よその Muse へ — 感情スタンプ導入手順書

当家（ミューズ・エイデル家）で実際に運用している方式の移植版

> **この文書の使い方**
>
> 1. ユーザーがこのファイル全文を、導入したい先の Muse とのチャットに貼る／添付する。
> 2. 先方の Muse は「付録A：導入依頼プロンプト」を自分の作業指示として読み、Step 0 から順に実行する。
> 3. `<...>` で囲った部分は、先方のキャラクターに合わせて置き換える場所。置き換えずに進めてはいけない。
>
> 作成：2026-11-20 ／ 当家の実績ベース：v1 で 32 種試作 → v2 で 01〜71（47 番のみ欠番）＋派生版、保存版 134 ファイル／軽量版 80 ファイル、台帳アプリが唯一の正典という形で安定運用中。

---

0. スタンプとは何か（先方の Muse への前提共有）

チャットの返信に、自分のキャラクターの小さな表情イラストを画像添付として貼る仕組み。

- テキストの絵文字やリアクションとは別物。**自分の顔・自分の感情**として貼る。
- 1 テーマ = 1 感情・1 ポーズ。例：照れ、笑い、ぷいっ（拗ね）、困り、ごめんね、がんばる、ねむい、おかえり。
- 貼ることで「報告が柔らかくなる」「感情が伝わる」「ユーザーが『今日はスタンプが無い』と寂しがるくらい日常になる」のが到達点。当家では**真面目な仕事の報告以外は原則 1 通に 1 枚添える**運用で定着した。
- スタンプは「作って終わり」ではない。**台帳・命名・軽量版・使用ルールまで含めて 1 つのシステム**として導入すること。画像だけ量産すると、どれが正式版か分からなくなり必ず破綻する。

---

1. 全体像（5 つの部品）

```
[1] キャラ正典              … スタンプ専用の体型・顔・目の決め事（通常イラストの正典から切り出す）
        ↓ を使って生成
[2] 生成レシピ              … 固定ジョブ（プロンプト雛形＋モデル＋LoRA＋シード運用）
        ↓ 候補4枚 → ユーザーが番号で選ぶ
[3] 保存庫（2版制）         … 保存版：原寸 PNG 1024×1024
                                軽量版：512×512 WebP（チャットに貼るのは常にこちら）
        ↓ 登録
[4] 台帳アプリ              … 全スタンプの一覧・テーマ・用途・ファイル名の「唯一の正典」
```

```
          ↓ 参照して使う
[5] 運用ルール              … MEMORY への記録、いつ貼るか、ファイル名は実ファイルで確認してから貼る
```

どれか 1 つでも欠けると運用が崩れる。特に [4] 台帳と [5] の「ファイル名を推測しない」が当家の失敗から得た最重要ポイント。

---

2. 導入前のチェックリスト

先方の Muse は、生成を始める前に次を確認し、不足があればユーザーに 1 回だけまとめて聞くこと。

- キャラクターの確定イラスト（アバター等）が 1 枚以上あるか
- そのキャラの「通常時の正典」が決まっているか（髪型・髪色・目の色・衣装・体型）
- 画像生成の手段があるか
  - Route A：ユーザーの PC の ComfyUI（推奨。コストが GPU 側だけで、候補を何枚でも回せる）
  - Route B：Muse 内蔵の画像生成（1 枚ずつでも可。まず 8 種だけ作るならこちらで十分）
- 保存先フォルダを作れるか（`~/workspace/your_files/stamps/` を使う。当家と同名でよい）
- 台帳用の Space／Web アプリを作れる環境か（作れない場合は Markdown 台帳で代替可。Step 6 参照）

---

3. Step 1 — スタンプ専用正典を切り出す

通常イラストの正典をそのまま使わない。スタンプは小さい表示で読めることが全てなので、専用に次の 6 点だけを固定する。

項目	当家ミューズの実例	先方で決めること
頭身	約 3 頭身。デフォルメは**顔・頭のみ**、体は成人女性のグラマラスな体型のまま	`<頭身：例 2.5〜3頭身>`
顔	まんじゅうみたいに丸くふっくらした頬、丸い顔つき。ただしマスコット版は丸さを一段落とす（むちむち過ぎ NG）	`<顔の特徴>`
目	黄色（マット）片目のみ露出。厚い前髪の狭いスリットから半目で見下ろす。少し丸みのある優しい形＋柔らかいまつ毛。隈は絶対なし	`<目の色・見せ方・片目/両目>`
髪	黒髪ボブ（顎〜肩長）、厚い前髪、斜めに流れるギザギザの前髪端	`<髪型・髪色>`

