



mikutter の薄い本 vol.16

ふぁぼって1ミリ秒は俺のもの！

mikutter と unavoidable 爆撃

「誰に済まないんだ」「僕の主義に済まない」¹

西端の放送局内喫茶室長

@brsywe

1. mikutter の薄い本

mikutter の薄い本を初めて刊行したのは2012年1月。7年半も前の出来事だ。今回記事を出してくれた @strasp09 をコミックマーケット開場待機列で突然誘って直後のこみつくトレジャーで vol.1 を刊行したのだ。

大学院入試に通ったら mikutter の薄い本を出す。たったこのひとつのツイートで7年半の道楽が始まるなどとだれが予期しただろうか。刊行当初、16巻も出すことをだれが予期していただろうか。

vol.1 を刊行してからも、Twitter は変更に変更を重ね Twitter クライアントたちと爛れたレズセックスをし、別れを告げ、別々の途を歩むこととなった。これは vol.14『レズと青い鳥』を読んだ諸君であればよくわかっていることだろう。

2. 刊行の中止

今回を最終巻として刊行を中止することとしたのには様々な理由がある。多くの優秀な読者に支えられ、年に2巻安定して刊行していたものの、Twitter の UserStream 廃止、mikutter のコンシューマーキーの剥奪など、mikutter を取り巻く急激な変化により、vol.15 の発行部数が vol.1 の次に少なくなり、刊行を続けるための資金が不足したことや意欲が完全に削がれてしまったことによる。mikutter ユーザー・Twitter ユーザーの激減や高齢化も一因である。

Twitter クライアント同人誌のパイオニアとして、他の Twitter クライアントの同人誌が刊行されることを夢見ていたが、多大な労力と少ない読者に耐えられるサークルが少なく、SobaCha が出したぐらいである。

3. 刊行の意義

mikutter の薄い本は「SNS」とは打って変わって速報性を排して記録として残すことを目的としていた。そのときそのときの記録としては十分に意義があったものだと思いたい。思い返せば mikutter の薄い本と称しながら mikutter とおよそ関係のないエロ漫画を掲載したことも複数回ある。今回記事のある @misodengaku による田端でバタバタについての記事も掲載した。一方でインターネットミームを排し、遠ざけた。すべては大いなる意志によるものだ。この意志が何たるかは出版人たるわたくしにもわからない。

¹ 夏目漱石『二百十日』

4. 今回の の薄い本の著者紹介

@misodengaku 田端駅に無料で広告を出した張本人である。「田端でバタバタ」を Twitter のガキどもに定着させてしまい、駅メモオタクにまで田端でバタバタを普及させてしまい、田端駅に「田端でバタバタ!!」という駅メモ広告が出てしまった。この前書を執筆するにあたってわたくしは田端駅に取材に赴き、何もねえことを確認して昼間から飲酒していた。「ふれあい」エリアに喫煙所が2か所あったことが田端らしい。

@strasp09 7年半前、コミックマーケット開場待機列で隣にいたのでなんとなくおしゃべりをしていたらなんだったか温かいものを買ってきてくれて、やるやんこの若い奴と思って、そのままこみつくトレジャーに引き込まれた被害者である。以後 mikutter と性的な関係を持ってしまい、このざまである。今ではコミックマーケットの奴隷としてわたしの知人に売られていった。mikutter の薄い本が16巻目まで安定して刊行できたのは彼の尊い犠牲によるものだ。

@toshi_a(BAN) 今回原稿が出てくるのが一番遅かった凍結済アカウントである。薄い本の原稿を集めてくることがいかに大変かということを経験して理解していただきたかった。拡張少女系トライナリーのBlu-ray BOXを買っていないという違法状態にある。違法状態の解決に向けて速やかに行動されたい。

5. mikutter の薄い本として最期の言葉

賢明な読者諸君、わたくしの道楽に長い間付き合ってくださいありがとうございました。

mikutter の薄い本のことを嫌いになっても mikutter の薄い本制作委員会のことは嫌いにならないでください！！！！

次回 *mikutter* の薄い本制作委員会が野に放つ

新・*mikutter* の薄い本 vol.1 (仮称)

乞うご期待

toshi_a と伝説の錬金術士たち

author: @misodengaku



図 1 toshi_a から送られてきたトリ先生フィギュア

mikutter の薄い本 vol.8 あたりから妙にアトリエとの関連性が見え隠れするようになりました。初音ミク関連のコンテンツならともかくとして、mikutter とは本来全く関係ないはずのアトリエシリーズが(極めて限られた範囲内の)Twitter クライアント作者に浸透し始めた理由を探ります。

1 錬金術との出会い

初めて mikutter の薄い本にアトリエ関連の話題を持ち込んだのはどうやら私で、mikutter の薄い本 vol.8 の *totori.dip.jp 80 年の歩み* が初出のようです。^{*1} というわけでとりあえず私がアトリエシリーズと出会った経緯をまとめていきます。

初めて私がアトリエという作品を認識したのはトトリの触手シーンが話題になったタイミングだったと記憶しています。絵が綺麗だなと思ったものの、この手の見た目が良いゲームは実際プレイすると難易度が高いなど厳しいイメージがあり、手元にハードがなかったこともあって安易に近づくのはやめておこうという判断をしました。

