ビッグデータ処理技術を用いた

Wikipediaマイニング

プロジェクトマネジメントコース

ソフトウェア開発管理グループ

矢吹研究室

1242005　石井康之

謝辞

目次

**目次項目が見つかりません．**

第1章

序論

第2章

背景

研究背景

　Wikipediaは，多くのボランティアにより，始まってから10年足らずの間に，大きな成長を見せたオンライン百科事典プロジェクトである．総記事数の文字数は10億文字を超え，ブリタニカ国際大百科事典とエンカルタ総合大百科の合計と比較しても上回る．Wikipediaは，さまざまな言語が参加しているグローバルなプロジェクトでもある．2015年9月までには，291個もの言語が参加している．

　このオープンなプロジェクトの百科事典は，制限無く誰でも自由に使用でき編集することもできる．

　誰でも自由に編集できるからこそ，ボランティアの人々は気軽に参加でき，特定の企業や個人のお金を稼ぐのに力を貸していると感じることなく，時間と労力を注ぐことができる．

　記事の内容はボランティアの人々の協力によって，信頼のおける品質が保たれている．しかし，中には協力的では無く，悪意のある編集をするものがいる．悪意のある編集者はその記事の内容とは関係ないことを書き込んだり，記事の破壊行為を繰り返している．Wikipediaでは，悪意のある編集をする人とわかっていても規制などをしたりはしない．記事は完成・確定されることはなく，新しい情報にいつでも改変することができる．

　本研究では，Wikipediaの全編集データをマイニングすることによって，Wikipediaの品質が保たれている理由を見つけ出す．

Wikipediaとは

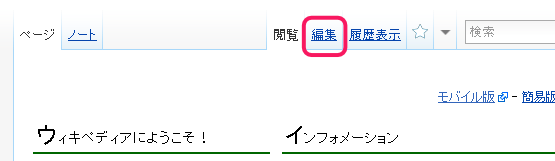
　フリー・ライセンスの百科事典である．フリーには2つの意味がある．無料という意味と，自由という意味だ．Wikipediaのフリーは後者の自由という意味であり，四つの自由が与えられている．著作物を複製する自由．改変する自由．再頒府する自由．そして，改変版を再頒府する自由だ．そして，営利目的に使っても，非営利に使ってもかまわない．というものがある．Wikipediaがフリーの百科事典であるというのは，無料でアクセスできるということではなくて，自由に複製，改変，利用してかまわないということである．

　Wikipediaという名前は，ウェブブラウザ上でウェブページを編集することができるWikiというシステムを使用した百科事典であることに由来する造語である．設立者の1人であるラリー・サンガーにより命名された．

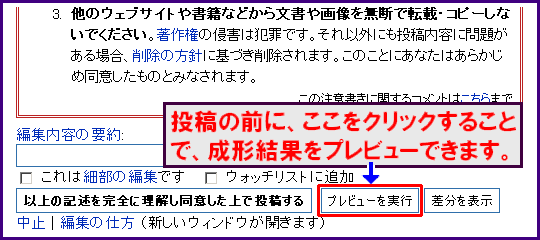
　Wikipediaは2015年9月までには，291個もの言語が参加している．この百科事典は多くの言語のボランティアたちによって書かれたグローバルなプロジェクトでもある．

記事の編集の仕方

　一部の保護されているページを除いて，全てのページには「編集」と書かれたリンクがあり，このリンクを使って，あなたが閲覧しているページを編集することができます．編集ができることはウィキペディアの大きな特徴で，この機能を使って，あなたが記事を修正したり，記事に加筆することができるのです．記事に情報を加筆する時には，情報の出典を明記してください．出典が不明な記述は，除去の対象となります．



これから常に使ってほしい大切な機能が「プレビューを表示」ボタンです．サンドボックスでなにか編集をして，それから「以上の記述を完全に理解し同意した上で投稿する」ボタンではなく，「プレビューを表示」ボタンを押してみましょう．そうすると，あなたがページに加えた変更の結果を，実際に保存する前に確認することができます．間違いは誰にでもあります．この機能は，間違いがないか自分で確認するためのものです．また，「プレビューを表示」ボタンを使えば，試しにページの体裁や表現をいろいろと変えてみても，ページの変更の記録にいちいち記録されずにすみますし，他にもいろいろと利点があるのです．でも，プレビューをした後，最後には保存するのを忘れないでください．



