

**決算説明資料**

**2023年8月期第1四半期**

業績については概ね当社の想定通りに推移しており、2023年8月期業績予想の変更はいたしません。なお、損失の発生は、エンジニア人材不足が継続する状況や物価上昇などの影響もある中、将来の更なる収益獲得に向けたエンジニア人材強化のための先行投資を実施した結果でございます。

全社 2023年8月期 第1四半期連結累計実績		AIソリューションセグメント 2023年8月期 第1四半期累計実績	
売上高	537百万円	売上高	530百万円
		うちSI部門(通期計画進捗率)	407百万円(23.0%)
		うちAIZE部門(通期計画進捗率)	122百万円(15.7%)
売上総利益	144百万円	売上総利益	139百万円
		うちSI部門(通期計画進捗率)	96百万円(24.9%)
		うちAIZE部門(通期計画進捗率)	42百万円(12.9%)
営業損失	10百万円	経営指標(KPI)	
		SI部門	
		エンジニア単価(通期計画差)	614千円(+25千円)
		エンジニア人月(通期計画進捗率)	663人月(22.1%)
経常損失	9百万円	AIZE部門	
		拠点ID数(通期計画進捗率)	1,874件(37.7%)
親会社株主に帰属する 四半期純損失	10百万円	リカーリング収益(通期計画比進捗率)	23,403千円(15.3%)

※ 当社は、2022年8月期第1四半期において四半期連結財務諸表を作成していないため、2022年8月期第1四半期の数値及び比較情報については記載しておりません。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。



Contents

01

## 会社概要

---

市場可能性

強みと特徴

成長戦略

経営指標

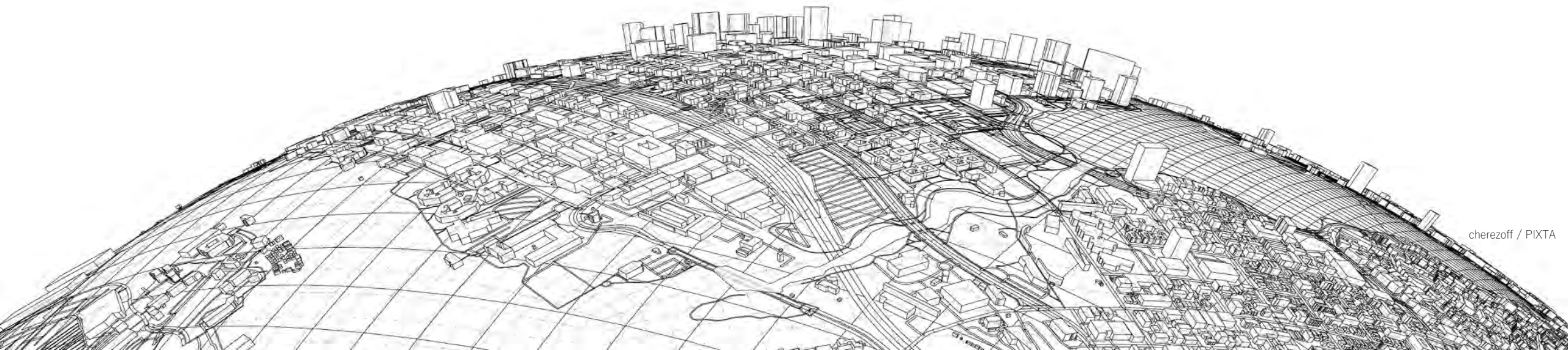
リスク情報ほか

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。

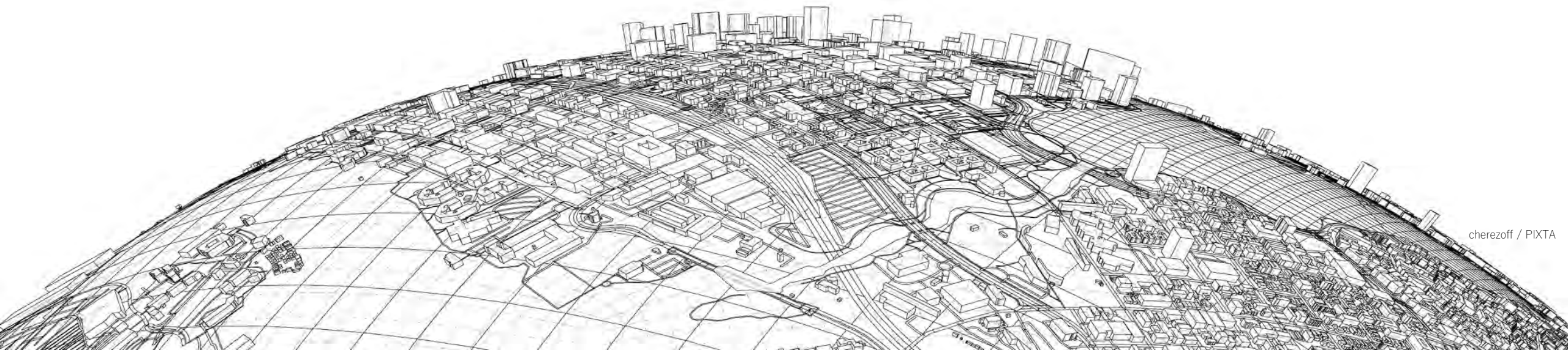
創業以来、トリプルアイズは  
先端テクノロジーをいかに私たちみなのも物にするか、  
どうやったら社会に実装できるか。そのことをずっと追求してきました。

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	226名 (2022年8月31日時点:役員除く)
資本金	1,389百万円 (2022年8月31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
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！



出典 <https://www.asahi.com/aj/news/ASK/1354K4BUCLV00Y.html>

- … 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。在学時の公認会計士試験合格を経て、2005年12月EY新日本有限責任監査法人入社。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に係るコンサルティングを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（現任）

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CFO就任（現任）

取締役 CFO  
加藤 慶

# 技術力×社会実装力

技術系執行役員

技術本部 執行役員 日野 隆教

日立機電工業株式会社（現 株式会社日立製作所）でソフトウェアの研究開発に携わる。2001年、株式会社ジャストシステム入社。ソリューション開発部長、企画担当部長を歴任。ナレッジ商品開発、新商品企画を推進。2020年よりインテグレート株式会社でシステム開発部長を歴任。2022年8月、株式会社トリプルアイズ入社、執行役員就任。

技術本部 執行役員 徳内 哲也

旧郵政省貯金局の資金運用システムの開発に10年以上にわたって従事するなど、IT業界でシステムエンジニア筋で活躍。個人事業主を経て、株式会社トリプルアイズ入社。2021年9月、執行役員就任。画像認識プラットフォーム・AIZEの開発部門を総括する技術職のリーダー。

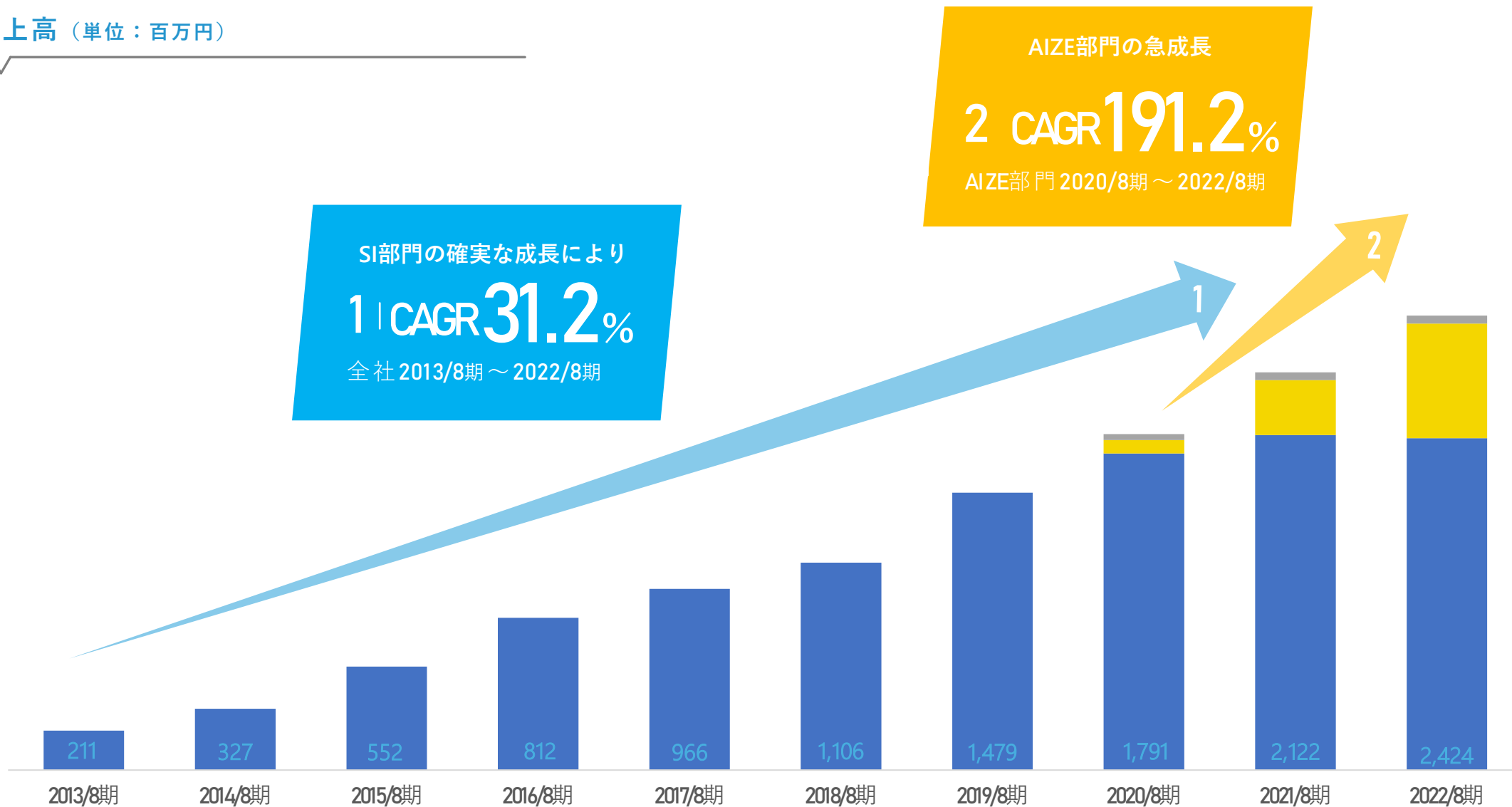
技術本部 執行役員 畔柳 卓文

株式会社システムハウス、アイエヌジーなどでシステムエンジニアとして活躍。2016年、株式会社トリプルアイズ入社。2020年11月より執行役員。大手SIerによる大型開発案件に従事し、DXエンジニアのチームを牽引している。

技術本部 執行役員 永井 寛泰

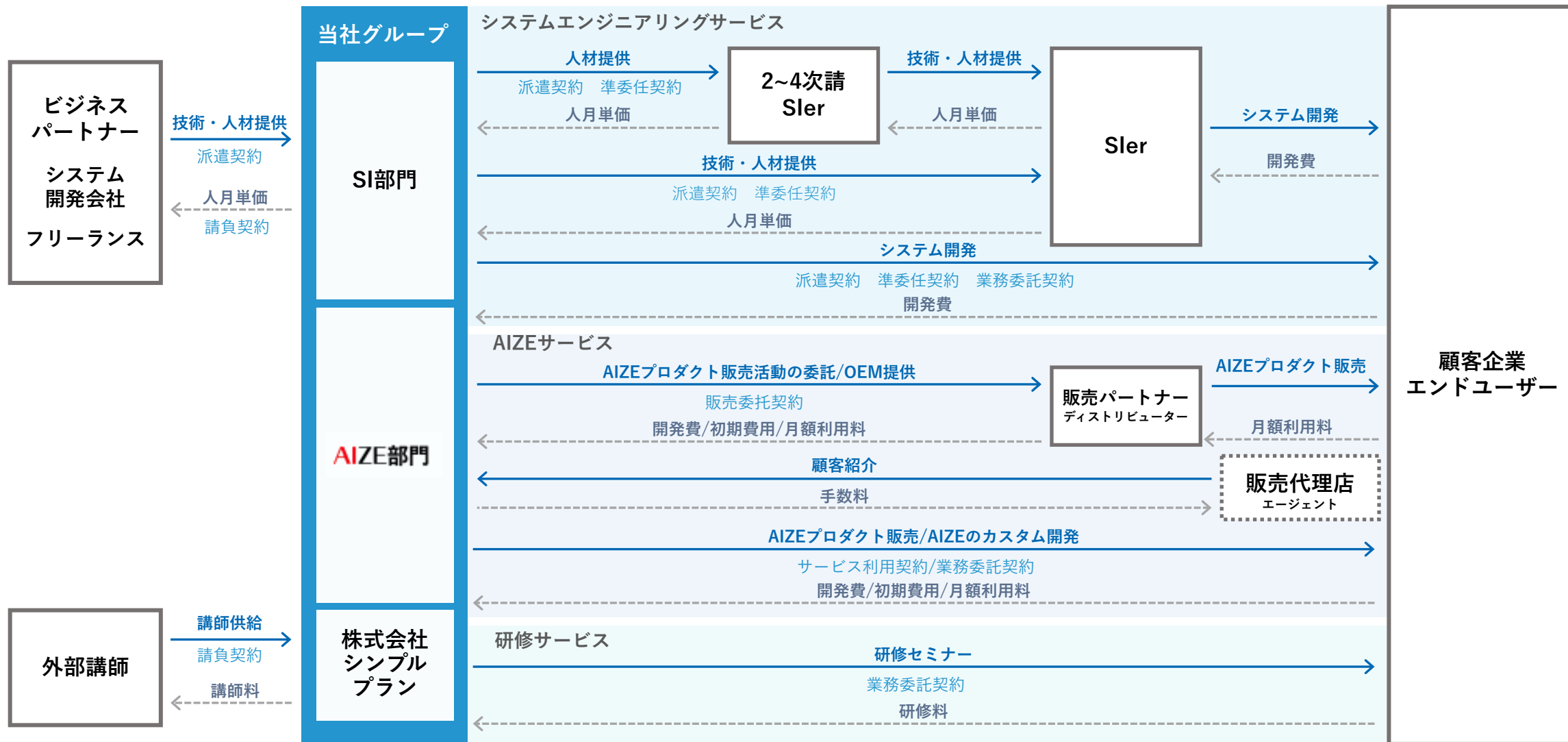
テクバン株式会社で15年あまりにわたってシステム開発、インフラ案件に従事する。個人事業主として活躍した後、株式会社トリプルアイズ入社。2019年9月、執行役員就任。画像認識プラットフォーム・AIZEの立ち上げから部門のマネジメントを担う。

