

Mgr. Dominika Chládková

KOMUNIKÁCIA

v prostredí herných streamovacích

platforiem

a jej riziká

Na autenticite záleží

Tak to už zapni

Som online!

♥ 116

♥♥♥♥♥

💬 98

vedecká monografia



Mgr. Dominika Chládková

KOMUNIKÁCIA

**v prostredí herných streamovacích platforiem
a jej riziká**

POĎAKOVANIE

Rada by som vyjadrila svoju úprimnú vďaku všetkým, ktorí prispeli k vzniku tejto monografie.

V prvom rade chcem poďakovať prof. PhDr. Helene Grecmanovej Ph.D. za jej vedeckú podporu a odborné rady, ktoré boli pre mňa nesmierne cenné. Veľká vďaka patrí aj recenzentkám doc. PhDr. Eve Smolkovej CSc. a prof. Ing. Márii Rostášovej PhD. za ich kritické pripomienky a konštruktívnu spätnú väzbu, ktorá prispela k zvýšeniu kvality tejto publikácie.

Ďalej by som chcela poďakovať Žilinskej univerzite v Žiline za poskytnutie akademického zázemia a nevyhnutných zdrojov pre môj výskum. Bez tejto podpory by realizácia tejto monografie nebola možná.

Veľké poďakovanie patrí aj mojim rodinným príslušníkom a priateľom za ich nekonečnú podporu a porozumenie počas celého procesu písania. Ich povzbudzovanie mi pomohlo prekonať náročné chvíle a pokračovať v mojej práci.

Na záver, moje osobitné poďakovanie patrí všetkým respondentom a účastníkom výskumu, ktorí si našli čas a ochotu prispieť svojimi skúsenosťami a názormi. Vaše príspevky boli pre túto prácu nenahraditeľné.

S vďakou,

Dominika Chládeková

Vedecká redaktorka: prof. PhDr. Helena Grecmanová, Ph.D.

Recenzentky: doc. PhDr. Eva Smolková, CSc.

prof. Ing. Mária Rostášová, PhD.

Za odbornú, jazykovú a technickú úroveň publikácie zodpovedá autor.

Vydalo Vydavateľstvo; Tlačiareň Kubík, Kliňanská cesta 567, 029 01 Námestovo

© Dominika Chládeková, 2024

ISBN: 978-80-8217-086-6 printová verzia

ISBN:978-80-8217-087-3 online verzia

Obsah

Predhovor.....	4
Úvod.....	5
1 ONLINE KOMUNIKÁCIA V SÚČASNEJ DIGITÁLNEJ ÉRE	9
1.1 Vznik komunikačných platforiem.....	16
1.2 Typy online komunikačných platforiem	18
1.3 Vplyv online komunikácie na spoločnosť a kultúru	24
1.4 Výhody a riziká online komunikácie	25
2 HERNÉ STREAMOVACIE PLATFORMY	28
2.1 Popis a analýza hlavných herných streamovacích platforiem.....	35
2.2 Vývoj a trendy v oblasti herných streamovacích platforiem.....	39
3 RIZIKÁ ONLINE KOMUNIKÁCIE	42
3.1 Bezpečnostné riziká pri online komunikácii	42
3.2 Sociálne a psychologické riziká online komunikácie	45
3.3 Etické a právne aspekty online komunikácie	47
3.4 Regulácia obsahu a zodpovednosť v online prostredí	48
4 VPLYV STREAMOVACÍCH PLATFORMY NA ONLINE KOMUNIKÁCIU A SOCIÁLNE INTERAKCIE	53
4.1 Výskumný prístup	54
4.2 Výskumná stratégia.....	54
4.3 Vzorkovanie a metóda zberu dát	54
4.3.1 Ciele a hypotézy výskumu.....	55
4.4 Spracovanie dát.....	56
4.5 Interpretácia výsledkov.....	60
5 ZOVŠEOBECNENIE ZISTENÍ A MOŽNOSTI OPTIMALIZÁCIE DIGITÁLNEJ KOMUNIKÁCIE.....	62
5.1 Zovšeobecnenia výsledkov výskumu.....	62
5.2 Odporúčanie pre prax.....	63
Záver	65
Resumé.....	69
Zoznam použitej literatúry	71
Register menný.....	78
Register vecný	80

PREDHOVOR

Predkladaná vedecká monografia predstavuje výsledok môjho niekoľkoročného pôsobenia a výskumu v oblasti online komunikácie v rámci súčasnej digitálnej éry. V rámci monografie sa zameriavam na dynamický rozvoj komunikačných platforiem a ich hlboký dopad na spoločnosť, vzdelávanie a medziľudské interakcie.

Moje bádanie sa odohrávalo na pozadí intenzívnej spolupráce s odborníkmi z rôznych kultúrnych a akademických prostredí, vďaka čomu som mohla získať širší pohľad na riešenú problematiku. Výskum sa uskutočnil s podporou Žilinskej univerzity v Žiline, ktorá poskytla nielen akademické zázemie, ale aj nevyhnutné zdroje pre moje štúdium. Osobitné poďakovanie patrí recenzentkám predkladanej vedeckej monografie za ich kritické postrehy, ktoré prispeli k zvýšeniu kvality publikovanej práce.

Vedecká monografia sa zaoberá fenoménom online komunikácie v súčasnej digitálnej ére, ktorá radikálne pretransformovala spôsob, akým interagujeme, vzdelávame sa, vykonávame obchodné transakcie a participujeme na sociálnom dialógu. Hlavným cieľom predkladanej vedeckej monografie bolo analyzovať rôzne aspekty a dimenzie online komunikácie, s dôrazom na jej vplyv na sociálne vzťahy a edukačné procesy.

Motivácia pre tento výskum vychádza z rýchleho vývoja digitálnych technológií a ich všadeprítomného vplyvu na každodenné aspekty ľudského života. Napriek obrovskému množstvu výhod, ktoré online komunikácia poskytuje, je sprevádzaná radom výziev a problémov, vrátane otázok súkromia, bezpečnosti a sociálneho blaha, ktoré vyžadujú hlbšie pochopenie a teoretickú reflektívu.

Monografia je určená nielen pre akademických pracovníkov, ale aj pre praktikov v oblasti vzdelávania, informačných technológií a komunikačnej praxe, ktorí sa stretávajú s výzvami a príležitosťami, ktoré digitálna éra prináša. Dúfam, že predkladaná vedecká monografia poskytne čitateľom ucelený pohľad na komplexnú problematiku online komunikácie a že prinesie nové impulzy pre ďalší výskum v tejto dynamicky sa vyvíjajúcej oblasti.

ÚVOD

V dnešnej modernizovanej a neustále sa meniacej digitálnej ére hrajú informačné technológie a online komunikácia rozhodujúcu úlohu v našom každodennom živote. Vývoj internetu a digitalizácia spôsobili výrazný posun v komunikačných prostriedkoch, čo zanechalo zreteľný dosah na spôsob, akým interagujeme, zdieľame informácie a budujeme vzťahy s ostatnými.

Jadro spoločnosti vstupuje do éry, v ktorej virtuálna realita sa neustále rozvíja a prispôsobuje sa rýchlym technologickým pokrokom. Každý aspekt nášho života je ovplyvnený prítomnosťou digitálnych technológií, a tým pádom aj online komunikácie. Sociálna interakcia, vzdelávanie, obchodné praktiky a kultúrne prejavy sú len niektoré z oblastí, ktoré sú dôkladne prepojené s fenoménom online komunikácie.

Vďaka všadeprítomnosti internetu a technologického javu je online komunikácia stredobodom digitálnej spoločnosti. Rýchlosť, jednoduchosť a výhody, ktoré ponúka, ju robia nepostrádateľnou súčasťou každodenného života. Napriek tomu, spolu s týmto neustálym rozvojom, sa vynárajú aj nové výzvy a otázky ohľadom bezpečnosti, dôveryhodnosti informácií a ochrany súkromia v online svete.

Zároveň sa v súvislosti s významom online komunikácie spája pozornosť s jej vplyvom na vzdelávanie a výskum. Progresívne vzdelávacie platformy, digitálne kurzy a možnosti online učenia sa stávajú kľúčovými pre ďalší rozvoj a prístup k vedomostiam.

S rastúcim významom online komunikácie sa tiež rozširujú výskumné projekty zamerané na štúdium jej vplyvu na vzdelávanie a výskum. Digitálne technológie a online platformy poskytujú nové príležitosti pre vzdelávanie, umožňujú nielen študentom prístup k obrovskému množstvu informácií a zdrojom z celého sveta. Virtuálne učebne a e-learningové platformy otvárajú nové možnosti pre vzdialené vzdelávanie ako aj formálne a neformálne vzdelávanie.

S vývojom online komunikácie vstupujeme do éry vzdelávania a výskumu, kde kolaborácia a združená práca sú nevyhnutnou súčasťou úspechu. Akademické inštitúcie, výskumné centrá a študenti nachádzajú nové spôsoby, ako využiť digitálne nástroje na spoluprácu, zdieľanie poznatkov a výskumné úspechy. Online komunikácia umožňuje okamžitý prenos informácií a spoluprácu naprieč rôznymi oblasťami na celom svete, čo prispieva k globálnemu dialógu a napredovaniu vedy a výskumu.

Neustály prístup k informáciám a rýchlosť online komunikácie môže viesť k preťaženiu informáciami, narušeniu koncentrácie a vzniku informačnej bubliny. Preto je dôležité, aby

sme si boli vedomí kritického myslenia a schopnosti filtrovať relevantné a dôveryhodné informácie z množstva dostupných zdrojov.

Ďalšou dôležitou témou v súvislosti s online komunikáciou v kontexte vzdelávania a výskumu je bezpečnosť a ochrana súkromia. S narastajúcim počtom online interakcií a zdieľaním osobných údajov je nevyhnutné mať dôkladné bezpečnostné opatrenia a ochranu pred kybernetickými hrozbami a neoprávneným prístupom k informáciám.

Táto dynamika online komunikácie prináša so sebou otázky týkajúce sa dôveryhodnosti informácií. V súčasnom digitálnom veku, kedy sa obsah šíri okamžite a masívne, je náročné oddeliť pravdivé informácie od dezinformácií, poloprávdy a falošných správ. Fenomén "fake news" sa stal závažným problémom, ktorý môže mať negatívny vplyv na spoločnosť, politiku a verejné mínienie. Je nevyhnutné, aby sme boli kriticky zmyslajúcimi spotrebiteľmi informácií a vedeli overiť zdroje, ktoré používame.

V dôsledku rastúceho významu online komunikácie a digitálnych technológií sa objavujú aj otázky týkajúce sa ochrany osobných údajov a súkromia. S narastajúcim množstvom online aktivít sa stáva nevyhnutným chrániť svoje osobné údaje pred neoprávneným prístupom a zneužitím. Organizácie, spoločnosti a platformy zodpovedné za spracovanie osobných údajov musia prijať primerané opatrenia na zabezpečenie súkromia používateľov.

S týmto narastajúcim významom online komunikácie a potenciálnymi rizikami, ktoré so sebou prináša, sa stáva kritické zdôrazniť potrebu digitálnej gramotnosti. Schopnosť kriticky hodnotiť informácie a rozpoznávať dezinformácie je nevyhnutná pre každého jednotlivca. Zvlášť mladí ľudia, ktorí sú často aktívnejší na online platformách, musia byť vzdelávaní a motivovaní, aby sa stali kritickými a zodpovednými používateľmi digitálnych médií.

V rámci vzdelávacieho procesu je dôležité integrovať do osnov učebných plánov témy digitálnej gramotnosti a kybernetickej bezpečnosti. Poskytnutie študentom nástroje na rozpoznanie falošných informácií, identifikáciu dôveryhodných zdrojov a kritické myslenie v online prostredí môže mať dlhodobý pozitívny vplyv na ich schopnosť navigovať sa v digitálnom svete bezpečne a s istotou.

Okrem toho je na poli online komunikácie potrebné zdôrazniť aj význam etiky a správania sa v digitálnom priestore. Rastúci trend kyberšikany, šírenia nenávistných prejavov a zneužívania online prostredia si vyžaduje prístup založený na rešpektovaní ostatných a na dodržiavaní pravidiel online komunity. Vzdelávanie študentov o dôsledkoch ich online správania a zodpovednosti za ich slová a činy môže prispieť k vytvoreniu bezpečného digitálneho prostredia.

Jednou z významných tém, ktorá sa spája s online komunikáciou, je aj vplyv sociálnych médií na psychické zdravie a pohodu jednotlivcov. Stále viac výskumov naznačuje, že nadmerné používanie sociálnych médií a neustále porovnávanie sa s ostatnými môže mať negatívny vplyv na sebavedomie, sebaapovedomie a spôsob vnímania seba a svojho života. Preto je dôležité venovať pozornosť tomuto fenoménu a hľadať spôsoby, ako efektívne riadiť svoje online prítomnosti s ohľadom na psychickú pohodu.

Význam online komunikácie v súčasnej digitálnej dobe je neustále rastúci a prispieva k formovaniu spoločnosti, vzdelávania a výskumu. Je našou povinnosťou vybudovať digitálnu kultúru, ktorá bude založená na kritickom myslení, etike a zodpovednosti. Len tak môžeme využiť potenciál online komunikácie v prospech jednotlivcov a celého spoločenstva a zároveň minimalizovať riziká a výzvy, ktoré so sebou prináša digitálna éra.

Zároveň je dôležité si uvedomiť, že online komunikácia prináša so sebou aj nové možnosti pre demokratické angažovanie sa a podieľanie sa na spoločenských debatách. Sociálne médiá a online platformy umožňujú šírenie rôznych názorov a stanovísk, čo podporuje slobodu prejavu a pluralitu hlasov. Pre mladých ľudí to môže byť príležitosť aktívne sa zapájať do verejných diskusií a zastávať svoje názory.

V kontexte vzdelávania a výskumu môže online komunikácia prispieť k ľahšiemu zdieľaniu poznatkov a k spolupráci medzi výskumníkmi a akademickou komunitou. Virtuálne konferencie, online výskumné platformy a digitálne knižnice sú prostriedky, ktoré uľahčujú prístup k najnovším informáciám a umožňujú výskumníkom z celého sveta spolupracovať na riešení komplexných problémov nielen v tejto oblasti.

Nadmerná energia a čas strávený na sociálnych médiách a neustále sledovanie online aktivít môže viesť k závislosti a zníženej kvalite medziľudských vzťahov. Mládež sa často stretáva s tlakom na predstavenie ideálneho života na sociálnych sieťach, čo môže viesť k pocitu neuspokojenia a nízkeho sebavedomia. Preto je dôležité vyvážiť svoju online a offline prítomnosť a udržiavať zdravý vzťah k digitálnym médiám.

Tieto nové výzvy si vyžadujú aktívne angažovanie sa zo strany rodičov, pedagógov a odborníkov na vzdelávanie, aby mladí ľudia boli informovaní o možných negatívnych vplyvoch online komunikácie a naučili sa správne ju regulovať. Výchova k digitálnej gramotnosti by sa mala stať súčasťou vzdelávacieho procesu, kde sa deti a mládež budú učiť identifikovať, rozpoznávať a analyzovať informácie, ktoré konzumujú online. Poskytnutie nástrojov na kritické myslenie a schopnosť rozlíšiť pravdivé informácie od dezinformácií by malo byť prioritou výchovy v digitálnej dobe.

Okrem toho je dôležité zdôrazniť význam etiky a rešpektovania ostatných v online prostredí. Snaha šíriť pozitívne hodnoty a podporovať kultúru ohľaduplnosti a rešpektu medzi používateľmi online komunikácie môže pomôcť vytvoriť zdravšie a bezpečnejšie digitálne prostredie.

1 ONLINE KOMUNIKÁCIA V SÚČASNEJ DIGITÁLNEJ ÉRE

V súčasnej digitálnej ére, v ktorej informačné technológie a internet zohrávajú rozhodujúcu úlohu v našom každodennom živote, sa online komunikácia stala neoddeliteľnou súčasťou spôsobu interakcie, zdieľania informácií a budovania vzťahov s ostatnými. Fenomén online komunikácie prispieva k dramatickému posunu v komunikačných paradigmách a zanecháva zreteľný dosah na spoločnosť, vzdelávanie, obchod a i kultúru.

Aby sme mohli plnohodnotne pochopiť a analyzovať túto novodobú formu komunikácie, je nevyhnutné preskúmať jej definíciu a charakteristické znaky ako i históriu online komunikácie. V tejto kapitole sa zameriame na podrobnú analýzu pojmu "online komunikácia" a jej významu v kontexte súčasnej digitálnej doby.

História online komunikácie sa datuje do 19. storočia, spolu s vynálezom elektrického telegrafu, ktorý predstavoval revolúciu v prenose správ na dlhé vzdialenosti a položil základy pre neskoršie komunikačné technológie, ako je internet. Tento vynález, považovaný za predchodcu internetu, umožnil rýchly prenos informácií na veľké vzdialenosti a významne ovplyvnil spoločenské a ekonomické procesy (Guarnieri, 2019). Projekt ARPANET, spustený v roku 1969, bol prvým veľkým krokom k dnešnému internetu, kde bolo možné spojiť viaceré počítačové uzly na veľké vzdialenosti a umožniť im komunikovať. V 70. rokoch 20. storočia sa vývoj internetového protokolu (IP), na ktorom pracovali vývojári ako Vinton Cerf a Robert Kahn, stal kľúčovým pri vytváraní škálovateľnej a decentralizovanej siete, čo umožnilo rýchlu expanziu online komunikácie (Leiner et al., 1999).

V 80. rokoch sa veľké novinárske spoločnosti v USA začali obávať konkurencie z rastúcich digitálnych foriem komunikácie v iných krajinách, ako sú Anglicko, Francúzsko, Kanada a Japonsko. Táto obava ich viedla k investíciám do nových médií, čo znamenalo obrannú reakciu, ale zároveň podnietilo ďalší technologický pokrok v online komunikácii. Novinárske spoločnosti sa snažili udržať si príjmy z reklamy, ktoré boli ohrozené potenciálnou stratou na úkor nových digitálnych kanálov (Pryor, 1999).

Kľúčovou zmenou v 90. rokoch bolo rozšírenie World Wide Web, ktoré inicioval Tim Berners-Lee na CERNe v Švajčiarsku. Web poskytol jednoduchšiu a viac vizuálne orientovanú platformu na zdieľanie informácií prostredníctvom hypertextových odkazov, čo dramaticky zvýšilo prístupnosť a používanie internetu medzi širokou verejnosťou. Tento vývoj viedol k exponenciálnemu rastu online obsahu a digitálnych služieb, čím sa

internet stal neoddeliteľnou súčasťou každodenného života ako i ekonomiky vo svete (Berners-Lee, 1999).

V 90. rokoch sa internetová komunikácia rýchlo vyvíjala a transformovala, pričom sa presunula od tradičných e-mailov k interaktívnejším a okamžitejším formám komunikácie, ako sú chatové miestnosti. Kolektívne diskusie, predtým obmedzené na e-mailové konverzácie odohrávajúce sa v rôznych časových a priestorových rámcoch, postupne stratili popularitu v prospech chatov, ktoré poskytovali priestor pre okamžitú a neformálnu komunikáciu. Prvým významným chatovacím serverom v Európe bol server nazvaný „CIX“ (Compulink Information eXchange), ktorý bol založený v Spojenom kráľovstve v roku 1987. Tento server umožňoval svojim používateľom diskutovať v rôznych tematických konferenciách, čo bol v tom čase nový spôsob komunikácie.

V Amerike, prvým široko rozšíreným chatovacím serverom bol „Talkomatic,“ ktorý bol vytvorený v roku 1973 na Univerzite v Illinois. Talkomatic poskytoval niekoľko „kanálov“ pre rozhovory medzi používateľmi a bol jedným z prvých systémov, ktorý umožňoval viacerým používateľom zdieľať rovnakú komunikačnú platformu v reálnom čase. Tento systém bol súčasťou systému PLATO, ktorý bol jedným z prvých počítačových vzdelávacích systémov s grafickým rozhraním, a bol používaný na Univerzite v Illinois, neskôr aj na iných univerzitách.

Fenomén chatových miestností ilustruje, ako noví používatelia internetu objavovali a uprednostňovali spontánnu a interaktívnu formu komunikácie, ktorá im umožňovala vymieňať si správy v reálnom čase s mnohými ľuďmi naraz.

Paralelne s týmto trendom sa v novembri 1996 objavil ďalší významný míľnik v histórii internetovej komunikácie, kedy izraelský podnik Mirabilis uviedla na trh program ICQ („I Seek You“). Išlo o softvér, ktorý bol vyvinutý za štyri mesiace a bol jedným z prvých, ktorý ponúkal plnohodnotné okamžité správy, umožňujúc používateľom udržiavať kontakt s konkrétnymi osobami v reálnom čase. ICQ rýchlo získal popularitu a do mája 1997 malo službu zaregistrovaných už 850 tisíc používateľov. Nárast popularity ICQ, ktorý bol znásobený šírením pozitívnej spätnej väzby medzi používateľmi a ich sociálnymi sieťami, nakoniec viedol k tomu, že podnik America On-Line (AOL) kúpila Mirabilis v roku 1998 a premenovala ju na ICQ, Inc., pričom väčšinu technickej podpory presunula do Ameriky.

Tento vzostup ICQ a ďalších podobných platforiem odzrkadľoval širší trend v komunikačných technológiách, ktorý sa zameriaval na bezprostrednosť a osobné pripojenie. ICQ, spolu s nástupom iných internetových messengerov, ako sú MSN Messenger, Miranda, Yahoo! Messenger a Trillian, transformoval online komunikáciu na

dynamickú a multikanálovú interakciu, ktorá sa stala neoddeliteľnou súčasťou digitálneho života. Vďaka svojej inovácii a schopnosti prispôbiť sa potrebám používateľov si ICQ udržalo vedúce postavenie v oblasti internetových messengerov nielen v USA, ale aj v Rusku, Nemecku, Hongkongu, Brazílii a Izraeli, čím neustále potvrdzovalo jeho vplyv a prínos k evolúcii online komunikácie.

Na začiatku nového tisícročia sa s rozvojom širokopásmového pripojenia a nástupom sociálnych médií, ako sú Facebook a Twitter, ktoré boli založené v rokoch 2004 a 2006, zintenzívnila integrácia online komunikácie do každodenného života. Tieto platformy umožnili používateľom nielen pasívne prijímať informácie, ale aj aktívne sa zapájať do tvorby obsahu a jeho šírenia, čo viedlo k ďalšej demokratizácii prístupu k informáciám a zvýšeniu sociálnej interakcie na globálnej úrovni (Boyd & Ellison, 2007).

Historická cesta od telegrafu cez ARPANET až po sociálne médiá ukazuje, ako online komunikácia postupne formovala modernú spoločnosť a ekonomiku, posúvajúc hranice výmeny informácií a interakcie cez kultúrne a geografické bariéry naprieč celou spoločnosťou na celosvetovej úrovni.

Ako zdôrazňuje Balko (2012), rozvoj technológií umožnil, aby sa táto výmena udiala nielen rýchlejšie a efektívnejšie, ale aj na bezprecedentne rozsiahlej úrovni, prekračujúc lokálne kontexty a transformujúc globálne vzťahy. Taktiež definuje pojem komunikácia „ako výmenu informácií, výmenu myšlienok, názorov, postojov, emócií, pocitov a pod.“ (Balko 2012, str. 7). Môžeme ju teda chápať ako formu interakcie, ktorá využíva internetové technológie na výmenu informácií, názorov a myšlienok medzi jednotlivcami alebo skupinami. Zároveň odzrkadľuje základný rámec na pochopenie, že online komunikácia je proces, ktorý umožňuje ľuďom komunikovať bez ohľadu na vzdialenosť a časové obmedzenia.

Fedric Kujur a Saumya Singh (2020) vo svojej práci zdôrazňujú, že online komunikácia sa vyznačuje participatívnosťou a interaktivitou, ktoré umožňujú používateľom aktívne prispievať k obsahu, zdieľať názory a vyjadrovať svoje postoje. Interaktivita týmto spôsobom posilňuje rôzne spoločenstvá a umožňuje ľuďom zapájať sa do online diskusií a spolupracovať, resp. spoludiskutovať v oblasti rôznych tém.

Význam online komunikácie sa v súčasnej dobe odvíja aj od rýchlosti a jednoduchosti, ktorú poskytuje. Ako uvádza Evgeniya Altukhova (2023), internet a digitálne technológie umožňujú okamžité prenosy informácií a nadväzovanie spojení s ľuďmi z celého sveta v akomkoľvek časovom pásme. Táto súvislosť umožňuje spoločnosti byť neustále spojené s ostatnými a poskytuje tak prístup k neobmedzenému množstvu informácií.

