**TWITCH: A ASCENSÃO DAS PLATAFORMAS DE LIVE STREAMING**

**Resumo**

A revolução tecnológica alterou a sociedade em muitos aspectos, desde a sua consolidação foi capaz de mudar a forma como as pessoas se relacionam, se comunicam, fazem compras e até mesmo aprendem. É inegável que a tecnologia tem como principal função auxiliar as pessoas a executarem suas funções diárias e realizar seus desejos com cada vez mais facilidade, anulando as limitações impostas pela distância física e a grande demora necessária para que se cumpram uma boa parte das ações necessárias como ir ao mercado, ao banco, dentre outros. O objetivo geral do presente artigo é apresentar a plataforma conhecida como Twitch e utilizar a mesma como exemplo para tratar a ascensão das plataformas de streaming. Através da pesquisa bibliográfica realizada foi possível concluir que os serviços de live streaming possuem potencial para seguir revolucionando a forma como nos entretermos, de formas cada vez mais abrangentes.

# Palavras-Chave: Tecnologia; Entretenimento; Live Streaming;

**Abstract**

The technological revolution has changed society in many ways, since its consolidation has been able to change the way people relate, communicate, shop and even learn. It is undeniable that the main function of technology is to help people perform their daily functions and fulfill their desires more and more easily, nullifying the limitations imposed by physical distance and the great delay required to perform a good part of the necessary actions as well. go to the market, the bank, among others. The general purpose of this article is to introduce the platform known as Twitch and use it as an example to address the rise of streaming platforms. Through the bibliographic research conducted it was possible to conclude that live streaming services have the potential to continue revolutionizing the way we entertain ourselves, in increasingly comprehensive ways.

**Key-words:** Technology; Entertainment; Live streaming.

 **INTRODUÇÃO**

A necessidade de compartilhar já é natural do processo de socialização humano, entretanto essa necessidade foi completamente viabilizada pela chegada da era digital. A distância já não é mais um problema para esses usuários e o imediatismo é uma realidade possível. Por outro lado, é preciso que se compreendam todos os processos sociais negativos que foram gerados através dessa nova realidade virtual.

A internet está completamente presente em basicamente todas as áreas da sociedade, principalmente no ambiente familiar e entre os jovens. Esse meio já é o lar virtual de quase todos os processos desenvolvidos pelas sociedades, sendo exemplos os processos de comprar, vender, se relacionar, comunicar e até mesmo educar.

A tecnologia está inserida em quase todos os atuais processos sociais de que se tem conhecimento, alterando a forma como pensamos, agimos e nos comunicamos. E após todo o processo de consolidação da mesma, a tecnologia começou a não ser mais vista apenas com bons olhos. Principalmente no que se refere aos usos domésticos dessa tecnologia, que poderiam causar vícios e tornar as relações humanas mais frias, mas principalmente no que se refere ao maquinário tecnológico que substituí a presença humana nos setores empresariais e reduz a oferta humana de emprego.

Porém, um fato é inegável, a internet e os meios tecnológicos são amplamente utilizados com fins de entretenimento e cumprem essa função de forma excepcional. O acesso a músicas, filmes, videoclipes, séries, shows, desenhos, e tantas outras opções, nunca foram tão fáceis e baratas.

Os serviços de live streaming intensificam ainda mais esse cenário, isso porque viabilizam o acesso a faixas de áudio e vídeo sem que haja a necessidade de baixar esses dados previamente, podendo ser acessados apenas através do acesso a internet de qualidade.

O objetivo geral do presente trabalho é apresentar a plataforma conhecida como Twitch e demonstrar a forma como os serviços de live streaming estão crescendo e se consolidando no meio digital. Os objetivos específicos consistem em discorrer sobre os impactos da tecnologia na sociedade atual, o que seria um serviço de live streaming e representar a ascensão desses serviços.

