

|| 企業調査レポート ||

トリプルアイズ

5026 東証グロース市場

[企業情報はこちら >>>](#)

2024年12月12日(木)

執筆：客員アナリスト

永岡宏樹

FISCO Ltd. Analyst **Hiroki Nagaoka**



FISCO Ltd.

<https://www.fisco.co.jp>

目次

■ 要約	01
1. 2024年8月期の業績概要	01
2. 2025年8月期の業績見通し	02
3. 中長期成長戦略	02
■ 会社概要	03
1. 経営方針	03
2. 沿革	04
■ 事業概要	05
1. セグメント情報	05
2. 研究開発活動	10
3. 強み	11
■ 業績動向	11
1. 2024年8月期の業績概要	11
2. 財務状況と経営指標	12
■ 今後の見通し	14
1. 2025年8月期通期の業績見通し	14
2. BEX買収による財務インパクト	15
3. 中長期成長戦略	16
■ 株主還元とSDGsへの取り組み	18
1. 株主還元策	18
2. SDGsへの取り組み	19

■ 要約

相次ぐ買収で事業規模を拡大。 今後は買収によるシナジー創出がカギに

トリプルアイズ<5026>は、AI/システムの開発、AIを搭載したサービスの提供及び自動車メーカー向けの設計開発によって構成されるAIソリューション事業、2023年9月にグループ入りした(株)ゼロフィールドが手掛けるGPUマシンの販売・保守サービスを手掛けるGPUサーバー事業の2つが主力事業である。AIソリューション事業はSI(システムインテグレーション)部門とAIZE部門から構成されていたが、2024年7月に(株)BEXがグループ入りしたことで、現在はAIインテグレーション、エンジニアリング、AIプロダクトの3つのサブセグメントとなっている。AIインテグレーションでは、AI/システムの開発、AIに関するコンサルティングなどを行い、エンジニアリングでは、BEXが主として自動車メーカー向けの設計開発を行っている。また、AIプロダクトでは、AIを搭載したサービスの提供及びサービス提供に伴い発生するデバイスや顧客別カスタマイズ開発を行っている。また、ゼロフィールドにより展開されているGPUサーバー事業は、GPUサーバー/データセンターと保守の2つのサブセグメントからなり、マイニングマシンの販売、AI用途に最適なGPUサーバーの販売やデータサーバーの提供、並びにそれらの保守・運用までを一括で受託している。

1. 2024年8月期の業績概要

2024年8月期の連結業績は、売上高4,410百万円(前期比88.0%増)、営業利益38百万円(前期は269百万円の営業損失)、経常利益47百万円(同290百万円の経常損失)、親会社株主に帰属する当期純利益76百万円(同825百万円の当期純損失)となり、期初に発表した売上高4,045百万円、営業損失96百万円、その後上方修正した売上高4,341百万円、営業利益3百万円を売上高、営業利益ともに上回った。期初計画がAIソリューション事業、GPUサーバー事業ともにやや保守的であったことに加え、完全子会社となったBEXが7月、8月の2ヶ月分寄与したことが売上面では大きく上振れ要因になったと見られる。なお、事業別の業績は、AIソリューション事業の売上高が3,029百万円(前期比29.1%増)、営業利益が1百万円(前期は269百万円の営業損失)、GPUサーバー事業の売上高が1,381百万円(2023年9月より連結化されたため前期比較なし)、営業利益が2百万円(同)であった。なお、AIソリューション事業の売上高にはBEXの新規連結効果(約300百万円)があったと見られるため、これを除いた既存事業でのAIソリューション事業の売上高は前期比15%程度の増収であったと推測される。

要約

2. 2025年8月期の業績見通し

2025年8月期の連結業績は、売上高 5,992 百万円（前期比 35.9% 増）、営業利益 111 百万円（同 192.6% 増）、経常利益 98 百万円（同 109.6% 増）、親会社株主に帰属する当期純利益 30 百万円（同 59.6% 減）と見込んでいる。事業別の売上高や営業利益の詳細は開示していないが、売上高が前期比で約 1,600 百万円増加する計画となっており、この増収のうち、約 1,500 百万円は BEX が 12 ヶ月分のフル連結されることによるものと見られる（BEX の前期売上高は 2 ヶ月分のみで約 300 百万円、2025 年 8 月期は 12 ヶ月分で約 1,800 百万円の想定）。そのため、実質的に GPU サーバー事業も含めた既存事業においてはほぼ前年並みの業績予想に留めているという試算だ。また、BEX のフル連結に伴う影響は、直近 12 ヶ月ベースで約 200 百万円の営業利益を出しており、のれん償却費 26 百万円（のれん 201 百万円、10 年償却）を差し引いても前期比で 170 ～ 180 百万円の営業利益の増加要因となると見られる。しかし、同社の営業利益の見込みは前期比で 72 百万円の増加に留まっており、営業利益の面では売上高以上に保守的な予想となっているようだ。同社の説明資料においては、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いるとなっている。上振れて着地する可能性がありそうだ。

3. 中長期成長戦略

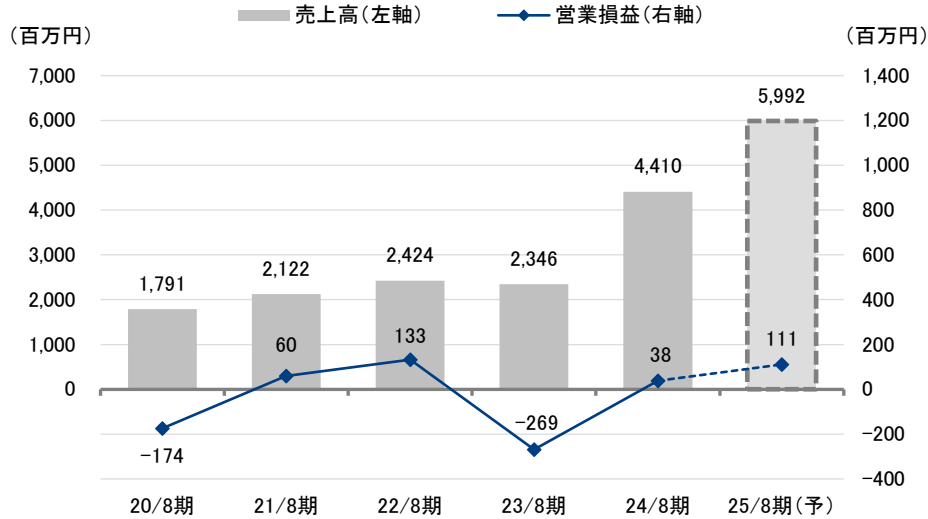
同社は成長戦略として以下の 4 つの AI 実装戦略による独自性を掲げている。(1) AI プロダクト、オーダーメイド AI 開発の展開、(2) 資本業務提携や M&A を駆使したレガシー産業領域への AI 実装及び新サービス展開、(3) GPU サーバー事業の推進、(4) M&A による非連続の成長、である。特にここ 2 年間で顕著なのはゼロフィールドや BEX などの大型 M&A の実施による事業領域の拡大や、2024 年 9 月のゲームカード・ジョイコホールディングス <6249> との資本業務提携の実施など、外部経営リソースの積極的な活用だ。自動車設計業務を手掛ける BEX、パチンコ・パチスロホール向けカードシステムを手掛けるゲームカード・ジョイコホールディングスなど一見すると買収・提携先の事業内容に一貫性がないように見えるが、同社の AI 技術が幅広い業界において優位性を発揮できるという証左でもある。今後、これらの外部資本活用により自動車業界などレガシー産業において AI 実装を進めることで事業機会が着実に広がってくると見られる。また、短期的には暗号資産用 GPU マシンの販売動向が業績の変動要因となるものの、長期的にはゼロフィールドが持つ高性能 GPU サーバーと同社が持つ自社開発 AI エンジンの融合にも期待したい。今後、生産、販売シナジー双方の数値化と成長戦略の開示が待たれる。

