

Informačná tvorivosť v elektronickom prostredí

Mária Kropajová

kropajova@gmail.com

V príspevku venujeme pozornosť charakteristike a špecifikácii informačnej tvorivosti. Hlbšie sa venujeme problematike informačnej tvorivosti v elektronickom prostredí. Stručne predstavujeme vybrané výsledky vlastného empirického výskumu prejavov informačnej tvorivosti v elektronickom prostredí, realizovanom medzi skupinami umelcov, vedcov a informačných špecialistov. Na záver prezentujeme charakteristiku a modely informačnej tvorivosti, ktoré vychádzajú z výsledkov vlastného výskumu. Príspevok vychádza z obhájenej dizertačnej práce (Kropajová, 2014).

Informačná tvorivosť

Informačnú tvorivosť považujeme za realizáciu informačného správania, resp. tvorivú aktivitu v informačnom prostredí. Vo všeobecnosti ju môžeme chápať, ako tvorivú činnosť založenú na analýzach a syntézach informácií z informačných zdrojov do informačných produktov (Steinerová, 1998b). Realizuje sa vyhľadávaním informácií, ich analýzou, syntézou a organizáciou do nového celku. Uvedenú charakteristiku je možné vnímať v súvislosti s Hospersovou definíciou tvorivého procesu, podľa ktorej tvorivý proces nespočíva v premene materiálov, z ktorých je výsledné dielo vytvorené, ale v ich usporiadaní do iného poradia, v akom skôr existovali (Hospers, 1985).

Osobnosť tvorcu môžeme charakterizovať tradičným chápaním tvorivej osobnosti a zároveň vymedzením základných zložiek charakteristických pre informačné správanie: ineurofyziologickej; senzomotorickej; kognitívnej; afektívnej, hodnôt a štýlu, integratívnej, osobnostnej, sociálnej interakcie a kultúrnej interakcie (Steinerová, 2005b).

Základným predpokladom pre informačnú tvorivosť je gramotnosť v jej všeobecnom chápaní, ktorá predstavuje bránu k vzdelávaniu, získavaniu a spracovaniu informácií (Gavora, 2002). Keďže sa pohybujeme v rovine práce s informačnými zdrojmi, je potrebné vyzdvihnúť dôležitosť informačnej gramotnosti a jej súčasťou ako napr. bibliografická gramotnosť. Informačnú gramotnosť v informačnej vede chápeme, ako sociokognitívny proces „dlhodobého nadobúdania poznatkov, skúseností a zručností pri prispôsobovaní sa prostrediu“ (Steinerová, 2005b). Podľa Zurkowskeho, informačne gramotní ľudia sú pripravení používať pri práci informačné zdroje. Pri riešení problémov dokážu využívať široký diapazón techník a nástrojov rovnako ako primárne zdroje (Paul G. Zurkowski cit. podľa Hrdináková, 2013). Z hľadiska informačnej tvorivosti považujeme za dôležité vyzdvihnúť funkčnú gramotnosť, ktorá predstavuje nástroj pre rozširovanie vedomostí a rozvoj potenciálu osobnosti (Kirsch, Jungeblut, 1986 cit. podľa Gavora, 2002). Je potrebná pre spracovanie informácií obsiahnutých v texte a ich využitie na riešenie praktického problému (Jones, 1990 cit. podľa Gavora, 2002).

O informačnej tvorivosti neuvažujeme ako o samostatnom fenoméne. Vnímame ju ako súhrn zručností premietnutých do aktívneho procesu tvorby. Umelecká a vedecká tvorivosť sa v istej miere zhodujú vo využívaných metódach procesu tvorby. Napr. v procese tvorby pri umeleckej tvorivosti sa využívajú metódy analýzy, dedukcie. Vedecká tvorivosť v aktívnom procese tvorby využíva obrazotvornosť, prvky imaginácie atď. Uvedený prienik využívaných prvkov procesu tvorby by sme mohli využiť, ako priestor pre uplatnenie a rozširovanie poznatkov informačnej vedy, konkrétne poznatkov o informačnej tvorivosti. Analýza a dedukcia v umeleckej tvorivosti slúži k spracovaniu informácií pre, resp. do výsledného produktu. Obrazotvornosť, imaginácia vo vedeckej tvorivosti sú využívané pri prezentácii analyzovaných informácií.

