



Социальные сети

Узикова Екатерина 190(1)

История социальных сетей.

BBS.

- BBS- электронная доска объявлений. Эти места для онлайн-общения были весьма эффективными, они позволяли пользователям связываться с центральной системой, где они могли загрузить файлы или игры (многократно производя копирование программного обеспечения с нарушением лицензий) и отправить сообщения другим пользователям.

CompuServe

- CompuServe позволял участникам сети передавать файлы и получать доступ к новостям и событиям. Он предлагал то, с чем немногие до сих пор сталкивались – истинное взаимодействие. Вы могли послать сообщение своему другу через новомодную технологию, сервис дублировал "электронную почту" (понятие электронной почты не было совсем новым в то время, к ней был широко распространенный открытый доступ). Вы могли также присоединиться к любому из тысяч дискуссионных форумов CompuServe, чтобы поговорить с тысячами других участников на фактически любую важную тему дня. Те форумы были чрезвычайно популярными, они были прототипами современных форумов, которые мы знаем сегодня.

Новая идея, прорыв.

- Classmates.com отличался от многих существующих социальных сетей. Он позволял искать в сети своих старых знакомых. Classmates.com доказал почти немедленно, что это была хорошая идея. Первые пользователи не могли создать профили, но они могли определить местонахождение давно потерянных приятелей. Он стал хитом почти немедленно, и даже сегодня сайт насчитывает приблизительно 40 миллионов зарегистрированных пользователей.

На чём зарабатывают социальные сети?

Платные сервисы и функции

- Одним из самых простых способов получить прибыль на социальной сети является предоставление платных сервисов и функций. При этом существует три основных стратегии привлечения пользователя к платному сервису. Иногда сервис или функцию, которые раньше были бесплатными, владельцы соцсети начинают предлагать за деньги. В этом случае компания сначала "подсаживает" пользователя "на иглу", а потом предлагает ему заплатить некоторую сумму, чтобы не отказываться от привычки пользоваться некоторой функцией.

Реклама

- Огромные прибыли социальным сетям может приносить реклама. Однако для этого компаниям необходимо разработать тактику, чтобы их рекламное предложение стало направленным. У интернет-рекламы есть большой плюс – она значительно более эффективна, поскольку позволяет рекламировать товары, интересные конкретному потребителю. Подобная практика существует и на телевидении – например, во время трансляции футбольного матча рекламируется пиво, а не косметика. Но в Интернете это одно из основных условий.

Пропаганда

- Социальные сети обладают огромной аудиторией. И сети не могли не использовать возможность привлекать людей, стремящихся изменить общественное мнение. Уже сейчас социальные сети стали ареной политической борьбы – как внутренней, так и международной. Кандидаты на различных выборах создают свои страницы и группы, пытаются привлечь как можно больше сторонников. Борьба за сторонников часто разворачивается и во время различных международных событий. К примеру, сейчас на всех американских социальных сетях действует огромное количество групп и приложений, созданных в поддержку ужесточения или, наоборот, смягчения позиции США по вопросу ядерной программы Ирана. Борцы за общественное мнение готовы платить, и сети могут на этом заработать.

Опасности социальных сетей

- Кража личных данных. Получив доступ к вашим регистрационным данным, хакер может использовать контакты вашей социальной сети: от вашего имени рассылать вашим друзьям сообщения, пользуясь доверием к вам ваших друзей; убеждать их пройти по ссылке; устанавливать вредоносные программы или заходить на фишинговые сайты.
- Зависимость. По словам психологов, социальные сети планомерно ослабляют организм и оказывают негативное влияние на здоровье, прежде всего психическое, и могут вызвать патологическую зависимость пользователей. Ученые обнаружили, что зависимость от интерактивных сетей намного выше, чем от компьютерных игр. Среднестатистический обладатель страницы в любой из популярных социальных сетей проводит на сайте вдвое больше времени, нежели он бы потратил на компьютерную игру.

Графики

