

DOI: <https://doi.org/10.32347/2077-3455.2021.61.367-380>

УДК 727.055

Руденок Марія Валеріївна,

кафедра дизайну середовища

Київська академія декоративно-прикладного мистецтва

і дизайну імені Михайла Бойчука

massany1998@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-1281-7221>

Малік Тетяна В'ячеславівна

кандидат архітектури, професор,

завідувач кафедри дизайну середовища

Київська академія декоративно-прикладного мистецтва

і дизайну імені Михайла Бойчука

3t@ukr.net

<https://orcid.org/0000-0001-7986-3957>

ОСНОВНІ ВИМОГИ ДО СТВОРЕННЯ НОВОГО ТИПУ БУДІВЛІ – КІБЕРХАБУ, ЩО Є РЕЗУЛЬТАТОМ РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ

Анотація: стаття присвячена актуальній проблемі комп'ютерної залежності. Автор прагне донести консервативній частині суспільства (як правило такі люди не розуміють, що таке кіберспорт, та не дають можливості дітям і не тільки розвивати навички в цій сфері) те, що світ навколо швидко змінюється, змінюється не тільки побут і навколишнє середовище, а й люди та їхні уподобання. Вони відкривають для себе глибини кіберсвіту, зокрема захопливий світ комп'ютерних ігор. Часто ці захоплення іграми із хобі, перетворюються на роботу і стають способом заробляння грошей. Комп'ютерні технології розвиваються стрімко. Майже щодня з'являються нові віртуальні ігри, якими захоплюється пів світу.

У статті йдеться про поняття кіберспорт, розповідається про позитивні та негативні сторони комп'ютерних ігор. Автор статті переконаний, що в Україні потрібно створювати платформи кіберосвіти та поглиблювати знання у сфері ІТ.

У більшості країн світу кіберспорт посідає не останнє місце в житті суспільства, а українці продовжують грати в «танчики» (неофіційна назва гри) та просто марнують час. Автор вважає, що однією з причин цієї проблеми є відсутність спеціалізованих навчальних організацій, закладів, ігрових майданчиків та ігрових арен для покращення та демонстрації своїх навичок у новому виді спорту – кіберспорту.

У якості дослідного завдання автором була визначена спроба оцінити актуальність створення кіберхабу, який буде мати не розважальне значення, а навчальне. Необхідно не тільки скласти перелік необхідних зон такого приміщення, а й створити цілу систему, яка включатиме в себе створення багатофункціональних локацій за допомогою пересувних модулів. Хаб повинен мати кіберспортивні академії та арени для проведення турнірів, навчальні класи, конференційні та виставкові зали, шоуруми і т.п. За допомогою «розумного будинку» необхідно забезпечити кіберхаб внутрішнім кліматом та системою охорони від кібератак.

У статті розкрито поняття та принципи кібердизайну, основним завданням якого при розробці хабу є створення інтер'єру, який передасть атмосферу минулого, сьогодення і майбутнього, атмосферу відеоігор і розваг. Важливо зробити його не постапокаліптичним, а об'єднати з природою, з'єднати екодизайн з футуристичним, тобто розробити новий тип приміщення для кіберкультури.

Ключові слова: кіберспорт; кіберспортсмен; технології; комп'ютер; ігри; геймер; кіберхаб; інтер'єр; кібердизайн.

Постановка проблеми. Щодня з'являються нові великі та маленькі відкриття, пов'язані ІТ-технологіями. Це призводять до корінних змін не тільки у пізнавальній та освітньої сфері, а й у виробничих та промислових галузях.

Комп'ютерно-інформаційні технології дають можливість сучасній людині вчитись, розвиватись, знайомитись, спілкуватись, вирішувати проблеми як психологічні, так і фізичні. Завдяки комп'ютеру люди можуть моделювати складні фізичні, біологічні, метеорологічні та інші процеси і розв'язувати практичні завдання. Наприклад, для моделювання ядерних реакцій, кліматичних змін або для розв'язання таких задач, де немає чітко визначеного алгоритму. Це можуть бути ігрові завдання, машинний переклад тексту, експертні системи тощо.

