

Isaeva Nataliya. Taxation in Ukraine under martial law: organizational and legal

The issue of proper legal regulation of the tax sphere and the activities of tax authorities in Ukraine becomes critically important under martial law conditions. This is due to the significant losses suffered by the Ukrainian economy as a result of Russian aggression, and the necessity to maintain the financial, economic, and social spheres in the state amid the objective need to finance the defense sector.

The article analyzes the organizational and legal foundations of taxation in Ukraine under martial law and identifies optimal directions for their improvement. It highlights that in conditions of martial law, when normative legal acts need to regulate urgent problems in the financial and tax spheres without the possibility of detailed calculations and corresponding research due to the high dynamics of social processes, the main directions of the state's financial and tax policy should be the main guide for the relevant state bodies. The orientation of this policy should be determined both by the interests of the state and Ukrainian business, as its preservation and functioning during wartime is a critically important task for the state.

The article discusses the main directions of Ukraine's financial and tax policy as defined in the National Revenue Strategy up to 2030, approved by the Government in 2023. Together with the updated Memorandum with the International Monetary Fund, this Strategy forms the foundation for the development and strengthening of the state's revenues and the comprehensive tasks of state bodies for their implementation. Undoubtedly, this involves the need to adopt a number of normative legal acts for its proper implementation. It should be noted that the Strategy is designed for implementation both during and after the war and envisages quite extreme approaches to maintaining the economy, financial, and tax system of Ukraine in difficult conditions.

The article also addresses the criticism by experts of certain provisions of the Strategy and its justification.

However, a positive aspect of the Strategy is that it envisages making unpopular decisions, in particular regarding tax increases, only after creating the appropriate conditions, and during the Strategy's implementation, necessary clarifications of its certain provisions will be made.

The Strategy includes measures to improve the quality of services provided by tax authorities and to refine the process of organizing and conducting documentary and factual inspections. The article emphasizes that under martial law, tax authorities must consider the specifics of their implementation for different categories of taxpayers. Also, the complexity and detail of tax reporting under martial law should be minimal.

Key words: tax legislation, financial policy, tax policy, tax audits, State Tax Service of Ukraine, tax reporting, taxpayers' rights, administrative court, tax administration.

DOI: 10.33663/0869-2491-2024-35-499-509

УДК 340

А. М. ГУРОВА,
кандидат юридичних наук*
ORCID: 0000-0003-4134-761X

**ГРА ЯК СПОСІБ ПРАВОТВОРЕННЯ:
ГЕЙМІФІКАЦІЙНИЙ ПІДХІД
ДО РЕКОНСТРУЮВАННЯ КОСМІЧНОГО ПРАВА**

Стаття сфокусована на дослідженні доцільності використання гейміфікації для аналізу проблемних питань забезпечення сталого космічного врядування. Право проаналізовано з точки зору мовної гри та вказано на спільні риси права та гри. Крім того, на основі актуальних документів у сфері космічного права та політики було висвітлено інтерпретацію поточної космічної діяльності як важливого механізму правотворчості. Ці спостереження доводять корисність використання гейміфікації для реконструкції космічного врядування з метою забезпечення космічної сталості.

Ключові слова: гейміфікація, космічне врядування та право, мовна гра.

Hurova Anna. Law as a game: gamification approach to the space law reconstruction

The research is focused on observing the feasibility of using gamification for analysing the problem issues of ensuring sustainable space governance. The law was analysed from the point of view of the language game and the common features of law and game were pointed out. Furthermore, based on the recent space law and policy documents, the interpretation of current space activity as an important law-making mechanism was highlighted. These observations prove the utility of using gamification for the reconstruction of space governance for ensuring space sustainability.

Key words: gamification, space governance and law, language games.

Вступ. Щодня ми дізнаємося про світ з різних джерел: книг, фільмів, спілкування у різних форматах, таких як семінари та конференції тощо. Якщо згадати вираз «космічне врядування», залежно від культурного, професійного чи особистого контексту кожної людини, в голові з'являться науково-фантастичні фільми «Гравітація», «Марсіанин», «Космічні прибиральники»; фантастичні книги Станіслава Лема («Астронавти» або «Людина з Марсу») або «Дюна» Френка Герберта; Договір про космос, Домовленості щодо Артеміди, національні закони про космічну діяльність; університетська лекція або доповідь на останньому Міжнародному астронавтичному конгресі; досвід проходження практики в космічному агентстві або на космічному підприємстві. Кожне з цих джерел та їх поєднання формують унікальну мен-

* **Hurova Anna**, Candidate of Juridical Sciences (Ph. D.)

тальну карту кожної особи щодо вказаного питання, яка містить його оцінку з точки зору переваг та проблем. Такі ментальні карти, як і відбитки пальців, не можуть збігатися на сто відсотків. У цьому контексті створення спільної прийнятної моделі космічного врядування виглядає надзвичайно важкою справою.

