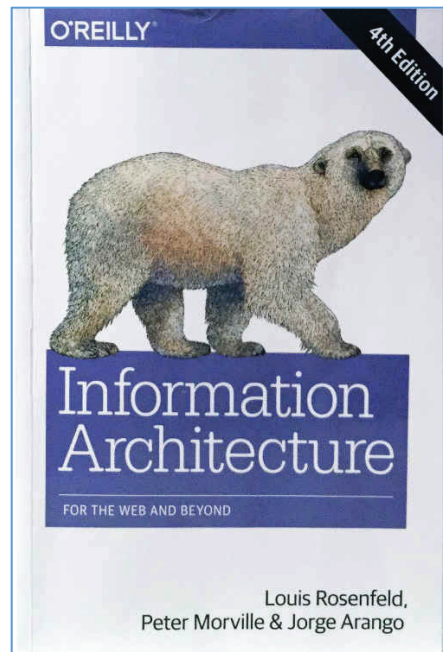


Stanisław Architektura informacji
SKÓRKA — odsłona czwarta

W XXI wieku życie człowieka stało się łatwiejsze dzięki różnorodnym postaciom informacji oraz łatwiejszego niż kiedykolwiek wcześniej dostępu do niej. Z drugiej jednak strony bogactwo form informacji wpływając m.in. na wzrost możliwości interakcji użytkownika z informacją pozyskiwaną za pomocą urządzeń mobilnych (smartfonów, tabletów), ekranów dotykowych, laptopów, smartwatch'ów niesie ze sobą wiele wyzwań. Dziedziną, która wychodzi naprzeciw oczekiwaniom związanym z olbrzymim przyrostem informacji i jej form jest architektura informacji (AI). Architektura informacji towarzyszy ludziom od kiedy nauczyli się komunikować, nadając postać i strukturę przekazywanym sobie wiadomościom.

Ukazanie się czwartego wydania *Information Architecture for World Wide Web* — książki, która od osiemnastu lat wytycza kierunek rozwoju tej dziedziny, wydaje się odpowiednią okazją do poświęcenia nieco uwagi zagadnieniom ewolucji AI i wskazania jej znaczenia w prasoznawstwie.



W roku 1998 ukazało się pierwsze, jak się później okazało, wydanie książki pt. *Information Architecture for World Wide Web: Designing Large Scale Web Sites*. Pozycja ta nazwana w środowisku projektantów serwisów internetowych „książką niedźwiedzia polarnego” (ang. *polar bear book*) wpłynęła na rozwój i popularyzację tej dyscypliny. Jednak ta pozycja nie była pierwszą dotyczącą AI. Rok wcześniej do księgarń trafiła monografia Richarda S. Wurmana — twórcy terminu „architektura informacji” — pt. *Information Architects*¹, w której znalazły się prace wielu artystów-projektantów informacji, uznanych przez autora za przedstawicieli tej nowej profesji.

Najnowsze, czwarte wydanie książki z „polarnym niedźwiedziem” jest poniekąd wydaniem pierwszym, różni się bowiem nie tylko podtytułem oraz faktem, że do dwójki autorów: Louisa Rosenfelda i Petera Morville’a dołączył Jorge Arango. Ale przede wszystkim rozumieniem pojęcia architektury informacji. Dotychczas autorzy upatrywali podstawowe zastosowanie AI w tworzeniu i ocenie środowisk informacyjnych w postaci cyfrowej wykorzystywanych szczególnie w Internecie². W najnowszej edycji dostrzec można nowe, szersze spojrzenie na przedmiot zainteresowań AI — już nie tylko środowiska cyfrowe, strony WWW, lecz także przestrzenie informacyjne, przez autorów zwane „miejscami wypełnionymi przez informację” (ang. *places made of information*)³.

Architektura informacji od początku jest terminem wieloznacznym, powodem jest m.in. niejednoznaczność pojęć: „informacja”, „architektura”, „komunikat”, „projektowanie” itp. Autorzy omawianej książki AI definiują jako:

1. projekt konstrukcyjny udostępnianych środowisk informacji,
2. syntezę systemów organizacji, etykietowania, wyszukiwania i nawigacji w ekosystemach cyfrowych, fizycznych i międzykanałowych (ang. *cross-channel ecosystems*),
3. sztukę i naukę kształtowania produktów informacyjnych i doświadczeń wspierającą użyteczność, wyszukiwalność i zrozumienie,
4. wschodzącą dyscyplinę i społeczność praktyków koncentrującą się na wprowadzaniu zasad projektowania i architektury do krajobrazu cyfrowego⁴.

W odniesieniu do poprzednich wydań zauważa się odejście od kontekstu cyfrowo-internetowego. W skrócie pisząc, architektura informacji jest dyscypliną projektową, skupioną na projektowaniu informacji wyszukiwalnej (*findable*) i zrozumiałej.

Wiele zjawisk, które zaistniały w ostatnich latach wpłynęło i nadal wywiera wpływ na ewolucję AI. Należą do nich:

¹ R.S. Wurman, *Information Architects*, New York 1997.

