

Міністерство освіти і науки України
Тернопільський національний економічний університет
Факультет Економіки та Управління

Кафедра економічної теорії

МІЖДИСЦИПЛІНАРНА КУРСОВА РОБОТА

з дисципліни

«Економічна теорія»

на тему:

«Економічна діяльність людини мережі Інтернет»

Виконав:

студент групи ЕПП-22

Шихевич Ю.О.

Науковий керівник:

к.е.н., доцент

Чирак І.М.

Тернопіль – 2016

ПЛАН

Вступ

1. Сутність Інтернету, причини його виникнення, основні поняття.
2. Історія розвитку Інтернету, теоретичні засади взаємозв'язку з економічною діяльністю.
3. Аналіз процесів Інтернет – діяльності у світових масштабах та вплив на динаміку економічного зростання.
4. Основні перспективи та шляхи покращення економічної діяльності людини за допомогою мережі Інтернет.

Висновки

Список використаної літератури

Вступ

Актуальність теми. На даний момент у світових масштабах широко популярною є діяльність світової мережі під назвою Інтернет. Через цю глобальну мережу надходить великий потік інформації, що дає поштовх до здійснення комерційної діяльності.

Все більше людей вважають за краще вести комерційну діяльність через Інтернет. Не тільки професійну діяльність, але і для особистих цілей вести завжди зручно, не витрачаючи час на дорогу і переговори, знайти необхідну інформацію.

Електронна комерція в Інтернеті виявляється все більш затребуваною. За статистичними даними, більше 200 млн. чоловік здійснюють покупки через Інтернет - магазини регулярно, більше 40 млн. чоловік безпосередньо діють на важіль електронного бізнесу (ведуть власні сайти та портали, займаються фрілансом і т.д).

Метою наукової роботи є: дослідження всієї системи Інтернет – діяльності в Інтернеті, аналіз основних процесів здійснення електронної комерції.

Для досягнення поставленої мети необхідно реалізувати наступні **завдання:**

- Розкрити суть Інтернету, як соціального феномену.
- Визначати вплив Інтернету на економічну діяльність.
- Проаналізувати основні напрями ведення бізнесу підприємств в мережі.
- Здійснити аналіз всіх кожного методу ведення індивідуальної економічної діяльності людини в Інтернеті.
- Зробити висновки та окреслити перспективи заробітку в мережі.
- Визначити подальші завдання для бізнесу такого роду та показати шляхи вирішення.

Об'єктом дослідження є економічна діяльність людини, як суб'єкта мережеских відносин.

Предметом дослідження – теоретико-організаційні та практичні засади формування Інтернет – діяльності в економіці.

Методи дослідження. Для досягнення поставленої мети в курсовій роботі використано емпіричні методи, а саме спостереження, порівняння, теоретичні, зокрема, індукції та дедукції, аналізу і синтезу, статистичні, абстрагування та узагальнення. Методи порівняльного аналізу та спостереження використано при моніторингу практики реалізації світової Інтернет - діяльності.

Наукова новизна полягає у проведенні комплексного дослідження теорії та практики формування і реалізації економічної діяльності людини через всесвітню мережу та розробці напрямків удосконалення системи комерційного Інтернет - бізнесу.

1. Сутність Інтернету, причини його виникнення, основні поняття.

Перш за все, слід зазначити, що під словом Інтернет розуміють глобальну комп'ютерну мережу або «мережу мереж», як часто про неї згадується. Більш формально це зафіксовано у визначенні Інтернету Федеральною Радою з інформаційних мереж (Federal Networking Council) 24 жовтня 1995 р:

«Інтернет — глобальна інформаційна система, частини якої логічно взаємопов'язані між собою за допомогою унікального адресного простору, заснованого на протоколі Internet Protocol (IP) або його наступних розширеннях, здатна підтримувати зв'язок з використанням комплексу протоколів Transmission Control Protocol/Інтернет Protocol (TCP/IP), їхніх наступних розширень або інших IP- сумісних протоколів, і яка забезпечує, використовує або робить доступним, привселюдно або приватно, комунікаційний сервіс високого рівня». Іншими словами, Інтернет — це взаємозв'язок комп'ютерних мереж, що базується на єдиному комунікаційному протоколі — TCP/IP.

З погляду користувача, Інтернет — це глобальний засіб обміну інформацією, своєрідна «інформаційна супермагістраль». Вона, з одного боку, дає користувачам можливість спілкуватися між собою, створювати віртуальні співтовариства, а з іншого боку, — використовувати інформацію, що знаходиться в Інтернеті, або презентувати її іншим. Сьогодні до цих визначень можна додати нове: Інтернет — могутній і перспективний інструмент для бізнесу.

Усім цим визначенням Інтернет зобов'язаний своїм складовим частинам, кожна з яких виконує ряд функцій, необхідних для того, щоб кінцевий користувач міг без особливих зусиль і глибоких знань

застосовуваних технологій скористатися всіма можливостями цього перспективного засобу [1].

В повсякденній мові слово Інтернет найчастіше вживається в значенні Всесвітньої павутини і доступної в ній інформації, а не у значенні самої фізичної мережі. Також вживаються терміни Всесвітня мережа, Глобальна мережа чи навіть одне слово Мережа, Інёт, Тенета, Міжмережжя, Інтернётрі або Нётрі. Все частіше Інтернет вживається і з малої літери, що можна пояснити паралелями з термінами «радіо», «телебачення», які пишуть з малої [2].

На сьогоднішній день в світі зареєстровано 200 глобальних мереж, з яких 54 - Американські, 16 — Японські. Але найбільш поширена глобальна мережа - Інтернет, користувачі якого отримують інформацію з усього світу, мають доступ до звітів різних корпорацій та фірм, можуть користуватися статистичними даними різних країн, регіонів, працювати з бібліотечними фондами та звітами науково-дослідних інститутів тощо. В інформаційних системах маркетингу можна використовувати мережу RELCOM, яка характерна для країн СНД (в Україні — RELCOM UKRAINE) [1].

Урядове фінансування магістральної мережі Національного наукового фонду США в 1980-х, а також приватне фінансування для інших комерційних магістральних мереж в усьому світі призвело до участі в розробці нових мережевих технологій і злиття багатьох мереж. Комерціалізація в 1990-х міжнародної мережі привела до її популяризації та впровадження в безпосередньо кожен аспект сучасного життя людини. З 2013 року понад 2,5 мільярда людей користуються послугами Інтернету [2].

Сучасний етап розвитку Інтернету нараховує більше ніж 30 років і є досить багатогранним. Сьогодні мережа - система, що складається з великої кількості елементів різних рівнів і впливає на багато сторін

життя сучасного суспільства. Навіть при найбільш загальному погляді на Інтернет можна виділити чотири основних аспекти:

1. технологічний, який насамперед передбачає технологічну еволюцію, що почалася з ранніх досліджень сфери пакетної комутації, мережі ARPANET і суміжних питань;
2. інформаційно-інфраструктурний, пов'язаний з питаннями експлуатації і керування глобальною мережевою інфраструктурою, розміри якої за останні кілька років зросли в багато разів;
3. соціальний, оскільки невід'ємною складовою частиною Інтернету є співтовариство користувачів, які спільно працюють над створенням і розвитком як технологій, так і самого середовища Інтернету;
4. комерціалізації, найбільшою мірою викликаний появою сервісу WWW (World Wide Web — Всесвітня павутина), що виявляється в ефективному використанні інформаційної інфраструктури в комерційній, у тому числі маркетинговій, діяльності сучасних підприємств.

