

# マストドン

# GironHub<sup>®</sup>

つながる時代から、つながり方をカスタマイズする時代へ。  
Twitter とは似て異なるFediverse (フェディバース) 空間と、  
ネット上でのテキストベースディスカッションを再定義する実験空間。  
いざ「フィルターバブルの向こう側」へ。



# Mastodon (マストドン) とは

TwitterライクなUIを持つ、オープンソースなマイクロブログ型SNS、それがMastodon(マストドン)です。2016年にドイツのエンジニアによって開発され、日本では2017年に一大ブームを引き起こしました。以後日本での人気は一旦沈静化したものの、世界中で徐々に利用者が増加し、昨年イーロン・マスク氏のTwitter買収を期に爆発的なユーザ増加を経て、現在のユーザ数は全体で250万人とも300万人とも言われます。

マストドンを一言で言うならば、「自分でサーバを建てられるTwitter」と言えます。自分で建てたサーバに色々な人が登録しTwitterのようにつぶやき(チャット)を行います。しかし、それだけだと既存のチャットサービスと変わりありません。マストドンの最大の特徴は、どのサーバに登録しても別のサーバのユーザをフォローしたり、DMを送ったり、リプライしたりできる、という点です。マストドンに中央機関はなく、世界中に1万ほどある独立運営されているサーバ(インスタンス)から好きなものを一つ、あるいは複数選んでそこに登録し、コミュニケーションを行うことができます。

2017年当初は「運営コストがかかるため巨大企業が運営するサーバ以外は淘汰されるだろう」という意見もありましたが、現在に至るもほとんどのサーバは個人によって運営されています。

## Fediverse (フェディバース) とは

この独立運営されているサーバ同士がつながっている空間をFediverse(フェディバース)と呼びます。Federation(連合)とUniverse(世界)を組み合わせた造語で、日本語では単に「連合」と呼ぶ場合もあります。

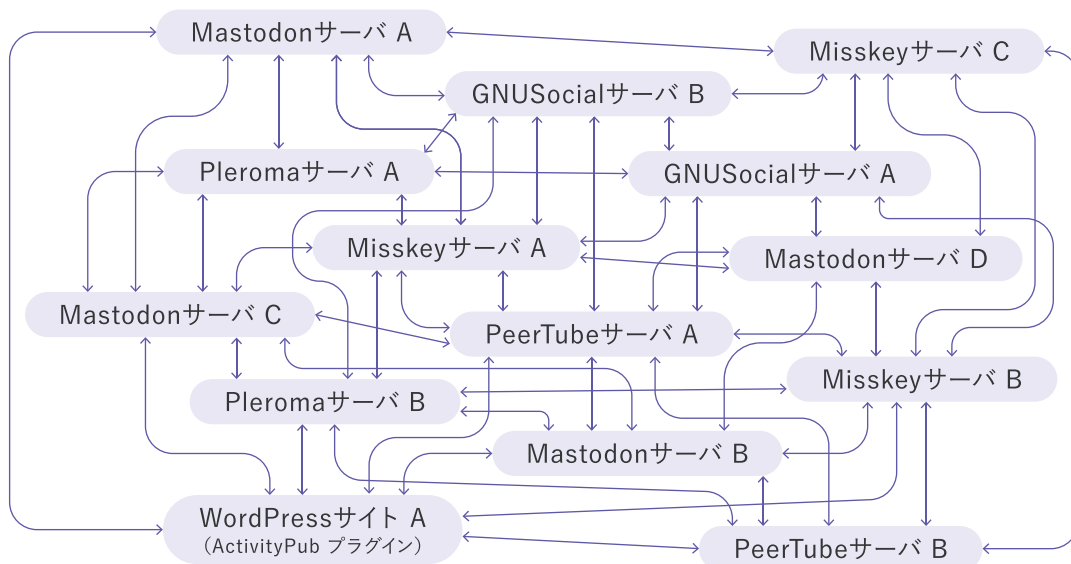
フェディバースにはマストドン以外にも、Pleroma、Misskey、GNU social など、共通のプロトコルを実装したサーバが多数参加しており、お互いにフォローやリプライなどを行えます。

日本では今のところマストドンの知名度が高いため、この資料では便宜上「マストドン」に関して記述していますが、実際には「フェディバース」の紹介を目的としています。

### 【Fediverse (フェディバース) のイメージ】

それぞれのサーバ(インスタンス)が独立したサービスとして運営されており、中心はないが、相互に接続されている。

※ 図では簡略化のためすべての接続線を引いていないが、基本的にはすべてのサーバが相互に接続されている



## Twitterとの違い

先ほどマストドンについて「Twitter ライクなUIを持つ、オープンソースなマイクロブログ型SNS」あるいは「自分でサーバを建てられるTwitter」と表現したとおり、マストドンは一見Twitterのクローン、あるいは同等サービスのオルタナティブのように見えるかもしれませんが、しかし、「オープンソース」であることと「自分で建てられる」という2点から導き出される違いを想像していただければ、その可能性が単なる代替品ではないことに気づかれる方も多いでしょう。例えば一例として、以下のようなものがあります。

