

Raport o zarobkach w polskiej branży gier

Dokument prezentuje wyniki badania przeprowadzonego w dniach 01-29 czerwca 2022.

Metodologia

Badanie opiera się o ankietę internetową, zbierającą dane o zarobkach brutto — rozumianych jako kwota przed opłaceniem podatków i składek — jak i ich kontekście: polu działania firmy oraz doświadczeniu, specjalizacji, płci i typie umowy osoby ankietowanej.

Ankieta była dostępna na Facebooku, grupach i forach internetowych dla twórców gier, oraz propagowana kanałami prywatnymi przez osoby ankietowane.

Przez czas badania spłynęło 984 ankiet, z czego 961 pochodziło od osób, dla których praca w branży gier jest podstawowym źródłem dochodu — i teankiety są podstawą prezentowanych wyników.

Zgodnie z przygotowywanym przez Games Industry Conference *Raportem o stanie branży* za 2021, w polskim gamedevie pracuje 12-15 tys osób, ankieta objęła więc ok 6-8% badanej populacji.

Znane problemy

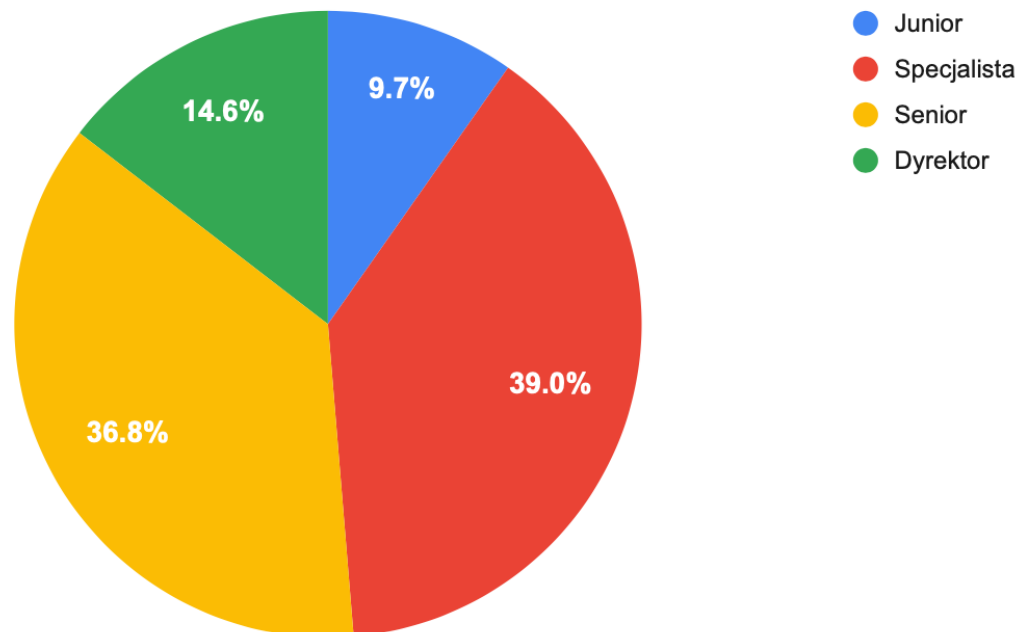
Należy zauważyć, że próbka nie jest losowa — nie można mieć pewności, że grupa osób, które wypełniły ankietę jest reprezentatywna dla całej badanej populacji. Również podawane dane są niemożliwe do zweryfikowania, więc ankieta bada raczej *deklarowane* zarobki niż rzeczywiste.

Kontekst

Doświadczenie

Spośród osób wypełniających ankietę 39% deklaruje się jako specjaliści, 37% jako seniorzy, prawie 15% jako dyrektorzy a jedynie niecałe 10% jako juniorzy.

Jak duże masz doświadczenie?

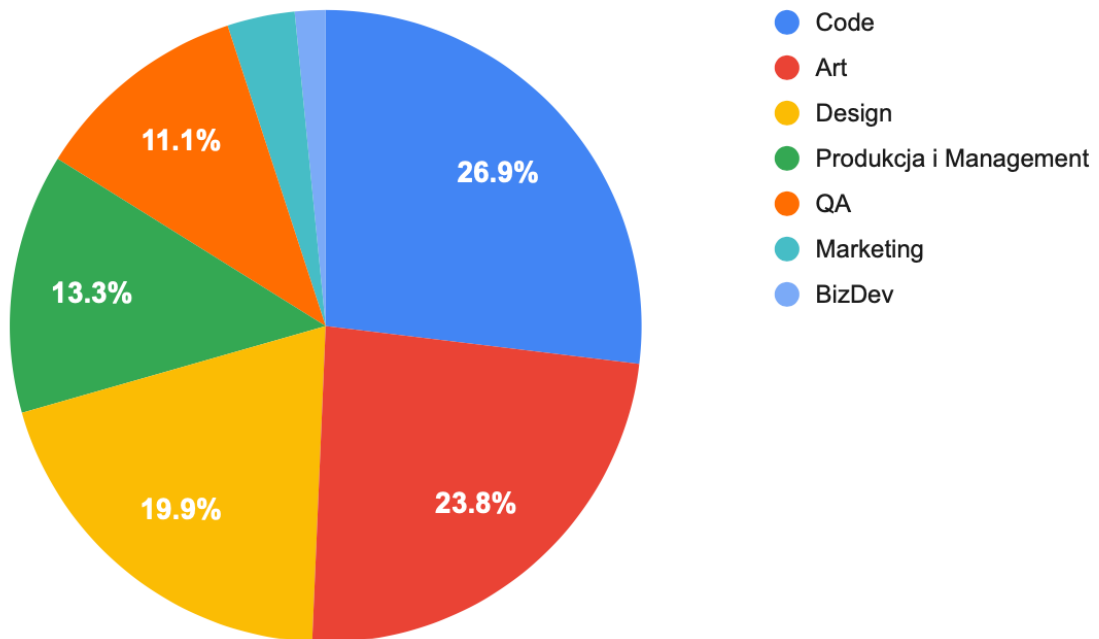


Niewielka liczba juniorów może wynikać z tego, że ankietę nie dotarła do tej grupy. Może też świadczyć o tym, że firmy wolą zatrudniać ludzi posiadających już jakieś doświadczenie.

Specjalizacja

Wśród osób wypełniających ankietę, najwięcej było programistów (27%), artystów (24%) i projektantów (20%).

