

学士論文 2015年度（平成27年度）

即時性の伴うイベントを可視化・共有
するWebサービス群

指導教員

東京電機大学大学院 未来科学研究科 情報メディア学専攻

岩井 将行

東京電機大学大学院 未来科学研究科 情報メディア学専攻

高橋 洋人

©Hiroto TAKAHASHI

学士論文要旨 2015年度（平成27年度）

即時性の伴うイベントを可視化・共有するWeb サービス群

概要

TODO: Twitter をデータとした人流の予測、イベントの検知
近年ネットゲームによるネットワーク負荷が懸念されている。震災時の避難所生活ではネットワークが確立できないという問題が露呈した。我々はインターネット上のサーバーを必要としない即興的なクライアント間のリアルタイム通信を実現する、ブラウザネットワーキングを利用したゲーミング基盤の構築した。
そこでその場で自分のスマートフォン端末を用いて多人数で同時にプレイの出来るゲームを実現する。

キーワード:

ブラウザネットワーキング, マイクロブログ, 人流

東京電機大学大学院 未来科学研究科 情報メディア学専攻

高橋 洋人

Bachelor's Thesis Academic Year 2015

Web services that the immediacy of the associated event to visualize and share

Abstract

TODO: Network load due to net game is concerned. In the shelter life at the time of the earthquake was exposed is a problem that the network can not be established in recent years. We realize the real-time communication between the improvised clients that do not require a server on the Internet, and the construction of the gaming platform that utilizes the browser networking. To realize the play of the game can be at the same time by many people using their smartphone terminal on the spot.

Keyword:

Browser Networking,Microblogging,People Flow

Department of Information and Media Engineering,
Tokyo Denki University

Hiroto TAKAHASHI

目 次

第1章 序論	1
1.1 背景	2
1.2 本研究の目的	3
1.3 本論文の構成	4
第2章 関連研究と課題	5
2.1 関連研究	6
2.1.1 Twitter を用いた実世界ローカルイベント検出	6
2.1.2 WebSocket を用いた Web ブラウザ間 P2P 通信の実現とその応用に関する研究	6
2.1.3 即時ネットワーク構築手段	6
2.2 解決手法	7
2.3 本章のまとめ	7
第3章 位置情報付きツイート解析による 経路・イベント検知と可視化	8
3.1 システム概要	9
3.1.1 移動経路可視化	9
3.1.2 イベント検知	10
3.2 システム構成	11
3.2.1 Twitter API について	11
3.2.2 移動経路可視化	11
3.2.3 イベント検知	12
3.2.4 Geo Tweet 収集クライアント	13
3.3 本章のまとめ	14

第4章 即興的及び人数チームプレイが可能なブラウザネットワーキングゲーム基盤	15
4.1 システム概要	16
4.1.1 ゲームシステム	16
4.2 システム構成	18
4.2.1 通信の流れ	18
4.3 本章のまとめ	20
第5章 結果と考察	21
5.1 イベントの可視化ページ	22
5.2 イベント参加者の移動経路の可視化	22
5.3 即興的及び人数チームプレイが可能なブラウザネットワーキング ゲーム基盤	22
5.4 本章のまとめ	23
第6章 結論	24
6.1 まとめ	25
6.2 今後の課題	26

図 目 次

1	アプリケーション画面	9
2	イベント検知アプリケーション画面	10
3	花火ツイート解析の流れ	11
4	イベント検知と可視化の流れ	13
5	Tweet 収集アプリケーション UI	14
6	プレイの様子	16
7	認証 QR コード	17
8	コントローラ, コントローラの説明	18
9	プレイヤー・ショット	18
10	ゲームプレイ画面	18
11	FPS グラフ	19
12	メインページ接続時の通信	19
13	コントローラ接続時の通信	19
14	ゲーム時のコントロールクエリの同期	20

表 目 次

1	花火-サンプルツイート数	12
2	イベント検知 - サンプルツイート数	12

第1章

序論

本章では、本研究の背景と目的および、本論文の内容構成について述べる。

1.1 背景

* リアルタイムな情報共有が求められる
マイクロブログと位置情報

1.2 本研究の目的

TODO: * イベントの検知
マイクロブログによる
即興的な情報共有システムの実現

1.3 本論文の構成

本論文の以下の構成は次のようになっている。

第2章では、本論文で使用する諸概念について述べる。

第3章では、即興的なブラウザ通信のシステムを提案し.

