



# RECUEIL DES DÉFINITIONS (annexes)



 vos idées  
pour le numérique  
à Poitiers

**Ce recueil vous propose quelques définitions complémentaires à celles figurant dans le livret du participant.**

## **Accessibilité**

L'accessibilité numérique désigne la faculté de tout citoyen à utiliser un service numérique, quelles que soient ses capacités physiques ou mentales (visuelles, auditives, motrices, cognitives...). Un site web est réputé « accessible », s'il est utilisable par tout citoyen.

Source : Réseau national de la médiation numérique

## **ADSL (Asymmetric digital subscriber line)**

L'ADSL est une technologie basée sur le réseau cuivre d'Orange.

Source : Arcep

## **Algorithme**

Un algorithme est la description d'une suite d'étapes permettant d'obtenir un résultat à partir d'éléments fournis en entrée. Par exemple, une recette de cuisine est un algorithme permettant d'obtenir un plat à partir de ses ingrédients ! Dans le monde de plus en plus numérique dans lequel nous vivons, les algorithmes mathématiques permettent de combiner les informations les plus diverses pour produire une grande variété de résultats : simuler l'évolution de la propagation de la grippe en hiver, recommander des livres à des clients sur la base des choix déjà effectués par d'autres clients, comparer des images numériques de visages ou d'empreintes digitales, piloter de façon autonome des automobiles ou des sondes spatiales, etc.

Pour qu'un algorithme puisse être mis en œuvre par un ordinateur, il faut qu'il soit exprimé dans un langage informatique, sous la forme d'un logiciel (souvent aussi appelé « application »). Un logiciel combine en

général de nombreux algorithmes : pour la saisie des données, le calcul du résultat, leur affichage, la communication avec d'autres logiciels, etc.

Certains algorithmes ont été conçus de sorte que leur comportement évolue dans le temps, en fonction des données qui leur ont été fournies. Ces algorithmes « auto-apprenants » relèvent du domaine de recherche des systèmes experts et de l'« intelligence artificielle ». Ils sont utilisés dans un nombre croissant de domaines, allant de la prédiction du trafic routier à l'analyse d'images médicales.

Source : Cnil

[www.cnil.fr/fr/glossaire](http://www.cnil.fr/fr/glossaire)

## **Biens communs**

Les biens communs (ou « communs ») sont des ressources, gérées collectivement par une communauté selon une forme de gouvernance qu'elle définit elle-même. Au cœur de tout bien commun il y a une ressource, matérielle (une rivière, un potager...) ou immatérielle (un logiciel, un savoir...).

Source : Le lexique la Médiation numérique en ligne

[www.mediation-numerique.fr/lexique-mednum.html](http://www.mediation-numerique.fr/lexique-mednum.html)

## **Big data**

Ils désignent un ensemble très volumineux de données qu'aucun outil classique de gestion de base de données ou de gestion de l'information ne peut vraiment travailler.

## **Biotechnologies**

L'OCDE définit la biotechnologie comme « l'application de la science et de la

technologie à des organismes vivants, de même qu'à ses composantes, produits et modélisations, pour modifier des matériaux vivants ou non-vivants aux fins de la production de connaissances, de biens et de services ». Leur poids dans l'économie mondiale ne cesse de s'accroître. On peut ainsi classer les biotechnologies selon quatre grandes catégories colorées : les biotechnologies bleues ou biotechnologies marines, les biotechnologies vertes ou biotechnologies végétales (agriculture), les biotechnologies rouges ou biotechnologies de la santé, les biotechnologies blanches ou biotechnologies de l'industrie. On peut y ajouter les biotechnologies jaunes dans le domaine de la protection de l'environnement, et oranges dans le domaine de la pédagogie.

### **Civic tech**

Le numérique a investi les domaines de l'engagement citoyen et de la démocratie participative. Des « technologies civiques », appelées « civic tech », se sont mises au service de la démocratie. Elles peuvent être définies comme « des plateformes ou applications qui sont spécifiquement conçues pour renforcer l'engagement citoyen, la participation démocratique et la transparence des gouvernements ». Depuis le 3 mai 2019, la Commission d'enrichissement de la langue française a décidé d'utiliser le terme de "technologie civique" pour désigner la civic tech.

