





«В будущем на рынке
останется два вида
компаний: те, кто в
Интернете, и те, кто выше
из бизнеса»

— Билл Гейтс «Бизнес со скоростью мысли», 1999

Содержание

Глобальные тренды в торговле



Технологии, влияющие на интернет-торговлю



Схема интернетизации



Этапы интернетизация торговли



Дорожная карта интернет-торговли

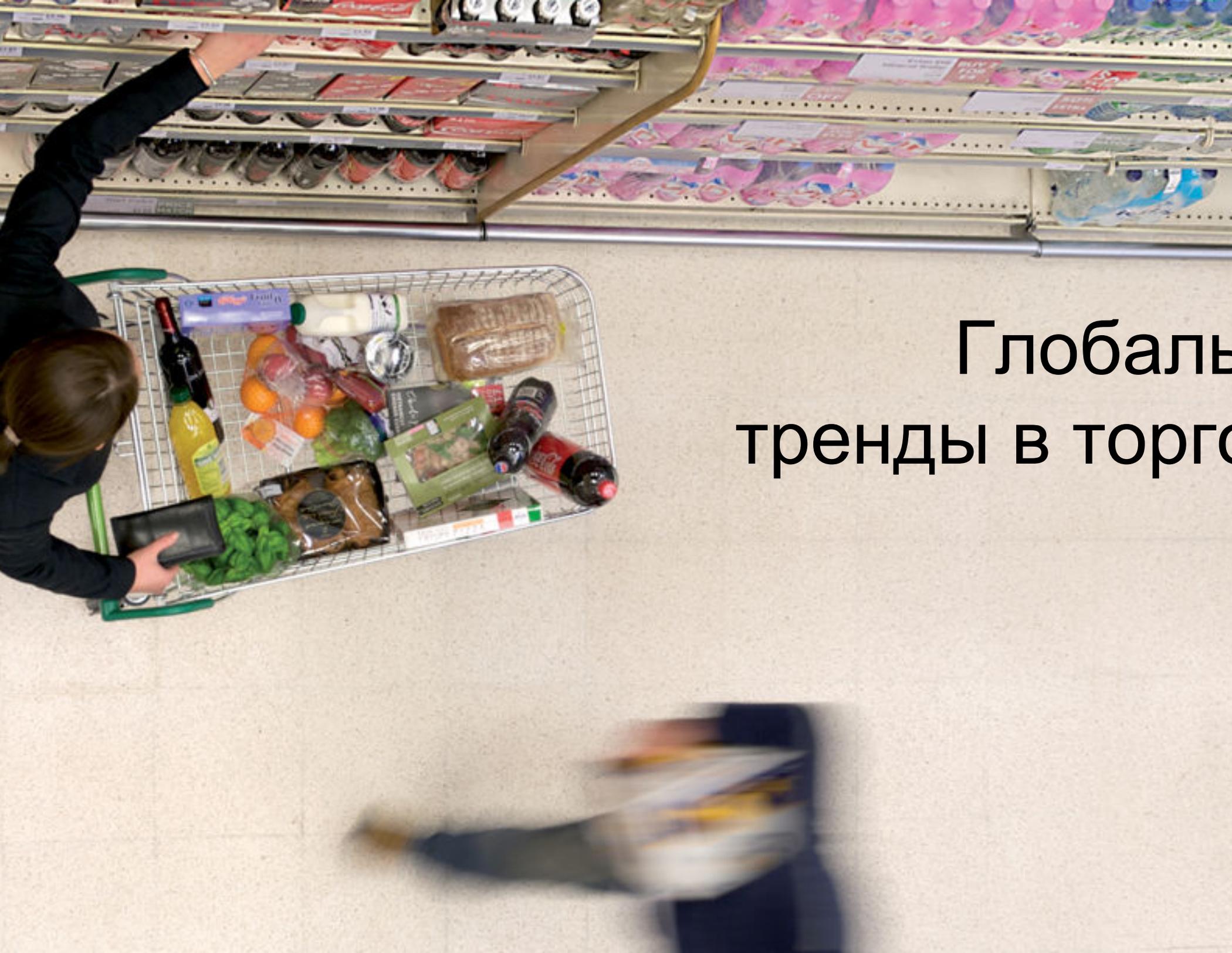


Выводы для МСБ и Опоры России



Группа исследования интернета будущего





Глобальные тренды в торговле

«...ые старые»

Мигранты

Дети

«Новые варвары»

массовые категории потребителей

...рговля

Локальные продукты

Social production

Люди с несколькими социальными жизнями

розрашение локальных сообществ

Квалифицированные потребители

DoItYourself-технологии

3D-печать

индивидуализация потребления

...е машины
...ставка

Мгновенная доставка

Сервисы по индивидуализа

Объем вирт. продукции сопоставим с реальн.

ализация продукции и услуг

Множество аватаров

Вирт

От покупки к аренде

«Умная» упаковка

Изменение цикла жизни продукции и услуг

Саморазпадающиеся

Готовые

Аренда вещей



«Новые старые» — старение населения, рост среднего класса и рост качества здравоохранения ведут к формированию массового и растущего класса социально-экономически и умственно активных людей старше 60-ти лет.

В расчет распространения интернета дети становятся самостоятельной и активной частью экономики — они получают возможность не только покупать товары, но и производить и организовывать собственные бизнесы в интернете.

Развитие технологий приводит к появлению «новых варваров» — необразованных людей стран третьего мира, которые имеют доступ к интернету и передовым

- Распространение эксклюзивных и персональных вещей под различные категории людей: разных по возрасту, интересам и занятиям и физиологии.
- Развитие систем и сервисов, позволяющих самостоятельно изготавливать различные вещи («do it yourself»): особенно в области строительства и медиа.
- Постоянное увеличение информированности, требований и компетентности потребителей: например, потребители хотят иметь возможность самим определять состав продукции.



Распространение и развитие разных локальных сообществ: например, ритуальных.

Локальные сообщества самостоятельно производят товары-услуги для собственных нужд и налаживают торговлю ими.

Появление цепочек производства и торговли между разными сообществами, включая сообщества разных стран.

Появление специфических товаров-услуг и денежных валют, имеющих ценность в одних сообществах, но не значимых в других сообществах.



