

**ДЕРЖАВНА СЛУЖБА УКРАЇНИ
З НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЙ**

**Львівський державний університет
безпеки життєдіяльності**

КУЛЬТУРА ЯК ФЕНОМЕН ЛЮДСЬКОГО ДУХУ

(БАГАТОГРАННІСТЬ І НАУКОВЕ ОСМИСЛЕННЯ)

**ДО 70-РІЧЧЯ ЛЬВІВСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО
УНІВЕРСИТЕТУ БЕЗПЕКИ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ**

**Збірник тез доповідей
IV Міжнародної наукової конференції курсантів і студентів**

16 – 17 листопада 2017 року

Львів – 2017

Збірник тез доповідей IV Міжнародної наукової конференції курсантів і студентів «Культура як феномен людського духу (багатогранність і наукове осмислення)». До 70-річчя Львівського державного університету безпеки життєдіяльності, 16-17 листопада 2017 року. – Львів: ЛДУ БЖД, 2017. – 432 с.

РЕДКОЛЕГІЯ:

КУЗИК Андрій Данилович, доктор сільськогосподарських наук, професор
ЛАБАЧ Марта Миколаївна, кандидат філологічних наук, доцент
ВЕРБИЦЬКА Лідія Олегівна, кандидат філологічних наук, доцент
МАКОВИЧ Христина Ярківна, кандидат філологічних наук
ХЛИПАВКА Галина Григорівна
ОЛЕКСІЄНКО Наталія Олегівна

Збірник укладено за тезами доповідей IV Міжнародної наукової конференції курсантів і студентів «Культура як феномен людського духу (багатогранність і наукове осмислення)». До 70-річчя Львівського державного університету безпеки життєдіяльності, 16-17 листопада 2017 року.

Матеріали друкуються українською та російською мовами.

Збірник містить матеріали таких тематичних секцій:

- Секція 1* Соціокультурний вимір науки;
- Секція 2* Українська культурно-національна складова світової цивілізації;
- Секція 3* Культурологічна складова в навчально-виховному процесі вищої школи (до 70-річчя ЛДУ БЖД);
- Секція 4* Релігія як сфера культури;
- Секція 5* Феномени мови: культурологічний та філологічний аспект;
- Секція 6* Соціально-психологічні чинники культуротворення;
- Секція 7* Етичне й естетичне в культурі;
- Секція 8* Інформаційні технології як новітня форма існування культури.

За точність наведених фактів, самостійність наукового аналізу та нормативність стилістики викладу, а також за використання відомостей, що не рекомендовані до відкритої публікації відповідальність несуть автори опублікованих матеріалів.

Література:

4. Вайдахер Ф. Загальна музеологія. Посібник / Ф. Вайдахер. – Львів, 2005. – 628 с.
5. Петрова І.В. Дозвілля в зарубіжних країнах : підручник / І.В. Петрова. – К. : Кондор, 2005. – 408 с.
6. Прищепя О. П. Основи музеєзнавства : навч.-метод. посібн. / Олена Прищепя. – Рівне : Б. в., 2006. – 104 с.
7. Національний музей народної архітектури та побуту України «Пирогово» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://pirogovo.org.ua/calendar.html>.

УДК 614.8.013

ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК СУЧАСНИЙ МЕТОД ФОРМУВАННЯ КУЛЬТУРИ БЕЗПЕКИ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ

Бородін І.В., Слободяник Н.С.

*Наук. керівник – О.В. Станіславчук, канд. техн. наук, доц.,
доц. кафедри промислової безпеки та охорони праці
Львівський державний університет безпеки життєдіяльності*

У гарантуванні безпеки життя та діяльності людини головне значення мають усвідомлена потреба людини, групи людей та суспільства загалом у дотриманні правил і норм безпечної поведінки, а також рівень обізнаності в галузі безпеки життєдіяльності.

У сучасному світі культура безпеки життєдіяльності формується не тільки освітніми методами, але й під постійним впливом засобів масової комунікації. Сьогодні ЗМІ визначають життєву позицію людини, формують її поведінку в різних ситуаціях, впливають на формування духовних цінностей та ідеалів, визначають ракурс світосприйняття та емоційний стан.

Для задоволення великої кількості потреб людини у всіх життєвих ситуаціях та видах людських знань (робота, навчання, побут, розваги), в Інтернеті повинні постійно удосконалюватися мережеві сервіси, розвиватися мультимедійність та інтерактивність. А вже сьогодні зафіксовано тенденцію до зниження відвідуваності інтернет-ресурсів, зорієнтованих на текстові розваги, та зростання попиту на інтерактивні ігри. Особливо популярними є розважальні комп'ютерні ігри, які мають постійне з'єднання з Інтернет-мережею, що дає змогу геймерам постійно взаємодіяти між собою в віртуальному комп'ютерному середовищі, спільно створювати сюжет або дотримуватися уже заданого. Про популярність онлайн-рольових ігор (ОРІ) в Україні свідчить така статистика. В Україні ОРІ популярніші серед чоловіків, частка жінок-геймерів становить приблизно 3%. Щодо вікової категорії цієї аудиторії, то відсоток повнолітніх – 78,3%, а найчисленніша вікова категорія гравців –

від 19 до 21 року. Незначну частку становить вікова категорія понад 30 років (6,6%), хоча у Великій Британії і США – це основний контингент ОРІ.