Source : Démocratie Ouverte, FAQ  
<http://www.democratieouverte.org/vous-outiller/>

### **Conception responsable**

Cette démarche étend celle d'écoconception (environnement) aux autres dimensions du développement durable : sociale et économique. La performance sociale est adressée,

notamment, par l'accessibilité numérique complétée de bonnes pratiques portant sur le respect de la vie privée, la diversité, une approche « facile à lire, facile à comprendre », l'éthique, etc.

Source : Lexique Numérique Responsable (Le Club Green IT, 19 pages, mai 2018)  
<https://club.greenit.fr/doc/2018-05-ClubGreenIT-lexique-numerique-responsable-v1.8.3.pdf>

### **Crowdsourcing**

Le crowdsourcing (traduction : "approvisionnement par la foule") est une pratique qui consiste à faire participer des consommateurs ou le grand public à la création d'un produit ou à la réalisation d'un service. Cette participation collaborative s'est rendue populaire grâce à internet. Cette collaboration d'un grand nombre de personnes est parfois rémunérée ou récompensée. (...) Le projet Wikipedia est également un grand exemple de crowdsourcing.

<http://glossaire.infowebmaster.fr/crowdsourcing/>

### **Cyber violence**

Elle se définit comme un acte agressif, intentionnel, perpétré par un individu ou un groupe aux moyens de courriels, SMS, réseaux sociaux, jeux en ligne, etc. Elle présente des spécificités liées aux médias numériques : capacité de dissémination vers un large public, caractère incessant, difficulté d'identifier l'auteur et d'agir une fois les messages diffusés.

La cyber violence recouvre des réalités et des phénomènes variés : photos publiées sans autorisation ou modifiées, « happy slapping » (acte de violence provoqué, filmé et diffusé), diffusion d'images à caractère pornographique, usurpation d'identité, violation de l'identité, menaces ou diffamation. Elle amplifie et prolonge des

phénomènes tels que moquerie, brimade, insulte, discrimination, violence physique, etc., voire exclusion du groupe de pairs, élément essentiel de la sociabilité juvénile.

Source : Ministère de l'Éducation Nationale, de la Jeunesse et des Sports, 2013

[www.education.gouv.fr/un-collegien-sur-cinq-concerne-par-la-cyberviolence-3815](http://www.education.gouv.fr/un-collegien-sur-cinq-concerne-par-la-cyberviolence-3815)

## Cybersécurité

La cybersécurité est un domaine qui rassemble des lois, des politiques, des dispositifs, des concepts et des mécanismes de sécurité, appliqués au monde numérique et utilisés pour la protection des personnes et du matériel informatique des États et des organisations.

## Droit à la déconnexion

À défaut de définition, la loi semble lui assigner comme objectifs d' « assurer le respect des temps de repos et de congé ainsi que de la vie personnelle et familiale ». Il peut s'entendre ainsi comme le droit pour tout salarié de ne pas être connecté à un outil numérique professionnel (Smartphone, ordinateur, tablette, messagerie, logiciels etc.) en dehors de son temps de travail, et concerne tous les salariés amenés à utiliser ces nouvelles technologies dans leurs activités professionnelles (travailleurs sédentaires, télétravailleurs, travailleurs dits « nomades » ...).

Source : Institut national de recherche et de sécurité pour la prévention des accidents du travail et des maladies professionnelles (INRS)

[www.inrs.fr/publications/juridique/focus-juridiques/focus-droit-deconnexion.html](http://www.inrs.fr/publications/juridique/focus-juridiques/focus-droit-deconnexion.html)

## Écoconception

Selon le standard international ISO 14062, « l'écoconception consiste à intégrer

l'environnement dès la conception d'un produit ou service, et à toutes les étapes de son cycle de vie ».

Source : Lexique Numérique Responsable (Le Club Green IT, 19 pages, mai 2018)

<https://club.greenit.fr/doc/2018-05-ClubGreenIT-lexique-numerique-responsable-v1.8.3.pdf>

## Économie du partage

L'économie du partage, également appelée économie collaborative, ou de pair à pair, s'avère être aujourd'hui un mode novateur de consommation en matière d'échanges sur des plateformes d'offres de biens et de services entre particuliers.

