

WEB 2+ : VERS UNE NOUVELLE VERSION DU WEB 2.0

Boubker Sbihi

Professeur en Informatique documentaire

bsbihi@esi.ac.ma , + 212 674206558

Adresse professionnelle

Ecole des Sciences de l'Information, Avenue Allal El Fassi, cité Al Irfane,
BP.6204 Rabat-Instituts, 10100 Rabat, Maroc.

Résumé : Le web actuel pose certaines limites telles que la surinformation qui rend les utilisateurs perdus et ont du mal à suivre les actualités. S'ajoute à cela la mauvaise qualité de l'information (beaucoup de redondances, information inutile, information non intéressantes) qui provoque une énorme perte du temps pour effectuer une recherche pertinente, un faible taux de participation des internautes ainsi que le manque de sécurité et le non respect des droits d'auteurs. Le présent article a pour objectif de proposer une nouvelle version du web appelée web 2+ proposant de nouveaux concepts concentrée surtout sur le volet 'qualité de l'information'. Il ajoute pour cela certains concepts aidant à la bonne gestion et organisation des utilisateurs tout en introduisant la notion des comités de validation et des mécanismes relatifs à l'amélioration de la qualité de l'information produite à savoir, le tri, la vérification, la validation et enfin l'élimination ou l'archivage. Cette nouvelle vision du web permettra une utilisation optimale de l'information en supprimant les redondances et en lui ajoutant une précision remarquable au niveau de la recherche. Ainsi, on optimise le temps, l'effort et le coût.

Mots clés : web2.0, évolution du web, qualité de l'information, optimisation.

Summary : The current web presents certain limits such as information overload that makes users lost and have difficulty to follow the news, in addition to information's poor quality (a lot of duplication, unnecessary) that cause an enormous loss of time for relevant research. This article proposes an improvement of 2.0 web called 2 + which covers the component of information's quality; it presents many concepts that help to good management and organization of information, sorting, selection and adaptation. This new vision of the web will make optimal use of information by eliminating redundancies and by adding a precision aspect to searching information by professionals. In fact, they will optimize the time, effort and cost.

Keywords : web2, evolution, information's quality, optimization.

WEB 2+ : VERS UNE NOUVELLE VERSION DU WEB 2.0

1 - INTRODUCTION

A la venue du vingt et unième siècle, la gestion de l'information a connu une évolution remarquable et incontrôlable qui est le fruit de plusieurs avancées technologiques sur trois importants niveaux et qui sont le niveau matériel (nouveaux types de matériels mobiles : pda, smartphone, iphone, ..), logiciel (nouveaux mouvements : open source, libre,...) et celui de la communication (nouveaux types de réseaux sans fil : wifi, wimax, 3g,4g....., réseaux à haut débit,...). En plus de cette évolution permanente s'ajoute le facteur baisse des prix des communications réseaux et l'apparition des forfaits grâce à la concurrence, ce qui augmente la qualité du service connexion web à haut débit n'importe où, n'importe quand et à moindre coût. Cette évolution permanente a touché également les concepts du web dans ces deux volets : contenu et contenant.

Par ailleurs et durant le temps, le web a connu beaucoup d'évolutions commençant par le web statique puis dynamique passant par le web collaboratif et visant à devenir dans le futur un web sémantique et symbiotique par la suite. Cette évolution permanente et qui ne s'arrête jamais apportera sans doute d'énormes atouts sur les volets informationnels, économiques et sociaux des pays du monde. Le web collaboratif ou encore web 2.0 qui a vu le jour depuis l'année 2005 [21], a été une réelle avancée du web du moment qu'il a proposé une nouvelle vision qui consiste en une plus forte participation des internautes comme producteurs de l'information formant par conséquent des communautés participantes à la communication, le partage et à la diffusion de l'information. Grâce à cette vision, des milliers de logiciels et services sont accessibles gratuitement sur le net en plus d'une augmentation significative de la quantité d'informations sur le web qui encourage les utilisateurs à y participer et à inter échanger, ce dont résulte par conséquent un temps important de connexion des internautes sur le net [19]. Ce dernier facteur apporte des gains financiers importants de publicité pour les entreprises et

les individus et diversifie la population intéressée par ce mouvement.

Avec ces multitudes de visions qui peuvent être dans certains cas contradictoires, l'avenir du web est inconnu pour le moment et plusieurs tendances sont là ; il reste à voir laquelle sera adoptée. Cet embarras est le fruit et l'un des inconvénients du web 2.0 du moment que lorsque je donne la parole à plusieurs personnes de parler et dire leur avis en même temps, chacun avec une vision souvent non convergentes, je peux avoir plusieurs idées non organisées et l'évolution peut aller sur plusieurs niveaux ne sachant pas par laquelle on va commencer. Il y a aussi la diversité des acteurs du web et leurs objectifs, il y en a ceux qui l'utilisent pour des objectifs personnels et professionnels mais certaines entreprises l'utilisent pour gagner beaucoup d'argent et son futur les intéressent sachant qu'ils ont déjà des visions préparées à l'avance qu'ils sont en train de les instaurer [24]. Le web est un moyen de richesse pour certains et un moyen de connaissances et de formation pour d'autres.

Dans le paragraphe suivant, on présentera le web 2.0 et ses applications, puis on parlera des limites de ces derniers, tel est le contenu du paragraphe 3 ; on proposera certains principes et concepts à ajouter pour remédier à ces problèmes dans un dernier paragraphe avant de terminer avec une conclusion générale où on présentera un ensemble de perspectives.