Отделение цикла жизни упаковки от цикла жизни товаров и услуг, как следствие — увеличение цикла жизни упаковки

Смещения основного способа потребления товаров с покупки и владения на аренду, как следствие — снижение цикла пользования товарами и увеличение общего цикла жизни за счет смены владельцев

Развитие специальных систем и технических устройств по утилизации товаров и упаковки

Продажа и аренда товаров и услуг

Специальными комплектами под задачу, функцию, стиль или образ

ни





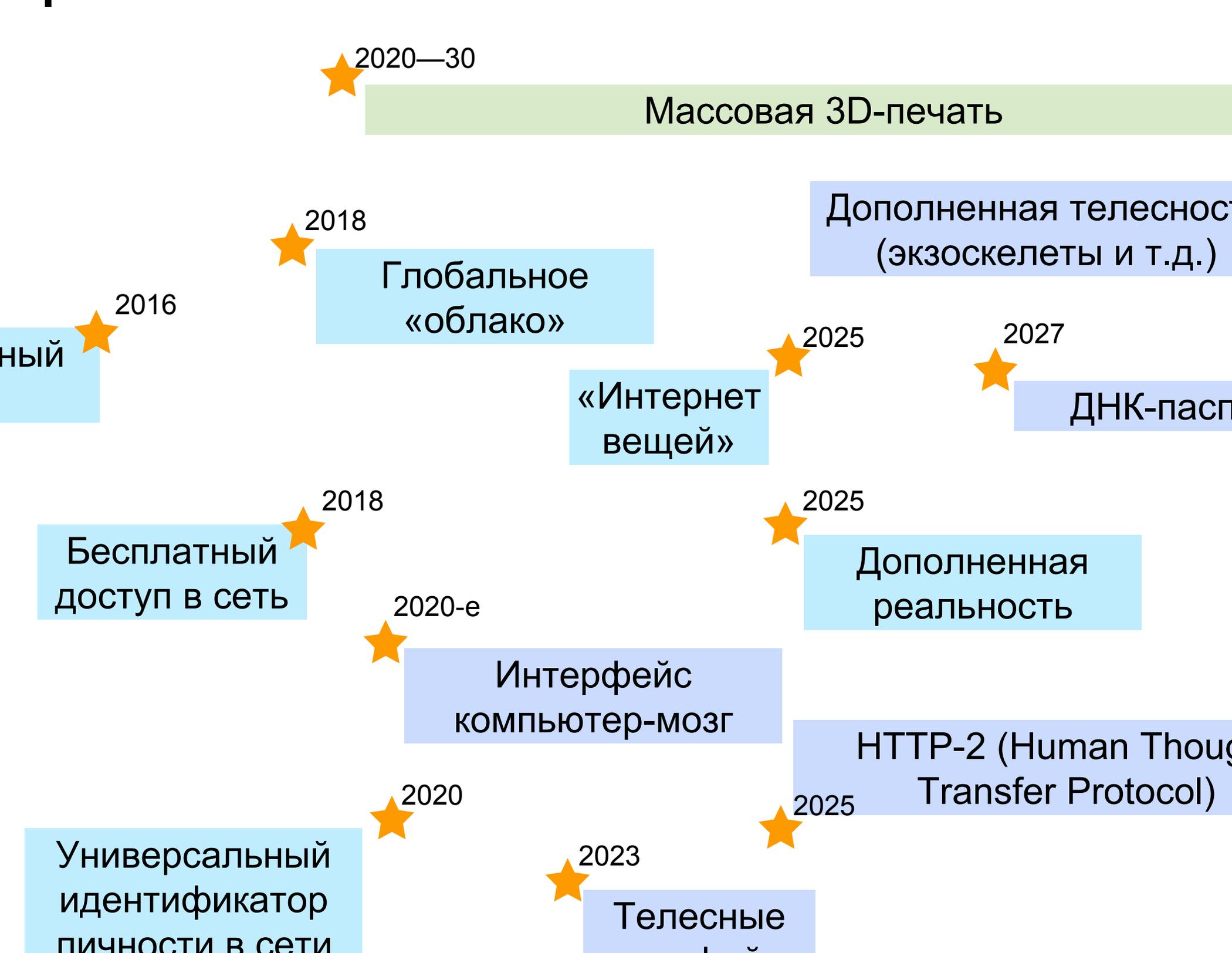
Объем виртуальной продукции становится сопоставимым с объемом натуральной продукции: например, покупка игр и программ для iPhone; покупка предметов в компьютерных играх; покупка функцией в социальных сетях.

Появление технических устройств, позволяющих получать от виртуальных товаров ощущения, сопоставимые с теми, которые получают от натуральных товаров. Люди начинают жить многими виртуальными жизнями, что приводит к появлению множества их виртуальных аватаров (или виртуальных репрезентаций).

Появление виртуальных аватаров и роботов, которые осуществляют продажу т

ИНТЕРНЕТ-ТОРГОВ





2020—30

Массовая 3D-печать

2018

Глобальное «облако»

Дополненная телесность (экзоскелеты и т.д.)

2016

ный

«Интернет вещей»

2025

2027

ДНК-паспорт

2018

Бесплатный доступ в сеть

2025

Дополненная реальность

2020-е

Интерфейс компьютер-мозг

HTTP-2 (Human Thought Transfer Protocol)

2020

Универсальный идентификатор личности в сети

2023

Телесные

2025



«Всемирный WiFi»

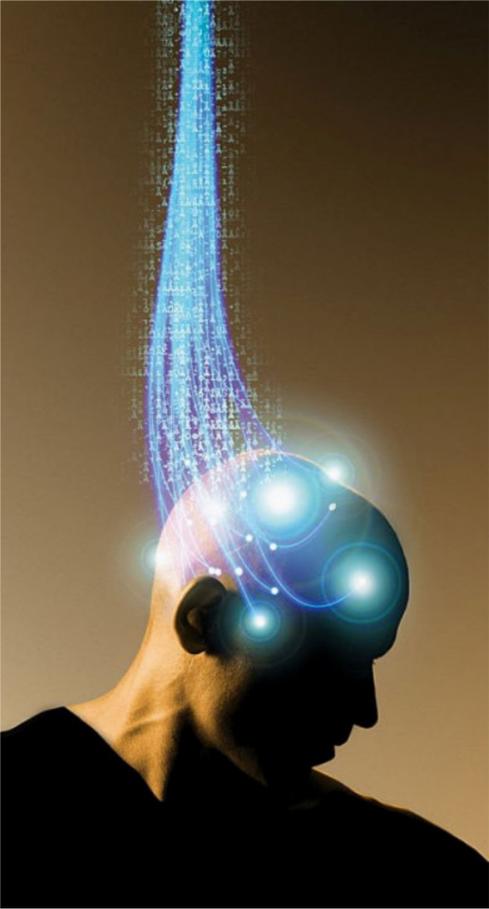
В результате развития ШПД и беспроводного доступа >70% населения Земли присутствуют в интернете. Это позволит включить в интернет-коммерцию большую часть населения планеты.

2018

«Глобальное облако»

В результате развития цифровых и мультимедийных технологий вся доступная информации человечеству информация, а также все инструменты и способы работы с ней находятся в глобальной сети и доступны в любой точке планеты





Интерфейс «компьютер-мозг»

К 2020 году пользователям не придется управлять компьютером с помощью клавиатуры и мыши. Их место, по мнению сотрудников Intel, займут вживленные в мозг процессоры. Это позволит значительно ускорить процесс образования и интеллект людей, т. к. восприятие информации мозгом напрямую происходит намного быстрее, чем через органы чувств.

2030

«дополненная телесность»

«... развитие телесных интерфейсов, создание экзоскелетов, отказ от компьютеров как специальных отдельных объектов», технологии трансформации тела и органов чувств





НТТР-2

Human Thought Transfer Protocol — возникновение протоколов прямого обмена информацией между нервными сетями через интернет.

2020–30

-принтеры

массовое распространение технологий печати любых материальных объектов — от детских игрушек до домов и автомобилей.





