

IA, I AM

om informationsarkitektur

Munk, Timme Bisgaard; Mørk, Kristian

Document Version
Final published version

Publication date:
2004

License
CC BY-NC-ND

Citation for published version (APA):
Munk, T. B., & Mørk, K. (2004). *IA, I AM: om informationsarkitektur*.

[Link to publication in CBS Research Portal](#)

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us (research.lib@cbs.dk) providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Download date: 10. Sep. 2024



Fakultetet for Sprog,
Kommunikation og Kultur
Handelshøjskolen i København
Dalgas Have 15
2000 Frederiksberg

nr. 8/2005

Timme Bisgaard Munk
og Kristian Mørk
tbm.kom@cbs.dk

IA, I AM

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

December 2004

IA, I AM

Hvad er informationsarkitektur? Mørk & Munk gennemgår de forskellige metaforiske konstruktioner af begrebet og kommer med deres helt egen selvstændige definition. Informationsarkitektur er en samtale, strukturation, en klassifikationskamp og et konceptuelt blend. Læs hvorfor i dette working paper om et af de meste centrale begreber videnssamfundet. For nu er vi alle informationsarkitekter: IA, I AM.

Mennesket har altid skabt, samlet, formidlet og aflæst informationer. Det kan siges at være et af vores definerende træk som mennesker. Fra hulemalerier til databaser er der talrige beviser for menneskets evige forsøg på at organisere og fremstille informationer. I den forstand har mennesket altid været informationsarkitekt og som sådan optaget af hvordan viden kan beskrives og bevares i tid og rum.

De bevidsthedsprocesser og arbejdsopgaver som begrebet informationsarkitektur søger at beskrive har derfor altid eksisteret, men det er først i slutningen 1970'erne selve begrebet informationsarkitektur bliver udbredt til at beskrive denne grundlæggende menneskelige aktivitet. I 1976 bruger den amerikanske arkitekt Richard Saul Wurmann for første gang begrebet som navnet til en konference, han arrangerede for det amerikanske Institut for arkitektur. Han kaldte konferencen "The Architecture of Information" og kaldte sig selv informationsarkitekt.

Begrebet udsprang af, at Richard Saul Wurmann i løbet af 1960erne var blevet mere og mere optaget af hvordan bygninger, transportmidler og mennesker spillede sammen og udvekslede informationer i den moderne storby. Hans udgangspunkt var som arkitekt, men hans faglige fokus blev i løbet af 1970'erne i højere og højere grad grafisk design og kommunikation. Wurmanns interesse for storbyens arkitektur bevægede sig dermed væk fra en isoleret forståelse af storbyens arkitektur som bygninger til en kontekstuel opfattelse af den fysiske arkitektur i forhold til grafisk design og den menneskelige bevidsthed.

Baggrunden for dette fokusskift var hans opfattelse af, at den moderne storbys kompleksitet ikke kunne stille krav om fysisk arkitektur, men også en arkitektur af informationer. Den fysiske by var også en by af betydning. Til at beskrive dette manglede Wurmann et samlende begreb som kunne forene hans arkitektoniske udgangspunkt med hans nye faglige fokus. Løsningen blev begrebet informationsarkitektur.

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

Nødvendigheden af IA

I løbet af kort tid fik Wurmans nye begreb en voksende popularitet og udbredelse. Et fænomen som i væsentlighed skyldes at ordet informationsarkitektur forholdt sig til fire grundlæggende samfundsændringer, som var relevante for stadig flere og flere mennesker. Alle fire tendenser krævede et begreb til at forstå, hvordan man skulle håndtere de store mængder af digitaliserede data, som er blevet skabt i kraft af den digitale revolution. I dag er disse tendenser vokset til nogle af de mest grundlæggende præmisser for det moderne samfund. Præmisser som vil være implicitte eller uerkendte for mange mennesker, men som befinder sig i kernen af informationsarkitekturen berettigelse og potentiale.

For det første har samfundet ændret sig fra industrisamfund over servicesamfund til informationssamfund. Det har betydet, at informationer er blevet en væsentlig produktivkraft i den fremvoksende videnøkonomi, og helt nye jobfunktioner er opstået omkring den stadigt voksende informationsmængde.

For det andet betyder digitaliseringen af informationer en radikal ændring af informationers tid- og rumgeografi, fordi digitale informationer kan kopieres uden værditab og bevæge sig med lysets hastighed. En udvikling der igen betyder en eksplosion i mængden af informationer, der kan være til stede hvor som helt, for hvem som helst og hvornår det skal være.

For det tredje betyder digitaliseringens implicitte mediekonvergens, at forskellige medier skal opfattes i forhold til hinanden på samme tid altid. Vores digitale hjælpemidler smelter sammen og digitaliseringen betyder at alle hjælpemedierne bliver multimedier hvor billeder, lyd og tekst kan opleves i stadig nye kombinationer. Et forhold som stiller krav til god organisering af mulighederne og samspillet mellem de forskellige medietyper.

For det fjerde har udbredelsen af internettet, elektroniske breve og stadig stigende muligheder for at lagre data i enorme databaser, hvor informationer kan findes, udsendes og genskabes med stor hastighed betydet, en ændring i vores opfattelse af informationen, der er gået fra at være håndgribelig og taktik til at være flygtig og digital.

Af de fire præmisser er internettets udbredelse uden tvivl den væsentlige baggrund for det stadigt stigende fokus på informationsarkitektur. For med internettet er opstået et globalt bibliotek af informationer tilgængeligt for alle på alle tidspunkter af døgnet. Alle mennesker skal dermed potentielt forholde sig til informationsarkitektur i forhold til deres egen søgning efter informationer. Et behov, som blev endnu mere udtalt, fordi internettet ikke kun er blevet et verdensomspændende bibliotek, men et verdensomspændende vandaliseret bibliotek.

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

Dataeksplosionen, digitaliseringen og demokratiseringen af informationer betyder privatisering og individualiseringen af katalogiseringen af data. Dermed bliver kategorisering af informationer ikke længere kun en professionel opgave for bibliotekarer, men alle og ingens opgave på samme tid. Det har haft den konsekvens, at diffuse, bekvemmelige systemer for inddeling af informationen udbredes på bekostning højere og bedre semantiske klassifikationsprincipper. Som det præcist er udtryk af Michael Gorman i det berømte essay "The Corruption of Cataloging":

"The net is like a huge vandalized library. Someone has destroyed the catalog and removed the front matter, indexes, etc., from hundreds of thousands of books and torn and scattered what remains ... and the walls are covered in graffiti. "Surfing" is the process of sifting through this disorganized mess in the hope of coming across some useful fragments of text and images that can be related to other fragments. The net is even worse than a vandalized library because thousands of additional unorganized fragments are added daily by the myriad cranks, sages, and persons with time on their hands who launch their unfiltered messages into cyberspace." (Gorman, 2004: 10)

Med internettet er vi alle blevet amatør-bibliotekarer i praksis, men uden de faglige forudsætninger til at udøve erhvervet i hverken teori eller praksis. Vi bevæger os altså alle på informationsmotorvejen men uden nødvendigvis at have kørekort. Derfor kan vi kan sagtens finde data, men svært ved at finde de væsentligste informationer. Helt galt går det, når vi selv skal organisere informationen så andre kan finde og forstå den. Som usability-eksperten Gerry McGovern udtrykker det, er problemstillingen at:

"Information is being generated at a rate that is exceeding our abilities to find, review and understand it. It's not more bandwidth we need. It's not faster computers. It's not bigger hard drives. It's information literacy we need. We need to create less information of a higher quality. We need to be able to manage information much, much better." (McGovern in Morrogh, 2003: 98)

Vidensamfundet og specielt Internettets fremkomst har med andre ord skabt et behov for at forstå og begrebsliggøre, hvordan vi forholder os til information på en ny måde. Og det er netop i den teoretiske og praktiske forståelse af dette problemfelt at informationsarkitekturen finder sit problemfelt og sin berettigelse.

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

Enhver tidsalder har en profession som i særdeleshed udtrykker tidsåndens væsentlige problematik. I 40erne var det soldaten, i 1960erne var det den samfundsomstyrtende student, mens det i 1980 var yuppien som tematiserede tidens dyrkelse af rigdom og overflade. I vores tidsalder er problemet, hvordan vi producerer, sammensætter og lagrer informationer oven på den uendelig kaotiske strøm af data, der løber under vidensamfundet. Dermed er vi alle sammen informationsarkitekter. I renæssancen kunne Descartes udtrykke det moderne menneskes selvforståelse som "cogito ergo sum" – "jeg tænker altså er jeg". Med vidensamfundet kan vi i begyndelsen af det 20. århundrede sige: Jeg er informationsarkitekt, jeg er. Eller: IA, I AM.

Metaforen IA

I forskellige varianter og sammenhænge bruges ordet informationsarkitektur i forbindelse med en person, profession eller proces, ligesom det kan bruges som et begreb eller om et produkt. Det optræder som informationsarkitekt (person og profession), som det at bygge en informationsarkitektur (en dynamisk proces) eller som informationsarkitekturen (et statisk begreb og et produkt).

Skal man arbejde som informationsarkitekt med informationsarkitektur er det selvfølgelig nødvendigt at gøre sig klart hvad ordet dækker. En dybere forståelse af hele processens indhold og nødvendighed må blandt andet udspringe af en fælles forestilling af informationsarkitekturens emneområde og dermed også erkendelse af selve begrebets betydning. Kun på den måde kan der fremkomme en endelig definition, der både afgrænser og kvantificerer emnet, og som kan danne udgangspunkt for yderligere teoretiske undersøgelser, normative anvisninger og praktiske eksempler.

En måde at forstå et ords betydning er ved at undersøge dets etymologiske oprindelse, og hvis man skiller "informationsarkitekt" ad i to ord fremkommer følgende oprindelige betydninger af ordet, der dog kun delvist dækker over selve begrebets indhold og mening: Ordet arkitekt kommer fra oldgræsk af ordet Arki-tekton, der betyder chef-bygger. Den etymologiske betydning peger på, at ordet i sin oprindelse er en funktion i et arbejdsfællesskab. En struktureret byggeproces styret hierarkisk af en chefbygger, der med overblik søger for at de forskellige elementer i byggeriet passer sammen, bliver placeret på rette sted og i den rigtige rækkefølge. Ordet information stammer fra latin og er sammen sat af in og formare. Formare betyder at forme eller at skabe. Den lille præposition in betyder til eller mod. Dermed er information, noget som kommer af en anden

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

sammenhæng og formet til noget andet. Informationsarkitekten er således en person, der leder byggeprocessen, hvor indholdet bliver sammensat og formet, så det bliver tilgængeligt i det ønskede udtryk.

En forståelse af informationsarkitektur kan dog ikke reduceres til sin etymologiske oprindelse. Et ord er altid mere end dets historie. Som demonstreret ovenfor bidrager en etymologisk analyse til forståelsen af informationsarkitekturens område og plads i konstruktionen af informationssystemer. Men som det også fremgår, er denne analyse langt fra nok til at lede frem til en klar definition af begrebet i informationsteknologisk kontekst. Det er derfor nødvendigt også at undersøge begrebets metaforiske betydning.

