

La cité des héros

Ethnographie d'une petite entreprise de jeux vidéo en Corée du Sud

Résumé

En quelques années, l'image de la Corée du Sud s'est radicalement transformée. Elle apparaît aujourd'hui comme un pays d'une grande modernité, reconnu pour son développement technique et économique. Ses prouesses dans le domaine de l'informatique ont été érigées en « destin national » (Oh et Larson 2013). Cette thèse analyse la construction de cette modernité technique à partir d'un terrain de neuf mois dans une entreprise engagée dans un projet national d'informatisation de la société.

En 2006, deux amis fondent une petite société pour « révolutionner l'éducation » grâce à un jeu vidéo, qui sera implanté dans une centaine d'écoles dans la région de Séoul. Le jeu porte la promesse de faciliter aux enfants l'apprentissage des caractères chinois, réputé l'un des plus pénibles du programme scolaire obligatoire.

L'ethnographie met en évidence les multiples doutes des acteurs face à ces discours officiels, et la grande ambivalence de l'objet jeu vidéo, perçu à la fois comme salvateur et dangereux. Les professionnels du jeu vidéo, très intimes avec ces machines investies d'une mission sociale, se révèlent extrêmement critiques envers les projets de l'entreprise et de la société coréenne. Ils se réclament d'une contre-culture qui transparait dans les détails de leur quotidien.

A travers leurs activités au travail, les concepteurs multiplient les apprentissages pour se préparer à accomplir un rêve : participer à la création d'une œuvre artistique digne de ce nom. A travers leurs récits, ils se présentent comme des victimes devenues héros. A travers la construction de leurs relations de travail, ils dessinent les contours d'une cité utopique libérée de tous les déterminismes.

Mots-clés

Ethnographie ; Corée du Sud ; Modernité ; Informatique ; Jeu vidéo ; Apprentissage

A city of heroes

Ethnography of a small videogame company in South Korea

Abstract

South Korea's image has changed radically in the past few years. It is considered today as a highly modern country, especially because of its technical and economic achievements. Its state-of-the-art information technology has been praised and even labelled "national destiny" (Oh and Larson 2013). This thesis examines the construction of Korean technical modernity, based on nine-months fieldwork conducted in one of the companies committed to the national project of computerisation.

In 2006, two friends created a small business in order to bring "a revolution in the field of education". This revolution would be accomplished by a videogame, that would later be played in more than a hundred schools around Seoul. The game is supposed to make it easier for pupils to learn the Chinese characters, which are known to be one of the most tiresome subjects of the mandatory syllabus.

The ethnography reveals the many doubts of the actors regarding these official positions. It also shows the deep ambivalence of videogames, which are perceived as salutary and dangerous at the same time. Game professionals are very close to these machines, yet they criticize the purposes they serve: they strongly disagree with their company's project as well as with national projects. They claim a counterculture of their own and show it in small details of their daily life.

Through their activities in the workplace, game designers engage in multiple learning processes in order to prepare for a dream: to participate in the creation of a real work of art. Through their stories, they present themselves as victims become heroes. Through the relationships they build at work, they outline a utopian city free of all determinism.

Keywords

Ethnography ; South Korea ; Modernity ; Information technology ; Videogame ; Learning