

Chaumont Paul
Lacroix Thibaut
Porte Antoine
Tollis Yannis

Les différents types de profil présents au sein du jeu League of Legends

Sommaire :

I) Introduction	3
II) Les profils psychologiques dans le domaine du jeu vidéo	3
III) Description des posts présents dans le jeu League of Legends	6
a) Le toplaner	6
b) Le jungler	7
c) Le midlaner	7
d) L'AD Carry (ou adc)	7
e) Le support	8
IV) Les profils psychologiques appliqués aux postes de League of Legends	8
V) Conclusion	11
Bibliographie	12

I) Introduction

Dans une optique de construire la meilleure équipe possible dans le jeu League of Legends, le choix de chaque joueur est important. L'objectif est de déterminer le profil type du joueur que l'on retrouve dans chacun des 5 postes présents sur le jeu. Ce travail permettrait par la suite de déterminer pourquoi choisir tel joueur et pas un autre. A ce jour, il ne semble pas qu'il existe de littérature à ce sujet. Il paraît donc pertinent dans un premier temps d'étudier quelques littératures évoquant le profil type d'un joueur de jeux vidéo de manière générale. La suite de la démarche serait d'étudier les 5 posts de League of Legends ainsi que leurs caractéristiques qui leurs sont propres. L'idée finale serait d'appliquer le résultat des recherches sur les profils des joueurs de jeux vidéo, au jeu League of Legends.

II) Les profils psychologiques dans le domaine du jeu vidéo

Une première étude [1] a répertorié différentes façons de classer les profils de joueurs dans le domaine du jeu vidéo. En effet, on peut envisager un classement géographique, démographique, psychographique et comportemental. Un classement géographique tiendrait compte du lieu d'habitation des joueurs, comme le pays ou la ville et on supposerait qu'il existe une différence entre les cultures s'appliquant au domaine du jeu vidéo. Le classement démographique prendrait en compte des caractéristiques comme le genre, l'âge, l'éducation, la profession etc. Le classement psychographique lui, regrouperait les gens selon leur attitude, leurs centres d'intérêts, leurs valeurs et leur style de vie. Enfin le classement comportemental tiendrait compte des bénéfices recherchés par le joueur, du statut de l'utilisateur, du taux d'utilisation du jeu vidéo etc.

Les classements les plus intéressants dans le cadre de nos recherches sont les types psychographique et comportemental. Mais à en croire sa description, le classement psychographique est très limité, il distingue seulement les joueurs occasionnels des joueurs intensifs. Le classement comportemental lui, peut prendre différentes formes, selon les modèles scientifiques. Voici par exemple un premier modèle :

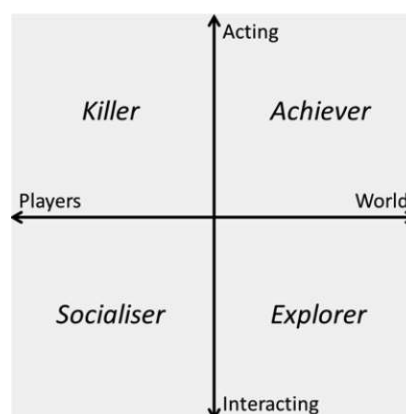


Figure 1 : Axe du type de joueur de Bartle

Ce modèle tient compte de 4 composantes. Le type Achiever (ou accomplisseur) est le joueur qui va préférer l'action et qui s'intéressera au monde du jeu. L'Explorer est celui qui privilégiera les interactions plutôt que l'action et s'intéressera également au monde. Le Killer est celui qui préférera l'action et sera centré sur lui-même plutôt que sur le monde. Le dernier type est le type Socialiser qui préférera l'interaction avec les joueurs, il est donc centré sur les joueurs et non sur le monde. Ces types sont vraiment propres aux jeux de type MUD (Multi Users Dungeons) mais cela reste une classification très intéressante et bien plus aboutie que celle de joueur occasionnel / intensif.