Key Points

- ・システムインテグレーションと自社の画像認識プラットフォーム「AIZE（アイズ）」を展開。GPU マシンを手掛けるゼロフィールドを 2023 年 9 月に、自動車設計業務を手掛ける BEX を 2024 年 7 月に完全子会社化
- ・2024 年 8 月期は期初時点で保守的に見込まれた AI ソリューション事業が堅調に推移。また、期中に買収した BEX の新規連結効果で売上高、営業利益ともに期初予想を大幅に上回って着地
- ・2025 年 8 月期の会社計画は BEX の 12 ヶ月分のフル業績寄与を踏まえると売上高、営業利益とも保守的な予想となっている可能性がある

要約

連結業績推移



出所：決算短信よりフィスコ作成

■ 会社概要

先端技術を生かした IT システムを提供し続けながら、エンジニア集団としての事業領域を拡大している

1. 経営方針

同社は、「テクノロジーに想像力を載せる」という経営理念の下、人にやさしい ICT サービスの提供を目指し、独自のテクノロジーで新たな時代への橋渡しとなるイノベーションを追求している。

また、次のようなコーポレートメッセージを掲げている。

「AI をはじめとする現在の先端テクノロジーが、市場を変え社会を変え文化を変えるには、想像力が欠かせません。想像力によって先端テクノロジーは私たちみなのもになるのです。創業以来、トリプルアイズは先端テクノロジーをいかに私たちみなのもにするか、どうやったら社会に実装できるか、そのことをずっと追求してきました。トリプルアイズは、テクノロジーを社会に役立てるために想像力を研ぎ澄ましています。」

会社概要

先端技術を生かした IT システムを提供し続けるという 創業者の思いは受け継がれている

2. 沿革

沿革

年月	概要
2008年 9月	先端技術を生かした IT システムを提供することを目的に、東京都千代田区に（株）トリプルアイズ（資本金 3,600 千円）を設立
2012年 2月	事業拡大のため、東京都渋谷区に本店移転
2014年 8月	囲碁 AI プロジェクトチーム発足
2015年 3月	事業拡大のため、東京都千代田区に本店移転
2016年 7月	深層学習（Deep Learning）基盤となる「Deepize」を開発
2017年 3月	AI、IoT、ブロックチェーン技術の研究を目的とした部署として、先端開発部（現 AIZE 開発部）を設置し、IoT クラウドに関する画像認識などを研究開発
2017年 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年 9月	神奈川県横浜市に「横浜事業所」を開設（2021年9月閉鎖）
2018年 9月	事業拡大のため、（株）ソルトーネ（東京都千代田区）の全株式を取得し子会社化
2018年12月	完全子会社であるソルトーネを吸収合併
2019年 3月	画像認識プラットフォーム「AIZE」を提供開始
2019年 6月	事業拡大のため、真人堂（株）を吸収合併
2019年 9月	事業拡大のため、（株）棋創社（現（株）所司一門将棋センター。千葉県習志野市。現 連結子会社）の全株式を取得し子会社化
2019年10月	事業拡大のため、（株）シンプルプラン（東京都千代田区。現 連結子会社）の全株式を取得し子会社化
2019年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、開発に参画した GLOBIS-AQZ で準優勝
2021年 3月	前代表取締役・福原智（ふくはらさとし）氏の急逝により、山田雄一郎（やまだゆういちろう）氏が代表取締役に就任
2022年 5月	東京証券取引所グロース市場に上場
2023年 9月	暗号資産マイニングマシンなどの AI・ビッグデータ関連システム開発、販売を手掛ける（株）ゼロフィールドの株式を取得し、連結子会社化 第三者割当による新株発行で 299 百万円の資金調達を実施
2024年 7月	（株）BEX がグループイン
2024年 9月	ゲームカード・ジョイコホールディングス <6249> との資本業務提携、第三者割当増資の実施
2024年11月	事業拡大に備え、本店を東京都港区に移転