Постановка проблеми і дослідження. Ще одним таким джерелом для формування ментальної карти є гейміфікація або створення гри на основі реальної ситуації. Ігри широко використовуються для антикризового управління змін клімату¹, пандемій² і викликів для космічної сталості³. Різні типи ігор використовуються для різних цілей: дозвілля, привернення уваги широкої громадськості до проблеми⁴, вирішення наукових проблем⁵, моделювання ризиків та підготовки сценаріїв для боротьби з ними⁶. Це дослідження зосереджене лише на одному типі – серйозних іграх як моделі реальності, що зазвичай зображує дійсну систему або її елементи, включаючи пов'язану з ними динаміку, у стислому, часто стилізованому вигляді, тим самим надаючи спрощений опис ситуації, від якого люди можуть відступити і зрозуміти структуру реальної ситуації⁷. З точки зору системного мислення, імітаційна гра – це система (модель) акторів (ролей) і взаємозв'язків між ними (регульованих правилами), що мають певну мету. Це гра для серйозних цілей, що виходить за рамки суто розважальної цінності, для отримання сенсу, який має три важливих критерії: «мотивація», «релевантність» і «передача». По-перше, гра повинна викликати у гравців ентузіазм щодо теми, про яку йдеться, а не лише щодо самої гри. По-друге, релевантність може бути досягнута двома способами: зв'язок з метою і тим, що відбувається в грі («внутрішня релевантність») і зв'язок з метою і цінністю, отриманою з гри («зовнішня релевантність»). По-третє, «перенесення» з ігрового середовища в інше потребує досягнення цінності, тобто зміни ставлення, збору даних або дослідження⁸.

Мета і завдання дослідження. Під час проведення космічних операцій необхідно вирішити ряд проблем, враховуючи суперечливі інтереси державних і приватних суб'єктів, які перебувають під різними юрисдикціями і законами кожної країни. Наприклад, космос, як спільний актив і спільне благо, може стати непридатним для використання через наявність занадто великої кількості космічного сміття, а відсутність політичної волі, технологічної зрілості, економічних перешкод і впевненості в безпеці роблять цю проблему ще більш складною. Здається, що потрібно, щоб забруднення зросло, а добробут низився, перш ніж учасники космічної діяльності позбудуться своєї недовіри і вирішать співпрацювати, не переймаючись тим, що можуть зробити інші – адже страх забруднення може переважати над страхом бути ошуканими. Як формальний опис стратегічної взаємодії між різними учасниками космічної діяльності в критичній змодельованій ситуації, серйозна гра дає можливість розвинути багатосторонню комунікацію з питань довгострокової сталості космічної діяльності. Гра забезпечує безпечне, надійне середовище для тестування варіантів і вирішення проблем через процес спроб і

помилки. Крім того, ігри можуть залишатися в масовій культурі довше, ніж кампанії в соціальних мережах, створювати позитивні асоціації та надавати можливості для повторного залучення до теми⁹. З огляду на це, метою цього дослідження буде провести паралелі між грою та правом, відповідно до чого будуть вирішуватись завдання щодо визначення можливостей використання гри для вдосконалення космічного врядування.

Виклад основного матеріалу. Осмислення права історично рухається між двома різними парадигмами: позитивним правом з акцентом на його текстуальній природі та природним правом, що базується на моралі буття. Водночас на прикладі, відомому юристам як дебати Харта і Фуллера¹⁰, ми можемо помітити їх зближення в контексті підвищення ролі інтерпретації. З точки зору постмодерністської парадигми, право як один із видів знання про соціальні взаємодії є інструментом специфічних смислових наративів, зумовлених певним історичним, культурним та політичним контекстом. Вибір тих чи інших композиційних можливостей при конструюванні правових норм може дати інформацію про спосіб мислення, світогляд, навички законодавця, тобто про середовище, в якому функціонує відправник мовного повідомлення (когнітивно, мотиваційно, поведінково). З цього погляду, право є одним з лінгвістичних абстрактних відображень людських взаємодій.

Така точка зору призводить до «подвійного прочитання». Перше прочитання конститує стабільність, підтверджує статус-кво і повторює домінуючі інтерпретації (ближче до парадигми позитивізму). Друге прочитання – це спроба деконструкції існуючого світу (так звані мовні ігри, тобто моделі, засоби раціональної реконструкції функцій мови або відносин між мовою і реальністю)¹¹.

