

興味の0→1、そして1→∞



日頃の遊びには飽き飽きしてるのに 新規の遊びにはいまいち興味が持てない



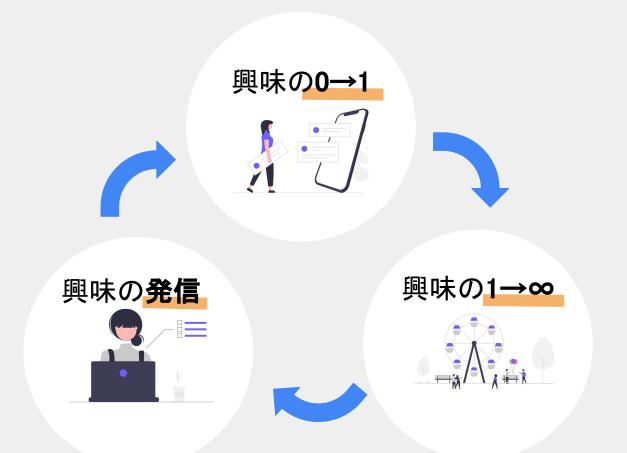
家にいてもやることがない 日常に新規性がない

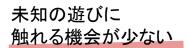
> みんな普段 何してんの?



興味の $0\rightarrow 1$ 、そして $1\rightarrow \infty$

を支援する





自分で見つけた情報には^{*} 興味をもつ











興味の1→∞



興味の0→1



でも1人では 遊びづらい!続かない!

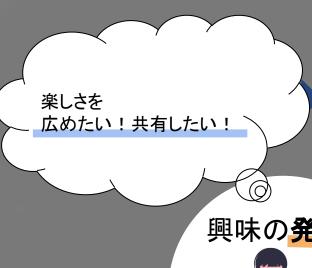
実際に遊んでみることで楽しい!もっと極めたい!

興味の発信



興味の**1→∞**











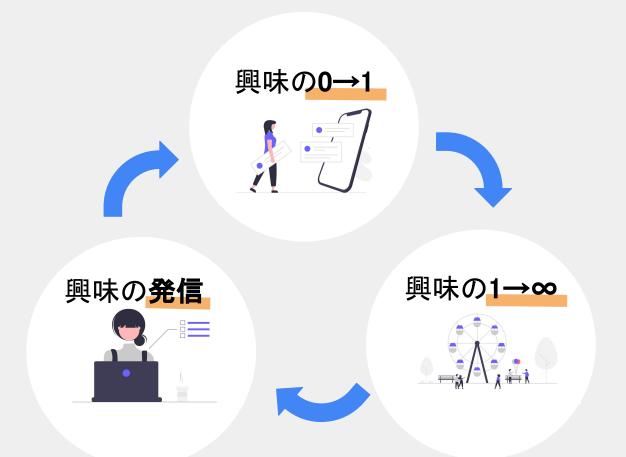






興味の1→∞







興味の0→1













記事の閲覧 あそびレコメンド





遊びの計画 友達レコメンド





記事の作成







- ✓みんなのあそびの計画
- ✓みんなのあそびの記事

#機能解説(遊びレコメンド/友達レコメンド)







✓
あそびに対する
好き度を入力





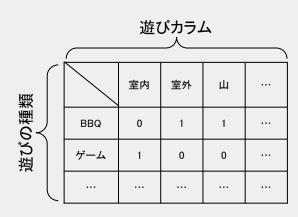




#機能解説(遊びレコメンド/友達レコメンド)

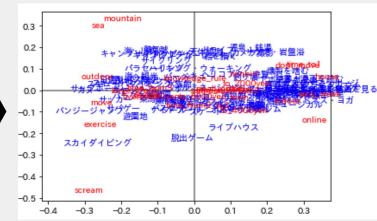
<u>目的</u> その人に合いそうな未知のあそびのレコメンド

多重対応分析



テーブルデータの作成





2次元特徴量空間の構築



遊びレコメンド 分布の推論

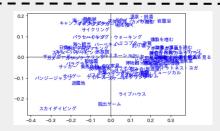


遊びの種類を 説明変数とした <mark>ガウス過程回帰</mark>

https://flock.masashi-oba.net

#機能解説(遊びレコメンド/友達レコメンド)

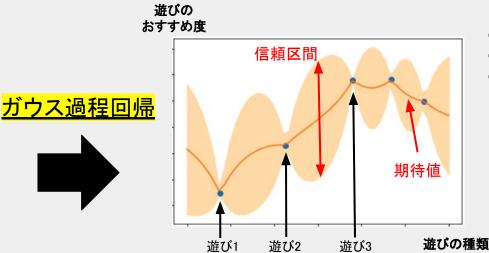
且的 その人に合いそうな未知のあそびのレコメンド



説明変数



目的変数 (初回登録時に 遊びの好き度を回答)



大きい→オススメ

スコアが最大の遊び→

<u>セレンディピティが高い</u>

ガウス過程回帰の特徴

- 期待値と信頼区間を出力
- 密だと信頼区間は狭い
- ・疎だと信頼区間は広い



遊びに 置き換えると…

期待値:遊びレコメンド度 信頼区間:遊びの経験度



レコメンド度が高い 未知の遊びを推薦したい!

× αは0.5とした

大きい→未知の遊び スコア = α (期待値)+(1 - α)(分散)

※ 期待値と分散は [0 1]で正規化した¹⁴

#機能解説(記事の作成/記事の閲覧)















#機能解説(記事の作成/記事の閲覧)





<u>目的</u>

効率良く全ての記事の全容を掴めるようにする 面白い部分をピックアップすることで 興味のない遊びの記事を読んでもらいやすくする

記事要約機能

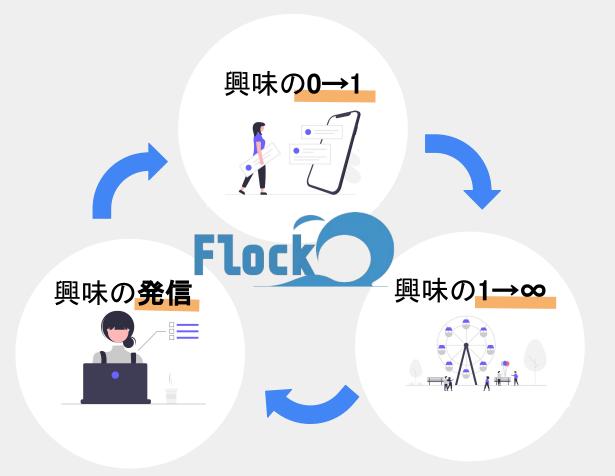
抽出型要約モデル(LexRank)により実現

- クリーニング(文区切り、絵文字/記号などの削除)
- MeCabによる形態素解析(活用系の統一)
- 3. ストップワードの除去 (名詞/形容詞/動詞/副詞のみ)
- 4. LexRankによる要約

タグ自動生成機能

キーフレーズ抽出モデル(YAKE!)により実現

- クリーニング(文区切り、絵文字/記号などの削除)
- 2. MeCabによる形態素解析(活用系の統一)
- 3. ストップワードの除去 (固有名詞/一般名詞/サ変名詞/形容動詞語幹のみ)
- 4. YAKE!によるキーフレーズ抽出





https://flock.masashi-oba.net

