

卒業論文 2024 年度（令和 6 年度）

トポロジー変化に耐性のある宇宙インターネットのコンタクト情報配布手法の実装と評価（仮）

慶應義塾大学 環境情報学部
鈴木 翔太

卒業論文要旨 - 2024 年度（令和 6 年度）

トポロジー変化に耐性のある宇宙インターネットのコンタクト情報配布 手法の実装と評価（仮）

キーワード:

1. Service Function Chaining 2. Segment Routing 3. SRv6

慶應義塾大学 環境情報学部
鈴木 翔太

Abstract of Bachelor's Thesis - Academic Year 2024

Implementation and Evaluation of Contact Information Distribution Methods in the Space Internet (tentative)
--

Keywords :

1. Service Function Chaining 2. Segment Routing 3. SRv6

Keio University Bachelor of Arts in Environment and Information Studies
Shota Suzuki

目次

第1章 序論	1
1.1 近年の宇宙開発の進展	1
1.1.1 月・火星の探査計画	1
1.1.2 深宇宙の探査計画	1
1.1.3 民間事業者の宇宙事業への参画	1
1.2 宇宙通信におけるインターネット技術の適用性	1
1.3 通信における宇宙の環境	2
1.3.1 大きな遅延のある通信環境	2
1.4 断絶のある通信環境	2
1.4.1 ネットワークトポロジーの変動	2
1.5 本研究の目的と構成	2
第2章 hoge	3
2.1 宇宙通信におけるインターネット技術の適用性と DTN	3
2.1.1 Bundle Protocol	3
2.1.2 Convergence Layer と LTP	4
2.1.3 既存の DTN 実装	4
2.2 宇宙インターネットにおけるルーティング	4
2.2.1 衛星間の Contact	4
2.2.2 Contact Graph Routing	5
2.2.3 IPN address	5
2.3 宇宙でのトポロジーの変化	5
第3章 宇宙におけるコンタクト情報に関連した研究と標準化動向	6
3.1 宇宙インターネットにおけるルーティングのアルゴリズム	6
3.1.1 CGR のアルゴリズム	6
3.1.2 Yen routing algorithm	6
3.2 宇宙ネットワークのシミュレーション	6
3.3 宇宙インターネットにおける経路情報管理手法の確立の必要性	7
3.4 コンタクト情報から経路計算への処理を行うノード	7
3.4.1 Distributed Method	7
3.4.2 Centralized Method	7

第4章	トポロジー変化に耐性のあるコンタクト情報管理手法の設計と実装	8
4.1	Centralized と Distributed の各手法におけるトポロジー変化からの回復機構の実装	8
4.1.1	通信不能になったノードが発生した場合の情報伝播	8
4.1.2	トポロジー変化による経路再計算	8
4.2	ネットワークとノードへの負荷の低い配布手法	8
4.2.1	転送されるコンタクト情報そのものの計算量	8
4.2.2	コンタクト情報の計算負荷	8
第5章	評価	9
5.1	評価方針	9
5.2	Omnet++ と DTNsim を持ちいた評価環境	9
5.2.1	宇宙を想定した衛星ネットワークのシナリオとパラメータ	9
5.2.2	シミュレーションで用いるバンドルトラフィック	9
5.3	実験結果	9
5.3.1	トポロジー変化に応じたバンドルの到達率	9
5.3.2	Centralized, Distributed の各手法において配布されるコンタクト情報量	9
5.4	本章のまとめ	9
第6章	結論と展望	10
6.1	本研究のまとめ	10
6.2	今後の課題と展望	10
6.2.1	実際の宇宙環境により即したシミュレーション	10
6.2.2	DTN と 深宇宙 IP Network でのルーティングの際の比較	10
	謝辞	11

图 目 次

表 目 次

第1章 序論

1.1 近年の宇宙開発の進展

宇宙開発は近年大きく進展している。1970年代に米ソによって月探査が進展した後、その後月面、特に有人による探査は中断されていたが、2004年にブッシュ大統領は米国の新宇宙政策を発表し、2020年までに米国が再び宇宙飛行士を月面に送り、有人滞在施設の建設することを提唱した。[4] この計画は実際には中断されたものの、2017年にトランプ大統領が有人月探査・火星探査を進める大統領令に署名し、2019年にアルテミス計画として発表された。[2] 2020年には「アルテミス計画を含む広範な宇宙空間の民生探査・利用の諸原則について、関係各国の共通認識を示すこと」を目的にアルテミス合意[5]も成立し、当初日本・アメリカ・カナダ・イギリス・イタリア・オーストラリア・ルクセンブルク・アラブ首長国連邦の8カ国が参加した。[6] 加盟国はその後増加し、2024年時点で40カ国である。[3] このように近年宇宙開発は急激に進展しており、その進展について以下の1.1.1、1.1.3、1.1.2の三つの視点からの述べる。