Важливо пам'ятати, що технології дають не тільки можливість для розвитку здібностей, але й несуть у собі загрози для всього суспільства, а саме: інтернет-залежність, кібербулінг, кіберсталкінг та найстрашніше – війна машин.

Найбільшій популярності комп'ютери набули завдяки іграм, і ця популярність зростає щодня, адже і діти, і дорослі витрачають на це все більше часу, що змушує замислитися над необхідністю використовувати захоплення іграми (ігроманію) з користю, наприклад, для навчання.

Аналітики зазначають: на 2020 рік понад 3,1 мільярда людей по всій планеті вважають найкращими розвагами відеоігри. У перерахунку на загальну

кількість населення геймери склали 38,7%. 1,5 мільярда людей обирають комп'ютерні ігри, приблизно стільки ж є прихильниками мобільних девайсів і консолей [7, 8].

Мета публікації. Люди (і не тільки молодь) проводять багато часу у геймерських кріслах. Це неспростовний факт. Саме тому є актуальним завдання перетворити захоплення на щось більш продуктивне, ніж просто розвага і виміщення негативних емоцій.

Варто зазначити, що всі без винятку ігри, як і будь-який інший спосіб впливу на центр задоволення головного мозку, можуть викликати залежність. При зловживанні існує вірогідність, що геймер отримає швидку стомлюваність, біль у суглобах пальців рук і ніг, підвищену збудливість, тривожність і безсоння. Але це в разі зловживання. Якщо ж знати міру і грати дозовано, то можна отримати користь від такого проведення часу. Цьому треба людей вчити, тому і виникає необхідність в створенні образотворчих закладів, таких як кіберхаб.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Згідно з дослідженнями, що проводилися під керівництвом директора Рочестерського центру нейровізуалізації Дафни Бавельєр, людина, яка грає помірно, дозовано має велику схильність до набуття нових сенсомоторних навичок, на відміну від людей, які не грають зовсім.

Науковці з каліфорнійського університету в своєму недавньому дослідженні дійшли висновку, що, граючи в комп'ютерні ігри в жанрі квест, людина може поліпшити пам'ять. Щоправда, такий ефект триватиме лише 6 місяців. Йдеться про епізодичну та автобіографічну пам'ять. У студентів, які грають в Super Mario 3D World, спостерігалось поліпшення пам'яті на 12% у разі, якщо вони грали в цю гру протягом 12 тижнів.

Спочатку дані про те, що це можливо, були отримані на підставі тестування шутерів. Те, що часто критиковані «стрілялки» можуть бути корисними, зауважив студент Шон Грін, який вивчав психологію в Рочестерському університеті. Він запропонував пройти тест на візуальну увагу своїм друзям, які показали вражаючі результати. Спершу Грін і його наукова керівниця Дафна Бавельєр вважали це помилкою, оскільки, коли Бавельєр сама пройшла тестування, її результат був звичайним. Різниця між учасниками експерименту полягала в тому, що всі друзі Гріна присвячували грі в шутер Team Fortress Classic більше 10 годин на тиждень.

Потім Грін і Бавельєр провели інший експеримент, розділивши групу «ігрових новачків» на дві команди. Перша проводила за шутером по одній годині в день протягом 10 днів, друга стільки ж часу проходила просторову головоломку «Тетріс».

Тести показали, що учасники першої групи краще фокусували увагу на цікавих об'єктах і візуально завантаженому тлі, а також могли одночасно відстежувати до п'яти рухомих предметів. Під час інших досліджень стало зрозуміло, що «Тетріс», у свою чергу, покращує здібності до просторового мислення і візуального уявлення двомірних об'єктів.

Пані Бавельєр, нині когнітивна дослідниця в Женевському університеті, відзначає, що любителі «екшн-ігор» краще «лавірують» між розподіленою увагою (здатністю мозку реагувати на стимули одночасно) і фокусованою увагою (здатністю концентруватися на цільовому стимулі). «Це називається контролем уваги, здатністю гнучко перемикатися в міру необхідності», – говорить вона. Перестрибуванню між двома завданнями сприяє також гра в All You Can ET – спеціальний когнітивний тренажер, де гравці повинні своєчасно забезпечувати інопланетян конкретною їжею і напоями [10, 11].

