

SHANNONOVA TEORIJA INFORMACIJ

(prvič objavljena leta 1948) predstavlja enega od temeljev računalniškega programiranja in telekomunikacijskega procesiranja signalov.

- Informacij ne obravnava na ravni pomena sporočila, temveč izključno na ravni statističnih lastnosti vira in destinacije
- Količina informacij v sporočilu se določa v odnosu na večjo ali manjšo predvidljivost izbir vira
- Večja predvidljivost posredovanih izbir, večja je redundantnost sporočila, manjša je količina informacij
- Manjša je predvidljivost in redundanca v sporočilu napravljene izbir, večja je količina posredovanih informacij
- Redundantnost je število bitov v sporočilu minus število bitov dejanske informacije (celotno sporočilo je sestavljeno iz 100 bitov, od tega je dejanskega sporočila le 40 bitov)

SHANNONOVA OBRAVNAVA INFORMACIJ V DIGITALNI OBLIKI

- Obravnava informacijo na digitalni ravni, torej na ravni, kjer se selekcije posredovane v sporočilu izrazijo v obliki 1 ali 0
- Računalniki in sodobne telekomunikacije procesirajo računalniške signale izključno v digitalni formi
- Shannon je opredelil formulo, po kateri je mera količine informacije oz. informiranosti sporočila matematično opredeljena kot binarni logaritem števila alternativ, izmed katerih je bila napravljena sporočena selekcija
- Če vržemo kovanec, je sporočilo, da je padel grb ali številka, selekcija zgolj izmed dveh alternativ, zato to sporočilo vsebuje minimalno informacijo 1 bita
- Če sporočimo, na katero številko je padla igralna kocka, je to selekcija izmed 6 alternativ, ki obsega 3 bite informacije (pri igralni kocki naredimo 3 binarne izbire: 1 in 2, 3 in 4, 5 in 6)

WILBUR SCHRAMM (gl. Hrestomatija 2, Kako deluje sporočilo?)

VIR □ UKODER □ SIGNAL □ RAZKODER □ PREJEMNIK

UKODER (encoding) = proces kodiranja sporočila v kod (znake, jezik), to pomeni, da npr. svoje misli prevedemo v izgovorjene ali zapisane besede in povedi.

RAZKODER (decoding) = proces dekodiranja sporočila iz koda, to pomeni, da slišane ali prebrane besede in povedi prevedemo nazaj v misli, ki tvorijo pomen sporočila.

Pojem koda ali kode (sinonim m. in ž. spola) = sistem znakov, ki so nujni pogoj za vzpostavitev pomena sporočila.

Zadostno obvladovanje koda s strani udeležencev komuniciranja je nujni pogoj uspešne komunikacije, drugače pride do semantičnega šuma.

Kod je sistem znakov, ki tvorijo pomen sporočila.

Znak sestoji iz izraza in vsebine.

Izraz znaka je njegova fizično zaznavna oblika (glasovna oblika izgovorjene besede, grafični zapis črk na papir zapisane besede, fizični prometni znak ali semafor).

Vsebina znaka je pomen znaka (slovarsko definiran pojem besede, pomen, ki ga prometni predpisi določajo za določen znak ali kombinacijo luči na semaforju).

Izraz in vsebino znaka imenujemo KONVENCIJA (pravilo) ali NAVADA (kolektivno izkustvo).

SEMIOTIKA = znanost, ki proučuje naravo znakov, kodov in označevanja.

KOD je sistem znakov: je množica znakov in pravila, kako jih povezovati (npr. v jeziku je to besedišče + slovnična pravila, kako tvoriti pravilno oblikovane povedi).

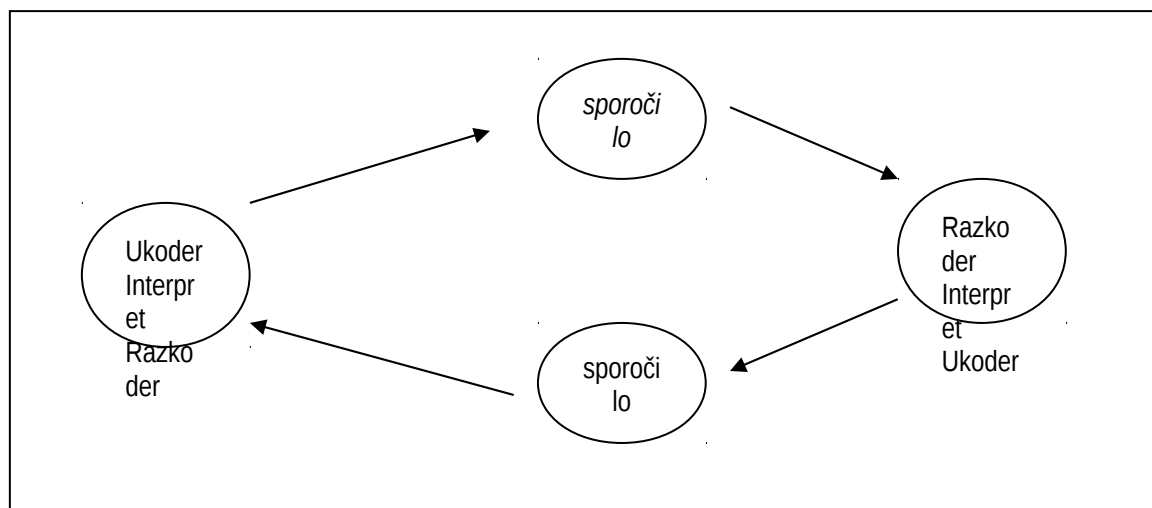
Vrste kodov:

- jezik oz. govor
- pisava in druge vrste zapisa (morzejeva, brailova pisava)
- kodi neverbalnega komuniciranja (mimika, gestikulacija)
- tehnični kodi (npr. računalniški jezik)
- znanstveni kodi (npr. jezik matematike, fizike, kemije ...)
- estetski kodi v umetnostih (npr. jezik poezije – poetske figure in verzne oblike v poeziji, likovni jezik v slikarstvu, jezik gledališča, filma, jezik žanra ...)
- kodi vedenja (npr. bonton, jezik verskih ritualov, državnega protokola, mode ...)
- ...

KOMUNICIRANJE KOT PROCES KODIRANJA IN DEKODIRANJA

S pomočjo koda sporočevalec prevede serijo misli oz. idej v serijo fizično zaznavnih znakov, ki tvorijo fizično sporočilo, ki se prenese do čutil sprejemalca, ki ga zaznajo njegovi možgani pa znake sporočila prevedejo nazaj v serijo sporočenih idej.

SCHRAMM – KROŽNI MODEL KOMUNICIRANJA MED 2 UDELEŽENCEMA



Kodiranju in dekodiranju konvencionalnega pomena se pridruži interpretacija smisla sporočila, tj. kaj je želel sporočevalec posredovati, kakšen je bil njegov sporočilni namen (komunikacijska intenca) v dani situaciji sporočanja.

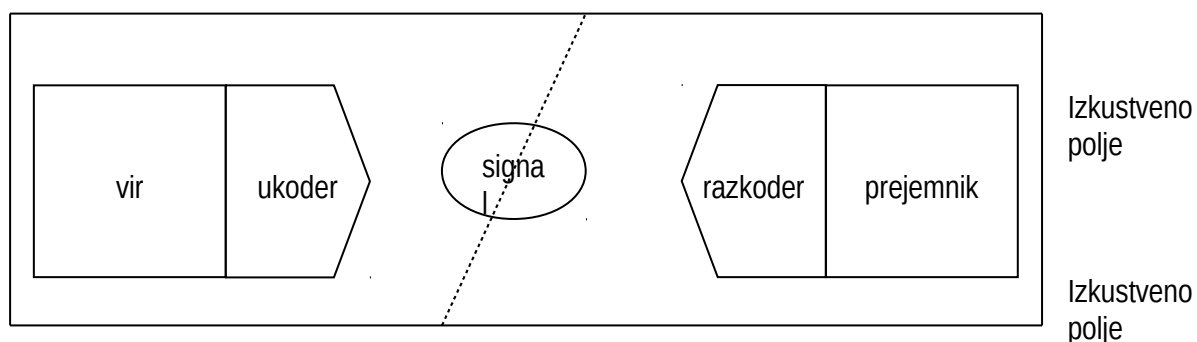
Pri sprejemanju sprejemalec enkrat dekodira, drugič interpretira:

1. Dekodira konvencionalni pomen znakov sporočila glede na pravila koda (npr. zazna, da je nekdo zavpil požar in razume pomen besede požar)
2. Interpretira smisel sporočila v dani situaciji (npr. sedi v gledališču in gleda gledališko predstavo in interpretira, kaj v tej situaciji pomeni, da je nekdo zavpil požar – odvisno je ali je ta oseba, ki je zavpila požar med publiko ali na odru)

Problem ujemanja izkustvenih polj (fields of experineces)

IZKUSTVENO POLJE je akumulirano življenjsko izkustvo, znanje, vednost, udeleženci se morajo v zadostni meri prekrivati oz. ujemati, da lahko sprejemalec ustrezno interpretira smisel sporočila v dani situaciji.

Nezadostno ujemanje izkustvenih polj povzroči psihološki šum.



Za doseganje prekrivanja izkustvenih polj mora sporočevalec uporabiti EMPATIJO oz. EMPATIČNO PROJEKCIJO, tj. mora se vživeti v psiho sprejemalca in prilagoditi sporočilo njegovemu izkustvenemu polju, tj. njegovi sposobnosti razumevanja.

FEEDBACK ali POVRATNA INFORMACIJA

V procesu komuniciranja obstajajo povratne informacije, kako sprejemalec sprejema informacije – predvsem ali jo razume ali ne, pa tudi ali odobrava izrečeno ali ne, sprejema ponudbo ali ne ...

Na osnovi feedback-a, ki jo dobi od sprejemalca (ali širšega občinstva), sporočevalec usmerja svoje komuniciranje.

V krožnem modelu komuniciranja je neposredni feedback v samem odgovoru oz. odzivu komunikacijskega partnerja.

Posredni feedback pa so razni indici v vedenju sprejemalca ali občinstva (npr. neverbalna govorica, npr. naklada pri množičnih medijih/občilih).

Feedback pa obstaja tudi neposredno na samega sporočevalca, na ravni samonanašanja (samoreference). (npr. govorec posluša sebe, kaj je povedal, in se po potrebi korigira, če npr. povedano ne ustreza povsem njegovemu namenu)