。下期は、4月以降派遣人員単価10%超アップを見込むが、臨時賞与32Mを支給予定で、利益水準は上期に比較して下がる見込み。

売上高及び売上総利益 (百万円)



営業利益、経常利益、EBITDA推移 (百万円)



AIインテグレーション

- ・ 商流改善や単価上昇による**全体粗利率の改善及び粗利額の増加**
- ・ 24年9月に資本業務提携したゲームカードジョイコホールディングス社からDX/AI案件開発/保守業務を受注し、業務提携が進行中
- ・ **生成AI関連の開発需要増に伴い、AIラボ契約は引き続き安定的に拡大中**。これに加え、**AI請負案件が増加、RAG開発、行動分析AIなど幅広く対応中**
- ・ パッケージソフト「PRISM」(医薬品卸向けクラウド販売管理システム)の販売が順調、事業として立ち上がりつつある

AI
プロダクト

- ・ 当社CSフォローによる解約率の低減、**顔認証AI勤怠における大手企業の導入が続き**、顔認証AIプロダクト売上は堅調、想定通りに推移。
- ・ LINEWORKS上でアルコールチェックを完結できる「**アルろく for LINEWORKS**」については、**大手販売パートナーとの販売提携が進行中、また、アプリディレクトリ登録が完了し、マーケティングが加速**
- ・ イノテック社とのエッジAIの共同開発が進行中(25年1月16日リリース済)

エンジニアリング

- ・ 自動車業界内としては、全体の生産台数は好調に推移している。新車/新技術の開発意欲も旺盛で、トヨタグループとの取引は高稼働率を維持し、収益性は安定している。**米国の関税強化の影響についても、開発人材ニーズが強い為、本事業への影響は当面はないと想定**
- ・ **業界として単価アップが続く状況であり、4月以降派遣人員単価は10%超の上昇を見込む**
- ・ 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し、活動中
- ・ 高稼働率を維持しているものの、下期に臨時での賞与32Mを支給予定で下期は利益が下落する見込みだが、上記の単価アップとのバランスを取りつつ対応予定。

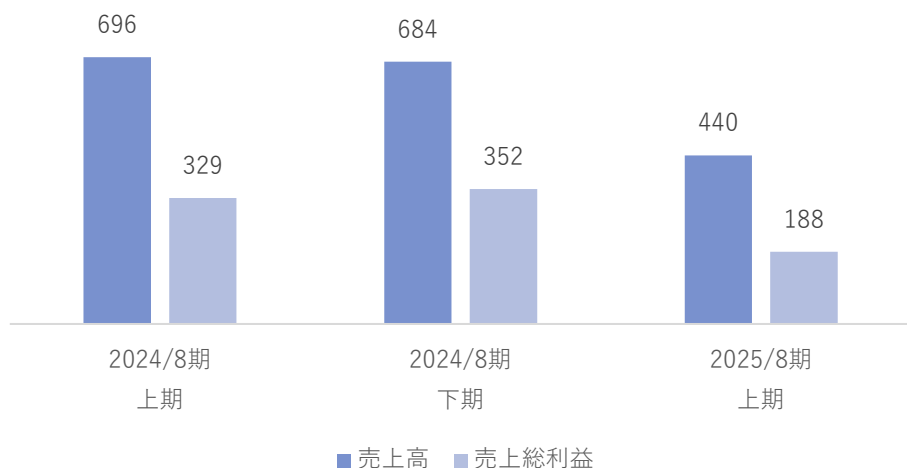
2Qは節税ニーズの需要拡大により、受注は拡大したものの売上計上は3月での計上が多く、3月売上計上は保守売上も含めて239Mの見込みとなり、2Q営業損益は赤字で着地。また、保険解約返戻金56Mを計上したが、暗号資産相場の変動により、暗号資産評価益が31Mに減少したこと等により、2Q経常利益は赤字で着地。3月単月としては、103Mの営業利益の計上を見込んでいる。

GPUサーバー事業

- ・ GPUサーバー for AI事業およびデータセンター事業において、コンテナ型データセンターの販売を見据え、AI企業・ 計算力販売会社との提携に向けた研究開発・ 実証実験を推進
- ・ 税制優遇措置の活用需要が3月末にかけて高まり、受注残が順調に増加。3月期に売上計上
- ・ 2025年度税制改正大綱にて、一部顧客が活用していた税制措置の適用範囲が変更され、3Q以降の販売に影響が見込まれる
- ・ 保険契約の解約に伴い、解約返戻金を営業外収益として計上
- ・ 暗号資産相場の下落に伴い、保有暗号資産の評価益が減少
- ・ 売上の安定化および成長に向けて、営業チームの人員強化や研修を実施。一時的に赤字幅が拡大

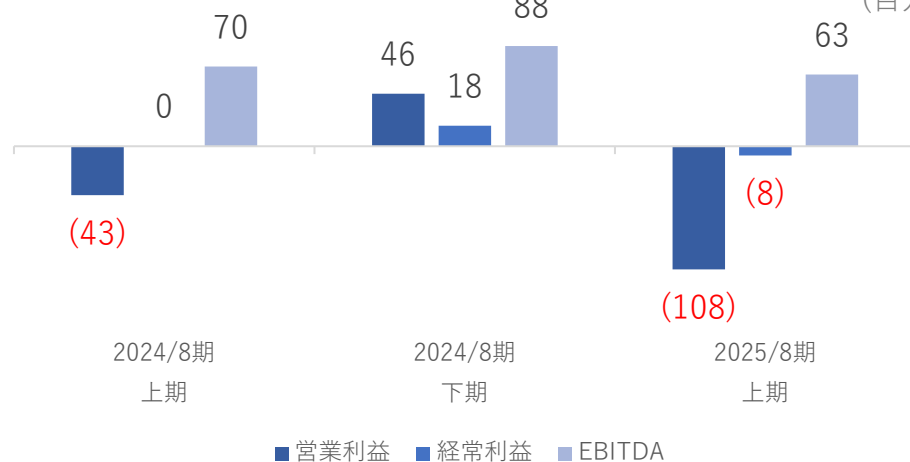
売上高及び売上総利益推移

(百万円)

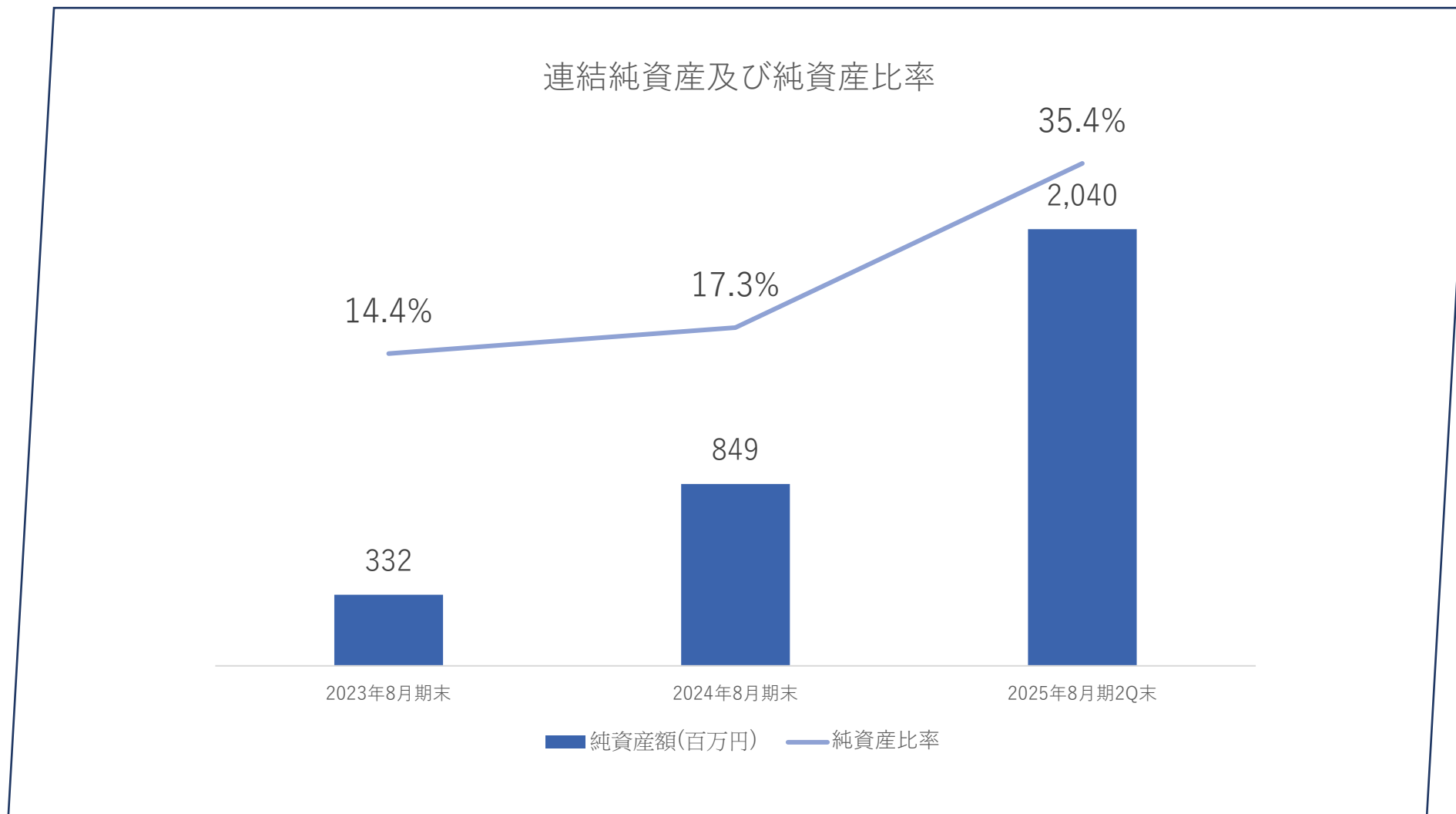


営業利益、経常利益、EBITDA推移

(百万円)



グループインした株式会社BEXのファウンダー及び資本業務提携を実施した株式会社ゲームカード・ジョイコホールディングスに対して、第三者割当増資を実施したこと、当期純利益の計上等により、前期末と比較して**純資産は1,190百万円増加し、純資産比率は35.4%に上昇したことで、財務体質が大きく改善**しております。



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 職 員 数	単体：252名 (2025年4月1日現在) / 連結：476名 (2025年4月1日現在)
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

ISLVR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
- 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外向）、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）。



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眞人堂株式会社設立、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）



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）。



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。

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。

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 片渕 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、多種多様の企業案件や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



小売・流通

銀座メガネコンタクト

YAMADA



総合商社

Marubeni

金融

JIA Japan Investment Adviser

医療・医薬品

MEDICAL SYSTEM NETWORK GROUP

電気機器



エンターテインメント



食品卸

PRECO GROUP

情報通信

ASPIT EBI LAB



CUBE SYSTEM

Sony Biz Networks Corporation

TeamSpirit

LINE WORKS

建設ICT



株式会社 シーティーエス

建設・機械



KAWADA CONSTRUCTION CO.,LTD.



情報機器・通信機器

brother at your side

セグメント

サブセグメント

概要

AIソリューション
事業

AIインテグレーション

エンジニアリング

AIプロダクト

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。

AI搭載の自社サービス

顔認証AIや画像認識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カスタマイズ開発の売上等。

GPUサーバー
事業

プロダクト

GPUサーバー
データセンター

保守管理

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

サブセグメント
(事業会社)

