

DESIGN A  
SOUVISLOSTI

VÝKLADOVÝ  
SLOVNÍK

Tento výkladový slovník si nečiní nárok na systémovou přesnost a terminologii. Vzhledem k tomu, že se ergonomie i teorie designu a architektury zabývají všemi typy interakce člověka (s přírodou i společností), jsou zde uvedeny na první pohled různorodé jevy. Výklad dále 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 slovník představuje promyšlený výběr. Jde ale zejména o výběr takového souboru termínů, které jsou v současnosti pro tvorbu a hodnocení inteligentní architektury a 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 většiny termínů je uvedeno, se kterými typy inteligence především souvisí:

**POMOCNÁ**

- ① logická (matematická) inteligence – součást IQ
- ② jazyková inteligence – součást IQ
- ③ prostorová (vizuální) inteligence – možná součást IQ
- ④ pohybová (kinestetická) inteligence
- ⑤ hudební inteligence

**VYŠŠÍ**

- ⑥ intrapersonální inteligence – součást EQ
- ⑦ interpersonální inteligence – součást EQ
- ⑧ přírodovědná (ekosystémová) inteligence

**ŘÍDÍCÍ**

- ⑨ existenciální (hodnotová, duchovní) inteligence – SQ

- **Adaptace.** Přízpůsobení. V ergonomii a ekologii jde o základní jev umožňující harmonickou existenci organismu v prostředí, přírodního i sociálního. Adaptivní schopnosti člověka jsou dány jednotlivými typy inteligence. 6 7 8 9
- **AI.** (Jedna z mála mezinárodních zkratk, které mají předpoklady k zapamatování.) Artificial intelligence – viz inteligence umělá. 1 2 3 4 5 6 7 8 9
- **Algoritmus.** Postup řešení úlohy konečným počtem úkonů, např. výpočty, programy pro počítač apod. 1 4 7
- **Analogické.** Obdobné. 1 3
- **Analogové.** Používající plynule proměnné hodnoty. Např. původní televizní obrazovky, fotochemická fotografie, rtuťový teploměr, hodinový ciferník s ručičkami apod. 1 6
- **Anatomie.** Nauka o stavbě živého organismu. (Viz dále fyziologie.) 1 4 6
- **Antropocén.** Nedávno započatá epocha vývoje Země, kdy její kvality začal výrazně ovlivňovat člověk. 7 8 9
- **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. 6 7 8 9
- **Antropologie.** Soubor věd o člověku zahrnující i filosofické učení. Souvisí a částečně se může překrývat s kulturologií, sociologií, etnografií, méně pak s ergonomií. 6 7 9
- **Antropometrie.** Soustava technik k měření lidského těla, která může nověji pojímat i psychickou rovinu (psychometrie). Slouží především ergonomii. 4 6
- **Antropomorfizace.** Personifikace, přenášení lidských vlastností na mimolidskou skutečnost. Lidé, kteří nemají větší představitost si tak např. pomáhají ke snadnější představě jevů, které přesahují jejich poznání nebo smyslové vnímání. Antropomorfizace také užitečně podporuje emoční vazby. Přeneseně ji lze vnímat jako polidšťování. 9
- **Archetyp.** V tradici zakotvený pravzor představ, myšlenek a příkladů, který se v průběhu historie opakovaně vrací a v kolektivním vědomí působí s nezmenšenou emocionální intenzitou. 7 8 9
- **Artdesign.** Design, u kterého převažuje estetická, dekorativní funkce. 3
- **Asociace.** V psychologii jde o spojení představ. 1
- **Autoregulace.** Schopnost organismu směřovat k homeostázi. 6
- **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. 6
- **Biodigitální.** Způsob fungování nervové soustavy živočichů založený na digitálním principu propojeném se svébytnými biologickými mechanismy. 6
- **Biodiverzita.** Druhová rozmanitost života. 8
- **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
- **Biologické rytmy.** Pravidelné střídání fyziologických a biochemických hodnot v organismu. 6 8
- **Biotechnologie.** Technologie využívající mikroorganismů, např. kvašení, výroba antibiotik, hormonů, genetická manipulace, úprava odpadu. 8
- **Biotop.** Živé i neživé prostředí (půda, podnebí) organismu, populace nebo biologického společenstva. 8
- **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
- **Celostnost** představuje integraci a komplexnost uvnitř systému, jež vedou k vynořování nových vlastností, které nejsou v izolovaných komponentách obsaženy. 6 7 8
- **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. 7 8
- **Customizace produktu.** Přízpůsobitelnost produktu, resp. jeho ovládání individuálním potřebám uživatele. Důležitá součást uživatelské přívětivosti. Někdy mívá paradoxně složitý postup, což se mívá 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 deklarace 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.** Předčasné zeslabení rozumových schopností vlivem opakované, jednostranné nepřirozené 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. Používali 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, čím byl vytvořen předpoklad, aby se původně drahé originálové nebo malosériové produkty uměleckého řemesla staly dostupnými pro široké vrstvy. Tomu ale svébytně 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 (viz také komunikující architektura a design). 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

