

## Curs WEB 2.0

### DEFINIRI CONCEPTUALE

Web 2.0 este noua generație<sup>1</sup> a web-ului care pare a fi în ultimul timp subiectul preferat al analiștilor și cercetătorilor din domeniu, fiind considerat un concept la modă. Termenul acesta a fost folosit pentru prima dată în 2004 de către Tim O'Reilly în cadrul unei conferințe, care este considerat de atunci părintele său. Deși sintagma a fost folosită doar pentru a semnala că ceva diferit se întâmplă, fără a fi furnizată și o definiție clară a acestuia, totuși conceptul a fost îmbrățișat de către marea comunitate a utilizatorilor Internet.

În 2005, în cadrul articolului *What is Web 2.0 –Design Patterns and Business Model for the Next Generation of Software*, O'Reilly revine cu precizări suplimentare, fără însă a furniza nici de data aceasta o definiție clară. Acest articol stă la baza tuturor încercărilor de definire a termenului de Web 2.0, a tuturor publicațiilor ce tratează acest subiect, fiind considerat piatra de temelie a acestui concept. Din încercarea lui O'Reilly de definire a termenului Web 2.0, reies următoarele :

*„Web 2.0 este rețeaua ca platformă, acoperind toate dispozitivele; aplicațiile Web 2.0 sunt cele care exploatează cel mai mult acest avantaj intrinsec al rețelei: furnizarea de software ca și serviciu-continuu-updatat și care devine cu atât mai bun cu cât îl folosesc mai mulți utilizatori, consumând și remixând date din surse multiple, inclusiv de la utilizatorii individuali, și care în același timp oferă propriile date și servicii într-o formă care permite remixarea de către alții, creând efecte de rețea printr-o „arhitectură a participării” și mergând dincolo de metafora paginii din Web 1.0 pentru a furniza o experiență mai bogată utilizatorului”.*

Deși există numeroase alte încercări de definire ale acestui termen/concept, cum ar fi definiția oferită de Troy Angrignon care menționează că „Web-ul 2.0 este un grup de schimbări determinate economic, social și tehnologic în atitudinile, instrumentele și aplicațiile care fac din Web viitoarea platformă de comunicare, colaborare, comunitate și învățare cumulativă”, sau cele din 2006 ale lui O'Reilly, care revine în încercarea sa de a lămurii lucrurile, precizând că „Web 2.0 este revoluția comercială din era computerelor, cauzată de utilizarea Internetului ca platformă” și că „Web 2.0 este

---

<sup>1</sup> Se cuvine a se menționa faptul că deja se vorbește despre generațiile web 3.0 și web 4.0, fără a fi însă foarte clare aceste concepte. Singurul aspect cunoscut este faptul că webul 3.0 apare și sub denumirea de web semantic, deși există destule controverse referitoare la utilizarea acestei sintagme. Definiri clare ale acestor termeni nu există, iar majoritatea analiștilor consideră că în funcție de evoluția acestora vor fi făcute definiții și ajustări pe parcurs.

un trend economic, social și tehnologic care formează baza pentru noua generație a Internetului, una mai matură, un mediu distinctiv caracterizat de participarea utilizatorilor, de deschidere și de efecte de rețea”, totuși o definiție clară, unanim acceptată și recunoscută, nu există<sup>2</sup>. Până și părintele recunoscut al web-ului (din prima generație), Tim Berners-Lee, referindu-se la Web 2.0 spunea despre acesta că „nimeni nu știe exact ce înseamnă”.

Așa cum se poate vedea din cele prezentate mai sus, deși au existat preocupări de definire a acestui termen/concept, nici una dintre acestea nu este considerată încă definiția recunoscută a Web-ului 2.0. Caracteristica Web 2.0 este noutatea, posibilitatea de adaptare și remodelare continuă în funcție de utilizatori și de descoperirile tehnologice din domeniu. Poate de aceea este și foarte greu să se ajungă la un consens în ceea ce privește definirea acestuia, sau poate că această definiție nu poate fi generată într-un anumit moment, ci trebuie continuu remodelată și reformulată în funcție de transformările specifice.

Tocmai de aceea, atunci când se fac referiri la Web 2.0, de obicei se menționează noutățile aduse de acesta (prin comparație cu tehnologiile/serviciile din web-ul clasic), trăsăturile sale caracteristice. Tabelul de mai jos, ce a fost prezentat într-o formă incipientă și de către O'Reilly în 2005, ilustrează parte dintre aceste transformări:

