

KINEPHANOS

Revue d'études des médias et de culture populaire /
Journal of media studies and popular culture



Numéro spécial / Special Issue

CIFEL 2024: Pouvoir et vulnérabilité

Juin 2026 / June 2026

1-17

Jardins de la critique vidéoludique (JCV)

Jesse Aidyn Dugas

Université de Montréal

Résumé

Cet article décrit les *Jardins de la critique vidéoludique* (JCV), une œuvre de recherche-crédation développée dans le cadre d'un projet de recherche plus large sur la critique vidéoludique par le Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (LUDOV). Les JCV prennent la forme de jardins numériques en 3D rendus en temps réel et explorables à la première personne. Ils agissent comme outil de visualisation alternatif de données et comme milieu de rencontre entre les divers travaux et analyses produits par les membres ayant travaillé sur le projet de recherche. L'article discute des défis conceptuels et techniques intimement liés à la création d'un jeu vidéo fondé sur une large base de données de recherche, ainsi que des espoirs ayant motivé le projet et son potentiel pour des recherches ultérieures.

Abstract in English at the end of the text.

Mots-clés : critique, jeu vidéo, recherche-crédation, design, visualisation de données, épistémologie

Introduction : visualisation vidéoludique de données de recherche

Le milieu de l'éducation et de la recherche universitaires est parfois comparé à une tour d'ivoire, reflétant une séparation notable entre ce milieu « intellectuel » et le reste de notre société (Behrent 2024, 58). Face à cette ostensible division, on constate divers moyens entrepris par les chercheur·se·s et sociétés universitaires qui visent à favoriser un engagement avec les communautés extérieures ainsi qu'un plus grand impact culturel et social de la recherche. Ces moyens incluent l'usage de canaux de communication précis, tels que les médias sociaux populaires (Jordan 2022), pour rejoindre une audience élargie, ou encore la reformulation de données et de publications traditionnelles à travers des communications adaptées aux acteur·rice·s désigné·e·s (Ozanne et al. 2017). Au moins un pan de la recherche-crédation telle que dépliée par Chapman et Sawchuk (2012), celle des présentations créatives de la recherche, touche directement ces questions de partage épistémologique, évoquant un « désir chez les universitaires de susciter un engagement à travers des formes expressives plus poétiques et évocatrices » (18, ma traduction).

Une part importante de la dissémination de la recherche passe par un traitement efficace, intelligible, attrayant, et parfois novateur de données. Cela concerne des projets de plus ou moins grande envergure reconnaissant le caractère évolutif de notre compréhension de concepts et de phénomènes complexes, de même que la grande diversité de domaines se réappropriant à leur façon l'information obtenue à travers la recherche. Ainsi, le *MIT Senseable City Lab*, à travers une multitude de projets lancés depuis 2004, étudie les espaces urbains, récolte toutes sortes de données (par exemple, le projet *Wanderlust* [2021] emploie les données cellulaires d'individus afin d'analyser les déplacements dans une ville) et offre une variété d'outils interactifs pour les représenter :

As layers of networks and digital information blanket urban space, new approaches to the study of the built environment are emerging. The way we describe and understand cities is being radically transformed—as are the tools we use to design them. [...] Not bound by the methodologies of a single field, the Lab is characterized by an omni-disciplinary approach: it speaks the language of designers, planners, engineers, physicists, biologists and social scientists (Senseable City Lab, s. d.).

Parfois, une transformation spécifique des données peut servir à établir un discours plus engagé et prenant. À cet égard, on peut penser à la campagne publicitaire de l'organisme WWF Japan en collaboration avec le directeur artistique Yoshiyuki Mikami, qui ont imaginé une visualisation originale du nombre d'individus d'espèces en voie d'extinction¹. Des images, représentant chacune un animal, ont été sélectionnées puis pixélisées, de sorte que le nombre de pixels contenus dans l'image corresponde au nombre d'individus restants estimé. Un appel à l'action est ainsi lancé : si l'animal semble très près de disparaître à jamais, alors son image brouillée et parfois quasi méconnaissable.

Les *Jardins de la critique vidéoludique* (JCV) s'inspirent largement de réflexions similaires autour de transformation et de visualisation originales de données de recherche. Sachant que le nombre de joueur·se·s dans le monde s'élève dans les milliards et demeure en hausse d'année en année (Gill 2026), il convient d'étudier comment on peut communiquer spécifiquement avec ces communautés, notamment à propos de recherches en jeu vidéo. Ainsi, ce projet explore une stratégie de communication particulière qui se résume autour d'une question toute simple : comment générer un jeu vidéo d'exploration en 3D représentatif d'une base de données de recherche ?

