

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
---------------------------	---

PREMIÈRE PARTIE : CADRE D'ENSEMBLE	6
-------------------------------------------------	---

I. Présentation de <i>Science & Vie Junior</i>	6
A. Fiche d'identité de <i>Science & Vie Junior</i>	6
B. Une double vocation : faire découvrir et vulgariser les sciences.....	8
C. Structure éditoriale de <i>Science & Vie Junior</i>	10
II. Présentation du corpus	13
A. Composition du corpus	14
B. Un corpus héritier d'un intérêt ancien pour Internet et le Web 2.0	19
C. Un corpus informé par la technophilie généralisée de <i>Science & Vie Junior</i>	23
III. Présentation d'Internet et du Web 2.0.....	25
A. Brève histoire d'Internet et du Web 2.0	25
B. Principes et idéaux fondateurs d'Internet et du Web 2.0.....	28
C. Enjeux économiques, politiques, juridiques et sociaux du Web 2.0	30

DEUXIÈME PARTIE : TYPOLOGIE DES REPRÉSENTATIONS D'INTERNET ET DU WEB 2.0 DANS <i>SCIENCE & VIE JUNIOR</i>	34
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

I. Internet et le Web 2.0 comme des technologies usuelles	34
A. Les articles prescriptifs incitant à utiliser Internet et le Web 2.0	35
B. Les articles proposant des conseils pratiques d'aide à la consommation	37
C. Les articles reflétant la présence du Web 2.0 dans la société.....	38
II. Internet et le Web 2.0 comme des technologies complexes et mal connues	40
A. Les articles révélant les coulisses d'Internet et du Web 2.0	40
B. Les articles présentant les usages qui régissent Internet et le Web 2.0	43
C. Les articles alarmistes associant Internet et le Web 2.0 à des dangers.....	45
III. Internet et le Web 2.0 comme des technologies issues d'idéologies et d'utopies	48
A. Les articles présentant l'histoire d'Internet et du Web 2.0.....	48
B. Les articles présentant les grandes utopies associées à Internet et au Web 2.0.....	51
C. Les articles présentant l'avenir des technologies	52

TROISIÈME PARTIE : LES IMAGINAIRES D'INTERNET ET DU WEB 2.0 SELON SCIENCE & VIE JUNIOR.....	57
I. Les espaces de la juvénilité	57
A. Le terrain des jeunes	58
B. Un club de l'entre-soi : la notion de <i>geek</i> dans <i>Science & Vie Junior</i>	61
C. Un Web récréatif et ludique pour internautes initiés	63
II. Des espaces sécurisés	64
A. Le rôle de l'humour et des illustrations	65
B. Les données personnelles : une question édulcorée	67
C. La protection de l'identité numérique : une question éludée.....	69
III. Des espaces fictionnalisés	71
A. Les références à la culture <i>geek</i>	72
B. Les fictions autour d'Internet et du Web 2.0	75
C. La science-fiction dans <i>Science & Vie Junior</i>	78
CONCLUSION.....	82
ANNEXE 1 : ILLUSTRATIONS.....	85
ANNEXE 2 : LES NOUVELLES TECHNOLOGIES DANS SCIENCE & VIE JUNIOR DE 2012 à 2014	109
BIBLIOGRAPHIE	116
Corpus	116
Presse de jeunesse et <i>Science & Vie Junior</i>	116
Internet et le Web 2.0	117
RÉSUMÉ ET MOTS-CLÉS.....	118

INTRODUCTION

Lancée en décembre 2012 par Vincent Peillon, alors Ministre de l'Éducation nationale, à la suite du discours *Faire entrer l'École dans l'ère du numérique*¹, la stratégie numérique du Ministère de l'Éducation nationale vise à développer les usages et les pratiques numériques à l'École. Parmi différents services et ressources en ligne, elle inclut un volet consacré à l'éducation aux médias, à l'information et à Internet. Dans la lignée de l'éducation aux médias qui s'attache à décrypter le fonctionnement des médias traditionnels que sont la radio et la télévision, l'éducation aux médias, à l'information et à Internet, en s'ouvrant aux nouvelles technologies de l'information et de la communication, a pour objectif de former les apprenants à la maîtrise de l'information : comment mener à bien une recherche d'information ? Comment la sélectionner dans l'abondance informationnelle offerte par Internet ? Comment porter sur elle un regard critique ? Comment partager et communiquer l'information en ligne de manière responsable ? À toutes ces questions qui fondent l'éducation aux médias, à l'information et à Internet s'ajoute un enjeu social déterminant pour cette éducation : en effet, face à des nombreuses mésaventures et déconvenues numériques, faits divers dont la presse et les cours d'école se font l'écho, la nécessité de former les jeunes aux bons usages d'Internet et notamment des réseaux sociaux s'impose, afin de leur permettre d'en éviter les dangers et les pièges et d'en saisir toutes les potentialités. Dans la société contemporaine façonnée par l'omniprésence des technologies de l'information et de la communication, priorité doit être donnée à l'éducation et la formation des natifs du numérique, habiles usagers n'ayant pas toujours connaissance des enjeux liés leurs pratiques.

La pédagogie du numérique constitue à l'évidence un vaste champ éducatif investi par l'École et ses partenaires associatifs, donc, mais également par les familles, les pairs, des sites Internet eux-mêmes, comme le portail Internet responsable² par exemple, qu'édite le Ministère de l'Éducation nationale. À ces ressources en éducation aux médias, à l'information et à Internet, on peut également ajouter, et c'est là l'objet de notre réflexion, les diverses

¹ PEILLON, Vincent. « Faire entrer l'École dans l'ère du numérique ». In : MORALI, Clélia. *education.gouv.fr*. [en ligne]. Paris : Ministère de l'Éducation nationale, 2012. Mis à jour en février 2013. [Consulté le 28/07/2014] Disponible à l'adresse : <http://www.education.gouv.fr/cid66604/faire-entrer-ecole-dans-ere-numerique-discours-vincent-peillon.html>.

² <http://eduscol.education.fr/internet-responsable/>

revues de presse de jeunesse, pour lesquelles la question des nouvelles technologies constitue un marronnier depuis désormais une dizaine d'années.

La littérature de jeunesse, et par la suite, la presse de jeunesse, ont historiquement en effet, une vocation éducative marquée, tant au plan intellectuel que moral. Ainsi, par exemple, les origines du groupe Bayard sont à chercher du côté de la Maison de la Bonne Presse, fondée par la congrégation catholique des Assomptionnistes en 1850. Si ses liens avec ses origines catholiques se sont aujourd'hui distendus, la dimension éducative, désormais laïcisée, n'a pas disparu des publications Bayard, puisqu'elles visent par exemple au développement du goût de la lecture, avec *J'aime lire* ou *Je Bouquine*, ou encore à l'apprentissage des langues étrangères, avec *I Love English*. Aujourd'hui, cette dimension éducative reste prégnante dans la presse de jeunesse, et, en ce début de XXI^e siècle, c'est désormais l'éducation aux médias, à l'information et à Internet qui s'annonce comme la grande mission éducative collective. Il s'agira ici pour nous de savoir quelle éducation aux médias, à l'information et à Internet est dispensée par ces revues à leurs jeunes lecteurs.

Pour cela, il a été fait le choix de s'intéresser au traitement journalistique des nouvelles technologies dans l'une d'entre elles, *Science & Vie Junior*. La thématique des nouvelles technologies est abordée par une très large part des revues destinées à la jeunesse, mais en s'inscrivant dans une culture scientifique et technique, *Science & Vie Junior* promet un traitement de notre thématique dépassant la simple éducation citoyenne et sociétale comme cela peut être le cas dans des revues généralistes telles qu'*Okapi* et *Phosphore*. Grâce à son angle technologique, *Science & Vie Junior* annonce un traitement enrichi d'un regard sur le fonctionnement et les origines historiques de ces technologies, un traitement, finalement, plus complet de cette thématique.

Par ailleurs, il nous faut au préalable indiquer que les nouvelles technologies de l'information et de la communication constituent une thématique de trop grande envergure et également trop imprécise, en ce que ces technologies désignent à la fois des objets techniques et les usages liés à ces objets. Notre travail portera donc uniquement sur le traitement d'Internet dans *Science & Vie Junior*, ce qui réduit le champ des nouvelles technologies. On tâchera plus précisément de se limiter à une application d'Internet, le Web 2.0. Touchant beaucoup les jeunes, à la fois lecteurs de *Science & Vie Junior* et destinataires de l'éducation aux médias, à l'information et à Internet, le Web 2.0 se caractérise par la communication, la collaboration, les échanges et la publication en ligne. Il englobe les réseaux sociaux, qui

comptent parmi les pratiques numériques les plus populaires actuellement. Le Web 2.0 constitue ainsi à notre sens le cœur d'une éducation aux médias, à l'information et à Internet centrée sur des usages et comportements en ligne citoyens et responsables. De la sorte, on laissera de côté les nouvelles technologies liées à la téléphonie par exemple, sauf dans les cas où elles sont liées à Internet et au Web 2.0.

À partir de la constitution d'un corpus d'articles prélevés dans les numéros de *Science & Vie Junior* des années 2012 et 2013, il va s'agir dans ce travail d'étudier la façon dont ce magazine traite Internet et le Web 2.0 : à quelles représentations de ces technologies le lecteur de *Science & Vie Junior* est-il confronté ? L'hypothèse qui va nous guider est la suivante : les représentations d'Internet et du Web 2.0 dans *Science & Vie Junior*, telles que l'on va les décrire, sous-tendent un discours tenu sur ces technologies. Par là, on entend un sous-texte où l'implicite suggère plus que ce que l'explicite nous dit ouvertement. Ce discours entraîne un mouvement de bascule vers, comme l'a écrit Patrice Flichy dans son ouvrage du même nom, un imaginaire d'Internet³, où Internet et le Web 2.0 ne seraient plus uniquement des technologies ancrées dans la réalité et le quotidien par leurs fonctionnalités et les usages qui en sont fait, mais où ils se chargerait d'un univers futuriste, marqué par la science-fiction, les mondes virtuels et la robotique, un univers où les technologies occupent le premier plan dans la société. En un mot, en quoi *Science & Vie Junior* participe-t-il à la construction d'une fiction technologique ?

Dans un premier moment, nous poserons le cadre d'ensemble de notre travail, en nous attachant à présenter *Science & Vie Junior* et notre corpus d'une part, et en revenant sur les définitions d'Internet et du Web 2.0 d'autre part. Dans une deuxième partie, nous proposerons, à l'aide d'une typologie, une grille d'analyse de notre corpus d'articles afin de décrire les représentations d'Internet et du Web 2.0 proposées aux lecteurs de *Science & Vie Junior*. Enfin, dans un troisième temps, nous mettrons au jour les imaginaires d'Internet et du Web 2.0 que *Science & Vie Junior* développe dans ses pages.

³ FLICHY, Patrice. *L'Imaginaire d'Internet*. Paris : La Découverte, 2001. 272 p. Sciences et société.

PREMIÈRE PARTIE : CADRE D'ENSEMBLE

Dans la première partie de notre travail, il s'agit de poser les bases de notre réflexion. Il nous faudra en premier lieu informer sur l'objet de nos investigations, la revue *Science & Vie Junior*. Nous nous immiscerons ensuite dans notre corpus pour prendre un premier contact avec les articles qui le composent. Nous aborderons enfin l'autre versant de notre sujet, Internet et le Web 2.0, en proposant une définition.

I. Présentation de *Science & Vie Junior*

En préalable à notre étude des représentations d'Internet et du Web 2.0 dans *Science & Vie Junior*, il convient de commencer par présenter la revue : nous donnerons d'abord les éléments-clés de son identité, puis nous exposerons sa ligne éditoriale à vocation scientifique, avant de décrire les rubriques du magazine, au cœur desquelles se trouvent les articles constituant notre corpus.

A. Fiche d'identité de *Science & Vie Junior*

Science & Vie Junior fait son apparition dans les kiosques le 20 janvier 1989. Lancée par le groupe Excelsior Publications, la revue, mensuelle, est conçue comme la déclinaison pour la jeunesse du titre-phare *Science & Vie*, après *Science & Vie Micro* en 1983, *Science & Vie Économie* en 1984 et *SVM - Macintosh* en 1988. Le président d'Excelsior Publications, Paul Dupuy, indiquait d'ailleurs lors du lancement de *Science & Vie Junior* que le groupe de presse avait été un des « premiers à capitaliser sur la notoriété de l'image d'un titre, en l'occurrence *Science & Vie*, pour décliner une gamme de magazines thématiques⁴ ». Indépendant et familial, le groupe Excelsior Publications est repris en avril 2003 par le groupe britannique Emap (*East Midlands Allied Press*) et sa filiale Emap France. Depuis le rachat d'Emap France en 2006 par la firme italienne Mondadori, *Science & Vie Junior* est une publication du groupe Mondadori France.

⁴ VEBRET, Joseph. « Excelsior Publications : l'indépendance ». *L'Écho de la presse*, 02/01/1989.

La presse de jeunesse est un secteur très diversifié qui se caractérise par le phénomène du chaînage : chaque éditeur travaille en effet à couvrir toute la gamme des âges de la période de minorité d'un lecteur, de la petite enfance à la fin de l'adolescence, en proposant pour chaque tranche d'âge des revues adaptées. Dans *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXIe siècle*⁵, Raymond Perrin souligne que cette « segmentation en classes d'âge » s'accentue, dans un mouvement similaire à celui que connaît l'édition de littérature de jeunesse et il distingue cinq « paliers » : « de la naissance à trois ans, 3-6 ans, 7-10 ans, 10-14 ans, 15-17 ans ». Mais notre revue quant à elle, reste floue sur la tranche d'âge pour laquelle elle est conçue : la mention « junior » de son titre, en soulignant l'opposition au *Science & Vie* des adultes, indique de toute évidence une publication destinée aux jeunes, sans donner plus de précisions. Cette information n'est pas mentionnée dans le magazine ni sur son site Internet dédié⁶. Lors de sa création, *L'Écho de la presse* du 2 janvier 1989 annonçait une revue pour des lecteurs de douze à seize ans. Mais dans un entretien paru en 2006 dans *Lecture Jeune*⁷, le rédacteur en chef de la revue, Jean Lopez évoque un lectorat allant de douze à dix-sept ans. D'autres sources encore parlent d'une classe d'âge regroupant les jeunes de douze à quinze ans⁸.

L'incertitude sur la tranche d'âge repose sur la différence entre le lectorat imaginé et le lectorat réel : si la rédaction de ce périodique le conçoit probablement pour des lecteurs au cœur de l'adolescence, il n'en reste pas moins qu'une part des lecteurs réels se trouve au-delà de la cible visée, jusqu'à dix-huit ans parfois : il n'est pas rare en effet que les lauréats du concours « Innovez », qui récompense chaque mois dans la revue un jeune inventeur, aient dix-sept ou dix-huit ans, révélant ainsi leur statut de lecteur d'une revue qui ne leur est *a priori* plus destinée. Un récent dossier des *Clés de la presse*⁹ tranche d'ailleurs la question en classant *Science & Vie Junior* parmi les revues destinées aux adolescents de douze à dix-huit ans. D'autre part, le lectorat de *Science & Vie Junior* est caractérisé par un déséquilibre entre

⁵ PERRIN, Raymond. *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXIe siècle : esquisse d'un état des lieux, enjeux et perspectives, à travers les romans, les contes, les albums, la bande dessinée et le manga, les journaux et les publications destinées à la jeunesse*. Paris : L'Harmattan, 2007. 555 p.

⁶ <http://www.labosvj.fr/>

⁷ VERNHES, Francis. « Le rôle de la presse : *Science & Vie Junior* ». *Lecture jeune*, 03/2006, n°117, p. 22. Disponible en ligne sur : http://crdp.ac-paris.fr/d_college/res/lj_article117.pdf. [Consulté le 28/07/2014]

⁸ « Excelsior lance *Science & Vie Découvertes* à l'attention des 7-11 ans ». *La Tribune*, 27/11/1998.

⁹ MALATERRE-ROQUES, Marie et MELANO-COSTAMAGNA, Maeva. « Les recettes de la presse jeunesse ». *Les Clés de la presse*, 03-04/2013, n°32, p. 51.

Disponible en ligne sur : http://www.nxtbook.fr/newpress/les-cles-de-la-presse/magazine/1303_32/#/0. [Consulté le 28/07/2014]

les sexes, comme le constatait Jean Lopez en 2006 : « [...] Notre lectorat [est] composé de deux tiers de garçons et d'un tiers de filles¹⁰. ».

Science & Vie Junior dispose par ailleurs d'un important lectorat, la revue faisant partie des plus lues dans le secteur jeunesse : d'après une enquête Ipsos Connect de 2013 parue dans le dossier « Les recettes de la presse jeunesse » des *Clés de la presse*, *Science & Vie Junior* occupe la deuxième place des revues les plus lues par les jeunes de treize à dix-neuf ans, derrière *L'Étudiant* et devant *Picsou Magazine*, *Le Journal de Mickey*, *Phosphore* et *Géo Ado*. *Science & Vie Junior* a même connu une hausse de sa diffusion, avec 166 450 exemplaires vendus en 2012 contre 146 826 en 2007. Pour 2013, l'OJD, qui est l'organisme chargé des statistiques relatives aux médias imprimés et numériques, indique une diffusion de 165 796 exemplaires¹¹.

B. Une double vocation : faire découvrir et vulgariser les sciences

À l'origine de *Science & Vie Junior* se trouve un homme, Sven Ortoli. Journaliste scientifique, il crée plusieurs revues de jeunesse spécialisées dans les sciences, comme *Science & Vie Découvertes* en 1998, nouvelle déclinaison du label *Science & Vie*, à destination cette fois de lecteurs plus jeunes, entre sept et onze ans¹², et comme *Eurêka*, pour le groupe Bayard, en 2005. En 1989, *Science & Vie Junior* est le premier magazine scientifique pour la jeunesse et lance un mouvement éditorial en ce sens, puisque jusqu'alors en effet, les journaux et revues de lecture dominaient. Dans le sillage de *Science & Vie Junior*, d'autres revues scientifiques destinées à la jeunesse sont ensuite publiées : en 1989 également apparaît *Images Doc* chez Bayard ; en 1990, Gallimard Jeunesse et Larousse co-publient *Découvertes Junior* ; en 1993, c'est la revue *Boum ta science* qui est lancée par les éditions du Choix et Tout l'univers ; la même année, *La fourmi verte* sort dans les kiosques ; *Arkéo Junior*, des éditions Faton, suit en 1994 ; *Cousteau Junior* et une première version d'*Eurêka* paraissent en 1995 ; en 1999, *Cosinus* clôture ce mouvement de fort développement des revues scientifiques pour la jeunesse. Chacune d'entre elles trouve une place sur le spectre des sciences, adoptant un angle tantôt animalier et écologiste, tantôt historique. D'autres encore

¹⁰ VERNHES, Francis. *Ibid.*

¹¹ OJD [en ligne]. Paris : OJD. [Consulté le 28/07/2014] Disponible à l'adresse : <http://www.ojd.com/Support/science-vie-junior>

¹² « Excelsior lance *Science & Vie Découvertes* à l'attention des 7-11 ans ». *Ibid.*

penchent vers une dominante mathématique. Aujourd’hui, les grands concurrents de *Science & Vie Junior* sont *Tout Comprendre*, pour des lecteurs entre 8 et 12 ans, et *Comment ça marche*, à partir de 14 ans, tous deux édités par Fleurus.

En tant que revue scientifique, *Science & Vie Junior* poursuit un objectif de vulgarisation du savoir, retrouvant ainsi la grande ambition éducative des publications pour la jeunesse. Rédacteur en chef de *Science & Vie Junior* et par ailleurs ancien enseignant, Jean Lopez rappelait en 2006 à Francis Vernhes, dans un dossier de *Lecture Jeune* consacré à la transmission de la culture scientifique, la vocation de vulgarisation de *Science & Vie Junior* :

« La culture actuelle est largement fondée sur des connaissances liées au domaine scientifique : l’avenir de la planète, l’évolution du climat, les enjeux du transgénisme et du clonage, l’utilisation des nouvelles technologies sont aujourd’hui au cœur des préoccupations. Il est donc essentiel de sensibiliser les jeunes lecteurs, d’éveiller leur curiosité à un monde dominé par la techno-science et de mettre à leur disposition un minimum de clés, de repères pour comprendre les débats d’aujourd’hui. Pour cela, la vulgarisation scientifique est nécessaire. Notre rédaction joue, comme le font dans d’autres circonstances les scientifiques, un rôle de médiation. Nous devons faire le pont entre la recherche et notre lectorat, donner une idée du réel, essayer d’expliquer certains phénomènes à propos desquels les jeunes s’interrogent. Et pour éviter le risque de toute simplification abusive, nous nous sommes entourés d’un réseau de scientifiques qui vérifient la présentation des différents contenus¹³. »

Expliquer le monde tel qu’il est constitue le cœur éditorial de *Science & Vie Junior*. Mais cela répond à une demande du lectorat du magazine. Le dossier des *Clés de la presse* fait en effet référence à une étude qualitative réalisée en interne par *Science & Vie Junior* qui révèle que « les domaines d’intérêts préférés des jeunes de onze à seize ans sont les nouvelles technologies, les sciences et les conflits [et qu’] ils ont envie de comprendre le monde et de suivre son évolution à travers la technologie¹⁴ ». Directeur délégué à *Science & Vie*, Vincent Cousin ajoute : « À travers les sciences, les jeunes ont envie de comprendre comment ça marche, ils se passionnent pour l’actualité dite bizarre. Il existe une forte demande de décryptage de l’actualité¹⁵. ». La démarche de vulgarisation de *Science & Vie Junior* s’adresse donc à des lecteurs curieux et avides de savoir.

¹³ VERNHES, Francis. *Ibid.*

¹⁴ MELANO-COSTAMAGNA, Maeva. *Ibid.* p. 53

¹⁵ MELANO-COSTAMAGNA, Maeva. *Ibid.*

C. Structure éditoriale de *Science & Vie Junior*

Revue illustrée en couleurs, *Science & Vie Junior* a adopté depuis ses débuts un grand format (23 x 27,5 cm) et compte entre 90 et 100 pages selon les mois.

La période qui nous intéresse ici s'étend de janvier 2012 à décembre 2013. Au cours de ces deux années, composées de vingt-quatre numéros, *Science & Vie Junior* a opéré un changement dans sa formule éditoriale, une modification intervenue en juillet 2013.

C'est avec le numéro 212, paru en mai 2007 que *Science & Vie Junior* inaugure la formule qui durera jusqu'au numéro 285, en juin 2013. Dans cette version du magazine, on dénombre trois grandes rubriques identifiées par un code couleur : « L'Actu », en jaune ; « 100% Sciences », en rouge ; « My Svj », en bleu. Chacune de ces parties se subdivise en plusieurs articles et sous-rubriques. Dans « L'Actu », on trouve la bande dessinée d'humour *Cucaracha*, première page du magazine, de nombreuses photographies (« Tout en photos ») et brèves insolites (« L'Actu en bref » et « L'Actu bizarre »), ainsi que des articles sur un phénomène de l'actualité scientifique ou technologique. L'« Interview des choses, des bêtes et des hommes », entretien imaginaire avec un objet ou un animal mort ou vivant, complète la rubrique.

Dans « 100% Sciences », cœur de la revue, on trouve les dossiers mensuels et les articles de fond de la revue. Animaux, histoire et technologies constituent les thèmes principalement abordés dans cette rubrique. Cette dernière comporte aussi plusieurs sous-rubriques récurrentes : « Images du mois », qui regroupe des photographies sur un même thème, et une grande bande dessinée historique d'une part, et des pages de travaux pratiques d'autre part dans « Eurêka », en alternance avec « Ouvrez l'œil », « Magic Maths » et « Techno Astuces ». Annonçons d'ores et déjà que « Techno Astuces » est une rubrique incontournable de notre corpus, car elle propose des activités sur ordinateur.

Enfin, tournée vers le quotidien du lecteur, la rubrique « My Svj » regroupe des pages à la fois pratiques et culturelles : on y trouve des conseils relatifs à la consommation dans la sous-rubrique « Testé pour vous », à l'orientation, dans « Métiers », et aux loisirs et sorties, avec les critiques en matière de cinéma, de littérature et de jeux vidéo de « À vous de voir ». Ce sont aussi les pages, en fin de magazine, du concours « Innovez » et du courrier des lecteurs, où ceux-ci sont amenés à commenter les numéros passés, à partager leurs créations et à correspondre entre eux.

La nouvelle formule apparue en juillet 2013 avec le numéro 286 s'inscrit dans la continuité de la précédente : chaque ancienne rubrique trouve un équivalent dans la nouvelle mouture de la revue. Ainsi, si la subdivision en grandes rubriques est plus importante, - on en dénombre sept - elle ne fait que redistribuer les anciennes parties du magazine : identifiée par un bandeau vert, la rubrique d'ouverture, « Plein les yeux », rassemble des photographies d'événements, d'exploits, d'animaux, d'œuvres, tour à tour amusants, surprenants, délirants... « Actus », associée à la couleur orange, comprend une compilation de brèves autour des sciences et des technologies, un agenda, un article d'actualité et des critiques culturelles (« Ça vaut le coup d'œil ! »). Ces deux rubriques sont l'équivalent de « L'Actu » dans la première formule, exception faite des critiques, déplacées de la fin du magazine et de « My Svj » vers ses premières pages.

Suit en rouge le « Dossier », anciennement intégré à « 100% Sciences ». On retrouve ensuite cette dernière dans la nouvelle formule, orthographiée au singulier : « 100% Science », en bleu. Comme dans la version précédente, sa place est extrêmement importante. Plusieurs sous-rubriques récurrentes s'y trouvent, dont « Pixels », consacrée à des photographies, « Questions & réponses », « Tour de force », qui présente par une photographie un fait remarquable, « Et si... », qui imagine ce que serait le monde en modifiant un paramètre, et « Magic Maths ». Des articles de fond animaliers, astronomiques, historiques, médicaux ou encore physiques la complètent. S'appuyant fortement sur des photographies, la rubrique « Bizarre », associée à un bandeau ocre, satisfait par ailleurs le goût des lecteurs pour l'étrange et l'insolite, tel que Vincent Cousin l'avait évoqué plus haut, avec ses deux sous-rubriques « L'illusion » et « Le p'tit journal de l'étrange ». Un article plus long clôt la rubrique en faisant le récit de phénomènes mystérieux, paranormaux, voire fantastiques. « Bizarre » constitue un développement important d'une sous-rubrique de « L'Actu », dans la formule précédente.

À la fin du magazine, on trouve la rubrique « Zone geek », identifiée par un bandeau rose : remplaçant « My Svj », elle s'en distingue en ouvrant officiellement les pages de la revue aux nouvelles technologies, là où « My Svj » en traitait mais pas exclusivement. « Zone geek » est une rubrique essentielle pour notre travail : on y retrouve « Techno Astuces », qui, quittant « 100% Sciences », passe d'une page à une double page. Un grand article sur les nouvelles technologies ou un aspect de la culture *geek* côtoie le concours « Innovez », ainsi que la sous-rubrique « Net et sans bavure », également capitale dans notre étude, car elle répond chaque mois, sur une page, à une question relative aux pratiques des lecteurs sur

Internet. « Zone geek » se referme sur « Jeux et gadgets », double page sur les jeux vidéo et de société. Enfin, sous l'appellation « Bonus », en gris, se trouvent le courrier des lecteurs, ainsi que les bandes dessinées humoristiques *Cucaracha* et la nouvelle venue *Zéropédia*. Première et dernière pages du magazine, elles en encadrent le contenu.

Le tableau suivant synthétise cette description de la revue en faisant apparaître les correspondances entre les deux formules. On y lit également le nombre moyen de pages par rubrique :

<u>Formule mai 2007 – juin 2013</u>		<u>Formule juillet 2013 – aujourd’hui</u>	
Rubrique	Sous-rubrique	Rubrique	Sous-rubrique
L'Actu (22 p.)	Cucaracha (1 p.) Tout en photos (7 p.) L'Actu en bref (4 p.) Articles (7 p.) Interview des choses, des bêtes et des hommes (1 p.) L'Actu bizarre (2 p.)	Plein les yeux (8 p.) Actus (12 p.)	Science & techno (4 p.) Article (4 p.) Agenda (1 p.) Ça vaut le coup d’œil ! (3 p.)
100% Sciences (41 p.)	Images du mois (4 p.) Articles (16 p.) Dossier (12 p.) Bande dessinée historique (6 p.) Eurêka/Ouvrez l’œil (1 p.) Techno Astuces (1 p.) Magic Maths (1 p.)	Dossier (10 p.) 100% Science (30 p.)	Pixels (4 p.) Articles (16 p.) Questions & réponses (4 p.) Tour de force (1 p.) Et si... (4 p.) Magic Maths (1 p.)
		Bizarre (9 p.)	L’illusion (1 p.) Le p’tit journal (4 p.) Article (4 p.)
My Svj (21 p.)	Articles (8 p.) À vous de voir (4 p.) Métiers (2 p.) Testé pour vous (1 p.) Innovez : le concours des jeunes inventeurs (2	Zone geek (11 p.)	Techno Astuces (2 p.) Article (4 p.) Innovez : le concours des jeunes inventeurs (2 p.) Net et sans bavure (1

	p.) Courrier (3 p.) Le mois prochain (1 p.)		p.) Jeux et gadgets (2 p.)
		Bonus (5 p.)	Cucaracha (1 p.) Courrier (2 p.) Le mois prochain (1 p.) Zéropédia (1 p.)

En résumé, les deux formules de *Science & Vie Junior* présentes dans notre corpus se recoupent : malgré les changements, les anciennes rubriques trouvent leurs équivalents dans la nouvelle version du magazine. La création de « Zone geek » est très importante pour notre étude, car elle rend en quelque sorte officielle la présence d’Internet et du Web 2.0 dans la revue. En intégrant la sous-rubrique « Techno Astuces », elle marque nettement la distinction entre les sciences traditionnelles traitées dans « 100% Science(s) » et les technologies. Avec la sous-rubrique mensuelle « Net et sans bavure » nouvellement créée, « Zone geek » s’ancre fermement du côté de l’éducation aux médias, à l’information et à Internet.

Ainsi, *Science & Vie Junior* fait toujours plus la part belle aux nouvelles technologies, même si elles ne font que très rarement l’objet d’articles centraux, ni ne font *a fortiori* la couverture du magazine. C’est plutôt une thématique régulière, qui apparaît dans des rubriques et articles en marge du cœur de la revue.

À l’issue de cette présentation détaillée de *Science & Vie Junior*, il apparaît que le magazine conjugue sciences et technologies pour expliquer au lecteur le monde d’hier et d’aujourd’hui. Il devient possible à présent de prendre connaissance en profondeur de notre corpus de travail.

II. Présentation du corpus

Il s’agit à présent de se confronter au corpus d’articles sur lequel repose l’analyse que l’on va développer : nous nous intéresserons d’abord à la constitution de ce corpus. Nous verrons ensuite qu’il est le fruit d’une longue évolution, prenant la suite d’une série de rubriques depuis longtemps consacrées à Internet. Nous verrons enfin que notre corpus

s'inscrit plus largement dans un univers technophile propre à *Science & Vie Junior* dans son ensemble : le thème des technologies irrigue en effet tout le magazine.

A. Composition du corpus

Le corpus d'articles sur lequel s'appuie notre travail comprend soixante-trois articles.

Le critère principal ayant présidé à leur sélection a été le sujet traité par l'article : dès qu'il a été question d'Internet, du Web 2.0, de leurs fonctionnalités, de leurs potentialités ou encore de leurs usages, l'article a été retenu dans le corpus. C'est un critère suffisamment large pour accepter un article sur les *smartphones* par exemple, en ce qu'ils ne sont pas uniquement des objets de téléphonie mobile, mais aussi et surtout des supports du Web 2.0.

