

# Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia ad Bibliothecarum Scientiam Pertinentia 17 (2019)

ISSN 2081-1861

DOI 10.24917/20811861.17.24

**Robert Statkiewicz**

Uniwersytet Warszawski

## Od totemów do etykiet internetowych. Antropologia i etnografia jako narzędzia badania architektury informacji

Architektura informacji (AI) to stosunkowo młoda dziedzina naukowa. Sytuacja ta stwarza szansę do wymiany wiedzy – praktycznej i teoretycznej – między przedstawicielami i przedstawicielkami wielu dyscyplin. Chociaż za początki architektury informacji przyjęło się najczęściej wyznaczać okres lat 60./70. dwudziestego wieku (Resmini, Rossati, 2012), multidyscyplinarność dziedziny pozwala na poszukiwanie przedstawicielstwa AI znacznie wcześniej, badającego odmienne od obecnie popularnych systemów informacyjnych. Podobne zagadnienia bliskie są informatykom i bibliotekoznawcom, ale najpewniej także językoznawcom czy kulturoznawcom. Zbliżone przykłady podawali zarówno Peter Morville jak i Andrea Resmini w swoich wykładach gościnnych (odwołując się m.in. do architektury urbanistycznej) podczas konferencji AIDA, organizowanej przez Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie w czerwcu 2018 roku.

Celem niniejszego artykułu jest próba zestawienia podejścia antropologicznego z architekturą informacji – przedstawienie, jak wiedza antropologiczna i etnograficzna mogą być wykorzystane przez badaczy AI. Punktem wyjścia do rozważań będzie symboliczne zestawienie ze sobą elementu współczesnego fetyszu architektów informacji – elementów stron internetowych – z minionym fetyszem badań etnologów i antropologów – totemizmem<sup>1</sup>. Rozpocznę od przedstawienia zainteresowań antropologów dwudziestego wieku oraz namysłem nad tym, czy obszary badawcze tychże i architektów informacji są tak bardzo różne. Stworzy to również okazję do bardzo pobieżnego przedstawienia zwrotu ontologicznego, uwypuklającej wagę badań jakościowych, a teoria zostanie podparta przykładami z etnograficznych badań. Chociaż odwoływać będę się przede wszystkim do namacalnych wytworów, chciałbym zwrócić uwagę na rolę słów oraz pozostałych kulturowych aspektów stojących za i pomagających tworzyć architektury informacji. Wierzę, że AI powinna być jak najbardziej spójna z mentalną strukturą świata ludzi, dla których jest tworzona.

---

1 Powszechnie uznaje się, że totemizm to system religijno-społeczny, polegający na istnieniu związku między życiem społecznym a totemem. Ze względu na poruszane później kwestie, definicja ta może być kontrowersyjna, dlatego proponuję rozumieć totemizm po prostu jako system społeczny, w którym faktycznie występuje totem (a jakiejś funkcji).

Dlatego na zakończenie artykułu przybliżę metodę projektowania partycypacyjnego, której założenia mogą się okazać przydatne dla architektów informacji.

## Totem(y) i totemizm(y)

W tej części postaram się przedstawić, że teoretycznych podstaw (a także nie-eurocentrycznych) AI można doszukiwać się na początku dwudziestego wieku w badaniach etnologów. W tym celu przybliżę znaczenie wspomnianych w podtytule totemów (a raczej funkcji, jakie mają spełnić w niniejszym artykule).