売上高（単位：百万円）



売上高 ■ その他 ■ AIZE部門 ■ SI部門





総合商社



交通 / 物流



小売・流通



製造・建設

AIZE販売パートナー



情報通信等



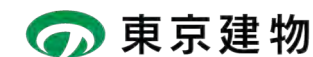
AIZE販売パートナー



その他



株式会社マイナビ出版



AIZE販売パートナー





Contents

02

会社概要

**市場可能性**

---

強みと特徴

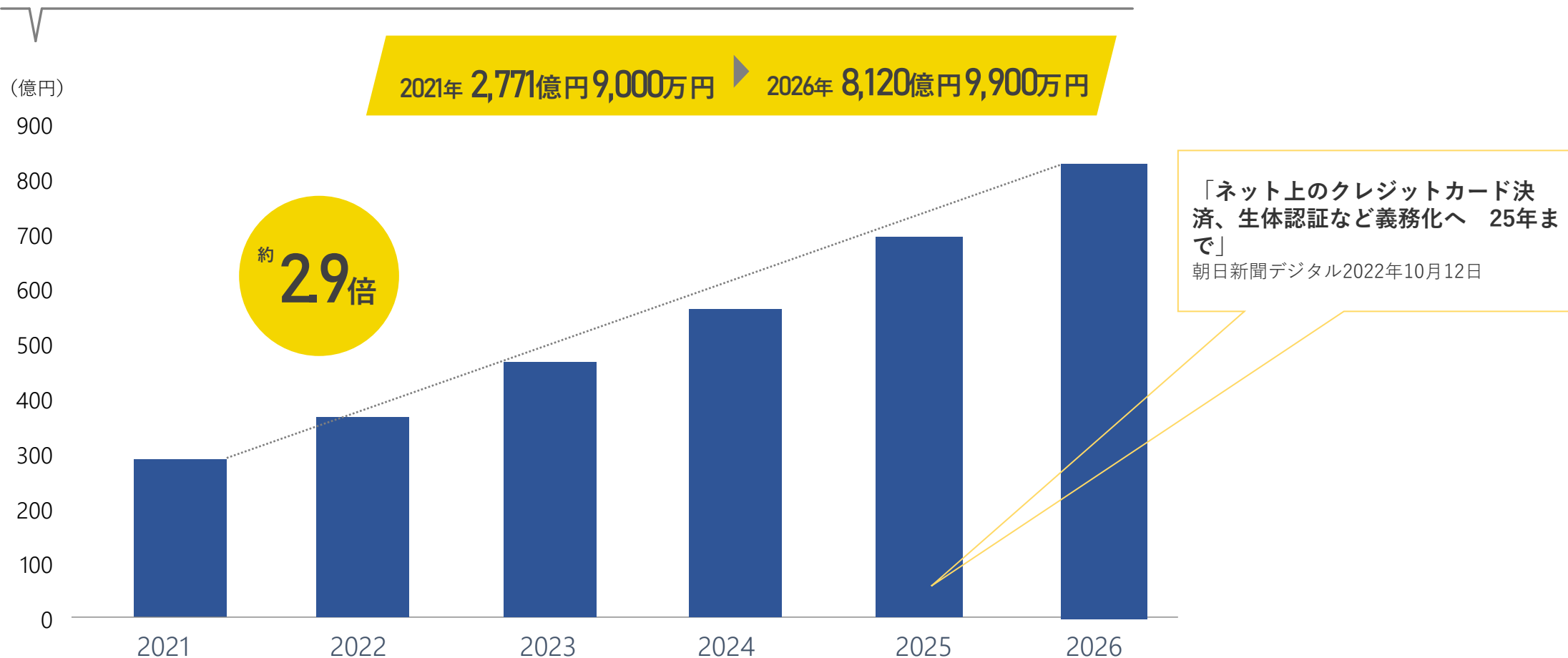
成長戦略

経営指標

リスク情報ほか

国内AIシステム市場は、2021年に市場規模は前年比成長率26.3%で2771億9000万円に達する見込みです。2026年までのCAGR（年間平均成長率）は24.0%を維持して、2026年には市場規模8120億9900万円に達すると予測されています。

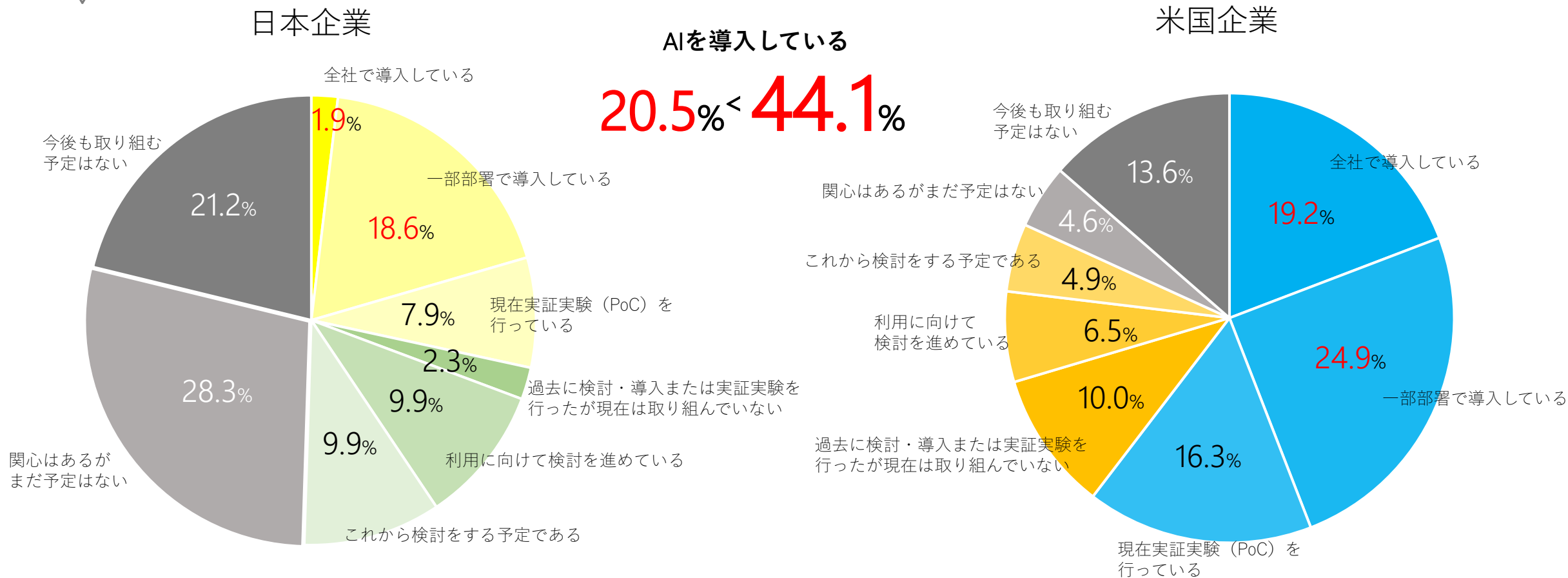
### AIシステム国内市場（支出金額）



出典：IDC Japan 株式会社「国内AIシステム市場 支出額予測：2021年～2026年」



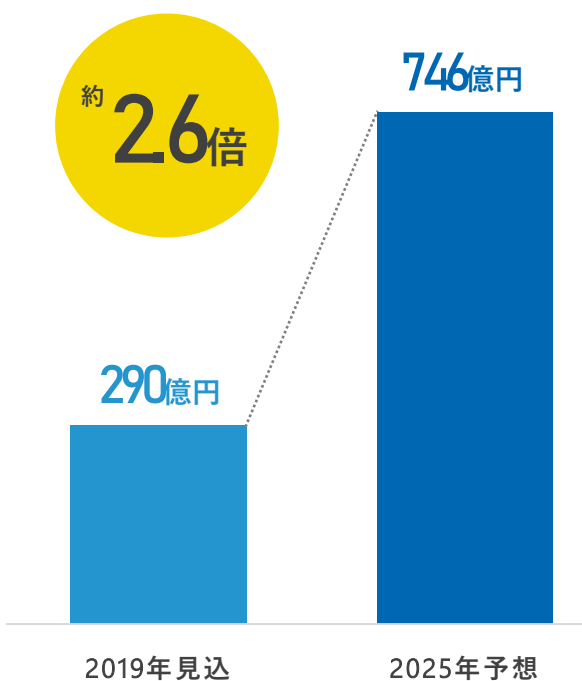
企業におけるAIの利活用状況 第3回 新しい資本主義実現会議資料より (2022年2月)



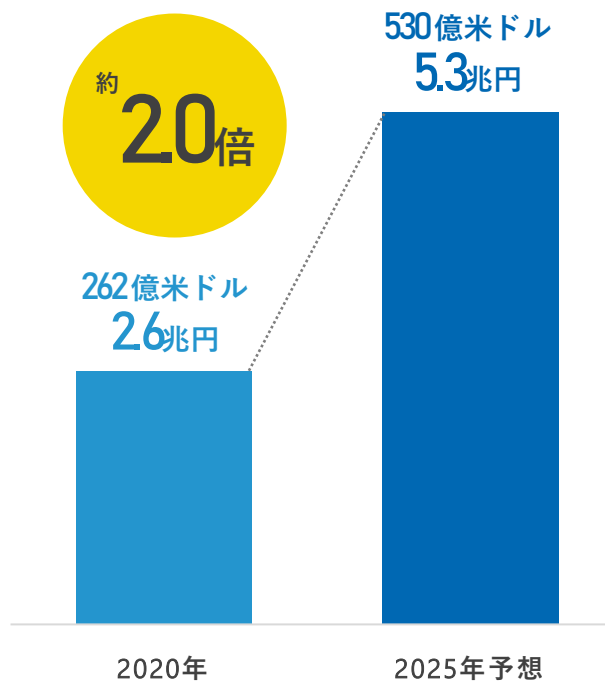
\*日本:製造業、非製造業の経営層またはICT関連事業部門の責任者もしくは担当者に対するアンケート調査(2021年7月5日~8月6日に実施)。有効回答数530。  
 米国:製造業、非製造業のマネージャークラス以上に対するアンケート調査(2021年7月8日~7月19日に実施)。有効回答数369。  
 (出所)独立行政法人情報処理推進機構「DX白書2021」を基に作成。

