

# Raport o zarobkach w polskiej branży gier

wyniki społecznościowego badania przeprowadzonego w maju 2023

<b>Metodologia</b> .....	<b>3</b>
Brutto czy netto?.....	3
Mediana, 20ty i 80ty percentyl.....	3
Znane problemy.....	3
<b>Kontekst: osoba ankietowana</b> .....	<b>4</b>
Stanowisko.....	4
Staż w branży.....	5
Specjalizacja.....	6
Forma umowy.....	7
Tryb współpracy.....	8
Płeć.....	9
<b>Kontekst: firma</b> .....	<b>10</b>
Pole działalności.....	10
Lokalizacja firmy.....	11
Rozmiar firmy.....	12
Liczba wydanych gier.....	13
<b>Zarobki</b> .....	<b>14</b>
Lokalizacja firmy.....	15
Staż w branży.....	18
Stanowisko.....	19
Specjalizacja.....	20
Stanowisko i specjalizacja.....	23
Płeć.....	26
Forma umowy.....	30
Pole działalności.....	31
Rozmiar firmy.....	32
Liczba wydanych gier.....	33
Bonusy.....	34
<b>Podsumowanie i dalsze kroki</b> .....	<b>35</b>

## Metodologia

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

Ankieta była dostępna w dniach 1-31 maja 2023 na Facebooku, LinkedIn, grupach i forach internetowych dla twórców gier, reklamowana przez autora podczas konferencji Digital Dragons oraz propagowana kanałami prywatnymi przez osoby ankietowane.

Przez czas badania spłynęło 1067 ankiet. 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 7-9% badanej populacji.

## Brutto czy netto?

W ankiecie zbieraliśmy dane przed opłaceniem podatków i składek, co oznacza, że we wszystkich zestawieniach są to: dla Umowy o Pracę, Umowy o Dzieło i Umowy Zlecenie kwoty brutto z umowy, a w przypadku B2B kwoty netto z faktury (bez VATu).

Porównując prezentowane kwoty z własnymi zarobkami, najlepiej odliczyć od wartości z raportu składki i podatki, które płacimy w naszej formie zatrudnienia.

## Mediana, 20ty i 80ty percentyl

W niniejszym raporcie, aby dokładniej oddać strukturę zarobków, częściej niż ze średniej korzystamy z innych wskaźników:

- Mediana – oznacza, że połowa wyników przypada poniżej a połowa powyżej tej wartości
- 20 percentyl – oznacza, że tylko 20% wyników przypada poniżej tej wartości
- 80 percentyl – oznacza, że aż 80% wyników przypada poniżej tej wartości

Czyli, jeśli zarabiam tyle co mediana, to połowa badanych zarabia więcej niż ja, a połowa mniej. Jeśli zarabiam tyle co 20 percentyl, to czterech z pięciu badanych zarabia więcej niż ja, a jeden na pięciu mniej. Jeśli zarabiam tyle, co 80 percentyl, to czterech na pięciu badanych zarabia mniej niż ja, a jeden na pięciu więcej.

