

Université Paris 3 - Sorbonne nouvelle
UFR Littérature, linguistique, didactique
Département Littérature et linguistique françaises et latines

Année universitaire 2015-2016
Séminaire : Le littéraire, du papier au numérique – Michel Bernard

Le dispositif d'écriture participative d'Anarchy.fr : une forme d'écriture numérique qui amène à interroger des notions littéraires

Étudiante : Pauline Gosetti

Master 2 - Lettres modernes - Cours européen en études françaises et francophones

Sommaire

Introduction	3
I. Un dispositif d'écriture particulier	5
1. Caractéristiques de cette forme collective	5
2. Entre le jeu de rôle et l'atelier d'écriture	8
3. L'interactivité dans le processus d'écriture	10
II. Quel auteur et quelle forme d'auctorialité ?	13
1. Entre le collaboratif et le participatif : le jeu garant d'une certaine cohésion narrative entre les auteurs	13
2. Un espace d'écriture participative : l'occasion pour tous de devenir auteur	15
3. L'auctorialité : quelle autorité sur le texte et quelle reconnaissance d'une autorisation à écrire ?	17
4. Le cadre institutionnel et légal : les droits d'auteur	20
III. Quel lecteur et quelle expérience de lecture ?	24
1. Un texte non unifié et non linéaire	24
2. Une expérience particulière de lecture	27
3. L'auteur : le seul véritable lecteur ?	31
Conclusion	33
Bibliographie	34

Introduction

Anarchy est la première fiction participative transmédia proposée par France Télévisions, dans le cadre des Nouvelles Écritures, c'est-à-dire les nouvelles écritures web et du transmédia, dirigées par Boris Razon, également directeur éditorial de France 4. Ce projet, préparé pendant quatre ans par un comité de rédaction, est une co-production de France 4, du service Nouvelles Écritures de France Télévisions, de la société de production Telfrance Séries et de l'INA¹. Il a duré sept semaines, du 30 octobre jusqu'au 18 décembre 2014.

Anarchy consiste en une fiction de réalité dans laquelle les internautes ont joué un rôle majeur : ceux-ci étaient invités à écrire l'histoire de personnages évoluant dans le contexte d'une France qui quitte l'euro. Le scénario de départ était effectivement le suivant : *Anarchy* est « l'histoire d'une France forcée de sortir de la zone euro. Chaque citoyen est désormais contraint de vivre avec 40 euros par semaine. L'économie chancelle, les institutions et la société vacillent, le chaos menace² ». C'est une œuvre de création collective qui proposait aux participants de s'immerger dans une France troublée et effervescente et d'écrire son histoire, à travers des personnages.

Cette expérience reposait sur un dispositif transmédia, composé d'un site internet, Anarchy.fr, s'apparentant à la fois à un site d'information et à une plateforme de jeu, d'une application mobile, d'une chronique hebdomadaire – écrite par Marc Dugain dans *Le Monde* –, d'un journal radiophonique hebdomadaire – *Le Journal du Chaos*, présenté par Bruno Ducic sur France Inter –, et d'une série télévisée hebdomadaire diffusée sur France 4. L'objectif principal du dispositif était d'alimenter la série télévisée. Celle-ci était centrée autour de personnages particuliers, qui lui étaient propres, mais l'intrigue reprenait l'évolution globale de l'histoire d'*Anarchy*, c'est-à-dire l'évolution politique, sociale et économique des événements qui surgissaient dans l'histoire.

L'espace principal dans lequel l'expérience d'*Anarchy* a pris forme est la plateforme en ligne, Anarchy.fr. Ce site internet comporte dix rubriques, qu'on peut diviser selon deux pôles principaux : d'une part, tout ce qui concerne l'actualité du monde d'*Anarchy*, c'est-à-dire les dispositifs journalistiques et médiatiques donnant les informations sur le monde fictif, et d'autre part, les espaces d'écriture participative. Les espaces d'écriture participative du projet sont au nombre de trois. Les internautes pouvaient d'abord participer à l'écriture d'*Anarchy* par l'envoi de

¹ « What the FAQ ? », foire aux questions d'Anarchy.fr, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/what-the-faq#ButduJeu>, consulté le 5 décembre 2015.

² Page consacrée à Anarchy sur le site de France 4, *France4.fr*, 2014, http://www.france4.fr/emissions/anarchy/le-concept_273377, consulté le 17 juillet 2015.

témoignages fictifs contribuant à enrichir l'univers fictionnel¹. Les deux autres espaces participatifs étaient la rubrique « Les Héros », qui consistait en un jeu de cadavre exquis², et la rubrique « Vos personnages », qui propose un dispositif se situant entre l'atelier d'écriture et le réseau social, et se présente comme une sorte de jeu de rôle.

C'est sur ce dernier espace que nous allons nous concentrer. Celui-ci représente le cœur du dispositif en tant qu'il est le lieu central de l'élaboration de l'univers fictionnel, en termes de quantité. Il permettait en effet à tous les volontaires de participer à l'écriture de la fiction, à travers des personnages. L'écriture narrative est donc au centre du dispositif, et c'est cette particularité de l'expérience qui va nous intéresser.

Ce projet s'inscrit dans le cadre des Nouvelles écritures de France Télévisions, c'est-à-dire des nouvelles écritures journalistiques. *Anarchy* était effectivement un moyen d'explorer des possibilités journalistiques. Cependant, le cœur du dispositif fictionnel étant une plateforme d'écriture narrative, on peut aussi envisager le fait que ce type de projet propose une nouvelle forme d'écriture littéraire.

Dans son article « La littérature au risque du numérique », Jean Clément évoque le fait que le numérique ouvre de nouvelles perspectives pour la création littéraire, notamment par les particularités du mode d'affichage, le caractère programmable des textes et l'interactivité, ce qui donne naissance à trois « genres » littéraires : la génération automatique, la poésie animée et l'hyperfiction³. Si on poursuit cette idée, Internet, qui est au centre du numérique, permet aussi de créer des plateformes de « rencontre » collective, et de mener des projets collectifs, non limités dans le temps ou dans le nombre de participants. Or, ceux-ci peuvent avoir une dimension littéraire, comme c'est le cas d'*Anarchy*, dont l'originalité est de proposer un jeu dont le moyen de commande est l'écriture narrative, ou bien une expérience d'écriture qui prend la forme d'un jeu. Le « mode de production » du texte est donc singulier, ainsi que la manière et les conditions dans lesquelles il est reçu : une multitude de participants est à l'origine de la production d'un texte au volume important dont la possibilité même de la lecture pose alors question.

En quoi la fiction participative qu'est *Anarchy* propose-t-elle une expérience littéraire ? Quelles questions cette forme d'écriture amène-t-elle à poser, du point de vue de la production et de

¹ Ces témoignages pouvaient prendre la forme de textes, photos, vidéos, ou bien de messages vocaux, déposés sur un répondeur téléphonique. Ils pouvaient répondre aux appels à contribution de la rédaction, ou bien être envoyés de manière spontanée. Certains témoignages servaient ensuite de base à la rédaction pour l'écriture des articles d'actualité.

² La rubrique « Les héros » se présente comme un cadavre exquis : une contribution par jour, sélectionnée par la rédaction parmi les participations, écrit la suite de la vie de chacun des cinq héros, créés au préalable par la rédaction. Il s'agissait donc d'un concours quotidien. Les participants devaient écrire le meilleur texte possible, en rapport avec le passé du héros, tout en respectant certaines contraintes d'écriture, chaque jour différentes. Celles-ci pouvaient consister par exemple en des contraintes formelles, comme l'obligation de faire des rimes, ou bien en l'exigence d'utiliser certains mots, etc.

³ Jean Clément, "La littérature au risque du numérique", dans Sylvie Leleu-Merviel (dir.), *Document numérique : Nouvelles écritures*, vol. 5, 1-2, Paris, Hermès sciences publication, 2001, p. 9.

la réception, par rapport à une œuvre littéraire « classique » ? *Anarchy* propose d'abord un dispositif d'écriture particulier, entre l'atelier d'écriture et le jeu de rôle, collectif et interactif. Cette expérience amène ensuite à interroger, du point de vue de la production du texte, la définition de l'auteur et les conditions de l'auctorialité dans un tel dispositif, ainsi que, du point de vue de la réception, les particularités de l'expérience de lecture et du rôle du lecteur.

I. Un dispositif d'écriture particulier

1. Caractéristiques de cette forme collective

La première particularité de cette forme d'écriture est sa dimension collective. L'écriture « littéraire », quel que soit son genre, est en effet majoritairement une entreprise solitaire, ou du moins revendiquée comme telle : dans la plupart des cas, une œuvre n'est signée que d'un seul auteur. De plus, même quand une œuvre est signée par plusieurs auteurs ou par un pseudonyme collectif, son texte est souvent « unifié » : si le texte est le fruit d'un travail commun, ce dernier n'est toutefois pas visible dans le texte lui-même. *Manituana* du collectif Wu ming ou bien *Un plat*

Pierre Kiroul
50 ans
Homme
Sans (contrebandier et braconnier selon les j
Vit à Quelque part a l'ouest (carrément disent certains)

Devise : Pas vu. Pas pris

Bio : Bio non renseignée

Par pirate
12716 points 6
130 associés

Partagez 0
Tweeter

Son histoire A lui

1 an après.
0 votes - le 18 Dec 2014 à 13:13

Saint-Sauveur a interagi avec moi :

" 1 an après, je vous écris. Du temps est passé. Du chemin a été parcouru. Une nouvelle France s'est dessinée. Je suis désormais Consultant auprès du Ministre de l'éducation et du Ministre de la

de porc aux bananes vertes de Simone et André Schwarz-Bart sont, par exemple, deux romans écrits à plusieurs mais dont la dimension collective de l'écriture n'est pas visible dans le texte. Au contraire, sur la plateforme d'écriture d'*Anarchy*, les textes de chaque joueur sont reconnaissables. Les textes constituant l'histoire d'un personnage se trouvent sous la fiche de ce personnage, sur laquelle est indiqué le nom du joueur aux commandes de ce personnage.

Le texte produit dans l'espace « Vos personnages » d'*Anarchy.fr* n'est donc pas unifié : il se présente sous la forme d'une pluralité de textes, dont chacun est attribuable à un auteur, et dont

Fiche du personnage Pierre Kiroul, créé par l'auteur pirate.
<http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/pierre-kiroul>. Janvier 2016.

certains ont des liens directs entre eux – s'ils constituent l'histoire d'un même personnage ou bien s'ils contiennent une interaction avec un autre personnage –, mais pas nécessairement.

Toutefois, cette caractéristique dialogique n'est pas une nouveauté. Elle était par exemple notamment déjà présente dans la forme collective ancienne qu'est le *renga* japonais. Le *renga* est en effet une forme d'écriture poétique collective, datant du Moyen-Âge. Le *renga*, traditionnellement, est l'œuvre commune de sept à huit poètes, d'un maître et d'un scripteur, et suit des règles de composition précises – tout est codifié, du nombre de vers aux répétitions autorisées d'un même mot. Sans entrer dans les détails, son principe d'écriture est le suivant : un poète compose un vers oralement, le soumet au scripteur qui le vérifie (par rapport aux règles de composition), puis c'est finalement le maître qui décide si un vers a le ton approprié par rapport au moment où il arrive dans la séquence, et choisit de l'écrire ou non¹. Chaque vers doit avoir un rapport avec le vers précédent et le vers suivant.

De même que le *renga*, le texte de l'espace d'écriture de la plateforme d'*Anarchy*, qui se compose d'une multitude de contributions, dont certaines ont des liens directs entre elles, peut alors s'apparenter à une forme de « littérature successive² » et dialogique. Cependant, à la différence du *renga*, ce texte n'a pas de véritable unité : c'est un ensemble de suites de contributions qui constituent l'histoire de chaque personnage, et qui forme alors une entité, mais qui ne constitue toutefois pas *un* texte unifié, linéaire, avec un début et une fin. Ainsi faudrait-il peut-être plutôt parler de *masse textuelle* que d'*un* *texte*.

Si la forme textuelle d'*Anarchy* apparaît donc assez particulière, elle entretient cependant de fortes similitudes avec un dispositif d'écriture numérique, s'inscrivant dans le domaine du jeu. Les *Multi-User Dungeons and Dragons* (MUD), ancêtres des *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), c'est-à-dire des plateformes de jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs, étaient des plateformes de jeu de rôle sans aucun graphisme et entièrement textuelles. Dans ce type de dispositif, datant des années 1980, les joueurs incarnaient un personnage dans un univers virtuel textuel : la description des lieux comme les actions des personnages étaient (d)écrites³.

¹ Mack Horton H., « Renga Unbound : Performative Aspects of Japanese Linked Verse », *Harvard Journal of Asiatic Studies*, vol. 53, n° 2, Harvard-Yenching Institute, décembre 1993, pp. 448-454.

² Yoneyama Masaru, « Le renga ("poème lié") et l'esthétique du lieu », *Marges*, janvier 2003, p. 9.

