

Sociale Interacties op Blendle



Freek van der Weij 11319577

A. De huidige sociale interacties

Blendle is een nieuwssite waarop artikelen van verschillende nieuwsbronnen los gelezen kunnen worden. Het belangrijkste doel van de site is gebruikers op een intuïtieve manier alleen laten betalen voor artikelen waar ze echt interesse in hebben. Bij een abonnement op een krant betaalt een klant een bedrag voor alle artikelen uit één krant, terwijl deze lang niet allemaal onder zijn interesse vallen. Een ander doel achter de site is het stimuleren van sociale overtuigingstechnieken. Dit streven is minstens zo belangrijk om gebruikers te motiveren geld uit te geven aan de site.

De meest naar voren springende sociale interactie is de 'Goed Stuk' knop. Deze staat onderaan bij elk artikel en laat gebruikers aangeven of het artikel ze is bevallen. De knop bevat een hartje, dat voor gebruikers het doel van de knop nog beter duidelijk maakt, onder andere omdat dit symbool vergelijkbaar is met de 'like' van het welbekende Instagram. Een slimme actie van Blendle is om het aantal keer dat deze knop is aangeklikt bij een artikel, weer te geven op de hoofdpagina. Hierdoor zijn mensen sneller geneigd op een artikel te klikken wanneer ze zien dat veel andere gebruikers het interessant vinden. Dit is een duidelijk voorbeeld van de overtuigingstechniek *consensus*: wanneer iemand weet dat andere mensen iets doen of vinden, zal hij dat zelf ook snel doen.

Ten tweede gebruikt Blendle het feit dat mensen sneller overtuigd worden door *autoriteit*, namelijk in de weergaven van het aantal mensen dat een bepaald stuk interessant vond. Als een bekende Nederlander als Humberto Tan deze knop namelijk heeft aangeklikt, staat er 'Humberto Tan en x anderen' bij dit aantal. De overtuigingskracht van deze functie wordt nog versterkt doordat Blendle op deze manier laat zien dat er überhaupt een bekend persoon is die het artikel goed vindt, zonder dat de gebruiker hem of haar maar hoeft te kennen.

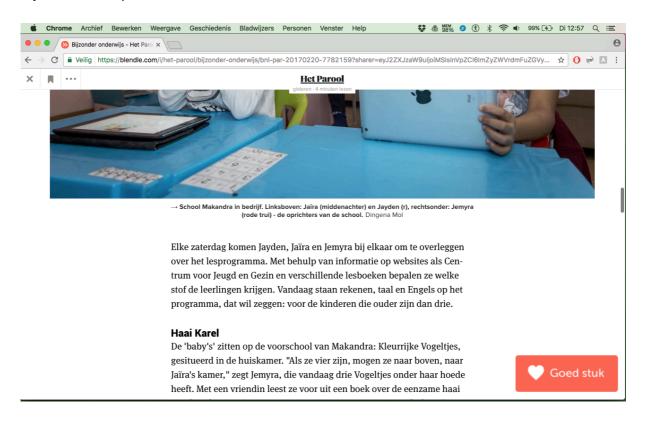
Verder zou je kunnen zeggen dat Blendle gebruik maakt van *reciprocity*, of *wederkerige behandeling*. Ze geven elke gebruiker namelijk een bepaald starttegoed. Volgens de principes van Cialdini, is de gebruiker dan eerder geneigd om iets terug te doen en dus artikelen aan te schaffen.

Als laatste is het delen van een artikel mogelijk op Blendle. Dit is een voorbeeld van het principe *liking:* als iemand ziet dat zijn vriend op Facebook of Twitter een bericht deelt en dus aangeeft dat hij of zij het interessant vond, zal diegene er eerder ook op klikken.

B. Aanpassingen ter verbetering van de sociale interacties

Het is duidelijk dat Blendle al goed heeft nagedacht over het gebruik van sociale interactie op zijn site. Toch zijn er verbetering mogelijk.

De 'Goed stuk' knop is natuurlijk heel belangrijk voor de sociale interactie. Niet alleen door het principe van consensus, maar ook vanwege autoriteit resulteert het in het overtuigen van gebruikers om op een artikel te klikken. Een optie om deze knop meer te stimuleren, zou zijn dat de knop een vaste plek in de browser heeft. Op dit moment kan een gebruiker alleen op de knop drukken aan het einde van het artikel. Het kan echter zo zijn dat een gebruiker dit al eerder bedenkt, maar later toch vergeet om op de knop te drukken. Dit kan makkelijk voorkomend worden, bijvoorbeeld op deze manier:



Ten tweede kan er eenvoudig een nieuwe manier van consensus in de site verwerkt worden. Helemaal onderaan bij elkaar artikel staan namelijk nieuwe artikelen onder het kopje 'Gerelateerde artikelen'. Dit zal al helpen, maar wat nog beter zou werken is deze tekst veranderen in 'Mensen die dit artikelen interessant vonden, lazen ook'. Dit laat zien dat de artikelen niet slechts gebaseerd zijn op een bepaald onderwerp, maar juist op mensen die net als jou zijn. Het maakt de boodschap persoonlijker, wat goed zal zijn voor de overtuigingskracht van de functie. Dit zal er zo uitzien:

