

**2022年8月期第3四半期**

**決算説明会資料**

**株式会社トリプルアイズ**



# Contents

## 01 会社概要

---

市場可能性

強みと特徴

成長戦略

経営指標

リスク情報ほか

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物になるのです。

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物にするか、  
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
従業員数	224名 (2022年6月1日時点:役員除く)
資本金	13億1914万5千円 (2022年5月31日時点。資本準備金を含む)
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
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 … 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！



- … 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
- … 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「Droneize」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教育事業「CSEA(シー)」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」(開催場所:中国、福州市)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 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
- … 3月 AIZE による顔認証決済サービス「ヤマダ Pay」がスタート
- … 7月 画像認識プラットフォーム・AIZE 開発プロジェクトVer.2へ移行
- … 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

The 3rd AI boom

Company History

取締役



1982年生まれ。早稲田大学商学部卒業。  
2005年、新日本監査法人（現EY新日本有限責任監査法人）入社。2011年3月より監査部より異動しアドバイザー業務を約9年間実施、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）

代表取締役  
山田 雄一郎



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。

取締役  
桐原 永叔



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。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。

取締役 CFO  
加藤 慶

# 技術力 × 社会実装力

技術系  
執行役員

AIZE事業戦略本部 執行役員 永井 寛泰

テクバン株式会社で15年あまりにわたってシステム開発、インフラ案件に従事する。個人事業主として活躍した後、株式会社トリプルアイズ入社。2019年9月、執行役員就任。画像認識プラットフォーム・AIZEの立ち上げから部門のマネジメントを担う。

AIZE事業戦略本部 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。

SI事業戦略本部 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。

SI事業戦略本部 執行役員 原 正人

株式会社ベイカレント・コンサルティングにおいて10年近くにわたって、ITシステム開発に携わる。2008年に株式会社ソルトーネ設立。2018年、株式会社トリプルアイズによるソルトーネの子会社化（後に合併）に伴い、入社。2020年5月、執行役員就任。

売上高成長率/売上総利益率 がともに高いAIZE部門の業績が、全社の利益創出に大きく寄与しております。安定的な推移を続けるSI部門においても、さらなる利益創出のため派遣単価の向上に注力しております。

2022年8月期 第3四半期連結累計 (実績)	
売上高	18.4億円
売上総利益	5.3億円
営業利益	1.3億円
経常利益	1.1億円
四半期純利益	0.9億円

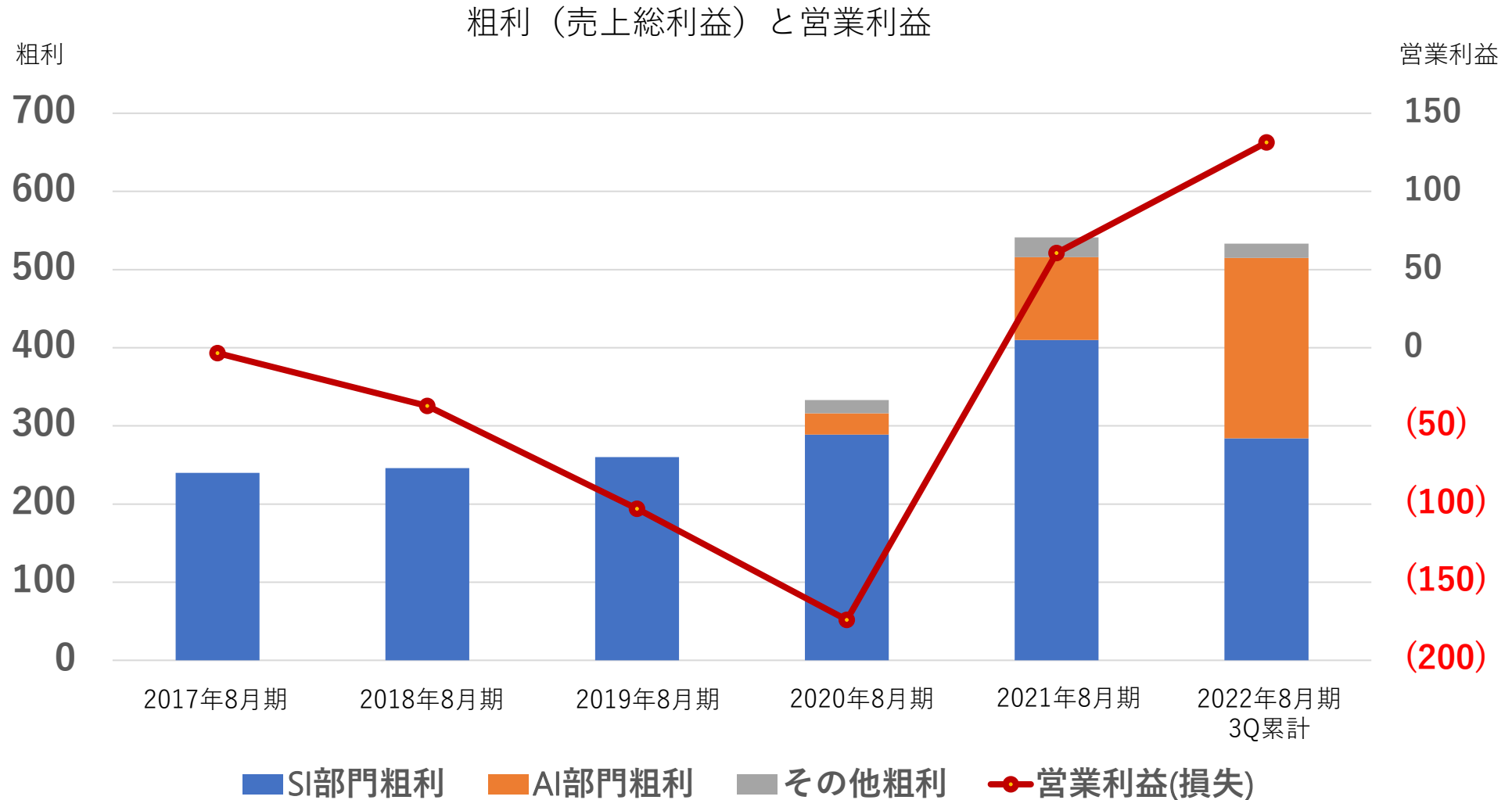
AIソリューションセグメント 2022年8月期 第3四半期累計 (実績)	
売上高	18.0億円
うちSI部門(年換算売上高成長率) <sup>※1</sup>	13.2億円(△1%)
うちAIZE部門(年換算売上高成長率) <sup>※1</sup>	4.8億円(+220%)
売上総利益	5.1億円
うちSI部門(売上総利益率)	2.8億円 (22%)
うちAIZE部門(売上総利益率)	2.3億円 (48%)
経営指標(KPI)	
SI部門	
派遣単価(前年度比)	623千円 (+1%)
派遣人数(前年度比進捗率)	2,119人 (73%)
AIZE部門	
拠点ID数(前年度末比)	1,408件 (+72%)
リカーリング収益(前年度比) <sup>※2</sup>	80,716千円 (+79%)

※1 年換算売上高成長率とは、2022年8月期第3四半期累計の売上高と同ペースで第4四半期の売上高が進捗すると仮定した場合の成長率を指します。

※2 リカーリング収益とは、対象連結会計年度又は累計期間における継続課金となる契約に基づく収益金額の合計であり、月額利用料や初期導入費用等により構成されるものであります。

AIZE事業ローンチ時に一時的に減少した営業利益もAIZE部門の成長にともない急速な改善を見せております。

(単位：百万円)





売上高は、営業部門人員の増強及び新製品の販売効果により継続的に成長して参ります。AIZE部門におきましては、売上総利益率が想定以上に伸びております。AIZE部門の案件拡大により、売上高、利益の上積みの実現に向けて努めて参ります。経常利益及び親会社株主に帰属する四半期純利益の年度予想進捗率については、上場申請取下/再申請に伴う営業外費用が発生したことによるものであります。

(単位：百万円)	2021年8月期 通期 (実績)	2022年8月期 第3四半期累計 (実績)	2022年8月期 通期 (予想)	年度予想 進捗率 (%)
<b>売上高</b>	2,122	<b>1,840</b>	2,595	71
うちSI部門	1,787	<b>1,321</b>	1,838	72
(年換算)売上高成長率(%)	+ 6	△ 1	+ 3	—
うちAIZE部門	292	<b>482</b>	715	67
(年換算)売上高成長率(%)	+ 405	+ 220	+ 244	—
<b>売上総利益</b>	541	<b>533</b>	720	74
うちSI部門	410	<b>284</b>	399	71
売上総利益率(%)	23	<b>22</b>	22	—
うちAIZE部門	106	<b>231</b>	298	77
売上総利益率(%)	36	<b>48</b>	42	—
<b>営業利益</b>	60	<b>131</b>	174	75
<b>経常利益</b>	83	<b>115</b>	163	71
<b>親会社株主に帰属する 当期(四半期)純利益</b>	38	<b>96</b>	138	70

※売上高及び売上総利益の内数は、AIソリューションセグメントのみ記載しているため合計金額と一致しません。

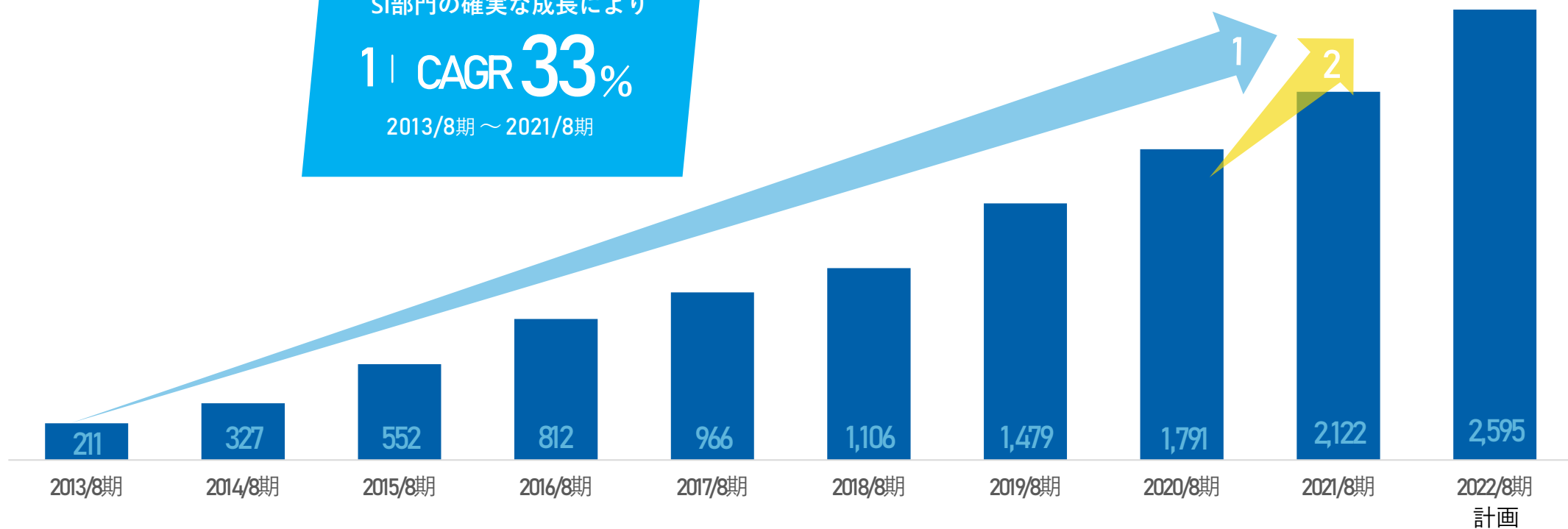
KPIについては順調に進捗しております。特に、AIZE部門のKPIについては高い成長率を実現しております。

