

MALÝ SLOVNÍČEK POJMŮ OBLASTI INTELIGENTNÍ ARCHITEKTURY A DESIGNU

Jde o výkladový slovník, který si nečiní nárok na systémovou přesnost a terminologii. Vzhledem k tomu, že se ergonomie zabývá všemi typy interakce člověka (s přírodou i společností), jsou zde uvedeny na první pohled různorodé jevy. Výklad níže uvedených termínů je přirozeně dostupný v běžných slovnících. Ne ve všech je ale proveden shodně a optimálně srozumitelně. Vedle odborně kontrolovaných tištěných publikací seriózních vydavatelů existují také internetové, jejichž kvalita není do detailů zaručena. Proto jsem provedl promyšlený výběr. Jde ale zejména o výběr takového souboru termínů, které jsou v současnosti pro tvorbu a hodnocení inteligentního designu skutečně aktuální. **I samotné zamyšlení, jak souvisí jednotlivé jevy s designem a architekturou, je užitečným cvičením.** Podle situace je užito abecední řazení podle podstatných i přídavných jmen. U některých termínů je uvedeno, se kterými typy inteligence především souvisí:

POMOCNÁ

- ❶ logická (matematická) inteligence – součást IQ
- ❷ jazyková inteligence – součást IQ
- ❸ prostorová (vizuální) inteligence – součást IQ
- ❹ pohybová (kinestetická) inteligence
- ❺ hudební inteligence

VYŠŠÍ

- ❻ intrapersonální inteligence – součást EQ
- ❼ interpersonální inteligence – součást EQ
- ❽ přírodovědná (ekosystémová) inteligence

ŘÍDÍCÍ

- ❾ existenciální (hodnotová, duchovní) inteligence – SQ

Na výkladový slovník navazuje jednodušší krátký slovníček cizích slov. Úvodem malá rozcvička pro cestu k vyšší čtenářské gramotnosti:

gramotnost není vzdělanost • psychologický není psychický • povědomí není podvědomí • mýtus není předsudek ani pověra • chytrý není inteligentní • originálový není originální • mobilní není mobilový • anatomický není ergonomický • reprezentační není reprezentativní • replika není jakákoliv kopie • grafický symbol není logotyp • sociální zařízení není hygienické zařízení • komfort nesouvisí přímo s luxusem • ateismus není neznalost a nezájem o duchovní principy života • kultura není zábava a tedy debatovat neznamená vždy bavit se

- **Algoritmus.** Postup řešení úlohy konečným počtem úkonů, např. výpočty, programy pro počítač apod. ❶❹❷
- **Analogické.** Obdobné. ❶❸
- **Analogové.** Používající plynule proměnné hodnoty. Např. původní televizní obrazovky, fotochemická fotografie, rtuťový teploměr, hodinový ciferník s ručičkami apod. ❶❸
- **Anatomie.** Nauka o stavbě živého organismu. (Viz také fyziologie.) ❶❹❸
- **Antropocén.** Nedávno započatá epocha vývoje Země, kdy její kvality začal výrazně ovlivňovat člověk. ❷❸❹
- **Antropocentrismus.** Sebestřednost lidského druhu. Pokud je provozována inteligentně, netrpí jí životní prostředí a návazně pak ani samotný člověk. Pokud je provozována krátkozrace, přináší člověku dočasné výhody na úkor budoucnosti lidí i přírody. ❸❷❸❹
- **Antropologie.** Soubor věd o člověku zahrnující i filosofické učení. Souvisí a částečně se může překrývat s kulturologií, sociologií, etnografií, méně pak s ergonomií. ❸❷❹
- **Antropometrie.** Soustava technik k měření lidského těla, která může nověji pojímat i psychickou rovinu. Slouží především ergonomii. ❹❸
- **Artdesign.** Design, u kterého převažuje estetická, dekorativní funkce. ❸
- **Bezbariérová řešení** architektury a designu se snaží o odstranění překážek pro uživatele různého typu. Je užitečné rozlišovat základní bezbariérovost, která spočívá v odstranění překážek a druhotnou bezbariérovost, která spočívá v technické, často ekonomicky a obsluhou náročné podpoře pro překonání neodstraněných překážek. Příkladem je položení pásů pro kočárky a vozíčkáře na schodiště nebo instalace schodišťového výtahu. ❸

■ **Biodigitální.** Způsob fungování nervové soustavy živočichů založený na digitálním principu propojeném se svébytnými biologickými mechanismy. ⑥

■ **Biofeedback.** Biologická zpětná vazba. Je využívána měřicí nebo iniciační technikou ve spojení s lidským tělem. Měření osobních fyziologických veličin jako krevní tlak, tep, teplota, pocení, svalové napětí (EMG) v reálném čase je ve vhodné formě prezentováno pacientovi. Člověk je do jisté míry schopen tyto hodnoty ovlivnit vůlí a pomocí techniky se tak může postupně učit je alespoň částečně ovládat. ⑥

■ **Biosféra.** Tenká, v rámci známého vesmíru výjimečná část povrchu Země osídlená živými organismy. ⑦ ⑧ ⑨

■ **Bublina sociální.** Hovorové označení pro sociální skupiny, které vlivem různých mechanismů nedostatečně komunikují s celkem společnosti nebo s jinými většinovými sociálními skupinami. Dnes jde zejména o různé skupiny vytvořené na Síti, ale např. i mimo internet o různé profesní skupiny, včetně nedostatečně kvalitních vědeckých komunit. ⑦ ⑨

■ **Celostní.** Vše zahrnující přístup vnímání nebo modelování skutečnosti. Podmínka harmonické činnosti. ⑥ ⑧ ⑨

■ **Cestování pasivní** se řídí heslem „Nechte svět přijít za vámi!“. Staví na procítěné pohostinnosti vůči návštěvníkům zdaleka, od kterých se může dozvědět o cizí zemi více než z komerčních cestopisů. Je vnímavou reakcí na přehnaný, převážně planý turismus.

■ **Customizace produktu.** Přizpůsobitelnost produktu, resp. jeho ovládání individuálním potřebám uživatele. Důležitá součást uživatelské přívětivosti. Někdy mívá paradoxně složitý postup, což se míjí smyslem. Customizace neznamená, že základní nastavení produktu může být jakékoliv, nebo dokonce špatné, nerespektující kognitivní psychologii, normy a zvyklosti. Protože termín nerozlišuje mezi přizpůsobitelností výrobcem a uživatelem, je lepší jej nahrazovat českým konkrétním opisem. ⑥

■ **Deklarace společenské odpovědnosti.** Komplexní dokument dokládající odpovědný přístup činnosti instituce k činnosti ve všech reálných rovinách. Pokud deklaráce není konkrétní a průkazná, je jen povrchní reklamou.

⑦ ⑧ ⑨

■ **Degenerace.** Zeslabení schopnosti, výkonnosti nebo funkce živého systému. Užívá se zejména pro nevratné procesy. ⑥

■ **Demence.** Zeslabení rozumových schopností vinou degenerace mozkové tkáně. ⑥

■ **Demence digitální.** Předčasně zeslabení rozumových schopností vlivem opakované, jednostranné nepřírozané zátěže při vnímání náhražkové reality zejména na displejích AV techniky. ⑥

■ **Design** může mít různé definice, ale jde primárně o komplexní (estetickou i funkční) vlastnost povrchové úpravy drobných předmětů, kterou lze ovšem vnímat i v celku, detailech či interiérech architektury. Používáme-li termín „design“ pro celek produktu, stojí jeho kvalita i na souvislostech vnitřní konstrukce a funkcí. Design je označení spojované s 20. stoletím a současností. Jeho užívání podnítila situace navrhování pro hromadnou výrobu, kterou bylo vhodné estetizovat, čímž byl vytvořen předpoklad, aby se původně drahé originálové nebo malosériové produkty uměleckého řemesla staly dostupnými pro široké vrstvy. Tomu ale svébytné sociální a ekonomické procesy mnohdy úspěšně brání. V cenově méně dostupné sféře přirozeně stále funguje originálová a malosériová produkce, které je nezbytné (i přes domnělou neaktuálnost slovního spojení) říkat stejně jako v minulosti „**umělecké řemeslo**“, aby se funkčně odlišila „nesériová“ podstata. Podobně se dospělo k potřebě slovem „**artdesign**“ vyčlenit z oblasti designu produkty s dominantní estetickou funkcí na pomezí volné a užité tvorby, kterým se dříve říkalo „dekorativní umění“.

