Sosiale media

Deur in die regte lewe by mekaar te kuier of ’n telefoonoproep te maak, was die enigste manier hoe ’n kind meer as dertig jaar terug met sy of haar maats kon gesels. Daar was darem al **faksmasjiene**, maar kinders het dit nooit regtig gebruik nie.

Mense se manier om ander te ontmoet, vriendskappe te bou en **netwerke** te vorm, het vir altyd verander met die koms van die internet en sosialemedianetwerke in die laat 1990’s. [1] Die wêreld het vir mense oopgegaan. Skielik het jou ma ’n manier gekry om haar laerskoolmaat op te spoor of te sien hoe haar niggie, wat kilometers ver van julle af woon, se baba lyk.

Die wêreld het groter, maar in ’n sekere opsig ook kleiner geword, want daar is altyd iemand wat iemand ken wat jy óók ken. Op sosialemediaplatforms kan mense vriende word sonder dat jy hulle ooit ontmoet. Kinders oor die hele wêreld heen kan boonop op dieselfde tyd saam **aanlyn** speletjies speel.

Vandag word daar daagliks 500 miljoen twiets op Twitter (of eerder X soos Elon Musk se sosialemediaplatform deesdae genoem word) en 50 miljoen foto’s op Instagram geplaas. Drie miljard video’s word op YouTube gekyk en drie miljoen **blogartikels** geskryf. Hoewel daar gevare aan sosiale media verbonde is, word mense se vermoë om met mekaar te verbind, ook positief gebruik vir **bemarking,** nuus, vermaak en onderwys. [2] Vra maar vir enige tiener én grootmens: **Sosiale media** is gewis hier om te bly!

Wat is sosiale media?

Hoewel sosiale media en sosiale netwerke dikwels as **sinonieme** gebruik word, is daar tog klein verskille tussen hierdie twee begrippe. Sosiale media se doel is hoofsaaklik om, soos tradisionele **media,** inligting te versprei. Met sosiale media het jy egter ’n toestel soos ’n rekenaar, **slimfoon** of **tabletrekenaar** met

internettoegang nodig om hierdie inligting te bekom. [3]

Met elektroniese toestelle kan **digitale** media soos foto's, video's, klanklêers en **skakels** (in Engels: *links*) na ander webtuistes of sosiale media gebruik word om die inligting te versprei. Die gebruik van elektroniese toestelle maak dit maklik om media te skep (maak), te wysig (verander) en met ander gebruikers (mense) te deel. Enigiemand kan inligting plaas – van koerante of televisiestasies, tot gewone gebruikers. Hierdie inligting kan van een bron kom soos 'n WhatsApp-uitsaailys (in Engels: *broadcast list*) waar net die **administrateur** boodskappe kan stuur, of dit kan soos 'n WhatsApp-groep wees waar almal boodskappe kan stuur. [4]

'n Sosiale netwerk is die skep en **instandhouding** van persoonlike en sakeverhoudings – veral aanlyn. Op sosiale media doen jy dus al die praatwerk. Jy publiseer foto's, video's, **grafika** en artikels, en probeer om jou aanhangers en volgelinge **oor te haal** om **interaksie** te hê met jou **handelsmerk** of om iets spesifieks te doen, soos om jou produk te gebruik. Met 'n sosiale netwerk moet daar 'n mengsel wees van praat en luister. As jy by groepe aansluit en jy doen al die praatwerk, gaan jy waarskynlik nie die regte reaksie kry nie en jy gaan dalk geleenthede misloop omdat jy nie luister nie. Met 'n sosiale netwerk probeer jy om 'n netwerk van volgelinge en aanhangers te bou en om dié verhouding te laat groei. [5]

Sosiale media word gedeel op verskillende sosiale netwerke wat bestaan uit 'n groep mense wat miskien dieselfde belangstellings het of aan mekaar verbind is as familie, vriende of kinders wat in dieselfde skool is. Soos mense vriendskapversoeke (in Engels: *friend requests*) stuur, word al hoe meer mense deel van die groep (die netwerk). 'n Aanlyn netwerk kan net geskep word as daar 'n **webtuiste** op die internet vir hierdie groepe bestaan. Hierdie "plekke" vir sosiale netwerke word **aanlyn platforms** genoem. Voorbeelde van hierdie platforms is Facebook, Instagram of TikTok. [3]

Geskiedenis van sosiale media

Die eerste **e-pos**– en **kletsplatforms** het in die vroeë 1970's begin, maar daar was nog nie aanlyn gemeenskappe soos ons dit vandag ken nie.