## 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.

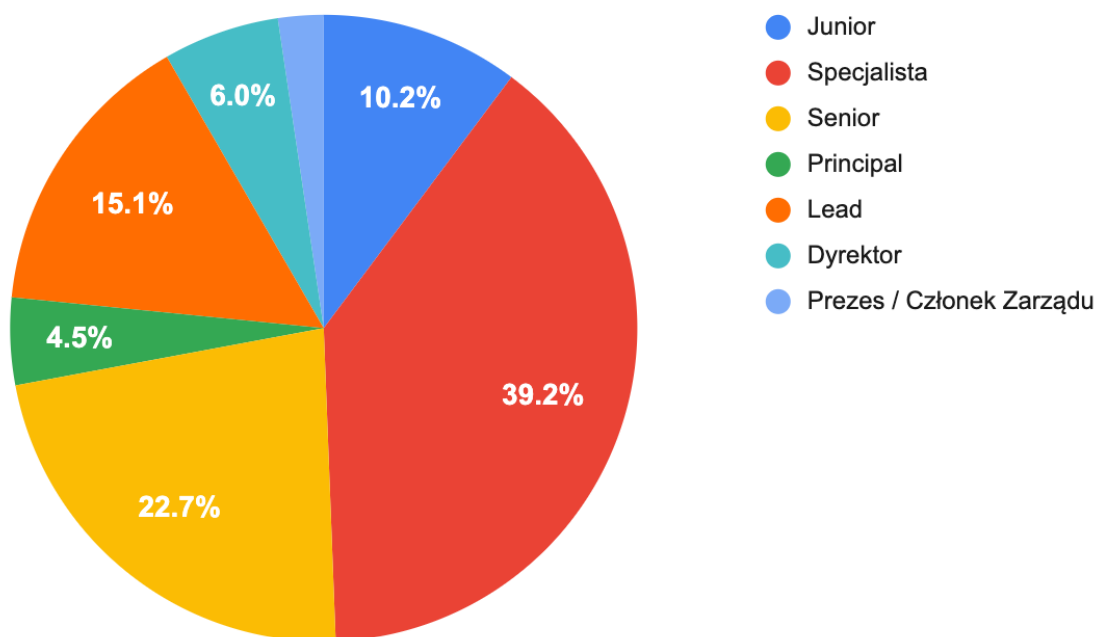
## Kontekst: osoba ankietowana

Po feedbacku do zeszłorocznej edycji badania, rozdzieliliśmy poziom "Senior" tak, by bardziej odzwierciedlał rzeczywiste przedziały doświadczenia i dodaliśmy pytanie o staż w branży.

## Stanowisko

Spośród osób wypełniających ankietę 39% deklaruje się jako specjaliści, 23% jako seniorzy, prawie 15% jako leadzi a jedynie 10% jako juniorzy.

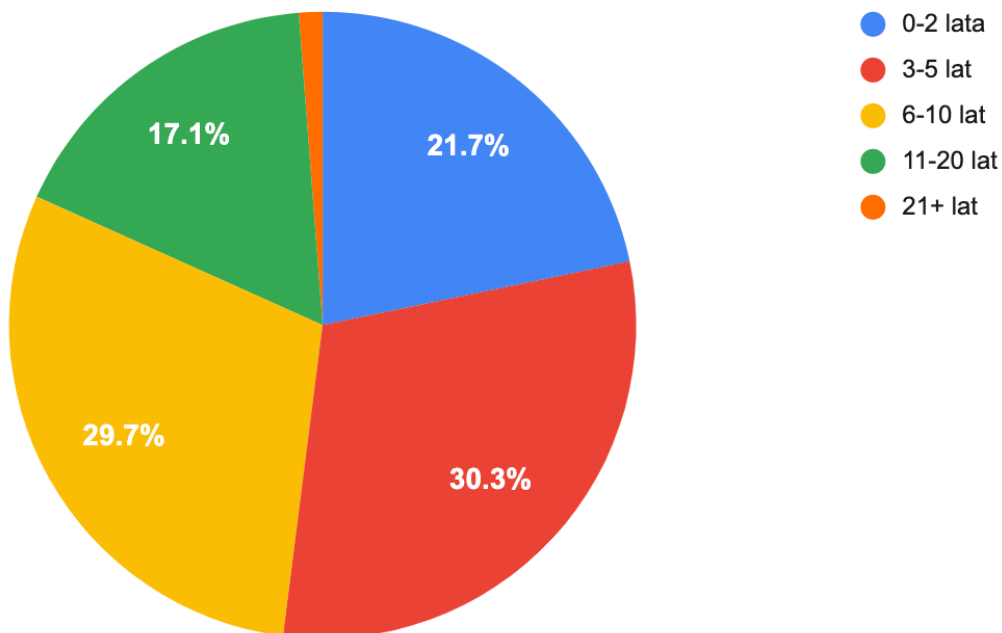
### Na jakim stanowisku pracujesz?



## Staż w branży

Staż od 0 do 2 lat deklaruje 22% ankietowanych, najczęściej ankietowanych (30%) deklaruje, że pracuje w branży od 3 do 5 lat, a jedynie 1% deklaruje staż dwudziestoletni lub dłuższy.