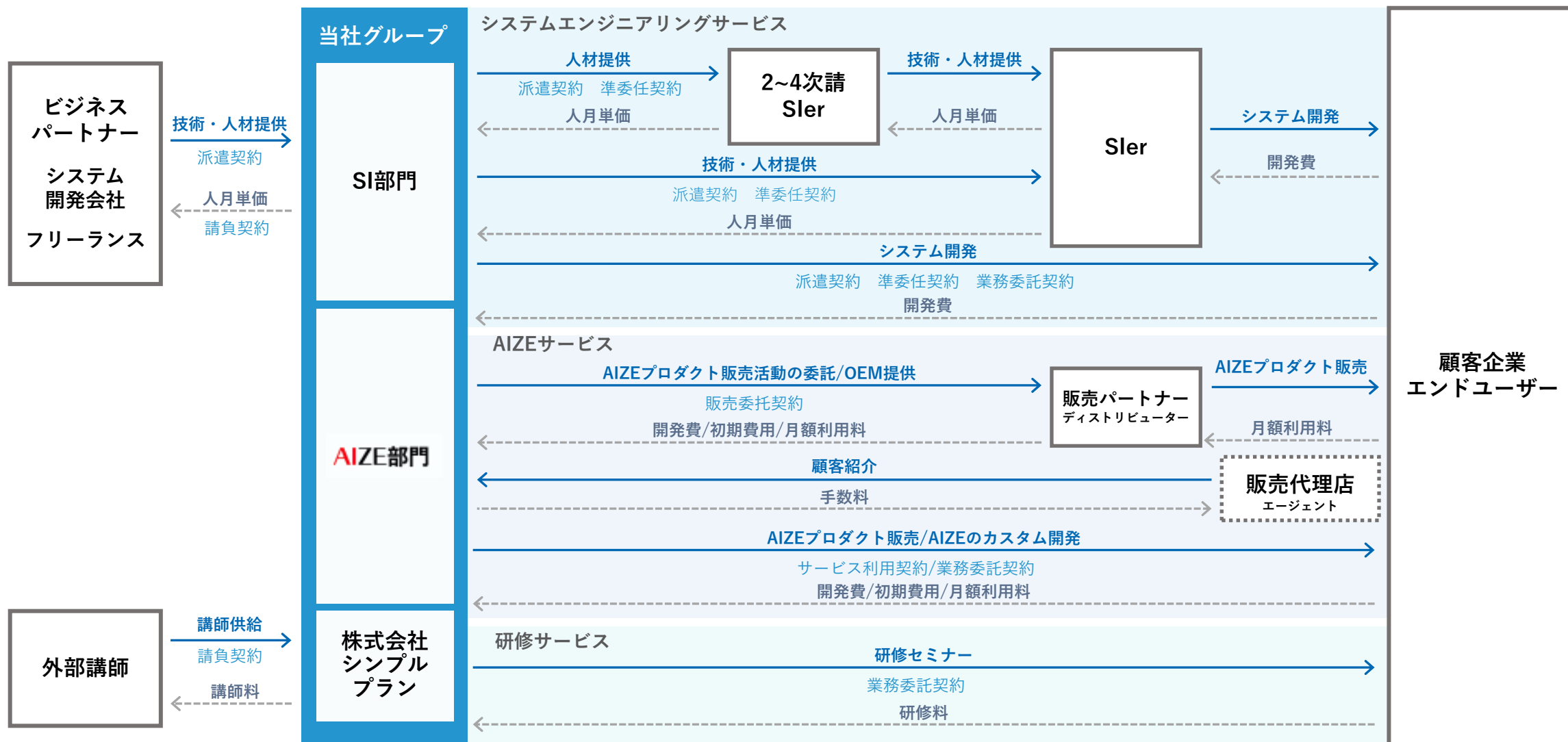
	2020年8月期 通期（実績）	2021年8月期 通期（実績）	2022年8月期 第3四半期累計（実績）	2021年8月期（末）比 増加率又は進捗率（％）
<b>AIソリューション事業</b>				
SI部門				
派遣単価(千円)	609	617	<b>623</b>	+ 1.1(増加率)
派遣人数(人月)	2,772	2,896	<b>2,119</b>	73.2(進捗率)
AIZE部門				
拠点ID数(件)	65	818	<b>1,408</b>	+ 72.1(増加率)
リカーリング収益(千円)	6,354	44,999	<b>80,716</b>	+ 79.4(増加率)
<b>研修事業</b>				
請負金額(千円)	20,111	31,901	<b>28,628</b>	89.7(進捗率)

新規上場に伴う公募増資により、現金及び預金/純資産が大幅に増加し、高い財務健全性を維持しております。

(単位：百万円)	2021年8月期 期末	2022年8月期 第3四半期末	増減額	増減率 (%)
流動資産	985	<b>1,504</b>	+ 518	+ 52.7
（うち現金及び預金）	617	<b>1,100</b>	+ 483	+ 78.2
固定資産	128	<b>238</b>	+ 110	+ 86.0
<b>資産合計</b>	1,113	<b>1,743</b>	+ 629	+ 56.5
流動負債	523	<b>510</b>	△ 13	△ 2.5
固定負債	147	<b>162</b>	+ 14	+ 9.9
<b>負債合計</b>	671	<b>672</b>	+ 1	+ 0.2
<b>純資産合計</b>	442	<b>1,070</b>	+ 628	+ 142.0
<b>負債及び純資産合計</b>	1,113	<b>1,743</b>	+ 629	+ 56.5

売上高とクライアント数（単位：百万円、社）





交通 / 物流



小売・流通



製造

AIZE販売パートナー



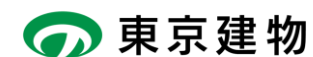
情報通信等



AIZE販売パートナー



その他



AIZE販売パートナー



2022年4月1日時点



Contents

02

会社概要

**市場可能性**

---

強みと特徴

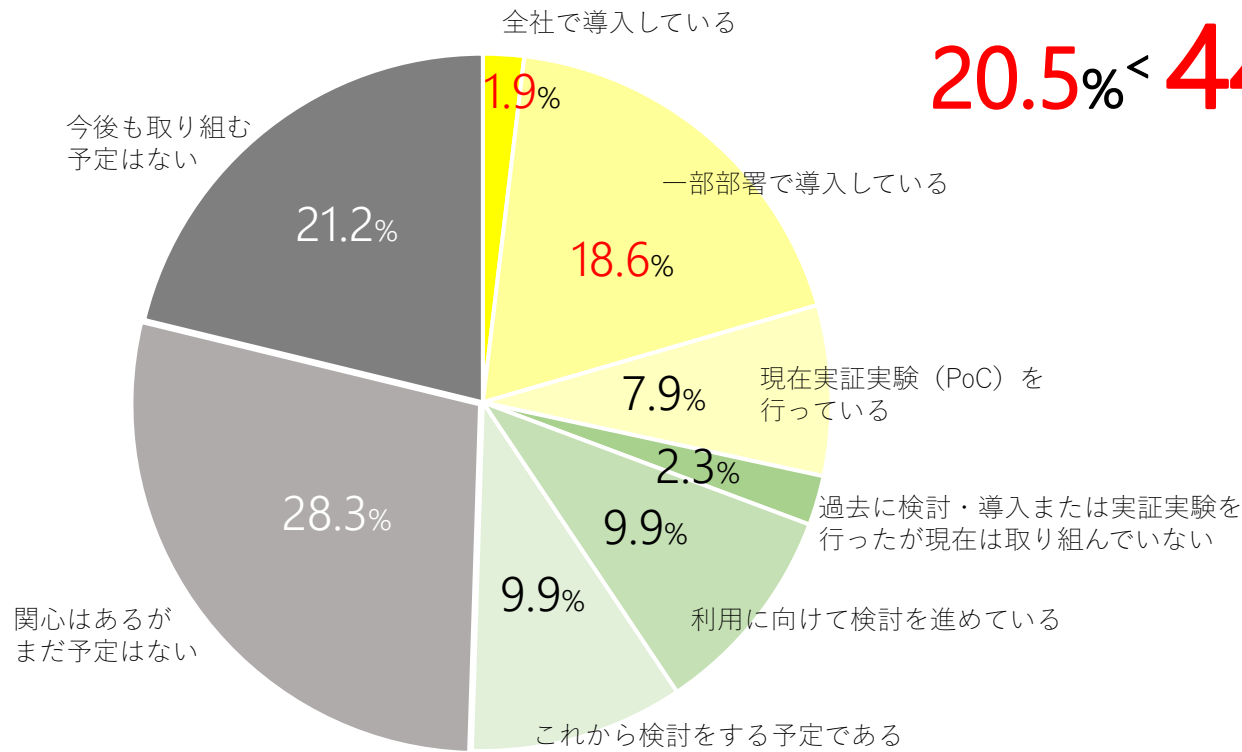
成長戦略

経営指標

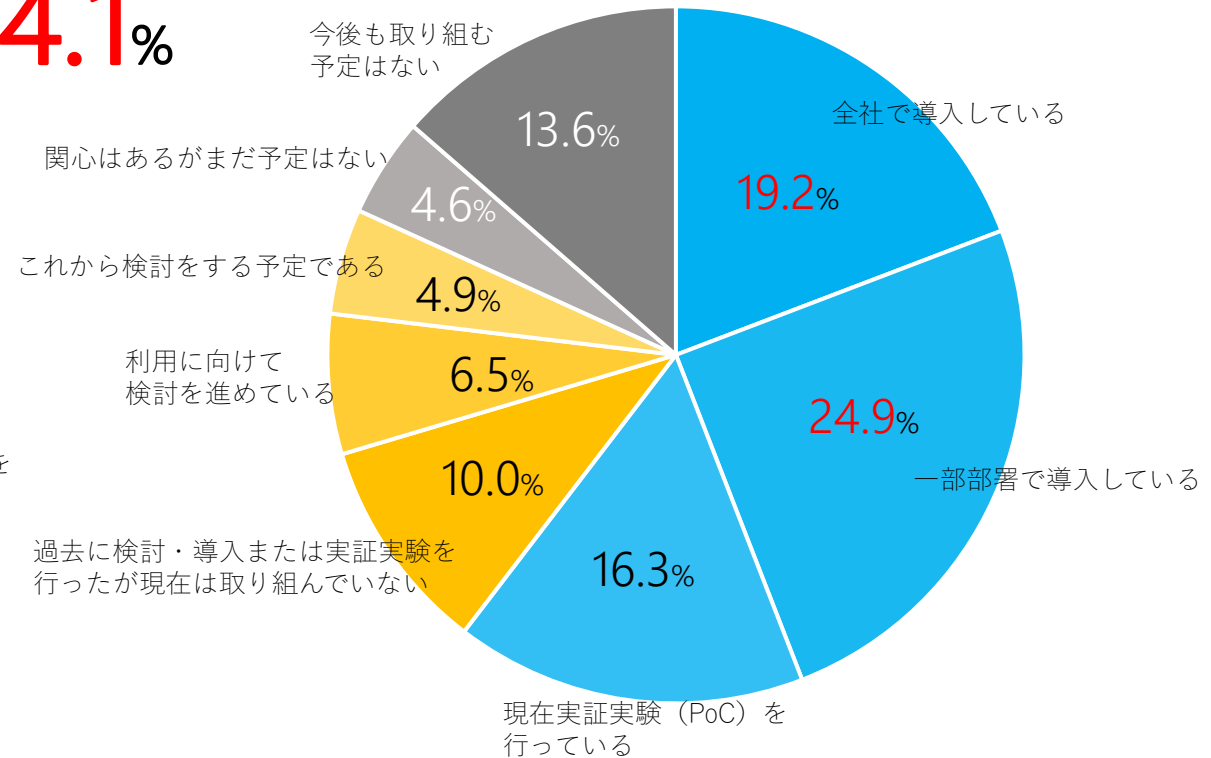
リスク情報ほか

企業におけるAIの利活用状況 第3回 新しい資本主義実現会議資料より (2022年2月)

