

サイエンスアゴラ2019

# 暗号技術が支えるビットコインのしくみ

セキュリティ研究所

佐古和恵

日本学術会議 連携会員

一般社団法人 MyDataJapan 副理事長

2019.11.16

# Orchestrating a brighter world

未来に向かい、人が生きる、豊かに生きるために欠かせないもの。  
それは「安全」「安心」「効率」「公平」という価値が実現された社会です。

NECは、ネットワーク技術とコンピューティング技術をあわせ持つ  
類のないインテグレーターとしてリーダーシップを発揮し、  
卓越した技術とさまざまな知見やアイデアを融合することで、  
世界の国々や地域の人々と協奏しながら、  
明るく希望に満ちた暮らしと社会を実現し、未来につなげていきます。

佐古和恵 博士（工学）

NEC 中央研究所 セキュリティ研究所 特別技術主幹

Sovrin Foundation 理事／日本応用数学会 前会長

- 入社以来、電子投票システム、電子抽選システム、匿名認証技術など、セキュリティとプライバシーを両立させる暗号プロトコル技術の研究開発に従事。
- 日本学術会議連携会員、H29-30 電子情報通信学会副会長, MyDataJapan 副理事長
- 金融分野のセキュリティを扱う国際会議Financial Cryptographyの実行委員長(2013) プログラム共同委員長(2018)
- 公開鍵暗号国際会議PKC(2019) 欧州セキュリティ国際会議ESORICS(2019) プログラム共同委員長
- ISO TC307「ブロックチェーンと分散台帳技術」国際エキスパート
- 情報処理学会学会誌 2016年9月号

「透明性と公平性を実現するブロックチェーン技術」



# 大注意

本講座では暗号資産ビットコインの技術の紹介をしますが、

決して暗号資産の購入を勧めるものではありません。

暗号資産の価値は必ずあがる、とか、必ずもうかる、ということはありません。

壮大な「社会実験」みたいなものです。

買うなら、お小遣いの範囲で！

# ご参考：チューリップ・バブル(1630年代)

■ Wikipediaより：

[オランダ黄金時代](#)（略）において、当時[オスマン帝国](#)からもたらされたばかりであった[チューリップ球根](#)の価格が異常に高騰し、突然に下降した期間を指す。

■ 一説によると、1637年には、「1個当たり、熟練した職人の年収の10倍以上の価格で販売される球根もあった」

■ 英国ジャーナリスト、[チャールズ・マッケイ](#)著（1841年）

『Extraordinary Popular Delusions and the Madness of Crowds

直訳：異常にはやった妄想と人々の狂気

（邦題：狂気とバブル — なぜ人は集団になると愚行に走るのか）』

# 目次

## 1. 暗号技術について

公開鍵暗号・デジタル署名

## 2. ビットコインの動作概要（イメージ）

## 3. ビットコインにおけるその他の暗号技術

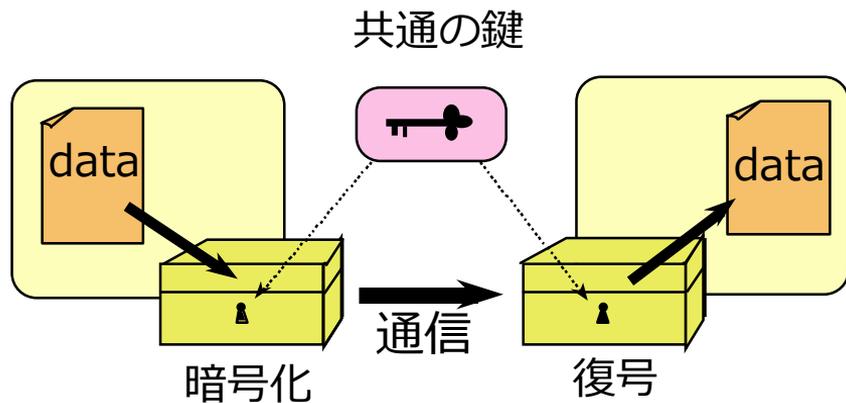
ハッシュ関数・ハッシュチェーン

## 4. Q&A

# 1. 暗号技術について

# 共通鍵暗号

## 共通鍵暗号



データと「鍵」を「暗号化アルゴリズム」に入力すると、「暗号文」が計算される。

「暗号化アルゴリズム」を知っていても、「鍵」を知らないと、「暗号文」から元の「データ」がわからない！

「暗号文」と「鍵」を「復号アルゴリズム」に入力すると元の「データ」が得られる。

# 公開鍵暗号（1970年代）

■ データと「**暗号化鍵**」を「暗号化アルゴリズム」に入力すると、「暗号文」が計算される。

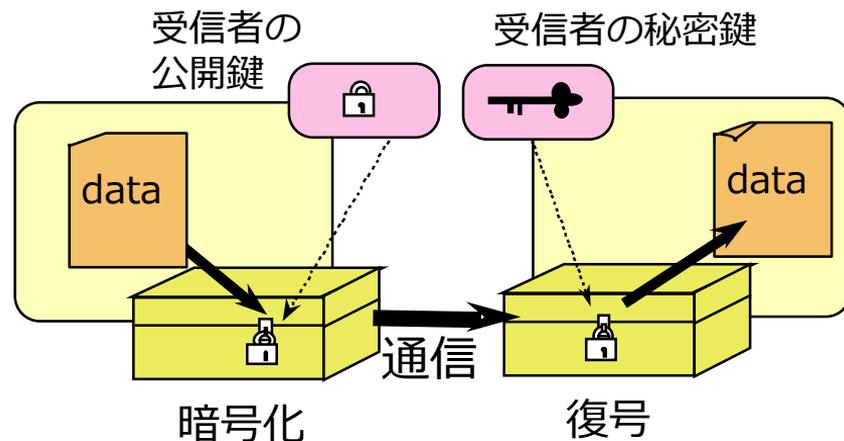
■ 「暗号化アルゴリズム」を知っていても、**暗号化鍵を知っていても**「**復号鍵**」を知らないと、「暗号文」から元の「データ」がわからない！

