



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

# **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

RELACIÓN ENTRE EL CONTENIDO INFORMATIVO ESPECIALIZADO DE  
ONIGIRITV.COM Y LA INTERACCIÓN DE LOS SEGUIDORES DE SU PLATAFORMA  
VIRTUAL, AGOSTO 2016.

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**AUTORA:**

Lizbeth Del Pilar Yamashiro Mallqui

**ASESOR:**

Mg. César Augusto Smith Corrales

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

PROCESOS COMUNICACIONALES EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

**LIMA-PERÚ**

**Año 2016**

**PÁGINA DEL JURADO**

---

**César Augusto Smith Corrales**

**Grado académico: Magister**

**(Presidente)**

---

**Elenisa Uvidia Pillaca**

**Grado académico: Licenciado**

**(Secretario)**

---

**Fernando Rossi Castillo**

**Grado académico: Licenciado**

**(Vocal)**

Dedico de manera especial mi proyecto de investigación a mis padres, porque ellos son el principal cimiento en la construcción de mi vida personal y profesional. Son ellos quienes me instruyeron para ser responsable e inculcaron en mí el deseo de superación.

Este proyecto está dedicado a toda mi familia y amigos que siempre me dieron su apoyo y aliento para seguir.

## **AGRADECIMIENTO**

Gracias a mis padres y a mis hermanos por apoyarme durante el desarrollo del trabajo con frases de aliento, acompañamiento, en algunas ocasiones, desvelos y oraciones.

Gracias a mi asesor César Smith por darme las primeras bases de apoyo para desarrollar el trabajo, por su paciencia, sus asesoramientos y correcciones que ayudaron de forma eficaz el final de la carrera.

Gracias a la Universidad César Vallejo, por darme la oportunidad de ingresar al sistema educativo Superior y cumplir con el sueño de ser una comunicadora social.

Por último, gracias a todos aquellos familiares y amigos que de alguna forma han colocado un grano de arena para el término de este proyecto, por los libros prestados y los intercambios de

experiencias que han sido de mucha ayuda para plasmar estos textos.

### **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Yo Lizbeth Del Pilar Yamashiro Mallqui con DNI N° 47154931, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Escuela de Ciencias de la Comunicación, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima 21 de noviembre 2016

---

**Lizbeth Del Pilar Yamashiro Mallqui**

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada “Relación entre el contenido informativo especializado de onigritv.com y la interacción de los seguidores de su plataforma virtual, agosto 2016” la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de comunicadora social.

La Autora

## ÍNDICE

PÁGINA DEL JURADO.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
I.INTRODUCCIÓN	
1.1. Realidad Problemática.....	11
1.2. Teorías relacionadas al tema.....	14
1.3. Antecedentes.....	17
1.4. Formulación del problema.....	19
1.5. Justificación del estudio.....	20
1.6. Hipótesis.....	21
1.7. Objetivos.....	22
II. MÉTODO	
2.1. Diseño de investigación.....	23
2.2. Variables y operacionalización.....	25
2.3. Población y muestra.....	30
2.4. Técnica e instrumento de recolección de datos.....	32
2.5. Métodos de análisis de datos.....	33

2.6. Aspectos éticos.....	34
III. RESULTADOS	
3.1. Gráficos.....	35
3.2. Prueba de Chi-cuadrado.....	60
IV. DISCUSIÓN.....	66
V. CONCLUSIONES.....	69
VI. RECOMENDACIONES.....	71
VII. REFERENCIAS.....	72
VIII. ANEXOS.....	74



## RESUMEN

La tesis presentada se elaboró con la finalidad de demostrar la interacción que ha tenido el contenido de la plataforma de comunicación Onigritv.com con sus seguidores. Para ello la población a estudiar es un grupo de seguidores de su Fanpage para conocer que contenido tiene mayor aceptación e interacción con su público. Luego de desarrollar la fórmula se obtuvo como resultado una muestra de 105 personas. Para recolectar los datos se envió un mensaje a los usuarios para llenar un enlace con 25 preguntas relacionadas al tema esperando la sinceridad en sus respuestas. Luego de llegar a las 105 encuestas completas se procedió a tabular los datos a través del programa SPSS. El programa permitió la obtención de los gráficos que acompañan el trabajo. Para finalizar, los resultados se interpretaron y se llegó a la conclusión que el contenido publicado en el Fanpage sobre videojuegos es la que tiene mayor interacción con sus seguidores

**Palabras claves:** plataforma de comunicación, interacción, redes sociales, anime, manga, videojuegos.

## **ABSTRACT**

The thesis presented was elaborated with the purpose of demonstrating the interaction that had the content of the platform of communication Onigiritv.com with its followers. For this the population is studying in a group of fans of their fanpage to know that the content has greater acceptance and interaction with its audience. After developing the formula, a sample of 105 people was obtained. To collect the data, a message was sent to the users to fill a message with 25 questions related to the topic, waiting for the sincerity in their answers. After reaching the 105 complete surveys, the data were tabulated through the SPSS program. The program allowed obtaining the graphics that accompany the work. To conclude, the results were interpreted and it was concluded that the content published in the Fanpage about video games is what has more interaction with its followers.

Keywords: communication platform, interaction, social networks, anime, manga, video games.