日本企業



米国企業

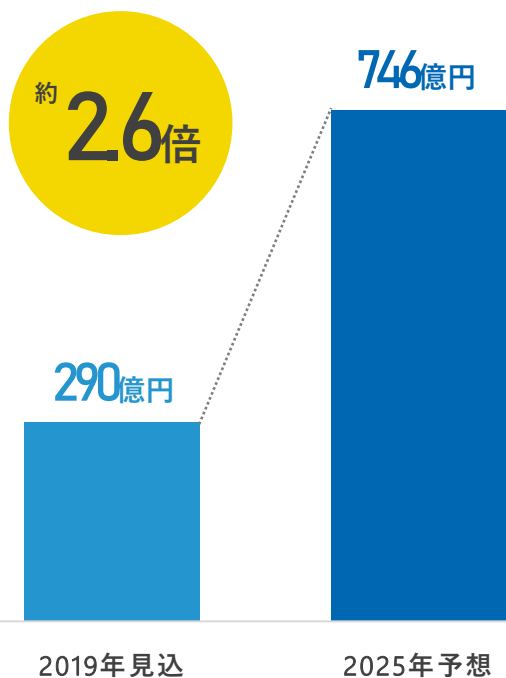


\*日本:製造業、非製造業の経営層またはICT関連事業部門の責任者もしくは担当者に対するアンケート調査(2021年7月5日~8月6日に実施)。有効回答数530。  
 米国:製造業、非製造業のマネージャークラス以上に対するアンケート調査(2021年7月8日~7月19日に実施)。有効回答数369。  
 (出所)独立行政法人情報処理推進機構「DX白書2021」を基に作成。

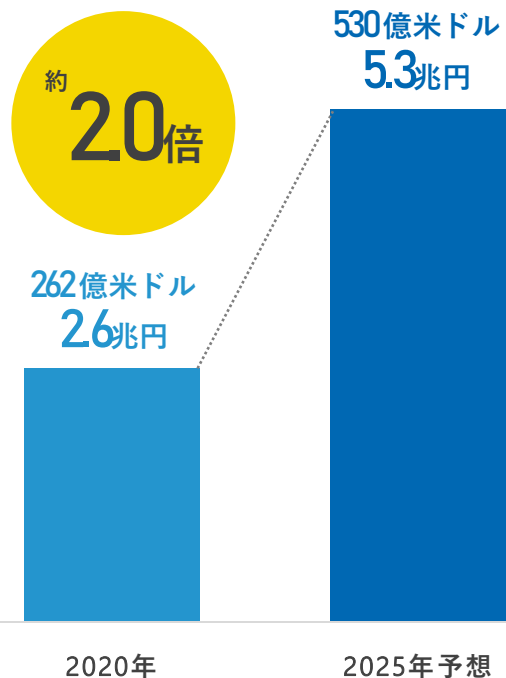


画像認識サービスのニーズは人手不足に悩む流通業を中心に徐々に顕在化しております。今後高齢化がさらに進む日本社会において他業界もふくみ深刻化することが予想されます。これにより画像認識システムによる接客支援などへのニーズは更なる拡大が予想されます。

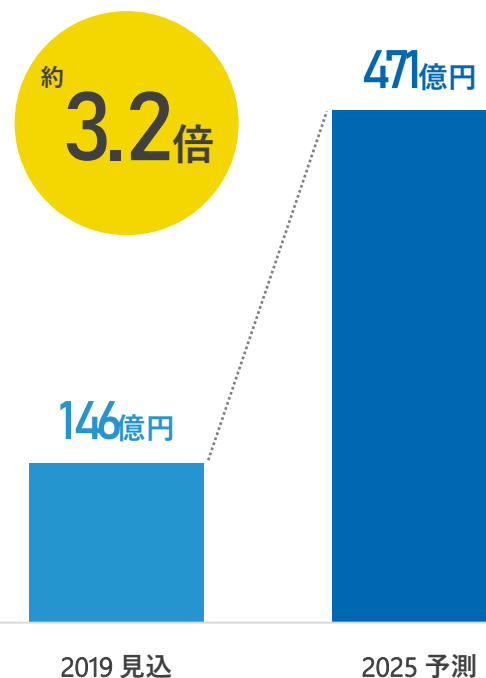
画像認識関連技術（国内市場）\*1



画像認識関連技術（世界市場）\*2



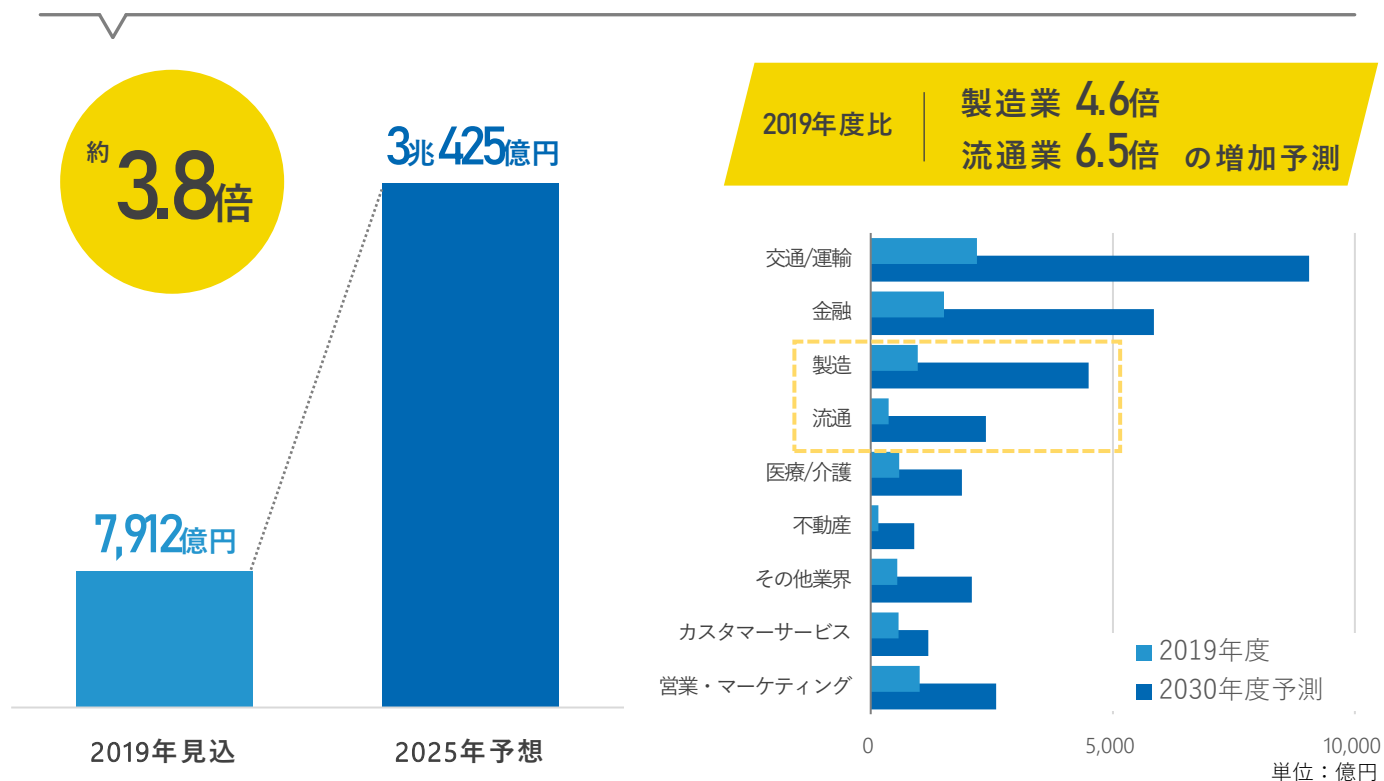
顔・表情認識AI（国内市場）\*3



出典(\*1,\*3)：富士キメラ総研『2020 画像・音声AI/次世代インターフェース市場の現状と将来展望』  
出典(\*2)：株式会社グローバルインフォメーション『画像認識の世界市場（～2025年）』

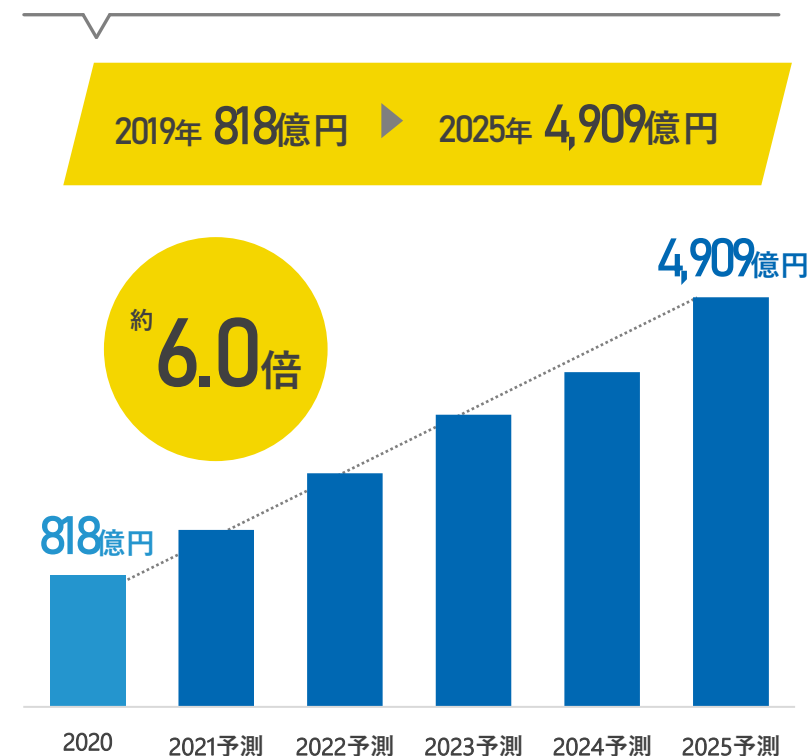
SI部門は、DX市場及びAIシステム国内市場に牽引される構造にあります。新型コロナウイルス感染症の拡大が契機となり、IoT・AI・RPA・5G・ブロックチェーンなどDXの基盤となるデジタル技術が実用段階に入り、DXへの投資は本格化しました。

