

On the modelling of the viability of the illicit content agents : a game theoretical approach

Andriansyah

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20426439&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Digital pornografi menyumbang sepertiga dari trafik pertukaran file antar peer di seluruh dunia. Ketika bicara mengenai jaringan berbagi, terjadi perdebatan bahwa pornografi adalah hal yang pertama kita cari disamping buku dan lagu. Sepanjang sepuluh tahun terakhir ini, pemain-pemain baru di pasar jaringan berbagi berlipatganda secara menakjubkan. Ini mengingatkan bahwa pengunjung mereka tidak dikenakan biaya untuk suatu konten sementara untuk memproduksi tentu saja mereka tetap membutuhkan biaya. Pasar yang bergantung sepenuhnya pada kualitas akan menjadi landasan kita untuk menyelidiki bagaimana dan kapan game-theory dapat memodelkan interaksi antar portal-portal torrent yang bersaing untuk mengakomodasi kebutuhan konsumennya seperti, namun tidak terbatas pada, konten pornografi digital bajakan.

Analisis akan kita mulai dengan game 2 periode dari model duopoli. Adalah residual demand dan switching cost yang amat kecil dari sisi konsumen, yang memungkinkan peralihan ke lebih dari satu layanan portal. Darisini akan ditunjukkan bahwa pemain-pemain baru yang terus bermunculan ternyata dapat terus bertahan meskipun dengan menawarkan kualitas yang rendah. Disaat suatu delik aduan membuat pihak yang berwenang menutup portal tertentu, pemain baru yang berkualitas rendah akan membidik profit maksimumnya dengan menawarkan kualitas monopolinya. Tindakan ini kemudian akan menarik pengunjung. Kita mengusulkan kemajuan teknologi sebagai competitive advantage di antara para pemain baru dan mempelajari seperti apa strategi interaksinya menggunakan Tirole's animal taxonomy.

<hr>

ABSTRACT

Digital pornography accounts for an estimated one-third of all peer-sharing traffic worldwide. When it comes to peer-sharing networks, porn is arguably the first thing many of us look beside books and music. The proliferation of entrants on peer-sharing portal over the past 10 years is remarkable, considering the fact that viewers do not pay for the content while the cost of operation is not zero. The market that depends solely on the quality will be used as our foundation to investigate if and how game theory can be a helpful tool to model strategic interaction amongst torrent portals that generate revenue from advertisers and compete to serve consumer needs such as, but not limited to, pirated digital porn.

We begin with two periods game of duopoly model. Due to 'residual demand' and such an extremely low switching cost, some proportion of viewers will sample more than one services. We demonstrate that, in an attempt to enter the market with low quality, new entrants will thrive and survive in the market. When the authority blockade the high-quality Incumbent, this low-quality entrant will aim nothing but maximum profit by providing his monopoly quality, then increasing more traffics as a result. We introduces technological progress as competitive advantage amongst new entrants and study its strategic interaction

using Tirole's animal taxonomy.