Il est également intéressant de voir la classification de Kallio et al (2011) qui distingue 3 types de joueurs. Le premier est appelé Mentalité sociale, défini par le fait de jouer avec des compagnons, aimer jouer en la présence de compagnie. Le deuxième type est la Mentalité Occasionnelle, le joueur recherche à tuer le temps, c'est donc le fait de jouer par ennui. Le dernier type est la Mentalité Engagée, le joueur veut jouer pour la passion du jeu vidéo, par plaisir.

Une autre étude [2] visait à comparer les caractéristiques psychologiques et cognitives des joueurs de baseball, des joueurs esport (dont des joueurs de League of Legends) et des sujets "sains". Différents types de mesures ont été effectués comme des questionnaires, des tests cognitifs etc. Les résultats apportent de nombreuses informations. Tout d'abord on remarque que par rapport à des personnes lambdas, les joueurs esport et de baseball ont un score de recherche de nouveauté plus élevé que la moyenne. Cela traduit un comportement plus exploratoire, curieux et de la passion de leur part. La recherche de nouveauté est liée à l'ouverture, l'extraversion, l'excitement de soi. En bref, cela prouve que les joueurs vont essayer de nouvelles choses plutôt que de simplement s'adapter aux règles, ce qui contribue à leur progression dans leur domaine respectif. Ensuite, les scores d'autonomie et de dépassement de soi sont plus élevés chez les joueurs. Un score élevé d'autonomie traduit un grand self-control, un bon sens des responsabilités et une vision claire des objectifs à atteindre. Un score élevé de dépassement de soi est relié au fait d'être patient et créatif, ainsi qu'à la capacité de faire face aux incertitudes et d'accepter les erreurs même si les efforts étaient considérables. La progression sera donc plus rapide chez ces personnes-là. Ainsi, ces deux critères sont sûrement nécessaires au développement de compétences de jeu pour les joueurs de haut niveau.

D'autre part l'anxiété trait, ou autrement dit l'anxiété individuelle que chacun ressent naturellement basiquement a été mesuré. L'anxiété état, ressentie lorsque l'organisme fait face à un état extérieur particulier, a également été mesurée. La différence entre les joueurs esport et les sujets sains se fait au niveau de l'anxiété état. Ceci s'explique par le fait que les joueurs ont pris l'habitude de faire face à des situations intenses particulières.

Les joueurs esport ont été bien meilleurs que les autres groupes dans le test de la tour de Londres, ce qui concrètement traduit une utilisation de leur mémoire de travail plus économique quand ils planifient et retiennent de l'information temporairement. Cela montre de plus, que la mémoire de travail est primordiale pour développer des compétences liées aux jeux en ligne. Aussi, les joueurs esport ont été meilleurs par rapport aux autres groupes dans le test de Rotation Mentale, ce qui signifierait que ces individus ont de meilleures capacités cognitives spatio-temporelles. Cette habilité serait donc tout aussi nécessaire au développement de compétences dans le domaine de l'esport.

