L'autorité dans Anarchy. Les constructions de l'autorité et de l'auctorialité dans un dispositif de production littéraire collaborative : le cas de l'expérience transmédia Anarchy.fr

Ariane Mayer, Nicolas Sauret

▶ **To cite this version:**

Ariane Mayer, Nicolas Sauret. L'autorité dans Anarchy. Les constructions de l'autorité et de l'auctorialité dans un dispositif de production littéraire collaborative : le cas de l'expérience transmédia Anarchy.fr. Quaderni, 2017, 93, pp.63-73. 10.4000/quaderni.1078 . hal-02172717

HAL Id: hal-02172717
https://hal.science/hal-02172717

Submitted on 4 Jul 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

QUADERNI

Quaderni
Communication, technologies, pouvoir

93 | Printemps 2017
Autorité et pratiques de légitimation en ligne

L'autorité dans Anarchy. Les constructions de l'autorité et de l'auctorialité dans un dispositif de production littéraire collaborative : le cas de l'expérience transmédia Anarchy.fr

Ariane Mayer et Nicolas Sauret

revues.org

Édition électronique
URL : http://quaderni.revues.org/1078
DOI : 10.4000/quaderni.1078
ISSN : 2105-2956

Éditeur
Les éditions de la Maison des sciences de l'Homme

Édition imprimée
Date de publication : 5 mai 2017
Pagination : 63-73

Distribution électronique Cairn

CAIRN.INFO
CHERCHER, REPÉRER, AVANCER.

Référence électronique
Ariane Mayer et Nicolas Sauret, « L'autorité dans Anarchy. Les constructions de l'autorité et de l'auctorialité dans un dispositif de production littéraire collaborative : le cas de l'expérience transmédia Anarchy.fr », *Quaderni* [En ligne], 93 | Printemps 2017, mis en ligne le 05 mai 2019, consulté le 07 juin 2017. URL : http://quaderni.revues.org/1078 ; DOI : 10.4000/quaderni.1078

Tous droits réservés

L'autorité dans *Anarchy*

Les constructions de l'autorité et de l'auctorialité dans un dispositif de production littéraire collaborative : le cas de l'expérience transmédia Anarchy.fr

Ariane Mayer

Institut de Recherche sur l'Innovation COSTECH - Université de Technologie de Compiègne

Nicolas Sauret

Chaire de Recherche du Canada sur les écritures numériques - Université de Montréal
Dicen - IDF
Université Paris-Ouest Nanterre

Dans cette étude, nous cherchons à examiner les processus de construction de l'autorité dans l'environnement numérique au travers d'un cas d'étude spécifique : la fiction transmédia participative *Anarchy*, proposée par *France 4* et les *Nouvelles Écritures* de *France Télévisions* fin 2014. Premier projet de création collective lancé à grande échelle par un média français, *Anarchy.fr* est une expérience littéraire collaborative propre aux nouvelles formes d'écriture numérique, et peut de ce fait être étudiée comme une expérimentation sociale interrogeant les interactions entre des auteurs-joueurs[1] au sein d'un dispositif collaboratif. Notre objectif sera de comprendre dans quelle mesure ce dispositif fait apparaître de nouveaux modes de formation de l'autorité qui passent par un ensemble de stratégies médiatiques, littéraires et éditoriales. Ceci permettra d'éclairer la manière dont le couple auteur-autorité se trouve redessiné dans le cadre d'une communauté d'écriture qui exemplifie les mécanismes relationnels propres à la sphère numérique.

Notre problématique théorique sera de savoir quelles sont les relations entre écriture fictionnelle, auctorialité et autorité au sein d'un dispositif littéraire numérique participatif ?

Contexte et méthodologie

What is Anarchy

Produite par *Telfrance Série* et par *Les Nouvelles Écritures* de *France Télévisions*, *Anarchy* est une expérience transmédia à plus d'un titre. Elle convoque tout d'abord plusieurs médias de diffusion : série télévisée, site web et application

smartphone dédiés, radio, presse, mobilisés pour enrichir l'univers narratif d'*Anarchy* de manière complémentaire[23]. Le cœur de l'expérience est par ailleurs conçu pour être entièrement participatif et contributif, la fiction et les contenus étant coproduits par les internautes au travers du site web. Selon la définition que donne Éric Viennot au transmédia[4], le participant est ici placé au centre de l'expérience, puisque celle-ci évolue au fil des actions des participants.

