



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

20-21 | 2023
10 ans de recherche sur le jeu

Questionner la notion de territoire dans le jeu vidéo

L'emblème spatial comme élément structurant de l'attitude ludique

Questioning the notion of territory in video games

The spatial emblem as a structuring element of the ludic attitude

Lucas Friche



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/5419>

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Lucas Friche, « Questionner la notion de territoire dans le jeu vidéo », *Sciences du jeu* [En ligne], 20-21 | 2023, mis en ligne le 12 décembre 2023, consulté le 15 décembre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/5419>

Ce document a été généré automatiquement le 15 décembre 2023.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Questionner la notion de territoire dans le jeu vidéo

L’emblème spatial comme élément structurant de l’attitude ludique

Questioning the notion of territory in video games

The spatial emblem as a structuring element of the ludic attitude

Lucas Friche

Le jeu vidéo japonais comme espace de communication territoriale

- 1 Le présent travail invite à réfléchir à la manière dont le jeu vidéo participe à la circulation et la construction d’imaginaires territoriaux. Pour cela, nous souhaitons nous intéresser aux jeux vidéo japonais, et à la manière dont ils mobilisent un réseau de signes et de symboles qui se réfèrent directement au territoire japonais. Le choix de ce corpus entre en corrélation avec les travaux déjà effectués non seulement autour de l’industrie culturelle globalisée du jeu (Kline, Dyer-Witheford et De Peuter, 2003), mais aussi sur la place du Japon comme producteur de contenus dans cette industrie (Consalvo, 2016). Si celui-ci est pensé comme un acteur majeur de l’industrie internationale, il n’échappe pas à la codification occidentale du marché du jeu (Derfoufi, 2021) tout comme la production de contenus culturels japonais obéit aussi à des politiques d’occidentalisation, voire d’auto-exotisme (Bouvard, 2015).
- 2 Une certaine tension demeure dans l’étude du jeu vidéo japonais : d’une part, nous pouvons affirmer que les conceptrices de jeux japonais produisent une « représentation de la culture et de l’identité japonaise pour un public international » (Hutchinson, 2019, p. 254), et que cette production est à penser comme un « artefact culturel » (p. 256). Mais d’autre part, de nombreux travaux (Ramirez-Moreno, 2019 ; De Grau, 2018) insistent sur la manière dont le jeu vidéo relève tantôt du *mukokuseki*, concept prônant les produits culturels japonais comme sans odeurs culturelles (Iwabuchi, 2008), tantôt d’une acculture ou d’une hyperculture de ces jeux, à l’image de la série des *Final Fantasy*

(SquareSoft, Square Enix, depuis 1987) et de leur cosmogonie interculturelle. Que dire également de jeux comme la série des *Yakuza* (Sega, depuis 2005), où les éléments saillants de japonité sont recherchés par leur public (Javet, 2014), illustrant la reconfiguration permanente du caractère japonais de l'industrie du jeu nippon. De ces recherches découlent, par exemple, les débats actuels autour de la dénomination du « JRPG » le *Japanese Role Playing Game*, qui pose la question de l'association d'une particule nationale à un genre de jeu (Hutchinson et Pelletier-Gagnon, 2022 ; Rochat et Javet, 2018), liant de ce fait un caractère culturel à un genre.

- 3 Pour saisir ce débat à partir d'un autre angle, nous voulons démontrer que les jeux japonais produisent un discours qui participe à l'entretien et la structuration des représentations de leurs territoires dans l'imaginaire collectif. Notre postulat est que certains éléments typiques du jeu vidéo font acte de médiation d'un territoire, réel ou fictif, et prennent part à la formalisation de l'attitude ludique. Nous commencerons par définir la notion de territoire et à voir son ancrage possible dans le jeu vidéo via le concept d'emblème spatial, puis exemplifierons notre raisonnement en analysant l'arme du *katana*, avant d'ouvrir notre réflexion à d'autres perspectives.

