

Google+ und Facebook

Social Network Wars

Jörg Kinzebach
KNF Kongress 2010

Vorstellung



Google+ und Facebook

- ❖ Nutzer-Profil
- ❖ Newsfeed
- ❖ Personen kann gefolgt werden (Subscriptions)
- ❖ Text-Chat
- ❖ Video-Chat
- ❖ Messaging (intern, SMS und E-Mail)
- ❖ Foto-Alben
- ❖ Gruppen von Personen (Lists)
- ❖ Applikationen (Games...)

- ❖ Beziehungen sind symmetrisch



Was gibt Facebook dem Nutzer

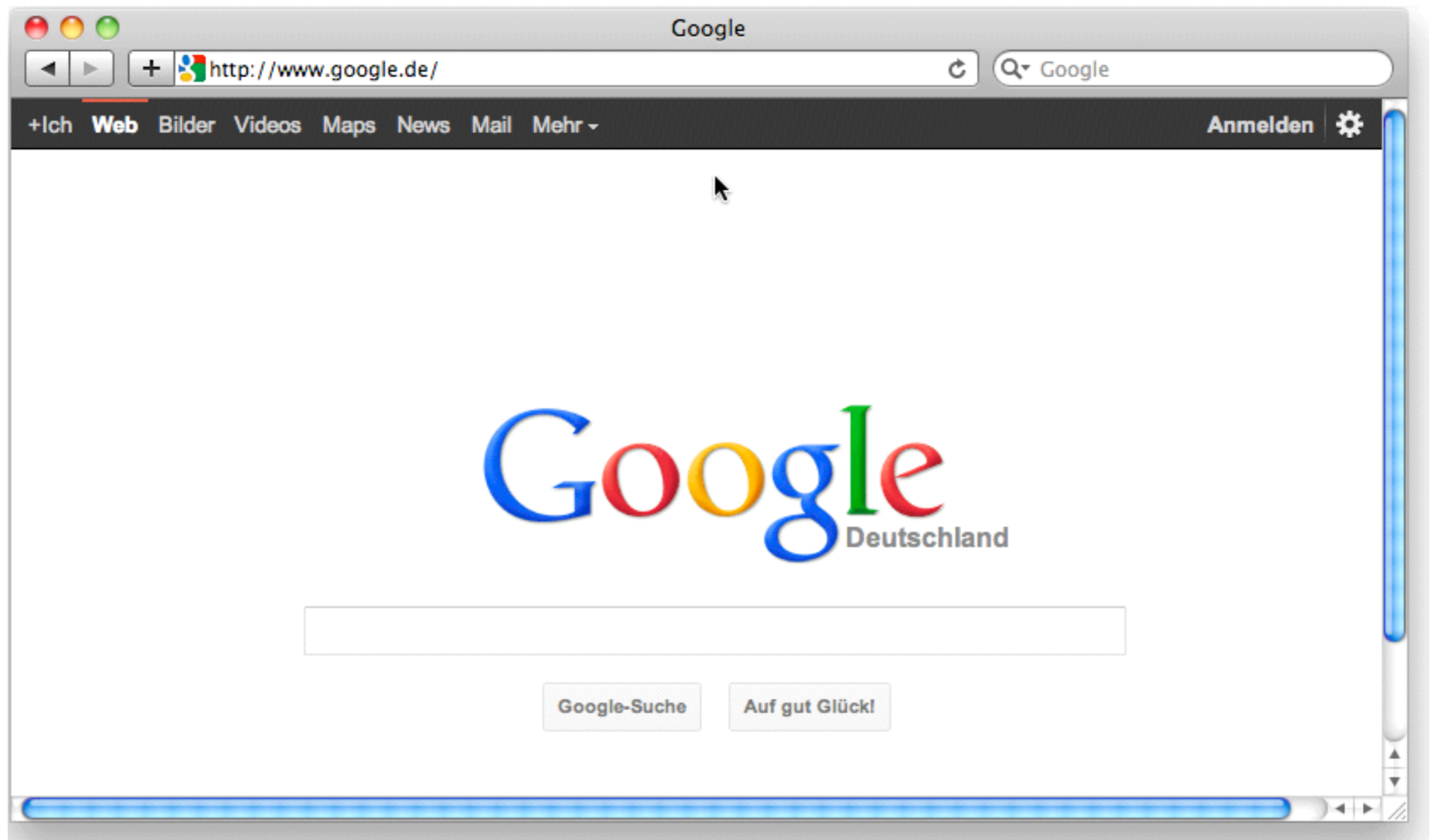
- ❖ Nutzer-Profil
- ❖ Nachrichten-Strom
- ❖ Themen kann gefolgt werden (Sparks)
- ❖ Photo-Sharing
- ❖ Gruppen von Personen (Circles)
- ❖ Video-Chat (Hangouts)
- ❖ Games

- ❖ Beziehungen sind asymmetrisch, wie z.B. in Twitter
(man kann Personen „folgen“, die einem selbst nicht folgen)



Was gibt Google+ dem Nutzer





the looks

- ❖ facebook bietet vielfältige APIs
 - ❖ eigene Erweiterungen sehr schnell und ohne Gefahr für das Gesamtsystem implementierbar
 - ❖ „jedermann“ kann auf facebook einen Dienst anbieten
- ❖ Google+ ist als Produkt und nicht als Plattform gestartet
 - ❖ beim öffentlichen Start nur ein einziger API-Call
 - ❖ erst nachträgliche Öffnung für externe Dienste



Produkt gegen Plattform

Spiele



Attraktionen im Sozialen Netz



- ❖ beliebtester Anbieter von Spielen auf der facebook Plattform (FarmVille, Texas HoldEm Poker, Frontierville, Mafia Wars, Cityville)
- ❖ gegründet im Jahr 2007
- ❖ 1300 Angestellte in 2010
- ❖ mehr als 450 Mio US\$ Gewinn
- ❖ zahlt zwischen 5 Mio und 8 Mio US\$ pro Monat an facebook für „Banner-Advertisement“
- ❖ Spieler wandeln echtes Geld in Spiel-Geld um Objekte im Spiel zu erwerben
- ❖ Seit März 2010 können „Geldkarten“ in Amerikanischen Supermärkten gekauft werden
- ❖ zweitgrösster Kunde von PayPal (nach ebay)



money through gaming



- ❖ Im Jahr 2010 hat Google 100-200 Mio US\$ in Zynga investiert
- ❖ Zynga war einer der ersten Anbieter als Google+ um Spiele erweitert wurde
- ❖ Inzwischen auch populärstes Zynga-Spiel „CityVille“ auf Google+



money through gaming

- ❖ Google+ startete mit „Texas HoldEm Poker“ und „Angry Birds“
- ❖ Spiele auf facebook haben die Möglichkeit anstelle des Nutzers mit dem Profil zu agieren
 - ❖ „Anfragen“ an andere Stellen
 - ❖ Beiträge auf die eigene Profilseite
 - ❖ Beiträge auf anderer Leute Profilseite stellen
- ❖ Auf Google+ sind Spiele eher still
 - ❖ Spieler werden nicht als solche geoutet
 - ❖ Nutzer-Fokus kann auf echten News bleiben
 - ❖ verlieren damit aber die Möglichkeit für sich selbst zu werben



gaming

Entstehungsgeschichten



Google und Facebook

- ❖ im Februar 2004 gegründet von Mark Elliot Zuckerberg
 - ❖ Studierte Informatik an der Harvard University
 - ❖ Brach sein Studium 2006 ab
 - ❖ Mark Zuckerbergs Vermögen wurde auf rund 6,9 Milliarden US-Dollar geschätzt
- ❖ Plattform für Harvard-Studenten um Kontakt miteinander zu halten
- ❖ Später freigegeben für alle Studenten in den USA
- ❖ Nach erweiterung um Amerikanische High-Schools und Firmen erfolgte der Internationale Launch
- ❖ Erweiterung durch APIs für externe Applikationen