それから数ヶ月後、PS3 を持っていない友人が突然メルルのアトリエ プレミアムボックスを予約・購

入するという異常行動をきっかけに事態は急転します。特段ゲームをやるつもりがなさそうな友人と PS3 持ってるけど特に使っていないという友人からそれぞれソフトとハードを借りることで、興味はあったものの手を出すまでには至らなかったアトリエシリーズを初めてプレイすることになりました。

借りてプレイしてみた結果、見事にドハマりすることになります。初心者でも入りやすい懐の広さがあり難易度が高いのではという不安は一旦は払拭されました。

しかし恐ろしいのはここからです。普通にプレイして普通のエンドを迎えるだけなら何も考える必要がありませんが、個別のエンディングを回収しようとすると無限に労力が掛かります。特にメルルのアトリエはゲーム内での経過日数が一定を超えると強制的にゲームオーバーとなるため、移動や調査といった日数を消費する行動を極限まで最適化してやる必要があります。また、ゲームオーバー時複数のエンディング条件を満たしていた場合にどのエンディングを選ぶか選択できず、ハードコードされている優先順位に従ってエンディングが選択されるため、狙ったエンディングを回収するには必要なフラグのみを回収してなるべく他には触れないなどの配慮が必要となります。これらの仕様に加えて、金さえ積みさえいくらかでも武器を強化できるため周回を繰り返しても常に金策が必要など気にし出すといくらでもやることのあるゲームです。

その後、前作と前々作であるトトリのアトリエとロロナのアトリエを買ったオタクが出たので借りるなどをしていくことで錬金術の魅力にのめり込んだ私ですが、極めて残念なことに周りにプレイしている人間が少なく、素晴らしさを共有することができません。地道に布教をしていく中で、自宅のサーバに付けるホスト名が必要となり、せっかくだしということで DDNS サービスで適当に取得したのが totori.dip.jp で、2012 年 9 月 1 日のことでした。

2 拡散

3 ヶ月後の 2012/11/29、トトリのアトリエ Plus が発売されました。端から見れば単なる別ハード(PSVita) への移植版ですが、携帯可能なハードに

^{*1} URL だけという意味では vol.6 で totori.dip.jp が出現している。いずれにしても持ち込んだのは私っぽい

トトリちゃんぺろぺろ

ぺろぺろ



田端でバタバタ 平和
ビザカウンター 松屋計器機
FTS2機関係MOD

図 2 totori.dip.jp

移植されたことで外出中でも錬金術が可能になるということで大変大きな意味を持ちました。当時でもPS3やPS4を母艦としたリモートプレイ機能は存在しましたが、携帯電話回線の速度などの問題もあり電車などでの移動中に錬金術に励むというのは現実的ではありませんでした。

Twitter クライアント作者に錬金術が普及し始めたのもこの頃です。karno、toshi_a 両氏に聞き取りを行ったところ、2人ともトトリ Plus で入門したことがわかっており、対応ハードの多様化が普及に大きく貢献したことが窺えます。現在は更に一歩進んでSteamでの配信が行われています。ソフトに応じた専用ハードを導入する必要性が低くなっており、試しにプレイしてみたい、というような人でも手出ししやすい環境が整備されてきています。

3 はじめの一步

ここまでの文章でアトリエシリーズに興味をわいた方が出た場合に備えて、まずどの作品に手を出したらいいのかを解説します。なお、本章で扱う作品はPS4などの現行ハード、またはSteam向けに移植されており入門しやすいと思われる過去10年の作品に絞っています。

3.1 各シリーズの特徴

過去10年、PS3以降のプラットフォームでリリースされた作品は概ね3部作で1シリーズという構成になっています(アーランドのみ4作)。具体的にはアーランド・黄昏・不思議という3シリーズが

1年で1作品のペースでリリースされてきました。

以下にそれぞれのシリーズの特徴を挙げます。

アーランド

ロロナ・トトリ・メルルの3部作だったシリーズです。ここで挙げる3シリーズとして最もリリース時期が古く、ルルアを除いてゲームシステムが他2シリーズと大きく異なります。

今でも人気が根強く、シリーズ完結から8年が経過した2019年にルルアのアトリエという続編が製作されました。ルルアのアトリエについては不思議シリーズまでのゲームシステムの発展型と言えます。

ロロナのアトリエについては新・ロロナのアトリエという形で移植時にリメイクが行われています。物語には影響がない(はず)のため基本的にリメイク後をプレイしておけば問題ありません。

黄昏

アーシャ・エスカ&ロージー・シャリーの三部作からなるシリーズです。アーランドの底抜けに明るいイメージとは打って変わって、滅び行く世界が舞台の暗めな雰囲気シリーズとなっており、エスカ&ロージーについてはアニメ化もされました。

不思議

ソフィー・フィリス・リディー&スールの三部作からなるシリーズです。シリーズ最終作となるリディー&スールは2018年にリリースされたばかりで、発売済みのシリーズとしては最も熱いと言えます。アーランド並の明るい雰囲気に戻ったことで尊みが大変強力に表現されており、脳に素早く届くようになり疲れたオタクへの即効性が増した。

