

Wirtualne państwo

Autor tekstu: **Monika Sadlok**

Tim Berners — Lee, jeden z twórców usługi twórcy World Wide Web, stwierdził, że wyjątkowość sieci polega nie tylko na możliwość czerpania z dostępu do informacji, ale przede wszystkim możliwość ich kreowania, nie tylko możliwości nawiązywania nowych znajomości, ale także wspólne tworzenie. Jednym słowem istota funkcjonowania sieci internetowej to nie interaktywność, ale przede wszystkim interkreatywność — czyli wspólne działania.

Najwspanialszym impulsem do życia jest niewątpliwie świadomość zagadkowości przyszłości. Nikt z nas tak naprawdę nie jest w stanie przewidzieć co wydarzy się za miesiąc czy rok. Otaczająca nas coraz szczelniej technologia, z jednej strony fascynuje, z drugiej przeraża swoim niepoohamowanym tempem rozwoju. Przedrostki „e”, „cyber”, czy też przymiotnik „wirtualny” stale uświadamiają nam, że mamy do czynienia z nową jakością ich działania, gdzie poza dotychczas ważnymi cechami, liczy się także interaktywność, łatwość i globalność dostępu do informacji, niskie koszty i natychmiastowość komunikacji. Mówimy tym samym o e-learningu, e — gospodarce, cyberprzestrzeni, wirtualnym uniwersytecie. Jednym z takich pojęć jest „wirtualne państwo”. Czym jest, a właściwie co oznacza ten termin? Z jednej bowiem strony rozumiane może być jako „polityczna organizacja zbiorowości terytorialnej, wyposażona w aparat sprawowania władzy, na którą ma monopol” ^[1], a nowe technologie są odbierane jako czynniki wpływające na zmiany w ich funkcjonowaniu, z drugiej możemy traktować to pojęcie jako odnoszące się do tworu istniejącego w okablowanym świecie Sieci. To pierwsze znaczenie, znacznie mniej ciekawe, jest jednak o wiele prostsze w interpretacji. Australijski politolog Jerry Everard, sprowadza jego analizę do prostego badania wpływu Internetu na państwo, podkreślając, iż uznając dostęp do sieci jako nowe prawo człowieka i obywatela, powstaje niespotykana dotychczas forma dyskryminacji i wykluczenia społecznego. Podobnie przedstawiają się wyniki prac Jane Fountain, który dodatkowo wymienia niezbędne działania, jakie musi podjąć państwo w obliczu tworzącego się nowoczesnego społeczeństwa., tak aby sprostać wymaganiom rewolucji technologicznej. Przymiotnik „wirtualny” staje się więc tylko nową cechą czy raczej jakością, fazą rozwoju ugruntowanej i powszechnej instytucji jaką jest państwo. Pozostawmy jednak te znaczące, ale jednak bardzo schematyczne analizy i próby opisu rzeczywistości. Europa w ciągu ostatnich 25 lat była miejscem znaczących przemian, często dramatycznych, dokonujących się wbrew woli obywateli. Bunt przeciwko nowym, nieakceptowanym zmianom terytorialnym, zaczął przybierać postać demonstracji odbywających się w Internecie. Wirtualne państwa tworzone w cyberprzestrzeni w miejsce tych które upadły, nawiązywały do solidarności i wspólnoty z okresu, gdy istniały rzeczywiste, terytorialne państwa. Stanowią one o tożsamości jego dawnych obywateli i są częścią ich wspomnień. Najpełniej sytuację tę opisuje rosyjski dziennikarz Mirovalev, pisząc „być może Związek Radziecki upadł, ale jest jeszcze miejsce, gdzie utopia żyje- jest nim cyberprzestrzeń”. Słowa te przede wszystkim odnoszą się do faktu istnienia w Internecie domeny „su”, przyznanej w 1990 roku, czyli jeszcze przed formalnym rozpadem Związku Radzieckiego. Od 1994 roku w powszechnym, międzynarodowym użyciu znajduje się domena „ru”, jednak nawet wysiłki międzynarodowej organizacji Internet Corporation for Assigned Names and Numbers” przyznającej nazwy domen, okazały się bezskuteczne, w wyżej opisanym przypadku. Funkcjonują więc nadal takie nazwy jak „ussr.su”, „Stalin.su” „KGB.Su” Bardzo podobna sytuacja ma miejsce na platformie Second Life, gdzie istnieje wirtualna Czechosłowacja, a najciekawszy przypadek stanowi CyberJugosławia, utworzona w 1999 roku przez emigrantów mieszkających w Amsterdamie. Ma ona formę państwa, emblematy nawiązujące do dawnych czasów świetności, konstytucję. Wydawała paszporty. Zjawisko tęsknoty za dawnym kształtem państwa, przybrało takie rozmiary, że uzyskało nawet nazwę „jugonostalgii”. Innym, znacznie bliższym czasowo przykładem jest utworzona w 2005 roku Republika Titosławii, której patronem został, jak nietrudno się domyślić Jasip Broz Tito, a przesłaniem była pokojowa koegzystencja i brak nacjonalizmu. Przytoczone przykłady obrazują rolę nowoczesnych technologii w upamiętnianiu przeszłości, w sposób szczególny — nieistniejące już państwo, powstaje w sieci poza spornym terytorium. Można się z nim utożsamiać bez względu na narodowość, unikać oskarżeń o nielojalność wobec nowych państw. Pełnią także funkcje integracyjne, czego przykładem są Rosjanie mieszkający poza granicami Federacji, gdzie wirtualne państwo daje im możliwość używania języka rosyjskiego, wyrażania swojej tożsamości, co nie zawsze jest dobrze odbierane w tzw. bliskiej zagranicy, czyli byłych republikach radzieckich, obecnie stanowiących niepodległe państwa. Ta forma kombinacji