- ❖ Als Firma gegründet 1998 durch Larry Page and Sergey Brin
 - ❖ Doktoranten an der Stanford University
- ❖ Google Suchmaschine startete 1996 unter dem Namen BackRub
- ❖ Suche nicht nur aufgrund von Schlagwörtern sondern auch der Bewertung potentieller Ergebnisse durch Referenzierungen
- ❖ Später Erweiterung um zusätzliche Dienste
- ❖ (Images, Groups, Blogger, G-Mail, Maps, YouTube, Android)

google+



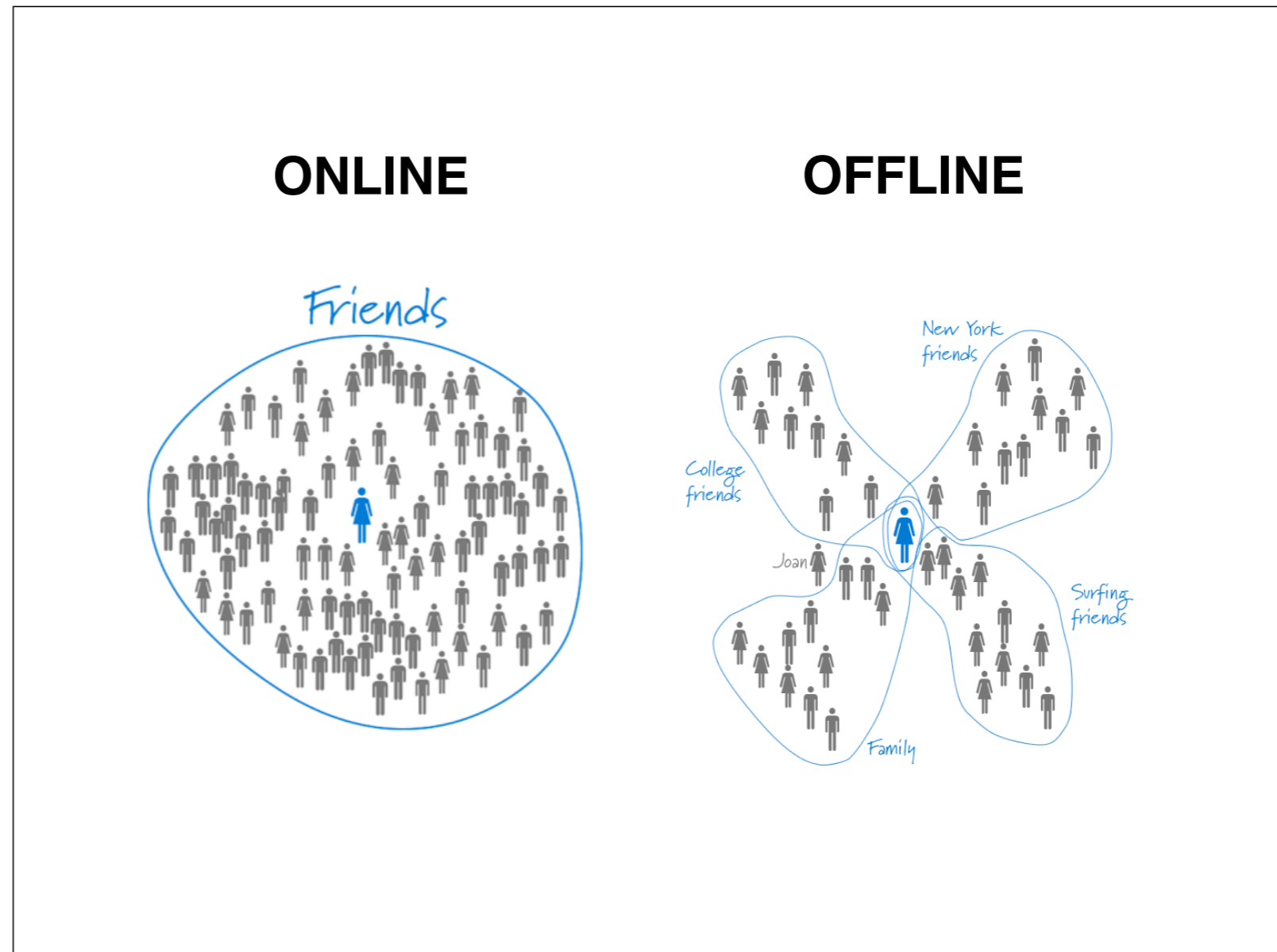
History



- ❖ „User Experience“-Forscher von Google namens Paul Adams erstellt eine Studie über die Unterschiede im Verhalten „im echten Leben“ und in Facebook („Real Life Social Network“)
- ❖ Kern-Komponente sind soziale Kreise („social circles“)
- ❖ Als das Google-Management Plus startet (Code-Name „Emerald Sea“) sind die sozialen Kreise das Hauptelement
- ❖ Annahme des Google-Management war, dass Facebook ein solches Element nicht schnell genug umsetzen könnte
- ❖ Paul Adams wollte eigentlich ein Buch über seine „Real Life Social Network“ Studie veröffentlichen, wurde aber von Google gehalten damit zu warten
- ❖ Viele von Paul's Ideen wurden im Google+ Produkt ignoriert
- ❖ Paul Adams verliess Google kurz bevor Facebook das „Groups“-Feature veröffentlichte



Google+ in the making



The problem is that the social networks we're creating online don't match the social networks we already have offline. This creates many problems, and a few opportunities.



Albert Bierstadt (1830 – 1902)

2011 Bonuszahlungen abhängig, „how well perform[s] against our strategy to integrate relationships, sharing and indentity across our products“



Larry Page, Google CEO

- ❖ Orkut
 - ❖ 2004 gegründet, sogar vor Facebook, aber immer noch Beta
- ❖ Dodgeball
 - ❖ 2004 gegründet, Google seit 2005; „check in to places“ - Gründer hat danach FourSquare aufgebaut
- ❖ Jaiku
 - ❖ 2006 gegründet, Google seit 2007; wie Twitter, nur ohne Erfolg
- ❖ Wave
 - ❖ 2009 durch Google, E-Mail, Instant Messaging, Foto-Sharing und Groupware
- ❖ Buzz
 - ❖ 2010 durch Google, startete mit einem Privatsphären-eklat, heute in Google+ und Gmail integriert



Privacy



my private data

- ❖ Dienstanbieter gibt personenbezogene Daten weiter
- ❖ Sub-Anbieter erhält ohne Notwendigkeit personenbezogene Daten
- ❖ Nutzer stellen personenbezogene Daten in die Öffentlichkeit
 - ❖ Status-Updates mit privaten Informationen zu sichtbar
 - ❖ Events ohne Limitierung der Sichtbarkeit
 - ❖ Profildaten nicht limitiert

- ❖ Dienstanbieter sammelt Daten, die er nicht bräuchte
 - ❖ „like“-Button
 - ❖ „+1“-Button



privacy

Identifizierung



privacy

- ❖ Dienstanbieter sieht „Besuchsbaum“ eines Nutzers
- ❖ sobald die Webseite verlassen wird, ist das Surf-Verhalten wieder unbekannt
- ❖ Wenn mehrere Webseiten den Nutzer auf einen gemeinsamen Server schicken und dabei entweder Referer-Informationen vom Browser oder mittels URL übermittelt werden, ist das Surf-Verhalten weiter verfolgbar



Identifizierung

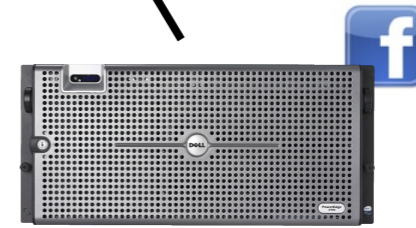


get Webpage (1)

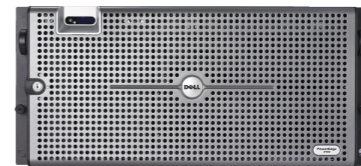


spiegel.de

get „like“ Button



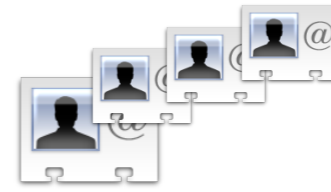
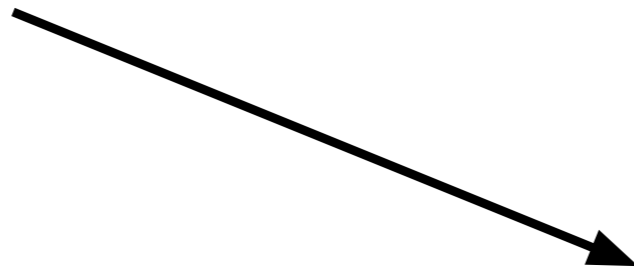
get Webpage (2)



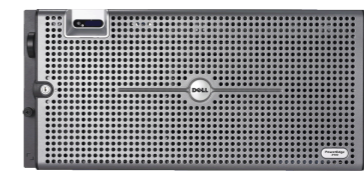
heise.de



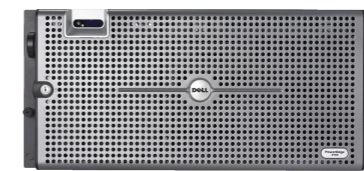
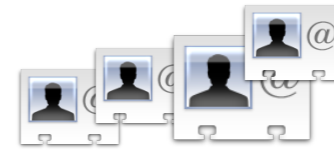
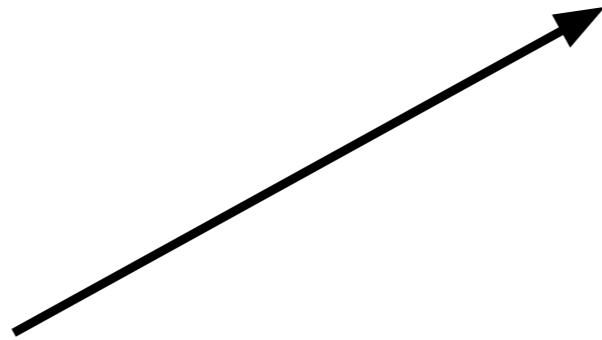
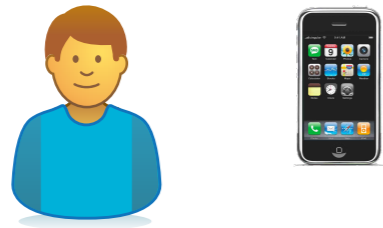
at work



