

УДК 342.2:[316.772.3:004.738.5]

**ДО ПИТАННЯ СУТНОСТІ СТВОРЕННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ МЕРЕЖЕВОЇ ДЕРЖАВИ:
ТЕОРЕТИКО-ПРАВОВИЙ АСПЕКТ**

Кагановська Т. Є.,

доктор юридичних наук, професор,
декан юридичного факультету
Харківського національного університету
імені В.Н. Каразіна,
Заслужений юрист України

Анотація У статті визначається поняття віртуальної держави; встановлюється рівень дослідженості аспектів, пов'язаних з віртуальною державою; наводяться основні ознаки реальної і віртуальної держав; обґрунтовується поява віртуальної масової комунікації в умовах глобального громадянського суспільства; розглядаються правові аспекти питання щодо створення віртуальних держав.

Ключові слова: віртуальна держава, держава, глобальне суспільство, глобалізація, мережеве право.

Аннотация В статье определяется понятие виртуального государства; устанавливается уровень изученности аспектов, связанных с виртуальным государством; приводятся основные признаки реального и виртуального государств; обосновывается появление виртуальной массовой коммуникации в условиях глобального гражданского общества; рассматриваются правовые аспекты вопроса о создании виртуальных государств.

Ключевые слова: виртуальное государство, государство, глобальное общество, глобализация, сетевое право.

Annotation The article defines the virtual state; set level study aspects related to virtual state; are the main features of the real and virtual states; justified the emergence of virtual mass communication in global civil society; examined the legal aspects of the issue of virtual states.

Key words: the Virtual State, State, global society, Globalization, entitled the Network.

Усе, що сьогодні має зв'язок із соціальними мережами, інтернет-мережевими спільнотами, кіберпростором, віртуальною реальністю, не лише користується попитом, досліджується в різних контекстах, а й набуває форми доктринального закріплення. Відстеження змін у інтернет-середовищі відбувається здебільшого у дослідженнях зарубіжних учених і концептуально носить соціологічний контекст. То ж правові аспекти питання щодо створення віртуальних держав у вітчизняній науці на сьогодні є недослідженими.

Вигадування країн – одне з найпоширеніших занять («Утопія» Томаса Мора, «Аліса у країні чудес» Льюїса Керролла) тощо.

Перші віртуальні держави виникли в кінці ХІХ століття. У 1990-х роках, з розвитком Інтернету та комунікацій, ідея створення подібних утворень отримала новий розвиток. Тоді було сформовано уявлення про можливий просторовий образ структурованості мережі Інтернет, згідно з яким вона буде тривимірним містом із вулицями, кожен із кварталів якого визначатиметься тематикою інформаційних ресурсів, матиме населення – реальних і віртуальних суб'єктів взаємодії в інформаційному потоці. Водночас її структуру визначатиме також соціально-політична система сучасної побудови світу [1]. Людське співтовариство історично мало різні форми організації – політичні і соціальні – релігійна громада, віче, рада, військо, колектив, команда, пізніше – транснаціональні утворення. Віртуальні співтовариства були продовженням традиційних соціальних співтовариств (інформаційно-аналітичних, фінансових, комерційних, наукових тощо). І лише згодом почали утворюватися нетрадиційні співтовариства – «віртуальні», «онлайн», «кібер».

Віртуальна держава (від англ. Virtual state – загальна назва для будь-яких утворень, які заявляють про свою державність, але не є державами, а лише імітують ті чи інші їхні риси. Віртуальні держави не приймаються всерйоз країнами, на території яких вони проголошені, і не визнаються світовою спільнотою. Деякі з них можуть називатися кібердержавами або фентезійними державами, а також віртуальними націями, з використанням аббревіатур MN або μM (від англ. micronation, нім. Mikronation і т. п.) [2].

Відповідно до одного з визначень, записаного у Великій радянській енциклопедії, держава – це політична форма організації життя суспільства, що з'являється після виникнення та діяльності публічної влади.

