

特集：魔法の習慣 9

第3章

CGで夢を追い続ける

株式会社フィジカルアイ代表取締役社長 石水 修司氏



設楽 英彦

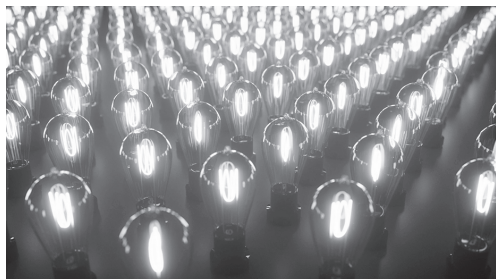
東京都中小企業診断士協会中央支部

愛媛県今治市。今治タオルで有名なこの地で、最先端のCG（Computer Graphics：コンピュータグラフィックス）制作に取り組んでいるのが、株式会社フィジカルアイの代表取締役社長である石水修司氏だ。

1. 映像でわかりやすく「伝える」

現在の主な顧客は映像制作会社だが、一般企業の場合はPV（Promotion Video：プロモーションビデオ）制作が中心だという。

企業が販促用の映像を作る場合、機械の内部構造などは映像を撮ることができない。そのため、まずテレビ会議などで内容を確認し、試作と検証を重ねて作品を作り上げていく。作品は、YouTube や SNS（Social Networking Service：ソーシャル・ネットワーキング・サービス）を通じて利用されるという。



株式会社フィジカルアイの作品例。CGと映像との組み合わせが強みだ

「コミュニケーションというものは、言葉だけではなかなかうまく伝わらない。CGや映像を使うことでわかりやすく伝えることができるのです」と石水氏は語る。

2. パソコン少年は有機化学を選択

とても個人で作っているとは思えないクオリティのCGを制作する石水氏だが、その才能の芽は少年の頃からあった。小学6年生で初めてパソコンに巡り合った石水少年だが、当時（1980年代前半）は近所にパソコンを取り扱う電器店がなかった。しかし、その魅力に取りつかれたあまり、自転車で片道1時間ほど離れた店まで足を運んで遊んでいた。

その際、石水少年は雑誌に掲載されていたパソコンのプログラムを頭の中に丸々記憶し、店内で打ち込んで遊んでいたという。もちろん、店ではデータの保存ができないので、毎回打ち直していたという驚きのエピソードである。今を支える強い行動力もまた、パソコンを通じて得たものではないだろうか。

そんな石水氏であったが、意外にも大学ではコンピュータ関連ではなく有機化学を専攻している。その理由を訊ねると、「当時から『プログラマー 35歳定年説』というものがあり、もし社会人になって35歳で仕事がなくなったらその先困ってしまう」と考えたからとのこと。また、石油関連企業が今後伸びるのではないかとの判断も働いたという。

結果、好きなプログラムと職業とは分けて考えることになった。現在の石水氏からは想像できない安定志向であるが、受験を控えた高校生としては自然な考えだったのだろう。

3. 映像制作を通じてCGと出会う

(1) 社長メッセージの動画配信

有機化学を専攻し大手食品メーカーに研究職として就職した石水氏ではあるが、思いがけずして映像制作、そして得意のコンピュータに業務として携わることになる。

会社で社員に一斉配信する「社長メッセージ」。当時は文書による伝達が一般的な中で、就職した会社では映像で社員に配信することを行っていたという。

石水氏は担当として新入社員の頃から撮影・編集・配信に携わるようになり、研究の傍ら、映像関連の業務も行うようになった。

(2) 本業でも得意のパソコンを活用

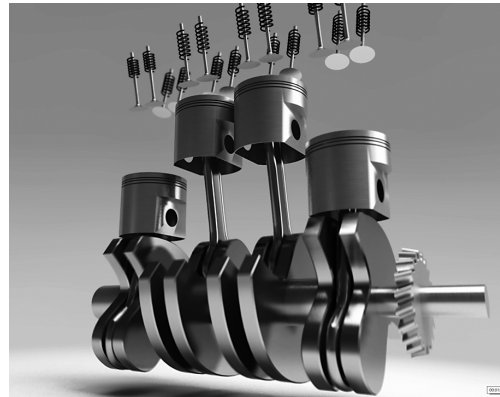
本業である研究の内容について訊ねると、「調味料の開発を行っていたのですが、レシピの組み合わせの数が何万通りもあり、そうなるレシピを管理するデータベース構築が重要になります。パソコンが得意だったため、イントラネット上でこれも行うようになりました」という。