■ **Determinismus.** Představa, že všechno dění ve světě má svou nevyhnutelnou, pevně danou příčinu. ⑦ ⑧

■ **Digitální.** Pracující s nespojitými daty ve tvaru čísel. Např. digitální (číslíkové) 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 neznamena 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 pojmenováním<sup>1</sup> 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 jedinec<sup>2</sup>, tak společnost. ⑦ ⑨

■ **Dovednost** je učením 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

<sup>1</sup> Bauman, Zygmunt: Tekutá modernita, Praha, 2002.

<sup>2</sup> Tuto problematiku je možné užitečně vztahovat k problematice tzv. tekuté inteligence.

■ **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

■ **Dualita**. Dvojnost. Základní kategorie párově přiřazeného. Má předvídatelnou povahu. Je zdrojem lineární informace. ① ②

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

■ **Ekosystém**. Dynamicky vyvážený přírodní systém, v němž mezi organismy a jejich prostředím probíhá ustálený tok látek, energie a informace. Skládá se především z biotopu, producentů, konzumentů a destruentů. ⑧

■ **Ekotyp**. Populace jedinců stejného druhu, která má na daném stanovišti společně, od jiných variet či forem druhu odchylné fyziologické nebo morfologické vlastnosti, vzniklé adaptací na místní podmínky. ⑧

■ **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 převážně libé nebo nelibé pocity: radost→štěstí, strach→starost, hněv→nepřátelství, 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, neuspořádanosti (chaosu) systému. ① ⑧

■ **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

■ **Etika profesní**. Soustava morálních zásad vztahujících se k dané oblasti profesionální činnosti. Profesionální 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

■ **Fenotyp** je soubor jedinečných vlastností konkrétního organismu jako výsledek interakce zděděné genetické výbavy a vlivu prostředí. ⑧

■ **Filosofie projektu**. Při navrhování vychází profesionální autor vědomě, neprofesionální mnohdy podvědomě ze souboru vlastních či přejetých, nebo zadaných názorů, kterým projekt přizpůsobuje. ⑦ ⑧ ⑨

■ **Fraktál**. Geometrický útvar, který při pozorování v jakémkoliv zmenšení nebo zvětšení, vykazuje stále se opakující charakteristické vzory. Fraktály patří mezi nejsložitější geometrické tvary, ale často mají překvapivě jednoduchou matematickou strukturu. ① ③

- **Fuzzy logika (mlhavá logika).** Neklasická, vícehodnotová logika rozostřených pojmů, vágní výroky mají více než dvě hodnoty pravdivosti. Je vyvíjena jako nástroj k modelování neostrosti, neurčitosti. ①
- **Fylogeneze.** Kmenový vývoj druhů. Cesty a proměny vývojových linií; vznik štěpení a vymírání druhů. ③
- **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 mimoumělecké komunikace. ③ 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 ⑤ 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
- **Gramotnost počítačová.** Znalost počítačových jazyků určená především pro informatiky. Používají je při tvorbě nových programů. Jde například o Basic, HTML, XHTML nebo Java. Běžní uživatelé ovládají počítač již formou běžné slovní nebo obrázkové komunikace. Ovládání computeru proto nepředstavuje počítačovou gramotnost, ale dovednost.
- **Hermeneutika.** Nauka o výkladu textu, o porozumění textu. ②
- **Hierarchizace.** Vytváření organizační struktury na vertikálním principu: vyšší – nižší, nadřízený – podřízený. ① ⑦ ⑧
- **Holismus.** Teorie zdůrazňující význam celku před jeho částmi; celek nelze vysvětlit z částí a nelze jej na části redukovat. ① ⑥ ⑦ ⑧
- **Homeostáze.** Schopnost organismu, ale i lidské populace nebo jiného živého společenstva udržet relativně stálé vnitřní prostředí za podmínek, kdy vnější prostředí se mění. Dynamická funkční rovnováha systému udržovaná mechanismy zpětných vazeb. 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 zobrazovacích programů na kognitivní systém člověka. ⑥
- **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
- **Informace.** Obsah sdělení; volba z více možností, odstranění neurčitosti, přírůstek určitosti; posun od neuspořádanosti k uspořádanosti. ① ② ⑥ ⑦ ⑧
- **Informační teorie.** Interdisciplinární studium procesů, jimiž se na všech systémových úrovních (od fyzikálních až po sociální) mění entropie v negentropii, chaos v uspořádanost. ⑥ ⑦ ⑧
- **Informační tok.** Spád volně plynoucí informace mezi dvěma rozdílnými úrovněmi znalostí, mezi autorem a adresátem. ② ⑦
- **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 geneticky naprogramovaných nepodmíněných reflexů. Přirozený pud směřující k obraně a zachování života. Nedává jedinci žádnou volbu. ④ ⑥

