

VERSION PRE-PRINT DE :

« 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

Quaderni, n° 91, 2016.

Pour citer ce chapitre :

MAYER, Ariane 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*, n° 91, 2016.

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*

NICOLAS SAURET, IRI CENTRE POMPIDOU / ARIANE MAYER, IRI CENTRE POMPIDOU

1. Introduction générale

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 Télévision 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 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.

Nous commencerons par présenter le fonctionnement d'*Anarchy* et les principales notions théoriques qu'il mobilise. Dans les trois parties suivantes, nous étudierons ce qu'*Anarchy* nous apprend sur le renouvellement de l'autorité topologique, de l'autorité narrative puis de l'autorité dispositive dans un univers numérique transmédia et contributif scellé par des règles du jeu littéraires¹.

2. Contexte, concepts et méthodologie

2.1. *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^{2,3}. 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 Eric Viennot au transmédia⁴, 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.

Notre analyse porte essentiellement sur le dispositif d'écriture et de contribution pour les participants, et sur le corpus de contributions *personnages*, qualifié de littéraire et écrit par les auteurs-joueurs⁵ lors des 7 semaines d'expérience.

2.2. Concepts

En quel sens parle-t-on d'autorité, dans le cadre d'une fiction participative ? On se concentrera sur une acception de l'autorité caractérisée comme influence, soit comme « pouvoir qu'a quelqu'un de conduire les autres à agir d'une certaine manière »^{6,7}. Plus précisément, il s'agira ici d'examiner une influence narrative. Celle-ci désigne l'impact des actions d'un auteur sur le cours du récit *Anarchy*, c'est-à-dire à la fois sur les réactions des autres joueurs (dans quelle mesure ils suivent ses initiatives et les intègrent à leur propre écriture) et sur celles de la rédaction (dans quelle mesure celle-ci relaie et adopte ces initiatives narratives dans son récit-cadre). L'influence narrative s'effectue donc sur deux types d'acteurs et de récit : les autres auteurs avec l'histoire de leurs personnages, et la rédaction avec le déroulé du récit officiel. Ce double jeu d'influence peut se modéliser dans le diagramme suivant.

4 L'autorité dans Anarchy

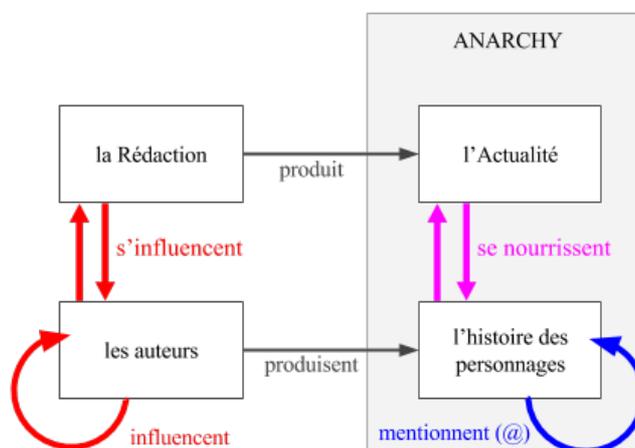


Figure 1 : Circulation de l'influence

La construction de cette influence fait appel à la mise en place de stratégies par lesquelles les rédacteurs accroissent leur pouvoir d'infléchissement des événements narratifs à travers un travail sur leur **visibilité**, leur **notoriété** et leur **légitimité**. On ne donne pour l'instant de ces notions qu'une définition de travail. Dans notre cas, celui de la fiction collaborative *Anarchy*, la **visibilité** d'un joueur consiste dans le fait d'être connu du public en occupant fortement l'espace médiatique, sa **notoriété** dans le fait d'être un nœud génératif de contenu reconnu par ses pairs, et sa **légitimité** dans le crédit que lui accorde la Rédaction. La distinction entre ces termes peut se lire du point de vue de leur relation (la visibilité est une condition de possibilité de la notoriété, qui en est une pour la légitimité, qui est en une pour l'influence), de leur statut (visibilité, notoriété et légitimité sont des états de fait là où l'influence est une capacité), et de leur cible (le public, les pairs, la Rédaction).

