



BIBLIOGRAPHIE BOOTCAMP

- Aarseth, E., Smedstad, S., & Sunnanå, L. (2003). *A multidimensional typology of games*.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design* (Third edition). New Riders.
- Almadhor, A., Sampedro, G. A., Abisado, M., Abbas, S., Kim, Y.-J., Khan, M. A., Baili, J., & Cha, J.-H. (2023). Wrist-Based Electrodermal Activity Monitoring for Stress Detection Using Federated Learning. *Sensors*, 23(8), Article 8. <https://doi.org/10.3390/s23083984>
- Alvarez, J. (2014a). Serious Game : Questions et réflexions autour de son appropriation dans un contexte d'enseignement. *Psychologie Clinique*, 37(1), 112-126. Cairn.info. <https://doi.org/10.1051/psyc/201437112>
- Alvarez, J. (2014b). Serious Game : Questions et réflexions autour de son appropriation dans un contexte d'enseignement. *Psychologie Clinique*, 37(1), 112-126. Cairn.info. <https://doi.org/10.1051/psyc/201437112>
- Alvarez, J. (2019). *Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux* [Thesis, Université Polytechnique des Hauts-de-France]. <https://hal.science/tel-02415027>
- Alvarez, J. (2021). Appréhender la dichotomie « Play » et « Game ». *Études de communication*, 57(2), 205-224. Cairn.info. <https://doi.org/10.4000/edc.13264>
- Alvarez, J., Barrault-Méthy, A.-M., Brougère, G., Castro, I. V. D., Chaumette, P., Dubrac, A.-L., Ferreira, A., Jain, B., Jiménez, F., Kis, Z., Léon-Henri, D. D. P., Loiseau, M., Mckim, K., Popineau, J., Privas-Bréauté, V., Rémon, J., Schmoll, L., Sournin, S. D., Terrier, L., ... Zampa, V. (2017). Jeux et langues dans l'enseignement supérieur. *Recherche et Pratiques Pédagogiques En Langues de Spécialité*. <https://doi.org/10.4000/apliut.5402>
- Alvarez, J., & Chaumette, P. (2017). Présentation d'un modèle dédié à l'évaluation d'activités ludo-pédagogiques et retours d'expériences. *Recherche et Pratiques Pédagogiques en Langues de Spécialité*, 36(2), <xocs:firstpage xmlns:xocs=""/>.
- Alvarez, J., & Lafouge, T. (2021). Évolutions et influences des vocables « gameplay », « ludic » et « fun » dans les écrits produits par les communautés de journalistes anglophones et francophones liées au jeu video entre 1977 et 2019. *Les Cahiers du numérique*, 17(1-2), 213-248. Cairn.info. <https://doi.org/10.3166/LCN.2021.007>
- Alvarez Julian. (2010). *Introduction au serious game [Texte imprimé] / Julian Alvarez & Damien Djaouti ; préface d'Olivier Rampnoux*. Questions théoriques.
- Alvarez Julian. (2016). *Apprendre avec les serious games ? / Julian Alvarez, Damien Djaouti, Olivier Rampnoux ; [préface d'Alain Tricot]*. Canopé Éditions.
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning : A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411-431. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Be Patient : An Interview With Vital Lacerda*. (2017, juillet 18). The Cardboard Republic. <https://www.cardboardrepublic.com/articles/interviews/be-patient-an-interview-with-vital-lacerda>
- Bedin, V., & Fournier, M. (2014). Les théories de la motivation. In *Apprendre* (p. 59-63). Éditions Sciences Humaines. <https://doi.org/10.3917/sh.bedin.2014.01.0059>
- Berry, V. (2021). Que sait-on des jeux de société « modernes » ? *Sciences du jeu*, 14, Article 14. <https://doi.org/10.4000/sdj.2796>
- Brougère, G. (2021). Des jeux et des sociétés. *SCIENCES DU JEU*, 14(14). <https://doi.org/10.4000/sdj.2933>
- Brougère Gilles. (2005). *Jouer—Apprendre*. Economica Anthropos.
- Caillois Roger. (1991). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige* (Édition revue et augmentée). Gallimard.
- Caïra, O. (2018). Les dimensions multiples de l'engagement ludique. *SCIENCES DU JEU*, 10(10). <https://doi.org/10.4000/sdj.1149>
- Calleja, G. (2022). *Unboxed: Board Game Experience and Design*. MIT Press.
- Carbone, M. B., Ruffino, P., & Massonet, S. (2017). Introduction : The Other Caillois: The Many Masks of Game Studies. *Games and Culture*, 12(4), 303-320. <https://doi.org/10.1177/1555412016685630>
- Cowley, B., Charles, D., Black, M., & Hickey, R. (2008). Toward an understanding of flow in video games. *Computers in Entertainment*, 6(2), 20:1-20:27. <https://doi.org/10.1145/1371216.1371223>
- Cross, L., Piovesan, A., Sousa, M., Wright, P., & Atherton, G. (2023). Your Move : An Open Access Dataset of Over 1500 Board Gamer's Demographics, Preferences and Motivations. *Simulation & Gaming*, 10468781231189493. <https://doi.org/10.1177/10468781231189493>
- Damien Djaouti, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel, Gilles Methel, & Pierre Molinier. (2008). A Gameplay Definition through Videogame Classification. *International Journal of Computer Games Technology*, 2008, 1-7. <https://doi.org/10.1155/2008/470350>
- De Raad, B. (2000). *The Big Five Personality Factors: The psycholexical approach to personality* (p. vii, 128). Hogrefe & Huber Publishers.
- Drachen, A., Canossa, A., & Yannakakis, G. (2009). Player Modeling using Self-Organization in Tomb Raider : Underworld. *Proceedings of IEEE Computational Intelligence in Games*, 1-8. <https://doi.org/10.1109/CIG.2009.5286500>
- Duarte, A., & Bru, S. (2021). *La boîte à outils de la gamification*. Dunod. <https://www-cairn-info.ezpupv.scdi-montpellier.fr/la-boite-a-outils-de-la-gamification--9782100816903.htm>
- Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher*. Presses Universitaires de France. <https://hal.parisnanterre.fr/hal-01628001>
- Engelstein Geoffrey. (2022). *Building blocks of tabletop game design: An encyclopaedia of mechanisms* (Second edition). CRC Press.
- Eren, E., & Navruz, T. S. (2022). Stress Detection with Deep Learning Using BVP and EDA Signals. *2022 International Congress on Human-Computer Interaction, Optimization and Robotic Applications (HORA)*, 1-7. <https://doi.org/10.1109/HORA55278.2022.9799933>
- Esquerre, A. (2017). Le jeu et le hors-jeu. *Les Temps Modernes*, 696(5), 101-130. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/ltm.696.0101>
- Freudenthal, M. (2020). *Participation et apprentissage en jeu de rôle grandeur nature. Étude de cas du larp itinérant et historique Legion*. 184.