2 - LE CONTEXTE DE L'INNOVATION

2.1 - Une évolution rapide

En effet le World Wide Web [33] était perçu dans les débuts de années 90 comme étant un système d'information publique qui se compose d'un ensemble de documents multimédias inter-reliés par des hyperliens constituant par conséquent une toile d'araignée mondiale connue sous le nom du Web 1.0 [4]. Une nouvelle vision du Web appelée web2.0 a vu le jour depuis l'année 2005[20][30], qui consiste à considérer l'internaute comme acteur primaire qui contribue à la production, la consultation et la diffusion des contenus des

sites. Ce changement permet de regrouper les internautes en des communautés, et facilite aussi bien la diffusion que le partage de l'information. Une telle vision a eu beaucoup de succès grâce aux communautés grandissantes de ce type de web. Précisons à ce niveau que nombreuses sont les technologies du web 2.0, parmi lesquelles nous citons : les wikis, les blogs, les flux RSS, les réseaux sociaux, etc [1].

Grâce à l'évolution technologique permanente, on parle déjà de la nouvelle vision du web du futur qui porte déjà les noms des Web 3.0, Web 3D ou encore Web4.0 [29][31][11]. La figure suivante (Figure 1) montre l'évolution du web à travers le temps depuis sa création à ce jour en plus des évolutions envisagées pour le futur :

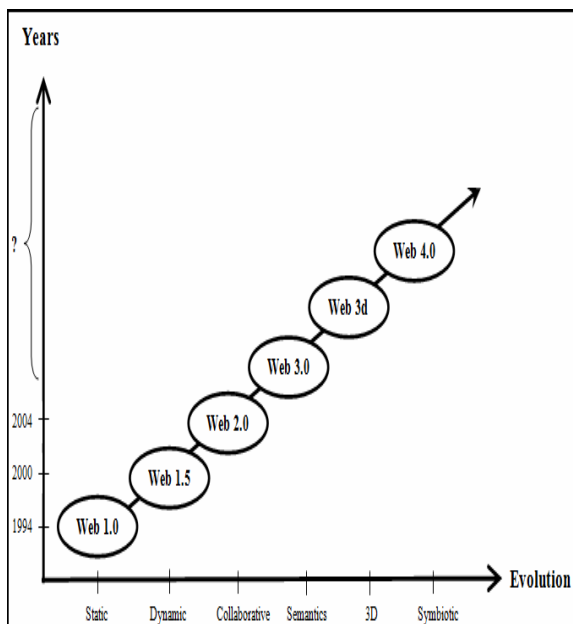


Figure 1 : Evolution du web à travers le temps

2.2- Préfiguration du web 3

La nouvelle version envisagée du web est le web 3.0 [31] qui consiste à ajouter aux applications du web 2.0, l'indépendance totale vis-à-vis de tout type de support matériel (constructeur, fabricant, marque, écran, imprimante,..) et logiciel (système d'exploitation, logiciel, plugin) ; tel est le cas du langage java qui se voulait portable. Les applications de ce web doivent aussi être en conformité avec le W3C et ouvertes aux bases de données hétérogènes. Les bases du web 3.0 sont présentées dans cette figure suivante :

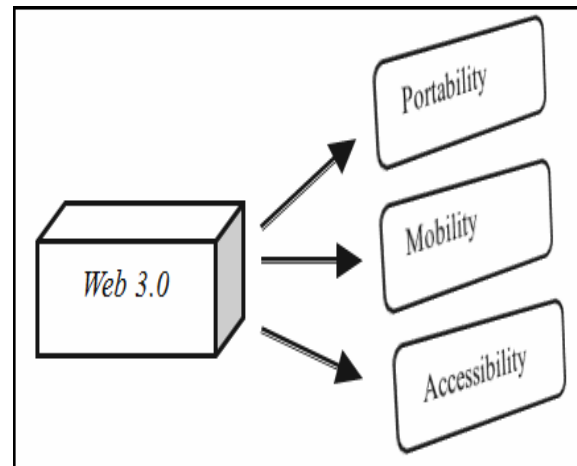


Figure 2 : Les bases du web 3.0

2.3- Le web 4 en perspective

Le web 4.0 déjà en cours de développement sera le web symbiotique [10] pour certains et sera l'imposition du WebOS (Web Operating System) [26] ou système d'exploitation Web qui n'est rien qu'un système d'exploitation omniprésent, intelligent et qui s'adapte aux habitudes des internautes pour d'autres. On aura donc la possibilité de travailler avec des outils uniquement en ligne. Il existe une autre tendance qui parle du Web 3D qui se situe dans le web 4 où il est question des mondes virtuels.

3-LE WEB 2.0

Le web 2.0 est une réelle évolution du web qui consiste à approcher le web selon différentes dimensions : technique, sociologique et éditoriale [21]. En effet, cette vision change le rôle de l'internaute d'un simple consommateur de l'information, qui navigue sur les pages web, en un véritable producteur du contenu, qui interagit avec le contenu des pages et les communautés interconnectées. Le Web 2.0 est en réalité une série de principes d'utilisation des technologies existantes proposant une nouvelle manière de créer, de publier et de partager l'information sur Internet. Grâce à la communauté grandissante du Web 2.0, des milliers de logiciels et services sont accessibles gratuitement. Le succès du web 2.0 est dû au nombre de participants, par exemple en 2007, 24 % des Européens ont publié en ligne ou participé à des forums [25]. Par ailleurs, les applications du web 2.0 sont nombreuses et sont regroupées dans la figure suivante :