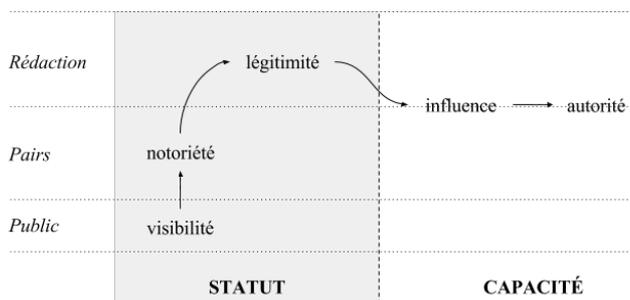


Figure 2 : Relations conceptuelles de l'influence

Notre problématique théorique sera de savoir, compte tenu des précisions définitionnelles qui précèdent : quelles sont les relations entre écriture fictionnelle, auctorialité et autorité au sein d'un dispositif littéraire numérique participatif ?

2.3. 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 CMS⁸ 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 originales⁹ qui ont été produites par 398 auteurs actifs (sur 2 633 inscrits), et racontant les histoires solitaires ou collectives de 1 212 personnages¹⁰.

Nous avons mené parallèlement deux types d'analyses sur le corpus, pour caractériser les modalités de construction et de manifestation de l'autorité narrative dans ce dispositif.

Une première approche quantitative s'est avérée être une approche nécessaire pour appréhender un corpus littéraire imposant (8 135 000 caractères environ, soit l'équivalent d'un roman de 200 pages par jour pendant sept semaines). Elle a consisté en une analyse statistique du corpus et l'analyse du réseau de personnages et d'auteurs, issu des nombreuses adresses inter-personnages que les auteurs ont intégrées dans leurs contributions littéraires. Par exemple, ici le personnage *Erick Foax* s'adresse à *Laura* dans sa contribution :

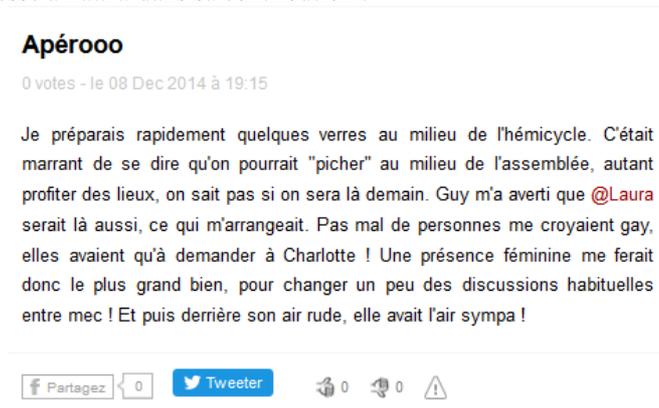


Figure 3 : Mention du personnage Laura dans une contribution d'Erick Foax

6 L'autorité dans Anarchy

La spatialisation de ce réseau en une représentation graphique et interactive opère finalement comme une première synthèse cartographique et lecture globale de l'histoire d'*Anarchy*, sous le prisme de ses protagonistes. Elle nous éclaire sur les dynamiques à l'œuvre entre les personnages et par extension entre les auteurs. Ces dynamiques, nous le verrons, peuvent relever de stratégies de collaboration, de visibilité, ou d'autorité.

La seconde approche relève d'une analyse qualitative d'un échantillon¹¹ du corpus, basée sur la lecture des productions littéraires et sur une compréhension fine des interactions entre personnages d'une part, et des éléments narratifs à l'œuvre d'autre part, témoignant notamment des jeux d'influence et d'autorité qui se déroulent entre les auteurs et la Rédaction.

Afin d'examiner les dynamiques narratives, nous nous sommes intéressés à un personnage en particulier, La Crête, de l'auteur N'Dish. S'il n'est pas dans le trio vainqueur (7^{ème} 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) dont il est pertinent d'étudier les répercussions. La Crête est également 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 mutuel vis-à-vis de la Rédaction. Il nous invite à explorer les voies différentes qu'empruntent la reconnaissance « populaire » et la reconnaissance « institutionnelle » au sein de cette fiction.