³ Évelyne Broudoux, « Apport des nouvelles technologies aux écritures collectives », *Lecture Jeune*, n° 93 : *Les écritures collectives*, avril 2000, p. 42.

```

the surface of a river [n, s, e, w, u, d]

Beneath a veil of misty vapors is a dark river, stirring slowly with strange currents that seemingly mill about while failing
to achieve a consistent direction. As wisps of vapor rise, the water beneath them sparkles with bits of iridescent color, as if
refracting light in the manner of a prism. Below is the body of the river. A narrow gray-sand shoreline is to the south and
west. Northward and eastward is the surface of the river. The area is dark.

A squidshrimp is here.

Obvious exits are north, south, east, west, up and down.
> exa squidshrimp

This is a miniature tentacled horror with two compound eyes peering out from an apparently randomly arranged mass of spongy
fleshy pink and orange chitin. A tiny beak opens and closes incessantly below the eyes.
It looks about a fifth of a dimin across and three quarters of a dimin long.
It is in good shape.
>

A dioract bursts upward from the water below, hurling itself through the air with massive strokes of its webbed arms to smash
into your left hand head-first.

You attack a dioract.

You form your left hand into a vicious claw and strike at the dioract, but it blocks it with its right claw.
[ Spirit: 1142 Endurance: 577/578 Speed: 29 Head: 50.7 Chest: 111.6 ]
The dioract attacks you with its right claw, but you dodge.
The dioract attacks you with its left claw, but you dodge.
[ Spirit: 1142 Endurance: 575/578 Speed: 29 Head: 50.7 Chest: 111.6 ]
You form your right hand into a vicious claw and strike at the dioract, but it blocks it with its right claw.
You attack the dioract with your left hand, but it blocks it with its left claw.
The dioract attacks you with its left claw, but you dodge.
The dioract connects adequately and munches on your right leg with its mouth, despite your attempt to dodge.
[ Spirit: 1142 Endurance: 571.3/578 Speed: 29 Head: 50.7 Chest: 111.6 ]
The dioract fails to block your right hand with its right claw, and it connects by the slimmest of margins, but it glances off
the dioract's chest.

You form your right hand into a vicious claw and strike at the dioract, but it blocks it with its left claw.
The dioract attacks you with its right claw, but you dodge.
You believe that the dioract has found a weakness in your head.
The dioract connects adequately and rakes your head with its right claw, despite your attempt to dodge.
You have been stunned by the pain and trauma.
The world goes silent.
Your hearing returns.
[ Spirit: 1142 Endurance: 567.6/578 Speed: 29 Head: 30/50.7 Chest: 111.6 ]

```

Capture d'écran du jeu *LostSouls*. Scène de combat contre un ennemi. Auteur : Chaosprime. Source : Wikipédia.
https://fr.wikipedia.org/wiki/Multi-user_dungeon#/media/File:Lost_Souls_screenshot_-_River_Tethys_combat.jpg
 Janvier 2016.

Cette forme de jeu persiste encore aujourd'hui avec les forums de jeu de rôle.

De même que dans les MUD, les joueurs d'*Anarchy* font évoluer leurs personnages par du texte, le nombre de participants n'est pas fixé au préalable, et chacun n'est connu des autres que par son profil joueur, sur lequel il est libre d'indiquer sa véritable identité, ou non. Néanmoins, l'expérience d'*Anarchy* s'est déroulée sur une durée limitée, à la différence des MUD. De plus, il est possible, dans les MUD, de différencier le « texte social » du « texte environnemental », pour reprendre les termes de Michael James Heron et John Townsend¹ : le texte social correspond au récit de l'histoire des personnages et le texte environnemental correspond à la description des lieux. Dans *Anarchy*, cette différenciation est moins évidente, étant donné que le seul type d'espace d'écriture possible est celui des personnages : un joueur ne peut écrire qu'« à travers » un de ces personnages. Si des lieux sont décrits, ils le sont donc à l'intérieur de ces récits, et non de manière

¹ Michael James Heron et John Townsend, « Authorship and Auteurship in the Collaborative Development Process of Text-Based Games », colloque « Chercher le texte », manifestation internationale de littérature numérique, Paris, 23-28 septembre 2013, article non paginé.

distincte. Toutefois, malgré quelques différences, le dispositif d'*Anarchy* s'apparente alors relativement bien à cette deuxième forme. Il n'a donc pas été inventé *ex nihilo* pour l'expérience.

Bien que ces formes d'écriture collective aient des différences, ce qu'on peut remarquer de commun entre elles est la définition préalable d'un cadre d'écriture. Dans le *renga* comme dans les MUD ou *Anarchy*, des règles – d'écriture ou du jeu – préexistent à l'écriture. Un cadre thématique est également défini. Dans le *renga*, c'est le premier vers, écrit par le maître, qui donne le ton. Chaque MUD s'inscrit dans un univers bien défini : il s'inspire de la science fiction, d'un conte médiéval... *Anarchy* est une fiction d'actualité – donc son « monde » est connu des participants – et l'expérience était impulsée par le scénario de départ. La caractéristique fondamentale d'un dispositif d'écriture collective est peut-être cette définition préalable d'un cadre : il est en effet nécessaire de s'harmoniser afin que le texte produit ait une certaine cohérence.

Anarchy propose donc une forme textuelle collective qui, parmi les formes déjà existantes, se rapproche plus d'un jeu. Cependant, si ce n'est pas à proprement parler une expérience « littéraire », on peut difficilement évacuer la dimension textuelle et considérer que ce n'est *qu'un* jeu.

2. Entre le jeu de rôle et l'atelier d'écriture

La rubrique « Vos personnages » propose un dispositif qu'on pourrait décrire comme un atelier d'écriture se présentant comme une sorte de jeu de rôle. On trouve d'ailleurs sur le site un vocabulaire relevant autant du domaine du jeu que du domaine de l'écriture : dans les règles du jeu générales d'*Anarchy*, il est autant question d'une « œuvre écrite à mille mains » de laquelle on peut devenir « auteur », que de « *role playing*¹ ».

Chaque participant, pour pouvoir jouer, devait créer un compte auteur. Le compte est ce qui permet au joueur d'exister sur la plateforme, c'est-à-dire d'être identifiable et de pouvoir agir. Cela permet aussi de créer un espace de mémoire, où l'expérience du joueur est capitalisée : c'est à partir de cet espace qu'il peut gérer ses personnages et que ses points sont comptabilisés. La création d'un compte auteur donne lieu à la génération d'une fiche auteur, qui est ce par quoi un auteur est identifiable par les autres auteurs. Un auteur pouvait ensuite créer jusqu'à huit personnages, qu'il faisait évoluer en écrivant leur histoire. Chaque récit de l'histoire d'un personnage prend donc la forme d'un jeu de rôle, dans le sens où il n'est possible d'agir, sur la plateforme, qu'à travers des identités fictives, et même en inventant, par le processus d'écriture, ces identités.

Les participants sont concurrents : l'objectif de chaque joueur est de gagner le maximum de points. Beaucoup d'actions différentes permettent de gagner des points – s'inscrire, se connecter à

¹ « Anarchy – Règles du jeu. Les règles d'une œuvre écrite à mille mains », *Anarchy.fr*, 2015, p. 1.

son compte, répondre à un sondage, écrire la suite de l'histoire d'un Héros, créer un personnage, etc¹. Le défi de la rubrique « Vos personnages » est de faire évoluer ses personnages de manière à ce qu'ils puissent prétendre à l'élection comme personnage de la semaine, ou bien être choisi pour être incarné dans la série télévisée – ce qui rapporte 1500 points au joueur.

Pour récompenser le gain d'un certain nombre de points, les joueurs se voient attribuer des badges de niveau, gris foncé. D'autres badges récompensent les différentes élections possibles des personnages. Le badge de popularité, gris clair, est par exemple attribué à un auteur dont l'un des personnages a été choisi comme personnage de la semaine, et le badge télévision, violet, correspond à l'incarnation d'un personnage dans la série. Tous ces badges s'affichent sur le tableau de bord des auteurs.



Badges de niveau, badge de popularité, badge des Héros, badge télévision. <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/what-the-faq#ButduJeu>. Décembre 2015.

À l'issue de l'expérience, des récompenses ont été distribuées aux participants gagnants.

Celles-ci avaient été précisées dès le début du jeu, dans la foire aux questions :

- Celui qui en [points] détiendra le plus au terme de l'expérience, le 18 décembre au soir, sera le **grand vainqueur d'Anarchy**. Il remportera un stage d'écriture scénaristique au CEEA (Conservatoire européen d'écriture audiovisuelle).
- Les **100 premiers** au classement général remportent chacun une **mini-caméra GoPro**.
- D'autre part, chaque auteur qui verra une de ses propositions retenue pour être la suite de l'aventure d'un des Héros recevra un cadeau surprise Anarchy. Vous serez contacté par mail.
- Enfin ceux qui verront l'un de leurs personnages retenu pour être incarné dans la série télévisée seront considérés comme "auteurs de la série" et contactés pour signer un contrat de droits d'auteur avec TelFrance Série².

Si la plateforme d'*Anarchy* présente donc un certain nombre de points communs avec une plateforme de jeu en ligne, l'expérience n'en est cependant pas moins « littéraire ». Sa différence majeure avec une plateforme actuelle de jeu est d'ailleurs son caractère textuel : c'est avant tout un espace d'écriture collective. Les règles du jeu y étaient aussi les règles d'écriture, à savoir : respecter une certaine cohérence avec l'évolution globale de l'histoire d'*Anarchy*, et écrire de manière lisible et compréhensible, si possible sans faire trop de fautes³ :

Prenez plaisir à écrire. Prenez du temps pour l'orthographe et l'oeil de vos futurs lecteurs. **Soyez cohérent avec l'univers narratif et la temporalité d'Anarchy**. Autant que possible, prenez connaissance des événements du jour pour y faire référence dans votre production, ou au moins ne pas les contredire⁴.

¹ « What the FAQ ? », foire aux questions d'Anarchy.fr.

² *Idem.*

³ *Idem.*

⁴ *Idem.*

Les participants, s'ils sont concurrents, sont également co-auteurs de la fiction. Le seul moyen de faire évoluer ses personnages, et de participer à la construction de l'histoire d'*Anarchy*, était d'écrire leurs histoires. Chaque joueur devait donc faire le choix, pour chacun de ses personnages, d'un mode de narration. Certains ont ainsi opté pour une narration à la troisième personne et au passé, d'autres pour une narration à la première personne d'autres encore pour une narration au présent. Certains ont même mélangé ces différentes possibilités. Dans l'histoire du personnage DELAQUAIRE Paul, créé par le joueur ashra, on trouve par exemple deux premières contributions au passé et à la troisième personne :

Paul attendait son fils à la sortie de l'école... C'était rare, aussi, il espérait qu'Olivier serait agréablement surpris. Il avait pris son temps, cet après-midi. pas grand chose à faire¹.

Puis c'est l'écriture à la première personne qui domine par la suite :

Mercredi.... Je suis seul avec Olivier. Tout à l'heure, nous sommes allés au parc prendre l'air, profitant d'une éclaircie. Je m'étais assis sur un banc et regardait [sic] le gamin jouer et courir.... Véronique était partie rejoindre sa troupe à Paris, faire quelques représentations sauvages dans les rues, question de sensibiliser les passants à leur combat².

Écrire l'histoire de ses personnages demande également de songer au schéma narratif du récit, même si celui-ci est vraisemblablement amené à évoluer en fonction des histoires des autres personnages et de l'histoire globale d'*Anarchy*. Les joueurs étaient donc confrontés à de véritables questions d'écriture (narrative) littéraire.

Cette partie de l'expérience d'écriture est la plus importante en termes de masse textuelle : elle consiste en une multitude de récits à la fois parallèles et entrecroisés – il était en effet possible d'interagir avec les personnages d'autres joueurs, et d'écrire ainsi à plusieurs. Chacun avait alors la possibilité de faire, selon les mots de la rédaction d'*Anarchy*, « une expérience de création littéraire : crée[r] des personnages dans un réseau social de fiction³. »

3. L'interactivité dans le processus d'écriture

Ce qui fait la spécificité de la forme d'écriture de cet espace participatif d'*Anarchy* est son dispositif interactif. Le numérique permet notamment une importante interactivité. La comparaison de la plateforme avec un réseau social met ainsi l'accent sur les interactions entre les joueurs, même si, à la différence d'un vrai réseau social, les joueurs entrent en interaction à travers des personnages qu'ils ont créés, et non directement avec leur profil de joueur.

¹ ashra, personnage DELAQUAIRE Paul, « Le choc du réel », 4 novembre 2014 à 15h56, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/delaquaire-paul>, consulté le 16 décembre 2015.

² ashra, personnage DELAQUAIRE Paul, « null », 5 novembre 2014 à 17h01 <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/delaquaire-paul>, consulté le 16 décembre 2015.