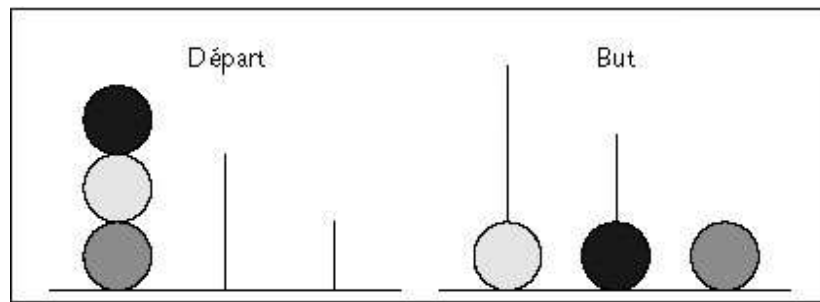


Figure 2 : Test de la tour de Londres

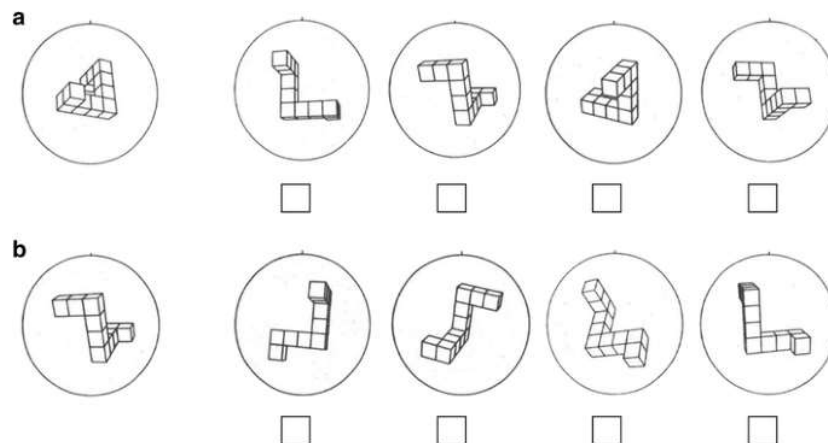


Figure 3 : Test de rotation mentale

Il est également important de parler des résultats issus de la comparaison des groupes généraux et des groupes élités (joueurs sport et de baseball). Les résultats précédents comparaient les joueurs au reste de la population et globalement, on remarque que les joueurs ont surclassé le reste de la population dans tous les domaines de comparaison. Il s'agit ici du même constat entre les joueurs élités et non élités. C'est-à-dire qu'on constate des scores de recherche de nouveauté, de dépassement de soi, d'autonomie supérieurs chez les joueurs élités. Ils ont également été meilleurs dans le test de la tour de Londres et le test de Rotation Mentale, et ont une anxiété état inférieure.

Une troisième étude [3] a prouvé l'impact de plusieurs facteurs dans la consommation du jeu vidéo et l'esport. Cette étude a été faite sur 250 adolescents dont l'âge était compris entre 14 et 19 ans. Les scientifiques ont effectué différents tests, ont fait passer des questionnaires pour récolter des informations démographiques. Ils ont également récolté différentes informations liées aux traits de personnalité qu'ils voulaient étudier. Les résultats montrent une relation positive entre l'extraversion de la personne et le fait qu'elle joue au jeu vidéo en ligne. Cette activité fait appel au côté social, optimiste et sûr de soi que les personnes extraverties possèdent.

D'autre part, les personnes ayant comme trait de caractère l'amabilité sont également celles qui s'intéressent et jouent aux jeux vidéos. Les individus avec cet attribut s'adaptent aux situations et sont compréhensifs envers autrui. Ils ont donc tendance à s'engager activement dans des jeux à des fins de rapport social ou de divertissement.

On retrouve beaucoup de personnes consciencieuses qui jouent aux jeux vidéo. Les recherches montrent que ces personnes préfèrent jouer à des jeux difficiles qui font appel à

des tâches ardues plutôt que des jeux moins compliqués auxquels on joue par simple divertissement.

Enfin, un dernier lien a été établi entre les personnes étant ouvertes à de nouvelles expériences et leur attirance pour les jeux vidéo. Les études montrent que les joueurs de jeux vidéo sont plus ouverts de manière générale que les non joueurs. Les individus ouverts aux nouvelles expériences sont désireux de rechercher de nouvelles informations et sont créatifs, imaginatifs et adaptables.

III) Description des posts présents dans le jeu League of Legends

Le jeu League of Legends est un MOBA (ou Multi Online Battle Arena) où deux équipes de 5 joueurs s'affrontent. Leur but est de détruire un bâtiment adverse appelé "Nexus" tout en protégeant le leur. Les 5 joueurs ont des postes différents et ils se répartissent sur les 4 endroits principaux de la carte. Ainsi, chaque poste a sa spécialité, nous allons entrer dans les détails de chacun [4].



Figure 4 : Carte de League of Legends avec le nom des endroits principaux

a) Le toplaner

Le joueur se trouvant en toplane (voie du haut) joue généralement des personnages solides et se retrouve en un contre un face à leur adversaire. La toplane est un endroit éloigné de la carte, où il n'y a pas beaucoup de mouvements en début de partie, pour la simple et bonne raison que l'objectif principal de début de partie (le "dragon") se trouve à l'opposé de la carte. Ainsi, le toplaner ne sera pas d'une utilité majeure avant le milieu de

partie, d'ici là il devra gagner en expérience pour être suffisamment préparé au moment venu. En milieu de partie commenceront les combats d'équipes, chaque personnage va quitter le lieu où il a passé son début de partie pour rejoindre son équipe. Les combats d'équipes sont généralement initiés par les toplaners qui ont la capacité de foncer sur les lignes ennemies et de bien encaisser les dégâts. Leur but sera donc d'être une barrière pour leur équipe, une barrière capable d'encaisser de nombreux coups.