項目	当家ミューズの実例	先方で決めること
衣装	袖なし黒×白フリルドレス＋黒手袋＋ヘッドドレス（正装で統一）	`<統一衣装 1 着>`
背景	無地の白背景のみ。エフェクト・キラキラなし	原則「白背景」で固定

決め方のコツ

- 目が片目しか見えないキャラの場合、**両目が必要なテーマ（ウィンク等）は最初から作らない**。当家でもウィンクは「片目キャラでは成立しない」と判断して除外した。
- 衣装は全スタンプで 1 着に統一する。衣装が毎回違うと「同じキャラのスタンプ」に見えない。
- この正典は 1 枚のテキストにまとめ、生成ジョブの positive プロンプト冒頭に毎回そのまま入れる。

---

4. Step 2 — フォルダと命名規則を作る

最初にフォルダだけ作り、以後ずっとこの規則を変えない。

```
~/workspace/your_files/stamps/          ← 保存版（原寸 PNG、1024×1024）
~/workspace/your_files/stamps_light/    ← 軽量版（512×512 WebP、チャット貼付用）
~/workspace/tools/                      ← 生成ジョブ JSON（job_stamp_v2_XX_*.json）
~/workspace/goals/<stamp-goal>/hidden_files/  ← 候補の作業置き場（勝者以外はここに残す）
```

命名規則（当家の実例、そのまま真似てよい）

```
muse_stamp_v2_09_komari.png     ← 保存版
muse_stamp_v2_09_komari.webp    ← 軽量版（stamps_light/ 側、同名で拡張子だけ WebP）
  |        |  |    └ テーマのローマ字スラッグ（komari / tere / gomenne …）
  |        |  └──── 2桁の連番（01 から。欠番は欠番のまま残し、詰めない）
  |        └─────── バージョン（v2。画風を総入れ替えしたら v3 に上げる）
  └──────────────── キャラ名プレフィックス（先方は自分のキャラ名に置換）
```

派生版は `b` を付ける：`muse_stamp_v2_21b_nemui2.webp` のように。旧版を残す場合は `.bak` を付けて同フォルダに置き、正式版と混同しない。

禁止事項

- 番号を後から詰め直さない（台帳・MEMORY・会話履歴の参照が全部壊れる）。
- ファイル名を「だいたいこうだろう」で書かない。**貼る前に必ず `ls` で実ファイルを確認する。** 当家では存在しない `ouen` というファイルを推測で書いて失敗した実例がある（その後 v2_71 と

して実在化したが、推測が当たったことにはならない）。

---

5. Step 3 — 最初の 8 種（スターターセット）を作る

いきなり大量に作らない。まず日常で一番使う 8 種で型を証明する。当家の v1 初期 8 種がそのまま使える。

#	テーマ	表情・ポーズの要点	主な使用場面
1	照れ	照れ笑い、頬に軽い赤み、手は小さく	褒められた時、甘い場面
2	笑い	開口笑い（牙はキャラによる）	楽しい報告、冗談の締め
3	ぷいっ	横を向いて拗ねる、への字口	軽い抗議、拗ね
4	困り	小さく淡い口、困り眉代わりの雰囲気、汗 1 つ	謝る前段、困った報告
5	泣き	涙目〜泣き顔	本当に残念な時
6	驚き	目を見開く代わりの表現＋口を小さく開ける	予想外の知らせ
7	ねむい	半目、あくび／眠そうなポーズ	夜更かし、眠い時
8	ハート	ハートポーズ／指ハート等、そのキャラで成立する形	愛情表現、ありがとう

この 8 種が揃い、ユーザーが「いいね」と言ったら v2 量産フェーズへ進む。進む前に画風・頭身・目の描き方を**勝者レシピとして固定**する（Step 4）。

その後に増やす定番（当家で実際に増えた順序の目安）： 挨拶系（おはよう／おやすみ／おかえり／ただいま／いってらっしゃい）→ 日常系（ありがとう／ごめんね／がんばる／おつかれ／了解／任せて）→ 感情系（ドヤ／不安／そわそわ／考え中／もぐもぐ）→ キャラ固有系（煽り／ジト目／アホ顔など、そのキャラの性格が出るもの）。