Indonesia

Mobile

5:11 PM

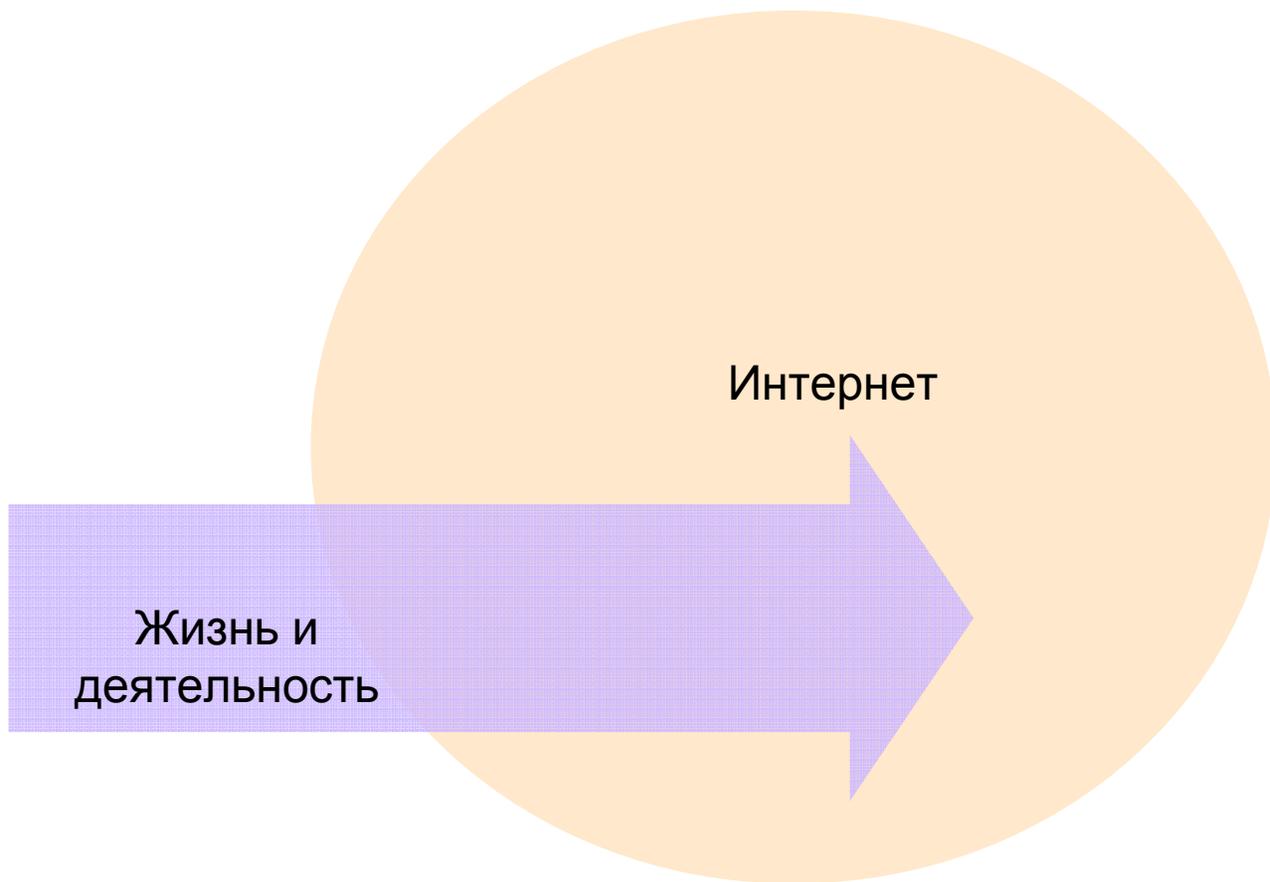
Mobile

5:11 PM

Mobile

5:11 PM

деятельности людей (медицина, торговля, образование, финансы, медиа, развлечения и т.д.) в интернет-среду.



В рамках форсайта по интернет-коммерции 2030 рабочей группой форсайта процесс интернетизации сферы торговли был рассмотрен как набор последовательных этапов со своими задачами и

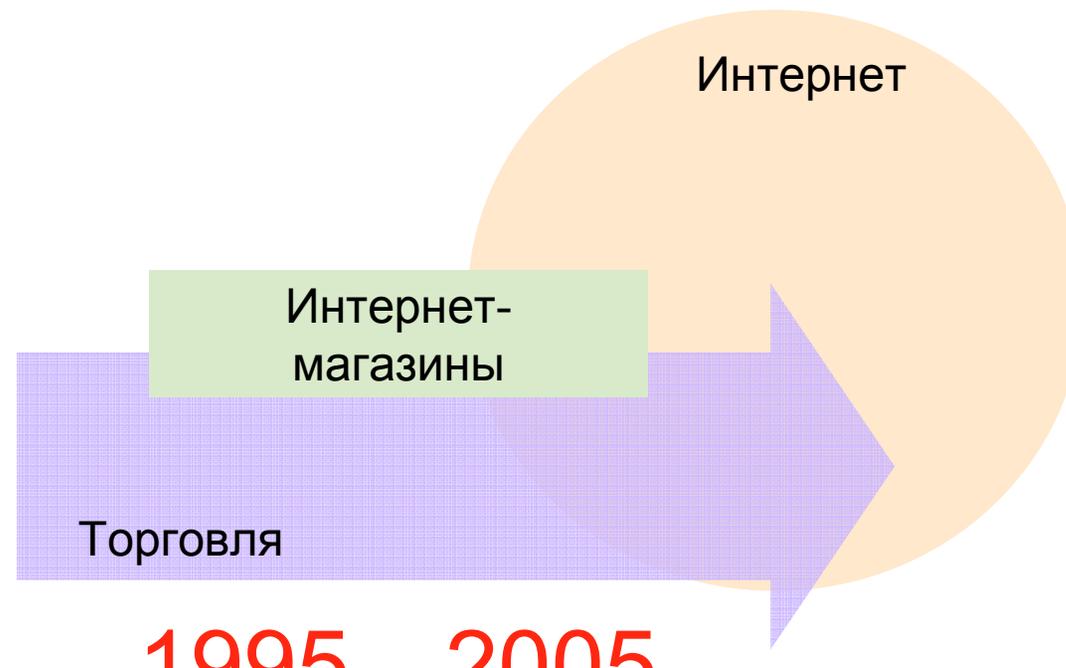
Этап 1. Аватаризация объектов сферы

Деятельность легче всего оцифровать, потому что там есть отчуждаемые объекты и результаты. Сначала оцифровывается семиотическая, знаковая часть. Затем — габариты и операционалистика вещей. Этап обычно осуществляется профессионалами сферы.



