Андрей
Медушевский

Виртуальные государства и их политико-правовое будущее



Андрей Николаевич Медушевский (р. 1960) — профессор факультета социальных наук Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики».

Введение

Виртуальные государства — продукты воображения их создателей, в которых традиционно видели разновидности социальной утопии. Это неудивительно: они имитировали внешние признаки государств, но не являлись таковыми на деле и не воспринимались в подобном качестве участниками международных отношений. В настоящее время, однако, ситуация кардинально изменилась: выяснилось, что в условиях информационных войн создание виртуальных государств, подкрепляемое серьезными идеологическими, финансовыми и технологическими ресурсами, способно стать инструментом удовлетворения глобальных политических амбиций транснациональных игроков, как старых, так и новых. Словно бросая вызов традиционным представлениям правовой теории, эти образования предлагают набор идей, формирующих альтернативные трактовки ключевых категорий конституционализма — суверенитета, гражданства, прав человека, — и внедряют систему транснационального управления, основанную на широком применении цифровых технологий.

Насколько обоснованы пропагандируемые виртуальными государствами идеи и могут ли они в перспективе стать самостоятельным фактором глобального права и мировой политики? Как будет развиваться потенциальный конфликт реальных и виртуальных государств? И, наконец, каким образом юридические инновации, утверждаемые подобными образованиями, должны трактоваться конвенциональной юридической наукой? В поисках ответов на перечисленные вопросы в настоящей статье затрагиваются такие сюжеты, как теория виртуальных государств, типология и особенности их конституций, вариативность моделей социального и политического строя, потенциал конфликтов с реальными государствами, цели и мотивы создания, коллизии с действующей правовой системой и возможные направления их преодоления.

Понятие *virtual state* было введено для обозначения нового феномена кибергосударства, действующего как в реальной, так и цифровой среде. Кроме того, им описывается широкий круг политических образований, претендующих на имитационный или реальный статус субъектов международного права, но не признаваемых в таком качестве другими государствами. Упомянутый феномен получил широкое распространение начиная со второй половины XX века. Его характеризуют интенсивная динамика роста (в зависимости от критериев сейчас насчитывают от нескольких сотен до нескольких тысяч подобных образований), а также вариативность правовых форм и разнообразие практических устремлений их создателей. Их общей особенностью признается имитация атрибутов полноценного государства — при фактическом и юридическом отсутствии последних или же непризнании их наличия другими (полноценными) акторами международного права. Это до некоторой степени позволяет сближать их статус с непризнанными самопровозглашенными государствами или правительствами в изгнании.

Далее, они классифицируются по различным критериям, среди которых способы возникновения и цели создания (строительство нации, учреждение государства или исключительно проектное моделирование), функционирование в реальном или воображаемом мире, перспективы международного признания. Если взглянуть на преобладающие в литературе оценки этих образований, то в основном в них видят исключительно фантазийные продукты, сопоставимые либо с утопиями прошлого — идеальными образами государственности, изначально не предназначенными для практического воплощения, — либо же с игровыми сценариями, направленными на тестирование тех или иных моделей политики и управления. Порой их называют псевдогосударствами — то есть территориально-политическими образованиями, обладающими лишь внешними признаками государственности.

Упомянутым оценкам противостоит иной, относительно новый подход, в рамках которого виртуальные государства понимаются как альтернативная форма, организующая политическую систему глобализирующегося общества. В указанном разрезе важна следующая совокупность факторов, присущих глобализации: во-первых, ослабляется роль традиционных суверенных государств — происходит это за счет выведения правового регулирования на транснациональный уровень; во-вторых, подъем цифровых технологий заставляет пересматривать прежние представления о территории, гражданстве и юрисдикции — это делается по мере того, как все перечисленное переходит в виртуальную среду; в-третьих,

повышается спрос на такие системы управления, в которых цифровая лояльность перевешивает территориальную. В таком контексте виртуальные государства оказываются своеобразными протогосударствами нового типа: сообществами, приобретающими в цифровой среде функции, сопоставимые с прерогативами традиционных суверенных государств. Соответственно, новые сущности пытаются систематизировать[1], институционализировать[2], побудить к сотрудничеству и обмену опытом друг с другом. В интернете можно даже найти рекомендации для тех, кто желает создать собственное государство описанного типа[3].

Виртуальные государства начинают расцениваться в качестве авангардного концепта, вытесняющего понятие национального государства и отражающего трансформирующуюся природу управления в цифровую эпоху.

Учитывая сказанное, можно констатировать, что виртуальные государства начинают расцениваться в качестве авангардного концепта, вытесняющего понятие национального государства и отражающего трансформирующуюся природу управления в цифровую эпоху. В свою очередь его практическая применимость связывается с корректировкой традиционных подходов, предлагаемых международным, конституционным, административным правом, а также политической этикой. Цель настоящей статьи состоит в том, чтобы оценить масштабы и направления этих сдвигов.

Концепция виртуального государства: столкновения подходов

Состоятельность феномена виртуальных государств и их вклада в теорию права оценивается исходя как минимум из трех критериев: (а) отношения к той роли, какую способны играть воображаемые конструкции правовых форм; (б) их интерпре-

1 См., в частности: Ryan J., Dunford G., Sellars S. *Micronations: The Lonely Planet Guide to Home-Made Nations*. London: Lonely Planet, 2006.

2 Здесь имеется в виду появление таких организаций, как «Союз Интернет-государств», «Союз демократических микронаций», «Микронации: неформальное общение», «Комитет взаимодействия развитых микронаций», «Организация независимых государств». Подробнее см.: https://micronarody.fandom.com/ru/.

3 См., например, проект «Создай свою собственную страну» («Create Your Own Country Project»): https://docs.google.com/document/d/1lkYZ_0SlBADSR9kH1Eh89eN3dj7xH2WA-po2peVh1QI/edit?tab=t.0.

тации с позиций конвенциональных понятий правовой науки; (в) оценки трансформации этих представлений с учетом новой социальной и правовой реальности.

Говоря о первом критерии, достаточно просто констатировать определяющую роль воображения в конструировании правовой реальности, поскольку все фундаментальные конструкции нынешней правовой системы являются в большей или меньшей степени результатами творческой мысли ее создателей. Сказанное запечатлено в теориях «воображаемых миров», «воображаемых сообществ», а также «воображаемых государств» с их «воображаемыми конституциями», которые базируются исключительно на фантазии их создателей[4]. Спектр вариантов, зачастую накладывающихся друг на друга, весьма широк: он вбирает в себя идеальные государства-утопии, вымышленные государства, фантомные государства, «государства мечты», «государства сновидений». Виртуальное государство — новейшая модель социального проектирования. Его утопические вариации представлены образами, воплощающими идеи космополитизма, безграничности и пацифизма (Нутопия — Nutopia, 1973)[5], свободного оборота информации (Княжество Силенд — Principality of Sealand, 1967), обособленного политического существования на нейтральной территории (Княжество Новая Утопия — Principality of New Utopia, 1999). Виртуальным утопическим государствам противостоят виртуальные антиутопии, демонстрирующие угрозы нового тоталитаризма, цифровой иерархии, когнитивного контроля и иллюзии свободы в обществе, где мышление и поведение индивидов целиком опекается цифровыми технологиями.

Второй критерий — соответствие конвенциональным правовым нормам — задает оценку виртуальных государств действующим международным правом. Отправной точкой тут выступает Конвенция Монтевидео (1933), зафиксировавшая основные признаки государства (наличие территории, постоянного населения, правительства и способности к вступлению в отношения с другими государствами). Исходя из приводимого в конвенции набора все виртуальные государства признаются имитационными образованиями, поскольку они не соответствуют упомянутым признакам в совокупности или по отдельности. Тем не менее по степени соответствия правовым критериям их все-таки можно подразделить на три группы: во-первых, полные имитации, которые не претендуют на суверенитет и существуют сугубо в виде воображаемых проектов (некоторые из них вообще не претендуют на государственный

4 См.: Исаев И.А. *Воображаемая государственность. Пространство без территории*. М.: Проспект, 2023.
5 Здесь и далее после названия указывается дата презентации виртуального государства.

статус); во-вторых, частичные имитации — искусственно созданные микрогосударства, способные обладать крошечной территорией и незначительным населением; в-третьих, псевдогосударства, имитирующие все признаки полноценных государств — микронации, которые имеют территорию (или притязают на нее), конституцию, а также иные атрибуты государственной власти — за двумя исключениями: международного признания и фактической дееспособности в качестве государства, подразумевающей контроль над собственной территорией. В современной литературе, однако, не раз демонстрировалась условность обсуждаемых признаков, поскольку, с одной стороны, ряд современных государств или международных союзов, претендующих на формирование государственности (например, карликовые государства с мизерным населением, правительства в изгнании, непризнанные или самопровозглашенные государства, Европейский союз) тоже не обладают абсолютной полнотой перечисленных признаков, а с другой стороны, не исключены ситуации, когда виртуальные государства все-таки сумеют получить международное признание, превратившись в полноценных участников стратегического соперничества.