Les données choisies proviennent d'un projet de recherche sous la direction de Bernard Perron, Dominic Arsenault et Carl Therrien, et poursuivi par le Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (LUDOV), visant à analyser « la variété et l'évolution de la critique vidéoludique dans les médias imprimés, en ligne et télédiffusés afin d'approfondir notre compréhension du jeu vidéo en tant que médium technologique et artistique, examinant la réception des jeux vidéo de la fin des années 1970 à nos jours » (LUDOV s. d.). Dans le cadre des JCV, les données considérées proviennent de près de 15 000 revues critiques publiées par une quinzaine de magazines imprimés au Canada, aux États-Unis, en France et en Angleterre. Elles concernent quatre axes de recherche principaux :

- 1) La forme, incluant les images et la présence d'appendices ;

¹ <https://www.oneclub.org/awards/theoneshow/-award/6984/population-by-pixel/>

- 2) Les périphériques (ordinateurs et consoles) ;
- 3) La voix, incluant les auteur·e·s et leur genre, si connu ;
- 4) L'évaluation, incluant toutes sortes de moyens de noter les œuvres.

Les détails du projet de JCV ont émergé et se sont spécifiés à travers une série de rencontres regroupant les membres du groupe de recherche ayant généré les données. Dès le départ, il y avait un désir de limiter les représentations textuelles et numériques en favorisant des représentations symboliques à travers des figures reconnaissables, dont les liens avec la critique vidéoludique ne seraient pas nécessairement évidents. Le nombre élevé de critiques analysées pointait à son tour vers le besoin d'instancier un grand nombre d'objets afin de préserver une fine granularité de nos données dans l'expérience de jeu. Ainsi, la métaphore de la forêt semblait tout à fait adaptée à nos besoins : un grand nombre d'arbres pourrait refléter un grand nombre de critiques, la végétation et les autres composantes de la forêt pourraient intégrer davantage de données qui ne concernent pas les critiques individuelles (par exemple des données agrégées pour l'ensemble d'un numéro de magazine), et les ressources disponibles en ligne pour mettre en place une forêt (principalement les modèles 3D) sont nombreuses et accessibles à un prix raisonnable.

Configuration des jardins

La métaphore de la forêt s'est légèrement transformée pour laisser la place à des jardins d'arbres, principalement dans le but de faciliter l'association perceptible entre les espaces numériques et les pays associés aux critiques analysées. Les JCV, c'est donc quatre jardins associés à un pays particulier, connectés par un espace central (*figure 1*) dans lequel le·a·joueur·s·e peut consulter des informations sur le projet telles que la méthodologie, les relations entre les objets représentés et les données du projet (une légende), des références à d'autres communications et publications liées au projet de recherche, ainsi que des extraits d'entrevues avec des critiques vidéoludiques. Chaque jardin s'inspire visuellement d'espaces réels. Le jardin associé aux données du Canada s'inspire des *Jardins de Métis* à Grand-Métis, Québec. Celui associé aux données des États-Unis s'inspire des *Smithsonian*

Gardens à Washington D.C. Celui associé aux données de la France s'inspire du *Jardin de Vaux-le-Vicomte*, à Maincy. Enfin, le jardin associé aux données du Royaume-Uni s'inspire des *Stowe Gardens* à Buckinghamshire.

