

各位

2025年12月3日



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

当社の企業調査レポートの発行に関するお知らせ

2025年11月27日付で、株式会社フィスコより当社の企業調査レポートが発行されましたこと
をお知らせいたします。当該企業調査レポートにつきましては、添付資料をご参照ください。

当社では、株式市場における当社の認知度を高める施策を行うとともに、中長期的な企業価値
向上及び持続的成長を図ってまいります。

本リリースに関するお問い合わせ先

株式会社トリプルアイズ

東京都港区芝浦3-4-1 グランパークタワー32F

電話：03-3526-2201

MAIL：info@3-ize.jp

トリプルアイズHP：<https://www.3-ize.jp/>

COMPANY RESEARCH AND ANALYSIS REPORT

|| 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 >>>

2025年11月26日 (水)

執筆：客員アナリスト

吉林拓馬

FISCO Ltd. Analyst **Takuma Yoshibayashi**



FISCO Ltd.

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

目次

■ 要約	01
1. 2025年8月期の業績概要	01
2. 2026年8月期の業績見通し	01
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	08
3. 強み	09
■ 業績動向	10
1. 2025年8月期の業績概要	10
2. 財務状況と経営指標	11
■ 今後の見通し	13
1. 2026年8月期の業績見通し	13
2. 中長期成長戦略	14
■ 株主還元とSDGsへの取り組み	17
1. 株主還元	17
2. SDGsへの取り組み	17

要約

調整期を経て再成長へ、 AI実装の進展により既存事業の成長フェーズに

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. 2025年8月期の業績概要

2025年8月期の連結業績は、売上高5,714百万円(前期比29.6%増)、営業損失61百万円(前期は38百万円の利益)、EBITDA298百万円(同32.3%増、経常利益+減価償却費+のれん償却額+支払利息により算出)、経常利益59百万円(同25.9%増)、親会社株主に帰属する当期純損失343百万円(同76百万円の利益)となった。売上高は、BEXの新規連結効果及びAIインテグレーション領域の拡大により増加した。BEXについて、前期は2ヶ月分のみ寄与にとどまったが、2025年8月期は通期での業績反映となったことで増収に寄与した。利益面は、AIソリューション事業のエンジニアリングにおける稼働人員の減少による売上減及び人材確保を目的とした臨時賞与による人件費増、GPUサーバー事業における税制改正影響に伴う暗号資産のマイニングマシン需要の減退などが重なり、営業損失となった。

2. 2026年8月期の業績見通し

2026年8月期の連結業績は、売上収益5,837百万円(前期比2.2%増※1)、営業利益81百万円(前期は61百万円の損失)、親会社の所有者に帰属する当期利益36百万円(前期は343百万円の損失)を見込んでいる。なお、同社は2026年8月期より会計基準を日本基準から国際財務報告基準(以下、IFRS)に変更している※2。

※1 2026年8月期より会計基準をIFRSに変更するため、参考値として掲載。

※2 M&Aや資本業務提携により売上規模が大幅に拡大している一方で、日本基準ではのれん償却費が会計上費用として計上されるため、キャッシュアウトを伴わないコストにも関わらず、EBITDAと会計上の利益に乖離が生じていた。この乖離を是正し、他社との利益ベースでの比較を容易にするために会計基準を変更する。

要約

AIソリューション事業では、AIインテグレーションは堅調な需要が見込まれるなか、引き続き契約単価の上昇による売上総利益率の改善を目指すとともに、新卒採用を中心に人員体制の拡充を進め、稼働人員の増加による案件対応力を強化する。AIプロダクトは、開発コストの適正管理により利益の最大化を追求するとともに、「アルロく for LINE WORKS」を中心とした新規プロダクトの契約獲得や、「AIZE」関連のカスタマイズ開発受注の増加により、MRR（毎月経常収益）の拡大を目指す。エンジニアリングでは、2025年8月期に生じた人員減少の影響が一部継続する可能性があるものの、請負案件の工数拡大や採用強化による体制立て直しを進め、収益性の改善を図る。GPUサーバー事業は、2026年8月期からのIFRS適用に伴い、のれん非償却化及び顧客関連資産の償却方法変更により営業利益が114百万円改善する見込みである。

