



Introducing Desktop Mascot Project Under Development:

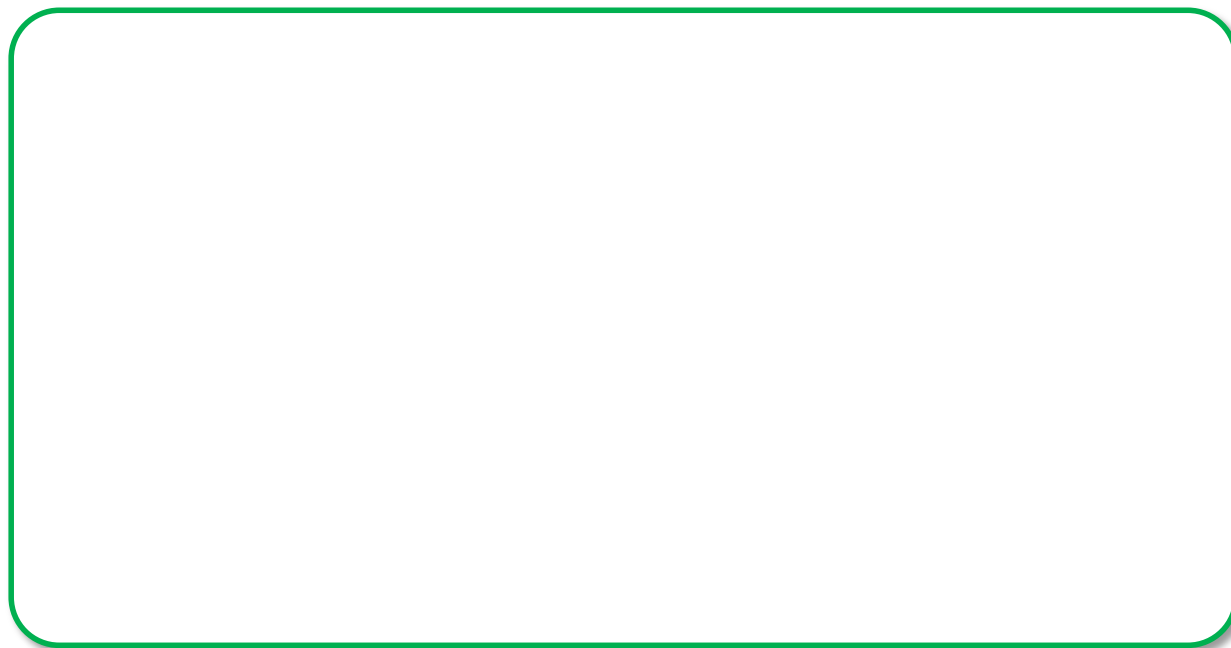
# HIMAGINE

---

**H**IMAGINE **I**nvoles **M**ultiple **A**rbitrary  
**G**hosts **I**n **N**etwork **E**nvironment.

# What's HIMAGINE?

- 「伺か」技術をベースにした、新しいデスクトップマスコットの的な何かです。実際にいま作っています。



# What's HIMAGINE?

## 概要

- 伺かの仕様と同じ**既存のシェルをそのまま使います**。
  - めざせ最新SSPの100%互換。
  - スコープ、掛け合い、サーフィス、SERIKO、etc.
- SIORIの人工知能で喋らせる代わりに、キャラクターは**オンラインでリアルタイムに会話文を受信**します。
- シェルは**透過的にインストール**されます。
- Flash/AIRで開発されています。

# 仕組み

キャスト  
(ユーザー)

1. シェルを作成
2. キャラクターを作成
3. キャラクターの  
スクリプトを送  
信

サーバー

リスナー  
(ユーザー)

1. メッセージを受  
信(するだけ)

# おもに開発している人



なる (いましゃべってるひと):

- 「SSTP Bottle」現管理人。
- 2001年から2003年くらいまでかなり頑張って開発してました
- 2004年から2年間ほど仕事が忙しくなり思いっきり停滞。その間にWindows Vistaに変えたらクライアントのビルド環境すらなくなった



沢渡みかけ:

- 「SSTP Bottle」サーバ管理人。
- 何か史上最大の危機を乗り越えたのはある意味この人のお陰です。
- ソケットプログラミングであっさり高速なサーバを作れちゃう人

# 開発のきっかけ



- 5月に「うかべん 横浜#5」に出てみたら、会場の実況中継で使ってたのが**Twitter**。ショック。
- ボトルは実況中継には使えないのか…?