Отже, навіть крізь призму мови право не може бути визнане просто текстом, тобто лінійною формою пояснення (те, що розуміють під виразом «Пояснити від А до Я»). Закон – це інтерактивний процес спільного конструювання правил з урахуванням різних аспектів складної системи регулювання. Це нелінійна форма, яка пояснює складні системи через залучення до досвіду функціонування абстрактних моделей, та бере до уваги не лише окремі частини, а й їхні взаємозв'язки, що створює контекст для визначення та вирішення складних проблем (системне мислення¹² або гештальт-комунікативний режим¹³). Студенти-правники, мабуть, пам'ятають свої перші відчуття від дотику до складності права під час визначення юрисдикції, вибору з усього масиву законодавства найбільш підходящої норми для вирішення конкретної справи, коли стикаються з різним тлумаченням. Цей дискомфорт недосвідченої людини, яка зіткнулася з реальною складною системою, називають системним або ігровим запамороченням (game vertigo)¹⁴.

Цікавим з цієї точки зору є дослідження Інго Венцке, який зосередився на метафорі мови міжнародного права та поєднав її з аналогією між інтерпретацією та грою. Він розглядає право як мову з двох точок зору: по-перше, як дуалізм фону (тексту права) та виконання. З цієї точки зору, застосування

права подібне до гри в шахи, де кожен хід на шахівниці впливає на подальші ходи, але не впливає на правила гри. По-друге, монізм фону (тексту права) та його виконання. З цієї точки зору, міжнародне право – це гра, правила якої змінюються відповідно до ходу гри, тобто це гра без кінця.

Перший варіант відповідає закритим імітаційним іграм з фіксованим результатом і відсутністю автономії гравців. На противагу цьому, другий відповідає ознакам відкритих політичних ігор, які дають змогу розробляти різні рішення, стратегії та шляхи досягнення цілей у грі, що, в свою чергу, забезпечує середовище для незапланованих навчальних цілей, які виникають відповідно до розгортання ігрового сценарію¹⁵.

Отже, автор стверджує, що застосування міжнародного права є триєдиним процесом, що поєднує в собі: 1) право як загальний контекст, що забезпечує виявлення намірів (під яким знаходиться традиція, що походить з історичної практики)¹⁶; 2) інтерпретацію, зумовлену різними намірами, та отриманням визнання і схвалення претензій, так що мова кожного учасника стає мовою міжнародного права; 3) взаємодію учасників в інтерпретаційній спільноті¹⁷. Ця концепція підводить нас до тріади ігрового дизайну, що складається з Реальності, Значення та Гри¹⁸.

1. Короткий погляд на право як на мову дає змогу нам знайти деякі подібності з іграми:

2. І право, й ігри є нелінійними формами відображення реальних ситуацій через абстрактне конструювання моделей реальності як прообразу усієї її багатогранності.

3. Право – це гнучка система правил, яка не просто прописує моделі поведінки гравців, а й визначає простір можливостей їхньої зміни.

4. В основі права як мовної гри лежить контекст, який визначається способом мислення гравців і соціальною архітектурою, що лежить під цими способами.

Існує дві можливості перевірити відповідність дійсності правил: слідувати їм відповідно до інтересів гравців або кинути їм виклик, перевіривши, як зміниться взаємодія відповідно до цих змін.

Після загального вступу логічним буде зосередитися на сучасному стані регулювання космічної діяльності. Професор С. Аокі зазначає, що м'яке право відіграє вирішальну роль у міжнародному космічному праві порівняно з іншими галузями міжнародного публічного права¹⁹. П. Дж. Блант також відзначає, що в найближчому майбутньому не передбачається проведення переговорів щодо нових правових текстів, і це можна пояснити кількома факторами, включаючи геополітику, відсутність бажанням держав зв'язувати себе новими зобов'язаннями, а також невизначеністю щодо майбутнього розвитку подій²⁰. На основі глибокого аналізу джерел міжнародного космічного права С. Фріланд, Р. Джаху та Д. К.-В. Чен дійшли висновку, що космічні договори ООН мають важливе значення для космічної діяльності, проте саме м'яке право в осяжному майбутньому продовжуватиме формувати і спрямо-

вувати поведінку суб'єктів космічної діяльності²². Принципи, які мотивують учасників космічної діяльності створювати нові рамки космічного управління, можна знайти в документах деяких робочих груп під егідою Управління ООН з питань роззброєння або Комітету ООН з використання космічного простору в мирних цілях.

