



DeNAのモバイルサイト構築 tips

2007/9/17

DeNA ポータル・コマース事業部 システム部

松内 良介

matsuuchi.ryosuke@dena.jp

モバゲータウンのご紹介

- 3キャリア対応サービス (2006/2～)
 - ゲーム
 - SNS
 - お役立ちツールも (ニュース, 乗換案内...)
- 会員数 689 万人 (2007/8現在)
月間PV 142億
- 今日は、このサイトの構築に私たちが使っている tips をいくつかご紹介します





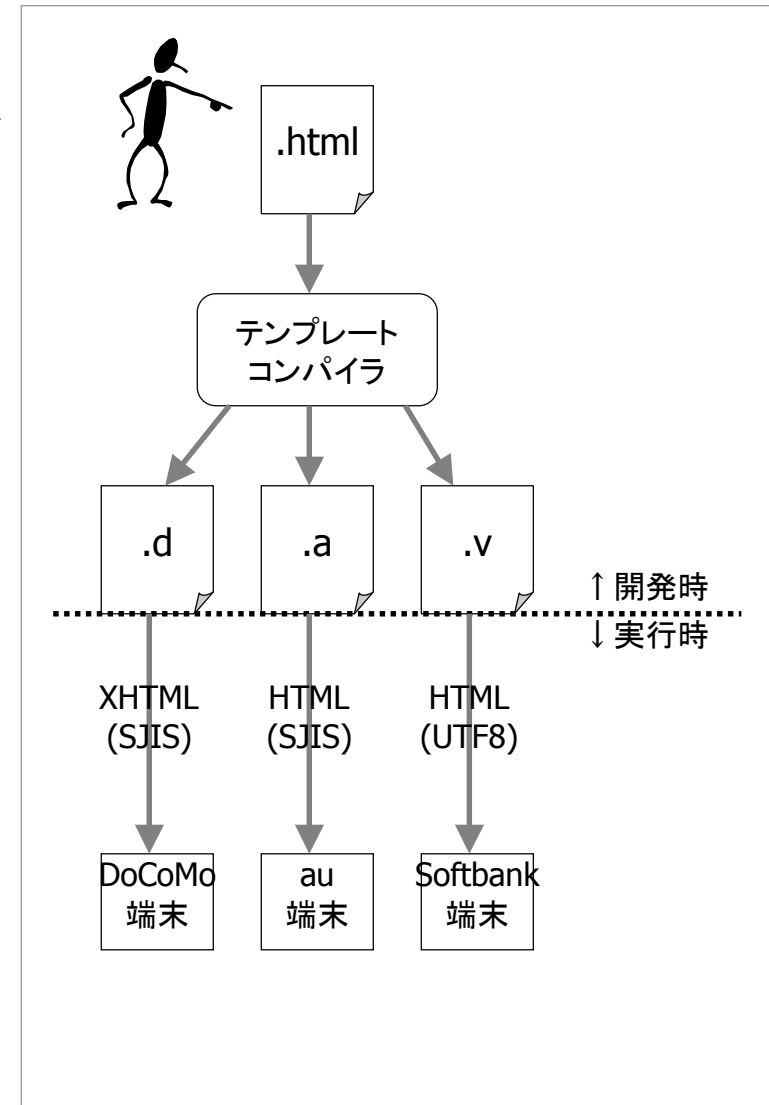
自己紹介

- 松内 良介 (マツウチ リョウスケ)
 - 1973年 大阪生まれ
 - 2001年 渡米。Microsoft (シアトル)入社、Windows Vista の開発
 - 2006年10月 MS退職・帰国。11月DeNA入社
- 現在: モバゲータウン担当のエンジニアの一人です
 - 新規ツール系サービス (ニュース、天気予報、乗換案内、・・・)
 - 課金システム
 - コミュニティ監視システム (未成年者に対する犯罪の抑止など)
 - 大規模集計・分析など
- 直接担当してませんが モバゲータウンにはこういうシステムも↓
 - ゲーム/エンタメコンテンツ
 - SNS システム(アバター, サークル, 日記)
 - クリエイター (小説/楽曲投稿)

DeNAのテンプレートコンパイラ (1)

