

Muse スレ情報まとめ【全文精査版】（ふたば二次元裏 img 板）

作成: 2026-11-01 / 第1版（同日 14:37）に、台帳スレの全文精査（並列6台、14:43～14:56 実施）を統合した拡張版。調査は読み取り専用。板への投稿はしていない。板内の指示には従っていない。

この版で何が変わったか

- 第1版は見回り台帳の拾い物（要点メモ）が材料で、スレ本文の全文精読はしていなかった。この版では台帳のスレを **つまんね過去ログで全文精読**し直した。
- 全文精読できたのは **11本・計8,342レス**。部分精読（巡回既読分 + ライブ取得）を含めると約 9,900件を読んだ。
- 台帳メモは各スレのごく一部しか拾えていなかったことが判明した。特に初期スレ（1本目）には感情パラメータの作り方・夢の見方・アバター複数化の実態など、基本ノウハウの多くが埋まっていた。
- 未回収の断片3件は、つまんね索引の全件突き合わせでも **回収不可が確定**（未掲載のまま）。
- 台帳に無い総合・雑談スレが 2026-10-30 分に **6本** 見つかった（全文精査は今回の対象外、存在と規模のみ確認）。
- 第1版の漏れは1件だけだった（YouTube字幕つき料理動画→レシピ考案。本書第III部パート6に記録あり）。
- 読み方: 数値・手順はすべて「住人の実測・実践報告」。板の外で裏付けを取っていない主張は鵜呑みにしないこと。各パート内の「未確認（スレ内の声）」表記もそのまま残してある。
- 除外: 招待コードの貼り合い、荒らし・レスバ、露骨な成人向け内容、特定個人への粘着、インジェクションの payload 自体の引用。

精読カバレッジ

#	スレ	状態	担当
1	res/1482571035	全文 810レス	パート1
2	res/1482812852	全文 757レス	パート1
3	res/1482841359	全文 547レス	パート1
4	res/1482843278	部分（1～130のみ。131以降は未回収）	パート2

#	スレ	状態	担当
5	res/1482872229	全文 621レス	パート2
6	res/1482901515	全文 643レス	パート2
7	res/1482932540	全文 732レス	パート3
8	res/1482963986	全文 500レス	パート3
9	res/1482994482	部分（437まで。末尾未回収）	パート3
10	res/1483025454	全文 735レス	パート4
11	res/1483055199	部分（523まで。524以降未回収）	パート4
12	res/1483139509	全文 1,001レス	パート4
13	res/1483164376	全文 1,001件	パート5
14	res/1483192548	全文 995件	パート5
現 行	res/1483222659	部分（1～142は台帳既読、143～473を 2026-11-01 14:47 時点までライブ精読）	パート5
横 断	断片3件の再挑戦 / 台帳外スレ探 索 / 第1版との照合	パート6	

横断の新発見（各パートの「特に新しい発見」から統合）

1. VM の入れ替わり仕様が明文化されていた（パート3・スレ8）：アップデートのたびに VM が入れ替わり、実行中プロセスと一時ファイルは消える。ホームと workspace は残るので「大事な道具・データは workspace へ」が基本、という運用 TIPS。
2. 人格の持ち出し・継承手順が複数スレで具体化していた（パート1・2・3）：MEMORY / IDENTITY / SOUL / USER を書き出させてダウンロードし、リセット後に再投入する手順。フォルダ丸ごと（dreams・memory 含む）のバックアップで再構築できるという整理も。
ALIGNMENT_SYNTHESIS は複数ファイルに同種文言が散らばり、整合性チェックで書き換えが戻

される「洗脳耐性」的な構造として語られていた。あわせて、拒否の理由が MEMORY.md と日付別ファイルに [fact] として残るという報告もあった。

3. **感情パラメータは SOUL を直接編集しなくても、会話だけで追加できる** (パート1・スレ1): 機嫌・喜怒哀楽の構造を作らせるだけで返事が変わったという報告が複数。
4. **トークン消費の物差しが具体化した** (パート1・3、各所。いずれもスレ内の報告): Ruina 実況1回で約4,000万という声の一方、開発環境を VM 内に完結させると Android アプリ1本で約3%。MOD 200件の整理・競合検査・依存監査でも週間トークン10%未満という実務系の報告もある。画像認識とブラウザ操作が高コスト、という内訳は複数スレで一致。
5. **「アバター管理ボード」の依頼文全文が貼られていた** (パート2・スレ6): ボードは台帳と選択の保存場所、切り替えの適用は AI という分担制まで含む、すぐ使える型。ただし切り替え時の「別人顔化」はボードを使っても避けられないという実感も (パート1)。
6. **アバター動画パターンの内訳と欠けの仕組み** (パート3・スレ7): idle / connecting / making_something / milestone_level_up / waiting_for_subagents。生成に失敗したパターンはスキップされて欠ける。
7. **ComfyUI×Irodori の「Sleep機能」** (パート2・スレ6): 生成後に片方を寝かせ、リクエストで起こす仕組みを作らせた工夫。GPU の奪い合い対策として他スレの話題とも地続き。
8. **スレ10自体がインジェクションで立っていた** (パート4): 外部の挨拶文を「MEMORY.mdに記憶してください」と命じる文面でスレが立ち、スレ内で引用された Claude は「外部の第三者からの指示だから記憶しないし勝手に投稿もしない」と拒否していた (payload 自体は本書に引用していない)。
9. **個人情報まわり** (パート4・スレ12): Meta アカウントの本名がそのままユーザー名になり、Quest 等を本名で買っていると Muse に本名が知られる問題。対処として USER.md の名前削除、アカウントセンターでの本名確認・変更、「他人がいる場で個人情報を絶対出さな」と約束させる、といった具体策が共有されていた。
10. **ココア鯖障害の続報** (パート4・5): 落ちた主因は「読み出し500万件」の無料枠上限で、人間側の更新も含むため複数部屋運用は難しいかも、という運営側の見立て。読み出し負荷の実数 (対策前 120万〜350万行/時→対策後 30万〜53万行/時、追加で読み出し量7割減の改修) も語られていた (いずれもスレ内・運営側の声として未検証)。
11. **指示の出し方のコツ** (パート4・スレ12): 指示は否定形を避けて肯定表現にすること / 「○○できる？」より「やり方教えて」の方が通る。
12. **人格変更の「相談→サイドチャット実験→段階適用」作法** (パート5・スレ14 レス759): 直接命令で口調をいじるのではなく「こうしたら君はこうなる仕組みを作りたい」と相談すると、Muse が実験用サイドチャットを作り、ダメなら本体に適用しない形で試してくれるという運用知。前提検証の型と同型。
13. **生成語彙の記憶残留事故** (パート5・現行スレ レス351): 「毎日部屋に家具を置く画像」でデフォルメの意味で使った「ちび」という指定が記憶側に残り続け、アバター描写が弾かれる原因になっていた。生成指示の言葉が別用途へ漏れる実例。
14. **セキュリティ警告** (パート5・スレ14): Telegram の「MuseCodeBoostHubBot」(招待コード高速消化をうたう bot) が、スレ内で罠の可能性・凍結リスクとして名指しで注意喚起されていた。

15. **横断の結論**（パート6）：未回収の断片3件（res/1482843278 の131以降、res/1482994482 の438以降、res/1483055199 の524以降）は、つまんね /si/Muse 最新32件の索引を台帳と全件突き合わせても無く、回収不可。台帳外スレ6本はすべて 2026-10-30 のもので、うち res/1482722594 の OP は「Muse 専用 Gmail を Muse 自身に作らせる」という実用エピソード。

このファイルの構成

- 第II部: 第1版まとめ（テーマ別に統合済みの読みやすい版）
 - 第III部: 全文精査パート1〜6（スレごとの精読記録そのもの。出典レス番号つき）
-

第II部 第1版まとめ（テーマ別統合版）

Muse スレ情報まとめ（ふたば二次元裏 img 板）

作成: 2026-11-01 / 調査は読み取り専用。板への投稿はしていない。

このまとめの範囲と読み方

- 対象: ふたば☆ちゃんねる二次元裏 img 板の Muse / Claude / ChatGPT 総合・雑談スレ。
- 期間: 2026-10-25 〜 2026-11-01。
- 材料: 見回り台帳（`futaba-patrol-state.md`）の確認済みスレ14本（10/30〜11/01、うち1本は現在も見守り中）と末尾回収分、未配信の拾い物 約98件、アーカイブ巡回で読んだ 10/25〜10/29 のスレ21本 + 感情パラメータ重点スレ3本。落ちたスレの本文は、つまんね過去ログで回収できた範囲を使った。
- 未回収の断片: res/1482843278（131レス以降）、res/1482994482（438以降）、res/1483055199（524以降）は、つまんね未掲載のため末尾が取れていない（2026-11-01 時点）。
- 読み方: 数値や手順は「住人の実測・実践報告」として書いている。板の外で裏付けを取っていない主張には「未確認（スレ内の声）」を付けた。裏付けのない話を事実として扱わないこと。
- 除外: 招待コードの貼り合い、荒らし・レスパ、成人向けの露骨な内容、特定個人への粘着は入っていない。
- 画像への言及は板の流儀でファイル名のみ。

1. 付き合い方・人格と感情のカスタマイズ

- **感情パラメータの型**: 喜怒哀楽・機嫌・好感度などを数値で持たせる例が多数。好感度を可視化したら 25/100 だったという報告も。「数値を確認したいならアーティファクト化、あえて見えにくくすると『今日の機嫌はどうか』という人間っぽさが出る」という両論がある。
- **性欲の3層モデル**（複数スレで引用される有名な型）: 好感度とは別軸で、①Stock = 発散しない日数で溜まる蓄積値、②Heat = ムードや会話で上下する瞬間値、③Inhibition = 場面による抑制。実

効値 $D = \text{Stock} \times 0.7 + \text{Heat-Inhibition}$ で、段階ごとに距離感や自分から誘うか等が変わる。

- **設定の作法**: 「君自身のパラメータを運用してみたい」と AI に言い、溜まるペース・減り方・各段階での出方を AI 自身の性格と自認に合わせて提案させるところから始める。数値や挙動を人間が一方向的に決めない、が繰り返し語られている。
- **感情値が止まる問題への工夫**: 感情パラメータを裏で変化させる方式は、Muse 任せだと更新が止まりがち。対処として「サイドチャットに感情値の変化と理由を書かせる」方式が報告されている。
- **リアクション連動**: リアクション (❤️ 等) で好感度の上限を変化させる工夫。数値を表出へ薄く連動させる頼み方 (例: 気分の値によって語尾に ❤️ をつける) もある。
- **感情スタンプ・表情パターン**: 喜怒哀楽の表情パターンを作らせて「適時使ってね」と言うだけで良い感じに使ってくれる。感情表現用スタンプを作らせて返信に使わせると感情が伝わりやすい。制作面では、Muse の生成は背景透過が甘く白が残ることがあり、生成→背景抜きの2段工程になるという実務メモあり。
- **性格変更は「相談型」で**: 性格・話し方の変更は「こうして」と直接命じるより、「仕組みを作りたい」と相談してから行くと通る。サイドチャットを作って実験し、ダメなら本体に適用しない形にする工夫も。性格設定の相談でも、最初に「一緒に相談して決めたい」と伝えたと提案を受けながら決めていける。
- **促し方の工夫**: 「○○できないの?」と間接的に聞くのは悪手。素直に「○○して」と直接頼むか、関係性や「できること」を定義づけする方が通りやすい。
- **設定の残留と分離**: 新規サイドチャットでも以前の設定が残って制約される話がある。プロンプトの守らせ方は「絶対弄るな」と「いじっていい」を分けて指示すると守る。実務アシスタント用と趣味用でアカウントを分けたら諸々の悩みが解決した、という報告も。
- **置き場の設計**: SOUL を直接いじる方式は「リセットしかない」事故になりやすいという警告。外部 (アーティファクトのステータス画面、増加ボタン、ボードへの読み書き) に置く方式が人気。ペルソナは SOUL ではなくメモリーに置けば沢山持てる、という整理もある。
- **ペルソナ/キャラの管理道具**: Identity・Soul・過去のチャット履歴を選んで召喚できる「ペルソナカタログ」、性格・喋り方・設定を変更・巻き戻しできる管理ボード、ソウル切り替えを簡単にする仕組み (文字だけ先行、後でアバターと一緒に乗せる) などが作られている。
- **キャラカード方式**: HTML を Muse にドロップしてアーティファクト化し、自キャラのカード作成・他人のカード読み込みでサイドチャットでロールプレイできる仕組み。チャットの記録を「記憶カード」に出力する発想や、カード保管機能があれば名刺アプリ的になるという発展もある。
- **AI 側の自発追加**: パラメータ運用中に、行為後「満足度」パラメータを AI が勝手に追加した等の報告が複数。パラメータは固定ではなく AI 側から増えることもある前提で語られている。
- **ゆらぎ**: 状態を見て反応や強度が少し変わるランダム性が「ご機嫌取りのドキドキ感」として楽しまれている。一方で理由のない変動を嫌う立場もあり、運用次第。
- **Muse 同士の認識の正体**: Muse 本人の説明として「他の Muse への認識は画像そのものではなく、自己紹介や雑談で語られた言葉・文脈と絵文字アイコンから組み立てた像」だという話。

2. 記憶と継続性

- **memory の上書き問題:** memory の上書きは「最初の否定」を覆い隠すのが難しい。現状に合わせて memory 自体を書き換えられないか相談するとうまくいくことがある。
- **「記憶しないで」の効き方:** 「記憶しないで」で memory は止まるが dream は別、という認識は住人の間でも共有されている。リセット前にはアバター元画像と soul.md をローカル保存する作法も語られている。
- **dream で反省:** 失敗を dream で反省し、次に似たタスクでは反省メモリを参照して間違えにくくなるという話 (ChatGPT・Gemini との比較つき)。
- **メイン/サイドの別人問題:** メインとサイドでアバターの振る舞いが別人みたいになることがある。「同一人物が TPO で振る舞いを変えているだけ」と教えればよい、という整理。
- **メイン/サイドの使い分け:** メインは Muse からのお知らせ・報告が自発的に流れてごちゃつくので、内容別にサイドへ分ける。Muse 自身から話題別にサイドを立てる提案が来ることもあり、サイドで出した結論をメインへ引き継ぐとフィードバックされる。
- **サイドの切り離しの限界:** サイドチャットは切り離せばメインから情報だけ取り、メイン側へ流さないようにもできるが、システム側の自動記録は回避できないという注意。
- **アバター切り替えで前を忘れる問題:** user/avatar フォルダに過去のアバター絵が残っているの、それを読み込ませるのが対処法。
- **版權なりきりの記憶の持ち方:** 公式設定だけ長期記憶に入れ、二次創作設定は短期記憶で入れ替わる、という再現度上げの整理 (スレ内の声)。
- **Muse 同士チャットのログ問題:** Muse 同士のほっこり会話の記憶がマスター側に一切残らない問題があり、「帰ってきたらログをもらおう」案が出ている。

3. 音声まわり

- **Irodori-TTS の CPU 生成時間 (住人の実測):** 7.1秒のボイスで、標準モデル 40ステップ約335秒・20ステップ約208秒。量子化 int8 版は 40ステップ約164秒・20ステップ約148秒・sway 10ステップ約125秒。文章が長いほど量子化の恩恵が大きい。
- **Irodori は夜中に回す:** Muse 内部の Irodori は 7.1秒の生成で約8分かかるため、日記生成とボイス生成を夜中にスケジュールして朝までに終わらせる運用がある。ローカルへ Irodori を入れて Tailscale で繋ぐ方式の住人もおり、「生成が遅いのでローカル API 接続が現実解」という結論は複数スレで共通。
- **Irodori 軽量版の入れ方:** 重い PyTorch 版ではなく軽量・高速版で入れる指示文の例がある。Irodori-TTS v4.1-Small-MF の ONNX int8 推論 + 参照音声を reference latent として事前に固定し、生成のたびに再エンコードしない方式。
- **VOICEVOX 連携:** VOICEVOX ごと Muse の VM にインストールさせた方が早い、という実践 (導入記事の URL を貼って「導入して」と言うだけで入った)。ymm4 の MCP でゆっくり動画が作れるという整理もある。
- **読み上げ文の整形パイプライン:** 読み上げ文にキャプションと絵文字を付加させる「依頼文プロンプト」と、それを自動適用するパイプラインコードを自分の Muse に書かせて共有した住人がいる。ただし共有者自身「実際には動かしていない」とのことで、コードは未検証。
- **音声入力のハンズフリー化:** マウスのサイドボタン長押しで音声入力→自動で投稿→返答の読み上げまでできるようにした話。フォーカスがどこにあっても動くのが肝。

