

LOS NUEVOS MEDIOS EN LA ERA DIGITAL: CONVERGENCIA E INDUSTRIAS DEL *STREAMING*. MEDIOS AUXILIARES QUE SOLICITA PARA LA PRESENTACIÓN: PROYECTOR DE VIDEO, PC - COMPUTADORA

Eje temático: **3. Las nuevas tecnologías y la comunicación: prácticas e impacto cultural.**
Mesa seleccionada: **3.3 Avances tecnológicos de los medios de comunicación social.**
Título de la ponencia: **Los Nuevos medios en la Era digital. Convergencias e industrias de *Streaming*.**

Docente Expositor: **Lic. Leonardo Gabriel Sosa**

E-mail: leosos@hotmail.com

Cargo y Universidad de procedencia: **Lic. en Comunicación Social. UCSE /DASS - U.N.Sa.**

Resumen:

El acelerado proceso de convergencia digital que acontece en el SECTOR INFO-COMUNICACIONAL a escala planetaria, ha originado una mutación de los medios tradicionales de comunicación hacia la conformación de un entorno digital de dispositivos tecnológicos caracterizados como NUEVOS MEDIOS que posibilitan la proximidad de los usuarios entre sí mediados por interacciones a través de las redes y dispositivos digitales de última generación.

*En dicho escenario las INDUSTRIAS DE CONTENIDOS DIGITALES se posicionan estratégicamente en la producción y distribución de contenidos para los medios emergentes en la web, la televisión digital y los dispositivos móviles, siendo la INDUSTRIA DEL *STREAMING* de audio y video la esfera de mayor innovación tecnológica en contenidos multimedia para la industria del cine, la televisión y la música.*

*Para dar cuenta de tal reconversión tecnológica se analizan los casos particulares de la Televisión Digital y los modelos en fase de experimentación (*WEBTV* e *IPTV*), la Industria del Audiovisual y la Industria Discográfica del *MP3*, considerando los modelos de rentabilidad económica del sector info-comunicacional en el actual proceso de convergencia digital y las modalidades de consumo personalizables de los usuarios de los Nuevos Medios.*

LOS NUEVOS MEDIOS EN LA ERA DIGITAL CONVERGENCIAS E INDUSTRIAS DE *STREAMING*

Convergencia y nuevos medios

El proceso de convergencia digital puede caracterizarse como la integración de los sistemas de telecomunicación (aero-espacial, terrestre y submarino), el sistema de medios masivos de comunicación y los sistemas informáticos en un modelo de REDES INTERCONECTADAS a escala planetaria que vinculan nodos o terminales de emisión,

recepción y distribución a través de una compleja arquitectura de redes de televigilancia terrestre, submarina, satelital y digital.

Sobre el plexo conformado por las redes de interconectividad digital y una vez liberada las restricciones regulativas sobre dichos sectores, se levanta una de las mayores infraestructuras de la economía del capitalismo informacional, lugar donde el procesamiento, almacenamiento, distribución e intercambio de datos digitales objetivados en unidades de información conforma un sector de productividad y rentabilidad económica caracterizado como sector info-comunicacional y del info-entretenimiento.

