

未来へつなぐ新聞ビッグデータ

Newspaper Big Data for the Future

(旧称：“コロナに打ち勝つ”～過去から発掘して未来へつなぐ新聞ビッグデータ～)

Group A：富田真生**** 淡田笑愛*** 池山安杜里*** 加藤万理子*** 伊藤一真**** 服部俊紀**** 矢田智裕****
Masaki Tomita Eito Awata Atori Ikeyama Mariko Kato Kazuma Ito Shunki Hattori Tomohiro Yada

Group B：日置竜輔*** 田中龍仁*** 岩上慎之介*** 小山内魁人**** 金澤快飛**** 伊藤太一*** 保土沢朋和**** 中川翔真*
Ryusuke Hioki Ryuji Tanaka Shinnosuke Iwagami Kaito Osanai Kaito Kanazawa Taichi Ito Tomowa Hodosawa Shoma Nakagawa

担当教員：寺沢憲吾* 美馬のゆり** 角康之**** 坂井田瑠衣** 協力：三浦辰治（北海道新聞函館支社長）* 情報システムコース **** 複雑系コース
** 情報デザインコース **** 知能システムコース



北海道新聞のキャラクター

ぶんちゃん

プロジェクト概要 Project Summary

新聞には数あるメディアの中でも話題の多様性や信頼性、一覧性など多くの利点があります。それにもかかわらず近年は様々なニュースメディアが提供されていることもあり、購読者数は減少しています。そこで本プロジェクトは、北海道新聞社の協力を得て過去約30年の新聞記事データを活用し、新聞記事との新しい出会いの場を作り出すことを目指し、2つのグループにわかれて開発を行いました。グループAでは、インターネットにおける新聞の活用法を提案すべく、使い慣れた既存のアプリケーションを模したユーザインタフェースで新聞記事を読めるサービスを開発しました。グループBでは、新聞に付加価値を与える取り組みの1つとしてゲームの有効性を提案すべく、新聞記事データから得られる言葉をもとに言葉遊びゲームを開発しました。

