

Transformaciones socioculturales en la comunicación interactiva a través de la estética de las interfaces

Cisneros Hernández, Adrián Antonio ⁽¹⁾

Resumen: La comunicación, concebida como un acto de transferencia de información, ha sido fundamental en la formación de comunidades al trascender la mera repetición de datos y fomentar la generación de conocimiento colectivo. En los entornos virtuales, este proceso ha evolucionado hacia modelos interactivos que superan las limitaciones tradicionales, gracias a la incorporación de herramientas digitales. Estas herramientas han optimizado la transferencia, el procesamiento y el uso de la información, proporcionando inmediatez, personalización y multicanalidad, y transformando las dinámicas sociales y culturales. Este avance ha repercutido significativamente en la construcción de identidades, la participación ciudadana y las relaciones de poder, además de promover una cultura de creación colaborativa y reflexión crítica sobre las prácticas sociales. En este contexto, la estética de las interfaces digitales se convierte en un elemento clave, al influir en la experiencia interactiva y en la percepción cultural de los usuarios. Estas transformaciones no sólo redefinen las apariencias culturales y sociales contemporáneas, sino que también enfatizan el papel de la comunicación interactiva en la configuración de nuevas dinámicas socioculturales. El análisis de estas relaciones permite comprender cómo las interfaces digitales median y modelan la interacción en la sociedad actual.

Palabras clave: Comunicación interactiva - Interfaces - Experiencias interactivas socioculturales

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 99-100]

⁽¹⁾ Licenciado en Diseño para la Comunicación Gráfica, Maestro en Diseño y Desarrollo de Nuevos Productos por la Universidad de Guadalajara (UdeG) y Doctor en Metodología de la Enseñanza. Es profesor en el Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño (CUAAD) de la UdeG y colaborador del cuerpo académico “Diseño Gráfico y Procesos Educativos” (UDG CA-1196). Actualmente, es Candidato en el Sistema Nacional de Investigadores, con una línea de investigación en Diseño de Información e Interfaz Gráfica. Fue coordinador fundador de la Maestría en Diseño de Información y Comunicación Digital (MDICD) y actualmente coordina la Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica (LDCG) en el CUAAD-UdeG. Correo electrónico: adrian.fernandez@academicos.udg.mx

Introducción

La comunicación interactiva permite la interacción entre el usuario y el dispositivo, para posibilitar la construcción y difusión de mensajes en entornos virtuales como las redes sociales. En este contexto, la estética de la interfaz juega un papel fundamental, ya que puede influir en la manera en que el usuario interactúa con la plataforma y en su experiencia de uso. Además, el aspecto visual de las interfaces refleja el contexto tecnológico y sociocultural en el que emergen, funcionando como un indicador de la evolución digital y de las dinámicas sociales actuales.

Las redes sociales han sido precursoras de cambios socioculturales significativos, al facilitar la comunicación global y permitir la organización de movimientos digitales que trascendieron los límites territoriales y temporales. A partir de su estructura visual y funcional, estas plataformas han empoderado a los usuarios, que promueven una mayor participación y transforman la manera en que se generan y difunden los mensajes.

Por ello, el análisis de las interfaces en el momento de su lanzamiento permite comprender la evolución de la comunicación interactiva y su impacto en la construcción de comunidades y estas en movimientos. La estética y la usabilidad de estas plataformas no solo influyen en la forma en que los usuarios interactúan con la información, sino también en la capacidad de movilización social por su facilidad y en la transversalidad de la información dentro del espacio virtual.

Marco teórico: Transformaciones socioculturales y la comunicación

La transformación puede entenderse como un proceso de evolución, adaptación, mutación, diversificación, supervivencia o cambio de enfoque e interés. Este fenómeno puede manifestarse de manera abrupta o, en algunos casos, reflejar una repetición cíclica del pasado en el presente o en un futuro cercano. Desde una perspectiva de cambio de estado, la transformación implica la adaptación, ya sea de manera voluntaria o involuntaria, a nuevas condiciones derivadas de modificaciones paradigmáticas.

El concepto de sociedad se define como el conjunto de personas que, regidas por normas o leyes, buscan alcanzar objetivos específicos. Desde la transición del nomadismo al sedentarismo, el ser humano ha desarrollado formas de organización que han permitido conservar conocimientos esenciales para la supervivencia, regulando acciones y ordenando actividades colectivas. Bajo esta lógica, surge la cultura, entendida como un conjunto de formas de vida, conocimientos y costumbres. La cultura puede compararse con el proceso agrícola: así como el agricultor siembra con la expectativa de cosechar, la cultura se implanta en la sociedad y, con el tiempo, se refleja en su comportamiento en ámbitos como la economía, la política y la ciencia. En este sentido, la cultura contribuye a definir las características de una época y la idiosincrasia de una comunidad.

Desde esta perspectiva, las transformaciones socioculturales se refieren a los cambios que ocurren en la sociedad y que impactan sus hábitos y costumbres en función de nuevas estructuras paradigmáticas. Estos procesos se originan en la capacidad comunicativa del ser

humano, ya que la transmisión de información ha permitido, históricamente, la evolución de la sociedad. Desde la emisión de sonidos fonéticos hasta la escritura y, posteriormente, la creación de tecnologías avanzadas, la comunicación ha sido un eje central en la conformación de sociedades más complejas. En este contexto, la evolución de los medios de comunicación ha sido un factor determinante en la transformación social.