### Od ilu lat pracujesz w branży?

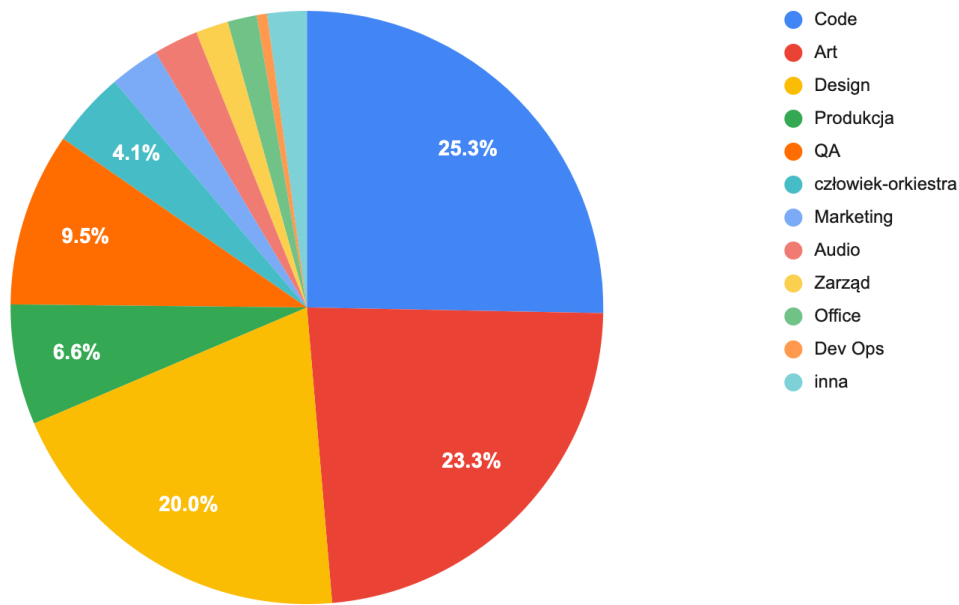


Warto zauważyć, że osób z najmniejszym stażem jest dwa razy więcej, niż Juniorów, co może potwierdzać zeszłoroczną hipotezę, że polskie firmy zatrudniają od razu na stanowiska Specjalistów i / lub bardzo szybko awansują Juniorów.

## Specjalizacja

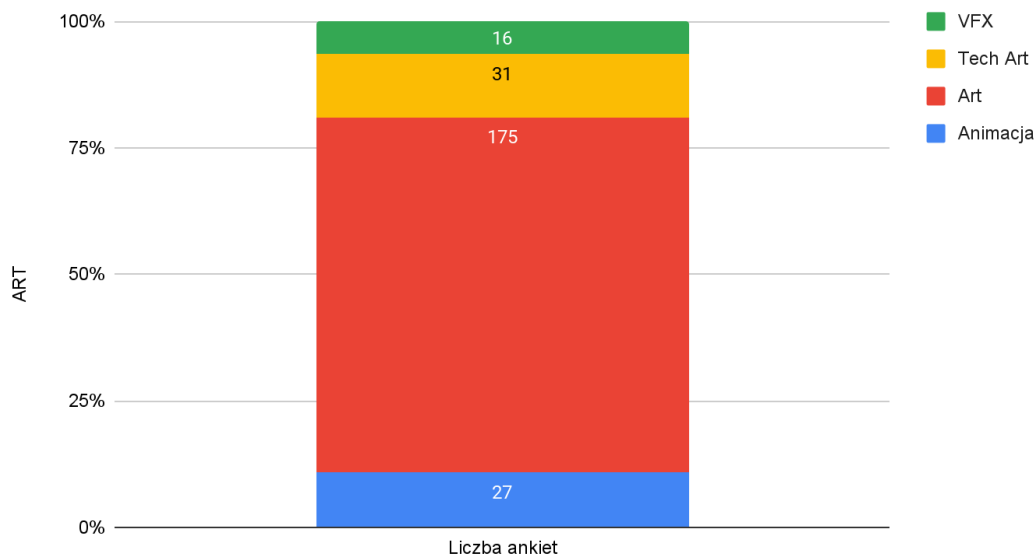
Wśród osób wypełniających ankietę, najwięcej było programistów (25%), artystów (23%) i projektantów (20%).

Jaka jest twoja główna specjalizacja?



Po feedbacku do zeszłorocznego badania, pytanie uwzględniało podział na więcej specjalizacji – w szczególności, w ramach działu Art zostały wydzielone Animacje, Tech Art i VFX.

