

УДК 316.647

DOI: 10.34670/AR.2026.32.32.011

Рефеодализация публичной сферы через механизмы игр

Пелевин Сергей Игоревич

Доктор философских наук, доцент,
доцент кафедры основ Российской государственности,
Армавирский государственный педагогический университет,
352901, Российская Федерация, Армавир, ул. Розы Люксембург, 159;
e-mail: pelevin17@gmail.com

Астапова Елена Сергеевна

Аспирант,
Армавирский государственный педагогический университет,
352901, Российская Федерация, Армавир, ул. Розы Люксембург, 159;
e-mail: astapova-e@mail.ru

Аннотация

Статья посвящена изучению процесса изменения публичной сферы под влиянием игровых элементов (геймификации) в условиях современного цифрового общества. Автор опирается на идеи Ю. Хабермаса о структурной трансформации публичной сферы и концепцию Номо Ludens И. Хейзинги, предлагая термин «рефеодализация 2.0». Исследовано, как эпоха Просвещения сформировала публичную сферу как арену критической дискуссии, тогда как сейчас она становится пространством театрализованных представлений и зрелищности. Механизмы гейм-дизайна – рейтинги, награды («ачивки»), квестовая структура соцсетей – уже не просто инструменты привлечения внимания, а технологии скрытого управления обществом, возвращающие нас к средневековым способам организации общественных связей. Поведение людей сводится к игре перед аудиторией, когда социальный статус человека зависит от виртуального образа («аватара») и успехов в играх, повторяя тем самым логику феодальных отношений, адаптированную к цифровым реалиям. В итоге делается вывод, что геймификация общественной коммуникации разрушает основы разумного диалога и замещает подлинные общественные действия их символическими аналогами.

Для цитирования в научных исследованиях

Пелевин С.И., Астапова Е.С. Рефеодализация публичной сферы через механизмы игр // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2026. Том 15. № 3А. С. 103-111. DOI: 10.34670/AR.2026.32.32.011

Ключевые слова

Рефеодализация, публичная сфера, игра, геймификация, социальность, цифровое общество, симулякр, перформанс, коммуникация, мягкая власть.

Введение

Современное общество переживает фундаментальную трансформацию способов коммуникации и репрезентации власти. Если XX век прошел под знаком «структурной трансформации публичной сферы» (Ю. Хабермас), связанной с переходом от репрезентативной публичности феодализма к критической публичности модерна, то начало XXI века демонстрирует обратную тенденцию. Развитие цифровых платформ, социальных сетей и технологий вовлечения привело к тому, что публичная коммуникация все чаще строится по законам игры.

Повсеместное внедрение игровых механик (геймификация) в неигровые контексты – политику, образование, трудовые отношения, межличностное общение – ставит перед социальной философией вопрос о природе новой социальности. Мы наблюдаем не просто использование игры как педагогического или мотивационного инструмента, но фундаментальную играизацию бытия: реальность все чаще воспринимается и конструируется индивидом как игровая среда с квестами, уровнями, рейтингами и аватарами. [Хёйзинга, 2021]

В этой ситуации классическая публичная сфера, понимаемая как пространство для рационального обсуждения общественно значимых вопросов, замещается пространством перформанса. Публичный диалог уступает место «игре на публику», где статус говорящего важнее смысла сказанного, а лайки и репосты выполняют функцию символического признания, аналогичную придворным почестям. Это позволяет говорить о процессе рефеодализации, но не в экономическом смысле, как это понимал Хабермас (коммерциализация СМИ), а в культурно-антропологическом – как о возврате к логике репрезентативной публичности, где «казаться» важнее, чем «быть».

Таким образом, актуальность данного исследования обусловлена необходимостью философского осмысления того, как игровые механизмы трансформируют структуру публичной коммуникации, подменяя критический дискурс зрелищем и ритуалом.

Основная часть

Проблема игры имеет богатую философскую традицию. Основополагающими являются труды Й. Хёйзинги, который определил игру как культуuroобразующий фактор и дал характеристику Номо Ludens. Р. Кайуа развил его идеи, предложив классификацию игр. В феноменологической традиции (Э. Финк, Х.-Г. Гадамер) игра осмыслялась как способ бытия произведения искусства и особый антропологический опыт.