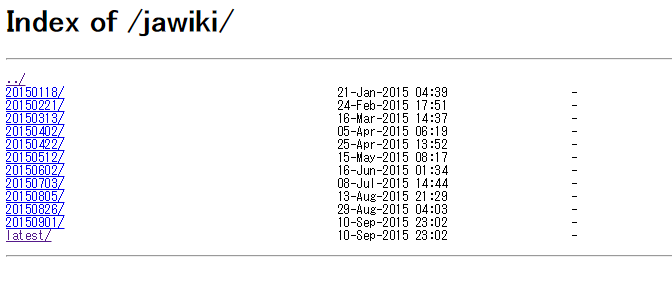
「以上の記述を完全に理解し同意した上で投稿する」ボタンを押す前に、あなたが行った編集の説明を、編集用のテキストボックスと保存ボタンの間にある要約欄に書き込むようにしましょう。ウィキペディアでは、ここに編集の説明を書き込むことが大切なエチケットと考えられています。ただ単に誤字を直したような時には「誤字修正」と書けば充分です。文章の意味に影響を及ぼさないような、小さな修正のときには、要約欄の下にある「これは細部の編集です（説明）」のチェックボックスにチェックをいれておいてください（この機能はログイン時にのみ有効です）。



Wikipediaの編集履歴データ

　データCreative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License (CC-BY-SA) および GNU Free Documentation License (GFDL) の下にライセンスされており （Wikipedia:著作権および利用規約を参照），再配布や再利用のためにデータベース・データの提供が行われています．データの生成は不定期に行われている．

　Wikipediaではクロール行為のデータダウンロードは禁止されている．強引なクローリングは，Wikipediaが劇的に遅くなる原因となってしますためである．データベースから自動的にデータ収集している行為が発券された場合、システムの管理者から自身のサイトからWikipediaのアクセスを禁止されてしまう措置が起こってしまうこともある．また，ウィキペディア財団が法的措置を検討する場合もあるので，注意が必要．

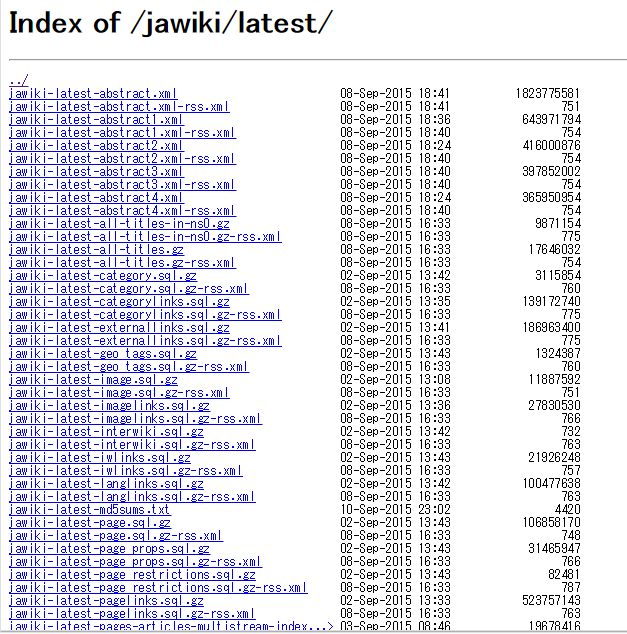


ここに日本語版Wikipediaの履歴データが記録されている．

URLはhttps://dumps.wikimedia.org/jawiki/

他の言語もこのような形式で履歴データが残されている．他の言語のデータを取得したい場合はURLのhttps://dumps.wikimedia.org/○○wiki/の○○の部分を変更すればよい．言語は英語のスペルで頭文字2文字でよい．

例：英語の場合はスペルはEnglishなので，https://dumps.wikimedia.org/enwiki/とすればよい．



どれか開くと上記のような画面になる．

ウィキページのデータはSQLのテーブルではなく、XMLで提供されている。XMLファイルの文字エンコーディングはUTF-8である。 非常にファイルサイズが大きいため、通常のエディタやブラウザで、解凍してはいけない。

データの詳細は下記のとおり

・pages-articles.xml.bz2 - ノートページ、利用者ページを除く最新版のダンプ

・pages-meta-current.xml.bz2 - 全ページの最新版のダンプ

・pages-meta-history.xml.7z - 全ページの全ての版のダンプ

・all-titles-in-ns0.gz - 全項目のページ名一覧 (標準名前空間)