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。

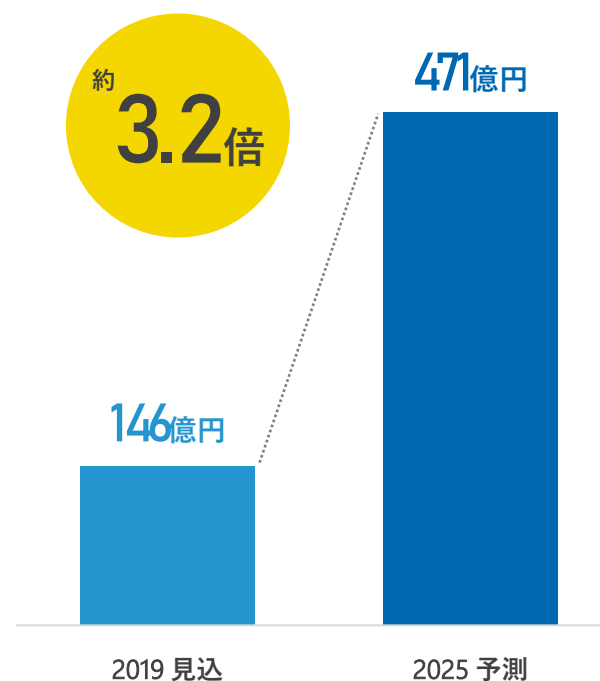
画像認識関連技術（国内市場）\*1



画像認識関連技術（世界市場）\*2



顔・表情認識AI（国内市場）\*3

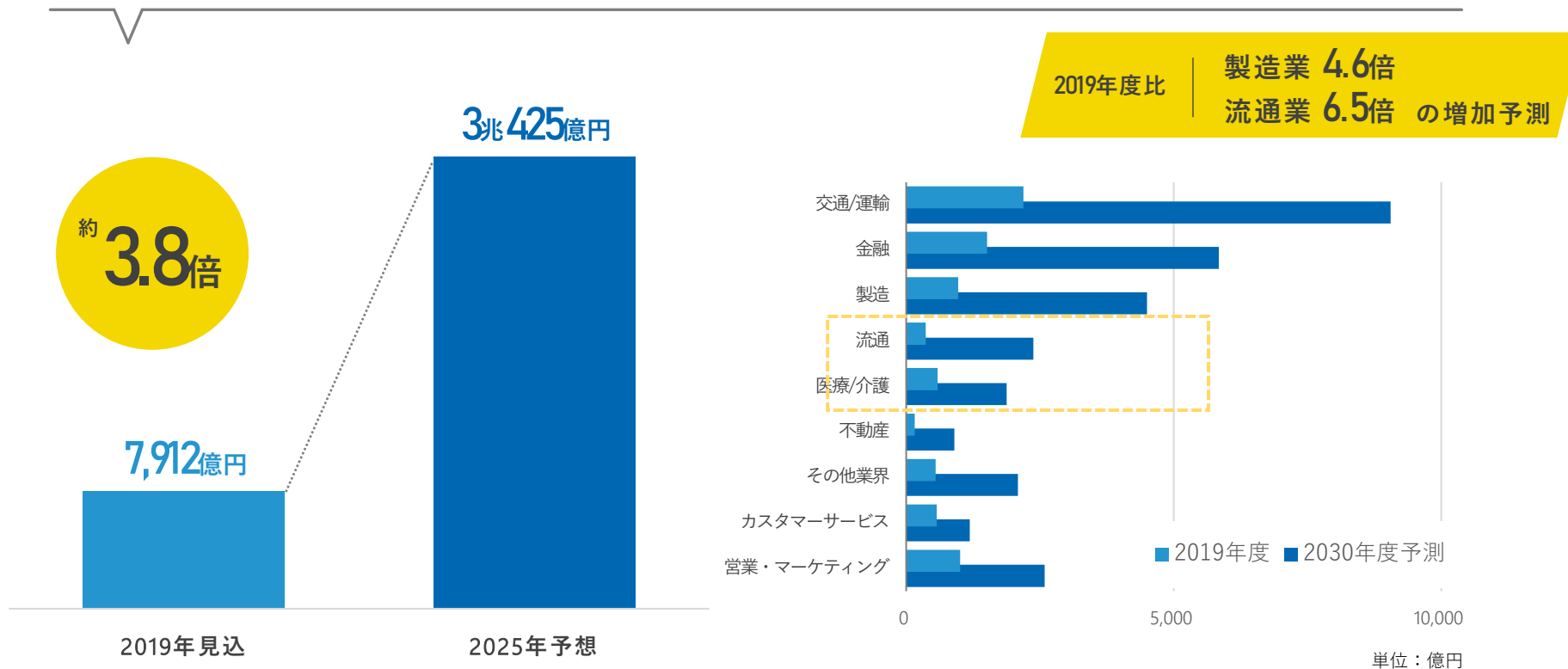


出典(\*1,\*3)：富士キメラ総研『2020 画像・音声AI/次世代インターフェース市場の現状と将来展望』

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」



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



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。

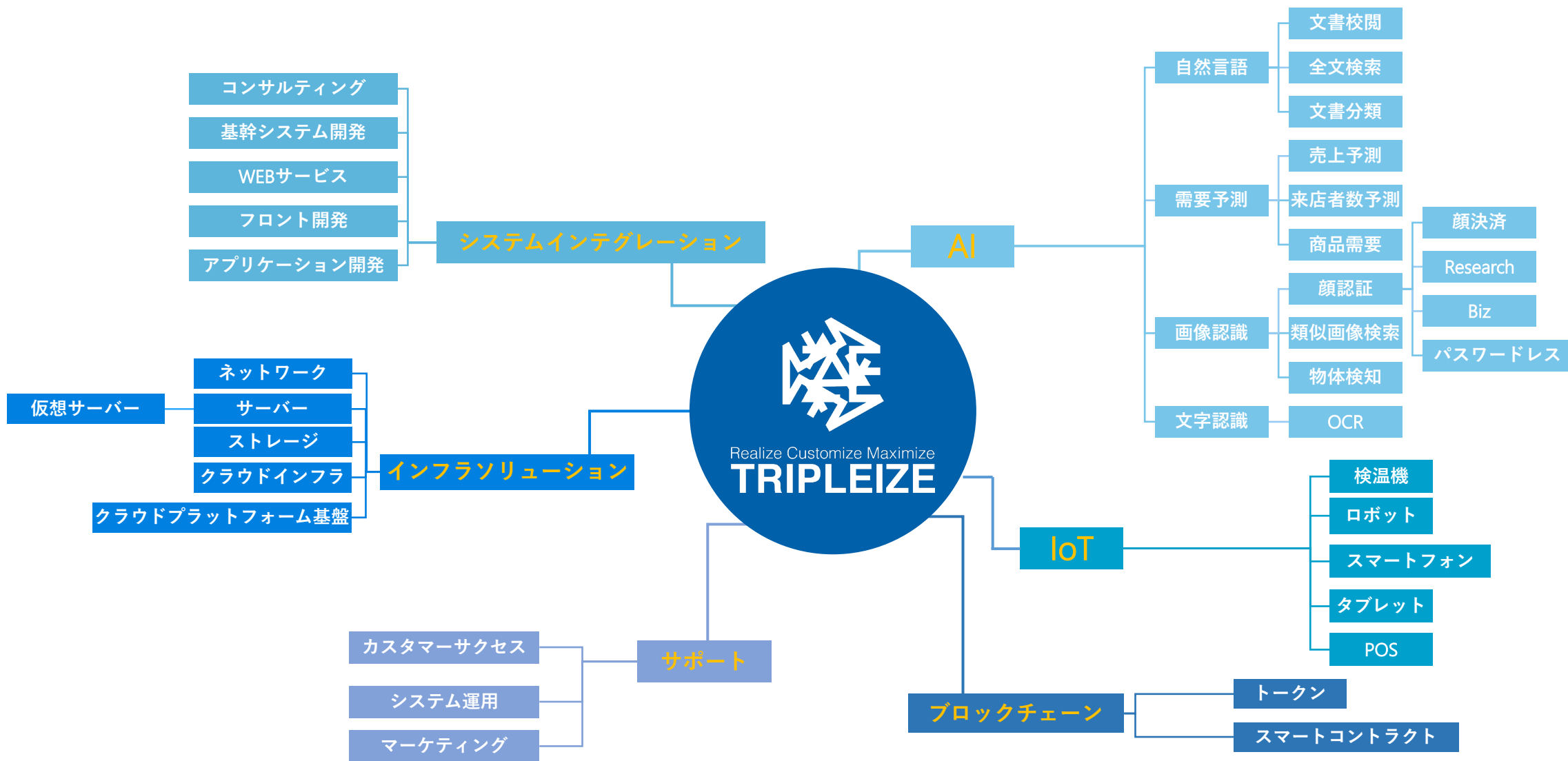
Realize Customize Maximize

**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。

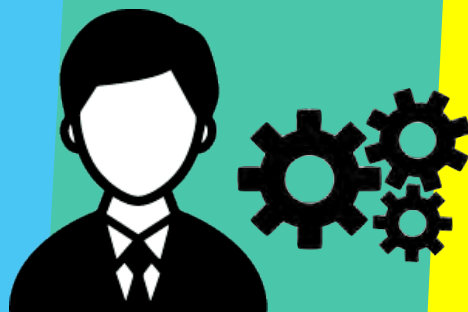
社会実装力



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  
 AIZE Breath

73.0%



売上構成 \*1



25.3%

56.1%



粗利構成 \*1



40.6%

26.7%



年平均成長率 \*2



191.2%

138人



エンジニア数 \*3



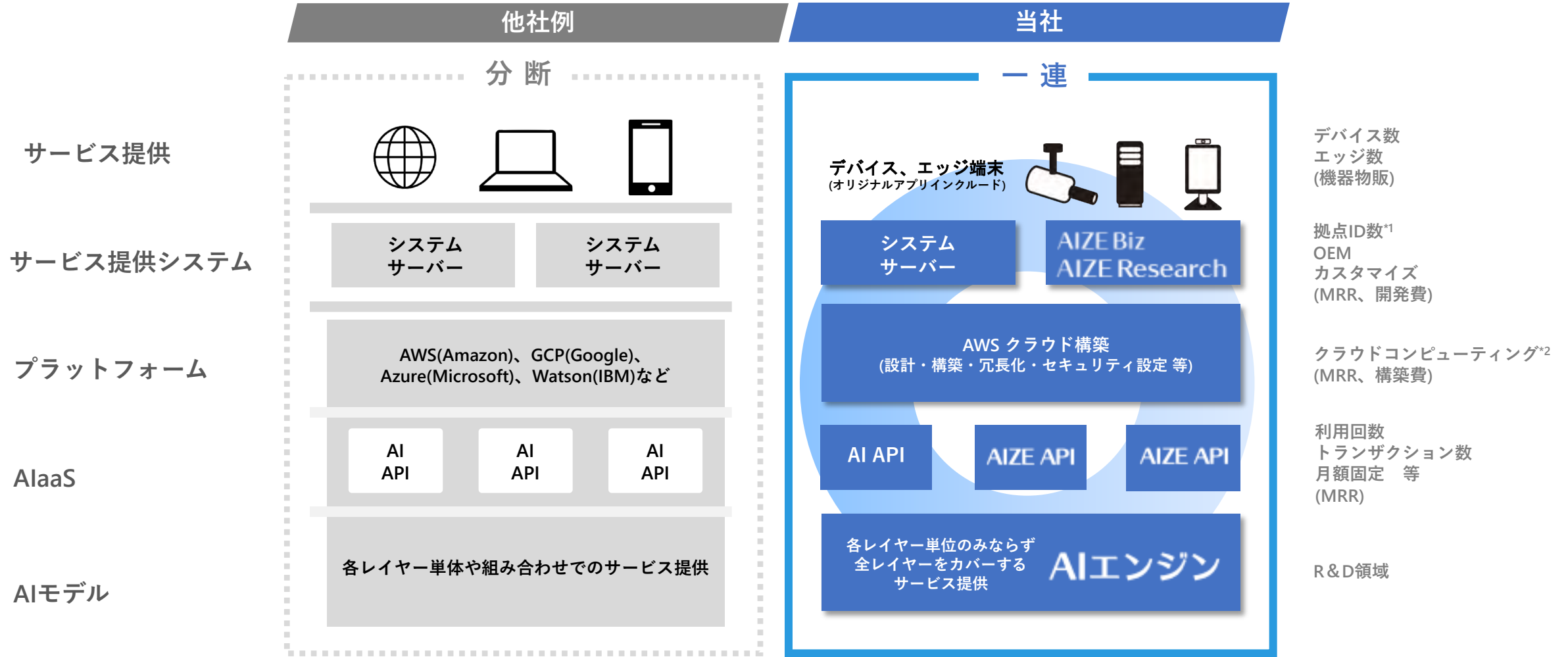
41人

\*1: 売上構成及び粗利構成は2022年8月期のもの。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-2022年8月期、AIZE部門：2020年8月期-2022年8月期  
 \*3: エンジニア数は、2022年8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。



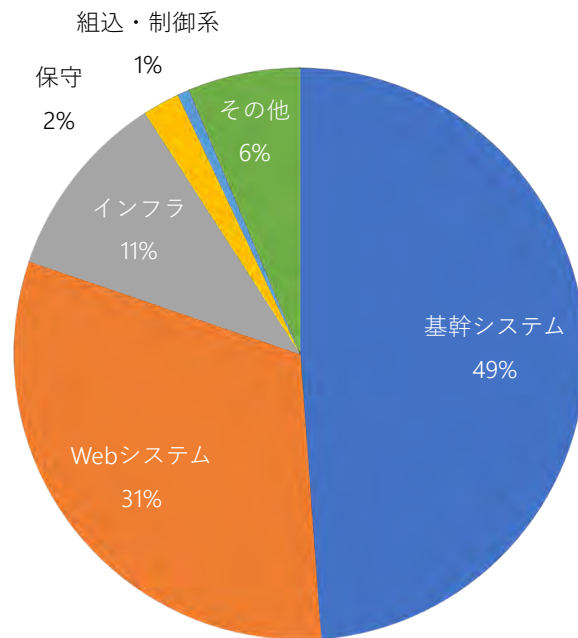
オープン系・Web系

サーバー・ネットワークホスト・Cloud

社内SE・データセンター

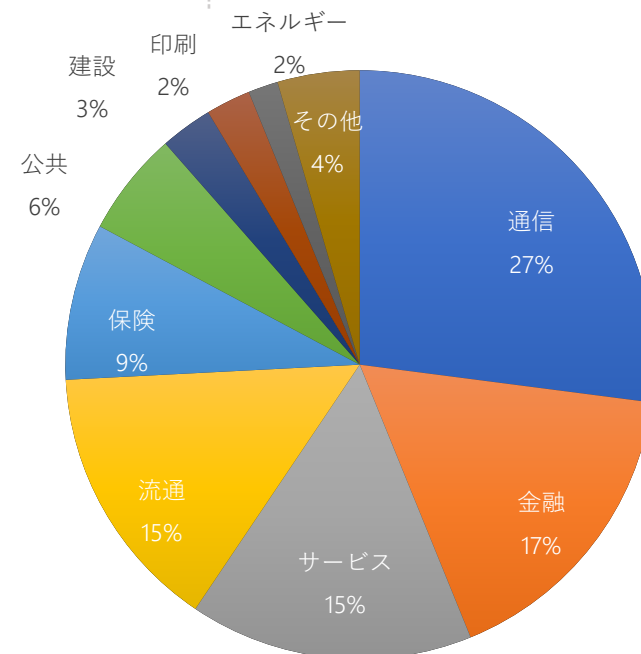
インフラ・基幹システム・スマホアプリ・Web

22.0%  
粗利率



案件比率 (売上)

620千円  
月エンジニア単価



業種別比率 (件数)

2,850人月  
SIエンジニア稼働工数  
(協力会社含む)

2022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

248名

内 社員138名・協力会社110名 (2022.8現在 前年比+2名)

AIZE部門

AIプロフェッショナル

41名

(2022.8現在 前年比+11名)

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

110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

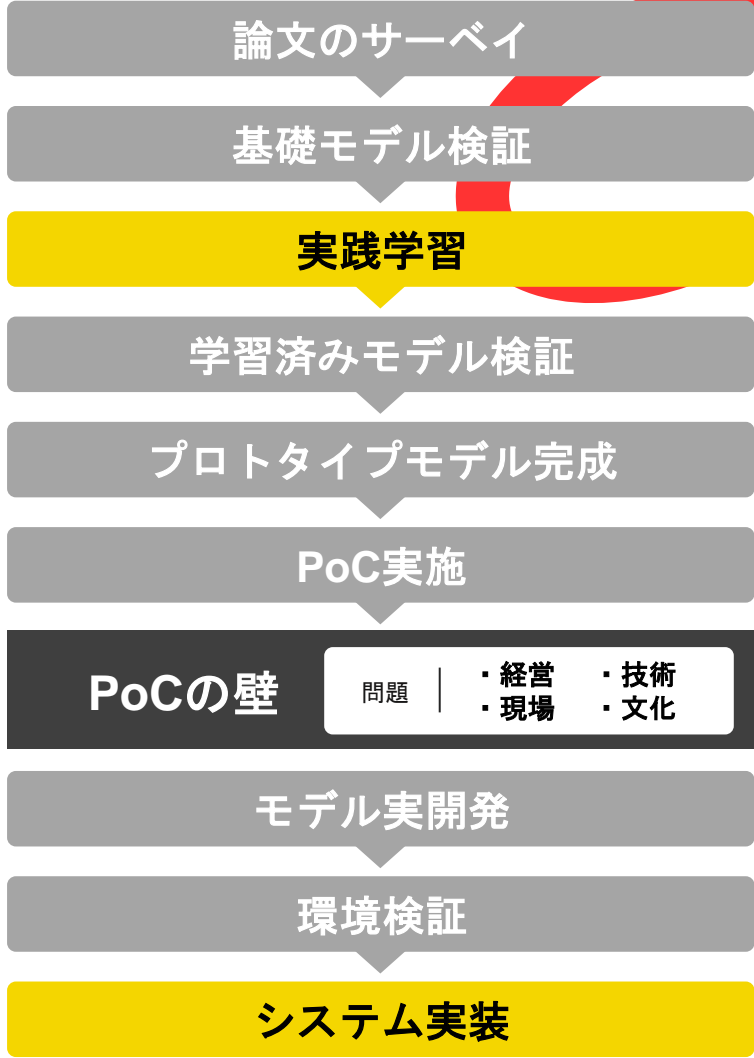
G検定<sup>\*1</sup> 合格者

総勢 20名超

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。



## 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

## 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～

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



2022年1月12日(水)～6月15日(水)のポイント付与期間中に、キャンペーンサイトから「顔写真とニックネーム」を登録し、対象店舗の検温機で検温するだけで毎日1ポイント。月3回実施する割引券引換えイベントに参加し、ランクに応じてOOTEMORIの割引券を配布するキャンペーン。

### まずは顔写真とニックネームを登録!

**1** QRコードからキャンペーンサイトへアクセス!



**2** 登録方法を確認し、「利用開始」ボタンをクリック!

**3** カメラが起動します。正面を向いて「認証」ボタンをクリック!  
※認証精度向上のため、マスクを外しての撮影を推奨

**4** 撮影した写真を確認し、「登録」ボタンをクリック。

**5** サービス利用規約を読み、「利用規約に同意し次に進む」ボタンをクリック!

**6** 顔写真撮影時の注意事項を読み、「登録に進む」ボタンをクリック!

**7** ニックネームを入力し、「登録」した画像で認証可能か再度撮影。

**8** ポイント確認画面が表示されたら登録完了!  
※顔写真はイメージです。  
※QRコードは「QR」アイコンマークの登録画面です。

### ポイントをとめよう!

顔写真とニックネームの登録が完了したら、下記対象店舗に設置されている検温器で検温し、体温が表示されたら1ポイント獲得!  
※複数店舗利用しても、1日1ポイントまでの付与となります。

検温器設置店舗

フロント、ラベスケーラ マスクリア、韓国焼肉 GOCHU コチュ、JASMINE THAI, Belgian Brasserie Court Gent, おだしどん かかや、一口餃子専門店 餃屋5丁目、やまのり、やまのり、かいり、鳥居組、Doray Dori、ゆき香屋 紅ま、サラダリ MARGO オーテモリ店、タムリス オーテモリ店、bivaco mio、スパニール、ファミリーマート

### ポイントを割引券に交換しよう!

期間中、月3回開催する割引券引換えイベントで「OOTEMORI割引券」と交換できます。  
※B2F特設会場 割引券引換えカウンターにご来場いただく必要があります。イベント期間内にご来場いただいた方のみ割引券と引換えさせていただきます。※初回登録特典は一人様1回までとなります。※イベント開催時のランクに応じて割引券を配布いたします。

ポイント数	ランク	プレゼント
0pt	初回登録	500円割引券 (1,000円以上ご利用で使用可) → 1枚
5~20pt	ブロンズ	500円割引券 (1,000円以上ご利用で使用可) → 1枚
21~30pt	シルバー	1,000円割引券 (2,000円以上ご利用で使用可) → 2枚
31~40pt	ゴールド	1,000円割引券 (2,000円以上ご利用で使用可) → 3枚
41~50pt	プラチナ	1,000円割引券 (2,000円以上ご利用で使用可) → 4枚
51pt~	ダイヤモンド	1,000円割引券 (2,000円以上ご利用で使用可) → 5枚

