

インターネットのセルフガバナンスについて

伊藤博文

はじめに

1. インターネットの特徴
 - 1-1. インターネットの発展史
 - 1-2. UNIX 文化
 - 1-3. 自律・分散・協調

2. インターネットのセルフガバナンス
 - 2-1. 政府の介入
 - 2-1-1. 無視から介入へ
 - 2-1-2. DNS を巡る葛藤
 - 2-1-3. IT 基本戦略
 - 2-2. セルフガバナンス
 - 2-2-1. CDA 判決の意義
 - 2-2-2. ICANN の意味するもの

3. 新たなるセルフガバナンス
 - 3-1. 自律・分散・協調とセルフガバナンス
 - 3-2. テクノロジーが法を超える
 - 3-3. テストベッドとゾーニング
 - 3-3-1. 標準化とテストベッド
 - 3-3-2. セキュリティによるゾーニング

おわりに

はじめに

インターネットの普及が進むにつれて、ネットワーク上での世界、つまりサイバースペース社会の問題がクローズアップされてきた。サイバースペースとは、インターネットという世界規模のコンピュータ・ネットワーク上で行われている情報のやりとりから生ずる仮想現実社会を指し、これはネットワーク上に存在し、我々の棲む現実社会とは一線を画する社会である。このサイバースペース上での法的問題としては、ネットワーク犯罪や名誉毀損、知的財産権とくに著作権保護問題、コンテンツ規制の問題といった形で現れているが、未だ抜本的な解決策も見いだせず、またその将来的な展望も無い状態である。この閉塞状態の一因として、そもそもサイバースペースとはどのような社会なのかについての議論が殆どなされてこなかったことが挙げられよう。本稿は、このサイバースペースの特質を明らかにして、その特質に合わせた対処方法を提案するものである¹⁾。

1. インターネットの特徴

1-1. インターネット発展史

インターネットの起源は、冷戦期にあった1969年頃のアメリカ国防省高等研究計画局のARPANETから始まった。この核攻撃にも耐える通信網開発研究が、今日のインターネットの基礎となる「パケット通信」

と「自律・分散・協調型」という特徴を持ったネットワークを生んだのである²⁾。

このインターネットの特徴のまず第一に、1964年にポール・バラン(Paul Baran)³⁾が考案した「パケット通信」がある。たとえ全面核戦争により一部の通信が遮断されても、別経路で通信を行うというネットワークである。この特徴は情報をパケット(小包)というごく小さな単位に分割し、相手先を指定して細切れに送り、バラバラに目的地へパケツ・リレー式に送る。受け取った方がそれを合成復元することにより情報伝達が完了する。たとえ、個々のパケットが別々の経路を通過して送付された順に到着しなくても、受信先で発信の順に並べ替えられて元に戻されるので、受け手においては全く支障はない。このパケット通信方法は、電話回線網とは根本的に異なるネットワークである。中央集中型のネットワークである電話回線網の場合は、発信元から受信先へと二点間のコネクションを張り、通話中はその回線が専有され維持される。一方、インターネットの場合にはそのようなコネクションはなく、無言状態でも回線を専有し続ける電話回線とは異なる。今日、多くのインターネットユーザーがダイアルアップという電話回線経由の接続方法でインターネットに接続している。ダイアルアップは電話回線網を使わざるを得ないという意味で、本来のインターネット接続の形(たとえば専用線接続)とは異なり、インターネット本来の通信形態を実現していないと

1) 本論文と併せて、コンピュータ法学(CaLS)のホームページ(<http://cals2.sozo2.ac.jp>)をご覧ください。以下のメールアドレスに意見や批判を送付していただければ幸いです。hirofumim@sozo.ac.jp。

2) インターネットの発達史についての詳しい説明はここでは割愛させていただく。インターネットの歴史については、以下のサイト参照。http://www.computerhistory.org/exhibits/internet_history/index.page , <http://www.tohwa-u.ac.jp/~shio/Lecture/CImNET/inhouse/CImNET001-J.html>

3) <http://www.rand.org/publications/RM/baran.list.html>

いう意味で、インターネットは未だ発展途上にあると言える。

第二に、「自律・分散・協調型」である。インターネットは自律・分散・協調型のネットワークであり、個々のネットワークを管理するネットワーク管理者はいるが、相互に接続されたネットワーク全体を中央集権的に集中管理する管理者および管理体制は存在しない。もともと軍用だったネットワークに大学や研究所といった研究教育機関が次々に接続し、これを NSF (National Science Foundation) がサポートし、研究教育に用途を限ってきたネットワークなのであった。個別に一つのコンピュータ・ネットワークとして独立していたネットワーク同士が対等な立場で相互接続を行って発展してきたのである。インターネットは、商用目的の利用が可能となったのち NSF が 95 年にはインターネットから撤退し、今日の爆発的なインターネット普及期を迎えることとなったのである。また、インターネットの基礎を形作るプロトコル(通信規約)は 1973 年ビント・サーフ (Vinton G. Cerf)⁴⁾ とボブ・カーン (Robert E. Kahn)⁵⁾ によって開発された TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) であり、インターネット独自の通信規格である。このプロトコルをネットワークが理解することが、分散化したネットワークに求められ

る最低限の標準化であり、このプロトコル技術上で行われる通信技術が効率的に動作するように、各ネットワーク間で協調が行われているのである。今や地球全体を網羅するネットワークとなったインターネットは、民族、国家、宗教を越えて、相互に協調しなければ成り立たないネットワークとなっている。

そして、プルからプッシュへとインターネット上のコミュニケーション形態が変化し、ブロードバンドによる高速常時接続環境の早い実現が叫ばれる今日も、インターネットはこの二つの特徴を併せ持ったまま発展し続けているのである。

