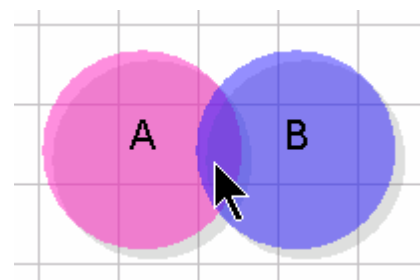


## ● 使っている時

### ● 目標のない検索

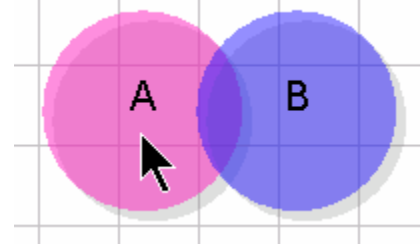
ひまつぶしにWeb検索をするように、情報検索という行為には必ずしも明確な最終目標があるとは限りません。それなのに、従来の検索システムは、決まった答えを早く確実に見つけるという側面ばかりを強調してきました。私達は、発想や知識をゆったりと広げていく、そんな検索システムを提案します。



AND検索「A and B」

### ● ベン図検索

検索ワードを入力すると、キーワードとそれを囲む円からなるオブジェクトが生成されます。これらを自由に組み合わせることで、ユーザはベン図に基づいたグラフィカルなクエリを作成できます(右図)。ドラッグとクリックだけで簡単に検索ができるので、テキストベースのクエリでは普段やらないような、複雑でさまざまな組み合わせの検索を気軽に試せます。

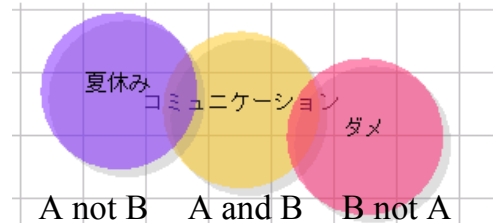
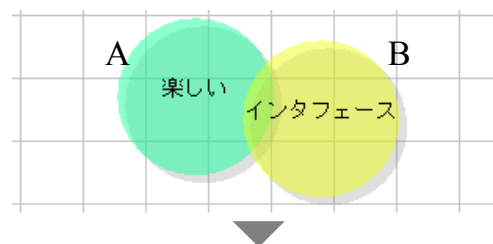


NOT検索「A not B」

## ● 使っていない時

### ● 自動連想検索

ユーザが明示的にシステムを使っていないときは、オブジェクトが生成と消滅を繰り返します(右図)。2つのオブジェクト「A」と「B」が衝突すると、AND検索「A and B」とNOT検索「A not B」「B not A」を行い、新しい情報を取得します。得られた情報から重要な単語を自動抽出し、新しいオブジェクトのキーワードとします。



衝突→検索→生成

### ● ユーザの関心事の再提示

ユーザが過去に検索したキーワードは興味の対象を表しているといえます。そこから自動検索を始めることで、ユーザにとって関心のある情報を提示していくことができます。本デモではさらに、ユーザの過去の行為の蓄積である、ブラウザのキャッシュを検索対象としていて、ユーザの潜在的な興味をユーザ自身に再提示します。そして、ユーザは興味のあるキーワードをみつけた場合、そこからまた能動的な検索を開始することができます。