

информационные технологии

После просмотра сжечь

Из-за пандемии выставки были вынуждены уйти в онлайн, но некоторые экспонаты предпочли там и остаться — работу Бэнкси, например, сожгли, чтобы повысить ценность ее цифровой копии. Кто-то считает тему с невзаимозаменяемыми токенами NFT безумием, а кто-то выбирает виртуальные кроссовки и зарабатывает миллионы долларов на перепродаже модных объектов инвестиций. Ажиотаж вокруг этой темы не будет долгим, но она оставит свой след на интересе к креативным индустриям, полагают эксперты.

— явление —

Незаменимых людей нет, а токены — есть, и именно поэтому их рынок показывает взрывной рост. Речь идет о невзаимозаменяемых токенах NFT (Non Fungible Token). Они появились в 2017 году в проекте студии дизайна Larva Labs — коллекции из 10 тыс. цифровых аватаров под названием CryptoPunks. Каждое изображение было уникальным и привязанным к коду в блокчейн-платформе, в котором хранилась информация о владельце картинки. Скачать это изображение мог кто угодно, но владельцем считался человек, купивший NFT картинку. Чем популярнее становилось изображение в интернете, тем выше поднимались цены на оригинал: если в 2017 году картинку продавались менее чем за \$1, то в декабре 2020 года цена на изображения коллекции составила \$2,9 тыс. Аналогично рос и рынок NFT-токенов: в конце 2017 года он составил более \$30 млн, в 2018 году — \$180 млн, в 2019 году — \$211 млн, а в 2020-м — \$315 млн, следует из данных аналитического ресурса NonFungible.

NFT-токены стали популярны, потому что ими начали пользоваться «селебрити»: на фоне ежегодного роста криптовалют заманчивости обнаружили, что рынок можно создать и в этой нише, полагает руководитель направления Industry X Accenture в России Антон Епишев. Так, например, Илон Маск выставил на продажу NFT-токен своей песни, посвященной этой технологии. Модный дом Gucci выпустил цифровые кроссовки: их можно купить и измерить только в приложении. Создатель сети микроблогов Twitter Джек Дорси продал гендиректору компании Bridge Oracle за \$2,9 млн первый в истории твит собственного авторства, который звучит так: «Просто настраиваю свой Twtrr». А компания Injective Protocol купила у нью-йоркской галереи Tagliaratta картину Бэнкси за \$95 тыс. и сожгла ее в прямом эфире. Цифровую копию сожженной картины компания продала как NFT за \$380 тыс.

Рекорд в области продаж цифрового искусства поставил аукционный дом Christie's, продав за \$69,3 млн цифровую картину с NFT художника Майка Винкельманна. Автор картины известен под псевдонимом Beeple, и его картина представляла собой коллаж из всех изображений, которые Beeple ежедневно публиковал в интернете начиная с 2007 года. Лот стал первым случаем продажи цифрового искусства в истории аукционного дома, это третья по величине аукционная цена за работу ныне живущего художника.

Технология дала музыкантам, художникам и геймерам шанс заработать десятки и даже сотни тысяч долларов на произведениях, которые многие сочтут переопределенными, полагает председатель Комитета РСПП по интеллектуальной собственности и креативным индустриям Андрей Кричевский. Он считает, что мотивация покупателей и трейдеров осно-



В марте картину Бэнкси «Morgans (White)» выкупили за \$95 тыс., а потом сожгли, превратив ее в цифровой артефакт. Это стало первым известным случаем перевода в NFT физически существующего объекта

вана на возможности быстрого обогащения. «Как и криптовалюты, NFT носят спекулятивный характер, ведь биткойн почти не исползуется в качестве реальной валюты — это скорее „транспорт“ для организации движения финансов в условиях жесткого банковского регулирования», — рассуждает господин Кричевский. Сейчас покупатели и коллекционеры NFT — это в основном энтузиасты, которых привлекают рискованные инвестиции, считает он.

Коллекционеры поколения Z предпочитают не покупать искусство, а брать его в аренду, не выкупать предмет целиком, а вкладываться в его часть, как в случае с CryptoPunks, говорит координатор направления Art & Finance «Делойт СНГ» Дарья Русанова. Если физические предметы искусства представляют собой неликвидный актив, то токены позволяют монетизировать активы без необходимости продавать сам предмет искусства, что

особенно актуально во время кризиса и в периоды нехватки денежных потоков, рассуждает она. Кроме того, токены повышают ликвидность традиционно неликвидных активов, так как открывают возможности для их торговли на различных маркетплейсах. NFT окажут мультипликативный эффект на индустрию арт-рынка, в частности увеличение прозрачности и ликвидности рынка искусства, прогнозирует госпожа Русанова.