Begrebet metafor kommer fra det græske *metaphorá*, der betyder 'ombytning', 'overføring' eller 'transport'. Hos Aristoteles opfattes metaforen som en lighedsfigur. I den klassiske betydning er metaforen et overført, billedligt udtryk, som forbinder et konkret realplan med et billedplan gennem en semantisk ækvivalens mellem de to planer. Realplanet kaldes tenoren, mens billedplanet kaldes vehikel. Den semantiske ækvivalens består i en observeret lighed mellem tenor og vehikel (Møller, 1995). Lige siden Aristoteles har den fælles opfattelse været, at metaforen en poetisk omskrivning af hverdags sproget, som kan give nye indsigter og vise nye sammenhænge. Som retorikeren Edward Corbett definerer det:

”– an implied comparison between two things of unlike nature that yet have something in common.” (Corbett 1990: 444)

En ting beskrives altså gennem en anden ting. Dermed konstruerer metaforen virkeligheden på ny, fordi den gør det muligt at se tingen som var den noget andet – netop fordi tingen ses gennem en anden ting, der i kraft af sin på en gang forskellighed og ensartethed belyser nye sider af den oprindelige ting. (Lakoff and Johnson, 2002)

Sagt på en anden måde er metaforer en normoverskridelse for repræsentation. Det giver muligheden for at få mere betydning, men det sker altid på bekostning af en anden betydning. En problemstilling der fint illustreres med Ricoeurs klassiske definition:

“Metaphor is the rhetorical process by which discourse unleashes the power that certain fictions have to redescribe reality.” (Ricoeur 1977: 7)

Problemet er at genskrivning for at øge forståelsen altid er overskrivning af betydning og dermed bider metaforen Informationsarkitektur sig selv i halen som det udtrykkes af Nelle Morton:

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

“If you could say it, you would not need metaphor. If you could conceptualize it, it would not be a metaphor. If you could explain it, you would not use metaphor” (Morton, 1985: 210)

Metaforer er et betydningssystem, hvor ved vi kan bestemme hvilke egenskaber, vi vil sætte fokus på og hvilke vi vil undertrykke. Gennem metaforen sættes spot på bestemte ligheder, men samtidig spotter vi andre betydninger. På den måde er metaforer som et fikserbillede, vi kan kun se et metaforisk perspektiv af gangen og hver metaforisk indsigt sker altid på bekostning af andre metaforiske indsigter.

I det følgende gennemføres derfor en analyse af metaforen ”informationsarkitektur” for at se de forskellige fixerbilleder. Formålet er at afdække og artikulere de ontologiske præmisser og begrænsninger ved forskellige metaforiske opfattelser af begrebet informationsarkitektur. Dernæst for at se om konstruktionen og forståelsen af metaforen kan understøtte konstruktionen af nye potentialer, betydninger og indsigter i forhold til at beskrive de processer som begrebet søger at omfatte. Metaforen ”informationsarkitektur” skaber altså en kognitiv bro mellem to forskellige betydningsdomæner. I den kognitive terminologi kaldes det man gerne vil givet et billede på mål-domæne, mens billedet der forstås ved hjælp af betegnes kilde-domæne. I informationsarkitekturens tilfælde sker det ved pædagogisk at gøre det abstrakte digitale rum til et konkret fysisk rum. Her er det abstrakte digitale rum mål domænet, mens det fysiske rum er kildedomænet. Dermed bliver det muligt at forbinde og forstå det ukendte gennem det kendte.

Man kan se metaforen som en måde at bygge bro mellem vores kropslige oplevelser, og ting som vi ikke kan tage og føle på. I dette tilfælde de nye digitale teknologier og muligheder. I George Lakoff og filosofen Mark Johnson berømte bog *Hverdagens metaforer* fra 1980 defineres metaforen som noget der ”lader os forstå og opleve en slags ting ved hjælp af en anden” (Lakoff & Johnson, 2002: 15). Lakoff & Johnson sætter fokus på hverdagssproget og de såkaldte strukturelle begrebsmetaforer vi lever efter. Begrebsmetaforer er ikke enkelte ord eller udtryk, men bagvedliggende metaforer som skaber vores strukturelle forståelse af begreber og sammenhænge. Ofte kommer den bagvedliggende metafor til udtryk gennem en overflade af andre metaforer. Pointen er at den bagvedliggende metafor for informationssamfundet og informationsteknologien er opfattelsen af dette som et rum og en byggeplads for mennesker. I den forstand skal metaforen ”informationsarkitektur” opfattes som en overflade-metafor der udtrykker, at vi opfatter det digitale virtuelle mål-domæne igennem et fysisk kilde-domæne som en byggeplads for bedre at forstå det. Det skyldes, at den typiske måde

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

vi bygger bro mellem det kendte og det ukendte, er gennem spatiale modsætninger som rum/ ikke-rum, op/ned, ud/ind, foran/bagved. Disse modsætninger rumliggører begreber og har forskellige værdier. Ifølge Lakoff og Johnson er op/ned-relationen i mange metaforer forbundet med positiv/negativ-akse og en mere/mindre-akse. Pointen er jo højere jo bedre og jo mere.

I denne sammenhæng er arkitektur-begrebet den perfekte ramme fordi vi får et mønster, hvor vi kan placere informationer i forhold til disse velkendte kropslige spatiale modsætninger. Også selvom vi inderst inde godt ved, at en sådan rummelighed ikke findes i det digitale binære univers. Lakoff og Johnsons pointe kan nuanceres yderligere i forhold til informationsarkitektur. Alt praktisk erfaring peger på, at når det gælder informationsarkitektur er pointen jo længere fremme jo mere betydningsfuldt. Hvad der er den væsentligste grund til, at der er kamp om pladsen på forsiden og placeringen i navigationen i de fleste organisationer. Et forhold som også kommer til udtryk gennem Jakob Nielsens regel om, at det vigtige aldrig må være mere end 3 klik væk fra forsiden.

Ovenstående er et eksempel på, at vi som mennesker har svært ved at forstå den digitale revolutions manglende fysiske fremtræden. Det betyder, at vi konstant prøver at forstå det ukendte virtuelle gennem den fysiske og konkrete verden, vi kender som det fysiske rum. Et andet slående eksempel er det virtuelle skrivebord, der møder os, hver gang vi tænder for vores computere. Lagring og facillitring af digitale informationer kan formidles på et utal af måder. Når vi vælger at bruge skrivebordet, er det fordi det abstrakte, digitale rum på den måde gøres genkendeligt, og det bliver dermed lettere at benytte og håndtere informationen. Ja, der er ligefrem en lille digital skraldespand, man kan benytte, hvis man ønsker at slette information. Beskrivelsen af informationssamfundet og den digitale revolution er fyldt med spatiale og fysiske metaforer af samme type. Det gælder for eksempel begreber som "informationsmotorvej", "Firewall", "navigation", "back-end", "front-end" og e-mail.

På samme måde er ordet "informationsarkitektur" en spatial metafor, hvorved vi prøver at gøre det usynlige synligt og det abstrakte fysisk. Som sagt bruger vi metaforer til forstå og beskrive en ting bedre ved at sammenligne den med en anden. I dette tilfælde hverdagens oplevelse af bygninger som menneskeskabt og planlagt rum. Metaforens grundlæggende præmis er, at informationer kan opfattes som bygge-elementer, der kan organiseres ud fra arkitektens planer og handlinger. Den virtuelle arkitektur er i den forstand lig med den fysiske arkitektur, fordi det virtuelle univers af ikke-fysiske objekter sættes lig det fysiske univers fysiske objekter. I begge tilfælde

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

er der en chefbygger som lægger planer for hvordan data eller byggematerialer skal danne en beboelig rummelighed, som mennesker kan navigere og leve i.

Den teknologiske udvikling mod informationssamfundet har således betydet, at vi skulle bebo det nye virtuelle rum, og derfor måtte vi skabe en ny metafor til at styre efter som også kom til at styre os. Som Lakoff og Johnson præcist beskriver det:

”Meget kulturel forandring udspringer af indførelsen af nye metaforiske begreber og tabet af gamle. Fx skyldes vestliggørelsen af kulturer over hele verden delvis indførelsen af metaforen TID ER PENGE i disse kulturer.” (Lakoff & Johnson, 2002: 166)

På samme måde har metaforen det digitale er et fysisk rum, voldsomt påvirket og påvirker hvordan informationssamfundet vil udvikle sig. Mens vores mentale opfattelse af bestemte arbejdsopgaver og roller som informationsarkitekt uden tvivl kommer til at påvirke hvordan vi rent fysisk vil udvikle digitale netværk og oplevelser.

Metaforen ”informationsarkitektur” er derfor langt mere end en sproglig størrelse. Den er et redskab til at forstå viden i organisationer og skabe nye måder at vidensdele på. Gennem ordet informationsarkitektur kan man komme til at se og forstå essensen af et givent fænomen i organisationer på en ny måde eller den kan være et nyt mål som organisationen stræber hen imod. Det kunne for eksempel ske ved, at en virksomhed begyndte i højere grad at se sig som en videns virksomhed eller sætter fokus på vidensdeling.

I den forstand er metaforen informationsarkitektur generativ. I sin berømte artikel ”Generative metaphor: A perspective on problem-setting in social policy” (Schön, 1979/1993) argumenterer MIT professor Donald Schön for, at metaforer kan skabe nye forståelsesrammer, og at de kan spille en aktiv skabende og kreativ rolle i forhold til vores kognition. Pointen er at metaforer er generative som nye måder at se verdenen på. Med metaforen informationsarkitektur opstår en proces, som involverer en ”carrying over of frames or perspectives from one domain of experience to another” (Schön, 1993:137).

Metaforen informationsarkitektur repræsenterer således ikke blot organiseringen af informationer, men præger og påvirker også vores måde at se og forstå informationer.

Det vigtigste ved metaforen informationsarkitektur er derfor uden tvivl, at den bruges til at retfærdiggøre, styre og opsætte mål for vores handlinger. Metaforen er handlingsanvisende. Den peger på hvem der skal

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

bygge hvad hvornår, ligesom den understreger hvordan processen hierarkisk skal ledes af en informationsarkitekt for at skabe informationsarkitekturen. Metaforen udsiger dermed, at en person har forrang i konstruktionen af den digitale arkitektur. På samme måde som en arkitekt i udgangspunkt har mere magt over den endelige bygning end dets beboere eller håndværkerne. Dette er afgørende fordi metaforen definerer, hvordan vi ser verden ved at bestemme, hvordan vi skal se en ting igennem en anden.

Problemet med metaforen informationsarkitektur er, at den både skaber for meget betydning i forskellige retninger og for lidt betydning på én og samme tid. Vi har svært ved at forklarer virkeligheder og prøver derfor at komme den nærmere med metaforen informationsarkitektur, men netop derfor fjerner vi os også fra den mulige virkelighed vi kunne beskrive.