Napriek tomu, spolu s množstvom výhod prináša online komunikácia aj nové výzvy a otázky, ktoré si vyžadujú hlbšie skúmanie. Jednou z hlavných otázok je dôveryhodnosť informácií, ktoré sa šíria prostredníctvom online komunikácie. V súčasnom digitálnom prostredí, kedy sa obsah šíri okamžite a masívne, je stále náročnejšie oddeliť pravdivé informácie od dezinformácií, poloprávdy a falošných správ. Fenomén "fake news" sa stal vážnym problémom, ktorý môže mať negatívny vplyv na spoločnosť, politiku ako aj verejné mienenie (ACC Library 2023).

Výskumy ukazujú, že dôvera voči médiám a informáciám dostupným online vzrastá, pretože užívatelia majú tendenciu podporovať šírenie neoverených informácií na sociálnych sieťach (Cai 2021). Preto je nevyhnutné, aby spoločnosť bola kriticky zmysľajúcimi spotrebiteľmi informácií a dokázala tak efektívne overovať zdroje, ktoré používajú v online prostredí.

Ďalšou dôležitou témou v súvislosti s online komunikáciou je ochrana osobných údajov a súkromia. S narastajúcim množstvom online aktivít, zdieľania osobných informácií a interakcií na sociálnych sieťach, sa stáva nevyhnutnosťou chrániť osobné údaje pred neoprávneným prístupom a zneužitím. Organizácie, spoločnosti a online platformy zodpovedné za spracovanie osobných údajov musia prijať primerané opatrenia na zabezpečenie súkromia a bezpečnosti používateľov.

Nadmerné používanie sociálnych médií a neustále sledovanie online aktivít môže mať tiež negatívny vplyv na psychické zdravie a pohodu jednotlivcov. Mnoho štúdií uvádza, že pretrvávajúce porovnávanie sa s ostatnými na sociálnych sieťach a závislosť od online platforiem môže viesť k pocitu neuspokojenia a nízkeho sebavedomia (Warrender a Milne 2020). Preto je u jednotlivcov dôležité vyvážiť online a offline prítomnosť, čo by prispievalo k udržiavaniu zdravého vzťahu k digitálnym médiám.

V rámci vzdelávania a výskumu zohráva online komunikácia významnú úlohu. Virtuálne konferencie, online výskumné platformy a digitálne knižnice umožňujú výskumníkom z celého sveta ľahšie zdieľať svoje poznatky a spolupracovať na riešení komplexných problémov. Integrácia tém digitálnej gramotnosti a kybernetickej bezpečnosti do osnov učebných plánov je taktiež nevyhnutná na to, aby bolo možné pripraviť mladú generáciu na kritické a zodpovedné používanie digitálnych médií.

Vedľajším efektom online komunikácie, ktorý si vyžaduje špeciálnu pozornosť, je vplyv na sociálny život a medziľudské vzťahy. Sociálne siete a online platformy ponúkajú používateľom možnosť bezproblémového pripojenia sa k rôznym komunitám a interagovania s inými ľuďmi v rámci celosvetového merítá. Napriek tomu, paradoxne, mnohí jednotlivci sa v dôsledku nadmernej závislosti od online prostredia stiahnu z

reálneho sociálneho kontaktu, čo môže negatívne ovplyvniť ich schopnosť budovať hlbšie a autentické medziľudské vzťahy. Z uvedeného dôvodu je dôležité zdôrazniť potrebu vyváženého prístupu k online komunikácii a obzvlášť osobným interakciám, tak aby sa zachovala kvalita v podobe trvalých sociálnych vzťahov.

Okrem iného, online komunikácia otvára nové perspektívy pre spôsob, akým podniky a organizácie komunikujú so svojimi zákazníkmi a klientmi. Internet a sociálne médiá sa stali dôležitými nástrojmi pre marketing, online marketing, reklamu a budovanie značiek v online prostredí. Pre podniky je kritické pochopiť, ako efektívne využívať online komunikáciu na dosiahnutie svojich cieľov a zároveň udržať dôveru a lojalitu zákazníkov.

S ohľadom na stále meniace sa trendy v online komunikácii a rýchly rozvoj digitálnych médií, je potrebné, aby podniky a organizácie neustále aktualizovali svoje stratégie online komunikácie na sociálnych sieťach a prispôbovali sa preferenciám a potrebám zákazníkov. Jedným z dôležitých aspektov úspešnej online komunikácie je personalizácia obsahu a poskytovanie relevantných informácií vybranej cieľovej skupiny. Výskumy naznačujú, že užívatelia majú tendenciu reagovať pozitívnejšie na komunikáciu, ktorá je prispôbená ich záujmom a preferenciám (Tian a kol. 2023). Preto je dôležité, aby podniky využívali dostupné údaje o správaní svojich zákazníkov a využívali analytické nástroje na lepšie porozumenie ich potrieb a očakávaní.

Pri efektívnej online komunikácii je kľúčová aj otvorená spätná väzba od zákazníkov. Sociálne médiá a online platformy umožňujú podnikom rýchlo a priamo komunikovať so svojou cieľovou skupinou, získavať ich názory, analyzovať a vyhodnocovať ich spokojnosť s produktmi a službami (Cint 2022). Uvedená efektívna interakcia s cieľovou skupinou, resp. so zákazníkmi poskytuje podnikom cenné informácie na zlepšenie kvality svojich produktov, služieb a zároveň prispieva k budovaniu dôvery a lojality zákazníkov.

S ohľadom na potrebu chrániť osobné údaje a súkromie používateľov v online prostredí by mali organizácie klást' osobitný dôraz na zabezpečenie a dodržiavanie pravidiel ochrany osobných údajov. Užívatelia majú právo očakávať, že ich osobné informácie budú dôverne a bezpečne spracované (HCPC 2021). Z daného dôvodu je dôležité, aby podniky implementovali primerané bezpečnostné opatrenia a transparentne informovali zákazníkov o tom, ako ich údaje budú použité a chránené.

Významným trendom v terajšej online komunikácii je zapojenie influencerov a osobností na sociálnych médiách do marketingových aktivít jednotlivých firiem, spoločností, platforiem. Spolupráca s relevantnými influencerami môže poskytnúť podnikom prístup k veľkému počtu potenciálnych zákazníkov a zvýšiť ich povedomie o značke (Belanche a

kol. 2021). Napriek tomu, je dôležité, aby spolupráca s influencermi bola autentická a dobre premyslená, aby nedošlo k stratám dôvery používateľov, resp. existujúcich zákazníkov.

Okrem toho, s nárastom konkurencie v online priestore je kľúčové, aby si podniky udržali svoju identitu a jedinečný charakter. Budovanie silnej online značky, ktorá zrkadlí hodnoty a misiu podniku, je preto dôležitá pre udržanie trvalých vzťahov so zákazníkmi, kde podniky/ spoločnosti utvrďujú svoje postavenie na trhu.

S narastajúcou globalizáciou a rozšírením online trhov, podniky môžu oslovovať zákazníkov na medzinárodnej úrovni, čo otvára nové príležitosti, ale zároveň si vyžaduje zohľadnenie kultúrnych rozdielov a preferencií zákazníkov v rôznych krajinách (Ristovska a Ristovska 2014). Úspešná medzinárodná online komunikácia vyžaduje zrozumiteľný jazyk a prispôbenie sa miestnym kultúram a zvyklostiam.

V neposlednom rade, tak ako sme spomínali, podniky a organizácie by mali aktívne využívať možnosti výskumu a analýzy dát, ktoré online prostredie poskytuje. Rôzne analytické nástroje umožňujú sledovať úspešnosť kampaní, počet návštev na webovej stránke, angažovanosť zákazníkov a mnoho ďalších dôležitých parametrov. Na základe uvedených dát môžu podniky uskutočňovať dôležité rozhodnutia, ktorými prispôbia svoje marketingové a komunikačné stratégie na vybraných online priestoroch.

Výhodou online komunikácie je možnosť testovania a optimalizácie rôznych kampaní v reálnom čase. Podniky môžu experimentovať s rôznymi reklamnými formátmi, obsahom a cieľovými skupinami a na základe výsledkov analýzy si vybrať najefektívnejšie stratégie (Ahuja a Bauer 2022). To prispieva k zvyšovaniu efektivity a úspešnosti marketingových kampaní a umožňuje podnikom prispôbiť sa rýchlo meniacemu sa trhu.

Pri využívaní analytických nástrojov je však dôležité zachovať etiku a rešpektovať súkromie zákazníkov. Podniky by mali dbať na správne získavanie a spracovávanie osobných údajov a dodržiavať pravidlá a nariadenia týkajúce sa ochrany súkromia (Aldboush 2023). Transparentnosť a dôvera sú kľúčové v tom, aby zákazníci mali pocit bezpečia a ochrany svojich údajov, ktoré poskytujú pri návšteve webových stránok, jednotlivých sociálnych médií a iných online priestorov.

Súčasne je dôležité mať na pamäti, že online komunikácia nemá jednotný prístup a stratégie, čo znamená, že ak preddefinovaná online komunikácia funguje v jednej vybranej krajine, nemusí byť úspešná v inej krajine. Pri oslovovaní medzinárodných zákazníkov je potrebné dbať na jazykové rozdiely, kultúrne špecifiká a miestne zvyklosti (Restrepo 2016). Personalizácia obsahu a komunikácie s ohľadom na kultúrne rozdiely

môže zvýšiť účinnosť a úspešnosť kampaní v medzinárodnom meradle, so špecifickým zameraním priamo na vybranú oblasť cielenia marketingových kampaní.

Zároveň sa s narastajúcim množstvom dát a informácií, ktoré podniky získavajú v rámci online komunikácie sa stáva kľúčovým aspektom aj správne a efektívne vyhodnocovanie. Analýza a interpretácia výsledných dát z realizovaných kampaní poskytuje podnikom cenné poznatky o trendoch, preferenciách a nákupnom správaní zákazníkov, čo im umožňuje lepšie pochopiť ich potreby a zároveň prispôbiť svoje produkty a služby tak, aby vyhovovali ich očakávaniam (Lemon 2016). Podniky by mali využívať moderné technológie a nástroje na spracovanie a analýzu dát, čím získajú konkurenčnú výhodu a dokážu lepšie konkurovať na trhu.

V rámci testovania a optimalizácie kampaní sa podniky môžu rozhodovať medzi rôznymi prístupmi a stratégiami, aby zistili, ktoré sú najúčinnnejšie v ich konkrétnom odvetví a cieľovej skupine. A/B testovanie je jednou z bežných metód, ktorá umožňuje porovnávať dvoch alebo viac variantov kampaní a vyhodnotiť tak, ktorá z variantov prináša lepšie výsledky (Raitaluoto 2023). Uvedeným spôsobom sa podniky vyhýbajú neefektívnym investíciám a smerujú svoje zdroje tam, kde dosahujú najlepšie výsledky.

Okrem toho, úspešná online komunikácia v online prostredí je spojená s aktívnou účasťou zákazníkov a vytváraním interaktívnych priestorov pre zapájanie sa zainteresovaných strán vo vybranom online prostredí. Diskusné fóra, recenzie a hodnotenia produktov, služieb, a rôzne spôsoby zapojenia zákazníkov do tvorby obsahu sú významnými prvkami, ktoré podporujú angažovanosť a lojalitu zákazníkov (Kujur a Singh 2017). Zákazníci majú tak možnosť vyjadriť svoj názor, zdieľať skúsenosti a podieľať sa na tvorbe značky.

V súčasnej digitálnej dobe je výrazne dôležitá reakcia na spätnú väzbu od zákazníkov. Rýchla a profesionálna odpoveď na otázky zákazníkov, ako i sťažnosti alebo požiadavky je základom dobrých vzťahov so zákazníkmi (Mutabazi 2023). Komunikácia by mala byť zdvorilá a ústretová, prejavujúca záujem o potreby a priania zákazníkov. Pozitívne skúsenosti so zákazníckym servisom prispievajú k budovaniu pozitívnej reputácie a dôvery v značku.

Okrem toho, v dnešnej digitálnej ére, kde konkurencia online trhu neustále rastie, je kľúčové, aby podniky nezabúdali na budovanie silnej a autentickej online značky. Zákazníci sa čoraz viac sústreďujú na hodnoty a víziu značky, a preto je dôležité, aby podniky definovali svoju jedinečnú identitu a posolstvo, ktoré budú reflektovať vo svojej online komunikácii (Dwivedi a kol. 2021). Konzistentnosť a súlad s hodnotami značky budú spájať zákazníkov s podnikom, kde vytvoria dlhodobú lojalitu v svoj prospech.

Okrem toho, vzhľadom na stále sa meniace trendy v online komunikácii a preferencie zákazníkov, podniky by mali byť flexibilné a pripravené na prispôsobenie sa novým výzvam. Neprestávajúci vývoj technológií a digitálnych médií vyžaduje neustálu inováciu v online stratégiách a komunikačných kanáloch (Pascucci 2023). Podniky, ktoré budú pružné a rýchlo reagovať na nové príležitosti, budú mať konkurenčnú výhodu, kedy budú schopné úspešne prekonávať výzvy digitálnej éry oveľa prívetivejšie, ako podniky, ktoré danej problematike nevenujú dostatočnú pozornosť.

Môžeme tvrdiť, že úspešná online komunikácia je závislá od prieskumu a pochopenia zákazníckej demografie a preferencií vo vybraných online priestoroch. Podniky by mali venovať čas a zdroje na hlbokú analýzu svojej cieľovej skupiny a prispôsobenie svojho obsahu a správania sa na základe výsledných poznatkov a dát (Dwivedi a kol. 2021). Personalizácia komunikácie a cieleňenie na konkrétnu skupinu zákazníkov umožní podnikom dosiahnuť lepšie výsledky v oblasti online marketingu a zvýšiť tak angažovanosť zákazníkov.

Online komunikácia ako taká, medzi ľuďmi v dnešnej dobe zohráva rovnako dôležitú úlohu ako online komunikácia medzi podnikmi a ich zákazníkmi. Rýchly rozvoj sociálnych médií, chatovacích aplikácií a iných digitálnych nástrojov umožňuje ľuďom komunikovať a interagovať bez ohľadu na vzdialenosť a časové pásmo.

Okrem toho, online komunikácia medzi spoločnosťou prináša mnoho výhod, ako je rýchlosť a pohodlie. S pomocou jednoduchých správ, hlasových hovorov alebo videohovorov môžu ľudia okamžite komunikovať so svojimi priateľmi, rodinou či kolegami. Okrem toho, sociálne médiá umožňujú zdieľanie momentov zo života, obrázkov, videí a názorov s veľkým množstvom ľudí na celom svete.

Online komunikácia je významným pilierom súčasnej digitálnej doby, a to nielen pre podniky a organizácie, ale aj pre bežných ľudí. Je nevyhnutné, aby sa spoločnosť a jednotlivci naučili efektívne a zodpovedne komunikovať v online prostredí a vedeli vyvažovať svoju online prítomnosť s osobnými interakciami. Taktiež je dôležité, aby si spoločnosť a jednotlivci uvedomovali výzvy a riziká spojené s online komunikáciou a snažili sa ich prekonávať v prospech pozitívnych aspektov digitálnej éry.

1.1 Vznik komunikačných platforiem

Vývoj komunikačných platforiem je úzko spojený s evolúciou ľudskej komunikácie a interakcie. Začiatky ľudskej komunikácie sú ukotvené v základnej potrebe po spolupráci a zdieľaní informácií, ktoré sa časom transformovali do sofistikovanejších foriem ako je napríklad jazyk a gestá (Tomasello, 2008).

Rané formy ľudskej komunikácie sa vyznačovali používaním jednoduchých gest a signálov, ktoré slúžili ako prvotné prostriedky prenosu informácií medzi jednotlivcami. Tieto základné formy komunikácie boli výrazne ovplyvnené potrebami a situáciami, v ktorých sa ľudia nachádzali, najmä v kontexte spolupráce a zdieľania základných informácií pre prežitie.

V najskorších fázach vývoja ľudskej komunikácie bolo gesto, najmä ukazovanie, základnou formou, ktorá umožňovala ľuďom adresovať konkrétne objekty alebo osoby v ich okolí. Táto forma komunikácie bola mimoriadne účinná v bezprostredných sociálnych interakciách a bola základom pre ďalší vývoj komplexnejších komunikačných systémov (Tomasello, 2008).

Postupom času sa z jednoduchých gest a ukazovania vyvinuli sofistikovanejšie formy neverbálnej komunikácie, ako je pantomíma. Pantomíma umožnila ľuďom vyjadriť komplexnejšie myšlienky a koncepty prostredníctvom napodobňovania činností alebo prejavovania emócií. Tento prechod bol kľúčový pre vývoj symbolického myslenia a jazyka, ktorý sa stal základom pre rozvoj ďalších formálnejších jazykových štruktúr (Galantucci, 2005).

Zavedenie hlasovej komunikácie prinieslo ďalší rozmer interakcie, kde zvukové signály a slovné výrazy umožnili ľuďom komunikovať efektívnejšie a zdieľať informácie na väčšie vzdialenosti. Vznik slovnej komunikácie bol výsledkom dlhého evolučného procesu, ktorý umožnil ľuďom formovať a uchovávať zložité sociálne štruktúry a kultúrne praktiky.

S rozvojom písomnej komunikácie sa otvorili nové možnosti pre dlhodobé uchovávanie a šírenie informácií. Písomnosť umožnila ľuďom zaznamenávať zložité myšlienky a právne systémy, čo viedlo k vytvoreniu prvých veľkých civilizácií s rozsiahlymi správnymi štruktúrami. Staroveké kultúry ako Sumeri využívali klínové písmo na zaznamenávanie obchodných transakcií, zatiaľ čo v Egypte sa hieroglyfy používali pre rituálne a správne účely. Písomnosť teda zohrávala kľúčovú rolu v sociálnom a ekonomickom vývoji spoločností.

Vynález knihtače Johannom Gutenbergom v 15. storočí znamenal revolučný posun v komunikačných technológiách. Tlač umožnila masovú produkciu kníh a tým výrazne zvýšila dostupnosť vzdelania a informácií, čo malo priamy dopad na reformáciu, renesanciu a vedeckú revolúciu. Tlačené médiá sa stali nástrojom pre šírenie náboženských, vedeckých a politických myšlienok, čo radikálne menilo spoločenské názory a štruktúry.

S príchodom 19. a 20. storočia elektronické médiá ako telegraf, telefón a rádio znamenali ďalší významný skok v evolúcii komunikačných platforiem. Telegraf, vyvinutý Samuelom

Morseom, a telefón, patenty Alexandra Grahama Bella, umožnili okamžitý prenos správ na dlhé vzdialenosti. Rádio, ktorého vývoj sa pripisuje viacerým vynálezcom vrátane Guglielma Marconiho, umožnilo bezdrôtové šírenie informácií do veľkých častí populácie a malo kľúčový význam v informovanosti verejnosti počas vojen a kríz.

V druhej polovici 20. storočia a na začiatku 21. storočia digitálna revolúcia transformovala komunikáciu na nepoznanie. Vývoj počítačov a internetu viedol k vzniku emailov, sociálnych sietí, a okamžitých správ, ktoré umožnili ľuďom komunikovať v reálnom čase bez ohľadu na geografické hranice. Platformy ako Facebook, Twitter a WhatsApp neustále formujú nový spôsob, akým ľudia vytvárajú a udržiavajú sociálne väzby, diskutujú politické otázky a šíria kultúrne, sociálne ako i iné formy obsahov prostredníctvom komunikačných platforiem.

Dnešné komunikačné platformy neustále inovujú, aby poskytli používateľom čoraz viac prispôsobené a interaktívne spôsoby komunikácie. Rozvoj umelej inteligencie a strojového učenia taktiež otvára nové možnosti pre automatizovanú a personalizovanú komunikáciu. Budúce platformy môžu zahŕňať rozšírenú a virtuálnu realitu, čím sa ďalej môže pozmeniť to, ako ľudia vnímajú a interagujú so svetom okolo seba.

Tento historický vývoj komunikačných platforiem odhaľuje, ako technologické inovácie neustále formujú a pretransformávajú spôsoby, akými ľudia komunikujú, spolupracujú a vnímajú svet. Táto dynamika vývoja nielenže poskytuje nové nástroje na prekenuťie geografických a kultúrnych rozdielov, ale tiež naznačuje, že budúce generácie budú pokračovať v rozširovaní hraníc komunikácie v stále sa meniacom globálnom prostredí.

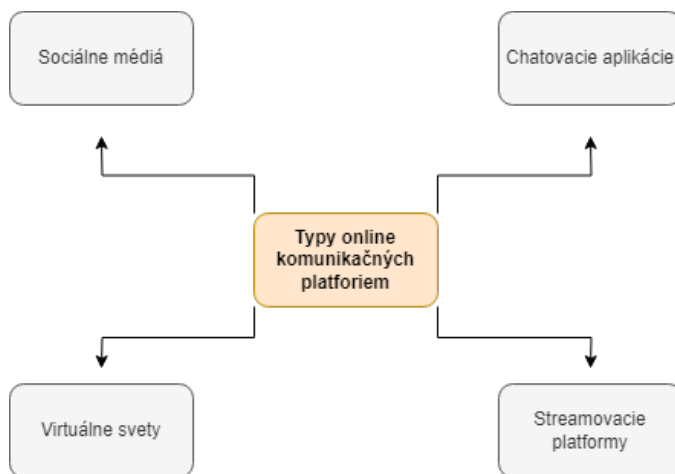
1.2 Typy online komunikačných platforiem

Digitálne technológie a rastúca dostupnosť internetu zásadne mení spôsob, akým spoločnosť komunikuje a navzájom zdieľa informácie. Online komunikačné platformy sa stali základným pilierom pre vytváranie sociálnych vzťahov, uskutočňovanie obchodných transakcií a udržiavanie samotných medziľudských vzťahov. Bez ohľadu na geografické vzdialenosti medzi účastníkmi online priestoru, či časové pásma, poskytujú online komunikačné platformy priestor pre okamžitú komunikáciu a interakciu medzi spoločnosťou. Štúdie Cabeza-Ramíreza, Fuentes-Garcíu a Muñoz-Fernándeza (2021) zdôrazňujú, že herné streamovacie platformy sú príkladom týchto dynamických komunikačných prostredí, kde je interaktivita kľúčovým prvkom. Výskum ukazuje, že tieto platformy nielen umožňujú hráčom zdieľať svoje herné zážitky, ale tiež vytvárajú priestor pre sociálnu interakciu a budovanie komunít, čo je podporené možnosťou okamžitej spätnej väzby od divákov počas živého prenosu.

Nasledujúca kapitola predstavuje rôzne kategórie online komunikačných platforiem, ako sú: sociálne médiá, chatovacie aplikácie a virtuálne svety (streamovacie platformy). Preskúmame ich základné charakteristiky, funkcionality a pozrieme sa na to, ako tieto platformy ovplyvňujú každodenný život jednotlivcov využívajúcich vybraný online priestor, vrátane spôsobu, akým nadväzujú vzťahy a budujú komunity v digitálnom prostredí. Taktiež sa zamyslíme nad tým, ako definované platformy prispievajú k zmene paradigmy v oblasti komunikácie.

Cieľom analýzy je poskytnúť čitateľovi komplexný pohľad na rozmanitosť a význam online komunikačných platforiem v súčasnej digitálnej dobe, kedy online komunikačné platformy predstavujú širokú škálu digitálnych nástrojov, ktoré umožňujú spoločnosti, ako aj jednotlivcom vzájomne komunikovať, zdieľať informácie a interagovať v digitálnom prostredí. Online komunikačné platformy sa stali neoddeliteľnou súčasťou každodennej komunikácie v terajšej digitálnej ére a zohrávajú kľúčovú úlohu v životoch jednotlivcov.

V nasledujúcej časti sa zameriame na niektoré z najpoužívanejších online komunikačných platforiem a definujeme ich charakteristiky, funkcionality a vplyv na spôsob, akým spoločnosť komunikuje a interaguje v digitálnom prostredí.



Obr. 1: Typy komunikačných platforiem (Vlastné spracovanie)

Sociálne médiá:

Sociálne médiá sú širokou skupinou online komunikačných platforiem, ktoré umožňujú používateľom vytvárať osobné profily, zdieľať rôzne typy obsahu, komunikovať s priateľmi a sledovať aktuálne udalosti v reálnom čase. Ich charakteristickým znakom je participatívnosť, ktorá dáva používateľom možnosť aktívne prispievať, vyjadrovať svoje názory a zapájať sa do interakcií s ostatnými. Sociálne médiá sa vďaka uvedeným

vlastnostiam stali dôležitým nástrojom pre budovanie osobných i profesionálnych vzťahov i pre vzájomnú výmenu informácií.

Jednou z kľúčových výhod sociálnych médií je ich schopnosť spojiť ľudí z rôznych častí sveta a poskytnúť im platformu na zdieľanie zážitkov a myšlienok. Užívatelia môžu prostredníctvom týchto platforiem zdieľať fotografie, videá, články a ďalší obsah, čo im umožňuje vyjadriť svoju identitu a zapojiť sa do diskusií na rôzne témy. V profesionálnom prostredí sociálne médiá poskytujú príležitosti na nadväzovanie kontaktov, propagáciu produktov a služieb, ako aj budovanie osobnej alebo firemnej značky.