1) A TECNOLOGIA E A ASCENSÃO DO LIVE STREAMING

Os serviços de live streaming são apenas um dos diversos serviços tecnológicos que seguem em franca criação, desenvolvimento e implementação. É importante que se compreenda que toda essa trajetória evolucionista da tecnologia está ligada a Revolução Tecnológica e o crescimento do setor de Tecnologia da Informação.

A Tecnologia da Informação (TI) é um conjunto de atividades e soluções que envolvem *hardware, software,* bancos de dados e redes que trabalham para facilitar o acesso, a análise e o gerenciamento das informações (SILVA, 2015). A TI pode ser definida de forma breve como todas as atividades e soluções providas por recursos computacionais. O profissional de TI é aquele que utiliza a tecnologia para gerar e manipular e gerir as informações. Os setores de TI se estabeleceram em todos os segmentos, no qual o tamanho e/ou finalidade das empresas não importam, um escritório residencial e grandes empresas precisam acompanhar as evoluções tecnológicas.

A área que compreende a Tecnologia da Informação tem o poder de enriquecer todo o processo de uma empresa, já que auxilia na otimização das atividades, facilita a comunicação além de melhorar o processo decisório, já que as informações são mais eficientes e eficazes e por isso conseguem chegar mais rápidas aos gestores, bem como também se aplica perfeitamente em outros setores através das suas inúmeras frentes que podem ser usadas para diversas finalidades.

A informação pode ser considerada um bem, já que agrega valor e por isso, é necessário utilizar bem os recursos da TI, ou seja, utilizar tudo o que a TI pode fornecer para que torne as informações um diferencial competitivo, ao mesmo tempo em que essas soluções forneçam bons resultados, elas precisam possuir o menor custo operacional possível (BELL, 2001).

A tecnologia auxilia cada vez mais na conexão entre as pessoas, diminuindo a distância entre elas e favorecendo uma maior interação entre as pessoas, sendo capaz de reunir milhares de pessoas em uma única plataforma.

A indústria brasileira de TI está classificada em 7º lugar, com um investimento de US$ 60 bilhões e com um crescimento de 6,7% em 2014. Em comparação com os países da América Latina, o Brasil é o que mais investe no setor de TI, representando 46% desse mercado (ABES, 2015). Em 2015 o gasto brasileiro com TI cresceu 9,2% enquanto o crescimento médio mundial foi de 5,6%. O que levou o país para o 1º lugar no *ranking* de investimentos no setor de TI na América Latina (ABES, 2016).

O streaming é uma técnica para transferência de dados no qual é possível transmitir áudio ou vídeo utilizando a internet ao vivo. De acordo com Marques (2001), essa tecnologia é nova e atinge as mais diferentes áreas, incluindo a videoconferência e até mesmos jogos interativos na internet.

Em termos estritamente técnicos o streaming deve ser entendido como um download temporário de um ficheiro, na medida em que o ficheiro completo não se destina a ser guardado no disco rígido do computador. O que efetivamente ocorre é que o ficheiro vai sendo transferido em pequenas secções à velocidade de tempo real, sendo em seguida removido. Para tal, o streaming faz uso de uma técnica designada buffering, através da qual os dados são guardados durante um curto período de tempo na memória RAM do computador. (Caetano, 2016, p. 232).

O termo *stream* significa em português "fluxo". E é considerado o melhor termo para explicar o que é o streaming, que nada mais é que o fluxo continuo de dados sem a necessidade de armazenar definitivamente no aparelho que está sendo visto (RAMOS, 2016).

Enquanto isso, Cruz (2016) enfatiza que através do *stream* o telespectador consegue acessar diversos tipos de produtos culturais, como por exemplo, música ou vídeo sem necessitar fazer o download para conseguir assisti-lo. "Neste sentido, o produto só será executado se o usuário estiver conectado à internet e ao serviço executante (CRUZ, 2016, p. 203)". O que facilita quem assiste através do celular, já que são aparelhos frequentemente com pouca memória, e seria difícil armazenar a quantidade de vídeos disponíveis para assistir.