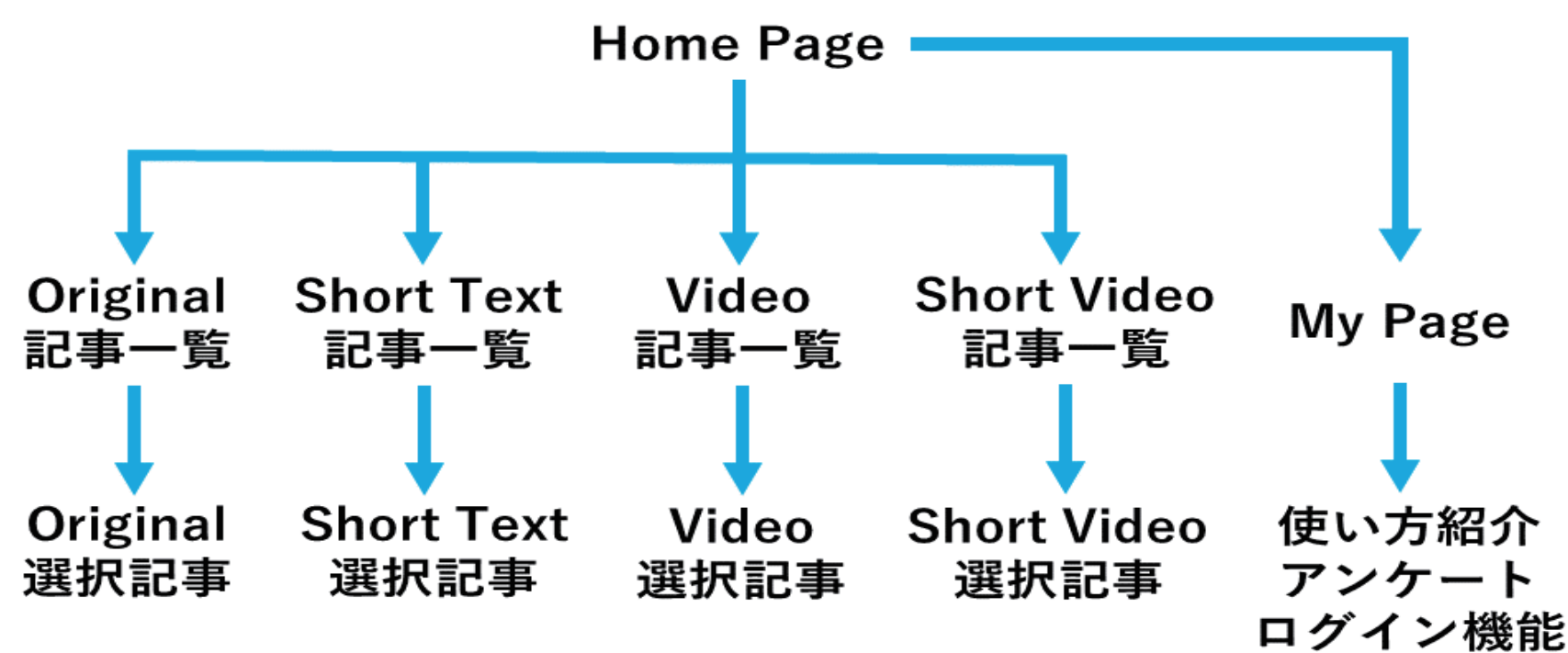
Newspapers have many advantages among the many media, such as diversity of topics, reliability, and listability. Nevertheless, the number of subscribers has been declining in recent years due to the variety of news media available. Therefore, with the cooperation of The Hokkaido Shimbun Press, this project aimed to create a new place for people to encounter newspaper articles by utilizing newspaper article data from the past 30 years. Group A developed a service that allows users to read newspaper articles with a user interface that mimics familiar existing applications, in order to propose new ways of using newspapers on the Internet. Group B developed a word game based on words obtained from newspaper article data in order to propose the effectiveness of games as a way to add value to newspapers.

Group A: N garage

グループAでは、慣れ親しんだユーザインタフェースで新聞記事が読めるスマートフォンアプリケーションを開発しました。このアプリケーションでは、1つの新聞記事に対して4種類の記事形式（元記事、元記事の要約文、長い動画、短い動画）で読むことや、それらを比較することが容易にできるようになります。これにより、ユーザは自分の特性に合わせた読み方が可能になると期待されます。

In Group A, we developed a smartphone application that allows users to read newspaper articles with a familiar user interface. The application allows users to read a single newspaper article in four different article formats (original article, summary of the original article, long video, and short video) and to easily compare them. This is expected to enable users to read in a way that suits their own characteristics.