Третий критерий — оценка виртуальных государств с позиций трансформации современных правовых форм — определяет их как модели, адаптирующиеся к качественным социальным изменениям, и прежде всего к общему тренду на переход физической реальности в цифровую. Трактовка виртуальных государств в этой перспективе возможна с трех позиций.

Первая из них наиболее консервативна: здесь виртуальные государства могут рассматриваться как своеобразные протогосударства, претендующие на какую-то конкретную территорию — в рамках концепции *terra nullius* («ничейной земли», находящейся вне суверенитета какого-либо реального государства), особенно актуальной, если речь идет об океанских или космических пространствах. Их отличия от реальных государств предстают временным явлением: они могут получить конвенциональный статус в случае достижения международного признания.

Другая позиция связана с компромиссным пониманием критериев суверенитета, которые сегодня формально остаются прежними, но допускают модифицированные интерпретации в условиях евроинтеграции и глобализации (например, в виде противоречивых конструкций ограниченного, разделенного, совместного, символического суверенитета)[6]. Основные

6 Подробнее см.: Медушевский А.Н. *Глобальный конституционализм: процессы интеграции и фрагментации в создании нового мирового порядка*. М.: Директ-Медиа, 2023.

формальные признаки государственности получают в данном случае иное содержательное наполнение: территория из физической становится цифровой, гражданство делается сетевым, правительство сосредотачивается на управлении виртуальной реальностью, а международное признание оказывается результатом фактического доминирования в цифровой сфере.

Наконец, наиболее радикальная позиция вообще усматривает в виртуальных государствах прообраз будущего политического устройства. Для нее характерно противопоставление традиционных (территориальных) и новых (виртуальных) государств, которые оцениваются как принципиально отличные друг от друга типы. Новый тип определяется отказом от классической концепции суверенитета (связывающей власть с территорией); действием вне физических и юридических границ; формированием новой разновидности управления, потенциально охватывающей весь мир и распространяющейся на все население Земли. Виртуальное государство здесь понимается как «политическое образование, существующее преимущественно в киберпространстве и использующее технологии для управления, дипломатии и взаимодействия без физической территории». В перспективе именно этот

Конкурирующие идеи социального переустройства четко связываются с технологическими инновациями, а успех последних выдается за торжество первых. Подобному типу мышления, свойственному первооткрывателям, противостоит трезвый научный скептицизм, вдохновленный антиутопиями прошлого.

тип государственности, возможно, придет на смену существующему порядку. Итогом его утверждения станет «тотальная геополитическая реструктуризация» — «появление множества виртуальных государств, которые, подобно бабочкам, будут выпархивать из заскорузлых и хрупких коконов нынешней государственности»[7]. Финальный результат в свете сказанного признается однозначным: «стоит появиться первой паре–тройке успешных виртуальных государств, как процесс примет лавинообразный характер», а в выигрыше окажутся его пионеры[8].

7 *Virtual State* // Fiveable.me. 2025. September 1 (https://fiveable.me/key-terms/introduction-international-relations/virtual-state).

8 Тарасов В. *Виртуальное государство* // Редкие земли (Таллин). 2018. 13 апреля (https://rareearth.ru/ru/pub/20180413/03846.html).

В описанных подходах отражается конфликт сложившихся на сегодня концепций виртуального государства. В них конкурирующие идеи социального переустройства четко связываются с технологическими инновациями, а успех последних выдается за торжество первых. Подобному типу мышления, свойственному первооткрывателям, противостоит трезвый научный скептицизм, вдохновленный антиутопиями прошлого. В его трактовках переход власти в виртуальную сферу способен вызвать негативные последствия в виде: (а) правового вакуума и «цифровой анархии»; (б) полного слияния государственной власти с новыми технологиями («кибердиктатуры», «цифрократии», «кибербюрократии»); (в) утверждения власти машин, управляющих посредством матриц, алгоритмов и кодов — тотального технического контроля над обществом при сохранении иллюзии свободы.

Конституции виртуальных государств и суверенитет

В свете конституционного анализа виртуальные политические образования делятся на те, которые не имеют конституции, и те, которые принимают ее, претендуя на статус полноценных суверенных государств. Конституции виртуальных государств, как и другие их учредительные документы, представляют собой имитации, которые тем не менее поддаются классификации по тем же признакам, что и реальные конституции. Каждая из них содержит один и тот же ряд параметров.

Во-первых, следует остановиться на *идеологических и символических моментах*. Идеологическое конструирование виртуальных государств опирается на традиционные идеологии, их комбинации друг с другом, а также экспериментирование с новыми идеологическими конструкциями. Одна часть виртуальных государств (или общин) стоит на позициях глобализации, а также либерализма или анархо-синдикализма. Среди них есть такие, которые отстаивают ценности рационализма, светскости, свободного передвижения (Империя Атлантиум — Empire of Atlantium, 1981), и те, что защищает республиканизм, равенство и научно-технологический прогресс (Космическая Нация Асгардия — Asgardia the Space Nation, 2016)[9]. Другие виртуальные образования делают упор на социальную справедливость, коллективизм и самоорганизацию (Вольный Город Христиания — Free City of Christiania, 1971) или же на мини-

9 См. Конституцию Империи Атлантиум и официальный сайт Космической Нации Асгардия: https://atlantium.fandom.com/wiki/Atlantium_Constitution; https://asgardia.space/ru/.

мализацию государства, свободу рынка и индивидуальные свободы (Свободная Республика Либерленд — Free Republic of Liberland, 2015)[10]. Некоторые подобные сущности особо акцентируют сексуальное раскрепощение (Королевство Иной Мир — Other World Kingdom, 1996), художественное самовыражение (Республика Кугельмугель — Die Republik Kugelmugel, 1976) или безграничное развлечение (Молоссия — Republic of Molossia, 1977)[11]. Третьи исповедуют консервативные ценности: традиционализм, абсолютизм, самобытность, имперскость (например Российская Империя, 2011)[12], иногда даже отстаивают рабство. Позиционируя себя относительно внешнего мира, виртуальные консерваторы порой выступают за самоизоляцию ради «чистоты эксперимента» (как некоторые микронации) или же предъявляют территориальные претензии реальным государствам. Кое-кто из них — в частности, организованная в виде конституционной монархии Аэрическая Империя (Aerican Empire, 1987) — выдвигает притязания на участки космического пространства[13].

Перечисленным выше сторонникам классических идеологий противостоят новейшие и деидеологизированные виртуальные государства, основанные на максимальной открытости и стирании всех существующих барьеров. Они ориентированы на глобальные проекты, реализуемые поверх физических государственных границ. Подобным расширением пределов государственно-правового регулирования занимается, в частности, Асгардия. Согласно ее учредительным документам, это независимое космическое государство, планирующее колонизировать космос. Декларация независимости Космической Нации Асгардия (2024) провозглашает создание первой космической нации переломным моментом в развитии человечества[14]. В документе заявляется о праве новой нации на самоопределение, а сама она определяется как независимый член международного и космического сообщества, действующий в соответствии со Всеобщей декларацией прав человека и другими международно признанными правозащитными документами. Здесь же фиксируется готовность Асгардии развивать связи с другими государствами как на планете Земля, так и за ее пределами.

10 См. официальный сайт Вольного Города Христиания и Конституцию Свободной Республики Либерленд: www.christiania.org/; https://github.com/liberland/Constitution/blob/master/Constitution.md.

11 См., например, официальный сайт Республики Молоссия (www.molossia.org/).

12 Впоследствии основатель этого проекта объявил о его приостановке: *«Я пока боюсь». Известный уральский политик передумал возрождать империю Романовых* // E1.ru. 2022. 29 августа (www.e1.ru/text/politics/2022/08/29/ 71608982/).

13 См. Конституцию Аэрической Империи: www.aericanempire.com/con_0001.html.

14 См. Декларацию независимости Космической Нации Асгардия: https://asgar dia.space/ru/document/asgdeclarationofindependance/.