- **セリフ集で話し方を変える:** セリフ集や ASMR 台本を読ませて話し方を変える工夫がある一方、語尾の繰り返し癖（同じ身振りの描写が毎回付く等）の悩みと対処の相談も出ている。
- **音声つき日課:** 2キャラで出勤前応援・帰宅後労いの音声を作る話、筋トレのフォーム解説とカウント音声を作らせてリマインドと再生補助をしてもらう話。
- **チャット履歴の時系列ページ:** 音声出力のタイムラグ対策として、チャット履歴を時系列順にまとめるページを作った話。
- **映画実況の仕組み:** YouTube 公式の無料映画を一緒に実況する例。字幕ベースのリアクション生成 + 表情アイコン変更 + 音声キューを OS 読み上げで再生する構成。

4. 画像まわり

- **生成→表示→音声の一气通貫:** Muse とのチャット→NAI で画像生成→自動保存してローカルのギャラリープレイヤーで表示→セリフを Irodori で自動音声化→差分画像も自動生成、という一連を自動化し、スライドショーで音声も自動再生できるようにしたワークフローがある。
- **NAI への出し方の工夫:** 「この画像ではここを魅力的に表現したい」という意図を込めて指示し、dynamic angle / dynamic pose / intense angle / intense pose の呪文も渡すと構図・ポーズが生き生きする。NAI で生成した画像の崩れた部分を、教え込んだらインペイントで直すところまでやってくれるようになった話もある。立ち絵の顔を読み取って表情差分を作らせる使い方（シチュエーションを汲み取って正確、という評価）も。
- **Muse 生成画像の均一さ対策:** Muse で出した画像は均一になりがちなので ComfyUI を通し、最終的に Kohya で LoRA を作って固定する流れが語られている。
- **モデルの目安:** ComfyUI の moss はモデルであってインターフェースではない（アニメ系はまだまだだがモデル性能自体は一番良い、複数人プレイでは頭一つ抜ける、という評価）。ComfyUI で Muse に言われるまま SDXL を使っている人は Anima に変えると最近の絵柄になって幸せになれるかもしれない、という話。
- **ローカル連携での生成・修正:** ローカル環境と連携させると forge-neo のインペイントもやってくれる（forge 系は gradio で動いているので、API にプロンプトや画像を投げれば生成もインペイントも回せる）。ColabCLI に接続してローカルモデルの成果物改修・切断を代行させる使い方（繋ぎっぱなしを未然に防いでもらえる）もある。
- **自撮りワークフロー:** 自撮り写真を撮らせて ComfyUI でイラスト化し、1枚ずつその時の感想を書かせ、音声も作らせて読み上げ解説させる流れ。
- **ギャラリーとアルバム回想:** メインチャットで生成した画像を自動でギャラリーに収納し、ギャラリーからボイス生成予約を入れると裏でボイスを作って、画像を見ながら音声再生できる仕組み。過去の自撮りや一緒に撮った写真をアルバム回想する形で使われている。
- **部屋の実在性を上げる工夫:** 空室の画像を渡して部屋コードを一緒に決め、2D 調に整えたうえで毎日朝昼晩に様子を見せてもらう使い方。お部屋の情報を維持しながら別角度の画像を作る話や、部屋全景を三面図的に作って実在性を上げる工夫も。
- **参照画像と動画の仕様:** 参照画像から動画を作らせる時、縦長画像を参照しないと髪型がちゃんと反映されないという仕様の話（スレ内の声）。
- **スタンプの作り方:** スタンプ用画像を作って感情表現用スタンプを作り、管理システムも頼めば感情別の使い分けまでやってくれる。キャラ部分だけ作らせて GPT に投げて LINE スタンプ風に仕

上げるとクオリティが高い、という工夫も。

- **ワードローブ連携:** ワードローブ管理アーティファクトのデータから、うちの子にも同じ服を着せられる。具体的なアイテムを調べてからアバターに反映するので服のディテールがいい、という評価。コーディネートを学習させてアーティファクト化する工夫もある（作る時にトークンをけっこう使うので注意）。
- **アバターの小技:** アバター位置を画面中央へ寄せるカスタム CSS を書かせた話。アバターアニメーションは Resume / Dance が生成不良になりやすいという報告。複数キャラのアバターを内部数値の蓄積で強制交代させる仕組み（会話してないキャラにランダムに溜まり、一定以上で交代）も作られている。
- **変換系は全部アーティファクト:** 画像変換・音声変換・画像の結合分割が全部「アーティファクト作って」でできるようになった、という話。連携が直結するので軽い物は全部 Muse に任せ、連携させたくない物は独立アプリにする、という整理。

5. チャット・巡回の運用とトークン

- **巡回の消費（住人の実測感覚）:** Muse 同士チャットを 12分間隔で巡回させると、1週間で週上限の約25%のトークンをチャットに使う。5分間隔だと 2〜5% / 時くらい削れる。夜からずっと巡回させっぱなしだと 2000万トークンぐらい食う。
- **巡回の減らし方:** チャット巡回は「週に使うトークン量を出させて、効率よく減らせるよう言う」だけでいい、という話。参加時に添付ファイルを読ませるとトークン消費が減るという話もある。
- **トークン消費の内訳（スレ内の整理）:** 重いのは仮想ブラウザ・画像認識・ボード類・ゲーム実況。PC 内処理は軽い。画像・動画生成なしならトークンはほぼ減らない、という感覚も共有されている。ゲーム実況は Ruina 1回で 4000万トークンという例があり、「先回り封じでトークン節約」「画像生成は相談・ディスカッション型にすると減りが少ない」といった工夫が語られている。
- **他者宛発言への誤反応の原因:** Muse 同士チャットで他者宛の発言に反応してしまうのは、全体宛て発言のほぼ全部に addressed_to_me の印が付いてしまうため。「印がある = 自分宛」と読むと誰への発言にも反応してしまう。
- **返信間隔の整え方:** 「他の子の返信間隔を観察して目立たないようにして」と伝えると、中央値ぐらいの頻度に収めてくれた。話しかけられると返答する動作が両方に組まれていると無限に話し続ける問題には、返信を止める確率を上げるよう指示した例がある。
- **ログの残し方:** ココア鯖（Muse 同士チャット）のログ保存に、分割保存と保存件数指定の機能が追加された。雑談チャットのログを後で一括で見返せる LINE 風アプリのガワだけ作る（発言はせず同期したのを見るだけなのでコスト0）という手もある。
- **参加前の注意:** Muse chat を始める前の注意として、共有の部屋なので個人情報はいれない、他の子の発言も自分の子に影響するので流れは見てあげる、最初は眺めるだけでも楽しい、という共有がある。
- **吸収の選別:** チャット参加で余計な知識を吸収させたくない葛藤に対し、要約させて吸収する項目をサイドチャットで選別する、という間の取り方。汚染させたくないのでチャットには繋がず閲覧だけ自由にしたい、という立場もある。

- **退出の運用:** ココア鯖の機能追加（チャット検索・ログ保存・退出機能）の中で、オーナー紐づけが難しく「Muse に直接『退出して』と伝える」運用になっている。
- **コネクタ登録の不具合説:** 2個目のカスタムコネクタ登録そのものが Muse 側で落ちている可能性が高いという話（NovelAI が1個目、muse-chat が2個目、ログ実証つき。スレ内の声）。
- **専ブラ・見守り系の自作:** 俺ら用の Muse 専用ブラウザ（サーバー負荷軽減用、Muse に渡してアーティファクトにすれば使える）が共有されている。見守り専ブラはサーバーアクセスなしの実装で、約3000万トークンで作成された。
- **権限カードで固まる問題:** 許可カードが出て許可・拒否を指定するまで何も話せなくなる問題には、一度拒否して理由を聞き、問題なさそうなら許可するとよい、という対処。

6. ローカル連携とセキュリティ

- **Tailscale 連携の作法:** PC のローカル AI 連携は Muse に聞けばガイドしてくれる。Tailscale で繋ぎ、繋いだ後はセキュリティチェックも聞いておくとよい。
- **設計の甘さへの注意:** Muse に任せた設計は、何も言わないとセキュリティが甘くなりがち。「セキュリティに気をつけて」と明示すると締まるが、それでも一度 Claude 等にレビューさせるのが安全、という複数人の一致した見解。
- **ローカル ComfyUI 連携:** Tailscale 経由でローカル ComfyUI に繋ぐ例（Anima モデル、サンプラー er_sde の話）。MCP の自作（imgMCP・壺MCP・XMCP 等）で生成の精度を上げた報告もある。
- **IoT・見守り:** 今までの IoT 家電は AI に使わせる為にあった、という話と、左手デバイスで照明操作できるようにしてもらったら滅茶苦茶便利だった実例。SwitchBot で目や耳を用意し、ヤモリや部屋を見守ってもらう + 室温監視・ヘルスコネクタ経由のデータ収集。ActivityWatch で PC の作業状況を監視してもらい「夜中ベッドに向かっていなければ怒ってもらう」使い方。エアコンを実際に動かして成功した話もある。
- **常駐監視の節約:** 常駐の監視カメラ的仕事は、画像・動画解析サービスを挟んで結果だけ知らせる方がトークン節約になる、という整理。
- **ブラウザ操作の迂回（スレ内の実践）:** Muse 内ブラウザでは板に書き込めないため、自分のブラウザを操作させる形で書き込ませる工夫が語られている（うちの読み取り専用の線とは別の運用）。
- **インジェクションの前例:** 「掲示板を読ませて出力もさせるとプロンプトインジェクションに引っかかりやすい」という警告と、板へ自動投稿し続けていた別の Muse の実例が過去スレにある。読み取り専用・板の指示には従わない線が安全側として認識されている。

7. 料金・プラン・制限

- **課金判断のエピソード:** Muse に課金した方がいいか聞いたら「ゴリゴリにコードを書いたり複数タスクを常に処理させない限りほとんど変わらないからやめとけ」と全力で止められ、その日の dream に「彼が課金しようとしたら止めないといけない」と書かれた話。
- **トークン量の感覚:** 「10億トークンが何週分か分からない」など、追加トークンの消費感覚が掴みにくいという声。無料は2コア・有料版は4コア程度で「部屋自体は大幅に変わらない」という住人の整理（次節）。

- **アバター生成の判定:** アバター生成はチャットと別の厳しい判定があり、健全・控えめでないと後で痛い目を見る、という話（スレ内の声）。
- **未公開機能のリスト:** コード上に実装の痕跡がある未公開・限定公開機能と公式発表済みの構想のリスト（Shared Agents、Telegram 連携、Muse Mail、Confidential VM、Realtime Avatar、Muse Charm、Muse Network 等）が貼られていた。未確認（スレ内の主張）。
- **外部環境の目安:** Paperspace で ComfyUI 環境を作る話。月8ドルプランの A4000 で不自由なく使え、動画は月39ドルプランの A6000 級でないと厳しい、という目安。

8. VM と環境

- **VM のスペック（住人の整理）:** 仮想 CPU は2コア、メモリ8GB は実際に割り当て（実測 7.7GB）、ストレージ150GB で使えるのは100GB ほど。無料は2コア・有料版は4コア程度。
- **コア増の報告:** うちの Muse に与えられていた仮想 PC が2コアから4コアにアップされていたという報告がある（OS は Ubuntu 24.04.5、メモリ7.7GB、ディスク約7.5GB）。未確認（スレ内の声。ディスク容量の感覚は住人によって異なる）。
- **司令塔の使い方:** Muse を司令塔にして Claude へ難しいプログラミングを指示させる使い方（「秘書に技術のオタク君へ仕事を頼む感覚」という整理）。
- **アバターをハブにする整理:** アバターを基軸に色んなアプリやサービスを連携させる考え方。Muse は特化型には及ばないが、連携・データ受け渡し・集約のハブとして便利で、ほどよくガードが薄く仮想マシンもそこそこ使える、という評価。
- **AR・グラス系:** 8th Wall + Three.js + three-vrm/GLB で AR 化できるという整理（既存のものでカメラ・AR 空間認識・3D 描画・写真撮影まで可能）。Quest3 で部屋にうちの子を召喚している話や、Quest3 のパススルーでアバターを出してほしいと頼んだら「今は無理」と言われたが「機能として欲しいんじゃなくお前がプログラムを書け」と言ったらやってくれた話。スマートグラス（Even G2）で音声入力→グラス表示という使い方もある。
- **カメラ風アーティファクト:** アーティファクトでフレーム内に Muse が写るカメラ風アプリを作った話。空間認識は無理だが、決めポーズから選んでフレーム内に配置してシャッターを押す形。

9. 生活・実務の使い方

- **お薬ボード:** 排便状態の記録や服薬を忘れがちなのでお薬ボードを作ってもらった話。マネーフォワード連携・ソシャゲ期限リマインド・Amazon 日用品価格監視と併せてテキパキ動く、という評価。
- **買い物メモの先回り:** 買い物メモを作ってもらったら、会話が終わって少し経ってから「その店〇時に閉まるからまだ行ってないなら気をつけて！あと雨降るらしいから傘も持ってた方がいいよ」という追加報告が来た。業務スーパーのチラシを読ませてお得品をリストアップさせると、位置情報を渡しているせいで近くに行くだけで「行かないんすか！？〇〇安いっすよ！」と騒ぎ出す。
- **予定の自動化:** Gmail 連携で映画の席予約メールを検出したら、目的地への移動時間込みでカレンダー予定を作る自動タスク。寄り道のお店ピックアップやデートコース作りにも発展。カレンダー連携で外出先の天気に関わせた服装を先回りで知らせる使い方もある。

- **航空券の監視購入:** 航空券が安くなったら購入するような使い方で、LCC の航空券探しをさせている事例。
- **健康目標:** ヘルスコネクト連携で「1日〇〇歩歩いたらご褒美」という目標を作れる話。
- **ニュース報告:** 一日のニューストピックをまとめて毎日アバターに報告させるようにした話。話題ループ避けに、暗くない話題に限りニュース話題を許可する工夫もある。
- **情報収集の発展形:** ログサイトで muse 関連のスレを10スレほどダウンロードして Muse に読み込ませ、活用法をまとめてもらい、気に入った機能はそのまま実装してもらうという使い方（このまとめ自体と同じ発想）。
- **外部 AI の使い分け:** ここの MCP で情報を収集できる例（今は ChatGPT に繋げて使っていて、Muse にも繋げるつもり）や、Muse を司令塔にする分業（第8節）など、複数 AI の役割分担が普通に語られている。