Atualmente, as pessoas estão cada vez mais interessadas na vida de famosos e até mesmo de seus conhecidos. Existe uma necessidade de sempre saber onde o outro está com quem está e o que está fazendo.

A tecnologia tem ajudado a saciar essa curiosidade. Com computadores e celulares cada vez mais avançados e com internet disponível a todo o momento é fácil fazer um *livestreaming*, ou seja, é fácil ligar a câmera e mostrar o momento.

As transmissões variam de tema, são divididos em nichos. Alguns fazem transmissões falando sobre as principais notícias, outros mostram as “comprinhas” ou recebidos do mês, mas um nicho tem crescido cada vez mais que é a transmissões de jogos.

As pessoas tem ganhado dinheiro com essa função, isso porque qualquer um pode transmitir algo ao vivo, independentemente de sua localização ou idade, e ao perceber esse mercado, as empresas passaram a patrocinar esses vídeos. No caso de jogos as empresas enviam os jogos em troca de transmissões, que pode ser a própria pessoa jogando ou até mesmo fazendo *reviews*, onde o *streamer* comenta partes de jogo, ou mostra partes e passagens secretas.

Theobald (2017) afirma que a transmissão na internet atualmente ultrapassa mais de 100 pessoas, o que acaba recebendo mais audiência que os esportes mais conhecidos, enquanto a Newsoo, uma consultora do ramo de jogos virtuais, aponta que os esports movimentam aproximadamente US$ 696, atingindo 385 milhões de pessoas.

Quase todas as redes sociais permitem iniciar uma transmissão ao vivo para todos esses seguidores, mas ao perceber os grandes números de transmissões, uma plataforma sentiu a necessidade de ter um espaço direcionada somente a isso, já que por exemplo, o Facebook, o Instagram e até mesmo o YouTube apesar de disponibilizarem essa função não são foçados nela.

Uma nova moda surgiu que é a de transmitir jogos ao vivo. Esses jogos podem ser os mesmos transmitidos pelas redes de televisão, com os grandes times ou até mesmo jogos de vídeo game ou jogos online. E isso fez com que um grupo se reúna para transmitir e assistir em uma plataforma chamada Twitch.

 **2) TWITCH**

. Em linhas gerais o streaming é a transmissão imediata de dados por meio da internet, viabilizando o ato de escutar faixas de áudio e assistir faixas de vídeo sem que haja a necessidade de baixar os dados. A Twitch é uma plataforma americana, onde comumente as pessoas transmitem seus jogos, criada em 2011, porém, só atingiu o sucesso anos depois.

Comprada em 2014 pela Amazon, a plataforma passou a ganhar uma maior visibilidade, e dois anos depois, a empresa adquiriu um canal de chat com a função voz, criando assim seu próprio aplicativo, facilitando o uso para o expectador.

Além disso, a plataforma possui um Programa de Parceiros, no qual os canais de streaming podem participar, e assim monetizar através de anúncios publicitários. Esses canais ao participar conseguiram transmitir com a maior qualidade de vídeo disponível, além de arquivar o que já foi transmitido, fazendo com que o telespectador que perdeu o ao vivo assista em outro momento, além de um espaço para bate papo exclusivo para os assinantes. Para fazer parte desse programa, que não tem custo, é necessário possuir aproximadamente 500 usuários que assistam e transmitir no mínimo três vezes por semana (PIRES, 2015)

Atualmente a plataforma é o principal meio para isso. Qualquer pessoa pode criar sua página, modificar o visual voltado para o tema das transmissões, já que é gratuito.

Em 2014 a plataforma disponibilizou em seu blog oficial uma pesquisa sobre a sua própria plataforma. Nessa pesquisa aponta que os jogadores de jogos on-line preferem assistir algum programa através de streaming do que assistir a programas na televisão, e em comparação com pesquisas anteriores, esse número cresceu para 59% a mais, diminuindo a audiência na televisão para 9% (SERRANO, 2015).