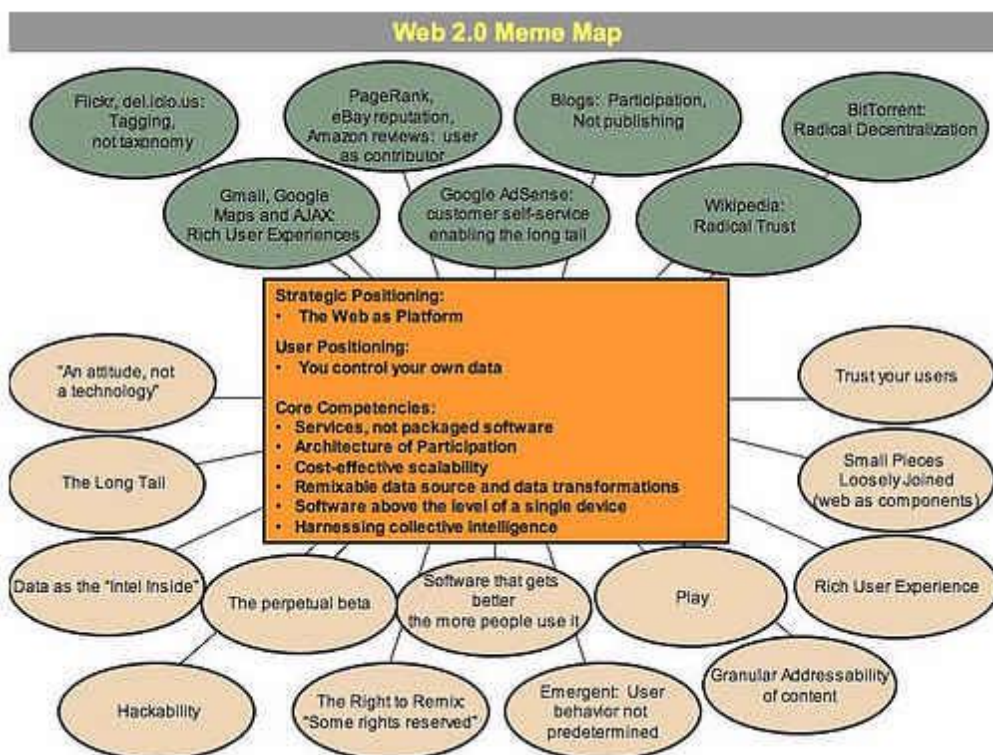
<b>Web 1.0</b>		<b>Web 2.0</b>
DoubleClick	→	Google AdSense
Ofoto	→	Flickr
Akamai	→	BitTorrent
Mp3.com	→	Napster
Britannica Online	→	Wikipedia
Pagini personale	→	Bloguri
Speculare nume domenii	→	SEO (optimizarea motoarelor de căutare)
Pagini vizitate	→	Cost per click
Publicare	→	Participare
Content Management System	→	Wiki
Directoare (taxonomy)	→	Tagging (folksonomy)
Stickiness	→	RSS – sindicarea informației
Netscape	→	Google

<sup>2</sup> Alte definiții ale lui Web 2.0 pot fi consultate la adresa <http://www.web2.0definitions.com/>.

De asemenea, tot O'Reilly menționa în cadrul aceluiași articol ideea că majoritatea acelor companii care au supraviețuit prăbușirii dotcom-ului au câteva similarități, trăsături comune care au condus la continuitatea acestora, la fundamentarea a ceea ce astăzi denumim generic „Web 2.0”.

Așa cum preciza O'Reilly și în cadrul primei definiții a lui Web 2.0, atunci când ne gândim la acesta trebuie, în primul rând, să percepem Internetul ca pe o platformă (figura 1), așa cum, comparativ, în anii precedenți (cei ai generației Web 1.0), platforma era reprezentată de către sistemul de operare, care îți facilita accesul la seturile de aplicații folosite în viața de zi cu zi.