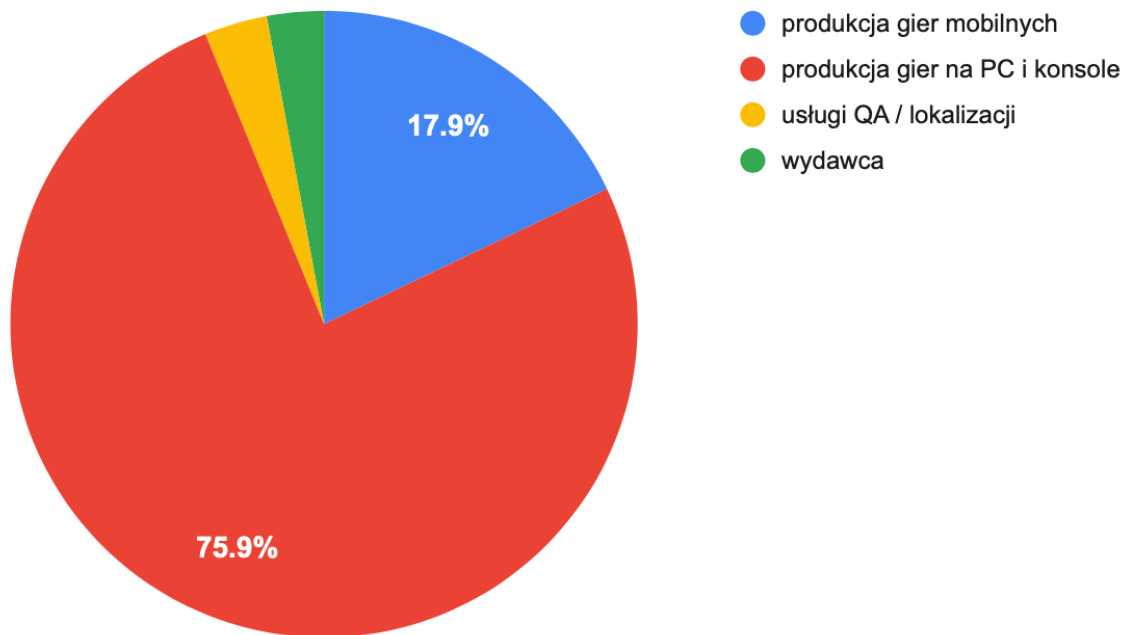
Jaka jest twoja główna specjalizacja?



Pole działania firmy

Ponad 76% ankietowanych deklaruje, że pracują w firmach produkujących gry na PC i konsole, 18% w firmach produkujących gry mobilne, ponad 3% w firmach oferujących usługi QA i lokalizacji a niecałe 3% w firmach prowadzących przede wszystkim działalność wydawniczą.

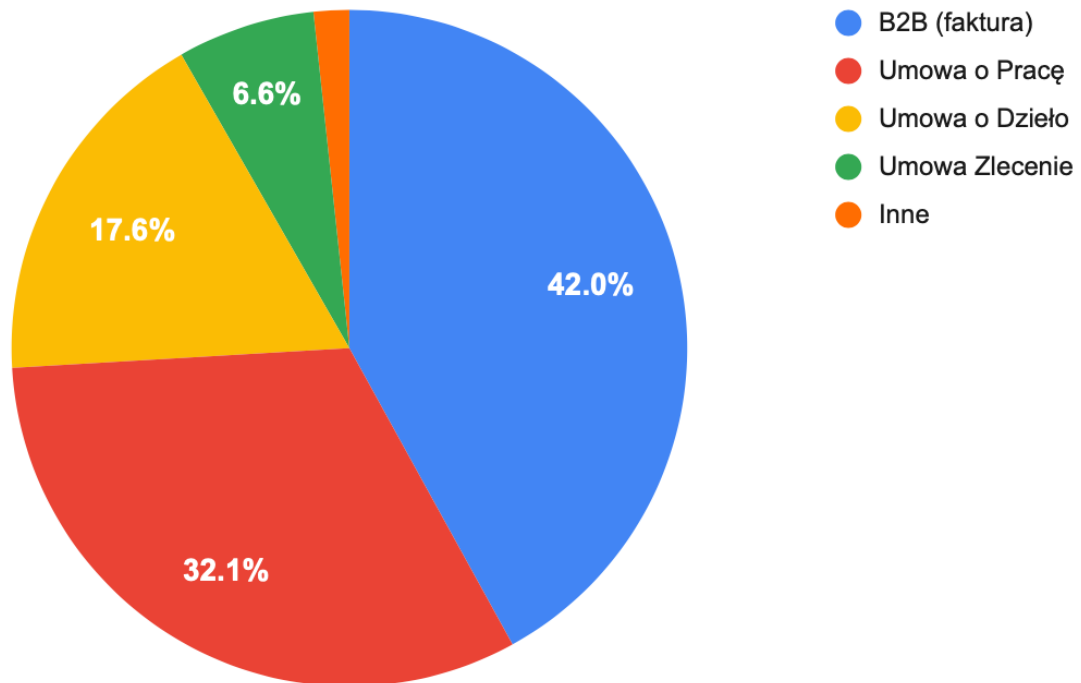
Pole działalności firmy



Forma umowy

Najwięcej, 41% ankietowanych deklaruje, że rozlicza się przy pomocy faktury (B2B), 33% zatrudnionych jest na Umowę o Pracę, 18% rozlicza się na podstawie Umowy o Dzieło, a 7% na podstawie Umowy Zlecenia. Pozostałe przypadki obejmują powołanie do zarządu, tantiemy, dywidendy oraz umowy kombinowane (np. $\frac{1}{8}$ UoP + UoD).

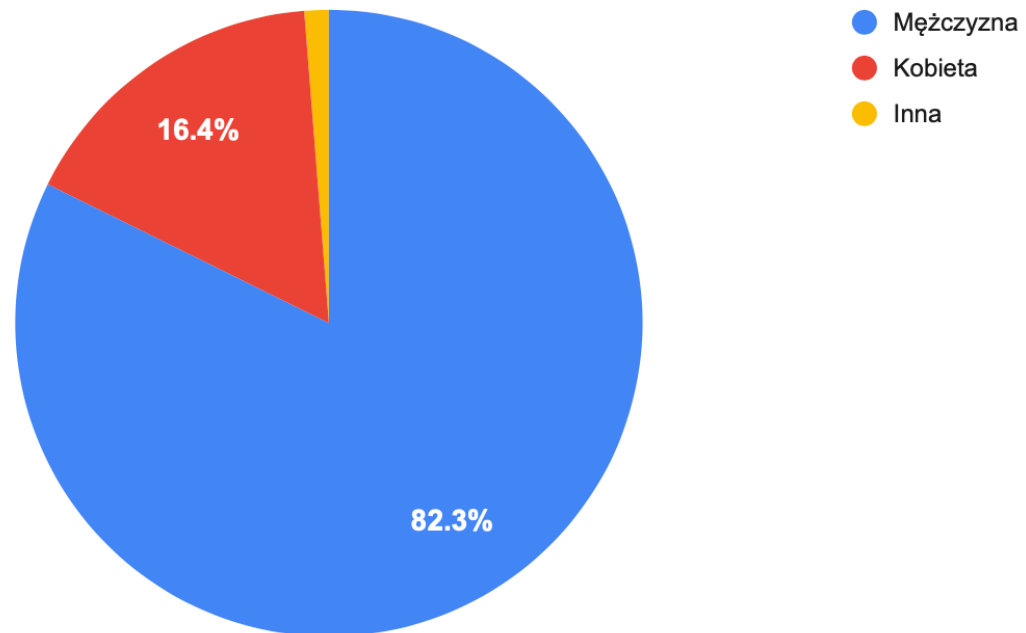
Forma umowy



Płeć

Wśród deklarowanej płci, przeważająca większość to mężczyźni (82%). Kobiety stanowią 17% a 1% osób zadeklarowało inną płeć.

