

問題だらけのインターネット規制

世界のインターネット自由度 ランキングとは？

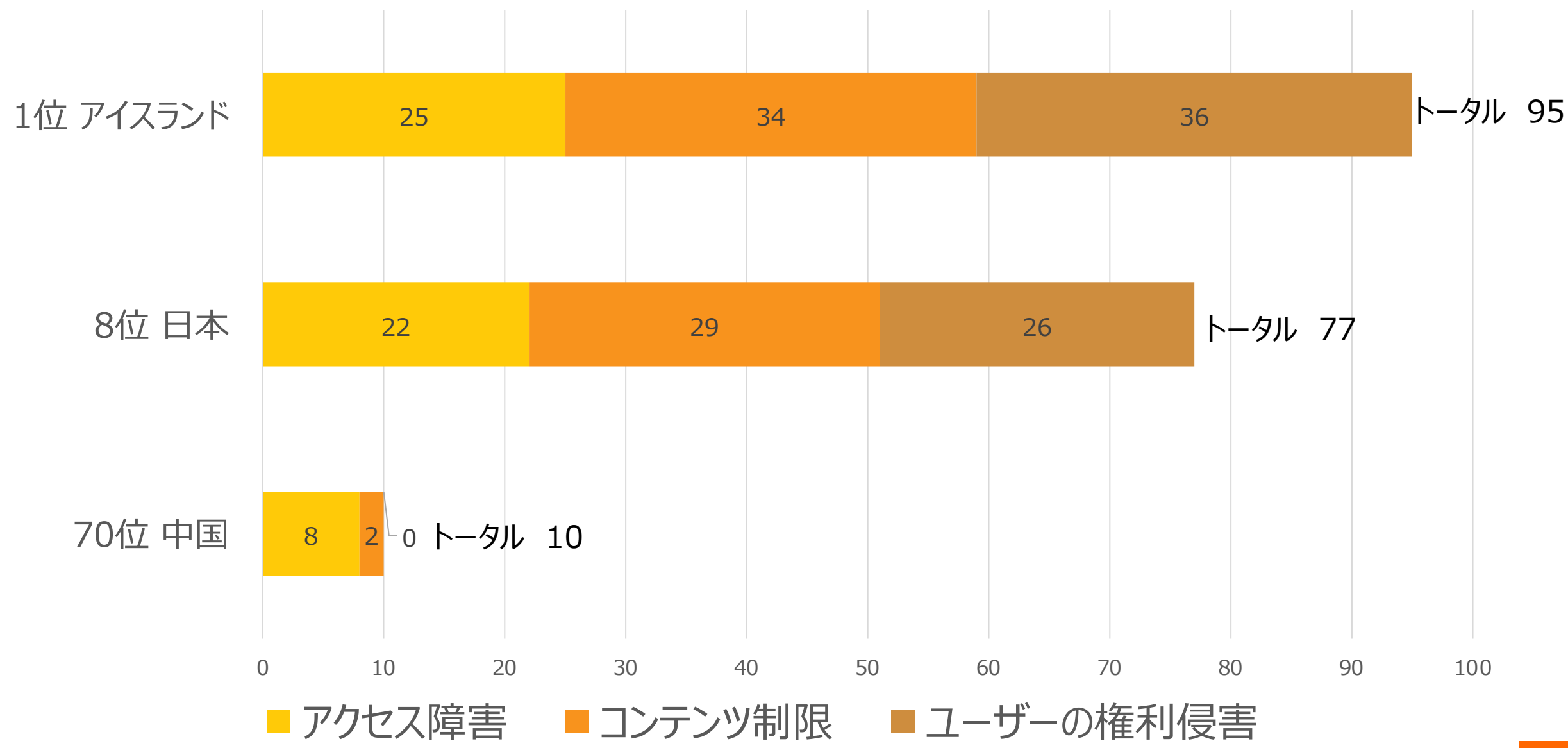
- ✓ Freedom Houseはインターネット及びデジタルメディアにおける言論・表現の自由度を調査。21の質問項目と100以上の詳細質問を設定・調査し、0-100ptsでスコア化し評価している。
- ✓ 評価項目
 - ① アクセス規制
 - ② コンテンツ規制
 - ③ ユーザー権利の侵害

2022年インターネットの自由度ランキング

(国際NGO団体のフリーダム・ハウスより)