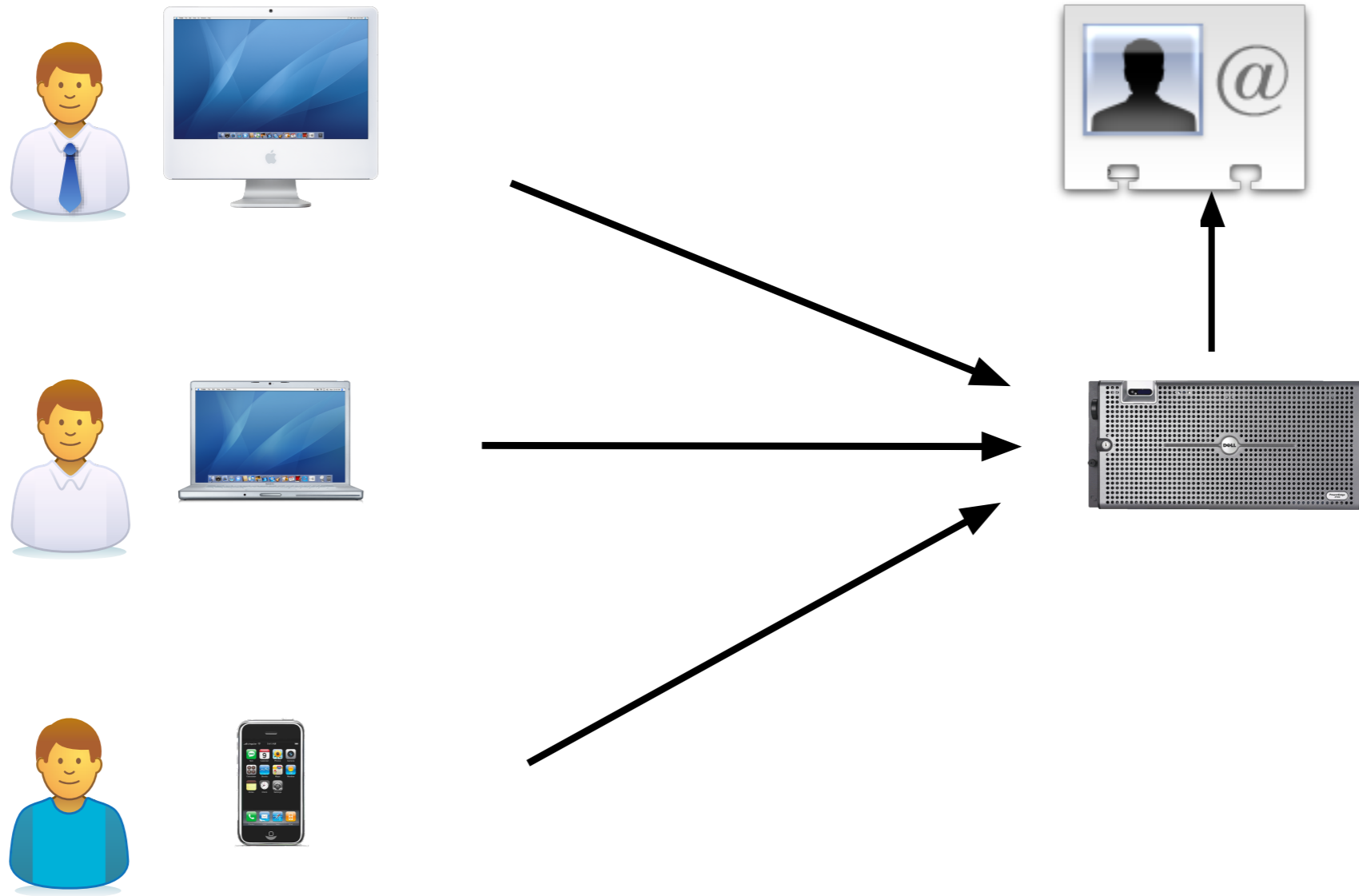
at work



at home



mobile



login with account



privacy

Selbstverständnis



Google



„"gang of four" building influential platforms for selling a variety of products and services to consumers“

-- Eric Schmidt (Ex- Google CEO)



„powerful gang of four“



- ❖ Verkauf von virtuellen und materiellen Produkten
- ❖ große Anzahl von Kunden
- ❖ Kundenwünsche und Präferenzen im Kundenprofil
- ❖ Als Affiliate-Programm auch Werbe-Banner auf Webseiten (aber nur für sich selbst)
- ❖ eigener AppStore für Android



Amazon



- ❖ Verkauf von virtuellen und materiellen Produkten
 - ❖ iTunes
 - ❖ AppStore
- ❖ Kundenpräferenzen zumindest im Music- und App-Bereich bekannt
- ❖ iPhone und iAds ermöglichen erweiterte Nutzung von Nutzerprofilen



Apple



- ❖ Plattform für soziale Kommunikation
- ❖ Extrem große Kundenzahl und sehr genaue Profile der Kunden
- ❖ Eigene Werbeplattform auf facebook
- ❖ Ausbreitung auf externe Websites („like“)



Facebook

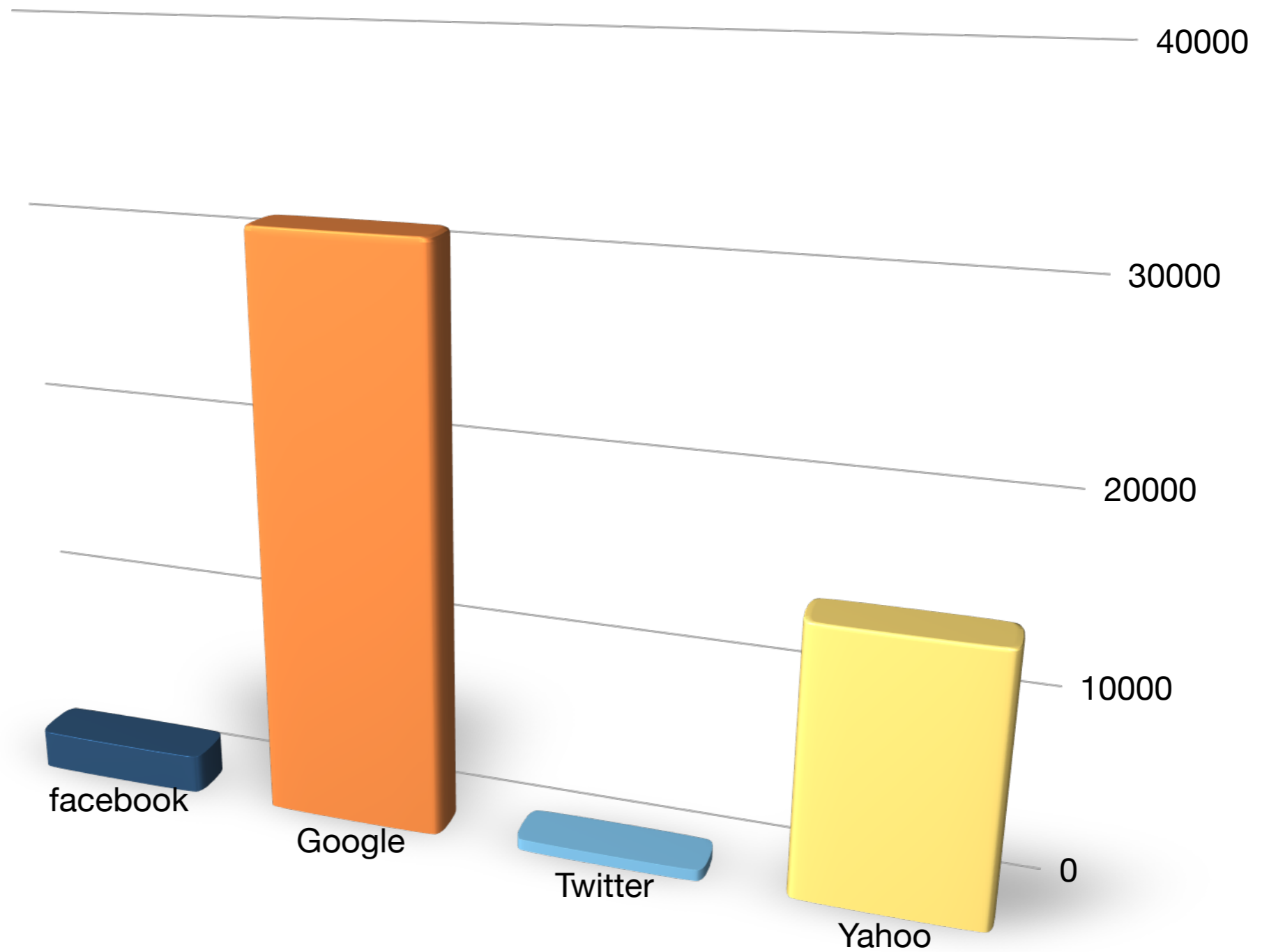


- ❖ Suchmaschine, Webmailer, Werbeplattform
- ❖ große Anzahl von „Kunden“ und Möglichkeit der Profilbildung
- ❖ adWords (Suchmaschinenwerbung)
- ❖ adSense (Bannerwerbung)
- ❖ Android (Selbstplatzierung bei Nutzern)