**Figura 1. Reprezentarea lui Web 2.0 ca și platformă**

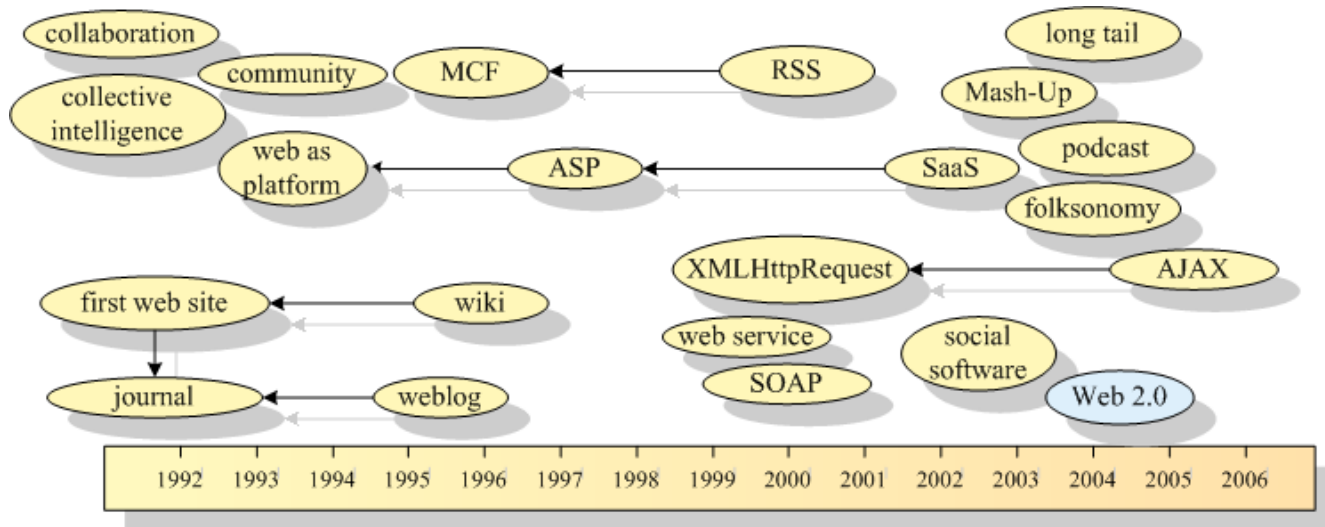


Sursa: <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

## CARACTERISTICI WEB 2.0

Multe dintre tehnologiile și aplicațiile care astăzi le regăsim grupate în cadrul termenului umbrelă de Web 2.0 au fost generate, folosite și adaptate cu mult înaintea definirii de către O'Reilly a conceptului de Web 2.0. Figura 2, publicată de către Jürgen Schiller García în 2006, prezintă la scală temporală momentul apariției unora dintre termenii folosiți în corelație cu Web 2.0

**Figura 2. Scala temporală cu termenii înglobați în Web 2.0**



Sursa: <http://www.scill.de/content/2006/09/21/web-20-buzz-zeitstrahl/>

De asemenea, în cadrul figurii de mai sus, se pot observa anumite caracteristici, cum sunt:

- dependența ce există între unele elemente prezentate;
- tranziția de la Web 1.0 la Web 2.0 presupune faptul că site-urile izolate, specifice Web-ului clasic sunt înlocuite acum de site-uri care se adresează unui număr cât mai mare de persoane, ce pot conlucra la realizarea anumitor transformări sau partajări de informații;
- fenomenul social din jurul lui Web 2.0: conținutul informațional generat și distribuit în cadrul Web-ului 2.0 este urmarea unei comunicări deschise, în care se regăsește o descentralizarea a autorității, o libertate de a partaja (prin partajare în acest context a se înțelege atât distribuirea de conținut și/sau resurse informaționale, spre a fi folosite de către alți utilizatori, dar și folosirea acelor informații făcute publice de alte persoane) etc.
- posibilitatea de contribui la organizarea și categorisirea conținutului informațional cu scopul de a realiza astfel un volum de informații mai calitative, de care cu toții să beneficiem;
- rampa de lansare pe care poate să o reprezinte Web 2.0 pentru utilizatorii întreprinzători. Totuși, doar unele dintre aceste idei (materializate prin site-uri care majoritatea au și un puternic caracter social) vor rezista în timp, în funcție de evoluțiile capacităților tehnologice și de opțiunile utilizatorilor.

O descriere mai cuprinzătoare a lui Web 2.0, care să completeze cele mai sus menționate, ar putea include următoarele elemente, cuvinte cheie, denumite și principii Web 2.0:

- Simplitatea în utilizare este poate una dintre cele mai importante trăsături ale lui Web 2.0.

Faptul că nu sunt necesare cunoștințe de programare, că sunt suficiente doar competențele

de utilizare a tehnologiilor informaționale și de comunicare a condus la deschiderea totală pe care acesta o implică. Mai mult decât, interfețele cu care aceste aplicații/servicii vin în fața utilizatorului sunt extrem de prietenoase. Cu siguranță simplitatea în utilizare este unul din factorii care a condus la succesul lui Web 2.0, la utilizarea acestuia de către un număr mereu în creștere de persoane, în toate activitățile vieții de zi cu zi. Fără nici un fel de discriminare, oricine, de oriunde, oricând și cu orice mijloace poate avea acces la tehnologiile și aplicațiile Web 2.0.

- Partajarea – în era Web 2.0, în mare majoritate, datele și informațiile nu mai sunt în posesia doar a câtorva persoane sau organizații. Una dintre ideile de bază care fundamentează Web 2.0 presupune ca utilizatorii să facă publice informațiile cu caracter nonpersonal. Bineînțeles că rămâne la latitudinea fiecărui utilizator dacă să partajeze informații, cât, ce, uneori și cui anume să facă public. Astfel, informațiile care vor circula în spațiul cibernetic, vor fi accesibile oricărui utilizator interesat de acestea și mai mult decât atât, în mod ideal, vor deveni mai bune. De asemenea, un alt aspect extrem de important ce caracterizează Web 2.0 – democrația – va fi astfel evidențiat, pentru că acele informații vor conține diferite puncte de vedere.
- Interese de nișă - fenomenul cunoscut în domeniul economic sub denumirea de longtail, reprezintă reunirea unor multitudini de site-uri web, cu diferite topici, mai mici sau mai mari, mai vechi sau recent înființate. Puterea generată de reunirea în anumite contexte a acestor tipuri de site-uri (care nu vor renunța la individualitatea lor), popularitatea de care va da dovadă acest conglomerat, vor fi elemente extrem de importante în lupta cu mogulii din domeniu sau când vor dori să-și manifeste anumite interese sau opinii.
- Sindicarea informațiilor – din punctul meu de vedere și cu siguranță a multor alora, un element extrem de important ce s-a evidențiat în corelație cu Web 2.0 este cel al sindicării informației. Astfel, folosind fluxurile RSS sau Atom, prin intermediul agregatoarelor specifice (aplicații care citesc, extrag și sumarizează informațiile, prezentându-le apoi abonaților la astfel de servicii ), utilizatorii pot beneficia de informații referitoare la noutățile despre un anumit subiect, în timp real și în mod automat.
- Web-ul ca și platformă, convenabilitatea, interoperabilitatea și diversitatea de formate – accesul este realizat de pe dispozitive multiple, folosind diferite sisteme de operare sau browsere Internet. Sau Web-ul este folosit ca și canal de transmitere a datelor de la o aplicație la alta, multe dintre aplicații rulând chiar în cadrul browserelor. De asemenea,