各シリーズの関係性

それぞれのシリーズ内では物語の連続性がありますが、シリーズを跨ぐと錬金術という技術が主軸となっている以外全く違う世界観が広がっています。もちろん、各シリーズの1作目からプレイするのが望ましいですが、どこからやってもそれなりになんとかはなります。ストーリーや絵など気になった作品から始めればよいでしょう。

番外編として、ネルケと伝説の錬金術士たち という作品が 2019 年 3 月にリリースされています。これは過去 20 年でリリースされたアトリエシリーズの登場キャラクターが一堂に会するスピンオフ作品で、昨今のアトリエシリーズとは大きく異なるシミュレーションゲームです。当該キャラの出演する作品をプレイしたことがない人でも理解できるように配慮された作りとなっていますが、他の作品を一切プレイせずに手を出すには少々無理があるかと思われまゝ。逆に、少しでもアトリエシリーズ作品のプレイ経験があれば、薄々名前は知ってるけど作品自体はプレイしたことがなくよく知らないキャラクターについて理解を深めることができるなどの楽しみ方が可能です。

それで結局どうしたらいいの

個人的な結論を言えば、ソフィーのアトリエから不思議シリーズをプレイしていき、その後黄昏かアーランドの気に入った方へと進んでいくのが安心かと思えます。ゲームシステムの設計が新しく、また時間制限もないため初めてでも進めやすいはずで

興味のある作品に手を出すのが一番ですが、ルルアのアトリエだけは初めての作品にはおススメできません。その他の作品であればシリーズ 2 作目などから始めてもある程度キャラクターがどのような人物なのか把握できますが、流石に前の 3 作品分の設定を推測で読み取るのは難しいかと思われまゝ。アーランド 3 部作のうち最低でも 1 作はプレイしてからルルアをプレイすることをおすすめします。もちろん、前作をプレイしたことない人がルルアをプレイしても特に問題はありませんが、あまりにももったいないというのが正直なところ

4 結果

出会ってから約 8 年、素晴らしさを共有したいという目標から言えば一定の成果は出たのではないかと感じています。直接的には何もしてないとは言え mikutter の薄い本という、ある意味で新たなアトリエ同人誌が生まれるきっかけとなれたのはよかったと思います。トトミミハイエースもフィリイルも最高によかったですね。



図 3 20 周年記念で新宿駅構内に展示されていた トトリ先生

公式の動きで言えば、私の錬金術生活の原点であるところのアーランドシリーズにまさかの続編が発売されるなどがありました。新シリーズ 1 作目となるライザのアトリエの発売も (延期しなければ) 9 月末に発売されますし、過去数年で最も盛り上がっていると言っても過言ではないのでしょうか。Twitter などを眺めていると人気が先走りすぎているのは若干不安になりますが、せつかくならこの盛り上がりが続いて欲しいという気持ちがあります。20 周年記念の巨大ポスター展示に行ったときも見ている人の層の広さに驚かされました。この広いファン層が今以上に広がっていくことを願っています。

冒頭で書くだけ書いておいて完全に忘れていた Twitter クライアント作者に浸透していった理由ですが、結局疲れたオタクが多かったから、以外の理由はなさそうです。良い物は良いし百合耐性が低いと倍効く

5 おわりに

フィリスちゃんねんどろいどが発売されないと旅行に連れて行けないのでなんとかしてくれ

mikutterに人生狂わされました ～或るmikutter被害者の告発～

@strasp09

「今度Twitterクライアントの薄い本を出そうと思ってるんですよ、
よければTwitterアカウント教えてもらえませんか？」¹

ぼくが人生で2度目のコミケ(C81)で開場待機列に並んでいるときに、隣に並んでいた大学生²にこんな声をかけられました。当時自分は高校2年生、Twitterを始めて1年弱、隣の人も話してみた感じ悪人ではなさそうだし³、アカウントを教えてもいいかなとか思い……。まあその結果、まんまと2週間後にmikutterの薄い本 vol. 1の売り子として単身立たされたわけですが

こうしてぼくはmikutterと劇的な出会いを果たし、これをきっかけにこの界限の人々と接することでIT関連(特に開発系)の話題を目にすることが増えました。もともとぼくは情報系の分野に興味を持っていたので、「自分もこの話題に加われるようになりたい」という憧れを抱いたのは当然のことですね。

しかし当時自称進学校の一般高校生だったぼくには、mikutter以前にLinuxの使い方がわかりません。そこでしばらくmikutterを動作させることを目標としてLinuxの操作を学習しようと思い立ちます⁴。

ところが、自分の父親は「就職してからIT土方になるに決まっている」という決めつけからIT界限に関わることを是とせず、開発目的でのパソコンの使用をさせてくれなかったり、情報系の進路に非協力的だったりといった風にぼくに圧力をかけていました。

……残念ながらこんなことで好奇心が衰えることはなかったので、ぼくは高校のパソコンに勝手にUbuntuをインストールし⁵、コマンドやらを学習しながらmikutterをインストールすることで基礎的な知識を身に着けたという歴史があります。そしてこのやんちゃの結果拝むことになったgrub rescueの画面は今でも忘れられません⁶。