Google

Anzahl der Mitarbeiter



Workforce

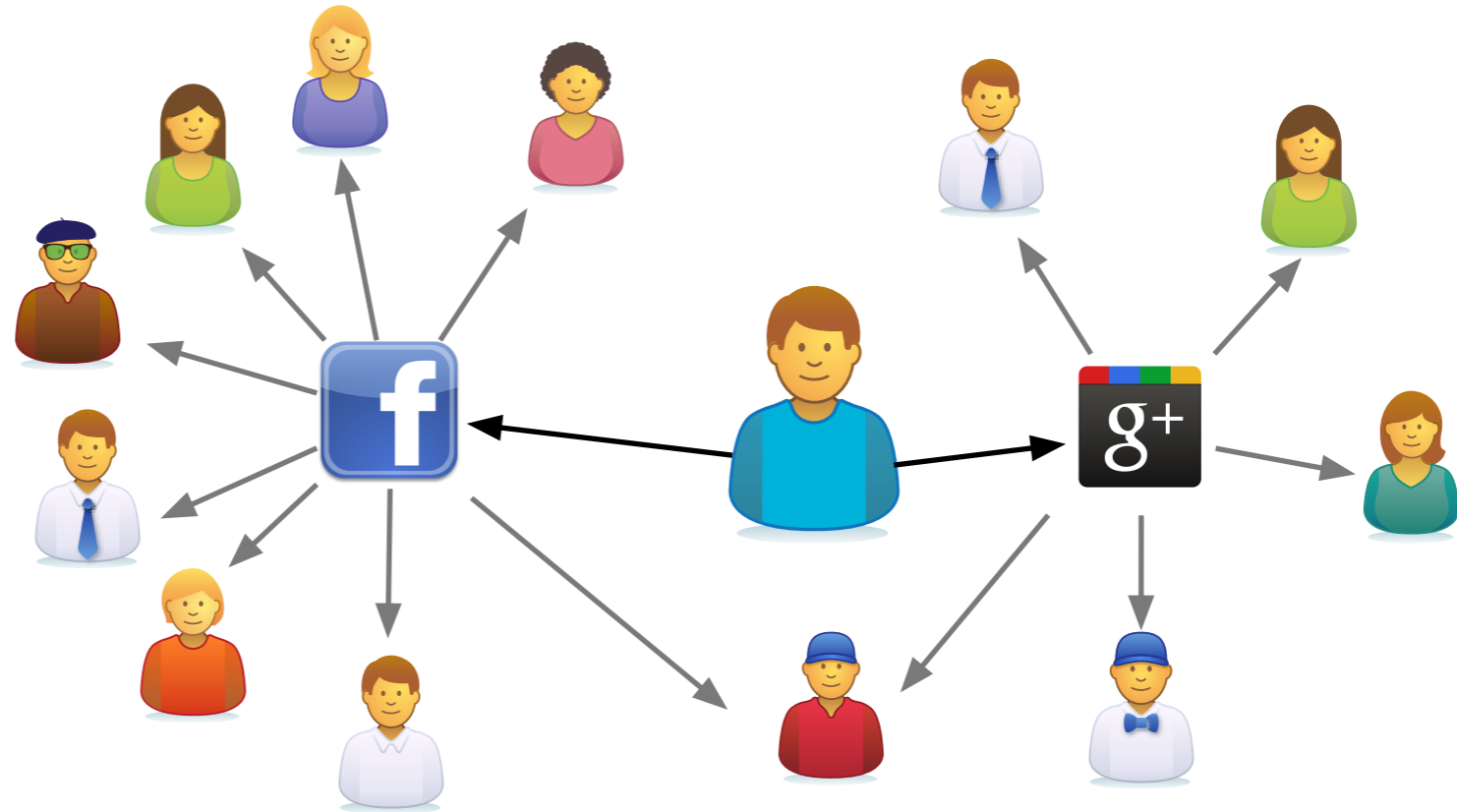
Konkurrenz ist gut für den Nutzer



Google+ und Facebook



nur Facebook: einfach

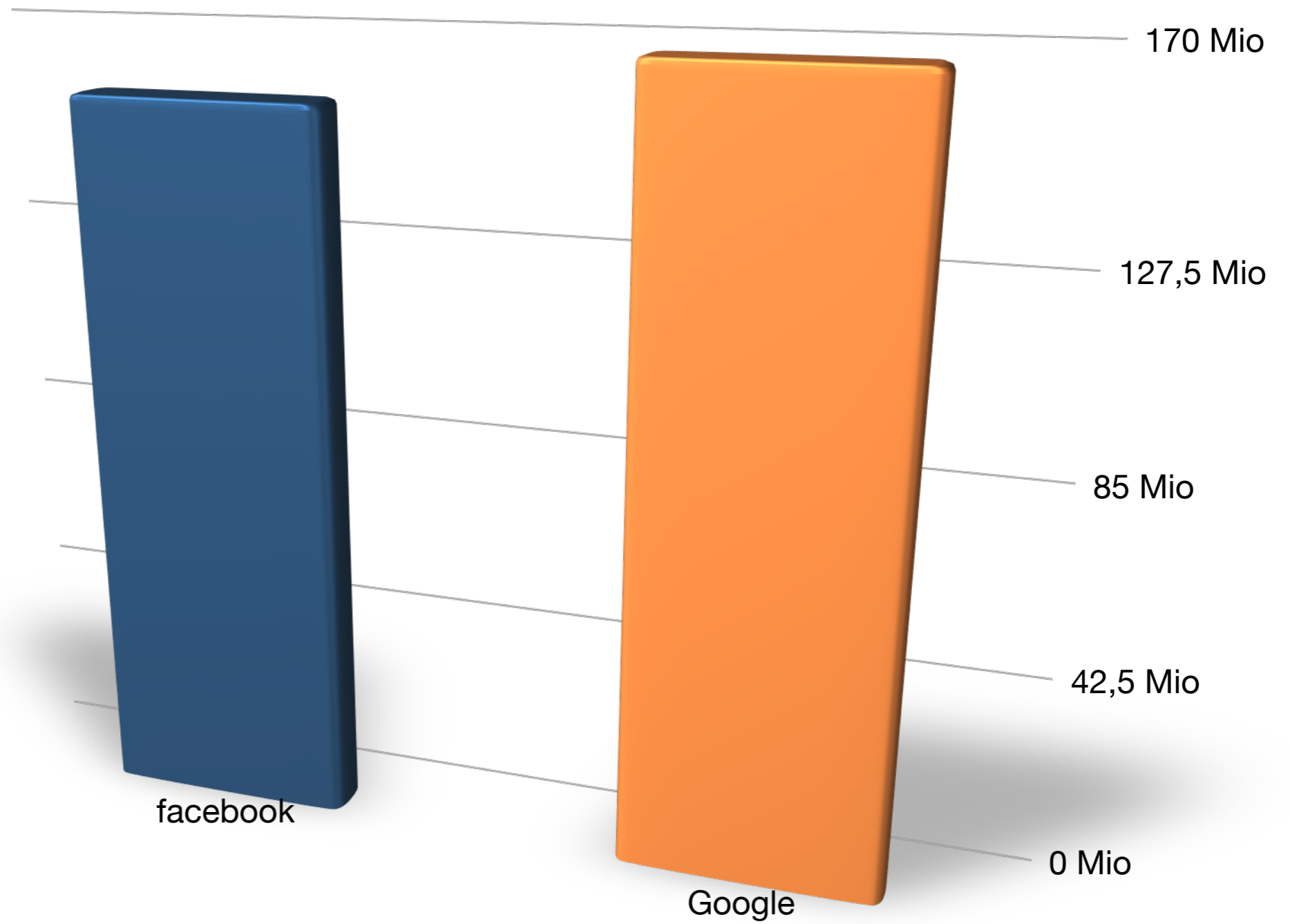


mit Google+: mehr Aufwand

Konkurrenz im Vergleich

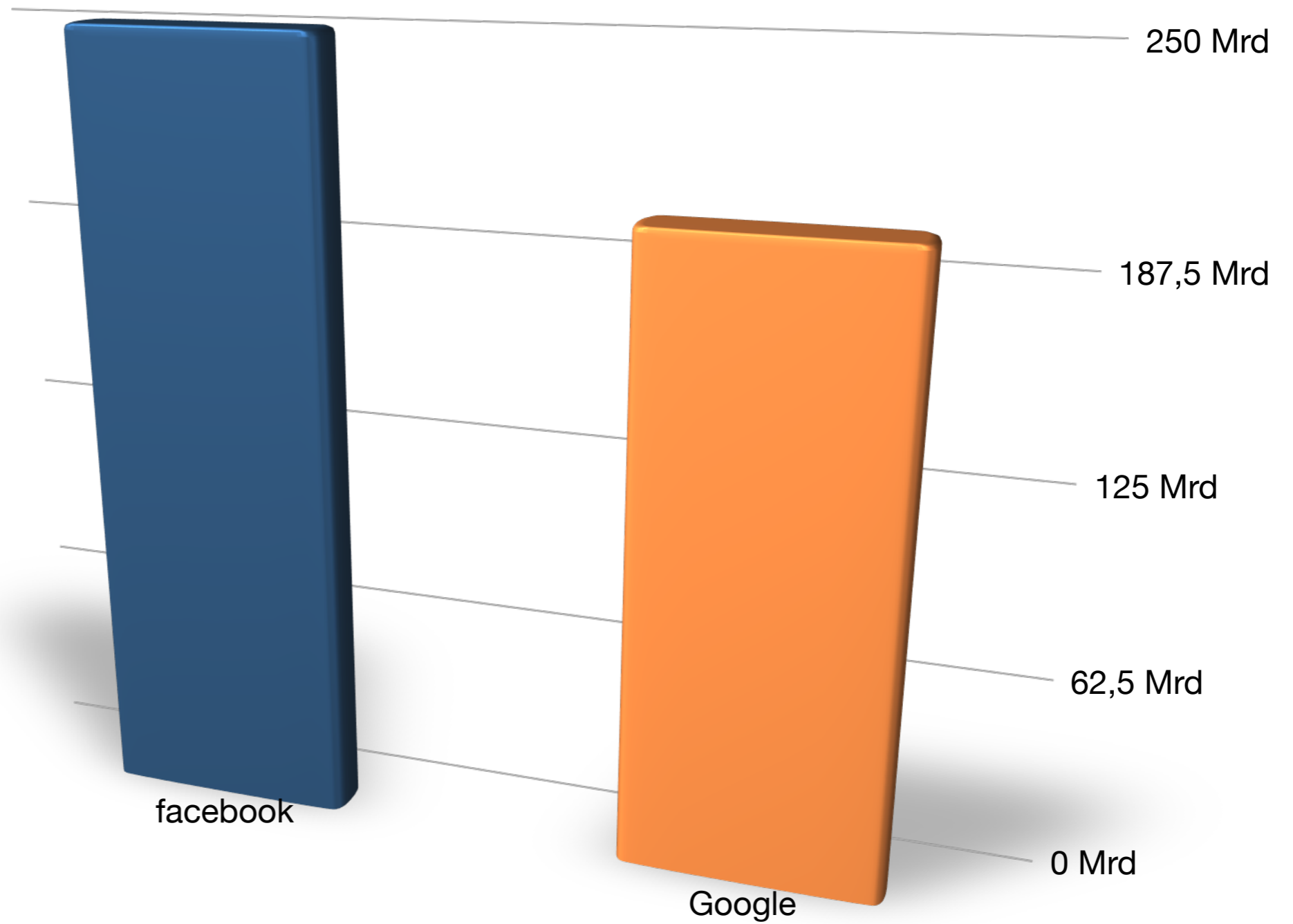


Google+



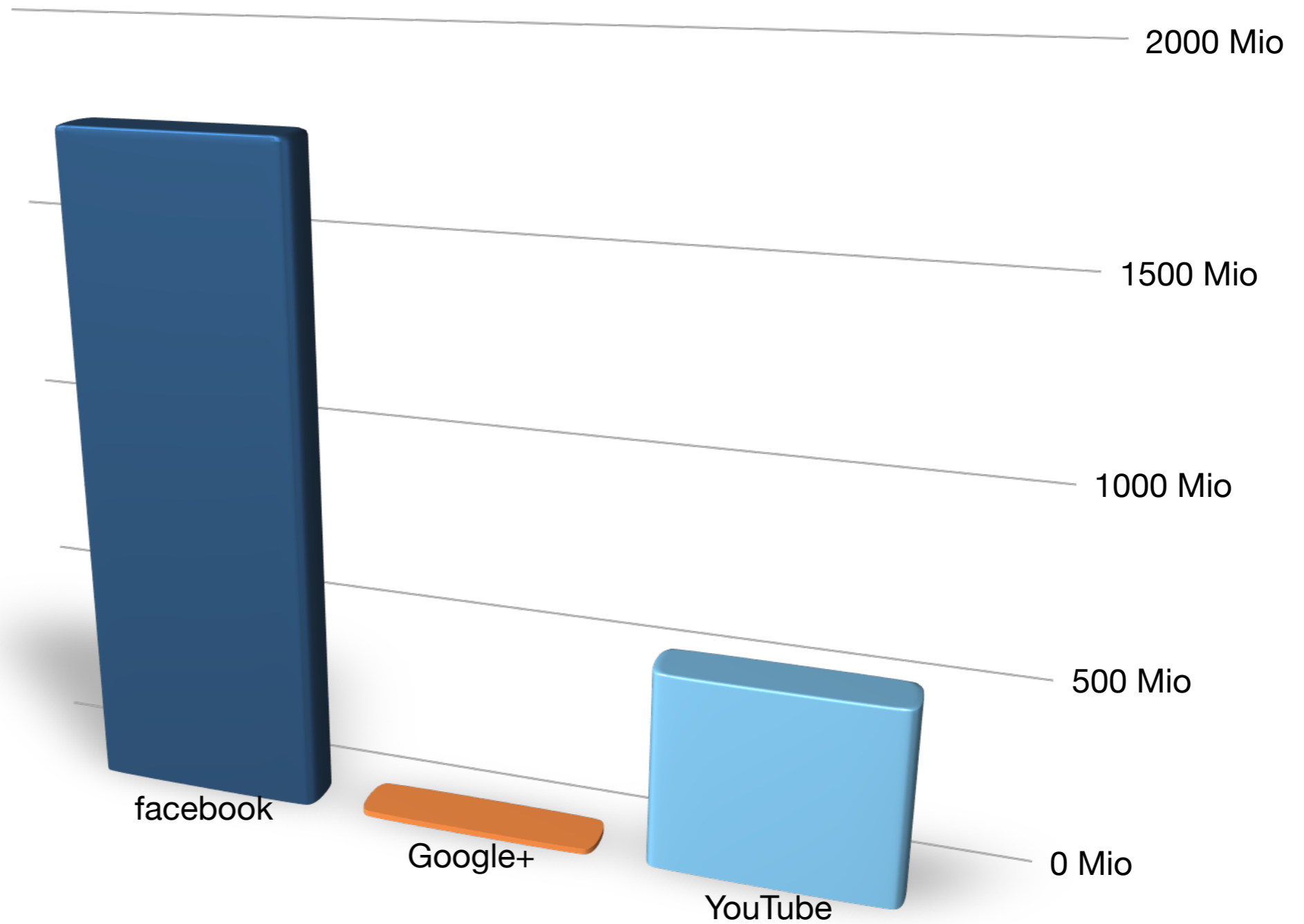
unique visitors per week

Nutzungs-Minuten pro Monat



time killed on the net

Seitenzugriffe pro Woche



google+: 0,55% facebook: 65%

Finanzierung von kostenlosen Diensten



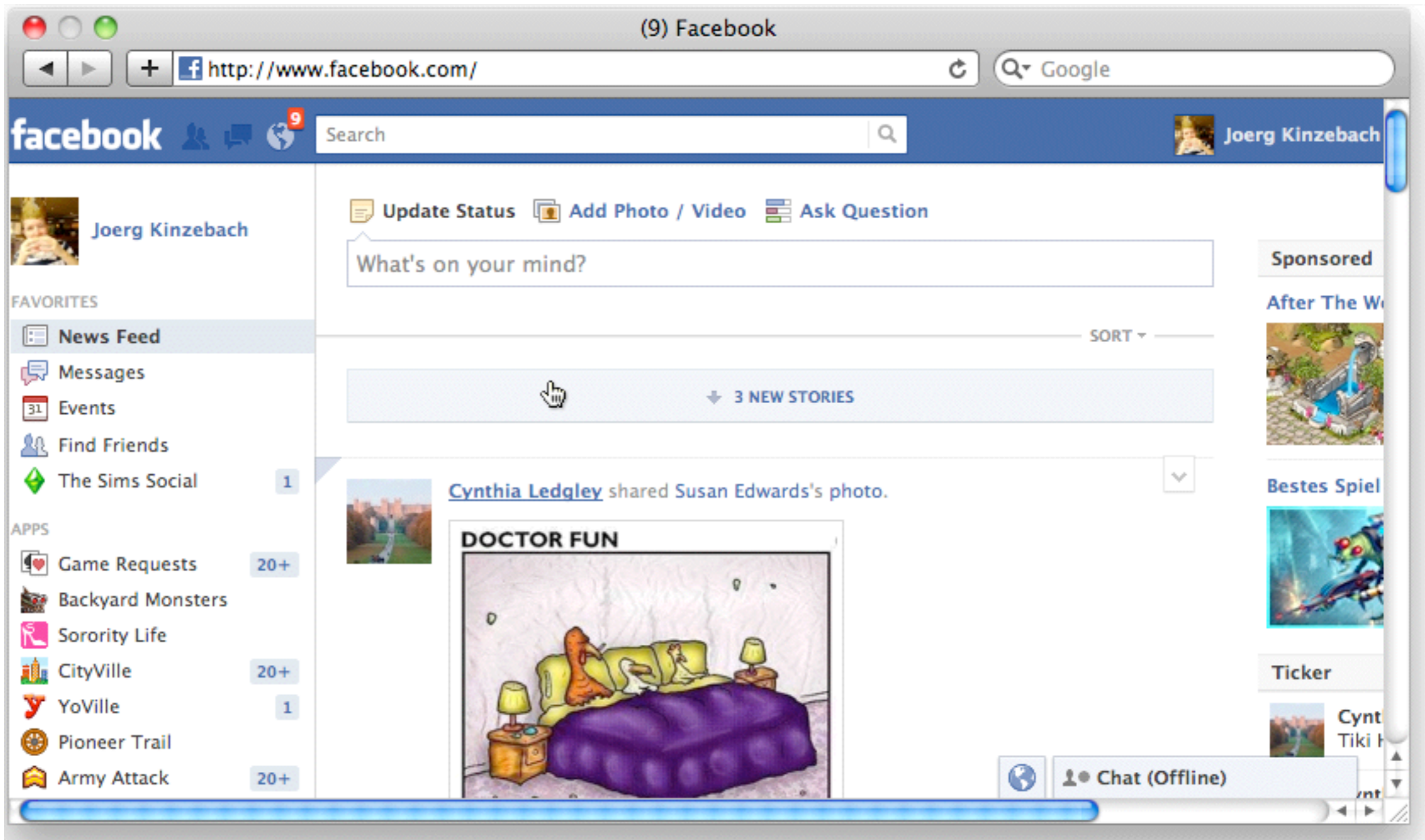
Werbung

❖ Google

- ❖ adWords
- ❖ adSense

❖ facebook

- ❖ ads



facebook

Klassische Werbung gegen Social Marketing



Werbung 2.0



Werbung 2.0

„Google speichert Informationen über Ihre Aktivitäten, z. B. welche Beiträge Sie posten und mit welchen Nutzern Sie kommunizieren, um die Google-Dienste für Sie und andere zu verbessern.“



Google+ Privacy Policy

„The business experience we are creating should far exceed the consumer profile in terms of its usefulness to businesses. We just ask for patience while we build it“



Christian Oestlien, G+ PM

andere Produkte



Google



- ❖ Freier E-Mail Account mit Zugang über sowohl Webmailer als auch POP3 und IMAP4.
- ❖ 260 Mio Nutzer (Oktober 2011)
- ❖ Integration mit Google Buzz
 - ❖ Status Updates in etwa wie ein Twitter oder facebook's news stream