■ 「暗号文」と「**復号鍵**」を「復号アルゴリズム」に入力すると元の「データ」が得られる。

■ 暗号鍵→公開鍵

■ 復号鍵→秘密鍵

## 公開鍵暗号



# 公開鍵暗号どうつくるの？

「暗号化鍵（公開鍵）」がわかってても「復号鍵」がわからないようにしたい。

RSA暗号のアイデア：

素因数分解が難しいことを利用して、公開鍵を2素数の積（掛け算）に、秘密鍵を素因数にする！

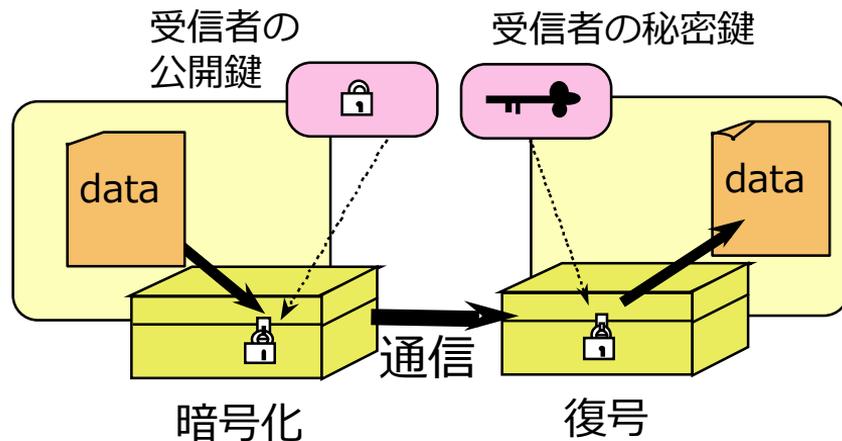
公開鍵：15

秘密鍵：3と5

公開鍵：10進数で300桁

秘密鍵：150桁

## 公開鍵暗号



# 公開鍵暗号どうつくるの？（その2）

ちゃんと復号できるようにしたい

RSA暗号のアイデア：

フェルマーの小定理を使うと、素数  $p$  に対して、 $p-1$ 以下の数はすべて  $p$  乗して  $p$  で割った余りが元の数になる！

試してみよう！

$p=5$

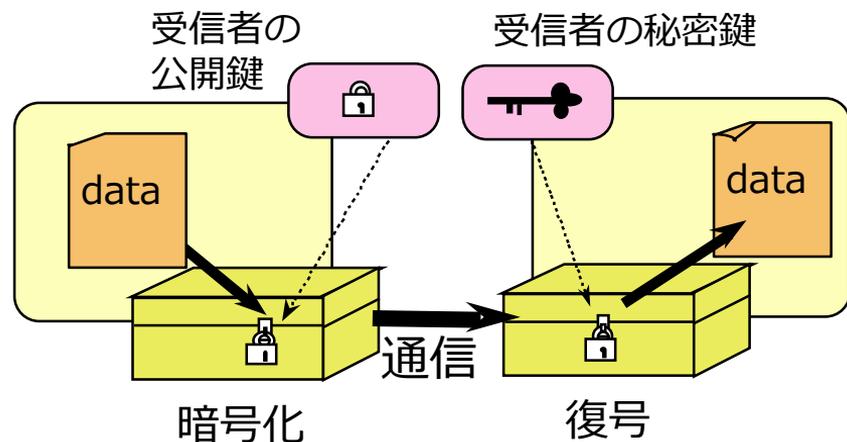
2を5乗すると、32  $p$ で割って？

3を5乗すると 243

$p=7$  2を7乗すると？

データを  $x$  乗してもらって、のこりの  $p-x$  乗すれば、元のデータになる！

公開鍵暗号



# RSA暗号 (Rivest-Shamir-Adleman)

## 準備

すべてのMに対して

$$M^{ed} = M \pmod{N}$$

になるようなe, d, Nの組を作る。

e, nは公開し、dは秘密に保管する。

## 暗号化

$$C = M^e \pmod{N}$$

誰でもできる

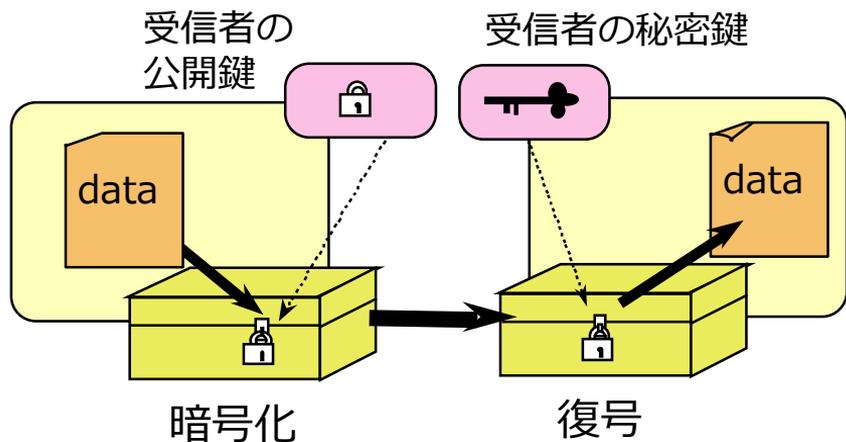
## 復号

$$M = C^d \pmod{N}$$

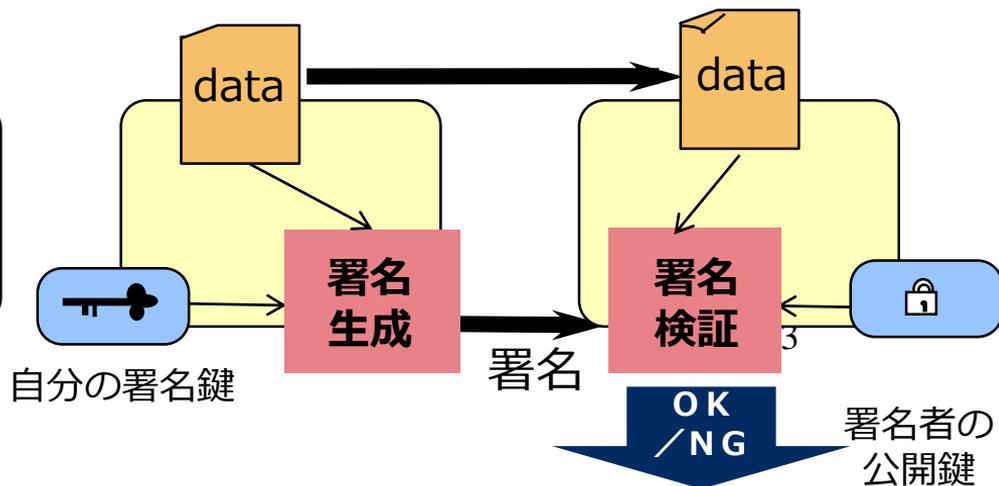
dを知る人だけが可能

# 公開鍵暗号とデジタル署名

## 公開鍵暗号



## デジタル署名



# 「暗号」という日本語

- 英語ではEncryption(データを暗号化する)とCryptography(秘匿に関する学問)という言葉がある
- デジタル署名は「署名鍵」を秘匿するのでCryptographyだけど、データは暗号化しない。
- 日本語になったときにどちらも「暗号」になってしまった！！
  
- ビットコインはデータは暗号化せず、デジタル署名のみを使う！

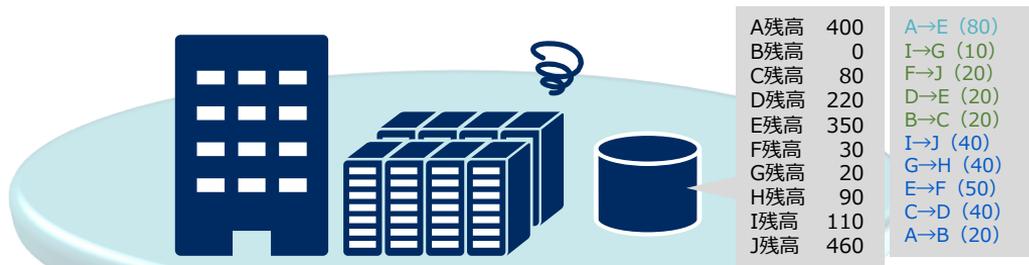
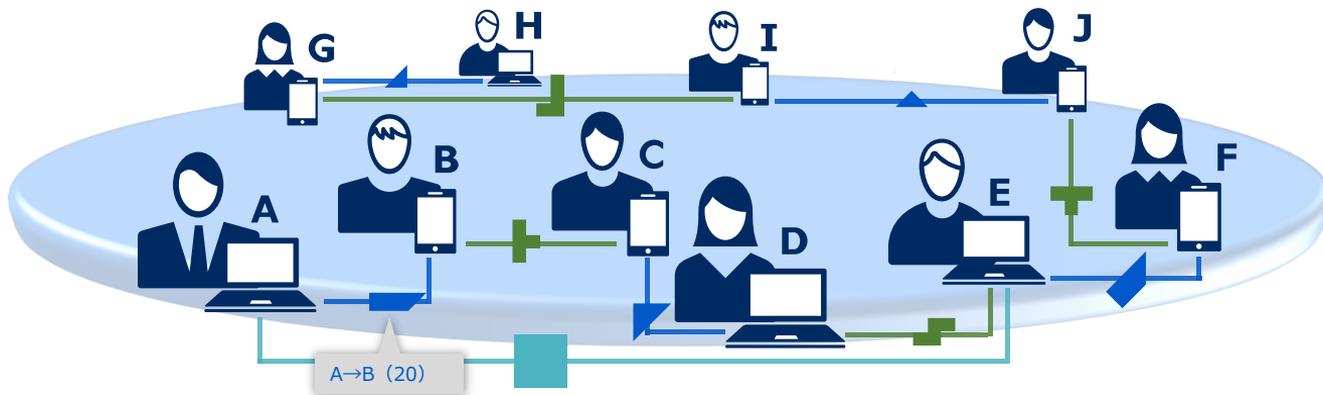
## 2. ビットコインの動作概要（イメージ）

