

La gestión de derechos digitales. Sistemas DRM

GRETEL¹

Tanto los contenidos como su empaquetamiento y los medios que regulan su acceso se han convertido en un punto crítico de la cadena de valor del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, del que depende, en gran parte, el éxito o fracaso de casi cualquier producto en el nuevo entorno digital.

Si bien el desarrollo tecnológico en cuanto a los medios digitales (Internet, comunicaciones móviles o televisión) y la llegada de la banda ancha posibilitan un modelo de acceso a contenidos "novedoso", existen aún importantes cuestiones por resolver, sobre todo desde el punto de vista de negocio, para lograr la viabilidad de dicho acceso².

Ante esta cuestión, los sistemas de gestión de derechos digitales (en adelante DRM³) representan una vía que facilita el acceso controlado a contenidos de tipo texto, audio o vídeo, y por tanto, posibilitan la aparición de nuevos modelos de negocio sobre el acceso y uso de los mismos.

Un ejemplo práctico y de actualidad sobre el uso de DRM lo encontramos en las descargas de contenidos desde terminales móviles. En este caso, se permite la descarga y previsualización de un contenido, pero sin que el usuario disponga de una disponibilidad total hasta que no adquiera los derechos correspondientes. Asimismo, y en función del modelo de negocio concreto, este usuario podría consumir el contenido en otro terminal o plataforma, o también reenviar el contenido a otros usuarios. Toda la gestión de los permisos necesarios para

el uso de los contenidos, según cada una de las opciones posibles, sería manejada a través del sistema DRM.

“Los sistemas DRM resultan clave para crear seguridad y confianza en los accesos a contenidos digitales, protegiendo intereses en cuanto a prevención de usos no autorizados”

En los apartados siguientes se consideran las cuestiones de actualidad alrededor de los sistemas DRM.

CONFIANZA Y SEGURIDAD

Una de las claves fundamentales para el éxito de los sistemas DRM residirá en su capacidad de creación de modelos que aporten confianza y seguridad en el acceso a contenidos, tanto para los propietarios de derechos de propiedad intelectual o proveedores de contenidos como para los usuarios. Para los primeros, los sistemas DRM potencian el uso legal de los contenidos, protegiendo la propiedad intelectual durante las operaciones comerciales que involucran contenidos digitales y previniendo los usos ilegítimos de los mismos. Además, los sistemas DRM constituyen una potente herramienta de gestión, lo que facilitaría un adecuado reparto de derechos entre los distintos participantes en una obra. Para los proveedores de contenidos y suministradores de hardware y software, se

¹ Copyright 2005 Grupo GRETEL. Algunos derechos reservados. Este artículo se distribuye bajo la licencia Reconocimiento-CompartirIgual 2.1 de Creative Commons, disponible en <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.1/es/legalcode.es>

² A este respecto, el GRETEL publicará próximamente un trabajo dedicado al análisis del sector de los contenidos audiovisuales que ahondará en estas y otras cuestiones relativas a la creación de modelos de negocio viables para el acceso a contenidos en el nuevo entorno digital y, en particular, a las consecuencias que tienen sobre ello los aspectos derivados de la protección de derechos de propiedad intelectual.

³ Del inglés *Digital Rights Management*.

La gestión de derechos digitales. Sistemas DRM



posibilita una mayor flexibilidad en la creación de productos y servicios, equilibrando restricciones de acceso con precios. Una ventaja añadida sería la capacidad que tendría el uso de sistemas DRM (en combinación con canales interactivos) de recogida de datos del usuario, lo que ayudaría a la industria a elaborar productos y servicios que encajen en su perfil. Por último, de cara al usuario, los sistemas DRM proporcionan confianza en estos accesos protegidos, todo ello sin olvidar que los derechos y limitaciones de los consumidores respecto a cada tipo de acceso deben quedar claramente expuestos y que, en cualquier caso, se ha de lograr la implicación de éstos en cuanto al consumo de contenidos legales.

Existen diversos mecanismos para proporcionar dicha seguridad y confianza que van desde los mecanismos contractuales como las licencias, hasta los mecanismos de

tipo legislativo como las leyes de propiedad intelectual o los mecanismos técnicos basados en instrumentos de protección, como son los certificados digitales.

Sobre la seguridad existen diferentes opiniones. Por un lado, muchos desarrolladores y fabricantes se conforman con que los sistemas DRM consigan "mantener a los usuarios legales en la legalidad" ("keep honest users, honest"). Por otro lado, la realidad ha demostrado terca-mente que basta con que un sistema DRM se rompa una sola vez, para que sea prácticamente inservible, y por tanto, se plantea un enorme reto en el que no hay fallo posible.