1979: Usenet

Die eerste besprekingsgroep wat uit 'n netwerk van gebruikers bestaan het, was Usenet (die Engelse afkorting vir *User's Network*) in 1979.

Tom Truscott en Jim Ellis, twee studente aan die Duke-Universiteit in Durham in die Verenigde State van Amerika (VSA), het met die idee vorendag gekom om inligting en lêers heen en weer tussen rekenaars te stuur.

Steven Bellovin, 'n student aan die Universiteit van Noord-Carolina se Chapel Hill-kampus, het die **sagteware** geskryf wat Usenet se eerste weergawe beheer het. Usenet het amptelik in 1980 begin toe drie rekenaars van die Universiteit van Noord-Carolina, die Duke-Universiteit en die Duke-Universiteit se mediese **fakulteit** aan mekaar verbind is. [6]

Usenet het mettertyd (oor die jare) gegroei om duisende besprekingsgroepe (ook genoem nuusgroepe) in te sluit, met miljoene gebruikers wat op 'n spesiale internet**bediener** gestoor is. Gebruikers op Usenet het plasings (artikels) met 'n ingeboude nuusleser gelees en geskryf.

Later het hierdie nuusgroepe elkeen 'n spesifieke onderwerp gedek en meeste nuwe nuusgroepe moes eers goedgekeur word. **Alternatiewe** nuusgroepe kon deur enigiemand geskep word en oor enige onderwerp handel. Hierdie alternatiewe nuusgroepe is nie gemodereer (nagegaan) nie – elke artikel is dus nie vooraf goedgekeur nie. Die groepe wat op Usenet was, het later na ander sosialemediaplatforms beweeg. Die Amerikaanse soekenjinmaatskappy Google het meer as 20 jaar se Usenet-**argiewe** op sy Google Groups gestoor. [6]

1997: SixDegrees.com

SixDegrees.com was ’n sosiale netwerk wat van 1997 tot 2001 bestaan het. [1] Dié netwerk is vernoem na die teorie (idee) dat elke mens in die wêreld deur ’n ketting van ses vriende, familie, kennisse of kollegas (mense wat saam met jou werk) aan mekaar verbind is. Volgens hierdie konsep beteken dit dat jy deur vyf of minder ander mense byvoorbeeld aan Elon Musk verbind is, want jy ken iemand wat daardie persoon ken en daardie persoon ken weer iemand anders, en so gaan dit aan. [7]

Met SixDegrees.com kon gebruikers vriendskapversoeke na ander mense op die netwerk stuur. Mense wat nie op SixDegrees.com was nie, kon met ’n skakel uitgenooi word om aan te sluit. Gebruikers kon boodskappe en plasings stuur na mense wat een, twee of drie grade aan hulle verbind is. Jy kon ook sien op watter manier ander gebruikers aan jou verwant is. [1]

2002: Friendster

Friendster word beskou as een van die oorspronklike sosiale netwerke. Die platform was in Mountain View, Kalifornië in die VSA gebaseer (gesetel/geleë) en is in 2002 deur Jonathan Abrams gestig.

Gebruikers kon ander gebruikers kontak en inhoud en media met daardie kontakte deel. Dit is ook gebruik as ’n plek waar mans en vroue mekaar aanlyn kon ontmoet. Met Friendster kon die gebruikers ook nuwe musiekgroepe of selfs **stokperdjies** ontdek. Later het Friendster na Kuala Lumpur in Maleisië verskuif, waar dit as ’n webtuiste bedryf is waar mense teen mekaar aanlyn speletjies kon speel. Nadat Friendster in Junie 2011 in ’n speletjiesplatform omskep is, was daar 115 miljoen **geregistreerde** gebruikers op die netwerk. [1]

Friendster het sy deure in 2018 gesluit. [8]

Friendster se handelsmerk.

2003: MySpace.com

Myspace.com is aanvanklik as ’n plek gebruik waar **aspirant** musikante en kunstenaars hul musiek en konsertdatums kon deel. Die platform het later uitgebrei na ’n ruimte (plek) waar jy ’n **profiel** kon skep en foto’s, musiek, of selfs flieks waarvan jy hou, kon deel. Daar was kletskamers waar gebruikers met mekaar kon gesels, asook nuusgroepe en ’n gedeelte waar video’s en musiek gedeel kon word.