De l'espace au territoire, la mobilisation d'une médiation spatiale

- 4 Travailler sur la notion de territoire peut être un écueil, tant la notion est connue pour sa « multidimensionnalité » (Boure et Lefebvre, 2000, p. 268). Dans cette partie, nous entendons exposer la manière dont la médiation du territoire se formalise dans les sciences de l'information et de la communication tout en développant notre appareil méthodologique pour la penser au sein du jeu vidéo. Il s'agira donc de comprendre comment nous pouvons passer de l'étude de l'espace à l'étude du territoire.
- 5 Le sens administratif est souvent admis comme le plus commun : le territoire est l'expression d'un pouvoir (notamment politique) à travers un espace circonscrit par des frontières. Mais le territoire peut aussi être « matrice culturelle et lieu de la fabrique identitaire » (Bredif, 2021, p. 149). Il est un espace dans lequel la fabrique socio-spatiale, le lien entre les humains et la portion d'espace qu'ils territorialisent, génère une appartenance par le biais d'un réseau de symboles, de signes, mais aussi de pratiques de l'espace. C'est à travers cette deuxième acception que Bruno Raoul expose la représentation des territoires dans les médias, en mettant à jour la « dimension symbolique et culturelle que recèle le territoire » (Raoul, 2020, p. 28). Il analyse de ce fait comment les médias agissent dans la « production et l'entretien d'imaginaires sociospatiaux et dans les reconfigurations spatiales qu'ils suggèrent ou impulsent » (Noyer, Raoul et Pailliant, 2013, p. 11-12 [souligné par les auteurs]). Le territoire est finalement une construction sociale, culturelle et géographique à partir d'un espace donné.
- 6 Pour concevoir ce lien entre espace et territoire, la littérature scientifique interroge fréquemment les actes de médiations (Raffestin, 1986 ; Tétu, 2008 ; Raoul, 2020) qui nourrissent alors des « imaginaires territoriaux » (Raoul, 2020, p. 274). Ces imaginaires se manifestent notamment par ce que Michel Lussault nomme des emblèmes spatiaux : des métonymies qui représentent et signifient des « espaces et les valeurs qui lui sont attribuées » (Lussault, 2007, p. 173). Leurs mentions fréquentes au sein des industries

culturelles autant qu'au sein des médias permettent de façonner un imaginaire territorial par le biais d'un symbole reconnaissable (telle la tour Eiffel). Les images d'un espace, précautionneusement choisies et établies par les médias, contribuent à façonner la manière dont nous imaginons et représentons un territoire, et aident à saisir le lien sociospatial qui le régit. C'est par les « images du territoire » (Raoul, 2020, p. 280) que se formalise l'imaginaire territorial. Le lien avec la notion d'horizon d'attente (Jauss, 1978) est effleuré, dans la mesure où l'emblème spatial contribue aussi à définir des attentes artistiques comme narratives et géographiques au sein des industries culturelles qui les reprennent. On peut ainsi résumer cette articulation entre fiction et expérience spatiale : « Il y a donc, très simplement, un usage de la fiction directement comme rendant compte de l'expérience spatiale humaine, de la dimension existentielle de la géographie » (Desbois *et al.*, 2016, § 21) : les représentations des espaces permettent ainsi, dans la fiction, d'exposer tout un pan de l'expérience de l'espace par les hommes.

- 7 Si nous déplaçons la question de la représentation des espaces ou des territoires au sein du jeu vidéo, en s'intéressant alors aux « espaces représentés » (Ter Minassian *et al.*, 2017, § 12), nous souscrivons à l'idée que « le jeu peut alors tour à tour être support de discours sur l'espace, voire d'idéologies spatiales, et un outil de marketing des territoires [...] » (§ 13). Cela voudrait dire que les jeux vidéo entretiennent une part d'imaginaire territorial par leurs représentations stéréotypiques, en témoigne par exemple la circulation d'un imaginaire territorial autour du Nord ou de la Scandinavie que montrent les travaux de Laurent Di Filippo (2021).
- 8 Nous aimerions exposer comment le concept d'emblème spatial peut devenir opératoire pour penser la formalisation de l'attitude ludique. Pour cela, nous nous concentrerons sur une analyse formelle de celle-ci, en démontrant comment un emblème spatial peut participer à sa mobilisation. Il n'est ainsi pas question d'un retour empirique auprès des joueuses, mais plutôt d'une démonstration de l'intérêt de ce concept pour penser la manière dont le jeu suscite une attitude ludique auprès de son audience cible. Nous nous basons pour cela sur les recherches de Sébastien Genvo (2013) autour de l'agencement de jeu crée par l'attitude ludique.

