

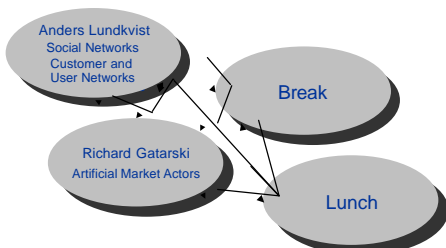


Life after Internet
Networks of Minds, Man and Machines

Anders Lundkvist
Market Academy Stockholm University
alu@fek.su.se



Agenda:
Life after Internet
Networks of Minds, Man and Machines



Nya spel och nya infrastrukturer

"-Fungerar det att spela över Internet?
-Både ja och nej. Majoriteten av spel fungerar, t ex Quake1,2,3, Unreal Tournament, Diablo 2, Half-Life, Asheron's Call m fl. Vi har som policy att ha ett så säkert nätverk som möjligt och brandväggen släpper därför inte in oinbjuden data, vilket leder till att vissa spel inte fungerar..."

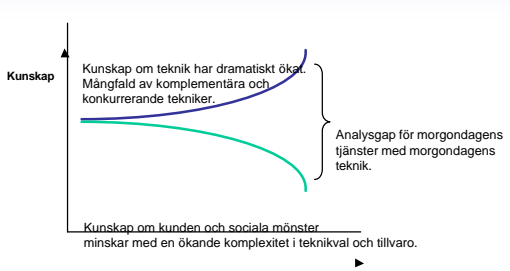
Från FAQ på www.transit.se

Tiden

"Du lever ditt liv i en spänning som dina förfäder bara upplevde i strid."
Mark Helprin

- Två tusen människor dog i slaget vid New Orleans 1815, två veckor efter att fredsavtalet undertecknats i London.
- Pearl Harbor 1941 var slutet på en elva dagar lång resa av den o sedda, ohörda japanska flottan.
- När Kennedy mördades 1963 visste 68% av befolkningen inom en halvtimme.

Antagande:
ökad komplexitet i teknik och tillvaro kräver nya utvecklingsformer.



© Anders Lundkvist & Lisbeth Svengren (2001) School of Business, Stockholm University

Tvättman

Från textilleverantör till en systemleverantör med kompetens inom textilområdet.

Ett exempel på kundmedverkan.



Leder ny teknik till förändrade kommunikationsmönster och nya beteenden, organisering och företagande, liv och samhälle...

(City of Bits)

"Interactive Media face Artificial Consumers" (1998) by Gatarski & Lundkvist

Why Customer Conversation?

- Reduce uncertainty.
- Idea generation and source of innovation.
- Create meaning and understanding.
- Increase profits in customers.
- Reduce costs in customer support and after sales.
- Survival strategy in Network Economy.
- Yes – it will require:
 - New organizational skills and capabilities.
 - An outlined network strategy.
 - Brave leaders and reflexive management.

Användarnas och kundernas nätverk

- **Activity:** Mäter hur aktiv en person är i nätverket.
- **Control:** Mäter hur stor kontroll en person har över informationsflödet.
- **Reach:** Mäter hur stort potentiellt inflytande en person har.
- **Access:** Mäter hur lätt en person kan få de resurser som krävs för att bli framgångsrik i organisationen.
- **Power:** Mäter hur stor makt en person har för att skapa handling.

Användarnas och kundernas nätverk

Användarnas och maskinernas nätverk



Conclusions

- Focus on the social effects of Internet and technology.
- As man's mind is mediated, positioning and *conversation* becomes information survival strategies.
- What is your conversation model?
- What network strategies do you have?
- Make it easy for customers to do business with you!
- *What do you really want?!*

