

6. Максименко С.Д. Генезис существования личности.- К., 2006.
7. Моргун В.Ф. Концепція багатовимірного розвитку особистості та її застосування // Філософська і соціологічна думка, 1992. - №2.
8. Москалець В.П. Психологія релігії: Посібник.- К., 2004.
9. Психологія. З викладом основ психології релігії / За ред. о. Ю. Макселона.- Львів, 1998.
10. Рибалка В.В. Моністична концепція багатовимірного розвитку особистості Психолог, 2003. - №20.
11. Савчин М.В., Василенко Л.П. Вікова психологія: Навч. посібник -К.. 2005.
12. Фромм Е. Психоанализ и религия // Сумерки богов. - М., 1989.
13. Хоронжий А.Г. Соціологія релігії: Курс лекцій. - Львів, 2005.

Л.І. КОТИК, О.В. СУШКО

НОВІ НАПРЯМКИ РОЗВИТКУ СФЕРИ ДОЗВІЛЛЯ НАСЕЛЕННЯ М. ЛЬВОВА: СУСПІЛЬНО-ГЕОГРАФІЧНІ АСПЕКТИ

Розглянуто тенденції розвитку нових видів дозвілля м. Львова на прикладі забави “AutoQuest”. Проаналізовано динаміку розвитку забави та її видове різноманіття й територіальне поширення. Складено соціологічний портрет учасника забави, обґрунтовано мотиваційні моменти залучення до гри, виокремлено сильні та слабкі сторони дійства.

Рассмотрено тенденции развития новых видов отдыха г. Львова на примере игры “AutoQuest”. Проанализировано динамику развития игры, ее видовое разнообразие и территориальное распространение. Составлен социологический портрет участника забавы, аргументированы мотивационные моменты прихода в игру, выделено сильные и слабые стороны действия.

Statue and tendencies of the play “AutoQuest” of the Lviv city have been regarded.

Серед багатоманіття сфер господарювання, які активно розвиваються на даний момент на території м. Львова на особливу увагу заслуговує сфера дозвілля. На сьогодні вона перебуває в стадії формування й характеризується процесами видової диверсифікації пропонованих послуг, спеціалізації та цільової орієнтації вже існуючих послуг. Все це відбувається на фоні активізації “ігрової діяльності” населення м. Львова, як одного із різновидів – разом з “сьогодільністю” та “службовою діяльністю” – загальної діяльності людини, за П. Смирновим* [2, с. 201–202].

Зараз в сегменті ігрової діяльності населення м. Львова можна виділити сферу пасивного часопроведення: комп’ютерні локальні, мережеві, on-line ігри; форуми, чати; віртуальні та реальні казино; ігрові автомати, та сферу активного часопроведення: paintball (метання кульками з фарби), strike ball (імітація війни), carting (гонки на машинах), sky surfing (парашутний спорт), вейк-бордінг (плавання на дошці за катером, який створює велику хвилю), паркур (біг з перешкодами), лазерні стрільби тощо. Одним із таких різновидів активного ігрового відпочинку, який розвивається на теренах м. Львова є квест (від англ. quest – пошук).

Вперше на території України даний вид ігрової діяльності з’явився в 2002 р. у формі автоквесту (пошук та виконання завдань з використанням пересувного засобу – автомобіля). На територію нашої держави ця забава прийшла з Білорусі, хоча до того аналогічні види дозвілля вже організовувалися в Німеччині (Берлін), Швеції (Стокгольм), Росії (Москва, Санкт-Петербург, Новосибірськ) тощо.

Автоквест – це командна гра, яка не потребує від осіб, які приймають в ній участь спеціальної підготовки, чи то фізичної, чи інтелектуальної. У ній можуть приймати участь всі бажаючі, яким близьке відчуття азарту та перемоги. Для того, щоб взяти участь у забаві необхідно: а) створити свою команду: один автомобіль з екіпажем 2–5 осіб, включаючи драйвера (від англ. drive – водити,

* “Егодільність” – забезпечує існування, потреби та приносить певну вигоду діячу. “Службова діяльність” – полягає в забезпеченні діячем потреб сторонніх осіб, сил тощо. “Ігрова діяльність” – виконується діячем з метою самого процесу.