### いくつものサーバがあり、それぞれの管理者がいる

仮に何かのトラブルで自分が登録しているサーバの運営からBAN(強制退会)されたとしても、別のサーバにアカウントを作ることによってフェディバースに参加しづけることができますし、自分でサーバを建てれば、利用規約を自分で決めることができます。あるサーバから別のサーバに引っ越ししたり、フォロワー情報を転送したりすることができます。また自分の発言をバックアップ(エクスポート)し別のソフトで閲覧することができます。

### 誰もフォローしてなくてもユーザ登録したらすぐに会話ができる

各サーバには「ローカルタイムライン」というものがあり、同一サーバの登録者のつぶやきであれば、フォローしなくても読むことができます。これによって「登録した時点では孤立」という状態は避けられます。この機能を使って空リプのチャットを行っているサーバも多いです。さらに、このローカルタイムラインは普段フォローしないような人に遭遇することができる、いわば誤配のためのツールとして機能しています。

### 仕組みはブラックボックスではなく、自分で改良もできる

運営はマストドンの機能をカスタマイズし拡張したり制限したりすることができます(要プログラミングスキル)。サーバ間の相互通信のルールさえ変えなければ、違う機能のサーバ同士でも接続が維持されます。なおカスタマイズしたソースコードには公開の義務があり、不正な機能が実装されていないかどうかユーザはチェックすることができます。

## マストドンあるいはFediverseが抱えている課題

### 規模の問題

前述のように、現時点ではほとんどのサーバが個人運営のため、大人数の受け入れが難しい状態です。今までは需要が高まると自然発生的に新しいサーバが建っていきキャパシティもうまく調整されていたのですが、それが今後も続くとは限りません。海外でもユーザの大量増加の度に大きなサーバが次々と新規登録の受付を終了する事態に陥っています。

### 費用負担の問題

昨年のイーロン・マスク騒動以降、芸能人や政治家、企業の公式アカウントなども次々に作られていきましたが、ほとんどのアカウントが既存サーバに依存するものでした。基本的にはサーバの運営が受け入れるのであればそこにアカウントを作成すること自体は問題ないのですが、企業や政党、NPOなどが自己アピールのためにマストドンに参加する場合、それをボランティアベースの個人サーバに依存する形で行うのはフリーライドではないか?という第三者からの批判もありました。

### 責任や権利の問題

実例として、有名アーティストが登録したサーバの管理者に「マストドンはJASRACの包括契約をしているか?」という質問がありました。「もししているのであればプロモーションとして使えるので」という趣旨なのですが、仮にそのアーティストの登録サーバがJASRACと包括契約を結んだとしても、その投稿がフェディバースに転送(コピー)されていくことについては著作権法上合法であるのか?という問題が残ります。これについては現時点ではおそらく判例もないため、新たに取り組まなければならない課題です。

# マストドンの始め方

## 1. サーバ (インスタンス) を選ぶ もしくはサーバを建てる

マストドンを始めるには、まずどのサーバに登録するのかが決めなければなりません。原則的に、どのサーバに登録しても他のサーバのアカウントをフォローできずし、いくつものサーバに登録することもできます。ただし、サーバごとにルールや利用方法が異なりますので注意が必要です。なお、サーバは「インスタンス」と呼ばれることもあります同じものだと考えて構いません。

サーバの選定にあたっては以下の点を考慮してください。

### 汎用型か特化型か：

サーバには、「〇〇好きな人向け」や「〇〇県在住の方向け」のような利用者を限定した特化型のサーバと、そういった制限のない汎用型のサーバがあります。特化型のサーバであっても話題がそのテーマに制限されることはほとんどありませんが、必ず利用規約を確認しそれに従ってください。