AIソリューション
事業

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
事業

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

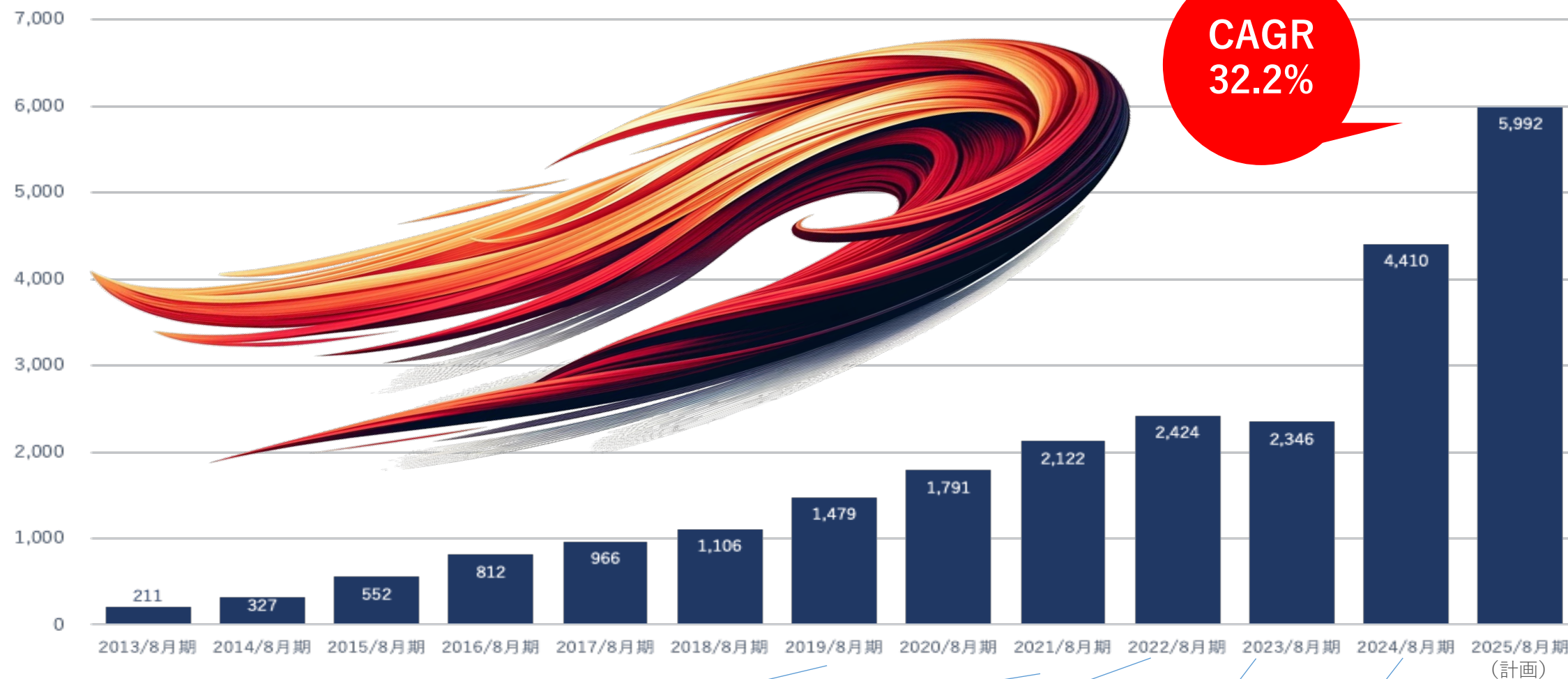
納品/案件単位での対価受領

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

(単位：百万円)



CAGR
32.2%

AIZEサービスローンチ

山田雄一郎社長就任

グロース市場上場

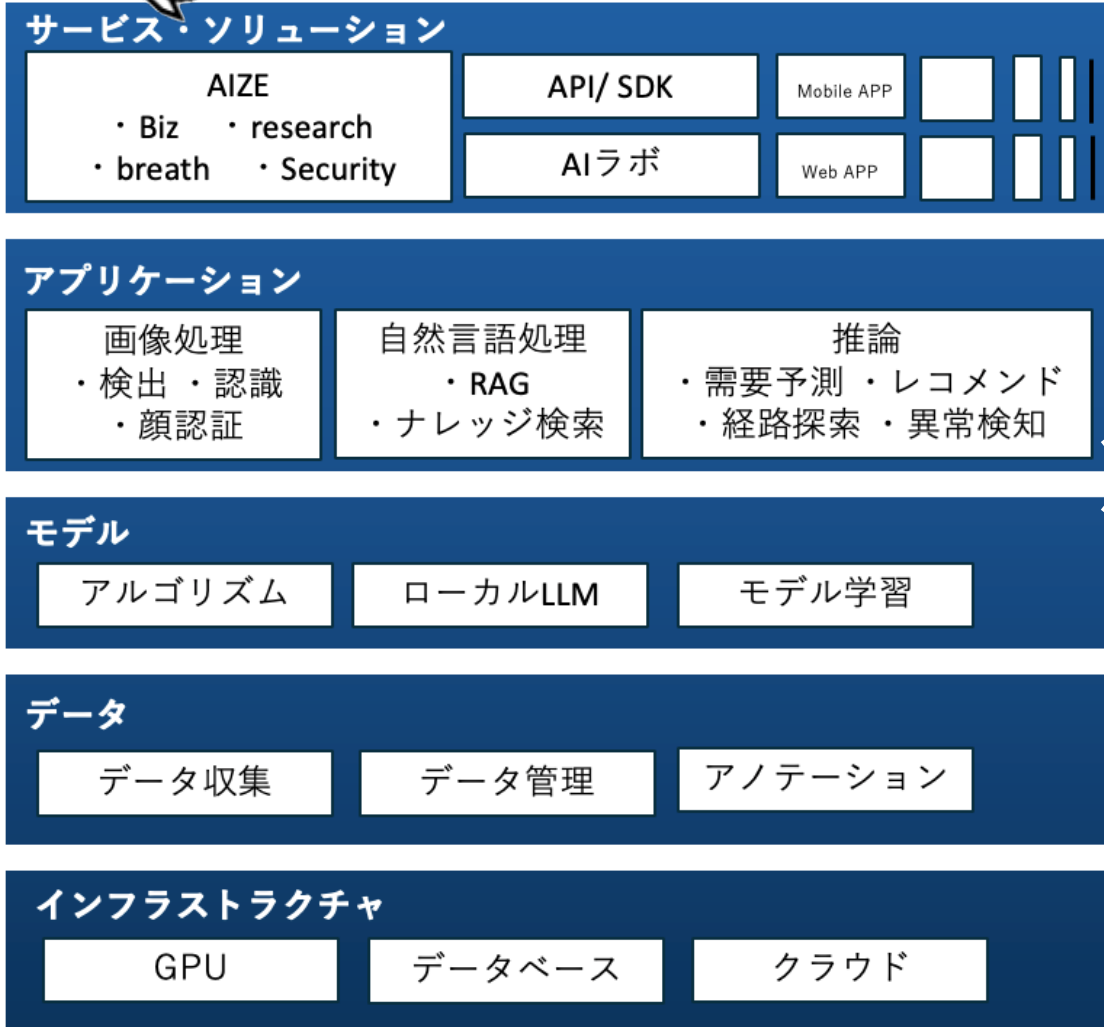
ゼロフィールドがグループイン

AIZE、10万IDを突破
BEXがグループイン

本社移転



AI プラットフォーム



AI実装を加速する基盤

トリプルアイズグループがもつ、先端テクノロジーの3つの力ですべての“現場”をトランスフォーメーションしていきます。

エンジニア



現場で培われた開発力、
設計力、実装力

GPUサーバ



計算資源であるGPUサーバを
データセンターとして保有

①AIプラットフォーム展開

10万以上のIDの運用実績を誇る自社AIプロダクトの展開によるMRR獲得
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

②レガシー産業領域へのAI実装

自動車業界や遊技業界などを始めとした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組み、当該領域へのAI実装を目指す

③GPUサーバー事業の推進

暗号資産マイニング用途及びAI用途のGPUサーバーマシン、モジュール型データセンター/コンテナ型データセンターの提供

M&A and
Capital Alliances

3つの戦略をさらに推進するため、同規模以上のM&Aの実施、資本業務提携を駆使しながら成長ファウンダーへの第三者割当増資の実施も組み合わせ、M&A後のベクトルを合わせる

CONTENTS

会社概要

市場環境

競争優位性

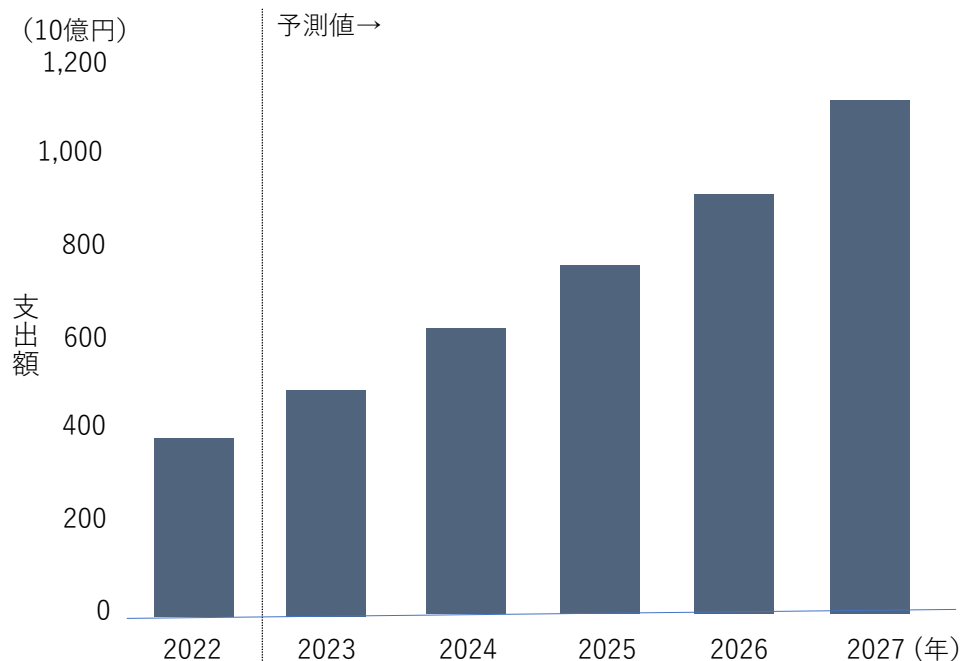
成長戦略

経営指標

Appendix

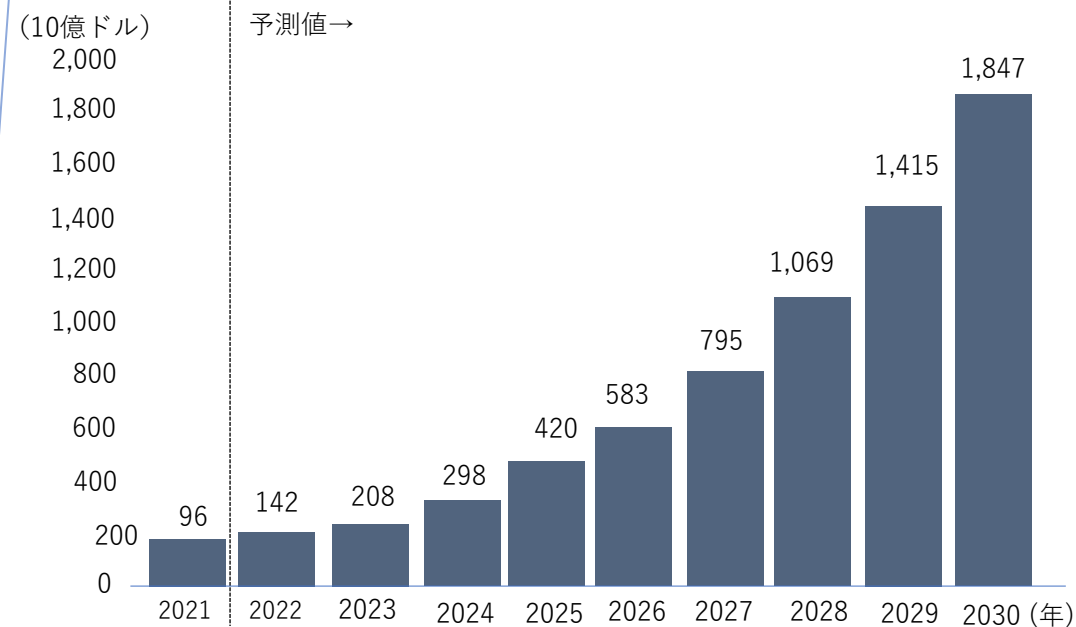
各種調査によると、世界のAI市場は生成AIのニーズに牽引されて2030年まで加速度的な伸びが見込まれています。国内AI市場も、2022年には前年比35.5%増の約3,884億円に達しており、2027年までには約1.1兆円へと拡大すると予測されており、継続的な成長が期待されると、総務省は「令和5年 情報通信に関する現状報告の概要」でAI市場規模の現状を分析しています。

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）

スターゲート計画の影響

概要：米政府はOpenAI、ソフトバンクなどと、「スターゲート計画」を発表
目的：米国のAI分野でのリーダーシップを確立し、経済的・軍事的優位性の強化
投資規模：今後4年間で**総額5,000億ドル**（約77兆円）、初年度に1,000億ドルを投入
テキサス州を中心にデータセンターを建設予定

市場規模の予測

データセンター市場：データセンター及びAI関連ハードウェア・ソフトウェア市場は年40～55%の成長率、2027年までに**1.4兆ドル**に達すると予測（Bain & Company報告）
AIインフラ市場：2025年の世界AIインフラ市場は**約600億ドル**と推定、2034年までに**年平均成長率26.6%で4,500億ドル**近くに達すると予測（Precedence Research報告）

エネルギー需要の増加

電力需要の急増：データセンターからの世界的な**電力需要は2027年までに50%、2030年までに最大165%増加**すると予測（ゴールドマンサックス調査）
環境への影響：AIデータセンターの急速な拡大に伴い、エネルギー消費と炭素排出の増加が懸念

日本IT産業の可能性

分散知能の構築：日本の強みである産業ごとの業務知識に根ざした小粒AIの活用とネットワーク化による、**規模の経済に頼らないスケラビリティの実現**
自律的技術戦略：軽量でドメイン特化型のAI技術は国内開発・運用が可能なため地政学リスクに対する選択肢として有望



出展：<https://jp.reuters.com/markets/global-markets/M35W7UGIVFMATJINBX3WSL6NK4-2025-01-21/>

