



2024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)

CONTENTS

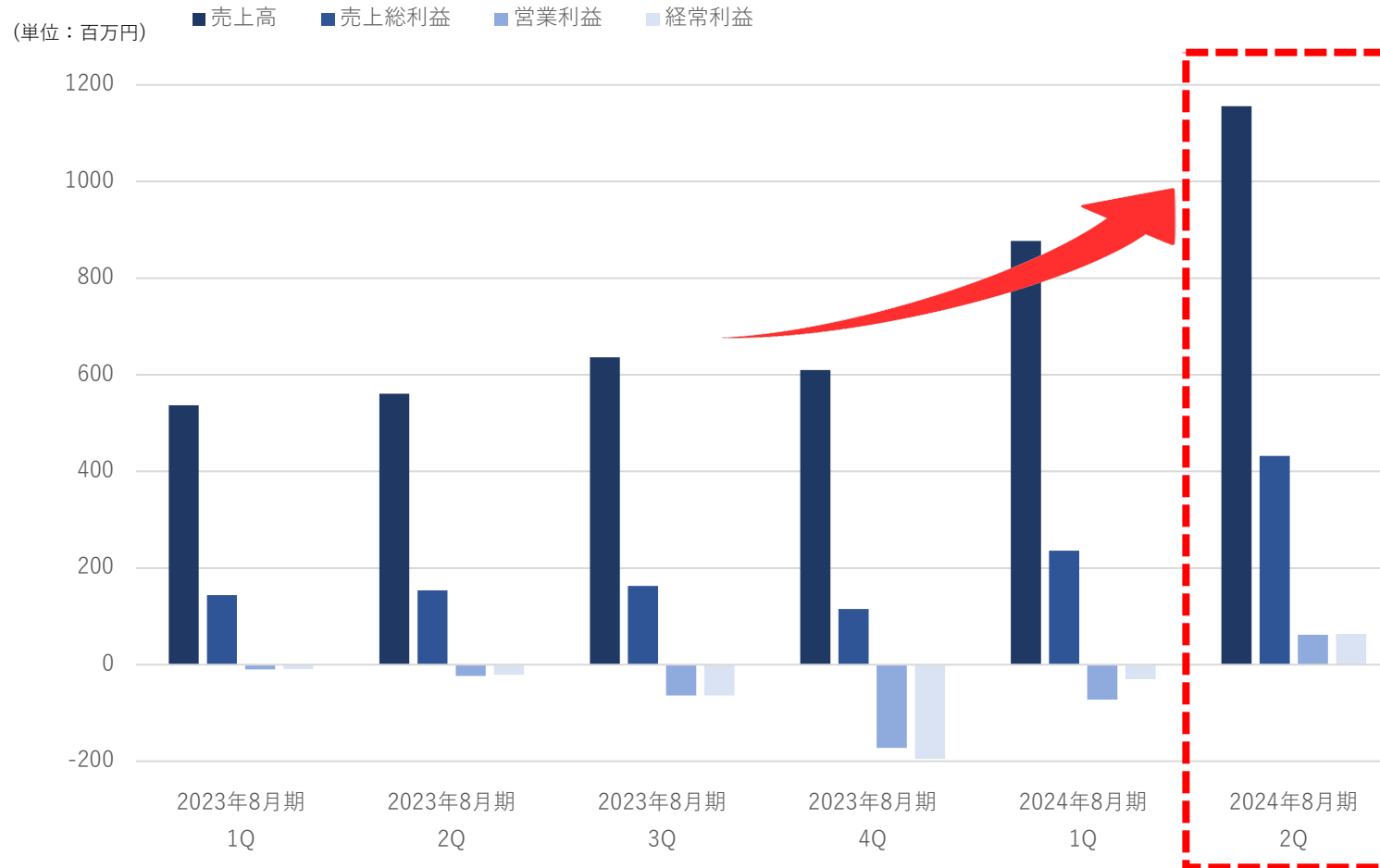
四半期概況

成長市場におけるM&Aと成長戦略

当社グループについて

Appendix: リリース、業績KPI

2022年5月の東証グロース上場後（2022年8月期3Q以降）、四半期ベースでは過去最高の売上高、売上総利益、経常利益を達成いたしました。当社事業の成長および経営体質の改善の成果が業績に確実に表れ始めており、今後のさらなる成長を十分に実感させるものと自負しております。



売上高

過去最高

1,156百万円

売上総利益

過去最高

432百万円

営業利益

過去最高

62百万円

経常利益

過去最高

64百万円

売上高は前年同期比185.1%に増加し、EBITDA、経常利益及び当期純利益は黒字転換、これら業績の推移は当社の想定どおりとなっております。株式会社ゼロフィールドの連結子会社化(2023年9月実施)による売上高が大きく増加したこと、AIソリューション事業において新規案件獲得の仕組み化による売上高が伸長し、さらに販管費の適正化を図り収益性も大きく改善したことが要因として挙げられます。

(単位：百万円)	2023年8月期 第2四半期 累計実績	2024年8月期 第2四半期 累計実績	前年同期比	2024年8月期 通期計画	2024年8月期 通期計画進捗率
売上高	1,099	2,034	185.1%	4,045	50.3%
売上総利益	298	669	224.2%	1,254	53.4%
営業利益・損失(△)	△33	△10	(改善)	△96	—
EBITDA	△14	116	(黒字転換)	79	147.4%
経常利益・損失(△)	△30	33	(黒字転換)	△86	—
親会社株主に帰属する 当期純利益・純損失(△)	△401	29	(黒字転換)	△87	—

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

AIソリューション事業における売上高はオーガニックに成長、前年同期比で21.7%増加、営業利益、経常利益は黒字転換を達成しました。これは各部門における業績改善に向けた取り組みが功を奏しはじめた結果です。

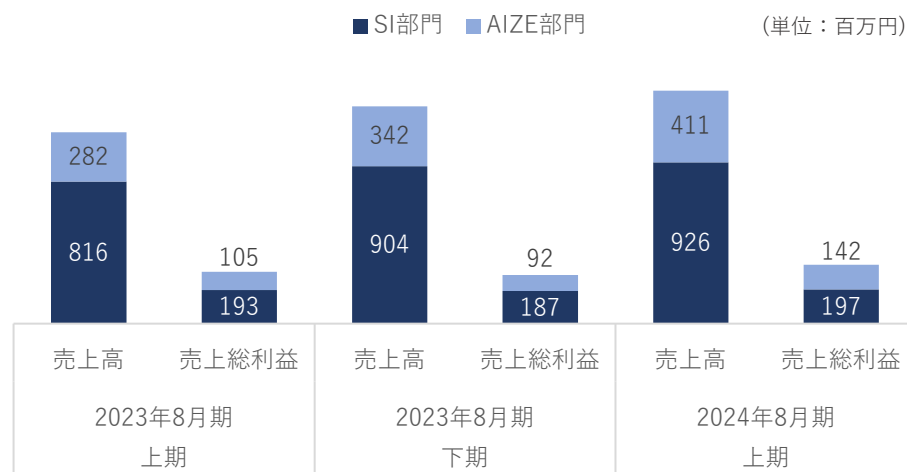
SI部門

23年入社の新卒人員24人の社員増及び2Qでの全員有償化、営業体制の強化によるBP稼働増(前期2Q月平均106.2M→当期2Q月平均121.9M)、注力顧客へのチーム体制集約による社員1人当たり売上の向上及びBP増員により、四半期ベースでは過去最高売上(前年同期比13.5%増)、売上総利益を更新

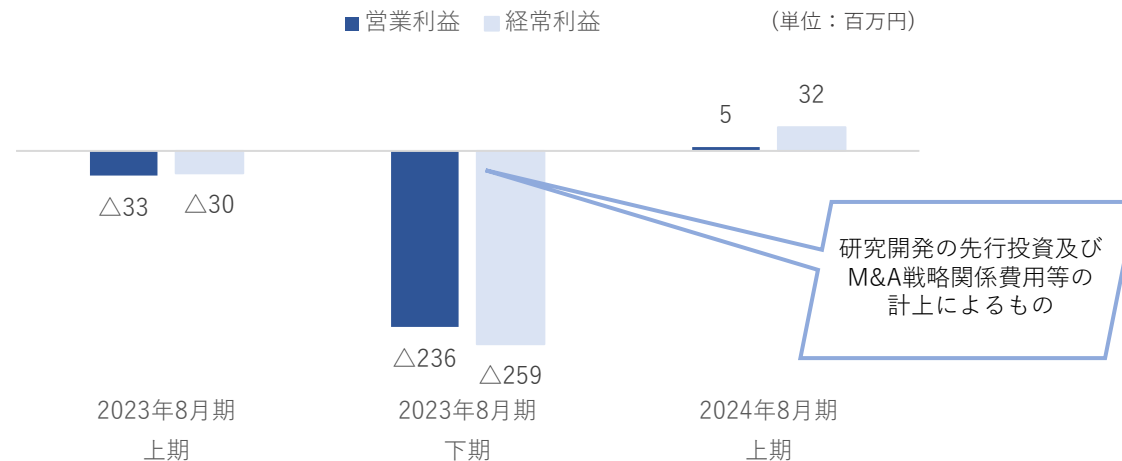
AIZE部門

- ・売上高は前年同期比45.4%増、売上総利益34.9%増
- ・道路交通法の改正によるAIZE Breathの販売好調、AIZE販売パートナー増(2Q末現在53社)、以前より連携している他社サービス(Teamspirit様、ソニービズネットワーク様、アスピット様、バディネット様)からの流入増、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ラボ契約が安定的に受注が拡大、開発請負では過去の開発実績を背景に当社過去最大規模の大型開発案件の受注を実現
- ・プロジェクト提案や進捗管理体制を刷新し、開発請負における安定した粗利創出に寄与
- ・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(詳細はP6参照)

AIソリューション事業 売上高及び売上総利益推移



AIソリューション事業 営業利益及び経常利益推移

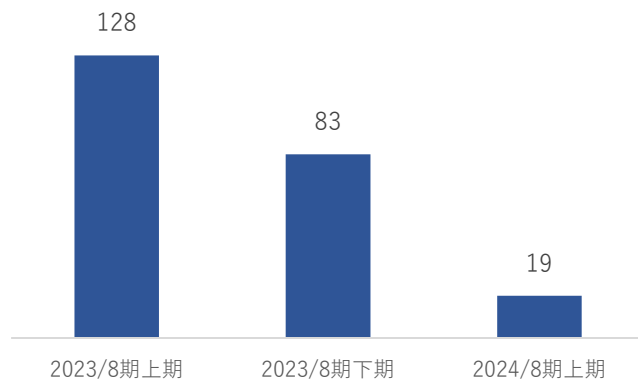


AIZEの累計ユーザー数が10万IDを突破。AIZEは2019年にサービスを開始し、顔認証を中心に物体認証や植物認証など、幅広い分野での利用が進んでいます。**50社を超えた販売パートナーによる営業活動にくわえ、既存の勤怠システムとの連携が進み、IDが急増しました。**アルコール検知や/入退館管理など、さまざまな業種や地域で利用されておりAI導入の入口としての役割を果たしています。





AIソリューション事業 研究開発投資*の推移
(単位：百万円)



プロダクト 開発/ 研究開発

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

収益・利益 の規模拡大

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

プラット フォームの 価値増大

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

良質な企業 のグループ イン

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

第1四半期で受注済の大型案件の納品が完了し、売上高、売上総利益、営業利益、経常利益が大きく改善し、営業利益及び経常利益は黒字化を達成しました。

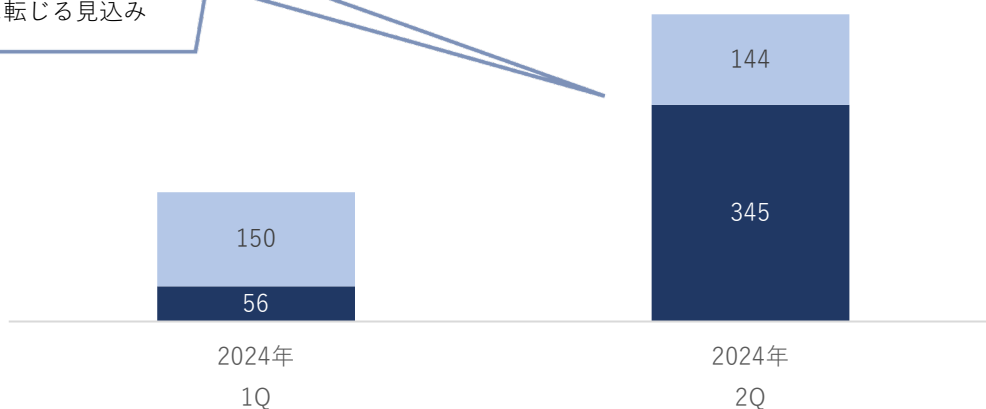
GPUサーバー事業

- ・大型の案件受注に伴い、仕入れ価格の抑制に成功
- ・トリプルアイズ社との連携により、販売代理店の新規獲得及び見込み客の発掘に成功
- ・外部との連携を深め、営業体制を強化、セミナーの定期開催によりCPAを抑制
- ・昨年度と比較し、国内の電気の燃料調整費が安定、営業利益の創出に寄与
- ・暗号資産価格上昇を背景に、既存顧客からのリピート購入が増加
- ・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

