

Do monitor para a vida real

 *Diogo Santos*

diogomoura08@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-2657-5887>

ISCAP, Instituto Politécnico do Porto

P. PORTO
ISCAP

Revista Técnica de
Tendências em
Comunicação
Empresarial

Resumo

Atualmente ter-se uma presença online forte é extremamente importante, e algo que muitas pessoas trabalham arduamente para conseguir. Uma plataforma onde este facto está extremamente presente é na Twitch, um website de partilha de livestreams. Uma categoria presente neste website, e o ponto chave deste artigo, é a categoria das IRL streams, algo que, até relativamente recentemente, não era muito falado. Neste artigo eu pretendo analisar a popularidade deste tipo de conteúdo, os benefícios e as dificuldades pelas quais os criadores passam, e como será o futuro não só do próprio conteúdo, mas também dos seus criadores.

Palavras-chave: livestreams, redes sociais, tecnologia, Twitch

Abstract

Nowadays having a strong online presence is extremely important, and it's something that various people work hard to get. One platform where this occurrence is extremely present is Twitch, a website made for sharing livestreams. One category that is present in this website, and the main point of this article, is the category IRL streams, something that, until relatively recently, wasn't talked about all that much. In this article, my aim is to analyse the popularity of this type of content, the benefits and difficulties by which the creators go through, as well as what will the future be, not only for the content itself, as well as the future of its creators.

Keywords: livestreams, social media, technology, Twitch

Artigo de Opinião

Instagram, Facebook, Youtube, Twitter

Redes sociais que se tornaram no *backbone* da nossa sociedade. Desde conversas com amigos a comentários que poderiam ter começado uma guerra¹, existe de tudo nestas plataformas.

Uma outra plataforma que, apesar de não ter a mesma escala que estas, é de grande sucesso, a Twitch. Mas então, perguntam alguns, o que é a Twitch? Boa pergunta.

A Twitch é uma plataforma onde qualquer um pode começar uma carreira no mundo das *livestreams*.

Mas o que são *livestreams*? Novamente, boa pergunta.

Uma pessoa faz uma *livestream* quando transmite o que está a fazer em tempo real na internet para uma audiência, conseguindo assim algo que era impossível de se conseguir até recentemente em plataformas como o Youtube: interagir com o público em tempo real.

Este tipo de conteúdo já existe desde meados dos anos 2000s, mas realmente começou a ganhar uma imensa popularidade em meados dos anos 2010s. Devido à imensa variedade de conteúdo, existia algo para todos, o que fez com que cada vez mais pessoas acessem à plataforma diariamente para ver o que o seu *content creator* favorito iria fazer nesse dia.

Tudo isto leva-nos então ao ponto principal deste artigo: IRL *Streams*

In Real Life streams, como o próprio nome indica, baseiam-se na ideia de um criador de conteúdo filmar o seu dia a dia para o seu público, interagindo constantemente com este e fazendo com que as pessoas que o estão a ver se sintam integradas na atividade, sintam que fazem parte da vida desta pessoa. Estas *streams* servem também para integrar uma pessoa numa atividade que esta não pode fazer, ou que não tem os meios para a fazer. Por exemplo, vai haver um concerto que uma pessoa não pode ir. Existe uma boa chance que alguém vai estar a fazer uma *livestream* do concerto, o que permite ao público ver o concerto e ao mesmo tempo interagir com outras pessoas com os mesmos gostos, criando assim uma comunidade à volta de interesses partilhados com outras pessoas e com o próprio criador de conteúdo.

Esta categoria de *streams* foi lançada em 2016, tendo o CEO da Twitch Emmett Shear dito numa declaração feita após o lançamento³ "O que temos ouvido [dos criadores na Twitch] é que eles estão interessados em partilhar as suas vidas, pensamentos e opiniões com a sua comunidade. IRL [como categoria] foi feita para ajudar os nossos criadores a incentivar este tipo de interação com a comunidade."

Esta foi uma das principais razões para a explosão da popularidade das IRL *Streams*: **a criação de uma comunidade e de laços entre *viewer* e *content creator*.**

Apesar desta imensa popularidade, e como tudo na vida, com o bom, vem o mau.

São vários os exemplos de *streams* onde alguém fez algo de bom para a sociedade. Como por exemplo:

Jake’N’Bake

Jake Abramson, mais conhecido por Jake’N’Bake na internet, é um IRL *streamer* que baseia o seu conteúdo na exploração de vários países na Ásia, levando assim o seu público a países que a grande maioria não tem a possibilidade de visitar.

Numa destas *streams*, enquanto estava a explorar as ruas da Coreia do Sul, Jake foi abordado por uma rapariga que se fez passar por sua amiga de longa data. A verdade é que esta desconhecida estava aparentemente a ser seguida por um homem que não conhecia, como é possível ver num vídeo da *livestream*³. Ao aperceber-se disto, Jake fez-se então passar por amigo da rapariga, fazendo com que o homem se afastasse, possivelmente salvando a rapariga.