Wikipedia:編集回数の多いページの一覧

期間: 2014-07-01 — 2014-07-31 のランキング．

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 順位 | ページ | 編集回数 | 総編集回数 |
| 1 | 利用者:タペストリー/sandbox | 651 | 917 |
| 2 | Wikipedia:管理者伝言板/投稿ブロック/ソックパペット | 379 | 3098 |
| 3 | 利用者:ワーナー成増/sandbox | 376 | 2475 |
| 4 | Wikipedia:管理者伝言板/投稿ブロック/history20140727 | 368 | 4090 |
| 5 | Wikipedia:メインページ新着投票所/新しい項目候補 | 328 | 10594 |
| 5 | ハピネスチャージプリキュア! | 328 | 1878 |
| 7 | FNS27時間テレビ（2014年） | 306 | 306 |
| 8 | Wikipedia:改名提案/history20140727 | 283 | 6760 |
| 9 | 利用者:Tribot/log | 272 | 1720 |
| 9 | 利用者:ワーナー成増/下書き | 272 | 363 |
| 11 | 2014年のテレビ（日本） | 237 | 2321 |
| 12 | インテリビレッジの座敷童 | 229 | 233 |
| 13 | 洪門 | 209 | 243 |
| 14 | 義経＝ジンギスカン説 | 200 | 716 |
| 15 | 妖怪ウォッチ | 198 | 618 |
| 16 | スカッとゴルフ　パンヤ | 197 | 1514 |
| 17 | 笑福亭べ瓶 | 192 | 394 |
| 18 | 博士と助手～細かすぎて伝わらないモノマネ選手権～ | 178 | 1503 |
| 19 | マレーシア航空17便 | 168 | 168 |
| 20 | 小保方晴子 | 161 | 862 |
| 20 | Wikipedia:リダイレクトの削除依頼/2014年7月 | 161 | 161 |
| 22 | 大相撲力士一覧 | 151 | 1499 |
| 22 | 花子とアン | 151 | 1147 |
| 22 | 利用者:チンドレ・マンドレ/sandbox | 151 | 516 |
| 22 | ノート:集団的自衛権 | 151 | 280 |
| 26 | ALDNOAH,ZERO | 149 | 190 |
| 27 | ノート:野々村竜太郎 | 143 | 143 |
| 28 | 赤穂市 | 142 | 707 |
| 29 | STAP研究と騒動の経過 | 140 | 180 |
| 30 | Wikipedia:コメント依頼/みしまるもも 20140528 | 139 | 209 |
| 31 | GENEZ | 136 | 259 |
| 32 | ジェンパクト・ヘッドストロング・ビジネスコンサルティング | 134 | 134 |
| 33 | Wikipedia:保護依頼:history20140727 | 129 | 4587 |
| 34 | 静岡市 | 122 | 3252 |
| 35 | 利用者:ワーナー成増 | 119 | 419 |
| 36 | 利用者:ワーナー成増/下書き2 | 117 | 176 |
| 37 | 計報 2014年 | 116 | 877 |
| 38 | 利用者:Gowithitjam/sandbox | 115 | 115 |
| 39 | 仮面ライダー鎧武/ガイム | 113 | 2793 |
| 39 | 帝京大学 | 113 | 2743 |
| 41 | 2014 FIFAワールドカップ | 112 | 607 |
| 42 | ドラえもん（1979年のテレビアニメ）の帯番組時エピソード一覧 | 111 | 150 |
| 43 | パワーパフガールズ | 109 | 3655 |
| 43 | 利用者:Psyshotic Blue/下書き2 | 109 | 896 |
| 43 | 利用者:南北円上王 | 109 | 285 |
| 43 | Wikipedia- ノート:管理者への立候補 | 109 | 265 |
| 47 | 烈車戦隊トッキュウジャー | 108 | 958 |
| 48 | Wikipedia:コメント依頼/history20140727 | 106 | 3119 |
| 48 | 利用者:Tamrono157/サンドボックス | 106 | 144 |
| 50 | パナソニックショップ | 104 | 851 |
| 50 | 2014 FIFAワールドカップ・決勝トーナメント | 104 | 140 |
| 52 | 利用者-会話:Enyokoyama/sandbox | 101 | 251 |
| 53 | 金田一少年の事件簿（テレビドラマ） | 100 | 1208 |
| 53 | 東海中学校・高等学校 | 100 | 1028 |
| 53 | 刺激惹規性多能性獲得細胞 | 100 | 766 |
| 56 | さばげぶっ! | 99 | 171 |
| 56 | ドラえもん（1979年のテレビアニメ）のエピソード一覧（2001年 - 2005年） | 99 | 119 |
| 58 | Wikipedia:統合提案/history20140727 | 97 | 4536 |
| 59 | Wikipedia:削除の復帰以来 | 96 | 1833 |
| 59 | HERO（テレビドラマ） | 96 | 841 |
| 59 | RAIL WARS! -日本國裕鉄道公安隊- | 96 | 199 |
| 62 | 利用者:舎利弗/アンコール・ワット | 95 | 95 |
| 63 | SASUKE | 94 | 4100 |
| 64 | Wikipedia:議論が盛んなノート | 93 | 646 |
| 65 | 2014年の日本競馬 | 90 | 1063 |
| 66 | うえのやまさおり | 88 | 88 |
| 67 | 金田一少年の事件簿の犯罪者 | 86 | 907 |
| 67 | 利用者:Ajikoube-828/sandbox | 86 | 308 |
| 69 | 国際プロレス | 85 | 663 |
| 69 | GODZILLA ゴジラ | 85 | 525 |
| 69 | 実況パワフルプロ野球2013 | 85 | 488 |
| 69 | 利用者-会話:南北円上王 | 85 | 145 |
| 73 | 2014年のオールスター（日本プロ野球） | 83 | 83 |
| 74 | ハマトラ（アニメ） | 81 | 340 |
| 75 | 利用者:Quark Logo/sandbox3文禄・慶長の役 | 80 | 91 |
| 75 | 星亮一 | 80 | 80 |
| 75 | 俺の屍を超えて行け2 | 80 | 217 |
| 75 | 入江仁之 | 80 | 215 |
| 79 | 家族狩り | 79 | 132 |
| 79 | 山下達郎 | 79 | 2486 |
| 79 | ヘイトスピーチ | 79 | 686 |
| 79 | ノート:ゼーロン | 79 | 79 |
| 79 | ノート:橋本環奈 | 79 | 79 |
| 84 | 森川智之 | 78 | 2599 |
| 84 | 白雪姫 | 78 | 416 |
| 84 | バイナリーオプション | 78 | 89 |
| 87 | Wikipedia:分割提案 | 77 | 1645 |
| 88 | 橋本環奈 | 76 | 161 |
| 88 | 利用者:やまさきなつこ/sandbox | 76 | 128 |
| 88 | 牛丸謙壱 | 76 | 76 |
| 91 | DDTプロレスリング | 75 | 1596 |
| 91 | 利用者:K s/sandbox | 75 | 1375 |
| 91 | 利用者:Iso10970/sandbox | 75 | 205 |
| 94 | ウルトラマンギンガS | 74 | 112 |
| 95 | ガールズ&パンツァー | 73 | 1271 |
| 95 | チェルシーFC | 73 | 1176 |
| 95 | まじもじるるも | 73 | 140 |
| 98 | Wikipedia:Bot作業依頼 | 72 | 2161 |
| 98 | 札幌競馬場 | 72 | 688 |
| 100 | 浪曲 | 71 | 731 |
| 100 | 集団的自衛権 | 71 | 131 |
| 100 | 利用者-会話:B side of the moon | 71 | 112 |