そして父による強い意見があり、結局大学は情報系以外の学部を選択することになりましたが、在学中もOSCへの参加などでIT界限に触れる機会が長らくあったおかげで、親の反対すら押し切ってIT系企業に就職してしまいました。職種は開発系ではなく監視ログをひたす

¹ [編者註]怪しい宗教の勧誘

² [編者註]それはわたしです！

³ 7年前の自分は純粋だったなあ

⁴ ちなみにこの頃の自分はKrile2をメインクライアントとして使用し、「apt-get install mikutterができるようになる日は来るのかなあ」などと発言していた記憶があります

⁵ 今思えば完全にアウト

⁶ このあとバレないようにリカバリした

ら見つめる屋さんですが、親の言いなりにらずに自分の興味のあることを仕事にできたのは、この界隈の人々との関わりがあったからだと思っています。

というわけで高校2年生で初めてこの界隈に触れてから、大学を5年かけて卒業して⁷社会人2年目になったオタクの末路を簡単にお話しました。

Twitterも8年前からは考えられないくらいUIからAPIまで劣化してしまい、見る影も残っていません。

しかしぼく自身もSNS界隈の勢力図も大いに変化した中、mikutterの開発信念はまったく揺ららず、常に前進し続けています。これはすごいことではないでしょうか。薄い本の刊行は今回で終わりですが、mikutterは変わらず前に進み続けるでしょう⁸。

ぼくはmikutterにあまり貢献できていないかもしれませんが、mikutterとの出会いは確実にぼくの人生に影響を及ぼしました。

そんなmikutterがこれからも末永く成長し、愛され続けることを願わずにはられません。



⁷ 5年かけることによって人生の深みが増すと言われています

⁸ 地獄のようなプラグインも永遠に産み落とされるのだろう

約束の日2019

@toshi_a

1. はじめに

mikutter が毎年4月1日に、アイコンが勝手にミクに変わったりすることは、本稿の読者であればだいたい知っているだろう。

mikutter プロジェクトは2009年12月25日から始まった。その頃には、今では当たり前の機能のほとんどが未実装だったにも関わらず、既にエイプリルフール機能はあった。

本稿では、9年以上目覚ましい進化を続けてきた mikutter の歴史を、エイプリルフールを中心に追いかけていきたい。

2. 2010年

2.1. Computer Humanoid Interface

「mikutter が生まれたのは2009年12月25日だ」

.....と言う割には、mikutter の最初のコミットが2010年3月25日になっていることはあまり知られていない。

実は mikutter の最初のリリースは、2010年3月25日が正しい。このことは開発者である私自身は覚えていることだが、ほとんどの人にとっては初耳だと思う。

じゃあ普段 mikutter の誕生日と言っている2009年12月25日はなんなのかというと、「Computer Humanoid Interface」（以下、CHI）というソフトのリリース日である¹。そのリリース時のブログの書き出しは以下のようなものだ。

Computer Humanoid Interface というソフトを 10 月くらいから開発を始め、25 日にリリースができた。マシンの監視のためのジョブを簡単に追加できて、出力はついったーに流せるので、「その時間に何が起こったか」を確実に残すことができる。

確かかどうかはさておき、やりたいことは読み取れるだろう。ちゃんとしたサーバ監視ツールではもちろんなく、当時はなんでも Twitter に流すのが面白かったので、サーバをフォローして、温度がどうか、ハードディスクの空きがどうかといったつぶやきを受け取れたら面白いと思っていた。

監視する対象はプラグインになっており、監視したい項目に対応したプラグインを有効にすると、それらについて監視するようになっていた。現代のそれとよく似たプラグイン機能もあり、プラグインを全て取り去った上で、任意の Twitter BOT を作成できることにもこの記事で言及している。

更に読みすすめると、次のような一文がある。

¹若き日の過ち: Computer Humanoid Interface <http://hakurei-shain.blogspot.com/2009/12/computer-humanoid-interface.html>

さらには、GUI フロントエンドをつけてしまえば、Twitter クライアントまで創ることが可能になる。

そう、ここで言及しているのが将来 **mikutter** と呼ばれることになるソフトウェアだ。現在となっては詳細は不明だが、**2010年**に入ってから本当に GUI フロントエンドプラグインを書き上げ、**3月25日**に **mikutter** がリリースされた。

2.2. リリース日

実は、**3月25日**が最初のコミットになっていることには、深い意味がある。

当時は **Subversion** を使っているなど現在といろいろと事情が異なっていて、コミット＝リリースという状態だったので、最初のコミットが最初のリリースだった。

もともと、**mikutter** を**4月**までには必ずリリースしたいと思っていた。しかし、非常に大きな困難——例えるなら、**4月**から新卒社員として就職することが決まっているのに、**3月26日**まで卒業できるかわからないような——が立ちはだかり、**3月中**リリースは困難を極めた。

何故そのような状況でリリースする必要があったかというと、当時「**mikutter** が出たら使ってみたい」と言ってくれていた、たった**5人**の人間を欺くために仕込んだエイプリルフール機能のためだった。