9 metaforiske forståelser af IA

Betydningen af begrebet informationsarkitektur kan være svær at få styr på. En forvirring som i væsentlighed skyldes at forskellige metaforiske betydninger er blevet blandet sammen. Sammenblandingen har enten vist sig ved at dele af begrebet er blevet generaliseret til at være definition på begrebet i sin helhed, eller omvendt hvor en helhedsdefinition er blevet til en bibetydning af en anden helhedsdefinition. I metaforisk forstand har der således været en sammenblanding af hvad som var mål-domæne og kilde-domæne - jævnfør afsnittet om metaforens muligheder og begrænsninger. Hvor betydninger af begrebet i nogle definitioner er det mål-domæne som metaforen søger at forklare, er det i andre tilfælde selve metaforens kilde domæne. I debatten omkring begrebet sammenblandes således forståelsen af informationsarkitektur som præsentation, arkitektur, struktur, oplevelse, forretning, profession, medie, organisation, ledelse eller også opfattes information eksklusivt som netop kun én af disse ting. Et eksempel på den eksklusive er opfattelsen af informationsarkitektur som udelukkende en profession, fordi det fra forfatterens synsvinkel er det vigtigste handlingsanvisende perspektiv. Et fokus som altid forstørrer nogle dimensioner af begrebet og formindsker andre.

Debatten om begrebets betydning bliver ikke mindre kompliceret, når præmisserne for de forskellige definitioner og forståelser ikke ekspliciteres teoretisk. Megen af den tilgængelige litteratur om informationsarkitektur udspringer af praktikerens perspektiv og behov for "How-to-do"-viden frem for en videnskabelig tradition for at beskrive og definerer ting entydigt.

Med udgangspunkt i Wurmanns opfindelse og brug af begrebet, kan man sige at det er født ud af praksis fra det konkrete og senere overført til det

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

abstrakte, hvad der gør det kompliceret at bevæge sig den anden vej fra det abstrakte til det konkrete i et forsøg på at definere det teoretisk.

Mange har en fælles konkret opfattelse af en arbejdsopgave, men de har valgt at forstå det konkrete praktiske arbejde forskelligt teoretisk. Alt i alt er der derfor mange perspektiver på hvad informationsarkitektur er. Specielt fordi begrebet ikke står alene men konkurrerer med andre beslægtede begreber som Horns Information mapping, Ben Shneidermans Interface design, Edward Tuftes Informationsgrafik og Nathan Shedorffs Informationsdesign. Plus den voksende interesse for feltet informationsvisualisering. Alle beslægtede definitioner hvor Informationsarkitekt metaforen i væsentlighed adskiller sig gennem dens biblioteksfaglige interesse og klassiske forståelse af begrebet. Plus at begrebet af forskellige grunde er blevet taget op som en professions beskrivelse i forbindelse med webmediets eksplosive vækst i langt højere grad end de andre beslægtede definitioner. Noget som også skyldes at Informationsarkitekter gerne har villet tilkæmpe sig den samme status som det klassiske system og software arkitekt har i de fleste digitale projekter. Derfor blev Informationsarkitekt den fortrukne titel.

I det følgende identificeres 9 metaforiske betydninger, som er repræsentative for de mest udbredte definitioner af informationsarkitekturen i litteraturen. De 9 betydninger er informationsarkitektur som: præsentation, arkitektur, struktur, oplevelse, forretning, profession, medie, organisation og ledelse.

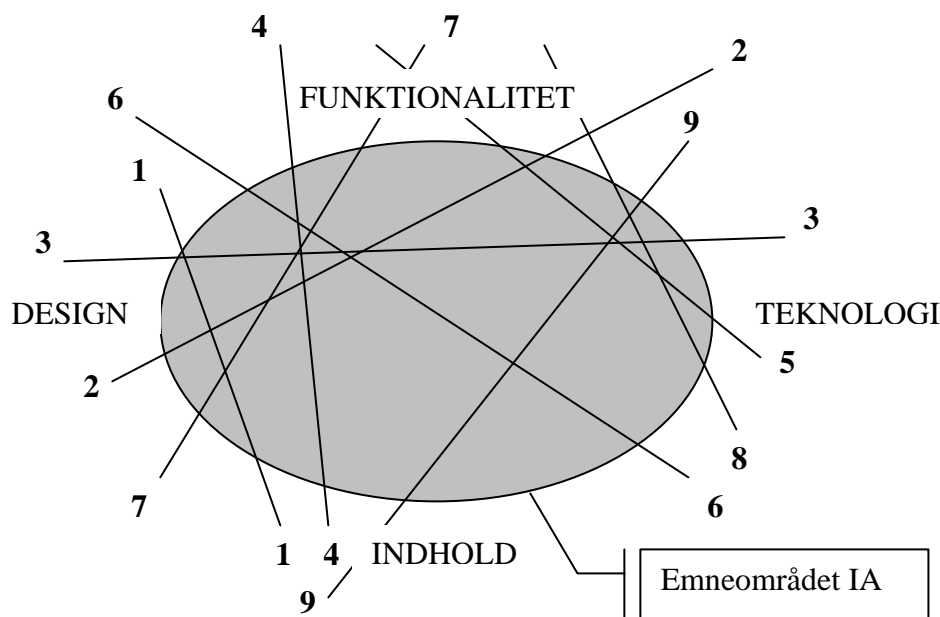
For hver af de 9 metaforiske betydninger beskrives hvilke træk ved informationsarkitektur der er i fokus, og hvilke der nedtones. Samtidig behandles hvilke dikotomiske modsætninger som de forskellige definitioner bygger på. De forskellige betydninger skal hverken opfattes som dækkende beskrivelser, komplementær eller gensidig eksklusive i forhold til alle mulige betydninger af begrebet. Ofte optræder de forskellige metaforiske betydninger i en kombination som hoved og bibetydning. For eksempel hvor informationsarkitektur opfattes primært som en profession i kontekst af et webmedie og begrebet bliver forstået som både en profession og et medie på en og samme tid.

De forskellige definitioner skal derfor mere opfattes som en tendens i litteraturen og brugen af begrebet i praksis. I virkeligheden skal de opfattes som mutationer, beslægtede relationer eller diffuse sammenblandingen af det konkrete og det abstrakte betydninger af ordet, hvor begreber og betydninger skifter rolle som kilde eller mål for hinanden. Formålet med denne gennemgang er derfor, at afdække de fælles præmisserne og de specifikke præmisser for de forskellige metaforiske betydninger. Frem for at se hver

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

enkel metaforiske betydning som fyldestgørende, skal de hver især betragtes som et perspektiv på emnet. Dermed danner de metaforiske betydninger ruter gennem stofområdet, der er såvel indbyrdes komplimenterende og ekskluderende (fordi man ikke kan gå to veje på en gang) men aldrig fuldstændig sammenfaldende:



- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1. IA som design | 6. IA som profession |
| 2. IA som arkitektur | 7. IA som medie |
| 3. IA som struktur | 8. IA som teknologi |
| 4. IA som oplevelse | 9. IA som ledelse |
| 5. IA som forretning | |

Som illustreret danner de forskellige metaforiske betydninger, markeret med kapitaler, en række forskellige ruter gennem emneområdet informationsarkitektur. Men hver metafor vil altid være at betragte som en perspektivisk gennemgang, da den med sin epistemologi og forståelsesramme samtidig udelukker andre metaforer og dermed i sidste instans andre dele af emne området. Kun ved at vælge en anden metafor og dermed et andet perspektiv som retningslinie for forståelsen, kan andre dele af emneområdet betydningskartografi afsløres.

Formålet med sammenstillingen af de 9 metaforer eller perspektiviske ruter, er at danne en nuanceret forståelse af emneområdet, der kan danne udgangspunkt for en fælles definition af informationsarkitektur i det 21. århundrede.

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

De 9 metaforiske betydninger af begrebet Informationsarkitektur er alle konstrueret udefra følgende dikotomier. Det er disse bagvedliggende modsætninger, som i forskellige kombinationer med forskellig vægtning danner baggrund for dannelsen af de metaforiske betydninger. En vægtning af et yderpunkt i de forskellige par af modsætninger vil naturligvis betyde, at det modstående yderpunkt betyder mindre i den specifikke metaforiske iscenesættelse af begrebet. Det drejer sig om følgende centrale modsætninger fra det meget abstrakte til det meget konkrete:

Digitalt	Analogt
Abstrakt	Praktisk
Statisk	Dynamisk
Struktur	Aktør
Information	Opgave
Data	Viden
Top-down	Bottom-up
Produkt	Proces
Arkitekt	Håndværker
Arkitektur	Beboer
Organisation	Individ
Fælles	Individualiseret
Præsentation	Repræsentation
Perception	Kognition
Semantisk konsistent klassifikation	Social redundant klassifikation
Modelbruger	Faktisk bruger
Teknisk muligt	Efterspurgt
Ideal	Virkelighed
Central	Decentral
Udefra - ud	Udefra – ind

I det følgende gennemgås de forskellige metaforiske definitioner en for en. Rækkefølge og kapital er ikke udtryk for en vægtning.

1: Informationsarkitektur som præsentation og informationsdesign

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

Wurmanns fokuserede oprindeligt på informationsarkitektur som præsentation og dermed informationsdesign. Her står arkitektens talenter i forgrunden, mens mere informationsteoretiske indfaldsvinkler nedtones kraftigt, og arkitektens opgave er som tidligere nævnt at gøre det komplekse klart gennem en design æstetisk og intuitiv proces.

Styrken ved Wurmanns perspektiv er fokuset på det slutprodukt, som brugerne skal bruge og hvordan dette kan optimeres. Wurmanns perspektiv er frugtbar for alle som arbejder praktisk med præsentation af informationer. Ved at se informationsarkitektur som præsentation, kommer man naturligt til at beskæftige sig med usability, der vil indgå som en vigtig del af det endelige informationsdesign. Dette medfører også, at det bliver afgørende at sikre, at brugerne kan lære, bruge og huske de informationer de bliver præsenteret for.

Svagheden er for det første den i indledningen nævnte mediebias i forhold til printmediet. For det andet at informationen opfattes mere som præsentation og perception end som egentlig struktur og repræsentation. Ved at vælge dette perspektiv afgrænser man sig fra den biblioteks faglige forståelse af information som en del af en kodificering, indeksering og strukturering af data ud fra logisk sammensatte datamodeller. Fokus på præsentation sker altid på bekostningen af forståelse af informationer som repræsentation af en struktur. Denne metaforiske konstruktion skaber en model for informationsdesign og præsentation, men ikke en egentlig data model. Dermed hviler informationsarkitekturen i høj grad på informationsarkitektens kunstneriske evner frem for de mere logiske. Dermed kommer denne forståelse af informationsarkitektur til at hvile på det enkelte menneskes opfattelse af klarhed frem for en forståelse af information som en proces i en organisation. Wurman mangler et egentlig organisationsperspektiv og hans definition mangler klarhed.

2: Informationsarkitektur som arkitektur

I dette perspektiv opfattes informationsarkitektur bogstaveligt som den virtuelle arkitekt. Her opfattes informationsarkitektur som en design af et informationsrum hvor mennesket kan arbejde, lege og lære.

I denne betydning sættes den fysiske arkitektur lig med den virtuelle arkitektur. Informationsarkitekten opfattes i romantisk forstand som den store filminstruktør eller orkesterleder. Den fødte leder med en arkitektonisk vision og udviklingsprojektets naturlige udgangspunkt som chefbygger. I denne metaforiske betydning ligger også et imperativ om en bestemt rolle, der medfører en bestemt opførelse som leder.