interoperabilitatea dintre aceste tipuri de aplicații este un factor implicit. Mai mult decât atât, o multitudine de formate de fișiere pot fi descărcabile, convertite și retransmise etc. Astfel, ca și avantaje pentru caracteristicile enumerate se pot evidenția independența software-ului față de platformă, datele pot fi accesibile de oriunde, pot fi partajate etc. În schimb, ca și dezavantaje menționăm faptul că viteza de lucru este mult redusă, securitatea datelor este precară, multe dintre aplicații sunt nefinalizate etc.

- Software-ul ca și serviciu – Până acum, în cadrul web-ului clasic software-ul se distribuia sub formă de licență sau în formă demonstrativă, pe o anumită perioadă de timp. Puține erau aplicațiile care erau accesibile în formă gratuită. În era Web 2.0 însă utilizatorii gândesc în termeni de servicii, nu de pachete software, iar de la aceste servicii care în marea lor majoritate sunt și gratuite se așteaptă să fie disponibile oricând și mereu îmbunătățite pe parcurs. Nu trebuie să existe diferite versiuni, nu trebuie să fie efectuate instalări noi sau continue actualizări. În Web 2.0 vor supraviețui doar acele companii care vor înțelege noile tendințe, care nu vor încerca să dea lucrurile înapoi și să revină la era software pentru PC-uri.
- Încrederea în utilizatori – în lumea Web 2.0 utilizatorul joacă rolul cel mai important. Încrederea acordată acestora, faptului că participarea acestora, acțiunile care le întreprind vor aduce un plus de valoare Web-ului, sunt elemente cheie ale principiilor care au stat la baza lui Web 2.0. Au existat și vor exista și în continuare foarte mulți sceptici referitor la credibilitatea acordată acțiunilor utilizatorilor, însă poate cele mai elocvente exemple cum sunt Wikipedia și Flickr, stau mărturie că Internetul de astăzi a condus la o maturizare a utilizatorilor. A nu se înțelege totuși că opinia fiecăruia este bună, ci doar că fiecare are dreptul la a-și exprima părerea, iar dacă altcineva consideră că poate aduce un plus de calitate la informațiile existente, este liber să o facă și astfel ciclul poate continua. De cumulum de informații, aplicații, de participarea și inteligența colaborativă etc. cu toții beneficiem, așa că este în interesul tuturor să conlucrăm la păstrarea integrității acestora, la dezvoltarea unui conținut mai calitativ.
- Tagging, folksonomy – în corelație cu implicarea utilizatorilor, dar și cu încrederea acordată acestora ar putea fi situat și procedeul prin care se fac pași în ceea ce am putea considera „clasificarea web-ului”. Flickr a introdus această concepție, dar indiferent care serviciu folosesc, utilizatorii pot eticheta prin taguri informațiile accesate (imagini, site-uri web etc.). Pentru o asemenea informație se pot atribui unul sau mai multe taguri, care apoi sunt stocate

în baze de date ce conțin astfel de înregistrări. Atunci când orice utilizator caută date de orice natură, scriind în cadrul tagurilor cuvinte cheie reprezentând ce anume dorește să obțină ca și informații, datele vor fi returnate conform cu etichetarea asociată. Astfel se poate spune că tagurile stau la baza construirii de comunități virtuale, în funcție de interese, gusturi, afilieri etc. Această etichetare populară, făcută de „autorii” datelor respective, care în marea lor majoritate nu sunt experți în ceea ce privește sistemele de management ale conținutului (CMS), ale clasificărilor, poartă denumirea de folksonomie, fiind o caracteristică a lui Web 2.0.

- Uzabilitatea – experiența bogată în utilizarea diferitelor tipuri de aplicații și tehnologii specifice, ce nu era oferită de web-ul clasic și unidirecțional este tot o caracteristică importantă a acestuia.
- Etc.