順位	国名	前年度順位
1位	アイスランド	1位 (→)
2位	エストニア	2位 (→)
3位	コスタリカ	3位 (→)
8位	日本	10位 (↑2)
20位	韓国	19位 (↓1)
65位	ロシア	58位 (↓7)
70位	中国	70位 (→)

各国のスコア（点数が高い方が自由度が高い）



中国における規制

金盾（グレートファイヤーウォール）とは？

VPNの取締り

コンテンツの検閲の実際

インターネット安全法

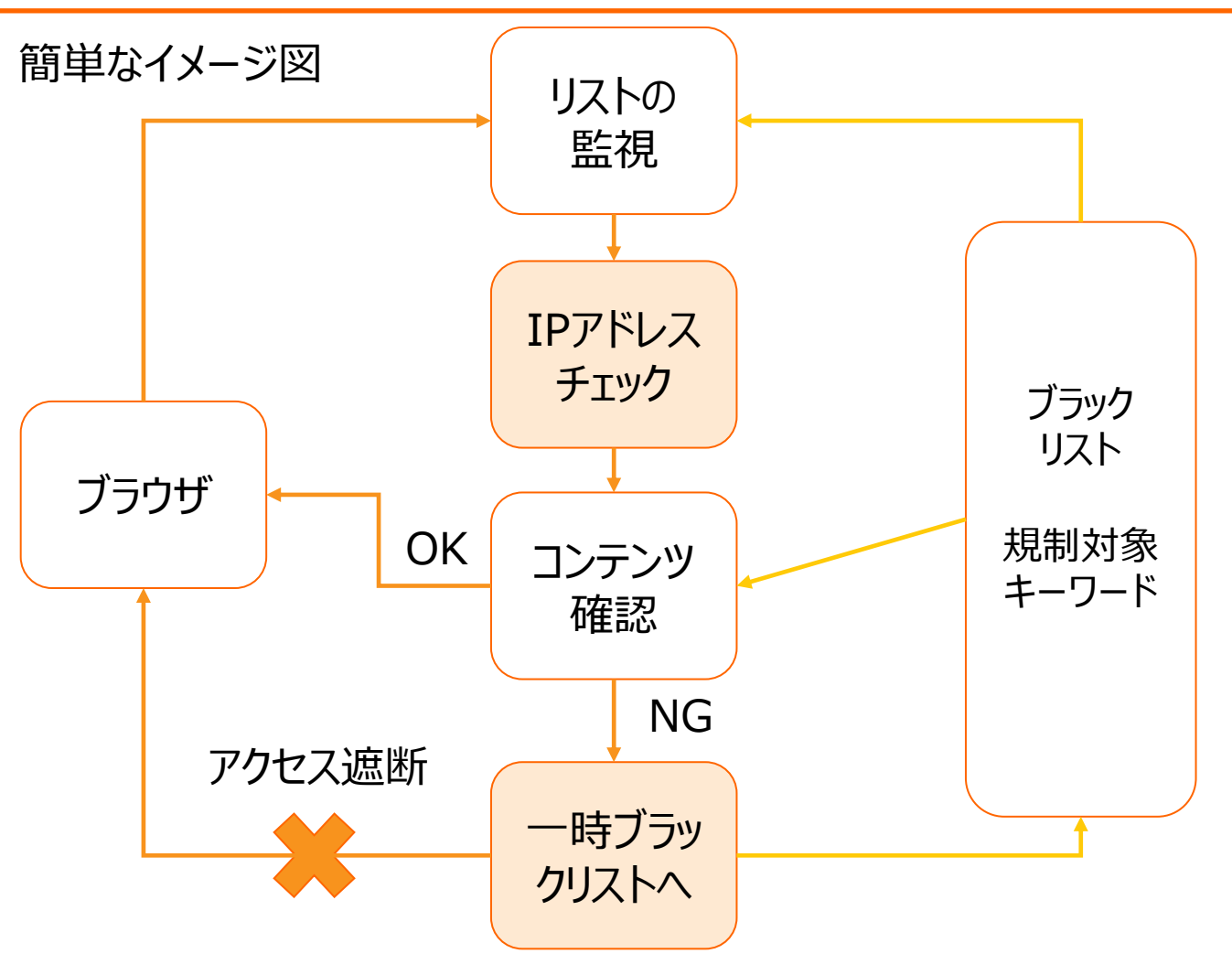
各種検閲

検閲の基準

その他の規制

金盾(グレートファイアウォール)とは

金盾：中国政府が運用するインターネット検閲システム



目的

1. 不利益情報の規制
2. 国内のIT市場の確保
3. 独自のITサービスの拡大

遮断している情報例

政治的問題
不都合な報道
反体制派からの情報発信
政治的啓発サイト
政府に批判的なSNSメッセージ
宗教サイト
ポルノサイト

- (ア) 政治的問題
- (イ) 政府に不都合な報道
- (ウ) 反体制派からの情報発信
- (エ) 政治的啓発サイト
- (オ) 政府に批判的なSNSメッセージ
- (カ) 宗教サイト
- (キ) ポルノサイト

中国：VPN使用を禁止するため通行人のスマホを検査

通行人のスマホ調べる警官、中国がネット規制を強化... 「ゼロコロナ」抗議の拡大阻止

2022/12/01 06:35

