

Критическое мышление и игра как способ его развития: рефлексивный аспект

Л. В. Удалова¹, Т. А. Забелина²

¹ Тверской государственный технический университет, г. Тверь, Россия

² Тверской филиал Московского университета МВД России имени В. Я. Кикотя, г. Тверь, Россия

¹ lv.udalova@mail.ru

² tatyana.zabelina.70@mail.ru

Аннотация. Авторы рассматривают игру как рефлексивный способ развития критического мышления. Для иллюстративности суждений использованы материалы интерактивного обучения сотрудников полиции в период повышения их квалификации. Внимание сфокусировано на том, что критическое мышление помогает смотреть на проблему с разных сторон, учитывать и принимать к сведению непредвиденные ситуации и при выборе решения останавливаться на наиболее безопасном варианте. Очерчены функции деловой игры в формировании профессиональных представлений — в частности, познавательная (игра несет новую информацию) и регулятивная (игра корректирует эмоционально-волевую устойчивость участников оперативно-служебной работы). Сделан вывод о том, что деловая игра, однажды правильно разыгранная, постепенно закрепляется как ценностное представление в памяти обучающегося и может быть воспроизведена в новых профессиональных обстоятельствах.

Ключевые слова: игра, критическое мышление, личность, право выбора, ответственность

Для цитирования: Удалова Л. В., Забелина Т. А. Критическое мышление и игра как способ его развития: рефлексивный аспект // Экономические и социально-гуманитарные исследования. 2024. № 1 (41). С. 165—173. <https://doi.org/10.24151/2409-1073-2024-1-165-173> EDN: BQWEWK.

Original article

Critical thinking and play as a way of its development: reflective aspect

L. V. Udalova¹, T. A. Zabelina²

¹ Tver State Technical University, Tver, Russia

² Tver branch of Moscow University of the Ministry of Internal Affairs of Russia named after V. Ya. Kikot', Tver, Russia

¹ lv.udalova@mail.ru

² tatyana.zabelina.70@mail.ru

Abstract. The authors examine the game as a reflexive way of developing critical thinking. To illustrate the judgments, materials from interactive training of police officers during the period of advanced training were used. Attention is focused on the fact that critical thinking helps to look at a problem from different angles, take into account unforeseen situations and, when choosing a solution, choose the safest option. The functions of a business game in the formation of professional ideas are outlined, in particular, cognitive (play carrying new information) and regulatory (play correcting the emotional and volitional stability of participants in operational work). It has been concluded that a business game, once correctly played, is gradually fixed as a value concept in the student's memory and can be reproduced in new professional circumstances.

Keywords: game, critical thinking, personality, right to choose, responsibility

For citation: Udalova L. V., Zabelina T. A. "Critical Thinking and Play as a Way of Its Development: Reflective Aspect". *Economic and Social Research* 1 (41) (2024): 165—173. (In Russian). <https://doi.org/10.24151/2409-1073-2024-1-165-173> EDN: BQWEWK.

Введение

Актуальность темы заключается в том, что феномен игры устойчиво находится в фокусе внимания теоретиков и практиков, занимающихся социогуманитарными исследованиями. В философии, с посыла Й. Хейзинги и Э. Финка, игра рассматривается как экзистенциальное состояние человека, побуждающее его к выбору «или-или», к постоянному поиску баланса между такими дихотомиями, как свобода — правила, серьезность — праздничность, напряженность — безмятежность, логичность — противоречивость, и другими противоречиями, заложенными в природу жизненного мира [7; 9].

Диапазон вопросов, поднимаемых в связи с пониманием игровой рефлексии человека, довольно широк: игра как социокультурное явление и социальная деятельность [2]; рефлексия превращения наблюдателя в игрока и, на новом уровне восприятия, играющего в наблюдающего [3]; феноменологический и герменевтический аспекты деловых игр в образовательном пространстве [5] и другие.

Цель данной статьи — рассмотреть рефлексивный потенциал игры, способный усиливать уровень критического мышления личности в образовательном процессе.

В современных условиях практика, работа, действенность сотрудников органов

внутренних дел при выполнении оперативно-служебной работы, связанной с охраной общественного порядка и борьбой с преступностью, происходит на фоне ответственности за применение мер принуждения, где одним из методов принудительного воздействия выступает применение служебного огнестрельного оружия: иногда сотруднику необходимо выстрелить из огнестрельного оружия, в том числе и в человека.