Les tableaux chronologiques ci-dessous dressent la liste des articles retenus :

Science & Vie Junior 2012	
Janvier, n°268	LASCAR, Olivier. 100% Sciences. Innovation. Quand les objets nous parleront. pp. 36-39 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Personnalisez votre compte Facebook. p. 73
Février, n°269	LECOMTE, Erwan. My Ssj. Testé pour vous. 10 tablettes tactiles. p. 86
Mars, n°270	L'Actu. En bref. Un chiffre ! Trois millions de jours. p. 15 L'Actu. En bref. Textos. Couvre-feu en ligne. p. 16 L'Actu. En bref. Un mot ! Kopisme. p. 17 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Il reconnaît les visages sur les photos. p. 75 COLAS DES FRANCS, Ophélie. My Ssj. Internet. Les marques vous piègent sur la Toile ! pp. 80-83 [<i>mentionné en couverture</i>]
Avril, n°271	L'Actu. En bref. Un mot ! Physibles. p. 16 GAVET, Nicolas. L'Actu. Jeux en ligne. Qui aura la peau de WoW ? pp. 22-25 [<i>encart en couverture</i>]
Mai, n°272	L'Actu. En bref. Textos. Internet, c'est pas humain ! p. 16 LASCAR, Olivier. 100% Sciences. Images du mois. La face cachée d'Internet. pp. 30-33
Juin, n°273	DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Créez votre portrait 3D animé. p. 76 COLAS DES FRANCS, Ophélie. My Ssj. Édition en ligne. Avec les internautes, financez votre projet de CD ou de BD. pp. 80-83 [<i>mentionné en couverture</i>] DELAMBILY, Florian. My Ssj. Formation. Les métiers d'Internet. pp. 88-89
Juillet, n°274	L'Actu. En bref. Internet. Un papier peint anti-wi-fi. p. 8 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Créez une frise chronologique. p. 72

	RAHMIL, David-Julien. My Svj. Sécurité informatique. Que la Force soit avec vos mots de passe ! pp. 76-78 RAHMIL, David-Julien. My Svj. Les maîtres du Net. Il était une fois dans le Web. pp. 80-83 [<i>mentionné et illustré en couverture</i>] LECOMTE, Erwan. My Svj. Testé pour vous. 12 boîtiers CPL à l'épreuve. p. 90
Août, n°275	L'Actu. En bref. Textos. Une infinité d'adresses IP. p. 16 L'Actu. En bref. Un mot ! <i>Daren</i> . p. 17 LECOMTE, Erwan. L'Actu. Interview des choses, des bêtes et des hommes. L'invité du mois. Le Minitel, espèce éteinte. p. 30 DESLOUIS, Emmanuel. My Svj. Culture. Comment les geeks ont conquis le monde. pp. 74-75 [<i>encart en couverture</i>]
Septembre, n°276	DEVILLAINE, Valérie. 100 % Sciences. Cartographie. Le Google Map de l'empire romain. pp. 40-41 RAHMIL, David-Julien. My Svj. Moteurs de recherche. Il n'y a pas que Google dans la vie ! pp. 76-78 [<i>encart en couverture</i>] GAVET, Nicolas. My Svj. Jeux vidéo. Bientôt la fin des consoles ? pp. 80-82
Octobre, n°277	RAHMIL, David-Julien. My Svj. Albums numériques. Soignez vos images sur le Net. pp. 78-80 [<i>mentionné en couverture</i>] GAVET, Nicolas. My Svj. À vous de voir. Livres. Histoire de la révolution numérique. pp. 84-85
Novembre, n°278	L'Actu. En bref. Internet. Attention, stars piégées. p. 16 FONTAINE, Philippe. L'Actu. Révolution. On peut télécharger des objets sur le Net ! pp. 24-26 [<i>mentionné en couverture</i>] DEVILLAINE, Valérie. My Svj. YouTube. Les humoristes tissent leur toile. pp. 80-84
Décembre, n°279	LEFÈVRE-BALLEYDIER, Anne. 100% Sciences. Quotient intellectuel. Vous êtes plus intelligent que vos parents ! pp. 36-39 [<i>mentionné en couverture</i>] RAHMIL, David-Julien. My Svj. Internet. Devenez cartographe amateur. pp. 78-80

Science & Vie Junior 2013	
Janvier, n°280	RAHMIL, David-Julien et DESLOUIS, Emmanuel. 100% Sciences. Dossier. 50 objets fous ! pp. 42-55 [<i>couverture</i>] Victimes de la mode. pp. 54-55 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Testez les applis Android sur ordi. p. 72
Février, n°281	DEVILLAINE, Valérie. L'Actu. Psycho. Ultramoderne solitude. pp. 18-20 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Changez de navigateur sans risque. p. 77 BLANCHART, Jérôme. My Svj. Testé pour vous. Bien choisir sa tablette. p. 92
Mars, n°282	FONTAINE, Philippe. My Svj. Google. Ingress, le jeu vidéo qui envahit la ville. pp. 80-83 [<i>mentionné en couverture</i>] BLANCHART, Jérôme. My Svj. Testé pour vous. Acheter son smartphone moins cher. p. 90
Avril, n°283	L'Actu. En bref. Un mot ! <i>Hashtag</i> . p. 17 MORIN, Lucile. My Svj. Bon plan. Troc en ligne. pp. 82-83
Mai, n°284	
Juin, n°285	R., R. L'Actu. En bref. Le garçon qui valait 30 millions de dollars. p.

	15 DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Faites un exposé vidéo avec YouTube. p. 74 RAHMIL, David-Julien. My Svj. Internet. Le guide du savoir-vivre en ligne. pp. 78-81
Juillet, n°286 [nouvelle formule]	DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Créez un carnet de voyage en ligne. pp. 82-83 RAHMIL, David-Julien. Zone geek. C'est déjà demain ! pp. 84-87 FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. 22 000 amis sur Facebook ! Comment est-ce possible ? p. 91
Août, n°287	DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Petit concert entre amis. pp. 76-77 RAHMIL, David-Julien . Zone geek. Vidéotesteurs : regardez-les jouer ! pp. 78-81 [<i>encart en couverture</i>] FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Insulter son prof sur Facebook, c'est grave ? p. 85
Septembre, n°288	LAPIROT, Olivier. Zone geek. Faites le plein de zique sur le Net. pp. 84-87 [<i>mentionné en couverture</i>]
Octobre, n°289	Actus. Science & Techno. Bonnes et...mauvaises nouvelles. Faux amis. p. 19 DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Organisez vos tweets. pp. 82-83 FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Puis-je faire du copier-coller sur le Net pour mon devoir à la maison ? p. 91
Novembre, n°290	Actus. Science & Techno. Bonnes et...mauvaises nouvelles. Ère digitale. p. 19 DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Créez une carte postale animée. pp. 82-83 RAHMIL, David-Julien. Zone geek. Le dico des jeux vidéo. pp. 84-87 FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Comment être sûr qu'un site Internet n'est pas infecté ? p. 91 Courrier. Réactions. Tigre du scandale. p. 94
Décembre, n°291	Actus. Science & Techno. Bonnes et...mauvaises nouvelles. Aux oubliettes. p. 16 FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Puis-je poster la photo d'un pote sans son autorisation ? p. 91

Nous proposons à présent une répartition de ces soixante-trois articles suivant la rubrique à laquelle ils appartiennent. Le premier tableau concerne la formule mai 2007 – juin 2013 du magazine :

Rubrique	Nombre d'articles	Sous-rubrique (représentée dans le corpus)	Nombre d'articles	Journalistes associés
L'Actu	15	L'Actu en bref	11	
		Article	4	Nicolas Gavet Erwan Lecomte

				Philippe Fontaine Valérie Devillaine
<u>100% Sciences</u>	12	Article	4	Olivier Lascar Valérie Devillaine
		Dossier	1	David-Julien Rahmil Emmanuel Deslouis
		Techno Astuces	7	Emmanuel Deslouis et Jonathan Landemard
<u>My Svi</u>	19	Article	13	Ophélie Colas des Francs David-Julien Rahmil Emmanuel Deslouis Nicolas Gavet Valérie Devillaine Philippe Fontaine Lucile Morin
		À vous de voir	1	Nicolas Gavet
		Métiers	1	Florian Delhambily Jérôme Blanchart
		Testé pour vous	4	Erwan Lecomte

Le second tableau répartit à son tour les articles des numéros de *Science & Vie Junior* parus à partir de juillet 2013 et qui suivent donc la nouvelle formule de la revue :

Rubrique	Nombre d'articles	Sous-rubrique (représentée dans le corpus)	Nombre d'articles	Journalistes associés
<u>Plein les yeux</u>	0			
<u>Actus</u>	3	Science &	3	

		Techno : bonnes et... mauvaises nouvelles		
Dossier	0			
100% Science	0			
Bizarre	0			
Zone geek	13	Techno Astuces	4	Emmanuel Deslouis et Jonathan Landemard
		Article	4	David-Julien Rahmil Olivier Lapirot
		Net et sans bavure	5	Philippe Fontaine
Bonus	1	Courrier	1	

Parmi ces soixante-trois articles ainsi classés, chacun, qu'il soit une brève ou un article de fond, compte pour le même poids. Nous proposerons plus tard dans la typologie un autre calcul prenant en compte la taille de l'article et révélant ainsi la place véritable prise par notre thématique dans la revue. En effet, d'après les tableaux ci-dessus, le nombre de brèves est quasiment aussi important que le nombre d'articles développés : pourtant, aussi nombreuses soient-elles, ces brèves comptent pour presque rien dans le traitement d'Internet et du Web 2.0 dans *Science & Vie Junior*, car elles correspondent plutôt à des mentions d'Internet et du Web 2.0 qu'à de véritables articles.

On note dès à présent que les articles relatifs à Internet et au Web 2.0 ne font jamais l'objet d'un dossier. S'ils sont très présents – on évalue cette présence à une moyenne de 5,25 articles ou mentions par mois -, ils paraissent néanmoins à la marge des articles-phares de la revue, préoccupés plutôt par des sujets relatifs à l'environnement, à l'astronomie, à l'anatomie, à la biologie... La présentation de notre corpus de travail révèle donc une présence régulière et récurrente d'Internet et du Web 2.0, mais sur un mode mineur.

B. Un corpus héritier d'un intérêt ancien pour Internet et le Web 2.0

S'il est vrai qu'Internet, le Web 2.0 et plus généralement les nouvelles technologies sont traités dans *Science & Vie Junior*, comme on l'a dit, sur un mode mineur, il n'en reste pas moins que ces thématiques ont leur place dans la revue depuis ses premières années. La rubrique « Zone geek » actuelle, avec ses pages « Techno Astuces », « Net et sans bavure » et « Jeux et gadgets », est en effet l'héritière de rubriques consacrées au multimédia, à l'informatique et à Internet, dont l'ancienneté remonte à plus de deux décennies. Ainsi, en 1995, on trouve dans la revue plusieurs pages consacrées aux écrans : une première, « Écrans », porte sur les programmes télévisés, les sorties de films au cinéma et en cassette vidéo. Elle est remplacée dans le numéro 67, en février 1995, par une seconde, qui durera jusqu'au numéro 82, de juin 1996. Elle est intitulée « Forum Multimédia » et propose aux lecteurs une sélection de CD-Rom et de cassettes vidéo. En juillet-août 1996, le numéro 83 remplace cette dernière par « Cyber & Co », sous-titrée « Dernières nouvelles de la galaxie micro ». Comme les rubriques l'ayant précédée, elle est tenue par le journaliste Olivier Voizeux, mais elle dispose désormais de deux doubles pages. On y retrouve, sur une place réduite, une sélection de CD-Rom et de cassettes vidéo, et - c'est une grande nouveauté -, une multitude de sous-rubriques et de brèves donnant un aperçu de l'actualité d'un Internet grand public naissant, ainsi qu'un certain nombre de faits divers liés à Internet. Parmi les sous-rubriques récurrentes, on trouve : « Sur le Net », qui se fait l'écho de faits relatifs à Internet ; « 1 question / 1 réponse », qui, comme son nom l'indique, répond à une question posée par un lecteur : il peut s'agir de la définition d'un terme technique, de l'explication d'une manipulation, de conseils pratiques... ; « Au bon Web », enfin, qui propose quatre à cinq sites Internet intéressants.

Prenons l'exemple de la rubrique « Cyber & Co » du numéro 93, de juin 1997. « Sur le Net » propose un article sur la façon dont les grandes marques protègent leur réputation sur Internet en faisant appel à des services qui surveillent ce que les internautes disent d'elle. Deux brèves suivent : une première porte sur le rôle que le commerce électronique peut jouer dans le développement économique des pays émergents ; une seconde s'intéresse à la connexion à Internet dans les grandes villes françaises. « 1 question / 1 réponse » répond à la question « Quel est le meilleur moteur de recherche ? ». « Au bon Web » renvoie les lecteurs vers le site de France 3, un site sur l'homme de Tautavel, un autre sur Rimbaud... Enfin, différents encarts définissent les mots *forum* et *plug-in*. Un troisième rappelle une notion

essentielle du droit de l'image : « Sauf mention contraire, seul un usage privé des images récupérées sur Internet est autorisé. Sachez-le... ».

En février 2000, dans le numéro 125, Olivier Voizeux inaugure une nouvelle rubrique, en remplacement de « Cyber & Co », intitulée « Planète Web ». La rubrique se déplace au début du magazine, mais c'est bien là le seul changement notable, d'autant plus qu'elle sera remplacée en fin de revue en avril 2002, dans le numéro 151. On y retrouve des brèves, des définitions, des sélections de sites intéressants...

Avec le changement de formule apparu dans le numéro 178 de juillet 2004, « Planète Web » devient « Escales sur la Toile », mais conserve la même forme. Olivier Voizeux y présente toujours des sites dignes d'intérêt dans les sous-rubriques « Écran Total » et « Les bons clics ». Ces recommandations sont complétées par une sélection thématique : tous les mois, la rubrique « Pour vos exposés sur... » propose aux lecteurs environ six sites lui permettant de trouver des informations sur un sujet donné. Parallèlement à ces diverses sélections, on trouve dans « Escales sur la Toile » une brève insolite (« Bizarre.com ») et deux définitions ou explications sur un aspect technique ou un usage sur Internet (« Question ? Réponse ! » et « Les bons tuyaux »). Avec la création d'« Escales sur la Toile », une évolution importante dans le traitement d'Internet apparaît : Internet n'est plus cette technologie nouvelle donnant lieu à des faits divers alimentant l'actualité de l'insolite et du bizarre. Les équilibres s'inversent et cette part de faits amusants diminue au profit des explications et des invitations à la navigation sur Internet. Avec l'arrivée d'« Escales sur la Toile », Internet est devenu une technologie faisant partie du quotidien des lecteurs. Ils l'utilisent communément, en rapport avec leur quotidien scolaire notamment.

Les dernières « Escales sur la Toile » ont lieu en avril 2007 dans le numéro 211. Dès la publication suivante apparaît la première formule de *Science & Vie Junior* présente dans notre corpus : c'est à ce moment que sont créées les trois grandes rubriques « L'Actu », « 100% Sciences », avec « Techno Astuces », tenue par Emmanuel Deslouis, qui avait pris en charge « Escales sur la Toile » à partir de septembre 2004 (n°180), et « My Svj ». S'il n'existe plus dans *Science & Vie Junior* de rubrique centralisant l'ensemble des informations relatives à Internet, c'est parce que ces informations dépassent désormais le format de la brève et irriguent ponctuellement, régulièrement, le magazine. Les lecteurs ont désormais moins besoin d'être guidés dans leurs navigations sur Internet, en ce qui concerne la détection de sites intéressants. Internet fait donc à présent l'objet d'articles entiers. Précisons néanmoins

que les pages « À vous de voir » ou « Ça vaut le coup d’œil ! » dans la nouvelle formule continuent à proposer aux lecteurs un site intéressant tous les mois, vestiges des anciennes revues de Web du magazine.

Parallèlement aux rubriques consacrées à Internet, *Science & Vie Junior* a régulièrement, et depuis ses débuts, ouvert ses pages à ce sujet. Ainsi, dès novembre 1994, (n°64), Catherine Goupillon et Betty Mamane annoncent l’Internet grand public dans un article intitulé « Bienvenue sur la planète Internet » :

« Explorer les archives de la Nasa, discuter du dernier Spielberg ou du sang froid des dinosaures avec des Canadiens et des Argentins, dénicher le nom du champion de Birmanie sur 100 mètres plat, échanger des recettes de cuisine avec un chef japonais... Tout serait possible sur Internet. Le réseau des réseaux d’informations en tout genre tisse sa toile. Une sorte de Minitel géant où chaque abonné peut parler au monde entier... ».

Tel est le chapeau de cet article qui signale très tôt le fort intérêt de *Science & Vie Junior* pour Internet. Plus tard, en février 1999, dans le numéro 113, Olivier Voizeux signe un article intitulé « Liberté, égalité, Internet ». Muriel Valin présente en septembre 2003, dans le numéro 168, les principes de fonctionnement du wi-fi dans l’article « Bienvenue chez les Wifistes ». Le plagiat est abordé par Carine Peyrières en septembre 2004, dans un article du numéro 180 intitulé « Histoires et déboires de la cybertriche ». Cette lecture en creux de l’histoire d’Internet et du Web 2.0 se poursuit avec un article de juillet 2005 (n°190), dans lequel Anne Taverne signe « Rendez-vous sur la planète blog » : elle y présente ce phénomène emblématique du Web 2.0 au moment où il devient extrêmement populaire. L’intérêt pour Internet se resserre soudainement à cette période : en septembre 2005, dans le numéro 192, Muriel Valin écrit un article sur le téléchargement (« Pirate, moi ?), suivie d’Emmanuel Deslouis dans le numéro 194, paru en novembre de la même année, qui publie des conseils pour mener efficacement une recherche sur Internet, dans son article « Apprenez à chercher sur Internet ». Google fait son apparition dans *Science & Vie Junior* en janvier 2006, dans le numéro 196, au sein d’un dossier intitulé « Utopies : les grands rêves de l’humanité ». Emmanuel Deslouis fait alors le portrait des fondateurs de Google, Larry Page et Sergey Brin dans l’article « Larry Page et Sergey Brin, une bibliothèque universelle en ligne ». En mai de la même année, dans le numéro 200, un dossier sur les illusions et le faux permet à Fabrice Nicot d’aborder le sujet des canulars sur Internet, dans l’article « Hoaxbuster : pour nettoyer la Toile de ses canulars ». Enfin, le numéro 201, paru en juin 2006, est le premier – et l’un des rares jusqu’à aujourd’hui - à consacrer un dossier entier

à Internet. « Internet, un monde parallèle » revient sur l'histoire de cette technologie, son avenir, son fonctionnement et souligne en fin de dossier comment les traces des internautes sont conservées.

Avec le passage à la formule de juillet 2007, Internet et le Web 2.0 semblent omniprésents, mais saupoudrés dans la revue. Poursuivons notre relevé : en mars 2008, dans le numéro 222, Mathilde Fontez s'intéresse à Wikipédia dans l'article « Wikipédia, y croire ou pas ? ». En septembre 2008, dans le numéro 228, Fabien Cherini évoque la Nétiquette, dans « Manuel de savoir-vivre à l'usage des tchatteurs ». Symbole du Web 2.0, Facebook fait son apparition dans *Science & Vie Junior* dans le numéro 237, en juin 2009, un an après le lancement de la version française, par l'intermédiaire de l'article de Mathilde Fontez, « Les pièges de Facebook ». Il réapparaît en novembre 2010, dans le numéro 254, toujours sous la plume de Mathilde Fontez, qui signe le dossier « Facebook dirige-t-il nos vies ? ». Cette tonalité inquiétante à l'égard d'Internet et du Web 2.0 se poursuit avec le dossier d'Olivier Lascar « Comment on nous espionne », paru dans le numéro 265, en octobre 2011.

Ce parcours à travers vingt ans de *Science & Vie Junior* nous révèle qu'Internet et le Web 2.0 sont des thématiques qui enserrent les publications de la revue. Dès les prémisses d'un Internet grand public, au milieu des années 1990, *Science & Vie Junior* s'empare du sujet, pour ne plus s'en défaire. Plus la technologie numérique se généralise dans la société, plus le thème devient important, la revue se faisant l'écho des phénomènes de société liés à Internet, comme les blogs et les réseaux sociaux. C'est à partir de 2005 et de l'avènement du Web 2.0 – on revient plus bas sur cette question – qu'Internet trouve durablement ses marques dans la société et chez les lecteurs du magazine : c'est pourquoi cette date apparaît comme une charnière dans le traitement réservé à ce sujet dans *Science & Vie Junior*. À partir de là, les articles seront nombreux et fréquents. Ce retour sur l'histoire du thème que constituent Internet et le Web 2.0 dans *Science & Vie Junior* permet de montrer que notre corpus est issu d'un corpus plus large, soulignant à la fois combien Internet est l'objet d'une attention ancienne au sein de la rédaction de la revue et combien le traitement de cette thématique s'est fait pressant au cours des décennies : notre corpus de 2012 et 2013 est le produit d'un foisonnement d'articles plus anciens, qui, d'une rubrique mensuelle, ont explosé en une multitude d'articles d'envergure, chambre d'écho d'une technologie qui s'est imposée avec force dans la société.

C. Un corpus informé par la technophilie généralisée de *Science & Vie Junior*

La trajectoire de la thématique Internet dans *Science & Vie Junior* est, on vient de le voir, le fruit d'une longue évolution. Mais il faut également inscrire notre corpus relatif à Internet et au Web 2.0 dans un autre corpus plus vaste encore, celui portant sur les nouvelles technologies. Outre Internet et le Web 2.0, les technologies, au sens le plus général, irriguent *Science & Vie Junior* et concourent à la construction d'un univers technophile dans lequel baigne notre corpus de travail. À l'heure où ces technologies convergent toutes vers Internet, le Web 2.0, voire 3.0, il nous revient de décrire cet univers technophile afin d'achever ces prolégomènes.

Le premier élément constitutif de la technophilie de *Science & Vie Junior* est l'omniprésence des objets techniques : fax (janvier 1995, n°66, « Le fax », de Jean Lopez), micro-ordinateur (décembre 1996, n°87, « Comment reconnaître le micro idéal ? », d'Olivier Voizeux), téléphone portable (mai 1998, n°104, « Le téléphone mobile », de Charline Zeitoun), baladeur numérique (avril 2007, n°211, « Baladeurs numériques, son et images où et quand vous voulez », de Jérôme Blanchart) sont autant d'exemples de la présence des différents objets liés aux technologies informatiques et numériques.

La technophilie de *Science & Vie Junior* est accentuée par la place accordée à la présentation d'inventions destinées à devenir les objets techniques de demain. Sont ainsi annoncées l'encre électronique (octobre 1998, n°109, « Le livre du futur », de Sophie Coisne et Charline Zeitoun) et l'imprimante 3D (mai 2008, n°224, « Imprimez en 3D », d'Olivier Lascar ; novembre 2012, n°278, « On peut télécharger des objets sur le Net ! » [fig. 1¹⁶], de Philippe Fontaine). De la même manière, la revue propose un article sur les drones en avril 2013, dans l'article de Philippe Fontaine, « Drone de réseau » [fig. 2], paru dans le numéro 283. L'Internet des objets, ou Web 3.0, est par ailleurs expliqué dans l'article d'Olivier Lascar « Quand les objets nous parleront » [fig. 3] paru en janvier 2012 dans le numéro 268.

Il existe ainsi dans *Science & Vie Junior* un regard tourné vers le futur des technologies, mais ce regard prend parfois des accents de science-fiction. *Science & Vie Junior* associe en effet à sa technophilie une dimension s'écartant de la stricte réalité quotidienne, comme le montre la forte présence de la robotique dans la revue : pour les seules années 2012 et 2013, on dénombre pas moins de sept articles traitant de robots, dont deux

¹⁶ On peut consulter les illustrations en annexe à partir de la page 85.

dossiers. Un premier groupe d’articles traite des androïdes, ces robots à forme humaine qui seraient nos compagnons dans un avenir proche (janvier 2012, n°268, « Miku Hatsune, la cyberdiva japonaise » [fig. 4], d’Erwan Lecomte ; avril 2013, n°283, « Androïdes. Pourquoi nous mettent-ils mal à l’aise ? » [fig. 5], de Valérie Devillaine ; mai 2013, n°284, « Roboys band » [fig. 6], de Nicolas Gavet ; et enfin un dossier de Jérôme Blanchart, Romain Raffegeau et Simon Devos dans le numéro 285 de juin 2013, annoncé par la couverture et intitulé « Comment vivre heureux avec les robots ? » [fig. 7]). Par ailleurs, d’autres articles s’intéressent aux intelligences artificielles et voient dans les machines un substitut à l’intelligence humaine. En février 2012, dans le numéro 269, Erwan Lecomte interroge ainsi les lecteurs en leur demandant : « Êtes-vous une intelligence artificielle ? » [fig. 8]. Le dossier du numéro 278 de novembre 2012, intitulé « Quand le cerveau parle aux machines » [fig. 9], interroge la relation entre pensée humaine et pensée artificielle. Enfin, un article de René Cuillierier, paru dans le numéro 282, en mars 2013, poursuit sur cette lancée en présentant « Spaun, le premier cerveau artificiel » [fig. 10].

Robots et intelligences artificielles font entrer *Science & Vie Junior* dans un espace où technophilie rime, non plus avec « vraie vie », mais avec « rêverie », d’une certaine manière. Cette technophilie-là ouvre la porte des mondes de science-fiction, des mondes virtuels, des cybermondes finalement, où la technologie est le support de l’imaginaire. C’est pourquoi les jeux vidéo ont également leur place dans *Science & Vie Junior* : outre les rubriques mensuelles traitant de leur actualité, comme « Jeux et gadgets » dans la nouvelle formule par exemple, quelques articles en font leur objet, comme c’est le cas dans un dossier de 1999 (n°123), écrit par Olivier Fèvre. Intitulé « Jeux, la cyberplanète », il propose une présentation complète de ces derniers. Dans notre corpus, nous avons retenu des articles sur les jeux vidéo en tant qu’ils sont aujourd’hui liés à l’usage d’Internet et du Web 2.0. Ils concourent en tout cas à la construction de l’univers technophile dans lequel *Science & Vie Junior* se développe.

À l’issue de cette vaste présentation et mise en contexte de notre corpus, il est établi que les soixante-trois articles qui vont faire l’objet de notre étude s’inscrivent pleinement dans la revue qui les a vu naître, ainsi que dans l’esprit, la philosophie et la ligne éditoriale qui sont les siens. Ce corpus est, on l’a vu, en phase avec son temps et son contexte sociétal. Cela nous amène, pour refermer cette première grande partie, à préciser les notions d’Internet et de Web 2.0, afin de nous permettre de mieux saisir ce dont il est question dans les articles de notre corpus.

III. Présentation d'Internet et du Web 2.0

Avant d'entamer l'analyse des représentations d'Internet et du Web 2.0 dans *Science & Vie Junior*, il convient de poser les derniers éléments préalables à la bonne conduite de la réflexion. Après s'être immergé dans notre revue, il faut aborder l'autre versant du sujet, Internet et le Web 2.0. Le premier moment sera un bref historique de ces technologies. Dans une deuxième partie, on explicitera les principes et les idéaux qui les fondent. Enfin, dans une troisième partie, ces fondements seront interrogés à l'aune de leur réalité économique, politique, juridique et sociale.

A. Brève histoire d'Internet et du Web 2.0

Il faut d'emblée poser ici une distinction essentielle, celle qui différencie Internet du Web 2.0. Réseau des réseaux, Internet est un réseau informatique mondial qui donne accès à divers services comme le courrier électronique, la messagerie instantanée ou le *World Wide Web*. Internet est le produit d'une gestation longue de plusieurs décennies, issu des travaux de recherche de l'ARPA (*Advanced Research Projects Agency*). En mettant au point Arpanet, cette agence américaine développe à partir de 1969 un premier réseau permettant la communication entre les utilisateurs de différents ordinateurs. Dans les années 1970, d'autres réseaux apparaissent comme Usenet et Bitnet aux États-Unis ou encore Cyclades en France, si bien qu'apparaît le besoin de connecter entre eux ces réseaux hétérogènes. À cet effet, le protocole de communication TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*) s'impose en 1983, donnant ainsi véritablement naissance à Internet.

Le *World Wide Web* ne fait son apparition que plus tard, en 1989, sous l'impulsion de Tim Berners-Lee, chercheur au CERN à Lausanne. Le Web est un système hypertexte qui fonctionne sur Internet. Il permet de consulter des pages web liées entre elles par des liens. Prenant son essor dans les années 1990, le Web permet à Internet de sortir des niches de la recherche universitaire où il avait éclos : les années 1994, 1995 et 1996 marquent l'explosion de l'Internet grand public. C'est d'ailleurs bien à cette période que *Science & Vie Junior* publie ses premiers articles traitant d'Internet.

Le Web 2.0, quant à lui, n'apparaît que dix ans après, en 2004. Véronique Mesguich en explique l'origine historique dans l'introduction de l'ouvrage qu'elle a écrit en 2009 avec Muriel Amar, intitulé *Le Web 2.0 en bibliothèques. Quels services ? Quels usages ?* :

« Rappelons tout d'abord le contexte historique de la naissance du concept [de Web 2.0], lors d'une réunion de *brainstorming* organisée à l'été 2004 par la société d'édition O'Reilly, en vue d'une conférence à venir. Dale Dougherty, membre d'O'Reilly ainsi que Craig Cline de MediaLive, réfléchissant à des thèmes émergents, aboutissaient à un double constat : quelques années après l'éclatement de la bulle Internet en 2001, sites et applications innovantes ne cessaient d'apparaître ; par ailleurs, les *start-up* qui avaient survécu au crash semblaient présenter plusieurs points communs : simplicité des applications, interactivité, réutilisation des contenus. Le concept de « Web 2.0 » était né et la première conférence eut lieu à San Francisco en octobre 2004. L'expression « 2.0 » fut choisie pour marquer l'émergence d'une nouvelle étape, comme s'il s'agissait d'une nouvelle version d'un logiciel [...]»¹⁷.

En 2005, dans son célèbre article, *What is Web 2.0*¹⁸, Tim O'Reilly achève de formaliser le concept de Web 2.0, en soulignant qu'il représente une « étape charnière¹⁹ » dans l'histoire du Web. C'est en effet la troisième vague de développement de l'offre de services en ligne, mais aussi la plus aboutie, comme l'explique encore Véronique Mesguich :

« Le Web 2.0 fait [...] suite à deux phases successives de la jeune histoire du Web : d'abord, un "Web des pionniers", que l'on peut situer entre 1993 et 1996, fréquenté par des internautes souvent technophiles, suivi d'une seconde étape que l'on pourrait intituler le "Web de documents". Cette période, à partir de 1996, voit le développement de sites d'entreprises parfois simples "vitrines", des sites institutionnels ou universitaires, d'agrégateurs de médias traditionnels, ainsi que des premiers grands portails thématiques ou sites fédérateurs, sans oublier la mise en ligne de contenus accessibles *via* des bases de données. Soit des contenus essentiellement textuels, accessibles *via* des interfaces laissant peu de place à l'interactivité ou à la collaboration en ligne. »

Le Web 2.0 renverse donc le modèle qui présidait jusque-là : l'internaute est désormais placé au cœur du dispositif. Là où il adoptait une attitude passive devant son écran d'ordinateur, consultant simplement des pages où il collectait des informations, l'internaute 2.0 va pouvoir

¹⁷ MESGUICH, Véronique. « Introduction : Entrez dans le flux ». In AMAR, Muriel et MESGUICH, Véronique (dir.). *Le web 2.0 en bibliothèques. Quels services ? Quels usages ?* Paris : Éditions du Cercle de la librairie, 2009. pp. 9-22. Bibliothèques. pp. 9-10

¹⁸ O'REILLY, Tim. « What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software ». In : *O'Reilly* [en ligne]. Sebastopol, Californie : 30/09/2005. [Consulté le 28/07/2005] Disponible à l'adresse : <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

¹⁹ O'REILLY, Tim. *Ibid.* : « [a] turning point for the Web »

créer et partager des contenus, contribuer à la publication et à la diffusion de l'information. Pour désigner ces contenus du Web 2.0, on parle d'ailleurs de *user-generated contents* (UGC), c'est-à-dire de contenus édités par les utilisateurs. Le Web 2.0 est un Web de mutualisation où l'implication des utilisateurs va permettre de développer une intelligence collective. En interaction avec les autres internautes, l'internaute 2.0 peut participer à ce Web social, fait de conversations et d'échanges. Chaque internaute entre dans ce nouveau dispositif de communication pour faire part de son expérience et donner avis et conseils. Des échanges de fichiers se mettent également en place. Devenu espace de socialisation, le Web 2.0 permet aux internautes de se constituer en réseaux, sociaux, grâce auxquels les usagers peuvent se relier les uns aux autres. Des communautés d'intérêt en ligne se forment. En résumé, l'internaute est devenu récepteur et émetteur, consommateur et producteur de contenus tout à la fois.