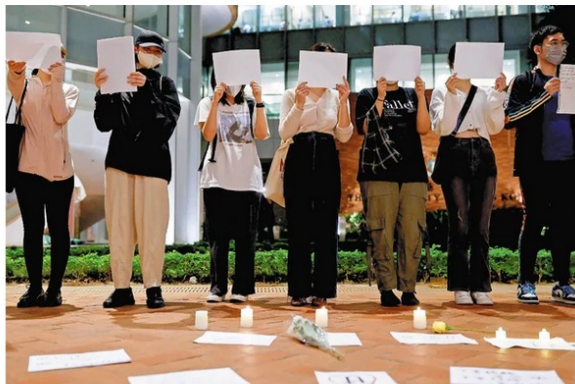
新型コロナ

この記事をスクラップする



【広州＝吉岡みゆき】中国で新型コロナウイルス対策「ゼロコロナ」への抗議行動が相次いだのを受け、中国当局が、抗議行動の参加者が情報交換の手段に使っていたテレグラムやツイッターなどのSNSと、ネット規制を突破する仮想プライベートネットワーク（VPN）の取り締まりに乗り出した。抗議行動の呼びかけや情報がSNSを通して拡散するのを防ぐ狙いだ。

▶ 国内で新たに9380人コロナ感染、7か月半ぶりに1万人切る...死者は130人



11月29日、香港大学で、中国の新型コロナウイルス対策に抗議して紙を掲げる人＝ロイター

ツイッターなどで11月29日夜に抗議行動が予告された広東省深セン市の街頭では同夜、100台以上の警察車両が警戒にあたり、警官が通行人のスマートフォンを調べては、ツイッターやVPNなどを使っていないかどうか確認していた。上海などでも警察が同様の検査を行っており、VPNなどの使用が確認された場合はその場で削除させている模様だ。

中国でブロックされているウェブサイト

Facebook
YouTube
Twitter
Instagram
ギットハブ
ピンタレスト
ニューヨーク・タイムズ
ビメオ
BBC
サウンドクラウド
ブルームバーグ
Flickr
Tumblr
タイム
ディスコード
Reddit 等

コンテンツの検閲

代表的な中国が規制した日本のアニメ(2015年6月時点)

