# グラフ生成モデルにおける 入力情報が構造的特徴量の 制御精度に与える影響の検証

佐藤 天樹<sup>1</sup> 津川 翔<sup>2</sup> 眞田 亜紀子<sup>1</sup> 渡部 康平<sup>3</sup> <sup>1</sup>長岡技術科学大学 大学院工学研究科 <sup>2</sup>筑波大学 システム情報系 <sup>3</sup>埼玉大学 大学院理工学研究科

#### **Contents**

- 1.研究背景·目的
- 2.関連研究
- 3.提案手法
- 4.実験
- 5.結果
- 6.まとめ・今後の展望

# 1.研究背景·目的

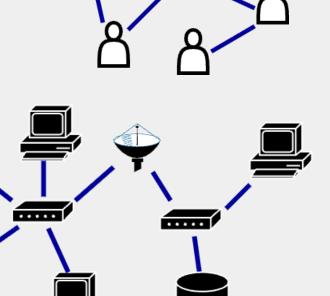
- 2.関連研究
- 3.提案手法
- 4.実験
- 5.結果
- 6.まとめ・今後の展望

#### 研究背景 - 1

- ◆グラフ構造はノード(接続点)とエッジ(繋がり)で表現される
  - ◆多くの関係性を表現可能である (例:人間関係,交通網,通信ネットワーク)
  - ◆応用分野でのグラフ構造の利用は増加している
- ◆グラフ構造によるシミュレーションでは, 現実世界のグラフ構造の特徴を捉えた

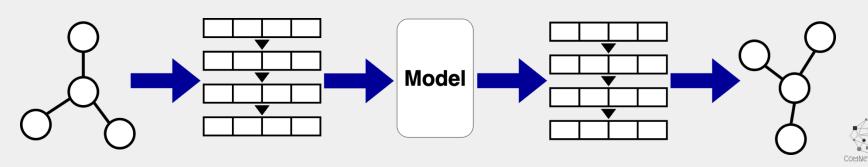
グラフを用意する必要がある

◆セキュリティやプライバシー、 計測データの不足などにより 現実世界の環境から直接再現される グラフ(実グラフ)の数は限られている



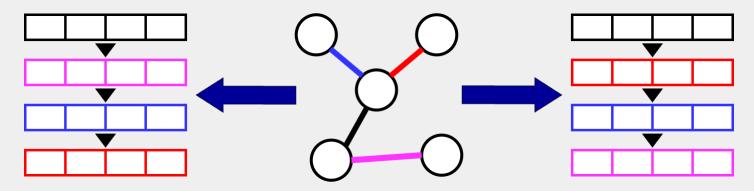
#### 研究背景 - 2

- ◆グラフ生成モデル
  - ◆統計的手法を用いたモデル
    - ◆実グラフが持つ特徴の一部を再現可能
    - ◆複数の特徴を同時に再現することは困難
  - ◆機械学習を用いたモデル
    - ◆実グラフが持つ特徴の多くを同時に再現可能
    - ◆特徴の正確な制御が困難
- **◆先行研究:GraphTune** 
  - ◆グラフをシーケンスとして扱う
  - ◆任意の構造的特徴量を制御することが可能

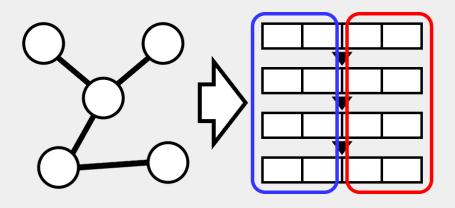


#### 研究目的

- ◆シーケンスが生成されるグラフ構造に影響を与える
  - ◆最適な順序を求める研究は存在 ランダムウォーク, 深さ優先探索(DFS), 幅優先探索(BFS) など