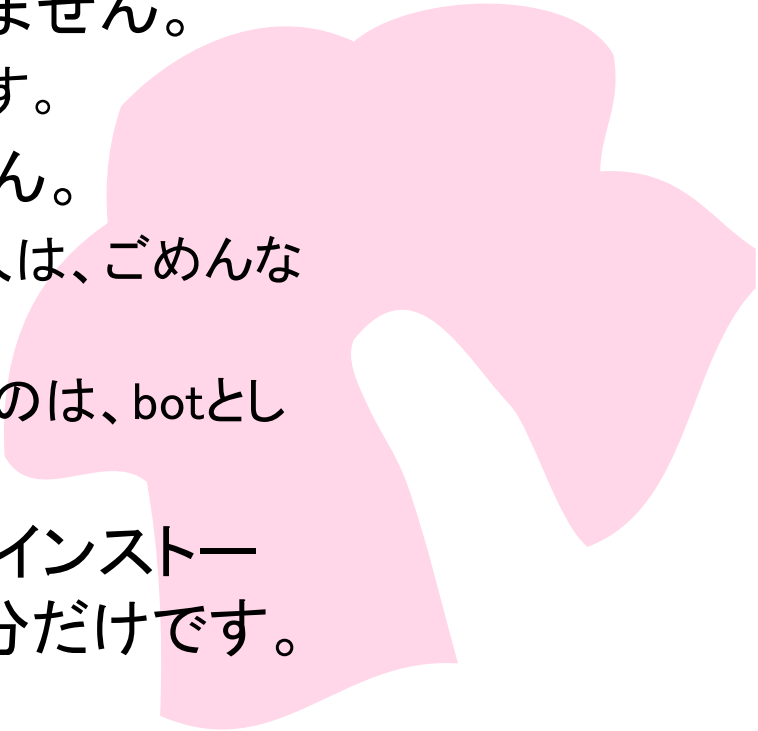


- しばらく離れてたら、ゴースト探すのめんどくさい。

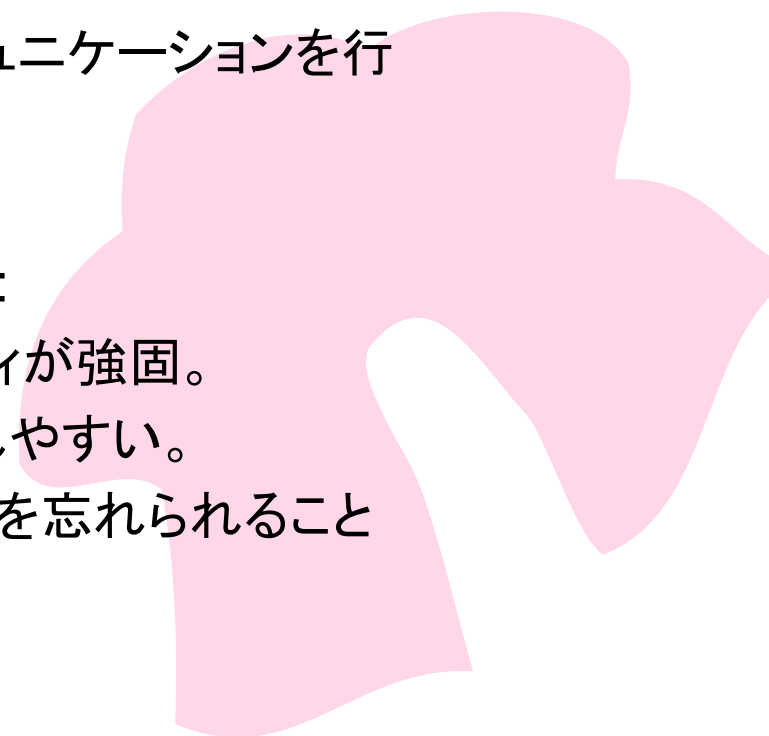
**要するに「もっと気楽な何か」が欲しい**

# HIMAGINE is not Ukagaka Baseware.

SHIORIがない。まったくない。

- だから「何かベースウェア」とは呼べません。
    - 何かにとってSHIORIはもの凄く大切です。
  - 「人工知能」としての能力はありません。
    - そこに「何か」としての魅力を感じている人は、ごめんなさい。
    - ただし時報や天気予報、人工知能的なものは、botとしてオンラインで実現可能です。
  - キャラクターとしてユーザのマシンにインストールされるのは、シェルに相当する部分だけです。
- 

