

ラップ初心者の韻を踏むスキル向上を 目指したトレーニングゲームの開発

山内 麻衣[†] 小林 彰人^{††} 太田 晶^{††}

[†] 産業能率大学 ^{††} 日本工学院八王子専門学校

1. はじめに

近年, hiphop 業界はラップと声優, ラップと学芸員のイベント[1], プロジェクトを行うなどをして新しい層の顧客を獲得している. これらを起点にラップに関心を持たせた人が MC バトルへ参加を志す過程で「誰かに見られず, 個人だけの空間でフリースタイルラップの練習をしたい」といった願いを叶えるサービスを本稿で検討する.

2. 開発目的

本開発の目的は, ラップ初心者が MC バトルへの参加準備を支援するサービスを制作することである. 具体的には, 韻を踏むこと (rhyme, ライム) に抵抗のあるラップ初心者のライムスキル向上可能なものにする. また, ライムを含むことは MC バトルの評価の一つであり, ラップスキル向上に繋がるため重視した.

3. 開発するにあたっての課題

既存のアプリケーションサービスの例を挙げるとライムに慣らすことを目的としたものが多く存在するが [2][3], 実際の MC バトルとは異なる. MC バトルへの参加準備支援をするならば, 現実と近い体験をプレイヤーに与えることが課題となってくる. 一方, 本開発ではライムスキル向上のみならず, 相手のラップを聞き, プレイヤーが思考を整理し次のターンに備えるといった実際の MC バトルと同様の動きが可能なゲーム形式とした.

4. サービス内容

「発声した言葉がライムが出来ていればスコアが加点される疑似的に MC バトルが可能なゲーム」を開発した. 実装するにあたり, 使用したゲームエンジンは Unity (ver.2020.3.21f1). 音声認識部は Windows の Dictation Recognizer を Unity で起動する. ラップバトルシーンのデータの流れは音声から音声認識部に音のデータを送信. 図 1 (a) 続いて, 音声認識部から韻ふみ判断システムに string (文字) のデータを送信. 図 1 (b) 最後に韻ふみ判断システムから表示するまでに float (ゲーム内得点) を送信している. 図 1 (c) また, オリジナリティの観点から「ノベルゲーム・RPG・ラップバトル」と三形態のシーンを用意し, 既存のラップ関連ゲームと差別化を図った. [図 2] また, ゲームにすることでゲーマー層にラップへ興味を沸かすことも期待する. 更にノベルゲームシーンではライムが習慣化された環境に飛び込む主人公とすることで, ラップを始めたてのプレイヤーと共通点を与えることでストーリー面からも没入感のあるゲームに近づけた.

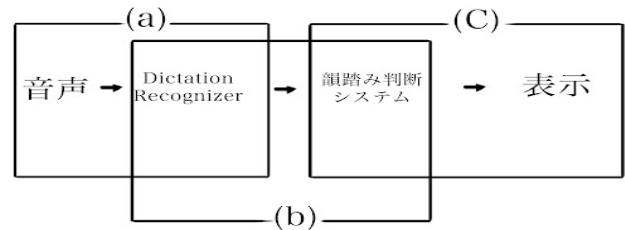


図 1. ラップバトルシーンのシステムフロー



図 2. 三形態のシーン別の画面画像

5. 今後の開発目標

今後の開発においては韻を踏んだ箇所がプレイヤーにも視認可能な機能を追加する予定である.

参考文献

[1] KSB 瀬戸内海放送, “学芸員×ラップバトル 美術館愛をリズムにのせて叫べ! 岡山”, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=HrKlf-Yvvh8> Jan. 11, 2023.

[2] boutani ayatsugu, “3 秒ライム/ランダムな単語でライムをする韻踏み練習アプリ”, App Store, 参照 Jan. 13, 2023.

<https://apps.apple.com/jp/app/%E3%83%A9%E3%83%B3%E3%83%80%E3%83%A0%E3%81%AA%E5%8D%98%E8%A9%E3%81%A7%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%A0%E3%82%92%E3%81%99%E3%82%8B%E9%9F%BB%E8%B8%8F%E3%81%BF%E7%B7%B4%E7%BF%92%E3%82%A2%E3%83%97%E3%83%AA/id1613107309>

[3] boutani ayatsugu, “ひとりサイファー”, App Store, <https://apps.apple.com/jp/app/%E3%81%B2%E3%81%A8%E3%82%8A%E3%82%B5%E3%82%A4%E3%83%95%E3%82%A1%E3%83%BC/id1579900198>, 参照 Jan. 13, 2023.