

DRM im vernetzten Haushalt

Der PC als Medienzentrale

Cyrill Glockner
Business Manager
Digital Media Division
Microsoft Corporation



Mediennutzung im vernetzten Haushalt



Digital Rights Management

- Digital Rights Management erlaubt die sichere Übertragung von digitalen Inhalten sowie deren Vermarktung durch flexible Geschäftsmodelle, z.B. individuelle Vergütungssysteme
- Der Inhalt als solcher wird geschützt - nicht der Distributionsweg
- DRM-Systeme arbeiten in Off- und Online Szenarien
- Erhebliche Vorteile gegenüber anderen Ansätzen wie Wasser -zeichen, PGP etc.

Heutige Architektur

Inhalt



Verschiedene
Distributionswege



PC



Mobile
Endgeräte

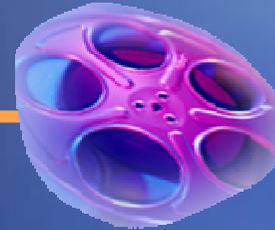


Mediennutzung im vernetzten Haushalt



Zukunft

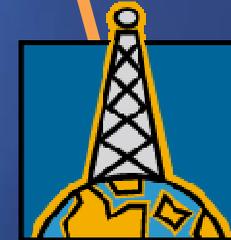
Inhalt



Verschiedene
Distributionswege



Beliebige
Infrastruktur



Jegliches
Endgerät



Neue technische Anforderungen an DRM-Systeme

- Verfügbar für verschiedene Geräteklassen
 - CD/DVD-Player
 - Setop Boxen
 - Mobiltelefone
- Direkte und indirekte Übertragung der Lizenz
- Möglichst unabhängig von eingesetzter Soft/Hardware
- Interoperabel zu anderen DRM Systemen

Interoperabilität

- Das MS DRM-System basiert auf dem offenen Standard XrML (eXtensible rights Markup Language)
- XrML ermöglicht eindeutige Zuweisung von Nutzungsrechten und damit Interoperabilität unterschiedlicher DRM-Systeme
- XrML stellt sicher, dass Endnutzer und Anbieter verschieden geschützte Inhalte nutzen bzw. anbieten können
- XrML wurde von Contentguard entwickelt
- MPEG21, Sony und Time Warner sind Lizenznehmer
- Microsoft DRM ist als Source-Code für andere Plattformen lizenzierbar
 - Linux, DVD und CD Spieler uva.

Microsoft Strategie

Microsoft liefert Technologie für

- Inhalte-Anbieter
 - Fernsehsender, z.B. Pay-per-View
 - Internet-Provider, z.B. Online-Abos und kostenpflichtige Downloads
- unabhängige Softwareunternehmen

Serviceanbieter sind verantwortlich für

- Nutzungsmodelle
- Kundenverwaltung
- Achtung von Datenschutz und Urheberrechtsbestimmungen

Zusammenfassung

- Technologie muss Nutzungsszenarien abdecken, die:
 - Sicherheit für Inhalteanbieter und Endnutzer bieten
 - die gewohnte einfache und flexible Nutzung gewährleisten oder erweitern
 - weder Kunden noch Anbieter in ihren Rechten einschränken
 - Geschäftsmodelle für die digitale Distribution ermöglichen
 - Inhalte nicht verteuern

Microsoft[®]

