

**Юнлю Денис Баки<sup>1</sup>**

*Студент 3 курса Института государства и права  
Тюменского государственного университета  
denisunlu@mail.ru*

## **КИБЕРГОСУДАРСТВА И ГОСУДАРСТВЕННЫЕ ОБРАЗОВАНИЯ В КИБЕРПРОСТРАНСТВЕ: ПРАВОВЫЕ И МОДЕЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ**

**Аннотация.** Начиная с середины 1950-х годов по настоящее время, киберпространство неразрывно связано с новыми этапами развития человечества, открывая последнему от ранних возможностей Интернета и заканчивая развивающимися VR и AR технологиями, которые дают возможности, недоступные в физическом мире. Помимо них, модернизации подверглись и технологии, открывающие доступ и редакцию к Интернету, начиная от громоздких ЭВМ малых мощностей и заканчивая маленькими высокомобильными смартфонами, обладающие мощностями, сопоставимые даже с современными компьютерами. И вполне нормально говорить о развитии VR-технологии и киберпространства до такой степени, что они станут подобием иного измерения- Зазеркалья реального мира. Несомненно, разговоры об этом велись, ведутся и будут вестись, так как эта тема затрагивает все аспекты человечества, включая социологический, экономический, правовой, морально-этический и т.д. Однако речь будет вестись об элементе, который может появиться в киберпространстве на определенной стадии его развития (а оно до этого дойдет, рано или поздно) и вызовет переоценку модели государства, международно-права и права в целом. Имя данному элементу — кибергосударство.

**Ключевые слова:** киберпространство, цифровизация, государство, кибергосударство, общественные отношения, виртуальная реальность.

**Unlu Denis Baki**

*3 year student of the Institute of State and Law  
University of Tyumen*

## **STATES AND GOVERNMENTAL ENTITIES IN CYBERSPACE: LEGAL AND MODEL ISSUES**

**Abstract.** Since the mid-1950s to the present day, cyberspace has been closely intertwined with new stages of human development, offering humanity possibilities ranging from early Internet capabilities to emerging VR and AR technologies that

---

<sup>1</sup> Научный руководитель: Аржиловский Дмитрий Евгеньевич, старший преподаватель кафедры теоретических и публично-правовых дисциплин Тюменского государственного университета.

provide opportunities unavailable in the physical world. Alongside them, technologies enabling access to and editing of the Internet have also undergone modernization, starting from bulky low-power computers and ending with small, highly mobile smartphones possessing computing power comparable even to modern computers. It is quite normal to speak of the development of VR technology and cyberspace to such an extent that they become akin to another dimension — a mirror of the real world. Undoubtedly, discussions on this topic have been, are being, and will continue to be held, as this theme touches upon all aspects of humanity, including sociological, economic, legal, moral-ethical, etc. However, the discussion will focus on an element that may emerge in cyberspace at a certain stage of its development (which it will reach sooner or later) and will cause a reassessment of the model of the state, international law, and law in general. The name given to this element is cyber-state.

**Key words:** cyberspace, digitalization, state, cyber-state, social relations, virtual reality.

В научной терминологии присутствует понятие «Виртуальные государства» — мысленная модель правового образования, которые существуют лишь в мысли, на бумаге и, разумеется, в Интернете. Также есть термин «цифровое государство»<sup>1</sup>. Здесь сразу важно сделать уточнения касаясь данных терминов: под первым подразумевается именно то образование, которое претендует на существование в реальном мире, при этом используя мысль, бумагу и Интернет как средство сообщения между людьми, которые относят себя к нему. А что до второго, то в правовой науке преобладает толкование, обозначающее его как стадию оптимизации существующих государств в условиях четвертой научно-промышленной революции и роста транснациональных компаний, уже экономически конкурирующих с первыми<sup>2</sup>. Поэтому не стоит делать синонимами кибергосударства термины «виртуальное государство» и «цифровое государство».

Мы же предлагаем следующую концепцию термина «кибергосударство». Это политико-правовая централизованная организация в киберпространстве, обладающая суверенитетом, населением и

---

<sup>1</sup> Коданева С.И. Цифровое правительство: государство как платформа // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 4. Государство и право: Реферативный журнал. 2022. С. 8-19.

<sup>2</sup> Зайцев С.Ю. Взаимодействие транснациональных корпораций и государства: политологический анализ // Вестник Поволжского института управления. 2017. С. 37-45.