Mais tout d'abord, intéressons-nous aux relations entre personnages et à leur positionnement au sein du jeu à travers une première approche, quantitative, qui nous permette d'articuler la notion d'autorité à une dimension topologique.

3. Approche quantitative, vers une autorité topologique

3.1. Typologie de la contribution

Il serait tentant de rapprocher l'analyse de ce corpus d'une analyse d'un échantillon de tweets, et d'en appliquer les méthodologies et métriques consacrées¹². Il est cependant nécessaire de prendre en compte dans nos résultats ce en quoi notre corpus diffère d'un graphe Twitter. En premier lieu, le dispositif *Anarchy* établit des règles relationnelles sur deux niveaux : 1) entre auteurs avec le concept d'*association* qui est une relation bi-directionnelle et consentie par les deux parties, 2) entre personnages avec le principe de *mention* (@) qui ne peut intervenir que si les deux auteurs sont associés. Ainsi, l'association dans *Anarchy* ne relève pas de la relation follower/followé, qui est à la base de différentes mesures classiques¹³, et n'a pas les mêmes effets sur le réseau (deux auteurs non-associés ne peuvent pas se mentionner). Notre analyse ne s'appuie donc pas sur un graphe social résultant des associations d'auteurs, mais des mentions entre personnages, plus pertinentes pour mesurer les influences en jeu. Enfin et surtout, les *posts*, ou contributions, sont de

nature narrative, pour laquelle la qualité littéraire prime sur le caractère relationnel ou encore informationnel. En ce sens, l'auteur sur *Anarchy* ne cherche pas à devenir un nœud informationnel¹⁴ mais un nœud narratif ou encore un leader narratif¹⁵.

Nous établissons une rapide typologie de l'usage des mentions à partir de la lecture des contributions. La mention peut ainsi être 1) une adresse directe de personnage à personnage, 2) l'inclusion d'un personnage dans son propre scénario, 3) une manière de valoriser sa contribution en y inscrivant les personnages influents. Ce dernier usage relève d'une incorporation par l'auteur du dispositif et de ses règles, dans une démarche proche de l'autorativité¹⁶. Cette typologie suggère des stratégies aux objectifs divers, par exemple :

- un objectif de narration : garantir la cohérence narrative entre personnages,
- un objectif de jeu : gagner des points,
- un objectif d'organisation de la collaboration : se mettre d'accord avant un événement encore à écrire.

3.2. *Analyse de réseau*

L'analyse quantitative a consisté à représenter le réseau social de personnages construit sur la base des mentions respectives. L'analyse du corpus complet des contributions littéraires produit une large matrice carrée d'ordre 1 212 (nombre de personnages) et dont chaque coefficient comptabilise le nombre de mentions d'un personnage (ligne) vers un autre (colonne). Cette matrice représente l'ensemble des interactions entre personnages, c'est-à-dire des mentions (@Isis par exemple). Elle est la somme des interactions sur toute la durée de l'expérience, éclipsant la dimension temporelle offerte par le corpus (chaque contribution étant horodatée). Cette mise à plat nécessaire pour la modélisation générale du réseau a servi de point de départ à l'analyse statistique et à la représentation du réseau, effectuées sur le logiciel Gephi¹⁷.

Pour cette représentation en réseau, un premier traitement sur les données a consisté à ne conserver que les 40 premiers jours du corpus de manière à isoler et à représenter plus fidèlement les dynamiques relationnelles autour du personnage que l'on étudie (voir partie 4.), La Crête. En effet, l'histoire de La Crête s'arrête le 8 décembre, soit 10 jours avant la fin de l'expérience pendant lesquels les relations entre personnages se sont poursuivies.

Différents algorithmes fournis par le logiciel Gephi ont permis de mener plusieurs calculs statistiques : centralité de vecteur propre (Eigenvector), modularité, calcul HITS (hub et autorités). Ces différents calculs ont permis de mettre en évidence la prépondérance de certains personnages (voir figure 3) et d'identifier des communautés sur la base des relations (voir figure 4).