Во-вторых, важно обоснование *суверенитета* виртуальных государств, воспроизводящее формулировки стандартных конституций и включающее требования полной независимости, территориальной целостности, наличия законодательства и аппарата принуждения, а также поддержания дипломатических отношений с виртуальными и реальными государствами. Например Княжество Силенд уже семьдесят лет отстаивает суверенитет заброшенной морской платформы, видя в нем символ индивидуальной свободы[15]. Республика Лерендa (Republic of Errant Menda Lerenda, 1999) в своей Конституции закрепляет суверенитет на виртуальной территории, наличествующей сугубо в киберпространстве[16]. Виртландия (Wirtland, 2008) — первое в мире «чистое» интернет-государство — ставит целью создание глобального сообщества на базе цифрового гражданства без каких-либо территориальных привязок, не исключая, однако, приобретения физической территории ради юридического признания[17]. Эта сущность имитирует атрибуты государственного суверенитета, приняв собственные герб и гимн, а также проводя конституционные дебаты. В Конституции Виртуального Государства Драконберг (Virtual State of Drakonberg, 2014) заявляется, что оно «осуществляет свой суверенитет в пределах территории и в рамках возможностей, определяемых самим понятием "виртуальное государство" и согласующихся с законодательством реальной страны, в которой оно расположено»[18]. Наконец, Космическая Нация Асгардия отстаивает национальный суверенитет в космических (галактических) масштабах, добиваясь признания со стороны ООН.

Решение проблемы суверенитета вариативно и зависит от того, трактуется ли он в стандартном правовом смысле (как неограниченная власть над территорией) или как-то иначе (например как «виртуальный суверенитет»). Конституция Либре Юнион (Libreunion) определяет это образование как «суверенное, независимое, демократическое, социальное, правовое государство в глобальной сети»[19]. Конституция Цифрового Государства Республика Вестина (Digital State of the Republic of Vestina, 2021), принятая в декабре 2024 года, называет это образование «суверенным, цифровым, свободным, унитарным, правовым, справедливым, социально ориентированным, светс-

15 *Виртуальные государства, или Осознанный выбор сообщества для жизни. Княжество Силенд* // Хабр. 2021. 12 августа (https://habr.com/ru/articles/ 572032/).

16 Znuk A. *Virtual Sovereignty: Examining the Legal Status of Micronations in Cyberspace through the Case of the Republic of Errant Menda Lerenda* // Digital Society. 2023. Vol. 2. № 45.

17 См. официальный сайт Виртландии: www.wirtland.com.

18 См. Конституцию Виртуального Государства Драконберг: https://drakonberg.vgd.name/konstitucia.htm.

19 См.: *Малая конституция для виртуального государства* (*Libreunion*) (https://libre.life/doc/constitution/alligater/ru). Далее документы Либре Юнион цитируются по этому источнику.

ким государством, независимым от территориальной принадлежности и языковых барьеров»[20]. Возможна и комбинация упомянутых выше параметров — когда, например, наличие условной территориальной основы, сколь угодно малой, сочетается с вынесением классических атрибутов суверенитета в виртуальное пространство. По мнению некоторых специалистов, факт существования государства зависит едва ли не исключительно от его международного признания — поскольку прочие критерии размыты, — а последнее гипотетически возможно и в отношении виртуальных образований. Поскольку в контексте виртуализации происходит размывание аутентичного понимания суверенитета[21], его юридические интерпретации трансформируются: именно так, например, возникла новая трактовка легитимности в киберпространстве, обозначаемая как «дигитальная юрисдикция».

Поскольку в контексте виртуализации происходит размывание аутентичного понимания суверенитета, его юридические интерпретации трансформируются: именно так, например, возникла новая трактовка легитимности в киберпространстве, обозначаемая как «дигитальная юрисдикция».

В-третьих, различные подходы обнаруживаются и в отношении такого признака государственности, как *ведение международных переговоров*. Одни государства претендуют на эту функцию, подчеркивая стремление к дипломатическим отношениям как с виртуальными, так и с реальными партнерами и международными институтами (таково, например, стремление Асгардии к признанию со стороны ООН). Из подобной диспозиции вытекает, однако, возможность конфликтов между виртуальными и реальными государствами. Более того, когда виртуальные государства начинают играть на поле реальных государств, их нередко ждет уничтожение или самоликвидация. Показательны в этом смысле судьба Королевства Седанг (Royaume des Sedangs, 1888–1890), основанного в конце XIX века на севере Вьетнама французским авантюристом Мари-Шарлем де Майрена и позднее аннексированного Францией, инициированный Великобританией судебный процесс против основателя Княжества Силенд Пэдди Роя Бейтса, уничтожение флотом Королевства Тонга образованной

20 См. Конституцию Цифрового Государства Республика Вестина: https://vestina.blog/constitution/.
21 См.: Corn G., Taylor R. *Sovereignty in the Age of Cyber* // American Journal of International Law. 2017. Vol. 111. P. 207–212.

на коралловых рифах Республики Минерва (Republic of Minerva, 1972), запрет правительством Белоруссии виртуального государства Вейшнория (Veisnoria, 2017)[22].

Иногда виртуальные государства вступают в конфронтации друг с другом: например «войны» за территорию ведут многочисленные государства Антарктического союза микронаций (Antarctic Micronational Union, 2008). Если одни виртуальные государства подчеркивают, что их внешнеполитическая деятельность «направлена на обеспечение собственных интересов и безопасности посредством поддержания мирного и взаимовыгодного сотрудничества с членами международного сообщества на основе общепризнанных принципов и норм международного права» (Либре Юнион), то другие отказываются принимать на себя такую функцию. В частности, Конституция Виртуального Государства Драконберг четко формулирует принцип нейтральности в отношении реальных государств, заявляя, что в силу принадлежности исключительно к виртуальному миру у Драконберга нет «никакой политики по отношению к реальным государствам», «своего признания реальными государствами он не требует и ни в какие отношения с ними не вступает». В то же время к виртуальным государствам это образование применяет иной подход: отношения с ними «основываются на принципах взаимного уважения, ненасилия, добрососедства и сотрудничества». Более того, «Драконберг не вступает ни в какие виртуальные политические союзы, цели или средства которых основаны на насилии или дискриминации в любой форме». Впрочем, несмотря на все сказанное, виртуальные государства, опровергающие стереотипы традиционной государственности, продолжают оставаться «лакуной в праве»[23].

Общая классификация конституций виртуальных государств (и содержащихся в них концепций суверенитета) позволяет выявить три основных типа. Первый тип составляют *имитационные конституции традиционной стилистики*, которые по форме и содержанию копируют конституции реальных государств, иногда претендуя на более высокий уровень гарантий прав и свобод человека. Этот тип ориентирован на реальный суверенитет. Ко второму типу относятся *виртуальные конституции*, действующие исключительно в виртуальном мире и не имеющие ничего общего с традиционными конституциями, но выполняющие схожие функции для виртуального

22 О последнем подробнее см.: *Придуманная белорусскими военными Вейшнория получила флаг* // Евразия-эксперт. 2017. 31 августа (https://eurasia.expert/pridumannaya-voennymi-veyshnoriya-poluchila-flag/).

23 Hobbs Y., Williams G. *Micronations: A Lacuna in the Law* // International Journal of Constitutional Law. 2021. Vol. 19. № 1. P. 71–95.

пространства. Они опираются на концепцию виртуального суверенитета. Наконец, к третьему типу принадлежат *комбинированные конституции*, которые имеют традиционную основу, но одновременно опираются на механизмы и процедуры виртуального конституционализма. Этот тип воплощает соединение реального и виртуального суверенитета в разных комбинациях.

Территория, население, права человека в виртуальной реальности

Важной частью самопрезентации виртуальных образований становится *фиксация территории* (в том числе воображаемой) и *населения* (которое может ограничиваться всего несколькими людьми) как атрибутов суверенитета. Подобная территория может быть вполне реальной, существуя хотя бы в виде морской платформы (Княжество Силенд), коралловых рифов (Республика Минерва), естественного острова (Республика Малу-Венту — Republic of Malu Entu, 2008) или искусственного острова (Республика Острова Роз — Respubliko de la Insulo de la Rozoj, 1968), ничейной земли (государства Антарктического союза микронаций); спорной территории (Либерленд, Королевство Энклава (Kingdom of Enclava, 2015), Княжество Онгал (Principality of Ongal, 2014), возникшие после распада Югославии на стыке границ Хорватии и Сербии); части реального государства, виртуально от него обособившиеся и претендующие на его земли. Последняя разновидность представлена особенно широко. Примерами здесь могут служить Республика Конк (Konch Republic, 1982) — квазигосударство, провозгласившее независимость от США и даже объявившее им войну — в протестных целях, — которая завершилась немедленной капитуляцией, или Республика Лакота (Republic of Lakotah, 2007) — виртуальное государство, которое было провозглашено на родовых землях племени лакота индейскими активистами, требовавшими расторгнуть прежние договоры с правительством США и обратившимися к ряду иностранных посольств с просьбой о дипломатическом признании[24]. К той же группе принадлежит и Княжество Себорга (Principato di Seborga, 1963), претендующее, согласно его Конституции, на независимость от Итальянской Республики в форме выборной монархии — на основании того, что соответствующая деревня никогда юридически не включалась в ее состав[25].