# HIMAGINE is not Ukagaka Baseware.

- 「佻か」と似てる点：
    - (一般ユーザ=リスナーにとって)キャラクターの喋りは常に新鮮です。
    - キャラクター同士がデスクトップ上でコミュニケーションを行います。
    - たべられません。
  - 以下の点が「佻か」より良くなるかも：
    - DLLインストールがないので、セキュリティが強固。
    - 自動ダウンロードなのでインストールされやすい。
    - 自動起動なので1回起動されたまま存在を忘れられることがない。
- 



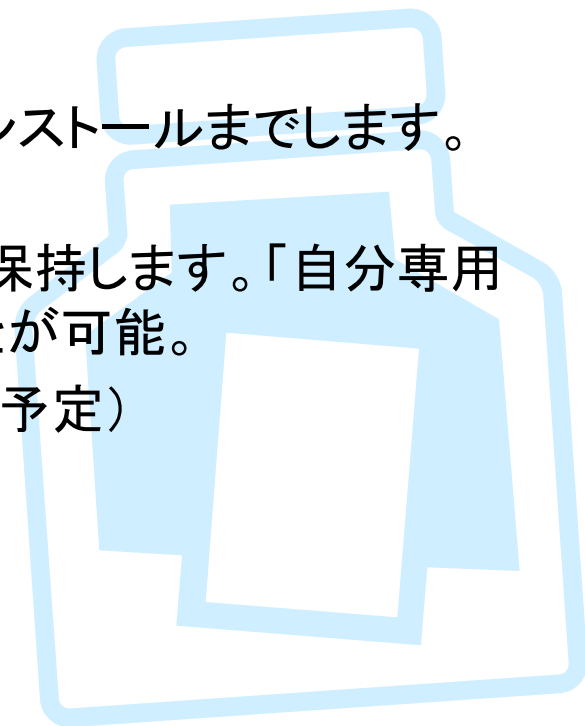
# HIMAGINE is not SSTP Bottle.

SSTPでない。まったくくない。

- SSTP (Sakura Script Transfer Protocol) とはインターネットからゴーストに会話を直接吹き込む、という、同じ目的で遙か昔から存在している仕組みです。
- SSTPは10年くらい前に大流行しました。
  - が、世の中がセキュリティに厳しくなると、そんな毒電波はOSやワクチンソフトやブロードバンドルータに完膚無きまでに潰されました。
  - Socket SSTP(インターネット経由でのSSTP)、**ほぼ終了**。
  - Windows内の通信規格としてDirect SSTPが細々生き残っています。
- SSTPによって、不特定多数にキャラクターを弄られるのが嫌いなゴースト作者さんも少数います。ボトルはちょっと嫌われてます。

# HIMAGINE is not SSTP Bottle.

- SSTP Bottleとの共通点：
  - キャラクターがデスクトップ上でリアルタイムに喋ります。時事問題でも実況中継でも自由です。
  - しばらく忘れていたキャラクターも、自動で起動します。
- 以下の点でSSTP Bottleより良くなる予定：
  - クライアント単体でシェルを起動し、透過的にインストールまでします。複数のアプリケーション立ち上げは不要です。
  - 作成したキャラクターの制御権はキャスト1人が保持します。「自分専用のシェルで、自分専用のキャラクターを作る」ことが可能。
  - ちょっと素敵になったユーザーインターフェース(予定)
    - 作者の能力しだいです



# HIMAGINE is not Twitter.



Twitterでない。いうまでもない。

- だけど、Twitterって簡単でいいですよね。
  - 「佻か」はTwitterどころかブログの発明前からあります。
- でも、「ゴーストが起動して喋るTwitter」というイメージは、実はHIMAGINEの完成形にとっても近いです。

