

## KULTŪROS IR KŪRYBINĖS INDUSTRIJOS

### Audiovizualinės, muzika., žaidimai

Medijos: audiovizualinės – muzika.

Kalbant apie muzikos rinką, jaunieji kūrėjai yra labiau linkę eksperimentuoti. Prodiuseris „Vecera“ sukūrė eksperimentinės elektronikos albumą „StandArt“ ir išleido į OpenSea platformą, kur jį galima įsigyti kriptovaliuta kaip NFT.

Super how? yra privati blokų grandinės technologijų tyrimų ir produktų kūrimo įmonė, kurios vienas projektų yra SuperHow.art. Jo metu kaip NFT buvo parduotas rusų tapytojo Olego Tselkovo paveikslas „Galva su kojomis“. Dažniausiai kaip NFT būna parduodami skaitmeniniai arba skaitmenizuoti meno kūriniai. Šio aukciono metu parduodamas buvo originalus paveikslas, t.y. fiziniu formatu. Projektas yra tęsiamas ir šiuo metu kuriama meno kūrinių platforma, kurioje bus galima investuoti į meno kūrinius, tyrinėjamos ir dalinės nuosavybės galimybės bei kiti NFT ypatumai.

Lietuvos muzikos ir teatro akademijoje nuo 2010 m. veikia Muzikos inovacijų studijų centras, kur yra telkiamos skaitmeninių muzikos technologijų inovacijos ir sinergijos nacionalinių ir tarptautinių meno, mokslo bei studijų programų vystymui.



Garso menininkė Aistė Noreikaitė dar 2015 m. pristatė savo sukurtą „Patirčių šalmą“, kurio pagalba galima išgirsti savo smegenų sklaidžiamus garsus. Taip kuriama muzika pasitelkiant smegenų bangas, kuri turi ir terapinį poveikį.



### Medijos: naujosios medijos – žaidimai

Kaip žaidimų industrijos ar artimai su ja susijusių veiklų sėkmės istorijas galima išskirti Nordcurrent - seniausia Lietuvoje veikianti žaidimų kūrimo studija, įsteigta 2002 m. Per gyvavimo metus sukūrė 50 žaidimų įvairioms platformoms. Didžiausias hitas- žaidimas „Virtuvės karštligė“. Tai žaidimas kurio metu žaidėjai gali gaminti viso pasaulio šalių maistą. Žaidimas turi beveik 400 milijonų atsisiuntimų ir 15 milijonų aktyvių vartotojų kas mėnesį.

Kiti naujausi „Nordcurrent“ žaidimai apima kelių žaidėjų mobiliąją šaudyklę „Sniper Arena“ ir interaktyvųjį kriminalinį romaną „Žmogžudystė Alpėse“ ir „Žmogžudystė pagal pasirinkimą“, žaidimas– „Airplane Chefs“, mados tendencijų nustatymo žaidimas – „Pocket Styler“. Ir naujiausias hitas, kuriame sveikata yra turtas – Happy Clinic žaidimas.

Kita žaidimų kūrimo kompanija yra GameInsight , 2009 m. Maskvoje įsteigta žaidimų kompanija, perkėlusį savo pagrindinį biurą į Lietuvą 2014 m., o 2022 m. trečią ketvirtį tai buvo didžiausią atlyginimą mokantis startuolis Lietuvoje.

Kitos industrijos tai Wargaming. 2021 m. į Lietuvą emigravusi Baltarusijos žaidimų kūrimo įmonė, kurioje šiuo metu dirba virš 600 darbuotojų.

Unity. Populiariausia pasaulio 3D, AR, VR turinio kūrimo platforma, į Lietuvą atėjusi 2009 m.

Sėkmingai dirba Kauno mobiliųjų ir mokomųjų žaidimų vaikams kūrėjai Tutotoons. kurių pelnas per 2021 metus augo 15 kartų. TutoClub yra kūrybiškumo, linksmybių ir pramogų centras vaikams ir tėvams internete.

Kūrybinė komanda stengiasi įnešti džiaugsmo ir pramogų į visų vaikų gyvenimą, ugdydami jų kūrybiškumą, skatindami rūpintis kitais ir nuo pat mažens ugdydami dėmesingumą, socialinius ir vertingus pažinimo įgūdžius. Kūrėjai yra tvirtai įsitikinę, kad vaikai geriausiai mokosi žaisdami, todėl siekia suvienyti švietimą ir pramogas bei mokyti vaikus rūpintis kitais ir skleisti gerumą tiek internete, tiek realiame pasaulyje.



Nors žaidimų industrijoje dirba scenaristai, vaizdo ir animacijos grafikai, dizaineriai ir muzikos kūrėjai, kūrybinėms idėjoms įgyvendinti ypatingai reikalingi ir įvairiausi IT specialistai. Produktai yra tiražuojami, gali uždirbti ženkliai pajamas dar daug metų po produkto sukūrimo, nuo pat pradžių siekiamos auditorijos yra tarptautinės ir globalios, o taikomi veiklos principai (AGILE, SCRUM ir kt.) yra būdingi IT sektoriui.

**Parengė Lilija Zableckienė**

[https://data.kurkl.lt/wp-content/uploads/2023/04/Artech\\_Esamos-situacijos-analize.pdf](https://data.kurkl.lt/wp-content/uploads/2023/04/Artech_Esamos-situacijos-analize.pdf)