

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5597253号
(P5597253)

(45) 発行日 平成26年10月1日 (2014. 10. 1)

(24) 登録日 平成26年8月15日 (2014. 8. 15)

(51) Int. Cl.	F I
G 0 6 F 21/10 (2013. 01)	G 0 6 F 21/22 1 1 O F
G 0 6 Q 50/10 (2012. 01)	G 0 6 Q 50/10 1 4 O

請求項の数 19 (全 38 頁)

(21) 出願番号	特願2012-510849 (P2012-510849)	(73) 特許権者	500046438
(86) (22) 出願日	平成22年5月4日 (2010. 5. 4)		マイクロソフト コーポレーション
(65) 公表番号	特表2012-527041 (P2012-527041A)		アメリカ合衆国 ワシントン州 9805
(43) 公表日	平成24年11月1日 (2012. 11. 1)		2-6399 レッドモンド ワン マイ
(86) 国際出願番号	PCT/US2010/033461		クロソフト ウェイ
(87) 国際公開番号	W02010/132228	(74) 代理人	100140109
(87) 国際公開日	平成22年11月18日 (2010. 11. 18)		弁理士 小野 新次郎
審査請求日	平成25年5月7日 (2013. 5. 7)	(74) 代理人	100075270
(31) 優先権主張番号	12/464, 396		弁理士 小林 泰
(32) 優先日	平成21年5月12日 (2009. 5. 12)	(74) 代理人	100080137
(33) 優先権主張国	米国 (US)		弁理士 千葉 昭男
		(74) 代理人	100096013
			弁理士 富田 博行
		(74) 代理人	100120112
			弁理士 中西 基晴

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 状態およびデータを移すための対話処理モデル

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

コンピュータによって実施される方法であって、

1 つ以上の計算機によって、ユーザーのユーザー ID に結びつけられたデジタル・ライセンスから、前記デジタル・ライセンスと関連付けられた関係者を特定するステップであって、前記デジタル・ライセンスがソフトウェア製品に対する 1 組の権利を特定し、かつ前記ユーザー ID を含むデジタル的に署名されたトークンを介して前記ユーザー ID に結びつけられた、ステップと、

前記 1 つ以上の計算機によって、前記デジタル・ライセンスと関連付けられた追加販売をいつ行うか決定するステップであって、前記追加販売は、前記関係者とは異なった第 2 の関係者からの、前記ソフトウェア製品ではない製品またはサービスの販売を含む、ステップと、

前記 1 つ以上の計算機によって、前記関係者が前記追加販売と関連して認識されたことの指示を発生するステップと、
を含む、方法であって、

更に、更新の時点において、ユーザーが前記ユーザー ID を用いてオンライン・サービスにログインしているか否かには関係なく、ユーザーに代わって前記デジタル・ライセンスを自動的に更新するステップを含む、方法。

【請求項 2】

請求項 1 記載の方法であって、更に、

10

20

ユーザーに、追加の製品またはサービスの購入のための提案を伝えるステップを含み、前記決定するステップが、ユーザーが前記提案を受け入れたときに、前記デジタル・ライセンスと関連付けられた前記追加販売を行うことを決定するステップを含む、方法。

【請求項 3】

請求項 2 記載の方法において、前記伝えるステップは、前記デジタル・ライセンスの前記ユーザーが使用するデバイスからの要求に応答して、前記ユーザーに前記提案を伝えることを含む、方法。

【請求項 4】

請求項 1 ~ 3 のいずれか一項に記載の方法において、前記デジタル・ライセンスと関連付けられた関係者が、前記ソフトウェア製品の販売業者を含む、方法。

10

【請求項 5】

請求項 4 記載の方法において、前記デジタル・ライセンスが、前記ユーザー ID と、前記ソフトウェア製品の販売業者の識別子との双方を含む、方法。

【請求項 6】

請求項 1 ~ 5 のいずれか一項に記載の方法において、前記デジタル・ライセンスと関連付けられた前記関係者が、前記ソフトウェア製品と共にデバイスを流通させる相手先ブランド製造業者を含む、方法。

【請求項 7】

請求項 6 記載の方法において、前記デジタル・ライセンスが、前記ユーザー ID と、前記相手先ブランド製造業者の識別子との双方を含む、方法。

20

【請求項 8】

請求項 6 記載の方法において、前記デジタル・ライセンスが、前記ユーザー ID と、前記ソフトウェア製品を有効化するためにデバイスによって用いられた製品キーとの双方を含む、方法。

【請求項 9】

請求項 1 ~ 8 のいずれか一項に記載の方法において、前記追加販売は、前記ソフトウェア製品を走らせているデバイスが使用できる周辺デバイスの販売である、方法。

【請求項 10】

請求項 1 ~ 9 のいずれか一項に記載の方法において、前記追加販売は、前記ソフトウェア製品に関連付けられた追加のソフトウェア製品の販売である、方法。

30

【請求項 11】

請求項 1 ~ 10 のいずれか一項に記載の方法において、前記ユーザー ID を前記デジタル・ライセンスに含ませることによって、前記デジタル・ライセンスが前記ユーザー ID に結びつけられ、前記デジタル・ライセンスが、更に、前記ソフトウェア製品の製造業者の識別子を含み、前記関係者が前記ソフトウェア製品の製造業者を含む、方法。

【請求項 12】

コンピューター読み取り可能命令を具体化した 1 つ以上のコンピューター記憶媒体であって、前記コンピューター読み取り可能命令が、1 つ以上の計算機で実行されると方法を実施し、該方法が、

40

1 つ以上の計算機によって、特定の計算機に結びつけられたのではなくユーザーのユーザー ID に結びつけられたデジタル・ライセンスから、前記デジタル・ライセンスと関連付けられた関係者を特定するステップであって、前記デジタル・ライセンスがソフトウェア製品に対する 1 組の権利を特定し、かつ前記ユーザー ID を含むデジタル的に署名されたトークンを介して前記ユーザー ID に結びつけられた、ステップと、

前記 1 つ以上の計算機によって、前記デジタル・ライセンスと関連付けられた追加販売をいつ行うか決定するステップであって、前記追加販売は、前記関係者とは異なった第 2 の関係者からの、前記ソフトウェア製品ではない製品またはサービスの販売を含む、ステップと、

前記 1 つ以上の計算機によって、前記関係者が前記追加販売と関連して認識されたこと

50

の指示を発生するステップと、
を含み、

更に、更新の時点において、ユーザーが前記ユーザーIDを用いてオンライン・サービスにログインしているか否かには関係なく、ユーザーに代わって前記デジタル・ライセンスを自動的に更新するステップを含む、1つ以上のコンピューター記憶媒体。

【請求項13】

請求項12記載の1つ以上のコンピューター記憶媒体であって、前記方法は、更に、
ユーザーに、追加の製品またはサービスの購入のための提案を、前記1つ以上の計算機を使用して伝えるステップを含み、

前記決定するステップが、ユーザーが前記提案を受け入れたときに、前記デジタル・ライセンスと関連付けられた前記追加販売を行うことを決定するステップを含む、1つ以上のコンピューター記憶媒体。

10

【請求項14】

請求項13記載の1つ以上のコンピューター記憶媒体において、前記伝えるステップは、前記デジタル・ライセンスの前記ユーザーが使用するデバイスからの要求に応答して、前記ユーザーに前記提案を伝えることを含む、1つ以上のコンピューター記憶媒体。

【請求項15】

請求項12～14のいずれか一項に記載の1つ以上のコンピューター記憶媒体において、前記デジタル・ライセンスと関連付けられた前記関係者が、前記ソフトウェア製品の販売業者を含む、1つ以上のコンピューター記憶媒体。

20

【請求項16】

システムであって、

1つ以上のプロセッサと、

コンピューター読み取り可能命令を具体化した1つ以上のコンピューター記憶媒体であって、前記コンピューター読み取り可能命令が、1つ以上のプロセッサの影響の下で実行されると方法を実施し、該方法が、

特定の計算機に結びつけられたのではなくユーザーのユーザーIDに結びつけられたデジタル・ライセンスから、前記デジタル・ライセンスと関連付けられた関係者を特定するステップであって、前記デジタル・ライセンスがソフトウェア製品に対する1組の権利を特定し、前記デジタル・ライセンスが前記ユーザーIDを含むデジタル的に署名されたトークンを介して前記ユーザーIDに結びつけられ、前記1組の権利が、前記ソフトウェア製品のどれぐらいの数のコピーが異なったデバイスで同時に実行できるかの指示を含む、ステップと、

30

前記デジタル・ライセンスと関連付けられた追加販売をいつ行うか決定するステップであって、前記追加販売は、前記関係者とは異なった第2の関係者からの、前記ソフトウェア製品ではない製品またはサービスの販売を含む、ステップと、

前記関係者が前記追加販売と関連して認識されたことの指示を発生するステップと、
を含み、

更に、更新の時点において、ユーザーが前記ユーザーIDを用いてオンライン・サービスにログインしているか否かには関係なく、ユーザーに代わって前記デジタル・ライセンスを自動的に更新するステップを含む、1つ以上のコンピューター記憶媒体と、
を含むシステム。

40

【請求項17】

請求項16記載のシステムであって、前記方法は、更に、

ユーザーに、追加の製品またはサービスの購入のための提案を伝えるステップを含み、

前記決定するステップが、ユーザーが前記提案を受け入れたときに、前記デジタル・ライセンスと関連付けられた前記追加販売を行うことを決定するステップを含む、システム。

【請求項18】

請求項17記載のシステムにおいて、前記伝えるステップは、前記デジタル・ライセ

50

ンスの前記ユーザーが使用するデバイスからの要求に応答して、前記ユーザーに前記提案を伝えることを含む、システム。

【請求項 19】

請求項 16 ~ 18 のいずれか一項に記載のシステムにおいて、前記デジタル・ライセンスと関連付けられた前記関係者が、前記ソフトウェア製品の販売業者を含む、システム。

【発明の詳細な説明】

【従来技術】

【0001】

【0001】 消費者が彼らのコンピューターと共に用いるために購入するソフトウェア製品は、製品キーあるいは同様のソフトウェアまたはハードウェア・ライセンスが関連付けられていることが多い。これらの製品キーは、通例では、消費者に販売されるディスクまたは箱に印刷されているか、あるいは一部のオンライン購入では電子的に消費者に伝えられる。製品を有効化(activate)し用いるためには、消費者は彼または彼女のコンピューターにおいて製品キーを入力し、コンピューターはアクティベーション・サーバにアクセスして、製品キーを認証させ、ソフトウェア製品を有効化する。次いで、製品キーは、受信されたアクティベーション要求を送った消費者のコンピューターの一意的コンピューター・ハードウェア「署名」と関連付けられる。

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0002】

このような製品キーの用法は、ソフトウェアの盗用を回避するには役立つことができるが、問題がない訳ではない。ユーザーは、複数のディスクまたは箱を有することになる場合が多く、製品キーを保存するためにこれらを取っておかなければならず、更に他のコンピューターにソフトウェア製品を移すときに困難が生ずる可能性がある。何故なら、製品キーは、受信されたアクティベーション要求を送った特定のコンピューターと関連付けられているからである。このような問題は、このようなソフトウェア製品の使いやすさを低下させる虞れがあり、ユーザーの苛々を増大させる虞れがある。

【課題を解決するための手段】

【0003】

30

【0002】 この摘要は、詳細な説明において以下で更に説明する概念から選択したものを、簡略化した形態で紹介するために設けられている。この摘要は、特許請求する主題の主要な特徴や必須の特徴を特定することを意図するのではなく、特許請求する主題の範囲を限定するために用いられることを意図するのでもない。

【0004】

【0003】 1つ以上の態様によれば、デジタル・ライセンスと関連のある関係者が、ユーザーのユーザーIDに結びつけられているデジタル・ライセンスから特定される。このデジタル・ライセンスは、ソフトウェア製品に対する1組の権利を特定する。デジタル・ライセンスと関連のある追加販売がいつ行われるかについて決定を行い、この追加販売と関連付けて関係者が認識されたことの指示を発生する。

40

【0005】

【0004】 1つ以上の態様によれば、ライセンス管理システムは、ライセンス追加モジュール、ライセンス復元モジュール、およびライセンス表示モジュールを含む。ライセンス追加モジュールは、ライセンス管理システムによって維持されているライセンス記憶装置に、ユーザーのユーザーIDに結びつけられているデジタル・ライセンスを追加する第1ユーザー要求を、第1デバイスから受けるように構成されている。ライセンス復元モジュールは、ユーザーのユーザーIDに結びつけられている1つ以上のデジタル・ライセンスを、ライセンス記憶装置から復元する第2ユーザー要求を、第1デバイスから受けるように構成されている。ライセンス表示モジュールは、ユーザーのユーザーIDに結びつけられている1つ以上のデジタル・ライセンスの各々に関するライセンス詳細情報を表

50

示するように構成されている。

【図面の簡単な説明】

【0006】

[0005] 図面全体を通じて、同様の構造を示すために同じ番号が用いられている。

【図1】図1は、1つ以上の実施形態にしたがって、ユーザー識別に基づく製品機能強化を実現するシステム例を示す。

【図2】図2は、1つ以上の実施形態にしたがって、ユーザー識別に基づく製品機能強化を実現するシステム例を示す。

【図3】図3は、1つ以上の実施形態によるデジタル・ライセンスの一例を示す。

【図4】図4は、ユーザーが彼または彼女のユーザーIDをデジタル・ライセンスに結び付けるか否か選択することを可能にするために、1つ以上の実施形態にしたがってユーザーに表示することができる製品アクティベーション・ウィンドウの一例を示す。

【図5】図5は、1つ以上の実施形態によるライセンス管理システムの一例を示す。

【図6】図6は、1つ以上の実施形態にしたがって、デジタル・ライセンスを入手し格納するプロセス例を示すフローチャートである。

【図7】図7は、1つ以上の実施形態にしたがってソフトウェア製品を実行するプロセス例を示すフローチャートである。

【図8】図8は、1つ以上の実施形態にしたがって、要求されたデジタル・ライセンスを戻すプロセス例を示すフローチャートである。

【図9】図9は、1つ以上の実施形態にしたがってデジタル・ライセンスを使用するプロセス例を示すフローチャートである。

【図10】図10は、1つ以上の実施形態にしたがって時間ベース・ライセンスを自動的に更新するプロセス例を示すフローチャートである。

【図11】図11は、1つ以上の実施形態にしたがって、ユーザー識別に基づく製品機能強化を実現するように構成することができる計算機の一例を示す。

【発明を実施するための形態】

【0007】

[0017] 本明細書では、ユーザー識別に基づく製品機能強化について論ずる。一般に、ソフトウェア製品は、そのソフトウェア製品と関連付けられている製品キーを用いて、デバイスを通じて有効化される。アクティベーション・プロセスの一部として、そのソフトウェア製品のデジタル・ライセンスがデバイスに返送されてくる。このデジタル・ライセンスは、製品キーを含むことができ、デバイスのユーザーのユーザーIDに結び付けられる。また、ユーザーのユーザーIDは、オプションとして、結び付けるプロセスの一部として作成することもできる。また、デジタル・ライセンス、およびユーザーIDに結び付けられた製品キーは、離れたライセンス・サービスによって格納される。その後、ユーザーは、複数の異なるデバイスにデジタル・ライセンスおよび彼または彼女のユーザーIDに結び付けられている製品キーを取り出させることができ、ユーザーはデジタル・ライセンスをこれらのデバイスに移し、デジタル・ライセンスの条件にしたがって、これらのデバイスにおいてソフトウェア製品を用いることが可能になる。これらの異なるデバイスは、当のユーザーが所有することができ、あるいは他のユーザーが所有するが単に当該ユーザーが用いることもできる。また、ソフトウェア製品および/またはデジタル・ライセンスに関する種々の情報は、離れたライセンス・サービスによって維持することもできる。これについては、以下で更に詳細に論ずることにする。

【0008】

[0018] 図1は、1つ以上の実施形態にしたがって、ユーザー識別に基づく製品機能強化を実現するシステム例100を示す。システム100は、ネットワーク106を通じてライセンス・サービス104と通信することができる複数(n)のデバイス102を含む。ネットワーク106は、種々の異なるネットワークとすることができ、インターネット、ローカル・エリア・ネットワーク(LAN)、公衆電話ネットワーク、イントラネット、他の公衆および/または企業固有ネットワーク、その組み合わせ等を含む。ライセンス

・サービス 104 は、デバイス 102 の一人以上のユーザーのユーザー識別子 (ID) と関連付けられている、または結び付けられているライセンスを維持する。また、デバイス 102 および / またはライセンス・サーバ 104 は、ネットワーク 106 を通じて、1 つ以上 (m) のオンライン・サービス 108 とも通信することができる。

【0009】

[0019] 各デバイス 102 は、ソフトウェアを実行する (例えば、消費する) ことができる種々の異なるデバイスとすることができる。例えば、デバイス 102 は、デスクトップ・コンピューター、サーバ・コンピューター、移動局、娯楽機器、ディスプレイ・デバイスに通信可能に結合されているセット・トップ・ボックス、ワイヤレス・フォン、パーソナル・デジタル・アシスタント、ゲーム・コンソール、自動車用コンピューター等とすることができる。このように、デバイス 102 は、大量のメモリーおよびプロセッサ・リソースを有する最大リソース・デバイス (例えば、パーソナル・コンピューター、ゲーム・コンソール) から、限られたメモリーおよび / または処理リソースを有する低リソース・デバイス (例えば、従前からのセット・トップ・ボックス、ハンドヘルド・ゲーム・コンソール) までの範囲に及ぶことができる。