монопольным правом на принуждение к исполнению собственных. Ее отличительные особенности заключаются в следующем:

1. Политико-правовое образование существует именно в киберпространстве и взаимодействует исключительно с его пользователями киберпространства.

2. Обладает исключительным правом применения насилия в пределах своей территории

3. Владеет определенной вычислительной мощностью киберпространства.

4. Имеет постоянное население в виде пользователей- граждан кибергосударства

5. Обладает производственными возможностями киберпространства для обеспечения всем и вся необходимым для существования в виртуальном мире благами: валюта, виртуальные товары, технологические инновации, безопасность и т. д.

Кибергосударства в данной концепции могут появиться лишь с очередным скачком развития технологий, когда станет возможным создание виртуального мира в рамках теории Ника Бострома о возможной жизни человечества в симуляции<sup>1</sup>. Ник Бостром в своих работах выдвигал теорию, согласно которой все наше существование в рамках целого человечества является результатом симуляции, созданная неким управленцем с помощью мощных технологий. И в этой симуляции ставятся как возможности для нашего выживания и роста, к примеру появление гениев, так и препятствия с целью испытать нас, например стихийные бедствия. Данная точка зрения на наше существование, между прочим, вполне совпадает с заявлениями теологов о том, что Землю создал Бог, но лишь с оговоркой, что Бог — это игрок симулятора, а для создания мира потребовались не неведомые нашим глазам силы, но всего лишь очень мощный компьютер или иная производительная технология, превосходящая в разы все наши производственные и вычислительные мощности, не позволяющий нам догадаться о его существовании.

---

<sup>1</sup> Nick Bostrom. Are You Living in a Computer Simulation? // Philosophical Quarterly. 2003. Vol. 53, № 211. Pp. 243-255.

То есть, согласно этой концепции, киберпространство должно достичь состояния и статуса параллельного измерения, в котором можно жить, осознавая себя его полноценным субъектом. А с учетом того, что желание «убежать» из реального физического мира есть у многих людей, то и способы перемещения должны быть адекватны технологическому уровню, то есть представлены в виде усовершенствованных кибер-порталов (средства полного перемещения из реальности в киберпространство- ближе всего к этому добрались такие разработки, как VRChat, Active Worlds, Second Life и т.д.) по сравнению с существующими VR-шлемами. Визуально кибер-государства будут выглядеть наподобие открытых миров, которые смоделированы в таких компьютерных играх как «Ведьмак», «Cyberpunk 2077», «Grand Theft Auto», «Dark Souls», «Elden Ring» и т. д. Но для достижения этого требуется постоянное развитие технологий: создание компьютеров, обладающих гораздо большими электронно-вычислительными мощностями, чем устройства сегодняшнего дня, развитие VR-устройств до уровня реальных телепортов (мостов) в киберпространство, проектирование эффективной киберзащиты от внешних атак и т.д. И это лишь технические препятствия к развитию виртуального мира Бострома, а равно и появлению кибер-государств, решаемые лишь вопросом времени и наукой.

Что же касается юридической стороны вопроса, то кибергосударства могут столкнуться с рядом проблем, а именно:

1. Непризнание таковых субъектами международного права согласно общепризнанной международно-правовой доктрины
2. Невозможность перенесения реальных общественных отношений (в том числе урегулированных правом) в плоскость киберпространства <sup>1</sup>.
3. Отсутствие понимания построения вертикали власти и ее ветвей в переменчивых условиях киберпространства

---

<sup>1</sup> Рудова А.А. Тенденции виртуализации общественных институтов и трансформации общественных отношений// Гуманитарные и социальные науки. 2023. № 3, Т. 98. С. 27-32.

4. Неопределенность относительно того, будут ли кибергосударства являться продолжением реальных государств, но в виртуальном мире (зачатки чего можно наблюдать сегодня в многопользовательских онлайн-играх), или же вторые будут отдельными квазигосударствами, способными играть собственную роль в построении и существовании нового мирового порядка.

