

## HESLÁR KULTUROLOGICKÉHO POJMOSLOVIA

### Slovník vybraných pojmov sociálnych médií a digitalizácie

1. **Algoritmus (algorithm)** = je základným pojmom v informatike, presne definovaná konečná postupnosť príkazov, ktorých vykonanie umožní získať výstupné dáta a údaje.
2. **Algoritmus konšpirácie** = je spektrum príkazov riadených umelou inteligenciou, ktoré sa snažia používateľom ponúknuť senzačný obsah, ktorý nie je založený na pravdivých faktoch, týmto spôsobom dokáže algoritmus presvedčiť ľudí o banálnych, ale aj o vážnych nepravdivých faktoch, poznáme napr. algoritmus konšpirácie o plochej Zemi.
3. **Algoritmus odporúčania** = je spektrum príkazov riadených umelou inteligenciou, ktoré sa snažia na základe správania používateľov a dát o ostatných používateľoch vybrať taký obsah, ktorý by sa im mohol páčiť, takýmto spôsobom môžu tieto algoritmy podporovať efekt tzv. zajačej nory.
4. **BATX** = znamená skratku pre štyri najväčšie technologické firmy v Číne, ktorými sú *Baidu, Alibaba, Tencent a Xiaomi*.
5. **Big Tech** = jednotné označenie najväčších a najdominantnejších spoločností v priemysle informačných technológií v Spojených štátoch, známe sú tiež označenia ako Tech Giants, Big Four alebo Big Five, jedná sa o spoločnosti *Google, Amazon, Facebook, Apple a Microsoft*.
6. **Clickbait** = je sofistikovaná forma „klikacej návnady“ v online priestore, môže ísť o textový odkaz alebo odkaz na web či miniatúru, je zameraný na prilákanie pozornosti a nalákание používateľov, aby nasledovali konkrétny odkaz a prečítali si, prezerali alebo počúvali prepojený online obsah s definujúcou charakteristikou typickej senzácie alebo zavádzania; clickbaity často oslovujú najmä emócie a zvedavosť používateľov.
7. **Dezinformácia (disinformation)** = viac alebo menej zámerne vytvorená skreslená alebo chybná informácia, nepravdivá alebo zavádzajúca informácia, ktorá sa šíri zámerne s cieľom oklamať ľudí.
8. **Digitalizácia (digitalization)** = proces prevodu informácií do digitálneho formátu, výsledkom je reprezentácia objektu, obrazu, zvuku, dokumentu alebo signálu generovaním série čísel, ktoré popisujú diskretnú množinu bodov alebo vzoriek.
9. **Digitálna bublina** = nehmotný virtuálny priestor, ktorý si ľudia vďaka technológiám prispôbia podľa vlastných potrieb a vlastných definícií skutočnosti.

