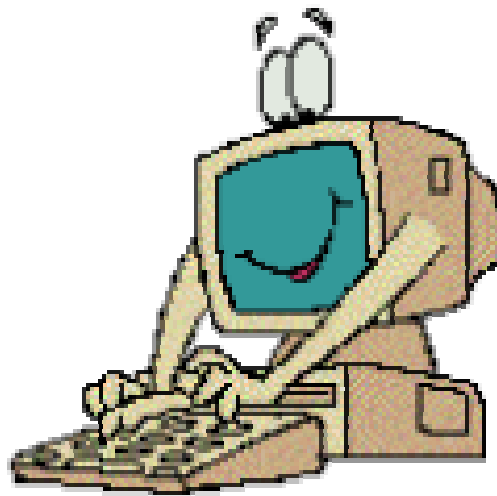


Úvaha nad kreativním přístupem k informační činnosti

seminární práce z předmětu *Tvořivost = kreativita*



Linda Skolková
1. ročník bakalářského studia, letní semestr 2002/2003

Na první pohled by se mohlo zdát, že v oblasti nejrůznějších informačních činností lze stěží na straně informačních pracovníků vůbec mluvit o kreativitě. Spíše přichází na mysl druhá účastníci se strana, tedy uživatelé, kteří mohou zprostředkované výsledky informační práce využít jako podklad pro vlastní odbornou činnost, v níž se pochopitelně tvořivost může projevit ve vrchovaté míře.

Druhý, nyní již podrobnější pohled ovšem ukazuje, že i informační profese v sobě skrývá kreativní potenciál, byť se navenek projevuje v trochu odlišné podobě. Když se totiž člověk začne pít po nějakých konkrétních informacích, často se vrhá do dosud neprobádaných končin a na této výpravě jej samozřejmě může potkat nejedno dobrodružství.

O lidech se sice v zásadě říká, že jsou bytostmi vpravdě nepoučitelnými, ale já se domnívám, že častým hledáním těžko nalezitelných a dostupných informací se do jisté míry člověk poučí a napříště hledá efektivněji. Snad by i po určité době došel do stupně, kdy by se dalo hovořit o dokonalosti, avšak tento ideální stav asi málokdy nastane, a to z toho prostého důvodu, že svět a vše v něm se v čase vyvíjí. Snad to byl Archimedes, kdo kdysi vzletně prohlásil: „Dejte mi pevný bod a pohnu zeměkoulí.“ Onen pevný bod snad mohl nalézt ve starém Řecku (tedy ovšem za předpokladu, že se vskutku jednalo o Archimeda nebo případně o některého jeho souseda), možná by jej ještě našel, kdyby však žil o pár století později, ale silně pochybuji, že by nějaký takový bod našel v dnešním tak rychle se měnícím světě. Namítnete možná, že krásnější než samotné nalezení je hledání nebo, chcete-li to vyjádřit jinými slovy, proces nalézání. Budete mít z větší či menší části pravdu, avšak vraťme se k hlavnímu rozebíranému tématu. Tento drobný exkurz nám měl posloužit jen k tomu, abychom si uvědomili, že z ekonomie známé pravidlo „ceteris paribus“, tedy za jinak stejných podmínek, může existovat jen v šedivé teorii, nikoli v květnaté a košaté praxi života. Je to také jeden z důvodů, proč je při pátrání po informacích nutné neustále modifikovat taktiku, protože, ať se nám to líbí nebo ne, v dnešní době jsou konstanty stále méně častým úkazem (programátor by dodal, že konstanta je ve skutečnosti také proměnná, čímž by celou situaci stručně, byť snad trochu paradoxně vystihl). Možná je to také proto, že pronikáme do struktury a podstaty věcí, objevujeme, co před námi bylo doposud skryto, a tím nesmírně obohacujeme informační univerzum lidstva. Obohacujeme (v jiných ohledech zase spíše ochuzujeme) také sami sebe, protože neustálé změny nás nutí měnit stereotypy nebo nám vůbec ani nedovolí je vytvářet.