DEATH NOTE



出典:DEATH NOTE 3DVD

東京喰種
トーキョーグール



出典:「東京喰種:re」TVサイト

進撃の巨人



出典:進撃の巨人 The Final Season
TVサイト

ソードアート・オンライン



出典:TVアニメ「ソードアート・オンライン」公式サイト

参考：その他中国が禁止した日本のアニメ

1. 『残響のテロル』
2. 『BLOOD-C』
3. 『学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD』
4. 『Ergo Proxy』
5. 『寄生獣』
6. 『スカルマン』
7. 『Another』
8. 『インフェルノコップ』
9. 『アフロサムライ』
10. 『東京喰種トーキョーグール』
11. 『ソードアート・オンライン』
12. 『東京ESP』
13. 『東京レイヴンズ』
14. 『デビルメイクライ』
15. 『Mnemosyne-ムネモシュネの娘たち-』
16. 『新妹魔王の契約者』
17. 『進撃の巨人』
18. 『コープスパーティー』
19. 『ストライク・ザ・ブラッド』
20. 『DEATH NOTE』
21. 『デッドマン・ワンダーランド』
22. 『デート・ア・ライブ 第2期』
23. 『PSYCHO-PASS サイコパス』
24. 『デビルマンレディー』 『School Days』
25. 『エルフを狩るモノたち』
26. 『エルフェンリート』
27. 『ハイスクールD×D』
28. 『百花繚乱(りょうらん) SAMURAI GIRLS』
29. 『だから僕は、Hができない。』
30. 『GIRLSブラボー』
31. 『かのこん』
32. 『はぐれ勇者の鬼畜美学』
33. 『桜通信』
34. 『暗殺教室』
35. 『黒執事 Book of Circus(第3期)』
36. 『CLAYMORE』
37. 『ダンス イン ザ ヴァンパイアバンド』

インターネット安全法

概要	「総合的国家安全保障観」の下で 進められた国家安全に関する立法		
目的	インターネットの 安全の保障	公民、法人、その 他の組織の合法的 な権益の保護	国家の安全と社会 の公益の維持
影響	データの中国 国内での保存		国基準への適合を義務付け

- 1, 映画 : 国家電影局による検閲
- 2, テレビ : 国家広播電視総局による検閲
- 3, ゲーム : 国家新聞出版署による検閲
- 4, 配信アニメ : 国家広播電視総局による検閲

※ 2021年2月より（それ以前は自主審査だった）

- 1, 憲法に定められている基本原則に反すること。
- 2, 国家の統一、主権および領土の完全性に危害を及ぼすこと。
- 3, 国家の秘密を漏洩し、国家の安全に危害を及ぼし、または国家の栄誉および利益を損害すること。
- 4, 民族間の遺恨、民族差別を扇動し、民族の団結を破壊し、または民族の風俗、習慣を侵害すること。
- 5, 邪教および迷信を宣伝すること。
- 6, 社会秩序を攪乱し、社会の安定を破壊すること。
- 7, わいせつ、賭博、暴力を宣伝し、または犯罪を教唆すること。
- 8, 他人を侮辱、誹謗し、他人の合法的権益を侵害すること。
- 9, 社会良俗または民族の優秀な文化伝統に危害を及ぼすこと。
- 10, 法律、行政法規が禁止するその他の内容を有すること。

- 1 , ネットバラエティ番組内容審査標準細則
- 2 , 文芸番組と同人員の管理の更なる強化に関する国家ラジオ、
テレビ総局の通達
- 3 , 海外人員のラジオ、テレビ番組の制作参加に関する管理規定
- 4 , 海外視聴番組輸入、放送管理規定
- 5 , 中華人民共和国広播電視法

韓国

インターネット実名制

ゲームシャットダウン制

韓国：インターネット実名制（5年で違憲判断により廃止）

インターネット実名制（制限的本人確認制）

不特定多数の一般に公開される一定のサイトにおいて、**実名・本人確認を義務化**する制度

2004年：選挙掲示板の実名制を可決

2005年：「ゲトン女」事件

2006年：「イム・スギョン・アクプル事件」罰金刑

インターネット実名制を可決

2010年：憲法訴願が提起

2012年：**憲法裁判所が違憲と判断** ⇒ 廃止

① **過剰侵害禁止の原則に違反して
表現の自由を侵害**

② **関連情報の事実上無期限の保管
による個人情報の流出の危険性**

③ **捜査の便宜等に偏り、全ての国民
を潜在的な犯罪者扱い**

- 匿名性がネット上の誹謗中傷を増加させるとの観点から導入
 - 実名確認：住民登録番号が必要
 - 本人確認：クレジットカード、携帯電話、汎用公認認証書
 - 実名・本人確認ができれば、IDやニックネームでのサイト利用可
 - 関連措置を設置しない事業者には3000万ウォンの過料
-
- 導入後、**問題のない書込み数は大幅に減少**したが（一日1319件→400件）、**誹謗中傷の書込み割合はほぼ変化なし**（13.9%⇒13.0%）



表現の萎縮効果：大 **誹謗中傷の抑止効果：小**

ゲームシャットダウン制

●2011年に導入されたゲームシャットダウン制により、韓国のゲーム産業そのものが萎縮

強制的 シャットダウン制	青少年にインターネットゲームを禁止 (午前0時～午前6時) ※成人に対しても厳格な本人確認を実施	2022年 1月1日 廃止
選択的 シャットダウン制	青少年本人または法定代理人の要請により ゲームの利用時間等の制限	