24 См. Декларацию независимости Республики Лакота: https://declarationproject.org/?p=72.
25 См. Конституцию Княжества Себорга: www.principatodiseborga.com/en/government-system.

Территория может определяться как реальная или виртуальная, фиксированная (и, следовательно, выступающая объектом защиты) или мобильная (например в случае привязки государственных атрибутов к какому-то движущемуся объекту). Местами ее локализации могут служить неосвоенные земные или космические пространства. Некоторые образования, среди которых, например, Великое Герцогство Вестарктика (Grand Duchy of Westarctica, 2001) — старейшее виртуальное государство Антарктиды, — претендуют на неосвоенные территории этого континента. Иногда в качестве территориальной основы используются особые географические зоны; именно таков случай виртуальной Республики Каскадия (Republic of Cascadia, 1970), отстаивающей идентичность аборигенов одноименного биорегиона, расположенного на северо-западе Северной Америки, — с прицелом на образование независимого государства. Подтверждением того, что территория как признак государственности порой целиком и полностью условна, служат примеры учреждения государств в собственной комнате (Королевство Талосса — Kingdom of Talossa, 1979) или в самострое (Республика Кугельмугель), а также на специально купленных или возведенных ради забавы маленьких островках[26]. Однако функционирование подобных образований ограничивается цифровым миром — либо всецело, либо преимущественно.

Принципиально различными оказываются подходы к определению *гражданства* виртуальных государств. Одна их часть принимает конвенциональную юридическую трактовку гражданства, определяя его как фиксацию связи индивида с территориальным государством (микронацией) и регулируя режим его предоставления или утраты исходя из этой предпосылки (единственное, двойное, множественное гражданство). В данном случае речь может идти о таком определении гражданства, которое сочетает принцип крови с виртуальным статусом: например подданными Драконберга «изначально являются члены семьи его создателей на момент учреждения», а также его «виртуальные граждане», которым запрещается иметь гражданство другого виртуального государства. В иной трактовке гражданство определяется вне связи с территориальным государством. Здесь упор делается на контроль над виртуальной территорией посредством серверов,

26 В указанном смысле показательна Северная Клецка (North Dumpling Island, 1986) — микрогосударство, основанное американским предпринимателем Дином Кейменом на купленном им острове. Он заключил пакт о взаимном ненападении со своим другом, президентом США Джорджем Бушем-старшим, и снабдил остров официальными государственными атрибутами, включая Конституцию, флаг, валюту и гимн (Лаптева А. *Путешествуй на диване: виртуальные государства* // Машины и механизмы. 2022. № 200 (https://21mm.ru/news/korotko/puteshestvuy-na-divane-virtualnye-gosudarstva/)).

ботнетов, хранилищ, в том числе недоступных для притязаний со стороны реальных государств. Согласно Конституции Либре Юнион, суверенитет этого образования утверждается в глобальной сети, а под его территорией понимаются «узлы генерации, хранения и каналы передачи данных, принадлежащие гражданам Либре Юнион». Чаще всего для получения гражданства или паспорта виртуального государства достаточно пройти онлайн-регистрацию.

Позиционируя себя как многонациональные сообщества, виртуальные государства закрепляют равный статус языков, включая их техническое равенство — например, признавая в качестве государственного любой язык, доступный онлайн-переводу.

Значительная часть виртуальных государств сознательно принимает *принцип экстерриториальности,* то есть распространяет свой суверенитет за пределы какой-то конкретной территории и настаивает на интернациональном характере своих управленческих функций. Показателен опыт Виртландии, которая ставит целью создание глобального сообщества на базе цифрового гражданства без привязки к территории и потому сосредотачивается на правах и безопасности граждан в виртуальном пространстве (гражданство этого образования предоставлено, в частности, Джулиану Ассанжу и Эдварду Сноудену). Зачастую допускается «виртуальное гражданство», субъектами которого выступают не физические лица, а их цифровые копии: виртуальные аватары, статус которых, а также требования к которым определяются логикой цифровой жизни. Применяемые процедуры предполагают выдачу цифровых паспортов, токенов доступа, других идентификаторов, определяющих статус гражданина в социальной и политической иерархии государства. Так, покупка паспорта Виртуального Государства Фриленд (The Virtual State of Freeland, 2017) определяется как способ самоидентификации личности в информационном пространстве, дающий преимущество «при заключении сделок в интернете и решении вопросов, связанных с наследованием цифровых активов»[27]. Позиционируя себя как многонациональные сообщества, виртуальные государства закрепляют равный

27 Яновская И. *Паспорт Freeland — как получить гражданство Фриленда* // International Expert. 2019. 16 августа (https://international.expert/137-pasport-freeland-kak-poluchit-grazhdanstvo-frilenda.html).

статус языков, включая их техническое равенство — например, признавая в качестве государственного «любой язык, доступный онлайн-переводу» (Либре Юнион). Заметным и новым трендом становится распространение «цифрового гражданства»; его практикует, например, Цифровое Государство Республика Вестина. В основе подобных начинаний лежат идеи космополитического, глобального, транснационального конституционализма, принципиально отвергающие традиционную вестфальскую систему государственного суверенитета с ее границами и дипломатией. Сказанное, однако, не отменяет сходства с реальными государствами, поскольку в современном международном праве «существуют прецеденты, когда политическое образование признается субъектом международного права и без наличия собственной территории и постоянно проживающего на ней населения»[28].

Отталкиваясь от описанных выше позиций, конституции виртуальных государств продвигают новую интерпретацию прав человека. И хотя значительная их часть подчеркивает приоритет традиционных международных и конституционных гарантий прав, не заявляя практически ни о каких отличиях, новым явлением стало обращение к виртуальной реальности и вытекающая из этого попытка сформировать особый блок виртуальных прав индивида или его цифровой копии. Тут выделяются три направления экспериментального регулирования. Первое задается переводом классических прав в виртуальное поле, где их нельзя гарантировать традиционными методами государственного контроля. Второе определяется совокупностью параметров, актуализированных идеологией постгуманизма с присущим ей уточнением прав человека относительно нечеловеческих сущностей — природы, животных, «мыслящих роботов». Третье направление составляет пересмотр баланса прав и обязанностей гражданина в самой виртуальной среде — вплоть до предложений по реформированию административного и уголовного права, переосмыслению преступлений и наказаний. Есть, например, варианты, где высшей мерой наказания выступает «цифровая смерть» — то есть исключение цифровой копии гражданина из всех систем допуска в виртуальное пространство и воспроизводства в нем, — а высшей мерой поощрения «цифровое бессмертие», как виртуальное, так и юридическое, подразумевающее способность цифрового двойника заключать сделки от имени умершего лица.

28 Бодунова О.Г., Малышева А.А. *Конституционно-правовой статус человека в виртуальном государстве* // Ученые записки Санкт-Петербургского имени В.Б. Бобкова филиала Российской таможенной академии. 2018. № 2(66). С. 41.

Институты виртуальных государств

Конституции виртуальных государств подразделяются по нескольким признакам. Важнейшим критерием разграничения выступает приверженность либо традиционному централизованному, либо же новому децентрализованному управлению. В числе первых представлены унитарные и федеративные государства, среди вторых преобладают многоуровневые сетевые коммуникации, основанные на автономных подразделениях, которые ведают разными сторонами виртуальной активности: накоплением и обработкой информации, привлечением новых граждан, защитой коммуникаций, дипломатией и обороной. На заре интернета возникла дискуссия о суверенитете глобального сетевого пространства и принятии конституции интернет-сообщества[29], но вопрос о создании виртуальных образований обсуждался преимущественно с позиций государственного контроля над сетевыми коммуникациями[30]. В перспективе, однако, допускалась возможность, что «частные сети будут создавать частные конституции»[31]. К настоящему времени выяснилось, что цифровая трансформация реальных государств идет не столь интенсивно, как предполагалось ранее, причем ее общая направленность оказалась антидемократической[32]. В то же время децентрализованные автономные организации проявили немалую активность, начав публиковать собственные конституции, манифесты, хартии, декларирующие цели, ценности, права, а также регулирующие управление онлайн-сообществом. Всем этим документам присущи две уникальные особенности: во-первых, с их помощью регулируются бóльшие объемы ресурсов, чем могли охватить своей регуляторной деятельностью прежние онлайн-сообщества; во-вторых, они используются в сочетании со смарт-контрактами, которые способны автоматизировано обеспечивать определенные права и процессы сообщества, регулируя практики в ходе «фактической разработки конституции крупного блокчейна»[33].