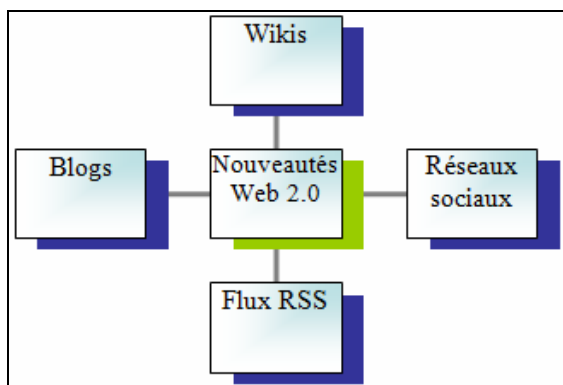


Figure 3 : Les outils du web 2.0

3.1- Les blogs

Un blog ou encore un web log (carnet de bord web) est un journal personnel en ligne qui permet à un internaute de publier régulièrement des informations ou de commenter l'actualité sur un sujet bien déterminé [8]. Certains le considèrent comme une revue qui est disponible sur le web permettant de publier facilement des actualités (Articles, Notes, Billets) dans la langue des blogueurs) sur un sujet, de les illustrer de façon multimédia et de partager ses idées en recueillant des commentaires sur ses articles [13]. Globalement, c'est un site web hiérarchisé dans lequel un ou plusieurs auteurs publient au fil du temps des contenus sous forme des textes, des images, des objets multimédias et de données, classées par ordre chronologique inverse[17].

C'est un outil de publication de contenus, de recherche et de veille qui permet d'informer les internautes sur les nouveautés dans un domaine donné [17]. Il se caractérise par la simplicité de son utilisation et permet un travail collaboratif et offre un espace de partage des connaissances [5]. Comme un livre, un blog est identifié par un ISBN donné par des particuliers et l'attribution d'un numéro à une liste de plus de mille blogs. Les points forts des blogs sont la simplicité d'utilisation, rapidité et facilité de publication, grande liberté, grande capacité d'interaction, coût peu cher voir même gratuit, archivage d'articles, fonctionnalité de regroupement par spécialité. Ces limites sont la validation des informations qui peut poser problème ; la durée de vie de l'information étant très courte, il doit être alimenté régulièrement pour ne pas perdre ses utilisateurs en plus de la non maîtrise des

publicités gérées par la communauté. Le problème des blogs est le taux abandon de milliers de blogs par mois qui n'arrivent pas à suivre le même rythme tout le temps et là aussi, c'est l'un des problèmes du web 2.0. Un blog est généralement libre d'accès et privé, protégé par mot de passe qui remplace la vision de la messagerie et du chat. L'ensemble des blogs de la planète porte le nom de la blogosphère. Parmi les prestataires proposant gratuitement de créer un blog, nous pouvons mentionner Over-Blog, Blogger, Skyblog...

3.2- Les wikis

Inventé par Ward Cunningham en 1995, un wiki est un système de gestion de contenu de site web rendant ses pages web librement modifiables par tous les visiteurs y étant autorisés [6]. C'est un outil de travail collaboratif et espace de discussion qui offre la possibilité de construire au fur et à mesure des contributions qui donnent un contenu structuré et organisé. L'origine de ce nom signifie rapide en hawaïen (wiki wiki). Les wikis sont utilisés pour faciliter l'écriture collaborative de documents avec un minimum de contraintes. Des droits d'accès peuvent être imposés [32]. On peut créer un wiki avec l'une des deux manières :

- Utiliser un site en ligne appelé fermes tel que Wikimatrix ;
- Utiliser un logiciel appelé moteur de wikis tel que Wikipedia.

Comme les blogs, les avantages des wikis sont : le fait que tout internaute peut éditer, et la facilité d'utilisation. Il n'y a pas besoin d'outils lourds et coûteux pour développer un wiki, les wiki sont rapides, instantanés, favorisent le travail collaboratif, permettent l'élaboration collective des contenus, et l'espace d'échange avec les internautes, Diffuser de l'information, n'exige pas la connaissance des langages informatiques, le wiki garde la trace de toutes les modifications faites ; il est de faible coût grâce à l'utilisation des environnements Open Source. Parmi les limites, tout le monde pouvant éditer le contenu (mauvais usage), ouvert au SPAM et au vandalisme ; la flexibilité de la structure peut faire en sorte que le contenu devienne désorganisé à un moment donné. Parmi les outils des wiki on peut citer Mediawiki, Wikidot, Pbwiki. Notons que depuis 2001, Wikipédia est devenu le site web écrit avec un wiki le plus visité dans le monde.

3.3- Les réseaux sociaux

Les réseaux sociaux contiennent des caractéristiques personnelles telles que des profils, des vidéos, des blogs, des chat, des sondages, des flux RSS, et des groupes de discussion. Ils sont des sites destinés à créer des communautés d'une manière ascendante. Chaque utilisateur créera sa propre page personnelle contenant des données accessibles publiquement ou seulement à des individus [15]. Ces communautés peuvent avoir des objectifs communs ou avoir des domaines d'intérêt communs. Ils permettent, les échanges et la mise en ligne de photos et de vidéos ainsi que l'intégration de widgets des outils de fidélisation ou de prospection client ; ils permettent d'accéder à de nombreux sites Internet. Parmi les logiciels des réseaux sociaux existe : (Facebook, LinkedIn, Viadeo,...)