³ Page consacrée à *Anarchy* sur le site de France 4, *France4.fr*, 2014.

Il y a interaction lorsque des éléments agissent les uns sur les autres, sont dans un système d'influence réciproque. Pour Jean Clément, l'interactivité, dans le cadre de la littérature numérique, consiste en la « possibilité pour le lecteur d'intervenir dans le processus même de l'écriture par des choix qui influenceront sur des textes qui lui seront donnés à lire, ou plus simplement sur l'ordre dans lequel ils apparaîtront à l'écran¹. » L'interactivité, dans cette définition, est donc en fait un mode de lecture : l'œuvre terminée est interactive au moment de sa lecture, car le lecteur réagit à ce qu'il voit sur son écran et a une incidence sur la manière dont la suite de l'œuvre va se présenter. Or, la dimension interactive d'*Anarchy* ne correspond pas exactement à cette définition. En effet, sur la plateforme de jeu de rôle, l'interactivité ne consiste pas en une possibilité d'action du lecteur sur un objet fini : l'« œuvre » qu'est le texte d'*Anarchy* est interactive car elle est véritablement *créée* par le « public ». Ce public n'est ainsi pas véritablement un public puisqu'il est entièrement acteur et indispensable à la création de l'œuvre. L'interactivité se situe donc dans le processus d'écriture lui-même.

Le dispositif interactif d'*Anarchy* n'est pas un programme conçu pour susciter l'action d'un utilisateur, mais propose aux utilisateurs, c'est-à-dire aux auteurs, de construire quelque chose par leurs interactions, qu'elles soient totalement explicites ou plus implicites. Les interactions les plus visibles sont les interactions entre personnages, auxquelles correspondent des associations d'auteurs. La rubrique « Seul contre tous ? » des règles du jeu invite en effet les auteurs à s'associer pour écrire ensemble :

La France est dans une période d'incertitude totale, aussi bien économique, sociale que politique. Dans ces phases, de nouvelles solidarités émergent. Les gens se regroupent, s'associent. Soit pour profiter du chaos, soit pour s'entraider. Vous pouvez ainsi vous **associer avec un autre auteur** et, de ce fait, tous vos personnages respectifs seront eux-mêmes associés.

Pourquoi s'associer ?

Pour pouvoir faire interagir vos personnages. Dans un texte écrit avec votre personnage, vous pouvez inclure un, plusieurs ou tous les personnages des auteurs avec lesquels vous êtes associé. Pour ce faire, il vous suffit d'utiliser l'arobase suivi du nom du personnage (un petit menu déroulant s'ouvre avec tous les personnages des auteurs avec lesquels vous êtes associé). Ex : @lulu.

L'interaction

Bien évidemment, l'auteur qui reçoit votre texte incluant un de ses personnages possède un droit de regard. L'auteur reçoit une notification lui offrant le choix suivant concernant votre proposition : accepter la proposition, le texte est publié sur les profils des deux personnages ; refuser la proposition, le texte est perdu ; ne rien faire du tout.

Mais attention ! Ne rien faire soi-même ne veut pas dire que l'interaction n'aura pas lieu du tout. Il y a une deadline (cf. « La Règle de Minuit », III-A-4, plus bas)².

Chacun peut donc faire intervenir dans son récit des personnages d'autres joueurs, et, ce faisant, intervient alors nécessairement dans les récits respectifs de ces personnages.

¹ Jean Clément, *op. cit.*, p. 10.

² « Anarchy – Règles du jeu. Les règles d'une œuvre écrite à mille mains », *Anarchy.fr*, 2015, p. 7.

Pour la suite

0 votes - le 12 Dec 2014 à 18:38

Général Atlas a interagi avec moi :

//

A 18h, à la vue d'une conclusion à Montargis, Atlas a lancé un appel à tous ses alliés.
Une fois le conflit à Montargis réglé, il demande à l'armée de se ranger derrière les citoyens et les politiques qui sont en train de se fixer sur le futur de la France.
"L'armée ne doit pas entrer dans le débat, notre rôle doit se cantonner à la sécurité. Nous devons montrer à l'ONU que la situation est toute proche de revenir au calme. Ainsi une fois Montargis libérée, je demanderai à tout le monde de baisser les armes et de rentrer dans vos casernes et régions respectives et de soutenir moralement les Néo-Résistants civils qui réfléchissent à l'avenir du pays. Laissons ce combat à @Guy, @Erick Foax, @Eric Sawal, Lilou, @Maître benayoun Xavier et tous leurs partenaires.
Ce sont également les citoyens qui s'empareront du débat sur les zones indépendantes et autonomes, l'armée pourra servir de conseiller, mais pas plus."

CC: @Lt Col Bourgouin @Colonel Licasse @Amiral Figuères @Colonel du Peyroux @général crelcel @Francis Lou-Migal @Caporal Schtark @Général Bastien @Obama @Denis Planchin @Gilles Froid @Maurice Upian

//

Exemple d'interaction. <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/denis-planchin>. Janvier 2016.

Cette capture correspond à l'interaction du personnage Général Atlas du joueur The PeaceMaker avec le personnage Denis Planchin du joueur Frex. Les interactions apparaissent dans l'histoire des personnages, comme une contribution à part entière, au même titre qu'une contribution de l'auteur auquel appartient le personnage cité, mais elles sont repérables à leur mention « [Nom du personnage] a interagi avec moi » et à leur cadre accompagné de guillemets gris. Les personnages cités, avec lesquels le joueur décide de faire interagir son personnage, apparaissent précédés d'une arobase et en rouge. Chacun de ces noms est un lien hypertexte permettant d'accéder à la page du personnage. On peut voir dans cet exemple deux manières d'interagir avec un personnage : en l'intégrant véritablement dans le texte, comme c'est le cas des personnages Guy, Erick Foax, Eric Sawal, Lilou¹ et Maître benayoun, ou bien en listant les personnages qu'on veut lier à sa contribution, sans qu'ils jouent un rôle dans le récit – ou ici le message².

D'autre part, on peut considérer que le dispositif d'écriture d'*Anarchy* repose sur un système général d'interactions implicites. Pour écrire, les auteurs doivent lire, dans la mesure du possible,

¹ L'interaction avec ce personnage a d'ailleurs échoué, car l'arobase manque.

² Cette manière d'interagir avec d'autres personnages sans les intégrer dans le récit peut par ailleurs s'apparenter à une forme de méta-jeu : c'est un moyen, pour les auteurs, de s'interpeller entre eux, de faire en sorte qu'ils ne manquent pas la contribution et la prennent en compte.

les contributions des autres auteurs, ainsi que les rubriques d'actualité de la plateforme, afin de suivre l'évolution globale de l'histoire d'*Anarchy*. Chacun participe à la construction de cette histoire, mais doit également prendre en compte sa temporalité, au risque de produire, sans cela, un récit incohérent. Or, ce processus est un processus interactif : l'influence réciproque des auteurs est une forme d'interaction implicite, dans le sens où elle n'est pas directement visible dans le texte. Le processus d'écriture lui-même, dans *Anarchy*, s'inscrit donc dans un système reposant sur l'interaction. Cette activité d'écriture est donc collaborative : les auteurs poursuivent le but commun de construire une fiction, et le font ensemble. Finalement, c'est l'interactivité qui est moteur de l'écriture.

Si le dispositif global de l'expérience – le site internet, la plateforme de jeu de rôle – semble très éloigné du littéraire, le dispositif d'écriture et la position d'auteur dans laquelle doivent se mettre les joueurs pose des questions véritablement littéraires : la participation au jeu les oblige à faire des choix narratifs, à réfléchir à la construction d'une intrigue... Dans la mesure où ils participent par l'écriture, les joueurs font donc une expérience littéraire. Cela reste néanmoins une expérience d'écriture particulière, puisqu'elle est à la fois collective, numérique et participative. Si on considère que le texte produit sur *Anarchy* peut s'apparenter à un texte littéraire, la configuration du dispositif dans le cadre duquel est écrit ce texte amène à s'interroger sur les conditions de sa production et l'instance productive, c'est-à-dire l'auteur. En effet, si la dimension collective amène des questions concernant le statut de l'auteur, c'est d'autant plus le cas quand l'objet est numérique et le dispositif participatif. En quoi le dispositif d'*Anarchy* permet-il d'interroger la définition de l'instance fondamentale qu'est l'auteur, dans une œuvre littéraire ?

II. Quel auteur et quelle forme d'auctorialité ?

1. Entre le collaboratif et le participatif : le jeu garant d'une certaine cohésion narrative entre les auteurs

On peut, d'une part, qualifier cette expérience de collaborative. Les participants ont en effet un projet commun : celui de construire un monde fictif ensemble, par l'écriture. Le cadre d'écriture est donc fixé et constitue une orientation commune. De plus, le processus d'écriture est collaboratif dans la mesure où les participants n'ont pas de raison d'être sans les autres : chacun peut faire évoluer ses personnages parce que ceux des autres auteurs, ainsi que l'histoire en général, évoluent aussi. Écrire sans se préoccuper de l'évolution de l'univers narratif est possible, mais est contraire

au principe de l'expérience et risque de produire des incohérences narratives. On peut cependant écrire sans jamais interagir avec les autres, mais à partir du moment où l'on s'efforce de rester cohérent avec l'évolution globale de l'histoire, on est dans une démarche collaborative, puisqu'on participe à la construction commune du monde fictif. L'auteur du personnage Rataouille, Oliver_Castle, a ainsi fait le choix de ne quasiment jamais répondre aux associations (il n'a répondu qu'une fois). Il les a seulement acceptées, ou bien n'a pas réagi assez rapidement pour les refuser¹. Mais, même s'il n'a pas véritablement pris part à l'écriture collective, son récit ne présente pas d'incohérences avec la fiction globale et contribue donc à enrichir celle-ci : il apporte notamment le point de vue d'un animal sur la société humaine.

Cependant, la nature du dispositif limite cette dimension collaborative. *Anarchy* étant un projet participatif, une véritable organisation collaborative est impossible. Le but du projet était de faire participer le plus de personnes possible : l'expérience d'*Anarchy* était ouverte à tous, sans aucun critère pour participer et sans aucune obligation dans cette participation. Aucun nombre minimum ni maximum de participants n'était fixé (même si la rédaction espérait un nombre assez important de participants), et ce nombre de participants n'était pas fixe : il n'y avait aucune obligation de commencer à participer dès le début de l'expérience, ni de s'arrêter à la fin, ni d'obligation de régularité ; l'inscription sur le site ne représentait pas un engagement. *Anarchy* proposait donc un système d'écriture collaborative où chacun était entièrement libre de tous ses choix, de la forme de sa participation à la manière dont il voulait écrire – s'il écrivait –, dans la mesure où des règles élémentaires de bienséance étaient respectées. Ce qui caractérise le participatif est une idée de masse et la liberté de chacun de participer de la manière qu'il entend. Une véritable organisation était donc impossible : la collaboration ne pouvait pas consister en un partage de tâches, ne découlait pas d'une concertation. C'est en fait la dimension ludique qui fait office de principe organisateur : c'est la concurrence ludique qui instaure une relation entre les participants et forme une « communauté » d'écriture. Les participants sont originellement tous concurrents, mais également incités à interagir, et ce, soit pour entrer dans une forme de compétition – la course au points, le *midnight kill*² –, soit pour s'associer dans l'écriture. Dans ce deuxième cas de figure, la collaboration est alors renforcée, puisque les joueurs peuvent s'entendre pour mener de véritables actions communes. Certains ont par exemple évoqué leur usage du méta-jeu. Le joueur Ndish explique en effet :

¹ « À minuit, tous les jours, toutes les propositions de texte incluant deux personnages (ou plus) sont automatiquement publiées si elles sont restées sans réponse jusque-là. » Dans : « Anarchy – Règles du jeu. Les règles d'une œuvre écrite à mille mains », *Anarchy.fr*, 2015.

² Il était possible de tuer des personnages en les citant dans un texte dans lequel apparaissait à la fin le hashtag #kill. Les joueurs créateurs des personnages cités avaient jusqu'à minuit pour refuser la contribution. Passé cette heure, elle était automatiquement validée.

Dès la première semaine, j'ai fait un appel du pied à @The PeaceMaker et son personnage @Juan, qui avait le même âge qu'@Isis. C'était un texte un peu érotique. Très vite, on a pris contact en dehors du site. On a parlé sur Facebook, puis par mail. J'ai aussi pris contact avec @Gally qui joue la partie de @Guy et des @Éveillés : on se tirait dans les pattes alors qu'on avançait dans la même direction.

On prenait beaucoup de plaisir dans ces conversations privées car on donnait nos points de vue, on élaborait des stratégies¹.

L'expérience d'écriture collective d'*Anarchy* se situe alors à la limite entre le collaboratif et le participatif. Elle est participative mais avec une dimension collaborative, permise par la forme de jeu.