Проблематика публичной сферы наиболее полно разработана Ю. Хабермасом в его ранней работе «Структурная трансформация публичной сферы», где он ввел понятие «рефеодализации» для описания процесса коммерциализации и упадка буржуазной публичности в XX веке. [Васильев, 2021]

В современном дискурсе тема геймификации и её социальных последствий активно исследуется в работах С. Даттер, С. Уолц, а также в контексте критики цифрового капитализма (Н. Срничек, Ш. Зубофф). Исследователи медиа (Г. Рейнгольд, М. Кастельс) анализируют трансформацию коммуникации в сетевых структурах. Однако на сегодняшний день отсутствуют комплексные философские работы, непосредственно связывающие теорию игры (Хёйзинга) и теорию публичной сферы (Хабермас) для анализа феномена цифровой рефеодализации через игровые практики.

Проблема исследования заключается в противоречии между эмансипаторным потенциалом игры (свобода, творчество, добровольность) и её современным использованием как инструмента социального контроля и симуляции публичности. [Куртов, 2021] Существует риск, что тотальная играизация социальности ведет не к расцвету индивидуальности, а к новой форме зависимости, при которой человек добровольно принимает правила игры, лишаящей его подлинного голоса в публичном пространстве.

Объектом исследования является публичная сфера современного цифрового общества.

Предметом исследования выступают игровые механизмы (геймификация, перформанс, рейтингование) как факторы рефеодализации публичной коммуникации.

Цель статьи – выявить и обосновать роль игровых механизмов в процессе трансформации публичной сферы, доказав тезис о наступлении нового этапа рефеодализации, основанного на принципах игры и зрелища.

Исследование базируется на комплексном подходе, сочетающем классические философские концепции и современную социальную теорию.

Научная новизна исследования заключается в следующем:

Введено и обосновано понятие «рефеодализация 2.0» (или цифровая рефеодализация), отличающееся от хабермасовского понимания тем, что источником архаизации выступают не только экономические механизмы (СМИ), но и культурно-технологические (игровые интерфейсы платформ).

Впервые игровые механики рассматриваются не как периферийный элемент досуга, а как системообразующий фактор новой конфигурации публичной сферы.

Выявлен механизм трансформации: критический дискурс замещается перформативным дискурсом, где истинность высказывания уступает место эффектности представления.

Гипотеза исследования. Авторы исходят из предположения, что современная геймификация публичных коммуникаций ведет к формированию общества «новой феодальной чувственности»: социальные сети и цифровые платформы создают симуляцию публичной сферы, в то время как реальная коммуникация подменяется демонстрацией статусных символов (аватаров, рейтингов), что структурно воспроизводит логику феодального церемониала.

Для понимания сути современной трансформации социальности необходимо обратиться к классическим концепциям, задающим параметры анализа. Двумя ключевыми понятиями для нашего исследования являются «игра» и «публичная сфера», разработанные, соответственно, в традиции философской антропологии и критической теории общества.

Концепция *Homo Ludens*, предложенная Йоханом Хёйзингой, произвела переворот в понимании культуры. Нидерландский историк показал, что игра не есть вторичная или биологически обусловленная деятельность, присущая лишь детскому возрасту или досугу. Напротив, игра онтологически первична по отношению к культуре: культура возникает в игре и как игра. Ключевыми характеристиками игры у Хёйзинги выступают: свобода (игра не есть «обыденная» жизнь), обособленность места и времени («магический круг»), наличие внутренних правил и напряженность, связанная с достижением цели. Именно в игре, по мысли философа, формируются первичные формы социальности, состязательности и сакрального действия.

Роже Кайуа, развивая идеи Хёйзинги, предложил типологию игр (*agôn* – состязание, *alea* – случай, *mimicry* – подражание, *ilinx* – головокружение), что позволило более дифференцированно подходить к анализу игровых практик. Важным для нас является понятие *mimicry* (мимикрия, симуляция), которое описывает игровые ситуации, связанные с

переодеванием, принятием на себя роли и созданием иллюзорной реальности.