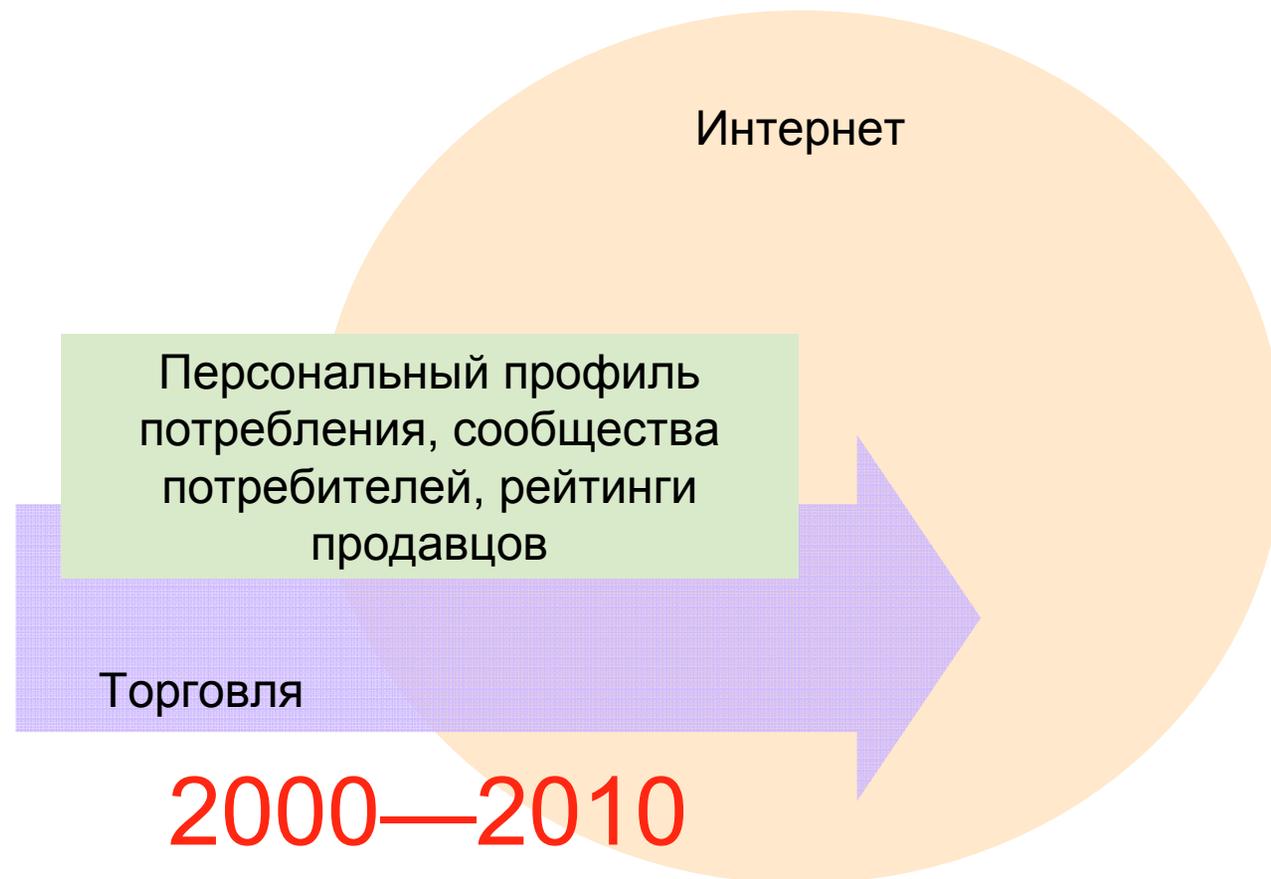
ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Отдельные куски деятельности начинают выделяться и переноситься в интернет. В случае интернет-торговли в интернет были последовательно перенесены: предварительное ознакомление с товаром, получение дополнительной информации о товаре, осуществление заказа товара, оплата товара. Ключевой характеристикой этапа является снятие пространственных и временных границ. В торговле данный этап привел к появлению интернет-магазинов в нынешнем понимании данного термина.



данных

Интернет даёт возможность отчуждения коллективной памяти о взаимодействии в рамках данной сферы. Что делает возможной персонификацию, личные истории, накопление репутации и её конвертацию в доверие и т.д.



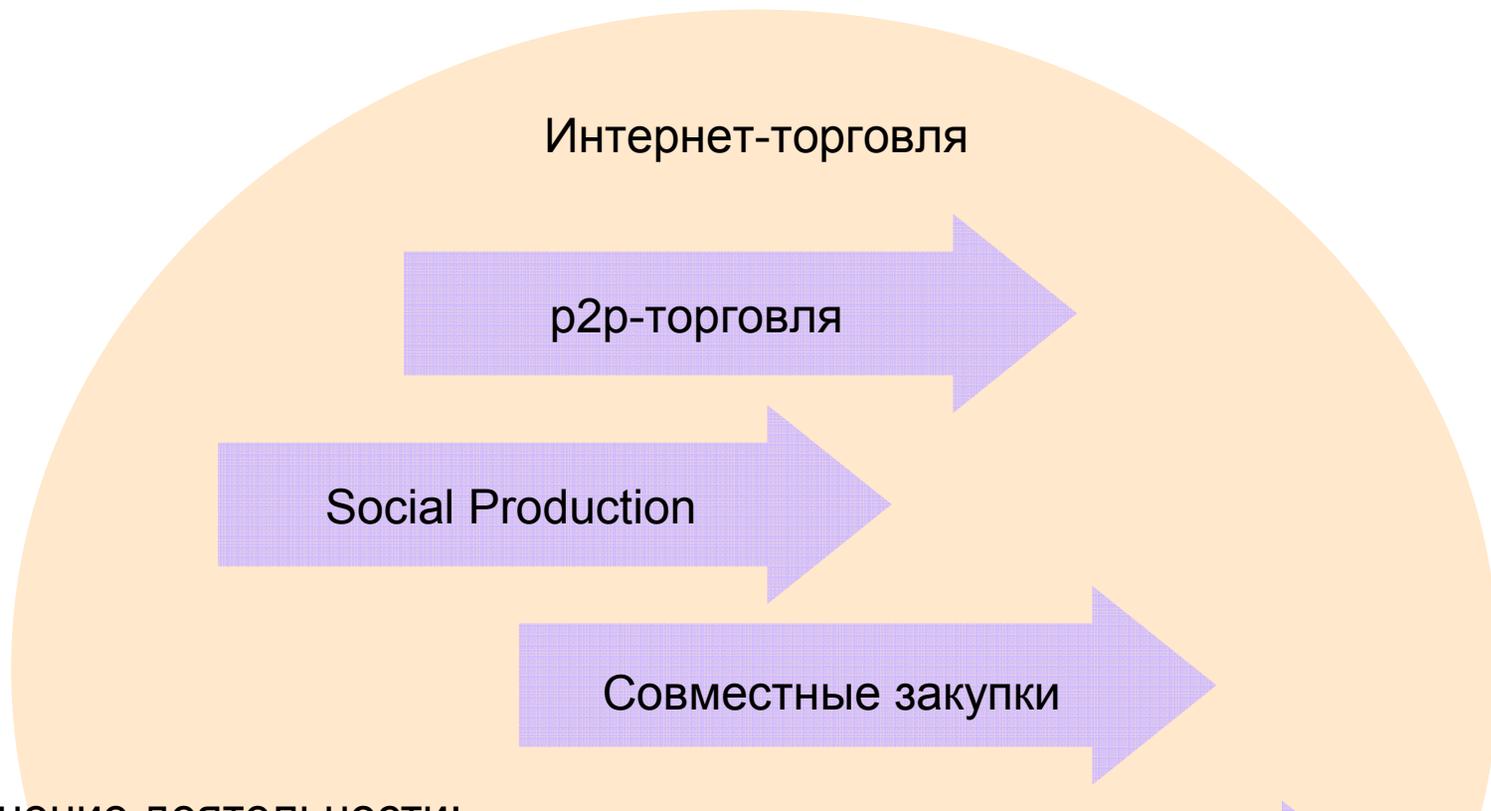
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Оцифрованная деятельность «разбирается» на отдельные элементы операции, и все операции которые могут быть автоматизированы — автоматизируются и выделяются в отдельные сервисные инфраструктуры. Например, нынешние монстры интернет-торговли закупают фотоизображения и описания товаров у компаний, которые специализируются на этой узкой функции. А задача консультирования покупателя передается автоматизированным роботам-инфам.