² L. Rosenfeld, P. Morville, *Architektura informacji w serwisach internetowych*, wyd. 2, Gliwice 2003, s. 20.

³ L. Rosenfeld, P. Morville, J. Arango, *Information Architecture. For the Web and Beyond*, Fourth Edition, Beijing 2015, s. 17, 56–57.

⁴ Tamże, s. 24.

1. Pojawienie się iPhone'a w 2007 r. — tzw. smartfonu, telefonu o niespotykanych dotychczas możliwościach, m.in. z większym ekranem dotykowym, a wraz z nim czytników e-booków i tabletów.
2. Facebook (2004 r.) oraz inne narzędzia tzw. Web 2.0 — serwisy społecznościowe i serwisy typu wiki.
3. Folksonomia — nowa forma organizacji informacji polegająca na tworzeniu charakterystyki wyszukiwawczej obiektu z użyciem dowolnych, subiektywnie dobranych słów kluczowych — spopularyzowana przez użytkowników mediów społecznościowych.
4. Rozwój koncepcji „Internetu rzeczy” (ok. 2010 r.) — wizji globalnej infrastruktury sieci fizycznej obiektów, dzięki której możliwa staje się nie tylko komunikacja między ludźmi, ale również między różnymi urządzeniami⁵.

Wśród wyzwań stojących przed architektami informacji znajdują się: przeładowanie informacją (ang. *information overload*), zróżnicowanie dróg i sposobów dostępu do informacji, zachowanie konsekwencji i jednolitości w strukturze komunikatów niezależnie od typu kanału przekazu (medium) oraz rozmnożenie i dematerializacja informacji⁶.



Ryc. 1.

Zrzut ekranu strony czasopisma w bibliotece cyfrowej POLONA.

U dołu ekranu znajdują się miniaturki stron, ułatwiające przeglądanie. W prawym górnym rogu zestaw narzędzi ułatwiających czytanie, powiększanie tekstu, wyszukiwanie w tekście artykułu, tworzenie notatek i zakładek oraz komentowanie za pośrednictwem mediów społecznościowych.

⁵ S. Ferber, *Jak internet rzeczy wpływa na naszą rzeczywistość*. <http://www.hbrp.pl/news.php?id=1073>

⁶ L. Rosenfeld, P. Morville, J. Arango, *Information Architecture...*, s. 10–21.

Książka *Information Architecture* w odsłonie czwartej składa się z trzech części — poprzednie wydanie miało ich sześć — w których zawarto podstawowe wiadomości dotyczące rozwoju dziedziny oraz jej fundamentów i podstaw teoretycznych (Part I. *Introducing Information Architecture*), omówiono praktyczne aspekty projektowania informacji, analizując szczegółowo elementy składowe AI, dokumentację, strategię i metody projektowe (Part II: *Basic Principles of Information Architecture*, Part III: *Getting Information Architecture Done*). Na uwagę zasługuje w szczególności część pierwsza — została ona napisana na nowo, zawiera wiele nowych treści, które nie pojawiły się w poprzednich edycjach „książki z białym niedźwiedziem”. Ten fragment jest istotny i wartościowy przede wszystkim dla czytelników niezających problematyki AI.

Wśród nowości, jakie zawiera 4. wydanie *Information Architecture* najważniejszą, zdaniem piszącego te słowa, jest rozszerzenie pola semantycznego terminu AI, co można dostrzec w trzeciej z zacytowanych wcześniej definicji. Po raz pierwszy znalazło się tam określenie, iż architektura informacji wspiera zrozumienie. Zrozumienie, a raczej „ułatwienie zrozumienia” już w latach dziewięćdziesiątych wymieniano jako jedno z głównych zadań architektów informacji, a ściślej — wyjaśnianie rzeczy skomplikowanych poprzez organizowanie wzorców tkwiących w danych, tworzenie struktur i map informacji pozwalających innym znaleźć własną ścieżkę do wiedzy⁷. Taką koncepcję proponuje wspomniany R.S. Wurman⁸. Dotychczas w wywiadach⁹ oraz swoich książkach tandem autorski Rosenfeld i Morville twierdził, że dziedzina ta związana jest z projektowaniem stron WWW. Przyznali oni, że podczas pracy nad pierwszym wydaniem znali monografię Wurmana i wykorzystali z niej termin „architektura informacji”. Uważali jednak, że to o czym pisze Wurman wchodzi w zakres projektowania informacji, a nie architektury informacji¹⁰, ponieważ ich zdaniem koncepcja AI R.S. Wurmana skupia się na estetyce i grafice, nie zaś na strukturze i organizacji informacji. Z powyższych rozważań nasuwa się wniosek, iż w najnowszej edycji omawianej tu monografii teoria AI Rosenfelda, Morville’a i Arango jest bardzo zbliżona do koncepcji Wurmana. Wspólnym mianownikiem łączącym te dwie idee jest właśnie owo „zrozumienie”. Można je umieścić w kontekście projektowym — projektant powinien rozumieć, na podstawie badań i analiz, jaki kształt nadać np. artykułowi; użytkownik zaś zrozumieć, o kim, o czym jest artykuł, co zawiera, do czego można go wykorzystać?

