

Digital Rights Management Systeme – Stand der Dinge

Dirk Günnewig

Die wichtigste Komponente eines Digital Rights Management (DRM) Systems wird meist missachtet: der Kunde bzw. Nutzer. Für das Privileg der digitalen Nutzung muss er sich mit Einschränkungen abfinden, die ihm die Medienindustrie aufzwingt.

DRM-Systeme ermöglichen den Medienunternehmen die vollautomatische Bestellung und Auslieferung digitaler Güter, wie Filme, Musik und Texte über das Internet auf PC oder andere digitale Ausgabegeräte an ihre Kunden. Sie stellen den Unternehmen die Kontrolle über die Inhalte selbst dann noch sicher, wenn die Dateien bereits auf dem Rechner des Nutzers liegen.

Wesentliche Bestandteile von DRM-Systemen sind Verfahren der Nutzungskontrolle digitaler Güter. Sie werden in den meisten Praxisimplementationen durch Zugangskontrollverfahren, Kopierschutz-, Wasserzeichen- und Payment-Systeme ergänzt. DRM-Systeme setzen auch auf nicht-technische Bestandteile, nämlich auf Nutzungsverträge zwischen Anbietern und Konsumenten von Informationen. Bislang geben die Anbieter diese Nutzungsbedingungen in den Verträgen einseitig vor, die durch die Europäische Informations-Richtlinie unter besonderen Schutz gestellt werden.

DRM soll illegale oder vom Medienunternehmen unerwünschte Nutzungen verhindern und neue Geschäftsmodelle für Filme, Musikstücke und Texte ermöglichen. DRM kontrolliert, wer, was, wann, wo, wie nutzt und stellt sicher, dass nur beabsichtigte Nutzungsformen möglich sind. Neue Geschäftsmodelle können bspw. einen eingeschränkten Nutzungszeitraum vorsehen: So kann ein Buchverlag jemanden ein elektronisches Buch verkaufen, ihm es aber wieder wegnehmen, wenn er es einmal gelesen hat. Will der Konsument das elektronische Buch erneut lesen, muss nach-lizenziert werden. Ein zeitlich uneingeschränktes Nutzungsrecht wie bislang, kann durch DRM-Systeme durch ein begrenztes ersetzt werden. Per DRM setzen die Rechteinhaber die Nutzung ihrer Inhalte entsprechend ihrer Geschäftsmodelle um und kontrollieren sowohl die Verbreitung der Inhalte als auch ihre Nutzung.

Im Mittelpunkt eines DRM-Systems steht der Inhalt – ‘binäre Daten’. Dabei kann es sich um Musikstücke, Filme oder Texte handeln, aber auch um Wasserstandsmeldungen. Letzteres sind Daten, die nicht durch das Urheberrecht geschützt werden.

Die meisten DRM-Systeme arbeiten mit Verschlüsselungsverfahren. Sie dienen als Zugriffs- und Kopierschutz. Zur Kopierkontrolle können den Mediendateien auch Zusatzinformationen zugefügt werden, ob und wie oft Inhalte kopiert werden dürfen. Bei jeder Kopie aktualisiert das DRM-System diese Information automatisch.

DRM-Systeme sehen oftmals auch eine Überwachung von Rechtsverletzungen vor. So können die einzelnen Mediendateien mittels Wasserzeichen individuell gekennzeichnet werden. Solche Wasserzeichen enthalten

meist Informationen über den Rechteinhaber. Es ist in DRM-Systemen auch die nutzerbezogene individuelle Markierung von Inhalten möglich. Sie ist eine mögliche Sonderform des Wasserzeichens, die auch „digitaler Fingerabdruck“ genannt wird, die einen Täter mit Hilfe der „Spurensicherung“ überführen sollen.

Bisher liegen die am Markt befindlichen DRM-Systeme meist als Software-Implementation vor. Sie werden in der Regel auf Allzweck-Computern eingesetzt. Entsprechend schwer ist es, technisch die Sicherheit der Systeme vor unerlaubten Nutzungen zu gewährleisten. Um dies in den Griff zu bekommen, war seitens der Rechteinhaber ein Griff in den juristischen Werkzeugkasten erforderlich, von dessen Notwendigkeit die WIPO und auch die EU überzeugt werden konnten. Nutzungsverträge und Bestimmungen zum Schutz vor Umgehung technischer Maßnahmen sollen dort greifen, wo der Schutz durch DRM-Systeme versagt.

