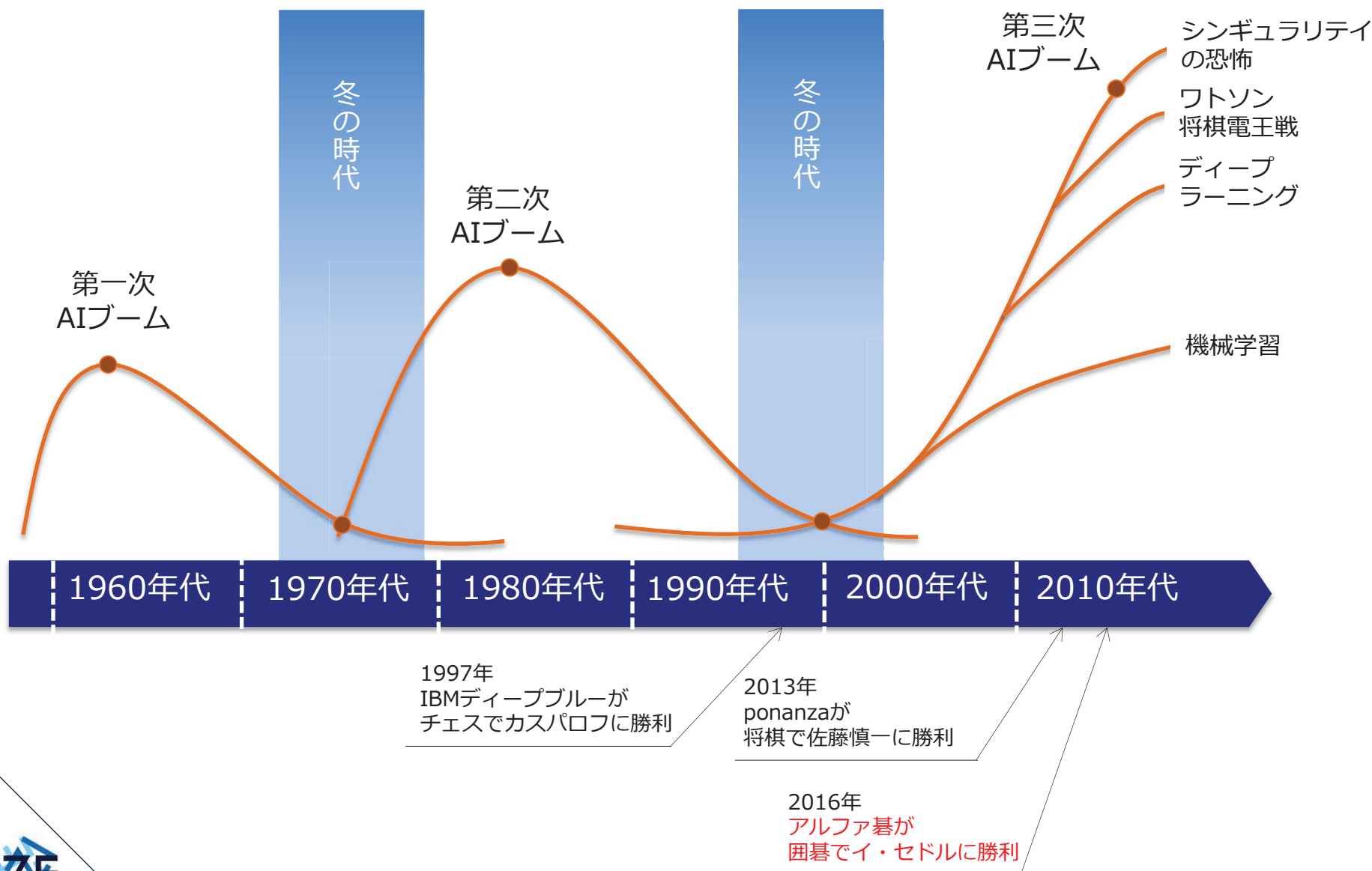


第三次AIブーム到来

11



日本のプログラムが勝てない現在



博思杯2019囲碁AI世界大会
(2019年4月、中国・福州市)



2019 中信証券杯 第3回世界電脳囲碁
オープン戦 (2019年8月、中国・日照市)