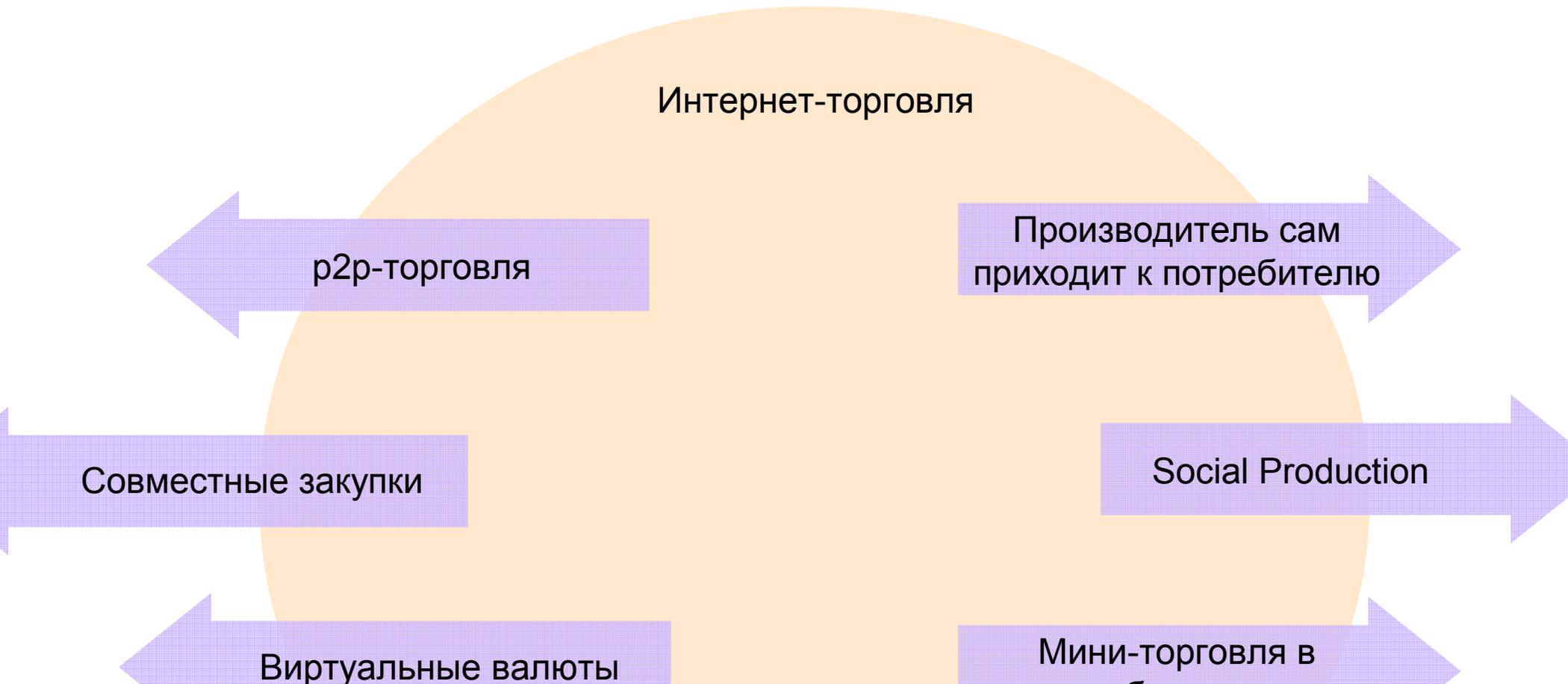
Этап 5. Появление новых видов деятельности

Разбитое на отдельные элементы и полностью оцифрованное взаимодействие позволяет отдельным людям «собирать» ту же самую деятельность другим образом, то есть создавать новые виды деятельности и новые типы взаимодействий. В интернет-торговле это привело к появлению совместных закупок, краудфандинга, совместного производства в сообществах и т.д.