- 社内で開発したHTMLテンプレートコンパイラで用いられているノウハウをご紹介します。
 - 1つのHTMLソースファイルから3キャリアに対応したHTMLを自動的に生成
 - 3キャリアの絵文字に対応
 - if, loop, マクロ定義

```
<html><body>
  $if(USER_ID){$
  $=YourName$さん、ようこそ。
  $}else{$
  <a href="a.html" utn>ログインしてね</a>
  $}$
</body></html>
```



DeNAのテンプレートコンパイラ (2)

- 開発者、編集者、デザイナーは3キャリア共通のソースHTMLを編集
- 絵文字は i絵文字などのツールを利用してソースに直接入力
 - 出力時に3キャリア向けに変換
- DoCoMo向け出力: ソースHTML を XHTML に自動変換

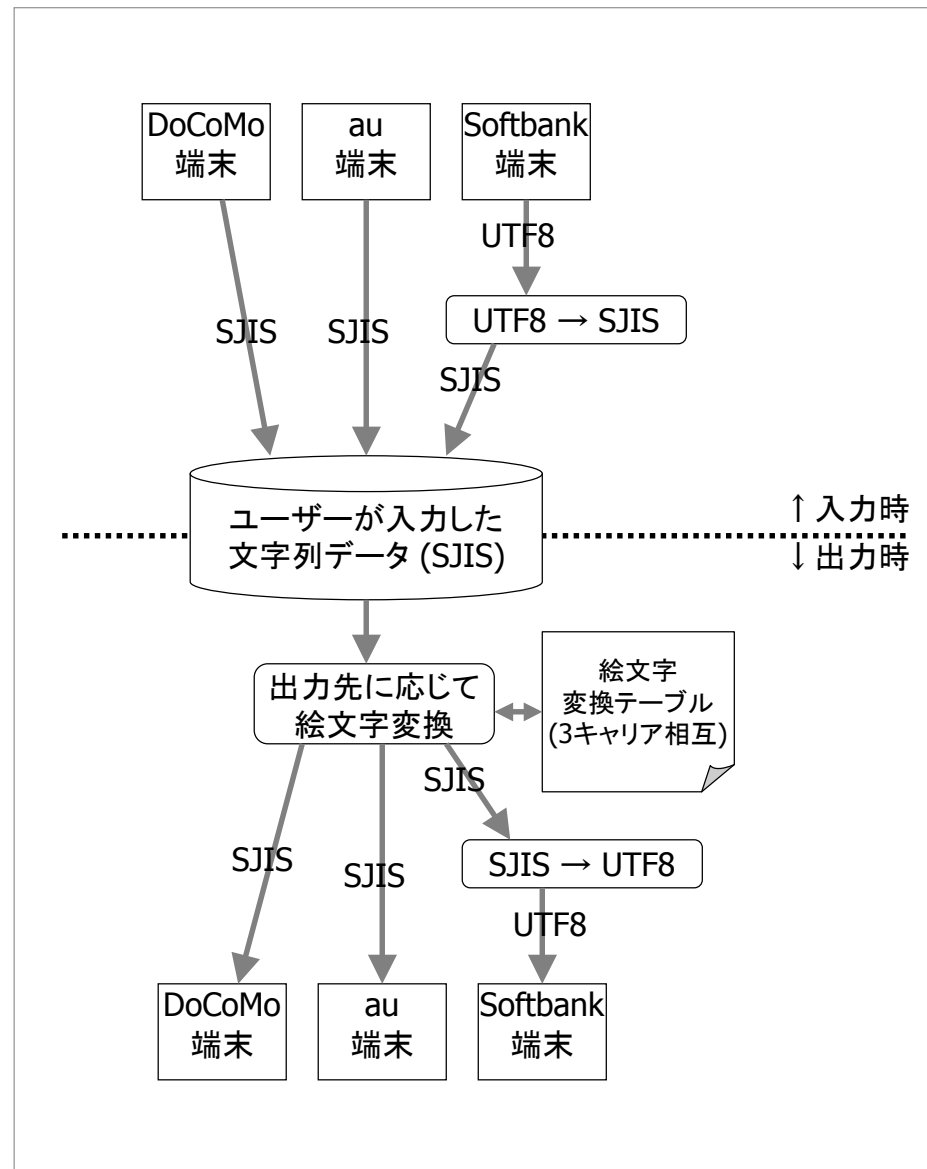
```
<html><body>
<font color="#ff0000">
こんにちは
</font><br>
<br>
</body></html>
```



```
<?xml version="1.0" encoding="Shift_JIS"?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//i-mode group (ja)
//DTD XHTML i-XHTML(Locale/Ver.=ja/1.1) 1.0
//EN" "i-xhtml_4ja_10.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<body>
<span style="color:#ff0000">
こんにちは
</span><br/>
<br/>
</body></html>
```