影響	ゲーム業界 従業員者数	2012年→2014年 25%減少
	ゲーム業界 会社数	2010年→2014年 30%減少
	オンライン ゲーム市場規模	2012年→2014年 22%減少
	ゲーム業界 輸出規模 (億ドル)	2003年→2012年→2014年 1.7→26.4→27.5 (急激に鈍化)

ゲームシャットダウン制の沿革①

2004年10月：キリスト教倫理実践運動、「インターネット実態調査」を基に20%程度の青少年がインターネットに中毒又は中毒の懸念を表明

2004年10月：青少年委員会と市民団体、シャットダウン制導入の必要性を初主張

2005年 7月：ハンナラ党のキム・ジエギョン議員、青少年保護法一部改正法律案を代表発議しシャットダウン制法律案の制定を初めて試みるものの、任期満了で廃棄。

2008年 7月：ハンナラ党キム・ジエギョン議員、強制的シャットダウン制を規定する青少年保護法の一部改正法律案を具体的発議後、シャットダウン制法律が具体化され始める。

2010年12月：女性家族部、文化体育観光部 シャットダウン制について合意(モバイルゲーム、シングルプレイゲームなどといった適用範囲に対しては合意できず)

2011年 2月：女性家族部がコンソール、モバイルを含むすべてのゲームに対しシャットダウン制を要求

2011年 3月：P C オンラインゲームだけにシャットダウン制を適用することを合意

2011年 4月：**青少年保護法の一部法律案を改正、インターネットP Cゲームを対象に満16歳以下青少年がゲームを利用する際、午前12時から午前6時までのゲーム利用が強制的にシャットアウト。**

ゲームシャットダウン制の沿革②

2011年10月：文化連帯、**強制的シャットダウン制に対し違憲訴訟を提起**

2014年 4月：強制的シャットダウン制違憲訴訟に対し**憲法裁判所は合憲**

2014年 7月：セヌリ党キム・サンミン議員、強制的シャットダウン制を廃止する「青少年保護法一部改正法律案」を発議

2014年 9月：女性家族部キム・ヒジョン長官、強制的シャットダウン制の緩和措置を発表

2016年 7月：社会関係長官会議で親による選択的シャットダウン制の並行を議論

2017年 8月：文在寅政府、「ゲーム規制改善協議体」発足、ゲームシャットダウン制の廃止及びゲーム時間選択制への転換を議論

2019年 6月：文在寅政府、**韓国eスポーツ協会に登録された選手に限りシャットダウン制適用を例外**とするなど、シャットダウン制の段階的改善を決定

2021年 6月：国民の力ホ・ウナ議員、対政府質問で「強制的シャットダウン制」の改善必要性について言及、**強制的シャットダウン制を廃止する「青少年保護法一部改正法律案」を発議**

2021年11月：**強制シャットダウン制廃止法律案を可決**

2022年 1月：**強制シャットダウン制廃止**

ゲームシャットダウン制の導入背景

- 2000年代初の頃、韓国ではゲーム市場の急激な成長と共に青少年のゲーム利用問題が社会的 이슈として台頭した。青少年委員会と市民団体はゲームへの過没入又はゲーム中毒に対する社会的認識の拡大によって、青少年をゲームから守るべきだという主張を繰り返し広げる。
- 成長期に睡眠時間が足りない場合、身体的・精神的健康に対し危険要因として作用する可能性があるため、青少年を守るため睡眠権を保障する必要があるとのこと。
- ゲーム過没入への予防と治療は個人レベルの問題でなく、政府が積極的に解いていく社会問題として接近すべきであると見た。



韓国情報文化振興院(2008)が行った「インターネット中毒実態調査」によると、小学生の12.8%、中高生の14.7%が危険使用者群に含まれる。また、インターネット中毒診断結果事ではインターネット中毒者の81.4%がオンラインゲームを利用しており、高危険使用者群の中でオンラインゲーム利用者は91.6%に達する。児童青少年インターネットゲーム中毒予防と解消が必要だという社会的雰囲気形成される。