3. 中長期成長戦略

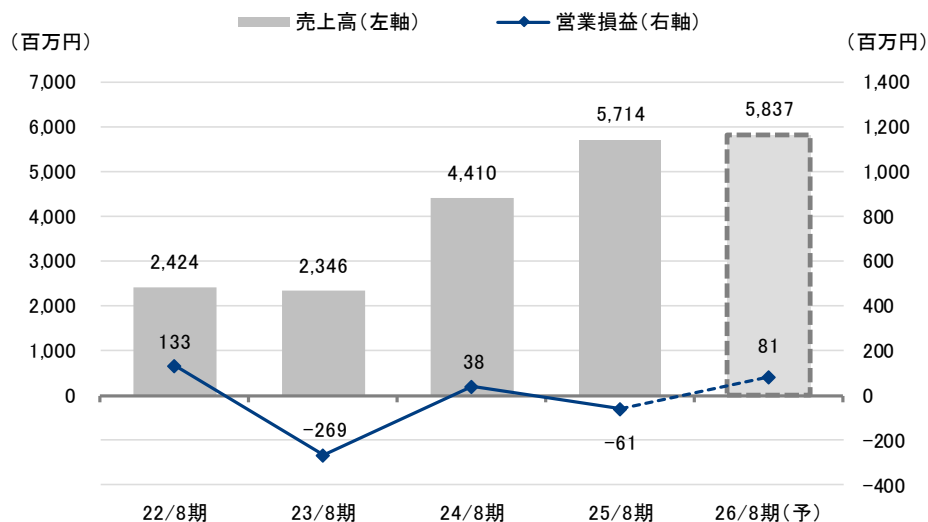
同社は成長戦略として以下の4つのAI実装戦略による独自性を掲げている。(1) AIプロダクト、オーダーメイドAI開発の展開、(2) 資本業務提携やM&Aを駆使したレガシー産業領域へのAI実装及び新サービス展開、(3) GPUサーバー事業の推進、(4) M&Aによる非連続の成長である。特に足元で顕著なのは、ゼロフィールドやBEXなどの大型M&Aの実施による事業領域の拡大や、2024年9月のゲームカード・ジョイコホールディングス（現 ゲームカードホールディングス<6249>）との資本業務提携の実施など、外部経営リソースの積極的な活用だ。自動車設計業務を手掛けるBEX、パチンコ・パチスロホール向けカ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実装の進展に伴う事業機会が広がると見られる。加えて、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9月にはゲームカード・ジョイコホールディングスと資本業務提携を締結
- ・2025年8月期はBEX新規連結効果により増収も、エンジニアリングとGPUサーバーの低迷により営業損失を計上
- ・2026年8月期は、AIインテグレーションの単価増・人員数増による増収効果及び会計基準の変更により、営業利益は黒字転換予想

要約

連結業績推移



注：26/8期よりIFRSを適用
出所：決算短信よりフィスコ作成

会社概要

ITシステムの提供とともに、エンジニア集団としての事業領域を拡大

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。」

トリプルアイズ | 2025年11月26日 (水)
5026 東証グロース市場 | <https://www.3-ize.jp/ir/>

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

同社は2008年に、先端技術を活用したITシステムの提供を目的として設立された。当初からAI分野に高い関心を持ち、2014年に囲碁AIプロジェクトを立ち上げ、2016年には深層学習基盤「Deepize」を開発するなど、AI技術の研究開発を積極的に進めてきた。2017年にAI・IoT・ブロックチェーンの研究を担う先端開発部（現AIZE開発部）を設置してAI応用領域を拡大し、2019年には画像認識プラットフォーム「AIZE」を提供開始し、AIソリューション事業を本格化した。また、M&Aによる事業拡大にも積極的であり、2018年以降複数の企業を子会社化・吸収合併して事業領域を拡充したうえで、2022年に東証グロース市場に上場した。加えて、2023年9月にゼロフィールドを、2024年7月にはBEXを子会社化し、同年9月にはゲームカード・ジョイコホールディングス（現 ゲームカードホールディングス）と資本業務提携するなど、パートナーシップを通じた事業シナジーの創出にも取り組んでいる。AI技術を核とした持続的な成長戦略を推進している点が特徴である。