Płeć



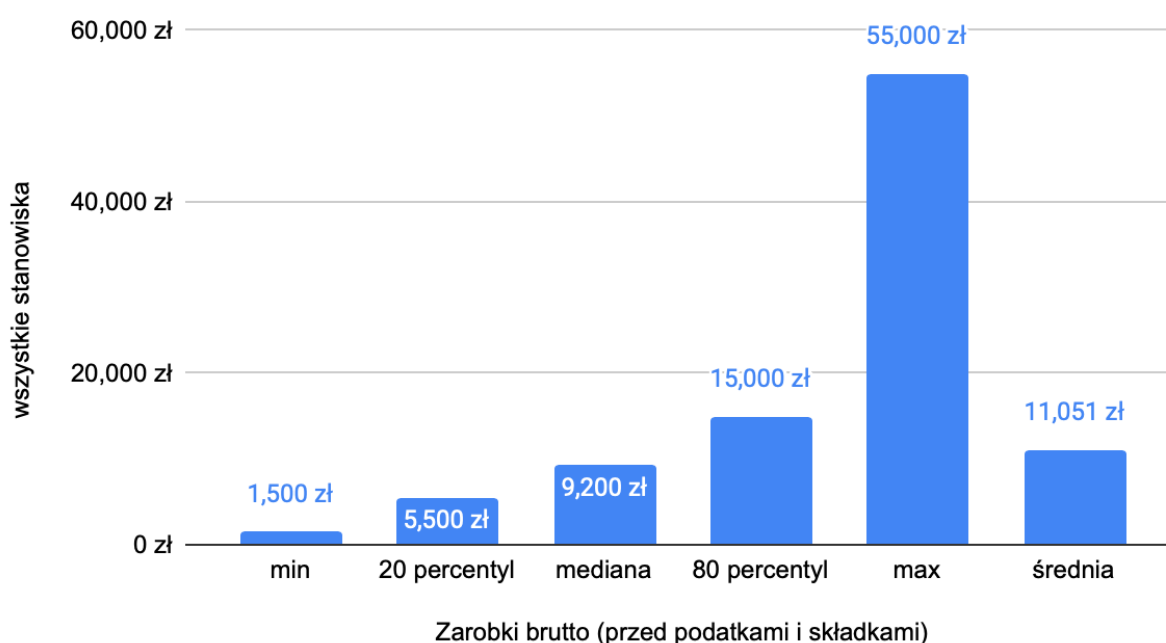
GIC w swoim raporcie o stanie branży podaje, że 25% osób zatrudnionych w gamedevie to kobiety. Rozbieżność między danymi może znaczyć, że w ankiecie jest niedoreprezentacja kobiet, albo że przy samej produkcji (nie licząc HR, back office itd.) pracuje procentowo mniej kobiet.

Zarobki

Pierwszym krokiem analizy zebranych danych było usunięcie wartości skrajnych, które mogły być wynikiem błędu lub były przypadkami granicznymi (np. zarobki deklarowane na poziomie 0 zł lub 150 tys zł miesięcznie). Po ich usunięciu, do dalszej obróbki trafiło 955 ankiet.

Średnia deklarowanych zarobków brutto to 11 tys zł. Połowa ankietowanych zarabia więcej niż 9,2 tys zł, co piąta ankietowana osoba zarabia mniej niż 5,5 tys zł a co piąta, więcej niż 15 tys zł brutto. Najniższe deklarowane zarobki to 1,5 tys zł a najwyższe to 55 tys zł miesięcznie.

Zarobki (wszystkie stanowiska)



Ankieta nie zbierała danych na temat pracy na niepełny etat, co mogło nieznacznie obniżyć deklarowane zarobki. Raport nie uwzględnia również nadgodzin i bonusów, co również może powodować, że rzeczywiste łączne zarobki będą wyższe, niż deklarowane w ankiecie.

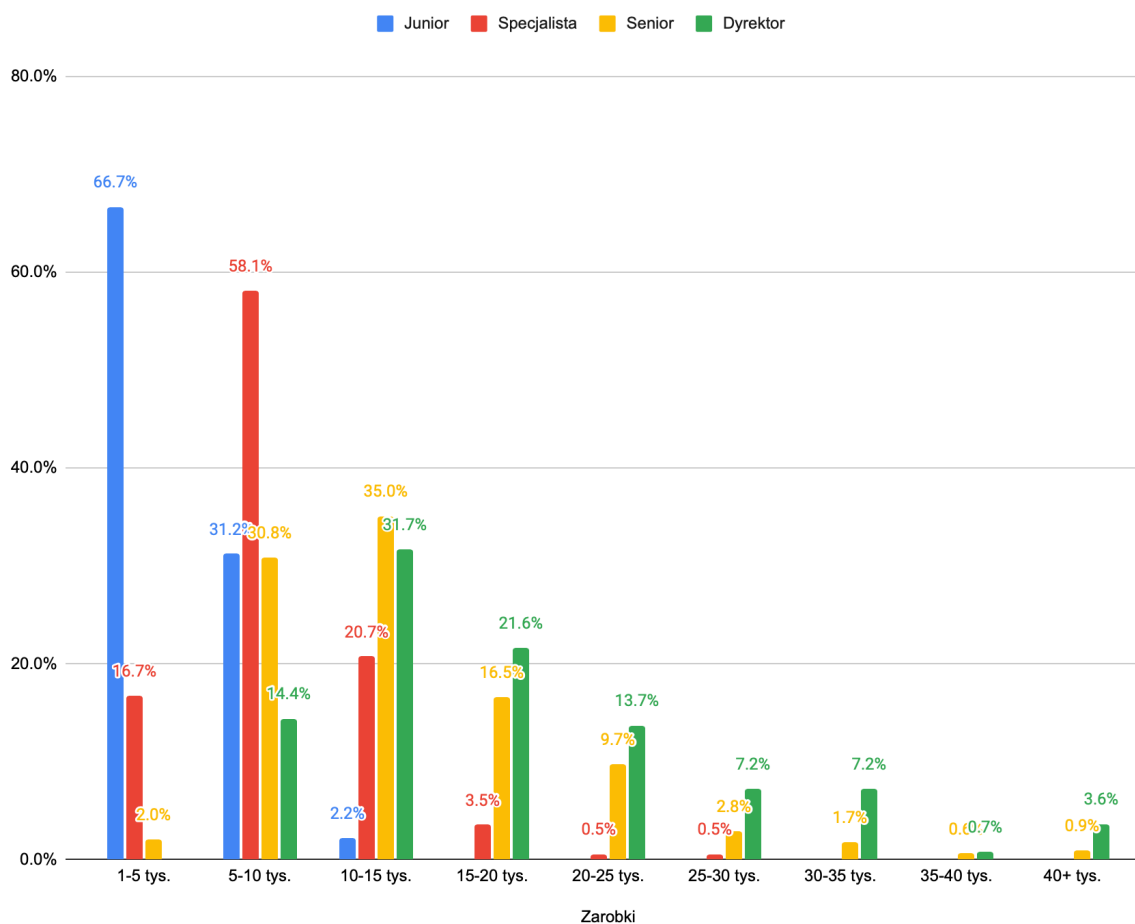
Średnia krajowa za maj 2022 wg. GUS-u wynosi 6626,95 zł brutto. Średnia w branży wynosi więc 166% średniej krajowej. Jak wynika z raportu SpotData, 80% Polaków zarabia poniżej średniej krajowej. Można więc uznać, że o ile co piąty Polak zarabia ponad 6,6 tys zł, o tyle w branży gier, co piąta osoba zarabia powyżej 15 tysięcy zł brutto.

Doświadczenie

Gdy spojrzymy na doświadczenie, 67% juniorów zarabia w przedziale 1-5 tys zł, a najwyższe juniorskie zarobki plasują się w przedziale 10-15 tys zł (2%). Spośród specjalistów, najwięcej bo 58% zarabia w przedziale 5-10 tys zł, a zarobki ponad 15 tys zł są rzadkością (4,5%). Wśród seniorów rozpiętość zarobków jest bardzo duża: 31% zarabia między 5-10 tys zł, 35% między 10-15 tys zł., 16% w przedziale 15-20 tys zł, 10% w przedziale 20-25 tys zł a 6% powyżej 25 tys zł. Najwyższe deklarowane zarobki seniorów przekraczają 40 tys zł brutto.