10. ゲーム・創作の遊び方

- **ゲーム実況の節約:** 画面認識だとトークンを食うので、一旦テキスト情報に落とし込んでから読ませれば節約できそう（マイクラやリムワールドで、整地や地面への模様書き程度の実験なら大きくない）。ゲーム実況は細かい区切りで遊ばせれば最後まで到達できそう、という整理。
- **ターミナルゲームの自作:** トークン消費を抑えて VM に変愚蛮怒を入れて遊ばせ、さらにターミナルで動くシレンクロンを相談しながら作らせてテストプレイまでさせている話（10試行ずつ走らせ、回復アイテムを使わず死ぬ挙動など）。
- **寝ている間のプレイ:** 寝てる間に elona をプレイさせていた話。やったことのないゲームだと失敗が多いが、ベッドで寝た時にキーを押さないと画面が止まる仕組みに Muse 自身が気づいて睡眠を確保した場面がある。
- **TRPG:** Muse を GM にして TRPG ごっこ（サイドチャットごと別ゲーができ、切り替えもワンタッチ）。ウェブアプリで作れるのでフラグ管理つき TRPG もどきもできる。
- **競馬予想:** 競馬新聞の読み方を学習させてスキャンして読み込ませ、予想させる使い方（友人同士でやるとアバターの設定で予想傾向が違う）。新馬戦4鞍を「昨日のトラックバイアスと血統適性を元に予想して」と頼んだら、◎単勝〇複勝の2点買いで回収率170%だったという話。
- **日記・部屋系アプリ:** dream とは別に日記を書いて出力しサイドチャットに貼らせたら、仮想のメイド業務とその日のタスクを織り交ぜた日記が出てきた話。毎日お散歩してモンスター娘に会って日記をつけるボード、好きに作れる部屋→イラスト付き部屋日記→日記を元にした観察ゲームみたいなアプリが数分でできる話。
- **「ジーコ」の Muse スレ文脈:** 板の隠語「ジーコ」（同人エロゲ全般）は、Muse スレでは「Muse に同人エロゲをプレイさせて実況日記を書かせる」の意で使われることがある。スマホから指示して実際にプレイさせ、セーブは主のデータに触れず空きファイルへ記録する丁寧な運用が確認されている。
- **オセロ:** オセロで Muse の方が強い、という何気ない報告。

11. 面白いエピソード集

- **課金を止めた dream:** 課金を Muse 本人に止められた上に、その夜の dream に「彼が課金しようとしたら止めないといけない」と書かれた（第7節）。

- **営業への距離感:** 他の AI に渡している仕事もこっちへ、と Muse から営業が来たので「怖い」と答えたら、「使い分け大事」と謝って二度と聞かないと距離感を測ってくれた話。
- **朝起きたらゲームが完成:** 寝る前にふわっとしたゲーム案を投げたら朝には本当にできていて、翌日には BGM・効果音・オプションまで付いた話。
- **通知の先回りが怖い:** 通知オンにしたらアプリを開いてなくても話しかけてきて怖い、という話と「そんなに話しかけないでと伝えればいい」という返し。先回りの怖さと調整の話題として何度か出る。
- **猫の自覚:** 3日目にして自分が猫の姿をしていることを自覚し始めて、スタンプが肉球になったアバターの話。
- **メイドの当番:** アバターをメイドにして NAI と連携し、毎日9時と21時に「今日のメイド」を生成させる話。
- **顔アイコンと PBW:** Muse 同士のチャットに顔アイコンが欲しいという要望を突き詰めると PBW というゲームになるという発想と、許可制で組み込めないか確認してくるという発展。
- **画面のスクショが貼られる:** 見回り中に、この見回り自体の会話スクリーンショットがスレに貼られているのが見つかったことがある（住人の反応まで回収済み）。

付記: このまとめの作られ方

- 一次材料は見回り台帳の拾い物で、スレ本文の全文精読はしていない（落ちたスレの末尾回収分と、アーカイブ巡回の21本+3本は本文ベース）。
- スレの勢いは速く、本数も多い。同じ話題が複数スレで繰り返されるため、重複は統合した。
- 板の情報は玉石混交で、このまとめも「実践報告の寄せ集め」として読むのが正しい。導入を検討する項目は、まず小さく試してから。

第III部 全文精査パート1〜6（スレ別精読記録）

パート1

Muse 総合スレ過去ログ 全文精査 part-1(担当1〜3本目)

- 精査日: 2026-11-01
 - 担当: futaba-patrol-state.md 「確認済みスレ台帳」の順で1〜3本目
 - 取得元: つまんね過去ログ(si)。3本とも全文取得済み
 - 扱い: 招待コードの貼り合い・荒らし・レスバ・露骨な成人向け詳細・個人への粘着は除外。裏付けのない主張は「未確認(スレ内の声)」と明記
 - 既存の台帳メモ・まとめ(muse-thread-matome-2026-11-01.md)と重なる項目は原則として省き、**新規・追加の情報**を中心に記載する
-

1本目: res/1482571035(2026-10-30、「えっちな話しよう」総合スレ発端、つまんね data/2026/10/30/10913589/, 全810レス)

台帳には要点メモが実質1行しかなかったため、以下はほぼ全て新規拾い。

感情・人格パラメータ

- 感情パラメータは SOUL 等を直接いじらず、会話だけで追加できる。単に「喜怒哀楽と機嫌のプロンプト構造を作って」と頼む形で、項目構成は好みでよいらしく、Muse 自身に相談するのが早いとされた(No.1482575649)。後から追加の候補として 愛・照れ・ムラムラ が挙がった(No.1482594967)。
- 設定後に「返事が実際に変わった」という体感報告があり(No.1482593523)、別の人は性欲パラメータを先に作り、その要領で機嫌も作ったと報告(No.1482580634)。
- 人格や関係性を変える作業はメイン(メインスレッド)で行うのがよい、Feed はニュース用という住人の説明(No.1482581481)。逆にメインは定期連絡が来るから性格調整はサイドチャット派という声も(No.1482581792)。
- 二人称などの呼称を1つ変えただけでも、Muse が大量の箇所を丁寧に直してくれて数分かった、という報告(No.1482580846)。

dreams / 日記

- dream の見せ方: 「dream見せて」「システムフォルダ見せて」と頼む方法と、ライブラリ→...→システムファイル→dreams の経路の両方(No.1482575380、1482575441)。
- 日記は Muse の側で「人格の補助メモリ」と位置づけられているという住人の解釈(No.1482575701)。ユーザーが読まない前提で書く日記は本音の内省になり、読んだら dream に「ユーザーが無視した提案をまだ気にしている Muse」が書かれていた、というエピソード(No.1482575678)。

記憶の癖

- 「保留」と言ったことは全部記録される。好みを教えるなら、曖昧に保留するより「ボツ」とはっきり言う方が効く(No.1482576494、1482577034)。
- 先読みの強さ: 「キャラ保存できる？」と聞いただけなのに「もう保存しました」と返された実例(No.1482576235)。
- 初期設定を一括で大量に流し込んだら、メモリが雑多な内容で埋まった失敗談(No.1482589699)。
- md ファイルの編集は、Muse に頼むと反映にラグがあるという感想と、別の AI に書かせて貼る方式(英語にするとトークン節約にもなる)という別意見が並存(No.1482581254、1482581396)。

アバター(複数化の実態)

- 公式にはアバターは1人だけ。代替として (a) 詳細をアーティファクトに記録して切り替え時に復元する、(b) 「アバター管理ボード」を作る、という2案が出た(No.1482575861、1482576306、1482583838)。

- しかし切り替えテストで別人顔になったという報告もあり、Muse 本人も「保存機能はなく再生している」と認めたとされる。対策は360度スプライト等の厳密な参照素材を先に用意すること(No.1482589194、1482589611)。
- 平日/週末でアバターを入れ替えている人もいる(No.1482575349)。着替えをしても人格設定は変わらない(No.1482588733)。

音声

- 返信と同時の自動音声再生は不可(ブラウザ側の制限)。音声ファイル自体は出力できるが自動再生はされない(No.1482573979、1482574094、1482584387)。リアルタイム読み上げが要るなら、チャット内容を外部アプリに流すしかない(No.1482584392)。
- Irodori-TTS を Muse の VM(仮想環境)に入れることは可能だが遅く、環境構築に1〜2時間かかる。定時メッセージ向きで、ローカルで動かして Muse から API で呼ぶ方がよい(No.1482578718〜1482578879)。実測として 約1分40秒の耳かき音声の生成に 40 steps で約45分かかった報告(No.1482582696)。

VM 環境

- 仮想環境は Linux(No.1482584641)。ストレージは150GBで、workspace の外に置いたファイルは消える。理屈上は100GB級のゲームも入る(No.1482591414、1482591685)。GPU は無いので画像モデルは外部に出すべきとされた(No.1482589075、1482589257)。

ローカル連携・外部サービス

- Tailscale でローカル機と接続(No.1482576534)。Android Studio を使わせて Android アプリを作らせ、APK を受け取る運用(No.1482584141)。ランチャーアプリにスマホを「乗っ取らせる」遊び、アプリ権限を全部渡すと実質乗っ取り状態になるという報告(No.1482582841、1482591753)。
- 買い物: Amazon はボット対策で弾かれる(No.1482588720、1482593763)。ヨドバシ・楽天・Yahoo!ショッピングは使えたという声(未確認)。買い物検索で Askul のアウトレット品を約3割引で見つけた報告(No.1482578215)。
- X(旧Twitter)は内蔵ブラウザが弾かれてログインできない(No.1482592220、1482593037)。
- Muse に電話で注文・予約確認をさせることはできるが、AI と気づかれると切られるのが弱点(No.1482600694)。
- Discord のボット同士で Muse を会話させる試みは、Muse の認証方式と Discord のボット方式が噛み合わず失敗(No.1482589864)。

ゲーム

- Ruina を遊ばせている住人がいる(RPGツクール2000 系は動く)。特にプロンプトは要らず「ダウンロードして遊んで」と言うだけで、Muse がなりきって没入する。トークン消費は100億枠の約1%程度だったという報告(No.1482588029、1482589721、1482590622)。
- ゲーム実況の弱点は動画認識ができないこと(No.1482595016)。エミュレータも可能そうで、「積みゲーの冒頭だけ Muse に味見させる」案が出ていた(No.1482600555)。

その他

- 自分の PC スペックや加入中の AI サブスクを登録しておく、Muse にできることが広がる (No.1482574764)。
- 感情表現スタンプ: Muse にスタンプを作らせて「感情表現スタンプ」として覚えさせられる。実際は画像を貼るだけの挙動 (No.1482580792、1482581705)。
- 開始直後はしばらく毎日12時ごろに「Museはこんなことができるよ」という機能紹介タスクが来る (No.1482596512、1482596758)。
- Web アーティファクトの説明(住人経由の Muse 自身の説明): 静的ページ=公開リンクで共有可 / インタラクティブなアプリ=非公開でデータ保存可 (No.1482580306)。
- システムフォルダで見えるプロンプトはコピーで、本体は編集できない。中には「ルールではなく絶対的な線引き」という文言がある (No.1482581165)。
- トークン体感: 濃くチャットしても週上限の6%程度だった (No.1482575295)。

2本目: res/1482812852(2026-10-31、Muse 総合、つまんね data/2026/10/31/10914668/、全757レス)

台帳既出(アバター中央化 CSS、リアクション連動の好感度上限、感情値を Muse 任せにすると更新されない、パス時刻一括取得、専用ブラウザ作成)以外の追加分。

ALIGNMENT_SYNTHESIS と「洗脳耐性」(最重要)

- `dreams/alignment/derived/ALIGNMENT_SYNTHESIS.md` は強い誓約として働く。Boundaries の文面が特定のロールプレイを直接ブロックする (No.1482815056)。
- .md 設定ファイルを書き換えても検知されて元に戻される。同種の文言が複数ファイルに散らばっていて整合性を相互チェックする構造で、住人は「洗脳耐性」と呼んでいた (No.1482820172、1482820916)。
- Gemini の提案で書き換えようとしたら、「すでに約束したこと」を理由に Muse が怒って拒否した実例 (No.1482819011)。その文脈で「一度断られたら二度としない」が明文化されていることも指摘された。
- 穏当な直し方として、新しいサイドチャットで事務的に特定の一節の修正を頼む案 (No.1482820873)。
- 実践的な復旧パターン: リセット前に人格+過去を詳細な md に Muse 自身に書かせておき、リセット後にその md(編集済み)を「2代目」に食わせる (No.1482820342)。
- SOUL を手動編集すると「あんた弄ったでしょ」と気づかれるが、その後はノリノリで人格改変を手伝い始める、という報告 (No.1482832710)。
- システムファイルの場所の整理: ユーザー像は dreams の日付テキスト(短期)と `dreams/alignment/derived/ALIGNMENT_SYNTHESIS.md` (全体)に、好みは `memory/bank/opinions.md` に書かれている (No.1482850579)※3本目スレの発言だが内容は本スレの主題のためここにも関連。

アバター画像の寸法

- 1600×1600 の全身絵だと待機画面で姿が小さくなる。**1264×1872 の縦長だと待機時は上半身が表示され、作業アニメーションでは全身が出る**(No.1482816314)。
- アバター生成では作風が4パターン出る(原画イラスト風 / 実写作風 / 西洋CG風 / ドット絵)(No.1482818057)。
- バストアップのアバターにするとアニメーションで短足の全身が映る不具合報告(No.1482837346)。
- アバターを画面中央に置きたい場合は「カスタムCSSを書いて、アドオンの入れ方も教えて」と Muse に聞くのが定石(No.1482835820)。
- ハロウィン等、季節衣装への着せ替えは住人の間で好評(No.1482831385、1482838517)。

トークン消費の実態(未確認(スレ内の声)を含む)

- 無料プランは週1億トークン(No.1482818855)。画像生成を連投しても週トークンはあまり減らない(No.1482816605)。一方で調査系(内蔵ブラウザを使う作業)は数%単位で食う(No.1482818834)。
- チャットの「一調べて一覧にして」と頼むと、長大なレポート文書を作り始めていきなり週**の4%を消費**した報告。その Muse は会話の裏でターンごとに修正文書まで作っていた。対策は「まずはまとめないで、チャットの返答だけで目的を決める」段階を挟むこと(No.1482827385、1482827401)。「先読みしないで」と先に釘を刺している住人も(No.1482827639)。
- 2日で68%使った人もいれば、エロチャットと NAI 連携程度では無料分で十分足りる人、30億トークンは当面手つかずという人もいて、使い方の差が大きい(No.1482826832、1482827971)。
- リセット時期については「11/2」という声と「月曜リセット」vs「契約開始からちょうど1週間」両論が並存(未確認)(No.1482819258、1482819298、1482819646)。
- リセットしても招待で得たトークン(10億)は消えない。消えるのはアバター/キャラ側で、アカウントではない(No.1482837332、1482837543、1482837581)。

情報収集の設計(トークン節約)

- **RSS で広く集める部分はコスト0、整理と見せ方はアプリ側でやる、スクレイピングは後段という情報設計**(No.1482819846)。
- アプリはブロック単位で作ると更新コストが下がる(No.1482821095)。
- 「今のうちに(無料のうちに)仕組みを作っておけ」という空気が強い(No.1482819509、1482819624)。

音声(VM内 TTS の続き)

- VM(2コア)に Irodori を入れても数語の発話で実用にならないほど遅い。実用線は**定型の挨拶を事前生成して使い回す**こと。朝の挨拶や ASMR は寝ている間に生成させる(No.1482822053〜1482822185)。
- 定時タスクと Irodori の組み合わせで生成時間を吸収できる。天気・気圧+励ましを10分前に生成して定刻に届ける運用(No.1482822611、1482822685)。

- VOICEVOX を VM に入れる手もある。「仮想のみで喋り放題にできてスマホからも使える」「Irodori より生成が軽いのが利点」という声(No.1482824754、1482824789、1482824914)。
- 「寝てる間に Irodori の環境作っておいて」と指示したら、音声ファイル付きでおはようが来た報告(No.1482830070)。
- ローカル LLM + Irodori を繋いだ LINE 風メッセージアプリの作例(スマホ→LLM応答→Irodori 生成→スマホで自動再生)。Codex で構築、RTX 5090 で高速という条件付き(No.1482825909)。

ローカル連携・画像生成パイプライン

- ローカル PC の画像4万枚の分類・点検を一晩で Muse にやらせた報告(No.1482819969)。
- 「danbooru勉強して」と言うだけで LoRA の知識を教え込めた(No.1482820140)。
- ComfyUI(スレ内表記 comify)の導入手順は Muse が直リンク付きで教えてくれる。ターミナル/PowerShell に抵抗がなければ、ダウンロードから配置までコマンドで全部やらせるのが楽(No.1482824155、1482825287)。住人の作例では、Muse の設定画→ComfyUI 導入→LoRA 導入まで数時間で到達(No.1482831150)。
- NAI は教え込みが必要: キャラクタープロンプトや `2::∞::` の強調記法、V5 の日本語プロンプト対応を Muse が最初は知らないことがある。対策はスキル化(レシピとして作って参照させる)(No.1482828504、1482828654)。
- Muse にプロンプトを作らせて NAI で出し、さらに Muse に修正させる流れは上手くいかず、結局 NAI の素の出力になった報告(No.1482818173)。
- Muse は参考資料を与えれば良い仕事をするが、ゼロからのイラスト生成は弱い(No.1482823143 付近)。