10. **Digitálna infraštruktúra** = je materiálno-technického zázemie, týka sa digitálnych technológií, ktoré poskytujú základ pre prevádzku a organizáciu informačných technológií; medzi digitálnu infraštruktúru patria napr. dátové centrá a siete, širokopásmové telekomunikačné a digitálne aplikácie atď.
11. **Digitálna závislosť** = súvisí s nadmerným používaním produktov technologického priemyslu, internetu, digitálnych technológií, smartfónov a iných zariadení, ktoré nútia používateľa tráviť čoraz viac času vo virtuálnom online svete.
12. **Digitálny dudlík** = alternatívny pojem, ktorý slúži ako označenie pre závislosť na smartfónoch, celá generácia mladých ľudí dnes siaha po svojom smartfóne vždy vtedy, keď je to možné, neustále so sebou nosia svoj digitálny dudlík.
13. **Dozorný kapitalizmus (surveillance capitalism)** = ekonomický systém zameraný na komodifikáciu osobných údajov, ktorého hlavným účelom je dosahovanie zisku.
14. **Dron** = je diaľkovo alebo autonómne ovládané bezpilotné vozidlo najmä lietadlo, loď či pozemné vozidlo.
15. **Ekonomika pozornosti (attention economy)** = je prístup k riadeniu informácií, ktorý zaobchádza s ľudskou pozornosťou ako s nedostatkovým tovarom a aplikuje ekonomickú teóriu na riešenie rôznych problémov riadenia informácií.
16. **Emailová apnoe (email apnea)** = je dočasné zastavenie dychu, keď sa používateľ nachádza pred obrazovkou zariadenia, najmä však keď píše SMS alebo email, toto chronické zadržiavanie dychu používateľa uvádza do stavu boja alebo úteku, ktorý ovplyvňuje jeho emócie, fyziológiu a pozornosť.
17. **Etický dizajn** = prístup k vývoju produktov a služieb technologického priemyslu, ktorý je v súlade s morálnymi a etickými zásadami ľudskej spoločnosti.
18. **Externalita** = pojem z oblasti ekonómie, ide o nepriaznivý vonkajší účinok alebo externý efekt, externalita je skutočnosť, ktorá existuje mimo človeka alebo veci.
19. **Fact-checker** = kontrolór faktov, ktorý posudzuje a hodnotí vierohodnosť článkov zobrazujúcich sa na internete.
20. **Fact-checking** = je proces kontroly faktov, ktorý sa snaží overiť informácie, aby sa podporila pravdivosť a správnosť podávania správ, kontrola faktov sa môže vykonať pred alebo po publikovaní alebo inom rozšírení textu či obsahu.
21. **Fact-checkingová platforma** = určitá základňa pre spoločenské skupiny a organizácie, ktorých snahou je systematicky kontrolovať a verifikovať publikované informácie a fakty.
22. **Falošné správy (fake news)** = termín, ktorý v jadre definujeme „falošné správy“ ako tie spravodajské príbehy a správy, ktoré sú nepravdivé, vykonštruované a neobsahujú žiadne overiteľné fakty, zdroje ani citáty; niekedy môžu slúžiť aj ako propaganda, ktorá je zámerne navrhnutá tak, aby zavádzala čitateľa; rovnako môžu byť koncipované ako tzv. „clickbait“ a teda sú napísané pre ekonomické stimuly, v posledných rokoch sa falošné spravodajské správy množia hlavne prostredníctvom sociálnych médií, ktoré poskytujú ich rýchle a ľahké zdieľanie v online prostredí.
23. **FOMO (fear of missing out)** = syndróm používateľov sociálnych médií, ide o úzkosť alebo motiváciu, ktorú používatelia sociálnych médií cítia, keď chcú patriť do nejakej skupiny, udalosti alebo dokonca okamihu, o ktorom ostatní používatelia zverejňujú príspevky, pociťujú strach a úzkosť z vynechania ich osoby z centra diania.