■ **Integrita.** Celistvost. Ochrana identity systému před rozkladnými vlivy zvenčí. ⑥ ⑧

■ **Intelligence.** Operační schopnost mozku. Obecně podmiňuje jednotlivé možnosti adaptace na prostředí. Inteligenci je možné posuzovat z různých hledisek (viz např. tekutá – krystalická), nebo ji různými způsoby třídít na specializované operační schopnosti částí mozku (resp. centrální nervové soustavy). Nejběžnější třídění představuje soubor následujících deseti hesel, která jsou řazena hierarchicky, nikoliv abecedně. 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 jejích 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 intelligence jsou umístěna (platné pro praváky) v levé mozkové hemisféře (Brocovo motorické centrum řeči – gramatika, artikulace, Wernickeovo sensorické centrum řeči – porozumění smyslu řeči). Jazyková intelligence 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.

■ **Intelligence prostorově-vizuální.** Vizuálně-prostorová intelligence 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 intelligence 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.

■ **Intelligence pohybová.** Tělesně-pohybová (kinestetická) intelligence 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 intelligence potřebná k posouzení náročnosti fyzického kontaktu těla s produktem, a z toho vyvozené snahy přizpůsobit tvarové řešení uživatelům s nižší kinestetickou inteligencí.

■ **Intelligence hudební.** Zvukově-hudební intelligence 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 intelligence má bohaté zkušenosti hudební pedagogika. V designu nebo architektuře lze tento typ intelligence 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.

■ **Intelligence emoční** je v některých přístupech využívaným propojením intelligence 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 intelligence i hodnotové operace. Ty však mohou být za těchto okolností příliš podřízeny emočním vazbám. 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 intelligence slouží řada testů, které se orientují na její specifické části, ale vzhledem ke své komplexní povaze nevedou k číselně srovnávatelnému standardu jako IQ.

■ **Intelligence intrapersonální.** Intrapersonální intelligence 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 intelligence 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 sebmotivace umožňující vytrvalost a přizpůsobivost. Porozumění sobě samému pro designéra i teoretika představuje náročnější typ základu k posuzování vztahu provázaných systémů lidského organismu k produktu.

■ **Intelligence 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.

■ **Intelligence 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 inteligence 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 inteligence 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.<sup>3</sup> 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 inteligence 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 inteligence na tekutou a krystalickou je jedním z komplexnějších přístupů. Tekutá (fluidní) inteligence je charakteristická zejména pro mladší jedince, dokáže rychle zpracovávat mentální podněty. Souvisí především s kvocienem 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. ④ ⑥ ⑦

■ **Intelligence krystalická** je typická 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 inteligence 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 zkušeností. ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

■ **Intelligence umělá** (dle Wikipedie, doplněno) je obor informatiky zabývající se tvorbou strojů vykazujících známky inteligentního chování. Definice pojmu „inteligentní chování“ je stále předmětem diskuse, nejčastěji se jako etalon inteligence užívá lidský rozum. Důležitou otázkou je, při jakém stupni přiblížení se ke komplexním schopnostem lidského mozku již má smysl pojem „umělá inteligence“ používat. (viz dále „inteligentní design a architektura“) S pojmem „umělá inteligence“ poprvé přišel John McCarthy již v roce 1955. Výzkum umělé inteligence je vysoce odborný a specializovaný, navíc je rozdělen do několika polí, které často nelze názorově spojit. Celý výzkum se rovněž dělí na několik technických problémů; některá podpole se zabývají řešením konkrétních problémů, některá zase například na použití konkrétních nástrojů či dosažení konkrétních aplikací. Otázka, je-li možné sestavit umělou inteligenci je také úzce spjata s problémem vědomí, s otázkou výpočtů, které provádí lidský mozek sám nebo s otázkou evoluce kognitivních schopností. Podobnými dilematy se zabývá filosofie umělé inteligence. Mezi hlavní problémy v rámci výzkumu umělé inteligence patří uvažování, znalosti, plánování, učení, zpracovávání přirozeného jazyka (komunikace), vnímání a schopnost se pohybovat či manipulovat s předměty. Dosažení obecné inteligence je stále jedním z hlavních cílů výzkumu v tomto oboru. Z psychosociálního hlediska je umělá inteligence jednou z forem ne-lidské inteligence. ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

