

Monografía TISG

Streaming: Explorando los factores que impulsan su uso nacional en el área de la música como alternativa a la compra de material musical

**¿Llegará la música por streaming, debido a su masivo uso, a reemplazar la compra de dicho material, perjudicando de esta forma a los artistas y a sus sellos representantes en Guatemala?
¿Existe para ellos algún beneficio, o sólo para una parte?**

Nombre de candidato: Gabriel Brolo Tobar

No. De Convocatoria: 004

Código de Colegio: 1009

Fecha: 1 de Agosto 2014

Conteo de Palabras: 3896

Resumen

Dentro de este documento se trata el problema del uso del streaming en la industria musical, en el marco físico Guatemalteco. Este estudio tiene un enfoque comprendido desde tres puntos de vista: el artista, el sello representante y el público en general, siendo este rubro último, las personas que utilizan el streaming para acceder a contenido musical. Se analizan distintas perspectivas al problema, así como distintas opiniones, tomando en cuenta datos numéricos recolectados de forma primaria y datos numéricos proveídos por diversas instituciones.

En este caso, para obtener información acerca del uso del streaming en esta industria por parte del público en general, se realizó una encuesta en tres instituciones distintas de la Ciudad de Guatemala: Universidad del Istmo, Centro Escolar El Roble y Colegio La Asunción. En total se realizaron 60 encuestas. Para obtener información en relación con artistas y sellos, se realizaron diversas entrevistas por correo electrónico a distintos artistas, así como también se recurrió a solicitar datos estadísticos sobre sellos e instituciones relacionadas con la industria musical y el uso del streaming. Por otra parte, se recurrió a analizar a uno de los servicios de música por streaming más utilizados en la actualidad: Spotify, con lo que se logró realizar un análisis adecuado del problema.

Por último, y con base en el estudio del problema, se llegó a concluir en que debido a la accesibilidad y comodidad de la TI, el público en general hace un uso aplastante de la misma y que además esta se ve incluida en la vida social del público. El uso de esta TI en la industria musical cesa además, en cierta medida, la piratería, experimentando un cambio en la distribución musical, lo que beneficia a algunos artistas y sellos, pero que perjudica a otros.

293 Palabras

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	4
1. Streaming: qué es, cómo funciona y sus tipos.	5
1.1 Marco Histórico	5
1.2 Streaming en vivo	6
1.3 Streaming en demanda	6
2. El Streaming y la industria musical	7
2.1 Uso por parte del público en general	8
2.2 Uso por parte de artistas, radios online y sellos	10
2.2.1 Los artistas y el streaming.....	10
2.2.1.1 Creative Commons en el uso de sistemas de TI de streaming	11
3. Impactos del uso del Streaming	12
3.1 Impactos sociales	12
3.1 Impactos éticos y económicos.....	13
4. Artistas y sellos perjudicados: la solución ante el Streaming	16
Conclusión	19
REFERENCIAS.....	20

Streaming: Explorando los factores que impulsan su uso nacional en el área de la música como alternativa a la compra de material musical

Introducción

A medida que la tecnología de la información (TI) continúa teniendo un gran impacto en la vida de las personas, se nota como existen siempre herramientas de TI que facilitan el trabajo, automatizan procesos y brindan soluciones prácticas ante los problemas de las personas. Uno de los distintos usos que la tecnología de la información tiene en la actualidad, y que se nota día a día en la nueva sociedad tecnológica, es su uso como herramienta de ocio. Ha llamado mi atención cómo específicamente han surgido nuevos sistemas de TI que centran su uso en la música y su distribución a través de medios como el internet. Cada vez se nota más en Guatemala el uso de sistemas de TI como el streaming para escuchar canciones sin tener que comprarlas y con esto, se hace de forma legal, ya que son las mismas compañías discográficas y artistas los que “comparten” el material a través de internet.

El streaming como alternativa a tener que comprar material musical claramente está teniendo un gran impacto, pero en esto se ven dos facetas o puntos de vista importantes. Por un lado se tiene al público en general, que utiliza este servicio para escuchar material gratis, pero por otra parte se tiene a los artistas y a los sellos discográficos. Si bien para el público en general, a simple vista, representa un beneficio digamos económico por el momento, ¿qué beneficio representa para los artistas y/o sellos? Para ambas partes, ¿qué puntos en específico son los que impulsan su uso? ¿Es masivo este uso o se limita solamente a algunas personas? Ante estas circunstancias, mi pregunta de investigación es la siguiente: **¿Llegará la música por streaming, debido a su masivo uso, a reemplazar la compra de dicho material, perjudicando de esta forma a los artistas y a sus sellos representantes? ¿Existe para ellos algún beneficio, o sólo para una parte?**

Esta monografía cubre el impacto económico, social y ético que el streaming está adquiriendo en la actualidad en el mundo de la música, en un marco reducido a la Ciudad de Guatemala, donde se buscará explorar los factores que impulsan su uso por parte del público en general y cómo este uso de TI facilita el acceso al material musical, así como sus implicaciones éticas para con las personas, y las implicaciones con los artistas y sellos discográficos.

1. Streaming: qué es, cómo funciona y sus tipos.

1.1 Marco Histórico

Generalmente hablando, el Streaming se puede considerar como un sistema de TI que maneja datos alojados en distintos tipos de servidores y los envía a un determinado cliente donde los datos alojados representen información que deba ser entregada en *tiempo real*. Estos datos incluyen video, audio, gráficos, presentaciones, una combinación de estos u otra aplicación que se desenvuelva en un tiempo real.

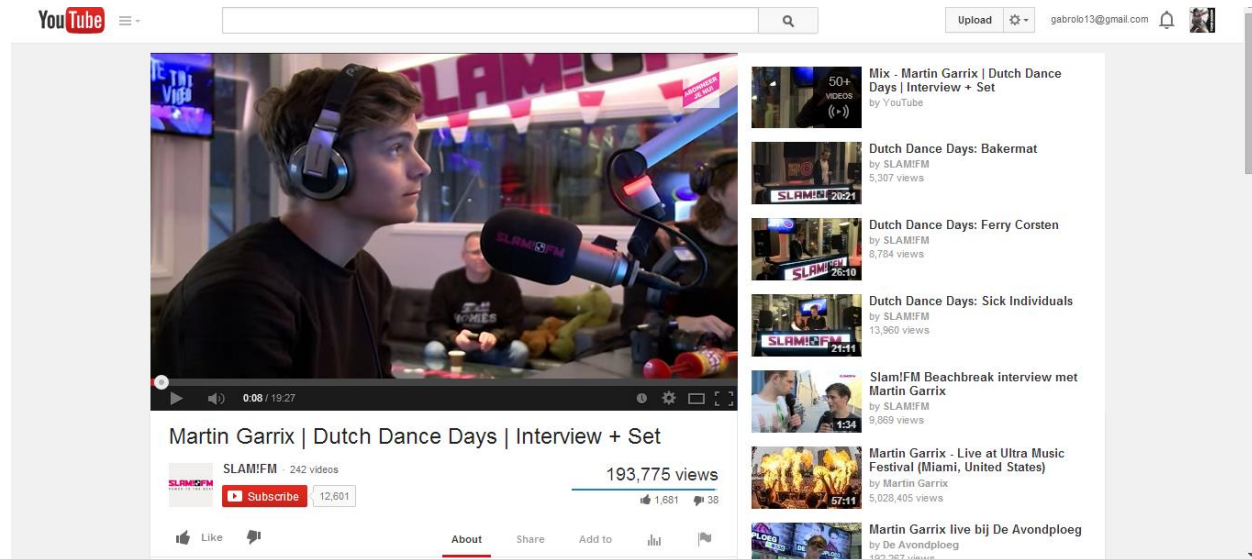


Imagen 1 "YouTube" uno de los servicios de streaming más utilizados en la actualidad - Fuente: Propia.