Останні ініціативи з різних нагальних питань космічної діяльності зосереджені на аналізі поведінки й орієнтовані не стільки на зобов'язання суб'єктів космічної діяльності, скільки на їх позитивний обов'язок. Ця парадигма відрізняється своєю гнучкістю, конструктивністю, залежністю від бажання суб'єктів і знаходженням спільного бачення в небезпечній ситуації. Розглянемо конкретні приклади. По-перше, ця парадигма проявляється в питаннях космічної безпеки. Під час дискусії Робочої групи відкритого складу зі зменшення космічних загроз за допомогою норм, правил і принципів відповідальної поведінки було погоджено необхідність визначати позитивну поведінку, яка дає змогу операторам у космічному просторі відчувати себе захищеними і впевненими у намірах інших операторів. Необов'язкові норми, правила і принципи часто інформують і відображають те, як закон тлумачиться і застосовується на практиці, і можуть допомогти узгодити суперечливі правовідносини. Оскільки норми м'якого права ґрунтуються на загальних цінностях і залежать від практики, вони підлягають перманентному переосмисленню, а тому створюють простір для інтерпретаційних розбіжностей і лазівок, що можна спостерігати на прикладі тлумачення значення космічного сміття «тривалого періоду існування» або принципу «належної уваги». Нечіткість принципів також може перешкоджати досягненню згоди між державами. Наприклад, відсутність ясності у ідентифікації поняття «космічної зброї» є давньою перешкодою для досягнення згоди щодо заходів контролю над озброєннями в космосі. Подібна ідея була проголошена в регіональному стратегічному документі – Космічній стратегії Європейського Союзу щодо безпеки і оборони: «Оскільки більшість космічних технологій мають подвійне призначення, те, що становить космічну загрозу, не може бути визначено шляхом ізолюваного спостереження за космічними об'єктами, технологіями або космічним потенціалом, а лише з огляду на поведінку учасників космічної діяльності. Оцінка космічних загроз вимагає всебічного аналізу можливостей і пов'язаної з ними поведінки на орбіті, на Землі і в кіберпросторі, що ґрунтується на глибокому розумінні протидії космічним силам і засобам»²³.

По-друге, навіть ті питання, які безпосередньо не пов'язані з безпекою, мають подібний підхід до космічного врядування. Все частіше в документах можна зустріти такий вираз, як рамки глобального врядування космічною діяльністю, що відповідають міжнародному праву. Наприклад, у Порядку денному «Космос-2030» держави закликають Комітет ООН з мирного використання космічного простору продовжувати координувати зусилля з метою посилення імплементації договорів і принципів ООН і доповнювати існуюче міжнародне космічне право, коли це доречно, з метою реагування на нові

проблеми²⁴. Одним з видів такої імплементації можуть стати Домовленості щодо проєкту «Артеміда». Франс вон дер Дунк стверджує, що намір Сполучених Штатів Америки в контексті реалізації цього проєкту полягає в тому, щоб зібрати консенсус навколо своєї інтерпретації Договору з космосу щодо експлуатації ресурсів Місяця²⁵. Мандат Робочої групи з правових аспектів діяльності з використання космічних ресурсів також відображає інтерпретаційний і динамічний характер космічного врядування, який приходить на зміну парадигмі юридично обов'язкових правил²⁶. Отже, тлумачення і на цій основі застосування п'ять юридично обов'язкових міжнародних космічних договорів залишається ядром міжнародного і національного космічного права, але відповідно до мінливого контексту учасники будуть все далі відходити від буквального сенсу цих договорів. У цьому світлі принцип адаптивного управління²⁷ вийде на перший план.

Виходячи з цих тверджень, можна виділити такі особливості формування сучасного космічного врядування: 1) гнучкість: одні й ті ж абстрактні норми в ситуаціях з різними особливостями можуть змінюватися; 2) динамічність: інтерпретація норм змінюється швидше з геометричною прогресією; 3) мультилоговий тип правозастосування замінює одностороннє застосування юридично обов'язкових норм²⁸; 4) акцент правозастосування сфокусований не на лінійному розумінні обов'язкових норм, а на нелінійній їх інтерпретації відповідно до високої динаміки змін космічної діяльності.

Всі ці особливості наближають космічне врядування до комп'ютерних симуляцій²⁹, або рольових симуляцій, де люди, які можуть взаємодіяти згідно з детально прописаними процедурами. Такі симуляції можуть бути корисними у формуванні моделі космічного врядування, без очікування реальних загроз безпеці космічної діяльності, але при цьому із урахуванням якомога більшої кількості нюансів реальної ситуації.

Наведемо приклад однієї із таких рольових симуляцій, яким є моделювання сесій ООН для обговорення різних нагальних питань з урахуванням різних взаємопов'язаних політик. Такий експеримент був проведений у 2014 р. у Тель-Авівському університеті, де 20 студентів були розділені на три групи: 1) космічні держави, які мають значний космічний потенціал; 2) космічні держави, що розвиваються; 3) країни, які не мають значного космічного потенціалу. Змодельована дискусія була розділена на три частини, загальним обсягом проведення у 3 години. Перша частина – це короткі національні заяви, підготовлені заздалегідь від імені країн, в яких студенти пояснювали позицію щодо моделі управління космічними ресурсами. Друга частина імітувала перерву в офіційному засіданні, де учасники обговорювали різні шляхи вирішення питань, порушених у заявах. Третя частина симуляції – це відкрита дискусія, яка піднімала потенційні механізми пом'якшення викликів та шляхи досягнення міжнародної співпраці. У результаті цього експерименту дослідники висновку, що симуляція виявилася успішною – як з педагогічної точки зору, так і в тому, що вона спонукала до роздумів, виявлення

деяких складних наслідків для світу та розробки шляхів подолання цих наслідків. Прикметно, що навіть студенти, які не мають досвіду космічної діяльності, точно відтворювали нюанси позицій різних груп космічних держав, наприклад, сильніші країни діяли за принципом «перший прийшов – перший здобув», тоді як інші дотримувалися підходу «космос для всього людства»³⁰. Це можна пояснити відтворенням раніше засвоєної політики держав, які вони представляли.