По ее мнению, помимо представителей видеоарта компьютерной графики и других направлений цифрового искусства применение NFT-токенов найдет свой отклик в игровой индустрии. Дополнительным источником спроса на NFT-технологии может стать и интернет вещей: появятся NFT, например, для «умных» кроссовок, подключенных к интернету, право владения которыми можно будет продавать, ожидает технический

директор международной криптобиржи CEX.IO Дмитрий Волков.

Впрочем, ажиотаж вокруг NFT краткосрочный, так как постепенно становится понятно, что под токенами нет юридической базы, которая бы закрепляла права собственности за владельцем, скептически Антон Епишев. Информация о владельце NFT-произведения открыто хранится на блокчейн-платформах, и доказать права на NFT-произведение покупатель может путем предъявления своего электронного кошелька, синхронизированного с выбранной блокчейн-платформой, в который NFT-токен попадет по итогам сделки, указывает старший юрист Deloitte Legal в СНГ Катерина Полякова. Однако покупатель токена приобретает на него только цифровое право собственности, в отношении же авторского права к покупателю перейдут только те права, которые прямо указаны в договоре с правообладателем, указывает она. При-

обретая токены, владелец не становится автором или правообладателем — он лишь получает право владеть записью в распределенном реестре, подчеркивает Андрей Кричевский. Правовой статус NFT-токенов не определен нигде в мире, поэтому с точки зрения права пока не понятно, как и что будет являться доказательством собственности как токена, так и соответствующего объекта, указывает партнер юридической фирмы Digital Rights Center Михаил Третьяк.

Тем не менее хайп вокруг цифрового искусства поможет повысить привлекательности инвестиций в креативную отрасль, так как появился новый канал продаж арт-объектов, считает Антон Епишев. Именно расширение аудитории потребителями продуктов креативных индустрий и стоит считать основной функцией NFT-токенов — так, покупателем картины художника Beeple стал сингапурский криптопредприниматель Метакван, указывает Андрей Кричевский. Токенизация искусства представляет собой эффективный инструмент привлечения финансирования в креативные индустрии как для художников (при первичном размещении на маркетплейсе), так и для коллекционеров (в результате перепродажи своих NFT-токенов другим участникам платформ), рассуждает Дарья Русанова. Благодаря глобальности криптовалютных транзакций на маркетплейсах увеличивается число участников рынка, что влияет на количество и частоту сделок и снижает волатильность цен, указывает она.

Транспарентность и безопасность являются основными положительными эффектами, которые блокчейн-технологии принесли в экосистему креативных индустрий, уверена госпожа Русанова. По ее мнению, создание нематериальных активов позволит укрепить экономику, а значит, улучшить качество жизни, увеличить количество рабочих мест, вовлечь в творческий процесс новые поколения и обеспечить развитие регионального культурного туризма.

Юлия Степанова

Достойная смена

— трансформация —

Словарь английского языка «Merriam Webster» определяет слово «pivot» как нечто, на чем что-то вращается, либо как человека, вокруг которого «все вращается». Но американский предприниматель Эрик Рис в своей книге «Бизнес с нуля», выпущенной в 2011 году, дал этому термину новое значение. Теперь под ним стала пониматься также смена бизнес-модели, которая приводит либо к новому этапу развития продукта, либо к полной переориентации компании. «Б» проследил, кому из сегодняшних технологических гигантов в прошлом пришлось кардинально менять свой бизнес, чтобы остаться на плаву.

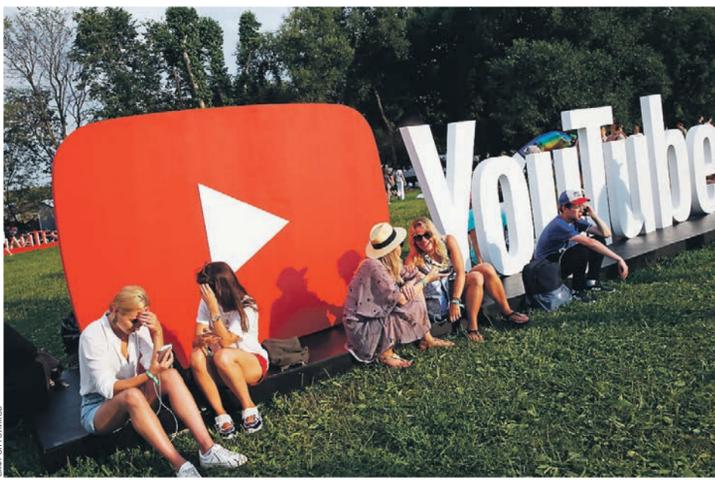
Бизнес не всегда складывается так, как задумывался, а идеи, которые изначально казались прорывными, на самом деле приводят к плачевным результатам. В такой ситуации руководителям проектов нужно сделать выбор: либо продолжать гнуть свою линию в надежде, что они все же смогут найти своего клиента, либо доставить из закромов идеи для плана «Б». Именно кардинальная смена бизнес-модели и называется англоязычным термином «pivot».