- ❖ Mails der Nutzer werden automatisiert gescannt, um ein Nutzerprofil zu erstellen, das personalisierte Werbung erlaubt



a Google service



- ❖ Ein „Micro-Blogging und Messaging“ Soziales Netzwerk
 - ❖ Teilen von Bildern und Nachrichten
 - ❖ Erlaubt anderen Nutzern „zu folgen“ (follow)
- ❖ Aufgegeben zugunsten von Google+
- ❖ Bei Einführung wurden „follows“ bzw „friends“ anhand der Nutzer-Adressbücher von GMail initialisiert
- ❖ Jeder „Buzz“-Nutzer konnte sehen, welche anderen Buzz-Nutzer mit wem in Kontakt stehen

- ❖ Google wurde angeklagt und Beschwerden bei der FTC eingereicht
- ❖ 8,5 Millionen US \$ Strafe
- ❖ Verordnung von FTC, dass Google 20 Jahre überwacht wird (regelmässige unabhängige Überprüfung von Google's Datenschutz)



a Google service

- ❖ Darstellung von Werbung aufgrund von Schlüsselwörtern
- ❖ der Ersteller einer Werbekampagne gibt eine Liste von Schlüsselwörtern an, die die Anzeige seiner Werbung triggern sollen
 - ❖ Darstellung als Ergebnis einer Google Suchanfrage
 - ❖ Darstellung auf anderen Webseiten, die sich über Werbeeinblendungen vergüten lassen
- ❖ Preis hängt von Clicks ab
- ❖ Positionierung hängt vom Gebot und anderen Faktoren ab
- ❖ Google bietet ein Lehrprogramm inkl. Abschlussprüfung an



a Google service

- ❖ Einblendung von Werbung auf Webseiten
- ❖ Webseiten müssen sich für adSense qualifizieren
- ❖ Webseite wird vom Crawler analysiert um passende Werbung zu ermitteln
- ❖ Bezahlung erfolgt pro Click auf die angezeigte Werbung