GPUサーバー事業 売上高推移

(単位：百万円)

■ マシン販売 ■ 保守管理

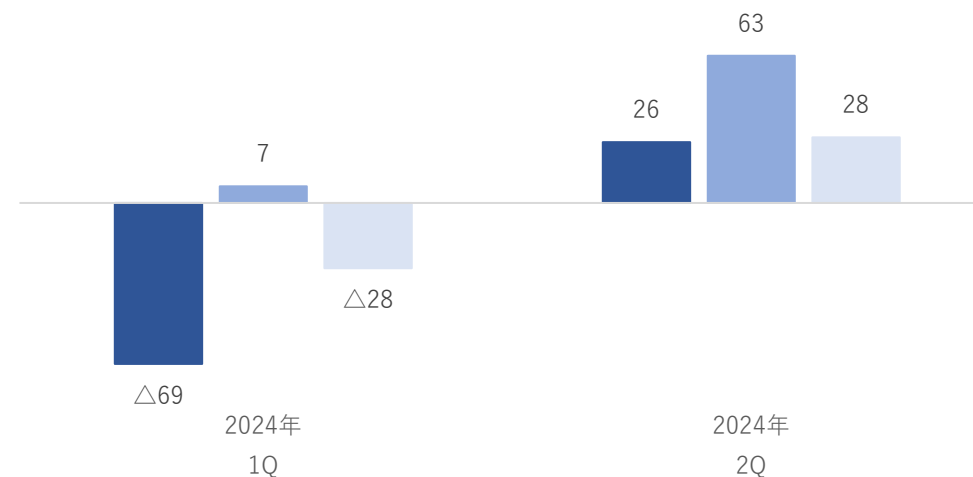


2024年2Qの保守管理売上は一部契約期間満了により減少したものの、2Qの大型案件納品の効果は3Q以降反映され、増加に転じる見込み

GPUサーバー事業 営業利益/EBITDA/経常利益推移

(単位：百万円)

■ 営業利益 ■ EBITDA ■ 経常利益



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

暗号資産が注目される2つの理由

米SEC、ビットコインETFを初承認 投資層の拡大に期待

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



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

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

出典: <https://www.nikkei.com/article/DGXZQGN110930R10C24A1000000/>



出展: <https://medium.com/coinmonks/btc-halving-entailing-what-e75f3c444985>

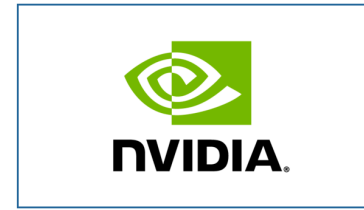
2024年1月、米証券取引委員会 (SEC) が暗号資産 (ビットコイン) の現物ETFの承認をしたことで、投資家は伝統的な金融市場で暗号資産に投資できるようになり市場は高騰しました。今後も投資層の拡大が期待されています。一方、2024年4月は4年ごとに実施される暗号資産発掘者に対する報酬を半分にする「半減期」のタイミングです。今回、半減期前に価格は上昇してきています。半減期後は通常、長期的には価格は上昇する傾向があり暗号資産に注目が集まっています。

生成AIで注目されるGPUサーバー

NVIDIA株急伸、一夜で時価総額27兆円増加 AIゴールドドラッシュの“ショベル”製造企業に

2023年05月25日 18時30分 公開 (高橋健二, ITMedia)

GPUなどを開発する米NVIDIAの株価が5月24日夜に急伸した。時間外取引で終値305.38ドルから390ドルまで約26%上昇。同日、同社が発表した5-7月期 (第2四半期) の売上高予想は110億ドルと、アナリスト予想の71億5000万ドルの1.5倍に達したことが好感された。



AI向けGPUの需要好調が要因だ。ChatGPTなどを動かすデータセンター向けGPUの需要が急増しており、米ロイターの取材に対し「1月に急激な需要増があり、追加の発注を強いられた」とコメントしている。

出展: <https://www.nikkei.com/article/DGXZQOGN3103R0R30C23A5000000/>

GPUサーバーはAIモデル構築に必要で、生成AIの発展で重要性を増しています。NVIDIAが高速化するGPUを発表し、株価が急上昇しました。マイニング会社CoreWeaveはクラウドGPUへシフトし、マイクロソフトと数十億ドルの契約を結び、生成AIブームで“ショベル”製造企業としての地位を確立しました。

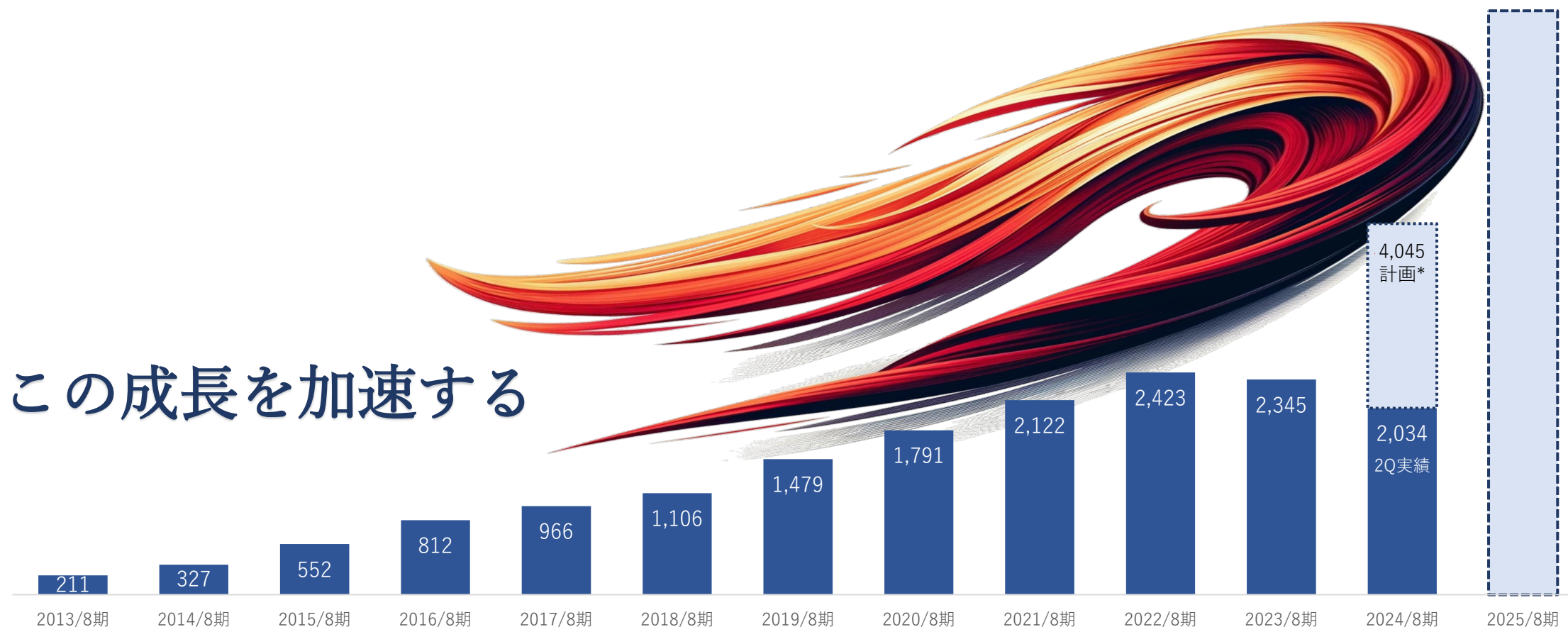
WEB3とGPUサーバー

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

東証グロース市場で10億円以上の売上高の会社のなかで増収率見込み3位となっております*。FY24では既存事業もオーガニックな成長を果たしました。同時にM&Aによる事業領域の拡大によって株式会社ゼロフィールドがグループインしたことで、AI導入のインフラ整備の遅れが目立つ日本においてGPUリソースを独自に確保する唯一無二のAIベンチャーとして、私たちの成長は第2フェーズを迎えています。

*取引先金融機関のデータ引用により、2022年1月以降のグロース上場企業で10億円以上の売上高で、会社予想に基づく業績予想にて増収率を抽出

売上高推移(百万円)