Le site web se présente comme un site d'actualité géré heure par heure par la Rédaction alimentant le site en articles de fond et en brèves rassemblées dans ce qui sera appelé le *Fioul*. La Rédaction est formée par une quinzaine de journalistes chargés de donner corps à une France fictive dont la situation initiale sera l'annonce par le président de la République de la sortie de la France de l'euro et un rationnement drastique des retraits d'argent liquide aux distributeurs en attendant le retour au franc.

C'est dans cet univers piloté au jour le jour par la Rédaction que les internautes sont invités à contribuer et à gagner des points de différentes manières :
1. Le cadavre exquis quotidien des cinq Héros de la Rédaction (personnages créés par cette dernière) avec un vote et une sélection par la Rédaction de la meilleure contribution respectant les contraintes littéraires ;
2. Le témoignage qui consiste à alimenter le *Fioul* avec des brèves, des images, des vidéos ;
3. L'histoire des *personnages*.

Dans ce dernier mode de participation, l'internaute devient l'auteur (et le créateur) d'un à huit personnages fictifs, qu'il doit faire évoluer dans le monde d'*Anarchy* au travers de contributions littéraires narrant les aventures de ses personnages. Dans ces contributions, les personnages peuvent mentionner d'autres personnages, à condition que les deux auteurs se soient au préalable *associés*.

Ce jeu de mentions et d'associations constitue pour nous les premières traces de la dynamique de collaboration qui s'est installée lors de l'expérience. La production littéraire qui s'en est dégagée constitue un cas d'école de littérature collaborative, avec l'équivalent d'un roman de 200 pages par jour.

Données et méthodologies

Le corpus de données auquel nous avons eu accès comporte l'ensemble des contributions *personnages* produites par les joueurs. L'ensemble de l'expérience *Anarchy* centralise sur son site : les productions de la Rédaction (articles, *fioul*, vidéo JT, vidéo *Previously*), les productions des joueurs (contributions personnages, contributions Héros, contributions au *fioul*), ainsi qu'une production commissionnée à un auteur et un illustrateur (le Roman d'Anarchy). Si nous avons bien eu accès à l'ensemble de ces données au travers du site web et du CMS[5] de la Rédaction, notre étude se concentre essentiellement sur le corpus des contributions *personnages* qui consiste en une base de données SQL de plusieurs tables, dont une comprenant les 21 761 contributions produites par les auteurs. En réalité, ce sont 11 280 contributions originales[6] qui ont été produites par 398 auteurs actifs (sur 2 633

inscrits), et racontant les histoires solitaires ou collectives de 1 212 personnages[7].

À partir de ce corpus imposant (8 135 000 caractères environ, soit l'équivalent d'un roman de 200 pages par jour pendant sept semaines), nous avons initialement mené une triple approche.

1. Une première, quantitative, consistait en une analyse statistique et cartographique du réseau de personnages, à partir des mentions inter-personnages intégrées aux contributions littéraires. La spatialisation de ce réseau nous a permis d'opérer une première synthèse cartographique et lecture globale de l'histoire d'*Anarchy*, sous le prisme de ses protagonistes. Elle nous éclaire sur les dynamiques entre les personnages et par extension entre les auteurs, et met en lumière une représentation *topologique* de l'autorité.

2. Une deuxième approche relève de l'analyse qualitative d'un échantillon du corpus, basée sur la lecture des productions littéraires et une compréhension fine des interactions entre personnages d'une part, et sur le repérage des structures narratives à l'œuvre d'autre part. En nous éclairant sur les sources d'autorité que les auteurs puisent dans la rhétorique et l'art du récit, cette approche nous a permis de constituer une généalogie *narrative* de l'autorité.

3. Une troisième approche, enfin, s'est appuyée sur l'analyse du dispositif transmédia pour offrir un examen qualitatif des interactions entre acteurs (auteurs et Rédaction), notamment dans leur rapport aux règles du jeu instanciées dans l'architecture transmédia et son interface matérielle. En dévoilant la nature de la relation entre la matrice ludique de l'univers et les pratiques effectives, cette analyse nous a permis de mettre en avant une autorité *dispositive*.

Cette triple approche originale (autorité *topologique*, autorité *narrative*, autorité *dispositive*) forme la colonne vertébrale de notre étude. Le format de cet article ne nous permettant pas de développer la première approche (topologique), nous renvoyons au carnet de recherche en ligne[8], qui en précise les méthodes et résultats.