1-2. UNIX 文化

インターネットの発展を支えてきた精神的支柱の一つに UNIX 文化⁶⁾ があり、インターネット技術の開発において重要な役割を果たしてきた。

1990 年代以前のインターネットは、軍、大学や企業の研究所といった中で開発されてきたネットワーク技術の集大成であったが、95 年以降商用化されてからのインターネット技術開発の主体は、カリフォルニア州のシリコンバレーに拠点を置く若いベンチャー企業の技術者達に移っていった。軍から大学の研究者、そして民間ベンチャー企業へという、このインターネット技術の

4) http://www.chienowa.co.jp/frame1/ijinden2/Vinton_Cerf.html

5) <http://www.cnri.reston.va.us/bios/kahn.html>, <http://media.iuss.unipv.it/kahn.html>

6) 代表的なものには、GNU (グヌーと読む) がある。このプロジェクトの概要は、<http://www.gnu.org/gnu/gnu-history.ja.html> 参照。「GNU が完成すると、誰でも空気のように、優れたシステムソフトウェアを無料で手に入れることができる」と GNU 宣言は述べている。GNU の創設者ストールマン (Richard M. Stallman) については、http://www.chienowa.co.jp/frame1/ijinden2/Richard_Stallman.html 参照。Don Libes, Sandy Ressler 著・福崎俊博訳『Life with UNIX ~ UNIX を愛するすべての人に~』アスキー出版(1990)。UNIX がインターネット発展にもたらした影響は多大であるが、一方で今日のインターネットの爆発的普及に貢献しているのはマイクロソフト社である。UNIX 対マイクロソフト (Windows) の対立は根が深く、インターネット発展には少なからずも影響を与えている。

流れの背景にあるのは、商用化に伴う民間からの利用要求の高まりを受けて、大学から飛び出していった若手研究者らが、インターネット・プロバイダーといった商用目的のインターネット接続サービスや、各種の応用ソフトウェアを提供するベンチャー企業を誕生させ、これらがインターネットそのものを支えてきたことにある。これらのベンチャー企業は、当初は町工場的なビジネスだったが、徐々に大事業化し、勝ち残った者は株式を公開して巨額の資産を得た創業者も、少なからず登場していることは広く知られている⁷⁾。

これらの若い企業家達に共通する文化は、大企業にありがちな伝統的なトップダウン形式の経営体質ではなく、ボトムアップ形式で会社を経営し、自分のペットをオフィスに連れ込み仕事でもペットと一緒に過ごし、自由な時間に出退社し、制服や就業規則に縛られない環境で仕事をするというものである。70年代の西海岸で吹き荒れたヒッピー文化を受け継ぐ者達であり、カウンター・カルチャーを好み、束縛からの自由と権力の不当な介入を嫌い、権力と常に対峙し、社会的奉仕精神を忘れない文化である。

UNIX文化は、当初は一部のハッカーと呼ばれる天才的なプログラマー達に育てられ、後にこのようなベンチャー世代の若者に引き継がれていく。善意のボランティア精神溢れる優秀なプログラマー達が、OSとしてのUNIX、そこから派生したLINUX、WWW

サーバーとして有名なAPACHE、メールサーバーSENDMAILなどを、すべて無料で誰でも使えるフリーソフトとして、多くの人に公開・提供し、次々と改良を重ねて発展させてきた。現在のインターネットの基礎技術そのものが、このようなUNIX文化の下で作り上げられたと言えるであろう。

1-3. 自律・分散・協調

インターネットは自律・分散・協調型のネットワークとして発展してきた⁸⁾。個々のネットワークを管理する大学や企業などのネットワーク管理者はいるが、ネットワーク全体を集中管理する管理者は存在しない。また、これ故にネットワークにトラブルがおきても誰かが責任を持って直してくれる体制ではない。

インターネットは、誰にでも開かれたオープンで階層を持たないフラットなネットワークであり、誰もが自由に参加でき、接続している相手ならば誰とでも自由に相互接続でき、ネットワークに関する技術が全ての人に公開され、原理的にはすべてのユーザーが詳細な構造技術を知ることが可能であり、インターネット・ユーザーに利用上のあらゆる自己責任が課せられるシステムとなっている。つまり、「自律性を持った構成要素(個)が幾つか集まり、相互の情報交換(通信)を通じて協調を図ることにより、全体としての秩序とそれに伴う機能を生成するシステム」⁹⁾なのである。

7) <http://www.chienowa.co.jp/frame1/topics/netscape.HTML> , <http://cruel.org/freeware/hackerdom.html>

8) 会津泉「ネット社会は誰が管理する(2000年)」<http://www.anr.org/old/html/output/2000/200007.htm> , 同「インターネット・ガバナンスIFWPのプロセスの報告と教訓」(1998年)http://www.anr.org/old/html/output/98/IFWP_rpt.htm , 高橋徹「gTLDに対する見解 インターネットガバナンスの前進のために」<http://www.iaj.or.jp/whatsnew/InetGov/gp.html> (1998年)参照。

9) 吉川幸雄・鯉坂誠之・楨原哲生「デジタル革命の進展がもたらした場所非依存性に関する基礎的研究」http://www.geocities.co.jp/Milano-Aoyama/7295/index_04.html , およびそこでの参考文献参照。

2. インターネットのセルフガバナンス

インターネットの爆発的普及を迎えた90年代後半、世界中のインターネット・ユーザーが直面してきた課題の一つが、セルフガバナンス(自己統治)あるいはセルフ・レギュレーション(自己規制)という、インターネットの管理運用体制をめぐる問題である。いまやインターネットは、全世界で2億7,550万人という人々が毎日の仕事や生活に欠かせない手段として利用するようになって¹⁰⁾。これほどまでに成長し多大な影響力をもつネットワークを、誰がどのように管理するかという方法と仕組みの問題が、今問われるようになったことは自明のことと言えよう。