【0010】

[0020] ライセンス・サーバ 104 および各オンライン・サービス 108 は、種々の異なる計算機の 1 つ以上によって実現することができる。デバイス 102 の論述と同様、ライセンス・サーバ 104 および各オンライン・サービス 108 を実現する計算機は、大量のメモリーおよびプロセッサ・リソースを有する最大リソース・デバイスから、限られたメモリーおよび / または処理リソースを有する低リソース・デバイスまでの範囲に及ぶ、種々の異なるデバイスとすることができる。加えて、サービス 104 および 108 は、異なる計算機によって実現できること、または代わりにサービス 104 および 108 の 1 つ以上を同じ計算機によって実現できることも認められよう。更に、サービス 104 および 108 の各々は、デバイス 102 のユーザーにシームレスな体験を提供するために互いに通信する複数の異なるシステムによって実現することもできる。

【0011】

[0021] 各デバイス 102 は、ライセンス・クライアント・モジュール 112 を含む。デバイス 102 は、1 つ以上のオンライン・サービス 108 と通信して、製品キーを用いてデバイス 102 においてソフトウェア製品を有効化し、そのソフトウェア製品のデジタル・ライセンスを取得する。本明細書において用いる場合、ソフトウェア製品とは、デバイス 102 において実行する (run or executed) ことができるソフトウェア・プログラムのことを言う。ソフトウェア・プログラムは、単体プログラムとすることができ、あるいは他のソフトウェア・プログラムと共に動作するように設計されているモジュールまたはコンポーネントとすることもできる。ソフトウェア製品は、ゲーム・プログラム、ユーティリティ・プログラム、ワープロ・プログラム、データベース・プログラム、オペレーティング・システム、描画プログラム等のような種々の異なるタイプのソフトウェア・プログラムとすることができる。加えて、通例ではソフトウェア・プログラムであるが、ソフトウェア製品は、ファームウェア・モジュールまたはコンポーネント、あるいはその他のファームウェア命令とすることも、これらを含むこともできる。

【0012】

[0022] 一旦有効化したなら、ユーザーは次に、デジタル・ライセンスの条件にしたがって、デバイス 102 においてソフトウェア製品を用いることができる。また、デバイス 102 におけるライセンス・クライアント・モジュール 112 は、ライセンス・サーバ 104 とも通信し、デバイス 102 のユーザーのユーザー ID に結び付けられているデジタル・ライセンスを格納する。ライセンス・サーバ 104 は、デジタル・ライセンス、およびユーザー ID に結び付けられている製品を格納し、そのユーザー ID を有するユーザーがその後同じまたは異なるデバイス 102 においてデジタル・ライセンスを取り出すことを可能にする。このユーザー ID は、オンライン・サービス用認証サービスによって認証され、および / または供給される。これについては、以下で更に詳しく論ずるこ

10

20

30

40

50

とにする。

【 0 0 1 3 】

[0023] ここで、暗号化および暗号技術について説明する。これらには、対称鍵暗号化および暗号技術、ならびに公開／秘密鍵対を用いる公開鍵暗号化および暗号技術について説明する。このような鍵暗号技術は、当業者には周知であるが、本明細書では読者を補助するために、このような暗号技術の端的な全体像が含まれる。公開鍵暗号技術では、エンティティ（ハードウェアまたはソフトウェア・コンポーネント、デバイス、ドメイン等）には、公開／秘密鍵対が関連付けられている。公開鍵は公に入手可能にすることができるが、エンティティは秘密鍵を秘密にしておく。秘密鍵がないと、公開鍵を用いて暗号化されているデータを解読するのは、計算上非常に困難である。したがって、データは、公開鍵を用いてあらゆるエンティティによって暗号化することができるが、対応する秘密鍵を有するエンティティでなければ解読することはできない。加えて、データおよび秘密鍵を用いることによって、そのデータのデジタル署名を発生することができる。秘密鍵がないと、公開鍵を用いて検証することができる署名を作成するのは、計算上非常に困難である。公開鍵を有する任意のエンティティは、公開鍵を用いて得られた検証値を元のデータと比較することによって、公開鍵を用いてデジタル署名を検証することができ、これら２つが同一である場合、デジタル署名されたデータを改竄したり、あるいは変更した者がいないことが保証される。

10

【 0 0 1 4 】

[0024] 一方、対称鍵暗号では、２つのエンティティによって共有鍵（対称鍵とも呼ばれる）が知られており、秘密に保たれている。この共有鍵を有する任意のエンティティは、通例、その共有鍵によって暗号化されたデータを解読することができる。共有鍵がないと、この共有鍵を用いて暗号化されたデータを解読するのは計算的に非常に困難である。したがって、２つのエンティティ双方が共有鍵を知っている場合、各々はデータを暗号化することができ、このデータは他方によって解読することができるが、他のエンティティは、共有鍵を知らない場合、これら他のエンティティはデータを解読することはできない。

20

[0025] 図２は、１つ以上の実施形態にしたがって、ユーザー識別に基づく製品機能強化を実現するシステム例２００を示す。システム２００は、図１のシステム１００の種々のコンポーネントを、１つ以上の実施形態にしたがって更に詳細にした例を示す。システム２００は、デバイス２０２を含む。デバイス２０２は、例えば、図１のデバイス１０２とすることができる。また、システム２００は、ライセンス管理サービス２０４も含む。ライセンス管理サービス２０４は、例えば、図１のライセンス・サービス１０４とすることができる。また、システム２００は、追加のサービスも含み、例えば、図１のオンライン・サービス１０８とすることができる。これらの追加のサービスは、ソフトウェア・アクティベーション・サービス２１２、ユーザーＩＤ認証サービス２１４、ソフトウェア購入サービス２１６、関係サービス２１８、製品有効性判断サービス２２０、および製品登録サービス２２２を含む。また、システム２００はライセンス記憶装置２２４も含み、この中に、ライセンス管理サービス２０４によってデジタル・ライセンスを格納することができる。サービス２０４および２１２～２２２は、リモート・サービスと呼ぶこともできる。何故なら、これらは通例デバイス２０２とは異なる物理的位置に設置されているからである（例えば、異なる部屋、異なる建物、異なる州または国等）。

30

40

【 0 0 1 5 】

[0026] デバイス２０２は、ライセンス・クライアント・モジュール２３２、ソフトウェア保護クライアント・モジュール２３４、およびローカル記憶装置２３６を含む。ローカル記憶装置２３６は、磁気ディスク、光ディスク、ソリッド・ステート・メモリー（例えば、フラッシュ・メモリー、ＲＡＭ等）のような、デバイス２０２のローカル記憶デバイスに実装される。デバイス２０２のこのローカル記憶デバイスは、固定または着脱可能な１つまたは複数の記憶媒体とすることができる。

【 0 0 1 6 】

50

【0027】 ユーザーID認証サービス214は、オンライン・サービスのための認証サービスである。オンライン・サービスは、種々の特徴(feature)および機能をデバイス202のユーザーに提供する。1つ以上の実施形態では、このオンライン・サービスは、インターネット・サービスのMicrosoft Windows Live(商標)ネットワークである。インターネット・サービスのMicrosoft Windows Live(商標)ネットワークに関する更なる情報は、Redmond, WAのMicrosoft Corporationから入手可能である。しかしながら、代わりに、他のオンライン・サービスを用いることができることは認められてしかるべきである。

【0017】

【0028】 用いられる特定のオンライン・サービスには関係なく、デバイス202のユーザーは、そのオンライン・サービスのユーザーIDを有する。このオンライン・サービスのユーザーIDは、その特定のユーザーを識別し、彼または彼女をそのオンライン・サービスの他のユーザーから区別することを可能にする。ユーザーは、彼または彼女の識別情報をライセンス・クライアント・モジュール232に供給することによって、オンライン・サービスにログインまたはサイン・インすることができる。一方、ライセンス・クライアント・モジュール232は、この識別情報をユーザーID認証サーバ214に受け渡す。この識別情報の受け渡しは、通例、識別情報を暗号化することによって、安全な方法で行われる。この識別情報は、ユーザーIDおよびパスワードの組み合わせ、指紋、特定のパスフレーズ、デジタル証明書等のような、種々の異なる形態を取ることができる。サービス214は、この識別情報を受け取り、受け取った情報を、サービス214に既に格納されている情報と比較する。受け取った情報および既に格納されている情報が一致した(例えば、同一である)場合、ユーザーは認証されたことになり、ユーザー証明書がモジュール232に戻される。受け取った情報および既に格納されている情報が一致しない(例えば、同一でない)場合、ユーザーは認証されず、ユーザー証明書はモジュール232に戻されない。

【0018】

【0029】 ユーザー証明書は、デバイス202の現在のユーザーを特定する。現在のユーザーとは、オンライン・サービスにログインまたはサイン・インしたユーザーのことである。ユーザー証明書は、種々の異なる形態を取ることができる。1つ以上の実施形態では、証明書は、デバイス202の現在のユーザーのユーザーIDの報告(statement)であり、この報告には、サービス214によってデジタル署名されている。また、この報告は、安全チケットまたはトークンと呼ぶこともでき、1つ以上の実施形態では、サービス214の公開/秘密鍵対のうち秘密鍵を用いて、デジタル署名される。デバイス202は、ユーザー証明書を他のデバイスおよびサービス(例えば、ライセンス管理サービス204)に受け渡すことができる。一方、他のデバイスおよびサービスは、ユーザー証明書の中にあるユーザーIDを、デバイス202の現在のユーザーのユーザーIDであることの拠り所にすることができる。このような他のデバイスおよびサービスがこのような信頼を持つことができるのは、ユーザー証明書が、信頼性のある関係者(ユーザーID認証サービス214)によって供給されるからである。

【0019】

【0030】 ソフトウェア・アクティベーション・サービス212は、ソフトウェア製品を有効化するために、デバイス202によってアクセスされる。ソフトウェア製品は、デバイス202のユーザーによって、種々の異なる方法で購入すること、またはそれ以外で取得することができる。1つ以上の実施形態では、ソフトウェア製品は、ソフトウェア購入サービス216からオンラインでまたは電子的に入手することができる。ソフトウェア購入サービス216は、例えば、ソフトウェア製品を販売するオンライン記憶装置または電子記憶装置とすることができる。加えて、ソフトウェア製品は、各地のソフトウェア記憶装置(例えば、ブリック&モルタル企業)、デバイス販売業者または流通業者、他のユーザー等のような、他のソースから入手することができる。

【0020】

【0031】 ソフトウェア製品を取得する方法には関係なく、ソフトウェア製品には製品キ

ーが関連付けられている。このソフトウェア製品と関連付けられている製品キーは、その製品が不適正にコピーされたのではないことを検証するのに役立つ。この製品キーは、種々の異なる形態を取ることができる。1つ以上の実施形態では、製品キーは、一連の英数字キャラクターであるが、他のシンボルまたはキャラクターを代わりに用いることもできる。例えば、製品キーは、連番、5つ一組の5 - キャラクター文字列等とすることができる。ソフトウェア製品と関連付けられている製品キーは、そのソフトウェア製品の箱または流通媒体（例えば、光ディスク）上に印刷する、オンラインまたは電子購入の一部としてユーザーに表示または電子メール送信する等というように、種々の異なる方法で得ることができる。

【0021】

10

【0032】 他の実施形態では、しかしながら、製品キーは異なる形態を取ることができる。例えば、製品キーは、特定の光ディスク（例えば、CDまたはDVD）があること、特定のソリッド・ステート・メモリー・デバイス（例えば、ユニバーサル・シリアル・バス（USB）フラッシュ・メモリー・デバイス）があること、特定のスマートカードがあること、dongleがあること等のように、特定のハードウェア・デバイスがデバイス202のところにあることの指示であることができる。製品キーは、このようなハードウェア・デバイスに格納することができ、ソフトウェア保護クライアント・モジュール234によって入手することができる。あるいは、代わりに、ソフトウェア保護クライアント・モジュール234は、このようなハードウェア・デバイスの存在を検出し、製品キー（例えば、モジュール234が特定のデバイスの存在を検出したことを証明する、署名付きデジタル・サーティフィケート）を発生することができる。

20

【0022】

【0033】 ソフトウェア製品と関連付けられている製品キーが得られると、ソフトウェア保護クライアント・モジュール234は、この製品キーをソフトウェア・アクティベーション・サービス212に伝える。このモジュール234とサービス212との間における通信は、種々の異なる暗号技法を用いるというように、安全に行うことができる。ソフトウェア・アクティベーション・サービス212は、製品キーを分析し、製品キーに基づいて、ソフトウェア製品を有効化することができるか否かを判断する。この分析は、種々の方法で行うことができ、製品キーが真正であるか否かを判断する、製品キーが以前に有効化されたことがあるか（そして、それ以来不動作にされていない）否かを判断することを含むことができる。

30

【0023】

【0034】 製品キーの分析に基づいて、ソフトウェア・アクティベーション・サービス212は、ソフトウェア製品を有効化すべきか否かを判断する。サービス212が、ソフトウェア製品を有効化すべきでないと判断した場合、このようなソフトウェア製品を有効化することに対する否定または拒否の指示を、ソフトウェア保護クライアント・モジュール234に戻す。しかしながら、サービス212が、ソフトウェア製品を有効化すべきであると判断した場合、サービス212はデジタル・ライセンスを発生しようとする。サービス212がデジタル・ライセンスを発生することができた場合、サービス212は、ソフトウェア製品に対するデジタル・ライセンスをモジュール234に戻す。サービス212が何らかの理由で（例えば、その製品キーが既に製品を有効化するために用いられたことがある場合）ライセンスを発生することができない場合、デジタル・ライセンスはモジュール234に戻されない。サービス212は、このデジタル・ライセンスを発生することができ、あるいは、代わりに、他のコンポーネントまたはモジュールが、サービス212の代理でデジタル・ライセンスを発生することができる。また、ソフトウェア・アクティベーション・サービス212は、オプションとして、ソフトウェア製品を有効化するか否かの判断の指示を、ライセンス管理サービス204および/または製品有効性判断サービス220に伝える。この指示によって、製品キーに基づくアクティベーション・の履歴を維持することができる。これについては、以下で更に詳しく論ずることにする。

40

50

【 0 0 2 4 】

[0035] ソフトウェア製品を有効化しようとする場合、デジタル・ライセンスをソフトウェア保護クライアント・モジュール 2 3 4 に戻す。1 つ以上の実施形態では、このデジタル・ライセンスは、暗号化された通信チャネルを通じて、デバイス 2 0 2 の公開鍵および / またはソフトウェア保護クライアント・モジュール 2 3 4 によってデジタル・ライセンスを暗号化することによって等というように、安全に戻される。

【 0 0 2 5 】

[0036] サービス 2 1 2 によって (またはその代理で) 発生されたデジタル・ライセンスは、デバイス 2 0 2 のユーザーが、関連付けられているソフトウェア製品に対して有する権利を識別する。これらの権利は、デジタル・ライセンスの条件、またはユーザーが関連付けられているソフトウェア製品を用いるために有する許可とも呼ばれる。また、デジタル・ライセンスは、通例、ソフトウェア保護クライアント・モジュール 2 3 4 から受け取られた製品キーも含む。デジタル・ライセンスにおいて、プログラムを実行する権利、特定数のマシンにプログラムをインストールする権利、プログラムを実行することができる期間 (例えば、1 ヶ月、1 年等)、プログラムのどの特徴がイネーブルおよび / またはディスエーブルされているか等というような、種々の異なる権利を特定することができる。デジタル・ライセンスにおいて示される特定の権利は、サービス 2 1 2 (あるいは他のコンポーネントまたはモジュール) によって、権利を製品キーと関連付けるデータベースまたは他の記録に基づいて、他の規則またはアルゴリズムに基づいて等というように、種々の異なる方法で識別することができる。また、デジタル・ライセンスは、通例、サービス 2 1 2 の公開 / 秘密鍵対のうち秘密鍵、あるいはサービス 2 1 2 の代理でデジタル・ライセンスを発生した他のコンポーネントまたはモジュールを用いて、デジタル署名されている。

【 0 0 2 6 】

[0037] デジタル・ライセンスは、種々の異なる方法で実現することができる。1 つ以上の実施形態では、デジタル・ライセンスは、X r M L (拡張可能権利マークアップ言語 : eXtensible rights Markup Language) 言語のような、マークアップ言語で実現される。あるいは、デジタル・ライセンスは、他の公開および / または企業固有の言語または技法を用いて実現することもできる。

【 0 0 2 7 】

[0038] デジタル・ライセンスは、種々の異なる方法で発生することができる。1 つ以上の実施形態では、デジタル・ライセンスは、ソフトウェア保護クライアント・モジュール 2 3 4 からの要求に回答して発生され、この要求は製品キーを含む。また、デジタル・ライセンスの発生に対して、追加の条件を付けることもでき、および / または、異なる要求に回答してデジタル・ライセンスを発生することもできる。例えば、ソフトウェア製品開発会社の代表に電話をかけることができ、この代表が、ユーザーのデジタル・ライセンス発生要求に回答して (例えば、ユーザーは電話を通じて、ユーザーが有する製品キーを代表に提供する) ライセンスを発生させ、ソフトウェア保護クライアント・モジュール 2 3 4 に送らせることができる。他の一例として、デジタル・ライセンスを発生するために、ユーザーの指紋のスキャン (例えば、ソフトウェア保護クライアント・モジュール 2 3 4 によってソフトウェア・アクティベーション・サービス 2 1 2 に供給される) のような生体情報を検証することを、追加の条件が指示してもよい。更に他の例として、デジタル・ライセンスを発生するために、ユーザーのデジタル・サーティフィケート (例えば、ソフトウェア保護クライアント・モジュール 2 3 4 によってソフトウェア・アクティベーション・サービス 2 1 2 に供給される) を検証することを、追加の条件が指示してもよい。

