Récapitulatif des recherches bibliographiques

1. Guardiola, E. (2014). *Méthode de game design pour la création d’un profil psychologique du joueur*. <http://www.theses.fr/2014CNAM0900.pdf>

**Résumé** : Ce document explore une méthodologie pour créer des profils psychologiques de joueurs à travers le game design, en se basant sur l'observation de leur comportement en jeu.

Parties intéressantes dans le cadre de l’étude :

* **Joueur comme acteur de l’ « Objectif-Défi-Récompense »** : Intéressant sur la représentation du jeu et de ses actions pour l'identification des profils. Donne aussi une idée des processus de prises de décision du joueur dans le jeu
* **Le joueur et la difficulté**: Donne simplement l'idée de jouer sur la difficulté rencontrée par le joueur pour le désarçonner (ou le favoriser) et forcer une nouvelle stratégie.
* **Théorie de la décision et modèle du joueur modif** : Assez intéressant, donne 4 profils de joueurs type "poker" basés sur la relation au gain. Parle aussi de la relation du joueur à son environnement et aux leviers de motivation.
* **Théorie de la motivation** : Donne une bonne idée des différents états de motivation et de leurs différentes sources.

1. Benmakrelouf, S. (2014). \*Vers l'identification des profils des joueurs à travers l'analyse des données du jeu basée sur le modèle de régression et le regroupement\* (mémoire de maîtrise électronique, École de technologie supérieure). https://espace.etsmtl.ca/id/eprint/1390/

**Résumé** : Ce document explore l'utilisation du modèle de régression linéaire et des techniques de regroupement (clustering) pour identifier les profils de joueurs à partir de données récoltées dans un jeu sérieux, « Science en jeu ».

**Intérêt** : L’intérêt de ce document est dans l’approche statistiques réalisée sur les données puisqu’elles ne sont pas simplement traitées vis-à-vis d’un modèle préétabli mais clustérisées afin de mettre en lumière des catégories sous-jacentes et une classification naturelle sans biais.

1. Bean, A., & Pooran, N. (2022). The Video Gamer Persona : A Five Factor Study Exploring Personality Elements of The Video Gamer. Journal Of Psychology And Psychotherapy Research, 9, 121‑149. https://doi.org/10.12974/2313-1047.2022.09.7

**Résumé** : Ce document explore les liens entre les traits de personnalité des joueurs de jeux vidéo à l'aide de **l'inventaire des cinq facteurs** (Big Five). L'étude identifie quatre profils de personnalité distincts et examine leur corrélation avec les genres de jeux préférés.

1. Analyzing Player Profiles in Collectible Card Games

**Résumé** : Ce document présente une analyse des profils de joueurs de jeux de cartes à collectionner (CCG) à l'aide de méthodes d'analyse multivariée. L'étude identifie deux profils principaux de joueurs, en se basant sur leurs préférences et comportements.