2-1. 政府の介入

2-1-1. 無視から介入へ

インターネットが開発され始めた1960年代以降未だそれが揺籃期にあるとき、各国政府はインターネットそのものには全く関心が無く、干渉しようとも利用しようとも考えていなかった。しかし、商用利用が認められインターネットが爆発的な普及を見せるにつけて、徐々に政府自らの権限を拡充しようとする各国政府が干渉を始めるのである¹¹⁾。

政府のインターネット介入には、いくつかの側面があるが、一番大きなものは、インターネットの利用者が増えれば社会的な影響力が増し、その利用にあたり政府が関

与するのは当然との考え方である。インターネットは国際的なネットワークであるにもかかわらず、中央集権的な管理機構を持たない大きな無法地帯となっているという見方が次第に支配的になってくと、ますます政府の介入は顕著となる。

アメリカ合州国やシンガポールといったインターネット先進国は、IT革命の名の下に国家戦略として、経済、教育、通信といった分野で積極的にインターネットを取り入れる政策を取り始めている。日本も例外でなく、IT立国として21世紀に向けたIT基本戦略¹²⁾を打ち出したのも記憶に新しい。

たとえば、アメリカ合州国政府は、1998年1月末に出したグリーンペーパー¹³⁾の冒頭で、次のように述べている。「今日のインターネットは、パケットスイッチング技術及びコミュニケーション・ネットワークに対する米国政府の投資から生まれた結果である。これらは、DARPA(Defence Advanced Research Project Agency)、NSF(National Science Foundation)、その他米国研究機関との契約に基づいて進められたものである。米国政府は、NSFを通じてネットワーク技術のボトムアップ的な開発を奨励してきた。これによって、研究・教育のためのネットワークとしてNSFNETが構築された。NSFNETは、幅広い分野における応用を促進し、1992年、米国議会は、NSFに対して、NSFNETを商用化するための法的な権限を与えた。これが今日のインターネットの基礎となっている。旧体制の

10) 『平成12年通信白書』第一章第一節 <http://www.mpt.go.jp/policyreports/japanese/papers/h12/1-index.html>

11) 白田秀彰「アメリカにおけるインターネットへの司法権力の介入」<http://orion.mt.tama.hosei.ac.jp/hideaki/iaj964.htm> 参照。

12) 日本政府のIT戦略会議については、http://www.kantei.go.jp/jp/it/index_it.html

13) “Green Paper” 翻訳文 <http://www.nic.ad.jp/jp/internet/doc-j/icann/bunsho-green.html>

遺産として、ドメインネームシステム (DNS) の大きな部分は、未だ米国政府機関との契約に基づいて運営されている。確かにアメリカ政府の資金援助の下にインターネット開発は行われてきたが、このような爆発的普及を予想して投資していたわけではなく、この恩着せがましい表現には、多くのインターネット・ユーザーから反感をかったのも事実である。

この各国政府の変貌ぶりは、これまでの古き良き UNIX 文化を好むインターネット・ユーザーにとっては脅威である。政府介入がそのままインターネットのセルフガバナンスを否定しまう可能性が高いからである。以下に、その政府の権力介入について実例を見ていくこととする。

2-1-2. DNS を巡る葛藤

1984 年に開発された、DNS (Domain Name System) というインターネット上の名前解決システムについて、政府介入という問題が起きた。

まず、DNS について説明しよう。DNS は、「TCP/IP ネットワーク環境において、ホスト名から、対応する IP アドレスを取得できるようにするサービスを提供するシステム」¹⁴⁾ である。インターネットで使われる標準プロトコル TCP/IP では、ネットワーク上に存在するコンピュータすべてに IP アドレス (例えば 210.119.164.128) という 12 桁の数字を付けている。二台のコンピュータ間で通信を行う場合、送信側のコンピュータ上に在る情報を受信側のコンピュータが入手するためには、この IP アドレスを受信側のコンピュータ (例えばブラウザ) は必要

とするのである。しかし、通信のやりとりをするのに毎回、意味のない 12 桁の数字の羅列を打ち込むのでは人間に分かりにくいので、これとは別にホスト名と呼ばれる英数字や記号からなる名前を付けている (たとえば, sozo.ac.jp)。このホスト名から IP アドレスを求めることを名前解決 (ドメイン名解決) といい、この作業を行うのが DNS なのである。DNS サーバは、ホスト名と IP アドレスの対応関係を記述したデータベースを管理しており、クライアントからの要求に応じて、ホスト名からその IP アドレスを参照できるようになっている。これによりユーザーは、憶えにくく、分かりにくい IP アドレスではなく、ホストの名前を指定してネットワークにアクセスできるようになる。

そこで次に問題となるのが、ホスト名である。インターネットが商用化されるに連れ、ホスト名が登録商標的な意味を持つようになる。たとえば、<http://www.jal.com> は JAL (日本航空) のホームページのように推測しそうだが実は異なる。カリフォルニア州在住の John A. Lettelleir 氏が自らのイニシャルを取って、[jal.com](http://www.jal.com) というドメイン名を 1993 年に日本航空に先立って取得しており、Lettelleir 氏が高額で [jal.com](http://www.jal.com) というドメイン名を日本航空に売ると申し出た。しかし日本航空はこれを断り訴訟にまで持ち込んだが敗訴して結局、日本航空の URL は <http://www.jal.co.jp> とならざるを得なかった。このように、他者の商標に関連するドメイン名を意図的に取得して、これを法外な値段で売りつける悪質なドメイン名登録行為をサイバー・スクワッシング

