

要旨

世界中の情報処理や通信技術などの発展により、20 世紀 90 年代頃からパソコンとインターネットが一般中国人の家に浸透し始めた。特に 2000 年前後から、中国に於いて IT 産業が急速に発展し、インターネットの利用者が毎年激増している。関係する領域は経済、貿易、文化、医療、教育などを含むがこれらに限らない。

インターネットのおかげで、世界中の協同作業と生産能力を大幅に高めるだけでなく、人々の生活に便利をもたらす、人類の生活モードに深く影響し変化させ、人々の生産・生活については社会全体に対して欠かせない存在になった。ただし、ネット社会は良い面ばかりではない。時間・空間の制約なし、不特定多数、匿名など特性により生活に色々な便利をもたらした同時に、虚偽、詐欺、偏見、中傷、成りすまし、嫌がらせなどモラル・ハザード の現象が生じやすい。名誉毀損に該当するような違法有害情報の流通や、他人の著作権に対する侵害行為、ネットワークを利用した犯罪行為も数多くみられる。

2017 年 6 月までに、中国インターネット利用者数は 7.51 億人に達し、インターネット普及率は 54.3 に達した。全国民の約半分がインターネットの利用者であることと、さらに発展していく見込みを踏まえて考えると、ネット社会の持続可能な発展は、中国未来のあり方に深くかかわっている。それに、ネット社会において、ID システムはユーザーにとっても業者にとっても不可欠な存在である。しかし長年の発展を経て、アカウント窃盗や情報漏洩などの問題がどんどん厳しくなってきた。それによる危害も従来のバーチャルアイテム盗難事件から電信詐欺やクレジットカード盗用などの現実的な問題になってきて、正常な社会秩序に脅威をもたらした。また、「オンラインゲーム依存防止システム」をはじめ、ネット社会の秩序を規範する現存対策の中には、予期した効果が発揮できない事例もいくつかある。ID システムの現状を改善しないと、これらの問題もなかなか改善しにくい。最後に、インターネット上の様々なサービスを利用するには、大量の ID を持つ必要がある。パスワードだけではなく、どのサイトの ID を持っているかさえ忘れてしまうケースもよく発生する。如何にユーザーの不便を解消することも、考えるべきことである。

ネット社会の公共管理対策を検討する前に、まずネット社会の本質に対する見解をはっきりする必要がある。実際、ネット社会の本質に対する認識の差異によって、様々な管理対策が出てくる。ネット社会の本質に対して、主に「バーチャル・ワールド説」、「リアル社会延伸説」、「バーチャル社会とリアル社会の混合形態説」の 3 種類の見解がよく見られる。中国はバーチャル・ワールドにある問題を現実社会に引き込んで解決する傾向がある。つまり、「リアル社会延伸説」のように、インターネットのことを現実社会中に存在する一つの通信手段と見なしている。

ネット社会のガバナンスをめぐって、各分野また諸国間に見解の相違がみられる。大別すると、欧米諸国を中心に自由な情報通信の維持や政府と民間との連携が標榜される。諸国では、政府がガバナンスを主導し、同時に業界組織と個人の自己管理を引導し激励するモードは、主流である。規制はネット社会ガバナンスの指導性思想であり、大量の法律と対応性政策はその証拠である。現実社会のネットワーク化或いはネット社会の現実化に従って、従来現実社会にある法律、規則、習慣などがだんだんネット社会に適用していく。規制の役割を果たせる同時に、公民自由に対する保護も強化している。それに対して、中国は通信内容の規制などの手段を用いて、ガバナンスにおいては特に政府の役割を重視する。

中国ネット社会におけるマイナスの事例をまとめると、主にアカウントセキュリティ問題やユーザー個人情報安全の問題、情報品質の問題及びインターネット依存の問題などがある。

RMT に関して、需要と供給の関係が成立したため、インターネット上で盛んに発展している。RMT の存在によって、インターネット上にある元々バーチャルなゲーム通貨やアイテム、キャラクターなどが、現実的価値を持つようになった。RMT そのものは不正行為と見られていないが、犯罪を招くまで多くの問題を引き起こす。現実的収益を目当てにする、ゴールドファーマーや育成代行など RMT を生業にした者が現れて、不正ツールの利用やアカウント窃盗事件が頻発するようになった。根本的な問題は、ネット社会で行われた RMT を通じて、現実社会の規制を受けずに現実の利益をもらえることである。

また、オンラインゲームが流行になったばかりの頃には、従量課金制しかなかった。従って、運営業者は売り上げを高めるために、オンラインゲームの設計はプレーヤーを最大限に引き付けることを中核にした。そして、学生がオンラインゲームに夢中になって学業を疎かにすることや、長期的運動不足の原因で体の健康を損なってしまうことが多くなって、現実社会においてはオンラインゲーム依存をめぐる議論や非難が激しくなった。改善策として、政府は 2005 年に「オンラインゲーム実名制」と「オンラインゲーム依存防止システム」² の対策を出して、オンラインゲームに対する規制が始まった。オンラインゲーム依存防止システムについては、第 4 章で説明した通り、中国特有な事情によって、21 世紀初からオンラインゲーム産業が爆発的に発展してきた同時に、オンラインゲーム依存問題が深刻になった。猛烈な世論の反響を押されるために、政府はオンラインゲームプレーヤーに対する実名制を行い、そして実名制に付き従うオンラインゲーム依存防止システムを実行した。しかし当システムを回避する方法が多すぎるから、オンラインゲーム依存の問題が実際のどの程度改善できたかはっきり言えないが、2007 年前後でブームになった様々なオンラインゲーム依存症治療機構からみると、おそらく積極的な効果はなかった。

