



父から受け継いだ技術と、母から受け継いだ愛。
VR の力で「できないをできたに変える」喜びを多くの人に。

こんにちは。サポート委員会の岡崎智紀です。第9回立志財団会員ロング・インタビュー。

今回はイマクリエイト株式会社 CTO の川崎 仁史（かわさき ひとし）さんです。VR 技術で「できない」を「できた」に変える喜びを伝える志を語っていただきました。

VR で「できない」を「できた」に変える

—まず、現在のお仕事について教えていただけますか？

川崎: VR システムの開発と販売をしているイマクリエイト株式会社の CTO（技術責任者）をしています。初めは特技のけん玉をトレーニングするシステムを開発したのですが、それをゴルフや溶接のトレーニングに応用してダンロップ様やコベルコ様といった大手企業様に使っていただき多くの人のスキルアップを手助けしています。熟練者の動きはなかなか習得するのが難しいですよ。VR は立体的に見ることができると、難易度調整をすることができます。速度をゆっくりにしたお手本の動きを真似て繰り返すことでスピードを上げてできるようになっていくのです。ゴルフなら理想的なスイングをじっくりと、溶接は明るさの調節もできて分かりやすく学べます。私の真志命は「愛と技術で出来ないを出来たに変える」ことで、愛は初心者に寄り添う心を、技術は VR を表しています。

志で仲間とつながり合併を果たす



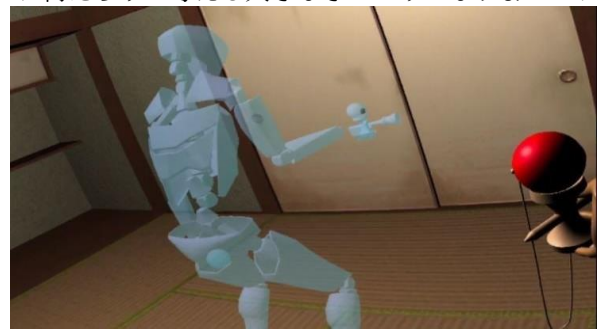
—今のビジネススタイルに至った経緯を教えてください

川崎: 立志財団の教えとつながりが大きく生きています。2年前に私が一人で独立したんですけど、半年後に

同期だった山本と Tokyo XR Startups (VR・AR・MR 領域の事業をサポートする企業) で一緒になり、合併してイマクリエイトを作ることになったんです。彼も AR 技術をマニュアル制作に利用し工場の作業を効率化するビジネスを行っていて、同じ方向性を持っていました。私は研究と開発が専門で営業経験がありませんでしたが、一方で彼は商社出身で開発はできませんでしたが売ることができます。共通の想いを持っているだけでなく、お互いが支え合って力強く事業をしていけるようになりました。

—同期の方と志のもと合併するなんて運命的ですね。

川崎: 本当ですね。やっぱり坂本先生の影響は強く受けています。もともと NTT に勤めていたのですが、けん玉でビジネスをやることは叶いませんでした。そんな時に背中を押してもらったのが坂本先生の「6 つの不安がなくなればあなたの起業は絶対成功する」でした。本当にやりたいことは何だろうと考える大きなきっかけになりましたね。



回れなかった鉄棒と得意だったけん玉

—どうして VR で起業しようと思われたのですか？

川崎: もともと SF が好きで映画のマトリックスが特に大好きでイメージはそこから来ています。「できない」を「できた」に変えたい思いは、私自身運動が苦手で苦しい思いをした経験があるからです。昔、体育の授業で鉄棒をやっていて、前回りができた人から順に抜けていくルールです。逆上がりじゃなくて前回りですよ。でも私は最後まで残ってしまって、苦しい気持ちが刻み込まれました。その時にマトリックスみたいな技術があればこんなに悩まなかったのではないかと思います。明確になったのは立志塾の時、鉄棒が回れなかった経験とマトリックスのイメージ、