Застосування комп'ютерної мережі дозволяє автоматично формувати у базі даних підприємства баз зовнішньої інформації, які можуть містити дані про стан середовища, пов'язаного з підприємством, ринок і його інфраструктуру, попит на товари, поведінку покупців і постачальників, дії конкурентів, чинне законодавство з регулювання ринкових механізмів тощо, а також банки даних спеціального призначення, через які може надаватися статистична та комерційна інформація, дані спеціальних маркетингових досліджень та інше [1].

Звичайно, будь-яке глобалізаційне явище такого масштабу не може виникнути просто так, авжеж цьому мають передувати певні причини, з яких я виділив основні.

Непрямим поштовхом створення Інтернет став запуск Радянським Союзом у 1957 році першого штучного супутника Землі. На той час уже почалася Холодна війна і Сполучені Штати, розуміючи, що супутник - це ще не вершина радянських наукових досліджень у військовій галузі, побачили для себе загрозу використання ракет СРСР як ядерної зброї. У цьому ж самому році при департаменті оборони США було створене Агентство дослідницьких проектів особливої складності - ARPA. Одним із напрямків роботи Агентства стало створення комп'ютерних технологій для військових цілей, зокрема для зв'язку.

Перед американськими ученими Пентагон поставив складну задачу: створити комп'ютерну мережу, якою могли б користуватися військові при ядерній атаці на країну. Мережа повинна була використовуватися для здійснення зв'язку між командними пунктами системи оборони. Головним критерієм при створенні мережі вважалась її невразливість до часткової руйнації під час ядерної загрози. Навіть при руйнації деяких гілок і вузлів, повідомлення повинні були потрапляти до адресата.

Єдиним способом формування такої комп'ютерної мережі було особливе з'єднання комп'ютерів, при якому комунікація не залежала б від якогось центрального сервера. При втраті одного, декілька чи навіть більшої частки комп'ютерів, підсистеми повинні були продовжувати функціонувати, забезпечуючи можливість удару у відповідь.

Замовники вказували, що кожен будинок має систему електропроводки, при якій одна перегоріла лампочка не впливає на роботу інших. Для виконання цієї умови Поль Берен використав теорію пакетної пересилки

файлів, висунуту Леонардом Клейнроком у 1961 році. Саме тоді Леонард Кейнрок опублікував статтю з викладом пакетної пересилки інформації (packet switching theory).

У 1962 році він запропонував концепцію, що базується на двох основних ідеях:

- відсутність центрального комп'ютера - усі комп'ютери мережі рівноправні;
- пакетний засіб передачі файлів по мережі.

Ще однією теоретичною засадою, інформаційним джерелом створення мережі стала концепція "Галактичної мережі" Джозефа Ліклайдера. Відповідно до концепції за допомогою мережі будь-яка людина з будь-якої точки Землі може отримувати інформацію й обмінюватися файлами з будь-якою іншою людиною. Зараз така концепція є відображенням сучасної мережі Інтернет [3].

Для кращого розуміння сутності інтернету потрібно орієнтуватися в його складових, основних поняттях.

В англійській мові якщо слово «internet» написано з малої літери, воно означає просто об'єднання мереж (англ. interconnected networks) за допомогою маршрутизації пакетів даних. В такому разі не мається на увазі глобальний інформаційний простір. У вітчизняній технічній літературі також іноді роблять такий розподіл понять.

В Інтернеті діє велика кількість різноманітних служб. Саме певні служби надають користувачеві конкретні послуги. Служби Інтернету використовують одні й ті самі апаратні ресурси, але розрізняються програмними ресурсами (функціонують на основі різних протоколів) та забезпечують доступ до різних інформаційних ресурсів.

В інформаційних технологіях поняття служба – це дві програми, які взаємодіють між собою певним чином. Одна з цих програм називається сервером, інша – клієнтом. Спосіб взаємодії між ними визначається протоколом служби.

Для використання будь-якої служби інтернету потрібні три основних компоненти, що лежать в основі Мережі: апаратне, програмне та інформаційне забезпечення. На даний момент найпопулярнішими службами Інтернету є:

- Веб
- Веб-форуми
- Блоги
- Вікі-проекти
- Інтернет-магазини
- Інтернет-аукціони
- Електронна пошта та списки розсилки
- Групи новин (в основному, Usenet)
- Файлообмінні мережі
- Електронні платіжні системи
- Інтернет-радіо
- Інтернет-телебачення
- IP-телефонія
- Системи обміну повідомленнями
- FTP-сервери
- IRC

Абревіатура WWW розшифровується як (World Wide Web), що означає всесвітня павутина.

В наш час Інтернет дозволяє одержувати доступ до інформації незалежно від місця її розташування. Користувачі автоматично переходять від однієї бази даних (сайту) до іншої за допомогою гіперпосилань. WWW — найбільше сховище інформації в електронному вигляді, мільйони пов'язаних між собою документів, що розташовані на комп'ютерах розміщених на всій земній кулі.

Кількість серверів WWW постійно росте, а швидкість зростання WWW навіть більша ніж у самої мережі Internet. WWW –найбільш розвинута технологія Internet, що стала масовою.

Інформаційні ресурси WWW представлені Web-документами (сторінками). У таких документах передбачене різноманітне подання інформації: форматований текст на графічному фоні, тривимірні малюнки, мультимедійні об'єкти, файли та ін.

Для точного опису типу ресурсу, що використовується, і місця його знаходження призначена система уніфікованих адрес ресурсів (URL – Uniform Resource Locator). Під словом "уніфікований" розуміється той факт, що в мережі не існує двох документів з однаковою адресою. За допомогою URL - адреси користувач має можливість знайти необхідний йому документ. Детальніше про все можна дізнатись за допомогою рис.1.

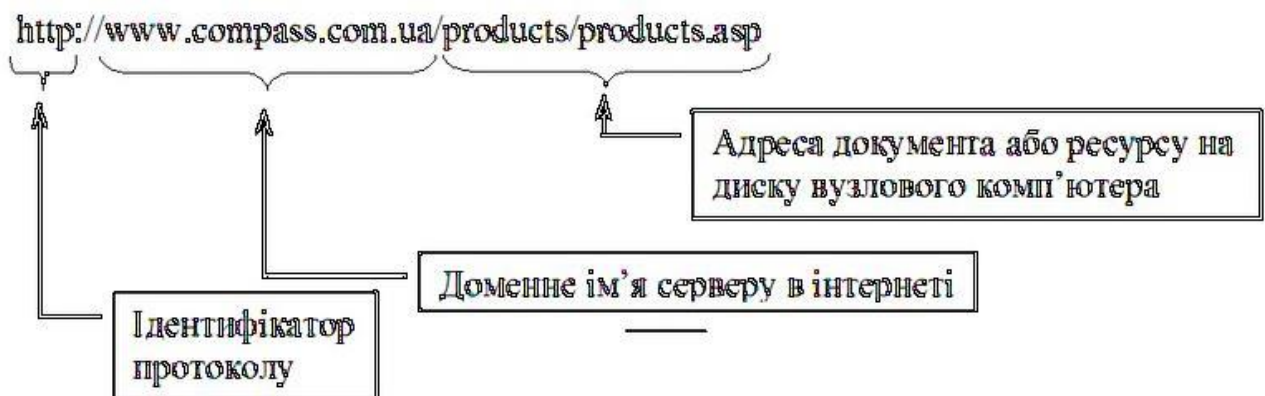


Рис.1.Адресне посилання в рядках.

Принцип дії служби WWW базується на трьох основних компонентах: формат подання Web-документів, HTTP-протокол передавання тексту та поняття гіпертекстового посилання. Форматом подання Web-документів є мова розмітки гіпертексту – HTML (Hyper Text Mark Up Language). В основі роботи служби WWW лежить користувацький протокол HTTP (Hyper Text Transfer Protocol – протокол передавання гіпертексту), який вважається найпростішим серед протоколів мережевих служб. Його завдання полягає у відправленні серверу заданого клієнтом запиту на постачання ресурсу, що зберігається за URL-адресою. Після передавання потрібного ресурсу з'єднання між клієнтом і сервером розривається, але фізичний зв'язок з інтернетом не припиняється. Якщо при перегляді одержаного документа користувач знаходить у ньому потрібне для себе гіперпосилання і активізує його, встановлюється нове HTTP- з'єднання з іншою URL - адресою, за яким завантажується новий документ, і зв'язок знову розривається.

