

Lista de algunas de las adquisiciones notables realizadas por Facebook (ahora Meta, la empresa matriz) antes de 2022:

Instagram (2012):

Adquisición de la popular plataforma de compartición de fotos y videos.

WhatsApp (2014):

Compra de la aplicación de mensajería instantánea a nivel mundial.

Oculus VR (2014):

Adquisición de la empresa de tecnología de realidad virtual Oculus Rift.

LiveRail (2014):

Compra de la plataforma de publicidad de video en línea.

Masquerade (MSQRD) (2016):

Adquisición de la aplicación de filtros y efectos de realidad aumentada para fotos y videos.

CrowdTangle (2016):

Compra de la plataforma de análisis de redes sociales.

TBH (2017):

Adquisición de la aplicación de encuestas y comentarios positivos.

CTRL-labs (2019):

Compra de la startup de tecnología de interfaz cerebro-computadora.

Giphy (2020):

Adquisición de la popular plataforma de búsqueda y compartición de GIFs.

Algunas de las demandas notables y complejas que Facebook ha enfrentado incluyen:

Problemas de Privacidad y Manejo de Datos:

Facebook ha enfrentado múltiples demandas y críticas relacionadas con la privacidad de los

usuarios y el manejo de datos, como el escándalo de Cambridge Analytica.

Violaciones Antimonopolio:

Se han presentado demandas alegando prácticas antimonopolio contra Meta, argumentando que ha utilizado tácticas anticompetitivas para mantener su posición dominante en el mercado.

Diseminación de Desinformación y Propaganda Política:

La plataforma ha sido criticada por su papel en la diseminación de desinformación y propaganda política, lo que ha llevado a demandas y cuestionamientos sobre la responsabilidad de la empresa.

Censura y Moderación de Contenido:

Facebook ha enfrentado críticas y demandas relacionadas con la moderación de contenido, alegando tanto censura injusta como falta de medidas para abordar contenido perjudicial.

Derechos de Privacidad y Biometría:

Algunas demandas han abordado cuestiones relacionadas con la recopilación de datos biométricos, como en el caso de la tecnología de reconocimiento facial.

Es importante tener en cuenta que la situación legal y las demandas pueden cambiar con el tiempo.

Las plataformas sociales lucran a través de diversas fuentes de ingresos. A continuación, se describen algunas de las principales formas en que estas plataformas generan ingresos:

Publicidad:

La publicidad es una de las principales fuentes de ingresos para las plataformas sociales. Las empresas pagan por mostrar anuncios a los usuarios, ya sea en forma de banners, anuncios de video, anuncios patrocinados en feeds, etc. Los algoritmos de estas plataformas suelen personalizar la publicidad según los intereses y comportamientos de los usuarios.

Modelos Freemium:

Algunas plataformas sociales ofrecen servicios básicos de forma gratuita (freemium) pero cobran por características adicionales o premium. Esto puede incluir funciones avanzadas, acceso a contenido exclusivo, o la eliminación de anuncios.

Comercio Electrónico Integrado:

Algunas plataformas sociales han incorporado funciones de comercio electrónico, permitiendo a las empresas vender productos directamente a través de la plataforma. Estas plataformas pueden recibir una comisión por cada transacción realizada.

Afiliados y Marketing de Influencers:

Las plataformas sociales pueden ganar ingresos a través de programas de afiliados, donde reciben una comisión por las ventas generadas a través de enlaces de afiliados. Además, algunas plataformas facilitan el marketing de influencers, donde las marcas pagan a usuarios influyentes por promocionar sus productos o servicios.

Suscripciones y Contenido Premium:

Algunas plataformas sociales ofrecen suscripciones premium que brindan a los usuarios acceso a características exclusivas o contenido especial. También pueden permitir que creadores de contenido cobren a sus seguidores por acceso a contenido premium.

Licenciamiento de Datos:

En algunos casos, las plataformas sociales pueden licenciar datos agregados y anonimizados de usuarios a terceros para análisis de mercado, investigación y otros fines.

Desarrollo de Aplicaciones y API:

Algunas plataformas permiten a desarrolladores externos crear aplicaciones y servicios utilizando sus interfaces de programación de aplicaciones (API). Estas plataformas pueden cobrar tarifas por el uso de API o por características específicas.