Transformaciones en los medios de comunicación

En la actualidad, los cambios socioculturales suelen desarrollarse de manera gradual e incremental. Esto es particularmente evidente en el ámbito tecnológico, especialmente en la evolución de los medios de comunicación. Al respecto, Scolari (2022) en *La guerra de las plataformas* identifica cinco momentos clave en la historia de la comunicación y el acceso a la información.

El primer momento corresponde a la transición del papiro al pergamino. Más allá del surgimiento de la escritura, este cambio marcó un punto crucial en la conservación del conocimiento, ya que el uso de sustratos más duraderos tuvo implicaciones políticas, sociales y económicas significativas.

El segundo momento se sitúa en la transición de los copistas a la imprenta. La invención de Gutenberg permitió la producción masiva de materiales editoriales, donde se transformó la manera de registrar y difundir la información. Esto generó nuevas dinámicas de acceso al conocimiento, aunque también restricciones, como las impuestas por la Inquisición bajo la premisa de que la información es poder.

El tercer momento está vinculado a la disputa por las patentes del cinematógrafo a finales del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX. Durante este periodo, surgieron diversos medios que facilitaron la transmisión y difusión de información, como el telégrafo, el teléfono, la radio y la televisión. Estos últimos dos, aún vigentes, fueron los primeros medios de comunicación masiva, acompañados por la impresión de periódicos y revistas, formatos que continúan desempeñando un papel relevante en la actualidad. La consolidación de estos medios marcó el inicio de la comunicación masiva, caracterizada por la emisión de información desde una única fuente hacia múltiples receptores, con una participación limitada o diferida por parte de estos últimos.

El cuarto y quinto momento están estrechamente relacionados. El cuarto momento se refiere al desarrollo de los navegadores web, encabezado por *Netscape*, que permitió el acceso a la red y consolidó el internet como un medio de bajo costo y amplio alcance. Inicialmente, los navegadores facilitaron la visualización e intercambio de información mediante archivos de hipertexto. Sin embargo, su función ha evolucionado hacia la recopilación y el procesamiento de datos de los usuarios.

Desde un enfoque diacrónico, la evolución de la Web ha sido significativa. De acuerdo con la *World Wide Web Consortium* (W3C), la Web ha experimentado varias etapas de transformación. La Web 1.0 consistía en la distribución de información de manera unidireccional, donde las organizaciones o autores publicaban contenido estático y los usuarios únicamente lo consumían. Posteriormente, la Web 2.0 permitió una mayor interacción, que otorgó a los usuarios la capacidad de no solo leer y navegar, sino también producir

información, gracias al desarrollo de aplicaciones web y motores de búsqueda. La Web 3.0 introdujo la web semántica, para facilitar la búsqueda y recuperación de información mediante algoritmos avanzados, además de integrar el Internet de las Cosas (IoT). Finalmente, la Web 4.0 ha incorporado la Inteligencia Artificial (IA), que permite la interacción con los usuarios a través de comandos de voz y aprendizaje automatizado, con el objetivo de adaptar los sistemas digitales a las necesidades cotidianas del usuario.

Movimientos digitales y cambios en la comunicación

El quinto momento de transformación se localiza en el entorno de la Web 2.0 y está representado por el auge de las redes sociales. Estas plataformas redefinen el proceso de comunicación al transformar al receptor en un agente activo, capaz de generar y difundir contenido con mayor autonomía. Este fenómeno dio origen a un movimiento digital en el que las comunidades adquirieron un rol participativo en la generación de información. Según García Almaguer (2018), los movimientos digitales representan un cambio en la distribución del poder, ya que se basan en la participación colectiva desde una posición de igualdad. Cuanto mayor es el grado de identificación de la audiencia con un movimiento, mayor es su impacto y alcance. En contraste con las estructuras tradicionales de poder, estos movimientos desafían la centralización de la información y promueven la democratización del conocimiento. El mismo autor establece una cartografía de los movimientos digitales mediante cuatro cuadrantes:

- **Movimiento Digital:** Surge en un entorno abierto y descentralizado, con objetivos compartidos y una estructura organizativa clara.
- **Movimiento Análogo:** Emerge desde un grupo selecto que define procedimientos y límites, sin necesariamente representar los intereses de todos los participantes.
- **Causa Digital:** Se caracteriza por la participación espontánea e individual, lo que genera una estructura desorganizada y carente de cohesión.
- **Causa Análoga:** Aunque permite la participación libre, la información es gestionada por una única fuente, lo que centraliza el discurso y limita la diversidad de perspectivas (p. 73).

Este modelo explica cómo los usuarios han transitado de un comportamiento pasivo a una participación más activa, redefiniendo el flujo de información en la sociedad digital. Finalmente, la proliferación de plataformas digitales, en conjunto con la evolución de la Web 3.0, ha reforzado los cambios socioculturales al ofrecer productos y servicios personalizados en función de las necesidades de los usuarios. Este fenómeno ha consolidado un entorno en el que la interacción, el acceso a la información y la producción de contenido se han convertido en pilares fundamentales de la sociedad contemporánea. Asimismo, la irrupción de la inteligencia artificial ha comenzado a transformar diversos ámbitos, que incluye la comunicación, el trabajo y la educación. Aunque este aspecto no es el foco central de la presente investigación, constituye una línea de estudio relevante para comprender las próximas transformaciones socioculturales.