Формы правления виртуальных государств воспроизводят традиционную классификацию в новом исполнении. Среди них представлены: абсолютные монархии (Королевство Иной

29 См.: Медушевский А.Н. *Конституция Интернета: идея, проекты и перспективы* // Общественные науки и современность. 2019. № 1. С. 71–86.

30 См., в частности: Fontain J.E. *Building the Virtual State: Information Technology and Institutional Change*. Washington: Brookings Institution Press, 2001.

31 Meyerson M.I. *Virtual Constitutions: The Creation of Rules for Governing Private Networks* // Harvard Journal of Law and Technology. 1994. Vol. 8. № 1. P. 129–153.

32 Kempeneer Sh., Heylen F. *Virtual State: Where Are You? A Literature Review, Framework and Agenda for Failed Digital Transformation* // Big Data & Society. 2023. Vol. 10. № 1. P. 1–13.

33 Tan J., Langenkamp M., Weichselbraun A., Brody A., Korpas L. *The Constitutions of Web3* // Arxiv.org. 2024. March 4 (https://arxiv.org/html/2403.00081v1).

Мир, Российская империя), конституционные монархии (Княжество Силенд), федеративные конституционные монархии (Соединенное Королевство Эрленд — United Kingdom of Erlande, 2015), выборные монархии (Княжество Себорга), конституционные монархии с планируемым переходом к парламентской республике (Виртландия), президентские республики (Цифровое Государство Республика Вестина), специфические комбинации всего перечисленного. Иногда в основу конституционного порядка закладываются реальные традиции: например, в виртуальной Республике Лакота управление базируется на союзе индейских общин, объединенных на основе консенсуса. В новейших государствах представлена парламентская система в сочетании с федеральным устройством: так, Либре Юнион «является парламентской республикой», где «сосуществуют две системы высших органов власти (федерации и ее субъектов)», причем «субъекты федерации имеют право принимать собственные нормативные правовые акты в соответствии с законами и Конституцией». Конституция Цифрового Государства Республика Вестина вводит президентскую форму правления, где «выборы государственных органов, референдумы и иные избирательные процессы осуществляются исключительно с применением электронных технологий». Республика Д-Стан — новейшее виртуальное образование, появившееся 15 октября 2025 года, — позиционирует себя как правовое государство, выступающее за «активное развитие демократических институтов, создание правовой системы, защищающей права граждан, развитие цифровой инфраструктуры и международных связей»[34]. Встречаются и довольно причудливые формы правления; один из свежих примеров — Республика Слоуджамистан (Republic of Slowjamistan, 2023), основанная неким диджеем на приобретенном им участке калифорнийской пустыни и практикующая диктатуру во главе с султаном[35].

В виртуальных государствах, особенно русскоязычных[36], смены территориального устройства происходят с легкостью, поскольку они активно конкурируют между собой за территорию. Например Великопитерия (2009) за короткое время своего существования поглотила четыре других государства, в то время как Заплатская демократическая республика (2014–2015) из-за постоянных переворотов перестала существовать

34 См. официальный сайт Республики Д-Стан: https://republicdstan.ru/.

35 См. официальный сайт Республика Слоуджамистан: www.slowjamastan.org/; а также: Дунаевский И. *Американец создал в Калифорнии свое микрогосударство* // Российская газета. 2024. 31 января (https://rg.ru/ 2024/01/31/esli-b-ia-byl-sultan.html).

36 Это около десятка образований, входящих в Организацию независимых государств. Последняя позиционирует себя как международная организация, целью которой является «сплочение всех русскоязычных (и не только) микронаций» (https://micronarody.fandom.com/ru/wiki/).

вовсе, а в Княжестве Приволжском (2013–2015) коллапс спровоцировало противостояние монархистов и республиканцев. Трансформации политической системы на этом поле предельно разнообразны, выражаясь в кардинальных изменениях территориальных границ, политического строя, государственных названий. Вот лишь небольшой экскурс, характеризующий общую динамику: Балтия (2007) была абсолютной монархией, но теперь преобразована в выборную монархию; Ровдинская Империя (2017) в ходе революции провозглашена республикой; Королевство Хвельмаа (2016) после переворота превратилось в Лонеярдскую Республику Фельдланд. В виртуальных образованиях русскоязычного сегмента интернета представлен и обратный тренд, выражающийся в усилении авторитаризма: так, Сигворск (2016) долго балансировал между анархией, коммунизмом и демократией, но в конце концов стал королевством — дуалистической монархией, Светлоруссия (2015) функционирует в виде вождистской диктатуры, а Ильменская Федерация (2014), оставаясь республикой, имеет бессменного лидера. В некоторых случаях подчеркивается историческая преемственность виртуальной государственности с ее историческими прообразами: например Империя Руссия (2013–2016) настаивала на правопреемстве в отношении Великой Руси в составе России, Белоруссии и Украины, а Российская Империя позиционируется как преемник российской имперской государственности и одновременно всемирный центр объединения христианских монархистов.

Административно-территориальное устройство новейших виртуальных образований может быть унитарным или федеративным, сочетая при этом признаки традиционной и виртуальной государственности. Например Виртландия претендует на звание первого в мире полностью виртуального государства, которое существует вне физической территории и объединяет людей на основе общих ценностей, цифрового гражданства и цифровой экономики. Виртуальное Государство Драконберг похоже на парламентскую республику, однако определяет себя как «семейное культурное общественное образование», высшим органом власти в котором выступает Совет семьи. Его территориальное устройство тройственно: оно подразумевает наличие «основных территорий» (земля и недвижимость при условии фактического проживания граждан), «зависимых территорий» (земля и недвижимость без постоянного проживания граждан), «интернет-территорий». Последними «считаются все сайты, расположенные в доменной зоне *vgd.name*, а также все интернет-ресурсы, принадлежащие правительству Драконберга, вне зависимости от физического местонахождения сервера, на котором тот или иной ресурс расположен». В основу

территориального деления вместо федерализма могут быть положены иные категории — колонии, доминионы, зависимые территории и так далее.

Экономическое устройство виртуальных государств включает различные варианты электронного управления, частично или полностью основанные на цифровом самоопределении. Так, Децентрализованное Безграничное Добровольное Государство Битнация (Decentralized Borderless Voluntary Nation BitNation, 2014) — фактически блокчейн-платформа — представляет себя в качестве первой в мире децентрализованной нации без границ, созданной для отстаивания свободы групп, которые подавляются современными государствами. Оно продвигает принципы децентрализованного управления, позволяя своим гражданам заключать акты гражданского состояния и коммерческие сделки поверх традиционных административных барьеров посредством смарт-контрактов на блокчейне. Либерленд придерживается принципов экономического либерализма, одним из которых является минимальное налогообложение, используя для управления цифровые системы идентификации и криптовалюты; здесь также есть своя денежная единица — *ладония*. Финансовая система Виртуального Государства Драконберг основана на применении виртуальных денег, причем «органы власти ВГД обладают исключительным правом эмитировать валюту ВГД в любой допустимой форме». Для формирования государственного бюджета используется виртуальная денежная единица *нули́н*, а для внешнеэкономических операций применяется виртуальная денежная единица *э́ргид*.

Среди прочего виртуальное право допускает такие удивительные вещи, как заключение брачных контрактов физических лиц с виртуальными объектами, представленными в электронных сетях — с широким спектром вытекающих отсюда коллизий.

Выраженным трендом, объединяющим экономические системы виртуальных образований (как легальных, так и нелегальных, о чем речь пойдет ниже), выступает институционализация экономической деятельности: в большинстве из них имеются свои валюты, осуществляется внутренний экономический обмен с расчетами помимо внешних бирж, наличествуют бюджеты и налогообложение (посредством внутрисетевых комиссий), действует социальное обеспечение, работают системы защиты. Важными сопутствующими атрибутами виртуальной экономики

оказываются поддерживаемые виртуальными государствами собственные судебные системы — с механизмами разрешения споров и наказаний, в том числе сетевых (от штрафов в криптовалюте до «цифровых казней»). Интересно, что среди прочего виртуальное право допускает такие удивительные вещи, как заключение брачных контрактов физических лиц с виртуальными объектами, представленными в электронных сетях — с широким спектром вытекающих отсюда коллизий.

