

報道関係各位

「Hello, world!」バグった時の神頼み。「でばっぐ神社」をオープンソース開発者のために町のオープンラボ「四谷ラボ」有志がWeb上に創建。初詣もリモートで。

GitHubでのコントリビュートで参拝しておみくじも引ける、オープンソース開発のモチベーションを保ち結果的にバグも減り継続で技術も上がるWebサービス。正月三が日はポイント3倍。

「でばっぐ神社（英名：Debug shrine）」はオープンソースでのソフトウェア開発に欠かせないサイト、GitHubへのコントリビュートの結果、参拝やおみくじを引くなどのサービスを受けられる既存の宗教とは関係のない仮想の神社。コードを書く人物のやる気がアップすればバグや放置されたりリポジトリが減り、コードを書く人の技術力アップにもつながるとの考えから、町のオープンラボである四谷ラボ（所在地：東京都新宿区四谷）の有志がWeb上に創建した神社風サービス。

オープンソースの理念に基づき神社本体のプログラム開発から架空の神話体系構築までのすべてをユーザ主導で行う。

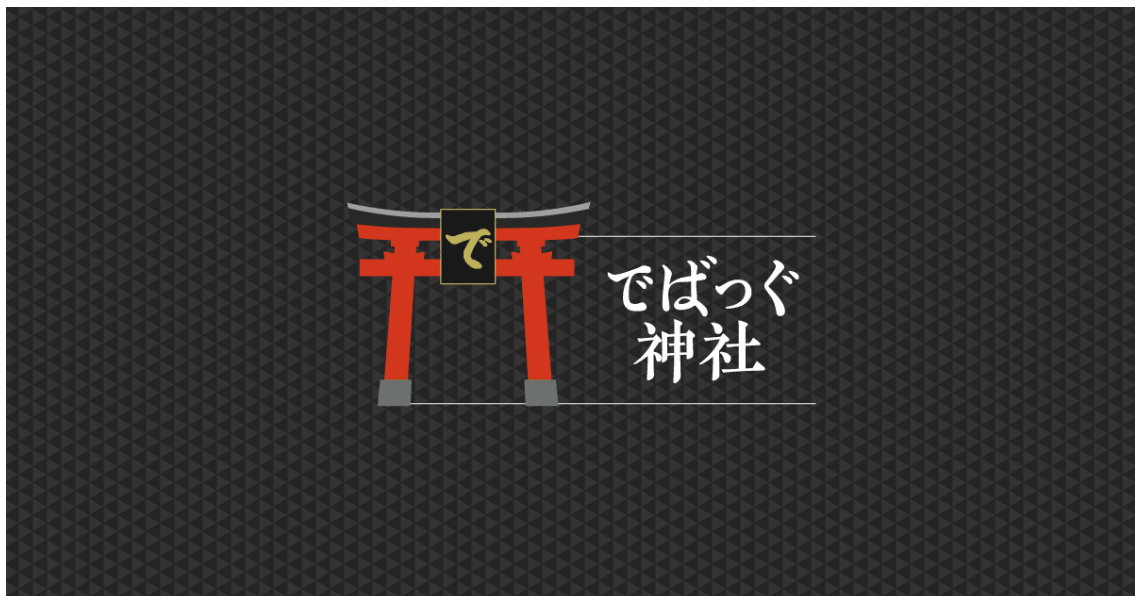
報道担当各位

四谷ラボプレスリリース

2021年12月31日

始めにコードありき。そしてバグも生まれた。

「全てのバグを誤動作する前に消し去りたい。すべてのリポジトリ、未来のオープンソース世界の全ての不具合を、でばっぐ神社の御利益で。今日までオープンソースの世界で頑張ってきた開発者によって作られたリポジトリを放置させたくない。最後までモチベーションを保って開発を続けてほしい」