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

Informationsarkitektens vigtigste opgave er at lede en proces og gruppe af mennesker gennem sin vision. Som det udtrykkes af James O. Coplien:

“Most of the software development community uses a longstanding metaphor for a key technical project lead, the role responsible for the overall system structure and vision. Sometimes defined as the “keeper of the flame”, the role of *architect* draws on parallels with the role of the same name in the building profession. The term had strong tones of metaphor from its earliest use. It is in universal vogue across many software development cultures, where it usually evokes—at least in hopeful terms—the romantic image of prestigious architects in the likes of Vitruvius or Alberti “ (James O. Coplien 2000:11:05)

Styrken ved dette perspektiv på informationsarkitektur er, at den insisterer på vigtigheden af informationsarkitektur som central i udviklingen af digitale projekter, fordi informationsarkitekten ikke kun har en stor rolle men den dirigerende hovedrolle. Informationsarkitektur placeres i centrum for byggeprocessen har ansvar på samme måde, som en arkitekt har ansvar over et byggeri.

Der er her tale om en metaforisk konstruktion som i væsentlighed tager udgangspunkt den konkrete oplevelse af informationsarkitektur som en praktisk handling og arbejdsproces i forbindelse med at udvikle en hjemmeside. I den forstand er definitionen meget praktisk og meget idealistisk på én og samme tid.

Den håndfaste, bogstavelig fortolkning er pædagogisk, da sammenligningen med den mere ”almindelige” arkitekt og arkitektur på en gang eksemplificerer og definerer informationsarkitektens mål og mening. Men samtidig er dette perspektiv en central svaghed, for hvis informationsarkitektur var som arkitektur, ville der ikke være brug for en sådan neologisme, da betydningen allerede ville være dækket af ordet sidste del: ”arkitektur”. Ordet er opstået og finder sin nødvendighed, fordi det beskriver teoretiske og praktiske problemstillinger og discipliner, der ikke lader sig forklare udelukkende som arkitektur.

Samtidig er det en svaghed ved dette perspektiv, at ligheden mellem den fysiske arkitektur og den virtuelle, måske nok er til stede ved første øjekast, men bliver dunkel ved nærmere undersøgelse. Ved at fokusere på informationsarkitektur som udøvet af en virtuel arkitekt sættes fokus på selve rollen, på bekostning af en forståelse af hvad denne rolle helt bestemt indbefatter udover den romantiske opfattelse af ansvaret for en stor vision. En romantisk opfattelse som ligger langt fra både arkitekter og

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

informationsarkitekters daglige slidsomme arbejde med at få små versioner til at blive færdig med halve løsninger.

Dermed er der en fare for at dette perspektiv forfalder til en idealisering frem for en egentlig forståelse af arbejdsproces og aktivitet. Bruges udelukkende dette perspektiv som udgangspunkt for en definition, vil der ske en glidning fra en deskriptiv til den imperativ definition. Informationsarkitektur bliver dermed i dette tilfælde defineret som hvad en informationsarkitekt vil og bør gøre (den idealistiske variant) på bekostning af hvad informationsarkitekten gør (den pragmatiske variant). En definition som lukker sig om det udgangspunkt vi gerne skulle kunne se i et større perspektiv. Sagt med metaforkritiske begreber bliver mål-domænet samtidig kilde-domænet og dermed falder metaforen sammen omkring et romantisk imperativ.

Dette perspektiv læner sig kraftigt op at ordets etymologiske betydning, og er beslægtet med den professionsorienterede variant af begrebsforståelsen.

3: Informationsarkitektur som struktur og data

Denne opfattelse har sin oprindelse i biblioteksvidenskaben. Præmissen er at informationer er klart afgrænsede objekter som kan afkodes og indkodes med bibliotekarens klassiske redskaber. Redskaber som i århundrede har hjulpet mennesket med at systematisere informationer og som nu også kan bruges i den nye digitale virkelighed. Fokus ligger i dette perspektiv på indeksering og klassificering af informationer for at fastholde og reproducere digitaliserede informationer gennem forskellige medier.

Siden opfindelsen af skriftsproget har bibliotekarer været optaget af selektivt at opsamle og strukturere informationer så de hurtigt kunne genfindes og genbruges af andre. I den forstand har bibliotekarer derfor altid været Informationsarkitekter, spørgsmålet er om alle den moderne tids informationsarkitekter er bibliotekarer. Det mener bibliotekarerne i hvert fald delvist selv, og informationsarkitektur er derfor defineret som blandt deres klassiske kompetencer i et nyt digitalt perspektiv. Bibliotekarerne har da også siden informationssamfundets begyndelse spillet en central rolle i kraft af den hurtige digitalisering af bibliotekernes kataloger og den efterfølgende åbning af disse databaser med direkte adgang til Internettet.

Digitalisering ramte samfundet med stor kraft, og bibliotekerne var blandt de første der oplevede flodbølgen af data. I den forstand kan det siges, at den voldsomme teknologiske udvikling betød, at bibliotekarerne blev kast ind på scenen som de første strengt teoretisk funderede informationsarkitekter.

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

I kraft af den hurtige og billige udbredelse af stor datakraft blev det i løbet af 1990erne muligt at gentænke, hvordan verdens biblioteker skulle fremstille deres informationer til brugerne. Ud af dette udsprang interessen for en digital informationsarkitektur, fordi bibliotekarerne som nogle af de første stod over for de problemstillinger, der i dag er blevet alles problem i form af store og uoverskuelige datamængder på personlige computere. I dette perspektiv har bibliotekarer erfaringerne og traditionerne for at forstå problemstillingerne i informationssamfundet og arbejdet med informationsarkitektur må derfor tage udgangspunkt i de biblioteksfaglige teorier og værktøjer.

I dette metaforiske perspektiv forstås informationsarkitektur som en statisk struktur af data, og formålet er at få den højeste datakvalitet ved at opstille de bedste regler for samling og søgning efter data. Opgaven er at skabe den mest logiske datastruktur, så data kan genfindes og forstås gennem regler. Det vigtigste i denne sammenhæng er indeksering af data gennem thesauruser, metadata, klassifikation og kontrollede vokabularer.

Den metaforiske præmis er her, at biblioteket kan opfattes som kilde-domænet og udgangspunkt til at forstå og skabe informationsarkitektur som mål-domæne. Det virtuelle rum er i den forstand en digitalisering af det klassiske bibliotek. Dermed er biblioteket den bagvedliggende metafor for forståelsen af informationsarkitektur som struktur. Fokus er her på strukturen og på hvordan man skaber konsistens gennem den mest korrekte hierarkisering af informationer ud fra semantiske regler og biblioteksvidenskabens klassiske krav om gennemsigtighed og overblik. Perspektivet er dataorienteret og man anskuer informationerne i strukturelt perspektiv oppe fra og ned. I denne metafor opstår informationsarkitekturen i krydsfeltet mellem brugere, indhold og kontekst. Hvor fokus er på, hvordan man skaber den rigtige struktur i det relevante indhold på det rigtige tidspunkt. I denne tradition opfattes informationsarkitektur som:

”Information architecture involves the design of organization, labeling, navigation, and searching systems to help people find and manage information more successfully” (Louis Rosenfeld 1999: 05)

Styrken ved dette perspektiv er, at det fokuserer på regler og retningslinjer for datahåndtering frem for de enkeltstående aktualiseringer af strukturen og præsentationen af data eller personlige præferencer. Ingen data står alene og dermed er det altid vigtigt at se data i en sammenhæng som en del af en struktur, der i sin logik danner udgangspunktet for et finde, forstå og genbruge informationen.

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

Svagheden er, som ved andre typer af strukturelle perspektiver, at der mangler et egentlig aktørperspektiv og en dybere forståelse af en oplevelsesdimension som andet end brug af strukturen. En svaghed der ofte forsøges udbedret ved at skabe stærkt brugerorienterede kategorier, der i sidste ende ofte modarbejder selve strukturens logik. Samtidig konstrueres brugeren kun som en kognitiv aktør, der behandler og afkoder de oplysninger som strukturen skaber. Fokus på strukturen betyder, at man i dette perspektiv mister en kvalificeret forståelse af informationerne og menneskets sociale liv. Problemet er at internettet ikke er et bibliotek, men netop et vandaliseret bibliotek hvor mangel på struktur er lige så udbredt som det modsatte. I det strukturelle perspektiv sættes fokus på en global semantisk konsistent klassifikation frem for brugerens social redundant klassifikation, hvor informationer opfattes som midler i forhold til lokale mål. I det strukturelle perspektiv sættes fokus på den korrekte repræsentation på bekostning af den meget mere udbredte ukomplette sociale repræsentation, hvor de fleste klassifikationer sker ud fra det forhåndværende søms princip, som nomenklaturer der ikke er konsistente og konsekvente.

Alle har oplevet at besøge et bibliotek, hvor der var stor forskel på ens spørgsmål og bibliotekarens svar, fordi strukturen ikke altid passer til det enkelte menneskes horisont. På samme måde er denne metaforiske betydning begrænset af strukturen, der på en gang går interaktionen mulig, men som i sin statiske natur ikke lader sig tilpasse, og dermed heller ikke altid kan leve op til brugerens individuelle behov. Informationsarkitektur bliver her fremstillet som den ideale tegning på Borges perfekte bibliotek i Babylon selvom virkeligheden som babelstårnet altid bryder sammen i sociale forskelle og forskellige opfattelser af hvad der er betydningsfuldt. Desværre og heldigvis er informationsarkitektur ikke kun et spørgsmål om at opbygge verdens største digitale bibliotek.

4: Informationsarkitektur som oplevelse og handling

For at informationsarkitekturen bliver brugt, er det ikke tilstrækkeligt, at den er let at lære, forstå og huske. Den bliver kun brugt, hvis den opleves som relevant for brugeren. Relevans er betinget af, hvilke opgaver forbrugeren søger at løse gennem interaktionen, og oplevelsen af relevans er brugerens motivation for at begynde at søge efter informationer. I dette perspektiv sættes fokus på informationsarkitektur som en aktøroplevelse. Dette perspektiv står i direkte opposition til opfattelsen af informationsarkitektur som struktur og data.

Styrken ved dette perspektiv er således svagheden ved struktur perspektivet og omvendt. Mens struktur perspektivet er fokuseret på

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

informationernes rette plads i systemet, er dette perspektiv modsat fokuseret på opgaver og deres løsning. Her er det centrale brugerens oplevelse, hvor informationsarkitekturen opstår i krydsfeltet mellem præsentation af informationerne og brugens oplevelse og behov. Det faglige udgangspunkt er HCI traditionens fokus på brugerens opgaver frem for den samlede mængde af informationer. Det betyder, at informationsarkitekturen ikke nødvendigvis kun skal opfattes som en kognitiv informationsbehandlingsproces, men også som en emotionel og psykologisk proces og således relevant for alle som arbejder med kommunikation, hvor målet ikke kun er at formidle informationer. Slutbrugeren og ikke information er kernen i dette perspektiv. På samme måde som tilhænger af den biblioteksfaglige struktur perspektiv fremhæver at enhver form for information altid er struktur og en implicit klassifikationspraksis kan man med lige ret hævde at enhver information også altid er præsentation og oplevelse.