ビッグデータとは[1]

　パソコン，スマートフォンが普及し「ビッグデータ」という言葉が流行することからもわかるように，私たちは膨大な情報を日々生み出しながら生活している．GoogleやYahoo!に寄せられる大量の検索クエリや，Twitter，FacebookなどのSNSに投稿される文章や画像，動画，スマートフォンを利用するサービスなどで収集される位置情報データ，防犯カメラで記録される人間の表情や動きのデータなどの膨大な量のデータを指す．

　ビッグデータとは，一般的にペタ（1,000兆）バイト級（表1）のデータ量といわれている．このような数値的定義もあるが，ペタバイト以下であればビッグデータでは無いと言う訳でもなく，本質的には，「従来の手段では管理しきれない規模のデータ」を指す．

表1　単位接頭辞と十進表記

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 10ｎ | 接頭辞 | 記号 | 漢数字表記  （命数法） | 十進数表記 | 分類 |
| 1021 | ゼタ（zetta） | Z | 十垓 | 1 000 000 000 000 000 000 000 | ビッグデータ |
| 1018 | エクサ（exa） | E | 百京 | 1 000 000 000 000 000 000 | ビッグデータ |
| 1015 | ペタ（peta） | P | 千兆 | 1 000 000 000 000 000 | ビッグデータ |
| 1012 | テラ（tera） | T | 一兆 | 1 000 000 000 000 |  |
| 109 | ギガ（giga） | G | 十億 | 1 000 000 000 |  |
| 106 | メガ（mega） | M | 百万 | 1 000 000 |  |
| 103 | キロ（kilo） | K | 千 | 1 000 |  |