### LTL (ローカルタイムライン) の有無：

マストドンにはフォローしている人の投稿が表示されるホームタイムライン (HTL)、同じサーバの投稿が表示されるローカルタイムライン (LTL)、もっと幅広い投稿

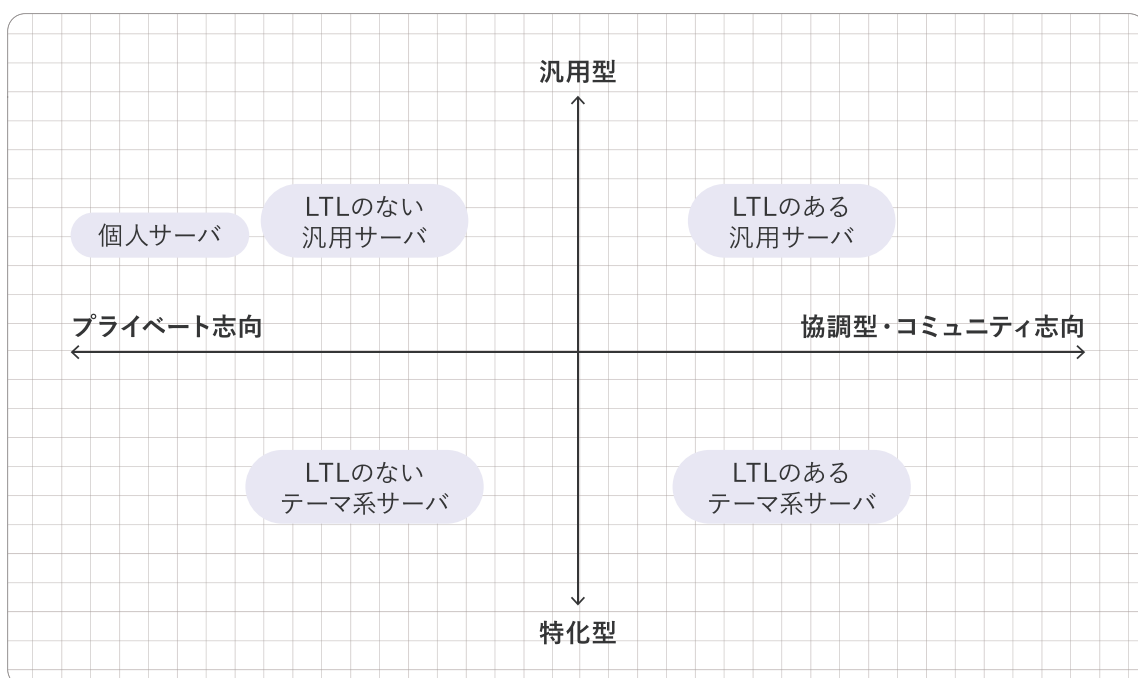
が表示される連合タイムライン (FTL) という3つのタイムラインがあります。このうち主に利用するのはHTLとLTLですが、中にはLTLを意図的に閉じているサーバもあります。このLTLの有無はご自身の利用方法によって合う/合わないがありますので重要な要素になります。またLTLのあるサーバを選択する場合、既存のユーザがどのくらいいるかによってLTLの速度が大きく変わります。

上記以外にも、新規登録が開放されているのか招待制なのか、日本語話者向けなのかそうでないのか、マストドン本家のサーバ検索サイト [joinmastodon.org](https://joinmastodon.org) に登録しているかどうか、利用規約に〇〇が書かれているか、など様々な違いがあります。また、自分でサーバを建てる (要インフラ構築スキル)、ホスティングサービスでサーバを借りる、などの選択肢もあります (後述)。

さらに、マストドン以外のMisskeyやPleromaなどのActivityPub対応サーバを選択してもFediverseに参加することができます。

これらのサーバは無数にあり、探したり決定したりするのは簡単ではありません。有志によりまとめられている一覧もありますが、完全に網羅されている最新の一覧というものには存在しませんので、地道に探してください。マストドン公式が用意しているサーバリストは <https://joinmastodon.org/servers/> にありますが、掲載条件が厳しいため、ここに載っていないサーバが9割以上です。

## 【サーバ (インスタンス) の性格と規約/機能の関係性】



## 2. アプリを選ぶ

マストドンにアクセスできるアプリはたくさんあります。Android/iOS用のマストドン公式アプリもありますが、長く利用している方ほどサードパーティのアプリを使うケースが多いようです。

ただし一番人気はWebブラウザです。特にアプリをインストールせず、ブラウザでサーバのURLにアクセスするだけで通知機能なども含めほとんどの機能が利用できます。(むしろ、どちらかというとアプリのほうが制限事項が多いです。)

## 3. 選んだサーバに

### ユーザ登録しログインする

登録はアプリ経由でもWebからでも行えます(最終的な行き先は同じです)。やり方は一般的なWebサービスと同じです。

アイコンは設定しなくても利用できますが、スパムなどと間違われられないためにもすぐに設定することをおすすめします。

登録を済ませログインすると、ホームタイムライン(HTL)が表示されます。フォローをするとその人の投稿が見えるようになります。ローカルタイムライン(LTL)のあるサーバの場合にはまずLTLを表示させると、誰もフォローしてなくてもたくさんの投稿が見えます。公式アプリの場合には、Q→「コミュニティ」で表示されるものがLTLです。

## 4. 使いはじめる

### LTLのあるサーバの場合:

誰もフォローせず、そのまま投稿するだけで同じサーバの登録者が読んでくれます。ユーザが適度に多いサーバの場合には「登録しました」「はじめまして」などと投稿するだけですぐにいいねやリプライなどがたくさん届きます。返信機能を使ったリプライはLTLには表示されませんので、通常は空リプ(@hogeのようなユーザ

名をつけないただの投稿による返信)が行われます。

LTLのあるサーバでLTLを見ずに独り言を書いていると、実は気づかないうちにみんなが見ていて空リプで反応していたこととあとで気づく、というようなこともありますのでLTLのあるサーバではまずはLTLを開きましょう。