Svagheden ved dette perspektiv er, at de fleste hjemmesider henvender sig til flere målgrupper med forskellige behov og ønsker til oplevelsen. Ligeledes vil der også være forskelle i brugernes behov selv inden for en snævert defineret målgruppe. Diversiteten i behovene gør et svært at skabe relevans for alle brugerne, og man vil således som regel være tvunget til at udvælge nogle kerne-behov som kan tilfredsstilles. Derfor er dette perspektiv sjældent anlagt som det eneste men derimod kombineret med andre og mere strukturelle tilgange til informationsarkitekturen. Oplevelse og handling vil således være en mulig tilgang til informationen, der suppleres eller afløses af andre tilgange.

5: Informationsarkitekten som forretning

Helt central i opfattelsen af informationsarkitektur som tæt forbundet med forretning, står forholdet mellem informationsarkitektur og e-handel. Det klassiske eksempel er Amazons anbefalinger af produkter gennem regelbaseret personalisering og kollobrativ filtrering. En teknologi som viser sig ved at databasen anbefaler bøger som andre har købt og dermed danner en dynamisk tilgang til informationen. Perspektivet er her retorisk kognitivt.

Traditionelt har informationsarkitekten i forbindelse med e-handel fokuseret på hvordan forbrugeren kunne hjælpes til at finde det produkt, som han eller hun allerede ledte efter. I det 21. århundrede er det selvfølgelig stadig vigtigt at brugerne kan finde rundt, men informationsarkitektens fokus er skiftet til at spørgsmålet om, hvad der kan gøres for også at lede forbrugeren frem til det produkt, som de ikke vidste, at de efterspurte.

Krydssalg handler om at få flere til at købe mere og kommer til typisk til udtryk ved forskellige former for anbefalinger af ekstra produkter,

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

services og informationer til kunderne. Det kan enten være konkrete henvisninger til andre produkter, eller mere skjult ved at forsøge at lade det oprindelige produkt være udgangspunkt for et nyt behov og dermed produkt. Sagt på en anden måde er informationsarkitekturen designet persuasivt, fordi den søger at skabe krydssalg gennem anbefaling af nye produkter eller informationer der skaber et yderligere behov hos kunden. I den persuasivt designede informationsarkitektur er reglen, at ingen opgave må stå alene, og mersalget skabes ved at tilbyde de relevante associationer på det rette tidspunkt til de rigtige kunder med de relevante behov.

I dette perspektiv er spørgsmålet om brugervenlighed blevet erstattet af det kommercielle spørgsmål om at sælge mere. Det handler dermed om at skabe en informationsarkitektur, der udvider og ændrer de opgaver, som forbrugerne søger at løse gennem at anbefale nye produkter, informationer og services. Dette er dog langt fra en ukompliceret proces. Den væsentligste barriere i forhold til krydssalg på internettet er, at forbrugerne ofte er meget målrettede i forhold til deres køb og derfor ikke får lyst til at købe nye produkter. Opgaven er derfor at synliggøre de ekstra produkter, på det rigtige tidspunkt i informationsarkitekturen så det også bliver købt. Dermed bliver arbejdet med informationsarkitektur også til et spørgsmål om at finde det rigtige tidspunkt for mersalg, ved at udforske produktsortimentet og sprogets uendelige mulighed for betydning gennem mulige associationer for dermed at tilbyde en relevant kontekst for de relevante produkter og begreber på det rigtige tidspunkt.

Styrken ved dette perspektiv er, at informationsarkitekturen sættes ind i en større kontekst som en del af en forretningsstrategi og en organisationsmæssig ramme. Desuden er det en væsentlig styrke at disse definitioner ikke kun afgrænser problemstillingen til et spørgsmål om kognition, men også om retorik og overbevisning. På den måde udvides brugervenlighedens traditionelle fokus med det kommercielle spørgsmål om brugerrelevans for hvem, hvornår og hvordan.

Svagheden er, at informationsarkitektur er langt mere end kun et økonomisk spørgsmål eller et spørgsmål om at overbevise. Dette perspektiv mangler således bibliotekarens forståelse for håndværket og strukturens bagvedliggende problemstillinger. I dette perspektiv opfattes informationsarkitekturen primært som præsentation, hvor formålet i nødvendigvis er at skabe overblik og klarhed men derimod altid at skabe mere salg.

6: Informationsarkitektur som profession

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

Perspektivet på informationsarkitektur som informationsarkitekten opstod i kølvandet på Richard Saul Wurmans markedsføring af begrebet. Informationsarkitekten som selvstændig profession på lige fod med andre professioner i et team udspringer af stadig større web-projekter. Hvor en hjemmeside i starten blot var en lille samling af mere eller mindre flade html-sider muliggjorde teknologien efterhånden at enorme datamængder kunne gøres tilgængelige i databaser med tilhørende funktionalitet. Som naturlig følge ønskede organisationer og virksomheder at udnytte internettets stigende muligheder ved at digitalisere og publicere stadig mere information på stadig mere komplekse hjemmesider. Hurtigt var der brug for personer, der udelukkende beskæftigede sig med sammenkædning, organisering og opbygning af information og behovet for informationsarkitekten opstod.

I dette perspektiv er man specielt optaget af formalisering af informationsarkitektur som profession. Det er sket gennem oprettelsen af uddannelsesforløb indenfor informationsarkitektur eller etablering af faste formler fra arbejdsgange. Forståelsen af professionen informationsarkitekt har været tæt kombineret med opfattelsen af informationsarkitektur som et job, hvor man skulle gennemføre forskellige opgaver og projekter. Opfattelsen af informationsarkitektur som et håndværk har i høj grad været forbundet til en traditionel, fremadskridende og lineær projektproces i forbindelse med implementering af IT- løsninger. Den såkaldte "vandfaldsmodel" hvor hvert trin følger logisk efter det forgående, og leder frem mod det næste. På forskellige trin af udviklingen er der brug for bestemte professioner med hver deres ekspertviden for at bringe projektet videre. Frem for at være en optik hele projektet ses igennem er informationsarkitektur i højere grad begrænset til at være informationsarkitekten, der som profession træder ind i projektet på et bestemt tidspunkt og udfører en bestemt opgave, for efterfølgende at træde ud af projektet igen.

Styrken ved denne tilgang er, at den naturligvis sætter fokus på vigtigheden af informationsarkitektur og vigtigheden af at inddrage det som en naturlig del på et bestemt tidspunkt af enhver arbejdsproces.

Fokus på professionen er dog ikke uden problemer. Tilhængere af dette perspektiv har en tendens til at redefinere informationsarkitektur som generel projektledelse eller slet og ret som webdesign. Det bygger på den pragmatiske fejlslutning, at informationsarkitekturen er det informationsarkitekten gør i en given proces. Problemet er, at alle informationsarkitekter gør mange ting som ikke er informationsarkitektur. Ligesom mennesker i arbejdsprocessen med andre titler såsom webdesigner,

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

tekstforfatter og projektleder laver informationsarkitektur. Pointen er, at titlen ikke altid følger processen og omvendt.

Et andet væsentligt problem i forhold til perspektivet på informationsarkitektur som professionen er den idealistiske fejlslutning. Den ny professions ypperpræster, de formaliserede uddannelsesinstitutioner og den faglige idealisme betyder, at informationsarkitektens opgave defineres som det, informationsarkitekten gerne vil gøre ud fra faglige idealer langt fra virkelighedens muligheder og krav.

7: Informationsarkitektur som et medie - the medium is the message

Informationsarkitekturen har altid haft en tendens til at blive forvekslet med de medier, den optræder igennem. Bredt forstået er den ofte blevet forvekslet med papiret og biblioteket. I dagens digitale sammenhæng er informationsarkitekturen hyppigt blevet forvekslet med internettets nye muligheder for præsentation af informationer gennem hyperteksten. Et forhold der hænger sammen med, at mange der har arbejdet med design og tekst i dette nye fremvoksende medie også har arbejdet med informationsarkitektur.

I forbindelse med internetprojekter er en god informationsarkitektur blevet opfattet som sammenfaldende med en optimal udnyttelse af internettets muligheder for sammenkædning af forskellige tekster og elementer på siden. Informationsarkitekturen ses som klarlægning af forskellige veje gennem sitets indhold. I fokus er menuer og links som de eksplicit afgørende faktorer i brugerens muligheder for at navigere i hypertekstens univers.

Styrken ved dette perspektiv er, at arbejdet med informationsarkitektur ofte leder frem mod konkret konstruktion af omfangsrige internetløsninger. Det er derfor meget relevant at forstå informationsarkitekturen i direkte sammenhæng med navigationsmuligheder og hyperteksten, fordi flere af arbejdsopgaverne og udfordringerne for informationsarkitekten nødvendigvis vil være forbundet til denne del af sitets konstruktion.

Man skal dog passe på med, ikke at forveksle de fremherskende arbejdsopgaver med den essentielle betydning af de abstrakte redskaber. Svagheden ved dette perspektiv er, at hyperteksten bliver konteksten for forståelsen af informationsarkitekturen. Dette betyder, at den organisatoriske sammenhæng forsvinder og opmærksomheden samler sig om webmediets muligheder og begrænsninger for at præsentere informationer. Den

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

medieessentielle opfattelse af informationsarkitektur som et internetmedie betyder altså, at behandlingen af de bagvedliggende principper for information som repræsentation og organisation af data nedprioriteres for i stedet at fokusere på hvordan informationerne præsenteres bedst muligt.

8: Informationsarkitektur som teknologi – the machine is the message

I dette perspektiv breddes informationsarkitektur ud til en art makroperspektiv, der ikke kun sætter rammerne for virksomhedens site, men også bruges som grundlæggende model for den tekniske håndtering og udnyttelse af alle typer af informationer i en organisation.

Her er det centrale element i informationsarkitekturen at skabe en metamodel for informationernes bevægelse igennem organisationen. Målet er at forstå og skabe en generel informationsteknologisk struktur, som sikrer at organisationen løbende kan udvikle og ændre sig. Informationsarkitekturen er et redskab til en bedre systematisk håndtering af informationer der kan sikre en løbende markedstilpasning. Som det udtrykkes af den kendte repræsentant for dette perspektiv John Zachman:

“Design of the system is the design of the enterprise; and if the system can't change, the enterprise can't change! Architecture is necessary to manage and change systems.” (John Zachman, 1999: 9)

John Zachman var blandt de første der tog begrebet informationsarkitektur til sig tilbage i 1984 men bruger i dag mere begrebet organisationensarkitektur.

John Zachman har udviklet et skema til at forstå informationer og brugen af informationsteknologi i komplekse organisationer. Inspirationen kom fra studiet af hvordan mennesket igennem hundrede år havde søgt at løse komplekse arbejdsopgaver såsom at bygge huse, broer og fabrikker. Ved at studere hvordan arkitekter og ingeniører igennem tiden havde tilrettelagt og opdelt deres arbejdsprocesser, kom Zachman frem til et generelt skema til at forstå hvordan man kan designe og ændre organisationer, informationsstyring og brugen af informationsteknologi (Zachman, JA. 1987: 276-292). Navnet for dette skema blev Zachman-skemaet:

	Data What	Function How	Network Where	People Who	Time When	Motivation Why
Scope (Contextual)						

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

Planner						
Enterprise Model (Conceptual) Owner						
System Model (Logical) Designer						
Technology Model (Physical) Builder						
Detailed Representations (Out-of-context) Sub-contractor						

Skemaet bygger på, at man i udgangspunktet stiller de grundlægende seks hv-spørgsmål om informationer i organisationen (hvad , hvordan , hvor, hvem, hvornår og hvorfor) og sætter dette i forhold til forretningsprocesser, teknologi og ansvar. Ved at kombinere disse ting får man konstrueret forskellige typer for repræsentation af informationer, der så kan udmøntes på forskellig vis; for eksempel på virksomhedens site.