⁷ R.S. Wurman, *Information...*, s. 17.

⁸ Tamże.

⁹ *An Interview with Louis Rosenfeld and Peter Morville*, by Scott Hill [dokument elektroniczny] 1.01.2000 [Dostęp online: http://archive.oreilly.com/pub/a/oreilly/web/news/infoarch_0100.html] [Dostęp 5.01.2016 r.]

¹⁰ P. Morville, *A Brief History of Information Architecture*, [w:] *Information Architecture. Designing information environments for purpose*, Londyn 2004, s. XIII.

Monografia Rosenfelda, Morville'a i Arango okazuje się również istotna dla medioznawców i prasoznawców. Czasopisma ze względu na swój charakter mają wyróżniającą je architekturę informacji. Podobnie jak książki i strony WWW, periodyki także ewoluują do rozmaitych postaci i formatów. Konwergencja technologiczna mediów z postaci drukowanej do elektronicznej jest jednym z czynników wpływających na ewolucję AI. Mimo iż w omawianej tu pozycji czytelnik znajdzie niewiele przykładów z dziedziny prasoznawstwa, można pokusić się o krótką charakterystykę architektury informacji w oparciu o model czterech systemów — elementów składowych AI¹¹.

Elementami składowymi AI, o czym mowa jest w drugiej definicji, są systemy: organizacji informacji, etykietowania, nawigacji i wyszukiwania. Można je wyodrębnić również w czasopiśmie:

- Organizacja informacji to logicznie uporządkowana struktura treści, np. działy tematyczne, podział wg rodzajów publikacji itp.
- Etykiety — nazwy działów, rozdziałów, oznaczenia sekcji.
- Nawigacja — spis treści, przypisy, odsyłacze, żywa pagina — narzędzia ułatwiające przeglądanie treści i poruszanie się np. od artykułu do artykułu.
- Wyszukiwanie — odnajdywanie artykułów, fragmentów za pomocą paginacji i indeksów.

Powyższe elementy można określić jako fizyczną warstwę AI — ponieważ widoczna jest na ekranie lub papierze. Zdaniem autorów dobra AI posiada jeszcze inną warstwę składającą się z trzech obszarów, tj.: użytkownika, zawartości i kontekstu¹². Użytkownicy — czyli czytelnicy — oraz ich potrzeby i zadania informacyjne, zachowania wyszukiwawcze, obawy itp. są beneficjentem pracy architektów informacji. Zawartość to artykuły, przypisy, metadane, ilustracje — inaczej treść, która stanowi o wartości danego czasopisma. Kontekst zależy od wizji, celów, polityki redakcji lub wydawcy, a więc inaczej redagowane i projektowane będzie pismo naukowe, a inaczej dziecięce.

Współczesne czasopisma w postaci elektronicznej są bardzo często cyfrową wersją formy drukowanej, jednak ze względu na ograniczenia, jakie niesie ze sobą ekran komputera lub urządzenia mobilnego stosuje się narzędzia ułatwiające posługiwanie się tekstem: przeglądanie, czytanie, nawigowanie i wyszukiwanie, udostępnianie w mediach społecznościowych, powiększanie fragmentów itp. (ryc. 1 i 2). Architektura informacji przykładowej aplikacji służącej jako przeglądarka zawartości periodyku składa się z części narzędziowej, którą tworzą suwaki powiększające obraz, mechanizm nawigacji w postaci tzw. karuzeli, opcję tworzenia zakładki i notatek.

¹¹ L. Rosenfeld, P. Morville, J. Arango, *Information Architecture...*, s. 90.

¹² Tamże, s. 32–38.



Ryc. 2.

Architektura informacji e-czasopisma na przykładzie interfejsu aplikacji mobilnej e-kiosk.pl na iPadzie. Z lewej strony widoczne działy w numerze czasopisma, w prawym dolnym rogu spis treści rozwijany z ikony książki. U dołu mechanizm nawigacji w postaci tzw. karuzeli.

Omawianą tu pokrótce książkę autorzy zaadresowali do osób odpowiadających za opracowanie tzw. interaktywnych produktów zawierających informację, która wykorzystywana jest przez co najmniej dwie osoby¹³. W kręgu odbiorców mieszczą się więc również wydawcy, redaktorzy, edytorzy, graficy nadający kształt czasopismom, jak również dziennikarze, od których inwencji, stylu, języka, kreatywności w podejściu do tematu zależy, czy dany tekst będzie zrozumiały dla adresatów, czy będzie można go wyszukać i dzięki niemu poszerzyć wiedzę i zdobyć poszukiwaną informację.

Wydawnictwo ukazało się w języku angielskim, na język polski spośród czterech edycji przetłumaczono tylko drugą z 2003 r.¹⁴ Pozycja *Information Architecture* powinna znaleźć się w księgozbiórce podręcznym zarówno specjalistów zajmujących się tworzeniem i publikowaniem informacji, jak i badaczy prasy, którzy być może przedmiot swych badań zobaczą z innej perspektywy.

¹³ Tamże, s. XV.

¹⁴ L. Rosenfeld, P. Morville, *Architektura informacji...*