

# סוכנות טאלנטיס מן העתיד ליוצרי תוכן צעירים

בסטרים אלמנטס זיהו כבר לפני שנים את הכוח של שדרני וידאו עצמאיים • היום הם מייצרים הכנסות של עשרות מיליוני דולרים מבניית קהלים ומגיוס חסויות ממותגי ענק שרוצים להתחבר אל דור ה-Z - הרור שאינו צופה בטלוויזיה - אפילו לא בנטפליקס

## תעודת זהות

**סטרים אלמנטס**  
StreamElements

**תחום עיסוק:** פלטפורמה לשדרני וידאו עצמאיים

**היסטוריה:** הוקמה ב־2017 על ידי אור פרי, דורון ניר, ראם שרמן וגיל הירש (מנכ"ל)

**נתונים:** החברה, שמעסיקה 220 עובדים ושוויה מוערך ב־400-500 מיליון דולר, גייסה 116 מיליון דולר, בין היתר מסופטבנק, פיטנגו, SOMV, פייפאל, מבטח שמיר ומנורה מבטחים. ההכנסות ב־2020 עמדו על 23 מיליון דולר וב־2021 צפויות להגיע ל־50 מיליון דולר



צילום: שלומי יוסף

צילום: קובי בכר

## אסף גלעד

כשמיסדי הסטארט־אפ סטרים אלמנטס - דורון ניר, אור פרי, ראם שרמן וגיל הירש - צפו במאָרק צוקרברג מציג בחדש שעבר את חזון המטא־זורס, העולם הווירטואלי התלת־ממדי שבתוכו נחיה ונעבוד בתוך אי אילו שנים, המחשבה המר־כזית שחלפה במוחם הייתה: "עכשיו באים?"

כבר שנים שצוות היוזמים של סטרים אלמנטס (StreamElements) רואה את המתרחש מתחת לאפן של הרשתות החברתיות וחברות הכבלים והסטרימינג הגדולות: יותר צעירים בוחרים להתנתק מרשתות הטלוויזיה הוותיקות ואפילו משירותי הסט־רימינג, והופכים למה שהתעשייה המסורתית מכנה "הבלתי נגישים". לא לחינם אמר מנכ"ל נטפליקס ריד הייסטינגס: "דיסני פלוס ואמזון פריים פחות מפחידות אותי מיוטיוב ופורטנייט".

## מגיעים ל"בלתי נגישים"

למעשה, הם נגישים מאוד למי שמכיר אותם ויודע היכן למצוא אותם. הם חיים בעולם הווירטואלי הקובייתי של מיינקראפט - שהוא כיום המשחק הנצפה ביותר ביוטיוב, במשחקי התלת מימד של רובלוקס, ביקום התזזיתי של פורטנייט, ובמשחקי הארקאד של וורלד אוף וורקראפט וליג אוף לג'נדס. כשהם לא משחקים, הם צופים במשפיענים אחרים שמשדרים את עצמם משחקים משחקי הרפתקאות או שחמט, מתכנתים קוד או סתם משתפים בחוויות היום־יום שלהם או מהגיגי ראשם. הגם שהרוב המכריע, הן של הקהל והן של השדרנים, מגיע מעולמות הגיימינג, משחקי וידאו הם רק תירוץ. "המשחקים פועלים האלה משחקים רק חלק מהזמן - בשאר הם צופים יחד בקליפים או בקדימונים, מדברים על קובייד או צוחקים יחד עם הקהל שלהם", אומר לגלובס דורון ניר, ממיסדי סטרים אלמנטס. "הם שחקני מחשב אבל גם מנהלי קהילה - הם הרב והכומר של הקהל שלהם שצורך כל תוכן שהם משדרים, כפי שמבוגרים יותר "שתו" בילדותם כל מה שהמנחה בערוץ MTV הוציא מפיו".

הם עושים זאת פחות ופחות מתוך פלטפורמות ותיקות כמו פייסבוק או טוויטר, ויותר ביוטיוב, בטיקטוק ובטוויץ' - אתר דמוי יוטיוב הנמצא בבעלות אמזון ומאפשר למובילי דעה לשדר בלייב לקהל העוקבים שלהם. גם השיח ביניהם לא נעשה באמצעים

הפורקסטים הישראלית המצליחה גיקונומי, וגם גיל הירש, מנכ"ל פייס. קום שנמכרה לפייסבוק לפני כעשור.

## הכוח נוטה ליוצרים

אחד מהדוחות המשמעותיים שהורלפו מתוככי פייסבוק בחודשים האחרונים נגע לכישלון למשך יוצרי תוכן צעירים ומובילי דעה. משתמשים צעירים תופסים את פייסבוק כפלט־פורמה מיושנת שמשמשת בדרך כלל לשיתוף עם בני משפחה מבוגרים, ופחות לתקשורת בין צעירים, המתרחשת יותר בפלטפורמות אלטרנטיביות כמו סנאפצ'ט או דיקסור. אחת המסקנות אליה הגיעה פייסבוק היא כי עליה למשוך יוצרי תוכן רציניים ולשלם להם הון לשם כך. כמו פייסבוק, יותר ויותר חברות מבינות כי הכוח נוטה מהפלטפורמות אל היוצרים.