CONTENTS

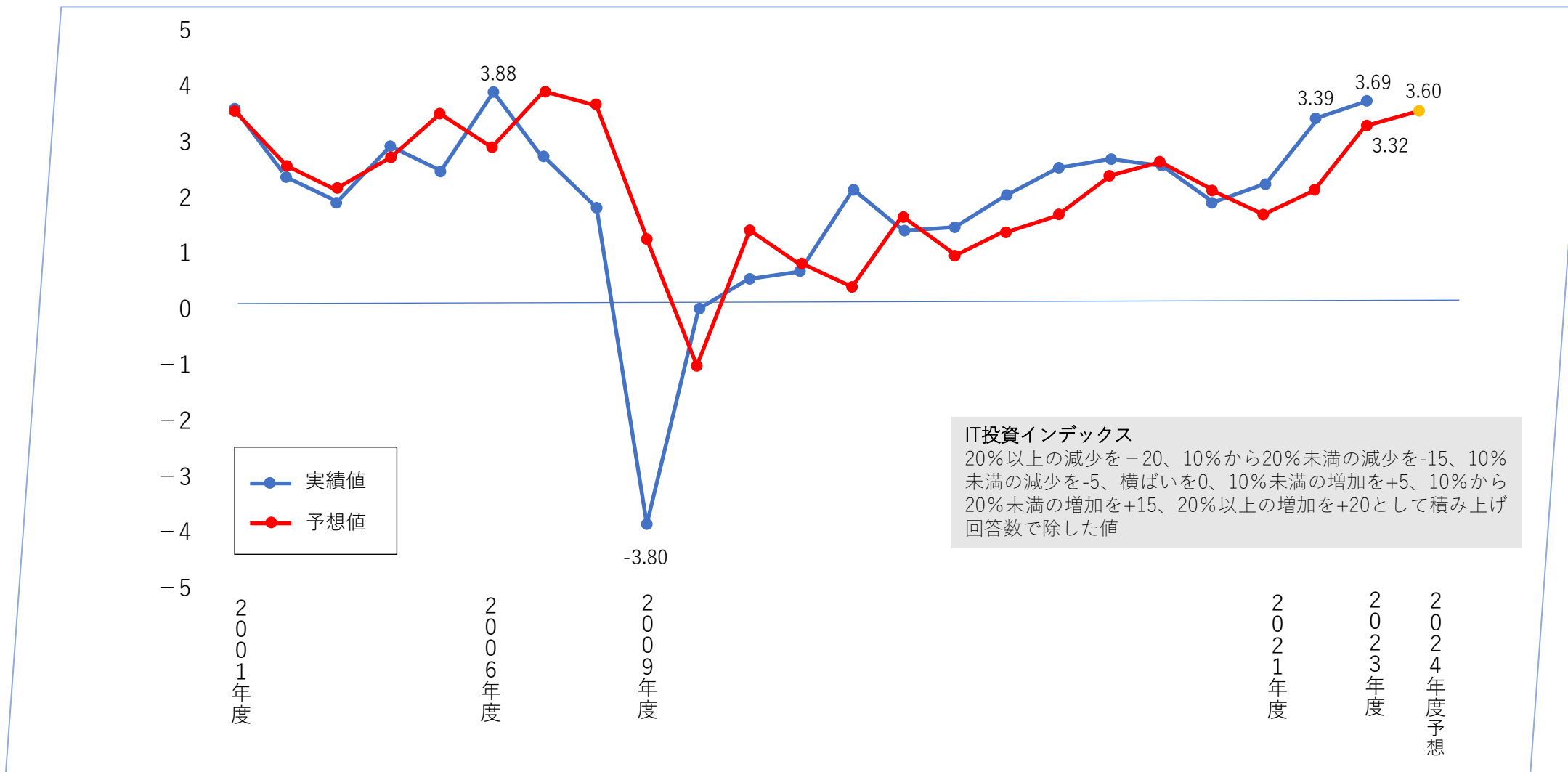
四半期概況

成長市場におけるM&Aと成長戦略

当社グループについて

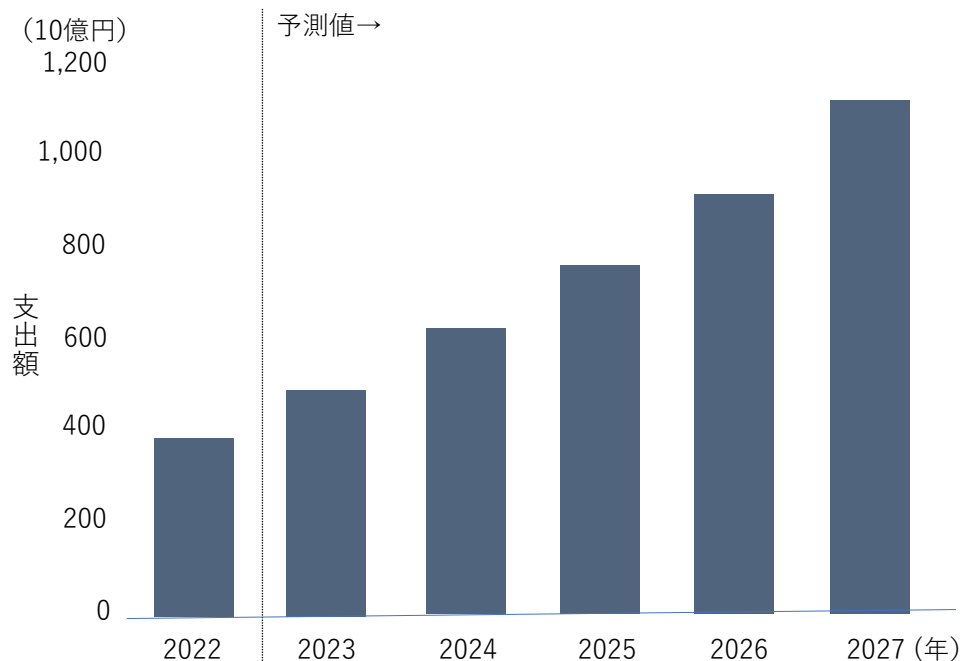
Appendix: リリース、業績KPI等

2024年には、ユーザー企業のIT投資意欲がリーマン・ショック前の高水準に戻る見込みです。各種調査によると、IT支出の成長率は2024年に向けて堅調に推移し、DXの進展が主な推進力となることが予測されています。内向きのDXから顧客向けの外向きDXへの転換が、IT整備投資の増加を後押しすると見られ、企業がAIをはじめとする新技術を活用する動きにつながるとみられています。



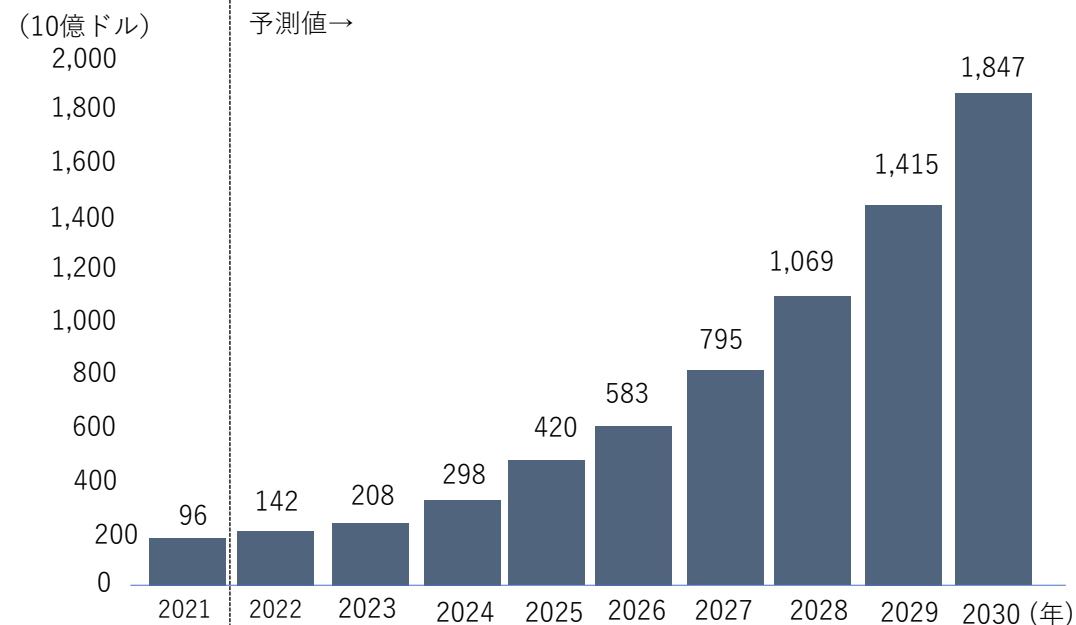
各種調査によると、世界のAI市場は生成AIのニーズに牽引されて2030年まで加速度的な伸びが見込まれています。国内AI市場も、2022年には前年比35.5%増の約3,884億円に達しており、2027年までには約1.1兆円へと拡大すると予測されており、継続的な成長が期待されると、総務省は「令和5年 情報通信に関する現状報告の概要」でAI市場規模の現状を分析しています。

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）

2023年、EUはAI Actを議決し、世界で最も包括的なAI規制の一つを設けました。AIのリスクに応じて厳格な要件を設定し、特に高リスクAIシステムに対する透明性と監督を強化しています。この規制の不確実性と厳格化は、企業のAI活用に対する不安を増大させており、イノベーションの速度や市場での競争力に影響を与える可能性があるとの懸念されています。



データのプライバシー違反

生成AIが顧客データなどの機密情報を扱う際、不適切な管理によりデータ漏洩やプライバシー侵害が生じる可能性があります。

不正確な情報の生成

AIが不正確または誤解を招く情報を生成し、企業の信頼性やブランドイメージに悪影響を及ぼすリスクがあります。

倫理的、法的問題

AIによるコンテンツ生成が著作権侵害、偏見のある内容、または倫理的に問題のある情報を生み出すことで、法的な問題や社会的な反発に直面する可能性があります。

セキュリティ脅威

生成AIシステムがサイバー攻撃のターゲットになり、悪意のあるアクターに悪用されるリスクがあります。

管理・監視の困難

AI生成コンテンツの適切な管理と監視には高度な技術とリソースが必要であり、その不足がリスクを高めます。

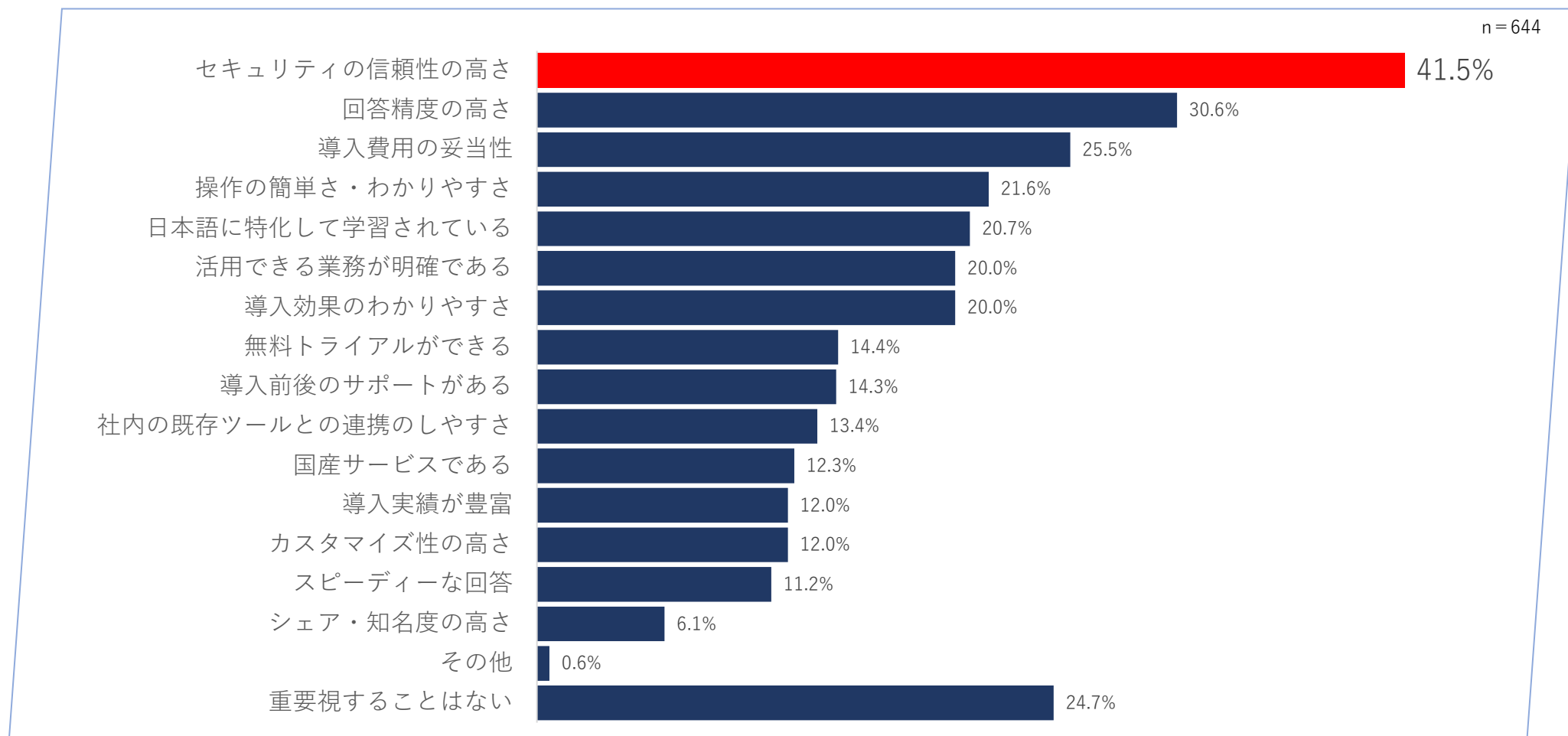
責任と帰属のあいまいさ

AIが生成したコンテンツに関連する法的責任や知的財産権の帰属が不明確になり、紛争の原因となることがあります。

<https://artificialintelligenceact.eu/ai-act-explorer/>

企業が生成AIを活用する際に直面するリスク ChatGPTで作成

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



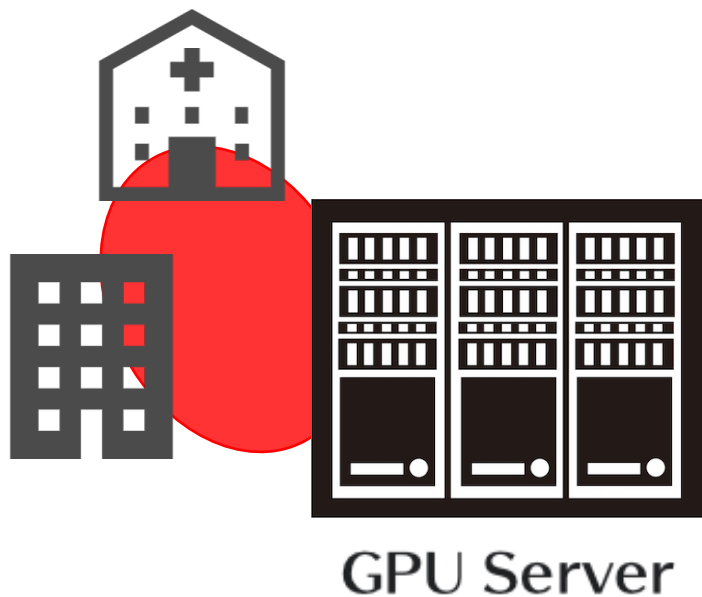
出展：「生成AIサービス選定時は『セキュリティの信頼性の高さ』を差重視」AI inside 株式会社 (AI inside Inc.)

