情報認識学研究室
第 2019 – 15 回雑誌会

表 題 : **gBoost: a mathematical programming approach to graph classification and regression**

雑誌名： *Machine Learning*, **75**, 1(2009), 69-89.

著 者： Hiroto Saigo, Sebastian Nowozin, Tadashi Kadowaki, Taku Kudo, Koji Tsuda

日 時： 2019 年 7 月 22 日 (月) 15 時 00 分

場 所： 10-21

発表者： 白川 稜

概 要： グラフマイニング手法は、分類または回帰問題の特徴として利用することができる頻出な部分グラフパターンを列挙する. しかしながら, 頻出な部分グラフパターンは必ずしも学習に有用であるとは限らない. ここでは, 逐次的に有用なパターンを収集する数理計画ブースティング手法 (gBoost) を提案する. 既存のブースティング手法である AdaBoost と比較して, gBoost はより少ないイテレーションで予測ルールを構築することができる. ブースティング手法をグラフデータに適用するため, 分枝限定法を用いたパターン探索アルゴリズムを DFS コード木に基づき設計する. 構築された探索空間は計算時間を最小化するため, 後のイテレーションで再利用される. 出力ラベルは探索空間を枝刈りするための情報源として利用されるため, 本手法では頻出部分構造マイニングによる単純な方法よりも効率的な学習が可能である. 加えて, 数理計画問題を設計することで, パターン探索アルゴリズムの修正なしに広い範囲の機械学習の問題を解くことができる.

Seven questions to be answered

Q.1 この論文（研究）の扱っているテーマは何か？
部分グラフ支持子を特徴量としたグラフ分類回帰問題.

Q.2 何故、この論文（研究）を取り上げたか？　また、自分の研究との関連についても述べよ。
自身の研究のベースとなる手法であるため.

Q.3 これまでこのテーマに関する方法論の問題点は何か？
全部分グラフの総数はグラフサイズに対して指数関数的に増加するため, 取り扱いが困難である.

Q.4 提案する方法論の独自性は何処にあり、どの点で有利と著者らは言っているか（と思うか）？ また、どの点は不十分あるいは劣っているか？
グラフ分類回帰問題を線形計画問題として定式化し, 列生成法のアイデアを元にブースティング手法を構築する. 加えて特徴探索において,bound の取り方を与え branch&bound 法を用いることで, 従来では扱うことのできない数の特徴を考慮することが可能となる.

Q.5 発表者の視点でこの論文を評価した場合、どこに利点があると思うか？
従来では扱うことのできない数の特徴を考慮できる点とそれによる精度の向上.

Q.6 発表者の視点でこの論文を評価した場合、どういう点が不十分であると思うか？

Q.7 この論文（研究）を発展させる方向はどの辺にあるか？（できれば具体的なアイディアを述べよ）
探索の効率化.branch&bound 法を用いた上でも探索空間が膨大であるため, 厳密に探索を行うには相応のコストを要する. 従って,MCTS や A*を用いた低コスト探索アルゴリズムの応用が有用であると考える.

1. はじめに

グラフは文書構造や RNA 二次構造など様々な種類のものを表現することのできる重要なデータ構造である. 中でも一般的なのが化学構造の表現であり, 活性・物性予測を機械で行う際に利用される. 予測に用いる特徴量として分子の性質に関するグラフ記述子がいくつか考案されてきたが, タンパク質や RNA 構造などの場合に関してのグラフ記述子は考案されていない. よって, グラフデータと機械学習アルゴリズム間のインターフェースとなる特徴構築の方法が重要な問題となる.

この問題に対する一つの方法として, カーネル法が挙げられる. カーネル法の基本的な考え方は、グラフを部分構造 (ウォークや木などの制約付き) の指示子の非常に高次元な空間として表現し, 2 つの特徴ベクトル間の内積を再帰的アルゴリズムにより効率的に計算する. カーネル法はすべての部分構造を考慮に入れるのだが, 問題によっては考慮すべき特徴が少なくて良い場合や, 制約によって十分な特徴が作れない場合がある. また, 特徴が膨大かつ暗黙的であるため, 予測ルールの解釈という点でも困難である.

他の方法として, 頻出部分グラフマイニングを利用した方法がある. この手法は, 頻出部分グラフマイニングアルゴリズムを利用して列挙した頻出な部分グラフの指示子を特徴とし, SVM などの学習モデルにかける” 2 段階”の手法である. しかし既存の研究によると, 頻出度によって制約をかけることで学習精度の低下を引き起こす可能性があることが知られている. 一方で頻出度制約を弱くすることは列挙する対象の増加につながり, 計算時間コスト及び計算メモリコストに関して実応用が困難という問題点が生じる.

これらの問題に対して, 頻出部分グラフマイニングを識別に有効な部分グラフのマイニングに置き換えることで改善を試みる手法が考案されている. この手法は情報利得などの統計的な評価基準を利用して識別に有効な特徴を列挙し, その指示子を特徴として学習モデルにかけるというものである. しかしこの手法では, 評価基準がその後の学習に大きく影響を与えるものであり, 統計的な評価基準が学習の特徴選択に有効であるという理論的な保証がない.

ここで本手法は LP-Boost と呼ばれる数理計画問題として定式化したブースティング手法と部分グラフマイニングアルゴリズムを組み合わせることでグラフデータに対する学習モデルを構築する. 扱う部分グラフの総数は膨大であるが列生成法を用いて, 段階的に特徴を追加していくことでこの問題を解決する. 本手法では目的関数の減少を観察することで最適解からのギャップを評価することができ, 終了条件を理論的に設定することができる. また, 特徴を繰り返し探索し一つずつ特徴集合に追加していくという反復アルゴリズムを設計するが、探索アルゴリズムにおいて分枝限定法を利用することで計算コストの削減を図る. 探索空間は gSpan というアルゴリズムを元に構築される DFS コード木を利用する. 各探索イテレーションでは利得関数による評価値を用いて DFS コード木より一つの特徴を探索する. DFS コード木の構築には多くのコストを要するため木は保存して利用される. 愚直な方法では木を構築してから探索を行うのだが, 木を構築と探索を同時に行うことで余分なコストの削減を行う.

本手法は AdaBoost とパターン探索アルゴリズムを組み合わせた既存研究を元にしている. しかし,AdaBoost は終了条件までの反復回数が多く時間コストがかかる. 実験ではグラフ分類回帰のベンチマークである QSAR データセットを用いて AdaBoost との比較を行う.

2. 実験

2.1. 結果

3. 考察

4. 今後の課題

文献

[1] T. Cazenave and N. Jouandeau, “A parallel Monte-Carlo tree search algorithm,” in Proc. Comput. Games , Beijing, China, 2008, pp. 72 - 80

[2] M. Enzenberger and M. M ü ller, “A lock-free multithreaded Monte- Carlo tree search algorithm,” in Proc. Adv. Comput. Games , Pamplona, Spain, 2010, vol. 6048, pp. 14 - 20.