Elke gebruiker kon vriende uitnooi om ’n profiel te skep of hulle aan bestaande profiele verbind. Elke gebruiker se persoonlike netwerk het uitgebrei soos hulle mense met dieselfde belangstellings of **gemeenskaplike** vriende bygevoeg het. Die netwerk was veral gewild onder tieners en jongmense, en het ’n huidige gebruikerstal van meer as 59 miljoen gebruikers. Rupert Murdoch se NewsCorp-maatskappy het Myspace.com in 2005 vir $580 miljoen gekoop. [1]

2003: LinkedIn

LinkedIn is ’n baie goeie voorbeeld van hoe sosiale netwerke gebruik kan word om werk te vind. Dit is op 5 Mei 2003 begin en word hoofsaaklik deur werkgewers gebruik om poste te adverteer en deur werknemers om hul **CV**’s te publiseer. Alle gebruikers kan ’n profiel en netwerk skep soos hulle in die regte lewe kontak met mense het wat in dieselfde **bedryf** as hulle werk. Inkomste word verkry deur inligting oor gebruikers aan werkgewers te verkoop. [1]

2004: Facebook

Facebook is in 2004 deur Mark Zuckerberg, Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz en Chris Hughes gestig, aanvanklik net vir studente wat by die Harvard-Universiteit geregistreer was en later ook vir ander studente in die VSA. Toegang vir studente buite die VSA is eers in 2005 toegelaat en sedert 2006 is alle mense ouer as 13 jaar toegelaat om aan te sluit. Facebook het Myspace.com in 2008 verbygesteek as die mees besoekte sosialemediaplatform en sy houermaatskappy

staan sedert 2021 as Meta bekend. [2]

Geregistreerde gebruikers kan ’n profiel skep met inligting oor hulself. Deur vriendskapversoeke word gebruikers se netwerke groter. **Multimedia**, teks en foto’s kan op jou muur (blad) geplaas word. Hierdie inligting kan dan met ander groepe of vriende gedeel word. Gebruikers kan boodskappe na mekaar deur Facebook Messenger stuur en by groepe aansluit wat belangstellings met hulle deel. [1]

2005: YouTube

YouTube is in 2005 deur Steve Chen, Chad Hurley en Jawed Karim gestig, aanvanklik as ’n platform waar mense mekaar vir romantiese verhoudings kon ontmoet. Nadat dit duidelik geword het dat hierdie doel met YouTube nie suksesvol gaan wees nie, is gebruikers toegelaat om eerder hul eie video’s op te laai. Google het YouTube in 2006 vir $1,65 miljard gekoop. [2]

Gebruikers plaas vandag meer as 100 uur se inhoud per minuut op hierdie sosialemediaplatform en kyk meer as een miljard uur se video’s elke dag! [1]

2005: MXit

In 2005 het Herman Heunis die Suid-Afrikaanse kletsplatform MXit gestig. Dit was aanvanklik ’n speletjiesplatform wat op SMS’e gebaseer was. Dié sosiale netwerk het egter vinnig in ’n kletsplatform verander omdat SMS’e in daardie stadium baie duur was. [9]

In 2007 het Naspers, ’n groot mediamaatskappy in Suid-Afrika, 30% van die **aandele** in MXit gekoop en die naam na MXit Lifestyle Ltd. verander. Dit was ook die tyd toe Suid-Afrikaners die eerste keer daarvan gehoor en dit begin gebruik het. Dit was veral gewild onder jongmense tussen 18 en 25 jaar. Teen 2008 was daar 7,5 miljoen gebruikers wat van hierdie app (toepassing) gebruik gemaak het. [9]

In 2011 het Naspers sy aandele verkoop. World of Avatar, ’n maatskappy wat klein ondernemings help groei, het toe 90% van die aandele besit. Ten spyte van die 43 miljoen geregistreerde gebruikers, het Heunis, die stigter van die maatskappy, bedank.