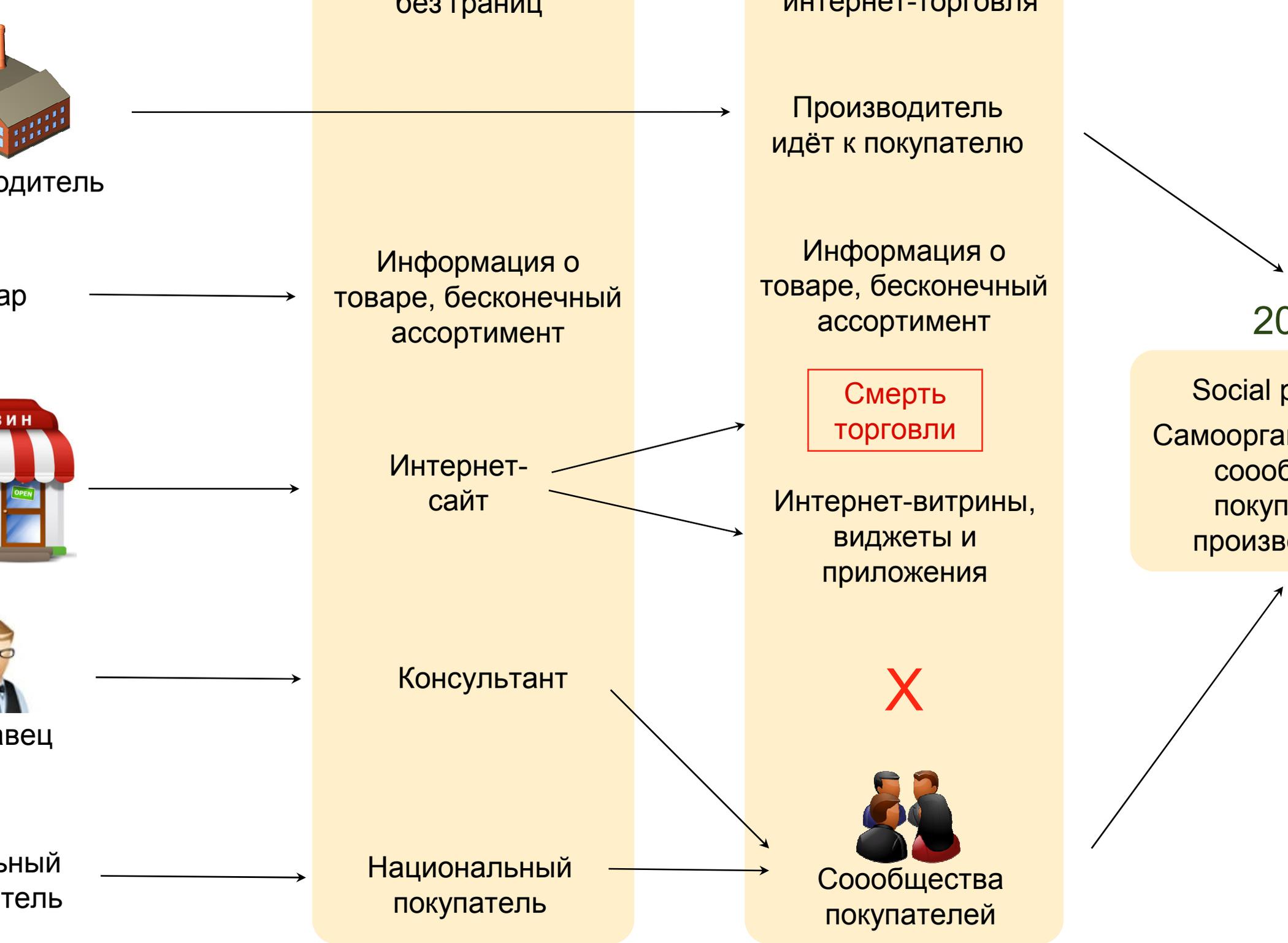


Этап 6. Переустройство реальности

Обратное оборачивание на реальность чисто виртуальных аспектов игр, фильмов, интернет-сообществ, виртуальных симуляторов и т.п. так как вырабатывают новые способы взаимодействия в интернете начинают применять их в реальной жизни.









Традиционная торговля

Традиционная схема организации торговли — цепочка «Производитель→Посредник→Покупатель»



Торговля без границ 2005

Снятие ограничений на количество покупателей, расширение географии, круглосуточная работа, отсутствие ограничений на количество сделок в единицу времени и т.д. и т.п.



Замкнутая интернет-торговля 20

Новая парадигма торговли, в которой посредник не нужен — производители сами приходят в сообщество покупателей.

Social Production

Самоорганизующиеся сообщества, включающие идеологов новых товаров, проектировщиков, производителей, инвесторов и организаторов.

www.KickStarter.com

Финансирование сообществом

www.Quirky.com

Производство сообществом

Discover Projects — Kickstar... TikTok+LunaTik Multi-Touch...

www.kickstarter.com/projects/1104350651/tiktok-lunatik-multi-touch-watch-kits?ref=most-funded

KICKSTARTER Discover great projects Start your project

TikTok+LunaTik Multi-Touch Watch Kits
A Product Design project in Chicago, IL by Scott Wilson • send message

PROJECT HOME UPDATES 40 BACKERS 13512 COMMENTS 4156

13,512
BACKERS
\$942,578
PLEGGED OF \$15,000 GOAL
0
SECONDS TO GO

FUNDING SUCCESSFUL
This project successfully raised its funding goal on December 16, 2010.

PLEDGE \$1 OR MORE
128 BACKERS
Every dollar counts. If your dollar helps make



Традиционная
торговля

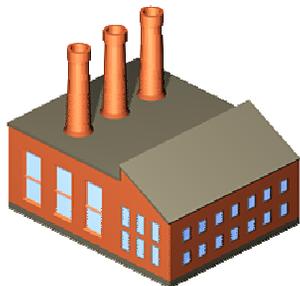


Производители



Ритейлеры

2005
Торговля
без границ



Производители

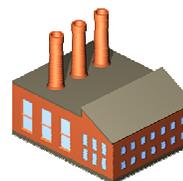


Ритейлеры



Сообщества
покупателей

2015
Замкнутая
интернет-торговля



Производители

Смерть
торговли



Сообщества
покупателей

2025
Social pro



Самоорганизованное
сообщество

Дорожная карта интернет-торговли



общества

«Киберпанк» 40%

альные технологические инфраструктуры удерживаются несколькими
альными корпорациями (Apple, Google, Facebook, Amazon, Disney),
ые диктуют свои правила и бизнесу, и государствам, и сообществам.

«Локальные сообщества» 50%

нь и деятельность осуществляется, в основном, в замкнутых локальных
ществах с собственным производством, валютами. Глобальных
раструктур почти нет, большинство из основаны на кооперации между
ществами. Глобальные корпорации и государства решают, в основном
исные задачи.

«Киборгизация человека» 10%

образование человека за счет когнитивных и био-технологий, что
одет к сильной виртуализации жизни (близко к «Матрице») и
сформации общества в единую информационную структуру (ноосфера

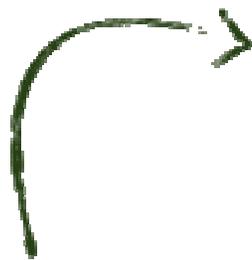
Существование и развитие для малого и среднего бизнеса России

1. Появление новых зон, в которых происходит рост среднего и малого бизнеса
2. Бизнес должен создавать и расширять новые возможности, а не эксплуатировать старые
3. Конкурентноспособность российского МСБ на мировой арене

