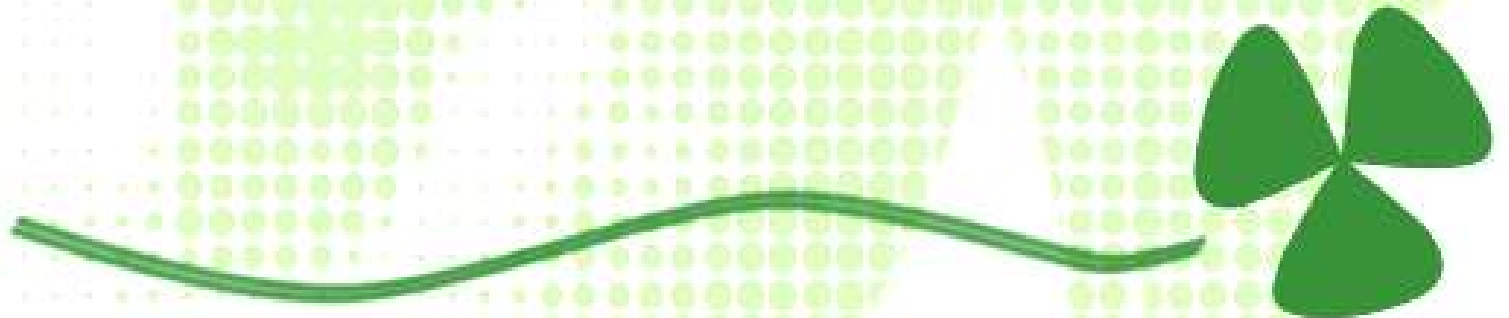


オープンソース側から萌えへの アプローチ

その手法を考える



代表的な萌え → 擬人化

無生物なものを無理矢理擬人化

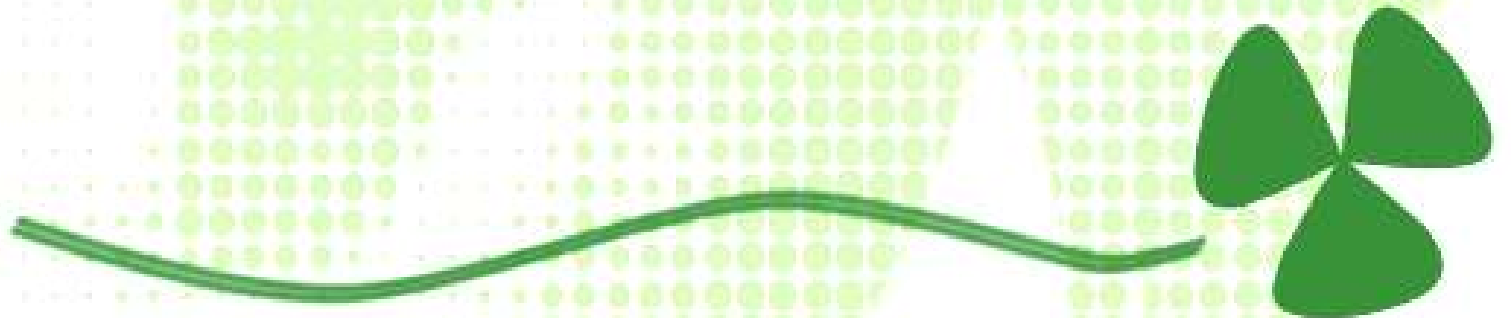
一般人の理解を得がたい



解決策

元々無いところにキャラを当てはめるからだ。

最初からキャラがあって、そのキャラクターグッズとしてオープンソースがあれば問題は回避される。



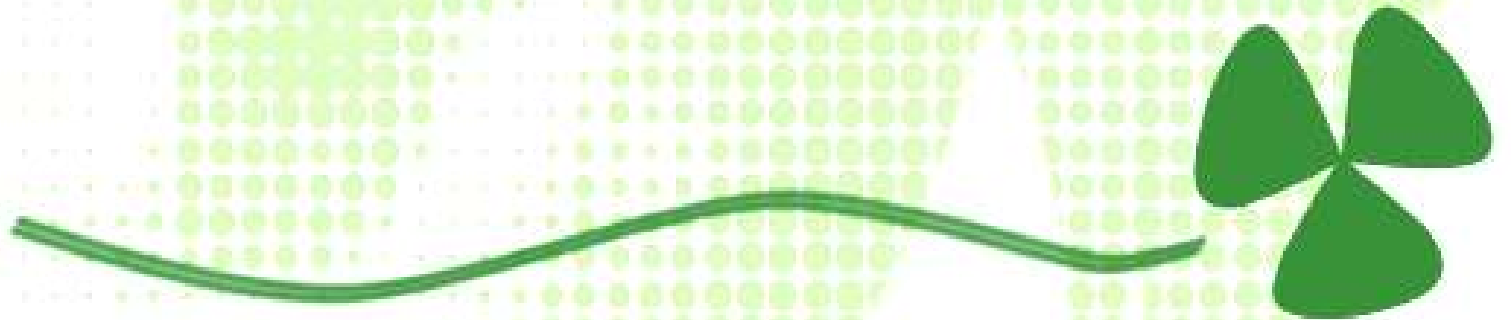
まず、ウケるキャラを作ろう



今やるなら「三姉妹」だよね

キャラが三人いれば性格付けも行える

キャラクターの性格に合わせたソフト



長女

一見お嬢様的な外見だが、実際はかなりアクティブ。
通信ガジェットに強く、ネットワークを大切にしている。

ネットワーク系アプリケーション中心



二女

口数は少なめの文学少女。