◆順序以外の情報(ノード情報, 時系列的情報)の影響を検証する

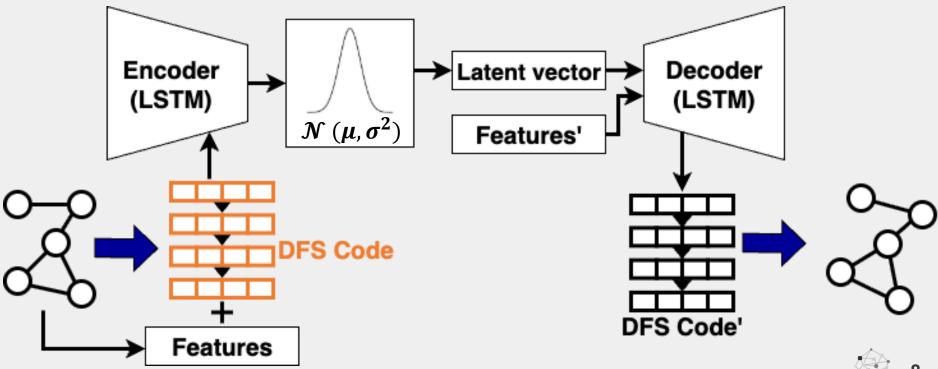


- □ ノード識別子(ノードID, ノードラベル)
- □追加情報 (次数, ノード情報)

- 1.研究背景·目的
- 2.関連研究
- 3.提案手法
- 4.実験
- 5.結果
- 6.まとめ・今後の展望

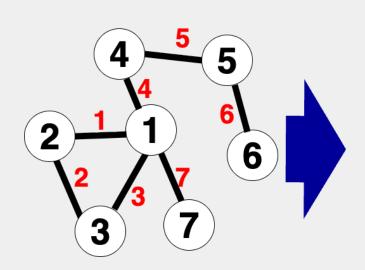
# 関連研究:GraphTune [1]

- ◆グラフをDFS Code と呼ばれるシーケンスに変換し、 LSTMによってシーケンスを学習する
- ◆グラフの構造的特徴量を入力することで、 生成されるグラフの特徴量を制御可能



#### **DFS Code**

- ◆グラフからシーケンスへの変換手法の一つ
- ◆グラフをDFSで探索した履歴を表現
- ◆高次数のノードを優先して全エッジを探索



ノードには発見順を、 エッジには探索順序を 表示している

探索順序	現在の ノードの タイム スタンプ	次の ノードの タイム スタンプ	現在の ノード ラベル (次数)	次の ノード ラベル (次数)	エッジのラベル
1	1	2	4	3	0
2	2	3	3	2	0
3	3	4	2	1	0
4	2	5	3	1	0
5	1	6	4	2	0
6	6	7	2	2	0
7	7	1	2	4	0

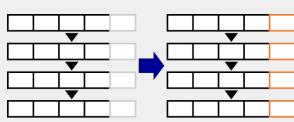
- 1.研究背景·目的
- 2.関連研究
- 3.提案手法
- 4.実験
- 5.結果
- 6.まとめ・今後の展望

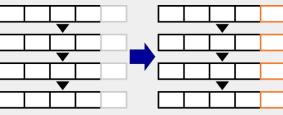
#### シーケンスへの要素の追加 - 1

- ◆GraphTune で使用しているDFS Code および、順序を幅優先探索(BFS) に変更したBFS Code に対して要素の追加を行う
- ◆グラフの構造的特徴に基づく情報
  - ◆固有ベクトル中心性指標
    - ◆グラフ内におけるノードの重要性を示す
    - ◆シーケンスが持つノード情報の追加
- ◆探索に基づく時系列的な情報
  - ◆カウントダウン
    - ◆局所的な残りのステップ数を表す
    - ◆モデルが捉えにくい値の急激な変化のタイミングを示唆