Les grands emblèmes du Web 2.0 apparaissent dans le courant des années 2000. Citons tout d'abord les premiers d'entre eux, les blogs. Contraction des termes anglais *web* et *log*²⁰, ils deviennent rapidement populaires notamment auprès des adolescents : en leur permettant d'ouvrir facilement et gratuitement leur propre blog, la plateforme Skyblog²¹ a rencontré un vif succès. Mais les blogs intéressent également d'autres publics, comme les journalistes, les hommes politiques, les professeurs, qui voient dans chaque billet posté un support à large diffusion pour participer au débat d'idées ou enrichir une pédagogie. Dans la seconde moitié des années 2000, la vogue des blogs s'essouffle et est remplacée par l'attrait pour le *micro-blogging*, grâce à Twitter²², où chaque *post* est limité à un maximum de 140 caractères, ou grâce à Tumblr²³, dans une moindre mesure. Parmi les autres grands noms du Web 2.0, on compte des sites de partage de données, comme YouTube²⁴. Les internautes peuvent y regarder des vidéos, mais aussi en envoyer, alimentant ainsi de manière collective cette immense banque d'images animées. Quant à Flickr²⁵, il est consacré au partage d'images. Il faut ensuite mentionner Wikipédia²⁶ : encyclopédie collaborative, elle symbolise le Web 2.0 actuel et en cristallise les ambivalences, en ce qu'elle développe l'intelligence collective mais permet aussi, parce que ses rédacteurs ne sont pas nécessairement des spécialistes de leur sujet ou parce qu'ils peuvent se montrer partisans, la diffusion d'erreurs et

²⁰ *Log* signifie journal ou carnet de bord.

²¹ <http://www.skyrock.com/blog/>

²² <https://twitter.com/>

²³ <https://www.tumblr.com/>

²⁴ <https://www.youtube.com/>

²⁵ <https://www.flickr.com/>

²⁶ http://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Accueil_principal

de propos sans neutralité ni objectivité. Pour compléter ce panorama du Web 2.0, il faut enfin évoquer les réseaux sociaux. Eux aussi sont un symbole fort du Web 2.0 actuel, puisqu'ils remportent un très large succès dans le monde. En reliant chacun de leurs membres, ils créent un réseau d'individus en ligne réunis par le type de relations qu'ils entretiennent, amicales ou professionnelles par exemple. Créé en 2004 par l'étudiant Mark Zuckerberg, Facebook²⁷ est évidemment le plus populaire des réseaux sociaux. Friendster²⁸ et Orkut²⁹ le concurrencent en Asie pour le premier et au Brésil et en Inde pour le second. En ce qui concerne les réseaux professionnels, citons Viadeo³⁰ et LinkedIn³¹. Tous ces réseaux ont supplanté leurs prédecesseurs, comme Copains d'avant³², qui permettait à d'anciens camarades de classe de se retrouver, ou comme MySpace³³, célèbre pour l'usage qu'en ont fait des musiciens pour promouvoir leur travail.

B. Principes et idéaux fondateurs d'Internet et du Web 2.0

Internet et le Web 2.0 ne sont pas uniquement des technologies ou des applications en ligne. Tous les grands noms qui composent le visage du Web 2.0 actuel sont les incarnations de principes et d'idéaux qui ont présidé à l'élaboration du réseau des réseaux. C'est une double pensée de la liberté et de la communication qui a fait naître Internet. En effet, dans les milieux universitaires qui l'ont élaboré dans les années 1970, Internet devait favoriser l'échange de l'information, des idées et des ressources. La circulation et la diffusion de celles-ci avaient été pensées comme libres et se développant en dehors du circuit marchand. On visait à faciliter la coopération entre les chercheurs pour enrichir les connaissances humaines. Le rêve d'un accès universel au savoir se cachait derrière les développements de la technologie.

C'est donc au bénéfice de la communauté des chercheurs et par celle-ci en même temps qu'Internet a été mis au point. Mais parallèlement au monde universitaire, un autre

²⁷ <https://www.facebook.com/>

²⁸ <http://www.friendster.com/>

²⁹ <https://accounts.google.com/ServiceLogin?service=orkut&passive=1209600&continue=http%3A%2F%2Fwww.orkut.com%2FRedirLogin.aspx%3Fmsg%3D0%26page%3Dhttp%3A%2F%2Fwww.orkut.com%2F&followup=http%3A%2F%2Fwww.orkut.com%2FRedirLogin.aspx%3Fmsg%3D0%26page%3Dhttp%3A%2F%2Fwww.orkut.com%2F>

³⁰ <http://fr.viadeo.com/fr/>

³¹ <https://www.linkedin.com/>

³² <http://copainsdavant.internaute.com/>

³³ <https://myspace.com/>

groupe de pensée s’empare d’un Internet naissant et en développe une culture sensiblement différente. Il s’agit d’un courant de *hackers* imprégnés des idées de la contre-culture californienne. Ces *hackers* partagent une même idéologie de la liberté de l’information, mais pour eux, l’ordinateur est un outil politique qui va leur permettre de fonder des cybercommunautés marquant leur défiance à l’égard d’un pouvoir centralisé, développant là une utopie communautaire. Cet Internet communautaire devient militant et chaque cybercommunauté fait l’expérience d’une société égalitaire, ne serait-ce que parce que tous les internautes ont le même statut dans cette société virtuelle. Dans cette pensée d’Internet, le réseau est « un monde d’échanges équilibrés et égaux » et « peut permettre de refonder un lien social qui se délite, de redynamiser le débat public et plus largement la vie démocratique », nous explique Patrice Flichy dans son ouvrage *L’imaginaire d’Internet*. Il précise encore que c’est là « un mythe fondateur d’Internet³⁴ ».

Quand Internet quitte les milieux universitaires et contre-culturels au milieu des années 1990, il atteint le grand public, accompagné des mêmes rêves de liberté dans l’accès au savoir et de l’égalité dans la répartition des rôles sociaux. Devenir un internaute, c’est embrasser et faire siennes ces utopies fondatrices. L’internaute n’est pas simplement l’utilisateur d’Internet, mais un citoyen dans la société numérique, « où les rapports entre les individus sont égalitaires et coopératifs, où l’information est gratuite³⁵ ». La société d’Internet est assimilée à un « cybercampus »³⁶. Dans ce dernier, né de la généralisation d’Internet, les rapports entre les individus sont transformés et développent de nouvelles formes politiques, en donnant la parole à chaque citoyen, et économiques, en promouvant une plus grande liberté des échanges.

Le Web 2.0, quand il apparaît en 2004, semble enfin concrétiser en actes tous les rêves qui ont nourri les développements d’Internet et du Web, puisqu’avec lui et ses applications interactives, c’est enfin le triomphe de la contribution et du partage, de la participation et de la mutualisation. Le Web 2.0 représente la concrétisation des intentions qui ont accompagné quarante ans de développement d’Internet et du Web.

³⁴ FLICHY, Patrice. *Ibid.* p. 115

³⁵ FLICHY, Patrice. *Ibid.* p. 125

³⁶ FLICHY, Patrice. *Ibid.*

C. Enjeux économiques, politiques, juridiques et sociaux du Web 2.0

Si Internet et le Web 2.0 sont les produits de pensées et d'idéologies, ces technologies comportent également un autre versant, ancré dans leur réalité la plus concrète. Différents aspects, économiques, politiques, juridiques et sociaux, sont attachés aux pratiques et usages en ligne et viennent interroger les utopies d'Internet et du Web 2.0. Pour commencer, l'utopie selon laquelle les internautes, producteurs de contenus auto-publiés, deviennent grâce au Web 2.0 les libres éditeurs de leurs travaux et créations artistiques doit être reliée à sa réalité économique. En effet, cette utopie promet le renversement du fonctionnement des industries de la culture et de l'information, en court-circuitant les étapes de l'édition traditionnelle. Les intermédiaires qui se placent entre un auteur et son public, c'est-à-dire l'éditeur et le distributeur, disparaissent, car le Web 2.0 permet à l'auteur de publier son œuvre en ligne et de la faire ainsi connaître directement à un public qui navigue sur la Toile. MySpace a ainsi permis de faire émerger plusieurs groupes de musique après que ces derniers avaient publié en ligne quelques morceaux. My Major Company³⁷ procède de même en offrant aux internautes la possibilité de découvrir des chanteurs ou des auteurs et de participer au financement de leur album ou de leur livre. Le Web 2.0 a pour ambition de rendre à un auteur la maîtrise de sa création. Mais dans son essai intitulé *Le Web 2.0 en perspective : une analyse socio-économique de l'Internet*³⁸, Franck Rebillard présente les limites de telles utopies. Il y a pour lui dans ce modèle horizontal de publication le risque d'une « autopublication sans public³⁹ » : comment dépasser une audience familiale et amicale ? Comment attirer les internautes et se rendre visible sur Internet ? L'offre de contenus est démultipliée et dépasse de loin la demande. Ce n'est pas parce qu'on rend un contenu public que l'on atteint le public. Un amateur ne dispose en effet pas du budget nécessaire pour assurer son bon référencement par les moteurs de recherche.

D'autre part, la libre publication de contenus, que les utopies d'Internet conçoivent comme le champ illimité d'une liberté d'expression faisant entendre la voix de chacun, donnant lieu à de riches échanges et débats, refondant même la démocratie tout entière, développe des courants de pensée dits technophobes. Ces derniers dénoncent un Web 2.0 fait de publications dont l'intérêt intellectuel et culturel est au contraire limité et borné à

³⁷ <https://mymajorcompany.com/>

³⁸ REBILLARD, Franck. *Le Web 2.0 en perspective : une analyse socio-économique de l'Internet*. Paris : L'Harmattan, 2007. 158 p. Questions contemporaines / Série Les industries de la culture et de la communication.

³⁹ REBILLARD, Franck. *Ibid.* p. 62

l'exposition de tous les amateurismes. Les prophéties d'une démocratisation ultime de la parole sont de plus mises à mal par des enquêtes dont Franck Rebillard se fait l'écho et qui révèlent que l'autopublication de contenus est loin d'être un phénomène de société généralisé. C'est plutôt le fait d'une certaine part de la population, c'est-à-dire les individus représentant les catégories socio-professionnelles les plus diplômées, exerçant des professions dans la culture et l'information. Les technophobes ajoutent que les outils 2.0 favorisent la régénération de discours extrémistes et que pour cette raison, les utopies de l'avènement d'une société meilleure née d'Internet sont durablement entachées.

D'autre part, la culture du partage et de la gratuité qui constitue comme on l'a vu un fondement d'Internet et du Web 2.0 s'expose à plusieurs difficultés quand survient un Internet de masse. Le premier problème est celui du financement de services gratuits : quels autres recours que la diffusion de publicités, les demandes d'abonnements ou la vente de données à des annonceurs pour assurer l'existence d'un site ? Le site d'écoute de musique en ligne, Deezer⁴⁰, a fait l'expérience de ces questionnements : totalement gratuit à sa création en 2007, il est contraint d'adopter le modèle de l'abonnement payant deux ans plus tard. Cette utopie du partage et de la gratuité s'affronte par ailleurs à un problème d'ordre juridique cette fois : comment faire respecter les droits de propriété intellectuelle quand les œuvres sont proposées gratuitement ? Le site Megaupload, spécialisé dans les échanges de fichiers entre les internautes, a été fermé en 2012, en raison de l'illégalité de ces échanges. Les industries de la culture et de l'information ont en effet engagé une lutte contre la diffusion libre et gratuite de leurs œuvres. La création, par le vote de la loi Création et Internet du 12 juin 2009, de la Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet⁴¹ (Hadopi) a permis à ces industries de trouver un appui dans leur combat, puisque l'Hadopi travaille non seulement à protéger les droits sur Internet, mais aussi à diffuser des œuvres. Elle a en effet développé une offre de contenus téléchargeables légalement.

Les mythes d'Internet et du Web 2.0 se heurtent à ce que sont réellement ces technologies. S'ils se mettent à vaciller dans les cas que nous avons décrits, la question des données personnelles les anéantit totalement. Les données personnelles désignent les informations qui permettent d'identifier une personne. Il peut s'agir de ses nom et prénom, de son adresse, de sa date de naissance, de son numéro de sécurité sociale, de la plaque d'immatriculation de son véhicule... Sur Internet et ses applications 2.0, les données

⁴⁰ <http://www.deezer.com/fr/>

⁴¹ <http://www.hadopi.fr/>

personnelles recouvrent les éléments d'une identité numérique, c'est-à-dire un nom, un pseudonyme, un avatar, l'ensemble des photographies publiées en ligne par un internaute, ses autres publications, que ce soit des vidéos ou des commentaires... Mais elles renvoient aussi aux traces navigationnelles laissées par un internaute derrière lui lors de son passage sur le Web, comme un individu laisserait les marques de ses pas dans la neige. Toutes les actions sur la Toile d'un internaute sont en effet enregistrées sous forme informatique : l'adresse IP de son ordinateur l'identifie lorsqu'il se connecte à Internet et des fichiers espions appelés *cookies* gardent les traces de son passage sur les sites qu'il a visités. La dissémination de ces données personnelles détruit tous les rêves de liberté associés à Internet et au Web 2.0 : non seulement, ces données peuvent être utilisées comme des outils de contrôle et de surveillance et faire craindre l'avènement d'une société sécuritaire – ce type de société renvoie d'ailleurs à certains imaginaires technophobes associés à un Internet pourvoyeur d'un *Big Brother* numérique -, mais elles sont également collectées par des entreprises commerciales afin de cibler les comportements des consommateurs et d'adapter leur offre et leurs publicités. De plus, ces données personnelles peuvent aussi servir à des actes malveillants à l'encontre d'une personne. Le cyber-harcèlement, avec ses multiples cas scolaires, peut par exemple s'appuyer sur le détournement des différentes données d'une identité numérique à des fins humiliantes : c'est une photographie indélicate qu'on diffuse sur les réseaux sociaux ou c'est encore un profil qu'on usurpe pour dégrader une image. L'internaute se retrouve prisonnier de ses propres données, qu'il a pourtant souvent lui-même librement abandonnées sur la Toile, par insouciance et inconscience. On pense au cas Marc L. : la revue *Le Tigre*⁴² a publié dans son numéro 28 de novembre-décembre 2008 le premier de ses « Portraits Google ». La rubrique consiste à faire le portrait d'un internaute, uniquement grâce aux données qu'il a laissées sur le Web, afin de montrer à quel point il est aisément surveiller à distance la vie d'un individu. Le portrait de Marc L. commence ainsi :

« Bon anniversaire, Marc. Le 5 décembre 2008, tu fêteras tes vingt-neuf ans. Tu permets qu'on se tutoie, Marc ? Tu ne me connais pas, c'est vrai. Mais moi, je te connais très bien. C'est sur toi qu'est tombée la (mal)chance d'être le premier portrait Google du *Tigre*. Une rubrique toute simple : on prend un anonyme et on raconte sa vie grâce à toutes les traces qu'il a laissées volontairement ou non sur Internet. Comment ça, un message se cache derrière l'idée de cette rubrique ? Évidemment : l'idée qu'on ne fait pas vraiment attention aux informations privées disponibles sur Internet, et que, une fois synthétisées, elles prennent soudain un relief inquiétant. Mais sache que j'ai plongé dans ta vie sans arrière-pensée : j'adore rencontrer des

⁴² <http://www.le-tigre.net/>

inconnus. Je préfère te prévenir : ce sera violemment impudique, à l'opposé de tout ce qu'on défend dans *Le Tigre*. Mais c'est pour la bonne cause ; et puis, après tout, c'est de ta faute : tu n'avais qu'à faire attention. [...] Je t'ai rencontré, cher Marc, sur Flickr, cette immense banque d'images qui permet de partager ses photos avec ses amis. [...] Il faut dire que tu aimes bien Flickr, où tu as posté plus de dix-sept mille photos en moins de deux ans. »

Suit un long portrait de Marc L., « belle gueule, les cheveux mi-longs, le visage fin et de grands yeux curieux », dans lequel on découvre son parcours professionnel en tant qu'architecte d'intérieur, ainsi que sa vie sentimentale et ses goûts culturels.

En conclusion, Internet et le Web 2.0 tels qu'on les connaît aujourd'hui sont le résultat d'une histoire et d'idéologies, mais leurs formes actuelles et à venir se détournent des rêves de liberté et de savoir universel qui avaient fondé ces technologies. Internet et le Web 2.0 sont un ensemble complexe de technologies, d'idéologies et d'applications concrètes, et nous allons voir à présent comment *Science & Vie Junior* représente cet ensemble dans ses pages, comment la revue le présente, ce qu'elle en dit et ce qu'elle en suggère.

DEUXIÈME PARTIE : TYPOLOGIE DES REPRÉSENTATIONS D'INTERNET ET DU WEB 2.0 DANS *SCIENCE & VIE JUNIOR*

À présent que l'on a amorcé la réflexion en posant divers éléments de cadrage, il nous faut entamer l'analyse des représentations d'Internet et du Web 2.0 dans *Science & Vie Junior* en exposant la typologie qui nous a servi à classer les soixante-trois articles du corpus. Cette typologie les répartit selon trois grandes classes, valant comme les trois grandes représentations d'Internet et du Web 2.0 dans la revue. La première d'entre elles fait d'Internet et du Web 2.0 des technologies usuelles du quotidien des lecteurs. La deuxième catégorie de cette typologie regroupe des articles attirant l'attention des lecteurs sur le fait qu'Internet et le Web 2.0 sont des technologies qui, si elles relèvent d'un usage des plus ordinaires, sont moins simples qu'il n'y paraît. Enfin, la troisième représentation d'Internet et du Web 2.0 dans *Science & Vie Junior* rassemble des articles dans lesquels ces technologies sont perçues, moins comme des outils que comme l'expression d'idéologies, d'utopies et de pensées. Précisons que dans certains cas, certains articles ou parties d'articles pourraient être classés dans plusieurs catégories à la fois.

I. Internet et le Web 2.0 comme des technologies usuelles

Dans notre corpus issu des numéros de *Science & Vie Junior* des années 2012 et 2013, trente-trois des soixante-trois articles sur Internet et le Web 2.0, soit une proportion de 52,3% des articles de ce corpus, inscrivent ces technologies dans la vie quotidienne des lecteurs. Pour ces natifs du numérique, la présence d'Internet et du Web 2.0 dans leur vie est en effet normalisée. C'est pour eux un réflexe. Les articles classés ici parlent d'Internet et du Web 2.0 comme ils sont, comme on les voit et comme on les utilise spontanément. On distingue trois catégories intermédiaires dans cette première partie de notre classement : les articles prescriptifs incitant à utiliser Internet et le Web 2.0 ; les articles proposant des conseils pratiques d'aide à la consommation ; les articles reflétant la présence du Web 2.0 dans la société.

A. Les articles prescriptifs incitant à utiliser Internet et le Web 2.0

Quatorze articles, soit 22,2% des articles du corpus, relèvent de la catégorie des articles prescriptifs. Ils sont caractérisés par le fait qu'ils ont une tonalité extrêmement incitative : ce sont comme des recettes pour effectuer des manipulations sur Internet. D'une certaine manière, ce sont des travaux pratiques. On retrouve bien sûr dans cette catégorie les articles issus de la rubrique « Techno Astuces ». Par ailleurs, nous avons choisi de ne pas retenir le courrier des lecteurs dans notre corpus, mais certains courriers auraient pu avoir leur place ici, en ce qu'ils contiennent les prescriptions d'un lecteur aux autres lecteurs, prescriptions pouvant être de l'ordre de la recommandation de sites, vidéos et blogs intéressants ou bien de l'ordre de l'incitation à faire soi-même, suivant le modèle d'un précédent lecteur, une vidéo, un site... De la même manière, les critiques de la rubrique mensuelle « À vous de voir », que nous n'avons pas non plus retenues dans le corpus, poussent les lecteurs à consulter sites et jeux vidéo.

L'encadré suivant donne à lire la liste des articles classés dans cette catégorie :

Janvier 2012, n° 268. DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Personnalisez votre compte Facebook. p. 73
Mars 2012, n° 270. DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Il reconnaît les visages sur les photos. p. 75
Juin 2012, n°273. DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Créez votre portrait 3D animé. p. 76
Juillet 2012, n°274. DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Créez une frise chronologique. p. 72
Décembre 2012, n°279. RAHMIL, David-Julien. My Svj. Internet. Devenez cartographe amateur. pp. 78-80
Janvier 2013, n°280. DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Testez les applis Android sur ordi. p. 72
Février 2013, n°281. DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Changez de navigateur sans risque. p. 77
Mars 2013, n°282. FONTAINE, Philippe. My Svj. Google. Ingress, le jeu vidéo qui envahit la ville. pp. 80-83
Juin 2013, n°285. DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Faites un exposé vidéo avec YouTube. p. 74

Juillet 2013, n°286. DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Créez un carnet de voyage en ligne. pp. 82-83

Août 2013, n°287. DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Petit concert entre amis. pp. 76-77

Septembre 2013, n°288. LAPIROT, Olivier. Zone geek. Faites le plein de zique sur le Net. pp. 84-87

Octobre 2013, n°289. DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Organisez vos tweets. pp. 82-83

Novembre 2013, n°290. DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Créez une carte postale animée. pp. 82-83

D'emblée, Internet et le Web 2.0 affirment leur place, puisque nombre de titres d'articles mentionnent Facebook, Twitter, Android, YouTube..., autant de sites repères dans la galaxie 2.0. Cela est renforcé par les illustrations faisant apparaître leurs célèbres logos. D'autre part, le caractère prescriptif de ces articles tient à l'emploi récurrent du mode impératif dans les titres et le corps du texte, comme une invitation, mais aussi une forte incitation, voire une injonction à faire, comme le montrent ces exemples : « Personnalisez votre compte Facebook » [fig. 11] (janvier 2012, n° 268), « Faites un exposé vidéo avec YouTube » (juin 2013, n°285), « Créez un carnet de voyage en ligne » [fig. 12] (juillet 2013, n°286), « Faites le plein de zique sur le Net » [fig. 13] (septembre 2013, n°288)... La rubrique « Techno Astuces », si fortement représentée ici, se présente de plus, dans une formule du magazine comme dans l'autre, comme un mode d'emploi pas à pas d'une procédure : chaque étape est illustrée d'une capture d'écran expliquant par l'image la manipulation à effectuer. Par exemple, dans le paragraphe « Placez vos premières notes » de l'article « Créez un carnet de voyage en ligne » (juillet 2013, n°286), on voit sur la capture illustrative où cliquer pour associer une page web à son carnet de voyage [fig. 14].

Quand l'article semble moins incitatif parce qu'il ne fait pas appel à l'impératif, le journaliste s'appuie sur des adresses aux lecteurs. Ainsi, dans « Ingress, le jeu vidéo qui envahit la ville » [fig. 15] (mars 2013, n°282), c'est le chapeau qui achève de convaincre le lecteur de s'impliquer : « Une guerre invisible a lieu en ce moment et vous pouvez y prendre part. Votre arme ? Un simple *smartphone*. Bienvenue dans *Ingress*, le jeu en réalité augmentée dont vous êtes l'avatar. ». De plus, l'adjectif « simple » devant « *smartphone* » invite bien à penser que les objets techniques sont, comme nous le disions plus haut, des objets de la banalité quotidienne.

B. Les articles proposant des conseils pratiques d'aide à la consommation

On a regroupé dans cette deuxième sous-catégorie neuf articles, soit 14,2% des articles du corpus. Ils ont pour point commun de passer au banc d'essai des produits, dont des jeux, afin d'en faciliter un achat raisonné, ou de comparer, sans dimension marchande cette fois, des sites, pour guider les lecteurs. C'est la rubrique « Testé pour vous » qui est la plus représentée dans cette catégorie, sa raison d'être dans *Science & Vie Junior* étant précisément d'aider les lecteurs à « consommer malin », comme cela est rappelé chaque mois. Les critiques de « À vous de voir », toujours absentes du corpus, auraient pu trouver ici leur place, car elles entrent également dans une logique de consommation. Une nouvelle fois, on voit qu'Internet et le Web 2.0 sont représentés comme des technologies courantes, ancrées dans la vie quotidienne, au même titre que la télévision dans les années 1970 et 1980 par exemple.

La liste suivante précise les articles retenus dans cette catégorie :

Février 2012, n°269. LECOMTE, Erwan. My Svj. Testé pour vous. 10 tablettes tactiles. p. 86
Avril 2012, n° 271. GAVET, Nicolas. L'Actu. Jeux en ligne. Qui aura la peau de WoW ? pp. 22-25
Juillet 2012, n°274. L'Actu. En bref. Internet. Un papier peint anti-wi-fi. p. 8
Juillet 2012, n°274. LECOMTE, Erwan. My Svj. Testé pour vous. 12 boîtiers CPL à l'épreuve. p. 90
Octobre 2012, n°277. RAHMIL, David-Julien. My Svj. Albums numériques. Soignez vos images sur le Net. pp. 78-80
Février 2013, n°281. BLANCHART, Jérôme. My Svj. Testé pour vous. Bien choisir sa tablette. p. 92
Mars 2013, n°282. BLANCHART, Jérôme. My Svj. Testé pour vous. Acheter son smartphone moins cher. p. 90
Août 2013, n°287. RAHMIL, David-Julien. Zone geek. Vidéotesteurs : regardez-les jouer ! pp. 78-81
Novembre 2013, n°290. RAHMIL, David-Julien. Zone geek. Le dico des jeux vidéo. pp. 84-87

Les articles de la rubrique « Testé pour vous » font entrer dans *Science & Vie Junior* des biens de consommation et proposent aux lecteurs de les guider dans leur achat. Ils s'appuient pour cela sur un personnage dessiné, dont les trois uniques poses traduisent un avis positif, mitigé ou négatif sur le produit testé. Ce personnage évoluera dans la nouvelle

formule du magazine. Une zone de conseils en bas de page conclut l'article. On note que le choix de sa tablette est traité deux fois, à un an d'intervalle (« 10 tablettes tactiles » [fig. 16], février 2012, n°269 et « Bien choisir sa tablette » [fig. 17], février 2013, n°281), une insistence qui révèle à nouveau combien ces objets font partie du quotidien. Cette réitération dit également que les tablettes tactiles jouent aujourd'hui un rôle normatif dans la société : les lecteurs de *Science & Vie Junior* se doivent de posséder un tel équipement.

Les autres articles retenus procèdent à des comparaisons, mais non plus cette fois entre des produits, mais entre des sites, des applications ou des jeux. Prenons l'exemple de l'article « Soignez vos images sur le Net » [fig. 18] (octobre 2012, n°277), qui fait un « zoom sur les avantages et les défauts des principaux outils et réseaux », tels que Flickr, Google +, Canvas, Facebook, Instagram et Cinemagram. Points forts et points faibles de chacun d'entre eux sont mis en avant et l'avis du rédacteur conclut le paragraphe sous forme d'une cible attribuant une note à différents paramètres tels que l'ergonomie, l'affichage des images, la retouche des photographies... Après la lecture de cet article, le lecteur doit être en mesure de faire son choix. Sur le même modèle, l'article « Vidéotesteurs : regardez-les jouer ! » [fig. 19] (août 2013, n°287) entreprend de comparer les *gamers* qui se mettent en scène dans des vidéos qu'ils publient en ligne. On n'est plus là dans la consommation de biens, mais le lecteur reste dans la position du consommateur, d'une offre 2.0 cette fois. On aurait également pu classer ici l'article « Faites le plein de zique sur le Net » [fig. 13] (septembre 2013, n°288), puisqu'il se présente comme un répertoire de sites de streaming, de plateformes de musique gratuite ou payante, de sites de partage de vidéos... Il propose là aux lecteurs de faire leur choix en matière de consommation de musique.

C. Les articles reflétant la présence du Web 2.0 dans la société

On recense dix articles dans cette catégorie, soit 15,8% des articles du corpus. Ils évoquent des phénomènes de société liés au Web 2.0. Internet est ici quelque chose du quotidien dans le sens où cette technologie anime l'actualité. C'est d'ailleurs pourquoi la rubrique « L'Actu » y est fortement représentée, avec cinq articles ou brèves.

Les articles recensés dans l'encadré ci-dessous appartiennent à cette troisième sous-catégorie :

Mars 2012, n° 270. L'Actu. En bref. Un chiffre ! Trois millions de jours. p. 15

Mars 2012, n° 270. L'Actu. En bref. Textos. Couvre-feu en ligne. p. 16

Juin 2012, n°273. COLAS DES FRANCS, Ophélie. My Svj. Édition en ligne. Avec les internautes, financez votre projet de CD ou de BD. pp. 80-83

Août 2012, n°275. L'Actu. En bref. Un mot ! *Daren*. p. 17

Septembre 2012, n°276. DEVILLAINE, Valérie. 100 % Sciences. Cartographie. Le Google Map de l'empire romain. pp. 40-41

Novembre 2012, n°278. DEVILLAINE, Valérie. My Svj. YouTube. Les humoristes tissent leur toile. pp. 80-84

Février 2013, n°281. DEVILLAINE, Valérie. L'Actu. Psycho. Ultramoderne solitude. pp. 18-20

Avril 2013, n°283. L'Actu. En bref. Un mot ! *Hashtag*. p. 17

Avril 2013, n°283. MORIN, Lucile. My Svj. Bon plan. Troc en ligne. pp. 82-83

Juin 2013, n°285. R., R. L'Actu. En bref. Le garçon qui valait 30 millions de dollars. p. 15

D'un côté se trouvent les brèves faisant état au moment où elles paraissent d'une nouveauté sur le Web, comme la mini-rubrique « Un mot ! » qui définit le mot « *hashtag* » [fig. 20], en avril 2013 (n°287). De la même manière, en août 2012 (n°275), les lecteurs apprenaient le sens du mot « *daren* », qui en chinois désigne « les célébrités éphémères qui font le *buzz* sur le Web ». Dans « Couvre-feu en ligne » (mars 2012, n°270), les lecteurs sont par ailleurs avisés qu'en Corée du Sud, « les joueurs de moins de seize ans ne peuvent plus se connecter à leurs jeux préférés » à partir de minuit. Cette mesure vise à lutter contre les dépendances aux jeux en ligne. Dans « Le garçon qui valait 30 millions de dollars » [fig. 21] (juin 2013, n°285), les lecteurs sont encore informés de la façon dont un jeune homme de leur âge est devenu millionnaire après avoir créé une application pour *smartphone*. Comme on le voit, Internet et le Web 2.0 apparaissent là sous la forme d'anecdotes : bien présentes dans la société, ces technologies fournissent la matière d'innovations dont la revue se fait l'écho.