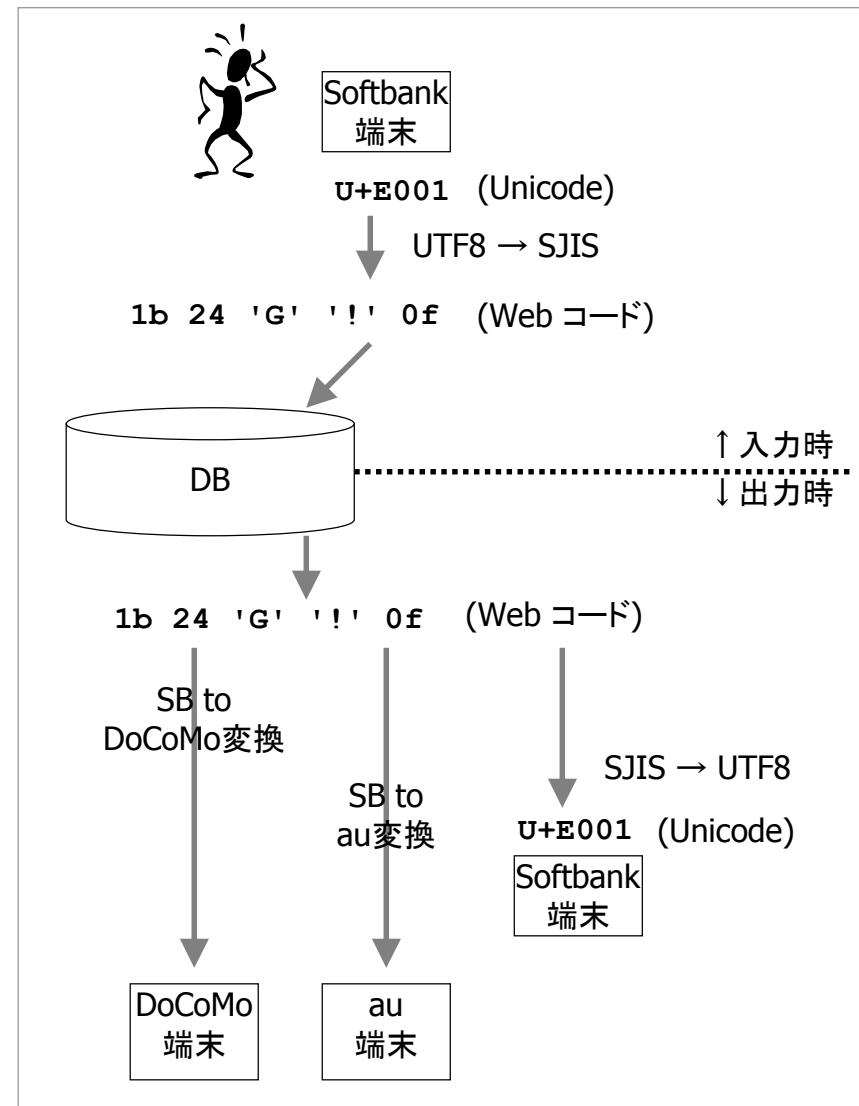
DeNAのテンプレートコンパイラ (3)

- ユーザーが入力した絵文字は、3キャリア相互に変換されることを想定してDBに格納



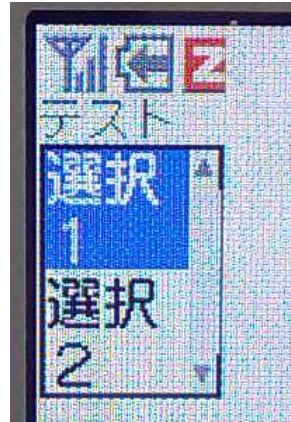
DeNAのテンプレートコンパイラ (4)