Es posible que este sistema de TI tenga sus raíces desde 1920, no desde una perspectiva computacional, más sin embargo George O. Squier desarrolló un sistema para la transmisión y distribución de señales sobre líneas eléctricas¹ lo que se considera como una de las bases técnicas para el streaming de música sin necesidad del uso de radio.

Cabe destacar que los intentos por desplegar multimedia en ordenadores a mediados del siglo XX vieron poco progreso, principalmente debido al alto costo y a las capacidades limitadas del hardware en esos días. Tener suficiente capacidad de procesamiento y un ancho de banda que soportara las tasas de envío de datos a finales del siglo XX era, en su mayor parte, algo complicado. Gracias a la comercialización del Internet, el uso de protocolos como TCP/IP, HTTP; y el incremento del ancho de banda, posteriormente, contribuyeron a que el concepto de Streaming se pudiera desarrollar. Por esto mismo se considera este sistema de TI como un desarrollo actual², ya que el ancho de banda debe de funcionar lo suficientemente rápido como para mostrar datos en tiempo real.

¹ "US Patent 1,641,608" (en Inglés). Google Patents.

² BBC

1.2 Streaming en vivo

Se refiere a la distribución sincronizada de contenido por streaming a uno o más clientes³, en un marco temporal definido. Esto quiere decir que el contenido multimedia no se encuentra alojado en un servidor para una descarga desde un host a cualquier momento, sino que el contenido es proveído durante el tiempo que el propietario de los datos desee compartir el contenido, como en un *broadcast* por ejemplo. Este tipo de streaming funciona para proveer servicios como el acceso a



deportes (partidos), conciertos o cualquier otro tipo de evento que ocupe un marco temporal definido. Por consiguiente, el multicasting es natural en este tipo de streaming.

Imagen 2 "NBA League Pass" Un servicio de streaming en vivo para ver partidos de la NBA – Fuente: I Spit Hot Fire

1.3 Streaming en demanda

Se refiere al streaming que permite acceder al contenido en cuestión cuando se desee, disponible de esta forma al que lo solicite. El contenido se encuentra alojado en un servidor, dónde el cliente puede acceder varias veces a dicho contenido. Este puede ser utilizado para servicios como el alojamiento de videos, audio, presentaciones, etc. En la actualidad se pueden encontrar ejemplos como Spotify, Soundcloud, YouTube, MetaCafe, Scribd, Prezi, entre otros.

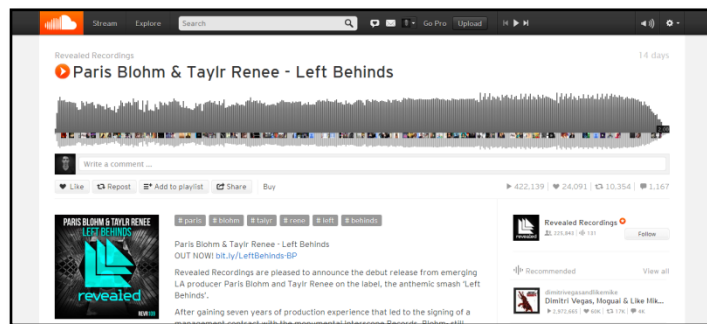


Imagen 3 "Soundcloud" Servicio de música por streaming en demanda – Fuente: propia

Los distintos avances en sistemas de TI, que incluyen anchos de banda con mayores tasas, desarrollo de protocolos avanzados, hardware más potente y mayor capacidad de procesamiento, entre otros, impulsan el desarrollo y uso del streaming como una vía para un acceso más fácil y dinámico a la información.

³ International Workshop on Network and Operating Systems Support for Digital Audio and Video

2. El Streaming y la industria musical

En la actualidad se nota cada vez el uso y suscripción a servicios de música por streaming por parte del público en general, lo cual en cierta forma ha ayudado a incrementar los ingresos de los mercados de música en 2013, con ingresos digitales en general con un incremento del 4.3%⁴. Estos servicios de streaming proporcionan a las personas el acceso a miles de canciones, pero cabe destacar que no actúan de la misma forma. Por ejemplo las estaciones de radio online, como Pandora y Radio Saturn (en Guatemala) eligen lo que las personas pueden oír, mientras que otros servicios como Spotify y Deezer dejan que sus clientes seleccionen canciones de catálogos de generalmente 20 a 30 mil canciones, cargando un costo de suscripción mensual⁵. Aun así, servicios gratuitos que proporcionan música por streaming como Soundcloud o YouTube tienen un amplio uso.