Виртуальные конституции, которые не являются таковыми в привычном юридическом смысле, бросают вызов традиционным представлениям о конституционализме, расширяя границы того, что считается «государством», «территорией», «гражданином», «юрисдикцией» в глобализированном цифровом мире.

Общей тенденцией, которой подчиняется развитие виртуальных государственных образований, выступает все более зримый отказ от привязки к физическому миру. Теоретическим базисом перехода выступает «виртуальный реализм»: представление о том, что виртуальные сущности зависимы от составивших их цифровых объектов и, следовательно, обладают реальностью в рамках цифрового контекста. Виртуальные конституции, которые не являются таковыми в привычном юридическом смысле, бросают вызов традиционным представлениям о конституционализме, расширяя границы того, что считается «государством», «территорией», «гражданином», «юрисдикцией» в глобализированном цифровом мире[37]. Они внедряются в виде смарт-контрактов, позволяющих управлять децентрализованными цифровыми сообществами, определяют гражданство (иногда с помощью простых онлайн-форм), фиксируют основные права (в том числе цифровые), описывают структуры правительства, регулируют цифровую экономику.

Общими для новейших виртуальных квазигосударств оказываются как раз те признаки, которые связаны с сочетанием глобализации, информатизации, технологизации: цифровой суверенитет (управление через мобильные приложения и блокчейн-сервисы); отсутствие границ (гражданство

37 Bucchioni G., Declos A. *The Constitution of Virtual Objects* // Dialogue. 2024. P. 1–21 (https://guillaumebucchioni.org/wp-content/uploads/2025/01/the-constitution-of-virtual-objects-3.pdf).

не привязано к месту жительства); экономическая свобода (использование криптовалют для создания независимой финансовой системы), новая система глобального управления (децентрализации сетевых блоков). Совокупным итогом всего перечисленного выступает имитация государственного суверенитета, способная создать технологическую основу управления в киберпространстве.

Виртуальные государства маргинальных субкультур

Особую группу виртуальных государств составляют те, которые специально создавались для продвижения протестных ценностей, ради эпатажа, с целью поддержки криминальных проектов — под лозунгами противостояния правовой системе существующих государств. Одним из факторов их появления стало недовольство маргинальных сообществ нарушением их «естественных» прав и свобод со стороны правительств существующих государств.

Идеологически такой протест может быть левым или правым. Первый тип реализуется анархическими квазигосударствами, исторически выраставшими на базе различных коммун, появление которых сопровождало религиозные расколы или революционные дестабилизации. Так, Княжество Силенд стало формой протеста против ограничения информационной свободы. Другим примером служит Вольный Город Христиания — социалистическая коммуна, образованная в 1971 году после захвата старых казарм в центре Копенгагена группой анархистов-хиппи. В манифесте этой федерации, состоящей из полутора десятков общин, декларировались создание «самоуправляемого общества, где каждый индивид несет ответственность за благополучие всех», введение коллективной собственности, справедливое распределение доходов между общинами. Примерно в тот же период в Великобритании появилась Свободная и Независимая Республика Фрестония (Free and Independent Republic of Frestonia, 1977), принявшая свой билль о правах и направившая заявку на признание в ООН; ее создатели тем самым выразили несогласие со сносом ветхих строений в лондонском районе Ноттинг-Хилл. Образчики второго типа представлены реставрационно-ностальгическими проектами, ориентированными на восстановление прекративших свое существование государств — скажем, Германской империи или Советского Союза. Движения рейхсбюргеров в Германии и признанных в России экстремистскими «суверенных граждан СССР» на постсоветском пространстве пытаются

доказать, что современные политические режимы в этих локациях незаконны, поскольку государствообразующие документы прежних государств юридически не утратили своего действия.

Иной путь развития маргинальных виртуальных сообществ воплощен в феминистическом проекте, отстаивающем права женщин, но делающем это в гипертрофированной, а порой и абсурдной форме. В этом ряду представлены онлайн-государства, в которых руководящие позиции нарочито закреплены за женщинами. Среди них есть те, которые базируются на принципах матриархата; мужчины здесь лишены суверенных прав и находятся в подчиненном положении, а наследование имущества или власти осуществляется по женской линии. Таково, например, Королевство Иной Мир — виртуальное государство в форме абсолютной монархии, основанное на рабстве мужчин, по статусу приравненных к домашним животным. К проектам, пересматривающим традиционные гендерные роли, примыкают также виртуальные государства, которые отстаивают свободную сексуальность, в том числе и в нетрадиционных формах. Одним из наиболее известных образований такого рода, появившемся на волне возмущения запретом однополых браков в Австралии (и упраздненном после их легализации), стало Королевство геев и лесбиянок островов Кораллового моря (Gay and Lesbian Kingdom of the Coral Sea Islands, 2004–2017)[38]. В Декларации независимости этого квазигосударства провозглашался его суверенитет в отношении некоторых островов Кораллового моря, а также содержалась претензия на признание со стороны ООН. Кроме того, в цифровом пространстве фигурируют микронации, которые, не претендуя на собственную территорию, разрабатывают свои конституции, гражданство и атрибутику исходя из признания самого широкого разнообразия гендерных идентичностей, насчитывающих, согласно их учредительным документам, более семидесяти видов.

Особая группа виртуальных образований конструируется исходя из криминальных целей — экономических или политических. Бóльшая ее доля приходится на «пиратские государства», существующие в виде виртуальных юрисдикций в метавселенных, крипто-анклавов, технологических хабов в «серых зонах» и действующие исключительно в цифровом пространстве. Они позиционируют себя как свободные экономические зоны, функционирующие вне международного правового поля, и используются для хостинга пиратских сервисов, проведения нелегальных аукционов, обучения киберпреступников. Последним в обмен на лояльность и финансовые взносы

38 В ноябре 2023 года Верховный Суд Российской Федерации признал «международное общественное движение ЛГБТ» экстремистской организацией. — *Примеч. ред.*

предоставляется «гражданство». Некоторые из подобных образований особо подчеркивают свою неподконтрольность какому бы то ни было законодательству физических государств и вырабатывают собственные своды правил («конституции» или «кодексы»). При этом они стараются полностью имитировать атрибутику реальных государств: помимо цифрового суверенитета, у них есть идеология («борьба с системой»), символика (набор уникальных логотипов), цифровой суверенитет, виртуальная территория (защищенный контур сетевого пространства, стабильность которого обеспечивается критической массой серверов, ботнетов и облачных хранилищ), гражданство с цифровыми паспортами, токенами доступа или иными идентификаторами. Их «конституции» предусматривают разделение ветвей цифровой власти и выделение силового блока, защищающего от кибервзломов; кроме того, они определяют параметры внутренней и внешней политики, которая нацелена на формирование альянсов с другими аналогичными структурами, делящими глобальные сферы экономического влияния. Определение этих сообществ Интерполом как «государств» подразумевает борьбу с ними как с преступными синдикатами со сложными цифровыми экосистемами, имитирующими функции суверенных государств в преступных целях[39]. Виртуальные образования активно создаются также международными террористическими организациями, среди которых «Исламское государство», «Аль-Каида» и множество других[40]. Занимаясь подобным конструированием, они формируют специфические образы собственных «воображаемых сообществ» и присущих им идентичностей[41], а также продвигают их в информационном поле, желая переформатировать представления населения об истории, территории и ее принадлежности[42], обосновать притязания на обретение международной легитимности.

Наконец, говоря о маргинальных сетевых культурах, нельзя не упомянуть виртуальных образований, приоритетно отстаи-

39 Формально Интерпол не ведет борьбу с виртуальными или «пиратскими государствами», поскольку не признает их юридического существования, пресекая исключительно преступную деятельность конкретных юридических и физических лиц. В борьбе же с преступными синдикатами, определяющими себя как государства, он опирается на международные соглашения, регулирующие борьбу с транснациональной преступностью (в том числе цифровым пиратством), и уголовные кодексы государств, на территории которых физически находятся пиратские серверы. Для координации этой деятельности разработана программа «INTERPOL Stop Piracy» (www.interpol.int/Crimes/Illicit-goods/Projects/Project-I-SOP).

40 Деятельность перечисленных группировок запрещена в России решениями Верховного Суда Российской Федерации. — *Примеч. ред.*

41 Li I. *The Rise of the Information State: Imagined Communities and the Roots of Conflict in the Information Age* // Modern War Institute. 2023. December 19 (https://mwi.westpoint.edu/the-rise-of-the-information-state-imagined-communities-and-the-roots-of-conflict-in-the-information-age/).

