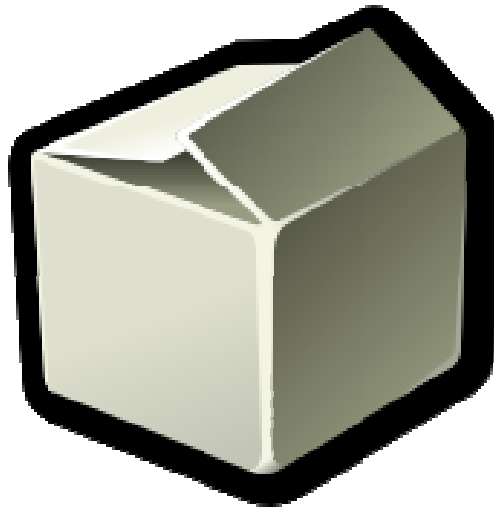


« Dessine-moi le WEB ^{BETA} 2.0 ! »



« la meilleure manière de prédire l'avenir, c'est de l'inventer ! »

Ce que parler du web 2.0 veut dire

- Le web 2.0, c'est comme le « haut débit » ou la « fracture numérique ». C'est un **concept évolutif** : « le web 2.0 d'aujourd'hui ne sera pas celui de demain » ...
- Le web 2.0, c'est une **notion polémique** : les avis divergent , les définitions sont multiples > il n'y a pas de vérité établie sur le sujet
- Autrement dit, pour jouer sur son propre registre de vocabulaire : le web 2.0 est soumis à des ajustements permanents (il est en « bêta perpétuelle ») ou encore c'est un UGC, c'est-à-dire un « User-Generated Concept »
- **Dessiner le web 2.0** est donc un exercice difficile > je ne peux que tenter d'en dresser **une « esquisse subjective »** à partir de quelques traits caractéristiques, illustrés par des exemples concrets

L'origine de la notion de web 2.0

- C'est un terme inventé en 2004 par **Dale Dougherty** de la société O'Reilly Media, puis popularisé en 2005 par **Tim O'Reilly** dans un article qui fait toujours référence : « [Qu'est-ce que le web 2.0 ?](#) »
- Objectif « à l'époque » : capter et formaliser le sentiment commun selon lequel il se passait quelque chose de qualitativement différent sur le web = tentative de ré-enchantement après une période de désenchantement liée à l'éclatement de la « bulle internet », mais cette mise en mot d'un phénomène aussi vague et hétérogène a déclenché une avalanche de réactions et d'avis tranchés
- **Pour les plus enthousiastes**, c'est une véritable révolution, un « big bang » qui place l'utilisateur au cœur du web // **Pour les plus sceptiques**, c'est une vaste escroquerie marketing, un « buzz word » sans fondement // **Pour les plus neutres**, c'est un retour aux fondamentaux du web, une forme de « concrétisation à retardement » de ce qu'il n'aurait jamais du cesser d'être

