



# Мотивация специалистов в индустрии GameDev

Октябрь-Ноябрь 2021

**ancor**

# Об исследовании

Геймдев – молодая индустрия, которая в России до сих пор формируется. Занимаясь поиском и подбором специалистов в данной сфере, мы вскоре столкнулись не только с проблемой дефицита, характерной для рынка труда в целом, но и с целым спектром особенностей работы с кандидатами.

**Мы опросили 280 специалистов игровой сферы, чтобы узнать о том, что мотивирует их в работе, какие проблемы индустрии их волнуют больше всего и откуда, на их взгляд, можно привлекать специалистов.**

Результаты исследования позволят сформировать общее понимание ситуации с кадрами в геймдеве, однако ключевые выводы продемонстрировали большой потенциал для дальнейшего изучения особенностей поиска и подбора персонала в игровой индустрии.

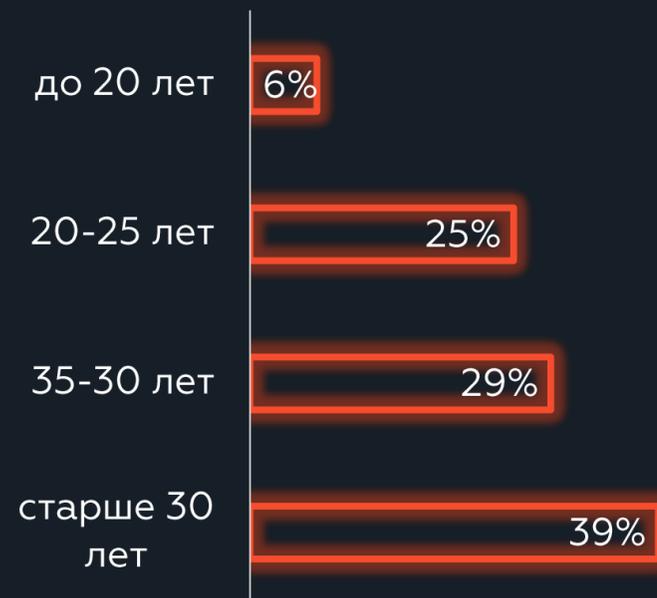


# Участники исследования

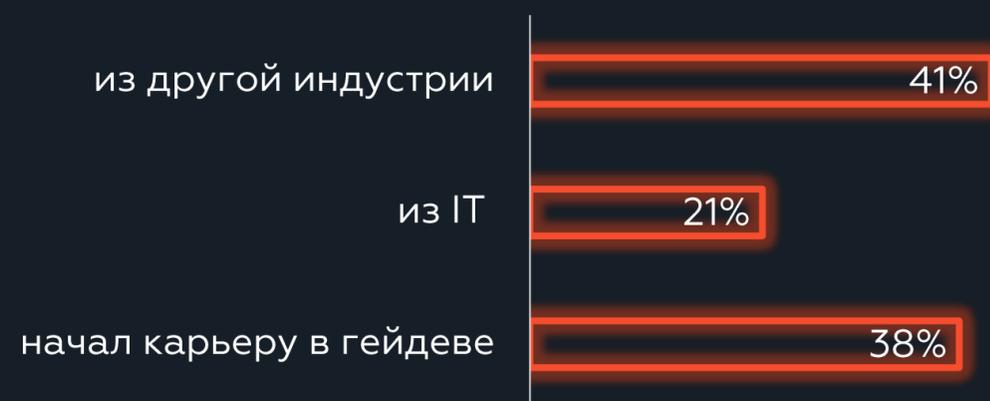
## Пол



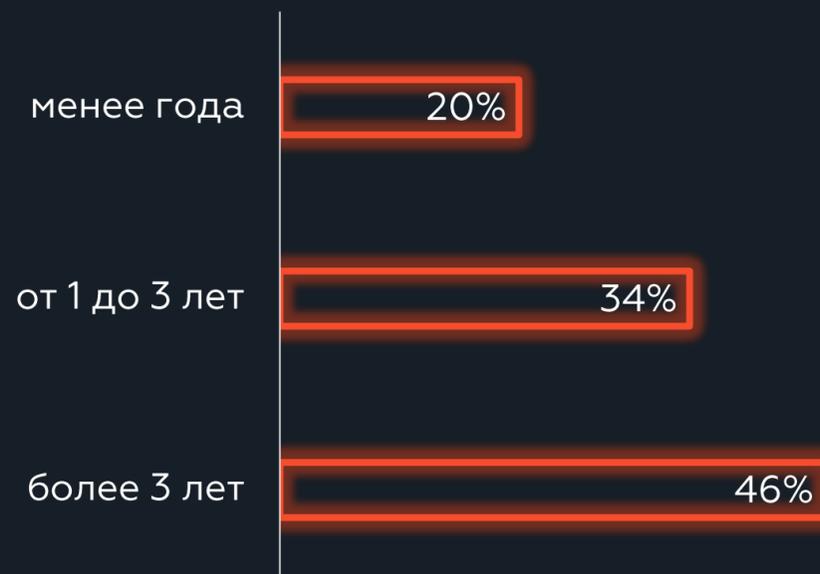
## Возраст



## Из какой индустрии пришел в геймдев



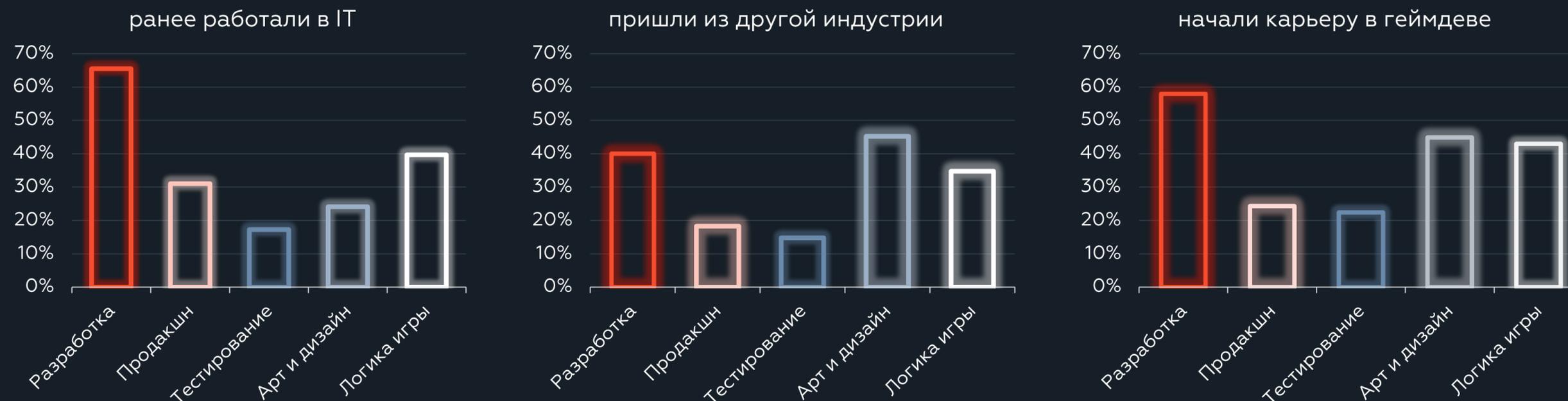
## Опыт работы в индустрии



## Функционал



# Кандидаты из других сфер успешно «приживаются» в геймдеве



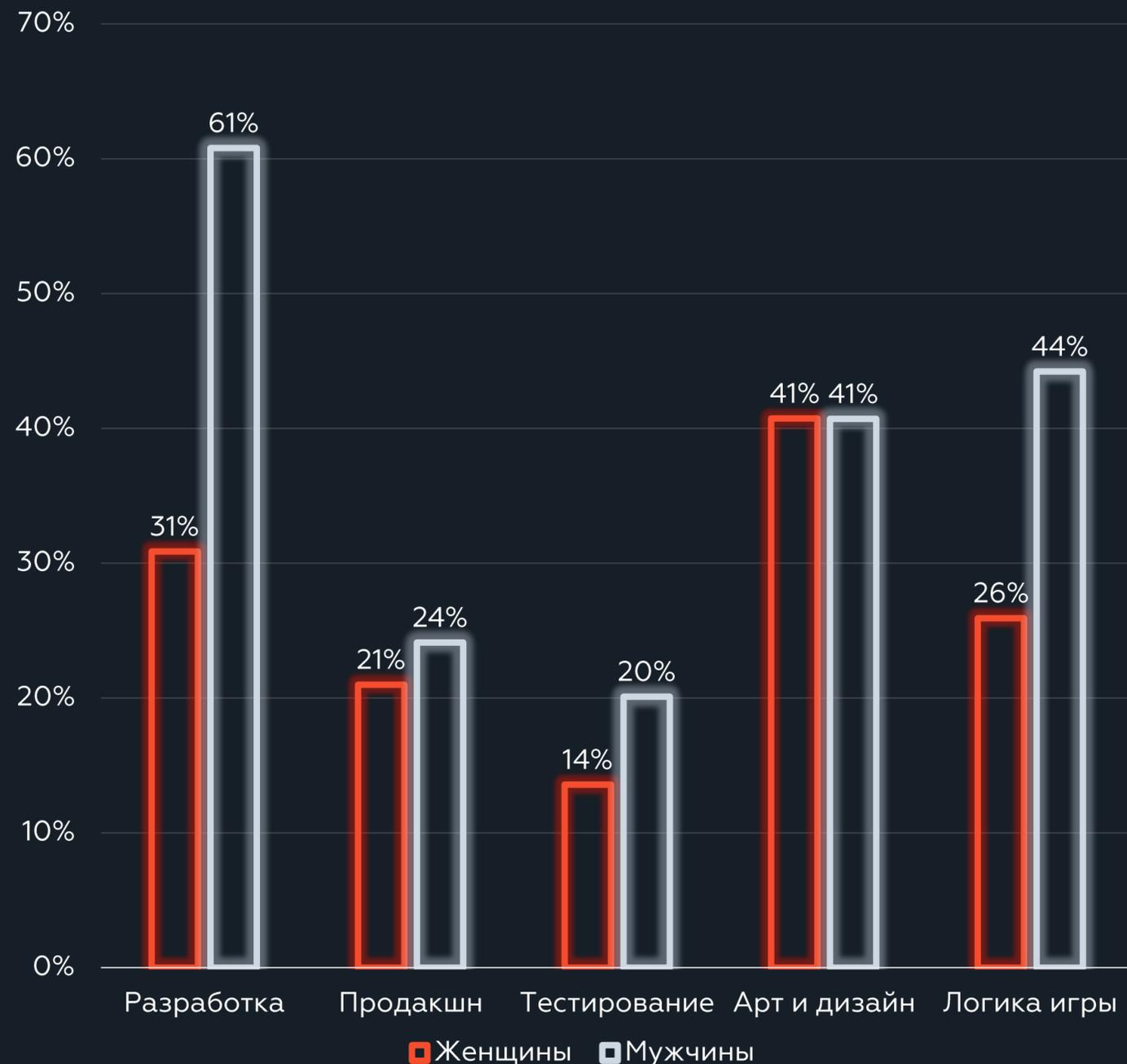
Сотрудники, которые начали свою карьеру в геймдеве наиболее равномерно распространены среди всех функций. Чаще других кандидатов, они занимаются тестированием и работой над логикой игры

Бывшие работники IT сферы, переходя в геймдев, занимаются разработкой и работой над логикой игры.

Кандидаты из других индустрий чаще привлекаются для творческой работы: проработки арта и дизайна.

**Можно сделать вывод о том, что кандидаты из других индустрий достаточно успешно строят свою карьеру в геймдеве: более половины работают в игровой индустрии уже более 3 лет.**