■ **Inteligentní 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)<sup>4</sup> a za inteligenci je považována jen schopnost člověka. Má to své dobré důvody a umožňuje to přesněji komunikovat. Pojem

<sup>3</sup> 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

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

„inteligentní“ je pak používán pro návrhy a produkty, které byly připraveny s vyváženým poměrem všech typů rozvinuté lidské inteligence (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. ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

■ **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. ⑥ ⑦ ⑨

■ **Intuice** je definována jako schopnost rychlého posouzení bez použití racionality, ale zapomíná se uvádět, že nefunguje nejen bez určitých vrozených a rozvíjených předpokladů, a 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 intuicí“ nemyslí jen nedostatek osobních předpokladů v rovině tekuté inteligence. ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

■ **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.

■ **Izolovaný systém.** Soustava, která si se svým okolím nemůže vyměňovat energii, látku ani informaci. Většinou jde o virtuální model. ⑧

■ **Jin a jang.** V čínské filosofii dvě protichůdné síly, které vytvářejí pohyb a změnu. Např. ženský a mužský princip, voda a oheň. ⑥ ⑦ ⑧

■ **Jóga.** Indický systém tělesných poloh, očistných, dechových a mentálních cvičení, pomocí kterých trénujeme vyvážení psychofyzické kondice těla a posilujeme nepovrchní zkušenost se svým organismem. ④ ⑥ ⑦ ⑨

■ **Kauzalita.** Příčinnost. Vztah mezi příčinou a jejím následkem. ① ② ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

■ **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. ③ ⑦

■ **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

■ **Komplementarita.** Dvojice vzájemně se podmiňujících, doplňujících, ale současně vylučujících jevů, např. vztah zámku a klíče. ① ⑤

■ **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. Miroslav Veverka je definuje jako míru složitosti a celostnosti uspořádaného systému, která není redukovatelná na souhrn komponent. 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. ③

■ **Komunikující architektura a design.** Stavby a drobné produkty navrženy tak, aby co nejvíce vypovídaly o svých kvalitách včetně funkcí. Komunikace probíhá ve všech navzájem se prolínajících a doplňujících se rovinách – v řešení struktury, vnějšího tvaru a barevnosti, textové (typografické) podpoře a řešení funkce a tvaru všech sdělovačů a ovladačů. ⑦

■ **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

- **Kosmogonie.** Nauka o vzniku a vývoji kosmických těles, hvězdných soustav, celého vesmíru. ⑧ ⑨
- **Kosmologie.** Nauka o vesmíru jako celku. ⑧ ⑨
- **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.
- **Kvalita.** Jakost (odpověď na otázku Jaký?). Jedna ze základních kategorií myšlení, je ústřední otázkou teorie poznání. ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
- **Kvantita.** Množství (odpověď na otázku Kolik?). Měřením vznikají kvantity celočíselné (spojité), počítáním nespojitě. ①
- **Kybernetika.** Teorie regulace a přenosu informace ve strojích, v živých systémech a mezi nimi. ① ② ⑥ ⑦ ⑧
- **Linearita.** Přímocharost, jednoznačnost příznačná pro pojmové modely (logika, matematika, informatika) a pro stabilizované a předvídatelné úseky jinak nelineární dynamiky reálného světa. ①
- **Lineární systém.** Člověkem vytvořená jednoduchá, přímochará a předvídatelná soustava (logická, matematická, počítačová, technická) jejímž cílem je modelovat a prakticky zvládat reálné soustavy nelineární povahy, v nichž se naopak projevuje náhoda a nepředvídatelnost. ① ⑥ ⑦ ⑧
- **Low-Tech.** Pojem vnímaný jako protiklad vysoce technologicky rozvinutých produktů – High-tech. Byl vytvořen kvůli zdůraznění protiváhy 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, nepřírozená 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
- **Marginalizace.** Proces, při němž je zřetelně odlišená menšinová skupina vytlačována na okraj většinové společnosti. ⑦
- **Mem.** Kulturní obdoba genu. Nositel kulturní dědičnosti. Jednotka kulturního přenosu. Prvek kultury předávaný negenetickými cestami, zejména napodobováním. Kopírující se (a mutující) informace přechovávaná 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 usměřňovat budoucí dění.<sup>5</sup> ⑥ ⑦ ⑨
- **Modelování.** Vytvoření zjednodušené napodobeniny reálného systému ve snaze na modelu pochopit jeho dynamiku, simulovat ji a hledat cesty k ovlivnění chování systému originálního. ⑥ ⑦ ⑧
- **Morálka.** Soubor pravidel sloužících k tomu, aby přirozeně sobečtí jedinci mohli všichni profitovat ze společné aktivity. ⑦ ⑧ ⑨
- **Motýlí efekt.** Citlivá závislost dynamiky systému na počátečních podmínkách, kdy dochází k velkým výkyvům z nepatrných podnětů. ⑥ ⑦ ⑧
- **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

<sup>5</sup> Honzák, Radkin: Psychosomatická prvouka, Praha, 2017, s. 328.