Informačná tvorivosť v elektronickom prostredí

Informačná tvorivosť v elektronickom prostredí sa môže realizovať rôznymi spôsobmi. Nielen informačným prieskumom, ale aj v procese tvorby a spôsobom prezentácie výsledného produktu – diela. Pre pochopenie informačnej tvorivosti môžeme využiť tzv. teóriu aktivity v rámci disciplíny Human-Computer Interaction (HCI). Hutchins v nej rozoberá základné otázky interaktivity a virtuálnej reality. Základom sú práce Vygotskeho, Leontieva a Piageta, ktorí zdôrazňovali súvislosť „medzi poznaním a kultúrno-spoločenskou realitou na jednej strane a aktivitou ako základnou jednotkou analýzy na strane druhej“ (Suwara, 2012, s. 19). V rámci HCI je externalizovaná myšlienka opätovne internalizovaná do podoby, v ktorej zabezpečuje komunikáciu. V rámci diel, napr. literárnych, sú spredmetnené myšlienkové pochody autorov. Čitateľ môže prostredníctvom hypertextov, navigačných máp a pod., pozorovať proces tvorby diela (Suwara, 2012). Takýto spôsob tvorby umožňujú napr. softvéry pre podporu umeleckých aktivít, jednotne označované Art i netArt. Napr. pri literárnych dielach sú najčastejšie využívané hypertextové fikcie vytvorené v jazyku HTML, alebo Storyspace¹. Niektoré z projektov vytvorených prostredníctvom Storyspace¹ sa dostali do odbornej literatúry, ktorá ich prezentuje ako literárne hypertexty. Konkrétne napr. projekt Afternoon (M. Joyce) a ďalšie. Vytvorené dielo nepredstavuje dokončené dielo, ale vrstvy zárodočného diela v podobe literárnych hypertextov, kto-

¹ Projekty literárnych hypertextov písaných v Storyspace sú založené na digitálnom inštrumentárii využitom pre vytvorenie myšlienkového predstavy. Využitím Storyspace softvéru sa realizuje „etapa prípravných činností smerujúcich k textovej výstavbe na základe nelineárnych a ešte neusporiadaných textových a vizuálnych fragmentov i elementov“ (Suwara, 2012, s. 25).

rými používateľ prechádza. Vďaka tejto aktivite má používateľ okrem exploračnej a interpretačnej úlohy aj konfiguračnú úlohu, resp. skladá usporiadanie elementov hypertextu (Suwara, 2012).

Netreba opomenúť premietnutie výsledkov umeleckej tvorby do informačných systémov, ktoré o nich poskytujú informácie, alebo priamo prístup k nim. Existuje mnoho databáz zameraných na oblasť umenia. Napr. Art.Net, Art Museum Image Gallery a podobne. Rovnako významné sú databázy poskytujúce prehľad periodík z oblastí umenia. Napr. databáza Harrold a pod.

V oblasti vedy a s ňou spojených prejavov informačnej tvorivosti v elektronickom prostredí máme množstvo príkladov elektronických zdrojov určených či už na publikovanie alebo evidenciu, zhromažďovanie dokumentov a pod. Šušol skúmal otázky preferencií a pripravenosť autorov „akceptovať elektronické komunikačné kanály ako regulérnu formu publikovania“ (Šušol, 2005). Dosiahnuté výsledky preukázali, že pripravenosť využívať elektronické informačné zdroje je o niečo vyššia ako ochota publikovať prostredníctvom elektronických sietí. Pre prácu v oblasti vedy a výskumu je možné využívať napr. digitálne knižnice, virtuálne knižnice, kolaboratória, digitálne referenčné služby, elektronické informačné zdroje v podobe databáz a pod.