■ **Design zaměřený na uživatele** (User-centered design – UCD, Equal design nebo User experience design – UXD) je jedním z termínů, kterým se ve světě označuje inteligentní (= inteligentně řešený) design. Jde o přístup k designu, který důsledně staví na znalosti lidského těla vč. psychiky a jeho předpokládané interakce s navrhovaným produktem. Vědecký základ UCD je tvořen ergonomií (fyzickou, psychickou a organizační) a z ní stanovených požadavků na ekologii. Některá vymezení zbytečně rozlišují „design zaměřený na uživatele“ a „design pro všechny“ typy lidí vč. postižených (Design for all, univerzální design), což je pro ergonomii spojitě téma. Zejména ergonomickou výuku a testování mnoho pracovišť i médií zatím bohužel neovládá. Užívání termínů UCD, UXD nebo Equal není jednotné, a proto zbytečně komplikuje komunikaci. V tuzemském prostředí, kde takovým termínům stejně většina veřejnosti nerozumí, je funkčnější užití popisného českého označení. ⑥ ⑧

■ **Digitální.** Pracující s nespojitými daty ve tvaru čísel. Např. digitální (číslicové) sdělovače na pokladnách, váhách, rychloměrech apod. Přeneseně pak výpočetní technika pracující s daty ve formě jedniček a nul. ①

■ **Diverzita.** Rozmanitost, rozčlenění, rozložení jevů, tedy předmětů a činností je významná pro stabilitu a kvalitativní rozvoj přírody i společnosti. Ničení přírodních druhů člověkem vede k nestabilitě ekosystému, zahlazování kulturních odlišností zbytečným ustupováním globalizaci vede k nestabilitě společnosti. Diverzita neznamená automatické rychlé nepřipravené promíchávání odlišných jevů (multikulturní komunity). ⑦ ⑧ ⑨

■ **Diverzita pohlaví** má rovinu fyzickou a psychickou. Vnímání fyzického pohlaví jiných jedinců patří k základním kognitivním potřebám člověka. Jeho maskování vytváří u druhých stress. Psychické odlišnosti patří naopak

k soukromí člověka, které má právo nesdělovat, s čím je přirozeně vázána i povinnost druhé tímto neobtěžovat, pokud neprojeví zájem nebo souhlas. 7 9

■ **Doba tekutá** je obrazným sociologickým pojmenováním¹ soudobé společnosti, která je proměnlivá, silně individualizovaná, konzumní a globalizovaná, mj. proto, že postrádá či zapomíná pevné základy dřívějších epoch. Lidská psychika však vyžaduje částečně pevný rámec pro svou existenci, proto přehnanou tekutostí trpí jak jedinec², tak společnost. 7 9

■ **Dovednost** je učení a praxí získaná dispozice ke správnému, kvalitnímu, rychlému a úspornému vykonávání určité činnosti vhodnou metodou. Při dovednosti jsou prakticky využity inteligence a znalosti. Laiky bývá někdy zaměňována s gramotností (= schopnost kódovat), z čehož plynou známá nesmyslná slovní spojení jako počítačová gramotnost (již méně používaná), finanční gramotnost apod. Dovednosti rozlišujeme mentální, senzomotorické nebo motorické, případně přeneseně i sociální. 4 6

■ ■ **Dovednosti měkké** jsou souborem požadavků, potřebných např. pro kvalitní pracovní výkon, které nejsou závislé na konkrétní odbornosti, ale na komplexních schopnostech člověka. Mají průřezový charakter a jsou napříč obory přenositelné a uplatnitelné. V managementu sem spadá dovednost řízení lidí, ovládání svých emocí, ale i kolektivní sporty apod. Jejich úroveň nelze jednoznačně objektivně změřit. 6 7 9

■ **Dovednosti tvrdé** jsou souborem odborných požadavků (teoretických znalostí, praktických dovedností) potřebných např. pro výkon povolání. Patří sem většina individuálních sportů, práce s nástrojem, obsluha strojů atd. Jejich úroveň je jednoznačně měřitelná (dá se ověřit testem nebo praktickou zkouškou), respektive lze definovat jejich složky a měřit proměnné jako třeba četnost, množství či počet chyb. 6

■ **Duchovní.** Duševní činnost vztahující se k hlubším hodnotám lidského života a celé reality. V umění je proto jen malá část duchovní činností. 6 7 9

■ **Duševní.** Veškerá vědomá i podvědomá aktivita. 6 9

■ **Ego.** Jeden ze tří základních psychických činitelů osobnosti (id-ego-superego), vědomě vnímající, myslící a jednající, který potlačuje nebo prosazuje pudové síly. **Id** je nejstarší a nejhlubší vrstva obsahující základní pudy z nichž pramení iracionální chování. **Superego** nad egem je kulturní vrstva formovaná sociálně. 6 9

■ **Ekonomika jalová.** Slovní spojení se užívá pro výrobu, obchod a užívání drahých luxusních produktů bez odpovídající mimořádné funkčnosti a designového řešení. 7 9

■ **Ekonomika pasivní a aktivní.** Prvá se snaží o hospodárnost převážně jen formou úspor, druhá především formou promyšlených investic, materiálních i personálních. 7 9

■ **Ekologie.** Věda zabývající se fungováním života v komplexním systému vesmíru. 7 8 9

■ **Ekologie hluboká.** Věda zabývající se potřebou změn životního stylu člověka návazně na jeho hodnotový systém v komplexním systému vesmíru. 7 8 9

■ **Ekologie mělká.** Věda zabývající se šetrnějšími technologiemi v komplexním systému vesmíru. Mělká ekologie nemá sama o sobě dostatečné předpoklady ekologické problémy řešit. 7 8 9

■ **Elektrický.** Využívající elektřinu. 1

■ **Elektronický.** Využívající polovodičové elektrické procesy. 1

■ **Emoce.** Tělesné děje, neurochemické reakce, které nastavují organismus k akci. Jejich působení funguje na třech osách: nabuzení-útlum, přiblížení-oddálení, spolupráce-soupeření. Emoce mají adaptivní funkci a výrazně ovlivňují naši percepci, uvažování a chování. Emoce vstupují do našeho vědomí jako ►pocity: radost►šťěstí, strach►starost, hněv►nepřítelství, smutek►deprese, údiv►překvapení, odpor►nechuť. 6

■ **Entropie** je jedním ze základních a nejdůležitějších pojmů ve fyzice, teorii pravděpodobnosti, teorii informace a matematice a mnoha dalších oblastech vědy, teoretické i aplikované. Setkáváme se s ní všude tam, kde hovoříme o pravděpodobnosti možných stavů daného systému. Entropie je aktuální např. při úvahách vývoje vesmíru, nebo o aplikaci zákonů termodynamiky. V populárním výkladu je nejhodnější intuitivní představa entropie, jako míry neurčitosti systému. 1 3

■ **Ergonom.** Odborný manažer koordinující komplexní využívání poznatků různých vědních disciplín k dokumentování, hodnocení i navrhování systémů interakce člověka, produktů a celého prostředí za účelem dosažení nepovrchního komfortu lidského organismu. Jeho nejdůležitější kvalifikací je schopnost vyváženého systémového myšlení a výkonná intrapersonální, interpersonální i přírodovědná inteligence. 6 7 8 9

■ **Ergonomie** je vědecká disciplína, která se zabývá vztahy mezi člověkem, jeho činností a ostatními prvky systému. Celostně využívá poznatků, údajů a metod řešení mnoha oborů, aby se dosáhlo optimálního komfortu pro člověka a výkonnosti systému. (Komfort se projeví optimální dlouhodobou pohodou.) 4 6 7 8 9

¹ Bauman, Zygmunt: Tekutá modernita, Praha, 2002.

² Tuto problematiku je možné užitečně vztahovat k problematice tzv. tekuté inteligence.