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

■ **Negentropie (negativní entropie).** Míra organizovanosti, uspořádanosti systému. ⑥⑦③

■ **Nelineární systém.** Soustava existující na hraně mezi chaosem a řádem, mezi nimiž kolísá. ⑤

■ **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, elektromagnetické 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%. ⑥③

■ **Nocebo.** Psychologické, psychofyziologické, 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. V obecné rovině lze imunitu charakterizovat jako ochranu identity systému před rozkladnými vlivy. ⑥⑦③

■ **Odpadový tok.** Součást složitých dynamických systémů; vrací degradované látky a znehodnocenou energii zpět do prostředí. ③

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

■ **Ohleduplnost.** Základní pojem etiky interakce člověka, společnosti a prostředí. Součást odpovědnosti. Nezbytná vazba zejména silnějšího subjektu ke slabšímu. ⑨

■ **Ontogeneze.** Individuální vývoj organismu. ⑥③

■ **Ontologie.** Nauka o jsoucnu a bytí. ⑥⑨

■ **Otevřený systém.** Soustava, která je v trvalé interakci se svým okolím, s nímž si vyměňuje látkové, energetické a informační toky. V sociálních soustavách navíc toky lidské a kapitálové. ⑥⑦③

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

■ **Paleolit.** Doba kamenná (2 500 000 až 10 000 let před naším letopočtem), nazvaná podle kamenných nástrojů člověka, představuje první a nejdelší (99%) vývojovou etapu lidského druhu. Tehdejší přírodní a sociální podmínky, které dlouhodobým působením formovaly lidské tělo včetně psychiky, dávají dobrý základ pro pochopení interakce lidského organismu a prostředí v současnosti. Aktuální snaha vracet se dnes např. ke složení tehdejší stravy respektuje skutečnost velmi pomalé možnosti přizpůsobování lidského těla všem novodobým změnám. ⑥⑦③

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

- **Paralogické.** Většinou nevědomé logické chyby, vznikající z neznalosti věci nebo z nesprávného uvažování. ① ②
- **Partikularismus.** Upřednostňování části před celkem. ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
- **Pedagogika postdigitální (též hybridní)** se poučila z chyb zjednodušené aplikace technologií při výuce. Kognitivně nepřírozené 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 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 využívá 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. ② ③ ⑦ ⑧ ⑨
- **Pluralita.** Mnohost. Základní kategorie jevů prostoupených chaotickými prvky. Projevuje se v ní nahodilost, neočekávanost a nelinearita. ⑥ ⑦ ⑧
- **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. ③ ⑤ ⑥ ⑨
- **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 architekty. Vnímová 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. ⑤ ⑥ ⑨
- **Postmoderní.** Myšlenkový směr v euroatlantické civilizaci v poslední třetině 20. století reagoval na nadhodnocování racionality, na univerzalizmus jediné pravdy a kulturní nadřazenost. Zdůrazňuje alternativní cesty, pluralitu přístupů, eklekticismus a práva menšin. ⑦ ⑨
- **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. ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
- **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. ⑦ ⑨
- **Pravděpodobnost.** Číselné vyjádření naděje či obavy, že určitý jev nastane. Poměr řádu a chaosu v daném systému. ⑥ ⑦ ⑧
- **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. ⑥ ⑦ ⑧ ⑨
- **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. ⑥ ⑦ ⑧
- **Protoinformace.** Informační struktury a toky typické pro neživý svět, které jsou nerozlučně spojeny se svým nosným médiem. Informace neoddělitelná od svého nosiče.
- **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. ① ③ ⑥ ⑦ ⑧
- **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. ⑥ ⑦ ⑨
- **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. ⑥ ⑦