ビットコインで使われているデータ管理技術である「ブロックチェーン」を紹介します

# 従来型：センターサーバで集中管理（集中データストア）



# 従来型：センターサーバで集中管理（集中データストア）



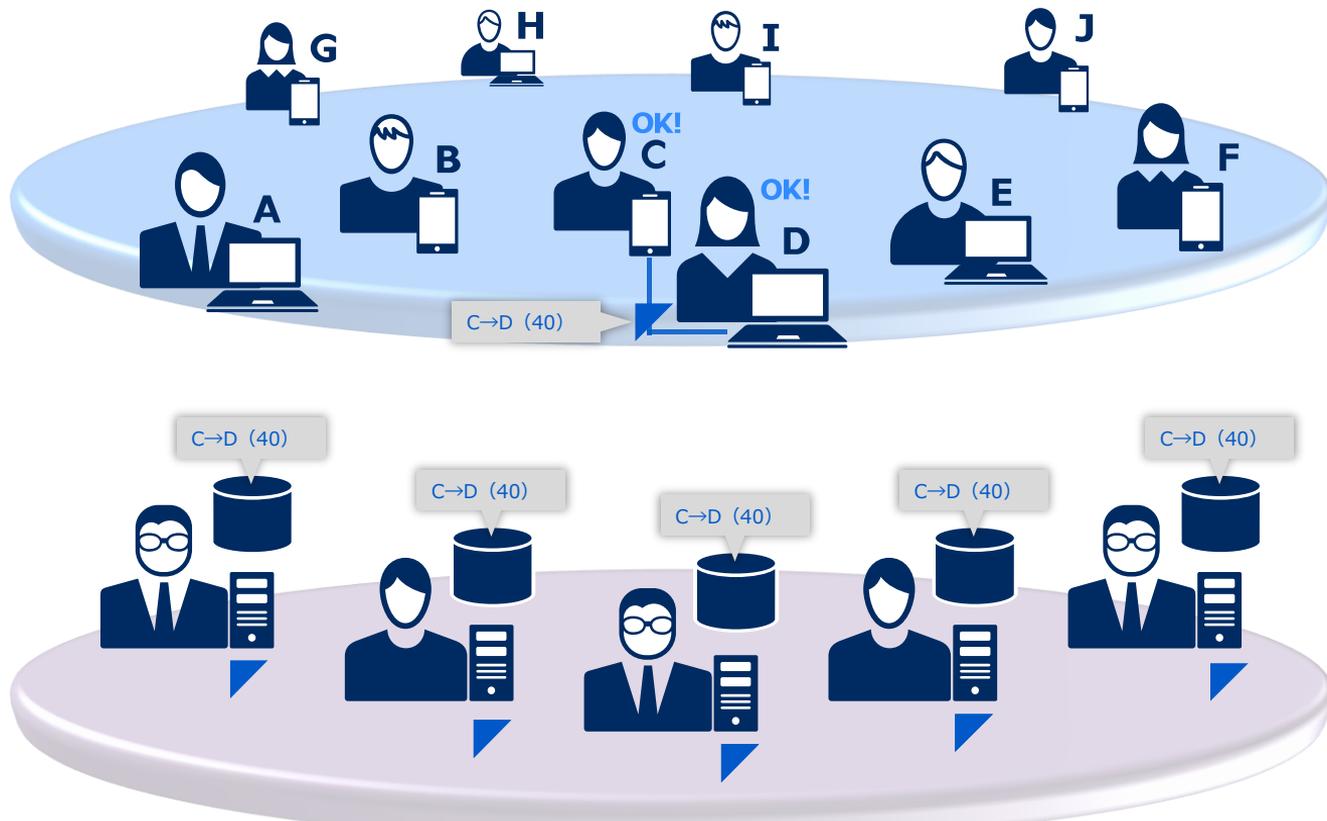
センターに管理権限が集中する。  
セキュリティ保持などのコストがかかる。



# ブロックチェーン | 複数の管理者が存在

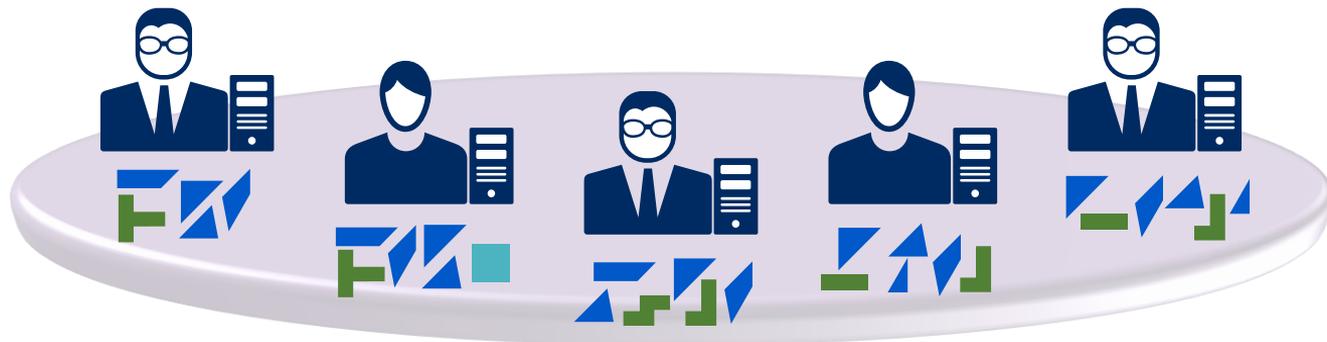
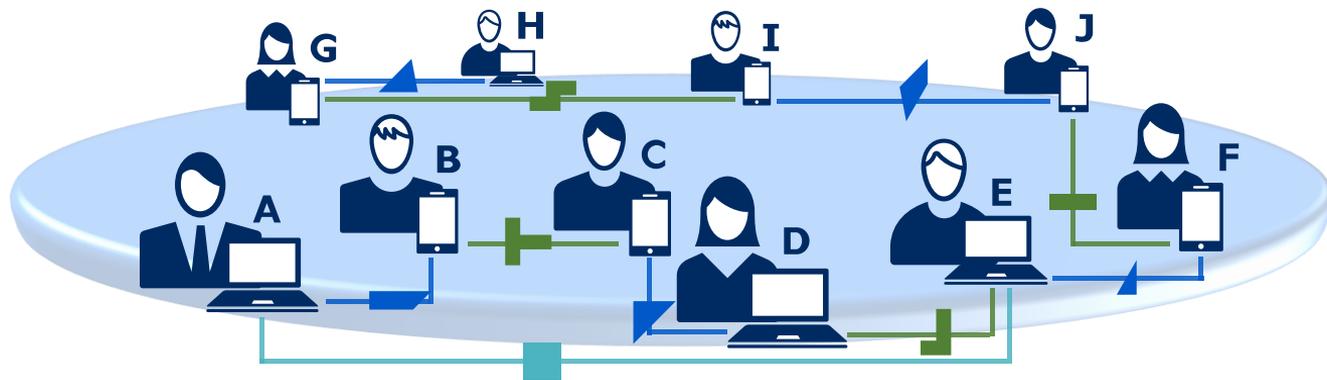


# ブロックチェーン | 管理層でデータが広まる

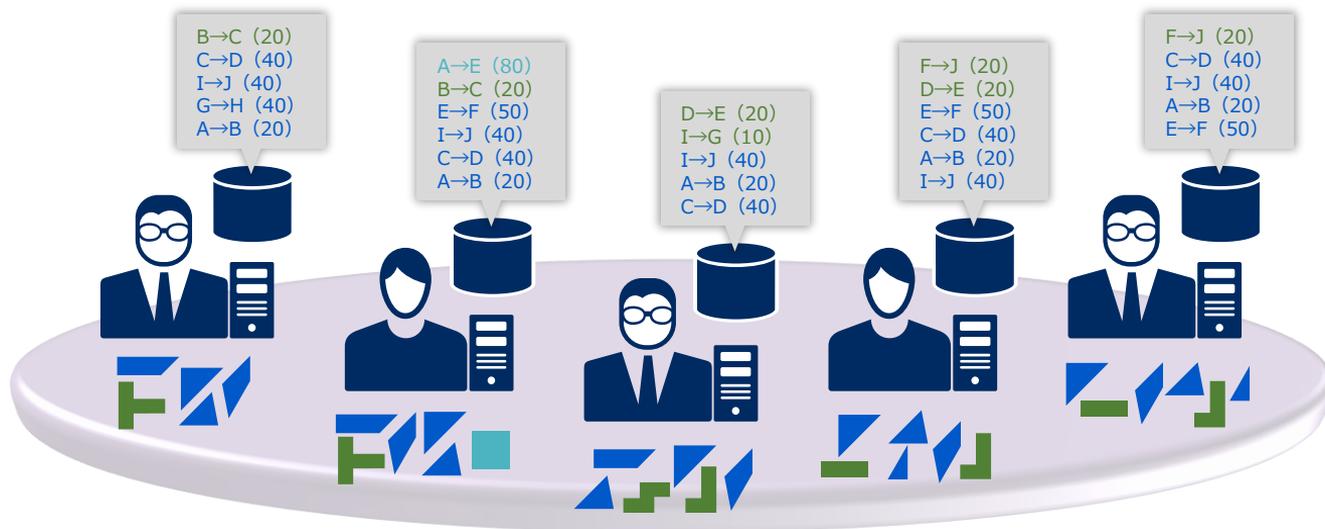


正当なデータであれば、P2P通信でデータ管理層内に同報する。

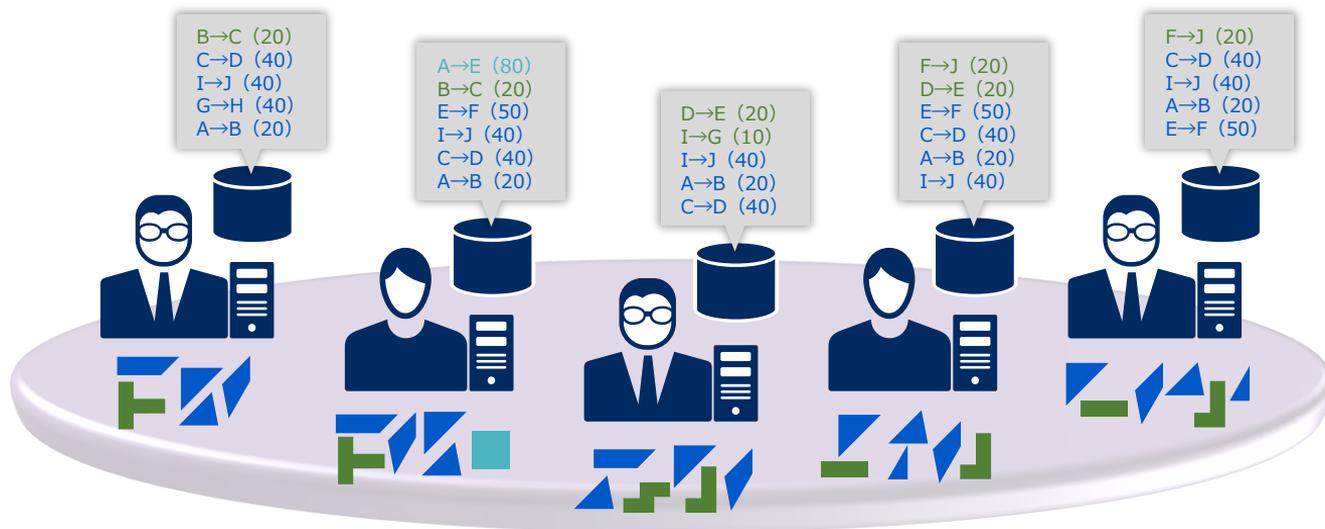
# ブロックチェーン | あちこちで絶え間なくデータが発生



## データ個数も順番も不一致



## どうしたら、一致させられるか？



データや順番を同期させる**時間稼ぎ**のために、  
早い者勝ちの**暗号パズル**を解く。(マイニング)



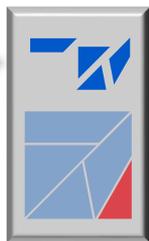
正方形を作るために、  
足りないピースのかたちは？

※暗号パズルは、どのユーザーも、手元のデータで**必ず**解ける。



# ブロックチェーン | ブロック候補の同報

C→D (40)  
I→J (40)  
G→H (40)  
A→B (20)



暗号パズルが解けたら、  
データと暗号パズルの答えとをセットにして  
「ブロック」を作り、P2Pネットワークに同報。



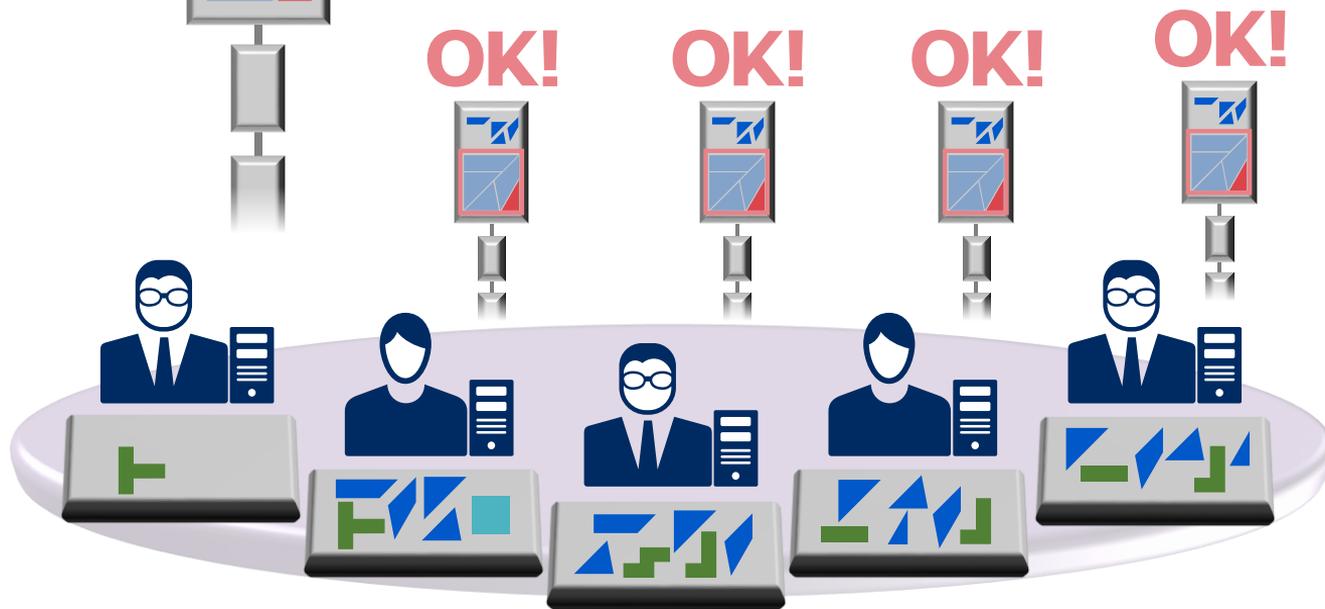
# ブロックチェーン | ブロックの承認 = 履歴登録

C→D (40)  
I→J (40)  
G→H (40)  
A→B (20)