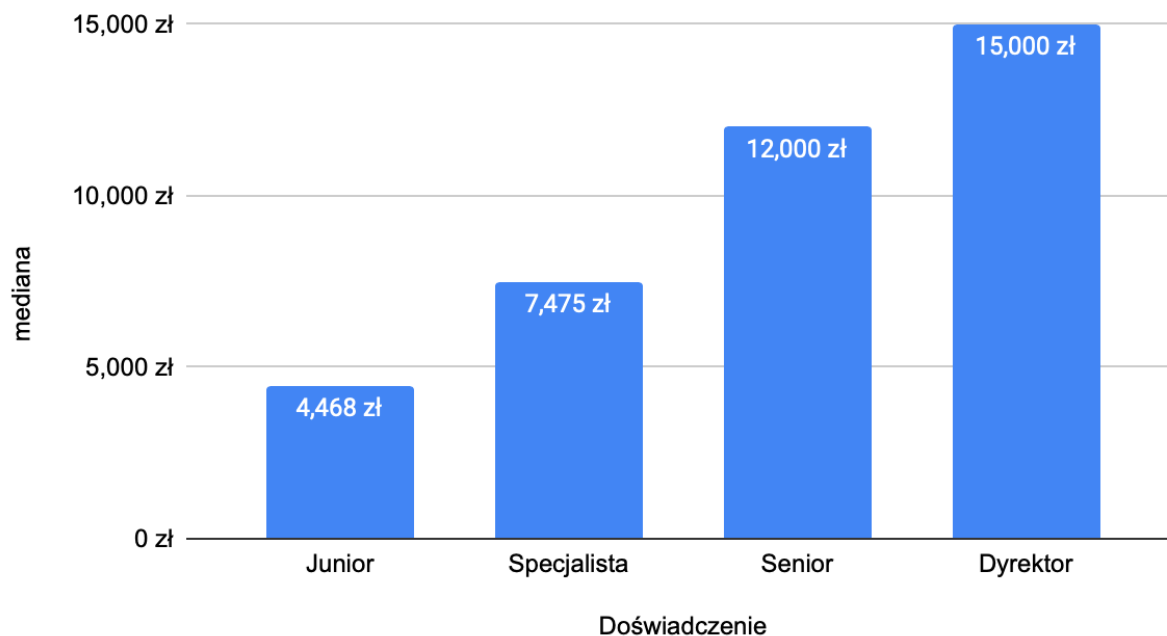
Wśród dyrektorów 32% zarabia w przedziale 10-15 tys zł., 22% w przedziale 15-20 tys zł, 14% między 20-25 tys zł, a 4% ponad 40 tys zł.

Doświadczenie a rozkład zarobków



Połowa juniorów zarabia więcej niż 4,4 tys zł, połowa specjalistów więcej niż 7,5 tys zł, połowa seniorów więcej niż 12 tys zł, a połowa dyrektorów więcej niż 15 tys zł.

Doświadczenie a mediana zarobków



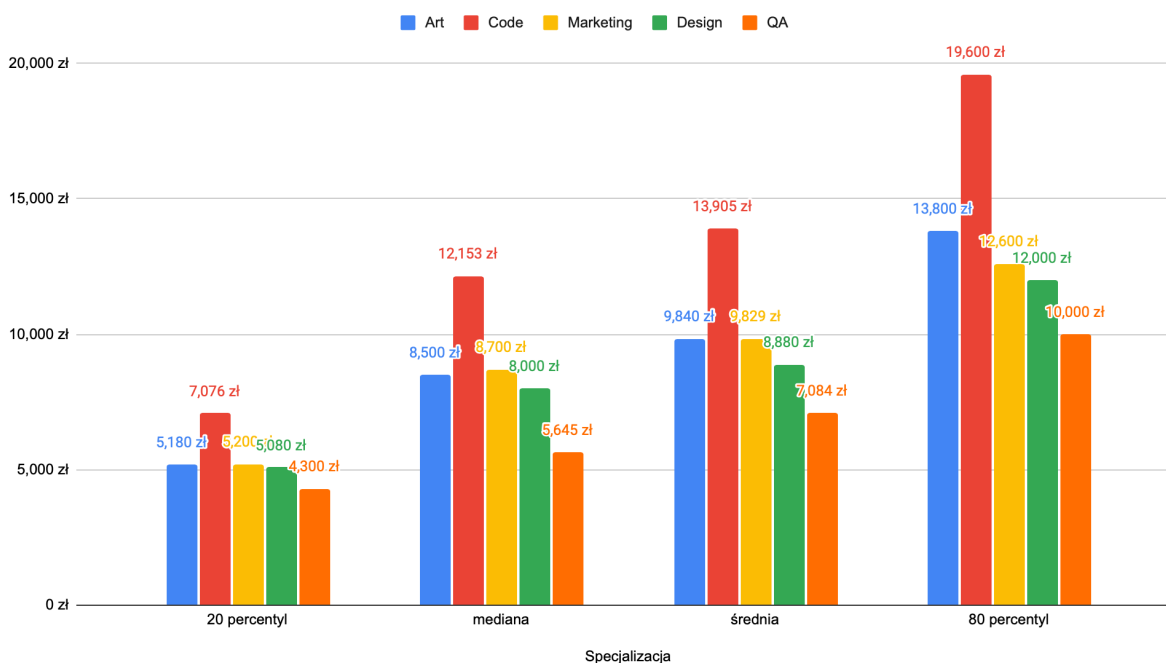
Poziomy doświadczenia używane w ankiecie odpowiadają deklarowanemu zakresowi obowiązków i mogą różnić się od stosowanych w danej firmie nazw stanowisk.

Specjalizacja

Deklarowane dane sugerują, że najwyżej cenieni są na rynku programiści: połowa zarabia powyżej 12 tys zł brutto, za nimi plasują się artyści (połowa zarabia powyżej 8,5 tys zł), marketing (połowa powyżej 8,7 tys zł) i design (połowa powyżej 8 000 zł).

Najniższe zarobki notujemy w dziale QA (połowa zarabia powyżej 5,6 tys zł). Im wyższe zarobki, tym różnice między specjalizacjami są większe: wśród programistów co piąta osoba zarabia powyżej 20 tys zł, podczas gry w QA cztery osoby na pięć zarabiają poniżej 10 tys zł.

