**C**

**APITULO I**

**Presentación**

El contexto social en el que el mundo actual opera, ha evolucionado en cosas casi tan propias de los seres humanos, por ejemplo desde una interacción entre personas en un mundo físico hasta una interacción casi tan personal en un mundo digital. Prueba de ello podemos encontrar la interacción en el juego SIMS «revisar algún link para hacer referencia». Ahora bien la interacción con el transcurrir de las tecnologías se volvió un poco más abstracta en cierta forma volviendo a los inicios de la Internet en la cual casi todo se desarrollaba mediante conversaciones y estas se sentían casi como tener a la otra persona a lado.

Con la evolución de las tecnologías se dio origen a un término el cual hoy en día es muy utilizado y en el cual se demostraba como es que nuestro mundo daba un giro; de una inter-acción/comunicación/socialización real hacia una forma de diversificación del termino algo más digital, este punto de quiebre es “Red Social”. «Imagen de FB»

Pero no solo en un ámbito de interacción es que la Red Social dio un quiebre en nuestro vivir diario, en la Figura «Imagen de algún portal con RS» podemos notar como desde lo que en el pasado era un mero portal informativo se hace referencia a algunas de las Redes Sociales más representativas en su ámbito.

Entonces recapitulando un poco, desde algún punto en el tiempo nuestro interactuar diario se vio afectado dando como muestra:

* Aparición de una interacción persona-persona, persona-computador, computador-computador
* Cambios en el modo de comunicación tanto personal como en masas
* Entre otros

Aunque no haya sido nombrado el cómo estos mismos cambios fueron evolucionando y convirtiéndose el uno en el otro cada vez mostrando una Computación Ubiqua más real, más al alcance de todos nosotros, aunque la misma no haya sido ideada desde este aspecto es una muestra muy representativa de lo que se quería dar a conocer con el termino antes nombrado.

Estos cambios, que forman parte importante del desarrollo de este trabajo, desencadenaron muchos otros, entre los que se puede distinguir:

* Desarrollo de aplicaciones web
  + Juegos on-line «O-Game»
  + Compra y venta de productos y servicios «e-bay»
  + Entre otros
* Portales de compartición de información «Wikipedia»
* Desarrollo de comunidades virtuales
  + Desktop «The SINS»
  + On-Line «Hi5»
* Entre otros

En la segunda parte de este capítulo trataremos brevemente sobre un término que hemos usado y se usara de forma común en el transcurso de todo el trabajo «que queremos dar a entender con el termino Social», a continuación mostraremos los puntos de quiebre que tomaremos de base para el desarrollo de este trabajo, algunos de ellos la Web 2.0 y la aparición de las Redes Sociales, como siguiente punto se dará una breve descripción de cómo estos conceptos se hilan en nuestro trabajo y se procederá a dar una breve descripción del desarrollo de los siguientes capítulos.

**Social**

Según «Wikipedia» el termino social se refiere a las característica de los organismos vivos (humanos en particular, aunque los biólogos también suelen aplicarlo a ciertas poblaciones de otros animales) de interactuar con otros de su misma especie y obtener una co-existencia colectiva, independiente de si son o no conscientes de ello y de si la interacción es voluntaria o no.

Existen otras definiciones pero se utilizara la dada por Wikieda.

**Puntos de quiebre**

Como se puede ver en la línea de tiempo de la Figura «línea de tiempo hecha con balsamiq» podemos remarcar 3 flujos en los cuales se resaltan 2 de ellas; uno en el flujo de Redes Sociales y en otro en Web 2.0 el flujo de Mundo Virtual no posee una marca pero no por ello deja de ser importante el explicar su presencia. Asaremos a explicar cada flujo:

* Redes Sociales

Podemos notar 5 etapas en este flujo, los cuales representan en el punto “A” a Émile Durkhein y Ferdinand Tönnies que pudieron a finales del siglo XVIII mediante los términos “Gemeinschaft” y “Gesellschaft” diferencias comunidad de sociedad denotando comunidad como «concepto de Gemeinschaft » y sociedad como «concepto de Gesellschaft » junto a Georg Simmel que conceptualizo lo que vendría a ser una Red Social en 1908 como «concepto de red social» y aun siendo más matemático y profundo en 1929 Frigyes Karinthy introdujo la teoría de los 6 grados de separación en la cual se conceptualizaba que cada individuo podía conocer a cualquier persona del planeta con un rango de 6 personas que se conocían, esto se pudo comprobar en un micro mundo en el año «año de comprobación de la teoría» en el cual mediante un ejemplo en el cual se pedía que se enviara un paquete a una persona completamente desconocida teniendo solamente la idea de más o menos donde este radicaba, su nombre y algunos datos borrosos del mismo; pero la condición más puntual era que una persona que el mismo conocía debía de entregar en sus propias manos el paquete, en un inicio se pensó que para poder hacer esto se tendría que hacer un pase de por lo menos 100 personas, lo cual al final causo una gran sorpresa al notar que casi siempre se trataba de hacer un pase de 5 a 7 personas, con lo cual con un micro mundo se probó la teoría de los seis grados de separación.

De ahí se remarca el año 1955 donde se da el primer quiebre con la aparición de la primera red social de la historia creada por Randy Conrads y llamada classmates.com la cual tenía por objetivo tener en contacto a los egresados de escuelas secundarias, luego de ello se lanza una oleada en la Internet de redes sociales los cuales compartían el concepto de círculo de amigos desde un muy conocido MySpace en el 2003, pasando por un famoso Facebook en el 2004 hasta un últimamente nombrado Google+ en el 2011, cada uno de ellos añadiendo nuevas características para el uso de sus miembros, pero todos ellos basándose en los conceptos dados por Durkhein, Tönnies, Simmel, etc.

* Web 2.0