Le cas *La Crête* – autorité narrative

Pour mener une analyse qualitative des jeux d'influence dans *Anarchy*, nous nous sommes concentrés sur un échantillon restreint du corpus : le cas d'un personnage spécifique, *La Crête* (de l'auteur N'Dish). S'il n'est pas dans le trio vainqueur (7e position), il s'agit d'un personnage au profil très marqué : leader des *Oubliés*, il se présente comme un anarchiste révolutionnaire à la source de nombreuses initiatives narratives (attentats, sièges, assaut des forces de l'ordre). *La Crête* est intéressant du point de vue de ses relations ambivalentes avec le dispositif, en ce qu'il articule une forte notoriété auprès des joueurs avec un rapport de défi vis-à-vis de la Rédaction. Il nous invite à explorer les voies disjointes qu'empruntent la reconnaissance « populaire » et la reconnaissance « institutionnelle » dans cette fiction.

Nous avons isolé toutes ses contributions ainsi que celles des personnages l'ayant mentionné.

Soit 104 contributions, dont 31 provenant de *La Crête* lui-même[9]. En analysant ses productions littéraires et l'écho qu'elles rencontrent parmi les autres parties prenantes du jeu, nous avons cherché à observer les stratégies que déploie l'auteur du personnage pour asseoir son influence 1) sur la communauté de ses pairs et 2) sur le cadre institutionnel représenté par la Rédaction. Pour ce faire, nous disposons de trois données : a) la chronologie reconstituée des actions du personnage, contenant un résumé de ses posts et de ses interactions, b) un tableau comparatif qui met les actions du personnage en regard du fil d'actualité alimenté par la Rédaction, et c) un récit où la Rédaction témoigne de ses rapports de force avec les joueurs tout au long de l'expérience[10].

La lecture de l'ensemble des posts de *La Crête* permet de dégager trois stratégies de construction d'une influence sur ses pairs, comprise comme une circulation entre sa visibilité, sa notoriété et son influence :

- La première est le travail littéraire que fait N'Dish sur le caractère de son personnage, qu'il dote d'une autorité charismatique et d'une force d'initiative (cf. le plan qu'il soumet à Éric Sawal pour attaquer un commissariat, 22/11). Cela lui permet de se donner une visibilité d'où résulte son influence narrative.

- La seconde stratégie est le travail de N'Dish sur l'impact citationnel de son personnage, à travers sa capacité à relayer de l'information, mais aussi à demander aux autres de relayer ses propres actions (cf. le post du 12/11, où il s'adresse à ses associés pour qu'ils diffusent la nouvelle de son attentat du 5 novembre). En se constituant comme nœud narratif, il établit sa notoriété qui lui confère une influence médiatique, analogue à la « retweet influence » de Twitter[11].

- Enfin, sa troisième stratégie est un travail sur la représentation de l'auteur lui-même, à travers une justification de son positionnement (cf. son altercation « hors fiction » avec l'auteur Kate, 03/12) et la constitution d'un réseau (avec l'auteur PeaceMaker, cf. post du 04/12). Ce travail sur la figure auctoriale et sa démarche lui permet d'instaurer sa légitimité sur laquelle il peut bâtir une influence organisationnelle.

Quel est le succès rencontré par ces stratégies ? Outre son influence auprès des autres joueurs (initiatives suivies, reconnaissance de son statut de leader narratif), c'est surtout du point de vue du *dispositif* et des règles du jeu que *La Crête* exerce son influence. Aux alentours du 20 novembre, relate Marion Guénard de la Rédaction, se produit ce qu'elle appelle le « grand virage » : on « lâche la bride » et laisse carte blanche au récit des joueurs, ce qui se traduit par un réajustement des rythmes de production (les marges d'anticipation sont revues à la baisse, pour mieux suivre les initiatives des joueurs). Ce virage a été notamment induit par un rapport de force entre N'Dish et la Rédaction : celle-ci a d'abord dû brimer cet « *auteur caractériel* », qui « *s'échine à écrire des histoires qui passent à l'as parce qu'elles ne sont pas sur le* tempo *de nos flashs télévisés préenregistrés* », avant de reconnaître qu'elle risquait de frustrer et de perdre cet élément de talent. Suite à ce bras de fer avec N'Dish, la Rédaction a cédé une partie de son autorité pour offrir plus de place aux joueurs

dans le pilotage du récit. On observe donc, dans le cas de ce personnage, que la construction de l'autorité obéit à une dynamique ambivalente.