Найголовніша особливість ігор – це їх мотиваційна сила. Це можна і потрібно використовувати. Учені-дослідники функцій мозку, фахівці в галузі освіти і розробники ігор повинні більш тісно взаємодіяти один з одним, щоб створювати захопливі ігри, які допоможуть відшліфувати когнітивні навички і розважитися. Як додає пані Бавельєр, дитячий мозок здатний запам'ятати імена сотні покемонів і їх здатності. Уявіть, якщо вони з таким же ентузіазмом розпочнуть вивчення зірок на небі [10, с. 410]!

Письменник Грег Топпо у своїй книзі «Гра вірить в тебе: як відеогра може зробити наших дітей розумнішими» (The Game Believes in You: How Digital Play Can Make Our Kids Smarter) погоджується: ігри можуть допомогти скоригувати залученість учнів, оживити уроки, вони також дозволяють адаптувати їх відповідно до потреб кожного конкретного класу.

Крім того, ігри можуть допомогти в «прокачування» «м'яких навичок» (soft skills). «Є багато м'яких навичок, які геймери можуть використовувати в професійному житті: це командна робота, вирішення проблем і стратегічне планування», – зазначив регіональний директор компанії Naays Recruitment Райан Гарднер. Щоравда, якщо грати в ігри, не замислюючись про навички, які можна з них витягти і далі використовувати, навряд чи вийде використовувати своє захоплення в майбутньому поліпшення кар'єрних перспектив. Тому виник термін «esports», тобто кіберспорт. Ажіотаж навколо цієї сфери зростає з кожним роком: призові за перемогу в масштабному турнірі The International складають вже \$20 млн, середні зарплати професійних геймерів коливаються від \$20 тис. до \$30 тис. Аудиторія шанувальників кіберспорту в світі наближається до 2,7 млрд чоловік. Україна разом зі світовою спільнотою тепер розцінює кіберспорт як повноцінну професію [4, 5].

Кіберспорт вже перетворився на велику індустрію. Він більше не сприймається тільки як заняття гиків, захоплення молоді або діяльність розважального характеру. Сьогодні це окремий напрямок для розвитку бізнесу і побудови професійної кар'єри.

Від простого геймінга кіберспорт відрізняється серйозним підходом, високим рівнем майстерності учасників та наявністю обов'язкової змагальної складової. Також на відміну від звичайних геймерів кіберспортсмени отримують стабільну зарплату як професійні гравці в інших видах спорту.

Розуміючи, які інвестиції esports може залучати в економіку, багато країн почали підтримувати його на державному рівні. Наприклад, США, Китай, Франція, Іспанія, Швеція і Німеччина вже запустили дослідні центри або організували освітні проєкти для кіберспортсменів на базі різних університетів.

Найбільш «продвинутою» в цьому плані вважається Південна Корея. Там розробляють не тільки ємні освітні програми, але й дуже детально прописують закони, що регулюють дії геймерів. Так, за застосування чит-коду, який полегшує проходження гри, можуть навіть покарати позбавленням свободи.

В Україні eSports розвивається не менш динамічно. У вересні 2020 року Міністерство молоді та спорту визнало кіберспорт офіційним видом спорту разом з футболом, шахами, плаванням тощо [1, 2, 3].

Однією з гучних подій 2020 року стала перемога української команди NaVi в масштабному міжнародному чемпіонаті по CS:GO. Молоді гравці отримали призові в розмірі \$250 тис. Наші кіберспортсмени також показують вражаючі результати. Наприклад, українець Володимир Міненко посідає 50-у позицію в списку топ-100 «дохідних» геймерів світу з призовими в \$1,6 млн.

За словами Олександра Кохановського, співзасновника NaVi, Київ може стати Меккою світового кіберспорту, а Україна – піднятися на один рівень з Південною Кореєю та США. Для цього влітку 2020 року Олександр спільно з партнерами та інвесторами викупив готель «Дніпро» і планує створити там світову кіберспортивну арену – Esports Ready Hotel [6, 7].