【 0 0 2 8 】

[0039] 図 3 は、1 つ以上の実施形態によるデジタル・ライセンスの一例 3 0 0 を示す。デジタル・ライセンス 3 0 0 は、複数のフィールド即ち部分 3 0 2 ~ 3 4 0 を含み、これらにはライセンス 3 0 0 についての種々の情報が含まれる。尚、このデジタル・

ライセンス例 3 0 0 に示されているこれらのフィールドは、単なる例であること、そしてライセンス例 3 0 0 において示されている 1 つ以上のフィールドをデジタル・ライセンスから取り除くことができ、1 つ以上の他のフィールドをこのデジタル・ライセンスに追加することができ、1 つ以上のフィールドを組み合わせることができ、1 つのフィールドを複数のフィールドに分離することができる等は、認められてしかるべきである。加えて、注記すべきは、デジタル・ライセンス 3 0 0 を暗号化できること、および / またはフィールド 3 0 2 ~ 3 4 0 のひとつひとつを暗号化できること（例えば、先に論じた対称鍵および / または公開鍵暗号化を用いて）も注記してしかるべきであろう。図 3 については、図 2 のコンポーネントも補足的に参照しながら論ずることとする。

【 0 0 2 9 】

10

[0040] アクティベーション日フィールド 3 0 2 は、デジタル・ライセンス 3 0 0 に対応する製品キー（例えば、以下で論ずる製品キー・フィールド 3 2 8 に含まれる）が、ソフトウェア製品を有効化するために最後に用いられた日（およびオプションとして時刻）を特定するデーターを格納する。アクティベーション・日フィールド 3 0 2 は、デジタル・ライセンス 3 0 0 に対応するソフトウェア製品が有効化されたときに、ソフトウェア・アクティベーション・サービス 2 1 2 によって設定されるか、または代わりに、ライセンス 3 0 0 を作成した他のコンポーネントまたはモジュールによって設定される。

【 0 0 3 0 】

[0041] 作成日フィールド 3 0 4 は、デジタル・ライセンス 3 0 0 が作成された日（およびオプションとして時刻）を特定するデーターを格納する。作成日フィールド 3 0 4 は、ライセンス 3 0 0 が作成されたときにソフトウェア・アクティベーション・サービス 2 1 2 によって設定されるか、あるいは代わりに、ライセンス 3 0 0 を作成した他のコンポーネントまたはモジュールによって設定される。

20

【 0 0 3 1 】

[0042] 項目情報フィールド 3 0 6 は、デジタル・ライセンス 3 0 0 を記述するデーターを格納する。このデーターは、例えば、デジタル / ライセンス 3 0 0 のサイズ、デジタル・ライセンス 3 0 0 の中にあるフィールドの指示等のような、デジタル・ライセンスの種々の特性を記述する拡張可能マークアップ言語（XML）文書とすることができる。項目情報フィールド 3 0 6 は、ライセンス 3 0 0 が作成されたときに、ソフトウェア・アクティベーション・サービス 2 1 2 によって設定されるか、あるいは代わりに、ライセンス 3 0 0 を作成するほかのコンポーネントまたはモジュールによって設定される。

30

【 0 0 3 2 】

[0043] デジタル・ライセンス ID フィールド 3 0 8 は、デジタル・ライセンス 3 0 0 の識別子を格納し、ライセンス 3 0 0 を他のデジタル・ライセンスから区別することを可能にする。1 つ以上の実施形態では、ライセンス 3 0 0 の識別子は、内部的に一意的な識別子であり、より小さなグループ（例えば、全体よりも小さい）の中で、ライセンス 3 0 0 を他のデジタル・ライセンスから区別することを可能にする。デジタル・ライセンス ID フィールド 3 0 8 は、ライセンス 3 0 0 が作成されたときにソフトウェア・アクティベーション・サービス 2 1 2 によって設定されるか、あるいは代わりに、ライセンス 3 0 0 を作成した他のコンポーネントまたはモジュールによって設定される。

40

【 0 0 3 3 】

[0044] 期限日フィールド 3 1 0 は、デジタル・ライセンス 3 0 0 の期限日（およびオプションとして時刻）を特定するデーターを格納する。期限日は、時間ベース・ライセンス（time-based license）に用いられ、このライセンスでは、ユーザーがソフトウェア製品に対して有する権利（デジタル / ライセンス 3 0 0 において更に特定される）は有限期間となる。ユーザーがソフトウェア製品に対して有する権利の期間は、期限日フィールド 3 1 0 において特定される。期限日フィールド 3 1 0 は、ソフトウェア・アクティベーション・サービス 2 1 2 によって設定されるか、あるいは代わりに、ライセンス 3 0 0 を作成した他のコンポーネントまたはモジュールによって設定され、オプションとして、ライセンス管理サービス 2 0 4 および / またはソフトウェア保護クライアント・モジュール

50

2 3 4 によってその後更新することができる。

【 0 0 3 4 】

[0045] ファイル・フィールド 3 1 2 は、デジタル・ライセンスを記述するデーターを格納する。このデーターは、例えば、そのデジタル/ライセンスと共にユーザーに与えられる、先に論じた 1 組の権利を含み、ソフトウェア製品のコピーをいくつまで異なるデバイスにおいて同時に実行することができるかの指示、イネーブルされているソフトウェア製品の特定の機構の指示等のようなものがある。また、このデーターは、製品キー（したがって、デジタル・ライセンス）と関連付けられているソフトウェア製品と共にデバイスを流通させる相手先ブランド製造業者（O E M）の識別子、製品キー（したがって、デジタル・ライセンス）と関連付けられているソフトウェア製品の販売代理店の識別子等のような、他の情報を含むことができる。ファイル・フィールド 3 1 2 は、ソフトウェア・アクティベーション・サービス 2 1 2 によって設定されるか、あるいは代わりに、ライセンス 3 0 0 を作成した他のコンポーネントまたはモジュールによって設定され、オプションとして、ライセンス管理サービス 2 0 4 および/またはソフトウェア保護クライアント・モジュール 2 3 4 によってその後更新することができる。

10

【 0 0 3 5 】

[0046] データーベース内存在フラグ・フィールド 3 1 4 は、ライセンス 3 0 0 がライセンス記憶装置 2 2 4 に格納されているか否かを示すフラグである。データーベース内存在フラグ・フィールド 3 1 4 は、ライセンス管理サービス 2 0 4 によって第 1 の値（例えば、「1」）に設定され、ライセンス 3 0 0 がライセンス記憶装置 2 2 4 に格納されていることを示し、ライセンス 3 0 0 がライセンス記憶装置 2 2 4 に格納されていないことを示すには、クリアされるかまたは第 2 の値（例えば、「0」）に設定される。

20

【 0 0 3 6 】

[0047] ライセンス記述フィールド 3 1 6 は、ライセンス 3 0 0 を記述するデーターを格納する。このデーターは、例えば、ファイル・フィールド 3 1 2 において特定される権利の概略的な記述、ライセンス 3 0 0 を所有する人またはエンティティの名称または他の識別子等とすることができる。ライセンス記述フィールド 3 1 6 は、ライセンス 3 0 0 が作成されたときに、ソフトウェア・アクティベーション・サービス 2 1 2 によって設定されるか、あるいは代わりに、ライセンス 3 0 0 を作成した他のコンポーネントまたはモジュールによって設定され、オプションとして、ライセンス管理サービス 2 0 4 および/またはソフトウェア保護クライアント・モジュール 2 3 4 によってその後更新することができる。

30

【 0 0 3 7 】

[0048] グローバル・ソフトウェア・ライセンス I D フィールド 3 1 8 は、ライセンス 3 0 0 を特定するデーターを格納し、ライセンス 3 0 0 を他のデジタル・ライセンスから区別することを可能にする。1 つ以上の実施形態では、ライセンス 3 0 0 を記述するデーターは、世界的に一意の I D (G U I D) とすることができる。グローバル・デジタル・ライセンス I D フィールド 3 1 8 は、地球規模でライセンス 3 0 0 を他のデジタル・ライセンスから区別し、一方デジタル・ライセンス I D フィールド 3 0 8 は、それよりも小さい規模でライセンス 3 0 0 を他のデジタル・ライセンスから区別することを可能にする。グローバル・デジタル・ライセンス I D フィールド 3 1 8 は、ライセンス 3 0 0 が作成されたときに、ソフトウェア・アクティベーション・サービス 2 1 2 によって設定されるか、あるいは代わりに、ライセンス 3 0 0 を作成した他のコンポーネントまたはモジュールによって設定される。

40

【 0 0 3 8 】

[0049] ユーザー I D フィールド 3 2 0 は、デジタル・ライセンス 3 0 0 が作成されたときのデバイス 2 0 2 の現ユーザーの識別子である。フィールド 3 2 0 に保持されるユーザー I D によって、デジタル・ライセンス 3 0 0 を特定のユーザーに結び付けることが可能になる。これについては以下で更に詳しく論ずることにする。ユーザー I D フィールド 3 2 0 は、例えば、先に論じたユーザー I D 認証サービス 2 1 4 から受信された証明

50

書、または単にこれらの証明書からのユーザーIDを含むことができる。ユーザーIDフィールド320は、デジタル・ライセンス300が特定のユーザーに結び付けられたときに、ライセンス管理サービス204またはライセンス・クライアント・モジュール232によって設定される。デジタル・ライセンス300が結び付けられるユーザーIDは、後にサービス204および/またはクライアント・モジュール232によって変更することもできる。これについては、以下で更に詳しく論ずることにする。

【0039】

[0050] 修正日フィールド322は、デジタル・ライセンス300が最後に修正された日（およびオプションとして時刻）を特定するデーターを格納する。修正日フィールド322は、ライセンス300が修正されたときに、ライセンス管理サービス212および/またはライセンス・クライアント・モジュール232によって設定される。

10

【0040】

[0051] 製品愛称フィールド324は、デジタル/ライセンス300と関連付けられているソフトウェア製品のユーザーに親しみのある名称を特定するデーターを格納する。製品愛称フィールド324は、ライセンス300が作成されたときにソフトウェア・アクティベーション・サービス212によって設定されるか、あるいは代わりに、ライセンス300を作成した他のコンポーネントまたはモジュールによって設定される。また、製品愛称フィールド324は、オプションとして、ユーザーの製品愛称変更要求に回答してというように、ライセンス管理サービス204および/またはライセンス・クライアント・モジュール232によって後に変更することもできる。

20

【0041】

[0052] 製品IDフィールド326は、デジタル・ライセンス300と関連付けられているソフトウェア製品の識別子である。1つ以上の実施形態では、ライセンス300と関連付けられているソフトウェア製品を識別するデーターは、GUIDとすることができる。製品IDフィールド326は、ライセンス300が作成されたときに、ソフトウェア・アクティベーション・サービス212によって設定されるか、あるいは代わりに、ライセンス300を作成した他のコンポーネントまたはモジュールによって設定される。

【0042】

[0053] 製品キー・フィールド328は、ソフトウェア保護クライアント・モジュール232から受け取られ、ソフトウェア・アクティベーション・サービス212によって有効化されたソフトウェア製品の製品キーである。製品キーは、製品が有効化されたときに、ソフトウェア・アクティベーション・サービス212によってライセンス300の中に含ませられるか、または代わりに他のコンポーネントまたはモジュールによって含ませることもできる（例えば、ライセンス・クライアント・モジュール232によって）。

30

【0043】

[0054] 製品リストIDフィールド330は、ソフトウェア製品の識別子のリストである。ライセンス300は、オプションとして、複数の異なるソフトウェア製品と関連付けることができ、これら複数の異なる製品のリストが、製品リストIDフィールド330に含まれる。1つ以上の実施形態では、ライセンス300と関連付けられているソフトウェア製品の各々を識別するデーターは、GUIDとすることができる。製品リストIDフィールド330は、ライセンス300が作成されたときに、ソフトウェア・アクティベーション・サービス212によって設定されるか、または代わりに、ライセンス300を作成した他のコンポーネントまたはモジュールによって設定される。

40

【0044】

[0055] 製品名フィールド332は、デジタル・ライセンス300と関連と受けられているソフトウェア製品の正式名を特定するデーターを格納する。製品名フィールド332は、ライセンス300が作成されたときに、ソフトウェア・アクティベーション・サービス212によって設定されるか、あるいはライセンス300を作成した他のコンポーネントまたはモジュールによって設定される。

【0045】

50

【0056】 購入日フィールド 334 は、ライセンス 300 と関連付けられているソフトウェア製品が購入された日（およびオプションとして時刻）を特定するデーターを格納する。ソフトウェア製品が購入された日は、ソフトウェア購入サービス 216 から受け取る、デバイス 202 のユーザーによって入力される等というようにして、異なる方法で特定することができる。購入日フィールド 304 は、ライセンス 300 が作成されたときに、ソフトウェア・アクティベーション・サービス 212 によって設定されるか、または代わりに、ライセンス 300 を作成した他のコンポーネントまたはモジュールによって設定される。

【0046】

【0057】 EULA（エンド・ユーザー・ライセンス契約）リンク・フィールド 336 は、ライセンス 300 についてのエンド・ユーザー・ライセンス契約へのリンクである。エンド・ユーザー・ライセンス契約は、ライセンス 300 がユーザーに与えるソフトウェア製品に対する権利の、ユーザーによって容易に読むことができるように概略的に描かれた記述である。これによって、ユーザーは、彼または彼女がライセンス 300 によって有する権利を検討するまたは知ることができる。EULA リンク・フィールド 336 は、ライセンス 300 が作成されたときに、ソフトウェア・アクティベーション・サービス 212 によって設定されるか、あるいは代わりにライセンス 300 を作成した他のコンポーネントまたはモジュールによって設定される。

【0047】

【0058】 更新メッセージ・フィールド 338 は、ライセンス管理サービス 204 がライセンス 300 をライセンス / 記憶装置 224 に追加しようとした後に、成功または失敗を示すデーターを格納する。ライセンス 300 をライセンス記憶装置 224 に追加することに成功した場合、成功を示すメッセージが、サービス 204 によって更新メッセージ・フィールド 338 に格納される。ライセンス 300 をライセンス記憶装置 224 に追加することに成功しなかった場合、エラー（およびオプションとしてどんなエラーかの記述）を示すメッセージが、サービス 204 によって更新メッセージ・フィールド 338 に格納される。

【0048】

【0059】 追加ペイロード・フィールド 340 は、ライセンス 300 に任意に含め、先に論じたフィールド 302 ~ 338 に格納されない、ライセンス 300 についての追加の特性を格納するために用いることができる追加部分である。これら追加の特性は、ライセンス 300 が作成されたときにソフトウェア・アクティベーション・サービス 212 によって、ライセンス 300 を作成した他のコンポーネントまたはモジュールによって、ライセンス管理サービス 204 によって、ライセンス・クライアント・モジュール 232 によって等というようにして、種々のサービスまたはモジュールのうち 1 つ以上によって特定すること、およびライセンス 300 の中に格納することができる。

【0049】

【0060】 図 2 に戻って、製品キーを用いて製品を有効化するとき、ソフトウェア保護クライアント・モジュール 234 は、関連付けられているソフトウェア製品に対するデジタル・ライセンスを受け取る。先に論じたように、有効化する製品の製品キーは、デジタル・ライセンスに含まれる。ソフトウェア製品の有効化は、そのユーザー ID に対するそのソフトウェア製品の有効化とも呼ばれる。ソフトウェア保護クライアント・モジュール 234 は、オプションとして、デジタル・ライセンスをローカル記憶装置 236 に格納することができる。

【0050】

【0061】 また、ソフトウェア保護クライアント・モジュール 234 は、デジタル・ライセンスをライセンス管理サービス 204 に送るために、ライセンス・クライアント・モジュール 232、即ち、要求元モジュール 232 と通信する。この要求にตอบสนองして、ライセンス・クライアント・モジュール 232 は、デジタル・ライセンスと、デバイス 202 の現ユーザーのユーザー証明書とをライセンス管理サービス 204 に受け渡す。これら

のユーザー証明書は、先に論じたユーザーID認証サービス214から入手された証明書である。ユーザーが未だオンライン・サービスにログインしていない場合、ライセンス・クライアント・モジュール232は、ユーザーにオンライン・サービスにログインするように促す。ライセンス・クライアント・モジュール232とライセンス管理サービス204との間の通信は、通例、暗号を用いるというようにして、安全に行われる。

【0051】

[0062] ライセンス管理サービス204は、デジタル・ライセンスをライセンス・クライアント・モジュール232から受け取り、受け取ったデジタル・ライセンスをライセンス記憶装置224に格納する。ライセンス記憶装置224は、磁気ディスク、光ディスク、RAM、フラッシュ・メモリー等のような、種々の異なる記憶媒体のうち1つ以上を用いて実装することができる。ライセンス記憶装置224は、サービス204を実装する同じ1つまたは複数のデバイスにおいて実装することができ、または代わりに、サービス204および記憶装置224を異なるデバイスに実装することもできる。