Niestety nie udzielę jednoznacznej odpowiedzi, czym jest totem. Starano się przez lata różne totemy, z różnych części świata objąć jedną kategorią i interpretować w ten sam sposób. Intuicyjnie, za najpowszechniejszy aspekt uznaje się ten magiczno-religijny, totem jako przedstawienie bóstwa (a i pogląd ten był obecny już u schyłku XIX w.; Levi-Strauss 1998). Jak wykazują jednak liczne badania, totemy mogły też pełnić inne funkcje. Uważano, że potrzebne były po to, aby: wewnętrznie organizować funkcjonowanie klanu; organizować relacje między poszczególnymi klanami; być emblematem lub „drzewem genealogicznym” danego klanu; być zbiorem zakazów, nakazów i praw danego klanu lub społeczności; czy przedstawiać kosmologię danej społeczności (Levi-Strauss 1998). Sprawę dobrze oddają słowa Gladys Reichard, cytowanej przez Levi-Straussa (1998):

Za dużo pisano o totemizmie... aby pozwolić sobie na zupełne pominięcie tego zagadnienia. Ale formy, w jakich totemizm się przejawia, są tak różne w różnych częściach świata, podobieństwa są tak powierzchowne, a przejawy mogą występować w tylu kontekstach bez związku z pokrewieństwem rzeczywistym lub domniemanym, że absolutnie nie można ich objąć jedną kategorią.

Mimo różnorodnych znaczeń, wydaje się, że pomimo różnych znaczeń, można zgodzić się z jednym - totem jest pewnego rodzaju systemem czy zbiorem informacji. Jest traktowany jako forma przekazu konkretnych treści (np. relacjami zachodzącymi między ludźmi a naturą, kodeksem moralnym) lub klasyfikacja elementów otaczającego świata (taksonomia). Już w 1899 roku Edward Burnett Tylor uważał totemizm za przejaw skłonności ludzkiego umysłu do do grupowania i porządkowania otoczenia (Levi-Strauss 1998). Totemy byłyby zatem materialną próbą odbicia tego, jak ludzie postrzegają świat lub jego wycinek i zachodzące w nim zależności (Durkheim, Mauss 1973).

Myślenie takie jest zwłaszcza bliskie strukturalistom, do których można zaliczyć samego Levi-Straussa. Uważał on, że stosowanie strukturalizmu jako metody badawczej pozwoli dzięki odpowiedniemu układaniu faktów społecznych i kulturowych na obnażenie przyrównywalnych struktur, będących logicznymi systemami (za: Piaget 1972). Za struktury takie uważane były struktury myślowe, stojące za każdą ludzką aktywnością lub jej przejawem<sup>2</sup> (Piaget 1972; Durkheim, Mauss

---

<sup>2</sup> W podobnym kierunku podążały badania antropologii kognitywnej (zwanej nową etnografią) i etnonauki, której przedstawiciele badali i analizowali systemy klasyfikacyjne i językowe różnych kultur, a samą kulturę uważali za zjawisko mentalne, racjonalne i podlegające procedurom formalno-logicznym lub formalno-językoznawczym, zaś ich rezultaty za

1973). Levi-Strauss wierzył w uniwersalność i odwieczność natury ludzkiej (Piaget 1972). Chociaż tak silnie uniwersalizujące podejście nie jest mi bliskie, wydaje się, że zaproponowana przez strukturalistów kategoria rozumienia przejawów aktywności ludzkiej jako odwzorowania struktury mentalnej jest interesująca.

## Różne totemy – różne światy

Totemy możemy traktować jako symboliczne przedstawienie wycinka doświadczanego i "okiełznanego" przez ludzi świata. Struktura ta jednocześnie oddaje mentalne struktury danej grupy społecznej. Innymi słowy, totem jest przedstawieniem lokalnej ontologii.

Pojęcie to jest stosowane i rozumiane w filozofii jako teoria bytu, badanie charakteru i struktury rzeczywistości (Goczyła 2011). Pojęcie ontologii jest również stosowane w informatyce i definiowane przez Grubera jako formalna, jawna specyfikacja wspólnej konceptualizacji (za: Goczyła 2011). Interesująca jest zwłaszcza informatyczna definicja, wyróżniająca konieczność ontologii do bycia sformalizowaną (wyrażaną w przyjętym języku), jawną (zawierającą wszystkie możliwe elementy danego systemu, podzielone na klasy, związki itp.) i wspólną (czyli nie jest jednostkową ontologią, ale raczej odwołującą się do wspólnych wiedzy i doświadczenia)<sup>3</sup>.