In 2012 het MXit tot 50 miljoen gebruikers gegroei, waarvan 10 miljoen **aktiewe** gebruikers in Suid-Afrika was. [9]

Soos Suid-Afrikaanse gebruikers na slimfone soos Apple en BlackBerry oorgeslaan het, het hulle eerder begin gebruik maak van BBM (BlackBerry se kortboodskapdiens) en WhatsApp. Dit was goedkoper om van dié dienste gebruik te maak, omdat mense nie meer SMS-kostes hoef te betaal het as boodskappe oor die internet gestuur is nie.

In 2014 was daar slegs 4,9 miljoen aktiewe gebruikers en in 2015 het dit verder tot 2,7 miljoen gedaal. In Oktober van daardie jaar is MXit gesluit, ten spyte van 88 miljoen geregistreerde gebruikers. [9]

Daar word geglo dat MXit onsuksesvol was omdat dit nie in ’n app ontwikkel is wat op slimfone gebruik kon word nie. Teen die tyd dat die maatskappy gesluit het, het 10 miljoen Suid-Afrikaners reeds WhatsApp gebruik en 13 miljoen Suid-Afrikaners was op Facebook. [9]

2005: Reddit

Reddit is in 2005 deur Steve Huffman en Alexis Ohanian gestig. Dit is ’n webwerf waar mense skakels na artikels, media, en ander dinge op die internet deel. Reddit-gebruikers kan by verskillende gemeenskappe met dieselfde belangstellings aansluit. Mense kan stem vir die beste plasings en plasings met die meeste stemme word op die **tuisblad** van Reddit geplaas. [10]

2006: Twitter (nou X)

Twitter is in 2006 deur Noah Glass, Evan Williams, Biz Stone, Jack Dorsey en Florian Weber gestig ná dit uit Odeo (2005) ontwikkel het. [2]

Twitter word die SMS van die internet genoem omdat elke boodskap net 280 karakters (spasies, letters, leestekens) toelaat wat ongeveer 50 tot 55 woorde per twiet is. Indien die inhoud langer as die toegelate aantal karakters is, maak veral joernaliste gebruik van ’n boodskapketting (in Engels: *thread*) om meer inligting te deel. [11]

Twitter is voordelig om vinnig jou **mening te lug** en joernaliste gebruik dit byvoorbeeld om lesers ingelig te hou oor ’n hofsaak of ’n krieketwedstryd soos wat dit **regstreeks** gebeur.

Politici soos Donald Trump en Helen Zille van die Demokratiese Alliansie (DA) in Suid-Afrika het ook al van Twitter gebruik gemaak om hul menings aan die publiek bekend te maak.

Sedert 2007 word ’n hutsmerk of hutsteken (die #-simbool; in Engels: *hashtag*) voor ’n woord of frase gebruik as ’n manier om plasings oor dieselfde onderwerp te vind. [2]

Twitter was in 2022 gereeld in die nuus nadat die Suid-Afrikaans gebore miljardêr Elon Musk dié sosialemediaplatform vir $44 miljard gekoop en meer as 3 700 werknemers afgedank het. Musk het dié platform se naam, in ‘n poging om sy beeld te herstel en meer advertensie-inkomste te lok, na X verander. [12]

2009: WhatsApp

WhatsApp is in 2009 deur Brian Acton en Jan Koum gestig. In daardie stadium kon gebruikers slegs deur SMS’e of BBM’s (’n gratis toepassing slegs vir mense

met BlackBerry-fone) in teksboodskappe met mekaar **kommunikeer**. WhatsApp is ook, soos Instagram, aanvanklik as ’n iPhone-app begin en Android- en Windows-apps het eers twee jaar later gevolg.

Facebook het WhatsApp in 2014 vir $19 miljard gekoop. [2]

Met WhatsApp kan gebruikers stem- en teksboodskappe aan mekaar stuur. Jy kan ook foto’s, video’s en dokumente aanstuur. Jy kan iemand ook deur WhatsApp bel (stem of video), wat dit baie goedkoper as gewone telefoonoproepe maak. [1]

Gebruikers kan individueel met mekaar gesels, maar ook in groepe wat deur administrateurs gestig word. Die enigste manier wat jy deel van ’n groep kan word, is as die administrateur jou byvoeg. Uitsaailyste kan ook geskep word waar net die stigter van die uitsaaigroep boodskappe kan stuur. [1]

2010: Instagram

Instagram is in 2010 deur Kevin Systrom en Mike Krieger gestig, aanvanklik slegs as ’n iPhone-app. Binne die eerste dag het Instagram reeds 25 000 gebruikers gewerf en teen die einde van 2010 was daar reeds 1 miljoen gebruikers. ’n Android-app het eers in 2012 gevolg en die maatskappy is kort daarna vir $1 miljard deur Facebook gekoop. [2]