Відмінною рисою Web-документів є наявність у них гіперпосилань. Гіперпосилання – це окремі фрагменти тексту Web-документа, що спеціально позначаються, і до яких прив'язуються URL - адреси інших документів. Кожен елемент Web-документа може бути посиланням на аналогічний документ, який знаходиться на іншому комп'ютері мережі Інтернет. Користувач, переходячи за гіперпосиланням, працює з усім інформаційним простором WWW як єдиним цілим.

Програми-сервери, які забезпечують роботу служби WWW, називаються Web - серверами. Програми-клієнти, які забезпечують прийом та відтворення Web - документів, називаються Web -браузерами (від англ. to browse – переглядати), або навігаторами. Така програма є засобом перегляду Web – сторінок, надає користувачу зручний інтерфейс, засоби управління і налагодження[4].

2. Історія розвитку Інтернету, теоретичні засади взаємозв'язку з економічною діяльністю.

Початком розвитку Інтернету вважається кінець шістдесятих років ХХ ст., коли було вирішено з'єднати потужні комп'ютери Міністерства оборони США в єдину мережу. У 1958 році Міністерство оборони США започаткувало розробку проекту, котрий мав на меті створення надійної системи передачі інформації на випадок війни.

Агентство передових досліджень США (англ. ARPA) запропонувало розробити для цього комп'ютерну мережу. Її розробка була доручена Каліфорнійському університетові Лос-Анджелеса, Стенфордському дослідному центрові, Університету штату Юта та Університету штату Каліфорнія в Санта-Барбарі. Ця мережа була названа ARPANET (англ. Advanced Research Projects Agency Network — Мережа Агентства передових досліджень). В рамках проекту мережа об'єднала названі заклади; всі роботи по її створенню фінансувались за рахунок Міністерства оборони США. Потім мережа ARPANET почала активно рости й розвиватись; її дедалі ширше почали використовувати вчені із різних галузей науки. Перший сервер ARPANET було встановлено 1 вересня 1969 року у Каліфорнійському університеті в Лос-Анджелесі. Комп'ютер «Honeywell 516» мав 12 кілобайт оперативної пам'яті.

У 1961 році Леонард Клейнрок описав технологію, здатну розбивати файли на частини та передавати їх різними шляхами через мережу.

У 1963 році керівник комп'ютерної лабораторії ARPA Джон Ліклідер запропонував першу детально розроблену концепцію комп'ютерної мережі, про яку ми вже згадували.

Теоретичні ідеї Ліклідера були втілені в життя у 1967 році, а саме:

- кожний вузол мережі сполучений з іншими, так що існує декілька різноманітних шляхів передачі даних від вузла до вузла;

- усі вузли і зв'язки розглядаються як ненадійні — існують автоматично оновлювані таблиці перенаправлення пакетів;
- пакет, призначений для несусіднього вузла, відправляється на найближчий до нього вузол, відповідно до таблиці перенаправлення пакетів, при недоступності цього вузла — на наступний і т.д.

Тоді ж Ларі Робертс запропонував зв'язати між собою комп'ютери ARPA. Почалася робота над створенням військової мережі ARPANET, яка запрацювала через два роки.

Леонард Кейнрок вважає, що перший значний крок у створенні Інтернету був зроблений 2 вересня 1969 року в Каліфорнійському університеті, де він разом зі своєю командою успішно з'єднав комп'ютер з маршрутизатором (мережевий пристрій передачі даних), відомим як Interphase Message Processor, розміром з холодильник. Перша спроба з'єднати два комп'ютери в мережу завершилася провалом.

В інтерв'ю агентству Рейтер Леонард Клейнрок описав це в такий спосіб: «20 жовтня 1969 року група комп'ютерщиків Каліфорнійського університету (КУ) вирішила з'єднати свій комп'ютер з комп'ютером Стенфордського дослідницького інституту (СДІ) на півночі Каліфорнії. Один учений сидів за комп'ютером у КУ і розмовляв по телефону з ученим зі СДІ. Коли відбулося з'єднання, перший повинний був написати слово «log», а фахівець у СДІ у відповідь повинний був написати «in», у результаті чого мало утворитися слово «login» (процедура ідентифікації користувача при підключенні до комп'ютера по лінії зв'язку). Науковець у КУ написав «o» і запитав по телефону колегу в Стенфорді, чи той отримав букву. Відповідь була позитивною. Успішно передалася буква «o». А далі з'єднання обірвалося і більше нічого не вдалося передати. Проте початок був покладений». На початках створена мережа допомагала вченим користатися інформацією, що знаходилася в комп'ютерах колег в інших центрах.

У 1971 році програміст Рей Томплісон розробив систему електронної пошти та запропонував використовувати значок @ («собака»).

У 1973 році до мережі через трансатлантичний кабель були підключені перші іноземні організації з Великобританії та Норвегії; мережа стала інтернаціональною.

У 1974 році відкривається перша комерційна версія ARPANET — мережа Telenet, а року 1976 — перша локальна комп'ютерна мережа Ethernet. Через рік число хостів перевищило сто.

У 1970-х роках мережа в основному використовувалась для пересилки електронної пошти, тоді ж з'явилися перші списки поштових розсилок, групи новин та дошки оголошень. Але в ті часи мережа ще не могла легко взаємодіяти з іншими мережами, котрі були побудовані на інших технічних стандартах. До кінця 1970-х років почали активно розвиватись протоколи передачі даних, що були стандартизовані у 1982-1983 роках.

1 січня 1983 року мережа ARPANET перейшла з протоколу NCP на протокол TCP/IP, який досі успішно використовується для об'єднання мереж. Саме у 1983 році за мережею ARPANET закріпився термін «Інтернет».

У 1984 році була розроблена система доменних назв (англ. Domain Name System, DNS). Тоді ж у мережі ARPANET з'явився серйозний суперник — Національний науковий фонд США (NSF) заснував міжуніверситетську мережу NSFNet (англ. National Science Foundation Network), котра була сформована з дрібніших мереж, включаючи відомі на той час Usenet та Bitnet і мала значно більшу пропускну здатність, аніж ARPANET. До цієї мережі за рік під'єдналось близько 10 тисяч комп'ютерів; звання «Інтернет» почало плавно переходити до NSFNet.

У 1988 році було винайдено протокол Internet Relay Chat (IRC), завдяки якому в Інтернеті стало можливим спілкування в реальному часі (чат).

У 1989 році в Європі, в стінах Європейського центру ядерних досліджень (франц. Conseil Europeen pour la Recherche Nucleaire, CERN) народилась

концепція мереж. Її запропонував знаменитий британський вчений Тім Бернерс-Лі, він же протягом двох років розробляв протокол HTTP, мову гіпертекстової розмітки HTML та ідентифікатори URI.

У 1990 році мережа ARPANET припинила своє існування, програвши конкуренцію NSFNet. Тоді ж було зафіксовано перше підключення до Інтернету по телефонній лінії.

У 1991 році мережі стали доступні в Інтернеті, а в 1993 році з'явився знаменитий Веб-браузер (англ. web-browser) NCSA Mosaic. Всесвітня павутина ставала дедалі популярнішою.

У 1995 році NSFNet повернулась до ролі дослідницької мережі; маршрутизацією всього трафіку Інтернету тепер займались мережеві провайдери (постачальники послуг), а не супер-комп'ютери Національного наукового фонду.