- **Psychosomatika.** Bio-psycho-sociální celostní přístup k člověku ve zdraví a nemoci.<sup>6</sup> 6 7 9 8
- **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. 5 6
- **Realita přirozená.** Pro potřeby komunikace je užitečné popsat rozdíly mezi různými typy vnímané reality. Za přirozenou realitu považujeme veškerou nevytvořenou člověkem. 5 7 8
- **Realita sdělovaná** je umělá, člověkem za účelem sdělování vytvořená realita. 2 5 7
- **Realita umělá** je realita vytvořená, resp. spíše upravená člověkem. 2 5 7
- **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 považovat i statické neprostorové obrázky, nebo sugestivní slovní popisy prostředí a dějů. Zajímavé je také propojení vjemů přirozené a umělé reality (tzv. rozšířená nebo smíšená realita)<sup>7</sup>. Déle trvající opakovaná odtržení od přirozené reality, ale i její kombinování s umělými prvky 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“. 5 7 8
- **Regrese.** Zpětný vývoj vedoucí ke zjednodušení tvaru či funkce. 7 8
- **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. 5 7
- **Reprezentativní** je jev, který svými vlastnostmi charakteristicky zastupuje skupinu příbuzných jevů. 2 3 7
- **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 zbytečnost neustálého zvyšování spotřeby různého typu. 8 9
- **Rytmus.** Pravidelní střídání. **Biorrytmus.** Opakované změny funkcí živých organismů. **Rytmus cirkadiánní** je vztažen ke 24-hodinové periodě, **rytmus infradiánní** k delší periodě (např. ovulační cyklus), **rytmus ultradiánní** ke kratší periodě (např. tepová frekvence). 1 3 6 5
- **Singularita** (latinsky singularis — ojedinělý, jedinečný) je nejjednodušší překládána jako jedinnost. Základní kategorie nepřirazeného a neporovnaného. Může nést emoční náboj, ale nenese kognitivní informaci; zůstává na jevové, pocitové a neartikulované úrovni. 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. 2 4 7
- **Slow-design** je součástí hodnotového systému životního stylu vyvažujícího zejména povrchní honbu za rychlými efekty věcnými i finančními, samoučelnými 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. 3 4 7 8 9
- **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 zraňování, u kterých není podstatné, zda sama rychleji či pomaleji škodí. Vše, co v přirozeném prostředí, na které je lidské tělo tisíce let navyklé, vybočuje z normy (komfortu), představuje logické

<sup>6</sup> Honzák, Radkin: Psychosomatická prvouka, Praha, 2017, s. 331

<sup>7</sup> Přesné definice a logicky vhodnou terminologii může vytvořit jen odborník na systémovou teorii komunikace, nikoliv informační technik nebo nadšený publicista (viz např. <https://computerworld.cz/technologie/virtualni-rozsirena-nebo-smisena-realita-54079>), přičemž ani přímé překlady z angličtiny nedávají záruku správnosti. Lepší je danou technologii slovy konkrétně popsat.

potenciální riziko, zejména v hůře postižitelných systémových interakcích. Výrazným příkladem je tzv. Syndrom nemocných budov. 6 8

■ **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.). 2 3 5 6 7

■ **Soubor**. Množina prvků sdílejících společnou vlastnost nebo vlastnosti, které umožňují nahlížet na shromážděné znaky nebo data jako na jeden celek. 6 7 8

■ **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. 7 9

■ **Spontánní organizace**. Proces, v němž se systém a jeho uspořádání vynořují bez vnější „inteligentní“ síly, bez centrálního plánu a řízení, ale pouze z provázané dynamiky a souhry jeho komponent a subsystémů. 6 7 8

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

■ **Struktura**. Síť komponent v souboru či systému provázaných vzájemnými vztahy a pozicemi. 6 7 8

■ **Strukturalismus**. Směr v jazykovědě i dalších humanitních oborech, který oproti analytickému přístupu klade důraz na celkové uspořádání struktur a jejich vnitřní vztahy. 1 2 7

■ **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. 6 7 9

■ **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 důvodu svědomí“. 6 7 9

■ **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). 6 7 9

■ **Symbióza**. Vzájemně výhodné soužití živých organismů. 6 8

■ **Synergie**. Spolupráce komponent v systému, z níž se vynořuje přídatný (synergický) efekt. 6 7 8

■ **Systém**. Soustava. Komplexní celek s vlastní vnitřní dynamikou, jehož souhrnné vlastnosti nelze odvodit z vlastností komponent. 6 7 8

■ **Systémovost** v myšlení znamená akceptování všech prvků a jejich vazeb v daném systému, v případě potřeby i vně systému. Nesystémovost představuje vždy zjednodušení, které je příčinou málo funkčních závěrů. Systémovost myšlení zejména v sociální rovině nebo v ekologii vyžaduje rozvinuté vyšší typy inteligence. 1 6 7 8

■ **Šum**. Chaos produkovaný disipační složkou informačního toku. Nahodilé poruchy a rušivé vlivy, které snižují rozlišitelnost signálu a zvyšují entropii ve zprávě. 2 6 7 8

■ **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 vymezování 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.