3.4- Les flux RSS

Afin de suivre les nouveautés sur un site web, les flux RSS (Really Simple Syndication) viennent pour occuper ce vide. En effet, le web 2.0 propose les flux RSS comme moyen pour être informé des nouveautés du contenu d'un site lors de sa modification en un seul endroit grâce au lien hypertexte permettant au lecteur de lire la suite de l'actualité en ligne sans être amené à le consulter [7]. C'est un moyen simple et très performant qui nous font économiser le temps et l'effort des recherches documentaires continues et qui permet aussi de faire de la veille informationnelle. Techniquement, c'est un fichier contenant des informations à diffuser sur un site au format XML et doit être maintenu au quotidien. Pour tirer profit des flux RSS, on aura besoin d'un outil appelé lecteur RSS ou agrégateur RSS. Généralement ils sont utilisables par la plupart des navigateurs web tels que Mozilla Firefox, Opera. Parmi les lecteurs RSS existe le RSS Owl, FeedReader, RSS Reader.

4-LES NOUVEAUTES DU WEB 2.0

Le web 2.0 est le fruit de plusieurs changements technologiques, sociales, culturels, économiques du réseau Internet [2]. Il n'est pas une nouvelle version du web comme c'est le cas pour le logiciel où l'ancienne version est dépassée mais plutôt une évolution de ce dernier. Il possède sans doute d'énormes avantages mais ne manque pas de

limites et inconvénients. Certains avantages de ce type de web peuvent devenir des inconvénients. C'est la raison pour laquelle on propose dans ce qui suit de présenter les nouveautés du web 2.0 par rapport au web 1.x et de les discuter.

4.1- Premier changement : Participation des utilisateurs

C'est que le web 1.x était un web où un producteur produit pour plusieurs consommateurs. Maintenant les utilisateurs sont devenus producteurs et consommateurs. Donc au lieu de consommer seulement on peut participer. Autrement dit si le web 1.x c'est 1 pour tous, maintenant c'est tous pour tous.

En effet, dans le web 1.x le concepteur du site était la personne qui se charge de la production du site et de sa mise à jour maintenant tout le monde crée son site sans aucune restriction. Dans cette nouvelle optique, chaque page est une collaboration des auteurs.

Donc tout le monde peut avoir sa place dans ce web 2.0 (professionnels, entreprises, débutants,...). C'est une démocratisation de l'information et une liberté des avis qui permet le partage, collaboration, échange, suivis, retracé...

Ce mode favorise le travail collectif, collaboratif et participatif qui cumule les connaissances humaines et qui permet une forte capitalisation et Co-construction simplifiée tout en s'adaptant à une large audience. Il favorise la mobilisation de l'intelligence collective et le travail en équipe sans contrainte géographique ni politique ni imposer aucune restriction.

Reste à voir qui produit et quand et quel est l'âge et le niveau intellectuel de celui qui produit. Donc certainement la quantité d'information va augmenter mais au détriment de la qualité.

4.2- Deuxième changement : Large gamme des outils

Contrairement au web 1.x, le web 2 est simple et facile à utiliser, Il est devenu une plateforme de services et non plus un regroupement de sites. Pour cela il offre des outils de communication et de partage de l'information partout et par conséquent des services sur le web à travers diverses applications (Les blogs, les wikis, les réseaux sociaux, les flux

Rss,...). Ces outils sont d'abord centrés sur les utilisateurs qui sont également leurs contributeurs et leurs bénéficiaires. Ils sont simple et faciles à utiliser et ne demande pas de formation ; Ils permettent une large diffusion des informations et s'interfacent très facilement et rapidement avec d'autres outils ce qui se traduit par un gain de temps, d'effort et de cout. Par exemple avec les flux RSS on peut faire de la veille. L'utilisateur peut souscrire à une page web et d'être notifiés de tout changement. Avec les Tags, on peut faire de la bonne recherche mais les redondances rendent cette possibilité trop couteuse. Le Web 2.0 peut être un outil d'apprentissage et par conséquent un outil de formation continue mais qui peut toujours subir des améliorations.

4.3- Troisième changement : Portabilité et programmation souple et légère

Poussé par les avances technologiques au niveau des supports de stockage, du haut débit et aussi l'évolution des protocoles web, on ne parle plus de texte et photo maintenant mais du son et vidéo (Blog : Audioblogs, podcast, vidéoblogs). La taille des sauvegardes a migrée du MO vers le GO voir même les TO. Le web 2.0 est devenu très répondu grâce à la baisse des prix et encore plus rapide grâce au haut débit. Il en découle un nombre important d'internautes repartis sur toute la terre et plus spécialement l'intégration des pays du tiers monde en réduisant la fracture numérique. Par ailleurs, l'utilisation de l'AJAX qui est un langage léger permet d'étendre les possibilités de codage dans les navigateurs ce qui se traduit par des pages conviviales et très interactives. Le Web 2.0 permet également de diversifier les terminaux grâce aux versions d'Ajax sur mobile à travers leurs navigateurs et à l'apparition des réseaux mobiles (réseaux wifi, wimax et 3get 4g). Ce qui permet d'avoir le privilège d'utiliser des machines moins puissantes en occurrences les mobiles et les iphones. Comme exemple de l'apport du web 2.0, on peut citer l'encyclopédie Wikipédia qui a demandé des années seulement pour devenir le wiki le plus répondu et la référence pour les chercheurs et les utilisateurs sans payé les frais des contenus contrairement a beaucoup de sociétés qui ont dépensé beaucoup de temps et d'argent.

5-LES LIMITES DU WEB 2.0

Comme on a déjà dit, le web 2.0 possède des avantages mais aussi des limites. Sur la base de nouveautés du web 2.0, on peut dégager beaucoup de limites.

5.1- Limite 1 : Mauvaise qualité de l'information

Grâce au Web 2.0, tout le monde peut: créer, publier, partager, se connecter, influencer, collaborer; Oui mais quelle est la qualité de ce qui est publié et sa pertinence ?