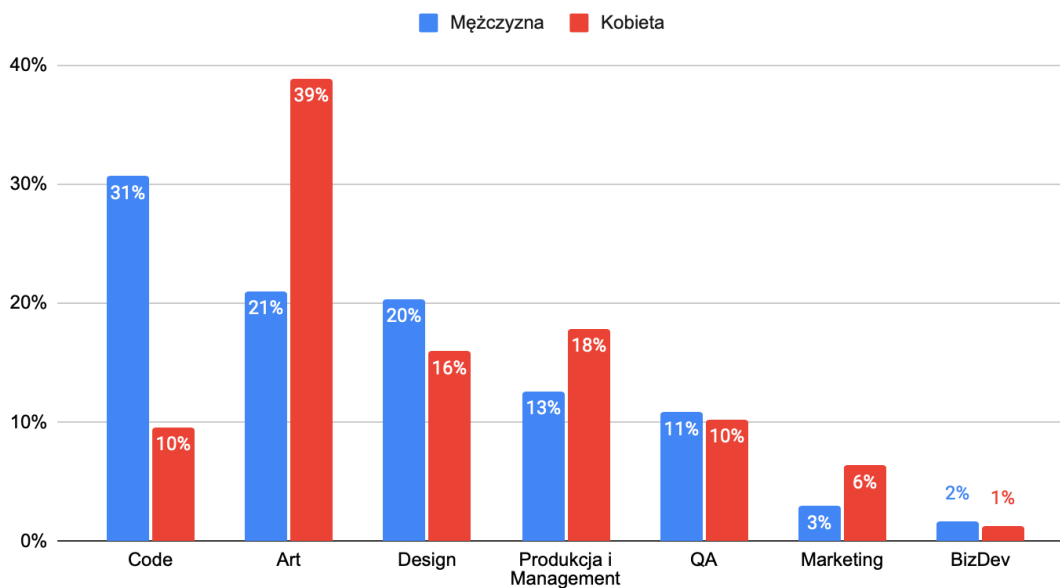
Zarobki a specjalizacja



Na wykresie nie uwzględniono produkcji, która w ankiecie zgrupowana jest z managementem, co uniemożliwiło oddzielenie zarobków liniowych producentów od zarobków zarządu i prezesów.

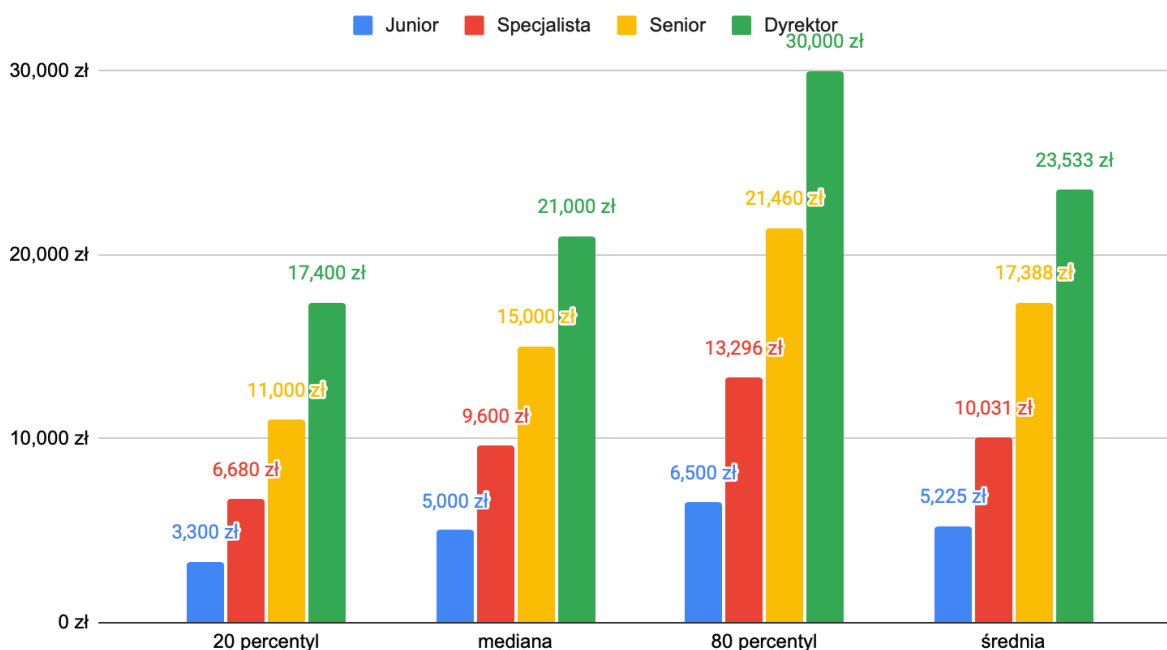
Patrząc na specjalizacje przez pryzmat płci, można zauważyć, że największy odsetek mężczyzn pracuje jako programiści (31%) a największy odsetek kobiet jako artystki (39%). Produkcja i marketing również są preferowane bardziej przez kobiety, niż mężczyzn. W designie i QA odsetki obu płci są porównywalne.