2. Un espace d'écriture participative : l'occasion pour tous de devenir auteur

L'intérêt du participatif est d'ouvrir l'expérience à tous les volontaires, sans sélection. Dans le cadre d'*Anarchy*, la dimension participative permet alors une certaine « ouverture » de l'écriture, dans la mesure où elle donne la possibilité de participer à l'écriture d'une fiction à des personnes qui n'auraient pas forcément pensé écrire, soit qu'elles n'en avaient pas l'idée, soit qu'elles ne s'en sentaient pas capables ou légitimes. La figure de l'écrivain peut constituer un obstacle à l'écriture. Alain André, spécialisé dans l'animation d'ateliers d'écriture littéraire, évoque, dans un article intitulé « Écrire, le désir et la peur² », le sentiment d'illégitimité et la peur de certains participants face à l'écriture. Pour lui, cette peur vient du fait que l'écriture est toujours liée à l'identité personnelle, car on écrit toujours à partir de son identité et donc de son intimité – dans la mesure où l'écriture découle de préoccupations personnelles. C'est alors « l'autorisation de soi-même³ » qui peut représenter un obstacle à passer : il s'agit de dépasser le sentiment d'illégitimité et d'assumer être l'auteur de ce qu'on écrit.

Un dispositif tel que celui d'*Anarchy* permet alors de dépasser son éventuelle peur d'écrire. Dans cette sorte d'atelier d'écriture géant, la forme de jeu dédramatise l'écriture et est un antidote à la page blanche. En effet, on peut considérer que l'écriture a d'abord un but pratique : elle est le moyen par lequel on peut participer au jeu, ce qui fait passer la dimension « littéraire » au second plan. Le dispositif de jeu permet aussi de donner une impulsion à l'écriture, d'autant plus que les règles ne sont pas intransigeantes : les fautes d'orthographe sont à éviter mais pas rédhibitoires. De plus, la forme de jeu de rôle, où l'on crée des identités fictives, et la possibilité de garder l'anonymat en tant qu'auteur, permet de garder de la distance avec ce qu'on produit, de se masquer. Aucune règle n'invitait en effet les participants à renseigner leur profil avec de vraies informations :

¹ Marion Guénard, *Anarchy. Ils ont écrit la France du chaos*, Paris, Les petits matins, 2015, p. 114.

² Alain André, « Écrire : le désir et la peur », dans *Cahiers de Fontenay*, ouvrage hors collection *Écrire et faire écrire*, École Normale supérieure de Fontenay-Saint-Cloud, 1994, article non paginé.

³ *Idem*.

pour remplir la fiche auteur, il était demandé un pseudonyme, un nom, un prénom, une devise, un site internet, une ville et une image, mais chacun était libre de remplir ces champs avec ce qu'il voulait. Seul le pseudonyme était impératif.



Exemple de fiche auteur où seul le pseudonyme est renseigné. L'image de l'auteur est l'image par défaut.
<http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/auteur/vador31>. Décembre 2015.

Un tel dispositif permet alors « d'ouvrir » l'écriture à tout le monde : ce n'était pas un projet proposé à des écrivains. Boris Razon remarque, en ce sens :

Il y avait des gens qui ont pris le temps pour devenir romancier ou scénariste d'un personnage. Quelques-uns ont écrit un chapitre tous les jours. Et c'est cela qui est fou et qui rend ce projet gigantesque. C'est-à-dire comment on transforme des personnes qui ont l'habitude de s'asseoir dans un fauteuil et de regarder la télé ou Twitter, en personnes qui commencent à écrire une histoire¹.

De même, Benjamin Faivre, producteur à TelFrance Séries, souligne qu'*Anarchy* « permet d'offrir des espaces d'expression où la création n'est plus réservée à une élite² ». Cette expérience a donc vraisemblablement incité des gens à écrire, sans que cela soit forcément pour eux une activité habituelle. Or, Olivier Szulzynger, co-directeur de la rédaction et co-concepteur de la fiction, constate :

Ce qui nous frappe, c'est la longueur des textes et la qualité de l'écriture. [...] Un contributeur rédige même en alexandrins ! Certains s'associent pour écrire. « *Anarchy* » a fait naître une vraie communauté³.

Les participants – ou du moins certains d'entre eux – ont donc fait preuve d'un réel investissement dans le jeu d'écriture, alors qu'ils n'étaient pas forcément familiers avec cette activité.

Anarchy a donc permis à tous les volontaires de faire une expérience d'écriture (narrative) et de devenir *auteur*. Cette dénomination est d'ailleurs manifestement utilisée sciemment sur la plateforme : dans les règles du jeu comme dans les conditions générales d'utilisation, il est question

¹ Siegfried Forster, « Au Fipa, une «Anarchy» transmédia s'empare de la France », *RFI*, 23 janvier 2015, <http://www.rfi.fr/france/20150123-fipa-anarchy-transmedia-s-empare-france/>, consulté le 17 juillet 2015.

² Sylvie Veran, « "Anarchy", la communauté du chaos », *L'Obs*, 5 décembre 2014, <http://teleobs.nouvelobs.com/actualites/20141202.OBS6748/anarchy-la-communautaire-du-chaos.html>, consulté le 17 juillet 2015.

³ Sylvie Veran, « "Anarchy", la communauté du chaos », *L'Obs*, 5 décembre 2014.

d'« auteurs » et d'« œuvre¹ ». On a donc une multitude d'auteurs, difficiles à dénombrer, souvent anonymes, à l'investissement inégal. Or, une œuvre est d'une manière générale associée à un nombre défini d'auteurs, et dont on connaît souvent la véritable identité. Comment envisager la question de l'auctorialité dans *Anarchy* ?

3. L'auctorialité : quelle autorité sur le texte et quelle reconnaissance d'une autorisation à écrire ?

Si chaque contribution est associable à un auteur – puisque chaque contribution est un fragment de l'histoire d'un personnage, lui-même associé à un auteur –, la question de l'auctorialité n'en est pas moins problématique dans *Anarchy*. D'une part, l'ensemble de la masse textuelle est en effet le produit d'auteurs multiples et, d'autre part, chaque auteur n'est en réalité pas complètement maître de ses récits. Comme on l'a vu, l'écriture collective, sur la plateforme d'*Anarchy*, n'est pas un projet concerté et organisé où chacun aurait des tâches bien précises.

Dans un texte écrit par un seul auteur, celui-ci construit son texte de manière à lui donner une cohérence. Si, comme le rappelle et l'explique Antoine Compagnon dans *Le démon de la théorie*, il faut manier avec mesure l'idée d'une supposée intention de l'auteur pour interpréter un texte, il n'en reste pas moins que l'auteur a voulu donner un sens à son texte. Il ne faut donc pas penser que l'intention correspond à une préméditation intégralement consciente, car elle est globale et ne réside pas dans un projet explicite, mais

L'intention de l'auteur qui a écrit une œuvre est logiquement équivalente à ce qu'il voulait dire par les énoncés qui constituent le texte. Et son projet, ses motivations, la cohérence du texte pour une interprétation donnée sont des indices de cette intention.

Ainsi, pour bien des philosophes contemporains, il n'y a pas lieu de distinguer intention de l'auteur et sens des mots. Ce que nous interprétons quand nous lisons un texte, c'est, indifféremment, le sens des mots et l'intention de l'auteur².

Ainsi, si « ni les mots sur la page ni les intentions de l'auteur ne tiennent la clé de la signification d'une œuvre³ », la présomption d'intention reste quand même la base de toute interprétation.

Pour Umberto Eco, l'auteur fait même preuve d'une certaine « stratégie textuelle⁴ » : en tant qu'il écrit en vue de la lecture, c'est lui qui peut décider « jusqu'à quel point il doit contrôler la coopération du lecteur, où il doit la susciter, la diriger, la laisser se transformer en libre aventure interprétative⁵ » car « référé à des lecteurs que le texte ne postule pas et qu'il ne contribue pas à

¹ « Anarchy – Règles du jeu. Les règles d'une œuvre écrite à mille mains », *Anarchy.fr*, 2015, p. 7, et « Conditions générales d'utilisation de la plateforme Anarchy », *Anarchy.fr*, 2015.

² Antoine Compagnon, *Le démon de la théorie : littérature et sens commun*, Paris, Seuil, (1998) 2001, pp. 106-107.

³ *Ibid.*, p. 110.

⁴ Umberto Eco, *Lector in Fabula. Le rôle du lecteur*, traduit de l'italien par Myriem Bouzaher, Paris, B. Grasset, 1979, p. 73.

⁵ *Ibid.*, p. 72.

produire, le texte devient illisible (plus qu'il ne l'est) ou alors cela devient un autre livre¹. » L'auteur construit donc son lecteur en même temps qu'il construit son texte : « prévoir son Lecteur Modèle ne signifie pas uniquement "espérer" qu'il existe, cela signifie aussi agir sur le texte de façon à le construire². » Une certaine construction du texte, en vue de la lecture, est la condition pour que ce texte soit lisible.

Or, cette stratégie, si elle est l'objet commun à plusieurs auteurs, doit être un projet concerté et réfléchi de manière collective. Toutefois, ceci n'est pas le cas dans l'espace d'écriture participative d'*Anarchy*. En effet, aucun auteur n'est entièrement maître des récits de ses personnages. Le projet d'écriture d'un participant – la trame narrative qu'il avait envisagée – peut à tout moment être amené à être reconsidéré en regard de l'évolution globale de l'histoire ou à cause de la contribution d'un autre participant, qui interagit directement dans le récit du premier participant, via un de ses personnages. Le principe de la collaboration avec d'autres auteurs est de lier le destin de ses personnages à d'autres mains. Ce n'est donc parfois pas l'auteur créateur d'un personnage qui décide de la suite de l'histoire de celui-ci. Le joueur JeremyCED et la joueuse Gally écrivent par exemple ensemble et lient ainsi les histoires de leurs personnages Erick Foax et Laura. Or, dans un récit écrit à quatre mains, par des contributions successives se complétant, c'est la joueuse Gally qui finit par décider du destin de JérémyCED. Elle évoque en effet, dans les paroles de son personnage Laura, une explosion qui blesse Erick Foax : « j'ai à peine le temps de l'entendre crier "c'est entre toi et moi, Valois!" qu'une explosion énorme, un souffle chaud dans un bruit sourd me projette à terre. "Eric!!!!!"³ ». JeremyCED prend ensuite en compte ce récit, puisque sa participation suivante commence ainsi : « J'ouvre les yeux en toussant. Faut croire que je suis pas mort⁴... ». De manière encore plus radicale, certains personnages meurent sur l'autel du *midnight kill*, contre la volonté de leur auteur⁵. Ainsi, le personnage Jérémie du joueur Ptit Nap est tué par The PeaceMaker et Ndish, qui se sont vraisemblablement concertés et produisent deux récits simultanés, chacun à travers un de ses personnages, mettant en scène la mort du personnage de Jérémie⁶. Les projets narratifs d'un auteur peuvent donc être à tout moment remis en question. Un auteur n'est jamais le créateur unique de son texte : il doit prendre en compte les interventions des autres auteurs de manière plus ou moins directe dans l'histoire de ses personnages. Il n'a donc pas une complète autorité sur son texte.

¹ Umberto Eco, *op. cit.*, p. 73.

² *Ibid.*, p. 69.

³ Gally, personnage Laura, « plus jamais », 16 décembre 2014 à 22h18, *Anarchy.fr*, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/erick-foax>, consulté le 16 décembre 2015.

⁴ JeremyCED, personnage Erick Foax, « Pour Charlotte ! », 16 décembre 2014 à 22h46, *Anarchy.fr*, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/erick-foax>, consulté le 16 décembre 2015.

⁵ Voir note 2 p. 14.

⁶ Marion Guénard, *op. cit.*, pp. 45-47.

D'autre part, la question de l'auteur et de sa reconnaissance peut aussi être liée à une certaine idée de « qualité littéraire ». Un éditeur n'édite par exemple pas tous les manuscrits qu'il reçoit : ceux qui sont édités sont censés avoir un intérêt plus important, d'être d'une plus grande qualité. Or, sur la plateforme d'*Anarchy*, tout le monde peut écrire, de la manière qu'il veut ; il n'y a quasiment aucune censure – sauf contre d'éventuels propos obscènes, racistes, ... Certains textes témoignent d'une recherche stylistique ; on trouve ainsi des contributions écrites sous forme de poèmes :

Pipo, à patte de course, file au pique-nique des apaisés
Catsou, Bibiche doit retrouver
Une sourde angoisse l'étreint
Il pressent un funeste destin
Le pigeon est farci
N'ont-ils entendu
l'appel transmis
Par Justin Trésor
Ce vendredi
Le pigeon sur l'animal
N'a pas le même effet
Je le sais, je l'ai testé
Elle est empoisonnée la provende
Et vous aurez beau crier Hollande
Et vous aurez beau criez François
Vous ne vous échappez pas
Le teckel devient vorace
Minet est une menace
A l'appel de l'Iboga
Pauvres humains
Vous allez réaliser
L'effet qu'ça fait
D'être gibier
Pipo, essoufflé [sic], sait déjà qu'il arrivera trop tard¹.