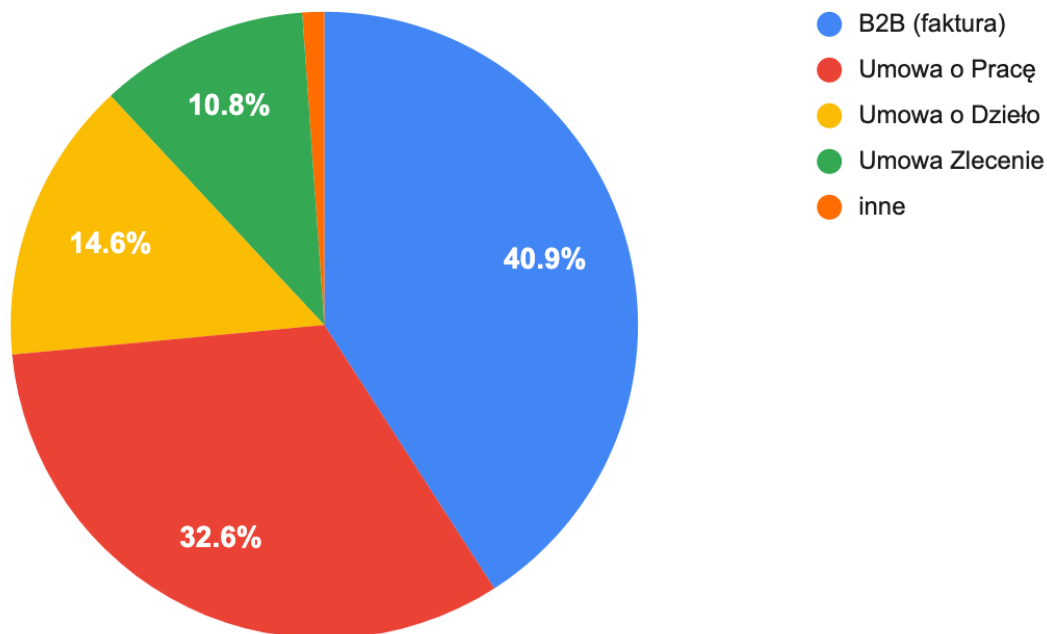
Art: Podział na specjalizacje



## Forma umowy

Najwięcej, 41% ankietowanych deklaruje, że rozlicza się przy pomocy faktury (B2B), 33% zatrudnionych jest na Umowę o Pracę, 15% rozlicza się na podstawie Umowy o Dzieło, a 11% na podstawie Umowy Zlecenie. Pozostałe przypadki obejmują powołanie do zarządu, tantiemy, dywidendy oraz umowy kombinowane (np. 1/4 UoP + UoD).

### Jaki jest twój główny sposób rozliczania się?



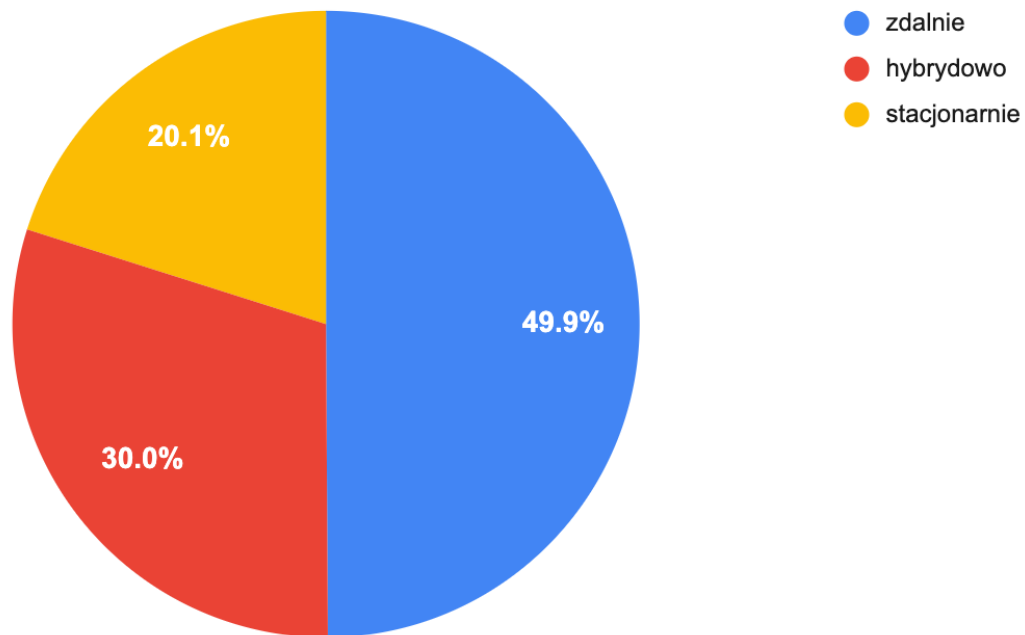
W porównaniu z 2022 nieznacznie (3%) wzrósł udział Umów Zlecenie a spadł Umów o Dzieło, udział pozostałych umów nie zmienił się.