8 L'autorité dans Anarchy

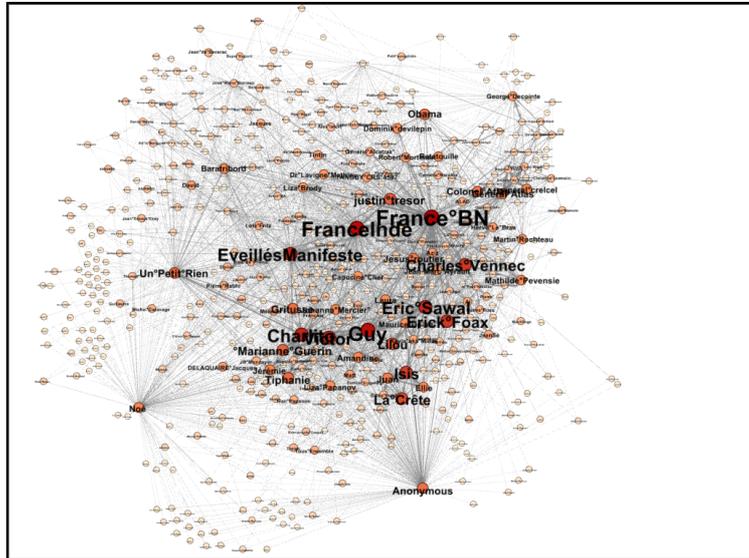


Figure 3 : Mise en évidence de la centralité de vecteur propre des personnages

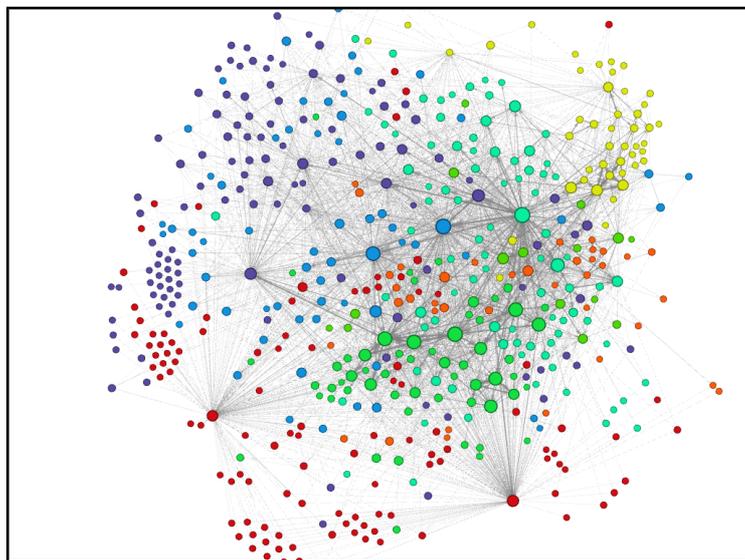


Figure 4 : Mise en évidence des 8 communautés de personnages

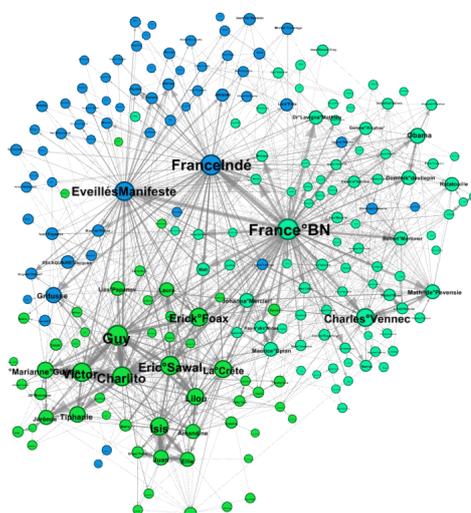


Figure 5 : Mise en évidence des 3 communautés principales

La première conclusion de ces différentes représentations est que, malgré une structure de communautés significative (modularité = 0,357), les communautés identifiées restent profondément imbriquées, y compris pour les trois principales, extraites sur la figure 5, c'est-à-dire celles intégrant les onze personnages les plus centraux dans le monde d'*Anarchy* (Tableau 1).