Instagram is veral gewild onder jongmense en gebruikers kan slegs foto’s of video’s plaas. Gebruikers kan filters op foto’s en video’s gebruik en ook byskrifte, hutsmerke en geografiese ligging (plek waar jy is) byvoeg. Gebruikers kan kommentaar onderaan die plasings lewer en deur ’n hartjie aandui of hulle van ’n plasing hou. Gebruikers kan mekaar volg en plasings kan publiek of net met goedgekeurde volgelinge gedeel word. [1]

2010: Pinterest

Pinterest is ’n sosiale netwerk wat deur Ben Silbermann, Paul Sciarra en Evan Sharp in Maart 2010 bekendgestel is. Hierdie platform werk soos ’n aanspeldbord waar jy foto’s en interessante inhoud kan “vassteek”. Ander gebruikers kan jou aanspeldbord besoek en jou plasings ook op hul eie borde vasspeld (in Engels: *pin*). Hierdie sosialemediaplatform is veral gewild onder vroue om idees oor verskillende onderwerpe – van modes en resepte, tot tuinmaak, gesondheid, huisverbeterings en ander stokperdjies – te plaas. [13]

2011: Snapchat

Snapchat is in 2011 geskep deur Evan Spiegel, Bobby Murphy en Reggie Brown – almal voormalige studente aan die Stanford-Universiteit. Dit is deur die maatskappy Snap Inc., voorheen bekend as Snapchat Inc., ontwikkel.

Op dié platform is foto’s en boodskappe wat vir mekaar gestuur is, net vir ’n rukkie lank beskikbaar. Met hierdie toepassing kan jy foto’s neem met plakkers soos ’n snor of ’n kat se snorbaard bo-oor jou foto. Snapchat is veral gewild onder gebruikers jonger as sestien. [14]

2018: TikTok

TikTok is die internasionale weergawe van die sosialemediaplatform Douyin wat deur die Chinese maatskappy ByteDance ontwikkel is.

Die platform, wat in 2018 wêreldwyd beskikbaar gemaak is, bestaan uit ’n wye verskeidenheid video’s wat van 15 sekondes tot 10 minute duur. Daar is verskillende soorte video’s soos grappe, danse en toertjies. Gebruikers kan op die

app hul eie video's maak wat agtergrondmusiek het, maar dit kan ook vinniger of stadiger gestel word. Die video's kan geredigeer (verander) word en daar is 'n funksie waar mense kan maak of hulle bekende liedjies sing. Video's, **emotikons** en boodskappe kan tussen gebruikers gestuur word. [15]

2023: Threads

Threads is die jongste sosialemediaplatform wat in Julie 2023 sy buiging gemaak het. Dit is die geesteskind van Mark Zuckerberg se Meta-maatskappy (wat Facebook en Instagram besit) en is daarop gemik om 'n mededinger vir Elon Musk se X (oftewel Twitter) te wees. Hoewel dié teksgebaseerde kletstoepassing binne net vier Dae ná sy bekendstelling met 100 miljoen gebruikers gespog het, het dié groeisyfer verlangsaam. Threads het teen begin September 2023 sowat 130 miljoen gebruikers gehad, wat steeds aansienlik minder as X se 450 miljoen is.

Grootste sosialemedianetwerke

In September 2023 was die tien grootste sosialemedianetwerke in die wêreld die volgende:

1. Facebook: 3,03 miljard gebruikers
2. WhatsApp: 2,78 miljard gebruikers
3. YouTube: 2,7 miljard gebruikers
4. Instagram: 2,35 miljard gebruikers
5. TikTok: 1,67 miljard gebruikers
6. WeChat: 1,66 miljard gebruikers
7. Messenger: 1,3 miljard gebruikers
8. Snapchat: 750 miljoen gebruikers
9. Douyin: 743 miljoen gebruikers
10. Telegram: 700 miljoen gebruikers.

In Suid-Afrika lyk die prentjie só

Die aantal aktiewe sosialemediagebruikers het oor die afgelope agt jaar meer as verdriedubbel met ’n totaal van 28 miljoen Suid-Afrikaners wat in 2022 sosialemedianetwerke gebruik het om meestal kontak met familie en vriende te hou en die nuus te lees.