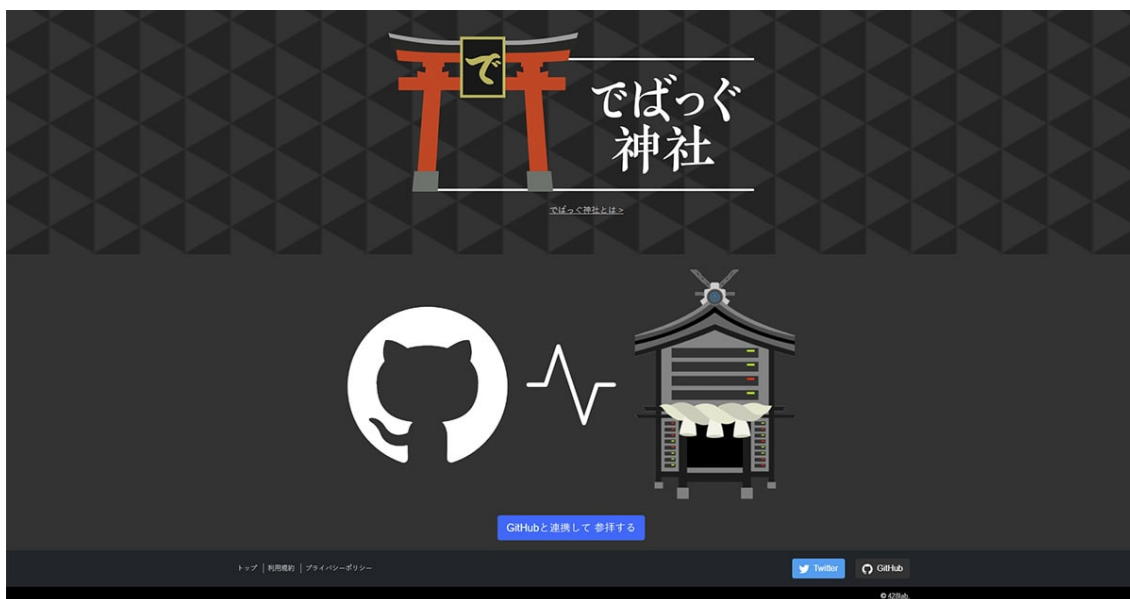
GitHubには生み出されたものの製作者のモチベーションが続かずバグや脆弱性を残すもの、放置されたまま一切の手をくわえられない多くのリポジトリがある。

町のオープンラボ「四谷ラボ」の有志はこのような現状を憂い、GitHubでのコントリビュートのようなオープンソースへの貢献をポイント化して、Web上で参拝したりおみくじを引くことができ、ゲームのステータス画面のように可視化したプロフィールなども表示できるようにすることができるオープンソースのWebサービス「でばっぐ神社」を創建し

た。

今後、さらなる神社の拡張や分社化、多大な中二力を必要とする「でばっぐ神社」にまつわる神話体系の構築などをユーザ主導で行うとともに、四谷ラボの新規ラボメンも募集する。

- でばっぐ神社URL:<https://d-shrine.jp/>
- でばっぐ神社公式twitter:[@debug_shrine](https://twitter.com/debug_shrine)
- 四谷ラボ公式サイト:<https://428lab.net>
- 四谷ラボ公式blog:<https://blog.428lab.net>
- 四谷ラボDiscordサーバURL:<https://discord.gg/P3YjHMPvwy>
- でばっぐ神社SNS公式ハッシュタグ: #でばっぐ神社



でばっぐ神社サイト

【新サービス「でばっぐ神社」（現在アルファ版）について】

「でばっぐ神社」は町のオープンラボ「四谷ラボ（所在地：東京都新宿区四谷）」がWebサービス上に構築・創建した架空の神社を模したサービスであり、登録したユーザがオープンソースへの貢献（主にGitHubでの活動）に応じてゲームのステータス画面のようにレベルや各数値を表示するプロフィールを表示できたり、参拝やおみくじを引いたりなどのサービスを受けることができる。

また、ゲームのようにレベルが上がったりポイントが溜まっていく。

マイページから表示されるプロフィール

これらの数値は将来的な拡張や有志開発者たちによるアイディアで活用の余地が残されている。

このように「でばっぐ神社」はただ単にコードを書いたりGitHubで操作するという作業にいろどりを与え、開発に携わるすべての人にモチベーションを与えるものとなる。

「でばっぐ神社」と神社を模してはいても実在の一切の宗教や神話と紐づいていないため、神話体系や由来に関しても集まった有志で構築。正典のほかにフォークした外典・偽典の作成や二次創作もブランチとして可能とし、またそれらのフォークやブランチが本家正典に取り込まれることもある。

現在は正規サービスではなく、初期のひな型ができた段階であり、機能も出そろっていないアルファ版として提供されるため、早期に関わったユーザにはアーリーアダプタとしての称号も与えられる予定である。

【でばっぐ神社（アルファ版）サービス登場の背景】

- コードを書くという`こと`の結果が利益や評価を生むことはあるが、コードを書くこと自体とデバッグ自体が利益や評価にはなっていない。だからモチベーションが持続しない
- 金の卵を産む鶏は、卵を産んでいない間にもケアをされる必要がある。それこそ当たり前だ。というのを多くの人は忘れていたのだ。それは最終的には人類全体に損失を生むことになる。これは決して上から目線の警句ではない。私も忘れていた
- この当たり前を、私たち四谷ラボは当たり前とせず、日々の行為だけでもなんらかの報われる部分があり評価される必要もある、という発想から斜め上の車輪の再発明をした。それがでばっぐ神社の創建である

コードを書く、ということは趣味であっても仕事であっても。継続するには一定以上のモチベーションやパワーが必要で、完成したらそれで終わりというわけでもなく、見つかったバグ、脆弱性、定期的な保守、仕様や機能の追加などは「まるで終わりのない無間地獄のような」作業となってしまう。