14) アスキーデジタル用語辞典 <http://www.ascii.co.jp/ghelp/12/001283.html> による。

(Cybersquatting)と呼び、これが深刻な問題となっている。まさにこれがDNSを巡る争いの主たる争点である。

アメリカ合州国政府のドメイン名を巡るインターネットへの介入は、1998年1月30日の「インターネットの名前及びアドレスの技術的管理の改善についての提案 ディスカッション・ドラフト」、通称グリーンペーパーから始まる。アメリカ合州国大統領上級顧問アイラ・マガジナー(Ira Magaziner)氏によるグリーンペーパーでは、名前解決を行うDNSの進むべき方向について、4つの原則を明らかにしている。まず第一に、インターネットはセルフ・ガバナンスという民間の協調によって動いていくことが重要である。第二に、インターネットは世界規模の組織である。第三に、ドメイン名を決めるために新しい組織を作る必要性を唱え、その組織運営の仕方をアメリカ政府が定義する。第四に、ドメイン名を決める組織をアメリカ政府が監視する。このグリーンペーパーは、インターネットの発展にはアメリカ国民の税金が使われたことを強調し、これまでドメイン名等の管理を行ってきたIANA(Internet Assigned Numbers Authority)に代わる国際的な新法人を、アメリカ国法の下で、民間主体で設立することが提案され、アメリカ政府の団体である全米科学財団との契約を終結させ、インターネットの運用管理からいづれ手を引くとした内容であった。

この提案には、世界中のインターネット関連グループから600通以上のコメントが寄せられ、その多くは批判的なものであ

た。特に提案内容の第三、第四について、アメリカの意向が強くなり過ぎ、細かいところまで関与し過ぎるとの批判が多くみられた。これを後押しする形で、インターネット上でアメリカ一国が覇権を握りそうな情勢に各国政府も反対した。EU政府や日本政府なども強い懸念を表明した。このような批判を基に、アメリカ政府は、ディスカッション・ドラフトへの建設的な提案を受け入れ、最終案を1998年4月にはまとめると表明した。そして2ヶ月遅れの98年6月5日、グリーン・ペーパーの改訂版にあたる「ホワイトペーパー」¹⁵⁾が発表された。多方面からの批判を踏まえて、グリーンペーパーの内容を大幅に修正し、非営利、ボトムアップ、民間主導といったインターネットの主たる原理は維持しつつも、新法人の機能、組織形態などの具体的な内容はすべて民間に委ねるというもので、アメリカ色が払拭されたので、大筋では各国関係者から歓迎されたのである。

このホワイトペーパーに基づき、新たにICANN(Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)という組織が1998年秋に創設された。ICANNは、アメリカで法人登記した民間の非営利法人であり、その主たる仕事は、ドメイン名、IPアドレス、プロトコル、ルートサーバなどのインターネットの基盤となる資源を、民間主導でグローバルに調整することとなっている。

ここにおいても、アメリカ政府のインターネット介入がインターネットに関連する人々から拒絶され、セルフガバナンスに則った形での新しい管理運営機構が誕生したのである。

15) “White Paper” 翻訳文 <http://www.nic.ad.jp/internet/doc-j/icann/bunsho-white.html>

2-1-3. IT 基本戦略

日本において、2001年1月6日から施行された「高度情報通信ネットワーク社会形成基本法(通称、IT基本法)」の基本理念として、IT戦略会議が2000年11月27日に公表したIT基本戦略では、IT革命の歴史的意義を次のように述べている。「コンピュータや通信技術の急速な発展とともに世界規模で進行するIT革命は、18世紀に英国で始まった産業革命に匹敵する歴史的な大転換を社会にもたらそうとしている。産業革命では、蒸気機関の発明を発端とする動力技術の進歩が世界を農業社会から工業社会に移行させ、個人、企業、国家の社会経済活動のあり方を一変させた。これに対して、インターネットを中心とするITの進歩は、情報流通の費用と時間を劇的に低下させ、密度の高い情報のやり取りを容易にすることにより、人と人との関係、人と組織との関係、人と社会との関係を一変させる。この結果、世界は知識の相互連鎖的な進化により高度な付加価値が生み出される知識創発型社会に急速に移行していくと考えられる。」とする¹⁶⁾。

この発想の基本は、アルビン・トフラー

の『第三の波』¹⁷⁾に依拠すると考えることができようが、ここでの発想が、「インターネットを中心とするITの進歩は、…人と組織との関係、人と社会との関係を一変させる」という意味をどの程度までの変化と考えているのかが大きな問題である。アルビン・トフラーによれば、「第三の波はわれわれの家族関係を崩壊させ、経済の基盤をゆるがし、政治体制を麻痺させ、価値体系を粉砕してすべての人間に影響をおよぼす。それはすべての古い権力関係に挑戦する。またその地位をおびやかされはじめた現代社会のエリートたちの特権や特典に対しても、挑戦を開始している。そして、この波が未来に向けて展開される主要な権力闘争の背景をなすことになる。」つまり、IT革命は、国家・政府そのものをも変えるべく、権力に巣くうエリート達に権力闘争を挑む勢力となると指摘しているにもかかわらず、政府はこれを推進する政策をとる。国家・政府という組織自体が無くなる可能性を国家・政府みずからが、より確実なものにする政策をなぜ推進していくのだろうかという疑問が残る。

これに対しては、政府はそこまでは認識

16) 高度情報通信ネットワーク社会形成基本法(通称IT基本法)は、次のように規定している。

第一条 この法律は、情報通信技術の活用により世界的規模で生じている急激かつ大幅な社会経済構造の変化に適確に対応することの緊要性にかんがみ、高度情報通信ネットワーク社会の形成に関し、基本理念及び施策の策定に係る基本方針を定め、国及び地方公共団体の責務を明らかにし、並びに高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部を設置するとともに、高度情報通信ネットワーク社会の形成に関する重点計画の作成について定めることにより、高度情報通信ネットワーク社会の形成に関する施策を迅速かつ重点的に推進することを目的とする。

第二条 この法律において「高度情報通信ネットワーク社会」とは、インターネットその他の高度情報通信ネットワークを通じて自由かつ安全に多様な情報又は知識を世界的規模で入手し、共有し、又は発信することにより、あらゆる分野における創造的かつ活力ある発展が可能となる社会をいう。

