

WPROWADZENIE W PROBLEMATYKĘ STOSUNKÓW MIĘDZYNARODOWYCH PAŃSTW WIRTUALNYCH ¹

Adrian Bartkiewicz

Wstęp

O ile państwa wirtualne (społeczności polegające na dobrowolności uczestnictwa, a więc zasadniczo się różniące z realnymi państwami) mamy określić tym mianem, musimy najpierw wskazać na te ich cechy, które dają nam prawo do takiego określenia. Na pewno będzie do nich należeć fakt istnienia nazwanej z imienia władzy, jakkolwiek ustalone prawo, pełen lub częściowy zakres przynajmniej deklarowanej suwerenności oraz (choćby wirtualne) terytorium, na które ta suwerenność się rozciąga. Odniesienia zewnętrzne nie są tu konieczne, niemniej praktyka życia państw wirtualnych pokazuje, że prędzej czy później takie kontakty się pojawiają. O ile bowiem nie są one konieczne do samego zaistnienia państwa, to trudno sobie wyobrazić jego prawidłowy i dynamiczny rozwój bez wymiany doświadczeń, wzajemnego przekazu systemów, odwzorowywania niektórych istniejących już rozwiązań czy choćby wzajemnego wzbogacania swojej oferty kulturalnej, naukowej i gospodarczej o produkty, dzieła i możliwości, dostępne już w innych organizmach państwowych. Biorąc pod uwagę w świecie wirtualnym także jednostek agresywnych (jak również całych społeczności o skłonnościach lub doktrynach zaborczych), państwa wirtualne potrzebują też w coraz większym stopniu konsultacji, porozumień lub nawet trwałych sojuszy, które umożliwiłyby wymianę systemów zabezpieczeń, informacji o zagrożeniach czy nawet wspólne działanie w celach obronnych, jakkolwiek nie porównywalne z realnymi konfliktami międzynarodowymi. Takie porozumienia mogą z kolei z czasem dawać początek coraz głębszej integracji organizmów politycznych w Internecie, czego przykłady istnieją w dużej liczbie. Tym samym zarysowaliśmy już temat naszego wykładu: Stosunki międzynarodowe pomiędzy wirtualnymi państwami służą tym właśnie celom (albo celom do nich odwrotnym jak przejęcie, zniszczenie, osłabienie rywala). W kolejnych częściach naszego tekstu zajmiemy się tymi właśnie dziedzinami wzajemnych odniesień i ukážemy mechanizmy, im służące, aby dać tym samym studiującemu nasz przedmiot okazję do zapoznania się z jego podstawowymi dziedzinami i instytucjami. W celu podniesienia praktycznej, szkoleniowej wartości, będziemy wykład ilustrować konkretnymi przykładami posunięć w międzynarodowych odniesieniach państw wirtualnych polskiego obszaru językowego.

1. CELE STOSUNKÓW MIĘDZYNARODOWYCH: WYMIANA, PRZEKAZ I WZAJEMNE UBOGACANIE

Dokonują się one w najpierw w dziedzinach, które są najłatwiejsze do zrealizowania w życiu wirtualnego państwa. Są nimi od samego początku istnienia tych państw najczęściej: administracja, kultura, wojskowość, system polityczny, media. Następnie pojawiają się stopniowo zagadnienia gospodarcze: wirtualna waluta i banki, z czasem algorytmy, dotyczące surowców i produkcji, dystrybucja dóbr. W tych dziedzinach wymiana dokonuje się za pomocą dwóch możliwych mechanizmów: albo pospolitego skopiowania gotowych rozwiązań innego państwa

¹ Wykład wygłoszony po raz pierwszy 31 lipca 2008 roku na Królewskim Uniwersytecie Scholandii