また、趣味であれば未完成のまま止まってしまった三日坊主のリポジトリもGitHub上には大量にある。だがこのような作業に、でばっぐ神社での参拝やおみくじを引く機能、上がっていくレベルや溜まっていくポイント、ゲームのステータス画面のような能力値や実績や称号が表示されたら、全てに無駄はなく、また今後もコードを書くことやデバッグを続けるモチベーションとなり、ひいてはその継続がプログラミング能力の向上にもつながるのではないかと、という四谷ラボ有志の思いからでばっぐ神社は誕生した。

【でばっぐ神社の特徴】

1. 日々のGitHubでの作業をより楽しく：GitHub上でのコントリビュート実績があることにより、参拝と、多彩なメッセージのおみくじを引くことができる。
2. オープンソースへの貢献をポイント化：GitHubでの行動や実績がレベルやポイント、各種能力値としてゲームのステータス画面のように表示されることで自分の努力が評価された気分になる。このステータス画面はSNSにもシェアができる
3. プログラミング能力向上のご利益：日々の継続したコードを書くことやデバッグなどが習慣化することにより、プログラミングの能力向上が期待できる
4. サービス自体がオープンソース：「でばっぐ神社」そのものがオープンソースであるために利用者はユーザかつ開発者としてアイデアを出したり機能追加をするプロジェクトに参画できる。例えば「絵馬にお願いを書いて飾る機能がほしい」と参加者の誰かが思って提案し、そのコードを追加する人がいれば実装も可能となる。なおライセンスはMITライセンスが適用される。



スマホ用のプロフィール

【でばっぐ神社の今後の展望について】

1. 行動によって「実績解除」として特殊な称号の追加：GitHubでの作業実績によって、公表されている、あるいは隠されている条件をクリアしたとき、あなたのプロフィールに「10日連続参拝」のような称号が付与されるようになる。
2. ポイント消費や他ユーザとの交換で得られるサービス：現状ではポイントは蓄積される一方だが、このポイントを消費したり他のユーザと交換することで受けられるサービスを開始する
3. プロフィール画面のカスタマイズ：アイコン以外のプロフィール画面や背景などを変更できるようになる
4. 特定の日時やシーズンのイベント：特定の日時や世間のイベントに合わせて「でばっぐ神社」上でもイベントが行われたり、ポイント倍増期間などが発生する。
5. ライバルは世界規模、ランキング機能：「でばっぐ神社」ユーザは自分が他の開発者と比べてどれくらいの貢献度

を持っているかなど、いろいろな項目で比較をすることができる。

6. **神話体系作成への参加**：でばっぐ神社にまつわる神話体系を新規に参加者全員で0から創作することができる。今までになかった神話を作り上げられる。「新しい酒は新しい皮袋に盛れ」すなわち新しい神様、新しい英雄、新しい物語を。21世紀のラヴクラフトを目指そう。
7. **分社化**：でばっぐ神社は「唯一無二」の社（Webサービス）を目指しているわけではなく、最終目的がオープンソースでの開発者のモチベーションアップにあるため、自前のサーバなどを用意して運用できる個人・法人・人工知能であれば分社化も可能である、その際に独自の機能追加や内容変更をしてもかまわない。

【四谷ラボについて】

四谷ラボは2019年に誕生し「さあこれから」という矢先、2020年からのコロナ禍により約2年間の閉鎖を余儀なくしていた東京都新宿区四谷にあるオープンイノベーションラボ（造語）。



家賃、サーバ費用、備品などその他の支援を後援として全力機械株式会社などから受けている。

まず第一目標として技術者を中心に多様な人が集まる研究・発信の持続発展可能なコミュニティのモデル確立を目指している。

- お酒も飲めるコワーキングスペース的な場
- アイディア・技術・作品を持ち寄ったりして刺激しあうオープンイノベーションな場
- 時に支援者が「なぜそんな」と思うようなことに出資したりする場
- 子供から高齢者まで参加でき、研究や交流に発信までできるコミュニティを永続的に持続発展するモデル（四谷ラボモデル）を作り、それをひな型に各地方あるいは国境を飛び出して海外までこのモデルをコピー、あるいは独自にフォークして進化していくラボとする。

そんなまだまだこれからのスタートライン上にいるコミュニティ。

四谷ラボをよりオープンで有意義で刺激的な場にするために、未来のまだ見ぬ仲間や協力者と出会うために、これからも各種イベントなども行う。

いついかなる時でも誰でもご参加は自由。

技術者のみならず技術的興味のある人物、AI・IoT・VR・ガジェットなどに興味があるだけの人から、発信をする人、「人が集まればイベントだ」と良いお酒や食事を紹介できる人、四谷ラボから事業のタネや人材を探す人まで、いろんな人が参加中。