Tableau 1 : Classement des personnages par degré de centralité

Classement	Personnage	Centralité (Eigenvector)	Communauté
1	France BN	1	n°3
2	FranceIndé	0,961	n°2
3	Guy	0,941	n°4
4	Charlito	0,869	n°4
5	EveillésManifeste	0,850	n°2
6	Victor	0,847	n°4

10 L'autorité dans Anarchy

7	Eric Sawal	0,847	n°4
8	Erick Foax	0,797	n°4
9	Charles Vennec	0,789	n°3
10	Isis	0,768	n°4
11	La Crête	0,722	n°4

3.3. Autorité topologique

L'analyse de réseau et sa spatialisation rendent apparentes les propriétés topologiques du réseau, c'est-à-dire matérialisent en quelque sorte l'espace informationnel dans lequel évoluent les personnages d'Anarchy. A la suite de Louise Merzeau qui mentionne le terme lors d'une communication sur l'autorité¹⁸, nous désignons par *autorité topologique* l'effet d'influence d'un personnage sur le reste du réseau, mesuré notamment par sa centralité de vecteur propre¹⁹. Cette mesure est calculée à partir des mentions entrantes et sortantes et indexée sur le degré de connectivité aux *noeuds* influents. La centralité, comme les mesures issues de l'algorithme HITS²⁰, met à jour les jeux de pouvoir sous-jacents à la dynamique sociale du réseau. Les deux personnages les plus *influent*s du tableau 1 se sont auto-déclarés « médias indépendants », FranceIndé relayant essentiellement les événements du réseau des Indignés, et FranceBN, plus opportuniste, relayant tout événement qui lui permet de mentionner les principales figures narratives, c'est-à-dire lui permettant de consolider son réseau de personnages influents. Le personnage La Crête apparaît en 11^{ème} position (sur 537) dans ce classement de centralité. Nous verrons dans la partie suivante que si La Crête appartient bien au noyau dur des personnages d'Anarchy, c'est davantage grâce à ses efforts de visibilité que du fait d'une stratégie topologique efficace comme celle de FranceBN. En ce sens, l'autorité topologique de La Crête doit être comprise comme un état de fait, plutôt que d'une stratégie (comme pour FranceBN).

4. Le cas La Crête - approche qualitative – autorité narrative

Pour mener une analyse qualitative des jeux d'influence à l'œuvre dans *Anarchy*, nous nous sommes concentrés dans un second temps sur un échantillon restreint du corpus : le cas d'un personnage spécifique, La Crête. Nous avons isolé toutes ses contributions ainsi que celles des personnages l'ayant mentionné. Soit 104 contributions, dont 31 provenant de La Crête lui-même²¹. L'échantillon comprend certes une infime partie de l'histoire d'*Anarchy*, mais la chronologie est conservée, ce qui permet d'inscrire l'échantillon dans l'histoire et de l'articuler par exemple avec le

fil d'actualité de la Rédaction. 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 (et le succès qu'il rencontre) 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'expérience²².

La lecture de l'ensemble des posts de La Crête permet de dégager trois stratégies de construction d'une influence sur ses pairs. La première est le travail littéraire que fait N'Dish sur le caractère de son personnage, qu'il dote d'une autorité charismatique (cf. le « Testament de mon sentiment moral », 13/11) et d'une force d'initiative (cf. le plan qu'il soumet à Eric 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 aux « retweet influence » et « mention influence » de Twitter²³. 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 de collaborations (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 ? Vis-à-vis des autres joueurs, leur réussite est attestée par plusieurs indices : le suivi de ses initiatives narratives (Eric Sawal le 22/11) ; son aptitude à faire effectivement relayer les informations qu'il diffuse (France BN pour son attentat le 12/11) ; les soutiens, discussions et critiques à son sujet par d'autres personnages (en particulier entre le 16/11 et le 21/11) ; et la reconnaissance directe de son statut de leader narratif (« maintenant, c'est lui qui mène la danse », raconte le personnage Victor le 23/11). Du côté de la Rédaction, on remarque qu'elle ne relaie que tardivement les actions de La Crête dans le fil d'actualité, mais que celui-ci est toutefois le premier personnage à en influencer directement le cours. Deux grands événements sont ainsi intégrés à l'arche générale d'*Anarchy* : a) le récit des méfaits des Oubliés, ennemis publics n°1 dont La Crête est le leader, et en particulier son arrestation (du 23 au 25/11), et b) l'annonce du procès de La Crête et de son évasion (02 et 03/12). Outre cet impact sur l'*arche narrative*, il faut aussi prendre en compte son influence sur le *dispositif* lui-même. Aux alentours du 20 novembre, relate Marion Guénard de la Rédaction, se produit en effet 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 personnages). 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 flashes télévisés préenregistrés », avant de reconnaître qu'elle risquait de frustrer et de perdre cet élément de talent. C'est suite à ce bras de fer avec N'Dish que la Rédaction a cédé une partie de son autorité pour offrir plus de place aux joueurs dans le pilotage du récit.