**例えば**

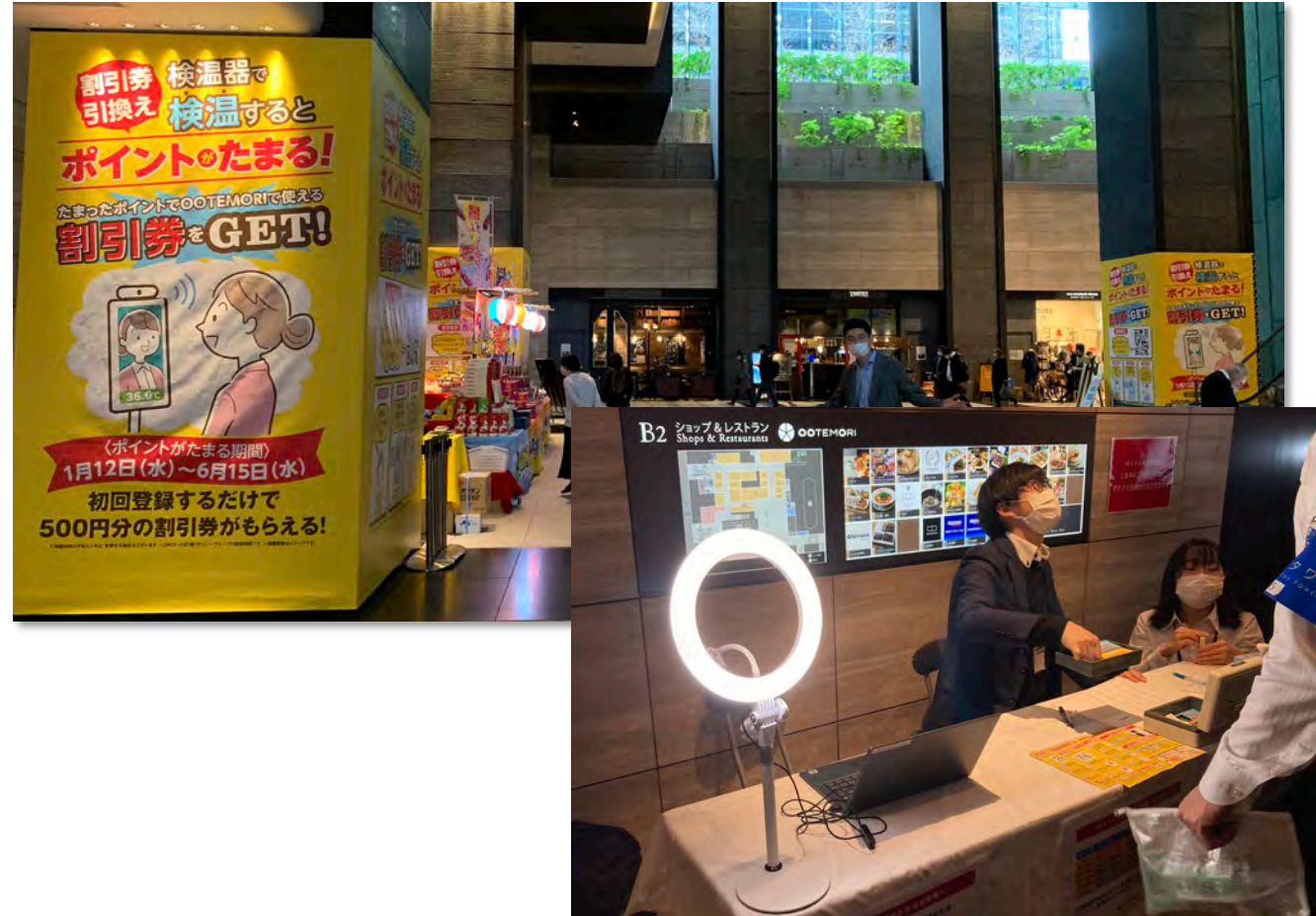
	1月	2月	3月	4月	5月	6月
<b>Aさん</b> の場合	登録 10ポイント 500円割引券 計2枚GET	10ポイント 500円割引券 計2枚GET	25ポイント 1,000円割引券 2枚GET	イベント 不参加	45ポイント 1,000円割引券 4枚GET	55ポイント 1,000円割引券 5枚GET
<b>Bさん</b> の場合	途中参加もOK!	途中参加もOK!	途中参加もOK!	途中参加もOK!	途中参加もOK!	途中参加もOK!
	0ポイント 500円割引券 1枚GET	15ポイント 500円割引券 1枚GET	15ポイント 500円割引券 1枚GET	イベント 不参加	31ポイント 1,000円割引券 3枚GET	

### 顔写真撮影の際の注意事項

顔写真撮影前に、必ず「顔写真撮影時の注意事項」をご確認ください。次回以降ポイント獲得時に顔認証ができない場合は、再登録していただく事となります。その場合、ポイントはポイントとなりますのでご注意ください。顔写真撮影時のポイントは追加はございませんので、予めご了承ください。

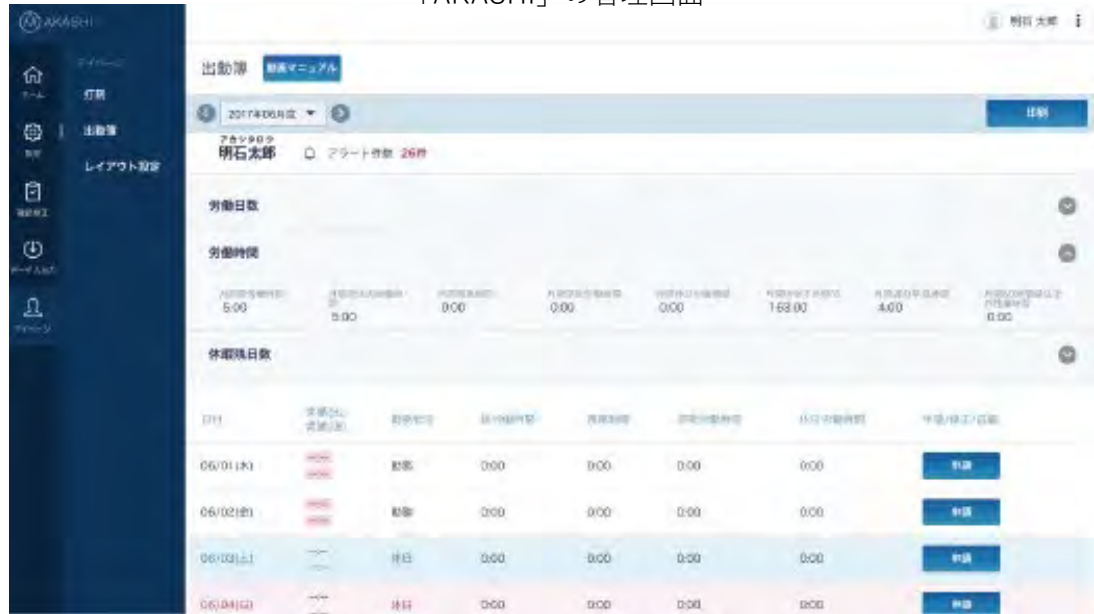
### ポイントを確認しよう!

ポイント確認画面は、登録時QRコードよりアクセスし、顔認証を行うと表示されます。  
※ポイント確認のために、キャンペーンサイトをブックマークすると便利です。



顔認証AI・AIZEは、ソニービズネットワーク株式会社「AKASHI」、株式会社アスピット「ASPIT」と相次いで連携が開始されました。既存の勤怠管理システムに顔認証AI・AIZEを搭載することで、既存システムの付加価値を向上しながら、AIZEのユーザー拡大を図ることができます。導入企業にとってはAI化のスムーズスタートとしても最適です。

「AKASHI」の管理画面



クラウド型勤怠管理システム



クラウド型勤怠管理システム「AKASHI」とは

ソニービズネットワークスが提供する「AKASHI」は、直感的に操作できるデザインを採用し、出勤簿確認や実績修正、各種承認などが簡単に行えるクラウド型勤怠管理サービス。36協定設定、年休管理簿や労働時間の把握など、あらゆる法改正や複雑な就業ルールにフレキシブルに対応します。

「ASPIT」の管理画面



飲食店向け業務支援システム



外食産業向け業務支援システム「ASPIT」とは

「ASPIT」は、外食ビジネスにおける「経営の見える化」を実現することができるシステムです。具体的な業務支援サービスとして、発注・買掛管理、売上管理、勤怠管理、シフト管理、在庫・棚卸管理、損益管理、小口現金管理、FC管理、調理工程表などを7000店舗以上に提供しています。



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、引き合いは急増中です。



「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)

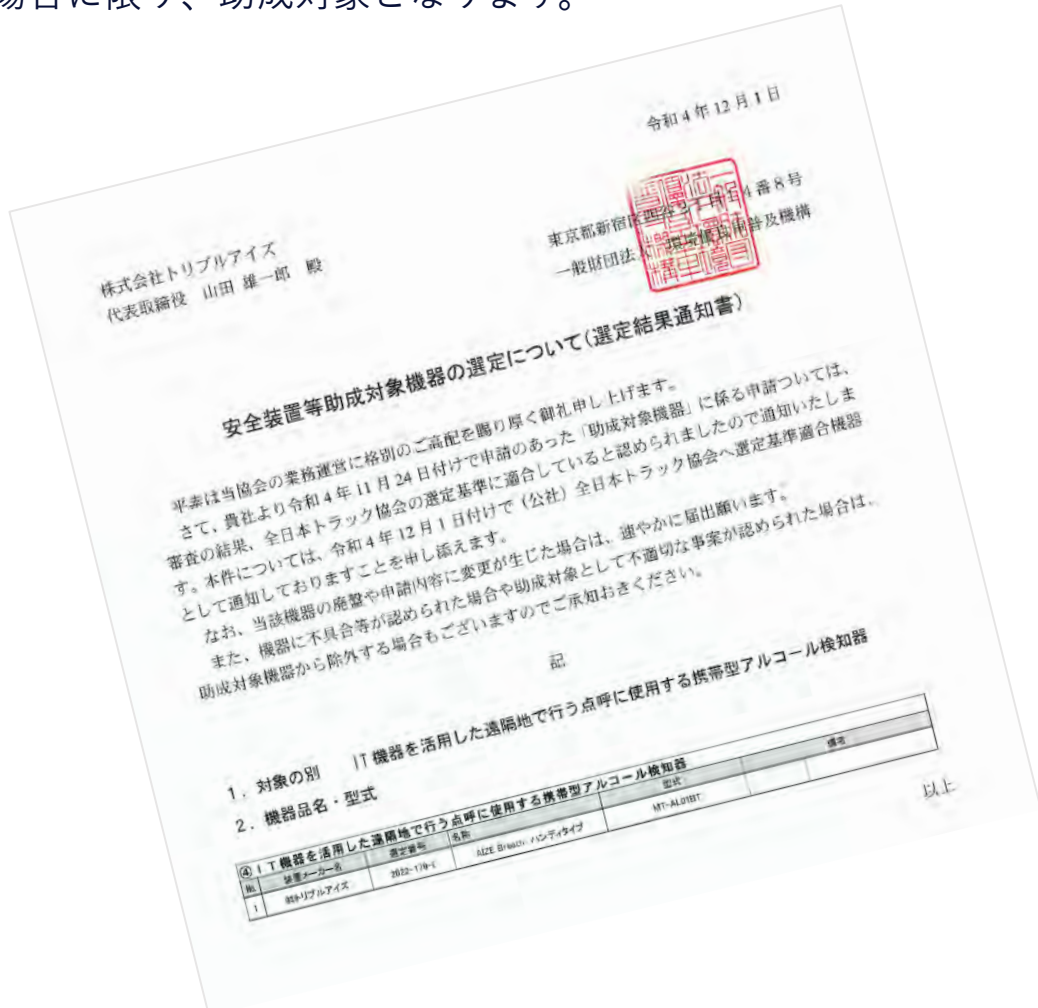


2022年8月  
ハンディタイプ  
提供開始



白ナンバー事業者は全国に約34万社  
対象となるドライバーは約782万人  
THE SANKEI NEWS (2021年11月)

2022年12月1日、アルコール検知AIクラウドシステム「AIZE Breath」はハンディタイプが「IT機器を活用した遠隔地で行う点呼に使用する携帯型アルコール検知器」のカテゴリで一般財団法人環境優良車普及機構より助成対象機器に選定されました。Gマーク認定事業所が導入する場合に限り、助成対象となります。



顔で認証、楽々クラウド管理  
アルコールチェッカーは  
アイズブレス



アルコール検査 + 勤怠 + 運転日報



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。



地域先進モビリティシステム構築



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

## 植物における需要とトレンドのAI可視化システムの導入

### 概要

#### SNSサイトの情報

植物のEC/SNS  
サイト運営会社



#### 出荷量の情報

植物の卸売市場  
運営会社

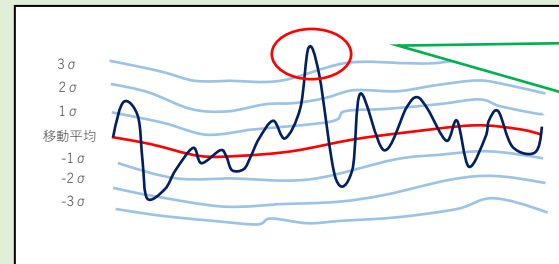
植物に関するSNSサイトを運営会社と卸売市場を運営する会社の情報を活用したデータ分析プロジェクト。

品種ごとにSNSの情報と出荷量の関連性を分析し状況を閲覧できる以下のシステムを導入しました。

- SNSサイトの急上昇（バズ）検知
- SNS×出荷量による傾向の可視化

### SNSサイトの急上昇（バズ）検知

SNSサイトの情報とボリンジャーバンドを組み合わせた急上昇検知システムを導入した。

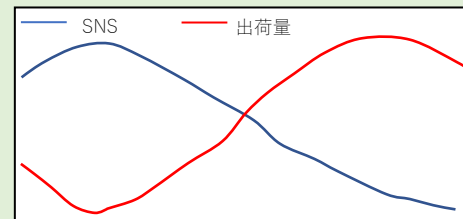


SNSへの投稿に対するいいね数に、ボリンジャーバンドでの評価を実施した。  
3σ（統計的には99.7%収まる範囲）を超える特異な量のいいねを誇る投稿に対して、急上昇投稿として品種を可視化・検知に成功した。

SNSサイト運営会社向け

### SNS×出荷量による傾向の可視化

データ（SNSサイトの情報・出荷量の情報）に対してTMAを活用しSNSの発信量から、出荷量の傾向を可視化した。



例) 観葉植物の場合  
コロナ後人気が急上昇したがSNSでは、発信回数が減少しており、それに合わせて出荷量も減少傾向に入っていることを今回のPJで捉えることに成功した。

卸売市場運営会社向け



Photo by Unsplash on Jake Nebov

### ■ 目的

- ・ 単位時間あたりの搬送量の最大化
- ・ 同じ搬送量下の無人搬送車台数の最小化
- ・ 搬送要求から無人搬送車の荷物引き取り時間の最小化

### ■ PoC検証

- ・ ヒューリスティック・・・渋滞を考慮した再ルーティング
- ・ モンテカルロ木探索・・・ノード探索に搬送量を設定
- ・ 強化学習(MRAL)・・・無人搬送車の動作に対して得点をあたえ、目的が達成されるように自己学習

各AI・探索アルゴリズムでのアプローチ手段を検証



2022年10月30日～11月13日、慶應義塾大学日吉キャンパス蝮谷テニスコートにて開催された国際テニス大会「Yokohama Keio Challenger International Tennis Tournament 2022」（以下、横浜慶應チャレンジャー）にて、株式会社アクリートと共同で、顔認証とSMS（ショートメッセージサービス）のハイブリッド認証の実証実験を行いました。



## 顔認証とSMSによる 実証実験を行なっています ご協力をお願いいたします




QRコードからアプリを呼び出します

1. スマホで顔登録  
顔画像と携帯電話番号を登録します
2. ガーモ機で検温  
顔画像と携帯電話番号を登録します
3. スマホに通知  
会場の入口にてスマートフォンで検温を行います
4. SMSに検温結果が通知されます

**目的**  
会場に入る際に検温することで、感染症対策に寄与します。来場者数やゲートの出入り人数分析からスムーズな大会運営に寄与します。SMSと顔認証AIの連携でDXを進め、新しい日常に即したコミュニケーションツールとしての可能性を試します

\*取得した情報を分析し、感染症対策や大会運営の向上を図ります。  
\*取得した顔画像並びに電話番号等は大会期間が終了次第削除いたします。

ご本人のSMSに検温結果が通知されます

【本システムに関するお問い合わせ先】株式会社トリプルアイズ 03-3526-2201

## SMS×顔認証が拓く未来

横浜慶應チャレンジャー国際トーナメント2022での実証実験

本大会において、アクリートのSMS認証とトリプルアイズの顔認証を連携したシステムで、スポーツ大会運営の未来像を提案しております。

- 会場に入る際に検温することで、感染症対策に寄与します。
- 来場者数やゲートの出入り人数分析からスムーズな大会運営に寄与します。
- SMSと顔認証AIの連携でDXを進め、新しい日常に即したコミュニケーションツールとしての可能性を試します。



事前

Cloud AIZE  
クラウド顔認証サービス

SMS通信プラットフォーム  
Accrete

1. 顔登録

2. 検温

3. 検温結果の通知

ご協力ありがとうございます。

SMS認証の世界でコミュニケーションの最適化とセキュリティの両立を図るアクリートと、画像認証AIで次世代の日常となるパスワードレスの実現を目指すトリプルアイズは、お互いの認証技術を組み合わせることで、デジタルサイドからもリアルサイドからもアクセス可能な多要素認証プラットフォーム構築を目指してまいります。



株式会社アクリート      株式会社トリプルアイズ



2022年11月12日、丸紅株式会社、国立大学法人信州大学とともに、信州大学 松本キャンパスで開催された「大しごと〜く&オープン・カンパニー in信州2022」において、各キャンパス（長野・上田・伊那）と会場（松本キャンパス）の往来で運行される送迎バス内に、顔認証AIによる本人確認システムを設置しました。バス乗降時および会場入場時に来場者の乗降データを取得・解析しました。

対話型  
特別企画

松本キャンパス行き限定  
シャトルバスでしごと〜く

次世代技術を創り実装する会社  
〜MaaSと画像顔認証の実証実験

大しごと〜く&  
オープン・カンパニーin信州  
無料送迎バス

Marubeni 信州大学 SHINSHU UNIVERSITY IZE Realize. Customize. Maximize. TRIPLEIZE







空港内のスーベニアショップにAIカメラを設置

九州佐賀国際空港内「sagair (サガエア)」様/株式会社...