У таких умовах постає питання про якісну освіту для кіберспортсменів та представників інших спеціальностей цієї сфери.

Зараз в Україні кіберспорт тільки розвивається, є декілька навчальних закладів, у яких можна отримати відповідний диплом:

- 1) Харківська державна академія фізичної культури;
- 2) Чорноморський національний університет імені Петра Могили в Миколаєві;
- 3) освітня платформа ESportsBattle Academy;
- 4) приватна кіберспортивна онлайн-академія The Champion з офлайн-центром в Києві;

5) факультатив кіберспорту при приватній школі «Мрія» в Одесі.

Ще вчора ми збиралися в задушливих і погано освітлених підвалах, так званих комп'ютерних клубах, а сьогодні збираємося в чаті трансляцій і обговорюємо матчі за участю провідних гравців в Counter-Strike або Dota, не виходячи зі свого будинку. Кіберспортивні турніри плавно переїхали з підвальних приміщень на спортивні арени світу (Рис 1.), а кіберспортсмени почали отримувати непогані гроші. З появою спеціалізованих шкіл кіберспорт остаточно набув статусу професійного спорту.



Рис. 1. Moscow Cyber Stadium

Основна частина. Кіберспортсмени змагаються на великих аренах, ігри транслюються в прямому ефірі, а професійні мовники коментують матчі – усе як у футболі на олімпійському стадіоні. Але на сьогодні в нашій країні не існує спеціалізованих приміщень для проведення чемпіонатів з кіберспорту. Тому виникає необхідність у створенні кібер-хабу – будівлі, що повністю підготовлена для кіберспортивних івентів. Він буде включати в себе не тільки офісне приміщення, а й унікальні кіберспортивні елементи: тренувальні зони та навчальні зали з більш ніж 100 ігровими комп'ютерами, кіберспортивну сцену, спеціальні номери для професійних гравців із встановленими персональними комп'ютерами, виставкові зали, лаунж-зони, шоурум. Це буде ціла система, яка включатиме в себе створення багатофункціональної кіберспортивної арени для проведення турнірів, кіберспортивної академії, освітніх проектів, асоціації кіберспорту і т.п.

Завітавши до хабу, в першу чергу, побачимо логотип та рецепцію, яка «зустрічає» відвідувачів та робітників. У вхідній зоні буде встановлено

інформаційні тотеми, котрі будуть електронними гідами, інтерактивними консультантами та рекламними майданчиками.

Головним кольором приміщення обрано біло-сірий, оскільки його легко комбінувати з іншими кольорами у великих світлих залах та в залах з темною кольоровою гамою, де проводитимуться турніри [14, с. 35].

Основна мета при розробці такого хабу – розробити НЕ постапокаліптичний інтер'єр, а об'єднати живе з технологією, з'єднати екодизайн з футуристичним, створити суміш «минулого, сьогодення і майбутнього, відеоігор і розваг». Зробити майбутнє не з металу та пластику, а скомбінувати його з природою: висадити велику кількість рослин у приміщенні та внутрішньому дворіку, як на прикладі Рис. 2, Рис. 3. За допомогою LED підсвічування та інших видів світильників розробляємо декілька сценаріїв освітлення для різних типів заходів [12, 13, 15].



Рис. 2. Готель Macau Roosevelt
дизайнерка Gulla Jonsdottir, Китай



Рис. 3. Кафе Vista, студія Kar One
Design, Китай

Принципами кібердизайну хабу є організація простору; створення додаткових експлуатаційних приміщень з формуванням відчуття гармонійного простору за допомогою маніпуляцій з його розмірами та різноманітною обробкою всіх його поверхонь. Для цього використовуємо трансформовані складні перегородки зі смарт-склом, яке можна при необхідності затемнити або зробити прозорим. Характерні особливості такі: ергономіка, функціональність і максимум вільного простору [17, 18, 19].