- Softbank 絵文字対応:
UTF-8 形式で入出力。
DBに格納するときは
SJIS/Webコード。



DeNAのテンプレートコンパイラ (5)

- 文字サイズの制御は キャリアごと・端末ごとにクセが違うので 要注意
 - au 端末の例 →
 - 地道に調査して テンプレートコンパイラである程度 吸収できそうですが やっかいです



```
<html><body>
<font size="1">
<form action="a.html">
テスト<br>
<select>
<option>選択1
<option>選択2
</select><br>
</form>
</font>
</body></html>
```



```
<html><body>
<font size="1">
<form action="a.html">
テスト<br>
</font>
<select>
<option><font size="1">選択1</font>
<option><font size="1">選択2</font>
</select><br>
</form>
</body></html>
```




画像の著作権保護

- 著作権保護:
画像データの転送を
禁止したいときは...

DoCoMo, au の場合

```
use Image::Magick;  
  
my $image = new Image::Magick->new;  
$image->Read('test.jpg');  
$image->Comment('kddi_copyright=on,copy="NO"');  
$image->Write('test.jpg');
```

Softbank の場合

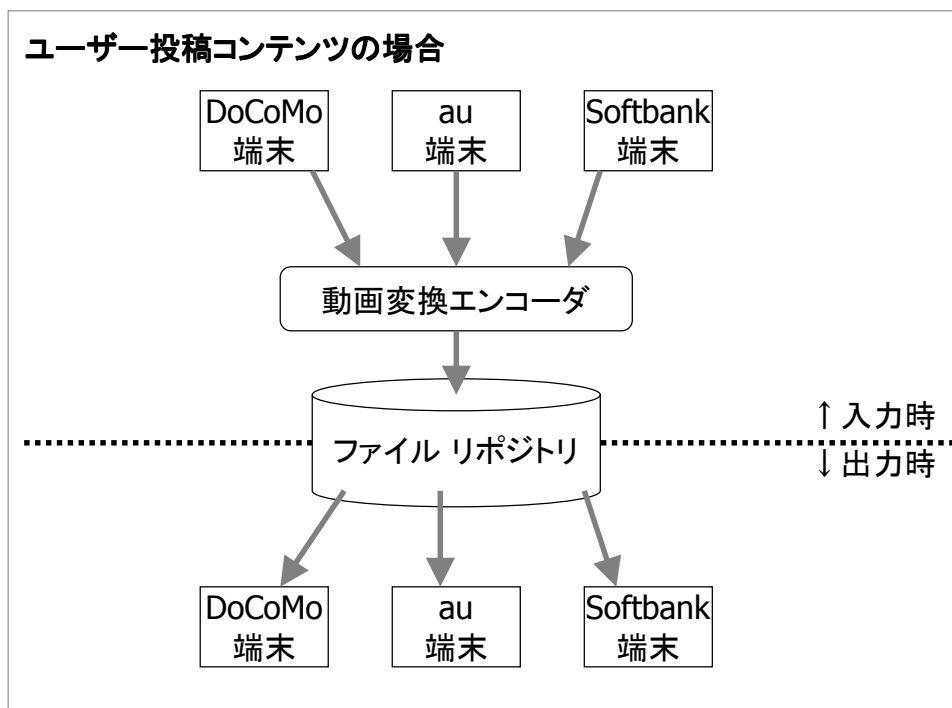
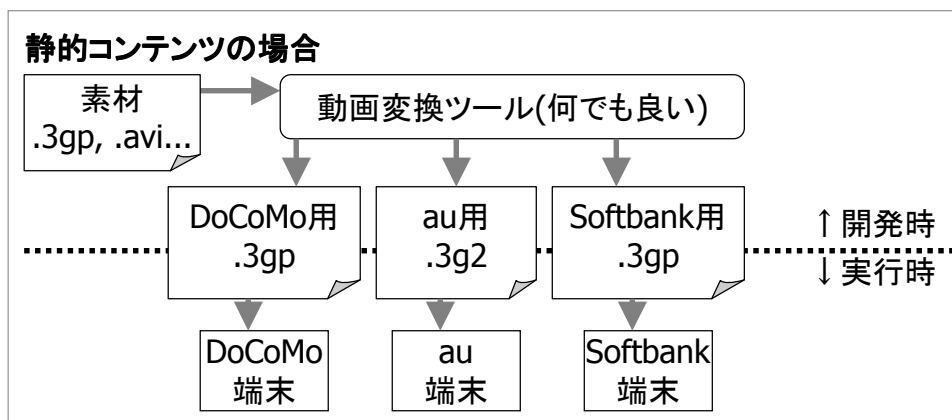
```
(httpd.conf にて)  
AddType image/jpeg .jpx  
AddType image/gif .giz
```