Meer as 95% van internetgebruikers gebruik WhatsApp, wat beteken dat hierdie platform die grootste sosialemedianetwerk in die land is.

Kuberveiligheid

Vyf aanlyn veiligheidsreëls

Die aanlyn wêreld is wonderlik, maar kan ook gevaarlik wees. Net soos daar in die regte wêreld reëls is oor wat jy mag doen en sê, is daar ook in die **kuberruimte** reëls wat jou sal help om veilig te bly.

Beskerm jou privaatheid

Daar is duisende plekke op die internet waar mens gevra word om te registreer, in te teken of ’n profiel te skep. Maak eers by jou ouers seker of jy dit kan doen, want daardie inligting kan vir ’n klomp redes gebruik word soos om **gemorspos** te stuur. [18]

Indien jy jou eie e-posadres het, maak ook eers by jou ouers seker of jy jou persoonlike inligting na iemand mag terugstuur indien jy daarvoor gevra word. Soms lyk dit of ’n e-pos amptelik is, maar in werklikheid is dit eintlik net ’n skelm manier om jou persoonlike inligting soos jou naam en adres te kry. [18]

Nog ’n manier om jou privaatheid te beskerm, is om e-posadresse en rekeningname vir speletjies te skep wat nie naastenby soos jou regte naam lyk nie. In plaas van Lisa_Botha, gebruik iets soos Ysbeer123. Die mense wat belangrik is – soos jou ouers en vriende – sal wel weet dat dit jou profiel is. [18]

Bly weg van vreemdelinge

Die meeste sosialemediaplatforms laat net kinders ouer as dertien toe om op hierdie platforms te wees, maar selfs al is jy ouer as dertien, is dit beter om eers met jou ouers daaroor te praat voor jy by ’n platform aansluit. Op hierdie netwerke kan jy foto’s en video’s kyk en dit aanstuur of met jou maats gesels. Ongelukkig is dit ook ’n plek waar daar vreemdelinge is.

Dit klink dalk vir jou lekker om nuwe vriende te maak, maar onthou dat mense baie oor hulself kan jok. Die persoon aan die ander kant van die skerm kan miskien vir jou baie oulik en vriendelik klink en sê hulle is ook so oud soos jy, maar dit kan ’n grootmens wees wat lankal uit die skool is. Kinders het al in groot gevaar gekom omdat hulle ingestem het om ’n aanlyn vriend in die regte lewe te ontmoet. Die veiligste is om maar net met die mense wat jy in die regte lewe ken, te gesels – en seker te maak dit is wel die persoon wat jy ken.

Moenie vreemdelinge bel nie en moenie foto’s of video’s van jouself op e-pos, WhatsApp of op enige ander manier aan hulle aanstuur nie. Moet veral ook nie jou regte adres op sosiale media bekendmaak nie. Maak seker dat jy eintlik so min as moontlik van jouself op die internet verklap. [18]

Vertel jou ouers sodra ’n vreemdeling aan jou e-posse, WhatsApps of boodskappe stuur. Hulle sal besluit wat is die beste om te doen, soos byvoorbeeld om jou e-posadres te verander of die polisie in kennis te stel. [18]

Moenie goed sê wat jy nie in die regte lewe sou sê nie

Wanneer jy op jou rekenaar of foon is, kan dit miskien vir jou na pret klink om iemand te terg of te maak of jy iemand anders is. Dalk is jy kwaad vir iemand en is dit vir jou makliker om iets leliks te sê as daardie persoon nie weet dit is jy nie. [18]

Net soos in die werklikheid, is dit wreed om dit aan iemand anders te doen. Selfs al maak jy net ’n grappie, is dit nie noodwendig hoe hulle dit sien nie en kan hulle

baie seergemaak word deur dit wat jy in die kuberruim oor hulle **uitblaker**. Woorde maak seer en dit is nog erger as jy nie eens weet wie dit is wat jou boelie nie. [18]

'n Eenvoudige reël is om niks op sosiale media te sê wat jy nie vir daardie persoon sou sê as hy of sy reg voor jou gestaan het nie (of om iets te sê wat jy nie wil hê ander oor jou moet sê nie). Laat weet ook jou ouers of 'n onderwyser dadelik as jy self of iemand anders deur kuberboelies afgeknou word. [18]