　4VによるBigDataの定義

　IBMによるBigDataの定義で4Vというものがある．4Vとは，容量(Volume)，

種類(Variety)，頻度・スピード(Velocity)，正確さ(Veracity)から構成されている．

容量(Volume)

　ビッグデータの特徴である容量の巨大さを指す．企業内外にはデータが溢れており，数テラバイトから数ペタバイトにもおよぶ．またデータが増大することによる計算量も非常に膨大となる．

種類(Variety)

　ビッグデータは企業システムで通常扱っているような顧客情報や販売データ，経理データ，在庫データなどの構造化データであるとは限らない．テキスト，音声，ビデオ，ページ遷移，ログファイルなどのさまざまな種類の非構造化データも存在する．

頻度・スピード(Velocity)

　今この瞬間にも，ものすごい頻度でRFIDなどのICタグやセンサーなどからデータが生成されている．昨今の変化の著しい市場環境では，これらのデータによりリアルタイムに対応したものを求められている．

正確さ(Veracity)

　データの矛盾，曖昧さによる不確実性，近似値を積み重ねた不正確さなどを排除して，本当に信頼できるデータが意思決定には重要である．

　以上がIBMによる4Vの定義であるが，容量(Volume)については最初に記述したように，必ずしもペタバイト以上でなければならないとは考えていない．

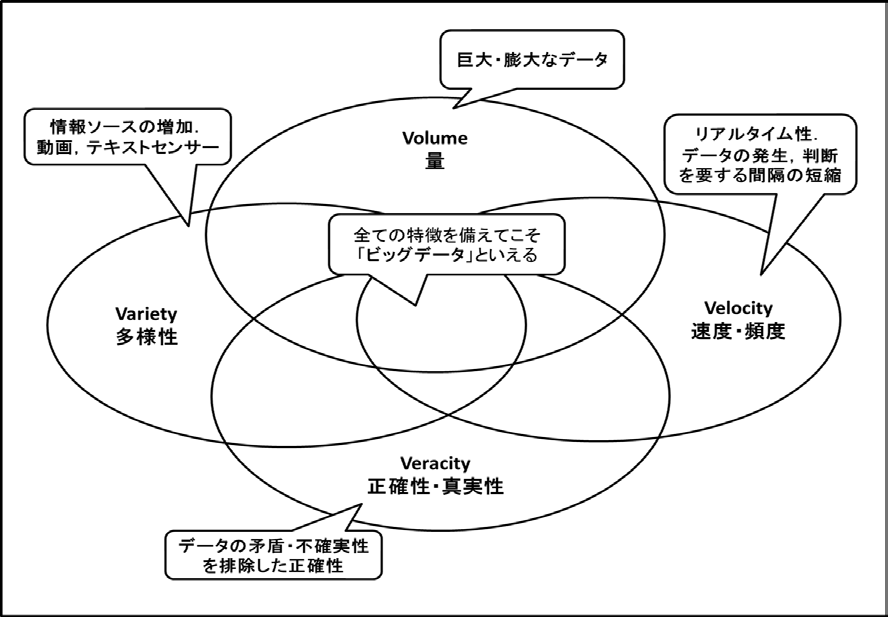


図2　ビッグデータの4V

　3Vでのビッグデータの定義

　3Vで表す場合は，容量(Volume)，種類(Variety)，頻度・スピード(Velocity)の3つになり，正確さ(Veracity)は含まれない．確かにビッグデータには正確でないデータが混在することもあり，例えばTwitterなどのSNSデータには，冗談やデマ情報の書き込みなども混じっており，センサーなどでも故障によるノイズが混じることもあります．データ量が少ない場合には，外れ値として手作業で除去することも可能だがいわゆるビッグデータと言われている大量のデータの場合は，手作業によるデマ情報やノイズなどの除去はほとんどふかのうである．

　しかし，ビッグデータで収集するデータは殆どが生データであるという特徴がある．正確さをどう定義するにもよるが，センサーからの入力データなどは生データそのものだが，SNSからの入力データなども生データであり，その意味では正確なデータといえる．つまり，編集などで手が加わっていないデータであり，またそこで発せられるメッセージはその人が，その人の環境により制約などを感じるデータではないからだ．これは，勤務する企業・組織内で作成する報告書などと対比して考えるとわかりやすいだろう．