## DX国内市場（投資金額）



出典：富士キメラ総研「2020 デジタルトランスフォーメーション市場の将来展望」

## AIシステム国内市場（支出金額）



出典：IDC「国内AIシステム市場予測」



Contents

会社概要

市場可能性

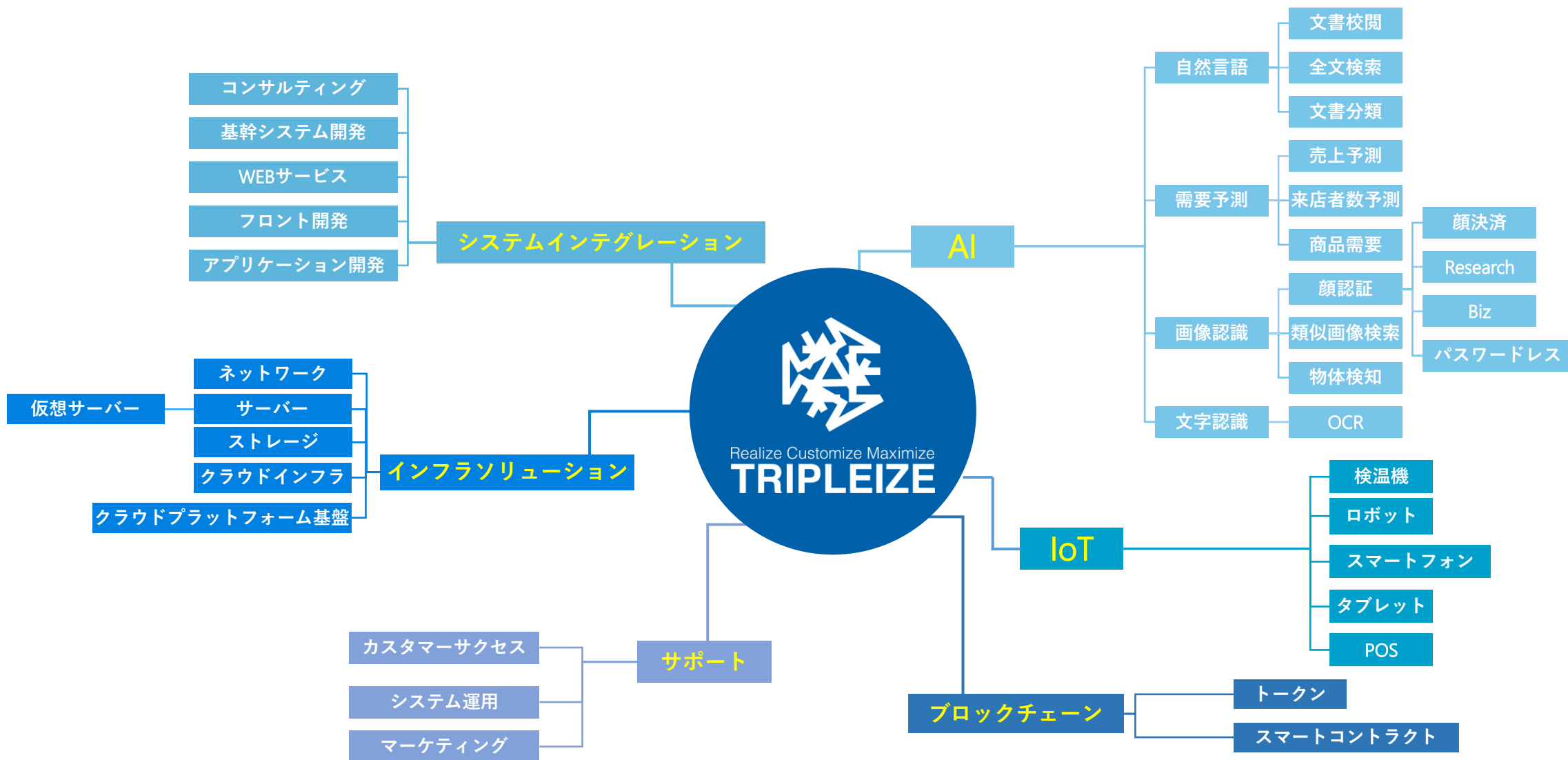
## 03 強みと特徴

---

成長戦略

経営指標

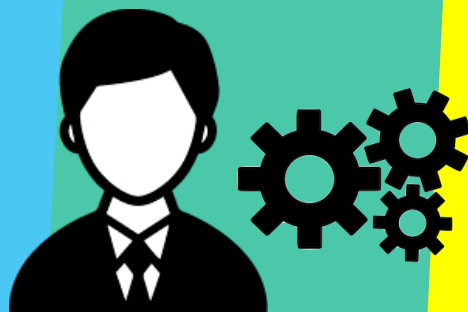
リスク情報ほか



SI部門



エンジニア出身の創業者・福原の経験から  
スタートした当社の基盤となる事業。  
大手SIerのみならず、エンドユーザーとして  
大手企業との取引も拡大。



DXイノベーション

AIZE部門



2014年からスタートし世界大会での好成績を誇る  
囲碁AIの研究開発から生まれた、  
最先端の画像認識プラットフォーム事業。

基幹システム  
決済システム  
インフラ構築

提供サービス

AIZE Biz  
AIZE Research  
AIZE Biz+  
AIZE Research+

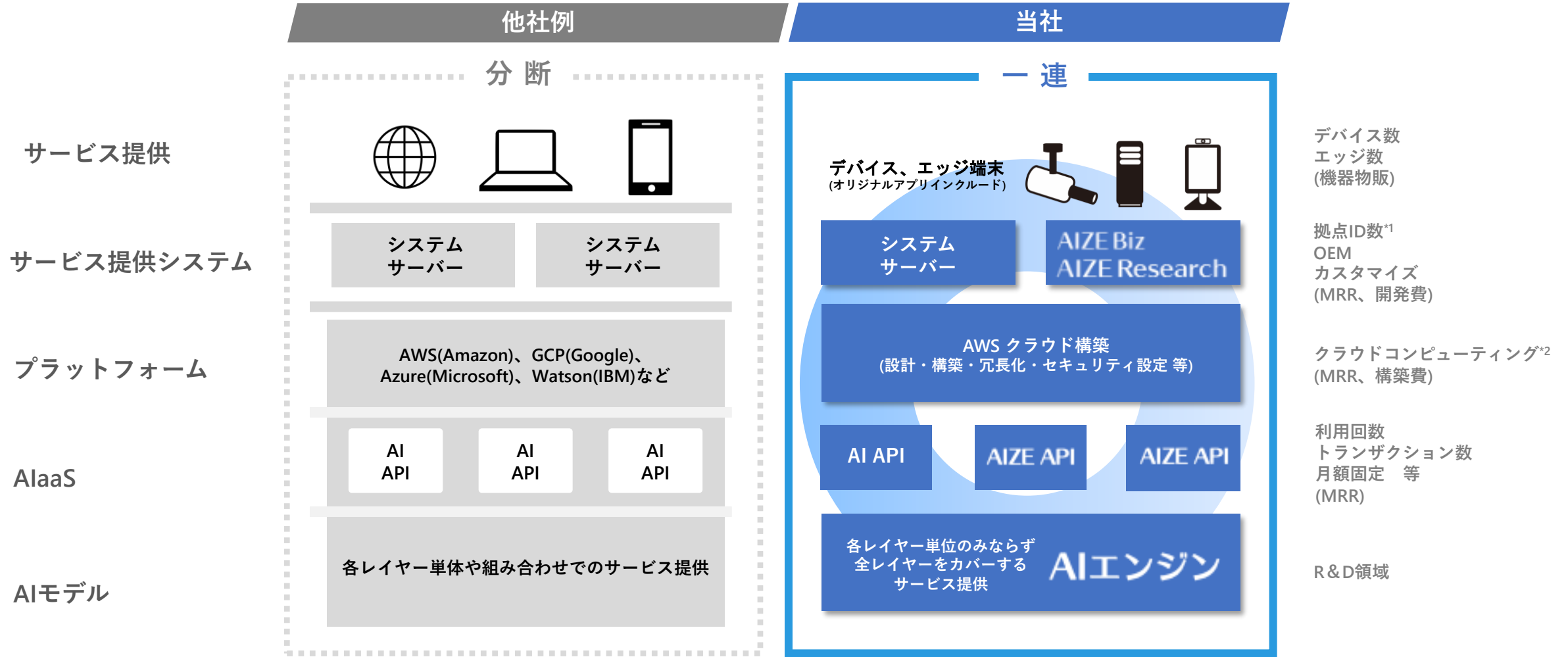
AIZE Pay  
AIZE API



\*1: 売上構成及び粗利構成は2022年8月期第3四半期のもの。売上・粗利の比率合計に研修事業及びその他事業は含まれておりません  
 \*2: 年平均成長率は、SI部門：2013年8月期-2021年8月期、AIZE部門：2020年8月期-2021年8月期  
 \*3: エンジニア数は、2022年5月31日現在

クライアントの課題をシステム化によって解決する流れを一気通貫で提供。  
 営業、マーケティングとエンジニアの密接な連携を通じて、顧客の事業価値の最大化に寄与。





\*1：拠点ID数とは契約企業数やユーザー数、OEM契約等を総合した課金単位です

\*2：AIZEのサーバーはAWS上に構築しており、クラウドコンピューティングの設計、構築等自社で行っております。当社は設計構築を事業化しております

収益を伸ばし経営を安定させながら、多様な現場での経験実績によって優秀エンジニアを輩出するトリプルアイズの根本です。



オープン系・Web系

サーバー・ネットワークホスト・Cloud

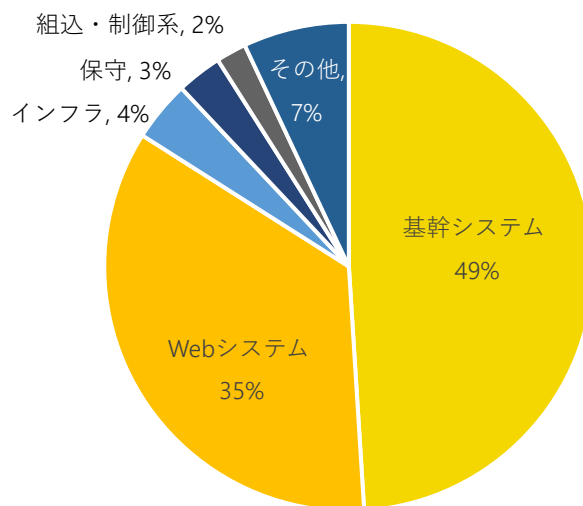
社内SE・データセンター

インフラ・基幹システム・スマホアプリ・Web

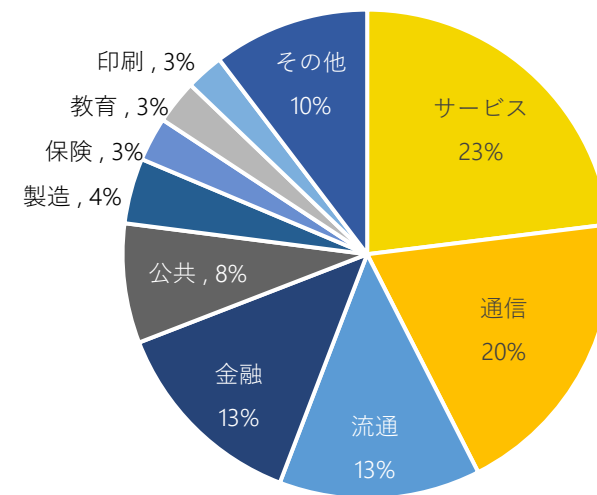
22.9%  
粗利率

617千円  
月派遣単価

2,896人月  
SIエンジニア稼働工数  
(協力会社含む)



案件比率 (売上)



業種別比率 (件数)

2021年8月期実績

\*1: 情報システムやソフトウェアの受託開発案件のうち、顧客から直接受注したもの



SI部門

DXエンジニア

264名

(内 社員141名・協力会社123名)

2022.6現在)

AIZE部門

AIプロフェッショナル

38名

(2022.6現在)

DX支援を強かにサポートできるハイスキル人材の育成に注力。  
プロジェクトマネージャー人材を採用・育成し、より上流工程の受託案件  
を獲得。

最先端AIの研究開発を行う人材が多く在籍。  
第11回UEC杯コンピュータ囲碁大会（2019年12月）で2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。

3つの

人材バランス

プロマネ人材  
上級中級SE  
上級中級PG

中級上級エンジニア

95名

アジャイル開発に  
スピード対応

協力会社  
取引実績

創業以来

約600社

AIプロフェッショナル  
データサイエンティスト

総勢20名超

先端技術開発  
プロジェクト推進

世界大会

第2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<sup>\*1</sup>合格者

24名

ディープラーニングへの  
組織的理解

\*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

AI実装のプロセス



### 技術力

#### 「実践学習」のデータアプローチの強さ

手法はディープラーニングに固定せず、AIタスクによっては統計・機械学習アプローチも行います。データアプローチでは囲碁AIでも非常に重要で、トリプルアイズはここに知見があります。囲碁AIのデータは棋譜から特徴量を抽出する（画像解析）ため、そこに工夫が必要となり、強い囲碁AIに必要な技術なのです。

### 社会実装力

#### AIを「システム実装」できる珍しさ

トリプルアイズのサービス「AIZE」は、全て自社で開発しながら、顧客ニーズから市場性を分析して、社会に本当に求められるテクノロジーの提供を行う、マーケットインの開発を行なっています。この実装力（カスタマイズ力）は、毎期の安定成長の実績に裏付けられております。

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 <sup>*1</sup>
2022年3月	6位 <sup>*2</sup>



2019年4月 GLOBIS-AQZ プロジェクト記者会見



問鼎碁 GLOBIS-AQZ

トップにとって代わるという意の「鼎の軽重を問う」から命名されたGLOBIS-AQZの中国語名。同時に3つの脚をもつ鼎は、プロジェクトチームの3者（山口祐氏、グロービス社、当社）を表し、当社の名称案から決まった。