ゲームシャットダウン制の根拠：立法趣旨

(1) 青少年の睡眠権利保障

- 女性家族部(2010)が発表した「青少年睡眠実態分析結果」によると、
高校生の96.4%が平日の適正睡眠時間を満たせず深刻な睡眠不足を経験している。
- また、青少年睡眠不足の原因として、過剰な私教育とコンピューターゲームなどのインターネット使用を指摘。
- 各国家の生活時間調査(キム・キホン外2009)の中で青少年のインターネットの主な利用時間帯調査を行った結果、満9歳～12歳の2.1%、満13～15歳の6.4%が23時以降から6時の間にインターネット使用をしていることが分かった。
- 女性家族部が行った全国19歳未満中高生18,544人を対象の設問調査結果(2010)によると、青少年10人中3人は一日2時間以上コンピューターゲームをプレイし、視力の弱化及び睡眠不足など健康悪化が現れた。(9.8%)

(2) 暴力性の増加

- 女性家族部が実施した設問調査結果、青少年で3.6%ほどがゲームで負ければ相手を殴りたくなる暴力的衝動を感じた。
- ゲーム中毒による犯罪
 - 2009年5月、コンピューターゲーム中毒20代男性、ゲーム費用のため近所の高齢女性を殺害し、700ウォンを窃盗
 - 2010年11月、ゲーム中毒中学生、母を殺害後自殺
 - 2010年12月、ゲーム中毒の20代が2歳の息子に暴力をふるい殺害

韓国視察：ゲームシャットダウン制の根拠：検証結果

(1) 睡眠権

- 韓国青少年政策研究院(2019)が発表した調査によると、**韓国青少年の睡眠不足原因の1位は宿題、インターネット講義、自由学習などの勉強（62.9%）**だった。
- 韓国コンテンツ振興院(2021)が発表した「2020ゲーム利用者パネル研究」によると、**ゲーム利用者の睡眠時間とゲーム利用時間の間に有意な関係は無かった**ことが分かった。

(2) 暴力性の増加

- ステットソン大学校のクリストファー・ファーガソン教授とナンヤン技術大学校のジョン・ワン教授はシンガポール人3,000人を対象に2年間、暴力的なゲームと精神健康問題との関係性を研究(2020)した結果、**暴力的なゲームと青少年の精神健康機能の間には何の関連性も見つからなかった**。



結論を言うと、**ゲームの利用と睡眠時間、ゲームの利用と暴力性は明確な因果関係が証明されていない**。韓国青少年の睡眠時間はゲームより私教育の影響が大きく、ゲームそのものが攻撃的な行動を誘発するということを見せない。ゲーム中毒はゲーム一つだけの問題ではなく、家庭環境、個人の性格的特性と心理的原因を把握することが重要だ。

韓国視察：選択的ゲームシャットダウン制の廃止の経緯

(1) ゲームシャットダウン制の実効性

- シャットダウン制が施行された後、政策の妥当性と実効性に対する疑問が絶えず提起された。シャットダウン制は当時の導入根拠である**青少年の睡眠権確保とゲーム過没入減少に長期的影響を与えることはできなかった。**

(2) メディア利用環境の変化

- 韓国コンテンツ振興院の「2020大韓民国ゲーム白書」によると、**シャットダウン制が効果を極大化できなかった理由は、青少年の主な利用媒体がモバイルに転換されたためだった。また利用分野もゲームよりは、SNS及び動画視聴が多数を占めた。**

(3) Minecraftの青少年不可事態

- 小学生など青少年の間で人気の高いゲーム「Minecraft」の運営会社であるMicrosoft(以下MS)が当時、ログインポリシーを変更して自社のアカウントでのみゲームにアクセスできるようにすると告知した。これは韓国のシャットダウン制で別途のサーバー構築に費用が発生するため、やむを得ず**韓国だけアカウント加入条件を19歳以上に設定し、（韓国のみ）成人向けゲームとして運営している。**
- Minecraftの青少年（利用）不可事態により、シャットダウン制廃止に関わる議論に火がつく。

その他

EU

EU：デジタルサービス法とデジタルマーケット法

2つ法案の必要性

- デジタル技術、デジタルプラットフォームに対する信頼の揺らぎ
 - ✓ ネット上で危険な製品や有害コンテンツが広がってしまう可能性
 - ✓ ネット上のコンテンツの削除が表現の自由に与える影響（民主主義を保護することも、弱体化することもありうる）
- ⇒ デジタル技術がもたらす可能性を最大限活用するためにも、「信頼の構築」が不可欠