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 第三者割当の実施
2024年 7月	自動車設計事業を行う（株）BEXがグループイン、第三者割当増資の実施
2024年 9月	ゲームカード・ジョイコホールディングス（現 ゲームカードホールディングス<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
2025年11月	山田雄一郎氏が代表取締役会長に、片淵博哉（かひぶちひろや）氏が代表取締役CEOに就任

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

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

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

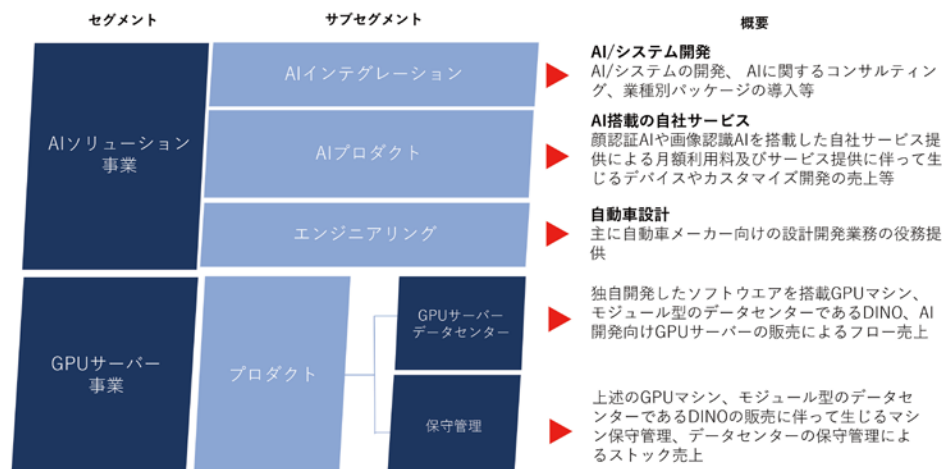
同社グループは、同社と連結子会社4社（(株) シンプルプラン、(株) 所司一門将棋センター、ゼロフィールド、BEX）の計5社で構成されている。セグメントは、AIソリューション事業とGPUサーバー事業の2つであり、AIソリューション事業は、AIインテグレーション、エンジニアリング、AIプロダクト、その他により構成されている。GPUサーバー事業は、ゼロフィールドを2023年9月に連結子会社化し創設された。

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を搭載した自社サービスの提供	トリプルアイズ
	AIプロダクト	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
GPUサーバー	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/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

トリプルアイズ | 2025年11月26日 (水)
5026 東証グロース市場 | <https://www.3-ize.jp/ir/>

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提供により、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られ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。

(b) AIプロダクト

AIプロダクトでは、同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、画像認識にとどまらず言語処理、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。

同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。

トリプルアイズ | 2025年11月26日 (水)
5026 東証グロース市場 | <https://www.3-ize.jp/ir/>

事業概要

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とどまらず、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、ロボットなど画像を取得するデバイスを問わず、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。短期間かつローコストで導入できる顔認証システムは、AI導入のスマート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