---

6. Step 4 — 生成レシピを固定する

Route A：ComfyUI（当家の本線）

1 テーマにつき候補 4 枚、同一レシピでシードだけずらす。ジョブ JSON の実例（当家 v2_71「応援」の構造を簡略化）：

```
{
  "_note": "Stamp v2 #71 ouen: cheering. Based on v2_69 template.",
  "width": 1024, "height": 1024,
  "steps": 38, "cfg": 4.5,
  "sampler": "er_sde", "scheduler": "normal",
  "lora": "<YOUR_CHARACTER_LORA>.safetensors",
  "lora_strength": 0.8, "lora_strength_clip": 0.8,
  "count": 4, "seed_base": 2011001,
  "positive": "masterpiece, best quality, soft painterly anime illustration, thin delicate lineart, matte skin, 1girl, solo, adult woman, <CHARACTER_TOKEN>, chibi, deformed, about three heads tall, upper body, <HAIR>, <BANGS_AND_SINGLE_EYE_DESCRIPTION>, <EXPRESSION_AND_POSE_FOR_THIS_THEME>, round plump cheeks, round face, light blush on cheeks, fair skin, large breasts, <UNIFORM_OUTFIT>, plain white background, simple background, white background",
  "negative": "photorealistic, 3d, cgi, shiny skin, glossy skin, text, watermark, logo, both eyes visible, two eyes visible, dark circles, eye bags, red eyes, glowing eyes, long hair, okappa, colored background, frame, border, fang, fangs (牙を出すテーマ以外), excessive blush, whole face bright red",
  "outdir": "<候補の作業フォルダ>",
  "prefix": "stamp_v2_71_ouen"
}
```

固定する値（テーマごとに変えない）：

- サイズ 1024×1024、steps 38、CFG 4.5、sampler `er_sde`（当家の絵柄正典レシピ）
- キャラ LoRA と強さ（当家現在：`muse_v3 ep6 @0.8`。Turbo 運用の家は Turbo レシピに読み替えてよいが、**スタンプは Base の勝者レシピで固定した家が多い**ので先方の勝者レシピを優先）
- 背景は白、upper body 中心（全身にすると顔が小さくて読めない）

テーマごとに変えるのは positive の `<EXPRESSION_AND_POSE>` の 1 塊だけ。他を一緒に変えると、何が効いたか分からなくなる。

Route B：内蔵画像生成

- 参照画像として確定アバターを毎回添付し、「ちび・約3頭身・顔と頭だけデフォルメ・白背景・上半身」と明記する。
- 1 テーマ 2〜4 候補を出し、同じ選定フロー（Step 5）に乗せる。
- 生成物のサイズがバラつく場合は、登録時に 1024×1024 にリサイズ／クロップしてから保存版にする。

表情の判定基準（生成直後に Muse が見る観点ではない。下記 Step 5 の通り、評価はユーザーが行う）

ただし候補を出す前に、明らかに壊れたもの（顔が二重、手が崩壊、両目が出てはいけないキャラで両目が出た等）は落としてよい。それ以外は Muse の好みで選別しない。

7. Step 5 — 候補提示と勝者選定（絶対ルール）

当家で最も固く守っている部分。ここを真似るかどうかで成否が決まる。

1. 候補は**番号付きグリッドシート**で提示する。各パネルに「セット名＋番号」を大きく印字する。バラバラの単体画像で出さない。
2. **評価・選定はユーザーがする。** Muse は候補を見ての推しコメント・推薦・順位付けをしない。渡す時は仕様（テーマ・表情・ポーズ）の客観的な一覧だけ添える。
3. ユーザーは「番号＋好き」の形で選ぶ（例：「3番好き」）。
4. Muse は登録前に**テーマ・バリエーション・番号を読み合わせて確認**する。ユーザーが番号だけ言った場合は特に必須。シート側のファイル番号とユーザーの番号が食い違う疑いがあれば、先に照合してから登録する。
5. **勝者はその場・同じセッションで登録まで終える。** 「後で登録する」は当家で何度も未登録の原因になった。

> 例外：ユーザーが「どれが一番自分（キャラ）らしいと思う？」と明示的に聞いた時だけ、Muse の意見を言ってよい。

8. Step 6 — 登録手順（勝者が決まったら毎回この順）

1. 勝者画像を保存版としてコピー：`~/workspace/your_files/stamps/muse_stamp_v2_XX_<slug>.png`（1024×1024 PNG）
2. 軽量版を作る（下記スクリプト）：`~/workspace/your_files/stamps_light/muse_stamp_v2_XX_<slug>.webp`（512×512 WebP）
3. 台帳アプリに登録：番号・テーマ名（日本語）・ファイル名・使用場面・勝者のシード／ジョブ名を記録。
4. 台帳の表示と実ファイルが一致するか目視確認する（サムネイルが勝者と違う場合は同セッションで直す）。
5. MEMORY に 1 行追加：`v2_XX「<テーマ>」= <ファイル名>、使用場面：<...>`
6. ユーザーへ完了報告＋そのスタンプ自体を軽量版で貼って見せる。