42 Zelin A.Y., Cahn S. *The Jihadist Group Has Been Releasing Upbeat Online Briefs about Various Locales Under Its Control, Seemingly Aiming to Unite Residents in Northwest Syria and Soften Its Image Abroad* // The Washington Institute of Near East Policy. 2023. March 1 (www.washingtoninstitute.org/policy-analysis/hayat-tahrir-al-sham-and-imagined-communities-its-proto-state).

вающих свободу творчества. Здесь наиболее ярким примером считается Ужупис — художественно-артистическая республика в Вильнюсе, Конституция которой включает ряд нестандартных анархистских установок; среди них: право гражданина «на любую национальность»; право «забывать, что у гражданина есть обязанности»; право «лениться и ничего не делать», право «не иметь никаких прав»[43].

Реальное *vs* виртуальное: кооперация или «цифровая война»?

Размывание границ между физическим и виртуальным мирами порождает новую реальность, представляющую комбинацию трех измерений: дополненной реальности, виртуальной реальности, искусственного интеллекта. Их вклад в конструирование государственных порядков завтрашнего дня представляется фундаментальным. По мнению некоторых аналитиков, в скором времени «государственность не будет определяться исходя из традиционных критериев наличия территории и постоянного населения, а также способности управлять страной и вступать в международные отношения — она будет основываться на наличии постоянных пользователей или даже подписчиков, которые ежемесячно платят взносы (или налоги) за свое цифровое существование в рамках платформенной государственной системы»[44].

Исходя из этого предположения допустимо обсуждение гипотетических вариантов того, как в будущем могут складываться отношения между реальными и виртуальными государствами. Наиболее вероятными представляются следующие модусы:

1) *Нейтральность*. Виртуальные государства развиваются в качестве реальности, «параллельной» по отношению к традиционной системе территориальных государств; обе сферы существуют независимо друг от друга — как, собственно, и было до настоящего времени.

2) *Зависимость*. Виртуальные государства сохраняют внешнюю автономность, но при этом опираются на поддержку транснациональных акторов (например, глобальных корпораций или преступных сообществ) или реальных государств, продвигая повестку правовой глобализации.

3) *Соединение*. Появляется государственность нового типа — в виде гибридных моделей, сочетающих территориальные

43 См. Конституцию Республики Ужупис: https://narrative.team/uzupis_rights.

44 Park J. *Human Rights in the Future of Emerging Virtual States: Transitioning Traditional Structures to Online States* // Ideas for Peace. 2025. August 21 (https://ideasforpeace.org/content/human-rights-in-the-future-of-emerging-virtual-states/).

и виртуальные центры силы, а ведущим направлением конкуренции между ними становится соперничество в виртуальной сфере, искусственном интеллекте и связанных с ним ресурсах и технологиях. При этом виртуальные государства могут создаваться реальными государствами для формального или неформального продвижения своих интересов.

В описанном контексте вполне ожидаемы конфликты виртуальных государств с реальными центрами принятия политических решений — международными организациями, транснациональными корпорациями и традиционными государствами, — в процессе которых виртуальные государства будут добиваться полного или частичного признания автономии или суверенитета. Наиболее острые формы подобных конфликтов — цифровые войны, исходы которых способны переформатировать реальный баланс власти, причем в мировом масштабе. Снижение потенциала традиционных государств в условиях глобализации создает вакуум правовой легитимности на транснациональном уровне; при определенных условиях его могут заполнять виртуальные государства, способные воздействовать на экономику и политику в глобальном масштабе. Это актуализирует не раз обсуждавшиеся в социальных сетях сценарии киберконфронтаций между реальными и виртуальными государствами, среди которых: «цифровая осада» (блокирование и изоляция виртуальных государств реальными); «война за идентичность» (борьба за «граждан» в цифровом пространстве); «каскадный коллапс» (использование кибервойны, чтобы обеспечить признание суверенитета виртуальных государств); «прокси-война» (использование виртуальных государств реальными государствами против своих противников); «симбиоз» (проникновение виртуальных государств в структуры реальных государств с целью трансформировать их изнутри и обеспечить новую лояльность).

Выплескиваясь за рамки чисто экономических конфликтов, кибервойны могут также задавать параметры конструирования социальной реальности: когнитивные установки, паттерны идеологического и политического доминирования, а также легитимности власти. Результаты подобных противостояний будут определяться соотношением сильных и слабых сторон, присущих антагонистам. В то время как реальные государства опираются на международные право и систему финансовых институтов, фактическую мощь и принцип легитимного насилия, в активе виртуальных государств иной арсенал: они способны действовать в зонах, не урегулированных международным правом, или вообще не считаться с законами; использовать ресурсы параллельной экономики, опираться на анонимность и экстерриториальность, использовать мобильность

инфраструктуры и инновационную гибкость. Иначе говоря, «цифровое государственное строительство», преодолевая исторически сложившуюся связь между нацией, государством и территорией, может вестись по лекалам как существующих государств, так и «воображаемых сообществ» — в том числе тех, которые претендуют на статус самостоятельных государств. В перспективе же нельзя исключать официального признания статуса «виртуального суверенитета негосударственных образований».

Тувалу, островное государство в Полинезии, рискующее уйти под воду из-за глобального потепления, провозгласило себя первой цифровой нацией, заявив, что цифровая трансформация позволит республике сохранить свою идентичность даже после затопления ее земель мировым океаном.

В нынешней ситуации кибервойн между государствами, направленных на изменение глобального баланса сил[45], весьма реалистичен сценарий скрытого использования виртуальных государств (и страты «цифровых кочевников») реальными государствами для атаки на своих геополитических соперников. Такое развитие событий размывает границы между разведывательными структурами, хакерскими сообществами и «пиратскими государствами». В противостоянии нельзя исключать и неожиданного изменения соотношения сил в пользу виртуального государства из-за применения им инновационных технологий[46]. Кстати, новая диспозиция позволяет реальным государствам в случае утраты территории переходить в виртуальный статус: так, Тувалу, островное государство в Полинезии, рискующее уйти под воду из-за глобального потепления, провозгласило себя первой цифровой нацией, заявив, что цифровая трансформация позволит республике сохранить свою идентичность даже после затопления ее земель мировым океаном[47]. В целом же в результате гипотетического противостояния на свет могут появиться государства-гибриды,

45 *What Is Cyber Warfare?* // S&P Global. 2024. May 14 (www.spglobal.com/en/re search-insights/market-insights/geopolitical-risk/cyber-warfare).

46 Эта линия представлена в сатирическом романе американской писательницы Эмили Уибберли «Мышь, которая зарычала» (1955), в котором маленькое вымышленное государство Гранд Фанвик объявляет войну США и неожиданно выходит из нее победителем.

47 См.: *Tuvalu: The Digital Nation State Programme* // Global Forum on Migration & Development. 2024. March 25 (www.gfmd.org/pfp/ppd/19211).

в которых легальные правительства будут официально или тайно использовать инструменты виртуальных «серых зон» для преодоления международных ограничений.

Цели виртуальных государств в политическом ракурсе

В условиях глобализации возрастает значимость транснациональных институтов и укрепляется роль международных негосударственных акторов. Виртуальные государства могут обзавестись своей нишей в этой складывающейся системе отношений, предлагая собственные проекты конструирования социальной реальности. Классификация целей, ради которых создаются виртуальные государства, и сопоставление их с целями традиционных государств позволяют отличить декларации их создателей от подлинных мотивов.

Первая цель — интеллектуальное конструирование реальности в виде идеологизированных утопий разной направленности, формирующих картины идеального общества с позиций перспективного, ретроспективного или фантастического восприятия действительности. Рациональные и иррациональные элементы этих конструкций в виртуальном мире зачастую мирно уживаются друг с другом. На рынке идентичностей виртуальные государства становятся инструментом конструирования широкого спектра их типов и форм[48]. Среди таковых преобладают идеальные образы социальных утопий, оставленных сошедшими с исторической сцены народами, или же описания культурно-этнических идентичностей, находящихся под угрозой исчезновения[49] — в частности, навеянные мифами и легендами, а также постколониальной литературой[50]. С ними соседствуют попытки выработки новых идентичностей для сообществ и структур, ранее остававшихся за рамками исследовательского интереса. В обоих случаях целью виртуального творчества оказывается желание привлечь внимание общества и власти к спорным вопросам, а также запустить публичный диалог об идентичности — даже если стремление к полноценной государственности отсутствует.