керувати); б) ознайомитися з правилами та умовами участі в забаві; в) зареєструватися на Internet-форумі організаторів гри; г) виконувати зазначені організаторами вказівки: забезпечити себе добротним ліхтарем і запасними батарейками, мобільним телефоном, кишеньковими коштами, теплим одягом і міцним взуттям, картами міста та області, цифровим фотоапаратом та обов'язковими предметами наявність яких передбачено умовами участі в грі.

Таблиця 1.

Назва гри	Складність гри	Вартість участі в грі, грн.	Тривалість гри, год	Вимоги до команди	Територія проходження гри	Інформаційне забезпечення гри
AQ ЮГ (Зелена)	Найпростіша	100	2-4	1 автомобіль, екіпаж: 2-5 осіб, наявність необхідних речей передбачених умовами гри	Львів	GPS, карта Львова та Львівської області
AQ (Жовта)	Середня складність	150	4-7	1 автомобіль, екіпаж: 2-5 осіб; наявність необхідних речей передбачених умовами гри	Львів, Львівська агломерація, Львівська область	ПК, GPRS, GPS, карти Львова та Львівської області, наукова, література, словники
5th Element (Червона)	Найскладніша	450-550	8-12	Координаційний центр: до 10 координаторів; екіпаж: максимум 14 осіб у двох автомобілях, наявність необхідних речей передбачених умовами гри	Львів, Львівська агломерація, Львівська область	ПК, GPRS, GPS, карти Львова та Львівської області, наукова, література, словники
Glamour Quest	Найпростіша	За домовленістю	4	1 автомобіль, екіпаж: 2-5 осіб, наявність необхідних речей передбачених умовами гри	м. Київ, Київська агломерація	GPS, карти Києва та Київської області
AutoQuest Corporate	За домовленістю	За домовленістю	За домовленістю	За домовленістю	Будь-яке місто України чи іншої держави світу, як то Польщі, Туреччини, Німеччини, Росії тощо.	ПК, GPRS, GPS, карти території проходження гри
AutoQuest Force (Чорна)	Складна	600	8-10	Учасники – команди, які мають звання Quest Force при наявності в складі команди міні з гравців з однойменним титулом	Київ, Київська агломерація, Київська область	ПК, GPRS, GPS, карти Києва та Київської області, наукова література, словники
AutoQuest КГБ	Складна	600	8-10	1 автомобіль, екіпаж: 2-5 осіб, КЦ – від 2 осіб	Київ, Київська агломерація, Київська область	ПК, GPRS, GPS, карти Києва та Київської області, наукова література, словники
AutoQuest TV	Середня	За домов-	За домовле-	3 екіпажі по 5 гравців з автомобілем, штаб	Великі міста України	За домовленістю

		ле- ністю	ністю			
AutoQuest K-Flash- Drive	Найпрості- ша	100-150	1-3	1 автомобіль, екіпаж: 2-5 осіб	Київ	ПК, GPRS, GPS, карти території проходження гри

Кожна гра має свою тематику, тобто прив'язку до історичної події, кінофільму, серіалу, книжки, свята та ін. За своєю суттю – автоквест – це перегони, протягом яких команди виконують задану організаторами послідовність дій (виконання локальних завдань із мінімальними часовими затратами). В підсумку перемагає та команда, яка виконає завдання і досягне кінцевого пункту перегонів затративши найменшу кількість часу.

На сьогодні в Україні, загалом, та на території м. Львова, зокрема, проводяться такі види ігор: AutoQuest Glamur, AQ Юг, AQ, AQ КГБ, AQ 5th Element, Quest Force, AQ Corporate, AQ TV, Internet-квест детальніша інформація про які подана в табл. 1.

На теренах м. Львова найбільшою популярністю користується жовта гра. Час її проведення припадає на осінньо-весняний період, а всього за два роки існування забави було проведено 44 гри різного ступеня складності. Середня кількість команд, яка за цей час прийняла участь в забаві становить 40 команд. Якщо врахувати, що середня кількість учасників в команді 4 особи, то середньоарифметично в забаві одночасно приймає участь 160 осіб.