Dentro de las transformaciones socioculturales, el proceso de comunicación ha experimentado cambios significativos. La comunicación, entendida como el acto de compartir, transferir información y generar interacción entre individuos u organizaciones, se estructura a partir de un emisor, un receptor, un canal de comunicación, un mensaje codificado y un contexto determinado, conocido como marco de referencia. Aunque la esencia de la comunicación se mantiene, los medios y canales evolucionaron, especialmente en entornos virtuales, lo que ha modificado la manera en que se procesa la información.

Desde esta perspectiva, el modelo de comunicación ha transitado de una estructura unidireccional hacia una dinámica interactiva. Tradicionalmente, los medios de comunicación masiva, como la prensa, la radio y la televisión, han transmitido información de manera unidireccional, que consolida una relación asimétrica de poder en la que el receptor tenía una participación limitada. En contraste, la comunicación interactiva ha transformado esta dinámica, que permite al receptor asumir un rol más activo en la regulación del flujo de información.

De acuerdo con Bernal *et al.* (2022), la comunicación interactiva es aquella en la que “el receptor tiene el aforo para tomar disposiciones y regular el flujo de la información. La capacidad del receptor para tomar disposiciones dependerá en gran medida de la organización de la información compensada por el medio” (p. 5). Esto implica que el receptor deja de ser un agente pasivo y adquiere mayor autonomía en la toma de decisiones, lo que está condicionado tanto por la infraestructura del medio como por el grado de interactividad que este permite.

Según Bernal *et al.* (2022) y Scolari (2008), la comunicación interactiva se clasifica en tres tipos:

- Comunicación interactiva con el emisor: En este modelo, el receptor puede interactuar de manera bidireccional con el emisor, estableciendo un diálogo en el que ambas partes participan activamente. Prueba de ello, son los chats de atención en la web o la atención vía correo electrónico.
- Comunicación interactiva con la información: En este caso, el receptor tiene la capacidad de seleccionar y personalizar la información proporcionada por el emisor, accediendo a los contenidos de acuerdo con sus preferencias. La evidencia a esta comunicación la que se tiene en las plataformas de música o de video streaming.
- Comunicación interactiva con otros usuarios: Se trata de un modelo en el que los receptores interactúan entre sí, generando un intercambio multidireccional de información que propicia una comunicación más dinámica y participativa. La evidencia de este tipo de comunicación son las redes sociales, que desde surgimiento ha dado y brindado la posibilidad de una dinámica de interacción, se evidencia con el surgimiento de nuevas o la evolución de las anteriores (p. 1262).

Estos cambios han redefinido el ecosistema comunicativo, que consolidan un modelo más flexible en el que los receptores tienen un mayor grado de control sobre la información que consumen y comparten. A medida que las plataformas digitales continúan en evolución, la comunicación interactiva adquiere un papel central en la configuración de las dinámicas sociales y en la transformación de los medios de comunicación contemporáneos.

Desde la perspectiva de la interactividad, la relación entre el usuario y la máquina se define por la capacidad del dispositivo para responder a las necesidades del usuario. El recurso que facilita esta comunicación se denomina interfaz. En este sentido, Wood (2015) señala que “la interfaz es el punto de contacto entre los humanos y las máquinas” (p. 6). Asimismo, Scolari (2021) destaca que la interfaz no solo permite la interacción, sino que también propicia un intercambio de información entre ambos elementos.

Diversos autores han clasificado las interfaces en los siguientes tipos:

- Interfaz Gráfica de Usuario (GUI) Permite a los usuarios interactuar con un sistema a través de elementos visuales como iconos, menús y ventanas. Estas interfaces buscan ser intuitivas, de fácil navegación y eficientes en la interacción (Shneiderman & Plaisant, 2010, p. 378).
- Interfaz de Usuario de Pantalla Táctil Se basa en la interacción directa del usuario con el dispositivo mediante el tacto. Es común en dispositivos móviles y debe garantizar una experiencia de uso natural, accesible y sencilla (Buxton, 2007, p. 12).
- Interfaz de Voz (VUI) Facilita la interacción con sistemas a través de comandos de voz, siendo fundamental en asistentes virtuales como Siri o Alexa. Sus principales ventajas incluyen accesibilidad, posibilidad de uso sin manos y la capacidad de realizar múltiples tareas simultáneamente (Cohen, Giangola y Balogh, 2004, p. 5).
- Interfaz Natural de Usuario (NUI) Proporciona una interacción más intuitiva y natural mediante gestos, movimientos corporales o reconocimiento facial. Tecnologías como Kinect de Microsoft son ejemplos de este tipo de interfaz, cuya principal característica es ofrecer una experiencia inmersiva con una curva de aprendizaje reducida (Wigdor y Wixon, 2011, p. 9).
- Interfaz Cerebro-Computadora (BCI) Permite la comunicación directa entre el cerebro humano y un dispositivo externo sin necesidad de movimientos musculares. Su aplicación principal se encuentra en el ámbito médico, especialmente en el control de prótesis. Sus características clave incluyen alta tecnología, rehabilitación y mejora en la calidad de vida de personas con discapacidades (Lebedev y Nicolelis, 2006, p. 537).
- Interfaz de Línea de Comandos (CLI) Permite la interacción con un sistema mediante la introducción de comandos textuales. Aunque requiere conocimientos técnicos, proporciona un control detallado del sistema y es utilizada principalmente por desarrolladores y administradores de sistemas. Sus características incluyen precisión, flexibilidad y eficiencia para la ejecución de tareas complejas (Kernighan y Pike, 1984, p. 23).
- Interfaz de Usuario Tangible (TUI) Combina objetos físicos con información digital, permitiendo la manipulación de datos a través de la interacción con elementos tangibles. Un ejemplo de este tipo de interfaz es el Reactable, un instrumento musical electrónico. Sus principales características son la integración del mundo físico con el digital y una experiencia interactiva (Ishii y Ullmer, 1997, p. 235).