Výskum prejavov informačnej tvorivosti v elektronickom prostredí

Vlastným výskumom sme sa pokúsili porovnať prejavy informačnej tvorivosti umelcov, informačných špecialistov a vedcov v elektronickom prostredí. Využili sme princíp triangulácie. Ako hlavnú metódu sme zvolili online dotazník. Pomocnými metódami boli pre nás osobný rozhovor a analýza výsledného produktu. Online dotazník bol zameraný na skúmanie osobnosti tvorcu, základných špecifik tvorby a výsledného produktu. Využili sme dotazník Jagerovej (2009) z Mind Moves Institute a prácu Shawovej a Haweša (1998). Online dotazník nebol primárne určený na psychologické skúmanie. Získané výsledky majú informatívny charakter. Účelom výsledkov bolo pomôcť pri špecifikácii informačnej tvorivosti, najmä jej podobnosti s umeleckou a vedeckou tvorivosťou. Cieľom osobných rozhovorov bolo získať presnejší opis procesu tvorby. Analýza výsledných produktov bola realizovaná s úmyslom získania presnejšej charakteristiky výsledných produktov respondentov a ich porovnanie s charakteristikami informačného produktu.

Výskumu sa zúčastnili tri skupiny respondentov. Umelci, informační špecialisti a vedci. Dotazníkového prieskumu sa zúčastnilo 85 respondentov v každej skupine, spolu 255 respondentov. Osobný rozhovor sme realizovali s 2 respondentmi v každej skupine, ktorí nám poskytli výsledné produkty svojej práce pre následnú fázu analýzy výsledných produktov.

| Respondenti | Dotazníkový prieskum | Rozhovory | Analýza výsledného produktu práce |
|--|---|---|---|
| | Počet oslovených respondentov / počet zúčastnených respondentov | Počet oslovených respondentov / počet zúčastnených respondentov | Počet oslovených respondentov / počet zúčastnených respondentov |
| Informační špecialisti (knižnice, firmy) | 150/85 | 2/2 | 2/2 |
| Umelci, umeleckí pracovníci | 210/85 | 2/2 | 2/2 |
| Vedci, vedecko-pedagogickí pracovníci | 160/85 | 2/2 | 2/2 |

Tabuľka 1 Prehľad počtu oslovených a zúčastnených respondentov

Výsledky všetkých fáz výskumu sme analyzovali najprv zvlášť, a potom spoločne, vnímajúc ich súvislosti. Dosiahnuté výsledky sme využitím metódy syntézy sumarizovali a podrobili konfrontácii s už známymi faktami. Dospeli sme k záverom, na základe ktorých sme vytvorili model informačnej tvorivosti a jej prejavov v elektronickom prostredí.

Výsledky ukázali, že v rámci komponentu procesu tvorby neexistujú významnejšie rozdiely, ktoré by v rozhodnej miere diferencovali skupinu umelcov od vedcov. Preto nie je možné určiť či sa informačná tvorivosť v procese tvorby zhoduje viac s tvorbou v oblasti umenia alebo vedy. Porovnanie komponentov osobnosti tvorcu a výsledného produktu naznačilo odlišnosti medzi jednotlivými skupinami respondentov. Na základe ich porovnania môžeme konštatovať, že osobnosť informačných profesionálov je podobnejšia, resp. má bližšie k osobnosti vedcov. Žiadna zo skupín respondentov nepreukázala značnejšiu preferenciu konvergentného, alebo divergentného myslenia. Uvedený výsledok môžeme vnímať v súvislosti s tézou Forda, že úspešný výskum vyžaduje ako konvergentné, tak aj divergentné myslenie (Andersonová, 2011). Skúmanie motivácie, ktorú pociťujú umelci, informační špecialisti, a aj vedci pri svojej práci, nás dovedlo k nasledujúcim zisteniam. Zatiaľ čo motívy umelcov smerujú k vlastnému úžitku tvorcu, motívy informačných špecialistov a vedcov vedú k prospechu okolia tvorcu a spoločnosti. Z hľadiska inteligenčného typu osobnosti sa informační špecialisti zhodujú s vedcami. Počas nášho výskumu vykázali vedci a informační špecialisti preferenciu skôr ľavej mozgovej hemisféry, pre ktorú je príznačné najmä kritické myslenie. U umelcov sa preukázala počas testu preferencia pravej mozgovej hemisféry, pre ktorú je charakteristické tvorivé myslenie. Pri otázke prehlbovania svojich vedomostí vo svojej pracovnej oblasti, odpovedali všetky tri skupiny kladne. Okrem tradičných printových zdrojov a elektronických zdrojov, vedci a informační špecialisti nadobúdajú poznatky aj na konferenciách a seminároch.