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

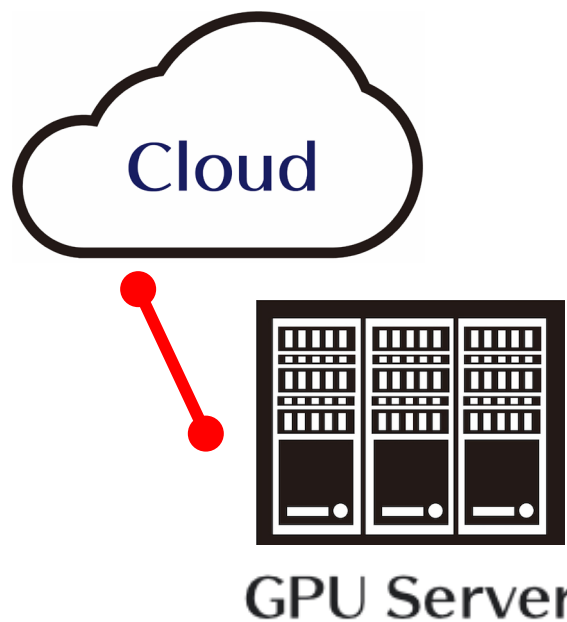
オンプレミス 【基幹系】

ハイブリッドクラウド

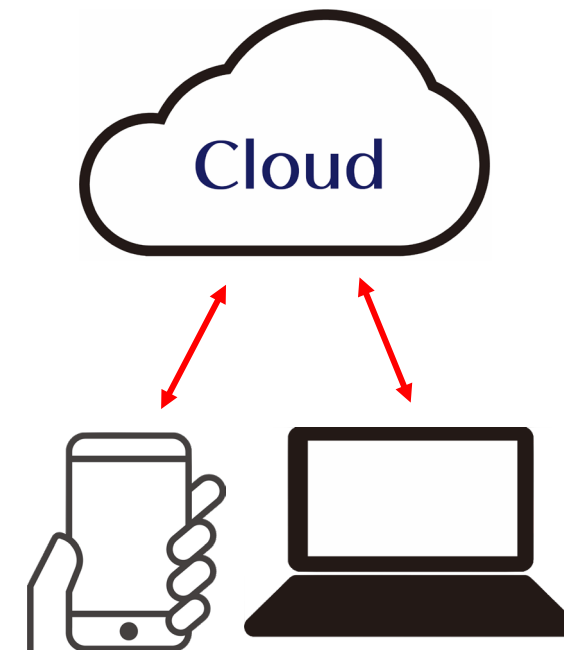
クラウド 【情報系】



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



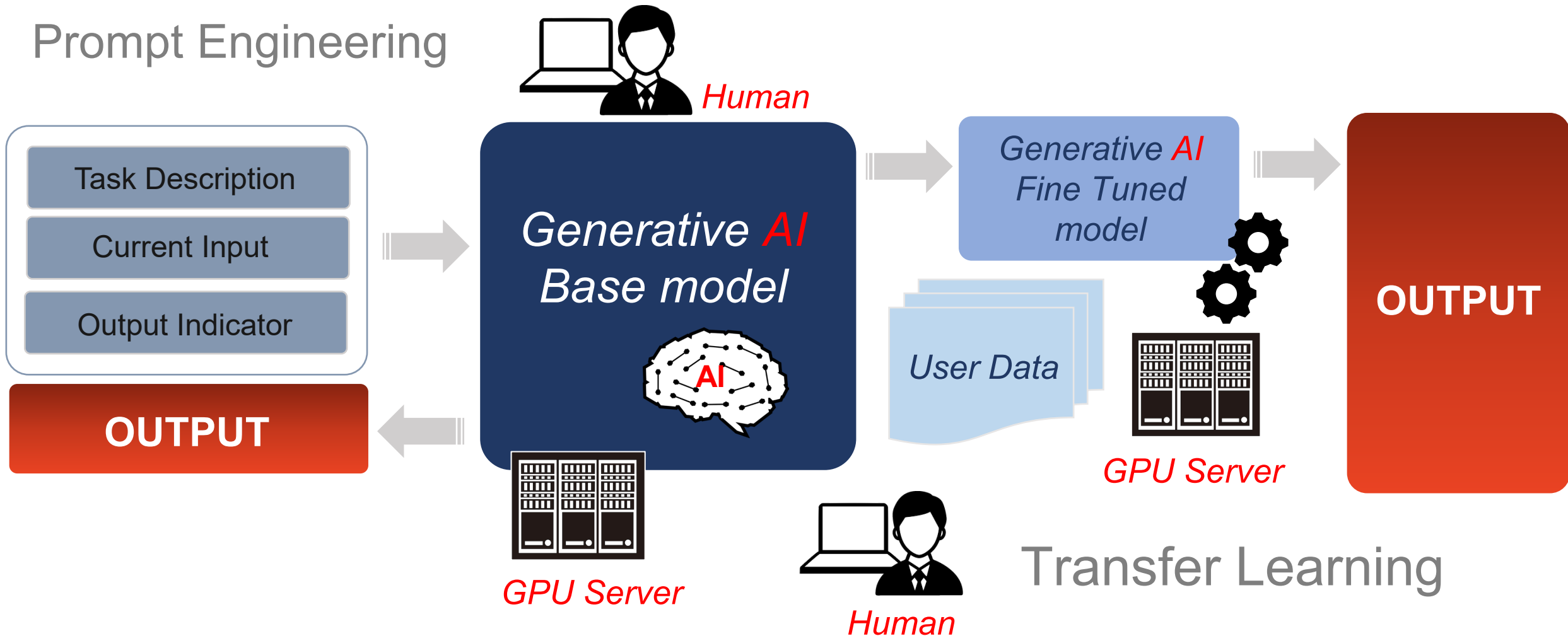
機密情報を自社内で管理しながら、機動性ある情報処理はクラウドが担う



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

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

Prompt Engineering



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

導入実績

Case1 人材紹介会社

ChatGPTの活用でスキルマッチを言語化

AIによる自動マッチングしChatGPTが情報を整理

Case2 製造業

AIクラウド利用で生産ライン設計の効果測定

工場における生産ライン設計の効果測定

Case3 飲食チェーン

画像認識による調理品判定

調理後から配膳までを時間計測

Case4 ECサイト

AIによる需要予測

ギフト商品における需要とトレンドをAIで可視化



ChatGPTで作成

ビジネス推進チーム

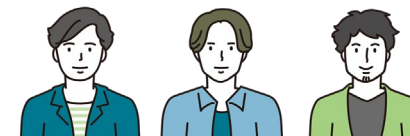
ステークホルダー
DX推進
システム担当者 など



AIラボリーダー



課題に合う
最適なエンジニアリソース

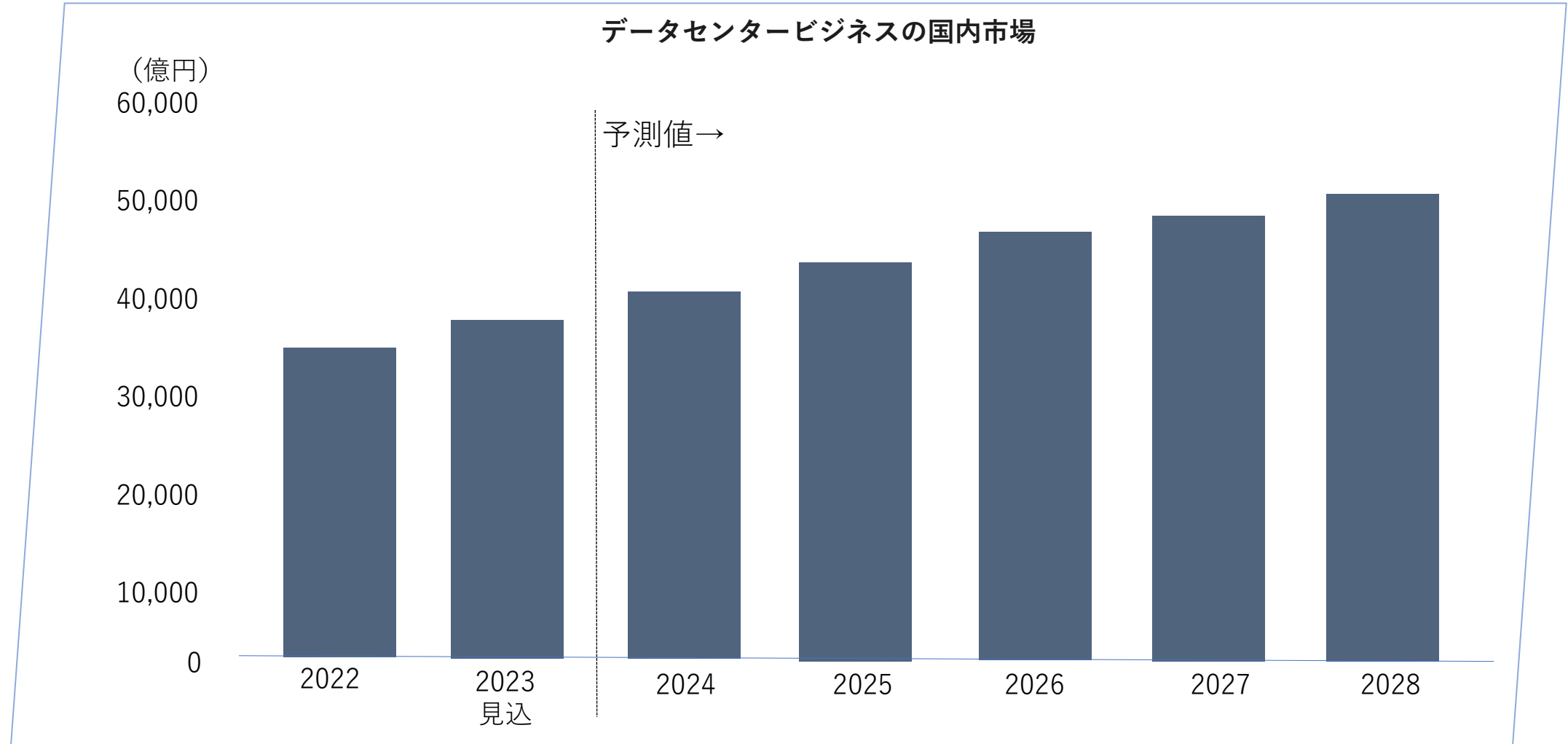


顧客企業

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



出展：富士キメラ総研「データセンタービジネス市場調査総覧 2024」

今後の売上拡大を視野に国内外のデータセンターにおいて追加の設備投資や設置上限台数の引き上げを行ってまいります。熊本データセンターでは電気設備の増強を行い、北陸第一データセンターは北陸第二データセンターへの集約に伴い閉鎖しております。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まいります。

JAPAN

TOKYO
head office since 2017

OTA
data center since 2018

ADACHI
data center since 2018

KUMAMOTO
data center since 2020

HOKURIKU
data center since 2022

HOKURIKU

TOKYO

KUMAMOTO

赤は、更新・拡大を行ったデータセンター

OVERSEAS

United States of AMERICA

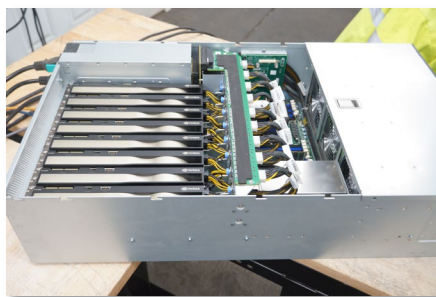
States of Washington_01
data center since 2020

States of Washington_02
data center since 2022

GPUサーバー事業のさらなる成長と拡大の目的を企図して、主に3つの取り組みを推進しております。オンプレミス環境でのGPUサーバーの活用、GPUサーバーの運用で社会的な課題となっている環境負荷を軽減する自然エネルギーの利活用、暗号資産マイニング以外のブロックチェーンの用途を検討するための業界団体への加入です。

オンプレミス環境でのGPUの活用

AIの実機稼働のニーズに対するGPUサーバーの販売やAIサービス事業者との連携を見据え、複数の実証実験を実施し、研究開発を進めています。



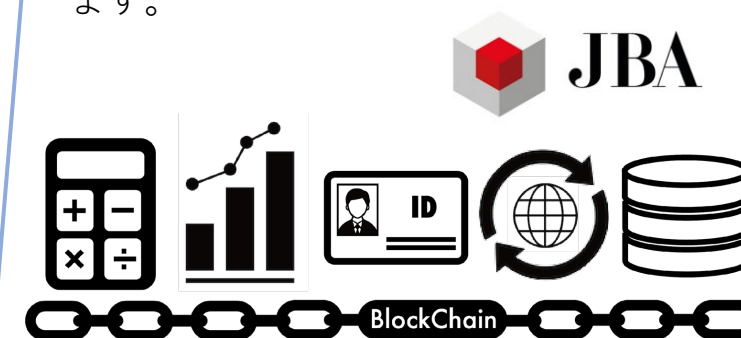
環境負荷の軽減とコスト削減

データセンターやGPUサーバー、暗号資産マイニングの稼働で大きな課題として挙げられる環境負荷や電力コストの問題を軽減すべく、自然エネルギーや廃棄電力の活用を視野に入れて、業務提携を含め検討を進めています。



周辺領域での新規事業開発

今までは暗号資産マイニング関連のシステムを開発してきましたが、JBA(日本ブロックチェーン協会)へ加入もあり、ブロックチェーン関連システムの開発も進めております。



①大型M&Aの実施

- ・ 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していく方針
- ・ 24/8月期はテクノロジーズ・GENDAに次ぐ、東証グロース市場の10億円以上の売上高の会社のうち、3位の増収率見込み(※)

②AIソリューション事業を基盤とした拡大

- ・ 当社はエンジニア成長第一主義を掲げており、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していく
- ・ AIの既存事業領域を中心にシナジーのある周辺事業領域も視野に入れることで当社ソリューションの強化に繋げる
- ・ 当社独自の研究開発で生まれた技術によるAIソリューションを提供しており、当該プラットフォームが様々なビジネスの基盤となるため、グループインする会社としてのメリットも大きくM&Aを通じたグループ拡大に寄与