Un emblème d'une construction imaginaire d'un pays

- 9 Le *katana*, ou sabre japonais, est l'appellation courante servant à désigner l'ensemble des sabres originaires du Japon. De nombreux auteurs s'accordent sur l'idée que ce type d'épée est un élément fortement ancré dans la représentation du Japon (Hoquet, 2021), bien que des historiens contestent sa place au sein de l'équipement des militaires japonais (Enomoto, 2018). Un ensemble de médias forge la représentation du *katana* comme l'arme typique du guerrier japonais dans la construction d'un imaginaire collectif, des films d'Akira Kurosawa aux mangas tels que *Samurai Champloo* (Watanabe, 2005) ou encore *Kenshin* (Watsuki, 1994), jusqu'aux ouvrages s'intéressant à la culture japonaise, tels que *Le Chrysanthème et le Sabre* de l'anthropologue Ruth Benedict (1946).
- 10 Le jeu vidéo n'échappe pas à la formalisation de cet imaginaire, faisant du *katana* l'arme de personnages emblématiques du jeu vidéo. Ainsi en va-t-il de *Masamune*, l'arme du personnage Sephiroth dans la licence des *Final Fantasy* (Square, depuis 1987) faisant directement référence au forgeron japonais Masamune ; ou encore de Mitsurugi, samouraï iconique de la licence japonaise *Soul Calibur* (Namco, depuis 1995), se battant

au sabre japonais. Le *katana* est également l'arme du shinobi Sekiro, du jeu éponyme du studio japonais FromSoftware (2019), où la lame est tantôt équipement de combat, tantôt objet nécessaire à l'accomplissement de rituels religieux. Enfin, *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) propose, en tant qu'archétype de personnage lors du lancement du jeu, de choisir le « Samourai », équipé d'un *uchitagana*, sabre japonais typique de l'époque féodale. Ainsi, au même titre qu'un ensemble de médias, le jeu vidéo contribue à faire circuler un imaginaire liant le Japon et ses sabres, imaginaire fortement relié au territoire japonais féodal.

- 11 Dès lors, la présence d'un sabre japonais, mais aussi la possibilité de le manier, peut se saisir par le prisme des travaux d'Hutchinson que nous évoquions en introduction. Si la production de jeux japonais contemporains engendre une certaine représentation de leur culture, nous pouvons penser la présence du *katana* dans les jeux comme emblème spatial du Japon. Nous faisons ainsi l'hypothèse que cette arme régit un cadre fictionnel associé à un territoire. Certains travaux montrent d'ailleurs la construction du samourai et de son code moral guerrier, le *bushido*, et leur circulation au sein des industries culturelles (Shin'ichi, 2008). Il est alors légitime d'affirmer que le *katana* associe une arme et sa pratique à un cadre culturel, social, et également géographique. Comment ces éléments se retrouvent-ils traduits au sein du jeu vidéo ?

Jouer avec le *katana*, jouer au *samourai*

- 12 Si de nombreux jeux proposent l'emploi du *katana* comme arme, notre intérêt se porte sur licence japonaise *Monster Hunter* (Capcom, depuis 2004), qui propose à ses joueuses un arsenal d'armes relativement large, dont « l'épée longue », fortement inspirée du *katana*. L'intérêt de prendre un jeu dans lequel un panel d'armes très large est disponible est de souligner, justement, comment chaque arme offre une possibilité d'actions et de mécaniques différentes, élément commun à de nombreux jeux. Mais, ce choix est aussi motivé par le fait que *Monster Hunter* est une licence qui, après son succès au Japon, s'adapte maintenant aux marchés occidentaux, notamment par une forme d'auto-exotisation. La *long sword*, comme nous le verrons, est à la fois arme et emblème spatial du Japon au sein du jeu.

Figure 1

Description des coups et mécaniques de l'épée longue, *Monster Hunter Rise* (Capcom, 2022).

- 13 Le katana de *Monster Hunter Rise* s'accompagne notamment d'une spirit jauge (voir figure 1) que le personnage remplit à force d'infliger des dégâts à ses ennemis. Si de nombreuses armes du jeu reprennent cette mécanique, l'épée longue est la seule à la justifier par la mention de la spiritualité. Cette appellation serait liée aux premiers jeux de la licence, qui appelait l'épée longue la « samurai blade » (voir figure 2), dont la jauge se remplissait alors grâce au « Ki » que le personnage accumulait en se battant.