na swoją stronę (to nie wymaga nawiązania stosunków międzypaństwowych, nawet może w nich później przeszkodzić), albo poprzez poprzedzone rozmowami przejęcie systemu lub dobra za zgodą jego wynalazcy/użytkownika (lub wymianę systemów czy dóbr) – co nie tylko wymaga uprzedniego kontaktu, ale także tworzy i wzmacnia trwałe kontakty na przyszłość. I tak na przykład twórcy młodego, dopiero formującego się państwa zazwyczaj przyglądają się stronom i rozwiązaniom już istniejących, próbując już na etapie początkowym wykorzystać te wzory, które uznali za udane. Często spotykamy się zresztą z sytuacją, kiedy twórcy nowego państwa sami mają już doświadczenie z „życia” i działalności w innym, już istniejącym. Zakładają więc własny organizm, korzystając z dobrych i złych doświadczeń, które nabyli. W ten sposób transfer dokonuje się może nieoficjalnie, może nawet nie całkiem świadomie, ale bardzo intensywnie. Zazwyczaj też w takim przypadku stosunki między oboma organizmami (państwem „pochodzenia” twórcy i jego własnym tworem), istnieją od samego początku, choć są czasem napięte, co zależy od okoliczności opuszczenia dotychczasowego państwa przez inicjatorów nowego organizmu. Jeśli oba państwa mają sobie coś do zaoferowania lub przynajmniej liczą na takie dobra w przyszłości, ich początkowa (ta formalnie zaakceptowana przez obie strony) wymiana tworzy dobre fundamenty przyszłej współpracy i usuwa praktycznie możliwość konfliktu między nimi. Rosnąca integracja na skutek intensywnej wymiany wzajemnej nie sprzyja w zasadzie ani tworzeniu się negatywnych wzajemnych odniesień, ani atmosferze zagrożenia, ani chęci wywołania konfliktu.

Przykład 1. Etap budowy Królestwa Scholandii. Przed rozpoczęciem budowy własnych stron dokonany został przez twórców przegląd polsko- niemiecko – i angielskojęzycznych państw wirtualnych. Wykorzystanie głównie rozwiązania techniczne stron, jako że twórcy Scholandii posiadali własną wiedzę politologiczną i mieli już swoją ideę systemu państwowego.

Przykład 2. Powstanie Wirtualnych Stanów Zjednoczonych, które swoją Konstytucję w całości skopiowały ze stron Republiki Baridas.

2. OTWARCIE OFICJALNYCH STOSUNKÓW

Normalną drogą rozpoczęcia wymiany, która jednocześnie tworzy trwałe odniesienia międzynarodowe, jest formalne nawiązanie stosunków między oboma krajami. Inicjatorem tego kontaktu jest z reguły państwo młodsze, które przy okazji „przedstawia się” już istniejącemu organizmowi i informuje go o swoim istnieniu oraz systemie funkcjonowania. Mamy więc tu do czynienia z faktem notyfikacji, czymś w rodzaju „listu intencyjnego”, który państwo młodsze wysyła starszemu. Dopiero po nim dochodzi do mniej lub bardziej formalnej rozmowy przedstawicieli państw, ta zaś ma za swój skutek formalne uznanie młodszego przez starsze, lub nie uznanie go. Decyzja o uznaniu lub nie uznaniu drugiego organizmu jest kluczowym posunięciem, warunkującym dalszy rozwój odniesień, choć nie będący bynajmniej jedynym faktorem, decydującym o ich nieistnieniu lub zaistnieniu. Zakończeniem procesu otwarcia jest w normalnym trybie traktat lub inny rodzaj pisemnej umowy, podpisany przez przedstawicieli obydwu państw, w którym oba uznają swoje istnienie i ustanawiają wzajemnie u siebie przedstawicielstwa dyplomatyczne. Nawet, jeśli w wirtualnych, niewielkich państwach funkcję dyplomatycznych przedstawicieli pełnią czasem sami władcy (inne głowy państw lub szefowie rządów), istnienie takiej, choćby symbolicznej placówki jest ważnym sygnałem dla innych państw i obywateli obu stron, że oba państwa mają wole współpracować i wspierać wzajemny transfer.

Przykład: Zwrócenie się Królestwa Scholandii z zapytaniem do Księstwa Sarmacji o chęć współpracy, wyrażenie przez Sarmację gotowości do udostępnienia skryptów gospodarczych (nie zostały ostatecznie wykorzystane), co zaowocowało traktatem o uznaniu wzajemnym i przyjaźni (Sarmacja była pierwszym partnerem Scholandii) i dobrymi, rozwijającymi się dynamicznie stosunkami obu krajów.