- **Etika profesní.** Soustava morálních zásad vztahujících se k dané oblasti profesionální činnosti. Profesní kodexy vždy obsahují zásady ve všech rovinách (horizontálních i vertikálních) sociálních vztahů, jak uvnitř profesní skupiny, tak vně k neprofesionálům i jiným profesním skupinám. 7 8 9
- **Étos.** Mravní základ jedince nebo sociální skupiny. 7 8 9
- **Fachidiocie.** Slangový výraz pro odborníka – specialistu, který má nedostatečnou znalost souvislostí svého oboru s obory příbuznými a celkem poznání. 7 9
- **Filosofie projektu.** Při navrhování vychází profesionální autor vědomě, neprofesionální mnohdy podvědomě ze souboru vlastních či přejatých, nebo zadaných názorů, kterým projekt přizpůsobuje. 7 8 9
- **Fyziologie.** Nauka o funkcích živých organismů. (Viz také anatomie.) 4 6 8
- **Gen.** Aktivní struktura řídící dědičnost vlastností živého organismu. 6 8
- **Gramatika praktická vizuální.** Kódování neverbální vizuální mimomělecké komunikace. 8 7
- **Gramotnost.** Znalost kódování (gramatiky) při převodu vlastních myšlenek do sdělení, převodu jednoho typu sdělení do jiného typu, nebo při vnímání sdělení jiných jedinců. Protože první gramotnost (grafický záznam řeči) ovlivňovala možnost vzdělání, je termín někdy mylně používán také pro vzdělanost. 2 3 6 7
- **Gramotnost čtenářská.** Znalost náročnější roviny verbálního kódování využívající společenskou konvenci, kontexty ad. principy ke sdělování náročnějšího typu myšlenek. Má obdobu v náročnějším typu vizuální komunikace 8 používané mj. ve výtvarném umění. Oba náročnější typy gramotnosti se navzájem doplňují a podporují, jak v samotné komunikaci, tak při její výuce. 2 6 7 9
- **Homeostáza.** Schopnost organismu, ale i lidské populace nebo jiného živého společenstva udržet relativně stálé vnitřní prostředí za podmínek, kdy vnější prostředí se mění. 6 8
- **Human factors** (nebo human engineering). Alternativní označení pro ergonomii, které výstižněji naznačuje předmět její činnosti – zájem o interakci lidského těla, přírody a společnosti i její harmonické navrhování. 4 6 8 9
- **Hygiena.** Soubor opatření zabezpečujících ochranu zdraví. 6 7 8
- **Hygiena psychická.** Soubor opatření chránících nejen psychické zdraví, ale i aktuální psychickou pohodu. 6 7 8 9
- **Hygiena digitální.** Soubor speciálních technických a organizačních opatření (případně přirozených vyvažujících opatření) omezujících sílu vlivu nepřirozeného působení digitální techniky, zejména obrazovek a na zobrazovaných programů na kognitivní systém člověka. 8
- **Chytré město** je koncept, který využívá informační technologie pro zvýšení základní kvality života ve městě. Zaměřuje se na efektivní využívání zdrojů, snižování spotřeby energií, snižování zátěže životního prostředí, optimalizaci dopravy a sdílení dat pro veřejné účely. **Intelligentním městem** však lze nazvat jen takové, kde je vše podřízeno ke zvyšování náročnějších rovin kvalit života, zejména kvality sociální a duchovní. Chytré město, které není také inteligentní, je karikaturou technické civilizace. V inteligentních městech jsou proto vytvořeny podmínky např. pro přímé, osobní technikou nezprostředkované setkávání lidí, jak u kvalitního typu umění, tak k diskusi o věcech veřejných. Také podmínky pro průběžné všestranné celoživotní vzdělávání a duchovní růst. Fungující sociální služby pro potřebné jsou samozřejmostí. 7 8 9
- **Chytré technologie** mohou tvořit součást inteligentního produktu, pokud jsou navrženy s využitím všech (ale zejména náročnějších) typů lidské inteligence. Pokud tomu tak není, produkt zůstává pouze **chytrý (smart)**, nikoliv **inteligentní**. 1 2 3 4 5 6 7 8 9
- **Iniciace.** Sociálně-psychologická aktivita funkčně podporující vstup jedince do nové životní etapy, zejména dospělosti. Její vynechání se může v dalším životě více či méně výrazně negativně projevit. Pro ženy je přirozenou iniciací narození dítěte, pro muže to byly v některých společnostech různé typy zkoušek spojených s obřady, kterými může být i např. dobře zorganizovaný náročný typ veřejné služby. 6 7 9
- **Instantní postup.** Hovorové označení zjednodušených, povrchních, zejména uživatelských postupů, které nevyžadují znalost podstaty, a proto ani neumožňují hodnotové posuzování. 6 7 8 9
- **Instinkt.** Ucelený, vzájemně spojený a koordinovaný řetěz nepodmíněných reflexů. Přirozený pud směřující k obraně a zachování života. 4 6
- **Intelligence.** Specializovaná operační schopnost části mozku (resp. centrální nervové soustavy). 6 9
- **Intelligence logická.** Logickou inteligenci člověk používá k numerickým výpočtům, v aritmetice a v logickém uvažování. Zahrnuje schopnost operovat s množstvím, schopnosti analýzy a logické formulace. Operační centra najdeme v levé mozkové hemisféře. Logická intelligence je v designu potřebná pro splnění zásadního požadavku, který stanovuje, že vnější vzhled produktu má vypovídat o jeho funkcích a usnadňovat jejich ovládání. To samozřejmě souvisí i s textovými, graficky provedenými informacemi na produktu.
- **Intelligence jazyková.** **Lingvistická (jazyková) intelligence** je schopností používat řeč v jejich základních funkcích, tedy operovat s převodem myšlenek do slov a naopak. Lingvistická intelligence přirozeně souvisí s první gramotností, tedy kódováním hlásek do psané vizuální podoby. Příkladem tvůrčího užití této intelligence je psaní

prózy nebo poezie, které se vztahuje k vyššímu typu první gramotnosti – tzv. čtenářské. Operační centra této inteligence jsou umístěna (platné pro praváky) v levé mozkové hemisféře (Brocovo motorické centrum řeči – gramatika, artikulace, Wernickeovo sensorické centrum řeči – porozumění smyslu řeči). Jazyková inteligence je v námi zkoumané oblasti důležitá zejména v grafickém designu při práci s textovými informacemi, mj. na ovladačích a sdělovačích. Grafičtí designéři ji mnohdy nemívají nadprůměrně funkční, a proto je vhodné, když na znění a strukturování textových informací spolupracují s dalšími členy týmu.

■ **Inteligence prostorově-vizuální.** Vizuellně-prostorová inteligence v sobě zahrnuje schopnost vnímat prostorové tvary a jejich relativní umístění v prostoru. Bývá k ní přiřazována i schopnost vnímání světelných tónů, což představuje samostatnou, nezávisle testovatelnou problematiku. Využívá se pro orientaci při pohybu v prostoru, je potřebná pro konstruování včetně stavebního a samozřejmě v mnoha oblastech vizuálního umění. Prvotní fáze zpracování vizuálních počitků, jež zpočátku probíhá v symetrických párových systémech, pak směřuje do primární zrakové kůry v zadní části mozku. K finální operaci dotýkající komplexního vizuálního zpracování spojeného s prostorem pak dochází v pravé hemisféře. V designu je prostorová inteligence potřebná ve spojení s logickou inteligencí pro uživatelsky přístupné vnější tvarování produktu. V architektuře je nesmírně potřebná pro celou řadu kvalit, zejména však pro odhad funkcí a působení interiéru na uživatele.

■ **Inteligence pohybová.** Tělesně-pohybová (kinestetická) inteligence je schopnost těla vytvářet co nejučelnější pohyby především za pomoci jemného řízení svalů rukou, ale také koordinace pohybů celého těla. Proto jde rovněž o schopnost vyjadřovat pohybem city a emoce. Je potřebná při sportu, tanci, klasické výtvarné tvorbě, chirurgii, jemné mechanice apod. K testování pohybových schopností slouží řada běžných metod. Pro designéra, či teoretika designu je kinestetická inteligence potřebná k posouzení náročnosti fyzického kontaktu těla s produktem, a z toho vyvozené snahy přizpůsobit tvarové řešení uživatelům s nižší kinestetickou inteligencí.

■ **Inteligence hudební.** Zvukově-hudební inteligence umožňuje komponování a interpretování hudby, její vnímání i ocenění. Komponování vyžaduje vlastní typ postupů, jež jsou zcela odlišné od postupu verbální skladby. Protože hudba představuje kombinovaný – tonálně rytmický systém, najdeme pro ni aktivní operační centra jak v levé hemisféře mozku (načasování, sled, rytmus), tak v jeho pravé hemisféře (mimočasové rozměry hudebního tónu – intenzita, výška, barva – a kombinace tónů). S posuzováním hudební inteligence má bohaté zkušenosti hudební pedagogika. V designu nebo architektuře lze tento typ inteligence uplatnit při tvorbě a posuzování některých akustických funkcí samostatných produktů či interiérů. Jde např. o řešení zvukových sdělovačů z hlediska rytmu či tonality signálů, ale také o kombinace slovních a hudebních sdělení, návazně případně také o zvukový smog.

■ **Inteligence emoční** je v některých případech využívaným propojením inteligence intra- a interpersonální. Obě totiž obsahují významnou potřebu operování s emocemi ve vztahu k nim vyvozeným pocitům a citům. Autoři, kteří nemají v úmyslu se zabývat existenciální inteligencí, vkládají mezi schopnosti emoční inteligence i hodnotové operace. Ty však mohou být za těchto okolností příliš podřízeny emočním vzbábám. S emocemi v mozku pracuje zejména centrum septum pellucidum a párová centra amygdala, kde se rovněž zpracovávají počitky doteku, chuti, čichu a částečně zraku. K posuzování emoční inteligence slouží řada testů, které se orientují na její specifické části, ale vzhledem ke své komplexní povaze nevedou k číselně srovnatelnému standardu jako IQ.

■ **Inteligence intrapersonální.** Intrapersonální inteligence představuje schopnost porozumět sobě samému. Je základem pochopení, kdo jsme fyzicky i duševně, co nás motivuje, jak se měníme ve vztahu k existujícím mezím svých schopností a zájmů. Tato inteligence spočívá především v dostatečně prožívaném, komplexním a vyváženém uvědomování si sebe sama, jde zejména o orientaci ve vlastním prožitkovém světě, což vytváří základ pro ovládání svých nálad a pocitů tak, aby si člověk nevytvářel napětí a včas uměl zpracovat negativní pocity. Důležitá je schopnost sebemotivace umožňující vytrvalost a přizpůsobivost. Porozumění sobě samému pro designéra i teoretika představuje náročnější typ základu k posuzování vztahu provázaných systémů lidského organismu k produktu.

■ **Inteligence interpersonální.** Sociální inteligence (interpersonální). Používáme ji při styku s ostatními lidmi. Jde o schopnost vžívat se do psychiky jiných lidí a to i tehdy, když nám nejsou sympatičtí, chápat jejich motivace, umět s nimi různými způsoby komunikovat i spoluprožívat jejich problémy a být ochotný jim pomáhat. Návazně na předchozí typ inteligence umožňuje sociální inteligence v designu aplikaci zkušeností s vlastním tělem na odlišné možnosti těl dalších jedinců a dále pak na sociální souvislosti funkcí designu i architektury.

■ **Inteligence přírodovědná.** Přírodovědná (ekologická) inteligence je potřebná pro pochopení, jak je uspořádáno přirozené prostředí, ve kterém žijeme. Jde o schopnost pronikání do přírodních struktur a funkcí reagujících s tělem jednotlivce a prolínající také lidskou společností. Pro design i architekturu je tato inteligence přirozeně velmi důležitá z hlediska kvalit funkcí produktů vztažených k přírodnímu prostředí, jehož součástí je i lidská společnost, k níž se samostatně vztahoval předchozí typ inteligence.