アプリケーションの内部構造



▲ Home Page
各記事形式のテーマカラーやロゴを強く印象付ける。また、記事形式の使用割合を円グラフ化し、比較可能に。



▲ Short Text 記事一覧
自動要約されたタイトルと文章を掲載。文字数が元記事の3割程度になり、長文への抵抗感を和らげる。

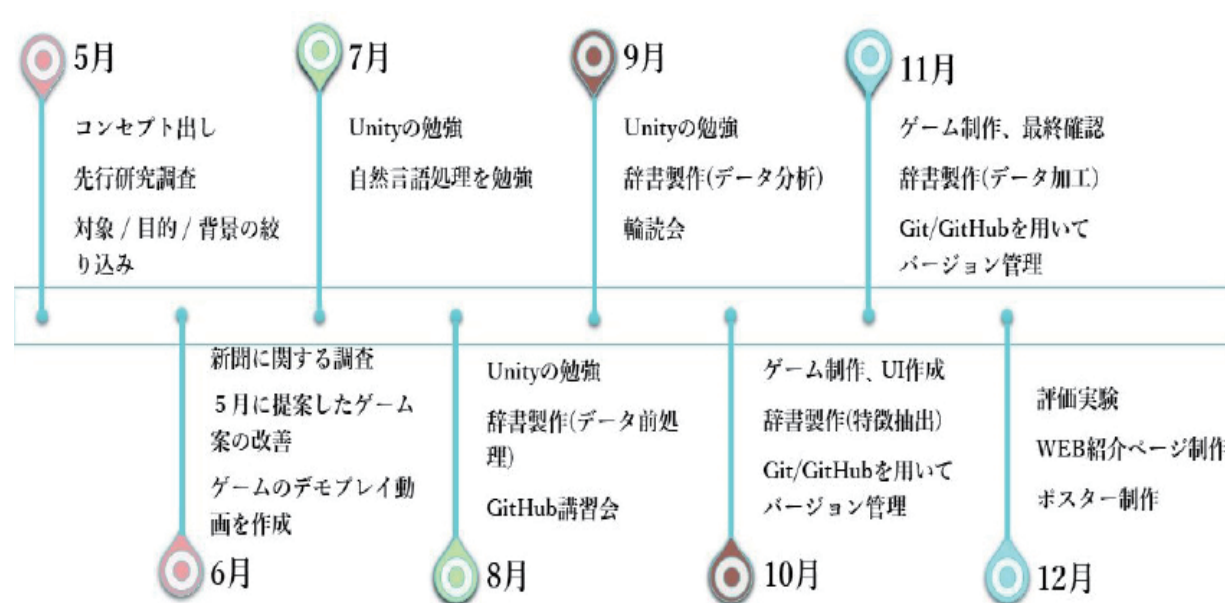


▲ Video 記事一覧
記事内容に合わせた画像の表示や、機械音声による読み上げを行う。視覚+聴覚を利用した情報取得が可能に。

Group B: NEW SUPER NEWSPAPER

グループBでは、新聞記事データから得られる言葉をもとに「NEW SUPER NEWSPAPER」という言葉遊びゲームを開発しました。この「NEW SUPER NEWSPAPER」は、「Hit And Blow Text」、「8パズル」、「ワードトレンドクイズ」、「Swapping Letters」、「もじもじまぜまぜ」の5つのゲームを統合させた言葉遊びゲーム集です。5つのゲームでは、過去30年分の新聞記事データから作成した辞書が使われており、過去の北海道新聞の記事を楽しみながら遊ぶことができます。

In Group B, we developed a word game called "NEW SUPER NEWSPAPER" based on words obtained from newspaper article data. "NEW SUPER NEWSPAPER" is a collection of five games of word games: "Hit And Blow Text", "8 Puzzle", "Word Trend Quiz", "Swapping Letters", and "Mojimoji Maze". These five games use a dictionary created from newspaper article data from the past 30 years, allowing users to enjoy playing with past Hokkaido Shimbun articles.



▲グループBの開発過程

126代天皇即位へ＊皇太子さま 継承と挑戦と今年は4月末で「平成」が終わり、5月から新たな元号の時代が始まる。皇太子さまは126代天皇に即位し、雅子さまが皇居となる。国民に寄り添う省庁天皇像を気づいた天皇、皇居両陛下の跡を継ぐ皇太子ご夫妻は、どのような姿を示すのだろうか。（1面参照）皇太子さまは今年の誕生日（2月23日）の記者会見で、・・・

▲使用テキストデータ例



▲ワードトレンドクイズ
出題された単語と4つの年代の関連を考えるクイズゲーム。回答後に、出題された単語に関連する記事を読むことができる。



▲8パズル
3x3のマスのひらがながランダムに配置され、横一列のみで単語を作るゲーム。最後には、作った単語に関連する記事を読むことができる。



▲もじもじまぜまぜ
新聞の単語いくつかとプレイヤーが知っている単語を利用して、文字の集まりから余すことなく単語を作り上げるというゲーム。