

CÔNG NGHỆ CHỐNG SAO CHÉP (DRMS) BỊ HACKER PHÁ

Với ngành giải trí số thì công nghệ chống vi phạm bản quyền là một điều tối cần thiết và là một con bài chiến lược đối với sản phẩm. Tuy nhiên, cả hai đại gia là Apple và Microsoft với công nghệ DRM (Digital Right Management) đang phải chấp nhận những cuộc thử lửa hết

Với ngành giải trí số thì công nghệ chống vi phạm bản quyền là một điều tối cần thiết và là một con bài chiến lược đối với sản phẩm. Tuy nhiên, cả hai đại gia là Apple và Microsoft với công nghệ DRM (Digital Right Management) đang phải chấp nhận những cuộc thử lửa hết sức khắc nghiệt. Để có thể thử lửa cho các sản phẩm của mình, cả Apple và Microsoft đều phát lời kêu gọi các hacker tìm lỗ hổng nhằm triệt để vá những lỗi bảo mật của công nghệ DRM. Và theo thời gian, càng nhiều lỗ hổng được phát hiện thì sản phẩm của họ càng hoàn thiện. Không phải vô cớ mà Microsoft rất tự hào với hệ thống DRMs của Windows Media 10 và Encoding của Windows Media 11. Tuy nhiên rào cản lại một lần nữa bị phá với công cụ FairUse4WM, được đăng tải trên một số các diễn đàn vào tháng 8 vừa qua. Kết quả thử nghiệm cho thấy công nghệ chống sao chép nhạc số “hình như” lại một lần nữa bị phá vỡ. Đối với Apple tình hình cũng tương tự với QTFairUse6 được nhúng sử dụng trong iTunes. Microsoft đã tiến hành vá lỗi, còn Apple thì vẫn chưa. Xem ra hai nhà khổng lồ còn phải “mệt mỏi” khá nhiều với thế giới hacker muôn hình vạn trạng. Họ vẫn phải luôn cảnh giác rằng không có một sản phẩm nào là hoàn thiện tuyệt đối. TRẦN HUY