Случаи, когда сотрудники полиции имеют право на применение огнестрельного оружия, модели и формы его законного применения предусмотрены и закреплены Федеральным законом от 07.02.2011 № 3-ФЗ «О полиции». В соответствии с законодательством, такие случаи непосредственно связаны с защитой сотрудника полиции или другого лица «...от посягательства, если это посягательство сопряжено с насилием, опасным для жизни или здоровья», а указанные выше нормы закрепляют «право на выстрел»¹.

Значение такой категории, как «право», неоднозначно. Право можно интерпретировать как:

¹ «О полиции» [Электронный ресурс]: Федеральный закон от 07 февраля 2011 г. № 3-ФЗ: принят Гос. Думой 28 января 2011 г.: одобрен Сов. Фед. 2 февраля 2011 г. / ред. от 04 августа 2023 г. // Консультант-Плюс: надежная правовая защита: сайт. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_110165/ (дата обращения: 15.01.2024).

- совокупность законов и норм, закрепленных, установленных государством;
- совокупность личных прав отдельного человека, сформированных, выработанных и определенных социумом на основе преобладающих духовно-нравственных и культурных ценностей и норм.

Отмечая, выделяя характер и конструкции социальных отношений, категория «право» закрепляет совокупность действующих в социуме законов, норм, прав и ценностей.

Для сотрудников органов внутренних дел условия, при которых необходимость применения огнестрельного оружия неизбежна, сложны, рискованны, экстремальны, так как существует угроза жизни и здоровью и самого сотрудника, и лица, против которого возможно применять огнестрельное оружие.

Во время оперативно-служебной работы в условиях применения мер непосредственного принуждения (в том числе при использовании огнестрельного оружия) сотрудник органов внутренних дел должен быть готов к разным вариантам возможных инцидентов и событий. Перед тем как применить огнестрельное оружие, сотрудник полиции должен ответить себе на вопрос, имеет ли он право на выстрел. Чтобы сотрудник органов внутренних дел верно ответил на этот вопрос, одной из особенностей его (ее) профессиональной компетентности должно быть такое личностное качество, как критическое мышление, поскольку основными характеристиками действий при применении огнестрельного оружия являются:

- правомерность — предписанные, определенные, установленные нормы права;
- безопасность (для граждан, коллег и самого сотрудника полиции).

Генеалогия феномена критического мышления

Исследования феномена критического мышления представлены в философских, психологических, педагогических, социальных науках.

Карл Поппер один из первых применил категорию «критическое мышление», определив, что это — один из способов поиска, раскрытия истины, правды и исключения ошибок. Человек, владея критическим мышлением, анализируя информацию, подтверждая или опровергая смыслы, становится «решателем» сложных вопросов и проблем [6].

По мнению Дж. Дьюи, критическое мышление — сложная, серьезная деятельность человека, напрямую связанная с его поступками [1].

В трактовке Д. Халперн критическое мышление — использование, применение когнитивных техник, приемов и методов, позволяющих увеличить, умножить, расширить вероятность получения требуемого, нужного результата, где мышление имеет такие отличительные характеристики, как контролируемость, обоснованность, целенаправленность; применение такого способа мышления необходимо при оценке ситуации и принятии сложного, объективного решения [8].

Анализ определений, где критическим называют мышление, основанное на рассуждении и аргументации, позволяет выделить следующие аспекты:

- *психологический* — критичность как свойство мышления человека, его психическая инициативность, усилия, движимые необходимостью решить сложные вопросы для совершения определенных действий;
- *философский (аксиологический)* — критическое мышление как интеллектуальная ценность, способность, умение человека мыслить точно и ясно, правильно и истинно;
- *социологический* — критическим называют мышление, способствующее объективному познанию действительности, проявлению самостоятельности.

На *когнитивном уровне* критическое мышление человека проявляется как критический

анализ — фактов (эмпирический этап), ценностей, норм, прав (метапредметный этап). Критическое мышление как проявление, выражение личностных качеств, связанных с рассудительностью, с поиском здравого смысла в поступках и действиях, одновременно является и творческим процессом — способностью творчески подходить к решению проблем, находить выход из сложных ситуаций.

По мнению Д. Халперн, критически мыслить значит не только оценивать *результат* мыслительного процесса, но и уметь оценить сам *мыслительный процесс*, дать оценку своим *рассуждениям*, которым способствовала аргументация, *сделанным выводам и принятым решениям* [8].