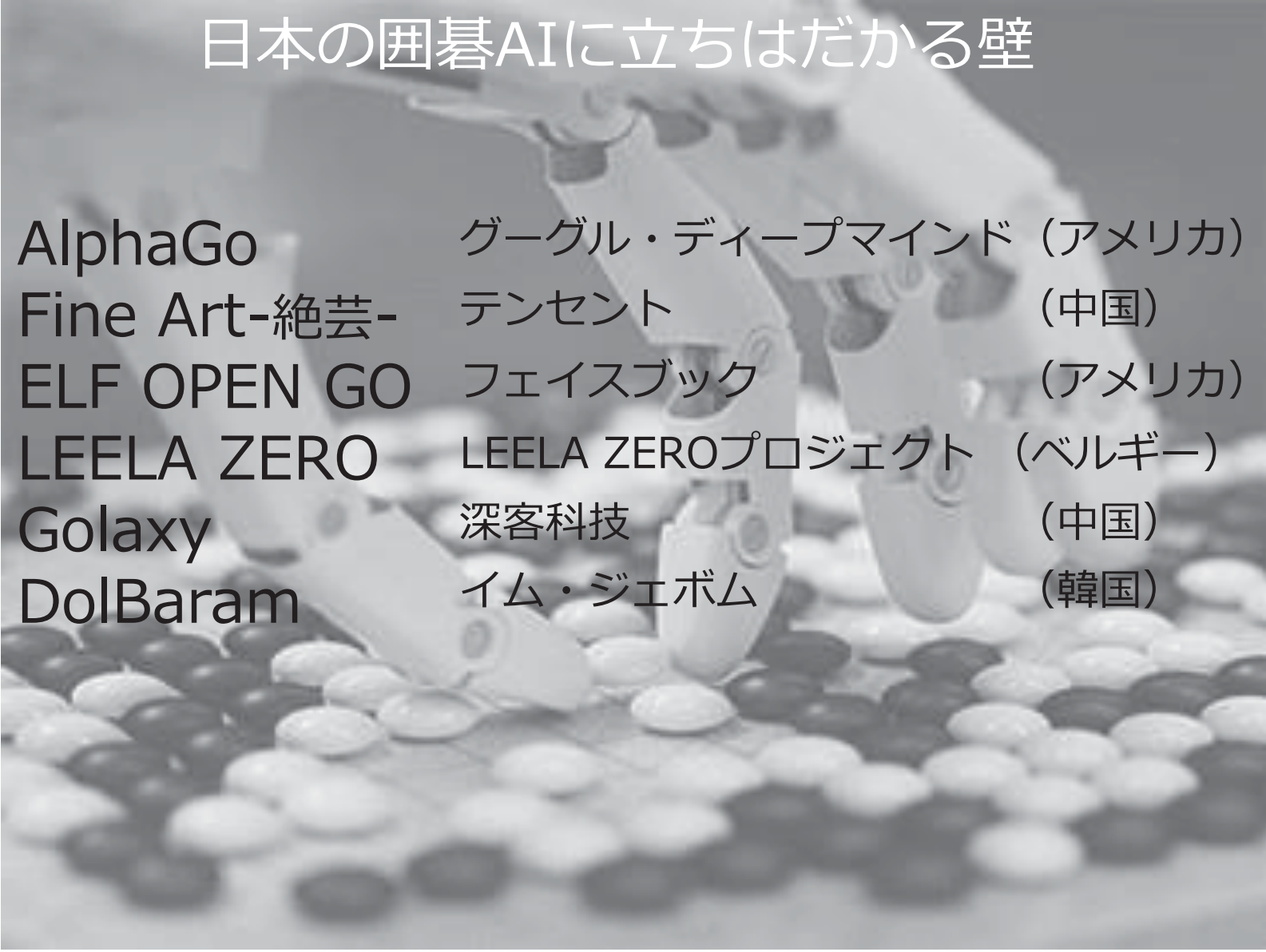


Raynzで決勝トーナメントに進出、4位入賞



世界一を目指したGlobis-AQZは惜しくも5位

日本の囲碁AIに立ちはだかる壁

A grayscale photograph of a robotic arm with two grippers, one of which is placing a white Go stone on a board. The board is covered with many black and white stones. The background is blurred.

AlphaGo	グーグル・ディープマインド	(アメリカ)
Fine Art-絶芸-	テンセント	(中国)
ELF OPEN GO	フェイスブック	(アメリカ)
LEELA ZERO	LEELA ZEROプロジェクト	(ベルギー)
Golaxy	深客科技	(中国)
DolBaram	イム・ジェボム	(韓国)

囲碁AI 世界一奪取宣言

トリプルアイズは創業から11年目を迎えています。ここまで成長してこれたのも、全社員の努力の賜物にほかなりません。

とはいえ、わたしたちはまだ道の途中にいます。目指すべきゴールは果てなく遠く、力を合わせずして、これから先のさらに困難な道を突き進んでいくことはできません。ITの世界はいつも嵐の中にあります。どこで足元をすくわれるかわからない。そんな世界なのです。

思えば、コンピュータに初めて触れた幼き日、拙いながらもひとつのプログラムを書きあげた若き日、わたしはもっと世の中が変わると信じていました。社会はITによってもっと便利で幸せになると信じていました。