Дані динаміки засвідчують, що максимум кількості команд, які приймають участь в забаві припадає на осінній та весняний період, натомість в зимовий та літній час забава стає менш популярною на противагу іншим сферам дозвілля, як то активний відпочинок на природі в літній період чи віртуальне часопроведення зимою (Рис. 1). Причинами цього є складні кліматичні умови та невідповідність стану автотранспорту зимовим умовам з одної сторони та період відпусток мобільного населення міста, який припадає на літо з другої сторони.

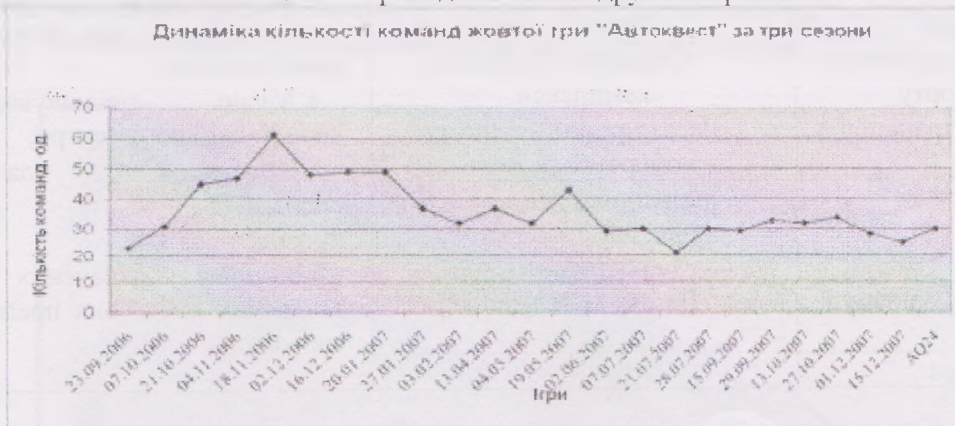


Рис. 1. Забава "AutoQuest" (жовта гра), м. Львів.

Відносна стабільність як часу проведення так і кількості команд, які приймають участь в жовтій грі обумовлюється тим що вона охоплює осіб, які справді зацікавлені в забаві. Натомість зелена гра, як найпростіша, орієнтується на новачків і характеризується значним розкидом значень кількості команд, що приймають в ній участь. Так, як видно з рис. 2., амплітуда кількості команд, які приймали участь в забаві сезону 2007/2008 р. сягає 20 одиниць: 02.11.2007 р. в грі задіяна максимальна кількість команд – 35 одиниць, 16.11.2007 р. – мінімальна, всього 15 одиниць.

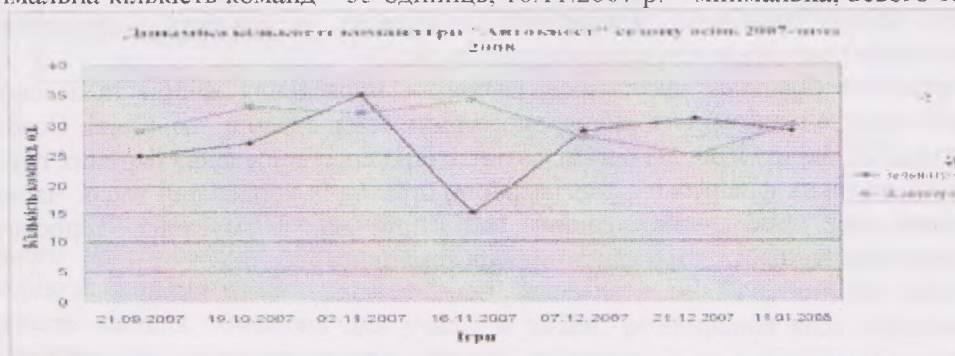


Рис. 2. Забава "AutoQuest" (сезон 2007/2008), м. Львів.