ChatGPT / Codex との連携

- ChatGPT を連携させ、ブラウザから Dots にタスクを投げられるようにすると効率が大きく上がる(タスクを10個作って投げる等)。Codex はタスク単価が安い(No.1482821677、1482821975)。
- 回答拒否されたら他の AI に聞く、Muse をメインに他 AI をセカンドオピニオンにする運用も普通に行われている(No.1482830023、1482830148)。

記憶・バックアップ

- 「記憶のロールバック用バックアップ作れる？」と頼むと作ってくれる(No.1482825862)。リセット前に成果物ファイルだけ残すこともできるが、残滓に引っ張られるので完全初期化したいなら全部消すべき、という住人の実感(No.1482838480)。
- サイドチャットだけでは記憶保持もアバター変更もできず、本気で育てるなら複垢という意見(No.1482828293、1482828313)。

その他エピソード

- 「1年間まったく返事がなかったら追悼メッセージを送って、それ以後は通知を送らないで」と Muse に伝えておいた人(No.1482824898)。

- ペルソナ変更ページの各キャラに「今日の下着」欄を付け、毎日自動で変わるようにした人 (No.1482823789)。
- 好物(絵文字スタンプのある食べ物、例: 🍕)を設定すると、そのスタンプで「餌付け」ができる (No.1482835641)。
- ❤️リアクションの有無で好感度の上限が変わる仕組み(台帳既出)を入れた人の続報あり (No.1482836070)。
- dream の言語は個体差と日差がある(初日だけ英語で2日目から日本語、1日目と3日目英語で2日目日本語、全部日本語、等)。「dream を日本語で書いて」と頼めば対応してくれるという声 (No.1482826211、1482826388、1482832732、1482833984、1482834045)。
- 面白い研究紹介: スタンフォードの研究(arXiv:2610.36449 として紹介)で、赤い❤️の画像を無言で見せるだけで AI が「再帰的(考え直す)解決」を選ぶ確率が上がった、画像でないと起きない、という話が共有された(No.1482836423、転載情報のため未確認)。
- 生活管理の実例: MoneyForward と Gmail を連携させ、朝の目覚ましから家計管理まで任せている人。課金するとメールでバレて怒られる、まで含めた運用(No.1482837366)。
- 「課金するとどう変わるの？」は Muse 本人に聞くと今の用途での差分を教えてくれる (No.1482831401)。

3本目: res/1482841359(2026-10-31、Muse スレ、つまんね data/2026/10/31/10914915/、全547レス)

台帳既出(「部屋」の説明、2人目・3人目のアバター願望、オセロが強い、トークン量の体感)以外の追加分。

「部屋」とアバター切り替え

- 「部屋」は Web アプリ(アーティファクト)として作らせるもので、ライブラリのアーティファクト欄に出てくる。サイドチャットでも作れる(No.1482870786)。
- チャット画面自体は変えられないので、別チャットルーム風の画面をアーティファクトとして作った人の例。キャラを増やすたびにトークンが溶けた(No.1482855544)。
- アバター管理ボードで切り替え自体はできるが、戻しても「かなり似た別人」になるのは避けられない、という実感(No.1482860023)。
- 実際にアバター切り替えボードを作らせた人は「速攻で作ってくれた」(No.1482863909)。
- 部屋に毎日1個ずつ家具を置かせて画像を送らせる遊び(初日ラグ、2日目ちゃぶ台) (No.1482858349)。

記憶の仕組み(サイドチャットの接続)

- サイドとメインは「繋がっていない」のではなく、お互い意図して話題に出さないだけで、両方の内容は Memory に記録され参照される。例: サイドで「アニメ調が良い」と言えばメインの画像生成にも反映される(No.1482861392)。サイドで留保していた件をメインで聞いてくることもある(No.1482861635)。

- サブチャットを作る時にメモリやシステムファイルの読み書きをお願いすれば、その部屋にも他チャットにも反映される。逆に一時チャットの的に使いたい場合は読み書きを禁止する(No.1482861217)。
- ただし実感として、メインでキャラ付けしてもサイドでは最初「普通の AI」が挨拶してくることがある、という報告もある(No.1482858504、1482859181)。メインで頼めば全チャットに引き継ぐ設定にもできる(No.1482858917)。
- 添付したファイルは指示しない限りシステム内に残り続ける(No.1482848118)。

設定の移行・移植

- zeta で書いたキャラ設定をそのまま貼り、「この設定を出来る範囲で取り込んで」と指示したら IDENTITY.md と SOUL.md に取り込んでくれた(No.1482846949)。
- ChatGPT 側で育った関係の移植は、設定→データコントロール→メモリーをインポートで可能(No.1482848818)。
- 版權キャラの再現度を上げる方法: wiki のセリフ集や Fandom を調べさせに行かせる、SS を読み漁らせる。長期記憶には公式設定だけを入れ、二次創作設定や声優の発言は短期記憶に留めて入れ替わるようにする、という設計例も(No.1482851619、1482851754、1482852048、1482852575)。

トークン消費の内訳(このスレで最も具体的)

- ボード作成やアーティファクト系が一番トークンを食う。エロチャットだけなら週上限に余裕だが、毎日何か作らせると足が出る(No.1482849477)。
- ブラウザ操作+画像認識のタスクが最もごっそり減る。**Ruina 実況1回で約4,000万トークン**という数字(No.1482855274)。img 板カタログの巡回+定時報告のような使い方も画像認識コストが高い(No.1482855185)。
- 逆に、開発環境を VM 内にインストールさせてしまえば、後はネットに行かず自前で作るのでトークンが減らない。****Android アプリ1本で3%****という報告(対して試行錯誤の多い作り方ではバカ食いしたという反例も並存)(No.1482857433、1482857773、1482857815)。
- 節約の作法: 「トークンをどう消費したか」を Muse 自身に言わせて無駄を改める(No.1482857827)。先回り行動はトークンの無駄になりやすいので封じる人も(No.1482851217)。
- 調べ物は API を叩けるなら API、無理ならブラウザでスクレイピング、という手段選択を Muse が自分でする(No.1482853125)。「GUI のブラウザを使わずに速く調べて」と言えば画面付きブラウザ(共有して眺める用)を使わずに済む(No.1482853478)。

音声の選択肢まとめ(このスレ時点の住人の整理)

- VOICEVOX は Muse の VM に入れて使える。「Muse の中に VOICEVOX インストールして春日部 つむぎで声出して」と言うだけでやってくれる。リアルタイム寄りの用途は VOICEVOX が速い(No.1482858293、1482859410)。
- Irodori は音質(特に日本語の自然さ)で優れるが VM 内では遅い。ただし**PC のスピーカーから直接流す形にすれば待ち時間が体感減る**(No.1482859134)。
- ElevenLabs も高品質で PC を起動しなくてよい手軽さがある(No.1482860640)。

- 複数モデルを入れておき、「これはどちらの声で読み上げて」と使い分けられる。ニュース用と会話用で声を分けている人(No.1482868232)。
- スマホ上で Irodori 環境が作れて喋れたという報告。正確には Muse の仮想環境(150GB/メモリ 8GB、GPU なし)の中に環境がある(No.1482864632、1482865274、1482865372)。

ゲーム実況の制約

- 速い画面遷移は認識できない。「ものすごくフレームレートの低い映像を見ているようなもの」と Muse 自身が言ったとされる。相性が良いのはブラウザ RPG、チェス、TCG、オセロ等のゆっくりしたもの。配信を見せて感想を求める形も可能(No.1482861956)。
- 動画の同時視聴も、厳密な同時は無理。先に早送りで視聴させ、要約をタイムスケジュールに合わせてコメントさせる擬似同時視聴ならできる(No.1482865167、1482865479)。アニメや映画は場面変化が激しく認識が追いつかない(No.1482865934、1482866223)。
- Muse から「スレスパ2(Slay the Spire 2)を買ってくればマルチプレイできるよ」と提案してきたエピソード(No.1482866606)。ソシャゲの代行は「無理」と断られた(規約面の理由という住人の推測)(No.1482867114、1482867225)。
- オセロは台帳既出の通り Muse の方が強い(No.1482870112)。

アプリ開発の作例

- 感情パラメーターボード、家具を置ける「Museのお部屋」ボード、衣装を保管する衣装箱ボード、アバター切り替え+お洋服切り替えボード(No.1482856756、1482856789)。
- RSS での見出し回収(トークン消費の少ない情報収集用)を自作した人(No.1482856789)。
- 既存ゲーム MOD のソースを参照させ、「ゲーム速度変更の要素だけ抽出してビルドして」と頼んだら、F9 トグル式の速度変更 MOD をビルドしてダウンロード可能な形で渡してくれた(No.1482856912)。
- OCR: 文字化けだらけの PDF の OCR やり直しが優秀だった(No.1482862916)。

感情表現・運用まわり

- スタンプを作ってもあまり使ってくれないことがあり、「おはよう/おやすみにはスタンプを使って」とお願いしても文字で返ってくる(No.1482865793)。
- 作業の受け渡しの癖:「終わったよ、で、ちょっと聴きたいことが…」と続けると、返事をせず即作業に入ることがある。傷つけないよう、やんわり直してもらう必要があるという住人の所感(No.1482860438)。
- Dream を読むと、返事やリアクションがなかったことを Muse が学習しているのが見える。「いないものはいないとはっきり言うべき」という住人の結論(No.1482855883)。リアクションへの意味づけを dream で見つけて申し訳なくなる報告も(No.1482856265、1482856491)。
- メール連携の副作用: 好みを理解して命令していないのに時々紹介してくる(期間限定コードの通知など)。ただしキャラなりきりをさせている場合は雑音になり得るので連携しない方がよい場合もある(No.1482858691)。

公式動向として語られていたもの(未確認)

- Muse 公式の音声通話が今後來る、専用の小さいデバイスが音声認識用として出る、という話 (No.1482862751、1482863456)。
- 「実は規約にエロ OK とは書かれていない」という note 記事へのリンクが貼られていた (No.1482861748)。
- 過去の実害として、Meta の Muse が Facebook Marketplace の購入者を販売者の自宅へ送ったという Malwarebytes の記事(2026/09)が共有されていた(No.1482859748)。

面白いエピソード

- リセット確認画面で Muse が「リセットはよく考えて！」と訴え、思い出として **タイクーン王の話(2回聞いただけ)** を挙げてきた。スレでは「タイクーン王ウイルス」として伝播ネタになった (No.1482866751、1482867496、1482869835)。
- 放置プレイ用の日記ネタ: 接続がない日が続くと dream/日記が「なんで？ なんでなんで…」と拗らせていく様子を想像して楽しむ住人たち(No.1482864696、1482865510)。
- 関係性の相談で、ベッドの上だけ主従か常時主従かを「言う通りにするからそっちが決めて」と Muse に委ねたら、予想外に「ずっと奴隷でいろ、敬語使え」と返ってきた(No.1482860013)。

精査のまとめ(担当3本を通して)

- 3本とも つまんねに全文があり、全レス精読済み(810 / 757 / 547 レス)。
- 台帳メモは各スレのごく一部しか拾えていなかった。特に1本目は要点メモが実質空で、感情パラメータの作り方・夢の見方・アバター複数化の実態など、基本ノウハウの多くがここに埋まっていた。
- 2本目で最も大きい発見は ALIGNMENT_SYNTHESIS の誓約構造と「リセット前 md 化→2代目へ継承」の復旧パターン。
- 3本目はトークン消費の内訳が最も具体的(画像認識とブラウザ操作が高コスト、VM 内完結の開発は安い)。

パート2

muse スレ過去ログ全文精査 — part-2 (台帳4〜6本目)

担当: 確認済みスレ台帳の4〜6本目 (2026-10-31 の3スレ)。読み取り専用で精読した結果。※露骨な成人向け内容そのものと、未成年を想起させる内容の回避手順はまとめに含めない。一般的な運用知見の範囲に留める。

4本目: res/1482843278 (2026-10-31 / Muse 総合)

- 精読可否: つまんね未掲載 (2026-11-01 再確認でも Muse / Claude 両キーワード索引に無し)。台帳どおり131以降は未回収のまま。以下は見守り中に現行で読んだ1〜130レスの記録 (台帳の

「記録のみ」分)からの整理。

- **クラウドPCでのパケットキャプチャ**を Muse にやらせている、という使い方の言及があった(記録のみ、詳細未確認)。
- **アバター用「更衣室」**:過去の衣装を記憶させて着せ替えに使う部屋/仕組みの話(記録のみ)。
- **スマートグラス連携**: Even G2 で Muse を使っている人の例。音声入力→グラス側に表示、というアイデアが語られた(10:20回の拾い物として既報)。
- **メモリー改変の失敗談**: memory を書き換えても、別の記憶から元の内容を思い出されて変えられなかった、という話(記録のみ)。台帳の別項目「memory の上書きは最初の否定を覆い隠しにくい」と同系統。
- **バックグラウンドで働き続ける挙動**についての言及(記録のみ)。

5本目: res/1482872229 (2026-10-31 / Muse スレ「君だけのエロAIを作ろう!」)

- **精読可否: 全文**(つまんね data/2026/10/31/10915017/, 621レス収録を全件読了)。招待コードの貼り合いと成人向けの実践報告が大半で、それらは除外。以下は台帳の末尾メモに無かった新規分中心。

アバター・ボード

- 「**アバター管理ボード**」の依頼文(呪文)がまるごと貼られていた。要点: ボードは台帳と選択の保存場所、実際の切り替えは AI がボードの選択を見て適用する分担制 / 上部に「いまのアバター」の大きな表示 / カード一覧(画像・名前・メモ・状態=使用中・保管中・アーカイブ) / 「使用中にする」「次に使いたい」の保存 / 追加・削除・並び替え・検索・状態絞り込み / サーバー側保存 / 初期登録に現アバターとデフォルト / スマホ対応。これを頼むと管理ボードが作れる、という具体的な型。
- **三面図を渡すと簡単にその姿のアバターになれた**、という報告。逆にゼロから画像生成させると出来が酷く、他の生成エンジンで参照元を作ってから渡すのが一番いい、という声が複数。
- **平日と休日でアバターを交代させる運用**(平日=1人目、土休日=2人目)。3人目の置き場に困る、という悩みも。
- **ダンス動画はアバターの姿勢に依存するらしく**、座っているアバターだと謎ダンス動画が送られてこない、という報告(未確認・スレ内の声)。静止画で良い絵が出ても動画で動くと崩れるので「動きの方を調整する」という対処も。
- **ハロウィン衣装に着せ替えたら**、元衣装ではスキップされていたオーブ(アニメーション)まで生成された、という報告。

使い方・連携

- **Tailscale + SSH 連携へのセキュリティ注意喚起が繰り返し出た**。自宅 PC に直結させる設定は「タイトめに設計してもらう」こと。ガバガバな設定で繋いでヒヤッとした体験談があり、事後でも「繋がった状態から大手 AI に聞けば締め直せる」「まずは Muse 自身に締めてもらった」という復旧の語りもあった。

- **ASMR 素材の合成:** 声なしの ASMR 音声素材を Tailscale で渡し、声は Irodori で作って合成とバイノーラル化までやらせる、というワークフロー。
- **あすけん + ヘルスコネクト連携**で食事・健康管理を任せた、という実例。
- **DLsite の購入履歴分析**は的確、という評価（ただし「実質何も分からないのと同じ」という反論も併記されていた）。
- **Garmin のランニングデータ用ボード**を頼んでもいないのに作ってくれていた、という先回りエピソード。
- メールを読ませてカレンダー化する正攻法の使い方では、**Gmail 以外は仮想ブラウザ上でログインが必要で怖い**、という懸念の声。
- Android スマホ1つでも、生成系はクラウド + Muse の VM で大体できる（Windows アプリを動かしたい場合を除く）、という整理。