#### シーケンスへの要素の追加 - 2

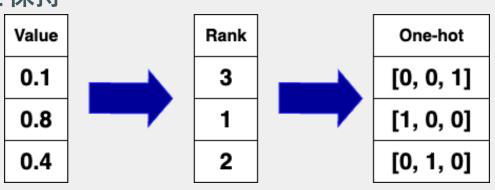
- ◆DFS Code は、以下の5要素を基本としている
  - ◆始点・終点のノードのタイムスタンプ
  - ◆始点・終点のノードの次数
  - ◆エッジのラベル(GraphTune では 0 で統一)
- ◆固有ベクトル中心性
  - ◆エッジのラベルを除去し、始点・終点のノードの 固有ベクトル中心性のランク(EVC Rank)を導入
  - ◆5 要素 ⇒ 6 要素 に
- ◆カウントダウン
  - ◆エッジのラベルとしてカウントダウンラベルを導入
  - ◆エッジに関する情報を追加

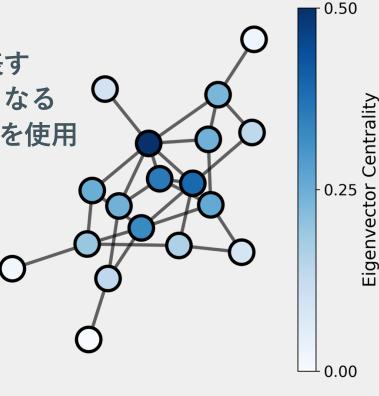




## 固有ベクトル中心性

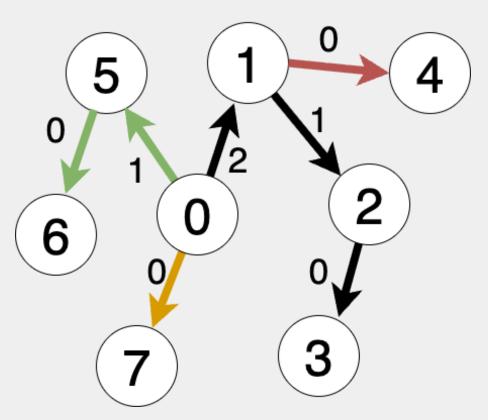
- ◆固有ベクトル中心性
  - ◆グラフ内におけるノードの重要性を表す
  - ◆重要なノードと繋がるほど値は大きくなる
  - ◆ランキング化したもの(EVC Rank)を使用
- ◆ランキング化
  - ◆GraphTune では One-hot エンコーディングを採用
    - ◆数値を 0, 1 で表現する手法の一つ
    - ◆連続値は表現不可
  - ◆値の大小関係のみを保持





# DFS におけるカウントダウン

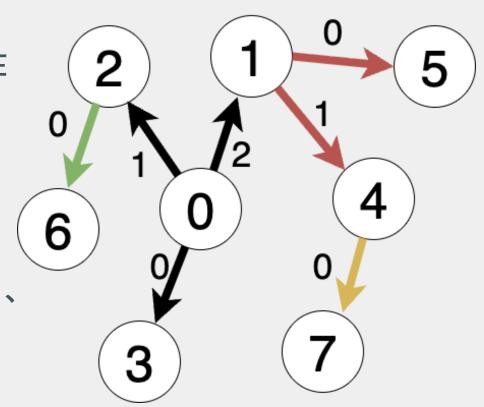
- ◆DFSでは、可能な限り長い経路を辿ろうとする
- ◆現在の終点が次の始点になる⇒ 1本の経路を進んでいる
- ◆終点までの残りのステップ数 を明示する



#### BFS におけるカウントダウン

- ◆BFSでは、近い場所から順に幅広く探索を行う
- ◆現在の始点と次の始点が同一 ⇒ 近隣に未探索のエッジが存在
- ◆現在の始点と次の始点が異なる

  ⇒ 当該ノードの探索が終了
- ◆ノードに隣接するエッジのうち、未発見のエッジの本数を明示



- 1.研究背景·目的
- 2.関連研究
- 3.提案手法
- 4.実験
- 5.結果
- 6.まとめ・今後の展望

## データセット

◆元データ:Higgs Twitter Dataset [2]