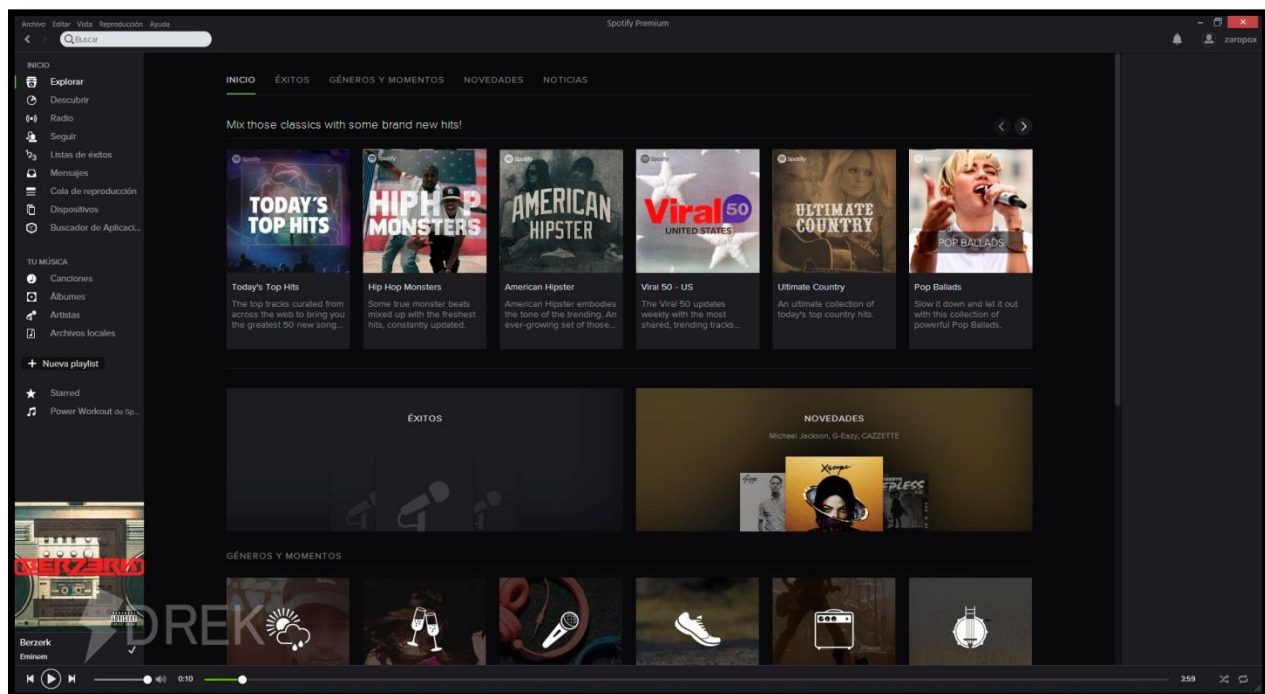


Imagen 4 "Spotify" Uno de los servicios de música por streaming con más demanda internacionalmente – Fuente: DREK

Para determinar qué tan utilizados son estos servicios en la ciudad de Guatemala, se realizó una encuesta a múltiples personas, la cual recopila información concerniente a qué servicios de Streaming son los más utilizados y sus razones de uso, ventajas y desventajas para las personas, así como información concerniente a si existe la compra del material musical. La encuesta fue realizada en la Universidad del Istmo de Guatemala, Centro Escolar El Roble y el Colegio La Asunción, en la Ciudad de Guatemala.

⁴ Federación Internacional de la Industria Fonográfica

⁵ The Economist

2.1 Uso por parte del público en general

El propósito de la encuesta que se realizó era analizar qué tanto impacto tiene el uso del Streaming, por lo menos en algunas instituciones educativas de la ciudad de Guatemala. Los resultados fueron muy elevados en cuanto a su uso y se obtuvo una lista de razones sobre el porqué preferir este servicio. Las preguntas eran las siguientes:

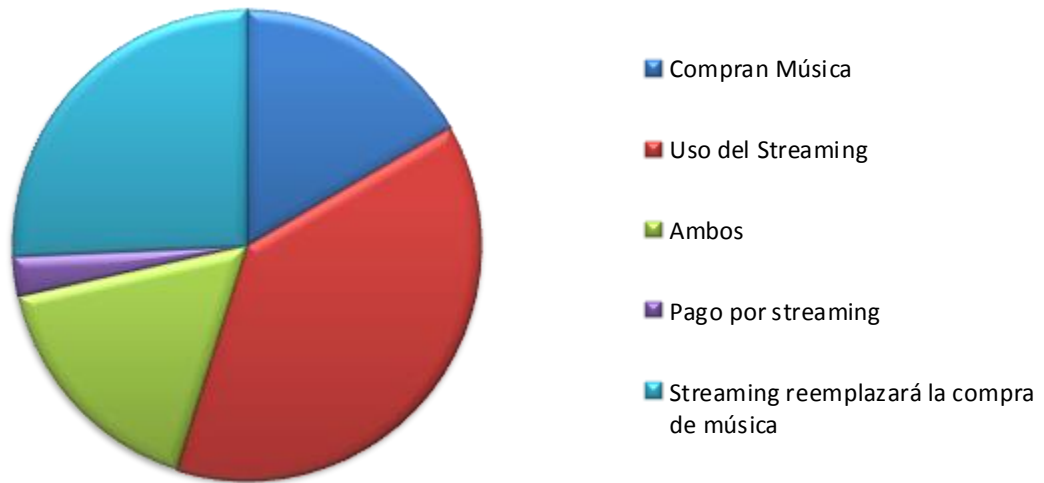
1. ¿Compra usted material musical? [Sí] [No]. Si su respuesta es sí: ¿por qué medio la compra? a) digital b) físico c) ambos
2. ¿Hace uso de algún servicio de música por streaming? [Sí] [No]. Si su respuesta es sí, marque qué servicios utiliza para escuchar música por streaming (pueden ser varios): a) Spotify b) Soundcloud c) YouTube d) Mixcloud e) Deezer f) Otro
3. ¿Cree usted que es mejor comprar el material musical o acceder a este vía streaming? [Comprar] [Streaming]. Indique por qué razones:
4. Si usted utiliza servicios de Streaming, ¿hace algún tipo de pago mensual, anual, etc., o simplemente utiliza servicios de música por streaming gratuitos? (Ejemplo: Soundcloud es completamente gratis, mientras que en Spotify la cuenta Premium tiene un costo). [Pago por el uso de Streaming] [No pago por escuchar música por streaming]
5. ¿Qué ventajas/desventajas percibe en el uso de servicios de música por streaming?
6. ¿Considera usted que el servicio de música por streaming llegará a reemplazar la compra del material musical? [Sí] [No] Si respondió que sí, ¿Por qué razones?

Imagen 5 Cuestionario para público en general

Los resultados son los siguientes:

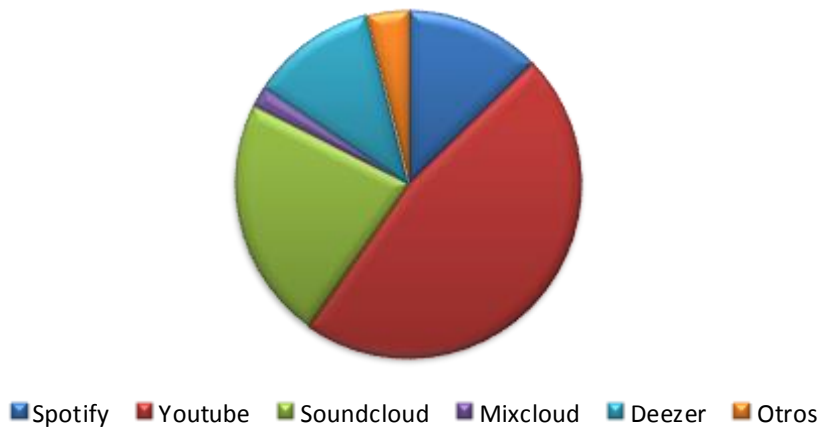
- El 43.63% compran música
- El 21.82% cree que es mejor comprar música y el 78.18% cree que es mejor escuchar música por streaming
- El 100% usan streaming para escuchar música
- El 43.63% compran música y utilizan streaming
- El 7.27% de los que usan streaming, pagan por ese servicio
- El 67.27% cree que el streaming reemplazará la compra de música
- De las personas que utilizan servicios de streaming:
 - El 23.64% utiliza Spotify
 - El 87.27% YouTube (para escuchar música)
 - El 41.82% Soundcloud
 - El 21.82% Deezer
 - El 3.64% Mixcloud
 - El 7.27% Otros servicios

Uso por parte del público en general



Gráfica 1 Uso del Streaming por parte del público en general, según encuesta de campo.

