

ゲーム攻略 Wiki におけるプロジェクトマネジメント状況の分析

プロジェクトマネジメントコース 矢吹研究室 1342014 泉 雄太

1. 背景

コンピュータゲームの攻略情報を体系的にまとめたものとして攻略本というものがある。初期の攻略本は小規模のグループが攻略情報をまとめ、同人誌として発行していた。のちにファミリーコンピュータが普及すると商業出版がデータなどをまとめた攻略本を出版しはじめた。インターネットが普及した現代では、ゲームの攻略 wiki が登場し、一般消費者が攻略情報を書き込む形のサイトが増えている。これらの本やサイトは通常、特定あるいは不特定多数の人間が集まって作られている。そのためこれらを作成する過程ではプロジェクトマネジメントが行われているのではないかと考え、本研究ではゲーム攻略 wiki を対象にした調査を行う。

ゲーム攻略 wiki の特性を探るため、同じく wiki を使用している百科事典サイトである Wikipedia との比較を行う。

2. 目的

データマイニングにより、ゲーム攻略 wiki におけるプロジェクトマネジメントの状況を分析し、ネット上での不特定多数によるプロジェクトの特性を探る。

3. 手法

ゲーム攻略 wiki 内の編集履歴をもとに編集者 ID、編集回数、編集文字数を編集者ごとに記録し、R を用いてヒストグラムを作成する。また、作成したヒストグラムを別の研究で作成された、Wikipedia のヒストグラムと比較する。

4. 想定される成果物

ゲーム攻略 wiki における編集回数のヒストグラムおよび編集文字数のヒストグラム。

5. 進捗状況

2011 年 発売 の プ レ イ ス テ ー シ ョ ン 3/Xbox360/Windows 用ソフト「The Elder Scrolls

V Skyrim」[1] の日本語版攻略 wiki[2] を対象に調査をおこなっている。現在、同 wiki のページのうち 3 ページ分の調査を行い、106 人の編集者の編集回数と編集文字数を記録し、それらのデータをもとに以下の 2 つのヒストグラムを作成した。

1. 1 人の編集者が何回の編集をおこなったかについてのヒストグラム。(図 1)
2. 1 人の編集者が何文字書き加えたかについてのヒストグラム。(図 2) 各編集者の文字数には 1 ~ 606 文字の幅があったため、こちらは log をとったうえで作成した。

現状ではどちらのヒストグラムも、もっとも低い編集度合いの編集者数が突出していて、それより編集度合いの高い編集者数には大きな差はみられないという結果になった。

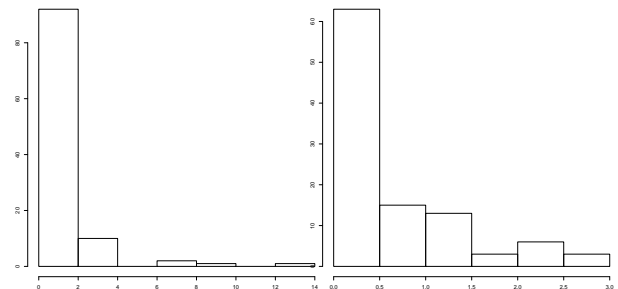


図 1 編集回数のヒストグラム

図 2 編集文字数のヒストグラム

6. 今後の計画

wiki からデータを取得する工程を自動化するために、pukiwiki から機械的にデータを取得する方法を見つける。

参考文献

- [1] The elder scrolls v: Skyrim. Wikipedia. https://ja.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim(参照 2016-9-20).
- [2] Skyrim wiki jp. <http://wiki.skyrim.z49.org/>(参照 2016-9-20).