ESTÁNDARES E INTEROPERABILIDAD

La interoperabilidad ofrece la adaptación de distintos servicios a distintas plataformas y terminales, por lo que supone una ventaja pa-

ra el usuario que, cada vez más, demanda accesos a los contenidos desde cualquier dispositivo y contexto. Además, la interoperabilidad ofrece ventajas de cara a la industria de contenidos, ya que permite el acceso a diversos canales de distribución del material, o a los fabricantes de dispositivos, a los que atrae la creación de un "entorno personal" del usuario mediante la interoperabilidad de los dispositivos que una misma persona utiliza para el consumo de contenidos (grabador de vídeo digital, ordenador personal, terminal de comunicaciones móviles, reproductores portátiles de audio o televisión, etc.).

En el estadio actual de desarrollo de DRM, muchas de las soluciones se han auspiciado desde la industria, en forma de estándares propietarios enfocados a una plataforma concreta (como, por ejemplo, los terminales de comunicaciones móviles). Lograr la compatibilidad e interoperabilidad entre equipos mediante el desarrollo de estándares abiertos acabaría con dicha fragmentación del mercado y potenciaría el éxito de las soluciones DRM. En este sentido sería deseable el establecimiento de un estándar internacional que defina una arquitectura común para estos sistemas, de cara a crear economías de escala y proporcionar un mercado global que no resulte controlado por un único proveedor de soluciones DRM. No obstante, durante las primeras etapas del desarrollo de DRM parece probable que se adopten soluciones parciales previas a un estándar único, como pueda ser la creación de estándares de facto o la adaptación de terminales a varias plataformas distintas.

La gestión de derechos digitales. Sistemas DRM

LA ELIMINACIÓN PROGRESIVA DEL CANON POR COPIA PRIVADA

Desde un punto de vista filosófico la copia privada⁴ representa un equilibrio entre los derechos de los creadores sobre sus obras y los derechos de los usuarios de las mismas. Desde un punto de vista jurídico, la copia privada forma parte de la regulación de la propiedad intelectual como una excepción a los derechos de los creadores sobre sus obras, es decir, es una forma de que los usuarios puedan ejercitar el derecho de reproducción de los productores y autores, sin necesidad de requerir su autorización. Es en este sentido en el que se considera una "excepción" al derecho exclusivo de reproducción.

El canon por copia privada se crea como compensación hacia los propietarios de derechos de propiedad intelectual por el perjuicio que pudiera ocasionarles la limitación de este derecho de reproducción. Actualmente esta compensación la pagan los fabricantes de equipos y soportes a los propietarios de derechos de autor a través de las sociedades de gestión colectiva.

La llegada de los sistemas DRM supone importantes cambios en este escenario de gestión tradicional de derechos, ya que uno de sus propósitos es evitar todos los usos no autorizados de los contenidos. En este nuevo modelo de gestión digital se hace necesario evitar que se duplique el pago a los propietarios de derechos de autor, primero en forma de canon de copia privada incluido en la compra de dispositivos o soportes y posteriormente en la adquisición del derecho de uso del

“El canon por copia privada se crea como compensación hacia los propietarios de derechos de propiedad intelectual, por el perjuicio que pudiera ocasionarles la limitación de su derecho de reproducción exclusiva, a favor de la reproducción dentro del ámbito doméstico, conocida como copia privada”

contenido en cuestión. Además, deben evitarse incongruencias como el establecimiento de un canon por copia privada cuando, bajo ciertos sistemas de DRM, no es posible realizar dicha copia. En estas condiciones se hace necesario un mecanismo de revisión y corrección de los actuales sistemas de remuneración compensatoria, que tal vez culmine con la desaparición del canon tradicional, siempre basado en el análisis transparente de cada caso y buscando el desarrollo de un modelo de pago justo tanto para el usuario como para los propietarios de los derechos.

No obstante, todavía hoy las tecnologías DRM distan mucho de tener una madurez e implantación masiva como para suponer un efecto significativo en el mercado de contenidos. Por otra parte existen un conjunto de contenidos que no están actualmente (y difícilmente lo estarán) ligados a sistemas de protección de DRM, para los que debe seguir existiendo un mecanismo de gestión de la remuneración compensatoria. Además, el escenario actual se caracteriza por la heterogeneidad en la legislación entre países en cuanto a la definición del canon, cuantía, dispositivos o soportes a los que se aplica y mecanismos de revisión, lo que impide de momento la creación de un mecanismo global de gestión, incluso en el ámbito de la Unión Europea.