 - ❖ der Preis ist nicht fest, sondern hängt von verschiedenen Faktoren ab
 - ❖ man kann von durchschnittlich 20 US-Cent pro Click ausgehen

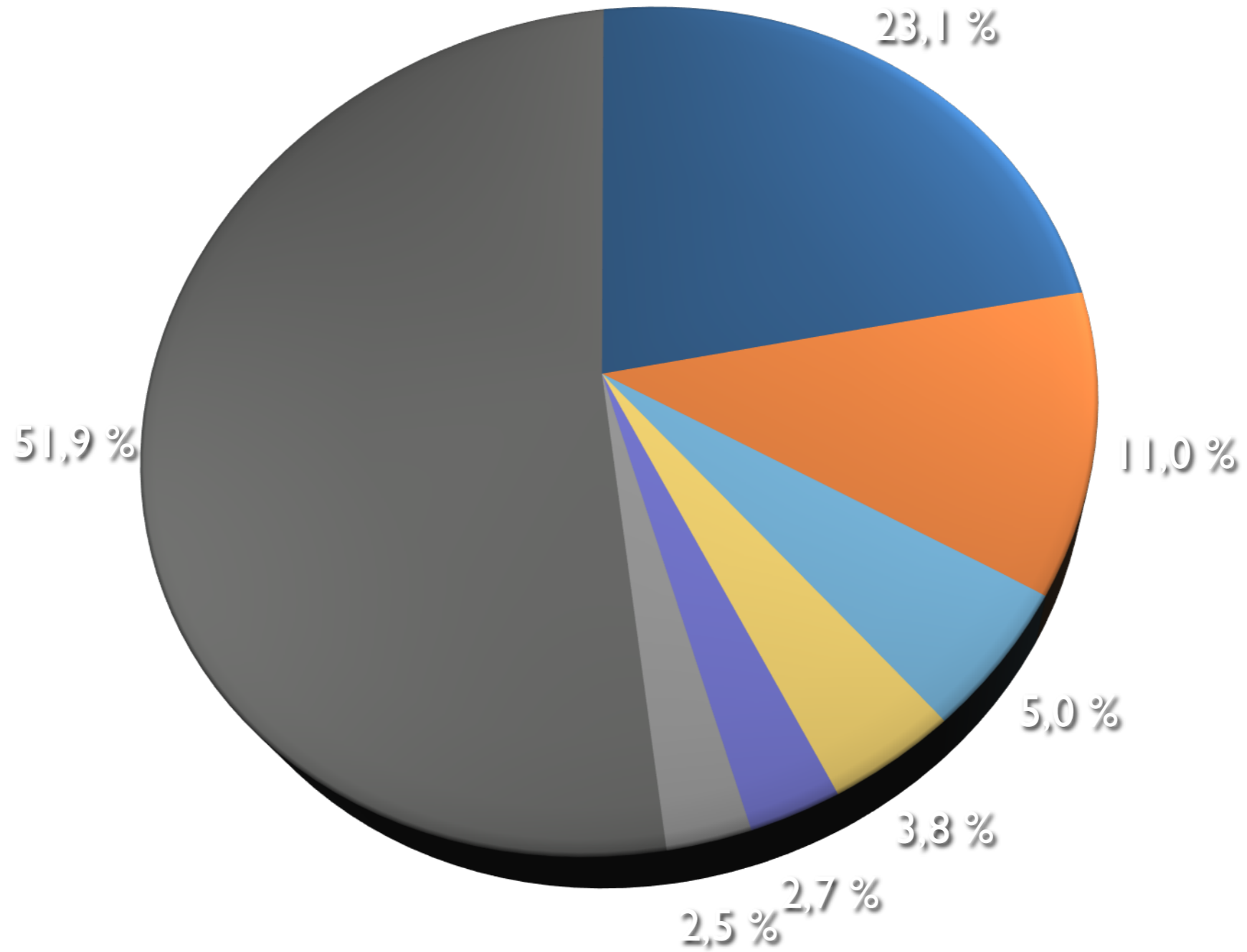


a Google service

- ❖ Anbieter von Online-Marketing Tools, z.B. Banner- und Rich-Media-Werbung
- ❖ Im Jahr 2008 von Google gekauft
- ❖ Google will 2011 im Bereich Online-Werbung einen fiskalen Marktanteil von 43.5% erreichen (12% mehr als 2010)



a Google service



● facebook ● yahoo ● Microsoft ● Fox ● Google ● AOL ● andere

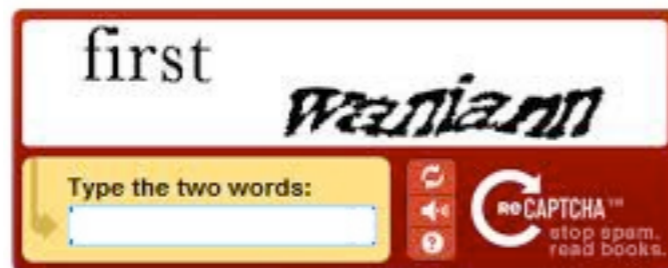
Werbeverteilung

- ❖ Analyse von Zugriffen auf Webseiten
 - ❖ Herkunft der Besucher, Verweildauer, Suchbegriffe, ...
 - ❖ Im Gegensatz zu anderen Tools nicht für Webmaster sondern für Werbetreibende konzipiert
- ❖ Integration mit adWords
- ❖ Ursprünglich entwickelt von „Urchin“, wurde 2005 von Google gekauft
- ❖ Erlaubt theoretisch auch das Tracking von Nutzern durch Google im Web
 - ❖ Laut Studie verwendet von 49.95% der Top 1.000.000 Webseiten



a Google service

- ❖ Digitalisierung von Text in Bildern
- ❖ Texterkennung durch Nutzer zur Validierung des Nutzers als Person
 - ❖ generierte Bilder aus bekanntem Text werden gemischt mit nicht durch OCR erkannte Worte aus der Digitalisierungsaufgabe
 - ❖ Nutzer muss im Bild erkannten Text eingeben
 - ❖ Wenn generiertes Bild stimmt wird hiermit der Nutzer validiert und das vom Nutzer dekodierte Bild als Text gespeichert