Juegos y Aplicaciones:

Plataformas sociales que ofrecen juegos y aplicaciones pueden obtener ingresos a través de compras dentro de la aplicación, donde los usuarios pagan por mejoras, monedas virtuales o contenido adicional.

Google:

Google, la empresa matriz de Alphabet, ha enfrentado demandas relacionadas con prácticas antimonopolio en áreas como su motor de búsqueda, publicidad en línea y sistemas operativos móviles.

Twitter:

Twitter ha enfrentado demandas relacionadas con la moderación de contenido, la privacidad de los usuarios y acusaciones de discriminación.

Amazon:

Amazon ha enfrentado demandas relacionadas con prácticas comerciales, condiciones laborales en sus almacenes y temas de privacidad en relación con sus dispositivos inteligentes.

LinkedIn (propiedad de Microsoft):

LinkedIn ha enfrentado demandas relacionadas con la recopilación de datos y la privacidad de

los usuarios.

Snap (Snapchat):

Snapchat ha enfrentado demandas relacionadas con la privacidad, especialmente en lo que respecta a la recopilación y uso de datos de usuarios más jóvenes.

TikTok (propiedad de ByteDance):

TikTok ha enfrentado preocupaciones y demandas relacionadas con la privacidad de los datos, especialmente en lo que respecta a la recopilación de información de usuarios más jóvenes.

Uber:

La plataforma de transporte compartido Uber ha enfrentado demandas relacionadas con prácticas laborales, discriminación y cuestiones de seguridad.

Lyft:

Similar a Uber, Lyft ha enfrentado demandas relacionadas con prácticas laborales y cuestiones de seguridad.

Michel Foucault:

Foucault exploró el concepto de "poder" y cómo las estructuras de poder influyen en la sociedad. Su obra puede ayudar a comprender cómo las plataformas digitales pueden ejercer un tipo de poder a través de la vigilancia y la normalización de comportamientos.

Jean Baudrillard:

Baudrillard analizó la sociedad de la información y la simulación. Sus ideas sobre la hiperrealidad y la simulación pueden ayudar a entender cómo las plataformas digitales crean representaciones que pueden distorsionar la realidad y afectar las percepciones.

Herbert Marcuse:

Marcuse examinó la sociedad tecnológica y cómo la tecnología puede ser utilizada para el control social. Sus conceptos de "sociedad unidimensional" y "manipulación de la conciencia" pueden ser relevantes para comprender cómo las plataformas digitales pueden ejercer influencia sobre las percepciones y comportamientos.

Neil Postman:

Aunque no es un filósofo en el sentido tradicional, Postman analizó la influencia de los medios de comunicación y la tecnología en la sociedad. Su obra "Amusing Ourselves to Death" aborda cómo la información se presenta y consume, lo que puede tener implicaciones para las plataformas digitales.

Shoshana Zuboff:

Zuboff ha abordado la "capitalismo de vigilancia", explorando cómo las grandes empresas recopilan y utilizan datos para influir en el comportamiento de los usuarios. Su obra "The Age of Surveillance Capitalism" es especialmente relevante para comprender cómo las plataformas digitales pueden manipular a través de la recopilación y uso de datos.

Jaron Lanier:

Como pionero de la realidad virtual y crítico de la economía de la atención, Lanier ha analizado cómo las plataformas digitales pueden diseñarse para manipular el comportamiento humano y generar adicción.

Guy Debord:

Debord fue un pensador clave en la Internacional Situacionista y autor de "La Sociedad del Espectáculo". Sus ideas sobre la alienación y la espectacularización de la vida pueden proporcionar perspectivas críticas sobre cómo las plataformas digitales pueden influir en la percepción y la experiencia.

Estos filósofos y corrientes de pensamiento pueden brindar herramientas conceptuales para analizar críticamente la relación entre las plataformas digitales, la manipulación y la sociedad contemporánea. Es importante destacar que la filosofía proporciona marcos teóricos, pero la comprensión de la manipulación en plataformas específicas también requiere un análisis multidisciplinario que incluya aspectos psicológicos, sociológicos y éticos.