W tym rozumieniu, podobnym do totemów przykładem odwzorowania struktury mentalnej może być konstrukcja stron internetowych, a szczególnie etykiet i zakładek (oraz tego, co będzie się w nich znajdować). Wydaje się, że podobnego zdania (odwzorowanie sposobu myślenia w sposobie etykietowania) są autorzy *Architektury informacji w serwisach internetowych* (Rosenfeld, Morville, 2003). Jednym ze sposobów badania tego, jak na stronie internetowej powinny być umieszczone etykiety jest technika sortowania kart, stosowana najczęściej podczas badań użyteczności strony internetowej (Mościchowska, Rogoś-Turek, 2015). Badanie ukazuje, jak grupa docelowa klasyfikuje informacje i jakie rozłożenie na stronie byłoby dla niej najoczywistsze. Wydaje się, że badania te powinny wychodzić nieco dalej – nie powinno nas interesować jedynie, jak ludzie posegregowali przedstawione im etykiety – ale również co przez nie rozumieją i dlaczego takie a nie inne relacje zachodzą między poszczególnymi elementami i zawierającymi się w nich znaczeniami.

Dla przykładu przytoczę totemiczną klasyfikację bliźniąt u Nuerów, opisywaną przez Edwarda Evans-Pritcharda. Do określenia bliźniąt ludzie z plemienia podają terminy, które mogłyby wydawać się sprzeczne, gdyż bliźniaki są zarówno jedną osobą, jednak nie są zaliczane do grupy osób, a do grupy ptaków (Levi-Strauss 1998; Palacek, Risjord 2013). Klasyfikacja ta była niezrozumiała (czy uznana za błędną) dla większość anglosaskich uczonych. Evans-Pritchard chcąc zrozumieć „nielogiczną” klasyfikację, posłużył się interpretacją „dlaczego oni myślą, że bliźnięta to ptaki?”, wychodząc z założenia, że zarówno Nuerowie, jak i Europejczycy opisują

---

porównywalne. Zainteresowanych kieruję do publikacji M. Buchowski, *Amerykańska Antropologia Kognitywna. Poznanie, język, klasyfikacja i kultura*. Warszawa 1993.

<sup>3</sup> Definicja ta jest zastosowana przede wszystkim w rozumieniu systemów informacyjnych, jednak Goczyła w interesujący sposób zauważa – jak rozumiem – że poszczególne elementy tej definicji nie muszą odnosić się wyłącznie do systemu komputerowego, ale także do ludzkiej umysłowości (tamże, s. 25–26).

inaczej ten sam świat, robiąc to logicznie. W dalszej części artykułu przedstawię kolejne przykłady obrazujące konieczność poznania „świata” osób, dla których chcemy tworzyć architektury informacji.

Przywołując ontologie oraz konieczność poznania „świata” nie sposób pominąć zwrotu ontologicznego. Mówiąc bardzo ogólnie (a wręcz upraszczając) jest to teoria, według której różne ontologie odzwierciedlają fakt, że różne grupy ludzi doświadczają innych światów (Palacek, Risjord, 2012). Posługując się znanym już przykładem bliźniąt-ptaków u Nuerów, Evans-Pritchard starał się jedynie zinterpretować co tak „naprawdę” znaczy ta klasyfikacja. W swoim wytłumaczeniu odnosił się do tego, że bliźnięta są znakami od bóstw, a mają w sobie nawet ten pierwiastek; zaś istotami, którym najbliższym do bóstw są ptaki (ponieważ unoszą się na niebie, a tam zamieszkują bogowie). Etnograf uznał zatem klasyfikację Nuerów za metaforę (bliźnięta są ptakami „na niby”). Według przedstawicieli zwrotu ontologicznego, pytanie etnografa nie powinno brzmieć „dlaczego oni myślą, że bliźnięta to ptaki?” tylko (przynajmniej) „jak powinniśmy myśleć o bliźniętach, ptakach (a także następstwach tychże: ludzkości, zwierzęcości itp.) aby to stwierdzenie przestało nas zadziwiać?” (Palacek, Risjord, 2012)<sup>4</sup>.