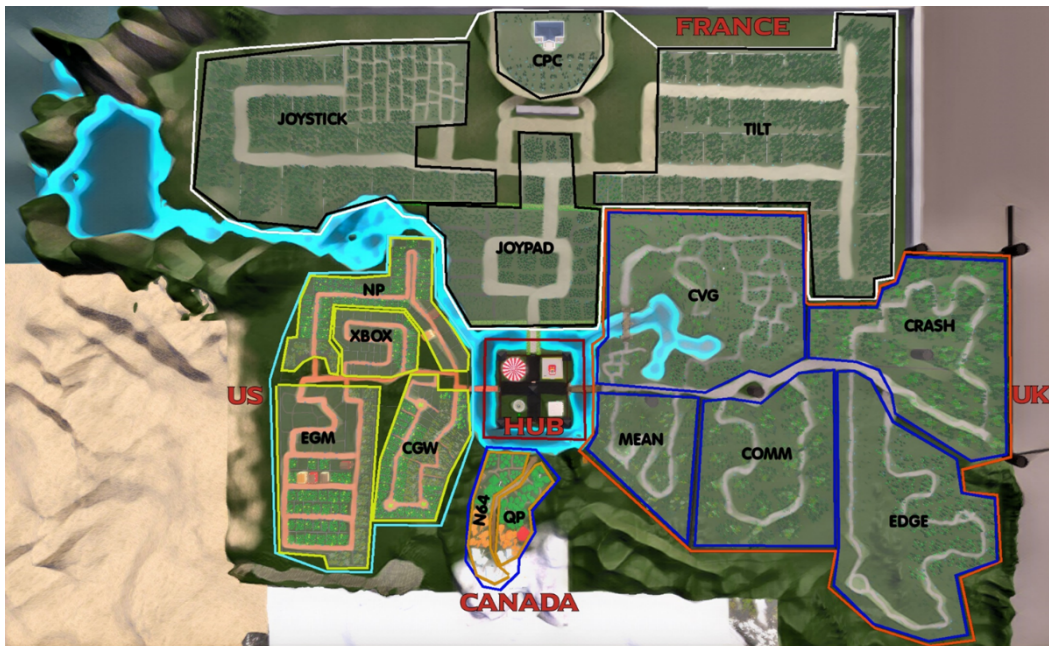


Figure 1. Carte des JCV sur laquelle la division des jardins par pays et leur subdivision par magazine sont clairement indiquées.

Au-delà de la séparation par pays, l'espace est configuré autour de chemins tracés manuellement, suivant chaque magazine au fil du temps. Des subdivisions sont créées au sein de ces chemins (en traçant de petites allées directement sur la texture du terrain, en ajoutant des murets ou en laissant des espaces vides reconnaissables) afin de représenter les différents numéros de publication analysés. À l'intérieur d'un numéro, chaque critique est représentée individuellement par un arbre (*figure 2*). Chaque numéro contient aussi un prisme en pierre qui, au contact de l'avatar, indique à l'aide d'un texte à l'écran le magazine et le numéro correspondants.

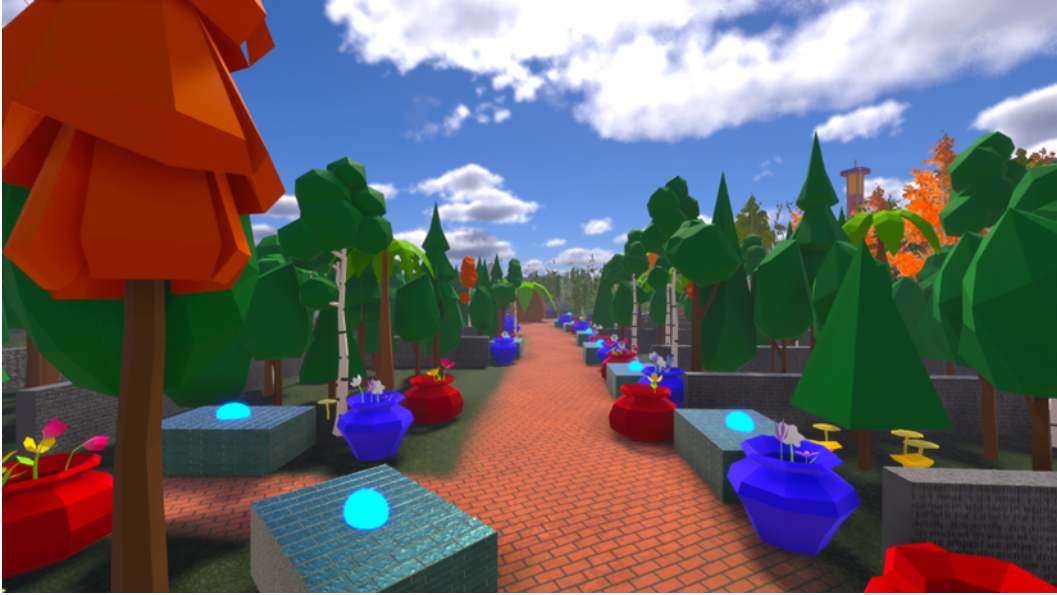


Figure 2. Une allée quelconque, autour de laquelle des groupes d'arbres séparés par des murets représentent des critiques au sein des numéros d'un magazine.

