



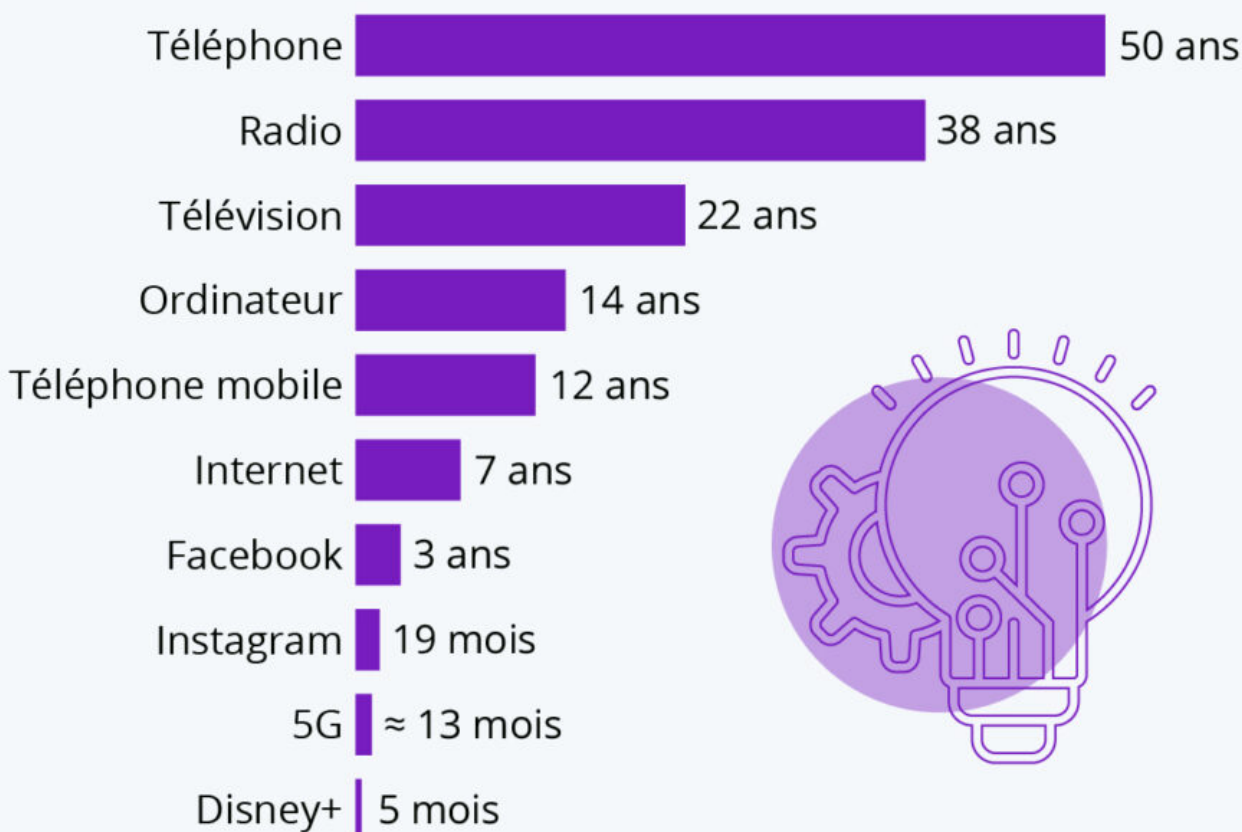
Ecrit par Echo du Mardi le 28 mai 2022

Comment la diffusion des innovations s'accélère

Écrit par Echo du Mardi le 28 mai 2022

Comment la diffusion des innovations s'accélère

Durée qu'il a fallu aux technologies et services sélectionnés pour atteindre 50 millions d'utilisateurs



Sources : VisualCapitalist, McKinsey, Ericsson, recherches Statista



Avant l'ère d'Internet et la « [digitalisation](#) » de l'économie, la vitesse d'adoption d'une innovation se heurtait aux contraintes physiques liées à sa production et distribution à grande échelle. Il était d'abord



Ecrit par Echo du Mardi le 28 mai 2022

nécessaire de réunir plusieurs millions de fonds en capital, une usine, de la main-d'œuvre et des stocks de matières premières. Ensuite, une fois le produit prêt à être vendu, il fallait encore investir dans la publicité et développer les canaux de vente, afin d'avoir une chance de le voir un jour se démocratiser.

Même pour le cas des innovations les plus révolutionnaires, l'adoption auprès d'une large frange de la population nécessitait plus d'une dizaine d'années. Il a par exemple fallu un demi-siècle pour que le téléphone fixe soit utilisé par 50 millions de personnes, 22 ans pour la télévision ou encore 12 ans pour le téléphone portable, selon des données rapportées par [Visual Capitalist](#).

Mais à l'[ère du numérique](#), la production de biens et de services ne tient parfois qu'à un simple morceau de code informatique pouvant être répliqué ou réutilisé indéfiniment à un coût marginal proche de zéro. Dans ce nouveau monde, l'innovation peut se propager comme une trainée de poudre. Facebook a par exemple atteint le seuil des 50 millions d'utilisateurs 3 ans après son lancement, Instagram moins de 2 ans et le service de streaming vidéo Disney+ seulement 5 mois.

Le record mondial de vitesse d'adoption revient à l'application indienne de traçage du Covid-19, Aarogya Setu, qui a atteint 50 millions d'utilisateurs en l'espace de 13 jours en 2020, battant le précédent record établi par Pokémon Go en 2016 (19 jours).

De Tristan Gaudiaut pour [Statista](#)