1.1.1 月・火星の探査計画

このセクションでは、西側のアルテミス計画、及び中露の月・火星探査計画とそのタイムラインについて詳述する。

1.1.2 深宇宙の探査計画

このセクションでは、火星以遠の探査計画、特に小惑星探査やそのほか木星土星の衛星探査についても詳述する。

1.1.3 民間事業者の宇宙事業への参画

1.2 宇宙通信におけるインターネット技術の適用性

これらの宇宙開発計画に伴い、月・火星の地表及びその近傍の空間に多くの人や宇宙機、その他機材が存在するようになり、天体内・天体間での通信需要が大きくなることが予想される。従来までの宇宙ミッションにおいて宇宙のノードと地球との通信は、地球上にある各国の大型アンテナを利用し、一対一の通信を行っていた。しかしこのような

計画でノードの数が増加する場合、通信ニーズに対応するためには宇宙にも多対多のノードで通信が可能な宇宙インターネットが必要となる。これに向け、既存のインターネットの技術を宇宙インターネットに向け改良し活用することが検討されているが、当然ながら宇宙環境は地球とは環境が大きく異なり、特に以下の部分に関して考慮が必要となる

1.3 通信における宇宙の環境

宇宙における通信やネットワークに関して、地球とは次のような大きな違いが存在する。

1.3.1 大きな遅延のある通信環境

宇宙での通信は既存のインターネットにおける通信の遅延に比較して非常に大きい。東京-ニューヨーク間であれば、伝搬遅延のみを考慮した場合、片道 50ms 以内で通信が可能である一方、宇宙における通信の際には地球月間でも片道 1.3 秒、地球火星間では太陽に対する 2 天体の公転の状況によって変動するが最大 20 分程度の遅延が想定されている。[1] End-to-End で TCP を用いた通信を行う際には、3-way-handshake などを含めこれらの天体間を複数回往復する通信を行う必要があり、遅延はさらに大きな時間になる。

1.4 断絶のある通信環境

そのため宇宙のインターネットには Delay and Disruption Tolerant Networking (DTN) の技術を利用することが考えられている。DTN の技術の一つに Bundle Protocol (BP) があり、BP では通信されるデータはバンドルという可変長のデータとして転送される。中間ノードでは経路上の次のノードへ転送可能なタイミングまでバンドルを蓄積することが可能になっているため、End-to-End の通信疎通性が確保できていない場合でも、この蓄積による転送を行うことにより断絶に強い通信ができる。またトランスポートレイヤに UDP などのプロトコルを用いることで、比較的遅延を抑えて通信することもできる (図)。

1.4.1 ネットワークトポロジーの変動

中継ノードとなる様々な宇宙機は宇宙空間での位置が常に変化しており、天体の影に入るなどで断絶が頻繁に起こる。ああああああ

1.5 本研究の目的と構成

第2章 hoge

2.1 宇宙通信におけるインターネット技術の適用性と DTN

近年、月や火星の宇宙探査ミッションが本格化し、NASA 中心のアルテミス計画 cite-nasa2020 は 2025 年から有人ミッションも予定している。これらの計画に伴い、今後は月・火星にある衛星やさまざまな通信機器、デバイスなどの数が増加する可能性が高い。従来までの宇宙ミッションにおいて宇宙のノードと地球との通信は、地球上にある各国の大型アンテナを利用し、一対一の通信を行っていた。しかしこのような計画でノードの数が増加する場合、通信ニーズに対応するためには宇宙にも多対多のノードで通信が可能なインターネットが必要となる。既存のインターネットは End-to-End の疎通性が確保できている環境で通信を行うことが多いが、宇宙で通信を行う際には頻繁な断絶と大きな遅延が問題となる。中継ノードとなる様々な宇宙機は宇宙空間での位置が常に変化しており、天体の影に入るなどで断絶が頻繁に起こる。また通信の際には地球月間でも片道 1.3 秒、地球火星間では太陽に対する 2 天体の公転の状況によって、片道 4 分から 20 分程度の遅延が想定されている。End-to-End で TCP を用いた通信を行う際には、3-way-handshake などを含めこれらの天体間を複数回往復する通信を行う必要があり、遅延はさらに大きな時間になる。