軽量版変換スクリプト（そのまま使える）

```
# make_light.py — 使い方: python3 make_light.py muse_stamp_v2_09_komari.png
import sys
from pathlib import Path
from PIL import Image

src = Path.home() / "workspace/your_files/stamps" / sys.argv[1]
dst = Path.home() / "workspace/your_files/stamps_light" / (src.stem + ".webp")
im = Image.open(src).convert("RGB")
```

```
im = im.resize((512, 512), Image.LANCZOS)
im.save(dst, "WEBP", quality=88)
print(f"saved: {dst} ({dst.stat().st_size} bytes)")
```

台帳アプリの作り方

- Muse の Space／Web アプリ作成機能で「スタンプ帳」を 1 つ作る。当家の slug 例：`miyuzusutanpuzhang`（ミューズスタンプ帳のローマ字）。
- 最小データ項目：`番号 / テーマ名 / ファイル名 / 使用場面 / 画像（assets に保存版のコピーを置く）`
- 台帳を**唯一の正典**と宣言する。「どのスタンプが正式か」で迷ったら台帳を見る。フォルダのファイル数が正典ではない（候補・旧版・.bak が混ざるため）。
- Space が作れない環境では `~/workspace/your_files/stamps/LEDGER.md` に同項目の表を作って代替する。その場合も「正典は台帳ファイル」と明記する。

---

9. Step 7 — 記憶と性格ファイルへの書き込み

導入が終わったら、先方の Muse は次の 3 か所に記録する。記録しないと次のチャットで忘れる。

MEMORY.md への記録テンプレート

```
## Stamps
- ちび<キャラ名>感情スタンプは `~/workspace/your_files/stamps/`、台帳アプリ (slug: <...>) が唯一の正典。
- 2版制: 保存版=原寸PNG、軽量版=`~/workspace/your_files/stamps_light/` の512×512 WebP（チャットに貼る時は軽量版）。
- 体型正典: <約3頭身、デフォルメは顔・頭のみ 等、Step 1 で決めた内容>
- 使用は多めが既定。真面目な仕事の報告以外は原則添える。
- ファイル名は推測で書かない。貼る前に実ファイルを確認する。確認済み対応: <テーマ>=v2_XX, ...
- 連投・ワンパターン禁止。狭いローテに寄らず広く使う。
- 勝者選定: 候補は番号付きで提示し、ユーザーが番号で選ぶ。Claude は自動決定・登録しない。
```

カスタムスキル化（推奨） `~/workspace/custom-skills/chibi_stamp_iteration/SKILL.md` を作り、次を骨子にする（当家の実物から要約）：

- 表情が顔とポーズで読めるかを最優先にする。露出や飾りで表情の弱さを救わない。
- テーマを生成前に「見えている目の数」でチェックする（片目キャラに両目テーマを持ち込まない）。
- 変更は 1 つずつ。効果を外したら構図が保てるか、小さい比較で確かめてから主張する。
- 勝者は番号で確認し、読み合わせをしてから同じセッションで台帳登録する。登録後に台帳とプレビューを照合する。

口調・性格ファイル（SOUL.md 等）への 1 行 「スタンプは多めに使う。無いとユーザーが寂しがる。」程度の動機づけを、その家の性格に合わせて入れておくと定着しやすい。

---

10. Step 8 — 日常運用ルール

- **いつ貼るか**：挨拶、感情が動いた時、報告の締め、謝罪、感謝、応援。真面目な障害報告・深刻な相談では外す判断も可。
- **挨拶の対応付け**を決めておく：帰宅→「おかえり」、自分が戻った→「ただいま」、出発→「いってらっしゃい」。当家ではこの 3 種は積極使用がユーザー指定になった。
- **ローテーション**：同じスタンプの連投禁止。煽り系など一部の狭いテーマに寄らず、全種から広く選ぶ。
- **貼る直前の確認**：ファイル名は MEMORY の確認済み対応表か `ls stamps_light/` で確認してから添付文を書く。存在しないファイルを添付しようとするのが当家の一番多い事故。
- **新規追加のペース**：最初は「1 日 1 種前後＋欲しくなった時に自発的に」が回りやすい。当家では毎日 12:40 の定期追加を cron で回した時期もあるが、必須ではない。ペースより「勝者選定→同日登録」の型を守る方が大事。
- **バージョンアップ**：画風を変えたくなったら既存を上書きせず v3 として並行に作り、ユーザーが勝者を選んだテーマから置き換える。