10

【0052】

[0063] ライセンス・クライアント・モジュール232から受け取られたデジタル・ライセンスは、デバイス202の現ユーザーのユーザーIDに結び付けられる。この結び付けは、デジタル・ライセンスを、例えば、先に論じたユーザーID認証サービス214から受け取られた証明書に結び付けることができ、あるいは単にこれらの証明書からのユーザーIDに結び付けることができる。この結び付けは、デジタル・ライセンスをユーザーIDと関連付け、種々の異なる方法で行うことができる。1つ以上の実施形態では、デジタル・ライセンス自体が、先に論じたように、ユーザーIDを含む。ユーザーIDは、例えば、ライセンス・クライアント・モジュール232またはライセンス管理サービス204によって、デジタル・ライセンスに追加することができる。デジタル・ライセンスにおけるこのユーザーIDは、デジタル・ライセンスが結び付けられるユーザーIDである。他の実施形態では、結び付けは異なる方法で行うことができる。例えば、ライセンス管理サービス204は、特定のユーザーIDに結び付けられている特定のデジタル・ライセンスを特定するテーブルまたは他の記録を維持することができる。他の例として、異なるフォルダまたは位置を特定のユーザーIDと関連付けることができ、特定のユーザーIDに結び付けられているデジタル・ライセンスを、フォルダ内に格納されている特定のユーザーIDに、またはその特定のユーザーIDと関連付けられている位置に結び付けることができる。

20

30

【0053】

[0064] 加えて、1つ以上の実施形態では、ライセンス管理サービス204は、ユーザーIDをデジタル・ライセンスと関連付けるテーブルまたは他の記録を維持する。ソフトウェア製品毎に別のテーブルまたは記録を維持することができ、あるいは代わりに、このテーブルまたは記録が、ユーザーIDおよびデジタル・ライセンスをソフトウェア製品と関連付ける情報を含むこともできる。このようなテーブルまたは記録を維持することによって、デジタル・ライセンスが要求されたときに、ライセンス管理サービス204は一層素早く特定のユーザーIDに結び付けられているソフトウェア製品について、デジタル・ライセンスを特定することが可能になる。

40

【0054】

[0065] 尚、デバイス202の現ユーザーが未だユーザーIDを有していないという状況が生ずる可能性があることは、注記してしかるべきであろう。このような状況では、現ユーザーのユーザーIDを、デジタル・ライセンスを現ユーザーのユーザーIDに結び付けるプロセスの一部として発生することができる。例えば、ユーザーIDを発生するときに補助するために、ユーザーID認証サービス214を呼び出すことができる（例えば、ライセンス・クライアント・モジュール232またはライセンス管理サービス204によって）。

【0055】

[0066] デバイス202のユーザー、あるいは代わりに他のコンポーネントまたはモジ

50

ジュールが、ソフトウェア製品を実行するように要求したとき、ソフトウェア保護クライアント・モジュール 234 は、そのソフトウェア製品に対するデジタル・ライセンスが入手可能か否かチェックする。モジュール 234 は、ローカル記憶装置 236 および / またはライセンス・クライアント・モジュール 232 と通信することによって、このチェックを実行する。

【0056】

[0067] モジュール 234 は、モジュール 232 に、サービス 204 からデジタル・ライセンスのコピーを入手するように要求する。モジュール 232 は、実行要求が受け取られたソフトウェア製品と関連付けられているデジタル・ライセンスのコピーを求める要求を、ライセンス管理サービス 204 に送る。また、モジュール 232 は、デバイス 202 の現ユーザーのユーザー証明書も送る。これらのユーザー証明書は、先に論じたユーザー ID 認証サービス 214 から得られた証明書である。ユーザーが未だオンライン・サービスにログインしていない場合、ライセンス・クライアント・モジュール 232 はユーザーにオンライン・サービスにログインするように促す。

【0057】

[0068] デジタル・ライセンスの要求に応答して、ライセンス管理サービス 204 は、ユーザー証明書によって特定されたユーザーが、要求されたソフトウェア製品のデジタル・ライセンスを有するか否か判断する。この判断は、例えば、ライセンス記憶装置 224 または他のデジタル・ライセンスの記録をチェックして、受け取られたユーザー証明書の中にあるユーザー ID と一致する（例えば、同一の）ユーザー ID、および要求されたソフトウェア製品の製品 ID と一致する（例えば、同一の）製品 ID（モジュール 232 から要求を受けた製品 ID）の双方を有するデジタル・ライセンスを求めることによって行うことができる。

【0058】

[0069] 加えて、ユーザー証明書によって特定されたユーザーが、要求された製品のデジタル・ライセンスを有する場合、ライセンス管理サービス 204 は、デジタル・ライセンスの条件にしたがって、このデジタル・ライセンスをライセンス・クライアント・モジュール 232 に戻すことができるか否か判断する。例えば、サービス 204 は、現在の日付（および / または時刻）が、デジタル・ライセンスの期限日を過ぎていないことを検証するために、チェックを行う。他の例として、サービス 204 は、デバイス 202 において未終了であるデジタル・ライセンスのコピー数が閾値数（例えば、閾値数は、デジタル・ライセンスの条件の 1 つとして含まれる）を超過していないことを検証するためにチェックを行う。

【0059】

[0070] ユーザー証明書によって特定されたユーザーが、要求されたソフトウェア製品のデジタル・ライセンスを有し、このデジタル・ライセンスの条件にしたがって、デジタル・ライセンスをライセンス・クライアント・モジュール 232 に戻すことができる場合、サービス 204 はそのデジタル・ライセンスをモジュール 232 に戻す。このデジタル・ライセンスは、モジュール 232 によって、例えば、ローカル記憶装置 236 に格納することができる。あるいは、デジタル・ライセンスをモジュール 232 に戻さなくてもよい。代わりに、要求されたソフトウェア製品のデジタル・ライセンスをユーザーが有することの指示を、明示的または暗示的にモジュール 232 に戻すことができる（例えば、ユーザーがデジタル・ライセンスを有することを示すメッセージを送ることができ、ユーザーがデジタル・ライセンスを有する場合、そのソフトウェア製品のイメージをデバイス 202 にストリーミングすることができる等）。しかしながら、ユーザー証明書によって特定されたユーザーが、要求されたソフトウェア製品のデジタル・ライセンスを有していない場合、またはデジタル・ライセンスの条件にしたがってデジタル・ライセンスをライセンス・クライアント・モジュール 232 に戻すことができない場合、モジュール 232 に失敗の指示が戻され、要求されたソフトウェア製品のデジタル・ライセンスはモジュール 232 に戻されない。

【 0 0 6 0 】

[0071] 加えて、ライセンス管理サービス 2 0 4 は、このユーザー ID に結び付けられたデジタル・ライセンスは、どれくらいのコピーがライセンス・クライアント・モジュール 2 3 2 に戻されているのかについての記録またはカウントを維持する。このカウントは、ライセンス管理サービス 2 0 4 がデジタル・ライセンスをライセンス・クライアント・モジュール 2 3 2 に戻す度に増加させられ、ライセンス・クライアント・モジュールがデジタル・ライセンスをアンインストールする即ち取り除く度に減少させられる。このカウントまたは記録を維持することによって、ライセンス管理サービス 2 0 4 は、デバイス 2 0 2 において未終結であるデジタル・ライセンスのコピー数が閾値数を超過しているか否か容易に確認することが可能になる。

10

【 0 0 6 1 】

[0072] 1 つ以上の実施形態では、モジュール 2 3 4 はローカル記憶装置 2 3 6 をチェックして、デジタル・ライセンスが入手可能か否かを判断する。このチェックは、モジュール 2 3 2 がサービス 2 0 4 によってデジタル/ライセンスをチェックする前または後（あるいはその最中）に実行することができる。加えて、サービス 2 0 4 へのアクセスが得られない状況も発生する。このような状況では、ローカル記憶装置 2 3 6 に格納されているデジタル・ライセンスを少なくとも一時的に用いて、ソフトウェア製品を実行することができる。ローカル記憶装置 2 3 6 からのデジタル・ライセンスの期間（例えば、日数、アクセス回数等）は、デジタル・ライセンスに含まれる権利からの、モジュール 2 3 2 の設定または構成等というような、異なる方法で特定することができる。この期間の後、モジュール 2 3 4 は、もはや、ソフトウェア製品を実行するために、ローカル記憶装置 2 3 6 からのデジタル・ライセンスを用いることを許可しない。

20

【 0 0 6 2 】

[0073] ローカル記憶装置 2 3 6 の中にあるデジタル・ライセンスの期間は、デジタル・ライセンスにおける権利に反映される業務論理または業務情報(intelligence)に基づいて、様々に変わることができる。1 つ以上の実施形態では、ローカル記憶装置 2 3 6 の中にあるデジタル・ライセンスの期間は、ソフトウェアに結び付けられているユーザー ID を有するユーザーがデバイス 2 0 2 を用いている期間である。ユーザーがデバイス 2 0 2 を使用するのを止めたときは、ユーザーがデバイス 2 0 2 の電力停止またはログアウトを要求したとき、ユーザーがオンライン・サービス（ユーザーがユーザー ID 認証サービス 2 1 4 から証明書を得た）のログアウトを要求したとき、ユーザーがデジタル・ライセンスをデバイス 2 0 2 からアンインストール即ち削除することを要求したとき等というような、異なる方法で検出することができる。デジタル・ライセンスは、ユーザーがデバイス 2 0 2 を使用するのを止めたとき、削除する、アンインストールする、またはそれ以外の方法でデバイス 2 0 2 から取り除くことができる。あるいは、ユーザーがデバイス 2 0 2 を使用するのを止めたときに、ローカル記憶装置 2 3 6 からのデジタル・ライセンスの期間を終了に設定することによって、デジタル・ライセンスを本質的に無効にすることもできる。

30

【 0 0 6 3 】

[0074] デジタル・ライセンスの期間を、ユーザーがデバイス 2 0 2 を用いている時間と関連付けさせることによって、複数のデバイスがどこに位置するかには関係なく、ユーザーは、彼または彼女の ID に結び付けられているデジタル・ライセンスに基づいて、複数のデバイスにおいてソフトウェア製品を用いることが可能になる。例えば、これらのデバイスは、ユーザーの自宅または事務所にある彼または彼女自身のデバイスであることができ、あるいは、友人宅におけるデバイス、図書館またはインターネット・カフェにあるデバイス等のような、他のユーザーのデバイスであることもできる。

40

【 0 0 6 4 】

[0075] 実行することを要求されたソフトウェア製品のデジタル・ライセンスが入手可能でない場合、ソフトウェア保護クライアント・モジュール 2 3 4 は、ソフトウェア製品を実行させることを許可しない。しかしながら、デジタル・ライセンスが入手可能で

50

ある場合、モジュール 2 3 4 は、そのデジタル・ライセンスにおいて確認される条件および／または権利にしたがって、ソフトウェア製品を実行することができる。モジュール 2 3 4 は、デジタル・ライセンスにおいて確認された条件および／または権利を施行することを責務とする。

【 0 0 6 5 】

【0076】 1 つ以上の実施形態において、ソフトウェア製品のデジタル・ライセンスの所有者の識別子は、そのソフトウェア製品が実行される間、表示されるかまたはそれ以外の方法で提示される。この識別子は、デジタル・ライセンスから得ることができる。例えば、ソフトウェア製品を実行している間所有者の名前を表示することができ、ユーザーおよびデバイスのディスプレイを見ている誰でもが、ソフトウェア製品が誰にライセンスされているのか分かるようにすることができる。このような表示は、例えば、盗用を思いとどまらせるのに有用である可能性がある。何故なら、ユーザーにライセンスされていないソフトウェア製品を彼らが実行していると、その表示を見ている他の人々は、実行しているソフトウェア製品はユーザーが購入したのではないことを分かってしまうことを、ユーザーは知っているからである。

10

【 0 0 6 6 】

【0077】 加えて、ソフトウェア製品は種々の異なる方法で実行できることも注記してしかるべきである。1 つ以上の実施形態では、ソフトウェア製品がデバイス 2 0 2 にインストールされ、そのソフトウェア製品のデジタル・ライセンスが入手可能であれば、実行する。他の実施形態では、ソフトウェア製品のイメージを 1 つ以上のリモート・サービスに格納することができ、ソフトウェア製品のデジタル・ライセンスが入手可能であれば、これらのイメージをデバイス 2 0 2 にストリーミングし実行することができる。

20

【 0 0 6 7 】

【0078】 また、ライセンス管理サービス 2 0 4 は、1 つ以上の他のサービスと通信して、特定のデジタル・ライセンスに対応する追加情報を入手することもできる。このようなサービスの例には、関係サービス 2 1 8、製品有効性判断サービス 2 2 0、および製品登録サービス 2 2 2 が含まれる。

【 0 0 6 8 】

【0079】 関係サービス 2 1 8 は、製品キーと関連付けられている種々のエンティティまたは関係者をデジタル・ライセンスに関係付ける記録を維持する。これらの異なる関係者は、例えば、ソフトウェア製品の流通業者、ソフトウェア製品の販売業者、ソフトウェア製品の製造業者等を含むことができる。ライセンス管理サービス 2 0 4 は、これらの関連付けをサービス 2 1 8 から入手して、これらをデジタル・ライセンスと共にライセンス記憶装置 2 2 4 に維持する。これらの関連付けの識別を、ライセンス記憶装置 2 2 4 にあるデジタル・ライセンスに含ませることができ、あるいは代わりに、これらの関連付けの別個の記録を維持することもできる。

30

【 0 0 6 9 】

【0080】 一例として、特定の製品キーをソフトウェア製品の特定の製造業者によって発生し、相手先ブランド製造業者（O E M）に与えることができ、次いでこの相手先ブランド製造業者がデバイスをソフトウェア製品と共に販売業者に流通させる。この製品キーのこの製造業者、この O E M、そしてこの販売業者に対する関連付けは、関係サービス 2 1 8 によって維持することができる。関係サービス 2 1 8 には、この関連付けを、製造業者、O E M、および／または販売業者によってというように、種々の異なる方法で知らせることができる。この製品キーを有するデジタル・ライセンスが、ライセンス管理サービス 2 0 4 によって受け取られると、サービス 2 0 4 は製造業者、O E M、および販売業者の識別を、関係サービス 2 1 8 から入手し、これらの識別を、受け取ったデジタル・ライセンスと関連付けてライセンス記憶装置 2 2 4 に維持することができる。

40

【 0 0 7 0 】

【0081】 製品有効性判断サービス 2 2 0 は、そのデジタル・ライセンスの履歴のデジタル・ライセンス毎に、そのデジタル・ライセンスと関連付けられている製品キーに

50

基づいて、記録を維持する。この履歴は、例えば、ソフトウェア製品を有効化するためにデジタル・ライセンスの製品キーが用いられた日および／または時刻、デジタル・ライセンスが無効にされているか否かおよびいつ無効にされたか、デジタル・ライセンスが再度イネーブルされたか否かおよびいつイネーブルされたか等を含むことができる。また、この履歴は、製品キーが無効にされそして再度有効化されたか否かの指示、製品キーが無効にされそして再度有効化されたとき等も含むことができる。製品有効性判断サービス 220 は、この履歴を、ライセンス管理サービス 204、ソフトウェア・アクティベーション・サービス 212 等のような、他のサービスから入手する。ライセンス管理サービス 204 は、この履歴を製品有効性判断サービス 220 から入手し、この履歴をデジタル・ライセンスと共にライセンス記憶装置 224 に維持することができる。これらの履歴は、ライセンス記憶装置 224 にあるデジタル・ライセンスの中に含めることができ、あるいは代わりに、これらの履歴の別個の記録を維持することもできる。

10

【0071】

[0082] 製品登録サービス 222 は、デジタル・ライセンスと関連付けられている製品キーに基づいて、そのデジタル・ライセンスについての製品登録情報の記録を、デジタル・ライセンス毎に維持する。この製品登録情報は、ユーザーが関連のあるソフトウェア製品を登録するときに、デバイス 202 のユーザーから収集された種々の情報を含むことができる。例えば、この情報は、ユーザーの年齢、ユーザーが住んでいるまたは仕事をしている地理的位置、ユーザーの趣味および／または関心事、および／またはユーザーが暴露することを選択した任意の他の情報を含むことができる。ライセンス管理サービス 204 は、この製品登録情報を製品登録サービス 222 から入手し、この製品登録情報をデジタル・ライセンスと共にライセンス記憶装置 224 に維持することができる。この製品登録情報は、ライセンス記憶装置 224 にあるデジタル・ライセンスの中に含めることができ、あるいは代わりに、この製品登録情報の別個の記録を維持することもできる。

20

【0072】

[0083] 1 つ以上の実施形態では、ユーザーのユーザー ID がデジタル・ライセンスに結び付けられるのは、そうすることのユーザー同意を受け取った後だけである。このユーザーの同意は、オプトイン(opt-in)同意とすることができ、その場合、ユーザーは、ユーザー ID をデジタル・ライセンスに結び付ける要求に対して肯定的行動を取る。あるいは、このユーザーの同意は、オプトアウト(opt-out)同意とすることができ、その場合、ユーザーは、ユーザー ID がデジタル・ライセンスに結び付けない要求に対して肯定的行動を取る。ユーザーがこの結び付けのオプトアウトを選択しない場合、ユーザーがこの結び付けを行うことを暗示的に同意したことになる。