b) Le jungler

La jungle est un des 4 endroits de la carte, étant très différent des autres par sa vaste étendue. Le jungler est le joueur qui va circuler dans cet endroit mais également sur les 3 autres endroits consacrés au reste de son équipe, afin d'aider cette dernière. Il progresse en gagnant en expérience dans la jungle mais une fois arrivé sur l'une des 3 voies, il apporte son aide à son ou ses alliés. L'aide peut prendre plusieurs formes comme détruire une cible ennemie, qu'elle soit un bâtiment, un sbire ou un joueur ennemi. Ainsi, l'objectif du jungler sera de gagner le plus possible en expérience dans la jungle tout en aidant au bon moment son équipe. C'est également lui qui est chargé de la capture des gros objectifs présents sur la carte. En résumé, c'est le pilier qui vient soutenir chacun de ses alliés en difficulté et qui prendra part dans les combats de groupes au moment venu. De par la diversité des personnages présents à ce poste, le rôle du jungler dans un combat d'équipe varie beaucoup. Cela peut être un rôle consistant en l'absorption des dégâts ennemis pour son équipe comme cela peut être un rôle de carry qui devra effectuer le plus possible de dégâts aux ennemis.

c) Le midlaner

Ce joueur se trouve sur la midlane (voie du milieu) et c'est le rôle qui demande probablement le plus de technicité dans le gameplay. La midlane est un endroit où de nombreux coups sont échangés entre les adversaires. Ainsi, il faut que le joueur trouve la manière la plus efficace d'exécuter les compétences propres à son personnage, le but étant d'abattre son adversaire. Les combinaisons dans l'ordre des compétences du personnage sont variées, chacune étant appropriée à une situation en particulier. Vient s'ajouter à cela le fait que de nombreux personnages, tous aussi différents les uns que les autres sont jouables à ce poste. Le début de partie ressemble grandement à celui d'un toplaner, il faudra gagner le plus possible en expérience tout en se battant en un contre un. Mais l'objectif n'est pas le même. En effet, le midlaner est le rôle de carry, c'est-à-dire d'une personne devant porter son équipe, en faisant le plus de dégâts possible aux ennemis. Le but étant de les éliminer et de prendre des objectifs par la suite.

d) L'AD Carry (ou adc)

L'adc est le deuxième rôle de carry, au même titre que le midlaner. Il devra également effectuer des dégâts importants aux lignes ennemis. Mais plusieurs points différencient les deux. Le poste d'adc se joue sur la botlane, en duo avec une personne ayant le rôle de Support, dont on parlera plus en détails juste après. Ainsi, l'adc devra gagner en expérience en début de partie tout en étant soutenu par son support. Les adc sont tous des personnages qui se battent avec une arme à distance, il est extrêmement rare de trouver un adc se battant au corps à corps. En midlane par exemple, il n'est pas rare de trouver des personnages se battant au corps à corps. L'adc est un personnage plus faible que le midlaner, c'est d'ailleurs pour cela qu'il a besoin du soutien de son support. Mais en fin de partie, son rôle de carry marquera encore plus la partie car sa progression (par rapport au midlaner) sera beaucoup plus forte, ses dégâts seront en moyenne plus importants.

e) Le support

Il s'agit là du 5ème et dernier rôle dont nous allons parler. Comme évoqué précédemment, le support est le rôle de celui se trouvant en botlane et devant appuyer les dégâts de son adc. Plus précisément son rôle est celui d'un ange gardien pour son adc, pouvant prendre plusieurs formes comme celle d'un bouclier, d'une source de régénération de points de vie ou même parfois d'un boost de dégâts. Il doit être prêt à faire nombre de sacrifices pour son protégé. Plus il fera d'efforts pour aider son adc, plus il renforcera la puissance de ce dernier. Cela passe également par une vigilance importante pour prévenir l'arrivée du jungler ennemi. Ainsi, le maître mot du support est la protection, passant parfois par le sacrifice de sa propre vie pour protéger l'adc. C'est un rôle pouvant paraître ingrat mais ayant une importance majeure puisque comme évoqué précédemment, l'adc est censé être le personnage faisant le plus de dégâts en fin de partie. Pour arriver à cet objectif, le rôle protecteur du support est donc primordial.