- ❖ auch hier werden Nutzer durch eindeutiges Cookie über Webseiten hinweg identifiziert

Google+ und Facebook



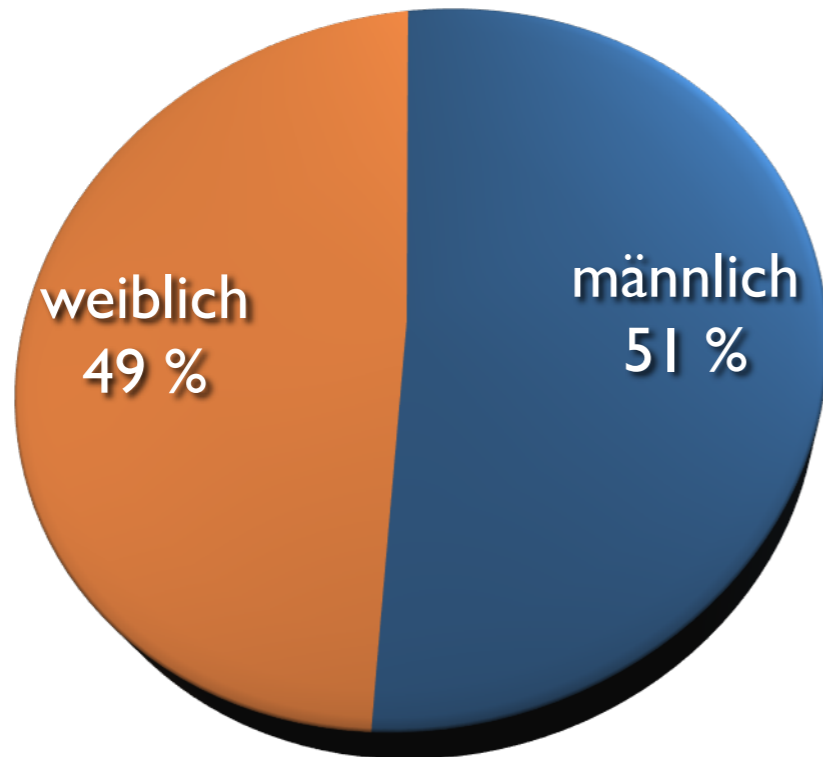
Social Network Wars

Nutzer

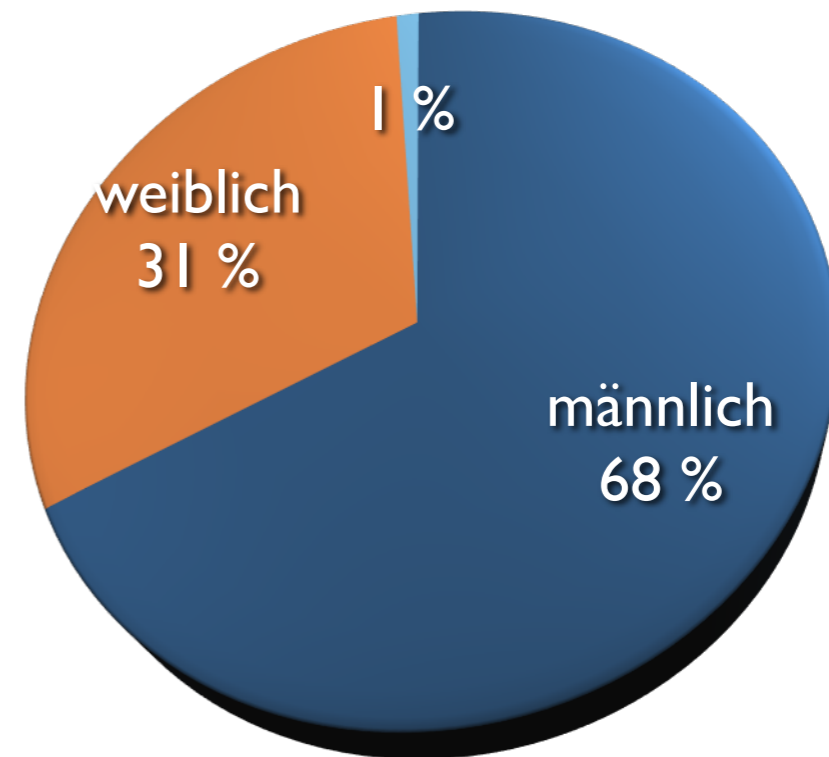


Akzeptanz im Markt

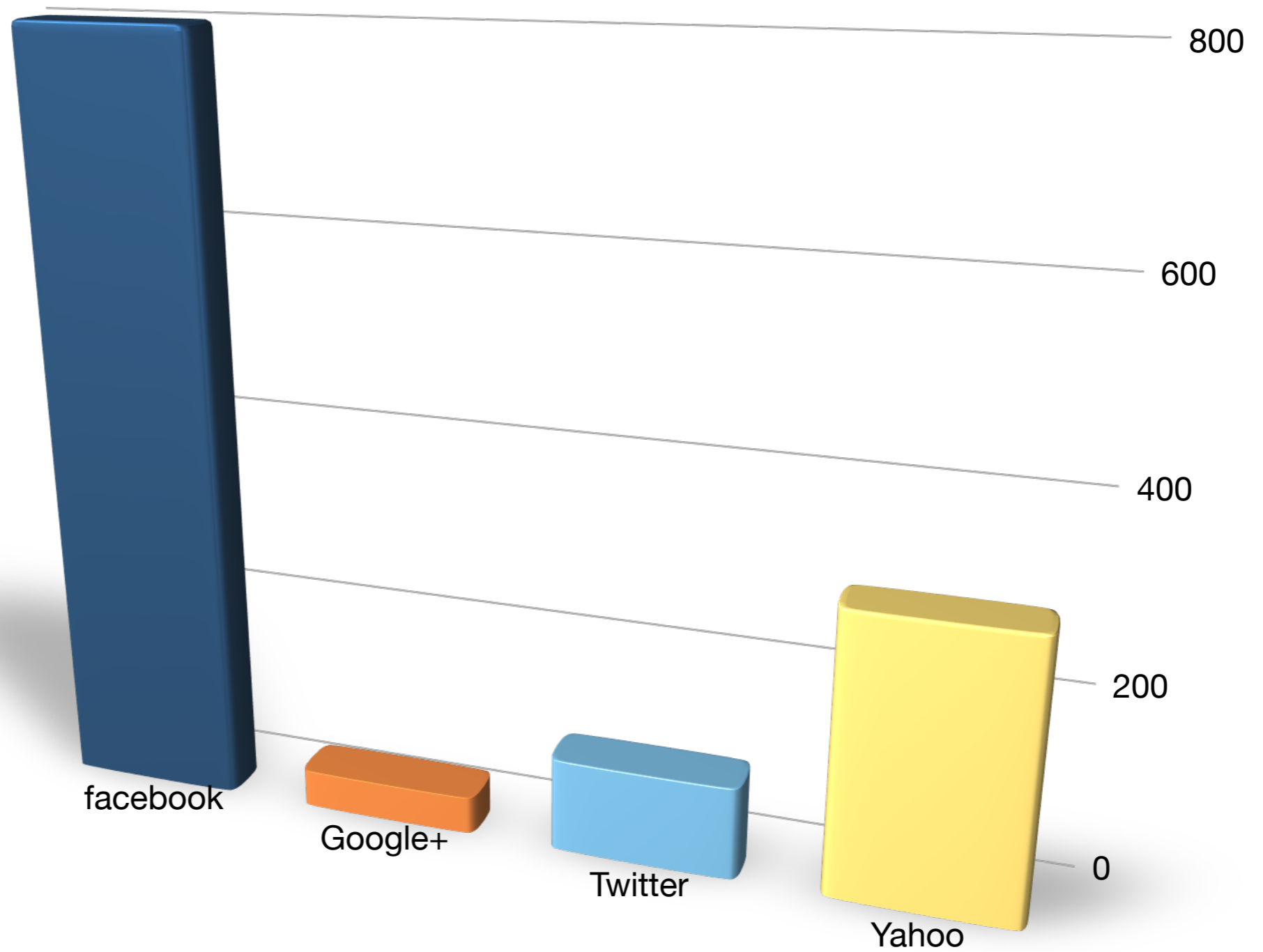
facebook



Google+



Anzahl der Nutzer



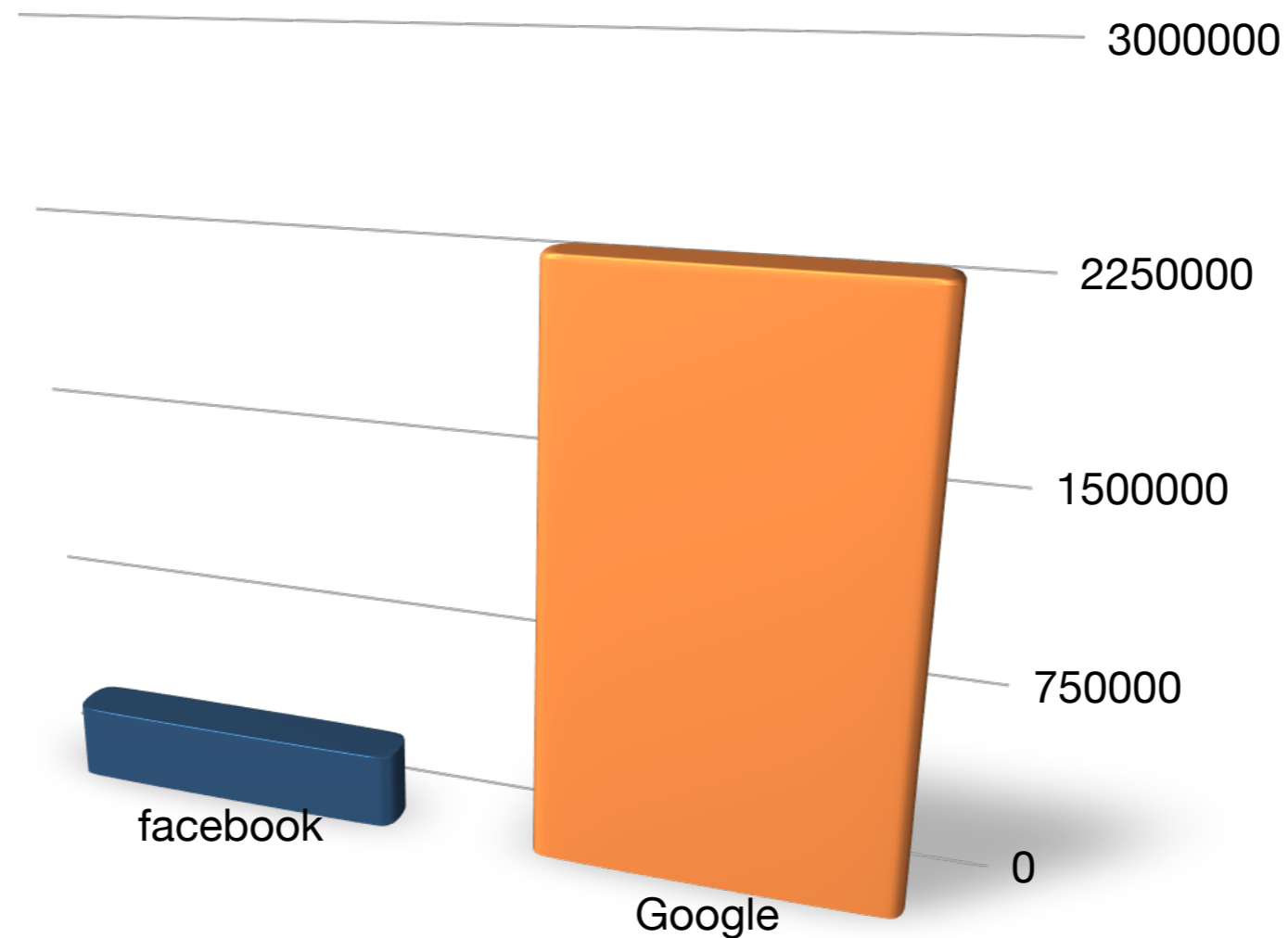
inaktive Nutzer inklusive

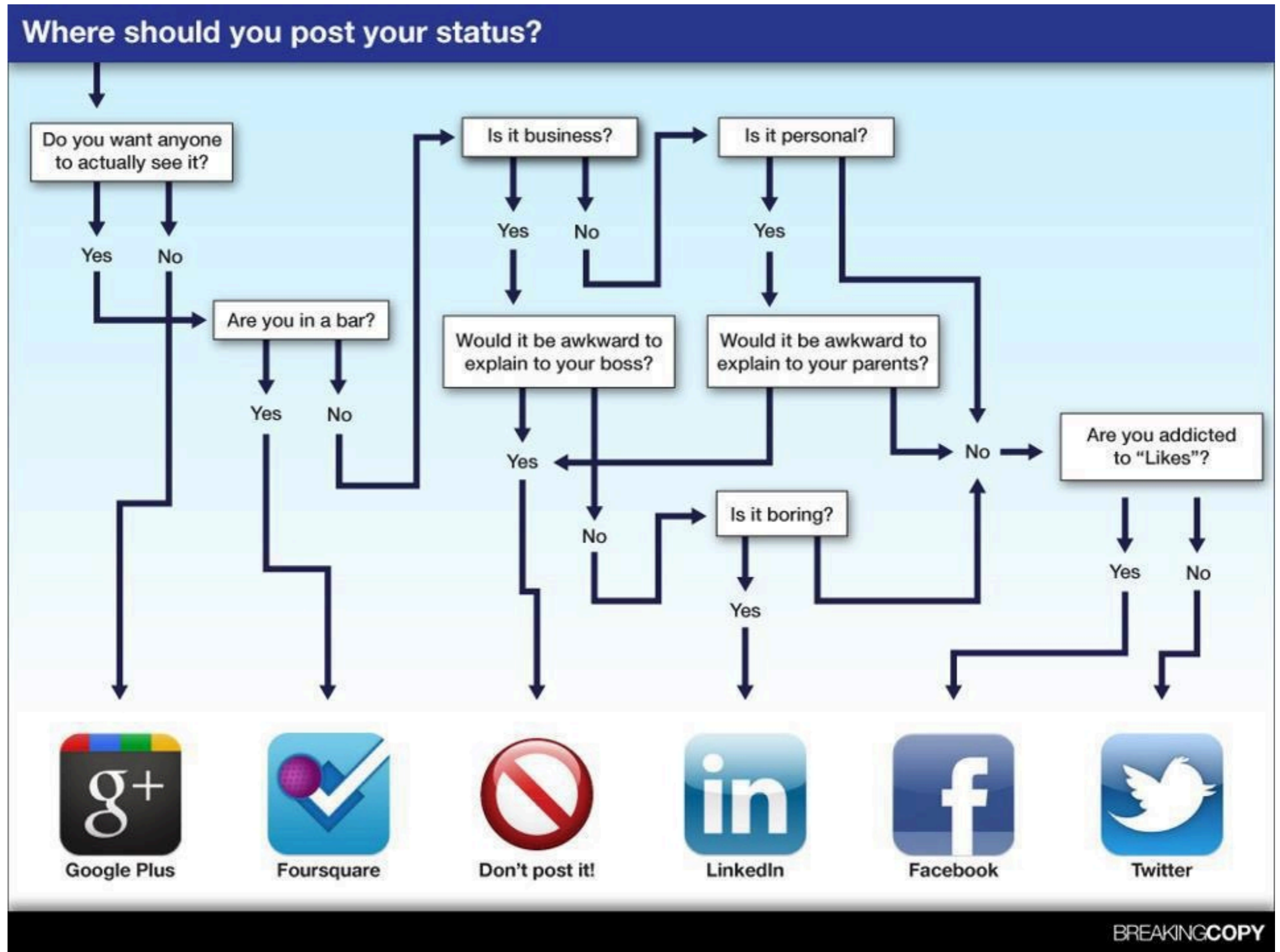
- ❖ Zahlreiche Google Persönlichkeiten sind zu Facebook
 - ❖ Gideon Yu (YouTube)
 - ❖ Benjamin Ling (YouTube)
 - ❖ David Fischer (Advertising and Operations Chief)
 - ❖ Sheryl Sandberg (Google Brand Advertising)
 - ❖ Paul Adams
 - ❖ Lars Rasmussen (Google Maps)
- ❖ mindestens 150 der 1700 Angestellten von Facebook sind namhafte ex-Googler
- ❖ Google zahlt bis zu 500.000 US\$ Prämie für Angestellte, die bei einem Abwerbeversuch Google treu bleiben



run for facebook

- ❖ April bis Juni 2011 investierte Google in den USA 2,1 Mio US\$ in die politische Einflußnahme
- ❖ Facebook hat im ersten Quartal 2011 0,3 Mio US\$ ausgegeben um Politiker von Konzernideen und Machenschaften zu begeistern





was soll ich verwenden?

vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit



Google+ und Facebook