第4章では、マイクロブログを用いた経路やイベントの検知と可視化について述べる。

第5章では、本論文の結果と考察を述べる。

最後に、第6章で本論文の結論を述べる。

第2章

関連研究と課題

本章では、即時性の伴うイベントの可視化・共有の問題点について述べる。

2.1 関連研究

2.1.1 Twitter を用いた実世界ローカルイベント検出

2.1.2 WebSocket を用いた Web ブラウザ間 P2P 通信の実現とその応用に関する研究

TODO:

2.1.3 即時ネットワーク構築手段

TODO:

2.2 解決手法

TODO:

2.3 本章のまとめ

TODO:

第3章

位置情報付きツイート解析による 経路・イベント検知と可視化

本章では、位置情報付きツイートに着目しイベント参加者と思われる人の移動経路、イベント検知と可視化について述べる。

3.1 システム概要

本研究では、位置情報付きツイートに着目しイベント参加者と思われる人の移動経路の可視化とアプリケーションの作成を行った。また、ツイート内容と位置情報からクラスタリングしイベントの予測と可視化をするWebアプリケーションに述べる。

3.1.1 移動経路可視化

研究のサンプルとして2014年10月18日に行われたふじさわ江の島花火大会[7]からツイートを収集し移動経路の可視化を行った(図1)。イベント参加者と思われるユーザとして花火大会当日に半径10km以内でツイートしたユーザ及び「花火」、「ふじさわ」、主要駅名でのツイートを行ったユーザで絞り込んでデータを収集した。

