社会ネットワークにおけるハブユーザ探索範囲の検討

Search Range for Finding Hub Users in Social Networks

本村 昭太郎 †

刈谷 博和†

渡部 康平 †

会田 雅樹 †

Shotaro MOTOMURA

Hirokazu KARIYA

Kohei WATABE

Masaki AIDA

首都大学東京大学院 システムデザイン研究科 †

Graduate School of System Design, Tokyo Metropolitan University

1 はじめに

口コミを利用したマーケティングの効果を高める為には、社会ネットワーク上で多くの知り合いを持つユーザ (ハブユーザ) を情報発信の起点とし、情報を伝搬させることが有効である [1].これを実現するためには、社会ネットワークから効率的にハブユーザを捜し出す技術が必要になる。本研究は、これまでの研究で明らかになった社会ネットワーク特性 [2] に基づき、ユーザの紹介によってネットワーク内に存在するハブユーザを探索する際の適切な探索範囲を理論的に示す。

2 前提となる社会ネットワークの構造

情報通信サービスのデータから導かれる社会ネット ワークの特性は以下の通りである[2].

次数 k を持つユーザの割合 p(k) は

$$p(k) \propto k^{-4}. (1)$$

• 社会ネットワークのユーザを次数の大きい順に n 個 選ぶとき,選ばれたユーザが持つ全リンクのうち選 ばれたユーザ同士を結ぶリンク数の割合 c(n) は

$$c(n) \propto n.$$
 (2)

3 最大次数を持つとして紹介されたユーザの次数分布 ユーザは,自分の知人から次数の最も高い人を選び,紹介することができると仮定する.ネットワークからランダムにユーザを選び,そこから最も友人の多い人(ユーザ)を紹介してもらう手順を考え,1 回の紹介を 1 hop とする.2 hop 目は,1 hop 目で紹介されたユーザから最も友人の多い人(ユーザ)を紹介してもらう手順となる.(n-1) hop 目のユーザの次数分布を $p_{n-1}(k)$ とすると,それに隣接するノードの次数分布 $q_n(k)$ は

$$q_n(k) = \frac{k \cdot p_{n-1}(k)}{\sum_{\ell=1}^{\infty} \ell \cdot p_{n-1}(\ell)}$$
 (3)

となる.次に, $p_n(k)$ は,(n-1) hop 目にお次数分布とそこに隣接するノード次数の最大値が k である確率を考えることで

$$p_n(k) = \sum_{\ell=1}^{\infty} p_{n-1}(\ell) \left\{ \left(\sum_{i=1}^{k} q_n(i) \right)^{\ell} - \left(\sum_{i=1}^{k-1} q_n(i) \right)^{\ell} \right\}$$
(4)

となる.初期ユーザの次数分布 $p_0(k)$ は (1) で決定される.

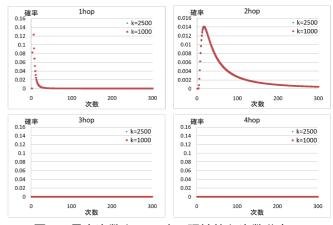


図 1 最大次数を hop する理論的な次数分布

4 ハブユーザ探索範囲の決定

図 1 は次数分布 (1) を用いて理論式 (4) の分布を hop 毎にグラフ化したものである.横軸は次数,縦軸は確率を表している.理論式 (4) では社会ネットワークのサイズを無限大としているため最大次数に制限は無いが,上記評価では次数の最大値について 1000, 2500 の二種類の評価を実施し,結果への影響が無視できることを確認した.1 hop 目ではほとんどのユーザが最低次数 3 近辺に存在し,高い次数が出る確率は低くなっている.3 hop 目以降は次数の高いユーザに到達しているといえる.この結果から,最大次数を 3 hop 辿る事でハブユーザに到達するといった結果が得られた.

5 おわりに

本稿では最大次数を hop したときの次数分布理論式を 求め, 社会ネットワークにおけるハブユーザの探索範囲 として 3 hop 程度とするのが適当であることがわかった.

謝辞

本研究の一部は科研費基盤研究 (S) 18100001 より研究費の援助を受けて実施したものです.

参老文献

- [1] 平野, 上嶋, 高野, 会田, "社会ネットワークの特性 を利用した通信サービス普及戦略の検討," 信学技報 IN2008-135, 2009.
- [2] 会田, "物理の現象論に学ぶ:通信ネットワークに現れるベキ乗則を利用した社会ネットワーク構造の解明," 電子情報通信学会誌, 91(10), 891-896, 2008.

111