ビッグデータ処理のパターン

　下記の表に，3つの処理パターンの特性を簡潔にまとめたものを記述する．

表2　ビッグデータ3つの処理パターン

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | バッチ処理 | インタラクティブクエリー処理 | ストリームデータ処理 |
| 実行タイミング | ユーザー指定と定期的実行 | ユーザー指定と定期的実行 | 常時連続実行 |
| 処理単位 | 蓄積データをバッチで一括処理 | 蓄積データをバッチで一括処理 | 少数のフローデータ処理 |
| 実行時間 | 分～時間 | 秒～分 | ミリ秒～秒 |
| 処理モデル | MapReduce | クエリ・OLTP | ストリーム処理 |

　表2のようにビッグデータの処理パターンには，「バッチ処理」，「インタラティブクエリー処理」，「ストリームデータ処理」の3種類のパターンがある．

　バッチ処理では筑西データをバッチで一括処理だが，これはGoogle検索用に開発された

MapReduce処理を利用したHadoopが代表的である．しかし，Hadoopはビッグデータ処理用として開発されたものではないので，処理結果作成に時間がかかるという欠点がある．

　インタラティブクエリー処理は，蓄積された大容量データをオンラインクエリなど使用して一括解析処理するものである．インタラティブクエリー処理では蓄積されたビッグデータを数秒から数分で実行する．

　ストリームデータ処理は大量発生する実世界データを逐次に時系列処理する技術である．データ発生時にあらかじめ登録したシナリオにしたがって集計・分析に必要なデータを抽出し，データ処理を行う．このように逐次時系列でデータ処理できることから，最新の情報，その中での特異な値の発生などに対してリアルタイムに対応するシステムを構築できることが特徴でIoTへの応用に最適な処理方法といえる．

バッチ処理

　最初にMapReduceで代表される，バッチ処理の特性を見る．

　数十年前のメインフレームは，主記憶が数百キロバイト，価格は数千万程度だった．これを現在のPC（主記憶数ギガバイト，価格は10万円程度）と比べた場合，価格性能比では約100万倍にもなる．また，CPU処理スピードと，ネットワークの帯域幅についてはそれぞれ，主記憶と類似の性能向上を遂げてきている．

　このようなことは，コンピューター関係以外の業種ではまったく例を見ない群を抜く性能向上である．この急激なプラットホームの真価がクラウドコンピューティングやそのうえで実行されるビッグデータ処理などを可能にしている．

　ただし，これはクラウドなどに限ったことではない．ITの世界ではこれまでも短いタイムスパンで新しいテクノロジー・ブレークスルーやビジネスモデルが出現してきており，これはプラットホームやネットワークの新派に依存している部分が多くある．言葉を変えれば，これらの新しい発想はその時点でのプラットホーム性能で初めて成り立つものであり，これをわずかでも前の世代に思いついたとしても，実現不可能である場合が多い．

　このようにクラウドなどの先端ITシステムは，現在のそしてこれからも進化を続けるはずのプラットホームやネットワークに依存したものである．

　インタラティブクエリー処理

　インタラティブクエリー処理は，BigQueryによる説明を記述する．Googleがリリースするソフトウェアツールには，もともとGoogleが社内使用の目的で開発していたものも多く，BigQueryもそれに当てはまる．Googleも当初は社内使用でもMapReduceを使用してビッグデータ処理を行っていたが，バッチ処理による結果生成の遅延や処理を行うための準備の煩雑さなどから，それに代わるツールとして開発されたのがBigQueryである．

BigQueryはデータの入力はまたはJSONフォーマットのファイルから直接行うことができる．また，Cloud Storageからのデータロードも可能である．ビッグデータの解析や絞込みはRDB（Relational Database）のSQLに類似したクエリ言語を使用し，UI画面やPCのコマンドラインから容易にデータ検索を行うことができる．他にもExcelを使用し検索・表示を行うことが出来る．

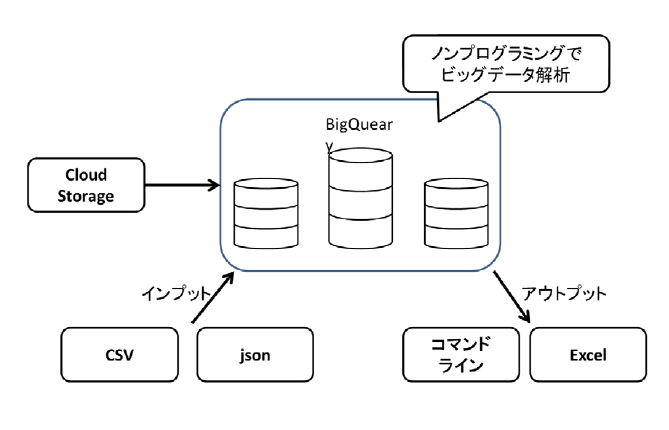


図3　BigQueryの入出力

　BigQueryを使用したインタラクティブクエリ処理では，マウス操作と簡単なキー入力によって全ての操作を行うことができる．また結果出力も数秒から数分以内で得ることができる．したがって，何かこのデータを解析したいと考えたとき，その場で気軽に行えるという点が一番の特徴として挙げられる．