囲碁の局面変化

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。

10<sup>360</sup>

将棋の局面変化

10<sup>220</sup>

全宇宙の粒子数

10<sup>80</sup>

地球の海岸の砂粒数

10<sup>23</sup>

日本総人口

10

- 億：10<sup>8</sup>
- 兆：10<sup>12</sup>
- 京：10<sup>16</sup>
- 垓：10<sup>20</sup>
- 秭：10<sup>24</sup>
- 溝：10<sup>28</sup>
- 澗：10<sup>32</sup>
- 正：10<sup>36</sup>
- 載：10<sup>40</sup>
- 極：10<sup>44</sup>
- 恒河沙：10<sup>48</sup>
- 阿僧祇：10<sup>52</sup>
- 那由他：10<sup>56</sup>
- 不可思議：10<sup>60</sup>
- 無量劫：10<sup>64</sup>
- 矜羯羅：10<sup>68</sup>
- 阿伽羅：10<sup>112</sup>
- 最勝：10<sup>224</sup>
- 最勝：10<sup>448</sup>

\*1：共同開発プロジェクト「GLOBIS-AQZ」での成績。\*2：2020～2021年は新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から、大会参加を見送っておりました。



Contents

会社概要

市場可能性

強みと特徴

## 04 成長戦略

---

経営指標

リスク情報ほか

Technical Capabilities

技術力 × 社会実装力

Implementation Capacity



二刀流

技術力

研究開発系  
AI  
ベンチャー

大学院の研究室にルーツをもつ企業が多い。技術力は高いが顧客ニーズに応えるマーケティング力が弱い。

ニッチ  
AIサービス  
特化型企业

OEMなどで業界に特化した特異なAIサービスを提供。市場性の高いAIサービス開発では後手にまわる。

他社API活用  
AIサービス  
企業

グローバルIT企業がオープンソースとして提供するAPIを活用してサービス展開、自社での開発力はなく独自性うすい。

Realize Customize Maximize

**TRIPLEIZE**

AIの独自開発を行いながら  
実装システム構築まで。

本当に使えるAIプロダクトを提供。

社会実装力

## AIエンジン

学習モデルを備えたコアテクノロジー

ファンクション

画像認識  
自然言語  
需要予測  
文字認識

サービス

組み込み  
アプリやデバイスへの実装

価格帯

AIZE API ライセンス費

## 画像認識AI

事前登録のない不特定多数の人や物、状態を認識する

サービス

マーケティング  
リテールデータ/店舗管理ポイントシステム  
O2O/集客/クーポンおもてなし  
接客/インフォメーション安全管理  
防災/無人監視/転売対策

価格帯

初期費用 18,000円  
月額費用 30,000円～  
※初期費用には機器代は含まれておりません

顧客別平均月額利用料売上 (2021/8月期実績)

AIZE Research 362,591円  
AIZE Research+ 806,374円

## 顔認証AI

事前登録された人や物と、撮影時の人や物と照合する

サービス

本人確認  
eKYC/窓口業務/施設管理勤怠管理  
労務管理効率化/コロナ対策入店管理  
会員管理/コロナ対策顔認証決済  
キャッシュレス

価格帯

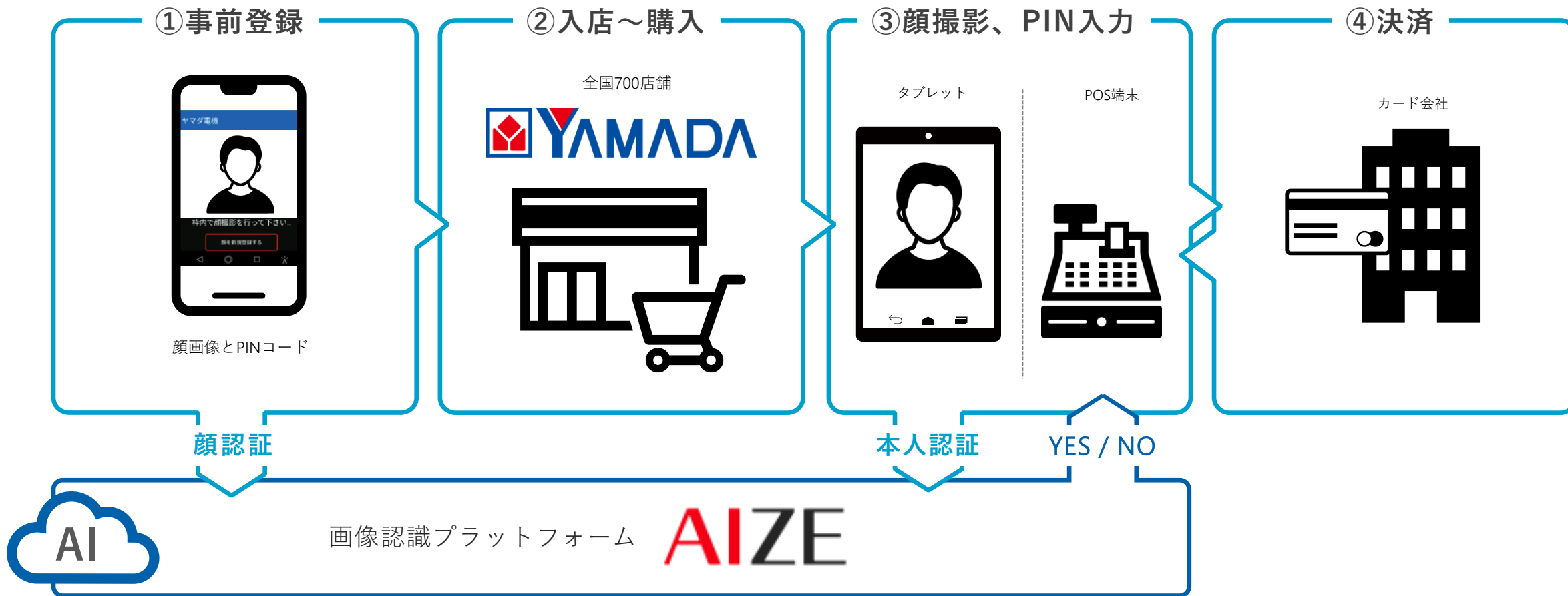
初期費用 18,000円  
月額費用 16,800円～

顧客別平均月額利用料売上 (2021/8月期実績)

AIZE Biz 128,140円  
AIZE Biz+ 392,556円

2022年6月 「ヤマダPay顔認証決済」のサービス拡大

家電量販店No.1のヤマダデンキの700を超える店舗の顔認証決済サービス「ヤマダPay」にAIZEを導入。  
お客様が事前に自身のスマホを利用し、顔画像を登録することで、来店時の商品購入の際にスマホもクレジットカードも持たずにお買物ができる決済サービス。ヤマダNEOBANK口座での顔認証決済サービスの提供が2022年6月20日よりスタート。





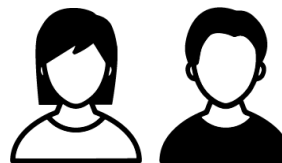
地域密着型の大手スーパーマーケットチェーンでは、検温機型顔認証勤怠サービス「AIZE Biz+」を250拠点に導入し、従業員向けコロナ対策として利用されています。流通業、飲食業、工場などで、顔画像と検温機記録を紐づけることで、本部による一括管理が可能になりました。0.5秒以下で顔画像を認識できるAIデバイスで、従業員や取引先、お客様入退室時に自動で時間と体温を記録できます。手作業が圧倒的に減り、コストダウンが約束されます。



富士山静岡空港株式会社と共同で、地域に設置したカメラから取得したデータを分析し訪問旅行客がどのように各拠点を回遊しているかを可視化する実証実験を行なっています。マスコミにとりあげられニュースになりました。



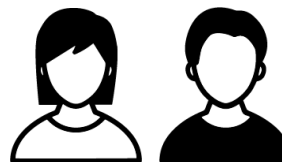
## 富士山静岡空港



- 人の性別
- 施設を訪れた日
- 時間帯
- リピーター

- 人数
- 移動経路

## 大井川鉄道 新金谷駅



- 人の性別
- 施設を訪れた日
- 時間帯
- リピーター

道路交通法改正（道路交通法施行規則の改正）により、「アルコール検知器」を使用して確認しその内容を記録することが義務付けられるようになりました。AIZE Breathは、AI顔認証とアルコールチェックと検温を一連の動作で行い、記録をクラウドに自動保存するシステムです。2022年5月のサービスローンチ以来、すでに数社様に導入いただいております。引き合いは急増しております。



「世界の飲酒検知器市場は2027年まで  
年平均成長率8.5%で成長する見込み」  
REPORTOCEAN (2021年10月)



月数万円から最先端のAIシステムが利用可能。導入後も豊かな拡張性でさまざまなシステムと連携します。フェーズごとのニーズに応じた費用感でスタート、未来を創造する大規模なAIシステムまで。



- カウンターセンサー
- ▶
- 非接触検温機
- ▶
- ドーム型カメラ検温機
- ▶
- アルコール検知器
- ▶
- 既存カメラのAI化
- ▶
- 検温/入退館ゲート
- ▶
- スマートロック
- ▶
- 顔認証決済
- ▶
- 顔ポイントシステム
- ▶
- AI顔認証による周遊ルート分析

A社 車載カメラ向けディープラーニングのためのDB改修

B社 AI及び統計的手法による顧客行動予測商品レコメンド・音声分析機能のシステムへの組み込み  
エンドユーザの購買履歴や行動履歴をAIに学習させ各種予測や商品の自動分類機能などを開発

C社 自動発注の再構築案件でのAIエンジンを活用した需要予測

D社 人間行動応用技術AI研究向けWebアプリ開発

E社 AI画像認識サポート（日本を代表するグローバルアパレルブランドのシステム）

F社 顔認証タッチレス決済「スマイルレジ」開発

G社 自動搬送ロボットに搭載する最適経路探索AI開発

H社 AIによる文書校閲（誤字脱字チェック）ツール開発

現在の若者が30年前に皆がアドレス帳を持ち歩いたり電話番号を覚えていたことを驚くように、10年後の若者は私たちが様々なサービスの暗証番号やパスワードを記憶していることに驚くのです。



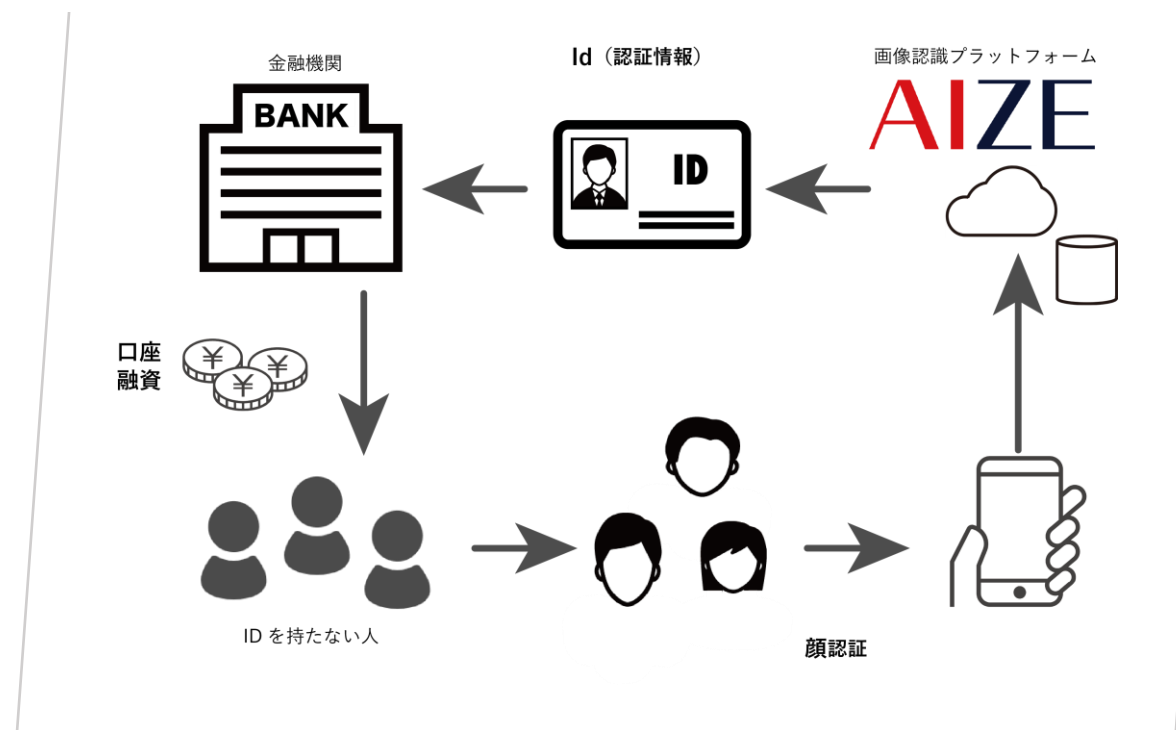
\*人口の40%以上がパスワード6個以上所持（株式会社ディー・ディー・エス）

**AIZEの顔認証で、IDもアカウントもパスワードも不要な世界がやってくる**

「ASEAN の全人口 6.6 億人の約 6 割がインフォーマルな金融サービスを利用しており、こうした個人や零細・小規模事業者は、規制や法律による保護の対象外にあることなどが問題点として指摘される。」（2021年3月『ASEAN の金融包摂に係る委託』）