Spośród osób **nie** zatrudnionych na Umowę o Pracę, prawie 85% korzysta z odpowiednika płatnego urlopu – zwykle na podstawie “dżentelmeńskiej umowy” z pracodawcą. Innymi zadeklarowanymi sposobami “wyrównywania” warunków z UoP jest zwiększenie wystawianych faktur o margines potrzebny by wziąć w roku 25 dni urlopu lub system “premi” kwartalnych zawierający zapłatę za “bezpłatny” urlop lub chorobowe.

## Tryb współpracy

Prawie połowa ankietowanych deklaruje pracę zdalną, 30% hybrydową a 20% stacjonarną.

### W jakim trybie pracujesz?



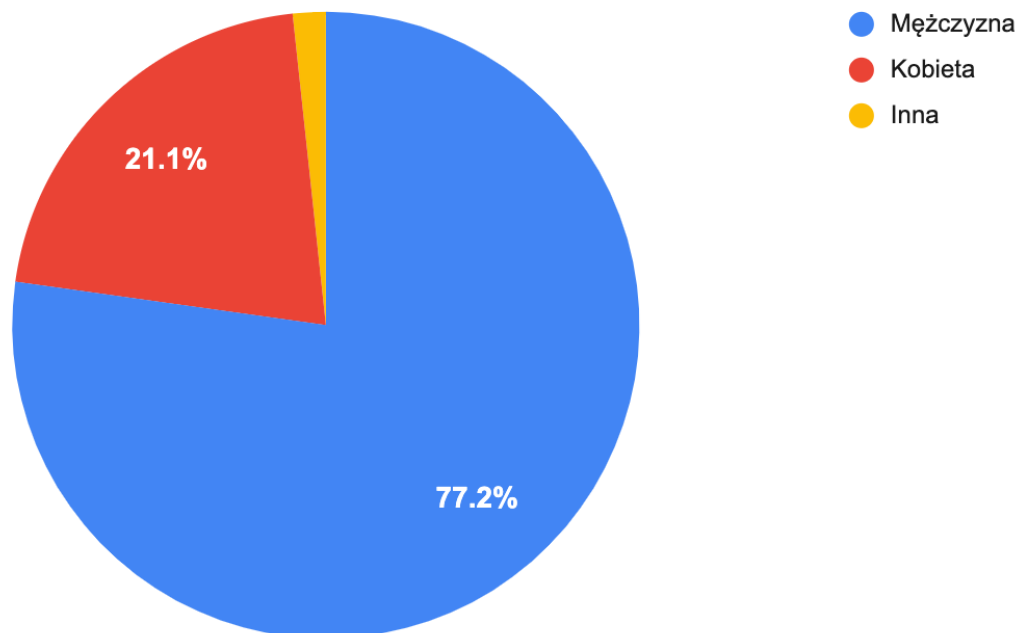
Podobne dane się zebraliśmy podczas badania nt. pracy zdalnej z września 2022 – różnice w wynikach nie przekraczają 5%.



## Płeć

Wśród deklarowanej płci, przeważająca większość to mężczyźni (77%). Kobiety stanowią 21% ankietowanych, a 2% osób zadeklarowało inną płeć.

### Płeć



GIC w swoim raporcie o stanie branży podaje, że 25% osób zatrudnionych w gamedevie to kobiety. W porównaniu z zeszłą edycją, udział kobiet w naszym badaniu wzrósł o 5%, co daje nadzieję, że wyniki lepiej odzwierciedlają rzeczywistą sytuację w branży.