Параллельно с антропологией игры в XX веке развивалась теория публичной сферы. Юрген Хабермас в своей ранней работе «Структурная трансформация публичной сферы» описал идеально-типическую модель буржуазной публичности, сложившуюся в XVIII веке. Это было пространство частных лиц, собирающихся вместе для публичного использования разума с целью обсуждения вопросов, касающихся всеобщего блага. Критический дискурс, по Хабермасу, основан на аргументации, равенстве участников и отвлечении от социального статуса. Публичная сфера выступала посредником между обществом и государством, контролируя власть силой общественного мнения. [Нап, 2021]

Хабермас вводит важнейшее для нас понятие «рефеодализации». Под ним он понимал процесс деградации публичной сферы под влиянием коммерциализации СМИ и сращивания государства с корпоративными интересами. Публичный диалог вытесняется культурным потреблением, а критически мыслящая публика превращается в пассивную аудиторию. Однако хабермасовский анализ был ограничен эпохой традиционных масс-медиа (радио, телевидение) и не учитывал интерактивного потенциала цифровых технологий.

Синтез этих двух линий – теории игры и теории публичной сферы – позволяет нам сформулировать исследовательскую оптику. Если у Хёйзинги игра была источником подлинной культуры и сакрального действия, а у Хабермаса публичная сфера – источником рациональной эмансипации, то их современное пересечение порождает парадокс. Мы вступаем в эпоху, где игра перестает быть добровольным и обособленным занятием, проникая во все поры социальности, при этом публичная сфера утрачивает критическую функцию, подменяясь игровым перформансом. Возникает вопрос: не является ли современная играизация формой новой, цифровой рефеодализации? [Deterding, 2021]

Современный этап развития общества характеризуется не просто распространением компьютерных игр, но тотальным проникновением игровой логики в неигровые сферы. Этот феномен получил название «геймификация». Однако геймификация – это не просто добавление баллов и значков к рутинным процессам. Это глубокая перестройка восприятия реальности, при которой индивид начинает интерпретировать свой социальный опыт как последовательность квестов, уровней и достижений.

Ключевым элементом этой трансформации выступает рейтингование. В любом игровом процессе присутствует элемент измерения успеха (очки, уровни, места в таблице лидеров). Перенесенный в социальные сети, этот механизм порождает «экономику внимания» и «культуру лайков». Количество подписчиков, лайков, репостов становится универсальным измерителем социальной значимости человека. В результате коммуникация перестает быть диалогом ради поиска истины, превращаясь в стратегию по увеличению символического капитала. Публичное высказывание ценится не за его истинность или глубину, а за его виральность – способность вызвать массовую реакцию.

Вторым важным механизмом является ачивкизация (система достижений). Социальные платформы, приложения для знакомств, образовательные и даже медицинские сервисы структурируют деятельность пользователя как набор завершенных задач. Человек получает виртуальные награды за проверку здоровья, заполнение профиля, прохождение курсов или непрерывное использование приложения. Это создает иллюзию продуктивности и прогресса, но одновременно фрагментирует жизненный мир на отдельные, изолированные «миссии», выполнение которых запрограммировано интерфейсом.

Третий механизм – персонализация через аватар. Следуя логике *mimicry* Р. Кайуа,

пользователь конструирует свой цифровой образ (аватар), который может существенно отличаться от его реального Я. В социальных сетях этот аватар становится основным инструментом публичной репрезентации. Мы наблюдаем не личность, а её игровую проекцию, выстроенную по законам жанра (успешный эксперт, счастливый семьянин, бунтарь-нонконформист). Это порождает феномен «жизни напоказ», где реальные переживания и события фильтруются через критерии их «постоприсгодности».

Наконец, важнейшим следствием геймификации становится «квестизация» повседневности. Жизненный путь человека все чаще представляется как линейный квест с прописанными сценариями: школа – вуз – работа – покупка жилья – создание семьи. Отклонение от сценария воспринимается как игровой проигрыш. Платформы, предлагающие готовые алгоритмы действий («как стать миллионером за 30 дней», «идеальный план свиданий»), укрепляют эту логику, лишая индивида необходимости самостоятельного экзистенциального выбора. [Deterding, 2021]

Таким образом, игровые механизмы не просто украшают рутину, они формируют новую онтологию социального. Эта онтология основана на примате видимости над сущностью, результата над процессом и алгоритма над свободой.