Віртуальні держави прагнуть бути у всьому схожими на справжні. Форми політичного устрою у віртуальних державах різноманітні, це республіки, монархії та навіть джамахірії. У кожній більш-менш розвиненій віртуальній державі є глава (зазвичай главою держави є його засновник), певна форма парламенту та суду. Структура управління може бути дуже різноманітною. Більшість віртуальних держав – монархії, абсолютні або конституційні, вони управляються однією людиною, часто ідеологом створення цього проекту. Структура законодавчих норм у віртуальних державах зазвичай подібна. Основним, стартовим документом є Декларація незалежності. Її підписання є певним чином початком історії нової країни. Потім зазвичай формується конституція, що визначає основи політичного ладу. У віртуальних державах, як і в реальних, діє безліч кодексів – кримінальний, цивільний, а також велике різноманіття законів. Більшість з них нелегальні.

Економіка віртуальних держав достатньо проста. Більшість таких новоутворень випускають поштові марки, грошові знаки, колекційні монети та інші сувеніри. Частина таких країн пішла далі: вони

розміщують у себе віртуальні сервери та продають хостинг, купують та перепродають акції великих світових компаній. Деякі віртуальні держави створюють на своїй території офшорні банки та компанії для відмивання грошей та легалізації бізнесу [2].

Сьогодні увага науковців концентрується на з'ясуванні таких аспектів, як-от: сутність складного і багатогранного поняття віртуальної реальності з точки зору її культурницьких ознак [3]; питання удосконалення адміністративно-правового регулювання контролю віртуального простору в Україні у контексті досвіду країн Європейського Союзу та шляхів підвищення ефективності діяльності органів виконавчої влади у зазначеній сфері [4]; проблема ефективного використання інформаційних систем та технологій, які надають можливість ведення дипломатичних переговорів із застосуванням інноваційних підходів на прикладі віртуальної дипломатії [5]; роль інтернет-мережових спільнот у становленні інформаційного суспільства в Україні [1]; виникнення та розвиток віртуальних співтовариств в контексті національної безпеки [6]; глобальне суспільство як нова форма соціальної організації [7] тощо. Крім того в електронній мережі можна знайти практичні посібники зі створення віртуальної держави, а саме М. Овчинников «5 кроків зі створення власної мікронації» [8]; А. Олійник «Посібник зі створення віртуальної держави для чайників» [9].

Наукові дослідження феноменів мережевого права, мережевого суспільства, мережевої держави, що проводилися на кафедрах «Конституційного та муніципального права», «Теорія та історія держави і права» Фінансового університету при Уряді Російської Федерації, привели до розробки «Доктрини віртуального мережевого інноваційного держави» (автор – доктор юридичних наук, професор Л.В. Голоскоков). У межах цієї доктрини пропонується перейти від наукової теорії розвитку доктрини до практики: створити значно спрощену, але реально діючу модель держави, в якій не буде більшості традиційних інститутів, органів і функцій держави, але залишаться лише ті з них, які можна відтворити в діючій моделі без таких атрибутів держави як територія, кордони, митниця, армія та ін. Це, на думку прибічників такої ідеї, функція інвестицій в інновації для прискорення модернізації держави в технологічному та інших аспектах [10]. То ж одним з актуальних питань є з'ясування сутності складного і багатогранного поняття віртуальної дійсності (на прикладі віртуальної держави).

Згідно з Малим енциклопедичним словником Брокгауза і Ефрона, держава – це організація осідлого населення, що займає певну територію і підкоряється одній і тій самій владі. Таким чином, у понятті держави три елементи: населення (народ), територія і влада.

Згідно з БСЄ, у більш широкому сенсі під державою розуміють політичну форму організації життя суспільства, яка складається як результат виникнення і діяльності публічної влади – особливої керуючої системи, яка керує основними сферами суспільного життя і спирається в разі потреби на силу примусу. Оскільки держава будується за

територіальним принципом, цей термін іноді неточно вживають як синонім поняття «країна».