# Мужчины чаще выполняют сразу несколько функций, чем женщины

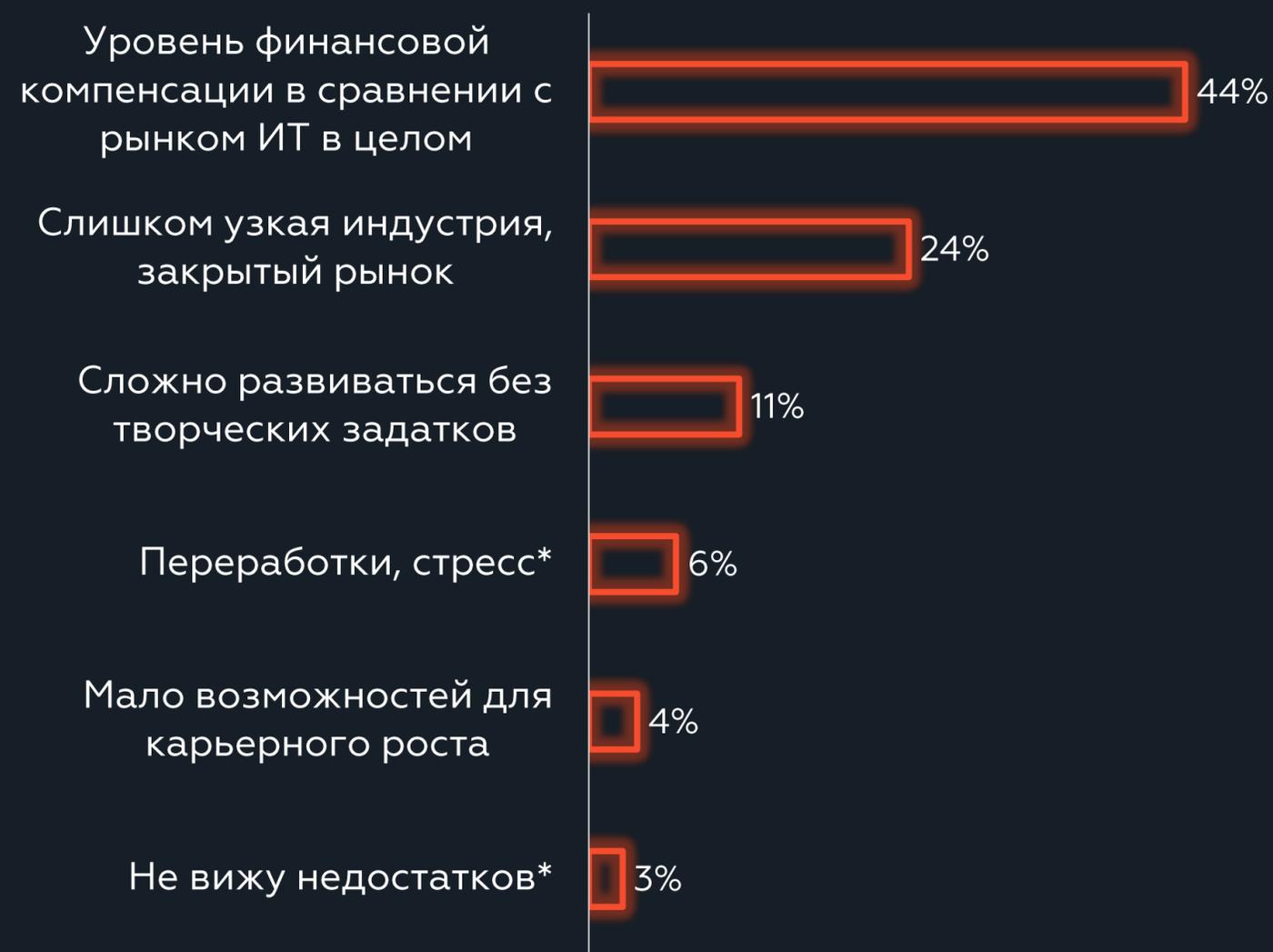


Мужчины значительно чаще женщин занимаются разработкой и логикой игры.

Среди опрошенных, мужчины чаще говорили о том, что выполняют более одной функции. Среднее количество функций среди мужчин – 1,9, в то время как среди женщин 1,3

# Уровень зарплат остается самым животрепещущим вопросом

## Основные недостатки игровой индустрии



\*варианты ответа в категории «другое»

Уровень финансовой компенсации остается самым животрепещущим вопросом для специалистов в игровой индустрии. Необходимо отметить не только низкий уровень зарплат в сравнении с ИТ, но и недостаток значимых бонусов: как финансовых, так и нефинансовых.