ところが現実の世の中は、わたしが夢見たようにはなっていません。多くの経営者がITというテクノロジーをビジネスの道具としてしか見ていないからです。多くの企業がITというテクノロジーを時代に乗り遅れないための流行だと思っているからです。

ITが実現する本当の未来はまだここにはない。わたしはそう思っています。いつのまにか、日本企業はITでアメリカ、中国の企業に遅れをとるようになっていきます。電子立国の夢はとうの昔に醒めてしまいました。日本企業は見ないふりしています。

わたしたちはテクノロジーをもっともっと開拓しなければいけません。ITの荒野は無限に広がります。今まだここにはないものを生みださなければなりません。そのための、わたしたちの武器はAIです。AIを制することは無限の荒野を制することなのです。

トリプルアイズが2014年から囲碁AIの研究開発を始めたのは、そこに本当の未来が見えたからです。経営的に難しいときでも、囲碁AIの研究開発をやめませんでした。他の日本企業は振り向きもしないなか、誰かがやらなければと強く思っていました。

最初に人間に勝ったのはグーグルのアルファ碁でした。天才が開発したプログラムです。次に現れたのはテンセントの絶芸（ファインアート）でした。莫大な予算と豊富な人員を割いて開発されています。わたしたちは情熱と努力で対抗してきました。

今こそ、わたしたちは本気でグーグル、テンセントに勝ちいかなければなりません。

今こそ、エンジニアの底力を見せるときです。

トリプルアイズは、必ず囲碁AIで世界一を奪取します。そこに日本のIT産業の真価を誇示したいのです。そのために、みなとともに精魂を傾け、創意工夫に努力を重ねることを誓います。

右宣言します。

平成31年3月18日

株式会社トリプルアイズ 代表取締役CEO 福原 智



2019年3月18日発表

トリプルアイズ

「囲碁AI世界一奪取宣言」

www.3-ize.jp/information/?p=590



ロシアの人工知能研究者
アレクサンダー・クロンロッド

Chess is the Drosophila of Artificial Intelligence.
チェスはAIのショウジョウバエである。

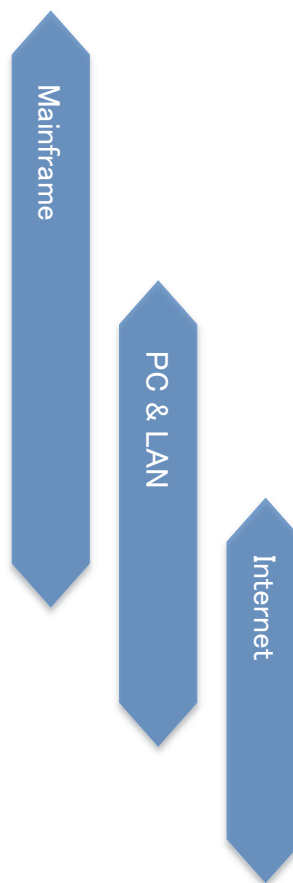


情報学者・松原仁先生（左）と私

ゲーム研究するやつはクズだと言われて
いたんですよ。

ITが世界を変えたように

1924年	IBM創業
1946年	世界初のデジタル・コンピュータ(ENIAC)誕生*
1948年	ベル研究所 トランジスタ発明
1956年	ショックレー半導体研究所創業 IC時代の幕開け
1964年	IBM S/360シリーズ システムと互換機概念が生まれる
1968年	インテル創業
1969年	アメリカ国防総省 ARPANETプロジェクト開始 インテル 4004(4ビット・マイクロプロセッサ)発表
1975年	ARPANET 通信プロジェクトとして、TCP/IP開発 マイクロソフト創業
1976年	アップル創業
1981年	IBM、 パーソナル・コンピュータ発表
1983年	アメリカ政府、ARPANETを一般使用に解放
1990年	日本IBM DOS/V発表(日本版PCの共通基盤形成) イリノイ大学 ウェブブラウザ「モザイク」発表
1994年	アマゾン創業
1998年	グーグル創業
2004年	フェイスブック創業