Servicios de Música por streaming más utilizados (según encuesta)



Gráfica 2 Uso de servicios de música que utilizan streaming como forma de difusión.

Es importante analizar que del 78.18% que cree que es mejor escuchar música por streaming, piensan de esa forma ya que es un servicio gratis, más económico, pueden elegir entre una gran variedad de música; es más cómodo, más accesible, también porque una gran cantidad de música no la escucharán más adelante; existen aplicaciones para smartphones por lo que lo hace portátil; se puede obtener más rápido el acceso a la música, si se utilizan servicios de streaming por paga es más cómodo para los usuarios pagar mensual o anualmente.

Algunas desventajas que los usuarios plantearon fueron: que no siempre se encuentran las versiones originales, la velocidad de descarga puede ser muy lenta y no permite que se escuchen bien las canciones, no se puede utilizar sin conexión a internet, en el celular se hace mucho uso del plan de datos lo que conlleva mucho gasto económico; algunos piensan que se violan los derechos de autor.

Del 21.82% que piensa que comprar música es mejor explican que se debe a que de esa forma se apoya al artista, se consiguen las canciones con una mejor calidad y además no se necesita una conexión a internet (wi-fi), por lo que es para ellos más práctico. Además, algunos explican que su trabajo es de dj, por lo que para ello necesitan tener el material musical almacenado en sus ordenadores. También explican que para ediciones de video o producciones de este tipo necesitan contar con las canciones en su ordenador para poder implementarlas en sus producciones, por ello el streaming no es su mejor opción.

2.2 Uso por parte de artistas, radios online y sellos

A pesar que es notable que la industria musical (artistas, sellos, radios online, sellos independientes, etc.) ya no es lo mismo que antes debido al masivo uso del streaming, esta misma se ha acoplado a su uso, ya que como sistema de TI proporciona una amplia variedad de soluciones y nuevos métodos para que el material musical sea distribuido a los miles de usuarios a través del mundo, con una intensidad mayor. Pero ¿qué implicaciones conlleva para estas entidades el uso de este sistema de TI?

2.2.1 Los artistas y el streaming

Para tratar de analizar las causas que llevan a los artistas a utilizar servicios de música por streaming para desplegar su contenido a través de internet, se realizaron entrevistas por correo electrónico a algunos artistas. Se entrevistó a “Geedoo”, productor Argentino, y a “GALVEZ”, productor Guatemalteco perteneciente al grupo “Playback”.

Cuando se preguntó sobre qué se pensaba de utilizar servicios de música por streaming desde una perspectiva artística, los artistas expusieron que los servicios pueden ser “muy ventajosos como peligrosos para el artista si no conoce lo suficiente”⁶. Lo que Geedo quiso señalar con esto es el uso de licencias que ayudan a regular el material artístico, las cuales están

⁶ Entrevista a Geedoo

presentes en varios sistemas de TI de música por streaming. Como ejemplo tenemos a Creative Commons y YouTube.

2.2.1.1 Creative Commons en el uso de sistemas de TI de streaming

Las licencias Creative Commons brindan a los creadores de contenido una vía para autorizar a otras personas a utilizar sus obras. En el caso de YouTube, se permite a los usuarios utilizar la licencia Creative Commons CC BY⁷. Con esto se logra que los usuarios en YouTube utilicen, inclusive de forma comercial, el material artístico de otras personas.



Imagen 6 Logo de Creative Commons, organización dedicada a velar por los derechos de autor en la red – Fuente:

<http://mirrors.creativecommons.org/presskit/logos/cc/logo.large.png>

Gracias a la implementación de estas licencias, los sistemas de TI que ofrecen a los artistas la oportunidad de desplegar su música por streaming, ofrecen también la oportunidad de obtener un “mayor reconocimiento en la industria musical”, como expone GALVEZ: “para artistas de las nuevas generaciones cuya carrera no se basa en contratos fijos con compañías discográficas, es la opción que más promete en cuanto a obtener cierto reconocimiento, musicalmente hablando.”⁸ Y esto es notable con el uso cada vez mayor de estas licencias y el streaming, ya que para 2012 YouTube contaba con cuatro millones de videos bajo las licencias de Creative Commons.⁹

Continuando con el uso de este sistema de TI por parte de los artistas, se dan ciertas ventajas y desventajas para ellos, las cuales se sumen similarmente en que: estos servicios aportan la facilidad para que las personas escuchen la música de los artistas de forma gratuita, además que se puede conectar muy fácilmente con las redes sociales, brindando así un mayor umbral de promoción de la música del artista, donde su material puede llegar a más personas. Aun así, para ellos resulta una desventaja verse obligados a subir el audio en calidad media o baja (128kbps) para evitar la piratería o el “ripping” de sus canciones. Con el término ripping, se hace referencia al proceso de copiar audio o video disponible, en este caso, en sistemas de TI de streaming, a un dispositivo de almacenamiento, quedándose de esta forma con el material que estaba destinado a utilizarse sólo por streaming, por lo que se le considera una práctica ilegal.¹⁰ Además, varios servicios no ofrecen el pago monetario por reproducciones del contenido musical, lo que representa una desventaja para el artista que busca una retribución económica.

Es por esto que los artistas difieren generalmente sobre si brindar la opción a sus fans de descargar su contenido gratis vía servicios de música por streaming. Algunos piensan que con esto se llama la atención de los fans y se gana su confianza mientras que otros exponen que el

⁷ Creative Commons

⁸ Entrevista a GALVEZ

⁹ <http://creativecommons.org/weblog/entry/33421>

¹⁰ <http://en.wikipedia.org/wiki/Ripping>

contenido puede ser fácilmente robado por otros artistas y lanzarlo como su propio contenido, por lo que prefieren no habilitar opciones de descarga gratis.¹¹

Para los artistas es claro que el streaming no conlleva la misma cantidad de ganancias que la venta normal, pero también es claro para ellos que este sistema de TI ya ocupa un puesto importante en la industria musical y que deben de acoplarse a esta para no sumirse en el olvido; exponen que a grandes cantidades no es perjudicial, pero para los artistas independientes que buscan empezar en esta industria, puede representar un obstáculo muy grande.

3. Impactos del uso del Streaming

Como bien se puede notar, el streaming tiene cada vez más la aceptación de la población de hoy en día a lo largo del globo. El Streaming como tal es un medio tecnológico que se ha acoplado a la vida de las personas, conllevando con esto ciertas implicaciones.