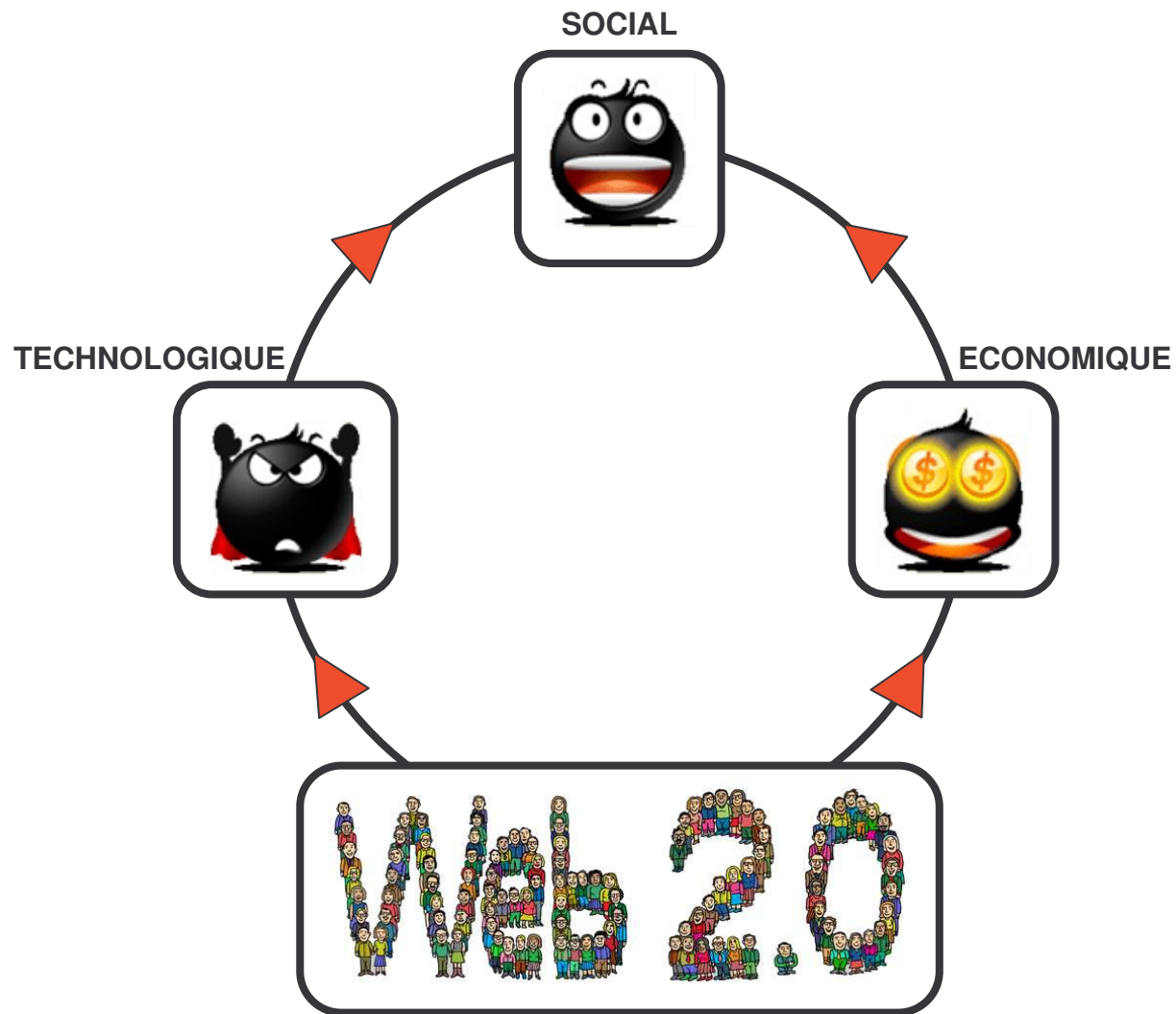
Le web 2.0 : un concept de « passage » ?

Web 1.0 → Web 2.0

lire	+ écrire
utilisateur passif	+ utilisateur actif
représentation	+ participation
éditeur publie du contenu	+ approvisionnement par la foule
réservé aux experts	+ ouvert à tous
taxonomie	+ folksonomie
catégories a priori	+ mots-clés (tags) spontanés
hiérarchique	+ non-hiérarchique
indifférenciation (global)	+ personnalisation (glocal)
îlots séparés	+ briques de légo
formats propriétaires	+ standardisation / micro-formats
tous droits réservés ©	+ quelques droits réservés (CC)
logiciels / produits	+ applications / services en ligne
amélioration par cycles / versions	+ amélioration continue / bêta perpétuelle
le PC comme terminal d'accès	+ atawad (any time any way any device)
bureau local (desktop)	+ bureau web (webtop)
production	+ partage / collaboration
suites logicielles (intégrées)	+ suites servicielles (personnalisables)
interfaces complexes et limitées	+ interfaces simples et riches
logique de l'offre	+ logique de l'usage
innovation descendante	+ innovation ascendante

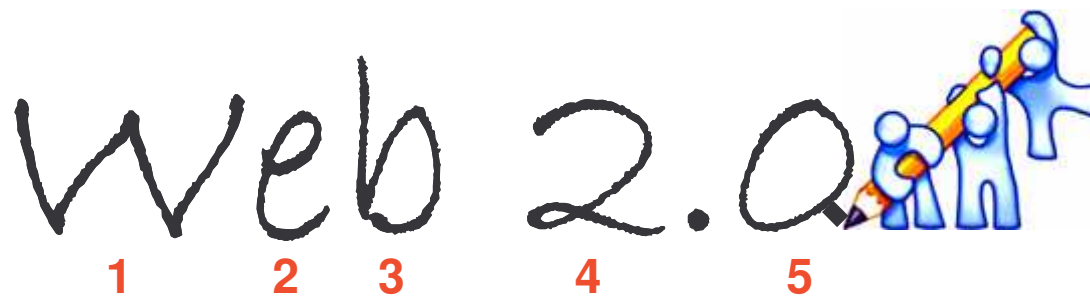
« *le nom est peut-être pourri, mais la perspective est belle !* »