石水氏は、業務の中でパソコンという得意なものを生かしていった。

(3) CGとの出会い

さらにマーケティング本部に異動した際、映像を使って自社の製品紹介を行うことにも挑戦した。映像制作では「撮る」ことが前提である。しかし、機能性食品を紹介する場合、その機能がどう作用するのか映像では表現できない。さらに、分子構造そのものなどは、模型ではうまく表現できなかったという。

試行錯誤の結果、CGであれば撮影なしでモノを動かせることを知った。そしてこれが将来、CG制作を行うきっかけとなった。



作品例 モノがなくても自在に動かせる

(4) 1人でCG制作に挑戦

さっそく、CGを作ることでできる外注先を探すために近郊の映像制作会社に話を持ちかけた。しかし、反応は冷ややかなものだった。

「やりたいことは理解できますが、CG制作は大手プロダクションのやることで、製品紹介に使うにはコストが見合いませんよ」

だが、石水氏はこの程度で諦めることはしなかった。子どもの頃に電器店に足を運んだのと同じように、不便でも、面倒でも、やりたいことをやる。その強い行動力はまさに魔法の習慣そのものである。

石水氏は自らCGを制作してみようと決意し、社長に稟議書を提出した。それを受けた社長は「お前がやるというならやってみろ」とゴーサインを出してくれた。

しかし、いざ作ろうとなったとき、CG制作の環境は当時まだ、十分には整っていなかった。日本語のドキュメントがほとんどない中、チュートリアルを見ながら学んでいく必要があった。完全に独学である。こうしてたった1人のCG制作がスタートした。

そして、CGを使った販促が行われるようになって、予想どおりお客様の反応は上々だった。「わかりやすい」という声を聞き、さらにクオリティの高いものに挑戦していった。だがその頃、石水氏の心の中に着実な変化が訪れていた。

4. CGを生かした起業の道へ

(1) CG制作の価値を模索

「自分が作った映像の価値はどの程度のものなのだろうか」

CG制作をやるようになり、石水氏はそう考えるようになった。

実際に、CGを使った販促を通じて自社製品の販売現場がスムーズになり、売上増加に貢献していることを実感していた。だが、商品が売れるのはお客様が商品そのものに価値を感じ取った結果で、映像自体が評価されているとは限らない。結局は商品力だよ、という社内の雰囲気を感じることもあった。

加えて、CG映像はあったほうがよいことは確かだが不可欠なものではない。交通事故のニュースを想像してもらおうとわかりやすいだろう。発生した事故の再現CGがあると状況が理解しやすい半面、現場の道路を映しているだけでも事足りてしまう。CGがなくても事足りて、CGがあればわかりやすいがコストがかかってしまうのだ。

ではCGはコストをかけてまでやってみたいと思えるものなのか。そこに価値はあるものなのか。石水氏は考え込んだ。

(2) 起業を決断し退職

石水氏は熟考した結果、新事業の立ち上げを提案することにした。新しい事業部を設立し、コンテンツ制作（CGを含む映像）を独立した事業として行うというものだ。

しかし、この考えは上層部には受け入れられたものの、最終的には賛同が得られず立ち消えとなってしまふ。その中で、起業という選択肢を次第に考えるようになった。

だが、言うまでもなく起業のリスクは大きい。当時45歳ということもあり、決行を逡巡する日々が続いた。それでも「(死ぬときになって)あのときにやっておけばよかった」という後悔をしたくない。今がラストチャンスだと思い、退職願を提出した。

