

Web 2.0 世代的資安議題

陳昇瑋

中研院 資訊科學研究所

摘要

社群網路網站是 Web 2.0 世代裡十分重要的服務之一。在這類型的網站上，人們可以認識新朋友，互相交流，或與現實世界中的朋友們保持連繫及互動；透過網際網路的通訊能力，連接處於不同位置的人們。然而，當人們的互動從面對面的形式轉變成在網路上進行，許許多多的個人資訊及行為不知不覺中累積、甚至曝露在網路空間中。人們在欣喜互動的過程中，通常忘了自己的隱私資訊正一點一滴地洩露給網路上不知名的窺探者。

在本文中，筆者將從網路資料的不可抹滅性開始，探討在社群網路服務中常見的資訊洩露方式，以及哪一種系統／設計／使用習慣容易造成這些資訊洩露情形，這包含使用者主動的自我資訊洩露以及不是由使用者本身造成的二手資訊洩露。同時，筆者也將介紹由於社群網路服務流行為後而興起的網路資安隱憂，並在以可能的解決方案來做結。透過這篇論文，以傾聽的姿勢，希望見到大眾對於 Web 2.0 資安隱憂的正視與迴響。

關鍵詞 個人隱私、網路安全、Web 2.0、社群網路、資訊洩露

陳昇瑋 男

職 稱： 中研院 資訊科學研究所 助研究員

研究領域： 網際網路量測、網路使用者滿意度、網路安全、線上遊戲、網路電話、人際運算

個人簡介： 為中研院資訊科學研究所以及資訊科技創新研究中心助研究員，同時是多媒體網路與系統實驗室主持人。研究焦點著重在網路效能、使用者滿意度、網路安全、線上遊戲等領域，在線上遊戲及網路使用者滿意度的量測及管理，常在知名的國際會議，包括 ACM SIGCOMM、IEEE INFOCOM、ACM CHI、ACM NetGames、ACM NOSSDAV 等會議發表論文，領導全球少數致力於網路使用者滿意度量測的團隊，其中包括為 Skype 及多人線上遊戲定義出客觀且易於計算的使用者滿意度指數、改善網路電話傳輸品質，以及提出快速的使用者滿意度的量測方法，此方法能夠以很低的成本量化使用者對於網路上所傳遞的聲音、影像以及互動式遊戲的感受。同時，該團隊亦為少數專注於線上遊戲研究的研究團隊，從遊戲的網路效能、使用者滿意度出發，研究作弊行為及外掛偵測，到近期的使用者行為分析及人機互動發展，期待能看到學術研究與遊戲開發的完美結合，為數位內容產業帶來新的視角及契機。在網路安全方面，除了分析及量化因社群網路系統而導致的非自願性個人資料洩露問題，也提出有效且快速的釣魚網頁偵測方法，並開發瀏覽器外掛工具供大眾使用。

聯絡電話： 886-2-27883799

聯絡郵箱： swc@iis.sinica.edu.tw