

STUDENTŲ ĮTRAUKIMO Į MOKSLINĘ VEIKLĄ SKATININAMOJO KONKURSO TEMA

Temos pavadinimas: Autorystė video žaidimų industrijoje
Tikslas: Atlikti sisteminę literatūros analizę ir nustatyti kam turėtų būti priskiriama autorystė video žaidimų industrijoje
Trumpas temos vykdymo aprašymas (ne daugiau kaip 2000 ženklų): Video žaidimų segmentas yra ne tik vienas ekonomiškai stipriausių tarp kūrybinių industrijų, bet ir pasižymintis unikalia situacija – joje nėra nusistovėjusios praktikos, kad turėtų būti įvardijamas kūrinio autoriumi. Ši problema turi praktinių pasekmių industrijos atstovams (kas formuoja šio tyrimo aktualumą), tačiau šio tyrimo kontekste svarbiausias klausimas bei tikslas yra surinkti visą esamą informaciją siekiant nustatyti kokios specialybės atstovas (ar jų grupė, kaip kad yra kino projektų atveju) turėtų būti įvardijamas kaip kūrinio autorius video žaidimo projekte (ir kodėl). Šio tyrimo metu studentas/ė padėtų atlikti literatūros analizę. Šis darbas reikalauja, kad studentas pasižymėtų kruopštumu, atidumu, bei turėtų labai geras anglų kalbos žinias. Šiam tikslui pasiekti bus įgyvendinama sisteminė literatūros analizė, kurios metu bus apžvelgiami moksliniai straipsniai, metodinė literatūra, taip pat interviu su industrijos atstovais bei dokumentinio pobūdžio medžiaga. Tyrimo rezultatas – mokslinis straipsnis akademiniame žurnale.
Temą siūlantis mokslininkas/dėstytojas: Dr. T. Mitkus