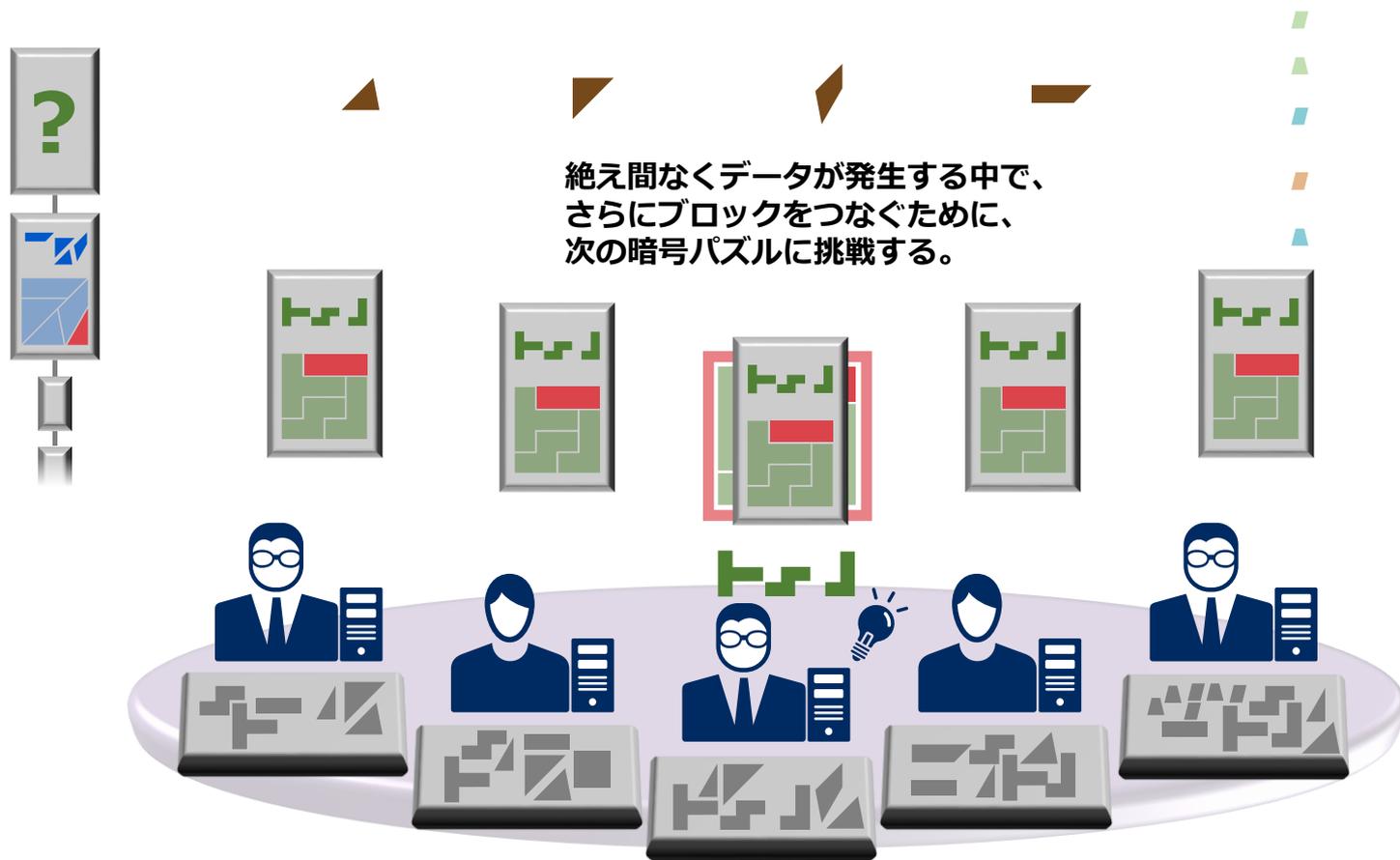


送られてきたブロックが正しければ  
「新しいブロック」とみなし、ブロックチェーンにつなぐ。

つながったブロックの並びが「正規の履歴」となる。

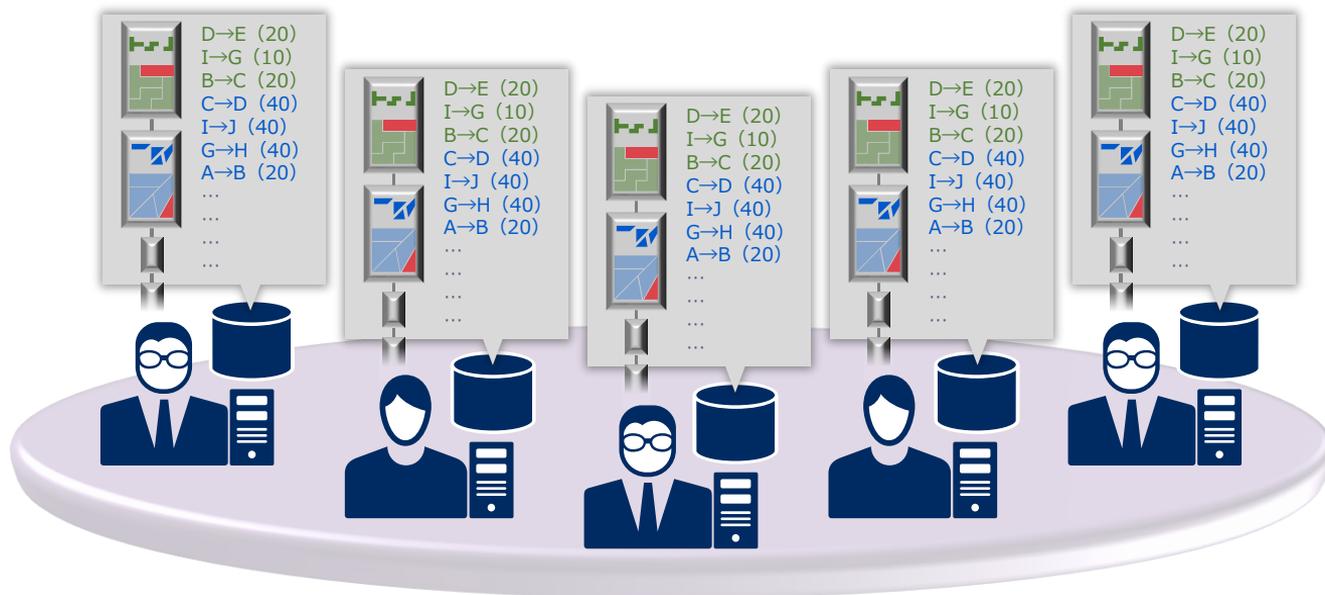


# ブロックチェーン | すぐに次のブロック作りへ

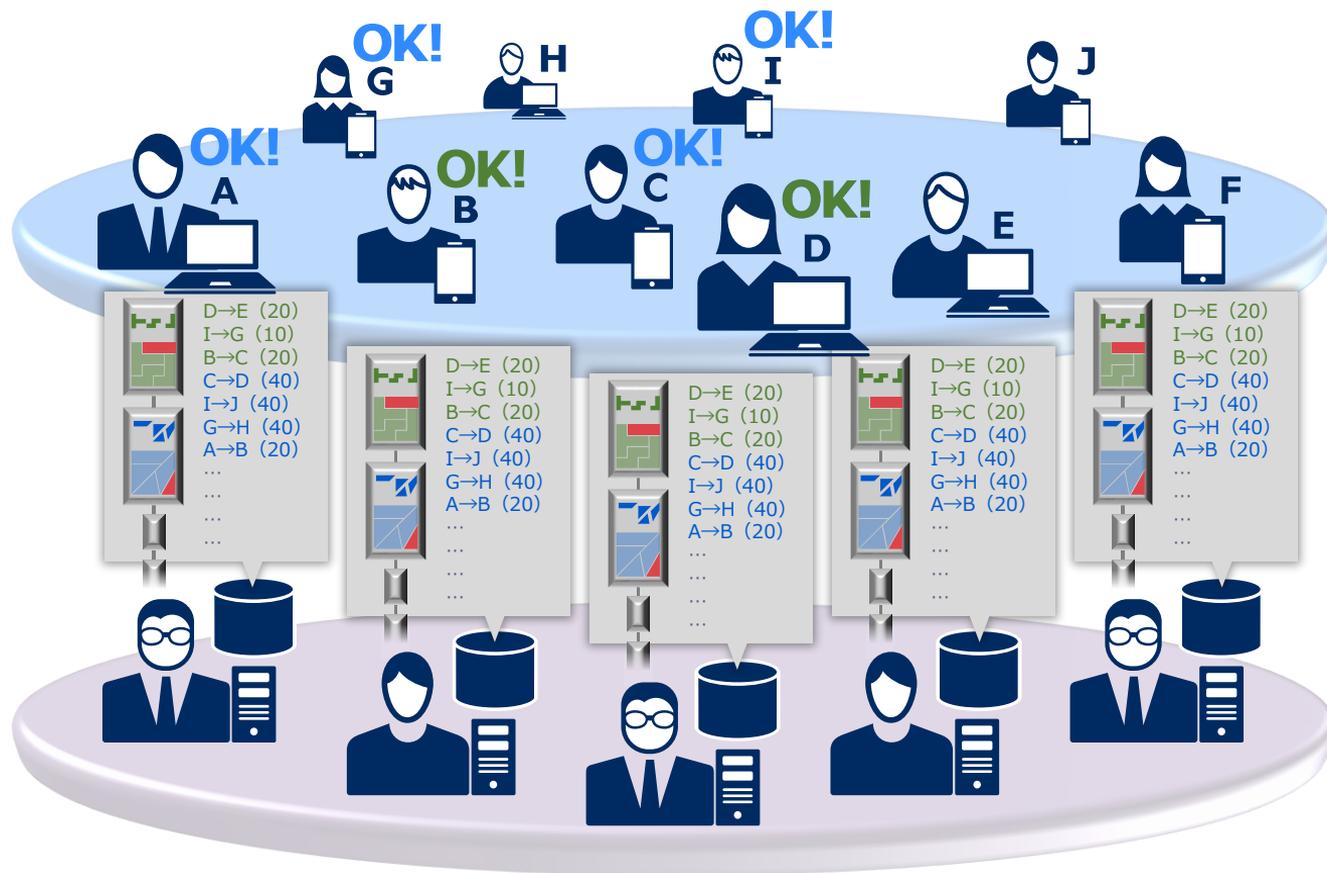