Kies moeilike wagwoorde

As iemand namens jou by 'n netwerk inteken, kan hulle sê en doen wat hulle wil en almal gaan dink dit is jy! Moenie jou **wagwoord** met enigiemand behalwe jou ouers deel nie. Gebruik ook moeiliker wagwoorde as byvoorbeeld Wagter1234. Kies 'n wagwoord wat 'n syfer, 'n simbool soos @ of #, asook 'n hoofletter bevat. [18]

Moenie jok oor jou ouderdom nie

Bly by veiliger netwerke. Jou ouers en onderwysers sal jou kan help om te kies. Moenie oor jou ouderdom jok as daar 'n ouderdomsbeperking is nie, en los dit eers vir later wanneer jy ouer is. [18]

Woordbank

aandele	Gedeelte van die kapitaal van 'n onderneming wat iemand bydra en wat aan hom sekere regte verleen.
aanlyn	Ingeskakel by 'n netwerk sodat inligting daarheen gestuur of daarvan onttrek kan word; aan die internet gekoppel.
administrateur	Bestuurder van 'n openbare onderneming.
aktiewe	(Nog steeds) werksaam.

alternatiewe	’n Ander keuse/moontlikheid/opsie; ’n plaasvervanger.
argiewe	Versameling of bewaarplek van dokumente/registers/kaarte/geskrifte/ens. wat met ’n staat/dorp/vereniging/onderneming/ens. verband hou.
aspirant	Iemand wat ’n pos/amp/betrekking/statusposisie probeer kry; iemand wat daarna streef om iets te doen/bereik.
bediener	Kragtige rekenaar in ’n netwerk waarop programmatuur en lêers met data gestoor word en waartoe die gebruikers van ander rekenaars wat deel van die netwerk is, toegang het.
bedryf	’n Kategorie van sakeondernemings, soos die boubedryf of die rekenaarbedryf.
bemarking	Aktiwiteite van ’n onderneming om sy produkte of dienste aan moontlike kopers of gebruikers bekend te stel en hulle te oortuig om dit te koop of te gebruik.
blogartikels	Webblad wat deur iemand in stand gehou word en waar so ’n persoon sy/haar kommentaar lewer oor allerlei sake en aangeleenthede en/of dagboek hou van sy/haar aktiwiteite; webjoernaal.
CV	“CV” is die afkorting van die Latynse woord *curriculum vitae* en is ’n dokument vol besonderhede wat werkgewers ’n idee gee van jou kwalifikasies en werkondervinding.
digitale	Wat ’n stelsel gebruik waarin data elektronies bewaar word of waarheen dit gestuur word deur syfers, gewoonlik nulle en ene, te gebruik.
emotikons	Groepie leestekens wat saam (soms tesame met ’n letter of simbool) gebruik word om ’n bepaalde gesigsuitdrukking of emosie weer te gee, veral in e-posse of ander vorme van elektroniese kommunikasie; gevoelsikon; (informeel) gesiggie.
e-pos	Briefwisseling met behulp van die internet; die stuur en aflewering van dokumente/foto’s/sketse/ens. in elektroniese formaat van een rekenaar na ’n ander of verskeie ander.

faksmasjiene	Apparaat wat met ’n telefoonlyn ’n fotokopie van ’n teks kan stuur na ’n soortgelyke apparaat wat dan ’n afskrif daarvan lewer.
fakulteit	’n Hoofafdeling van ’n universiteit.
gemeenskaplike	Wat aan meer as een persoon gesamentlik behoort.
gemorspos	Ongevraagde e-posboodskappe, dikwels advertensiepos, blindweg na veelvuldige poslyste/individue/nuusgroepe gestuur, of sulke SMS’e wat na selfone gestuur word.
grafika	Grafiese items wat op ’n rekenaarskerm vertoon of as data geberg word.
handelsmerk	Besondere merk/teken op ’n handelsartikel om dit te onderskei van soortgelyke artikels wat deur ander maatskappye vervaardig en bemark word.
hoflikheid	Om op so manier op te tree dat mense sien dat jy goeie maniere het; beleef(d), vriendelik.
instandhouding	Skoonmaakwerk/herstelwerk/ens. wat nodig is om iets in ’n goeie toestand te hou.
interaksie	Die kommunikasie/samewerking/ens. tussen mense.
kletsplatforms	Sosialemediagroepe waar mense saam kan gesels.
kommunikeer	Om aan iemand inligting oor te dra en/of van iemand inligting verkry deur taal/woorde/gebare/skrif/tekens/ens. te gebruik.
kuberruimte	Elektroniese medium waarin kommunikasie tussen rekenaars of rekenaarnetwerke geskied.
media	Al die verskillende vorms (koerante, tydskrifte, radio, televisie, die internet, ens.) waardeur nuus en inligting versprei word.
mening te lug	Om te sê wat jy dink/hoe jy voel.
multimedia	’n Kombinasie van media soos video’s, musiek, die internet, ens.
netwerke	Groot verskeidenheid kontakpersone.