Кіберхаб є дуже своєрідним і химерним, оскільки він є відображенням науково-фантастичних і постапокаліптичних фільмів. Інтер'єр хабу будується із використанням надсучасних матеріалів, як-от: декоративна штукатурка, 3-D панелі, фарба, що світиться в темряві, дзеркала, меблі з акрилового каменю та інших натуральних матеріалів. Під стелею приміщення встановлюємо акустичні панелі: вони не тільки розбавляють інтер'єр, але і поглинають звук. Також для робочих місць і переговорних використовуємо «розумні» столи, у котрі вбудовані бездротові зарядки, bluetooth-колонки, універсальні док-станції і навіть індукційний підігрів чашки (Рис. 4).



Рис. 4. Tabula Sense Smart Desk

У хабі створюємо цілу екосистему з регульованим внутрішнім кліматом та комфортною температурою, з керованим освітленням, шторами, жалюзі, аудіо-

та відеоапаратурою, пожежною/охоронною сигналізацією (на випадок пожежі або стороннього втручання в приміщення), контролем доступу до різних типів приміщень будівлі, що призначені для персоналу та відвідувачів. За все це відповідає система «Розумний дім», яка дає змогу економити на електропостачанні [16, 20].

Також хаб матиме особливі технології подачі Інтернету та радіозв'язку задля безпеки турнірів, що дасть можливість убезпечитися від проникнення в систему та зламу.

В Україні сьогодні дійсно мало хто серйозно замислюється про кар'єру кіберспортсмена. Дітей швидше змусять займатись балетом чи боксом, ніж дозволять днями сидіти за комп'ютером. Але беззаперечним є той факт, що майбутнє стрімко наступає – індустрія кіберспорту стає багатшою з кожним місяцем, а увага ЗМІ до галузі неухильно зростає з кожним великим турніром. Ми стаємо свідками народження нових зірок, багатьом з яких немає навіть 20 років. З'являється покоління, яке з дитинства мріє стати чемпіонами з League of Legends або Dota 2, а не з лижних перегонів.

Скепсис і недовіра до всього нового – абсолютно нормальне явище. Немає нічого дивного в тому, що ми в блоці коментарів часто чуємо консервативні думки. «Це не спорт, якщо в ньому немає фізичної підґрунтя». Але ми не втомлюємося повторювати, що є таке поняття, як інтелектуальний спорт. Найбільшими умами вважають шахістів, а не тих дурників, які просто пересувають фігурки по дошці.

Висновки. Доведено, що кіберспорт становиться невід'ємною частиною сучасної людини і за кордоном це все стрімко розвивається. Отже, щоб іти в ногу з часом, потрібно якомога швидше створювати платформи кіберосвіти та поглиблювати свої знання у сфері ІТ.

Список джерел

1. Денис Красников. Украинский киберспортсмен стал лучшим игроком в Counter-Strike в мире, 2019. URL: <https://www.kyivpost.com/technology/ukrainian-cyberspotman-becomes-worlds-top-counter-strike-gamer.html> (дата звернення 28.02.2021).
2. Наталья Блинникова. Доигрался: как геймеры становятся киберспортсменами, 2017. URL: <https://news.itmo.ru/ru/news/6527/> (дата звернення 23.08.2021).
3. Артем Ращупкин. Как попасть в киберспорт, 2017. URL: <https://kanobu.ru/articles/kuda-pojti-uchitsya-na-kibersportivnogo-spetsialista-371367/> (дата звернення 11.08.2021).