В рамках *конструктивного подхода* к процессу формирования критического мышления можно определить, что знание есть результат понимания, а также результат усвоения, постижения информации, на основании чего человек готов делать выбор в процессе:

- *применения знаний* (это умение их использовать);
- *анализа знаний* (это умение определять как составные части целого, так и его отдельные элементы);
- *синтеза знаний* (это умение исследовать, представлять, понимать *свое* поведение и действие, т. е. способность к рефлексии).

На основании дискурса мыслителей о критическом мышлении необходимо отметить и выделить его следующие существенные, значительные параметры, к которым относятся способности человека:

- анализировать, сравнивать информацию, данные и суждения;
- определять задачи и фиксировать проблемы;
- принимать решения и доказывать их обоснованность;
- сопоставлять последствия и делать выводы;
- осознавать ошибки в сделанных выводах и вносить исправления.

Согласно Федеральному закону «О полиции», сотрудники полиции проходят необходимое обучение и подготовку для получения права на применение огнестрельного оружия и профессиональную проверку на пригодность к деятельности в экстремальных ситуациях¹. Одно из основных личностных качеств, крайне важных для сотрудника полиции, — его способность к критическому мышлению, которое:

- помогает оценивать и анализировать непредвиденные ситуации и проблемы с разных сторон;
- дает возможность регулярно использовать свои знания для понимания, осознания своих действий и своего поведения при выборе решения;
- позволяет останавливаться на наиболее безопасном варианте.

Важность, значимость формирования и развития критического мышления заключается в его основе — в способности рефлексировать, в умении анализировать задачи и определять среди них главные, важные. В связи с этим на занятиях с сотрудниками органов внутренних дел (слушателями курсов повышения квалификации) большое, особое значение и целесообразность приобретают технологии развития и совершенствования критического мышления средствами учебно-тренировочного процесса. В систему приемов и стратегий, способствующих формированию критического мышления, входит такая компонента, как *игра*.

Практический потенциал игры при формировании и развитии критического мышления

Игра — это «...форма свободного самовыражения человека; <...> вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключен не в результатах, а в самом процессе» [4, с. 148]. Игра побуждает человека к творческому подъему и активности, развивает воображение и познавательные способности (Кант,

Финк), игра становится базой для самореализации человека (Шиллер).

В конце XX в. игра приобретает особую значимость как методологическая аргументация в формировании, становлении, организации модели взаимоотношений между людьми: игра получает статус фундаментального понятия, с помощью которого интерпретируют устройство социального бытия.

«Homo ludens — человек играющий» — такое определение в своих трудах дает Й. Хейзинга. По его мнению, игра — это объективная действительность, которая сопряжена с жизнью человека от начала до состояния, где он находится в настоящий момент и которое он переживает. В этом состоянии человек воспринимает игру в ее первоначальном смысловом содержании и значении, а присутствие игры обнаруживается как отличительная особенность его поведения. Изучая содержание, сущность феномена «игра» с философской точки зрения, Й. Хейзинга трактовал игру как процесс, действия которого подчиняются конкретным правилам, принципам, ведутся в определенных пространственных и временных границах и с установленной целью [9].

Обучение в форме игры — не забава: проявленные, обнаруженные в игре эмоции подчиняются определенным, конкретным правилам — и это отличает игру от иных видов деятельности человека. Так, противостояние полицейского преступнику в реальной, конкретной ситуации, когда необходимо применять служебное огнестрельное оружие, не поддается прогнозированию и моделированию, поскольку, как указывают авторы, исследовавшие сходные профессиональные группы, «невозможно заранее предвидеть характер и масштаб всех рисков, вызовов и угроз, с которыми может столкнуться тот или иной офицер — и вынужден будет оперативно на них реагировать и сводить к минимуму все возможные негативные последствия» [12, с. 159]. Нормативное регулирование, координация примене-

ния огнестрельного оружия полицейскими не предоставляет альтернативы, не указывает, как совершить выбор: в законе невозможно предусмотреть все ситуации, с которыми полицейские могут столкнуться, а мгновенная, не контролируемая реакция, незаконное, необоснованное проявление эмоций неизбежно может обернуться проблемой и повлечь за собой наказание.