6 7 8 2 3 4 5 9

■ **Teorie chaosu.** Teorie komplexních nelineárních systémů, v nichž se vedle stabilních a předvídatelných fází objevuje nepředvídatelné chování. 7 8

■ **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. 6 7 8

■ **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. 2 3 6 7

■ **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. 2 3 6 7

■ **Teorie spolehlivosti.** Disciplína matematické statistiky, která řeší problematiku odolnosti technických i jiných systémů proti poruchám. 1

■ **Teorie systémů.** Interdisciplinární studium komplexních struktur a funkcí aplikované na všechny typy systémů, od fyzikálních až po sociální. 6 7 8

■ **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 znkem a zastupovanou věcí na **ikony**, **indexy** a **symboly**. 2 3 6 7

■ **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) 6 7 8 9

■ **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 CO<sub>2</sub>. 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. 8 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 nepřliš vhodné dělení umění na vysoké a populární, kde je u „vysokého umění“ chybně předpokládána spíše (zbytečná) složitost a domněle 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 svébytně 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 užití 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. užití 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 zajati 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, cítění, paměť** atd.<sup>8</sup> 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 vymezit 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 „rozlíšovací schopnost“ návazně v oblasti vnímavosti. Typickým hovorovým obratem pak je věta: Je to mimo jeho rozlíšovací schopnost. ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

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

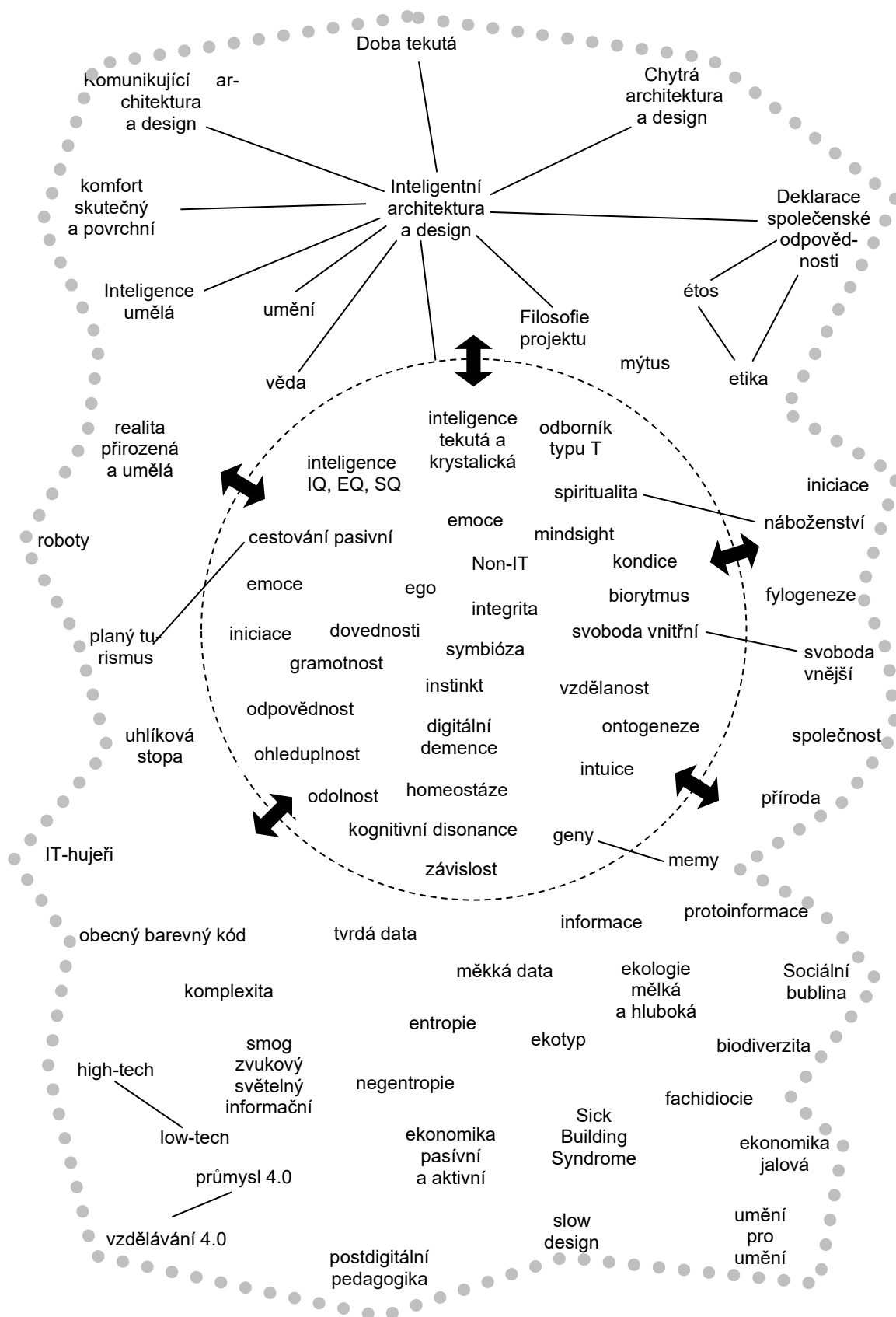
■ **Vzdělávání 4.0** je systémem soudobých požadavků na vzdělávací proces, reagujících na digitalizaci a příchod robotiky. Označení vychází z názvu etapy rozvoje průmyslu (Průmysl 4.0). Charakterizují jej všechny zásadní soudobé poznatky – větší důležitost rozvoje osobnosti než znalostí včetně čtenářské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