Les 3 principales dimensions du web 2.0



Une esquisse en 5 traits caractéristiques

1. La participation renforcée des internautes
2. La disparition des « jardins secrets »
3. L'amélioration des interfaces
4. La webisation des applications de bureau
5. La profusion instable des services



La participation renforcée des internautes [1]

La montée en puissance de l'UGC

- L'UGC (User-Generated Content) désigne la montée en puissance sur le web des contenus "amateurs" produits par les internautes eux-mêmes, à côté de ceux produits par les professionnels > le web devient un média social, voire « citoyen » ([AgoraVox](#)), où tout le monde peut devenir auteur ([WikiPédia](#))
- L'UGC reflète une forme de démocratisation de la production de contenus web grâce au développement de technologies accessibles et abordables par tous ([blogs](#), [wikis](#), [podcasts](#), photos et vidéos numériques, etc), à la généralisation du haut débit, et à l'émergence d'une nouvelle génération d'internautes « natifs du numérique » (digital natives) > « *Diffuse-toi toi-même !* » (slogan de [YouTube](#))
- En chiffres : voir la synthèse de l'étude dédiée au web 2.0 réalisée par Médiamétrie > « [Focus Mon Numérique](#) » (octobre 2006)

La participation renforcée des internautes [2]

L'approvisionnement par la foule

- Le fonctionnement des sites et services du web 2.0 repose sur la participation d'un grand nombre d'internautes pour fournir, créer, enrichir et organiser du contenu
- L'approvisionnement par la foule ([crowdsourcing](#)) consiste à s'appuyer sur la créativité, l'intelligence et le savoir-faire des internautes afin qu'ils effectuent certaines tâches à la place de l'éditeur d'un site ou d'un service (forme de sous-traitance) : téléverser ou produire des contenus, commenter, annoter, voter, répondre à des questions, alimenter et organiser une base de données, etc. Illustration avec le site [CitizenBay](#) ...
- Effet « boule de neige » : plus un site ou service est utilisé, meilleur il devient (et plus il prend de la valeur) ... crowdsourcing = tirer profit de l'effet réseau et de l'intelligence collective (sagesse des foules)

La participation renforcée des internautes [3]

Les tags et les folksonomies

- Terme issu de la contraction de folks (les gens) et de taxonomy (classification hiérarchisée), une [folksonomie](#) est un système de classification collaborative et spontanée de contenus web, basé sur l'attribution de mots-clés ou marqueurs ([tags](#)) librement choisis par des utilisateurs non spécialistes > les tags peuvent alors être regroupés et représentés sous la forme d'un [nuage de mots](#)
- De nombreux sites et services du web 2.0 exploitent la folksonomie pour favoriser le partage de ressources, améliorer la recherche d'information ou faciliter la constitution de réseaux sociaux rudimentaires
- Illustration avec le [nuage de mots-clés](#) de [DailyMotion](#) (service de stockage et partage de vidéos)

La participation renforcée des internautes [4]

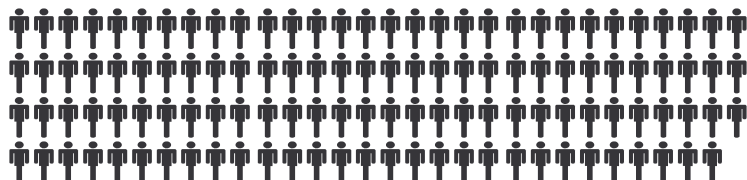
La règle des 1% du web 2.0



1% de créateurs



10% de contributeurs



89% d'utilisateurs / visiteurs

Pour 100 personnes en ligne :

1 personne va créer un contenu inédit,


10 vont interagir avec le contenu créé et l'enrichir (commenter, améliorer, recommander, noter ou voter, etc),

89 personnes vont consulter et « consommer » le contenu

2% des utilisateurs de Wikipédia ont créé 75% des articles de l'encyclopédie

La participation renforcée des internautes [5]

L'avènement des réseaux sociaux

- La plupart des sites et services du web 2.0 combinent une dimension personnelle (compte et profil personnalisables) avec une dimension collective ou communautaire (échanger avec les autres, partager ses propres contenus ou interagir avec les leurs)
- L'individu-internaute n'intervient plus seulement « sur » le réseau (approche technique) mais il peut aussi agir « en » réseau (virage social du web) > il se situe désormais au centre de ses multiples cercles relationnels ... on parle alors de « réseautage social » ([social networking](#))
- Il gère son [identité numérique](#). Il construit sa réputation et son influence. Il organise (et élargit) ses relations en ligne (familiales, amicales, professionnelles) pour collaborer et partager avec elles
- Illustration avec le [service de réseau social « Ziki »](#) 