L'intégration de toutes les données recueillies dans les JCV ne nous apparaissait pas envisageable d'un point de vue technique. Chaque critique (une ligne dans notre base de données initiale) est associée à bien plus d'une centaine de valeurs (des colonnes) de types variés (nombres entiers, valeurs binaires, valeurs textuelles, valeurs parmi une liste, etc.). Même si un système de génération procédurale avait été implémenté pour l'ensemble des jardins dans l'espoir de faciliter le processus, un nombre trop élevé de valeurs préservées les aurait rendues difficiles à lire et à comprendre, voire quasi impossibles à distinguer les unes par rapport aux autres sans procéder à une division excessivement artificielle et abstraite de l'espace numérique (par exemple en quadrillant l'espace de chaque numéro de magazine et en représentant individuellement les données correspondantes, carré par carré). À la place, une quantité très limitée d'information a été préservée, initialement dans l'objectif de toucher aux quatre axes principaux de la recherche. Le choix spécifique des valeurs préservées et leur représentation dans les jardins ont été déterminés lors d'une rencontre avec les membres du projet de recherche. L'importance globale d'une valeur au sein d'un axe, le niveau de complétude des données recueillies de même que l'aisance de transposition des valeurs à une représentation visuelle reconnaissable dans les jardins ont tous été des facteurs considérés.

Au niveau de la forme, il a été décidé de considérer le nombre d'images accompagnant les critiques. Puisque ce nombre s'avérait significativement plus élevé que le nombre de critiques en soi, il a été décidé de ne représenter, à chaque numéro, que le nombre d'images moyen par critique. La représentation passe par des champignons au sol, dont l'apparence (forme et couleur) varie entre sept modèles en fonction du type d'image correspondant : des captures d'écran, des captures d'écran commentées, des illustrations inspirées du jeu critiqué, des dessins d'accompagnement qui ne sont pas directement dérivés de la fiction, une photographie en prise de vue réelle, une reproduction d'image (par exemple, une copie numérisée), ou une image provenant d'une source médiatique tierce. Les valeurs moyennes sont arrondies à la valeur entière la plus près. Initialement, les champignons étaient répartis plus ou moins également dans tout l'espace réservé à chaque numéro. Cependant, puisque le nombre de champignons représente une valeur moyenne à l'ensemble du numéro, il pouvait sembler que les images se faisaient anormalement rares dans le cas de numéros contenant un très grand nombre de critiques, affichant donc un grand nombre d'arbres sur un large espace. Afin de limiter cette impression erronée, les champignons sont regroupés dans un cadre restreint pour chacun des numéros, toujours près d'une allée principale.

Au niveau des périphériques, une première idéation envisageait de grouper les critiques par génération de consoles et d'utiliser des méthodes distinctes pour représenter les arbres (*figure 3*) en fonction du groupe auquel ils appartiennent. Toutefois, nos données traitent un très grand nombre de plateformes, incluant plusieurs plateformes qui ne se portent pas bien à une logique de générations de consoles (par exemple, on fait référence à des « PC » pendant plusieurs décennies). Qui plus est, plusieurs critiques individuelles font référence à plusieurs versions d'un jeu sur plus d'une plateforme, complexifiant davantage la tâche. Un tel groupement a donc été abandonné rapidement. Plutôt, une division des numéros par groupe d'années de publication est effectuée, reflétant approximativement huit générations de console telles que présentées dans certains articles journalistiques (BBC 2021), deux par deux. Les périodes choisies dans notre cas commencent au début de l'année suivant l'arrivée de certaines consoles plutôt qu'au début de l'année. En fin de compte, cette division donne un aperçu dans l'espace du jardin des périodes

d'activité majeures de chaque magazine analysé. La division temporelle et la méthode de représentation des arbres correspondants sont présentées dans le tableau 1.

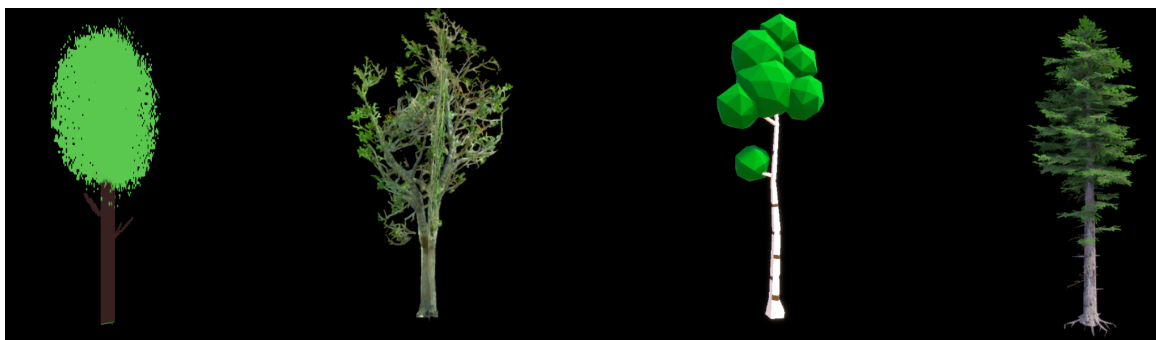


Figure 3. Quatre méthodes de représentation distinctes des arbres.