Toutefois, d'un autre côté, certains autres textes comportent par exemple un certain nombre de fautes d'orthographe :

Pendant que les combats continue [sic] au sud, La [sic] résistance s'organise a [sic] Paris. Comme l'on [sic] fait les toulousains [sic], les parisiens [sic] s'apprenent [sic] a livré [sic] bataille pour leur ville. S'il entre dans Paris, il devra combattres [sic] les armées du sud et les réserves du général crelcel au nord ainsi que la résitance [sic] dans tout paris [sic]. Il est conseillé aux habitants non combatants [sic] de se réfugier dans les caves ou les stations de métro².

Sur *Anarchy*, l'écriture a aussi une dimension assez « utilitaire ». En effet, l'écriture n'y est pas une fin mais un moyen : le moyen de faire évoluer ses personnages, de gagner des points... C'est donc avant tout un outil de jeu. Cela se voit d'ailleurs dans la diversité des formes textuelles que l'on peut trouver dans les contributions des joueurs : si une grande partie sont des récits, il s'y

¹ la rumeur, personnage PIPO, « Déjeuner en paix », 11 décembre 2014 à 10h22, *Anarchy.fr*, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/pipo>, consulté le 27 janvier 2016.

² Pirate, personnage La Source, « info », 8 décembre 2014 à 10h40, *Anarchy.fr*, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/la-source>, consulté le 27 janvier 2016.

trouve également notamment beaucoup de textes sous forme de lettres ou de messages, comme par exemple celui-ci :

SMS d'Adria Helios

0 votes - le 16 Dec 2014 à 17:33

Adria Helios a interagi avec moi :

// Bonsoir @Guy , Comment allez-vous clore le Forum Social de l'Elysée ? Dans quelques heures cet événement prend fin, si vous avez besoin de moi pour la suite, je resterai auprès de vous pour les jours et les semaines à venir. Je retourne au dernier Atelier de la journée, à tout-à-l'heure pour le repas de clôture. Adria Helios, Représentante du Poitou-Charentes C.C. : @Laura @Charlito @justin tresor @Eric Sawal @Erick Foax @Lilou //

Interaction du personnage Adria Helios du joueur Willy avec le personnage Guy de la joueuse Gally, sous forme de message. <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/erick-foax>. Janvier 2016.

Ce phénomène correspond vraisemblablement à un besoin des auteurs de communiquer de manière plus directe, afin de mener à bien des actions communes entre leurs personnages.

Doit-on alors considérer que certains textes, sur *Anarchy*, sont de meilleure qualité que d'autres, voire plus « littéraires » ? Doit-on envisager une hiérarchie entre les auteurs, dont certains seraient plus légitimes que d'autres ? Doit-on, de la même manière, hiérarchiser les textes ou bien considérer que la masse textuelle produite est une œuvre quand on la considère dans sa totalité ?

La notion d'auteur apparaît donc mise à mal par ce type d'expérience d'écriture, autant relativement à l'autorité de l'auteur sur son texte, que relativement à son autorisation en tant qu'auteur. Peut-être faudrait-il utiliser les termes de « scripteur¹ » ou d'« écrivain² », qui, comme Barthes l'évoque à propos de ce deuxième terme, font référence à une activité et non à une fonction. Mais, si l'on fait ce choix, on évacue en quelque sorte la réflexion en la contournant – d'autant plus qu'on peut supposer que l'emploi du mot « auteur » sur la plateforme est un choix qui a pour ambition d'amener à cette réflexion. De plus, d'un point de vue juridique, il est difficile d'évacuer la question de l'auteur.

4. Le cadre institutionnel et légal : les droits d'auteur

Comme le rappellent Elsa Neeman, Jérôme Meizoz et Claire Clivaz, dans un article intitulé « Culture numérique et auctorialité : réflexions sur un bouleversement³ », d'une manière générale,

¹ Évelyne Broudoux, « Apport des nouvelles technologies aux écritures collectives », *Lecture Jeune*, n° 93 : *Les écritures collectives*, avril 2000, p. 43.

² Roland Barthes, « Écrivains et écrivains », dans *Essais critiques*, Paris, Seuil, (1964) 1998.

³ Elsa Neeman *et al.*, « Culture numérique et auctorialité : réflexions sur un bouleversement », *A contrario*, n° 17, 2012.

dans le numérique et sur Internet, la question de l'auteur est complexe et a fait face à des vides juridiques¹, étant donné que « le principe même de la culture internet [...] ébranle fortement les représentations traditionnelles du lien entre l'auteur et son texte². »

Le cas des MUD est l'un des exemples assez représentatifs de cet ébranlement. Dans ce type de production textuelle, les auteurs sont anonymes et peuvent opter pour de multiples identités possibles, ce qui pose un problème relativement aux droits d'auteurs. Cependant, selon Évelyne Broudoux, ce « travail littéraire n'a pas pour vocation une reconnaissance ou un profit économique³ » et les questions relatives à l'auteur, à l'éditeur ou au marché ne se poseraient donc pas. Pourtant, il ne faut peut-être pas être si catégorique : ce n'est pas parce que les MUD sont des jeux en ligne, développés de manière relativement informelle, que toutes ces questions sont à évacuer. John Townsend et Michael James Heron, qui s'intéressent à ce type d'écriture, posent en effet la question de l'auctorialité relativement aux jeux de rôles textuels. Selon eux, la perception de l'auctorialité doit être plus souple que relativement à un texte écrit par une seule personne, sans quoi le développement du jeu pourrait être bloqué :

A traditional, non-collaborative perception of authorship can create turf wars. [...] And if authorship is considered to be a type of legal ownership then a MUD may lose its ability to both evolve and develop. An alteration to either the code or creative prose of a MUD that requires the author's permission reduces the efficiency of its development⁴.

Cependant, le développement d'un tel jeu suppose un investissement de développeurs, maîtrisant une certaine technique et introduisant dans le monde fictif une certaine touche personnelle : « Most players who transition to being developers will have very specific ideas about what they want to introduce to the game⁵. » Les développeurs ont chacun leurs idées, leur manière de développer et renouveler le jeu. Ce type de dispositif pose donc la question du rapport entre les multiples auteurs individuels et le développement du jeu par quelques personnes, qui ne sont pas toujours les mêmes toute la durée d'existence du MUD et qui sont, de plus, toujours influencées par les autres participants.

If a MUD is approached as the product multiple, individual authors then the ability to assess its quality, its vision, and its evolution is greatly hindered. Authorship exists at a microscopic level: a developer wrote the description of a particular room, and a developer coded certain features. But the sheer scale of content (often totalling thousands, if not hundreds of thousands of descriptions) is problematic in asserting either authorship or intention. A developer may retire, for example, and his or her identity may become lost. And the autonomy expressed by developers is subtly guided by others⁶.

Si on envisage la question des droits d'auteurs, qui a donc la plus importante auctorialité dans un tel dispositif ? Les simples joueurs ? Les développeurs ? Il apparaît difficile d'envisager

¹ Elsa Neeman *et al.*, *op. cit.*, p. 25.

² *Ibid.*, p. 26.

³ Évelyne Broudoux, *op. cit.*, p. 43.

⁴ Heron, *op. cit.*

⁵ *Id.*

⁶ *Id.*

une solution juridique qui serait représentative de l'investissement de ces différents acteurs. Le même type de questions se pose alors par rapport au dispositif d'*Anarchy* : les auteurs sont-ils les participants qui ont écrit ? Dans ce cas, ont-ils des droits uniquement sur leurs propres textes ou sur l'ensemble de la masse textuelle ? En effet : quelle est la « propriété » de chacun ? Est-ce qu'on considère que tout le monde est auteur de l'ensemble du texte produit, malgré l'unité discutable de celui-ci, ainsi que la multitude d'auteurs qui ne se concertent pas véritablement et leur investissement variable ? De plus, si les droits reviennent aux participants, apparaît le problème de l'identité de ceux-ci. La question de l'identité se pose de manière similaire dans le cadre de la plateforme d'*Anarchy* et dans celui du blog :

L'auteur du blog use souvent du pseudonyme et de plus, ce que l'on pourrait, avec les catégories propres au support imprimé, appeler "paratexte", n'est pas toujours présent, contrairement au cas du livre, où le lecteur est assuré d'être renseigné sur le nom de l'auteur (qui, contrairement à ce qui se passe dans le cas du blog, est souvent un nom qui réfère à une personne civile), la date et le lieu d'édition¹.

Or, *Anarchy* est aussi le lieu d'un jeu sur l'identité. Comme on l'a déjà évoqué, les participants n'étaient pas dans l'obligation d'indiquer, sur leur profil, des informations vraies relatives à leur identité. Beaucoup n'ont donc renseigné qu'un pseudonyme, d'autres ont rempli tous les champs – nom et prénom, ville, ... – mais possiblement avec des informations fictives. À partir de ce constat, la question de la reconnaissance de droits d'auteurs apparaît donc encore plus complexe. Par ailleurs, de même que Heron et Townsend évoquent le fait que les développeurs des MUD pourraient être les auteurs les plus légitimes, du fait de leur position hiérarchique, on pourrait encore envisager le fait que les propriétaires du texte d'*Anarchy* puissent être le comité de rédaction ou encore les producteurs.

La question apparaît donc très floue. Cependant, *Anarchy* étant une expérience à l'initiative de plusieurs institutions publiques et privées – France TV, Telfrance Série, Iri, Ina –, un cadre juridique concernant les droits d'auteur a dû être fixée : l'ambiguïté juridique était impossible. Un texte est normalement la propriété de celui qui l'écrit :

En France, les textes publiés sur l'internet tombent sous le coup de la propriété littéraire et artistique (ou droit d'auteur), qui compose, avec la propriété industrielle, la propriété intellectuelle. La propriété littéraire et artistique est composée de droits moraux (par exemple le fait que l'auteur a seul le droit de divulguer son œuvre), qui sont inaliénables, ainsi que de droits patrimoniaux (le droit d'exploitation, par exemple), qui s'appliquent du vivant de l'auteur et septante ans après sa mort².

Cependant, du fait de la complexité de la question dans le cadre d'un dispositif d'écriture participative, les producteurs d'*Anarchy* ont tranché autrement. Dans le point 4.1 des Conditions générales d'utilisation du site, on peut effectivement lire :

Tout Contributeur autorise expressément TELFRANCE SERIE et FRANCE TELEVISIONS à conserver, reproduire et représenter ses Contributions sur tout site internet qu'elle édite en rapport

¹ Elsa Neeman *et al.*, *op. cit.*, p. 28.

² *Ibid.*, p. 25.

avec l'Opération et notamment le Site.

Le Contributeur cède l'ensemble des droits dont il dispose sur les Contenus, à titre gracieux et exclusif, à TELFRANCE SERIE et FRANCE TELEVISIONS avec faculté de rétrocéder ces droits à des tiers, pour une durée de 30 (trente) ans à compter de la transmission de ses Contenus en vue de l'exploitation des Contenus via le réseau Internet, sur tous récepteurs fixes et/ou tous récepteurs mobiles, et relayés par tous moyens techniques tels que le câble ou procédé assimilable, le satellite, ou tout autre réseau ou moyen de communication électronique permettant l'accès à Internet, et ce quelles que soient les normes utilisées (telles que ADSL, GPRS, UMTS, etc.). Cette cession est valable pour les territoires du monde entier. Aux fins de promouvoir le Site et/ou l'Opération ainsi que dans le cadre de sa communication institutionnelle, le Contributeur reconnaît et accepte expressément que TELFRANCE SERIE et FRANCE TELEVISIONS seront autorisées à reproduire et représenter tous extraits ou adaptation des Contenus et/ou tout ou partie de l'espace contenant les Contenus par tous modes d'exploitation (notamment par voie hertzienne, câble et satellite) et sur tout support promotionnel (notamment support de presse). Le Contributeur cède donc les droits de reproduction et de représentation nécessaires à ces exploitations promotionnelles.

Certains Contenus pourront être reformatés sur la forme par TELFRANCE SERIE et FRANCE TELEVISIONS.

Le Contributeur reconnaît et accepte expressément qu'aucune exploitation des Contenus sur le Site ou tout autre site web en rapport avec l'Opération ne pourra donner lieu à une rétribution quelconque (en nature comme en espèce) du Contributeur¹.

Pour des questions de facilité d'utilisation des contenus, tous les droits sont donc cédés aux producteurs : en effet, comment gérer les droits si chaque auteur possédait des droits d'auteurs sur ses textes ?

Néanmoins, ce choix reflète une certaine ambiguïté du dispositif. En effet, en donnant la possibilité à tous de produire des textes visibles par d'autres et en utilisant le terme même d'« auteur », on peut voir dans l'expérience d'*Anarchy* une sorte de revendication presque « politique » de la possibilité pour tous d'être reconnu comme légitime en tant qu'auteur, à partir du moment où on est à l'origine d'un texte. Mais il reste que ces « auteurs » n'ont pas de droits juridiques sur leurs textes.

