

# DRM im vernetzten Haushalt

## Der PC als Medienzentrale

Cyrill Glockner  
Business Manager  
Digital Media Division  
Microsoft Corporation



# Mediennutzung im vernetzten Haushalt

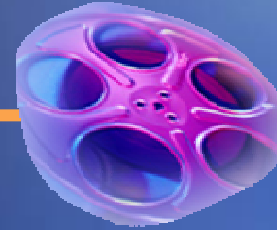


# Digital Rights Management

- 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



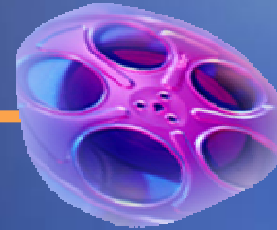
# Mediennutzung im vernetzten Haushalt





# Zukunft

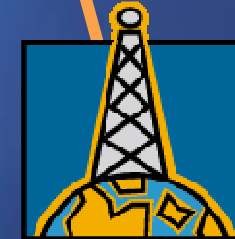
Inhalt



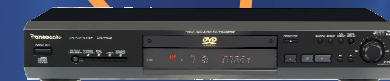
Verschiedene  
Distributionswege



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 lizensierbar
  - 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***<sup>®</sup>