История знает десятки примеров, когда сегодняшние технологические корпорации с мировым именем, продуктами которых хоть раз пользовались чуть ли не каждый житель Земли, однажды оказывались в туиковой ситуации. И не соверши они тогда разворот на 180 градусов, их бизнес, вероятнее всего, пришел бы к концу. Более того, в некоторых случаях речь идет о компаниях, которые к цифровым технологиям никакого отношения изначально не имели.

Не от мира сего

Прежде чем наш мир окончательно перешел в цифровую эпоху, где каждодневный образ жизни неразрывно связан со смартфонами, люди пользовались, как уже теперь принято говорить, «обычными» мобильными телефонами. И до того момента, как Стив Джобс представил всему миру первый iPhone, безоговорочным лидером на рынке мобильных устройств была Nokia. Но история финской компании начиналась совсем не с телефонов.

Компания была основана в далеком 1865 году, когда не было не то что мобильных телефонов, а даже стационарных. Ее основателем стал горный инженер Фредрик Идестам, который открыл в Тампере, что на юге Финляндии (а тогда — на севере Российской Империи), собственную бумажную фабрику. Три года спустя Идестам открыл вторую фабрику — в небольшом городке Ноккиа, что рядом с Тампере, а в 1871 году решил зарегистрировать собственную компанию. Назва-



Самый популярный видеохостинг мира YouTube изначально задумывался его основателями как сайт знакомств

ли ее как раз в честь этого населенного пункта — Nokia Ab. А производила Nokia на первых порах в том числе туалетную бумагу.

Уже в начале XX века под руководством друга Идестамы Nokia совершила свой первый pivot и, объединив усилия с Suomen Gummitehdas (Финский каучуковый завод), переориентировалась на выработку электроэнергии и выпуск электрических кабелей. В 1967 году Nokia объединилась со своими партнерами Suomen Gummitehdas и Kaapelitehdas в новую единую структуру Nokia Corporation, которая помимо уже имевшихся на тот момент направлений бизнеса начала заниматься выпуском электроники. А свой первый полноценный мобильный телефон компания выпустила только в 1987 году.

iPhone в конечном итоге убил бизнес-модель финской компании, «соединяющей людей» более 20 лет. Сейчас Nokia занимается производством телекоммуникационного оборудования, в том числе для мобильной связи пятого поколения. А производить мобильные телефоны Nokia перестала в 2013 году.

Не менее впечатляющим выглядит путь другого производителя мобильных телефонов, который до сих пор удерживает мировое лидерство на рынке смартфонов, — компания Samsung. Это сегодня южнокорейская компания выпускает бытовую электронику, смартфоны, устройства для «умного» дома и является мировым лидером на рынке микрочипов. Начинаясь же история этого технологического гиганта совсем не технологично: в 1938 году кореец Ли Бен Чхоль на складе в городе Тэгу начинает производство рисовой муки, которую наравне с рисом, сахаром, мака-

ронами и сушеной рыбой довольно скоро начинал экспортировать в Китай. Дело Чхолья шло в гору, но сначала Вторая мировая война, а затем и Корейская война вынуждали Чхолья постоянно переносить свою компанию из одного города в другой, заодно каждый раз перезапущая бизнес.

Сначала Чхоль перенес компанию в Сеул, а сама она теперь занималась логистикой, недвижимостью, изготовлением лапши, пивоварением и в целом торговлей в Коре. А после Корейской войны она переехала в Пусан, а в ее активах теперь были текстильная фабрика, сахарный завод и страховой бизнес. Компания вновь процветала, но ровно до свержения президента Ли Сын Мана в 1960 году, приближенным которого был Чхоль. Сам Чхоль был обвинен в уклонении от уплаты налогов, незаконных спекуляциях и незаконном спонсировании кампании Ли Сын Мана. Во время переворота Чхоль был в Японии, а потому избежал ареста. Позднее он встретился с новым президентом Кореи генералом Пак Чжон Хи. По итогам встречи Чхоль был амнистирован, а взамен должен был передать часть своего бизнеса правительству и построить завод удобрений. Обещание было выполнено: компания стала одним из промышленных гигантов Кореи, а в конце 1960-х годов Samsung впервые задумалась о кардинальной смене деятельности и переходе на выпуск электронной техники.