4. Тарас Мищенко. Как стать киберспортсменом?, 2019. URL: <https://itc.ua/articles/kak-stat-kibersportsmenom/> (дата звернення 09.03.2021).
5. Анастасия Жигач. Esports: как заработать на киберспорте в России, 2021. URL: <https://rb.ru/longread/kak-zarabotat-e-sports/> (дата звернення 09.03.2021).
6. Тарас Литовченко. Киберспорт — новая ниша ИТ-сектора Украины, 2020. URL: <https://www.epravda.com.ua/rus/columns/2020/12/28/669605/> (дата звернення 09.03.2021).
7. Юрий Лазебников. Геймеры-миллионеры. Что нужно знать о перспективах украинского киберспорта, 2020. URL: <https://nv.ua/techno/techoblogs/chto-nuzhno-znat-o-kibersporte-v-ukraine-50107125.html> (дата звернення 06.07.2021).
8. Константин Никитин. Киберспорт — это спорт будущего или развлечение?, 2017. URL: <https://www.pnp.ru/economics/kibersport-eto-sport-budushhego-ili-razvlechenie.html> (дата звернення 06.07.2021).
9. Agnese Bifulco. nEmoGruppo's interior design for Cyber Security Department offices at NYU, Abu Dhabi, 2021. URL: <https://www.floornature.com/nemogruppos-interior-design-cyber-security-department-office-16136/> (дата звернення 07.07.2021).
10. Miendlarzewska, E., Aberg, C. K., Bavelier, D., Schwartz, S. Prior reward conditioning dampens hippocampal and striatal responses during an associative memory task. *Journal Of Cognitive Neuroscience*, 33(3), 2021. С. 402 – 421. DOI: 10.1162/jocn_a_01660.
11. Nahum, M., Bavelier, D. Dans Brain-computer interfaces. Video games as rich environments to foster brain plasticity, 2020. P. 118 – 136. DOI: 10.1016/B978-0-444-63934-9.00010-X.
12. Diana Agrest, Peter L. Galison, Caroline A. Jones, D. Graham Burnett, John Angus McPhee. *Architecture of Nature: Nature of Architecture* (ORO EDITIONS), 2019. P. 81 – 87.
13. Егорова Н. Стиль в интерьере: Футуризм. 2010. С. 19 – 23. DIO: 978-966-2320-38-1#978-966-2320-28-2.
14. Иоханнес Иттен. Искусство цвета. Издатель Д. Аронов, 2020. С. 27 – 58.
15. Франків Р. Б., Крайківська С. Р. Дизайн: Мотиви тропіків як елемент дизайну предметно – просторового середовища. Національний університет “Львівська політехніка”, 2010. №2 С. 80 – 82.
16. Richard Buckminster Fuller Joachim Krausse, Claude Lichtenstein. *Your private sky*, 2001. P. 320.
17. Rio Helmi, Barbara Walker. *Bali style*, Vendome Press, 2003. P. 231.
18. Nikil Saval. *Cubed: A Secret History of the Workplace*, 2014. P. 114 – 262.

19. Chris van Uffelen. Working in Style: Architecture + Interiors (BRAUN), 2015. P. 227 – 257.

20. Ana Martins, Lauren Grieco, Jeanne Tan, Lauren Teague, Angel Trinidad. The Other Office 3: Creative Workspace Design, 2019. P. 310 – 391.

References

1. Denis Krasnikov (2019). Ukrainian esportsman became the best Counter-Strike player in the world. [Ukrainskij kibersportsmen stal luchshim igrokom v Counter-Strike v mire]. URL: <https://www.kyivpost.com/technology/ukrainian-cybersportsman-becomes-worlds-top-counter-strike-gamer.html> (application date 28.02.2021). (in Russian).

2. Natalia Blinnikova (2017). Got Bad: How Gamers Become Cybersportsmen. [Doigralsya: kak gejmyery stanovyatsya kibersportsmenami]. URL: <https://news.itmo.ru/ru/news/6527/> (application date 28.02.2021). (in Russian).

3. Artem Rashchupkin (2017). How to get into eSports. [Kak popast' v kibersport]. URL: <https://kanobu.ru/articles/kuda-pojti-uchitsya-na-kibersportivnogo-spetsialista-371367/> (application date 11.08.2021). (in Russian).

4. Taras Mishchenko (2019). How to become an esportsman? [Kak stat' kibersportsmenom?]. URL: <https://itc.ua/articles/kak-stat-kibersportsmenom/> (application date 09.03.2021). (in Russian).

5. Anastasia Zhigach (2021). Esports: how to make money on esports in Russia. [Esports: kak zarabotat' na kibersporte v Rossii]. URL: <https://rb.ru/longread/kak-zarabotat-e-sports/> (application date 09.03.2021). (in Russian).