Genvo, S. (2013). Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot. *Sciences du jeu*, 1, Article 1. <https://doi.org/10.4000/sdj.251>

Gil-Martin, M., San-Segundo, R., Mateos, A., & Ferreiros-Lopez, J. (2022). Human Stress Detection With Wearable Sensors Using Convolutional Neural Networks. *IEEE Aerospace and Electronic Systems Magazine*, 37(1), 60-70. <https://doi.org/10.1109/MAES.2021.3115198>

Graft, J., Romine, W., Watts, B., Schroeder, N., Jawad, T., & Banerjee, T. (2023). A Preliminary Study of the Efficacy of Using a Wrist-Worn Multiparameter Sensor for the Prediction of Cognitive Flow States in University-Level Students. *Sensors*, 23(8), Article 8. <https://doi.org/10.3390/s23083957>

Greg, C. (2002). *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.51146.pdf>

Guiderdoni-Jourdain, K., & Caraguel, V. (2018). Comment les étudiants perçoivent-ils l'intégration d'un serious game dans leur cursus universitaire : Une révolution pédagogique ? @GRH, 26(1), 23-46. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/grh.181.0023>

Habonneau, N. (2016). *Gaïala, la Dernière Cité de la Terre: Nouvelle Aube* (4e édition). Nicolas Habonneau.

Hamari, J., & Tuunanen, J. (2014). Player types : A meta-synthesis. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 1(2), 29-53. <https://doi.org/10.26503/todigra.v1i2.13>

Järvinen-Tassopoulos, J. (2010). Des théories et des pratiques ludiques : L'éthique et la responsabilité en jeu. *Sociétés*, 107(1), 15-27. <https://doi.org/10.3917/soc.107.0015>

Jutteau, J.-A. (2017). Chapitre 2. La résilience par le jeu. In *L'âge du jeu* (p. 49-98). Presses de Sciences Po; Cairn.info. <https://www.cairn.info/L-age-du-jeu--9782724620856-p-49.htm>

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.

Konieczny, P. (2019). Golden Age of Tabletop Gaming : Creation of the Social Capital and Rise of Third Spaces for Tabletop Gaming in the 21st Century. *Polish Sociological Review*, 206, 199-216.

