

Glossaire

/

A B C D

E F G H

I J K L M

N O P Q

R S T U V

W X Y Z

A /

Actif : Qui agit. En exercice, en activité. Opposé à contemplatif.

Actionner : Donner de l'activité. Mettre en mouvement.

Activité : Ensemble des actes et des travaux de l'être humain.

Analogique : Se dit de systèmes, dispositifs ou procédés qui représentent, traitent ou transmettent des données sous la forme de variations continues d'une grandeur physique. Par opposition au numérique.

Anthropomorphisme : Tendance à attribuer à un objet des caractéristiques propres à l'homme.

C /

Cinéma : Est l'abréviation courante et généralisée de « cinématographe », mot composé par les frères Lumière à partir du grec kinêma « mouvement » et -graphie « qui transcrit ».

Communication : Est emprunté au dérivé du latin communicatio « mise en commun, échange de propos, action de faire part ».

D /

Digital : Qui est numérique.

G /

Geste : Mouvement du corps révélant un état psychologique ou visant à exprimer une idée. La gestuelle est l'ensemble des opérations nécessaires mises en jeu par la production d'œuvres d'art, de sa fabrication à la production de signes périphériques (actions, événements, anecdotes).

H /

Héros : Initialement utilisé comme idée « d'homme au dessus du commun », aujourd'hui employé au cinéma et dans toutes sortes de narrations.

Hybride : Composé d'éléments de différentes natures.

I /

Inter : Entre ; indiquant la réciprocité, la mise en relation.

Interactif : Se dit d'un support de communication favorisant un échange avec le public. Émission, exposition, livres interactifs.

Interaction : (de « inter » et « action ») Influence réciproque de deux phénomènes, de deux personnes.

Interactivité : (Inter = entre ; activité = évoquant un état d'excitation) Activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine.

J /

Jeu : Désigne à la fois un amusement libre et l'activité ludique en tant qu'elle est organisée par un système de règles définissant succès et échec, gain et perte.

Jeu vidéo : L'univers des jeux ainsi dénommés s'est élargi aux XXe et XXIe s., avec les jeux de société, les jeux de rôle et, avec la révolution technique apportée par l'électronique, les jeux électroniques, les jeux vidéo.

M /

Médiation : Fait de servir d'intermédiaire entre deux ou plusieurs choses.

N /

Narration : Est emprunté du latin narratio « action de raconter un récit ».

Numérique : Le mot signifie « qui a rapport aux nombres », « qui appartient aux nombres » est essentiellement employé en mathématiques et plus tard en informatique.

P /

Passif : Est emprunté au latin passivus « susceptible de subir, de souffrir ». Se dit de la forme verbale où le sujet subit l'action. Opposé à l'actif.

S /

Spectateur : Est un emprunt savant au latin spectator « observateur », « témoin », « spectateur (au théâtre) » et « critique ». Il s'emploie pour désigner le témoin d'un événement, d'une action. Celui, celle qui regarde, qui contemple un événement, un incident, le déroulement d'une action dont il est le témoin oculaire.

V /

Vidéo : Qui est relatif à l'enregistrement et à la reproduction de l'image et du son sur un écran de visualisation. Employé comme préfixe en latin pour signifier «je vois».

Vidéo interactive : Type de vidéo numérique qui prend en charge l'interaction de l'utilisateur. Ces vidéos se comportent comme des fichiers vidéo, mais comprennent des zones cliquables, qui effectuent une action lorsque l'on clique sur elles.

T /

Temporalité : Caractère de ce qui est dans le temps, de ce qui appartient au temps.

U /

Utilisateur : Personne, groupe qui fait usage de quelque chose, qui utilise un appareil, un service.

