


# 推理小説の ナレツジグラフを用いた 犯人推定

創発ソフトウェア研究グループ

B3 堀本 隆誠

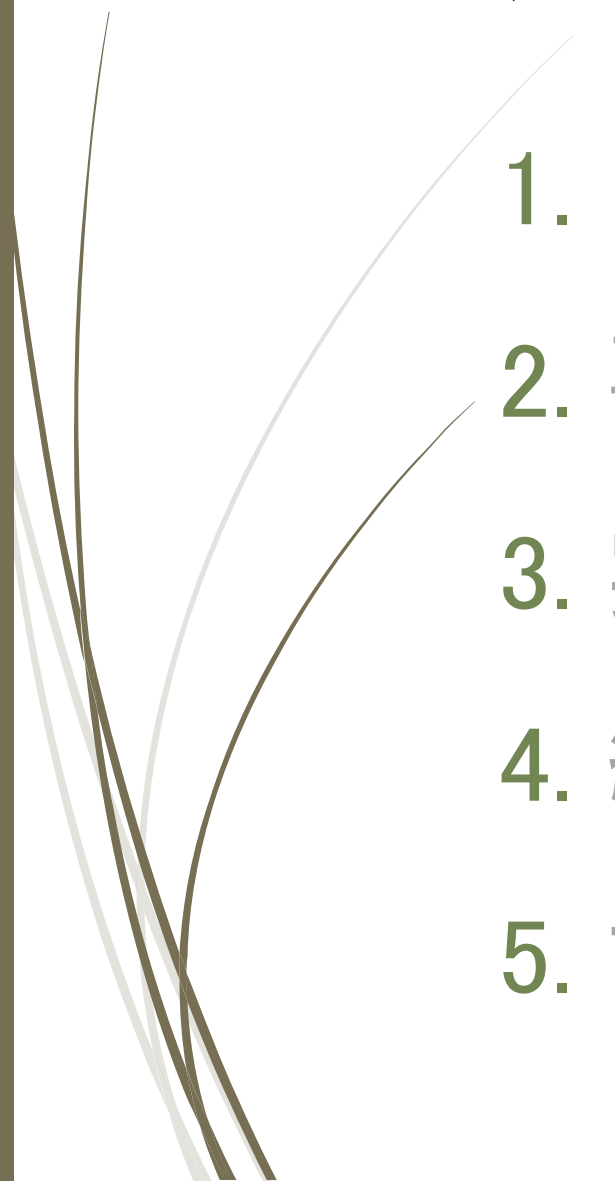


# 発表の流れ

- 
1. はじめに
  2. 要素技術
  3. 実験
  4. 結果
  5. まとめと今後の課題



# 発表の流れ

1. はじめに
  2. 要素技術
  3. 実験
  4. 結果
  5. まとめと今後の課題
- 

# はじめに

- 人工知能の基盤技術：ナレッジグラフ



非構造化データの機械処理が可能に



# はじめに


- ナレツジグラフ推論チャレンジ



凶器や犯人の推定



# 発表の流れ

1. はじめに
  2. **要素技術**
  3. 実験
  4. 結果
  5. まとめと今後の課題
- 

# 要素技術

## ➤ ナレッジグラフ

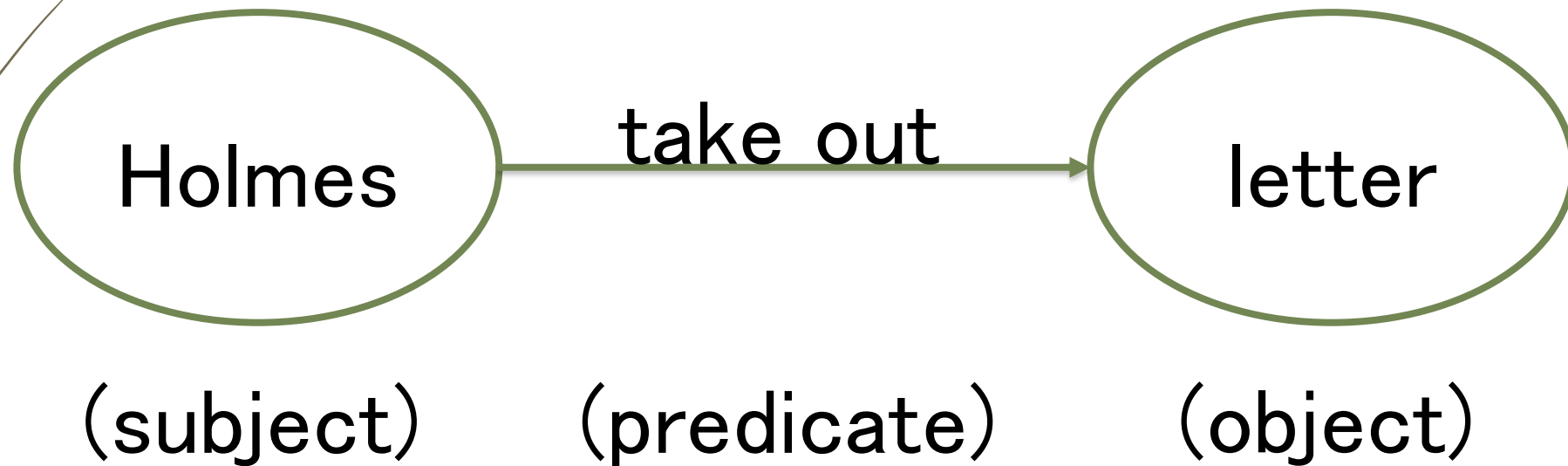


知識をグラフ構造として表したものの

# 要素技術

## ➤ ナレッジグラフ

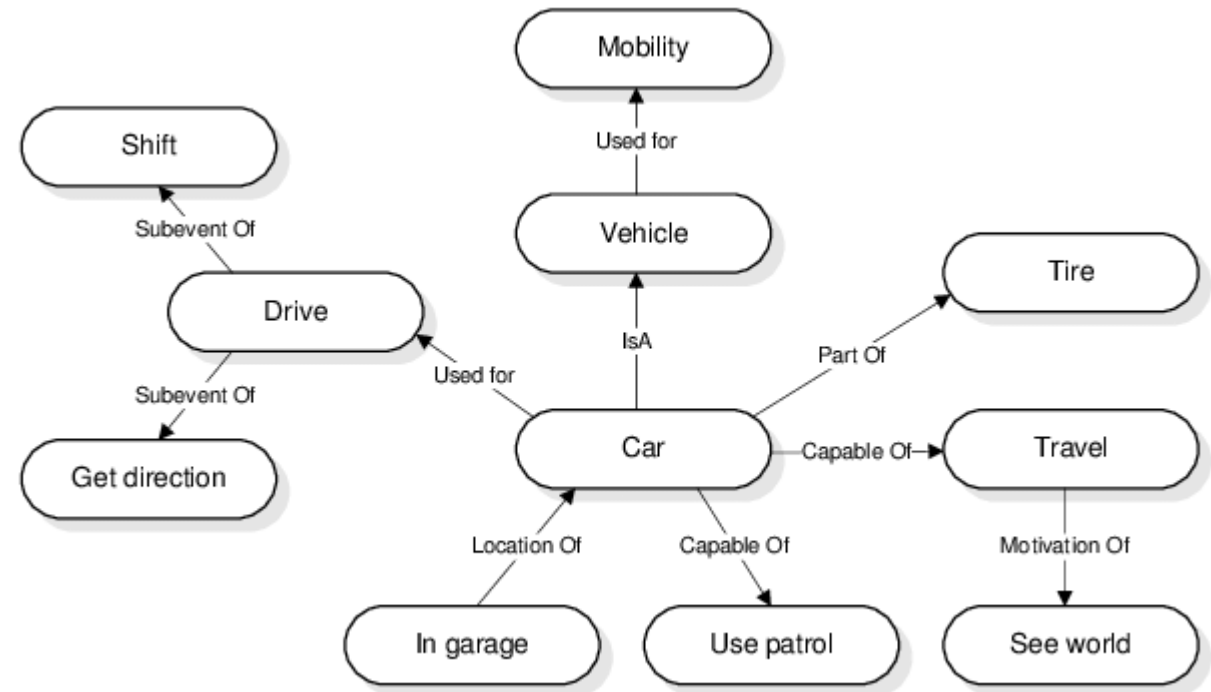