出所：有価証券報告書、同社ホームページよりフィスコ作成

事業概要

AIソリューション事業とGPUサーバー事業で構成

1. セグメント情報

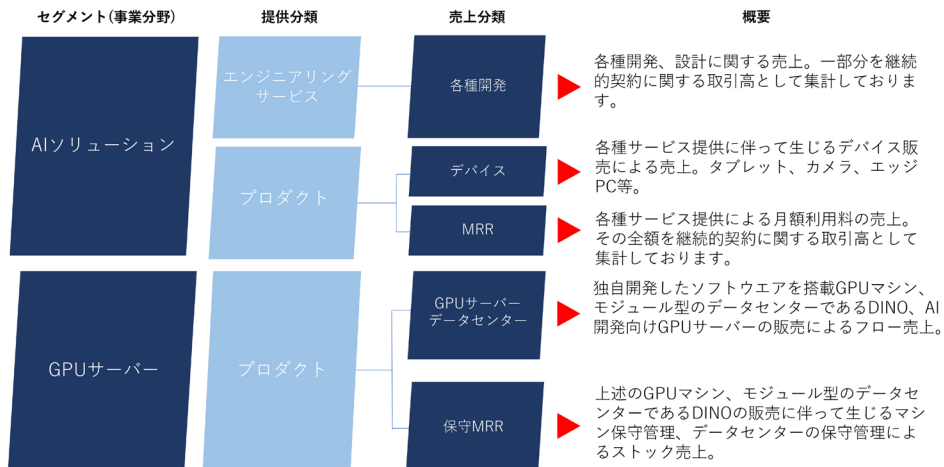
同社は、同社と連結子会社4社（(株)シンプルプラン、(株)所司一門将棋センター、ゼロフィールド、BEX）の計5社で構成されている。セグメントは、AIソリューション事業とGPUサーバー事業の2つであり、AIソリューション事業は、AIインテグレーション、エンジニアリング、AIプロダクト、その他により構成されている。GPUサーバー事業は、ゼロフィールドを2023年9月に連結子会社化し創設された。なお、同社は事業セグメントの区分方法を変更し、報告セグメントを従来の「AIソリューション事業」「研修事業」から、「AIソリューション事業」「GPUサーバー事業」に変更している。

各事業の主なサービス

セグメント	事業内容	主なサービス	会社名
AIソリューション	AIインテグレーション	AI/システムの開発	トリプルアイズ
		AIに関するコンサルティング	トリプルアイズ
		業種別パッケージの導入	トリプルアイズ
	エンジニアリング	主に自動車メーカー向けの設計開発	BEX
	AIプロダクト	AIを搭載した自社サービスの提供	トリプルアイズ
自社サービス提供に伴い生じるデバイスや顧客別カスタマイズ開発		トリプルアイズ	
その他	企業研修・社員教育	シンプルプラン	
		将棋道場・教室の運営	所司一門将棋センター
GPUサーバー	GPUサーバー/データセンター	GPUサーバーの販売、データセンターの構築	ゼロフィールド
	保守	GPUサーバー/データセンターの保守・運用	ゼロフィールド

出所：有価証券報告書よりフィスコ作成

各事業の収益構造



出所：決算説明資料より掲載

事業概要

(1) AIソリューション事業

(a) AIインテグレーション

AIインテグレーションは、LAMP※¹技術、OSS※²開発技術をベースとした基幹システム・決済システムなどの開発を中心に、金融、流通、不動産、サービス、医療などの様々な業界において実績を有している。大手SIerからの一次請けやエンドユーザーからの直接取引によるシステム開発が主な案件となっている

※¹ LAMPとは、「Linux」、「Apache」、「MySQL」、「Perl・PHP・Python」の4種類の技術の頭文字をとった総称であり、Webサイト構築技術を指す。
 ※² OSS (Open Source Software : オープンソースソフトウェア)とは、ソースコードの変更や再配布が自由に認められている無償のソースコードやソフトウェアなどのこと。

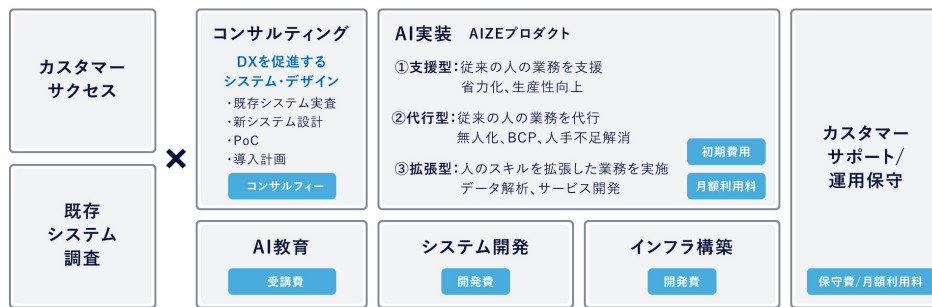
同社では、システムの開発からネットワーク構築まで開発における様々な分野に精通したフルスタックエンジニア※の育成に注力している。あらゆる工程に対応できる技術者を揃えており、システムの設計から、システム開発、システム運用のためのインフラ構築、運用・保守まで一連のサービスをワンストップで提供できる体制を構築している。顧客のニーズに合わせて、柔軟に対応し、高クオリティかつコストパフォーマンスの高いサービスを提供することで、競合他社に対して優位性を築いている。

※ フルスタックエンジニアとは、システムエンジニア・ネットワークエンジニアなどの特定の技術を専門とする技術者に対し、システム開発・ソフトウェア開発などのエンジニアリング業務において、設計から環境構築、開発、運用までの全ての行程を手掛けることができるエンジニアのことを指す。

さらに、AI、ブロックチェーン※¹、IoTなどの研究開発成果を生かした最先端技術によるソリューションを提携先SIerと協働し、顧客先に提案できるのも同社の特徴である。AIエンジン※²を独自に設計、構築することができるシステム開発会社として、顧客先のニーズに最適なAIシステムをトータルで提供し差別化を図っている。

※¹ 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）を改ざん困難な形で時系列に連結していく技術。
 ※² 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。

顧客ニーズに合わせて最適なサービスをワンストップで提供



システム実装
重視の営業

300名の
エンジニア集団

出所：同社ホームページより掲載

事業概要

(b) AI プロダクト

AI プロダクトでは、当社が独自に開発した AI エンジンによるサービスを展開している。同社の AI エンジンは、画像認識を中心に、特に顔認証のサービスを充実させている。なお同社の AI エンジンは、画像認識に留まらず言語処理、需要予測、経路探索などに活用されている。これらの AI エンジンは、他社のデバイスへの組み込みが可能で実績も増加している。

当社が注力する画像認識プラットフォーム・AIZE は、顔認証、画像認識を行うソリューションとして、流通小売業を中心に店舗や工場など、業種・業態を問わないサービス提供を行っている。なかでも顔認証については、512 次元の特徴量※を顔画像から検出し、正面静止画像であれば認証率 99% 超という高精度を誇っている。横や斜めからの顔画像の認証、ウォークスルー環境での認証、マスク着用時の本人認証も可能で、写真によるなりすまし認証も防ぐことができる認証精度を有している。年齢・性別・感情を推測できる AI エンジンは、マーケティングやおもてなし、安全管理といった分野で貢献している。

※ 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。

AIZE は画像認識プラットフォームとして豊富なサービスレイヤーを備え、拡張性に優れており、個別の企業ニーズに合ったサービスラインナップに留まらず、既存システムに即したカスタマイズも可能である。