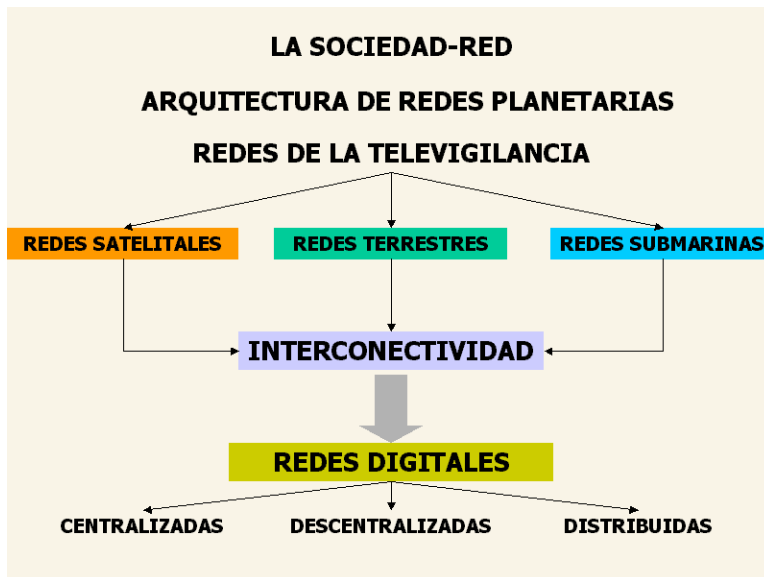


Gráfico N°1

La revitalización del sector tiene que ver además con la consolidación de una esfera hasta tanto reservada a los grandes centros de la producción tecno-industrial de los países desarrolladores y consumidores de *high tech* en lo que a la industria del *hard* y *soft* informático y computacional se refiere. Dicha esfera - de la Industria Informática y la Programación - ha impulsado una sinergia industrial en el sector del info-entretenimiento haciendo posible la disponibilidad y consumo para la PC de usuario de programas de aplicación ofimática y de edición de imagen, audio, video, texto y gráficos, plataformas de videojuegos en red o de usuarios múltiples, software de videogames de consola y desarrollo de plataformas de gestión de la información a través de la web, como así también la disponibilidad de múltiples periféricos de captura y edición analógica/digital, más la diversidad de nuevos dispositivos de almacenamiento, distribución y

reproducción de formatos digitales portables y transferibles de un dispositivo hacia otro mediante señales inalámbricas o en red.

El desarrollo de la Industria Informática, Computacional y de Redes es - si se quiere - el sector más innovador, estratégico y de alto impacto en la economía informacional por el cual atraviesa la reconversión de los ya obsoletos sistemas analógico de comunicación que en un periodo no muy lejano deberán desenchufarse a modo de un apagón analógico (*switch off*).



Gráfico N°2

La conversión de los medios analógicos en la era digital

Los medios analógicos están llegando a su ocaso o al menos a su pronta desconexión global en tanto los medios y dispositivos digitales comienzan a integrarse finalmente a los hábitos de consumo de miles de usuarios que migran de los *old-media* hacia los *new-media*.

Los medios electrónicos y de reproducción mecánica como el cine, la televisión, la fotografía, el offset, el VHS, la radiodifusión, la música analógica, la cinta magnética y otras formas de registro y reproducción de señales y soportes analógicas, que se caracterizan por su escasa o nula posibilidad de interacción con el usuario, hace de los mismos una aparatología monomediática que escinde al autor/productor del espectador/consumidor, diferenciando la creación y la recepción en esferas altamente especiali-

zadas de producción y consumo de los bienes y servicios culturales y simbólicos de la modernidad.

En la era postmediática, la producción cultural digital está siendo apropiada por usuarios de las redes informáticas ante la disponibilidad de software y hardware de captura, edición y reproducción de nuevos formatos, géneros, contenidos y lenguajes estéticos codificados en clave de interfaces de mediación visual y sonora que propone la interacción de la pantalla con el usuario.

La circulación y el intercambio de contenidos multimedia a través de plataformas dinámicas de video (YouTube) , audio MP3 (Playlist), documentos de texto (Scribd), imágenes (Flickr), archivos ofimáticos (SlideShare), discografía digital (PureVolume, ZonaIndi), plataformas de juegos on-line y MMS para telefonía celular, son algunas de las metamedios disponibles en la WEB y REDES P2P.



Gráfico N°3

Mediamorfosis: nuevos medios y medios emergentes

Los nuevos medios pueden definirse “*por lo que hacen*” más que “*por lo que son*”. En tal sentido los cultores de las tecnologías como Lev Manovich ¹ coinciden al menos en dos cuestiones básicas que subyacen en toda forma de comunicación mediada por computadora:

¹ Manovich, Lev. La vanguardia como software.
Publicado en <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>

1. *Sus técnicas son los sistemas hipermedia, las bases de datos, los motores de búsqueda, el análisis de datos, el tratamiento de imágenes, la visualización o la simulación.*
2. *los nuevos media son postmedia o metamedia, ya que utilizan los viejos media como materia prima.*

En una sintética definición, Roberto Igarza considera nuevos medios a “las nuevas formas culturales que dependen de una computadora para su distribución, representación y uso interactivo”²

La principal cualidad de los nuevos medios es su capacidad de INTERACCIÓN y CONECTIVIDAD, en tal sentido las innovaciones tecnológicas tienden a integrar un microuniverso de múltiples dispositivos digitales en redes móviles inalámbricas (blue-tooth, wi-fi, wi-max) que hacen del usuario una terminal de permanente conexión a contenidos multimedia.