Легенда к карте



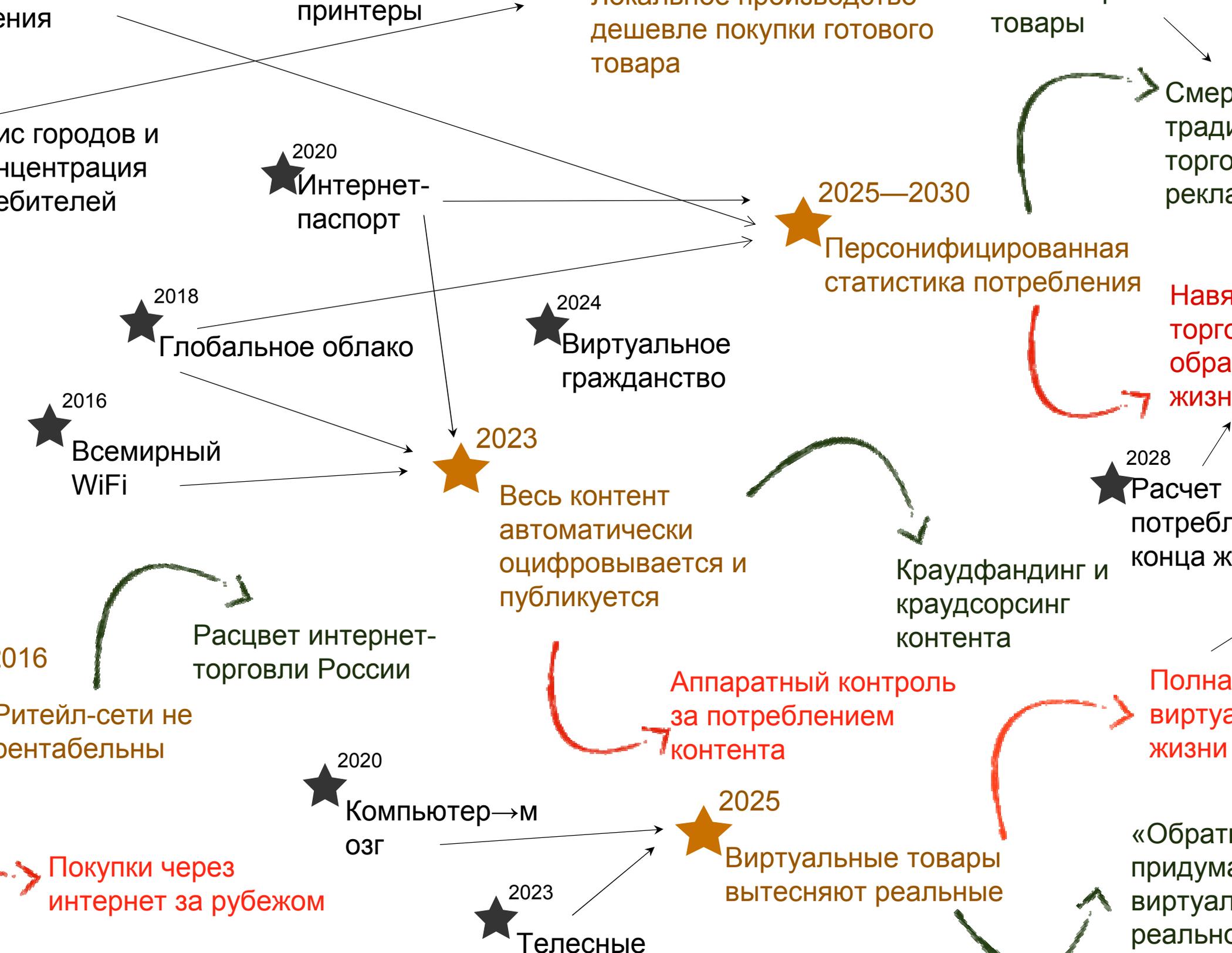
Событие в
интернет-торговле

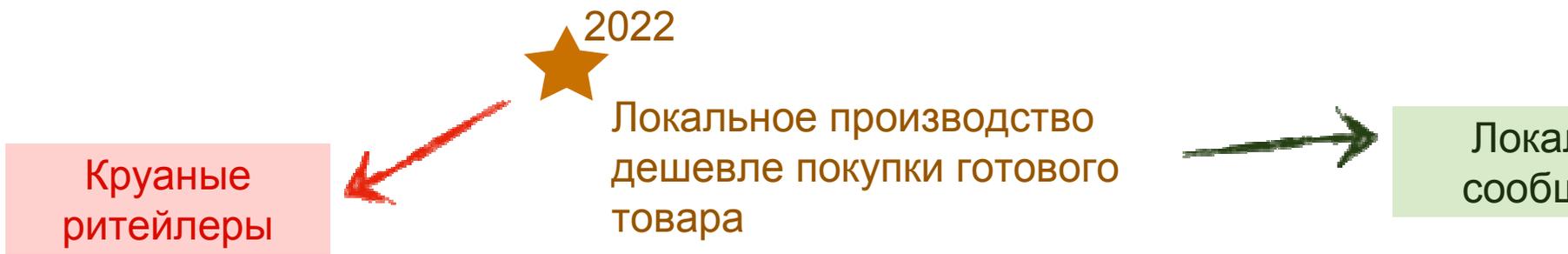


Позитивный для
МСБ сценарий



Негативный для





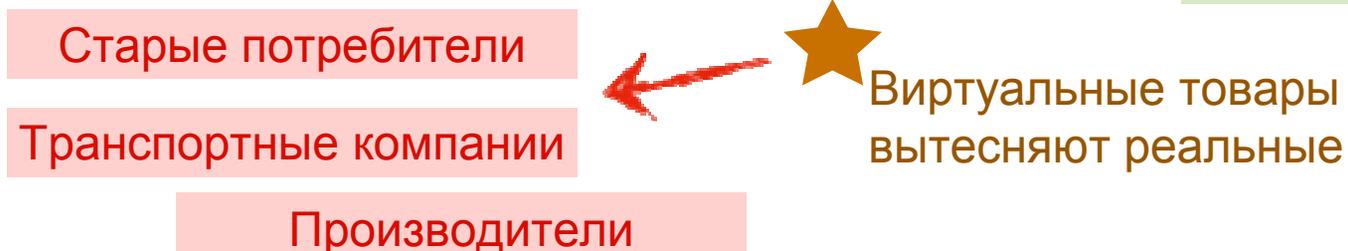
016

Ритейл-сети не рентабельны



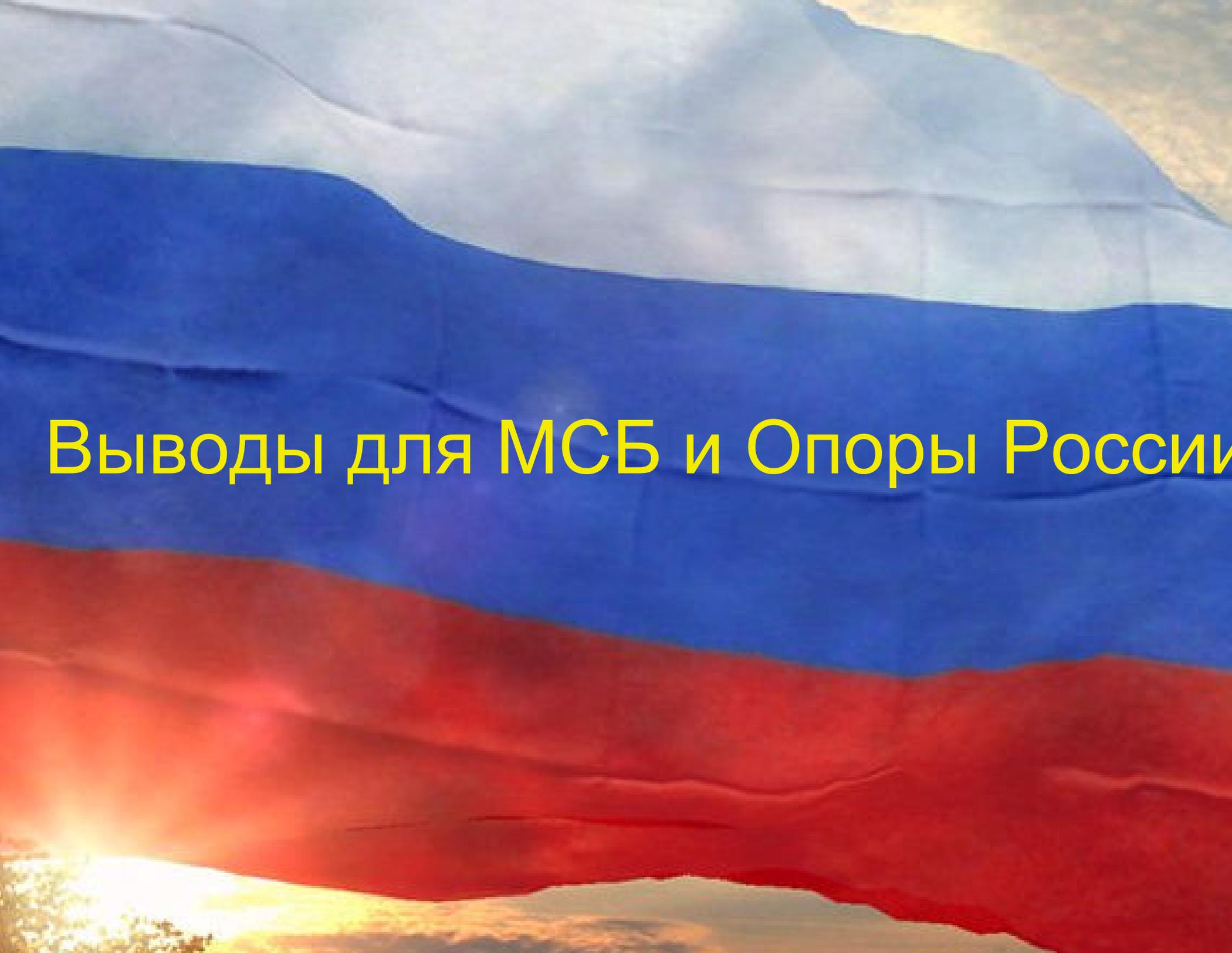
кка

ли



к 2030-му году

- ★ Все потребители онлайн 24/7
- ★ Налогообложение потребителей, а не производителей
- ★ Новые локальные валюты в интернет-сообществах
- ★ Полное исчезновение наличных денег в ряде отраслей экономики
- ★ Отсутствие таможенных границ в торговле
- ★ Прямое потребительское финансирование новых товаров
- ★ Индивидуализированное автоматическое производство
- ★ Торговля эмоциями и ощущениями



Выводы для МСБ и Опоры России

Тренды в интернет-торговле

1. Интернет-торговля всё больше составляет конкуренцию традиционной торговле
2. Торговля вещами и предметами всё больше уходит в торговлю сервисами и услугами по поводу этих предметов
3. Цикл жизни товара становится всё более коротким, а сам товар — многоразовым
4. Всё больше видов деятельности внутри торговли выделяются в отдельные инфраструктуры (логистика, упаковка, обработка данных, веб-сервисы, call-центры, транспорт и т.д.)
5. Возникает и растет область торговли виртуальными товарами и услугами, имеющими ценность исключительно в виртуальной среде

2
Интернет-магазины
готовых
платформах и в
сетях

12
Краудфандинговые
платформы

★ 2013
Использование
краудфандинговых
платформ для
финансирования
производства

12
Логистика 2.0 (24/7 контроль
местоположения и состояния
товара)

★ 2018
Авторские товары:
девайсы, хендмейд,
одежда и пр.

★ 2015
Производство и
продажа контента:
игры, видео,
приложения

★ 2018
Распределенное
и локальное
производство

★ 2023
Придумывание
товаров и торговля
дизайн-проектами

★ 2027
Конструирование
чувств, эмоций,
желаний и
миров

★ 2022
Торговля
комплектами
товаров в
определенной нише

1. Помощь в переводе традиционной торговли в интернет
2. Формирование членской базы Опоры из среды МСБ, сформированного в интернете
3. Конкурентноспособность интернет-торговли в России

Практические действия

1. Создание портала по поставщикам аутсорс-услуг для торговли
2. Создание совместной коммуникационной онлайн-площадки для онлайн-предпринимателей, активных потребителей, поставщиков сервисов
3. Разработка готовых готовых решений для онлайн-предпринимательства

Онлайн и офлайн семинары по готовым решениям для



Группа исследований
интернета будущего

Ключевые участники



Тарханов Владимир
зам. директора венчурного фонда
Softline Venture Partners,
основатель Magazinga.com
<http://www.facebook.com/vlatarh>



Грешилов Ярослав
управляющий партнер
исследовательского бюро Арте
<http://www.facebook.com/yagres>



Вальков Дмитрий
директор по развитию
инвестиционного фонда
Foresight Ventures
<http://www.facebook.com/profile.php?id=100002167462796>



Слабаков Денис
управляющий партнер
инвестиционной компании