Robcdee

Rishabh B. Bobcdee, conhecido na internet apenas por Robcdee, é outro IRL *streamer* que faz *livestreams* documentando a sua vida. Este é bastante conhecido como “O Anjo de Shibuya” (“The Angel of Shibuya”⁴), isto por já terem sido várias as ocasiões em que durante *livestreams* salvou desconhecidos, crianças e até pessoas alcoolizadas de perigo.

O mundo das IRL *Streams* é algo fascinante, um mundo onde podemos viver outras vidas, conhecer outras culturas e partilhar interesses com outros. É, de certa forma, uma escapatória à vida monótona que muitos de nós vivemos. A oportunidade de conhecer diferentes países e culturas sem sair de casa é cintilante.

Embora seja atrativa esta ideia de fazer da nossa vida conteúdo e lucrar com isso, nem tudo é uma mar de rosas. Primeiramente, à medida que um criador de conteúdo começa a ter sucesso, é também subconscientemente criada uma necessidade de criar conteúdo a toda a hora, de ser inovador, de se manter a par das mais recentes tendências, de ser 24/7 aquela *persona* que a audiência aprendeu a amar. Isso pode ser exaustante. São vários os casos documentados de criadores que ficam com *burnout*, o que os leva a produzir menos conteúdo, perdendo assim vários seguidores até ao ponto em que voltam à estaca zero, sem poderem considerar *livestreams* como uma fonte de rendimento. Há quem abandone a plataforma por completo devido a isto. *Streamers* de grande renome como Asmongold⁵ e Pokimane⁶ já falaram várias vezes acerca de *burnout* e como fazer *streams* quase que diariamente os afeta mentalmente, tendo Asmongold chegado ao ponto de dizer “Eu acho que da próxima vez que eu fizer uma pausa [de fazer *streams*], eu desisto. [...] Se eu tiver de voltar a fazer uma pausa, eu provavelmente vou desistir para sempre”.

A pressão de colocar conteúdo diariamente na plataforma não é algo novo. Em 2016, Casey Neistat, um grande *youtuber*, famoso por fazer *vlogs* diários, onde, à semelhança de IRL *streamers*, expõe a sua vida, publicou um vídeo onde disse⁷ “[...] Comecei a publicar diariamente. Em 5 meses ganhei 500,000 subscritores. [...] Tu não podes ter sucesso aqui se só publicares 1 vez por mês. Se queres ter sucesso aqui, tens de aparecer aqui todos os dias.”. Apesar de ele se estar a referir ao Youtube, esta mentalidade assemelha-se muito à mentalidade de vários *streamers* na Twitch: se não se fizer uma *livestream* todos os dias, o público vai perder interesse.

Este tipo de pressão não é saudável, e pode levar a consequências drásticas.

Tal como já foi dito anteriormente, este mundo das *livestreams* e da fama na internet é como tudo na vida: tem as suas vantagens e as suas desvantagens, o bom e o mau.

É certo que todo este foco em manter a popularidade e de publicar novo conteúdo diariamente é incrivelmente desgastante, mas também tem o seu lado positivo. O sentimento de alegrar o dia de alguém, de criar e participar numa comunidade única e com interesses em comum, explorar novos sítios com a companhia de milhares de pessoas que estão a ver de todos os cantos do mundo, é algo inexplicável.

As IRL *streams* no geral são uma história de sucesso devido aos criadores, devido às pessoas na camera. Todos nós atualmente temos os meios para começar o nosso próprio canal, de construir a nossa própria comunidade, mas os sacrifícios que têm de ser feitos para o conseguir não são fáceis, nem são para qualquer um.

Tal como nos inícios da internet existiam aqueles que diziam que esta não passava de uma fase, algo que iria desaparecer em pouco tempo. Também existiam essas pessoas aquando à criação da Twitch. Olhando agora para o sucesso da plataforma, este tipo de conteúdo veio para ficar.

Vai ter os seus altos e baixos, as suas controvérsias e as suas histórias de sucesso.

Mas no fim de contas, veio para ficar. Para continuar a entreter milhares de pessoas em todo o mundo. Para criar comunidades.

Instagram, Facebook, Youtube, Twitter, **Twitch**

Referências

- Andrew Amos (2020), [IRL streamer saves another woman getting harassed by drunk men in Tokyo - Dexerto](#)
- Clayton Cyre (2022), [Twitch Streamer Asmongold Says If He Takes Another Break, He'll Quit Forever \(gamerant.com\)](#)
- Deadbeat_Dave (2021), [\(2\) Live Streamer Jake'n'Bake Saves Girl Being Followed Around By Creeper - Wtf Article | eBaum's World \(ebaumsworld.com\)](#)
- Jon Schwarz (2022), [Trump Almost Started Nuclear War via Twitter \(theintercept.com\)](#)
- Lizzie Plaugic (2016), [Twitch's new IRL category is for streaming everyday life stuff - The Verge](#)
- Simon Owens (2018), [YouTube demands consistency, but publishers must avoid burnout | What's New in Publishing | Digital Publishing News \(whatsnewinpublishing.com\)](#)
- ThomasHughes (2021), [Twitch star Pokimane feels "burnt out" by streaming \(nme.com\)](#)