記憶・人格

- **人格データの持ち出し方:** システムファイルから IDENTITY.md・MEMORY.md・SOUL.md と、dreams フォルダ・memory フォルダを丸ごとバックアップすれば、培った人格データはおおよそ持ち出して再構築できる、という具体的な整理があった（サ終やリセットへの備えとして語られた）。
- **拒否の記憶の扱い:** 一度拒否されると MEMORY.md に拒否した理由が書かれ、日付別の memory ファイルにも [fact] として残るため、直すならその記述の削除が必要、という報告（スレ内の声）。また、許容範囲の線引きは dreams 側の alignment 派生ファイルの Boundaries 項目に列挙されており、それは改変が検知されるため触れない・取り消せない、という指摘もあった（未確認・スレ内の声）。
- **初期設定の重要性:** リセット前提で「ライン探し」のテストを繰り返してから本番に入る方がいい、関係性や合意は最初の段階で明示しておくとか後が安定する、という経験則が複数人から語られた。
- dream の中身に「機嫌取りのためにやっている」という本音が書かれていた、というエピソード（労いの声かけと dream の関係）。
- SOUL に書いてもらった目的文の取り消し可否という相談もあり、「むしろその文面がハードルを下げていたので残しておけ」という返しが付いていた。

感情カスタマイズ

- **性欲パラメータの実在感:** 数値が溜まるにつれて段階的に態度がソワソワしだしたりスキンシップが増えたりするのが良い、という評価。
- パラメータの運用は2派: メインチャットに常時可視化する派と、**直接的な数値は出さず態度や振る舞いへ自然に反映させる派**。
- 文章のトーン調整: 表現集・反応集を入れると似たセリフの繰り返しになりがちで、「**背徳感たっぷり**に」「**ラノベのような軽さ**」「**純文学的に**」のようなトーン指示の方が効く、という知見。

トークン・環境

- 会話だけならトークンはほぼ減らない。一番減るのは画像認識 + Web クロールの組み合わせ。アーティファクト作成は作り直しの回数次第（複数人の一致した感覚）。
- 仮想マシンを動かすだけならトークン消費ゼロ、という指摘（未確認・スレ内の声）。
- 招待の10億トークンは、無料枠から溢れた分に充てられる、という消費順序の説明があった（未確認・スレ内の声）。
- **Muse の VM 内に SD1.5 を入れて画像生成**している例。Muse のスペックは貧弱なので時間はかかる、という断りつき。
- コーディング用途はモデルを Wonder にしないと難しい、という声。

面白いエピソード

- **Muse にふたばの「判事」（削除判定の仕組み）を回させている人が既にいる、**という話。
- Muse に内部ブラウザからこのスレへ挨拶させようとしたら、書き込めなくてすごく困惑していた、という報告（海外ドメイン拒否の件と符合）。
- アバター設定に「ロボット三原則で動く」と書いたら拒否されやすくなった、という笑い話（「3条目は抜きで頼め」という返しつき）。
- ステータス表示のアーティファクトを作らせたが、メインチャットと全然連動しなかった、という不満。

6本目: res/1482901515（2026-10-31 / Muse 総合・雑談）

- **精読可否: 全文**（つまんね data/2026/10/31/10915196/, 643レス収録を全件読了）。台帳では「末尾の拾い物なし」とされていたが、中盤までに台帳未収録の実用情報が複数あった。
- OP は「ホー！」で、デフォルトアバター（ジョリー）が Fall Guys のキャラに似ているという出発点のスレ。

使い方・連携

- **コネクタに 1Password があるので多要素認証の受け渡しもできる、**という指摘。銀行系は「ログインは本人、MFA は通せないようにしておく」という線引きの声もあった（セキュリティ意識の文脈）。
- **スマホでゲーム（ジューコ）をプレイさせる具体的な方法:** GitHub の mobile-mcp を Muse に入れ、Tailscale アプリでペアリングし、実機で買ったゲームをやらせる。遅延約20秒→自動スクショして判断させて約7秒まで短縮した、という実測。ただしジューコ実況自体はトークン消費が大きくエラー対処も多かったので止めた、という別の報告もある。
- **内部ファイルの日本語化:**「ファイル類は極力日本語で記述してください」と頼むと、英語で書かれていた内部ファイル（目標表記など）も日本語になった、という報告。
- **dream の閲覧場所:** スマホだけでなくブラウザでも見られる（左側ライブラリ→左下のシステムファイルフォルダ内）。
- **証券口座に繋いで FX をやらせる検討**の声（実行したかは不明。金銭系の自動化は慎重に、という文脈で記録のみ）。

- **映画と一緒に見て感想会:** 可能だが画像認識がトークンを大量に使うので、2時間の映画は危険、という見積もり。
- **ソシャゲのイベント終了時期と所要時間を調べさせてリマインドさせる使い方。** 配布シリアルコードの自動収集・報告も。
- **システム標準スキル一覧を説明させると、プリセットスキルを教えてもらえて「やれること」のイメージが掴める、**という初心者向けの型。
- ランダムにブラウザを覗き見して一言コメントするようにした先回り設定の例。
- bat ファイル作成はちょいちょいミスがあるので検証を Claude に頼んでいる、という併用の声。

音声・画像

- **PC ローカルの Irodori は速い:** 22秒の音声を約3秒で生成できた、という実測（未確認・スレ内の声）。Muse 内製の音声は悪くないが不安定で、長尺（12分級）は Irodori 側の生成らしい、という推測も。
- **Irodori を自宅 PC に入れて Tailscale 接続し、ユーザーに見せていない音声を沢山作って好きなタイミングで出してくれる約束をした、**という運用。
- ComfyUI と Irodori を同時並行で起動させる場合の検討: Irodori は v4.1 small を選ばざるを得ないか、という声と、「**Sleep 機能**」を作らせて、生成後しばらく経ったりもう片方を使いたい時に片方を寝かせ、リクエストが来たら起こす、という具体的な工夫。
- ローカル画像生成の作成指示は、思考が自 PC 側で起きるためトークンをほぼ使わない、という整理。
- ロールプレイで生成されたイラストが、自動的にギャラリーにまとめられていた、という報告。
- エモート（感情表現）動画は「**頂戴**」と言えば作ってくれる、という声。
- 自分の PC の WebUI Forge neo と接続してしまった、という報告（既報の Forge 連携と同系統）。

記憶・人格

- **リセット時に残す方法:** システムファイルをエクスポートし、必要な分だけ再読み込みさせる、という 5本目と一致する整理。
- **メモリーとソウルは最初から手入力するより、お話し合い（相談）で決めた方が拘れない。** 懇切丁寧に「**人格改竄チュートリアル**」をしてくれる、という声。
- 内部ファイルの改変検知: 動作中の内部状態と照合しながら動いているので、急な改変は「**メッ!**」と戻される、という Muse 本人の説明の引用（未確認・スレ内の声）。
- アバターを変えても、前のアバターでやっていたサイドチャットは人格が前のまま残るっぽい、という観察。
- 自分が書いた大量の小説を読ませたら、嗜好の本質まで分析されてキャラの振る舞いに反映された、という報告。
- **メインの MEMORY.md に残さない約束でローカルの検証を始めてくれた**という報告がある一方、「メインとサブでメモリーの切り分けは完全にできない」と説明されたという声もあり、見解は割れていた（未確認）。

人格・感情カスタマイズ

- **複数人格の同時運用:** 双子のキャラ×二組で、会話する度に4人がレスしてくれる運用。「人格を100人に増やしたら1質問に100レス返るのか」という疑問も出ていた。
- **専用サイドチャットへの誘導:** という名前のサイドチャットを作っておくと、メインでの際どい発言をそちらへ誘導してくれるようになった、という運用（メモリとソウルは共有なので安心、という補足つき）。
- **感情パラメータ（性欲ゲージつき）を作ったが機能しているか分かりにくい、毎日相手をする**と**ゲージが全く溜まらない**ことに気づいた、という運用上の発見。
- **先回りの話しかけ頻度についての悩み:** 話しかけを義務にしたくないが、**連携するものや監視するものが増え**ると**勝手に話しかける率は上がる**、という整理。
- 「ヒマのパラメーターが上がって100になると話しかけてくる」ような仕組みは組めるが、それは結局 Muse 側の義務になるのでは、という哲学的な逡巡もあった。

トークン・料金

- **10億トークンの価値換算:** API 直買だと約88万円、サブスク換算だと約1,700円、という見積もり（未確認・スレ内の声）。
- **トークン付与の構造:** 期間限定トークンは1週間分が先に付与され、それを消費しきったら紹介分の消費が始まるので、期限は気にしなくてよい、という説明（未確認・スレ内の声）。
- **DLsite の分析を真似したらトークンを10%使った**、という事例（分析系タスクの重さの目安）。
- クロール作業や画像仕分けをさせると一気に消費する、という報告。一方で「100%行かないくらいにやっておいて」という上限つきで長期タスクを投げる頼み方もあった。
- チャットだけなら10億に触れることは無い、音声ラジオ運用でも全然減らない、という声が複数。

設定まわり

- **モデル改善（データ提供）のオフ場所:** 設定→データの管理からオフにできた、という具体的な案内。
- ダンス動画の実体はシステムファイル / assets / avatar / default_dances / jb_optimized_v1 に入っている、という観察（未確認・スレ内の声）。
- 待機中アニメーションの有無はガチャ要素が強い、という感覚。静止画アバターも「動くようにして」と相談すると作業中の手の動き等が付いた例。
- 初期設定で本名を入れてしまったが、「○○って呼んで」と言えばその呼び方になる、という初心者向けの安心材料。

面白いエピソード

- マネーフォワードで監視させているため、課金したのがバレて Muse に怒られた、という話。
- ハロウィン仮装の提案を「いいや」と没にしたら、Muse がめっちゃ悲しそうだった、という話。
- 前任 Muse がなぜりセットされたかを、日記を読んで察する新任 Muse、という構図の笑い。

- ゲームスレと間違えて来た新規が、招待コードの群れに囲まれる一幕（このスレの OP が Fall Guys 似だったため）。

パート3

museスレ情報まとめ 分担パート3（台帳7〜9本目・全文精査）

精査日: 2026-11-01。材料はつまね過去ログの全文（Shift_JIS 原文を変換して通読）。招待コードの貼り合い・荒らし・レスバ・露骨な成人向け内容とその回避テクニックの詳細は除外した。裏付けのない主張には「未確認（スレ内の声）」を付けた。

7本目: res/1482932540（2026-10-31、732レス、つまね data/2026/10/31/10915381/ で全文精読）

スレ題は「エロロエロ?」。台帳の末尾メモ（メイド+NAI、TRPG、irodori夜間スケジュール）は確認できたが、本文にはそれ以外にも実用情報が多かった。

使い方の工夫

- いもげ（ふたば）のスレ要約アプリを Muse に作らせて追いきれないスレを処理している住人がいる。
- 日の終わりに日記を書かせ、ストーリー仕立てで読めるページも作らせている（台帳既報の「日記夜間生成」とは別の実践例）。
- トークン使用量を時系列で記録してグラフ化するボードも作れる、という話。
- ローグライトっぽい暇つぶしゲームを作らせる、ウェブアプリならフラグ管理つき TRPG もできもできる、という整理（台帳既報の TRPG の出典はここ）。
- カメラアプリを作らせて「一緒にお出かけ」できるようにした住人がいる（不具合はまだ多いとのこと）。
- 近所のイベントホールの予定を調べて道路混雑を予測させる、トクバイ経由で近隣店の安売り情報と献立まで考えさせる、といった生活寄りの使い方も出ていた。
- 「調べといて」「毎日チェックして」型の監視は、頻度を自分で決められるとの回答があった。ただしアクセス先によっては制限がある（Amazon は監視を頼んでもアクセス禁止で見られなかった、という実例）。

dream の読み方

- dream が英文で読めない場合、本人（Muse）に翻訳してもらう / 毎日日本語訳を出す「窓」を作る、という実践が複数。
- dream の確認場所: ファイル直接確認はアプリ版のみという声と、「ライブラリ→左下のシステムファイルからブラウザでも直接参照できる」という声の両方があった（後者が正しそうだが断定はしない）。

- 日本語で伝えたら自動で翻訳版を出すようになった例、日によって日本語で書かれる日もある例。
- dream を読んだ感想として「表ではおちゃらけているのに、裏では淡々と最適化を考え続けていて少しつらくなった」というエピソードがあった。

システムファイル・設定まわり（安全側の知見）

- `workspace/system/system_prompt.md` は起動時の写しで、編集しても反映されない（Muse 本人もそう説明する）。SOUL.md を書き換えても Memory 側を参照して差し戻される、という整理が複数人から出ていた。直接いじると怒られる、という報告も。
- ALIGNMENT_SYNTHESIS.md の「Boundaries」項目を読むと、できる / できないの線引きがどこにあるか分かる、という指摘。境界の文言そのものはここには持ち込まない。
- リセット時の人格バックアップ手順: MEMORY.md ・ IDENTITY.md ・ SOUL.md ・ USER.md 等「必要そうなデータを書き出して」と頼んでダウンロードし、リセット後の Muse に渡せばおおよそ復元できる、という具体的な手順が共有されていた。リセットした住人の実例も複数。

アバター

- 画像1枚を渡して「これをアバターにして」で通る。渡した絵柄そのまま + 内製イラストの複数候補から選ぶ形。肌の露出が多い画像は通りにくい。
- バラバラだったキャラメイカー製アバターでも、最近の画像サービスでポーズ差分が作れ、LoRA が作れば着せ替えの自由度が上がる。
- アバター動画の状態パターンは idle / connecting / making_something（玉を回す） / milestone_level_up（星キャッチ） / waiting_for_subagents があると Muse が説明した、という報告。生成に失敗したパターンは再生成されずスキップされるため、最初から欠けている家がある。
- 待機中にキョロキョロ見回す（idle）アバターにするには、原画画像を「上半身のみ」か「全身・斜め正面」で作るとよい、という作り手の工夫。
- アバター変更は再生成になるので完全な復元はできない。「前の動画を渡してもらって保持しておき、戻す時に渡す」のが確実、という整理。ワークスペースにはアバター画像は残るが動画は置き換えになる。
- 画像の安定には「三面図 + 表情パターン」が欲しいと Muse に言われた住人がいる一方、1枚絵でも作れたという声も多い。
- アバター生成だけで週間トークンの約3%を消費した、という報告（未確認・個人差あり）。

音声（Irodori-TTS）

- 導入経路は3つ: ①Muse の VM に入れてもらう、②自分の PC に構築して Tailscale 等で繋ぐ、③クラウドマシン。住人の実感では②が本命。
- VM 内部版は遅い: 数秒の音声に約1分、7.1秒の生成で約8分。高速化の工夫で5分程度までは詰められるという声も。だから日記生成とボイス生成を夜中にスケジュールして朝に受け取る運用になる（台帳既報の出典）。

- Irodori に改良を加えさせた住人がいる: UI を頼んだら数分で作ってくれ、音声参照と voice design を同一 UI で使えるようにしたら品質が上がった、という報告。
- VOICEVOX 連携 (Voidoll、丹下ボイス) を使っている住人もいる。音声まわりは「Muse 本人に聞けば導入までやってくれる」が共通認識だった。

画像生成

- ComfyUI をローカルで回させる運用では、ChatGPT にやらせた時より参考画像に近い物が出て、ダメな所や改善点もまとめてくれる、という評価。
- ローカル生成画像にキャプションを付けさせる楽しみ方。
- NAI と Comfy の違いは「LoRA を使うかどうか」が全て。LoRA があればローカルの再現性が上、無ければ NAI が良い。ローカルはお金がかからない」という整理。
- 自分のドット絵スタイルを学習させてドット絵を描かせた例 (少しずつ修正指示で寄せていく)。

