

『研究室の窓を開けて、異文化の風を編む』

相京 祐飛 (IonQ, Inc. Staff Engineer)

量子コンピュータのエンジニアである私がアニメコンベンションのボランティアスタッフをしていると話すと、いつも驚かれます。量子の研究開発に直接役立つかどうかはわかりません。でもこの活動は、普段の生活のみでは絶対に出会えない世界で、私の人生を豊かにしてくれています。

現在は米国のシアトル近郊に拠点を置き、量子コンピュータという最先端の「科学 (Science)」を社会のインフラとしての「技術 (Engineering)」へと社会実装するシステムデリバリーの仕事に携わっています。私が一念発起してアメリカの大学院 (デューク大学・博士課程) へ留学したのは、2015 年のことでした。当時は英語もままならないまま授業の課題に追われ、新しい分野の実験はなかなか回らない。ただその日その日をこなすのに必死で、自分がどんな状態にあるかを振り返る余裕すらありませんでした。

そんな留学生生活を、研究とは全く違う角度から豊かにしてくれたのが、ある予想外の活動との出会いでした。留学翌年の 2016 年、地元ノースカロライナ州で開催されたアニメコンベンション「Animazement」から声がかかりました。その年は宇宙兄弟をモチーフとした特集企画があり、JAXA から関係者を招聘するにあたって、物理分野に強い通訳ボランティアを探していたのです。私の専門がちょうど合致したことで、思いがけず扉が開きました。

そこで出会ったのは、宇宙飛行士の野口聡一さん、宇宙兄弟のキャラクターデザイナー、監督、アニメ制作会社の社長 - まさに業界のレジェンドたちでした。研究室にこもっていたら絶対に交わることのなかった世界。その出会いが一気に視野を広げ、アニメという文化そのものへの興味へと繋がっていきました。さらに 2019 年からは、全米最大級のコンベンション「Otakon (オタコン)」のスタッフとしても活動を続けています。言語も文化的マインドセットも全く異なる現地アメリカ人スタッフとの現場調整、日本から招聘されたゲストのサポート。研究室では経験できない、生の異文化コミュニケーションの連続でした。

この活動は、私にとって毎年の楽しみであると同時に、確実に自分の世界を広げてくれる場となっていきました。アニメを愛する海外の人たちと自然に言葉を交わし、日本のアニメ業界のクリエイターや関係者との交流が積み重なるうちに、研究以外の業界への視野が広がっていく。そしていつの間にか、研究者という軸の隣に、もう一本の軸が自分の中に育っていました。

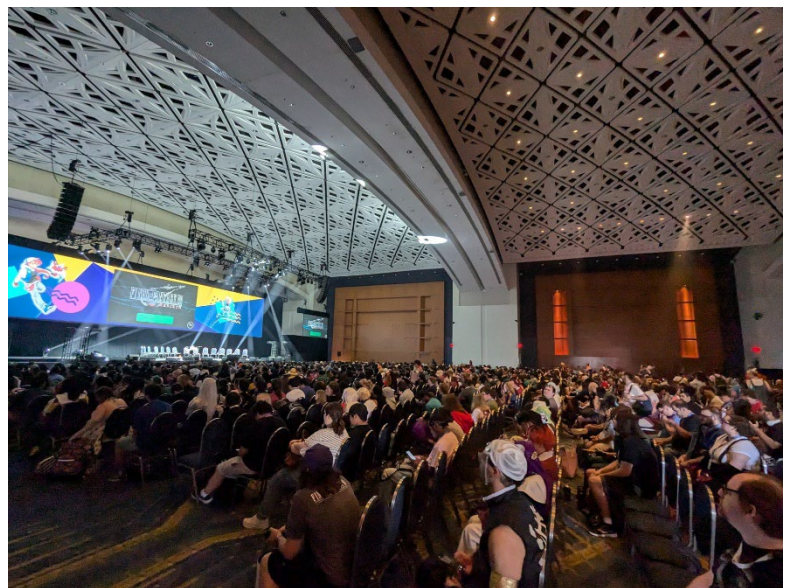
その軸が、思いがけないところで今の仕事に繋がっています。民間企業には法務、人事、資材、テクニシャン、エンジニア、リサーチャーと、専門も文化も全く違う人間が混在しています。一見バラバラなこの組織の中で、なぜかアニメコンベンションのスタッフ経験がよく活きるのです。異文化の現場でカオスを調整してきた経験は、気づかないうちに自分の血肉になっていました。そして意外なことに、職場にはアニメ好きが多い。コンベンションスタッフをしていると話すと、それだけで一気に距離が縮まることがあります。経験そのものが、最高のコミュニケーションのネタになっているのです。

私自身、最初の一步を踏み出す時はいつも「楽しそう」というノリでした。深く考えて飛び込んだわけではない。それでも、専門の外に踏み出すたびに、世界が少しずつ広がっていききました。研究や技術の世界は、一つのことに深く没頭できる反面、気づけば自分の専門だけが世界のすべてになってしまうことがあります。冒頭で書いた、あの必死な日々の私がそうでした。専門という「縦糸」の隣に、もう一本だけ「横糸」を加えてみてはいかがでしょう。形はなんでもいい。その横糸が、きっとあなたの人生をもう少し豊かで楽しいものにしてくれると、私は信じています。

Wooddeck は、それぞれの縦糸を持つ人たちが出会い、新たな横糸を編んでいく場所だと私は感じています。専門も、経験も、年代も違う人たちが交わることで、一人では辿り着けなかった景色が見えてくる。そんな化学反応をこの場所に期待しながら、私自身も量子エンジニアとして、そしてアニメという文化を通じた日米の架け橋の一人として、皆さんと対話できることを楽しみにしています。



2016 年 Staff バッジ



Otakon 開会式