30

【0073】

[0084] 更に、ユーザー ID のデジタル・ライセンスへの結び付けによって、ライセンス管理サービス 204 は異なるユーザー間で区別することが可能になるが、特定のユーザーを識別する個人情報を全く含む必要はない。例えば、ユーザーが、特定のユーザー ID を用いて、ユーザー ID 認証サービス 214 を通じてオンライン・サービスにログインすることができるが、そのユーザー ID と実際の人間との間の関連付けを維持する必要はない。したがって、デジタル・ライセンスをそのユーザー ID に結び付けることができるが、同時にサービス 204 はそのユーザーが実際に誰なのかという知識を有していない。

40

【0074】

[0085] 図 4 は、1 つ以上の実施形態にしたがって、ユーザーが彼または彼女のユーザー ID をデジタル・ライセンスに結び付けるか否かを選択することを可能にするために、ユーザーに表示することができる製品アクティベーション・ウィンドウの一例 400 を示す。このウィンドウ例 400 は、ユーザーが彼または彼女のソフトウェア製品を有効化しているときに表示される。尚、異なるユーザー・インターフェースを代わりに表示することもでき、代わりに異なる時点でユーザー・インターフェースを表示することもできるこ

50

とは、認められてしかるべきである。例えば、ユーザーが彼または彼女のユーザーIDをデジタル・ライセンスに結び付けることをユーザーにオプトインまたはオプトアウトさせるユーザー・インターフェースは、異なるユーザーIDに結び付けを変更するユーザーの要求に回答して表示することができ、図2のライセンス管理サービス204にデジタル・ライセンスを追加するユーザーの要求に回答して表示することができる等である。加えて、図4の例では、製品キーは特定のフォーマット(5つの5キャラクター文字列、5×5キーとも呼ぶ)を有する。尚、この製品キーの特定のフォーマットは一例であり、製品キーは、先に論じたように、異なる形態を取ることができることは認められてしかるべきである。

【0075】

[0086] 製品アクティベーション・ウィンドウ400は、ソフトウェア製品をどのように活性化し、そのソフトウェア製品に製品キーをどのように登録するのか説明する記述402を含む。また、記述402は、製品キーがどのようなもののかの例も含む。製品キーをどのようにして発見するかについての更に詳細な説明へのリンク404も表示される。また、何故ユーザーIDがこのソフトウェア製品のライセンスと関連付けられているのか(例えば、結び付けられている)、ユーザーに説明する記述406も表示される。有効化とは何かの更に詳細な説明へのリンク408、およびプライバシーについての言明へのリンク410の双方も表示される。ユーザーがリンク410を選択すると、プライバシーについての言明が表示され、どのようにしてユーザーの情報が機密に保持されるのかユーザーに説明する。

【0076】

[0087] テキスト入力フィールド412もウィンドウ400内に表示され、その中にユーザーはソフトウェア製品の製品キーを入力することができる。加えて、ユーザーはユーザーのユーザーIDのライセンスへの関連付けまたは結び付けにオプトインするチェック・ボックス414を選択することができる。また、ユーザーは、ユーザーのユーザーIDのライセンスへの関連付けまたは結び付けをオプトアウトするために、チェック・ボックス414を非選択のまま放置することもできる。一旦製品キーが入力され、所望であればチェック・ボックス414が選択されたなら、ユーザーは、「OK」ボタン416を選択して、製品を有効化することができる。また、ユーザーは「取り消し」ボタン418を選択して、製品アクティベーション・プロセスを終了することもできる。ユーザーがチェック・ボックス414を選択すると、ソフトウェア製品を有効化したことによって受け取られたデジタル・ライセンスが、ユーザーのユーザーIDと関連付けられる。ユーザーがチェック・ボックス414を選択しないと、ソフトウェア製品を有効化したことによって受け取られたデジタル・ライセンスは、デバイスに格納されるが、ユーザーのユーザーIDと関連付けられない。

【0077】

[0088] 尚、チェック・ボックスならびに「OK」および「取り消し」ボタンは、結び付けのオプトインまたはオプトアウトするためにユーザーに提示することができるユーザー・インターフェースの例に過ぎないこと、そして種々の他の従来からのユーザー・インターフェース技法を代わりに用いることができることは、認められてしかるべきである。また、製品アクティベーション・ウィンドウ400の種々の部分は、リンク408、リンク410、リンク404、記述402等のように、ウィンドウ400から除外することができることも認められてしかるべきである。

【0078】

[0089] 図2に戻って、ライセンス管理サービス204は、デバイス202のユーザーに利用可能な種々の異なる強化機能を作ることができる。この機能の例には、新たなデジタル・ライセンスをライセンス記憶装置224に追加すること、ライセンス記憶装置224からデバイス202に製品キーを復元すること、ユーザーに代わってライセンス記憶装置224におけるデジタル・ライセンスを自動的に更新すること、ライセンス記憶装置224からデジタル・ライセンスを削除すること、ライセンス記憶装置224の中に

あるデジタル・ライセンスに関する詳細を取り出すこと（例えば、デジタル・ライセンスからの情報またはデジタル・ライセンスと関連付けられている情報を取り出すことができる）、製品キーをデバイス 202 からアンインストールすること（例えば、他のデバイスで用いることができるように）等が含まれる。

【0079】

[0090] 加えて、ライセンス管理サービス 204 は、デジタル・ライセンスを一方のユーザーから他方に移す機能(ability)も、デバイス 202 のユーザーに利用可能にすることができる。これによって、例えば、ユーザーは彼または彼女のデジタル・ライセンスを他のユーザーに贈答または販売することが可能になる。デジタル・ライセンスを移すには、ユーザーは、ライセンス管理サービス 204 に、デジタル・ライセンスを移す要求を（例えば、ライセンス・クライアント・モジュール 232 を通じて）提出する。すると、サービス 204 は、移されるデジタル・ライセンスの受け取り側のユーザー ID を入手し、デジタル・ライセンスを、移されるデジタル・ライセンスの受け取り側のユーザー ID に結び付けられたものとしてセーブする。サービス 204 は、ユーザー ID を異なる方法で入手することができる。1 つ以上の実施形態では、デジタル・ライセンスを移す要求を提出するユーザーは、移されるデジタル・ライセンスの受け取り側のユーザー ID も提出する。他の実施形態では、デジタル・ライセンスを移す要求に応答して、サービス 204 が、ソフトウェア・アクティベーション・サービス 212 に、デジタル・ライセンスの中にある製品キーと関連付けられているソフトウェア製品が、使用不可能にされた(deactivate)ことを通知する。この使用不可能の記録も、製品有効性判断サービス 220 に格納することができる。したがって、移されるデジタル・ライセンスの受け取り側は、製品キーを彼または彼女のデバイスに入力し、先に論じたように、この製品キーを用いてソフトウェア製品を有効化することができる。

【0080】

[0091] 1 つ以上の実施形態では、ライセンス管理サービス 204 は、ユーザーが、彼または彼女のユーザー ID と関連付けられているデジタル・ライセンスを管理することも可能にする。有効化履歴、ユーザーが提供した登録情報、期限切れの日付等のような、デジタル・ライセンスに関する種々の情報をユーザーに提供することができる。加えて、サービス 240 がデジタル・ライセンスを自動的に更新することをユーザーに要求させる、ライセンスを記述する愛称をユーザーに入力させる等というように、デジタル・ライセンスに関する種々の情報は、ユーザーによって変更することもできる。

【0081】

[0092] また、ライセンス管理サービス 204 は、ライセンス記憶装置 224 の中にあるデジタル・ライセンスを監視し、サービス 204 がデジタル・ライセンスの条件との不承諾を確認したときには、デジタル・ライセンスを無効にすることもできる。デジタル・ライセンスの無効化は、デジタル・ライセンスが無効にされたことを示すデータをデジタル・ライセンスに格納する、無効にされているデジタル・ライセンスの別個の記録またはリストを維持する、デジタル・ライセンスをライセンス記憶装置 224 から取り除く等のように、種々の異なる方法で行うことができる。ライセンス管理サービス 204 は、デジタル・ライセンスの条件との不承諾を種々の異なる方法で判断することができる、種々の業務論理または業務情報を拠り所とすることができる。例えば、デジタル・ライセンスは、期限日を含むことができ、サービス 204 は、この期限日が過ぎたときに、デジタル・ライセンスの条件との不承諾を決定することができる。他の例として、デジタル・ライセンスは、任意の 1 時点においてデバイスにて未終結である(outstanding)可能性があるライセンスのコピー数の指示を含むことができる。このコピー数が閾値数を超過すると、サービス 204 は、デジタル・ライセンスの条件との不承諾を決定することができる（例えば、デジタル・ライセンスが結び付けられているユーザー ID が転化されている(compromise)と仮定する）。

【0082】

[0093] 更に、1 つ以上の実施形態では、デバイス 202 のユーザーは、デジタル・

ライセンスをデバイス 202 からアンインストールするまたは取り除くことを要求することができる。この要求は、デジタル・ライセンスをデバイス 202 からアンインストールするまたは取り除くことを示す表示リンクまたはメニュー項目の選択というような、明示的な要求とすることができる。また、この要求は、オンライン・サービスからのユーザーのログアウトにおいて内部的にというように、暗示的な要求とすることもできる（例えば、ユーザー ID 認証サービス 214 を通じて）。このような要求に応答して、ライセンス・クライアント・モジュール 232 は、ローカル記憶装置 236 に格納されているそのユーザー ID に結び付けられているあらゆるデジタル・ライセンスを削除するか、またはそれ以外の方法で無効にする。また、モジュール 232 は、アンインストール要求をライセンス管理サービス 204 に送り、ライセンスがデバイス 202 からアンインストールされたことをサービス 204 に通知する。これによって、サービス 204 は、未終了であるデジタル・ライセンスのコピー数のそのカウントまたは記録を更新することが可能になる。

10

【0083】

[0094] デジタル・ライセンスを管理し、デジタル・ライセンスに関する種々の機能をユーザーに利用可能にすることに加えて、ライセンス管理サービス 204 は、追加の製品またはサービスについての種々の提案を、ユーザーに表示すること、またはそれ以外で紹介することもできる。ユーザーは、入手可能な追加の製品またはアップグレード版製品、更にはこれら追加の製品またはアップグレード版製品によって提供されるサービスについて知らないことが多い。ユーザーがサービス 204 に（直接またはライセンス・クライアント・モジュール 234 を通じて）アクセスすると、サービス 204 は、そのユーザーのユーザー ID に結び付けられているデジタル・ライセンスを把握する。サービス 204 は、ソフトウェア製品またはサービスのリストまたは他の記録にアクセスし、ユーザーのユーザー ID に結び付けられているデジタル・ライセンスに基づいて、ユーザーに入手可能な 1 つ以上の追加の製品またはアップグレード版製品を特定する。これらの種々の製品、およびこれらの製品を購入する選択肢をユーザーに提示することができる。

20

【0084】

[0095] 例えば、特定のユーザーのユーザー ID が、ユーザーのデバイスにおけるオペレーティング・システムのデジタル・ライセンスに結び付けられていると仮定する。ユーザーがオペレーティング・システムをそのデバイスにおいてインストールし直す場合、またはオペレーティング・システムと関連付けられているデジタル・ライセンスに関する情報を要求した場合、ライセンス管理サービス 204 は、オペレーティング・システムのアップグレード・バージョンがユーザーが購入するために入手可能であるか否か確認するためにチェックする。このようなアップグレード・バージョンのオペレーティング・システムが入手可能である場合、サービス 204 は、このアップグレード・バージョンの指示、このアップグレード・バージョンによってユーザーが得る追加の便益および/またはサービス、ならびにこのアップグレード・バージョンを購入する選択肢を、ユーザーに表示することができる。次いで、ユーザーは、アップグレード・バージョンを購入することを選択し、アップグレード・バージョンの追加の便益および/またはサービスを得ることができる。アップグレード・バージョンの購入は、サービス 204 によって管理することができ、あるいは代わりに、他のサービス（例えば、ソフトウェア購入サービス 216）によって管理することができる。加えて、このアップグレード・バージョンは、新たな製品キーを有し、先に論じたように、アップグレード・バージョンを有効化するために用いられる。あるいは、代わりに、既に有効化されている製品の以前のバージョンからの製品キーを、この製品のアップグレード・バージョンのデジタル・ライセンスのために用いることができる。

30

40

【0085】

[0096] 図 5 は、1 つ以上の実施形態によるライセンス管理システムの一例 502 を示す。1 つ以上の実施形態において、ライセンス管理システム 502 は、図 2 のライセンス管理システム 402、または図 1 のライセンス・サービス 104 である。他の実施形態で

50

は、ライセンス管理システム 502 は、少なくとも部分的に、他のコンポーネント、モジュール、またはサービスにおいて実装される。例えば、ライセンス管理システム 502 の少なくとも一部は、ライセンス・クライアント・モジュール 232 の一部のように、デバイス 202 内に実装することができる。このような実施形態では、システム 502 は、ユーザー・インターフェースを提供し、デバイス 202 のユーザーから要求を受け、その要求を実行するためにライセンス管理サービス 204 と通信する。このようなユーザー・インターフェースは、オペレーティング・システムの制御パネル・オプションを通じて、システムまたは製品特性タブまたはウィンドウを通じて等というように、種々の異なる方法でユーザーに表示するか、または提示することができる。

【0086】

10

[0097] ライセンス管理サービス 502 は、ライセンス追加モジュール 504、ライセンス復元モジュール 506、ライセンス表示モジュール 508、および時間ベース・ライセンス管理モジュール 510 を含む。別々のモジュール 504、506、508、および 510 として示されているが、モジュール 504 ~ 510 の 1 つ以上の機能を一緒に組み合わせることもできることは認められてしかるべきである。加えて、モジュール 504 ~ 510 の 1 つ以上の各々の機能は、異なるモジュールに分離することもできることも認められてしかるべきである。

【0087】

[0098] デバイス（例えば、図 2 のデバイス 202）のユーザーは、種々の異なる方法で彼または彼女のライセンスを管理する要求を、ライセンス管理システム 502 に入力することができる。例えば、ユーザーは、ライセンスを管理するリンクを選択することができ、ライセンスを管理するメニュー項目またはボタンを選択することができ、ライセンスを管理するテキスト・コマンドを入力することができる等である。リンクまたは他のユーザー・インターフェース・メカニズムは、ユーザーがデバイスを起動またはログインしたとき、ユーザーがオンライン・サービスにログインした（例えば、そして図 2 のユーザー ID 認証サービス 214 によって認証された）とき等に、デバイスにおいて実行しているソフトウェア製品によってユーザーに提示することができる。ユーザーのライセンスを管理する要求が行われる方法には関係なく、要求に応答して、ライセンス管理システム 502 は、ユーザーに種々の要求を入力させ、彼または彼女のユーザー ID に結び付けられているデジタル・ライセンスを管理させるデバイスを通じて、ユーザー・インターフェースをユーザーに表示するか、またはそれ以外の方法で提示する。

20

30

【0088】

[0099] ライセンス管理システム 502 は、ユーザーが、彼または彼女のユーザー ID に結び付けられているデジタル・ライセンスを管理することを可能にする。したがって、ユーザーのユーザー ID がシステム 502 に供給される。システム 502 に供給されるユーザー ID は、先に論じたような、ユーザーのユーザー証明書（例えば、図 2 のユーザー ID 認証サービス 214 から得られる）である。

【0089】

[0100] ライセンス追加モジュール 504 は、ユーザーのユーザー ID に結び付けられているデジタル・ライセンスのライセンス記憶装置（例えば、図 2 の記憶装置 224）への追加を管理する。1 つ以上の実施形態では、ソフトウェア製品が有効化されたときに、デジタル・ライセンスをユーザー ID に結び付け、ライセンス管理システム 502 に伝えることができる。ライセンス追加モジュール 504 は、ユーザーがデジタル・ライセンスを彼または彼女のユーザー ID に他の時点で結び付けさせることを可能にする。モジュール 504 は、入力として、ユーザーのユーザー証明書（モジュール 504 にユーザーのユーザー ID を供給する）および追加すべき製品キーの双方を受け取る。製品キーは、ユーザーによって手作業で入力する、ユーザーによって他のソースからコピー（またはカット）してペーストする、ユーザーがライセンスのソース（例えば、他のサービス）を特定することによって等のような、異なる方法でモジュール 504 に供給することができる。

40

50

【 0 0 9 0 】

[00101] ユーザーが特定した製品キーが既にソフトウェア製品を有効化するために用いられている場合、その製品キーに対応するデジタル・ライセンスは既にユーザーのデバイスにある。したがって、モジュール 5 0 4 は、デバイスのライセンス・クライアント・モジュール（例えば、図 2 のモジュール 2 3 2）と通信して、デバイスのローカル記憶装置からデジタル・ライセンスを取り出す。デジタル・ライセンスが既にユーザーのユーザー ID に結び付けられていない場合、モジュール 5 0 4 はデジタル・ライセンスをユーザーのユーザー ID に結び付ける。