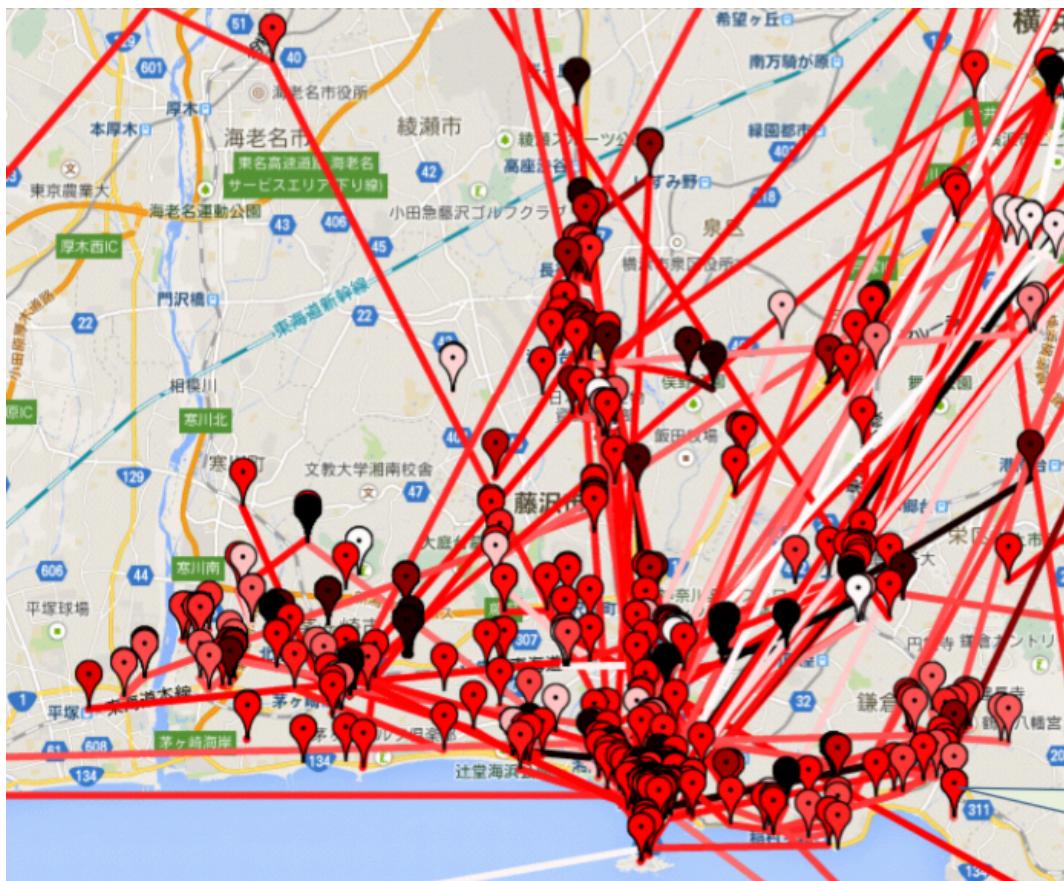


図 1: アプリケーション画面

3.1.2 イベント検知

この研究のサンプルはシステムを開発した周辺の2015年5月8日～5月13日の間にツイートを収集した。ツイートのハッシュタグと緯度、経度をパラメータにクラスタリングを行いクラスタ毎に色分けをしマップ上に可視化をした。管理とマップの閲覧が行えるWebアプリケーションの作成した(図2)



図2: イベント検知アプリケーション画面

3.2 システム構成

3.2.1 Twitter APIについて

Twitter APIについて

本研究のツイート収集には Twitter API を用いた。主に <https://api.twitter.com/1.1/search/tweets> と <https://stream.twitter.com/1.1/statuses/filter.json> を使用しツイートの収集を行った。ツイートのフィルタリングとしてキーワード指定での過去のツイートの検索や緯度経度と半径で指定した範囲の過去のツイートの取得ができる。また、`search/tweets` による過去のツイートは 1 週間前までの制限がある。

3.2.2 移動経路可視化

(図 3) の手順でで解析を行う。

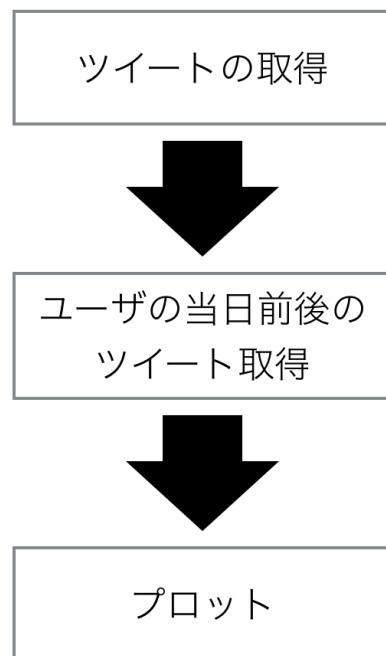


図 3: 花火ツイート解析の流れ

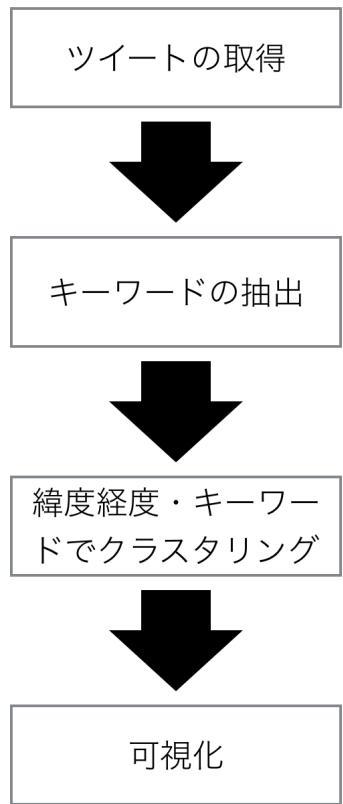


図 4: イベント検知と可視化の流れ

クラスタリング

TODO:

可視化 Web アプリケーション

TODO:

3.2.4 Geo Tweet 収集クライアント

今回の研究で Tweet の収集するに当たり位置情報付きのツイートを API を使用して一括で収集する Web アプリケーションも作成した。(図 5)

GEO Tweet Collector

ツイート収集フォーム		
ラベル	Geocode	日付
label	35.673343,139.710388,100km	2015年11月12日
all_move3	35.673343,139.710388,100km	2015年09月22日
all_move2	35.673343,139.710388,100km	2015年09月14日
all_move	35.673343,139.710388,100km	2015年09月06日
hanabi_adachi	35.673343,139.710388,100km	2015年07月20日
rain_back	35.673343,139.710388,100km	2015年05月10日
rain	35.673343,139.710388,100km	2015年05月22日
cl	35.673343,139.710388,100km	2015年05月14日
reitai	35.673343,139.710388,100km	2015年05月14日
first	35.689634,139.692101,100km	2015年04月22日

図 5: Tweet 収集アプリケーション UI

3.3 本章のまとめ

TODO:

第4章

即興的及び人数チームプレイが可能な ブラウザネットワーキングゲーム基盤

本章では、作成した即興的な多人数プレイが可能なブラウザネットワーキングゲームについて述べる。

4.1 システム概要

ゲームプラットフォームの作成とともに一例として、多人数対応のブラウザシューティングゲームを作成をした((図 6)). サーバーを起動してモニタとなる端末からブラウザでゲームページへアクセスすると ((図 7)) のように QR コードが表示される。同じ画面で遊ぶプレイヤーはスマートフォン端末で QR コード読み取りをするとコントローラ用の URL ハーアクセスすることができプレイに参加が出来る。

コントローラはスマートフォンを横持ちで、シェイク(スマートフォンを振る)動作なども入力としてゲームに入れた ((図 8)). socket 通信 [5] を用いることでスマホで即時参加が可能でリアルタイムにプレイヤーの操作が出来る。