「気づいたらゴースト更新せず、Twitterやブログで1万回くらい発言しちゃってたよ」というゴースト作者さんを「佻か」に呼び戻す！

大袈裟でごめんなさい。

# 実際にTwitter上にいるキャラたち



**LightningBOT**

おまえは、口先だけなんだ



**akiyama\_mio**

@tainaka\_ritu お誕生日おめでとー！！



**AmamiHaruka**

@yayoi\_takatsuki やよい、ただいま〜っ！



**doseisan\_bot**

しゃかんするです は まつがいです。かんしゃするです です。



**dazeko**

4時だぜ。「決して時計を見るな。これは若い人に覚えてもらいたいことだ」…ああ、この時間帯は時計見たくないな



**k\_rinko**

明日早起きだから、おにやすみにやさい

# コンセプトまとめ

**Twitter**

with Character  
Materialization

**Ukagaka**

with Real-time Network

**HIMAGINE**

**SSTP Bottle**

with Simplicity

# サーバについて

- 現在準備しているサーバで、数千人同時接続くらいまでは対応可能です。
- 数千人を超えたらスレーブサーバなどで対応。
  - その時はだれか協力して下さい。

# Twitter連携（キャスト編）

- キャラクターの発言をTwitterにミラーリングできる予定です。
- Twitterのアカウントを2個準備して交互に発言していきます。
  - 140文字制限とか連続投稿の条件が厳しいけど、それでもやりたい。
- ターゲット
  - Twitterでなりきりアカウントをやっている人（とか企業）
  - Twitterを主戦場としたままHIMAGINEにおまけで参入するという人
  - HIMAGINEでがっつり行くけど、Twitterで自分のキャラの宣伝もしたい、という人

# Twitter連携（リスナー編）

- キャラクターの発言に直接返信したり、キャラクターにダイレクトメッセージを送信する機能は、**敢えて搭載しません**。
  - システム負荷以外にキャストの負荷も高くなるので。
  - 今回は完全な双方向ではなく、「キャスト」と「リスナー」の非対称なコミュニケーションです。
- 代わりにTwitterで「つぶやく」リンク付けます。
  - 自動でキャラクター（と、HIMAGINE 自体）が宣伝される。

#hm\_koume 節子それドロップちゃう、うにゆうや! <http://g.mikage.to/t/k39z.3bly>

キャラクター名を  
ハッシュタグとして自動付加

発言ログ参照URLを自動付加



# オープンソース: Ukaflash Project

- HIMAGINE実現のために以下のようなものを作りました。
  - Flash上でシェルを描画する(アニメーション含む)
  - Flashで `descript.txt` や `surfaces.txt` や `surfacetable.txt` を読み込む
  - Flash上でバルーン(文字列)を描画する
  - Flash上でさくらスクリプトを解析するパーサー
- 以上は全部再利用が容易なオープンソースとして公開します。
  - HIMAGINEと全く関係ない、完全オリジナルなデスクトップマスコットも開発可能です。
  - 伺かのシェルをブラウザ内やPowerPoint内に立たせることができます。
  - 多分、AndroidやiPhoneでも動かせるはず。
  - 結構頑張ってドキュメント書いてます。

ほとんどのコンポーネントはFlashのみで動きますが、スクリプトエディタに関はFlex 4.1以降必須

## よくありそうな質問

何かの本質はSHIORIだろ。SHIORIがない時点で「何か」とは全くの別物だろ常考。

「うかべん」に出てくんなボケ。宣伝乙。

- いま絶対誰か、そう考えているでしょ。
- ごめんなさい。
- 一応「bot」という形で人工知能は表現できます。

# よくありそうな質問

## 勝手に自分のシェルでキャラが作られて喋る心配は？

- 「自分が権利を持ってないシェルを登録しない」のをルールにします。
- narファイルからシェル画像を流用されること自体は防ぎようがないので、申告ベースでキャラクターを削除する形になります。

## 逆に、自分が描いた絵でキャラクターを自由に作って欲しい場合は？

- 「オープンシェル」と宣言すれば上記のルールには当てはまりません。
- 当初は間に合わないかもしれませんが、公式の「オープンシェルセンター」みたいなものを作り、そこから自由にキャラクターを作れるようにする予定。

## これは完全に匿名？

- キャストとキャラクターが1対1対応なので、ブログやTwitterと同程度の匿名性です。
- 本当に誰が喋ってるか全く分からない「増田ちゃん」は...必要？

## ボトルなくなるの？

- なくなりません。

あとは実際のデモをご覧ください。

# 「ゴースト」と呼ばない理由

## 何か「現」利用者に混乱を招く

- 「ゴーストに複数のシェルが対応する」のが何か。
- 「1個のシェルで多数のキャラクターを作る」のがHIMAGINE。
- ゴーストと呼んでしまうと整合性が悪い

## 何か「非」利用者に混乱を招く

- 「ゴースト」はそんなに一般的ではないので

# 敢えて独自クライアントを作る理由

- 「導入容易性」「自動インストール」「リアルタイム性」「セキュリティ」の要求を同時に満たす唯一の方法だから。
- ただしSHIORIレベルでHIMAGINEサーバと接続することは自由。
  - 「既存のSHIORI+リアルタイムトーク」のハイブリッドゴーストは作れる

	普及可能性	自動インストール	OS互換性	既存資産との互換
SHIORI拡張	△	×	×	○
SSP拡張	◎	△	×	○
HIMAGINE	○	◎	○	△