Того ж року мережі стали основним постачальником інформації в Інтернеті, обігнавши за величиною трафіку протокол передачі файлів FTP; було сформовано Консорціум всесвітньої павутини (англ. WWW Consortium, W3C). Можна сказати, що мережі перебудували Інтернет і створили його сучасний вигляд. З 1996 року Всесвітня павутина майже повністю підмінило собою поняття «Інтернет».

Протягом 1990-х років Інтернет об'єднав у собі більшість існуючих на той час мереж. Завдяки відсутності єдиного керуючого центру, а також завдяки відкритості технічних стандартів Інтернету, що автоматично робило мережі незалежними від бізнесу чи уряду, об'єднання виглядало неймовірно привабливим. До 1997 року в Інтернеті нараховувалось близько 10 мільйонів комп'ютерів і було зареєстровано більше мільйона доменних назв. Інтернет став дуже популярним засобом обміну інформацією [5].

У кінці 1997 року мережа Інтернет об'єднала 160 тисяч глобальних мереж із 235 країн світу. Кількість Інтернет-серверів досягла 19,5 мільйонів, з них 1,27 мільйона WEB-серверів; кількість клієнтських комп'ютерів, що підключаються до Інтернет через телефонні лінії взагалі не піддається

підрахунку [6].

У 1998 році Папа Римський Іоанн Павло II заснував Міжнародний день Інтернету, який щорічно святкується 4 квітня, в Україні з 2001 року «День Інтернету» відмічається щорічно 14 грудня [2].

У 2000 р. нараховувалося близько 327 млн користувачів, з них тільки в США чисельність перевищувала 100 млн чоловік.

У 2004 р. Інтернет нараховував 700 млн користувачів, і найближчим часом їхня кількість зросте до 1 млрд. Число сайтів, що становило в 1993 р. 26 тис., зараз налічує більше 5 млн [2].

На даний в світі налічується приблизно 3,2 млрд. користувачів інтернету.

Взаємодія Інтернету з економічною діяльністю утворилась з появою такого терміну як “електронна комерція”, під якою розумілась передача електронних команд і взаємообмін командами між ресурсами такої діяльності підприємства.

Використовувалось це з ціллю оплати коштів за послуги за допомогою банкоматів, наприклад купівля авіаквитків або жетонів на громадський транспорт [7].

В середині 90-х стрімкими темпами розвивається створення Web - сторінок та Web - сайтів, Інтернет використовується підприємством як механізм публікації інформації, що діє в одному напрямку, для інформування користувачів про свої можливості і, зокрема, для реклами. Пізніше в мережі підприємства викладають всю інформацію про себе, з’являється змога можливого обміну посланнями споживачів зі співробітниками підприємства. Підприємства починають налагоджувати діалог зі своїми клієнтами. З появою пошукових сервісів, здобуття інформації стає більш легким [8].

В зв’язку з цим, динамічно зростають обсяги електронної торгівлі, а також кількість компаній, які її здійснюють. Так, у 1996 р., коли торгівля за

допомогою Інтернету лише формувалася, обсяг трансакцій електронного руху капіталу становив 300 млрд дол. США, а в 1999 р. - 1,1 трлн дол. США у світі.

На даний момент поняття електронна комерція поширюється на всі форми торгівлі товарами та послугами, де використовуються електронні засоби, у тому числі "Інтернет" [7].

Сам термін – електронна комерція, означає сферу цифрової економіки, яка включає в себе всі фінансові та торговельні трансакції, які здійснюються за допомогою комп'ютерних мереж, і бізнес-процеси, пов'язані з проведенням таких трансакцій.

В економічному контексті, можна виділити основні моделі ведення бізнесу або взаємодії суб'єктів ринку в комп'ютерних мережах:

- B2B - бізнес для бізнесу (Business-to-Business), електронний бізнес, орієнтований на бізнес-партнера. B2B - це бізнес - модель взаємодії компаній між собою за допомогою комп'ютерних мереж;
- B2C - бізнес для користувача (Business-to-Consumer), електронний бізнес, орієнтований на кінцевого користувача. Основу бізнес - моделі B2C складає роздрібна торгівля, тобто взаємодія компаній із споживачами в мережі Інтернет;
- B2A - бізнес - адміністрація (Business-to-Administration) - визначає взаємодія компаній з адміністративними органами;
- C2A – користувач - адміністрація (Consumer-to-Administration) - визначає взаємодія споживачів з адміністрацією;
- C2C - користувач для користувача (Consumer-to-Consumer), електронний бізнес, орієнтований на кінцевого користувача. C2C - модель продажу товарів і послуг одного споживача іншим споживачам.

Відповідно до статистичних досліджень в мережі, напрям B2B займає лідируючу позицію і вважається найбільш перспективною моделлю ведення бізнесу в Інтернеті [9].

Більше про структуру електронного бізнесу та електронної комерції можна дізнатися за допомогою наступної схеми:

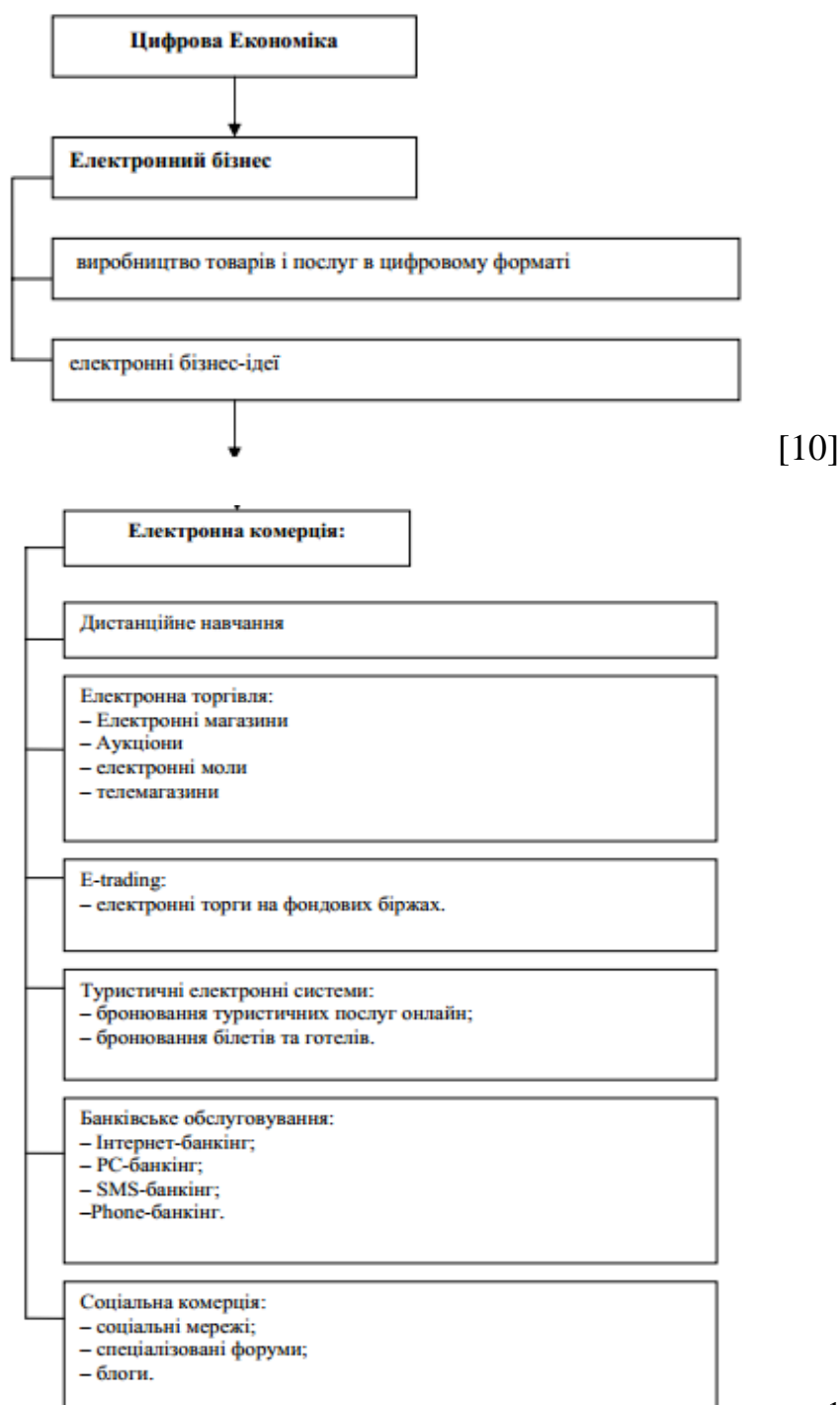


схема 1. Структура

Електронного бізнесу

3. Аналіз процесів Інтернет - діяльності у світових масштабах та вплив на динаміку економічного зростання.