En la era digital los medios atraviesan una etapa de transición y mediamorfosis en dos direcciones:

1. *Reconversión de los medios analógicos en digitales*
2. *Generación e innovación de medios emergentes*

La primera dirección se observa en la progresiva migración de los medios analógicos impresos, sonoros y del audiovisual hacia modelos de producción y transmisión digital.

En el caso de la televisión analógica³ la tendencia es hacia la digitalización de las señales en formatos de compresión MPEG-2 de distribución en banda de Ghz, coaxial, satelital o IP.

Los medios impresos han migrado la versión papel de diarios y revistas (*off-line*) hacia la WEB integrando recursos multimedia en sus ediciones *on-line* de acceso a escala global y de actualización durante las 24 horas del día.

Por otro lado, la Industria Editorial estimula el mercado de lectores a través de la Internet por medio de ediciones digitales de *e-books* por descarga (Proyecto Gutenberg, El Aleph) disponibilidad de capítulos en formato de documento portable PDF (Alfaguara, FCE) o servicios de catálogos y bibliotecas virtuales (Amazon, Google Books).

La industria de mayor controversia y atribuidas pérdidas económicas en la era digital la conforman el *pool* de las *majors* discográficas multinacionales (Sony/BMG,

² Igarza, Roberto. Nuevos medios. Estrategias de convergencia. Bs. As. La Crujia, 2008

³ En sus diversos modelos de transmisión hertziana, coaxial, UHF y satelital

Warner, Universal, EMI) que con la digitalización de audio en formato MP3 y su intercambio a través del *peering*, intentan controlar la copia ilegal de productos discográficos para atenuar las pérdidas de comercialización de los catálogos musicales de la industria fonográfica y proteger los derechos de autor (*copyright*).

Las tecnologías de redes distribuidas P2P de intercambio de archivos de audio revolucionaron la WEB en el 2000 con la descarga de música a través de Napster, un *software* que permitía a los melómanos de la red, compartir sus colecciones de MP3 alojadas en sus discos rígidos, fácilmente con miles de usuarios conectados a través de la misma aplicación u otras similares ⁴. De alguna manera Napster inauguró un modelo de comercialización de música por descarga que luego adoptarían las *majors* discográficas basado en un modelo *on-demand* mediante pago por descarga de archivos (*download*) disponibles para telefonía móvil y reproductores de audio y video digital del tipo iPod e iPhone (teléfono móvil multimedia)

Sobre la segunda línea de generación de medios emergentes en (la) red, han surgido diversas plataformas y servicios de comunicación en la WEB 2.0 que se caracteriza por ser una red colaborativa de usuarios.

En el siguiente esquema pueden mencionarse algunas de sus características principales:.

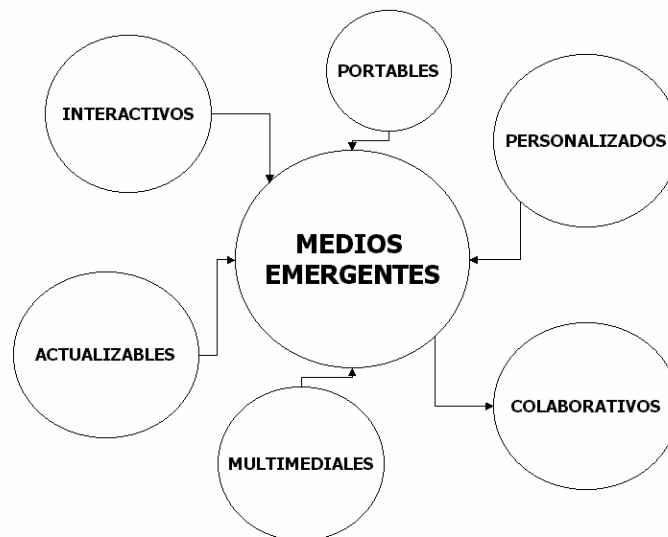


Gráfico N°4

Los casos en la red que responden a estas particularidades de medios emergentes pueden clasificarse entre los servicios disponibles en las WEB 2.0

⁴ Existen disponibles los siguientes software P2P: Ares Galaxy, Audiogalaxy, Morpheus, Gnutella, Kazaa, LimeWire y eDonkey2000

Blogoesfera: Un blog, o en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. (Fotolog, videoblog, Weblog,)

Podcasting: El podcasting consiste en la creación de archivos de sonido (generalmente en formato mp3 o AAC, y en algunos casos ogg) y de video (llamados videocasts o vodcasts) y su distribución mediante un archivo RSS que permite suscribirse y usar un programa que lo descarga de Internet para que el usuario lo escuche en el momento que quiera, generalmente en un reproductor portátil ⁵. (Skype)