2.3. エイプリルフール

さて、最初のコミットには、以下のようなコードがあった²。

```
control.pack_start(  
  Gtk::Alignment.new(0, 0.5, 0, 0).add(  
    Gtk::WebIcon.new(  
      self.april_fool(message[:user][:profile_image_url]), 24, 24  
    )  
  ),  
  false  
)
```

これはタイムラインのアイコンを描画するところだ。 `april_fool` というメソッドがある。

²本稿のコードは掲載にあたってリファクタリングしている（インデントなど）

```
def april_fool(url)
  if Time.now.strftime('%m%d') == '0401'

"http://toshia.dip.jp/img/api/#{Digest::MD5.hexdigest(url)[0,1].downcase}.png"
    else
      url
    end
  end
end
```

このメソッドは受け取った引数をそのまま返すが、4月1日の間だけは、16種類のエイプリルフールアイコンのうち、ひとつの URL を返す。

そう、これがやりたかったただけだったのだ。

その頃からふざけた人間だった私は、折角注目³されるんだから、エイプリルフールに何かできる千載一遇のチャンスを逃すまい、と思っていた。

今でこそ若干下火になってきた感があるが、当時はまだ、エイプリルフールに Web サイトなどにイースターエッグを登場させることが新鮮な時代だった。当然私もやったことがあるが、何のコンテンツもない Web ページにそのようなことをしても虚しいだけで、エイプリルフールというのは人気者の特権のように思え、妬みや憧れの対象だった。しかし、ひょんなことからその特権を得た私は、どんなことをしてでもこの日に間に合わせる必要があったのだ。

そんなことなど露知らず、最初の5人はリリースと同時に飛びつき、動いたただの落ちただのと真面目に品評していた。既にそのリビジョンには前述のようなトラップが仕込まれていたのだが、彼らは時が来るまで本当に気づかなかった。あの夜、あのタイムラインが mikutter の目的そのものだった。こうして、mikutter というプロジェクトは成功のうちに終わった。

3. 2011年

エイプリルフールは、ひとつだけ予想外の効果をもたらした。当日の mikutter の様子をツイートする5人を見て、いくらかの人が使い始めたのだ。10人くらいに増えたような印象を持っているが、実はよくわかっていない。自分の書いたコードが、初めて不特定多数に渡った瞬間だった。

Twitter のマッシュアップサービスの開発は挑戦的で、なかでも Twitter クライアントというのは実利も兼ねた魅力的なテーマだった。

この後 mikutter がちゃんと Twitter クライアントとして育っていったのは第一に自分のためだったが、エイプリルフールの成功と、初めて他人に観測されたという事実がなければ今日まで開発を続けることは難しかったと思う。

3.1. 時代背景

3月11日に東日本大震災が起き、心が荒んだ人々を作るタイムラインは見ているだけで気が滅入るようなものだった。私も、ただでさえ仕事で憔悴しているところにこのような痛ましい災害が起き、例えるなら初めての繁忙期で会社に泊まりすぎて親に搜索願を出されそうになって再発防止のために Twitter アカウントを親に渋々教えてしまうくらい心を病んでいた。

³たった5人で注目されていると思っていた

そんな中、被災した、後に mikutter コミッタになる @Phenomer が⁴、何やかんや言いながらいつもどおりにワイワイ開発を続ける mikutter に癒やしを感じると言ってくれていたことをよく覚えている⁵。そして、当然すぐにやってきたエイプリルフールのタイムラインにも、彼は同じことを言ってくれた。

この頃既に私が書いたコードの中では飛び抜けて長寿だった mikutter。変わらずそこに在り続ける存在になれたら素敵なことだと思った。何を変えて、何を変えるべきでないかといった拘りは、このあたりの年代で形成されていったように思う。

3.2. Twitter クライアントとして

まだまだ何もかも作っていく時期だったため、機能としては全く足りない反面、成長も早かった。2010年5月のブログ記事で、他の Twitter クライアントにない mikutter の強みとして以下のことを挙げていた。

- twitter.com からつぶやきを検索出来る
- ハッシュタグの内容を mikutter から閲覧出来る
- Web で保存した検索をタブに表示できる
- あるつぶやきのリプライ元をノックリックで見ることが出来る

上3つは全て検索に関することだ。今日の mikutter ユーザならわかると思うが、mikutter は情報の分類に専ら関心がある。

この頃滅茶苦茶メンタルが弱かった私は、自分に関係のないことでも、何かを強く dis るようなツイートにいちいち心を痛めていた。そこで、ナイーブベイズを用いて攻撃的なツイートをタイムラインから除外するという mikutter プラグインを作って利用していた。

このため絶対に批判的な事をつぶやかない人はもちろん、常に何かを批判し続ける人間も何人かフォローしてコーパスとし、それなりに快適な生活を送っていたのだが、東日本大震災で皆のツイートが一変して学習が不可能になった。一方私自身は一年間 mikutter を dis られ続ける精神修行を通してスルー力を鍛えられて需要がなくなってしまい、そのままお蔵入りになった。