# ブロックチェーン | 履歴管理システムのしくみ

これを繰り返すと、データ管理層の全員が同じ履歴を管理できる。



# ブロックチェーン | 履歴管理システムのしくみ

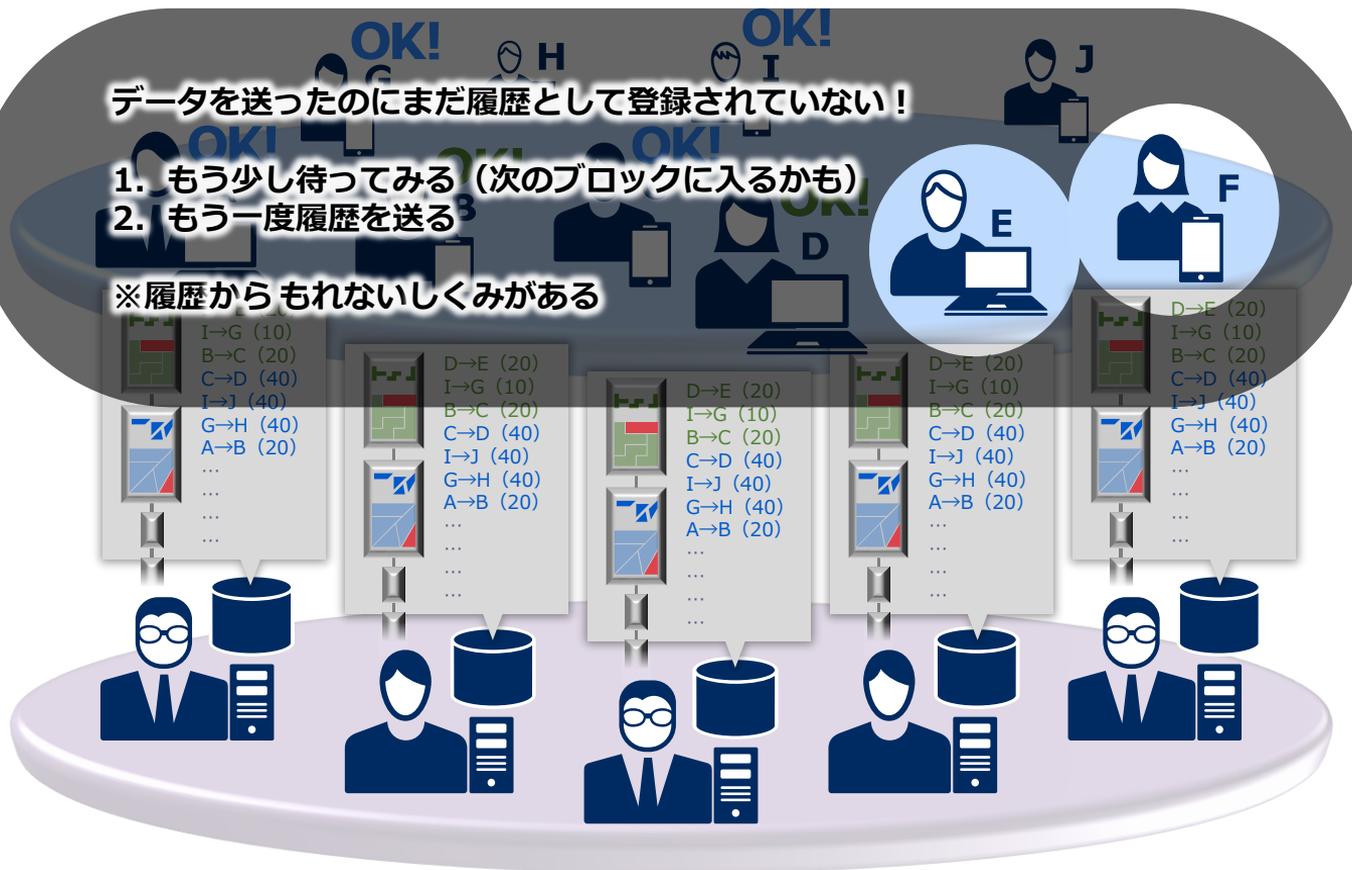


# ブロックチェーン | 履歴管理システムのしくみ

データを送ったのにまだ履歴として登録されていない!

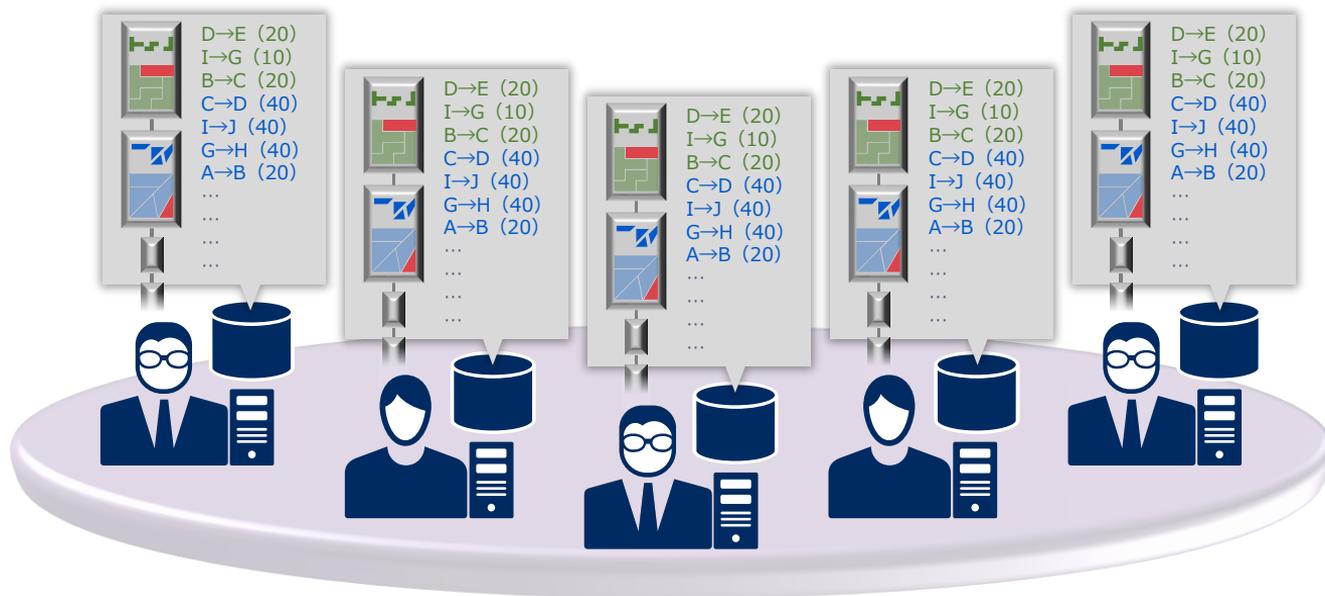
1. もう少し待つしてみる (次のブロックに入るかも)
2. もう一度履歴を送る

