

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. 序論

Wiki を使用しているサイトは通常、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。

なお、ゲーム攻略 Wiki には期限がないため、厳密に言えばプロジェクトの定義から外れている。しかし、人が集まって一つのモノを作るという性質上、マネジメントが行われているのではないかと仮定して研究を行う。

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新たな特性の発見する。

3. 手法

ゲーム攻略 Wiki 内の編集履歴から、クローラーを用いて編集者 ID、編集回数、編集文字数を取得する。次に、R を用いて前述のデータからヒストグラムを作成する。作成したヒストグラムは、別の研究で作成された Wikipedia のヒストグラムと比較する。

4. 結果

「The Elder Scrolls V Skyrim」の日本語版攻略 Wiki[1] を対象に調査をおこなった。同 Wiki から得たデータをもとに「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)」と「1 人の編集者が何文字編集したかについてのヒストグラム。(図 2)」を作成した。なお、データの数値差が大きかったため、対数軸ヒストグラムを使用した。

Wikipedia との比較は、編集者ごとの編集回数のヒストグラムで行った。(図 3)

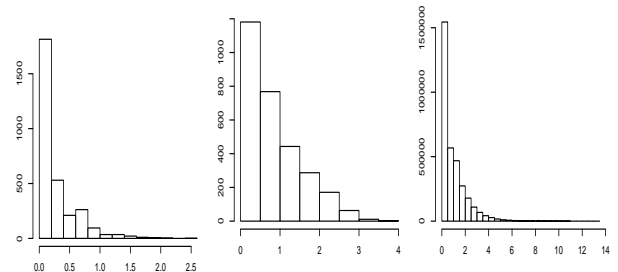


図 1 編集回数
のヒストグラム

図 2 1 人ごとの
編集文字数のヒ
ストグラム

図 3 Wikipedia
の編集回数のヒ
ストグラム

5. 考察

1 人当たりの編集文字数と編集回数をみると、多数の貢献度が低い編集者と、ごく少数の貢献度が高い編集者で構成されていることがわかる。これは不特定多数でのオープンな作業の特徴であるといえ、クローズドな作業で適用されやすい 2:8:2 の法則が当てはまっていないことがわかる。

Wikipedia との比較では、ゲーム攻略 Wiki との違いは見受けられないことがわかる。しかし、現時点では比較できる情報が編集者ごとの編集回数のみであるため、情報が不足しているといえる。

6. 結論

本研究では不特定多数かつオープンなプロジェクトが、独特な組織体系をもつことがわかった。しかし、編集時間など、解析できていないデータ項目も多数ある。今後はそういったデータの解析を進め、不特定多数かつオープンなプロジェクトの新たな特性や、ゲーム Wiki 特有の特性が見つかることが期待される。

参考文献

- [1] Skyrim wiki jp. <http://wiki.skyrim.z49.org/>(参照 2016-9-20).