nowych technologii oraz nostalgii i sentymentu, pozwala na podtrzymywanie idei utraconego w danym kształcie państwa, a także pozostać w związku z starą tożsamością narodową oraz obywatelską.

Jednak poza tym przykładem istnieją jeszcze państwa wirtualne całkowicie wyimaginowane, które udają rzeczywiste instytucje. Określenie tego nowego charakteru państwa, znaleźć możemy tylko w Wikipedii, gdzie definiowane jest jako „mikronacja — rodzaj społeczności internetowej, zajmującej się symulacją państwa w warunkach wirtualnych” [2] Definicja odnosi się do pierwszego całkowicie wirtualnego państwa, powstałego w USA w latach siedemdziesiątych ubiegłego stulecia i noszącego nazwę Królestwa Talossa, trwa do dziś, choć zmieniła formę polityczną, w skutek buntu w 2004 roku części ludności Talossy przeciwko monarchii i przeobraziła się w Republikę. Nieograniczone zasoby sieci pozwalają na istnienie wielu takich twórców. Internet jawi się jako ziemia niczyje, którą dowolnie można kolonizować.

Prawdziwym zagłębiem wirtualnych państwa jest Australia zgodnie z aktem założycielskim można nadać sobie tytuł księcia, króla, cesarza. Ich powstanie zazwyczaj jest następstwem jakiejś aktywności obecnego władcy w realnym świecie — ich powstanie związane jest z na przykład z odmową płacenia podatków, czy długu w banku. Według Judy Lattas, opisującej ten niezwykły fenomen, wymienić można kilkadziesiąt takich państw. Podkreśla, że twórcy nie mogą odmówić sobie wszelkich tradycyjnych symboli, takich jak godło, flaga, które często przeradzają się w element gospodarki sieciowej, gdyż sprzedawane są turystom, podobnie jak paszporty, które nie dają prawa wstępu do innego kraju, banknoty, za które nie można nic kupić.

Za pomocą wirtualnych państw próbuje się więc doskonalić funkcje państwa realnego. Technologia pozwala wskrzeszać i ogniskować emocje wokół nieistniejących już twórców politycznych, czego przykładem jest brytyjski projekt Roma Nova, którego idea jest wskrzeszenie Imperium Romanum, „Istniejemy na razie tylko w cyberprzestrzeni, ale nie oznacza to, że na tym poprzestaniemy. Naszym celem jest upowszechnienie religii starożytnego Rzymu oraz cnót jego obywateli” [3], czy też Sarmacja, której istotą jest zgodnie z założeniem wielkiego Księcia Piotra Mikołaja — twórcy internetowego państwa „nie strona internetowa, czy system informatyczny. Te stanowią jedynie środek do osiągnięcia celu, same w sobie nie są warte poświęcenia im czasu. To ludzie, którzy Sarmację zamieszkują, są tego czasu wari. Nasze kontakty nie są zresztą zupełnie wirtualne. Każdej jesieni organizujemy zjazd Sarmatów z całej Polski. Dzięki Sarmacji powstało wiele realnych znajomości i przyjaźni.” [4]

Wirtualne państwa stają się coraz częściej doskonałym materiałem badawczym, Peter Ludlow zastanawia się w jednej z swoich prac, czy nowe społeczności stanowią laboratorium nowych społeczeństw i sposobów rządzenia, podkreślając jednocześnie, że stanowią jednak pewnego rodzaju utopię. Świat realny jest podzielony między państwa i są one rządzone według określonych reguł. W utopijnym świecie wirtualnych państw tworzy się od podstaw normy, prawo, zasady, można zostać założycielem, kreatorem nowego świata. Choć ten jest możliwy na razie tylko w sieci, badania wykazują, że internet wielokrotnie stał się już narzędziem promocji artystów, nowej mody, a nawet ruchów społecznych, zrodzone w ten sposób zjawiska mogą szybko dostać się do realnego świata.