D'après ma propre expérience en tant qu'enseignant chercheur, dans la même classe, il ya toujours des étudiants brillants ceux moyens et enfin ceux qui sont très limites. Donc la participation ne sera jamais la même. Puis il y a ceux qui veulent participer et ceux qui ne le veulent pas. Pour participer, il faut au moins des connaissances et compétences minimales avant d'aborder un sujet pertinent. Ce qui s'applique exactement sur le web 2.0, les gens n'ont pas la même formation, les mêmes expériences, les mêmes idées. Donc, parmi les limites du web 2.0, c'est qu'aucune vérification réelle des gens n'est faite ce qui donne une possibilité de mensonges ou de mauvaise utilisation d'autant plus qu'on peut utiliser de faux pseudos. Le mode actuel du web 2.0 donne beaucoup d'informations redondantes, inutiles et non intéressantes ce qui nous oblige à le réadapter.

5.2- Limite 2 : Faible taux de participation

Le web 2.0 instaure une nouvelle démocratisation de l'information qui donne l'accès de lire et de participer à tout le monde. Oui mais est ce que tout le monde publie ou au moins la majorité [3]. Selon plusieurs études [12], peu d'utilisateurs le font, en effet 1% des utilisateurs produisent 2 /3 de la production [14]. En 2004, Par exemple, Wikipédia à un total de 68.682 internautes 80% de toutes les modifications de Wikipédia sont effectués par 10% des utilisateurs et 5% des utilisateurs ont écrit plus de 66% de tous les articles [27]. De plus ce nombre est en décroissance totale .Donc avec ce nouveau mode il y a beaucoup de lecteurs oui mais pas beaucoup de participants d'entre eux

5.3- Limites 3: Durée de vie de l'information très courte

Parmi les problèmes que pose les applications du web 2.0 existe le problème de la mise à jour, en effet les blogues et les wikis doivent être alimenté régulièrement pour ne pas perdre leurs utilisateurs. L'information qui contient est souvent inactive. Les blogues se créent et meurent rapidement à cause du taux d'abandon qui est très élevé. L'information n'a plus de valeur et ne s'archive sur les serveurs même si elle est très intéressante, en fait il faut stocker l'information non pas par l'ordre inverse de l'ordre chronologique mais plutôt par l'ordre d'importance.

5.4- Limite 4 : Manque de sécurité et droit d'auteurs

Les droits d'auteurs posent un grand problème pour le web 2.0. Les internautes bénéficient de l'information existante sur les commentaires postée sur un blog par exemple. Il peut s'opposer à toute reproduction sans son autorisation ou au moins exiger qu'elle soit mentionnée. A mon avis ce problème ne doit même pas être posé pour le résoudre dans les tribunaux, comme exemple on peut citer le problème de youtube et les droits d'auteurs des vidéos qui le composent. Cette société à donner aux tribunaux en USA les coordonnées des collaborateurs et à créer un grand problème qui ne doit même être posé. En plus des droits d'auteurs existe les Spam et les malfaiteurs qui n'arrêtent pas de nous embêter et ne pas nous laisser profiter de cette collaboration et partage du web 2.0.

5.5- Limite 5 : Manque de sémantique

Le Web sémantique [28] a été proposé en premier lieu par l'inventeur du World Wide Web, Tim Berners. Le réseau web 2.0 n'est pas un réseau sémantique. En effet, l'information n'a pas de sens ou d'interprétation et se reflète par la non possibilité d'effectuer des recherches très pertinentes qui intéresseront grandement les spécialistes. Les données des contenus peuvent être enrichis afin de leur donner un sens afin d'enrichir et de personnaliser les résultats de recherche associés à ces contenus. L'ajout de sens afin d'augmenter la pertinence des contenus et il faut penser à la constitution d'une base de données à l'échelle du web.

6-VERS LE WEB 2+ : LE MECANISME

Le web collaboratif se base sur la participation des utilisateurs comme acteurs permettant la production et la large diffusion de l'information formant par la suite des communautés. Certes la taille et la masse d'information va augmenter sur le niveau quantitatif mais reste le volet qualitatif. Dans le web 2.0 actuel, le consommateur et l'auteur ont les mêmes droits et obligations. La qualité de l'information est absente dans ce type de philosophie et aucune stratégie pour la montrer. L'information qui provient de ces différents type d'utilisateurs est la même ce qui n'est pas normal. Le travail d'équipe est un facteur clé pour réussir le changement mais il faut comme même ordonné les utilisateurs selon l'importance et leurs donner plus de privilèges. Il ne suffit pas de communiquer, publier et partager n'importe quel type d'information mais la bonne information pour cela on propose une nouvelle version du web 2.0 appelée Web 2+ qui se base sur la surmontation des problèmes déjà exposés dans le paragraphe précédent.

6.1- Subdivision de l'information

L'information du web 2+ sera subdiviser en deux parties : la partie publique ou actuelle pour préserver l'existant du web et une nouvelle partie validée qui est une extension de la première et qui contient de l'information validée par des valideurs, trié, et non redondante. La figure suivante montre les parties du web 2+ :