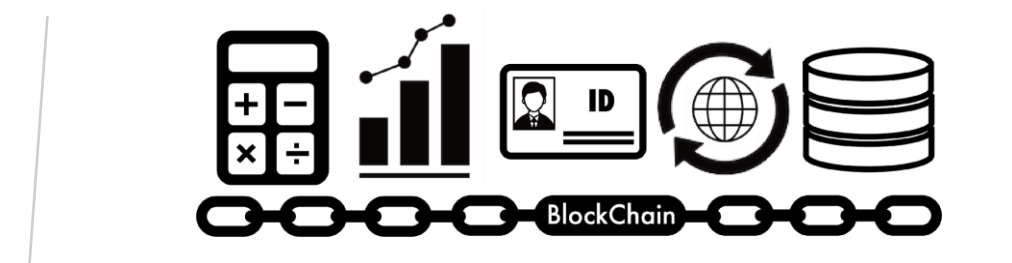
顔決済によるマイクロファイナンス



顔認証によるトークン、スコアリング

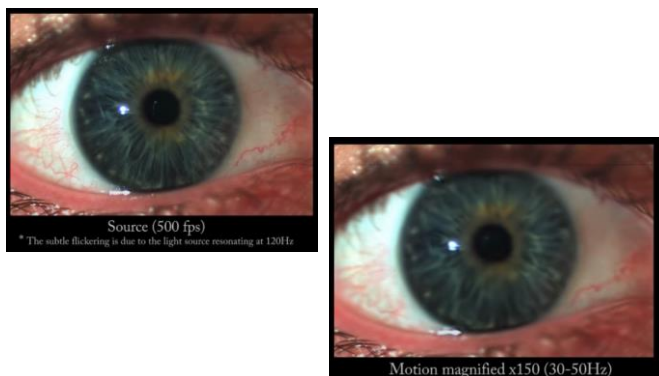


ブロックチェーン技術の応用



画像認識AIの研究分野は、画像認識AIの機能を向上させるモーションマグニフィケーション、人に寄り添う先端テクノロジーを目指す説明可能なAI、次代の産業の覇権を占う量子コンピュータについていち早く研究を開始しております。

### モーションマグニフィケーション



モーションマグニフィケーションは人の眼では見えない微細な変化を捉えるカメラで、金融・医療・安全管理・建築現場などあらゆる領域での活用が考えられています。たとえばAIZE Payなど誤認識が許されないサービスでの生体認証の機能を高めます。

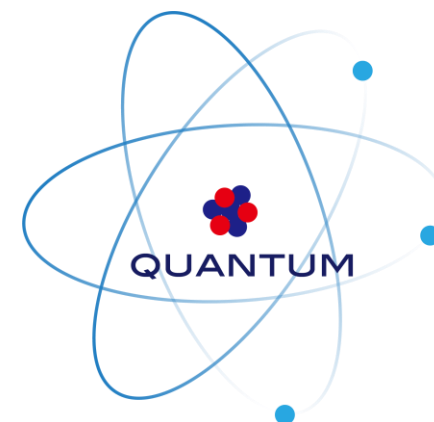
出典 <https://www.youtube.com/watch?v=W7ZQ-FG7Nww>

### 説明可能なAI



ディープラーニングの発達によって、人間が想定できないようなアウトプットをするAIへの不安が生じています。AIという知能がどのように考え、どのようなアウトプットするのかが理解でき信頼できるようなツール開発の開始を予定しております。

### 量子コンピュータ



粒子と波が相補的に存在する量子力学の現象を計算処理技術に応用することで、従来型コンピュータに対し圧倒的なパフォーマンスを実現します。新しい資本主義実現のうえでも注目される技術。膨大なデータを処理するAIの次なるイノベーションに必須となります。



今回の業務提携により、両社の共通課題である説明可能なAI（XAI）分野での具体的な検討をスタートしました。ディープラーニングによるAIの予測や推論はブラックボックスになりがちであり、解決していかなくてはならない技術課題として注目されています。人とAIの関係（ヒューマン・イン・ザ・ループ）について両社で研究し、XAIの共同開発も視野に入れ、人に優しいAIの実現で協働していきます。



Realize Customize Maximize  
**TRIPLEIZE**

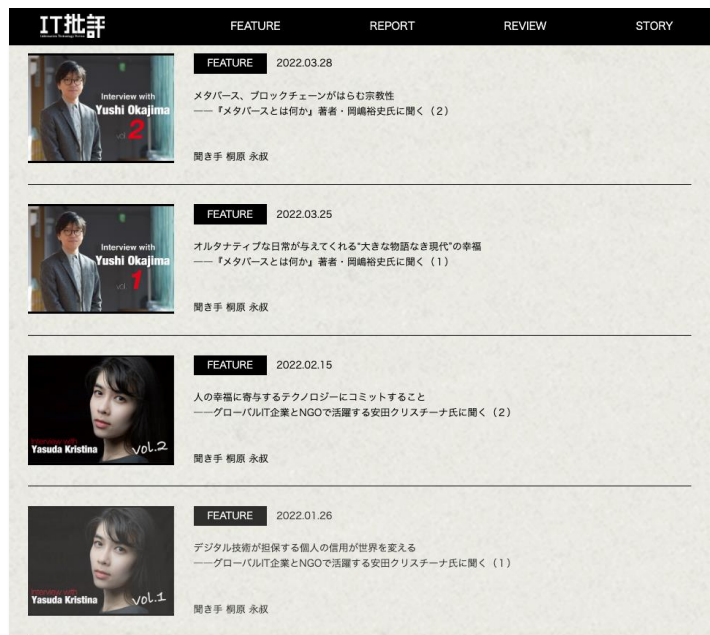
 xenodata lab.