Електронна комерція масово починає з'являтися практично у всіх великих формах господарської діяльності. Завдяки цьому чиннику і постійному зростанню числа користувачів Інтернет, різко зростає загальний товарообіг електронної економіки. За рахунок вільного доступу до технології Інтернет, більше нових форм господарської діяльності відкривають свої онлайн - представництва, отримуючи тим самим додатковий збут своєї продукції, збільшуючи при цьому свій прибуток. Глобальне залучення нових форм господарської діяльності в електронну економіку, призводить до ідей створення унікальних технологій, які працюють без фізичної присутності. З'являються віртуальні банки, магазини, офіси, головною особливістю яких стає відсутність фізичних відділів [12].

Інтернет вплинув на роботу окремих компаній в світі, на розвиток як окремих галузей економіки, так і на економіку в цілому: як компанії, так і цілі індустрії змінюються під впливом Інтернет - економіки. Завдяки електронній економіці з'явилась велика кількість компаній, які утворились тільки за допомогою Інтернету і з великими успіхами розвиваються та піднімають віртуальні економічні відносини на нову планку. Інтернет - економіка виникла не тільки завдяки Інтернет - компаніям, але і багатьом великим, середнім і малим компаніям з різних індустрій. Ці компанії створюють інфраструктуру, забезпечують Інтернет доступ, створюють сервіси та пропонують товари, послуги і контент в Інтернеті [13].

Згідно з дослідженнями консалтингової компанії Boston Consulting Group (BCG), 90% всієї інформації було згенеровано людством за останні два роки. До кінця 2016-го року число користувачів мережі досягне 3 млрд.

Темп зростання Інтернет - економік деяких країн "великої двадцятки" (G20) вже досягає 8% в рік. В 2013 році зовнішня торгівля компаній досягла

позначки 1,251 трлн доларів; за оцінками зарубіжних експертів агентства eMarketer's, у 2017 році також прогнозується зростання, але вже більш істотне – Інтернет - оборот придбань складе 2,3 трильйони доларів, що



рис. 2

сукупно перевищує ВВП Італії та Бразилії. Якби Інтернет був національною економікою, то через п'ять років він міг би посісти п'яте місце за величиною, поступившись лише США, Китаю, Японії та Індії. Згідно BCG розрахунками, такий підйом відбувається завдяки активному зростанню кількості користувачів всесвітньої мережі як в розвинених, так і в країнах, що розвиваються.

За результатами опитувань, проведених BCG в кожній з країн G20, підраховано, що їх населення в середньому витрачає на покупки через мережу від 3 до 6% своїх доходів. Вже зараз багато користувачів вважають за краще купувати товари через Інтернет, оскільки це зручніше і дешевше.

Згідно з даними британської компанії Kelkoo, в 2014 році європейці більше 20% всіх передріздвяних витрат зробили в Інтернет - магазинах. Частку Інтернет – економіки в національних ВВП компанія BCG оцінювала, підраховуючи витрати на придбання товарів і послуг в режимі онлайн.

Сьогодні найбільш значущу частку Інтернет – торгівля займає в економіці Британії, складаючи 8,5% від ВВП королівства (2,3 трлн. Дол.). У 2011 р британці здійснювали в Інтернеті 13,5% всіх покупок (до 2017-го цей показник підвищиться до 23%). В загальному показнику ВВП країни Інтернет - індустрія перевершила за обсягом будівельну галузь, сектори охорони здоров'я та освітній.

Швидке зростання Інтернет – сегменту в Британії - хороший знак для малих і середніх підприємств, що працюють в цьому секторі. За даними дослідження, протягом останніх трьох років їх доходи зросли на 12,5% щорічно, тоді як у не пристосованих до глобальної мережі підприємств зростання становило лише 4%.

У числі лідерів виявилися також Південна Корея (7,3% при ВВП в 1 трлн дол.), Китай (відповідно 5,5% і 5,9 трлн дол.), Японія (4,7%; 5,5 трлн .. дол), США 4,7%; 14,5 трлн. . Дол) і Індонезія (1,3%; .. 0,7 трлн дол) [13].



рис. 3

Найбільшу частку становить Північна Америка, а на другому місці - Азіатсько-Тихоокеанський регіон. Проте, експерти Emarketer прогнозують, що після 2016 року ситуація зміниться - і Азія вийде на перше місце в світі, майже в два рази обігнав Північну Америку за електронним товарообігом.

Багато в чому це пов'язано з очікуваним інтенсивним економічним зростанням в країнах Азії, що розвиваються. Як наголошується в доповіді Global Wealth 2014 року, «З урахуванням прогнозованого сукупного темпу річного зростання на рівні 10,5% приватний капітал у всьому регіоні (АТР без урахування Японії) виросте до оціночних 61 трлн дол. до кінця 2018 року. З цими темпами регіон в 2014 році змістить Західну Європу з другого місця в рейтингу, а в 2018 році позбавить Північну Америку статусу найбагатшого (регіону) [14].

Найбільш вагомий внесок у зростання онлайн - економіки внесуть країни, що розвиваються. Якщо два роки тому на ринки, що розвиваються доводилося лише менше чверті обсягу всієї Інтернет - економіки, то через чотири роки їх частка зросте до 34%. Це пояснюється тим, що до 2017-го майже 70% користувачів мережі в G20 будуть саме з країн, що розвиваються, тоді як в 2011-му таких було 56%. Один лише Китай буде налічувати близько 800 млн. Інтернет - користувачів - приблизно стільки ж, скільки Франція, Німеччина, Індія, Японія, Великобританія і США разом взяті.