[www.economie.gouv.fr/dgccrf/Publications/Vie-pratique/Fiches-pratiques/economie-collaborative](http://www.economie.gouv.fr/dgccrf/Publications/Vie-pratique/Fiches-pratiques/economie-collaborative)

## Ed Tech

Terme né, comme son nom l'indique, de la contraction des mots "éducation" et "technologie". Il désigne toutes ces entreprises, notamment des jeunes pousses, qui utilisent les nouvelles technologies pour révolutionner le monde de l'éducation et de la formation. Mooc, supports pédagogiques, marketplaces de professeurs particuliers, formations spécialisées ou encore applications pédagogiques et ludiques... sont autant de terrains de jeu.

<https://www.bpifrance.fr/A-la-une/Actualites/DansNotrejargon-EdTech-44080>

## Effet rebond

L'effet rebond désigne la situation dans laquelle une innovation technologique (...) entraîne en pratique une augmentation de l'usage, de sorte que le gain attendu est

réduit voire neutralise par l'augmentation d'usage qui en découle au global.

Source : Arcep

Par exemple, fabricant de matériel je vous présente mon dernier né, très économe par rapport aux précédents, à usage égal. Mais comme il permet de stocker 100 fois plus, il sera plus énergivore !

## Facile à lire et à comprendre (FALC)

« Ces règles, élaborées dans le cadre du projet européen Pathways, ont pour but d'aider de nombreuses personnes et en premier lieu celles en situation de handicap intellectuel (mais également un public plus large comprenant les personnes âgées, illettrées, étrangères maîtrisant mal une langue, les enfants d'écoles primaires, etc.), en leur rendant l'information facile à lire et à comprendre.

L'Union européenne, en lien avec les associations représentatives des personnes handicapées, s'est engagée depuis 2009 à produire un ensemble de recommandations à destination des producteurs d'écrits pour les aider à élaborer des documents compréhensibles, accessibles au plus grand nombre, selon le principe « N'écrivez pas pour nous sans nous ». Afin de lutter contre le « Difficile à lire et à comprendre » (DALC). »

<https://falcirtsca.wordpress.com/2019/11/21/origine-et-principe-du-falc>

## Fake news (fausses nouvelles)

Les fake news (en français infox, fausses nouvelles, ou encore informations fallacieuses), sont des informations mensongères diffusées dans le but de manipuler ou de tromper le public.

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Fake\\_news](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fake_news)

## Financement participatif (crowdfunding)

Le financement participatif, ou crowdfunding, est un échange de fonds entre individus en dehors des circuits financiers institutionnels, afin de financer un projet via une plateforme en ligne.

Source : Ministère de l'Économie, des Finances et de la Relance

[www.economie.gouv.fr/cedef/financement-participatif](http://www.economie.gouv.fr/cedef/financement-participatif)

## GAFAM

GAFAM est l'acronyme des géants du Web — Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft — qui sont les cinq grandes firmes américaines (fondées entre le dernier quart du XX<sup>ème</sup> siècle et le début du XXI<sup>ème</sup> siècle) qui dominent le marché du numérique, parfois également nommées les Big Five, ou encore « The Five ». Cet acronyme correspond au sigle GAFA initial, auquel le M signifiant Microsoft a été ajouté.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/GAFAM>

## Inclusion numérique

C'est un processus qui vise à rendre le numérique accessible à chaque individu, principalement la téléphonie et internet, et à leur transmettre les compétences numériques qui leur permettront de faire de ces outils un levier de leur insertion sociale et économique. En 2005, le groupe d'experts eEurope indiquait que « l'e-inclusion n'est rien d'autre que l'inclusion sociale et économique dans une société de la connaissance », alors que le Conseil National du Numérique (CNNum) définit « l'e inclusion comme l'inclusion sociale dans une société et une économie où le numérique joue un rôle essentiel ». Le CNNum soulève deux objectifs : « La réduction des inégalités et exclusions

sociales en mobilisant le numérique ; le numérique comme levier de transformation individuelle et collective ».

Source : Les Cahiers de l'inclusion numérique (novembre 2014)

[www.inclusion-numerique.fr/definition-inclusion-numerique](http://www.inclusion-numerique.fr/definition-inclusion-numerique)

## **Illectronisme**

Transposition du concept d'illettrisme dans le domaine de l'information électronique.

Source : Syndicat de la presse sociale (SPS)

## **IT (pour « Information Technology »)**

Que l'on traduit par le « numérique » en bon français (« digital » est un anglicisme).

Source : GreenIT

## **Intelligence artificielle**

L'intelligence artificielle est un ensemble de techniques (machine learning, deep learning, computer vision, natural language processing...) qui entrent dans nos vies quotidiennes et dont l'impact sur tous les secteurs de l'économie ne va faire que croître.