Вторая цель сближает мотивы учредителей виртуальных государств с устремлениями основателей реальных государств:

48 Кирчанов М.В. *Виртуальные государства и символические рынки идентичности* // Обсерватория культуры. 2020. Т. 17. № 2. С. 116–121.

49 Подробнее см.: Giudice L.D., Porter G. (Eds.). *Imagined States: Nationalism, Utopia, and Longing in Oral Cultures*. Louisville: University Press of Colorado, 2001.

50 Baxter K.I. *Imagined States: Law and Literature in Nigeria, 1900–1966*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2019. P. 21.

они сводятся к обретению власти на базе религиозных, социальных, технократических учений. Окончательная реализация указанной цели означает получение виртуальным государством территории, суверенитета и международного признания со стороны ООН или ряда других государств. Сказанному способствует обзаведение важнейшими атрибутами государственности — среди них: нация, территория, население, институты, а также создание альтернативных исторических нарративов, географических карт спорных территорий, символическая фиксация границ, предоставление гражданства и паспортов. В ходе достижения этой цели могут удовлетворяться сепаратистские чаяния тех или иных религиозных, идеологических, этнических групп, в том числе — ориентация на создание собственного государственного образования как на «способ обойти конституционные структуры и ограничения существующего государства»[51].

Третьей целью выступает внедрение новых принципов экономической деятельности и управления на транснациональном уровне. Еще на заре глобализации констатировалось, что экономические процессы вышли за пределы традиционных территориальных государств с их вечной борьбой за землю и ресурсы, а в экономике все бóльшую роль начинают играть универсальные электронные биржи, определяющие стоимость товаров и услуг[52]. Как предполагают многие, этот процесс завершится созданием квазигосударств: транснациональных центров принятия экономических решений (виртуальных хабов), действующих на базе новых информационных технологий. Виртуальная государственность с присущей ей гибкостью создает идеальное пространство для преодоления правовых и социальных барьеров, которым может воспользоваться как реальное государство, так и различные транснациональные сообщества. Результатом становится формирование виртуальных миров (метавселенных): зон, которые могут функционировать как независимо, так и подконтрольно — «под зонтиком» легальных или криминальных структур. Эти процессы гипотетически способны взять на себя виртуальные государства, представляющие интересы больших международных цифровых сообществ, транснациональных компаний и элит. Если дело пойдет так, то они превратятся в реальных конкурентов национальных государств, в перспективе способных подавить их своей экономической мощью.

51 Hobbs H., Williams G. *Micronations and Statehood: Why Pretend to be a State?* // AICL-AIDC blog. 2021. December 16 (https://blog-iacl-aidc.org/2021-posts/2021/12/16/micronations-and-statehood-why-pretend-to-be-a-state).

52 Rosecrance R. *The Rise of the Virtual State: Wealth and Power in the Coming Century*. New York: Basic Books, 1999.

Четвертая цель предполагает виртуальное объединение реальных сообществ вокруг значимых социальных приоритетов: интеграционных инициатив поверх политических границ, укрепления идентичности и солидарности дискриминируемых групп, продвижения определенных социальных программ (или, напротив, их блокирования), организации и финансирования совместной деятельности (краудсорсинга). Виртуальные государства в указанном разрезе предстают формой мобилизации сообществ для коллективного продвижения социальных альтернатив, по большей части протестных; здесь показательны виртуальные государства, опирающиеся на коммунистические, либертарианские, анархические, феминистские и прочие своды ценностей. Их ориентиры, объединяющие акторов, могут вписываться в стандарты международного права, конституционализма и прав человека; что касается методов их достижения, то они могут оставаться в рамках правовой легитимности или же, напротив, быть нелегитимными.

Виртуальная реальность квазигосударственных образований, действующих в метавселенных цифрового мира, делает их идеальными площадками для выработки и трансляции разнообразных конструктов глобализации — от космополитизма и пацифизма до новых форм конституционализма и фундаментальных общественных институтов.

Пятая цель связана с восприятием виртуального государства как зоны социального (технологического) эксперимента. Виртуальная реальность квазигосударственных образований, действующих в метавселенных цифрового мира, делает их идеальными площадками для выработки и трансляции разнообразных конструктов глобализации — от космополитизма и пацифизма до новых форм конституционализма и фундаментальных общественных институтов, включая семью, собственность и государство[53]. В ряду наиболее значимых установок виртуальных государств находится достижение «виртуального суверенитета», «цифрового гражданства» поверх существующих границ и «цифрового бессмертия» личности — в виде создания цифрового двойника (аватара) человека, способного существовать и даже вступать в правоотношения с другими лицами в виртуальном пространстве после его физической смерти.

53 Переслегин С.Б. *О концепции «виртуального государства»* (www.igstab.ru/materials/black/Per_Virtu.htm).

Шестая цель подразумевает стимулирование дискуссии, касающейся природы государства и права[54]. Приоритетными вопросами здесь выступает выяснение того, является ли исторически сложившаяся конструкция государства и права вечной или, напротив, преходящей; возможно ли в будущем общество без государства, способны ли виртуальные государства конкурировать с реальными или даже вытеснить их в обозримом времени. Из попыток ответить на эти вопросы вырисовываются три принципиально различных сценария: автономное существование виртуальной государственности параллельно с реальной; использование первой для реформирования второй (своего рода конвергенция двух моделей) в виде государств-гибридов; позиционирование виртуальных государств как альтернативы реальным. Последний из упомянутых вариантов подразумевает вывод о последовательном вытеснении старых форм новыми, если потребуется — в ходе всемирной цифровой революции. Не исключено, что завершением процесса может стать глобальное виртуальное государство, имеющее антиутопический облик тоталитарной цифровой диктатуры.

Наконец, седьмая цель связана со стремлением основателей виртуальных государств удовлетворить свои личные амбиции. Кто не мечтал в детстве создать свое царство, чтобы стать в нем неограниченным властителем? Если предположить, что этот мотив свойствен природе человека, то различные проекты виртуальных государств направлены на достижение именно этой мечты. Среди индивидуальных мотивов тех, кто учреждает виртуальные государства, фигурируют жажда власти и признания, обретение привилегированного статуса или обогащение, стремление к славе, страсть к игре, реализация арт-проектов и просто развлечение. При этом мотивы тех, кто учреждает виртуальные государства, и тех, кто основывает реальные государства, удивительно схожи. Тот факт, что некоторая часть виртуальных проектов представляет больший интерес для психоаналитика, чем социолога, не отменяет их значения для понимания политики будущего.

Заключение

На сегодняшний день виртуальные государства эволюционировали от утопических интеллектуальных разработок до значимого компонента политической культуры. Виртуальная реальность создала новый тип цифровых коммуникаций, функционирующих вне географии, за рамками территориальных

54 Park J. *Op. cit.*

и правовых границ, создавая основу глобальной сферы сотрудничества, конкуренции, экономики и управления, а виртуальные государства, возможно, выступают первопроходцами в этой области. Отталкиваясь от концепции новой (цифровой, дополненной, измененной) реальности, виртуальные государства формируют альтернативный взгляд на конституционное устройство, отражающийся в различных моделях взаимоотношений общества и власти, прав и свобод, а также их гарантий в цифровой сфере. По мере размывания границ между реальным и виртуальным пространствами все эти категории обретают автономное существование и экстерриториальный статус.

Самим фактом своего существования виртуальные государства бросают вызов классической доктрине суверенитета, ставя под сомнение ее суть — неразрывную взаимосвязь власти, территории, гражданства и международного признания.

Самим фактом своего существования виртуальные государства бросают вызов классической доктрине суверенитета, ставя под сомнение ее суть — неразрывную взаимосвязь власти, территории, гражданства и международного признания. Виртуальная государственность оспаривает как отдельные компоненты этой формулы, так и природу их взаимодействия, перенося механизм власти и господства в сферу информационных коммуникаций, регулируемых в большей степени алгоритмами, нежели традиционными конституционными нормами. На этой основе формируется новый тип конфликта между традиционными и виртуальными государствами. Причем последние предлагают решение правовых проблем инновационными методами — в цифровой сфере экономики и управления на экстерриториальной основе.

Указанный конфликт способен развиваться в разных формах в зависимости от места, целей и возможностей виртуальных государств, а также от отношения к ним традиционных государств в глобальном правовом регулировании. Его прогнозируемыми следствиями могут стать системные изменения существующего порядка: пересмотр международного права, сопровождаемый признанием «цифрового суверенитета негосударственных субъектов»; определение правового статуса особого типа конституционализма в лице «виртуальных конституций» децентрализованных автономных квазигосударственных образований; формирование новых центров глобального управления и политики, с высокой вероятностью представляющих собой гибрид традиционного и виртуального государства.