oor te haal	Jy oortuig hom; laat hom met jou idee/voorstel/plan, ens. saamstem.
platforms	Plek/middel wat gebruik (kan) word om nuus/idees aan ’n klomp mense oor te dra.
profiel	Kort beskrywing wat die belangrikste besonderhede oor ’n persoon/groep/plek bevat.
geregistreerde	Jou naam (en ander besonderhede) op ’n amptelike lys laat aanbring.
regstreeks	Direk; iets lewendig uitsaai/beeldsend.
sagteware	Al die programme, roetines en simboliese taal wat die werking van apparatuur beheer; programmatuur.
sinonieme	’n Woord met dieselfde betekenis as ’n ander een.
skakels	Woord/frase/prentjie op ’n rekenaardokument/webblad wat jou na ’n ander dokument/webblad neem as jy daarop klik.
slimfoon	Selfoon wat terselfdertyd dien as klein, ligte rekenaar waarop jy inligting kan bewaar, waarmee jy e-pos kan stuur en ontvang, waarmee jy foto’s kan neem, en wat toegang bied tot die internet.
sosiale media	Verskillende vorms van elektroniese kommunikasie waardeur mense op die internet sosiale netwerke skep om inligting, idees, persoonlike nuus en ander inhoud, soos foto’s, video’s, ens. te deel.
stokperdjies	Iets wat jy in jou vrye tyd doen omdat jy dit geniet; tydverdryf.
tabletrekenaar	Klein, plat, draagbare en kabellose rekenaar met ’n raakskerm, groter as ’n selfoon, maar veel kleiner as ’n skootrekenaar.
tuisblad	Landingswebblad/hoofwebblad wat toegang gee tot die inhoud op ander (sub)webblaaie van die betrokke webtuiste.
uitblaker	Iets luid verkondig, uitlap, verklap, verklik, rondvertel, openbaar maak, bekendmaak.

wagwoord	Reeks letters/syfers/simbole wat net aan ’n enkele gebruiker bekend is en wat hy/sy gebruik om tot ’n rekenaar/webblad/ens. toegang te verkry.
webtuiste	Versameling van een of meer webblaaie op die web waarop ’n besigheid, persoon of organisasie inligting aanbied; ook webwerf of webruimte genoem.

Lees dié artikels om meer te leer

- **Plekke waar kuberboelies ander teister**
- **Voor die koms van die internet het mense rekenaars vir allerhande dinge gebruik**
- **Vul hierdie vraelys in om uit te vind watter emotikon jou verteenwoordig**
- **Tien mense wat deur sosiale media bekend geraak het**
- **25 van Suid-Afrika se gewildste sosialemediabeïnvloeders (In Engels: *influencers*)**
- **Sosiale media is ook goed vir tieners**
- **Tegnologie het die werking van die menslike brein verander**
- **Rianette Leibowitz, kuberveiligheidkenner, deel wenke oor sosiale media**

Kyk dié video’s om meer te wete te kom

’n Kort geskiedenis van die internet

’n Speellys wat al die vrae wat jy oor die internet het, beantwoord

Voor die koms van WiFi is mense deur hul landlyntelefone aan die internet gekoppel. Die geluid het amper geklink asof jy met Mars probeer kontak maak

Met die uitbreiding van sosiale netwerke oor die afgelope jaar, word mense deesdae in minder as ses mense aan mekaar verbind

“Me At The Zoo” is die heel eerste video wat op YouTube in 2005 gelaai is. Dit is reeds meer as 285 miljoen keer gekyk

Wat is ’n internettrol?

Hoe verskillende sosialemediaplatforms se gewildheid tussen 2004 en 2022 gegroei het