## Ugruntowane ontologie

Przykładem obrazującym przedstawianą dotychczas teorię, są badania prowadzone na początku XXI w. wśród polskich górali przez prof. Annę Malewską-Szałygin. Etnolożkę interesowało jak na badanym obszarze funkcjonują wyrazy związane z polityką (Malewska-Szałygin 2005). Okazało się, że ogólnie uznane i używane w języku polskim (formalnym) wyrazy takie jak *demokracja*, mają zupełnie inne znaczenie wśród górali, i mają niewiele wspólnego ze sposobem zarządzania państwem. Stały za nią idee polityczne, jednak były to przede wszystkim sprawiedliwość i dobrobyt rozumiany jako równy status (głównie ekonomiczny) (Malewska-Szałygin, 2005). Jednocześnie uważano, że system wielopartyjny i zdecentralizowana władza, oparta na debacie i dialogu nie jest demokracją, a raczej paraliżującym sposobem rządzenia państwem (Malewska-Szałygin, 2005). Warto także wspomnieć, że gdy pytano badanych o politykę, ci zamieniali ją na termin *władza* (Malewska-Szałygin 2005).

Kolejnym przykładem z badań Malewskiej-Szałygin była nazwa jednej z partii politycznych – Platformy Obywatelskiej. Już przez sam swój wydźwięk dyskwalifikowała afiliujących pod nią polityków. Chociaż podobnie jak wyrazy *demokracja* czy *polityka*, człony składające się na nazwę partii pochodzą ze sformalizowanego języka polskiego, o tyle są one czymś innym w świecie górali (Malewska-Szałygin 2017). Tam Platforma Obywatelska jest odczytywana co najwyżej jako środek lokomocji (człon *platforma*) dla ludzi bogatych, stojących ponad wszystkimi innymi

---

4 Jak pisałem, jest to zaledwie doraźnie uproszczona próba wyjaśnienia zwrotu ontologicznego. Zainteresowanych odsyłam do pracy ukazującej podłoża rozważań w kognitywistyce i koncepcji umysłu rozszerzonego – M. Palecek, M. Risjord, *Relativism and the Ontological Turn within Anthropology*, „Philosophy of the Social Sciences” 2013, 43(1), s. 3–23; a także do: E. Viverios de Castro, *Cosmological Perspectivism in Amazonia and Elsewhere*, „HAU Masterclass Series” 2012, 1, s. 45–168 oraz A. Henare, M. Holbraad, S. Wastell, *Thinking through Things: Theorising Artefacts Ethnographically*, London 2007.

(człon *obywatelska*). Jak zwraca uwagę etnologka, wbrew przekonaniom klasyków Oświecenia, *obywatel* nie ma brzmienia egalitarnego, a wręcz przeciwnie – jest utożsamiane z kimś wywyższającym się, kto przez lata drzwi i wykorzystywał ludzi (utożsamiany najczęściej z figurą szlachcica lub pana) (Malewska-Szałygin 2017).