**Explainable AI**

# IT批評

INFORMATION TECHNOLOGY REVIEW  
since 2010



it-hiyou.com

2021年4月以降の掲載記事（抜粋・順不同）

「頭脳資本主義」の時代をいかに生きるか？（駒澤大学経済学部准教授・井上智洋氏）

AIと人の心、AI研究トップランナーの歩み（東京大学次世代知能科学研究センター教授・松原仁氏）

なぜ音楽業界だけが未来を先取りするのか？（作家・榎本幹朗氏）

IDは第四次産業革命を推進するキャピタルである

（NATコンサルティング代表・崎村夏彦氏、株式会社企代表・クロサカタツヤ氏）

人間にさえ掴みきれない言語をAIはどこまで掴めるのか（作家・川添愛氏）

棋士とAI研究者 二つの顔を持つエンジニアが考えるAIと将棋の関係（棋士・谷合廣紀四段）

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（中央大学教授・岡嶋裕史氏）

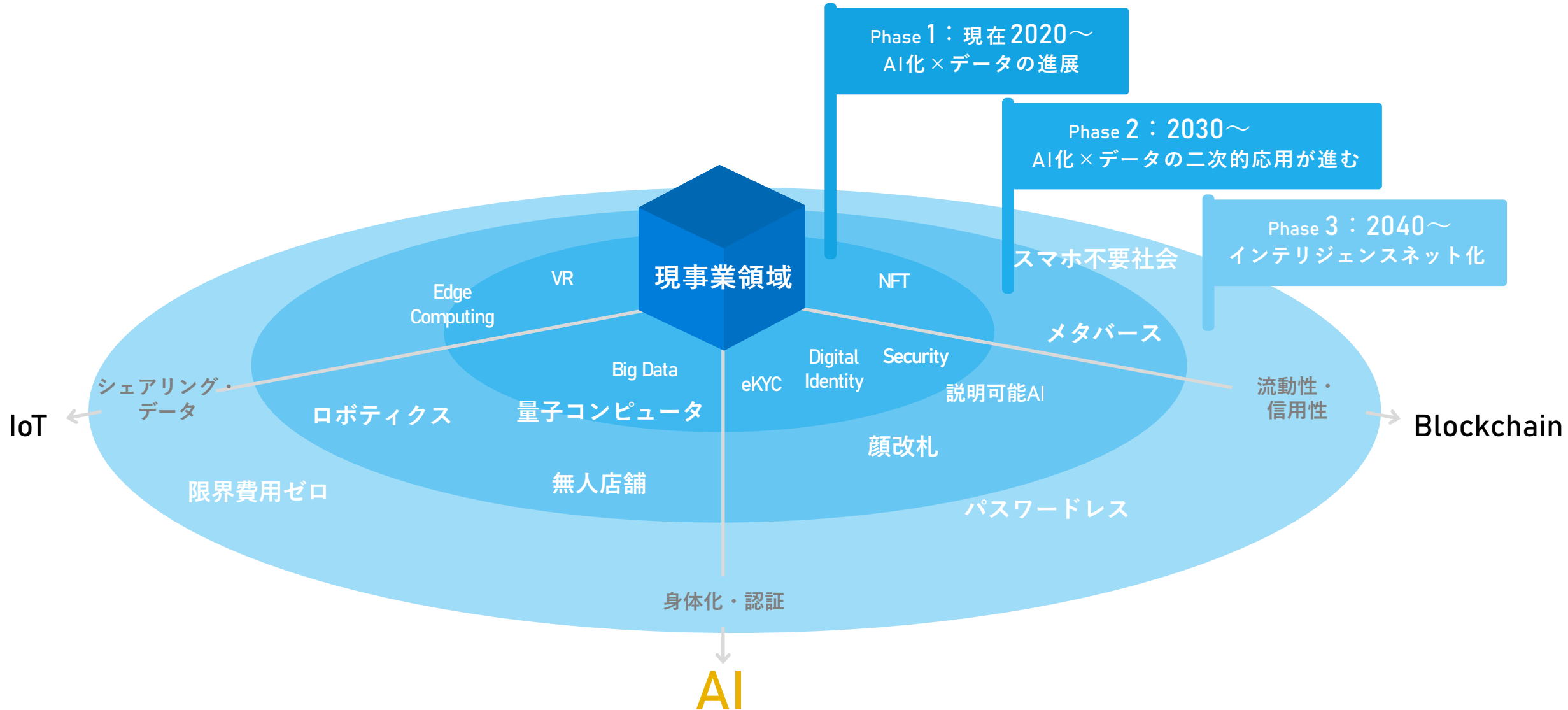
データサイエンティストが変えるデータ後進国日本のビジネス

（滋賀大学データサイエンス学部学部長・竹村彰通氏）

今ここにしかない体験を資産化する未来のクラブ運営～いち早くNFTに取り組む南葛SC

（南葛SC・岩本義弘GM）

アルゴリズムを批評するために（ゲーム研究者・井上明人氏）





会社概要

市場可能性

強みと特徴

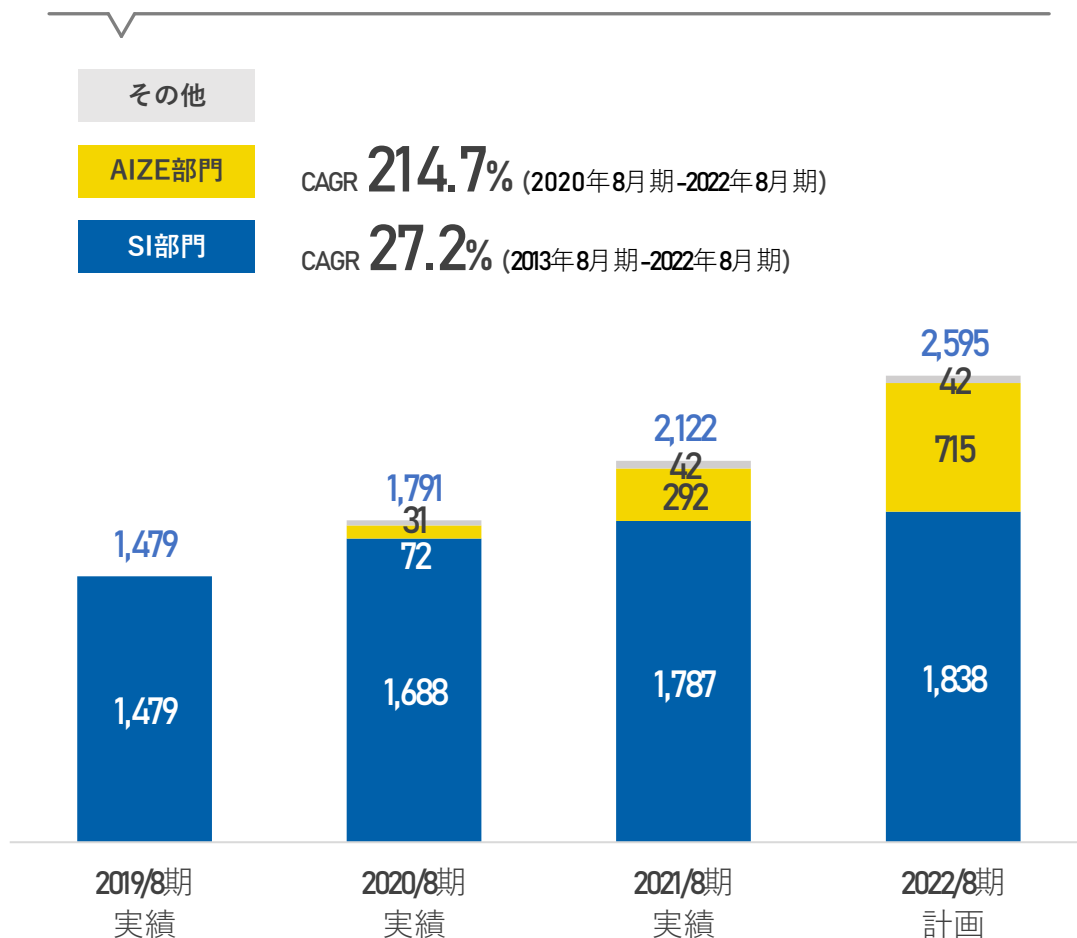
成長戦略

## 05 経営指標

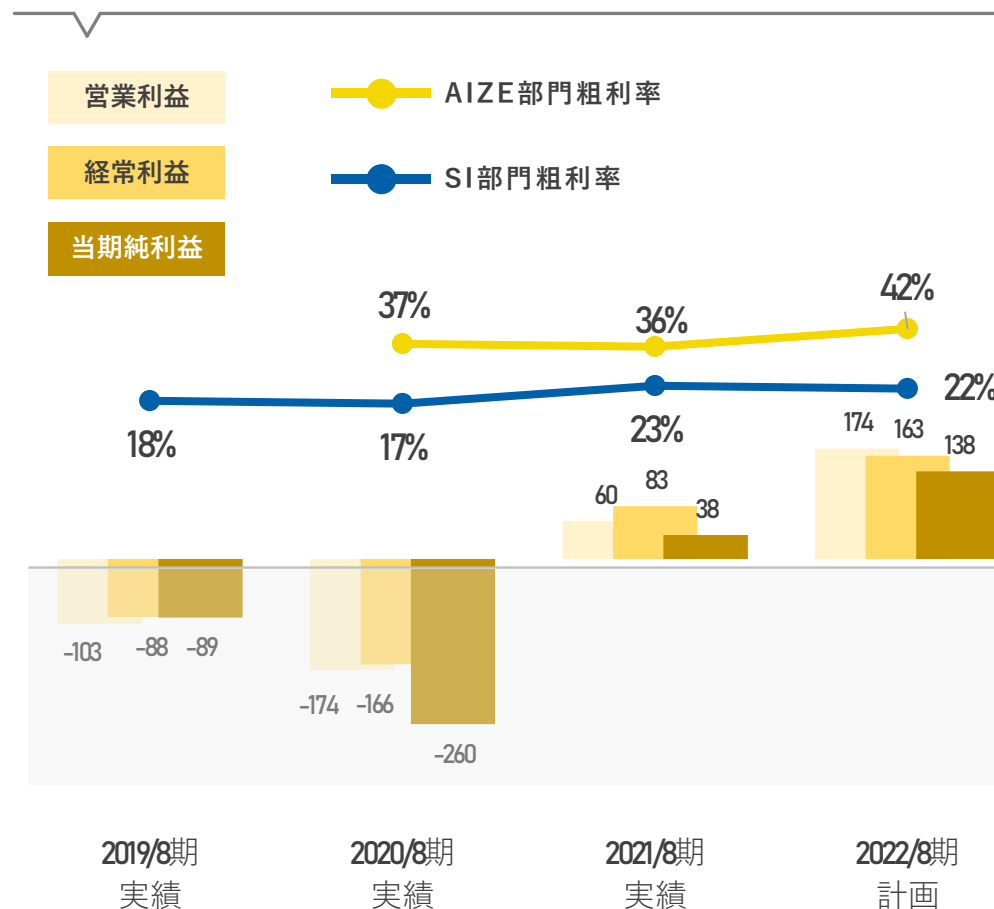
---

リスク情報ほか

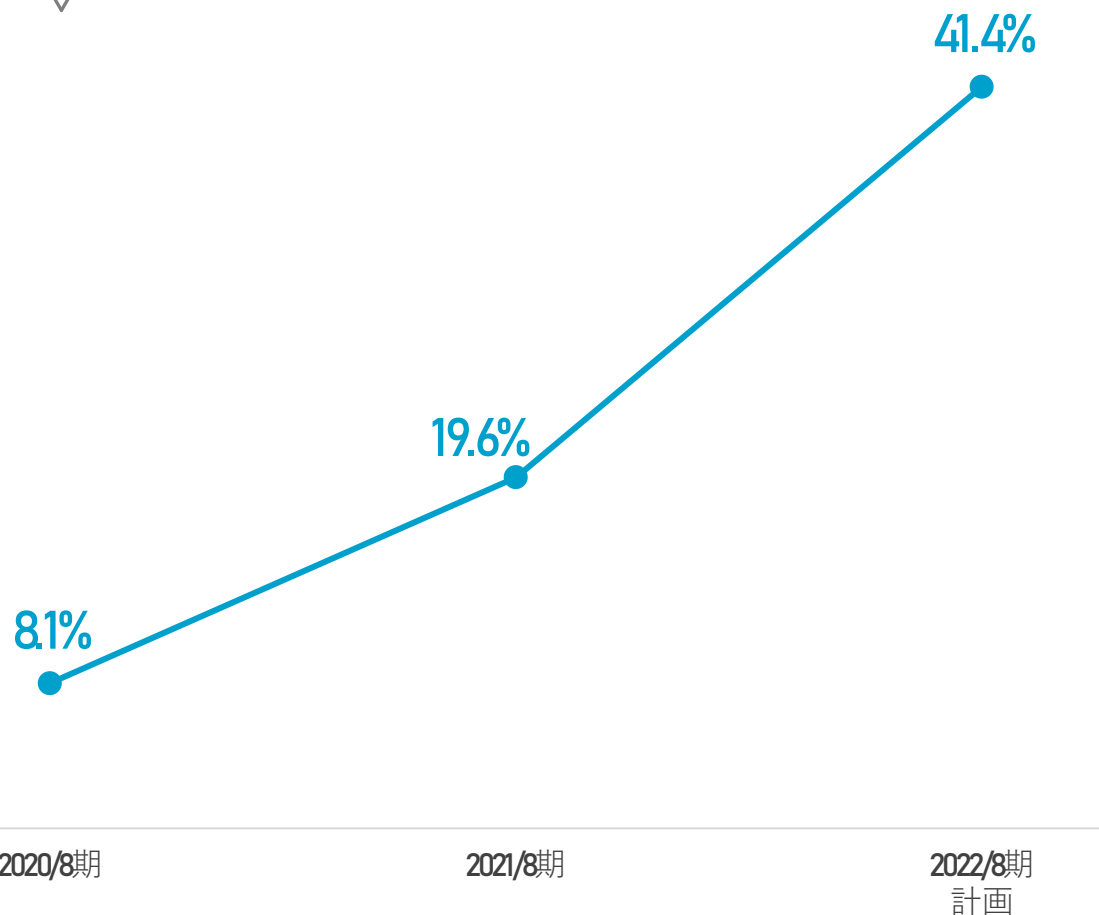
売上高推移（単位：百万円）



利益推移（単位：百万円）



会社全体に対するAIZE部門の粗利の割合



月額課金MRRの割合増加に伴い、粗利率が遡増する収益構造です。

2021年8月期における

解約率は **0.08%**程度と

拠点ID数の月次平均解約率

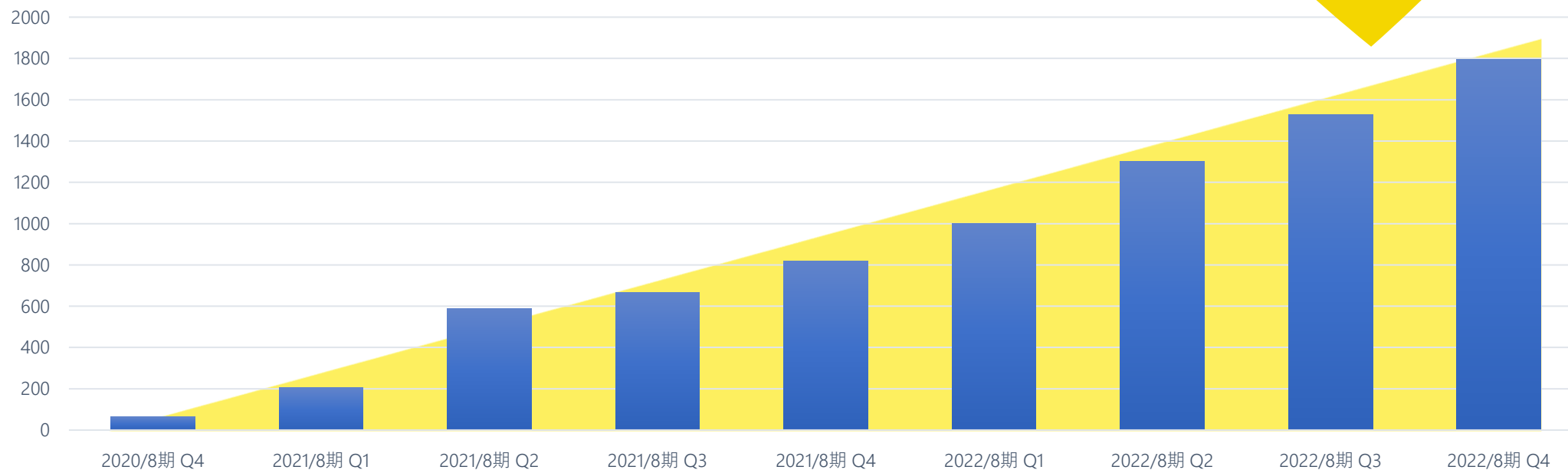
低水準を維持しています。

KPIについては順調に進捗しています。特に、AIZE部門のKPIについては高い成長率を実現しています。

拠点ID数 拠点においてデータを取得するポイント（課金単位）

年平均成長率  
(2020年8月~2022年8月)