5. 夢を追う力が成功へ導く

(1) 夢を追う姿を子どもに見せる

起業するにあたっては、家族の協力が欠かせない。家庭を守る父親としての責任もある。「家内は一番のパートナーですが、一番の難関でもあり、家内を説得することが最重要と考えました。資金面などの事業計画を立てて説明しました」。石水氏は家族に対し、2年間かけて理解を求めたという。

こうして家族の協力を得て新たなスタートを迎えた石水氏だが、起業に際しては事業自体の成功だけではなく、別の思いもあった。

「よく『夢を持ちなさい』と子どもたちに言うのです。それはどんな夢でもよいのですが『やりたいことがあるならば、夢に向かって努力しなさい』と言っています」

だが、夢を語る父親自身が、ただ生活するためだけに会社に通う。そんな姿を見て本当に子どもたちは、夢の重要性を理解できるだろうか。自ら実践し、夢に向かって働いている背中を見せることが、父親の務めではないだろうか？ そんな思いを起業することによって示せるのではないかと考えた。夢を追う力もまた魔法の習慣である。

(2) 「Lancer of the Year 2016」を受賞

CG制作の事業そのものは時代が後押しした。作品の受け渡しはインターネットを通じて行えることから、クラウドソーシングの仕組みを積極的に取り入れた。



授賞式で表彰を受ける石水氏（写真右）

そして地方在住というハンデを乗り越え、時間や場所にとらわれない新しい働き方を体現しているフリーランスを表彰する「Lancer of the Year 2016」を受賞した。

会社員の評価は、顧客自身による評価と社内での内部評価とで異なることがあり、それが起業のきっかけの1つでもあった。そう考えたとき、今回の受賞は「映像の価値そのもの」が認められたという証左である。

6. 今後の事業展開と社会貢献

起業して3年目を迎える石水氏に、今後の事業展開を訊ねてみた。まず、本年9月に法人化し、これまでの「isi-work」から「株式会社フィジカルアイ」に改称する。

理由は顧客が株式会社として取引したいということだが、石水氏にしかできない属人的な仕事についてはフリーランスに近い形で継続できないか模索中だという。

直近の取組みとしては、エンディングビデオ事業を立ち上げる予定だ。たとえば、余命が限られた方がいて、子どもが成人するまで生きられないとわかった場合にエンディングビデオを撮影し、会社で預かり将来お渡しするものだという。

さらに長期的な事業として、社会貢献についても思い描いている。

「将来的な事業は2つ考えています。1つはCGとAI（Artificial Intelligence:人工知能）の融合です。VR（Virtual Reality:仮想現実）とも関連しますが、詳細は企業秘密とさせていただきます。もう1つは筋電義肢（脳から発する微弱電位で動作する義肢）にAIを組み合わせ、次の動きが読めるようにしてみたい。いつになるかわかりませんが、これは死ぬまでにやりたいです」

今回の取材を通じて、石水氏はコンピュータが好きなのはもちろんだが、機械と人とが連携して何かを生み出すことに情熱を燃やしている方であることがよくわかった。

【7年後のイメージ】

あくまでも地元である愛媛を本拠地としながらも、大阪や東京、それから福岡に事業所を構えたい。福岡にはCGを使うゲーム会社が数多くあり、そこに拠点を持つことでシナジーを生み出す効果があると考えている。



将来（7年後？）のオフィス（もちろんCG！）

石水 修司

(いしみず しゅうじ)

1969年愛媛県出身。大手食品メーカーにて勤務した後、2年半前からフリーランスとして活動を開始し、本年9月に株式会社フィジカルアイを設立。「Lancer of the Year 2016」受賞。3児の父。趣味は剣道。



設楽 英彦

(しだら ひでひこ)

1969年東京都出身。東京理科大学を卒業後、大手電機メーカーに就職し、現在もコンシューマー製品の開発に従事している。第一種情報処理技術者。