Para la presente investigación, se tomó como referencia el tipo de interfaz más común en el acceso público y la comunicación interactiva: la interfaz gráfica de usuario (GUI). Este tipo de interfaz está presente en plataformas digitales y redes sociales, que facilita la interacción entre usuarios dentro del entorno de la comunicación interactiva.

La estética en las interfaces es una propiedad que se manifiesta en su apariencia visual y en la experiencia sensorial que transmiten al usuario. Este atributo se refleja en diversos aspectos, como el uso del color, la consistencia, simplicidad, la armonía visual, la cohesión estética y el contraste. De acuerdo con Kurosu y Kashimura (1995), la estética en las interfaces genera en el usuario una percepción de facilidad de uso, lo que contribuye a mejorar su usabilidad. Además, Tractinsky, Katz e Ikar (2000) demostraron que las interfaces estéticamente agradables no solo son percibidas como más usables, sino que también pueden incrementar la satisfacción del usuario.

La importancia de la estética en las interfaces está estrechamente relacionada con las transformaciones socioculturales y la comunicación interactiva. A medida que las tecnologías evolucionan, la interacción con los sistemas digitales ha pasado de un modelo unidireccional a una dinámica multidireccional, donde los usuarios no solo reciben información, sino que también participan activamente en su producción y difusión. En este contexto, la interfaz gráfica de usuario (GUI), utilizada en redes sociales y plataformas digitales, desempeña un papel fundamental al facilitar la comunicación interactiva entre los usuarios. Asimismo, la percepción estética de una interfaz influye en la manera en que los usuarios interactúan con la información y con otros individuos dentro del entorno digital. En la comunicación interactiva, donde el receptor asume un rol activo en la regulación del flujo de información, una interfaz bien diseñada puede mejorar la experiencia de usuario y fomentar la participación. La facilidad de uso, la accesibilidad y la armonía visual se convierten en factores clave que determinan la eficacia de la comunicación en entornos virtuales.

Método

El análisis cualitativo consiste en la evaluación de la presencia de atributos estéticos en las interfaces de redes sociales seleccionadas. Los siguientes atributos, *Armonía visual*; se evidencia en el uso del color, la tipografía y la disposición de los elementos, *Jerarquía visual*; se refiere a la organización clara de los elementos para guiar la atención del usuario, *Simplicidad*; se enfoca en la inclusión de los elementos esenciales, para evitar distracciones o confusión, *Consistencia*; está implica el uso de símbolos, íconos y metáforas que sean culturalmente apropiados y fácilmente reconocibles por el usuario objetivo, *Contraste*; es el que garantiza la diferenciación efectiva de los elementos clave para mejorar la legibilidad y la navegación y por último la *Cohesión estética*; se evalúa la relación entre los recursos gráficos y la identidad visual de la plataforma. Para medir la presencia de estos atributos en cada red social, se emplea una escala de Likert de cinco niveles, lo que permitirá una evaluación más precisa de la estética en las interfaces a lo largo del tiempo.

Redes sociales



Figura 1: “La interface de las redes sociales”. (Fuente: a) Hi5 -MedioTiempo, 2025-, b) Myspace -ohmygeek, 2023-, c) Facebook -dev, 2024-, d) Youtube -cristiancedena, 2017-, e) Twitter -TreceBits, 2018-, f) Instagram -TreceBits, 2019-, g) Snapchat -petapixel, 2012-, h) Twitch -reddit, 2011-, i) Discord -support.discord, 2020-, j) Titok -eldinamo, 2020-).

Los sujetos de análisis serán las interfaces de distintas redes sociales que pertenecen a la categoría de comunicación interactiva con otros usuarios. La selección de las plataformas se basará en la posibilidad de identificar su interfaz en el momento de su lanzamiento y en la disponibilidad de información histórica sobre su evolución. Las redes sociales incluidas en este análisis son Hi5, Myspace, Facebook, Youtube, Twitter (X), Instagram, Snapchat, Twitch, Discord y Tiktok en la Figura 1 se pueden apreciar las interfaces a analizar, cada una de estas plataformas ha sido creada con características particulares (ver *Tabla 1*) que han definido la manera en que los usuarios interactúan con el contenido multimedia y los estilos de comunicación. Su impacto en la comunicación digital ha variado a lo largo del tiempo, consolidándose como referentes en distintos momentos de la evolución de las interfaces.