Висновки. За результатами дослідження можна зробити такі висновки:

1. Космічне врядування стає все більш залежним від інтерпретації практик суб'єктів космічної діяльності. З цієї точки зору, щоб уникнути ризикованої космічної діяльності в реальних ситуаціях, було б доцільно моделювати або симулювати їх у вигляді серйозних ігор і використовувати результати для вдосконалення космічного врядування.

2. Серйозні ігри та право як абстракція реальних ситуацій мають спільні риси – нелінійну форму побудови, гнучкість, контекстуальність та відкритість до змін. Саме тому результати серйозної гри можуть бути перенесені в право і політику.

3. Гра забезпечує цілісне охоплення проблемної ситуації через механізм абстрагування.

Робота була виконана в LIENSs (CNRS) в рамках програми DELTA у співпраці з CNES за темою «Сталий космос і гейміфікація», у зв'язку з чим щиро висловлюю свою глибоку вдячність команді LIENSs, зокрема Мелані Бекер та Ніколя Беку, а також Сильвену Мішелю та Мішелю Фопу із CNES.

1. Climate Games That Could Change the Future: 19 Climate Games that Could Change the Future (climateinteractive.org). 2. Live Simulation Exercise to Prepare Public and Private Leaders for Pandemic Response > Press releases | World Economic Forum (weforum.org). 3. Manoeuvring Towards Space Sustainability: <https://parispeaceforum.org/news/maneuvering-towards-space-sustainability-takeaways-from-the-2023-forums-peace-game/> 4. «CNES / « Orbital Dance»: aidez-nous à créer notre jeu vidéo! », consulté le 31 mars 2023, URL: <https://cnes.fr/fr/orbital-dance-aidez-nous-creer-notre-jeu-video>; «Space Debris Game: Why space junk is a growing problem – Washington Post», consulté le 31 mars 2023, URL: <https://www.washingtonpost.com/technology/interactive/2023/space-debris-game/>; «Space Debris y Steam», consulté le 31 mars 2023, URL: https://store.steampowered.com/app/1410300/Space_Debris/; «Space Junk», BoardGameGeek, consulté le 31 mars 2023, URL: <https://boardgamegeek.com/boardgame/146707/space-junk>; «Space Junk on Oculus Quest», Oculus, consulté le 31 mars 2023, URL: <https://www.oculus.com/experiences/quest/3642715252515939/>; «Space Junk y Steam», consulté le 31 mars 2023, URL: https://store.steampowered.com/app/1293430/Space_Junk/, etc. 5. Game Theoretic Analysis of the Space Debris Removal Dilemma: Final Report, ESA. URL: [ACT-RPT-MAD-ARI-1810-Game-Theoretic-Analysis-of-Space-Debris-Removal-Dilemma-FR.pdf](https://esa.int/act-rpt-mad-ari-1810-game-theoretic-analysis-of-space-debris-removal-dilemma-fr.pdf) (esa.int) 6. «AsterX_2023-FRENCH.pdf», consulté le 31 mars 2023, URL: https://air.defense.gouv.fr/sites/default/files/public/2023-02/AsterX_2023-FRENCH.pdf 7. Spielman, Serious Games and Citizen Science; from Parallel Pathways to Greater Synergies. URL: Serious games and citizen science; from parallel pathways to greater synergies –