■ **Intelligence duchovní/existenciální/hodnotová.** Duchovní intelligence umožňuje hluboce si uvědomit omezené hranice našeho lidství, a vyvodit postoj k tomu, co je před těmito hranicemi i k tomu, co je překračuje. Duchovnost chápeme jako cestu a vztah k hledání životních hodnot, pravdy, etiky, smyslu a cíle života, vedoucí k osobní moudrosti a humanitě v souladu s určitými vyššími (vesmírnými) zákonitostmi. Proto také bývá tato intelligence někdy nazývána „hodnotová“ nebo „existenciální“. Vědci už také zjistili, které dvě části mozku spirituální inteligenci zajišťují. Jedná se o spodní část levého temenního laloku a korovou oblast označovanou jako pravý angulární závit. Již dříve bylo známo, že tyto části mozku pomáhají člověku vnímat jeho tělesnou schránku ve vztahu k okolnímu světu. Doplnující pozorování potvrdila, že uvedená část temenního laloku se specificky projevuje během meditace.³ Možná někoho překvapí, že i duchovní inteligenci lze poměrně snadno testovat, nejde však o objektivní číselné srovnávání různých osobností, ale o subjektivní dotazník, který pomůže v sebehodnocení jednotlivci, nebo může být částečně objektivizován při vyplňování ve spolupráci s psychologem. V designu představuje duchovní intelligence předpoklad pro hodnotovou koordinaci posuzování kvalit, jak při projektování, tak při nezávislém testování. Zde se tedy propojuje hodnocení designu s filosofií tvorby, která je tradiční doménou teorie umění.

■ **Intelligence tekutá.** Dělení intelligence na tekutou a krystalickou je jedním z komplexnějších přístupů. Tekutá (fluidní) intelligence je charakteristická zejména pro mladší jedince, dokáže rychle zpracovávat mentální podněty. Souvisí především s kvociemem IQ, jde o prostou logiku a rychlost manipulace se slovy, abstraktními i prostorovými informacemi. Všeobecně se ví, že se postupně s věkem snižuje, mj. proto, že počet buněk nervového systému stárnutím klesá. ④⑥⑦

■ **Intelligence krystalická** je charakteristická spíše pro starší jedince, je podmíněna zkušenostmi a znalostmi, které jsou do operací zapojovány, a bez ohledu na rychlost zpracování může vést k obecně kvalitnějším efektům, než umožňuje intelligence tekutá. Tady je vhodné zmínit vývoj výzkumu měření IQ, který ve svých počátcích nedospíval k přesvědčivým závěrům, protože zahrnoval do testů prvky související se znalostmi a zkušenostmi. ⑥⑦⑧⑨

■ **Intelligentní design a architektura.** Původně byla tato slovní spojení vztahována k digitálním, více či méně samočinným systémům. Nověji je těmto systémům připojován spíše přívlastek „chytrý“ (smart)⁴ a za inteligenci je považována jen schopnost člověka. Má to své dobré důvody a umožňuje to přesněji komunikovat. Pojem „intelligentní“ je pak používán pro návrhy a produkty, které byly připraveny s vyváženým poměrem všech typů rozvinuté lidské intelligence (většinou v potřebné týmové spolupráci). Jiným slovním spojením označujícím ID je „design zaměřený na člověka (User-centered design – UCD). I v civilizovaných zemích se ale přirozeně najdou ledabyle komunikující lidé, a proto je vhodné vždy ověřit, co mají skutečně na mysli. ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨

■ **Interakce sociální.** Pro ergonomii, jako vědu o interakci člověka s prostředím, jsou důležité i sociální interakce. K nejdůležitějším patří soutěž a spolupráce, silně podložené emočním mechanismem. U soutěže je nezbytné rozlišovat formy nelegální a legální, mezi legálními etické a neetické. Pro zdravý vývoj jedince a společnosti je důležité jejich vzájemné vyvážení tak, aby převažovala spolupráce. K sociálním interakcím patří i na první pohled pasivní pozorování, které je významnou aktivitou umožňující optimální vyvážení soutěže a spolupráce. ⑥⑦⑨

■ **Intuice** je definována jako schopnost rychlého poznání bez použití racionality, ale zapomíná se uvádět, že nefunguje nejen bez určitých vrozených a rozvíjených předpokladů, ale také nefunguje bez dostatečné osobní zkušenosti v dané oblasti. To má na mysli i výstižné lidové pořekadlo „Lepší dobrý rozum než špatná intuice“, které „špatnou intuici“ nemyslí jen nedostatek osobních předpokladů v rovině tekuté intelligence. ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨

①②③④⑤⑥⑦⑧⑨

■ **IT.** Informační technologie, zejména digitální.

■ **IT-hujeři.** České humorné slovní spojení pro lidi, kteří neznají nebo nerespektují negativní dopady IT na lidský organismus a společnost. Do protikladu k nim jsou kladeni IT-skeptici, což jsou lidé, kteří IT používají přiměřeně a se schopností bránit se negativním účinkům.

■ **Jóga.** Indický systém tělesných poloh, očistných, dechových a mentálních cvičení, pomocí kterých trénujeme vyvážení psychofyzické kondice těla a posilujeme nepovrchní zkušenost se svým organismem. ④⑥⑦⑨

■ **Kauzalita.** Vztah mezi příčinou a jejím následkem. ①②⑥⑦⑧⑨

■ **Kód barevný.** Praktická vizuální komunikace používá mj. řadu různých barevných kódů. Hlavní – obecný barevný kód – vychází z psychologie základních účinků barev. Další kódy jsou označovány jako doplňkové. ③⑦

³ Hníková, Eva: Už víme, kde v mozku sídlí spiritualita, In: Lidové noviny 23. 02. 2010 – Věda a výzkum Urgensi, Cosino: Neuron č. 2, Roma 2010

⁴ Je dobré si uvědomit, že i anglické slovo „smart“ má mezi množstvím variant překladu do češtiny termín „intelligentní“, ale má to původ ve vztahu k inteligentnímu člověku.

■ **Kód tvarový.** Praktická vizuální komunikace používá řadu tvarových kódů, které fungují jak na základě podobnosti s realitou, tak na základě společenské dohody. Běžné jsou např. hláskové kódy (abecedy), důležitým je tvarový kód tabulek, do kterých se umísťují grafické symboly a znaky (lidově piktogramy). ③ ⑦

■ **Kognitivní psychologie.** Psychologie vnímání a poznávání. Teorie zaměřená na zpracování informací, získávání obecných poznatků a procesů chápání. ③ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

■ **Kognitivní disonance.** Nesoulad při vnímání. Může jít o nesoulad přímých prvků působících jen emočně (tonální, barevný, strukturní ad.), ale i o nesoulad obsahový. ③ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

■ **Komfort** představuje v ergonomii vyladění všech podmínek optimálních pro fungování lidského organismu. Výsledkem komfortu je mj. psychická pohoda. Opakem je diskomfort. ④ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

■ **Komfort povrchní** na rozdíl od skutečného představuje vytvoření podmínek jen s krátkodobým pozitivním efektem, který může být lákadlem různých komerčních nabídek. Dlouhodobý efekt povrchního komfortu je spíše negativní, v lepším případě neutrální. Motivace k vytváření povrchního komfortu spočívá nejen v komerční atraktivnosti, ale zejména v tom, že je levnější než komfort skutečný. Přesto má povrchní komfort často mnoho společného s luxusem (viz jalová ekonomika). Důvodem vytváření povrchního komfortu ovšem může být i prostá neinformovanost, neprofesionalita. ⑥ ⑦ ⑨

■ **Komplexita** je dosud ve výkladových slovnících ztotožňována s komplexností. V odborné publicistice je však stále častěji používána pro odlišení hlubšího provázání vlastností a prvků systému od běžné komplexnosti, která je vnímána spíše jen jako mechanický kompletní souhrn částí celku. Při zvyšující se náročnosti specializovaného poznání a současně vývojem vzrůstající složitosti přírodních, sociálních a technologických systémů je komplexita velmi důležitým pojmem pro schopnost kvalitního navrhování a hodnocení. ⑦ ⑧ ⑨

■ **Komplexnost** je vlastností souhrnně, souborně, všestranně vytvořeného celku. Termín je funkční mj. v matematice a chemii. ⑥

■ **Kondice.** Soubory fyzických nebo mentálních předpokladů lidského těla (silová, termoregulační, emoční, intelektuální ad. kondice). Kondice je závislá na udržování nebo posilování, ale také na vnějších vlivech a stáří. ④ ⑥

■ **Kultura.** Soubor činností, vzorců chování, významů a smyslu, jak plně uvědomovaný, tak nevědomý, který si člověk osvojuje jako člen konkrétního společenství. (Úřednické rezortní vymezení pojmu kultura není příliš smysluplné a je v praxi často škodlivě zavádějící.) ⑦ ⑨

■ **Kulturologie.** Společenskovědní obor zabývající se lidskou kulturou. Navazuje na antropologii a sociologii.