D'un côté en effet, les stratégies grâce auxquelles *La Crête* vise à augmenter progressivement sa visibilité, sa notoriété et sa légitimité semblent se situer à l'écart et en amont des médiations éditoriales traditionnelles, qui passent par le respect de critères de publication fixés *a priori* par une institution. De ce point de vue, elles s'inscriraient plutôt dans ce qu'on pourrait appeler avec Broudoux une pratique autoritative : « *Nous avons qualifié de pratique autoritative* […] *la propension pour les auteurs à s'affirmer auteurs en dehors des autorités établies, ce qui nous a permis de distinguer l'auteur traditionnel, s'inscrivant dans un dispositif éditorial classique pratiquant un filtrage de la chose publiée en aval de sa production, de l'auteur autoritatif, s'autopubliant et construisant lui-même les conditions de sa reconnaissance dans l'univers électronique.*[12] »

C'est ce dont témoigne le bras de fer entre N'Dish et la Rédaction, qui est allée jusqu'à réorganiser les règles du jeu pour les rendre plus adéquates aux modes d'écriture de personnages qui, comme La Crête, associent une forte influence narrative sur les autres joueurs à un faible relayage au niveau du fil d'actualité. N'Dish ne fait pas que construire son autorité : il en construit également les critères et les métriques.

D'un autre côté cependant, les méthodes auxquelles recourt N'Dish pour accroître son influence narrative et médiatique font ressurgir des formes bien plus traditionnelles de formation de l'autorité. Comme on l'a vu, l'auteur qui se trouve derrière le personnage de *La Crête*, à travers son avatar N'Dish, s'expose à plusieurs reprises dans ses billets lors de métadiscours qui visent à justifier sa démarche et son positionnement. Ces moments « hors fiction », combinés aux prises de contact et sollicitations directes de la Rédaction par N'Dish, laissent penser que celui-ci utilise une forme de charisme personnel pour parvenir à ses fins. La personne biographique de l'auteur, loin de s'effacer dans l'ombre d'un personnage ou de céder le pas à une textualité anonyme, revient au contraire s'affirmer au sein même de l'écriture pour en orienter les rapports de force. Il semble ainsi que l'influence de N'Dish repose autant sur une pratique autoritative spécifique à un dispositif évolutif et contributif que sur une autorité charismatique, qui aboutit peu à peu à la consécration légitime d'une autorité institutionnelle[13].

Autorité dispositive

Éclairage sur le dispositif

Outre l'autorité topologique relevant des dynamiques sociales révélées par l'analyse quantitative, et l'autorité narrative relevant des stratégies autoritatives des auteurs, entre en jeu une troisième composante de l'autorité, matérialisée dans le dispositif transmédia. Le site Anarchy.fr n'embrasse pas toutes les dimensions d'une notion qui semble par ailleurs « échapper à toute synthèse.[14] »

Pour Manuel Zacklad, « *le dispositif désigne*

le processus de médiation opéré par une série d'artefacts médiateurs dans un flux transactionnel reliant des réalisateurs et des bénéficiaires engagés dans une série d'actions communes.[15] » Autrement dit, plutôt que d'englober toutes les entités, le dispositif désigne tous les éléments d'organisation et de médiation des données et des personnes, que l'on pourrait modéliser par les points de contact entre ces entités[16] ainsi que par les modalités de transaction au sens de Zacklad[17]. Le dispositif détermine ainsi les modalités d'action (ici l'écriture) et d'interaction, impactant notamment la relation Rédaction/Joueur dans ses interactions médiées ou encore la relation Production/Rédaction[18].

Finalement, une tentative empirique de cerner le dispositif *Anarchy* nécessite de relever toutes les composantes conditionnant l'expérience transmédia, soit : ce qui organise et contraint les accès, les circulations d'informations dans l'espace et dans le temps, depuis le réseau avec son infrastructure, jusqu'à la newsroom de la Rédaction, son organisation physique, la distribution des rôles et ses process de travail (archipel applicatif[19], chartes internes), ses points d'entrées et d'écriture dans l'histoire, en passant par les interfaces offertes aux utilisateurs, leurs aspects techniques et d'architexte, ainsi que les règles du jeu et le système de score, ou encore les Conditions Générales d'Utilisation[20] (CGU) régissant les considérations légales du site et des contenus produits.