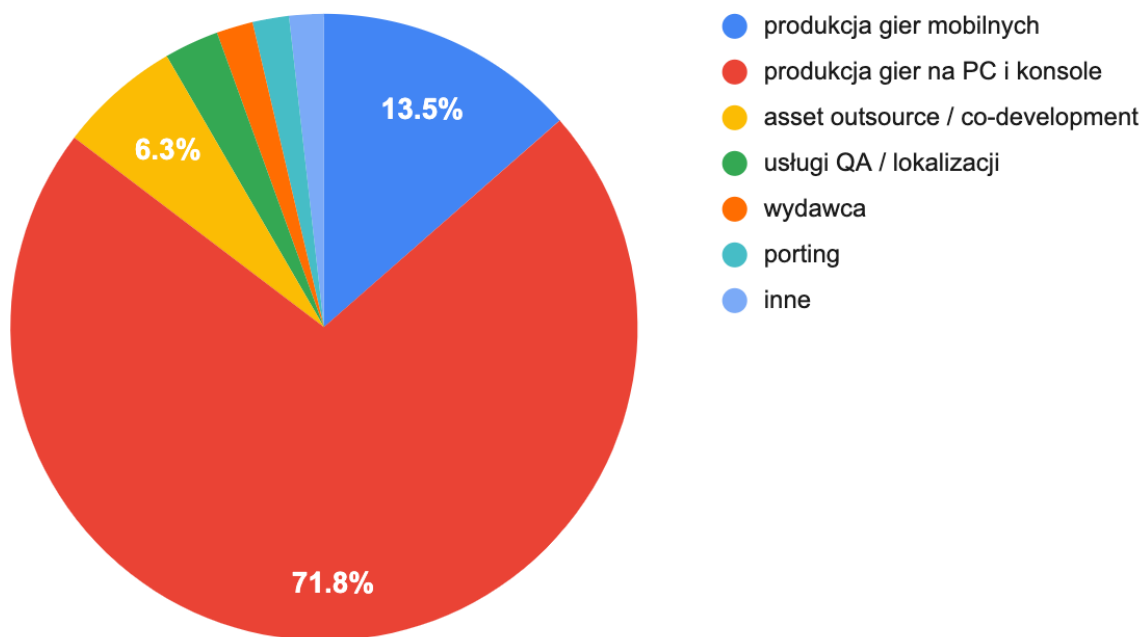
## Kontekst: firma

Po feedbacku do zeszłorocznej edycji badania, rozszerzyliśmy sekcję dotyczącą pracodawcy.

### Pole działalności

Ponad 71% ankietowanych deklaruje, że pracują w firmach produkujących gry na PC i konsole, 13% w firmach produkujących gry mobilne, ponad 6% w firmach zajmujących się co-developmentem i asset outsource, 3% QA i lokalizacją, a po niecałe 2% działalnością wydawniczą, portingiem i innymi (VR, blockchain, produkcja narzędzi, slots, itp.).