Kosa, M., & Spronck, P. (2019). Towards a Tabletop Gaming Motivations Inventory (TGMI). In N. Zagalo, A. I. Veloso, L. Costa, & Ó. Mealha (Éds.), *Videogame Sciences and Arts* (p. 59-71). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_5

Lépinard, P. (2014). Du serious gaming au full flight simulator : Proposition d'un cadre conceptuel commun pour la formation des formateurs en simulation. *Systèmes d'information & management*, 19(3), 39-68. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/sim.143.0039>

Lépinard, P. (2022a). Enseigner le management avec les wargames. In *Former les managers de demain : Kit créatif pour les formateurs*. Presses des Mines. <https://hal.science/hal-03586478>

Lépinard, P. (2022b). La ludopédagogie en école de management : Le cas du projet EdUTeam. *Éducatons*, 6(1), G1-G13.

Lépinard, P. (2022c). L'apprentissage expérientiel par le jeu comme méthode pédagogique d'acquisition des connaissances théoriques managériales. *Post-Print*, Article hal-03686105. <https://ideas.repec.org/p/hal/journal/hal-03686105.html>

Lépinard, P., & Menier, J. (2023). La frugalité technologique comme source d'innovations ludopédagogiques. *Management & Data Science*, 7(3). <https://doi.org/10.36863/mds.a.23823>

Lépinard, P., & Vandangeon-Derumez, I. (2019, juin). Apprendre le management autrement : La ludopédagogie au service du développement des soft skills des étudiant\time\time. *XXVIIIe Conférence Internationale de Management Stratégique*. <https://hal.science/hal-02133862>

Lépinard, P., & Vaquiéri, J. (2019, mai). Le jeu de rôle sur table dans l'enseignement supérieur. *3ème colloque international Game Evolution*. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02126192>

Lesburguères, E., & Bontempi, B. (2011). Mécanismes de consolidation de la mémoire—Importance de l'étiquetage précoce des neurones du néocortex. *médecine/sciences*, 27(12), Article 12. <https://doi.org/10.1051/medsci/20112712003>

Loebenberg, A., & Mack, R. L. (2022, septembre 5). *Feeling Clever: Thematic Design in Sid Sackson's Games* | *Analog Game Studies*. <https://analoggamestudies.org/2022/09/feeling-clever-thematic-design-in-sid-sacksons-games/>

Marczewski, A. (2018). *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design*. Independently Published.

Martinho, C., & Sousa, M. (2023). CSSII : A Player Motivation Model for Tabletop Games. *Proceedings of the 18th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1-10. <https://doi.org/10.1145/3582437.3582477>

McAdams, D. P., & Pals, J. L. (2006). A new Big Five : Fundamental principles for an integrative science of personality. *American Psychologist*, 61(3), 204-217. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.61.3.204>

McGonigal, J. (2012). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world; includes practical advice for gamers*. Vintage.

Mizer, N. (2014, août 1). *"Fun in a Different Way": Rhythms of Engagement and Non-Immersive Play Agendas* | *Analog Game Studies*. <https://analoggamestudies.org/2014/08/179/>

Olombel, G., Vianez, P., & Djaouti, D. (2021). Évaluation de l'efficacité pédagogique d'un jeu d'évasion au lycée. *Sciences du jeu*, 16, Article 16. <https://doi.org/10.4000/sdj.3667>

Paquelin, D. (2020). Innovation dans l'enseignement supérieur : Des modèles aux pratiques, quels principes retenir? *Enjeux et société*, 7(2), 10-41. <https://doi.org/10.7202/1073359ar>

Pekrun, R. (1992). The Impact of Emotions on Learning and Achievement : Towards a Theory of Cognitive/Motivational Mediators. *Applied Psychology*, 41(4), 359-376. <https://doi.org/10.1111/j.1464-0597.1992.tb00712.x>

Pellon, G., Raucourt, B., Philippette, T., Mathelart, C., Alvarez, J., Kervyn De Meerandré, N., Cambier, F., Vangrunderbeeck, P., Motte, I., Malcourant, E., Renson, V., & cahier-LLL. (2020). *Les cahiers du LLL – N°8: Jouer pour apprendre dans l'enseignement supérieur ?* LLL, Presses universitaires de Louvain. <https://oer.uclouvain.be/jspui/handle/20.500.12279/790>

Perron, B. (2013). L'attitude ludique de Jacques Henriot. *Sciences du jeu*, 1, Article 1. <https://doi.org/10.4000/sdj.216>

Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (Éds.). (2019). *Handbook of game-based learning*. The MIT Press. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=2350985>

Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills : A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>

Ratings | Wiki | BoardGameGeek. (s. d.). Consulté 24 août 2023, à l'adresse <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Ratings&redirectedfrom=rating#>

Ravelli, Q. (2018). L'ascension du jeu au travail : The Gamification of Work, en théories et en pratiques. *Travailler*, 39(1), 155-160. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/trav.039.0155>

Raynal Françoise 19- psychopédagogue. (2005). *Pédagogie dictionnaire des concepts clés : Apprentissages formation psychologie cognitive* (5e édition augmentée d'une introduction). ESF.