Przykłady te miały za zadanie zobrazowanie faktu, że „inne światy” nie muszą wcale istnieć na końcu globu. Światy te mogą być też wytwarzane w wąskich, specjalistycznych lub nieformalnych grupach. Dobrze obrazują to przykłady przytaczane przez Maję Brankę (2016). Autorka przedstawia liczne przypadki kiedy nawyki językowe działaczy społecznych, animatorów a także organizacji, powodują nieczytelność komunikatów kierowanych do odbiorców swoich działań. Najczęściej dzieje się tak z wyrazami, które są powszechnie stosowane w systemie grantowym (*projekt, model, podejście*, ale także *działanie*), a z czasem przechodzącymi do tak zwanego mainstreamu zawodowego. W zgodzie z autorką i własnym doświadczeniem mogę stwierdzić, że jednym z tak funkcjonujących wyrazów jest popularna w ostatnim czasie *partycypacja* (do której jeszcze wrócę, jednak w pozytywnym wydźwięku). Wyraz ten w praktyce jest bardzo różnie definiowany, a stosuje się go w odniesieniu do osób, które i być może są rzecznikami tej idei, jednak nie mają o tym pojęcia, bo *partycypacja* jest im pojęciem obcym lub znaczącym coś zupełnie innego. Dobrze obrazującym to przykładem jest „rozmowa” architekta informacji z użytkownikiem strony poprzez źle dobrane nazwy etykiet (Rosenfeld, Morville 2003).

Ciekawym przypadkiem, przedstawiającym relacje zachodzące w świecie, mogą być badania użyteczności, które prowadziłem w grudniu 2017. Polegały one w dużej mierze na sprawdzeniu czytelności komunikatów w aplikacji, służącej do pomiaru czystości powietrza. Twórcy aplikacji starali się przekazać te informacje za pomocą estetycznej szaty graficznej, przejrzystości i komplementarności przekazywanych danych. Mieli jednak przeczucie, że pomimo starań, kluczowe informacje w aplikacji nie są czytelne dla grupy, na której najbardziej im zależało. Aplikacja przedstawiała zawartość danej substancji w powietrzu odnosząc się do procentowego pomiaru normy. W zależności od stopnia odchylenia od danej wartości, pasek zmieniał kolor – zielony, jeżeli stężenie było poniżej bądź mieściło się w normie, żółty jeżeli norma została przekroczona oraz czerwony jeżeli stężenie stanowczo przekroczyło normę. Prócz koloru, na końcu danego słupka pojawiała się również wyrażona w procentach informacja o stopniu natężenia. I tutaj właśnie – według badań – mógł tkwić problem. Jak powiedziała jedna z osób: „procent musi się do czegoś odnosić” (wywiad 1, 2017). W obecnej formie, procent nie odnosił się do niczego. Dla przykładu, pasek, wskazujący 150% jakiejś substancji, podkreślony na żółto tracił natychmiast znaczenie dla osoby, która starała się odczytać tę informację. W kłopot wprowadzały również zielone wskaźniki, z podobną wartością procentową<sup>5</sup>.

## Projektując wspólnie

Nie chciałbym, aby powyższe opisy lub wizja różnych światów hamowały przed badaniami i tworzeniem ambitnych AI. Przytoczone teorie oraz badania miały na

---

<sup>5</sup> Alarmujące wartości przekroczenia normy (również procentowe) są różne dla różnych substancji.

celu jedynie podkreślenie i wyjaśnienie wagi badań jakościowych w projektowaniu. Rzecz jasna i takie badania są obarczone ryzykiem błędu (jak każde inne). Wydaje się, że być może w niektórych, szczególnych przypadkach dobrą praktyką tworzenia AI byłoby częściowe oddanie tego procesu w dłonie osób, przez które ma być ona później wykorzystywana.

Taką praktyką jest występująca w architekturze metoda *projektowania partycypacyjnego* (PP), coraz częściej stosowana w planowaniu i działaniach społecznych. Przez proces ten (łączący w sobie elementy badawcze i projektowe) przechodzą wspólnie projektant/badacz (pełniący funkcję facylitatora), osoba zarządzająca projektem oraz osoby, które będą użytkownikami danego produktu lub usługi<sup>6</sup>. Podejście takie wyrosło i w dużej mierze bazuje na eksperymentach i doświadczeniu skandynawskich architektów lat 70., reprezentujących nurt *cooperative design* oraz *action research* (Barełkowski 2014). Kierunki te uznaje się za podstawy m.in. *user-oriented design* (Barełkowski 2014).