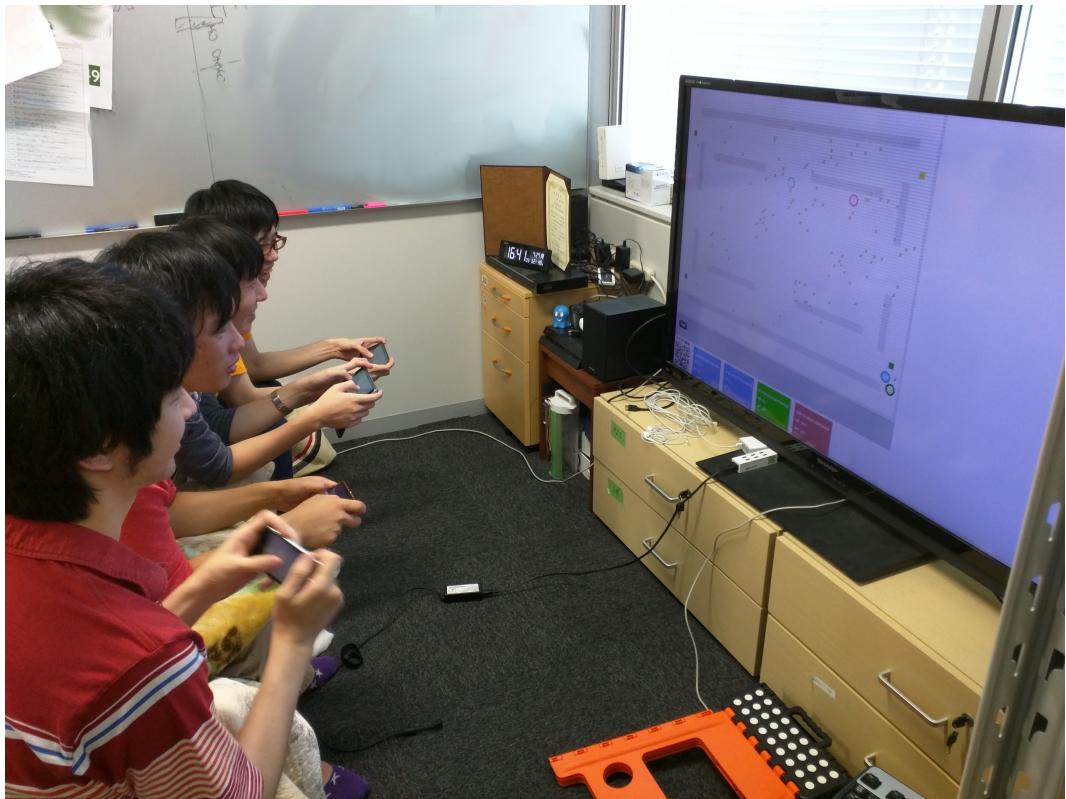


図 6: プレイの様子

4.1.1 ゲームシステム

ゲームの内容について説明する。

ゲームは平面のシューティングゲームを作成した。ステージ上をプレイヤー((図 9))が移動できて壁で構成される部分はオブジェクトが通過できない((図 10))。



図 7: 認証 QR コード

プレイヤーは HP(Hit Point), MP(Hit Point) を持っていて、ショット攻撃に MP を消費し、消費した MP はマップに散らばり取得すると MP が回復するという特徴のルールを加えた。

プレイヤーのアクションは移動とショット攻撃とダッシュの3つが行える。コントローラ右でショット、コントローラ左でショット攻撃、シェイクでダッシュが出来る。

プレイヤー数に対する処理速度の考察を行った。作成したゲームについて接続人数と FPS を取って回帰分析を行った(図 11)。7台の接続時の 28.28fps で若干表示がカクついている状態であった

