

ANALIZA SENTIMENTA I USPOREDBA MUŠKIH I ŽENSKIH RAZGOVARA NA TWITCH.TV-U

SAŽETAK

Videoigre tradicionalno su društvene igre, pri čemu arkade pružaju mogućnost javne igre, a konzole omogućavaju ljudima igrati zajedno kod kuće. S druge strane, promatrači igri nisu ograničeni na pasivno promatranje, nego imaju priliku izravno sudjelovati s igračem, pri čemu je live streaming igara najnovija inačica. Live streaming videoigara postao je dominantan u većini zemalja putem web-stranice Twitch.tv, gdje se izazov odnosi na iznimno vješte igrače s minimalnom komunikacijom i interakcijom, koji stavlja naglasak na zabavu umjesto na samu igru. Ovaj rad usredotočuje se na karakteristike komunikacije gledatelja koji često šalju pojedinačne poruke i streamera koji elaborira. Na temelju velikoga stvarnog skupa podataka o razgovorima uživo, ovaj rad koristi analizu sentimenta kako bi istražio i usporedio nalaze različitih teorija komunikacije u vezi s gledateljima i njihovim percepcijama streamera kroz spektar različitih osjećaja.

Ključne riječi: video igrice; analiza sentimenta; prijenos uživo; komunikacija; twitch.tv