3. PROBLEM WZAJEMNEGO UZNANIA PAŃSTW

Tak więc już na tym etapie, przynajmniej na pewien czas rozstrzygają się wzajemne odnoszenia obu państw. W przypadku wzajemnego uznania będzie to mniej lub bardziej intensywne wymiana, w zależności od posiadania dóbr (rozwiązań, systemów, doświadczeń), będących przedmiotem pożądanym w drugim organizmie. W przypadku nie uznania są to odniesienia niechętnie (niekoniecznie wrogie) i wzajemna obserwacja, co nie wyklucza „podprogowej” wymiany, czyli stosowania możliwych do skopiowania dobrych rozwiązań wprowadzonych w jednym państwie przez drugi organizm. Z powiedzianego powyżej wynika, że sytuacja, w której jedno państwo rezygnuje z uznania drugiego jest wysoce niekorzystna dla obydwu: bardziej doświadczone czy też lepiej rozwinięte z nich i tak nie jest w stanie zapobiec przejmowania większości swoich rozwiązań przez drugie, które robi to bez jego zgody. Brak zaś wzajemnych stosunków jest przeszkodą w skutecznym zapobieganiu takim praktykom. Z kolei państwo mniej rozwinięte, nie posiadając normalnych kontaktów z bardziej rozwiniętym, nie będzie zapewne podejmowało żadnych inicjatyw, by z kolei zaproponować wymianę ze swojej strony i podzielić się swymi osiągnięciami, które z czasem przecież się pojawią. Brak oficjalnego uznania uniemożliwia także podejmowanie wspólnych inicjatyw, mających ułatwić życie i funkcjonowanie obywatelom obu państw, którzy mieliby interes w funkcjonowaniu także na terenie drugiego organizmu, np. chcąc otworzyć tam filie swojej firmy, publikować swoje dzieła, kształcić się, urządzać wystawy i tak dalej. Tym samym oba państwa rezygnują ze spełniania swej podstawowej roli: organizowania życia obywateli, zamiast ułatwiać im je, oba państwa, ograniczając wzajemne kontakty i dyskryminując na swoim terenie działalność obywateli drugiej strony, raczej są przeszkodą niż wsparciem dla ich aktywności. Te niezdrowe stosunki są dokładnym zaprzeczeniem zarówno idei otwartego świata, tak jak się ona już zdażyła zdomować nawet w realnej polityce znakomitej większości państw, ale przede wszystkim przeczą idei otwartego informatycznego społeczeństwa, leżącej u podstaw cywilnej światowej sieci informatycznej. Zatem takie wydarzenia i takie decyzje polityczne powinny należeć do absolutnych, dobrze uzasadnionych wyjątków w wirtualnej polityce. Nawet, kiedy jakieś bardzo młode państwo lub organizm, pretendujący do tej roli, nie spełnia podstawowych warunków takiej instytucji albo nie rokuje dużych nadziei przetrwania, uznanie go na jego własną prośbę nie powinno być mu odmówione lub też odwlekane – przecież w razie jego upadku nikt inny nie poniesie żadnej szkody, w razie zaś pomyślnego rozwoju niechęć i nieufność może pozostać stałym elementem późniejszych stosunków.

Przykład 1 (pozytywny). Otwarcie stosunków wzajemnych pomiędzy Scholandią a Dreamlandem na prośbę Scholandii. Szybkie sfinalizowanie traktatu o uznaniu i przyjaźni zaowocowało bardzo dynamicznie się rozwijającą współpracą naukową (wymiana wykładów, podjęcie wspólnych prac nad Leksykonem Państw Wirtualnych), oraz oddolnymi propozycjami współpracy kulturalnej (partnerstwa miast).

Przykład 2 (negatywny). Zwrócenie się przez Leblandię do Scholandii z propozycją wstąpienia do Paktu Leblandzkiego. Przyjęcie propozycji było (choć nie powiedziano tego) faktycznym

warunkiem uznania Scholandii przez Leblandię. Nie przyjęcie propozycji z powodu obawy o ograniczenie suwerenności spowodowało długotrwałe ignorowanie istnienia Scholandii przez Leblandię i niezdrowe stosunki obu krajów, brak zaufania pomiędzy nimi. Ta sytuacja już dotychczas zablokowała kilka inicjatyw w świecie polskojęzycznych państw wirtualnych, ponieważ Scholandia nie chciała uczestniczyć w inicjatywach, podejmowanych przez Leblandię i na odwrót.