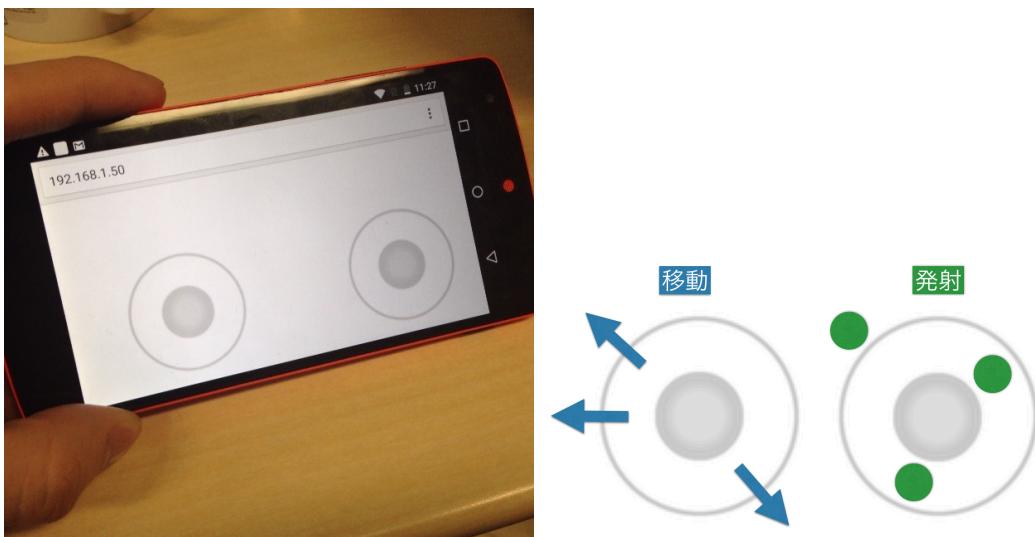


図 8: コントローラ, コントローラの説明

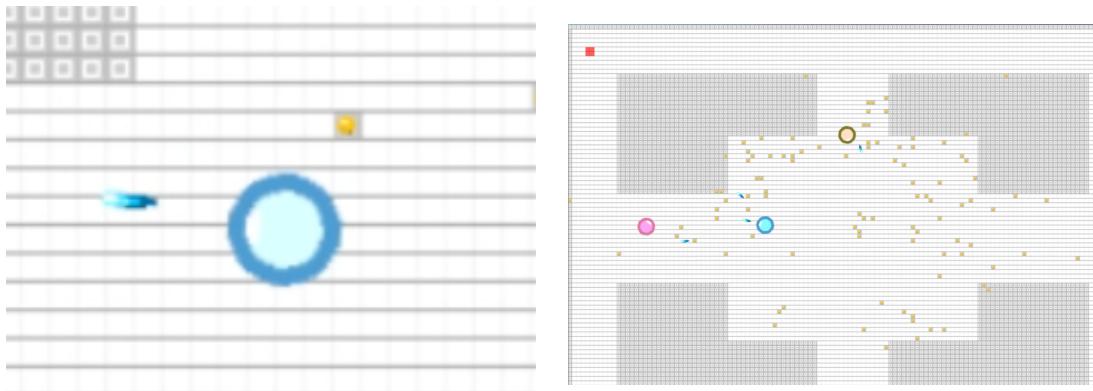


図 9: プレイヤー・ショット

図 10: ゲームプレイ画面

4.2 システム構成

TODO:

4.2.1 通信の流れ

まずディスプレイとなる端末からメインページ(ドキュメントルート/)にアクセスする((図 12) - 1, 2). レスポンス時に socket のコネクションを確立する((図 12) - 3, 4).

その後、コントローラとして使う端末からチーム選択ページ(ドキュメントルート)

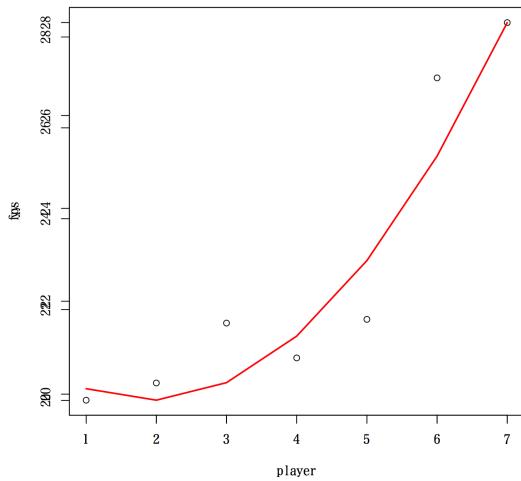


図 11: FPS グラフ

ト /con) にアクセスする ((図 13) - 1, 2). チームの選択によりコントローラページ (ドキュメントルート /con?team=[num]) に飛び, socket コネクションの確立 ((図 13) - 3, 4, 5, 6) とともに, ディスプレイ端末へプレイヤー追加のイベントを送信も行う ((図 13) - 7).

ゲーム時の通信は ((図 14)) のようにコントローラの入力を socket を通してメインページを開いているクライアントへ送信し, プレイヤーのアクションへと同期している.