Данные проблемы проистекают из особенностей самого киберпространства. В отличие от реального мира, в мире виртуальном отсутствует необходимость удовлетворения физиологических потребностей человека привычными способами: едой, водой и сном. Кроме того, отсутствуют физические ограничения, дается возможность использовать различные виртуальные объекты почти без ограничений, время и пространство взаимодействуют иначе, нежели в реальности; взаимоотношения и действия людей совершаются их цифровыми копиями, при этом свой цифровой и, как следствие, правовой статус можно моментально менять. И, наконец, есть возможность обрести цифровое бессмертие путем создания множества цифровых копий себя или преодолением эффекта стирания цифровых личностей. Это является только частью возможностей киберпространства, которые будут создавать трудности создания централизованной власти в кибер-государстве в виде массовых безнаказанных правонарушений и киберпреступлений<sup>1</sup>.

Как и на основе чего должна быть построена модель кибергосударства в таких условиях? Прежде всего, мы считаем, что ветви власти — законодательная, исполнительная и судебная — однозначно должны быть построены в таком государстве для создания, исполнения и защиты прав и обязанностей киберграждан и органов власти. Органами власти будут являться аналоги министерства и различных служб, функции которых осуществляться пользователями и цифровыми помощниками. Объединение цифровых личностей в единую политико-правовую организацию должно происходить на основе принципов и идеологии цифровой культуры, которые были сформированы в самом киберпространстве, созданные в течение

---

<sup>1</sup> Хуторной С.Н. Киберпространство и реальный мир // Вестник МГОУ. Серия «Философские науки». 2011. № 2. С. 67-71.

времени как технологическими компаниями (Apple, Samsung, Asus и т.д.), так и обычными пользователями сети Интернет, разработчиками и т.д. Яркий пример: кибергосударства на платформах многопользовательских видеоигр, которые обладают собственными системами ценностей и способны легко их донести до игроков и защитить их от посягательств.

Помимо разработки государственной идеи и принципов в кибергосударстве необходимо утвердить нормы, которые должны сохранять баланс между стремлением власти подчинить цифровые личности порядку и их желанием максимально пользоваться благами виртуального мира для достижения собственных целей. К примеру, позволять личностям создавать цифровые копии себя, но в ограниченном количестве, с лимитом на пользование определенным их количеством. Или же позволять менять собственную цифровую личность, но лишь в случае наличия обстоятельств для этого. Должны быть разработаны нормы, регулирующие виртуальные имущественные/неимущественные отношения между цифровыми личностями. Например, регулирование цифровых браков, сделок, интеллектуальных прав, права наследования и т.д. Указанные нормы можно отнести к виртуальному аналогу гражданского права. Но кроме разработки отраслей диспозитивных норм, должны быть и императивные статьи (аналог уголовного права), а также аналоги «реальных» институтов наблюдения за законопослушностью, принуждения и наказания. За преступления, совершенные внутри кибергосударства и иные нарушения должны быть разработаны санкции, применимые в киберпространстве: начиная от штрафа в виде платы внутриигровой валюты вплоть до запрета перемещения из киберпространства и стирания цифровой личности со всеми его клонами (аналог смертной казни). В перспективе функции главного надзирателя можно отдать внутрипространственному искусственному суперинтеллекту (ASI), тем самым свести человеческий фактор до необходимого минимума (а, со временем, и вовсе его ликвидировать). К нему будут прикрепляться цифровые помощники, обеспечивающие порядок на местах, пресекающие правонарушения, принуждающие непослушных граждан к исполнению закона и реализующие наказание.

В целом, появление государств в киберпространстве является неминуемой перспективой развития виртуального сообщества. Однако с учетом всех ограничений, рассмотренных в данной статье, появление кибер-государств стоит ожидать не скоро. Это является вопросом времени и технологии.

#### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Зайцев С.Ю. Взаимодействие транснациональных корпораций и государства: политологический анализ // Вестник Поволжского института управления. — 2017. — № 6. — С. 37-45.
2. Коданева С.И. Цифровое правительство: государство как платформа // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 4. Государство и право: Реферативный журнал. — 2022. — № 3. — С. 8-19.
3. Nick Bostrom Are You Living in a Computer Simulation? // Philosophical Quarterly. — 2003. — Vol. 53. — No. 211. — P. 243-255.
4. Рудова А.А. Тенденции виртуализации общественных институтов и трансформации общественных отношений // Гуманитарные и социальные науки. — 2023. — № 3. — С. 27-32.
5. Хуторной С.Н. Киберпространство и реальный мир // Вестник МГОУ. Серия «Философские науки». — 2011. — № 2. — С. 67-71.