Die Nutzungsverträge können jedoch besorgniserregende Ausmaße annehmen: Bei der Installation des Microsoft Media Players, der eine DRM-Komponente enthält, muss der Nutzer in einen Lizenzvertrag einwilligen, ansonsten kann er die Software nicht installieren und solche Inhalte nicht nutzen, die vom Medienunternehmen nur in diesem DRM-geschützten Format angeboten werden. In diesem Nutzungsvertrag muss der Nutzer Microsoft die Erlaubnis erteilen, Software-Aktualisierungen vornehmen zu dürfen — sogar ohne seine Einwilligung und auch ohne sein Wissen.

Wird DRM nicht reguliert und sollte den Medienhäusern durch gesetzlich abgesicherte DRM-Systeme und Nutzungsverträge erlaubt werden, die Nutzungsbedingungen für Inhalte jedweder Art frei zu definieren, müsste DRM nicht mehr mit „*Digital Rights Management*“ sondern mit „*Digital Restriction Management*“ übersetzt werden. Mit „*Digital Restrictions Management*“ Systemen können die Medienkonzerne einseitig die Regeln festlegen, unter denen in der Informationsgesellschaft die Ressource Information genutzt werden kann. Ein unreguliertes DRM hat das Potential ein Digital Restriction Management zu sein - nur ein reguliertes kann hingegen ein Digitales Rechte Management sein.

Die Gefahr eines „*Digital Restrictions Management*“ Systems ist nicht aus der Luft gegriffen: Der UrhG-Regierungsentwurf kommt in Bezug auf die Privatkopie innerhalb von technischen Schutzsystemen einem Freifahrtsschein für die Medienindustrie gleich. Die Privatkopie muss danach nicht garantiert werden, wenn der Rechteinhaber ein technisches Schutzsystem, wie ein DRM-System, in Verbindung mit einem Nutzungsvertrag einsetzt. Dies kommt einer Privatisierung des Urheberrechts gleich, sollten nur die Rechteinhaber die Nutzungsrechte definieren dürfen.

Haben die Nutzer beim Buch- oder Schallplattenhändler bislang die Rechte an allen privaten Nutzungsformen erworben, erlauben unregulierte DRM-Systeme, Zahl oder Zeit der Wahrnehmungen, Kopieren, Verleihen, Weiterverkaufen usw. zu unterbinden und deren Ermöglichung einzeln zu verkaufen.

Statt der Privatisierung des Rechts muss der DRM-Einsatz derart reguliert werden, dass in diesen DRM-Systemen die Interessen der Rechteinhaber und der Nutzer bzw. Öffentlichkeit gleichermaßen gewahrt werden. Nur so kann die bekannte Interessenbalance des Urheberrechts aus dem analogen Zeitalter in das digitale Zeitalter mit Hilfe regulierter DRM-Systeme gerettet werden: Die Balance sieht einen für Rechteinhaber und Konsumenten akzeptablen Ausgleich zwischen den Verwertungsinteressen der Rechteinhaber auf der einen und der Sozialbindung geistiger Güter aufgrund schutzwürdiger Interessen der Allgemeinheit auf der anderen Seite vor.

DRM muss durch den Gesetzgeber reguliert werden, damit nicht die Anbieter einseitig die Regeln festlegen können, wie digitale Filme, Musikstücke und Texte genutzt werden dürfen. Digitales Rechtemanagement bedeutet, dass beide Seiten gleichermaßen zu ihrem Recht kommen müssen: die Inhalteanbieter wie auch die Nutzer.

Dirk Günnewig

Fachbereich Mathematik
Institut für Algebra und Geometrie
Universität Dortmund
Raum M/936
44221 Dortmund

Tel. +49 (0) 231 755-3083

Cell. +49 (0) 170 1827404

Fax +49 (0) 231 755-5928

guennewig@digital-rights-management.de

<http://www.digital-rights-management.de>