24. **Gafa** = je skratka pre spoločnosti technologického priemyslu v USA, patria sem spoločnosti *Google, Apple, Facebook* a *Amazon*.
25. **GAFAM** = je skratka pre spoločnosti technologického priemyslu v USA, patria sem spoločnosti *Google, Apple, Facebook, Amazon* a *Microsoft*.
26. **Gig economy** = je trh práce charakterizovaný prevládáním krátkodobých zmlúv alebo práce na voľnej nohe na rozdiel od trvalých pracovných miest.
27. **Growth hacking** = je zastrešujúcim pojmom pre stratégie zamerané výlučne na rast, zvyčajne sa používa vo vzťahu k začínajúcim podnikateľom, ktorí potrebujú obrovský rast v krátkom čase pri malom rozpočte; odbor zvaný growth hacking má za úlohu „hacknúť“ sa do ľudskej psychiky a prinútiť používateľov k vyššej miere interakcie.
28. **Hacker** = počítačový špecialista či programátor s detailnými znalosťami fungovania systému, dokáže so systémom výborne pracovať a upraviť si ho podľa svojich potrieb, motivácia hackerov nemusí byť finančná, často ide o reputáciu, zábavu a prekonávanie výziev.
29. **Hacking** = nezákonné preniknutie do počítačových systémov alebo činnosť, ktorá spočíva v hľadaní a využívaní bezpečnostných dier v počítačových systémoch.
30. **Hackovanie mozgu (Brain hacking)** = je použitie techník alebo technológií na ovplyvnenie psychického stavu jednotlivca, kognitívnych procesov alebo úrovne funkcie mozgu, ak je zámerom manipulovať so správaním cieľa bez jeho vedomia alebo súhlasu, hackovanie mozgu sa niekedy označuje aj ako únos mozgu (Brain hijacking).
31. **Hardvér (hardware)** = je súhrnný názov pre kompletne technické vybavenie počítača a počítačových komponentov.
32. **Hoax** = je podvod, ktorý je zámerne vymyslený tak, aby sa vydával za pravdu.
33. **Human downgrading** = myšlienka Tristana Harrisa, znižovanie kvality ľudí je kombináciou negatívnych účinkov digitálnych technológií na ľudí a spoločnosť, tento pojem naznačuje, že všadeprítomné prvky technológie vrátane smartfónov, sociálnych médií a všadeprítomnej konštantnej konektivity zhoršujú kvalitu ľudí a ľudský život.
34. **Humanita** = ľudskosť; termín pochádza z latinského *humanitas* „ľudská prirodzenosť, láskavosť“, pojem označuje vlastnosti, ktoré z nás robia človeka, akási kvalita ľudskej bytosti, kolektívne a všeobecné pomenovanie pre ľudské bytosti, je to stav, ktorý vymedzuje človeka voči bohom, zvieratám či strojom.
35. **Humanoid** = je nehumánný tvor, bytosť alebo robot s ľudskou formou a vlastnosťami.
36. **Chatovací robot** = počítačový program, ktorý simuluje a spracováva ľudskú konverzáciu a umožňuje ľuďom komunikovať s digitálnym zariadením ako keby komunikovali so skutočnou osobou.
37. **Infinite scrolling** = je technika webového dizajnu, pri ktorej sa používateľovi pri posúvaní stránky smerom nadol automaticky a nepretržite načítava stále viac obsahu, táto technika eliminuje potrebu používateľa kliknúť na ďalšiu stránku.
38. **Influencer** = ide o verejne známu osobu, ktorá je pre ostatných ľudí vzorom a často im pomáha rozhodovať sa.
39. **Informácie** = sú fakty, skúsenosti a vedomosti, ktoré ľudstvo zbiera, zaznamenáva, spracováva a odovzdáva ďalej, informácia je tá časť údajov, ktorá je pre prijímateľa zrozumiteľná a pochopiteľná.

40. **Informačný smog** = je charakterizovaný ako metaforický výraz pre nežiaduce, nepotrebné, neužitočné a znečisťujúce informácie, najpoužívanejšie význam pojmu informačný smog je záplava nadbytočných informácií, informačným smogom sa myslia reklamy a správy z televízie, rádia, e-mailovej komunikácie, mobilných telefónov a ďalších komunikačných prostriedkov.
41. **Informatizácia** = je postupný prechod k maximálnemu využívaniu informačných a komunikačných technológií vo všetkých oblastiach spoločenského, politického a hospodárskeho života.
42. **Insider** = označenie osoby, ktorá má vzhľadom na svoje pôsobenie lepší prístup k informáciám ako verejnosť.
43. **Internet** = sieť elektronických komunikácií, ktorá spája počítačové siete a organizačné počítačové zariadenia po celom svete, globálna sieť zahŕňajúca voľnú konfederáciu prepojených sietí pomocou štandardizovaných komunikačných protokolov, ktorá umožňuje rôzne informačné a komunikačné systémy.
44. **JOMO (joy of missing out)** = protiklad syndrómu FOMO, ide o syndróm používateľov sociálnych médií, používatelia, ktorí ním trpia pociťujú radosť, z toho, že ich ostatní aktéri diskusie obišli, prípadne s nimi nepočítali v rámci svojich príspevkov, pociťujú radosť z vynechania ich osoby z centra diania.
45. **Konšpirácia** = sprisahanie, ilegálna činnosť; komplot, tajná dohoda.
46. **Kybernetická šikana** = známe tiež ako počítačová šikana, je druh šikany špecifický tím, že je realizovaný prostredníctvom informačných a komunikačných technológií, najčastejšie prostredníctvom internetu, sociálnych médií či mobilného telefónu.
47. **Kybernetický útok (cyberattack)** = akékoľvek úmyselné jednanie útočníka (hackera) v kyberpriestore, ktoré smeruje proti záujmom inej osoby.
48. **Kyberpriestor (cyberspace)** = je koncept popisujúci rozsiahlu a vzájomne prepojenú digitálnu technológiu, pojem odkazuje na online svet ako na oddelený svet, odlišný od každodennej reality.
49. **Manipulačné techniky** = súhrn techník, ktorých cieľom je manipulácia a ovládanie niekoho iného proti jeho vlastnej vôli, sú založené vždy na eticky neprípustných formách správania sú.
50. **Monetizácia** = je vo všeobecnosti speňaženie, proces premeny niečoho na peniaze.
51. **Multimediálny obsah** = kombinácia textu, zvuku, grafiky, animácie, interaktivity a videa, sú určené na informovanie a zábavu publika.
52. **NATU** = je skratka pre spoločnosti technologického priemyslu v USA, ide o najnovšie (neskôr založené) spoločnosti ako *Netflix*, *Airbnb*, *Tesla* a *Uber*.
53. **Netolizmus** = je definovaný ako chorobná závislosť od internetu a považuje sa za virtuálnu bezlátkovú drogu, sociálne siete majú najvyšší podiel na samotnej závislosti virtuálnych používateľov.
54. **Obnoviť (refresh)** = je funkcia z prostredia internetu a sociálnych médií, ktorá umožňuje jednoduchým gestom alebo klikom obnoviť aktuálne zobrazovaný obsah za účelom jeho aktualizácie (zobrazenia niečoho nového).
55. **Persuazívne technológie** = ide o prehováranie či presvedčanie človeka tak, aby mal celý proces pod kontrolou presvedčujúci aj presvedčaný, môžeme sem zaradiť technológie ako napr. webové stránky, aplikácie, softvér, hry alebo virtuálna realita, ktoré spôsobujú zmeny

