

Ce document est le résumé d'une thèse Spécialité science de la communication et de l'information intitulé « DU JEU VIDÉO AU SERIOUS GAME, Approches culturelle, pragmatique et formelle ». Elle est réalisé par **Julian Alvarez** en Novembre 2007.

Partie 1 : Approche culturelle

Dans un premier temps, l'auteur tente de définir les serious games en se basant sur plusieurs définitions représentant différentes approches.

Il indique ensuite la place de l'informatique dans le monde des serious games (didacticiel ? jeux vidéo ?).

L'auteur raconte ensuite l'histoire des jeux sérieux, de la naissance grâce à l'armée américaine, jusqu'à aujourd'hui.

Partie 2 : Approche pragmatique

Une étude de cas est alors réalisée par le chercheur. Il prend l'exemple de Technocity, un serious game lancé en Mars 2006 et destiné à des collégiens et lycéens dans le but de leur faire découvrir ou de les guider dans leurs choix de futurs métiers. Ce jeu se divise en différents sous-jeux, chacun d'entre eux présentant un métier ou corps de métier.

Une fois cette étude de cas réalisée, l'auteur tente d'identifier une forme de pédagogie qui pourrait être mise en cohérence avec le serious game.

Le chercheur se concentre ensuite sur l'approche formel du serious game, c'est-à-dire, appréhender l'intégration du scénario pédagogique avec le jeu vidéo au niveau d'un système formel