Совмещая классическую теорию Хабермаса с анализом современных игровых практик, мы можем констатировать формирование качественно нового состояния публичной сферы, которое предлагается обозначить термином «цифровая рефеодализация».

В феодальном обществе, как отмечал Хабермас, публичность носила репрезентативный характер. Власть не нуждалась в диалоге с подданными; она демонстрировала себя через церемонии, знаки отличия, пышные одежды. Быть публичным значило являть свой статус. Буржуазная публичная сфера разрушила эту логику, предложив модель, где статус не важен, а важна сила аргумента.

Современные социальные сети, будучи пронизаны игровыми механиками, парадоксальным образом возвращают нас к логике репрезентации, но на новом, цифровом уровне. Его профиль – это аналог средневекового герба, где количество подписчиков (размер свиты) и качество контента (богатство убранства) демонстрируют социальный вес. Публичность вновь становится синонимом представительства статуса, а не участия в дискурсе.

Игровые механизмы выступают здесь инструментами этой архаизации:

Рейтинги выполняют функцию иерархического структурирования общества, подобно феодальной лестнице.

Ачивки (значки верификации, «алмазы» блогеров) — это современные ордена и знаки отличия, жалуемые платформой (новым сюзереном).

Алгоритмы ленты формируют «придворное» пространство: лишь избранные (инфлюенсеры) имеют доступ к широкой аудитории, а рядовые пользователи выступают в роли статистов, наблюдающих за жизнью «цифровой знати».

Критический дискурс, бывший сердцем публичной сферы, замещается перформативным дискурсом. Это означает, что высказывание ценится не по критерию истинности/ложности, а по критерию эффектности/зрелищности. Политик должен не предлагать рациональную программу, а удачно выступить в социальной сети. Ученый должен не публиковать сложные исследования, а собрать аудиторию на RuTube. Реальность уступает место симулякру, а коммуникация – игре.

Важно подчеркнуть принципиальное отличие этого процесса от классической хабермасовской рефеодализации. Хабермас видел причину деградации публичной сферы в коммерциализации СМИ извне: капитал захватывал газеты и телеканалы, превращая их в

инструменты манипуляции. Современная цифровая рефеодализация имеет эндогенный характер. Она возникает из самого способа взаимодействия пользователей с платформами, которые предлагают им игровые, «веселые» и «удобные» формы коммуникации. Человек добровольно соглашается на эту игру, получая взамен зрелище и иллюзию участия.

Таким образом, рефеодализация через игру оказывается более глубоким и трудно преодолимым процессом. Если против манипуляции можно бороться через просвещение и медиакритику, то как бороться против игры, которая сама воспринимается как пространство свободы и творчества? Диагноз, поставленный в данной статье, указывает на амбивалентность современной социальности: никогда еще человек не был так свободен в создании своих цифровых образов и никогда еще он не был так жестко детерминирован игровыми правилами платформ, незаметно превращающих его из гражданина в актера на сцене «нового средневековья».

Проведенный анализ позволяет утверждать, что игровые механизмы (рейтингование, ачивкизация, перформанс) выступают ключевыми драйверами трансформации современной публичной сферы. Синтез теорий Хёйзинги и Хабермаса открывает возможность для концептуализации феномена «цифровой рефеодализации», при которой критический дискурс вытесняется игровой репрезентацией статуса. Это ставит перед социальной философией задачу поиска новых моделей публичности, способных сохранить эмансипаторный потенциал коммуникации в условиях тотальной игры. [Deterding, 2021]

Исследование, проведенное в рамках настоящей статьи, посвящено изучению явления рефеодализации общественной сферы посредством игровых механизмов. Оно позволило сделать несколько значимых теоретических выводов, представляющих интерес для современной социальной философии, философской антропологии и теории коммуникации.