3.1 Impactos sociales

Con la implementación de esta nueva tecnología, se ha visto con anterioridad el surgimiento de servicios como Spotify, el cual tiene un fuerte peso social en la vida de las personas. Una de las razones por las cuales Spotify ha tenido un incremento en el número de sus usuarios se debe a la conexión con las redes sociales. Una cuenta activa de Facebook es necesaria para registrarse en Spotify. Con su página de Facebook y su stream de Twitter, Spotify se comunica con sus usuarios como muchas empresas y servicios hacen, pero Spotify también ha introducido algunas innovaciones, sosteniéndose con gran medida en Facebook.

La página de Facebook de Spotify tiene 2.4 millones de “me gusta”¹², con una publicación promedio de una por día. En twitter cuentan con 264,000 seguidores, con alrededor de 4 tweets por día. Esto conlleva una amplia relación entre los usuarios, que interactúan con el servicio y de esta forma se logra que la música llegue a más personas, ya que las amplias redes de amigos que pueden existir por cada usuario individual en Facebook permiten que personas que tal vez no utilicen el servicio estén conscientes de su existencia y con esto se puede lograr que dichas

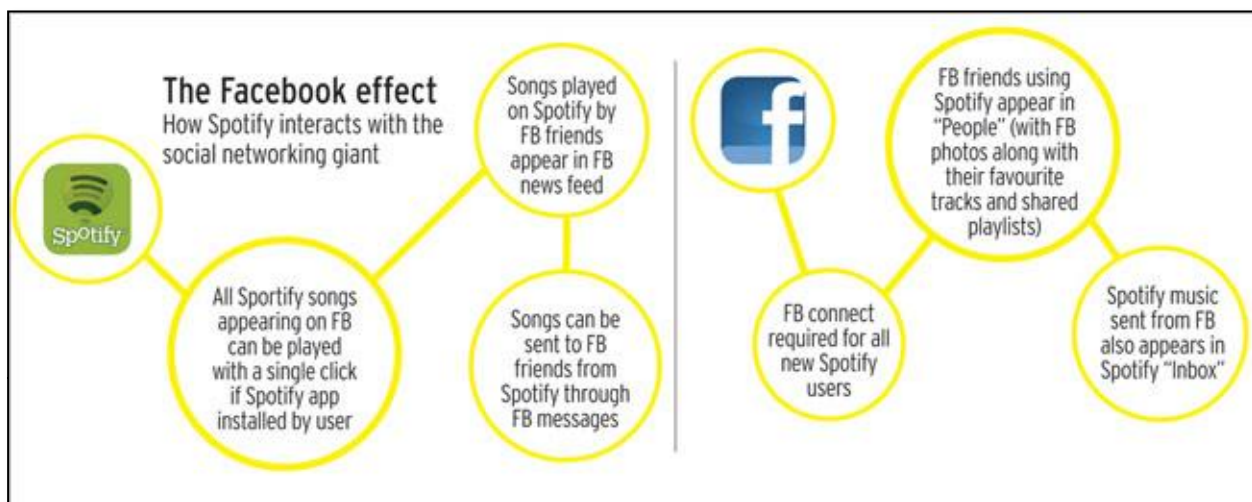


Imagen 7 Forma en la que Spotify interactúa con sus usuarios utilizando Facebook. Fuente – Business Today

personas utilicen ese servicio.

Cada vez que un usuario de Spotify escucha una canción, sus amigos pueden ver dicha noticia y pueden escuchar dicha canción con un simple click si cuentan con la aplicación, además las canciones pueden ser enviadas a los amigos de Facebook mediante mensajes privados. Las canciones favoritas y playlists de los amigos de Facebook que utilizan Spotify también se muestran a cada usuario.

Como se puede notar, con este enfoque, se podría llegar a creer que la música es social. De hecho, se ha vuelto muy social. El uso del streaming ha logrado que las personas puedan conectarse más con la música que les interesa y compartirla directamente con sus amigos, gracias a la faceta social que se le ha dado al streaming. De esta forma se logra notar el impacto social, que se ve reflejado en el incremento de usuarios con un aproximado de 24 millones de

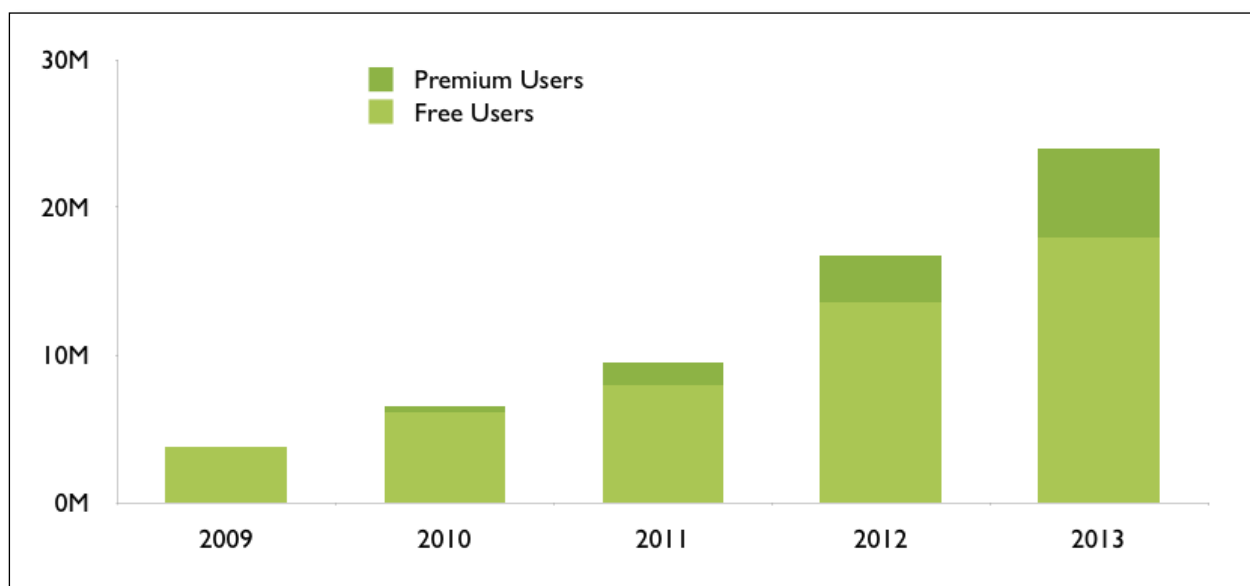


Imagen 7 Incremento en los usuarios de Spotify en los últimos años. Fuente – Spotify Artists

usuarios¹³.