6. Taras Litovchenko (2020). Cybersport is a new niche of the IT sector in Ukraine. [Kibersport — novaya nisha IT-sektora Ukrainy]. URL: <https://www.epravda.com.ua/rus/columns/2020/12/28/669605/> (application date 09.03.2021). (in Russian).

7. Yuri Lazebnikov (2020). Gamers millionaires. What you need to know about the prospects of Ukrainian eSports. [Gejmyery-millionery. Chto nuzhno znat' o perspektivakh ukrainskogo kibersporta].

URL: <https://nv.ua/techno/technoblogs/chno-nuzhno-znat-o-kibersporte-v-ukraine-50107125.html> (application date 06.07.2021). (in Russian).

8. Konstantin Nikitin (2017). Is esports the sport of the future or entertainment? [Kibersport — eto sport budushchego ili razvlechenie?]. URL: <https://www.pnp.ru/economics/kibersport-eto-sport-budushhego-ili-razvlechenie.html> (application date 06.07.2021). (in Russian).

9. Agnese Bifulco (2021). nEmoGruppo's interior design for Cyber Security Department offices at NYU, Abu Dhabi. [nEmoGruppo's interior design for Cyber Security Department offices at NYU, Abu Dhabi]. URL:

<https://www.floornature.com/nemogruppos-interior-design-cyber-security-department-office-16136/> (application date 07.07.2021). (in English).

10. Miendlarzewska, E., Aberg, C. K., Bavelier, D., Schwartz, S. (2020). Prior reward conditioning dampens hippocampal and striatal responses during an associative memory task. [Prior reward conditioning dampens hippocampal and striatal responses during an associative memory task]. *Journal Of Cognitive Neuroscience*, 33(3), P-p. 402 – 421. DOI: 10.1162/jocn_a_01660 (in English).

11. Nahum, M., Bavelier, D. (2020). Dans Brain-computer interfaces. [Dans Brain-computer interfaces]. Video games as rich environments to foster brain plasticity, P-p. 118 – 136. DOI: 10.1016/B978-0-444-63934-9.00010-X (in English).

12. Diana Agrest, Peter L. Galison, Caroline A. Jones, D. Graham Burnett, John Angus McPhee (2019). *Architecture of Nature: Nature of Architecture*. [Architecture of Nature: Nature of Architecture]. ORO EDITIONS. P-p. 81 – 87. (in English).

13. Egorova N. (2010). *Style in the interior: Futurism*. [Stil' v inter'ere: Futurizm]. P-p. 19 – 23. DIO: 978-966-2320-38-1#978-966-2320-28-2 (in Russian).

14. Johannes Itten (2020). *The art of color*. [The art of color]. Publisher D. Aronov, P-p. 27 – 58. (in Russian).

15. Frankiv RB, Krajivska S. R. (2010). *Design: Motives of the paths as an element of the design of the subject - spacious middle ground*. [Dizajn: Motivi tropikiv yak element dizajnu predmetno – prostorovogo seredovishcha]. National University "Lvivska Politehnika", №2 P. 80 – 82. (in Ukrainian).

16. Richard Buckminster Fuller Joachim Krausse, Claude Lichtenstein (2001). *Your private sky*. [Your private sky]. P-p. 320. (in English).

17. Rio Helmi, Barbara Walker (2003). *Walker. Bali style*, Vendome Press. [Walker. Bali style, Vendome Press]. P-p. 231. (in English).

18. Nikil Saval (2014). *Cubed: A Secret History of the Workplace*. [Cubed: A Secret History of the Workplace]. P-p. 114 – 262. (in English).

19. Chris van Uffelen (2015). *Working in Style: Architecture + Interiors*. [Working in Style: Architecture + Interiors]. (BRAUN). P-p. 227 – 257. (in English).

20. Ana Martins, Lauren Grieco, Jeanne Tan, Lauren Teague, Angel Trinidad (2019). *The Other Office 3: Creative Workspace Design*. [The Other Office 3: Creative Workspace Design]. P-p. 310 – 391. (in English).

Аннотація

Руденок Марія Валерьевна, магістр, Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука.