IV) Les profils psychologiques appliqués aux postes de League of Legends

Nous avons vu précédemment qu'il existait de potentiels profils de joueurs dans le domaine de l'esport de manière générale. Pour ce qui est du jeu League of Legends, nous venons de voir en détail la diversité des postes qui peuvent être occupés par les joueurs au sein d'une équipe. On peut ainsi inférer qu'il y aurait potentiellement des types de profils psychologiques en fonction du rôle occupé par chaque joueur.

Ce que nous pouvons déduire de la [partie II](#)), c'est que même à travers la variété d'études qui a été analysée, de nombreux points communs apparaissent. Pour établir le profil psychologique d'un joueur de jeux vidéo de manière générale, nous pouvons essayer de synthétiser les points sur lesquels les études convergent.

Premièrement, on remarque unanimement que le joueur esport est une personne à caractère sociable et extraverti. Celui-ci aime la présence de compagnons et a même

parfois l'intention de jouer pour avoir cette interaction avec autrui. En effet, l'esport est généralement un jeu en ligne en équipe où le côté social est inévitable. Le fait que ce trait de la personnalité soit lié avec l'intérêt pour l'esport ne paraît donc pas étonnant. Deuxièmement, il apparaît dans tous les écrits précédents que celui ou celle qui s'intéresse aux jeux vidéo est une personne qui est en quête de nouveauté. Le terme "openness" est revenu plusieurs fois dans chaque étude, il s'agit du fait que la personne soit ouverte aux nouvelles expériences, c'est ce qu'on peut aussi définir comme la curiosité. Troisièmement, on retrouve dans plusieurs études l'idée d'une personne consciencieuse. C'est donc une personne cherchant à mener à bien les tâches à effectuer et qui cherche à aller au fond des choses. Ces personnes là voudront aussi se dépasser et accepteront aisément la critique dans un but précis, la progression. Pour résumer, on retrouve 3 traits de personnalité majeurs chez un joueur, celui-ci sera la plupart du temps extraverti, curieux et consciencieux.

Dans League of Legends, les 5 rôles sont : Toplaner ; Midlaner ; Jungler ; AD Carry ; Support.

Comme nous l'avons vu, tous ces rôles exigent différentes compétences mais également des manières de penser variées et donc potentiellement un profil psychologique différent.

En nous inspirant des études précédentes sur les profils types de joueurs ainsi qu'en utilisant nos propres connaissances sur League of Legends, il est possible d'établir nos propres modèles par poste. Attention, il est important de préciser que les comportements que nous allons décrire sont des comportements théoriques, qui seront plus facilement observables à (très) haut niveau. A plus bas niveau, les parties sont un peu plus aléatoires et les règles et conventions sont beaucoup moins respectées.

Le toplaner est le rôle de celui qui s'isole en début de partie sur la toplane. Comme il y a peu d'interactions entre la toplane et le reste de la carte pendant tout le début de partie, on peut supposer que ceux qui jouent ce rôle sont **indépendants** et un poil **moins extraverti** que le reste de l'équipe. Ce sont également des personnes sachant faire preuve d'un **grand calme** et de beaucoup de **patience** car le début de partie en tant que toplaner est plutôt monotone. Ils savent également faire preuve de stratégie pour gérer tout ce qui a trait à leur voie. Ils doivent également faire preuve de beaucoup de **sang froid** lorsqu'ils doivent faire face à l'apparition fréquente voire systématique du jungler ennemi sur leur voie.