Figure 2

Photo du manuel de *Monster Hunter 2* (Capcom, 2006).¹

- 14 Vient s'ajouter à cela le nom de certains coups, tels que le *Iai Spirit Slash*, faisant directement référence à un art martial japonais, l'*iaidō*, une technique de sabre liée à la gestuelle du dégainage de l'arme depuis son fourreau. En effet, que cela soit dans *Monster Hunter*, ou de manière générale dans d'autres jeux proposant des combats avec *katana*, de nombreux coups ou techniques sont directement inspirés des arts de l'épée japonais. Pour nous recentrer sur l'attitude ludique, nous pouvons postuler que le *katana* agence règles et moyens, dans la mesure où il va fréquemment proposer un ensemble de techniques de combat similaires entre différents jeux et inspirés d'éléments culturels japonais. Au-delà de ça, ces éléments linguistiques comme graphiques – la forme de l'arme comme les effets visuels de ses coups – participent à l'organisation d'une grammaire qui, formellement, intègre les éléments culturels japonais au sein même des éléments de jeu, dessinant des cadres fictionnels faisant directement référence au « contexte pragmatique » (Genvo, 2013) de jeu, c'est-à-dire le territoire japonais, ou tout du moins sa construction fantasmée.
- 15 Aucune des autres armes de *Monster Hunter* ne possède une charge culturelle aussi précisément liée à un territoire réel, ou encore, un réseau de significations aussi homogènes parmi tous les médias représentant cet objet. Il nous semble que le concept d'emblème spatial, au même titre que celui de géosymboles dont l'usage dans le jeu vidéo avait déjà été questionné (Schmoll et Di Filippo, 2016), permet de montrer à la fois l'ancrage territorial d'un jeu, c'est-à-dire sa référence à un territoire et à une multiplicité d'éléments définissant celui-ci, mais aussi comment cet emblème se redéfinit par le prisme du ludique. L'analyse du *katana* dans *Monster Hunter* fait écho aux différentes mécaniques que l'on peut retrouver dans d'autres jeux, développant une véritable intertextualité entre les dispositifs ludiques impliquant cette arme. Ainsi, l'emblème spatial dans le jeu vidéo est à penser comme un élément permettant d'orienter l'agencement ludique. Par un processus de médiation, l'emblème spatial fait à la fois le lien entre le contexte pragmatique de l'œuvre, réemploie une structure de règles, voire une grammaire spécifique liée à cet emblème, et peut, par la circulation de cet emblème au sein de différentes œuvres, participer à consolider les cadres de la fiction.

Perspectives du travail de recherche

- 16 Bien que cet article étudie une arme comme emblème spatial, et pointe comment celle-ci formalise un imaginaire territorial, ce même imaginaire nous semble également repérable au sein de configurations spatiales spécifiques, mettant en place le même rapport métonymique que les emblèmes spatiaux. L'exemple du jardin japonais, mentionné comme inspirations fréquentes de Shigeru Miyamoto dans la réalisation de ses jeux (Audureau, 2014 ; Moisan, 2021), associe des principes de symbolique et d'esthétique de l'espace à la création de niveau, qui porterait ainsi l'essence du jardin japonais. Dès lors, une piste de poursuite de cette recherche s'envisage autour d'un travail comparatif entre la phénoménologie de l'espace perçu comme typiquement japonais (Watsuji, 2011) et sa reproduction, ou non, au sein des jeux japonais. Des travaux comme ceux de Tomás Grau (2014) illustrent ainsi que, ce qui faisait la typicité du jeu vidéo japonais des années 1990-2000 était la manière de programmer et de placer la caméra dans les environnements en trois dimensions, ayant un rapport direct avec l'expérience navigationnelle et spatiale des joueuses.