Игра, направленная на формирование такого личностного качества полицейского, как критическое мышление (необходимое, среди прочего, в ситуациях, связанных с применением огнестрельного оружия), способствует развитию у сотрудника полиции эмоционально-волевой устойчивости, так как в игре моделируется ситуация на основе криминальных хроник, где говорится о задержании преступников, — и вывод о правомерном (или неправомерном) применении огнестрельного оружия должны сделать сами участники.

Сценарий и методика сюжетно-ролевой игры «Право на выстрел»

В рамках учебно-тренировочного процесса в качестве комплексного, результативного, мотивирующего метода, побуждающего сотрудников полиции формировать и развивать у себя критическое мышление, разработана и апробирована на практике авторская обучающая сюжетно-ролевая игра «Право на выстрел».

Цель игры — способствовать формированию критического мышления, выработать у сотрудников полиции рациональную стратегию действий при наличии правовых оснований для применения огнестрельного оружия. *Действия участников* состоят из своих и чужих обсуждений и сосредоточены на них; вдобавок участники применяют приемы и техники критического мышления, стратегии, регулирующие правомерное использование служебного огнестрельного оружия в зависимости от сложившейся ситуации, связанной с тем, как именно

граждане совершают различные преступные деяния.

В игре, где речь идет об оружии, основополагающим параметром, тесно связанным с категорией выбора, становится дихотомия «жизнь-смерть». Выбор — выстрелить или нет — всегда зависит от человека: ведь выстрел не должен быть случайным. Главный вопрос, на который необходимо найти ответ в ходе игры: «Имею ли я право на выстрел?»

Задачи игры

1. Развитие критического мышления.
2. Формирование профессиональной компетенции — эмоционально-волевой регуляции в критических, экстремальных ситуациях.
3. Побуждение и мотивация к самоанализу, самооценке, самоконтролю.

Ход игры и роли участников

Участники делятся на группы и подгруппы. Одна группа выступает в роли *экспертов* и определяет, правомерно ли применяют оружие игроки, решающие ситуационные задачи. Другие участники группы делятся на подгруппы с таким расчетом, чтобы в каждой подгруппе было не более трех человек.

Экспертная группа — не менее трех участников, которые, анализируя законодательство Российской Федерации о применении огнестрельного оружия, оценивают рассуждения, аргументацию и выводы команд по пятибалльной шкале от 0 до 5 баллов, что и становится оценкой практического занятия.

Преподаватель обозначает игровое пространство, устанавливает регламент, правила игры, с помощью игровых методов создает и поддерживает условия, имитирующие реальную профессиональную обстановку. Обращает внимание на соблюдение мер безопасности.

Каждая подгруппа получает вводную ситуационную задачу. Преподаватель распределяет роли между участниками. Назначает старшего в «наряде полиции». Определяет

вид наряда, состав. Назначает на роль правонарушителя одного или двух участников (в зависимости от условия вводной ситуационной задачи). Формулирует задание. Участники записывают вопросы, которые необходимо отразить в решении задачи, уточняют вводные условия. Далее участники обсуждают задание, составляют алгоритм решения задачи, перечисляют процессуальные документы. Преподаватель, обходя подгруппы, участвует в обсуждении, делает замечания, отвечает на вопросы. На обсуждение одной задачи отводится не более 10—15 минут.

Главное действие игры — это исполнение роли каждым из участников. Представители подгруппы выходят поочередно и разыгрывают роли, а другие наблюдают и оценивают действия товарищей, отмечают положительные стороны и ошибки.

Ход и результаты инсценировки оценивают сначала с положительных, а затем с отрицательных сторон, анализируя действия исполнителей.

Для развития критического мышления большое значение и смысл имеют способы согласования, координации, сотрудничества в рамках игрового фона и атмосферы, т. е. такое взаимодействие, которое в игровой среде становится обучающим процессом; а подбор, определение методов и технологий критического мышления основывается на содержании задач и варьируется в зависимости от цели.

В ходе (и в рамках) учебно-тренировочного процесса во время игры у участников формируются и определяются следующие навыки и технологии критического мышления:

- *выявление и обоснование проблемы* — подбор и комплектование фактов; определение, формулирование перечня вопросов; постановка задач;
- *систематизация* — группировка, сравнение, сортировка сведений;
- *поиск и выявление взаимосвязей* — рассуждения с использованием анализа,

синтеза, индукции, дедукции; идентификация цели;

- *построение выводов и поиск решений* — определение ошибок, различий, причин и следствий; формулирование заключений и оценка результатов.