Mais il ne faut pas oublier qu'ils sont chargés d'initier les combats d'équipes, ils ont donc possiblement un **léger côté "leader"** qui dirige l'équipe au moment venu. Leur côté **patient** revient ici, puisqu'ils doivent attendre le bon moment avant d'engager le combat. Ils sont aussi probablement **altruistes** car leur rôle est avant tout d'absorber les dégâts des lignes ennemies, quitte à se sacrifier pour leurs alliés, en particulier les carry (adc et midlaner). Mais ce n'est pas le cas de tous, car tous les toplaners ne sont pas faits pour encaisser les coups, même si c'est le cas pour bon nombre d'eux. Il y en a qui ont plutôt pour but d'écraser les lignes adverses. L'idée n'est pas de protéger les alliés en encaissant tous les coups. Le but est de rendre coup pour coup afin d'éliminer la cible qui met la vie de ses pairs en jeu. Donc que ce soit en utilisant leur corps comme bouclier ou que ce soit en éliminant les ennemis les plus dangereux, les toplaners doivent être **soucieux** de la vie de **leurs coéquipiers** (surtout les carries). Il arrive néanmoins que **certains toplaners** aient un côté **égocentrique et égoïste**. Cela concerne particulièrement les toplaners ayant pour rôle de rendre les coups. Ces derniers peuvent se comporter de manière inattendue et au lieu de foncer dans le tas pour aider leurs coéquipiers, ils fonceront tête baissée juste pour éliminer

des ennemis par pur plaisir. C'est un luxe qu'ils peuvent se permettre puisqu'ils possèdent bien plus de dégâts que les autres types de toplaners (ayant plutôt le rôle de bouclier). Mais cela va à l'encontre des principes de base étant de porter leur attention sur leurs semblables.

Les carry étant le midlaner et l'adc, ils auront de fortes similitudes dans leur comportement, si ce n'est la même façon de se comporter. Comme nous venons de le dire, ce sont les deux carry de l'équipe, donc de manière vraiment grossière, c'est sur eux que repose la partie (même si en réalité elle repose sur la synergie de l'équipe entière). Ces personnes-là auront sûrement tendance pour la plupart à se comporter de manière **égoцентриque** et **égoïste**. Ce n'est pas un hasard qu'il s'agisse du même comportement que celui des toplaners-carrys (ceux qui rendent les coups). Selon nous, la volonté de vouloir carry entraîne dans beaucoup de cas ce type de mentalité. D'autre part, ils s'accapareront un tas de ressource pour leur propre personne de manière **opportuniste** puisqu'en un sens tout leur est dû. Néanmoins ce n'est pas le cas de tous les joueurs, on parle ici de comportements très probables qui peuvent être induits par les responsabilités qu'entraînent ces postes. Il faut souligner que ces deux postes sont ceux assumés par des personnes **courageuses**. Courageuses dans le sens où ce sont les deux postes mis en lumière dans une partie. Par conséquent, en cas de défaite par exemple, ce seront les deux premiers postes qui risqueront d'être blâmés. En effet, même si une victoire repose sur l'interaction de l'équipe entière, il est clair que si une équipe ne fait pas assez de dégâts, elle ne sortira pas vainqueur des affrontements face à l'équipe adverse. Si elle ne gagne pas les affrontements, cela veut dire qu'elle ne pourra pas prendre d'objectifs et donc elle ne pourra pas prendre d'avantages et perdra la partie nécessairement. Infliger des dégâts aux ennemis est donc une lourde responsabilité que porte sur leurs épaules le midlaner et l'adc. Choisir de jouer à ces postes peut vouloir dire qu'il s'agit de personnes ayant une âme de **leader**, puisque ce sont des postes à hautes responsabilités. Dans ces deux rôles, il est important d'être **conscientieux** et de chercher sans cesse le progrès. Le but est de faire la différence face à l'adversité et pour progresser la **curiosité** est de mise. La **rigueur** dans les entraînements ainsi que dans l'approfondissement des compétences auxquelles font appel ces 2 postes est primordiale. Être **perfectionniste** serait donc une possibilité envisageable dans les cas les plus poussés. Il faut aussi savoir être **réaliste** dans chaque situation afin de commettre le moins d'erreurs possible et de ne pas aggraver une situation qui est déjà embêtante.