◆ノード:ユーザー

◆エッジ:フォロー・フォロワーの関係

◆ノード数:456,626

◆エッジ数:14,855,842

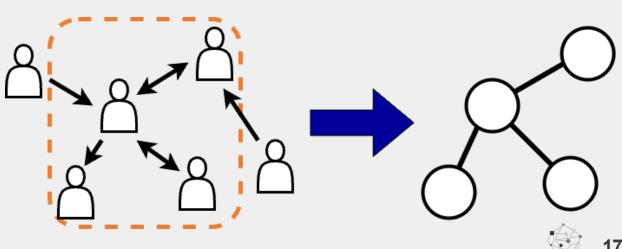
◆GraphTune に従い、元データからランダムウォークで サンプリングした部分グラフを使用

◆グラフ数:2,000

◆ノード数:50

◆無向

◆属性・重みなし



### 実験設定 - 1

- ◆Twitterのデータセットを使用してモデルの学習を行い、 複数の条件により特徴量の制御精度を比較する
- ◆比較を行う条件
  - ◆探索手法
    - **♦**DFS, BFS
  - ◆シーケンスに付加する情報
    - ◆なし(ベースライン), EVC Rank, カウントダウン
  - ◆制御する特徴量と指定値

◆平均最短経路長(APL): [3.00, 4.00, 5.00]

◆クラスタ係数(CC): [0.10, 0.20, 0.30]

◆モジュール性(MQ): [0.40, 0.55, 0.70]

◆平均次数(AD): [3.00, 3.50, 4.00]

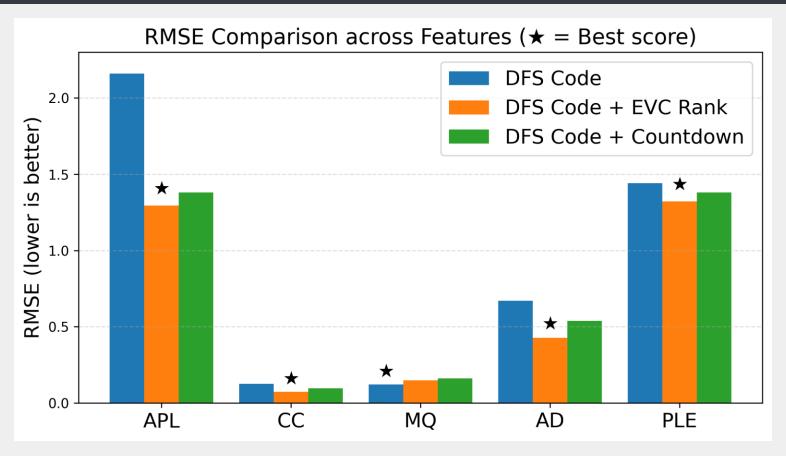
◆べき乗指数(PLE): [2.60, 3.00, 3.40]

#### 実験設定 - 2

- ◆データセットの配分
  - ◆学習用:1800, 検証用:200
- ◆モデルパラメータ
  - ◆GraphTune と同様
- ◆評価指標
  - ◆生成したグラフが持つ特徴量の値と、 実際の指定値の間の二乗平均平方根誤差(RMSE)を使用
  - ◆結果表示では、各特徴量の3条件を平均して可視化
- ◆各条件で、ランダム要素となるSeed 値を変更し、10回ずつ実施
  - ◆RMSEの平均と分散を記録