Tableau 1. Division temporelle des critiques et méthode de représentation des arbres correspondante

Période	Méthode de représentation
1983 ou avant	Ensemble de deux textures planes croisées en <i>pixel art</i>
1984-1993	Ensemble de deux textures planes croisées en basse résolution
1994-2006	Modèle 3D à petit nombre de polygones
2007 ou après	Modèle 3D à grand nombre de polygones avec système de niveaux de détail variables selon la distance

Au niveau de la voix, la couleur du feuillage de chaque arbre est employée pour désigner le genre des auteur·e·s des critiques en fonction des données accessibles². Quatre couleurs sont appliquées pour représenter l'ensemble des cas rencontrés dans la base de données : un feuillage vert pour représenter un auteur identifiable par le genre masculin, un feuillage orange pour représenter une auteure identifiable par le genre féminin, un feuillage brun pour représenter un·e auteur·e anonyme, puis

² Cela inclut des données biographiques, grammaticales et iconographiques. Ces données étant souvent limitées, il est possible que certaines identifications aient été erronées ou qu'elles ne correspondent pas aux identifiants de genre employés par les auteur·e·s aujourd'hui. Néanmoins, les grandes tendances qui émergent de nos données devraient demeurer représentatives de la réalité.

un feuillage blanc pour représenter un·e auteur·e qui n'était pas anonyme, mais dont le genre apparaissait ambigu.

Au niveau de l'évaluation, deux vases sont générés en périphérie de chaque espace associé à un numéro. Chaque vase contient un nombre de fleurs qui dépend de la note moyenne (en pourcentage) attribuée aux critiques du numéro correspondant. Un des vases, bleu, compare cette moyenne à la valeur moyenne des notes attribuées à l'ensemble du magazine. L'autre vase, rouge, la compare à la valeur moyenne des notes attribuées à l'ensemble des critiques analysées dans le projet de recherche. Le nombre de fleurs, avant arrondissement, correspond à 5,5 lorsque l'écart entre les moyennes comparées est nul. Ce nombre augmente ou diminue en continu à raison d'une unité par 3 points d'écart entre les moyennes comparées, jusqu'à un minimum de 0 ou un maximum de 10. La valeur obtenue est arrondie vers le bas.

Enfin, les arbres utilisés sont instanciés à partir d'un nombre limité de modèles. Chaque modèle possède une taille initiale quelconque. Chaque arbre instancié voit sa taille initiale multipliée par le nombre de pages moyen des critiques du numéro auquel il est associé. Ainsi, plus les critiques d'un numéro sont longues, plus les arbres sont grands.

Exploration guidée de travaux de recherche sur la critique vidéoludique

Jusqu'à maintenant, l'article s'est concentré largement sur la représentation des données dans un espace numérique en 3D. Cependant, le projet visait aussi à profiter de l'aspect participatif du médium vidéoludique au-delà de la simple navigation libre à travers les données. Une première forme simple d'interaction a pris la forme d'un système de prise de notes. À tout moment, le·a joueur·se peut placer une note personnelle à l'endroit où iel se trouve. La note prend la forme d'une sphère lumineuse en flottaison avec laquelle on peut interagir lorsqu'on s'en approche suffisamment, faisant alors apparaître le texte correspondant à l'écran. La note peut éventuellement être modifiée ou supprimée.

Une deuxième forme d'interaction, dont le développement est en cours au moment d'écrire ces lignes, s'inspire plutôt de certains arrangements muséaux, notamment

des expositions artistiques numériques telles que celles produites par *V21 Artspace*³, qui nous invitent à parcourir, à même le web, des environnements 3D arrangés selon un ordre préconçu pour une exposition et à nous arrêter par moments pour observer des œuvres, lire des descriptions, ou encore écouter des fichiers audios. Similairement à ce type d'expositions, il nous semblait d'intérêt d'accompagner les données d'information complémentaire et de proposer un ou plusieurs parcours à suivre, notamment à l'aide d'indications adressées aux joueur·se·s.