Stereotypní rozhodně není ani práce s počítačem, která je pro informační pracovníky nezbytností. Koneckonců kdokoli, kdo se jednou posadil před zářící obrazovku, klávesnici a myš a někde vedle měl samotný počítač, může potvrdit, že počítač se sice chová podle

určitých pravidel, ovšem těžko se hledá někdo, kdo tato pravidla zná v relativní úplnosti, takže je neustále o zábavu postaráno. Tím teď pochopitelně nemám na mysli výdobytky zábavního průmyslu, které je možno nalézt v prostředí internetu, spíše se snažím naznačit, že kreativity je třeba hojně užívat obecně v komunikaci s počítačem, neboť jedině dostatečně tvořivým (a tudíž nikoli destruktivním) způsobem lze počítač přežít.

Svým způsobem se v tomto bodě může propojit kreativita z hlediska informační profese obecně (nikoli primárně založená na informační technice, ale tuto techniku využívající) a z hlediska využívání výpočetní techniky. Ze zkušenosti mohu potvrdit, že se často stává (a z nesčetných diskusí na rozmanitá podtémata velkého tématu počítačů, ať už jsou vedeny kdykoli a s lidmi různě počítačově gramotnými, mohu potvrdit, že tento názor není jenom můj, nýbrž že jest sdílen větší skupinou lidí), že člověk ví s naprostou jistotou, že na počítači s daným hardwarovým, ale hlavně softwarovým vybavením lze provést určitou operaci, ale kámen úrazu nastává v okamžiku, kdy stroj má být nějakým způsobem donucen, aby ji skutečně provedl. To je totiž ona ohromná výhoda a zároveň prokletí počítačů oproti lidským uživatelům – počítač vždy udělá přesně to, co je mu řečeno. Z toho ovšem jasně plyne, že problém nastává ve správné formulaci požadavku, který stroji sdělujeme. A v tomto okamžiku se už dostáváme na rozhraní mezi vlastní informační činností a využíváním informační techniky jakožto podloží nebo prostředku. Zde je široké pole působnosti pro využívání poznatků z našeho oboru, protože se jedná o známý problém formulace informačního požadavku, který by verbálním způsobem měl vyjadřovat co možná nejpřesněji informační potřebu uživatele. V případě, že je toto splněno, měli bychom v ideální situaci poskytnout relevantní odpověď, a budeme-li my i uživatelé skutečně přesní, pak by tato odpověď měla být i pertinentní.

Mnohdy se ovšem zdá, že mnohem více tvůrčího potenciálu dříme ve stroji než v člověku. Mimo jiné z tohoto důvodu souhlasím s názorem, že je velmi užitečné rozvíjet kreativitu i v jiných oblastech, protože poměrně často se řešení problému skrývá někde úplně jinde, než kde je hledáno. Proto je tolik užitečné aplikovat (nebo se o to alespoň pokusit) teoretické poznatky, potažmo přímo poznatky přetransformované ve znalosti, v praxi. Jakmile si totiž člověk danou věc vyzkouší v nějaké základní nebo řekněme primární podobě, pak už zpravidla nebývá tak obtížné využít ji například jakou součást nějakého složitějšího celku, třeba jako součást řešení rozsáhlejšího problému, který vyžaduje zapojení odborníků z více oblastí. Do popředí pak vstupuje také nutnost efektivní komunikace. Jestliže se vše povede tak, jak má, pak už zbývá jen pokud možno potlačovat bariéry kreativity a naopak se snažit rozvíjet stimulující podněty.