Игровые технологии при формировании, развитии и использовании критического мышления в ходе игры помогают решить весь комплекс задач, а не каждую из них в отдельности, а *интерактивный характер игры* способствует познавательному интересу, развитию воображения, мышления и навыков коммуникации.

Ожидается, что применение технологий критического мышления в процессе игры помогает развить у участвующих в ней сотрудников полиции способности предвидеть события и результаты их последствий, раскрывать факты и идеи на основе наблюдений, делать выводы, принимать решения и рассматривать их в ракурсе экспертной оценки.

Заключение

Игра как деятельность может быть серьезным делом, а не только развлечением. Конкретные, определенные нормы и правила, составляющие структуру игры, задают алгоритмы, идентифицируют как время, так и пространство, где основа игры — особенная, специфичная онтология человека, в фокусе которой формируется, выстраивается и онтология игры. Свобода как таковая и свобода выбора как ее часть — то, что выделяет человека из бытия. В социуме свобода выбора человека регулируется определенным инструктивным, директивным правовым полем, указывающим на то, как и что делать. Субъективный опыт человека — это повторное исполнение, проигрывание и переживание ситуаций, формирование которых основано на совокупности законов, норм, прав и ценностей — и на их освоении и «присвоении».

Игровые технологии, направленные на формирование, развитие и использование критического мышления, способствуют мышлению сознательному и самостоятельному, росту мотивации к самореализации и достижению профессионального мастерства [10].

Критическое мышление относится к рефлексивному мышлению, которое ориентировано:

- на проверку, контроль, исследование правильности как самого полученного вывода и результата, так и процесса, действий, алгоритма, необходимых для их получения;
- на выявление, вскрытие ошибок и неточностей в рассуждениях, выводах, действиях;
- на практическое приложение в повседневной жизни и профессиональной деятельности [11].

Апробация на практике показала, что развитие у сотрудников полиции таких личностных качеств, как критическое мышление и эмоционально-волевая регуляция, которые необходимы при решении задач, связанных с применением служебного огнестрельного оружия, позволяет выработать навыки его правомерного применения в критических, экстремальных ситуациях, развить внутреннюю мотивацию, готовность к самоанализу и осознанной самооценке и самоконтролю. Правильно инсценированная деловая игра постепенно, последовательно фиксируется как ценностное представление в памяти обучающегося и может быть воспроизведена в экстремальных или новых профессиональных обстоятельствах.

Список литературы и источников

1. *Дьюи Дж.* Психология и педагогика мышления / [пер. с англ. Н. М. Никольской]. М.: Лабиринт, 1999. 186, [6] с.

2. **Казанова Н. В.** Философия игры: теории и практики. Волгоград: ВГТУ, 2021. 80 с. EDN: QСJNXS.
3. **Клишевич Н. С.** Вся наша жизнь игра: рефлексия превращения наблюдателя в играющего // Научные труды Республиканского института высшей школы. Философско-гуманитарные науки. 2019. № 18. С. 414—421. EDN: OOGIHH.
4. **Конonenko Б. И.** Большой толковый словарь по культурологии. М.: Вече: АСТ, 2003. 511 с. EDN: QOCFON.
5. **Овсянникова Ю. Н., Осаченко Ю. С., Эннс И. А.** Игра как практика образования: феноменолого-герменевтический аспект // Вестник Томского государственного университета. 2022. № 485. С. 187—192. <https://doi.org/10.17223/15617793/485/20> EDN: FNJWZM.
6. **Поппер К.-Р.** Объективное знание: эволюционный подход. 4-е изд. М.: Ленанд, 2022. 384 с.
7. **Финк Е.** Основные феномены человеческого бытия // Проблемы человека в западной философии: переводы / сост. и послесл. П. С. Гуревича; общ. ред. Ю. Н. Попова. М.: Прогресс, 1988. С. 357—403.
8. **Халперн Д.** Психология критического мышления / пер. с англ.: Н. Мальгина, С. Рысев, Л. Царук. СПб.: Питер, 2000. 503 с. (Мастера психологии).
9. **Хейзинга Й.** Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / сост., предисл. и пер. [с нидерл.]: Д. В. Сильвестров. Изд. 6-е, испр. М.: Иллюминатор, 2023. 528 с.
10. **Хитрук Е. Б.** Новые игровые решения в образовании: геймификация как технология формирования критического мышления // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2022. № 65. С. 171—177. <https://doi.org/10.17223/1998863X/65/16> EDN: JWBXSM.
11. **Чатфилд Т.** Критическое мышление: Анализуй, сомневайся, формируй свое мнение / пер. с англ. Н. Колпаковой. М.: Альпина Паблишер, 2022. 328 с.
12. **Чижик П. И., Наумов А. В.** Творчество как необходимое условие успешной управленческой деятельности офицера МЧС России // Экономические и социально-гуманитарные исследования. 2022. № 4 (36). С. 157—164. <https://doi.org/10.24151/2409-1073-2022-4-157-164> EDN: YWNXIC.