AIZE は画像を取得するデバイスを問わない。防犯カメラ、スマートフォン、PC カメラ、サーモ機器、ロボットなど、カメラ付きのデバイスと、通信環境さえあればクラウド上の AI エンジンが画像を解析する。短期間に導入することができ、ローコストで始められる顔認証システムは、AI 導入のスムーズスタートに最適である。AIZE には記録保存できる画像枚数の上限がないため大量のデータの処理が可能で、AI による企業の DX 推進を容易にする。

AIZE が提供する自社プロダクトは、以下のとおりである。

- ・店舗などでの顔画像の認識によるマーケティングサービス (AIZE Research)
- ・従業員の勤怠管理・会員管理・入退室管理などを行う顔認証勤怠サービス (AIZE Biz)
- ・顔認証勤怠サービスにアルコールチェック機能を付加し、道路交通法改正に対応したサービス (AIZE Breath)
- ・太陽光発電所の銅線ケーブル盗難対策のための侵入検知 AI システム

トリプルアイズ | 2024年12月12日(木)
5026 東証グロース市場 | https://www.3-ize.jp/ir/

事業概要

AIZE 提供プロダクト～スモール AI から、大規模 AI 開発まで



(c) エンジニアリング

同社は 2024 年 7 月に BEX を買収し、100% 子会社化した。BEX は自動車分野における機械設計開発事業、先端技術領域の研究・実装 (AI 研究、EV 設計)、IT システムの設計開発事業などを手掛けており、主要取引先はアイシン<7259>、小島プレス工業 (株)、住友電装 (株)、デンソー<6902>、トヨタ自動車<7203>、トヨタ車体 (株) など大手自動車メーカーやティア 1 などが多くを占めている。事業規模としては 2023 年 3 月期が売上高 1,551 百万円、営業利益 86 百万円であり、買収価格の約 650 百万円は割安に映る。同社が BEX をグループ化した背景には、BEX の自動車設計業務において、自動車産業の特性上、CAD 図面の法規チェックが煩雑化しており、今後両社がタイアップすることで早期の AI 実装が可能となる点が挙げられる。これらが実現できれば、既存取引先の拡大や BEX 自身の業務効率化につながり、収益性の向上が進むなどメリットは大きいと見られる。

BEX の会社概要

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 <small>*右は独立系設計会社としての順位</small>	空調 トヨタ車体内 シェア 1 位	ボデーシールド 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

TOYOTA トヨタ自動車 i-ROAD 私たちの挑戦

出所：決算説明資料より掲載

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項 (ディスクレマー) をお読みください。

Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

事業概要

(2) GPU サーバー事業

GPU サーバー事業は当社が 2023 年 9 月にゼロフィールドを完全子会社化したことに伴い、2024 年 8 月期より新たに創設した事業である。GPU サーバー事業の売上高は主に暗号資産のマイニングで用いられる GPU マシンの販売収入、また、保守管理に伴う収入の 2 つから構成されている。同社は国内で初めてマイニングマシンの販売を始め、現在は国内に 6 拠点、海外に 2 拠点のデータセンターを開設している（2024 年 5 月に新たに新潟県にデータセンターを開設）。GPU マシンに関しては、3,500 台以上の導入実績があり、日本ではナンバーワンの販売数を誇る。ゼロフィールドの既存の事業領域はこれらマイニング用の GPU マシンの販売となるため、短期業績は暗号資産の市況や電気代といった暗号資産マイニングの収益性に影響を与える外部要因で左右されやすい。また、日本国内では節税目的でマイニングマシンを購入するユーザーもいるため、関連する税制などが業績に影響を与える外部要因となる。

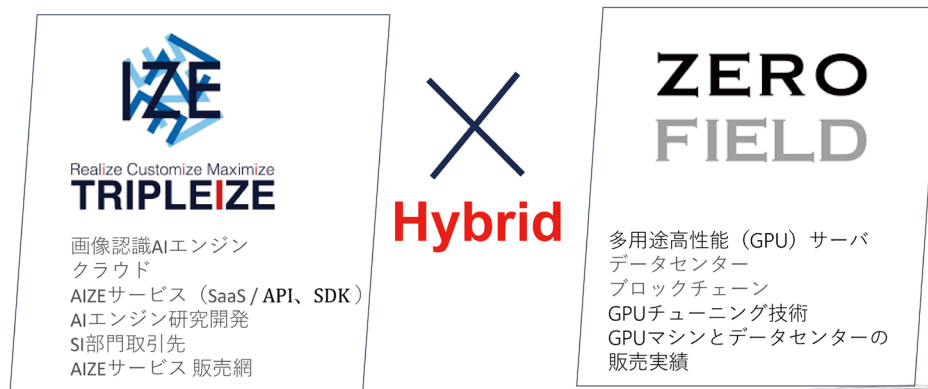
一方、当社とゼロフィールドとの事業シナジーとしては、元々ゼロフィールドは GPU マシンの販売を行っているが、AI 開発上、GPU マシンを使うのが必須となるため、今後は AI 開発用の GPU マシンをオンプレミスで持ちたいという顧客ニーズに合わせた製品開発を行い、両社の事業親和性の深化を進めていく計画だ。

ゼロフィールドの事業内容

事業	GPUマシン開発・販売	データセンター (DINO)	AI用GPUサーバー
拠点	東京、熊本、福井、ワシントン	福井	東京
概要	全国No.1シェアの販売数。約3000台の導入実績があります。2017年から事業開始し、堅調な業績を維持しています。特許や研究開発などによる差別化で他社の追随を許さない取り組みも実施しています。また、2020年から米ワシントン州で2拠点約600台GPUマシンの運用を開始しました。	福井県や敦賀市と連携し、2022年9月にデータセンターを開設済。同データセンターの特徴は、福井大学と共同開発したラックごとに温度差が生じない外気を利用した、エアコンに頼らない画期的な空調システムを実現し、省エネにより電気コストを大幅削減しております。今後DINOを他エリアに本格展開していきます。	GPUマシンをAI用途のサーバーとして活用するニーズが増加する中、AI用GPUサーバーが最も注目されています。GPGPUが持つ高速な並列処理能力の特徴はAIにおける「計算」分野で有効なものです。画像処理や生成AI分野における取り組みが進展し始めており、今後注力分野にしていきます。
	基盤領域	成長領域	
	トリプルアイズのAI技術とのシナジーが特に深い領域		