Sociálne médiá sa využívajú v mnohých oblastiach. V osobnom živote ich ľudia používajú na udržiavanie kontaktu s rodinou a priateľmi, sledovanie celebrit, alebo zapájanie sa do online komunít so spoločnými záujmami. V pracovnom prostredí sú sociálne médiá nástrojom pre marketing, nábor zamestnancov a komunikáciu so zákazníkmi. Organizácie ich využívajú na budovanie vzťahov so zákazníkmi, získavanie spätnej väzby a zvyšovanie povedomia o značke.

Medzi najpopulárnejšie sociálne médiá patria: Facebook, Instagram, X (bývalý Twitter), LinkedIn a TikTok. Facebook je obľúbený pre svoje široké spektrum funkcií a veľkú používateľskú základňu. Instagram sa zameriava na zdieľanie vizuálneho obsahu a stal sa platformou pre influencerov a kreatívne projekty. X je známy pre krátke, rýchle správy a používa sa na sledovanie noviniek a trendov. LinkedIn je zameraný na profesionálne kontakty a pracovné príležitosti, zatiaľ čo TikTok je populárny medzi mladšími používateľmi pre krátke, dynamické videá.

Chatovacie aplikácie:

Chatovacie aplikácie sú dôležitým nástrojom v oblasti online komunikačných platforiem, ktorý umožňuje používateľom okamžite posielat' textové, hlasové správy a uskutočňovat' videohovory. Ich hlavnou výhodou je rýchlosť a efektívnosť, čo z nich robí obľúbený spôsob komunikácie pre osobné aj pracovné účely. Vďaka chatovacím aplikáciám môžu užívatelia zostať v kontakte s rodinou, priateľmi a kolegami, aj keď sú na rôznych miestach sveta.

Chatovacie aplikácie ponúkajú mnoho ďalších funkcií, ktoré zlepšujú používateľský zážitok. Okrem základnej komunikácie môžu užívatelia zdieľať fotografie, videá, súbory a aj svoju aktuálnu polohu. Niektoré chatovacie aplikácie umožňujú vytvárať skupinové chaty, kde môže komunikovať viac ľudí naraz, čo je obzvlášť užitočné pre rodinné stretnutia, pracovné tímy alebo organizovanie udalostí.

V pracovnom prostredí sú chatovacie aplikácie cenným nástrojom pre spoluprácu medzi zamestnancami, ktorí pracujú na diaľku alebo v rôznych časových pásmach.

Prostredníctvom skupinových chatov a funkcií zdieľania súborov môžu tímy efektívne komunikovať a koordinovať svoje aktivity. Videohovory umožňujú virtuálne schôdzky a diskusie, čím sa znižuje potreba fyzických stretnutí.

Medzi najpopulárnejšie chatovacie aplikácie patria WhatsApp, Messenger, Viber a Telegram. WhatsApp sa často používa pre osobnú komunikáciu, s dôrazom na zabezpečenie a súkromie vďaka šifrovaniu end-to-end. Messenger je integrovaný s Facebookom, čo uľahčuje komunikáciu s priateľmi na sociálnych sieťach. Viber ponúka rôzne možnosti prispôsobenia a podporuje videohovory s vysokou kvalitou. Telegram je známy pre svoje bezpečnostné funkcie a možnosť vytvárať veľké skupinové chatovacie miestnosti.

Okrem osobnej a pracovnej komunikácie sú chatovacie aplikácie využívané aj pre marketing, zákaznícku podporu a komunitné interakcie. Spoločnosti ich využívajú na komunikáciu so zákazníkmi, organizovanie súťaží a poskytovanie informácií v reálnom čase.

Virtuálne svety:

Virtuálne svety sú typom online komunikačných platforiem, ktoré ponúkajú používateľom jedinečný priestor na tvorbu a interakciu vo virtuálnom prostredí. V rámci virtuálnych svetov môžu užívatelia vytvárať a prispôbovať svoje vlastné virtuálne postavy, známe ako avatary, a následne ich používať na komunikáciu, spoločenské aktivity a dokonca aj podnikanie v rámci virtuálnych priestorov. Jednou z kľúčových výhod virtuálnych svetov je ich flexibilita, ktorá umožňuje používateľom zapojiť sa do rôznych činností, ako sú vzdelávacie kurzy, umenie, hudba, hry alebo virtuálne konferencie.

Virtuálne svety majú široké spektrum využitia. Napríklad, v oblasti vzdelávania sa používajú na simulácie a interaktívne učenie, kde študenti môžu prakticky skúšať rôzne scenáre. V zábavnom priemysle poskytujú priestor pre kreatívne hry a zážitky, ako je „Second Life“, kde môžu užívatelia navštevovať virtuálne koncerty alebo výstavy. Spoločenské aktivity vo virtuálnych svetoch zahŕňajú rôzne online kluby, diskusné fóra alebo komunitné udalosti, kde sa užívatelia môžu stretávať a komunikovať s inými používateľmi z celého sveta.

Okrem zábavy a vzdelávania sú virtuálne svety tiež používané v oblasti podnikania. Spoločnosti môžu vo virtuálnych svetoch organizovať stretnutia, prezentácie a workshopy bez potreby fyzickej prítomnosti. Daný aspekt robí z virtuálnych svetov efektívny nástroj na udržanie komunikácie a spolupráce medzi zamestnancami alebo zákazníkmi, bez ohľadu na aktuálnu geografickú polohu zúčastnených.

Medzi príklady virtuálnych svetov môžeme zaradiť: Second Life, IMVU a Roblox, kde užívatelia môžu nielen komunikovať, ale aj vytvárať obsah a zapájať sa do rôznych aktivít.

Streamovacie platformy:

Streamovacie platformy sú online komunikačné platformy, ktoré umožňujú používateľom sledovať živé vysielania a komunikovať s obsahom v reálnom čase. Na týchto platformách môžu užívatelia sledovať rôzne typy videoobsahu vrátane streamov z hier, koncertov, rozhovorov alebo komentárov k aktuálnym udalostiam. Okrem sledovania môžu užívatelia priamo interagovať s tvorcami obsahu a inými divákmi prostredníctvom komentárov, živého chatu alebo emócií, čo vytvára dynamickú a interaktívnu atmosféru.

Streamovacie platformy majú veľký vplyv na spôsob, akým ľudia konzumujú obsah a interagujú s tvorcami. Na rozdiel od tradičných médií, kde je interakcia obmedzená, tieto platformy umožňujú obojsmernú komunikáciu. To umožňuje tvorcom rýchlo získavať spätnú väzbu od svojich divákov, čo zlepšuje ich schopnosť prispôsobiť obsah potrebám a záujmom svojho publika. Diváci majú tiež možnosť ovplyvniť obsah prostredníctvom návrhov a prianí.

Streamovacie platformy majú široké spektrum využitia. V hernom svete sú obzvlášť populárne streamy, kde hráči vysielajú svoje herné relácie a komunikujú s divákmi, poskytujúc rady, zábavu a živé komentáre. V hudobnom priemysle sa tieto platformy používajú na vysielanie koncertov, predstavení a hudobných relácií. Organizátori udalostí ich používajú na živé vysielanie konferencií, seminárov a workshopov, čo umožňuje globálny dosah bez potreby fyzickej prítomnosti.

Okrem zábavy a udalostí sa streamovacie platformy využívajú aj vo vzdelávacom prostredí. Školy a univerzity môžu pomocou nich vysielat' prednášky a vzdelávacie semináre, čo zvyšuje prístupnosť vzdelania. Podobne sa tieto platformy používajú v oblasti obchodu a marketingu, kde organizácie môžu vysielat' produktové prezentácie alebo interaktívne relácie so zákazníkmi.

Medzi najpopulárnejšie streamovacie platformy patria YouTube, Twitch a Kick.com. YouTube je známy pre svoj rozsiahly videoobsah, ktorý zahŕňa všetko od návodov po zábavné videá. Twitch je špecializovaný na herné streamy a stal sa centrom pre hráčov a herné komunity. Kick.com sa zameriava na rôznorodý obsah vrátane herných a iných živých relácií.

Online komunikačné platformy výrazne ovplyvňujú spôsob, akým spoločnosť komunikuje a interaguje v digitálnom prostredí. Ich vývoj prináša nové možnosti pre vzájomnú komunikáciu, zdieľanie informácií a budovanie vzťahov, čo ovplyvňuje každodenný život

jednotlivcov aj organizácií. Neustále inovácie a pridávanie nových funkcií umožňujú ľuďom objavovať nové spôsoby, ako tieto platformy využiť a obohatiť svoje digitálne skúsenosti.

Vyššie uvedené online komunikačné platformy ponúkajú rôzne formy interakcie a komunikácie, čo vedie k výraznej zmene v spôsobe, akým ľudia medzi sebou komunikujú. Sociálne médiá sú jednou z najrozšírenejších kategórií online komunikačných platforiem. Umožňujú používateľom vytvárať vlastné profily, kde môžu zdieľať rôznorodý obsah vrátane fotografií, videí a statusov, a zároveň komunikovať s ostatnými prostredníctvom komentárov, označení alebo súkromných správ. Tento participatívny charakter sociálnych médií umožňuje aktívne zapojenie používateľov do tvorby obsahu a komunikácie s komunitou.

Sociálne médiá sa tak stali neoddeliteľnou súčasťou moderného spôsobu komunikácie. Sú výborným nástrojom na budovanie osobných a profesionálnych vzťahov, pretože ponúkajú široký priestor na interakciu a prepojenie ľudí z rôznych kútov sveta. Okrem toho poskytujú platformu pre organizácie, ktoré ich využívajú na marketing, zákaznícku podporu a budovanie svojej značky.

Vzhľadom na neustály vývoj týchto platforiem majú užívatelia možnosť prispôsobiť si svoj spôsob komunikácie podľa vlastných potrieb a preferencií. To prináša dynamiku a flexibilitu do digitálneho prostredia, čo umožňuje efektívnejšiu komunikáciu a spoluprácu medzi jednotlivcami aj v rámci väčších skupín.

Chatovacie aplikácie, na druhej strane, zabezpečujú rýchly a okamžitý prenos správ medzi používateľmi. Ich hlavnou funkčnosťou je umožniť textovú, hlasovú a video komunikáciu medzi jednotlivcami alebo skupinami. Online komunikačné aplikácie sa tak často používajú na osobnú komunikáciu s rodinou a priateľmi, ale stále viac sa uplatňujú aj v pracovnom prostredí na rýchlu výmenu informácií medzi kolegami a tímami.

Virtuálne svety reprezentujú ďalšiu zaujímavú kategóriu online komunikačných platforiem. Tieto platformy umožňujú používateľom vstúpiť do virtuálnych prostredí, kde si môžu vytvoriť svoje virtuálne postavy a interagovať s inými používateľmi. Tento typ platformy často slúži na spoločenské a kreatívne aktivity, vzdelávanie, či dokonca obchodné stretnutia. Umožňuje tak prekonávať geografické vzdialenosti a vstupovať do nových svetov, ktoré by užívatelia v reálnom prostredí nemohli dosiahnuť.

Streamovacie platformy naopak umožňujú sledovať živé vysielania, streamy a živé videá v reálnom čase. Ich funkcionality poskytuje používateľom priestor na vyjadrenie reakcií a názorov, čo vytvára možnosť interakcie s obsahom a ostatnými divákmi. Tento druh

platformy má významný vplyv na spôsob, akým spoločnosť konzumuje obsah a zapája sa do digitálneho obsahu v online prostredí.

Online komunikačné platformy predstavujú komplexné nástroje, ktoré výrazne ovplyvňujú a umožňujú nové dimenzie vzájomnej komunikácie a interakcie v digitálnom prostredí. Ich jedinečné charakteristiky a funkcionality poskytujú výhodu nadviazať kontakt s ľuďmi z rôznych kultúr a spoločenstiev v rámci celého sveta. Online komunikačné platformy hrajú kľúčovú úlohu v súčasnej digitálnej dobe, kde ich neustály vývoj a stále sa rozširujúci význam sú jasnými indikátormi pre rastúcu relevanciu v oblasti komunikácie a spoločnosti.

1.3 Vplyv online komunikácie na spoločnosť a kultúru

V súčasnej dobe, kedy digitálna éra formuje naše spôsoby interakcie, je vplyv online komunikácie na spoločnosť a kultúru stále zreteľnejší a významnejší. Online komunikácia preniká do všetkých aspektov života a ovplyvňuje nielen spôsob, akým ľudia komunikujú, ale aj to, ako formujú vzťahy, spoločenstvá a kultúrne hodnoty. Jedným z najvýraznejších prínosov online komunikácie je možnosť spojenia ľudí na globálnej úrovni bez ohľadu na geografickú vzdialenosť. To umožňuje vznik nových komunít a prepojenie ľudí s podobnými záujmami a hodnotami, ako aj udržiavanie kontaktu s rodinou a priateľmi na diaľku.

Vplyv online komunikácie sa prejavuje aj v oblasti medzikultúrnej adaptácie a porozumenia. Štúdia „The Impact of Social Media on Intercultural Adaptation“ skúmala, ako sociálne médiá ovplyvňujú adaptáciu zahraničných študentov po ich príchode do Spojených štátov. Výsledky ukázali, že online komunikácia pomáha študentom rýchlejšie sa prispôsobiť novej kultúre a uľahčuje im integráciu do spoločnosti. Toto zistenie naznačuje, že online komunikácia môže byť kľúčovým nástrojom pre adaptáciu medzi rôznymi kultúrami a podporu medzinárodného porozumenia.

„Keď študenti prvýkrát prišli do USA, viac využívali sociálne médiá, aby zostali v kontakte s ľuďmi vo svojich domovských krajinách, pretože zažili kultúrny šok, a komunikácia s ľuďmi, ktorých poznali, im poskytla pocit pohodlia v novom prostredí. Keď sa však dĺžka pobytu študentov v USA predĺžila, ich používanie sociálnych médií bolo zamerané viac na komunikáciu s ľuďmi v USA, pretože študenti si vytvorili vzťahy s ľuďmi v hostiteľskej krajine a na udržiavanie týchto vzťahov používali sociálne médiá. Integrovali sa viac do novej kultúry. Tento posun vo využívaní sociálnych médií ilustruje vplyv sociálnych médií na medzikultúrnu adaptáciu“ (Sawyer a Chen 2012, str. 165).

V súčasnej dobe, kedy sa kultúrne a spoločenské hranice čoraz viac rozplývajú vďaka digitálnym technológiám, online komunikácia predstavuje zásadný prostriedok na preklopenie týchto rozdielov. Využívanie sociálnych médií a iných online platformách umožňuje jednotlivcom a skupinám nielen zdieľať a prijímať informácie, ale aj aktívne formovať a ovplyvňovať kultúrne a spoločenské normy.

Z pohľadu kultúrnej adaptácie online komunikačné platformy poskytujú nástroje pre vzájomnú výmenu, ktorá môže výrazne zjednodušiť proces adaptácie na nové prostredie. Tento fenomén je obzvlášť viditeľný v prípade medzinárodných študentov, migrantov a profesionálov pracujúcich v zahraničí, pre ktorých sociálne siete fungujú ako most medzi ich pôvodnou a novou kultúrou. Umožňujú im udržiavať spojenie s kultúrou ich pôvodu, zatiaľ čo postupne absorbujú a integrujú nové kultúrne prvky. Tento aspekt online komunikácie môže tiež výrazne prispieť k bohatšiemu kultúrnemu pochopeniu a zvýšeniu tolerancie a empatie medzi rôznymi kultúrami.

Okrem toho, že podporuje kultúrnu adaptáciu, online komunikácia tiež umožňuje jednotlivcom participovať v sociálnych a politických diskusiách, čo môže viesť k širšej občianskej angažovanosti a zvýšeniu politického povedomia. Sociálne médiá a diskusné fóra poskytujú platformy, na ktorých môžu ľudia vyjadriť svoje názory, šíriť osvetu a organizovať komunitné akcie, čo v konečnom dôsledku prispieva k demokratizácii informácií a posilneniu spoločenského vplyvu občanov.

Je však potrebné opäť zdôrazniť, že kým online komunikácia prináša mnohé výhody, prináša tiež určité riziká a výzvy. Jedným z hlavných problémov je šírenie dezinformácií a manipulácia, ktoré môžu viesť k nedorozumeniam a konfliktom. V uvedenej súvislosti je dôležitá mediálna gramotnosť a schopnosť kriticky hodnotiť informácie získané v online prostredí.

1.4 Výhody a riziká online komunikácie

Online komunikácia sa v dnešnej dobe transformovala na zásadný element modernej spoločnosti, ktorý spojuje virtuálny priestor s fyzickým prostredím. Táto podkapitola sa venuje analýze vplyvu internetu a digitálnych technológií na kultúrne a sociálne štruktúry. Definujeme nielen výhody, ktoré online komunikácia prináša, ale aj potenciálne riziká a výzvy, ktoré sú s touto tematikou spojené.

Medzi hlavné výhody online komunikácie môžeme zaradiť:

1. **Globálnu dostupnosť:** Internet umožňuje komunikáciu bez ohľadu na geografické vzdialenosti. Ľudia môžu komunikovať s rodinou, priateľmi či kolegami na druhom konci sveta s minimálnym oneskorením.

2. **Rýchlosť a efektivitu:** Online komunikácia je takmer okamžitá a umožňuje rýchle doručenie správ, súborov a informácií. To zlepšuje efektivitu a produktivitu vo vzťahoch i v práci.
3. **Rôznorodosť online komunikačných platforiem:** Existuje široká škála online komunikačných platforiem, vrátane sociálnych sietí, chatovacích aplikácií či videokonferenčných nástrojov, ktoré ponúkajú rôznorodé možnosti komunikácie podľa potrieb a preferencií používateľov.
4. **Spoločenskú interakciu:** Online komunikácia uľahčuje nadväzovanie nových priateľstiev, spájanie s ľuďmi s podobnými záujmami a účasť v rôznych komunitách, čo môže byť prínosom pre sociálne začlenenie a budovanie vzťahov.
5. **Podpora online vzdelávania:** Internetové komunikačné kanály sú dôležitým nástrojom pre vzdelávanie a odborný rozvoj, poskytujú prístup k online kurzom, webinárom a odborným diskusiám, čím podporujú celoživotné vzdelávanie a výmenu vedomostí.

Napriek týmto výhodám existujú aj riziká, ktoré by nemali byť podceňované, a to:

1. **Bezpečnosť a súkromie:** Online komunikácia prináša riziká spojené so zneužitím osobných údajov, krádežou identity alebo neoprávneným prístupom k dôverným informáciám. Nedostatočná ochrana môže viesť k narušeniu súkromia a škodlivým následkom pre jednotlivcov aj organizácie.
2. **Šírenie dezinformácií:** Internet je náchylný na šírenie falošných správ a dezinformácií, ktoré môžu mať vážne dôsledky pre verejnú mienku, spoločenskú stabilitu a kultúrnu integritu. Dezinformácie môžu zneistiť verejnosť a ohroziť demokratické procesy.
3. **Kyberšikana a zneužívanie:** Online prostredie môže byť miestom pre rôzne formy šikany, zneužívania alebo obťažovania, ktoré majú negatívny vplyv na psychickú a emocionálnu pohodu obetí. Kyberšikana môže viesť k trvalým následkom na duševné zdravie a bezpečnosť jednotlivcov.
4. **Závislosť a straty sociálnych kontaktov:** Nadmerné používanie online komunikácie môže vyústiť do vzniku závislosti a odcudzenia sa od reálnych sociálnych kontaktov. Závislosť na online platformách môže narušiť každodenný život a obmedziť schopnosť jednotlivcov vytvárať hlboké osobné vzťahy.
5. **Nedostatočná verifikácia informácií:** Mnohé informácie dostupné online nemusia byť spoľahlivé, čo môže spôsobovať šírenie nepresných alebo zavádzajúcich údajov. Nedostatočná verifikácia informácií môže viesť k šíreniu falošných správ,

zhoršeniu verejnej informovanosti a zvýšeniu rizika šírenia dezinformácií, čo následne môže ovplyvniť rozhodovacie procesy a dôveru v médiá.

Výhody online komunikácie, ktoré sa zmapovali, poukazujú na internet ako na prostriedok, ktorý efektívne eliminuje časové a priestorové obmedzenia v online prostredí. Celková globálna dostupnosť internetového pripojenia integruje spoločnosť využívajúcich niektoré z online komunikačných platforiem do medzinárodnej online komunity a umožňuje tak spojenie s celosvetovým prostredím bez ohľadu na fyzickú vzdialenosť. Rýchlosť a efektívnosť online komunikácie poskytuje takmer okamžitý prístup k informáciám a umožňuje tiež rýchlo a efektívne komunikovať s ostatnými.

Platformy zamerané na online komunikáciu prinášajú možnosť výberu, či už ide o sociálne siete, chatovacie aplikácie alebo videokonferenčné nástroje. Akákoľvek zvolená platforma so zameraním na online komunikáciu umožňuje vytvárať nové vzťahy, nadväzovať priateľstvá a angažovať sa v rôznych komunitách, resp. spoločenstvách, čo obohacuje sociálne interakcie jedincov.

V kontexte vzdelávania a sebarozvoja online komunikácia ponúka bezprecedentný prístup k bohatej ponuke vzdelávacích materiálov, online kurzov a odborných diskusií, čím sa stáva nesmierne cenným zdrojom poznania v mnoho smeroch, ako aj osobného rozvoja. Napriek výhodám, ktoré online komunikácia prináša, nevyhnutne musíme zohľadniť aj riziká, ktoré s ňou súvisia. Je dôležité si uvedomiť potrebu zachovania súkromia a byť obozretný voči dezinformáciám a kyberšikane. Zodpovedné využívanie online komunikácie je kľúčové pre zachovanie jej pozitívnych aspektov a minimalizáciu potenciálnych negatív.

2 HERNÉ STREAMOVACIE PLATFORMY

Herné streamovacie platformy predstavujú nový fenomén, ktorý zásadným spôsobom transformuje spôsob, akým sa ľudia spájajú prostredníctvom hier v online priestore. Tento nový spôsob komunikácie a interakcie v digitálnom svete vytvára príležitosti pre vytváranie komunit, výmenu skúseností, objavovanie nových hier a celkovú interakciu medzi hráčmi a divákmi v online prostredí.

Herné streamovacie platformy sú online služby alebo platformy, ktoré umožňujú jednotlivcom vysielat' svoje hranie hier naživo alebo zdieľať záznamy zo svojich herných zážitkov s divákmi. Tieto platformy sú navrhnuté tak, aby poskytovali interakciu medzi streamerom a divákmi prostredníctvom chatov a ďalších sociálnych funkcií (Chalaby, 2023). Uvedené platformy získali masovú popularitu v posledných rokoch, pričom najznámejším príkladom je platforma Twitch. Twitch je jednou z najväčších herných streamovacích platforiem, ktorá prilákala milióny hráčov a divákov z celého sveta na jedno miesto za účelom interakcie v online priestore. Ako herné streamovacie platformy získavajú na popularite, tradičné médiá, ako sú televízia a film, čelia novej konkurencii. To vedie k posunu v spôsobe, akým sa vytvára a konzumuje obsah. Herné streamovanie sa stáva dominantným médiom, ktoré má potenciál ovplyvniť aj iné oblasti zábavy. Tento vývoj by mal byť predmetom ďalšieho výskumu, aby sa pochopili dôsledky pre celkový mediálny priemysel.

V ekosystéme herných streamovacích platforiem existuje niekoľko kľúčových zainteresovaných strán, z ktorých každá zohráva špecifickú rolu, ktorá prispieva k celkovej dynamike a fungovaniu platformy.

Tabuľka 1: Zainteresované strany v ekosystéme herných streamovacích platforiem

Zainteresovaná strana	Rola	Detaily
Používatelia	Primárni respondenti	Poskytujú údaje o správaní a preferenciách, čím umožňujú analýzu ich interakcií, motivácie a skúseností na platformách.
Streameri	Obsahoví tvorcovia	Vytvárajú obsah, ktorý priťahuje divákov a podporuje ich zapojenie. Ich interakcie s divákmi sú kľúčové pre

		vytváranie komunitných väzieb a dynamiky.
Platformy (Twitch, YouTube)	Poskytovatelia služieb	Zabezpečujú technickú infraštruktúru, podporu a moderovanie. Majú významný vplyv na skúsenosť používateľov a kvalitu komunikácie na platformách.
Vývojári hier	Propagácia produktov	Využívajú platformy na propagáciu svojich hier a získavanie spätnej väzby od komunity. Spolupracujú s streamermi na marketingových kampaniach.
Výskumníci	Analytici a metodológovia	Vykonávajú analýzu dát, vypracovávajú metodológie, interpretujú výsledky a poskytujú odporúčania na zlepšenie digitálnej komunikácie a používateľskej skúsenosti.
Vzdelávacie inštitúcie	Zvýšenie digitálnej gramotnosti	Učia digitálnu gramotnosť a kritické myslenie, čím pripravujú budúce generácie na efektívne a bezpečné používanie digitálnych platforiem.
Legislatívne orgány	Regulácia a ochrana osobných údajov	Stanovujú pravidlá a normy na ochranu osobných údajov a etické používanie digitálnych platforiem. Zabezpečujú právny rámec pre bezpečnosť online prostredia.

