

Zeitschrift: Comtec : Informations- und Telekommunikationstechnologie =
information and telecommunication technology

Herausgeber: Swisscom

Band: 81 (2003)

Heft: 4

Rubrik: News

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 16.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

« Bollwerk gegen Content-Klau »

Urheberrechtsverletzungen und daraus resultierende Einnahmeeinbußen sind spätestens seit dem Fall Napster und der unentgeltlichen, illegalen Verbreitung von Musik und Daten über Internettauschbörsen zu einem der wichtigsten Themen in der Multimedia- und Softwarebranche geworden.

Abhilfe sollen in Zukunft elektronische Vertriebssysteme bringen, die digitale Inhalte mittels Verschlüsselung und Kopierschutz sichern und eine Abrechnung der Nutzung ermöglichen. So genannte Digital Rights Management (DRM)-Lösungen sind auch für mobile Anwendungen relevant, speziell im Hinblick auf die neue Mobiltelefongeneration UMTS, die sich ja hauptsächlich durch verbesserte Datenübermittlung auszeichnet. Laut einer neuen Studie der Unternehmensberatung Frost & Sullivan¹ werden Mobiltelefone in Zukunft eine entscheidende Rolle in der Wertschöpfungskette für digitalen Content spielen und das Marktgeschehen antreiben.

Mobiles Digital Rights Management

Betreiber mobiler Netzwerke, Anbieter von Lösungen, Produzenten von Contents, Unternehmen der Unterhaltungsbranche und Verkäufer von Abspielgeräten sitzen in den Startlöchern, um Contents in Geld umzumünzen und die Grundlage für umsatzbildende Multimedia-Inhalte und -Dienstleistungen zu schaffen. Man erwartet sich eine energische Belegung des Teilnehmer-ARPU (Average Revenue per User, d. h. Durchschnittsumsatz pro Nutzer). DRM sollte allerdings für die Verbraucher verständlich sein, indem es den Zugriff auf Inhalte und Datendienste förderlich anstatt hinderlich begleitet. Unternehmen, die in diesem Markt aktiv sind, müssen die Sicherheitsansprüche für die Inhalte und den Bedarf einer einfachen, nahtlosen Nutzung durch den Endnutzer sorgfältig ausbalancieren. «Mobiles DRM nimmt bei der sicheren Übertragung drahtloser

Content-Dienste eine Schlüsselrolle ein. Es wird neue Geschäftsmodelle beflügeln, von denen wir meinen, dass sie massgebliche neue Umsatzimpulse bewirken, den Teilnehmer-ARPU deutlich erhöhen und die Popularität der multimedialen Content-Dienste erheblich vorantreiben», unterstreicht Allison Webb, Industrie-Analystin bei Frost & Sullivan.

Zauberwort Superdistribution

Superdistribution heisst das Ziel und ist eine ideale Voraussetzung, um den M-Commerce (Mobile Commerce) anzutreiben. Superdistribution schützt hochwertige Inhalte vor unberechtigter Nutzung, während es für höchstmögliche Verbreitung unter den Nutzern sorgt, da diese den Inhalt zum Teil selbst unter anderen Nutzern weiterverbreiten können. Die Rechte an den Inhalten werden bei diesem System von Anfang an definiert. So kann beispielsweise die Zahl der Abspielvorgänge oder die Anzahl der Weiterverbreitungen festgelegt werden. Von der Musikindustrie sind Modelle geplant, in denen ein Musikfan den neu bezogenen Titel an Freunde senden kann, die ihn sich dann einmal gratis anhören dürfen. Entschliesst sich daraufhin einer der Freunde zum eigenen Erwerb, würde dem Sender eine Art Provision gutgeschrieben. Dies resultiert natürlich auch in höheren Transaktionsraten, was aufgrund der Content Downloads und des Netzwerk-Traffics wiederum höhere Umsatzzahlen für die Operatoren generiert.

Fehlende Gratiskultur

Das Interesse der Verbraucher an SMS demonstriert anschaulich die Bereitschaft, Handys vielseitiger nutzen zu wollen. Fernmündliche Kommunikation und der Austausch von Erfahrungen sind nur der Anfang. Schnellere 2,5G- und 3G-Netzwerke (UMTS), multimediale

Handapparate mit Farbdisplays, Kamera und Zusatzfunktionen sowie eine breitere Verfügbarkeit personalisierter und interaktiver Multimediadienste werden den drahtlosen DRM-Markt vorantreiben. Kommen alle diese Positivfaktoren zusammen, sollte der drahtlose Datenmarkt einen Zuwachs an Daten-ARPU erfahren. Allison Webb fügt an: «Drahtlose Kommunikation hat den Vorteil, dass die Teilnehmer gewohnt sind, für Telefon- und Datendienste zu bezahlen. Der Zugriff auf kostenlose Inhalte ist ihnen fremd. Das ist ein grundsätzlicher Unterschied zwischen festverkabelten und drahtlosen Content-Diensten. Kostenlose Inhalte im Internet und die weite Verbreitung per illegale Dienste mit gemeinsamem Dateizugriff (z. B. Napster) waren Negativfaktoren, die eine DRM-Integration innerhalb einer festen Internetadresse vereitelten. Da sich der Markt für drahtlose Inhalte noch im Aufbau befindet, ist jetzt ein günstiger Zeitpunkt, die mobilen DRM-Lösungen zu applizieren.» Es ist anzunehmen, dass kostengewohnte Kunden den Markt profitabel machen werden. 4

Frost & Sullivan
Stefan Gerhardt
Clemensstrasse 9
D-60487 Frankfurt a. Main
Tel. +49 (0)69 770 33 11
E-Mail: stefan.gerhardt@frost.com
Homepage: www.wireless.frost.com

¹ Titel der Studie: Analysis of the European Mobile Digital Rights Management (DRM) Market.
Preis der Analyse: € 5500.-