事務的な作業をこつこつこなすのが、得意。



オフィス系アプリケーション中心



三女

ポニーテールがトレードマークの元気なちびっこ。
ゲームが大好き。実は意外と絵がうまい。

エンタテインメント系アプリケーション中心

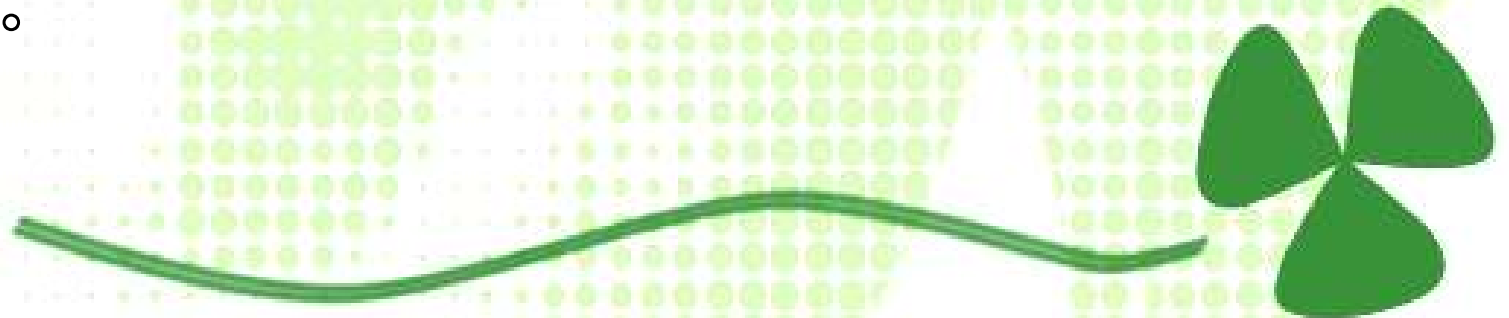


キャラクター性とコレクション性

ジャンル毎という特製を生かし、アプリを前面に出して使ってもらうための Linux (KNOPPIX) を提供したい。

KNOPPIX の人気で、取りあえず Linux を立ち上げてもらい、触れてもらうといった部分においては容易になってきている。

この次の問題として立ち上がった後何をするのかといった部分に踏み込んでいきたい。そしてその解がアプリケーション指向のパッケージングになるのではないかと考える。



カスタマイズKNOPPIXだからできること
ちょっと変わった方向へのカスタマイズ

それが Clover Project