Parte din aceste elemente caracteristice pot fi regăsite și în cadrul figurii următoare, construită de către [Markus Angermeier](#) în 2005):

**Figura 3. Componente și caracteristici Web 2.0**



Sursa: <http://kosmar.de/archives/2005/11/11/the-huge-cloud-lens-bubble-map-web20/>

Cu alte cuvinte, putem spune că Web 2.0 este caracterizat de:

1. **Comunitatea.** Așa cum am mai menționat anterior, în cadrul lui Web 2.0 utilizatorii au un rol cheie. Prin implicarea activă a acestora Web 2.0 a evoluat la ceea ce înseamnă astăzi și se dezvoltă și în continuare. Utilizatorii prin comentariile care le fac, prin comportamentul lor în atunci când

vizitează un anumit site, prin voturile pe care le acordă etc. decid implicit și cum va arăta Internetul de mâine. Comunitățile de oameni care participă în cadrul rețelelor sociale, amploarea pe care acestea au cunoscut-o denotă nevoia acută de socializare a indivizilor. Și în cadrul web-ului clasic puteai să te informezi, dar socializarea, interacțiunea ce este astăzi evidențiată în Web 2.0 nu a fost nicicând de o asemenea intensitate. Astăzi utilizatorii sunt parte activă a întregului proces, fie își exprimă comentariile pe marginea unui anumit subiect, fie contribuie la realizarea unui conținut mai calitativ, fie își creează un set de prieteni sau colaboratori etc. Chiar dacă identitatea unui utilizator nu este neapărat cea reală, oamenii au o mai multă maturitate, sunt mai responsabili de acțiunile lor. Excepții întotdeauna vor exista, dar oricum, se poate spune că, în ansamblu, utilizatorii dețin puterea. Ei sunt acei care prin acțiunile lor conduc la popularitatea unui serviciu sau, de ce nu la închiderea acelor site-uri/servicii care nu sunt conforme cu doleanțele lor, care nu le-au trezit interesul.

2. **Tehnologia.** Dezvoltarea Web 2.0 în forma actuală a condus la apariția unor noi tehnologii, așa cum se poate observa și în cadrul figurii 2, dintre care cele mai renumite sunt AJAX, RSS sau XML. De asemenea, blogurile, wiki-urile, podcasturile sau videocasturile, sistemele de bookmark colaborativ, web API-uri, microchunking, servicii web online etc. sunt alte exemple cunoscute pentru mulți dintre noi.

3. **Arhitectura.** Web-ul ca și platformă, aplicațiile online sau sistemele de operare online sunt doar câteva exemple pe care cu greu ni le-am fi imaginat ca fiind scenarii veridice în urmă cu câțiva ani. Actualmente web-ul devine tot mai mult o sumă de aplicații care relaționează în cele mai nebanuite modalități. Utilizatorul are acum la dispoziție o varietate de aplicații pe care le poate întrebuința așa cum dorește astfel încât să corespundă cât mai îndeaproape nevoilor sale. De exemplu, un utilizator care folosește aplicația Gmail ca pe un sistem de stocare a datelor, este astăzi un fapt ce ține de realitatea cotidiană și nu de ficțiune. De inventivitatea utilizatorilor ține modul în care ei vor utiliza aplicațiile existente sau cele care vor mai apărea.

4. **Aspectul.** Deși în cadrul lui Web 2.0 accentul este pus pe informație și nu pe design, totuși pot fi semnalate preocupări și în ceea ce privește aspectul. Pentru Web 2.0 designul înseamnă culori vii, fonturi și caractere cât mai vizibile, cât mai puține colțuri, cadre cu colțuri rotunjite, cât mai multe umbre, reflecții, gradiente etc.

Dacă luăm în considerare faptul că valoarea Internetului nu stă în viteza cu care se desfășoară accesul sau transferul de informații, ci în informațiile existente și în relaționările dintre oameni sau dintre organizații, putem spune că web-ul clasic este în corelație cu revoluția informațiilor, cu a tehnologiilor informaționale și de comunicare, cu societatea informației și cea a cunoașterii. În schimb,



Web 2.0 presupune un alt tip de revoluție, aceea a tehnologiilor, care conduce și la o revoluție în relaționarea dintre indivizi și organizații.

## SERVICIILE WEB 2.0

Internetul a devenit dintr-un instrument predominant de informare un suport de divertisment, tranzacții și socializare, un element cheie în viața de zi cu zi a multora dintre noi. Dezvoltarea Internetului din ultimii ani trebuie privită mult mai profund, nu doar din prisma creșterii vitezei și a accesibilității. Oamenii îl folosesc tot mai mult pentru a-și îndeplini nevoile sociale, socializarea devenind unul din curentele cheie ale Internetului de astăzi.

Internetul zilelor noastre pune în centrul atenției utilizatorul, cu nevoile, acțiunile și aspirațiile sale, utilizatorii devenind atât consumatori cât și producători în noua lume Web. Conținutul consumat de către aceștia, feedbackul utilizatorilor dar și urmărirea atentă a modului cum aceștia folosesc serviciile, sunt instrumente extrem de importante pentru generarea unor noi servicii sau pentru continua îmbunătățire a celor existente.