Francis Fukuyama wymienia cztery cechy państwowości.

1. projektowanie organizacji i zarządzanie nimi.
2. projektowanie ustroju politycznego
3. podstawy prawomocności
4. czynniki kulturowe i społecznego

Każdy twórca wirtualnego państwa, stworzyć musi, jeszcze na etapie projektowania, zręby organizacji całego wirtualnego przedsięwzięcia. W realnym świecie odpowiednikiem jest model administracji publicznej. Ustrój polityczny, z uwagi, iż chodzi o całość, a nie poszczególne organy państwa, stanowi oczywiście o przyszłym rozwoju. Jest rzeczą oczywistą, że świat wirtualny daje tutaj ogromne pole manewru, ale jednocześnie może w przyszłości stać się pierwowzorem nowego ustroju rzeczywistego. Brak ograniczeń i dowolne możliwości kreatywnego rozwoju, pozwalają na konstruowanie takiego systemu politycznego, jaki tylko wirtualnemu twórcy się zamarzy. System norm prawnych, regulaminy, mają w świecie realnym przede wszystkim zagwarantować poszanowanie wolności obywatelskich, stworzyć możliwości indywidualnego rozwoju, uczynić świat bezpieczniejszym. Obywatel wirtualnego państwa, domaga się tych samych praw. Być może nawet w bardziej rozszerzonym zakresie, ponieważ reguły współistnienia wirtualnych obywateli mogą być nieco luźniejsze niż w realnym świecie. Kultura i struktura instytucji, jest oczywiście pochodną obowiązującego ustroju i systemu prawnego. Ta bardzo powierzchowna analiza jasno pokazuje, iż wirtualne państwa, opierają się w swoim założeniu na tych samych fundamentach co w świecie

realnym. To co stanowi o ich wyższości to możliwości eksperymentowania, które nie kończy się światową katastrofą, a jedynie usunięciem z sieci. Warto więc nie tylko traktować ten rodzaj aktywności jako zabawę, ale także jako zachętę do rozwoju obywatelskiej aktywności.

Być może, to właśnie, któraś z istniejących mikronacji, stanie się w przyszłości obowiązującym modelem państwowości w realnym świecie.

Przypisy:

[1] Skąpska G., "Państwo, [w:] Encyklopedia socjologii, t.3, Warszawa 2000

[2] www.wikipedia.org/wiki/Wirtualne_pa%C5%84stwo

[3] [www,Romanowa.com](http://www.Romanowa.com)

[4] Borowski J., "Wirtualne państwo" Wprost 8/952: 36, 2001

Monika Sadlok

Politolożka, obecnie kończy doktorat z zakresu nauk o polityce. Poza pracą naukową, działa również społecznie w "Fundacji Rozwoju Demokracji Lokalnej", w "Stowarzyszeniu Meritum", oraz w "Fundacji Młodzi Twórcy im. prof. P. Dobrowolskiego". W marcu 2011 dołączyła do grona celebrantów humanistycznych.

[Pokaż inne teksty autora](#)

(Publikacja: 21-05-2011)

[Oryginał.](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,1790) (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,1790>)

Contents Copyright © 2000-2011 Mariusz Agnosiewicz

Programming Copyright © 2001-2011 Michał Przech

Autorem portalu Racjonalista.pl jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.

Właścicielami portalu są Mariusz Agnosiewicz oraz Autor.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tego portalu i jakiegokolwiek jego części.

Wszystkie strony tego portalu, wliczając w to strukturę katalogów, skrypty oraz inne programy komputerowe, zostały wytworzone i są administrowane przez Autora.

Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tego portalu oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tego portalu i nie korzystać z jego zasobów.

Informacje zawarte na tym portalu przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów portalu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej, w jakiej występuje na portalu. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna** Racjonalista.pl

lub oryginalna wersja tekstu, jaki prezentuje.

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych portalu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do redakcja@racjonalista.pl