Styrken ved dette metaforiske perspektiv er den strategiske forståelse af informationer som ressource i organisationen på tværs af afdelinger. I modsætning til andre perspektiver, bliver informationsarkitekturen sat ind i et organisatorisk makroperspektiv med fokus på muligheder for udvikling og ændring. Ved brug af skemaet får man afklaret en lang række forskellige spørgsmål og ekspliciteret hvilke datamodeller, der allerede benyttes måske ubevidst. Desuden er det godt, at modellen sætter fokus på, hvordan man kan udvikle og ændre organisation i forhold til den dynamiske omverden. Skemaet er et udgangspunkt for en systematisk gennemgang af en lang række relevante problemstillinger. Det er ligeledes en væsentlig styrke, at skemaet eksplicit sætter fokus på nødvendigheden og relevansen af metadata.

Svagheden ved dette perspektiv er, at informationsarkitektur som oplevelse og den individuelle aktør forsvinder i den strukturelle forståelse af informationsarkitekturen som organisatorisk redskab. Modellen sættes fokus på kontrol og ansvar med vægt på de teknologiske aspekter af enhver arkitektur. Teknologien og det systematiske tilgang er naturligvis

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

fundamentet, men det er langt fra det eneste som er relevante for at konstruere en velfungerende informationsarkitektur. Specielt ikke på baggrund af de nyeste tendenser inden for knowledge management, der peger på at de sociale og decentrale aspekter af vidensdeling er mindst lige så væsentligt et aspekt som de teknologiske forudsætninger.

Et andet problem kan være at modellen måske er så generel, at informationsperspektivet underordnes fordi alt bliver til teknologi. Det er således mere et generelt strategisk teknologisk perspektiv på virksomhedens processer i vidensamfundet og værdikæden end et spørgsmål om organisering af informationer.

9: Informationsarkitektur som ledelse & knowledge management

Mens Zachman-skemaet fra det 8. perspektiv sætter fokus på teknologien som det centrale perspektiv, har andre kombineret forståelsen af teknologiens rolle i informationsarkitekturen med et knowledge management perspektiv. I dette perspektiv bliver informationsarkitektur fundamentet for at håndtere informationer som en ledelsesmæssig ressource.

Mens Zachmans skema kan opfattes som et teknisk skema kan dette alternativt opfattes som et ledelsesmæssigt skema kombineret med det tekniske perspektiv. Som det udtrykkes af en af de førende repræsentanter for dette perspektiv Roger Evernden:

” Information architecture is the foundation for managing information in general as a corporate resource. It describes the theory, principles, guidelines, standards, conventions and dimensions that are necessary to design an effective management framework for information” (Roger Evernden, 2003: 10: 04)

I Roger Everndens perspektiv er information en undervurderet og overset ressource i mange virksomheder. Opgaven er gennem en struktureret skematisk tilgang at optimere organisationens videnshåndtering. Dette gøres ved at forstå organisationens vidensledelse igennem 8 forskellige dimensioner: ”Information, Understanding, Representation, Transition, Knowledge, Responsibility, Process og Meta”. I dette perspektiv bliver informationsarkitekturen et skema og et middel som kan bruges til bedre vidensstyring i en given organisation.

Styrken ved denne indgangsvinkel til informationsarkitektur er, at organisations arbejde med vidensstyring ikke kun opfattes i et teknologisk perspektiv, men også forholder sig til en egentlig vidensstyring som ledelse.

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

På den måde opstår muligheden for at kombinere et perspektiv på ledelsen og organisationen med fokus på informationsarkitekturen.

En væsentlig svaghed ved dette perspektiv, som paradoksalt også er dens styrke, er at perspektivet tager udgangspunkt i ledelsen. Dermed ser man nogle ting, men kommer også til at overse andre ting. Måske kan man sige, at begrebet i denne definition forskydes og generaliseres til at være knowledge management. Omkostningen er således at den tekstnære, redskabsorienterede tilgang forskyder sig i retning af en mere generel definition med mere fokus på ledelse end tekst og funktionalitet. På den måde er vi tilbage i den klassiske forståelse af arkitekten som chefbygger. I dette tilfælde chefbyggeren/direktøren i den moderne virksomhed, som skal lede og fordele arbejde og ressourcer.

Wurmanns definition på IA

Gennem en klarlægning af informationsarkitekturs metaforiske betydninger er begrebets funktion og de bagvedliggende meningskomplekser blevet tydelige. Dermed er det nu også muligt at nærme sig en ny forståelse af begrebet.

Som tidligere beskrevet er begrebet første gang brugt af arkitekten Wurmann, og det virker derfor naturligt at tage udgangspunkt i hans definition. Wurmanns interesse for informationer i samspil med design og arkitektur var baggrunden for, at han valgte at kalde sig selv informationsarkitekt. Design var også baggrunden for hans oprindelige definitioner på informationsarkitektur. Denne definition er i væsentlighed et samlebegreb og en generaliserende abstraktion i forhold til hans egen fremvoksende faglige interesse for informationsdesign og praktiske arbejde som grafisk designer. Som han selv beskriver informationsarkitekten som den begavede og rigtige designer:

"Unfortunately, design, which used to be a perfectly good word, means to make something look better for most people. A company invents or develops some new piece of electronic hardware. When it is finished it calls in a designer to wrap it up in a nice package. Then the company gets an engineer who understands how it works to write the instruction booklet. He suffers from the disease of familiarity, and so few customers really learn how to use the product. The designer picks the typefaces in that booklet and (maybe) puts a cover on it. The designer is not involved in the use, organization, or understanding of the instructions, except tangentially to make it easy to read. The designer is called in to make a magazine article look better, or an illustrator is asked to make a picture look arresting, or a

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

photographer is asked to take an interesting view of an author or a subject. Nowhere are any of these designers used in the fundamental sense of creating meaning or understanding. That's why I've chosen to call myself an Information Architect.” (Wurmann, 1996: 1)

Han startede således fra praksis og skabte ud fra dette et teoretisk samlebegreb og ikke omvendt. Målet var en ny type af grafiske designere:

”There is a new breed of graphic designers, exhibition designers, illustrators and photographers, whose passion it is to make the complex clear.” (Wurmann, 1996: 1)

I Wurmanns bog *Informationsarchitecture* beskrives det på følgende måde:

“This is a tidal wave of unrelated, growing data formed in bits and bytes, coming in an unorganized, uncontrolled, incoherent cacophony of foam. It's filled with flotsam and jetsam. It's filled with the sticks and bones and shells of inanimate and animate life. None of it is easily related, none of it comes with any organizational methodology.” (...) That's why I've chosen to call myself an Information Architect. I don't mean a bricks and mortar architect. I mean architect as used in the words architect of foreign policy. I mean architect as in the creating of systemic, structural, and orderly principles to make something work--the thoughtful making of either artifact, or idea, or policy that informs because it is clear. I use the word information in its truest sense. Most of the word information contains the word inform, so I call things information only if they inform me, not if they are just collections of data, of stuff.” (Wurmann, 1996: 1)

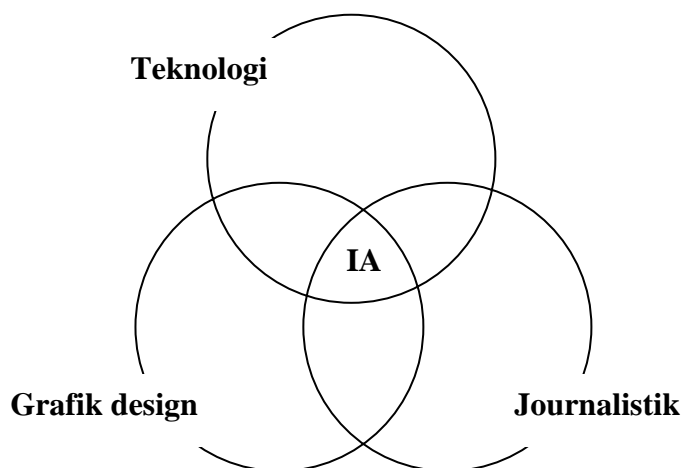
Fra Saul Wurmanns synsvinkel var problemet informationssamfundets uventede flodbølge af kaotisk data, der ramte det enkelte menneske. Menneskets redning og informationsarkitektens opgave var at designe betydning, så de uoverskuelige mængder af data blev til relevante og nyttige informationer for de stressede storbymennesker. Det skulle ske gennem en systematisk, strukturel og organiseret tilgang til byggeblokkene af data. Slutmålet var altid, “the building of information structures that allow others to understand.” På den måde skulle denne ikke-fysiske arkitektur hjælpe det moderne menneske med ikke at drukne i en: “tsunami of data that is crashing onto the beaches of the civilized world.” (Wurmann, 1996: 1)

For Wurmann var arkitektens opgave i storbyen at forstå og tilfredsstille brugernes behov, ligegyldigt om de skulle finde vej i den japanske

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

metro ved hjælp af en tegning eller bebo et højhus. Forståelsen skabtes gennem at designe, så det var let at lære, bruge, forstå og huske. Og at forstå brugernes behov i storbyens uendelige hav af mennesker og muligheder krævede en systematisk indsamling, organisering og præsentation af informationer fra og til byens beboere og byplanlæggerne. Det krævede det rigtige design og præsentation af informationer gennem dygtigt grafisk design. I Wurmans optik blev informationsarkitektens opgave således at designe et meningsfuldt mønster i den uendelige datastrøm så det komplekse blev klart og enkelt. I udgangspunktet opfattede Richard Saul Wurmann informationsarkitektur som en sammensmeltning af de tre områder: teknologi, grafisk design og journalistik som illustreret nedenfor:



I hans bog om informationsarkitektur (Wurmann, 1996: 1) definerer han eksplicit begrebet tredelt som en person, der skaber et mønster som transformerer data til information, en person som viser vejen til viden ved at skabe et kort og en fremvoksende profession i det 21. århundrede:

”The information architect is: 1) the individual who organizes the patterns inherent in data, making the complex clear. 2) a person who creates the structure or map of information which allows others to find their personal paths to knowledge. 3) the emerging 21st century professional occupation addressing the needs of the age focused upon clarity, human understanding, and the science of the organization of information” (Wurmann, 1996: 1)

I sin definition vælger Wurman at ligge vægten på den vellykkede præsentation af informationer som essensen af informationsarkitektens opgave. Det er opgaven for en person som en del af en profession.