（１）デジタルサービス法（Ｅコマース指令の改正等）

- ① **プラットフォームによる違法・有害な製品・コンテンツに対応する責任の強化**
 - ✓ 販売者のID確認
 - ✓ 違法コンテンツ削除前の通知
 - ✓ コンテンツ削除に対する苦情申し立ての仕組みの整備

⇒ 違法・危険製品を安価で提供する者を排除し、正当なビジネスを行う者の事業機会を確保。個人による表現の自由を保護
- ② **巨大プラットフォームに対する説明・報告義務**
 - ✓ コンテンツ削除の取組状況の報告
 - ✓ おすすめ表示/非表示の決定要素の開示
 - ✓ ターゲティング広告における当該広告の費用負担者とそれが表示された理由の開示

⇒ 巨大プラットフォームの透明性確保、信頼の構築

（２）デジタルマーケット法

- ① **巨大プラットフォーム(ゲートキーパー)に対する事前規制**
 - ✓ ランキング表示における自己優遇の禁止
 - ✓ プラットフォーム上の企業のデータを、当該企業と競合する自社ビジネスのために使用することの禁止
 - ✓ プラットフォームの利用者が、他のプラットフォームに乗り換えたり、複数のサービスを利用できるようにする
など
- ② **市場調査フレームワークの導入（新競争法ツール）**
 - ✓ デジタル市場の構造上の問題を調査
 - ✓ 課題があれば、競争を回復するための措置をとれるようにする

⇒ デジタル市場における公正な競争を確保し、欧州内のあらゆる規模の企業が成功しうる機会を提供

EU：デジタルサービス法の概要

規制対象となる「仲介サービス提供者」

以下のサービスを提供する事業者。

① 仲介サービス：ドメイン

ex. インターネット・サービス・プロバイダ等

② ホスティング・サービス

ex. クラウド・サービス等

③ オンライン・プラットフォーム

ex. オンライン・モール、アプリストア、シェアエコ、SNS等

④ 非常に大規模なオンライン・プラットフォーム

※ EU人口数の10%（4,500万人）以上のユーザーをカバーするオンライン・プラットフォーム

エンフォースメント

- 各加盟国は、当該国で設立された**仲介サービス事業者を監督する当局として、デジタル・サービス・コーディネーターを任命**。
- 各加盟国は、義務違反の仲介サービス提供者に対するペナルティを、各国法において規定することができる。
- 各加盟国及び欧州委員会は、義務違反の「④ 非常に大規模なオンライン・プラットフォーム」に対し、**前年度売上高の最大6%の制裁金等**を課すことができる。

仲介サービス提供者に対する義務

- **全ての「仲介サービス提供者」への義務付け（①～④）**
 - ・ 連絡窓口、法定代理人の設置
 - ・ 利用規約におけるコンテンツ・モデレーションに関するポリシー・手続等の明記
 - ・ 違法コンテンツの取扱いに関する報告書の公表
- **「ホスティング・サービス」、「オンライン・プラットフォーム」への義務付け（②～④）**
 - ・ 違法コンテンツについての通報メカニズムの導入
 - ・ 違法コンテンツ削除前の理由通知
- **「オンライン・プラットフォーム」への義務付け（③～④）** ※小規模事業者は対象外
 - ・ 違法コンテンツの取扱いに関する苦情処理・紛争解決メカニズムの導入等
 - ・ “Trusted Flaggers” 認定者による通知への優先的な対応
 - ・ 違法コンテンツの反復提供者等に対するサービス提供の停止・事前通知
 - ・ 重大な犯罪につながるおそれのある情報を認識した場合における当局への通報
 - ・ 消費者とプラットフォーム上で取引する事業者の追跡可能性確保（氏名・住所・電話番号、身分証、銀行口座情報等の確認）
 - ・ オンライン広告の透明性確保（広告表示の主要なパラメータ等の受け手への明示等）
- **「非常に大規模なオンライン・プラットフォーム」のみ義務付け（④）**
 - ・ 違法コンテンツ普及等に関するリスク・アセスメントの実施とリスク低減への取組等
 - ・ レコメンドシステムについての透明性確保（利用規約での主要パラメータ等の明示）
 - ・ ターゲティングの主要パラメータ等の1年間の保存と一般公開
 - ・ デジタル・サービス・コーディネーターと研究者の求めに応じたデータの提供
 - ・ 法令順守担当責任者の設置、外部監査の導入
 - ・ オンライン広告等に係る透明性に関する行動指針の策定（推奨）