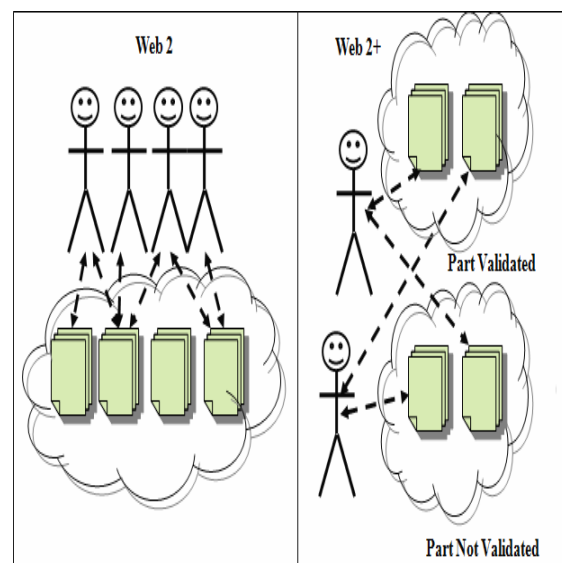


Figure 4 : Les parties du web 2+

6.2- Décomposition des utilisateurs

De même, on propose de décomposer les utilisateurs du web en trois groupes : les utilisateurs qui consomment et produisent les contenus et ne peuvent le faire qu'après une signature numérique sur le dépôt de l'information, les valideurs qui valident les contenus et enfin les experts qui réalisent le suivi des validations en désignant deux valideurs pour chaque contenu et sa publication lors de sa validation par les 2 valideurs. Un utilisateur peut devenir valideur s'il est recommandé par deux experts. Un valideur sur un thème doit collaborer à travers le web 2.0 avec les valideurs en coordination avec un ou plusieurs experts pour valider un sujet sur un thème et aussi les intervention. On propose de créer une association mondiale pour la validation des contenus telle que le 3WC. Les types d'utilisateurs du web 2+ sont représentés dans la figure suivante :

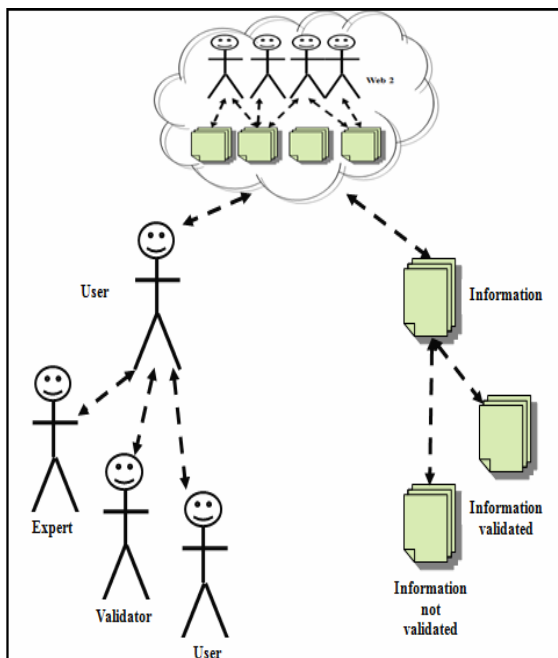


Figure 5 : Types des utilisateurs du web 2+

Dans cette nouvelle vision du web qui est le Web 2+, la partie validée ne comporte pas les interventions anonymes, une information n'est validée que si elle est signée numériquement. Dans ce cas les sites seront classés et gérés par les experts qui ne vont publier que l'information non redondante, bien triée et validée.

7-VERS LE WEB 2+: LES INNOVATIONS

7.1- Identification numérique IN de l'utilisateur

Il faut instaurer une identification numérique IN pour chaque utilisateur tel est le cas pour les machines Internet avec leurs adresses IP ou le cas pour le ISBN d'un livre. Pour cela l'utilisateur remplira une seule fois une fiche centralisée sur une partie du web et recevra un code avec le quel il pourra partager son avis et ces commentaires là où il le veut à travers son identification dans le réseau Web 2+. Parmi les avantages de cette solution c'est d'identifier les gens et détecter les malfaiteurs et les profiteurs. Cette solution va aussi servir à détecter le déséquilibre des participations et savoir qui participe et qui consomme.

7.2- Codage et stockage des informations

On propose aussi que l'information publiée aie un code unique et que les informations soient stockées dans une base de données répartie sur plusieurs serveurs mais l'identification des utilisateurs du web 2+ doit être centralisée. Si jamais un site peut être attaqué par des pirates ou mal fauteurs, normalement à travers son IN il doit être mis dans la black List. Le problème technique des Spam sera réduit.

7.3- Création d'une monnaie virtuelle

On propose de créer une monnaie virtuelle appelée web2+ dinar et qui augmentera à chaque fois où quelqu'un publie de l'information validée. Les personnes collaborateurs doivent être payées par cette monnaie et ils auront par la suite accès à certaines possibilités non données à tout le monde. Cette valeur va dépendre du taux de participation et aussi de la notation que lui affectent les valideurs et les lecteurs. Chaque utilisateur aura un compte de cette monnaie et selon son alimentation il pourra bénéficier des avantages supplémentaires, tel qu'être informé des dernières nouvelles validées dans ses domaines d'intérêt, si un utilisateur ne publie plus il faut lui interdire toute l'information validée. Avec ce nouveau mode, les utilisateurs seront encouragés à écrire et à donner les avis.

8-VERS LE WEB 2+ : LES AVANTAGES

8.1-Permanence de la connexion l'utilisateur

La philosophie d'intégrer la monnaie virtuelle dans le web et donner les accès à travers la richesse de l'internaute possédant cette monnaie donnera à l'information une valeur exemplaire. Les internautes ne pourront bénéficier sauf s'ils produisent ou paye réellement. Ce mécanisme privilégiera les internautes producteur et collaborateur et les insistera à rester connecté tout le temps ce qui se répercutera sur la publicité à travers les bannières publicitaires et les subventions des entreprises pour toucher cette gamme d'internautes intéressés.

8.2- Meilleure qualité de l'information

Dans cette nouvelle version du web, le facteur important sera la qualité de l'information. En effet l'information sera bien identifiée, bien triée, bien présentée et en plus bien entendu exposé selon l'ordre de pertinence. Les valideurs et les experts vont vieillir a ce qu'elle soit non redondante et de bonne qualité avant sa validation.