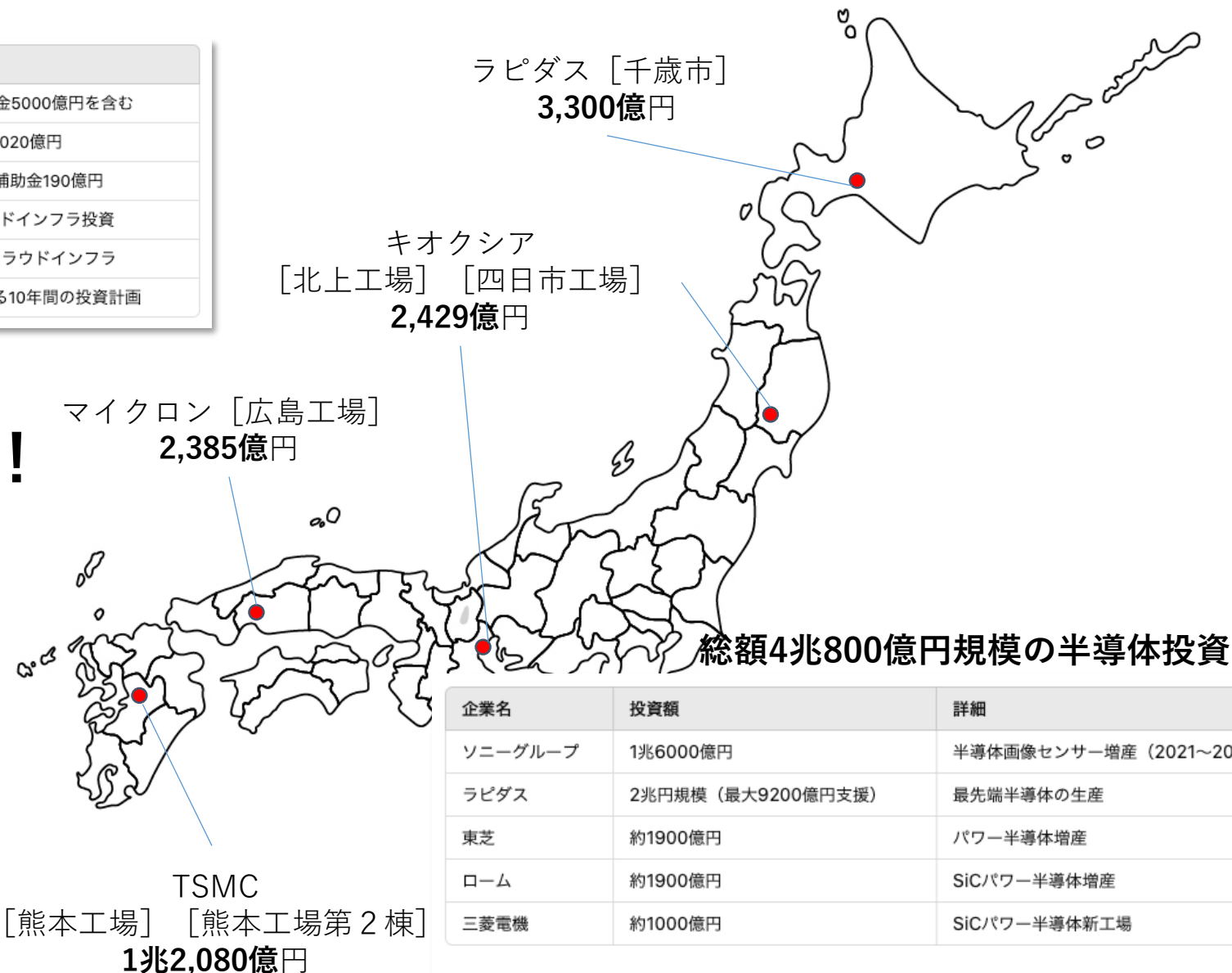
総額4兆1100億円のGPU投資

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！

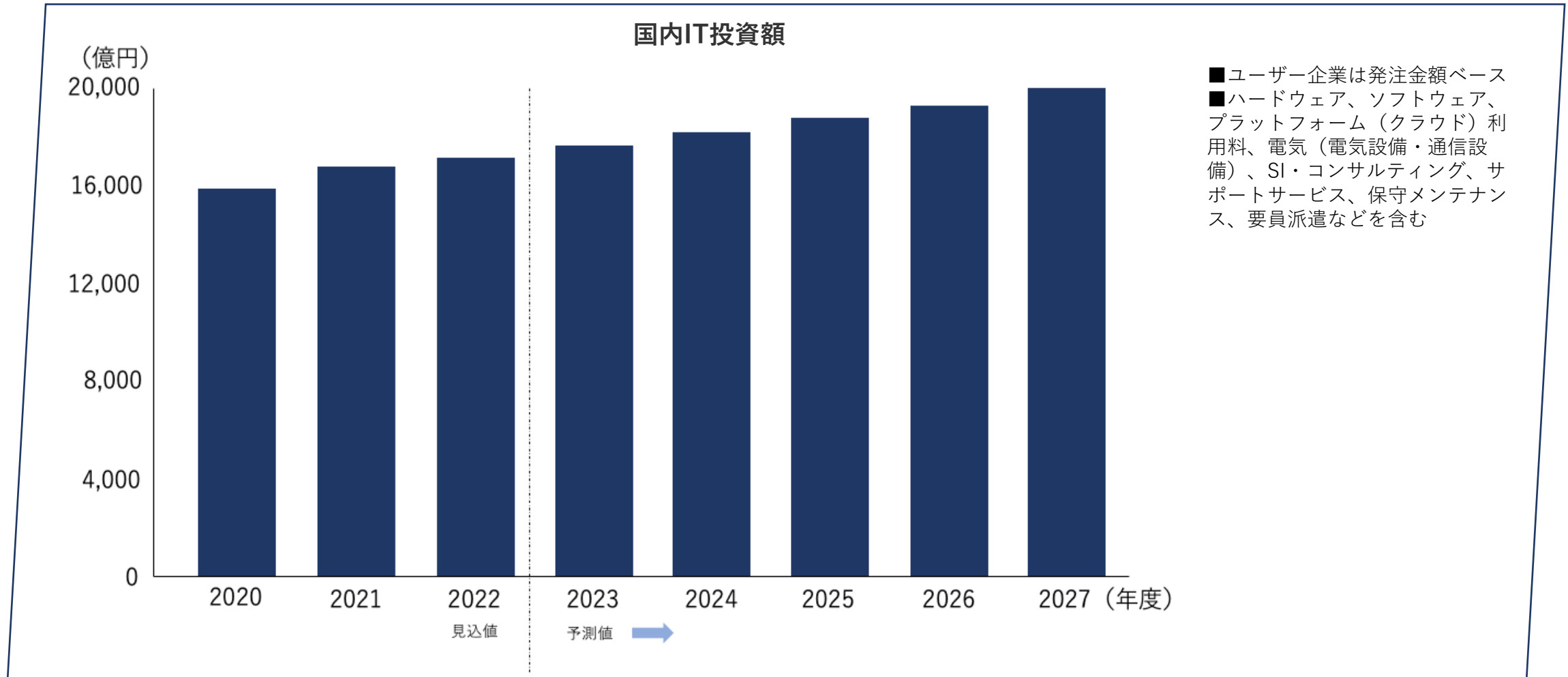
経済産業省クラウドプログラム
「AIに関わる計算資源としてのGPU
クラウドサービスの提供」
5事業者に最大**725億円**

- ・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

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。



CONTENTS

会社概要

市場環境

競争優位性

成長戦略

経営指標

Appendix

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

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

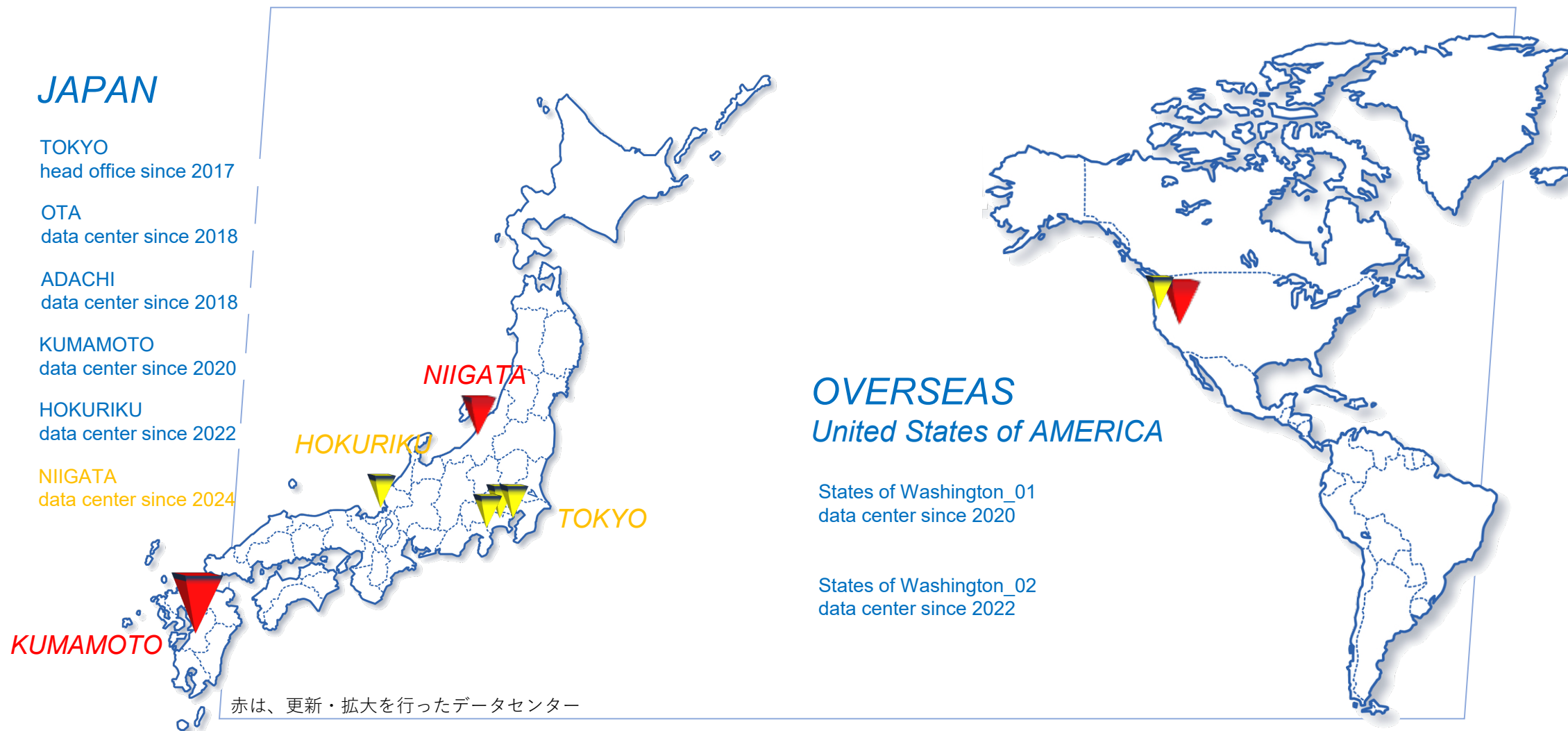
開催時期	順位
2019年4月	4位
2019年12月	2位 ^{*1}
2022年3月	6位 ^{*2}
2023年11月	1位 ^{*3}
2024年7月	1位 ^{*3}

*1：共同開発プロジェクト「GLOBIS-AQZ」での成績

*2：2020～2021年は新型コロナウィ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。

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】

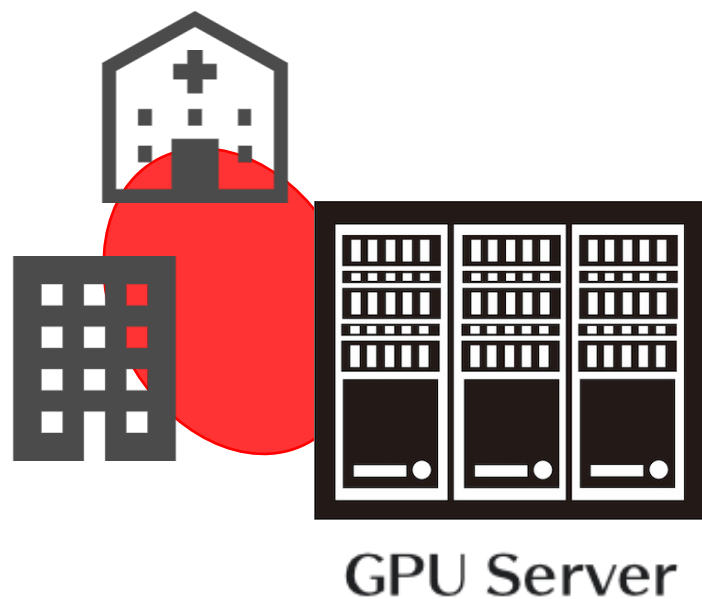
日本電気株式会社（NEC）で、豊田中央研究所にてシミュレーション分野のソフトウェア開発や実証実験を経験し、超大型コンピュータやAIを活用した自動車故障診断システム、自動車工場の自動化設計などをまた、NECのスーパーコンピュータSX-1から4号機までの開発に携わり、NASAでのアプリケーション導入支援を行った。さらに、NEC BIGLOBEの子会社オーラインの取締役として、ITマーケティングやIDC事業での経営手腕を発揮し、トヨタやNECなどとの幅広い人脈を持つ。