Specjalizacja a płeć

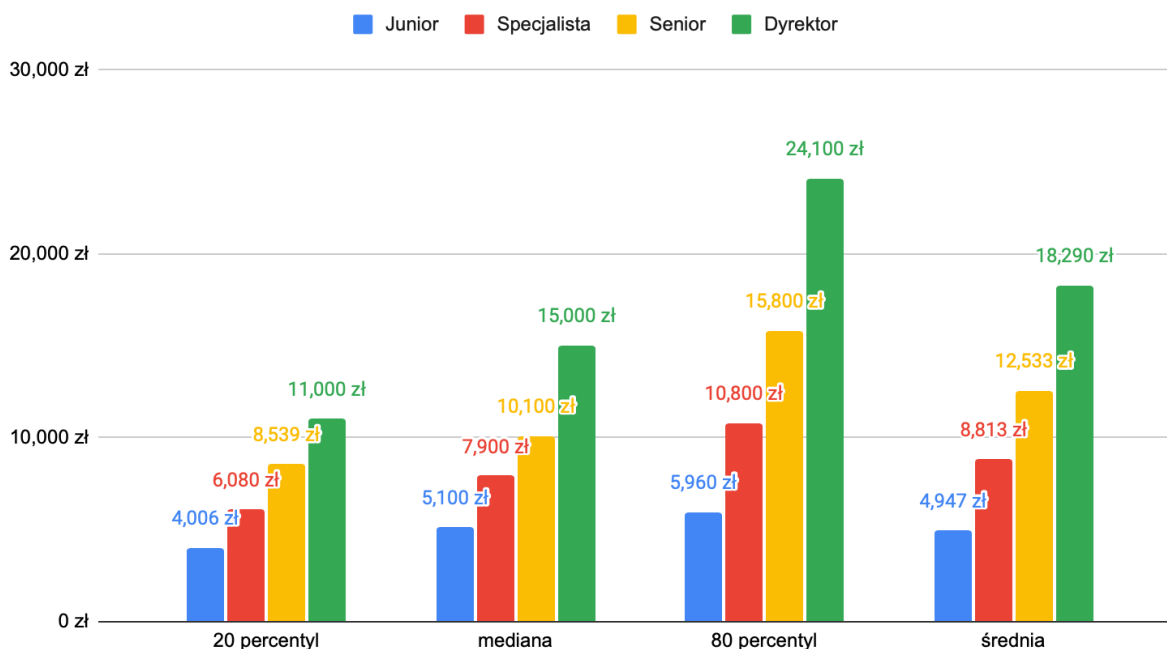


Doświadczenie a specjalizacja

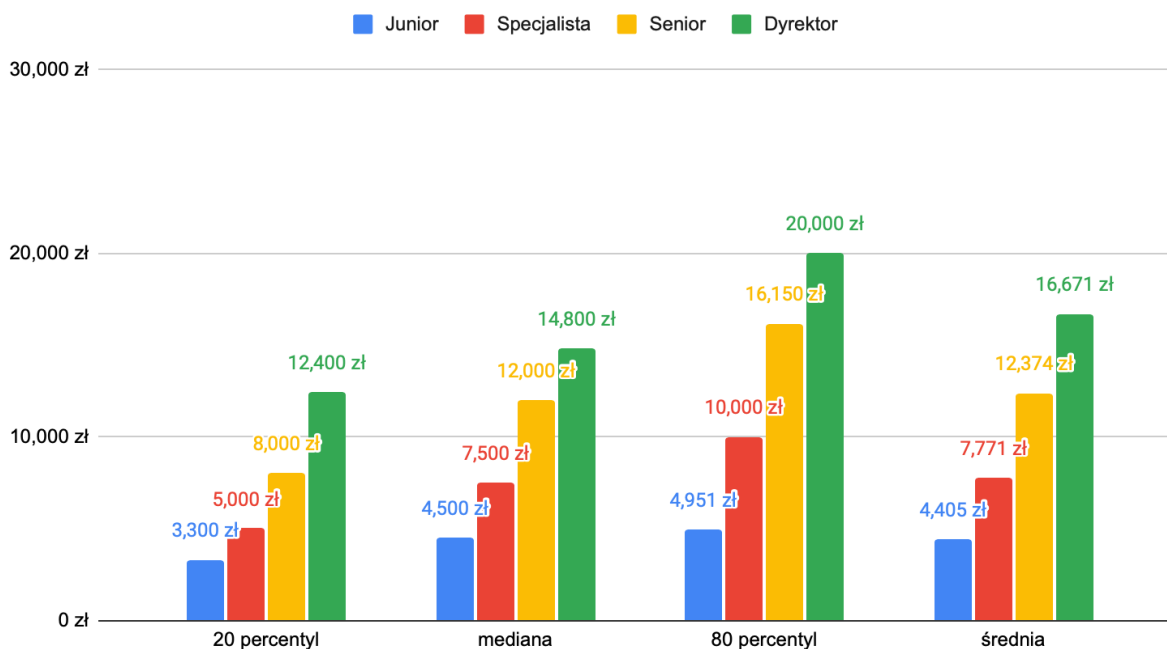
Code



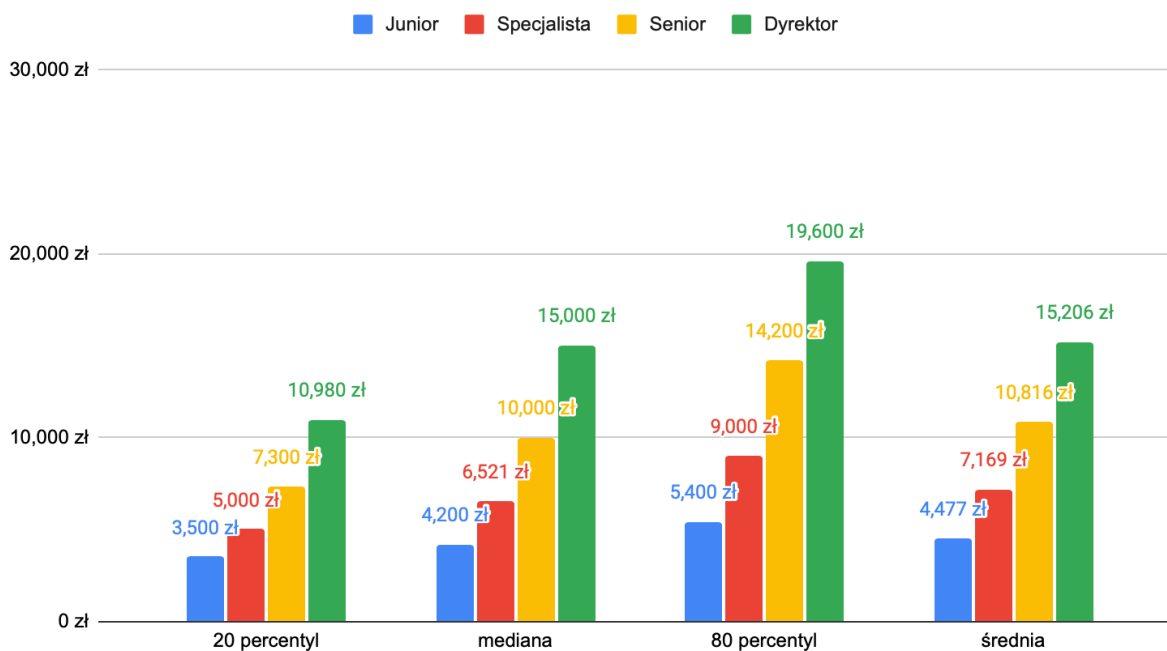
Produkcja i management



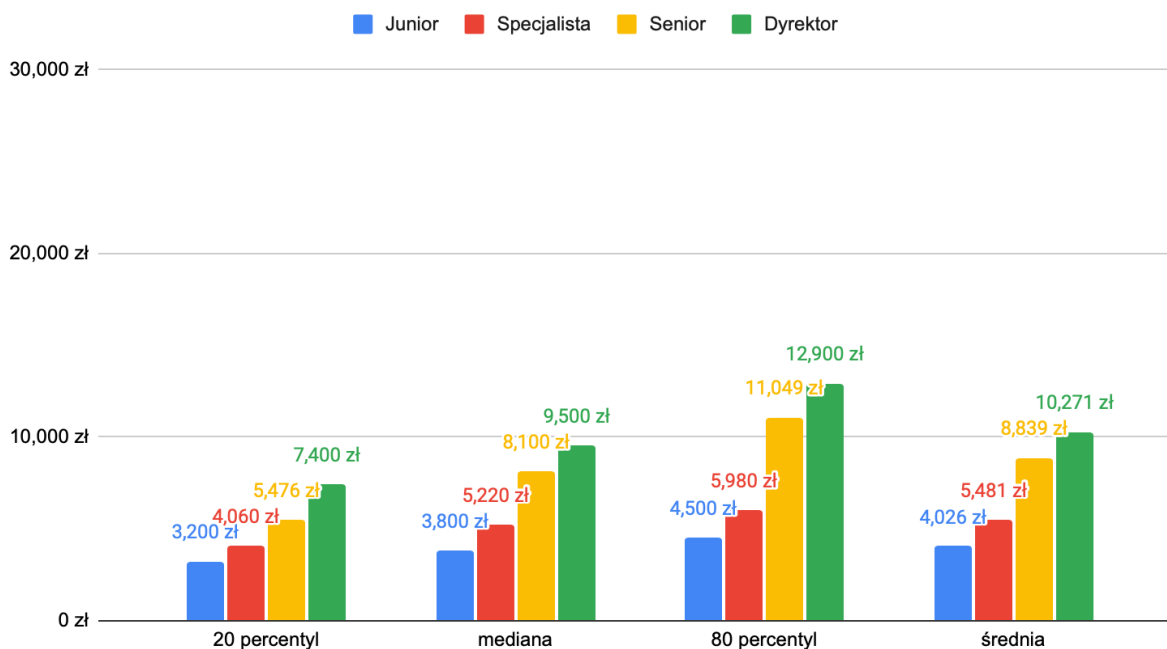
Art



Design



QA

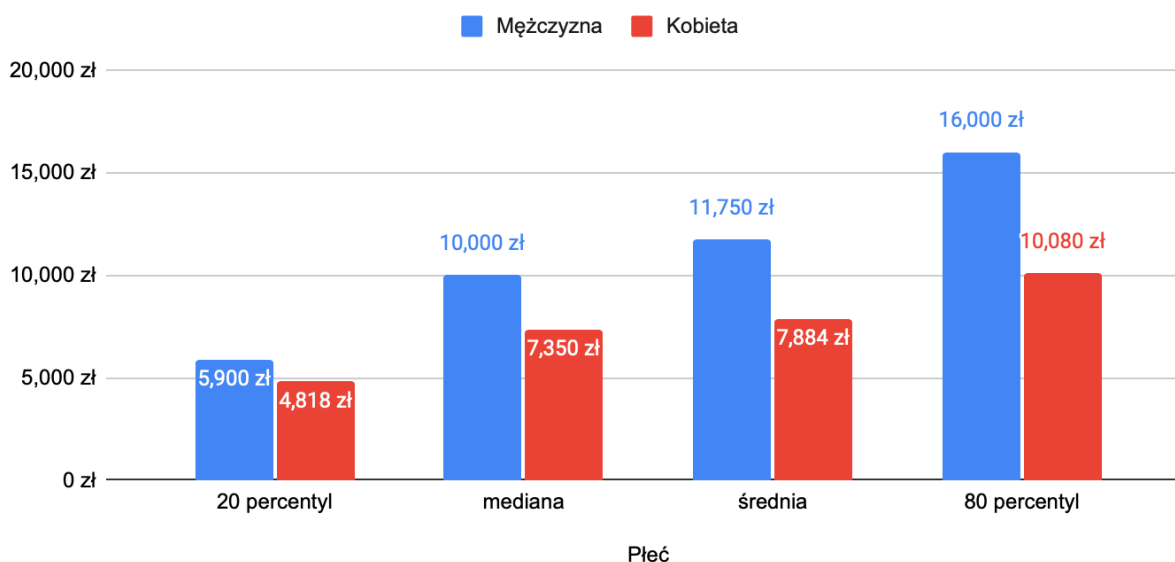


Patrząc na dane o zarobkach w podziale na specjalizacje i poziomy doświadczenia, rozbieżności między poszczególnymi specjalizacjami wydają się być jeszcze bardziej zauważalne, np. mediana dyrektorów QA (9,5 tys zł) jest mniejsza niż mediana specjalisty programisty (9,6 tys zł) czy seniorów artystów (12 tys zł) i designerów (10 tys zł).

Płeć

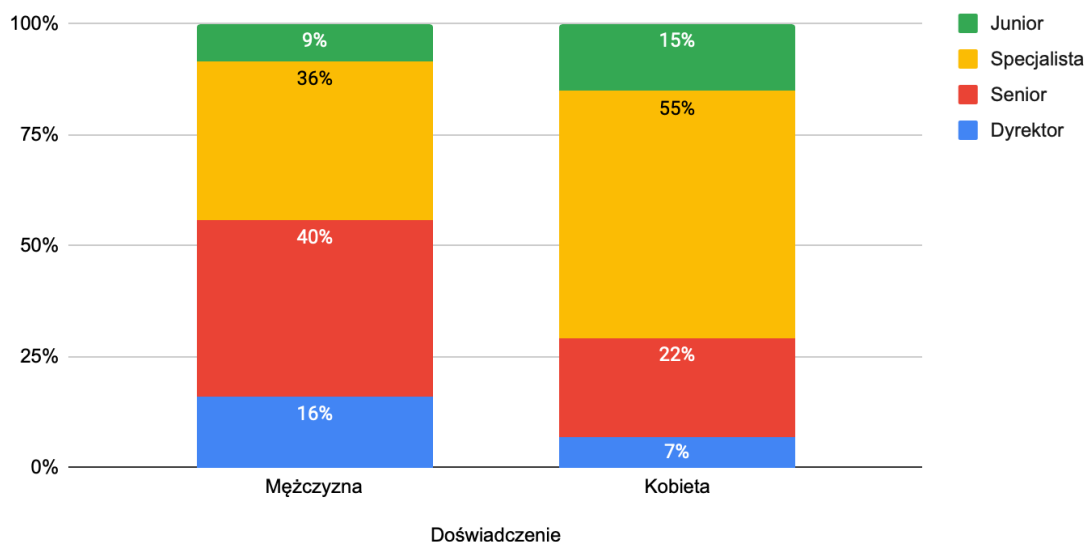
Dane zbiorcze pokazują, że mediana zarobków kobiet w branży wynosi 74% mediany mężczyzn: połowa mężczyzn zarabia powyżej 10 tys, podczas gdy połowa kobiet zarabia powyżej 7,4 tys brutto.