Red Social	Año de Lanzamiento	Fundador(es)	Características Iniciales
Hi5	2003	Ramu Yalamanchi	Personalización del perfil, compartir fotos, mensajes, emoticones, recuerdos y enlaces.
Myspace	2003	Chris DeWolfe, Tom Anderson y Jon Hart	Enfoque en la música y personalización del perfil. Creación de blogs, foros y redes de amigos.
Facebook	2004	Mark Zuckerberg	Creación de perfiles detallados, muro de publicaciones, fotos y videos, grupos, páginas y mensajería instantánea.
YouTube	2005	Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim	Plataforma centrada en contenido de video generado por usuarios, con funciones de carga, visualización, comentarios y reacciones.
Twitter (X)	2006	Noah Glass y Jack Dorsey	Plataforma de microblogging basada en publicaciones cortas (tweets), con sistema de seguidores, retweets y hashtags.
Instagram	2010	Kevin Systrom y Mike Krieger	Aplicación para compartir fotografías con filtros. Posteriormente incorporó hashtags para clasificar contenido.
Snapchat	2011	Evan Spiegel	Publicación de imágenes y videos efimeros (snaps), historias, filtros y mapas interactivos.
Twitch	2011	Electronic Entertainment Exposition	Plataforma especializada en streaming de videojuegos en vivo, con énfasis en e-sports.
Discord	2015	Jason Citron	Creada inicialmente para la comunicación entre desarrolladores de videojuegos, evolucionó en una red social para interacción en línea en tiempo real.
TikTok	2016	Bytedance	Publicación de videos cortos en formato vertical con efectos, filtros y desafíos virales. Algoritmo de recomendación personalizado.

Tabla 1: “Características de las Redes Sociales”. (Fuente: creación propia, 2025).

Instrumento

El instrumento tiene como objetivo evaluar la estética de la interfaz de redes sociales en función de seis atributos clave: armonía visual, jerarquía visual, simplicidad, consistencia, contraste y cohesión estética. Se han diseñado ítems específicos para cada atributo, los cuales serán valorados mediante una escala de Likert de 5 puntos; 1 es igual a totalmente en desacuerdo, 2 es igual a en desacuerdo, 3 es igual a neutral, 4 es igual a de acuerdo y 5

es igual a totalmente de acuerdo. En donde se busca la validación del instrumento bajo la experiencia en diseño de interfaz, con el propósito de garantizar su pertinencia y buscará mostrar los resultados de forma descriptiva.

Atributos estéticos	Armonía Visual (1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo)			Jerarquía Visual (1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo)		
	El uso del color en la interfaz es equilibrado y contribuye a una experiencia visual agradable.	La tipografía utilizada es legible y se mantiene coherente en toda la interfaz.	La disposición de los elementos en la interfaz permite una navegación intuitiva sin generar sobrecarga visual.	Los elementos más importantes en la interfaz están claramente diferenciados y guían la atención del usuario.	Se emplean tamaños, colores y espacios de manera efectiva para resaltar la información relevante.	La organización de los elementos facilita la comprensión de la estructura de la interfaz.
Redes sociales						
Hi5	2	3	2	2	2	2
Myspace	3	4	3	4	3	4
Facebook	3	4	3	4	4	4
YouTube	3	4	3	4	4	4
Twitter (X)	2	3	3	3	3	3
Instagram	4	3	4	4	4	4
Snapchat	4	4	4	4	4	4
Twitch	3	3	4	4	4	4
Discord	3	4	3	4	4	4
TikTok	5	4	5	5	5	5

Tabla 2: “Instrumento de evaluación de armonía visual y jerarquía visual”. (Fuente: creación propia, 2025).

En la *Tabla 2* se presenta la evaluación de los atributos estéticos analizados, particularmente en los rubros de armonía visual y jerarquía visual. En cuanto a armonía visual, se observa una diferencia significativa en el uso del color como elemento generador de una experiencia agradable. Hi5 y Twitter (X) presentan las evaluaciones más bajas en este criterio, mientras que TikTok obtiene la mayor puntuación. Este resultado sugiere que las plataformas han seguido una estética influenciada por las tendencias cromáticas predominantes en el momento de su lanzamiento, especialmente en la década de los 2000.

Respecto a la jerarquía visual, Hi5 nuevamente presenta una evaluación baja, lo que se debe a una poca diferenciación de los elementos, la ausencia de acentos visuales en los aspectos más relevantes y una saturación de opciones de interacción, lo que pudo dificultar la navegación. En contraste, TikTok presenta una estructura más optimizada, donde se mantiene un foco de atención claro, se enfatizan los elementos relevantes y la disposición visual facilita la comprensión y el uso de la plataforma.

Atributos estéticos	Simplicidad (1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo)			Consistencia (1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo)		
	La interfaz incluye únicamente los elementos esenciales para su funcionalidad, sin generar distracciones innecesarias.	El diseño minimiza la carga cognitiva del usuario, facilitando la interacción con la plataforma.	Los elementos visuales se presentan de manera clara y sin excesiva ornamentación.	Se mantiene un estilo visual uniforme en toda la interfaz, evitando cambios abruptos en los elementos gráficos.	Los símbolos e iconos utilizados son culturalmente apropiados y fácilmente comprensibles.	La nomenclatura y los elementos gráficos utilizados mantienen coherencia en todas las secciones de la interfaz.
Redes sociales						
Hi5	2	2	2	3	3	3
Myspace	3	2	3	3	3	3
Facebook	3	3	3	4	4	4
YouTube	3	3	4	3	3	4
Twitter (X)	3	2	4	3	3	3
Instagram	4	4	4	4	4	4
Snapchat	4	4	4	4	4	4
Twitch	3	4	4	4	3	4
Discord	4	4	4	4	4	3
TikTok	5	4	5	5	5	5

Tabla 3: “Instrumento de evaluación de simplicidad y consistencia”. (Fuente: creación propia, 2025).