　BigQueryでのビッグデータ解析は大量のデータを超高速で行えるのも大きな特徴である．例として，15億行のデータに対する比較的複雑な集計問い合わせが20秒から25秒で返ってきたというユーザの実行結果もある．BigQueryでは，インデスクを作成する必要がなくデータをロードするだけでこのような高速クエリが実行できる．キャッシュは戸鶴ボタンから有効無効を切り替えられるが，キャッシュを使っていなくても，使っているばあ地と同様の結果が得られる．

ストリームデータ処理

　ストリームデータ処理は，大量発生する時系列のデータ（ストリームデータ）をリアルタイムに逐次処理する技術．

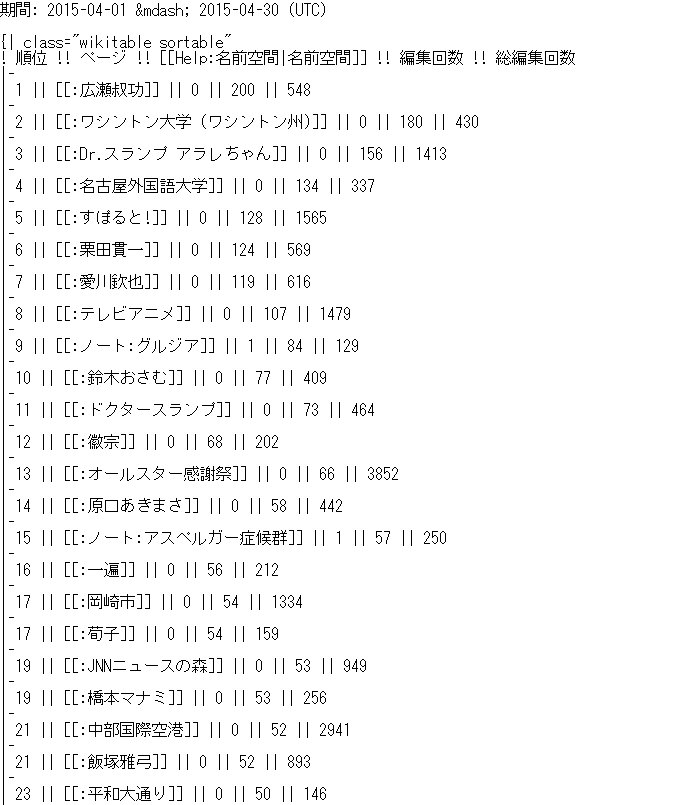
　ストリームでたー処理は，データ発生時に，あらかじめ登録したシナリオにしたがって集計・分析に必要なデータを抽出し，データ処理を行う．その際，分析対象データをメモリー上で処理する「インメモリデータ処理技術」により，高速なデータ処理を実現している．これらの技術によって，大量データを高速に，かつリアルタイムに処理できる．例えば，株価のテクニカル指標やランキング情報から売買をリアルタイムに自動判定する．といったシステムに大変有効である．他にも，リアルタイムの在庫管理や，不正操作の監視を行うシステムなど，多くの利用目的が考えられる．



図4　ストリームデータ処理

Wikipediaのデータから読み取ったデータと読み取り方について述べる．

2015年4月1日～2015年4月30日までに編集回数された回数が多い記事



第3章

目的

研究目的

　Wikipediaを一つのプロジェクトとみなし，このオンライン百科事典で品質管理がどのように行われているか調査する．この調査により，オープンな共同作業プロジェクトにおける，品質管理マネジメントのあり方についての知見を得たい．

プロジェクトマネジメントとの関連

　本研究は，プロジェクトマネジメントを学ぶことを目的としているため，プロジェクトマネジメントとの関連が全面的にある．

　考案するゲームは，プロジェクトマネジメント知識体系ガイド(PMBOK@ガイド)の第４版（以下，PMBOK）を参考にし，プロジェクトマネジメントとの一連の活動や，PMBOKに記載されている9つの知識エリアについての内容を活用する．