Romine, W., Schroeder, N., Banerjee, T., & Graft, J. (2022a). Toward Mental Effort Measurement Using Electrodermal Activity Features. *Sensors*, 22(19), Article 19. <https://doi.org/10.3390/s22197363>

Romine, W., Schroeder, N., Banerjee, T., & Graft, J. (2022b). Toward Mental Effort Measurement Using Electrodermal Activity Features. *Sensors*, 22(19), Article 19. <https://doi.org/10.3390/s22197363>

Roy, B. (2019). Pour un dépassement des théories du game et du play. *Sciences du jeu*, 11, Article 11. <https://doi.org/10.4000/sdj.1709>

Saganowski, S., Komoszyńska, J., Behnke, M., Perz, B., Kunc, D., Klich, B., Kaczmarek, Ł. D., & Kazienko, P. (2022). Emognition dataset: Emotion recognition with self-reports, facial expressions, and physiology using wearables. *Scientific Data*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.1038/s41597-022-01262-0>

Salen, K., & Zimmerman, E. (s. d.). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT.

Sanchez, E. (2023). *Enseigner et former avec le jeu Développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes*.

Sanchez, É., Ney, M., & Labat, J.-M. (2011). Jeux sérieux et pédagogie universitaire : De la conception à l'évaluation des apprentissages. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire / International Journal of Technologies in Higher Education*, 8(1-2), 48-57. <https://doi.org/10.7202/1005783ar>

Sanchez, E., & Plumettaz-Sieber, M. (2019). Teaching and Learning with Escape Games from Debriefing to Institutionalization of Knowledge. In M. Gentile, M. Allegra, & H. Söbke (Éds.), *Games and Learning Alliance* (p. 242-253). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-11548-7_23

Sanchez, É., & Romero, M. (2020). *Apprendre en jouant*. Retz. <https://www.numeriquepremium.com/content/books/9782725639550>

Sanchez Éric 19- professeur en technologies éducatives. (2023a). *Enseigner et former avec le jeu : Développer l'autonomie la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes*. ESF Sciences humaines.

Sanchez Éric 19- professeur en technologies éducatives. (2023b). *Enseigner et former avec le jeu : Développer l'autonomie la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes*. ESF Sciences humaines.

Schell, J. (2010). *L'art du game design : 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux*. Pearson Education France.

Schell, J. (2022). *L'art du game design - Nouvelle édition : Se focaliser sur les fondamentaux*. Dunod.

Serious game, un carcan ludique ? : Jeux vidéo, travail et instrumentalisations - Julian Alvarez - Librairie Mollat Bordeaux. (s. d.). Consulté 2 octobre 2023, à l'adresse <https://www.mollat.com/livres/2950098/julian-alvarez-serious-game-un-carcan-ludique-jeux-video-travail-et-instrumentalisations>

Smith, E., & Golding, L. (2018). Use of board games in higher education literature review. *MSOR Connections*, 16(2), Article 2. <https://doi.org/10.21100/msor.v16i2.624>

Sousa, M., Zagalo, N., & Oliveira, A. P. (2021). Mechanics or Mechanisms: Defining differences in analog games to support game design. 2021 *IEEE Conference on Games (CoG)*, 1-8. <https://doi.org/10.1109/CoG52621.2021.9619055>

Taly, A., Djaouti, D., & Alvarez, J. (2020). The Colectyng Model for the Evaluation of Game-Based Learning Activities. In I. Marfisi-Schottman, F. Bellotti, L. Hamon, & R. Klemke (Éds.), *Games and Learning Alliance* (p. 401-407). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-63464-3_38

Thrower, M. (2018, mai 11). Q & A With Martin Wallace. There Will Be Games. <https://www.therewillbe.games/articles-interviews/1740-q-a-a-with-martin-wallace>

Tousignant, M. (2019). *Trying to Define the Difference Between a Eurogame and an Ameritrash Game—Ask the Bellhop*. <https://tabletopbellhop.com/gaming-advice/euro-vs-ameritrash/>

Tricot, A. (2021). Apports et limites des outils numériques pour les apprentissages académiques: Le rôle de l'attention. *Contact+*, 93, 20-26.

Viau Rolland. (1994). *La motivation en contexte scolaire*. De Boeck Université.

Vigarelo, G. (1996). Brougère (Gilles). —Jeu et éducation. *Revue française de pédagogie*, 117(1), 152-153.

Wachs, J., & Vedres, B. (2021). Does crowdfunding really foster innovation? Evidence from the board game industry. *Technological Forecasting and Social Change*, 168, 120747. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.120747>

Woods, S. (2012). *Eurogames : The design, culture and play of modern European board games*. McFarland & Co. <http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=1003299>