Les géants américains du numérique comme IBM, Microsoft, Google, Facebook ou Amazon sont déjà prêts à capter ce marché très prometteur (11 milliards de dollars en 2024)...

## **Internet des objets (IoT)**

D'un point de vue conceptuel, l'internet des objets caractérise des objets physiques connectés ayant leur propre identité numérique et capables de communiquer les uns avec les autres. D'un point de vue technique, cela consiste en l'identification numérique directe et normalisée (adresse IP, protocoles smtp, http...) d'un objet physique grâce à un système de

communication sans fil qui peut être une puce RFID, Bluetooth ou Wi-Fi.<sup>123</sup>.

Source : Arcep

## **Low tech**

Ce sont objets, des systèmes, des techniques, des services, des savoir-faire, des pratiques, des modes de vie et même des courants de pensée, qui intègrent la technologie selon trois grands principes :

- **Utile** : Une low-tech répond à des besoins essentiels à l'individu ou au collectif. Elle contribue à rendre possible des modes de vie, de production et de consommation sains et pertinents pour tous dans des domaines aussi variés que l'énergie, l'alimentation, l'eau, la gestion des déchets, les matériaux, l'habitat, les transports, l'hygiène ou encore la santé. En incitant à revenir à l'essentiel, elle redonne du sens à l'action.
- **Accessible** : La low-tech doit être appropriable par le plus grand nombre. Elle doit donc pouvoir être fabriquée et/ou réparée localement, ses principes de fonctionnement doivent pouvoir être appréhendés simplement et son coût adapté à une large part de la population. Elle favorise ainsi une plus grande autonomie des populations à tous les niveaux, ainsi qu'une meilleure répartition de la valeur ou du travail.
- **Durable** : Éco-conçue, résiliente, robuste, réparable, recyclable, agile, fonctionnelle : la low-tech invite à réfléchir et optimiser les impacts tant écologiques que sociaux ou sociétaux liés au recours à la technique et ce, à toutes les étapes de son cycle de vie (de la conception, production, usage, fin de vie), même si cela implique parfois, de recourir à moins de

technique, et plus de partage ou de collaboration !

Source: Low-tech Lab

<https://lowtechlab.org/fr/la-low-tech>

## Neutralité du net

La neutralité du net est un principe technique qui garantit que chaque internaute ait accès de manière identique aux données circulant sur Internet. Les fournisseurs de contenus doivent traiter sans discrimination ni préférence les données du réseau, ils ne peuvent pas ralentir ou à l'inverse favoriser l'accès à un site.

Source : Le lexique la Médiation numérique en ligne

[www.mediation-numerique.fr/lexique-mednum.html](http://www.mediation-numerique.fr/lexique-mednum.html)

## Neutralité carbone

En cohérence avec le rapport 1,5°C du GIEC (groupement d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat), la neutralité carbone se définit par le fait de séquestrer autant de carbone que nous en émettons, de manière à stabiliser son niveau de concentration dans l'atmosphère et ainsi limiter l'augmentation de la température globale de la planète. Par abus de langage, nous parlerons systématiquement de neutralité carbone, étant entendu qu'il s'agit bien de CO<sub>2</sub> équivalent, c'est-à-dire, prenant en compte l'ensemble des gaz à effet de serre responsables du changement climatique.

Avis de l'Ademe sur la neutralité carbone, mars 2021, 8 pages

[www.ademe.fr/avis-lademe-neutralite-carbone](http://www.ademe.fr/avis-lademe-neutralite-carbone)

## Obsolescence programmée

Usure, déclassement, vieillissement des machines et appareils dus au progrès, à la

tendance du moment, ou à une panne. On parle de plus en plus d'obsolescence programmée, c'est à dire que le produit est conçu par le fabricant pour avoir une durée de vie limitée.

Source : Le lexique la Médiation numérique en ligne

[www.mediation-numerique.fr/lexique-mednum.html](http://www.mediation-numerique.fr/lexique-mednum.html)

## Open data

Les Open Data, ou données ouvertes, sont des données auxquelles l'accès est totalement public et libre de droit, au même titre que l'exploitation et la réutilisation.

## Principe de précaution

Le principe de précaution définit l'attitude que doit observer toute personne qui prend une décision concernant une activité dont on peut raisonnablement supposer qu'elle comporte un danger grave pour la santé ou la sécurité des générations actuelles ou futures, ou pour l'environnement.