W projektowaniu partycypacyjnym kluczową rolę pełnią użytkownicy. Od samego początku diagnozują napotkaną sytuację, częściowo odwołując się do swojego doświadczenia. W późniejszych etapach pogłębiają osobiste refleksje o zebrane od członków swojej grupy w procesie badawczym dane, doprecyzowując później problem, który ma rozwiązać zespół projektowy. Stają się także osobami odpowiedzialnymi za znalezienie możliwych rozwiązań a także stworzenie pierwszych prototypów. Bardzo dużymi zaletami PP jest pierwszoosobowa narracja o wyzwaniu, niemal ciągła ewaluacja oraz informacja zwrotna od użytkowników, a także:

[...] zapobiega marnotrawieniu środków publicznych i powstawaniu nieudanych lub zakończonych porażką projektów, w których głównym elementem jest wyimaginowane ego architekta, a niekoniecznie zrozumienie potrzeb użytkowników (Kaus, Rosiak, Wróblewska-Jachna 2018).

Opis metody może sugerować, że umniejsza ona rolę badaczy i architektów, nie pozwalając im na interpretacje, rozwiązania i zastosowanie profesjonalnej wiedzy, czyniąc ich posłusznymi przekonaniom użytkowników (Barełkowski 2014). W rzeczywistości w procesie chodzi o obopólne zrozumienie – zarówno potrzeb użytkowników, jak i możliwości oraz dostępności konkretnych rozwiązań. Jak pisze Barełkowski (2014):

Spółeczna partycypacja w projektowaniu jest więc formułą [...] nie tyle zorientowaną na „spełnienie oczekiwań” lokalnej społeczności, lecz na zrozumienie jej potrzeb, odniesienie się do jej potrzeb tak kompleksowo, jak to tylko możliwe, [...] zainicjowanie dialogu, który pozwoli odbiorcom architektury zrozumieć, które wnioski architekt mógł uwzględnić, a które był zmuszony odrzucić. Jeśli za punkt odniesienia traktować społeczną (i materialną) odpowiedzialność architekta, to jest to po prostu formuła realizacji zadań kształtowania przestrzeni w sposób bezpieczny, przy okazji będąc też bezpieczną dla użytkownika i gwarantując znacznie wyższy stopień wpływu i rozumienia koń-

---

6 Ważnym etapem PP jest wypracowanie wspólnego „słownika pojęć” oraz zasad, którymi będzie się posługiwać grupa projektowa.

cowego rezultatu przez odbiorców [...] niezorientowanych w teoretycznych niuansach architektury.

W końcowej fazie stworzone przez grupę projektową prototypy są oddane do oceny szerszemu gronu społeczności, które decyduje, który ma zostać urzeczywistniony po dokonaniu poprawek<sup>7</sup>.

## Zakończenie

W artykule przedstawiłem koncepcje i teorie antropologiczne, które mogą być przydatne dla badaczy AI. Przykłady ukazują również, jak w inny sposób można myśleć o dziedzinie i gdzie można doszukiwać się fenomenu informacji i inspiracji – zarówno teoretycznych jak i metodologicznych. Przywołane przykłady z badań oraz propozycja badawczo-projektowa miały podkreślić wagę badań jakościowych w projektowaniu użytecznej i skutecznej formy AI. Oczywiście, zaproponowana metoda PP nie jest uniwersalna i jest raczej dobrym rozwiązaniem w bardzo specyficznej sytuacji – takiej, w której AI jest tworzona dla bardzo skonkretyzowanej grupy odbiorców.

Architektura informacji ma w sobie niezwykłą siłę, o której już wspominałem. Ma ona potencjał, aby stworzyć płaszczyznę do wymiany wiedzy, praktyki i doświadczeń reprezentantów i reprezentantek różnych dyscyplin – czy wręcz różnych światów. Stwarza tym samym realną szansę na ugruntowanie komplementarnych działań o niespotykanej jakości.