EL PUNTO DE VISTA DE LOS USUARIOS/CONSUMIDORES

En cuanto a la cuestión primordial de la aceptación del DRM por parte de los usuarios finales, hay que decir que los sistemas DRM prometen importantes ventajas para éstos, como, por ejemplo, permitir la descarga de archivos de audio o vídeo desde portales seguros de Internet (sin amenazas de virus u otros códigos malignos), eligiendo el contenido deseado "a la carta", optando a distintos y flexibles modelos de pago (*pay-per-track*, pago por suscripción, alquiler por límite de tiempo o número de reproducciones) y transferir dichos contenidos a sus dispositivos de uso personal (re-

⁴ Denominada de forma muy apropiada en este sentido como "fair use" en la literatura anglosajona.

La gestión de derechos digitales. Sistemas DRM

productor de música portátil, terminal de comunicaciones móviles, etc), todo ello de forma legal.

No obstante y a pesar de la inmadurez de estas tecnologías, no han tardado en aparecer posturas muy críticas con la aplicación de DRM en ciertos contextos, y que reclaman la protección de los derechos e intereses de los usuarios⁵. En primer lugar, DRM proporciona a los proveedores de contenidos información sobre los hábitos de los consumidores que pueden entrar en conflicto con su derecho a la privacidad. Además, la mayor protección de los derechos de autor podría conseguirse a costa de limitar accesos a contenidos que hoy resultan legítimos. Por tanto, se haría también necesario un correcto etiquetado de los nuevos productos y servicios en el que se indiquen claramente los derechos y restricciones en el acceso al contenido, buscando crear sensación de familiaridad por parte del consumidor con este nuevo repertorio de modelos de acceso. Este punto se hace particularmente importante cuando se limita la actual percepción del consumidor que considera el contenido que ha comprado como propiedad, como es el caso de los accesos que imponen limitaciones temporales o por número de reproducciones permitidas. Estos modelos se asemejan más a un modelo de alquiler que al de compra, y su éxito deberá basarse en una clara exposición de los derechos del usuario así como en lograr que se perciba esta forma de acceso como ventajosa para el consumidor.

La sustitución del marco legislativo actual, delimitado por las leyes de propiedad intelectual, por un

“La evolución de DRM supone ventajas para el consumidor, como son la creación de un mayor abanico de posibilidades en cuanto a precios y condiciones en el consumo de contenidos o la creación de accesos seguros a los mismos”

marco contractual, supone también un cierto riesgo para los intereses de los usuarios, ya que puede limitar seriamente los actuales derechos del consumidor.

Como conclusiones, hay que señalar que la tecnología y la implantación de los sistemas DRM distan aun mucho de haber alcanzado la madurez, y que su éxito final de-

pendará de factores tales como el desarrollo de una tecnología base (como los accesos de banda ancha), la creación de una oferta de contenidos de calidad, diferenciada y en concordancia con el precio de cada servicio, la facilidad de uso, la interoperabilidad en cuanto a plataformas y terminales y la creación de un clima de confianza y seguridad tanto para usuarios como para propietarios de derechos de autor⁶. Estas cuestiones involucran a un gran número de agentes, tanto de la cadena de valor tradicional del mercado audiovisual como de los agentes entrantes en el nuevo entorno digital⁷, por lo que el éxito final de DRM dependerá de su capacidad de colaboración en el desarrollo de un modelo que favorezca a todas las partes, superando las actuales divergencias existentes en cuanto al enfoque que debe seguirse en su desarrollo y, en cualquier caso, sin olvidar que la clave residirá en la aceptación por parte del usuario final y en la percepción que éste tenga con respecto a la situación precedente. En este sentido, hay que insistir en que la protección de los derechos de propiedad intelectual no debe ir reñida con la protección de los derechos del consumidor. <<<

⁵ Es el caso del BEUC (*Bureau Européen des Unions de Consommateurs*).

⁶ Conclusiones extraídas del Final Report March-July 2004, elaborado por el High Level Group on Digital Rights Management, en el que participan GESAC, IFPI, Vivendi, Eurocinema, FEP-Federation European Publishers, BBC, France Telecom, Vodafone, Fast Web, Philips, Nokia, Alcatel, Hewlett Packard, New Media Council y BEUC-Bureau Européen des Unions de Consommateurs.

⁷ Proveedores de contenidos o entidades de gestión colectiva de derechos son ejemplos de agentes de la cadena de valor tradicional que resultan implicados. Como agentes entrantes pueden considerarse, entre otros, los operadores de redes de comunicación (fija o móvil) o los portales de Internet. Tampoco puede olvidarse la implicación de la industria del hardware y del software.