3.1 Impactos éticos y económicos

Con el uso notable del streaming en esta industria y del impacto social que esto representa con las personas, surge la inquietud sobre el pensar de los artistas y su futuro. Como se analizó con anterioridad, los puntos de vista de los artistas son variados, tomando como ejemplo las distintas posturas de Gálvez y Geedoo. Spotify, por ejemplo, contó con numerosas alegaciones sobre su servicio, apoyándose principalmente en los efectos negativos que esto

¹³ Spotify Artists

representaba para los artistas. Daniel Ek, CEO de Spotify, comentaba en una entrevista que a pesar de estas alegaciones, los mismos sellos discográficos y artistas apoyaban el servicio actualmente.¹⁴

Lo que en realidad sucede con esto es que, debido al aplastante uso de esta TI, los sellos y artistas han tenido que acoplarse al uso de la misma o enfrentarse al olvido. Estas alternativas que utilizan streaming para distribuir música legalmente, no tienen como objetivo principal aprovecharse de los artistas para hacer dinero, ya que estos pagan una cierta porción de dinero cada vez que una canción es escuchada vía streaming, mas sin embargo estos ingresos recibidos no son justos para algunos artistas, como el productor Allen Farmelo opina¹⁵.

Spotify asegura haber pagado hasta la fecha la cantidad de \$1 Billón USD en regalías, ganando un aproximado de \$41 USD por usuario al año.

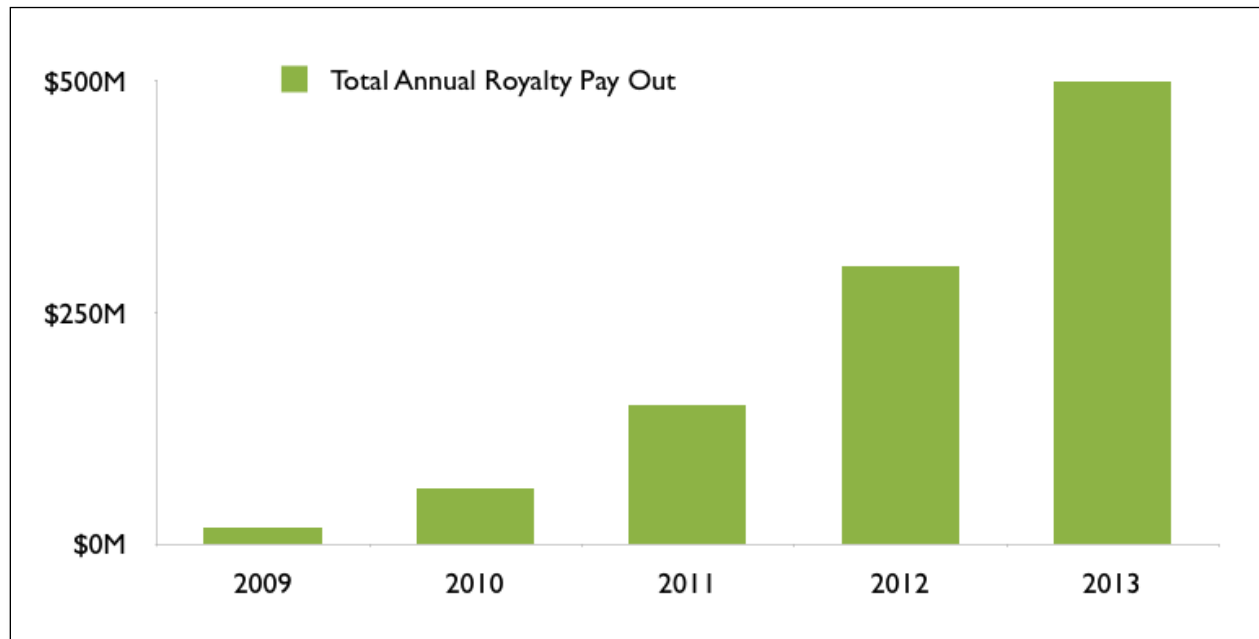


Imagen 9 Total de regalías pagadas por Spotify. Fuente – Spotify Artists

¹⁴ Revista Geek

¹⁵ CNET

La realidad es que los artistas son compensados con una cifra entre \$0.006 y \$0.0084 por “stream”. Si comparamos estas cifras con servicios como Amazon Store por ejemplo, que compensan entre \$0.2 y \$0.05¹⁶, no es una cifra tan justa. A pesar de ello, el uso de servicios como éste logra cesar en cierta forma la piratería. Con Spotify, el 55% de las personas entre 18-29 años hacen menos descargas ilegales.

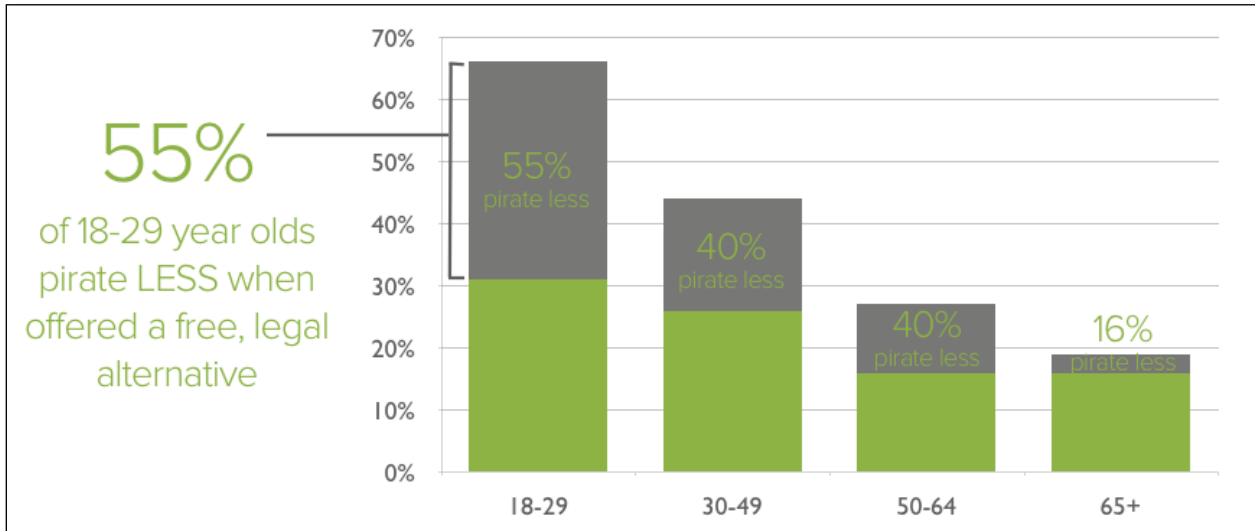


Imagen 10 Personas que deciden hacer menos descargas ilegales al tener una alternativa legal. Fuente – Spotify Artists

¹⁶ The Guardian

4. Artistas y sellos perjudicados: la solución ante el Streaming

Ante la presencia del uso constante de este sistema de TI por parte de las personas y artistas, se nota la implementación de nuevas radios online que ofrecen música gratis vía streaming. Muchos servicios de radio online se ofrecen a través del mundo, como Pandora Music o iTunes Radio. En Guatemala, Radio Saturn, es una de las estaciones de radio online de música electrónica con más