En los resultados de la evaluación de los atributos simplicidad y consistencia, presentados en la *Tabla 3*, se identifican varios hallazgos relevantes. En cuanto a simplicidad, la red social con la puntuación más baja es Hi5, debido a que su interfaz incluía una gran cantidad de opciones, lo que generaba distracciones y una posible sobrecarga cognitiva desde el primer vistazo. Además, algunos elementos parecían cumplir más una función ornamental

que práctica, lo que afectaba la claridad y usabilidad de la plataforma. Twitter (X) también obtuvo una baja puntuación en este criterio, particularmente debido a la sobrecarga cognitiva ocasionada por la cantidad de opciones disponibles para el usuario. En el caso de consistencia, la evaluación general es neutral, lo que indica que las plataformas han aplicado estilos visuales relativamente uniformes a lo largo del tiempo. El uso de íconos y elementos gráficos mantiene una coherencia con las convenciones digitales de la época en que surgieron, garantizando una familiaridad visual para los usuarios y cumpliendo con principios de diseño coherente.

Atributos estéticos	Contraste (1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo)			Cohesión Estética (1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo)		
	La diferenciación entre los elementos principales y secundarios es clara y mejora la legibilidad.	El contraste entre los textos y el fondo facilita la lectura sin generar fatiga visual.	Se emplea el contraste de manera efectiva para destacar funciones clave y mejorar la navegación.	La identidad visual de la interfaz es consistente con la imagen de la marca o plataforma.	Los elementos gráficos utilizados refuerzan la identidad de la plataforma y generan una experiencia estética homogénea.	Existe una integración armónica entre la tipografía, los colores y los elementos gráficos en la interfaz.
Redes sociales						
Hi5	3	2	2	3	3	3
Myspace	3	4	2	3	4	3
Facebook	3	4	3	3	4	4
YouTube	4	4	4	4	4	4
Twitter (X)	3	4	4	3	3	3
Instagram	4	4	4	4	4	4
Snapchat	4	4	4	4	4	4
Twitch	3	4	4	4	4	4
Discord	4	3	4	4	4	4
TikTok	4	4	5	5	4	5

Tabla 4: “Instrumento de evaluación de contraste y cohesión estética”. (Fuente: creación propia, 2025).

En cuanto a los resultados presentados en la Tabla 4, correspondientes a los atributos contraste y cohesión estética, se identifican varios hallazgos relevantes. En términos de contraste, la mayoría de las plataformas evaluadas muestran un nivel adecuado en este atributo-

to. Sin embargo, Hi5 presenta dificultades en la diferenciación de los elementos visuales, lo que afecta la navegación y la legibilidad del texto. La falta de un contraste efectivo puede generar confusión en la identificación de secciones y funciones dentro de la interfaz, lo que impacta negativamente en la experiencia del usuario.

Respecto a la cohesión estética, los resultados reflejan un nivel presente, lo que indica que las plataformas mantienen una estética homogénea en su diseño visual. Este atributo es fundamental para garantizar la uniformidad entre los distintos elementos gráficos de la interfaz.

Resultados

Atributos estéticos	Armonía Visual 15	Jerarquía Visual 15	Simplicidad 15	Consistencia 15	Contraste 15	Cohesión Estética 15	Total 90	Rango
Redes sociales								
Hi5	7	6	6	9	7	9	44	2.4
Myspace	10	11	8	9	9	10	47	3.1
Facebook	10	12	9	12	10	11	64	3.5
YouTube	10	12	10	10	12	12	66	3.6
Twitter (X)	8	9	9	9	11	9	55	3.05
Instagram	11	12	12	13	12	12	71	4
Snapchat	12	12	12	12	12	12	72	4
Twitch	10	12	11	11	11	12	67	3.7
Discord	10	12	12	11	11	12	68	3.7
TikTok	14	15	14	15	13	14	85	4.7

Tabla 5: “Resultados de la evaluación” (Fuente: creación propia, 2025).

Los resultados obtenidos permiten identificar tendencias en la estética de las interfaces de las redes sociales analizadas en su momento de lanzamiento. Se observa que la red social Hi5 se encuentra en el rango de desacuerdo en la presencia de los atributos estéticos evaluados, lo que indica una menor consideración de estos elementos en su diseño inicial. Seis de las redes sociales evaluadas Myspace, Facebook, Youtube, Twitter (X), Twitch y Discord presentan un nivel neutral, lo que sugiere que, si bien incorporan ciertos atributos estéticos, estos no estaban completamente optimizados en sus interfaces originales. Finalmente, Instagram, Snapchat y TikTok se sitúan en el rango de acuerdo, evidenciando una mayor presencia de los atributos estéticos analizados en sus interfaces de lanzamiento.

El análisis de las interfaces en su estado inicial o en sus primeras etapas de desarrollo permite identificar conexiones entre los rasgos gráficos característicos y las estructuras de navegación, las cuales reflejan el contexto tecnológico en el que surgieron estas plataformas. Se observa que la estética de las interfaces está influenciada por los estándares de diseño predominantes en cada época es decir su contexto, lo que se manifiesta en aspectos como el uso del contraste, la tipografía, la consistencia entre la identidad visual y los recursos gráficos aplicados, así como la densidad de información presentada en pantalla.