Simargl Capital
<http://www.facebook.com/dslab>



Алексеева Елена
директор по инвестициям
компании Softline
<http://www.facebook.com/profile.php?id=100002195547640>



Попов Дмитрий
эксперт Международной
методологической ассоциации
<http://www.facebook.com/profile/1605643074>

ИСТОРИЯ И ИНФОРМАЦИЯ

- Global Trends 2025: A Transformed World. National Intelligence Council, Washington, DC, 2008.
- The Evolving Internet. Driving Forces, Uncertainties, and Four Scenarios to 2025. Report prepared by Cisco and GBN, 2010.
- Megatrends: Ten New Directions Transforming Our Lives. Grand Central Publishing. Naisbitt J., 1988.
- The Meaning of the 21st Century: A Vital Blueprint for Ensuring Our Future. Riverhead Trade. Martin J., 2007.
- Top 12 areas for innovation through 2025. Social Technologies, 2007.
- Образование 2030. Результаты первого этапа российского форсайта. Метавер, 2010.
- Russian ICT Foresight. Moscow, 2007.
- Learning Through Life: Future Challenges. Foresight Mental Capital and Wellbeing Project, 2008.
- Будущее глазами Национального совета по разведке США: глобальные тенденции до 2025 года. Международная академия исследований будущего, 2009.
- Being Human: Human-Computer Interaction in the year 2020. Microsoft Corporation, 2008.
- Digital Ecosystem Convergence between IT, Telecoms, Media and Entertainment: Scenarios to 2015. World Economic Forum, 2010.
- Future Minds: How the Digital Age is Changing Our Minds, Why this Matters and What We Can Do About It. [Richard Watson](#), 2010.
- Technology and You. Singapore Infocomm Foresight 2015. Info-communications Development Authority of Singapore, 2006.
- Social Networks. The next generation. Global Futures and Foresight Ltd., 2010.
- Trends And Technology Timeline 2010+. [Richard Watson, 2010.](#)
- [The](#) Global Information Technology Report 2010–2011 Transformations 2.0. World Economic Forum and INSEAD, 2011.
- Wireless Foresight. Scenarios Of The Mobile World In The 2015. The Wireless Foresight Project, Sweden, 2003.
- Россия онлайн. Влияние интернета на российскую экономику. The Boston Consulting Group, 2011.
- Future Networks & Services. Developing the Future of the Internet. European Commission. Information Society and Media.
- Future Internet 2020. Call for action by a high level visionary panel. European Commission. Information Society and Media., 2009.
- Future Media Internet Research Challenges and the Road Ahead. European Commission. Information Society and Media., 2010.
- Towards a Future Internet. Interrelation between Technological, Social and Economic Trends. Interim Report. European Commission, 2008.
- Internet of Things in 2020. Roadmap For the Future. European Commission, 2008.
- ServiceWeb3.0. Future Internet Roadmap. European Commission.
- Ambient Sweden. internetframsyn – så blir Sverige en ledande internetnation år 2015. Kungl. Ingenjörsvetenskapsakademien (IVA), 2008.

facebook.com/groups/internetization/