À la suite des efforts de François Albera et Maria Tortajada pour présenter une typologie de la notion de dispositif dans le contexte cinématographique[21], nous proposons une analyse typologique du dispositif transmédia.

Tableau 1 :
Typologie des dispositifs transmédia

	Dimensions	**soit dans Anarchy**
1	Environnement-support[22]	Matériel, applicatifs, système d'exploitation et infrastructure réseau
2	Représentations	Agencement des différents modules dans le site ou dans l'application mobile : mise en espace, aspects éditoriaux, points d'entrées dans les contenus et modalités de navigation
3	Cercle magique[23]	Règles du jeu et leurs expressions dans l'interface (les points, les votes, les injonctions à contribuer), mais aussi leur encodage dans les dimensions techniques
4	Acteurs	L'équipe de rédaction, son organisation spatiale, ses process de rédaction/ validation, les joueurs

Dans cette typologie, on retrouve la notion d'*action dispositive* décrite par Louise Merzeau lorsqu'elle identifie le dispositif comme une dynamique[24], dans notre cas celle qui régit la production de la fiction *Anarchy* par ses différents acteurs. En ce sens, le dispositif n'est pas une simple armature soutenant la fiction, mais relève davantage des conditions de possibilité de la production de la fiction.

Règles du jeu

« À l'intérieur du cercle de jeu, les lois et coutumes de la vie ordinaire ne comptent plus. » Huitzinga, *Homo Ludens,* 1954

La dimension sans doute la plus prégnante sur les conditions de production de la fiction est celle du cercle magique, désignant « *l'espace et le temps dans lesquels les règles du jeu outrepassent celles de la vie.*[25] »

Les règles du jeu dans un univers transmédia ne sont pas implicites. Elles sont au contraire à la fois explicitées dans une page dédiée[26], et encodées dans les interfaces au travers de l'architexte spécifique, notamment les métriques qui parsèment les contenus et les profils. Ces métriques ont une première fonction de classement des joueurs, en rendant visible un palmarès, et une deuxième fonction suggestive, d'injonction à rejoindre le jeu, et de réitération du fait que tout ce qu'on trouve à l'intérieur de ce cercle magique est régi par une série de règles extraordinaires.

Ces règles, les joueurs vont apprendre à les maîtriser, à optimiser leurs modes d'action jusqu'à en tester les limites, les transgresser ou les détourner à leur profit. À titre d'exemple, l'usage de la mention, qui s'est progressivement généralisée chez tous les joueurs, nous montre à quel point les règles de fonctionnement établies par l'équipe de création du jeu ont *prédisposé* les modalités d'écriture de la fiction. En introduisant la mention dans les posts, et en y articulant un système de points, les auteurs du jeu ont créé des conditions favorables à la collaboration. Il ne s'agit cependant pas d'un déterminisme que l'on associe souvent aux plateformes ou aux dispositifs, mais à une forme d'autorité *bienveillante*[27] que l'on peut appeler *autorité dispositive*. L'autorité dispositive peut se penser comme la série de contraintes générées par le dispositif au sens large et que l'utilisateur prend en compte dans son usage. Cette prise en compte ne consiste pas nécessairement à en épouser la forme et à s'y conformer, mais suppose de considérer le dispositif, de l'apprécier et d'en exploiter les contraintes qui *prédisposent* l'usage. En obligeant l'utilisateur à adapter ses modalités d'action, le dispositif émet bien une certaine autorité.

Conclusion

L'étude du corpus de contributions de nature littéraire et profilaire[28] nous a permis de mettre en évidence les trois autorités à l'œuvre dans la production participative de l'univers fictionnel *Anarchy* : 1) l'autorité *topologique* relevant des dynamiques sociales, elles-mêmes révélées par l'analyse de réseau, 2) l'autorité *narrative* relevant des stratégies autoritatives des auteurs-joueurs, révélées par l'analyse qualitative des textes, et enfin 3) l'autorité *dispositive* relevant de la maîtrise des règles de jeu, révélée par l'analyse du dispositif d'éditorialisation.

