

# Windows 2.0 : une version méconnue qui a jeté les bases des interfaces graphiques modernes

Stéphane FOSSE

[fosse.fr](http://fosse.fr)

5 décembre 2025

Copyleft : cette œuvre est libre, vous pouvez la copier, la diffuser et la modifier selon les termes de la [Licence Art Libre](#)

Fin 1987, Microsoft lance Windows 2.0, une version qui passe souvent inaperçue dans les récits sur l'histoire de l'informatique. Coincé entre Windows 1.0 et le futur succès de Windows 3.0, ce système d'exploitation intermédiaire a pourtant introduit des innovations qui structurent encore notre quotidien numérique : fenêtres superposées, multitâche et standards d'interface.

## Une prouesse technique pour l'époque

La nouveauté technique la plus frappante tient dans l'exploitation du processeur Intel 386. Cette puce autorise l'exécution de plusieurs sessions MS-DOS en parallèle : si la limite des 640 Ko de mémoire du système MS-DOS bride les performances, cela reste une prouesse pour l'époque. Les utilisateurs découvrent la possibilité de passer d'une application à l'autre, un concept qui représentait alors un véritable changement.

L'interface subit une transformation radicale avec l'arrivée des fenêtres superposées. Là où Windows 1.0 se contentait de juxtaposer les fenêtres côte à côte, la version 2.0 les empile les unes sur les autres. Cette approche, directement inspirée d'Apple Lisa, déclenche immédiatement des tensions juridiques. Apple accuse Microsoft de violer l'accord signé entre les deux entreprises en 1985, préfigurant les batailles judiciaires qui marqueront les années suivantes.

Le système ébauche ce qui deviendra plus tard la barre des tâches et le bureau de Windows 95. Ces éléments restent rudimentaires, mais leur présence témoigne de la vision à long terme de Microsoft. Les exigences matérielles demeurent conséquentes : un processeur Intel 286 au minimum, accompagné d'une quantité de RAM importante selon les standards de l'époque.

## Un accueil commercial mitigé

Malgré ses innovations, Windows 2.0 ne parvient pas à séduire massivement le public. Les utilisateurs, ancrés dans leurs habitudes avec MS-DOS et ses commandes textuelles, résistent à cette approche graphique imparfaite. La gestion mémoire pose des problèmes récurrents, et la compatibilité avec les logiciels existants n'est pas toujours au rendez-vous. Microsoft réagit en publiant une série de mises à jour : les versions 2.01, 2.02, 2.03 et finalement 2.11 en 1989 tentent de corriger ces défauts de jeunesse.

Ces corrections successives améliorent progressivement la stabilité et ajoutent le support de nouveaux périphériques. La version 2.11 marque l'aboutissement de ces efforts d'amélioration, avec une base plus solide pour l'écosystème Windows.

Rétrospectivement, le système de fenêtres superposées de Windows 2.0 est devenu la norme dans toute l'industrie. La gestion multitâche démontre l'intérêt d'une interface capable de jongler entre plusieurs applications. Ces concepts, perfectionnés dans Windows 3.0, contribueront au succès commercial de ce dernier en 1990.

L'architecture de Windows 2.0 préfigure naturellement certains aspects techniques des versions ultérieures. La gestion de la mémoire étendue, testée de manière expérimentale, sera raffinée par la suite. Le support du processeur Intel 386 ouvre la voie à des applications plus sophistiquées, capables d'exploiter pleinement les capacités du matériel.

Les standards d'interface utilisateur établis par cette version durent encore. Menus déroulants, icônes, concept de fenêtre active : autant d'éléments qui structurent notre quotidien informatique. Le système embarque déjà des applications comme Paint, Write et une calculatrice, ancêtres directs des outils que nous utilisons régulièrement.

## Architecture modulaire et modes de fonctionnement

Sur le plan technique, Windows 2.0 fonctionne comme une extension graphique de MS-DOS, mais son architecture prépare la transition vers des systèmes plus autonomes. Le développement parallèle d'OS/2, né de la collaboration entre IBM et Microsoft, influence certaines décisions techniques de cette version.

Le système propose trois modes de fonctionnement selon la puissance du processeur. Le mode réel limite la mémoire à 1 Mo, le mode standard atteint 16 Mo, tandis que le mode 386 étendu prétend gérer jusqu'à 4 Go théoriques. Cette approche modulaire adapte les performances aux capacités matérielles disponibles, une stratégie qui perdure dans les systèmes modernes.

Microsoft fournit un kit de développement (SDK) aux programmeurs, leur permettant de créer des applications natives. La plateforme introduit la programmation orientée événements, un concept novateur pour l'époque. Les applications communiquent entre elles via le protocole DDE (Dynamic Data Exchange), précurseur des mécanismes modernes de communication inter-processus.

Cette interface marque une rupture avec les pratiques établies. L'approche graphique de Windows 2.0 s'éloigne des commandes textuelles complexes de MS-DOS, proposant une interaction plus intuitive avec l'ordinateur. Microsoft doit convaincre les éditeurs de logiciels de développer des applications compatibles, un défi commercial considérable.

## Une stratégie dans un marché concurrentiel

Le lancement intervient dans un contexte de concurrence acharnée sur le marché des interfaces graphiques. Apple domine avec son Macintosh, pendant que Commodore ou Atari proposent des solutions intégrées. Microsoft mise sur son approche consistant à superposer une couche graphique sur MS-DOS, stratégie qui se révélera payante à long terme.

L'expérience acquise avec Windows 2.0 guide les développements ultérieurs. Les retours utilisateurs et les difficultés techniques rencontrées orientent les choix de conception des versions suivantes. Microsoft comprend notamment l'importance vitale d'assurer la compatibilité avec l'existant, leçon qui influence toute sa stratégie produit.

Cette version témoigne d'une période charnière où l'informatique personnelle bascule des interfaces en ligne de commande vers les environnements graphiques. Windows 2.0 illustre la stratégie Microsoft d'amélioration progressive, s'inspirant souvent des innovations concurrentes. Cette approche, couplée à la domination de MS-DOS sur le marché des PC, impose durablement l'entreprise dans les interfaces graphiques, malgré des débuts laborieux.

## Références

- [1] Jacques MORLEGHEM. [Windows 2 et 386 facile](#). Hachette, 1989. ISBN : 2501012542.