Používatelia sú primárni respondenti, ktorí poskytujú údaje o svojom správaní a preferenciách. Ich interakcie, motivácie a skúsenosti sú kľúčové pre analýzu a pochopenie dynamiky na platformách. Používatelia sledujú obsah, komunikujú v chatovacej miestnosti, posielajú darovania a odbery, čím podporujú svojich obľúbených streamerov a vytvárajú aktívne komunity.

Streameri sú obsahoví tvorcovia, ktorí vytvárajú a vysielajú obsah, ktorý priťahuje divákov a podporuje ich zapojenie. Ich interakcie s divákmi sú základom pre budovanie komunitných väzieb a dynamiky na platformách. Streameri tiež spolupracujú s vývojármi hier na propagácii nových titulov a získavaní spätnej väzby.

Platformy ako Twitch a YouTube zabezpečujú technickú infraštruktúru pre vysielanie a interakciu. Poskytujú používateľom prístup k obsahu a nástroje na komunikáciu v reálnom čase. Tieto platformy tiež moderujú obsah a zabezpečujú dodržiavanie komunitných pravidiel na ochranu používateľov.

Vývojári hier využívajú platformy na propagáciu svojich produktov a získavanie spätnej väzby od komunity. Spolupracujú so streamermi na marketingových kampaniach, čo im umožňuje osloviť široké publikum a prispôbiť svoje hry podľa potrieb a preferencií hráčov.

Výskumníci analyzujú dáta získané od používateľov, streamerov a platforiem. Vypracovávajú metodológie, interpretujú výsledky a poskytujú odporúčania na zlepšenie digitálnej komunikácie a užívateľskej skúsenosti. Výsledky výskumu pomáhajú identifikovať trendy, problémy a príležitosti na optimalizáciu služieb.

Vzdelávacie inštitúcie učia digitálnu gramotnosť a kritické myslenie, čím pripravujú budúce generácie na efektívne a bezpečné používanie digitálnych platforiem. Integrácia poznatkov z výskumov do vzdelávacích programov prispieva k tvorbe informovanej a zodpovednej online komunity.

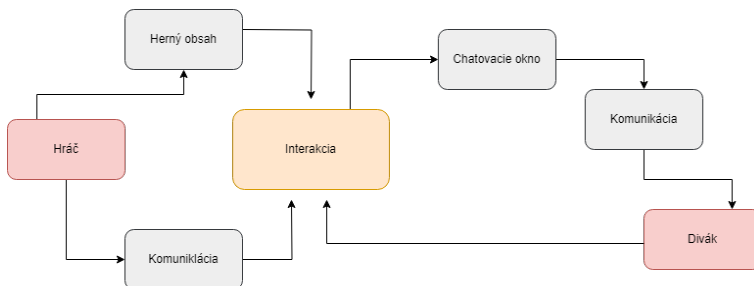
Legislatívne orgány stanovujú pravidlá a normy na ochranu osobných údajov a etické používanie digitálnych platforiem. Zabezpečujú, aby platformy, streameri a používatelia dodržiavali zákonné požiadavky na ochranu súkromia a bezpečnosti, čím vytvárajú rámec pre bezpečné online prostredie.

Používatelia a streameri tvoria základnú dynamiku na platformách, kde používatelia podporujú streameri a naopak, streameri poskytujú obsah, ktorý motivuje používateľov k interakcii. Platformy ako Twitch a YouTube zabezpečujú technickú infraštruktúru a moderovanie, čím vytvárajú bezpečné a funkčné prostredie pre obe skupiny.

Vývojári hier a streameri spolupracujú na propagácii hier, pričom streameri hrajú nové tituly a poskytujú spätnú väzbu, ktorú vývojári využívajú na vylepšenie svojich produktov. Výskumníci analyzujú všetky tieto interakcie a poskytujú odporúčania na zlepšenie užívateľskej skúsenosti a efektivity platforiem.

Vzdelávacie inštitúcie využívajú výsledky výskumov na rozvoj programov digitálnej gramotnosti, ktoré pripravujú používateľov a streamerov na zodpovedné a bezpečné používanie digitálnych platforiem. Legislatívne orgány dohliadajú na dodržiavanie pravidiel a zabezpečujú právny rámec, ktorý chráni všetky zainteresované strany pred rizikami a zneužitím.

Jedným z hlavných faktorov, ktoré prispievajú k popularite herných streamovacích platforiem, je ich schopnosť vytvárať interaktívny zážitok. Diváci môžu počas živého prenosu komunikovať so streamerom cez chat alebo iné sociálne funkcie, čo umožňuje okamžitú spätnú väzbu a interakciu. Táto obojsmerná komunikácia vytvára pocit komunity a často vedie k vzniku verných fanúšikovských základní. Významnú úlohu tu zohráva aj spoločenský aspekt, keďže diváci sa môžu navzájom spájať a komunikovať počas sledovania živého prenosu.

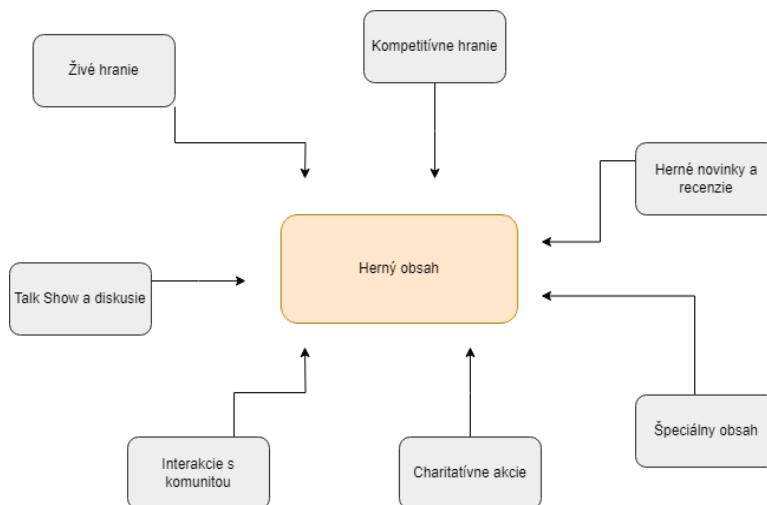


Obr. 2: Charakteristika herných streamovacích platforiem (Vlastné spracovanie)

Charakteristika herných streamovacích platforiem je založená na ich interaktivite a herným obsahom. Hráči môžu vysielat' svoje herné vysielania naživo, pričom diváci majú možnosť okamžite reagovať na dianie v hre, resp. na vybranom streame a vybranej kategórií a komunikovať s hráčom cez chatovacie okno. Táto interaktivita umožňuje tvorbu priamych interakcií medzi hráčmi a divákmi, čo prispieva k budovaniu komunity a spoločenstiev na danej platforme.

Dôležité je poznamenať aspekt v oblasti spoločnosti a komunít, ktorý vyžaduje pozornosť v kontexte herných streamovacích platforiem, v oblasti rôznorodosti a inklúzie. Ako sa uvedené platformy stávajú globálnymi, rastie aj potreba zabezpečiť, aby prostredie bolo prístupné a prívetivé pre ľudí z rôznych kultúrnych, etnických a

sociálnych prostredí. Platformy, ako Twitch a pod. musia investovať do programov, ktoré podporujú rôznorodosť, a zároveň vyvinúť opatrenia proti diskriminácii a obťažovaniu.



Obr. 3: Formy herného obsahu (Vlastné spracovanie)

Okrem tradičných herných obsahov, sa platformy snažia diverzifikovať svoje služby zahrnutím edukačných streamov, streamov zaoberajúcich sa životným štýlom a dokonca aj hudobných vystúpení. Primárne však herný obsah zahŕňa základné rozdelenie a to nasledovne:

Živé hranie: Najbežnejší typ obsahu, kde streameri hrajú rôzne hry v reálnom čase a interagujú so svojimi divákmi. Môže to zahŕňať rôzne žánre hier, ako sú strelačky, RPG, MOBA, stratégie, simulátory a ďalšie.

Kompetitívne hranie (eSports): Prenosy profesionálnych turnajov a súťaží, kde súťažia tímy alebo jednotlivci v hrách ako League of Legends, Dota 2, Counter-Strike 2, Fortnite, Valorant a iné.

Rôzne formy špeciálneho obsahu: Môže to zahŕňať hranie so špecifickými výzvami, rýchle dohratie hry (speedruns), alebo kreatívne projekty v rámci hier (napr. stavba vo svete Minecraftu).

Talk Show a diskusie: Streameri diskutujú o herných témach, poskytujú recenzie, alebo komentujú aktuálne udalosti v hernom svete.

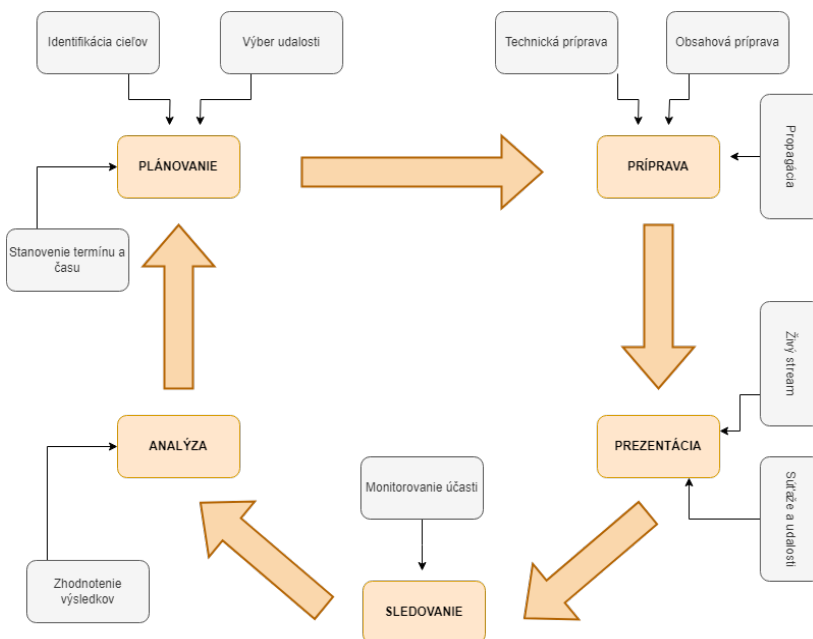
Herné novinky a recenzie: Prenosy, kde sa diskutuje o nových vydaniach hier, recenzie, správy o vývoji a ďalšie súvisiace témy v oblasti vývoja.

Interakcia s komunitou: Streameri môžu organizovať Q&A, súťaže, hranie s divákmi alebo iné interaktívne aktivity.

Charitatívne akcie: Streamovanie na podporu charitatívnych organizácií alebo zbierok. Vyššie definovaný široký záber ponúk a služieb privádza rôznorodú skupinu divákov na vybrané herné streamovacie platformy, čím sa rozširuje komunita navštevovateľov, používateľov, ako aj divákov, či streamerov v prostredí herných streamovacích platforiem.

Herné streamovacie platformy majú značný vplyv na videohernú kultúru v oblasti komunikácie a spoločnosti. Vytvárajú nové príležitosti pre hráčov v podobe podieľania sa o svoje herné skúsenosti, zručnosti a stratégie s ostatnými bez rozdielu na jazyk, národnosť alebo inú špecifickosť. To posilňuje spoluprácu a vzájomnú podporu medzi hráčmi, čo je dôležité najmä v súťaživých hrách, kde sa do popredia dostáva popularita e-športov.

Dôležité je poznamenať úlohu streamerov, ktorí majú zásadný vplyv na tvorbu ako aj udržiavanie herných komunit. Ich schopnosť vytvárať vzťahy s divákmi prostredníctvom živých prenosov a chatov im umožňuje budovať silné komunity, kde môžu hráči komunikovať, zdieľať svoje skúsenosti a diskutovať o rôznych aspektoch herného sveta. Streameri sa tiež stávajú vzormi pre mnoho hráčov, resp. používateľov herných streamovacích platforiem a mladých ľudí. Zároveň je potrebné zaoberať sa aj otázkou mentálneho zdravia streamerov. Streamovanie môže byť náročné z hľadiska času a energie, čo môže viesť k stresu, vyhoreniu alebo osamelosti. Platformy by mali poskytovať podporu a zdroje na riešenie týchto problémov, ako aj podporovať zdravý pracovný život pre svojich tvorcov obsahu. Streameri by preto mali byť vzdelávaní o dôležitosti odpočinku a vyváženého životného štýlu, aby predišli vyhoreniu. Prístup tvorcov obsahu (streamerov) k hrám, zábave a komunikácii môže inšpirovať divákov a motivovať ich k aktívnejšej účasti v herných komunitách, alebo v iných aktivitách nielen so zameraním na online prostredie (napr. podujatia usporiadané na základe iniciatívy hráča/streamera v reálnom prostredí). Populárni streameri často organizujú herné udalosti, súťaže a charitatívne podujatia, ktoré posilňujú komunitu a zároveň podporujú spoločenskú angažovanosť – väčšinou sa uvedené udalosti, resp. podujatia organizujú iba v online podobe (Özgün et al., 2021).



Obr. 4: Proces organizácie podujatia z pohľadu streamera (Vlastné spracovanie)

Organizácia podujatia na hernej streamovacej platforme z pohľadu streamera je komplexný proces, ktorý vyžaduje dôkladnú prípravu a koordináciu. Tento proces možno rozdeliť do niekoľkých kľúčových fáz (viď. obrázok č. 4), ktoré zahŕňajú plánovanie, prípravu, prezentáciu, sledovanie podujatia a následne analýzu podujatia.

1. Fáza plánovania:

Identifikácia cieľov: Streamer by mal definovať ciele podujatia, ako napríklad zvýšenie počtu divákov, budovanie komunity alebo podpora charitatívnych organizácií.

Stanovenie termínu a času: Určenie optimálneho dátumu a času podujatia s ohľadom na cieľovú skupinu a konkurenčné udalosti.

Výber obsahu: Streamer by mal zvážiť, aký obsah chce prezentovať, či už ide o hranie konkrétnej hry, interakciu s divákmi alebo súťažné udalosti.

2. Fáza prípravy:

Technická príprava: Zabezpečenie stabilného internetového pripojenia, kvalitatívnej hardvérovej výbavy a správneho nastavenia softvéru na streamovanie.

Obsahová príprava: Vytvorenie grafických prvkov, ako sú návrhy obrazoviek, popisky a prezentácie, ktoré budú použité počas streamu.

Propagácia: Streamer by mal aktívne propagovať podujatie prostredníctvom sociálnych médií, webových stránok a iných kanálov komunikácie na prilákanie nových divákov a pripomenutie existujúcim fanúšikom.

3. Fáza prezentácie:

Živý stream: Streamer by mal zaistiť, že stream je spustený včas a v optimálnej kvalite. Počas streamu by mal udržiavať vysokú úroveň angažovanosti a interakcie s divákmi.

Súťaže a udalosti: Ak sú súčasťou podujatia súťaže alebo osobitné udalosti, je dôležité, aby boli riadne koordinované a vysvetlené divákovi.

4. Fáza sledovania analýzy a zhodnotenie výsledkov:

Monitorovanie účasti: Streamer by mal sledovať počet divákov, ich angažovanosť a spätnú väzbu počas podujatia. Po skončení podujatia je dôležité analyzovať úspech podľa stanovených cieľov a identifikovať oblasti na zlepšenie pre budúce podujatia.

V súčasnosti sa stále častejšie stretávame so zmenou, kedy sa produkt alebo výsledok činnosti mení na vlastnú činnosť, ako je napríklad realizácia živého streamu. Táto transformácia vyžaduje nové stratégie a prístupy na dosiahnutie úspechu. Streameri teraz musia zvládať nielen technickú a obsahovú prípravu, ale aj aktívne riadenie celého priebehu streamu a následnú analýzu jeho dopadov.

Herné streamovacie platformy sa stali aj dôležitým komunikačným a marketingovým nástrojom pre herné spoločnosti a vývojárov. Tieto platformy poskytujú možnosť propagovať nové hry a produkty, čím môžu prilákať nových hráčov a zákazníkov súčasne. Taktiež umožňujú herným vývojárom zbierať cennú spätnú väzbu od hráčov a analyzovať ich reakcie na nové tituly, prípadne interagovať chyby v nevydaných tituloch, ktoré s prioritou prezentujú na svojich účtoch. Aktuálne sa tiež herné streamovacie platformy rozšírili aj o marketingové propagácie jednotlivých streamerov, ktoré niesu primárne zamerané na herný priemysel. Čím sa otvárajú možnosti seba zviditeľnenia.

2.1 Popis a analýza hlavných herných streamovacích platforiem

Popis a analýza hlavných herných streamovacích platforiem zahŕňa preskúmanie kľúčových prvkov týchto platforiem, ich fungovania, technológií a rôznych aspektov streamovania hier. Poukážeme na najznámejšie herné streamovacie platformy a analyzujeme ich z rôznych perspektív, vrátane technických riešení, používateľského zážitku a ich vplyvu na herný priemysel.

Twitich

Twitich je najznámejšia platforma pre živé streamovanie herných videí a e-športových udalostí. Od svojho vzniku v roku 2011 sa vyvinul na plne funkčnú platformu, resp.

komunitu pre hráčov, divákov a streamerské profesionálne tímy. Twitch ponúka rôznorodé technologické riešenia, ktoré podporujú nízku latenciu, vysokú kvalitu obrazu a stabilitu streamov. Systém Twitchu tiež umožňuje prispôsobenie prostredníctvom rôznych doplnkov, emócií a značiek, označované na platforme ako „addon“. V oblasti e-športov je Twitch hlavným miestom pre organizáciu veľkých turnajov, čo prináša vysokú sledovateľnosť, dosahy a finančné príležitosti pre rôzne možnosti implementácie marketingových stratégií.

Technologické riešenia, ktoré Twitch využíva, zahŕňajú pokročilé servery pre streamovanie a protokoly pre stabilitu prenosu. Používateľský zážitok na Twitch je podčiarknutý funkciami ako chatovanie, darovanie a predplatné. Okrem toho Twitch ponúka partnerstvá pre populárnych streamerov, čím umožňuje monetizáciu ich kanálov a ďalšie možnosti zarábania, ako sú sponzorstva a reklamy.

Twitch má silný vplyv na herný priemysel, pretože poskytuje primárne priestor pre e-športové udalosti a herné komunity. Vytvára nové príležitosti pre vývojárov hier, ktorí môžu propagovať svoje produkty prostredníctvom streamovania. Twitch tiež umožňuje amatérskym tvorcom obsahu rásť a budovať si vlastnú značku, čo vedie k väčšej diverzifikácii v hernom svete.

YouTube Gaming

YouTube Gaming, hoci bol ukončený ako samostatná platforma a integrovaný do hlavnej služby YouTube, ponúkal výraznú konkurenciu pre Twitch. YouTube Gaming poskytoval výhody ako široký výber herných videí, integráciu s existujúcou platformou YouTube a pokročilé analytické nástroje pre tvorcov obsahu. Technologicky bol YouTube Gaming kompatibilný s rôznymi zariadeniami a umožňoval streamovanie vo vysokých rozlíšeniach, vrátane 4K.

Používateľský zážitok na YouTube Gaming bol zvýraznený vďaka archívom herných videí a možnosti zdieľať videá medzi rôznymi platformami. Tvorcovia obsahu mohli využiť monetizačné nástroje ako reklamy, predplatné a sponzorstvo. YouTube Gaming tiež ponúkal priestor pre tvorcov rôznych úrovní, čím podporoval diverzitu herného obsahu.

Aj keď YouTube Gaming už neexistuje ako samostatná platforma, vplyv YouTube na herný priemysel je významný. Integrácia herného obsahu do širšej platformy YouTube znamená, že herné videá môžu dosiahnuť širšie publikum a získať väčšiu viditeľnosť. To podporuje tvorbu herného obsahu a ponúka nové možnosti pre vývojárov hier, ktorí môžu využívať YouTube na propagáciu a marketing svojich produktov.

Trovo

Trovo je nová streamovacia platforma, ktorú prevádzkuje spoločnosť Tencent. Trovo sa zameriava na podporu nových streamerov a poskytuje im možnosti na zlepšenie svojich schopností a vybudovanie si svojej komunity. Technologicky sa Trovo opiera o silnú infraštruktúru spoločnosti Tencent, čo zaručuje stabilitu a vysokú kvalitu prenosu. Platforma sa snaží konkurovať Twitchu a iným zavedeným platformám tým, že ponúka kreatívne funkcie a podporuje rast nových talentov.

Používateľský zážitok na Trovo je zameraný na interakciu medzi hráčmi a divákmi. Platforma podporuje rôzne typy hier a umožňuje jednoduché zdieľanie obsahu. Trovo sa tiež snaží udržať si priaznivý image tým, že poskytuje nové nástroje pre streamovanie a flexibilné možnosti pre tvorcov obsahu.

Trovo má potenciál ovplyvniť herný priemysel tým, že priláka nových tvorcov a poskytuje im platformu na zdieľanie svojho obsahu. Platforma tiež ponúka nové možnosti pre vývojárov hier, ktorí môžu spolupracovať s Trovo na propagácii svojich hier a rozšíriť tak svoju prítomnosť na trhu.

Kick.com

Kick.com je nová streamovacia platforma, ktorá sa snaží konkurovať etablovaným menám ako Twitch. Kick je známy svojou flexibilitou a menej prísnyimi pravidlami pre obsah, čo môže prilákať tvorcov, ktorí sa cítia obmedzení na iných platformách. Technologicky ponúka Kick.com rýchle pripojenie, stabilné prenosy a jednoduché používateľské rozhranie.

Používateľský zážitok na Kick.com je zvýraznený možnosťou streamovať rôzne druhy obsahu, vrátane videohier, hudby a kreatívnych aktivít. Platforma tiež ponúka priaznivé podmienky pre tvorcov, vrátane nižších poplatkov a transparentnejších pravidiel.

Vplyv Kick.com na herný priemysel môže byť výrazný, pretože platforma sa snaží poskytnúť nové príležitosti pre tvorcov obsahu a zlepšiť podmienky pre ich prácu. Flexibilita a nižšie poplatky môžu prilákať viac kreatívnych ľudí, čo povedie k väčšej diverzifikácii a rastu v oblasti herného streamovania.

Facebook Gaming a Mixer boli dve platformy, ktoré v minulosti ponúkali služby herného streamovania, ale nakoniec boli ukončené z rôznych dôvodov. Pozrime sa na okolnosti, ktoré viedli k ich ukončeniu, a na vplyv, ktorý mali na trh herného streamovania.

Facebook Gaming

Facebook Gaming bol ambicióznym pokusom spoločnosti Meta (predtým Facebook), získať podiel na rastúcom trhu herného streamovania. Služba bola uvedená v apríli

2020, krátko pred vypuknutím pandémie COVID-19, čo prinieslo zvýšený záujem o online zábavu a streamovanie. Jednou z hlavných výhod Facebook Gamingu bola možnosť integrácie s existujúcimi profilmi na Facebooku, čo umožňovalo používateľom sledovať živé herné streamy a vysielat' svoje vlastné hry priamo na sociálnej sieti.

Facebook Gaming čelil viacerým prekážkam, vrátane odmietnutia aplikácie spoločnosťou Apple kvôli jej prísnyim pravidlám, ktoré zakazovali aplikácie na distribúciu neformálnych hier. Tento problém prinútil Meta odstrániť niektoré funkcie z aplikácie, čím sa znížila jej konkurencieschopnosť (Malik, 2022). Meta tiež investovala do exkluzívnych zmlúv s veľkými tvorcami obsahu, aby prilákala divákov z iných platforiem, ako sú Twitch a YouTube Gaming. Napriek týmto snahám bol Facebook Gaming zrušený 28. októbra 2022 kvôli problémom so získavaním trhu a konkurencieschopnosťou (Middler, 2022).

Mixer

Mixer, platforma prevádzkovaná spoločnosťou Microsoft, bol ďalším konkurentom na trhu herného streamovania. Mixer bol známy svojimi inovatívnymi funkciami, ako je interakcia v reálnom čase a možnosť hráčov streamovať hry s nízkou latenciou. Spoločnosť Microsoft sa však v roku 2020 rozhodla ukončiť prevádzku Mixeru a presmerovať používateľov na Facebook Gaming, čo bolo prekvapujúce, keďže platforma mala potenciál na ďalší rast (Warren, 2020).

