

# 壁のないウェブ（忙しい人向け）

Dan's Lecture - Bluesky Meetup vol.3

## ハンドルネーム = ドメイン

- Dan 氏はユーザー名が実際にドメインであることに驚いた
- Bluesky からドメインをもらうか、自分のドメインを使用することが可能

# ATProto

- 新しいインターネットプロトコル「atproto」を紹介
- ソーシャルメディアだけでなく、個人とコンテンツの関係を再定義する
- 新しいインターネットプロトコル

## いにしえの個人サイトにはどうだったけ？

- 自分のドメインを使えばコンテンツが自分のものと認識できる
- ホスティングサービスが信頼できなくなったら簡単に移行可能
- ファイルをコピーして別のサーバーにドメインを向けることも可能

## でも、近ごろと言ったら...

- ゲストブックの発展形が現在のソーシャルメディア
- 私たちはかつてトップにいたが、今は箱の中に閉じ込められている
- データのエクスポートと保全が課題

# データの一時性と永続性

- 投稿後にデータが消えてしまうのは「データを殺している」状態
- 一時的なデータも重要だが、必要に応じて永続的に保存したい場合も
- 変数 → state → ローカルストレージ → サーバー

## サーバーでデータ管理をするときの課題

- サーバーは特定の管理者がいる特別なコンピュータ
- でも、サーバーが消えたら...？
- サービスが消えても、ユーザーが努力した成果は消えるべきではない
- atproto はそこに焦点を当てる

## Bluesky の構造

- atproto はアプリよりも上にいて、互いをリンクするプロトコル
- Bluesky はその一部でしかない
- リレーはオープンソースで運営可能だし、Bluesky 社のを使ってもいい

# 新しいアプリケーションの作成

- 異なるデータがドメインに基づきリンクし合い、相互運用可能
  - いにしえのインターネットとおなじ！
- 情報は既に存在しており、それをどのように解釈するかは自由
  - アプリを作ったとき、ゼロからの出発をしなくて良い！
- 新たなプロダクトを作る際、情報の再解釈が可能
  - 別のアプリではソーシャルメディア、このアプリではコメント欄

## 最後に

- Bluesky が失敗してもデータはリンク & 署名されており、保全可能
- リレーはオープンソースのため、再稼働できる
- 開発者が興味を持ち続ける限り、プロジェクトは永続的に存続可能