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

Informationsarkitektur opfattes i denne optik som design, perception og præsentation. Tydeligvis er denne opfattelse farvet af hans egne evner som kunstner og grafisk designer i de traditionelle print medier. I dette perspektiv er informationsarkitekten en person, som kan udtrække den væsentligste information i en kompleks mængde af data og præsenterer dem klart og æstetisk for brugeren. En evne som altid vil være styret af en uforklarlig magisk kreativ evne som den enkelte informationsarkitekt besidder, men ikke nødvendigvis kan forklares.

“The work of the information architect as technologist should go beyond good to creative. Look at it as the ‘art’ of information technology. It’s not just function, but performance. Performance is like theater. It is art.” (Wurmann 1998: 1)

Wurmans klassiske definitioner er derfor ikke uden problemer. For det første defineres informationsarkitektur indirekte med velfungerende informationsdesign som resultat. Han lægger vægt på den visuelle præsentation af informationer på bekostning af en forståelse for informationsarkitektur som repræsentation af data. Desværre ekspliciteres det ikke, hvad der er det centrale i: ”making the complex clear” eller “creates the structure or map of information which allows others to find their personal paths to knowledge.” (Wurmann, 1996: 1)

Wurmans definition indeholder ikke nogle egentlige retningslinjer for hvordan data systematisk skal repræsenteres, men kun en række vage generelle idealer om visuel klarhed i repræsentationen. Hans definition forhindrer ham således i at anskue data i det traditionelle strukturelle perspektiv med fokus på biblioteksfaglige begreber såsom metadata, thesarus og taxanomi. Wurmans tilgang er visuel og grafisk, hvilket betyder at hver datamængde opfattes i sin singularitet som en enestående uklarhed. Pointen er, at løsningen ikke kan forklares systematisk, fordi hvert informations problem har forskellige grafiske informationsløsninger betinget af den enkelte informationsarkitekts evne til at skabe klarhed gennem sit design og gøre plads for at den enkelte kan finde vej til viden. Problemet er argumentationsteknisk, at løsningen og opgaven ikke forklares klart nok, men forskydes til at være en profession og en person, som skal gøre det uklare klart. En uklar definition, hvor professionens egentlige faglighed og informationsarkitektens egentlige arbejdsproces forbliver ikke-ekspliciteret.

I den forstand har Wurmans præsentationsfokuserede position en række lighedspunkter med Edwards Tuftes filosofi om informationsdesign. De svagheder, der findes i Tuftes argumentation genfindes således i Wurmans definition på informationsarkitektur. I begge tilfælde fortaber den systematiske

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

argumentation og forklaring af processen sig i illustrative eksempler og en diffus insisteren på klarhed som løsningen.

Ligesom Tuftes udgangspunkt i printmediet, er det tydeligvis også Wurmans. Hans opfattelse af informationsarkitektur som en sammensmeltning af teknologi, grafisk design og journalistik er således en klar beskrivelse af avismediets muligheder og forudsætninger. Dermed kan Wurmans definition af informationsarkitektur beskyldes som en form for mediebias, hvor printmedierne bliver det spejl de digitale medier og muligheder opfattes igennem. Det er begrænsende for forståelse af, hvad informationsarkitektur er, fordi digitale medier giver langt flere og andre dynamiske og brugerstyrede muligheder for interaktion, end det er tilfældet med de traditionelle printmedier. At forstå de digitale medier igennem printmediet hæmmer perspektivet og lammer sanserne i McLuhans forstand. Med McLuhan kan man kalde Wurmans position for baglæns marchering ind i fremtiden, hvor informationsarkitektur defineres i bakspejlet:

"We look at the present through a rear-view mirror. We march backwards into the future." (McLuhan, 2000: 30)

Wurmann spejler som sagt ikke kun informationsarkitekturen i printmediet, men også i informationsdesignet som udtryk. En bias, der kan føres tilbage til Wurmans faglige udgangspunkt og ethvert menneskes tendens til altid at forstå noget gennem noget velkendt. Som Wurmann selv udtrykker det i sin bog og som ironisk nok peger tilbage på hans egen mangelfulde definition:

"Many principles of clarity can be employed. For example, you only understand something new relative to something you already understand, whether visually, verbally, or numerically. Something will have an understandable size if it is related to the size of something you know. This is easy to see when viewing a photograph of a building that seems to have no human scale. Or visiting a painting and being surprised by its size, because all the reproductions of it are not relative to a human being. Scale always relates to us." (Wurmann, 1998: 46)

At Wurmanns definition er uklar betyder ikke, at problemfeltet han ønsker at behandle er uvæsentlig. Tværtimod har han meget tidligt fat i noget helt centralt i dagens vidensamfund i almindelighed og internettet i særdeleshed.

Alligevel har Wurmanns henvisning til det kreative og dermed følgende manglende til eksplicit beskrivelse præget den efterfølgende litteratur om genren, der i mange tilfælde hviler næsten udelukkende på

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

illustrative eksempler og personlige erfaringer. Her erstatter empiri og æstetiske overvejelser et egentligt teoretisk fundament.

Dermed ikke være sagt at anvisninger, eksempler og erfaringer er uvæsentlige for behandlingen af informationsarkitektur. Det er tværtimod meget væsentlige elementer for en profession, der i vid udstrækning må siges at være praktisk funderet. Men som udgangspunkt for hele problemfeltet er det nødvendigt at nærme sig en anden definition af informationsarkitektur end Wurmans. En definition der ikke tager udgangspunkt i design, men spejler sig i fremtidens muligheder frem for i et rear-view mirror.

Informationsarkitektur som samtale

De fleste definitioner efter Wurmans lider af samme problem, der som nævnt udspringer af en grundlæggende forståelse af ordet arkitektur og professionen arkitekt. De bygger dermed på et kanyleteoretisk asymmetrisk perspektiv, hvor brugerne i alle tilfælde er objekt for arkitekten, som det handlende og ledende subjekt i rollen som chefbyggeren. Brugeren eller informationssøgeren er altid beboer i en fastlagt struktur, der stilles til rådighed. Enhver informationsarkitektur afstikker således et råderum, fordi afsenderen beslutter, hvad brugerne skal præsenteres for.

Dette er en forældet opfattelse af interaktionen, der i vid udstrækning bygger på en historisk generalisering af nogle tekniske begrænsninger ved den traditionelle hypertext. I dag giver den teknologiske håndtering og lagring af enorme datamængder i databaser, tilhørende funktionalitet og dynamisk generering sammensætning af indhold langt bedre mulighed for en højere grad af individualiseret interaktion. Dette betyder, at hypertexten ikke længere kan ses som en stor labyrint, der sin størrelse til trods alligevel er afgrænset og udstykket på forhånd. I stedet er det i højere grad nødvendigt at hypertexten, som flydende og i konstant udvikling i spændingsfeltet mellem afsender og modtager. Hvilket igen betyder at strukturen dannes i samspil mellem dem, der stiller informationen til rådighed, og dem, der benytter den. Det hænger blandt andet sammen med, at teksten løbende opstiller individualiserede beslutningsregler og anbefalinger ved at lære, hvilke valg brugeren foretager ud af de mulige valg. I den individualiserede interaktion ændres strukturen dynamisk betinget af handlinger, og over tid vil der derfor være forskellige strukturer til forskellige brugere, mens der i den klassiske hypertext ikke er nogen læring eller individualisering, fordi hypertexten som total struktur er statisk.

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

Naturligvis er hypertext i sammenligning med den traditionelle tekst individualiseret. I hypertexten vil meget få brugere læse den samlede tekst på helt identiske måder (Landow, 1992). Desuden er receptionen naturligvis altid individuel og forskellig i alle tilfælde. Pointen er dog, at den individualiserede hjemmeside i sammenligning med hypertexten kan opfattes som mere dynamisk og individualiseret. I hypertexten eksisterer bruger og informationsarkitektur kun i to dimensioner, nemlig som mental model og aktør. I den traditionelle hypertext præsenteres brugeren for statiske valgmuligheder, mens den individualiserede og dynamiske tekst giver brugeren et højere grad af frihed til selv at konstruere indhold gennem udmøntning af valg blandt valgmuligheder i stadig udvikling. For at udvide og perspektivere disse nye tekniske muligheder for en større grad af aktiv deltagelse og ligeværdigt i interaktionen udforskes derfor en alternativ metaforisk betydning af begrebet. Informationsarkitektur som den ligeværdige samtals arkitektur.

Vores væsentligste kritik af de fremherskende definitioner på informationsarkitektur er altså, at de bygger på en forsimplet, forældet og for statisk opfattelse af brugernes muligheder i interaktioner. Vi vil derfor gerne udfordre opfattelsen af informationsarkitekten som chefbygger og i stedet se interaktionen som en mere ligeværdig dialog. Vi tror ikke længere, at der findes en chefarkitekt, men kun beboere som bygger og tilpasser deres egen informationsunivers ud fra simple, behovsspecifikke og individuelle regler uden sigte på det endelige samlede udtryk.

I den forstand skal informationsarkitektur opfattes som en samtale om klassifikation mellem aktør og struktur, hvor hvert indlæg i samtalen forandrer rammen og bliver forudsætningen for de næste indlæg. Emnet for samtalen er strukturering gennem klassifikation, men hvilken retning emnet vil bevæge sig forhandles fortløbende efterhånden som samtalen skrider frem. Denne forståelse af informationsarkitektur betyder et grundlæggende brud med den hidtidige teoretiske ramme for forståelsen af begrebets betydning. Vi vil dermed udfordre Lakoff & Johnsons kognitive semantik, hvor deres dualistiske opfattelse betyder, at der kun findes én stabil relation mellem et mål - domæne, som skal beskrives gennem et eneste kilde-domæne. Baggrunden for vores perspektiv er at

Lakoff & Johnsons semantik er blevet problematiseret i teorien om "conceptual blending" (Turner, Mark & Fauconnier, Gilles, 2003). Ifølge teorien om conceptuel blending blandes flere forskellige scenarier fra de ubevidste i konstruktionen af metaforer. Denne proces kaldes conceptuel blending.

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

Mens Lakoff & Johnson altid arbejder med to og kun to konceptuelle universer og operatorer, arbejder man i conceptuel blending typisk med fire dimensioner. For de første to områder som indeholder de grundlæggende modsætninger i metaforen. I denne teori er de to inputdimensioner meget lig kilde- kontra måldomænet fra Lakoff & Johnson, men disse to områder suppleres med en rammedimension og endelig et blendingspace, hvor betydningen for alle tre områder blandes. Dette perspektiv er langt mere frugtbart til at beskrive en så kompleks metafor som informationsarkitektur, fordi den åbner op for flere metaforiske betydninger på samme tid og en bedre forståelse af samtalsens dynamik. Mens Lakoff & Johnson i udgangspunktet sætter fokus på hvordan det abstrakte bliver forklaret gennem det konkrete og fysiske kropsoplevelser i metaforens konkretisering forklares abstrakte metaforer i teorien om conceptuel blending som sammensatte af flere forskellige betydninger. Som det præcist udtrykkes i en artikel af Grady, Oakley & Coulson kan teorien om conceptuel blending opfattes som et forsøg på at indfange den dynamiske evolution af samtaleparters repræsentation af virkeligheden. Kort sagt som en samtale.