Значна частка онлайн-ігрових гравців надає перевагу іграм зі складними завданнями та дефіцитом часу на їх вирішення, і лише 7,5 % українських геймерів грають на простому рівні складності. При чому, більша половина гравців стає в іграх на бік добра, а третина займає нейтральну позицію. Вибір основної операційної системи майже не відрізняється від світової картини – більшість вітчизняних геймерів користується Windows. І якщо за кордоном комп'ютери сприймають як робочий інструмент, а для ігор зазвичай застосовують приставки, то в Україні саме комп'ютери застосовують для ігор, а звичайні мишку та клавіатуру використовують як контролер.

Більшість вітчизняних гравців серед різних жанрів ігор надає перевагу стратегії та рольовій грі, де треба використовувати інтелект для побудови тактики чи виконання ролі героя. Найменший відсоток гравців надає перевагу іграм з гарною музикою та графічним оформленням. Посередині перебувають ті, для кого важливим є сам ігровий процес та сюжет. Стиль гри українських геймерів характерний тим, що мету обов'язково пройти гру до кінця ставить собі лише кожен десятий, а тих, хто намагається дійти фіналу, при цьому досліджуючи всі можливі варіанти розвитку гри, є значно більше. Значною перешкодою для вітчизняних гравців є низький рівень знань іноземних мов, тільки приблизно 18% слухають і читають мовою оригіналу, зазвичай англійською.

Враховуючи, що кількість прихильників ОРІ постійно зростає, варто було б узяти це на озброєння з метою застосування ОРІ для набуття та поглиблення знань та виховання культури безпеки життєдіяльності серед різних верств населення. Унікальність сучасних ігор полягає в тому, що в них можна створити конкретних персонажів (пересічну людину, рятувальника, парамедика, керівника рятувального підрозділу, гірськолижника, туриста, працівника підприємства тощо). Сюжет навчальної гри має бути побудований на різноманітних реальних або змодельованих надзвичайних ситуаціях, а участь у них має надати гравцеві досвіду та кар'єрного зростання, за потреби гравець має мати змогу долучитися до інших з метою рятування потерпілих, евакуації з місця події, надання домедичної допомоги тощо.

Головною метою такої гри має бути:

- для населення – підвищення рівня знань з правил виживання людини у надзвичайних ситуаціях природного, техногенного, соціального характеру, вміння рятуватися самому та надавати допомогу іншим, набуття усвідомлення безпечності або небезпечності своїх дій і загалом підвищення культури безпеки життєдіяльності;
- для працівників підрозділів ДСНС – закріплення набутих теоретичних знань та практичних навичок з проведення рятувальних операцій під час надзвичайних ситуацій природного та техногенного походження.

| | |
|--|-----|
| Марченко А.В. ЕВОЛЮЦІЯ ІДЕЙ ОЗЕЛЕНЕННЯ МІСТОБУДІВНИХ ПРОСТОРІВ | 366 |
| Олійник В.О. ВИДАТНІ ЖІНКИ-ХІМІКИ..... | 369 |
| Панасюк М.В. ГЕНДЕРНИЙ СТЕРЕОТИП: БЛАКИТНИЙ ТА РОЖЕВИЙ КОЛЬОРИ..... | 372 |
| Сеничак М. С. ВОЛИНСЬКА ТРАГЕДІЯ В СУЧАСНОМУ КІНЕМАТОГРАФІ..... | 375 |
| Сівакова Є.О. КОРЕЙСЬКА КУЛЬТУРА В УКРАЇНСЬКОМУ ВИМІРІ..... | 378 |
| Стадник З.В. ІСТОРИКО-КУЛЬТУРНИЙ РОЗВИТОК ХРАМУ ПЕТРА Й ПАВЛА У ЛЬВОВІ..... | 381 |
| Федотова Л.О. ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ АСФАЛЬТНОГО ПОКРИТТЯ: МИНУЛЕ Й СУЧАСНІСТЬ | 383 |
| Ткаченко Р.О. НОВІ АРХІТЕКТУРНІ ФОРМИ В ЦЕНТРАЛЬНІЙ ЧАСТИНІ ЛЬВОВА (1940 –1970-ТІ РР.)..... | 386 |
| Химишинець Г.В. ГРОМАДСЬКИЙ ЦЕНТР МІСТА ХУСТ: ФУНКЦІЯ ТА ПРОСТІР У ПРОЦЕСІ РЕКОНСТРУКЦІЇ | 388 |
| Шимків Я.В. ЯВИЩЕ ДИГЛОСІЇ В УКРАЇНСЬКІЙ ТРАДИЦІЇ..... | 389 |
| Штанкова К.С. СТАРЕ І НОВЕ В АРХІТЕКТУРНОМУ ОБРАЗІ МІСТА ХМЕЛЬНИЦЬКОГО (1940–1970-І РР.)..... | 392 |
| Юрейко Р.Ю. АРХІТЕКТУРНО-МІСТОБУДІВНА СПАДЩИНА КАМ'ЯНЦЯ-ПОДІЛЬСЬКОГО ЯК ТУРИСТИЧНИЙ РЕСУРС МІСТА..... | 393 |

Секція 8

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК НОВІТНЯ ФОРМА ІСНУВАННЯ КУЛЬТУРИ

| | |
|--|-----|
| Борисенко Ю.С. КУЛЬТУРНО-ОСВІТНЯ ДІЯЛЬНІСТЬ СКАНСЕНІВ УКРАЇНИ ЯК СКЛАДОВА МУЗЕЙНОЇ КОМУНІКАЦІЇ | 396 |
| Бородін І.В., Слободяник Н.С. ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК СУЧАСНИЙ МЕТОД ФОРМУВАННЯ КУЛЬТУРИ БЕЗПЕКИ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ | 398 |