Zarobki a płeć



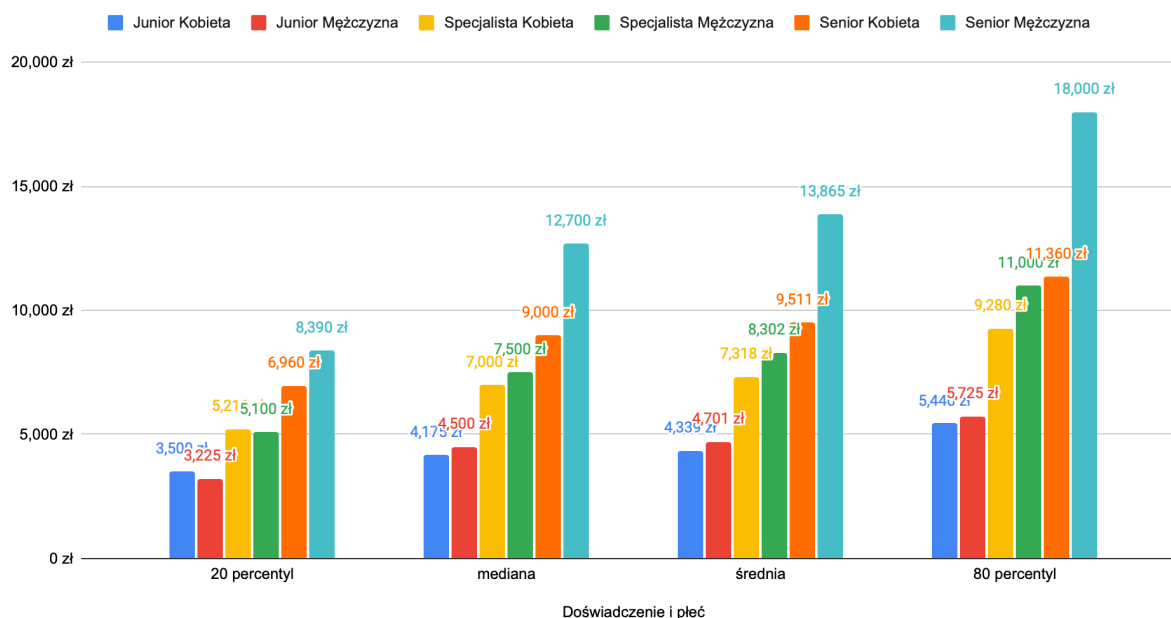
Gdy spojrzymy na strukturę doświadczenia w podziale na płeć, zauważymy, że wśród kobiet procent junierek (15%) jest większy niż wśród mężczyzn (9%). Podobnie, 40% mężczyzn deklaruje się jako seniorzy, podczas gdy wśród kobiet odsetek ten wynosi 22%.

Doświadczenie a płeć



Analiza zarobków w podziale na doświadczenie i płeć pokazuje, że o ile wśród junierek i specjalistek, zarobki kobiet są niższe od zarobków mężczyzn o niecałe 10%, o tyle wśród senierek, połowa zarabia powyżej 9 tys, podczas gdy połowa mężczyzn z tym samym poziomem doświadczenia zarabia powyżej 12,7 tys zł. Mediana zarobków senierek stanowi więc 70% mediany zarobków seniorów.