8.3- Augmentation du nombre d'internautes sur la toile

La qualité de l'information est un facteur majeur du travail individuel et collectif. Si on arrive à garantir une meilleure qualité de l'information et une meilleure gestion de celle-ci sans redondances bien trié et bien sélectionné selon l'ordre de pertinence Le nombre d'internautes sur la toile va augmenter d'une manière exponentielle et les participations seront plus consistante en termes d'information et de nouvelles idées.

8.4- Elargissement de la population d'internautes

Parmi les utilisateurs du web, il y'ont a de tout type : les collaborateurs de bonne foi, les opportunistes, les personnes radins et ceux généreux. C'est une population très variée. Ce qu'on a proposé comme vision du web insistera tout le monde à travailler et a publier. Y compris les paresseux où veulent la contre partie et par conséquent le web s'ouvrira sur d'autres populations dont certain pour la première fois.

8.5- Meilleur traitement des articles

Chaque article sera crée et signé numériquement par un ou plusieurs auteurs. Il ne sera publié qu'après validations par deux valideurs mondialement reconnu. Le processus de validation est illustré dans la figure suivante :

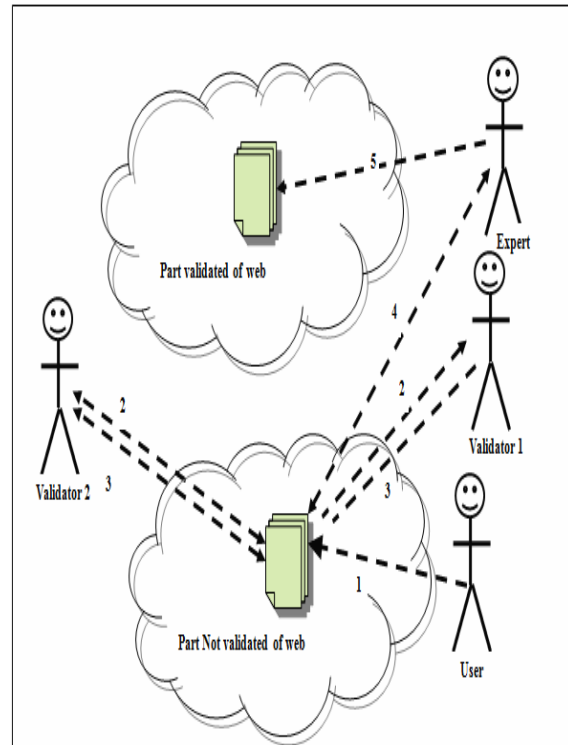


Figure 6 : Processus de publication dans le web2+

- 1 : Production de l'information par l'utilisateur
- 2 : Lecture de l'information par l'utilisateur
- 3 : Validation et correction
- 4 : Extraction de l'information par l'expert de la partie non valide
- 5 : Dépôt de l'information par l'expert dans la partie valide en lui affectant un numéro.

Après publication, les internautes pourront la noter selon la pertinence et le contenu

9- LES MODALITES DE COUVERTURE DES COUTS

9.1- Sources de financement

Dans le web 2.0, les dons sont les principales modes de financement des collaborations. La publicité joue un rôle de financement plutôt limité. Dans la nouvelle version du web 2+, ce service ne sera pas finance par les dons, mais

par la publicité sur cette partie sensible du web. La publicité va couvrir les charges et sera très coûteuses pour les entreprises surtout dans la partie validé. En plus de la publicité s'ajoute les cotisations des personnes qui ne produisent pas pour accéder aux différents services du web2+.

9.2- Gestion des risques, problèmes et avantages des publications

Dans cette nouvelle optique du web 2+, un texte pourra être produit personnellement ou collectivement tout en respectant le respect des droits d'auteurs. Dans le cas contraire des lois peuvent être appliqué et l'identification de chaque utilisateur est faite d'une manière unique. L'utilisateur assumera les risques et problèmes qui peuvent en découler mais bénéficiera aussi des avantages de publications sur le web 2.0 tout en respectant l'étiquette.

9.3- Mode spécifique des paiements

Dans notre nouvelle vision du web2+, pour consommer il faut payer ou bien réellement en achetant la devise virtuelle ou gratuitement en produisant. Techniquement, il faut regrouper les identités dans une seule base de données centralisée et les données des utilisateurs dans des bases de données réparties. L'utilisateur s'identifiera une seule fois en lui affectant un IN. Il accédera par la suite aux différents outils à travers son mot de passe relatif à son IN. La création d'un langage normalisé de recherche de l'information tel que le SQL sur des bases de données repartis serait très intéressante et facilitera la recherche et sa pertinence.

10-CONCLUSION

Le but de notre proposition consiste à surmonter le problème de la qualité de l'information inexistant dans le web2.0. Elle sera dans ce nouveau mode bien identifié, bien structuré, pas redondant, et nous permettra une meilleure réutilisation et une meilleure recherche. Ce type de nouveauté poussera les internautes à participer d'avantage en profitant de leurs expériences. Les gains sur les volets temps de recherche, effort pour trouver la bonne information, le coût des travaux seront gratuits pour les producteurs et payant pour les consommateurs non producteurs. Comme perspectives on aimera avoir des outils pour les non voyons pour élargir encore plus notre communauté. On aimera un web sémantique

qui pense et qui comprend le sens de l'information. Qu'il soit multimédia qui parle et écoute avec plusieurs langues. Qu'il soit en 3d et sous forme de bases de données réparties.