Свой путь к миру высоких технологий с продажи продуктов начинал и вьетнамский конгломерат VinGroup, принадлежащий ныне самому богатому человеку Вьетнама Фам Нат Вьонгу. Он основал свою компа-

нию в 1993 году, причем на Украине. А занималась она производством лапши быстро приготовления «Мивина», которая была очень популярна у украинцев. В итоге Вьонг продал свой бизнес на Украине в 2010 году корпорации Nestle за \$150 млн.

После этого VinGroup стала заниматься розничной торговлей, гостиничным бизнесом, оказанием медицинских и образовательных услуг. А в 2017 году было учреждено подразделение по выпуску автомобилей, в том числе электромобилей VinFast. У компании уже есть научно-технический центр VinFast R&D Institute в США, который занимается разработкой беспилотных технологий для электромобилей компании. В начале же марта компания объявила о строительстве в штате собственном автомобильного завода.

Шаг влево, шаг вправо

Не всем сегодняшним технологическим гигантам пришлось радикально менять свою бизнес-модель, чтобы стать успешными. Так, например, Nintendo — один из мировых лидеров по продажам игровых консолей — всегда так или иначе была связана с играми. Просто начинала она свой путь 130 лет назад с выпуска японских игровых карт «Ханафуда», каждая из которых рисовалась вручную.

В 1960-е годы компания начала производить собственные детские игрушки, в том числе электронные. Это впоследствии плавно подвело компанию к рынку игровых автоматов — для этого в 1978 году было создано специальное подразделение. Уже в 1981 году Nintendo выпустила свое первое портативное игровое устройство — Game & Watch, наподобие которого в СССР позднее стали выпускаться устройства с игрой «Ну, погоди!». А пару лет спустя японская компания представила и свою первую домашнюю игровую приставку, которая тут же покорила весь мир — Family Computer (Famicom) или, как она называлась в США, Nintendo Entertainment System (NES). При этом компания самостоятельно разрабатывала и игры для приставки.

Основанная выпускниками Стэнфордского университета Уильямом Хьюлеттом и Дэвидом Паккардом компания в первые годы своего существования располагалась в гараже в Пало-Альто (Калифорния). Но известный сегодня своими компьютерами и принтерами HP в первые годы своего существования выпускал измерительное оборудование, в частности генераторы звука и сигналов. Свой первый микрокомпьютер компания выпустил лишь в 1966 году — через 27 лет после основания, а принтеры компания начнет выпускать и вовсе лишь в 1980-е годы.

Еще один производитель принтеров с мировым именем компания Xerox изначально

не выпускала отнюдь не их и даже не копирующее оборудование, благодаря которому вошла в историю и языки мира, а начинала как производитель фотобумаги и фотоборудования, и первоначально называлась Haloid Company. В таком виде компания существовала примерно полвека. А первый копировальный аппарат с использованием ксерографии компания выпустила лишь в 1959 году. И тогда компания сменила свое название на Haloid Xerox Company, которое позднее было упрощено просто до Xerox.

Кому-то направление для развития подсказывали сами пользователи. Так, например, запущенный в 2005 году YouTube изначально задумывался его основателями как сайт знакомств. Туда пользователи должны были загружать свои видеозаписи, причем за \$20 каждую. Пример остальным решил подать один из основателей видеосервиса, Джейв Карим, который загрузил самое первое видео на YouTube. Оно называлось просто — «Я в зоопарке». Однако что-то пошло не так, и пользователи начали загружать на сайт видео о своих питомцах, местах, где они побывали и о чем угодно еще. Руководство неудавшегося сайта знакомств решило не сопротивляться и позволило YouTube стать самым популярным видеохостингом в мире.

Похожая история произошла и с Instagram, который изначально имел другое предназначение и название — Burbn, в честь бурбона: основатель и гендиректор Instagram Кевин Систром был большим любителем виски из Кентукки. Систром и программист Майк Крингер, которого первый привлек к разработке, создавали некое подобие уже довольно популярного в 2010 году приложения Foursquare. Это приложение позволяло пользователям отмечать посещение различных мест и сообщать об этом своим друзьям. Burbn имел схожий функционал, а вот такой же популярностью похвастаться не мог. Тогда партнеры решили кардинально изменить свое приложение, оставив только те функции, которые больше всего привлекали их пользователей: постинг фотографий, написание комментариев и проставление лайков. Чекнуться пользователи начали было больше не нужно — геолокация стала просто добавлением к фотографиям, чтобы пользователи могли знать, где именно был сделан снимок. Пропали и встроенные игровые функции. А сам сервис сменил название на Instagram и тут же привлек внимание миллионов пользователей, а затем и Марка Цукерберга, выкупившего сервис за \$1 млрд в апреле 2012 года — менее чем через два года после его запуска. Сегодня фотографией в Instagram ежедневно делятся около 1 млрд пользователей.

Кирилл Сарханянц