■ **Low-Tech.** Pojem vnímaný jako protiklad vysoce technologicky rozvinutých produktů – High-tech. Byl vytvořen kvůli zdůraznění protívahy negativních projevů high-tech, k nimž patří např. závislost na globálních výrobních centrech, závislost na nespolehlivých energiích, nízká morální životnost, zbytečná dominance rychlosti, komplikovaná ekologičnost, kulturní uniformita, nepřirozená emotivita apod. Low-tech má blízko k slow-designu i architektuře. ⑥ ⑧ ⑨

■ **Makrodimenze, mikrodimenze.** Při vnímání, zejména zrakovém, je psychika ovlivněna perspektivou a rozlišením, které mají k dispozici smyslové orgány. Tím je mj. vytvářeno tzv. „lidské měřítko“ vnímání reality. Vše, co jej překračuje do menších nebo větších rozměrů představuje mikro- nebo makrodimenze, které mají na vnímání specifický vliv vč. emočního. Schopnost vnímat existenci a funkčnost systémů mimo lidské měřítko představuje základní pilíř existenciální inteligence („to co nás přesahuje“). ③ ⑦ ⑨

■ **Mem.** Kulturní obdoba genu. Nositel kulturní dědičnosti. Jednotka kulturního přenosu. Prvek kultury předávaný negenetickými cestami, zejména napodobováním. Kopírující se (a mutující) informace přechovávána v nervové soustavě člověka a v kulturních produktech. ⑥ ⑦ ⑨

■ **Mentální.** Termín je někdy vykládán stejně jako psychický – duševní. Smysluplnější je jeho užití pro duševní činnost s dominující racionalitou. ⑥

■ **Měřítko lidské** je ovlivněno nejen citlivostí, perspektivou a rozlišením, které mají k dispozici smyslové orgány, ale i způsobem emoční reakce a racionálního zpracování vjemů, které má k dispozici. Vše, co toto měřítko přesahuje, činí člověku problém racionální i emoční. Proto člověk vyhodnocuje jevy subjektivně, podle svých možností a potřeb lidského organismu (viz komfort). Odtud pochází idea „Člověk je měřítkem všeho.“ Nesmí však být zneužívána (viz antropocentrismus). K optimální reakci na to, co přesahuje lidské měřítko, může člověk využít nejvyšší typ inteligence. Tu však nemá každý dostatečně rozvinutu. ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

■ **Mindsight.** Způsob soustředění naší pozornosti na podstatu, na charakter našeho vnitřního světa. Vhled do sebe a empatie k ostatním. Je to více než pouhé porozumění. Dává nám to nástroje svůj vnitřní svět jasněji a do větší hloubky a úspěšněji i výrazněji ho modifikovat. Je to konstrukt o něco širší než vhled (insight). Je to více než

bdělá všímavost (mindfulness), protože se nezaměřuje jen na přítomné bytí v každou chvíli, ale umožňuje vnímat i to, co bude pokračovat a tím také usměrňovat budoucí dění.⁵ 679

■ **Morálka.** Soubor pravidel sloužících k tomu, aby přirozeně sobečtí jedinci mohli všichni profitovat ze společné aktivity. 799

■ **Mýtus.** Forma výkladu náročných základních principů světa, která užívá symbolických obsahů. Činí tak nejen proto, že náročné principy jsou primárními obsahy často (slovně nebo vizuálně) nezprostředkovatelné, ale i proto, aby primitivními formulacemi zamezila chybným interpretacím. Mýty užívající alegorický názorný jazyk měly schopnost funkčně promlouvat i k intelektuálně méně rozvinutým jedincům. Dlouhodobá existence mýtů je funkčně provázána s archetypy a lidským podvědomím i společenským vědomím. Novodobá racionální pedagogika ani andragogika za ně zatím nenašly plnohodnotnou náhradu. Běžní publicisté, kteří nechápou význam mýtů si je pletou s pověrami nebo dokonce s běžnými věcnými omyly. 279

■ **Náboženství.** Aplikace duchovní nauky do praktických kulturních projevů. Mnohdy logicky nabývá až folklórního charakteru. 279

■ **Nadčasovost designu.** Oblíbené a pro atraktivnost publicisty často zneužívané slovní spojení, o jehož jasnější významové vymezení se málokdo snaží. Může jít o čistě estetický faktor produktu, kdy je dosaženo stylu mimo módní vývoj, který je schopen si udržet působivost po delší, případně i neomezené období (ideální, hůře odhadnutelný případ). Takové stylové řešení většinou využívá tvarovou jednoduchost a střídmost povrchových struktur. Estetická nadčasovost spojená ovšem s dnes (povrchními ekonomy) oblíbenou krátkou životností produktu je nesmyslná. Proto celková nadčasovost musí souviset s dlouhodobou životností, která nespočívá na módní recyklovatelnosti, ale spíše na „nemódní“ opakované opravitelnosti. Toho lze snadno dosáhnout např. u nábytku, hůře v architektuře, a nejméně snadno u elektronických produktů, kde tato cesta čeká (pokud si to kvalitní uživatelé prosadí) teprve na potřebné inovativní postupy. Nadčasový design má smysl propojovat s problematikou tzv. slow-designu. 69

■ **Nauka duchovní.** Specifická filosofie hlubšího pojetí života. 2679

■ **Nemocná budova,** dopravní prostředek, design jsou produkty soudobých technologií, u kterých byly ignorovány přirozené fyzické a psychické potřeby lidského organismu. Negativní faktory se projevují zejména v kvalitě mikroklimatu (chemikálie ve vzduchu, prach a mikročástice z nanomateriálů, roztoči, bakterie z klimatizace, nevhodné proudění chladného vzduchu, suchost vzduchu), smogu působícím na kognitivní systém (přístrojový šum a brum, elmag. záření, nevhodné spektrální složení umělých zdrojů, informační smog ad.) a celkově nedostatečném kontaktu s přírodním prostředím (nemožnost otevření oken, vystoupení na balkon, pohledu na zeleň, nedostatek denního světla ad.). Uvedené faktory způsobují u člověka syndrom nemocných budov (SBS – **Sick Building Syndrome**), který má vliv na pracovní výkonnost, popracovní únavu a celkově na zdravotní stav. Zatímco roku 1984 trpělo syndromem 30% obyvatel civilizovaných zemí, po roce 2000 již 60%. 68

■ **Nocebo.** Psychologické, psychofyzilogické, komunikační, sociální a kulturní postupy, rituály, či tradice poškozující zdravotní stav člověka. 679

■ **Non-IT.** Důležité označení zvýrazňující postavení laického uživatele informačních technologií. Jemu musí být přizpůsobeny ovladače a sdělovače hardware a software, což je proces často nad síly profesionálů IT, nejen vinou jejich profesionálních deformací, ale také často osobnostního vybavení jinými typy inteligence. Ovladače a sdělovače proto musí být řešeny ve spolupráci s psychology nebo ergonomy. 67

■ **Odolnost** (imunita) představuje důležitou schopnost živých organismů vzdorovat negativním faktorům ohrožujícím pohodu, zdraví i život. Celková odolnost představuje komplex dílčích vlastností v rovinách fyzických, psychických, biologických apod. Pro jedince odolného v dané rovině není třeba vytvářet tak komfortní produkty, jako pro jedince málo odolného. 678

■ **Odpovědnost.** Nezbytný faktor svobodného rozhodování. Svoboda bez odpovědnosti je naivní karikaturou svobody. Svoboda bez odpovědnosti je zkázonosná. 9

■ **Ohleduplnost.** Součástí odpovědnosti. Nezbytná vazba zejména silnějšího subjektu ke slabšímu. 9

■ **Ovládní intuitivní** není závislé jen na intuici a zkušenosti uživatele, ale hodně také na schopnostech designéra systémově vnímat a pracovat s funkcemi prvků produktu. 346

■ **Paradigma.** Soubor předpokladů, na kterých je vybudována teorie. Způsob pohledu na realitu z pozic ucelené teorie. 1279

■ **Pedagogika postdigitální** se poučila z chyb zjednodušené aplikace technologií při výuce. Kognitivně nepřirozené technologie využívá promyšleně jen tam, kde jsou skutečným přínosem a to přiměřeně, aby se jejich negativní vliv příliš neprojevil. Jako vyvážení k nim používá klasické metody předvádění a osobního

⁵ Honzák, Radkin: Psychosomatická prvouka, Praha, 2017, s. 328.

experimentování, kde se uplatňuje komplexní smyslový vjem podporující pochopení a zapamatování problémů. Dobrá postdigitální pedagogika také upouští od seznamování s jednotlivými vědami a dalšími obory činnosti, ale využívání je jako prostředek k poznání světa a života. Staví na dovednosti, méně na oborových znalostech, více na komplexních znalostech a nejvíce na hodnotových systémech, které regulují vhodné využití dovedností a dílčích znalostí. ②③⑦⑧⑨

■ **Plynulost jízdy** (plynulost rozjezdu, brzdění a vjíždění do zatáček) patří k nejpodstatnějším a přitom u nás zapomínaným faktorům komfortu dopravy, který je závislý jednak na možnostech ovládnání vozidla, jednak na schopnostech a vnímání řidiče. Také na sociální atmosféře daného regionu. Ve vyspělých zemích, které nezažily komunistický úpadek, je této kvality mnohem snadněji dosahováno. ③⑤⑥⑨