Informační špecialisti považujú za primárnu charakteristiku výsledného produktu svojej práce zodpovedanie rôznych otázok. Pri tvorbe informačných produktov vychádzajú z už známych informácií, resp. využívajú rôzne zdroje, rovnako ako aj vedci. Výsledný produkt informačných špecialistov predstavuje informačný produkt v užšom chápaní². Vedci tvoria informačné pro-

² Vychádzame z definície informačného produktu podľa Steinerovej (1998).

dukty v širšom chápaní. Všetky tri druhy výsledných produktov sú charakteristické informačným dizajnom. Originalitu a nápaditosť výsledných produktov informačných špecialistov je možné vidieť vo fáze sumarizácie, voľby prevedenia a voľby pracovného postupu.

V procese tvorby umelcov, informačných špecialistov aj vedcov je prevažne zhodná etapa prípravy, hoci u umelcov ju vnímame z dlhodobého hľadiska štúdia techniky. Fáza prípravy tvorby konkrétneho výsledného produktu je zhodná u informačných špecialistov a vedcov. Obidve skupiny prehľbujú svoje poznatky v danej téme, ktorej sa má výsledný produkt venovať.

Etapa prípravy je u všetkých troch skupín charakteristická využitím informačnej tvorivosti. Treba dodať, že v prípade umelcov považujeme prípravu v širšom zmysle slova, resp. z dlhodobého hľadiska. Napr. ako štúdium techník tvorby, nielen ako prípravu pred tvorbou konkrétneho výsledného produktu. Umelci aj vedci si etapu prípravy môžu uľahčiť využitím služieb informačných špecialistov.

Informační špecialisti (podobne ako vedci) tvoria svoje výsledné produkty v elektronickom prostredí. V konečnej fáze môžu mať podobu tradičného dokumentu. Proces tvorby je charakteristický ukladaním aktuálnych verzií diela a viacerými únikami, ktoré môžeme vnímať v kontexte Sommersovej fázového modelu tvorby (Sommers, 1980) a modelu tvorby od Flowera a Hayesa (1980 cit. podľa Lee, 2002).

Umelci, informační špecialisti a vedci majú vytvorené algoritmy pre svoju prácu. Umelci a vedci okrem toho využívajú aj intuitívne postupy. Informační špecialisti pri svojej práci využívajú najmä algoritmy, ktoré podľa potreby striedajú. Umelci, informační špecialisti a vedci v zhodnej miere vykazovali možnosť viacerých správnych postupov riešenia v rámci práce, ako aj viac možností správneho riešenia.