4. WSPÓŁPRACA PERMANENTNA PAŃSTW WIRTUALNYCH – PERSPEKTYWY I PROBLEMY

W tym momencie rozpoczyna się już normalne funkcjonowanie wzajemnych odniesień. Odbывают się ona najpierw na płaszczyźnie politycznej (poziom ambasadorów, ministrów spraw zagranicznych, czasem wielostronnych konferencji, wreszcie spotkań na szczycie, nieoficjalnych (spontanicznych, w razie potrzeby) i oficjalnych (planowanych). Ponieważ kontakty robocze nakierowane są na osiągnięcie konkretnych jakości we współpracy wzajemnej, szybko dzięki nim powinny powstać i rozwinąć się kontakty innego rodzaju (wymiana kulturalna, handlowa, współpraca naukowa itd.). Tego rodzaju współpracę normują akty, zawierane najczęściej przez odnośnych urzędników obydwu państw (a więc ministrów innych resortów niż Spraw Zagranicznych) lub przedstawiciele odpowiednich instytucji (rektor Uniwersytetu, Szef Banku itd.) Pojawienie się jednak i rozwój współpracy tego rodzaju zależne są od stopnia kompatybilności zarówno samych krajów-partnerów, jak i ich odpowiednich instytucji. Na przykład trudno sobie wyobrazić współdziałanie uniwersytetów, z których jeden jest pustą stroną, wykonaną przez biegłego tylko w technice komputerowej grafiki naukowego ignoranta, drugi zaś środowiskiem ludzi ambitnych, znających się na swoich dziedzinach, twórczych i aktywnych. Tak samo nie uda się raczej współpraca partnerska miast, z których jedno faktycznie posiada obywateli, instytucje (wychodzącą gazetę, muzea, teatry, inne...), interaktywne strony i plany oraz drugiego, które jest tylko miejscem na mapie albo martwym wykresem ulic i działek. Szanse na głębszy rozwój współpracy leżą zwłaszcza w dziedzinie gospodarki. Ekonomia jest słabą stroną państw wirtualnych, co jest zresztą wspólną cechą wszystkich symulacji życia. Jak dotąd w v-państwach nie udało się stworzyć systemu gospodarczego sprawnego na tyle, by mógł na dłuższą metę stać się atrakcyjnym elementem, ważnym w życiu obywateli i motywującym ich do większej aktywności. Niemniej już na tym etapie dochodziło do głębszej współpracy (Sarmacja-Baridas i RPPW), która w bardzo głęboki sposób zdążyła już zintegrować podejmujące ją państwa, choć skutek niedoskonałości systemów nie spełniły one dotąd pokładanych w nich oczekiwań. Jednak podejmowane w tym kierunku próby powinny w niedługim czasie poprawić sytuację. Wówczas znowu stanie się aktualny problem dalszej integracji: państwo, dysponujące takim systemem może go udostępnić innym i umożliwić wejście innych w swoją przestrzeń gospodarczą. Nie będzie jednak chciało tracić swej wyłącznej kontroli (suwerenności) nad tym systemem. Z kolei państwo przejmujące system nie będzie chciało uzależniać swojej ekonomiki w tak wysokim stopniu. Tu będzie pole sporów, ale i nowych porozumień i oczywiście głębszej integracji.

Przykład 1: RPPW (Rada Polskich Państw Wirtualnych), założona jako Rada Baridas-Sarmacja przez Sarmację i Baridas potem uzupełniona o Królestwo Chanlandii, jest grupą państw, korzystających wspólnie z systemu gospodarczego „Syriusz”, którym kieruje Sarmacja. Rejestracja firm, przepływy walutowe i przeliczanie walut odbywa się tam automatycznie, na tej samej zasadzie funkcjonują także konta bankowe. Na dziś nierozwiązanym tego rozwiązania jest aktywizacja gospodarcza obywateli, konkretnie zaś wprowadzenie faktycznych bodźców, (pozytywnych i negatywnych) skłaniających ich do zarabiania pieniędzy.

Przykład 2: Królestwo Dreamlandu pracuje nad systemem gospodarczym, który (zawierając takie bodźce gospodarcze) byłby w stanie obsługiwać wszystkie polskie państwa wirtualne. Jest wysoce prawdopodobne, że kilka z nich zgodzi się w ten system włączyć. Dla tych z nich, które praktycznie nie posiadają życia gospodarczego (jak Leblandia) może to być szansa pełniejszej realizacji swojej państwowości, ale jednocześnie ograniczenie ich suwerenności, bo przecież, niezależnie od autonomii, zawsze system jest w jakiś sposób centralnie sterowany. Dla pozostałych, posiadających własne systemy (jak Sarmacja czy Scholandia) otwarty stanie się problem jak najgłębszej integracji z tym systemem.