Dacă în Web 2.0 aplicațiile software destinate utilizatorilor sunt preponderent înlocuite de serviciile special concepute pentru a facilita acțiunile acestora, în cele ce urmează sunt evidențiate câteva din cele mai importante astfel de servicii<sup>3</sup>:

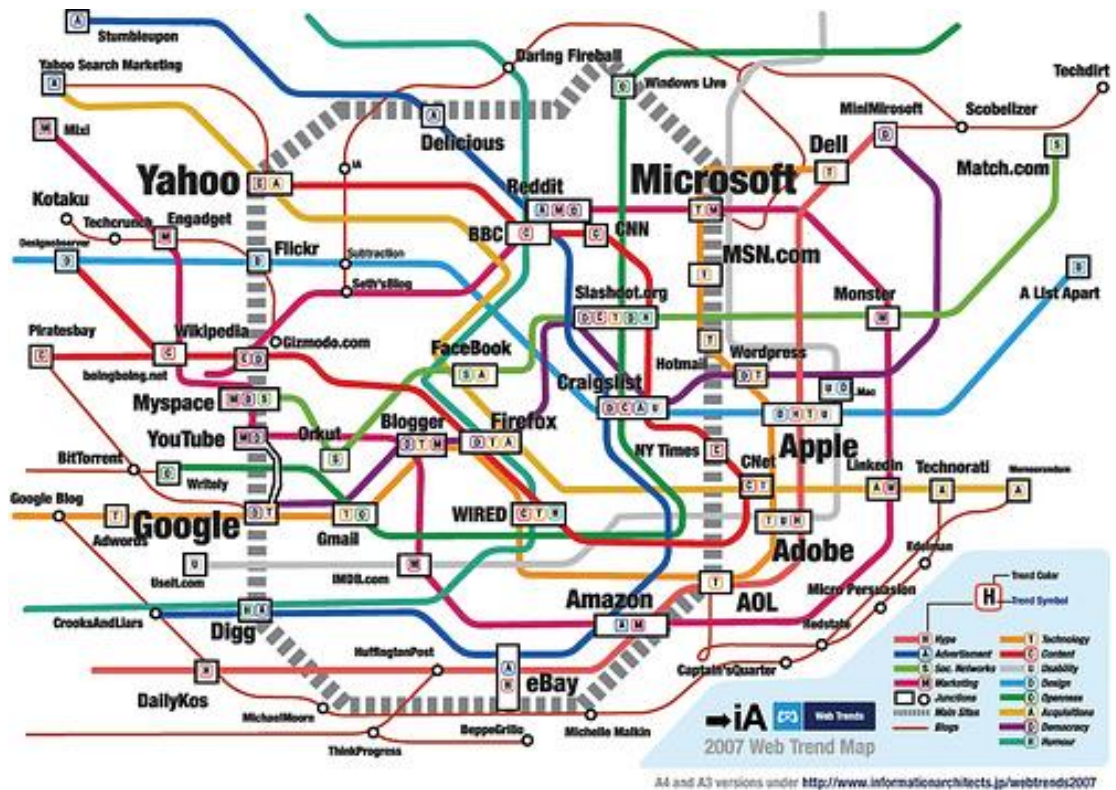
- Servicii destinate socializării, interacțiunii dintre indivizi – în această categorie ar putea intra [Flickr](#), [MySpace](#), [Friendster](#), Hi5 etc. Astfel de servicii oferă utilizatorilor posibilitatea de a interacționa cu diverse persoane, în funcție de interesele fiecăruia. Tot în cadrul acestei categorii de servicii destinate socializării ar mai putea fi introduse într-o oarecare măsură și blogurile, wiki-urile, serviciile de comunicații și de chat etc.
- Serviciile destinate facilitării comunicării – cele mai importante aplicații Web 2.0 ce deservește comunicarea între indivizi sunt cele de telefonie și mesagerie instantanee, bazate pe protocolul IP fix sau mobil. Astfel de servicii sunt [Skype](#), [Meebo](#), [Web2messenger](#), [Zohochat](#), [Gtalkr](#) etc.
- Aplicații de birou – Web-ul 2.0 schimbă ideea de aplicații birotice statice, individuale în servicii online ce pot fi folosite în colaborare, din orice locație etc. Astfel de aplicații care câștigă tot mai multă popularitate sunt: [Writely/Google Docs](#), [Zohovirtualoffice](#), [Thinkfree](#) etc.

---

<sup>3</sup> O listă cu 1000 astfel de servicii, cu link-urile aferente, ordonate pe tipuri de acțiuni, poate fi consultată la adresa <http://www.web20searchengine.com/web20/web-2.0-list.htm>

- Programe Mashup și filtre – Un mashup este un site web sau o aplicație ce folosește conținutul existent în mai multe surse, creând astfel un serviciu complet nou. Astfel de aplicații cum sunt de exemplu [Technorati](#) și [Dailymashup](#), oferă utilizatorilor statistici sau alte tipuri de configurări, în funcție de necesitățile lor.
- Instrumente suport pentru utilizatori – tot mai multe aplicații destinate satisfacerii diverselor nevoi ale oamenilor. Fie că sunt baze de date, instrumente pentru marketing, instrumente de blogging, platforme online specifice unui anumit tip de organizație, acestea alcătuiesc o parte importantă a lui Web 2.0.
- Multi clusterare - Marile companii web s-au aflat într-o permanentă competiție pentru a oferi utilizatorilor aplicații cât mai variate, specifice fiecăruia dintre tipurile de servicii mai sus menționate. Tranzacții care să le asigure supremația, diverse facilități oferite utilizatorilor (de exemplu Google oferă un cont comun pentru accesarea tuturor serviciilor componente), sau alte asemenea acțiuni au condus la o multitudine de beneficii pentru utilizatori. Moguli ca și Google, Yahoo sau Microsoft vor fi extremi de activi pentru a-și asigura supremația pe piața globală IT. Figura numărul 5 prezintă această acaparare a pieței de către principalii actori implicați în această competiție:

Figura nr. 5 Actorii activi pe piața IT



Sursa: <http://www.informationarchitects.jp/>

Astfel de servicii și aplicații și-au găsit o mulțime de adepți. De asemenea, utilizarea acestora a schimbat modul cum ne manifestăm, cum comunicăm, cum interacționăm. Toate acestea au dus treptat și la schimbări destul de radicale în toate sectoarele societății unde există comunități foarte vaste de utilizatori/consumatori Web 2.0. Figura următoare (numărul 6) prezintă câteva astfel de transformări, la care eu aș mai adăuga și educația:

**Figura 6 Implicațiile Web 2.0 în diferite sectoare ale societății**



Sursa: <http://www.flickr.com/photos/dionh/83654635>

### **CRITICI LA ADRESA LUI WEB 2.0**

Orice nouă tehnologie atrage după sine adepți și critici. Cum Web 2.0 este unul dintre cei mai uzitați termeni, cel puțin în ultimul an, este normal ca preocupările analiștilor din domeniu să se îndrepte către acesta.

Unul dintre cele mai mari reproșuri sau mai bine spus îngrijorare referitoare la Web 2.0 este legat de conținutul materialelor postate, de calitatea acestora. Libertatea de exprimare și de publicare a permis oricărei persoane care dorea să-și facă publice anumite însemnări, realizări sau gânduri să vină cu acestea și să le prezinte tuturor (în special prin intermediul blogurilor). Cenzura existentă în jurul publicațiilor din Web 1.0 a dispărut complet, dar cu toți constatăm și reversul acestui procedeu. Probabil procentul materialelor de calitate care sunt postate pe web este undeva în jurul lui 15%-20%. E adevărat că unul dintre principiile de bază a lui Web 2.0 stipulează faptul că utilizatorii sunt și consumatorii și producătorii de conținut, iar acest conținut, prin participarea și implicarea tuturor poate deveni mai bun și mai bun, reflectând, în mod ideal, diferite puncte de vedere.

Site-urile Web 2.0 (în special blogurile sau wiki-urile) nu trebuie percepute ca o modalitate de a vinde sau a face publicitate cuiva sau la ceva. Acestea trebuie să implice ideea de socializare, de colaborare, de interacțiune și partajare de idei, păreri sau informații.

De asemenea, isteria iscată de conceptul Web 2.0 determină pe oricine care deținea un site încă de acum câțiva ani și i-a modificat acum puțin aspectul, sau care poate acum dorește să-și creeze unul, să considere că dacă are un site cu casete cu colțuri rotunjite sau folosește XML să își pună eticheta de Web 2.0. Web 2.0 înseamnă mai mult decât atât, presupune o continuă îmbunătățire a conținutului (chiar și a aspectului), înseamnă participare colaborativă și socializare.

Este adevărat că Web 2.0 este caracterizat de continua schimbarea site-urilor, de acel „perpetual beta”. Dar aceasta nu trebuie să fie o scuză pentru slaba calitate a conținutului sau aspectului, pentru stabilitatea și siguranța utilizatorilor implicați sau pentru puținul interes trezit în rândul utilizatorilor. Acel „perpetual beta” prelungit o perioadă prea lungă va duce la probabila pierdere a multora dintre utilizatorii consacrați.

Mulți dintre utilizatori, poate puțin conservatori sau poate doar speriați de lipsa de siguranță a identității și intimității ce pare a fi momentan una dintre marile curențe ale lui Web 2.0, consideră că era Web 1.0 s-a încheiat. În realitate nu este așa, Web 2.0 nu a înlocuit complet web-ul clasic, doar o parte din acesta s-a transformat făcând tranziția către Web 2.0. Astfel cele două generații de web coexistă, mulți analiști sau mai bine spus prezicători vorbesc deja de iminența lui Web 3.0 sau chiar de apariția lui Web 4.0. Dacă va fi așa, timpul va decide, iar noi vom încerca să înțelegem ce ar vrea să reprezinte fiecare dintre acestea.

Oricum, chiar și în viitorul apropiat specific generației Web 2.0, multe dintre site-uri nu vor rezista, nu vor supraviețui în timp din cauza lipsei de utilitate, din cauza puținului interes trezit în rândul utilizatorilor. Probabil că, în timp, datorită unei utilizări mai îndelungate, alte păreri contra despre Web 2.0 vor fi analizate. Ce este cel mai important aspect este faptul că aceste critici, aceste observații cu caracter de atenționare ar trebui să fie materializate în timp prin înlăturarea tuturor sau măcar a unora dintre neajunsurile evidențiate.