- 17 Dès lors, si la perspective territoriale évoquée dans cette contribution peut paraître évidente, l'enjeu devient finalement double. Car si l'espace japonais présuppose une certaine ontologie, si le territoire japonais s'est construit avec une configuration spatiale spécifique (Berque, 1982) ; cette manière de territorialiser se transpose-t-elle dans le jeu ? L'hypothèse émise serait que, ce qui contribue aussi au caractère identifié comme typiquement japonais d'un jeu serait la manière dont l'espace peut s'appropriier et se territorialiser. Si la question peut paraître suspecte dans le contexte d'une industrie culturelle globalisée, n'oublions pas que les jeux japonais répondent à un encodage occidental précis.
- 18 Au sein de cette contribution, le jeu vidéo a été questionné en tant que producteur de représentations, mais il doit aussi l'être sous l'aune de l'interactivité. Nous souhaitons, à l'avenir, mettre l'accent sur les processus de territorialisation dans le jeu. Nous rejoignons l'idée que le jeu vidéo est un espace d'appropriation (Bonenfant, 2008), d'une part dans ses règles et dans la structure ludique qu'il implique, mais nous postulons qu'il l'est aussi dans la manière dont la joueuse territorialise l'espace. De ce fait, l'analyse des mécaniques d'appropriation de l'espace, tel que le voyage rapide (Friche, 2022), constitue un terrain fertile pour penser la notion de territoire dans le jeu vidéo. Ainsi, cette recherche s'entend explorer cette double perspective, entre représentation du territoire et systèmes d'appropriation de l'espace dans le jeu vidéo, tout en posant en filigrane la question de la typicité du jeu vidéo japonais.
-

BIBLIOGRAPHIE

- AUDUREAU, W. (2014). *Sur les traces de Miyamoto*. Pix'n'Love.
- BERQUE, A. (1982). *Vivre l'espace au Japon*. Presses universitaires de France.
- BONENFANT, M. (2008). Des espaces d'appropriation. *MédiaMorphoses*, 22(1), 63-67. https://www.persee.fr/doc/memor_1626-1429_2008_num_22_1_2162.
- BOURE, R., et LEFEBVRE, A. (dir.). (2000). Télévisions « locales » et territoires en mouvement. Vers un programme de recherches. *Hermès, La Revue*, 26-27, 263-282.
- BOUVARD, J. (2015). L'internationalisation de la culture populaire japonaise et les paradoxes du Cool Japan. *Monde chinois*, 42(2), 84-91.
- BREDIF, H. (2021). *Réaliser la terre : Prise en charge du vivant et contrat territorial*. Éditions de la Sorbonne.
- CONSALVO, M. (2016). *Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts*. MIT Press.
- DERFOUFI, M. (2021). *Racisme et jeu vidéo*. Éditions de la Maison des sciences de l'homme.
- DESBOIS, H., GERVAIS-LAMBONY, P., et MUSSET, A. (2016). Géographie : La fiction « au cœur ». *Annales de géographie*, 709-710(3-4), 235-245.
- DI FILIPPO, L. (2021). Les stéréotypes du Nord dans les « géographies imaginées eurocentrées » des productions ludiques. *Mundus Fabula*. <https://mf.hypotheses.org/1171>.
-