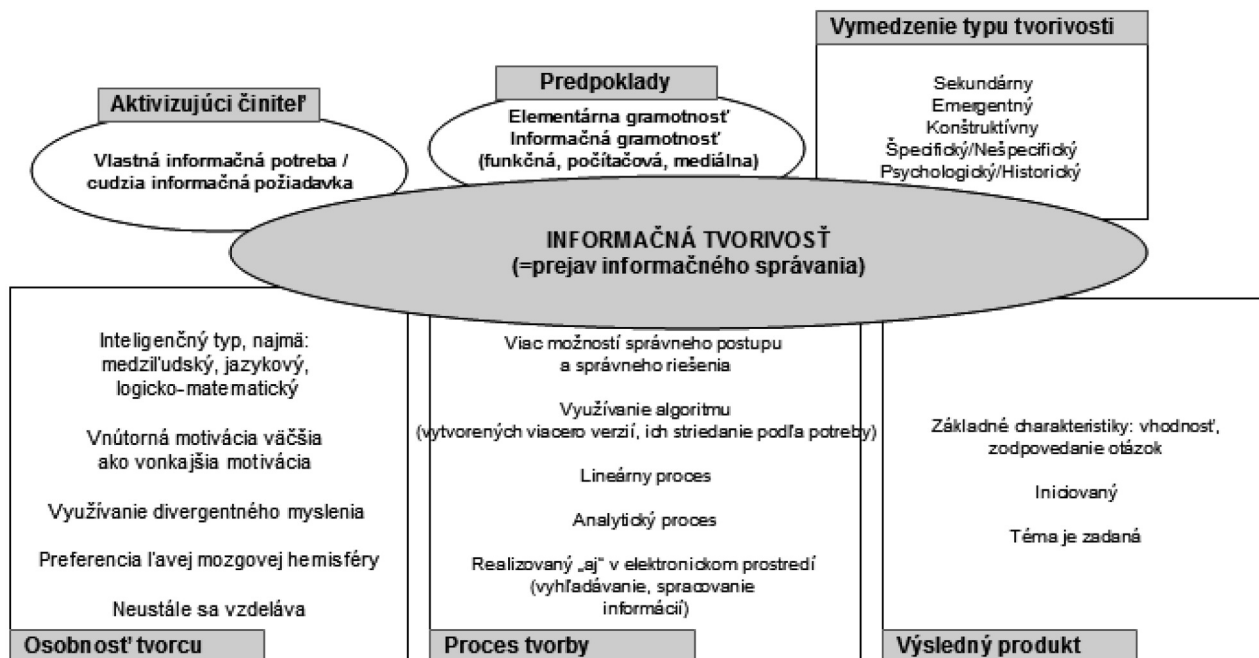
Umelci, informační špecialisti aj vedci konzultujú svoj výsledný produkt, avšak v rozdielnej etape. Umelci a informační špecialisti konzultujú so zadávateľom v etape prípravy a spracovania výsledného produktu. Konzultácie majú vplyv na obsah. Vedci konzultujú s redakciou, resp. ľuďmi zodpovednými za zverejnenie ich výsledného produktu. Konzultácie nemajú vplyv na obsahovú stránku, ale skôr štruktúru.

Hlavnými obmedzeniami nášho výskumu, pre vyvodenie všeobecne platných záverov, sú limit vo výbere respondentov a počet respondentov. Napriek tomu naše zistenia ponúkajú podklady, na základe ktorých je možné vykonať ďalšie hlbšie skúmanie informačnej tvorivosti aj v rámci interdisciplinárnej spolupráce viacerých vedeckých odborov venujúcich sa problematike človeka.

Modely informačnej tvorivosti založené na výsledkoch vlastného výskumu

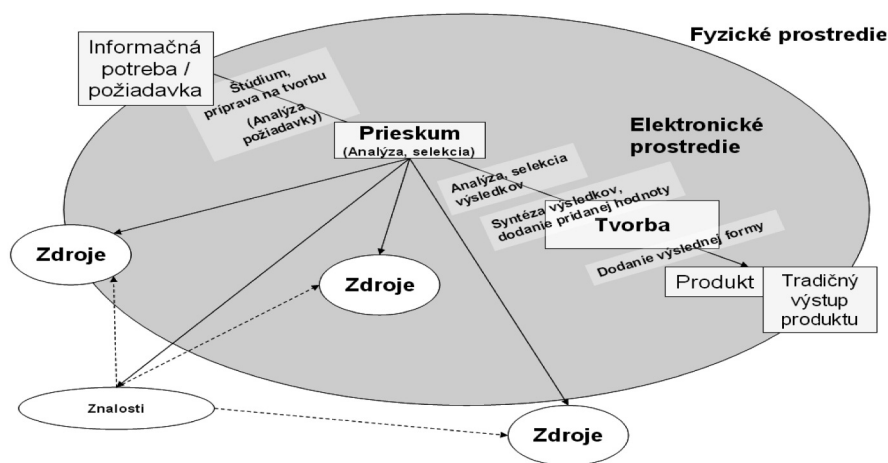
Informačná tvorivosť predstavuje prejav informačného správania. Z hľadiska typológie je sekundárnym, emergentným, konštruktívnym typom tvorivosti. Vyznačuje sa charakteristikami, ktoré sú príznačné pre špecifický, ale aj nešpecifický typ, psychologický a zároveň historický typ tvorivosti. Dôvodom je rôznorodosť výstupov. Predpokladom pre informačnú tvorivosť je najmä elementárna gramotnosť a následne informačná gramotnosť. Aktivizujúcim činiteľom je buď vlastná informačná potreba, alebo cudzia informačná požiadavka.