#### Jakie jest główne pole działania twojej firmy?

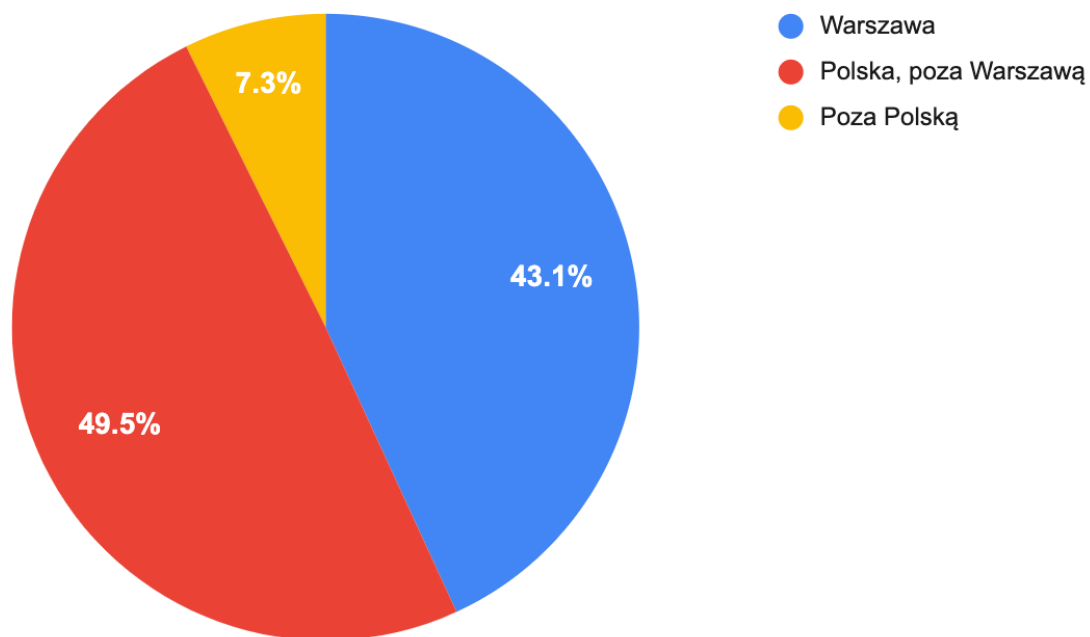


## Lokalizacja firmy

Po publikacji zeszłorocznego raportu pojawiły się pytania, czy i na ile zarobki w Warszawie różnią się od reszty kraju, oraz jaki odsetek polskich game developerów pracuje dla zagranicznych firm. W związku z tym, dodaliśmy pytanie o lokalizację firmy.

Połowa ankietowanych deklaruje, że siedziba ich pracodawcy znajduje się poza Warszawą, 43% pracuje dla firm warszawskich a 7% dla zagranicznych.

### Gdzie znajduje się siedziba firmy?

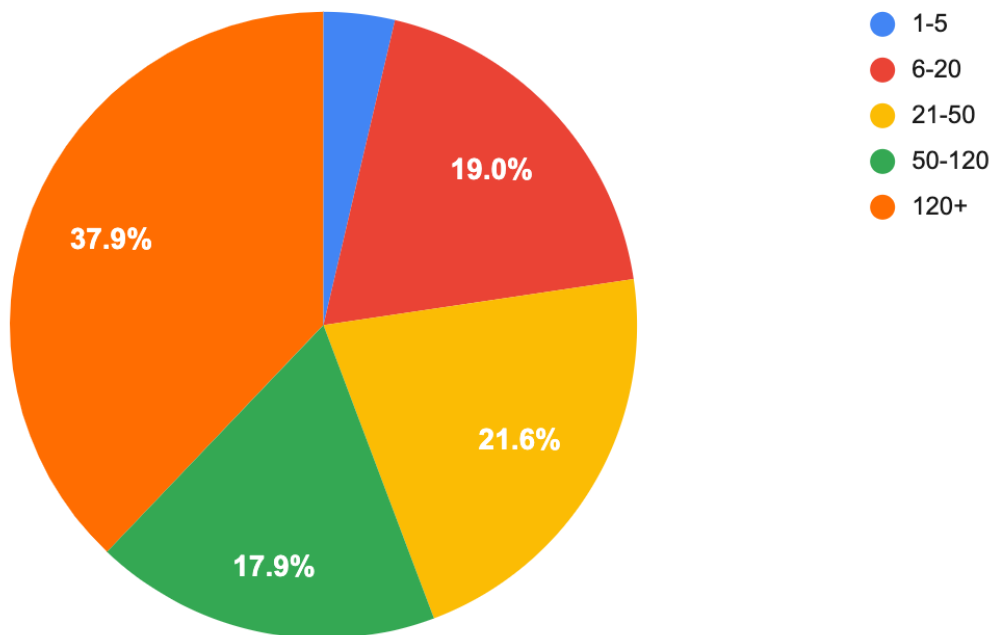


Aby zachować anonimowość ankiety celowo nie pytaliśmy o inne duże miasta (Kraków, Wrocław, Katowice).

## Rozmiar firmy

Najwięcej ankietowanych (48%) deklaruje pracę w firmach powyżej 120 osób, zaś najmniej (4%) w firmach zatrudniających od 1 do 5 osób.