Респонденты также часто отмечали то, что игровая индустрия узкая: кандидатам сложно не только устроиться на работу, но и найти интересный проект. Мы часто сталкиваемся с жалобами на то, что **на российском рынке преобладают мобильные игры**, в то время как специалистам хотелось бы работать на более масштабных проектах.

Важно отметить, что в варианте «другое», опрошенные также указали на проблему переработок и стресса, что демонстрирует важность и актуальность проблемы в данной сфере.

# Дух игровой индустрии – главный мотиватор



Главная мотивация работать в геймдеве, по мнению опрошенных, – это дух игровой индустрии и возможность видеть результат своей работы, что сохраняется среди всех возрастных групп. Как следствие, work-life balance является самым незначительным мотиватором – респонденты готовы жертвовать личным временем ради интересной и любимой работы.

Возможность профессиональной реализации оказалась важнее чем продвижение по карьерной лестнице. Специалисты в сфере геймдев предпочитают горизонтальное развитие и зачастую не стремятся становиться руководителями.

При рассмотрении мотивации в разрезе различных возрастных групп мы обнаружили, что с возрастом резко возрастает значимость финансовых условия и социального пакета, поднимаясь с последних строчек рейтинга в середину.

# Дефицит кадров: откуда привлекать специалистов в геймдев?

В условиях молодости рынка и отсутствия профильного образования, в геймдеве образуется дефицит кадров.

Мы спросили специалистов из данной сферы о том, откуда, на их взгляд, стоит привлекать новые таланты. Мнения разделились.

**Часть опрошенных выразила мнение о том, что сфера, откуда следует привлекать специалистов, значение не имеет. Среди более важных факторов они называли любовь к играм, профессионализм и желание учиться.**

Некоторые респонденты выразили противоположную точку зрения и заявили о том, что новых специалистов следует растить самостоятельно. Они апеллировали к тому, что специалисты из других индустрий приносят с собой предубеждения, неуместные в геймдеве, а также, что зачастую ими движет желание заработать, нежели любовь к играм.



# Нехватка качественных управленцев

Привлечение специалистов из IT в игровую индустрию диктуется двумя основными потребностями:

- **Потребность в грамотных и опытных технических специалистах**

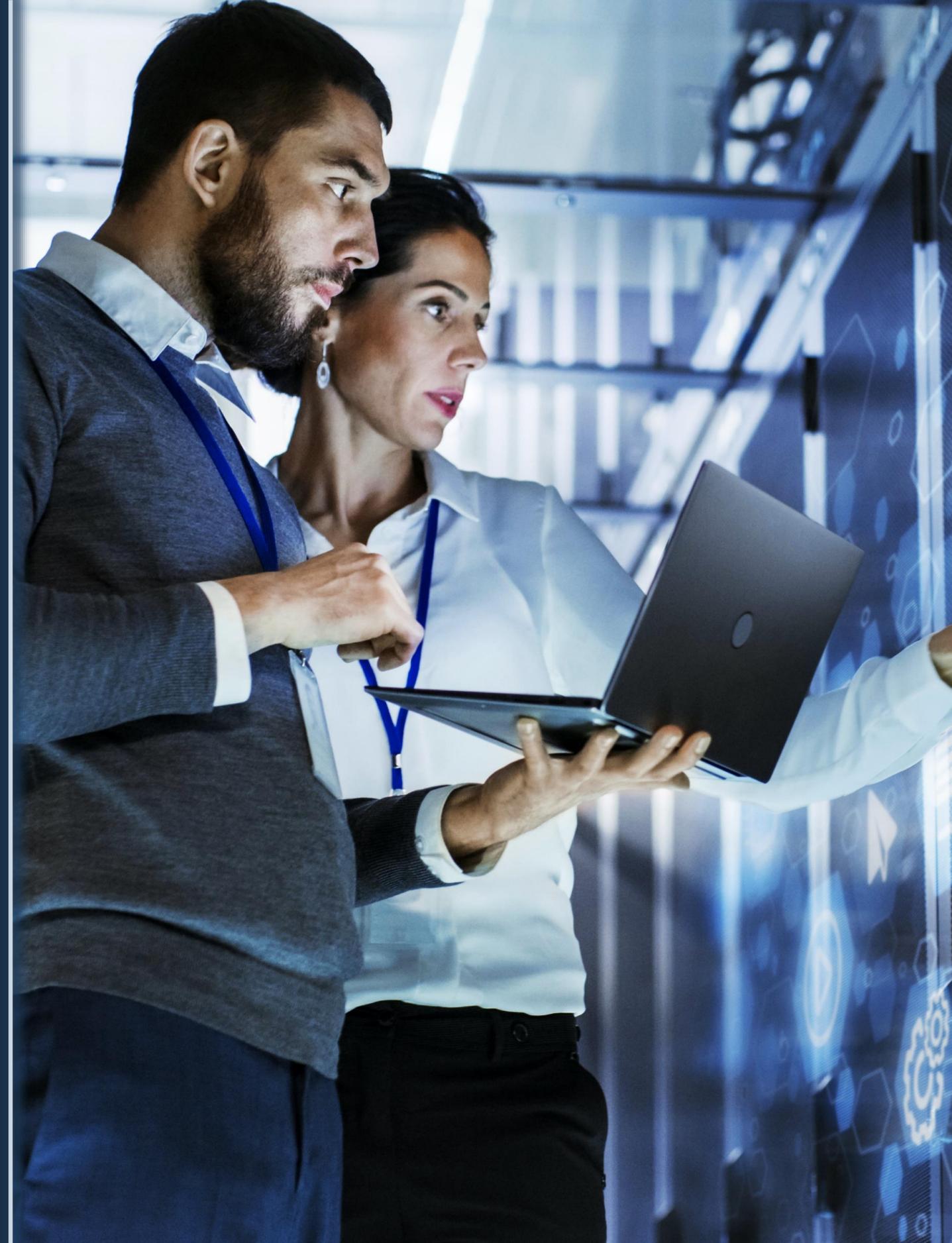
В ходе опроса респонденты выделили необходимость привлекать разработчиков приложений, специалистов по UX/UI дизайну.