Динаміка обороту Інтернет – торгівлі в регіонах світу

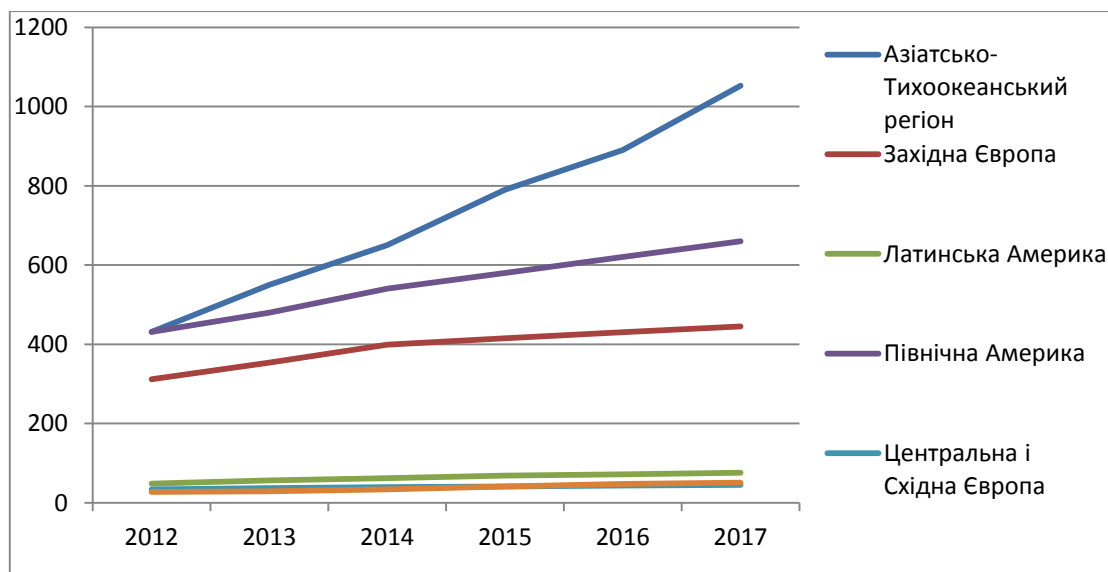


рис. 4

На даний момент роль Інтернет - економіки в важко переоцінити. Вона безпосередньо забезпечує світове економічне зростання поряд з традиційною економікою, бере участь в створенні нових робочих місць. Швидкість розвитку Інтернет - економіки залежить і від розвитку технологій, які і так вже демонструють динамічне зростання.

У VCG вважають, що серйозну перевагу в мінливому цифровому світі отримали ті компанії, які користуються реаліями "Нової Ери" Інтернету:

- мобільний Інтернет - змінюється призначена для користувача модель щодо ресурсів мережі. Фіксований доступ не є визначальним фактором для доступу в мережу, так як доступ в Інтернет через мобільні пристрої стає повсякденним явищем (7 із 10 пристроїв в 2016 р. при вході в Мережу є мобільними пристроями - смартфонами або планшетами);
- "Мережа стає всім" - згідно з прогнозом IDC, до 2016 - го кількість щорічно продаваних смартфонів досягне одного мільярда. Зараз вони забезпечують повсюдний доступ в мережу, що докорінно змінює поведінкову модель між бізнесом та споживачами, а також створює загрозу традиційним галузям економіки;
- Екосистема - це слово аналітики вживають все частіше. Однак якщо спочатку воно стосувалося лише інфраструктури компанії Apple , то тепер свої власні екосистеми формують і багато інших найбільших компаній. Наприклад, Amazon, Facebook, Google в США, китайські Baidu і Tencent, російська "Яндекс" і ін.;
- Інтернет як економіка - зростання світової Інтернет - економіки досягне астрономічної величини в 4,2 трлн. дол. Зараз мережа притягує інвестиції, створює нові робочі місця і конкурувати з економікою традиційною;
- Мережа стає побутовою - Інтернет все більше вливається в повсякденне життя;

- в Інтернеті росте нове покоління - у нього нові очікування, новий спосіб мислення, який безпосередньо впливає на суспільство в цілому і бізнес зокрема [13].

Найбільшими компаніями, безпосередньо на пряму пов'язаними з Інтернет – діяльністю є: сайти електронної комерції – Amazon, eBay, Alibaba; портали, основані на послугах – Rakuten, Priceline, BlablaCar; Соціальні мережі – Facebook, Twitter, Instagram; та звичайно пошукові сайти – Yahoo, Baidu, Google.

В Україні електронна комерція поки ще не досягла достатнього розвитку. До числа факторів, що стримують розвиток цього процесу в Україні можна віднести недостатньо розвинену мережеву і інформаційну інфраструктуру, а також незадовільну інформаційну підготовку та інформаційну культуру українського суспільства, слабку усвідомленість про можливості інформаційних технологій. Ступінь розвитку електронної комерції можна сприймати як свого роду індикатор економічного добробуту громадян країн рівня їх освіти. У міру зростання цих факторів, а також підвищення рівня захищеності електронних операцій, електронна комерція обіцяє стати потужним інструментом здійснення бізнес - процесів, взаємовигідним для усіх боків цих відносин.

4. Основні перспективи та шляхи покращення економічної діяльності людини за допомогою мережі Інтернет.

У процесі переходу розвинених країн до постіндустріальної економіки і до інформаційного суспільства сформувався інформаційний сектор економіки, основною складовою якого є Інтернет – індустрія.

Перехід людства від індустріального суспільства до інформаційного характеризується зміною індустріально-технологічного базису на інформаційний. В інформаційній індустрії творча праця є домінуючою у виробництві благ. Людський інтелект стає головною продуктивною силою, завдяки якій створюється інтелектуальний продукт, тобто продуктом творчої праці є інформаційний, а не матеріальний продукт. Кардинально змінюються роль і місце людини в економіці. Креативна (творча) людина стає головною продуктивною силою, так як тільки вона здатна виробляти нові знання та інформацію - головний ресурс інформаційної економіки [12].

На сьогоднішній день список способів заробітку в Інтернеті величезний. За останні десять - п'ятнадцять років обсяг комерційної діяльності в Інтернеті зріс в багато разів, модернізувалась індустрія Інтернет – торгівлі, Інтернет – реклами, віддаленої роботи та надання найрізноманітнішого роду дистанційних послуг.

Заробляти в Інтернеті зараз може навіть найзвичайнісінький користувач персонального комп'ютера, не кажучи вже про користувача, який здатний створити власний сайт (блог, спільноту в соціальній мережі) і зробити хоча б невеликі зусилля по його просуванню.

Перш ніж почати огляд методів заробітку в Інтернеті, я умовно розділив їх на 6 груп:

- Застарілі, неефективні і сумнівні методи, за які не варто братися.

- Прості способи заробітку в Інтернеті для звичайних користувачів, які не вимагають спеціальних знань, великих зусиль і стануть у нагоді для того, щоб отримати невеликий додатковий дохід.
- Способи, пов'язані з активною віддаленою роботою через мережу Інтернет.
- Способи, пов'язані з отриманням доходу зі своїх сайтів або інших майданчиків в Інтернеті.
- Різноманітні способи, які використовують люди, які поставили за мету заробіток грошей в Інтернеті усіма доступними шляхами, для яких саме такий спосіб і є основним заробітком.
- Інтернет - бізнес, "стартапи", інвестиції.

1. Застарілі ті сумнівні методи, за які не варто братися.

Такі способи можуть здаватися привабливими на перший погляд, але результат, який вони дають, може виявитися несумісним з ризиками, витраченими зусиллями (і, можливо, грошима). З рекламою таких способів в Інтернеті, як правило, стикаєшся в першу чергу. Якщо в будь-якому пошуковому сервісі просто набрати запит "заробіток в Інтернеті", то можна побачити рекламу, яка закликає "заробляти" на форексі", на бінарних опціонах, Інтернет - трейдингу, онлайн - казино і за допомогою інших сумнівних та ризикованих способів. Насправді автори такої реклами самі заробляють на новачках, а не вчать заробляти.

Крім того, ситуація в сфері інтернет-заробітку завжди змінюється, деякі способи, які були ефективними 2-3 роки тому, сьогодні недійсні або втрачають колишню ефективність, але кожен як і раніше може стикнутися з їх описом.

Приблизний список тих методів, за допомогою яких навряд чи варто намагатися заробляти в мережі: "серфінг", "читання листів", "виконання

завдань", введення капч, платні опитування, заробіток на кліках, форекс, "хайпи" та інші піраміди, онлайн -казино, мережевий маркетинг, інфобізнес, перепродаж доменів, заробіток на дорвеях, різні способи, пов'язані з шахрайством і обманом.

2. Прості методи заробітку для новачків.