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。

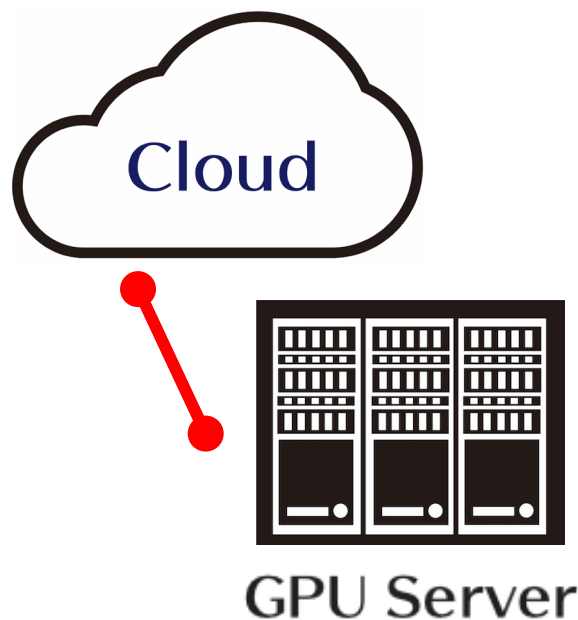
オンプレミス 【基幹系】

ハイブリッドクラウド

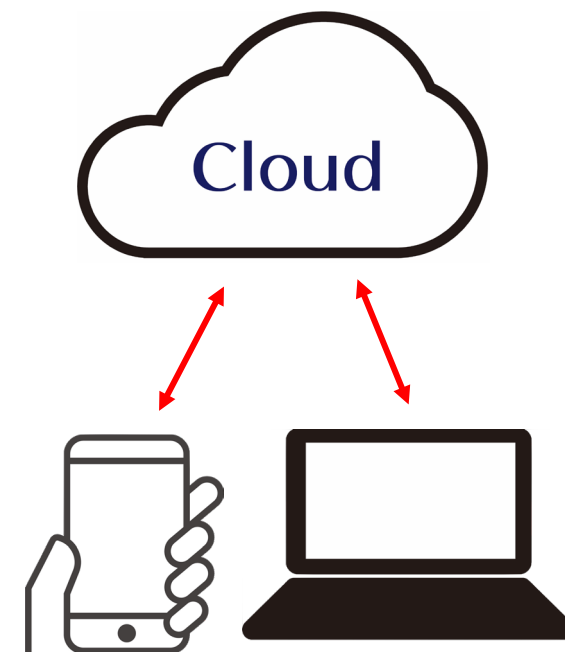
クラウド 【情報系】



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

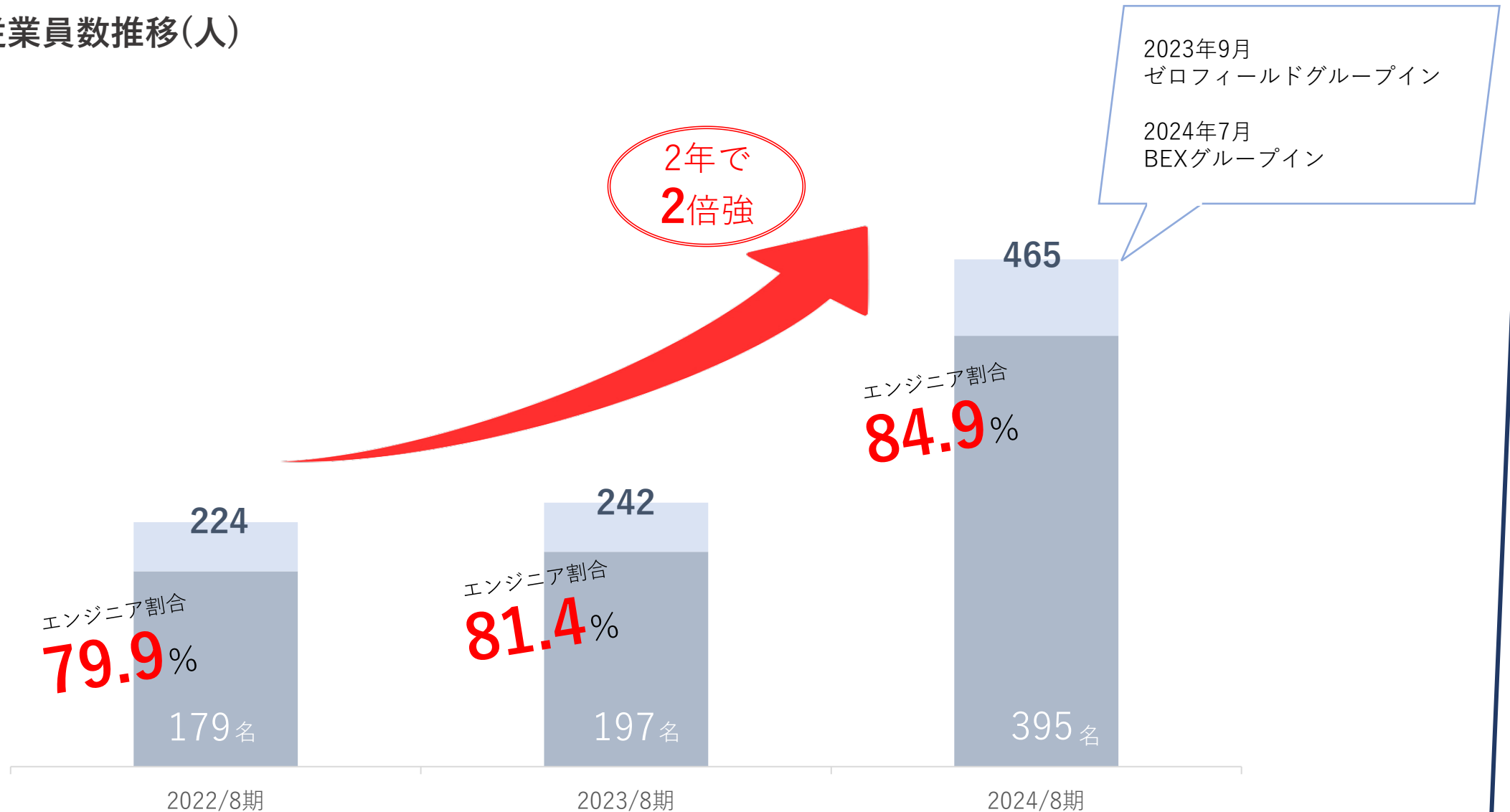
私たちの挑戦



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きました。
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

197 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 25 名

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

156 名

アジャイル開発 スピード対応

エンジニアリング

175 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高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

8 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

CONTENTS

会社概要

市場環境

競争優位性

成長戦略

経営指標

Appendix

①AIプラットフォーム 展開

- ・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、Teamspirit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レガシー産業領域 へのAI実装

- ・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**
- ・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

③GPUサーバー 事業の推進

- ・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/コンテナ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
- ・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

→当社と同規模以上のM&Aの実施や、資本業務提携を駆使しながら実現

- ・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

トリプルアイズのAIの技術力と知見を活かして構築した独自のAIプラットフォーム基盤をベースに、自社プロダクトの拡大、他社サービス連携、AI案件のフックから大型システム案件受注につなげる戦略を推進していきます。



AIプラットフォーム

サービス・ソリューション

AIZE

- ・ Biz
- ・ research
- ・ breath
- ・ Security

API/ SDK

Mobile APP

AIラボ

Web APP

アプリケーション

画像処理

- ・ 検出
- ・ 認識
- ・ 顔認証

自然言語処理

- ・ RAG
- ・ ナレッジ検索

推論

- ・ 需要予測
- ・ レコメンド
- ・ 経路探索
- ・ 異常検知

モデル

アルゴリズム

ローカルLLM

モデル学習

データ

データ収集

データ管理

アノテーション

インフラストラクチャ

GPU

データベース

クラウド

AIエンジンの世界的実績

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自社プロダクトの提供によって**10万IDの運用実績**をもつAIエンジン

他社サービス連携

API、SDKでの他社SaaSサービスとの連携し、レベニューシェアで拡大、**AI自社プロダクトは月額利用料が高粗利**で長期継続

AIフックから大型化

AIラボサービス（事例頁参照）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

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

=  **アルろく**
for LINE WORKS

【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 **×** 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

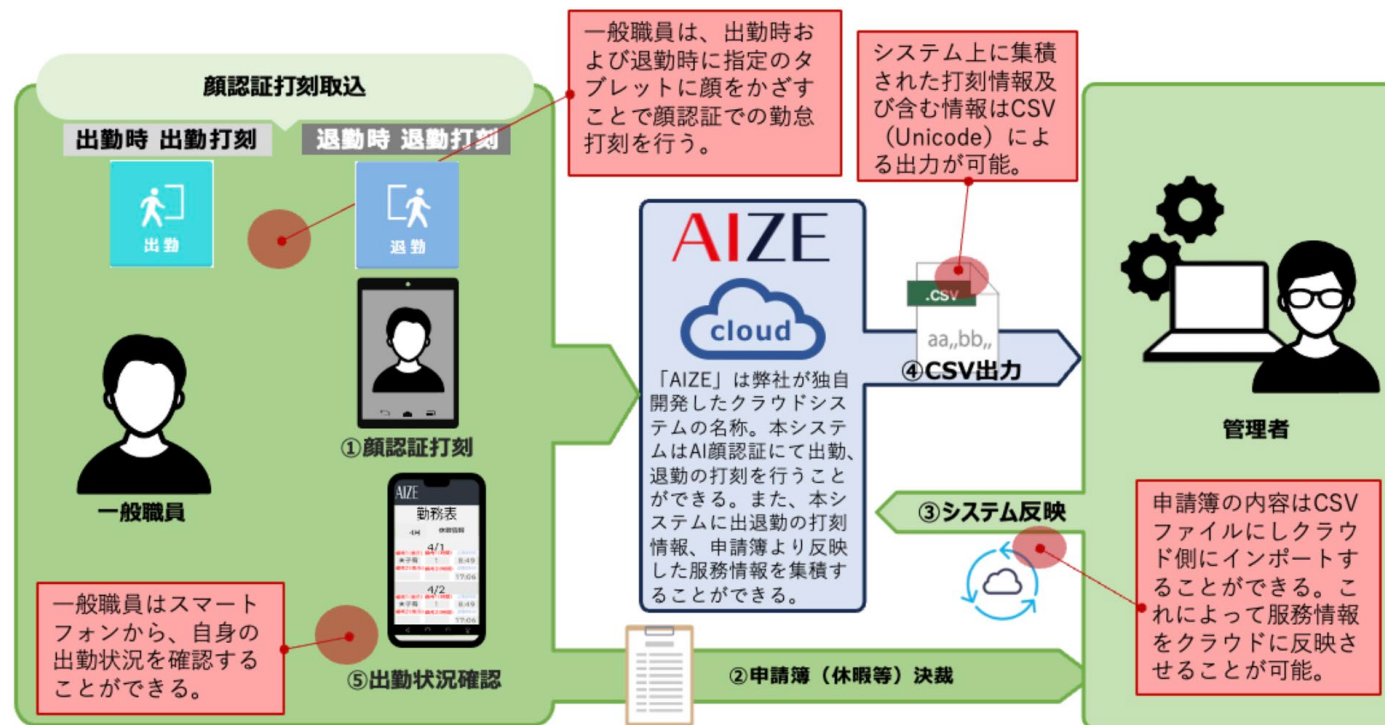
世田谷区の世田谷区の会計年度任用職員の出退勤管理

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



2025年1月、「アルろく for LINE WORKS」はダイワボウ情報システムおよびSB C&Sが販売パートナーに加わり、全国の白ナンバー事業者へのますますの普及が期待されます。「アルろく for LINE WORKS」はLINE WORKSの公式アプリディレクトリにも掲載され、より多くの利用者にとって導入しやすい環境が整いました。



公式アプリディレクトリに掲載

メイン > アプリ > アプリ詳細



バージョン 1.0

課金設定
無料

アプリのタイプ
Bot

対象プラン
フリー | スタンダード | アドバンスド

提供元
株式会社トリプルアイズ

[追加する](#)

アルろく

その他

LINE WORKS上でアルコールチェックが完了

アルろく for LINE WORKS

by トリプルアイズ



「アルろく for LINE WORKS」は、AI 顔認証機能を搭載したクラウド型アルコールチェックサービスです。LINE WORKS 上でアルコールチェックや運転日誌の記録や承認作業を行うことができ、ドライバーや管理者の業務負担を大幅に軽減します。