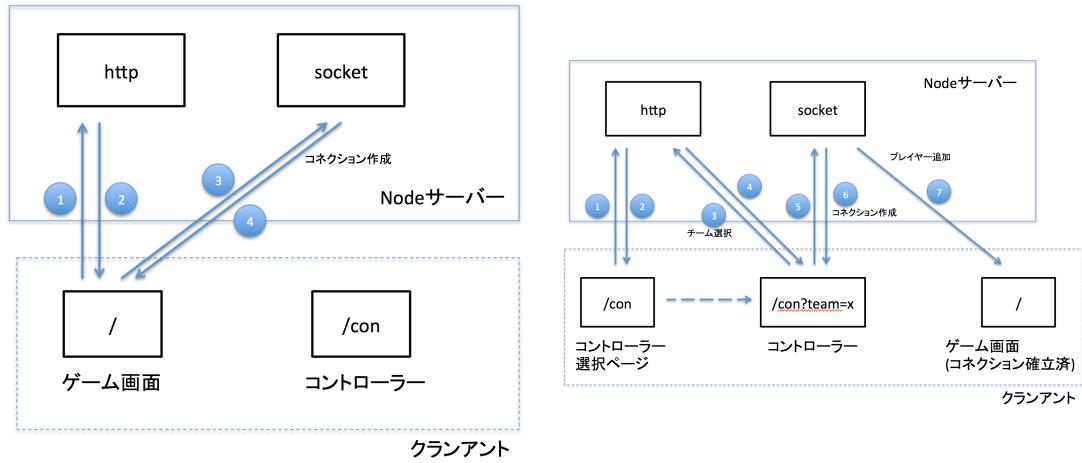


図 13: コントローラ接続時の通信

図 12: メインページ接続時の通信

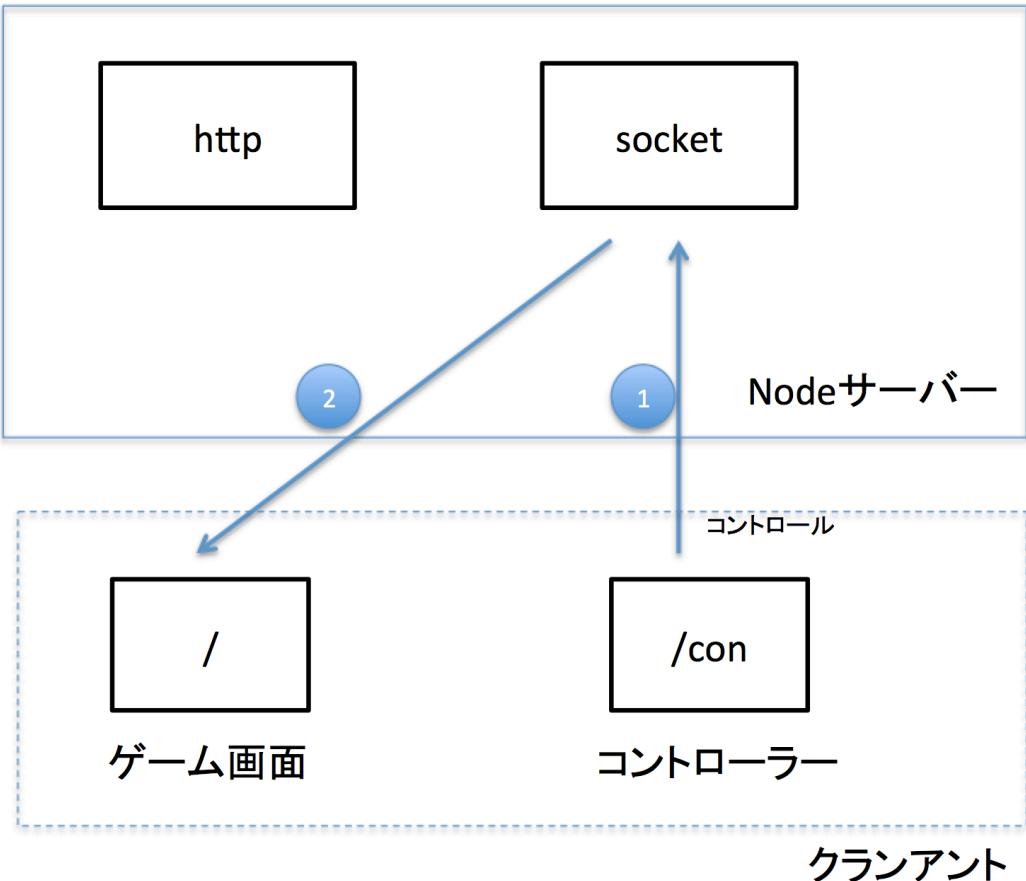


図 14: ゲーム時のコントロールクエリの同期

4.3 本章のまとめ

今回作ったゲームは4人で接続で20秒に一度ほどゲームのフリーズが発生、8人での接続だと當時カクつきが見られた。ソケットで扱うデータが単純であれば性能の向上ができると考えられる。

即興性の面での評価は、実際に使ってプレイまでの準備がスムーズに行えた。ローカルネットワーク内の場合はアクセスポイントの選択が必要になる場合もあるが大した手間では無いと考えられる。

このシステムの応用としては、サーバーサイドの汎用化、ライブラリ化が望める。RaspberryPIへの移植も行えればWifiを吹くことでネットワーク環境のない被災地などでもモバイル端末への通信の可能性も広がると思われる。

第5章

結果と考察

本章では、システムの結果と考察について述べる。

5.1 イベントの可視化ページ

本節では、検出イベントの可視化結果について述べる。TODO:

5.2 イベント参加者の移動経路の可視化

本節では、イベント参加者の移動経路の可視化結果について述べる。TODO:

5.3 即興的及び人数チームプレイが可能なブラウザネットワーキングゲーム基盤

本節では、即興的及び人数チームプレイが可能なブラウザネットワーキングゲーム基盤の作成結果について述べる。TODO:

5.4 本章のまとめ

TODO:

第6章

結論

本章では、本研究で得られた結果をもとに、結論を述べる。

6.1 まとめ

本研究では、システム及びWeb アプリケーションの開発を行った TODO:

6.2 今後の課題

TODO:

謝辞

「本研究を進めるにあたり、研究指導をはじめあらゆる面でご協力して下さった東京電機大学未来科学部情報メディア学科岩井将行教授に深く感謝致します。