⇒⇒⇒裏面に続く

大好きなけん玉が繋がったのです。やりたいことを 100% ぶつけたのが VR けん玉で、「できない」を「できる」に変えることを伝えていこうと思いました。

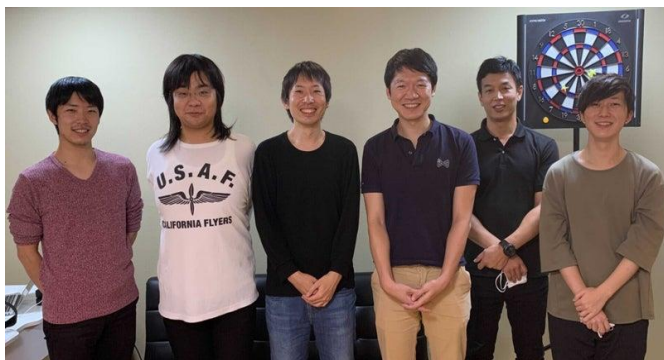
自分軸は揺るぎないものができました。しかし、市場軸をどうしていくかが課題でした。けん玉の市場は 1 億くらいで、それでトップシェアを狙うのも悪くはないなとも思ったのですが、VR が盛り上がり自分たちの会社も盛り上がりつつ中、応援してくれた人に恩返しをしたいと思い、市場軸を真剣に考えました。

そこで選んだのがゴルフという市場でした。でも当時は本当に悩みました。それでも他の分野に応用して、より多くの人に役立つようにと思えたのは鉄棒の苦い経験からそう思った思いをなくしたいと思ったからでした。

両親から受け継いだ愛と技術

—自分軸を突き詰めたから葛藤を越えられたんですね。

川崎：そうですね。そして、親との関係性をひたすら考えたからでもあるんです。亡くなった父はすごい技術者で



尊敬できる人でした。当時は親の病気の心配もあって仕事のやりがいを見失っていました。IT でない仕事をしてみようかと通訳や投資をしたこともありましたが結局長続きしませんでした。その後、父がガンで亡くなりました。そのとき残してくれたパソコンが VR と出会ったきっかけだったのです。体験したときは父が迷っている自分に道を示してくれたように感じました…。

一方で、母に対して感謝はしていても尊敬はできていませんでした。でも立志塾で両親との関係を考えたとき、鉄棒で苦しい思いをした時に助けてくれたのが母だったと思い返しました。母が練習に付き合ってくれたからできるようになった。母が自分の「できない」を「できた」に変えてくれたのです。それに気づけたとき感謝が尊敬に変わりました。それに気づけたからより多くの人に届くようにと考えられたのです。父が技術の部分、母が愛の部分で真志命とつながり、絶対にこれを続けていくんだ！と思えるものに出会えました。↗

VR で「百見は一体験に如かず」の世の中に

—最後に今後の展望を教えてください。

川崎：VR でスキルを上げるのが当たり前の中にしていきたいです。VR はみんなが持っているわけではなく、普及のスピードはまだ鈍いです。

魅力をわかっている企業や体験した人はいいねと言ってくれますし、溶接も VR で体験した人の方が普通に学習した人よりも成果が出ているので認知度の低さや体験した人がまだ少ないのはもどかしいです。

昔のパソコンがそうだったように最先端の機器は出始めは高価で普通の人にとっては手を出しづらいためです。ビルゲイツやスティーブ・ジョブズが 80 年代に事業を始めた時も一部の技術者が認知するだけで爆発するには時間がかかりました。ですが普及に伴ってパソコンやスマホが安くなったように VR デバイスも今では 3 万円代で十分に体験できるものもありますからこれから普及は伸びてくると思います。もちろん活動自体は楽しくて魂を込めてやっていますので、パソコンやスマホみたいになるよう自分たちで普及していくのだという気持ちでやっています。

そのために様々な領域への応用を考えていて、医療関係も進めています。トレーニング要素や熟練者の動きがあるものは全てやっていきたいですし、鉄棒のような身近な授業にも取り入れていきたいです。「百聞は一見に如かず」という言葉がありますが、「百見は一体験に如かず」が VR です。VR は自由に見られるだけでなく自分の体を動かして体験することができるので、それは 100 回見るよりも学びが得られるものと信じています。これからもっと一般の人に受け入れられるビジネスとして普及にも貢献して、「できない」を「できた」に変える感動を伝えていきたいです。

インタビュアー：岡崎智紀

編集後記

ご自身の「好きなこと」、「辛かった経験」、「両親から受け継いだもの」が志で見事に繋がった川崎さん。同じ志で同期の方と一緒にビジネスをリスタートするご縁も川崎さんの情熱が引き寄せたんだなあと感じました。とことん自分の内面と向き合われたから導き出せた VR 事業で多くの人の「できた」感動を生み出していきたいですね。

サポート委員会：岡崎智紀