5. ROLA SŁUŻB DYPLMATYCZNYCH W PROCESIE WSPÓŁPRACY I INTEGRACJI. OBSADA PERSONALNA STANOWISK DYPLMATYCZNYCH.

Jak już powiedziano, od chwili zawarcia podstawowych umów o wzajemnym uznaniu, w procesie międzynarodowej współpracy pojawiają się nowi partnerzy: odnośne ministerstwa i instytucje, stopniowo także prywatne firmy, miasta i indywidualni obywatele (np. naukowcy czy artyści). Ci nowi uczestnicy gry politycznej podejmują odtąd coraz nowe aktywności, dynamizują procesy współdziałania, tworzą nowe płaszczyzny współpracy. Rola służb dyplomatycznych tym samym przestaje być już decydująca. Zajmują się one raczej monitorowaniem przebiegu tych procesów oraz czuwaniem nad ich zgodnością z zawartymi porozumieniami. Rolę tę wypełnia zazwyczaj oficjalny przedstawiciel danego państwa w innym: Ambasador, akredytowany przy Głowie państwa przyjmującego, ale faktycznie współpracujący z jego rządem, ministerstwami i innymi agendami. Zadania ambasadora, poza protokolarnymi wystąpieniami, mogą być (w zależności od poziomu wzajemnych stosunków obydwu państw) bardzo zróżnicowane. Przede wszystkim ambasador, przebywając (raczej w tym wypadku „bywając”) w kraju przyjmującym i obserwując jego konkretną politykę, staje się dla własnych władz, ale i obywateli niejako pierwszym ekspertem od spraw tego kraju. Może on więc i powinien poszukiwać adresów konkretnych potencjalnych partnerów dla instytucji i firm swojego kraju, pod którymi mogą liczyć na współpracę, inicjować wspólne przedsięwzięcia (np. kulturalne i naukowe), odpowiadać na zapytania własnych obywateli, zainteresowanych współpracą z instytucjami lub obywatelami kraju przyjmującego, pośredniczyć w negocjacjach różnej natury, lecz zwłaszcza dotyczących umów szczegółowych, realizujących ogólne warunki zawartych już traktatów międzypaństwowych, postulować rozwiązanie pojawiających się problemów, wreszcie podejmować się mediacji w sytuacji powstałych sprzeczności interesów lub nawet konfliktów. Do pomocy w tej pracy, zwłaszcza w dziedzinach specjalistycznych, wykraczających poza własną wiedzę, może on mieć fachowców zatrudnionych na stałe w ambasadzie lub wzywanych dla konkretnych spraw – są to attache o różnych specjalizacjach (wojskowi, handlowi, morscy, kulturalni). W praktyce jednak, przy możliwości każdorazowego włączenia w negocjacje własnego ministra oraz przy szczupłości personelu, pozostającego do dyspozycji państw wirtualnych, takie rozwiązania stosuje się niezwykle rzadko. Zachodzi za to zjawisko odwrotne: często funkcję ambasadora w innym państwie (albo wszystkich państwach!) obejmuje sam Minister Spraw Zagranicznych, a czasami nawet głowa państwa, co już jest zdecydowanie negatywnym zjawiskiem, znacznie komplikującym proces współpracy. Z jednej strony bowiem – siłą rzeczy – osoba ta, mając znacznie więcej państwowych obowiązków, nie koncentruje swojej działalności na współpracy z państwem przyjmującym i jego obywatelami. Z drugiej, z uwagi na jej stanowisko i godność, nie zajmie się ona wszystkimi zadaniami ambasadora, a raczej ograniczy do roli ceremonialnej. Trudno sobie bowiem wyobrazić, by przeciętny obywatel lub firma prosiła swojego króla lub prezydenta, by znalazł jej odpowiedniego

partnera dla jej inicjatyw czy wręcz biznesu. Funkcjonowanie zatem szefów państw i rządów w roli ambasadorów wbrew ich intencjom ogranicza zatem ich możliwości, a co za tym idzie, dynamikę współpracy. Taka sytuacja powinna być ostatecznością. Znacznie lepiej już będzie, gdy funkcję tę powierzy się nawet prywatnej osobie, z różnych powodów żywnie zainteresowanej współpracą z krajem przyjmującym choćby w jednej dziedzinie (np. pisarz będzie raczej organizował wydawanie własnych dzieł, profesor chętnie zajmie się współpracą naukową, itd.).