As streams na Twitch TV pertencem aos streamers ou broadcasters; esses são os usuários da Twitch que fazem upload de conteúdo para as transmissões. Outros usuários da Twitch.tv são conhecidos como viewers e assistem as ao que está sendo transmitido. Existem vários tipos de viewers. Alguns podem ser simples espectadores, basicamente todo mundo pode assistir e participar da transmissão, o que faz deste um local que aceita tanto noobs (jogadores novos para um game) e gamers veteranos. (RAES, 2015, p. 9)

De acordo com a *StreamLabs,* um site que faz um demonstrativo sobre as plataformas que fazem transmissões, apontou que a Twitch é atualmente a maior plataforma da área, e é a mais vantajosa na questão financeira, já que existe uma grande interação entre o *streamer* e o expectador. Isso porque a plataforma permite que quem esteja assistindo possa contribuir com qualquer quantia, e, além disso, também é possível receber inscrições mensais, que custam aproximadamente cinco dólares. Uma parte desse valor fica para a plataforma e outra para o *streamer* (SILVEIRA, 2019).

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

É inegável o quanto a tecnologia alterou a dinâmica do mundo, incluindo e afetando todos os setores, desde as relações humanas comuns até as que envolvem compra, venda, educação, moda, alimentação, dentre outros. Todas essas alterações possuem seus pontos positivos e também negativos, mas fato é: as pessoas buscam alternativas cada vez mais tecnológicas na hora de tomarem suas decisões e é fácil dizer que os serviços de *streamer* representam mais um tipo de evolução na escada da tecnologia.

Quando utilizados da maneira correta, esses serviços podem ser extremamente úteis. Se antes a tecnologia nos proporcionou formas de nos comunicarmos de forma rápida, hoje podemos fazer isso de modo imediato. Isso altera diversos cenários, principalmente aqueles que estão ligados a entretenimento como os esportes, jogos de vídeo-game, shows de música e derivados.

Pode-se concluir, com tranquilidade, que as plataformas que oferecem serviços de *streamer,* chegaram para ficar e já estão dentro da rotina de milhões de pessoas no mundo, seja na hora do jogo ou apenas para se conectar com um artista do qual gosta. Sendo assim, plataformas como o Twitch já consolidaram seu espaço perante a sociedade e são amplamente utilizadas para esses fins, estando em franca ascensão.

 **REFERÊNCIAS**

CAETANO, Miguel Afonso. Spotify e os piratas: Em busca de uma “jukebox celestial” para a diversidade cultural. Revista Crítica de Ciências Sociais, n. 109, p. 229- 250, 2016.

<http://repositorio.furg.br/bitstream/handle/1/7203/Maur%C3%ADcio%20Gondra> n%20Fernandes\_4178765\_assignsubmission\_file\_TCC%20-%20Maur%C3%ADcio%2 0Gondran%20Fernandes.pdf?sequence=1

MARQUES, Hugo; CRISTOVÃO, João. Berkeley, Vídeo na Internet. [2001?]. Disponível em <http://amalia.img.lx.it.pt/>⇠fp/st/ano2000\_2001/trabalhos2000\_2001/traba lho2 . Acesso em 27 set. 2019.

RAES, Tom Clement Maria. Twitch TV: motives and interaction, a consumer perspective. 1. ed. Dinamarca: Aalborg University Faculty of Humanities Master In CCG, 2015.

SERRANO, Rafael. Streaming Media: twitch.tv e a percepção dos usuários em re-

lação a plataforma. Disponível em file:///C:/Users/administrador/Downloads/PF2015Rafael%20%20 Acesso em 27 set 2019.

SILVEIRA (2019) https://lapecpp.files.wordpress.com/2019/02/giancarlo-fert-silv eira-tfg-2.pdf

THEOBALD, Marcelo. DE NERDS A CYBERATLETAS: O CRESCIMENTO EX-

PONENCIAL DO E-SPORTS. 1. 2017. Disponível em: https://oglobo.globo.com/esporte s/de-nerds-ciberatletas-crescimento-exponencial-do-sports-21233721. Acesso em: 26 set. 2019.