流通業 観光 マーケティング



沖縄・ネオパークオキナワ、AIZE Researchを導入。...

ネオパークオキナワ様/株式会社EBILAB様/ザ・ブラシアン...

観光 マーケティング



地域密着型スーパーが顧客分析に画像認識AIを活用

株式会社マルシメ様

流通業 感染症対策 マーケティング



伊勢市中心市街地活性化のためにAIカメラを設置

伊勢まちづくり株式会社様/株式会社EBILAB様

自治体 観光 マーケティング 人流調査



DXへの取り組みで飛騨高山の文化とビジネスを次代に承継する

有限会社船坂酒店様

飲食業 観光 感染症対策 マーケティング



長浜市中心市街地でのAIカメラを用いた来街者調査に技術協力

長浜市産業観光部商工振興課様/株式会社EBILAB様

自治体 観光 マーケティング 人流調査



「焼酎の里 霧島ファクトリーガーデン」にAIカメラを導入。来...

霧島ファクトリーガーデン様

飲食業 観光 マーケティング 人流調査



城とAI——公的集客施設においてAIに期待すること

尼崎城様

自治体 観光 感染症対策 マーケティング





市民参加型・自動運転バスPoCに顔認証AIによるキャッシュレ...

岐阜市役所様

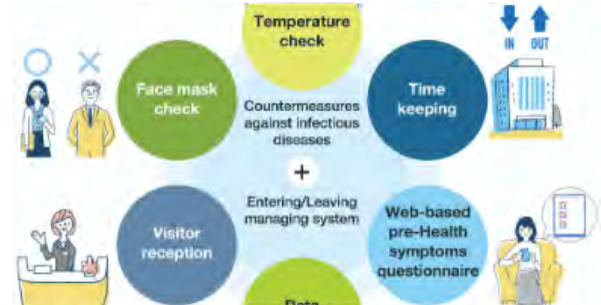
自治体 交通 感染症対策 決済サービス



大手町・丸の内・有楽町地区を結ぶ無料巡回バス「丸の内シャトル」...

一般社団法人大手町・丸の内・有楽町地区まちづくり協議会様

自治体 交通 感染症対策 人流調査



フィリピン共和国向けの入退室管理システム「O2kare」をり...

日本金銭機械株式会社様

製造業 工場のDX 従業員の勤怠管理



ポップアップストアで来店者属性分析を本格スタート

新宿マルイ 本館様 アイエント株式会社様

流通業 マーケティング 人流調査



高齢者施設におけるIT・AI活用のヒントを探る

川口市老人福祉センター「本町たたら荘」様

自治体 病院・介護・高齢者施設 入退室管理

感染症対策 受付業務



レストランの入口でスマート検温。ホスピタリティと安全を両立

株式会社龍名館 花ごよみ東京様

飲食業 従業員の勤怠管理 感染症対策

マーケティング



「検温+顔認証」で精密機械工場の従業員感染症対策を実現

株式会社新井精密様

製造業 工場のDX 従業員の勤怠管理

感染症対策



地域密着型のメガネ店がAIZEとロボットを全店導入

株式会社銀座メガネ様

流通業 顧客管理 マーケティング 受付業務



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

SI部門とAIZE部門を横断して技術資源をポートフォリオとして管理し、技術戦略策定を推進しています。トリプルアイズの技術の総合力を發揮できる領域、市場への進出、ポジション確保を進めます。





2022年5月末のグロース市場上場以来、当社事業のさらなる拡大を軸として、積極的な業務提携、資本業務提携を行い、B2B及びB2Cの多様な業界の多様な企業との協業体制を強化しております。提供できるサービスの拡充と、顧客との接点の増加による事業成長を促進しております。

AI経済予測

enodata lab.

SMS認証

Accrete

B2B領域

不動産テック

IZE

Realize Customize Maximize

TRIPLEIZE

AI

画像認識

顔認証

予測

GATES

動画配信

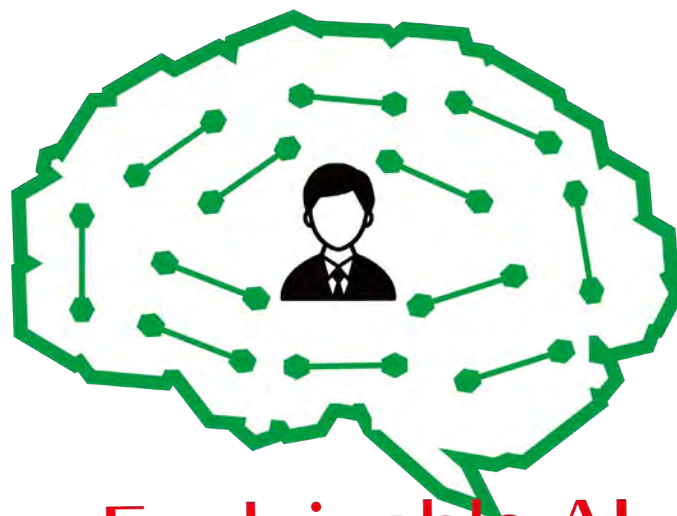
EVERY.LIVE

B2C領域

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**



**Explainable AI**

メタバースをはじめとしたXR（クロスリアリティ）が普及していく社会において、リアルコミュニケーションとデジタルコミュニケーションが融合するためには、個人認証の「信頼性」を強固にしていくことが重要です。そこで今回、トリプルアイズとアクリートは、お互いの技術を活かし、デジタル・リアルの両面で強みを持つ、よりセキュアで利便性の高い多要素認証プラットフォームを構築すべく業務提携いたしました。



GATESグループとの資本業務提携に伴い、トリプルアイズはGATES GROUPの株式を取得し、またGATESと協業を行います。具体的な協業の内容として、GATESの保有するビッグデータをもとに、不動産売却領域からスタートし、仕入れ・購入領域のAI化などに着手します。さらに、顧客の属性や指向性のデータベースとAIによる需要予測をもとに、GATESが一定の収入層に対してインテリアや保険といった不動産以外のサービス提案を展開していく際の支援も予定しています。



# GATES

52万件的謄本ビッグデータ

## 不動産ビッグデータ

×

## AI 需要予測

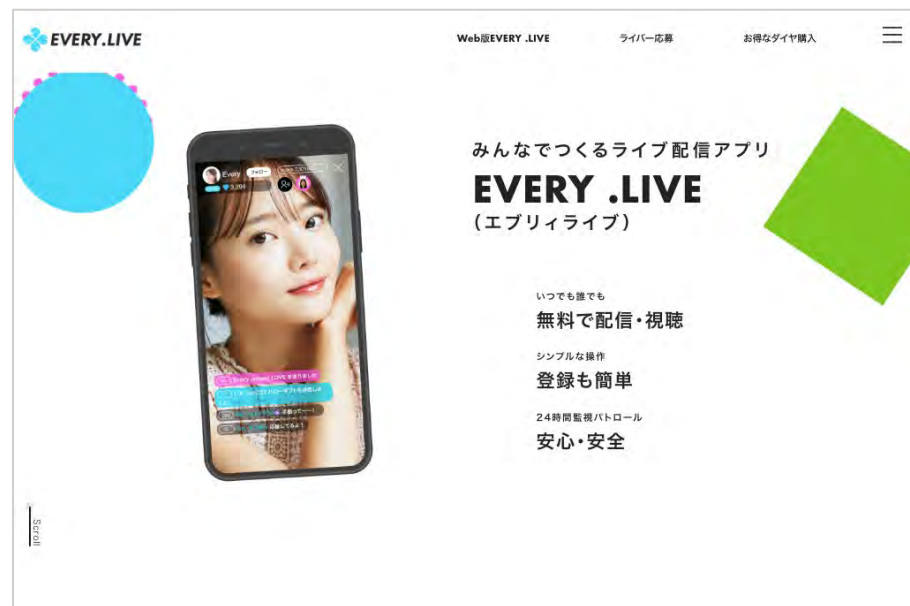
ディープラーニング+推論



システムインテグレーションでEVERY .LIVEをサポートいたします。これによりEVERY .LIVEは開発体制の強化を行い、エンターテインメント性の高い機能をスピーディにリリースできる体制構築を目指します。さらに、トリプルアイズの高度な画像認識技術を活用して、ライブ配信における監視業務のAI化に着手します。ライバー（配信者）とリスナーの急激な増加に伴い、これまでの人の目に頼った有人監視からAIによる監視に移行し、フェーズに応じてAIによる自動対応と人の判断を組み合わせたハイブリッドな仕組みを構築していく予定です。



# EVERY.LIVE

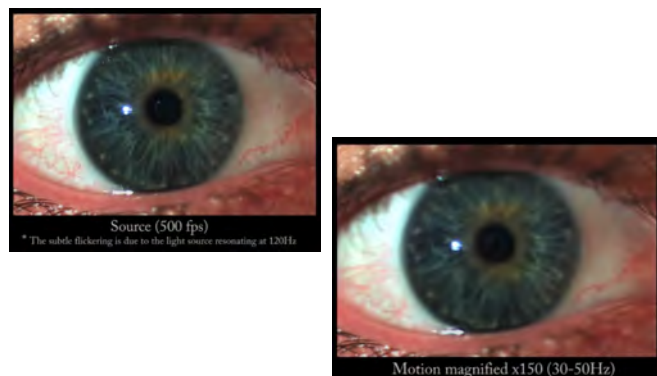


## AI画像認識と人による常時監視 最も治安のよい動画サイト



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>

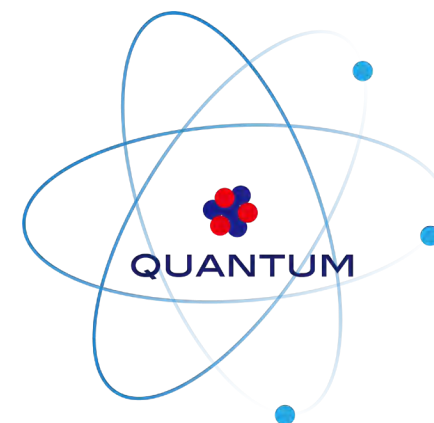
### 説明可能なAI



### Explainable 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。

松原 仁氏は、日本における人工知能（AI）やロボット研究者の草分けとして、人工知能技術の研究開発・人材育成・社会実装等、各種の活動に取り組まれております。かねてよりトリプルアイズとは、将棋AI・囲碁AIの研究で交流があり、創業者・福原智の著書『テクノロジー・ファースト』では対談者としてご登場されています。最近では社内のアイデアソンで審査委員長を務められるなど関係を深めてまいりました。



**桐原** もう日本が追いつくことは難しいのでしょうか？

**松原** AIは研究すべき領域が広いので、全体でいうとアメリカや中国が先行していますが、すべての領域で彼らがトップを取るというわけでもないので、どこかで局地的に勝つことはできる。そこがAIの進化にとって外せないところであれば日本も一定の地位を占めていけると思います。

**桐原** まさにお聞きしたいところです。日本が米中に勝負できる領域というのは想定できるのでしょうか？

**松原** 日本はもともとロボット開発では強いので、ものづくりとAIを結びつけるところに勝機を見出せるかもしれません。知能ロボットをつくることにかけては米中とは遜色ありませんから。

**桐原** 先生は「AIが身体を持つことで進化する」と書かれていますが、ロボットによってAIの次のブレークスルーも期待できますね。

**松原** 人間が知能の柔軟性を獲得するうえで重要な役割を果たしているのが「身体という物理的限界」です。AIには有限な身体性がないために、全ての情報が等価になってしまう。フレーム問題を解くためには、身体という限界が必要であると考えています。

「IT批評」での取材記事抜粋

# IT批評

INFORMATION TECHNOLOGY REVIEW

since 2010

IT批評 FEATURE REPORT REVIEW STORY

FEATURE 一覧

---

Tetsuya Kurosaka Naoki Murakami

**FEATURE** 2022.06.13

非連続に変化する量子の時代を生きていくためのヒント  
—元Google米国本社副社長・村上 憲郎氏に聞く(2)

聞き手 クロサカ タツヤ

---

Tetsuya Kurosaka Naoki Murakami

**FEATURE** 2022.06.10

マルチバース化する社会で「クオラム思考」を身につけよ  
—元Google米国本社副社長・村上 憲郎氏に聞く(1)

聞き手 クロサカ タツヤ

it-hiyou.com

## 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)

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)

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)

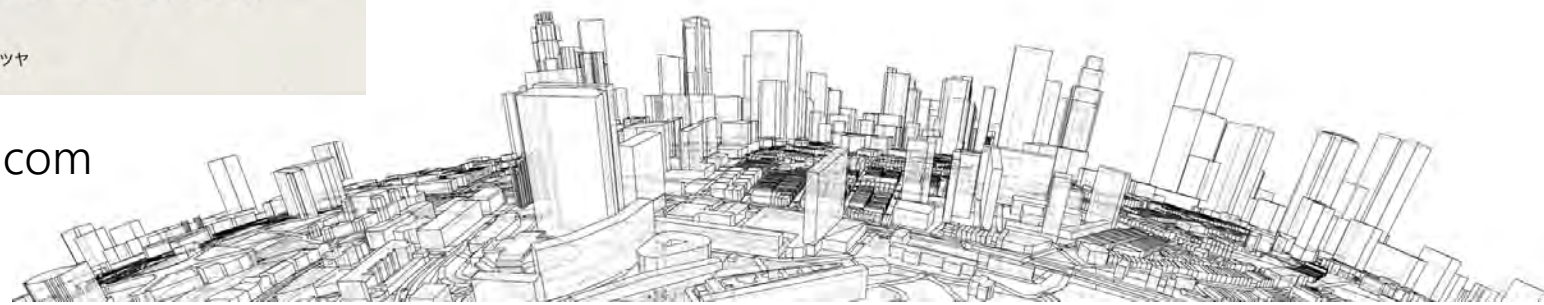
非連続に変化する量子の時代を生きていくためのヒント

(元Google米国本社副社長・村上 憲郎氏)