Dôvody ukončenia Mixeru zahŕňali nedostatočný rast a schopnosť konkurovať silným hráčom na trhu, ako sú Twitch a YouTube Gaming. Stratégia Microsoftu bola presmerovať svoje zdroje na iné oblasti svojho podnikania, čo znamenalo ukončenie Mixeru a spoliehanie sa na partnerstvo s inými platformami.

Herné streamovanie je dôležitou súčasťou súčasného herného priemyslu, pričom hlavné platformy pre túto aktivitu predstavujú rôzne prístupy a stratégie. Analyzovali sme hlavné streamovacie platformy vrátane Twitch, YouTube Gaming, Trovo, Kick.com a tiež sme sa pozreli na ukončené platformy, ako sú Facebook Gaming a Mixer.

Twitch, ako najznámejšia platforma pre herné streamovanie, má významný vplyv na herný priemysel a komunitu hráčov. S využitím pokročilých technologických riešení a ponukou monetizačných príležitostí pre streamerov sa Twitch stal dominantnou platformou pre e-športy a iné herné udalosti. Táto platforma podporuje rôznorodosť obsahu a poskytuje priestor pre rast nových tvorcov obsahu, čím pozitívne ovplyvňuje herný priemysel.

YouTube Gaming, hoci už neexistuje ako samostatná platforma, priniesol nové možnosti pre tvorcov obsahu a integráciu so širšou službou YouTube. Jeho technologická kompatibilita a široká ponuka herných videí prispeli k diverzifikácii herného obsahu. Aj

keď bol ukončený ako samostatná služba, integrácia do hlavnej platformy YouTube umožňuje tvorcom dosiahnuť širšie publikum a poskytuje priestor pre ďalší rast herného obsahu.

Trovo, ako nová platforma, ponúka zaujímavé možnosti pre nových tvorcov a využíva silnú infraštruktúru spoločnosti Tencent. Platforma je zameraná na podporu rastu talentov a poskytuje možnosti na zlepšenie schopností a vybudovanie komunity. S jeho inovatívnymi funkciami má potenciál ovplyvniť herný priemysel prilákaním nových tvorcov a poskytnutím flexibility v streamovaní.

Kick.com sa snaží konkurovať etablovaným platformám, ako je Twitch, tým, že ponúka flexibilnejšie podmienky a menej prísne pravidlá pre obsah. Táto platforma môže prilákať tvorcov, ktorí sa cítia obmedzení inými platformami, a tým prispieť k väčšej diverzifikácii v oblasti herného streamovania.

Facebook Gaming a Mixer, dve platformy, ktoré boli ukončené, predstavovali rôzne prístupy k hernému streamovaniu. Facebook Gaming sa zameriaval na integráciu so sociálnou sieťou Facebook, čo ponúkalo príležitosti pre zdieľanie a sledovanie herných streamov primárne iba používateľom registrovaným na uvedenej platforme. Napriek tomu bol zrušený kvôli problémom so získavaním trhu a konkurencieschopnosťou. Mixer, prevádzkovaný spoločnosťou Microsoft, bol známy svojimi inovatívnymi funkciami, ale bol tiež ukončený kvôli nedostatočnému rastu a konkurencieschopnosti.

Celkovo možno povedať, že herné streamovacie platformy majú významný vplyv na herný priemysel a komunitu hráčov. Rôzne prístupy, technologické riešenia a používateľské zážitky prispievajú k rozvoju herného streamovania a poskytujú nové príležitosti pre tvorcov obsahu, vývojárov hier a marketingové stratégie. Flexibilita a rôznorodosť týchto platforiem vytvárajú dynamické prostredie, ktoré podporuje rast a inovácie v hernom priemysle.

2.2 Vývoj a trendy v oblasti herných streamovacích platforiem

Vývoj a trendy v oblasti herných streamovacích platforiem sú výrazne ovplyvnené pokrokom v technológiách a zmenou spotrebiteľských preferencií. V tejto súvislosti je niekoľko kľúčových oblastí, ktoré predstavujú aktuálne trendy v hernom streamovaní.

Technický vývoj a inovácie: Jedným z hlavných faktorov, ktoré umožnili rast herných streamovacích platforiem, je pokrok v technológiách, ako je 5G a cloud computing. Tieto technológie umožňujú streamovanie hier bez potreby ich inštalácie na zariadení používateľa, čo zvyšuje flexibilitu a dostupnosť pre hráčov (Jungseok Park et al., 2019).

S nástupom 5G sa zvýšila rýchlosť prenosu dát, čo umožnilo plynulejšie a kvalitnejšie streamovanie hier (Sandeepa Bhuyan et al., 2022).

Sociálne aspekty a zapojenie komunity: Herné streamovacie platformy, ako je Twitch, sa stali sociálnymi sieťami pre hráčov a divákov. Tieto platformy umožňujú používateľom sledovať živé prenosy hier a zároveň interagovať so streamermi a ostatnými divákmi prostredníctvom chatov a ďalších interaktívnych funkcií (Tim Wulf et al., 2018). Táto interaktivita zvyšuje angažovanosť a vytvára pocit komunity medzi používateľmi (Jih-Hsuan Tammy Lin et al., 2019).

Ekonomické príležitosti a obchodné modely: Herné streamovacie platformy vytvorili nové ekonomické príležitosti pre hráčov aj vývojárov hier. Streameri môžu zarábať peniaze prostredníctvom reklám, sponzorstva, predaja merchu a darov od divákov (Max Sjöblom et al., 2019). Platformy ako Twitch tiež poskytujú vývojárom hier príležitosť na propagáciu svojich produktov a získavanie spätnej väzby od komunity (Mark R. Johnson & Jamie Woodcock, 2019).

Bezpečnostné a zdravotné aspekty: Hoci herné streamovanie má mnoho výhod, existujú aj potenciálne riziká, ako je riziko závislosti alebo nadmerného času stráveného hraním. Štúdie ukazujú, že mladí ľudia a dospelávajúci, ktorí často používajú herné streamovacie platformy, môžu byť vystavení týmto rizikám, čo zdôrazňuje potrebu vzdelávania a prevencie (L. J. Cabeza-Ramírez et al., 2021).

Monetizácia a rastový potenciál: Monetizácia herných streamovacích platforiem je stále kľúčovou témou. Streameri a platformy skúmajú rôzne obchodné modely, ako sú predplatné, mikrotransakcie, a sponzorské partnerstvá, ktoré im umožňujú zarábať príjmy. Okrem toho vznikajú nové formy interaktívnych reklám, ktoré sú špecificky určené pre herné prostredie, čím sa otvárajú ďalšie možnosti pre monetizáciu (Max Sjöblom et al., 2019). Tento trend poukazuje na rastúci potenciál herných streamovacích platforiem ako významného ekonomického sektora.

Technologické pokroky v oblasti streamovania: Technologické pokroky ako vyššie rýchlosti prenosu dát, pokročilé algoritmy kompresie videa a cloudové riešenia prispievajú k zlepšeniu kvality streamovania a znižovaniu latencie (Sandeepa Bhuyan et al., 2022). Tieto inovácie majú zásadný vplyv na používateľský zážitok a umožňujú streamerom poskytovať kvalitnejšie prenosy s menším technickým obmedzením.

Regulácie a ochrana súkromia: S rastúcim počtom používateľov a zvyšujúcim sa objemom údajov sa stáva dôležitou otázkou aj ochrana súkromia a regulácie. Platformy musia zabezpečiť, že osobné údaje používateľov sú chránené a že dodržiavajú príslušné

zákony a nariadenia. Okrem toho sa vyskytujú výzvy v súvislosti s moderovaním obsahu a zabránením šíreniu nevhodného alebo urážlivého materiálu.

Sociálne a komunitné aspekty: Herné streamovacie platformy majú významný sociálny vplyv, pretože umožňujú hráčom a divákovi interakciu a vytvárajú komunity. To prináša nové príležitosti na podporu spoločenských väzieb, ale aj výzvy v oblasti moderovania a kontroly toxického správania (Tim Wulf et al., 2018). Efektívne moderovanie a podpora pozitívnych interakcií sú kľúčové pre udržanie zdravého komunitného prostredia.

Výhody a riziká pre vývojárov hier: Herné streamovacie platformy poskytujú vývojárom hier jedinečné príležitosti na propagáciu a spätnú väzbu od komunity. To môže urýchliť proces vývoja a pomôcť vývojárom lepšie porozumieť potrebám a očakávaniam hráčov. Napriek tomu, môžu vývojári zároveň čeliť tlaku od streamerov a komunity, čo môže ovplyvniť ich tvorivé rozhodnutia (Mark R. Johnson & Jamie Woodcock, 2019).

V súčasnej dobe žijeme v dobe rýchleho technologického pokroku a digitálnej komunikácie. Herné streamovacie platformy majú veľký podiel na tomto vývoji a neustále prispievajú k formovaniu spôsobu, akým sa ľudia spoja a komunikujú. Trendy, ktoré sme spomenuli, naznačujú, že herné streamovacie platformy budú v budúcnosti hrať ešte významnejšiu úlohu v našich životoch a kultúre, a to nielen v hernom priemysle, ale aj vo všeobecnej online komunite. Ich flexibilita, rozmanitosť obsahu a snaha o zlepšenie užívateľskej skúsenosti im umožňujú ostať relevantnými a atraktívnymi pre tvorcov i divákov. Súčasné i budúce herné streamovacie platformy nám tak poskytujú zaujímavý a inšpiratívny pohľad do sveta neustále sa meniacej digitálnej komunikácie a kultúry.

3 RIZIKÁ ONLINE KOMUNIKÁCIE

V ére, ktorá je definovaná neustálym pokrokom v informačných a komunikačných technológiách, sa online komunikácia stala základným pilierom modernej spoločnosti. Transformácia spôsobov, akými jednotlivci a kolektívy interagujú, zdieľajú a preberajú informácie, je nepochybne jedným z najvýraznejších dôsledkov digitálnej revolúcie. Tento rozvoj priniesol nespočetné výhody v podobe okamžitého prístupu k informáciám, zefektívnenia pracovných procesov a prehlbenia sociálnych väzieb cez digitálne platformy. Napriek tomu, s týmito príležitosťami prichádzajú aj nové výzvy a riziká, ktoré si vyžadujú dôkladnú analýzu a pochopenie.

Digitalizácia komunikácie otvára dvere rôznorodým bezpečnostným hrozbám, ktoré môžu ohroziť súkromie jednotlivcov, ochranu osobných údajov a celkovú integritu digitálneho priestoru. Kybernetické útoky, phishing, malware a iné formy kybernetického zneužívania predstavujú neustále hrozby pre používateľov internetu. Tieto riziká sú zložité a vyžadujú si nielen technické, ale aj sociálne a právne riešenia.

Na sociálnej a psychologickú úroveň online komunikácia formuje nové vzorce správania, identitu a sociálne interakcie. Vznikajú otázky týkajúce sa vplyvu digitálnej komunikácie na psychické zdravie, rozvoj závislostí, prehlbovanie sociálnych rozdielov a vznik nových foriem šikany.

Etické a právne aspekty online komunikácie pridávajú ďalšiu vrstvu komplexnosti. Ochrana autorských práv, regulácia nenávistných prejavov a zabezpečenie digitálnej spravodlivosti sú len niektoré z výziev, s ktorými sa spoločnosť stretáva v snahe o vytvorenie bezpečného a inkluzívneho digitálneho prostredia.

Pri pohľade na online komunikáciu a jej riziká je preto nevyhnutné prijať multidisciplinárny prístup, ktorý zahŕňa technické, sociálne, psychologické, etické a právne perspektívy. Táto kapitola sa snaží poskytnúť komplexný pohľad na široké spektrum rizík spojených s online komunikáciou, s cieľom informovať, vzdelávať a podnietiť k diskusiám o možných stratégiách na ich riešenie a minimalizáciu.

3.1 Bezpečnostné riziká pri online komunikácii

Zbieranie údajov sa stalo bežnou praxou pre mnohé spoločnosti a organizácie operujúce v online priestore. Tento trend vyvoláva obavy týkajúce sa rozsahu a typu údajov, ktoré sú zbierané, a spôsobov, akými sú tieto údaje využívané. Ako uvádzajú Micheli, Lutz a Büchi (2018), "digitálne stopy", ktoré užívatelia zanechávajú pri prehliadaní internetu, sú často zbierané bez explicitného súhlasu používateľov a môžu byť použité na profilovanie

a cieľenú reklamu. Táto prax vyvoláva etické otázky týkajúce sa práva jednotlivcov na súkromie a kontrolu nad ich osobnými údajmi.

Na ochranu súkromia a osobných údajov boli v rôznych jurisdikciách zavedené právne rámce, ako je napríklad Všeobecné nariadenie o ochrane údajov (GDPR) v Európskej únii. Tieto právne predpisy zavádzajú požiadavky na transparentnosť, súhlas používateľov a práva dotknutých osôb, ako napríklad právo na prístup k údajom, ich opravu alebo vymazanie. Napriek tomu, ako naznačuje Maciler Charity (2021), efektívnosť týchto regulácií závisí od ich implementácie a presadzovania, ako aj od povedomia a aktívnej účasti používateľov v ochrane ich vlastných údajov.

Kybernetická bezpečnosť a ochrana údajov

Ochrana osobných údajov je úzko spojená s kybernetickou bezpečnosťou. Využívanie bezpečnostných technológií, ako je šifrovanie a dvojfaktorová autentifikácia, zohráva kľúčovú úlohu v ochrane údajov pred neoprávneným prístupom a únikmi údajov. V tejto súvislosti sú neustále vzdelávanie a osvetové kampane zamerané na používateľov digitálnych služieb nevyhnutné pre zvyšovanie povedomia o potenciálnych rizikách a o tom, ako môžu používatelia chrániť svoje osobné údaje a súkromie v online prostredí.

Aby sa znížili riziká spojené so zberom a spracovaním osobných údajov, organizácie musia implementovať komplexné bezpečnostné opatrenia. To zahŕňa zavedenie šifrovania pre citlivé údaje, obmedzenie prístupu k údajom na základe princípu „minimálnych oprávnení“, a pravidelné audity bezpečnostných systémov. Šifrovanie zabezpečuje, že aj v prípade narušenia bezpečnosti sú údaje chránené pred zneužitím. Okrem toho princíp „minimálnych oprávnení“ obmedzuje prístup k údajom len na osoby, ktoré ich skutočne potrebujú pre výkon svojich povinností. Tým sa minimalizuje riziko neoprávneného prístupu.

Implementácia bezpečnostných opatrení musí byť v súlade s právnymi predpismi. V prípade nedodržania predpisov, ako je GDPR, môžu spoločnosti čeliť značným finančným pokutám a stratám dobrého mena. Zodpovednosť za ochranu osobných údajov nesie celý reťazec organizácií, vrátane poskytovateľov technológií, prevádzkovateľov platforiem a tretích strán, ktoré spracovávajú údaje. Aby sa zabezpečila zodpovednosť, spoločnosti musia mať transparentné politiky spracovania údajov a mechanizmy na nahlásenie porušení súkromia a bezpečnosti.

Používatelia zohrávajú dôležitú úlohu pri ochrane svojich osobných údajov. Sú zodpovední za výber bezpečných hesiel, aktiváciu dvojfaktorovej autentifikácie, a za obozretné zdieľanie osobných informácií na sociálnych sieťach a online platformách. Mali by byť informovaní o svojich právach podľa GDPR a iných právnych predpisov, a o

spôsoboch, ako môžu uplatniť tieto práva. Organizácie môžu prispieť k zvýšeniu povedomia používateľov prostredníctvom vzdelávacích programov a kampaní zameraných na osvetu v oblasti kybernetickej bezpečnosti a ochrany údajov.

Napriek pokrokom v oblasti ochrany osobných údajov a kybernetickej bezpečnosti zostávajú výzvy spojené s neustále sa meniacimi technológiami a novými hrozbami. V nadväznosti na tieto výzvy je dôležité pokračovať v hľadaní inovatívnych riešení, ktoré zabezpečia ochranu súkromia a posilnia kybernetickú bezpečnosť.

Výzvy a perspektívy

Dynamika digitálneho priestoru neustále posúva hranice technologických možností, ale súčasne vytvára nové riziká, ktoré môžu ohroziť ochranu súkromia a bezpečnosť osobných údajov. Výzvy v tejto oblasti súvisia s rýchlym rozvojom umelej inteligencie, veľkých dát a internetu vecí (IoT). Tieto technológie umožňujú zhromažďovanie a analýzu obrovských množstiev údajov, čo prináša nové možnosti, ale aj nové riziká zneužitia a narušenia súkromia.

Umelá inteligencia sa stala významným nástrojom v spracovaní údajov a rozhodovaní. S jej pomocou je možné analyzovať veľké objemy údajov v krátkom čase, identifikovať vzory a prijímať rozhodnutia na základe dát. To však znamená, že umelá inteligencia môže byť tiež využitá na sledovanie a profilovanie jednotlivcov. Tento trend vyvoláva obavy týkajúce sa automatizovaného rozhodovania, ktoré môže byť zaujaté alebo diskriminačné, a taktiež riziko, že osobné údaje budú zneužitá na neetické účely.

Internet vecí (IoT) predstavuje ďalší faktor, ktorý ovplyvňuje ochranu súkromia. Zariadenia pripojené k internetu, ako sú inteligentné domáce spotrebiče, zdravotnícke pomôcky a nositeľné technológie, zhromažďujú a odosielajú údaje v reálnom čase. Tieto údaje môžu byť citlivé a ak nie sú správne zabezpečené, môžu byť vystavené riziku útoku alebo zneužitia. Vzhľadom na túto výzvu je dôležité, aby výrobcovia týchto zariadení zabezpečili silné mechanizmy ochrany údajov a aby používatelia boli informovaní o rizikách spojených s používaním týchto technológií.

Aby sa vyrovnali tieto výzvy, je potrebné prijať komplexný prístup k ochrane súkromia a osobných údajov. To zahŕňa nielen technické opatrenia, ako je šifrovanie a bezpečnostné aktualizácie, ale aj legislatívne kroky a politiku, ktorá zohľadňuje dynamiku technológií. Je tiež dôležité, aby spoločnosti a organizácie boli transparentné vo svojom prístupe k údajom a aby poskytovali používateľom možnosti kontroly nad svojimi osobnými údajmi.

Perspektívy do budúcnosti zahŕňajú pokračujúce úsilie o zvýšenie povedomia a vzdelávanie v oblasti ochrany údajov. Vzdelávacie programy, ktoré informujú o

bezpečnostných postupoch, právach a zodpovednostiach, môžu pomôcť znížiť riziko porušení súkromia a posilniť dôveru v digitálne technológie. Okrem toho je potrebné investovať do vývoja bezpečnostných technológií, ktoré budú schopné držať krok s rýchlo sa meniacim digitálnym prostredím.

Rovnováha medzi inováciami a ochranou súkromia bude aj naďalej kľúčovým aspektom digitálneho veku. Udržanie tejto rovnováhy vyžaduje neustále monitorovanie technologického vývoja, proaktívne bezpečnostné opatrenia a aktívnu účasť všetkých zúčastnených strán na ochrane súkromia a bezpečnosti osobných údajov..

3.2 Sociálne a psychologické riziká online komunikácie

Online komunikácia na herných streamovacích platformách prináša so sebou nielen príležitosti pre spoločenské interakcie a zábavu, ale aj potenciálne sociálne a psychologické riziká. Podkapitola 3.2 Sociálne a psychologické riziká online komunikácie sa zameriava na analyzovanie týchto rizík s využitím aktuálnych vedeckých zistení.

Podľa štúdií Cabeza-Ramíreza, Fuentes-Garcíu a Muñoz-Fernándeza (2021) je jedným z hlavných rizík spojených s online komunikáciou na herných streamovacích platformách kyberšikana. Tieto štúdie identifikujú rôzne formy agresie, ktoré môžu byť prítomné, vrátane urážlivých komentárov, zastrasovania a obťažovania, čo môže mať vážne psychologické dôsledky na obeť v online priestore. Okrem toho, štúdie poukazujú na sociálnu izoláciu, ktorá môže vzniknúť, keď používatelia trávia príliš veľa času online a zanedbávajú osobné vzťahy v reálnom svete.

Kyberšikana sa môže prejavovať rôznymi formami, medzi ktoré môžeme tiež zaradiť zvýšený stres, úzkosti a depresie (Highton-Williamson, Priebe, & Giacco, 2015).

Kyberšikana však nie je jediným rizikom. Iným problémom je sociálna izolácia, ktorá môže vzniknúť, keď používatelia trávia príliš veľa času online a zanedbávajú osobné vzťahy v reálnom svete. Hoci online komunikácia umožňuje ľuďom komunikovať bez ohľadu na geografickú vzdialenosť, môže tiež viesť k odcudzeniu od fyzického sveta. Štúdie naznačujú, že prílišná závislosť na online komunikácii môže viesť k zníženiu sociálnych zručností a problémom s budovaním reálnych vzťahov (Cheung, Chiu, & Lee, 2011).

Tento fenomén sociálnej izolácie môže byť prehľbovaný ďalšími faktormi. Herné streamovacie platformy často vytvárajú prostredie, ktoré povzbudzuje ľudí k dlhému a opakovanému používaniu, čo môže viesť k závislosti. Táto závislosť môže mať negatívny vplyv na životný štýl používateľov, ovplyvňujúc ich spánkový režim, fyzickú

aktivitu a celkové zdravie. Keďže používatelia trávajú viac času online, ich fyzické a sociálne aktivity v reálnom svete môžu klesať (Bialecka-Pikul et al., 2014).

Psychologické riziká sú ďalšou významnou oblasťou, ktorú je potrebné zväžiť. Online komunikácia môže viesť k nárastu úzkosti a stresu z rôznych dôvodov. Napríklad neustále porovnávanie s inými používateľmi, tlak na vytváranie obsahu alebo strach z nedostatku uznania môžu prispieť k zvyšovaniu úzkosti medzi používateľmi herných platforiem. Tento tlak môže mať negatívne dôsledky na duševné zdravie a celkovú pohodu používateľov.

Existuje aj riziko toxického správania, ktoré môže viesť k vytváraniu nepriateľskej atmosféry na platformách. Keď sa používatelia cítia ohrození alebo nepríjemne kvôli agresívnym alebo nenávisťným prejavom, môžu mať tendenciu sa izolovať alebo opustiť platformu úplne. To môže mať negatívny vplyv na rôznorodosť a inklúziu, ktoré sú dôležité pre zdravú online komunitu.

Následkom vytvárania nepriateľskej atmosféry na online platformách môžu používatelia, ktorí sa cítia znevýhodnení alebo ohrození, vyhľadať alternatívne spôsoby sociálnej interakcie mimo týchto prostredí. Tento posun môže viesť k uzavretiu skupín, kde sa ľudia s podobnými skúsenosťami spájajú v úsilí nájsť bezpečné miesta na komunikáciu. Hoci tieto menšie skupiny môžu poskytnúť podporu, zároveň môžu viesť k segregácii a prehľbovaniu sociálnych rozdielov.

Keď online platformy nezasiahnu proti toxickému správaniu, môžu sa znížiť možnosti pre rôznorodé hlasy a perspektívy. To má vážne dôsledky pre inklúziu, ktorá je základom pre zdravú a dynamickú online komunitu. Ak sa používatelia cítia vylúčení alebo vystavení neustálemu stresu kvôli toxickému správaniu, môže to viesť k úbytku rôznorodosti názorov a myšlienok. To môže obmedziť možnosti pre konštruktívny dialóg a podporovať kultúru, kde prevláda agresivita a intolerancia.

Na zmiernenie týchto rizík je nevyhnutné, aby platformy zaviedli účinné politiky a mechanizmy na monitorovanie a reguláciu správania používateľov. Implementácia systémov pre nahlasovanie a sankcionovanie toxického správania môže pomôcť znížiť mieru agresivity a vytvoriť bezpečnejšie prostredie pre všetkých používateľov. Okrem toho, platformy by mali podporovať rôznorodosť a inklúziu prostredníctvom programov, ktoré zdôrazňujú význam rešpektu a empatie v online komunikácii.

Vzdelávanie používateľov o rizikách spojených s toxickým správaním a posilňovanie povedomia o tom, ako správne komunikovať online, môžu byť tiež účinnými nástrojmi na podporu pozitívnej atmosféry na platformách. Takéto vzdelávacie iniciatívy môžu

pomôcť používateľom rozpoznať a riešiť toxické správanie, čím sa zvyšuje pravdepodobnosť, že sa budú cítiť pohodlne a bezpečne pri komunikácii s ostatnými.

Na základe vyššie uvedených faktorov je jasné, že toxické správanie predstavuje významné riziko pre online komunity. S cieľom zaistiť zdravé a inkluzívne prostredie je dôležité, aby platformy zaviedli účinné opatrenia na prevenciu a zvládanie agresívneho a nenávisťného správania, zároveň podporujúc kultúru rešpektu a empatie.