Des articles plus développés poussent plus loin la description d'une société métamorphosée par Internet et le Web 2.0. Les faits se font alors moins anecdotiques. L'article « Ultramoderne solitude » [fig. 22] (février 2013, n°281) établit un lien entre Internet et des formes de dépression nerveuse, qualifiée de « mal de vivre moderne » par l'article. Apparue au Japon, la maladie pousse de jeunes hommes, les *hikikomoris*, à vivre reclus chez eux, happés par leurs écrans. D'autres phénomènes de société moins noirs sont décrits par les

articles du corpus, comme les échanges entre internautes (« Troc en ligne » [fig. 23], avril 2013, n°283), le lancement d'artistes par des communautés d'internautes ayant collectivement produit leur album ou leur livre (« Avec les internautes, financez votre projet de CD ou de BD » [fig. 24], juin 2012, n°273) ou encore l'éclosion d'humoristes en ligne (« Les humoristes tissent leur toile » [fig. 25], novembre 2012, n°278). On pourrait ajouter à cette liste l'article « Vidéotesteurs : regardez-les jouer ! » [fig. 19] (août 2013, n°287), qui lui aussi évoquait des joueurs-humoristes publant leurs vidéos. Tous ces phénomènes sont connus du jeune lectorat de *Science & Vie Junior* : ces articles entretiennent alors le rapport de familiarité qui préexiste entre eux et Internet.

La première grande catégorie de la typologie présente donc Internet et le Web 2.0 aux lecteurs comme un élément à part entière de leur réalité, quelque chose de l'ordre de l'instinct et du familier.

II. Internet et le Web 2.0 comme des technologies complexes et mal connues

Malgré un rapport à Internet et au Web 2.0 marqué par une grande évidence, les représentations suggérées par les articles de *Science & Vie Junior* dévoilent un autre aspect : Internet et le Web 2.0 seraient moins simples qu'il n'y paraît au premier abord et mériteraient à ce titre de faire l'objet d'explications. Une face cachée d'Internet et du Web 2.0, plus sombre et plus inquiétante, est révélée. Trois sous-classes organisent les dix-sept articles retenus dans cette partie de la typologie (soit 26,9% des articles du corpus) : la première regroupe les articles révélant les coulisses d'Internet ; la deuxième présente les règles d'action et de comportement qui doivent être suivies sur Internet et ses applications 2.0 ; une troisième enfin rassemble des articles alarmistes dans lesquels Internet et le Web 2.0 sont assimilés à des dangers pour le lecteur ou son ordinateur.

A. Les articles révélant les coulisses d'Internet et du Web 2.0

Si Internet et le Web 2.0 méritent qu'on les explique, c'est parce que leur usage, pour instinctif et naturel qu'il soit, recèle une dimension peu connue du grand public. Il existe en

effet tout un pan d'informations relatives au fonctionnement de ces technologies que ce grand public simple usager ni ne connaît, ni ne se représente à leur propos. Il revient alors à *Science & Vie Junior* de lever le voile sur ces aspects méconnus et d'entamer par là sa vocation de vulgarisateur. Cinq articles ont été inscrits dans cette catégorie, soit 7,9% des articles du corpus. Étonnamment, pas une rubrique ne s'impose nettement dans cette catégorie, et surtout pas les rubriques *a priori* dédiées aux explications scientifiques, c'est-à-dire « 100% Sciences » ou « Zone geek », cette dernière étant totalement absente ici.

La liste suivante présente les articles composant la catégorie :

Mai 2012, n° 272. L'Actu. En bref. Textos. Internet, c'est pas humain ! p. 16

Mai 2012, n° 272. LASCAR, Olivier. 100% Sciences. Images du mois. La face cachée d'Internet. pp. 30-33

Juin 2012, n°273. DELAMBILY, Florian. My Svj. Formation. Les métiers d'Internet. pp. 88-89

Août 2012, n°275. L'Actu. En bref. Textos. Une infinité d'adresses IP. p. 16

Septembre 2012, n°276. RAHMIL, David-Julien. My Svj. Moteurs de recherche. Il n'y a pas que Google dans la vie ! pp. 76 -78

On peut ici distinguer deux types d'articles : le premier apporte des informations sur des aspects techniques du fonctionnement d'Internet et du Web 2.0. Ainsi, la brève « Une infinité d'adresses IP » (août 2012, n°275) nous informe sur le passage au protocole IPv6 qui permet de distribuer plus d'adresses IP que son prédecesseur IPv4. L'information, pourtant capitale quant au bon fonctionnement du Web, donne au lecteur le sentiment de lui avoir été cachée puisqu'elle est rendue publique deux mois après le changement de protocole. Il y aurait donc des choses concernant Internet qu'on dissimule au public... L'autre brève, « Internet, c'est pas humain ! » (mai 2012, n°272), révèle par ailleurs que le trafic sur la Toile est assuré pour moitié seulement par les êtres humains : c'est encore là une chose ignorée des internautes eux-mêmes. Enfin, l'article « Il n'y a pas que Google dans la vie ! » [fig. 26] (septembre 2012, n°276) fait des révélations dès son titre : il existe des alternatives au moteur de recherche le plus célèbre, qui est souvent le seul que connaissent et utilisent les internautes. On y explique pourquoi Google n'est pas « la panacée », puisqu'il se montre peu respectueux de nos données privées. L'article compare ensuite d'autres moteurs, bien moins connus,

comme DuckDuck Go⁴³ ou Ethicle⁴⁴. Il aurait à ce titre pu être classé parmi les articles délivrant des conseils pratiques de consommation, dans la deuxième sous-catégorie de la première partie de cette typologie.

À l'inverse de ces articles laissant penser qu'Internet et le Web 2.0 reposent sur des machines, d'autres rattachent au contraire ces technologies à l'activité humaine la plus concrète, ce qui, dans un cas comme dans l'autre, constituent des informations que les internautes ordinaires ne connaissent pas. Paru en mai 2012 (n°272), l'article « La face cachée d'Internet » [fig. 27] promet d'en montrer les coulisses. Le titre sonne comme la révélation d'informations dissimulées et le chapeau de cet article nous apprend qu'Internet n'est pas ce que l'on en voit derrière son ordinateur personnel : « Tout n'est pas qu'octets et pixels au royaume du Web. Derrière les écrans se cache un univers bien réel. Prêts à découvrir l'envers du décor ? ». Mais l'article appartient en fait à la rubrique « Images du mois », qui avec « Plein les yeux » ou « Pixels » dans la nouvelle formule regroupe des images insolites. On y voit ainsi un hangar d'Amazon où sont entreposés à perte de vue les articles vendus par le site. On y voit encore les serveurs de Microsoft, entassement de machines et de câbles. D'autres photographies représentent des « Googlemen » qui circulent partout dans le monde sur de petits véhicules équipés d'appareils pour photographier les paysages qui fourniront ensuite en images l'application *Street View*. Offrant des points de vue inédits et très concrets à la fois sur Internet et le Web 2.0, cet article se rapproche de celui intitulé « Les métiers d'Internet » [fig. 28] (juin 2012, n°273), qui présente aux lecteurs cinq métiers de l'ombre ayant pour mission d'assurer le bon fonctionnement du Web, comme développeur Web, Webmaster, Webdesigner...

Ajoutons qu'un encart de l'article « Ingress, le jeu vidéo qui envahit la ville » (mars 2013, n°282) attire l'attention du lecteur sur le fait que ce jeu sur *smartphone*, qui enregistre les déplacements des joueurs dans les villes, alimente simultanément la base de données cartographiques et la photothèque de Google. C'est encore ici un aspect d'Internet et du Web 2.0 dont les internautes peuvent ne pas avoir conscience et sur lesquels il faut les informer.

⁴³ <https://duckduckgo.com/>

⁴⁴ <http://www.ethicle.com/fr/>

B. Les articles présentant les usages qui régissent Internet et le Web 2.0

Sept articles, soit 11,1% des articles de notre corpus de travail, trouvent leur place dans cette sous-catégorie consacrée à l'exposé de règles que les internautes doivent suivre pour bien agir et bien se comporter en ligne. Chacun de ces articles expose les bons usages sur Internet et ses applications 2.0, dont notamment les réseaux sociaux. C'est un des aspects de l'éducation aux médias, à l'information et à Internet : il recouvre des règles de politesse, des conseils de bon sens pour naviguer sans déconvenue et des sensibilisations aux limites imposées par le droit aux actions des internautes. De toute évidence, la rubrique « Net et sans bavure » est la plus représentée ici, car c'est par son intermédiaire que *Science & Vie Junior* a fait entrer la formation des lecteurs aux bons usages en ligne dans ses pages.

On trouve ci-dessous la liste des articles retenus dans cette catégorie :

Juillet 2012, n°274. RAHMIL, David-Julien. My Svj. Sécurité informatique. Que la Force soit avec vos mots de passe ! pp. 76-78

Juin 2013, n°285. RAHMIL, David-Julien. My Svj. Internet. Le guide du savoir-vivre en ligne. pp. 78-81

Juillet 2013, n°286. FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. 22 000 amis sur Facebook ! Comment est-ce possible ? p. 91

Août 2013, n°287. FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Insulter son prof sur Facebook, c'est grave ? p. 85

Octobre 2013, n°289. FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Puis-je faire du copier-coller sur le Net pour mon devoir à la maison ? p. 91

Novembre 2013, n°290. Courrier. Réactions. Tigre du scandale. p. 94

Décembre 2013, n°291. FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Puis-je poster la photo d'un pote sans son autorisation ? p. 91

Un premier groupe d'articles traite des règles de politesse en ligne : dans « Le guide du savoir-vivre en ligne » [fig. 29] (juin 2013, n°285), c'est la Nétiquette qui est explicitée aux lecteurs, afin qu'ils « appren[ent] les bonnes manières » aux « lourdingues des réseaux sociaux » et aux « gâcheurs des jeux en ligne » et afin qu'ils « soigne[nt] [leur propre] image », comme le dit le chapeau de l'article. Une série de conseils sur différentes questions de la communication en ligne suit : « Facebook : peut-on dire non à une demande d'ami ? », « Adresses mail : comment bien les choisir », « Jeux en ligne : évitez le "ninja loot", « Forums

et commentaires : écrasez les trolls », « Photo de profil : pitié, pas le canard ! » et enfin « Messages : n'abusez pas du LOL ». La rubrique « Net et sans bavure » apporte mensuellement des réponses similaires à des cas concrets : ainsi, en août 2013 (n°287), le journaliste Philippe Fontaine posait la question « Insulter son prof sur Facebook, c'est grave ? » [fig. 30] et y répondait sans ambages : « Très ! ». Plus tard, dans le numéro de décembre de la même année (n°291), il demandait : « Puis-je poster la photo d'un pote sans son autorisation ? » [fig. 31] et apportait la réponse immédiate suivante : « Ce n'est pas conseillé, même si c'est monnaie courante. ».

La frontière entre les règles éthiques et les règles de droit est très poreuse : ces deux derniers articles dépassent en effet la seule question des convenances et Philippe Fontaine n'élude pas dans ses réponses la dimension légale posée par ces problèmes : l'article « Insulter son prof sur Facebook, c'est grave ? » (août 2013, n°287) explique que la diffamation et l'injure sont des délits, donne la parole à un avocat et expose dans un encadré « le tarif des mots », c'est-à-dire le tarif des amendes pour ces délits. De la même manière, dans l'article « Puis-je poster la photo d'un pote sans son autorisation ? » (décembre 2013, n°291), le développement de la réponse propose un rappel à la loi :

« L'article 226-1 du code pénal stipule que le fait de diffuser, sans son autorisation, l'image d'une personne se trouvant dans un lieu privé est passible de 45 000 euros d'amende et de un an de prison. Mais le texte précise : "Pour autant, lorsque la capture de l'image d'une personne a été accomplie au vu et au su de l'intéressée sans qu'elle s'y soit opposée alors qu'elle était en mesure de le faire, le consentement de celle-ci est présumé." ». Alors, si je photographie un pote dans une soirée, en lui demandant de faire un grand sourire, ou si je filme un groupe d'amis sans me cacher, je peux mettre leur image sur mon blog ? Eh bien pas forcément, comme nous l'a indiqué l'avocate Marie Soulez : "Le fait qu'une personne accepte d'être prise en photo n'implique pas qu'elle autorise sa diffusion sur Internet, qui est un espace public". En clair, si vous voulez mettre la tête d'un copain sur votre mur Facebook, vous devez théoriquement obtenir son autorisation "écrite". Et ce n'est pas tout. S'il est mineur, ce n'est pas lui, mais ses parents qui doivent vous donner leur accord. ».

L'article s'achève sur les cas où les photographies postées seraient humiliantes pour la personne photographiée et donc condamnables à ce titre.

Du droit à l'image, on passe au droit de l'image et au droit d'auteur avec un débat dans les pages « Courrier » [fig. 32] du numéro 290 (novembre 2013) : chaque mois, un espace du courrier des lecteurs intitulé « Dites-le avec une image » est réservé à la publication d'images

créées par les lecteurs eux-mêmes. À la suite de l'une de ces publications dans le numéro 288 (septembre 2013), un lecteur signale qu'il s'agit en fait de l'œuvre d'une artiste. La rédaction présente ses excuses aux lecteurs et conclut en rappelant une évidence du droit de la propriété intellectuelle : « S'approprier le travail de quelqu'un d'autre, c'est du vol pur et simple. ». De la même manière, l'article « Puis-je faire du copier-coller sur le Net pour mon devoir à la maison ? » (octobre 2013, n°289) sensibilise les lecteurs au plagiat et au droit de citation. Par ailleurs, « Faites le plein de zique sur le Net » (septembre 2013, n°288), en proposant aux lecteurs d'aller visiter différentes plateformes de musique libre, de sites de vente de musique ou de Webradios, cherche à développer les pratiques de téléchargement légal.

Enfin, deux autres articles invitent au bon sens, et par là à la prudence, même si leur tonalité n'est pas alarmiste, comme nous le verrons dans notre dernière sous-catégorie d'articles. « Que la Force soit avec vos mots de passe ! » [fig. 33] (juillet 2012, n°274) « dévoile cinq commandements pour protéger [ses] comptes web », comme choisir un mot de passe suffisamment complexe et éviter d'utiliser le même mot de passe pour ses différents comptes. Dans « 22 000 amis sur Facebook ! Comment est-ce possible ? » [fig. 34] (juillet 2013, n°286), Philippe Fontaine explique au lecteur que d'une part Facebook « a fixé un maximum de 5000 amis pour chaque utilisateur » et d'autre part que « le mot "ami" sur le réseau social n'a pas exactement le même sens que dans la vraie vie ». Rappeler de la sorte de telles évidences prouve qu'elles n'en sont pas toujours. Cela insiste sur le fait qu'Internet n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît et permet à l'ensemble de ces articles d'affirmer fortement leur ambition éducative. On notera qu'une certaine fermeté domine dans cette catégorie d'articles.

C. Les articles alarmistes associant Internet et le Web 2.0 à des dangers

Au nombre de cinq, soit 7,9% des articles de notre corpus, les articles dans lesquels on lit une mise en garde contre Internet et le Web 2.0 ont pour but de susciter chez les lecteurs une crainte envers certains aspects de ces technologies. Ces dernières peuvent en effet représenter une menace, sans qu'ils le sachent toujours. À nouveau, Internet apparaît alors comme une technologie sur laquelle on ne sait pas tout et à propos de laquelle il faut que l'on nous éclaire.

Les articles sélectionnés dans cette sous-catégorie font d'Internet et du Web 2.0 un danger pour les internautes ou leur ordinateur. Ils figurent dans l'encadré suivant :

Mars 2012, n° 270. COLAS DES FRANCS, Ophélie. My Svj. Internet. Les marques vous piègent sur la Toile ! pp. 80-83

Novembre 2012, n°278. L'Actu. En bref. Internet. Attention, stars piégées. p. 16

Octobre 2013, n°289. Actus. Science & Techno. Bonnes et...mauvaises nouvelles. Faux amis. p. 19

Novembre 2013, n°290. FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Comment être sûr qu'un site Internet n'est pas infecté ? p. 91

Décembre 2013, n°291. Actus. Science & Techno. Bonnes et...mauvaises nouvelles. Aux oubliettes. p. 16

« Les marques vous piègent sur la Toile ! » [fig. 35] (mars 2012, n°270) est un article important dans cette catégorie. Mentionné en couverture du magazine, il se veut alarmant : il est imprimé sur un fond noir et illustré de photomontages dans lesquels on voit un jeune internaute assailli par des créatures fantomatiques anonymes qui tantôt tendent leurs bras hors de l'écran pour l'y entraîner, tantôt se tiennent à ses côtés pour surveiller sa navigation. Une autre illustration montre une de ces créatures numériques en train d'enlever un masque à figure humaine, révélant qu'elle a joué un double jeu pour piéger l'internaute, comme cela est dit avec stupeur dans le titre de cet article. Il est ici évident que la journaliste, Ophélie Colas des Francs, cherche à faire peur à ses lecteurs, pour mieux les avertir que les marques ont fait du Web social un gigantesque espace publicitaire où elles « infiltre[nt] [les] blogs », « profile[nt] » les internautes, « se f[ont] passer pour des consommateurs »... Chacun de ces dangers s'inscrit sur un cercle rouge où on lit cette litanie affolante : « Piège n°1 », « Piège n°2 »...

De manière plus discrète, le journaliste David-Julien Rahmil cherche à provoquer les mêmes craintes chez ses lecteurs dans « Que la Force soit avec vos mots de passe ! » : en effet, son deuxième conseil pour bien protéger ses comptes est ainsi intitulé « Parano tu deviendras », instillant chez les lecteurs l'idée qu'ils ne doivent pas se sentir totalement en sûreté lorsqu'ils utilisent Internet. On y lit une série de mises en garde énoncées strictement : « Ne conservez jamais votre code ailleurs que dans votre mémoire : surtout ne créez pas un fichier texte avec tous vos codes dedans, et ne les inscrivez jamais sur un petit bout de papier. ».

La brève « Faux amis » informe sur des aspects peu reluisants de ce Web 2.0 : « Plus on fréquente Facebook, plus on déprime », nous apprend-elle. D'autres articles du corpus disent aussi en creux ou dans des encarts ces effets indésirables d'Internet et du Web 2.0 : « Couvre-feu en ligne » (mars 2012, n°270) annonçait une mesure prise par la Corée du Sud pour limiter les dépendances aux écrans. Cette brève évoquait tout à la fois l'existence de telles pathologies, de même que l'article « Ultramoderne solitude » [fig. 22] (février 2013, n°281), imprimé sur un fond noir dramatique, associait brièvement des phénomènes de réclusions dépressives à une absorption du sujet par les écrans.

L'autre brève « Aux oubliettes » (décembre 2013, n°291) s'intéresse à la question de la vie privée des internautes : elle porte à notre connaissance qu'une loi californienne offre aux jeunes un droit à « l'effacement définitif [de] photos, films et textes [...] gênants », mais pas aux adultes. Les enjeux que représentent la protection des données personnelles et le traçage des internautes sur Internet et dans ses méandres 2.0 apparaissent souvent dans *Science & Vie Junior*, mais toujours de manière très succincte, en quelques lignes ou dans un encart à l'écart de l'article. Ainsi, dans divers articles mentionnés plus haut, on s'interroge, comme dans « Soignez vos images sur le Net » (octobre 2012, n°277) par exemple où on lit : « Vos photos postées vous appartiennent-elles encore ? ». Dans d'autres également déjà traités, on apporte quelques précisions. Par exemple, dans « Faites le plein de zique sur le Net » (septembre 2013, n°288), on lit dans un encart intitulé « Bon à savoir » [fig. 36] : « Sur la plupart des sites présentés, il faut créer un compte pour bénéficier de tous leurs services. Souvent, pour accélérer cette étape, il est proposé de s'identifier grâce à un compte de réseau social, Facebook surtout. Attention ! Dans ce cas, cela revient à donner au site de musique l'accès à vos informations personnelles stockées sur Facebook [...]. Il vaut mieux passer par l'inscription classique, avec votre adresse mail, pour préserver votre vie privée. ».

D'autre part, d'autres articles inscrits dans cette catégorie laissent entendre qu'Internet et le Web 2.0 peuvent représenter un danger pour les ordinateurs. En novembre 2012 (n°278), une brève intitulée « Attention, stars piégées » indiquait : « [...] Souvent, lorsque [les internautes] cliquent innocemment sur le premier lien qui s'affiche [à la suite d'une requête portant sur une célébrité populaire], leur PC télécharge un virus informatique ravageur. ». Dans le même ordre d'idées, on trouve en novembre 2013 (n°290) un article de la rubrique « Net et sans bavure » qui pose la question : « Comment être sûr qu'un site Internet n'est pas infecté ? » et y répond du tac au tac sans plus de précautions : « Malheureusement, c'est impossible. ». Une peur des virus informatiques peut apparaître et, on le voit, il faut être

informé pour savoir se défendre et se protéger, Internet recelant une diversité d'éléments inconnus parfois dangereux.

La deuxième catégorie de la typologie rend donc à Internet et au Web 2.0 leur complexité en révélant aux lecteurs que ces technologies qu'ils utilisent quotidiennement fonctionnent d'une façon qu'ils connaissent mal, voire pas du tout.

III. Internet et le Web 2.0 comme des technologies issues d'idéologies et d'utopies

Si, dans les deux premières catégories de notre typologie, Internet et le Web 2.0 sont représentés comme les technologies banales d'un quotidien où elles sont omniprésentes, même si, comme on vient de le voir, l'internaute doit parfois être averti et éclairé sur certaines dimensions qu'elles impliquent, ces dernières sont abordées tout à fait différemment dans la troisième et dernière catégorie de notre typologie : Internet et le Web 2.0 renvoient alors aux idéaux et idéologies qui ont parcouru leur histoire. On quitte ici la dimension concrète et quotidienne de ces technologies, telle qu'on l'avait jusqu'à présent traitée, pour lire des articles imprégnés de leur esprit et de leur philosophie.

On compte treize articles, soit 20,6% de la totalité des articles, s'inscrivant dans cette grande classe, qu'on répartit en trois sous-catégories : tout d'abord, un certain nombre d'articles présente l'histoire d'Internet et du Web 2.0. Quelques autres ensuite exposent les grandes utopies associées à ces technologies. Les derniers enfin reflètent, avec enthousiasme, l'avenir des technologies.

A. Les articles présentant l'histoire d'Internet et du Web 2.0

Quatre articles, soit 6,3% des articles du corpus, composent une catégorie dans laquelle il est question d'informer les lecteurs sur l'histoire d'Internet et du Web 2.0. Cette histoire des technologies n'est néanmoins pas abordée de manière exhaustive et ces articles ne recomposent qu'une histoire largement lacunaire.

La liste ci-dessous recense les articles inscrits dans cette catégorie :

Juillet 2012, n°274. RAHMIL, David-Julien. My Svj. Les maîtres du Net. Il était une fois dans le Web. pp. 80-83

Août 2012, n°275. LECOMTE, Erwan. L'Actu. Interview des choses, des bêtes et des hommes. L'invité du mois. Le Minitel, espèce éteinte. p. 30

Août 2012, n°275. DESLOUIS, Emmanuel. My Svj. Culture. Comment les geeks ont conquis le monde. pp. 74-75

Octobre 2012, n°277. GAVET, Nicolas. My Svj. À vous de voir. Livres. Histoire de la révolution numérique. pp. 84-85

En réalité, aucun de ces quatre articles ne retrace l'histoire d'Internet et du Web 2.0 de manière chronologique. Cependant, chacun d'entre eux en aborde quelques aspects. Ainsi, l'article « Le Minitel, espèce éteinte » [fig. 37] (août 2012, n°275) évoque la préhistoire d'Internet et ses débuts. À travers l'interview imaginaire du Minitel, c'est une brève histoire des télécommunications des années 1980 à nos jours qui est retranscrite :

« Dans les années 1980, j'ai donné dix ans à la France en matière de réseaux de télécommunications. Je représentais le futur ! Imaginez un peu : grâce à moi, il devenait possible de consulter, depuis un petit boîtier en plastique, des informations stockées à plusieurs centaines de kilomètres. À une époque où les messageries électroniques n'existaient pas et où on cherchait le numéro de téléphone de quelqu'un dans un annuaire papier, c'était une véritable révolution ! [...] À mes débuts, je proposais tout au plus de consulter l'annuaire téléphonique. Mais rapidement, j'ai mis la gomme. En tapotant sur mon terminal, les utilisateurs avaient accès à des articles de journaux, des petites annonces, leur compte en banque... Ils pouvaient faire des paris sportifs, consulter la météo, la Bourse, acheter des produits par correspondance ou encore flirter sur des services de rencontres coquines ! Entre 1996 et 1997, je proposais ainsi près de 25 000 services ! Et à la belle époque, c'est près de 25 millions de Français qui m'utilisaient ! [...] 2 millions de personnes m'utilisaient encore en 2010 car, dix ans plus tôt, il était devenu possible d'accéder à tous mes services via un ordinateur relié à cette saleté d'Internet. [...] Une vraie cochonnerie qui a déboulé des États-Unis dans les années 1990 et qui a commencé à se la raconter. Et gnagnagna, moi je peux afficher de vraies images et pas que du texte ; et gnagnagna, moi j'ai un vrai service de messagerie ; et gnagnagna, moi j'ai beaucoup plus d'informations que toi ; et gnagnagna, moi je suis ouvert sur le monde... »

Les autres articles retracent une histoire moins linéaire. Avec l'article « Il était une fois dans le Web » [fig. 38] (juillet 2012, n°274), les lecteurs font un bond dans les années

2000 et dans l'univers émergent du Web 2.0. On y lit le portrait de huit concepteurs à l'origine de plusieurs emblèmes du Web 2.0, parmi lesquels les fondateurs de Google, Larry Page et Sergey Brin. En quelques mots, les lecteurs découvrent l'histoire de cet empire du Web :

« [Larry Page et Sergey Brin] se sont rencontrés à l'université Stanford. Page cherchait à montrer comment une page web gagne en importance au fur et à mesure qu'elle est consultée. Brin travaillait sur le *data mining*, ou comment extraire une information pertinente d'un tas de données non organisées. En combinant leurs spécialités, nos deux larrons créent Google en 1998 [...]. À ce service viennent s'ajouter, à partir de 2004, une messagerie électronique, une visionneuse de photos, un site de vidéos (avec le rachat de YouTube) et, enfin, un système de géolocalisation (Google Map). ».

La genèse de Facebook est pareillement abordée :

« En 2003, [le fondateur du réseau social, Mark Zuckerberg] n'était qu'un étudiant timide à Harvard. Il se voit alors confier la réalisation d'un réseau censé permettre aux étudiants de rester en contact. Mais au lieu de travailler sur ce projet, il vole l'idée et met en ligne sa propre version en 2004. Ce simple trombinoscope va gagner en popularité et être ouvert aux autres universités américaines, puis au monde entier dès 2006. »

Citons encore l'histoire de Wikipédia et de ses créateurs, Jimmy Wales et Larry Sanger :

« [Jimmy Wales] lance sa première encyclopédie en ligne, Nupedia, dont les articles sont rédigés par des experts, comme dans une encyclopédie classique. Seulement, le projet capote faute de grosses têtes. En 2001, pas découragé, Wales crée avec Larry Sanger une nouvelle encyclopédie dont le contenu est écrit (et vérifié) non par des spécialistes, mais par les internautes eux-mêmes. »

De portrait en portrait, les lecteurs recomposent le visage d'un Web 2.0 dont ils sont les usagers, sans que son nom soit mentionné cependant.

L'article suivant, « Comment les geeks ont conquis le monde » [fig. 39] (août 2012, n°275) est moins une histoire d'Internet et du Web 2.0 qu'une histoire de la place de ces technologies dans la culture et la société occidentales. L'article se présente sous la forme d'une frise chronologique allant du XVIII^e siècle à nos jours. Les lecteurs apprennent à la lecture de cette chronologie comment les technologies de l'informatique sont progressivement passées au premier plan, devenant l'objet de l'intérêt d'un large public dans les années 2000.

Les illustrations permettent par ailleurs de mettre un visage sur les grands noms de l'informatique, comme Bill Gates [fig. 40] et Steve Jobs [fig. 41].

Enfin, une critique de la rubrique « À vous de voir » dans le numéro 277 d'octobre 2012 présente le livre *Histoire de la révolution numérique*, de Clive Gifford⁴⁵, comme une façon de renvoyer à une histoire d'Internet plus complète que celle que le magazine offre. La façon dont l'histoire d'Internet et du Web 2.0 est traitée dans *Science & Vie Junior* est en effet très allusive.

B. Les articles présentant les grandes utopies associées à Internet et au Web 2.0

Si l'histoire d'Internet était parcellaire, la présentation des idéologies et utopies fondatrices d'Internet et du Web 2.0 est quant à elle proche du néant : un article seulement constitue cette catégorie, soit une proportion de 1,5% de la totalité des articles du corpus, catégorie à laquelle on peut adjoindre des extraits d'autres articles déjà cités.

Les idéologies et utopies d'Internet et du Web 2.0 correspondent à des rêves de liberté. Avec Internet, on entrerait dans une ère où le savoir et l'information seraient libres, accessibles, gratuits et partagés, une société mondiale dans laquelle la connaissance serait le bien commun affranchi de droits de propriété faisant obstacle à sa libre circulation et à son appropriation.

L'article suivant est celui retenu dans cette catégorie :

Mars 2012, n° 270. L'Actu. En bref. Un mot ! Kopisme. p. 17

À la lecture de cette brève, on se trouve au cœur des idéologies fondatrices d'Internet. La sous-rubrique « Un mot ! » porte ici sur le terme « kopisme », défini ainsi par l'article :

« Il s'agit d'une nouvelle religion née en Suède en janvier dernier. Son seul commandement : copiez, téléchargez et partagez des données car l'information est sacrée ! Les 3000 fidèles déjà convertis ne pourront toutefois pas pratiquer leur foi en toute liberté : le piratage reste illégal en Suède. »

⁴⁵ GIFFORD, Clive. *Histoire de la révolution numérique*. Paris : Gallimard jeunesse, 2012. 144 p.

C'est en fait l'article précédemment cité, « Il était une fois dans le Web » (juillet 2012, n°274), qui se fait indirectement le plus l'écho des utopies fondatrices du Web. En effet, à travers les portraits de huit concepteurs marquants du Web 2.0, on lit l'idéologie qui a présidé à leurs innovations, celle de la liberté et de la gratuité de l'information. Dans le portrait du créateur de WikiLeaks, Julian Assange, on lit ainsi :

« Assange estime [...] que les États contrôlent trop les organes de communication et manipulent les citoyens. Internet lui offrirait les moyens techniques de contrer ce pouvoir en permettant à des sources bien informées de faire "fuite" des documents tout en gardant l'anonymat. »

Une même liberté dans l'accès à la connaissance se retrouve avec Wikipédia. C'est, selon Jimmy Wales, la garantie de la liberté des individus. « Il était une fois dans le Web » aborde aussi l'élaboration des licences *Creative Commons*, sous l'impulsion du juriste Lawrence Lessig. Conçues pour encadrer la diffusion et le partage des œuvres sur Internet, ces licences permettent aux internautes d'utiliser des œuvres publiées en ligne, dans la mesure où ils respectent les conditions d'utilisation prédefinies par l'auteur de ces œuvres. Par exemple, il ne peut être fait d'exploitation commerciale de celles-ci par les internautes si tel est le choix de l'auteur. En favorisant la mise en commun entre internautes des biens culturels, les licences *Creative Commons* participent des idéaux fondateurs d'Internet.

Mais dans *Science & Vie Junior*, la notion de partage de l'information et des biens culturels est toujours encadrée par les limites imposées par la loi, comme l'exprimait par exemple l'article « Faites le plein de zique sur le Net » (septembre 2013, n°288), qui recommandait des sites musicaux aux lecteurs afin qu'ils puissent dans l'offre légale de musique en ligne.