第三条 高度情報通信ネットワーク社会の形成は、すべての国民が、インターネットその他の高度情報通信ネットワークを容易にかつ主体的に利用する機会を有し、その利用の機会を通じて個々の能力を創造的かつ最大限に発揮することが可能となり、もって情報通信技術の恵沢をあまねく享受できる社会が実現されることを旨として、行われなければならない。

17) アルビン・トフラー/徳山二郎監修・鈴木健次・桜井元雄・他訳『第三の波』日本放送出版協会(1980年)20頁。

していない考えるのは早計であろうから、政府はわかっているやらざるを得ないというのが実状というところであろう。政府という国家権力がインターネットに関する事柄に様々な形で介入してくることは、インターネット本来が発展していく方向を歪める可能性がある。それは相矛盾する勢力だからである。今、各国政府がインターネットのガバナンスに介入しようとするのは、近未来に向けての自らの保身の為の楔を打っているのに過ぎないという側面を忘れてはならないであろう。政府の行うべきことは、IT戦略を打ち出して自らの発言力を強めるのではなく、これまで行ってきた様々な規制を緩和することがインターネット発展のためには一番必要なものなのである。

2-2. セルフガバナンス

インターネットのセルフガバナンスを支えるものとして、アメリカ連邦最高裁判所のCDA判決とICANNを挙げることができる。前者は、司法的判断により政府介入を退けたという意味において、セルフガバナンスには優位に働き、後者はこれからのセルフガバナンスのあり方を問うものとして重要である。

2-2-1. CDA 判決の意義

アメリカ連邦最高裁判所は、1997年6月27日、インターネット上でわいせつな画像や文書の流布を禁じた「通信品位法(CDA: Communications Decency Act)」の「みだらな通信」条項と「明らかに不快な表示」条項

は合州国憲法修正第1条によって保障される「言論の自由」を制限するものであるとの違憲判決¹⁸⁾を下した。インターネットへの法規制に関して連邦最高裁が示した初の判断であり、各方面に大きな影響をもたらした。このアメリカ連邦最高裁判所が下したCDA判決の結論に対し、インターネット規制に反対していた団体などは歓迎の声明を出し、インターネットのセルフガバナンスを支持する立場からも、政府権力からの自由を訴える立場からも歓迎された。このCDA判決は、インターネットのセルフガバナンスを求める人々にとっての大きな拠り所となっており、アメリカ政府がインターネットに介入しようとしたのを防いだという意味において意義深い。その後、クリントン政権は積極的にインターネットに介入する立場から静観する立場へと政策変更を行い、インターネット上には自由の風が吹き続けている。

2-2-2. ICANN の意味するもの

上述の2-1-2において説明したように、インターネットのセルフガバナンスを行う上で、ICANNという組織¹⁹⁾が重要な役割を果たしており、その運営には各方面から大きな期待が寄せられている。

ICANN(Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)は、ホワイトペーパーに基づき、1998年秋に創設され、アメリカで登記された民間の非営利法人であり、その主な役割は、ドメイン名、IPアドレス、プロトコル、ルートサーバなどのインターネットの基盤となる資源を、民間主導でグ

18) Reno, Attorney General of the United States, et al. v. American Civil Liberties Union et al., 521 U.S. 844; 117 S. Ct. 2329 (1997).

19) ICANN については <http://www.nic.ad.jp/jp/intl/organization/icann/about.html> 参照。

ローバルに調整することとなっている。この組織の目的は、「インターネットの安定的運用に対する政府の負担を低減し、かつ世界的規模の公益を増進するという慈善および公共の目的を追求する」²⁰⁾ ことである。ICANNは、世界のインターネットユーザーが参加して、インターネットの安定的な運用を民間主導で、かつ世界的な視野に立つて行うために設置された非営利法人である。これまで大学や研究所などの研究者中心に運用されてきたインターネットを、現代の社会経済システムと調和が取れ、電子商取引等のビジネスの基盤として安定的に利用可能なものにもすることも目指し、特定の利害に偏重せず、インターネットの安定性を維持するという目標を掲げている。またICANNの組織は、世界中からのボランティアな参加を得て構成されている。インターネットの安定維持および発展促進における民間主導という原則に合わせるように、ICANNは、世界の各地域から偏りなく広く民間の参加者を求め、民主的な方法で議論を進めている。また、理事会における方針決定にあたっては、広く意見聴取を行ってから決定を行なうという方針を取っているのである。

ここで、ICANNの持つ問題点について指摘しておこう。それは、理事会の閉鎖性と資金的な問題に関するものである。

まず、理事会の閉鎖性についてである。ICANNはインターネットユーザーから広く意見聴取を行う姿勢を取っているにも関わらず、理事会そのものが非公開であるために、これが閉鎖的で非民主的であるとの批判が出ている。1998年10月、インター

ネットの創世記からの中心人物の一人で、それまで20年間にわたってドメイン名の管理を行ってきた南カリフォルニア大学のジョン・ポステル(Jonathan B. Postel)が初期役員を指名する形でICANNが立ち上がった。しかし、ポステルがまさにICANNが誕生しようとする矢先に突然世を去ってしまったので、この直後、当初ICANNの役員はだれがどういう経緯・基準で選んだのかうやむやになり、結局、ポステル一人を選んだことにされ選出人事の経緯は不問となってしまう、議論が一層混迷してしまっただけで、この選任人事に背後でアメリカ政府をはじめ各国政府の思惑などが絡んでいたのは当然のことであった。これに対し、ICANNは、「8月26日の理事会会議を公開で行い、オープンな意思決定過程を一般に示しました。...正式理事会は、より民主的に運営することを目指して各 Supporting Organization および一般会員から選挙などで選出された理事で構成することとなります。現在ICANNスタッフから、その一般会員のメンバーシップを確立するための提案が公開されています。」として民主的なメンバーを選出することを明言している。しかし、どこまでボトムアップの意見を吸い上げることのできるメンバーを選出できるかは、困難であることには変わりない。