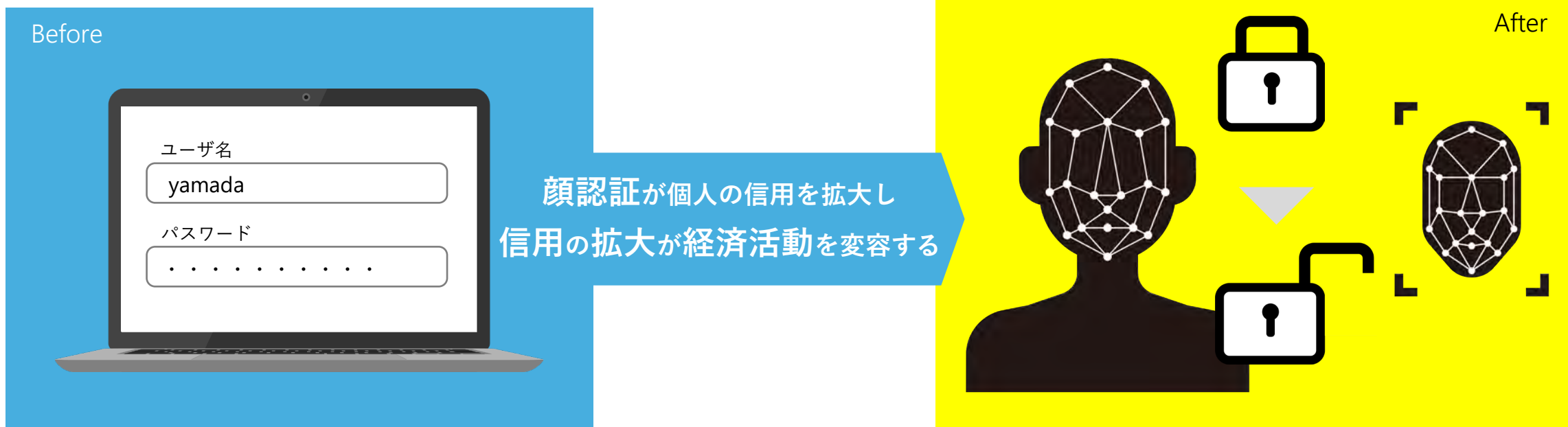
第4次AIブームを切り開くXAIとCAI — AIと人の共創社会

(産総研人工知能研究センター長・辻井 潤一氏)

【連載】量子コンピューターを理解するための量子力学入門①～⑤ (松下 安武氏)



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）

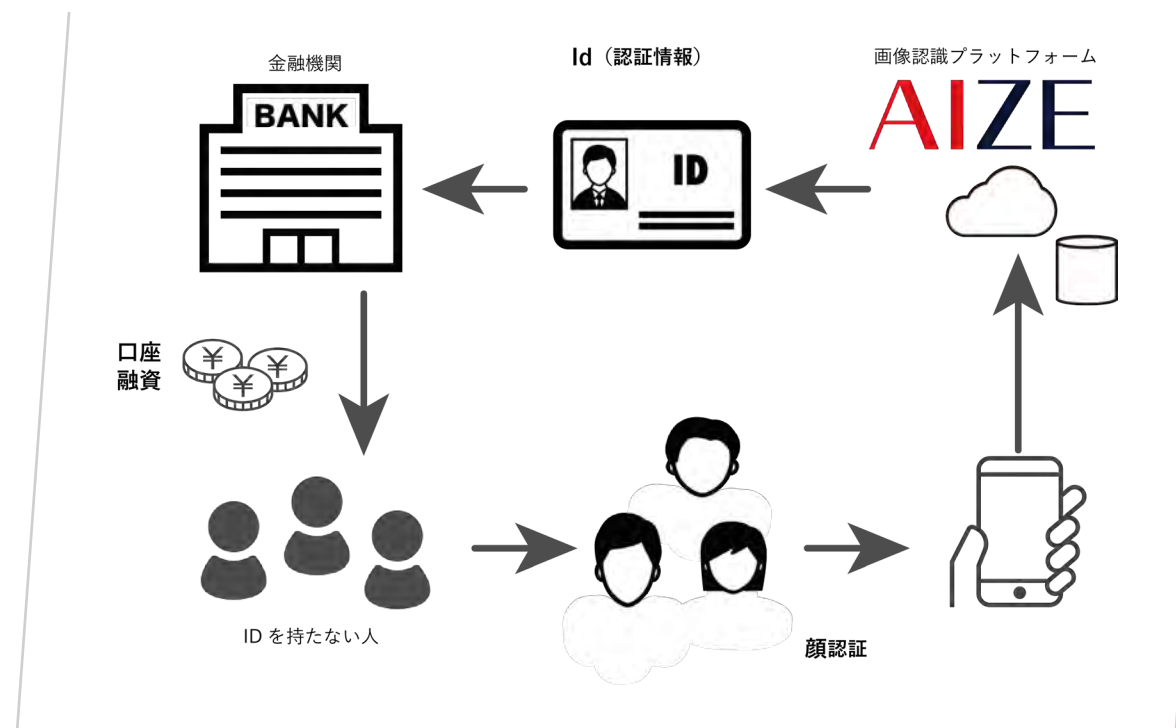
**AIZEの顔認証で、IDもアカウントもパスワードも不要な世界がやってくる**



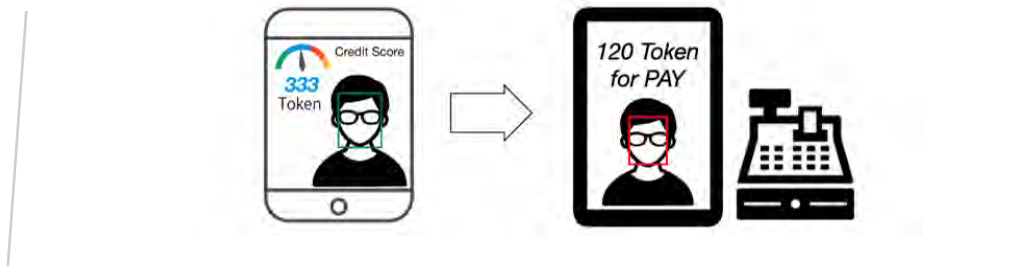
「ASEAN の全人口 6.6 億人の約 6 割がインフォーマルな金融サービスを利用しており、こうした個人や零細・小規模事業者は、規制や法律による保護の対象外にあることなどが問題点として指摘される。」（2021年3月『ASEAN の金融包摂に係る委託』）



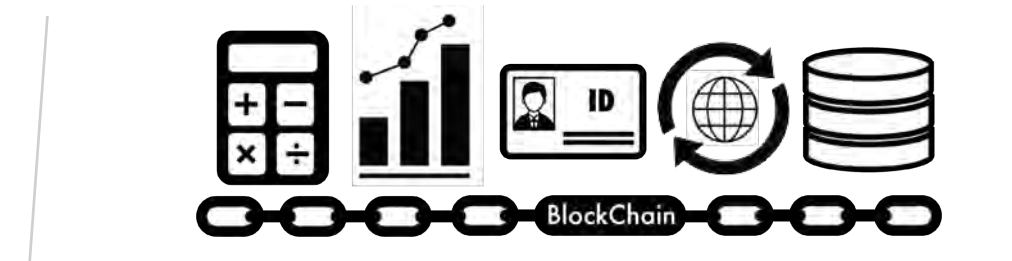
顔決済によるマイクロファイナンス

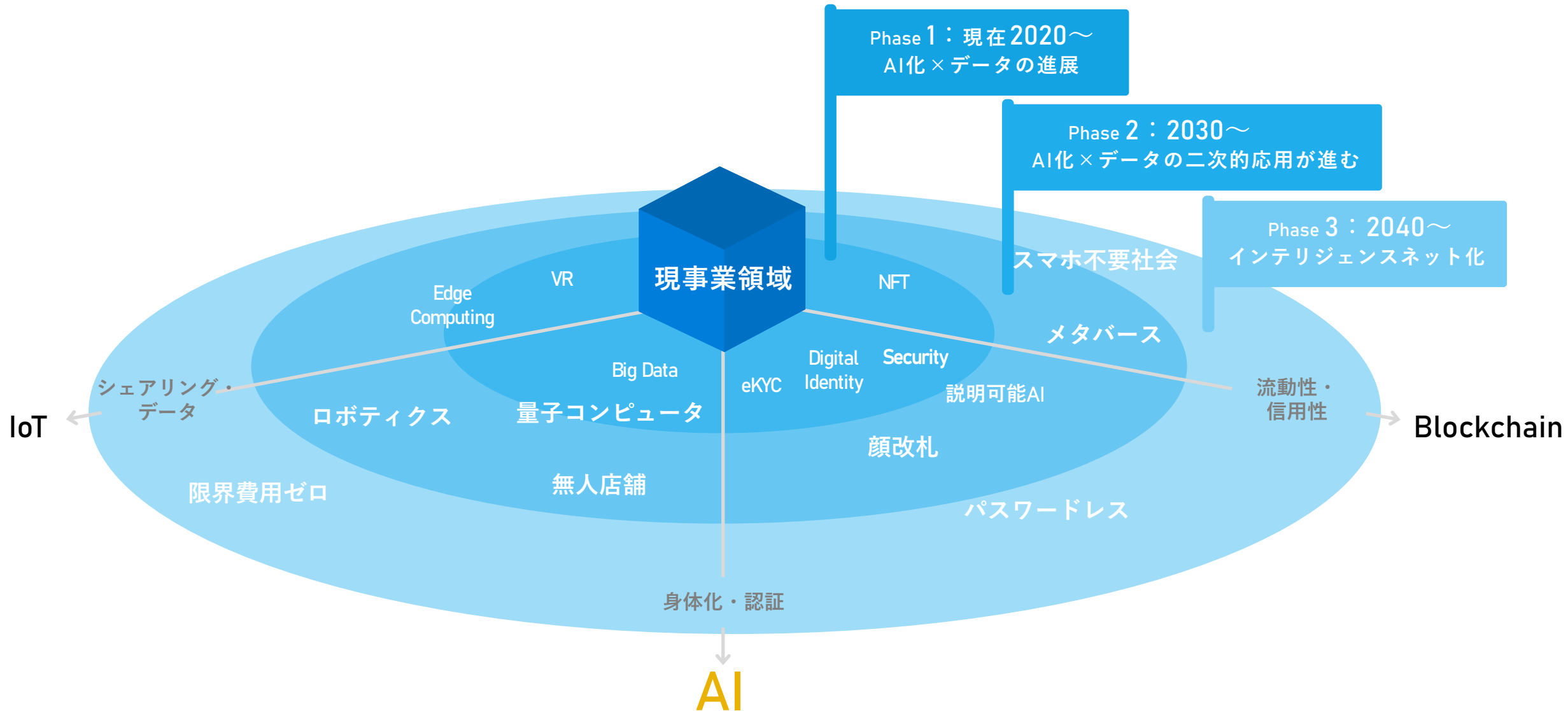


顔認証によるトークン、スコアリング



ブロックチェーン技術の応用







会社概要

市場可能性

強みと特徴

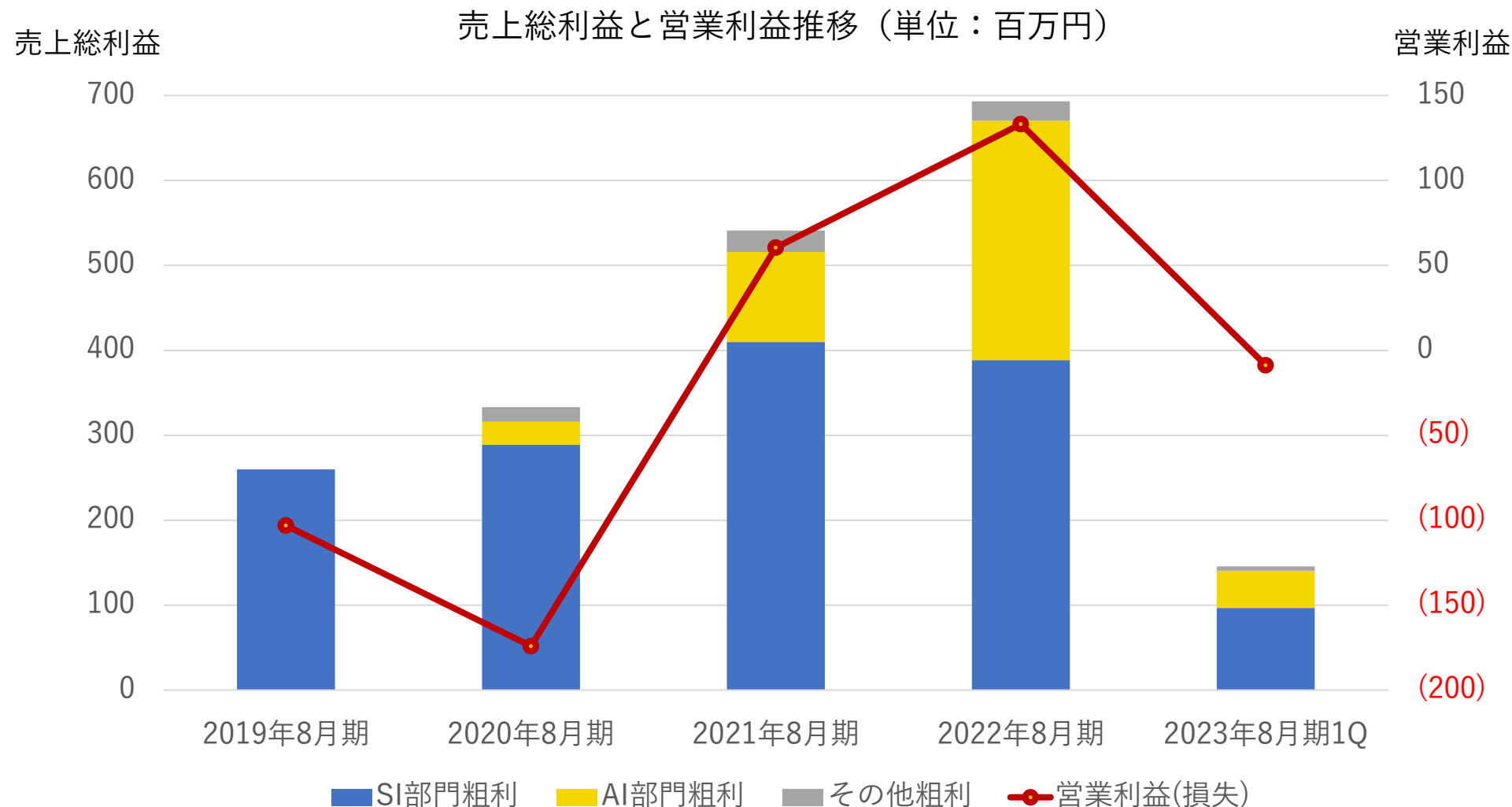
成長戦略

## 05 経営指標

---

リスク情報ほか

AIZE部門の成長が、直近2年での利益の拡大に大きく貢献していました。2023年8月期は、エンジニア人材不足が継続する状況や物価上昇などの影響もある中、2024年8月期以降の収益獲得に向けた先行投資フェーズと位置付けております。





売上高については、SI部門において概ね計画通りに推移しております。AIZE部門において、AIに係る受託開発やアルコール検知器の市場シェア拡大により、第2四半期以降に伸長する予定でございます。売上総利益については、SI部門において計画通りに推移しております。AIZE部門の売上総利益率が低下しておりますが、将来の更なる収益獲得に向けたエンジニア人材強化のための先行投資を実施した結果でございます。

