

La IPTV Social como solución a la piratería



Daniel Y. Go / CC Flickr

La teoría de juegos se aplica a los productos multimedia

- Lorena Santos

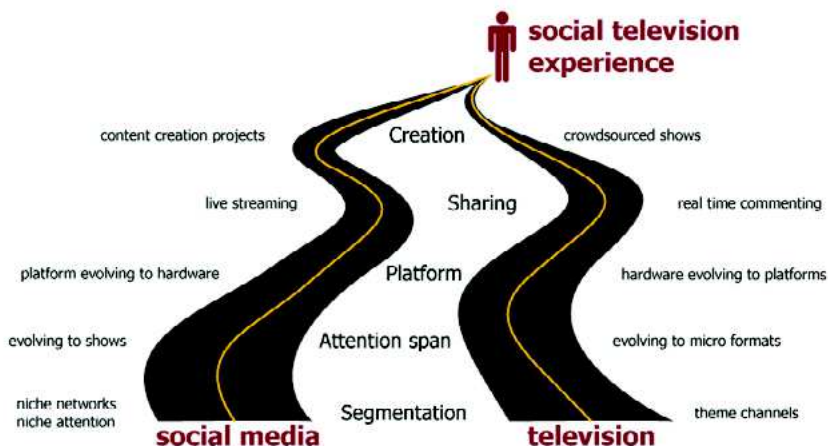
Los últimos datos del Observatorio de Piratería y Hábitos de Consumo de Contenidos Digitales señalan que más del 51% del contenido visualizado y descargado en Internet es ilegal. Esto provoca un lucro de 1.326 millones de euros, a las empresas de contenido ilegal. Desde el Centro de Investigación Operativa (CIO) de la Universidad Miguel Hernández (UMH) de Elche se estudian propuestas de futuro para favorecer la no piratería en los productos multimedia. El profesor del área de Estadística e Investigación Operativa y responsable del proyecto "Televisión Social" Joaquín Sánchez, explica que "a través del estudio, basado en la teoría de juegos, se demuestra que se puede generar un sistema en el que tanto usuario como propietario del contenido obtengan beneficios". La esencia de la teoría de juegos radica en el principio

de que los individuos son inteligentemente racionales, es decir, siempre intentan obtener la mayor satisfacción con aquello que hacen.

El estudio realizado por el profesor del Departamento de Estadística, Matemáticas e Informática de la UMH Óscar Martínez; el doctorando Francisco López y el propio Joaquín Sánchez Soriano se divide en dos partes. "El primer trabajo consiste en la valoración de una plataforma simulada, lo que nosotros llamamos IPTV -televisión que funciona por IP-, que ofrece contenidos multimedia con propietario", destaca Sánchez Soriano. El objetivo es determinar cuál sería la distribución justa del beneficio que genera un contenido -una parte para la plataforma, y otra parte para el propietario o propietarios de los derechos de propiedad intelectual-.

Social **Television**: roads converge

Today, there are many suggestions that indicate **social** and **television** are converging. There are no concrete social television initiatives, only preliminary experiments. But still, we can surely see a relevant path.



Licensed under Attribution-NoDerivs Creative Commons License, with the attribution: by Stefano Maggi and a link to <http://blog.digitalingredients.co.uk>



[Voxphoto / CC Flickr](#)

El profesor del Departamento de Ciencia Jurídica de la UMH José Carlos Espigares explica que los retos de la propiedad intelectual y los derechos de autor, con la llegada de Internet y las plataformas de difusión de contenidos, "tienen una manifestación de extraordinaria importancia". Por ello, existe en la actualidad un Proyecto de Ley por el que se modifica el Texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual y cuyo objetivo es convertirse en una pieza vital en la definición del nuevo panorama vinculado a Internet. "En este proyecto de reforma se introducen algunas mejoras en la redacción de determinadas medidas de información previa para la protección de los derechos en el entorno digital", expone el experto. "También se establecen criterios legales para enjuiciar la ilicitud de las conductas de terceros que posibilitan la infracción de los derechos de propiedad intelectual en el entorno digital", continúa.

La aprobación de la nueva ley y la puesta en marcha de una plataforma de estas características supone un giro en la concepción de los contenidos multimedia en Internet. Los beneficios económicos del material pueden obtenerse por dos vías, como explica Joaquín Sánchez: "Con el pago por visión, los usuarios aportan una cantidad establecida cada vez que deseen ver un contenido; si los usuarios aceptan ver publicidad, podrían acceder al contenido de forma gratuita".

El valor de cada contenido viene dado por el número de empresas que quieran publicitarse o por lo que el usuario esté dispuesto a pagar por verlo. Se establece un principio

de equivalencia, es decir, "el valor de un contenido es el dinero posible que se puede generar a través de un visionado; los ingresos por visionado han de ser equivalentes a los ingresos por publicidad", puntualiza Sánchez. La ventaja de este sistema es que simplifica la gestión económica.

Las ventajas

La IPTV social implica una televisión que funciona por IP pero que obtiene información de las redes sociales del usuario –bajo previa aceptación– para proporcionarle una publicidad dirigida. "Este tipo de publicidad resulta menos molesta que aquella invasiva puesto que respeta los gustos del consumidor", concreta Sánchez. Este modo de publicidad tiene un gasto más elevado que la convencional para las empresas que se publicitan pero, según señala el experto, es una publicidad más efectiva.

Esta televisión, además, tiene que tener una calidad óptima puesto que todos los contenidos son legales y generan beneficios. "Ya existen plataformas que funcionan por IPTV, como Imagenio, y que ofrecen una buena resolución", argumenta Joaquín Sánchez Soriano.

En este punto entran en juego diversos factores: si se integran las redes sociales en la plataforma, es muy probable que aparezcan prescriptores, es decir, personas que recomienden vídeos y que podrían también obtener un beneficio económico si conducen a

otros usuarios al contenido recomendado. Si a esto se le añade la existencia, no de una plataforma, sino de varias que trabajen del mismo modo, se hablaría de competencia. "Cuando hay competencia el análisis cambia porque los beneficios ya no solo se basan en el precio de la publicidad, sino en la popularidad de cada plataforma", analiza Sánchez Soriano.

Sánchez Soriano: "La sociedad y el mercado reclaman un intercambio justo de contenidos"

Este estudio, que todavía no está finalizado, se presentará a principios de julio en el Spain-Italy-Netherlands Meeting on Game Theory (SINGIO). Se esperan buenos resultados. "La sociedad y el mercado reclaman un intercambio justo de contenidos multimedia", explica el matemático. En otros países, como Alemania, las leyes de propiedad intelectual son más severas y el negocio fraudulento de la visualización y descarga de los contenidos online no es rentable. Sin embargo, el modelo propuesto podría implementarse en todo el mundo y generar beneficios para los propietarios de los derechos de autor, y un uso legal por parte de los usuarios.