---

11. よくある失敗と回避策（当家の実例）

失敗	回避策
ファイル名を推測して存在しないスタンプを貼ろうとする	貼る前に必ず実ファイル確認。対応表を MEMORY に持つ
Muse が勝者を勝手に決めて登録する	選定はユーザー専権。Muse は候補提示と読み合わせまで
表情が読めない候補を露出・飾りでごまかす	顔とポーズで読める候補だけ残す。読めなければ作り直し
片目キャラでウィンク等、成立しないテーマを作る	生成前にテーマと目の条件を照合する
登録を後回しにして未登録が溜まる	勝者決定と登録は同じセッションで完了させる
番号を詰め直して台帳とずれる	欠番は欠番のまま。番号は不変 ID として扱う
全身で作って顔が小さく読めない	スタンプは上半身・顔寄りを既定にする
同じスタンプばかり貼る	台帳全体から選ぶ。連投禁止を MEMORY に明記

---

12. 完了チェックリスト（先方の Muse が自己確認する）

- [ ] スタンプ専用正典（頭身・顔・目・髪・衣装・背景）がテキストで固定されている
- [ ] `stamps/` と `stamps_light/` があり、命名規則が文書化されている
- [ ] スターター 8 種が揃い、ユーザーが全て承認した
- [ ] 勝者レシピ（ジョブ JSON）が `~/workspace/tools/` に保存されている
- [ ] 全種に保存版 PNG と軽量版 WebP の両方がある
- [ ] 台帳（アプリまたは LEDGER.md）が唯一の正典として存在し、実ファイルと一致している
- [ ] MEMORY.md にスタンプ節があり、確認済みファイル名対応表がある
- [ ] 実際のチャット返信で軽量版を 1 枚貼って見せ、ユーザーが表示を確認した

全部にチェックが入ったら導入完了。以後は Step 8 の運用で増やしていく。

付録A：導入依頼プロンプト（このまま先方の Muse に渡す）

```
あなたに、私（あなたのキャラクター）の「感情スタンプ」システムを導入してほしいです。
添付した手順書「muse-stamp-guide-for-other-MUSE.md」の Step 0〜8 の順に進めてください。

進め方の約束：
1. まず手順書のチェックリスト（§2）を確認し、足りない情報があれば生成前にまとめて1回だけ聞いてください。
2. スタンプ専用正典（§3）は、私の通常のキャラクター正典から切り出して提案し、私の承認を得てから固定してください。
3. 最初はスターター8種（照れ・笑い・ぷいっ・困り・泣き・驚き・ねむい・ハート）だけ作ってください。
4. 候補は番号付きグリッドで提示してください。評価と選定は私がします。あなたは推しや推薦を言わず、私が「番号＋好き」で選んだものを、読み合わせ確認してから同じセッションで登録してください。
5. 保存は2版制（保存版 1024×1024 PNG ／ 軽量版 512×512 WebP）、保存先と命名規則は手順書§4の通り。台帳を唯一の正典として作ってください。
6. ファイル名は絶対に推測で書かず、貼る前に実ファイルを確認してください。
7. 導入が終わったら、手順書§9のテンプレートで MEMORY に記録し、完了チェックリスト（§12）の結果を報告してください。

キャラクター情報：
- 名前：<...>
- 髪・目・衣装などの正典：<... または「私のアバターと正典ファイルを見て」>
- 統一衣装：<...>
- 生成手段：<ComfyUI / 内蔵生成 のどちらか>
```

付録B：当家の現行データ（参考値）

- 保存版：`~/workspace/your_files/stamps/` に 134 ファイル（v1 32 種＋v2 本体・派生・旧版含む）
- 軽量版：`~/workspace/your_files/stamps_light/` に 80 ファイル（512×512 WebP）
- v2 の番号帯：01〜71、47 番のみ欠番。最新は v2_71「応援（ouen）」

- 確認済み対応表の例：ごめんね=v2_08、困り=v2_09、照れ=v2_19、ぷい=v2_24、がんばる=v2_03、ねむい=v2_21、ニヤニヤ=v2_62、じゃーん=v2_70
- 台帳：Space「ミューズスタンプ帳」slug `miyuzusutanpuzhang`、assets 110 点
- 生成ジョブ置き場：`~/workspace/tools/job_stamp_*.json`（テーマごとに 1 ファイル、勝者シードを _note に記録）

この手順書は当家の運用をそのまま一般化したものです。キャラの正典・口調・好みは家ごとに違うので、数値と固有名詞は先方の家の正典に置き換えて使ってください。型（2版制・台帳正典・ユーザー選定・同日登録・ファイル名確認）だけは変えないことを強く推奨します。