

Glossaire

Parktologie : Proposition cosmogonique (et nom du projet) Si la parktologie est le système, les parktotes sont ses acteurs.

Parktote : «*existant, considéré-par (un autre parktote), ici, là, avec les autres existants.*» Entité, unité de base de la parktologie.

Parktomes : contexte des parktotes. Peut-être considéré comme analogue à la notion de récit. Un parktome est aussi bien le récit d'un film que le «récit» qui se déploie au sein d'un cercle social, d'un jeu, d'une forêt, d'un lac.

-**zoa**, **ζωή**, zôé, Vie, existence / Temps de vie, déverbal de **ζάω**, záô, Vivre / Soutenir sa vie / (Figuré) Être dans toute sa force en parlant de choses.

Genre : Manière de distinguer plusieurs parkjtotes de manière rélone. Peut s'appliquer à tout typoe de parktote : l'être humain, à l'ensemble du vivant au sens biologique, mais aussi au non-humain, aux bactéries, et au non-vivant. Il y a 4 types de genre.

allocyclique, qui vient de l'extérieur

autocyclique, qui vient de l'intérieur

l'approche **étique**, de l'extérieur

l'approche **émique**, de l'intérieur

les caractéristiques **rélônes** (de l'extérieur)

les caractéristiques **nôlones** (de l'intérieur, topotomie)

ῥέω, rhéo, couler, nager

ῥῶ, nô , flotter, nager

QUALITÉS NOLONES :

Topotomie : Double caractéristique du parktote servant à le contextualiser et le localiser.

Topie, Substantif

Du grec ancien **τοπικός**, *topikós* (« local »). Divisions en catégories pseudogéographiques du monde (en topes)

Topes

Hylitope : ὕλη, "hylé", matière

Un parktote **hylide** est issu de l'hylitope.

Paratope : παρά, "pará", à coté de

Un parktote **paraïde** est issu du paratope.

Nomotope : νομάω, "nōmáō", penser, rêver

Un parktote **nomoïde** est issu du nomotope.

Paizotope : παίζω, "paízō", jouer

Un parktote **païzoïde** est issu du paizotope.

Xenotope : ξένος, "xénos", étranger, hôte Un parktote **xénide** ou **xénoïde** est issu du xénotope.

Tomie, Substantif

Du grec ancien **τόμος**, *tómos*, «tranche», Déverbal de **τέμνω**, *témno* (« couper »)

Parktomes : Les ensembles, ou les contextes au sein desquels s'activent et habitent les parktotes.
«nom du parktome» + suffixe «-zoa».

3 types de parktomes

Chrones : Elles sont les parktomes fabriqués et élaborés par quelque chose.

Kaires : sont les parktomes qui dépendent d'un libre arbitre, imprévisibles, qui se construisent au fur et à mesure selon une volonté.

Aiones : sont les parktomes dont le système s'établi de manière naturelle et se définit par la croissance et le déploiement de ses acteurs de l'intérieur (ce qu'on pourrait résumer par l'ordre naturel des choses). **Les parktomes de l'hylitope**

Biome :

βίος bios, « vie ».

Le biome est une *aione*, dont les relations entre ses acteurs s'établissent à travers l'ordre «naturel» des choses. Ses acteurs sont les *biozoas*. Une plante dans une forêt est une *biozoa hylide*.

Ergome :

ἔργον érgon, «travail».

L'ergome est une *chrone*, fabriqué et conçu par quelque chose. L'ergome contient les objets techniques, l'artisanat. Ses acteurs sont les *ergozoas*. Un téléphone portable est un *ergozoa hylide*.

Les parktomes de l'hylitope

Plectome :

πλέκω, plékô, « tresser »

-plex suffixe «avoir des parties»

Le plectome est une *aïone* et une *chrone*. Fabriqué et conçu, il héberge cependant en son sein des phénomènes d'émergence qui ne sont pas calculés au préalable et dépendent des opérations qui se produisent au sein de ses acteurs (comme les intelligences artificielles).

Ses acteurs sont les *plectozoas*. *Une intelligence artificielle est une plectozoa paraïde. Un animal scanné en 3D est un plectozoa hylide.*

Aniplectome :

πλέκω, plékô, « tresser »

ἀνά, aná « là, là dessus, en haut, dessus »

L'aniplectome est une *aïone* et une *chrone*. C'est une spécialisation du plectome. Ses acteurs sont les *aniplectozoas*. *Si un animal scanné en 3D (plectozoa hylide) est mis en ligne et que je veux parler du fichier spécifique que j'ai téléchargé, je vais parler d'aniplectozoa hylide.*

Les parktomes du paizotope

Paidiome : **παίζω**, paízō

Le païdiome est une *kaire*.

Le païdiome est le parktome du jeu. Appliqué mais aussi social d'un système de règles, comme celui d'un jeu. Cela nécessite une auto-réflexion Ses acteurs sont les *païdiozoas*. Les relations entre les *païdiozoas* sont spontanées, imprévisibles, et relèvent du libre arbitre.

Un être humain au sein d'une famille est un païdiozoa hylide.

Une peluche en forme de superhéros (au sein d'une famille) est un païdiozoa hylide anidiotique.

Anipaidiome : **παίζω**, paízō

ἀνά, aná « là, là dessus, en haut, dessus »

L'anipaidiome est une *kaire* et peut parfois être une *chrone*. C'est une spécification du païdiome. Ses acteurs sont les *anipaïdiozoas*.

Un pion de jeu d'échec est un anipaïdiozoa hylide. Un pion de jeu en forme d'humain est un anipaïdiozoa hylide anibiotique.

Diome : **διήγησις** diégêsis, histoire.

Le diome est une *chrone*. C'est l'espace de la narration, de la diégèse Ses acteurs sont les *diozoas*.

Frankenstein est un diozoa éméide.

Un enfant qui joue à frankenstein est un païdiozoa éméide.

Un dessin de Frankenstein est un ergozoa hylide (le dessin, le

support est hylide) anidiotique (ce qu'il y a sur le dessin vient du diome).

QUALITÉS RÉLONES :

Prédicabilité,

La prédicabilité définit la dynamique des parktotes, la manière dont leur comportement et leur rôle se définit.

- **Autonomes**

- **Incarnés**

- **Narrés**

Constitution,

Le genre constitutif explicite la nature interne des parktotes.

- Les **phaquetèques** sont des parktotes divisibles, imbriqués, qui contiennent d'autres parktotes.

- Les **omades** sont des parktotes indivisibles mais instanciables

Présence,

Le genre de la présence est relatif et change constamment selon le temps, le point de vue.

- **Posique** : Présent directement dans le parktome.

- **Poïque** : Référé dans le parktome.

Prosaniptie,

- Un **aniptique** est abstrait.

- Un **prosoponique** est figuratif.

Morphie,

- Prolongement de la prosaniptie.

Phlète :

Catégorie joker. Indéterminable, doute.

Ectopraxes :

Outil d'influence d'un tope à l'autre. Les manettes et différents contrôleurs pour l'ordinateur en sont des exemples.

Episynes :

Episynes are the perceptive «tools», the ways we perceive things from different topes.

Episynes are access keys.

Anadyomes :

Equivalent d'avatar. Les anadyomes sont les «avatars» des entités numériques qui sont traduites sous cette forme pour que l'on puisse interagir avec.