Osobnosť tvorcu je charakteristická najmä medziľudským, jazykovým a logicko-matematickým inteligenčným typom. Prevažuje u nej skôr vnútorná motivácia než vonkajšia. V procese tvorby sa využíva divergentné myslenie. Neustále sa vzdeláva vo svojom pracovnom zameraní.



Obrázok 2 Model informačnej tvorivosti

Proces tvorby je charakteristický viacerými možnosťami správneho postupu a riešenia. Má znaky analytického a lineárneho procesu. Je charakteristický využívaním algoritmu, pričom je vytvorených viacero verzií, ktoré sa striedajú podľa potreby. Realizuje sa vo fyzickom, ale aj v elektronickom prostredí. Procesy realizované v elektronickom prostredí zahŕňajú vyhľadávanie a spracovanie informácií. Vznik výsledného produktu je iniciovaný. Téma je vopred vymedzená. Základnými charakteristikami je vhodnosť a zodpovedanie otázok.



Obrázok 3 Model informaçnej tvorivosti v elektronickom prostredí

V rámci elektronického prostredia je informačná tvorivosť založená na využívaní počítačovej a mediálnej gramotnosti. Je charakteristická využívaním elektronických informačných zdrojov rôznej povahy, podľa riešeného problému.

Človek pociťuje informačnú potrebu vo fyzickom prostredí. Vzniknúť môže pôsobením činiteľov fyzického prostredia, elektronického prostredia, alebo ich súčinnosťou. Činitele elektronického prostredia môžu vyvolať v človeku otázky a následne informačnú potrebu, ktorej výsledkom je ich zodpovedanie. Uvedený fakt môžeme vnímať aj v kontexte možností nových médií a webu 2.0 a pod. Ponúka sa možnosť personalizácie nástrojov, vzájomného prepojenia zdrojov, modelovania asociácií v myslení a tvorby v podobe hypertextov. Človek „pohybujúci“ sa v elektronickom prostredí môže prezeraním jedného zdroja dospieť k novým otázkam, ktoré sa mu priamo v kontexte ponúkajú. Napríklad pri vyhľadávaní v prieskumových nástrojoch, či odborných databázach alebo pri čítaní periodík sa ponúkajú „podobné“ články, výsledky na základe rôznych významových korelácií. Prípadne sa ponúkajú obmeny zadávaných hesiel pre vyhľadávanie alebo podobné témy, ktoré sa v minulosti vyhľadávali. Pred realizáciou vlastného prieskumu prebieha štúdium, analýza požiadavky a príprava. Prieskum zahŕňa analýzu a selekciu zdrojov. Človek môže vykonávať výber zdrojov na základe skôr nadobudnutých znalostí, alebo objavuje nové zdroje. Získané výsledky analyzuje, selektuje. Syntézou, a dodaním pridanej hodnoty a výslednej formy tvorí výsledný produkt, ktorý zostáva buď v elektronickej podobe, alebo sa prevedie do tradičnej podoby. Existuje viac druhov elektronických nástrojov pre realizáciu informaçnej tvorivosti ako takej, alebo jej prejavov v rámci umeleckej, vedeckej tvorivosti.