【 0 0 9 1 】

[00102] ユーザーが特定した製品キーが、ソフトウェア製品を有効化するために用いられたことがない場合、ソフトウェア・アクティベーション・サービス（例えば、図 2 のサービス 2 1 2）にアクセスして、ソフトウェア製品を有効化する。ライセンス管理システム 5 0 2 は、ソフトウェア・アクティベーション・サービスにアクセスしてソフトウェア製品を有効化することができ、あるいは代わりに、他のコンポーネントまたはモジュールがソフトウェア・アクティベーション・サービスにアクセスしてソフトウェア製品を有効化することもできる。

【 0 0 9 2 】

[00103] ライセンス追加モジュール 5 0 4 は、ユーザーによって用いられているデバイスからデジタル・ライセンスを受け取るか、または代わりに、ソフトウェア・アクティベーション・サービスから受け取る。ユーザーのユーザー ID に未だ結び付けられていない（例えば、ユーザー ID をデジタル・ライセンスの中に含ませることによって）場合、モジュール 5 0 4 はデジタル・ライセンスをユーザーのユーザー ID に結び付ける。また、モジュール 5 0 4 は、デジタル・ライセンスをライセンス記憶装置（例えば、図 2 の記憶装置 2 2 4）に格納する。

【 0 0 9 3 】

[00104] また、ライセンス追加モジュール 5 0 4 は、オプションとして、ユーザーがデジタル・ライセンスに関する追加情報を提供すること、およびその追加情報をデジタル・ライセンスに含ませることを可能にすることもできる。例えば、ユーザーは、彼または彼女が一層容易に理解できるライセンスおよび/またはソフトウェア製品の記述（例えば、愛称）を与えることができる。このような愛称は、例えば、図 3 の製品愛称フィールド 3 2 4 に格納することができる。

【 0 0 9 4 】

[00105] ライセンス復元モジュール 5 0 6 は、ユーザーが、彼または彼女のユーザー ID に結び付けられているデジタル・ライセンスを取り戻す(recover)または復元する(restore)要求を入力することを可能にする。ユーザーが彼または彼女のデジタル・ライセンスを取り戻すことを望むという状況が生ずる可能性がある。例えば、ユーザーが新たなマシンを有し、彼または彼女のソフトウェア製品をこのマシンに移すことを望む場合もあり、ユーザーがオペレーティング・システムを彼または彼女のデバイスにインストールし直しており（または新たなオペレーティング・システムをインストールしており）、彼または彼女のソフトウェア製品をインストールし直すことを望む場合もあり、ユーザーが彼または彼女のマシンにおけるハードウェアを変更し、彼または彼女のソフトウェア製品をインストールし直すことを望む場合もある等である。

【 0 0 9 5 】

[00106] ライセンス管理システム 5 0 2 によって提示されたユーザー・インターフェースによって、ユーザーは彼または彼女のデジタル・ライセンスを復元するまたは取り戻す要求を入力することができる。このような要求にตอบสนองして、ライセンス復元モジュール 5 0 6 は、ユーザーのユーザー ID に結び付けられているライセンスをライセンス記憶装置（例えば、図 2 の記憶装置 2 2 4）の中から特定する。これらのデジタル・ライセンスのリストがユーザーに表示されるか、またはそれ以外の方法で提示される。デジタル・ライセンス・リストは、製品名およびユーザーによって与えられた愛称（ある場合）

10

20

30

40

50

をリストに纏めることによって、および/またはデジタル・ライセンスからの他の情報をリストに纏めることによってというように、種々の異なる方法で提示することができる。

【 0 0 9 6 】

[00107] ユーザーは、モジュール 5 0 6 によって提示されたリストの中にあるデジタル・ライセンスから選択することができる。次いで、モジュール 5 0 6 は、選択されたデジタル・ライセンスを、ユーザーによって用いられているデバイスに伝える（デジタル・ライセンスにおける権利が、ユーザーにこれらをそのデバイスにおいて用いることを許可すると仮定する）。一旦復元されたまたは取り戻されたデジタル・ライセンスが選択されたなら、選択されたデジタル・ライセンスをデバイスに戻すプロセスは、本明細書の他の場所で（例えば、以下で論ずる図 8 のプロセス 8 0 0 を参照して）論ずるものと同一である。

10

【 0 0 9 7 】

[00108] ライセンス表示モジュール 5 0 8 は、ライセンスの詳細情報をユーザーに表示するか、またはそれ以外の方法で提示する。モジュール 5 0 8 は、ユーザーのユーザー ID に結び付けられているデジタル・ライセンスのリストを提示することができ、ユーザーは、そのリストから 1 つ以上のライセンスを選択することができる。デジタル・ライセンス・リストは、製品名およびユーザーによって与えられた愛称（ある場合）をリストに纏めることによって、および/またはデジタル・ライセンスからの他の情報をリストに纏めることによってというように、異なる方法で提示することができる。

20

【 0 0 9 8 】

[00109] 一旦選択されると、デジタル・ライセンスからの追加情報も表示される。デジタル・ライセンスからの情報の全てをユーザーに表示することができ（例えば、図 3 のデジタル・ライセンスの全てのフィールドからのデータ）、あるいは代わりに、デジタル・ライセンスからの情報の一部を表示することもできる。

【 0 0 9 9 】

[00110] また、ライセンス表示モジュール 5 0 8 は、ユーザーが使っているデバイスから、彼または彼女がライセンスをアンインストールすることを可能にする。ユーザーは、彼または彼女がアンインストールしたいライセンスを特定し（例えば、表示されたリストから選択する）、モジュール 5 0 8 は、このデジタル・ライセンスをデバイスのローカル記憶装置から削除または除去する指示を、デバイスのライセンス・クライアント・モジュール（例えば、図 2 のモジュール 2 3 2）に送る。1 つ以上の実施形態では、ユーザーは、彼または彼女がそのソフトウェア・ライセンスを他のデバイスにおいて取り戻すまたは復元できるように、彼または彼女が用いている 1 つのデバイスからライセンスをアンインストールすることを要求する。

30

【 0 1 0 0 】

[00111] また、ライセンス表示モジュール 5 0 8 は、ユーザーが彼または彼女のユーザー ID とのライセンスの結び付きを削除する要求を入力することも可能にする。ユーザーは、彼または彼女が結び付きを削除することを望むライセンスを特定し（例えば、表示されたリストから選択する）、モジュール 5 0 8 は、そのデジタル・ライセンスをライセンス記憶装置（例えば、図 2 の記憶装置 2 2 4）から削除する。削除プロセスの一部として、モジュール 5 0 8 は、デジタル・ライセンスをデバイスのライセンス・クライアント・モジュール（例えば、図 2 のモジュール 2 3 2）に送り、そのデバイス内部に格納しておくこともできる。これは、デジタル・ライセンスがもはやライセンス管理サーボス 5 0 2 によって格納および管理されないからである。

40

【 0 1 0 1 】

[00112] 時間ベース・ライセンス管理モジュール 5 1 0 は、ユーザーが時間ベース・ライセンスを管理する要求を入力することを可能にする。モジュール 5 0 8 は、ユーザーのユーザー ID に結び付けられているデジタル・ライセンスのリストを提示することができ、ユーザーはこのリストから 1 つ以上のライセンスを選択することができる。ディ

50

タル・ライセンス・リストは、製品名およびユーザーによって与えられた愛称（ある場合）をリストに纏めることによって、および／またはデジタル・ライセンスからの他の情報をリストに纏めることによってというように、異なる方法で提示することができる。

【 0 1 0 2 】

[00113] ユーザーは、ライセンスを特定し（例えば、表示されたリストから選択する）、そのライセンスに所望される時間量を指示することができる。例えば、ユーザーは、1時間、1日、1ヶ月等のような、特定の期間だけライセンスを有効化する要求を指示することができる。また、ユーザーは、オプションとして、アカウント情報が未だライセンス管理システム502に入手可能になっていないならば、所望の期間に対する支払いを行うために、このような情報（例えば、クレジット・カード番号）を入力することができる。一旦要求されると、モジュール508は、指示された期間を有するデジタル・ライセンスを、デバイスのライセンス・クライアント・モジュール（例えば、図2のモジュール232）に、そのデバイス内部に格納するために、送ることができる。あるいは、モジュール508は、デバイス508に既に格納されているデジタル・ライセンスの期限日フィールドを更新する指示を、ライセンス・クライアント・モジュールに送ることもできる。

10

【 0 1 0 3 】

[00114] また、時間ベース・ライセンス管理モジュール510は、オプションとして、ライセンスの自動更新および支払いを管理することもできる。これについては、以下で更に詳しく論ずることにする。ユーザーは、彼または彼女が自動的に更新することを望むライセンスを特定し（例えば、表示されたリストから選択する）、ライセンスが自動的に更新されるように、アカウント（例えば、クレジット・カードまたは他のアカウント番号）に対する自動課金を許可する。これについては、以下で更に詳しく論ずることにする。

20

【 0 1 0 4 】

[00115] 図6は、1つ以上の実施形態にしたがってデジタル・ライセンスを入手し格納するプロセス例600を示すフローチャートである。プロセス600は、ソフトウェア、ファームウェア、ハードウェア、またはその組み合わせで実現することができる。図6の左側に示すプロセス600の動作は、図2のデバイス202のような、デバイスによって実行される。図6の右側に示すプロセス600の動作は、図2のライセンス管理サービス204または図5のライセンス管理システム502のような、ライセンス管理サービスによって実行される。プロセス600は、デジタル・ライセンスを入手し格納するプロセスの一例であり、デジタル・ライセンスを入手し格納することについては、異なる図を参照したそれ以外の論述も本明細書に含まれている。

30

【 0 1 0 5 】

[00116] プロセス600において、ソフトウェア製品の製品キーを入手する（動作602）。この製品キーは、リモート・サービス（例えば、図2のソフトウェア購入サービス216）から受け取る、ユーザー入力によって受け取る等というように、種々の異なる方法で入手することができる。

【 0 1 0 6 】

[00117] 製品キーを用いてソフトウェア製品を有効化するために、アクティベーション・サービスにアクセスする（動作604）。このアクティベーション・プロセスの一部として、動作602において入手した製品キーをアクティベーション・サービスに伝える。

40

【 0 1 0 7 】

[00118] 一旦有効化されると、製品キーを含むデジタル・ライセンスが受け取られる（動作606）。このデジタル・ライセンスは、通例、アクティベーション・サービスから受け取られるが、代わりに、アクティベーション・サービスの代理でまたはアクティベーション・サービスの要求により、他のサービスから受け取ることもできる。

【 0 1 0 8 】

[00119] デジタル・ライセンス、およびこのデジタル・ライセンスが結び付けら

50

れるユーザーIDの指示が、ライセンス管理サービスにセーブされる（動作608）。このリモート・サービスは、例えば、図2のライセンス管理サービス204、または図5のライセンス管理システム502である。デジタル・ライセンスおよびユーザーIDの指示は、ライセンス管理サービスによって受け取られ（動作610）、デジタル・ライセンスは、ユーザーIDに結び付けられて、ライセンス記憶装置にセーブされる（動作612）。デジタル・ライセンスをライセンス管理サービスに送る前にユーザーIDをデジタル・ライセンスに追加することによってというようにして、デジタル・ライセンスがライセンス管理サービスに送られる前に、ユーザーIDをデジタル・ライセンスに結び付けることができる。あるいは、ライセンス管理サービスがユーザーIDをデジタル・ライセンスの中にセーブする、またはユーザーIDをデジタル・ライセンスに関連付ける別の記録を維持することによって、ユーザーIDをデジタル・ライセンスに結び付けることもできる。

10

【0109】

[00120] ライセンス管理サービスは、次に、ユーザーIDに基づくデジタル・ライセンスへの後続のアクセスを許可する（動作614）。ユーザーIDを有するユーザーは、デジタル・ライセンスをライセンス管理サービスから取り出し、デバイスにおいてこのデジタル・ライセンスを用いることができる（このデバイスは、ソフトウェア製品を有効化したのと同じデバイスであってもなくてもよい）。

【0110】

[00121] 図7は、1つ以上の実施形態にしたがってソフトウェア製品を実行するプロセス例700を示すフローチャートである。プロセス700は、図2のデバイス202のような、1つ以上のデバイスによって実行され、ソフトウェア、ファームウェア、ハードウェア、またはその組み合わせで実現することができる。プロセス700は、ソフトウェア製品を実行するプロセスの一例であり、ソフトウェア製品を実行することについては、異なる図を参照したそれ以外の論述も本明細書に含まれている。

20

【0111】

[00122] プロセス700において、ソフトウェア製品にアクセスする要求を受ける（動作702）。この要求はユーザーの要求とすることができ、あるいは代わりに、他のモジュールまたはコンポーネントから受け取ることもできる。

【0112】

30

[00123] この要求に応答して、ソフトウェア製品へのアクセスを許可するデジタル・ライセンスがローカルに入手可能か否かについてチェックを行う（動作704）。このようなローカルに入手可能なデジタル・ライセンスは、通例、プロセス700を実現するデバイスのローカル記憶装置に格納されている。ソフトウェア製品と関連付けられているデジタル・ライセンスがソフトウェア製品へのアクセスを許可するのは、このデジタル・ライセンスが期限切れになっておらず（例えば、現在の日付および/または時刻がデジタル・ライセンスの期限日および/または時刻を過ぎていない）、しかもデジタル・ライセンスにおける他のあらゆる条件が満たされる場合である。

【0113】

[00124] ソフトウェア製品へのアクセスを許可するローカル・デジタル・ライセンスが入手可能である場合、デジタル・ライセンスにしたがってソフトウェア製品にアクセスする（動作706）。このアクセスは、プログラムを実行することを含み、オプションとして、デジタル・ライセンスにおける条件に基づいて、プログラム実行に対して種々の制約を伴わせることができる。

40

【0114】

[00125] 動作704に戻って、ソフトウェア製品へのアクセスを許可するローカル・デジタル・ライセンスが入手可能でない場合、デジタル・ライセンスの要求を、図2のサービス204または図5のライセンス管理システム502のような、ライセンス管理サービスに送る（動作708）。この要求は、プロセス700を実現しているデバイスの現在のユーザーのユーザーIDに結び付けられているソフトウェア製品のデジタル・ラ

50

イセンスを求める要求である。このユーザーIDは、先に論じたように、オンライン・サービス（インターネット・サービスのMicrosoft Windows Live(商標)ネットワークのようなオンライン・サービス）によって検証される。

【0115】

[00126] 次いで、要求されたデジタル・ライセンスがライセンス管理サービスから受け取られたか否かについてチェックを行う（動作710）。デジタル・ライセンスが期限切れである、ユーザーIDに結び付けられているソフトウェア製品のデジタル・ライセンスがない等のような、種々の異なる理由のために、要求されたデジタル・ライセンスがライセンス管理サービスから戻されない場合がある。要求されたデジタル・ライセンスがライセンス管理サービスから受け取られた場合、このデジタル・ライセンスにしたがってソフトウェア製品にアクセスする（動作706）。あるいは、デジタル・ライセンスを受け取る代わりに、ユーザーがそのソフトウェア製品のデジタル・ライセンスを有することの指示を、先に論じたように、受け取ることもできる。しかしながら、要求されたデジタル・ライセンスがライセンス管理サービスから受け取られない場合、ソフトウェア製品へのアクセスは拒否される（動作712）。

10

【0116】

[00127] 図8は、1つ以上の実施形態にしたがって、要求されたデジタル・ライセンスを戻すプロセス例800を示すフローチャートである。プロセス800は、図2のライセンス管理サービス204または図5のライセンス管理システム502のような、1つ以上のサービスによって実行され、ソフトウェア、ファームウェア、ハードウェア、またはその組み合わせで実現することができる。プロセス800は、要求されたデジタル・ライセンスを戻すプロセスの一例であり、要求されたデジタル・ライセンスを戻すことについては、異なる図を参照するそれ以外の論述も本明細書に含まれている。

20

【0117】

[00128] プロセス800において、ユーザーIDに結び付けられソフトウェア製品と関連付けられているデジタル・ライセンスの要求を受け取る（動作802）。この要求は、図2のデバイス202のようなデバイスから受け取られる。

【0118】

[00129] 次いで、ユーザーIDに結び付けられたソフトウェア製品のデジタル・ライセンスが入手可能であるか否かについてチェックを行う（動作804）。このチェックは、デジタル・ライセンスのユーザーIDへの結び付きを維持する態様に基づいて、種々の異なる形態を取ることができる。例えば、このチェック動作は、サービスがライセンス記憶装置に維持しているデジタル・ライセンスにおけるユーザーIDをチェックすること、ユーザーIDをデジタル・ライセンスと関連付けるテーブルまたは他の記録をチェックする等を含むことができる。デジタル・ライセンスが入手可能であることは、ライセンス記憶装置の中にそのデジタル・ライセンスが存在することを意味する。

30

【0119】

[00130] ユーザーIDに結び付けられたソフトウェア製品のデジタル・ライセンスが入手可能でない場合、プロセス800を実現するサービスは、デジタル・ライセンスを要求元に戻すのを拒否する（動作806）。