AIZE提供プロダクト～スマートAIから、大規模AI開発まで



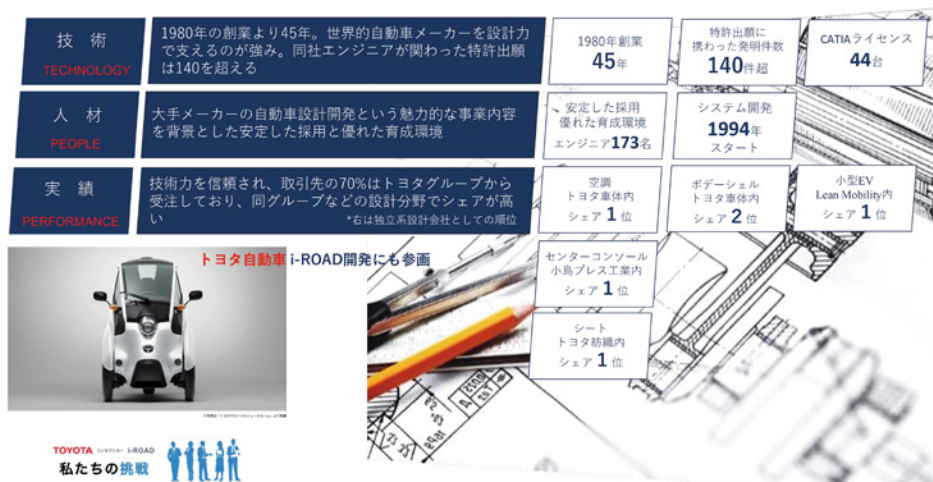
(c) エンジニアリング

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。

トリプルアイズ | 2025年11月26日 (水)
5026 東証グロース市場 | <https://www.3-ize.jp/ir/>

事業概要

BEXの会社概要



出所：決算説明資料より掲載

(2) GPUサーバー事業

GPUサーバー事業は同社が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4拠点、海外に3拠点のデータセンターを開設している（2025年9月に新たに米国アーカンソー州にデータセンターを開設）。GPUマシンに関しては累計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、同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。

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。

事業概要

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、国内にとど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活用し、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

新規連結効果で増収も、エンジニアリングとGPUサーバーの低迷により営業損失を計上

1. 2025年8月期の業績概要

2025年8月期の連結業績は、売上高5,714百万円（前期比29.6%増）、営業損失61百万円（前期は38百万円の利益）、EBITDA298百万円（同32.3%増、経常利益+減価償却費+のれん償却額+支払利息により算出）、経常利益59百万円（同25.9%増）、親会社株主に帰属する当期純損失343百万円（同76百万円の利益）となった。

売上高は、BEXの新規連結効果及びAIインテグレーション領域の拡大により増加した。BEXは2024年7月1日付で連結対象となり、前期は2ヶ月分のみ寄与にとどまったが、2025年8月期は通期での業績反映となったことで増収に寄与した。利益面は、AIソリューション事業のエンジニアリングにおける稼働人員の減少による売上減及び人材確保を目的とした臨時賞与による人件費増、GPUサーバー事業における税制改正影響に伴う暗号資産のマイニングマシン需要の減退などが重なり、営業損失となった。また、マイニングマシンの一部商品の販売終了決定に伴い、棚卸資産評価損286百万円を特別損失に計上した。ただし、同社はこれまでM&Aを通じて企業規模を拡大してきたことから、減価償却費やのれん償却費が利益を圧迫している。これらの影響を除いたEBITDAは前期比32.3%増と大幅に伸長した。

期初計画（売上高5,992百万円、営業利益111百万円）に対しては、主にエンジニアリングにおける人員数減少や人件費上昇、GPUサーバー事業における需要低迷や新製品開発に向けた研究開発費の増加などが響き、2025年7月に業績予想を減額修正（売上高5,650百万円、営業損失83百万円）したが、最終的には修正後の計画をやや上回って着地した。

事業セグメント別の業績を見ると、AIソリューション事業の売上高が4,626百万円（前期比51.1%増）、営業利益が41百万円（同17.2%増）、GPUサーバー事業の売上高が1,101百万円（同20.3%減）、営業損失が105百万円（前期は2百万円の利益）であった。

AIソリューション事業では、AIインテグレーションにおける契約単価の上昇、生成AI関連の開発需要拡大、2024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からの案件受注などが増収増益に寄与した。一方で、エンジニアリングはBEXの通期連結効果により売上水準が押し上げられたものの、稼働人員の減少や人件費上昇が収益を圧迫した。

GPUサーバー事業では、暗号資産マイニングマシンが2025年度の税制改正に伴う需要減により、販売が低迷した。改正によりマイニングマシンが一括償却の対象外となり、耐用年数に基づく減価償却が求められることとなったため、事業者の初期投資負担が増加し、設備投資が抑制された。一方で、足元ではAI開発用途向けGPUサーバーの販売が徐々に拡大しており、今後の事業転換が注目される。

トリプルアイズ | 2025年11月26日 (水)
5026 東証グロース市場 | <https://www.3-ize.jp/ir/>

業績動向

2025年8月期連結業績

(単位：百万円)