## Bibliografia

- Barełkowski R., *Problemy implementacji projektowania partycypacyjnego w Polsce*, „Przestrzeń i Forma” 2014, nr 22 (3), s. 25–46.
- Branka M., *Jak po ludzku opowiadać co robią watchdog? Komunikacja i budowanie poczucia dla organizacji strażniczych*, 2016, [https://watchdogportal.pl/wp-content/uploads/2016/06/Co-robia-watchdogi\\_B5\\_sklad-pelen04.pdf](https://watchdogportal.pl/wp-content/uploads/2016/06/Co-robia-watchdogi_B5_sklad-pelen04.pdf) [dostęp: 14.07.2018].
- Durkheim E., Mauss M., *O niektórych pierwotnych formach klasyfikacji*, [w:] *Socjologia i antropologia*, red. M. Mauss, Warszawa 1973, s. 707–783.
- Goczyła K., *Ontologie w systemach informatycznych*. Warszawa 2011, s. 25–34.
- Kaus M., Rosiak Ł., Wróblewska-Jachna J., *Postrzeganie bydgoskich przestrzeni publicznych przez lokalnych odbiorców jako wstęp do partycypacyjnego procesu projektowego*, „Przestrzeń i Forma” 2018, nr 33, s. 143–158.
- Lévi-Strauss C., *Totemizm dzisiaj*, przeł. A. Steinberg, Warszawa 1998.

<sup>7</sup> Interesującymi dla architektów informacji mogą być projekty Cooperativa Studio: partycypacyjne projektowanie systemu nawigacji na warszawskim Osiedlu Jazdów czy realizowany wraz z fundacją Pracownia Badań i Innowacji Społecznych STOCZNIA projekt „Szanuj Zieleń”, wypracowujący rozwiązania chroniące miejską zieleń (<https://www.cooperativa-studio.com/blank-7>). Warto wspomnieć także działania podejmowane przez fundację Civis Polonus, aktywizujące młodzież do współtworzenia przestrzeni placówek oświatowych lub broszur informacyjnych i przewodników po rodzinnych dzielnicach (<http://civispolonus.org.pl/projekt/>) a także projekty realizowane w ramach autorskiego programu Bemowskiego Centrum Kultury „Laboratorium Projektów” (<http://bemowskie.pl/projekt/>).

- Malewska-Szałygin A., *Pojęcia badawcze i wyniki badań. Góralskie rozumienie pojęcia „demokracja”*, [w:] *Rozmowy z Góralami o polityce*, red. A. Malewska-Szałygin, Warszawa 2005, s. 7–17.
- Malewska-Szałygin A., *Wyobrażenia o narodzie we wsiach podhalańskich*, „Sprawy Narodowościowe. Seria nowa” 2017, nr 47, s. 1–13.
- Mościchowska I., Rogoś-Turek B., *Badania jako podstawa projektowania user experience*, Warszawa 2015.
- Palecek M., Risjord M., *Relativism and the Ontological Turn within Anthropology*, „Philosophy of the Social Sciences” 2013, nr 43 (1), s. 3–23.
- Piaget J., *Strukturalizm*, przeł. J. Kępkiewicz, Warszawa 1972, s. 31–44, 135–148.
- Resmini A., Rosati L., *A Brief History of Information Architecture*, „Journal of Information Architecture” 2012, nr 3, s. 33–45.
- Rosenfeld L., Morville P., *Architektura informacji w serwisach internetowych*, przeł. K. Masłowski i T. Jarzębowicz, Gliwice 2003, s. 99–129.

## **From totems to web labels. Anthropology and ethnography as tools for studying information architecture**

### **Abstract**

The main aim of article is depict of anthropological theories and tools, that might be useful for information architecture researchers. AI will be treated as a mental structure representation and compared to the other material structures and systems. Examples from fieldworks and author’s practice display anthropological theories. To sum up, practice of participant design will be presented.

**Keywords:** ethnography, anthropology, information architecture, participatory design, ontological turn, totemism, structuralism, user experience