За своєю суттю, забава “AutoQuest” орієнтована на середньовікову кагорту населення, а загальний соціологічний портрет учасника забави можна змалювати як: мужчина; вік 20–35 рр; неповна вища або вища освіта; працевлаштований: переважають сфери розумової діяльності; середній або вище середнього рівень матеріального забезпечення. В той же час можна припустити, що з часом вікові рамки учасників забави розширяться, оскільки, в силу дії “синдрому міста”, зростає процент людей, які задіяні в розумово виснажливих, емоційно нестабільних з елементами відповідальності прийняття рішень сферах діяльності. Відповідно зростатиме критична маса населення об’єднана прагненням отримати емоційне розвантаження в час дозвілля і власне тут, як альтернатива ігровому бізнесу, алко- та наркозалежності може стати активне часопроведення, зокрема “AutoQuest”.

В ході свого проходження забава “AutoQuest” орієнтується на усестороннє використання закладів соціальної інфраструктури. Короткий перелік видового найменування даних закладів, а також шляхів їх використання під час забави представлений в табл. 2.

Таблиця 2.

Використання об’єктів соціальної інфраструктури в ході проведення забави “AutoQuest”

Тип інфраструктури	Вид об’єкту	Вид залучення
Культурна	Кінотеатри, театри комп’ютерні інтернет-клуби	<ul style="list-style-type: none"> • Фотографування на фоні даного об’єкта; • Місце розташування контрольної точки; • Використання назви даного об’єкта при розгадуванні завдань; • Місце розташування координаційного центру; • Залучення даних елементів під час проходження гри; • Купівля зазначених у завданнях побутових предметів тощо.
Освітня	Школи, ВУЗи, Центри дитячої і молодіжної творчості	
Медична	Лікарні, аптеки	
Інфраструктура фізичної культури і спорту	Стадіони, спортивні комплекси	
Інфраструктура транспорту і зв’язку	Пасажирський транспорт, мобільний зв’язок	
Торгівельна	Магазини, супермаркети, ринки, кафетерії, бари, ресторани	
Інфраструктура туризму і рекреації	Готелі, мотелі, табори	
Релігійна	Церкви, костели	

Як видно більшість закладів соціальної інфраструктури виконують роль об’єктів локалізації ключових завдань проходження гри або виступають у ролі носіїв інформації для розв’язання завдань забави. В той же час таке їх залучення до проходження гри сприяє популяризації серед учасників забави інформації про ці об’єкти, а також розширює їх географічний кругозір. Крім того залучення об’єктів соціальної інфраструктури в дійства аналогічного зразка може слугувати для них додатковими фінансовими надходженнями розмір яких визначатиметься ступенем використання об’єкта (мінімальний при фотографуванні на фоні об’єкта, максимальний при залученні його площі і приміщень для виконання завдань).

Територіально забава “AutoQuest” приурочена до великих за кількістю населення міст України. Загальна географія поширення гри представлена на рис. 3.

Як видно з рис. 3. в більшості міст переважаючим є проведення жовтої та зеленої гри, натомість як найбільше видове різноманіття забави спостерігається в столиці – м. Києві. Особливою популярністю користуються закриті ігри, які організуються під спецзамовлення окремих груп осіб, як то працівників банку, великих фінансових, торговельних, страхових корпорацій тощо. Часто дану забаву використовують як прикладний тренінг націлений на формування корпоративної взаємодопомоги, “духу конкуренції” та отримання навиків командної роботи.