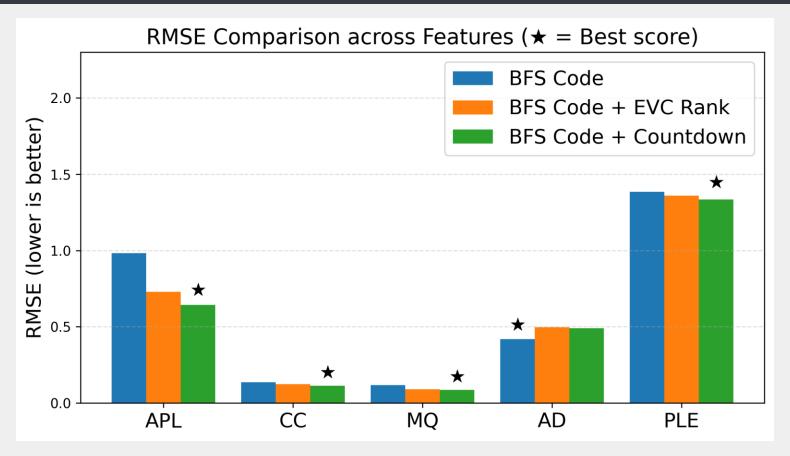
- 1.研究背景·目的
- 2.関連研究
- 3.提案手法
- 4.実験
- 5.結果
- 6.まとめ・今後の展望

#### 実験結果:DFS



- ◆EVC Rank を導入した手法が、4種類の特徴量で最良の結果を記録
- ◆カウントダウンでも、従来手法より小さなRMSE を記録

#### 実験結果:BFS



- ◆カウントダウンを導入した手法が、4条件で最良の結果を記録
- ◆EVC Rank を導入した手法も、従来手法より小さなRMSEを記録

- 1.研究背景·目的
- 2.関連研究
- 3.提案手法
- 4.実験
- 5.結果
- 6.まとめ・今後の展望

## まとめ・今後の展望

#### ◆まとめ

- ◆GraphTune におけるグラフからシーケンスへの変換手法である DFS Code、および BFS Code に対し、EVC Rankや カウントダウンラベルといった、追加情報を導入したシーケンスで 特徴量の制御精度の比較を行った
- ◆RMSEによる定量的評価から、提案手法を使用することで 従来手法を上回る精度で特徴量を制御可能であることを示した

#### ◆今後の展望

- ◆次数情報と今回導入した情報との有効性比較
- ◆グラフが持つ他の情報を使用したより広範な実験
- ◆GraphTune 以外のシーケンスベースのモデルでの検証

### 参考文献

- ◆[1] K. Watabe, S. Nakazawa, Y. Sato, S. Tsugawa, and K. Nakagawa, "Graphtune: A learning-based graph generative model with tunable structural features," IEEE Transactions on Network Science and Engineering, vol.10, no.4, pp.2226–2238, 2023.
- **♦**[2] M. D. Domenico, A. Lima, P. Mougel, and M. Musolesi, "The Anatomy of a Scientific Rumor," Scientific Reports, vol. 3, no. 2980, 2013.

## 補足:グラフの構造的特徴量

- ◆グラフの構造的特徴を表す特徴量は複数存在する
- ◆本研究では、以下の特徴量を使用する
  - ◆平均最短経路長 (APL)
    - ◆すべての2ノード間の最短経路長の平均値
  - ◆クラスタ係数 (CC)
    - ◆3つのノードが三角形を形成する割合のグラフ全体における平均
  - ◆モジュール性 (MQ)
    - ◆グラフを複数のコミュニティに分割したとき、コミュニティ内でのまとま りの強さ
  - ◆平均次数 (AD)
    - ◆あるノードが何本のエッジを持つかの平均値
  - ◆べき乗指数 (PLE)
    - ◆次数分布において、両軸を対数とした場合の直線の傾き