Les stratégies de N'Dish ont donc été efficaces à un double niveau. Celui des autres joueurs, à travers l'attestation d'une influence narrative, médiatique et organisationnelle, et celui de la Rédaction, par l'intégration de ses actions dans le récit-cadre mais aussi le réaménagement du dispositif lui-même. 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 »²⁴.

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 auprès des autres joueurs à un faible relayage au niveau du fil d'actualité et du récit officiel. Héritant des pratiques autoritaires émergentes dans l'environnement numérique, dans le contexte d'une création collaborative innovante dont la nature expérimentale laisse aux règles une certaine souplesse, 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 pure et 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 institutionnelle²⁵.

5. Autorité dispositive

5.1. 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, rentre en jeu une troisième composante de l'autorité, matérialisée dans le dispositif transmédia. Le dispositif Anarchy, tel que décrit succinctement en première partie, n'embrasse pas toutes les dimensions d'une notion qui semble par ailleurs « échapper à toute synthèse »²⁶. À titre d'exemple, le dispositif ne se limite pas à l'artefact du site web et à son organisation²⁷.

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. »*²⁸

Autrement dit, plutôt que d'englober toutes les entités, le dispositif désigne en fait tous les éléments d'organisation et de médiation des données et des personnes, que l'on pourrait modéliser par les points de contacts entre ces entités²⁹ ainsi que par les modalités de transaction au sens de Zacklad³⁰. 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/Rédaction³¹.

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 processus de travail (archipel applicative³², 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'architecte, ainsi que les règles du jeu et le système de score, ou encore les Conditions Générales d'Utilisation³³ (CGU) régissant les considérations légales du site et des contenus produits.

À partir des composantes du dispositif Anarchy, et à la suite des efforts de François Albera et Maria Tortajada pour présenter une typologie de la notion de dispositif dans le contexte cinématographique³⁴, nous proposons une analyse typologique du dispositif transmédia tourné vers la production et l'animation d'un univers narratif

complet. Dans la mesure où un tel dispositif mobilise à la fois des équipes de production, des utilisateurs, un archipel applicatif et des moyens techniques, nous pouvons identifier les différentes dimensions du dispositif qui régissent *l'univers Anarchy*.

Tableau 2 : Typologie des dispositifs transmédia

	<i>Dimensions</i>	<i>soit dans Anarchy</i>
1	Environnement-support ³⁵	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 ³⁶	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	Ressources humaines	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 dynamique³⁷, 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.

5.2. Règles du jeu

« À l'intérieur du cercle de jeu, les lois et coutumes de la vie ordinaire ne compte 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 lequel les règles du jeu outrepassent celles de la vie* »³⁸.

Les règles du jeu dans un univers transmédia ne sont pas implicites. Elles sont au contraire à la fois explicitées dans une page dédiée³⁹, 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 répétition 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. On peut citer notamment le cas d'un groupe de joueurs motivés politiquement qui a su exploiter une faille dans les règles du jeu pour rapidement se classer en haut du palmarès. Comparable à un hack informatique, ce détournement du principe de fonctionnement normal du jeu leur a permis d'occuper véritablement l'univers Anarchy tout en délivrant leur message politique. Il a fallu l'intervention des développeurs du site pour modifier le système de score, sous la supervision du *game designer*. Les règles du jeu ainsi corrigées, c'est tout le dispositif Anarchy qui a potentiellement été affecté.