3.3. エイプリルフール

この年から、エイプリルフールのアイコンダウンロードのアクセスログを集計しておおよそのユーザ数を割り出す試みを実行した。記録によると213人のユーザがおり、ユーザ数は約40倍にまで拡大したことになる。

アイコンの種類も増やした。16種類のアイコンから選んでいたのを、128種類にまで増やし、衝突をかなり抑えた。

以下にレポート記事のポイントを書いておくが、この年はほぼ全てのユーザが mikutter の真の姿を初めて目の当たりにすることとなり、2010年を越える最高のエイプリルフールとなった。

<https://mikutter.hatenablog.com/entry/%E8%AC%9D%E7%BD%AA>

⁴本稿の Twitter のスクリーンネームは敬称を略す

⁵今思い出したけど、「TL 見るととしあさんがふぁぼられてて日常に戻ってきた気がする」みたいな最悪な内容だったかもしれない。でもここではいい話にしたいのでそういうことでよろしく

4. 2012年

先の震災で優秀なコミュニケーションツールとして注目を浴びた Twitter。ユーザは増える一方で、mikutter もその煽りを受けてユーザが増えていった。継続して使い続ける人も多く、昨年のエイプリルフールを越えた戦士たちは、新参加者をニヤニヤしながら見守っていた。

4.1. 時代背景

Twitter API1.1によって、古くからメンテナンスされていない bot が消えた他、RSS でツイートを取得できなくなる、API キーがないと公開ツイートであっても情報を取得できないなどの、当時の文化を破壊するような変化があった。

また、Twitter クライアントの多様な UI/UX を軽んじた Display Requirements という規約も発表された。そういった一連の出来事を目の当たりにした多くの Twitter クライアント開発者は、その姿勢に失望し、開発をやめることとなった。

一方 mikutter は、東日本大震災のときの自粛ムードから隔離されていたように、いつもどおり呑気に進化を続けていた。

4.2. mikutter の薄い本

この年の1月25日、@brsywe が『mikutter の薄い本』発行を提案してきて、こちらとしても mikutter に関するまとまった文書が残るのは面白いと思って承諾した。

今から振り返ると辛いことも多かった。最後に向けた記事なので内容は割愛するが、例えるなら実の妹であり『みくった一ちゃん』の絵を書いてくれた @soramame_bscl と2人でコミケに行くついでに売り子をするということで朝8時にビックサイトに行ったらサークル通行証を1枚だけ渡され、@soramame_bscl を見殺しにするか俺が3時間並ぶかという選択をいきなり迫られたり⁶、A4用紙に全ページを縮小両面刷りされるくらい辛いことがあった。例えるなら。

4.3. オープンソースカンファレンス

就職してプレゼンの経験値が衰えることを危惧し、mikutter で出展した。当時はこのような場所に出るのは今回限りだろうと思っていて「こういう経験ができるのはなかなかないことだ」と言っていた記憶がある。

この時のセミナーでは、「mikutter は環境」というキーワードを中心に据えて発表した。多くのユーザは mikutter を一枚岩のソフトウェアだと思っており、粗結合なプラグインたちの集合体であることを知らなかったのも、その事実とその重要性を話した。

この発表で一部のユーザに的確に伝えられたことが呼び水となり、彼らを中心に様々なプラグインが書かれるようになる。今でこそ mikutter の高い拡張性はユーザでない人にも知られているが、これは地道に同じことを言い続けたからだと考えている。従って近年行っているセミナーも、未だに似たようなテーマで話をさせてもらっている。

4.4. エイプリルフール

この年は、重篤な mikutter ユーザである @penguin2716 に協力を仰ぎ、私のアイコンの模写画像を128枚用立ててもらい、256種類となった。

⁶事前にだった気もする。しかしこれはたとえ話なので、細かいことは重要ではない

5. 2013年

機能としては、この頃ではほぼすべてが出揃った。

mikutter の薄い本もすくすく育った。この年のオープンソースカンファレンス（以下、OSC）にも登壇したが、いろんなことがあった2012年に比べると、ここから先の年はかなり落ち着いている。

5.1. エイプリルフル

昨年の画像に加え、@catina013 にも協力を仰ぎ、もともとあった128枚もオリジナルの画像になった。

実は、2011年以前に作ったエイプリルフルアイコンは許可なく再配布していることになり、権利的には恐らくアウトだった。内輪ネタだし、今回限りのエイプリルフルのネタだし、別にいいかなと思っていたのだが、流石にこれだけ mikutter が続いてしまったら、来年もやってそうと思い始め、このあたりをクリーンにしたいと考え始めた。

どうして私のアイコンがベースになっていたかと言うと、昨年のハロウィンに、どういうわけか皆が私(@toshi_a)のアイコンを模したアイコンにするということがあり⁷、その流れだったと思う。本当を言うと様々なミクアイコンであふれる TL が理想なのだが、@penguin2716 と @catina013 がておくれアイコンしか書いてくれなかったのがこうなってしまった。