Discusión

Uno de los hallazgos más relevantes es que las redes sociales con menor consideración de los atributos estéticos en su interfaz inicial presentaban una experiencia de usuario más confusa, con un alto nivel de ruido estético que podía distraer del objetivo principal de la comunicación interactiva con otros usuarios. En contraste, aquellas redes sociales que integraron de manera más efectiva los principios estéticos desde su lanzamiento pudieran haber facilitado una navegación más intuitiva a la época, mejorando la experiencia de interacción dentro de la plataforma.

Estos resultados sugieren que la evolución de las interfaces ha estado marcada por un proceso de refinamiento estético y funcional, en el que la claridad visual y la optimización del diseño han cobrado mayor importancia a medida que los entornos digitales han madurado en los últimos años. La relación entre estética y comunicación interactiva se vuelve evidente al analizar cómo las mejoras en la organización visual han impactado en la manera en que los usuarios interactúan y se comunican dentro de estas plataformas de la actualidad y cómo los conceptos de usabilidad, Diseño de Interfaz, Experiencia de Usuario, entre otras se evidencian actualmente en su entorno.

Si bien Navarro (2019) señala que “mediante la interactividad, el usuario puede tener una total capacidad de participación y expresión, aunque siempre encontrará estas posibilidades limitadas por la máquina” (p. 105), esta limitación no impide la generación del mensaje ni su impacto en la comunicación interactiva, sino que influye en la forma en que dicho mensaje es construido dentro del proceso comunicativo.

Reflexiones finales

La transformación sociocultural se manifiesta como un proceso de cambio en la sociedad que impacta los hábitos y costumbres, lo que resulta evidente en la evolución de las redes sociales. Estas plataformas han redefinido las formas de documentar y transmitir información, que amplía su alcance gracias al desarrollo de dispositivos electrónicos y equipos de cómputo. La interactividad entre el usuario y el dispositivo facilita este proceso a través de la interfaz, elemento fundamental en la experiencia digital.

A diferencia de los medios tradicionales, las redes sociales ofrecen la posibilidad de actualización constante y una interconexión que trasciende los formatos convencionales. Esto ha dado lugar al desarrollo de la narrativa transmedia, la cual no se limita a medios impresos, audiovisuales o de radiofrecuencia, sino que se extiende a entornos digitales, que permiten una mayor participación y empoderamiento de los usuarios. En este contexto, los movimientos digitales, descritos por García Almaguer (2018), han cobrado relevancia al integrarse en el colectivo social como causas que movilizan a las comunidades.

El análisis realizado desde la perspectiva estética de las interfaces evidencia que el diseño y la usabilidad de estas plataformas influyen directamente en la comunicación interactiva. La manera en que las interfaces estructuran la información y facilitan la navegación determina la accesibilidad y efectividad del mensaje en un entorno digital. Como resultado, las redes sociales han desempeñado un papel clave en la transformación sociocultural, que influye en la difusión de información y en la construcción de la presencia digital en distintos ámbitos.

Referencias bibliográficas

- Bernal, A., Indacochea, B., Cañarte, C. y Falconi, P. (2022). *La comunicación interactiva y su incidencia en la formación profesional*. Revista científica Dominio de las ciencias.
- Buxton, B. (2007). Multi-Touch Systems that I Have Known and Loved. Microsoft Research. Recuperado de <https://www.billbuxton.com/multitouchOverview.html>
- Cohen, M., Giangola, J., y Balogh, J. (2004). *Voice User Interface Design*. Addison-Wesley. Recuperado de https://books.google.com.mx/books?id=PI_n2EcJfT0C&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- cristiancedena (2017) La evolución de YouTube: hitos del video online. Recuperado de <https://www.cristiancedena.com/evolucion-youtube-hitos-video-online/>
- Dev (2024) *Leyes de UX/UI que Todo Desarrollador Frontend Debe Conocer*. Recuperado de https://dev.to/yuliana_seplveda/leyes-de-uxui-que-todo-desarrollador-frontend-debe-conocer-1k2h
- eldinamo (2020) *Estados Unidos posterga prohibición de descargar TikTok y WeChat hasta el 27 de septiembre* Recuperado de <https://www.eldinamo.cl/actualidad/2020/09/21/estados-unidos-posterga-prohibicion-de-descargar-tiktok/>
- García, M. (2018). *Movimiento digital*. Cómo articular causas a través de redes sociales. IEXE Editorial.