　PMBOKとは，プロジェクトマネジメントに関する知識体系である．

　現在は，PMBOKに従ってプロジェクトマネジメントを実施することが，デファクトスタンダードになっている．

　PMBOKに記載されている9つの知識エリアとは，何をやるべきかという観点，何を管理するべきかという観点からみたものである．

　9つの知識エリアは，以下9つのマネジメントについての内容となっている．

1. プロジェクト統合マネジメント
2. プロジェクト・スコープ・マネジメント
3. プロジェクト・タイム・マネジメント
4. プロジェクト・コスト・マネジメント
5. プロジェクト品質マネジメント
6. プロジェクト人的資源マネジメント
7. プロジェクト・コミュニケーション・マネジメント
8. プロジェクト・リスク・マネジメント
9. プロジェクト調達マネジメント

　本研究では，上記のPMBOKの中の品質マネジメントが関連性が最もあるものであるといえる．このオープンなプロジェクトの百科事典は記事の作成や，編集が主に行われて創り上げられており，その成果物がこの百科事典である．

成果物のイメージ

　差し戻しに関するデータを収集し，編集回数や頻度などの要素を洗い出す．そして，いくつかの要素から条件を決めクラスター分析を行う．その結果から悪意のある編集がされている記事に共通する点を見つけ，Wikipediaのオープンなプロジェクトでの品質マネジメントの知見を得る．

第4章

手法

研究方法

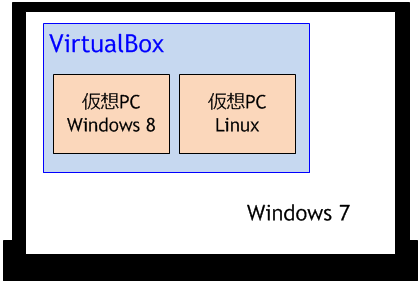
1. Wikipedia日本語版の編集履歴まで含んだファイルをダウンロードし，ローカルでデータマイニングを行う．
2. どのような品質管理が行われているかその分析から調査する．
3. オープンなプロジェクトにおける品質管理マネジメントのあり方を提案する．

研究を行うための用意

開発環境としてLinuxを扱う．そのために，VirtualBoxとCentOSを用意する．

VirtualBoxとは

　使用しているパソコン上に仮想的なパソコンを作成し，別のOSをインストール・実行できるフリーのパソコン仮想化ソフトのことである．本研究では，LinuxOSを扱いたいが，パソコン本体はWindowsOSの為，このソフトを利用する．



VirtualBoxを使う上での注意点

現時点でのVirtualBoxは仮想メモリをサポートしていないため，実メモリ以上のメモリを仮想PCが使用することはできない．仮想メモリを使うと動作が遅くなるため，仮想PCには実メモリ以内のサイズを割り当てる．そのため，仮想PCを1台だけ起動するのであれば問題ないが，複数の仮想PCを同時に起動させる場合これがネックになってしまう．同時起動させる全ての仮想PCのメモリサイズの合計が実メモリのサイズを超えないようにする．そのため，VurtualBoxをインストールするPCには多くのメモリが必要で，最低4GB以上のPCを使うようにするべきである．[2]

VirtualBoxのインストール

1. ダウンロード

Oracleが提供しているOracleVitualBoxというのを下記のサイトからダウンロードする．本研究ではWindowsOSを使用しているので，VirtualBox platform packagesの中にある「VirtualBox 5.0.4 for Windows hosts」 というのを選択する．



↓ダウンロードサイト

https://www.virtualbox.org/wiki/Downloads

２．インストーラーの実行

下記のサイトからVirtualBoxの導入からOSインストールまでの解説が載ってるので参考にする．



↓参考サイト

http://success.tracpath.com/blog/2013/10/15/virtualbox%E3%81%AE%E5%B0%8E%E5%85%A5%E3%81%8B%E3%82%89os%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%81%BE%E3%81%A7%E3%81%AE%E3%83%81%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%83%88%E3%83%AA%E3%82%A2/

Linuxのインストール

下記のサイトに「Linux標準教科書」というPDF形式のファイルがあるのでそれをダウンロードする．そのファイルの中の「第2章　Linuxのインストール」を参考にし，用意する．



↓ダウンロードサイト

http://www.lpi.or.jp/linuxtext/text.shtml

第5章

結果

第6章

考察

第7章

結論

参考文献

[1]Google BigQueryではじめる自前ビッグデータ処理入門 2014-10-10

[2]VirtualBoxとは？　http://jukenki.com/contents/other/virtualbox/about-virtualbox.html