もう一つの財源の問題は深刻である。つまりセルフガバナンスを標榜するならば如何なる組織からも資金援助を受けないのが当然のこととなるが、インターネット全体の基本的ルールを策定する母体に財源が無くしては国際会議など開くことはできなくなる。ICANNは、コスト回収の一案として

20) <http://www.nic.ad.jp/intl/ig-sg/ig-sg.html#ICANN>

gTLDへの課金を試みたが反対に遭い断念している。つまり、ICANNは、3月4日発表のポリシーステートメントにおいて、「.com」「.org」「.net」のレジストラに、1 SLD (Second Level Domain)につき最高\$1の登録料を課金することを提案したのであるが、この課金がドメイン名に対する課税と同視され、ICANNが本来の姿とは異なり権威主義的にインターネットを管理しようとしているとの批判が出て断念したのである。これに先立ち、アメリカ政府からの資金援助も既に断っており、資金難は深刻となっている。

これら問題に関して、慶応大学の村井純教授は次のように述べている。「グローバルなリソースの分配を調整したり、それをめぐる紛争をさばいたりするメカニズムや組織そのものを人類はまだ持っておらず、これを今後どのようにつくっていくかということです。グローバルなガバナンスを、どこかの国の政府が責任をもって行うのか、それとも国の政府という色をぜんぜん出さずにやっていけるのか。わたしは、インターネットのグローバルなガバナンスは、どこかの国の政府が動かすのではなくて、むしろインターネット・コミュニティを發展させていくなかで動かしていくのが健康だろうと思っていますが、(以下略)」としてインターネットのセルフガバナンスを支持する。

ICANNという組織の存在そのものがインターネットセルフガバナンスの象徴であり、矛盾の妥協点であると言えよう。つまり、インターネットは中央集権的な管理組織を持たないと言いつつも、ドメイン名と

いった問題を解決するには中央集権的な組織を必要としているのであり、それがICANNとなっている。また一方で、この組織をオープン、ボトムアップ、ボランティアというインターネット文化に合わせて運営しようとしても、国際的でグローバルな組織とならざるを得ないが故に、財政的にも運営方法を巡ってもコンセンサスが得られず、その理想と現実の狭間で揺れ動いているという状態である。ICANNのあり方は、インターネットのセルフガバナンスの一実験と捉えて、今後に期待すべきものはあるが、その前途は多難であると言わざるを得ない²¹⁾。

3. 新たなるセルフガバナンス

インターネットの成長はもはや揺籃期を過ぎている。揺籃期であるが故に、インターネットの幼少でひ弱な体質に対して法的規制を加えることは、その成長が止まる若しくはゆがんでしまうという主張をする時ではなくなっている。ユーザー数の爆発的な増加に伴い、われわれの社会の中に確実に根付いたことは間違いのない事実であるからこそ、これまでのような古きよきUNIX文化に則ったセルフガバナンスを続けることが可能かどうか、またどのような形態で行われるべきかが今検討されるべきなのである。

3-1. 自律・分散・協調と セルフガバナンス

インターネットの創世記以来、「インターネットは自律・分散・協調型のネットワー

21) インターネット・ガバナンス研究会 <http://www.nic.ad.jp/jp/intl/ig-sg/> 参照。

クであるので、セルフガバナンスが必要とされる」という基本原理に基づいて発展してきた。はたして、この基本原理は今日でも、そしてこれからも当てはまる不変な原理なのであろうか。また、インターネットが形作る社会は、自律・分散・協調型社会であるとも言われるが果たして本当なのであろうか。この点を検討してみたい。

まず「自律分散システムは、システム全体を統合する管理機構をもたず、システムを構成する各要素(サブシステム;個)が、システムの目的および環境、他の要素の挙動を認識し、それに基づいて自分の行動を自律的に決定することにより、要素間の協調を図り、全体として大域的秩序を形成または維持する(任務・目的を達成する)システムである。」と定義されている²²⁾。この定義の意味するところは、「個」と「全体」という関係が、「個」が自律性を保ち互いに距離的に分散していても、協調することにより全体としての機能が果たせることと考えることができよう。自律・分散・協調の三原理は、インターネット上のネットワーク技術という側面においては、TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) というインターネット独自の通信

規格とパケット通信方式を土台に実現されてきた。これと同様に、ガバナンスという側面においても同様の原理が貫徹されてきたのである。ここでは、個別に自律・分散・協調をセルフガバナンスという観点から、インターネットおよびその上で繰り返されているサイバースペースに当てはめてみることにする。

まず「自律」である。インターネットに接続するネットワークは「個」として自らの責任でもって管理・運用されることが基本で、外部からの影響力により管理されるわけではない。個のネットワーク内のユーザーは自らがパソコンが使える、ネットワークに接続できなければ利用できない。すべて個のネットワーク内で自己完結していなければ、インターネットに接続できないのである。個のネットワークは、必ず全責任者としての管理者を置き、この管理者の下にトップダウン形式の自治が行われているのである。

しかし、今日のインターネットにおける「自律」という意味は、インターネット創世記から説かれてきた「自律」とは異なっている。かつてインターネットに多くの個のネットワークが接続して巨大化してく過程

22) 伊藤正美「自律分散システム研究の課題と将来」『計測と制御』vol 32, no 10. この自律分散システムを構成するための基本的要件として、以下の7点を掲げている。