40

【0120】

[00131] しかしながら、ユーザーIDに結び付けられたソフトウェア製品のデジタル・ライセンスが入手可能である場合、このデジタル・ライセンスの条件にしたがって、デジタル・ライセンスを戻すことができるか否かについてチェックを行う（動作808）。ソフトウェア製品のデジタル・ライセンスがユーザーIDに結び付けられているが、デジタル・ライセンスの条件が、このデジタル・ライセンスがもはや有効でないことを示すという状況が生ずる可能性がある。例えば、デジタル・ライセンスが期限切れになっている可能性があり、無効にされている可能性があり、過剰に多い他の要求元（例えば、未終了のデジタル・ライセンスの閾値コピー数よりも多い）に既に戻されている可能性がある等があげられる。

50

【 0 1 2 1 】

[00132] デジタル・ライセンスの条件が、デジタル・ライセンスを要求元に戻すことができることを示す場合、プロセス 8 0 0 を実現するサービスは、デジタル・ライセンスを要求元に戻す（動作 8 1 0）。あるいは、デジタル・ライセンスを戻す代わりに、ユーザー ID を有するユーザーがソフトウェア製品のデジタル・ライセンスを有することの指示を、先に論じたように、戻すことができる。しかしながら、デジタル・ライセンスの条件が、デジタル・ライセンスを要求元に戻すことができないことを示す場合、プロセス 8 0 0 を実現するサービスは、デジタル・ライセンスを要求元に戻すことを拒否する（動作 8 0 6）。

【 0 1 2 2 】

[00133] 本明細書において論じたユーザー ID に結び付けられているデジタル・ライセンスを用いることができる 1 つの方法では、異なる関係者を認識させること、および／またはこれらのデジタル・ライセンスから得られる追加の製品またはサービスの販売による収益を受けることが可能となる。先に論じたように、OEM、販売業者等のような、種々の関係者をデジタル・ライセンスにおいて特定することができる。ユーザーに入手可能な追加の製品またはサービスについての提案は、これらの関係者に基づいて提示することができる。例えば、ソフトウェア製品の新バージョンへのアップグレード、または追加機能を有するソフトウェア製品の異なるバージョンへのアップグレードの提案を、ユーザーに提示することができる。他の例として、ソフトウェア製品と一緒に用いることができる周辺デバイスを割り引き価格で購入する提案を、ユーザーに提示することができる。これらの提案は、ユーザーがオンライン・サービスにログインしたとき（図 2 のユーザー ID 認証サービス 2 1 4 を通じて）、ユーザーが図 2 のライセンス管理サービス 2 0 4 または図 5 のライセンス管理システム 5 0 2 を通じて、彼または彼女のデジタル・ライセンスに関する情報を見直しているとき、デジタル・ライセンスがサービス 2 0 4 またはシステム 5 0 2 から取り出されているとき等のように、種々の異なる方法でそして種々の異なる時点においてユーザーに提示することができる。

【 0 1 2 3 】

[00134] 具体的な例として、ユーザーがソフトウェア製品を小売店 XYZ Corp から購入すると仮定する。ユーザーが彼または彼女のライセンスを管理しているとき、追加のデバイスを割り引きで購入する提案をユーザーに提示することができる。例えば、ユーザーには、「先週 XYZ Corp から新しいソフトウェアを購入されました。今週、新たなソフトウェアと共に用いるためのデジタル・カメラおよびプリンターを 1 0 0 ドル割引で購入する権利があります」という提案を提示することができる。

【 0 1 2 4 】

[00135] デジタル・ライセンスにおいて種々の関係者が特定されたとすると、製品またはサービスの提案をユーザーに紹介し、ユーザーがこの提案を受け入れた場合、デジタル・ライセンスにおいて特定された関係者のうち一人以上に、この提案の受入を確認させることができる。この受入は、通例、製品またはサービスの追加販売である。ユーザーは、その製品またはサービスを購入するためにオンライン記憶装置へのリンクを選択する、クーポン（例えば、デジタル・ライセンスの識別子がある）を印刷しそのクーポンを地域のソフトウェア記憶装置（例えば、ブリック & モルタル店舗）に持って行く等というように、このような提案を異なる方法で受け入れることができる。したがって、ユーザーには、彼らがデジタル・ライセンスを有しているソフトウェア製品と関連のある追加のサービスまたは製品の販売についての提案を紹介することができ、デジタル・ライセンスにおいて特定された種々の関係者は、これらの販売に対して余分な収入および／または認識を受けることができる。また、これは、この余分な収入および／または認識を受けるために他のサービスまたはデバイスに流されたデジタル・ライセンスにおいて特定された種々の関係者に関するデータと見なすこともできる。

【 0 1 2 5 】

[00136] 具体的な例として、ユーザーが、小売店 ABC Corp から、ソフトウェア製品が

インストールされている新しいコンピューターを購入したと仮定する。ユーザーが彼または彼女のライセンスを管理しているときに、追加のデバイスを割り引きで購入する提案を、ユーザーに提示することができる。例えば、ユーザーには、「ABC Corpから新しいコンピューターを購入しました。今週、新しいコンピューターと共に用いるためのプリンターをXYZ Corpから50パーセント引きで購入する権利があります」という提案を提示することができる。ユーザーがこの提案を受け入れてXYZ Corpからプリンターを購入すると、ABC Corp（デジタル・ライセンスにおいてOEMとして特定される）は、少なくとも部分的にプリンターの販売に責任があるとして認識することができる。すると、ABC Corpは、このプリンターの販売のために、追加の収入および/または他の認識をXYZ Corpから受け取ることができる。

10

【0126】

[00137] 図9は、1つ以上の実施形態にしたがってデジタル・ライセンスを用いるプロセス例900を示すフローチャートである。プロセス900は、図2のライセンス管理サービス204または図5のライセンス管理システム502のような、1つ以上のサービスによって実行され、ソフトウェア、ファームウェア、ハードウェア、またはその組み合わせで実現することができる。プロセス900は、デジタル・ライセンスを用いるプロセスの一例であり、デジタル・ライセンスを用いることについては、異なる図を参照したそれ以外の論述も、本明細書に含まれている。

【0127】

[00138] プロセス900において、製品および/またはサービスに対する提案が、デジタル・ライセンスに基づいて、ユーザーに伝えられる（動作902）。この提案は、ユーザーが彼または彼女のデジタル・ライセンスを管理している間にユーザーに表示する、ライセンス管理サービスからデジタル・ライセンスを取り出すとき、電子メール・メッセージにおいてというように、種々の異なる方法で伝えることができる。

20

【0128】

[00139] デジタル・ライセンスから関係者を特定する（動作904）。ソフトウェア製品の製造業者、ソフトウェア製品の販売業者、ソフトウェア製品と共にデバイスを流通させたOEM等のような、デジタル・ライセンスにおける種々の関係者を特定することができる。

【0129】

[00140] いつデジタル・ライセンスと関連付けた追加の販売を行うか決定する（動作906）。この決定は、例えば、動作902においてユーザーに伝えられた提案がユーザーに受け入れられ、提供された製品またはサービスをユーザーが購入したときに行われる。

30

【0130】

[00141] 追加販売と関連付けて関係者が認識されたことの指示を発生する（動作908）。この指示は、オプションとして、リモート・サービスに伝達される（動作910）。この指示を用いる態様は、様々に変化することができる。例えば、この指示は、関係者に追加販売の支払いを行うため、そして追加販売の収益の少なくとも一部を関係者に送金するために用いることができる。

40

【0131】

[00142] 図2に戻って、ライセンス管理サービス204（または図5のライセンス管理システム502）は、ライセンス記憶装置224の中にあるデジタル・ライセンスに基づいて、種々の異なる機能を実行することもできる。1つ以上の実施形態では、ライセンス管理サービス204は、ライセンス記憶装置224に格納されている時間ベース・ライセンスを監視する。サービス204は、時間ベース・ライセンスが期限切れになったときに、自動的にこれを更新するように構成することができる。この自動更新は、例えば、ライセンスを自動的に更新するユーザーの要求に回答して行うことができる。サービス204には、支払い情報（例えば、クレジット・カード番号）を設定することができ、あるいは代わりに、他のサービスと通信して、ライセンスを更新するための支払いを得ること

50

ができる。一旦ライセンスを更新するための支払いを受けたなら、サービス 204 は、ライセンスの期限日および / または時刻を更新し、新たな (後の) 期限日および / または時刻を反映することができる。

【0132】

[00143] 例えば、デバイス 202 のユーザーは、1ヶ月間のソフトウェア製品の使用を要求し、その料金を支払うことができる。このソフトウェア製品と関連付けられているデジタル・ライセンスにおける期限日は、1ヶ月後の期限切れを示す。ユーザーは、サービス 204 が自動的にライセンスを更新することを要求することができる。このような要求に応答して、デジタル・ライセンスの期限日が到達したときに、サービス 204 は、次の1ヶ月の使用のために、ユーザーに自動的に課金する。また、サービス 204 は、デジタル・ライセンスにおける期限日を更新して、期限日がもう1ヶ月延びたことを反映する。

10

【0133】

[00144] 図 10 は、1つ以上の実施形態にしたがって、時間ベース・ライセンスを自動的に更新するプロセス例 1000 を示すフローチャートである。プロセス 1000 は、図 2 のライセンス管理サービス 204 または図 5 のライセンス管理システム 502 のような、1つ以上のサービスによって実行され、ソフトウェア、ファームウェア、ハードウェア、またはその組み合わせによって実現することができる。プロセス 1000 は、時間ベース・ライセンスを自動的に更新するプロセスの一例であり、時間ベース・ライセンスを自動的に更新することについては、異なる図を参照したそれ以外の論述も、本明細書に含まれている。

20

【0134】

[00145] プロセス 1000 では、デジタル・ライセンスを更新すべきか否かについてチェックを行う (動作 1002)。このチェックは、例えば、デジタル・ライセンスが時間ベース・ライセンスか否か、そしてユーザーがライセンスの自動更新を要求したか否かに基づいて行われる。プロセス 1000 は、デジタル・ライセンスを更新すべきと判断するまで、このチェックを規則的な間隔または不規則な間隔で実行する。

【0135】

[00146] デジタル・ライセンスを更新すべき場合、オプションとして、ライセンスを予め有効化しておく (動作 1004)。状況によっては、製品のデジタル・ライセンスを更新する場合、その製品の新たな製品キーを入手するか、または以前の製品キーを維持するが、ソフトウェア・アクティベーション・サービス (例えば、図 2 のサービス 212) によって再有効化させなければならない。このような状況では、ソフトウェア・アクティベーション・サービスに動作 1004 においてアクセスして、更新デジタル・ライセンスのために製品キーを予め有効化しておく (preactivate)。

30

【0136】

[00147] 動作 1004 においてライセンスが予め有効化されているか否かには関係なく、デジタル・ライセンスを自動的に更新する (動作 1006)。この自動更新は、デジタル・ライセンスが結び付けられているユーザー ID を有することが、現在オンライン・サービスにログインされている (例えば、図 2 のユーザー ID 認証サービス 214 を通じて) か否かには依存しない。むしろ、この更新はユーザーの代理で自動的に行われる。

40

【0137】

[00148] 更新され新たな期限日を有するライセンスを格納する (動作 1008)。この更新されたライセンスの格納は、デジタル・ライセンスの旧バージョンと置き換える、新たな期限日を含ませるようにデジタル・ライセンスの旧バージョンを変更する等というように、種々の異なる方法で行うことができる。

【0138】

[00149] この更新され新たな期限日を有するライセンスをデバイスに送る (動作 1010)。1つ以上の実施形態では、この送付は、デジタル・ライセンスがデバイスによ

50

って次回要求されたときに行われる。あるいは、この送付は、ユーザーが次回オンライン・サービスにログインするとき（例えば、図2のユーザーID認証サービス214を通じて）というように、異なる時点で行うこともできる。

【0139】

[00150] 次いで、プロセス1000は動作1002に戻り、引き続きデジタル・ライセンスを更新すべきか否かチェックする。

【0140】

[00151] 尚、以上で論じたデジタル・ライセンスのユーザーIDへの結び付け、およびライセンス管理サービスにおけるデジタル・ライセンスの格納は、種々の異なる使用シナリオに応じられることは注記してしかなるべきである。ソフトウェア製品を購入するユーザーは、そのソフトウェア製品を用いるための1組の権利を購入することになり、この1組の権利は、デジタル・ライセンスの条件に反映される。ユーザーは、製品キーを用いてソフトウェア製品を有効化し、デジタル・ライセンスをユーザーのユーザーIDに結び付けることによって、その製品キーをライセンス管理サービスによって維持させる。その後、ユーザーがそのソフトウェア製品をインストールし直したい場合（例えば、彼または彼女のデバイスを修理した結果、以前にインストールしたものが除去されたため、ユーザーが新たなデバイスを購入したため等）、彼または彼女はデジタル・ライセンス（製品キーを含む）をライセンス管理サービスから入手することができ、彼または彼女が購入した、製品キーが付いているディスクまたは箱を見つける必要はない。

【0141】

[00152] 更に、ユーザーは、彼または彼女が種々の異なるデバイスから購入したソフトウェア製品にアクセスすることができる。これは、ユーザーのソフトウェア製品またはデジタル・ライセンスが、ユーザーと共に異なるデバイスに移って行くことを可能にすると思なすことができる。例えば、ユーザーが彼または彼女の自宅用コンピューターにおいてソフトウェア製品を有効化しインストールし、更に、そのソフトウェア製品のデジタル・ライセンスを、ライセンス管理サービスにおいて格納されている彼または彼女のユーザーIDに結び付けさせていると仮定する。ユーザーが旅行して自宅から遠ざかり、他のコンピューターにおいてソフトウェア製品を用いることを望む場合、ユーザーは、彼または彼女のユーザーIDを用いてオンライン・サービスにログインし、そのソフトウェア製品のデジタル・ライセンスを取り出させて、そのソフトウェア製品をその他のコンピューターにおいて実行することができる。

【0142】

[00153] 本明細書において論じた技法を用いると、ソフトウェア製品のデジタル・ライセンスを特定のユーザーと、ユーザーIDを通じて関連付けられることが分かる。つまり、特定のデバイスやハードウェア構成に結び付けられるのではなく、デジタル・ライセンスは特定のユーザーIDに結び付けられる。

【0143】

[00154] 先に論じたように、デジタル・ライセンスは、このデジタル・ライセンスが作成されたときに、ソフトウェア・アクティベーション・サービス212によってデジタル署名される。加えて、ライセンス・クライアント・モジュール232またはサービス204（または図5のライセンス管理システム502）によって、ユーザーIDをデジタル・ライセンスに付加するライセンスの期限日を変更する等というように、デジタル・ライセンスには種々の変更を行うことができる。このような変更がデジタル・ライセンスに対してなされたとき、変更されたデジタル・ライセンスは、署名者の公開／秘密鍵対のうち秘密鍵を用いて、デジタル署名される。変更を行ったサービスまたはモジュール（例えば、システム502のサービス204またはモジュール232）が署名者となることができ、あるいは代わりに、変更を行ったサービスまたはモジュールが、ソフトウェア・アクティベーション・サービス212と通信して、サービス212に、変更されたデジタル・ライセンスに署名させることもできる。

【0144】

【00155】 図 1 1 は、1 つ以上の実施形態にしたがって、製品機能強化を実現するように構成することができる計算機の一例 1 1 0 0 を示す。計算機 1 1 0 0 は、例えば、図 1 のデバイス 1 0 2、または図 2 のデバイス 2 0 2 とすることができ、あるいは図 1 の 1 つ以上のサービス 1 0 4 または 1 0 8、図 2 のサービス 2 0 4 または 2 1 2 ~ 2 2 2、または図 5 のシステム 5 0 2 のうち少なくとも一部を実現することができる。

【 0 1 4 5 】

【00156】 計算機 1 1 0 0 は、1 つ以上のプロセッサまたは演算装置 1 1 0 2、1 つ以上のメモリーおよび/または記憶コンポーネント 1 1 0 6 を含む 1 つ以上のコンピューター読み取り可能媒体 1 1 0 4、1 つ以上の入力/出力 (I/O) デバイス 1 1 0 8、ならびにバス 1 1 1 0 を含む。バス 1 1 1 0 は、種々のコンポーネントおよびデバイスが違いに通信することを可能にする。コンピューター読み取り可能媒体 1 1 0 4 および/または 1 つ以上の I/O デバイス 1 1 0 8 は、計算機 1 1 0 0 の一部として含めることができ、あるいは代わりに、計算機 1 1 0 0 に結合することもできる。バス 1 1 1 0 は、メモリー・バスまたはメモリー・コントローラ、周辺バス、加速グラフィクス・ポート、プロセッサまたはローカル・バス等、種々の異なるバス・アーキテクチャーを用いる、様々なタイプのバス構造のうち 1 つ以上を代表する。バス 1 1 1 0 は、有線バスおよび/またはワイヤレス・バスを含むことができる。

【 0 1 4 6 】

【00157】 メモリー/記憶コンポーネント 1 1 0 6 は、1 つ以上のコンピューター記憶媒体を代表する。コンポーネント 1 1 0 6 は、揮発性媒体 (ランダム・アクセス・メモリー (RAM) のような媒体) および/または不揮発性媒体 (リード・オンリー・メモリー (ROM)、フラッシュ・メモリー、光ディスク、磁気ディスク等のような媒体) を含むことができる。コンポーネント 1 1 0 6 は、固定媒体 (例えば、RAM、ROM、固定ハード・ドライブ等) や、リムーバブル媒体 (例えば、フラッシュ・メモリー・ドライブ、リムーバブル・ハード・ドライブ、光ディスク等) を含むことができる。