③エクイティ調達の効果的組み合わせによるM&A資金確保

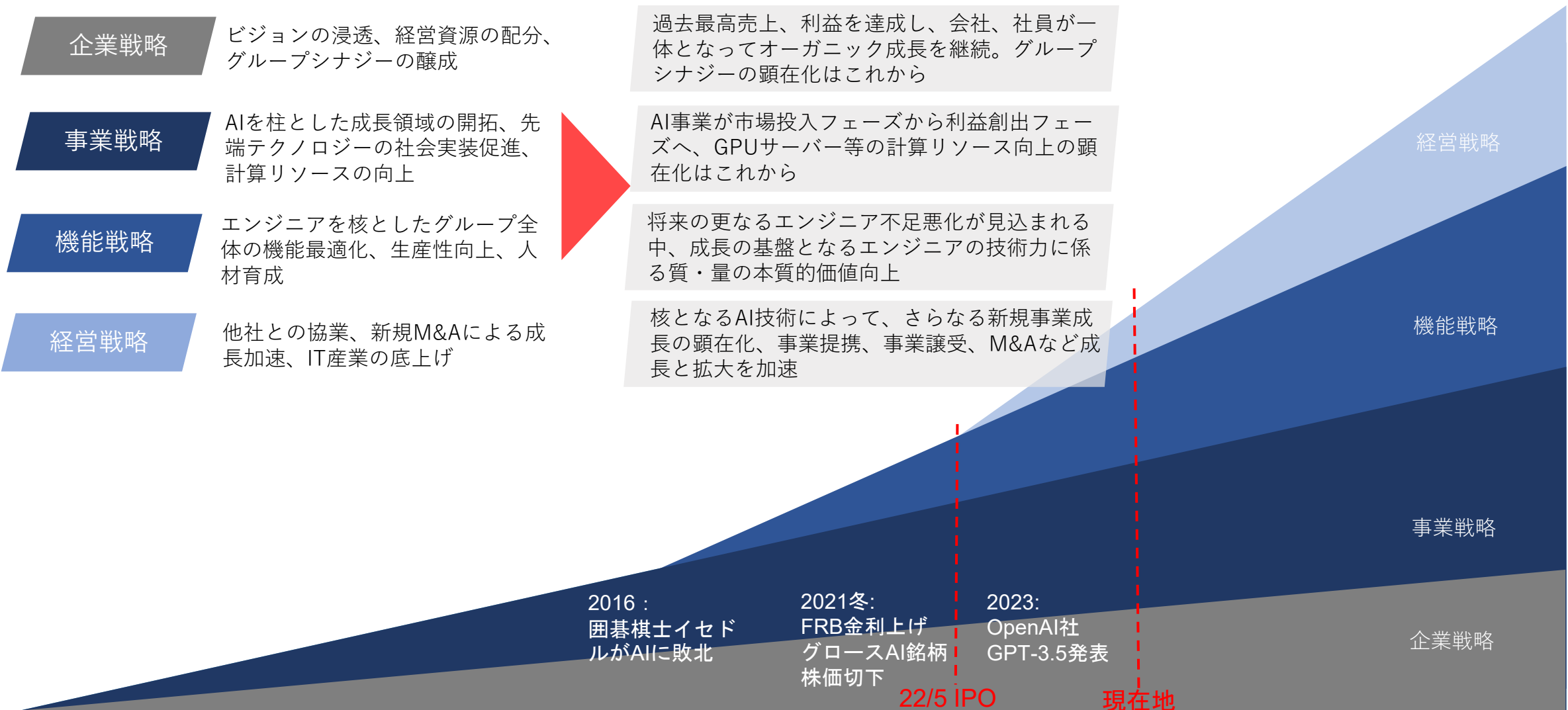
- ・ 借入調達により資本コストを最小化し、M&Aにより非連続の成長を目指す
- ・ オーガニック成長に加えて、さらにM&Aを実施し、企業価値を向上させる
- ・ 企業価値向上を背景に希薄化を抑えたエクイティ調達を実施し、財務安定性の向上を定期的に図り、調達余力を確保し、M&A資金確保を行う。

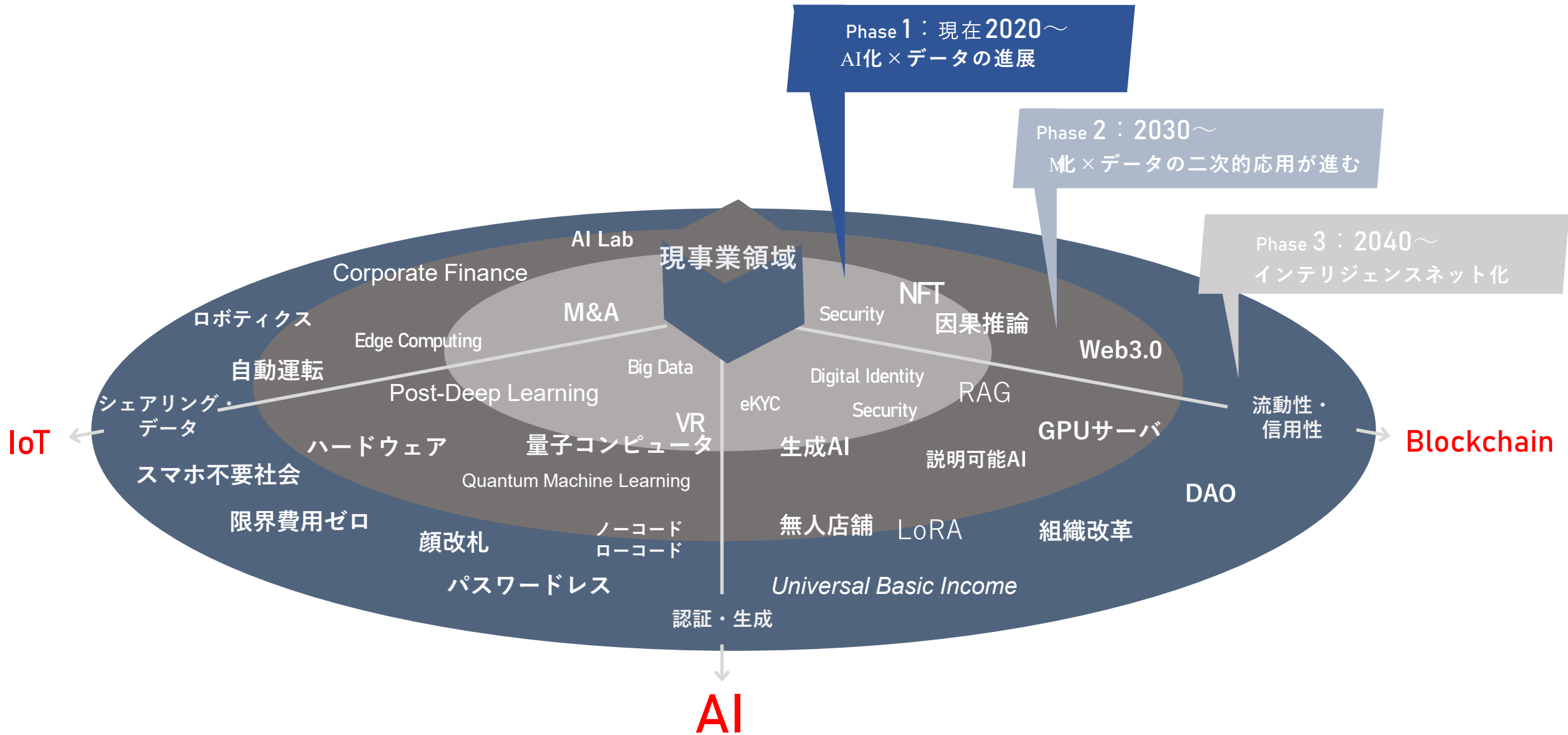
④当社グループへの資本参画によるベクトル合わせと資本増強

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

※取引先金融機関のデータ引用により、2022年1月以降のグロース上場企業で10億円以上の売上高で、会社予想に基づく業績予想にて増収率を抽出

IPO後2年弱でグロース市場3位の売上高成長率（見込）、四半期過去最高利益を達成。囲碁AI研究からはじまったAI事業がSI事業の基盤に乗ったうえで成長を継続し、ゼロフィールドもグループインし総勢280名のエンジニア集団となりました。「AI×コンピューティングパワー」に挑戦している会社が稀有な中で、我々が破壊的なイノベーションを主導することで、次の市場のメインプレイヤーになります。





CONTENTS

四半期概況

成長市場におけるM&Aと成長戦略

当社グループについて

Appendix: リリース、業績KPI等

会社名	株式会社トリプルアイズ (英名: TRIPLEIZE CO.,LTD.)
設立	2008年9月3日
所在地	東京都千代田区神田駿河台三丁目4番地 龍名館本店ビルディング12階
役員数	単体: 251名 (2023年9月1日現在) / 連結: 283名 (2023年9月1日現在)
資本金	870百万円 (2024年1月5日時点。資本準備金を含む)
市場区分	東証グロース市場 (証券コード:5026)
代表	山田 雄一郎
事業内容	システムインテグレーションおよびAIプラットフォームの提供
関係会社	株式会社所司一門将棋センター、株式会社シンプルプラン、株式会社ゼロフィールド
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
- 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 … 2023

- 2008 … 9月 東京都千代田区に株式会社トリプルアイズを設立
- 2014 … 8月 社内に囲碁AIプロジェクトチーム発足
- 2014 … 4月 国内初のブロックチェーン業界団体「ブロックチェーン推進協会」設立を支援
- 2016 … 7月 AI(DeepLearning)基盤となる「Deepize」をリリース
- 2016 … 8月 測量作業向けドローン制御アプリ「Droneize」をApp Storeにてリリース
- 2017 … 9月 産業用モーターとITを融合したIoTサービスを開始
- 2019 … 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
- 2019 … 「AI 囲碁世界一奪取宣言」を発表
- 2019 … 将棋採用（商標登録）スタート
- 2019 … 4月 囲碁 AI 世界大会「博思杯2019」(開催場所:中国、福州市)にて4位を獲得
- 2019 … 7月 囲碁 AI 大会「2019年CGFオープン」にて1位、2位独占
- 2019 … 12月 囲碁 AI 世界大会「第11回 UEC 杯コンピュータ囲碁大会」にてプロジェクト参画したGLOBIS-AQZが準優勝
- 2020 … 3月 AIZEによる顔認証決済サービス「ヤマダ Pay」がスタート
- 2021 … 3月 創業者・福原智 急逝 山田雄一郎社長就任
- 2022 … 5月 東京証券取引所グロース市場上場
- 2023 … 9月 株式会社ゼロフィールドがグループイン
- 2024 … 4月 画像認識プラットフォーム・AIZE、10万IDを突破

Evolution of AI

Company History

取締役



代表取締役 山田 雄一郎

1982年生まれ。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

1970年生まれ。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

1981年生まれ。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）。

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。

営業本部 執行役員 小林 誠

1978年生まれ。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

1979年生まれ。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

1987年生まれ。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。

技術専門役員

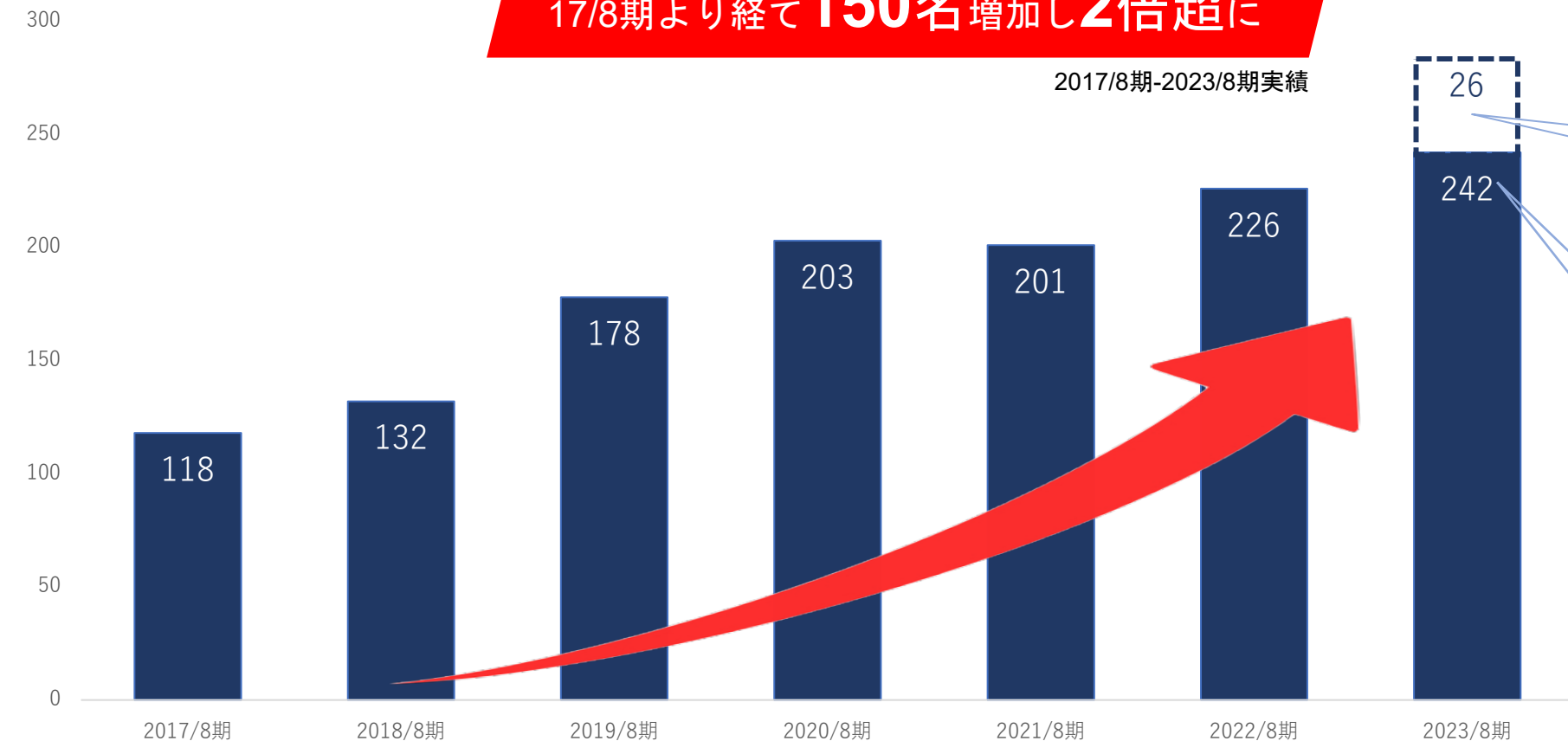
松崎 憲介

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。



エンジニア成長第一主義のスローガンのもと、エンジニア人材不足時代の中、堅調にエンジニア人材が推移しております。またSI部門からAIZE部門への人材のシフト・拡大が続いております。