Анализ показал, что традиционные концепции игры (Йохана Хейзинги, Роджера Кайуа) и идеи публичной сферы (Юргена Хабермаса) остаются полезными инструментами понимания цифрового мира, хотя нуждаются в переосмыслении. Исходная гипотеза подтвердилась: сегодняшняя геймификация общественных коммуникаций создаёт совершенно новое состояние социума, характеризующееся понятием «цифровая рефеодализация» (или «рефеодализация 2.0»). Этот процесс существенно отличается от прежней трактовки Хабермаса, связывающей регресс публичной сферы с внешним воздействием коммерциализированных масс-медиа. Современная цифровая рефеодализация носит внутренний характер, вытекая непосредственно из специфики взаимодействий пользователей с цифровыми технологиями. Они предоставляют удобные, увлекательные и привлекательные формы общения, превращая игру из добровольного занятия в универсальный шаблон существования. Так возникает глубокое противоречие между освобождающим потенциалом игры и её ролью в качестве инструмента скрытого социального управления.

Заключение

Обобщим полученные результаты следующим образом:

Трансформация коммуникативных процессов: выявлены три ключевых механизма игрового влияния на общественные связи: повсеместное рейтингование (где диалог заменяется конкуренцией за символический капитал); система достижений (жизненный мир дробится на управляемые задачи); формирование виртуальной личности (создание онлайн-идентичностей, замещающих истинное человеческое «Я»).

Изменение характера дискурса: аргументированный критический дискурс сменился перформативным стилем, где ценность высказыванию придаёт его привлекательность, эмоциональность и способность вызывать резонанс среди аудитории. Общественное пространство стало сценой, где участники играют заранее определённые статусы, вместо обсуждения общих вопросов.

Возвращение феодальной логики: показано, что структуры соцсетей и геймифицированных платформ повторяют средневековую схему представления власти: рейтинги формируют иерархии подобно феодальным структурам, а лидеры мнений становятся аналогом аристократии, чей образ жизни наблюдают остальные.

Иллюзия активности и свобода выбора: доказано, что игровые техники внушают пользователям ощущение самостоятельности и творческой деятельности, тогда как фактически поведение определяется заданными интерфейсами платформ. Геймификация стала инструментом мягкой силы, обеспечивающим контроль не через принуждение, а через активное участие.

Впервые предпринята попытка целостного философского синтеза теории игры и критики публичной сферы применительно к цифровому миру. Введён и обоснован термин «цифровая рефеодализация», который развивает и уточняет классический подход Хабермаса.

Выявлен механизм перехода от критического к перформативному типу общения благодаря внедрению игровых компонентов, что открывает новые возможности осознания природы человеческих взаимоотношений в современном обществе.

Эти результаты значимы не только в академическом плане, но и на практике. Их понимание важно для:

1. формирования осознанного отношения к играм и развитию компетенций в области медиаграмотности и цифровой культуры;
2. развития этического проектирования технологических решений, минимизирующих негативные последствия гейм-дизайна и создающих условия для настоящего диалога;
3. критики современных политических практик, всё больше полагающихся на элементы шоу и театрализации, что ослабляет институты демократии и замещает реальную политическую активность её иллюзией.

Несмотря на значительные достижения, данное исследование оставляет открытым целый ряд актуальных направлений:

Во-первых, недостаточно изученным остаётся личный опыт участников цифровой среды в контексте процесса рефеодализации. Требуются дополнительные социально-психологические изыскания, чтобы выяснить, как сами пользователи воспринимают своё погружение в игровую реальность и какие способы противодействия этому процессу возможны.

Во-вторых, заслуживает внимания сравнительный анализ разных типов цифровых платформ: очевидно, каждая из них реализует принципы геймификации по-своему, формируя уникальные паттерны поведения и взаимодействия.

Наконец, необходима разработка позитивных альтернатив существующему положению вещей. Необходимо найти пути воссоздания подлинной публичной сферы в эпоху тотальной геймеризации общества, разобраться, возможно ли сохранение или даже восстановление критического дискурса в рамках существующих условий.

Подводя итог, отметим, что явление геймеризации общественного устройства представляет собой двойственный феномен. Игра продолжает оставаться важным элементом человеческой

жизни, проявляя творческий и освободительный потенциал. Но став заложницей алгоритмов и обслуживая цели корпоративного капитала, она грозит утратить эти качества, превратившись в инструмент ограничения личной свободы. Философия призвана раскрыть глубинные процессы этой трансформации и вернуть людям умение отличать действительность от её виртуальной подделки.