■ **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

Vymezení pojmů antropomorfizace, archetyp, asociace, autoregulace, biodiverzita, biologické rytmy, biotechnologie, biotop, celostnost, determinismus, dualita, ekosystém, ekotyp, fenotyp, fraktál, fuzzy logika, fylogeneze, hermeneutika, hierarchizace, informace, informační tok, integrita, izolovaný systém, jin a jang, komplementarita, komplexita, kvalita, kvantita, kybernetika, linearita, lineární systém, marginalizace, modelování, motýlí efekt, negentropie, nelineární systém, odpadový tok, ontogeneze, ontologie, otevřený systém, paralogické, partikularismus, pluralita, postmoderní, pravděpodobnost, protoinformace, regrese, singularita, soubor, spontánní organizace, struktura, strukturalismus, synergie, systém, šum, teorie chaosu, teorie informace, teorie spolehlivosti, teorie systémů je převzato z publikace Veverka, Miroslav: Evoluce svým vlastním tvůrcem, Praha, 2014.

<sup>8</sup> Honzák, Radkin: Psychosomatická prvouka, Praha, 2017, s.334



Jedna z forem vizualizace vztahů popisovaných jevů. Kružnice přibližně vymezuje pole lidského organismu, mnohoúhelníkové hranice myšlení. U některých jevů lze sledovat vzájemnou polaritu, u většiny je nezbytné vnímat vztahy se všemi ostatními, jak je naznačeno u hesla „Inteligentní architektura a design“ (vztahy lze zobrazit jako komplexní síť). Názornější by byla přirozeně 3D vizualizace. Srovnej také s vizualizací na s. 144.

## NA PODPORU ROZVOJE JAZYKOVÉ INTELIGENCE

*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 neznanost a nezájem o duchovní principy života ● kultura není zábava ● mobilní není mobilový ● reprezentační není reprezentativní*

**„Zbytečně cizí slova“.** 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. Tedy – umíte říci česky následující cizí slova? Pokud ne, pravděpodobně jim dost dobře nerozumíte.

**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

**Diverzifikace** – rozrůžňování

**Diverzita** – rozmanitost, rozčlenění, rozložení

**Evaluate** – 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** – starším významem slova je pojmenování hudebního nástroje, novějším rod (genderový = rodový)

**Holistický** – celostní

**Imunita** – odolnost

**Influencer** – ovlivňovač

**Inkluze** – zahrnutí do celku

**Korporátní** – podnikový, firemní

**Kouč** – trenér (v současnosti se vyvíjí snaha o další typ současného používání slova, kdy „kouč není trenér“)

**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, slyšeli jsme vtipné výroky typu „jestli přede mnou ještě jednou vyslovíš OUTDOOR, tak s tebou ty dveře opravdu vyrazím“ :-)*

**Outfit** -

**Platforma** – báze, základna, názorová základna, společné východisko, základ úsilí, soubor zásad

**Podcast** – zvukový záznam

**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, influencerka, podcasterka, fundraiserka**? Vyzkoušejte svou jazykovou inteligenci a vymyslete výstižné (obsah) a stylově přitažlivé (forma) české ekvivalenty.

Ale i česká slova mohou být problematická, například:

**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. Laik si nemůže vědeckou pravdu sám ověřit, musí vědcům věřit, což je někdy funkční, jindy ne. Pokud se termín „víra“ používá v souvislosti s duchovní tematikou, musí se používat a vnímat velmi obezřetně, nebo raději nahrazovat vysvětlujícím opisem.

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



*Sociální zařízení je většinou doplněno také hygienickým.*