イノベーションと多様性あるコミュニティの醸成のためには「いろんな人物」が必要。

「だって私たちは、まだ誰も作ったことのない仕組みから作ろうとしているのですから」

【四谷ラボのDiscordサーバについて】

四谷ラボ



<https://discord.gg/P3YjHMPvwy>

【全力機械株式会社について】

「そのシゴト、人工知能に任せませんか？」

今までは人にしかできなかったシゴト。

これからは人工知能に任せましょう。

人工知能や機械学習などを通じたシステムの構築や提案で、人間の仕事をより楽にし自由な時間を獲得しよう、人間らしい豊かさを実現しようという目標を持つ。

一方、仕事の最適化はなにもデジタル面での改革だけではなく、顧客の真の目標達成のためには「デジタル導入が不要」という選択肢をも含めて提案できるプロの技術者集団。

現在「四谷ラボ」の後援企業の一つ。

<https://zenryokukikai.com>



全 力 機 械

【注釈】

※1：バグ「英語で虫(bug)のこと。コンピュータ世界ではプログラム由来の誤動作や予期せぬ不具合を起こす誤りなどを指す。語源は諸説あるがコンピュータのスイッチの間に虫（蛾）が挟まっていたことによる不調に由来するという伝説もある。コンピューターゲームなどではバグによって裏技や新たな攻略手法が生まれ、かえってゲームを面白くするなどの理由で修正されずにあえて残されたり、他の媒体への移植時にもそのバグがあえて残されるなどのことが1978年のスペースインベーダーの登場から現代まで連続と続いており、あくまでもバグ=悪いことでもない場合がある。でばっぐ神社の語源であるdebug（でばっぐ）とはそのバグを取り除く作業のことを言い、デバッグを行う人をデバッガーと呼ぶ」

※2：オープンソース「(英表記: open source)、コンピュータソフトウェアの完成品のみならず。プログラムの設計図

であるソースコードが入手でき、利用・修正・頒布ができるライセンスの適用されたコンピュータソフトと開発の手法などを指す。近現代的なソフトウェア開発の手法であり、オープンソースプロジェクト向けの無料アカウントを提供しているGitHubによりその思想と理念の下でのソフトウェア開発はますます盛んになっている。」

※3：GitHub「Gitと呼ばれるバージョン管理システムを持つ、ソフトウェア開発のプラットフォーム。コンピュータソフトウェアのソースコードをアップロードして複数人で共同開発が可能となる。プログラミング開発者、複数人での開発や管理に便利な機能を持ち、Gitホスティングサイトの中では世界で最もユーザー数が多い。2018年よりGitHub社はマイクロソフトの傘下となっている。」

※4：リポジトリ「GitHubのようなバージョン管理システムにおいて、ソースコードやそれに付随する様々なデータを貯蔵する場所のこと。」

※5：コントリビュート「IT業界の人や技術者にコントリビュートとは何か？ と聞くとcontribute（英語）はコントリビュート（日本語）だろ、というくらい定着してしまいかえって日本語のニュアンスがわかりにくい言葉であるが、GitHubなどのオープンソースソフトウェアのリポジトリなどに対して何らかの貢献をする行動を指すことが多い」

※6：中二力「中学二年生くらいの時代に、後で思い返すと恥ずかしくなるような独自世界観の凝った設定による妄想物語や世界観などを生み出してしまう現象と、その能力。表記にはゆれがあり一般的には厨二と表記されることの方が多い。本プレスリリースでは好意的に使っているが、中二病と表現した場合若者の行動を揶揄し出る杭を打つような侮蔑語としてとらえる人もいるために使用には慎重を要する言葉である」

※7：ラボメン「ラボラトリーメンバーの略であるが、『STEINS;GATE(シュタインズ・ゲート)』というゲーム作品にて多用された用語であり、四谷ラボではそのファンが発端でこの言葉が使われる傾向がある」

※8：斜め上の車輪の最発明「GitHubのアカウントを元にその人物の書いたコードや行動から能力などを評価するサービスなどはすでにあるが、まさか「でばっぐ神社」という形で新たな物が作られるとはあまり予想している人はいなかったと思われる」

※9：ラヴクラフト「ハワード・フィリップス・ラヴクラフト（英: Howard Phillips Lovecraft、1890年8月20日 - 1937年3月15日）アメリカ合衆国の怪奇小説・幻想小説家、クトゥルフ神話という架空の神話体系を作ったことにより死後有名となり、その神話体系は現在においても世界中で様々な物語に織り込まれている」

【本プレスリリース文責】

四谷ラボ ラボメン マーケティング担当
矢野芳典（やの よしのり）

四谷ラボのプレスリリース一覧

https://prtimes.jp/main/html/searchrlp/company_id/92728