出所：「株式会社ゼロフィールドの連結子会社化について」より掲載

高性能 GPU サーバーと生成 AI の融合



出所：「株式会社ゼロフィールドの連結子会社化について」より掲載

機械学習技術、深層学習技術、画像処理技術を用いたアルゴリズム及びソフトウェアの研究開発に取り組む

2. 研究開発活動

同社グループは、経営理念として掲げる「テクノロジーに想像力を載せる」に基づき、新しい技術への探求を継続している。

AI ソリューション事業においては、深層学習技術を代表とした機械学習技術をもとに、画像処理技術及びアルゴリズムを用いた AI・ソフトウェアの研究開発を継続的に取り組んでいる。2014 年より、囲碁 AI 開発プロジェクトへ参画し一定の成績をおさめるとともに、AI・ディープラーニングの知見を得ており、その蓄積が現在の AI ソリューション事業のノウハウの核となっている。またこれらを応用した画像認識技術が、現在の同社プロダクトである画像認識プラットフォーム・AIZE の顔認証技術の根幹となっている。2024 年 4 月にユーザー数が 10 万 ID を突破した AIZE は、国内に留まらずフィリピンをはじめとする東南アジア地域でも利用が始まっている。急増するユーザー数に対して、顔認証のスピードが低速化しないようベクトルデータベース導入や SQL 拡張、AI 推論スピード高速化など、様々な角度から検索速度向上のための施策を検討・研究し、高速かつ高精度な顔認証システムを実現している。

また、顔情報の解析及びそれを用いたサービスだけではなく、人物動作検知、行動予測部分における領域にもリソースを注いでおり、太陽光発電所の銅線ケーブル盗難対策として、侵入検知 AI システムを開発しリリースした。このシステムは、警備範囲内に侵入した人物をカメラが捉え、侵入検知の発報が行われ、クラウドを通じて、IoT サイレンでの発報、管理者・警備会社へ通知するものである。ほかにも、生成 AI の活用を進めており、RAG (Retrieval-Augmented Generation) を用いた製造業向けのナレッジデータベース構築や、StableDiffusion の活用により画像修正補正の自動化や新築物件の部屋レイアウトを自動生成する機能の研究などを実施している。

GPU サーバー事業においては、暗号資産のマイニングマシンの研究開発に基づく技術を応用し、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すべく、ハードウェアを含めた研究開発を行っている。2024 年 8 月期においては、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」の提供を開始した。また、コンテナ型の小規模データセンターである DINO REX の開発を行い、リリースしている。

強みは、「PoCの壁」を乗り越える技術力と社会実装力

3. 強み

同社の強みは「技術力」と「社会実装力」を兼ね備えていることであると弊社では考えている。研究開発系 AI ベンチャーなど、ディープラーニングをはじめとする先端テクノロジーの研究開発に取り組み AI サービスを提供する企業は増えてきている。一方で、実際に AI サービスを業務システムに社会実装し、業務への定着まで支援できる企業は限定されている。AI ビジネスにおいては、PoC（概念実証）の実施までは行うものの、その後の本格運用にはなかなか至らない、いわゆる「PoCの壁」に阻まれるケースが散見される。同社は、AI プロダクトで画像認識プラットフォームを独自開発してきた技術力を有していることに加え、元々 AI インテグレーションでシステムインテグレーションビジネスを手掛けてきたことから、「PoCの壁」を乗り越え、様々な社会課題を解決するシステムを実装してきた実績を有している。引き続き、同社の競争力は維持されていくと弊社では見ている。

業績動向

2024年8月期はAIソリューション事業の収益拡大と新規連結効果で営業黒字を確保

1. 2024年8月期の業績概要

2024年8月期の連結業績は、売上高 4,410 百万円（前期比 88.0% 増）、営業利益 38 百万円（前期は 269 百万円の営業損失）、経常利益 47 百万円（同 290 百万円の経常損失）、親会社株主に帰属する当期純利益は 76 百万円（同 825 百万円の当期純損失）となり、期初に発表した売上高 4,045 百万円、営業損失 96 百万円、その後上方修正した売上高 4,341 百万円、営業利益 3 百万円を売上高、営業利益ともに上回った。

2023年8月期が期初計画に対して下方修正したこともあり、2024年8月の期初予想をやや保守的に組んでいたと見られる。期初時点では期末では営業損失を見込んでおり、早期黒字化の定着が課題であったが、2024年8月期に営業段階で黒字を達成できたことは評価したい。期中に BEX の買収が発表されたが、これを除いた既存事業部分だけでも営業利益は期初計画に対して順調に上振れたと弊社では考えている。

事業別の業績は、AI ソリューション事業の売上高が 3,029 百万円（前期比 29.1% 増）、営業利益が 1 百万円（前期は 269 百万円の営業損失）、GPU サーバー事業の売上高が 1,381 百万円（2023年9月より連結化されたため前年比較なし）、営業利益が 2 百万円（同）であり、AI ソリューション事業の売上高には BEX の新規連結効果（約 300 百万円）があったと見られるため、これを除いた既存事業での AI ソリューション事業の売上高は前期比 15% 程度の増収と推測される。

業績動向

2024年8月期の連結業績

(単位：百万円)

	23/8 期				24/8 期		
	実績	売上比	期初計画	修正計画	実績	売上比	前期比
売上高	2,346	100.0%	4,045	4,341	4,410	100.0%	88.0%
AI ソリューション事業	2,346	100.0%	2,597	-	3,029	68.7%	29.1%
GPU サーバー事業	-	-	1,447	-	1,381	31.3%	-
売上総利益	578	24.6%	1,254	1,440	1,474	33.4%	155.0%
AI ソリューション事業	578	24.6%	632	-	792	18.0%	37.0%
GPU サーバー事業	-	-	620	-	681	15.4%	-
販管費	847	36.1%	1,350	1,437	1,436	32.6%	69.5%
営業損益	-269	-11.5%	-96	3	38	0.9%	-
AI ソリューション事業	-269	-11.5%	-	-	1	0.0%	-
GPU サーバー事業	-	-	-	-	2	0.0%	-
消去調整	-	-	-	-	33	0.7%	-
経常利益	-290	-12.4%	-86	21	47	1.1%	-
親会社株主に帰属する当期純損益	-825	-35.2%	-87	5	76	1.7%	-