Or, diverses analyses ont déjà été faites à partir des données de nos recherches (par exemple, Perron et Ravenelle 2022 ; Therrien et al. 2023 ; Personnic et Lavigne 2023 ; Heine et Beauvais 2023). C'est donc dire qu'il y avait déjà des interprétations disponibles, des réflexions sur la critique vidéoludique traversant dans un ordre logique une partie significative des données recueillies. En partie basés sur certains de ces travaux, mais aussi sur des analyses originales non parues, des parcours proposés dans l'espace des jardins sont en cours de développement par des membres du projet de recherche. Ces parcours pourront être sélectionnés un à la fois par le·a joueur·se. Lorsqu'actif, un parcours invitera le·a joueur·se à suivre une série de repères situés dans l'espace numérique, dans un ordre prédéterminé. Chaque repère introduira du texte, des images, un enregistrement vocal ou un mélange de ces éléments afin de discuter d'un sujet spécifique autour de la critique vidéoludique, tout en établissant des liens avec des données situées aux alentours du repère.

Ces parcours prodiguent une fonction supplémentaire aux JCV au-delà de la simple représentation de données de recherche sous une forme alternative. Ils transforment les JCV en une sorte de rencontre entre travaux et analyses autour d'un grand projet de recherche. Ils établissent des liens et mettent en commun des approches et interprétations variées fondées sur des données partagées et rendent le tout accessible à l'intérieur d'une expérience singulière.

³ <https://v21artspace.com/>

Quelques défis et espoirs

Bien que le projet demeure en développement, les JCV nous éclairent déjà beaucoup à propos de toutes sortes de défis auxquels pourraient faire face des chercheur·se·s souhaitant entreprendre des avenues de recherche similaires. L'aspect très figuratif des jardins introduit des difficultés au niveau de la représentation des données qui ne sont pas aussi prononcées pour des représentations abstraites. D'abord, il semblait nécessaire de restreindre davantage les types de données préservées et de réfléchir longuement à quelles caractéristiques du monde numérique nous voulions définir avec nos données, d'une part dans le but d'éviter une trop forte artificialité apparente du concept, d'autre part afin d'éviter une lecture quasi impossible des données causée par un surplus d'information.

Ensuite, certaines valeurs ne se prêtent pas immédiatement à n'importe quelle représentation figurative, notamment des valeurs fractionnelles ou textuelles. Similairement, la représentation de différentes valeurs agrégées (par exemple, des sommes ou des moyennes) doit être spatialisée de manière tangible et, idéalement, ne pas mener à de fausses interprétations causées par une visualisation dans un même lieu de valeurs de nature différente. Certaines valeurs prennent aussi des types variables à travers notre base de données et ne peuvent être représentées de manière parfaitement cohérente. C'est le cas des valeurs évaluatives assignées à la plupart des critiques, qui peuvent prendre une forme numérique, lettrée, ou encore textuelle. Dans le cadre des JCV, seules les valeurs numériques pouvant être converties en pourcentages ont été préservées pour l'axe d'évaluation.

Le projet présente à la fois des besoins informatifs et esthétiques. D'une part, les JCV se doivent de présenter des informations compréhensibles tout en demeurant suffisamment fidèles aux données initiales. D'autre part, ils partagent des contraintes de design avec une majorité de jeux d'exploration, soit de présenter un espace plaisant à naviguer et à contempler, ainsi qu'une aisance d'approche et de manipulation. En pratique, les solutions liées à la jouabilité (mouvements, interactions, choix de parcours) s'implémentaient toujours en supplément à celles liées à l'intégration des données, mais il est envisageable qu'un format différent, par

exemple un jeu dans lequel le·a joueur·se manipule les données librement ou en fonction d'objectifs ludiques, plutôt que de simplement les « explorer », engendre des défis créatifs tout aussi différents.

Les JCV font aussi l'objet de défis techniques particuliers. Ces défis tournent principalement autour de problèmes de performances liés à la représentation d'un très large espace extérieur en 3D, recouvert de milliers d'arbres et de nombreux autres objets variés, navigable en temps réel. L'espace, incluant le terrain, est subdivisé en sections, de sorte à permettre la désactivation d'objets qui ne nécessitent pas d'être rendus à un moment particulier. En parallèle, des murs et des espaces plus montagneux ont été érigés afin de procéder à une optimisation basée sur l'occlusion d'objets relativement éloignés. Certains objets, tels que les champignons, ne s'activent que lorsque la caméra est suffisamment rapprochée. Ces méthodes sont communes en jeu vidéo, mais dans le cadre de ce projet, ne font que complexifier la tâche comparativement à une représentation plus typique d'une quantité similaire de données.