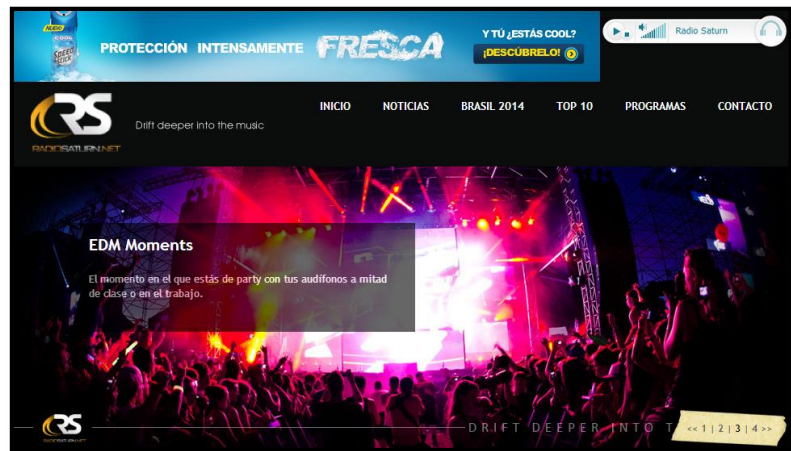
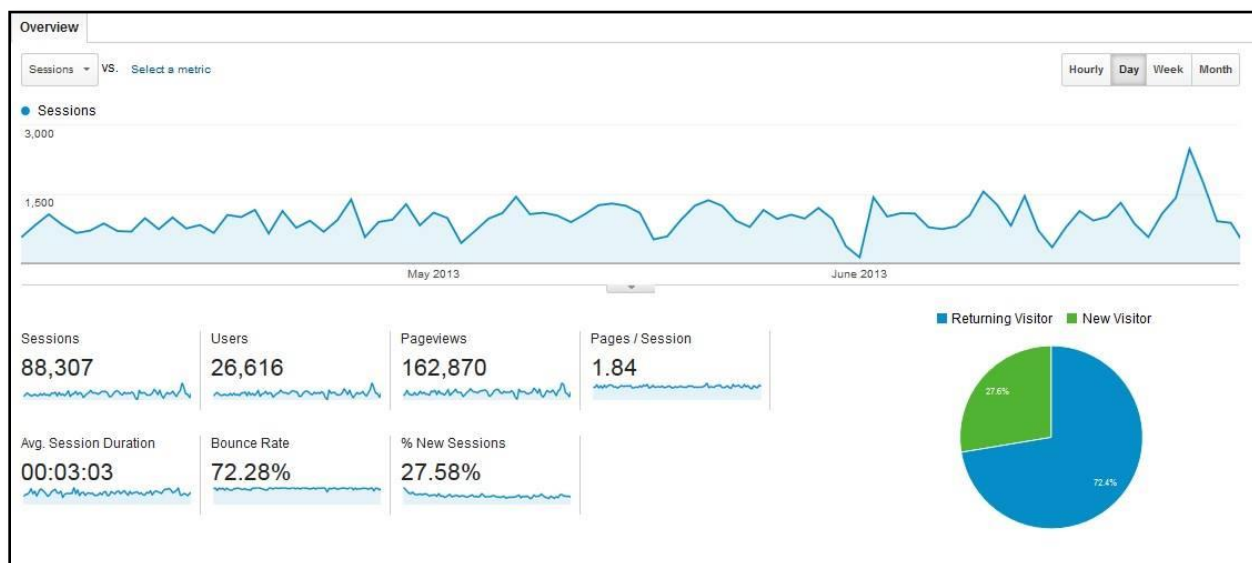


Imagen 11 Homepage de Radio Saturn – Fuente: propia

presencia y con un mayor tráfico de personas no solamente de Guatemala sino que también de países latinoamericanos como México, El Salvador, Honduras y Nicaragua entre otros. Para tratar de analizar el uso de estas radios online por parte del público, se pidió a Radio Saturn su colaboración para proporcionar estadísticas sobre el tráfico de su sitio web www.radiosaturn.net, a lo que ellos gentilmente decidieron colaborar.

A continuación se mostrarán unas gráficas proporcionadas por Fernando Ixpanel, colaborador inmediato de Radio Saturn, en las que se logra apreciar el tráfico masivo que la música por streaming tiene principalmente en Guatemala y en otros países latinoamericanos. Estas gráficas fueron obtenidas con el software de Google: Google Analytics. Exponen el tráfico general de los visitantes del sitio en rangos de tiempo determinados, los cuales son realmente altos y muestran un uso diario por parte de las personas, de sistemas de TI de música por streaming. En este caso el tipo de streaming que Radio Saturn utiliza es Streaming en vivo, ya que esta radio se dedica a distribuir los programas de radio de distintos artistas del mundo en su página, al mismo tiempo que se escuchan en otras radios alrededor del globo.



Gráfica 3 Tráfico de visitantes del sitio web radiosaturn.net, durante los meses de Mayo-Junio de 2013 – Fuente: Fernando Ixpanel, Colaborador de Radio Saturn



Gráfica 4 Tráfico de visitantes del sitio web radiosaturn.net, durante los meses de Agosto-Septiembre de 2013 – Fuente: Fernando Ixpanel, Colaborador de Radio Saturn

Como se puede apreciar en las gráficas, el tráfico de personas que circulan por este tipo de radio online en la región que comprende desde México a Panamá incluyendo algunos Países de Sudamérica y Norteamérica, específicamente para Radio Saturn, es un tráfico muy grande. Se nota que el interés de las personas por utilizar servicios gratuitos en los que puedan escuchar música con solamente acceder desde su ordenador o móvil, es un hecho. El Streaming está teniendo un impacto cada vez mayor en esta industria.

Más aun con el uso del streaming por parte de este tipo de radios on-line, se llama no sólo la atención de las personas sino que también la atención de los artistas, sellos discográficos y eventos musicales. Manteniendo el ejemplo de Radio Saturn, se puede notar cómo la herramienta de poseer una vía para dar a conocer el material musical en distintas partes del mundo es algo atractivo y “emocionante”. La imagen de la derecha muestra una licencia emitida por el sello discográfico “Ministry of Sound” para con Radio Saturn, lo que muestra el interés por parte de ambas partes: tanto el sello como la radio on-line se ven interesados en distribuir material musical a través del streaming.

