

ネット社会という船に乗って 54

デジタルのライフタイムについて

文 佐渡島庸平

text by Yohei Sadoshima

銀行のオンラインのシステムが定期的にトラブルを起こしている。デジタル空間だと、なんでも保存できて便利なように感じる。けれど、そのライフタイムはすごく短く、不便だ。ガラケーの中にたくさん写真があった。あの写真をもう見ることはない。スマホで撮った写真はスマホの中だけでなく、クラウドにも保存されている。でも、iPhoneを使わなくなってしまったらどうだろう？ そのクラウドを新しいデバイスにしっかりと移すだろうか。

かつての僕は、Apple Musicでアルバムをたくさん購入した。それが、Spotifyを使うようになっただけで、もうApple Musicの音楽は聴かなくなった。CDであれば10年、20年は使い続けた。Apple Musicは5年もなかったのではないか？

そう考えると、リアルなアルバムに写真をためるという行為は、数十年はもつ。写真が色褪せたりしても、4代にまたがって共有されたりする。僕は祖父母が作った、父が産まれた時のアルバムを息子

と見たりする。次の世代に残すということを考えると、実はデジタルは弱い。デジタルの仕組みはほとんどアップデートされていく。

今の僕らが江戸時代の人と出会っても、おそらく発音や言葉遣いが違って、うまくコミュニケーションをとれないだろう。プログラミング言語の場合は、その時差は30年ほどではないか？ 30年経つとその言語を使えるエンジニアがいなくなってしまう可能性がある。

そう考えるとお墓というのはよくできている。僕らの名前と家族という最低限の情報を、自分の子孫に伝えることができる。数百年は情報が保たれる。そして、数百年後の子孫に向けて伝えたい情報など、多くの人にとっては自分の名前と家族の名前だけなのかもしれない。

知り合いから偶然「お墓ってどうするか決めてる？」と質問されたことと、全銀システムのトラブルが重なったことで、お墓という情報媒体の強さに思いを馳せてしまった。

Profile

株式会社コルク 代表取締役

2002年講談社入社。週刊モーニング編集部にて、『ドラゴン桜』（三田紀房）、『働きマン』（安野モヨコ）、『宇宙兄弟』（小山宙哉）などの編集を担当する。2012年講談社退社後、クリエイターのエージェント会社、コルクを創業。著名作家陣とエージェント契約を結び、作品編集、著作権管理、ファンコミュニティ形成・運営などを行う。従来の出版流通の形のあるインターネット時代のエンターテインメントのモデル構築を目指している。