出所：決算短信、決算説明資料よりフィスコ作成

第三者割当増資により 2025年8月期第1四半期以降の財務状況はさらに改善へ

2. 財務状況と経営指標

(1) 連結貸借対照表

2024年8月期末の資産合計は前期末比2,614百万円増加し、4,917百万円となった。流動資産は現金及び預金が140百万円減少したが、売掛金が351百万円、商品及び製品が436百万円、原材料及び貯蔵品が12百万円増加したことなどにより、同875百万円増加し3,028百万円となった。なお、売掛金や商品及び製品、原材料及び貯蔵品の増加は、主に製造業であるBEXの新規連結に起因する。固定資産は有形固定資産が404百万円、無形固定資産が1,043百万円増加したことにより、同1,739百万円増加し1,889百万円となった。なお、無形固定資産の増加の主たる要因は、BEX、ゼロフィールド買収に伴うのれん、顧客関係資産の増加による。

負債合計は前期末比2,097百万円増加し、4,067百万円となった。流動負債は同1,499百万円増加し2,346百万円となった。これは主に、短期借入金が250百万円、1年内返済予定の長期借入金が154百万円、契約負債が601百万円増加したことによる。固定負債は長期借入金が266百万円増加したことなどにより、同597百万円増加し1,720百万円となった。株主資本は同518百万円と大幅に増加し850百万円となった。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増資により、299百万円を資金調達したことが大きく寄与した。また、BEXグループインに伴うファウンダー及びゲームカード・ジョイコホールディングスからの第三者割当増資の実施により、2024年9月、10月に純資産が1,102百万円増加する見通しである。そのため、2025年8月期第1四半期末においては株主資本が11億円程度、自己資本比率も2024年8月期末の17.3%から32%程度まで回復することが見込まれ、当面の財務状況や資金繰りに関しては問題なくなると考えられる。

トリプルアイズ | 2024年12月12日(木)
5026 東証グロース市場 | <https://www.3-ize.jp/ir/>

業績動向

連結貸借対照表及び経営指標

(単位：百万円)

	21/8期	22/8期	23/8期	24/8期	増減
流動資産合計	985	1,484	2,152	3,028	875
現金及び預金	617	1,079	1,754	1,613	-140
売掛金	317	274	273	625	351
固定資産合計	128	303	149	1,889	1,739
有形固定資産	9	12	15	420	404
無形固定資産	75	243	14	1,058	1,043
投資その他の資産	42	46	120	411	291
資産合計	1,113	1,788	2,302	4,917	2,614
流動負債合計	523	481	846	2,346	1,499
買掛金	173	147	83	120	37
1年以内償還予定の社債	0	0	0	10	10
短期借入金	60	79	240	490	250
1年内返済予定の長期借入金	54	60	240	394	154
固定負債合計	147	149	1,123	1,720	597
社債	0	0	0	40	40
長期借入金	147	149	1,123	1,390	266
負債合計	671	630	1,970	4,067	2,097
有利子負債	262	288	1,604	2,325	721
株主資本合計	442	1,157	332	850	518
資本金	415	719	720	56	-663
新株式申込証拠金	0	0	0	128	128
資本剰余金	365	669	670	1,647	976
利益剰余金	-338	-232	-1,058	-981	76
純資産合計	442	1,157	332	849	517
負債純資産合計	1,113	1,788	2,302	4,917	2,614
自己資本比率(%)	39.7%	64.7%	14.4%	17.3%	2.9pp

出所：決算短信よりフィスコ作成

業績動向

(2) 連結キャッシュ・フロー計算書

2024年8月期における営業活動によるキャッシュ・フローは2百万円の収入となった。これは主に、減価償却費56百万円、のれん償却費95百万円などの収入要因があったものの、売上債権の増加75百万円、棚卸資産の増加45百万円などの支出要因が大きかったことによる。投資活動によるキャッシュ・フローは1,074百万円の支出となった。これは主に、ゼロフィールド、BEXの買収に起因した連結の範囲の変更を伴う子会社株式取得の支出1,092百万円による。財務活動によるキャッシュ・フローは771百万円の収入となった。これは主に、短期借入金による収入132百万円、長期借入れによる収入530百万円、新株発行による収入299百万円による。この結果、2024年8月期の現金及び現金同等物の期末残高は前期比300百万円減の1,453百万円となった。

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	20/8期	21/8期	22/8期	23/8期	24/8期
営業活動によるキャッシュ・フロー(a)	-134	164	34	-241	2
減価償却費	11	15	28	17	56
投資活動によるキャッシュ・フロー(b)	-137	-126	-192	-399	-1,074
フリー・キャッシュ・フロー(a)+(b)	-271	38	-158	-640	-1,072
財務活動によるキャッシュ・フロー	539	28	621	1,315	771
現金及び現金同等物の増減額	267	66	462	674	-300
現金及び現金同等物の期首残高	282	550	617	1,079	1,754
現金及び現金同等物の期末残高	550	617	1,079	1,754	1,453

出所：決算短信よりフィスコ作成

■ 今後の見通し

新たに買収した BEX の業績寄与が最大の増益ドライバー

1. 2025年8月期通期の業績見通し

2025年8月期の連結業績は、売上高5,992百万円(前期比35.9%増)、営業利益111百万円(同192.6%増)、経常利益は98百万円(同109.6%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は30百万円(同59.6%減)と見込んでいる。事業別の売上高や営業利益の詳細は開示していないが、2024年7月から新規連結化したBEXの12ヶ月分の業績寄与を見込んだ増収増益予想であり、これを除いた既存事業においては前年並みの業績前提とした保守的な内容と見られる。既存のAIソリューション事業は前期からの回復基調の継続が期待される一方、GPUサーバー事業は短期業績がマシン本体の販売動向で左右されやすく、四半期業績のボラティリティを引き起こす可能性がある点には留意が必要だろう。

今後の見通し

2025年8月期通期業績見通し

(単位：百万円)

	24/8 期		25/8 期		
	実績	売上比	期初計画	売上比	前期比
売上高	4,410	100.0%	5,992	100.0%	35.9%
AI ソリューション事業	3,029	68.7%	-	-	-
GPU サーバー事業	1,381	31.3%	-	-	-
売上総利益	1,474	33.4%	1,927	32.2%	30.7%
AI ソリューション事業	792	18.0%	-	-	-
GPU サーバー事業	681	15.4%	-	-	-
販管費	1,436	32.6%	1,816	30.3%	26.5%
営業利益	38	0.9%	111	1.9%	192.6%
AI ソリューション事業	1	0.0%	-	-	-
GPU サーバー事業	2	0.0%	-	-	-
消去調整	33	0.7%	-	-	-
経常利益	47	1.1%	98	1.6%	109.6%
親会社株主に帰属する当期純利益	76	1.7%	30	0.5%	-59.6%