“Differences between conceptual metaphor theory and blending theory, such as the distinct nature of directionality in the two frameworks, have led some researchers to treat them as competing theories. Alternatively, one might consider the two approaches to be incommensurable. After all, conceptual metaphor theory addresses recurring patterns in figurative language, while blending theory seems to focus on the particulars of individual cases. And the phenomena accounted for by conceptual metaphor theory consist of stable knowledge structures represented in long-term memory, while blending theory seeks to model the dynamic evolution of speakers' on-line representations.... Conceptual metaphor theory has often emphasized the role played by metaphors in structuring abstract concepts with cognitive models projected from more concrete source domains. With its additional machinery for recruiting knowledge structures, blending theory has also proven to be powerful in explaining how abstract concepts can be understood with the help of blended models” (Grady, Oakley & Coulson : 1999: 10:04:03)

I den optik er metaforen således ikke udelukkende et spørgsmål om at gøre det abstrakte konkret, men også at gøre det abstrakte abstrakt og ubevidst og dermed kreativt. Ved at tage udgangspunkt i teorien om conceptuel blending undgår man et enten/eller-perspektiv for eller imod forskellige metaforer, og åbner op for en retænkning af de klassiske, statiske og binære modsætninger som begrebet traditionelt er konstrueret udefra. I samtalen mellem aktør og struktur kan den operationelle betydning af informationsarkitekturen glide fra

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

den ene metafor til den næste i en proces hvor rammerne hele tiden betinges af den tidligere interaktion.

I vores perspektiv kan man således godt se IA som struktur det ene øjeblik, for det næste øjeblik at se det som et medie. Pointen er, at de forskellige begreberne blandes og skifter rolle i forhold til de fire dimensioner i conceptuel blending afhængig af, hvor samtalen bevæger sig hen. Nu kan arkitekten i et øjeblik blive arkitekturen, mens processen kan blive produktet fordi rollerne som arkitekt, bruger og struktur dynamisk skifter plads afhængig af samtaleforløbet. Denne forståelse favner således alle de tidligere beskrevne metaforiske betydninger i en amorf størrelse, hvor perspektivet hele tiden tilpasses situationen og omvendt. Dermed er opfattelsen af informationsarkitektur som en samtale en måde at begrebsliggøre hele det komplekse emneområde i en metafor.

Processen er strukturation mellem de forskellige begreber, hvor struktur og aktør gensidigt skaber hinanden i en dynamisk klassifikationsproces gennem de forskellige modsætningspar. Som Bourdieu præcist operationaliserer strukturationsprincippet i *Distinction*:

”Thus, The social agents whom the sociologist classifies are producers not only of classifiable acts but also of acts of classification which are themselves classified.... To speak of habitus is to include in the object the knowledge which the agents, who are part of the object, have of the object, and the contribution this knowledge makes to the reality of the object.” (Bourdieu, 1989: 467)

Noget som konstruktiv kan sættes i forhold til en definition af informationsarkitektur. Hvor brugerens klassifikationer af informationer former principperne hvormed de klassifikationer skabes og omvendt. Dette kommer tydeligt til udtryk teknologisk gennem en adaptiv informationsarkitektur, hvor klassifikationsprincipperne generes af brugernes klassifikationer. Mens det viser sig i interfacet ved at mulighederne for at skifte mellem og skabe taxonomier bliver større og større for den enkelte bruger. Samtidig ser vi det i brugernes evne til klassificering gennem læring og øgede muligheder for dynamisk feedback.

Igen med Bourdieu kan man vi konkludere at informationsarkitekturens nøgle begreb er klassifikation som en dobbelt proces mellem aktøren og strukturen. Klassifikation definerer vi som en rumlig og tidlig opdeling af verden for at få ordnet noget. Som det udtrykkes af Bourdieu under overskriften The reality of representation and the representation of reality (Bourdieu, 1989: 482):

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

”The classifying subjects who classify the properties and practices of others, or their own, are also classifiable objects which classify themselves by appropriating practices and properties that are already classified according to their probable distribution between groups that are themselves classified.”

Vi vil derfor definere informationsarkitektur som samtale om klassifikation af informationer mellem mennesker for at få noget ordnet, hvor hvert indlæg klassificerer det klassificerende menneske, så mennesket bliver klassificeret som regel for klassificeringen, og reglen for klassificering former det klassificerende menneske. For kun dermed kan menneske sige, hvad det er: IA, I AM.

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

Bilag 1: Skematisk oversigt

Skema med de 9 forskellige metaforiske perspektiver på IA. Ordene er stikord der er valgt, fordi de klart viser forskellene mellem de forskellige skoler. Det vil sige skemaet i udgangspunktet sætter fokus på forskellene frem for de ligheder, der naturligvis også er.

	IA Som Design	IA som arkitektur	IA Som Struktur	IA Som oplevelse	IA Som forretning
Kilde	Design teori (Tufte)	Arkitektur teori	Indekserings-teori	Task – oriented HCI	Persuasiv Computing Foog
Disciplin	Grafisk design	Arkitektur	Biblioteks-videnskaben	HCI	HCI Retorik kognition
Ambas-sadør	Grafisk designer	Arkitekten	Bibliotekaren	Usability-konsulenten	Usability-konsulenten
Budskab	præsentation	Vision	Repræsentation	Oplevelse	Forretningsmodel
Slogan	Gør det komplekse klart	Jeg er den eneste ene	Søg og du skal finde	Brug brugerne Hvad oplever du selv	Følg pengene
Stikord	Design, visualisering præsentation	Arkitektur masterplan	Indexering Thesaurus Metadata Top-down Objektiv klassifikation statisk	Søgning Button-up Individuel klassifikation dynamisk	E-handel Retorik Brugerrelevans Krydssalg Prisen for dårlig IA dynamisk
Strategi	Talent	Talent	Kontrol gennem Konsekvens	Brugerinddragelse	Retorik
Proces	Grafisk tilrettelæg-gelse	Visions-møder	Klassifikation	Søgning undersøgelse	Konversion marketing Web tracking
Forandring	Gennem magisk design	Gennem Visionær ledelse	Gennem systematiske principper	Gennem bruger indsig	Gennem bruger indsig
Central aktør	Designeren	Den digitale arkitekt	Bibliotekaren	Brugeren	E-handels forretningsmanden
Mål	Forenkling	Skabelse	Logisk mulighed for at søge	Bruger kan finde det de søger	Indtjening

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

	IA Som profession	IA Som medie	IA Som teknologi	IA Som ledelse	IA I AM
Kilde	Fagdannelse (Morrogh)	Interaktionsdesign Usability (Jakob Nielsen)	Ingeniørvidenskaben Zachmann	Zachmann Nonaka Everden	Bourdieu Giddens Turner Strukturation Kognition Conceptuel Blending
Disciplin	Informationsarkitektur	Web design	Datalogi	Knowledge management	Usability
Ambasador	Informationsarkitekten	Web designeren	It Konsulenten	Knowledge Management konsulenter	Forfatterene Selv
Budskab	Formaliseret uddannelse	Webmediet	Programmet	Dialogen	Adaptiv dynamik symmetrisk
Slogan	Med kors, bånd og stjerner på	Mediet er budskabet	Programmet er budskabet	Vi ved bedst	IA, I AM
Stikord	Formaliseret uddannelsesrolle i proces	Webdesign Interaktionsdesign	System Integration Data integration Database metadata	Dataflow Metadata KM Skema resurse	Kognitiv Klassifikation Symmetrisk Strukturation
Strategi	Indflydelse gennem formalisering	Rutine	IT -teknologi	Rådgivning teknologi	Bruger aktivering Teknologi Læring
Proces	Fagpolitisk Uddannelses konstruktion	Vandfalds projektledelsen	Teknologi og mandsskabskøb	Konsulent Rådgivning IT	Dynamisk læring Iteration
Forandring	Gennem fordybelse og opgradering	Gennem arbejds processer, webdesign og bruger inddragelse	Gennem System integration	Gennem Skematisk vidensledelse	Gennem handlinger og klassifikation
Central aktør	Informationsarkitekten	Webdesigneren	Programmøren	Konsulenten	Brugeren som aktør
Mål	Anerkendelse	Brugervenlig	Kontrol og forandringsparathed	Resurse besparelse	Relevans Adaptiv IA

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

Bibliografi:

Bourdieu, Pierre. 1989. *Distinction*, UK. Routledge.

Corbett, Edward P.J. 1990. *Classical Rhetoric for the Modern Student*.
Oxford: Oxford University Press.

Gorman, Michael. "The Corruption of Cataloging",
<http://www.lib.csufresno.edu/libraryinformation/publications/gormanarticle.html>

Coplien, James O. 2002. "Architecture as Metaphor",
<http://www.bell-labs.com/user/cope/SCI2000Arch.html>

Evernden, Roger. 2003: *Information First - Integrating Knowledge with Information Architecture for Business Advantage*, UK. Butterworth-Heinemann, <http://www.4thresource.com/architecture/index.htm>

Grady, Oakley & Coulson : 1999 "Blending and Metaphor"
http://cogweb.ucla.edu/CogSci/Grady_99.html

Lakoff, G. & Johnson, M. 2002 (1980). *Hverdagens metaforer*. København: Hans Reitzel.

Landow, George P. 1992. *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997

McGovern, G 2003 in *Information Architecture: An Emerging 21st Century Profession* by Earl Morrogh, USA. Pearson Education.

McLuhan, M. 2000. *The Medium is the Massage*, USA.

Morgan, G. 1998 (1986). *Images of Organizations*. Thousand Oaks: Sage.

Morton, Nelle. 1985. *The Journey is Home*. Boston, 1985.

Møller, L. 1995. "Om figurativt sprog". In: Møller, L. (red.): *Om Litteraturanalyse*. Gylling: Systime.

Putnam, L. L. 1996: "Metaphors of Communication and Organization". In: Clegg, S. R., Hardy, C. & Nord, R. D. (red.): *Handbook of Organization Studies*. London: Sage.

Ricoeur, Paul. 1977. *The Rule of Metaphor: Multi-disciplinary Studies of the Creation of Meaning in Language*. Toronto: University of Toronto

IA, I AM – om informationsarkitektur

Timme Bisgaard Munk og Kristian Mørk

Rosenfeld, Louis & Morville, Peter. 2002. Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites (2nd edition)

Rosenfeld, Louis. 1999. Interview.

<http://www.webword.com/interviews/rosenfeld.html>

Schön, D. A. 1993 (1979). "Generative metaphor: A perspective on problem setting in social policy". In: A. Ortony (red.): *Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press.

Schultz, M. 1990. *Kultur i organisationer*. København: Handelshøjskolens Forlag.

Turner, Mark & Fauconnier, Gilles. 2003. The Way We Think Conceptual Blending And The Mind's Hidden Complexities.

Wurmann, Saul. 1998. "Design Matters December '98", *The newsletter of the STC Information Design. SIG*

<http://www.stcsig.org/id/dmatters/dec98.pdf>

Wurman, Richard Saul. Information Architects. 1996. Zurich, Switzerland. Graphis Press.

Zachman, John A. 1987. "A Framework for Information Systems Architecture" in *IBM Systems Journal*, vol. 26, no. 3, IBM Publication G321-5298. 914-945-3836

Zachman, John A. 1999. "Enterprise Architecture. Looking Back and Looking Ahead". <http://www.tdan.com/ZIFA01.pdf>