■ **Pocit.** Obraz emoce ve vědomí. ⑥

■ **Pohostinnost vnímavá a povrchní** je základním komplexním hodnocením nejen jedinců a národních kultur, ale také kvalit veřejného prostoru vytvářeného architektury. Vnímavá pohostinnost se projevuje mnoha faktory, které kvalitní tvůrci rozlišují. Jde zejména o odhad skutečných potřeb sociálních skupin, kterým je určena a také o **uživatelskou přívětivost** jednotlivých produktů, které v prostoru slouží. Povrchní pohostinnost je buď formální, nebo komerční, nebo doslova vnucuje návštěvníkům to, co považuje za příjemné pro sebe hostitel. Pohostinnost patří k důležitým sociálním interakcím člověka a má mnohé společné s ohleduplností. ⑤⑥⑨

■ **Poznání.** Vědci se dnes se svými kolegy shodnou na tom, že k vyváženému poznávání světa a života je nezbytné prolínání tří složek – vědy, umění a duchovního vnímání. ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨

■ **Prakticismus hrubý.** Povrchní metodika neznalá podstaty činnosti upřednostňující zjednodušené, většinou materiální efekty. Má blízko ke zjednodušené, zrychlené necelostní výuce nebo k jednostranné komerční činnosti s rychlým ziskem. ⑦⑨

■ **Profesionál typu T** je označení v současnosti nejpožadovanějšího typu odborníka, který má hluboké znalosti v rámci své specializace (to značí svislá linie znaku T) a současně široké znalosti komplexních souvislostí (vodorovná linie znaku T), na kterých je jeho specializace závislá. ⑥⑦⑧⑩

■ **Profesionál typu I** je specialista bez dostatečné znalosti souvislostí svého oboru. V oblasti přírodních věd je humorně nazýván „fachidiotem“, v oblasti humanitních věd není příliš reflektován. ⑥⑦⑧

■ **Průmysl 4.0** je označení pro současný způsob práce, resp. výroby, pro kterou je charakteristická digitalizace, s ní související propojení (internet), automatizace výroby, změn na trhu práce a přizpůsobení ekonomických struktur (digitální ekonomika). Číslo 4 vypovídá o tom, že jde o čtvrtou průmyslovou revoluci. První spočívala v rozvoji mechanizace, vodní a parní energie, druhá v masové produkci (montážní linky) a využití elektrické energie, třetí v nástupu elektroniky (počítačů). Průmyslu 4.0 se adekvátně (nikoliv však otrocky) přizpůsobuje systém Vzdělávání 4.0. ①③⑥⑦⑧

■ **Psychologie** je věda zabývající se celkovým jednáním člověka prostřednictvím jeho duševní aktivity. Psychologie pracuje v široce vymezeném prostoru od přírodních věd, přes sociální a humanitní až po filosofii. ⑥⑦⑨

■ **Psychologie behaviorální** představuje jeden z šesti hlavních vědeckých přístupů k člověku (přístupy se navzájem vhodně doplňují), který používá metodu objektivního pozorování vnějších projevů člověka. ⑥

■ **Psychologie kognitivní** věnuje značnou pozornost mentálním, zejména poznávacím procesům, a myšlení celkově. Lidskou psychiku chápe jako systém zpracování informací a část terminologie si vypůjčuje například z počítačové kybernetiky. Vytváří tzv. kognitivní mapy chování a je vedle například lingvistiky, informatiky, kybernetiky, kulturní antropologie jedním ze zdrojů současných multidisciplinárních kognitivních věd. ⑥

■ **Psychologický a psychický.** Odlišnost těchto slov umožňuje užitečně rozlišovat vědecké aktivity psychologie od běžné duševní činnosti. ⑥⑦

■ **Psychosomatika.** Bio-psycho-sociální celostní přístup k člověku ve zdraví a nemoci. ⑥⑦⑨⑩

■ **Psychowalkman.** Lidový název pro domácí audiovizuální stimulátor, který pomocí zvukových a světelných frekvencí ovlivňuje frekvenční naladění mozku v rámci známých kmitočtových rozsahů alfa, beta ad. ⑤⑥

■ **Realita přirozená.** Pro potřeby komunikace je užitečné popsat rozdíly mezi různými typy vnímané reality. Za přirozenou realitu považujeme veškerou nevytvořenou člověkem. ③⑦⑧

■ **Realita sdělovaná** je umělá, člověkem za účelem sdělování vytvořená realita. ②③⑦

■ **Realita umělá** je realita vytvořená, resp. spíše upravená člověkem. ②③⑦

■ **Realita virtuální** je umělá, člověkem vytvořená realita, která má za úkol vytvořit zdání skutečnosti pomocí omezeného komplexu smyslových vjemů. Základ tvoří většinou vizuální zobrazení prostorového typu doplněné zvukem, umožňující různé úhly pohledu a pohybu. Protože lidské vnímání je schopno se soustředit i na jednodušší podněty, neboť spolupracuje dotvářením i přidanou fantazií, je nutné za potenciální virtuální realitu

⁶ Honzák, Radkin: Psychosomatická prvouka, Praha, 2017, s. 331

považovat i statické neprostorové obrázky, nebo sugestivní slovní popisy prostředí a dějů. Déle trávící opakovaná odtržení od přirozené reality poškozují lidskou psychiku. Na různé typy umělé reality si člověk někdy snadno vytváří závislost, jejímž projevem je, že nedokáže žít v přirozeném kontaktu s prostředím, nebo jinými slovy „nedokáže být sám se sebou“. ⑤⑦⑧

■ **Replika vizuálního díla.** Kopie ve stejném materiálu a technice, která byla vytvořena autorem nebo jeho dílnou (školou). Laici se mylně domnívají, že jde o jakoukoliv kopii. ⑤

■ **Reprezentační** je aktivita nebo produkt budící svou okázalostí respekt veřejnosti. ③⑦

■ **Reprezentativní** je jev, který svými vlastnostmi charakteristicky zastupuje skupinu příbuzných jevů. ②③⑦

■ **Reprodukce vizuálního díla.** Věrná kopie pořízená v jiné technice a materiálu (převážně moderními technologiemi fotografie, polygrafie, digitalizace). ⑤

■ **Rozvoj trvale udržitelný** je slovním spojením reagujícím na naivní požadavky jednostranného ekonomického rozvoje, který je postaven na finančně podceněném využití neobnovitelných zdrojů energie a výpůjčkách ze systémového celku Země, které budou nuceny splácet další generace. Rozvoj trvale udržitelný se pokouší co nejvíce tyto zdroje eliminovat a současně poukazovat na zbytnost neustálého zvyšování spotřeby různého typu. ③⑨

■ **Rytmus.** Pravidelní střídání. **Biorytmus.** Opakované změny funkcí živých organismů. **Rytmus cirkadiánní** je vztážen ke 24-hodinové periodě, **rytmus infradiánní** k delší periodě (např. ovulační cyklus), **rytmus ultradiánní** ke kratší periodě (např. tepová frekvence). ①③④⑤

■ **Singularita** (latinsky singularis — ojedinelý, jedinečný) je nejjednodušeji překládána jako jedinečnost. Není tak důležité se zabývat jazykovědnými nebo matematickými aplikacemi tohoto termínu, jako si pro posílení existenciální inteligence přečíst, co znamená singularita z hlediska vývoje vesmíru nebo ve vztahu ke vnímání duální vazby subjekt – objekt. ⑨

■ **Skladebný princip role.** Vedle všeobecně známých skladebných principů symetrie, rytmu, stupňování či kontrastu existuje ještě velmi důležitý skladebný princip role (úlohy), který umožňuje funkčně analyzovat sdělení vč. vizuálních. Jejich prvky podporující autorem zamýšlený obsah se nazývají nosné (hlavní a podpůrné), prvky nepodporující autorem zamýšlený obsah jsou prázdné (rušivé a zmatečné). Zatímco ve volné umělecké tvorbě je použití takové (byť jinak užitečné) analýzy relativní, v užití (vč. zakázkové) tvorbě, např. v designu či komunikačním designu je velmi přínosné. ②④⑦

■ **Slow-design** je součástí hodnotového systému životního stylu vyvažujícího zejména povrchní honbu za rychlými efekty věcnými i finančními, samoúčelnými inovacemi, zkracováním morální životnosti produktů, vnímání potřeby ekonomického růstu jako jediného možného přístupu k hospodaření apod. Je pro něj charakteristický příklon k pomalé křivce vývoje lidského těla a upřednostňování jeho přirozených potřeb. Naopak odklon od pro člověka nepřirozeného zvyšování rychlosti technologického vývoje. Má společné hodnoty s Low-tech. ③④⑦⑧⑨

■ **Smog.** Z původního označení pro znečištění vzduchu škodlivými chemikáliemi a jemnými fyzickými částicemi se termín rozvinul do významu obecného znečištění biosféry Země obývané živými organismy. V zásadě je užitečné smog dělit na vnímatelný a nevnímatelný lidskými smysly (případně kombinovaný), neboť tak odlišně působí na člověka a ten jej dokáže či nedokáže přímo identifikovat. Pro nevnímatelné typy smogu jsou charakteristická i různá nepřirozená záření, u kterých není podstatné, zda sama rychleji či pomaleji škodí. Vše, co v přirozeném prostředí, na které je lidské tělo tisíce let navykklé, vybočuje z normy (komfortu), představuje logické potenciální riziko, zejména v huře postižitelných systémových interakcích. Výrazným příkladem je tzv. Syndrom nemocných budov. ⑥⑧