出所：決算短信よりフィスコ作成

2. BEX 買収による財務インパクト

BEX が連結子会社となったのは 2024 年 7 月であったため、2024 年 8 月期においては 7 月、8 月の 2 ヶ月分、2025 年 8 月期においては期初から 12 ヶ月間の決算数値が取り込まれることになる。同社によると、2024 年 8 月期は 2 ヶ月間だけの業績取り込みではあったが、売上高で約 300 百万円の寄与があったとのことであり、単月換算 150 百万円、年間では約 1,800 百万円の売上高が見込めると弊社では試算している。損益影響としては、同社によると BEX は直近 12 ヶ月ベースで約 200 百万円の営業利益を出しており、のれん償却費 26 百万円（のれん 201 百万円、10 年償却）を差し引いても新規連結分だけでも前期比で 170 ～ 180 百万円の営業利益の増加要因となると見られる。しかし、同社の営業利益の見込みは前期比で 72 百万円の増加に留まっており、営業利益の面では売上高以上に営業利益においては保守的な予想のため、上振れて着地する可能性がありそうだ。なお、買収価格は約 650 百万円であったが、BEX の当期純利益が実質的に 100 百万円超えていることを踏まえると、PER6 ～ 7 倍と割安価格で買収できたと考えられる。

BEX の過去 3 期分の業績動向

(単位：百万円)

	21/3 期		22/3 期		23/3 期	
	実績	売上比	実績	売上比	実績	売上比
売上高	1,401	100.0%	1,497	100.0%	1,551	100.0%
売上総利益	358	25.6%	424	28.3%	449	28.9%
販管費	292	20.8%	313	20.9%	363	23.4%
営業利益	66	4.7%	110	7.3%	86	5.5%
経常利益	75	5.4%	120	8.0%	117	7.5%
当期純利益	39	2.8%	84	5.6%	66	4.3%

出所：「株式会社 BEX グループインについて」よりフィスコ作成

積極的な M&A を通じて事業領域の拡大を推進。 シナジー創出でさらなる成長を図る

3. 中長期成長戦略

同社は成長戦略として以下の4つのAI実装戦略による独自性を掲げている。(1) AIプロダクト、オーダーメイドAI開発の展開、(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、(3) GPUサーバー事業の推進、(4) M&Aによる非連続の成長、である。特にここ2年間で顕著なのはゼロフィールドやBEXなどの大型M&Aの実施による事業領域の拡大や、2024年9月のゲームカード・ジョイコホールディングスとの資本業務提携の実施など、外部経営リソースの積極的な活用だ。

(1) AIプロダクト、オーダーメイドAI開発の展開

同社の画像認識技術は競争力の源泉の1つとなっており、AI画像認識や顔認証サービスなど様々な場面で活用されている。同社の技術力が評価された1つの事例として、世田谷区の職員向けシステムにおいて、同社の顔認証システムが勤怠管理の効率性向上に寄与したことが挙げられる。一般企業に限らず自治体においても勤務時間の適切な把握方法や管理業務の効率化は必要不可欠であるが、同社はタブレット端末における顔認証機能を活用した出勤管理を実施し、クラウド上のAIZEと連携することで勤怠と休暇情報の可視化が効率的に可能となるオーダーメイドAIを提案し、それが採用された一例である。このように同社の高い画像認識技術を活用したオーダーメイドAIは応用範囲が広く、このような実績を1つ1つ積み上げることで今後、業種横断的な展開が加速的に進むことが期待される。まずは買収したBEXとの協業により、自動車業界向けどのような成果を挙げていくかに注目したい。

自社AIプロダクト、オーダーメイドAI開発の事例

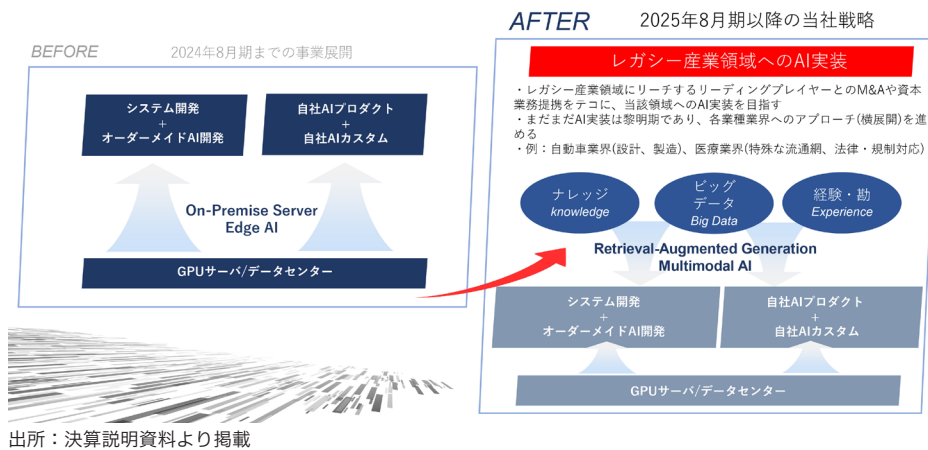


出所：決算説明資料より掲載

(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

同社は 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へのアプローチが主軸であったが、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タイアップし、共同商品開発・営業連携などによる事業展開を進める方針を打ち出している。同社が定義するレガシー産業には自動車、医療業界などが挙げられるが、まずはその皮切りとして BEX を 2024 年 7 月に買収したことをきっかけに、自動車の設計・製造業界におけるオーダーメイド AI 開発を進める計画だ。現在、AI 実装はまだ黎明期にあることから自動車に限らず多くの産業で AI 実装へのニーズは高いと見られ、同社では市場規模と AI との親和性を勘案して取り組みを進めていく。

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



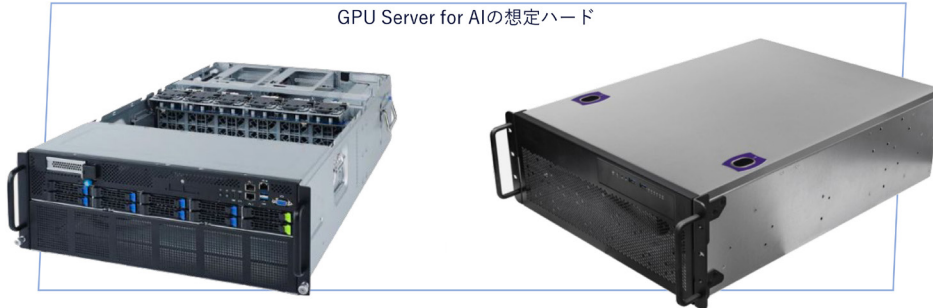
(3) GPU サーバー事業の推進

GPU サーバー事業を手掛けるゼロフィールドは自社データセンター運営のノウハウや経験を生かし、顧客へのカスタマイズや運用サポートの強化を進めている。また、AI 向け GPU サーバーの需要が高まっているなかで今後マシン自体の販売台数の増加も中長期的に見込まれるが、同社では生成 AI に留まらず、大規模言語モデル、3DCAD など様々なサーバーソリューションを提供できるような体制も整えている。また、自己資本比率が一時的に低下していたことが長期の保守サポートが必要になる大容量のデータセンター事業者への参入障壁になっていたが、直近で実施した第三者割当増資により自己資本比率も 35% 程度へと大幅に回復が見込まれることから今後、国内の大手データセンター運営事業者向けとの取引拡大が進むことも期待したい。

