



こんにちは。トリプルアイズの白石です。

いつもお読みいただきありがとうございます。

トリプルマガジンでは、当社の製品やサービスについてはもちろん、IT・AIに関する最新情報を発信しています。たまに社内の出来事もお知らせします。身近に感じていただけると嬉しいです。

さて今回のコラムは、

「再度“影武者説”をAIが検証！TBSサンデージャポンより取材を受けました」というテーマでお届けします。

トリプルニュースでは、

「10年先を見据えたAI人材育成のメソッド」ウェビナー参加者の声ご紹介

「Webメディア「アンドエンジニア」にて当社の「AIエンジニア養成ブートキャンプ」が取り上げられました」についてご紹介いたします。

また今回より新連載です。「**開発者が語るAIZEの現在・過去・未来**」

囲碁AIから画像認識プラットフォーム・AIZEが誕生した経緯、そして社会実装に至るまでのエピソードを、実際に開発を担当するエンジニアたちが語ります。

さらにIT批評では、「**6月の編集長レビュー&6月の特集記事**」についてご紹介します。

どうぞ最後までお付き合いください。

-----<目次>-----

1. 再度“影武者説”をAIが検証！TBSサンデージャポンより取材を受けました
 2. トリプルニュース
 3. <新連載>開発者が語るAIZEの現在・過去・未来
 4. IT批評
 5. 編集後記
-

1. 「再度“影武者説”を AI が検証！ TBS サンデー ジャポンより取材を受けました」



最近嬉しいことに、各メディアさまから取材依頼を受けることが増えてきております。AI 技術が脚光を浴びている表れでしょうか。

今回は日曜日の人気番組、「サンデー ジャポン」（TBS、毎週日曜日 9:54～11:30）より取材依頼の連絡が入りました。ウクライナ情勢を伝えるコーナーで「プーチン氏の影武者説」について、またまた**当社の顔認証 AI が活用**されることに。

放送 2 日前の金曜日に撮影クルーの皆さんが来社、まずは当社の AI による顔認証システムの仕組みについて、当社の技術本部 執行役員の日野よりレクチャーを受けられ、仕組みや結果の数値の見方を理解された後に撮影に入りました。

6 月 4 日の放送では、冒頭でアナウンサーの方が**顔認証ドアロックシステム AIZE Door を試す様子**が放映され、コーナー内では当社の**画像認識プラットフォーム AIZE が解析したプーチン氏の画像**について執行役員の日野が解説するシーンが映し出されました。

簡単に説明すると、画像解析とは、目・鼻・口・顔の輪郭など 500 以上の特徴を顔画像から検出し、画像としてその一致度が高いのか低いのかといった計算をするものです。

数値として「1.0＝完全に一致する」「0.00＝不一致」とした場合、プーチン氏の複数の写真に対する**画像分析結果は「0.71～0.19」という結果**に。ちなみに顔認証勤怠などでは、一致度が 0.56 以上を本人として認証しています。なんとも興味深い結果です。

前回のコラムから影武者説の話題が続きましたが、最近では**勤怠管理や入退出管理で顔認証 AI を活用したい**といったお問い合わせを多くいただきます。

顔認証技術が様々な場面で活用されるようになってきたことを実感する今日この頃でした（ちょっと無理やりな締め?!）

顔認証ドアロックシステム AIZE Door <https://www.3-ize.jp/aizedoor/>

顔認証勤怠 AIZE Biz <https://aizebiz.jp/>

2. トリプルニュース

「10年先を見据えた AI 人材育成のメソッド」ウェビナー参加者の声ご紹介

＼ 人材開発担当者必見！！ ＼

オンラインセミナー
開催

「10年先」を見据えた
AI人材育成のメソッド

AI分野が拡大している今こそ採用ではなく養成を

参加費 無料

6/7 (水) 【アーカイブ配信】 13:30～14:00
5/17 (水) 19:00～19:30

永井 寛泰
株式会社トリプルアイズ
執行役員

TRIPLEIZE
Realize Customize Maximize

“AI 人材は採用から養成へ”をテーマに、「10年先を見据えた AI 人材育成のメソッド」を開催しました。
ご参加の皆さまよりいただいた声を一部抜粋してご紹介します。

■ウェビナー参加理由

AI 教育サービスの情報収集、自身のリスクリング検討中
この2つの回答が圧倒的に多かったです。

■AI 人材に関する会社の状況

社内に AI 人材がいる、AI 人材の採用を行っている、社内エンジニアの育成を考えている
社内に IT もしくは AI エンジニアがいらっしゃる企業様が多いようでした。