### LTLのないサーバやLTLが速すぎてほとんど機能していないサーバの場合:

フォローしないと誰にも自分の投稿を読んでもらえません。FTLを開いて興味のある人をフォローしてみる、Twitterやブログなどでマストドンのアカウントを公開している人を探してフォローする、などしてみてください。おすすめユーザをまとめたブログなどもあります。

裏技として、LTLのあるサーバでLTLを眺めて面白そうな人をたくさんフォローしてからフォローリストをエクスポートし、別のサーバでインポートするという方法もあります。

### 【番外編】自分でサーバを建ててみよう

自分でサーバを建てられるのがマストドンの魅力の一つです。

もしあなたが「気兼ねなく使えるサーバが欲しい」と思ったら、自分のサーバを建てるのが最適解です。スキルがない場合には、知り合いの腕利きエンジニアを巻き込んで一緒にサーバを運営しましょう。目安として10人の仲間を集めて1人500円出して5000円/月のサーバを借りる程度でスタートできます。

マストドンサーバを建てる方法は公式の説明が詳しいです。<https://docs.joinmastodon.org/admin/install/>これを読んでみて「ああ、なるほど」とわかるのであれば、その後はそれほどつまづくことはないと思います。他にも「マストドン 建てる」などでググるとたくさんの情報がでけますので参考にしてみてください。ただし一番たくさんヒットするであろう2017年の情報は今となっては古いので注意してください。

### 【レンタルサーバ代の捻出について - Voclodon.net (ボカロ井) の事例】

Voclodon.net (ボカロ井) は2017年の4月にオープンしたボカロ好き専用のマストドンインスタンスです。ユーザ数は3,000人強、1日の投稿数はマストドンブーム時のピーク時で6000投稿/日前後です。ユーザ同士のリモートフォロワー数などにもよりますが、この程度のサーバを運営する場合、ランニングコストとして2万円/月以上のサーバ代が必要になります。一般にマストドンのサーバ代については各サーバの運営が持ち出したり寄付を募ったりして集めているのが通例ですが、ボカロ井の場合にはLTL内で 各自が持ち寄ったオリジナルボカロ楽曲をコンピレーションCDにコンパイルし、通信販売やコミケなどで頒布することでサーバ代に当てる、というビジネスモデルで運営しています。

ボカロ井の  
通信販売サイト  
(とらのあな)



# 試論： なぜSNSでは冷静に 議論ができないのか？

原文：<https://note.com/hwakimoto/n/n1df3b3efaa8c>

2021年12月21日 TOMOKI++ / 脇元寛之

※ この文章はGithubに投稿した『「SNSで議論するな！議論は余所でやれ！」と言われて行き場に困った人たちのための議論の場について考える』(<https://gist.github.com/hwakimoto/1c82ea9996c5cbf6c81a62f40d320eb3>)をたたき台として2021年7月頃にマストドンで議論された内容と、その後集めた知見をnoteにまとめたものの転載です。

## はじめに

かつてインターネットがない時代があった。インターネットが生まれたとき、僕らは「マスメディアに頼らなくても自由に意見を表明し、議論し合える社会が実現する」と思った。インターネット掲示板（フォーラム）はその先駆けだった。そしてそれがSNSに進化した時「ついに来た！」と思った。けれども、2021年現在、僕らはそのSNSの中で自己主張のノイズの中に埋もれているだけだ。

たとえば僕が「東日本大震災の事故を見てしまった今となっては、原発は廃止した方がいいんじゃないか」という意見をSNSに投稿したとする。僕がそこで期待するのは「そうだね、どのようにすれば原発は廃止できるだろう？」という人と意見交換をしたり「いや原発は○○な理由で必要不可欠だ」と考える人とも対話して自分の考えをアップデートしつつ新しい可能性を探ることだ。

しかし、たいていの場合、そのような結果は得られない。原発推進派の人から人格攻撃を受けるとか、原発反対派から賛同という名の原発推進派への罵倒が届くだけだ。たとえ一時的に誰かとの間で「議論のようなもの」が生まれたとしても、やがて外側からたくさんのノイズがやってきて、「議論のようなもの」はそのノイズの中にかき消されてしまう。

挙げ句の果てにはクールな第三者から「SNSは議論の場所じゃない。議論は他のところでやれ」と言われる。

なぜこのようなことになるのだろうか？「他のところ」ってどこなんだろう？

## なぜSNSで議論ができないのか？

ここではTwitterを例にして考えてみる。

Twitterでの「議論のようなもの」は、たいていは誰かの投稿に他の人がリプライするか、引用リツイートすることで始まる。

最初はその投稿に対しての率直な反論や賛同意見などがリアクションとして返ってくる。これは割と的確な意見だったりすることもある。しかし、そのリアクションだけを読んだ人や、元の投稿から何往復ものやりとりが行われた後の「ある投稿の一つだけ」を読んだ人などが、元の投稿の内容とは関係ない形でリアクションを始める。この時に「議論のようなもの」は拡散し、ノイズに埋もれていく。