C. Les articles présentant l'avenir des technologies

Huit articles, soit 12,6% de l'ensemble du corpus, sont regroupés dans une toute dernière catégorie de la typologie. Ici, c'est l'avenir d'Internet et du Web 2.0 qui est interrogé : quelles seront les inventions de demain ? Quels changements dans notre monde les technologies numériques vont-elles apporter ? Comment vont-elles sculpter le visage de la société du futur ?

La liste ci-dessous donne à lire les titres des articles retenus dans cette sous-catégorie finale :

Janvier 2012, n°268. LASCAR, Olivier. 100% Sciences. Innovation. Quand les objets nous parleront. pp. 36-39

Avril 2012, n° 271. L'Actu. En bref. Un mot ! Physibles. p. 16

Septembre 2012, n°276. GAVET, Nicolas. My Svj. Jeux vidéo. Bientôt la fin des consoles ? pp. 80-82

Novembre 2012, n°278. FONTAINE, Philippe. L'Actu. Révolution. On peut télécharger des objets sur le Net ! pp. 24-26

Décembre 2012, n°279. LEFÈVRE-BALLEYDIER, Anne. 100% Sciences. Quotient intellectuel. Vous êtes plus intelligent que vos parents ! pp. 36-39

Janvier 2013, n°280. RAHMIL, David-Julien et DESLOUIS, Emmanuel. 100% Sciences. Dossier. 50 objets fous ! pp. 42-55. Victimes de la mode. pp. 54-55

Juillet 2013, n°286. RAHMIL, David-Julien. Zone geek. C'est déjà demain ! pp. 84-87

Novembre 2013, n°290. Actus. Science & Techno. Bonnes et...mauvaises nouvelles. Ère digitale. p. 19

Un premier groupement d'articles rassemble tous ceux qui évoquent les objets techniques du futur liés à Internet. L'imprimante 3D, dont la généralisation est prévue pour un futur très proche, fait ainsi l'objet de deux articles : d'une part, la brève de la rubrique « Un mot ! » portant sur le mot « physibles » (avril 2012, n°271), qui désigne des « fichiers informatiques cod[ant] des objets en 3D » pouvant être fabriqués si on dispose d'une imprimante 3D ; d'autre part le long article « On peut télécharger des objets sur le Net ! » (novembre 2012, n°278). L'imprimante 3D y est présentée comme la « nouvelle révolution technologique ».

Autre article important, « C'est déjà demain ! » [fig. 42] (juillet 2013, n°286) présente, entre autres objets, les *Google Glass*. Il s'agit de lunettes connectées à Internet :

« Leur monture est équipée d'une caméra, d'un micro et surtout d'un petit écran qui affiche des informations en provenance du Web. Les lunettes communiquent avec un *smartphone*, qui contient les applications grâce auxquelles elles fonctionnent. Avec les Google Glass, vous ne serez jamais déconnecté. »

L'article annonce également le lancement de lunettes concurrentes :

« Deux entreprises françaises annoncent [...] pour 2013 le lancement de leur modèle : LIRA et ORA. Munies d'une caméra embarquée, ces montures analysent en temps réel les images perçues. Grâce à une application adaptée, elles pourront, par exemple, reconnaître des œuvres d'art exposées dans un musée et proposer des informations les concernant ou bien encore superposer des images réelles et virtuelles afin de faire apparaître dans votre champ de vision des objets en trois dimensions. »

De manière plus anecdotique, une page du dossier « 50 objets fous » (janvier 2013, n°280) présente « la veste à câlin numérique », un vêtement qui « se gonfle à chaque *like* récolté sur [Facebook] » pour imiter la sensation d'une étreinte amicale, grâce à une connexion sans fil à Internet.

D'autres articles vont plus loin et envisagent l'avènement d'une nouvelle société sous l'impulsion des innovations du monde numérico-technologique. Une tonalité enthousiaste se dégage de tous ces articles. Dans « Bientôt la fin des consoles ? » [fig. 43] (septembre 2012, n°276), c'est l'arrivée du *cloud gaming* qui est annoncée, point de départ d'une vie transférée dans une sphère impalpable. La brève « Ère digitale » (novembre 2013, n°290) fait quant elle des prédictions plus précises : « Des chercheurs d'Oxford estiment que, d'ici vingt ans, les ordinateurs seront capables d'exercer 45% des types d'emploi actuels. ». Se dessine alors en creux une société de machines. L'article « Vous êtes plus intelligent que vos parents ! » (décembre 2012, n°279) fait de la même manière allégeance aux machines, puisque d'après cet article, c'est notre environnement technologique qui a rendu la génération des lecteurs de *Science & Vie Junior*, natifs du numérique, plus intelligente que celle de leurs parents. Enfin, l'article « Quand les objets nous parleront » (janvier 2012, n°268) traite de l'Internet des objets : « Équipés d'une puce, les objets communiqueront bientôt avec nous *via* nos smartphones. L'avènement d'un monde intelligent ? ». Il existe dans l'ensemble de ces articles une foi dans les avancées de la technologie. Cet élan prospectif à l'œuvre dans *Science & Vie Junior* semble s'émerveiller d'un futur promis à la technologie.

C'est donc la dimension la moins technique d'Internet et du Web 2.0 qui apparaît dans la troisième partie de la typologie, car ces technologies sont liées à des courants de pensée qui en font les piliers d'une nouvelle société.

Pour conclure cette partie consacrée à la description des articles du corpus selon notre typologie, nous proposons un tableau de synthèse récapitulant le nombre d'articles présents dans chaque catégorie et l'équivalence en pourcentage. Une troisième colonne donne à voir

un nombre de points attribué à chaque catégorie. En effet, nous avons cherché à évaluer le poids réel de chaque catégorie d'articles dans la revue : telle représentation d'Internet et du Web 2.0 est-elle dominante dans *Science & Vie Junior* ou est-ce plutôt telle autre ? Répondre à ces questions en s'en tenant au nombre d'articles est trompeur puisqu'une brève vaudrait autant qu'un article de quatre pages. L'indicateur que nous avons conçu attribue ainsi un nombre de points à chaque article selon son nombre de pages : une brève vaut un seul point quand un article d'une page en vaut deux. De la même manière, un article s'étalant sur deux pages est rétribué de trois points. Un article de trois ou quatre pages vaut quatre points.

	Catégorie de la typologie	Nombre d'articles	Pourcentage d'articles	Points attribués
<u>Des technologies usuelles</u>	Les incitations à utiliser Internet et le Web 2.0	14	22,2%	38
	Les aides à la consommation	9	14,2%	25
	La présence du Web 2.0 dans la société	10	15,8%	21
	Total de la catégorie	33	52,3%	84
<u>Des technologies complexes et mal connues</u>	Les coulisses d'Internet et du Web 2.0	5	7,9%	13
	Les usages qui régissent Internet et le Web 2.0	7	11,1%	17
	Internet et le Web 2.0 associés à des dangers	5	7,9%	9
	Total de la catégorie	17	26,9%	39
<u>Des technologies issues d'idéologies et d'utopies</u>	L'histoire d'Internet et du Web 2.0	4	6,3%	10
	Les grandes utopies associées à Internet et au Web 2.0	1	1,5%	1
	L'avenir des technologies	8	12,6%	20
	Total de la catégorie	13	20,6%	31

La lecture de ce tableau, met au jour de forts déséquilibres entre les différentes représentations d'Internet et du Web 2.0 dans *Science & Vie Junior*. Avec quatre-vingt-quatre points, la représentation selon laquelle ces technologies sont des éléments naturels du quotidien domine largement. Les deux autres grandes représentations se situent loin derrière, avec trente-neuf et trente-et-un points. De la même façon, à l'intérieur de chacune de nos grandes catégories, on constate qu'une sous-classe s'impose aux deux autres : dans la première, ce sont les articles prescriptifs qui règnent sur la catégorie ; dans la deuxième, ce sont ceux sur la Nétiquette qui dominent. Fait intéressant, alors que la sous-catégorie sur les coulisses d'Internet et celle alertant sur ses dangers regroupent chacune cinq articles, leur poids dans le corpus n'est pas le même, avec treize points pour la première et neuf pour la seconde. Dans la dernière grande catégorie enfin, ce sont les articles présentant le futur des technologies qui constituent la représentation dominante. Avec vingt points, cette sous-catégorie d'articles se place de plus à la quatrième position des représentations les plus importantes dans tout le corpus, derrière les trois articles de la première grande catégorie et notamment avant ceux sur la Nétiquette. C'est là l'indice de l'ouverture de *Science & Vie Junior* à la fiction, comme nous le verrons plus tard.

À l'issue de la description des différentes représentations d'Internet et du Web 2.0 dans *Science & Vie Junior* et à présent que les rapports de force entre ces représentations sont établis, nous allons pouvoir aborder une dernière partie dans laquelle des analyses conclusives vont être tirées de tous ces constats. C'est ici que les représentations d'Internet et du Web 2.0 vont se mettre à en bâtir les imaginaires.

TROISIÈME PARTIE : LES IMAGINAIRES D'INTERNET ET DU WEB 2.0 SELON *SCIENCE & VIE JUNIOR*

En traitant d'Internet du Web 2.0 tout au long de ses articles, *Science & Vie Junior* développe un discours implicite sur ces technologies. Deux ans d'une lecture attentive de la revue imprègnent les lecteurs d'une perception d'Internet, c'est-à-dire une façon de voir les technologies numériques. Une telle vision est composée de plusieurs facettes, et, comme on l'a vu précédemment, des dominantes s'en dégagent pour influer sur la représentation globale des lecteurs. On parlera alors d'imaginaires pour désigner les discours sous-jacents charriés par la revue, dans le sillage des articles qu'elle consacre à Internet et au Web 2.0. Notre tâche va être ici de les faire apparaître. Dans un premier temps, nous verrons comment *Science & Vie Junior* construit Internet et le Web 2.0 comme deux espaces de la juvénilité. Dans un deuxième temps, nous montrerons comment le magazine bâtit ces technologies comme un monde sécurisé, ce qui, dans un troisième moment nous amènera à expliquer qu'Internet et le Web 2.0 s'apparentent, selon la revue, à des espaces de fiction.

I. Les espaces de la juvénilité

Dans *Science & Vie Junior*, Internet et le Web 2.0 apparaissent comme des espaces conçus pour les jeunes. « Les mondes numériques vous sont destinés », semble dire la revue à ses lecteurs, « investissez-les, car ils vous appartiennent en propre ». Jeunesse et modernité vont de pair avec Internet et son Web 2.0. Pour construire cette idée, *Science & Vie Junior* implique ses jeunes lecteurs et c'est le premier point que nous traiterons. Nous parlerons ensuite de la notion de *geek* telle qu'elle apparaît dans les articles du corpus pour montrer comment elle renforce l'idée d'un Web dédié à la jeunesse, mais plus particulièrement à certains de ses membres. Nous verrons enfin qu'à partir de là, Internet et le Web 2.0 deviennent dans le magazine des terrains de jeux pour les lecteurs-internautes.

A. Le terrain des jeunes

Les jeunes lecteurs de *Science & Vie Junior* font l'objet d'une stratégie éditoriale visant à les attirer et à les faire se sentir concernés par le contenu de la revue. Pour cela, *Science & Vie Junior* reconstruit dans ses pages le monde familier des jeunes. On retrouve ainsi des allusions à leur vie familiale. Par exemple, dans l'illustration humoristique qui accompagne l'article « Quand les objets nous parleront » (janvier 2012, n°268), les objets ménagers s'adressent à un jeune homme découragé exactement comme lui parlent ses parents [fig. 44] : « Eh ben dis-donc ! C'est à cette heure-ci que tu te lèves ? », « Je te rappelle que tu n'as pas mangé de légumes verts depuis trois jours. », « Et mon linge ? Qui est-ce qui va l'étendre ? »... Dans une autre illustration du même article, ce sont les relations entre un jeune personnage et le monde scolaire qui sont convoquées, puisqu'un manuel de mathématiques oublié chez lui par le personnage sert d'exemple pour faire comprendre comment fonctionne l'Internet des objets [fig. 45]. On trouve aussi des références aux goûts et intérêts actuels des jeunes. Dans « Attention, stars piégées » (novembre 2012, n°278), les exemples sont pris parmi les célébrités populaires auprès des jeunes, comme l'interprète du personnage de Hermione Granger dans la série de films *Harry Potter*, Emma Watson, ou encore la chanteuse Selena Gomez. L'article « Les humoristes tissent leur toile » (novembre 2012, n°278) est lui tout entier consacré aux comiques du Net plébiscités par les adolescents, comme Norman Thavaud, qui se met en scène dans une série de vidéos intitulées *Norman fait des vidéos*⁴⁶ [fig. 46], et comme son comparse Cyprien⁴⁷ [fig. 47].

Par ailleurs, pour introduire leur sujet, nombre d'articles ont recours à une courte fiction décrivant une situation qui confronte le thème de l'article et un personnage auquel les lecteurs s'identifient. Par exemple, dans « On peut télécharger des objets sur le Net ! » (novembre 2012, n°278), on lit :

« David est encore tout retourné. Comment Nicolas, son meilleur ami, a-t-il pu lui faire un coup pareil : aligner un char d'assaut Predator sur le plateau de *Warhammer 40,000* ? C'est que cette maquette plastique coûte plus de 40 euros ! "Tu as gagné au loto ou quoi ?" questionne-t-il, très inquiet à l'idée d'aligner ses troupes face à un tel monstre. "Estime-toi heureux que j'aie le droit de n'en utiliser qu'un", lance Nicolas en ouvrant l'armoire qui abrite toutes ses figurines. Sur l'étagère centrale, six autres Predator sont alignés. Le secret de

⁴⁶ <http://www.normanfaitdesvideos.com/>

⁴⁷ <http://www.cyprien.fr/>

Nicolas ? Thingiverse.com. Allez donc jeter un œil sur ce site collaboratif. Des milliers d'objets en plastique [...] sont présentés fièrement par leurs créateurs. Ils sont sortis d'une imprimante 3D à partir d'un modèle transmis sous la forme d'un fichier numérique. ».

Exactement de la même façon, « Les marques vous piègent sur la Toile ! » (mars 2012, n°270) est introduit par le récit du jeune Jeremy effectuant quelques achats :

« Jeremy sort d'un magasin de sport les poches vides, mais à la main un sac contenant ses nouvelles baskets. Il les lui fallait. Absolument. Depuis des semaines, leur photo le narguait sur les murs Facebook de tous ses copains. [...] Le marketing vient de faire une nouvelle victime. Le marketing ? C'est l'ensemble des stratégies que les marques échafaudent pour convaincre les consommateurs d'acheter leurs produits. Comment croyez-vous que Jeremy s'est trouvé persuadé d'acheter ces baskets ? Pas à cause de leur valeur propre, mais parce qu'elles étaient associées à sa bande de copains. [...] Tout le monde est victime du marketing, mais les ados sont, de loin, sa cible favorite. Eh oui, vous commencez à avoir de l'argent de poche et apprenez tout juste à le dépenser. Vous savez convaincre vos parents d'acheter pour vous ce qui vous plaît. Enfin, vous êtes de futurs adultes qui toucherez un salaire. [...] »

À chaque fois, et les exemples abondent dans tout notre corpus, l'article fait le lien entre le personnage imaginaire représentatif des lecteurs et les lecteurs réels, seuls connaisseurs des chars d'assaut Predator et du jeu *Warhammer 40,000* et susceptibles de s'intéresser aux baskets de marque. Pour assurer ce passage d'un lecteur à l'autre, les journalistes de *Science & Vie Junior* usent énormément de la deuxième personne du pluriel, qui leur permet de toucher les lecteurs en s'adressant à eux directement. Ainsi, dans « Troc en ligne » (avril 2013, n°283), on lit par exemple :

« Vous avez épuisé vos héros de RPG et c'est désormais sur les terrains de foot du nouveau *Fifa* que vous avez envie de courir ? Vous êtes las des missions d'infiltration de *Cherub* et vous aimeriez découvrir la saga des vampires Bella et Edward ? Grâce à Internet, vous pouvez échanger vos livres, jeux, CD et DVD d'occasion avec une communauté de troqueurs, pour le prix d'un simple envoi postal. [...] Une fois que vous êtes inscrit (c'est gratuit), il suffit de renseigner la liste des ouvrages dont vous voulez vous séparer, celles des œuvres que vous recherchez et vous voilà paré à échanger ! [...] Sur Troczone et Digitroc, des points vous sont attribués chaque fois que vous envoyez un objet [...]. Vous pourrez les utiliser plus tard [...]. Pratique, Troczone vous indique quel troqueur possède l'objet de vos désirs. Biglib [...] vous avertit de la mise en ligne du livre que vous recherchez et à quel tarif affranchir votre envoi. »

Plus impliquant encore pour le lecteur, l'usage du mode impératif dans la rubrique « Techno Astuces » crée un rapport très étroit entre les lecteurs et les journalistes Emmanuel Deslouis et Jonathan Landemard. La parole semble toucher directement le lecteur, qui est invité à suivre les directives de ses tuteurs personnels. Par exemple, dans « Organisez vos tweets » (octobre 2013, n°289), chaque manipulation à effectuer est prise en charge par un verbe conjugué à l'impératif présent : « Commencez par cliquer sur "Sign in", puis sur "Create account". Là, renseignez votre adresse e-mail et votre mot de passe, puis cliquez sur "Sign up". ».

Enfin, les journalistes de *Science & Vie Junior* parviennent également à créer une connivence avec leurs lecteurs en employant dans l'ensemble de la revue un ton, supposément celui des jeunes, marqué par une certaine familiarité. On relève ainsi des termes tels que « pote » (« Puis-je poster la photo d'un pote sans son autorisation ? », décembre 2013, n°291), « prof » (« Insulter son prof sur Facebook, c'est grave ? », août 2013, n°287), « applis » et « ordi » (Testez les applis Android sur ordi », janvier 2013, n°280), « zique » (Faites le plein de zique sur le Net », septembre 2013, n°288), « bouquins » et « fringues » (« La face cachée d'Internet », mai 2012, n°272). On trouve encore « geek », qui sans appartenir à une langue relâchée est un terme à la mode, dans divers articles, dont « Comment les geeks ont conquis le monde » (août 2012, n°275). Dans le même article, on lit un chapeau qui multiplie l'emploi de mots et expressions issus d'une langue parlée, comme dans cet exemple : « De l'intello looser au technophile branché, l'image des geeks a bien évolué. ». Dans l'illustration de l'article « Vous êtes plus intelligent que vos parents ! » (décembre 2012, n°279), on lit de même des expressions de la langue orale extrêmement répandues [fig. 48] : « Ça roule man ? Yo 'Pa ! T'es en mode cool ? ». Il faut préciser que ce niveau de langue disparaît du corps des articles, se limitant aux titres, chapeaux et illustrations. Ce sont en effet là, dans ces endroits qui attirent le regard et retiennent l'attention, que ces termes accrocheurs atteignent au mieux leur but.

En conclusion, on peut dire que les journalistes de *Science & Vie Junior* établissent entre eux et les lecteurs une relation de pair à pair. Parler aux jeunes en parlant jeune, parler de leurs préoccupations et de ce qui compose leur monde, voilà qui contribue à faire naître l'idée selon laquelle Internet et le Web 2.0 sont des espaces destinés à la jeunesse.

B. Un club de l'entre-soi : la notion de *geek* dans *Science & Vie Junior*

Mais *Science & Vie Junior* va plus loin et désigne parmi les jeunes une catégorie d'internautes à laquelle le magazine s'adresse en particulier : les *geeks*. Il faut commencer par rappeler que ce terme, très à la mode dans le langage médiatique actuel, désigne un « fan d'informatique, de science-fiction, de jeux vidéo toujours à l'affût des nouveautés et des améliorations à apporter aux technologies numériques » selon le dictionnaire de langue française en ligne Larousse⁴⁸. L'article de *Science & Vie Junior* « Comment les geeks ont conquis le monde » (août 2012, n°275) précise que le mot vient de l'allemand *geck*. Le *geck* est alors « un fou [...], un monstre de foire, un individu rejeté par la société ». En anglais actuel, il désigne une personne débile. Tout à l'inverse des sens originaux du terme, le *geek* actuel est une figure, certes à part, mais valorisée : être un *geek* n'est plus une tare. Ce renversement des valeurs est central dans *Science & Vie Junior*.

Tout d'abord, le terme apparaît fréquemment dans la revue, dès octobre 2008, dans un article du numéro 229 intitulé « Parlez-vous geek ? ». Il amorce son retour dans la revue à partir de 2012, où on le trouve dans divers titres d'articles, comme dans « Comment les geeks ont conquis le monde » (août 2012, n°275) et dans un portrait de spationautes intitulé « Des geeks en orbite » (avril 2013, n°283). On le trouve enfin dans l'en-tête d'un article présentant des gadgets pour ordinateur (« Gadgets USB, le top du pire », mai 2013, n°284), où on lit « Rayon geek » sous la mention de la rubrique « My Svj ». *Geek* apparaît bien sûr aussi dans la rubrique « Zone geek » depuis le numéro 286 de juillet 2013. Une telle récurrence du terme dans le magazine dit combien la figure du fou d'informatique est désormais valorisée. L'article « Comment les geeks ont conquis le monde » (août 2012, n°275) retrace cette évolution : le *geek* est un personnage « rejeté par le groupe dominant », mais l'éclosion de l'informatique dans les années 1950 va lui permettre de prouver sa valeur et son mérite, car son « intelligence et [son] caractère obsessionnel [...] peuvent s'épanouir dans la programmation ». Les années 1970 marquent l'arrivée des premiers micro-ordinateurs qui vont bientôt trouver leur place auprès du grand public, entraînant dans leur sillage les *geeks* eux-mêmes. Dans les années 2000, « le grand public plonge dans la communication permanente, l'obsession pour la technologie, bref, tous les dadas des geeks ! ». L'article conclut : « Maintenant que nous sommes tous un peu geeks, où peut-on en trouver des vrais ?

⁴⁸ *Geek*. In : JEUGE-MEYNARD, Isabelle. *Larousse* [en ligne]. Paris : Larousse. [Consulté le 09/08/2014] Disponible à l'adresse : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/geek/10910404?q=geek#917249>

Dans la série *The Big Bang Theory*. Ses héros [...] sont des geeks de choc, inadaptés sociaux et humiliés par des plus costauds... Mais ils sont des stars [...] ! ». C'est donc l'entrée dans le monde des technologies numériques qui a fait du *geek* une figure valorisée, à tel point qu'on revendique désormais ce statut, symbole du triomphe de la société numérique. En créant la rubrique « Zone geek », *Science & Vie Junior* procède précisément à une telle revendication de ce statut pour ses lecteurs : ces derniers doivent s'identifier comme tels en lisant la rubrique. Et finalement, ce sont les lecteurs qui se reconnaissent comme des *geeks* qui pénètrent dans cette zone délimitée, cette zone qui leur apparaît comme réservée, interdite à d'autres peut-être, une zone de l'entre-soi. C'est alors une communauté de pairs qui se construit dans « Zone geek », un réseau de lecteurs-internautes. Apparaissent donc par l'intermédiaire de « Zone geek » deux notions centrales dans l'imaginaire d'Internet et du Web 2.0 actuels, c'est-à-dire les notions de communauté et de réseau.

Tout à l'inverse, la rubrique « My Svj », que « Zone geek » a remplacée, renvoyait par la présence de « *My* » à un espace personnel. Le lecteur était placé au centre d'un espace informatique, plus que numérique. Car la dénomination « My Svj » faisait écho aux systèmes d'exploitation de Windows dans lesquels les dossiers étaient dénommés « Mes documents », « Ma musique », « Mes images »... Dans la version actuelle de Windows, l'adjectif possessif a disparu : *Science & Vie Junior* accompagne ce changement à mesure qu'il se généralise sur les ordinateurs familiaux. Par ailleurs, la disparition de la rubrique « My Svj » entérine en quelque sorte le déclin d'un des premiers réseaux sociaux, MySpace. Lui aussi jouait de l'adjectif possessif pour indiquer à l'internaute qu'il pouvait construire son espace sur le Web, un espace bien à lui, personnalisable, qui afficherait ses goûts et ses sensibilités et qui lui ressemblerait. Notons que MySpace avait été lancé en France en janvier 2007, soit quelques mois avant la formule de *Science & Vie Junior* qui proposera jusqu'en juin 2012 (n°285) la rubrique « My Svj ». MySpace paraissant dépassé auprès des jeunes d'aujourd'hui, *Science & Vie Junior* écarte « My Svj » de ses pages.

L'existence d'une communauté de pairs est manifeste dans l'article « Ingress, le jeu vidéo qui envahit la ville » (mars 2013, n°282). On y apprend en effet que l'accès à ce jeu se fait sur invitation et qu'il faut faire preuve de détermination pour en recevoir une : on voit là que les jeux du Web 2.0 ne sont pas ouverts à tous. Mais *Science & Vie Junior* veut ouvrir cette communauté réservée à ses lecteurs et faire naître chez eux un sentiment d'appartenance à ce groupe d'internautes à part : dans le même article, un encadré intitulé « Comment obtenir une invitation » indique comment faire partie de ces privilégiés. L'accès au jeu est tellement

limité que c'est, d'une certaine manière, la réussite à des épreuves qui détermine si l'on est sélectionné ou pas :

« Si vous souhaitez participer à l'aventure, il faut vous connecter au site www.ingress.com et indiquer votre adresse e-mail. Chaque jour, de nouvelles invitations sont envoyées à ceux qui en font la demande. Mais armez-vous de patience, l'attente peut durer plus d'un mois voire ne jamais aboutir. Un autre moyen pour obtenir le précieux sésame consiste à faire preuve d'imagination : réalisez un dessin, un montage photo ou une vidéo basés sur l'univers d'*Ingress* et postezen votre œuvre sur un compte Google + associé à une adresse Gmail. »

On voit que ce sont les internautes les plus méritants qui peuvent accéder au jeu. Pour *Science & Vie Junior*, les *geeks* forment une troupe d'internautes d'élite. Dans une moindre mesure, le courrier des lecteurs construit lui aussi une communauté de pairs, même s'il ne concerne pas exclusivement les technologies. Le sentiment d'un entre-soi bien gardé est donc moins fort. Finalement, selon *Science & Vie Junior*, Internet et le Web 2.0 sont à destination des jeunes, mais surtout des jeunes *geeks* qui s'enorgueillissent d'un tel statut.

C. Un Web récréatif et ludique pour internautes initiés

Finalement, si Internet et le Web 2.0 s'adressent selon le magazine aux jeunes, c'est parce qu'ils s'apparentent pour eux à un terrain de jeu. Le Web tel qu'il existe dans *Science & Vie Junior* est un Web récréatif et ludique. Rappelons que cette représentation-là a un poids écrasant dans notre corpus – la sous-catégorie des articles prescriptifs, qui invitent à faire avec le Web 2.0 dans le but de se divertir, compte pour trente-huit points. C'est la première sous-catégorie de notre classement et elle vaut quasiment autant que les trois sous-catégories rassemblant les articles sur la complexité d'Internet et du Web 2.0, qui, à elles trois, réunissent seulement trente-neuf points. C'est dire combien l'aspect récréatif et juvénile du Web est capital dans les imaginaires suggérés par *Science & Vie Junior*.

La longue évolution des revues de Web dans le magazine, de « Cyber & Co » dès 1996 à « Escales sur la Toile », en passant par « Planète Web », ainsi qu'à « À vous de voir » et « Ça vaut le coup d'œil » dans une moindre mesure, témoigne d'un Web perçu comme un espace où exercer sa curiosité. Une même curiosité est à l'œuvre dans le courrier des lecteurs, qui fonctionne lui aussi comme une revue de Web faite par les lecteurs eux-mêmes. On entre alors dans une perception d'Internet et du Web 2.0 qui en fait les territoires de sociabilités et

d'amitiés : on y cherche des correspondants, on y échange des informations, on y présente ses travaux, on y commente les articles des numéros passés, on y débat... Les jeunes internautes ont devant eux un terrain à défricher éternellement, riche de sites, de jeux, de vidéos, d'informations ou encore de rencontres, soit une variété de propositions pour se mettre en activité et se divertir en même temps.

Internet et le Web 2.0 sont construits par la revue comme les points d'appui de la créativité des lecteurs. La rubrique « Techno Astuces » est à cet égard riche d'enseignements. De façon générale, elle incite les lecteurs à se lancer dans des travaux à faire avec leur ordinateur, en lien avec Internet ou pas. Sur onze articles tirés de cette rubrique dans notre corpus, quatre ont un intitulé qui commencent par l'injonction « Créez » : « Créez votre portrait 3D animé » (juin 2012, n°273) ; « Créez une frise chronologique » (juillet 2012, n°274) ; « Créez un carnet de voyage en ligne » (juillet 2013, n°286) et « Créez une carte postale animée » (novembre 2013, n°290). De même, dans « Petit concert entre amis » (août 2013, n°287), les lecteurs sont invités à « former un groupe virtuel ». Dans chacun de ces articles, ils manipulent images, films et sons pour créer leurs propres œuvres.

Les jeux vidéo en ligne complètent l'image d'un Web ludique : Internet est aussi un monde de *gamers*. L'article « Le dico des jeux vidéo » (novembre 2013, n°290) définit une trentaine de termes propres aux jeux en ligne, répartis sur quatre pages. Cela donne l'impression d'un monde qui a ses propres codes et dans lesquels tout est à découvrir. C'est encore là l'occasion pour les jeunes de se distraire avec le Web et de former une communauté de pairs. Dans tous les cas, le magazine donne accès à ses lecteurs aux multiples potentialités du monde numérique et construit par là l'image d'un monde récréatif où l'offre ludique se renouvelle indéfiniment. C'est un Internet qui promet à l'internaute d'être toujours en activité et de ne jamais s'ennuyer qui nous est ici montré, un Internet de divertissement spécifiquement conçu pour les jeunes.

II. Des espaces sécurisés

Science & Vie Junior ayant convaincu ses jeunes lecteurs qu'Internet et le Web 2.0 constituent un monde qui leur appartient en propre, terrain de jeux dédié à leur esprit juvénile, le magazine s'attache à présent à instiller en eux un sentiment de sécurité dès lors qu'ils le fréquentent, afin d'y raffermir leur présence. C'est bien un tel sentiment de sécurité que

dégagent le titre de l'article « Changez de navigateur sans risque » (février 2013, n°281) ou encore le chapeau de « Faites le plein de zique sur le Net » (septembre 2013, n°288), qui assure aux lecteurs de « télécharger des morceaux gratuitement... en toute légalité », une précision qui sonne comme un cri de soulagement à l'idée de naviguer sans danger sur Internet⁴⁹.

Internet et le Web 2.0 renvoient dans la revue à un monde sécurisé, parce que le traitement réservé à ces technologies est un traitement du détour : si tous les grands enjeux liés au Web 2.0 tels qu'on les a présentés au début de la réflexion sont abordés, tous sont néanmoins abordés de biais. Une telle stratégie rédactionnelle favorise la minimisation d'enjeux, qui pourtant méritent le plus l'attention, et concourt au développement de cette illusion de sécurité. Nous verrons donc que le recours constant à l'humour dans la revue constitue le premier des détours. Nous révélerons ensuite comment *Science & Vie Junior* édulcore le traitement de la question des données personnelles et comment enfin le magazine élude presque totalement les questions relatives à l'identité numérique et sa protection, deux nouveaux détours infligés au traitement d'Internet et du Web 2.0 dans notre revue.