そのため宇宙のインターネットには Delay and Disruption Tolerant Networking (DTN) の技術を利用することが考えられている。DTN の技術の一つに Bundle Protocol (BP) があり、BP では通信されるデータはバンドルという可変長のデータとして転送される。中間ノードでは経路上の次のノードへ転送可能なタイミングまでバンドルを蓄積することが可能になっているため、End-to-End の通信疎通性が確保できていない場合でも、この蓄積による転送を行うことにより断絶に強い通信ができる。またトランスポートレイヤに UDP などのプロトコルを用いることで、比較的遅延を抑えて通信することもできる。

2.1.1 Bundle Protocol

Bundle Protocol (BP) は、DTN における主要な通信技術で遅延・断絶が起きやすい環境でデータを確実に伝送するために設計された。

Bundle Protocol は、データを「バンドル」と呼ばれる可変長の単位として送信する。このバンドルは、送信元から目的地までの途中で複数の中継を経ても、全体としてデータを確実に届けるためのものである。また、このプロトコルは「ストア&フォワード」方式を利用しており、各中継ノードが受け取ったバンドルを一時的に保存し、次のノード

と通信できるタイミングが来るまで待機する。これにより、通信が一時的に途絶えてもデータが失われることなく、次のノードへと送信される。

2.1.2 Convergence Layer と LTP

DTN では多様なプロトコルがトランスポートレイヤ以下の層で使用することを想定しており、図 ref 中の Convergence Layer はそれらの違いを吸収することを目的としている。Convergence Layer Protocol (CLP) としては、利用する下位レイヤプロトコルにより、-sTCP-based CLP (TCPCL) - User Datagram Protocol (UDP) - based CLP (UDPCL)、Saratoga CLP - Licklider Transmission Protocol (LTP) - based CLP (LTPCL) - Licklider Transmission Protocol (LTP) などがある。LTP [citerfc5326](#) はコンバージェンスレイヤのプロトコルの一つであり、再送制御の機能も実装している。LTP をコンバージェンスレイヤに用いる場合、トランスポートレイヤに UDP を用いることがあるほか、宇宙での通信において LTP が直接リンク層にアクセスすることも想定されている。

2.1.3 既存の DTN 実装

既にいくつかの研究機関などにより DTN 技術を実装したソフトウェアがリリースされている。いくつかの例を以下に示す。

これらの DTN ソフトウェアは、基本的に通信内容からバンドルへのエンコード・デコード、中間ノードでのバンドルのままでの蓄積転送を可能にしているが、Convergence Layer が対応しているトランスポートレイヤプロトコルの種類などの点で異なる。

2.2 宇宙インターネットにおけるルーティング

2.2.1 衛星間の Contact

DTN は、通信の遅延や途絶が発生する環境でデータを確実に届けるための技術である。この DTN において、通信が可能な時間やタイミングを「Contact」と呼んでいる。Contact とは、2つのノード間で直接通信が可能な期間やその条件を指し、データを送受信できる時間を意味している。

DTN を使用する環境では、常に接続が確立されている訳ではなく、ノード間の通信が可能な期間が限られていることが一般的である。したがって、この Contact を正確に把握することが、効率的なデータ転送やネットワークの最適化において極めて重要な要素となっている。例えば、地球と宇宙探査機間の通信を考えてみると、両者が視界に入る時間にだけデータを送信することができる。この時間が Contact にあたる。

2.2.2 Contact Graph Routing

既に述べた通り既存の DTN 実装は複数あるが、これらの DTN 実装におけるルーティング手法は、主に Contact Graph Routing (CGR) が用いられ、CCSDS では SCHEDULE-AWARE BUNDLE ROUTING として標準化されている。宇宙におけるノード間の通信可能な機会は物理的な軌道の計算により予測可能であり、CGR はノードの通信可能機会とそのスループットなどが書かれた Contact Plan を用いて

2.2.3 IPN address

IPN アドレス (Interplanetary Networking Address) は、DTN 環境で使用されるアドレス形式で、宇宙通信のためのネットワーク識別とエンドポイントの識別を可能にするものである。従来のインターネットプロトコルアドレス (IP アドレス) は、リアルタイムでの通信や短い遅延を前提とした設計であるため、宇宙空間における遅延や断絶が発生する環境では適切に機能しない。DTN のアーキテクチャは、これらの遅延や断絶を前提としており、IP ネットワークとは異なる方法でデータを伝送するため、IPN アドレスが必要とされている。さらに、IPN アドレスは地上のインターネットや宇宙のネットワークなど、異なるアドレッシングスキームを持つネットワークの統合する役割としても機能する。