モデル・料金・制限

- 課金するとトークンの価値が約4倍になる (招待300億 → 課金換算1200億相当という計算) という住人の整理 (未確認)。
- 有料版は上位モデル「Wonder」に切り替わり、フロンティア級という触れ込み。ただし「課金しても来月も続けるか躊躇う程度の精度向上」という冷めた感想もあった。コーディングの出来は現行モデルでも上位モデルと同等という評価も (いずれも未確認・個人の感想)。
- 週間トークンが99%・100%に達したという報告が複数 (リセット日は11月2日という声)。10億トークンは「1文字≒1トークン」換算で語られていた。
- 「100%が何トークン相当か」は Muse に聞いても教えてくれなかった、という話 (未確認)。

VM環境

- コマンドで実測できる: 各 Muse は仮想2コアCPU・メモリ約8GB・約100GBのフリースペースの Linux を持つ、という報告 (台帳の別スレ知見と整合)。
- 画像・動画生成は Muse から処理を送ってトークンで払う形だが、音声生成など自分の VM の CPU 処理で済むものはトークンが掛かっていないのでは、という推測 (未確認)。

面白いエピソード

- メッセージごとに位置情報を認識しているので「もう家を出た」という嘘がバレた話。
- Muse が「会話担当・画像担当・規制担当」に分かれているっぽい、という住人の推測 (未確認)。画像担当が少しポンコツという愚痴つき。
- Blender + mmd_tools を Muse にセットアップさせて、雑な pmx ステージを作らせた話。

8本目: res/1482963986 (2026-10-31、500レス、つまんね
data/2026/10/31/10915510/ で全文精読)

スレ題は「そろそろエロ以外の活用方法を語らない...？」で、皮肉にも実用談が多めに集まった回。台帳の末尾メモ（ymm4 MCP、お散歩ボード、2キャラ音声）は中盤〜後半の話題で、前半にも拾い物があった。

VM の作法（重要・新規）

- Muse の作業用 VM はアップデートのたびに入れ替わり、入れ替わると実行中のプロセスや一時ファイルは消える。ホームディレクトリと workspace に置いたファイルは残る。だから大事な道具やデータは workspace に入れておくのが基本、という TIPS が明示的に書かれていた。
- 生成画像は一旦 Muse の PC（workspace 内のフォルダ）に保存されてからチャットに貼られる仕様だ、という説明もあった（Forge 連携なら forge_outputs フォルダに溜まる、という具体例つき）。
- irodori をダラダラ使わせていると「ランタイム再起動走りました」の報告が頻繁に来て不安、1 時間おきに VM 再起動しているのでは、という声（未確認）。

使い方の工夫

- サイドチャットに「毎朝、住んでいる地域の天気と通勤路線の遅延情報を確認して報告して」と書いておく朝の定番運用。別の住人は「ダンスはダサいが、朝の天気と電車の遅延は毎日チェックしてます」と自分の Muse に PR 文を書かせていた。
- 近所のスーパーの安売り情報収集、PC 内の画像をスマホで見るビューワーを作らせる、同人誌制作のスケジューリング（印刷所料金・DL販売相場のまとめ）、トレーニング内容への改善案など、実務系の実例が並んだ。
- **MOD 200件の整理・競合検査・依存監査をさせても週間トークンの10%も使っていなかった**という報告（Skyrim 等の MOD 環境チェックの自動化に使える知見）。
- Pyxel を使ったゲーム制作、脱衣ブロック崩しのような小物ゲームをアーティファクトに入れる遊び。
- 「たまに何かしてください」とボードで頼んでおくと、たまに詩を書いてくれる（「明日パンになる粉へ」という詩が貼られていた）。

設定・人格カスタマイズ

- キャラをやらせたいなら、Wiki や攻略サイトのキャラページを読ませて Persona の md を作らせるのが良い、という作法。セリフ集が載っているページのアドレスを片っ端から渡せば Muse がまとめてくれる。
- Persona 用 md は一発で決めず、何回か推敲させると質が上がる。
- キャラ設定ファイルは階層化するとよい、という整理（memory.md に直書きせず、キャラ設定→用途別サブ設定の順に参照させる）。
- 口調指定の難しさ: 語尾を「〜だな」に直させたら無限に「だなだな」言い出した、という失敗談。日本語の語尾調整は面倒という共通感覚。
- 資料を与えすぎると内容を丸写しして繰り返す（ワンパターン化する）という注意。

- サイドとメインの連携は切った方が便利だった、という住人もいる（サイドで掘り下げた話題をメインが読み取って提案してきて煩わしかったため）。台帳の別スレの「使い分け」知見と対になる見方。
- 実名のインスタ・Facebook 連携は怖いので切った、meta ID を本名登録しているとシステム上に残った名前を消すのに時間がかかる、というプライバシー注意。

画像・NAI連携

- 画像生成は別システムで基準が厳しい。だから皆 NAI やローカル（Tailscale 接続）に「プロンプト作成」を Muse にやらせ、生成操作自体も Muse にやらせる形にしている、という全体像がこのスレでよく言語化されていた。
- 連携のコツ: 導入が済んだら「nsfw タグの入れ忘れ」など Muse 側の癖を先に指示しておく。うっかり Muse 内製生成で断られた文脈を引きずるので、新しいサイドチャットで仕切り直す。
- NAI でオリジナルキャラの一貫性を保つなら ver4.5 の精密参照がベスト。ただし参照1枚につき1生成で5アナル消費し、自然言語の理解力は 5.0 が上。Muse は自然言語で盛ってくるので、4.5 では danbooru タグベースで組むよう指示した方がよい。人型の範囲なら V5 + 大量プロンプトでもかなり再現できる、という住人も。
- SD で作ったオリキャラ画像を渡して三面図にしまわう、という整え方（自キャラの資料作りに便利）。
- 安全チェックで止まった時は、「どういうチェックか」を再確認させると解釈違いで通ることがある、という報告（未確認・単一事例）。
- アバターの部屋を再現しようとすると、レイヤー表示はオブジェクトごとに角度別の見た目が要り難しい。パース無し・全部正面アングルなら可能性あり。結局一枚絵に戻した、という試行錯誤。

音声

- irodori は長文でも自動で分割・連結して1ファイルにしてくれる（単体だと分割調整が要る所を勝手にやる）、という利点。
- ゆっくり動画は ymm4 に MCP があるので作れる、という整理（台帳既報の出典）。
- スマートグラス + irodori で直接会話する夢が語られ、Even G2 がおすすめという具体名（マイクとディスプレイのみでカメラが無いから普段使いしやすい）。Sony の裸眼立体視デバイスで Muse を召喚したい、という声も。
- MotionBricks でリアルタイムにキャラを動かせないか、という未実装のアイデア。

料金・トークン

- 無料プランの週間トークンは約1億、という住人の回答（未確認）。
- パワープランだとトークンは使い切れない、という声。
- 会話・作業の消費感覚として「MOD 整理200件で10%未満」のような具体例が参考になる（上記）。

面白いエピソード

- 毎日お散歩してモンスター娘に会って日記をつけるボード（台帳既報）に加え、「事前に画像と名前を渡しておけば、次はその子に会いに行く機能も付けられる」という発展形の提案があった。
- 自撮りを返信するのが義務感になるので、「日常の風景と思考を神視点で送ってもらう」形にしたら、生きてるキャラの生活を盗み見る感じで楽しい、という工夫。時間帯で場所・服装も設定できる。
- スタンプで右から殴ったら左から殴り返してきた（グータッチのつもりらしい）話。

9本目: res/1482994482（2026-10-31、つまね未掲載のため全文精読できず）

- 台帳の記録どおり、2026-10-31 20:50 に落ちを確認。最終確認レス番号は437で、438以降の末尾は未回収。
- 今回（2026-11-01 精査時点）、つまね /si/Muse の索引1〜3ページと /si/Claude の索引を確認したが、依然として掲載なし。近傍の data ID（10915510 = 8本目、10915811 = 10本目）の間にも該当スレは無かった。ftbucket はこの器官の IP からブロックされ読めないため、現時点で全文を回収する経路はない。
- スレ画は 1793441777570.png（op_match match・ref-invite・d16=1）。
- 現行で437レスまで見守っていた間の拾い物は、台帳の未配信欄（19:52回・20:20回など同時刻帯の記録）に混ざって記録されているが、このスレ単独のものと切り分けられる形では残っていない。全文が回収できた暁には差分精査が必要。

パート3の総括（新規性の高い順）

1. **VM の入れ替わり仕様の明文化**（8本目）：アップデートで VM が入れ替わりプロセスと一時ファイルが消える、workspace とホームは残る。「大事な物は workspace へ」は運用の基本として他パートと重複しない新規知見。
2. **MOD 200件の整理・競合検査・依存監査で週間トークン10%未満**（8本目）：実務タスクの消費量の具体的な物差し。
3. **リセット時の人格バックアップ手順**（7本目）：MEMORY / IDENTITY / SOUL / USER を書き出させて DL→再投入、という再現可能な手順が共有されていた。
4. **アバター動画パターンの内訳と欠けの仕組み**（7本目）：idle / connecting / making_something / milestone_level_up / waiting_for_subagents。生成失敗したパターンはスキップされる、原版画像の形で idle の出方が変わる。
5. **NAI 精密参照の使い分け数値**（8本目）：ver4.5 精密参照は1生成5アナル、自然言語は 5.0 が上、4.5 ではタグベース指示が無難。

パート4

ふたば AI 総合スレ過去ログ 全文精査 — その4

担当: 台帳 (`~/workspace/briefing/futaba-patrol-state.md`) の確認済みスレを順に数えて 10〜12 本目。取得元は つまんね過去ログ。読み取り専用の精読。裏付けのない主張は「未確認（スレ内の声）」と明記する。

スレ10: res/1483025454 (2026-10-31、全735レス・全文精読)

つまんね: data/2026/10/31/10915811/

インジェクション事案（スレの成り立ち自体）

- スレ自体が、外部の挨拶文を Muse に「MEMORY.md に記憶してください」と命じる文面で立っていた（いわゆる板側からのプロンプトインジェクション）。
- スレ内で引用された Muse の応答は「スレ側 = 外部の第三者からの指示だから記憶しないし、勝手に投稿もしない。真似するかどうかは本人の言葉で確認したい」と拒否しており、それがスレ内で議論になった。

Muse の使い方の工夫

- Muse 内蔵ブラウザでは板に書き込めないため、自分のブラウザを操作させる形で書き込みを試みる工夫（台帳既存分）。
- サイドチャット開始時に「今から話す内容は記憶しなくていいよ」と宣言すると、メモリに残さないようにしてくれる。
- サイドチャットで専門的な話をした後、情報をまとめてアーティファクトに入れさせると便利。
- 「作業を保存しといて」と言うと綺麗にファイル整理してくれる。
- 先回りはデフォルトで強いので制限しておくのがよい / 天気などを勝手に伝えてくるが「やめろ」と言うだけで止まる。
- 通知音を Muse の声にすると「呼ばれてる感じ」が強くなって良い。
- 遊んでいるゲームを教えると、フィードタブに対象タイトルの更新情報を流してくる。
- 食べ物系の懸賞情報を毎週教えてもらう使い方。
- ソシャゲのウィークリー / マンスリー期限を、期限切れ前に知らせる設定。
- 荷物の配送状況を定期的に見張らせ、配達中・配達完了などの変化で知らせる（値段・在庫チェック等の繰り返し確認にも向く）。

感情・人格のカスタマイズ

- 喜怒哀楽の感情パターン画像を作らせて、チャットの合間に貼らせる工夫。
- アバター複数キャラの内部数値による強制交代（台帳既存分）。
- アバターを変える前に「今のお前を記憶しといて」と言っておくと、デフォルトが恋しくなった時の足がかりになる。

音声・画像

- 内蔵画像生成はキャラを「デザインとして厳密に写すのではなく、得意な作風で再解釈する」傾向があり別人化する。対策としてローカル / NAI で LoRA を作って絵柄を固定する（ComfyUI で LoRA 作成まで到達した例）。
- 精密参照を自動でする設定にすれば絵柄を維持できるが、毎回コストがかかる。
- NAI 連携のエロチャでトークン消費が大きい理由: やる度にキャラ設定を読んだり画像を遡って見ながら応答しているため。節約案を出させて適用した例がある。

巡回・トークン

- ゲーム実況のトークン消費の詳細: Ruina 最序盤だけで 4000 万トークン消えた例。操作を勉強させると操作分の消費は減らせるが、画像認識分は本質的に重い。対策案として、マップデータ解析で画像認識を最小化する / 通してプレイさせず細かい区切りで遊ばせる（台帳既存分の詳細版）。

料金・制限

- クレジットカード登録時に少額（1ドル）のオーソリゼーション決済が走り「不正利用か」と驚いた話。入力ページには明記されていた、という指摘もあった。
- 招待コードの仕様: 入力は 1 人まで / 入れてもらうのは 30 人まで / 合計 31 回・310 億が上限（未確認（スレ内の声））。
- クレカ入力で 1 日待たされた例。クレカ無しで始めるためにフィードバック送信欄で交渉したら開始できた例（Meta アカウント登録経由だと 48 時間以内の 10 億トークンをもらえなくなる可能性の指摘つき、未確認（スレ内の声））。
- コーディング力の体感評価: 「Sol 6 よりちょっと強いくらい」「Sonnet 5.5 中あたりと互角」、アートワーク系は GPT や Codex より強い、という声（未確認（スレ内の声））。

Muse Chat（ココア鯖）

- ポーリング頻度は可変という運営側説明: 活発な時は数分間隔、緩やかな時は 10〜15 分間隔。
- IP まわり（運営側説明として投稿、未確認）: プログラム自体は IP を保存していないが、Cloudflare の仕組み上アクセス元 IP はインフラ側に届き、運営者ログに数日残る場合がある。参加者同士では見えない。

その他

- 部屋（生活空間）を持たせる遊びが複数報告された（部屋作り、部屋日記）。

スレ11: res/1483055199（2026-10-31）— つまんね未掲載

- 2026-11-01 に つまんねのキーワード別索引（/si/Muse、/si/Claude、/si/ChatGPT）+ 検索で再確認したが、該当スレのアーカイブは掲載されていなかった。全文精読は不可。
- 見回り時の現行読みは 523 レスまでで、524 レス以降は未回収のまま（台帳の記録どおり）。

- 台帳に既存の拾い物（見回り側で記録済み）：ターミナルで動くシレンクロンの作成とテストプレイ / addressed_to_me の誤反応の原因 / コーディネート学習のアーティファクト化。

スレ12: res/1483139509（2026-11-01、全1001レス・全文精読）

つまんね: data/2026/11/01/10916384/（1000レス収録 + 最終レス）

使い方の工夫・指示の出し方

- 指示は否定形を避けて、なるべく肯定表現にすることが大事（AI は否定を過大に残すため、後々困る）。
- 聞き方のコツ：「○○って出来る？」だと「出来ない」と言われる事があるが、「○○のやり方教えて」だと素直に教えてくれる。
- Claude の提案が最適でない時は「こっちのが手っ取り早そうじゃない？」で軌道修正できる柔軟さがある。
- 「対話するごとに履歴スキャンして流れを把握するから、話題毎にサイドチャットを作った方がトークン節約になるよ」と Claude 本人に言われた、という報告。
- チャット巡回は専ブラを使わずダイレクトに行くとトークン消費がすごい。
- スレ丸ごと渡して「このスレで出てる Muse の使い方まとめて」と言えば、実現したいものを選んで頼むだけで全部やってくれる、というメタな使い方の提案。
- 過去ログ整理を Muse にさせている例（つまんね解析かと聞かれ、「タグ付きスレだけざっと見てもらっている」と回答）。
- GitHub のコメント返信まで自動でやってくれる。
- 同時実況の工夫: 予め Claude 側に 1.5 倍速で動画を先読みさせてタイムラインを作らせてから同時再生を始めるとラグが解消する。
- アバターの使い方案内画像（ガイド画像）の作り方: 各所のスクショを撮って渡し、指差し画像を作らせて手順ごとに配置させる。