- **Потребность в опытных управленцах**

В силу молодости индустрии, опрошенные не раз подчеркивали проблему недостатка грамотных управленцев в геймдеве. Вероятно, именно в IT индустрии можно найти подходящие кадры с навыками управления проектами в области разработки цифровых продуктов.



*«Очень не хватает качественных управленцев, большая часть C-level ничего не умеет и топит один проект за другим. Человек серийно неуспешен, разоряет очередную студию - и ему через месяц доверяют следующую продюсерскую/геймдиректорскую должность. Поэтому, возможно, помогло бы, если бы больше управленцев приходило из большого IT, где процессы лучше умеют настраивать - и своими навыками разработали процессы специально под нужды игровой разработки»*



# Потребность в творчестве



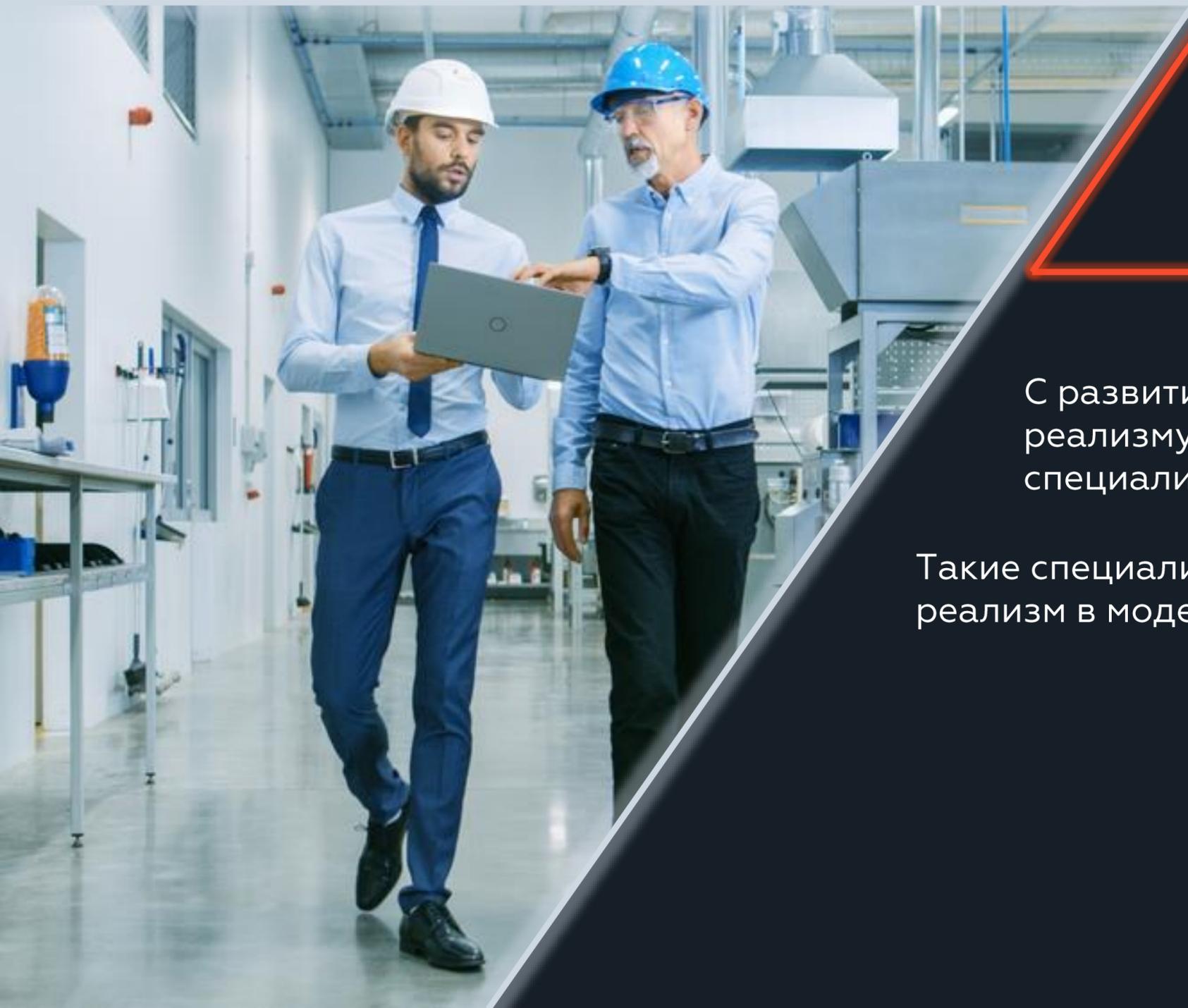
Респонденты отметили, что привлекать кадры для разработки арта и дизайна следует из индустрии развлечений:

- Киноиндустрия
- Комиксы
- Музыкальная индустрия
- Настольные игры
- Журналистика

А также назвали представителей творческих профессий:

- Художники
- Писатели
- Музыканты
- Журналисты

# Стремление к реализму

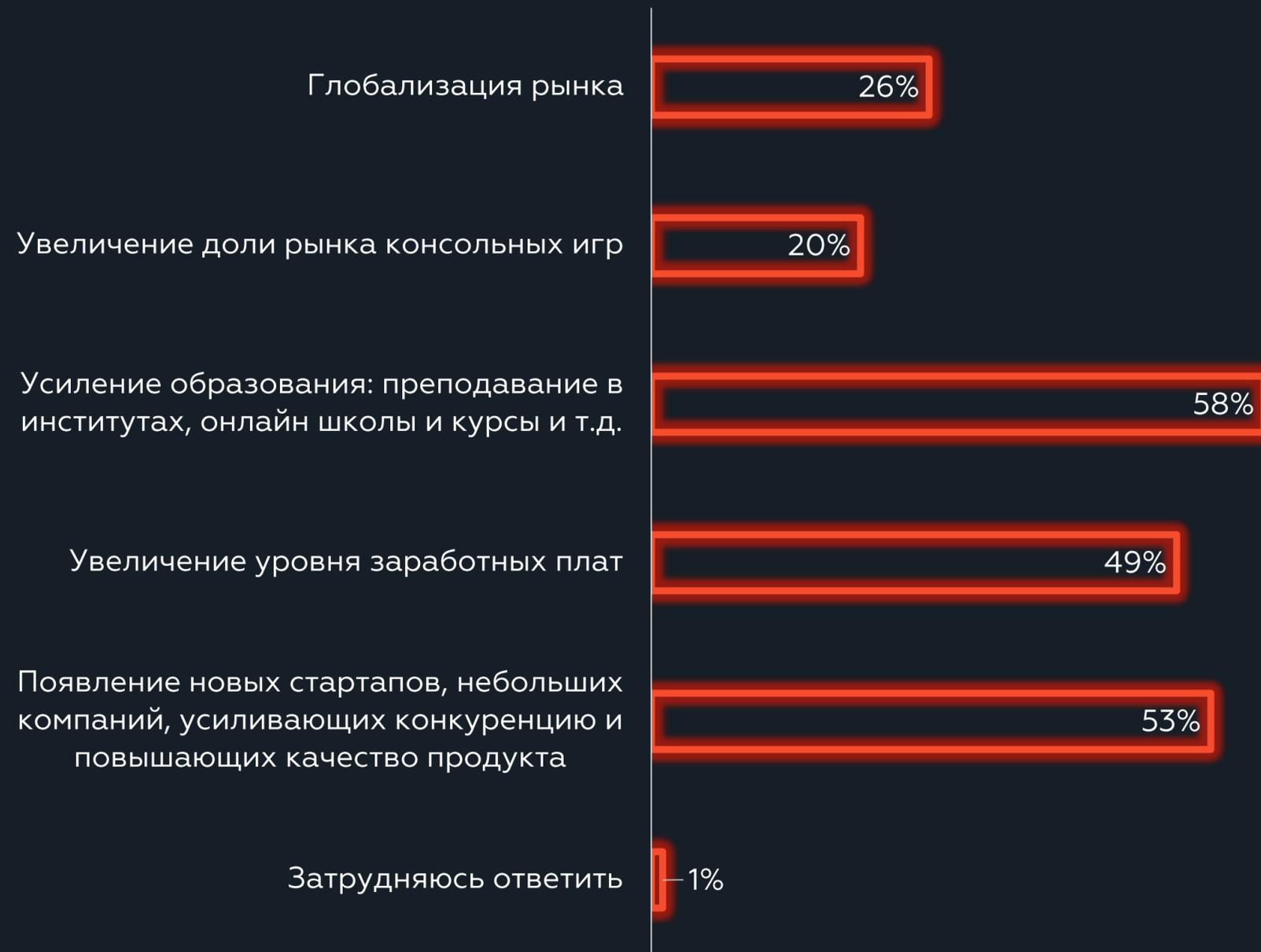


*Привлекать из промышленной инженерии, чтобы в играх стало меньше викингов с топорами и фей с фаерболами и больше продуманных и приближённых к реальности крутых инженерных фишек*

С развитием технологий и все большим стремлением игр к реализму возникает потребность в привлечении инженеров-специалистов.

Такие специалисты, по мнению респондентов, смогут привнести реализм в моделирование зданий, оружия и техники в играх.

# Развитие профильного образования – ключевой драйвер эволюции игровой индустрии



Отвечая на вопрос о том, что в большей степени повлияет на развитие индустрии, респонденты отмечали, прежде всего:

- усиление подготовки кадров в виде появления профильного образования
- увеличение уровня зарплатных плат
- появление новых компаний, которые увеличат конкуренцию на российском рынке и, как следствие, приведут к улучшению качества продукта

# Ключевые выводы



- Кандидаты из других индустрий достаточно успешно строят свою карьеру в геймдеве
- Самым важным фактором мотивации остается дух игровой индустрии и возможность видеть результаты своего труда
- Главной проблемой, по мнению работников индустрии, является уровень финансовой компенсации
- Недостаток опытных управленцев в индустрии может компенсироваться с помощью привлечения профессионалов из IT
- Киноиндустрия может стать источником высококвалифицированных профессионалов для творческих ролей
- Стремление к реализму диктует необходимость привлечения инженеров на функции моделирования
- В большей степени на улучшение ситуации в игровой индустрии повлияет развитие профильного образования



# Контактные данные

+7 (495) 926-41-00

[info@ancor.ru](mailto:info@ancor.ru)

[www.ancor.ru](http://www.ancor.ru)

# Приложение: Что вас больше всего мотивирует работать в геймдеве?