Прості способи заробітку в Інтернеті, які підходять для звичайного користувача, це, як правило, якась проста робота, допомога в наповненні сайтів, допомога в розкручуванні і рекламі сайтів. Різноманітність простих завдань, які можна знайти і виконати через Інтернет дуже велика - від заповнення каталогу товарів в інтернет - магазині до рішення шкільних задачок з математики. Знайти таку просту роботу можна на спеціалізованих форумах або біржах для фрілансерів. Ще більш доступний для користувача мережі варіант заробітку - допомогти комусь в рекламі і розкрутці сайтів та інших ресурсів. Найкраще це зробити, зареєструвавшись як виконавець на спеціальних біржах, стати посередником між виконавцями і замовниками реклами в блогах, форумах, соціальних мережах. Тоді, маючи аккаунт в популярній соціальній мережі (наприклад "Vk"), на форумі, в блогсервісі, ви зможете заробляти, виконуючи різні прості завдання рекламодавців (розмістити на своїй сторінці рекламне посилання або пост, поставити лайк, вступити в групу, додатися в " друзі " і т. д.) Є біржі, що набирають виконавців і для таких простих завдань, як постити на форумах, коментувати блоги, писати статті. Звичайно, оплата за подібні завдання невисока, але і виконувати їх нескладно.

3. Віддалена робота через Інтернет (фріланс).

З поширенням Інтернету з'явилося безліч людей, що виконують роботу дистанційно. Їх стали називати фрілансерами, а сам такий метод роботи

- фріланс. Існує досить велика кількість професій, представники яких можуть отримувати замовлення і відправляти результати роботи через мережу. Це, наприклад, дизайнери, програмісти, перекладачі, оптимізатори, системні адміністратори, бухгалтери, консультанти і т. д. З'явилися спеціальні форуми і біржі, де замовники могли знаходити фрілансерів і навпаки. На додаток до цього з'явилися сервіси, за допомогою яких люди самі могли продавати свої авторські статті, фотографії, шаблони для сайтів, програми та інші цифрові товари через Інтернет. Таким чином, володіючи певними знаннями і навичками, цілком можна працювати не в офісі або на підприємстві, а вдома, заробляючи при цьому набагато більше. Навіть якщо у вас немає спеціальної освіти, заробляти на фрілансі цілком реально. В останні роки підвищився попит і розцінки навіть на порівняно просту роботу, таку, як написання статей для сайтів (копірайтинг) або модерування форумів.

4. Заробіток за допомогою своїх сайтів.

Власний сайт або інший Інтернет - майданчик, наприклад, блог, твіттер, група в соціальній мережі, канал в Ютубі; відкриває масу чудових способів заробітку. Для того, щоб сайт приносив високий дохід, треба зробити його популярним. Чим більша відвідуваність вашого сайту або іншого майданчика, тим більший дохід від реклами на ньому ви зможете отримувати. Втім, дохід залежить не тільки від відвідуваності, але і від тематики вашого сайту, контингенту його аудиторії та інших факторів.

Заробіток на своїх сайтах володіє дуже вагомою перевагою – він “пасивний”.

Це означає, що один раз створивши сайт і розкрутивши його, можна буде надалі отримувати дохід з цього сайту, нічого не роблячи. Сайт

буде продовжувати своє існування в Інтернеті, користувачі будуть заходити на нього, доходи від реклами будуть перераховуватися на гаманець, а самому можна відпочивати або продовжувати роботу над цим та іншими сайтами, щоб дохід став ще вище.

5. Цілеспрямований заробіток (манімейкінг).

Є певна категорія людей, які зробили заробіток в Інтернеті своєю основною метою і постійно шукають нові способи і "теми", щоб заробити ще більше грошей в мережі. Іноді їх називають "Манімейкерами". Вони прагнуть знайти оптимальні по співвідношенню трудовитрат / доходів способи заробітку, щоб заробляти багато, але без надмірних зусиль. Мільйони, зароблені з мережі, для особливо просунутих манімейкерів не така і велика сума.

Безумовно, щоб отримувати такі доходи, необхідні завзятість, кропітке вивчення деталей тих чи інших методів заробітку, самостійне проведення експериментів, в спробах знайти секретний спосіб, який і дозволить отримати величезний дохід при мінімальних зусиллях.

Звичайно, люди, які зробили заробіток в Інтернеті своєю постійною професією, працюють в тих областях , в яких вони найкраще розбираються.

Створення спеціальних сайтів для заробітку - один з улюблених методів манімейкерів. При цьому вибираються такі види сайтів, які здатні дати максимум доходу при мінімумі витрат.

Сьогоднішня тенденція - більш-менш якісні інформаційні сайти з певної тематики, здатні зібрати досить велике число відвідувачів (вони монетизуються за допомогою контекстної і тизерної реклами), вузькотематичні сайти під партнерські програми, сайти з певною ідеєю,

де контент повинні генерувати самі користувачі (наприклад, нішеві соціальні мережі, питально-відповідні сайти, сайти з відгуками і т. д.). Як і раніше займають певну частку сайти-каталоги фільмів, програм, флеш-ігор і іншого контенту подібного роду, популярного у користувачів. Часто манімейкер займається переважно однією категорією сайтів, тонкощі створення, просування і монетизації яких він добре вивчив. Сайти манімейкер, як правило, не робить самостійно, а замовляє їх дизайн, написання статей, а іноді і адміністрування фрілансерам, сам же приділяє основний час їх розкрутці та монетизації, при правильній методиці всі витрати у нього швидко окупаються.

Але манімейкери займаються не тільки заробітком на сайтах. Свої знання в області Інтернет - реклами, залучення трафіку, монетизації, вони часто використовують для заробітку на партнерських програмах. Партнерські програми є у більшості Інтернет - магазинів і компаній, що надають ті чи інші послуги із замовленням через Інтернет. Самостійна розкрутка Інтернет –магазину - досить тривалий захід, що вимагає досвіду, тому його власникам простіше покласти завдання пошуку покупців і клієнтів на інших людей, які будуть робити це, наприклад, за відсоток з прибутку.

Для заробітку на партнерках використовуються різні схеми. Наприклад, можна створити Інтернет - магазин і продавати в ньому товари різних постачальників; наприклад зарубіжних, отримуючи свій відсоток прибутку ("дропшипінг"). Це досить вигідний спосіб з урахуванням того, що деякі товари у китайських постачальників коштують у кілька разів менше, ніж ті ж товари в наших магазинах.

Ще один високоприбутковий метод - "арбітраж трафіку". Він полягає в тому, що манімейкер вибирає одну або кілька партнерських програм, які

платять відсоток з продажів або фіксовану суму за якусь дію (наприклад, реєстрацію на сайті, видачу кредиту) та починає займатися рекламою їхніх послуг і товарів . Звичайно, на рекламу він витрачає власні гроші, але отриманий в партнерській програмі прибуток може в рази перекривати ці витрати. Головне - знайти спосіб залучення великих обсягів дешевого трафіку, який буде добре конвертуватися на даній партнерській програмі.

На чому ще намагаються заробляти манімейкери:

- монетизація мобільного трафіку (наприклад встановлення платних додатків).
- заробіток на файлообмінниках і платних архівах.
- заробіток на каналах Ютуб і пабліках (Вконтакті).
- продаж і перепродаж сайтів.
- продаж різних цифрових (а іноді і фізичних, але через Інтернет) товарів.
- платні консультації по монетизації і просуванню сайтів.
- продаж скриптів, "секретних тем" і схем заробітку.
- створення власних сервісів і партнерок.

6. Створення або участь в бізнес проектах через Інтернет.

Іноді Інтернет - бізнесом називають будь-які способи заробітку в інтернеті, які швидше за все підходять під визначення "манімейкінг". Але насправді Інтернет - бізнес – доволі серйозний спосіб отримання прибутку в інтернеті, який вимагає вкладення істотних фінансових коштів. Моделей Інтернет - бізнесу багато, в основному вони пов'язані з продажем якихось товарів або наданням послуг. Прикладами Інтернет - бізнесу можуть є: Інтернет - магазин, хостинг компанії, Seo -студії, онлайн – сервіси, на яких можна заробляти, або навіть онлайн - ігри.