### **ÎN LOC DE CONCLUZIE: CE ESTE ȘI CE NU ESTE WEB 2.0?**

Un sondaj realizat în 2006 de către Basecamp a evidențiat faptul că 13% dintre companii nu știu ce înseamnă Web 2.0, în timp ce din 83% dintre respondenții care aveau o idee, aproape fiecare a venit cu o descriere diferită (Little, 2006)

Pe de o parte toate aceste incertitudini și ezitări sunt normale. Atâta timp cât nu există o definiție clară, unanim acceptată, vor exista mereu o mulțime de speculații referitor la ce este și ce nu

este Web 2.0. Fiind un concept care trezește interesul utilizatorilor, care pare a avea viitor<sup>4</sup>, este normal ca implicațiile acestuia să se răsfrângă nu numai asupra lumii Web, ci și asupra industriilor învecinate – telecom, IT și media – sau asupra tuturor activităților cotidiene.

Însumând cele mai sus menționate, putem spune că **Web2.0 este:**

- Internetul zilelor noastre (atenție însă că nu orice site care are colțurile rotunjite poate fi încadrat la Web 2.0);
- Internetul al cărui conținut este creat de către noi toți, într-o continuă schimbare.
- Un spațiu deschis comunicării, informării și interacțiunii între utilizatori. Un spațiu unde lumea partajează documente și fotografii, unde-și postează părerile mai mult sau mai puțin personale (în cadrul blogurilor), unde găsesc informațiile necesare atât pentru activitățile de învățare și perfecționare, cât și pentru divertisment etc.
- Un mediu ce facilitează munca în colaborare, cercetarea colaborativă.
- Internetul care se adresează oricui, fără nici un fel de discriminări. Nu implică cunoștințe și competențe digitale avansate, monopolul limbii engleze dă semne că se diminuează iar bariere geografice sau fizice nu există. Singurele cerințe tehnologice sunt referitoare la conexiunea la Internet care trebuie să fie de înaltă calitate și la existența unui browser.
- O găselniță de marketing, un cuvânt la modă ce curând va fi înlocuit de noi apariții;
- Totdeauna în versiunea beta, adică nefinalizat, deschis la îmbunătățiri. Utilizatorii sunt în același timp și persoanele care testează aplicațiile, care sugerează sau chiar efectuează ajustările necesare spre a realiza servicii mai de calitate.
- O sumă de site-uri (unele foarte mici sau recent înființate) ce sunt concentrate în jurul unor subiecte variate;
- Etc.

În schimb, la fel de important este și faptul că **Web 2.0 nu este:**

- Ajax – adesea acești doi termeni sunt folosiți ca și sinonime. De asemenea, nu este nici RSS sau orice altă tehnologie înglobată. Din contră, toate acestea luate împreună formează Web-ul 2.0, noua generație a web-ului inteligent, realizată pentru și de către utilizatori.
- Un model standard de afaceri sau o rețetă sigură pentru a avea succes și a te îmbogăți;

---

<sup>4</sup> Un studiu Gartner din 2006 relevă faptul că Web 2.0 a fost identificată drept una din principalele tehnologii cheie în următorii 10 ani.

- Un rival al mass-media tradițională - din contră, poate fi un suport al acesteia;
- O nouă modalitate de a naviga pe Internet;
- O explozie a unui anumit tip de software;
- O altă fază, complet nouă, a Internetului etc.

Web 2.0 este totuși expresia tipică a societății globale, a societății informaționale și de cunoaștere în care trăim astăzi: fără sens și totuși plină de înțelesuri, democratică dar fără alternativă, aparținând tuturor fără ca cineva să o înțeleagă cu adevărat.

De fapt, Web 2.0 reprezintă în ansamblu esența modificărilor profunde, revoluționare, care au avut loc pe Internet în ultimii ani, dar care caracterizează și perioada actuală. Web 2.0 este, în esență, o unealtă extraordinară, la îndemâna tuturor, ce poate fi utilizată spre beneficiul nostru comun. Modul cum îl utilizăm ne face răspunzători de evoluția acestuia, deci de noi toți depinde să încercăm să modelăm o față mai bună a acestuia, să remediem sau să minimalizăm neajunsurile care momentan le implică.

### **Bibliografie:**

1. Anderson P. (2007) - [\*What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education.\*](#)
2. Charles J. (2007) – [What is Web 2.0?](#), blogul personal.
3. Downes S. (2007) – [Web 2.0](#), blogul personal.
4. Fox S., Madden M. (2006) - [Riding the Waves of "Web 2.0"](#), Pew Internet & American Life Project.
5. Lankshear C., Knobel M. (2006) – *New Literacies, Everyday Practices and Classroom Learning*, Open University Press.
6. Little Arthur D. (2006) - [Ce este Web 2.0](#), supliment al revistei *Comunicații Mobile*, nr. din decembrie.
7. Musser J. (2006) - [Web 2.0 Principles and Best Practices](#), O'Reilly Radar.
8. O'Reilly T. (2005) - [What Is Web 2.0 - Design patterns and Business Model for the next Generation of Software](#) . O'Reilly Network.
9. O'Reilly T. (2006) - [Web 2.0 Compact Definition: Trying Again](#). O'Reilly Radar.
10. O'Reilly T. (2007) - [The future of Web 2.0](#). O'Reilly Radar.
11. Richard L. (2006) - [Web 2.0 Trends and Technologies](#), IMRC - IM Conference.
12. [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) cu articolul despre Web 2.0.