Un tel dispositif d'écriture participative permet alors à tout le monde de devenir auteur de fiction, mais, dans le même temps, la notion d'auteur est mise à mal : ce dispositif produit une indéfinition de l'auteur et soulève des questions concernant aussi bien l'autorité de l'auteur sur son texte, que son autorisation en tant qu'auteur. Cependant, le cadre juridique dans lequel s'inscrit le projet a conduit à devoir trancher concernant la question des droits d'auteur : en déplaçant la question de la propriété des textes des écrivains aux producteurs, on enraye alors la réflexion à propos d'une possible redéfinition de ce qu'est l'auctorialité. Il n'en reste pas moins que ce phénomène est significatif de l'ébranlement que provoque ce type d'expérience concernant certaines définitions et de la difficulté à penser leur complexité, et ce autant au niveau de la production que de la réception du texte. En effet, la multiplicité d'auteurs dans un dispositif participatif a une incidence sur la forme même du texte produit, et donc, par conséquent, sur la

¹ « Conditions générales d'utilisation de la plateforme Anarchy », *Anarchy.fr*, 2015.

manière dont il est reçu et perçu. Que produit le texte d'*Anarchy* concernant l'expérience de lecture ?

III. Quel lecteur et quelle expérience de lecture ?

1. Un texte non unifié et non linéaire

Le texte d'*Anarchy*, considéré dans sa totalité, n'a pas véritablement d'unité. Le principe du jeu de rôle fait que chaque récit est centré autour d'un personnage. L'histoire de chaque personnage représente donc une certaine unité, mais ces histoires parallèles sont dans une certaine mesure « déconnectées » les unes des autres. Même quand des auteurs s'associent et écrivent ensemble, la totalité des contributions des auteurs associés n'apparaissent pas forcément dans l'histoire de chaque personnage. Par exemple, les joueurs JeremyCED et Gally se sont associés et font interagir leurs personnages Erick Foax et Laura, mais tous les récits de l'histoire d'Erick Foax n'apparaissent pas dans l'histoire de Laura. JeremyCED raconte l'histoire de son personnage Erick Foax, qui poursuit un autre personnage, Valois :

Après 10 minutes au téléphone avec @Maurice Upian, j'avais toutes les informations que je voulais. Valois était seul cloîtré dans le château de Fontainebleau, tous ses hommes fidèles avaient été abattus ou arrêtés par la DGSI. [...] L'agent secret et ses hommes entouraient le château lorsque j'arrivai [sic], et ils décidèrent de garder cette position, alors que je rentrais seul dans la bâtisse. [...] "Valois, c'est Foax ! Maintenant, c'est entre toi et moi ! Réglons cette affaire !" Aucune réponse. Alors que le rez-de-chaussée semblait désert, je m'approcha [sic] de l'escalier pour aller à l'étage. Heureusement pour moi, mes réflexes me sauvèrent, alors que le capitaine canardait depuis le haut de l'escalier avec sa mitraillette. Merci, il venait de me donner sa position. Il ne bougerait pas de là-haut, croyant que c'était le meilleur point de vue. "C'est fini Valois ! Sors de là !" Une réponse se fit enfin entendre, mais pas celle que j'espérais : "Plutôt crever !" Je vis alors une dizaine de grenades dégoupillées tomber devant moi, accompagnées d'explosif enclenché. Une seule solution : courir !¹

Suite à cette participation, Gally poursuit l'histoire de son personnage Laura, en la faisant décider de suivre Erick Foax :

Les larmes encore sur mes cils je refuse qu'il me plante là! Qu'est-ce qu'il croit? Que je suis le genre de femme à attendre le retour du guerrier à la maison? Jamais! @Erick Foax fait le fier, mais il est encore trop jeune, trop jeune pour avoir du sang sur les mains, je dois trouver une solution. Même si ça me coûte mon amour pour lui, je ne le laisserai pas tuer valois! je traînerai ce charognard de capitaine devant les tribunaux de guerre internationaux! Foax n'est pas le seul à avoir perdu des personnes qu'il aimait dans les combats et à Montargis. A son insue [sic], je décide de le suivre, je le sauverai de lui même, même si c'est la dernière chose que je dois faire de ma vie !²

La joueuse Gally introduit donc son personnage Laura, par interaction, dans l'histoire du personnage Erick Foax de JeremyCED, et cette contribution apparaît dans l'histoire d'Erick Foax

¹ JeremyCED, personnage Erick Foax, « My revenge », 16 décembre 2014 à 21h04, *Anarchy.fr*, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/erick-foax>, consulté le 16 décembre 2015.

² Gally, personnage Laura, « non ! », 16 décembre 2014 à 22h05, *Anarchy.fr*, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/erick-foax>, consulté le 16 décembre 2015.

puisque celui-ci a été cité de cette manière : @Erick Foax. Cependant, comme Laura n'a pas été citée dans le récit de JeremyCED, cette contribution n'apparaît pas dans son histoire à elle. Pour avoir l'histoire des deux personnages dans sa totalité, il faut donc prendre en compte les deux récits parallèles.

Le texte est donc morcelé, et même quand des joueurs sont associés et lient les histoires de leurs personnages, il est nécessaire de prendre en compte les textes apparaissant sur chaque fiche personnage pour avoir la totalité de l'histoire. De plus, du fait des interactions, même l'histoire d'un même personnage peut contenir des éléments relativement incohérents. C'est le cas de l'histoire du personnage Ratatouille. L'auteur Oliver_Castle a écrit entre le 4 et le 28 novembre les 11 contributions qui constituent l'histoire de son personnage Ratatouille. C'est un personnage qui ne prend pas véritablement part à « l'action » d'*Anarchy* : son histoire est cohérente avec les caractéristiques du monde mais c'est une sorte de personnage marginal, dont l'histoire n'est pas liée à d'autres personnages, malgré les nombreuses interactions de la part d'autres personnages, car la majorité des contributions apparaissant dans l'histoire de Ratatouille sont en fait des textes d'autres auteurs. Ce personnage s'exprime à la première personne du singulier et, depuis sa situation d'animal, porte un regard à première vue naïf mais en fait relativement critique sur la société humaine, comme on le voit par exemple dans ce texte :

Poubelle à moitié vide

10 votes - le 08 Nov 2014 à 16:54

Je sais pas ce qui se passe en moment, mais je constate que les poubelles des deux-pattes sont de moins en moins remplies ! Je sais bien qu'il faut toujours voir la poubelle à moitié pleine plutôt qu'à moitié vide, mais même en étant optimiste les faits sont là : y'a de moins en moins de bouffe !

Ou alors, c'est encore un coup de ses batards [sic] de pigeons... Car je doute que les deux-pattes se soient tous dit en même temps « arrêtons le gaspillage et consommons utile¹... »

Mais même s'il ne prend pas part aux événements importants de l'évolution narrative de l'histoire globale d'*Anarchy*, ni même ne les évoque, un certain nombre d'auteurs l'ont cité dans leurs récits. Surgissent alors dans l'histoire de Ratatouille des contributions ayant pour objet la résolution d'une enquête à propos d'une fraude fiscale :

Suite...et fin

0 votes - le 12 Nov 2014 à 23:31

gunthar a interagi avec moi :

Gunthar avait parlé, car personne n'était venu à son secours...peut-être ceux qui y auraient eu intérêt ignoraient-ils qu'il était entre les mains de l'armée française.

Mais voilà, @Marcel SANTINI @Thierry Lun et @Ratatouille savaient tout.

Oui, le premier ministre était à l'origine des opérations ayant entraîné la faillite de la BMG, oui l'homme était titulaire de multiples comptes dans des paradis fiscaux, oui, cet homme ne défendait pas les intérêts de la France mais ceux de ses créanciers.

Quelques fonctionnaires français à qui il avait déjà expliqué les termes du complot américain, n'ignoraient maintenant plus rien de la trahison de Cabestany.

¹ Oliver_Castle, personnage Ratatouille, « Poubelle à moitié vide », 8 novembre 2014 à 16h54, *Anarchy.fr*, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/ratatouille>, consulté le 27 janvier 2016.

Gunthar était maintenant inutile; il le savait !¹

On peut d'ailleurs remarquer que Ratatouille fait véritablement partie du récit, puisqu'il est l'un des sujets d'une phrase. Ce personnage est également cité parmi les personnages « s'intéress[ant] » à une région récemment devenue indépendante :

null²

0 votes - le 15 Nov 2014 à 21:42

Pierre Miquelon a interagi avec moi :

Saint Pierre et Miquelon [sic] sont rarement médiatique [sic] mais depuis quelques jours les journalistes du monde entier veulent en savoir plus sur le jeune état. Les hôtels de l'île sont pleins. @Tintin @Ratatouille @FranceIndé @France BN @Camille Singedoigt @Vladimir Poutine @DeparDieU Gérard @Obama @Dieu @Cyril Hanouna @Timothée @justin tresor @Jean de Severac @Anonymous @Pierre Yovanovic s'intéressent à lui. @de Vaudricourt veut installer une plateforme off-shore³

Ces interactions produisent alors un certain effet d'hétérogénéité, d'autant plus qu'elles n'ont pas plus de rapport entre elles qu'avec l'histoire de Ratatouille racontée par son auteur.

D'autre part, il n'y a pas non plus d'unité dans la narration. Les auteurs avaient une totale liberté dans leurs choix narratifs. Comme nous l'avons déjà évoqué, ils avaient ainsi la possibilité d'écrire au présent comme au passé, à la personne qu'ils désiraient, d'opter pour le genre de texte qu'ils voulaient : récit, poème, lettre, ... Un certain nombre d'entre eux ont d'ailleurs mélangé ces différentes possibilités, variant d'une contribution à l'autre. Le joueur Eric Sawal, dans ses contributions constituant l'histoire de son personnage Eric Sawal, alterne par exemple entre un récit au passé et à la troisième personne du singulier et des contributions sous forme de lettre ou de message, rédigés au présent et à la première personne. Chaque jour, au moins une contribution consiste en un récit :

1er Décembre, Comité de Salut Public, Hôtel de Matignon

0 votes - le 02 Dec 2014 à 09:53

A Matignon, au Comité de Salut Public, a lieu ce soir du 1er décembre, une réunion qui marquera l'histoire. Dans la salle de réunion, il y'a autour d'une table ronde, Jean-Luc Mélenchon, Clémentine Autain, Benoît Amon, Pierre Laurent, mais aussi les chefs des comités de Salut Public du 93 et du 94 (Christophe Flavier), ainsi que M. Pablo, chef des services secrets vénézuéliens [sic] en France (parmi ses multiples casquettes).

Tous attendent en silence, l'impatience est palpable. Enfin, Eric Sawal entre dans la salle, tous les regards se tournent vers lui. Mélenchon se dresse sur son siège : Mélenchon – « Alors ? »

Eric Sawal – « Nous avons une ébauche d'accord avec les Eveillés, les Oubliés et les Contestacio ». [...]⁴

Puis, plus l'expérience avance et plus les interactions s'intensifient, plus des contributions ayant la forme de messages apparaissent :

¹ Personnage gunthar, « Suite...et fin », 12 novembre 2014 à 23h31, *Anarchy.fr*, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/ratatouille>, consulté le 27 janvier 2016.

² Quand l'auteur ne donne aucun titre à sa contribution, le titre apparaissant par défaut est « null ».

³ Personnage Pierre Miquelon, « null », 15 novembre 2014 à 21h42, *Anarchy.fr*, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/ratatouille>, consulté le 27 janvier 2016.

⁴ Eric Sawal, personnage Eric Sawal, « 1er Décembre, Comité de Salut Public, Hôtel de Matignon », 2 décembre 2014 à 09h53, *Anarchy.fr*, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/eric-sawal>, consulté le 27 janvier 2016.

Orly, zone neutre ?

0 votes - le 02 Dec 2014 à 10:15

@Denis Planchin , @Colonel Atlas ,

Au nom du Comité de Salut Public, et à la demande du Colonel Atlas suite à l'intervention militaire actuellement en court [sic] au Porte de Paris [sic], je suis prêt à ouvrir des négociations sur le statut de l'aéroport d'Orly.

Nous sommes prêt [sic] à faire de l'aéroport d'Orly une zone neutre. Nous souhaitons conserver le contrôle d'une piste d'atterrissage et d'un terminal ; et ce afin de maintenir en fonctionnement le "Pont Aérien" qui relie les villes limitrophes d'Orly ralliées au Comité de Salut Public avec le Venezuela [sic]. Le Venezuela [sic] nous approvisionne en vivre [sic] ainsi que dans la monnaie des Comités de Salut Public, le Sol. Ces apports nous sont indispensables. Qu'en pensez vous ? Eric Sawal¹.

Le joueur alterne donc entre plusieurs modes de narration, différents points de vue.