しかし実名制が実行されて以来、ユーザーの個人情報データがデータの形式でネット上に大量に蓄積され、元々ネット社会の隠匿性は大幅弱くなった。2006 年頃から、人肉検索が爆発的に流行になった。多くの場合で善意、正義を語るものであり、社会道徳と秩序の維持、権力者に対する監督、民主化の推進などの場面で活躍し、文明社会の建設に積極的な役割を果たしている。一方、標的にした人物の個人情報を暴露したり攻撃したりすることによって、守られるべき公民権利が侵害されてしまうことも無視できない。特に 2008 頃から人肉検索の矛先が汚職役人や行政の監督に向くようになり、一部の基層政府は人肉検索に対して相応の政策を取り決め始めた。当時、場違いな微笑一つで人生を棒に振った「時計アニキ」、ネット世論で警察に圧力をかけて隠蔽疑いの捜査結果を変えた「時速 70 キロ事件」が次々に起こって、国民とよく接触する基層政府は人肉検索の力に恐れるのも無理ではない。基層政府と違って、中央政府はこの間(2007 年～2009 年)にただオンラインコンテンツを規範するよう実名制を推進しただけで、人肉検索に対して明確に対応する取締対策を出さなかった。

中国におけるネット社会ガバナンスの推進は、一言でいうと、バーチャル・ワールドを現実社会に引き込む過程である。中国政府はバーチャルなネット社会を確実に規範できるように実名制を着実に推進しながら、社会安定を維持するために世論のコントロールに力を入れた。偶に「緑壩・花季護航」やオンラインゲーム依存防止システムなどのような対応性の強いシステムを開発するが、往々予期した効果が達成できず、その存在さえ知らない一般人が大勢いる。インターネット上の各種サービスを提供する業者も、アカウントセキュリティやネット社会秩序の規範などについて具体的な措置を講じたが、多くは本質に触れていない表面的な作業であった。

現状を改善するには、総合 ID が必要であると筆者は思う。

インターネット上には様々なサービスがあり、長年の利用に伴って、所持のアカウント数も増えてきている。特に実名制の実施によって、アカウント登録が必要以上に要求されている。そのため、パスワードを忘れてしまったような事態や、そもそもアカウントを作成したことすら忘れてしまったのも珍しいことではない。総合 ID は、まず ID の利便性問題を解決できる。

また、ID の重要性を高めて、その重要性をユーザーに自覚させることができる。従って、アカウント共有や育成代行、不正ツールの利用などの現象を減らす同時に、オンラインゲーム依存防止システムを有効にさせることができる。

そして、ユーザー情報の安全性を高め、実名制の既存欠陥を補うことができる。

最後に、インターネット調査、投票などの結果の有効性を高める。さらに総合 ID が実現されたら、ネット上で信用評価制度を創設し、公正、公平の社会気風の形成に役に立つ。

総合 ID の他に、現在実在の ID システムを改良する必要がある。アカウントの安全性は重要であるが、ユーザー支持の欠如で、予期した効果に達せなかった状況も珍しくない。対応策を制定する時、安全性と便利性両方とも検討すべきである。パスワードの安全性に拘らなくて、図 6-1 のように IP Geolocation と多要素認証を活用して、ユーザーに与える不便を軽減する上で、アカウント窃盗事件を有効に防止できるはずである。

最も重要なのは、制度の設立やシステムの改良ではなく、実際行政中の問題である。習近平国家主席は「すべての権力を、制度の籠に入れるべきである」と言った。そこで、籠から抜け出せないように、番人が必要であると筆者は思う。近年、サイバーメディアの普及によって、国民が様々な情報を接するチャンスがどんどん多くなった。従って、知識や法的観念、世界観等々総合素質が高くなってきている。敏感語フィルタリングやコメント削除などネット上の言論統制を緩和して、ネチズンに自由に議論させ、結果は自己管理能力や責任感などを高めることが期待できるであろう。というわけで、その番人は政府の紀律監督部門に限らなくて、民間の力も活用すべきである。

ネット上の不良情報に対して、単に削除するだけではなく、投稿を削除せずに、不良の内容を隠して、その下に処置の理由をちゃんと並べたてる。そうすると、ネチズンとの衝突が減少する。また、実名制と総合 ID を通じて、投稿者の身分を確定し、実情に対応して現実社会の法律で裁く。こうしたら、言論の自由と知る権利を保障しながら、不良情報を散布する者に対して公正で公平な処置ができるはずである。

キーワード: ネット社会ガバナンス、ID システム、アカウントセキュリティ、実名制、情報漏洩、