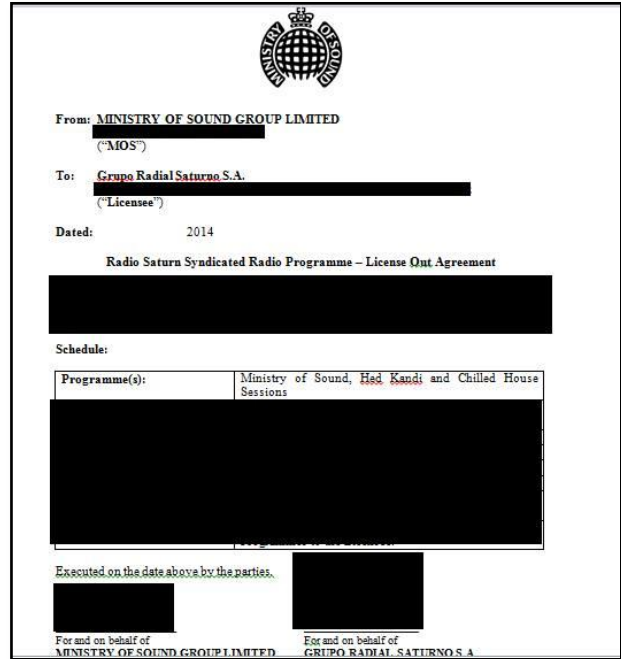


Imagen 12 Licencia de 'Ministry of Sound' para con Radio Saturn – Fuente: Andrés Figueredo (CEO Radio Saturn)

Otra forma de “atracción” se da por parte de los artistas, como en el caso del productor Holandés “Dash Berlin”, según se muestra en la imagen de la par. Aunque esta imagen no muestra datos estadísticos o datos “potenciales”, lo que sí muestra es el entusiasmo e interés por parte de algunos artistas de promover sus canciones a través de medios que movilicen el material musical por medio del streaming, como lo es la radio on-line.



Imagen 13 Conversación entre Radio Saturn y Dash Berlin – Fuente: Andrés Figueredo (CEO Radio Saturn). Traducción: “Hey amigos, ¿cuál es la mejor forma de mandarles mi nueva canción?”

Conclusión

Habiendo investigado en qué consiste principalmente el streaming, cómo funciona y cómo su uso ha evolucionado en varios ámbitos, es posible comprender cómo en una industria tan compleja como lo es la música, este sistema de TI es capaz de encajar perfectamente. Lo que deseo expresar es que el streaming ha venido a revolucionar claramente esta industria. Debido a la facilidad que proporciona el internet, así como la compresión de archivos de sonido en formatos apropiados como mp3, el material musical puede ser hoy en día escuchado en casi cualquier dispositivo, gracias también al surgimiento de innumerables servicios como Spotify.

Para los usuarios comunes representa un servicio accesible y cómodo. Como resultado de las encuestas realizadas, se nota el amplio uso de estos servicios y cómo estos forman parte de la vida de las personas; socialmente el streaming está presente, mejorando la forma en que las personas interactúan con la música. Además el streaming logra cesar en cierta medida la piratería.

La realidad es que el uso del streaming ya está reemplazando la compra del material musical. Aunque todavía existan personas que compren dicho material, se ha demostrado que los porcentajes de personas que utilizan el streaming para escuchar música son aplastantes. Aunque el cambio no es total, ni lo llegará a ser por lo menos en mucho tiempo, lo que se está experimentando es un “cambio en paralelo”. Mientras algunos artistas luchan por conseguir regalías mediante la venta directa de su material, otros tienen que conformarse con la mísera compensación que surge del streaming. Algunos inclusive muestran interés en esta TI e impulsan su uso. Pero esto depende propiamente de cada artista. Mientras a un artista de renombre le puede convenir subir su material a un servicio de streaming como simple publicidad, a otros no tan renombrados puede perjudicarles. Claramente el beneficio queda bajo el criterio de cada artista o sello, pero lo que ambos no pueden dejar de hacer es ser parte del masivo uso del streaming, que cada día gana más campo y cambia la forma en la que la música se desenvuelve.

REFERENCIAS

Fuentes Primarias

- * Entrevista a Geedo. En línea. 10 de Julio 2014.
- * Entrevista a Gálvez. En línea. 10 de Julio 2014.
- * Encuesta realizada en Universidad del Istmo. Guatemala. Medio físico. 16 de Mayo 2014.
- * Encuesta realizada en Centro Escolar El Roble. Guatemala. Medio físico. 19 de Mayo 2014.
- * Encuesta realizada en Colegio La Asunción. Guatemala. Medio físico. 23 de Mayo 2014.
- * Estadísticas del sitio web radiosaturn.net. Proveído por Fernando Ixpanel, Andrés Figueredo.
- * Contratos y licencias de Grupo Radial Saturno (imágenes). Proveído por Andrés Figueredo.

Fuentes Secundarias

- * **BBC**. <http://www.bbc.co.uk/webwise/guides/about-streaming>
- * **Bussiness Today**. <http://businesstoday.intoday.in/story/london-case-study-how-spotify-evolved-its-use-of-marketing-tools/1/200269.html>
- * **Chesire, M., Wolman, A., Voelker, G. M., & Levy, H. M.** (2001, March). *Measurement and Analysis of a Streaming Media Workload*. In *USITS* (Vol. 1, pp. 1-1). Disponible en: https://www.usenix.org/legacy/publications/library/proceedings/usits01/chesire/chesire_html/
- * **CNET**. <http://www.cnet.com/news/is-spotify-unfair-to-musicians/>
- * **Creative Commons en YouTube**. <https://support.google.com/youtube/answer/2797468?hl=es-419>
- * **Creative Commons**. *Creative Commons Legal Code*. <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode>
- * **DREK**. <http://drek.es/wp-content/uploads/2014/05/spotify-pc.jpg>

- * **Federación Internacional de la Industria Fonográfica.** (2014). *Music subscription revenues help drive growth in most major markets.* Disponible en: <http://www.ifpi.org/news/music-subscription-revenues-help-drive-growth-in-most-major-markets>

- * **I Spit Hot Fire.** (2011). *NBA League Pass (International)[Review].* Imagen disponible en: <http://i1.wp.com/www.ispithotfire.com/Wordpress/wp-content/uploads/2011/03/NBALeaguePassInternational-Small.jpg>

- * **International Workshop on Network and Operating Systems Support for Digital Audio and Video,** ACM Special Interest Group on Multimedia, & IEEE Communications Society. (2002). *Proceedings of the 12th International Workshop on Network and Operating Systems Support for Digital Audio and Video: NOSSDAV 2002: May 12-14, 2002, Miami, Florida, USA.* New York: Association for Computing Machinery.

- * **Internet Media Services,** Texas A&M University. *What is Streaming?.* Disponible en: <http://imedia.tamu.edu/about/what-is-streaming>

- * **Metro.** (2014). *Spotify and streaming bring \$1 billion to the music industry, but can it last?.* Disponible en: <http://metro.co.uk/2014/03/25/spotify-and-streaming-bring-1-billion-to-the-music-industry-but-can-it-last-4677004/>

- * **Revista Geek.** Publinews. Edición 18, Enero – Febrero 2014.
- * **Spotify Artists.** <http://www.spotifyartists.com/spotify-explained/>

- * **The Economist.** (2014). *Believing in streaming.* Disponible en: <http://www.economist.com/news/business/21599350-record-bosses-now-hope-online-streaming-could-become-big-enough-business-arrest-their>

- * **The Guardian.** <http://www.theguardian.com/technology/2013/aug/19/zoe-keating-spotify-streaming-royalties>

- * **Wikipedia The Free Encyclopedia** (2014). *Streaming Media.* Disponible en: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Streaming_media&oldid=618548140