správania a postoja stimuláciou motivácie ich používateľa bez použitia nátlaku alebo podvodu.

56. **Polarizácia spoločnosti** = spoločenská polarizácia je tendencia zvyšovať rozdiely medzi sociálnymi skupinami rôzneho charakteru, čo v konečnom dôsledku vedie ku konfliktu záujmov.
57. **Postfaktuálna éra/spoločnosť** = predstavuje také fungovanie spoločnosti, v ktorej sa postupne vytrácajú spoločné objektívne štandardy pravdy a dochádza k nepretržitému sklzu medzi skutočnými a alternatívnymi faktami, poznatkami, názormi, vierou a pravdou.
58. **Propaganda** = je forma komunikácie, ktorá sa primárne používa na ovplyvnenie publika a ďalšiu agendu, ktorá nemusí byť objektívna a môže selektívne prezentovať fakty na podporu konkrétnej myšlienky, názoru a človeka.
59. **Rolovanie (scrolling)** = je činnosť posúvania textu, obrázkov alebo videa po monitore alebo displeji, zvyčajne pomocou externého zariadenia alebo gesta, posúvanie nezmení rozloženie textu ani obrázkov, ale postupne posúva pohľad používateľa po celej obrazovke.
60. **Sledovateľ (follower)** = v oblasti sociálnych médií je tzv. follower osoba, ktorá si predplatí účet, aby mohla dostávať všetky aktualizácie v rámci konkrétneho tvorca obsahu, týka sa používateľa, ktorý sa vedome rozhodol zobrazit' všetky príspevky iného používateľa v jeho informačnom kanáli.
61. **Smartfón** = je kompaktný a inteligentný mobilný telefón malých rozmerov, ktorý pracuje ako počítač, okrem štandardných úkonov dokáže posilať a prijímať e-maily, textové správy, fotografie a multimediálnych obsah, uskutočňovať živé vysielania, videohovory a umožňuje surfovanie na internete.
62. **Smombie/smartphone zombie** = pojem predstavuje človeka, ktorý je zameraný na svoj smartfón, kráča pomaly a nevníma svoje okolie, zorné pole takéhoto typu používateľa smartfónu sa odhaduje iba na 5% bežného chodca kvôli čomu vznikajú značné riziká.
63. **Snapchatová dysmorfia** = je syndróm, pri ktorom majú používatelia perfekcionistické vnímanie vlastného tela a filtre rôznych aplikácií im umožňujú dosiahnuť ich dokonalý vzhľad, kozmetická chirurgia je zdanlivo jediný spôsob, ako tento ideál dosiahnuť, v reálnom živote, táto posadnutosť hraničný s duševnou poruchou.
64. **Sociálna sieť (social network)** = je online platforma, ktorú ľudia používajú na socializáciu a budovanie sociálnych vzťahov s inými ľuďmi, sociálna sieť môže byť webová stránka alebo aplikácia sociálnych médií, ktorá umožňuje používateľom medzi sebou komunikovať a zdieľať multimediálny obsah v online priestore internetu.
65. **Sociálne médiá (social media)** = súhrnný pojem pre webové stránky, aplikácie, blogy, mobilné technológie, video, fotografie a i., ktoré slúžia na premenu osobnej komunikácie na interaktívny dialóg, sociálne médiá slúžia na rôzne formy elektronickej komunikácie, prostredníctvom ktorých používatelia vytvárajú online komunity na zdieľanie informácií, nápadov, osobných správ a iného multimediálneho obsahu.
66. **Softvér (software)** = je označenie pre programové vybavenie počítača alebo súhrn všetkých programov, ktoré sa dajú použiť na výpočtovom zariadení.
67. **Steve Jobs syndróm** = jeden z množstva nebezpečných stereotypov v technologickom priemysle, syndróm spočíva v tom, že Steve Jobs veril, že jeho genialita ospravedlňovala akýkoľvek druh správania.