- (a) システムを構成する個(要素)は多数あり、空間的に分散している(システムの分散性)
- (b) 各個は機能的に代替可能という意味で同質である(個の同質性)
- (c) 各個は自ら主体的に行動する(個の自律性, 自発性)
- (d) システムおよびそれを構成する個はエネルギー代謝のある開放系で、常に活性化される(ダイナミクス性)
- (e) 各個はシステム全体の大域的秩序に関する情報を持ち、多数の個の協調(結合, 相互作用)によってシステム全体の大域的秩序が形成または維持される(システムの秩序形成)
- そして、そこでは個間相互作用の場が存在する(相互作用の場)。なお、その場合の個間の情報のやりとりは局所的である(通信の局所性)
- (f) 個間の相互作用(個と個の結合)はあらかじめ設定されるのではなく、周囲の状況に応じて随時変化する(相互作用の非決定性, 自己組織性)
- (g) 目的や環境に変化があると、自らの構造(相互作用)を変化させて適応する(環境適応性)

では、自己完結したネットワークを相互に接続するという意味に於いて自律した社会を形成していたと言える。しかし今日、インターネットを始めようとする大多数の一般ユーザーにとって、自らがインターネットというグローバルなネットワークの一部を構成する個のネットワークの一ユーザーとなり、そのネットワーク管理者の管理下に置かれているという認識があるわけではない。自己完結し「自律」したネットワークを相互に結んでいるという考えは、インターネット開発当初の思想ではなかったのか。つまり、世界中でここまでインターネットが普及した今日、インターネットに接続するクライアント・コンピュータやLANは「自律」している必要は全くない。むしろ他律的なコンピュータである方が接続しやすいのではないか。十分な情報を提供された上での意思決定つまり Informed Consent がなされない限りは自律はあり得ない。

自律という意味では、「個」としてのネットワーク管理者の責任と権限をもっと明確にする必要がある。今のネットワーク管理者は単に技術的な知識を持った人が管理者に祭り上げられている傾向が強いが、これからは「個」のネットワークの自律性を強調するためにも、このネットワーク管理者の責任権限を強化していくことが不可欠となる。また、インターネットプロバイダーが運営するネットワークについても、対顧客という関係から曖昧になる規制ももっと権限を強化して、プロバイダー自身の責任を明確化していくことが必要となろう。

次に「分散」である。インターネット開発は核戦争にも耐えられる通信ネットワーク

構築という研究から始まったもので、一局に管理機能を集約してしまうと、ここを攻撃破壊されたら全機能が停止すると考え、すべての機能を「分散」させるという仕組みでネットワークの基本がつけられた。この意味でインターネットが「分散」化されたネットワークであることは間違いない。しかし今日のインターネットにおける分散は、どちらかという地球規模のネットワークという意味で地域的な分散という意味が強調されるべきと思われる。インターネットは分散しているというが、世界中に遍在しているというのは現状では幻想に過ぎず、一部地域に集中している。分散とは一系統でなく他系統を意味し、地球規模という観点からは多様性が生まれてこなければ分散とは言えないのではないか。「個」のネットワークがそのまま民族とか国家と同義になっているわけではなく、分散化された「個」のネットワークは、単に技術的なセグメント区画に過ぎない。技術的には意味を持つであろうが、ガバナンスという意味においては「分散」は、「個」に多様性が無ければ意味がない。

最後に「協調」である。つまり「分散」化されたネットワーク同士が相互接続され機能するためには、互いに標準化された共通のルールに基づいてネットワークを構築しなければならない。インターネットは、TCP/IPというインターネット独自の通信規格によってネットワーク相互を接続することにより、「個」のネットワーク同士の差異を吸収して、電子メールやホームページといった情報伝達方法が可能となっている。このTCP/IPという通信規格が世界で一番優れているものではないが、互いに接続し

合うためには、このプロトコルを受け入れなければインターネット接続できないために受け入れるということで、インターネットが拡大してきたのである。また刻々と進化するネットワーク技術に対応するためには、「テストベッド」という方法で、技術開発から標準化までの作業を自発的にボトムアップ形式で行い、最終的にこれが「デファクト・スタンダード」となり全体に行き渡るといふ技術開発形態が不可欠である。では、このインターネット社会では「協調」がなされていると言えるであろうか。これもインターネット開発初期の技術上の思想であり、これがインターネット上の規制ルールとしてどう具現化するのかは、これからの課題であろう。技術的な意味においての「協調」が標準化ルールの策定で行われても、ガバナンスという観点からの「協調」には何らかの強制力を持たなければ意味をなさないのである。

以上より、もはやインターネット上では自律・分散・協調型のセルフガバナンスは無理であると考えて、「規律・階層・統制」の社会へと再度戻り、国家連合の支配下におかれなければならないものと結論づけることができるであろうか。インターネット社会は、テクノロジーに裏打ちされた極度の「規律・階層・統制」社会になると結論せざるを得ないであろうか。これには否と答えなければならぬであろう。人は自由を好む。この自由を望む限りは、自律・分散・協調の三原理は貫徹されるべきであろう。しかしながら、これまで、技術的な側面から強調されてきた自律・分散・協調という

考えを、ガバナンスにまでそのまま類推するのは危険である。インターネット社会独自のガバナンスに対する新しい、自律・分散・協調が検討されなければならないのである。

3-2. テクノロジーが法を超える

セルフガバナンスを考えると、全ての人間が共通のルールに則り行動することが最低限必要な場面を想定する必要がある。たとえば、ネットワークを維持していくために一意のドメイン名を定める時のルール、またインターネット上でも行ってはいけない強行法規に触れる行為の処罰などは共通のルールが無ければ成り立たない。これは法の支配がこの範囲では及ぶということの意味する。インターネットのように高度に管理可能な社会、サイバースペースにおいては、法が国際性、即効性、実効性という点から上手く機能せず、テクノロジーが社会的により大きな役割を果たす²³⁾。サイバースペース上で起きている問題の幾つかでは、既存の法による紛争解決よりもテクノロジーによる解決の方が、効率的であり即効性がある場面が多々ある。強制力を持った規制という側面に注目するならば、法はテクノロジーの一種にすぎないとも考えることもできる。サイバースペース上で或ることを実現するためには、テクノロジーを必要とする。その一手段が法なのである。よって、サイバースペースで特定の行為を禁止しこれを強制的に行う場合は、立法により対処するよりも、この禁すべき行為ができなくなるようなテクノロジーを開発することの方がより効率的である。よって、サ