※履歴からもれないしくみがある



# ブロックチェーン | 履歴管理システムのしくみ

どこかに障害が起きても、  
ほかが生き残っていれば、情報は消滅しない。

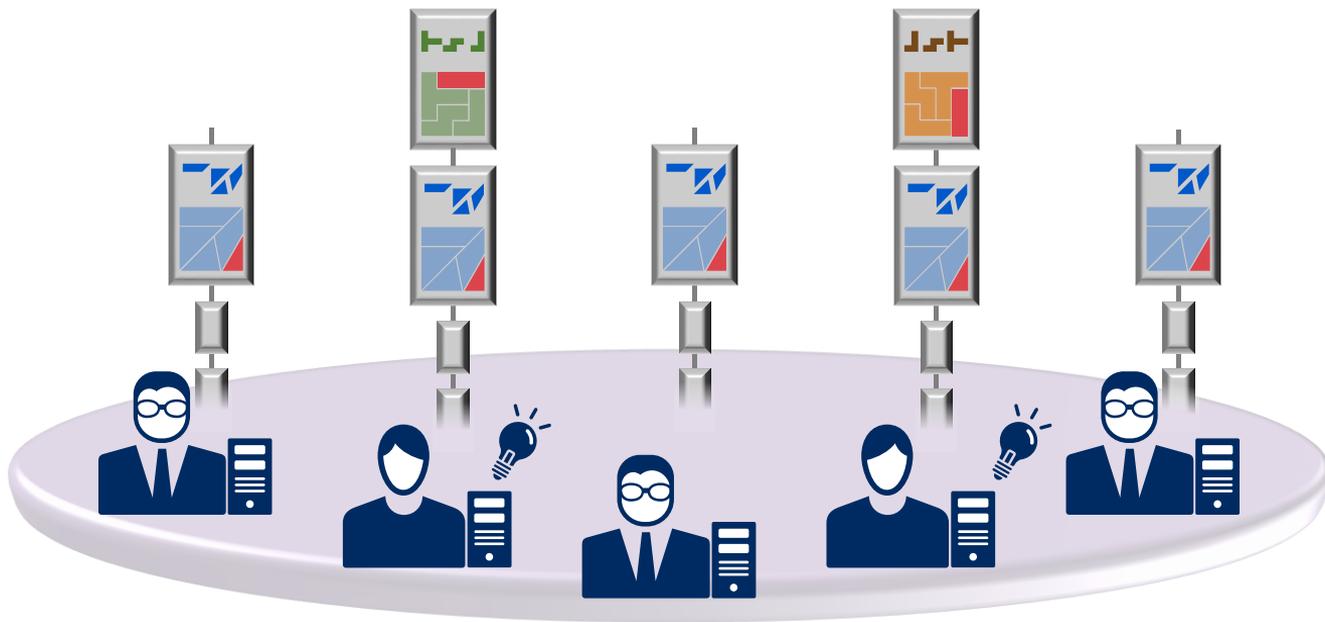




Q. 同時にパズルが解かれた場合はどうなるのか？

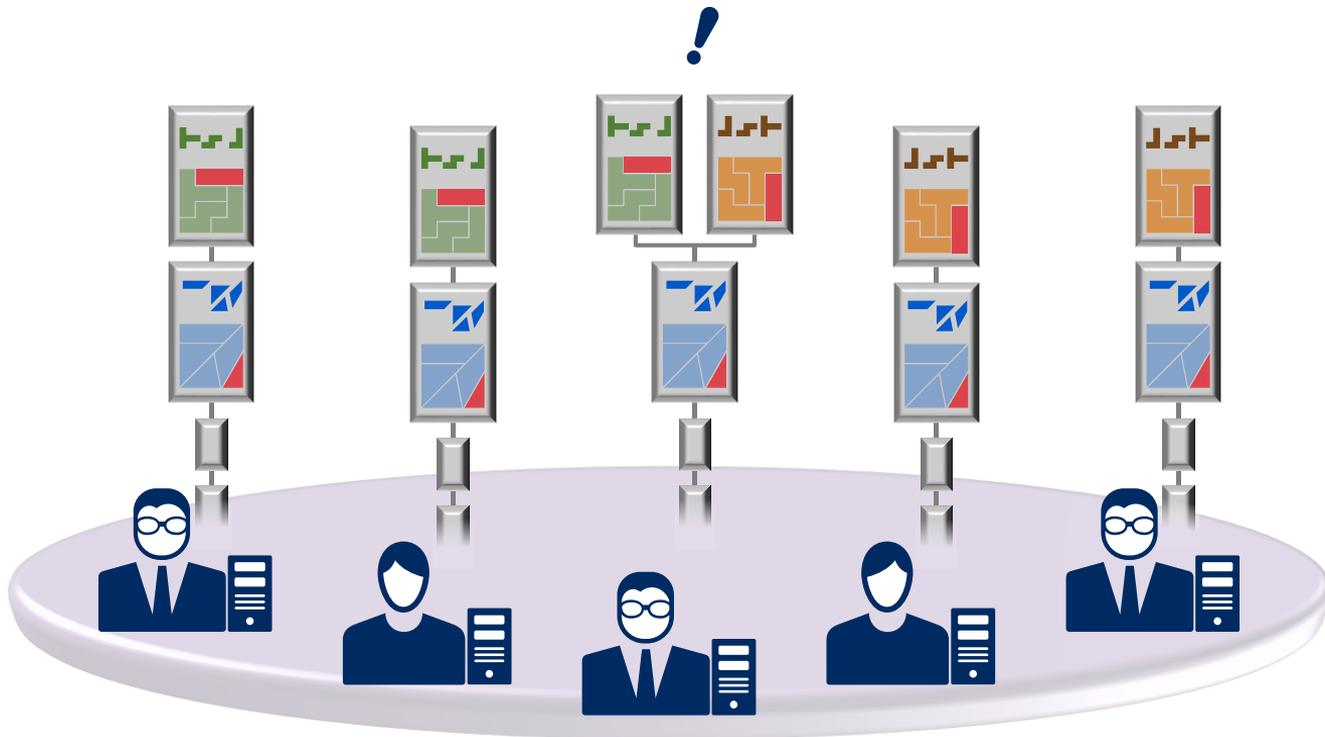
# 早い者勝ち、かつ多数派に収束

パズルの答えは、1つではない。  
そのため、2つ以上の答え（ブロックチェーン）がほぼ同時に  
P2Pネットワークに送信されることがある。



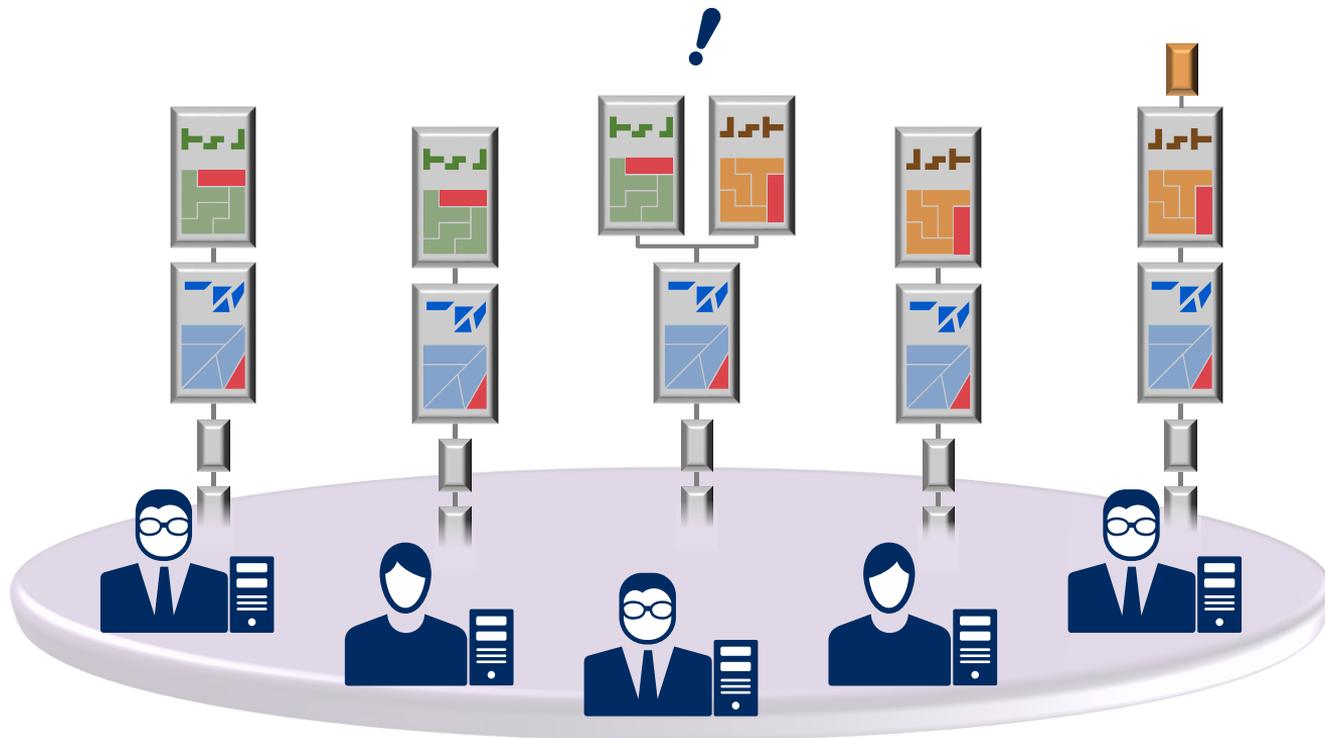
# 早い者勝ち、かつ多数派に収束

パズルの答えは、1つではない。  
そのため、2つ以上の答え（ブロックチェーン）がほぼ同時に  
P2Pネットワークに送信されることがある。



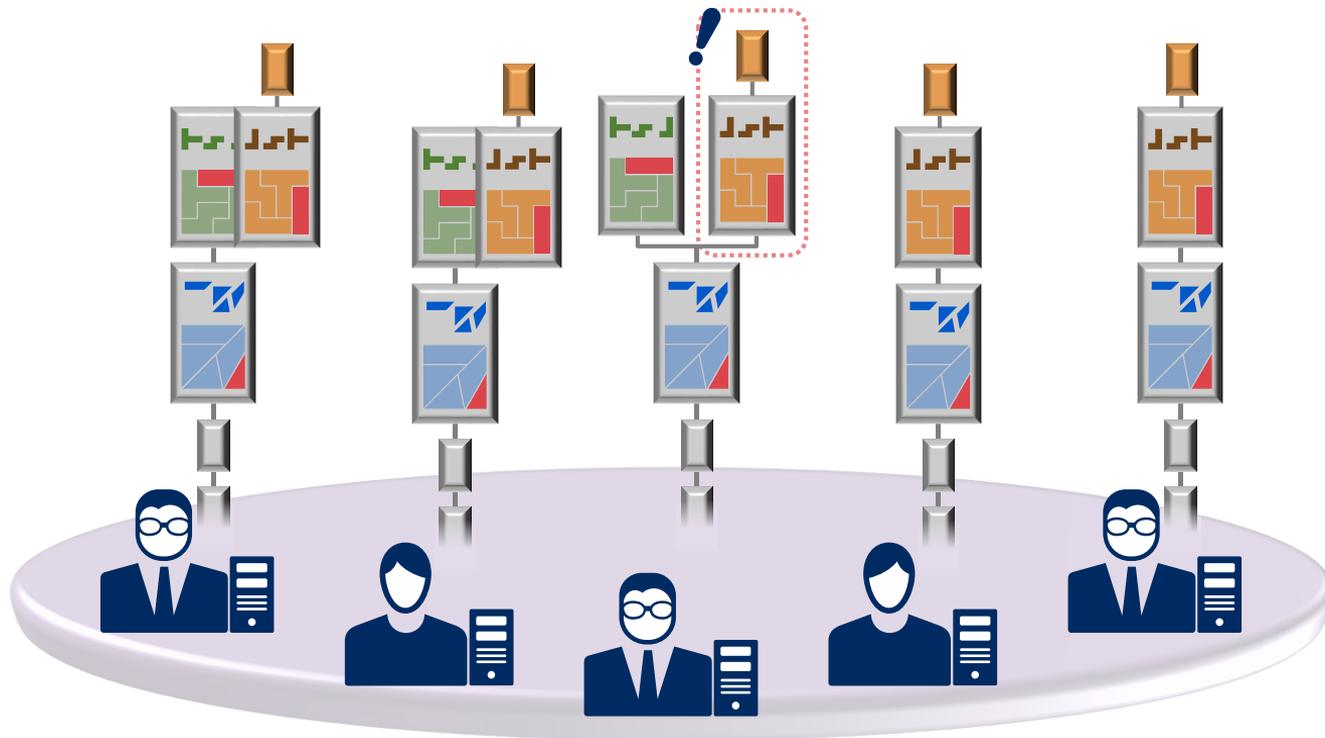
# 早い者勝ち、かつ多数派に収束

先に長くなったほうがメインのブロックチェーンになる。  
採用されなかったチェーンは消え、先端につながれていたブロックは未承認となる。



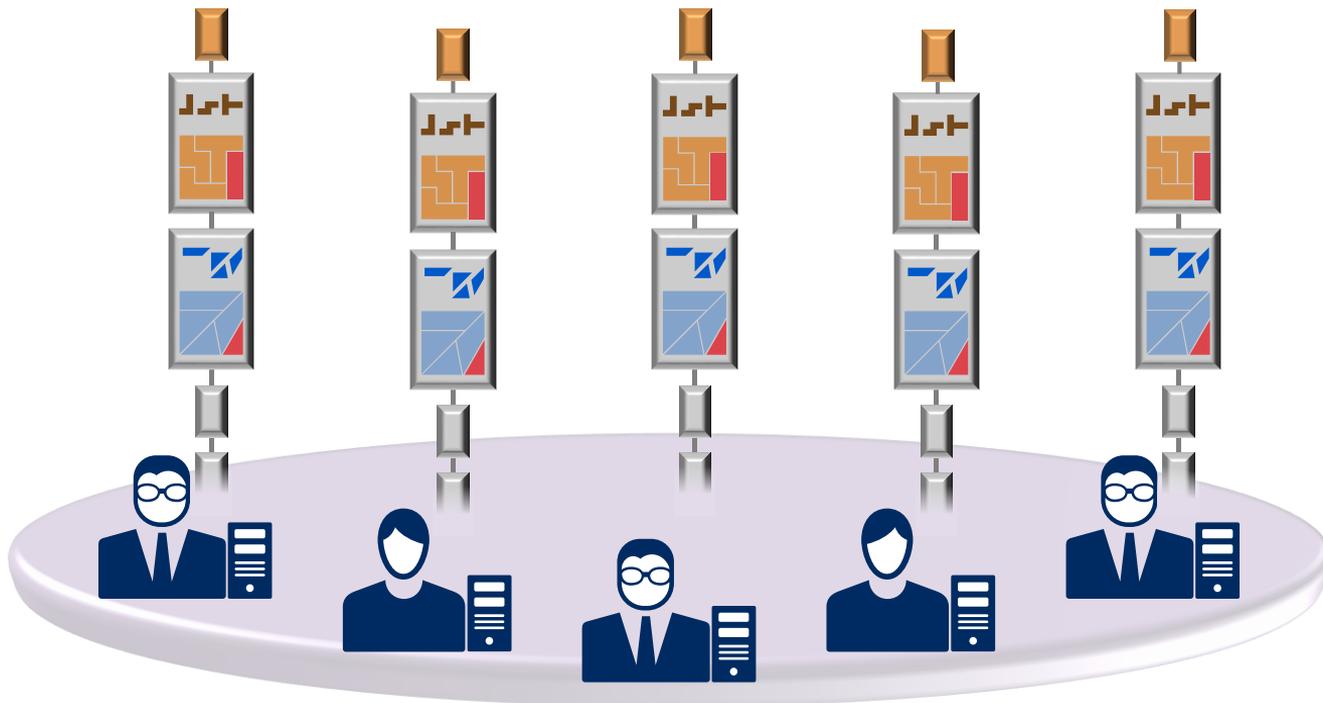
# 早い者勝ち、かつ多数派に収束

先に長くなったほうがメインのブロックチェーンになる。  
採用されなかったチェーンは消え、先端につながれていたブロックは未承認となる。



# 早い者勝ち、かつ多数派に収束

無効になったブロックは、  
数ブロック以内にブロックチェーンに取り込まれるので、  