■AI 人材の採用について

AI 人材の採用費が高騰して苦労している、AI 人材を採用したいが人が集まらない
やはり AI 人材の確保には各企業様苦戦されているようです。

■AI 人材の社内育成について

今後社内で AI 人材育成を行なう予定、社内で AI 人材育成を行なっている、社内で AI 人材育成は行っていない
この設問の回答は様々でした。

■AI人材の採用や育成の悩みについて

採用にお金がかかりすぎる、いい人材が見つからない、育成に力を入れたいがどうすればいいのかわからないなかでも「採用にお金がかかりすぎる」との回答が一番多くいただきました。

急速に進むAI技術の発展により、今後もより高度なAIモデルやアルゴリズムの開発が予想されます。

現エンジニアの方自身のリスキリングもそうですが、企業経営者や育成担当の方は、AI人材確保のための採用活動をしつつも、**従業員の方が継続的にスキルアップできるようなプログラムの情報収集、導入を進められているようです。**

当社のAIエンジニア育成プログラムもぜひご検討いただくと嬉しいです。

対面プログラム「AIエンジニア養成ブートキャンプ」<https://www.3-ize.jp/aibootcamp/>

オンライン講座「AIビジネス実践塾 AT20」<https://at20.jp/>

Webメディア「アンドエンジニア」にて当社の「AIエンジニア養成ブートキャンプ」が取り上げられました



5月23日、マイナビさんが運営する**エンジニアのためのWebメディア「アンドエンジニア」**に、当社社員へのインタビュー記事が掲載されました。

AIによる画像認識のトレンドやユースケース、予定調和のAI構築だけではない「AIエンジニア養成ブートキャンプ」の5日間のプログラム内容、エンジニア育成における今後の展望などについて、営業本部の小林と技術本部の片淵よりお話をさせていただきました。

「5日というわずかな期間で本当にAIエンジニアになれるの？」と疑問をお持ちの方、こちらの記事を読んでいただくと謎がとけるかと思います！**AI活用のための基礎知識、AIによる画像認識技術とはどんなものなのか**という内容から書かれた記事ですので、そちらが気になる方もぜひご一読ください。

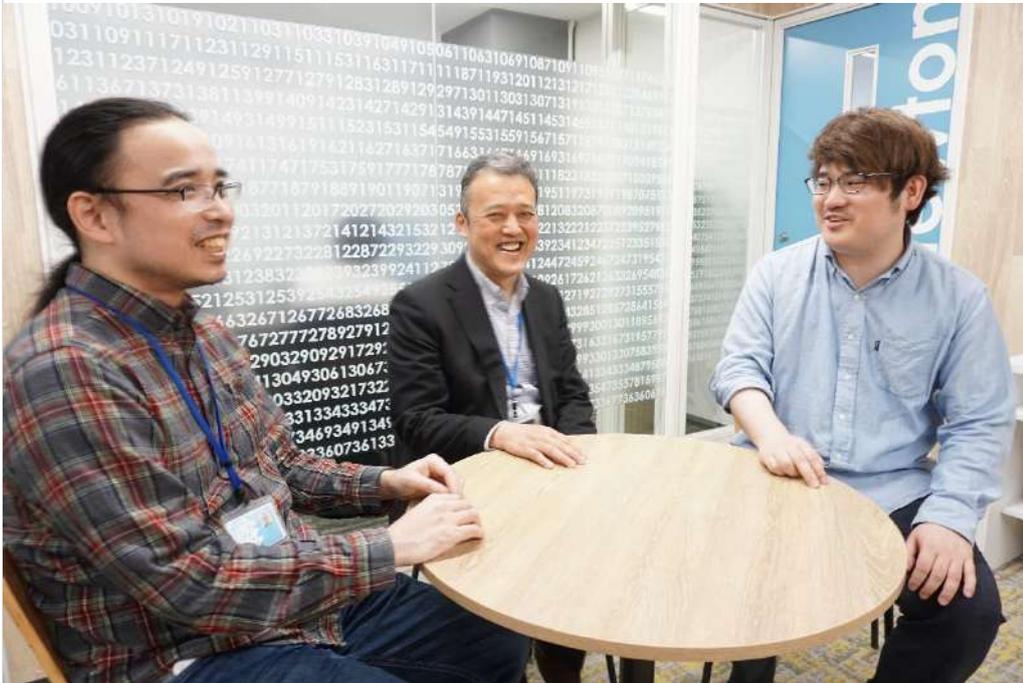
アンドエンジニア

「AI画像分析の最前線！たった5日でAIエンジニアになれるというブートキャンプに迫る」

<https://and-engineer.com/articles/ZF3vlBEAACoA7FgC>

3. <新連載>開発者が語る AIZE の現在・過去・未来

トリプルアイズ開発部の頭脳とも言えるエンジニア 3 人が座談会を行いましたので、その模様を 5 回に分けてお伝えします。今回は、**トリプルアイズの AI 開発の起点となった囲碁 AI** についてです。お楽しみください。