Le texte d'*Anarchy* compte alors une multiplicité de points de vue et de voix : ceux des narrateurs ainsi que ceux des personnages. On peut effectivement considérer que même les récits à la troisième personne du singulier ont des narrateurs différents : ces récits sont les produits d'auteurs différents, qui ne se concertent pas, et ces différents narrateurs n'ont alors pas forcément la même attitude narrative ni le même savoir. On peut éventuellement envisager que les récits des histoires de plusieurs personnages aient le même narrateur, si ces personnages sont ceux d'un même joueur – puisque ce joueur a la possibilité d'utiliser exactement la même instance narratrice dans ses différents textes.

Le texte d'*Anarchy* n'est donc pas linéaire, et n'est pas non plus unifié, que ce soit au niveau du « découpage » du texte, qu'au niveau de la narration. Ce morcellement et cette hétérogénéité amènent alors à s'interroger sur ce que peut être l'expérience de lecture de la masse textuelle que représente *Anarchy*.

2. Une expérience particulière de lecture

C'est au moment de la lecture que le texte prend véritablement un sens. Un texte ne prend en effet un sens que lorsqu'il est confronté à un lecteur, c'est-à-dire une instance interprétative. Selon Umberto Eco :

Le texte est donc un tissu d'espaces blancs, d'interstices à remplir, et celui qui l'a émis prévoyait qu'ils seraient remplis et les a laissés en blanc pour deux raisons. D'abord parce qu'un texte est un mécanisme paresseux (ou économique) qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire. [...] Ensuite parce que, au fur et à mesure qu'il passe de la fonction didactique à la fonction esthétique, un texte veut laisser au lecteur l'initiative interprétative, même si en général il désire être interprété avec une marge suffisante d'univocité. Un texte veut que quelqu'un l'aide à fonctionner².

Malgré la longueur du texte, son découpage, le lecteur est l'endroit où le texte se rassemble et fait sens, l'endroit où le texte devient une unité, et ce au-delà d'une supposée intention de l'auteur :

¹ Eric Sawal, personnage Eric Sawal, « Orly, zone neutre ? », 2 décembre 2014 à 10h15, *Anarchy.fr*, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/eric-sawal>, consulté le 27 janvier 2016.

² Umberto Eco, *op. cit.*, pp. 63-64.

Lire, c'est donner un sens d'ensemble, une globalisation et une articulation des sens produits par les séquences. Ce n'est pas retrouver le sens voulu par un auteur, ce qui impliquerait que le plaisir du texte s'origine dans la coïncidence entre le sens voulu et le sens perçu, en une sorte d'accord culturel [...]. Lire, c'est donc constituer et non pas reconstituer un sens¹.

C'est donc l'acte de lecture qui donne sa cohérence au texte. Cependant, lorsqu'on est face à un texte aussi morcelé et hétérogène que celui d'*Anarchy*, en quelle mesure le lecteur peut-il donner une cohérence au texte et que cela implique-t-il ?

Pour reprendre les termes de Bertrand Gervais, dans son article « Les régies de la lecture littéraire », l'acte de lecture fonctionne suivant deux « économies constitutives » : « l'économie de la progression » et « l'économie de la compréhension² ». Or, ces deux activités peuvent sembler problématique dans la lecture d'*Anarchy*.

Bertrand Gervais définit la progression ainsi :

La progression doit être considérée comme l'économie de base de l'acte de lecture. Lire, c'est progresser à travers un texte, c'est se rendre à sa fin. [...]

En progression, c'est la règle de l'intérêt qui prévaut. Malgré toutes nos bonnes intentions, nous ne lisons jamais qu'une partie de ce qui est écrit, ce qui attire l'attention ou encore ce qui est nécessaire à la poursuite de l'activité³.

La phase de progression correspond donc à une prise de connaissance du texte ; on lit le texte en suivant le sens courant de la lecture, c'est-à-dire depuis le début du texte et en se dirigeant vers sa fin. C'est ainsi que le texte peut commencer à prendre sens. Toutefois, qu'en est-il de la progression dans un texte non linéaire, tel que celui d'*Anarchy* ? En effet, si chaque contribution, voire chaque histoire de personnage, constituent un texte linéaire, la masse textuelle globale n'est que la collection de ces entités textuelles relativement linéaires. De plus, si au cours de la lecture d'un texte linéaire, « nous ne lisons jamais qu'une partie de ce qui est écrit », la lecture d'*Anarchy* est d'autant plus partielle. Pour vraiment comprendre les histoires individuelles des personnages, il faudrait théoriquement lire les histoires des autres personnages. Étant donné que peu de personnages n'ont répondu à aucune interaction d'autres personnages et que ces interactions ont constitué un réseau reliant tous les personnages entre eux, il faudrait alors lire l'intégralité des contributions. Or, au cours de l'expérience, il était effectivement difficile de tout lire, comme le souligne le joueur Midas_*Anarchy* :

Il était extrêmement difficile de suivre le rythme. Dès qu'on arrêtais, on perdait le fil. L'information arrivait de manière massive, en continu, elle créait l'univers et la richesse du site mais c'était une difficulté immense pour les auteurs. Cela exigeait une énorme assiduité⁴.

¹ Jean-Marie Goulemot, « De la lecture comme production de sens », dans Roger Chartier (dir.), *Pratiques de la lecture*, Paris, Éditions Rivage, (1985) 1993, p. 116.

² Bertrand Gervais, « Les régies de la lecture littéraire », *Tangence*, n° 36, 1992, p. 12.

³ *Id.*

⁴ Marion Guénard, *op. cit.*, p. 112.

Cette difficulté est encore relativement valable même une fois que le texte reste dans un état fixe, étant donné que 200 pages écrites par jour, pendant cinquante jours, représentent une totalité de 10 000 pages. Il est donc difficile d’avoir une véritable vision d’ensemble du texte.

De plus, cette caractéristique non linéaire du texte pose également des difficultés pratiques à la lecture. En effet, pour lire l’histoire d’un personnage depuis son début, il faut d’abord remonter (chronologiquement) dans les contributions successives en descendant dans la page du personnage choisi – ce qui nécessite de nombreux chargements successifs, la totalité du texte n’étant pas disponible dès le premier chargement de la page du personnage – et ensuite lire les contributions en remontant dans la page, de manière à suivre l’ordre chronologique de leur écriture. La lecture demande donc des manipulations préalables, et ensuite un sens de lecture contraire à la pratique de lecture habituelle.

Paris sont arrivés à Hoscoff . Nous avons de quoi les héberger et les nourrir pour quelques jours mais nous manquons de produits de première nécessité tels que vêtements ou petite pharmacie. Nous comptons sur toutes les bonnes volontés pour organiser les dons et pouvons nous déplacer pour les récupérer. Merci d'avance Armel

Partagez 0 Tweeter 0 0

Messagerie rétablie

0 votes - le 10 Dec 2014 à 20:10

Georgette a interagi avec moi :

“ Cette déclaration a été diffusée aux médias dans la journée Messagerie rétablie. Georgette, déjà connue pour ses interventions sur le jardinage et le recyclage, vous informe que le premier test de pigeon voyageur entre Paris et la banlieue a été un grand succès. Georgette a dû rester totalement discrète sur cette opération, pour des raisons évidentes de sécurité. Le blocage d'internet, et notamment de l'accès à des médias comme la revue dissidente Anarchy.fr, étaient l'occasion idéale pour ces essais, qui se sont avérés un succès total. Liaison aller retour réussie entre les Hauts de Seine (Georgette) et le QG de « Vol vers la Délivrance » près de la BNF (Devi Sweetie). Ces pigeons sont donc des drones naturels, intelligents, et ...durables ! Si vous avez besoin de mes services, n'hésitez pas chers @cleo @Lilou @France BN @Général Atlas @Maitre benayoun @justin tresor @Bibiche @Jean-Marc Ayrault @Adrien @Spud @Mathilde Pevensie

Partagez 0 Tweeter 0 0

L'accès aux contributions antérieures au 10 décembre 2014, sur la page du personnage cleo, nécessite de cliquer sur la flèche en bas de la page. http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/cleo_1. Janvier 2016.

Ensuite, après la phase de progression, le « passage à une économie de la compréhension » est le moyen de parvenir à récupérer ce qu'on n'avait pas saisi. Cette phase correspond à une lecture de plus près : « ce qui est suggéré par là est que cette économie s'impose de façon plus importante à partir du moment où le lecteur décroche de la simple poursuite de l'intrigue pour s'intéresser au

texte et à certains de ses aspects¹. » Cependant, même en relisant certains passages du texte d'*Anarchy* ou en essayant de lire certaines contributions paraissant par exemple pouvoir éclairer certains éléments, la compréhension globale du texte restera vraisemblablement partielle. Comme on l'a dit, une compréhension totale nécessiterait de tout lire, ce qui est laborieux. De plus, même l'ambition d'une compréhension parcellaire (et donc nécessairement partielle, mais néanmoins plus approfondie), c'est-à-dire focalisée par exemple sur quelques personnages ayant beaucoup interagi, peut vraisemblablement se heurter à des obstacles. En effet, dans l'histoire d'un personnage apparaissent, de manière chronologique, autant les contributions de l'auteur ayant créé le personnage, que les contributions dans lesquelles il a été cité par d'autres auteurs. Or, les personnages sont parfois cités alors même qu'ils ne jouent aucun rôle dans la contribution, voire n'ont aucun rapport avec l'histoire du personnage auquel ils ont été associés, ni avec celle des autres personnages mis en scène. C'est, comme on l'a vu, notamment le cas du personnage Ratatouille, qui est cité par beaucoup d'auteurs, dans des récits complètement différents les uns des autres, et qui n'ont pas de rapport avec l'histoire qu'a écrit l'auteur de ce personnage, Oliver_Castle. On trouve ainsi, dans l'histoire de Ratatouille, des récits au sujet d'une fraude fiscale, au sujet de régions récemment devenues indépendantes, comme Saint-Pierre-et-Miquelon, mais aussi la Bretagne :

Je m'adresse à la Bretagne, à la nation bretonne et au fier peuple breton.

Mes chers amis, à plus de 83% vous avez approuvé notre indépendance vis à vis [sic] de la France et l'instauration d'un nouveau régime sur notre territoire. Je me présente à vous ce genre et me déclare honorée de ceindre la prestigieuse Couronne de Bretagne, qui appartenait à mes ancêtres et aux bretons [sic] amis qui nous a été spoliée par les français [sic]. Aujourd'hui nous avons repris notre liberté ! Nous allons enfin écrire notre propre histoire ! [...]²

Ou encore des récits portant sur des expériences de clonage :

Vous ne me connaissez pas mais je suis le Professeur Albert Cosinus. Je travaille depuis plusieurs années sur le clonage humain. C'est une activité particulièrement complexe et passionnante. Je me suis d'abord entraîné sur les animaux comme @Ratatouille³.

Ces interactions produisent un certain effet d'hétérogénéité, d'autant plus qu'elles n'ont pas plus de rapport entre elles qu'avec l'histoire de Ratatouille racontée par son auteur.

Le lecteur est donc toujours confronté à un risque d'incompréhension, d'autant plus quand le texte n'a manifestement pas de cohérence. Toutefois, on peut aussi, en tant que lecteur, décider que ces incohérences n'en sont pas, et postuler que la totalité du contenu des contributions apparaissant dans l'histoire d'un personnage fait effectivement partie de l'histoire de ce personnage. Cela reviendrait en quelque sorte à prendre au mot la définition de la lecture de Jean-Marie Goulemot,

¹ Bertrand Gervais, *op. cit.*, p. 13.

² Margaery, personnage Mathilde Pevensie, « Première allocution de la Reine de Bretagne », le 28 novembre 2014 à 23h17, *Anarchy.fr*, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/ratatouille>, consulté le 27 janvier 2016.

³ Personnage Professeur Cosinus, « null », 6 décembre 2014 à 21h52, *Anarchy.fr*, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/personnage-freestyle/ratatouille>, consulté le 27 janvier 2016.

selon qui « lire, c'est donner un sens d'ensemble, une globalisation et une articulation des sens produits par les séquences¹. » Au lieu de considérer que des interactions « parasitent » l'histoire d'un personnage, et produisent des non-sens, on peut les voir comme produisant des effets d'ouvertures dans le récit. La lecture prend alors vraiment sa dimension de création d'un sens : alors que l'auteur n'était pas du tout maître de ces interactions extérieures, le postulat de leur cohérence permet au lecteur d'entrevoir d'autres dimensions possibles du personnage, qui lui font gagner de la profondeur.