3つ組(トリプル)





# 要素技術

## ➤ ConceptNet

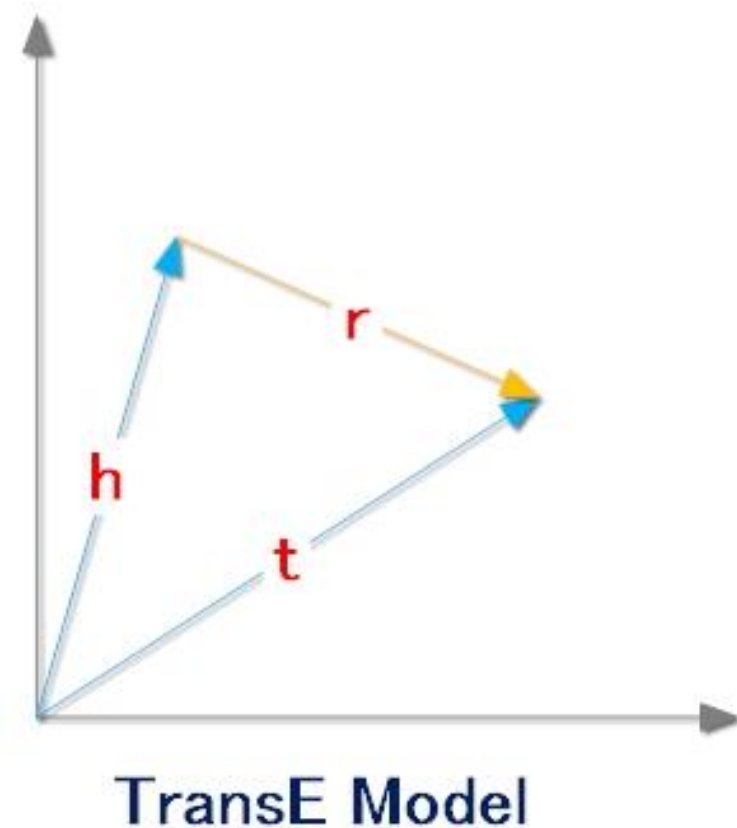


- ◆ 一般的な知識をナレッジグラフにしたもの
- ◆ ナレッジグラフの拡張に使用

# 要素技術

## ➤ TransE

$$h(\text{word}) + r(\text{word}) = t(\text{word})$$



例: 'king' - 'man' + 'woman' = 'queen'



# 発表の流れ

1. はじめに
2. 要素技術
3. **実験**
4. 結果
5. まとめと今後の課題




# 実験





# 発表の流れ

1. はじめに
  2. 要素技術
  3. 実験
  4. **結果**
  5. まとめと今後の課題
- 



# 結果





# 発表の流れ

1. はじめに
2. 要素技術
3. 実験
4. 結果
5. **まとめと今後の課題**



## まとめと今後の課題







ご清聴ありがとうございました。