Для того, щоб бізнес в Інтернеті був успішним, потрібно ґрунтовно підійти до справи, продумати ідею і її реалізацію, скласти план, заздалегідь підрахувати передбачувані витрати і прибутки, зібрати команду, яка буде працювати над проектом. При цьому нерідко буває так, що ті, у кого є ідеї, не мають грошей, а ті, у кого є гроші, не мають ідей і навичок для роботи над Інтернет - проектом.

Це призвело до появи взаємовідносин таких категорій учасників Інтернет - бізнесу, як "стартаперів" і інвесторів. Люди з ідеями і командою шукають тих, хто дасть їм грошей на розвиток перспективного проекту ("стартапу"), інвестори шукають, куди вкласти гроші, щоб потім повернути їх з прибутком. В історії глобальної мережі чимало успішних історій, коли стартапи, засновані ентузіастами, домагалися успіху і перетворювалися в великі відомі компанії, але ще більше випадків, коли з амбітних планів так нічого і не вийшло. Тому нерідко інвестори віддають перевагу покупці вже працюючих проектів, які якимось себе зарекомендували, ніж вкладення грошей в ті, які знаходяться лише на рівні ідеї для бізнесу.

Існують спеціальні майданчики для збору пожертвувань або інвестицій. Всесвітньо відомим майданчиком такого роду є Kickstarter, у нього є аналоги і у вітчизняній мережі. Також в Інтернеті є біржа ShareinStock, яка спеціалізується на залученні інвестицій для Інтернет - проектів, на ній можна виступити як в ролі стартапера, так і в ролі інвестора[15].

Отже, в зв'язку з світовим всеохопленням інформаційного простору, Інтернет став дуже важливим рушієм створення нового типу бізнес - відносин в економіці. Звичайно, це не могло не відобразитися на користувачах мережі, які перетворились на суб'єктів такого типу економічних відносин, що дало змогу відкривати перед собою безліч перспектив та шляхів до покращення індивідуальної грошової діяльності.

Висновок

В даний час спостерігається висока інтенсивність основних процесів, що формують мережеву економіку, в найближчі 10 років майже 95% бізнес-організацій в економічно розвинених країнах будуть використовувати в своїй діяльності Інтернет - технології та мережеві форми управління. Отже, в тій чи іншій мірі всі вони стануть учасниками мережевої економіки, а її особливості та можливості матимуть для основної частини бізнесу досить великий інтерес.

З розглянутих прикладів інновацій для функціонування загальноекономічних структур та інститутів (електронна комерція, цифрові фінанси) видно, що Інтернет - технології, також, дають їм нові можливості розвитку. За своєю природою ці зміни матимуть децентралізований і конкурентний характер.

Все це означає появу як позитивних, так і негативних моментів. Можна очікувати, що в найближчому майбутньому для основної маси населення в країнах з домінуючою мережевий економікою життя стане дешевше і буде давати більше можливостей для самореалізації людей. З іншого боку, конкуренція стане жорсткішою і зажадає додаткових зусиль для освоєння нових принципів виживання в мережевій економіці. Слід, також, очікувати появи нового фактора соціально-економічної нерівності: ті, хто мають кращий доступ до мережі і краще адаптовані до її особливостей, матимуть переваги над іншими.

Наступ мережевої економіки виглядає як неминучість, оскільки в своїй "екологічній ніші" вона виглядає більш ефективною, ніж інші відомі форми управління. Однак, можливі соціальні втрати в процесі її розширення можна передбачити (а може бути і зменшити) за рахунок подальшого дослідження її властивостей і моделювання можливих наслідків її розвитку.

Не будучи єдиною технологією, Інтернет – комерція в мережі характеризується різнобічністю. Вона об'єднує широкий спектр бізнес-операцій, які включають в себе:

- - Обмін інформацією;
- - Встановлення контактів;
- - підтримку перед і після продажу;
- - Продаж товарів і послуг;
- - Електронну оплату, в тому числі з використанням електронних платіжних систем;
- - Поширення продуктів;
- - Можливість організації віртуальних підприємств;
- - Бізнес-здійснення процесів, спільно керованих компанією і її торговельними партнерами.

Можливості комерції людей в Інтернеті приносять наступні нові елементи в сучасний бізнес:

- - Зростання конкуренції;
- - Глобалізація сфер діяльності;
- - Персоналізація взаємодії;
- - Скорочення каналів розповсюдження товарів;
- - Економія витрат.

Для повної реалізації потенціалу електронної комерції має бути вирішено кілька ключових проблем;

- Глобалізація;
- Договірні та фінансові проблеми;
- Права власності;
- Секретність і безпека;
- Сумісність інформаційних систем.

Список Використаної Літератури

1. Визначення Інтернету та основні етапи його розвитку:[Електронний ресурс]: Режим доступу:http://bko.com/book_16_glava_6_1.2._%D0%92%D0%B8%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F_%D0%86%D0%BD.html.
2. Інтернет: [Електронний ресурс]: Режим доступу:<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82>.
3. Історія визначення Інтернету: [Електронний ресурс]: Режим доступу:<http://journalib.univ.kiev.ua/index.php?act=article&article=6>.
4. Основні поняття створення Інтернет. Створення поштової скриньки: [Електронний ресурс]: Режим доступу:http://wiki.kspu.kr.ua/index.php/%D0%9B%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B0_%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0_%E2%84%96_0._%D0%9E%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D1%96_%D0%BF%D0%BE%D0%BD%D1%8F%D1%82%D1%82%D1%8F_%D0%86%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82._%D0%A1%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F_%D0%BF%D0%BE%D1%88%D1%82%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D1%97_%D1%81%D0%BA%D1%80%D0%B8%D0%BD%D1%8C%D0%BA%D0%B8._%D0%A4%D0%A4%D0%96.
5. Інтернет в маркетинзі: [Електронний ресурс]: Режим доступу:http://bookb.net/book_internet-v-marketingu_735_page_7.
6. Історія виникнення Інтернету: [Електронний ресурс]: Режим доступу:<http://www.ukrreferat.com/index.php?referat=11458&pg=4>.

7. Комерція в Інтернеті:[Електронний ресурс]: Режим доступу:http://pidruchniki.com/12930204/ekonomika/svitova_internet-komertsiya.
8. Розвиток Інтернет економіки та електронного бізнесу в Україні: [Електронний ресурс]: Режим доступу:http://www.rusnauka.com/23_SND_2008/Economics/26371.doc.htm.
9. Мережеві технології в Економіці: [Електронний ресурс]: Режим доступу: <http://studall.org/all-33060.html>
10. Форми електронної економіки та її склад в системі цифрової економіки:[Електронний ресурс]. Режим доступу: stp.diit.edu.ua/article/download/9176/7966.
11. Экономика в эпоху Интернета:[Електронний ресурс]. Режим доступу : <http://www.library.fa.ru/exhib.asp?id=81>.
12. Электронная экономика: сущность и этапы развития :[Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://uecs.ru/uecs42-422012/item/1427-2012-06-29-06-02-49>.
13. Юрасов, А.В. Основы электронной коммерции : учеб. для вузов / А.В. Юрасов. – М. : Горячая линия-Телеком, 2008. – 480 с.
14. Статистика интернет торговли в странах мира:[Електронний ресурс]. Режим доступу:<http://www.shopolog.ru/metodichka/analytics/statistika-internet-torgovli-v-stranakh-mira/>.
15. Какие способы заработка в Интернете бывают:[Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://wseweb.ru/diz/obzor6.htm>.