■ **Smog kognitivní** je jednak auditivní (přístrojové brumy, šumy ad.) a vizuální nepříjemná či rozptylující světla, barvy, struktury), ale také čichový a vibrační, jednak informační (zbytečná, přemnožená či jinak nepříjemná řeč či obrazová sdělení). Jde mj. o různá zobrazení, která nás odvádějí z přítomné reality (reklamy, zábavní média druhých lidí, „výzdoba“ atd.). ②③⑤⑥⑦

■ **Společenská poptávka**, jejíž částí je tržní poptávka, bývá vnímána nevyváženě bez důležité znalosti **společenské potřeby**. Pokud se výjimečně poptávka s potřebou nekryjí, je profesionálně důležité společenskou potřebu znát a podle ní odpovědně reagovat na požadavky poptávky. Tento vztah tvoří jeden ze základů profesní etiky a u seriózních institucí je poctivě popsán v Deklaraci společenské odpovědnosti. Jiné instituce jej obcházejí, a tváří se, že neexistuje. ⑦⑨

■ **Stres.** Stav organismu reagujícího na zvýšenou až nepřiměřenou zátěž, a to jak v oblasti biologické, tak psychosociální. ⑥

■ **Světlo.** V primárním významu jde o elektromagnetické záření v úseku, na který je citlivá sítnice lidského oka. Bez světla by neexistovalo vizuální umění včetně designu a architektury. Zajímavá je duální definice světla, jednak jako vlnění, jednak jako toku částic (fotonů), která nás upozorňuje, že i v přírodních vědách, nejen

v sociálních, je pro optimální pochopení užitečné definovat tytéž jevy podle různých modelů. V sekundárním významu může světlo symbolizovat kvalitu myšlení.

■ **Svoboda** je opakem závislosti. Pro člověka existuje vždy v konkrétní vazbě k realitě. U těchto vazeb samozřejmě nejde o svobodu bez hranic, ale o svobodu v rámci lidských možností. Je užitečné rozlišit mezi „svobodou od něčeho“ – například nějakého omezení – a „svobodou k něčemu“, tj. odvahou pro něco se rozhodnout a něco učinit. První z nich znamená jen příležitost pro svobodné jednání, kdežto teprve vlastními rozhodnutími a činy ji člověk uskutečňuje. 679

■ **Svoboda svědomí** je postavena na veřejném, společenském a právním uznání, že v určitých věcech se jednotliví lidé mohou řídit zásadami, které jsou ve sporu se zásadami většiny. Porušení vlastních zásad by pro ně znamenalo vážný zásah do jejich lidské identity a integrity. Společnost, která se řídí principem svobody svědomí, si proto u těchto lidí nevynucuje přizpůsobení většině, ve zvláštních případech dokonce ani právnímu řádu, a uznává tak zvanou výhradu svědomí. Příkladem mohou být odpírači zbraní „z důvodů svědomí“. 679

■ **Svoboda vnitřní** je svoboda člověka, který dokáže rozumem nejen krotit své choutky a ovládat vášně, ale i vymezovat si své potřeby jednodušeji, skromněji, realisticky ke svým podmínkám a ohleduplně ke svému okolí. Svoboda vnitřní je důležitější než **svoboda vnější** (vztahující se k vnějším podmínkám). 679

■ **Symbióza**. Vzájemně výhodné soužití živých organismů. 68

■ **System**. Soustava 678

■ **Systemovost** v myšlení znamená akceptování všech prvků a jejich vazeb v daném systému, v případě potřeby i vně systému. Nesystemovost představuje vždy zjednodušení, které je příčinou málo funkčních závěrů.

Systemovost myšlení zejména v sociální rovině nebo v ekologii vyžaduje rozvinuté vyšší typy inteligence. 1678

■ **Teoretik umění**. Teoretikem je každý, kdo se zabývá myšlením a na něj navazující komunikací o nějaké části skutečnosti. Teoretikem je proto i kritik umění. Myšlení často vyžaduje jiné osobní předpoklady (jiné typy inteligence) než praktická činnost v daném oboru, proto se praxe a teorie navzájem vhodně doplňují. Názory, že pokud někdo něco sám prakticky nedělá, nemůže tomu rozumět, jsou zcela naivní. Když teoretická práce respektuje uznávaná pravidla vědy, je vědeckou činností. Teorie umění je zastřešující pojmenování pro mnohé dílčí disciplíny. Nejčastěji z nich je provozována historiografie různých vývojových etap a kulturních oblastí volného a užitého umění, méně častěji estetika (filosofie krásy), taxonomie (nauka o vymezení druhů umění) nebo tzv. obecná teorie umění, jejíž nezbytnou součástí je psychologie umění vč. teorie komunikace (mohou být také vědy zabývající se interpretací obsahu umění – sémiotika, hermeneutika a fenomenologie) a sociologie umění. Pro teorii umění (které není specifickým uměním pro umění) je potřebná interdisciplinární kvalifikace a komplexní myšlení. V optimálním případě by hodnocení umění mělo být týmovou prací různě zaměřených specialistů, kterou koordinuje filosof. Podstatnou součástí teorie zejména užitého umění je také nauka o materiálech, konstrukcích a nauka o odezvě lidského těla, jejíž součástí je také ekologie. To však bývá respektováno jen částečně v oboru architektury, mnohem méně pak v teorii designu, která trpí velkým odtržením od reality života člověka. 67823459

■ **Teorie inteligentního designu**. Tuto teorii nazývanou někdy též výstižněji Teorie inteligentního plánu zastává část vědců, kteří jsou v rámci vnímání přenosu informací mezi různými systémy přesvědčeni, že vývoj vesmíru není náhodný, ale podléhá inteligentnímu kódu. Tato teorie, jejíž vznik odpovídá rozvoji informační společnosti, a kterou zatím není možné vyvrátit ani potvrdit, vychází z poznatku informačních vazeb různého typu existujících ve veškeré realitě. 678

■ **Teorie komunikace** představují vědecké modely toho, jak spolu dva subjekty obdařené vědomím komunikují. Současná znalost více teorií (různých modelů), podobně jako u jiných jevů, umožňuje lépe pochopit reálnou aktivitu. 2667

■ **Teorie komunikace „angematika“**. Některé moderní teorie popírají rozlišení teorie znaku na označující a označované a hledají význam ne v jednotlivých znacích, nýbrž v kontextu a zarámování. Patří k nim i angematika, rozpracovaná v 60. letech 20. století v českém prostředí. Třídí komunikační prvky na struktury, figury, znaky a symboly. 2667

■ **Teorie znaku** představuje jednu z klasických vědních disciplín oblasti lidské komunikace. Je zaměřena především na vlastnosti prvků zvaných znaky, které slouží komunikaci. Znaky rozděluje podle intenzity vazby mezi znakem a zastupovanou věcí na **ikony**, **indexy** a **symboly**. 2667

■ **Turismus planý**. Cestování bez efektu skutečného poznání, bez efektu rozvoje osobnosti. V epoše levné automobilové a letecké dopravy velmi rozšířené. Má blízko k rekreaci ve vzdálených místech přinášejících stejný efekt jako rekreace domácí, nebo k rekreacím narušujícím přirozený rytmus ročních období. (Viz též cestování pasivní) 6789

■ **Uhlíková stopa** je z hlediska nakládání s neobnovitelným typem energií nesmírně důležitá charakteristika každého člověka, případně výrobku nebo nějaké aktivity. Neznalost osobní US představuje zásadní nevzdělanost

nebo sobeckou sebestřednost (k jednoduchému výpočtu osobní US slouží pomůcky umístěné na webu). Je to suma vypuštěných skleníkových plynů. Jedná se o ukazatel zatížení životního prostředí, který je odvozen od celkového ekologického otisku. Obvykle bývá vyjadřován v ekvivalentech CO₂. Nejužitečnější je používání ve spojitosti s výrobky (všechny skleníkové plyny, které byly vypuštěny při výrobě daného výrobku). Výpočet US výrobku je ovšem mnohem komplikovanější a hůře ověřitelný. Je-li US uváděna na zboží nebo službách, může motivovat kvalitu výběru. Uhlíkovou stopu je možné rozdělit na přímou a nepřímou. Přímá (primární) stopa – množství skleníkových plynů vypuštěným bezprostředně při dané aktivitě (při výrobě elektřiny, vytápění, spalování pohonných hmot, atd.). Nepřímá (sekundární) stopa – množství skleníkových plynů vypuštěných během celého životního cyklu výrobku – od výroby až po případnou likvidaci. ③ ⑨

■ **Umění.** Sociálně vymezený jev (společenská vztahová kategorie), jde o ocenění dané činnosti. Vzhledem k tomu, že různé sociální skupiny mají odlišně náročná hodnotová měřítka, používá se nepřilíš vhodné dělení umění na vysoké a populární, kde je u „vysokého umění“ chybně předpokládána spíše (zbytečná) složitost a domnělé odtržení od života než obecná hodnotová náročnost obsahu. To, co umělecké projevy spojuje, je schopnost vyvolávat emoce, některé sociální skupiny si však váží emocí jemných svěbytně strukturovaných, jež jiné sociální skupiny, které upřednostňují emoce silné, vůbec nevcítí. Smysluplným kritériem uměleckosti též bývá vyváženost kvality racionální a emocionální složky sdělení, kde u racionální se oceňuje hlubší myšlení. Na vyváženost se zapomíná také u užité tvorby, která bývá jednostranně hodnocena po stránce estetické, mj. proto, že teoretici umění nemají ze studií potřebnou kvalifikaci pro analýzu praktických a ergonomických funkcí produktů. ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑨

■ **Umění pro umění.** Z pohledu dnešních potřeb komplexního rozvoje jedince a společnosti je optimální využívat jednotlivé oblasti lidského poznání k všeobecnému rozvoji. Překonaný princip vzdělávání je založen na seznamování se s jednotlivými oblastmi poznání (chemií, zoologií, uměním) bez dostatečného propojení mezi nimi a životem jedince i společnosti. ③ ⑦ ⑨

■ **Umění užité** představuje tvorbu s dominantními mimoestetickými funkcemi. Ve vizuální oblasti pokrývá sériový design a originálové umělecké řemeslo.