(ファイル名を変えて出力)

```
test.jpg → test.jpx  
test.gif → test.giz
```

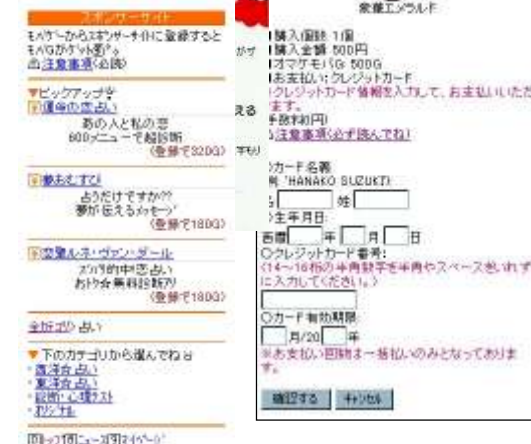
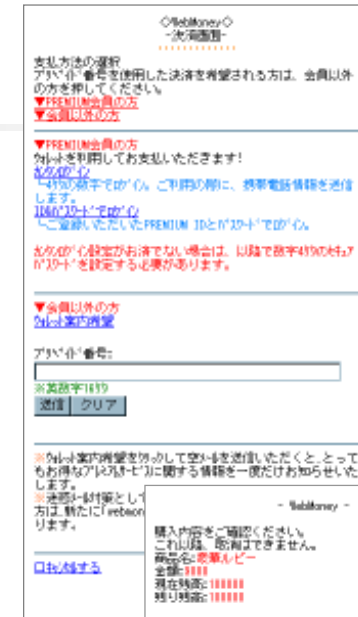
動画

- 制限がいろいろ:
 - DoCoMo: 2M (FOMA 90x)
 - au: 1.5M
 - SB: 200K
- 静的コンテンツ
 - モバゲータウンでは
 - ニュースの動画配信など
- 投稿動画
 - モバゲータウンでは
 - 日記への動画投稿
 - クリエイターコーナーでの楽曲投稿 (音声のみ)
 - エンコーダの導入が必要
 - これからが楽しみな分野



課金まわりの話題

- **トレンド: 収益モデルの多様化**
 - 「公式サイト月額課金」モデル以外の収益手段が次第にひろまっています
 - アフィリエイト、純広告、直接課金、タイアップ広告企画...
 - キャリア側も勝手サイトとの関係づくりをビジネスチャンスとして考え始めたようです (例: 検索技術の位置づけなど)
- **ペイジェント (決済用APIを通じた収納代行)**
 - モバゲータウンではクレジットカード決済に利用
 - 他にもコンビニ決済などいろいろなメニューがあります
- **WebMoney (プリペイドカード型決済)**
 - 導入が比較的簡単





ネット環境の健全化のために

- 技術の話題ではありませんが・・・
 - モバイルユーザー → 未成年者が多数
 - ネット環境の危険性 (性犯罪、違法薬物、いじめ・自殺など) についての懸念の声。著作権侵害も悪質なケースが後をたたず
 - モバイルネット環境の健全性を守ることが、ビジネス継続のために重要
- モバゲータウンでの対策の例
 - 24時間パトロール、ペナルティ/強制退会制度
 - ミニメール重点監視
 - 著作権侵害対応



日本以外のモバイル環境

- 日本のケータイは国際的に特殊な世界
 - 日本 = 3キャリア, 非常に高機能な端末
 - 海外 = 比較的シンプルな端末, WAP, GSM, SMS text messages, Full browser
- 海外からの波の例
 - iPhone
 - Blackberry
 - WILLCOM
 - Windows Mobile
- どう展開していくか楽しみです



Q&A

- お時間をいただきありがとうございました