בסטרים אלמנטס הבינו את הכוח שיש ליוצרים כבר לפני חמש שנים: הם קיבלו החלטה אסטרטגית שלא לגבות כסף מיוצרים, לספק שירותי חינמי, ולגבות רק על כל דולר שנכנס. החברה גם החליטה שלא להיכנס לעולם הפרסום ולהדביק מודעות ויראיו או תמונה לשידורים של מובילי הדעה. במקום זאת, בסטרים אלמנטס מתמקדים בגיוס חסויות עבור יוצרים, המשלבים בעצמם מוצרים או לוגואים במהלך השידור החי. עבור אולפני סוני ואולפני המאה העשרים, השדרנים של סטרים אלמנטס צילמו ביקורת חיה של הקדימונים או המלצת צפייה; שדר

המקובלים, אלא בדיסקורד, שירות מבוזר, כמעט מחתרתי - שמאפשר לשחקנים לתקשר על גבי משחקי מחשב באמצעות מסרונים, שיחות קול ושיחות וידאו.

## יתרון הגיימינג

את העולם הזה של צעירים המגור־תקים מערוצי המדיה המרכזיים לא רואה כל אחד. לגיימרים כבדים, כמו היוזמים הסדרתיים דורון ניר ואור פרי יש סיכוי גבוה יותר להבין את צמיחה המעריכית בתחום. פרי ראה כבר לפני חצי עשור את הצמיחה של גיימרים מובילי דעה בפלטפורמת טוויץ' והקים את סטרים אלמנטס כדי לאפשר להם לגייס חסויות ולקבל תשלום מקהל המעריצים שלהם. ניר, אותו הכיר פרי מאתר משחקי המחשב Vgames שהפעילו לפני יותר מעשור, ראה כיצד הרשתות החברתיות ופלטפורמות הוידאו והשירור החי מאכזרות מהעוצמה שלהן לטובת יוצרי התוכן העצמאיים - הפעילים במספר פלטפורמות במקביל ומצמצמים את הבירור ביניהם. ניר הבין כי קהילה הולכת וגדלה של גיימרים שדרנים צוקה לפתרון אחד שיאפשר להם להפיץ תוכן בבת אחת על כל הפלטפורמות, לשמור על קשר עם הקהל שלהם ולייצר הכנסה מהקהילה שלהם.

אליהם הצטרף כמיסד משותף מי ששימש קודם לכן כסמנכ"ל הטכנולוגיות של פפר, ראם שרמן - שגם שיתף פעולה עם ניר בהקמת רשת

**המתחרים**  
המתחרה הבולטת היא Streamlabs, שנרכשה על ידי לוגיטק ב־106 מיליון דולר, ולה אין פלטפורמת מסחר. החברה, שנוסדה ב־2011 בידו מורטזה חוסיין ועלי מואיז ומעסיקה 62 עובדים, גייסה 38 מיליון דולר

## ההכנסות הוכפלו

באמצעות הגעה ישירה לעשרות אלפי שדרנים עצמאיים, הצליחה סטרים אלמנטס להכפיל את הכנסותיה - ובהתאם לכך את הכנסות המשפיענים. ההכנסות הגולמיות ב־2020, עמדו על 23 מיליון דולר, ואילו את 2021 היא צפויה לסיים עם קצב הכנסות של 50 מיליון דולר. בהתחשב בעובדה ש־70% מההכנסות מוזרמות ליוצרים, סטרים אלמנטס תיוותר עם הכנסות של 15-10 מיליון דולר עד סוף השנה, כך לפי ההערכה. התהילה, והכסף שאיתה, מביאים יותר צעירים להפוך ליוצרי תוכן ולהצטרף לפלטפורמה: מספרם של השדרנים בסטרים אלמנטס גדל מ־700,000 בשנה שעברה ל־1.2 מיליון כיום, במה שמוגדר כשנת הצמיחה הטובה ביותר של החברה.

כדי להמשיך ולמשך יוצרי תוכן נוספים - ולהתחרות בפלטפורמות דוגמת לוגיטק - בסטרים אלמנטס הרחיבו את אפשרויות מסחר התוכן. הוקמו ליוצרים חנות למכירת מוצרי מרצ'נדייז - כמו חולצות או כוסות - פלטפורמת תשלומים להעברת תרומות מהקהל וגם ממשק VOD, מה שיאפשר למובילי דעה להמשיך ולהרוויח כסף גם כשהם לא משדרים. •