Si ces trois autorités apparaissent intrinsèquement enchevêtrées, il convient d'indiquer que la première, l'autorité topologique présente davantage, dans ce corpus précis, un état de fait ou un indicateur d'autorité, résultant plus probablement des deux autres, qui pour leur part font transparaître des constructions stratégiques.

Un autre corpus aux dimensions temporelles et réticulaires plus larges confirmerait sans doute la validité de l'autorité topologique dans son concept en tant qu'effet de réseau.

L'autorité narrative nous a pour sa part permis d'observer une dynamique hybride de la constitution de l'influence sur le récit, à travers les stratégies que déploie l'auteur N'Dish pour gagner en visibilité, notoriété et légitimité. On a noté que celui-ci se situe en effet entre une pratique autoritative et une pratique plus traditionnelle reposant sur un charisme personnel et s'inscrivant dans un cadre institutionnel. Une fiction numérique collaborative comme *Anarchy* est donc loin de vérifier l'hypothèse d'une disparition de l'auteur ou d'un retrait de l'autorité[29,30], qui seraient le propre de l'univers décentralisé et horizontalisé du web : le fait même que *La Crête* ait à construire les expressions et critères de son autorité, à « s'autoriser » lui-même, en confirme précisément la persistance.

L'autorité dispositive enfin ouvre une piste d'étude nouvelle pour l'analyse et la conception des dispositifs d'éditorialisation, notamment ceux de la recherche.

En prenant un peu de distance vis-à-vis de notre objet d'étude, nous aimerions susciter ici une ouverture possible. Il nous semble en effet que cette triple approche, quantitative, qualitative et dispositive pourrait constituer une méthodologie d'analyse systématique particulièrement pertinente pour adresser certaines problématiques de recherche que pose actuellement la communauté des humanités digitales. Formalisée et rendue générique, notre méthodologie d'analyse pourrait s'inscrire pleinement dans une démarche transdisciplinaire permettant d'appréhender cette nouvelle *épistémè* dont témoigne la mutation des objets paradigmatiques de la connaissance, à savoir pour ne citer qu'eux : le livre, l'archive ou encore le corpus de recherche.

N · O · T · E · S

1. Dans la suite de l'article, nous nous référerons aux auteurs-joueurs indifféremment comme *auteurs* ou comme *joueurs.*

2. Mélanie Bourdaa, « Le transmedia storytelling », in *Terminal. Technologie de l'information, culture & société*, n° 112 (1er janvier 2013) : 710. doi:10.4000/terminal.447.

3. Mélanie Bourdaa, « Entretien Henry Jenkins sur le Transmedia Storytelling », in *Narration augmentée*, 27 janvier 2014. http://culturevisuelle.org/narration/archives/6.

4. Olivier Aïm, « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », in *Terminal. Technologie de l'information, culture & société*, no 112 (1 janvier 2013): 4355, doi:10.4000/terminal.558.

5. Le CMS est l'outil de travail et de publication de la Rédaction, disposant de jeux de données spécifiques sur les joueurs (distribution des points) et des outils d'extraction de données.

6. Lorsqu'une contribution mentionne un autre personnage, elle se retrouve publiée sur la page de l'auteur et du personnage mentionné, produisant en base de données deux entrées distinctes pour une seule contribution originale.

7. Voir l'analyse statistique générale sur le site complémentaire http://nicolassauret.net/behindanarchy.

8. http://nicolassauret.net/behindanarchy.

9. Pour plus de précisions sur le personnage de La Crête, et accéder aux études de données qui sous-tendent ces analyses, voir http://nicolassauret.net/behindanarchy.

10. Marion Guénard, *Anarchy, Ils ont écrit la France du chaos,* Éditions Les petits matins, 2015.

11. Cha *et al.*, *op. cit.*

12. Broudoux et al., *op. cit.*

13. Les notions d'autorité charismatique et d'autorité légitime (légale, ou rationnelle) sont étudiées en particulier par Max Weber dans Économie *et société*, Plon, Paris, 1992.

14. Rémy Besson, « Pour une définition de la notion de dispositif », in *Cinémadoc*, 26 septembre 2012. http://culturevisuelle.org/cinemadoc/2012/09/26/dispositif/.

15. Manuel Zacklad, « La généralisation des environnements transmédia hybrides en contexte spatio-socio-temporel étendu », in *Conférence H2PTM'2015*, Paris.