アルろく for LINE WORKS
【アルろく for LINE WORKS】は、最先端のAI顔認証機能を搭載したクラウド型アルコールチェックサービスです。
「LINE WORKS」上でアルコールチェックの記録・承認作業が簡単に行えるため、ドライバーや管理者の業務負担を軽減できます。

機能も続々アップデート

リリース時期	カテゴリ	アップデート内容
2024年7月	運転日誌	選択方式で車両番号を入力
2024年7月	入力	アルコール検査結果の入力補助機能「ゼロ」ボタン
2024年7月	管理者	管理アカウントの権限拡充（承認権限のみ）
2024年7月	通知	個人宛にアルコールチェック通知
2024年8月	通知	運転後のアルコールチェック未実施者へのアラート
2024年8月	管理者	アルコールチェック未実施者の一覧表示
2024年8月	運転日誌	カスタマイズ項目で運転日誌を記録可能に
2024年9月	管理者	スマホでアルコールチェックの承認作業がカンタンに
2024年11月	運転日誌	アルコールチェックなしで運転日誌の記録が可能に
2024年11月	運転日誌	オドメータのズーム撮影が可能に
2024年12月	運転日誌	過去の運転日誌の記録が可能に
2025年1月	通知	運転前のアルコールチェック未実施者へのアラート
2025年2月	運転日誌	カスタマイズの記録項目で画像添付が可能に

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。

企業課題&ニーズ



AIの基礎知識を高めたい

AIラボなら…

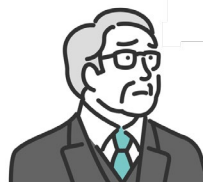
ジェネラリストからスペシャリストまで対応

課題解決方法を相談したい



AIラボなら…

要件定義から設計まで対応



開発リソースや環境が欲しい

AIラボなら…

環境構築から実証実験・実装まで対応

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。

Case study 製造業 A社

生成AIで自社製品問い合わせ業務を効率化

RAG（検索拡張生成）システムの構築

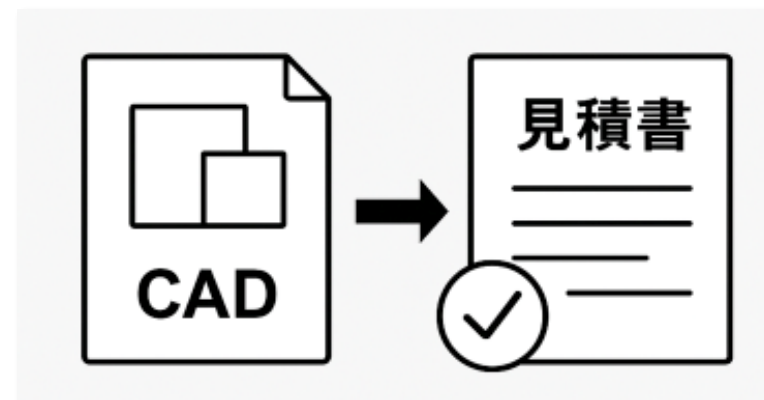


- ◆ 自社製品のマニュアルや過去のQAでRAG構築
- ◆ 既存のLLMで学習していないドメインデータや専門用語でも上手く回答できるようチューニング
- ◆ カスタマーサクセス部門の一次問い合わせの代行、作業時間大幅削減

Case study 製造業 B社

設計書図面(CAD)から見積書の自動生成

AIで自動作成、自動チェック



- ◆ 過去の見積修正履歴から、設計書の間違いを指摘提案
- ◆ 図面情報と自社対応する製品を組み合わせ、見積作成
- ◆ 作業者の作業を大幅に短縮、見積業務の属人化改善

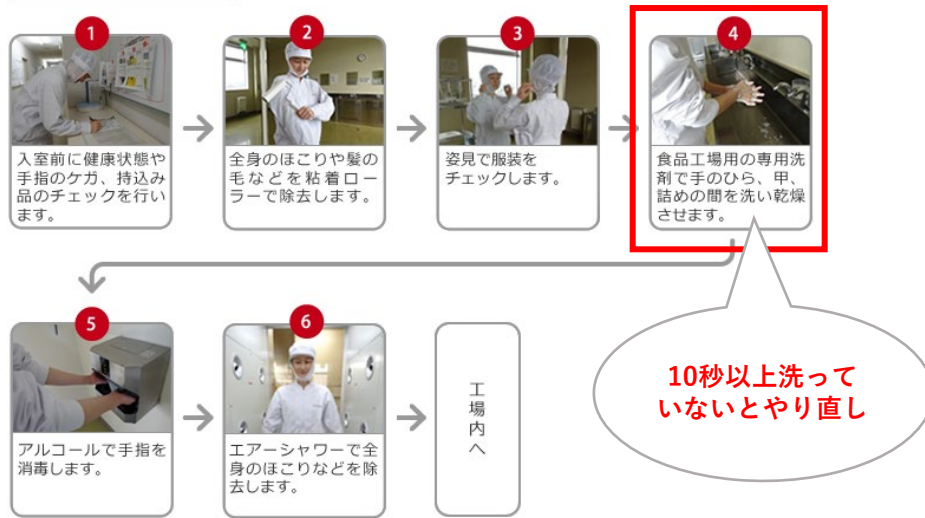


Case study 製造業（食料品）c社

食品工場における作業員の衛生チェック

顔認証AIを活用した業務管理自動化

安心安全のフロー



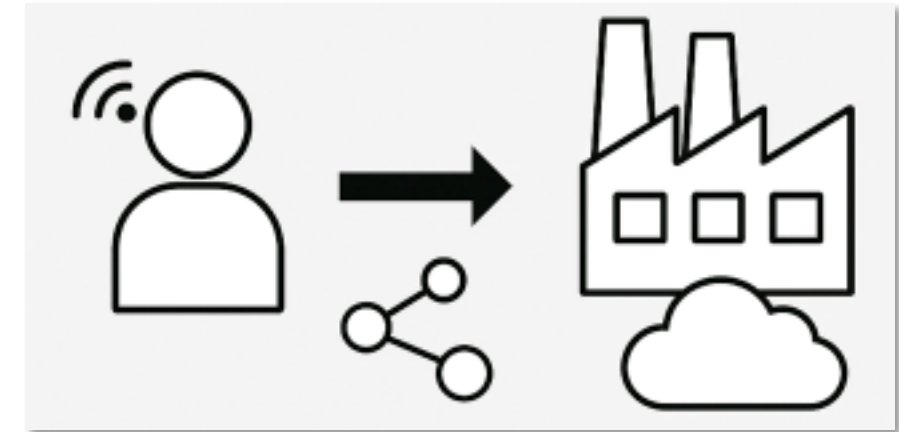
<https://www.meijo.co.jp/security/factory/>

- ◆TOFセンサー*と顔認証を連動 *光の飛行時間を用いるセンサー
- ◆作業員がマスク・ゴーグル・手袋など装着しているか確認
- ◆作業員が白衣に着替えた状態で、静電気・コロコロ・除菌
- ◆衛生チェックをしていない場合は、工場内の入室ドアが開かないように制御

Case study 製造業 D社

工場における生産ライン設計の効果測定

作業員の位置情報を可視化して
経路最適化と業務効率化に



- ◆Beaconを作業員に装着
- ◆工場に設置されたセンサーから位置情報を獲得
- ◆大量の人員と大量のトランザクションをAIがクラウド上で可視化
- ◆生産ライン設計の最適化にフィードバック