松崎憲介（写真左）技術本部 AIZE 開発部副部長・徳内哲也（写真中央）技術本部執行役員・片瀨博哉（写真右）技術本部 AIZE 開発部部長

第 1 回 他の企業には真似できない囲碁 AI 開発で得た知見

片瀨：トリプルアイズの囲碁 AI 開発は、創業者の福原（智）さんが東北学院大学の武田敦志先生（教養学部情報科学科教授）にディープラーニングを学ぶために何回かやりとりしたことが始まりです。武田先生ご自身も囲碁 AI エンジンの開発をしていて、トリプルアイズでも囲碁のゲームプログラミングを始めてみようとして、**福原さんが若手社員 2 名とスタート**したのが 2014 年だったと思います。**囲碁 AI 大会に参加**するうちに、松崎さんや他のエンジニアの方と交流が深まって囲碁 AI の研究も進んできたという感じです。

松崎：私も以前から囲碁 AI は遊びでやっていたのですが、大会に出るようになったのは、DeepMind 社の AlphaGo が出た後ぐらいです。大会で福原さんとお会いして話をしているうちに、トリプルアイズと組んで分散版という複数サーバー利用版の囲碁 AI プログラムである「Raynz」ができました。そのころ、企業で囲碁 AI の大会に積極的だったのは、海外で言えばテンセント、Facebook です。日本の場合、個人で出場する方が多く、**会社として参加しているのはかなり珍しい**ほうでした。直近の大会でもトリプルアイズぐらいしか日本企業の出場はないです。

徳内：囲碁 AI 開発や大会出場で磨かれた技術は相当ありますよね。

松崎：ディープラーニングとか CNN（畳み込みニューラルネットワーク）とか機械学習の要素の使い勝手などを学ぶことはできました。この手法は使えるけどこれは使いづらい、こういう使い方をすればうまくいくというようなノウハウ

ウは、**囲碁 AI**での開発ノウハウを流用しています。丸ごと使えるというわけではないですが、機能ごとに **AIZE** の開発にも反映されていると思います。

徳内：直接的な応用は難しいところがありますが、機械学習のノウハウは生きているんじゃないかなと感じています。当時 AI って言葉だけはあるけど、実際に何をするのかということが手探りだったなかで、具体的に**囲碁 AI**の大会に参加して上位入賞するという目標が立てられたことが一番良かったんだと思う。**具体的な目標があったからこそ、AI についての知見がどんどん集まってきて、トリプルアイズは早くから知見をためていけたし、ほかの企業にはない特色になっていますね。**

〈続く〉

4. 【IT 批評】

【6月の編集長レビュー】ヒューマニズムはテクノロジーを語れるか？



深層学習の父と呼ばれる**ジェフリー・ヒントン**が **Google** を退社しました。第一人者の想定をも超える AI の進化スピードは私たちをどこに連れて行くのでしょうか。自己展開し次から次へと可能性を無制限にひろげていく技術を人類が制御することができるのでしょうか。AI がすでに人類にとって架橋不能な他者になりつつあるのか。ご一読ください。

【6月の特集記事】テクノロジーに求められる倫理—東北大学名誉教授 **野家啓一氏**に聞く

ChatGPT が猛烈な勢いで広がるにつれて、改めて AI 倫理についての議論が活発になっています。今回は、**科学史・科学哲学の第一人者である野家啓一氏**に、科学技術と社会文化との接点についてお話を伺いました。われわれが直面している科学だけでは答えきれないトランス・サイエンス的な課題を論じつつ、技術至上主義の陥穽を免れるための思考法や私たちの社会生活に寄与する科学のありかたについて語られています。



- (1) 工業化への反省と、テクノロジーに求められる倫理
- (2) 「科学なし／だけ問題」の時代に、前提条件を疑うということ
- (3) AI が加速する時代にこそ「科学を俯瞰する哲学的視点」を

ご一読ください。

<https://it-hiyou.com/>

編集後記

今回も最後までお読みいただきありがとうございました。

前回に続きテレビ出演の話題でお届けいたしました。このところ取材のお話が立て続けに入り、広報担当としてはありがたい限りです。

それにしても毎回テレビ取材で驚かされるのが、お問い合わせから放映日までのスパンの短さです。今回、実は他の話題でメルマガをお届け予定だったところに取材が入り、急遽内容を差し替えたという経緯があります。そんなわけでとれたてホヤホヤの情報をお届けした本号でした。また取材に来ていただけるよう、広報チーム一丸となってPR活動もがんばってまいります！

それでは、次回のトリプルマガジンもお楽しみに！