Wikis: Un wiki, es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. (Wikipedia)

Redes sociales: Redes en cuya estructura los nodos individuales son personas que mantienen relaciones, tales como amistad intereses comunes o fines comerciales. (MySpace, FaceBook)

Aplicaciones on-line: mapas satelitales (Google Maps), discos virtuales, edición de imagen y video (BubbleShare, eyespot) , documentos compartidos (Google Docs)

Plataformas de archivos compartidos: entornos web de publicación de contenidos multimedia disponibles para su descarga gratuita. (Youtube, Flickr, Google Video, Scribd ⁶).

La Industrias de Contenidos Digitales

Desde el punto de vista de la cadena de valor, el actor económico del sector informacional lo constituyen las Industrias de Contenidos Digitales (ICD) que se posicionan estratégicamente en la fase de producción de bienes y servicios digitales, pero sobre todo en la fase de distribución de los flujos de datos mediante tecnologías del *streaming* o *peering*, intercambiados en base a un modelo de comercialización “por descarga” (*download*) y consumo “por demanda” (*on demand*)

Las ICD constituyen modelo de unidades económicas emergentes dentro de la lógica de producción cultural y simbólica del capitalismo informacional, en tanto con el acelerado desarrollo de las tecnologías de procesamiento de la información y la disponi-

⁵ Fuente: Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/Podcasting> .

⁶ SCRIBD es un servicio de alojamiento gratuito de documentos ofimáticos. Admite los principales formatos de documento: PDF (.pdf), Word (.doc), texto plano (.txt), PowerPoint (.ppt), Excel (.xls), Postscript (.ps), o libro electrónico (.lit). No es necesario registrarse como usuario para subir archivos, aunque sí para poder editarlos o borrarlos.

bilidad de un microuniverso de dispositivos digitales interconectados a la computadora, la producción, distribución y consumo de contenidos digitales multimediales (texto/audio/video), resultan atractivos para la actividad económica de las multinacionales de telecomunicación, por cuanto:

“Las innovaciones tecnológicas sólo son relevantes cuando son capaces de modelarse en actividades o servicio que son percibidos como una máquina generadora de utilidad para quienes las compran o emplean con el fin de agregar valor en fases intermedias de cualquier proceso productivo”. (Arnanz, Carlos, p. 28)

Una vez situadas las ICD dentro de la producción cultural de bienes y servicios de “*colonización del ocio*” de los usuarios de las TICs, debemos definir su actividad en función de que son agentes de generación, procesamiento, edición, gestión y distribución de contenidos en formato digital, por tanto consiste en una compleja actividad en la que intervienen creativos de contenidos, desarrolladores de software (players, codecs y formatos de archivos) sobre plataformas de distribución e intercambio de datos en redes *on-line*, siendo la WEB una red de tipo descentralizada y las redes punto-a-punto (P2P) un tipo de red distribuida.

Estos dos últimos modelos de red no son más que la arquitectura de las tecnologías del *streaming* y el *peering* a través del cual se distribuyen los contenidos digitales por la Internet y hacia los dispositivos móviles (3G).

El vital desarrollo de las ICD depende no solo de los nuevos formatos y lenguajes estéticos que se generen a partir del uso creativo de las tecnologías para la producción de contenidos de ocio y entretenimiento de los millones de usuarios de las TICs, sino de las condiciones técnico-operativas de su instrumentación y experimentación a través de la Internet y las conexiones inalámbricas digitales (wireless) que posibilita la franja o rango de radiofrecuencias liberadas por la regulación estatal y administradas por el mercado de las telecomunicaciones en clara oportunidad de monopolizar los *carriers* para la transmisión de datos.

En tal sentido la disputa actual del mercado de telecomunicación pasa por incrementar la capacidad de transmisión y transferencia de datos a través de la conexión ADSL y de CABLEMODEM con la intención de potenciar la industria del *streaming* a través de Internet.

Por definición, el *streaming* consiste básicamente en la compresión de datos y distribución de contenidos multimedia (audio y video) por flujo continuo y de reproducción en tiempo real hacia la PC del usuario.

Esta noción técnica involucra la oportunidad de potenciar el escenario de la distribución de contenidos de audio y video en calidad digital y posibilitar la interacción del usuario con dichos contenidos.