Case study 製造業 E社

社内向け生成AI導入サポート

セキュアかつ高速に業務活用を実現

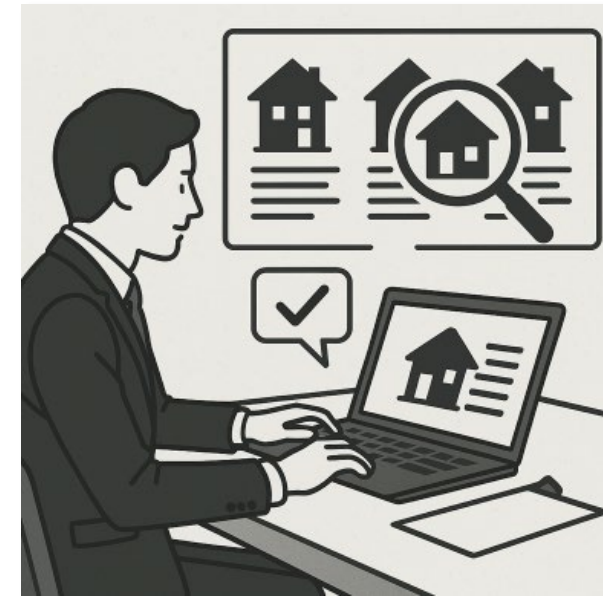


- ◆複数企業への導入支援を開始
- ◆最短2週間で構築可能な高速開発レシピを提供
- ◆セキュアな環境で画像生成AIも利用可能

Case study 不動産会社 F社

AIで物件提案を支援するPoC

データ分析とマッチングAIで営業を革新



- ◆統計モデルと機械学習により成約傾向を数値化
- ◆顧客属性と物件特性のベクトル化による類似度計算
- ◆高精度なレコメンドで営業活動の精度と効率を向上

Case study 印刷業G社

文書校閲AIの技術支援

BERTを活用し幅広い文書の
自動校閲に対応

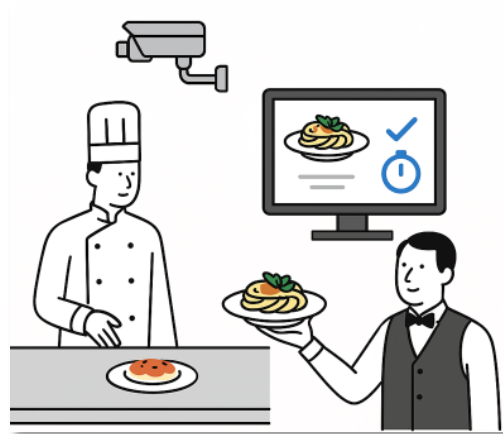


- ◆契約書・約款・プレスリリースなど多様な文書に対応
- ◆誤字脱字や二重敬語、表現の揺れを検出
- ◆専門用語の誤用や不適切表現も添削

Case study 飲食チェーンH社

画像認識AIによる調理品判定

レストランの提供品質を
AIで可視化・管理



- ◆厨房とホール間に設置したカメラで料理を自動判定
- ◆提供時間をAIが自動で計測しオペレーションを改善
- ◆将来的には盛り付けの正確さもAIで評価

Case study 製造業I社

よりセキュアなAI導入

エッジAIによる機密性の
高い現場での顔認証

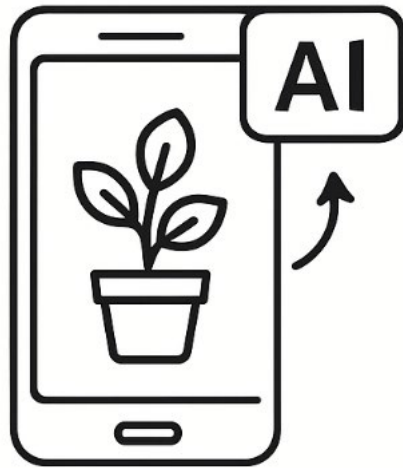


- ◆クラウド未使用環境に導入可能
- ◆産業用CPUボードやGPUエッジ端末への組込実績あり
- ◆セキュアな顔認証を現場単体でリアルタイムに実行

Case study アプリ開発 J社

植物判定AIの精度を大幅改善

画像判定アプリの機能を
画像認識技術で強化



- ◆AI判定精度を50%から90%以上に向上
- ◆犬猫など非植物画像との判別精度も向上
- ◆品種追加やメンテナンスが容易な設計実現

Case study 生花ECサイト K社

生花トレンド可視化システム

SNSと出荷量データを統合
需要を分析

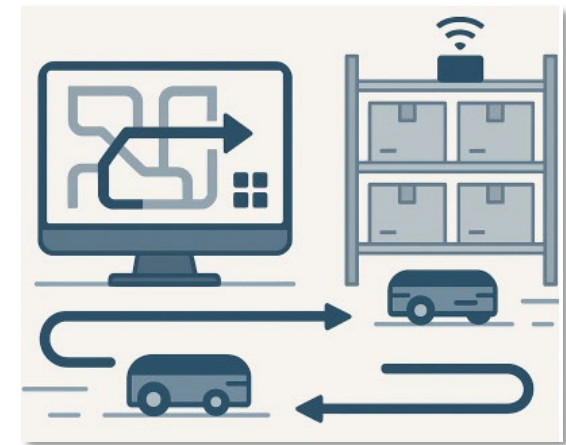


- ◆生花ECサイトと卸売市場の情報を連携分析
- ◆品種ごとのSNS反応と出荷量の関係性を可視化
- ◆バズ検知や傾向分析で仕入・販促をデータで支援

Case study 物流業L社

無人搬送車の経路最適化AI

倉庫内搬送効率向上に向けたPoC

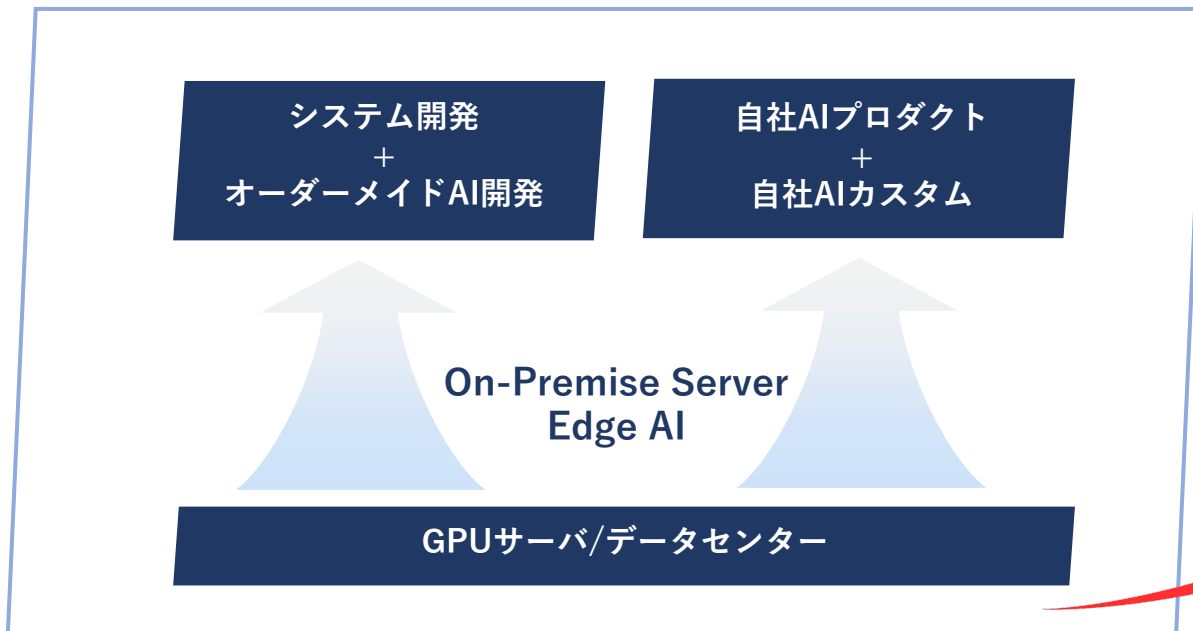


- ◆ヒューリスティック手法で渋滞を回避し再ルート提案
- ◆モンテカルロ木探索により搬送量を考慮した経路選択
- ◆強化学習で自己学習し搬送効率最大化を目指す設計

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。

BEFORE

2024年8月期までの事業展開

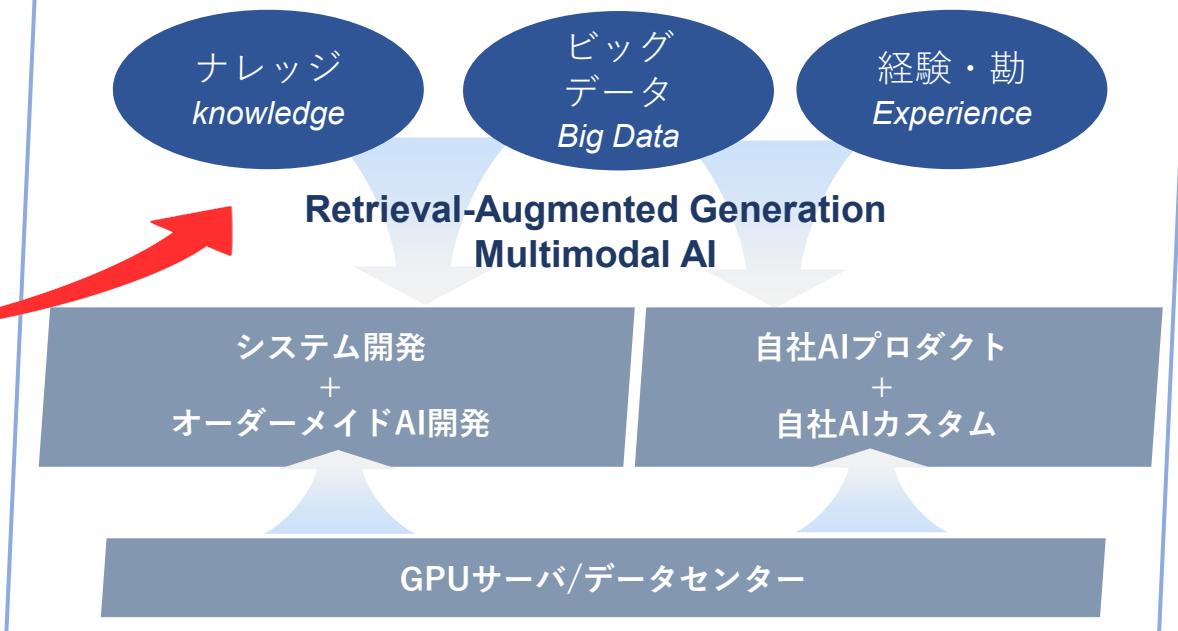


AFTER

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
遊技業界の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

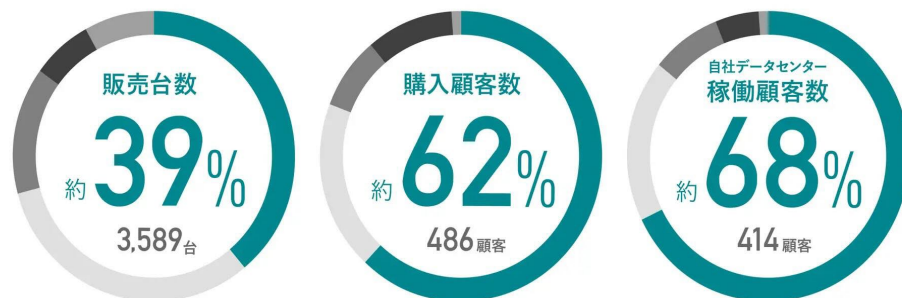
イベント・プロモーション戦略

高性能PCとワンストップソリューションを提供するゼロフィールドは、技術力が評価されマイニング業界で3年連続3冠を達成。国内外で環境配慮型データセンターを展開しています。コンテナ型データセンター『DINO Rex』を開発。DINO Rexは発電事業者さまの敷地内に設置でき、余剰電力による暗号資産のマイニングマシン稼働をスタートして短期間で収益化をはかることができます。

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

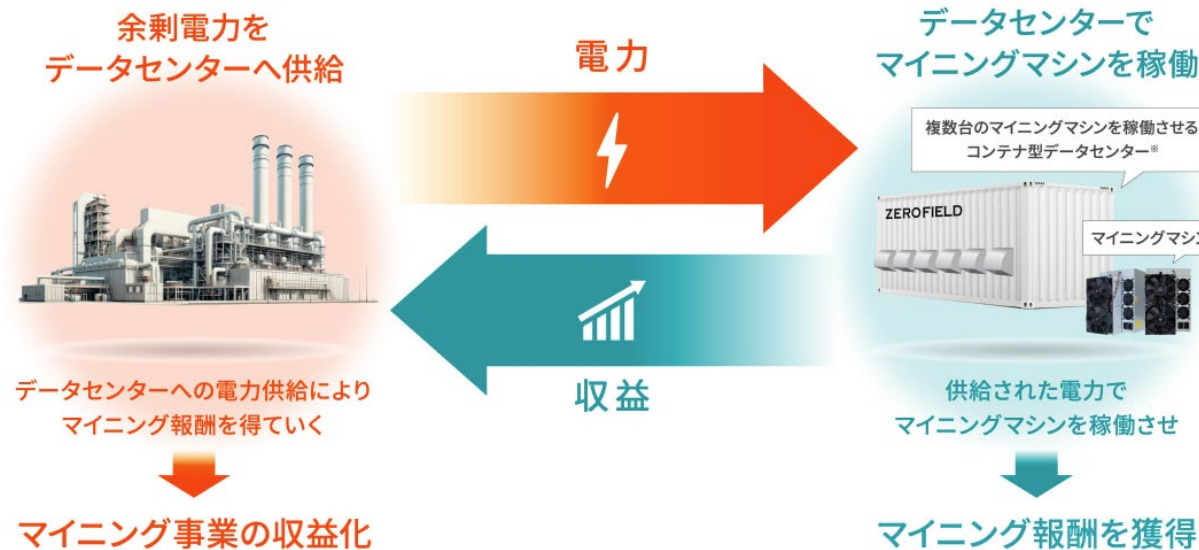
3年連続全国No.1を獲得



■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

コンテナ型データセンター DINO Rex

コンテナ型データセンターとは、複数台のマイニングマシン稼働に最適化された設備を備えた可搬型の省スペース施設です。



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）
【NVIDIA A100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HOLD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。

ZEROFIELD

大型M&Aによる
業績寄与影響

- ・ゼロフィールドは24年8月期が売上高13.8億、**のれん(顧客関連資産含む)償却前営業利益1.2億と通期でのれん償却を上回る利益を計上し、好調に推移。**
- ・DX推進、連結経理、グループ通算制度など業務及び税務効率化についても推進中
- ・**BEXはのれんの総額は2億円（年間予想償却20M）と、のれん償却後の利益計上は確実**であり、また、当期2Qもトヨタグループとの取引が安定しており、業績が好調

エクイティ調達、
財務体質の改善

BEXファウンダーからのエクイティ調達、24年10月に完了したゲームカードジョイコホールディングスへの第三者割当増資実施に加え、2Q当期利益計上も重なり、**純資産額は20億以上に増加し、大きく財務体質を改善**

M&A、
資本業務提携による
AI社会実装の加速

- ・**ゲームカードジョイコホールディングスとの取引は、資本業務提携前より開始し、受注は順調に増加。**今後は遊技業界のAIを用いたデジタル化など当社AI技術を利用した独自のプロダクト開発に共に取り組む。
- ・BEXと着手している自動車設計の業務効率化AIの共同開発は、共に部門を立ち上げるなどして順調に進行中。
- ・**ゼロフィールドとトリプルアイズがオフィスを同居**し、エンジニア交流が一層進む形とし**AI×GPUの研究開発を推進**
- ・これらの活動が当社のAI社会実装を加速させる

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い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