23) 伊藤博文「法とテクノロジー」豊橋創造大学短期大学部研究紀要第15号(1998年)16頁。

イバースペースでは、法はテクノロジーにより代替可能であると考えることができる。

3-3. テストベッドとゾーニング

インターネットのセルフガバナンスを考える上で、セルフガバナンスと法規制について考えた場合、インターネット上でセキュリティ技術を高め、ゾーンを作り、この中でテストベッドを行い最適な法ルールを作るという手法を検討してみたい。

3-3-1. 標準化とテストベッド

インターネットの「協調」という側面から、相互接続されたネットワークでは統一されたルールに従えば、個と個のネットワーク間で様々な情報交換や資源共有が容易になり、安定した更なる接続が可能となる。ネットワーク技術についても、「標準」があったほうが効率的である。インターネット上で国際標準となるネットワーク技術の決定方法は、他の国際標準の決定方法とは異なり、既述したようにテストベッドという手法で行われる²⁴⁾。

通常、国際的に標準となるべき技術の決定方法は、可能性のある技術のそのものを十分時間をかけ検討した後、国際会議の場などで一国一票で投票し、実地テストの候補となる技術を選び、実際にテストする計画を策定し、実際にテストを行い実用化をしていくというプロセスで行われる。当然のこととして、このような決定方法では実用化に何年もかかり、日進月歩以上の速度で進化するデジタル・テクノロジーには追いつけないのである。よって、何年もかけて標準と決まり実用化されても、その技術

はもやは陳腐化しており、実際の役には立たない。

これに対し、インターネット上での標準化作業で行われるテストベッドでは、とにかく、ある程度の使用実績をみて役立ちそうなものの中から、ある時点で標準を定め、この標準もまた次々と改良したり置き換えていくといった手法を取る。インターネットの標準化では、実績があって実際にネットワーク上で貢献をしているということの証明をし、これをアピールしていくというプロセスこそが現実的であり、最も重要となる。つまり、ネットワーク技術が、ユーザーと社会にどう貢献できるかということの評価は、実際に検証してユーザー自身がすべきであり、エンドユーザーがボトムアップ形式で「標準」を決定していくことが重要であり、評価の部分を一部の技術者や政治家達に任せるのは危険なのである。

3-3-2. セキュリティによるゾーニング

インターネットのセルフガバナンスと安定した法規制を両立させるために、インターネットにおける法規制のあり方としてゾーニングを提唱したい。ゾーニングは、行政法上の用語として用いられている。行政法上、一定の行政上の計画にもとづく地域規制を実施することをゾーニングと呼ぶ。これは地理的な位置関係からなされる特定区画と他地域との峻別である。

インターネット上のゾーニングとは、インターネット上に様々な特定区域を設けてゾーンを形成する。サイバースペース上に特定の者しか入れない区域を作り出すことである。ゾーニングは、法の根拠となる国

24) 村井純『インターネットⅡ 次世代への扉』岩波新書571(1998年)125頁参照。同じく http://www.joho-kyoto.or.jp/~monthly/278/index_1.html 参照。

家権力からは切り離されたサイバースペース上での特異な領域を形成する。「サイバースペースは、もう一つの基本的な方法において現実世界と異なる。つまりサイバースペースは適応性が高いのである。よって、サイバースペースの中に防壁を築きこの防壁が素性によって遮断させることも可能であり、サイバースペースをより現実世界に近いものとし、結果として、区域指定法(zoning law)により馴染みやすいものとすることができる。」²⁵⁾。たとえば、わいせつな図画を頒布するサイトを取り締まるとするならば、そのようなサイトを特定のゾーンに集め、高度なセキュリティ技術により認証を受けた者しか入れない仕組みを考案すべきである。また、このように特定のコンテンツを含むサイトに対して特定のユーザー(例えば未成年者)からのアクセスを禁ずるような高度なセキュリティ技術を、ゾーンの中でのテストベッドにより実験し、より効率的なテクノロジー(法技術)を開発しボトムアップで取捨選択することが望ましい。立法府が時間をかけて強制力のない法をかざして、セルフガバナンスの好まれるインターネット上で権力を振るおうとも意味がない。もっとも効率的で効果的なのは、高度なセキュリティおよび認証技術により形成されたゾーニングにより、テストベッドで選択された技術による規制が理想なのである。

おわりに

インターネットは、コンピュータ・ネッ

トワークを相互に接続したネットワークであるが、中央集権的な管理組織を持たず、セルフガバナンスを好む点において、これまでの社会とは異なるネットワーク社会(サイバースペース)を形成しつつある。インターネット上のセルフガバナンスに対する対応の差異は、基本的なスタンスとして、サイバースペースを現実社会の延長線上に捉えるか、それとも別個の新しい世界と捉えるかの差に尽きる。インターネットがわれわれの社会の未来であるならば、これまでに無い新たなガバナンスが必要となることは当然であろう。一方、現実社会の延長上に捉えれば、国家という基盤上で行われる現行法体系下で「規律・階層・統制」の社会としてサイバースペースを統制することとなる。

本稿の主張する、高度な認証技術により形成されるゾーニング内でのテストベッドによるテクノロジー(法技術)の適用実験が現実化するならば、三権分立という伝統的な法社会制度が崩れることとなる。もはや国家権力が立法するのではなく、インターネット自体がボトムアップなテストベッドによる法技術開発により法を形成していく。このような時代が来る可能性は極めて高いと考えられるのである。

25) 前掲註18 Reno判決におけるオコーナー判事の反対意見参照。サイバースペースの特質については、Andrew L. Shapiro, "The Control Revolution" A Century Foundation Book (1999); Lawrence Lessig, "Code and the other Laws of Cyberspace" Basic Books (1999) 参照。