Le cas du joueur *Willy* est également intéressant du point de vue de l'exploitation du dispositif. *Willy*, lui-même numéro 2 au classement, est l'auteur du personnage *France BN* (ou *France Breaking News*) qui se présente comme un « *site virtuel d'informations* ». *France BN* arrive en tête des calculs de centralité (voir tableau 1) pour la simple raison qu'il relaie dans ses posts tous les faits et gestes des autres personnages, notamment des personnages influents. Ainsi, grâce à la règle de la double publication sur les murs des personnages mentionnés, *France BN* augmente considérablement sa visibilité sans pour autant développer d'affinités ou de collaborations particulières avec les autres joueurs. Par ailleurs, il exploite le travail fictionnel des autres joueurs en ne faisant que reformuler des textes et des scénarios rédigés souvent laborieusement par les joueurs. Cette stratégie lui vaudra d'ailleurs les foudres de l'auteur de *La Crête* qui pour sa part a adopté un jeu centré sur la créativité et la cohérence narratives.

Plus largement, 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 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.

6. Conclusion

L'étude du corpus de contributions de nature littéraire et profilaire⁴⁰ 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^{41,42} qui feraient le propre de l'univers décentralisé et horizontalisé du web. Des relations de pouvoir aboutissant à l'exercice d'influences sont bien visibles dans ce projet, même si elles apparaissent sous des traits renouvelés par rapport aux dynamiques régissant la publication imprimée : 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 *episteme* 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.

1. Les analyses de cet article font l'objet d'un approfondissement dans un site web complémentaire, <http://lakonis.github.io/behindanarchy/>.
2. Mélanie Bourdaa, « Le transmedia storytelling », *Terminal. Technologie de l'information, culture & société*, n° 112 (1 janvier 2013): 7-10. doi:10.4000/terminal.447.
3. Mélanie Bourdaa, « Entretien Henry Jenkins sur le Transmedia Storytelling », *Narration augmentée*, 27 janvier 2014. <http://culturevisuelle.org/narration/archives/6>.
4. Olivier Aim, « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », *Terminal. Technologie de l'information, culture & société*, no 112 (1 janvier 2013): 43-55, doi:10.4000/terminal.558.
5. Dans la suite de l'article, nous nous référerons aux auteurs-joueurs indifféremment comme *auteurs* ou comme *joueurs*.
6. Meeyoung Cha et al., « Measuring User Influence in Twitter: The Million Follower Fallacy », dans *Fourth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*, 2010, <http://www.aaai.org/ocs/index.php/ICWSM/ICWSM10/paper/view/1538>.
7. Eytan Bakshy et al., « Everyone's an Influencer: Quantifying Influence on Twitter », dans *Proceedings of the Fourth ACM International Conference on Web Search and Data Mining, WSDM '11* (New York, NY, USA: ACM, 2011), 65–74, doi:10.1145/1935826.1935845.
8. 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.
9. 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.
10. Voir l'analyse statistique générale sur le site complémentaire <http://nicolassauret.net/behindanarchy>.
11. Plusieurs dimensions du corpus auraient pu servir d'axe d'échantillonnage, révélant probablement des aspects différents. Une *coupe* transversale dans le temps auraient extrait par exemple une journée entière de contributions, offrant un panel de personnages variés mais un aperçu très incomplet de l'histoire de chaque personnage, et de l'histoire en général. Dans une approche thématique, un mot-clé aurait pu être utilisé pour rechercher toutes ses occurrences et extraire toutes les contributions relatives.
12. Isabel Anger et Christian Kittl, « Measuring Influence on Twitter », dans *Proceedings of the 11th International Conference on Knowledge Management and Knowledge Technologies, i-KNOW '11* (New York, NY, USA: ACM, 2011), 31:1–31:4, doi:10.1145/2024288.2024326.
13. Follower/Following Ratio (*rf*), Interactor Ratio (*ri*) (voir *Ibid.*)
14. voir *information hub* dans *Ibid.*
15. Même si certaines stratégies ont joué sur les deux tableaux.
16. Evelyne Broudoux et al., « Auctorialité : production, réception et publication de documents numériques », dans *La redocumentarisation du monde*, par Pédauque T. Roger, Cepadues, 2007, p183-204.
17. Gephi est un logiciel libre d'analyse et de visualisation de réseaux, développé en Java et basé sur la plateforme NetBeans (voir <https://fr.wikipedia.org/wiki/Gephi>).
18. Louise Merzeau, « Autorité pervasive : vers des logiques de certification environnementales ». https://prezi.com/s-uan6ja_mji/autorite-persive-vers-des-logiques-de-certification-envirommentales/. Communication au colloque *Editorialisation et nouvelles formes de publication*, sous la direction de Marcello Vitali-Rosati, Michael E. Sinatra et Benoît Melançon, Université de Montréal.
19. Eigen Vector Centrality (voir https://en.wikipedia.org/wiki/Centrality#Eigenvector_centrality).
20. Une autre approche par l'algorithme HITS ne donne pas de résultat significatif, dans la mesure où les deux mesures hub et autorité qui en résultent fournissent l'une et l'autre exactement le même classement de personnages.
21. Pour plus de précisions sur le personnage de La Crête, et accéder aux études de données qui sous-tendent ces analyses, voir <http://lakonis.github.io/behindanarchy/>.