こうなる理由はいくつかある。

### 1. Twitterの構造上の問題

まず、単純にTwitterの構造上の問題だ。「議論のようなもの」の始まりの2人を除いて、自分のタイムラインに表示される「議論のようなもの」は、誰かにリツイートされたごく一部の「断片」だけだ。しかし多くの人は「自分のタイムラインに届けられたもの」を議論のスタートラインとしてタイムラインを見ている。

また、その「断片」を自分が受信したということは、知り合いの誰かがその「断片」に対して賛同あるいは否定の意図を持っているということであり、そうである以上、自分もその「議論のようなもの」への意思表示をせざるを得ない。実際には誰もそれを求めていないとしても、なぜか求められているかのように反応せざるをえない。

そうやって「議論のようなもの」に次々と反応が寄せ

られることになる。ところが、Twitterの仕組み上、140字以内に区切られ何回もつぶやかれたやりとりをすべて時系列でもれなく閲覧することはとても困難だ。だからそれらの反応は、目の前の「断片」だけに反応することになり、回を重ねるごとに元の投稿の意図からはズレていく。これがTwitterの構造上の問題だ。

## 2. 議論スキルの問題

次に、議論スキルの問題がある。一般に、日本人は議論が下手だ。議論が下手というのは議論をしたがらないということではない。「議論のようなもの」はやるけれども議論にならないのだ。大学で教鞭を取っている知り合いや教師などに聞いてみたが、大学でも高校でも、議論について学ぶ機会はあまりないそうだ。そうであれば、社会の中で自然と学ぶしかないのだが、その社会の実体がSNSなのであれば、学習はかなり難しいといわざるを得ない。

また、僕の観測範囲では、「批判」と「非難」の区別がついていない人がかなり多い。「批判」とは意見に対する反論や修正意見であり、批評、評論、評価などどいたい同じ意味を持つもので、その人自身を「非難」すること（今で言えば「ディス」）、否定、拒絶、とは遠い概念である。そもそも、議論は攻撃ではない。が、SNS上では、自分と違う意見を述べられると自分の人格が否定された（攻撃された）と思い逆上してしまうケースが多い。議論を挑む人には人格と意見を切り離すことが必要だし、相手と自分の考えの違いに対する相対的な視野も必要になるが、そういったスキルをあらかじめ持っている人は少数だろう。

これについては、そもそも議論をしようとしていない人が「議論のようなもの」に巻き込まれてしまう「事故」の場合も多々あるので仕方ないところもあるだろう。が、なぜか「自分と違う意見の投稿」を見かけると、反射的に自ら論戦に挑んでしまうというケースも多い。

## 3. 発言者のバックボーンの違いによる問題

また、発言者のバックボーンが異なることも大きな問題だ。ある研究者の意見に対する素人の反論などの場合、厳密な言葉選びや科学的裏付けを必要とする実名の研究者と、ザックリした意見で済ませられる匿名の素人では、背負っているリスクが異なるため発言の重みが全く違う。実名アカウントが匿名アカウントに袋叩きにされる例なども多く見られるが、実名者と匿名者が発言の重み付けを取り払ってフラットに話をするのはかなり難しい。

にも関わらず、SNS上では「専門家を論破した」とか「反論できないのか？」のような一方的な勝利宣言などが横行している。

## 4. すでに濃縮された環境に置かれている、という問題

似たような意見を持つ人同士が集まりその意見が濃縮されていく、意に沿わない発言を見つけては引っ張り上げ、仲間内に晒して袋叩きにする、そういう関係性が、SNS上にはすでにできあがっている。これは「フィルターバブル」あるいは「エコーチェンバー」という現象としてすでに多く語られ、その問題が提起されている。しかしそれらの提起の多くも解決法は見いだせていない。

そもそも「フィルターバブル」や「エコーチェンバー」は、SNSが「似たもの同士を見つけやすくし、不快なものをつまみ取る」という機能を持っているからこそ起きるものだ。この機能はSNS上での快適性を追求するためのものであり、不要な炎上などを防ぐ効果もある。また運営のマーケティングにも都合が良い。このように良かれと思って実装されているフィルター機能が副作用としてフィルターバブルを引き起こし、エコーチェンバーによって増殖・濃縮されていく結果となっている。

バグであれば修正も可能だが、わざわざ好んで実装した機能の副作用であれば取り除くのはかなり難しい。

### 「議論」をするための前提とは

ここで、「議論に最低限必要なものは何なのか」を考えてみよう。

- 議題（主題・テーマ）
- 司会・進行役・議長
- 参加者（登壇者）
- 共通認識や用語の統一、参考資料、議論のルール
- 議論はどこで終わるのか

議論にはこれらが揃っていて共有されている必要があるのではないだろうか。

### 1. 議題（主題・テーマ）

議論には議題が必要である。そうでなければ何を議論すればいいのかわからない。

前述のTwitterの例の場合、議題は最初の「ある投稿」とそれとに「最初に反応した投稿」に関連する何かを考えていだろう。一つの投稿がそれだけで議題になっている可能性もあるけれども、通常は投稿は一意でしかなく、その意見に対する誰かの反論なりなんなりがあって初めて議論が始まるはずである。