У строгому сенсі слова віртуальна держава державою зовсім не є, оскільки ніякої території у неї зазвичай немає, а вважати народом купку ентузіастів можуть, напевно, лише самі ці ентузіасти. Проте, лаври Томаса Мора багатьом не дають спокою досі, а конструювання ідеального людського суспільства неможливе без створення віртуальних громадських утворень, які часом виглядають «майже як справжні».

Свого часу Сергій Переслегін, засновник клубу стратегічних рольових ігор «Імперський Генеральний штаб», спробував створити концепцію віртуальної держави. Її основні постулати такі:

- віртуальна держава може не мати власної території (але іноді все ж має – наприклад, території посольств у державах, з якими встановлені дипломатичні відносини);

- віртуальна держава зазвичай не співвідноситься з будь-якою нацією, не має національної мови і має будуватися на принципах «подвійного громадянства»;

- віртуальна держава є суб'єктом міжнародних відносин, – отже, повинна мати власні органи управління і «юридичну оболонку». Остання повинна включати в себе так звану декларацію, що виправдовує існування держави. Цей момент для віртуальних країн принциповий, тоді як історично сформовані державні утворення можуть легко цим знехтувати. Крім того, «юридична оболонка» повинна включати в себе конституцію, закон про громадянство, цивільний і кримінальний кодекси, декларацію, що виражає відношення нової віртуальної держави до документів, які визначають світовий юридичний простір [11].

У підсумку, створивши нормативну базу, проголосивши відкриття держави для всіх страждених і поставивши фінальне питання про визнання держави перед Асамблеєю ООН, будь-який організатор раю на Землі може з повним правом назвати себе правителем і діяти за задуманим планом. Тонкість полягає в тому, що більшість відомих віртуальних держав перерахованих вище умов дотриматися не змогли.

Значна частина віртуальних держав, власне, на державність не претендує, тому що це не більше, ніж культурні проекти. На «пострадянському» просторі засвітилися такі несправжні країни як незалежна республіка Мроя, Велика Скіфія, Віртуальне Строгіно й ін. Часом під віртуальні держави мімікують ігрові проекти (наприклад, «Організація віртуальних націй» – рольова гра в країні або ділова гра «Друге життя») [11].

Реальна держава на протигагу віртуальній як головний інститут політичної системи суспільства, характеризується такими ознаками: всезагальність (компетенція держави поширюється на всіх суб'єктів правовідносин (людей, організації тощо), які знаходяться на її території; на громадян інших держав, які знаходяться на її території); суверенітет (верховенство, повнота, самостійність і формальна незалежність влади від будь-якого іншого суб'єкта суспільного життя чи елемента політичної системи); територіальність (територія є матеріальною базою існування держави); офіційний статус (держава є

єдиним представником всього населення, яке проживає на певній території); універсальність (діяльність держави охоплює всі сфери суспільно-політичного життя, які вимагають державно-правового регулювання, і тільки держава може приймати загальнообов'язкові норми, які їх регулюють); централізованість (усі державні органи побудовані за ієрархічною системою); структуралізація (зокрема, поділ влади на законодавчу, виконавчу і судову, і наявність інших органів (військо, поліція тощо), які виконують її завдання). На певній, окресленій державними кордонами території може існувати лише одна держава, у той час коли інших організацій може існувати багато.

Тільки держава може виступати від імені всього суспільства, інші організації можуть виступати тільки від імені своїх членів, які складають тільки частину суспільства;

Наявність особливої групи людей, які зайняті тільки управлінням суспільством і охороною його політичної, економічної та соціальної структури, тобто специфічного апарату, який володіє владними повноваженнями;

Тільки держава встановлює загальнообов'язкові правила, які регулюють суспільно-політичні відносини, тобто формує право, видаючи закони та інші нормативні акти;

Держава володіє монополією на право на встановлення податків і формування загальнонаціонального бюджету... [12].