6. 2014年

6.1. mikutter 3.0

mikutter 0.2から3.0に飛ぶということがあった。

バージョン番号は飛んでいるが、たんに semver を採用しただけなので、深い意味はない。正直0.2から3.0はそれほど変わっていなかった。

実は3.0の新機能で一番印象に残っているのはみくったーちゃんと対話しながらすすめるチュートリアルだ。この機能にはそれなりに思いがあって、この年のエイプリルフル記事は、私とオリキャラが対話する VNI 形式の文章になっている^{8,9}。

大きな変化がなかった一因として、2013年はほとんどの期間が仕事でソーシャルゲーム開発をしていて、mikutter に時間を割けなかったからだった。しかしそのゲームのチュートリアル機能が作り込まれているのが印象的だったので、mikutter でも同じことをしてみようと思ったのだ。実は同じくそのゲームの影響を受けて付けた機能に、実績機能もある。

そんな経緯もあって、この歳のエイプリルフルは、初めて何も新しいことをしない年となった。義務感に駆られて無理に新ネタをひねり出す必要はないと考えてのことだった。

⁷じゃあそれは何故なんだ

⁸記事の中では、オリキャラとの対談記事は皆の黒歴史と書いていたが、実は私は幸いにして厨二時代にそのような記事を書いたことがなかった。だから平気であんな記事を公開できたのだ

⁹約束の日2014 - mikutter blog

<https://mikutter.hatenablog.com/entry/%E7%B4%84%E6%9D%9F%E3%81%AE%E6%97%A52014>

7. 2015年

結果から言うとその年も何もしなかった。仕事に忙殺されていてあらゆる事に気力が湧かなかったのだが、後に病気だったことがわかり、数ヶ月の療養が必要となった。

病気に罹っていることが分かったのが OSC の直前で、もともと mikutter の薄い本の新刊を頒布する予定だったことから、@brsywe に一切を託したところ、彼含む数人の邪悪なオタクが会場に賽銭箱¹⁰を設置し、1,500円程度の募金を集めて、退院した私に箱ごと渡してくれた。

この箱は後に改造され Raspberry Pi が括り付けられて『賽銭箱』という名前で OSC の mikutter 展示に使われるようになる。そして中に入っていたお金は『mikutter 財団』と書かれた Ziploc の袋に移し替えられたことから、一部の mikutter ユーザが Ziploc 一般を『財団』などと呼ぶようになった。mikutter 界隈で財団という単語を聞いても、ただの Ziploc のことである。

7.1. ライブラリの分離

mikutter はプラグイン単位の分離は優秀だったが、それ以外の部分は密結合だった。療養中に暇を持て余した私は、せっかくだからと mikutter コア部分を外部ライブラリに分ける作業をしていた。

この時に出来たのが Delayer Deferred や Pluggaloid といった、mikutter の主要ライブラリだ。

とくに Pluggaloid は、あらゆる Ruby スクリプトに mikutter プラグインと同等の機能をつけることができるミドルウェアとして振る舞う。現在の mikutter は、Pluggaloid を利用して実装されている。

しかし歴史を紐解いていけば、mikutter は CHI を使って実装されているという説明のほうが正確だ。今までこの事実には特に触れてこなかったが、Pluggaloid とは mikutter と CHI の共通部分であると考えることができる。

8. 2016年

8.1. エイプリルフール

この年のエイプリルフールは、@Asyley_ に協力してもらって、アイコンがドイツのトリ¹¹の形に crop され、ドイツのトリの脚が生えるという機能を仕込んだ。

従来のアイコンが変わる機能は午前中だけ機能し、午後からはドイツのトリとなる。隠し機能というほどでもないが、正午ちょうどの投稿は、両方が適用された状態になる。0時と違って狙って投稿する人が居ないのでかなり珍しい現象だが、これは意図的な実装なので、是非挑戦してみたい。

また、これはエイプリルフールとは関係がないが、同時期にコナミコマンド¹²を打ち込むとドイツのトリが表示されるイースターエッグも仕込んだ。

¹⁰ [編者註]ヨドバシカメラ京都店地下で買ったものである。みんなもOSC 丹波口で必要になったらそこへ。

¹¹600eur <https://600eur.gochiusa.net/>

¹²↑↑↓↓←→←→BA

9. 2017年

9.1. エイプリルフール

この年からは特に mikutter 自体には何もしていない。

代わりに、2017年は Android アプリを書いた経験のある mikutter コミッタの @ahiru3net、Yukari¹³の開発者 @shibafu528、ケータイゴロの @sushi514 の協力を得て、mikutter for Android という Android アプリをリリースした。

ステータスバーに「mikutter Android アプリ登場！」などと表示して、本当に公開されていたらわりと面白いかないという思いつきでやったことだった。

mikutter 公式アプリという名前を見た人々は、スマートフォン用 Twitter クライアントに進出したと思ったようだが、起動すると公式サイトの FAQ が表示されるだけ。FAQ は公式サイトから REST API で JSON 形式で取得することが出来、アプリはこれを利用して最新の FAQ を表示する。要するに、筋金入りの釣りアプリである。

裏話として、これを実装している最中に、ある人が Android アプリの習作として、この API を利用して mikutter の FAQ を表示するだけのアプリを作ったという旨のツイートをした。そう、ネタかぶりである。