しかし、この議題となるべき「最初のやりとり」は多くの人には共有されていない。多くの人には自分が遭遇したどれかの「断片」に対する自分の反応を自分の議題として「議論のようなもの」をそれぞれスタートさせている。

つまり、Twitterの「議論のようなもの」では議題が明確でなく、それぞれが勝手な議題について語っている。

## 2. 司会・進行役・議長

議論ではいろんな意見が飛び交うため、それを交通整理する司会が必要である。

最初から「これは議論である」と宣言されている場合を除き、SNS上に第三者としての司会がいることはほとんどないだろう。最初の投稿者かもしくは最初に反応した人を司会と見なし進行しているとも考えることもできるだろうか？あるいは「私が司会になります」と宣言すればSNSで議論はできるようになるだろうか？ Twitterのような構造の場合は、それも難しいだろう。

## 3. 参加者（登壇者）

議論では、誰が議論の参加者で誰がそうでないかは明確であるはずだ。

前述の「最初のやりとり」に立ち会った人はその議論の参加者だと言えるとして、その後の「断片」に反応した人々はその議論への参加者と呼べるのだろうか？「断片」への反応は都度違う議題の発生という性格を持つ。よってそれらを一つの議論の参加者と考えことはできないだろう。それを誰もが「一つの大きな議論への参加である」と誤解していることによって、巨大な玉突き事故となって炎上しているということが現状の問題点の一つであると言える。

## 4. 共通認識・用語・参考資料など

議論で使われる用語などはその意味が統一されていなければ誤解を生み、議論することができない。

ところが、ネット上にいる人は様々だ。年齢も職業も学歴も社会的地位もすべて異なる。SNS上で突発的に発生した「議論のようなもの」に参加する人々がすでに前提知識として何かを共有していると期待することはできない。議論する上では、その議論の前提となる共通の知識や資料などを提示するのが望ましいが、参加者が不特定多数である以上、どの程度の情報共有が議論する上で必要十分となるかはかなり難しい問題である。

## 5. 議論はどこで終わるのか

ある議題について考える行為は無限に続くかもしれないが、それぞれの議論にはそれぞれの終わりが必要だ。

しかし、タイムラインに終わりはない。SNS上の「議論のようなもの」は、幸いにもノイズにまみれてフェードアウトするのだが、本当に議論をするのであれば、終わりが必要になる。どのように議論は終わるのか。これは

議題が何で参加者が誰なのかが決まっていればおのずと決まることでもある。「最初のやりとり」が誰かの投稿に対する別の誰かの疑問だったとして、その疑問が解けた（注：意見が一致したことは必ずしも意味しない）場合にはそれが議論の終わりとなるだろう。

## どういう場を作ればよいのか？

このテーマで考え始めたときの前提としては「SNSで議論するな、って言われても議論する場所ないよね？じゃあ作ろうか」というものだった。

その議論する場は「SNSではないどこか別の議論のできる場所」を想定して考えていたのだが、この話題で議論をすすめる過程で逆に「議論するためのSNS」というキーワードも出てきた。それならそれでも良いかとも考えている。

「SNSで議論するな、って言われてどこで議論すればいいの？」への回答としては「SNSでない議論できるどこか」も「議論できるSNS」もどちらも正解となりうる。

そもそもこのテーマでマストドンで活発な議論が行われた時点で「SNSでの議論が可能である」ことも示された形となった。

マストドンはTwitter以上に投稿が分散しており、議論を追うのは困難である。にもかかわらず「議題と司会進行が明確であれば」ある程度の議論が可能であったことは特筆に値する。とは言え、「断片へのリアクション」によって焦点がボケたり振り出しに戻ったり、だれが議論の参加者かわからないといった、ここで取り上げたようなSNSでの議論の問題点はやはりマストドンでも多く発生した。

そういうわけで、Twitterであれマストドンであれ、それをそのまま議論の場とすることは難しいというのは間違いないだろう。

「では、どういう場を作ればよいのだろうか？」

この問いには、まだ答えはない。これから試行錯誤が始まるのだ。

参考資料（後日談）

『既存の議論プラットフォームは議論がしやすいのか？』  
<https://note.com/hwakimoto/n/n92bb1e4f1a0f>



# GironHubとは

TwitterやFacebookなどのSNSでは議論がしづらいとよく言われます。これは次世代型SNSと言われるMastodonでも変わりません。

2021年の夏以降、Mastodon上で「SNSではなぜ議論がしづらいのか?」「どうすれば議論ができるようになるのか?」「SNSが議論の場所でないとすればどういう場所で議論をすればいいのか?」という問題について盛んに議論が行われました(同時に、このテーマに関して議論のようなものが実現できたことで、逆説的にMastodon上で議論が不可能なわけではないことも立証されました)。