期末従業員数



17/8期より経て**150名増加し2倍超に**

2017/8期-2023/8期実績

ゼロフィールド、グループインにより2023年9月1日時点従業員数26名増加

従業員数242名内訳
DX(SI)エンジニア:152名
AIエンジニア:45名
営業・管理:45名

従業員数増分+16名内訳
(242名-226名)
採用:46名
退職:30名

2022/8期の期末従業員数は、株式会社トリプルアイズ単体、非正規雇用2名含む

総合商社

Marubeni

金融



いちよし証券

JIA Japan Investment Adviser

小売・流通

銀座メガネコンタクト



ヨークベニマル

食品卸売



MITSUI & CO.
三井物産流通グループ

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



CUBE SYSTEM

Sony Biz Networks Corporation



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

当社グループの事業分野及び各事業分野における注力内容は以下の通りです。それぞれSI、AIZE、GPUサーバーが事業の柱となっております。

事業分野

24年8月期注力内容

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
- ・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
- ・生成AIを活用した新たなエンジニアリングの形の模索

AI

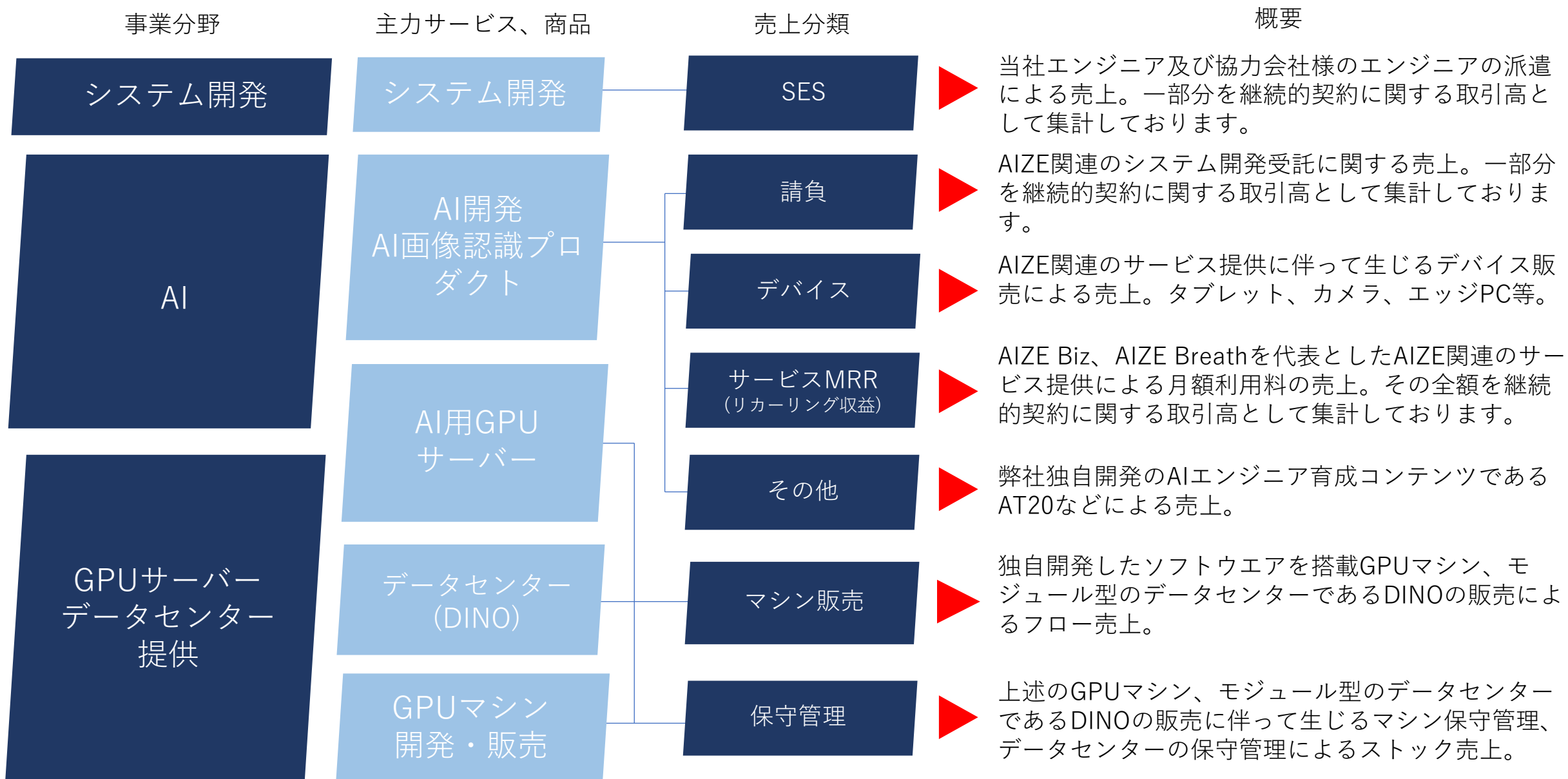
AIZE

- ・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
- ・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
- ・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

GPUサーバー
データセンター提供

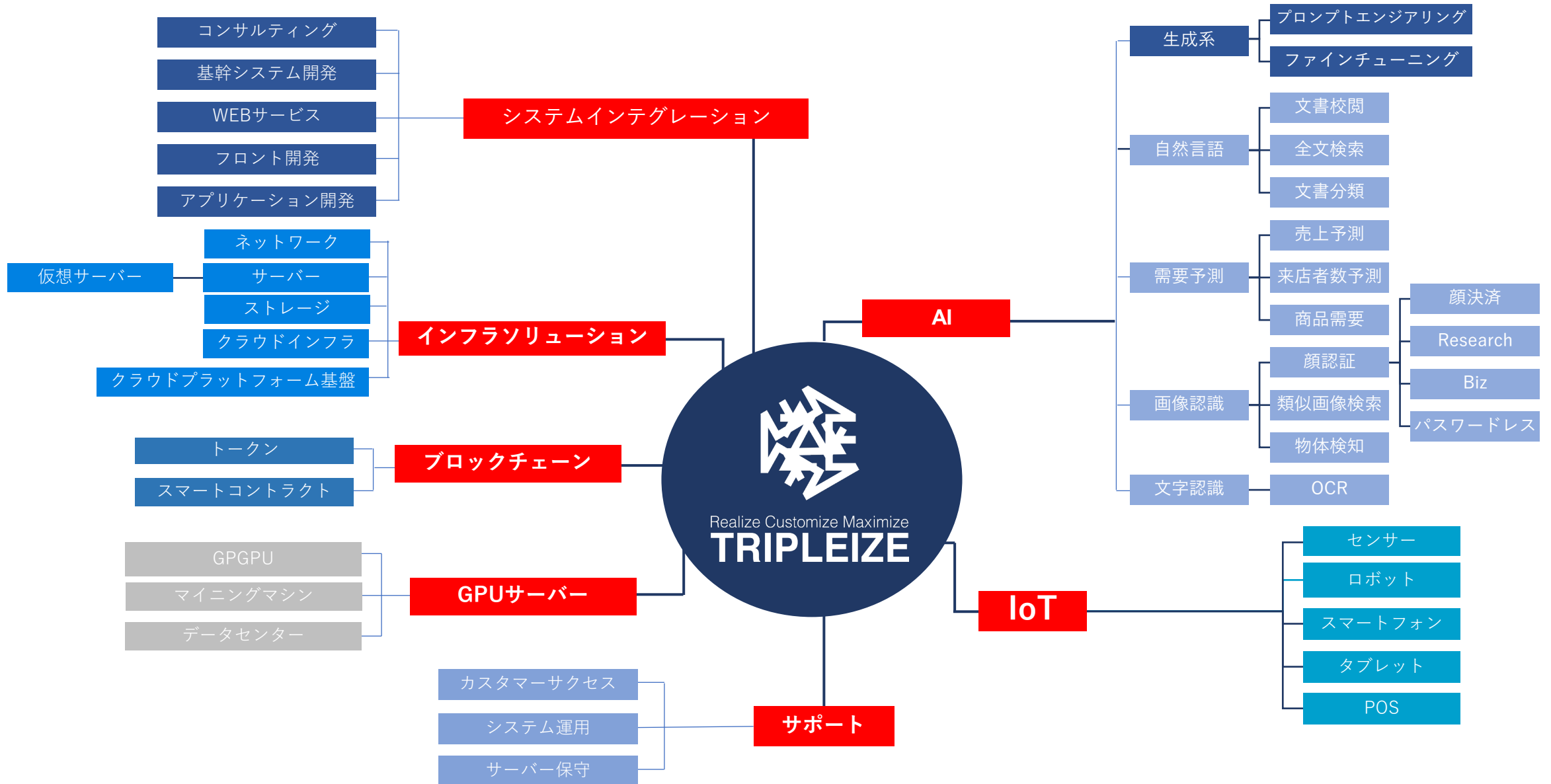
GPU

- ・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
- ・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
- ・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



当社グループの主要な提供サービス、商品は以下の通りです。





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

囲碁の局面変化 10^{360}

将棋の局面変化 10^{220}

全宇宙の粒子数 10^{80}

地球の海岸の砂粒数 10^{23}

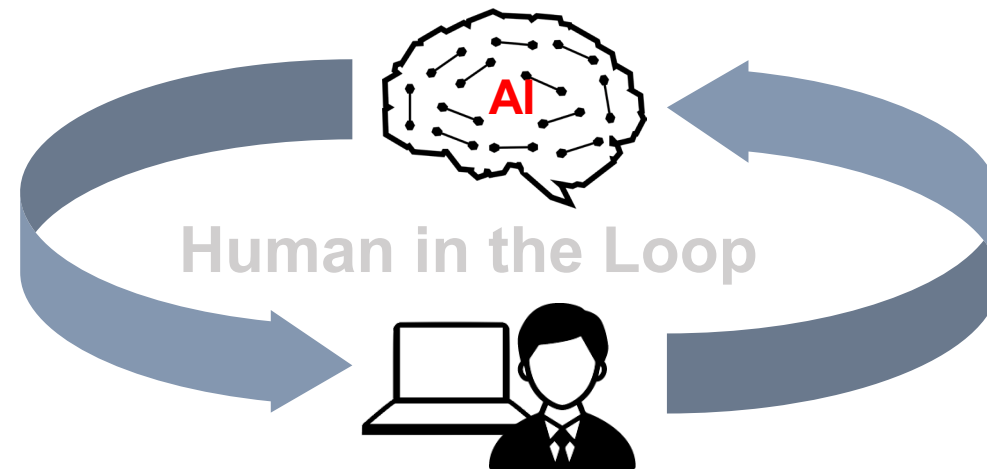
日本総人口 10^8

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

囲碁AI世界大会成績推移

開催時期	順位
2018年6月	8位
2018年12月	7位
2019年4月	4位
2019年12月	2位 ^{*1}
2022年3月	6位 ^{*2}
2023年11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。