(単位：百万円)	2022年8月期 通期実績	2023年8月期 第1四半期累計実績	2023年8月期 通期計画	2023年8月期 計画比(%)
売上高	2,424	537	2,601	20.7
うちSI部門	1,769	407	1,770	23.0
うちAIZE部門	612	122	781	15.7
売上総利益	693	144	747	19.3
うちSI部門	388	96	388	24.9
売上総利益率(%)	22.0	23.7	22.0	—
うちAIZE部門	281	42	330	12.9
売上総利益率(%)	46.0	34.7	42.3	—
販売費及び一般管理費	560	154	720	21.5
営業利益または損失(△)	133	△10	26	—
経常利益または損失(△)	115	△9	28	—
親会社株主に帰属する 当期(四半期)純利益または損失(△)	112	△10	22	—

※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。

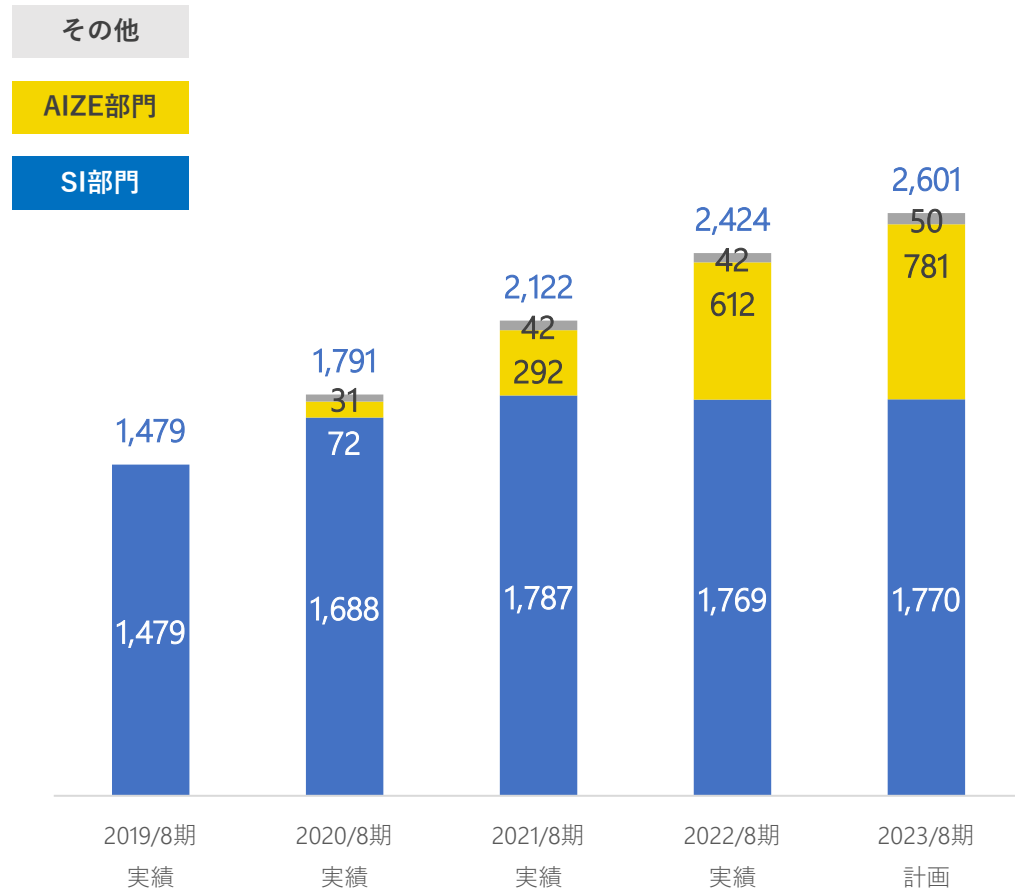
SI部門のKPIについては、エンジニア不足の市況が反映された形であり、単価が上昇しているものの、エンジニアリソースの確保が課題となっております。AIZE部門のKPIについては、拠点ID数はAIZE Breathの拡販により大きく伸長しております。リカーリング収益は、既存契約の更改に伴い、初期導入費用に係る収益の剥落による単価下落等を受けた結果です。AIZE Breathは低単価のため、そのID数増加は足元のリカーリング収益には大きくは寄与しておりませんが、クロスセルによる収益拡大に結び付けて参ります。研修事業については、季節変動が大きく、新入社員研修等が行われる第3四半期に大きく伸びる予定でございます。

	2022年8月期 通期実績	2023年8月期 第1四半期実績	2023年8月期 通期計画	2023年8月期 通期計画差または 進捗率
AIソリューションセグメント				
SI部門				
エンジニア単価(千円)	620	614	588	+25千円
エンジニア人数(人月)	2,850	663	3,006	22.1%
AIZE部門				
拠点ID数(前年比)(件)	1,639	1,874(+235)	2,262(+623)	37.7%
リカーリング収益(千円)	104,052	23,403	153,399	15.3%
研修事業				
請負金額(千円)	32,506	4,513	40,300	11.2%

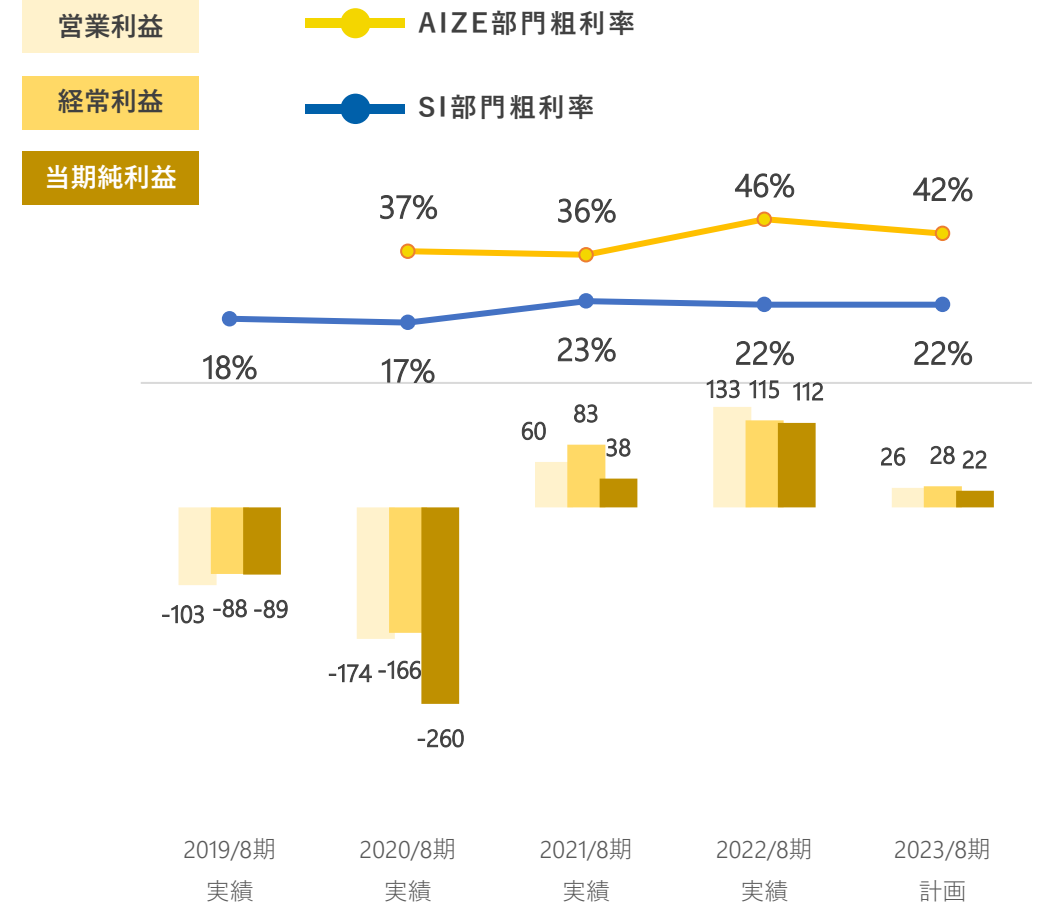
現金及び預金については、後述する固定資産の増加や税金の支払等により減少しております。また、AIZE部門のプロダクト開発の進捗により、固定資産が増加しております。自己資本比率は、66.2%と高い財務健全性を維持しております。

(単位：百万円)	2022年8月期 期末	2023年8月期 第1四半期末	増減額
流動資産	1,484	1,360	△ 124
（うち現金及び預金）	1,079	953	△ 126
固定資産	303	372	+ 69
資産合計	1,788	1,733	△ 55
流動負債	481	438	△ 42
固定負債	149	147	△ 2
負債合計	630	586	△ 44
純資産合計	1,157	1,146	△ 10
負債及び純資産合計	1,788	1,733	△ 55

売上高推移（単位：百万円）

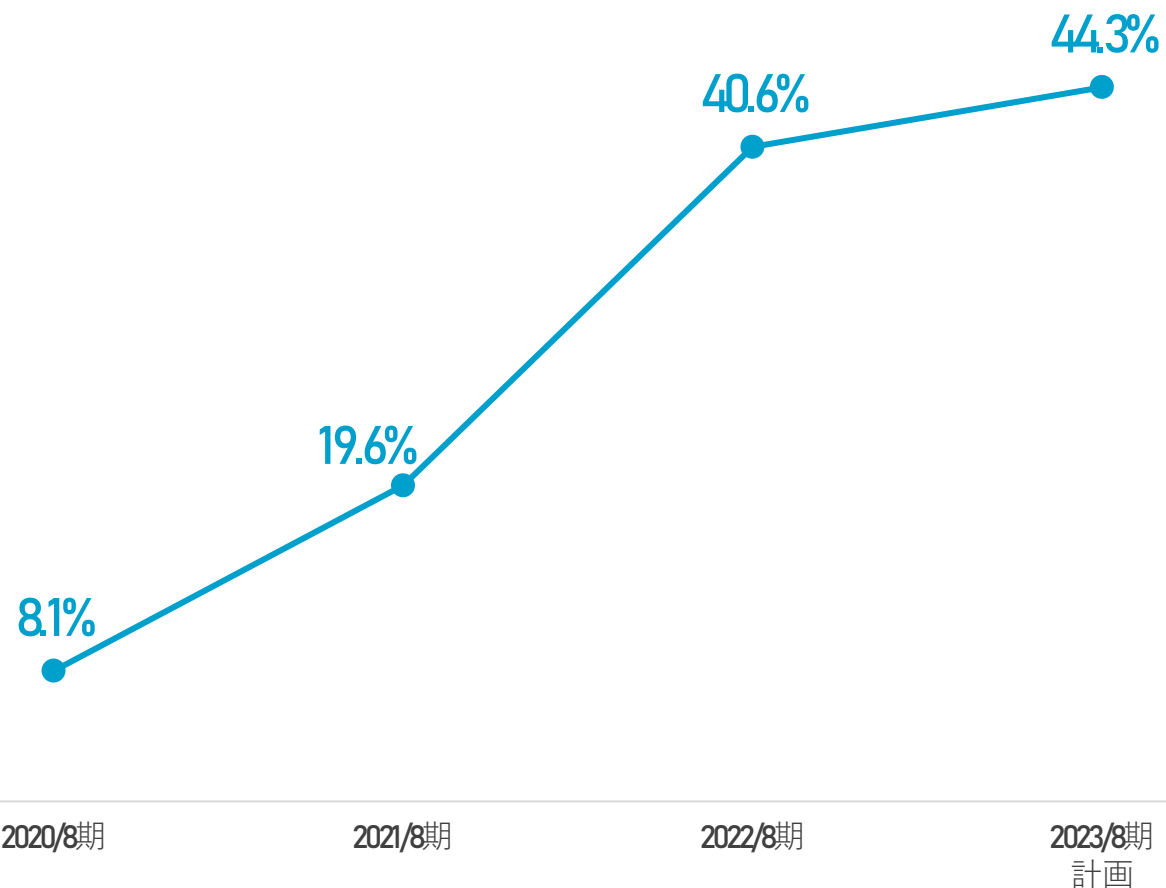


利益推移（単位：百万円）





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。

2022年8月期における

解約率は**0.1%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。

AIZE部門のKPIである拠点ID数については、足元の2023年8月期第1四半期においては計画を上回る等、高い成長率を継続して実現しており、将来の利益創出への貢献を見込んでおります。

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）

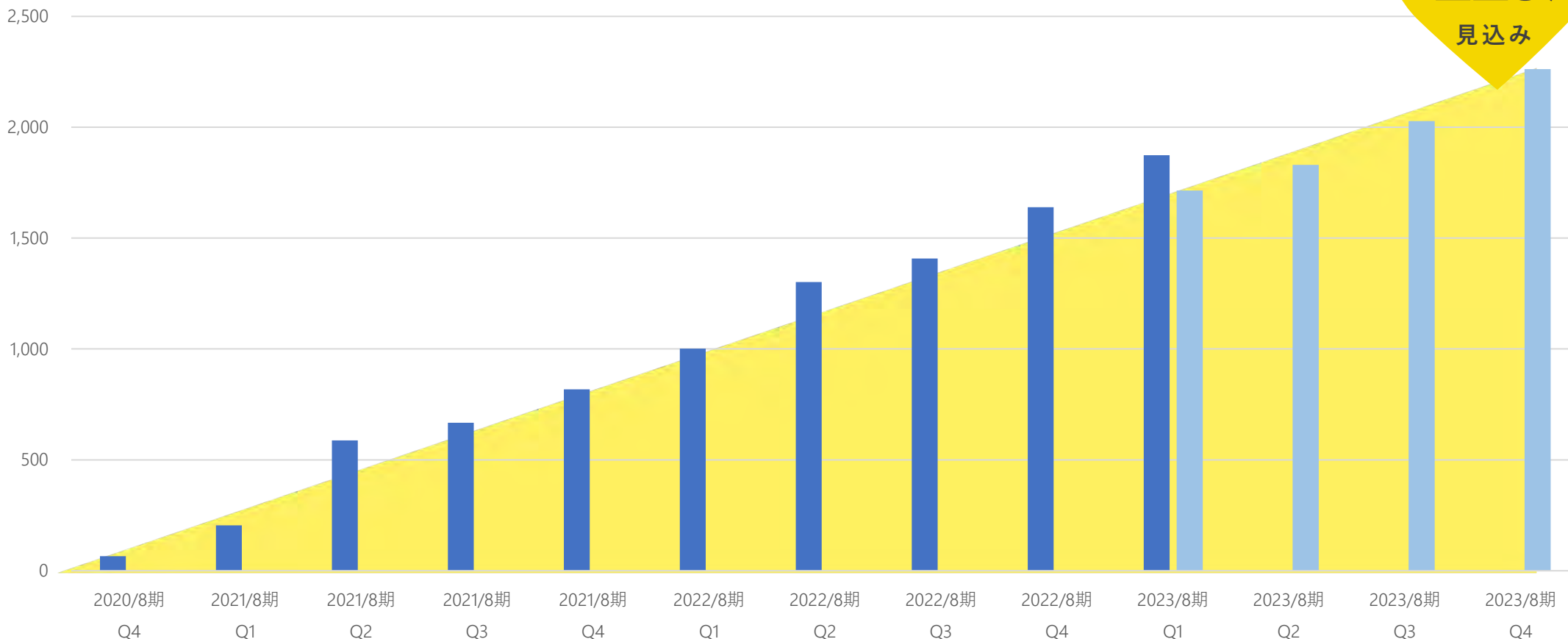
実績

計画

年平均成長率  
(2020年8月~2023年8月)