16. Voir le travail complémentaire sur le site http://nicolassauret.net/behindanarchy.

17. Manuel Zacklad, « Sémiotique de la création de valeur dans l'économie des transactions coopératives », in *L'activité marchande sans le marché ?*, dir. Armand Hatchuel, Olivier Favereau et Franck Aggeri (Presses des Mines, 2010), pp. 26583, http://books.openedition.org/pressesmines/1255.

18. Voir les jeux de pouvoir en marge d'Anarchy révélé par l'ouvrage de Marie Guénard, *op. cit.*

19. Louise Merzeau, « Twitter, machine à faire et défaire l'autorité », in *Médium* 1, n° 34 (1er mars 2013) : 17185.

20. Voir http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/cgu.

21. François Albera et Maria Tortajada, « Le dispositif n'existe pas ! » in François Albera et Maria Tortajada (dir.), *Ciné-dispositifs : spectacles, cinéma, télévision, littérature*, L'Âge d'homme, Lausanne, pp. 13-38, 2011.

22. Manuel Zacklad, « Organisation et architecture des connaissances dans un contexte de transmédia documentaire : les enjeux de la pervasivité », in Études de communication. langages, information, médiations, n° 39 (1er décembre 2012) : 4163,

doi:10.4000/edc.4017

23. Huitzinga, Homo Lud*ens*, 1954.
24. Louise Merzeau, *op. cit.*
25. Stéphane Natkin, « Du ludo-éducatif aux jeux vidéo éducatifs », 2008. http://lrcm.com.umontreal.ca/dufresne/COM7162/Du-ludo-%C3%A9ducatif-aux-jeux-id%C3%A9o%20%C3%A9ducatifs.pdf.
26. Voir http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/what-the-faq. Le site propose aussi de télécharger les règles détaillées au format pdf (12 pages).
27. Emmanuel Belin, « De la bienveillance dispositive », in *Hermès, La Revue*, n° 25 (1 décembre 1999), 24359.
28. Louise Merzeau, « Le profil : une rhétorique dispositive », in *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, n° 20153 (21 juin 2016), doi:10.4000/itineraires.3056.
29. Roland Barthes, « La mort de l'auteur », in *Le Bruissement de la langue*, Seuil, Paris, 1984.
30. Michel Foucault, « Qu'est-ce qu'un auteur ? », in *Dits et écrits*, 1969, Gallimard, 1994, t.1.

R · É · S · U · M · É

Cette contribution propose une analyse des dynamiques d'autorité à l'œuvre dans la production collaborative d'un corpus littéraire original. Diffusée sur Internet et dans les médias par France Télévisions, l'expérience transmédia *Anarchy.fr* a généré une œuvre littéraire collective constituant un matériau privilégié pour étudier les transformations des mécanismes de la visibilité, de la notoriété et de l'autorité en environnement numérique. Les producteurs de l'expérience ont ainsi mis en place un univers fictif : la sortie de la France de l'Euro, point de départ d'une intense production narrative par un millier d'auteurs-joueurs en ligne, générant pendant sept semaines plus de 10 000 contributions en réseau.

Notre étude sur ce corpus très spécifique adopte une triple approche quantitative, qualitative et dispositive mettant au jour trois manifestations complémentaires de l'autorité: topologique, narrative et dispositive. Nous montrons dans le présent article que l'autorité narrative se construit à la fois sur les stratégiques classiques de l'autorité littéraire et des stratégies propres à l'environnement numérique, et que l'autorité dispositive résulte quant à elle de la nature bienveillante du dispositif d'écriture numérique.

Abstract

This contribution offers an analysis of the dynamics of authority in the collaborative production of an original literary corpus. Broadcasted on Internet and in the media by France Television, the transmedia experience *Anarchy.fr* generated a collective literary work which offers a privileged instance to study the transformations of the mechanisms of visibility, notoriety and authority in the digital environment. The

producers of the experience implemented a fictitious universe: France's exit from euro zone, starting point of an intense narrative production by a thousand online author-players, generating during seven weeks a network of more than 10,000 contributions.

Our study obn this very specific corpus adopts a triple approach – quantitative, qualitative and device-related –, disclosing three complementary expressions of authority: topological, narrative and device-related. In this article, we point out that narrative authority is built both on classical strategies of literary authority and on new strategies specific to the digital environment. As for device-related authority, we showed that it results from the benevolent nature of the digital writing device.