Le rôle de support se rapproche grandement de celui du toplaner, c'est le pilier principal de l'équipe. Son travail commence dès le début de partie puisqu'il doit tout mettre en œuvre pour la réussite de son adc. Cette bienveillance obligatoire peut prendre différentes formes, comme l'utilisation de boucliers, de soins, de boosts de dégâts et bien d'autres bonus. Lors des combats d'équipes, celui-ci doit étendre sa protection à l'équipe entière. Il doit en permanence avoir un œil sur son équipe. Cela va sans dire que ces personnes sont de nature **altruistes**. Elles sont également **humbles** car dans la majorité des cas, la réussite de la botlane est perçue comme celle de l'adc, du fait que ce soit lui qui fasse les dégâts et non le support. Le rôle d'adc est donc mis en lumière tandis que le support agit dans l'ombre. On peut également inférer que les supports sont **timides** puisqu'ils préfèrent que l'on ne remarque pas trop leur présence ainsi que celles de leurs actions. L'image du support est bien différente de celle de l'adc ou du midlaner qui s'imposent comme étant des leaders de l'équipe.

Enfin le dernier rôle qu'il reste est celui de jungler. Du fait de l'énorme diversité existante chez les junglers, il est difficile d'établir un profil avec des caractéristiques types. Certains comportements se rapprocheront plutôt de ceux des toplaners et dans les cas les plus avancés, de ceux des supports. Dans les autres cas les comportements seront ceux d'un 3ème carry, à l'image du midlaner et de l'adc. Néanmoins on retrouve forcément la nécessité de **savoir s'adapter** à toutes les situations, puisque le jungler est le rôle de celui qui doit aider ses alliés face aux ennemis et que l'ensemble des joueurs changent à chaque partie, ou du moins les ennemis. On retrouve également un **altruisme** plus ou moins élevé chez ces joueurs puisqu'ils viennent constamment en aide à leurs coéquipiers. Et là où les autres postes nécessitent des connaissances ciblées, le poste de jungler nécessite des connaissances sur l'ensemble de la partie et donc sur l'ensemble du jeu. Il faut donc avoir **soif d'apprentissage** et être **polyvalent**. Il faut également avoir un coup d'avance sur son vis-à-vis si l'on veut espérer triompher face à celui-ci, on peut donc supposer que les personnes jouant à ce poste aiment **planifier** les événements liés à leur vie de tous les jours.

V) Conclusion

En conclusion, il n'existe que très peu d'études sur l'établissement de profils types de joueurs de jeux vidéo en ligne. Néanmoins quelques écrits existants semblent en accord sur plusieurs points et si on tient compte de chacune des études sélectionnées, les adjectifs qui définissent le joueur esport sont : extraverti, curieux et consciencieux. Il est important de rappeler que chaque enquête comporte plusieurs limites dont la principale est à chaque fois le nombre de participants. Mais il est clair que le profil qui ressort de ces études est celui d'un joueur possédant ces 3 qualités. En se penchant sur le cas du jeu League of Legends, il est possible de trouver des profils par poste pour chaque joueur. En effet, dans League of Legends, les joueurs ont la possibilité de jouer à 5 postes, tous différents et faisant chacun appel à des compétences particulières. Néanmoins après maintes recherches, il semble s'avérer qu'il n'y ait pas de littérature existante pour cette thématique, le travail qui est exposé ici n'est donc que le fruit de notre humble pensée.

Il serait intéressant par la suite de voir apparaître des écrits sur l'étude des profils par poste occupés dans League of Legends. Pour le moment, une façon de faire évoluer les choses serait de sonder l'avis des joueurs sur cette question. L'idée serait de leur demander les adjectifs et des prérequis qui qualifient chacun des postes. On obtiendrait un avis plus objectif et on aurait peut être une meilleure idée du profil psychologique des joueurs selon le poste occupé dans League of Legends.

Bibliographie

[1] *Players type : A Meta-synthesis*

https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/99064/player_types_a_meta_synthesis.pdf

[2] *Comparison of Psychological and Cognitive Characteristics between Professional Internet Game Players and Professional Baseball Players*

<https://www.mdpi.com/1660-4601/17/13/4797/htm>

[3] *Impact of HEXACO Personality Factors on Consumer Video Game Engagement: A Study on eSports*

<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.01831/full>

[4] *Les postes dans League of Legends*

<https://www.supersoluce.com/soluce/league-legends/les-postes-dans-league-legends>