ScienceDirect. **8.** Casper Harteveld Triadic Game Design: Balancing Reality, Meaning and Play, Springer, 2011, 328 p. **9.** Maria Francesca Cecchi, James Xie and others. Promotion of Space and Interdisciplinary Education through a Venus Exploration Board Game, 74th International Astronautical Congress (IAC), Baku, Azerbaijan, 2-6 October 2023. 8 p. **10.** The Hart-Fuller Debate in the Twenty-First Century Peter Cane (ed.) Hart Publishing, 2010.pdf: <https://www.austlii.edu.au/au/journals/AUJILegPhil/2010/2.pdf> **11.** Natalia Kohtamäki Legal Language as an Instrument for Describing Social Reality. Searching for Innovative Narrations, December 2022, Przegląd Prawniczy Uniwersytetu im Adama Mickiewicza 14:31-56: https://www.researchgate.net/publication/369259146_Legal_Language_as_an_Instrument_for_Describing_Social_Reality_Searching_for_Innovative_Narrations/references **12.** D. Meadows, L. B. Sweeney, G. M. Mehers. The Climate Change Playbook. 22 System Thinking Games for more Effective communication about Climate Change. 2016, P. 7. **13.** Richard D. Duke Gaming: the future's language. SAGE publications. New York, 1974. P. 45. **14.** Castronova и Knowles, «A Model of Climate Policy Using Board Game Mechanics». P. 5. **15.** Ren Yueying, Debriefing Open Simulation Games in Higher Education and Organisations: Practices of Experts, Faculty of Behavioural Management and Social (BMS): https://essay.utwente.nl/77028/1/Ren_MA_EST.pdf **16.** Welke, T. M., LeBlanc, V. R., Savoldelli, G. L., Joo, H. S., Chandra, D. B., Crabtree, N. A., & Naik, V. N. (2009). Personalised oral debriefing versus standardised multimedia instruction after patient crisis simulation. *Anesthesia & Analgesia*, 109(1), 183–189. **17.** Venzke, Ingo, Is Interpretation in International Law a Game? (May 23, 2014). Forthcoming in: Andrea Bianchi, Daniel Peat & Matthew Windsor (eds), Interpretation in International Law (OUP 2014). Amsterdam Law School Research Paper No. 2014-34, Amsterdam Center for International Law No. 2014-21, Postnational Rulemaking Working Paper No. 2014-02, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2441202> **18.** Casper Harteveld Triadic Game design: Balancing Reality, Meaning and Play, Springer London Dordrecht Heidelberg New York, P. 328. **19.** «1 The Function of 'Soft Law' in the Development of International Space Law Setsuko Aoki Professor, Keio University Japan April 2, 2011 – [PPT Powerpoint]». <https://vdocuments.mx/1-the-function-of-soft-law-in-the-development-of-international-space.html?page=21> **20.** P. J. Blount. TECHNICALLY SPEAKING: UNCOPUOS AND THE TECHNICAL GOVERNANCE OF SPACE, INDIAN REVIEW OF AIR AND SPACE LAW VOLUME I | 2023, P. 1-12: https://www.lenzstaehelin.com/fileadmin/user_upload/IRASL_-_Final__Vol_1__005_.pdf **21.** Jakhu, Freeland, и Chen, «The Sources of International Space Law». Jakhu, Ram S. and Freeland, Steven and Chen, David Kuan-Wei, The Sources of International Space Law: Revisited (March 17, 2021). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3806175> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3806175> **22.** The role of norms, rules and principles of responsible behaviour for space security, Submitted by the United Nations Institute for Disarmament Research (UNIDIR), Open-ended working group on reducing space threats through norms, rules and principles of responsible behaviours Geneva, 30 January – 3 February 2023: [https://docs-library.unoda.org/Open-Ended_Working_Group_on_Reducing_Space_Threats_-_ \(2022\)/A_AC294_2023_WP3_UNIDIR.pdf#:~:text=The%20Open-Ended%20Working%20Group%20%20OEWG%29%20established%20under%20United,security%20and%20their%20relationship%20with%20legally%20binding%20instruments](https://docs-library.unoda.org/Open-Ended_Working_Group_on_Reducing_Space_Threats_-_ (2022)/A_AC294_2023_WP3_UNIDIR.pdf#:~:text=The%20Open-Ended%20Working%20Group%20%20OEWG%29%20established%20under%20United,security%20and%20their%20relationship%20with%20legally%20binding%20instruments) **23.** Joint Communication To The European Parliament And The Council, European Union Space Strategy for Security and Defence, 10.03.2023: Register of Commission Documents – JOIN(2023)9 (europa.eu) **24.** The «Space2030» Agenda: space as a driver of sustainable development, Resolution adopted by the General Assembly on 25 October 2021, 76/3:

https://www.unoosa.org/res/oosadoc/data/resolutions/2021/general_assembly_76th_session/ares763_html/A_RES_76_3_E.pdf **25.** Rossana Deplano, The Artemis Accords: Evolution Or Revolution In International Space Law? Cambridge University Press: <https://www.cambridge.org/core/services/aop-cambridge-core/content/view/DC08E6D42F7D5A971067E6A1BA442DF1/S0020589321000142a.pdf/the-artemis-accords-evolution-or-revolution-in-international-space-law.pdf>; Statement made at the International Astronautical Congress 2020, quoted in Stirn (n 3) **26.** Study the existing legal framework; assess the benefits of further development of a framework for such activities, including by way of additional international governance instruments; develop a set of initial recommended principles; development of potential rules and/or norms Working Group on Legal Aspects of Space Resource Activities: <https://www.unoosa.org/oosa/en/ourwork/copuos/lsc/space-resources/index.html> **27.** Building Blocks for the Development of an International Framework for the Governance of Space Resource Activities A Commentary, Olavo De O. Bittencourt Neto, Mahulena Hofmann, Tanja Masson-Zwaan and Dimitra Stefoudi (Eds., Eleven International Publishing: <https://boeken.rechtsgebieden.boomportaal.nl/publicaties/9789462361218#152> **28.** Multilogue is the primary interaction pattern in a gaming/simulation for transmitting the holistic thoughts (gestalt), which is a structure or configuration of physical, biological or psychological phenomena, so integrated as to constitute a functional unit with properties not derivable from its parts of communication. Richard D. Duke Gaming: the future's language. SAGE publications. New York, 1974. P. 19, 41. **29.** Becu, «Les courants d'influence et la pratique de la simulation participative». **30.** Paikowsky и Tzezana, «The Politics of Space Mining – An Account of a Simulation Game».