EU：デジタルマーケット法の概要

規制対象となる「ゲートキーパー」

- ・ 不公正な慣行が起りやすい**コアPFサービス（検索エンジン、SNS、OS、オンライン仲介サービス等）を提供する巨大PF事業者。**

※ (i) 域内年間売上高65億ユーロ上又は平均時価総額650億ユーロ以上、(ii) アクティブユーザー数4,500万人以上かつ取引先事業者1万社以上等の条件を満たす者をEU当局が指定。

規制見直し等のための市場調査

- ・ デジタル市場の**構造上の課題を調査**。課題があればゲートキーパーに対する**義務を追加**。
- ・ ゲートキーパー指定、コアPFサービス追加、問題解消措置のためにも調査を実施

エンフォースメント

- ・ 全世界**年間売上高の最大10%の制裁金**及び**1日平均売上高の最大5%の定期的ペナルティ支払い**
- ・ 5年間で義務違反や罰金決定が5年間で少なくとも3回なされた場合は問題解消措置を命令（**事業分割もありうる**）

ゲートキーパーに対する義務（事前規制）

【データの利活用・開放】

- ・ PF上で生成されたデータへの無料アクセスの確保
- ・ ユーザーが生成したデータのポータビリティ確保
- ・ 検索エンジンで生成されたランキングやクリック等のデータの共有
- ・ PF利用事業者の販売データ等の情報を当該事業者との競争分野で利用禁止
- ・ 自社のコアPF上の個人情報とそれ以外のサービス上の個人情報の結合禁止

【自社優遇の禁止、ユーザーの選択肢の確保】

- ・ 自社に有利なランキング表示の禁止
- ・ 自社のコアPF以外のPFにおける販売価格・条件設定の自由の確保
- ・ 自社のコアPF経由で獲得した顧客とのPF外での契約の自由の確保
- ・ 自社アプリのアンインストール防止措置の禁止
- ・ 他社アプリ・アプリストアのインストールや利用の確保
- ・ OS使用によりアクセスするアプリの切り替えや定期購読に対する技術的制限の禁止
- ・ PFにより提供される決済等の附属サービスへのアクセス確保

【抱き合わせ禁止】

- ・ コアPF利用事業者による提供サービスで当該PFの識別サービス利用の強制禁止
- ・ コアPFの利用登録等に際して、自社の他のサービス利用の強制禁止

【デジタル広告】

- ・ PFによる広告サービスにおける広告主やパブリッシャーによる支払額等の情報の開示
- ・ 広告効果等の独自検証を可能とするツールや情報の無償提供
- ・ 消費者情報のプロファイリングに関する年次監査結果のEU当局への提出

【その他】

- ・ 苦情申立ての妨害禁止 ・ 合併・買収・事業提携に関する計画のEU当局への提出

諸外国の統制

EU	デジタルサービス法案 （検討中）※ 当局からの削除等の措置命令・情報提供命令への対応義務等を検討中
ドイツ	SNS対策法 （2017年6月成立、同10月発行、2018年1月運用開始）※ ヘイトスピーチやフェイクニュース、違法コンテンツの速やかな削除を義務付ける法律
ロシア	巨大IT企業事務所設置法 （2021年7月成立）※ 1日50万人以上が利用する企業に来年1月までに国内事務所設置を義務付け
シンガポール	外国介入対策法 （2021年10月成立、2022年施行予定）※ SNSを駆使した外国からの世論操作を防ぐ目的の法律
ベトナム	SNS規制新法案 （検討中）※ 有力投稿者の個人情報の提供や24時間以内の問題投稿の削除等を検討中
カンボジア	国家インターネット・ゲートウエー （2021年2月署名、2022年2月導入予定）※ 秩序や安全に悪影響を及ぼす恐れがある場合に遮断を可能とする検閲システム
インド	2021年情報技術規則 （2021年3月発表、同5月施行）※ SNSの運営企業に法律で禁じられた情報の削除命令を出せる規則