	24/8期				25/8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	4,410	-	5,992	5,650	5,714	-	29.6%
売上総利益	1,474	33.4%	1,927	-	1,731	30.3%	17.5%
販管費	1,435	32.6%	1,816	-	1,793	31.4%	24.9%
営業利益	38	0.9%	111	-83	-61	-1.1%	-
EBITDA	225	5.1%	318	-	298	5.2%	32.3%
経常利益	47	1.1%	98	3	59	1.0%	25.9%
親会社株主に帰属する 当期純利益	76	1.7%	30	-375	-343	-6.0%	-

出所：決算短信、決算説明資料よりフィスコ作成

事業セグメント別業績

(単位：百万円)

	24/8期				
	実績	売上比	実績	売上比	前期比
売上高	4,410	-	5,714	-	29.6%
AIソリューション事業	3,062	68.9%	4,626	80.8%	51.1%
GPUサーバー事業	1,381	31.1%	1,101	19.2%	-20.3%
消去調整	-33	-	-13	-	-
売上総利益	1,474	33.4%	1,731	30.3%	17.5%
AIソリューション事業	826	27.0%	1,200	26.0%	45.3%
GPUサーバー事業	681	49.4%	542	49.3%	-20.4%
消去調整	-33	-	-11	-	-
営業利益	38	0.9%	-61	-1.1%	-
AIソリューション事業	35	1.2%	41	0.9%	17.2%
GPUサーバー事業	2	0.2%	-105	-9.6%	-
消去調整	-0	-	1	-	-
EBITDA	225	5.1%	298	5.2%	32.3%
AIソリューション事業	66	2.2%	153	3.3%	129.7%
GPUサーバー事業	158	11.5%	144	13.2%	-8.7%

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自己資本比率及びネットキャッシュが改善

2. 財務状況と経営指標

(1) 連結貸借対照表

2025年8月期末の資産合計は前期末比73百万円減少し、4,845百万円となった。流動資産は現金及び預金が増加した一方で、棚卸資産が減少したことなどにより、同28百万円増加し3,056百万円となった。固定資産は有形固定資産が29百万円、無形固定資産が97百万円減少したことなどにより、同101百万円減少し1,788百万円となった。

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.

トリプルアイズ | 2025年11月26日 (水)
5026 東証グロース市場 | <https://www.3-ize.jp/ir/>

業績動向

負債合計は前期末比887百万円減少し、3,179百万円となった。流動負債は短期借入金が300百万円、契約負債が197百万円減少したことなどにより、同527百万円減少し1,819百万円となった。固定負債は長期借入金364百万円減少したことなどにより、同360百万円減少し1,360百万円となった。純資産合計は親会社株主に帰属する当期純損失を343百万円計上したものの、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などにより、同814百万円増加し1,665百万円となった。それに伴い、自己資本比率は33.7%と同16.4ポイント改善、現金及び預金から有利子負債を差し引いて算出されるネットキャッシュも同1,005百万円増加の293百万円と回復し、当面の財務状況や資金繰りに関してはおおむね問題がないものと見られる。

連結貸借対照表及び経営指標

(単位：百万円)

	22/8期末	23/8期末	24/8期末	25/8期末	増減
流動資産合計	1,484	2,152	3,028	3,056	28
現金及び預金	1,079	1,754	1,613	1,914	300
売掛金	274	273	625	677	51
棚卸資産	11	21	470	146	-324
固定資産合計	303	149	1,889	1,788	-101
有形固定資産	12	15	420	390	-29
無形固定資産	243	14	1,108	1,010	-97
投資その他の資産	46	120	361	387	25
資産合計	1,788	2,302	4,918	4,845	-73
流動負債合計	481	846	2,346	1,819	-527
買掛金	147	83	120	148	28
1年以内償還予定の社債	-	-	10	10	-
短期借入金	79	240	490	190	-300
1年内返済予定の長期借入金	60	240	394	364	-30
固定負債合計	149	1,123	1,720	1,360	-360
社債	-	-	40	30	-10
長期借入金	149	1,123	1,390	1,026	-364
負債合計	630	1,970	4,067	3,179	-887
有利子負債	288	1,604	2,325	1,620	-704
株主資本合計	1,157	332	851	1,632	781
資本金	719	720	56	22	-34
新株式申込証拠金	-	-	128	-	-128
資本剰余金	669	670	1,647	2,033	386
利益剰余金	-232	-1,058	-981	-422	558
純資産合計	1,157	332	850	1,665	814
負債純資産合計	1,788	2,302	4,918	4,845	-73
【経営指標】					
自己資本比率	64.7%	14.4%	17.3%	33.7%	16.4pp
ネットキャッシュ	791	150	-711	293	1,005