GironHubは、その時の様々な意見やアイデアを元に「じゃあ実際に何か作ってみよう」と作ってみた議論プラットフォームの実装の一つです。2022年6月にサービスを開始しました。

コンセプトイメージとしては「サヨクとネトウヨがキャッキョウフしながら日本の未来について話し合える空間」です。

2023年3月現在、GironHubの開発はすべて株式会社SGNが研究開発目的の100%出資で行っており、参加費の徴収や広告の表示なども一切行っていません。

## GironHubの特徴

- GironHubは、ネット上の議論が上手く行かない理由を分析した上で、それを回避すべく以下のようなコンセプトで開発しています。
- SNSではなく、原則的には議論の時だけに一時的に利用するプラットフォームを指向する。SNSから議論の際にGironHubに移動し、終わったらSNSに戻るようなユースケースを想定。
- 議論のテーマは何か、誰が主催でどのようなルールなのか、自由発言なのか司会がいるのか、どのようにして終わるのか、などが事前に明確になっており、必要に応じて参考資料が事前に提示されている状態で各議論がスタートする。
- SNSでは区別されていない「議論の参加者(登壇者)」と「単にその議論を見てコメントしてるだけの通りすがり(傍観者)」が明確に区別されている。

- リアルタイムでのチャットに対応し、リロードしなくても新しい投稿が随時表示される。また、発言の前後関係の行き違いを防ぐために、誰かが書き込み途中の場合には、他の人はその書き込みが終わるまで投稿できない。
- よくあるようなQ&A形式の掲示板の場合、「質問者-回答者A」や「質問者-回答者B」の間のやりとりが主になり、「回答者A-回答者B」間のやりとりはあまり見られない。一方でGironHubでは逆に「回答者A-回答者B」の間のやりとりを重視する。

## GironHubが目指すこと

SNSは、「話の合う人だけがフォローし合うことで誰でもが快適な空間を味わえる」という「ネット空間のカスタマイズ」という特徴を持って発展してきました。

SNSが登場した当時にはこれが正解だと思えました。しかしその結果、いわゆるフィルターバブルが発生し、自分の仲間内の常識を世界の常識であると誤解したり、たまたま見えてしまった外部に対して非常識であると攻撃を行ったりといった現象が多発するようになりました。またエコーチェンバーと呼ばれる現象により、仲間内での意見が濃縮され極端化されていきました。その結果、分断が進みました。このような分断現象はSNS以前の時代からあるものですが、SNSが持つ棲み分け能力によって加速された、と言っても過言ではないでしょう。

GironHubが目指すのは、この分断された世界の中で、壁の向こう側の人と対話するための空間です。軍事用語あるいはIT用語でいうところのDMZ(DeMilitarized Zone)です。壁を破壊するのではなく、壁をすり抜けられる場所を用意すること、すり抜けた先で対話できる知性を創出することが重要だと考えています。

# GironHubの使い方

## 1. GironHub にアクセスします

<https://gironhub.jp/>



## 2. 「Let's議論」をクリックします

- 2-1. 閲覧だけであればこの状態で可能です (ログインなどは不要です)。
- 2-2. 発言やブックマークなどの機能を使用するには、「ログイン/ユーザ登録」に進みます。メールアドレスでユーザ登録を行うか、Google、Twitter、マストドンなどのアカウントでソーシャルログインを行います。マストドンの場合にはサーバ (インスタンス) を選択してください。

## 3. タイムラインの構造

PCで開いた場合はマルチカラム、スマホの場合には

タブ切り替えで複数のタイムラインが表示されます。

議論メニューから特定の議論を選択すると、議論スレッドが表示されます。メインのタイムラインが「議論タイムライン」です。観戦タイムラインは感想などコメントを書き込むタイムラインで、この投稿は「議論には参加していない」とみなします。雑談タイムラインは選択している議論スレッドに関係なくグローバルに表示されています。