#### 補足:RMSEの算出方法

◆特徴量の指定値と、生成されたグラフの特徴量とのRMSE

$$RMSE = \sqrt{\frac{1}{n} \sum_{i=1}^{n} (c^* - c_i)}$$

n:生成されたグラフの個数

c\*:特徴量の指定値

 $c_i$ : 生成グラフの特徴量

# 補足:実験結果(DFS)

#### ◆最良の結果を太字、次点の結果を下線で示す

Features	Specified Value	Normal DFS Code	DFS Code + EVC Rank	DFS Code + Countdown
APL	3.0	$1.343 \pm 0.902$	$0.520 \pm 0.122$	$0.674 \pm 0.179$
	4.0	$2.102 \pm 1.054$	$1.332\pm0.179$	$1.355 \pm 0.157$
	5.0	$3.034 \pm 1.220$	$2.034\pm0.193$	$2.114 \pm 0.225$
CC	0.10	$0.108 \pm 0.050$	$0.063 \pm 0.023$	$0.081 \pm 0.017$
	0.20	$0.135 \pm 0.034$	$0.072 \pm 0.012$	$0.102 \pm 0.027$
	0.30	$0.133 \pm 0.030$	$0.087\pm0.013$	$0.105 \pm 0.014$
MQ	0.40	$0.153 \pm 0.045$	$0.099 \pm 0.031$	$0.083\pm0.017$
	0.55	$0.119 \pm 0.012$	$0.135 \pm 0.038$	$0.149 \pm 0.031$
	0.70	$0.092 \pm 0.048$	$0.211 \pm 0.059$	$0.255 \pm 0.044$
AD	3.0	$0.513 \pm 0.094$	$0.337\pm0.085$	$0.514 \pm 0.171$
	3.5	$0.725 \pm 0.182$	$0.441 \pm 0.099$	$0.601 \pm 0.131$
	4.0	$0.775 \pm 0.121$	$0.504 \pm 0.159$	$0.499 \pm 0.243$
PLE	2.6	$1.036 \pm 0.108$	$0.965 \pm 0.060$	$1.033 \pm 0.055$
	3.0	$1.456 \pm 0.123$	$1.316 \pm 0.065$	$1.364 \pm 0.046$
	3.4	$1.828 \pm 0.153$	$1.681 \pm 0.068$	$1.744 \pm 0.052$

# 補足:実験結果(BFS)

#### ◆最良の結果を太字、次点の結果を下線で示す

Features	Specified Value	Normal BFS Code	BFS Code + EVC Rank	BFS Code + Countdown
APL	3.0	$0.152 \pm 0.043$	$0.568 \pm 0.188$	$0.321 \pm 0.179$
	4.0	$0.973 \pm 0.065$	$0.512 \pm 0.151$	$0.594 \pm 0.166$
	5.0	$1.824 \pm 0.220$	$1.107 \pm 0.373$	$1.011 \pm 0.373$
CC	0.10	$0.071 \pm 0.006$	$0.070 \pm 0.014$	$0.058 \pm 0.013$
	0.20	$0.139 \pm 0.016$	$0.122 \pm 0.022$	$0.119\pm0.018$
	0.30	$0.198 \pm 0.048$	$0.178 \pm 0.022$	$0.160 \pm 0.051$
MQ	0.40	$0.057 \pm 0.020$	$0.044\pm0.014$	$0.053 \pm 0.023$
	0.55	$0.108 \pm 0.050$	$0.059 \pm 0.018$	$0.074 \pm 0.038$
	0.70	$0.186 \pm 0.034$	$0.164 \pm 0.033$	$0.132\pm0.043$
AD	3.0	$0.371 \pm 0.218$	$0.336\pm0.075$	$0.361 \pm 0.127$
	3.5	$0.383 \pm 0.126$	$0.456 \pm 0.102$	$0.401 \pm 0.087$
	4.0	$0.499 \pm 0.153$	$0.697 \pm 0.211$	$0.708 \pm 0.135$
PLE	2.6	$0.994 \pm 0.056$	$0.970 \pm 0.033$	$0.935 \pm 0.040$
	3.0	$1.382 \pm 0.056$	$1.356 \pm 0.035$	$1.346\pm0.036$
	3.4	$1.780 \pm 0.052$	$1.750 \pm 0.034$	$1.721 \pm 0.029$