

Autor: María Navarro Robles

Título: Interactividad en las plataformas de vídeo online: percepciones y preferencias de la Generación Z de la Comunidad de Madrid. El caso de YouTube y Twitch

Title: *Interactivity in online video platforms: perceptions and preferences of Generation Z in the Community of Madrid. The case of YouTube and Twitch*

Directores: Luis Núñez Ladevéze y Tamara Vázquez Barrio

Lugar y fecha de lectura: Universidad CEU San Pablo, 20 de marzo de 2024

Tribunal:

Presidente: José Manuel Pérez Tornero (Universidad Autónoma de Barcelona)

Vocal: Elba Díaz Cerveró (Universidad Panamericana)

Vocal: Santiago Tejedor Calvo (Universidad Autónoma de Barcelona)

Vocal: Teresa Torrecillas Lacave (Universidad Loyola)

Secretaria: María Sánchez Valle (Universidad CEU San Pablo)

Calificación: Sobresaliente *Cum Laude*

Resumen: La hipótesis general de esta tesis doctoral es que los jóvenes de la Generación Z prefieren consumir los contenidos audiovisuales de forma online debido a las opciones interactivas que las plataformas de vídeo les ofrecen. Para verificar o refutar esta hipótesis, el objetivo general de la tesis es analizar las percepciones y las preferencias de la Generación Z por las diferentes posibilidades interactivas que ofrece la tecnología del vídeo. En cuanto al diseño metodológico, se ha optado por la triangulación para integrar un enfoque tanto cualitativo como cuantitativo. Se han empleado las técnicas de la encuesta, el análisis de contenido y el grupo de discusión. Los resultados obtenidos evidencian que las posibilidades interactivas son uno de los principales motivos por los que la Generación Z elige consumir el contenido audiovisual de forma online, pero no el único. Por otro lado, se verifica que estos jóvenes realizan un consumo mayoritariamente pasivo cuando visualizan contenido audiovisual.

Palabras clave: Plataformas; vídeo online; YouTube; Twitch; Generación Z.

Abstract: The general hypothesis of this doctoral thesis is that young people from Generation Z prefer to consume audiovisual content online due to the interactive options that video platforms offer them. To verify or refute this hypothesis, the general objective of the thesis is to analyze the perceptions and preferences of Generation Z for the different interactive possibilities offered by video technology. Regarding the methodological design, triangulation has been chosen to integrate both a qualitative and quantitative approach. Survey techniques, content analysis and discussion groups have been used. The results obtained show that the interactive possibilities are one of the main reasons why Generation Z chooses to consume audiovisual content online, but not the only one. On the other hand, it is verified that these young people consume mostly passively when viewing audiovisual content.

Keywords: *Platform; online video; interactivity: YouTube; Twitch; Generation Z.*

URL de consulta: <https://repositorioinstitucional.ceu.es/handle/10637/15700>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7813-539X>