CONTENTS

四半期概況

成長市場におけるM&Aと成長戦略

当社グループについて

Appendix：リリース、業績KPI等

AI、言語、量子、経済、社会、文化、哲学を横断する思考
来たるべき社会を構想するために、何を問い、何を考え抜くべきか？

- 0 序論 テクノロジーを語ることは近代を考えなおすこと **桐原永叔** (IT批評編集長)
- 1 ポスト・ディープラーニング ポスト・ディープラーニングと日本の優位性 **松原仁** (京都橘大学工学部情報工学科教授)
- 2 AIのブラックボックス 第4次AIブームを切り拓くXAIとCAI **辻井潤一** (国立研究開発法人産業技術総合研究所 人工知能研究センター長)
- 3 ポスト生成AI 来たるべき人とAIとのインタラクション **栗原聡** (慶應義塾大学理工学部教授)
- 4 AIと言語 AIは自分が生きていることを認識できるか **川添愛** (作家)
- 5 LLM (大規模言語モデル) LLMは「言語ゲーム」的か **大谷弘** (東京女子大学現代教養学部准教授)
- 6 コンピューティングパワーとLLM 国産LLM開発に「富岳」で挑む **白幡晃一** (富士通研究所コンピューティング研究所)
- 7 量子世界の考え方 マルチバース化する社会で「クオントム思考」を身につけよ
村上憲郎 (元Google米国本社副社長) **クロサカタツヤ** (慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科特任准教授)
- 8 量子機械学習 量子超越を可能にしたエンジニアリング視点 **藤井啓祐** (大阪大学大学院基礎工学研究科教授)
- 9 AIと労働 頭脳資本主義の時代をいかに生きるか？ **井上智洋** (駒澤大学経済学部准教授)
- 10 AIとミクロ経済学 機械学習とミクロ経済学の幸福な出会い **依田高典** (京都大学大学院経済学研究科研究科長・教授)
- 11 AI倫理 経済学者が取り組むテクノロジーのリスクアセスメント **岸本充生** (大阪大学社会技術共創研究センター長)
- 12 AIと法 AI時代の法と規範 **小塚荘一郎** (学習院大学法学部教授)
- 13 メタバース 日本のカルチャーが育むメタバースという異世界に対する想像力 **岡嶋裕史** (中央大学国際情報学部教授)
- 14 都市論 ビッグデータ活用で実現する市民参加型のまちづくり **吉村有司** (東京大学先端科学技術研究センター特任准教授)
- 15 人工生命 知能から生命へ——人工生命の最前線 **池上高志** (東京大学大学院総合文化研究科教授)
- 16 AIとアート アートとテクノロジーで未来を思索する **長谷川愛** (アーティスト・慶應義塾大学理工学部准教授)
- 17 テクノロジーの文明論 地球全体を外側から眺めるという知的な革命 **服部桂** (ジャーナリスト)
- 18 AIと近現代哲学 ポスト・モダンからポスト・ヒューマニズムへ **岡本裕一郎** (玉川大学文学部名誉教授)
- 19 科学哲学 科学は命と知を語りうるのか **野家啓一** (東北大学名誉教授)
- 20 終論 機械の問題と人間の問題を切り分けて明示された宿題 **クロサカタツヤ**



タイトル：生成AI時代の教養
 サブタイトル：技術と未来への21の問い
 編著者：桐原永叔・IT批評編集部
 版元：風濤社
 体裁：四六判並製、本文2段組、464頁
 定価：3,960円(税込)
 初版発行部数：1500部
 発売日：2024年4月22日
 発売：主要書店、Amazonなど

- 2024.01.16 公営競技にAI顔認証技術を利用したソリューションを提供—トリプルアイズと日本トーターが業務提携
- 2024.01.17 被害者に寄り添ったヘルプアプリを開発協力—痴漢撃退アプリ「Mimosa」が埼玉新聞に取り上げられました
- 2024.01.24 トリプルアイズ代表・山田が「会計士の履歴書」に登場—大手監査法人からベンチャーへ キャリア選択時の想いを語る
- 2024.01.25 自販機の客層解析にAIカメラを活用—画像認識プラットフォーム・AIZEが日刊工業新聞に取り上げられました
- 2024.01.29 AI（人工知能）による就職面接アドバイス・システムへ—トリプルアイズが立教大学と共同研究
- 2024.02.13 トリプルアイズとZEROが資本業務提携 AI顔認証を活用してフードロス削減に貢献
- 2024.03.04 ChatGPTで業務効率化を加速させる！—トリプルアイズが教育コンテンツ動画を配信
- 2024.04.10 AIZE・ユーザー数が10万IDを突破—トリプルアイズが画像認識AIの社会実装を牽引する

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

2022.08.31	顔認証AIのトリプルアイズがSMS認証大手のアクリートと業務提携	業務提携
2022.11.14	顔認証AIを用いた乗降データ取得の実証実験 トリプルアイズが丸紅、信州大学と共同で	AI
2022.12.01	トラック協会の助成対象機器にトリプルアイズのアルコール検知器が選定	新サービス
2023.03.07	「顔」でドアロック解錠が可能に一トリプルアイズとエーティーワークスが顔認証ロックシステムを提供開始	新サービス
2023.03.22	顔認証AIがTeamSpiritと連携開始—顔認証による打刻で、よりセキュアでフレキシブルな勤怠管理が実現	新サービス
2023.04.17	4月17日（月）夜10時より放送のWBS内にてトリプルアイズの顔認証技術が紹介されます	メディア
2023.04.26	太陽光発電施設での盗難対策にAI監視カメラを活用—JIAとセキュリティソリューションの実証実験開始	AI
2023.07.27	株式会社ゼロフィールドの 連結子会社化について	M&A
2023.11.08	24 時間 365 日の有人によるアルコールチェックヒアリングが可能に一バディネット社とサービス連携	新サービス
2023.11.13	アルコール検知器大手とシステム連携 —中央自動車工業とサービス提供開始	新サービス
2024.01.16	公営競技にAI顔認証技術を利用したソリューションを提供—トリプルアイズと日本トーターが業務提携	業務提携

(単位：百万円)	2023年8月期 第2四半期実績	2024年8月期 第2四半期実績	前年同期比	2024年8月期 通期計画	2024年8月期 通期計画進捗率
売上高合計	1,099	2,034	185.1%	4,045	50.3%
AIソリューション事業	1,099	1,337	121.7%	2,598	51.5%
SI部門	816	926	113.5%	1,872	49.5%
AIZE部門	282	411	145.4%	725	56.7%
GPUサーバー事業	—	696	—	1,447	48.2%
売上総利益合計	298	669	224.2%	1,254	53.4%
AIソリューション事業	298	339	113.9%	633	53.7%
SI部門	193	197	102.4%	399	49.5%
AIZE部門	105	142	134.9%	233	60.8%
GPUサーバー事業	—	329	—	620	53.1%
販売費及び一般管理費合計	332	680	204.9%	1,350	50.4%
AIソリューション事業	332	334	100.7%	724	46.1%
GPUサーバー事業	—	372	—	631	59.0%
消去調整	—	△26	—	△6	—

(単位：百万円)	2023年8月期 第2四半期実績	2024年8月期 第2四半期実績	前年同期比	2024年8月期 通期計画	2024年8月期 通期計画進捗率
営業利益・損失(△)合計	△33	△10	(改善)	△96	—
AIソリューション事業	△33	5	(黒字転換)	△91	—
GPUサーバー事業	—	△43	—	△11	—
消去調整	—	26	—	6	442.5%
EBITDA合計	△14	116	(黒字転換)	79	147.4%
AIソリューション事業	△14	45	(黒字転換)	△68	—
GPUサーバー事業	—	70	—	147	47.9%
消去調整	—	△0	—	—	—
経常利益・損失(△)合計	△30	33	(黒字転換)	△86	—
AIソリューション事業	△30	32	(黒字転換)	△93	—
GPUサーバー事業	—	0	—	6	10.8%
消去調整	—	△0	—	—	—
税金等調整前当期 (四半期)純利益・損失(△)	△382	28	(黒字転換)	△86	—
当期(四半期)純利益・損失(△)	△401	29	(黒字転換)	△87	—

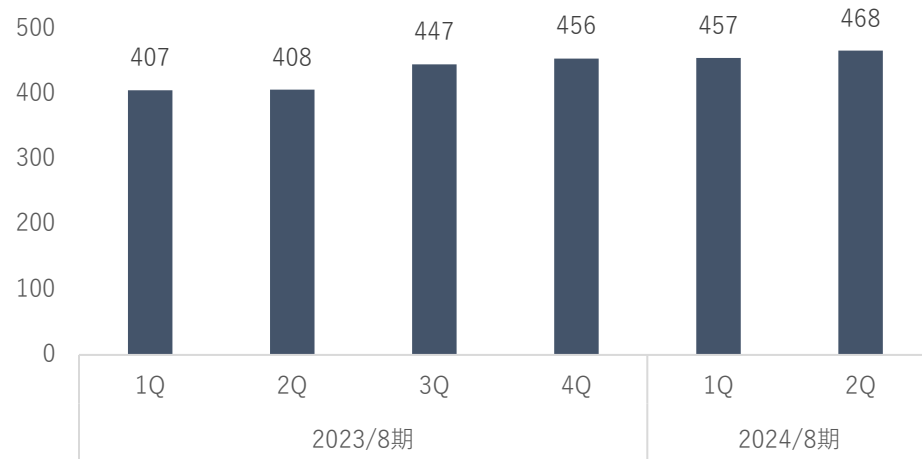
(単位：千円)	2023年8月期				2024年8月期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高合計	537,446	561,840	636,249	610,719	877,890	1,156,695
AIソリューション事業	537,446	561,840	636,249	610,719	671,336	666,381
SI部門	407,709	408,678	447,098	456,942	457,875	468,455
AIZE部門	129,737	153,161	189,151	153,777	213,461	197,925
GPUサーバー事業	—	—	—	—	206,553	490,313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

(単位：千円)	2023年8月期				2024年8月期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
営業利益・損失(△)合計	△10,426	△23,002	△64,177	△172,151	△72,971	62,073
AIソリューション事業	△10,426	△23,002	△64,177	△172,151	△4,471	10,142
GPUサーバー事業	—	—	—	—	△69,996	26,881
消去調整	—	—	—	—	1,497	25,050
EBITDA合計	△1,177	△13,320	△61,174	△190,240	11,060	105,598
AIソリューション事業	△1,177	△13,320	△61,174	△190,240	4,024	41,887
GPUサーバー事業	—	—	—	—	7,039	63,711
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
AIソリューション事業	△9,306	△21,502	△64,283	△195,060	△2,613	35,524
GPUサーバー事業	—	—	—	—	△28,107	28,798
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
当期(四半期)純利益・損失(△)	△10,195	△391,067	△67,673	△356,381	△25,066	54,689

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

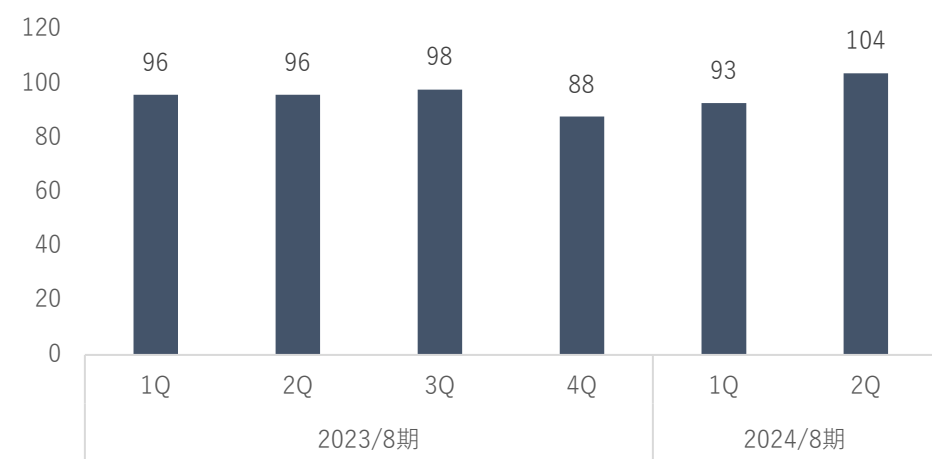
(単位：百万円)

SI部門 売上高推移



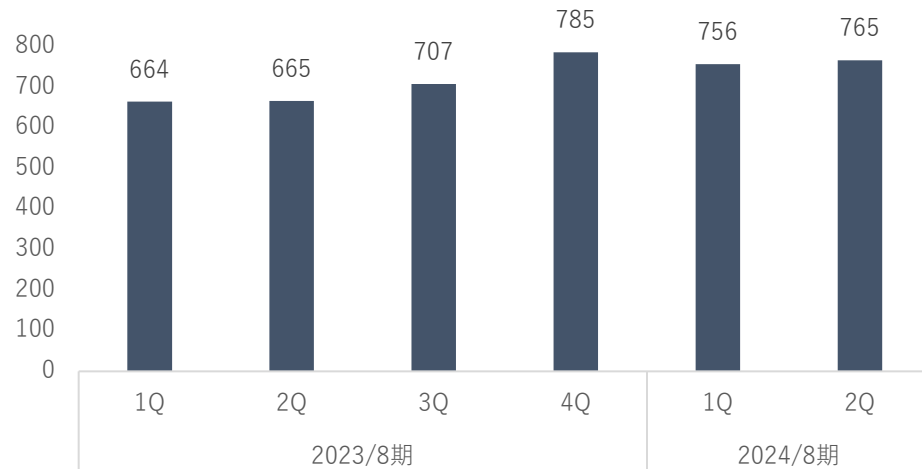
(単位：百万円)