References

1. Dewey J. *How We Think*. Lexington: D. C. Heath & Co, 1910. 237 p.
2. Kazanova N. V. *Philosophy of the Game: Theories and Practices*. Volgograd: VSTU Publ., 2021. 80 p. (In Russian). EDN: QСJNXS.
3. Klischevich N. [S.] “Life Is a Game: Reflection about Turning an Observer into a Player”. *Nauchnyye trudy Respublikanskogo instituta vyshey shkoly. Filosofsko-gumanitarnyye nauki* 18 (2019): 414—421. (In Russian). EDN: OOGIHH.
4. Kononenko B. I. *Large Explanatory Dictionary of Cultural Studies*. Moscow: Veche: AST, 2003. 511 p. (In Russian). EDN: QOCFON.
5. Ovsyannikova Yu. N., Osachenko Yu. S., Enns I. A. “Game as an Educational Practice: a Phenomenological and Hermeneutic Aspect”. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta = Tomsk State University Journal* 485 (2022): 187—192. (In Russian). <https://doi.org/10.17223/15617793/485/20> EDN: FNJWZM.
6. Popper K. R. *Objective Knowledge: An Evolutionary Approach*. Rev. ed. Oxford: Oxford Univ. Press, 1972. 390 p.
7. Fink E. *Grundphänomene des menschlichen Daseins*. Hrsg. von Egon Schütz und Franz-Anton Schwarz. Freiburg / München: Verlag Karl Alber, 1979. 455 S. (In German).
8. Halpern D. F. *Thought and Knowledge: An Introduction to Critical Thinking*. 3rd ed. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1996. 430 p.
9. Huizinga J. *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der Cultuur*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2008. 232 blz. (In Dutch).

10. Khitruk E. B. “New Game Solutions in Education: Gamification as a Technology for the Formation of Critical Thinking”. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Filosofiya. Sotsiologiya. Politologiya = Tomsk State University Journal of Philosophy, Sociology and Political Science* 65 (2022): 171–177. (In Russian). <https://doi.org/10.17223/1998863X/65/16> EDN: JWBXSM.
11. Chatfield T. *Critical Thinking: Your Guide to Effective Argument, Successful Analysis & Independent Study*. Thousand Oaks: SAGE Publ., 2017. 328 p.
12. Chizhik P. I., Naumov A. V. “Creativity as the Most Important Spiritual Quality of a Modern Officer of EMERCOM of Russia”. *Ekonomicheskie i sotsial'no-gumanitarnye issledovaniya = Economic and Social Research* 4 (36) (2022): 157–164. (In Russian). <https://doi.org/10.24151/2409-1073-2022-4-157-164> EDN: YWNXIC.

Сведения об авторах

Удалова Лариса Викторовна — кандидат философских наук, доцент кафедры психологии, истории и философии, Тверской государственный технический университет (Россия, 170026, г. Тверь, наб. А. Никитина, 22).

Забелина Татьяна Анатольевна — старший преподаватель кафедры административной деятельности, Тверской филиал Московского университета МВД России имени В. Я. Кикотя (Россия, 170040, г. Тверь, Кривичская ул., 12).

Information about the authors

Larisa V. Udalova — Cand. Sci. (Philos.), Associate Professor at the Department of Psychology, History and Philosophy, Tver State Technical University (Russia, 170026, Tver, Afanasy Nikitin Embankment, 22).

Tatyana A. Zabelina — Senior Teacher at the Department of Administrative Activities, Tver branch of Moscow University of the Ministry of Internal Affairs of Russia named after V. Ya. Kikot' (Russia, 170040, Tver, Krivichskaya str., 12).

Статья поступила в редакцию 17.11.2023.

The article was submitted 17.11.2023.