226%

見込み

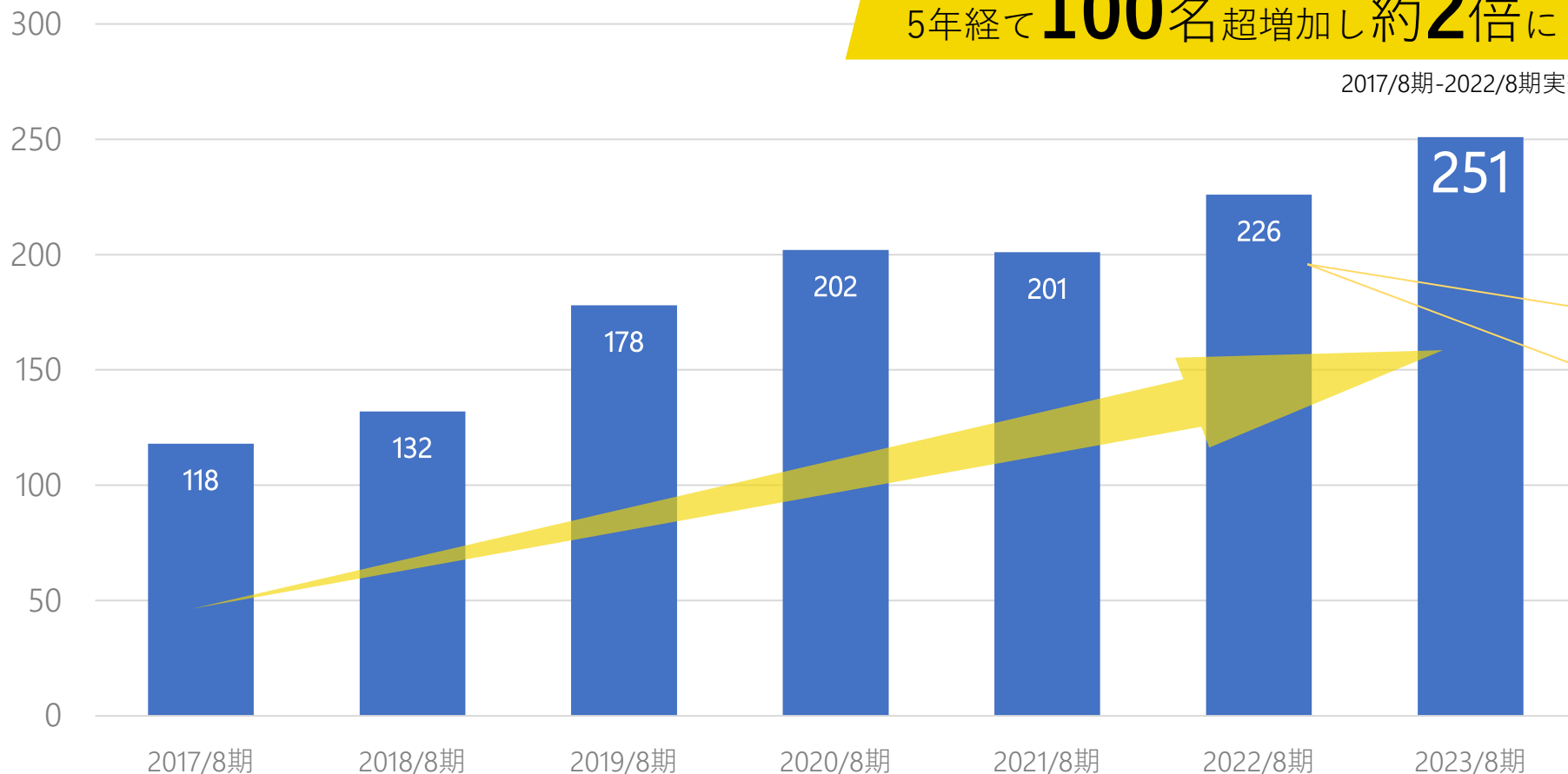


エンジニア成長第一主義のスローガンのもと、エンジニア人材不足時代の中、堅調にエンジニア人材が推移しております。またSI部門からAIZE部門への人材のシフト・拡大が続いております。

期末従業員数

5年経て**100名**超増加し**約2倍**に

2017/8期-2022/8期実績



**従業員数226名内訳**  
 DX(SI)エンジニア:138名  
 AIエンジニア:41名  
 営業・管理：47名

**従業員数増分+25名内訳**  
 (226名-201名)  
 採用：48名  
 退職：23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

見込

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平均24.4名の新卒採用を実現しております。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その取り組みで毎回、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 | リリース



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 航、資本金:3億7千万円[資本純資産含む])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、継続的に将棋に積極的に取り組んでまいりました。『内閣府 第14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3位の結果を獲っています。トリプルアイズは本採用を通じ、将棋で培われた優秀な思考力をもつ人材を、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
頭脳の発達という将棋の有利な要素が、優秀な人材の宝庫であることはいままでも変わりません。将棋に必要な、冷静な思考力と鋭い観察力、そして、鋭い観察力と集中力、時間内に次の一手を選択する決断力は、これからのIT/AIの研究開発には欠かせないものです。こうした能力を養成し、有する人材を積極的に採用することで、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・入子直樹も、アマチュア大団体のなかのトップである。アマチュアに於いて、日本の最優秀と評される東宝杯で全国大会出場権を獲得し、全国大会ベスト8を獲得した経歴を誇っています。このように社内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用性に関して、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CSEA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、優秀な人材を開発す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「AI」企業の強さは益々目覚ましいと認識を促さず。これらの日本の「産業」を担う人物となり得るものは、将棋経験者かもしれません。

職域戦とは
階級に申し上げますと、企業vs企業の将棋対抗戦となります。約400チームの企業対抗の大会が、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。
■前田大会結果(日本将棋連盟ホームページ)
https://www.shogi.or.jp/tournament/job\_group

2019年3月13日スタート

将棋番組で職域戦を知った。よし、出ようと思ったけど、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。何とか昇格してそれ以来、大会のたびに戦力を増やしてきてね(笑)。クラスを上げていきました。
「囲碁プログラムも世界」を目指しているそうです。将棋ではなく(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。囲碁にしました。我が社の根幹になる技術の一つに画像認識というのがありました。囲碁では画像認識して形勢判断をしていて、どこかに1つ点が入っただけで勝敗が入れ替わることも多い。研究が進めば、例えば双方を顔のほくろの位置で分けられるか、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。目をマスクするのメタデータで、将来的には、眉毛だけ、口元だけ、後姿

「先ほど話した道場の将棋ですが、当然初めはプログラムも何も知らない。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。プログラミンク未経験者は普通にWEBで検索して、他社を模倣しながらコードを書き始めるんですけど、彼は自分で考え書き始めたので、動かしては書いてを繰り返して、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。
「教えることに関しては、我が社はCS&E A++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ているので、読みが人だって、例えシステムの話もどても、仕掛けを詰めていく。顧客の要望にまず応じたこととかにすぐに応づく。ああこれはロジック

時間内に、最適な答えを出さないといけない。あとでやる。なんののには意味がないんですよ。もちろん3時間考えればもっといいアイデアはあるかもしれない。1ヶ月あればまた別の答えになるでしょう。けれども、それではメタな中で決断して、決めた後に時間内で決断して。彼の場合はその決断を強めるものがありません。
「それだけ将棋の持つ有用性です。」「それに将棋には感想戦があるので、その習慣はいい。結果を検証して次のプレイに生かすというの、ビジネスというDCAサイクルのなかから、
「それを会社として正式に「将棋採用」を始めただけです。
「大々的に報を流したわけにはありませんが、すでにかなりの応募をいただいております。現状、代表経験者や全体の能力が高い方が多くて、テストの結果も高く、特に数学や論理思考は非常に高い。応募者の

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

企業は常に優秀な人材を求めている。優秀というのには単に成績がいい、というだけではない。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、より成長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、常時通で実施している「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



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

「囲碁プログラムも世界」を目指しているそうです。将棋ではなく(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。囲碁にしました。我が社の根幹になる技術の一つに画像認識というのがありました。囲碁では画像認識して形勢判断をしていて、どこかに1つ点が入っただけで勝敗が入れ替わることも多い。研究が進めば、例えば双方を顔のほくろの位置で分けられるか、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。目をマスクするのメタデータで、将来的には、眉毛だけ、口元だけ、後姿

「道場のお客さんで、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、それを見に野次馬が集まってきて、これが将棋部の始まりです。」「あると、つるの剛士さんが出たNHK

「将棋採用」のニュースは将棋好きの特に学生をのんで大きな話題に。トリプルアイズは将棋部の活動も盛んにする予定です。まずは代表の将棋との関わりから教えてください。
「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、大学でも将棋部で活動していたのですが、社会人になってからは離れていった。あるとき、ふと前の将棋大会に出て、入賞して胸を頂いたことがあった。将棋に熱が入るきっかけになりました。
「そうしてこ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、やるべきでないことは無限にあったし、会社でも多すぎた。でも、この機会を見て、日々たたく。さすがにこれはよくないなと思って、たまたま時間を作って道場に行くようになった。
「それだけ将棋に就く。
「道場の客さんで、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、それを見に野次馬が集まってきて、これが将棋部の始まりです。」「あると、つるの剛士さんが出たNHK

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

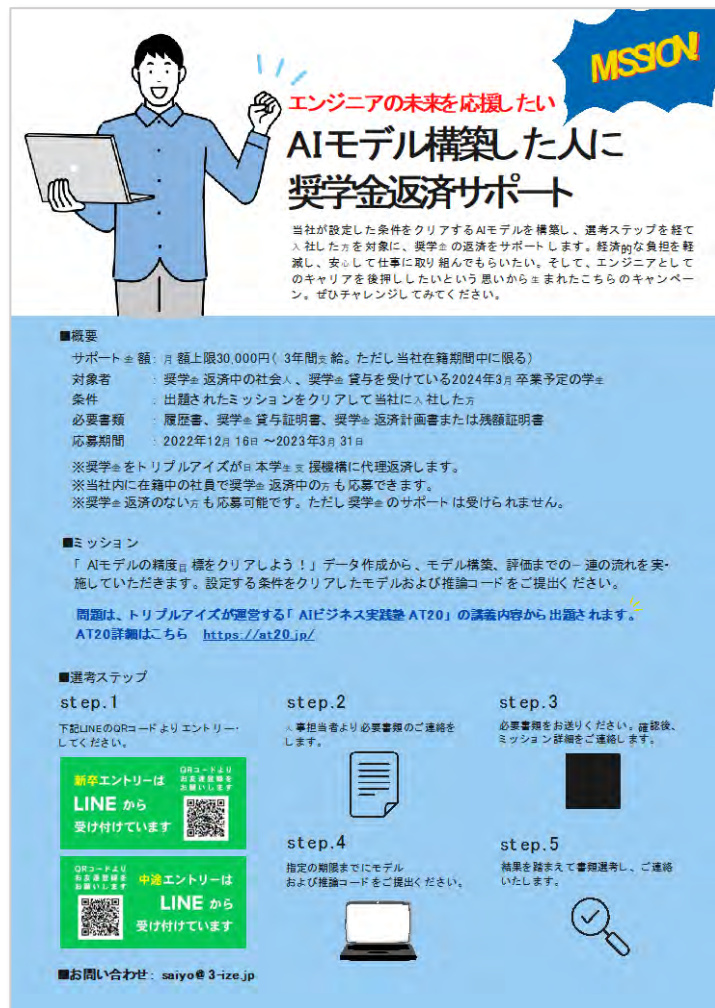


2021年10月、AIソリューション事業を手掛ける株式会社トリプルアイズは「将棋採用」の再開を発表しました。応募者は同社将棋部に所属している社員と対局し、勝てば最終面接へと進むことができます。

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」

2022年12月より、奨学金の返済支援キャンペーンを開始。エントリー後に送られてくるAIミッションをクリアし、選考ステップを経て入社した方を対象に、奨学金の返済をサポートします。経済的な負担を軽減し、安心して仕事に取り組んでもらいたい、エンジニアとしてのキャリアを後押ししたいという思いから生まれた施策です。



**MISSION**  
エンジニアの未来を応援したい  
AIモデル構築した人に  
奨学金返済サポート

当社が設定した条件をクリアするAIモデルを構築し、選考ステップを経て入社した方を対象に、奨学金の返済をサポートします。経済的な負担を軽減し、安心して仕事に取り組んでもらいたい。そして、エンジニアとしてのキャリアを後押ししたいという思いから生まれたこちらのキャンペーン。ぜひチャレンジしてみてください。

■概要  
サポート金額：月額上限30,000円（3年間支給。ただし当社在籍期間中に限る）  
対象者：奨学金返済中の社会人、奨学金貸与を受けている2024年3月卒業予定の学生  
条件：出題されたミッションをクリアして当社に入社した方  
必要書類：履歴書、奨学金貸与証明書、奨学金返済計画書または残額証明書  
応募期間：2022年12月16日～2023年3月31日  
※奨学金をトラブルアイズが日本学生支援機構に代理返済します。  
※当社内に在籍中の社員で奨学金返済中の方も応募できます。  
※奨学金返済のない方も応募可能です。ただし奨学金のサポートは受けられません。

■ミッション  
「AIモデルの精度」標をクリアしよう！データ作成から、モデル構築、評価までの一連の流れを実施していただきます。設定する条件をクリアしたモデルおよび推論コードをご提出ください。  
問題は、トラブルアイズが運営する「AIビジネス実践塾 AT20」の講義内容から出題されます。  
AT20詳細はこちら <https://at20.jp/>

■選考ステップ

<p>step.1 下記LINEのQRコードよりエントリーしてください。</p> <p>新卒エントリーは LINE から 受け付けています</p> <p>QRコードより 応募いただける 社会人・中途 エントリーは LINE から 受け付けています</p>	<p>step.2 人事担当者より必要書類のご連絡をします。</p> <p>step.4 指定の期限までにモデルおよび推論コードをご提出ください。</p>	<p>step.3 必要書類をお送りください。確認後、ミッション詳細をご連絡します。</p> <p>step.5 結果を踏まえて書類選考し、ご連絡いたします。</p>
---	---	---

■お問い合わせ: [saiyo@3-ize.jp](mailto:saiyo@3-ize.jp)



奨学金返済に悩む若くて優秀なエンジニアのために  
IT企業ができること

技術的な進歩のみならず、人と社会への想像力を活かしてイノベーションを追求していきます。当社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。産業として市場を拡大させテクノロジーによる新しい文化を醸成していきます。

産業化

### 社会貢献・文化醸成

画像認識、顔認証を中心とした産業化で文化醸成の担い手になる

イノベーション

### さらなる研究開発による進化

研究開発の領域を広げ、ラディカル・イノベーションで市場を牽引する

研究開発～事業化

### データ経済圏の創造

有識者との連携、ベンチャー投資やM&Aによる事業創出を進め、画像認識データ資源の活用によるエコシステムを構築する

NOW



持続的イノベーション

破壊的イノベーション

会社概要

市場可能性

強みと特徴

成長戦略

経営指標

Contents

06

リスク情報など

---



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。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。	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

その他のリスクにつきましては、2022年8月期の有価証券報告書に記載の「事業等のリスク」をご参照ください。

2022.10.3	<p>外食産業向け業務支援システム「ASPIT」（アスピット社）と、顔認証AI・AIZEが連携スタート</p>
2022.10.12	<p>国立競技場にてAIカメラを設置。観戦者データ分析に取り組む—JFL第24節「クリアソン新宿vs鈴鹿ポイントゲッターズ」</p>
2022.10.28	<p>大学の授業の出席管理にAIを活用—トリプルアイズ、丸紅、信州大学が共同で顔認証出席確認の実証実験をスタート</p>
2022.10.31	<p>スポーツイベントで顔認証とSMSのハイブリッド認証を実験—横浜慶應チャレンジャー国際テニストーナメントにて</p>
2022.11.2	<p>トリプルアイズの顔認証AIが無人店舗における課題を解決—「うつのみや ろまんちっく村」のスマートストアにて</p>
2022.11.14	<p>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</p>
2022.12.02	<p>トリプルアイズ、不動産テックのGATESグループと資本業務提携—ビッグデータと需要予測AIで不動産価値の向上を目指す</p>
2022.12.15	<p>AIと人との協働でオンライン・コミュニケーションを守る—トリプルアイズ、ライブ配信のEVERY.LIVEと資本業務提携</p>

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。