

## 0.1 Définitions

### 0.1.1 Serious Game

Un Serious Game (de l'anglais *serious*: sérieux et de *game*: jeu) est un jeu vidéo qui combine une intention pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement avec des ressorts ludiques. De manière synthétique, un jeu sérieux englobe tous les jeux vidéo qui s'écartent du seul divertissement.

La vocation d'un jeu sérieux est donc de rendre attrayante la dimension sérieuse par une forme, une interactivité, des règles et éventuellement des objectifs ludiques.

### 0.1.2 Point-and-click

Point-and-click (de l'anglais *point-and-click*: pointer-et-cliquer ) est une des actions qu'un utilisateur peut effectuer sur une interface utilisateur graphique avec un pointeur. L'utilisateur déplace le pointeur avec un dispositif de pointage (souris, manette de jeu, pavé/écran tactile) sur un emplacement particulier de l'écran d'ordinateur (pointer), puis il appuie sur un bouton/zone du dispositif (ou équivalent) pour déclencher l'action ou un événement (cliquer).

Un bon exemple de pointer-et-cliquer est fourni par l'hypertexte, qui permet de naviguer à travers un document en cliquant sur des hyperliens.

Dans le cadre d'un jeu vidéo le point-and-click est un type de jeu avec seulement les actions pointer et cliquer. L'écran de jeu présente une fenêtre spécifique qui affiche les actions réalisables par le héros (représentés par des mots ou des icônes) : marcher, ouvrir, parler, etc. Le joueur pointe le curseur sur une action et clique afin de la valider. En cliquant ensuite sur des éléments clés de l'environnement de jeu, il va pouvoir faire interagir le personnage en conséquence : déplacement vers tel lieu, ouverture de tel meuble, discussion avec tel personnage.

### 0.1.3 Vue à la première personne

La vue à la première personne (souvent appelé vision subjective) désigne, dans le domaine du jeu vidéo, une façon d'apercevoir l'environnement du jeu (décors, autres personnages, etc.) comme si le joueur incarnait le personnage qu'il contrôle en voyant la scène à travers les yeux de son avatar.