A. Le rôle de l'humour et des illustrations

Le Web est récréatif, nous dit *Science & Vie Junior*, avec son expression familière et son esprit jeune et décontracté. On y est pour s'amuser. Dans cette lignée, l'humour tient une place importante dans la revue. C'est le contrepoint obligé de chaque information. Il repose principalement sur les illustrations, qui sont omniprésentes. Ainsi, dans la première formule du magazine représentée dans notre corpus, les articles les plus longs s'ouvrent généralement sur une double page sur laquelle l'illustration occupe la première moitié horizontale de la page de gauche et un tiers de la page de droite, le texte venant se loger tout autour. Dans « Vous êtes plus intelligent que vos parents ! » (décembre 2012, n°279), qui est composé de deux doubles pages, le phénomène s'observe même sur chacune de celles-ci. Prenons par ailleurs l'exemple de la rubrique « Net et sans bavure » : elle dispose d'une pleine page pour répondre à une question précise, ce qui permet au journaliste Philippe Fontaine de développer

⁴⁹ Seul l'article « Comment être sûr qu'un site Internet n'est pas infecté ? » (novembre 2013, n°290) vient contredire notre propos en tenant un discours de l'insécurité sur Internet : « La simple ouverture d'une page web peut contaminer votre ordinateur, parfois sans que vous vous en rendiez compte [...] S'il trouve une faille, le virus prend en quelque sorte le contrôle de votre navigateur [...]. Vous pouvez aussi [...] être infecté en visitant une page web tout à fait respectable [...]. Le virus qui agit à retardement est encore plus dangereux. [...] ».

son propos sur trois colonnes. Mais une bande dessinée d'humour de quatre cases réparties sur deux lignes forme un carré qui vient se poser au milieu de deux premières colonnes. Non seulement, cette bande dessinée interrompt le texte, mais elle s'impose aussi à lui en attirant l'attention du lecteur et en détournant sa lecture vers elle. Intitulée *Vu par A.K.*, elle dit bien par ce titre son intention de traiter la question du mois, mais à sa façon, sur le mode de l'humour. On en trouvera un exemple dans les illustrations en annexe [fig. 49]. On peut finalement dire que dans *Science & Vie Junior* les illustrations humoristiques contrebalancent le discours tenu par le texte et, peut-on supposer, le court-circuitent.

D'autre part, les illustrations, que ce soit des dessins ou des montages photographiques, ne sont jamais réalistes⁵⁰. « Il n'y a pas que Google dans la vie ! » (septembre 2012, n°276) fait par exemple le choix de redessiner, en prenant des libertés, les logos des moteurs de recherche présentés, au lieu d'employer les vrais ou de les reproduire fidèlement. C'est ainsi que le canard servant de logo à DuckDuck Go apparaît décoiffé, sans son noeud papillon, denté et masqué [fig. 50], alors que l'original est un animal à l'apparence très soignée. De même, dans « Comment les geeks ont conquis le monde » (août 2012, n°275), les illustrations imitent des images pixellisées et représentent Bill Gates [fig. 40], Steve Jobs [fig. 41] et toutes les autres figures du *geek* sous la forme de bonshommes à la tête plus grosse que le corps. Dans « Le guide du savoir-vivre en ligne » (juin 2013, n°285), les photographies illustrent littéralement le contenu de chaque paragraphe. Ainsi, le thème général de l'article est illustré par un jeune homme amène et courtois attablé avec une arobase géante [fig. 29]. Quant au *ninja loot*, « cette pratique détestable consistant à piquer tous les objets à la barbe des joueurs [d'une] équipe sans procéder à un partage équitable », il est représenté par une gigantesque photographie d'un adolescent déguisé en un ninja emportant une couronne, un sac, des armes [fig. 51]... Le paragraphe intitulé « Forums et commentaires : écrasez les trolls » est illustré par un photomontage donnant à voir un jeune homme écrasé par l'immense visage ricaneur d'un troll [fig. 52]. Dans « Il était une fois dans le Web » (juillet 2012, n°274), c'est une autre politique illustrative qui est adoptée : chaque grande personnalité du Web 2.0 dont il est fait le portrait est l'objet d'un photomontage qui la fait incarner une figure du Far West, puisque tout l'article file la métaphore d'un Web fonctionnant comme une ville de *western*, avec son patron de *saloon*, ses bandits, ses *cowboys*... Larry Page et Sergey Brin sont ainsi représentés sous les traits du maire et de son

⁵⁰ Seules les rubriques spécifiquement consacrées aux images comme « Plein les yeux » ou « Pixels » proposent des images réalistes. Précisons néanmoins que puisqu'elles sont la chambre d'enregistrement du bizarre et de l'insolite dans le monde, leur réalisme est fortement atténué.

adjoint [fig. 53], Mark Zuckerberg devient chasseur de primes [fig. 54], Kim Dotcom un bagnard [fig. 55] puisque le créateur de Megaupload a essuyé les foudres de la justice pour avoir fondé cette plateforme de téléchargement en dehors de la légalité. La caricature n'est pas loin ici et on la retrouve dans la bande dessinée *Zéropédia* qui clôt la revue chaque mois en parodiant le style de Wikipédia : elle définit une notion, mais la dimension prosaïque des illustrations et des phylactères dévalorise la portée encyclopédique du propos. Par exemple, dans le numéro 291 de décembre 2013, *Zéropédia* porte sur les trous noirs [fig. 56]. En haut de la deuxième case, on apprend que les trous noirs ont « pour particularité d'aspirer tout ce qui passe à proximité », mais ce texte s'appuie sur l'image d'une femme passant l'aspirateur et qui dit le soulagement qui serait le sien si un trou noir pouvait l'aider dans sa tâche. Et puisqu'Internet et le Web 2.0 sont ainsi réduits dans *Science & Vie Junior* à un contre-discours humoristique permanent, comment ces technologies pourraient-elles être associées à un monde où la prudence est de mise ? Si tout n'est que dérision, où sont les problèmes donnant matière à réflexion et quels sont les enjeux des usages numériques ? Balisés ainsi par l'humour et l'amusement, Internet et le Web 2.0 apparaissent aux lecteurs comme un monde dans lequel ils n'ont, si ce n'est rien à craindre, rien à questionner.

B. Les données personnelles : une question édulcorée

C'est une habile stratégie de l'évitement qui prévaut dans *Science & Vie Junior*. En ce qui concerne la question des données personnelles, cruciales pour l'Internet et le Web 2.0 d'aujourd'hui, la revue se montre extrêmement discrète. Il n'existe en effet pas un article dans notre corpus ni dans tous les articles de *Science & Vie Junior* en général, qui en traite. Lorsqu'il en est question, c'est au mieux sous la forme d'un encart, comme l'encadré « Bon à savoir » [fig. 36] dans « Faites le plein de zique sur le Net » (septembre 2013, n°288). L'accent n'est pas porté sur lui, puisqu'il est situé en bas à gauche de la dernière page de l'article et qu'il est imprimé dans un cadre vert alors que le fond de l'article général est lui-même vert. Une légère nuance dans les teintes les distingue. Outre les cas d'invisibilité typographique, cette question ne représente parfois que quelques lignes dans un article. Enjeu mis à l'écart ou noyé dans une masse d'informations, les données personnelles n'apparaissent pas aux yeux des jeunes lecteurs comme un aspect central dans leur représentation d'Internet et du Web 2.0. Cela s'explique aussi et surtout par le fait que les articles ne définissent jamais ce que sont ces données personnelles. On évoque tantôt des « informations personnelles »

(« Faites le plein de zique sur le Net », septembre 2013, n°288), tantôt des « données privées » (« Il n'y a pas que Google dans la vie ! », septembre 2012, n°276 et « Il était une fois dans le Web », juillet 2012, n°274). Dans « Quand les objets nous parleront » (janvier 2012, n°268), on parle de « données confidentielles » ou d'« informations confidentielles ». On parle aussi bien sûr de « données personnelles » également dans plusieurs autres articles (« Il était une fois dans le Web », juillet 2012, n°274 ; « Il n'y a pas que Google dans la vie ! », septembre 2012, n°276 ; « C'est déjà demain ! », juillet 2013, n°286). Les lecteurs sont donc informés de l'existence de ces données personnelles, mais ils sont incapables de dire de quoi il s'agit véritablement. De la même façon, dans « Les marques vous piègent sur la Toile ! » (mars 2012, n°270), le paragraphe « Vous filer pour mieux vous "profilier" » évoque le traçage des données de navigation, mais ces termes n'apparaissent étonnamment pas. On lit simplement la description de l'action des *cookies*, sans jamais les relier à ce phénomène plus large de traçage auxquels ils contribuent. L'effet est donc le même que précédemment : les lecteurs savent sans savoir, sans pouvoir expliquer ni construire une vision globale de la question. Dans « Il n'y a pas que Google dans la vie ! » (septembre 2012, n°276), ce que recouvre la notion de données personnelles est plus détaillé, puisqu'on lit « [DuckDuck Go] vous permet d'explorer le Net sans que vos données personnelles soient stockées. Le site n'enregistre pas les requêtes, ne garde pas votre adresse IP et n'installe pas de *cookies* dans votre ordinateur. ». Plus bas, on lit encore : « [Google] enregistre les sites que vous visitez, les requêtes que vous tapez, vos goûts en matière de vidéos... À chaque utilisation, ces infos sont stockées dans un *log* (un journal), et des *cookies* (de petits fichiers espions) planqués dans votre PC renseignent le moteur de recherche sur vos centres d'intérêt. ». Mais les lecteurs doivent construire eux-mêmes leur propre définition de la notion à l'aide de ces éléments lus ou même en avoir une connaissance préalable, car les articles de *Science & Vie Junior* ne les expliquent pas. De surcroît, les possibilités ouvertes par la navigation privée, pour contrer le stockage des données, sont passées sous silence⁵¹.

D'autre part, l'importance de limiter la dissémination de ses données personnelles est largement minimisée dans *Science & Vie Junior*. En effet, dans « Faites le plein de zique sur le Net » (septembre 2013, n°288), l'encart qui aborde ce sujet s'intitule avec une certaine désinvolture « Bon à savoir », comme si protéger ses informations était quelque chose de secondaire. De plus, les journalistes ne prennent pas position et s'en tiennent à un discours

⁵¹ Ce n'est que dans le numéro 299 paru en août 2014 que la fonction de navigation privée est mentionnée pour la première fois, dans un article de la rubrique « Net et sans bavure » intitulé « Mes parents espionnent mon PC, comment font-ils ? ».

neutre, comme on le lit dans « Les marques vous piègent sur la Toile ! » (mars 2012, n°270) : « Des associations de défense des libertés individuelles considèrent qu'il s'agit d'une atteinte à la vie privée. ». Dans « C'est déjà demain ! » (juillet 2013, n°286), c'est une neutralité bien passive et résignée que l'on observe, quand le journaliste David-Julien Rahmil décrit le fonctionnement des *Google Glass* : « [...] Cette révolution ne vient pas sans contrepartie. [...] Il faudra sans doute supporter que Google en profite pour récupérer nos données personnelles et nous bombarder de publicités ciblées. ». Seul l'article « Quand les objets nous parleront » (janvier 2012, n°268) adopte une position plus ferme : d'abord, la vigilance à observer à l'égard de la récupération des données personnelles apparaît dans une large part de l'article et également dans un grand encart intitulé « Gare aux dérives », ce qui contraste fortement avec le léger « Bon à savoir » de l'article « Faites le plein de zique sur le Net » (septembre 2013, n°288). Ensuite, « Gare aux dérives » pose sans détour le dilemme posé par la circulation des données personnelles dans l'Internet des objets : « "Si les utilisateurs veulent un jour d'un Internet des objets, il faudra nécessairement qu'ils acceptent d'en dévoiler un peu sur eux-mêmes", estime Dominique Guinard, un des pionniers de l'Internet des objets. ».

C. La protection de l'identité numérique : une question éludée

Pour finir, il nous faut voir comment Internet et le Web 2.0 sont bâties par *Science & Vie Junior* comme des mondes sécurisés en s'intéressant au traitement des thèmes que sont l'identité numérique et sa protection, ainsi que les problèmes de cyber-harcèlement et d'e-réputation qui s'y rattachent. Ces questions nous paraissent d'autant plus importantes qu'elles sont pour les jeunes internautes des enjeux entièrement liés à leurs pratiques numériques. Le sujet est pourtant absent des pages du magazine. Aucun article ne parle de cyber-harcèlement ni de e-réputation. L'expression « identité numérique » n'apparaît pas non plus. On trouve « harcèlement sur le Web » au détour d'un paragraphe de l'article « Il était une fois dans le Web » (juillet 2012, n°274) qui explique comment le forum « anonyme et sans mémoire » 4Chan, créé par le Billy le Kid du Web-Far West, Christopher Poole, a fait naître les Anonymous, « ces "hacktivistes" qui peuvent se mobiliser pour le meilleur (liberté d'expression, lutte contre les dictatures...) ou pour le pire (mauvaises blagues, harcèlement sur le Web...). Cette simple mention n'apporte à l'évidence rien sur la question. « Le guide du savoir-vivre en ligne » (juin 2013, n°285) apporte des conseils pour éviter de faire l'objet d'attaques en ligne, en recommandant d'utiliser les options de confidentialité sur Facebook

pour éviter des contacts désobligeants par exemple. L'article rappelle aussi que « le Web est un endroit public et [que] n'importe qui (qu'il soit bien intentionné ou pas) peut tomber sur une de vos images et l'utiliser pour vous nuire. ». C'est le phénomène du harcèlement en ligne qui est décrit là, mais sans être nommé. La même remarque s'applique dans les articles « 22 000 amis sur Facebook ! Comment est-ce possible ? » [fig. 34] (juillet 2013, n°286) et « Puis-je poster la photo d'un pote sans son autorisation ? » (décembre 2013, n°291) : dans le premier, un encart intitulé « Attention ! » conseille à nouveau de bien paramétrier son compte Facebook, car « accepter un ami sur Facebook n'est pas anodin. C'est un peu comme le laisser entrer chez vous ». Dans le second, Philippe Fontaine met en garde contre les actions effectuées sans réfléchir et qui peuvent faire endosser le rôle de harceleur : « Ne vous avisez pas de trafiquer la photo d'une personne pour vous moquer d'elle. On peut faire des choses très drôles avec un logiciel de *morphing*, mais gardez à l'esprit que la frontière entre humour potache et humiliation est parfois très fine. ». Si tous ces conseils sont précis et fermes, aucun d'entre eux n'emploie l'expression consacrée qu'est le cyber-harcèlement pour désigner ce qu'ils décrivent. Les articles ne semblent pas aller jusqu'au bout de leur sujet, ou plutôt, ne semblent pas partir de leur point de départ, car ils ne nomment pas leur thème.

Les lecteurs semblent d'autre part mis à distance de ces sujets que sont le cyber-harcèlement et l'identité numérique. C'est d'autant plus surprenant que comme on l'a vu, *Science & Vie Junior* s'attache tout au long de ses articles à impliquer ses lecteurs et à les faire s'identifier à des personnages qui leur ressemblent. Dans le cas du cyber-harcèlement, c'est tout l'inverse qui se passe, comme si ce sujet ne concernait pas les lecteurs de *Science & Vie Junior*, comme s'ils ne pouvaient pas être des harcelés ou des harceleurs. La brève « Aux oubliettes » (décembre 2013, n°291) évoque le droit à l'effacement de contenus compromettants accordé aux internautes mineurs en Californie. Si l'article s'émeut que les adultes ne puissent pas « gommer leurs erreurs de jeunesse », il ne fait pas le lien avec les mesures que pourrait prendre la France, ni avec les pratiques éclairées qui devraient guider leurs jeunes lecteurs. Dans « Les métiers d'Internet » (juin 2012, n°273), le métier de *community manager* est présenté comme un métier dans lequel une personne est chargée de garantir « l'image d'une marque ou d'une entreprise sur Internet ». C'est l'e-réputation qui est abordée là, mais elle n'est pas associée à la protection de l'identité numérique des particuliers. Enfin, « Insulter son prof sur Facebook, c'est grave ? » (août 2013, n°287) pousse plus loin encore la mise à distance des lecteurs, car l'article, au lieu de commencer par la petite fiction d'un David, d'un Nicolas ou d'un Jeremy ayant dépassé les limites, prend appui sur un fait

divers mettant en scène cinq élèves du lycée Lakanal à Sceaux qui « ont créé de faux profils Facebook de certains de leurs professeurs sur lesquels ils ont posté des messages insultants et des photomontages dégradants. ». Le fait divers produit un effet d'anonymat et de déréalisation, là où la petite fiction introductory plongeait les lecteurs dans leur propre réalité. On note d'ailleurs qu'on ne trouve jamais dans la revue de témoignages au discours direct sur ces questions de cyber-harcèlement, alors qu'ils auraient pour effet de montrer aux lecteurs qu'ils sont concernés par le sujet.

On peut dire finalement qu'un tabou règne sur certains usages d'Internet dans *Science & Vie Junior*, qui les tait ou les minimise par l'humour. On se souvient d'ailleurs que la sous-catégorie de la typologie qui assimile Internet et le Web 2.0 à des dangers ne vaut que neuf points. C'est un score très faible qui place cet ensemble d'articles en avant-dernière position de notre classement et qui simultanément rend cette thématique quasiment invisible dans les imaginaires développés par la revue. Par conséquent, les lecteurs sont loin de percevoir les mauvais usages qui peuvent être faits d'Internet et du Web 2.0 et ils ressentent au contraire ce monde comme un espace sécurisé. C'est pourtant un leurre et il nous paraît dommageable que *Science & Vie Junior* passe ce thème sous silence. Dans le cadre d'une éducation aux médias, à l'information et à Internet, la question des données personnelles et du cyber-harcèlement doit à notre sens faire l'objet d'appels à la prudence, car être pleinement informé à leur égard permet de développer des pratiques numériques raisonnées.

III. Des espaces fictionnalisés

Les omissions commises par *Science & Vie Junior* donnent à voir Internet et le Web 2.0 comme des espaces sécurisés, mais c'est une perception faussée, précisément à cause de ces manques. À cause d'eux encore, les représentations d'Internet et du Web 2.0 ne reflètent pas entièrement et strictement la réalité. On entre alors dans une vision qui relie ces technologies à des espaces de fiction. On entend par là que le traitement d'Internet et du Web 2.0 s'ouvre dans la revue à des faits d'imagination. Un mélange s'opère entre les réalités recouvertes par Internet et le Web 2.0 et les fictions vers lesquelles ils tendent : une tendance à la fictionnalisation s'observe dans *Science & Vie Junior*, c'est-à-dire qu'on assiste à une inclination éditoriale qui rend fictionnelle la réalité ou en tout cas la mêle de fictionnel. Une telle hybridation nous permet de parler de réalité mise en fiction. Nous verrons ici comment

se construit cette fictionnalisation d'Internet et du Web 2.0 : dans un premier temps, nous montrerons comment la revue plonge ces technologies dans un tissu fictionnel fait de références aux fictions de la culture *geek*. Ensuite, il faudra expliquer comment *Science & Vie Junior* met en scène ses propres fictions autour d'Internet. Enfin, nous en viendrons à dire que le regard si fortement teinté d'enthousiasme que le magazine porte sur le futur des technologies participe à l'élaboration d'un monde de science-fiction.

A. Les références à la culture *geek*

Dans ses pages, *Science & Vie Junior* s'appuie constamment sur les références fictionnelles de la culture *geek*. Cette culture entretient en effet de forts liens avec diverses œuvres de fiction. Cela n'est pas contradictoire avec le goût des *geeks* pour l'informatique, les technologies, l'électronique et les jeux vidéo, car tout cela entretient un rapport avec les mondes imaginaires. En effet, l'informatique, les technologies, l'électronique, et les jeux vidéo ne se limitent pas à leur dimension concrète, qui consisterait à construire ou manipuler une machine par exemple. Tout au contraire, ils ouvrent sur des univers fictionnels, parce qu'un disque dur par exemple peut être vu comme un monde en miniature, avec ses réseaux et ses hiérarchies. Dans ces mondes autosuffisants, les machines dépassent leur fonction utilitaire. La culture *geek* trouve alors un fort intérêt dans des fictions totales, où un monde est imaginé dans sa globalité et où les liens avec la réalité commune sont définitivement rompus. *Le Seigneur des anneaux* en est le meilleur exemple. Parue dès 1954, l'œuvre de J.R.R Tolkien est en effet une mythologie moderne construisant un monde autarcique parallèle au nôtre.

Une telle fusion des techniques et des mondes imaginaires apparaît dans l'article « Comment les geeks ont conquis le monde » [fig. 39] (août 2012, n°275). La frise chronologique qui compose l'article entremêle histoire des technologies et histoire des piliers de la culture *geek*. On trouve ainsi une série de références culturelles, avec, en premier lieu bien sûr *Le Seigneur des anneaux*, qualifié de « livre de chevet » des *geeks* :

« Pour la première fois, un auteur décrit de manière extrêmement détaillée un monde imaginaire. Un monde qui n'a rien à voir avec la vie réelle dans laquelle les geeks se sentent étrangers. Pour eux, c'est une révélation : ils adhèrent à cet univers peuplé d'elfes et d'orques. »

Pour les jeux vidéo, qui mêlent le plus explicitement machines et fiction, c'est le jeu *Donjons & Dragons* qui est cité par l'article :

« Vivre des aventures dans l'univers du *Seigneur des anneaux* : le rêve des geeks se réalise en 1974 avec la sortie du jeu *Donjons & Dragons*. Créé par Gary Gygax, le tout premier jeu de rôle de l'histoire plonge les joueurs dans un monde à la Tolkien, où ils incarnent des mages ou des paladins accomplissant des actes héroïques. »

Autre jeu d'importance, *World of Warcraft* est commercialisé en 2004. C'est également un jeu de rôle, qui permet à différents joueurs connectés à Internet de jouer ensemble.

Au cinéma, la référence culturelle incontournable est *La Guerre des étoiles* (George Lucas, 1977, pour le premier film de la série), qui fait l'objet d'une partie de cette chronologie : « Les effets spéciaux sont très impressionnantes, l'univers complexe et parsemé de détails. Bref, un monde imaginaire aussi riche que celui du *Seigneur des anneaux*. ». L'adaptation cinématographique de cette œuvre littéraire, sortie dans les salles à partir de 2001, est d'ailleurs mentionnée par l'article, qui en souligne le triomphe auprès du public.

Enfin, la série télévisée contemporaine *The Big Bang Theory* (Chuck Lorre et Bill Prady, 2007) est présentée à la fin de l'article, car elle met en scène des *geeks*. C'est la culture *geek* qui s'observe.

Ce panorama culturel est complété par d'autres références, comme par exemple celle à la série télévisée *Battlestar Galactica* (Ronald D. Moore, 2004), dans l'article « La face cachée d'Internet » (mai 2012, n°272). La photographie donnant à voir les serveurs de Microsoft est décrite en faisant référence à cette série, qui se passe dans l'espace : « Chez Microsoft, ils appellent ça leur modèle *Battlestar Galactica*. Et pour cause : on se croirait dans les entrailles d'un vaisseau spatial. ». Quant à *World of Warcraft*, il fait l'objet d'un article entier, dans le numéro 271, paru en avril 2012 : intitulé « Qui aura la peau de WoW ? » [fig. 57], l'article relate le relatif déclin dont le jeu souffre, victime de la concurrence d'autres MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), acronyme anglais désignant les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, comme *Star Wars : The Old Republic*, qui se passe dans le monde de *La Guerre des étoiles*, « un univers culte », selon l'article. Des références à d'autres jeux apparaissent dans cet article, comme *Ultima Online*, le premier jeu en ligne, ou encore *Le Deuxième monde*, *Dark Age of Camelot*, *Asheron's Call*, *Star Wars Galaxies*... Avec tous ces jeux, on entrevoit la variété des univers imaginaires, de l'*heroic fantasy* moyenâgeuse aux mondes futuristes.

L'article « Que la Force soit avec vos mots de passe ! » (juillet 2012, n°274) est plus intéressant encore, puisqu'il dépasse la simple citation de titres : les références sont allusives, comme dans le titre de l'article qui évoque *La Guerre des étoiles* sans la nommer. Tout au long de l'article, la même référence est utilisée, mais elle reste obscure à ceux qui ne la connaîtraient pas, comme dans cet extrait tiré de la fin de l'introduction :

« Pour concevoir un mot de passe qui a la Force, vous allez devoir faire preuve d'imagination. Maître Y. (qui a souhaité garder l'anonymat... pour des raisons de sécurité bien sûr) vous dévoile ici ses trucs. »

Les allusions à *La Guerre des étoiles* se poursuivent dans l'intitulé de chaque conseil, puisque la formulation utilisée imite justement celle du personnage de Maître Yoda : « Une formule magique tu répéteras », « Parano tu deviendras », « La diversité tu rechercheras », « Si une mémoire de poisson rouge tu as, un logiciel tu utiliseras » et enfin « Ta citadelle numérique tu blinderas ». L'article révèle donc une culture commune partagée qu'il n'est plus besoin de présenter. Mais cet article ne s'en tient pas à des références à *La Guerre des étoiles* : on y trouve également une illustration évoquant l'univers d'espionnage et de technologies dans lequel évolue le personnage de James Bond [fig. 58] d'une part et une autre illustration rappelant cette *heroic fantasy* moyenâgeuse [fig. 59] d'autre part, puisqu'on y voit un combat se déroulant sur un pont-levis entre un géant brutal et un jeune chevalier bénéficiant de l'aide d'un être magique, une fée. On pense là à l'univers de *Donjons & Dragons*. Une dernière image, une photographie de Clint Eastwood dans *Le Bon, la Brute et le Truand* (Sergio Leone, 1966), ouvre le champ des références culturelles au domaine du *western*. C'est beaucoup plus surprenant, étant donné que ce genre cinématographique n'appartient pas à la culture *geek*. Cet univers est pourtant convoqué une nouvelle fois dans l'article « Il était une fois dans le Web », paru dans le numéro 274 de juillet 2012, soit le même numéro qui accueille l'article « Que la Force soit avec vos mots de passe ! ». Outre l'allusion au film *Il était une fois dans l'Ouest* (Sergio Leone, 1968), on se rappelle qu'« Il était une fois dans le Web » fait le portrait de plusieurs figures du Web en leur donnant les traits de personnages de *western* [fig. 53 à 55].

Notons finalement que les pages de critique culturelle, « À vous de voir » ou « Ça vaut le coup d'œil » selon les formules de la revue, se font également l'écho de la culture *geek*, puisqu'elles signalent la sortie ou la parution de livres, films ou jeux qui peuvent intéresser les lecteurs-geeks. Par exemple, le numéro 291 de décembre 2013 mentionne la sortie du film *La*

Stratégie Ender (Gavin Hood, 2013), qui, parce qu'il se passe dans un futur proche et met en scène une école militaire spatiale qui forme les jeunes à se battre contre des extra-terrestres envahisseurs, entre en résonance avec les références culturelles des *geeks*. De manière générale, *Science & Vie Junior* inscrit ses articles dans un tissu culturel dans lesquels les *geeks* peuvent reconnaître leurs goûts, en s'appuyant constamment sur les références fictionnelles de leur culture.

B. Les fictions autour d'Internet et du Web 2.0

La fiction dans *Science & Vie Junior* n'est pas uniquement présente sous la forme de références, car la revue produit également ses propres fictions. On se souvient d'abord de ces petits récits qui introduisaient certains articles. Mais dans d'autres, *Science & Vie Junior* suggère aussi de nouveaux récits, qui accompagnent le corps de l'article. Ce sont d'abord les illustrations qui permettent de développer de tels récits. Annexes d'un texte à visée documentaire, elles deviennent le support d'une fiction muette qui se déploie et fertilise les imaginations. Une simple image suggère toute une histoire. Si certains articles s'appuient sur des illustrations montrant leur sujet, comme « Le garçon qui valait 30 millions de dollars » [fig. 21] (juin 2013, n°285) utilise la photographie du garçon en question pour accompagner le texte, d'autres articles ont recours aux images pour rompre avec le ton journalistique du texte. Le texte informe, l'image déforme, pourrait-on dire. C'est ainsi que dans « Les marques vous piègent sur la Toile ! » (mars 2012, n°270), les illustrations font pencher l'article vers le genre fantastique. Par exemple, le paragraphe « Vous filer pour mieux vous "profilier" » est littéralement posé sur le photomontage d'un jeune garçon qui consulte une page Facebook. Entouré de masques blancs qui flottent autour de lui sans qu'il les voie, il semble sur le point de basculer dans un autre monde, dont son ordinateur serait la porte d'entrée [fig. 60]. Cette illustration permet aux lecteurs les plus imaginatifs d'inventer des histoires : comment les masques vont-ils entraîner le jeune internaute dans leur monde ? Que lui veulent-ils ? Pourquoi l'adolescent semble-t-il absorbé par son activité ? Quelle est l'entité qui se cache derrière son écran et qui l'observe ? Tout un roman s'offre aux lecteurs qui voudraient bien l'imaginer, à partir de cette seule image.

De la même manière, l'illustration principale de l'article « Bientôt la fin des consoles ? » (septembre 2012, n°276) montre différentes consoles de jeu représentées comme

des pierres tombales en marbre dressées sur une pelouse [fig. 61]. Sur chacune de ces pierres tombales, on lit le nom de la console, sa date de naissance et la date de sa mort : « Xbox 360, 22/11/2005 – 01/01/2015 » ou encore « Wii, 19/11/2006 – 01/01/2015 ». Sous la PS3, quelqu'un a déposé une gerbe de fleurs. Au premier plan de l'image, on voit une main gantée de noir sur laquelle est inscrit « *cloud gaming* ». Elle s'apprête à déposer une rose sur une tombe. Tout l'article est résumé dans cette image : le *cloud gaming* est sur le point de remplacer les consoles de jeux. Pourtant, cette illustration dit plus que cette annonce d'un changement à venir : elle fait appel à des images de film policier et voilà qu'émergent dans la pensée du lecteur une série de questions : ce *cloud gaming* ainsi personnifié est-il un tueur en série qui abat de sang-froid les consoles et feint ensuite de se recueillir sur leur tombe ? Pourquoi ce gant noir ? Constitue-t-il une menace ? Tout un *suspense* s'installe et retombe sur l'article. Sa lecture est influencée par l'image, d'autant plus que le texte relance l'ambiance de *thriller* qu'elle a fait naître, avec quelques formules parsemées tout au long de l'article, comme par exemple : « Une toute nouvelle technologie, appelée Kepler, est en train de semer le trouble dans l'industrie du jeu vidéo. ». Citons une nouvelle fois le désormais fameux article « Il était une fois dans le Web » (juillet 2012, n°274) : en attribuant à chaque figure du Web le rôle d'un personnage du Far West [fig. 53 à 55], l'article met de même en scène, parallèlement au contenu de l'article, la fiction d'un monde dans lequel des hommes s'affrontent, du champ de l'innovation au champ de la légalité, comme dans l'histoire de Kim Dotcom par exemple. Ces hommes bien réels deviennent les personnages d'un Internet perçu comme un monde de légende. Par ailleurs, dans « Ingress, le jeu vidéo qui envahit la ville » (mars 2013, n°282), l'illustration s'apparente à un roman-photo dans lequel une jeune fille joue à ce jeu pour *smartphone* dans les rues de Paris [fig. 62], faisant une nouvelle fois naître un récit parallèle à l'article.

Dans l'article intitulé « Le Minitel, espèce éteinte » (août 2012, n°275), la fiction ne passe cette fois pas par l'association de l'image et du texte, mais par le texte seul, puisque le journaliste-rédacteur Erwan Lecomte a imaginé l'interview d'un Minitel aigri par l'irruption d'un Internet tout-puissant qui l'a remplacé :

« SVJ : Bonjour monsieur, je viens pour l'interview...
Minitel : Laissez-moi ! Je ne veux plus voir personne.
SVJ : Que se passe-t-il ?