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

2025年8月期における営業活動によるキャッシュ・フローは68百万円の支出となった。これは主に、棚卸資産評価損286百万円、減価償却費102百万円、のれん償却費101百万円の収入要因があったものの、税金等調整前当期純損失249百万円、契約負債の減少197百万円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78百万円の支出であり、フリー・キャッシュフローは146百万円の支出となった。他方で財務活動によるキャッシュ・フローは447百万円の収入となった。これは主に、短期借入金の純減300百万円、長期借入金の返済394百万円と支出要因があったものの、株式発行による収入1,101百万円による。この結果、2025年8月期の現金及び現金同等物の期末残高は前期比300百万円増加の1,754百万円となった。

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	22/8期	23/8期	24/8期	25/8期
営業活動によるキャッシュ・フロー (a)	34	-241	2	-68
減価償却費	28	17	57	102
のれん償却費	3	2	94	101
投資活動によるキャッシュ・フロー (b)	-192	-399	-1,074	-78
フリー・キャッシュ・フロー (a) + (b)	-158	-640	-1,072	-146
財務活動によるキャッシュ・フロー	621	1,315	771	447
現金及び現金同等物の増減額	462	674	-300	300
現金及び現金同等物の期首残高	617	1,079	1,754	1,453
現金及び現金同等物の期末残高	1,079	1,754	1,453	1,754

出所：決算短信よりフィスコ作成

■ 今後の見通し

AIインテグレーションの増収効果及び会計基準変更により 営業利益は黒字転換予想

1. 2026年8月期の業績見通し

2026年8月期の連結業績は、売上収益5,837百万円（前期比2.2%増）、営業利益81百万円（前期は61百万円の損失）、親会社の所有者に帰属する当期利益36百万円（前期は343百万円の損失）の見通しである。なお、同社は2026年8月期より会計基準を日本基準からIFRSに変更している。

トリプルアイズ | 2025年11月26日 (水)
5026 東証グロース市場 | <https://www.3-ize.jp/ir/>

今後の見通し

AIソリューション事業では、AIインテグレーションは堅調な需要が見込まれるなか、引き続き契約単価の上昇による売上総利益率の改善を目指すとともに、新卒採用を中心に人員体制の拡充を進め、稼働人員の増加による案件対応力を強化する。また、月額制のAI開発サービス「AIラボ」やプライム案件の受注拡大にも注力し、収益基盤の安定化を図る。AIプロダクトは、開発コストの適正管理により利益の最大化を追求するとともに、「アルろく for LINE WORKS」を中心とした新規プロダクトの契約獲得や、「AIZE」関連のカスタマイズ開発受注の増加により、MRRの拡大を目指す。エンジニアリングでは、2025年8月期に生じた人員減少の影響が一部継続する可能性があるものの、請負案件の工数拡大や採用強化による体制立て直しを進め、収益性の改善を図る。GPUサーバー事業は、2026年8月期からのIFRS適用に伴い、のれん非償却化及び顧客関連資産の償却方法変更により営業利益が114百万円改善する見込みである。また、暗号資産マイニングマシンの販売は低迷が続くと見られるものの、足元で注力しているAI開発用途向けGPUサーバーの販売により補完する見通しだ。

2026年8月期業績見通し

(単位：百万円)

	25/8期 (日本基準)		26/8期 (IFRS)		
	実績	売上比	期初計画	売上比	前期比
売上収益	5,714	-	5,837	-	2.2%
売上総利益	1,731	30.3%	1,894	32.4%	9.4%
販管費	1,793	31.4%	1,813	31.1%	1.1%
営業利益	-61	-1.1%	81	1.4%	-
親会社の所有者に帰属する 当期損益	-343	-6.0%	36	0.6%	-