Przykład 1: Istnienie rozbudowanych, zawodowych służb dyplomatycznych pomaga Królestwu Dreamlandu utrzymywać wiodącą rolę w systemie polskich państw wirtualnych, intensyfikuje jego kontakty z innymi krajami i przez to wzbogaca i dynamizuje rozwój kulturalny i naukowy kraju. Dobrze wykształcona i doświadczona kadra dyplomatyczna Dreamlandu potrafi promować pomysły swojego kraju i znajdować im zwolenników i partnerów w innych państwach. Inicjatywy Dreamlandu są zawsze traktowane poważnie i często mogą liczyć na przychyłność innych państw.

Przykład 2: Fakt pełnienia przez cesarza Leblandii funkcji ambasadora swego kraju we wszystkich prawie v-państwach praktycznie blokuje jakkolwiek, poza ceremonialnymi gestami, współpracę jego kraju z innymi, co odbija się niekorzystnie na życiu gospodarczym i kulturalnym Leblandii. W mniejszym stopniu jest to zauważalne w innych v-państwach, gdzie głowa państwa bądź rządu sama pełni rolę ambasadora.

5. KONFLIKTY W WIRTUALNYM ŚWIECIE I ICH ROZWIĄZYWANIE

Konflikty pomiędzy wirtualnymi państwami rodzą się na różny sposób. Istnieje tu jednakże zasadnicza różnica w stosunku do realnego świata. Otóż ze względu na specyfikę państw internetowych nie należy raczej spodziewać konfliktów o terytoria (te każdy może sobie dowolnie kształtować i powiększać) ani o bogactwa naturalne. Co zatem pozostaje? Przyczyną konfliktu może być na przykład secesja prowincji lub grupy obywateli jednego z państw, którzy tworzą państwo nowe, kopiowanie systemów i rozwiązań technicznych, nawet stron i tekstów, albo, jak już wspominaliśmy, odmowa uznania jednego państwa przez drugie. Rzadziej powodem konfliktów bywa nieodpowiedzialna postawa jednego z państw, które swoimi deklaracjami lub działaniami wywołuje konflikt międzynarodowy, bez możliwości uzyskania jakichkolwiek korzyści z rozpętanej awantury. Takie przypadki jednak mają miejsce i wymagają także rozwiązania na drodze dyplomatycznej. Właściwie jest to w wirtualnym świecie jedyna droga ich rozwiązywania, gdyż prawdziwy konflikt zbrojny (np. za pomocą wysyłania wirusów, ataków na dokumenty, strony, fora i listy dyskusyjne) nie przynosi rezultatów rozstrzygających (państwo wirtualne można szybko odbudować, dane są na komputerach domowych autorów). Opisem konfliktów i metodą ich rozwiązywania zajmie się osobny wykład.

Powstawanie konfliktów:

Przykład 1: Nieuzasadnione niczym ogłoszenie przez Leblandię terytorium swojej ambasady w Baridas bazą wojskową i częścią Paktu Leblandzkiego bez zgody Republiki Baridas zapewne mające na celu zmuszenie jej do przystąpienia do Paktu Leblandzkiego. Krok ten wywołał najpoważniejszy kryzys w polskojęzycznym świecie państw wirtualnych, zniszczył zaufanie do Leblandii, długotrwale zepsuł stosunki pomiędzy nią a prawie wszystkimi, nie należącymi do jej Paktu krajami.

Przykład 2: Secesja twórców Wirtualnych Stanów Zjednoczonych z Baridas i spór o Konstytucję WSZ, który wywołał konflikt międzynarodowy.

Przykład 3: Agresywne deklaracje Brunlandu związane z próbą utworzenia nowego paktu wojskowego i groźby pod adresem innych v-państw

Przykład 4: Nie uznanie Scholandii przez Leblandię wskutek odmowy przystąpienia do Paktu Leblandzkiego i wynikające z tego długotrwałe wzajemne blokowanie inicjatyw.