今後の見通し

GPU サーバー事業の推進

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】

出所：決算説明資料より掲載

(4) M&A による非連続の成長

同社は2023年8月期、2024年8月期と会社の事業規模から考えると比較的大型のM&Aを積極的に実施した。同社のM&Aによる非連続成長を目指す方針のなかで、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、同社と同規模かそれに近い企業をM&Aの候補とし、リスクを伴った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ことを打ち出している。現在もさらに複数案件を検討中としている。また、EBITDA倍率で4～5倍の企業をターゲットとするなど、グループ利益に寄与するのれん負けない案件を発掘することも重視しており、過度に割高な買収に対しては否定的な見解を示している。

株主還元とSDGsへの取り組み

**株主への利益還元を重要な経営課題と認識するも、
足元では財務体質改善や事業拡大のための
内部留保の充実などを図り無配を継続**

1. 株主還元策

同社は、株主に対する利益還元も経営の重要課題であると認識している。しかし、現在は成長過程にあり、経営環境の変化に対応するために財務体質を強化し、事業拡大のための内部留保の充実などを図ることが株主に対する最大の利益還元につながるものと考えている。このことから配当を実施していない。

将来的には、収益力の強化や事業基盤の整備を実施しつつ、内部留保の充実状況及び企業を取り巻く経営環境を総合的に勘案し、株主への利益還元を検討することを基本方針としているが、配当実施の可能性及び実施時期などについては未定である。内部留保資金の使途については、将来の収益力の強化を図るため、研究開発投資及び優秀な人材を確保するための採用教育費用として有効に活用する方針である。

同社の剰余金の配当は、年1回の期末配当を基本方針としており、会社法第459条第1項各号に定める事項については、法令に別段の定めのある場合を除き、取締役会の決議によって定めることができる旨を定款で定めている。また、剰余金の配当基準日について、期末配当は8月31日、中間配当は2月末日、その他基準日を定めて剰余金の配当をすることができる旨を定款に定めている。

2. SDGsへの取り組み

SDGsの取り組みに関して同社テクノロジーは持続可能性を担うものでなければ、本当の意味で社会を豊かにすることはできないという従来からの考えのもと、(1)社会インフラとなるアーキテクチャの提供、(2)イノベーションによる経済成長への貢献、(3)テクノロジー教育による次世代人材の育成の3つを社会問題解決に貢献できる領域として掲げている。改めて事業に17の目標を取り込むのではなく、これまでの取り組みの先にある持続可能な開発目標にスコープすることで活動を推進していく方針だ。

(1) 社会インフラとなるアーキテクチャの提供

貧困問題や分配の平等性、資源保全といった経済問題には、信頼性の高いフィンテックの提供によって解決を目指す。例えば、顔認証AIによって貧困層へのマイクロファイナンスをより容易に行えるようになる。また、企業会計にブロックチェーンを導入することで決算の透明性を向上させることが可能になる。

(2) イノベーションによる経済成長への貢献

DXの進まない既存の業界・企業とIT業界における先端技術の新結合によって、これまでにない経済構造の構築を目指す。さらには、AIテクノロジーの研究開発によって第4次産業革命の一翼を担い、来るべきSociety 5.0の世界とそこに生きる人々の豊かさを追求していく。

(3) テクノロジー教育による次世代人材の育成

AIによって想定されている「技術失業」について真摯に捉え、AIにはできない人の仕事を追求していく。短期的には、AIエンジニアリング研修をオープンな事業として展開しながら多くのエンジニアのスキルアップを目指す。中長期的には、国籍や年齢にこだわらない雇用と自由で柔軟な業務を実行する企業組織を構築していく。

重要事項（ディスクレマー）

株式会社フィスコ（以下「フィスコ」という）は株価情報および指数情報の利用について東京証券取引所・大阪取引所・日本経済新聞社の承諾のもと提供しています。

本レポートは、あくまで情報提供を目的としたものであり、投資その他の行為および行動を勧誘するものではありません。

本レポートはフィスコが信頼できると判断した情報をもとにフィスコが作成・表示したのですが、フィスコは本レポートの内容および当該情報の正確性、完全性、的確性、信頼性等について、いかなる保証をするものではありません。

本レポートに掲載されている発行体の有価証券、通貨、商品、有価証券その他の金融商品は、企業の活動内容、経済政策や世界情勢などの影響により、その価値を増大または減少することもあり、価値を失う場合があります。本レポートは将来のいかなる結果をお約束するものでもありません。お客様が本レポートおよび本レポートに記載の情報をいかなる目的で使用する場合においても、お客様の判断と責任において使用するものであり、使用の結果として、お客様になんらかの損害が発生した場合でも、フィスコは、理由のいかんを問わず、いかなる責任も負いません。

本レポートは、対象となる企業の依頼に基づき、企業への電話取材等を通じて当該企業より情報提供を受けて作成されていますが、本レポートに含まれる仮説や結論その他全ての内容はフィスコの分析によるものです。本レポートに記載された内容は、本レポート作成時点におけるものであり、予告なく変更される場合があります。フィスコは本レポートを更新する義務を負いません。

本文およびデータ等の著作権を含む知的所有権はフィスコに帰属し、フィスコに無断で本レポートおよびその複製物を修正・加工、複製、送信、配布等することは堅く禁じられています。

フィスコおよび関連会社ならびにそれらの取締役、役員、従業員は、本レポートに掲載されている金融商品または発行体の証券について、売買等の取引、保有を行っているまたは行う場合があります。

以上の点をご了承の上、ご利用ください。

■お問い合わせ■

〒107-0062 東京都港区南青山 5-13-3

株式会社フィスコ

電話：03-5774-2443（IR コンサルティング事業本部）

メールアドレス：support@fisco.co.jp