*諸説あり

最初のコンピュータから73年

第一次産業革命と比べてみれば

1709年	コークス製鉄法(エイブラハム・ダービー/イギリス)
1712年	蒸気機関排水ポンプ(トーマス・ニューコメン/イギリス)
1733年	飛び杼(ジョン・ケイ/イギリス)
1764年	ジェニー紡績機(ジェームズ・ハーグリーブス/イギリス)
1765年	蒸気機関と復水器の分離(ジェームズ・ワット/イギリス)
1781年	遊星歯車機構:ピストン運動を回転運動に転換(ジェームズ・ワット/イギリス)
1760年代	高炉用送風機(ジョン・スミートン/イギリス)
1771年	水力紡績機(リチャード・アークライト/イギリス)
1774年	中ぐり盤:工作機械の登場(ジョン・ウィルキンソン/イギリス)
1785年	蒸気機関による力織機(リチャード・カートライト/イギリス)
1792年	綿繰り機(イーライ・ホイットニー/アメリカ)
1800年	ねじ切り旋盤(ヘンリー・モーズリー/イギリス)
1804年	蒸気機関車(リチャード・トレビシック/イギリス)
1807年	蒸気外輪船(ロバート・フルトン/アメリカ)
1825年	イギリス、工業機械の輸出解禁:産業革命のイギリス拡散

製鉄・機械
蒸気機関
紡績
複数技術の融合

蒸気機関車が生まれて、本当の社会変革が起きた。

蒸気機関車が生まれるまで100年

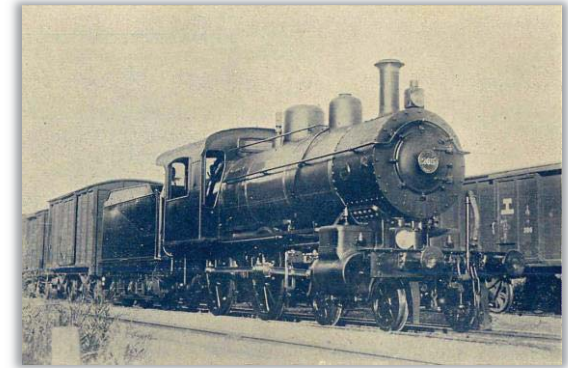


第一次産業革命

製鉄・機械×蒸気機関×紡績



蒸気機関車



第四次産業革命

AI×IoT×ブロックチェーン



?

ディープラーニング



「AIは『眼』を持った」



IoT (Internet of Things)

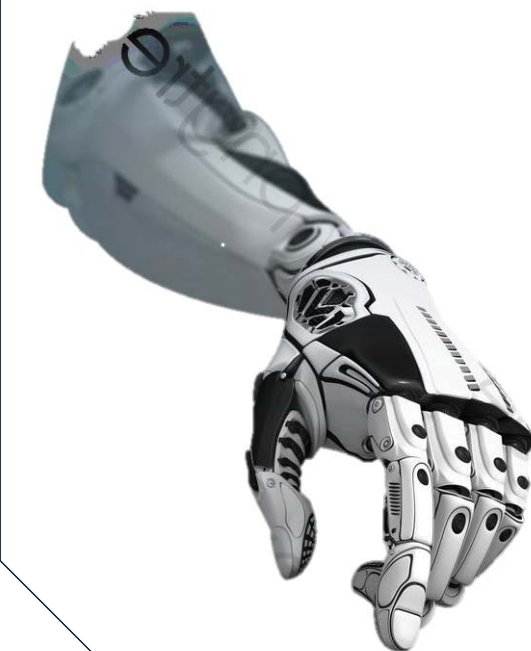


AIが「手足」を持つ



AIはさらに進化

イノベーションの
可能性が高まる！



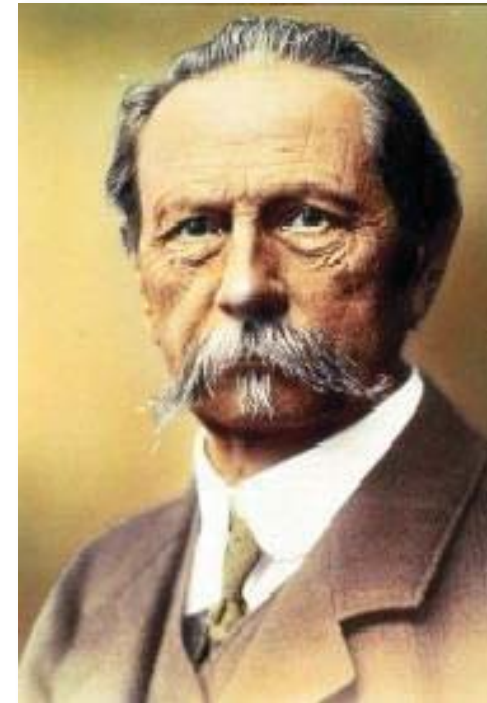




ジェームズ・ワット
(1736~1819年)
蒸気機関を生んだスコット
ランドの機械技術者。



ジョージ・スチーブンソン
(1781~1848)
「鉄道の父」と言われるイン
グランドの機械技術者。



カール・ベンツ
(1844~1929)
実用的自動車を発明した
ドイツの技術者。

エンジニアはイノベーターだ！