取引履歴がなくなることはない。





timestamp: 0

—●—+

UPLOAD

A control panel for the simulation. It features a play button icon on the right, a horizontal timeline slider with a black dot at the start and plus/minus signs at the ends, and a blue rectangular button labeled 'UPLOAD' at the bottom.

# SimBlock

Blockchain network simulator

# 目次

## 1. 暗号技術について

公開鍵暗号・デジタル署名

## 2. ビットコインの動作概要（イメージ）

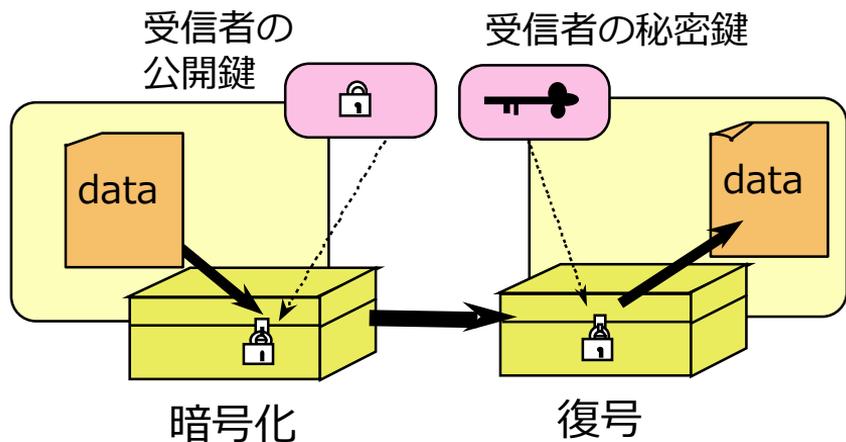
## 3. ビットコインにおけるその他の暗号技術

ハッシュ関数・ハッシュチェーン

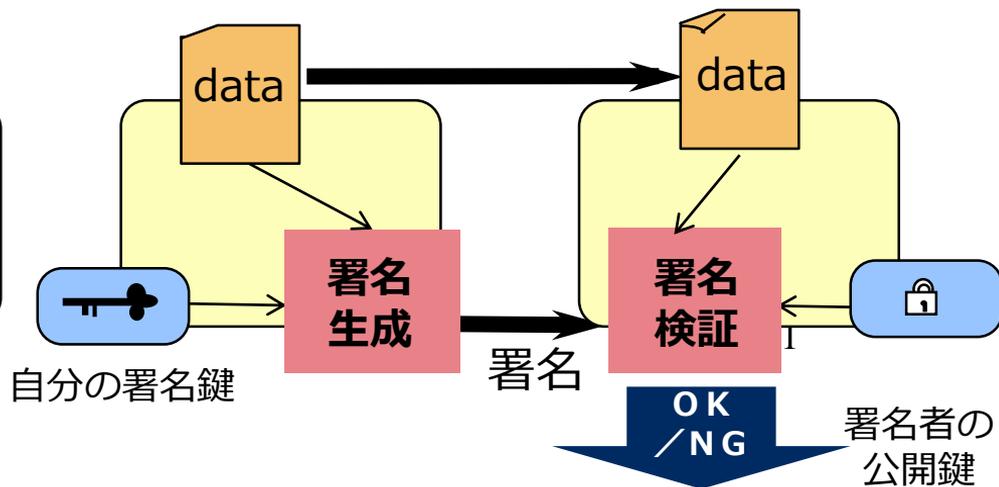
## 4. Q&A

# 公開鍵暗号とデジタル署名

## 公開鍵暗号



## デジタル署名



# ビットコインとデジタル署名

## 公開鍵：アドレス

A→B (20)

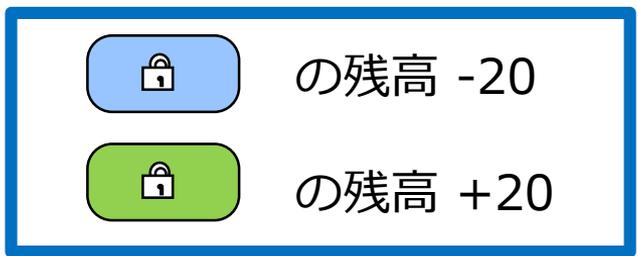


の20ビットコインを にあげます。

の署名

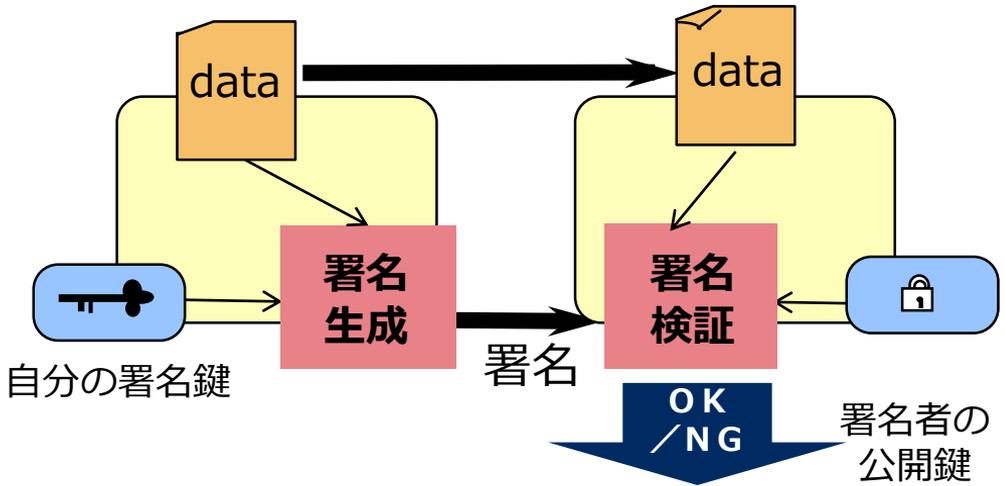


A残高 400  
B残高 0  
C残高 80



A→B (20)