68. **Strojové učenie (machine learning)** = je odvetvie umelej inteligencie založené na myšlienke, že systémy sa môžu autonómne učiť z údajov, identifikovať vzorce a robiť rozhodnutia s minimálnym zásahom človeka.
69. **Technológia** = súhrn techník, zručností, metód a procesov používaných pri výrobe tovaru alebo služieb za účelom dosahovania špecifických cieľov, súhrn poznatkov uplatnených pre praktické účely alebo tiež súhrn spôsobov, ako si sociálne skupiny zabezpečujú materiálne objekty svojej civilizácie.
70. **Umelá inteligencia (AI / artificial intelligence)** = je rozsiahle odvetvie počítačovej vedy zaoberajúce sa stavbou inteligentných strojov schopných plniť úlohy, ktoré zvyčajne vyžadujú ľudskú inteligenciu, snahou je replikovať alebo simulovať ľudskú inteligenciu na strojoch.
71. **Veľké dáta (Big data)** = ide o dáta, ktoré je potrebné spracovávať paralelne na tisíckach výkonných počítačov, tzn. že zvyčajne sú to aspoň stovky terabajtov súčasne, ktoré mnohokrát pribúdajú do systému veľmi rýchlo a sú veľmi rôznorodé, Veľké dáta sú charakterizované tromi V: 1) objem (volume), 2) rýchlosť (velocity), 3) rôznorodosť (variety).
72. **Virtuálna realita (VR / virtual reality)** = je počítačom generované prostredie so scénami a objektmi, ktoré sa zdajú byť skutočné, vďaka čomu má užívateľ pocit, že je ponorený do svojho okolia, toto prostredie je vnímané prostredníctvom zariadenia známeho ako headset alebo prilba pre virtuálnu realitu.
73. **Virtuálny svet** = je počítačom simulované prostredie, ktoré môže byť naplnené mnohými používateľmi, ktorí môžu vytvárať osobného avatara a súčasne a nezávisle skúmať virtuálny svet, zúčastňovať sa na jeho činnostiach a komunikovať s ostatnými.
74. **Watchdogová organizácia** = skupina ľudí, ktorá v mene verejnosti monitoruje aktivity iného subjektu, aby zabezpečila, že sa subjekt nebude správať nezákonne alebo neeticky.
75. **Zdieľané informačné prostredie** = predstavuje online a offline prostredie, ktoré je spoločné pre všetkých jeho aktérov.

*Mgr. Matúš Ohrádka  
absolvent Katedry kulturológie FF UKF v Nitre*

\* terminologický slovník je súčasťou príloh obhájenej diplomovej práce Mgr. Matúša Ohrádku, pod názvom *Externality sociálnych médií a ich dopad na humanitu človeka*. Záverečná práca bola úspešne obhájená na Katedre kulturológie v roku 2021. Školiteľka práce: Mgr. Erika Moravčíková, PhD.

\*\* V zátvorke je anglický preklad pojmu používaný v praxi. Termíny sú zoradené podľa abecedy.