【 0 1 4 7 】

【00158】 本明細書において論じた技法は、ソフトウェアで実現することができ、1 つ以上の演算装置 1 1 0 2 が命令を実行する。尚、異なる命令は、演算装置 1 1 0 2 の中、演算装置 1 1 0 2 の種々のキャッシュ・メモリーの中、デバイス 1 1 0 0 の他のキャッシュ・メモリー (図示せず) の中、他のコンピューター読み取り可能媒体上等のように、計算機 1 1 0 0 の異なるコンポーネントに格納できることは認められてしかるべきである。加えて、計算機 1 1 0 0 内において命令を格納する位置は、ときと共に変化する可能性があることも認められてしかるべきである。

【 0 1 4 8 】

【0159】 1 つ以上の入力/出力デバイス 1 1 0 8 は、ユーザーがコマンドおよび情報を計算機 1 1 0 0 に入力することを可能にし、更に情報をユーザーおよび/または他のコンポーネントまたはデバイスに提示することも可能にする。入力デバイスの例には、キーボード、カーソル制御デバイス (例えば、マウス)、マイクロフォン、スキャナー等が含まれる。出力デバイスの例には、ディスプレイ・デバイス (例えば、モニタまたはプロジェクタ)、スピーカ、プリンター、ネットワーク・カード等が含まれる。

【 0 1 4 9 】

【0160】 本明細書では、種々の技法をソフトウェアまたはプログラム・モジュールという一般的なコンテキストにおいて記載することができる。一般に、ソフトウェアは、ルーチン、プログラム、オブジェクト、コンポーネント、データ構造等を含み、特定のタスクを実行するかまたは特定の抽象データ・タイプを実現する。これらのモジュールおよび技法の実施態様は、何らかの形態のコンピューター読み取り媒体を通じて格納または送信することができる。コンピューター読み取り可能媒体は、計算機がアクセスすることができる任意の入手可能な 1 つまたは複数の媒体とすることができる。一例として、そして限定ではなく、コンピューター読み取り可能媒体は「コンピューター記憶媒体」および「通信媒体」を含むことができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 0 】

[0161] 「コンピュータ記憶媒体」は、揮発性および不揮発性、リムーバブルおよび非リムーバブル媒体を含み、これらは、コンピュータ読み取り可能命令、データ構造、プログラム・モジュール、またはその他のデータというような、情報の記憶のための任意の方法または技術によって実現される。コンピュータ記憶媒体は、限定ではなく、RAM、ROM、EEPROM、フラッシュ・メモリーまたはその他のメモリー技術、CD-ROM、デジタル・バーサタイル・ディスク(DVD)またはその他の光ストレージ、磁気カセット、磁気テープ、磁気ディスク・ストレージまたはその他の磁気記憶デバイス、あるいは所望の情報を格納するために用いることができ、しかもコンピュータがアクセスすることができる任意の他の媒体を含む。

10

【 0 1 5 1 】

[00162] 「通信媒体」は、通例、コンピュータ読み取り可能命令、データ構造、プログラム・モジュール、またはその他のデータを、搬送波またはその他の伝送メカニズムのような、変調データ信号において具体化する。また、通信媒体は、任意の情報配信媒体も含む。「変調データ信号」という用語は、情報を信号内にエンコードするような様式で、その特性1つ以上を設定または変化させた信号を意味する。限定ではなく、一例として、通信媒体は、有線ネットワークまたは直接有線接続というような有線媒体、ならびに音響、RF、赤外線、およびその他のワイヤレス媒体というようなワイヤレス媒体を含む。前述のうち任意のものの組み合わせも、コンピュータ読み取り可能媒体の範囲に当然含まれるものとする。

20

【 0 1 5 2 】

[00163] 一般に、本明細書において記載した機能または技法のうち任意のものが、ソフトウェア、ファームウェア、ハードウェア(例えば、固定論理回路)、手動処理、またはこれらの実施態様の組み合わせを用いて実現することができる。「モジュール」という用語は、本明細書において用いる場合、一般にソフトウェア、ファームウェア、ハードウェア、またはその組み合わせを表す。ソフトウェア実施態様の場合、モジュールまたはコンポーネントは、プロセッサ(例えば、1つまたは複数のCPU)において実行されると、指定されたタスクを実行するプログラム・コードを表す。プログラム・コードは、1つ以上のコンピュータ読み取り可能メモリー・デバイスに格納することができる。これらの更に詳しい説明は、図11を参照すれば見つけることができる。本明細書に記載したユーザー識別技法に基づく製品機能強化の特徴は、プラットフォームに依存しないということであり、種々のプロセッサを有する種々の商用計算プラットフォームにおいて、本技術を実現できることを意味する。

30

【 0 1 5 3 】

[00164] 以上、構造的特徴および/または方法論的動作に特定の文言で主題について説明したが、添付した特許請求の範囲において定められている主題は、以上に記載した特定の特徵または動作には必ずしも限定されないことは言うまでもない。逆に、以上に記載した特定の特徵および行為は、特許請求の範囲を実現する形態例として開示したのである。

【図 1】

100

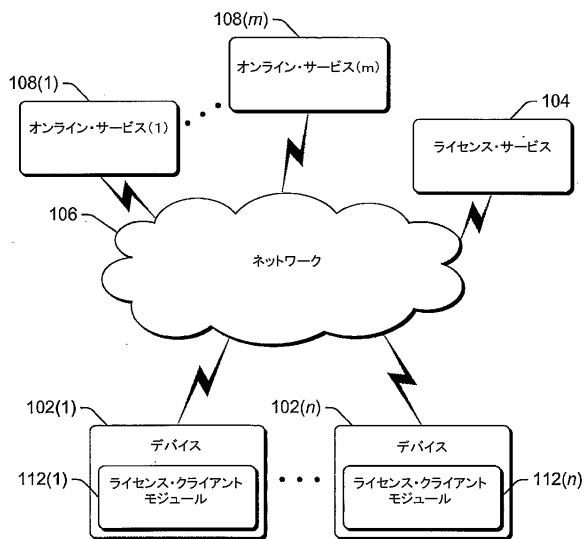


Fig. 1

【図 2】

200

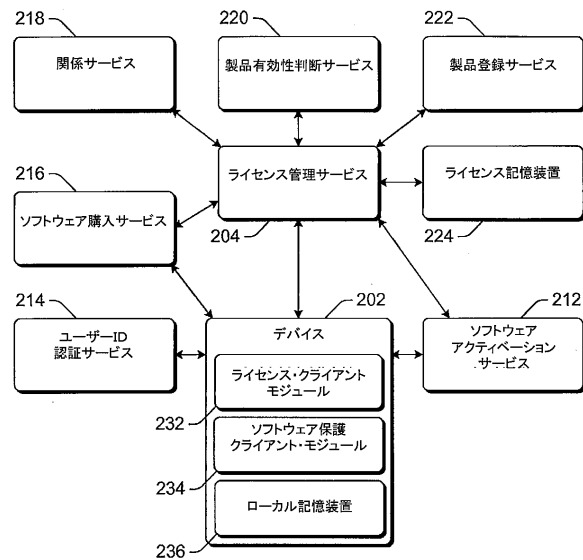


Fig. 2

【図 3】

300

アクティベーション日	302
作成日	304
項目情報	306
デジタル・ライセンスID	308
期限日	310
ファイル	312
データベース内存在フラグ	314
ライセンス記述	316
グローバル・デジタル・ライセンスID	318
ユーザーID	320
変更日	322
製品愛称	324
製品ID	326
製品キー	328
製品リストID	330
製品名	332
購入日	334
EULAリンク	336
更新メッセージ	338
追加ペイロード	340

Fig. 3

【図 4】

400

Fig. 4 shows a screenshot of a "製品アクティベーション" (Product Activation) dialog box (400). The dialog contains the following text and elements:

- Header: 製品アクティベーション (402)
- Text: 製品パッケージの中にあるインストール・ディスク・ホルダ上に製品キーを見つけることができます。アクティベーションをすると、製品キーがこのコンピューターに登録されます。
- Text: 製品キーは、次のように表示されます。
- Text: 製品キー: XXXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX-XXXXX (404)
- Text: どこで私の製品キーを見つけることができますか？ (412)
- Text: 製品キー: (414)
- Text: ☐ 私のライセンスを私のユーザーIDに関連付ける (406)
- Text: 貴方のユーザーIDをこの製品のライセンスと関連付けると、貴方の製品キーをバックアップし容易に復元させることができ、更に貴方は異なるコンピューターからこの製品に容易にアクセスすることができるようになります。
- Text: アクティベーションとはなんですか？ (408)
- Text: プライバシーについての声明をオンラインで読んでください
- Buttons: OK (416) and Cancel (418)

Fig. 4

【図 5】

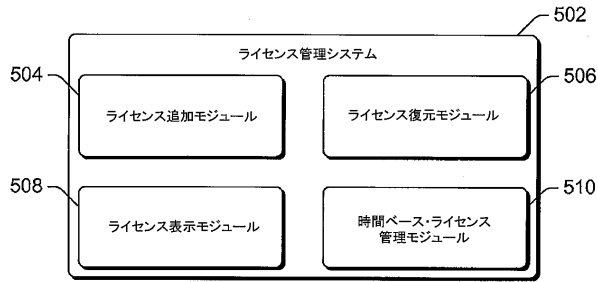


Fig. 5

【図 6】

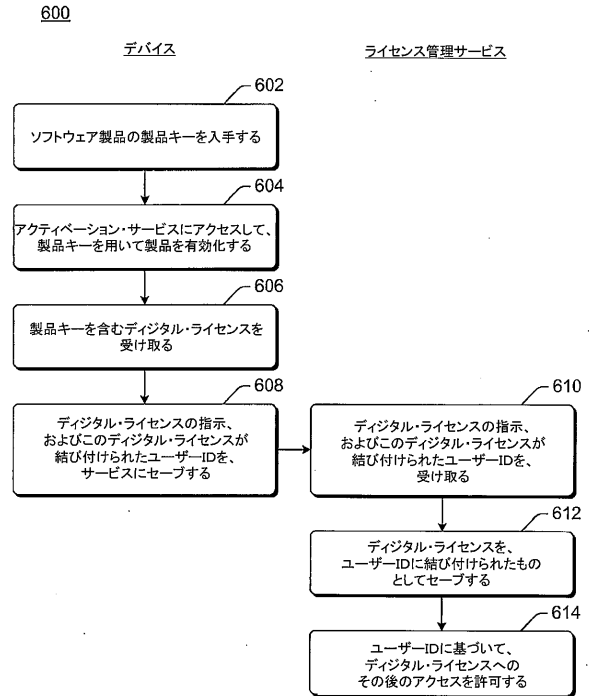


Fig. 6

【図 7】

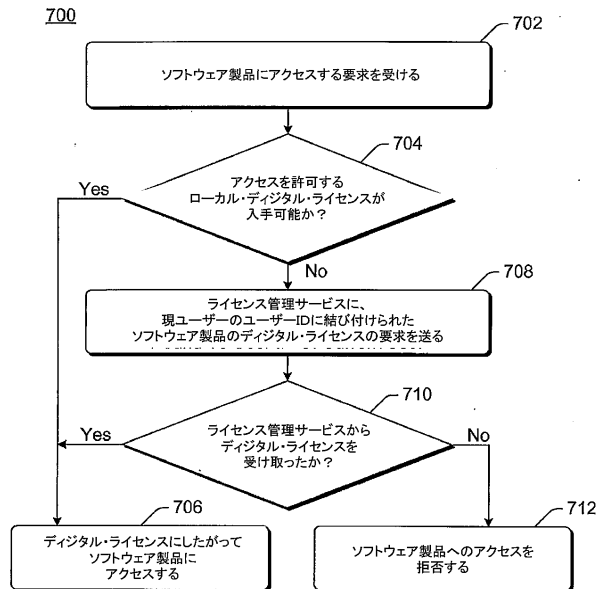


Fig. 7

【図 8】

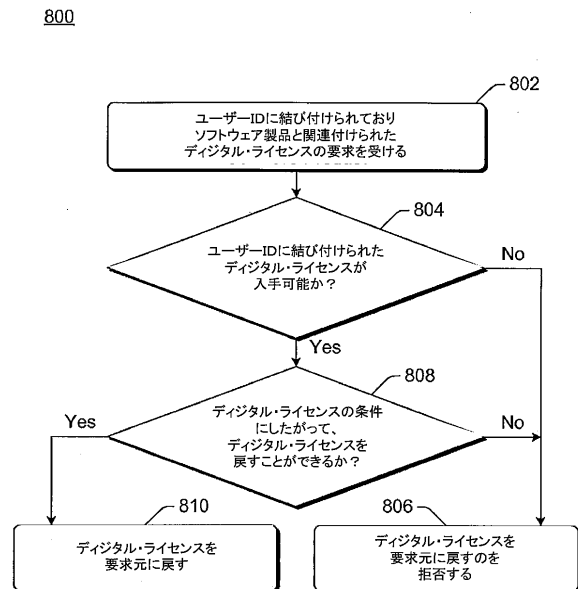


Fig. 8

【図 9】

900

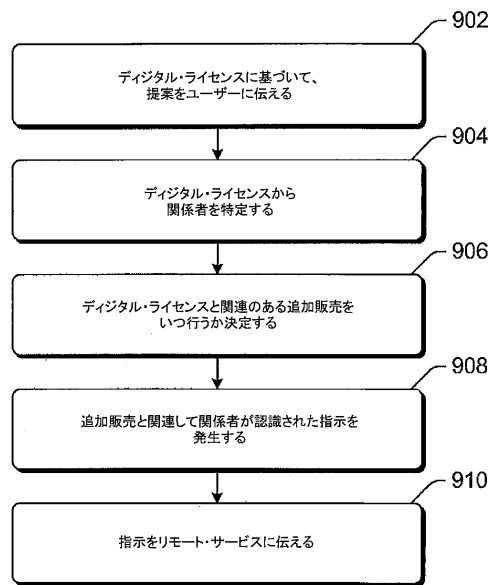


Fig. 9

【図 10】

1000

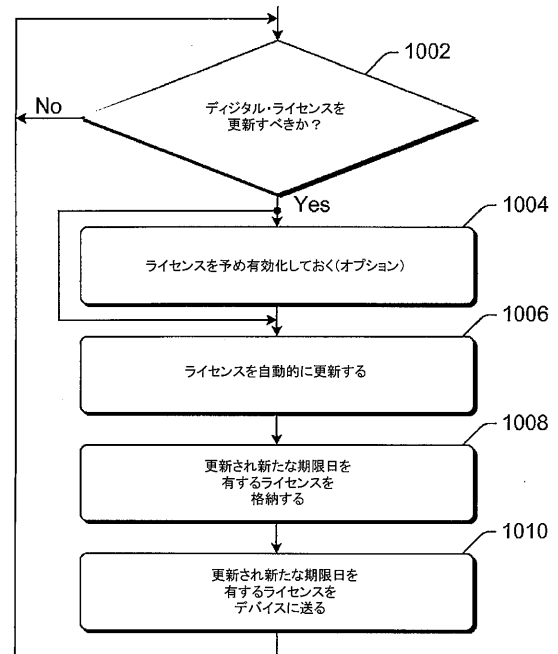


Fig. 10

【図 11】

1100

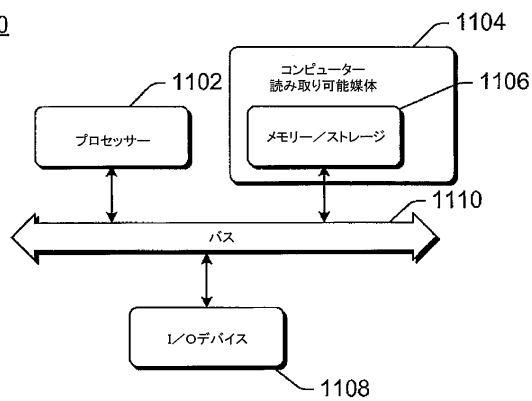


Fig. 11

フロントページの続き

- (72)発明者 ニキーチン, エゴール
アメリカ合衆国ワシントン州 9 8 0 5 2 - 6 3 9 9 , レッドモンド, ワン・マイクロソフト・ウェイ, マイクロソフト コーポレーション, エルシーエイ - インターナショナル・パテンツ
- (72)発明者 ヴァドラマニ, ヴィスワナス
アメリカ合衆国ワシントン州 9 8 0 5 2 - 6 3 9 9 , レッドモンド, ワン・マイクロソフト・ウェイ, マイクロソフト コーポレーション, エルシーエイ - インターナショナル・パテンツ
- (72)発明者 コチス, アレクサンダー
アメリカ合衆国ワシントン州 9 8 0 5 2 - 6 3 9 9 , レッドモンド, ワン・マイクロソフト・ウェイ, マイクロソフト コーポレーション, エルシーエイ - インターナショナル・パテンツ

審査官 岸野 徹

- (56)参考文献 特開 2 0 0 2 - 1 5 7 4 0 8 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 2 1 6 0 4 1 (J P , A)
特表 2 0 0 8 - 5 4 7 0 8 8 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 2 0 6 1 8 7 (J P , A)
特開 2 0 0 8 - 1 4 0 1 8 1 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 0 4 8 6 4 8 (J P , A)
特表 2 0 0 5 - 5 3 5 9 8 4 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
G 0 6 Q 5 0 / 1 0
G 0 6 F 2 1 / 1 0