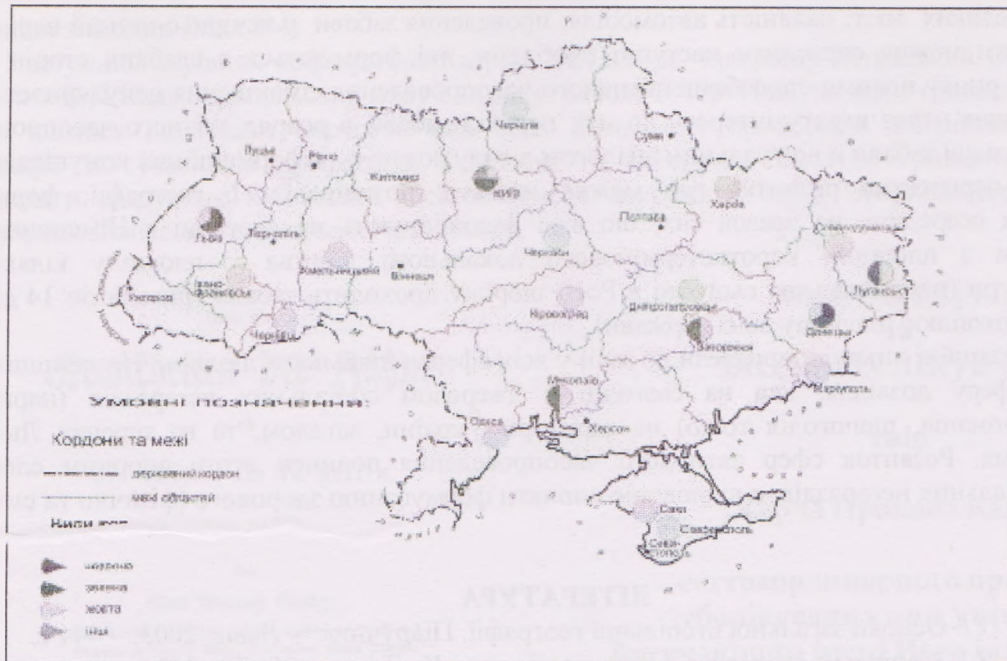


Рис. 3. Географія забави “AutoQuest”.

Щодо локального охоплення території під час проведення гри, то воно є різноманітним й визначається двома параметрами: орієнтовним часом проведення гри та її тематикою. Для прикладу на рис. 4. наведена схема проходження забави на території м. Львова.

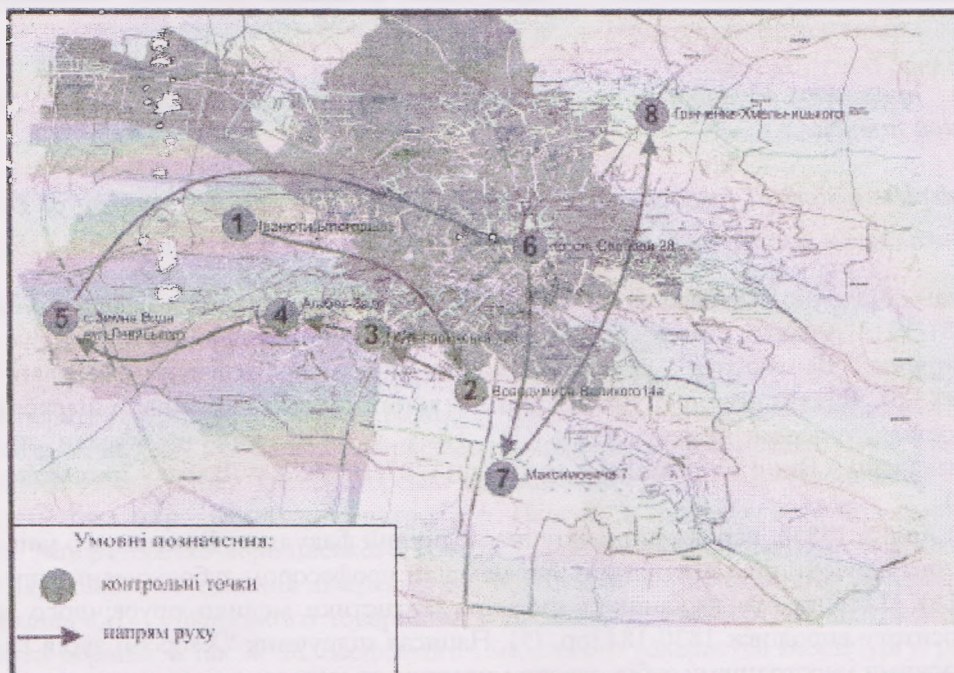


Рис. 4. Схема забави “AutoQuest”, м. Львів.

На сьогодні можна виокремити такі сильні сторони даного виду ігрової діяльності: спосіб активного часопроведення дозвілля; пізнавальна функція, зокрема розширення відомостей про територію на якій проживаєш; незначні матеріальні затрати для організації забави на фоні інших ігор; відсутність вікових обмежень для участі в забаві; розширення кола спілкування та формування навиків командної співпраці на фоні здорової конкуренції.