3.3 Etické a právne aspekty online komunikácie

Etické a právne aspekty online komunikácie sa stávajú čoraz aktuálnejším témom v dobe rastúcej digitálnej integrácie a využívania nových médií. Aktuálna literatúra odhaľuje mnohostrannosť tejto problematiky, ktorá zahŕňa rôzne roviny – od individuálnej etiky správania sa po komplexné právne rámce, ktoré sa snažia regulovať online priestor a zabezpečiť ochranu osobných údajov a súkromia.

V súčasnosti sme svedkami paradoxu vo virtuálnej komunikácii, kde aj napriek technologickému pokroku a rozšíreniu prístupu k informáciám cez informačné a komunikačné technológie (IKT), ako sú smartfóny a digitálne platformy, dochádza k etickým a právnym výzvam. Hans Jonas (2014) a Rafael Capurro (2014) poukazujú na potrebu prehodnotenia tradičných etických koncepcií vzhľadom na novú realitu, ktorú prináša digitálne prostredie. Tento prechod z analógového do digitálneho sveta, kde mládež čelí každodenne rozdielom medzi osobnou etikou a etikou online správania, vyvoláva potrebu nového etického rámca.

Podľa Mansella a Tremblaya (UNESCO 2013) je kľúčovým prvkom regulácia obsahu na internete, kde rýchly prístup k informáciám prináša výzvy ako dezinformácie, kyberšikanu a otázky ochrany súkromia. Zároveň, Jon Stuart Mill (2014, cit. Romero 2016) zdôrazňuje, že sloboda prejavu by nemala byť zneužívaná na škodu iných, čo vytvára dôležitý právny a etický rozmer v moderovaní obsahu na sociálnych sieťach a iných platformách.

V oblasti práva a regulácie, Európska únia ukazuje príklad prísnych nariadení, ako je GDPR, ktoré sa snažia chrániť osobné údaje a súkromie používateľov v online prostredí. Toto nariadenie zdôrazňuje potrebu jasnej regulácie v oblasti zberu a spracovania osobných údajov, a taktiež zabezpečenia práv používateľov na ochranu ich digitálnej identity.

Online správanie a jeho regulácia sú taktiež sprievodným javom nových technológií. Uplatňovanie algoritmov na detekciu nevhodného obsahu môže narúšať prirodzené

komunikačné procesy a zasahovať do slobody prejavu. To vyžaduje citlivý prístup, kde je nevyhnutné zvážiť etické dôsledky a možné právne aspekty týchto technológií.

Z týchto dôvodov je dôležité, aby bol každý krok v online komunikácii a moderovaní obsahu predmetom dôkladného zváženia etických a právnych hľadísk. Tieto aspekty by mali byť integrované do vývoja technológií, vytvárania obsahu a jeho distribúcie, aby sme podporili kultúru zodpovednej online interakcie. Diskusia a implementácia etických a právnych štandardov by mala byť súčasťou každého aspektu digitálneho priestoru, pričom zohľadňovať široké spektrum spoločenských a právnych vplyvov.

3.4 Regulácia obsahu a zodpovednosť v online prostredí

Téma regulácie a zodpovednosti v prostredí herných streamovacích platforiem a online priestoru je v súčasnej dobe mimoriadne aktuálna. S rastúcou popularitou herného streamovania a jeho vplyvom na kultúru, spoločnosť a ekonomiku sa vynára množstvo otázok súvisiacich s etickými a právnymi aspektmi tohto prostredia.

Herné streamovacie platformy, ako sú Twitch, YouTube Gaming a ďalšie, ponúkajú používateľom možnosť sledovať a zúčastňovať sa na živom prenose herných relácií. Uvedené platformy poskytujú priestor pre interakciu medzi streamerom a jeho divákmi, čo vytvára nový druh digitálnej komunity v online prostredí. Napriek tomu, so slobodou prichádza aj zodpovednosť v uvedenom prostredí.

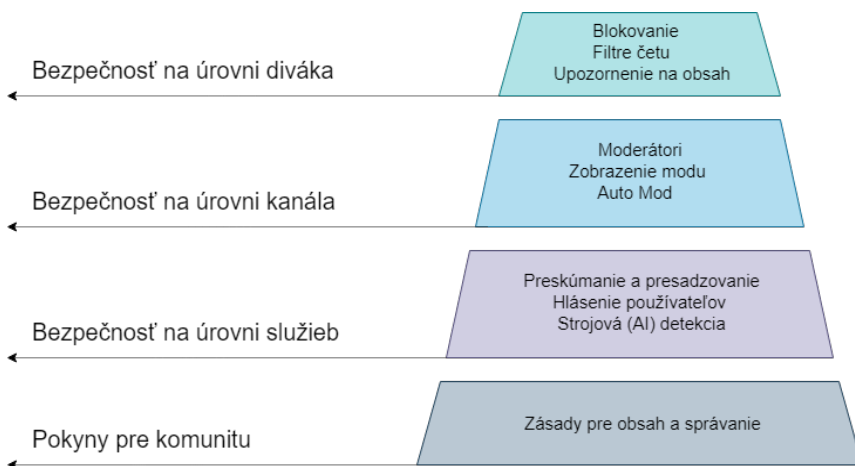
Regulácia obsahu na online streamovacích platformách je komplexnou problematikou. Základnú úlohu zohrávajú samotné platformy prostredníctvom svojich pravidiel a algoritmov, ktoré majú zabrániť šíreniu nevhodného alebo explicitného obsahu. Jedným z hlavných aspektov regulácie riešenej problematiky je zabezpečenie, aby obsah, ktorý je zdieľaný prostredníctvom uvedených platforiem, bol v súlade s platnými zákonmi a nariadeniami. To zahŕňa dodržiavanie autorských práv, ochranu maloletých a boj proti šíreniu nenávisťných prejavov či škodlivého obsahu. Streameri a platformy sú povinní monitorovať a kontrolovať obsah, aby sa zabezpečilo, že nezodpovedá za žiadne protiprávne alebo škodlivé konanie v oblasti ich používateľských účtov.

Neschopnosť správne regulovať obsah môže mať za následok riziko šírenia dezinformácií, extrémizmu a iných foriem škodlivého obsahu.

Na úrovni platforiem je základná zodpovednosť spojená s dohľadom a reguláciou obsahu prostredníctvom zavedených mechanizmov moderácie. Moderátori na Twitchi alebo YouTube Gaming musia mať jasné smernice, ako reagovať na nevhodný obsah, a platformy musia byť schopné uplatňovať sankcie proti streamerom, ktorí tieto smernice

porušujú. Napriek tomu, dôležitým faktorom je aj transparentnosť týchto procesov a schopnosť platforiem jasne komunikovať pravidlá a následky ich porušenia.

Jedným z riešení môže byť efektívnosť, ktorú aktuálne rozoberá Twitch, prostredníctvom aktivácie nástrojov a pravidiel, vďaka ktorým posilňujú proaktívnu detekciu neželaného obsahu v ich online priestore.



Obr. 5: Bezpečnostná infraštruktúra obsahu v online priestore (Twitch.tv 2024)

Bezpečnostná infraštruktúra sa skladá zo štyroch etáp, kde spolu vytvárajú tvar pyramídy. Situovaná je od spodnej časti po najvyššiu, vrchnú časť pyramídy.

Pokyny pre komunitu predstavujú základ bezpečnostného ekosystému vybranej platformy. Tieto pravidlá určujú hranice pre všetok používateľsky generovaný obsah a aktivity v uvedenom online priestore. **Bezpečnosť na úrovni služieb** zahŕňa technológie a operácie používané na dodržiavanie komunitných pravidiel naprieč Twitchom. Skladá sa z troch častí: strojová (AI) detekcia, hlásenie používateľov a preskúvanie/presadzovanie.

strojová (AI) detekcia využíva technológie, ktoré skenujú obsah na službe a následne ho označia na kontrolu ľudskými špecialistami (nazývaná tiež „detekcia strojov“ alebo „proaktívna detekcia“). Príklady takéhoto obsahu môžu byť nasledovné: nahota, sexuálny obsah, krv a extrémne násilie propagované v online priestore.

hlásenie používateľov: Hlásenia od komunity sú kľúčovou súčasťou udržiavania bezpečnosti a dôvery v komunitu a dodržiavania komunitných pravidiel. Používateľské hlásenia sú na Twitchi obzvlášť účinné, pretože takmer celý obsah na Twitchi — video a chat — je verejný.

preskúvanie/presadzovanie: ide o etapu, kedy kvalifikovaní a skúsení profesionáli kontrolujú obsah a účty nahlásené používateľmi a označené strojovou (AI) detekciou ako nebezpečné.

Bezpečnosť na úrovni kanála zabezpečuje, aby streamer, resp. osoba distribuujúca obsah koncovým divákom určila štandardy prijateľného a neprijateľného správania komunity. Aby sa podporila kultúra zodpovednosti, streameri môžu zostaviť tím komunitných moderátorov (bežne nazývaných „modov“), ktorí moderujú chat na kanále streamera. Modí môžu byť ľahko identifikovaní v chate podľa zelenej ikony meča vedľa ich používateľského mena. Moderátori plnia mnoho úloh, od privítania nových divákov na kanáli, cez odpovedanie na otázky, až po moderovanie a vynucovanie štandardov na úrovni kanála.

Bezpečnosť na úrovni diváka poskytujú divákovi rôzne funkcie, ako sú značky pre dospelých, filtre chatu a blokovanie ostatných používateľov, ktoré môžu využiť na prispôbenie obsahu, ktorému čelia, a interakcií, ktoré majú naprieč službou.

Twitch systematicky posilňuje svoje bezpečnostné protokoly prostredníctvom kombinácie technologických riešení, používateľských hlásení a dôkladného preskúmania obsahu odborníkmi, aby zabezpečil dodržiavanie komunitných pravidiel. Modernizácia komunitných pravidiel a vynucovacie mechanizmy zahŕňajúce strojovú detekciu a hodnotenia ľudskými odborníkmi zvyšujú transparentnosť a efektivitu v riadení obsahu a interakcií na platforme. Pri zabezpečení individuálnej aj kolektívnej bezpečnosti kladú dôraz na osobné prispôbenie ochranných opatrení streamermi a divákmi, čo umožňuje vytváranie bezpečnejšieho a zodpovednejšieho online prostredia.

Johnson a Woodcock (2019) sa vo svojom článku zameriavajú na význam live streamingu a jeho vplyvu na priemysel videohier, najmä prostredníctvom platformy Twitch.tv. Ich štúdia ukazuje, ako streamovanie ovplyvňuje nielen spôsob, akým sú hry vnímané a konzumované, ale aj ich vývoj a marketing, čím prispieva k predĺženiu atraktívnosti starších alebo nezávislých hier. Na druhej strane je dôležitá aj legislatíva jednotlivých krajín, ktorá môže platformy zaväzovať k dodržiavaniu určitých štandardov.

Súčasne s tým, ako herné streamovacie platformy rastú a priťahujú čoraz väčší počet používateľov, sa zvyšuje aj pozornosť verejnosti na správanie streamerov a ich vplyv na mladých divákov. Tu vstupuje do hry osobná zodpovednosť streamerov. Musia si uvedomovať, že ich obsah môže ovplyvňovať správanie a hodnoty ich divákov, najmä mladých. Preto je kľúčové, aby streameri boli vzorom v oblasti zodpovednosti a rešpektu voči ostatným, čím by sa predišlo šíreniu negatívnych vzorov.

Špecifická pozornosť by mala byť venovaná aj šíreniu toxického správania v online prostredí. Toxické správanie, ako je kyberšikana, rasizmus, sexizmus alebo iné formy diskriminácie, môže mať vážne následky pre obeť a negatívne ovplyvniť celú komunitu. Platformy by mali investovať do vývoja algoritmov a technológií na detekciu takéhoto správania, ako aj do vzdelávacích programov, ktoré by učili streamerov a divákov o dôležitosti rešpektu a inklúzie.

Medzinárodné aspekty regulácie prinášajú ďalší stupeň zložitosti. Mnohé platformy pôsobia globálne, čo znamená, že musia zohľadňovať rôzne právne predpisy a kultúrne normy v rôznych krajinách. Napríklad v Európe musia platformy dodržiavať prísne pravidlá týkajúce sa ochrany osobných údajov podľa GDPR, zatiaľ čo v iných krajinách môžu byť tieto predpisy menej prísne. Táto diverzita kladie zvýšené nároky na právne oddelenia platforiem a môže viesť k komplikáciám v rámci implementácie celosvetových štandardov.

Shen et al. (2023) poskytujú prehľad vo svojom článku o regulácii a vládnych snahách v čínskom priemysle v oblasti online live streamovania. Článok zdôrazňuje dôležitosť dodržiavania regulácií pre udržateľný rozvoj tohto odvetvia, poukazuje na potrebu spolupráce medzi platformami a regulačnými orgánmi. Napriek tomu v praxi často dochádza k situáciám, kedy sú na uvedených platformách šírené materiály, ktoré môžu byť nevhodné pre niektoré vekové alebo sociálne skupiny.

Jedným z dôležitých aspektov regulácie je aj etika v reklame a sponzorstvách. Streameri sú často zapojení do rôznych reklamných kampaní a sponzorstiev, ktoré môžu ovplyvňovať ich obsah. Je dôležité, aby platformy zabezpečili, že tieto reklamy sú jasne označené a diváci sú informovaní o ich prítomnosti. Transparentnosť a etická komunikácia sú kľúčové na zachovanie dôvery medzi platformami, streamermi a divákmi.

Zodpovednosť za obsah je ďalším dôležitým aspektom. Kým platformy majú určitú mieru zodpovednosti za to, aký obsah umožňujú šíriť, nemôže byť ignorovaná ani osobná zodpovednosť streamerov, tak ako sme už spomínali. Tí by mali byť informovaní o pravidlách platforiem a dôsledkoch ich porušenia, ako aj o možnom vplyve ich obsahu na divákov.

Okrem toho, diskusia o zodpovednosti za obsah je kľúčová vzhľadom na široký dosah streamovacích platforiem. Wang a Chou (2019) skúmali jednotlivé motivácie divákov pre sledovanie živých videoprenosov a identifikovali rôzne faktory, ako sú zábava, spoločenská interakcia, a dokonca voyeurizmus, čo naznačuje rôznorodé motivácie, ktoré môžu ovplyvniť spôsob, akým je obsah vnímaný. Definované motivácie pre

zainteresované strany môžu mať vplyv na obsah a celkovú jeho kvalitu, čo kladie zvýšenú zodpovednosť pre platformy a obzvlášť pre streamerov vytvárajúcich obsah pre dané platformy.

Naopak, výskum, ktorý realizovali Chen a Chang v roku 2019 naznačuje, že psychologické aspekty, ako je stres a osamelosť, môžu ovplyvniť problematické používanie videoherných živých streamovacích služieb. Výsledky tiež naznačujú, že motivácie pre únik z reality a získanie informácií môžu ovplyvňovať závislosť na týchto službách (Chen & Chang, 2019).

Riešenie otázok regulácie obsahu a zodpovednosti v online prostredí herných streamovacích platforiem si preto vyžaduje kooperatívny prístup medzi legislatívou, samotnými platformami a ich používateľmi. Efektívna komunikácia pravidiel, transparentné a rýchle riešenie problémov sú kľúčové pre vytvorenie bezpečného a inkluzívneho online prostredia pre všetkých. Na základe dostupných informácií je jasné, že dynamický vývoj tohto sektoru bude aj naďalej vyžadovať pozornosť a prispôsobovanie zo strany všetkých zainteresovaných strán.

4 VPLYV STREAMOVACÍCH PLATFORIEM NA ONLINE KOMUNIKÁCIU A SOCIÁLNE INTERAKCIE

Vzhľadom na ich rastúci vplyv na spoločnosť a kultúru je dôležité porozumieť dynamike komunikácie, ktorá na streamovacích platformách v online priestore prebieha.

Východiskom pre tento výskum je komplexná revízia existujúcich štúdií a metodológií týkajúcich sa online komunikácie na streamovacích platformách. Zahrňuje to výber relevantných štúdií, ako napríklad prácu Cabeza-Ramíreza, Fuentes-Garcíu, a Muñoz-Fernándeza (2021), ktorí skúmali rôzne aspekty streamovania hier, vrátane motivácie, správania, monetizácie aktivít a kvality zážitku v online prostredí. Tiež prácu od Manzana a kol. (2012), ktorí sa zameriavali na technické a protokolové aspekty cloudového hrania hier v online prostredí.

Štúdie Cabeza-Ramíreza, Fuentes-Garcíu a Muñoz-Fernándeza (2021) zohrali významnú úlohu pri formovaní teoretických základov nášho výskumu. V kapitole 2, konkrétne v časti týkajúcej sa typov online komunikačných platforiem, sme sa zamerali na interaktívne a sociálne aspekty streamovacích platforiem, pričom sme využili závery týchto štúdií. V kapitole 3 Výhody a riziká online komunikácie sme sa v podkapitole 3.2 Sociálne a psychologické riziká online komunikácie venovali sociálnym a psychologickým rizikám, kde sme použili zistenia o kyberšikanе a sociálnej izolácii, ktoré sú uvedené v štúdiách od Cabeza-Ramíreza, Fuentes-Garcíu a Muñoz-Fernándeza (2021).

Autori zdôrazňujú, že herné streamovacie platformy sú dynamické komunikačné prostredia, kde interaktivita medzi streamermi a divákmi vytvára komplexné sociálne interakcie. Výskum ukazuje, že tieto platformy nielen umožňujú zdieľanie herných zážitkov, ale tiež podporujú tvorbu a udržiavanie komunitných väzieb prostredníctvom okamžitej spätnej väzby. Tieto závery sme integrovali do našej metodológie, aby sme zabezpečili, že naše analýzy budú reflektovať reálne interakcie a vzťahy na týchto platformách.

Príprava a realizácia výskumu

Výskum bude zahŕňať kvantitatívne aj kvalitatívne metódy na zber a analýzu dát. Plánuje sa využitie dotazníkov a rozhovorov s hráčmi a divákmi streamovacích platforiem na zhromaždenie údajov o ich skúsenostiach, preferenciách a vnímaných rizikách. Tiež bude dôležité zohľadniť demografické faktory, ako sú vek a pohlavie, aby sa lepšie pochopili rozdiely v online komunikácii medzi rôznymi skupinami používateľov.

Predbežné zistenia naznačujú, že komunikácia na herných streamovacích platformách je komplexná a ovplyvňuje ju množstvo faktorov, vrátane typu hry, platformy, a individuálnych charakteristík používateľov. Výskum v tejto oblasti môže prispieť k lepšiemu pochopeniu sociálnych interakcií v digitálnom veku a identifikovať stratégie na zlepšenie kvality komunikácie a znižovanie potenciálnych rizík spojených s online priestorom.

4.1 Výskumný prístup

Výskumný prístup sme zamerali na oblasť kvantitatívneho výskumu, približujúci analýzu dát získaných z dotazníkov distribuovaných medzi používateľmi herných streamovacích platforiem. Cieľom bolo objektívne posúdiť rôzne aspekty online komunikácie na týchto platformách a identifikovať potenciálne riziká spojené s používaním uvedených služieb.

4.2 Výskumná stratégia

Výskumnú stratégiu sme definovali ako deskriptívnu so zameraním na popis charakteristík komunity používateľov herných streamovacích platforiem a identifikáciu častých vzorcov správania a komunikácie. V rámci výskumnej stratégie sme tiež využili exploračné prvky, ktorými sme sa snažili odhaliť nové fenomény alebo neznáme riziká v uvedenom online prostredí.

4.3 Vzorkovanie a metóda zberu dát

V rámci výskumu bola vzorka definovaná ako špecifická komunita používateľov herných streamovacích platforiem, ktorí boli oslovení online prostredníctvom Google Formulárov. Ako dominujúce platformy boli identifikované Twitch a YouTube, kde veková distribúcia používateľov naznačuje silnú prítomnosť mladej generácie. Na platforme Twitch, najpočetnejšie vekové skupiny zahŕňajú používateľov vo veku 18 až 24 rokov (45%) a 25 až 34 rokov (30%), čo spoločne tvorí 75% používateľskej základne (StreamScheme) (Solomons 2024). YouTube vykazuje podobnú štruktúru, s najväčšou skupinou používateľov medzi 25 a 34 rokmi (21,3%) a ďalšími 15% divákov patriacimi do skupiny 18 až 24 rokov (Needle 2023) (Salman 2024).

Metóda zberu dát bola realizovaná kvantitatívne, kde dotazník neobsahoval žiadne osobné alebo citlivé údaje. Tento prístup bol zvolený za účelom zabezpečenia anonymity a ochrany účastníkov v online prostredí.

Na začiatku výskumného procesu a pri zostavovaní dotazníka sme zahrnuli vzdelanie respondentov medzi identifikačné otázky. Tento krok bol uskutočnený s cieľom

zabezpečiť presnejšie začlenenie odporúčaní pre prax. Porozumenie vzdelaniu a životnému štýlu respondentov nám umožní lepšie identifikovať ich potreby a správanie, čo je nevyhnutné pre efektívnu analýzu a interpretáciu získaných dát. Analýza demografických údajov získaných z herných streamovacích platforiem poskytla taktiež podklady pre určenie aktuálnej vekovej skladby vzorky a jej následné využitie pri interpretácii výsledkov výskumu. Takto získané údaje napomáhajú lepšiemu porozumeniu charakteristik a preferencií cieľovej skupiny, čo je kľúčové pre správne nasmerovanie marketingových stratégií a vývoja obsahu, ktorý by najviac rezonoval s používateľmi vybraných streamovacích platforiem.

Táto fáza výskumu predstavuje pilotné zisťovanie na malej vzorke 150 respondentov. Výsledky z tejto pilotnej štúdie nám umožnia identifikovať štandardnú odchýlku, ktorá sa použije ako základ pre ďalšie výskumy. V tejto etape ešte len zisťujeme základné informácie, ktoré nám pomôžu presnejšie definovať metodologické nástroje a overiť hypotézy. Primárnym výskumom s relevantnou veľkosťou vzorky sa budeme zaoberať v ďalšej etape skúmania predmetnej problematiky. Tento prístup nám umožní dosiahnuť vyššiu spoľahlivosť a validitu výsledkov, čím sa prispeje k hlbšiemu porozumeniu dynamiky online interakcií na herných streamovacích platformách.

4.3.1 Ciele a hypotézy výskumu

Cieľ 1: Identifikovať základné vzorce komunikácie používateľov na herných streamovacích platformách.

Hypotéza 1: Používatelia herných streamovacích platforiem majú tendenciu používať špecifický jazyk a slang vo svojej komunikácii, ktorý sa môže líšiť od štandardnej online komunikácie.

Cieľ 2: Skúmať riziká spojené s online komunikáciou na herných streamovacích platformách.

Hypotéza 2: Existujú špecifické riziká (napr. kyberšikana, vystavovanie nevhodného obsahu) spojené s používaním herných streamovacích platforiem, ktoré môžu negatívne ovplyvniť používateľov daných platforiem.

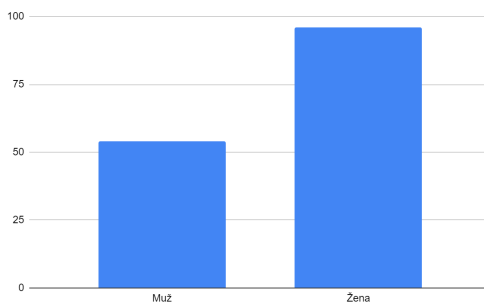
Cieľ 3: Hodnotiť mieru povedomia používateľov o rizikách a bezpečnostných opatreniach na herných streamovacích platformách.

Hypotéza 3: Väčšina používateľov nie je plne informovaná o rizikách a bezpečnostných opatreniach pri používaní herných streamovacích platforiem.

4.4 Spracovanie dát

Na základe analýzy údajov získaných z kvantitatívneho výskumu medzi 150 respondentmi môžeme prezentovať nasledujúce zistenia relevantné pre oblasť online komunikácie na herných streamovacích platformách.

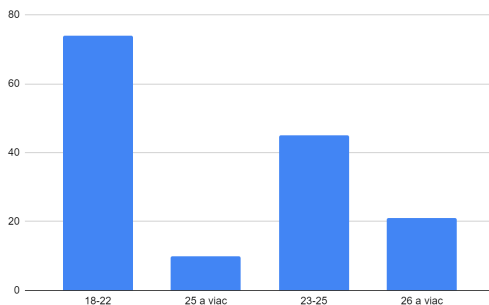
Graf 1: Pohlavie



Graf rozloženia pohlavia ukazuje, že väčšina respondentov sú ženy, zatiaľ čo menšina sú muži. Veľmi dôležité je v tomto prípade poukázať na fakt, že v online hernom streamovacom svete je každým rokom percento žien/používateľiek podstatne vyššie. Dôkazom toho sú aj rozširujúce marketingové kampane podporujúce ženské pohlavie v tomto prostredí.