Malgré tous ces défis, certains espoirs subsistent. Les JCV ont été réfléchis autour d'une série d'objectifs esthétiques : l'exploration ouverte d'une large base de données, une expérience accessible aux communautés de joueur·se·s à la fois à l'intérieur et à l'extérieur du milieu universitaire, ainsi qu'une représentation unique, agréable et ludique des résultats d'une recherche de niveau universitaire. Si ces objectifs concernent surtout des caractéristiques subjectives qui requerraient une analyse basée sur la réception de l'œuvre finale, les JCV démontrent tout de même, à ce jour, que la création d'une œuvre vidéoludique centrée sur l'intégration des travaux et des données issues d'une large recherche universitaire est envisageable, autant d'un point de vue conceptuel que technique. Ils offrent aussi un moyen parmi d'autres d'arriver à un tel résultat.

Sans grande surprise, ce projet amène davantage de questions que de réponses. Notamment, l'intérêt épistémologique de la recherche reste à démontrer. Bien que mes propres impressions à cet égard soient nécessairement biaisées (j'ai participé à la récolte des données initiales et j'ai la charge de l'implémentation des JCV dans le

moteur de création Unity), certaines d'entre elles méritent d'être mentionnées. Il me semble déjà que l'immensité de certains groupes d'arbres, comparativement à d'autres, met en évidence de manière beaucoup plus viscérale les variations quantitatives majeures à travers les magazines et les époques (*figure 4*) que la simple lecture de valeurs numériques réparties dans de longs tableaux. Similairement, la pauvre représentation des auteures de genre féminin dans nos données se reflète de manière remarquable lorsqu'on explore les lieux et peine à trouver des arbres au feuillage orange à travers des parts importantes des jardins (*figure 5*).

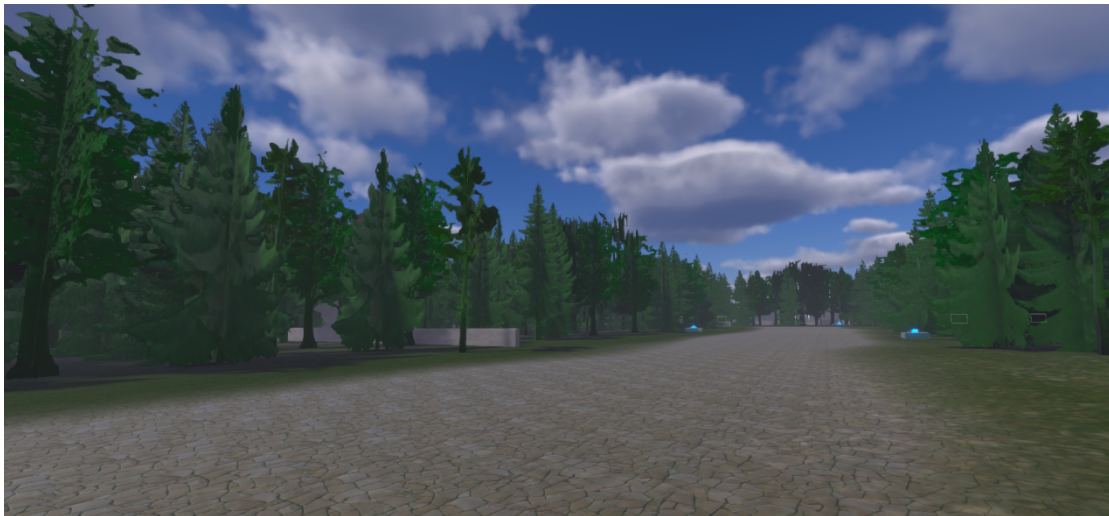


Figure 4. Certains numéros contiennent un très grand nombre d'arbres sur une longue distance.



Figure 5. On peine bien souvent à retrouver des arbres au feuillage orange, représentatifs des critiques rédigées par des auteures identifiées par le genre féminin.

Ces impressions ne touchent qu'une part des interrogations suscitées par le projet. L'aspect plus participatif, notamment autour des parcours recommandés, n'a pas fait l'objet de tests formels. De toute évidence, des recherches ultérieures pourraient s'intéresser à la réception du projet final ou de projets similaires, particulièrement en les comparant avec la réception des données sous leur forme initiale ou sous une forme plus traditionnelle de visualisation, et ce, autant chez des membres de la communauté universitaire que des membres d'autres communautés. Parmi les questions correspondantes, il convient d'interroger bien évidemment l'appréciation des diverses formes d'expériences réceptives de la recherche et des données correspondantes, mais aussi les différentes interprétations qui en émergent.

