

Modely a modelování v informační vědě

Klára Pirklová

Modely v informační vědě můžeme chápat jako klíčové myšlenkové rámce, jež nám umožňují lépe porozumět informačním jevům. Můžeme je chápat jako modelové struktury, které poskytují základ pro náhled na konkrétní informační problémy. Modely jsou často krokem, který předchází formulaci teorií. Vznikají z potřeby organizovat a zobecňovat data o informačních jevech.

V informační vědě se setkáváme s mnoha specifickými modely, které lze považovat za malé teorie. Tyto modely, když jsou dále rozvíjeny, mohou poskytnout teoretický základ pro pozorovatelné chování. Wilson se ve svém článku *Models in Information Behaviour Research* věnuje výhradně modelům informačního chování. Michal Lorenz se v semináři k *Informační věda: čtenářský přehled z 1.11.2023* věnoval i dalším modelům v informační vědě.

Mezi konkrétní modely v informační vědě patří:

Information-processing model - Tento model se zaměřuje na způsob, jakým lidé zpracovávají informace, od jejich vyhledávání přes manipulaci až po uchování a vybavení si informací.

Model životního cyklu informace - Popisuje fáze, kterými informace prochází, od vytvoření, publikace, šíření, použití, až po archivaci a možný zánik.

Wilsonův ložiskový model informačního chování - Tento model představuje informační chování jako ložisko různých kontextů a potřeb, které ovlivňují vyhledávání a používání informací. Vyhledávat informace můžu i tak, že budu obcházet obchody a dívat se do výloh.

Metafora vyjádření smyslu Brendy Dervin - Známa také jako "sense-making", se zaměřuje na proces, jakým jednotlivci interpretují a dávají smysl informacím, které získávají. Dervinová má background v mediálních studiích. Svou metaforu začala rozvíjet při studiu mediálních kampaní.

Metafora sbírání lesních plodů Marcii Bates - Ilustruje vyhledávání informací jako sběr plodů. Ukazuje, že vyhledávání je iterativní proces, při němž dotyčný ve snaze dojít ke zdárnému cíli dotazy mění a různě upravuje.

Model procesu vyhledání informací Carol Kuhlthau - Zabývá se kognitivními a afektivními stavy, kterými prochází ti, kdo vyhledávají během vyhledávacího procesu. Zajímá ji, jak lidé vyhledávají s ohledem na své emoce.

Marchioniniho model vyhledávání v elektronickém prostředí - Zaměřuje se na interakce mezi uživateli a elektronickými informačními systémy při vyhledávání informací. Profesora Marchioniniho zajímalo, jak probíhá prohledávání v elektronickém prostředí. Předpokládat, že vyhledávání probíhá jinak než ve fyzickém světě.

Model procesu hledání A. Spink - Tento model představuje vyhledávání informací jako dynamický a iterativní proces, který zahrnuje různé strategie a změny v průběhu vyhledávání. Spink rozlišuje mezi informačním chováním a informačním hledáním. Hledání chápe v užším slova smyslu.

Shannonův model přenosu informací - Základní komunikační model, který popisuje proces přenosu informací od vysílače k přijímači. Zajímá ho šum, který přenos narušuje.

Ingwersenův kognitivní model transferu informací - Zabývá se interakcí mezi uživatelskými potřebami, informačními systémy a kognitivními procesy při vyhledávání informací.

Všeobecný model vyhledávání informací - Poskytuje komplexní rámec pro pochopení různých aspektů vyhledávání informací, včetně uživatelských potřeb a chování. Ovšem jinak jej budou vnímat knihovníci, jinak uživatelé, jinak datoví specialisté.

Model systému vyhledávání informací s jednoduchou interakcí při vyhledávání - Zjednodušený model, který se zaměřuje na interakci mezi uživatelem a informačním systémem během vyhledávání.

Laboratorní model vyhledávání informací - Model používaný ve výzkumu pro studium chování lidí při vyhledávání informací v kontrolovaném prostředí.

Model expertního systému - Model, který používá umělou inteligenci a expertní znalosti pro podporu rozhodování a vyhledávání informací.

Model polyreprezentace - Předpokládá, že uživatelé potřebují různé reprezentace informací pro efektivní vyhledávání a pochopení. Tento model je využitelný pro promptování v rámci práce s generativní umělou inteligencí.

Funkční model otevřeného archivního informačního systému - Model, který se zaměřuje na principy a funkce otevřených archivních informačních systémů.

Model krajiny informační gramotnosti - Popisuje různé aspekty a úrovně informační gramotnosti v kontextu celoživotního vzdělávání.

Model Big6 - Strukturovaný přístup k informační gramotnosti, který rozděluje proces vyhledávání a využívání informací do šesti základních dovedností.

Sedm pilířů informační gramotnosti - Model, který identifikuje klíčové dovednosti potřebné pro efektivní vyhledávání, hodnocení a používání informací.

Zdroje:

Wilson, Tom. (1999). Models in Information Behaviour Research. Journal of Documentation. 55. 10.1108/EUM0000000007145.

Informační věda: čtecí seminář, 1.11.2023

OpenAI. (2023). ChatGPT (verze 4, 8.11.2023) [Velký jazykový model]. Prompt: "Stručně popiš následující modely informačního chování: (výpis uvedených modelů)."

<https://chat.openai.com/chat>