Source : Fondation nationale des Sciences Politiques, service de documentation, mars 2001

[www.sciencespo.fr/bibliotheque/sites/sciencespo.fr.bibliotheque/files/pdfs/principe-precaution.pdf](http://www.sciencespo.fr/bibliotheque/sites/sciencespo.fr.bibliotheque/files/pdfs/principe-precaution.pdf)

## Réemploi informatique

Le réemploi informatique est un secteur économique regroupant l'ensemble des acteurs partenaires engagés dans une démarche de réutilisation du parc informatique national : donateurs, reconditionneurs, facilitateurs, et publics bénéficiaires.

Il existe aujourd'hui un marché du réemploi informatique, associé à une forte demande émanant de particuliers, d'associations, d'écoles ou de petites entreprises dotés de faibles revenus.

Ce secteur est générateur d'une forte plus-value sociale et environnementale, en permettant :

- La création d'emplois autour des activités liées au reconditionnement ;
- La promotion de l'accès aux TIC des publics « éloignés » en leur permettant d'acquérir du matériel remis à niveau à moindres coûts ;
- La réduction de l'impact des DEEE sur l'environnement.

Source : Le lexique la Médiation numérique en ligne

[www.mediation-numerique.fr/lexique-mednum.html](http://www.mediation-numerique.fr/lexique-mednum.html)

## **Règlement général pour la protection des données personnelles (RGPD)**

Le Règlement Général pour la protection des données personnelles, entré en vigueur le 25 mai 2018, a changé les règles du jeu aussi bien pour les utilisateurs, qui sont mieux protégés, que pour les entreprises, qui se trouvent davantage responsabilisées.

## **Réseaux de téléphonie mobile (3G, 4G, 5G...)**

Ces lettres sont utilisées pour les différents réseaux de portable. G veut dire génération. La génération du réseau précise la vitesse de chargement d'une page web, la vitesse d'envoi des photos ou des vidéos, et la qualité des appels. La 4G est la quatrième génération des standards pour la téléphonie mobile. Elle permet le très haut débit mobile.

Source : Fédération française des Télécoms  
[www.fftelecoms.org/falc/fiche-falc-4-explications-sur-les-reseaux-de-telephone](http://www.fftelecoms.org/falc/fiche-falc-4-explications-sur-les-reseaux-de-telephone)

## **Smart city**

La « ville intelligente » est un nouveau concept de développement urbain. Il s'agit d'améliorer la qualité de vie des citoyens en rendant la ville plus adaptative et efficace, à l'aide de nouvelles technologies.

Source : Cnil

## **Sobriété numérique**

Développé par l'association Green IT depuis 2008, la sobriété numérique est une démarche qui vise à réduire l'impact environnemental du numérique, qu'il s'agisse de modérer ses usages ou d'adopter de bonnes pratiques au quotidien, dans nos usages personnels et professionnels du numérique.

PoitiersMag n°280, février 2021, p.24

## **Ubérisation**

Le Petit Larousse 2017, le définit comme : la « remise en cause du modèle économique d'une entreprise ou d'un secteur d'activité par l'arrivée d'un nouvel acteur proposant les mêmes services à des prix moindres, effectués par des indépendants plutôt que des salariés, le plus souvent via des plateformes de réservation sur Internet ».

Source : Vie Publique (septembre 2018)

## **Virus**

Un virus est un programme ou morceau de programme malveillant dont le but est de survivre sur un système informatique (ordinateur, serveur, appareil mobile, etc.) et, bien souvent, d'en atteindre ou d'en parasiter les ressources (données, mémoire, réseau). Le mode de survie peut prendre plusieurs formes : répllication, implantation au sein de programmes légitimes, persistance en mémoire, etc. Pour sa propagation, un virus utilise tous les moyens disponibles : messagerie, partage



de fichiers, portes dérobées, page internet frauduleuse, clés USB...

Source : ANSII

[www.ssi.gouv.fr/entreprise/glossaire/](http://www.ssi.gouv.fr/entreprise/glossaire/)

### **Wifi (accès sans fil)**

Technologie de réseau informatique sans fil pouvant fonctionner pour construire un réseau interne accédant à Internet à haut débit.

Source : ANSII

[www.ssi.gouv.fr/entreprise/glossaire/](http://www.ssi.gouv.fr/entreprise/glossaire/)