Серед слабких сторін забави можна зазначити: орієнтація на мобільну частину суспільства; направленість на прошарок осіб з середнім та вище середнього рівнем матеріального забезпечення;

прив'язка до великих міст; наявність автомобіля; проведення забави у вечірньо-нічний період доби. У зв'язку з цим можна окреслити наступні проблеми, які формуються з слабких сторін забави: витіснення її з ринку новими способами активного часопроведення; зменшення популярності забави серед її учасників через втрату інтересу до неї; перехід забави в розряд елітного часопроведення, витіснення реальної забави її віртуальним аналогом в силу розвитку інформаційних комунікацій.

Серед перспектив розвитку гри можна назвати: розширення її географії; формування територіальних осередків, на зразок тих, що вже функціонують на сьогодні в Німеччині, Росії; перехід забави з площини короткотермінового локального дійства у площину кількадечної міждержавної гри (наприклад, на сьогодні в Росії щороку проходить забава тривалістю 14 днів, яка територіально охоплює площину всієї держави).

Глобалізаційні виклики призвели до змін у всіх сферах діяльності людини. Не залишили вони осторонь й сферу дозвілля, яка на сьогодні є джерелом соціальних негараздів (наркоманія, алкоголізм, ігроманія, шопоголія тощо) на території України, загалом, та на теренах Львівської області, зокрема. Розвиток сфер активного часопроведення повинен стати опорним елементом подолання соціальних негараздів, а відповідно сприяти формуванню здорового (фізично та емоційно) суспільства.

ЛІТЕРАТУРА

1. *Шаблій О.І.* Основи загальної суспільної географії. Підручник. – Львів, 2003. – 444 с.
2. *Шевчук Л.Т.* Соціальна географія: Навч. посібник. – К.: Знання, 2007. – 349 с.
3. www.autoquest.com.ua.

С.Й. КУХТА, Ю.В. ТУРЧИН ПЕРШИЙ ПРОФЕСОР ОДОНТОЛОГІЇ У ЛЬВОВІ

У статті наводяться факти з історії становлення і розвитку Львівської стоматологічної школи.

В статье приводятся факты с истории становления и развития Львовской стоматологической школы.

The article depicts historical facts connected with the foundation and development of Lviv dental school.

Перший декан остаточно відновленого у 1894р. медичного факультету університету професор Генріх Кадий (1851-1912) у своїй статті з історії львівської вищої медичної освіти вказує на факт включення дисципліни "Дентистика" як обов'язкового предмету навчального плану 1828р. підготовки лікарів (3,6). Викладання цієї дисципліни в Австрії дозволялось лише університетським докторам з науковим ступенем з дентистики (1). Тому у 1830 році на посади професорів зуболікування призначено у Відні Георга Едлі Карабеллі (1787-1842), а у Львові – його колегу Карла Прокопа Калігу (7).

Прокіп Карл Каліга 1785р. народження закінчив медичний факультет Віденського університету у 1829р. і після захисту дисертації з дентистики призначений професором зуболікування при кафедрі фармакології (2,4). К.П.Каліга був керівником кафедри дентистики медико-хірургічного інституту Львівського університету впродовж 1830-1842рр. (5). Написав підручник "Хвороби зубів і засоби їх лікування" з 20 власними ілюстраціями зубів, щелеп і протезів та посвятою своєму вчителю ректору Віденського університету професору Йоганну Непомуку фон Райманну (9).

Праця Г.Кадия стала нам відомою з 2001р. (10). Тоді ж у списках професорів медицини Львівського університету першої половини XIX ст. ми відшукали прізвище професора дентистики К.П.Каліги.

Лише недавно підручник К.П.Каліги відшукали працівники Львівської наукової бібліотеки імені Василя Стефаника, з якого викотовлено декілька ксерокопій для кафедри і деканату (8). Нижче наводимо копію титульної сторінки та її український аналог (Мал.1). Ми приступили до перекладу цього посібника львівського професора дентіатрії К.П.Каліги, який на сьогодні є найдавнішим вітчизняним підручником зуболікування, що зберігся і дійшов до сучасників. Подаємо переклад