Záver

Uvedené charakteristiky a modely informaçnej tvorivosti nemajú predstavovať jednotnú tézu, ktorá zovšeobecňuje činnosti ľudí v rôznych profesiách. Prezентujú poznatky dosiahnuté analýzou odbornej literatúry a vlastným výskumom. Hlavnými obmedzeniami nášho výskumu, pre vyvodenie všeobecne platných záverov, sú limit vo výbere a počte respondentov. Informaçná tvorivosť v elektronickom prostredí, ale informačná tvorivosť vôbec, je zaujímavým fenoménom, ktorý by mohol byť jedným z predmetov medziodborovej diskusie naprieč rôznymi vednými odbormi.

Zoznam bibliografických odkazov

- AMABILE, T. 1983. *The Social Psychology of Creativity*. New York: Springer – Verlag, 1983. Cit. podľa: SZOBIOVÁ, E., KOUTNÁ, J. 2006. Intelektové a osobnostné aspekty úspešnosti umelecky zameraných adolescentov. In: *Zjavná a skrytá tvorivosť*. Zost. Kusá D. a kol. Bratislava: Ústav experimentálnej psychológie SAV, 2006. s. 131-152. ISBN 80-88910-21-8.
- ANDERSON, T. D. 2011. Beyond eureka moments: supporting the invisible work of creativity and innovation. In: *Information Research* [online], 2011 [cit. 2014-07-21], roč. 16, č. 1, s. 471. Dostupné na: <http://InformationR.net/ir/16-1/paper471.html>
- FLOWER, L., HAYES, R. J. 1980. A cognitive process theory of writing. In: *College Compositions and Communication*. 1980, 31pp. 365-387. Cit. podľa: LEE, Y.J. 2002. A comparison of composing processes and written products in timed-essay tests across paper-and-pencil and computer modes. In: *Assessing writing* [online]. 2002 [cit. 2010-03-13], 8. ISSN 1075-2935. Dostupné na: http://www.sciencedirect.com/science?_ob=MIimg&_imagekey=B6VT8-4816WJK-3-5&_cdi=6284&_user=5677561&_pii=S1075293503000035&_orig=search&_coverDate=12%2F31%2F2002&_sk=999919997&view=c&wchp=dGLbVzz-zSkWz&md5=a352f1dc45789f6d7c5bbbbeeecd19e5&ie=/sdarticle.pdf

