

ラップバトル対話システムの開発

— 人工知能を用いたラップバトルの実現 —

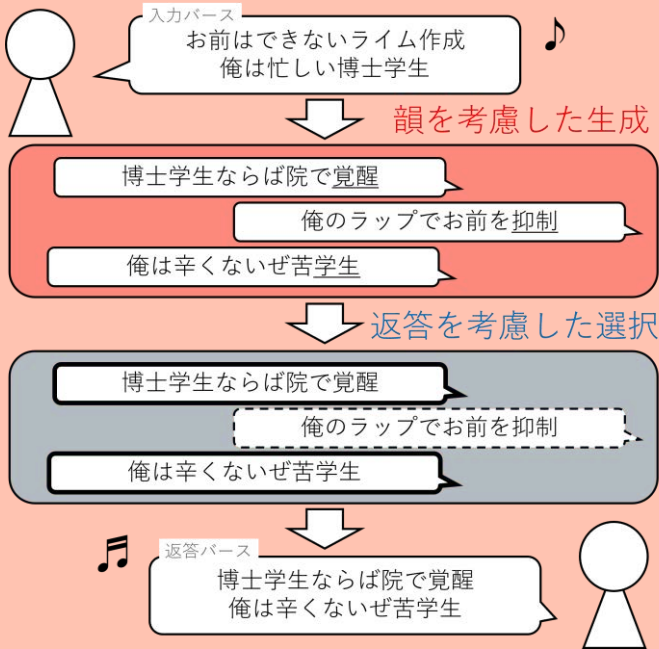
三林 亮太（兵庫県立大学 大学院情報科学研究科 データ計算科学専攻）

人間のほうがあるスキル
技術に差がありすぎる
システムがラップできるのか？
バトルに必要なのは即興

こいつが俺のスキルをフル稼働
このマイクで俺が今日倒す
俺が見せてるのは即興のバトル
だからフロアも全部沸かす

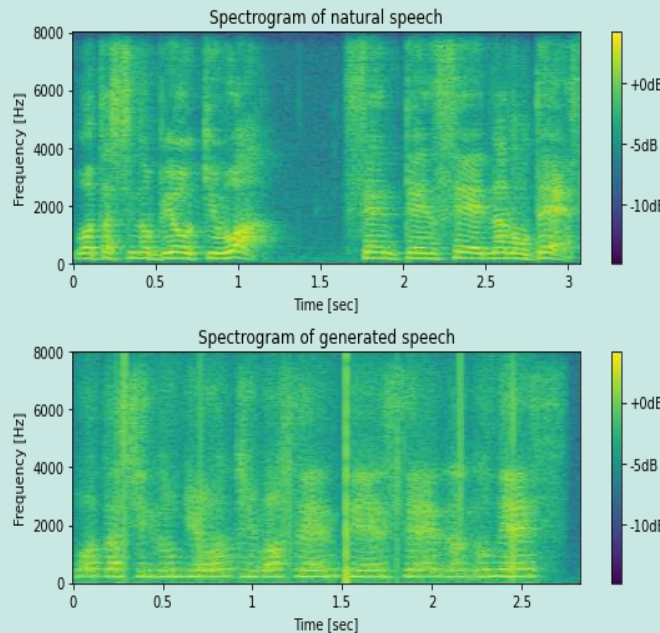
人工知能技術を用いたラップバトル対話システムを実現 ラップバトルに重要な「ライム」「アンサー」「フロー」を 考慮した高度なラップ生成システムを開発

ラップ生成システム



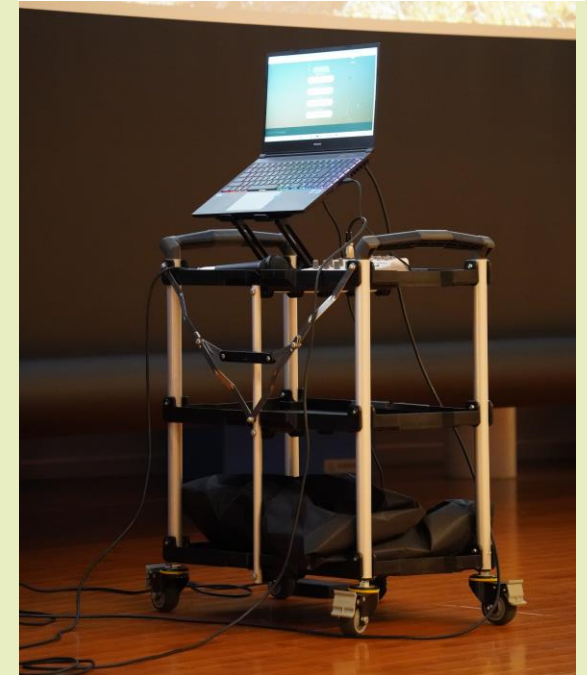
ラップバトルにおいて重要な「ライム」と「アンサー」を考慮したテキストベースのラップ生成システムを開発。

音声合成システム



「フロー」を考慮したラップ音声合成システムを開発。即興のビートにも合うように音声を調整する機能も実装。

実戦デモシステム



対面でラップバトルができるデモシステムを開発。実際の大会にエントリーし、サイファーにも参加。