Nevyzpytatelnost uživatelů je další oblast, které bych se v této úvaze chtěla dotknout. S touto skutečností je třeba vždy počítat a domnívám se, že i zde je pole pro kreativní přístup k informační práci. Zamyslíme-li se například nad tím, jakým způsobem se rozhoduje o akviziční politice dané instituce (ať už se jedná o informační středisko, vysokoškolskou, veřejnou či jinou knihovnu nebo instituci), pak zjistíme, že rozhodování by vlastně mělo probíhat na základě odhadů budoucích informačních požadavků čtenářů, respektive uživatelů, a to na základě prognózy odvozené ze současné situace. Je zřejmé, že zde je potřeba bedlivě rozvažovat, do čeho se investuje a do čeho nikoli – a to vše na základě neúplných informací, protože do budoucna nikdo nevidí (i když někteří vehementně přesvědčují, že právě oni si umí budoucí situaci nejlépe představit). Podle mého názoru je zde tedy možné rozvíjet tvořivost s ohledem na optimální výběr deziderát.

Právě popsaná součást knihovnického procesu je příkladem pohledu směrem z vnitřku informační instituce ven, z opačné strany mu odpovídá právě schopnost předvídat nepředvídatelné uživatelské požadavky, a tudíž se snažit omezit množství nezodpovězených dotazů na minimum, a to právě zvolením vhodné skladby fondu.

Kreativitu lze zajisté rovněž uplatnit v případech nečekaných a předem neplánovaných situací jiného druhu, kupříkladu se může jednat o přijetí daru většího množství knih (eventuálně jiných druhů dokumentů) a jejich zařazení do fondu. Následná propagace přírůstků a vůbec zviditelňování informační instituce v tom smyslu, aby uživatelé měli představu, jaké služby jim informační středisko nebo knihovna může poskytnout.

Při nedávné exkurzi za knihovnickými i jinými krásami jižních Čech, kterou pořádal ÚISK, bylo zřetelně patrné, že obratně a kreativně je vhodné přistupovat i k jednání s úřady, protože vlastní šikovností člověk nejdál dojde (zářným příkladem je Mgr. Milena Kodýmová, která se svým nadšením pro věc zasloužila a neúnavně zasluhuje i o rozšiřování funkcí knihovny, jež je něčím mnohem důležitějším než „pouhou“ organizovanou sbírkou knih – je také místem setkávání lidí z města i okolí; z jejího zasvěceného výkladu bylo zřejmé, že na půdě knihovny se může konat i setkání rakouských a českých selek, které si na tomto místě vyměňují zkušenosti, mohou si navzájem poradit a uskutečnit něco na způsob drobného brainstormingu). Osobnost ředitelky Jihočeské vědecké knihovny PhDr. Květy Cempírkové zase ukazuje, že kreativně lze využít i jinak rozhodně negativní povodně – jak se totiž ukázalo, vyplavení knihovnických skladů ve sklepech způsobilo, že se sice přišlo o velké množství často žádaných knih, ale na druhou stranu se přišlo také o poměrně dost knihovnických jednotek, které by si stejně již nejspíše nikdo nepůjčil, ale které jinak bylo každému knihovníkovi – možná spíše knihovnici - líto vyhodit.

Závěrem bych shrnula, že v informační profesi lze najít mnoho momentů (výše zmíněné považuji jenom za ilustrativní příklady) umožňujících kreativní přístup, jenom je třeba odstraňovat bloky tvořivosti, psychologické zábrany způsobené hlavně obavami z toho, jak by případný nový nápad mohl být nevlídně přijat kolegy či zejména nadřízenými, a kreativitu vhodně volenými prostředky stimulovat.

Použitá literatura:

- Hlavsa, Jaroslav et al. *Psychologické metody výchovy k tvořivosti*. 1. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství 1986. 186 s.
- Holub, Miroslav. *Maxwellův démon čili O tvořivosti*. 1. vyd. Praha: Československý spisovatel 1988. 88 s. Puls, sv. 18.
- Jonák, Z. *Využití kreativních metod v informační činnosti*. In: Knižnice a vědecké informace, 22, 1990, č. 3, s. 102-110.
- Königová, Marie. *Tvořivost = kreativita*. 2. vyd. Praha: Univerzita Karlova 1999. 197 s. ISBN 80-85899-71-X
- Königová, Marie. *Tvůrčí přístup k informační práci*. In: Čs. Informatika, 32, 1990, č. 11, s. 323-328.