La disparition des « jardins secrets » [1]

Le web comme plate-forme

- Le web 2.0 fait disparaître les frontières : les sites et services ne sont plus des îlots informationnels séparés > ils communiquent entre eux et autorisent de multiples recombinaisons (les contenus sont comme des « boules de flipper » dont les trajectoires dépendent des utilisateurs)
- Les données disponibles forment un écosystème d'information global : elles sont **réutilisables**, **remixables** et **transformables** à volonté. Cette capacité est liée à l'apparition de standards de syndication (notamment le [format RSS](#) mais aussi les [micro-formats](#) « consensuels »), à la mise à disposition de modules ou de scripts embarquables ([widgets](#), [bookmarklets](#), etc), au développement d'interfaces publiques de programmation ([APIs](#)) ou encore à l'assouplissement du cadre juridique applicable au contenu ([licences Creative Commons](#))
- Le web acquiert ainsi une dimension ludique inégalée : il prend la forme d'un immense jeu de légo où chacun peut imaginer de nouvelles constructions à partir des briques disponibles ...

La disparition des « jardins secrets » [2]

Le tricotage des fils rss

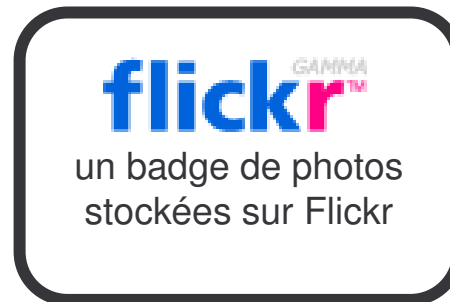
- Les flux ou fils RSS ([Really Simple Syndication](#)) permettent de diffuser en temps réel les nouveaux contenus des sites qui vous intéressent ou les informations issues des services que vous utilisez sans avoir à leur rendre visite. Vous pouvez vous y abonner et les lire via un [agrégateur](#) (en local ou en ligne, par exemple [BlogLines](#)). Vous pouvez aussi les réutiliser et republier tout ou partie des contenus sur votre propre site.
- Les contenus ne sont plus « poussés » (push) par les éditeurs mais « tirés » (pull) par les utilisateurs
- De [nombreux services 2.0](#) sont dédiés à l'utilisation des fils RSS
- Illustration des possibilités de réutilisation et de transformation à partir de [FeedRaider](#) et de [Xfruits](#)



La disparition des « jardins secrets » [3]

Les modules et scripts embarquables

- De très nombreux services du web 2.0 proposent « en sortie » des modules ou des scripts que les utilisateurs peuvent « embarquer » de manière très simple dans leur propre site ou leur navigateur
- Quelques illustrations significatives :



La disparition des « jardins secrets » [4]

Les applications composites (mashup)

- Les [applications composites](#) ou « mashup » sont des sites ou des services qui combinent les contenus de services tiers en s'appuyant (ou non) sur leur interface de programmation (Application Programming Interface) pour extraire et traiter leurs informations
- L'API proposée par Google pour son service de cartographie [Google Maps](#) fait partie des plus populaires. Les API sont distribuées par les éditeurs qui souhaitent favoriser l'émergence d'un écosystème de services complémentaires dans le but de populariser leur application à moindre coût.
- Le site [ProgrammableWeb](#) recense les mashups et APIs disponibles et propose une [matrice graphique](#) très explicite
- Illustration avec le [blog VirtualTourism](#) > guide touristique mondial constitué à partir d'articles de Wikipedia [+] de cartes de GoogleMaps [+] et de vidéos de YouTube

L'amélioration des interfaces

Interfaces plus intuitives et performantes

- De très nombreux services du web 2.0 proposent des interfaces web plus ergonomiques et plus fluides grâce à une attention toute particulière portée à la simplification des actions (voir le [formulaire d'inscription de RememberTheMilk](#)) et à l'utilisation de technologies telles que [AJAX \(Asynchronous JavaScript and XML\)](#) qui permet de développer des [applications internet riches](#) (RIA = application qui se lance et s'exécute à l'intérieur de votre navigateur sans qu'aucune installation ne soit requise)
- Apports : moins de clics (« glisser/déposer »), plus de confort (enregistrement automatique des modifications), plus de rapidité (rafraîchissement ciblé de la page)
- Illustration avec l'interface de [NetVibes](#) (« [fleuron](#) » [des services 2.0 français](#)) qui se présente comme une tentative pour « *refonder l'expérience utilisateur* » et faciliter sa « *vie numérique quotidienne* »

La webisation des applications de bureau [1]

Le « second souffle » de la bureautique ?