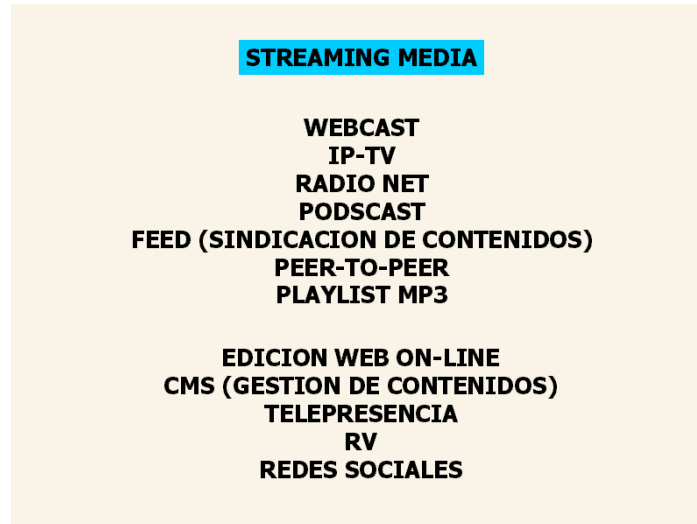


Gráfico N°5

Escenarios de las Industrias del audiovisual en tiempos del Streaming

La industria del *streaming* esta direccionada estratégicamente a reconvertir el sector del audiovisual a escala global, siendo la Industria de la Televisión, la Industria del Cine y la Industria Discográfica las de mayor innovación en los modos de producción de bienes y servicios digitales y distribución de contenidos multimedia. En los siguientes Gráficos se observan las transformaciones estructurales de cada industria cultural:

1. Industria discográfica

1.1. Esquema de reconversión

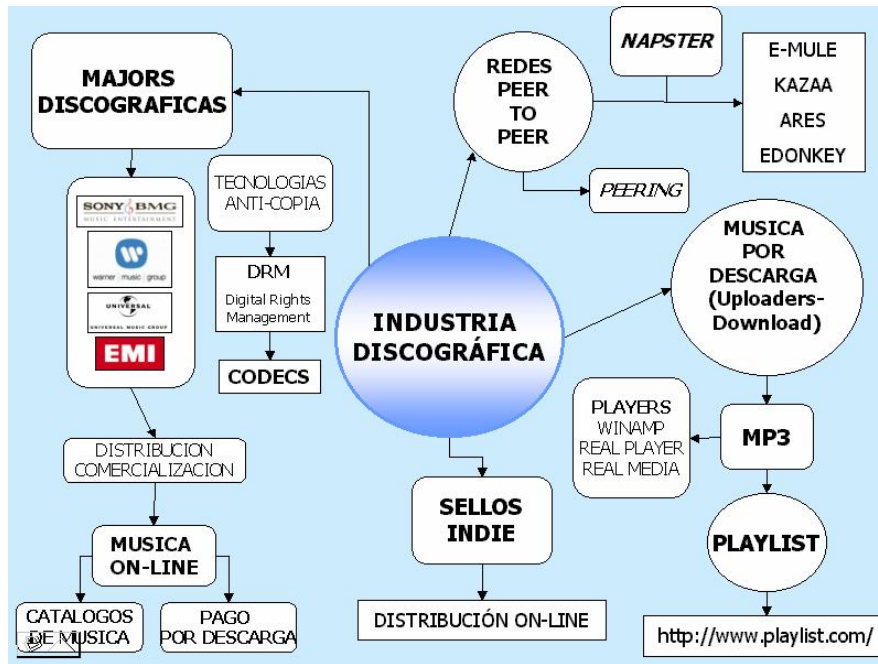


Gráfico N°6

2. Industria del Cine

2.1. Esquema de reconversión

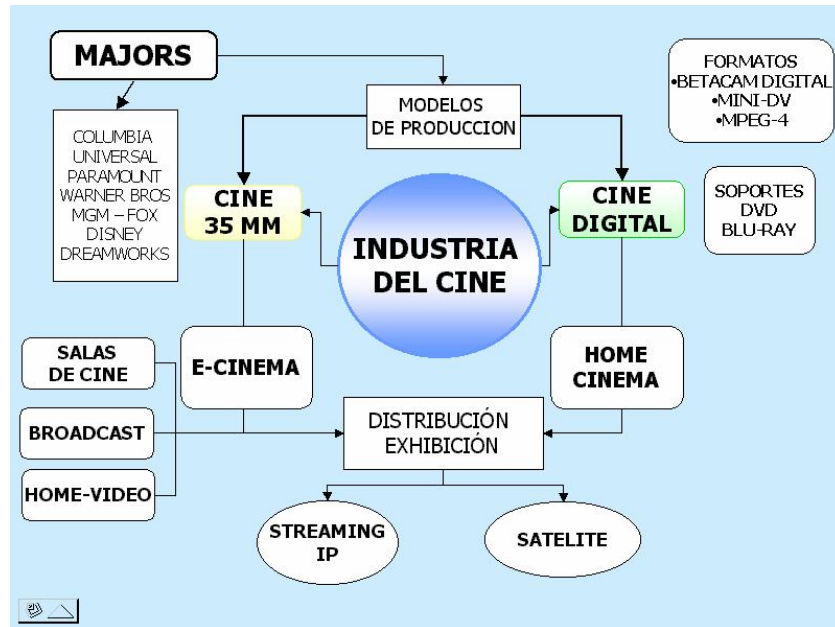


Gráfico N°7

3. Industria de la Televisión

3.1. Modelos y el futuros de la TV Digital

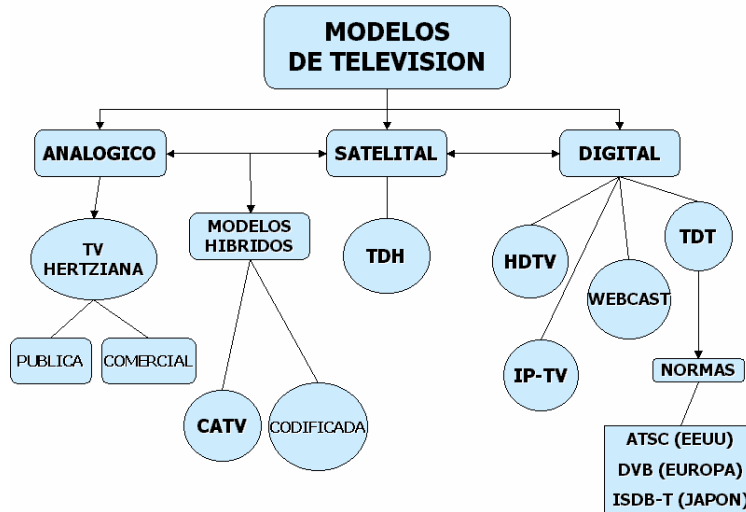


Gráfico N°8

3.2. La Televisión Digital

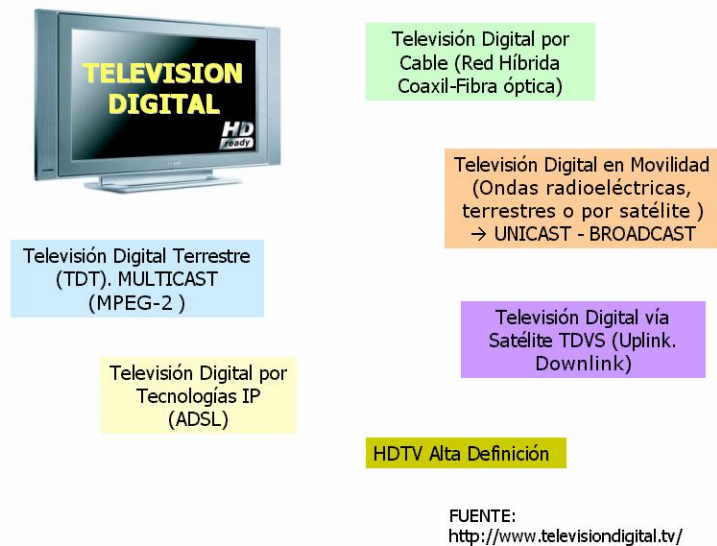


Gráfico N°9

Bibliografía

- ARNANZ, Carlos. “Negocios de televisión. Transformaciones del valor en el modelo digital”. 1er ed. Barcelona: Gedisa, 2002.
- BUSTAMANTE, Enrique (Comp.). “Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Industrias culturales en la era digital”. 1er ed. Barcelona: Gedisa, 2003.

IGARZA, Roberto. "Nuevos medios: Estrategias de convergencia". 1er ed. – Buenos Aires: La Crujía, 2008.

RAMA, Claudio. "Economía de las Industrias Culturales en la globalización digital". 1er ed. Buenos Aires: EUDEBA, 2003.