426%  
見込み



計画

囲碁AI研究開発、将棋採用、ロボット大会優勝など企業としての個性がきわだつことで例年20名程度の新卒採用が続いております。中途採用の市場からのエンジニア採用が困難となるなか、採用は順調な新卒採用を中心に据え、AT20というAI教育コンテンツによる先端テクノロジー・エンジニア育成に注力することで、AIZE部門のエンジニア育成を行っております。





アマチュア将棋の社会人団体戦である「職域団体対抗将棋大会」において当社は最高峰であるS級2位（第116回 2019年11月）も記録したことがある強豪として知られています。アマチュア将棋界での知名度を活かして、2019年度より「将棋採用」を開始、S級チームに所属する社員との対局に勝利することを条件に採用するとの取り組みで毎回、大きな話題を呼んでいます。

トリプルアイズ社、アマチュア将棋の高段者を優遇する「将棋採用」スタート～未来の天才プログラマーを発掘せよ！

2019.03.13



株式会社トリプルアイズ(本社:東京都千代田区、代表取締役:福原 智、資本金:3億7千万円[資本準備金を含む])は、本日、将棋高段者を対象とした「将棋採用」スタートしました。これまでトリプルアイズは、総活動にて将棋に積極的に取り組んできました。『内閣府 第114回職域団体対抗将棋大会』(主催:日本将棋連盟) 後援:朝日新聞社、東京府教育委員会)におきましては、S級2位の結果を強しています。トリプルアイズは本採用を通じて、将棋で培われた優秀な思考能力をもつ人材を、長期的なAIの研究開発において活用し、さらなる進化を図っていく考えです。

優秀な人材の宝庫から積極採用
語録の熟練技ともいわれる将棋の有段者が、優秀な人材の宝庫であることは言うまでもありません。研究に必要とされる、序盤戦略的な鋭いロジカルシンキング、秘録まで正しい嵐戦をし続ける集中力、時間内に次の一手を決断する決断力は、これからのIT/AIの研究開発には欠かせないものです。こうした能力を豊富に有する人材を積極採用することで、トリプルアイズはさらなる進化を遂げられるのです。トリプルアイズはこれまでも将棋のアマチュア有段者を採用してきました。ある社員は、プログラムについて学習したのは入社後にもかかわらず、わずかな期間で高いパフォーマンスを発揮するようになっています。トリプルアイズ代表・福原も将棋の有段者であり、同CEO・入道香穂も、アマチュア大タイトル戦のなかの一つである、アマチュアに、日本一の激戦区と評される東京府で全国大会出場権を獲得し、全国大会ベスト8を獲得した経験をお持ちです。このように将棋の取組のなかにも有段者が2名おり、将棋で培った思考能力の有効性に関して、経営陣の理解も非常に深い状況となっております。プログラマー教育におきまして、トリプルアイズは、AI教育事業であるサービスであるCESAを開発しており、エンジニアの教育に積極的に活動しており、優秀な才能を開花させる準備は完全に整っています。職域戦においても、上のクラスは知る人ぞ知る大企業ばかりです。それだけ、将棋の能力というのはビジネススキルに直結すると考えています。中でも企業の強さは凄まじく、関連性を認めざるを得ません。これからの日本の「産業を担う人財」としては、将棋経験者かもしれません。

職域戦とは
簡単に申し上げますと、企業vs企業の将棋対抗戦となります。約400チームの企業(しのぎを削り、優勝を目指しております。弊社も、約400チーム中12チームしか入る事が許されていないトップリーグであるS級に所属しております。現在、IT系ベンチャー企業で所属しているのはトリプルアイズのみとなります。
■前回大会結果(日本将棋連盟ホームページ)
https://www.shogi.or.jp/sumament/job\_group

将棋番組で職域戦を知った。よし、出ようと思っただけ。人が足りない。営業担当で、駒の動き方は、応分かという人も入れて参加した。何とかが昇格してそれ以後、大会のたびに戦力を増やしてこれ以後、クラスを上げていきました。(笑)。クラスを上げていきました。
― 囲碁プログラムでも世界を目指しているんですけど、将棋はよく(笑)。
― 開発を決めた当時、すでに将棋ソフトはかなり強かったので、囲碁には「将棋よりも将棋の根幹になる技術の一つに画像認識というのがあります。囲碁では画像認識して形状判断をして、どこかに1つ点が入っただけで勝敗が入り替わります。画像認識には、囲碁から応用することも多い。研究が深いのは、例えば将棋の駒のほくろの位置を見分けるとか、そこまで精度を上げられる可能性がある。現在の顔認識は、目と鼻と口の位置関係で判断している。マスを打つと、何となく「目があ、鼻があ、口の位置関係で判断して、将来的には、眉毛だけ、口元だけ、後姿、

「先ほど話しした道場のほかですが、当然最初からプログラマーも何と知らない。だからゼロから始めさせたんですよ。何となく将棋ができるんならプログラムも書けるんじゃないかと思って。それが期待以上のパフォーマンスを発揮してくれました。プログラマリング未経験者は普通はWEBで検索して、他社のサポートをしながらコードを書き始めるんですけど、彼は自分で考えて書き始めたので、動かせたは喜んでお祝いして、驚くほど短期間で上達したんですよ。」「とはいえ、まったくの未経験者に教えるのは大変じゃないですか。
― 教えるのは大変じゃない、我が社はCESA(Aのし)という教育プログラムを事業として展開しているという問題ありません。将棋をやる人はロジカルな思考に優れたものでしょう。読みが入って、例えがシステム構築なども、仕様が詰まっても、顧客の要望に矛盾がなかったかとかにすぐ気づく。まあこれはロジカル

「道場のほかさんで、就職に困っている人がいますね。じゃあ、うちに来るか？」と声をかけた。仕事が終わると彼と将棋を指したりして、それを見ては野次馬がまわってきた。これが将棋部の始まりです。
― 道場のほかさんが出たNHK
― 道場のほかさんで、就職に困っている人がいますね。じゃあ、うちに来るか？」と声をかけた。仕事が終わると彼と将棋を指したりして、それを見ては野次馬がまわってきた。これが将棋部の始まりです。
― 道場のほかさんが出たNHK
― 道場のほかさんで、就職に困っている人がいますね。じゃあ、うちに来るか？」と声をかけた。仕事が終わると彼と将棋を指したりして、それを見ては野次馬がまわってきた。これが将棋部の始まりです。
― 道場のほかさんが出たNHK

アイズ将棋採用https://www.3-ize.jp/information/?p=542

### 将棋で就職!?

### トリプルアイズの挑戦 令和時代の人材発掘術

企業は常に優秀な人材を求めている。優秀というのは単に成績がいい、というだけではなく、さまざまなジャンルにおいて突出した才能を持つ人もまた、そうした多様な人材を抱えることは、企業がより高くなり、発展していくためには欠かせないからだ。そのために独自の採用基準を持つ企業も多い。例えば、常上通で実施している「Challenge & Innovation チャレンジ・アンド・イノベーション」採用は特定の領域で高い実績を上げた人を対象としている。その枠内で、将棋の成績が認めら

れた方もいたと聞く。しかし、ここですら驚きの人材集まる会社が見えた。それがこれら紹介する株式会社トリプルアイズだ。

コアな将棋ファンならどこかで聞いたことがあると思うかもしれない。アマチュア最大の団体戦である「将棋世界」の同連戦で近年、目玉差し活躍している企業だ。ITコンサルティングやシステムインテグレーション、クラウドサービスなどが主な事業。画像認識などで特に高い技術力を評価されている。IT系のベンチャー企業だ。2018年設立とまだ歴史は浅く、従業員数は約10名(4月1日時点)と決して大企業とはいえない。それだけがこの将棋採用の実施は、大きな決断であるように思えてならない。

代表取締役の福原智氏に話を伺った。

「将棋採用」のユニークな採用活動は、特に学生生活の間で大きな話題になっていくように、トリプルアイズは将棋部の活動も盛んなようです。まずは代表の将棋との関わりから話を聞きます。

「小さい頃に将棋を覚え、兄弟や友達とよく指していましたが、社会人になってからは離れていきました。あるとき、ふと前の将棋大会に出て、入賞して胸を頂いたので、また将棋に熱が入るきっかけになりました。ちょうどその頃に会社を設立したのですが、とにかく忙しくて忙しくて。プレイングマネージャーのような感じでしたが、やらなきゃいけないことは無限にあったし、会社でも家でもずっとモチベーションを見て日々たてまくりますが、これはよくないなと思って、たまに時間を作って道場に行くようにして頑張ってます。」

## 対局に勝てば最終面接 「将棋採用」でIT人材を集める企業の狙いと“ユニーク採用”のコツ



2021年10月、AIソリューション事業を手掛ける株式会社トリプルアイズは「将棋採用」の再開を発表しました。応募者は同社将棋部に所属している社員と対局し、勝てば最終面接へと進むことができます。

同社は2019年に将棋採用を開始し、多くの反響を呼びメディアでも取り上げられました。どのような経緯で将棋採用を始めたのでしょうか。将棋採用の狙いやユニークな採用活動を実施するコツについて、株式会社トリプルアイズ取締役 桐原

2021年12月15日  
indeed「採用お役立ち情報局」

会社概要

市場可能性

強みと特徴

成長戦略

経営使用

Contents

06

リスク情報など

---

項目	リスク	対策	発生可能性	影響度
<p><b>事業環境の変化</b></p>	<p>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。市場が整うなかで、事業環境が大きく変化する可能性は2025年前後まであります。</p>	<p>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。</p>	<p>中</p>	<p>中</p>
<p><b>画像データの利活用に関する法令などの規制</b></p>	<p>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。</p>	<p>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。</p>	<p>中</p>	<p>大</p>
<p><b>個人情報の保護</b></p>	<p>「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。</p>	<p>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。</p>	<p>中</p>	<p>大</p>

その他のリスクにつきましては、新規上場申請のための有価証券報告書（Iの部）に記載の「事業等のリスク」をご参照ください。

2022.5.9	顔認証AIがより簡単で正確なアルコール検知管理システムを実現—「総務サービスEXPO」でDX推進ソリューション展示
2022.5.26	アルコールチェック義務化に伴う安全管理業務工数を大幅軽減—より簡単で正確なアルコール検知AIクラウドシステムのサービスを開始
2022.6.1	先端技術のグローバルスタンダード化推進の一翼に—トリプルアイズがメタバース推進協議会に加入
2022.6.2	メタバース空間「めちゃバース」でグロース市場上場報告会開催
2022.6.6	トリプルアイズ、予測分析AIベンチャーのゼノデータと業務提携—「説明可能なAI」を共同で開発
2022.6.7	AIエンジニアへの道を切り拓け！—「AIエンジニア育成プログラム・AT20 グロース市場上場記念キャンペーン」スタート
2022.6.7	「OOTEMORI」で顔認証AIを用いた販売促進施策—SC JAPAN TODAYの「飲食テナント支援とDX」ページに取り上げられました
2022.6.10	【IT批評】 元Google米国本社副社長・村上憲郎氏に聞く—マルチバース化する社会で「クオンタム思考」を身につけよ

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。

## 人工知能は 子どもたちの夢を見るか？

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。

子どもたちはいつでも未来を夢見ています。  
まったく思いもよらなかった未来へ  
もちうるかぎりの想像力を傾けています。  
今ここにないものの出現を夢見ています。

トリプルアイズはその未来を切り拓いていきます。



## 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。