Minitel : Ce qu'il se passe ? Après trente ans de bons et loyaux services, je viens de me faire jeter comme une vieille chaussette, voilà ce qu'il se passe. J'ai reçu ma lettre de licenciement le 30 juin dernier. Je sers mon pays depuis 1980, et c'est comme ça que l'on me remercie ! »

De la même façon, « Qui aura la peau de WoW ? » (avril 2012, n°272) plonge les lecteurs dans un récit de lutte de pouvoir grâce à son illustration principale, qui oppose deux êtres monstrueux [fig. 57], mais aussi grâce à son texte. On lit dès le chapeau :

« Rien ne va plus au royaume des MMORPG, les jeux de rôle en ligne. *World of Warcraft*, champion incontesté du genre, s'essouffle. Et les concurrents sont nombreux à convoiter son trône. La guerre de succession est ouverte ! »

Un même esprit qu'on pourrait dire tolkienesque est ensuite développé dans l'ensemble de l'article :

« Jusqu'à ce jour, son règne était sans partage. *World of Warcraft* (WoW pour les intimes) est le roi des rois, le jeu le plus rentable de l'histoire. [...] Mais ces derniers temps, le roi souffre. [...] Un adversaire très sérieux déboule dans l'arène : *Star Wars : The Old Republic*. S'appuyant sur l'immense univers de *Star Wars*, il affiche clairement son ambition : supplanter le monarque vacillant. »

Les traces de la fiction dans *Science & Vie Junior* prennent finalement une dernière forme, celle du feuilleton ou de la série avec ses héros récurrents. Les rubriques mensuelles sont bien évidemment propices à ce retour de personnages, points de repères dans la revue. Jusqu'au changement de formule de juillet 2013 (n°286), la rubrique « Techno Astuces » proposait une telle petite série grâce à un personnage en pâte à modeler photographié chaque mois en train de faire l'activité proposée. Roux et barbu, les cheveux hirsutes, vêtu d'un sweat-shirt bleu et d'un jean, ce personnage fait penser aux héros récurrents de la littérature de jeunesse, et de même que Martine va à la ferme, au cirque ou à la plage, notre personnage astucieux personnalise son compte Facebook [fig. 63] (« Personnalisez votre compte Facebook », janvier 2012, n°268), crée son portrait 3D animé [fig. 64] (« Créez votre portrait 3D animé », juin 2012, n°273), teste les applications Android [fig. 65] (« Testez les applis Android sur ordi », janvier 2013, n°280), change de navigateur sans risque [fig. 66] (« Changez de navigateur sans risque », février 2013, n°281) ou fait un exposé avec YouTube [fig. 67] (« Faites un exposé vidéo avec YouTube », juin 2013, n°285).

C. La science-fiction dans *Science & Vie Junior*

La science-fiction est un genre littéraire et cinématographique qui situe son action dans des mondes futurs et qui implique les sciences et les technologies, souvent imaginaires. C'est pourquoi *Science & Vie Junior* se tourne nécessairement vers ce genre quand la revue porte son regard vers le futur et les technologies de demain. Avec vingt points attribués à la sous-catégorie d'articles portant sur l'avenir des technologies, quatrième sous-catégorie du classement, l'attirance pour le futur est grande et constitue un aspect incontournable des imaginaires d'Internet et du Web 2.0 développés par *Science & Vie Junior*.

Toutes les technologies futures sont abordées, comme la voiture volante dans le dossier « L'auto volante décolle enfin ! » [fig. 68] du numéro 276 de septembre 2012 ou les techniques d'invisibilité dans un autre dossier intitulé « Invisibilité : la science rattrape la magie ! » [fig. 69] et paru dans le numéro 275 d'août 2012. Mais Internet et le Web 2.0 se cachent souvent derrière les récits d'anticipation de *Science & Vie Junior* car ces technologies-là dominent déjà le présent. Ainsi, robots, intelligences artificielles, machines, drones, tous ont un lien avec Internet et le Web 2.0. Le monde qui se dessine dans les pages de *Science & Vie Junior* est un monde dans lequel les relations entre les objets sont régies par des connexions. Avec l'article « Quand les objets nous parleront » (janvier 2012, n°268), on découvre ce monde du réseau. On constate une nouvelle fois que c'est le récit qui s'impose pour le décrire. Le recours à la fiction se justifie d'autant plus que le monde en question n'existe pas dans la réalité :

« Un jour en France, année 2020. Il est 8h, Pierrot est sur le point de partir au lycée. Mais au moment d'ouvrir la porte – TiTiTiiii ! Un SMS... Le lycéen regarde l'écran de son portable. "Zut, j'ai oublié mon bouquin de maths dans ma chambre. Drôlement pratique ce truc !" Un truc ? L'Internet des objets (IdO pour les intimes), vous dirait Pierrot. En clair, une extension d'Internet au monde réel, qui devrait permettre à toutes les choses autour de vous de communiquer entre elles et avec les humains. Cette toile d'araignée vaste comme le monde pourrait être tissée d'ici une dizaine d'année. Et permettre à un bouquin de maths d'envoyer un SMS d'alerte à son propriétaire en cas d'oubli ! À partir de 2020, donc, la Toile servirait de passerelle entre tous les objets. Bouquin, tasse à café, paire de baskets ou machine à laver : chaque chose posséderait son entrée dans l'univers numérique ! »

Un article paru en avril 2013 dans le numéro 283, et que nous n'avons pas retenu dans le corpus de travail, précise la description du futur en réseau. Intitulé « Drone de réseau », il

porte sur les drones, ces appareils volants télécommandés ou programmés pour se déplacer de manière autonome, grâce auxquels l'ère Matternet pourrait voir le jour. Comme Internet permet le transport de données, Matternet permettrait le transport d'objets, de matière – *matter* en anglais. Le fonctionnement de Matternet est ainsi décrit par l'article :

« Pour effectuer sa livraison, le drone a la possibilité de foncer directement vers sa destination. Mais si la distance à parcourir est supérieure à 10 km, il doit passer par une série de stations placées le long de son itinéraire pour changer à chaque fois sa batterie et poursuivre son périple. Plus les stations seront nombreuses, plus les routes pouvant être empruntées par les robots volants se multiplieront, jusqu'à constituer un véritable réseau. »

L'illustration principale de l'article complète la description de Matternet. On y voit un paysage urbain composé de gratte-ciel et parcouru de milliers de drones. Des personnages se tiennent aux abords de bornes Matternet pour réceptionner des colis [fig. 70]. Cette image correspond pleinement aux représentations picturales ou cinématographiques des villes du futur, comme on peut en voir dans le film *Le Cinquième élément* (Luc Besson, 1997), par exemple. L'association entre un texte scientifique et une illustration reprenant la tradition futuriste est ambiguë, car elle fait pencher la science du côté de la fiction.

Le portrait d'un monde connecté se poursuit dans l'article « C'est déjà demain ! » [fig. 42] (juillet 2013, n°286), où David-Julien Rahmil présente une série d'objets amenés à se développer dans le futur. Avec « l'hélico piloté par l'esprit », c'est à présent la connexion entre les hommes et les machines qui est abordée :

« Le lien entre votre cerveau et l'hélico se fait *via* un casque et la base pyramidale sur laquelle repose l'engin. Celle-ci contient une antenne, qui reçoit les messages envoyés par le casque, et un mini-ordinateur, qui les traduit en commandes numériques. Le casque, lui, capte l'activité électrique de vos neurones, qui émettent des ondes précises en fonction de leur degré d'activité. [...] Ce cocktail de messages électriques est alors envoyé à l'ordinateur, qui va l'associer à une commande pour faire décoller l'appareil ou le faire avancer dans la direction souhaitée. »

Mais le caractère scientifique du texte est une nouvelle fois tempéré par des allusions à la fiction, avec deux références à *La Guerre des étoiles*. On lit en effet : « Orbit [est] une grosse boule à hélice que vous pouvez déplacer par votre seule force mentale, tel un Jedi. [...] Obi-Wan ne ferait pas mieux. ». Comme dans l'exemple précédent, le mélange entre prétentions

scientifiques et effets de fiction amoindrit la portée de l'article et souligne que l'on se trouve pour quelques temps encore dans le domaine de l'imaginaire.

La connexion entre les hommes et les objets apparaît également dans une illustration de l'article « Quand les objets nous parleront » (janvier 2012, n°268) : une photographie, mise en scène comme on se représente actuellement le futur, représente un homme qui place son bras devant une serrure pour ouvrir une porte grâce au tag RFID⁵² implanté sous sa peau [fig. 71] – il s'agit d'une puce électronique. Un médaillon propose un gros plan sur ce même bras et attire l'attention sur l'implant. Notons que si des expérimentations de ce type ont déjà été menées⁵³, les applications d'une pareille puce dans la réalité courante restent encore de l'ordre de l'imagination, d'où le rattachement dans notre étude à la notion de science-fiction.

Un dossier paru en novembre 2012 dans le numéro 278 intitulé « Quand le cerveau parle aux machines » complète le tableau de la connexion entre les objets et les hommes, mais en le teintant des couleurs de la dystopie. On y trouve plusieurs articles montrant comment le cerveau humain relié à un ordinateur peut lui commander, mais le dernier de ces articles évoque au contraire la façon dont les machines pourraient se retourner contre les humains et influencer leurs pensées jusqu'à diriger leurs actions :

« Plus de doute, nous sommes sur le point d'entrer dans une nouvelle ère technologique. Celle où les hommes et les machines communiqueront par la pensée. Dans vingt ans, dix ans peut-être, des ordinateurs seront commandés par "télépathie", [...] des travailleurs guideront des robots par la seule force de leurs neurones. Déjà, on développe des interfaces cerveau-machine (ICM) pour jouer à des jeux vidéo, commander un téléphone portable, conduire une voiture. On peut imaginer un avenir proche où l'on branchera régulièrement notre cerveau sur des machines, alimentant ainsi en permanence des ordinateurs avec le flux de nos ondes cérébrales. Pourtant ces techniques ne sont pas anodines : et si des personnes mal intentionnées les détournaient pour voler aux utilisateurs leurs pensées les plus secrètes ? »

Un scénario de science-fiction se dessine à nouveau ici et ouvre à des mondes virtuels où les rapports de force entre les hommes et les machines sont redistribués.

La place de l'imaginaire dans *Science & Vie Junior* est renforcée par le fait que certains articles, non contents de mélanger science et fiction, prennent le chemin du délire futuriste. En témoignent l'emploi abusif du verbe « parler » dans « Quand les objets nous

⁵² RFID signifie en anglais *Radio Frequency Identification*.

⁵³ La société *Applied Digital* a lancé des tags RFID sous la marque VeriChip : c'est cette marque qui apparaît sur la photographie que nous décrivons.

parleront » (janvier 2012, n°268). Emploi réitéré dans l'encart « Comment le livre de maths parle à Pierrot » [fig. 45], il laisse entendre une communication par la parole entre les objets et les individus, ce qui n'est pas réellement le cas. Mais l'emploi de ce verbe évoque plus fortement la science-fiction et des récits dans lesquels les machines sont un ersatz de l'être humain, palliant la solitude de l'individu. Sur la couverture du numéro 269 paru en février 2012, le délire futuriste prend la figure du savant fou. Qualifié de *geek* par la manchette (« Arduino, l'arme secrète des geeks »), le personnage photographié manipule un circuit électrique, équipé d'une pince et d'un fer à souder qui fait des étincelles. Le visage exalté, il semble animé d'une énergie créatrice aux frontières de la folie [fig. 72]. Dans les pages du magazine, le chapeau de l'article (« La carte à jouer les inventeurs », février 2012, n°269) ne dit pas autre chose :

« Fabriquer un robot, même pas en rêve ? Eh bien si, c'est possible ! Avec l'Arduino, une petite carte à puce pleine de ressources. Pas chère et facile à programmer, elle vous permettra de réaliser vos projets les plus fous. »

Suscitant tantôt l'enthousiasme, tantôt l'effroi, les technologies du cybermonde apportent à *Science & Vie Junior* une dose d'imaginaire. Internet et le Web 2.0 sont reliés à cette atmosphère de science-fiction qui irrigue toute la revue et dénature sa visée scientifique. La réalité est rendue fiction dans *Science & Vie Junior* et les représentations qui en découlent font d'Internet et du Web 2.0 un monde de fiction où les jeunes se sentent à leur place avec ceux qui leur ressemblent, en sécurité, porté par la confiance qu'ils accordent aux machines.

CONCLUSION

Étudier les représentations d'Internet et du Web 2.0 dans *Science & Vie Junior* nous a conduits à exposer un travail composé de trois grands moments : une première partie nous a permis de poser les éléments de notre réflexion, soit la revue scientifique pour la jeunesse *Science & Vie Junior* d'une part et Internet et le Web 2.0 d'autre part. Une deuxième partie a été consacrée à la description de notre corpus d'articles, à l'aide d'une typologie qui a mis au jour les différentes représentations d'Internet et du Web 2.0 dans le magazine. Enfin, la troisième partie du travail a réfléchi aux imaginaires suggérés par ces représentations, lançant plusieurs pistes critiques à l'égard de la façon dont *Science & Vie Junior* traite les sujets que sont Internet et le Web 2.0. C'est grâce à la dernière partie de la réflexion qu'on a fait apparaître la tendance à la fictionnalisation de la réalité à l'œuvre dans toutes les pages de *Science & Vie Junior*. Cette inclination vers la fiction engage des représentations d'Internet et du Web 2.0 fortement éloignées de ce qu'ils sont réellement. Ils sont en effet présentés comme des espaces de jeux réservés et protégés, mais, toujours plus proches de la fiction, ils sont également ouverts aux mondes imaginaires de la science-fiction.

La première conclusion que l'on doit tirer de ces analyses est évidente : le goût prononcé de *Science & Vie Junior* pour la fiction – et il touche l'ensemble de la revue, pas uniquement ses articles consacrés à Internet et au Web 2.0 - entre en contradiction avec ses ambitions scientifiques. Ce recours à la fiction fonctionne parfois comme un procédé de vulgarisation, autre objectif affiché de *Science & Vie Junior*, mais il rapproche en fait surtout le magazine des revues de lecture, à la différence que *Science & Vie Junior* serait spécialisé dans la science-fiction. Ce genre repose en effet sur un habile mélange entre réalité et imaginaire, en employant un ton scientifique pour en fait mieux laisser libre cours à une imagination débridée. Et comme dans ce genre, *Science & Vie Junior* affirme toujours plus sa technophilie et développe par là des idéologies technologiques, qui se caractérisent par, si ce n'est une foi dans les machines, au moins une grande fascination pour elles. Ce rapport à la technologie recoupe celui des différents fondateurs d'Internet et du Web 2.0 qui ont toujours vu dans ces technologies de formidables avancées pour l'humanité sur le plan de la diffusion du savoir.

Par ailleurs, le fait que *Science & Vie Junior* fasse appel à la tradition de la science-fiction favorise dans ses articles un regard quasiment exclusivement technologique sur

Internet et le Web 2.0, au détriment de leurs aspects économiques et sociaux. Moins porteurs de fictions, ces derniers aspects composent pourtant le visage d'Internet et du Web 2.0 au même titre que leur dimension technologique. Or, - et c'est une seconde conclusion de notre réflexion -, cette immersion dans les fictions technologiques a pour conséquence de négliger la visée éducative dont pourrait se charger les articles sur Internet et le Web 2.0. Les grands enjeux économiques et sociaux de ces technologies auxquels chaque internaute doit être sensibilisé pour faire un bon usage des nouvelles technologies de l'information et de la communication sont éludés. Le volet de cette éducation concernant la maîtrise de l'information est quant à lui absent de la revue. Replacé dans le cadre de l'éducation aux médias, à l'information et à Internet, le traitement d'Internet et du Web 2.0 par *Science & Vie Junior* apparaît donc comme lacunaire et partiel et se caractérise finalement tout autant par ce qu'il n'aborde pas, que par ses élans vers la fiction. Aux prises avec la dialectique du plaisir et instruire, *Science & Vie Junior* nous paraît trancher en faveur du seul divertissement.

Les parutions des huit premiers mois de l'année 2014 poursuivent dans la même direction. La présence de la science-fiction semble même renforcée : un grand nombre d'articles est en effet consacré au futur, comme « La Chambre du futur », paru dans le numéro 293 de février 2014 et le dossier « L'ordinateur du futur », centre du numéro 296 sorti en mai 2014. Dans ce numéro spécial futur, « L'ordinateur du futur » revient sur la connexion entre les hommes et les machines. Le numéro 292 de janvier 2014 annonce même en couverture un dossier intitulé « Huit inventions folles de la science-fiction » [fig. 73]. Mais la tonalité enthousiaste qu'on connaissait jusque-là – « Cybergénial ! », se réjouit encore David-Julien Rahmil dans « La chambre du futur » (février 2014, n°293) – se voile sensiblement et *Science & Vie Junior* amorce un virage, en passant de l'utopie à la dystopie⁵⁴. Plusieurs articles installent une atmosphère plus noire, voire effrayante, comme « Internet, le grand dévoreur d'énergie » [fig. 74] (janvier 2014, n°292) qui dans ses illustrations donne à Internet les traits d'un monstre de fer géant. Un article de « Net et sans bavure » est intitulé « Qu'est-ce que ça veut dire, transformer un PC en zombie ? » (juillet 2014, n°298) et la frise chronologique présentant l'avenir fournie en cadeau avec le numéro spécial futur (mai 2014, n°296) s'achève

⁵⁴ Le triomphe actuel de la dystopie en littérature de jeunesse et au cinéma, où les adaptations des succès d'édition sont fréquentes, n'est certainement pas étranger à ce changement de ton dans *Science & Vie Junior*. Citons par exemple les séries de romans *Gone*, de Michael Grant, édité depuis 2009 par Pocket Jeunesse ; *Hunger Games*, de Suzanne Collins, publié également depuis 2009 par Pocket Jeunesse ; et enfin *Divergente*, de Veronica Roth, édité par Nathan depuis 2012. Ces deux dernières séries ont fait l'objet d'adaptations cinématographiques récentes.

sur ces mots, imprimés sur un dégradé du gris vers le noir : « La dernière étoile de notre coin de l’Univers s’éteint. La mégagalaxie est plongée dans l’obscurité [...]. ».

Même les articles les plus réalistes semblent lestés d’une conscience plus aiguë de la prudence nécessaire à la navigation des jeunes sur Internet. En mars 2014, un article du numéro 294 intitulé « Pour ou contre les *Google Glass* » lance une réflexion sur les atouts et les inconvénients de ces lunettes. Dans un autre article paru en avril 2014 dans le numéro 295 et imprimé sur un fond intégralement noir, Jérôme Blanchart expose « Le côté obscur de l’impression 3D ». Ces technologies qui suscitaient l’engouement dans les articles de 2012 et 2013 sont désormais perçues avec un regard critique voire entièrement négatif. Même les articles de « Net et sans bavure » font soudainement apparaître tous les mauvais usages d’Internet et du Web 2.0 et arment les lecteurs pour qu’ils s’en protègent, comme dans « On m’insulte sur mon profil, que puis-je faire ? » (janvier 2014, n°292) et « Avoir un pseudo, est-ce vraiment important ? » (mars 2014, n°294) par exemple. L’article d’avril 2014 (n°295) intitulé « Je souhaite me débarrasser de mon PC, que dois-je faire ? » envisage même les solutions pour se défaire de son ordinateur, comme s’il était désormais néfaste. À la lecture de ces articles de *Science & Vie Junior*, on pense parfois à un sous-genre de la science-fiction, le courant cyberpunk, dans lequel les personnages sont des fous d’informatique, perdus dans un monde créé par l’ordinateur. Dans ces récits, les corps sont connectés aux machines, les esprits y sont transférés et le fantasme commun est de devenir un robot ou un réseau informatique. En conclusion, *Science & Vie Junior* semble dans ses parutions les plus récentes combler les lacunes constatées dans son traitement d’Internet et du Web 2.0 pour les deux années 2012 et 2013. Mais en s’engageant sur la voie de la dystopie, *Science & Vie Junior* réaffirme son intérêt toujours constant pour les mondes futurs et virtuels, mondes de la fiction la plus totale.

ANNEXE 1 : ILLUSTRATIONS



Fig. 1 : « On peut télécharger des objets sur le Net ! » (novembre 2012, n°278)



2013, n°283)



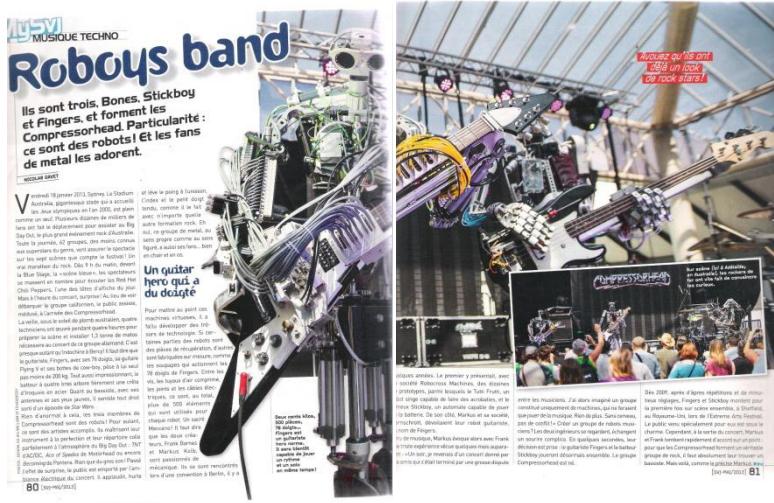
parleront » (janvier 2012, n°268)



cyberdiva japonaise » (janvier 2012, n°268)



nous mettent-ils à l'aise ? » (avril 2013, n°283)



2013, n°284)



fig. 7 : « Comment vivre heureux avec les robots ? » (juin 2013, n°285)



fig. 8 : « Êtes-vous une intelligence artificielle ? » (février 2012, n°269)



fig. 9 : « Quand le cerveau parle aux machines » (novembre 2012, n°278)

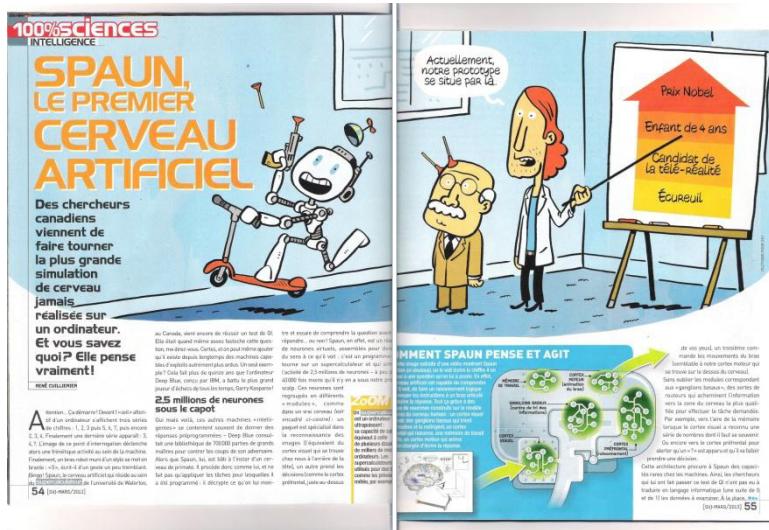


fig. 10 : « Spaun, le premier cerveau artificiel » (mars 2013, n°282)



fig. 11 : « Personnalisez votre compte Facebook » (janvier 2012, n°268)



fig. 12 : « Créez un carnet de voyage en ligne » (juillet 2013, n°286)



fig. 13 : « Faites le plein de z que sur le Net » (septembre 2013, n°288)

4 Placez vos premières notes

Gardez en tête qu'il vaut mieux créer plusieurs carnets que de réunir trop d'infos différentes en un seul. Vous pouvez maintenant commencer vos recherches sur le Net pour remplir votre carnet. Tiens, le site de l'office du tourisme du Brésil ! Ouvrez d'abord votre carnet en cliquant sur le bouton « Springpad » de votre navigateur. Puis, pour y associer la page, cliquez sur l'icône >> « Clip this page ». Dans la fenêtre qui s'ouvre, nommez-la « Office du tourisme », puis cliquez sur « Spring this bookmark ».

fig. 14 : détail de « Créez un carnet de voyage en ligne » (juillet 2013, n°286)

Ingress, le jeu vidéo qui envahit la ville

Une guerre invisible a lieu en ce moment à l'insu de tous. et vous pouvez y prendre part. Votre arme ? Un simple smartphone. Bienvenue dans Ingress, le jeu en réalité augmentée dont vous êtes l'avatar.

Philippe FERREIRA - DIRECTEUR COMMERCIAL PRESSE

Pas de place de l'invisible. Je viens de sortir de ma poche mon smartphone et je suis immédiatement emporté dans une guerre invisible. Je me sens dans une ville que je vois, mais je la perçois entièrement par un jeu de particules virtuelles. Si ça continue, mes amis et moi pourrons nous faire une partie de football dans la rue ou faire une partie de basket-ball dans un parc. Mais je ne suis pas seul dans ce jeu. Il y a des milliers d'autres joueurs dans le monde entier qui sont également connectés à ce jeu. C'est à dire que nous sommes tous dans la même partie de jeu. Nous devons nous battre pour prendre les points de contrôle. Il suffit de se connecter à Internet et de se déplacer dans la ville pour gagner des points. Les meilleurs joueurs peuvent même gagner des récompenses. C'est pour moi, 2000 points d'expérience. Plus que ça, je ne sais pas. Mais je suis sûr que je vais gagner.

Résistants contre Illuminatis

Le système de jeu est aussi étrange que fascinant. Il y a deux équipes : les Résistants et les Illuminatis. Les Résistants sont guidés par un leader nommé Agent. Les Illuminatis sont guidés par un leader nommé Director. Les deux équipes sont opposées. Ils doivent se battre pour prendre les points de contrôle. Il suffit de se connecter à Internet et de se déplacer dans la ville pour gagner des points. Les meilleurs joueurs peuvent même gagner des récompenses. C'est pour moi, 2000 points d'expérience. Plus que ça, je ne sais pas. Mais je suis sûr que je vais gagner.

fig. 15 : « Ingress, le jeu vidéo qui envahit la ville » (mars 2013, n°282)



fig. 16 et 17 : « 10 tablettes tactiles » (février 2012, n°269) et « Bien choisir sa tablette » (février 2013, n°281)



fig. 18 : « Soignez vos images sur le Net » (octobre 2012, n°277)



fig. 19 : « Vidéotesteurs : regardez-les jouer ! » (août 2013, n°287)

UN MOT !

Hashtag

Avec Twitter, un nouvel usage est né : placer le signe # (appelé hashtag en anglais) devant chaque sujet de conversation. Cela permet de se retrouver parmi les millions de messages du réseau social. L'Académie s'inquiète de ce nouvel anglicisme et propose « mot-dièse » pour le remplacer.

fig. 20 : « Hashtag » (août 2013, n°287)



fig. 21 : « Le garçon qui valait 30 millions de dollars » (juin 2013, n°285)



fig. 22 : « Ultramoderne solitude » (février 2013, n°281)



fig. 23 : « Troc en ligne » (avril

2013, n°283)



fig. 24 : « Avec les internautes,

finandez votre projet de CD ou de BD » (juin 2012, n°273)



fig. 25 : « Les humoristes tissent

leur toile » (novembre 2012, n°278)



fig. 26 : « Il n'y a pas que Google dans la vie ! » (septembre 2012, n°276)



fig. 27 : « La face cachée d'Internet » (mai 2012, n°272)



fig. 28 : « Les métiers

d'Internet » (juin 2012, n°273)



fig. 29 : « Le guide du savoir-

vivre en ligne » (juin 2013, n°285)



fig. 30 et 31: « Insulter son

prof sur Facebook, c'est grave ? » (août 2013, n°291) et « Professeur sans son autorisation ? » (décembre 2013, n°291).



fig. 32 : Courrier. Tigre du scandale »

(novembre 2013, n°290)



fig. 33 : « Que la Force soit avec vos mots de passe ! » (juillet 2012, n°274)



fig. 34 : « 22 000 amis sur Facebook ! Comment est-ce possible ? » (juillet 2013, n°286)



fig. 35 : « Les marques vous piègent sur la Toile ! » (mars 2012, n°270)



fig. 36 : détail de « Faites le plein de zique sur le Net » (septembre 2013, n°288)



fig. 37 : « Le Minitel, espèce éteinte » (août 2012, n°275)



fig. 38 : « Il était une fois dans le

Web » (juillet 2012, n°274)

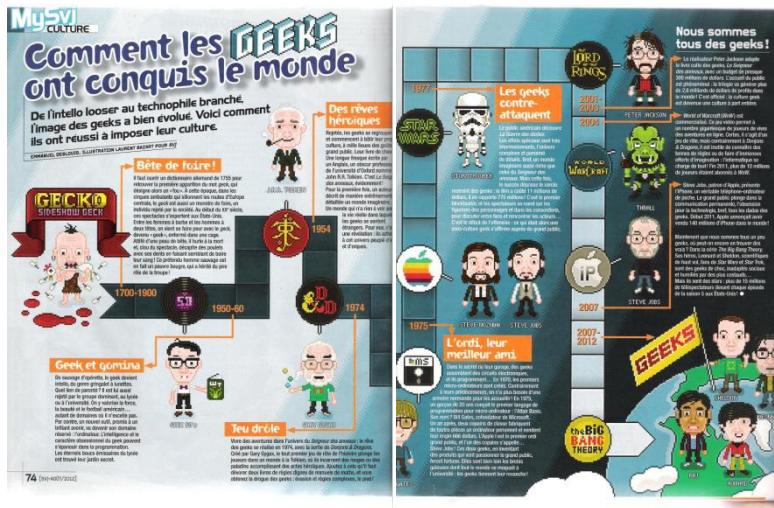


fig. 39 : « Comment les geeks

ont conquis le monde » (août 2012, n°275)



fig. 40 et 41 : détails de

« Comment les geeks ont conquis le monde » (août 2012, n°275)





fig. 42 : « C'est déjà demain ! »

(juillet 2013, n°286)



fig. 43 : « Bientôt la fin des

consoles ? » (septembre 2012, n°276)



fig. 44 : détail de « Quand

les objets nous parleront » (janvier 2012, n°268)

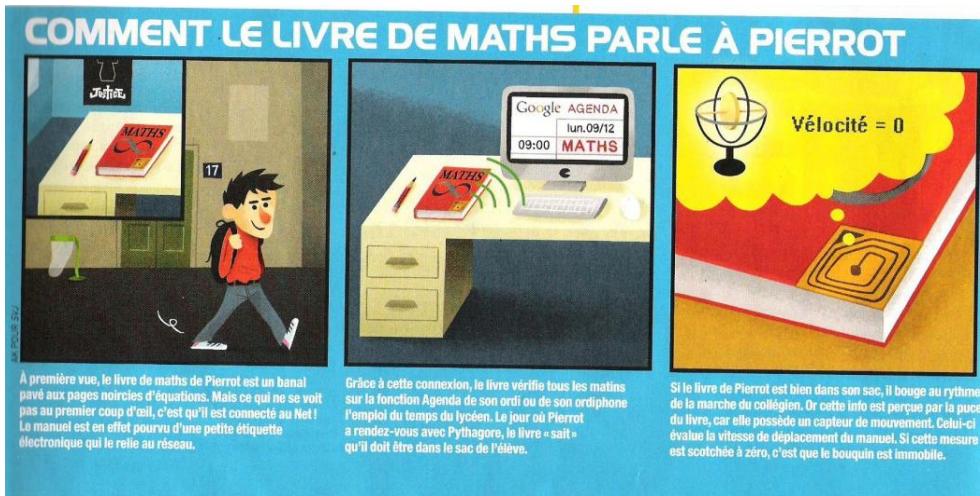


fig. 45 : détail de « Quand les objets nous parleront » (janvier 2012, n°268)



fig. 46 : détail de « Les humoristes tissent leur toile » (novembre 2012, n°278)



humoristes tissent leur toile » (novembre 2012, n°278)

fig. 47 : détail de « Les



fig. 48 : détail de « Vous êtes

plus intelligent que vos parents ! » (décembre 2012, n°279)



pour trouver immédiatement sur la Toile. Vous Allez sur www.vousnousnous.com. Il n'importe quelle ligne, puis collez en question après des réponses. Et le moteur en charge de la recherche va chercher dans les milliers de sites web qui analysent l'internet et affiche les liens dont vous vous intéressez. Bon, ce genre d'utilité est utilisée à l'université pour compiler les logiciels, mais les profs de lycées, eux, vont préférer

VU DE N
Le copier-col
française. La
ce problème.
drôle réalisé
il met en sce
confier un DN

Fig. 49 : la bande dessinée « Vu par A.K. », détail de « Puis-je faire du copier-coller sur le Net pour mon devoir à la maison ? » (octobre 2013, n°289)



fig. 50 : détail de « Il n'y a pas que Google dans la vie ! » (septembre 2012, n°276)

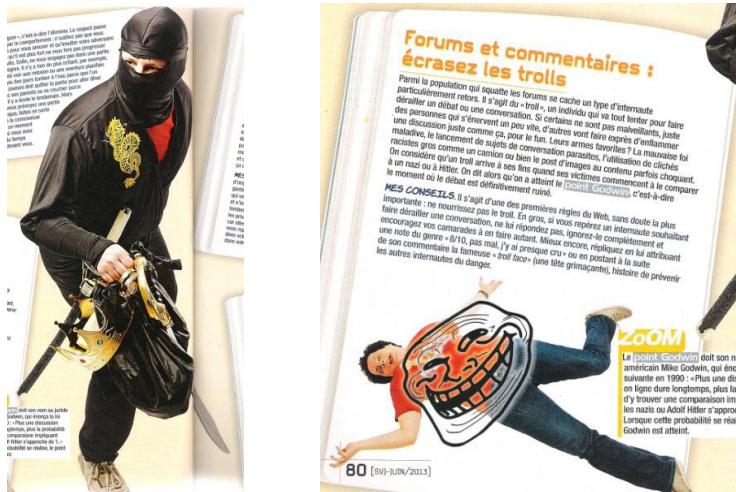


fig. 51 et 52 : détails de « Le guide du savoir-vivre en ligne » (juin 2013, n°285)

City. ident la plus à, le moteur ontrés à ent une page est consultée. rganisées. nt Google . A ce service lectronique, rachat de ggle Map).