Малик Татяна Вячеславовна, кандидат архітектури, професор, завідувача кафедри дизайну середовища, Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука.

Основные требования к созданию нового типа здания – киберхаба, что есть результатом развития киберспорта

Статья посвящена актуальной на сегодняшний день проблеме – компьютерной зависимости. Автор стремится донести обществу с очень консервативным мышлением, которое не понимает в целом, что такое киберспорт и не дает возможности детям развивать навыки в этой сфере. Донести то, что мы живем в век стремительного развития компьютерных технологий. Ознакомить с определением киберспорт, рассказать о положительных и отрицательных сторонах компьютерных игр. Убедить в том, что в Украине нужно создавать платформы киберобразования и углублять свои знания в сфере IT. Ведь в большинстве стран мира, киберспорт занимает не последнее место в жизни общества, а украинцы продолжают играть в «танчики» (неофициальное название игры) и просто тратят время. Автор считает, что одной из причин этой проблемы является отсутствие специализированных учебных организаций, учреждений, игровых площадок и игровых арен для улучшения и демонстрации своих навыков в новом виде спорта – киберспорте.

В качестве исследовательской задачи автором была определена попытка оценить актуальность киберхаба, который будет иметь не развлекательное свойство, а учебное. Составить перечень необходимых зон помещения, создать целую систему, которая будет включать в себя создание многофункциональных зон с помощью передвижных модулей. Хаб будет включать в себя киберспортивные академии и арены для проведения турниров, учебные классы, конференционные и выставочные залы, шоурумы и т.д. С помощью «умного дома» обеспечить киберхаб внутренним климатом и системой защиты от кибератак.

Раскрыто понятие и принципы кибердизайна, выявлены особенности данного хаба. Основная задача дизайна при разработке такого хаба – создать интерьер, который передаст атмосферу прошлого, настоящего и будущего, видеоигр и развлечений. Важно сделать его не пост- апокалиптический, а объединить с природой, соединить экодизайн с футуристическим. Таким образом создать новый тип помещений для киберкультуры.

Ключевые слова: киберспорт; киберспортсмен; технологии; компьютер; игры; геймер; киберхаб; интерьер; кибердизайн.

Abstract

Mariia Rudenok, Master, Kyiv State Academy of Decorative and Applied Arts and Design named after Mikhail Boychuk.

Tetiana Malik, PhD in Architecture, Professor, Head of the Department of Environmental Design, Kyiv State Academy of Decorative and Applied Arts and Design named after Mikhail Boychuk.

Key requirements for creating a new building type cyberhub as a result of the cybersport development

The article talks about currently relevant issue – computer addiction. Author makes an attempt to start a conversation with a highly conservative society, that has no firm understanding of what cybersport is, and is not willing to let their children pursue this field. The themes are living in the age of rapid development of IT technologies; the definition of cybersport, general pros and cons of computer gaming; Ukraine's need to create cybereducation platforms and spread IT-savviness. While cybersport has its place at the majority of the countries, Ukrainians waste their time casually playing "tanchiki" (common slang for the game). Author argues that one of the reasons for this is the lack of specialized institutional affiliations, agencies, gaming platforms and arenas for development and demonstration of one's skills in the new sport type – cybersport.

Author formulates the objective of the study as an attempt to determine the relevance of creating a cyberhub, built specifically not for entertainment but for educational purposes; putting together a list of the required zones of such space; creating an entire system which includes constructing multifunctional zones with the help of movable modules. The hub will include cybersport academies and tournament arenas, classrooms, conference and exhibition salons, showrooms and so on; programming the cyberhub inner climate and the protection from hacker cyberattacks will be done with the usage of the "smart-house" technologies. Author defines cyberdesign and its general principles and applies them to unique aspects of the hub. The main goal for designing such a hub is to create an interior which translates the atmosphere of the past, present and future of gaming and entertainment. The important point is to avoid a post-apocalyptic impression, instead making a connection with the nature, and blending the styles of futuristic and eco-design, thus creating a new niche of space in the cyberculture.

Keywords: eSports; esportsman; technologies; a computer; games; gamer; cyberhub; the interior; cyberdesign.