IPN アドレスは「ipn: ノード番号. サービス番号」という形式で記述され、これにより特定の宇宙船や装置が個別に識別される。

2.3 宇宙でのトポロジーの変化

第3章 宇宙におけるコンタクト情報に関連した研究と標準化動向

3.1 宇宙インターネットにおけるルーティングのアルゴリズム

3.1.1 CGR のアルゴリズム

先行研究1: Routing in the Space Internet: A contact graph routing tutorial CGR について定義した論文DTNでのrouting schemeの管理方法については、Centralized,Distributed,Source routingがあるとした上で、「in-depth quantitative comparison of the centralized, source routing and distributed routing approach remains a topic for future research.」として、配送方法についての検討の必要性が提唱されている

3.1.2 Yen routing algorithm

3.2 宇宙ネットワークのシミュレーション

宇宙ネットワークの立ち位置既存研究・関連研究

先行研究2: Tracking Lunar Ring Road Communication 先行研究1で述べられた、DTNにおけるrouting schemeのうち、Source routingによって配送を行う、月のcubesat コンステレーションを想定。経路を多く把握するノードを決めておき、各ノードは最低限の経路情報のみを把握評価には配送成功率と平均配送時間のみを使用し、上記で述べた「宇宙環境下で最も適した」かどうかについては定性的に判断しているのみ提案 (Approach) 先行研究では、Centralized,Distributed の手法についての定量的な比較が存在しない。Centralized,Distributed の手法のどちらがより想定する宇宙環境におけるコンタクト情報配布方法として適切か、またそのための適切な条件を探索する

3.3 宇宙インターネットにおける経路情報管理手法の確立の必要性

3.4 コンタクト情報から経路計算への処理を行うノード

3.4.1 Distributed Method

コンタクトグラフそのものの CCSDS の見本（単純な表形式）に沿って作成。

3.4.2 Centralized Method

コンタクトグラフから計算された経路情報

第4章 トポロジー変化に耐性のあるコンタクト情報管理手法の設計と実装

計算負荷・蓄積負荷の少ないコンタクト情報配布手法 Centralized, Distributed の各手法に対して、コンタクト情報配布用のシステムを実装し、想定するシナリオで評価をとる。

4.1 CentralizedとDistributedの各手法におけるトポロジー変化からの回復機構の実装

4.1.1 通信不能になったノードが発生した場合の情報伝播

4.1.2 トポロジー変化による経路再計算

4.2 ネットワークとノードへの負荷の低い配布手法

4.2.1 転送されるコンタクト情報そのものの計算量

4.2.2 コンタクト情報の計算負荷

第5章 評価

5.1 評価方針

5.2 Omnet++とDTNsimを持ちいた評価環境

5.2.1 宇宙を想定した衛星ネットワークのシナリオとパラメータ

5.2.2 シミュレーションで用いるバンドルトラフィック

5.3 実験結果

5.3.1 トポロジー変化に応じたバンドルの到達率

5.3.2 Centralized,Distributed の各手法において配布されるコンタクト情報量

5.4 本章のまとめ

第6章 結論と展望

6.1 本研究のまとめ

6.2 今後の課題と展望

6.2.1 実際の宇宙環境により即したシミュレーション

6.2.2 DTN と深宇宙 IP Network でのルーティングの際の比較

謝辞

まずは卒プロメンターの kei さん、icar でご指導くださる saikawa さん、space と icar 先輩・同期・後輩の皆様に感謝するとともに、今ここを書いている暇があれば他をかけと言われそうなので一旦この程度で謝辞は保留させていただきます。。。。。

参考文献

- [1] Katherine T. McBrayer, Patrick Chai, and Emily Judd. *Communication Delays, Disruptions, and Blackouts for Crewed Mars Missions*.
- [2] NASA. Nasa's lunar exploration program overview, 2020. https://www.nasa.gov/wp-content/uploads/2020/12/artemis_plan-20200921.pdf (accessed 2024/12/14) .
- [3] NASA. Artemis accords reach 40 signatories as nasa welcomes lithuania, 5 2024. <https://www.nasa.gov/news-release/artemis-accords-reach-40-signatories-as-nasa-welcomes-lithuania/> (accessed 2024/12/14) .
- [4] 小田 光茂 and 久保田 孝. 日本の宇宙開発・宇宙探査の技術ロードマップ. **日本ロボット学会誌**, 27(5):482–489, 2009.
- [5] 内閣府. アルテミス合意について, 2020. https://www8.cao.go.jp/space/committee/01-kihon/kihon-dai13/siryoku2_4.pdf (accessed 2024/12/14) .
- [6] 総務省. 日・米・加・英・伊・豪・ルクセンブルグ・uae の 8 カ国間で国際宇宙探査に関する宣言、アルテミス合意に署名, 2020. https://www.mext.go.jp/b_menu/activity/detail/2020/20201014.html (accessed 2024/12/14) .