被ってしまったものはしょうがないので、急遽まりもとお知らせ表示を付けた。お知らせは次回の OSC や mikutter の薄い本の告知を参照できるため非常に有用だが、まりもはフローティングアクションボタンのような位置にいるくせに押しても何の反応もない¹⁴などの mikutter ユーザには嬉しい機能が追加され、結果的にはクオリティを上げることが出来た。

こんなしょうもないソフトに全ての人が★5をつけてくれて、mikutter の本質はエイプリルフールにこそあるという事実を再確認した。

なお、公開にあたって Play Store に有料のデベロッパ登録する必要があるが、この費用は2015年に受け取った募金に、私のポケットマネーを足して支払った。

10. 2018年

この年は特に新しいことをしなかった。理由は転職を検討するなどして心の余裕がなかったことが主だった。

10.1. Twitter エコシステムの終焉

Twitter が mikutter のコンシューマキーを停止し、mikutter で Twitter をする権利が奪われた。

しかしこれはもっと大きな事件の一角に過ぎない。時を同じくして、Account Activity API に伴って User Stream が廃止され、ほぼ全ての Twitter クライアントが死に絶える、2012年以上の惨たらしい事件があったからだ。

そこでこの年の夏の mikutter の薄い本は、普段とは違って様々な Twitter クライアントの開発者に声を掛け、既に開発が終了して久しい往年のクライアントから、今尚開発が続いているものまで、ドリームチームと言っても過言ではないメンバーで一冊書き上げた。

¹³Android 向け Twitter クライアント。 [編者註]18禁

¹⁴まりもだからね

Twitter サードパーティアプリケーション開発は楽しいものであった。しかしそれは大きくなった Twitter に容赦なく壊され、そして忘れ去られようとしている。その前に、確かに私達は Twitter を愛していたという事実を書き遺した。

思えば、mikutter は変わらずそこに在り続ける存在になれば、と願ったことがあった。中には多忙や病気など、やむを得ず新しいネタを何も仕込めない年もあった。しかし mikutter はそこに在り続け、また起き上がる。

Twitter エコシステムは滅び、Twitter をハックして遊ぶ人間はほとんど居なくなった。しかし、mikutter エコシステムは、Twitter のそれをちょうど縮小して閉じ込めているかのように、未だに細々と、しかし確かにプラグインを作り続けている人が居る。



11. 2019年

今年も何も新たなことをしなかったが、何かやむを得ない事情があったわけではなく、2014年のように、戦略的に何もしないという対応を取った。

11.1. Twitter

しかし、mikutter は今までで一番大きなやらかしをしてしまう。既に mikutter は World プラグインのレイヤーによって様々な SNS 等に対応できていたが、こともあろうに Twitter プラグインで、アイコンが変わらないという問題が起こっていた。

原因は私が Twitter の存在を完全に忘れており、前述のようなバグが入っていたことに事前に気付けなかったことに尽きる。

11.2. Mastodon

一方で、サードパーティの Mastodon プラグイン『Worldon』¹⁵は、エイプリルフールのための私の Pull Request が merge されており、問題なくエイプリルフールが執り行われた。

mikutter に関する意思決定には、皆の意見より自分がしたいことを優先するというやり方でここまでやってきた。今回の反省点は、自分が使っていないものを中途半端に提供し続けていたことだと思っている。極端な話、Twitter を廃止して Mastodon だけに注力していれば、こうはならなかっただろう。エイプリルフールは、今後の mikutter の在り方を今一度考え直す良いきっかけとなった。

12. まとめ

mikutter のエイプリルフールネタを振り返ってみた。mikutter 自体がエイプリルフールネタとまでは言わないが、そのなりたちはエイプリルフールとは切っても切れない深い関係があるということを分かって頂けたと思う。

¹⁵本稿執筆時点では、Worldon は Mastodon プラグインという名前になり、mikutter に標準添付されている。



表紙・口絵：@shijin_cmpe

あとがき @brsywe

ついに mikutter の薄い本も最終巻となりました。

今となっては激減してしまった読者に感謝をしながら、Twitter クライアントの同人誌があったという事実と思いをこの世に残していきたいと思います。みく、た!!



——次号予告と寄稿者募集——

mikutter の薄い本は最後だと言ったが、mikutter の薄い本制作委員会が終わるとは一言も言っていない。

いままでどおり男性向けのえっちな同人誌を刊行したい！

原稿提出期限：10 月中旬

頒布予定：コミックマーケット 97

問合せ先：@brsywe , @ch_print

奥付

発行日：2019 年 8 月 12 日(コミックマーケット 96)：初版第一刷

発行：mikutter の薄い本制作委員会

発行者：@brsywe 西端の放送局内喫茶室長

印刷所：プリントバック

連絡先：brsywe @ hotmail.co.jp

ご意見・ご感想は Amazon ギフト券のメッセージ欄にどうぞ。

mikutter の薄い本制作委員会ウェブページ

<http://kohinata.sumomo.ne.jp/mikutter.html>

mikutter の薄い本制作委員会では、Amazonギフト券による金銭面の支援を受け付けております