References

1. Climate Games That Could Change the Future. URL: 19 Climate Games that Could Change the Future (climateinteractive.org). **2.** Live Simulation Exercise to Prepare Public and Private Leaders for Pandemic Response > Press releases | World Economic Forum. URL: (weforum.org) **3.** Manoeuvring Towards Space Sustainability. URL: <https://parispeaceforum.org/news/maneuvering-towards-space-sustainability-takeaways-from-the-2023-forums-peace-game/> **4.** «CNES | «Orbital Dance»: aidez-nous à créer notre jeu vidéo!», consulté le 31 mars 2023. URL: <https://cnes.fr/fr/orbital-dance-aidez-nous-creez-notre-jeu-video>; «Space Debris Game: Why space junk is a growing problem – Washington Post», consulté le 31 mars 2023. URL: <https://www.washingtonpost.com/technology/interactive/2023/space-debris-game/>; «Space Debris y Steam », consulté le 31 mars 2023. URL: https://store.steampowered.com/app/1410300/Space_Debris/; «Space Junk», BoardGameGeek, consulté le 31 mars 2023. URL: <https://boardgamegeek.com/boardgame/146707/space-junk>; «Space Junk on Oculus Quest», Oculus, consulté le 31 mars 2023. URL: <https://www.oculus.com/experiences/quest/3642715252515939/>; «Space Junk y Steam», consulté le 31 mars 2023. URL: https://store.steampowered.com/app/1293430/Space_Junk/, etc **5.** Game Theoretic Analysis of the Space Debris Removal Dilemma: Final Report, ESA. URL: ACT-RPT-MAD-ARI-1810-Game-Theoretic-Analysis-of-Space-Debris-Removal-Dilemma-FR.pdf (esa.int) **6.** «AsterX_2023-FRENCH.pdf», consulté le 31 mars 2023. URL: https://air.defense.gouv.fr/sites/default/files/public/2023-02/AsterX_2023-FRENCH.pdf **7.** Speelman, «Serious Games and Citizen Science; from Parallel Pathways to Greater Synergies. URL: Serious games and citizen science; from parallel pathways to greater synergies – ScienceDirect **8.** Casper Harteveld Triadic Game Design: Balancing Reality, Meaning and Play, Springer, 2011, 328 p. **9.** Maria Francesca Cecchi, James Xie and