- DI FILIPPO, L., et SCHMOLL, P. (2016). La ville après l'apocalypse. *Revue des sciences sociales*, 56, 126-133.
- FRICHE, L. (2022). Le Fast Travel : De grands espaces en petits clics [communication orale]. Colloque Internationale *Ces petites Choses Vidéoludiques oubliées : quelles perspectives pour les micros game Studies ?*, Lyon <https://hal.science/hal-03977301>.
- GENVO, S. (2013). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique* [habilitation à diriger des recherches]. Université de Lorraine.
- GRAU DE PABLOS, T. (2018). Mukokuseki and ludic traditions: A problematization of the interpretation processes of Japanese videogames [communication orale]. Replaying Japan 2018 Conference, Ritsumeikan University, Kyoto.
- HOQUET, T. (2021). *Mystère Mishima*. Gallimard.
- HUTCHINSON, R. (2019). *Japanese Culture Through Videogames*. Routledge.
- HUTCHINSON, R., et PELLETIER-GAGNON, J. (dir.) (2022). *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*. Lexington Books.
- IWABUCHI, K. (2008). Au-delà du « Cool Japan », la globalisation culturelle... *Critique internationale*, 38(1), 37-53.
- JAUSS, H. R. (1978). *Pour une esthétique de la réception*. Gallimard.
- JAVET, D. (2014). Envahissement urbain et transformation identitaire : Le Japon au prisme des licences Pokémon, Monster Hunter et Yakuza. In M. Atallah, N. Nova, C. Indermühle, et M. Pellet (dir.), *Pouvoirs des jeux vidéo : Des pratiques aux discours* (p. 33-53). Gollion.
- KLINE, S., DYER-WITHEFORD, N., et DE PEUTER, G. (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's University Press.
- LUSSAULT, M. (2007). *L'Homme spatial*. Le Seuil.
- NOYER, J., RAOUL, et B., PAILLIART, I. (2013). *Médias et territoires : L'espace public entre communication et imaginaire territorial*. Presses universitaires du Septentrion.
- PELLETIER-GAGNON, J. (2011). *Video Games and Japaneseness: An Analysis of Localization and Circulation of Japanese Video Games in North America*, thèse de Master, université McGill.
- RAFFESTIN, C., AMILHAT-SZARY, A.-L., et BRUNET, R. (2019). *Pour une géographie du pouvoir*. ENS éditions.
- RAMIREZ-MORENO, C. (2019). Hyperculturality, Globalization and Cultural Representation in Japanese Survival Horror. *Replaying Japan*, 52-63.
- RAOUL B. (2020). *Le territoire à l'épreuve de la communication : Mutations, imaginaires, discours*. Presses universitaires du Septentrion.
- ROCHAT, Y., et JAVET, D. (2018). La feuille de personnage : L'interface comme médiateur ludique [communication orale]. Entre le Jeu et le Joueur : écarts et médiation, Liège.
- SHIN'ICHI, S. (2008). Figures du samouraï dans l'histoire japonaise. Depuis Le Dit des Heiké jusqu'au Bushidô. *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 63(4), 877-894.
- TER MINASSIAN, H., RUFAT, S., et BORZAKIAN, M. (2017). Le jeu dans tous ses espaces. *Sciences du jeu*, 8. <https://journals.openedition.org/sdj/822>.
- TETU, J.-F. (1995). L'espace public local et ses médiations. *Hermès, La Revue*, 17-18(3-4), 287-298.
- WATSUJI, T. (2011). *Fûdo le milieu humain*. CNRS éditions.

NOTES

1. L'explication des termes liés au « Ki » a été comprise via ce thread : <https://twitter.com/lutyranus/status/1558955364531462145/photo/1>.

RÉSUMÉS

Cette contribution s'intéresse à la notion de territoire dans le jeu vidéo, notamment à la manière dont le jeu vidéo participe à la circulation des représentations des territoires parmi les industries culturelles. Pour cela, une analyse de la notion d'« emblème spatial » (Lussault, 2007, p. 173) s'attache à montrer sa pertinence dans les dynamiques communicationnelles et représentationnelles à l'œuvre dans le jeu vidéo, mais aussi dans la manière dont ces emblèmes peuvent, de manière formelle, susciter une attitude ludique. L'article examine le sabre japonais, le *katana*, et explore, à partir de la notion d'attitude ludique, comment cette arme fait office à la fois d'emblème spatial et d'élément orientant l'attitude ludique vers un cadre de réception et d'expérience spécifique. À ce but, l'entrée dans l'analyse se fait par la licence de jeu *Monster Hunter* et questionne la nature de l'arme au sein du jeu.

This contribution focuses on the notion of territory in video games, and on the way in which video games participate in the circulation of representations of territories among cultural industries. To this end, the article proposes an analysis of the notion of “spatial emblem” (Lussault, 2007, p. 173) and endeavors to show its relevance in the communicational and representational dynamics at work in the video game, but also in the way in which these emblems can, in a formal way, arouse a ludic attitude. The article then examines the Japanese sword, the *katana*, and explores, from the notion of ludic attitude, how this weapon acts both as a spatial emblem and as an element orienting the ludic attitude towards a specific framework of reception and experience. For this purpose, the analysis considers the *Monster Hunter's* game license and questions the nature of the weapon within the game.

INDEX

Keywords : territory, video game, space, ludic attitude, weapon, Monster Hunter, Japan, spatial emblem

Mots-clés : territoire, jeu vidéo, espace, attitude ludique, arme, Monster Hunter, Japon, emblème spatial

AUTEUR

LUCAS FRICHE

CREM, université de Lorraine

Liège Game Lab, université de Liège