Conférence du 18 mai 2018 à l’AFPEC

Chloé Paberz

Lauréate du prix de thèse de l’Association Française Pour les Etudes Coréennes 2017

**Statut**

Post-doctorante boursière de la Japan Society for the Promotion of Science, Université Ritsumeikan, 2018

Docteur en ethnologie, Laboratoire d’Ethnologie et de Sociologie Comparative, Université Paris Nanterre

Jeune chercheur soutenu du Centre de Recherches sur la Corée, Chine-Corée-Japon, EHESS

**Titre de la thèse**

La cité des héros : ethnographie d’une petite entreprise de jeux vidéo en Corée du Sud (thèse d’ethnologie sous la direction de Laurence Caillet, soutenue le 17 novembre 2016 à l’Université Paris Nanterre)

**Résumé**

Ces dernières décennies, la Corée du Sud a connu des transformations rapides et profondes qui ont radicalement transformé son image sur la scène internationale. L’image d’une Corée moderne, voire pionnière, s’appuie en grande partie sur le développement exceptionnel et précoce de l’informatique, érigée en « destin national » dans les années 1990. Cette thèse analyse la construction de cette modernité technique à partir d’un terrain de plusieurs mois dans une entreprise engagée dans un projet national d’informatisation de la société. Cette petite société a été fondée par deux amis pour « révolutionner l’éducation » grâce à un jeu vidéo qui porte la promesse de faciliter aux enfants l’apprentissage des caractères chinois, réputé l’un des plus pénibles du programme scolaire. Primé pour son caractère innovant, soutenu par de prestigieux partenariats, le jeu sera implanté dans une centaine d’écoles dans la région de Séoul, avant que l’entreprise ne fasse faillite. L’ethnographie met en évidence les tensions du processus de création, 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.

Ce terrain montre également comment des relations entre pairs peuvent se tisser dans la longue durée autour d’objets éphémères et d’entreprises tout aussi éphémères. Les concepteurs s’approprient les techniques et les utopies pour donner sens à leur travail (notamment par des apprentissages sans fin) et pour construire une culture professionnelle, pensée comme une contre-culture, qui se maintient dans des parcours hétérogènes et fractionnés. En partant de la description d’un milieu où la modernité est sans cesse mobilisée, brandie, niée, mise en questions, cette thèse éclaire donc les modalités concrètes de construction de cet objet très globalisé et saturé de sens qu’est la modernité.