

スマートフォンのモーションセンサを利用した 個人認証アプリケーションの開発に関する研究

15M7112 高坂 賢佑

指導教員 小林 孝史

1 はじめに

近年、スマートフォンの普及により日々の生活がより豊かになった一方で、端末がより多くの個人情報を含めるようになった。このことから、第三者によって不正に個人情報にアクセスされたり、インストールされたアプリを通じて様々なサービスをなりすまし利用されたりといった場合の危険性はより高くなった。そのため、端末利用時には本来の端末所有者であるか認証するように設定することが推奨されている。現在スマートフォンにおいて個人の認証方式として広く使われている方法としてパスコード認証と指紋認証がある。これら認証方式には、パスコード認証には認証作業が煩雑で認証に用いる鍵情報の自由度が低いということが、指紋認証には鍵情報が変更できないため何らかの原因で鍵情報が第三者に漏洩した場合に今後その情報を用いた個人認証ができなくなるということが問題点として挙げられる。

本研究ではスマートフォンに一般的に搭載されている加速度センサと角速度センサを利用し、人間の動き（以下、モーション）を用いて個人認証を行うシステムを開発することで、既存の認証方式が抱える問題点の解決を目指す。

2 システム概要

本システムは、Android 端末に一般的に搭載されている加速度センサと角速度センサを用いてモーションデータ（以下、データ）を収集し、人工ニューラルネットワークの一つである **Denoising Autoencoder** とその後ろに識別用ニューロンを繋げた識別器を用いて個人認証を行う。データの取得間隔は Android API で用意された“**SENSOR_DELAY_FASTEST**”を指定しており、本システムの開発時に使用した **Nexus5** ではおよそ 5 ミリ秒間隔でデータが取得できていることを確認した。本システムではモーション入力を任意の時間で行えるが、これによるデータ数の差異を解決するため登録モードでは入力時間の最も長かったものを、認証モードでは登録時に用いたものを基準にゼロによるパディングか末尾の切り落としを行う。また、フーリエ変換を用いたローパスフィルタによりデータ入力時に生じる手の震えによる影響を減少させる。さらに、加速度から変位、角速度から角度に変換したのち変位データを角度データで回転させたものを用いて以降の処理を行う。

登録モードでは、Android 端末で動作するアプリケーション（以下、クライアント）から、モーションの入力を任意回数で行える。モーションが入力され前述のデータ加工をしたのち、**GPGPU** の一つである **CUDA** を用いた高速演算が可能な計算機上で動作するサーバプログラム（以下、サーバ）に **TCP** ソケットを用いてデータを送信する。サーバでは、受信したデータのそれぞれについて平均が 0、分散が 1 になるように正規化する。そして、正規化したデータのそれぞれ 40% にそのデータの最大値あるいは最小値で上書きするノイズ加工を行う。ノイズ加工を行った後、中間層のニューロン数を入力層や出力層のニューロン数から 30% 削減し、中間層の活性化関数にシグモイド関数、出力層の活性化関数に恒等関数を用いた **Denoising Autoencoder** を構築する。訓練データにノイズ加工を行ったデータを、教師信号にノイズ加工を行う前のデータを与え、損失関数に最小二乗誤差を用いて 500 回の学習を行う。また、訓練時に中間層ニューロンのうち 50% をラン

ダムに **Dropout** させる。 **Denoising Autoencoder** の学習が終われば、 **Denoising Autoencoder** のパラメータを固定してその後ろに活性化関数にシグモイド関数を用いたニューロンを繋げる。そして、正規化する前のデータにおける最大値と最小値の範囲内で生成したランダム値からなるダミーデータを生成し、正規化する。訓練データに正規化したデータとダミーデータを、教師信号にそれぞれ 0.0 と 1.0 を与え、損失関数に交差エントロピー誤差を用いて誤差が 0.1 未満になるまで最大 10000 回の学習を行う。この際 **Dropout** を無効にし、 **Denoising Autoencoder** の出力に対して 1 から先ほどの学習時に適用した **Dropout** 率を引いた 0.5 を掛ける。学習が終われば識別器を構成するニューロンがそれぞれ持つパラメータを文字列として連結したデータをクライアントに送信する。クライアント側は受信したパラメータを暗号化し、他アプリからの読み書きができない形で保存する。

認証モードでは、クライアントからのモーション入力 は 1 回のみ行える。モーションが入力され前述のデータ加工をしたのち、サーバにデータと保存したパラメータを **TCP** ソケットを用いて送信する。サーバでは、受信したデータを平均が 0、分散が 1 になるように正規化する。次に、受け取った学習済みニューラルネットワークのパラメータをもとに識別器を構築する。構築できたらこれに正規化したデータを与え、得られた出力値をクライアントに送信する。クライアント側はこの値を受け取り、値が 0.2 未満であれば認証成功とし、0.2 以上であれば認証失敗とする。また、認証モードに限り、クライアントが何らかの理由でサーバに接続できない場合はクライアント側でサーバと同様の処理が行える。

3 評価及び考察

4 おわりに