「最後に研究の日々を共にした、東京電機大学未来科学部情報メディア学科ユビキタスネットワーキング研究室の友人達に感謝の意を表します。

2016年3月31日
高橋 洸人

学外発表

1. 高橋 洋人, 岩井 将行, ”即興的な多人数チームプレイが可能なブラウザネットワーキングゲーム基盤”, 情報処理学会 エンタテインメントコンピューティング研究会 (SIG-EC). 2015年10月.

参考文献

- [1] 小久江 卓哉, 中村 貴洋, 宮下 芳明: WebSocket を用いた Web ブラウザ間 P2P 通信の実現とその応用に関する研究. <http://ci.nii.ac.jp/naid/110008675481>.
- [2] 中村智之, 金子晃介, 岡田義広: 携帯端末をデータ放送コンテンツの直観的な入力装置として利用可能とするフレームワークの提案. <http://ci.nii.ac.jp/naid/110009784022>.
- [3] 坂井成道, 峰松美佳, 会津宏幸: HTML5 構成変換技術を用いた複数端末への Web ページ分割表示システム http://www.toshiba.co.jp/tech/review/2013/12/68_12pdf/f01.pdf.
- [4] 渡辺一史, 大知正直, 岡部誠, 尾内理紀夫: Twitter を用いた実世界ローカルイベント検 <http://rit.rakuten.co.jp/conf/rrds4/papers/RRDS4-030.pdf>.
- [5] Socket.IO: <http://socket.io/>.
- [6] enchant.js - A simple JavaScript framework for creating games and apps.: <http://enchantjs.com/ja/>.
- [7] ふじさわ江の島花火大会: <http://www.fujisawa-kanko.jp/event/fujisawahabu.html>.