■ **Uživatelská přívětivost** (z anglického User Friendly nebo User experience – UX) je soubor vlastností produktů designu, které mají vliv na spokojenost uživatele. Jedná se o pocit, který člověk prožívá při interakci s daným výrobkem, přístrojem. U komunikačního designu, např. webu nebo běžného programu to znamená, zda byl na webu takzvaně ztracen nebo zda se naplnila jeho původní očekávání. ① ② ③ ⑤

■ **Uživatelská přívětivost softwaru** se sice projevuje v celkovém pocitu, ale analyzuje se podle jednotlivých kvalit: 1. logiky vazeb, 2. užité terminologie, 3. vizuálních kvalit (čitelnosti a srozumitelnosti užitých struktur, figur, znaků a symbolů), 4. minimalizace ovládacích úkonů, 5. kvality odezvy ovládačů, 6. funkčnosti systémových vazeb k dalším programům. Pro hodnocení uživatelské přívětivosti softwaru nemají většinou předpoklady specialisté IT, neboť ti jsou příliš zjati svým odborným myšlením. ① ② ③ ⑥

■ **Vědomí.** Stav psychického nabuzení a naladění člověka (také u dalších živočichů a pravděpodobně i u rostlin), v němž jedinec vnímá okolí, je schopen cíleně reagovat na podněty a reflektuje sám sebe. Zbytek psychické aktivity tvoří **nevědomí**. Vědomí v sobě soustřeďuje další potenciality a funkce jako je **pozornost, myšlení, citění, paměť** atd.⁷ ⑥

■ **Vegetativní nervový systém.** Na lidské vůli nezávislý (autonomní) nervový systém zajišťující běžný chod vnitřních orgánů těla. Sestává z aktivujícího podsystemu (sympatiku) a tlumícího (parasympatiku). ⑥

■ **Vnímavost** je důležité vymezení vůči citlivosti. Citlivost je obecný pojem, který je při aplikaci na lidské tělo možné použít pro reakční schopnost tkání nebo i smyslových orgánů. Týká se nejen celkového rozsahu, ale i rozlišitelnosti rozdílů. Vnímavost je více než citlivost, představuje schopnost dalšího zpracování informace smyslového receptoru, zejména zpracování systémového na úrovni vyšších typů inteligence. Přeneseně se používá slovní spojení z oblasti citlivosti „rozlišovací schopnost“ návazně v oblasti vnímavosti. Typickým hovorovým obratem pak je věta: Je to mimo jeho rozlišovací schopnost. ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

■ **Vzdělanost** je souborem dílčích znalostí. Jen při užití v dovednosti přináší do života skutečný efekt. Myně bývá zaměňována s gramotností (schopností kódovat a dekodovat), neboť byla v minulosti závislá na verbální gramotnosti. ② ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

■ **Vzdělávání 4.0** je systémem soudobých požadavků na vzdělávací proces, reagujících na digitalizaci a příchod robotiky. Označení vychází z názvu etapy rozvoje průmyslu (Průmysl 4.0). Charakterizují jej všechny zásadní soudobé poznatky – větší důležitost rozvoje osobnosti než znalostí včetně čtenářské gramotnosti a vyššího typu vizuální gramotnosti), z toho vyvozená schopnost hodnotově dobře třídit informace, podpora tvůrčích přístupů a znalost i z nich vyvozená odolnost vůči záporům civilizačního rozvoje. ② ③ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

⁷ Honzák, Radkin: Psychosomatická prvouka, Praha, 2017, s.334

■ **Závislost** má roviny přirozenou a nepřirozenou. První představuje neměnnou vazbu na kvality prostředí, v nichž došlo velmi postupným vývojem k formování soudobého lidského organismu. Zde jde o závislost na kvalitách tzv. skutečného komfortu. Ve druhé rovině jde o závislosti individuálně získané k různým činnostem, stravě či chemikáliím (nikotin, kokain, alkohol, heroin), které představují hlavní (často už nezrušitelný) faktor omezení lidské svobody. ③ ⑥ ⑧

■ **Život** definujeme jako systém, který má metabolismus, autoreprodukci, je složen z nukleových kyselin a proteinů, má schopnost evoluce, schopnost realizace přirozených sklonů, princip hmotné hierarchie své struktury, dráždivost, autoregulaci a homeostázu, je disipativní strukturou (když do něj vložíme energii, komplexita se zvýší) a má nižší entropii než jeho okolí. ⑦ ⑧ ⑨

6.2.2 MALÝ SLOVNÍČEK ZBYTEČNĚ CIZÍCH SLOV

V rámci teorie čtenářské gramotnosti je dobré poznamenat, že k jemnějšímu rozlišování slovních významů slouží různé vazby podporující systémovou logiku vnímání. Při laické komunikaci či komunikaci odborníků s laiky, či vzájemné komunikaci odborníků různých oborů hrají často negativní roli cizí slova, jejichž struktura nemá přímou vazbu s hovorovou češtinou. Proto je užitečné se užívání cizích slov přiměřeně vyhýbat. Výběr typických příkladů obsahuje následný malý slovníček. Všimněte si také, jak často má čeština pro jedno cizí slovo více synonym, která navzájem mezi sebou v češtině nejsou synonymy, ale mají další jemnější významové rozlišení. Jejich používání proto podporuje zvýšení čtenářské gramotnosti. Zde nejde o výkladový slovník, ale o nabídku českých ekvivalentů.

Audit – ověření, revize, prověrka, kontrola

Benefit – dobrodíní, prospěšnost, blaho, výsada, užitek, odškodné, přínos, dávka, výhoda, podpora ad. specifické jevy, které je výhodné češtinou upřesnit. *(Podobně je tomu o dalších slovech, kde mnohé verze z úsporných důvodů neuvádíme.)*

Benchmarking – výkonnostní (nikoliv kvalitativní) testování

Developer – vývojář v oblasti IT nebo urbanizace

Diskurs – způsob racionálního uvažování a jeho slovního sdělení

Diverzita – rozmanitost, rozčlenění, rozložení

Evaluace – určení, odhad hodnot *(toto slovo má nějaký zvláštní emocionální náboj, možná mírou své nepřirozenosti, neboť některé lidi tak dráždí, že jej s výsměchem nahrazují slovem „ejakulace“ :-)*

Fylogeneze – historický vývoj živých druhů

Gender – rod (genderový – rodový)

Holistický – celostní

Imunita – odolnost

Inkluze – zahrnutí do celku

Korporátní – podnikový, firemní

Kredit – suma materiálních hodnot (součet bodů, peněz apod.), suma osobnostních hodnot

Level – úroveň, vrstva, hladina

Mainstream – hlavní směr (sociálně převažující jev)

Ontogeneze – individuální vývoj organismu

Outdoor – venkovní prostředí *(zbytečná náhrada jiného cizího slova – exteriér, také toto slovo některé lidi hodně dráždí, slyšel jsem vtípné výroky typu „jestli přede mnou ještě jednou vysloviš OUTDOOR, tak s tebou ty dveře opravdu vyrazím“ :-)*

Relaxace – uvolnění (odpočinek je komplexnější proces)

Rezort – obor úřední činnosti, specializovaný úřad

Segment – část (v geometrii kruhová úseč)

Showroom – předváděcí síň nebo prodejní galerie znějí mnohem přirozeněji a ne tak snobsky

Sofistikovaný – promyšlený

Streamování – (audiovizuální) přenos

Stres – napětí

Supervize – sociální (zejména profesní) doprovázení

A **blogerka**? Vyzkoušejte svou jazykovou inteligenci a vymyslete výstižný (obsah) a stylově přitažlivý (forma) český ekvivalent.

Ale i česká slova mohou být problematická:

Víra má obecné významové východisko (víra v lepší budoucnost). Jakmile se však použije pro „náboženství“ většina lidí ji nedokáže správně interpretovat. Dávají ji např. do protikladu k racionálnímu vědeckému poznání, přitom ve vztahu laika k vědě funguje víra zcela stejně, jako v náboženství. Pokud se termín „víra“ používá v souvislosti s duchovní tematikou, musí se používat a vnímat velmi obezřetně, nebo raději nahrazovat opisem.

Skuz a **tunelování** mají zase původ v počátcích problematické politické korektnosti. Jejich používání namísto přímého označení „zpoždění“ a „vykrádání“ způsobilo, že už skoro ztratila svůj původní logický význam a zbytečně tak komplikují funkčnost komunikace.