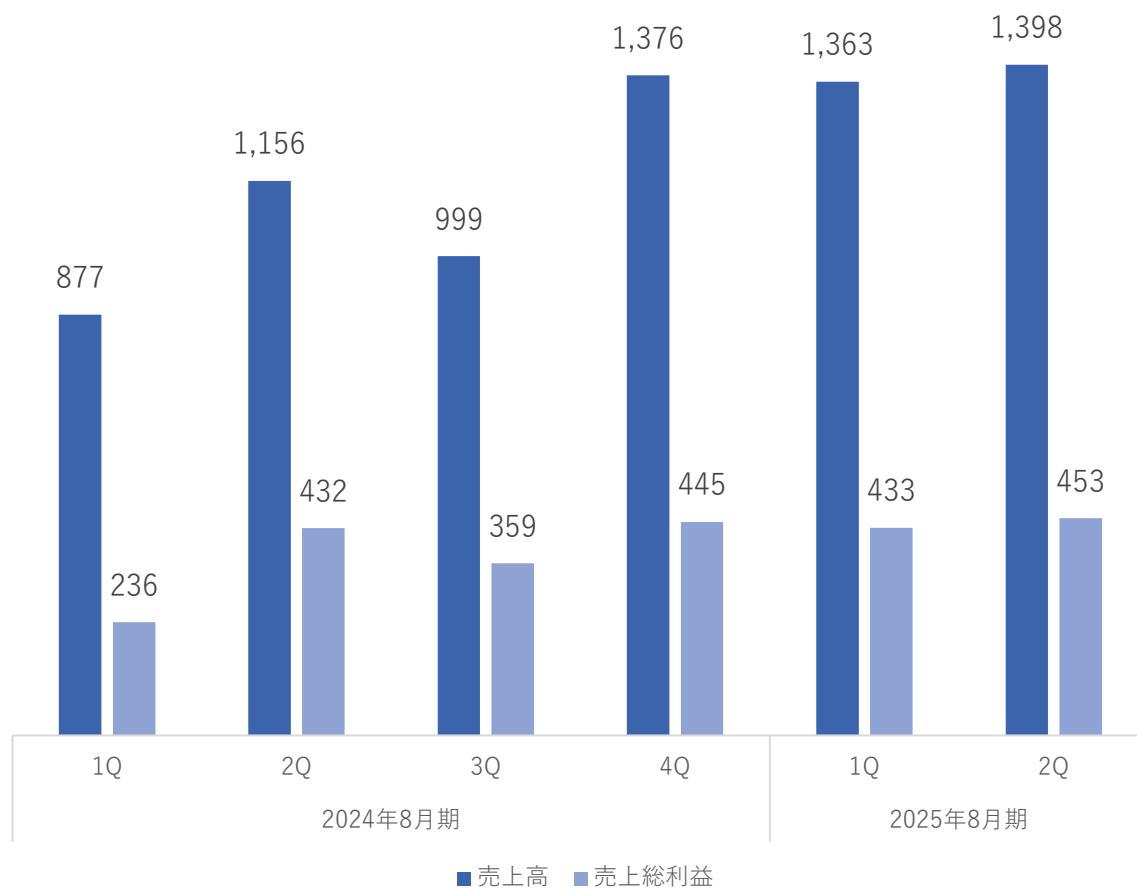
成長戦略

経営指標

Appendix

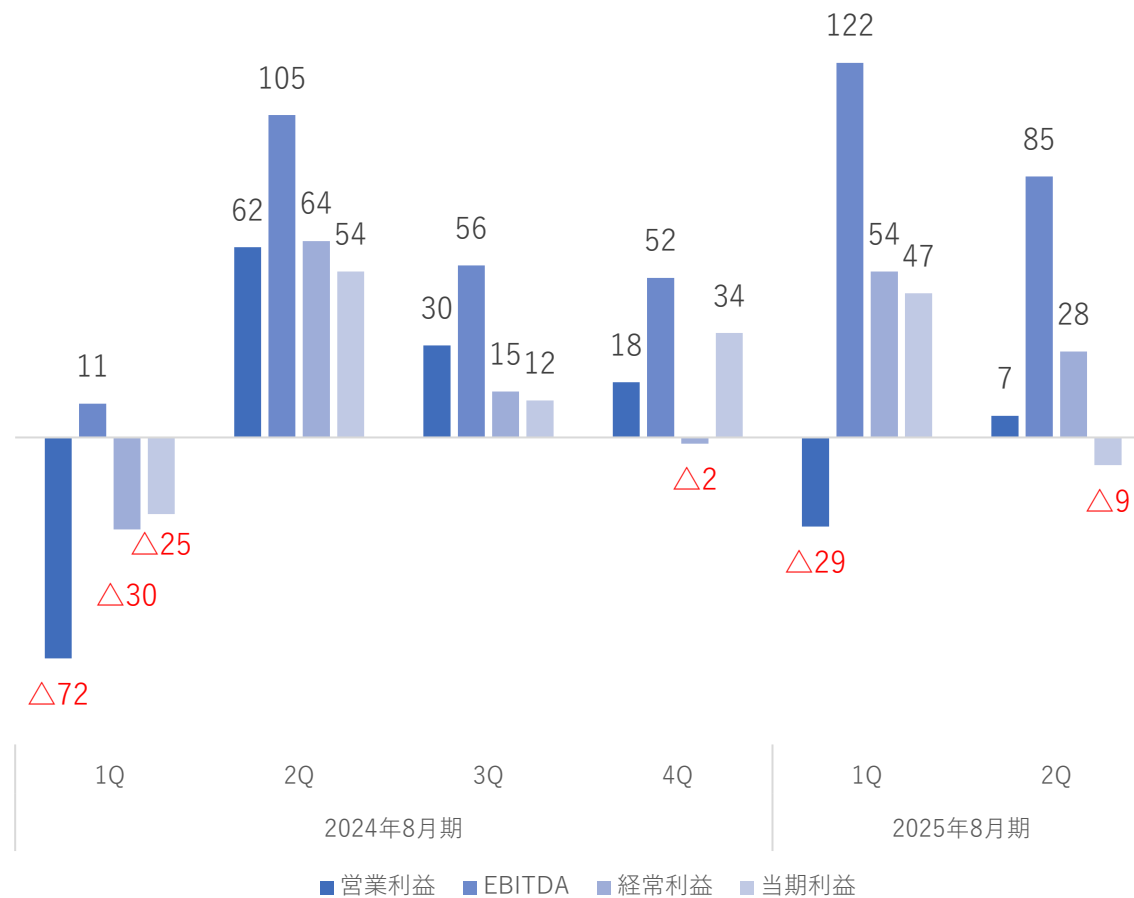
連結売上高/売上総利益推移

(単位：百万円)



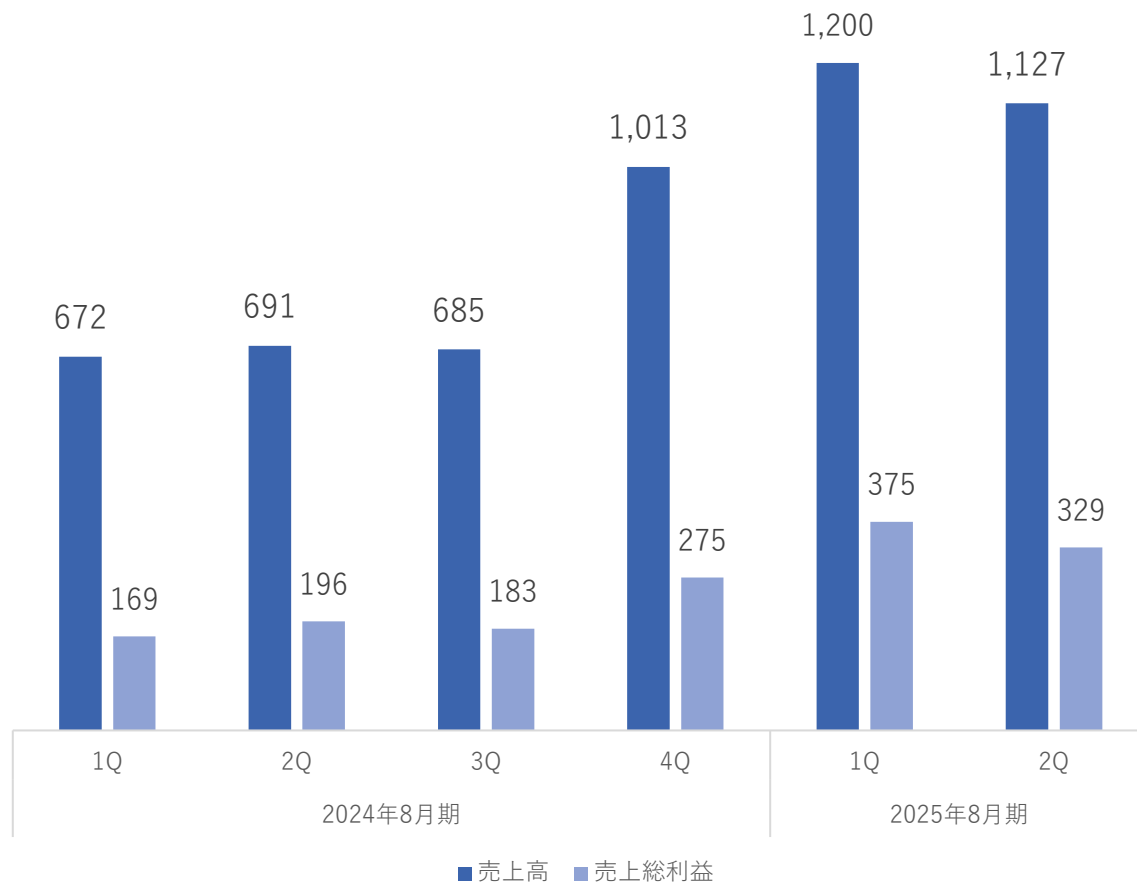
連結営業利益/EBITDA/経常利益/当期利益推移

(単位：百万円)



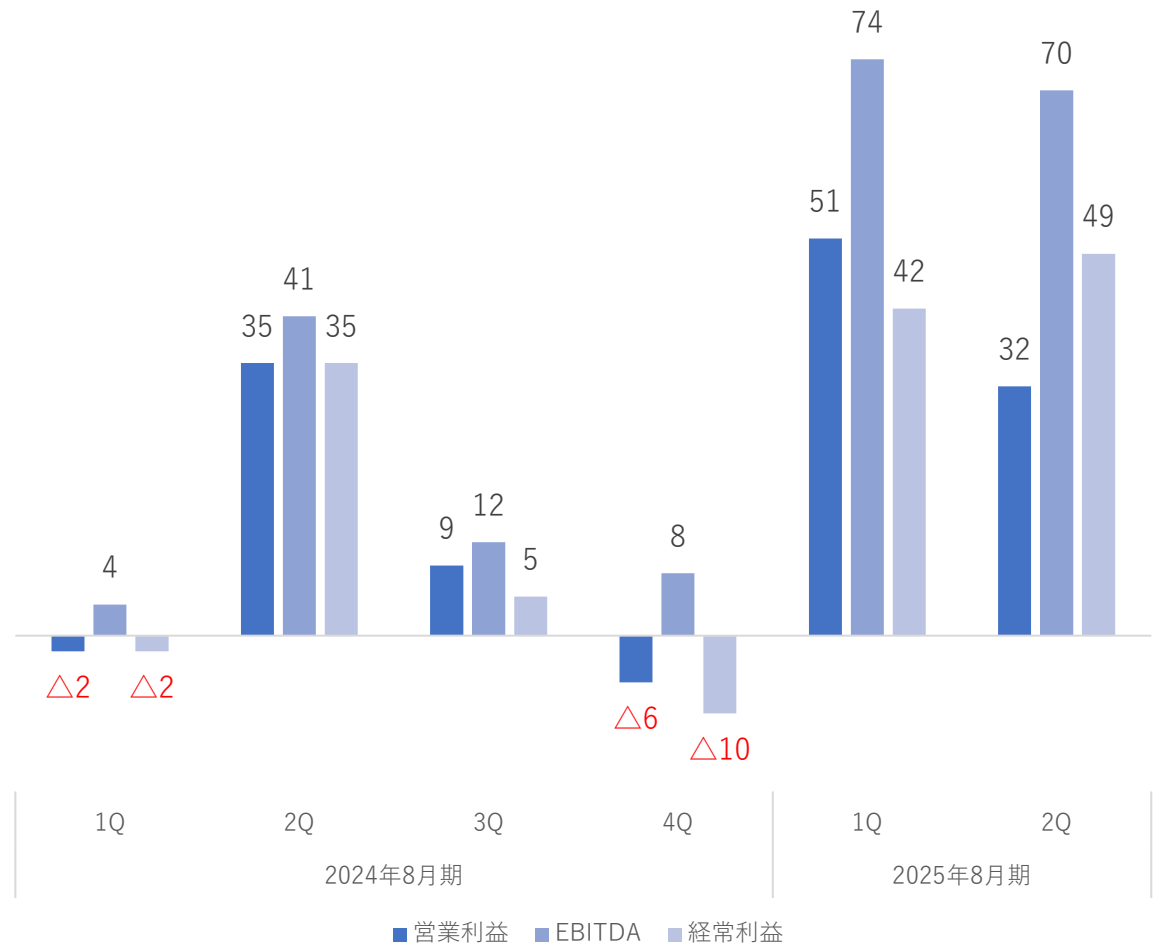
AIソリューション 売上高/売上総利益推移

(単位：百万円)



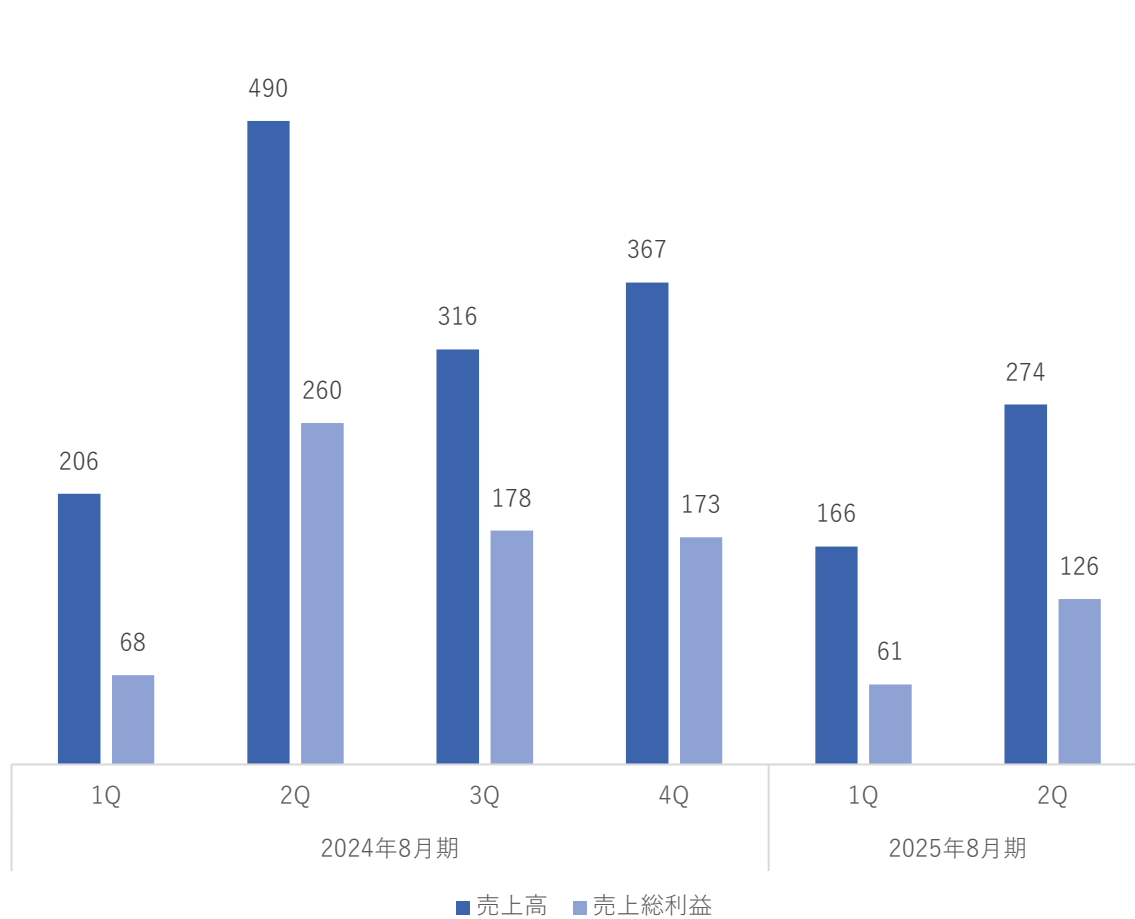
AIソリューション 営業利益/EBITDA/経常利益推移

(単位：百万円)