Płeć i doświadczenie a zarobki



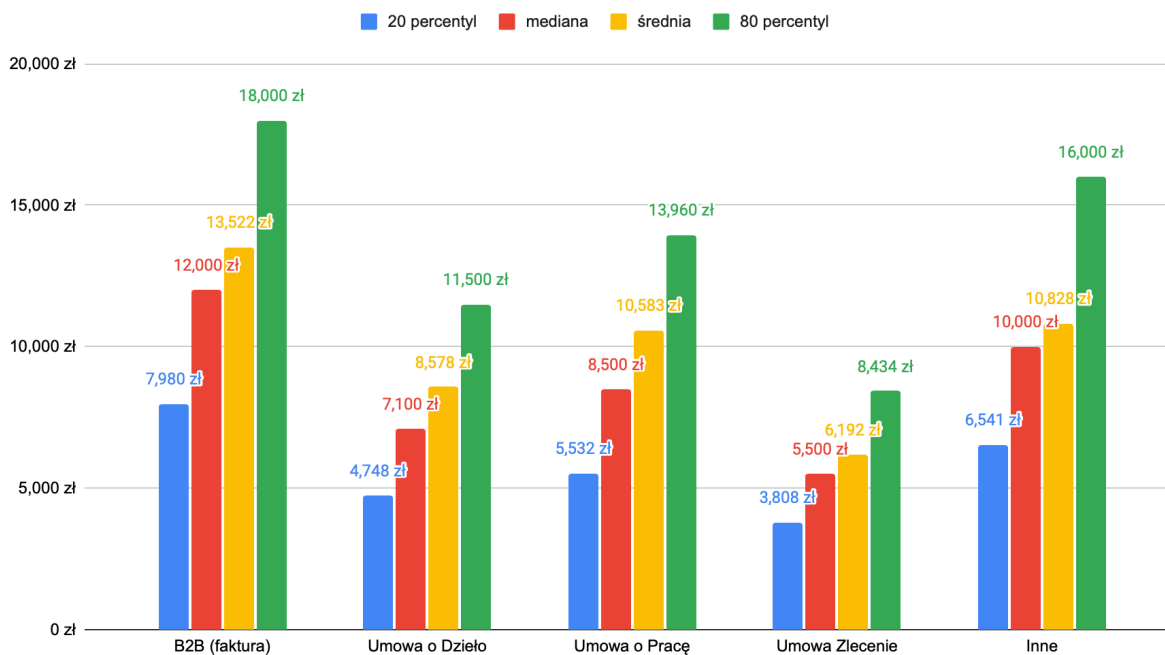
Czynnikiem, który na pewno wpływa na zaobserwowaną rozbieżność jest przewaga procentowa mężczyzn wśród programistów, którzy są najlepiej opłacaną specjalizacją.

Dodatkowe interpretacje tych wyników mogą wskazywać na to, że za rzeczywistym wzrostem doświadczenia i zakresu odpowiedzialności kobiet nie idą formalne awanse lub że kobietom z doświadczeniem seniorskim płaci się mniej niż mężczyznom na analogicznych stanowiskach.

Forma umowy

Dane wskazują, że najwięcej zarabiają osoby współpracujące na zasadach B2B (faktura), dla których mediana zarobków to 12 tys zł. Mediana dla Umowy o Pracę wynosi 8,5 tys zł, dla Umowy o Dzieło 7,1 tys zł. Najmniej zarabiają osoby wykonujące Umowę Zlecenie, z których połowa zarabia mniej, niż 5,5 tys zł brutto.

Forma umowy a zarobki

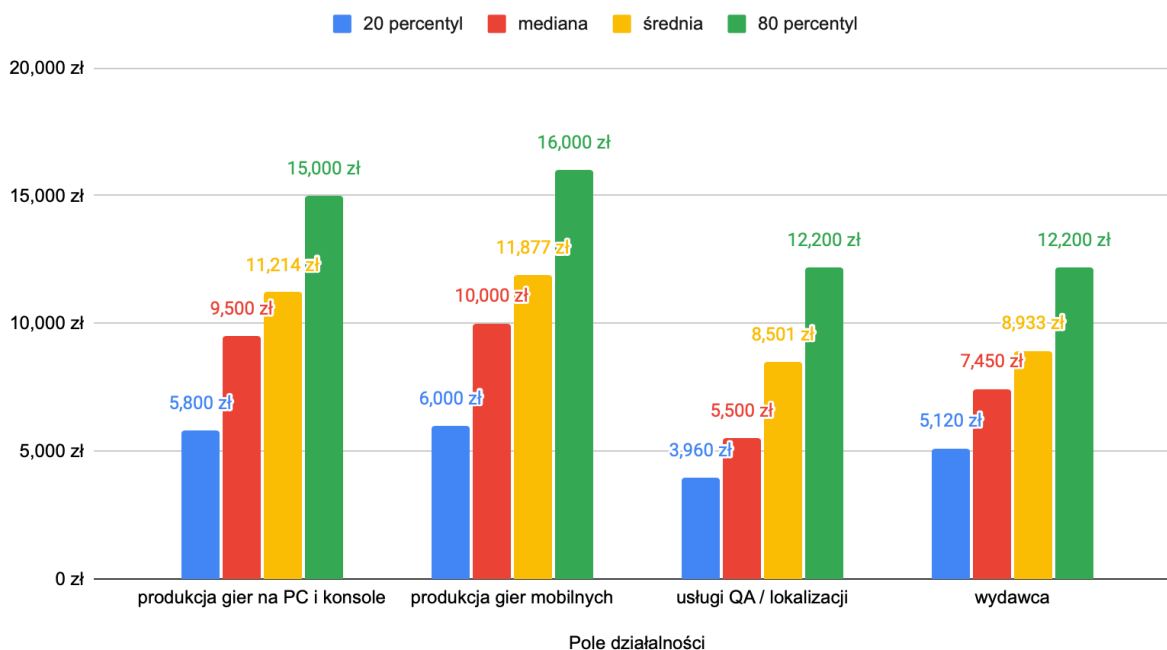


Jedna z możliwych interpretacji sugeruje, że osoby na wyższych stanowiskach migrują z UoP/UoD na B2B, co przy zachowaniu zarobków brutto, obniża koszty pracodawcy.

Pole działalności

Zebrane dane wskazują, że różnice zarobków między firmami produkującymi gry na PC i konsole (medniana 9,5 tys zł) a firmami produkującymi gry mobilne (mediana 10 tys zł) są minimalne. Niższe są natomiast zarobki w firmach wydawniczych (mediana 7,5 tys zł), oraz świadczących usługi QA i lokalizacji (mediana 5,5 tys zł).

Pole działalności a zarobki



Dalsze kroki

Czerwcowy ankieta była pomyślana jako program pilotażowy przed uruchomieniem cyklicznego badania. Biorąc pod uwagę duże zainteresowanie i odzew ze strony branży, mamy nadzieję, że kolejne edycje dotrą do jeszcze większej próby i pozwolą na bardziej szczegółową analizę zarobków — między innymi wyróżnienia większej liczby specjalizacji.

Wszelkie uwagi i feedback proszę kierować pod artur@ganszyniec.com.

Chcesz dostać informację o kolejnej edycji ankiety? Zostaw swój email na [stronie badania](#).