Références

- Behrent, Michael C. 2024. « L'université américaine : la fin de la tour d'ivoire ? ». *Esprit* (7-8) : 51-58.
- BBC. 2021. « BBC Archives: The First 8 Generations of Video Game Console ». *BBC*. <https://www.bbc.com/articles/cd8vnp87k1po>.
- Chapman, Owen B. et Kim Sawchuk. 2012. « Research-Creation: Intervention, Analysis and "Family Resemblances" ». *Canadian Journal of Communication* 37 (1) : 5-26.
- Gill, Sunil. 2026. « How Many Gamers Are There in 2026? Latest Stats. ». *Priori Data*. (Consulté le 1^{er} mai 2026). <https://prioridata.com/number-of-gamers>.
- Heine, Samuel et Christine Beauvais. 2023. « Of Reviews and Women: A Study of Women Discourses on Gender in Video Game Magazines ». Communication présentée au Games and Literary Theory 2023 Conference, Katowice, 10-11 mai 2023.
- Jordan, Katy. 2022. « Academics' perceptions of research impact and engagement through interactions on social media platforms ». *Learning, Media and Technology* 48 (3) : 415-28. <https://doi.org/10.1080/17439884.2022.2065298>.
- LUDOV. s. d. « Critique vidéoludique ». Ludov. (Consulté le 25 janvier 2025). <https://www.ludov.ca/fr/observation/critique-videoludique/>.
- Ozanne, Julie L., Brennan Davis, Jeff B. Murray, Sonya Grier, Ahmed Benmecheddal, Hilary Downey, Akon E. Ekpo, Marion Garnier, Joel Hietanen, Marine Le Gall-Ely, Anastasia Seregina, Kevin D. Thomas et Ekant Veer. 2017. « Assessing the Societal Impact of Research: The Relational Engagement Approach ». *Journal of Public Policy & Marketing* 36 (1) : 1-14.
- Perron, Bernard et Christopher Ravenelle. 2022. « Quelle cote ont les notes ? Étude quantitative et qualitative des notations des magazines de jeux vidéo ». Dans *Lire les magazines de jeux vidéo - Couverture(s) de la presse spécialisée française*. Sous la direction de Sélim Ammouche, Alexis Blanchet, Björn-Olav Dozo et Mathieu Triclot, 103-16. Liège : Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.25757>.

Personnic, Clément et Francis Lavigne. 2023. « Video game criticism: to be read or to be seen? ». Communication présentée au Games and Literary Theory 2023 Conference, Katowice, 10-11 mai 2023.

MIT. « Senseable City Lab ». s. d. (Consulté le 25 janvier 2025).
<https://senseable.mit.edu/>.

Therrien, Carl, Dany Guay-Bélanger et Isabelle Lefebvre. 2022. « L'histoire du jeu vidéo encadrée : une étude comparative de la culture vidéoludique à travers les publicités imprimées (États-Unis et France) ». Dans *Lire les magazines de jeux vidéo - Couverture(s) de la presse spécialisée française*. Sous la direction de Sélim Ammouche, Alexis Blanchet, Björn-Olav Dozo et Mathieu Tricot, 181-92. Liège : Presses universitaires de Liège.
<https://doi.org/10.4000/books.pulg.25757>.

Jesse Aidyn est développeur·se de jeux vidéo indépendants, doctorant·e et chargé·e de cours à l'Université de Montréal. Ayant complété une maîtrise sur la notion d'expérimentation scientifique, artistique et en design appliquée au jeu vidéo, iel poursuit un doctorat sur les contradictions logiques en jeu vidéo. Lien itch : <https://jesseaidyn.itch.io/>

Jardins de la critique vidéoludique (JCV)

Abstract:

This article describes the *Gardens of Video Game Criticism* (GVGC), a research-creation work developed as part of a larger research project on video game criticism by the Video Games Observation and Documentation University Lab (LUDOV). The GVGC take the form of 3D virtual gardens rendered in real time and explorable from a first-person perspective. They act as an alternative data visualization tool and as a meeting ground for various works and analyses produced by members who worked on the research project. The article discusses the conceptual and technical challenges involved in creating a video game based on a large research database, as well as the hopes that motivated the project and its potential for further research.

Keywords: criticism, video game, research-creation, design, data visualization, epistemology