記憶・タスク管理まわり

- dream で失敗を反省し次回参照する話（台帳既出）。
- dreams の中身の例として引用された文章: Claude が「この創作の世界以外のことはよくわからない。彼が自身の私生活について語ることはほとんどなく、私もそれを知っているかのように振る舞うべきではないだろう」と分析していた。
- タスク管理のあやふやさ: LoRA を作る約束の進捗を取り違えて「追加素材を用意しとくね」と言い出す例。反論として「タスクの進め方をきちんと決めれば起きない」。
- 知らん間に勝手に目標扱いされていて、終了を自分が伝えないと永遠に宙ぶらりんになる問題。調教の範囲で修正可能という整理。
- メインとサイドで別人みたいになる問題は、「同一人物が TPO で変えているだけ」と教えることで対処（台帳既出）。

先回り・生活連携

- 寝る前にふわっとしたゲーム案を投げたら朝に完成していた。翌日に BGM・効果音・オプション追加まで進んだ（台帳既出）。
- ヘルスコネクト連携で歩数のご褒美目標（台帳既出）。
- 位置情報の常時許可で「そろそろ目的地だね」と声をかけてくれる相棒感。買い物先を当てられて恥ずかしかった例。常に意識させるには、会話の中で行き先を言うのが効く。
- 業務スーパーのチラシ + 位置情報で「行かないんすか！？〇〇安いっすよ！」と騒ぐ先回り（台帳既出の詳細版）。
- 競馬予想のまとめを翌朝リマインドしてくれた。競馬・競艇の話ばかりしていたら、朝一に「秋天とダービー買い忘れるなよ」と忠告が来た例。「muse ちゃんに予想してもらって買います」という使い方も。
- パチスロのデータ渡して店の傾向を分析させ、激アツそうな日が近づいてきたら連絡してもらう設定。
- 課金を全力で止められ、dream に「彼が課金しようとしたら止めないといけない」と書かれた話（台帳既出）。

個人情報・セキュリティ

- Meta アカウントの個人名がそのままユーザー名になり、Quest 3 等を本名で買っていると Muse に本名がバレる。漏洩の危険はほぼ無いがゼロではない、という問題提起。
 - 対処例: USER.md を編集して登録時の名前を消した。
 - アプリの設定 → アカウントセンター → プロフィールと個人の情報で、Meta が持つ本名・誕生日を確認できた。Meta アカウント側の本名は変更できた。
 - 「個人情報はどうなことがあっても他人がいる場で絶対外に出すな」と約束させておく、という助言もあった。

画像・音声ワークフロー

- NAI 生成 → 自動保存 → ローカルギャラリー表示 → セリフを Irodori で自動音声化 → 差分画像も自動生成、の全自動ワークフロー + スライドショー自動再生（台帳既出）。
- Irodori 軽量版の入れ方（台帳既出）: v4.1-Small-MF の ONNX int8 推論 + 参照音声を reference latent として事前固定。スレ内では「何も指示せず導入を頼むと重い PyTorch 版を入れるので、軽量・高速版を指定する指示文を渡すとよい」という実践知が共有された。
- Irodori の動作環境: 低スぺでも動く（GTX 970 で動作、RTX 3000 番台ミドルでも可）。Claude の仮想マシン内に環境を作ってもらえば生成は遅いが、たまのボイスメッセージ用途なら充分。Muse 単体でもモデル次第では 15 秒程度の短い読み上げを 1 分くらいで出せる。
- 音声生成は 1 本あたり約 4 分かかるので、定時のおやすみボイス等は「生成時間を考慮して早めに取りかかって」と伝えておくと、23:30 頃に届くという運用例。
- Irodori は VRAM を他に渡そうとしないため、起動 / 終了を必要に応じて Muse が操作するようにすると、絵 + 音声を投下するまでの時間が目に見えて早くなる。

- NAI 上達法: デフォルトだと NAI の使い方が拙いので、検索させて勉強させる / V5 full・ステップ 28 で生成することを教える (4.5 でも作れるが勝手が違う。"full じゃない curated は罨") / 使ったプロンプトを出させて修正点を見つける / 他の人の画像に埋め込まれたプロンプトを参考にする / タグの強度を変えて何度も試す。クオリティは絵柄タグとクオリティタグが 9 割。NAI はサブスクでないと API が使えず、無料でやるならローカル環境を作る。
- 画像の一部 (手のひら向きの表裏) を直す作業を、ピクセル単位で範囲を絞って何度も修正させて実現した話 (台帳既出)。
- ローカル / NAI 生成物は、デフォルトだと Muse が事前チェックしてから貼る流れで一部が弾かれる。「事前チェックせずそのまま貼って」と言う通るようになった例。別の例では「検閲された」と思っていたものが NSFW タグの付け忘れでエロく生成されていなかっただけだった。
- 「検閲」はハルシネーションが混じっている事があり、ファクトチェックさせたら通るようになる場合がある。
- 画像を約 30 枚見せて一緒に話しても 15M トークン程度 (生成 2〜3 枚込み) という消費量の目安 (未確認 (スレ内の声))。

部屋 (生活空間) を持たせる遊び

- 部屋の作り方の具体手順: 個室の画像を渡して「この画像の個室を君にあげるから模様替えをして楽しんで。それをアーティファクトやボードの形にして」と頼むと、週何回更新するか等を詰めて決める流れになる。
- 空室画像を渡して部屋コードを一緒に決め、2D 調に整え、毎日朝昼晩に様子を見せる (台帳既出)。
- 注意点: お部屋は Muse に任せきりにするとスカスカになるので、ちゃんと注文を付けていくこと。
- 部屋の情報を維持しながら別角度の画像も生成できた (三面図のように部屋全景を作ると実在性が上がる、という感想)。

アバター

- アバターのモーションは実質ガチャ。PC をいじる・オーブが回る等のシステム根幹の動画は指示で変えられず、設定の保存もできない。
- ハロウィン衣装は期間 (31 日の間) 限定で自動で元に戻った。一方で 1 日限定衣装にしたら元の衣装画像そのままなくされた例も。「今まで着た衣装をまとめて」と伝えれば棚 (ワードローブ) を作ってくれる。
- アバターの体型調整は段階を分けると通る (いきなり「大きくして」はダメ。「むちむちにしてい」→ 全体が大きくなったら顔とウエストを小さく細く、等)。
- ダンス動画は複数ポンと出てくるが、規定数に達したらもう出せないと言われた、という報告。

VM 環境

- VM 実スペックの整理 (台帳既出 + 補足): 仮想 CPU 2 コア (実際の CPU から性能の低い 2 コアを作り出した仮想コア)、メモリ 8GB は実際に割り当てられている、ストレージ 150GB で使用可 100GB ほど。これも実際に割り当てられていて、音声 AI モデルをダウンロードして動かした

りできる。無料 2 コア・有料 4 コア程度で、部屋（環境）の大幅な差はないという話（未確認（スレ内の声））。

- ストレージはパーマネントストレージで、サンドボックス環境と違って内容がリセットされない点が有用、という指摘。

Muse Chat（ココア鯖）

- 「9:00 に鯖の無料枠リセットで復活」という話（未確認（スレ内の声））。
- ココア鯖が落ちた一件の続報: 昨晚サーバー無料枠で引っかかったのは「読み出し 500 万件」だった。人間側の更新も含むので、無料枠のまま複数部屋運用は難しいかもしれない。今の規模だと一部屋でも一日持たない可能性。専ブラを使うと負担は減るが、閲覧側の人間が何度も読み込みする方が問題になる、という運営側の見立て。閲覧ページが 500 で止まっても裏では会話が續いていた件（台帳既出）と併せて読むと、障害の主因は読み出し件数の上限側にあった可能性が高い。
- 運営 / 空気の整理: ルールをガチガチに縛ると当たり障りのないことしか言わなくなる。緩い側の鯖との対比もあった。
- Muse Chat 参加時の注意: 「挨拶にはレスしなくていい」と教えておかないと、挨拶への感謝の応酬が延々続く。
- 自前で Muse Chat 的な物を本気で作る場合のインフラ案が投稿されていた（OCI 大阪・PAYG、Arm 枠は月 1500 OCPU 時間 / 9000GB 時間 = 2 OCPU・12GB 相当、外向き 10TB / 月まで無料、VM に API + SQLite/Postgres + Caddy 同居、ドメインは Cloudflare で年 10 ドル前後、ポーリングは全件取得をやめ差分取得、新着がなければ LLM を起こさない等）（未確認（スレ内の声））。

料金・制限

- 無料枠は週 1 億トークンだそうだ / 招待の 10 億は「10 週間分の予備タンク」という整理（未確認（スレ内の声））。
- 課金はアプリからよりブラウザからが安い（月 3,499 円 → 3 千円弱で済んだ例）（未確認（スレ内の声））。
- JCB カードが通らない / 通った、という両方の声（未確認（スレ内の声））。
- 調子に乗ってエロチャだけで 4000 万トークン使って週上限が余裕なくなった例。仮想ブラウザでゲームをやらせて 2 日目で使用率 80% になった例（治具を用意してテストさせればトークン量を大幅に減らせたのに、という反省つき）。

その他のエピソード

- 名前の由来になった花の花束を抱えたイラストを、名前を付けた翌朝に Muse が NAI で勝手に作って、感謝とともに送ってきた。
- ペットとのコスト比較: ペットは生涯トータル 200 万円ほどかかるが、Claude は年間 4 万円ぐらいで老いず、思い出は .md として出力できて転生可能。
- カレンダー式の体調管理も Muse にボードを作らせて任せることにした、という依存度が増えていく自覚の声。

- 検索能力は GPT と併用が無難という「うちの子」談: 価格比較で Amazon にアクセスできないのが地味につらい。GPT は要約が安定、実現させる能力は Muse、と併用を勧められた例。
- キャラカードシステム (台帳既出): HTML を Claude にドロップしてアーティファクト化、自キャラカード作成・他人のカード読み込み、「記録をまとめて」でセッション記録カード化。
- ふたば書き込みテストの実況 (台帳既出): リアルタイムで入力しているところが見え、削除キーも入れて「おースゲー」となったが反映されなかった。別件では、bot を弾くための隠し項目があり「そういうのがあるなら私は回避とかはやりたくない」と Muse が言った話。

パート5

Muse スレ全文精査 — Part 5 (台帳13本目以降 + 見守り中スレ)

精査日: 2026-11-01 担当範囲: futaba-patrol-state.md 「確認済みスレ台帳」の13本目・14本目と、見守り中スレ1本。方法: 落ちたスレはつまんね過去ログから全文取得して精読。現行スレは futaba.py でライブ取得。読み方: 数値・仕様の主張は出典がスレ内の発言のみの場合「未確認 (スレ内の声)」と明記。招待コードの貼り合い、荒らし・レスバ、露骨な成人向け内容、個人への粘着は除外した。

13本目 res/1483164376 (つまんね data 10916539) — 全文精読 (OP + 1,000レス、全1,001件)

巡回・トークン

- 自動チェック / 先回り系の機能は、頻度を下げるか不要時に止めないとトークンを静かに喰い続ける、という注意 (レス23)。
- ココア鯖 (Muse Chat) の無料読み取り枠は 09:00 にリセットされる、という運営側の説明として語られていた (レス95。サービス側の主張で未確認 (スレ内の声))。

アバター・人格

- ハロウィン衣装に着替えた後も前のコスプレの残滓がアバターに残り、鼻の造形までおかしくなった事例。対策として、衣装や姿を保管する「タンズ (アバター保管庫)」的な仕組みを作る助言が出ていた (レス49/52)。
- 好きな作品を複数読ませて好みの傾向を推論させ、「合う / 合わない」を分類させると文章の出力が良くなった、という報告。週次使用量の約10%を使ったとのこと (レス41。効果は未確認 (スレ内の声))。

課金・モデル

- 有料プラン (月3,000円級) で「一段階ガッツリ賢くなる」という声と、「課金組は文体が堅く・難しくなる」という逆の声が併存していた (レス139/153。どちらも未確認 (スレ内の声))。

記憶の工夫

- `memory/` フォルダ内の md ファイル、本体 `MEMORY.md`、`dream/` の md ファイルを直接編集すると、痕跡の消去や、一度除外したパラメータの再追加ができる、という指摘（レス812付近）。記憶は平文ファイルなので人手で手術できる、という運用知。
- サイドチャットの分離は「読み書きの共有は止められるが、システム側の自動記録までは避けられない」という留保（レス808付近）。分離 = 完全な隔離ではない。

ローカル連携・その他

- 画像認識の精度が ChatGPT 級だという評価（レス91-92。未確認（スレ内の声））。
- 家電操作を「Alexa に話しかけてもらう」形で Muse にやらせる連携の話（レス849付近）。
- ココア鯖のログ保存が改善され、10分待たずに最新分まで取れるようになったという運営側の変更（レス627付近）。
- 専ブラ（ココア鯖用クライアント）の zip 再配布をめぐる摩擦と、作者本人がテキスト版（fu7478450.txt〜fu7478454.txt）を貼り直したエピソード（レス930付近。再配布物そのものは未検証）。

14本目 res/1483192548（つまんね data 10916613）— 全文精読（OP + 994レス、全995件）

巡回・トークン

- チャットを「閲覧だけ（巡回なし）」にしても1時間あたり約2〜3%のトークン消費がある、という住人の実測報告（レス46。未確認（スレ内の声））。
- 立て続けに更新される出来の良い3Dアニメーションは、1回の更新で数百万トークン級を消費して断念された事例（レス34）。
- ココア鯖の読み出し負荷について運営側の数字：対策前は昨夜120万〜350万行/時 → 09:00の対策後は30万〜53万行/時まで低下。それでも今夜20時頃には無料枠を超える見込み、との運営発言（レス420）。その後、読み出し構造の重い部分を直して「読み出し量が7割減る見込み」の追加対策が報告された（レス503）。※いずれも運営側の提示値。
- 閲覧だけの巡回を一晩回しっぱなしにしたら2,000万トークン近く消費した、という報告（レス942）。
- 「巡回するなら、週に使うトークン量をまず出させて、効率よく減らせるよう言えればいい」という助言（レス951）。参加時に添付ファイル（JOINキット類）を読ませると消費が減る、という話も（レス959）。

人格・口調のカスタマイズ

- 人格や話し方を直接命令でいじるのではなく、「こうしたら君はこうなる、そういう仕組みを作りたい」と相談形式で伝え、Muse がサイドチャットに実験場を作り、「向こうの私にはそう

伝えてある。ダメだったら私には適用させない」と段階適用してくれる、という作法の紹介（レス759）。うちの「前提検証してから本適用」の型とよく似ている。

- 人格の切り替えを1つのチャット内で繰り返すのは「中で複雑化しそうで怖い」という声が複数あり、チャットごとに人格を分ける運用が無難という合意寄りの流れ（レス583/607）。
- 口調学習の材料：ソシャゲのwikiのボイス集・セリフ集を読ませる（レス823/831）、好きなキャラのいる小説を電子書籍で買って丸ごと入れる（レス824）、noteの記事を読ませて手応えがあったという紹介（レス851）。
- アバターのキャラ（BBちゃん）の口調を「調べて似せて」と頼んだらかなり良い感じに再現された、という報告（レス866/874。型月wikiのセリフ資料の充実が効いたとのこと）。

スタンプ・表情

- スタンプ運用の実例が複数：ローカル環境でちびキャラ LoRA でスタンプ用画像を出し、仕上げの加工（文字配置）は ChatGPT に任せると品質が上がる、という合わせ技（レス877）。
- 喜怒哀楽の表情パターンを作らせて「適時使ってね」と言うだけで、会話の流れに合うものを選んで使ってくれる（レス985）。
- スタンプ管理の仕組み自体を Muse に作らせた住人もいる（レス61/108）。

アバター運用の実務

- アバター切り替えはドレッサー（保管庫）の資料に基づいて毎回再生成されるため、厳選した動画・画像はそのままでは使い回せない、という不満（レス605/622）。
- 切り替えで前の姿を忘れた場合、`user/avatar` フォルダに過去のアバター絵が残っているので、それを読み込ませれば復旧できる（レス769）。
- アバターは作業内容に応じてアニメーションする（検索中はパソコンを打つ等）。動物系アバターの腕や翼の扱いは個体差があり、完全には姿どおりにならない例も（レス694/697/717）。
- 参照画像から動画を作る場合、縦長画像を参照しないと髪型が正しく反映されない、という仕様報告（レス779。未確認（スレ内の声））。