22. Marion Guénard, *Anarchy, Ils ont écrit la France du chaos*, Éditions Les petits matins, 2015.
23. Cha *et al.*, *op. cit.*
24. Broudoux *et al.*, *op. cit.*
25. Les notions d'autorité charismatique et d'autorité légitime (légale, ou rationnelle) sont étudiées en particulier par Max Weber dans *Economie et société*, Plon, Paris, 1992.
26. Rémy Besson, « Pour une définition de la notion de dispositif », *Cinémadoc*, 26 septembre 2012. <http://culturevisuelle.org/cinemadoc/2012/09/26/dispositif/>.
27. Une analyse sémiotique du site web ou de l'application mobile aurait d'ailleurs permis de cerner quelques éléments de réponses sur la question de l'autorité.
28. Manuel Zacklad, « La généralisation des environnements transmédia hybrides en contexte spatio-socio-temporel étendu », Conférence H2PTM'2015, Paris.
29. Voir le travail complémentaire sur le site <http://nicolassauret.net/behindanarchy>
30. Manuel Zacklad, « Sémiotique de la création de valeur dans l'économie des transactions coopératives », dans *L'activité marchande sans le marché ?*, dir. Armand Hatchuel, Olivier Favereau et Franck Aggeri (Presses des Mines, 2010), 265-83, <http://books.openedition.org/pressesmines/1255>.
31. Voir les jeux de pouvoir en marge d'Anarchy révélé par l'ouvrage de Marie Guénard, *op. cit.*
32. Louise Merzeau, « Twitter, machine à faire et défaire l'autorité », *Médium 1*, no 34 (1 mars 2013): 171-85.
33. Voir <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/cgu>
34. François Albera et Maria Tortajada, « Le dispositif n'existe pas ! » dans François Albera et Maria Tortajada (dir.), *Ciné-dispositifs: spectacles, cinéma, télévision, littérature*, L'Âge d'homme, Lausanne, pp. 13-38, 2011.
35. Manuel Zacklad, « Organisation et architecture des connaissances dans un contexte de transmédia documentaire : les enjeux de la pervasivité », *Études de communication. langages, information, médiations*, no 39 (1 décembre 2012): 41-63, doi:10.4000/edc.4017.
36. Huitzinga, *Homo Ludens*, 1954
37. Louise Merzeau, *op. cit.*
38. 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>.
39. Voir <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/what-the-faq>. Le site propose aussi de télécharger les règles détaillées au format pdf (12 pages).
40. Louise Merzeau, « Le profil : une rhétorique dispositive », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, no 2015-3 (21 juin 2016), doi:10.4000/itineraires.3056.
41. Roland Barthes, « La mort de l'auteur », dans *Le Bruissement de la langue*, Seuil, Paris, 1984.
42. Michel Foucault, « Qu'est-ce qu'un auteur ? », dans *Dits et écrits*, 1969, Gallimard, 1994, t.1.