На сьогодні у світі не існує жодного суспільства, в якому не було б держави. Вона може бути світською або теократичною. Більшість держав світу світські, тобто такі, в яких розмежовані сфери діяльності держави і церкви. У теократичних державах влада належить церковній ієрархії (сучасний Ватикан).

Отже, держава є соціальним явищем, обмеженим певними історичними межами, та має сукупність значених ознак, проте, навіть за відсутності деяких із них державність не втрачається [13].

Віртуальна держава імітує, як правило, лише деякі з цих ознак, володіючи, наприклад, населенням в 4 людини або несвереною територією, розміром з дачну ділянку або маленьким островом. Такими прикладами можуть служити відділення від Естонії двох хуторів і відтворення на їх території «радянської влади» або проголошення незалежної республіки Малу-Венту на маленькому острові Маль-ді-Вентре близько Сардинії. Багато віртуальних держав взагалі не володіють територією і розташовуються в Інтернеті або в уяві своїх засновників. Деякі віртуальні держави заявляють про приналежність їм тих чи інших територій, проте при цьому не мають над ними реального контролю [2].

Побутує така думка, що останнім часом громадянське суспільство втрачає свої національні та територіальні кордони і перетворюється на глобальне і крос-культурне. До ознак глобального громадянського суспільства відносять такі як *глобальність* (всепланетна система співпраці), *трансперсональність* (прихильність до груп, ніж до особистості), *крос-культурність* (перетин і взаємодія представників різних культур), *віртуальна*

комунікабельність (використання учасниками інтерактивних можливостей комп'ютера та Internet) (тут і далі курсив наш – Т.К.) [14, с. 68–69].

Крім того, до структурних елементів глобального суспільства можна віднести й такі як *глобальна політика* (вплив розвинених західних держав); *глобальна культура* (споживання однакової кінопродукції); *англомова музика*; *глобальна наука* (світові наукові альманахи, електронні наукові журнали, міжнародний академічний обмін); *глобальна мова* (англійська), *засмічення відповідних національних мов* (формується так званий глобальний сленг, глобальні мовні кальки, національні мови зазнають певної градації); *глобальна уніфікація стилю життя* (споживання однакової їжі, однакового одягу); *глобальний тероризм*, *соціальна дисгармонія* (основна увага приділяється реалізації матеріальних потреб) тощо [7].

Сфера комунікації в умовах глобалізації змінилася, що спричинило появу віртуальної масової комунікації, коли кожен учасник може одночасно спілкуватися з великою кількістю людей, впливати на них. У віртуальній комунікації учасники спілкування можуть мінятися ролями, там також стирається межа нерівноправності. Більше того, глобальне громадянське суспільство наділене великими можливостями. Оскільки залучення громадян та громадських організацій до вирішення державних проблем, як показує досвід інших країн, приносить позитивні результати, підвищує якість політичних і публічно-правових рішень, дає можливість працевлаштування, якісно впливає на економічні показники, то можна відзначити існування глобального громадянського суспільства, існування й розвитку інститутів демократії, глобального управління, економічної стабільності... Проте неперевершені можливості глобального суспільства не захищають від загроз, таких як інформаційні (мережеві) війни, проблема інформаційної безпеки, нерівність у доступі громадян до можливостей інформаційних технологій через вікову диференціацію, фінансовий стан, розвиненість регіону, хакерські атаки, викрадення і оприлюднення стратегічно важливої інформації тощо [14, с. 68–69]. Але й ігнорування сучасних глобалізаційних процесів теж призведе до економічного занепаду чи принаймні до інформаційного вакууму. Отже, глобальне громадянське суспільство, глобальна держава сьогодні є активними учасниками всіх суспільно-політичних процесів, що відбуваються у країні.