others. Promotion of Space and Interdisciplinary Education through a Venus Exploration Board Game, 74th International Astronautical Congress (IAC), Baku, Azerbaijan, 2-6 October 2023; 8 p. **10.** The Hart-Fuller Debate in the Twenty-First Century Peter Cane (ed.) Hart Publishing, 2010.pdf. URL: <https://www.austlii.edu.au/au/journals/AUJILegPhil/2010/2.pdf> **11.** Natalia Kohtamäki Legal Language as an Instrument for Describing Social Reality. Searching for Innovative Narrations, December 2022, Przegląd Prawniczy Uniwersytetu im Adama Mickiewicza 14:31-56. URL: https://www.researchgate.net/publication/369259146_Legal_Language_as_an_Instrument_for_Describing_Social_Reality_Searching_for_Innovative_Narrations/references **12.** D. Meadows, L. B. Sweeney, G. M. Meher. The Climate Change Playbook. 22 System Thinking Games for more Effective communication about Climate Change. 2016, P. 7. **13.** Richard D. Duke Gaming: the future's language. SAGE publications. New York, 1974. P. 45. **14.** Castronova и Knowles, «A Model of Climate Policy Using Board Game Mechanics». P. 5. **15.** Ren Yueying, Debriefing Open Simulation Games in Higher Education and Organisations: Practices of Experts, Faculty of Behavioural Management and Social (BMS): https://essay.utwente.nl/77028/1/Ren_MA_EST.pdf **16.** Welke, T. M., LeBlanc, V. R., Savoldelli, G. L., Joo, H. S., Chandra, D. B., Crabtree, N. A., & Naik, V. N. (2009). Personalised oral debriefing versus standardised multimedia instruction after patient crisis simulation. *Anesthesia & Analgesia*, 109(1), 183–189. **17.** Venzke, Ingo, Is Interpretation in International Law a Game? (May 23, 2014). Forthcoming in: Andrea Bianchi, Daniel Peat & Matthew Windsor (eds), *Interpretation in International Law* (OUP 2014), Amsterdam Law School Research Paper No. 2014-34, Amsterdam Center for International Law No. 2014-21, Postnational Rulemaking Working Paper No. 2014-02, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2441202> **18.** Casper Harteveld Triadic Game design: Balancing Reality, Meaning and Play. Springer London Dordrecht Heidelberg New York, P. 328. **19.** «The Function of 'Soft Law' in the Development of International Space Law Setsuko Aoki Professor, Keio University Japan April 2, 2011 – [PPT Powerpoint]». <https://vdocuments.mx/1-the-function-of-soft-law-in-the-development-of-international-space.html?page=21> **20.** P. J. Blount Technically Speaking: Uncopious And The Technical Governance Of Space, *Indian Review Of Air And Space Law Volume I* | 2023, P. 1-12: https://www.lenzstaehelin.com/fileadmin/user_upload/IRASL_-_Final_Vol_1___005_.pdf **21.** Jakhu, Freeland, и Chen, «The Sources of International Space Law». Jakhu, Ram S. and Freeland, Steven and Chen, David Kuan-Wei, *The Sources of International Space Law: Revisited* (March 17, 2021). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3806175> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3806175> **22.** The role of norms, rules and principles of responsible behaviour for space security, Submitted by the United Nations Institute for Disarmament Research (UNIDIR), Open-ended working group on reducing space threats through norms, rules and principles of responsible behaviours Geneva, 30 January – 3 February 2023: https://docs-library.unoda.org/Open-Ended_Working_Group_on_Reducing_Space_Threats_-_2022/A_AC294_2023_WP3_UNIDIR.pdf#:~:text=The%20Open-Ended%20Working%20Group%20%28OEWG%29%20established%20under%20United,security%20and%20their%20relationship%20with%20legally%20binding%20instruments **23.** Joint Communication To The European Parliament And The Council, European Union Space Strategy for Security and Defence, 10.03.2023: Register of Commission Documents – JOIN(2023)9 (europa.eu). **24.** The «Space2030» Agenda: space as a driver of sustainable development, Resolution adopted by the General Assembly on 25 October 2021, 76/3: https://www.unoosa.org/res/oosadoc/data/resolutions/2021/general_assembly_76th_session/ares763_html/A_RES_76_3_E.pdf; **25.** Rossana Deplano, *The Artemis Accords: Evolution Or Revolution In International Space*

Law? Cambridge University Press: <https://www.cambridge.org/core/services/aop-cambridge-core/content/view/DC08E6D42F7D5A971067E6A1BA442DF1/S0020589321000142a.pdf/the-artemis-accords-evolution-or-revolution-in-international-space-law.pdf>; Statement made at the International Astronautical Congress 2020, quoted in Stirn (n 3). **26.** Study the existing legal framework; assess the benefits of further development of a framework for such activities, including by way of additional international governance instruments; develop a set of initial recommended principles; development of potential rules and/or norms Working Group on Legal Aspects of Space Resource Activities: <https://www.unoosa.org/oosa/en/ourwork/copuos/lsc/space-resources/index.html> **27.** Building Blocks for the Development of an International Framework for the Governance of Space Resource Activities A Commentary, Olavo De O. Bittencourt Neto, Mahulena Hofmann, Tanja Masson-Zwaan and Dimitra Stefoudi (Eds., Eleven International Publishing: <https://boeken.rechtsgebieden.boomportaal.nl/publicaties/9789462361218#152> **28.** Multilogue is the primary interaction pattern in a gaming/simulation for transmitting the holistic thoughts (gestalt), which is a structure or configuration of physical, biological or psychological phenomena, so integrated as to constitute a functional unit with properties not derivable from its parts of communication. Richard D. Duke Gaming: the future's language. SAGE publications. New York, 1974. P. 19, 41. **29.** Becu, «Les courants d'influence et la pratique de la simulation participative». **30.** Paikowsky и Tzezana, «The Politics of Space Mining – An Account of a Simulation Game».

Hurova Anna. Law as a game: gamification approach to the space law reconstruction

The research aims to assess the feasibility of utilizing gamification to analyze problem issues surrounding the task of ensuring space sustainability. The author explore shared characteristics of law and games and examines how gamification intersects with important concepts in the law-making process. The law was analyzed from the perspective of the language game. Furthermore, based on the recent space law and policy documents, the interpretation of current space activity as an important law-making mechanism was highlighted. The increasing interpretative nature of current space governance sources was presented as an argument to support the effectiveness of gamification in space law for promoting sustainable space activity. These observations highlight the utility of using gamification for the reconstruction of space governance for ensuring space sustainability.

Key words: gamification, space governance and law, language games.