Na druhej strane veková kategória používateľov poukazuje na väčšie množstvo používateľov práve v mladom veku, od 18. rokov do 22. rokov – čo môže poukazovať primárne na dôvody rýchlej adaptácie prostredia práve mladým používateľom online prostredia.

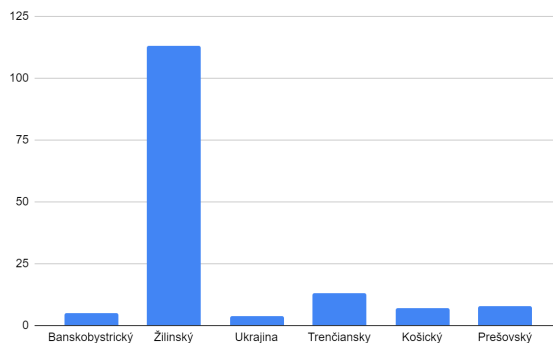
Graf 2: Vek



V oblasti geografického rozloženia používateľov môžeme na našej vzorke poukázať na prevahu mladých ľudí v rámci stredného Slovenska. Dosah na mladých ľudí v uvedenom

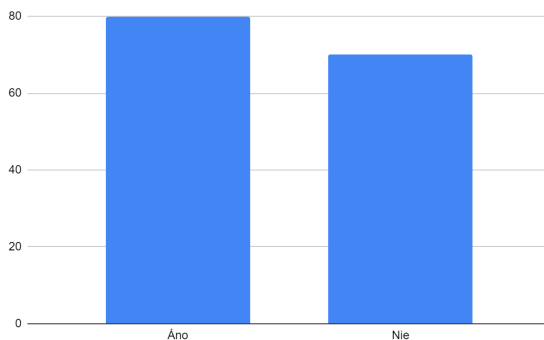
kraji predpokladáme z dôvodu väčšej participácie a účasti mladých ľudí na akciách realizované miestnou univerzitou, kde autorka nadviazala viacero kontaktov z odvetvia herných streamovacích platforiem.

Graf 3: Bydlisko



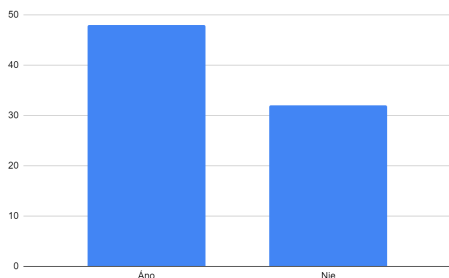
Hlavnú, prioritnú otázku č.1 sme definovali nasledovne: „Využívate online komunikáciu v prostredí herných streamovacích platforiem?“

Graf 4: Využívanie online komunikácie

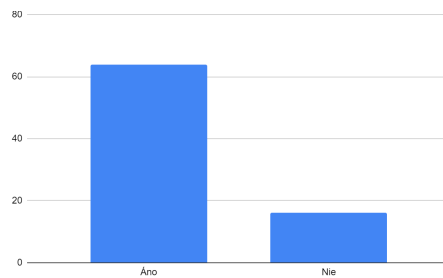


Podľa dostupných dát je zrejmé, že väčšina používateľov využíva uvedený druh komunikácie v online prostredí. Napriek tomu, tí ktorí online komunikáciu využívajú, využívajú tiež komunikáciu v chate, ako aj súkromných správach – kde však iba polovica využíva súkromné správy.

Graf 6: Využívanie súkromných správ

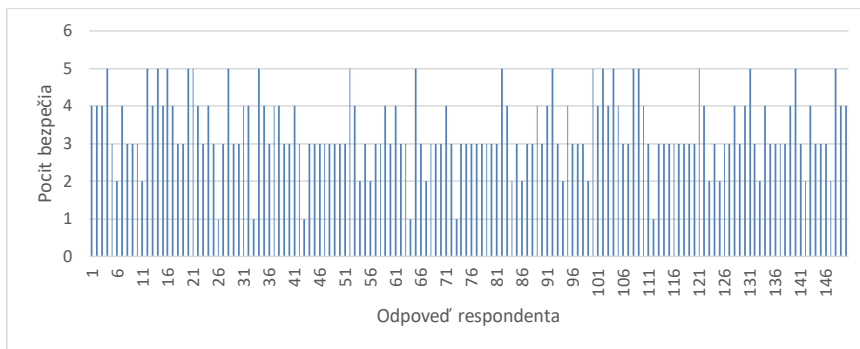


Graf 5: Využívanie chatovacej možnosti



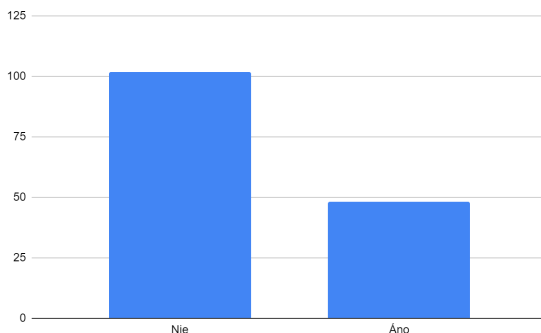
Medzi ďalšie sekundárne otázky sme zaradili výskumný typ otázky, kde sme skúmali ako sa používatelia cítia pri tom ako komunikujú v uvedenom online prostredí. Výsledky dát ukazujú, že používatelia sa cítia neutrálne vo väčšej miere bezpečne, no niektorí vyjadrili taktiež svoju obavu o bezpečie zaradením nízkeho štatútu bezpečnosti v oblasti online komunikácie v uvedenom prostredí.

Graf 7: Pocit bezpečnosti



Evokovaním bezpečného online priestoru pre používateľov uvedených platforiem vzniká týmto spôsobom pocit otvorenosti, možnosti zdieľania svojich pocitov, nálad, myšlienok v rámci komunit, ktoré v online priestore vytvárajú. V nadväznosti na tieto skutočnosti sme realizovali ďalšiu sekundárnu otázku, v ktorej sme zisťovali, či používatelia uvedených platforiem využívajú daný online priestor aj v prospech ťažkých situácií, ktoré sú súčasťou každodenných životov jedincov v celosvetovom merítku.

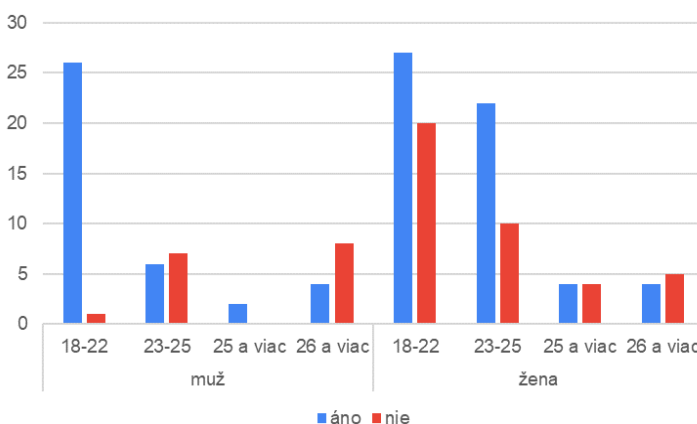
Graf 8: Využívanie uvedeného online priestoru v prospech ťažkých životných situácií



Z dostupných dát vyplýva, že používatelia vo väčšej miere neinklinujú k možnosti využívania vybraného online prostredia k možnosti riešenia svojich problémov. Musíme však poukázať na fakt, že takmer 50 používateľov využilo online priestor k riešeniu svojich vnútorných/vonkajších problémov. Išlo prevažne o problémy v rodinnej sfére, ale taktiež aj o problémy spojené s medziľudskými vzťahmi (rozchod, nezhoda medzi priateľmi a pod.)

V nadväznosti na pocit bezpečia, ako aj využívanie jednotlivých typov komunikačných prostriedkov v uvedenom online priestore sme zisťovali skutkový stav stretnutia sa s inkriminovanými používateľmi, ktorí môžu svoje rizikové správanie presúvať nielen do celkovej komunity, ale aj k jednotlivcom.

Graf 9: Stretnutie sa s rizikovým prejavom správania

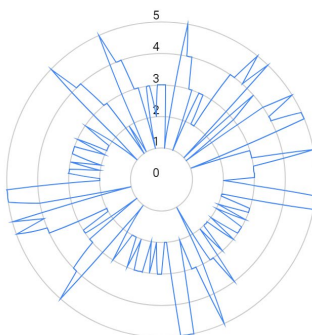


Z dát vyplýva, že pokiaľ sa používatelia s rizikovým prejavom správania stretli, išlo prevažne o agresívny typ správania, v spojení s extrémistickým prejavom,

kyberšikanovaním v prostredí komunikačných kanálov na možnosti chatovania viacerých používateľom uvedeného online prostredia. Používatelia situáciu riešili buď nahlásením používateľa, alebo používateľským zablokovaním, čím chceli predísť ďalšiemu stretnutiu k rizikóvemu správaniu jednotlivcov s uvedenými sklonmi.

V oblasti chatovacích kanálov, prostredníctvom ktorých môžu používatelia nadväzovať komunikáciu sa v posledných rokoch stretávame s novými vymoženosťami v oblasti umelej inteligencie, kde v pomerne veľkej miere prichádzajú užívatelia do kontaktu s takzvanými „chatovacími botmi“. Uvedení boti majú možnosti rôznorodej interaktívnej komunikácie s používateľmi a to na základe nastavení vybraného užívateľského používateľa (v prostredí herných streamovacích platforiem je spomínaný užívateľský používateľ známy ako streamer), ktorí interakciu môžu definovať tiež v intervalových možnostiach zobrazovania jasne definovanej správy koncovému používateľovi.

Graf 10: Používanie chatbotov a ich vplyv na používateľov



Používateľov sme inklinovali k otázke, ktorá predstavovala ich postoj k chatbotom, ktorí sú využívaní v uvedenom online prostredí. K dispozícii mali škálu od 1 po 5 pričom 1 znamenalo veľmi pozitívny postoj k chatbotom a 5 naopak veľmi negatívny postoj k chatbotom. Ako môžeme vidieť na grafe č. 10, používatelia majú vo väčšej miere neutrálny až priam negatívny postoj k využívaniu chatbotov.

4.5 Interpretácia výsledkov

Na základe údajov získaných z kvantitatívneho výskumu realizovaného medzi špecifickou komunitou používateľov herných streamovacích platforiem sme vyhodnotili stanovené ciele a testovali sformulované hypotézy.

Cieľ 1: Identifikácia základných vzorcov komunikácie na herných streamovacích platformách.

Hypotéza 1: Používatelia týchto platforiem preferujú špecifický jazyk a slang vo svojej komunikácii.

Výsledok: Potvrdené. Analýza údajov odhalila výraznú preferenciu špecifických výrazov a slangových termínov používaných v komunite, čo svedčí o silnej kultúrnej a komunikačnej identite v rámci platformy.

Cieľ 2: Skúmanie rizík spojených s online komunikáciou na týchto platformách.

Hypotéza 2: Používatelia sú vystavení špecifickým rizikám, ako je kyberšikana a vystavenie nevhodnému obsahu.

Výsledok: Potvrdené. Dáta ukázali výskyt kyberšikany a prítomnosť nevhodného obsahu, čo má potenciál negatívne ovplyvniť používateľov

Cieľ 3: Hodnotenie miery povedomia používateľov o rizikách a bezpečnostných opatreniach.

Hypotéza 3: Väčšina používateľov nie je dostatočne informovaná o potenciálnych rizikách a bezpečnostných protokoloch.

Výsledok: Čiastočne potvrdené. Zatiaľ čo niektorí používatelia vykazujú určitú mieru povedomia, väčšina z nich stále neprejavuje dostatočné porozumenie možným rizikám, čo poukazuje na potrebu zvýšeného vzdelávania a šírenia informácií o bezpečnosti.

Výskum odhalil značnú aktivitu a interakciu na herných streamovacích platformách, kde komunikácia zohráva centrálnu úlohu pre jednotlivcov so špecifickým zameraním. Výskum taktiež poukázal na silnú kultúrnu a komunikačnú identitu medzi používateľmi herných streamovacích platforiem, čo sa prejavuje v ich preferencii používania špecifického jazyka a slangu. Dáta potvrdzujú hypotézu o tom, že komunita na týchto platformách vykazuje jedinečné vzorce, resp. princípy komunikácie. Zároveň bola potvrdená hypotéza o vystavení používateľov špecifickým rizikám, ako je kyberšikana a nevhodný obsah, čo vyžaduje pozornosť v oblasti bezpečnostných opatrení.

Čo sa týka povedomia o rizikách a bezpečnostných opatreniach, výsledky naznačili, že hoci niektorí používatelia sú o týchto otázkach informovaní, stále existuje významný počet tých, ktorí o týchto rizikách vedia málo alebo ich nedokážu adekvátne identifikovať. Údaje poukazujú na potrebu zvýšenia informovanosti a vzdelávania v rámci herných komunit a online prostredia.

5 ZOVŠEOBECNENIE ZISTENÍ A MOŽNOSTI OPTIMALIZÁCIE DIGITÁLNEJ KOMUNIKÁCIE

Na základe výsledkov výskumu, ktoré poskytujú pohľad na používanie herných streamovacích platforiem a pridružené riziká, je možné navrhnúť niekoľko zovšeobecnení a praktických odporúčaní, ktoré by mohli prispieť k zlepšeniu online bezpečnosti a komunikačných stratégií na uvedených herných streamovacích platformách.

5.1 Zovšeobecnienia výsledkov výskumu

V kontexte výskumu používania herných streamovacích platforiem, ktorý odhalil nielen rôzne využitie daných platforiem, ale aj potenciálne riziká spojené s uvedeným digitálnym prostredím. Je dôležité sústrediť sa na špecifické komunikačné vzorce, ktoré sú základom pre vytváranie a udržiavanie subkultúrnej identity medzi používateľmi, čo má vplyv na ich vzájomné interakcie a sociálnu súdržnosť.

Komunikačné vzorce

Výskum ukázal, že komunita používateľov herných streamovacích platforiem preferuje špecifický jazyk a slang, ktorý je typický pre ich subkultúru. Táto skutočnosť je dôkazom silnej kultúrnej a komunikačnej identity, ktorá dominuje v rámci týchto virtuálnych priestorov. Je to prejav spoločného základu, ktorý podporuje sociálnu súdržnosť a posilňuje pocit príslušnosti medzi používateľmi.

Identifikované riziká

Analýza údajov odhalila identifikované riziká, ktorým sú používatelia vystavení, vrátane kyberšikany a vystavenia sa nevhodnému obsahu prevažne distribuujúcim sa v chatovacích nástrojoch vybraných herných streamovacích platforiem. Uvedené riziká môžu mať vážne psychologické dôsledky pre jednotlivcov a môžu negatívne ovplyvniť ich sociálne vzťahy a celkovú pohodu. Je preto nevyhnutné, aby platformy aktívne pracovali na ich minimalizácii a poskytovali bezpečnejšie prostredie pre používateľov.

Povedomie o rizikách

Výsledky naznačujú, že mnohí používatelia nie sú dostatočne informovaní o potenciálnych rizikách spojených s ich online aktivitami. Tento nedostatok povedomia môže viesť k zraniteľnosti voči online hrozbám. Zvýšenie informovanosti by mohlo prispieť k zvýšeniu ich schopnosti chrániť sa pred možnými nebezpečenstvami.

Je možné konštatovať, že vyššie uvedené vzorce môžu prispieť nielen k formovaniu kultúrnej identity, ale sú tiež zdrojom rizík, ktoré môžu významne ovplyvniť bezpečnosť a pohodu používateľov vybraných herných streamovacích platforiem. Identifikované riziká a nedostatok povedomia o nich sú dôležité, kľúčové oblasti, ktoré vyžadujú pozornosť. Odporúča sa prijatie preventívnych opatrení, ktoré by mohli minimalizovať tieto hrozby a zároveň podporiť pozitívne aspekty komunitnej interakcie v celosvetovom merítku. Dôležité je začať v oblasti mediálnej sféry, online prostredia a zvýšenej komunikácie primárne medzi mladými ľuďmi v stredoškolskom veku, kedy títo ľudia vo väčšej miere inklinujú k preferenciám online komunikácie a používania herných streamovacích platforiem k rôznym formám voľnočasových aktivít.

5.2 Odporúčanie pre prax

Online komunikácia formuje základ mnohých aspektov spoločenského a profesionálneho života, je dôležité rozvíjať stratégie, ktoré zvyšujú jej efektivitu a zároveň minimalizujú riziká v online priestore, zároveň zdôrazňuje potrebu pre jej kontinuálny vývoj a adaptáciu v reakcii na technologický pokrok a meniace sa sociálne dynamiky v rôznych merítkach online priestoru.

Na základe teoretických východísk a zistení z výskumných činností sa zameriame na formuláciu strategických odporúčaní pre rôzne zainteresované strany vrátane vzdelávacích inštitúcií, podnikov a legislatívnych orgánov, ktoré môžu jasne dopomôcť k aktuálnej situácii v online priestore.

1. Zvýšenie online digitálnej gramotnosti

Významné je investovať do vzdelávacích programov zameraných na zvyšovanie digitálnej gramotnosti na všetkých úrovniach vzdelávacieho systému. Tieto programy by mali poskytovať znalosti o bezpečnosti na internete, kritickom myslení a schopnostiach overovania pravdivosti informácií, aby jednotlivci mohli rozpoznávať dezinformácie a chrániť svoje osobné údaje.

2. Etika a transparentnosť v online priestore

Organizácie by mali vyvíjať a dodržiavať etické kodexy pre online komunikáciu, ktoré jasne definujú pravidlá správania a interakcie na digitálnych platformách. Zároveň je nevyhnutné, aby boli tieto pravidlá transparentné a ľahko dostupné pre všetkých používateľov.

3. Zabezpečenie a ochrana osobných údajov

Vzhľadom na zvyšujúce sa riziká spojené s ochranou osobných údajov je kľúčové implementovať pokročilé bezpečnostné technológie a protokoly. Organizácie by mali pravidelne aktualizovať svoje bezpečnostné opatrenia a zabezpečiť, aby boli údaje používateľov chránené pred neoprávneným prístupom a zneužitím.

4. Podpora zdravého online správania

Vzhľadom na rastúci vplyv sociálnych médií na psychické zdravie je potrebné vytvárať a propagovať stratégie na podporu zdravého online správania. To zahŕňa iniciatívy na obmedzenie času stráveného online, propagáciu aktivít mimo digitálneho sveta a podporu služieb zameraných na psychickú pomoc a poradenstvo.

Na základe uvedených informácií a výskumu by vzdelávacie inštitúcie mali začleniť do svojich programov moduly zamerané na bezpečné online správanie a kritické myslenie, aby používatelia online priestoru v prostredí herných streamovacích platformách rozumeli rizikám a vedeli, ako sa v online priestore v prostredí herných streamovacích platforiem správať zodpovedne. Podniky, ktoré sa spoliehajú na digitálne platformy uvedeného typu, by mali posilniť svoje interne politiky na ochranu a spracovanie dát, čím zvýšia dôveru používateľov a zákazníkov vo vybranom odvetví. Pre legislatívne orgány je kľúčové vypracovať jasné usmernenia, ktoré by adresovali a sankcionovali nové formy online priestupkov a tým jasne definovali medze v uvedenom online prostredí.

Zdôrazňujeme, že odporúčania pre prax sú navrhnuté tak, aby boli dostatočne flexibilné a adaptačné na rýchlo sa meniace technologické a sociálne podmienky online priestoru. Ako zainteresované strany, musia byť pripravení na pružné a dynamické implementácie týchto odporúčaní, čo si vyžaduje neustále prehodnocovanie a aktualizáciu jednotlivých postupov.

ZÁVER

V súčasnej digitálnej ére sú herné streamovacie platformy stále významnejšie nielen ako prostriedky zábavy, ale aj ako nástroje pre sociálnu interakciu a komunitnú angažovanosť. Monografia podrobne skúmala rôzne aspekty online komunikácie na týchto platformách, identifikovala kľúčové riziká a navrhla opatrenia na ich minimalizáciu.

Jedným z hlavných zistení je silná kultúrna a komunikačná identita používateľov herných streamovacích platforiem, ktorí preferujú špecifický jazyk a slang. Toto je dôležité pre vytváranie súdržných komunít, no zároveň predstavuje riziko exkluzivity a možnej kyberšikany. Je dôležité reflektovať nad celkovým dopadom online komunikácie pre modernú spoločnosť, ako aj identifikovať hlavné výzvy a príležitosti, ktoré prináša digitálna éra.

Riziká ako šírenie nevhodného obsahu, kyberšikana, a vystavenie sa dezinformáciám si vyžadujú koordinované úsilie v oblasti vzdelávania a regulácie. Zdôrazňuje sa význam digitálnej gramotnosti, kritického myslenia a etického správania online, ktoré by mali byť integrované do vzdelávacích programov na všetkých úrovniach.

Z hľadiska pozitív, online komunikácia má nesporné výhody v globálnej dostupnosti, rýchlosti prenosu informácií a podpore sociálnej interakcie. Digitalizácia vzdelávania a prístup k obrovskému množstvu zdrojov umožňujú ľuďom rozvíjať svoje vedomosti a zručnosti bez ohľadu na geografické alebo ekonomické obmedzenia v krajinách. V oblasti profesionálneho vývoja a podnikania, online nástroje umožňujú organizáciám efektívne spájať sa so svojimi zákazníkmi a klientmi na globálnej úrovni.

Na druhej strane, existujú značné riziká spojené s ochranou súkromia, šírením dezinformácií a online bezpečnosťou. Tieto výzvy si vyžadujú koordinovanú odpoveď zo strany vlád, vzdelávacích inštitúcií a súkromného sektora, aby sa zabezpečila ochrana jednotlivcov a udržateľnosť digitálneho ekosystému v online prostredí, prioritne so zameraním na herné streamovacie platformy.

Je dôležité, aby platformy taktiež aktívne spolupracovali na zabezpečení bezpečného prostredia a aby boli pripravené na dynamicky sa meniace technologické a sociálne podmienky digitálneho prostredia. To zahŕňa aj neustále monitorovanie a aktualizáciu bezpečnostných protokolov a pravidiel správania.

Identifikovali sme tiež potrebu ďalšieho výskumu v oblastiach, ako je etika online komunikácie, psychologické dopady nadmernej digitálnej interakcie a pod. Zdôrazňujeme, že aj keď digitálna éra ponúka mnohé príležitosti pre rozvoj a inovácie, prináša so sebou i nové výzvy, ktoré si vyžadujú zvýšenú pozornosť a koordinované

úsilie. Ak sa podarí nájsť správnu rovnováhu medzi využívaním príležitostí a minimalizáciou rizík, môžeme využiť potenciál online komunikácie na zlepšenie spoločnosti a zabezpečenie prosperujúcej budúcnosti pre nasledujúce generácie.

Okrem už diskutovaných aspektov je dôležité zdôrazniť, že úspešné riešenie výziev, ktoré prináša digitálna éra, si vyžaduje interdisciplinárny prístup. To zahŕňa spoluprácu odborníkov z rôznych oblastí, ako sú technologické inovácie, sociológia, psychológia a právo, aby sa zabezpečila komplexná analýza a efektívne riešenia.

V kontexte herných streamovacích platforiem je zásadné podporovať inkluzívne prostredie, kde sú rôzne komunity vítané a rešpektované. To môže zahŕňať posilňovanie moderátorov a využívanie pokročilých algoritmov na detekciu nevhodného správania či nenávisťného obsahu. Taktiež je potrebné rozvíjať mechanizmy pre pozitívnu komunikáciu, podporovať diverzitu a zabezpečiť, aby sa herné platformy stali bezpečným miestom pre ľudí všetkých vekových skupín a pôvodu.

Na makroúrovni by sa malo klásť dôraz na tvorbu regulácií, ktoré budú stimulovať zodpovedné správanie online. Toto zahŕňa nie len trestné právo pre závažné prípady kyberšikany či šírenia nenávisťného obsahu, ale aj podporu programov, ktoré povzbudzujú pozitívne digitálne občianstvo a zvyšujú povedomie o online bezpečnosti.

Zároveň treba brať do úvahy dynamiku globálneho digitálneho prostredia, ktorá priamo ovplyvňuje herné streamovacie platformy. Rastúci počet používateľov a rôznorodosť ich zázemia zvyšujú potrebu jasných etických štandardov a zodpovedného správania. To zahŕňa podporu inkluzívnych komunit, ktoré sú odolné voči nenávisti a diskriminácii. Kľúčovou súčasťou týchto štandardov by mali byť zásady zodpovedného používania technológií a rešpektovanie súkromia.

Ďalším aspektom, ktorý si vyžaduje pozornosť, je digitálna závislosť a jej psychologické dôsledky. Ako herné streamovacie platformy stávajú čoraz viac integrované do každodenného života, je nevyhnutné skúmať, ako nadmerné používanie týchto platforiem ovplyvňuje duševné zdravie, sociálne vzťahy a produktivitu. Preventívne opatrenia by mali zahŕňať podporu zdravého používania digitálnych technológií a poskytnutie zdrojov na riešenie prípadných negatívnych účinkov.