En conclusion je dis qu'il faut revoir le concept de l'open source, le source ne doit se donner à mon avis qu'aux personnes qui participent avec des identités numériques. Ces évolutions auront un impact important sur le cycle de la chaîne documentaire de la production de l'information jusqu'à la diffusion.

BIBLIOGRAPHIE

- [1]: Alexander,P (2005),Web 2.0 : Web Services Mesh-up, - Prentice Hall, 2005.
- [2]: Anderruthy,J (2007), Web 2.0 : Révolutions et nouveaux services d'Internet, Editions ENI, 2007.
- [3]: Auchard,E (2007) [Online], Participation on Web 2.0 sites remains weak, <http://www.reuters.com/article/internetNews/idUSN1743638820070418>, [consulté le 05.12.08].
- [4]: Berners-Lee.T and Cailliau.R(1990) [Online],, WorldWideWeb: Proposal for a HyperText Project,1990, <http://www.w3.org/Proposal.html>, [consulté le 05.11.08].
- [5]: Cyril,F and Turrettini,E (2004), Blog story. Paris : Eyrolles, 2004, ISBN 2-7081-3158-3
- [6] : Delacroix,J (2005), Les Wikis, espaces de l'intelligence collective - M2 Editions, 2005.
- [7] : De Lussigny,G (2008), Flux RSS et PodCast, L'information en direct sur votre ordinateur, Eyrolles,ISBN10 : 2-7460-4124-3
- [8] : Desavoie,B Moisantr,X and Le Meur,L (2005), Les blogs : nouveau média pour tous. Paris : M2 édition 2005, ISBN 2-9520514-3-7
- [9] : Dupuy,G (2007), La fracture numérique, Ellipses, 2007.
- [10] : Gervais, J.F (2006), Web 2.0, Les internautes au pouvoir : Blogs, réseaux sociaux, partages de vidéos, Mashups, Dunod, 2006.
- [11]: Godin,S (2007) [Online], Web 4, http://sethgodin.typepad.com/seths_blog/2007/01/web4.html, [consulté le 03.11.08].
- [12]: Guillaud.H(2007) [Online], Limites du web 2.0 : une implication toujours faible, <http://www.internetactu.net/?p=7035>, [consulté le 05.11.08].
- [13] : Hugh,H (2005), Blog: understanding the information what's changing your world. Nashville, 2005, ISBN 0-7852-1187-X
- [14]: Kalviainen,E (2006) [Online],The 1% Rule: Charting citizen participation, http://customerevangelists.typepad.com/blog/2006/05/charting_wiki_p.html, [consulté le 07.11.08].
- [15] : Lefebvre,A (2005), Les réseaux sociaux, pivot de l'Internet 2.0, Alain Lefebvre - M2 Editions, 2005.
- [16] : Le deiff,O (2007), Culture de l'information et web 2.0 Quelles formations pour les jeunes Générations, Doctoriales du GDR TIC & Société, Marne-la-Vallée, 2007.
- [17] : Le Meur, L and Beauvais,L (2005), Blogs pour les pro,- Paris : Dunod, 2005, ISBN 2-10-049395-7.
- [18] : McCormack,D(2002), ExecEnablers : Web 2.0, - Aspatore Books, 2002.
- [19]: O'Reilly,T(2005) [Online], What Is Web 2.0, <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>, [consulté le 06.01.09].
- [20]: O'Reilly.T (2005) [Online], Web 2.0: Compact Definition ? http://radar.oreilly.com/archives/2005/10/web_20_compact_definition.html, [consulté le 05.11.08].
- [21] : Pillou,J and Cousin,C (2008), Tout sur le Web 2.0, Dunod, 2008.
- [22] : Pimienta,D (2007), Fracture numérique, fracture sociale, fracture paradigmatique, Juillet 2007, pp.7-8.
- [23] : Pollack,M (2005),Class dismissed , Library journal, supplément au n° 130, octobre 2005, p.2-4.
- [24]: Schwalberg.D,(2007) [Online], Knol, l'arme de Google pour contrer Wikipedia <http://www.blog4web.com/category/wikipedia/>, [consulté le 09.12.08].
- [25] : SmihIly,M(2007) [Online], Eurostat, Enquête communautaire sur l'utilisation des TIC par les ménages et les particuliers, <http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY/OFFPUB/KS-QA-07-023/FR/KS-QA-07-023-FR.PDF>, [consulté le 05.01.09].
- [26]: Spivack,N (2007) [Online], Web 3.0 -- The Best Official Definition Imaginable, http://novaspivack.typepad.com/nova_spivack_weblog/2007/10/web-30---the-a.html, [consulté le 15.12.08].

- [27] : Wales,J (2004) [Online],Wikipedia Sociographics, <http://www.ccc.de/congress/2004/fahrplan/files/371-wikipedia-sociographics-slides.ppt> , [consulté le 25.12.08].
- [28] : Web semantic [Online], <http://semanticweb.org> , [consulté le 22.11.08].
- [29]: Web3D Consortium [Online], www.web3d.org , [consulté le 17.11.08].
- [30]: Wikipedia [Online], The web 2.0, http://fr.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 , [consulté le 23.11.08].
- [31]: Wikipedia [Online], The web 3.0, http://fr.wikipedia.org/wiki/Web_3.0 , [consulté le 11.11.08].
- [32]: Wikipedia [Online], The wiki, http://fr.wikipedia.org/wiki/Web_3.0, [consulté le 23.11.08].
- [33]: World Wide Web Consortium [Online], <http://www.w3.org/Proposal.html> , [consulté le 24.11.08].
- [34]: W3School [Online], <http://www.w3schools.com/>, [consulté le 11.11.08].