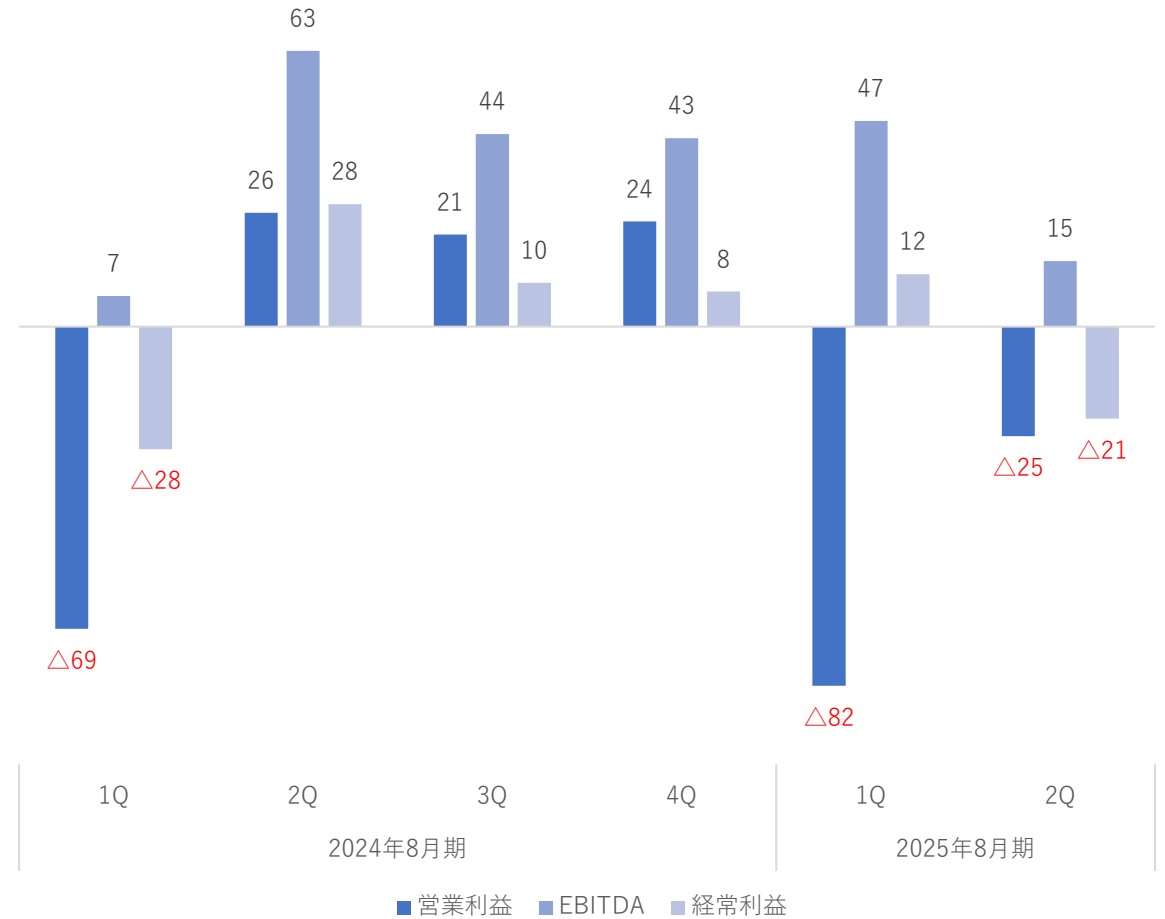
GPUサーバー 売上高/売上総利益推移

(単位：百万円)



GPUサーバー 営業利益/EBITDA/経常利益推移

(単位：百万円)



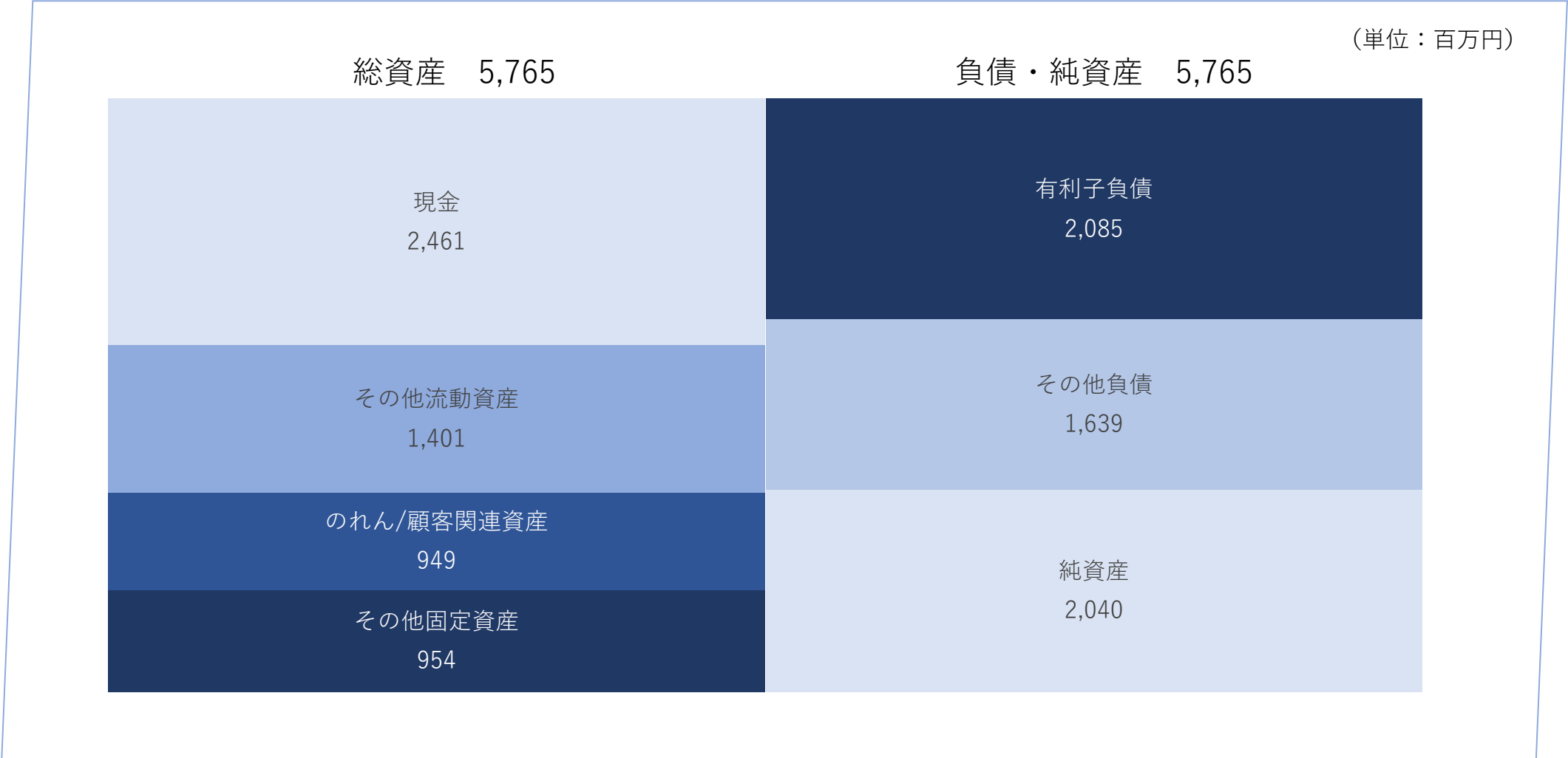
(単位：千円)	2024年8月期				2025年8月期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高合計	877,890	1,156,695	999,052	1,376,898	1,363,578	1,398,544
AIソリューション事業	672,836	691,431	685,210	1,013,335	1,200,700	1,127,434
GPUサーバー事業	206,553	490,313	316,992	367,312	166,178	274,109
消去調整	△1,500	△25,050	△3,150	△3,750	△3,300	△3,000
売上総利益合計	236,853	432,613	359,494	445,551	433,712	453,037
AIソリューション事業	169,709	196,816	183,836	275,856	375,193	329,221
GPUサーバー事業	68,644	260,846	178,807	173,445	61,819	126,816
消去調整	△1,500	△25,050	△3,150	△3,750	△3,300	△3,000
販売費及び一般管理費合計	309,825	370,539	328,881	426,994	463,289	445,773
AIソリューション事業	172,680	161,624	174,664	281,942	323,202	296,225
GPUサーバー事業	138,641	233,964	157,366	148,802	144,426	152,779
消去調整	△1,497	△25,050	△3,150	△3,750	△4,340	△3,231

	2024年8月期				2025年8月期	
(単位：千円)	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
営業利益・損失(△)合計	△72,971	62,073	30,612	18,556	△29,576	7,263
AIソリューション事業	△2,971	35,192	9,171	△6,085	51,990	32,996
GPUサーバー事業	△69,996	26,881	21,440	24,642	△82,607	△25,963
消去調整	△2	—	—	—	1,040	231
EBITDA合計	11,060	105,598	56,980	52,013	122,357	85,723
AIソリューション事業	4,024	41,887	12,126	8,792	74,595	70,323
GPUサーバー事業	7,039	63,711	44,853	43,220	47,762	15,399
消去調整	△2	—	—	—	—	—
経常利益・損失(△)合計	△30,723	64,323	15,816	△2,213	54,541	28,891
AIソリューション事業	△2,613	35,524	5,767	△10,797	42,242	49,948
GPUサーバー事業	△28,107	28,798	10,049	8,583	12,298	△21,057
消去調整	△2	—	—	—	—	—
税金等調整前当期 (四半期)純利益・損失(△)	△35,589	64,323	6,968	△142,421	44,256	30,493
当期(四半期)純利益・損失(△)	△25,066	54,689	12,447	34,157	47,313	△9,361

グループインした株式会社BEXのファウンダー及び資本業務提携を実施した株式会社ゲームカード・ジョイコホールディングスに対して、第三者割当増資を実施したこと等により、**前期末と比較して、現金及び預金が847百万円増加、純資産は1,190百万円増加**しております。

(単位：百万円)	2024年8月期 期末	2025年8月期 第2四半期末	増減額
流動資産	3,028	3,862	+834
（うち現金及び預金）	1,613	2,461	+847
固定資産	1,889	1,903	+14
（うちのれん/顧客関連資産）	1,012	949	△63
資産合計	4,917	5,765	+848
流動負債	2,346	2,180	△165
（うち短期/1年内返済長期借入金 /1年内償還社債）	894	844	△49
固定負債	1,720	1,544	△176
（うち長期借入金/社債）	1,430	1,240	△189
負債合計	4,067	3,725	△342
純資産合計	849	2,040	+1,190
負債及び純資産合計	4,917	5,765	+848

グループインした株式会社BEXのファウンダー及び資本業務提携を実施した株式会社ゲームカード・ジョイコホールディングスに対して、第三者割当増資を実施したこと等により、**現金及び預金が2,461百万円となり有利子負債を上回り、また純資産も2,040百万円まで増加し、M&Aや戦略投資を実行できる十分な財務基盤**となっています。



会社概要

市場環境

競争優位性

成長戦略

経営指標

CONTENTS

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

- 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
- 2024.11.18 トリプルアイズ本社移転
- 2025.01.16 製造現場のAI化を推進！ トリプルアイズとイノテックがエッジ顔認証を共同開発
- 2025.01.20 国内最大級のITディストリビューターと販売提携—ダイワボウ情報システムが「アルろく for LINE WORKS」の販売開始
- 2025.01.20 全国の白ナンバー事業者へアルコールチェックサービス提供を加速—SB C&Sが「アルろく for LINE WORKS」の販売開始
- 2025.03.17 LINE WORKSの初期設定がより簡単に無料で！ —「アルろく for LINE WORKS」がLINE WORKSのアプリディレクトリに追加

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 —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・ジョイコホールディングスとの資本業務提携、 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	Sler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となる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。