Таким чином, за рахунок глобальної віртуалізації, розширення форм соціалізації, зміни поглядів на формування ідентичності та створення моделей суб'єктивності, у простір віртуальних мереж перейшло багато видів професійної та соціокультурної діяльності, зокрема й ідея виникнення віртуальних держав як спроби створити більш досконалу модель світу. Такі явища супроводжуються переглядом цінностей і норм, що спонукає вчених до вивчення проблем, пов'язаних з осмисленням сучасного стану культури та особливостей існування людини в цій культурі. Глобальне суспільство сьогодні змінює діапазон можливостей сучасної людини, а отже, й відкриває перед нею нові перспективи. Так, якщо для

традиційного світу характерними були нестабільність, глобальні та міжцивілізаційні війни, то в межах глобального суспільства з'являються реальні можливості досягти соціальної гармонії та встановити врівноважений баланс впливу соціальних груп на суспільний розвиток, а отже, й локалізувати небезпечні виклики, які існували в минулому. Важливим фактором становлення глобального суспільства є бурхливий розвиток інформаційно-комунікативних технологій.

ЛІТЕРАТУРА

1. Роль інтернет-мережових спільнот у становленні інформаційного суспільства в Україні // Віче. – 2010. – № 2. – Січень.
2. Виртуальное государство [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://ru.wikipedia.org/wiki/Виртуальное_государство.
3. Волинець В.О. Виртуальна реальність: поняття та сутність [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [file:///C:/Users/User/Downloads/Pk1_2014_30_6%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Pk1_2014_30_6%20(1).pdf).
4. Єсімов С .С. Деякі аспекти контролю віртуального простору в Україні [Електронний ресурс]. – Режим доступу: file:///C:/Users/User/Downloads/vnulpum_2014_801_7.pdf\$.
5. Нечет О.С. Розвиток віртуальної демократії в Україні [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://esnuir.cenu.edu.ua/bitstream/123456789/2205/1/Nechet.pdf>; Піпченко Наталія Олександрівна. Концептуальні та структурно-політичні виміри віртуальної дипломатії : дис... канд. наук: 23.00.03 – 2008 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://dissers.com.ua/content/341381.html>.
6. Дзюндзюк В.Б. Виртуальні співтовариства: потенційна загроза для національної безпеки [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.kbuapa.kharkov.ua/e-book/db/2011-1/doc/1/02.pdf>.
7. Войтович Р.В. Глобальне суспільство як нова форма соціальної організації у сучасних умовах [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.academy.gov.ua/ej/ej2/txts/philo/05vrvosu.pdf>.
8. Овчинников М. «5 кроків зі створення власної мікронації» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ar25.org/article/5-krokov-z-stvorennya-vlasnoyi-mikronacii.html>.
9. Олійник А. Посібник зі створення віртуальної держави для чайників [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://studway.com.ua/virtualna-derzhava/>.
10. Международная научно-практическая конференция «Реализация доктрины виртуального сетевого инновационного государства: переход от теории к практике государственного и конституционного строительства» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.sciencecommunity.org/ru/content/75012>.
11. Разахацкий Д. Идеальный офшор и виртуальные государства современности [Електронний ресурс]. – Режим доступу: // <http://geoseo.by/idealnyj-ofshor-i-virtualnye-gosudarstva-sovremennosti>.
12. Андрусак Т.Г. Теорія держави і права // Інтернет-видання «Юриспруденція on-line» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.lawyer.org.ua/?i=168>.
13. Теорія держави і права [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://pidruchniki.com/12810419/pravo/ponyattya_oznaki_derzhavi.
14. Бельська Т.В. Глобалізація як об'єктивна реальність суспільного розвитку // Публічне управління: виклики XXI століття: збірник тез XI міжнародного наукового конгресу, 21–22 березня 2013 року. – Х.: Видво ХарПІ НАДУ «Магістр». – 2013. – 368 с.