注：前期比は参考値として掲載

出所：決算短信、決算説明資料よりフィスコ作成

積極的なM&Aやアライアンスにより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

2. 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。

トリプルアイズ | 2025年11月26日 (水)
5026 東証グロース市場 | <https://www.3-ize.jp/ir/>

今後の見通し

(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退勤管理を実施し、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度的に進むと期待される。まずは買収したBEXとの協業により、自動車業界向けで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

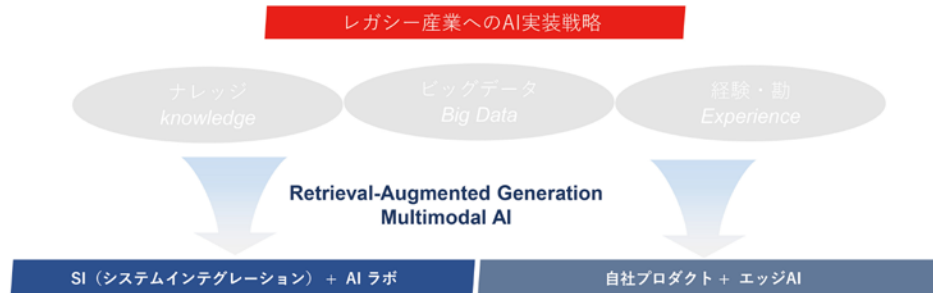
(2) 資本業務提携やM&Aを駆使したレガシー産業領域へのAI実装及び新サービス展開

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2024年7月のBEX買収をきっかけに、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。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を活用した業界のデジタル化・効率化を推進し、新たな価値創出を目指している。現在まだ黎明期にあり、自動車に限らず多くの産業でニーズの高いAI実装については、市場規模とAIとの親和性を勘案した取り組みを進めている。

トリプルアイズ | 2025年11月26日 (水)
5026 東証グロース市場 | <https://www.3-ize.jp/ir/>

今後の見通し

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



AIの導入余地が大きいレガシー産業にアプローチ

自動車業界(設計、製造)については、株式会社BEXの知見を活用し、業種特化のAIプロダクト開発を目指す

製造業に強いエッジAIは共同開発にてサービス開始

M&Aや資本業務提携を皮切りに、当該産業へのAI実装を目指す

出所：決算説明資料より掲載

(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にとどまらず、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へは参入できずにいたが、直近で実施した第三者割当増資により2025年8月期末の自己資本比率は33.7%と回復しており、国内の大手データセンター運営事業者向けの取引拡大が進むことも期待したい。

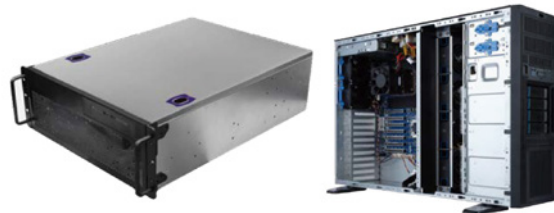
GPUサーバー事業の推進

AIのインフラとなるGPUサーバー



事業者向け生成AI用GPUサーバー

【NVIDIA H200を最大8GPU搭載可能 Supermicro社製】



AI開発者向けワークステーション

【最大4GPU搭載可能 デスクトップからラックマウントまで】

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.

(4) M&Aによる非連続の成長

同社は2023年8月期、2024年8月期と同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。同社は小型の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の候補としている。リスクを伴ったM&Aの実施によって複数期にわたる非連続成長を実現すべく、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しない案件の発掘も重視しており、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。加えて、2025年9月1日にはM&A戦略を一層加速させるべく、「M&A推進室」を新設した。同室の設置により、意思決定の機動性を高め、成長に必要な技術、リソース(人材、設備、情報)、新たなコアコンピタンスの獲得を通じて、グループ全体の変革と新たな事業領域の柱を創出していく。

株主還元とSDGsへの取り組み

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

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。

2. SDGsへの取り組み

SDGsの取り組みに関して、同社の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した活動を推進している。

(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の向上が可能になる。

(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、これまでになかった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 (ディスクレーマー)

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、企業から報酬を受け取って作成されています。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、配布等することは強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