

Chuck Norris Fact Generator

好みを学習する、チャック・ノリス・ファクト生成器

src: [tmk3ki/Norrisizer](https://github.com/tmk3ki/Norrisizer) on [git.folja.dev](https://github.com/folja)

チャック・ノリス・ファクトは、
俳優であるチャック・ノリスを題材にしたジョーク。

なぜかカルト的人気を誇り、やたらと生産されている。
誰でも、一つは気にいる**チャック・ノリス・ファクト**がある（要出典）。

しかし、なにを考えたかこのAIの跋扈する時代に、
ファクトのパーソナライズをしようと思った。

「真実」はおもしろい。
パーソナライズしたら、もっとおもしろい。

手法



主に、ここ↑が一番厄介なところ
(なかなか望ましくパーソナライズされない)

好みの分析を、

文章ではなく箇条書きにするほうが精度が上がった。

好みのジョークを一定数保持することで、

Few-shot形式にすることで、精度の向上を図った。

ユーザーの反応の分類を4種類にすることが、

「好き」「嫌い」に対して認知負荷と反応の情報のバランスの落とし所か。

パーソナライズ・“ファクト”

UI/UXが悪い。生成のための遅延のためのアニメーションや、その間の操作制御などに手が及ばなかった。

そもそもニッチすぎる。パーソナライズは便利だが、それを「真実」に特化させても仕方がない。

ファクトLLMとしてチューニングした方が精度は上がるかもしれない。
（「面白さ」はチューニングで実現できるだろうか？）

しかし、そもそも面白さはベルクソンがやったような、
ルールのある「可笑しさ」からしか生まれないのだろうか？

ファクトはどこから来たのか。ファクトは何者か。
ファクトはどこへ行くのか。

謝辞。

いわずもがな、チャック・ノリス、
および「真実」を生み出してきたすべての人へ、
すばらしいインスピレーションについて。

awayatan, テストプレイとパーソナライズ向上に関するアドバイスについて。

Google AI Dojo運営の方へ、Googolの感謝を。

真実は長く、人生は短し。