- GAVORA, P. 2002. Gramotnosť: vývin modelov, reflexia praxe a výskumu. In: *Pedagogika* [online]. 2002 [cit. 2014-05-16], roč. 52, č. 2, s. 171-181. ISSN 1338-0982. Dostupné na: https://www.fedu.uniba.sk/uploads/media/Gramotnost-_vyvin_modelov.pdf
- HOSPERS, J. 1985. Artistic Creativity. In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 1985, 43, 3p. 243-255. ISSN 1540-6245.
- JAGER, M. 2009. *Left Brain, Right Brain or Whole Brain?* [online]. Johannesburg: Mind Moves Institute, 2009 [cit. 2014-06-12]. 11 s. Dostupné na: <https://www.mindmoves.co.za/articles/article/LeftBrainRightBrainOrWholeBrain.pdf>
- JONES, S. 1990. Guide to Literacy Levels on the Survey of Literacy Skills used in Daily Activities (nepublikovaná štúdia). Ottawa: Statistics Canada, 1990. Cit. podľa: GAVORA, P. 2002. Gramotnosť: vývin modelov, reflexia praxe a výskumu. In: *Pedagogika*. 2002, roč. 52, č. 2, s. 171-181. ISSN 1338-0982.
- KIRSCH, I. S., JUNGEBLUT, A. 1986. Literacy Profiles of America's Young Adults. Princeton: Educational Testing Service, 1986. Cit. podľa: GAVORA, P. 2002. Gramotnosť: vývin modelov, reflexia praxe a výskumu [online]. In: *Pedagogika*, 2002 [cit. 2014-06-17], roč. 52, č. 02, s. 171-181. ISSN 1338-0982. Dostupné na: https://www.fedu.uniba.sk/uploads/media/Gramotnost-_vyvin_modelov.pdf
- KROPAJOVÁ, Mária. *Informačná tvorivosť v elektronickom prostredí* [dizertačná práca]. Univerzita Komenského v Bratislave. Filozofická fakulta. Katedra knižničnej a informačnej vedy. Školiteľ: prof. PhDr. Jela Steinerová, PhD. Komisia pre obhajoby: Knižničná a informačná veda. Predseda: prof. PhDr. Jaroslav Šušol, PhD. Stupeň odbornej kvalifikácie: PhD., v odbore knižničná a informačná veda. Bratislava: FiFUK, 2014. 189 s.
- ORNA, E. 2001. Information products revisited. In: *International Journal of Information Management* [online]. 2001, 21 [cit. 2010-05-21], s. 301 - 316. ISSN 0378-7206.
- Paul G. Zurkowski [online]. Cambridge: NFIL, National Forum on Information Literacy, 1989-2014 [cit. 2013-10-07]. Dostupné na: <http://infolit.org/paul-g-zurkowski/> Cit. podľa HRDINÁKOVÁ, Ľ. 2013. Informačná gramotnosť – definície. In: *Portál mediálnej gramotnosti* [online], 14. 12. 2013 [cit. 2014-07-13]. Dostupné na: http://www.medialnagramotnost.sk/index_ig_definie.html#zurkowski
- SHAW, S., HAWES, T. 1998. *Effective learning and teaching in the primary classroom*. Leicester: The services Ltd. 132 s. ISBN 0953353109.
- SOMMERS, N. 1980. Revision strategies of student writers and experienced adult writers. In: *College Composition and Communication*. 1980, 31, s. 378-388. Cit. podľa: LEE, Y.J. 2002. A comparison of composing processes and written products in timed-essay tests across paper-and-pencil and computer modes. In: *Assesing writing* [online]. 2002, no. 8 [cit. 2010-03-13]. Dostupné na: http://www.sciencedirect.com/science?_ob=MIimg&_imagekey=B6VT8-4816WJK-3-5&_cdi=6284&_user=5677561&_pii=S1075293503000035&_orig=search&_coverDate=12%2F31%2F2002&_sk=999919997&view=c&wchp=dGLbVzz-zSkWz&md5=a352f1dc45789f6d7c5bbbbeeecd19e5&ie=/sdarticle.pdf
- STEINEROVÁ, J. 1998b. *Tvorba informačných produktov: Nové prístupy informačnej vedy*. 1. vyd. Bratislava: Centrum vedecko-technických informácií SR, 1998. 130 s. ISBN 80-85165-73-2.
- STEINEROVÁ, J. 2000. Základy filozofie človeka v knižničnej a informačnej vede. In: KIMLIČKA, Š. – STEINEROVÁ, J. – ŽIBRITOVÁ, G. – KATUŠČÁK, D. 2000. *Knižničná a informačná veda na prahu informačnej spoločnosti: filozofický, systémový a historický pohľad*. Bratislava: Stimul, 2000. 138 s.
- STEINEROVÁ, J. 2005b. Informačné správanie človeka – používatelia informácií v súvislostiach. In: *Ikaros* [online]. 2005, roč. 9, č. 9 [cit. 12.04.2014]. ISSN 1212-5075. Dostupné na: <http://www.ikaros.cz/node/2008>
- SUWARA, B. 2012. Na ceste k hypermediálnemu artefaktu [Online]. In: *Kultura – media – teologia*, 2012 [cit. 2014-01-25], č. 9, s. 20-53. ISSN 2081-897. Dostupné na: http://www.kmt.uksw.edu.pl/media/pdf/kmt_2012_9_suwara1.pdf
- ŠUŠOL, J. Elektronické informačné zdroje – vzťah používateľských a autorských preferencií. *Ikaros* [online]. 2005, roč. 9, č. 9 [cit. 2015-03-13]. urn:nbn:cz:ik-11912. ISSN 1212-5075. Dostupné z: <http://ikaros.cz/node/11912>

Mária Kropajová

kropajova@gmail.com

(Katedra knižničnej a informačnej vedy, Filozofická fakulta, Univerzita Komenského)