- *Peut-on imaginer remplacer les applications bureautiques par des applications s'exécutant dans un navigateur web ?* Cette question ne se pose désormais plus : en renversant la « règle des 80/20 », de très nombreuses alternatives sont en effet apparues > l'avenir n'est plus aux applications autonomes installées sur le poste des utilisateurs mais plutôt aux applications légères disponibles en ligne ...

- Même Microsoft a senti le renversement de situation en cours en lançant son ambitieux programme baptisé « Office Live » ...
- Traitement de texte, tableur, éditeur de présentations, de diaporamas, de pages web, d'images, ou de vidéos, bloc-notes, client de messagerie, agenda, gestionnaire de tâches, de contacts ou de bases de données, etc ... La quasi-totalité des applications « traditionnelles » désertent bureau local (desktop) pour rejoindre le bureau web (webtop)

Bureautique 2.0 : Manifesto !

	Bureautique 1.0	Bureautique 2.0
Qui	Je	Nous
Quoi	Produire	Partager
Plateforme	PC	Web
Outils	Suite intégrée	Composants
Fonctionnalités	Puissantes	Légères
Nombre outils	Faible	Elevé
Fournisseurs	Monopole	Nombreux
Formats	Propriétaires	Ouverts
Classement	Dossiers	Tag - Etiquette

La webisation des applications de bureau [2]

En route vers le « webtop » ...



La profusion instable des services [1]

Un modèle économique qui se cherche ...

- Le développement des sites et services se réclamant du web 2.0 est en forte croissance : à côté des « géants du web » (google, yahoo, msn, e-bay, etc), une nouvelle vague de start-ups s'engouffre dans cette voie ... Les services deviennent redondants et rivalisent d'ingéniosité pour attirer les utilisateurs à eux (ce sont eux qui créent la valeur avec leurs données et leur intelligence) > « stratégies de captation »
- Certains services [se font racheter](#) par des « gros », certains consolident leur existence en attirant des financements (capital risque) et d'autres « survivent » par leurs propres moyens, mais, pour le moment, peu sont ceux qui disparaissent > voir [le terminus de techcrunch](#)
- Pourtant, ils sont gratuits ou accessibles à des coûts très réduits, non pas par altruisme, mais pour séduire le plus d'utilisateurs possible > *comment, dans ces conditions, peuvent-ils devenir rentables et viables ?*

La profusion instable des services [2]

Rentabilité et darwinisme 2.0

- Rendre compatibles les modèles économiques traditionnels (affiliation, abonnement, publicité) avec l'exigence de faire supporter un minimum de coût financier aux utilisateurs
- Innover en inventant de nouveaux modèles en partenariat avec les autres services de l'éco-système du web 2.0 > exemple : netvibes et box.net
- Bilan et perspective : la grande majorité des entreprises proposant des services 2.0 ont moins de 24 mois ... Certaines commencent à générer des revenus importants et sont là pour durer, mais de très nombreuses disparaîtront comme dans tout éco-système où le « darwinisme économique » s'applique. *A la période d'effervescence actuelle, succédera sans doute une phase de re-monopolisation ?*

Quelques ressources pour aller plus loin ...

- Approfondissez votre compréhension du concept de web 2.0 :
 - [Revue de presse réalisée sous ClipMarks](#)
 - [Articles de la catégorie web 2.0 de Wikipédia](#)
 - [Le glossaire web 2.0 de Indexel](#)
 - [Le dico illustré du web 2.0 du JDN](#)
- Continuez votre parcours de découverte des outils et suivez leur actualité :
 - Annuaire « graphique » de services [en] > [go2web2.0](#)
 - Annuaire de services (liste et logo) [en] > [web2list](#) et [web2logo](#)
 - Base de données de services [en] > [Office 2.0 Database](#)
 - Liste « simple mais efficace » de services [fr] > [AccessOweb 2.0](#)
 - L'actualité des services 2.0 en une page [fr] > [OriginalSignal](#)
- **Un conseil :** *faites preuve de curiosité et imaginez vos propres scénarios en fonction de vos besoins pour vous placer en « situation d'usage » et mieux maîtriser les évolutions en cours*