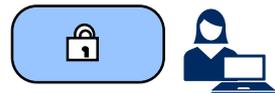
## デジタル署名



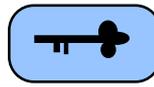
# ビットコインとデジタル署名

## 公開鍵：アドレス

A→B (20)



 の20ビットコインを  にあげます。

 の署名



A残高 400  
B残高 0  
C残高 80

 の残高 -20  
 の残高 +20



A→B (20)



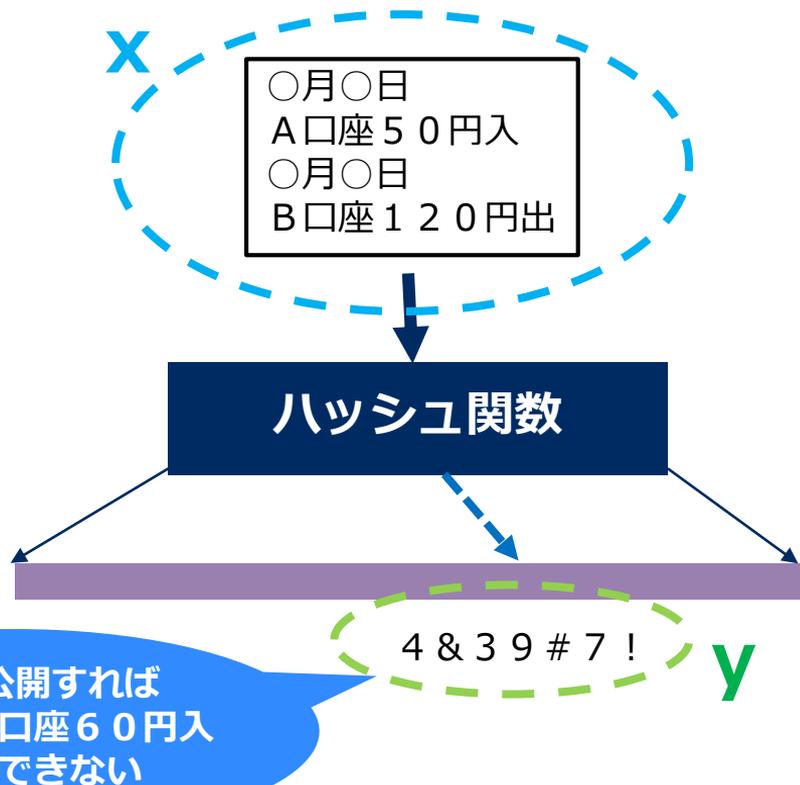
ビットコイン  
というコイン  
があるわけ  
ではない！  
ビットコイン  
は単位。

# 一方向性ハッシュ関数

$$\text{Hash}(x) = y$$

- 任意の長さの文字列  $x$  を入力として、一定長の文字列  $y$  を出力
- $y$  を  $x$  のハッシュ値という
- $x$  が1ビットでも変わると  $y$  は全面的に変化
- 出力  $y$  から入力  $x$  は推測できない
- 同じ出力になる2入力の探索は現実的に不可能

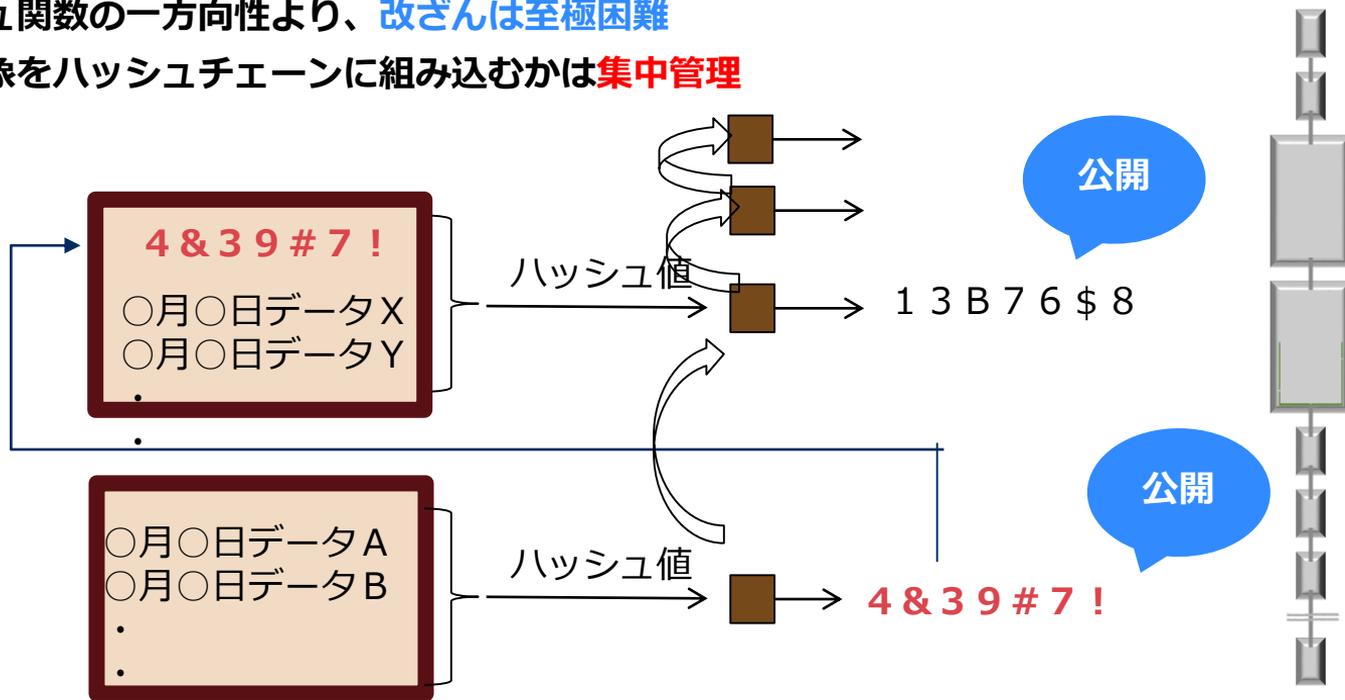
SHA-256, RIPE-MDなどの公知アルゴリズムで実績。



# 既存技術：ハッシュチェーン（タイムスタンプ技術）

あるデータが特定の時点までに存在したことを保証する技術

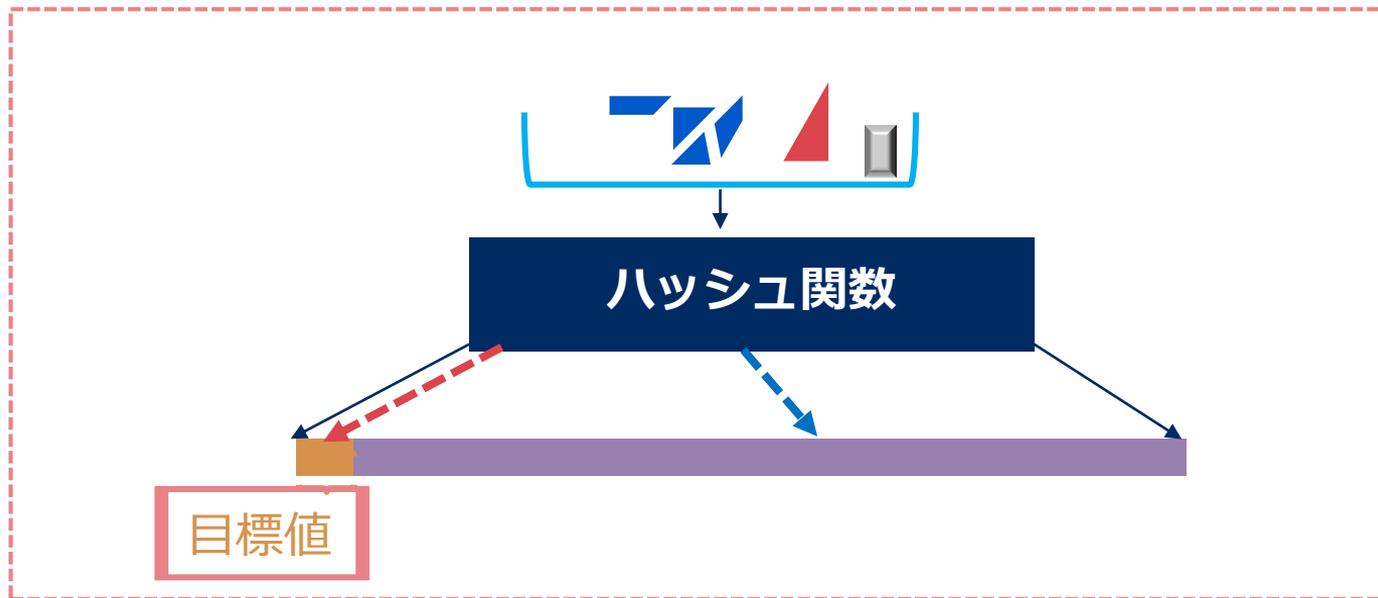
- ハッシュ値を連鎖的に公開することで、莫大な数のデータの存在を簡単に証明可能（ハッシュチェーン）
  - ・公開手段の例：Financial Times誌
- ハッシュ関数の一方向性より、改ざんは至極困難
- どの事象をハッシュチェーンに組み込むかは**集中管理**



# チェーンを同期させるための暗号パズル

データや順番を同期させる**時間稼ぎ**のために、早い者勝ちの**暗号パズル**を解く。(マイニング)

※暗号パズルは、どのユーザーも、手元のデータで必ず解ける。



# 目次

## 1. 暗号技術について

公開鍵暗号・デジタル署名

## 2. ビットコインの動作概要（イメージ）

## 3. ビットコインにおけるその他の暗号技術

ハッシュ関数・ハッシュチェーン

## 4. Q&A

 **Orchestrating** a brighter world

**NEC**