- Kernighan, B. y Pike, R. (1984). *The UNIX Programming Environment*. Prentice-Hall. Recuperado de <https://scis.uohyd.ac.in/~apcs/itw/UNIXProgrammingEnvironment.pdf>
- Kurosu, M. y Kashimura, K. (1995). Apparent usability vs. inherent usability: experimental analysis on the determinants of the apparent usability. En *Conference companion on Human factors in computing systems* (pp. 292-293). ACM. Recuperado de <https://doi.org/10.1145/223355.223680>
- Lebedev, M. y Nicolelis, M. (2006). Brain-machine interfaces: past, present and future. *Trends in Neurosciences*, 29(9), 536-546. Recuperado de <https://doi.org/10.1016/j.tins.2006.07.004>
- Ishii, H. y Ullmer, B. (1997). Tangible bits: towards seamless interfaces between people, bits and atoms. En *Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Human factors in computing systems* (pp. 234-241). Recuperado de <https://doi.org/10.1145/258549.258715>
- MedioTiempo (2025) ¿Qué fue de Hi5, la red social que brillaba antes de Facebook? Recuperando de <https://www.mediotiempo.com/otros-mundos/que-paso-con-hi-5-red-social-y-recuperar-cuenta>
- Navarro, M. (2019). Comunicación horizontal e interactividad. In *Comunicación emergente: libro de resúmenes del IV Congreso Internacional Comunicación y Pensamiento* (pp. 245-246). Egregius.
- ohmygeek (2023). *Nostalgia a la vena: preparan documental de MySpace y saldrá Tom Anderson*. Recuperando de <https://ohmygeek.net/2023/10/17/preparan-documental-de-myspace/>
- Petapixel (2012) *Facebook to Launch a Snapchat-like App for Sharing Short-lived Photos*. Recuperado de <https://petapixel.com/2012/12/17/facebook-to-launch-a-snapchat-like-app-for-sharing-short-lived-photos/>
- reddit (2011) *Why does Twitch TV not have Starcraft 2 in browse games? Clearly one of the most popularly streamed games*. https://www.reddit.com/r/starcraft/comments/lpb6q/why_does_twitch_tv_not_have_starcraft_2_in_browse/?rdt=56153
- Shneiderman, B., y Plaisant, C. (2010). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction* (5ª ed.). Addison-Wesley.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Gedisa editorial.
- Scolari, C. A. (2021). *Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología*. Gedisa editorial.
- Scolari, C. A. (2022). *La guerra de las plataformas*. Anagrama.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2010). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction* (5ª ed.). Addison-Wesley.
- support.discord (2020) *Screen Sharing on a Voice Channel?* Recuperado de <https://support.discord.com/hc/es/community/posts/360043257571-Screen-Sharing-on-a-Voice-Channel>
- Tractinsky, N., Katz, A. y Ikar, D. (2000). *What is beautiful is usable. Interacting with Computers*, 13(2), 127-145. Recuperado de [https://doi.org/10.1016/S0953-5438\(00\)00031-X](https://doi.org/10.1016/S0953-5438(00)00031-X)
- TreceBits (2018). ¿Cómo era Twitter cuando se lanzó? Recuperado de <https://www.trecebits.com/como-era-twitter-cuando-se-lanzo/>
- TreceBits (2019). *Así era Instagram cuando se lanzó en 2010*. Recuperado de <https://www.trecebits.com/asi-era-instagram-cuando-se-lanzo/>

- Wigdor, D. y Wixon, D. (2011). *Brave NUI World: Designing Natural User Interfaces for Touch and Gesture*. Morgan Kaufmann. Recuperado de https://www.gm.th-koeln.de/~hk/lehre/sgmci/ss2015/Literatur/Wigdor_Wixon_-_Brave_NUI_World.pdf
- Wood, D. (2015). *Diseño de interfaces: Introducción a la comunicación visual en el diseño de interfaces de usuario*. Parramón Paidotribo.

Abstract: Communication, understood as an act of information transfer, has been fundamental in forming communities by transcending the mere repetition of data and fostering the generation of collective knowledge. In virtual environments, this process has evolved into interactive models that overcome traditional limitations, enabled by the incorporation of digital tools. These tools have optimized the transfer, processing, and use of information, providing immediacy, personalization, and multi-channel capabilities, transforming social and cultural dynamics. This evolution has significantly impacted identity construction, civic participation, and power relations, while also promoting a culture of collaborative creation and critical reflection on social practices. In this context, the aesthetics of digital interfaces play a key role, influencing the interactive experience and the cultural perception of users. These transformations not only redefine contemporary cultural and social appearances but also emphasize the role of interactive communication in shaping new sociocultural dynamics. The analysis of these relationships allows for a better understanding of how digital interfaces mediate and shape interaction in today's society.

Keywords: Interactive communication - Interfaces - Interactive experiences - socio-cultural

Resumo: A comunicação, entendida como um ato de transferência de informações, tem sido fundamental na formação de comunidades ao transcender a mera repetição de dados e promover a geração de conhecimento coletivo. Nos ambientes virtuais, esse processo evoluiu para modelos interativos que superam as limitações tradicionais, possibilitados pela incorporação de ferramentas digitais. Essas ferramentas otimizaram a transferência, o processamento e o uso da informação, proporcionando imediatismo, personalização e multi canalidade, transformando dinâmicas sociais e culturais. Essa evolução impactou significativamente a construção de identidades, a participação cidadã e as relações de poder, além de fomentar uma cultura de criação colaborativa e reflexão crítica sobre as práticas sociais. Nesse contexto, a estética das interfaces digitais assume um papel fundamental, influenciando a experiência interativa e a percepção cultural dos usuários. Essas transformações não apenas redefinem as aparências culturais e sociais contemporâneas, mas também destacam o papel da comunicação interativa na configuração de novas dinâmicas socioculturais. A análise dessas relações permite compreender melhor como as interfaces digitais mediam e modelam as interações na sociedade atual.

Palavras-chave: Comunicação interativa - Interface - Experiências interativas socioculturais

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