どのように議論がすすんでいるのかを見るには、「現在開催中の議論」もしくは「終了した議論」で並び順を「人気順」に変更し、上にあるものをクリックしてみてください。

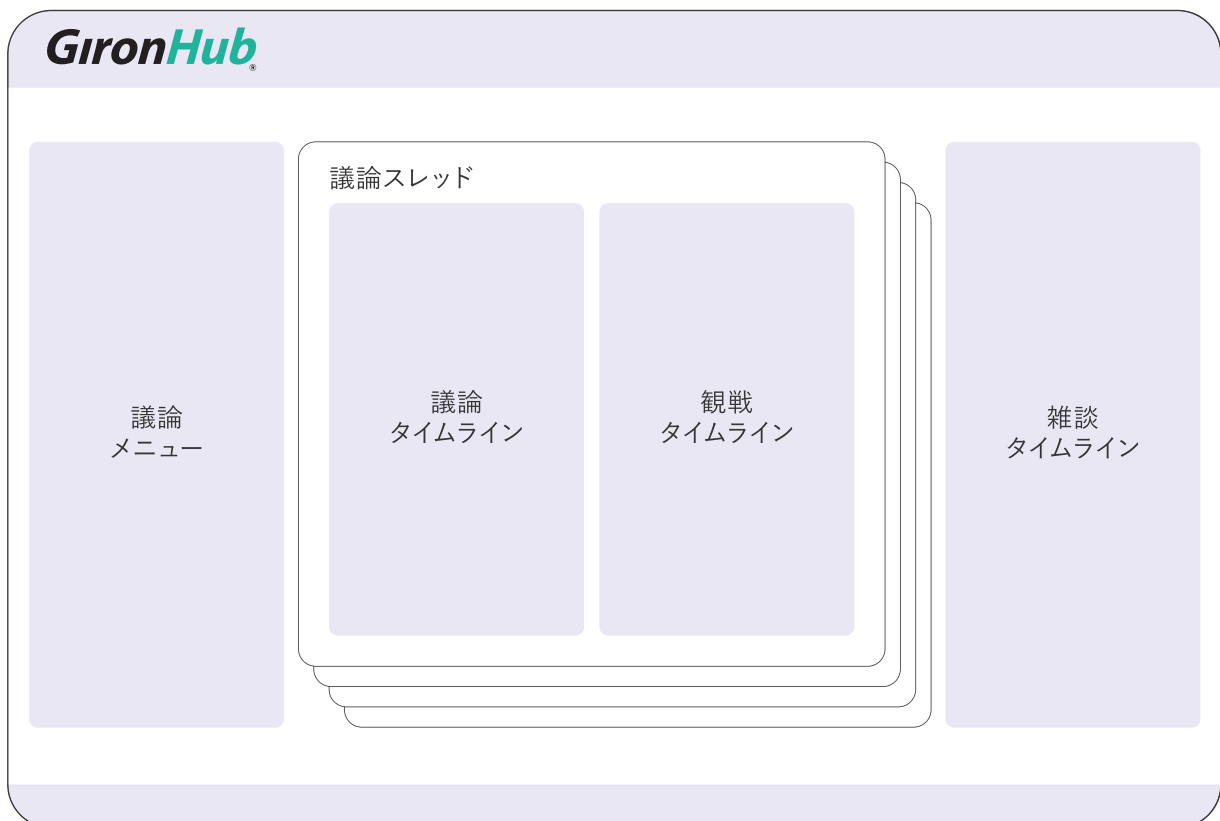
## 4. 議論に参加する、または議論スレッドを建てる

議論スレッドごとに主催者がルールを定めます。以後はメニューから「使い方 (マニュアル)」を参照してください。他、利用規約をよくお読みになりご利用ください。

**GironHubは現在も開発途中です。**

**ご意見やご要望などがあればぜひご連絡ください。**

### 【GironHubのタイムライン構造】



## この資料について

この資料は、「ゲンロン・シラスコミュニティマーケット」への出展に合わせ、株式会社SGNが独自に作成したものです。

今回はマストドンおよびGironHubの普及のためにこのブースの出展を行っています。

弊社はマストドンを代表する立場にはありませんが、出展に際してはマストドン連合のタイムライン上で販売物やブース要員の募集を行い、極力弊社の利害とは関係ない形でマストドンについて紹介するよう心がけました。そのためブースにて販売/配布するものについては弊社の著作物でないものもごさいますことをご了承ください。またこの資料内やブース内での説明になんらかの不備があった場合にはすべて弊社の責任です。

一方、GironHubは弊社のプロダクトです。

## 株式会社SGNについて

株式会社SGNは、主に基幹業務システムなどの受託開発（元請け）を行うシステム開発企業です。BtoBの受託開発では一般に会社名を知られることはほとんどありませんが、いくつもの企業様や公共サービスのシステムを開発してまいりました。

現在では、受託開発と平行し、自社サービスの開発運営や一般向けアプリケーションソフトウェアの開発に力を入れています。

### 主な取り組み

- 議論プラットフォーム「GironHub®」の企画・開発・運営
  - ※ GironHub は株式会社SGN の登録商標です
- マストドンインスタンス「Vocalodon.net」(通称:ボカロ丼) 運営
  - ※ “ボカロ”は株式会社ヤマハの登録商標です。弊社では株式会社ヤマハの利用許諾を得、このサービスを運営しています。
- アウトラインプロセッサ「AUTLA (あうとら)®」開発
- 個人/小規模企業向け請求書発行システム (現在開発中)
- 「被災地支援のためのマストドン研究会」運営
  - ※ 任意団体として運営。オフィスを社内に設置

### 連絡先

株式会社SGN  
<https://sgnx.co.jp/>



#### マストドン × GironHub

発行: 株式会社SGN 発行人: 脇元寛之  
発行日: 2023年3月18日 印刷: プリントバック  
Copyright © 2023 SGN Inc.

- 01 Mastodon (マストドン) とは
- 05 試論：なぜSNSでは冷静に議論ができないのか？
- 08 GironHubとは