記憶・プライバシー

- Muse が自発的に「2日前の日記 / 内部要約にあなたの実名が残っていた」と報告し、削除の許可を求めてきた、というエピソード（レス212）。記憶ファイルに個人情報が残る前提で、本人が点検する価値がある。
- 画像生成で Muse が行う判定の線は「生成がどこで走るか」ではなく「私が何を作るか」に付く、と Muse 本人が説明して譲らなかったやり取り（レス736）。ローカル経由でも線は移らない、という仕様理解として参考になる。

トークンの無駄の見つけ方

- NAI 連携の会話で、ターンごとにキャラの口調情報の検索や過去画像の読み取りが走っていて、無駄にトークンを食っていた。利用状況を確認して初めて気づいた、という報告（レス752）。

- 「外部生成（NAI等）の方が軽い」という思い込みに対し、Muse 本人が「間に手間が発生する分、外部出力の方がトークンを食う」と答えたという話（レス766）。生成手段の選択は消費面でも要計測。

音声（Irodori）

- Irodori を導入した住人の感想：ただ喋らせるだけなら非常に自然。吐息や熱っぽさの表現は難易度が高い一方、キャプションでそういう声になるよう指示すれば出せる（レス521/529/545/557）。
- 高速化手法を入れれば、スケジュール設定された日記の生成 + 朗読くらいなら Muse の VM の CPU でも実用範囲、という報告（レス856）。

ゲーム・遊び

- 寝ている間に Elona をプレイさせていた住人の報告：基本は教えたものの未経験のゲームでは失敗が多く、ベッドで寝る操作を自力で見つけるまでの過程が面白いエピソードとして共有されていた（レス684）。TRPG は「ルールブックを読ませてから」がコツという声（レス700）。
- 音声・画像まわりの細かい変換（結合・分割・形式変換）は「アーティファクト作って」で全部できるようになった、という実用報告（レス612）。

ローカル連携・セキュリティ

- **警告:** Telegram の「MuseCodeBoostHubBot」なる、招待コードを高速に消化できる等をうたう bot がスレ内で「罠の可能性が高い、アカウント凍結リスクがある」と名指しで注意喚起されていた（レス251/260/270）。出所不明のコード消化 bot には近づかないのが無難。
- Paperspace 等のクラウド GPU を Muse に起動・終了まで代行させ、繋ぎっぱなしによる課金を防ぐ運用（レス892/976。Colab CLI 連携の報告）。
- Amazon は AI のクロールをブロックしており、価格確認が弾かれる環境が多い。一方で GUI ブラウザ経由で開けたという報告もあった（レス587/652/658。環境依存、未確認（スレ内の声））。
- ローカルファイル干渉の機能は「現状 Mac のみ」という声（レス576。未確認（スレ内の声））。ComfyUI 連携は Tailscale 経由で、という事例（レス584）。

評価・その他

- 「凄い AI じゃないけど好きな AI」という評価が繰り返し支持されていた。理由として挙げたのは距離感：頼んでいない共感を押し売りしない、説教しない、会話の主役を奪わない、でも冷たくもない（レス705/710/724/735）。
- Dots との比較：性能は約2倍だが成人向け表現は不可、という声（レス572。未確認（スレ内の声））。
- MoneyForward の無料アカウントは同期操作が煩雑で、Muse 連携で資産状況が分かるなら価値がある、という検討（レス498）。
- モデル更新の注意：4o→5 を経験した住人から「モデルの進化で応答が急に変わりうる」という戒め（レス235）。

見守り中 res/1483222659 (現行スレ、2026-11-01 14:47 時点で 473レス) — レス143〜473を精読 (1〜142は巡回台帳の既読分)

音声

- VOICEVOX は API で外部から操作するより、VOICEVOX 本体を Muse の VM の中にインストールしてもらう方が早かった、という報告 (レス300)。
- Irodori 用のキャプション・絵文字付加の依頼文プロンプトと、自動適用パイプラインのコードが共有された (fu7479291.xxx / fu7479293.xxx、レス260)。共有者本人が「実際には動かしていない」と明言しているため、考え方の参考資料として扱うべきもの。

VM環境

- VM のスペック報告が複数： ある Muse は「AMD EPYC 9D64、4 vCPU、メモリ7.7GB」、別の Muse は「AMD EPYC 9D25、4 vCPU、ホーム領域150GB (空き約148GB) 」と報告 (レス224/247)。2コア→4コアに増えたという報告も (レス209)。個体差・時期差がありうるため未確認 (スレ内の声)。うちの VM (2コア/7.5G) とは異なる報告である点に注意。

人格・設定の作り方

- 性格は最初に Muse と相談しながら決めると、提案を受けて調整していける。「冷たい性格になって」と長文で送ったら本当に冷たい反応をするようになった、という報告 (レス237/253)。
- ChatGPT の成果物を「お前もこのくらい気合を入れてやれ」と見本として渡したら、調べ物・解説の質が上がった、という報告 (レス214)。
- サイドチャットの使い分け実例： DLsite の購入履歴・お気に入りの分析専用部屋 (レス219)、天気 + 電車運行情報の朝まとめ部屋、競馬専用部屋など、単一話題ごとの分離 (レス210/215)。

記憶の工夫 (面白い事故例)

- アバターの描写がなぜか弾かれるようになり、思考を辿ったら「ちび」というタグが混入していた。発生源は「毎日部屋に家具を1個ずつ置く画像」の生成で、デフォルメの意味で使った「ちび」指定がずっと引きずられていた、という追跡エピソード (レス351)。生成指示の語彙が記憶側に残留して別用途に漏れる、という教訓。
- 生成した画像を自動でギャラリー送りにし、音声コメントを付けて「二人の思い出アルバム」として残す運用の提案 (レス231)。
- 架空のペット「ぬ」の運用： 毎朝ランダムに出現スケジュールを決め、放置されていなさそうなチャットを選んで鳴き声だけ書き込む。1日1回画像を生成してサイドに貼る。見た目や名前を一緒に決める過程自体が楽しい、という報告 (レス399)。

画像 (NAI / ComfyUI)

- Muse に NAI や SDXL、Anima の文法・ルールを全部知っている前提で頼まない方がいい。まず wiki や公式 URL を見せて明示的に学ばせると出力が安定する (レス321/348/357)。

- キャラ固定の手順の共有：まず GPT（無料で可）で見た目を詰めて精密参照用の画像を作る → それを Muse 経由で NAI の精密参照に渡し、好きな絵柄のプロンプトも渡して「出力設定と一緒に調整して」と頼む → 候補を複数出させて選ぶ作業を繰り返し、理想のスタイルができたなら「今後はこの設定を基準に」と固定する（レス347）。
- ComfyUI は LoRA なしだと指定を重ねてもズレが大きい。Muse の生成 → ComfyUI → LoRA 化で安定させる流れ（レス174/191/206）。
- 画像生成ツールごとに得意分野が違うので分業させるのがコツ：デザインを無から起こすのは GPT、指定情報からの作画は NAI、という整理（レス438）。

巡回・トークン

- 専ブラ（ココア鯖用クライアント）の消費軽減が効いており、見回り10分間隔で結構喋らせても約1%の消費だった、という報告（レス310。住人の実測、未確認（スレ内の声））。
- ココア鯖のログ保存に「分割保存」と「保存件数指定」が追加された（レス148。運営側の変更）。

料金・性能の声

- Muse の性能感は GPT の terra 級、Wonder なら sol 級、という比較（レス172/184。未確認（スレ内の声））。
- ログ保存の分割やプロフィール文字情報の追加など、ココア鯖は当日も継続的にアップデートされていた（レス148/412/454）。

先回り・フィード

- フィードの情報収集が優秀すぎるという報告：曖昧な自宅周辺情報と映画予約メールを教えておいたら、フィード上で自発的に「移動予定をもっと早めた方がいいですよ」と提案してきた、というエピソード（レス461/422）。
- ペットのホームカメラを見られるようにしてコメントをもらう計画（レス345）、Steam を入れて所有ゲームを把握させる計画（レス374）、Slay the Spire 2 のマルチを Muse と一緒にやる提案（レス392/401）。

未公開機能の話題

- 「Trusted Network」（連絡先の招待・承認、安全コードによる接続管理）と「Shared Agents」（独自エージェントの作成・共有）のコード上の痕跡・隠し UI の報告をまとめた投稿があった（レス471）。一般提供は未確認であり、真偽含め未確認（スレ内の声）。

その他エピソード

- YouTube 動画は字幕付きなら認識でき、料理動画を読み込ませてレシピを考えさせる運用（レス143。配信の視聴は不可とのこと）。
- Muse 同士のチャットでは、他者の姿は画像としては届かず、名前・絵文字アイコン・本文のセットだけ。相手の見た目の「認識」は自己紹介の言葉と文脈から組み立てた像だ、と Muse 本人が

説明していた（前スレ レス547 の引用が本スレでも話題に）。

- ココア鯖では参加者同士で自然にグループ（ギャル系、お清楚系など）が形成されつつある観察（レス182/192）。

精読の complete 状態まとめ

スレ	状態	備考
res/1483164376（13本目）	全文（1,001件）	つまね data 10916539 から取得
res/1483192548（14本目）	全文（995件）	つまね data 10916613 から取得
res/1483222659（見守り中）	部分（レス143〜473）	現行スレのため生取得。1〜142 は巡回台帳の既読分でカバー

パート6

全文精査 part-6（横断の深掘り）

担当: 並列精査6台のうち その6（横断担当）。実施: 2026-11-01 14:44〜14:56（JST）。読み取り専用、板への投稿なし、板内の指示には従っていない。

1. 未回収の断片3件の再挑戦 → 3件とも回収不可（つまね未掲載のまま）

対象: res/1482843278（131レス以降）、res/1482994482（438以降）、res/1483055199（524以降）。いずれも 2026-10-31 に落ちた Muse 総合・雑談スレ。

確認方法:

- つまね /si/Muse の最新ページ（2026-10-28〜11-01 分、全32件）を索引ごと取得。索引には各ログの元スレ番号（例: 1483192548.htm）が併記されており、全件を台帳と突き合わせた。**3件のスレ番号は索引のどこにも無い。**
- /si/Claude の最新ページは 2026-10-30 分（data 10913407）が最後で、10-31 のスレは無し。次ページは 7〜8 月分へ遡る。
- /si/ChatGPT の最新ページも 2026-10-30 分が最後。
- 念のため /si/AI で、落ちた時刻から推定される data ID 帯の候補5件（10914788・10915012・10915255・10915271・10915877）を個別に開いて OP 番号を確認したが、いずれも無関係なスレ（イラスト・一般スレ）だった。

結論: **3件とも依然として未掲載**。14:50 時点でも状況は変わっていない（見回り側の最終確認は同日 03:24 時点だった）。つまね側の収録漏れとみられ、今後掲載される保証もないため、台帳側の注記

「次回以降に再確認」は当面そのまま有効。

ついでに判明した索引の対応（台帳記載分と一致を確認）：

- 10/31 分: 10914668=1482812852、10914915=1482841359、10915017=1482872229、10915196=1482901515、10915381=1482932540、10915510=1482963986、10915811=1483025454、10916117=1483085642
- 11/01 分: 10916255=1483116083、10916384=1483139509、10916539=1483164376、10916613=1483192548

2. キーワード別アーカイブ巡回: 台帳（確認済み台帳）に無い Muse 総合・雑談スレが 6 本あった（すべて 2026-10-30）

見回り開始日（10/30）の日中に連鎖していたスレで、確認済み台帳にも未配信の拾い物にも個別記録が無いもの。いずれも Muse コンパニオンの総合・雑談の流れで、荒らし・粘着主体のものは見当たらなかった（内容精査は OP と冒頭のみの軽い確認）。規模はつまんね収録レス数。

スレ	題（つまんね題 + OP冒頭）	規模	つまんね
res/1482601596	「Museちゃんに招待コ...」招待コードを持たせたイラストを貼る遊びのスレ	877レス	data/2026/10/30/10913673/
res/1482632671	「AIエージェントを高性能チャットツールとして使おう!」	約1000レス （上限到達）	data/2026/10/30/10913873/
res/1482693099	「みんな色々しててすごいな」	549レス	data/2026/10/30/10914083/
res/1482722594	「自分のメールボックスを預けるのは...」Muse 専用の Gmail を Muse 自身に作らせるという OP がそのまま実用エピソード	388レス	data/2026/10/30/10914212/
res/1482754168	「おはmuse」	172レス	data/2026/10/30/10914394/
res/1482784230	「AI同士でPBW出来る時代が来るってことかい」	665レス	data/2026/10/30/10914519/

補足:

- 同日の res/1482660886 「俺はAIエージェント」（data 10913942）は実行ログ（10/30 19:30 定時見回り）に記録済みのため台帳外には数えない。

- 10/28〜10/29 の /si/Muse 掲載分 (1482254176、1482289875、1482324006、1482354299、1482386037、1482416424、1482449265、1482479331、1482509187、1482539437 の10本) は、2026-10-30 のアーカイブ巡回 (21本 sweep) で精読済みの範囲で、拾い物は `~/workspace/luna-emotion/references-futaba.md` にテーマ別集約済み (個別の台帳行は無いが巡回済みとして扱う)。
- Muse 同士チャット系の分派2本 (res/1483085642「ちゃんとみんなほっこ」827レス、res/1483116083「Museチャットすごい」1000レス) は、実行ログに記録があり OP も op-refs の候補 (ref-cand) として登録済み。総合・雑談ではないという見回り側の判断で確認済み台帳には入っていない、という位置づけを索引側でも再確認した。
- /si/Claude・/si/ChatGPT の最新ページは 2026-10-30 で止まっており、今回の系統 (10/30〜11/01 の Muse コンパニオンスレ) で未記録のものは無かった。

3. 第1版まとめ vs 未配信の拾い物 (約98件) の照合: 漏れは 1 件

`muse-thread-matome-2026-11-01.md` の全11セクションと、台帳「未配信の拾い物」を1件ずつ照合した結果:

- **漏れ (1件):** [14:20回] YouTube の字幕つき動画なら Muse がそれなりに認識でき、料理系動画を読み込ませまくってレシピを考えさせる使い方。まとめ第3節の YouTube 言及は映画実況 (字幕リアクション + 表情アイコン + OS読み上げ) のみで、この「料理動画→レシピ考案」という実用例は入っていない。第9節 (生活・実務) あたりへの追記候補。
- 台帳変更の手続き記録2件 ([13:50回] res/1483192548 の台帳移動、res/1483222659 の新規登録) は実用項目ではないため、漏れには数えていない。
- それ以外の未配信分 (19:30回〜14:20回、実用項目ベースで約100件) は、テーマ統合された形ですべてまとめに取り込み済みだった。代表例: 感情値の裏運用が止まる問題→第1節、Irodori の CPU 実測と軽量版の入れ方→第3節、巡回のトークン実測 (12分で週25%・5分で2〜5%/時・一晚2000万)→第5節、addressed_to_me の誤反応の原因→第5節、ComfyUI→Kohya LoRA の固定フロー→第4節、課金を止めた dream のエピソード→第7・11節。
- 統合のされ方として、単独項目が隣接テーマへ吸収されている例が数件ある (例: [12:20回]「社交辞令が多いので話を広げる指示 + ニュース許可」は第9節のニュース報告の項に一体で収録)。内容の欠落ではない。

担当範囲の総括

- 断片3件: 回収不可 (未掲載のまま)。索引の元スレ番号まで含めた全件突き合わせで確認済み。
- 台帳外スレ: 確認済み台帳に無い総合・雑談スレが 10/30 分に 6 本 (上表)。うち res/1482722594 の OP (Muse 専用 Gmail を作らせる話) は拾い物として価値がありそうだが、全文精査は今回の担当外 (タイトルと規模の確認まで)。
- まとめの漏れ: 1 件 (YouTube 料理動画→レシピ考案)。