V rámci širšieho digitálneho prostredia je dôležité zdôrazniť úlohu vzdelávacích inštitúcií a vlád pri podpore digitálnej gramotnosti. Efektívne vzdelávacie programy by mali zahŕňať aspekty kritického myslenia, riešenia problémov a etického správania online. Tieto programy by mali tiež podporovať schopnosť používateľov rozpoznať dezinformácie a reagovať na ne primeraným spôsobom.

Okrem toho, prístup k digitálnemu obsahu by mal byť vyvážený tak, aby poskytoval priestor pre slobodu prejavu, ale zároveň bránil šíreniu škodlivých informácií. Spolupráca medzi platformami, vládami a mimovládnyimi organizáciami je kľúčová pre dosiahnutie tejto rovnováhy.

Z pohľadu podnikania a profesionálneho rozvoja ponúkajú herné streamovacie platformy nové príležitosti pre kreatívny priemysel, digitálny marketing a komunitné angažovanie. Organizácie by mali využívať tieto platformy nielen na propagáciu svojich produktov, ale aj na vytváranie zmysluplných vzťahov so zákazníkmi.

Jednou z dôležitých úloh pre budúci vývoj herných streamovacích platforiem je zvýšiť transparentnosť a zodpovednosť v online prostredí. To môže zahŕňať implementáciu nástrojov na monitorovanie správania používateľov a vytvorenie mechanizmov na rýchle riešenie prípadov nevhodného obsahu či porušovania pravidiel. Taktiež je potrebné podporovať používateľov, aby sa aktívne zapájali do zlepšovania komunity a nahlasovali škodlivé správanie.

V rámci tohto prístupu by malo byť prioritou vzdelávanie moderátorov a pracovníkov podpory, ktorí sú kľúčoví pre udržanie bezpečného a inkluzívneho prostredia. Ich schopnosť rýchlo reagovať na problémy a efektívne komunikovať s používateľmi je základným pilierom úspešnej komunity. Súčasne by mali byť vytvorené jasné smernice pre moderovanie, aby sa zabezpečila konzistentnosť a spravodlivosť v prístupe k riešeniu konfliktov a nevhodného správania.

V súvislosti s ochranou súkromia a osobných údajov je nevyhnutné, aby herné streamovacie platformy dodržiavali prísne štandardy ochrany údajov a zabezpečili, že používateľské informácie nebudú zneužitú. Platformy by mali ponúkať jasné a zrozumiteľné podmienky používania a súhlasy, aby používatelia boli plne informovaní o tom, ako sú ich údaje zhromažďované a používané.

Okrem toho je dôležité venovať pozornosť novým formám online ekonomiky, ktoré vznikajú v súvislosti s hernými streamovacími platformami. Digitálna éra prináša inovatívne spôsoby zarábania peňazí, ako sú darcovstvá, sponzorstvo alebo predaj virtuálnych predmetov. Tieto nové modely podnikania však musia byť regulované tak, aby zabránili podvodom a zneužitú, pričom zároveň umožnili používateľom vytvárať udržateľné zdroje príjmu.

Vo svetle týchto výziev by herné streamovacie platformy mali byť pripravené na neustále zmeny v technológiách a trendoch. Inovácie, ako sú rozšírená realita a umelá inteligencia, môžu priniesť nové príležitosti, ale aj nové výzvy, ktoré si vyžadujú adaptabilitu a neustálu aktualizáciu postupov a regulácií.

Herné streamovacie platformy a online komunikácia v ich prostredí majú potenciál pozitívne ovplyvniť sociálnu interakciu a kultúrnu diverzitu. No ich budúcnosť bude závisieť od schopnosti riešiť tieto výzvy prostredníctvom inovácií a spolupráce medzi všetkými zainteresovanými stranami vrátane vlád, vývojárov, a samotných používateľov. Monografia zdôrazňuje potrebu multidisciplinárneho prístupu k online komunikácii, ktorý by zohľadňoval technologické, psychologické, sociálne a etické aspekty pre zdravý rozvoj digitálneho komunikačného prostredia.

RESUMÉ

The scientific monograph presented by Chládeková the intricate dynamics of online communication within the context of the current digital era, which has fundamentally transformed how we interact, learn, and conduct business. The monograph is structured to methodically explore the evolution of communication platforms, highlighting their profound impact on society, culture, and individual behavior.

In its initial chapters, the work provides a thorough examination of the emergence and development of online communication platforms, integrating technological advancements with socio-cultural shifts to give readers a comprehensive understanding of the landscape. This section of the monograph not only traces the historical progression from early telegraphy to the modern internet but also discusses the implications of these technologies on global connectivity and interaction patterns.

Further into the text, Chládeková focuses on the dual nature of online communication—its capabilities for enhancing educational and social processes, against the backdrop of significant risks such as privacy violations and cyberbullying. The author employs a systematic approach to dissect the benefits and challenges, employing methods of analysis and synthesis to draw connections between user behavior and technological functionalities.

A significant portion of the monograph is dedicated to exploring the regulatory and ethical dimensions of online platforms. Here, the author offers original interpretations of the legal frameworks that govern digital communication, alongside discussing the ethical dilemmas posed by the anonymity and freedom inherent to online interactions.

The concluding sections of the work address the future trajectory of online communication, proposing pathways for innovation while cautioning against the unregulated expansion of digital platforms. Chládeková suggests that while digital technologies offer unprecedented opportunities for growth and connection, they also necessitate a balanced approach to manage the accompanying risks effectively.

Through meticulous analysis, comparison, and synthesis of a wide range of issues—from the architecture of digital platforms to the psychological impacts on users—this monograph provides a nuanced perspective on the state of online communication. It challenges prevailing assumptions about digital interaction, offering new insights into its complex influence on contemporary society.

In essence, the monograph by Chládeková serves as a foundational text for academics, practitioners, and policymakers engaged in the digital communications sphere,

encouraging a critical examination of how online platforms shape public and private realms. It aims to foster a more informed and ethical approach to navigating the digital age, making it an essential contribution to the field of communication studies.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

ACC Library. (2023). Fake News and Alternative Facts: Finding Accurate News: Why is Fake News Harmful? Dostupné online na: <https://researchguides.austincc.edu/c.php?g=612891&p=4258046>

Ahuja., K. Bauer.,T. (2022). As the cookie crumbles, three strategies for advertisers to thrive. Dostupné online na: <https://www.mckinsey.com/capabilities/growth-marketing-and-sales/our-insights/as-the-cookie-crumbles-three-strategies-for-advertisers-to-thrive>

Aldboush., H.H.H. (2023). Building Trust in Fintech: An Analysis of Ethical and Privacy Considerations in the Intersection of Big Data, AI, and Customer Trust. Dostupné online na: <https://doi.org/10.3390/ijfs11030090>

Altukhova, Evgeniya. (2023). Connecting the World Through Digital Cooperation. SDG Knowledge Hub. [online]. Dostupné z: <https://sdg.iisd.org/commentary/policy-briefs/connecting-the-world-through-digital-cooperation/> [dátum prístupu: 23. apríla 2024].

Balko, M. (2012). Využitie IKT v odborných ekonomických predmetoch. [online]. Dostupné z: https://archiv.mpc-edu.sk/sites/default/files/projekty/vystup/3_ops_balko_marian_-_vyuzitie_ikt_v_odbornych_ekonomickych_predmetoch.pdf [dátum prístupu: 23. apríla 2024].

Belanche a kol. (2021). Understanding influencer marketing: The role of congruence between influencers, products and consumers. Dostupné online na: <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.03.067>

Berners-Lee, T., & Fischetti, M. (1999). Weaving the Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by Its Inventor. . <https://doi.org/10.5860/choice.37-3934>

BHUYAN, Sandeepa, et al. End-to-end Characterization of Game Streaming Applications on Mobile Platforms. In: Abstract Proceedings of the 2022 ACM SIGMETRICS/IFIP PERFORMANCE Joint International Conference on Measurement and Modeling of Computer Systems. 2022. DOI: 10.1145/3489048.3522650. Dostupné online na: <https://doi.org/10.1145/3489048.3522650>

BHUYAN, Sandeepa, et al. End-to-end Characterization of Game Streaming Applications on Mobile Platforms. In: Abstract Proceedings of the 2022 ACM SIGMETRICS/IFIP PERFORMANCE Joint International Conference on Measurement

and Modeling of Computer Systems. 2022. DOI: 10.1145/3489048.3522650. Dostupné online na: <https://doi.org/10.1145/3489048.3522650>

Białecka-Pikul, M., Karwala, M., Stępień-Nycz, M., Białek, A., 2014. Odkrywanie kompetencji komunikacyjnych niemowląt. *Przegląd psychologiczny*, 19(3), s. 5168. DOI: 10.4467/20843879PR.14.018.2305. Dostupné na: <https://doi.org/10.4467/20843879PR.14.018.2305>

boyd, d. m., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210–230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>

CABEZA-RAMÍREZ, L. J., et al. Video Game Streaming in Young People and Teenagers: Uptake, User Groups, Dangers, and Opportunities. In: *Healthcare*. 2021. DOI: 10.3390/healthcare9020192. Dostupné online na: <https://www.mdpi.com/2227-9032/9/2/192>

CABEZA-RAMÍREZ, L. J., FUENTES-GARCÍA, F. J., a MUÑOZ-FERNÁNDEZ, G. Exploring the Emerging Domain of Research on Video Game Live Streaming in Web of Science: State of the Art, Changes and Trends. In: *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2021. DOI: 10.3390/ijerph18062917. Dostupné online na: <https://www.mdpi.com/1660-4601/18/6/2917>

Cabeza-Ramírez, Luis Javier, Fernando J. Fuentes-García, and Guzmán A. Muñoz-Fernandez. 2021. "Exploring the Emerging Domain of Research on Video Game Live Streaming in Web of Science: State of the Art, Changes and Trends" *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18, no. 6: 2917. <https://doi.org/10.3390/ijerph18062917>

Capurro, R. (2014). La libertad en la era digital. *Informatio* 19 (1), 2014, pp. 5-23. ISSN:2301-1378

CINT. (2022). Why Market Research Is Important. Dostupné online na: <https://www.cint.com/blog/why-market-research-is-important>

development. Colectividad autor: UNESCO. Director-General, 2009-2017 (Bokova, I.G.).

Dwivedi., Y. a kol. (2021). Setting the future of digital and social media marketing research: Perspectives and research propositions. Dostupné online na: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0268401220308082>

Galantucci, B. (2005). An Experimental Study of the Emergence of Human Communication Systems. *Cognitive science*, 29 5, 737-67 . https://doi.org/10.1207/s15516709cog0000_34

Guarnieri, M. (2019). Messaging Before the Internet? Early Electrical Telegraphs [Historical]. IEEE Industrial Electronics Magazine, 13, 38-53. <https://doi.org/10.1109/MIE.2019.2893466>

HCPC. (2021). Keeping information safe. Dostupné online na: <https://www.hcpc-uk.org/standards/meeting-our-standards/confidentiality/guidance-on-confidentiality/keeping-information-safe/>

Highton-Williamson, E., Priebe, S. a Giacco, D., 2015. Online social networking in people with psychosis: A systematic review. International Journal of Social Psychiatry, 61, s. 101-92. DOI: 10.1177/0020764014556392. Dostupné na: <https://doi.org/10.1177/0020764014556392>.

Chalaby, J. (2023). The streaming industry and the platform economy: An analysis. Media, Culture & Society. <https://doi.org/10.1177/01634437231210439>.

Charity, M. (2021). A REVIEW ON EUROPE'S GENERAL DATA PROTECTION REGULATION AN EVALUATION OF ITS EFFECTIVENESS AND EFFICACY IN ADDRESSING ETHICAL AND LEGAL CONCERNS IN THE UNFOLDING GLOBAL INFORMATION SOCIETY. Dostupné online na: https://www.researchgate.net/publication/350063120_A_REVIEW_ON_EUROPE'S_GENERAL_DATA_PROTECTION_REGULATION_AN_EVALUATION_OF_ITS_EFFECTIVENESS_AND_EFFICACY_IN_ADDRESSING_ETHICAL_AND_LEGAL_CONCERNS_IN_THE_UNFOLDING_GLOBAL_INFORMATION_SOCIETY

Chen, C., & Chang, S. (2019). Moderating effects of information-oriented versus escapism-oriented motivations on the relationship between psychological well-being and problematic use of video game live-streaming services. Journal of Behavioral Addictions, 8, 564 - 573. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.34>.

Cheung, C. M. K., Chiu, P. Y. a Lee, M. K. O., 2011. Online social networks: Why do students use Facebook? Comput. Hum. Behav., 27, s. 1337-1343. DOI: 10.1016/j.chb.2010.07.028. Dostupné na: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.028>.

JOHNSON, Mark R., a WOODCOCK, Jamie. The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry. In: Media, Culture & Society. 2019. s. 670 - 688. DOI: 10.1177/0163443718818363. Dostupné online na: <https://doi.org/10.1177/0163443718818363>

JOHNSON, Mark R., a WOODCOCK, Jamie. The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry. In: Media, Culture & Society. 2019. s. 670 - 688. DOI:

10.1177/0163443718818363. Dostupné online na:
<https://doi.org/10.1177/0163443718818363>

Johnson., M.R. a Woodcock., J. (2019). The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry. Dostupné online na:
<https://doi.org/10.1177/0163443718818363>

Jonas, H. (2014). El principio de la responsabilidad. Ensayo de una ética para la civilización tecnológica. Barcelona: Herder Editorial. ISBN Digital: 978-84-254-3077-0.

Kujur, Fedric, & Singh, Saumya. (2020). Visual Communication and Consumer-Brand Relationship on Social Networking Sites - Uses & Gratifications Theory Perspective. *Journal of theoretical and applied electronic commerce research*, 15(1), 30-47.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-18762020000100104>

Kujur., F. Singh.,S. (2017). Engaging customers through online participation in social networking sites. Dostupné online na:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1029313215301780>

Leiner, B., Cerf, V., Clark, D., Kahn, R., Kleinrock, L., Lynch, D., Postel, J., Roberts, L., & Wolff, S. (1999). A brief history of the internet. *Comput. Commun. Rev.*, 39, 22-31.
<https://doi.org/10.1145/1629607.1629613>

Lemon., K. (2016). Understanding Customer Experience Throughout the Customer Journey. Dostupné online na: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1509/jm.15.0420>

LIN, Jih-Hsuan Tammy, BOWMAN, N., LIN, Shu-Fang, a CHEN, Yen-Shen. Setting the digital stage: Defining game streaming as an entertainment experience. In: *Entertainment Computing*. 2019. DOI: 10.1016/J.ENTCOM.2019.100309. Dostupné online na: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2019.100309>

M. Manzano, J. A. Hernández, M. Urueña and E. Calle, "An empirical study of Cloud Gaming," 2012 11th Annual Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames), Venice, Italy, 2012, pp. 1-2, doi: 10.1109/NetGames.2012.6404021

Meng Cai., Han Luo, Zhang, L., & Ying Cui. (2021). A Multi-Level Authentication System for Large-Scale Internet of Things Based on Hybrid Attribute-Based Encryption. *Security and Communication Networks*, 2021, 1-11. <https://doi.org/10.1155/2021/7999760> [dátum prístupu: 23. apríla 2024].

Micheli, M., Lutz, C. and Büchi, M. (2018), "Digital footprints: an emerging dimension of digital inequality", *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, Vol. 16 No. 3, pp. 242-251. <https://doi.org/10.1108/JICES-02-2018-0014>

Mutabazi., P. (2023). Customer Service: What It Is and Its Importance. Dostupné online na: <https://www.linkedin.com/pulse/customer-service-what-its-importance-patrick-mutabazi/>

NEEDLE, Flori. (2023). YouTube Demographics & Data to Know in 2023 [+ Generational Patterns]. In: Blog.hubspot.com [online]. [cit. 2024-05-04]. Dostupné na: <https://blog.hubspot.com/marketing/youtube-demographics>

Özgün, A., & Treske, A. (2021). On Streaming-Media Platforms, Their Audiences, and Public Life. *Rethinking Marxism*, 33, 304 - 323. <https://doi.org/10.1080/08935696.2021.1893090>.

PARK, Jungseok, et al. Design and Implementation of Platforms for Game Streaming. In: 2019 International Conference on Systems of Collaboration Big Data, Internet of Things & Security (SysCoBloTS). 2019. s. 1-6. DOI: 10.1109/SysCoBloTS48768.2019.9028019. Dostupné online na: <https://doi.org/10.1109/SysCoBloTS48768.2019.9028019>.

Pascucci., F. (2023). How digital technologies reshape marketing: evidence from a qualitative investigation. Dostupné online na: <https://link.springer.com/article/10.1007/s43039-023-00063-6>

perspectivas. *Revista de la facultad de ciencias contables*, 24(46), 139-150.

Pryor, L. (1999). The Development of Online Communication in the United States. , 70-85. https://doi.org/10.1007/978-3-663-12271-5_4

Raitaluoto, T. (2023). The impact of personalized recommendations on customer experience. Retrieved from Market Tailor. Dostupné online na: <https://www.markettailor.io/blog/impact-of-personalized-recommendations-on-customer-experience>

Restrepo, S. (2016). THE IMPORTANCE OF CULTURE AND LANGUAGE FOR SERVICE AND MARKETING STRATEGIES. Dostupné online na: <https://www.linkedin.com/pulse/importance-culture-language-service-marketing-sergio-restrepo/>

Ristovska, K., & Ristovska, A. (2014). The Impact of Globalization on the Business. Faculty of Economics, Ss. Cyril and Methodius University. Dostupné na: <https://core.ac.uk/download/pdf/33812244.pdf>

Romero, R. M. (2016). Ética y epistemología en la investigación científica, tendencias y perspectivas. Dostupné online na: <https://doi.org/10.15381/quipu.v24i46.13208>

SALMAN, Aslam. (2024). YouTube by the Numbers (2024): Stats, Demographics & Fun Facts. [cit. 2024-05-04]. Dostupné na: <https://www.omnicoreagency.com/youtube-statistics/>

Sawyer., R., Chen.,G.M.(2012). The Impact of Social Media on Intercultural Adaptation. Dostupné online na: https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1033&context=com_facpubs

Shen, Z., Zhang, M., Liu, Y., & Zhang, T. (2023). Development and Regulatory Trends of China's Online Live Streaming Industry. Law and Economy. <https://doi.org/10.56397/le.2023.10.07>.

SJÖBLOM, Max, et al. The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams. In: Computers in Human Behavior. 2019. s. 20-28. DOI: 10.1016/j.chb.2018.10.012. Dostupné online na: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.012>

SOLOMONS, Monique. (2024). A Deep Dive Into Twitch: 100+ Statistics For 2023. In: Marketsplash.com [online]. [cit. 2024-05-04]. Dostupné na: <https://marketsplash.com/twitch-statistics/>

Streamscheme. (2024). TWITCH DEMOGRAPHICS & GROWTH STATISTICS [2024 UPDATED]. In: Streamscheme.com [online]. [cit. 2024-05-04]. Dostupné na: <https://www.streamscheme.com/twitch-demographics-statistics/>

Tian, S., Cho, S.Y., Jia, X., Sun, R. and Tsai, W.S. (2023), "Antecedents and outcomes of Generation Z consumers' contrastive and assimilative upward comparisons with social media influencers", Journal of Product & Brand Management, Vol. 32 No. 7, pp. 1046-1062. <https://doi.org/10.1108/JPBM-02-2022-3879>

Tomasello, M. (2008). Origins of human communication. . <https://doi.org/10.7551/mitpress/7551.001.0001>

UNESCO (2013). Renewing the knowledge societies vision for peace and sustainable writer of foreword. ISBN: 978-92-3-001215-1, 978-92-3-601215-5

Wang, C., & Chou, F. (2019). Audiences' Motives for Watching Live Video Streaming. Contemporary Management Research, 15, 273-285. <https://doi.org/10.7903/cmr.20058>.

Warrender D, Milne R (2020) How use of social media and social comparison affect mental health. Nursing Times; 116: 3, 56-59. Dostupné online na: <https://www.nursingtimes.net/news/mental-health/how-use-of-social-media-and-social-comparison-affect-mental-health-24-02-2020/>

WULF, Tim, et al. Watching Players: An Exploration of Media Enjoyment on Twitch. In: Games and Culture. 2018. s. 328 - 346. DOI: 10.1177/1555412018788161. Dostupné online na: <https://doi.org/10.1177/1555412018788161>.

WULF, Tim, et al. Watching Players: An Exploration of Media Enjoyment on Twitch. In: Games and Culture. 2018. s. 328 - 346. DOI: 10.1177/1555412018788161. Dostupné online na: <https://doi.org/10.1177/1555412018788161>

REGISTER MENNÝ

A

ACC Library 2023: 12

Ahuja, Kabir: 14

Aldboush, Hassan H. H.: 14

Altukhova, Evgeniya: 11

B

Balko, Marián: 11

Bauer, Thomas: 14

Belanche, Daniel: 13

Berners-Lee, Tim : 9,10

Bialecka-Pikul, Marta: 46

Boyd, Danah: 11

C

Cabeza-Ramírez, L. J.: 18, 40, 45, 53

Cai, Ying: 12

Capurro, Rafael: 47

Cint: 13

D

Dwivedi, Yogesh K.: 15,16

E

Ellison, Nicole B.: 11

G

Galantucci, Bruno: 17

Giacco, Domenico: 45

Guarnieri, Massimo: 9

H

HCPC: 13

Highton-Williamson, Elizabeth: 45

CH

Chalaby, Jean K.: 28

Chang, Shao-Liang: 52

Charity, Maciler: 43

Chen, Chi-Ying: 24, 52

Cheung, Christy M.K.: 45

Chiu, Pui-Yee: 45

J

Jih-Hsuan Tammy Lin: 40

Johnson, Mark R.: 40, 41, 50

Jonas, Hans: 47

K

Kujur, Fedric, & Singh, Saumya: 11, 15

L

Lee, Matthew K.O.: 45

Leiner, Barry M.: 9

Lemon, Katherine N.: 15

M

Malik, 2022: 38

Middler: 38

Micheli, Marina: 42

Mutabazi, Patrick: 15

N

Needle, Flori: 54

Ö

Özgün, Aras: 33

P

Park, Jungseok: 40

Pascucci, Federica: 16

Priebe, Stefan: 45

Pryor, Larry: 9

R

Raitaluoto, Jimit: 15

Restrepo, Sergio: 14

Ristovska, Aneta: 14

Ristovska, Katerina: 14

Romero, Ruth Mirihan: 47

S

Salman, Aslam: 54

Sandeepa Bhuyan et al., 2022: 40

Sawyer, Rebecca: 24

Shen, Zichen: 51

Sjöblom, Max: 40

Solomons, Monique: 54

T

Tian, Shiyun: 13

Tomasello, Michael: 16,17

U

UNESCO: 47

W

Wang, Chih-Chien: 51

Warrender, D, Milne R: 12

Woodcock, Jamie: 40, 41, 50

Wulf, Tim: 40, 41

REGISTER VECNÝ

B

Bezpečnostné opatrenia – 6, 13, 45, 64

D

Digitálna – 4, 7, 18, 24, 65, 66, 67

E

Etické a právne aspekty – 42, 47

H

Herné streamovacie platformy – 18, 28, 33, 35, 39, 40, 41, 45, 48, 50, 53, 65, 66, 67, 68

K

Komunikácia - 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 24, 25, 26, 27, 31, 42, 45, 46, 51, 52, 54, 61, 63, 65, 68

O

Online komunikácia – 3, 4, 5, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 24, 25, 26, 27, 42, 45, 46, 63, 65, 68

R

Regulácia obsahu – 3, 47, 48

Riziká – 7, 16, 25, 26, 27, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 53, 54, 55, 61, 62, 63, 64, 65

S

Sociálne médiá – 7, 11, 13, 16, 19, 20, 23, 24, 25

Sociálne vzťahy – 4, 62, 66

T

Transformácia – 4, 10, 11, 16, 18, 25, 28, 35, 42, 69

V

Vývoj a trendy v herných streamovacích platformách – 3, 39

Vznik komunikačných platforiem - 16

Mgr. Dominika Chládeková

**Online komunikácia v prostredí herných streamovacích
platiariem a jej riziká**

Vedecká redaktorka: prof. PhDr. Helena Grecmanová, Ph.D.

Vydalo Vydavateľstvo; Tlačiareň Kubík, Námestovo v roku 2024

rozsah 80 strán, 5 obrázkov, AH 4,77, 1. vydanie, náklad 50 výtlačkov

ISBN: 978-80-8217-086-6 printová verzia

ISBN:978-80-8217-087-3 online verzia

www.tlaciarenkubik.sk