La lecture du texte d'un tel dispositif d'écriture participative représente une expérience particulière de lecture. Ceci est toutefois relativement caractéristique des œuvres numériques, quand elles sont non linéaires, interactives, etc. Luc Dall'Armellina parle alors d'une « lecture-expérience² » et d'une « lecture-parcours³ ». De manière générale, dans la littérature numérique, le lecteur est davantage appelé à participer – comme par exemple dans le cas de la littérature hypertextuelle⁴. Même si c'est d'une manière différente, c'est aussi le cas de la lecture du texte d'*Anarchy*. Cette lecture suppose effectivement un effort de compréhension plus important et un effort de manipulation de la plateforme. Lire le texte d'*Anarchy*, étant donné sa non linéarité, suppose aussi de faire le choix d'un parcours de lecture : même si le texte est désormais fixe, quelle méthode ou quelle logique de lecture choisir ? La littérature numérique, et *Anarchy* parmi elle, intensifie la dimension ergodique de la lecture, c'est-à-dire les « gestes manipulateurs modifiant l'identité physique du texte ou individualisant les parcours lecturaux⁵. » Le lecteur est donc plus actif que dans une activité de lecture plus « classique. »

La lecture d'*Anarchy* fait donc partie de ce type de lecture plus actif. Et même, plus qu'active, cette lecture peut sembler laborieuse, à tel point qu'il peut être légitime de se demander qui est susceptible de véritablement lire ce texte. Ce texte est-il destiné à être lu par d'autres personnes que les auteurs ? Est-ce que, dans ce type de dispositif d'écriture participative, la participation du lecteur ne prend pas encore une autre dimension, dans le sens où le véritable lecteur serait l'auteur, qui joue donc un réel rôle dans l'écriture même du texte ?

3. L'auteur : le seul véritable lecteur ?

D'une manière générale, le texte numérique tend à reconfigurer le statut de l'énonciateur et du destinataire : le « récepteur » a une place plus importante dans l'œuvre, et cela crée un « lien

¹ Jean-Marie Goulemot, *op. cit.*, p. 116.

² Luc Dall'Armellina, *Du lecteur au scripteur, le rôle des traces dans les mutations de l'écrit sur internet*, Mémoire de DEA sous la direction de Jean Clément, Université Paris 8, 1997-1998, p. 19.

³ *Ibid.*, p. 21.

⁴ Jean Clément, *op. cit.*, pp. 7-8.

⁵ Samuel Archibald et Bertrand Gervais, « Le récit en jeu : narrativité et interactivité », *Protée*, vol. 34, n° 2-3, 2006, p. 31.

inédit entre un auteur et son lecteur¹». Ceci est notamment valable à propos de la littérature hypertextuelle, qui est un dispositif interactif et fait donc participer le lecteur à l'œuvre. Ainsi, comme l'explique Alexandra Saemmer :

L'interactivité, matérialisée d'abord par l'hyperlien, avait rapidement été valorisée comme l'une des caractéristiques fondamentales et révolutionnaires du texte numérique. Elle avait inspiré des paradigmes comme celui du « *wreader* », mot-valise forgé par George P. Landow mêlant *writer* et *reader*, auteur et lecteur (*H 3.0*, p. 4) pour suggérer qu'avec l'avènement du texte numérique, l'auteur devrait céder une part de son pouvoir, ne serait-ce que parce que les systèmes hypertextuels permettent au lecteur de choisir lui-même des passages selon ses propres centres d'intérêt (*H 3.0*, p. 58)².

La littérature hypertextuelle ferait donc émerger un nouveau type de lecteur, le « *wreader* », pour reprendre le terme de George P. Landow, qu'on peut traduire par « lectauteur ». La chercheuse souligne néanmoins le fait que ce concept a été critiqué, notamment car il « ne tient pas compte du caractère prescrit de la plupart des hypertextes³ ».

Dans *Anarchy*, on a déjà vu que, contrairement aux œuvres hypertextuelles, l'interactivité se situe dans le processus d'écriture lui-même puisque les auteurs construisent l'univers fictionnel par leurs interactions. Or, rester en cohérence avec la temporalité de la fiction ou, si on utilise véritablement le dispositif, faire interagir ses personnages avec ceux d'autres auteurs, suppose de lire les textes de ces autres auteurs. Les auteurs d'*Anarchy* sont, donc avant toute chose, lecteurs de l'œuvre de laquelle ils participent à la création. Ce sont donc des auteurs-lecteurs.

Encore plus, ce dispositif étant pensé pour offrir une expérience d'écriture, et non de lecture – dont la pratique est assez laborieuse, comme on l'a dit – les seuls véritables lecteurs de l'œuvre sont vraisemblablement les auteurs. Alors que dans la littérature hypertextuelle, le lecteur, même s'il peut agir sur l'œuvre, a un pouvoir limité sur celle-ci, dans *Anarchy*, le lecteur a donc un véritable pouvoir. La seule manière de véritablement apprécier l'œuvre est en fait de prendre part à sa création. Même si, pendant l'expérience, la liberté dans l'écriture n'était pas totale – la rédaction guidait la fiction et avait un droit de censure⁴ –, le lecteur, ou plutôt le lectauteur, avait une incidence réelle sur le texte – dans la mesure où celui-ci était en cours de construction.

Un dispositif tel que celui d'*Anarchy* correspond donc à la réalisation véritable de cette figure de lectauteur : il n'est en fait pas vraiment pertinent de parler séparément ou successivement d'« auteurs » et de « lecteurs » lorsqu'on parle d'*Anarchy* : le seul concept réellement adapté est celui de lectauteur.

¹ Elsa Neeman *et al.*, *op. cit.*, p. 29.

² Alexandra Saemmer, « Hypertexte et narrativité », *Critique*, n° 819-820, août 2015, p. 640.

³ *Id.*

⁴ Marion Guénard, *op. cit.*, p. 117.

Conclusion

L'espace d'écriture participative du projet d'*Anarchy* est donc une nouvelle forme d'écriture – numérique – qu'on peut qualifier de littéraire dans le sens où les auteurs font l'expérience d'une écriture narrative – qui suppose de se poser des questions de narration – et fictionnelle. En tant que nouvelle forme, ce dispositif amène aussi à s'interroger sur les pratiques de production et de réception du texte – l'écriture et la lecture –, et sur l'éventuelle redéfinition des figures d'auteur et de lecteur.

On peut ainsi remarquer que la question de l'auctorialité et de la lecture ne vont pas de soi : un tel dispositif produit une indéfinition relativement à la personne de l'auteur, son autorité et son autorisation, ainsi qu'une indéfinition concernant la possibilité et l'intérêt de la lecture d'une telle masse textuelle – la notion de *texte* étant elle-même également problématique. Les figures d'auteur et de lecteur paraissant finalement manquer de pertinence, du fait de ces ébranlements, c'est finalement celle de lectauteur qui semble s'imposer : l'auteur est forcément lecteur pour pouvoir participer, et le lecteur est forcément auteur s'il veut pleinement tirer profit de l'œuvre.

Anarchy proposerait donc une forme de littérature qui fonctionnerait en « circuit fermé » : ce serait une forme qui n'aurait pas vocation à être uniquement lue, une forme qui ne serait valable que dans une « consommation interactive », c'est-à-dire à partir du moment où on participe à sa création. Cette forme serait *littéraire* en tant qu'elle offre la possibilité à tous de se mettre dans la position d'un « auteur » : l'expérience *littéraire* se situerait avant tout au niveau de la création, et pas tant au niveau de la réception, contrairement aux œuvres littéraires « classiques », qui offrent une expérience de lecture *littéraire*. Mais est-il possible de considérer comme « genre littéraire » une forme d'écriture qui n'a pas vocation à être (seulement) lue ?

Bibliographie

Texte étudié :

Anarchy, France télévision, Nouvelles écritures, 30 octobre 2014 - 18 décembre 2014. URL : <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr>, consulté le 28 janvier 2016.

À propos d'*Anarchy* :

ANARCHY.FR, « Anarchy – Règles du jeu. Les règles d'une œuvre écrite à mille mains », *Anarchy.fr*, 2015, document téléchargeable en ligne : http://media.anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/pdf/ReglesAnarchyVers2_4.pdf, consulté le 5 décembre 2015.

ANARCHY.FR, « Conditions générales d'utilisation de la plateforme Anarchy », *Anarchy.fr*, 2015, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/cgu>, consulté le 5 décembre 2015.

ANARCHY.FR, « What the FAQ ? », foire aux questions d'Anarchy.fr, <http://anarchy.nouvelles-ecritures.francetv.fr/what-the-faq#ButduJeu>, consulté le 5 décembre 2015.

FORSTER Siegfried, « Au Fipa, une «Anarchy» transmédia s'empare de la France », *RFI*, 23 janvier 2015, <http://www.rfi.fr/france/20150123-fipa-anarchy-transmedia-s-empare-france/>, consulté le 17 juillet 2015.

FRANCE 4.FR, Page consacrée à Anarchy sur le site de France 4, *France4.fr*, 2014, http://www.france4.fr/emissions/anarchy/le-concept_273377, consulté le 17 juillet 2015.

GUÉNARD Marion, *Anarchy. Ils ont écrit la France du chaos*, Paris, Les petits matins, 2015.

VERAN Sylvie, « "Anarchy", la communauté du chaos », *L'Obs*, 5 décembre 2014, <http://teleobs.nouvelobs.com/actualites/20141202.OBS6748/anarchy-la-communaute-du-chaos.html>, consulté le 17 juillet 2015.

Références critiques :

ANDRÉ Alain, « Écrire : le désir et la peur », *Cahiers de Fontenay*, ouvrage hors collection *Écrire et faire écrire*, École Normale supérieure de Fontenay-Saint-Cloud, 1994, article non paginé. URL : http://www.aleph-ecriture.fr/IMG/pdf/Ecrire-ledesiretlapeur_94.pdf, consulté le 31 octobre 2015.

ARCHIBALD Samuel et GERVAIS Bertrand, « Le récit en jeu : narrativité et interactivité », *Protée*, vol. 34, n° 2-3, 2006, pp. 27-29. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/a14263ar>, consulté le 7 février 2015.

BARTHES Roland, « Écrivains et écrivains », dans *Essais critiques*, Paris, Seuil, (1964) 1998, pp. 152-159.

BROUDOUX Évelyne, « Apport des nouvelles technologies aux écritures collectives », *Lecture Jeune*, n° 93 : *Les écritures collectives*, avril 2000, pp. 38-43. URL : http://ns420751.ip-37-59-25.eu/lecturejeune/LJ_093_04-2000.pdf, consulté le 30 octobre 2015.

- CLÉMENT Jean, "La littérature au risque du numérique", dans LELEU-MERVIEL Sylvie (dir.), *Document numérique : Nouvelles écritures*, vol. 5, 1-2, Paris, Hermès sciences publication, 2001. URL : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/docnum.pdf>, consulté le 22 février 2015.
- COMPAGNON Antoine, *Le démon de la théorie : littérature et sens commun*, Paris, Seuil, (1998) 2001, 338 p.
- DALL'ARMELLINA Luc, *Du lecteur au scripteur, le rôle des traces dans les mutations de l'écrit sur internet*, Mémoire de DEA sous la direction de Jean Clément, Université Paris 8, 1997-1998. URL : <http://lucdall.free.fr/recherch/dealucda.pdf>, consulté le 22 février 2015.
- ECO Umberto, *Lector in Fabula. Le rôle du lecteur*, traduit de l'italien par Myriem Bouzaher, Paris, B. Grasset, 1979.
- GERVAIS Bertrand, « Les régies de la lecture littéraire », *Tangence*, n° 36, 1992, pp. 8-18.
- GOULEMOT Jean-Marie, « De la lecture comme production de sens », dans Roger Chartier (dir.), *Pratiques de la lecture*, Paris, Éditions Rivage, (1985) 1993, p. 116.
- HERON Michael James et TOWNSEND John, « Authorship and Auteurship in the Collaborative Development Process of Text-Based Games », colloque « Chercher le texte », manifestation internationale de littérature numérique, Paris, 23-28 septembre 2013, article non paginé. URL : <http://conference.eliterature.org/critical-writing/authorship-and-auteurship-collaborative-development-process-text-based-games>, consulté le 15 novembre 2015.
- HORTON H. Mack, « Renga Unbound : Performative Aspects of Japanese Linked Verse », *Harvard Journal of Asiatic Studies*, vol. 53, n° 2, Harvard-Yenching Institute, décembre 1993, pp. 443-512. URL : <http://www.jstor.org/stable/2719455>, consulté le 30 avril 2015.
- MASARU Yoneyama, « Le renga ("poème lié") et l'esthétique du lieu », *Marges*, janvier 2003, pp. 9-29. URL : <http://marges.revues.org/815>, consulté le 30 septembre 2015.
- NEEMAN Elsa *et al.*, « Culture numérique et auctorialité : réflexions sur un bouleversement », *A contrario*, n° 17, 2012, pp. 3-36. URL : <http://www.cairn.info/revue-a-contrario-2012-1-page-3.htm>, consulté le 23 janvier 2016.
- SAEMMER Alexandra, « Hypertexte et narrativité », *Critique*, n° 819-820, août 2015, pp. 637-652. URL : <http://www.cairn.info/revue-critique-2015-8-page-637.htm>, consulté le 23 janvier 2016.