



فصل نهم : شبکه های اجتماعی

شبکه های اجتماعی

- یک شبکه اجتماعی یک سایت است که هدف آن ایجاد یک جامعه برخط است که مرز های جغرافیایی و زمانی و فرهنگی را در نوردد.
- زمانی که هر آمریکایی صرف گشت و گذار در شبکه های اجتماعی می کند از آوریل ۲۰۰۸ تا آوریل ۲۰۰۹ دو برابر شده است.
- در یک ماه مجموعا بالای ۱۴ بلیون دقیقه وقت در فیس بوک صرف میشود.

تبلیغات در شبکه های اجتماعی

- به استفاده از شبکه های اجتماعی به منظور آگاه کردن ، اطلاع رسانی گویند.
- درآمد فیس بوک از این طریق بالغ بر ۲۵۰ میلیون دلار است.
- این تبلیغات دارای مزایای فراوانی است از جمله :
- فرصتی برای ارتباط مستقیم فروشنده (تبلیغ دهنده) و بیننده تبلیغ وجود دارد.
- تبلیغات می تواند تنها برای افرادی که به نظر مشتری هستند نمایش یابد!

بازاریابی ویروسی

- تشویق افراد به انتقال یک پیام حاوی تبلیغات به سایرین به نحوی که این سرعت نشر تابع نمایی گردد.
- یک رایانامه حاوی عکس های جذاب که اگر دقت کنید در زیر آن تبلیغات کوچکی از یک سایت است و شما بارها و بارها آن را برای دوستانتان فوروارد نموده اید.

سایت فروش اجتماعی

Social shopping site	Brief description
Buzzillions	Product review Web site that collects thousands of product reviews from the Web sites of various retailers
Crowdstorm	Shopping resource that aggregates product information from various online buyers guides, reviews, and blog postings
Kaboodle	Site where members can discover and recommend new products; get discounts; and locate bargains
OSOYOU	UK-based social shopping site for women with an interest in fashion and beauty products
ZEBO	Site that allows members to create a personal profile about what they own, want, and love to shop for; members can check out one another's profiles, provide shopping tips, and chat online to ask questions and get advice

دنیای مجازی بر خط

- یک دنیای شبیه سازی شده به کمک رایانه که بازدید کنندگان می توانند در یک محیط سه بعدی به حرکت بپردازند.
- یک سکو برای تعامل و ارتباطات بین افراد به صورت مجازی
- آواتار : هر فرد در این دنیای مجازی با یک تصویر عروسکی به نام آواتار شناخته می شود



آواتار ها

- آواتار ها در دنیای مجازی می توانند خرید کنند یا چیزی را به دیگران بفروشند و پول مجازی به دست بیاورند.
- در بهضی از دنیا های مجازی این امکان وجود دارد تا پول مجازی را به پول دنیای واقعی تبدیل نمایند.
- آواتار ها حتی می توانند کسب و کار جدیدی را راه اندازی کنند.
- آواتار ها در دنیای مجازی می توانند ثروتمند و یا هنرمند و غیره باشند.

جرم و جنایت در دنیای مجازی

- هتک حرمت سایر افراد در فضای مجازی
- سرقت پول مجازی
- باند بازی و مافیا در فضای مجازی
- حمله به سایرین در فضای مجازی

چند جهان مجازی

Virtual world	Description
Coke Studios	Virtual world in which teens and young adults can create customized music mixes in a virtual music studio, play them for other members, and receive ratings for each mix; favorable ratings allow members to earn points that can be used to purchase virtual furnishings for their personal studio areas
Disney's Toontown Online	Disney's virtual world, designed for children as young as seven years old; visitors can play games, dress their cartoon avatars, and communicate with other visitors through a drop-down menu of phrases
Habbo Hotel	Virtual world for teens, built around a hotel theme; visitors can purchase furniture to decorate their guest rooms or mingle in the lobby
Second Life	Highly imaginative three-dimensional world that is appealing to young adults; avatars are very customizable, and users can change every micro-pixel of their avatar's shape, size, and color
The Sims Online	A networked version of the Sims computer game, targeted at teens and young adults; the object of the game is to earn as much currency as possible to furnish one's virtual home with beautifully rendered household objects

مساله

● به نظر شما مشاهده ویئو های خشونت آمیز در شبکه های اجتماعی خشونت را ترویج می دهد؟

● اگر جواب شما به سوال بالا بلی است چه راه حلی برای این مساله وجود دارد؟

منابع

- Ethics in information technology ,
Reynolds , third edition , 2010.