Le Web... mais aussi dans le monde réel (numérisation des livres tombés dans le domaine public ou photographies des rues des grandes villes pour Street View).

Accusés de recueillir trop de données privées, ils se défendent en affirmant que, dès lors que les internautes sont honnêtes et sincères, les infos qu'ils livrent ne peuvent pas leur nuire.

- **Leur fait d'armes.** Il y a plus de 30 000 requêtes par seconde sur l'ensemble des sites Google, soit 2,5 milliards par jour !
- **Leur credo.** « Ne soyez pas malveillant », car Google est censé rendre le monde meilleur.



fig. 53 à 55 : détails de « Il était une fois dans le Web » (juillet 2012, n°274)



fig. 56 : « Zéropédia : qu'est-ce qu'un trou noir ? » (décembre 2013, n°291)



fig. 57 : « Qui aura la peau de WoW ? » (avril 2012, n°271)

fig. 57 : « Qui aura la peau de WoW ? » (avril 2012, n°271)



fig. 58 : détail de « Que la

Force soit avec vos mots de passe ! » (juillet 2012, n°274)



fig. 59 : détail de « Que la Force soit avec vos mots de passe ! » (juillet 2012, n°274)



fig. 60 : détail de « Les marques vous piègent sur la Toile ! » (mars 2012, n°270)



fig. 61 : détail de « Bientôt la fin des consoles ? » (septembre 2012, n°276)





fig. 62 : détails de « Ingress, le jeu vidéo qui envahit la ville » (mars 2013, n°282)



fig. 63 à 67 : détails de « Personnalisez votre compte Facebook » (janvier 2012, n°268) ; « Créez votre portrait 3D animé » (juin 2012, n°273) ; « Testez les applis Android sur ordi » (janvier 2013, n°280) ; « Changez de navigateur sans risque » (février 2013, n°281) ; « Faites un exposé vidéo avec YouTube » (juin 2013, n°285)



fig. 68 : « L'auto volante décolle enfin ! » (septembre 2012,

n°276)



fig. 69 : « Invisibilité : la science rattrape la magie ! » (août

2012, n°275)

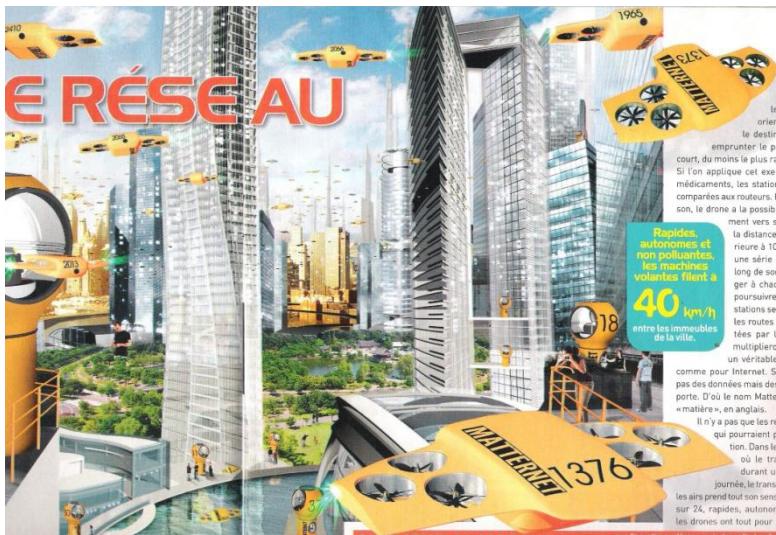


fig. 70 : détail de « Drone de réseau » (avril 2013, n°283)

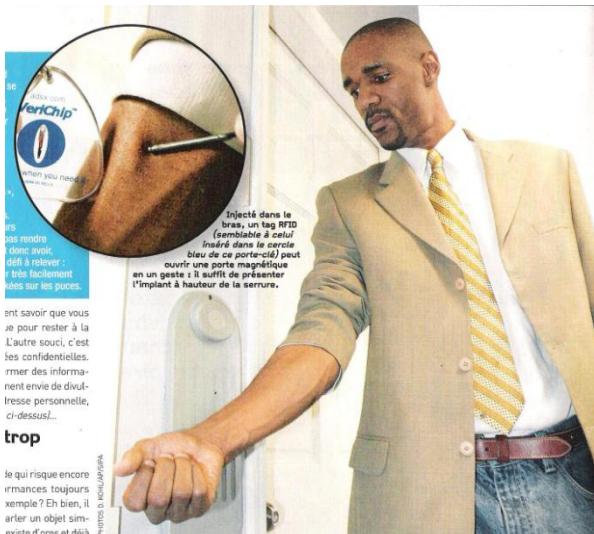


fig. 71 : détail de « Quand les objets nous parleront » (janvier 2012, n°268)



fig. 72 : « La carte à jouer les inventeurs » (février 2012, n°269)



fig. 73 : « Huit inventions folles de la science-fiction » (janvier 2014, n°292)

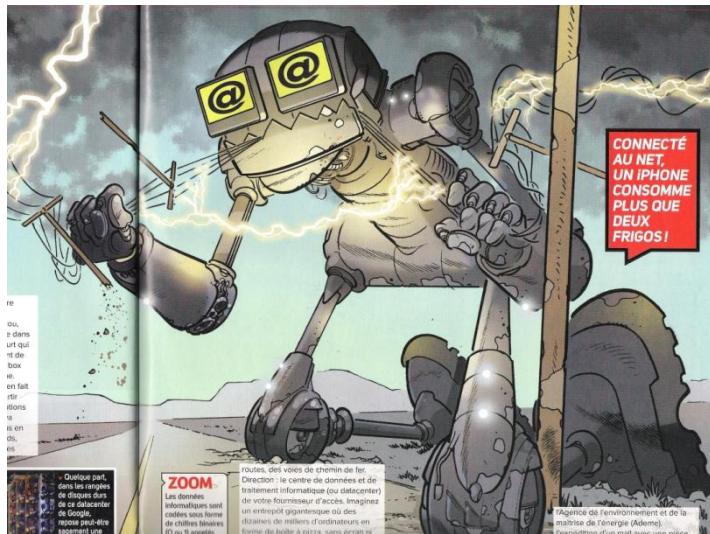


fig. 74 : « Internet, le grand dévoreur d'énergie » (janvier 2014, n°292)

ANNEXE 2 : LES NOUVELLES TECHNOLOGIES DANS *SCIENCE & VIE JUNIOR* DE 2012 à 2014

Les tableaux ci-dessous proposent un corpus élargi aux nouvelles technologies dans leur ensemble pour les années 2012, 2013 et 2014. Cette dernière année n'étant pas achevée, le tableau ne couvre que les huit premiers mois.

<i>Science & Vie Junior 2012</i>	
Janvier, n°268	LECOMTE, Erwan. L'Actu. Musique. Miku Hatsune, la cyberdiva japonaise. pp. 18-20 [<i>mentionné en couverture</i>] LASCAR, Olivier. 100% Sciences. Innovation. Quand les objets nous parleront. pp. 36-39 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Personnalisez votre compte Facebook. p. 73
Février, n°269	LECOMTE, Erwan. 100% Sciences. Robotique. Êtes-vous une intelligence artificielle ? pp. 56-59 [<i>mentionné en couverture</i>] DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Votre invitation en pixel art. p. 71 RAHMIL, David-Julien. My Svj. Techno. La carte à jouer les inventeurs. pp. 74-77 [<i>encart en couverture</i>] LECOMTE, Erwan. My Svj. Testé pour vous. 10 tablettes tactiles. p. 86 My Svj, Courrier. Réactions. Vive les logiciels libres ! p. 88
Mars, n°270	L'Actu. En bref. Un chiffre ! 3 millions de jours. p. 15 L'Actu. En bref. Textos. Couvre-feu en ligne. p. 16 L'Actu. En bref. Un mot ! Kopisme. p. 17 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Il reconnaît les visages sur les photos. p. 75 COLAS DES FRANCS, Ophélie. My Svj. Internet. Les marques vous piègent sur la Toile ! pp. 80-83 [<i>mentionné en couverture</i>]
Avril, n°271	L'Actu. En bref. Un mot ! Physibles. p. 16 GAVET, Nicolas. L'Actu. Jeux en ligne. Qui aura la peau de WoW ? pp. 22-25 [<i>encart en couverture</i>] DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Créez un fond d'écran fractal. p. 74
Mai, n°272	L'Actu. En bref. Textos. Internet, c'est pas humain ! p. 16 LASCAR, Olivier. 100% Sciences. Images du mois. La face cachée d'Internet. pp. 30-33 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Lancez votre fusée... virtuelle. p. 72 My Svj. Courrier. Réactions. Cleverbot contre Z-6PO... et contre R2 D2 ! ; Do, ré... Miku. pp. 94

Juin, n°273	DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Créez votre portrait 3D animé. p. 76 COLAS DES FRANCS, Ophélie. My Svj. Édition en ligne. Avec les internautes, financez votre projet de CD ou de BD. pp. 80-83 <i>[mentionné en couverture]</i> DELAMBILY, Florian. My Svj. Formation. Les métiers d'Internet. pp. 88-89 My Svj. Courier. Coup de gueule. Photo... chopée. pp. 94-95
Juillet, n°274	L'Actu. En bref. Internet. Un papier peint anti-wi-fi. p. 8 DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Créez une frise chronologique. p. 72 RAHMIL, David-Julien. My Svj. Sécurité informatique. Que la Force soit avec vos mots de passe ! pp. 76-78 RAHMIL, David-Julien. My Svj. Les maîtres du Net. Il était une fois dans le Web. pp. 80-83 <i>[mentionné et illustré en couverture]</i> LECOMTE, Erwan. My Svj. Testé pour vous. 12 boîtiers CPL à l'épreuve. p. 90
Août, n°275	L'Actu. En bref. Textos. Une infinité d'adresses IP. p. 16 L'Actu. En bref. Un mot ! Daren. p. 17 LECOMTE, Erwan. L'Actu. Interview des choses, des bêtes et des hommes. L'invité du mois. Le Minitel, espèce éteinte. p. 30 DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Créez un <i>paper toy</i> (1). p. 64 DESLouis, Emmanuel. My Svj. Culture. Comment les geeks ont conquis le monde. pp. 74-75 <i>[encart en couverture]</i>
Septembre, n°276	DEVILLAINE, Valérie. 100 % Sciences. Cartographie. Le Google Map de l'empire romain. pp. 40-41 DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Créez un <i>paper toy</i> (2). p. 72 RAHMIL, David-Julien. My Svj. Moteurs de recherche. Il n'y a pas que Google dans la vie. pp. 76-78 <i>[encart en couverture]</i> GAVET, Nicolas. My Svj. Jeux video. Bientôt la fin des consoles ? pp. 80-82
Octobre, n°277	DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Enregistrez la télé sur votre PC. p. 74 RAHMIL, David-Julien. My Svj. Albums numériques. Soignez vos images sur le Net. pp. 78-80 <i>[mentionné en couverture]</i> GAVET, Nicolas. My Svj. À vous de voir. Livres. Histoire de la révolution numérique. pp. 84-85
Novembre, n°278	L'Actu. En bref. Internet. Attention, stars piégées. p. 16 FONTAINE, Philippe. L'Actu. Révolution. On peut télécharger des objets sur le Net ! pp. 24-26 <i>[mentionné en couverture]</i> LOISEAU, Coraline et PEYRIÈRES, Carine. 100% Sciences. Dossier. Quand le cerveau parle aux machines. pp. 42-53 <i>[couverture]</i> LOISEAU, Coraline. Un ordi branché sur nos neurones. pp. 44-47 LOISEAU, Coraline. À vos ordres, monsieur le cerveau !

	<p>pp. 48-49</p> <p>PEYRIÈRES, Carine. Alerte, pensées piratées ! pp. 50-53</p> <p>DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Transformez vos clichés en scènes miniatures. p. 73</p> <p>DEVILLAINE, Valérie. My Svj. Youtube. Les humoristes tissent leur toile. pp. 80-84</p> <p>My Svj. Courrier. Réactions. Il a relevé le défix ! et Un moteur qui a des ratés. pp. 94-95</p>
Décembre, n°279	<p>LEFÈVRE-BALLEYDIER, Anne. 100% Sciences. Quotient intellectuel. Vous êtes plus intelligent que vos parents ! pp. 36-39 [<i>mentionné en couverture</i>]</p> <p>DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Vive le retrogaming ! p. 71</p> <p>RAHMIL, David-Julien. My Svj. Internet. Devenez cartographe amateur. pp. 78-80</p> <p>My Svj. Courrier. Réactions. Les consoles contre-attaquent ! p. 94</p>

<i>Science & Vie Junior 2013</i>	
Janvier, n°280	<p>L'Actu. En bref. Un chiffre ! 103 étages. p. 15</p> <p>L., C. L'Actu. En bref. Techno. Cyberchirurgie. p. 17</p> <p>RAHMIL, David-Julien et DESLOUIS, Emmanuel. 100% Sciences. Dossier. 50 objets fous ! pp. 42-55 [<i>couverture</i>]</p> <p>Gadgets à gogo ! pp. 44-46</p> <p>Transports peu communs. pp. 47-49</p> <p>En avant la musique ! pp. 50-51</p> <p>Du neuf dans la maison. pp. 52-53</p> <p>Victimes de la mode. pp. 54-55</p> <p>DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Testez les applis Android sur ordi. p. 72</p> <p>COLAS DES FRANCS, Ophélie. My Svj. Portable. Gare aux arnaques téléphoniques ! pp. 80-82 [<i>encart en couverture</i>]</p> <p>BLANCHART, Jérôme. My Svj. Testé pour vous. La 3D crève l'écran. p. 90</p> <p>My Svj. Courrier. Réactions. Encore quelques mots d'humour. p. 94</p>
Février, n°281	<p>DEVILLAINE, Valérie. L'Actu. Psycho. Ultramoderne solitude. pp. 18-20</p> <p>DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Changez de navigateur sans risque. p. 77</p> <p>BLANCHART, Jérôme. My Svj. Testé pour vous. Bien choisir sa tablette. p. 92</p> <p>My Svj. Courrier. Réactions. Rétro... mais pas trop ! pp. 94-95</p>
Mars, n°282	<p>L'Actu. En bref. Jeux vidéo. Des images qui débordent. p. 15</p> <p>L'Actu. En bref. Génie. Chapeau, Neil ! p. 16</p>

	<p>CUIILLIERIER, René. 100% Sciences. Intelligence. Spaun, le premier cerveau artificiel. pp. 54-58</p> <p>DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Transformez un jeu PC en appli portable. p. 72</p> <p>FONTAINE, Philippe. My Svj. Google. Ingress, le jeu vidéo qui envahit la ville. pp. 80-83 [<i>mentionné en couverture</i>]</p> <p>BLANCHART, Jérôme. My Svj. Testé pour vous. Acheter son smartphone moins cher. p. 90</p>
Avril, n°283	<p>L'Actu. En bref. Un mot ! <i>Hashtag</i>. p. 17</p> <p>FONTAINE, Philippe. 100% Sciences. Techno. Drone de réseau. pp. 40-43</p> <p>NICOT, Fabrice. 100% Sciences. Vaisseau spatial. Des geeks en orbite. pp. 56-59</p> <p>DEVILLAINE, Valérie. 100% Sciences. Androïdes. Pourquoi nous mettent-ils mal à l'aise ? pp. 60-63 [<i>encart en couverture</i>]</p> <p>DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Ne perdez plus votre partie ! p. 78</p> <p>MORIN, Lucile. My Svj. Bon plan. Troc en ligne. pp. 82-83</p>
Mai, n°284	<p>L'Actu. En bref. Robot. Il fait impression. p. 16</p> <p>DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Dessiner à partir d'une photo. p. 74</p> <p>GAVET, Nicolas. My Svj. Rayon geek. Gadgets USB, le top du pire. pp. 78-79 [<i>mentionné en couverture</i>]</p> <p>GAVET, Nicolas. My Svj. Musique Techno. Roboys band. pp. 80-82 [<i>encart en couverture</i>]</p>
Juin, n°285	<p>R., R. L'Actu. En bref. Le garçon qui valait 30 millions de dollars. p. 15</p> <p>BLANCHART, Jérôme, RAFFEGEAU, Romain et DEVOS, Simon. 100% Sciences. Dossier. Comment vivre heureux avec les robots. pp. 46-57 [<i>couverture</i>]</p> <p>RAFFEGEAU, Romain et DEVOS, Simon. Ils sont déjà parmi nous. pp. 48-51</p> <p>BLANCHART, Jérôme. Face aux robots, que risque-t-on ? pp. 52-57</p> <p>DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. 100% Sciences. Techno Astuces. Faites un exposé vidéo avec Youtube. p. 74</p> <p>RAHMIL, David-Julien. My Svj. Internet. Le guide du savoir-vivre en ligne. pp. 78-81</p>
Juillet, n°286 [nouvelle formule]	<p>DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Créez un carnet de voyage en ligne. pp. 82-83</p> <p>RAHMIL, David-Julien. Zone geek. C'est déjà demain ! pp. 84-87</p> <p>FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. 22 000 amis sur Facebook ! Comment est-ce possible ? p. 91</p>
Août, n°287	<p>DESLouis, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Petit concert entre amis. pp. 76-77</p> <p>RAHMIL, David-Julien . Zone geek. Vidéotesteurs : regardez-</p>

	les jouer ! pp. 78-81 [<i>encart en couverture</i>] FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Insulter son prof sur Facebook, c'est grave ? p. 85
Septembre, n°288	DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Commandez votre PC à la voix. pp. 82-83 LAPIROT, Olivier. Zone geek. Faites le plein de zique sur le Net. pp. 84-87 [<i>mentionné en couverture</i>] FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Est-ce dangereux si je laisse mon portable allumé dans un avion ? p. 91
Octobre, n°289	Actus. Science & Techno. Bonnes et...mauvaises nouvelles. Faux amis. p. 19 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Organisez vos tweets. pp. 82-83 FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Puis-je faire du copier-coller sur le Net pour mon devoir à la maison ? p. 91 Courrier. Réactions. Usul et les autres. p. 94
Novembre, n°290	Actus. Science & Techno. Bonnes et...mauvaises nouvelles. Ère digitale. p. 19 H., A. 100% Science. Questions et réponses. Comment dit-on ordinateur en latin ? p. 53 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Créez une carte postale animée. pp. 82-83 RAHMIL, David-Julien. Zone geek. Le dico des jeux vidéo. pp. 84-87 FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Comment être sûr qu'un site Internet n'est pas infecté ? p. 91 Courrier. Réactions. Tigre du scandale. p. 94
Décembre, n°291	Actus. Science & Techno. Bonnes et...mauvaises nouvelles. Aux oubliettes. p. 16 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Créez un jeu vidéo (1 ^{re} partie). pp. 82-83 FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Puis-je poster la photo d'un pote sans son autorisation ? p. 91 Courrier. Réactions. On a bonne mine ! et Un remède pire que le mal ? p. 94

Science & Vie Junior 2014	
Janvier, n°292	Actus. Science et techno. Le mot. Selfie. p. 15 PEYRIÈRES, Carine. Actus. Le clavier va-t-il tuer le stylo ? pp. 18-21 NICOT, Fabrice et RAFFEGEAU, Romain. Dossier. Huit inventions folles de la science-fiction. pp. 28-37 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Créez un jeu vidéo (2 ^{nde} partie). pp. 82-83

	BLANCHART, Jérôme. Zone geek. Internet, le grand dévoreur d'énergie. pp. 84-87 FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. On m'insulte sur mon profil, que puis-je faire ? p. 91 GAVET, Nicolas. Zone geek. Jeux et gadgets. pp. 92-93
Février, n°293	Actus. Bonnes et... mauvaises nouvelles. pp. 16-17 Console soignante [jeux vidéo et activité cérébrale] Usinez à la Poste [imprimante 3D] Trop gourmandes [consommation en énergie des consoles Xbox One et PS4] FONTAINE, Philippe. Actus. Ils sont payés pour jouer. pp. 18-21 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Retouchez votre portrait. pp. 80-81 RAHMIL, David-Julien. Zone Geek. La chambre du futur. pp. 82-85 FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Pourquoi Facebook est-il interdit aux moins de 13 ans ? p. 91 GAVET, Nicolas. Zone geek. Jeux et gadgets. pp. 92-93
Mars, n°294	RAFFEGEAU, Romain. Actus. Pour ou contre les Google Glass ? pp. 18-21 100% Science. Pixels. La première opération à tablette ouverte. pp. 42-43 RAHMIL, David-Julien. 100% Science. Minecraft en mode science. pp. 60-63 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Créez une chaîne de jeu vidéo. pp. 82-83 FONTAINE, Philippe. Zone geek. La Blizzcon, le temple des gamers. pp. 84-87 FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Avoir un pseudo, est-ce vraiment important ? p. 91 GAVET, Nicolas. Zone geek. Jeux et gadgets. pp. 92-93
Avril, n°295	Actus. Bonnes et... mauvaises nouvelles. pp. 18-19 Lego sans brique [<i>Application Build it with Chrome</i>] Amours trahies [Facebook] RAFFEGEAU, Romain. Actus. De bons petits soldats robots. pp. 22-25 DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Changez de décor ! pp. 84-85 BLANCHART, Jérôme. Zone geek. Le côté obscur de l'impression 3D. pp. 86-89 FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Je souhaite me débarrasser de mon PC, que dois-je faire ? p. 92 GAVET, Nicolas. Zone geek. Jeux et gadgets. pp. 94-95
Mai, n°296 [numéro spécial futur]	Actus. Bonnes et... mauvaises nouvelles. pp. 20-21 Don de voix [application VocaliD] RAHMIL, David-Julien. Dossier. L'ordinateur du futur. pp. 32-41 2015. Il nous habillera. pp. 34-35 2025. Il sera immersif. pp. 36-37

	<p>2035. Il sera partout. pp. 38-39</p> <p>2050. Un amour d'ordinateur. pp. 40-41</p> <p>DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Créez votre radio musicale. pp. 76-77</p> <p>FONTAINE, Philippe. Zone geek. Le mystère Cicada 3301. pp. 78-81</p> <p>FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Google affiche 50 réponses, comment choisir la bonne ? p. 84</p> <p>GAVET, Nicolas. Zone geek. Jeux et gadgets. pp. 86-87</p>
Juin, n°297	<p>Actus. Science & Techno. Bonnes et... mauvaises nouvelles. pp. 18-19</p> <p>Top chrono ! [batterie qui se recharge rapidement, notamment pour <i>smartphones</i>]</p> <p>BARNÉOUD, Lise et FONTAINE, Philippe. Dossier. Comment repérer les menteurs. pp. 30-39</p> <p>FONTAINE, Philippe. Débusquer les fausses infos du Net avec un logiciel. pp. 38-39</p> <p>100% Science. Pixels. La machine à explorer le cerveau. pp. 40-41 [branché sur le réseau]</p> <p>DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Révisez avec des quiz. pp. 82-83</p> <p>FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Les jeux gratuits sur Internet le sont-ils vraiment ? p. 91</p> <p>GAVET, Nicolas. Zone geek. Jeux et gadgets. pp. 92-93</p>
Juillet, n°298	<p>Actus. Ça vaut le coup d'œil. Cité orientée. p. 26 [web-documentaire]</p> <p>BLANCHART, Jérôme. 100% Science. Il était une fois la vie 2.0. pp. 50-55</p> <p>DEVOS, Simon. 100% Science. Des J.O. pour cyber-champions. pp. 60-61</p> <p>CUILLIERIER, René. 100% Science. Et si... on fabriquait un ordinateur en bois ? pp. 68-71</p> <p>DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Créez un panorama 3D. pp. 84-85</p> <p>RAYMOND, Arnaud. Zone geek. Les youtubers font leur cinoche. pp. 86-87</p> <p>FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Qu'est-ce que ça veut dire, transformer un PC en zombie ? p. 91</p> <p>GAVET, Nicolas. Zone geek. Jeux et gadgets. pp. 92-93</p> <p>Courrier. Réactions sur Techno Astuces n°295 et Net et sans bavure n°296. p. 94</p>
Août, n°299	<p>DESLOUIS, Emmanuel et LANDEMARD, Jonathan. Zone geek. Techno Astuces. Explorez l'univers (2^{nde} partie). pp. 74-75</p> <p>RAHMIL, David-Julien. Zone geek. Miser quelques euros sur un rêve techno. pp. 76-79</p> <p>FONTAINE, Philippe. Zone geek. Net et sans bavure. Mes parents espionnent mon PC, comment font-ils ? p. 83</p> <p>GAVET, Nicolas. Zone geek. Jeux et gadgets. pp. 84-85</p>

BIBLIOGRAPHIE

Corpus

LOPEZ, Jean. *Science & Vie Junior*. Montrouge : Mondadori France, 1994-2014.

Presse de jeunesse et *Science & Vie Junior*

CHARON, Jean-Marie. *La presse des jeunes*. Paris : La Découverte, 2002. 128 p. Repères.

CHARON, Jean-Marie. *La presse magazine*. Paris : La Découverte, 2008. 122 p. Repères.

« Excelsior lance *Science & Vie Découvertes* à l'attention des 7-11 ans ». *La Tribune*, 27/11/1998.

MALATERRE-ROQUES, Marie et MELANO-COSTAMAGNA, Maeva. « Les recettes de la presse jeunesse ». *Les Clés de la presse*, 03-04/2013, n°32, p. 51. Disponible en ligne sur : http://www.nxtbook.fr/newpress/les-cles-de-la-presse/magazine/1303_32/#/0. [Consulté le 28/07/2014]

OJD [en ligne]. Paris : OJD. Disponible à l'adresse : <http://www.ojd.com/Support/science-vie-junior>. [Consulté le 28/07/2014]

PERRIN, Raymond. *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXIe siècle : esquisse d'un état des lieux, enjeux et perspectives, à travers les romans, les contes, les albums, la bande dessinée et le manga, les journaux et les publications destinées à la jeunesse*. Paris : L'Harmattan, 2007. 555 p.

PERRIN, Raymond. *Fictions et journaux pour la jeunesse au XXe siècle*. Paris : L'Harmattan, 2009. 552 p.

VEBRET, Joseph. « Excelsior Publications : l'indépendance ». *L'Écho de la presse*, 02/01/1989.

VERNHES, Francis et LOPEZ, Jean. « Le rôle de la presse : *Science & Vie Junior* ». *Lecture Jeune*. 03/2006, n°117. Disponible en ligne sur : http://crdp.ac-paris.fr/d_colleges/res/lj_article117.pdf. [Consulté le 28/07/2014]

Internet et le Web 2.0

CARDON, Dominique (dir.). *Internet et réseaux sociaux*. Paris : La Documentation française, 2011. 136 p. Problèmes politiques et sociaux.

ERTZSCHEID, Olivier. « L'homme, un document comme les autres ». *Hermès, La Revue*, 2009/1, n°53, pp. 33-40.

FLICHY, Patrice. *L'Imaginaire d'Internet*. Paris : La Découverte, 2001. 272 p. Sciences et société.

GERVAIS, Jean-François. *Web 2.0, les internautes au pouvoir. Blogs, réseaux sociaux, partage de vidéos, mashups...* Paris : Dunod, 2007. 256 p.

GREFFE, Xavier et SONNAC, Nathalie. *Culture web : création, contenu, économie numérique*. Paris : Dalloz, 2008. 886 p.

MESGUICH, Véronique. « Introduction : Entrez dans le flux ». In AMAR, Muriel et MESGUICH, Véronique (dir.). *Le web 2.0 en bibliothèques. Quels services ? Quels usages ?* Paris : Éditions du Cercle de la librairie, 2009. pp. 9-22. Bibliothèques.

NIEL, Xavier et ROUX, Dominique. *Les 100 mots de l'Internet*. (3^e éd.) Paris : Presses universitaires de France, 2012. 127 p. Que sais-je ? : Société. n°3809

O'REILLY, Tim. « What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software ». In : *O'Reilly* [en ligne]. Sebastopol, Californie : 30/09/2005. Disponible à l'adresse : <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>. [Consulté le 28/07/2005]

« *Portrait Google : Marc L.* ». Le Tigre, 11-12/2008, n°28. Disponible en ligne sur : <http://www.le-tigre.net>. [Consulté le 28/07/2014]

REBILLARD, Franck. *Le Web 2.0 en perspective : une analyse socio-économique de l'internet*. Paris : L'Harmattan, 2007. 158 p. Questions contemporaines. Série Les Industries de la culture et de la communication.

RIOT-SARCEY, Michèle, BOUCHET, Thomas et PICON, Antoine (dir.). *Dictionnaire des utopies*. Paris : Larousse, 2002. 256 p. Les Référents.

RÉSUMÉ ET MOTS-CLÉS

Titre : Internet et le Web 2.0 dans *Science & Vie Junior* : un regard sur les imaginaires d'Internet dans la presse de jeunesse

Résumé : Dans une société où les technologies de l'information et de la communication se sont généralisées, l'éducation aux médias, à l'information et à Internet constitue un enjeu décisif pour les natifs du numérique. La réflexion porte sur un des contenus possibles de cette éducation, à travers l'étude de la revue scientifique pour la jeunesse *Science & Vie Junior*. L'analyse détaillée d'un corpus d'articles portant sur Internet et le Web 2.0, corpus issu des années 2012 et 2013, permet d'éclairer le traitement journalistique de ce sujet. On en fait ainsi apparaître les représentations et imaginaires suggérés aux lecteurs-internautes par la revue. Apanage de la jeunesse, ces technologies sont présentées comme récréatives : par conséquent, les recommandations de prudence liées à leur bon usage sont édulcorées et une entreprise de déréalisation d'Internet et du Web 2.0 est amorcée. Cette inclination vers la fiction minimise fortement les ambitions de vulgarisation de la revue et son potentiel éducatif.

Mots-clés : éducation à l'information, éducation aux médias, TIC (technologies de l'information et de la communication), Internet, Web, presse pour la jeunesse, science-fiction