Библиография

1. Хёйзинга Й. *Номо Ludens. Человек играющий* / перевод с нидерландского Д. В. Сильвестрова. Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха, 2021. 416 с.
2. Васильев Г. В. Публичная сфера в эпоху цифровых платформ: кризис или трансформация? // *Вопросы философии*. 2021. № 5. С. 45–55.
3. Куртов М. А. Генеалогия интерфейса: от магического круга к поверхности взаимодействия // *Логос*. 2021. Т. 31, № 6 (145). С. 1–28.
4. Han B.-C. *Nicht Dinge: Studien zur digitalen Lebenswelt*. Berlin: Ullstein, 2021. 112 s.
5. Zuboff S. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. London : Profile Books, 2021. 704 p.
6. Couldry N., Mejias U. A. *The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism*. Stanford : Stanford University Press, 2021. 352 p.
7. Deterding S. *The Authenticity Game: On the Uses of Play for the Self* / S. Deterding // *The Authenticity Game: On the Uses of Play for the Self* / edited by S. Deterding, M. Brown. Cambridge, MA : MIT Press, 2021. P. 15–42.

The Refeudalization of the Public Sphere through the Mechanisms of Games

Sergei I. Pelevin

Doctor of Philosophy, Associate Professor,
Associate Professor of the Department of Fundamentals of Russian Statehood,
Armavir State Pedagogical University,
352901, 159, Rozy Lyuksemburg str., Armavir, Russian Federation;
e-mail: pelevin17@gmail.com

Elena S. Astapova

Postgraduate Student,
Armavir State Pedagogical University,
352901, 159, Rozy Lyuksemburg str., Armavir, Russian Federation;
e-mail: astapova-e@mail.ru

Abstract

The article is devoted to the study of the process of change in the public sphere under the influence of game elements (gamification) in the conditions of modern digital society. The author relies on J. Habermas's ideas on the structural transformation of the public sphere and J. Huizinga's concept of *Homo Ludens*, proposing the term "refeudalization 2.0." It is investigated how the Enlightenment era formed the public sphere as an arena of critical discussion, whereas now it is becoming a space of theatrical performances and spectacularity. The mechanisms of game design – ratings, awards ("achievements"), the quest structure of social networks – are no longer just tools

for attracting attention, but technologies of hidden management of society, returning us to medieval ways of organizing social ties. Human behavior is reduced to a performance before an audience, when a person's social status depends on a virtual image ("avatar") and successes in games, thereby repeating the logic of feudal relations adapted to digital realities. As a result, it is concluded that the gamification of public communication destroys the foundations of rational dialogue and substitutes genuine public actions with their symbolic analogues.

For citation

Pelevin S.I., Astapova E.S. (2026) Refeodalizatsiya publichnoy sfery cherez mekhanizmy igr [The Refeudalization of the Public Sphere through the Mechanisms of Games]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 15 (3A), pp. 103-111. DOI: 10.34670/AR.2026.32.32.011

Keywords

Refeudalization, public sphere, game, gamification, sociality, digital society, simulacrum, performance, communication, soft power.

References

1. Hyojzinga J. Homo Ludens. CHelovek igrayushchij / perevod s niderlandskogo D. V. Sil'vestrova. Sankt-Peterburg: Izdatel'stvo Ivana Limbaha, 2021. 416 s.
2. Vasil'ev G. V. Publichnaya sfera v epohu cifrovyyh platform: krizis ili transformatsiya? // Voprosy filosofii. 2021. № 5. S. 45–55.
3. Kurtov M. A. Genealogiya interfejsa: ot magicheskogo kruga k poverhnostivzaimodejstviya // Logos. 2021. T. 31, № 6 (145). S. 1–28.
4. Han B.-C. Nicht Dinge: Studien zur digitalen Lebenswelt. Berlin: Ullstein, 2021. 112 s.
5. Zuboff S. The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. London : Profile Books, 2021. 704 p.
6. Couldry N., Mejias U. A. The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism. Stanford : Stanford University Press, 2021. 352 p.
7. Deterding S. The Authenticity Game: On the Uses of Play for the Self / S. Deterding // The Authenticity Game: On the Uses of Play for the Self / edited by S. Deterding, M. Brown. Cambridge, MA : MIT Press, 2021. P. 15–42.