SI部門 売上総利益推移



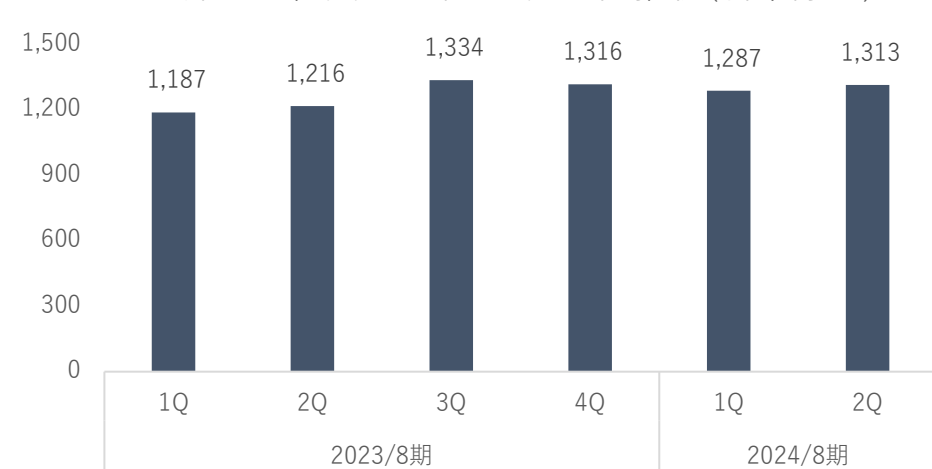
(単位：人月)

SI部門 エンジニア人月推移

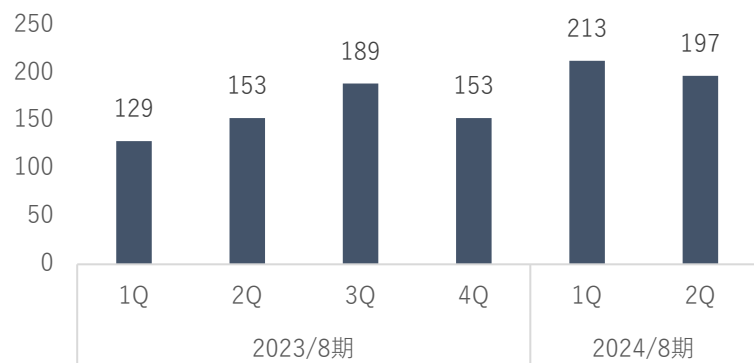


(単位：千円)

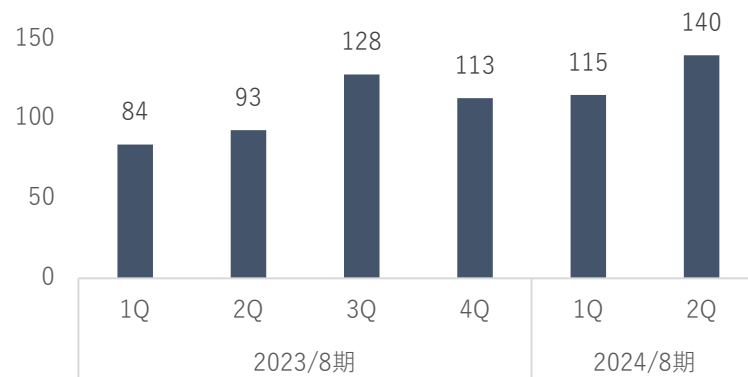
SI部門 社員1人当たり売上高推移(新卒除く)



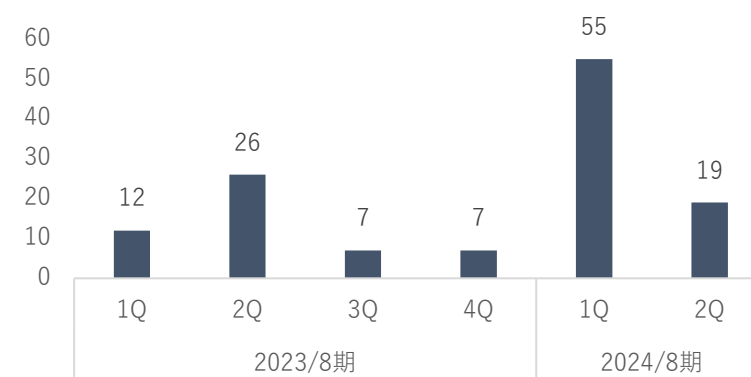
(単位：百万円) AIZE部門 売上高推移



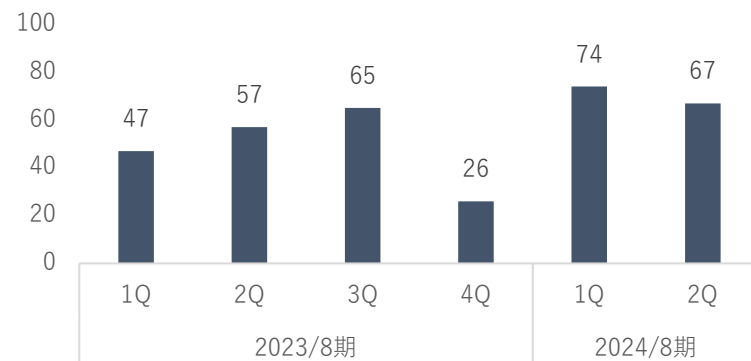
(単位：百万円) AIZE請負 売上高推移



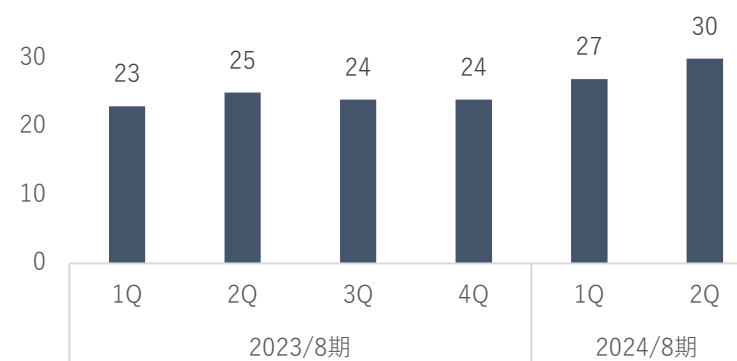
(単位：百万円) AIZEデバイス 売上高推移



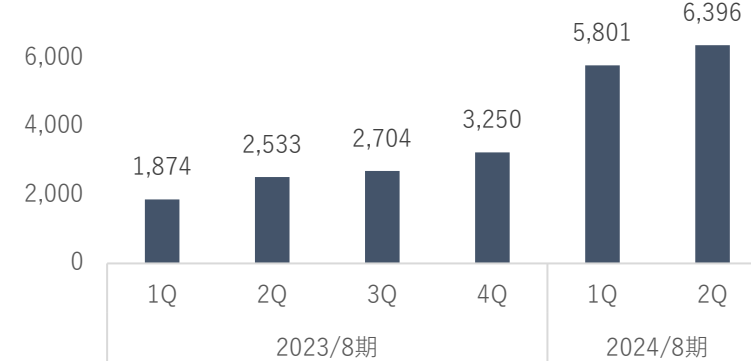
(単位：百万円) AIZE部門 売上総利益推移



(単位：百万円) AIZEサービスMRR 売上高推移



(単位：ID数) AIZE拠点ID数推移

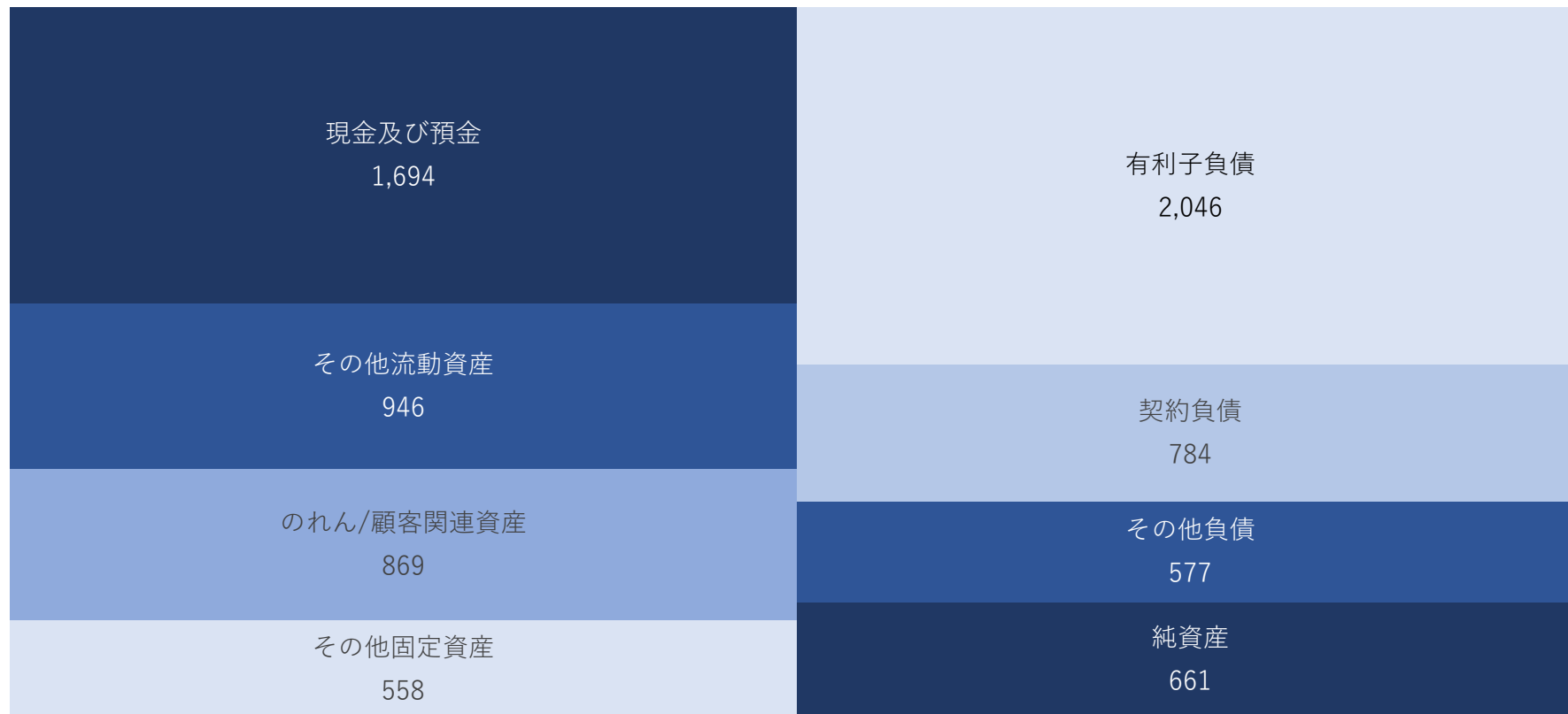


純資産比率は16.3%ですが、今後の事業進捗によって増加していくことを見込んでいます。契約負債784百万円についてはストック管理収入の売上計上に伴い、契約期間にわたり取り崩されるものです。有利子負債2,046百万円についてはゼロフィールドのグループインに伴う1,200百万円で7年間の長期借入を含んでいます。また、ゼロフィールドに係るのれん(585百万円)は7年、顧客関連資産(282百万円)は12年に渡りそれぞれ均等に償却されます。

(単位：百万円)

資産 4,070

負債・純資産 4,070



2023年9月において、株式会社ゼロフィールドの株式取得により現金及び預金が1,199百万円減少したものの、第三者割当による新株の発行（現預金299百万円の増加）を実施したこと等により、純資産は329百万円増加しております。また、株式会社ゼロフィールドのグループ化に伴い、のれん/顧客関連資産は868百万円増加しております。

(単位：百万円)	2023年8月期 期末	2024年8月期 第2四半期	増減額	うち ゼロフィールド グループ化影響額
流動資産	2,152	2,641	+489	1,416
（うち現金及び預金）	1,754	1,694	△59	895
固定資産	149	1,428	+1,278	1,339
（うちのれん/顧客関連資産）	2	869	+866	868
資産合計	2,302	4,070	+1,767	2,755
流動負債	846	2,075	+1,229	1,311
（うち短期/1年内返済長期借入金）	480	838	+357	381
固定負債	1,123	1,332	+208	249
（うち長期借入金）	1,123	1,208	+84	124
負債合計	1,970	3,408	+1,437	1,560
純資産合計	332	661	+329	—
負債及び純資産合計	2,302	4,070	+1,767	2,755

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

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

VISION

トリプルアイズの経営理念

テクノロジーに想像力を載せる



Realize Customize Maximize

TRIPLEIZE



Photo by Rika Takei

免責事項

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