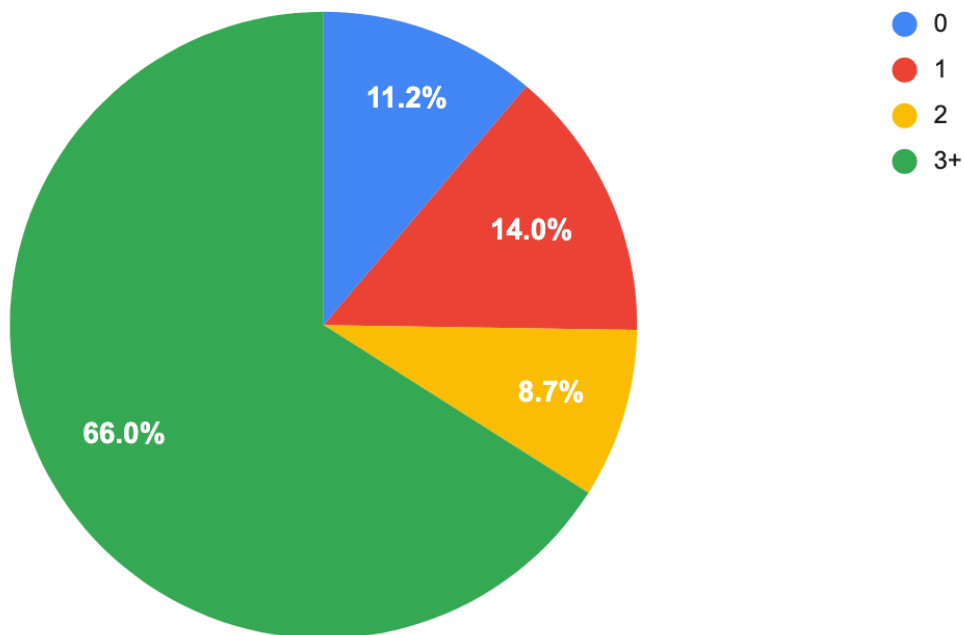
### Jak duża jest firma?



## Liczba wydanych gier

Najwięcej ankietowanych (66%) deklaruje pracę w firmie, która wydała 3 lub więcej gier, a 11% w firmie, która nie wydała jeszcze żadnej gry.

### Ile gier wydała twoja firma?



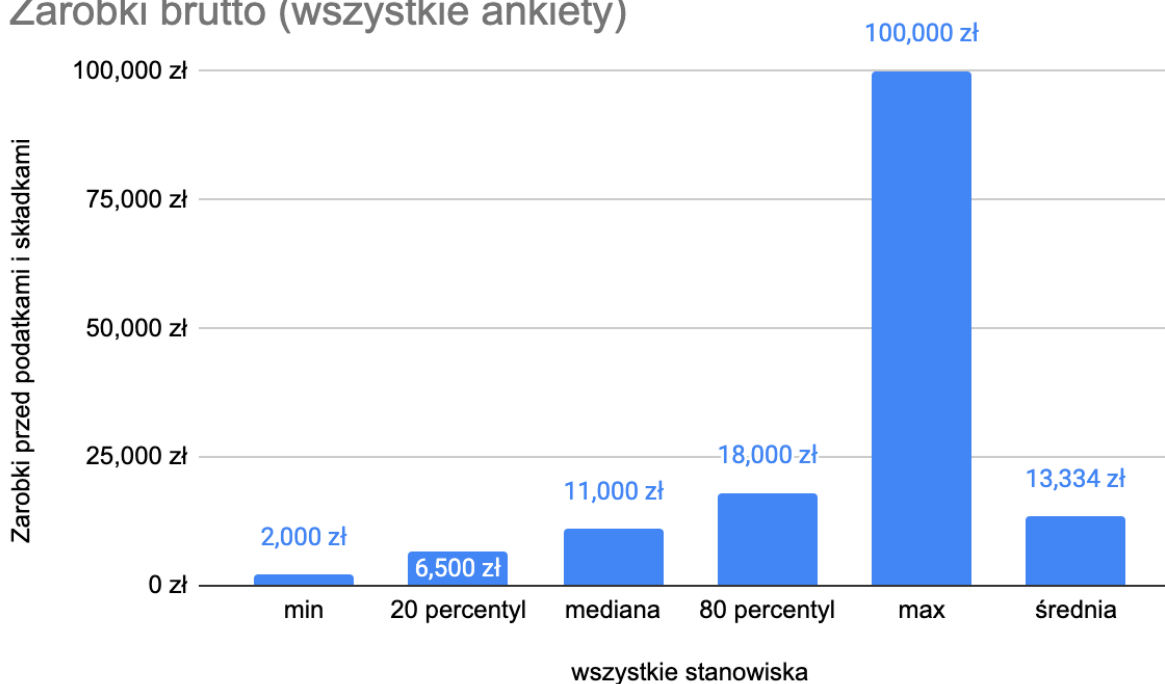
Pytanie dotyczyło gier wyprodukowanych przez firmę, które trafiły do sprzedaży, niezależnie od tego, kto formalnie był wydawcą.

## Zarobki

Pierwszym krokiem analizy zebranych danych było usunięcie wartości skrajnych, które mogły być wynikiem błędu lub były przypadkami granicznymi (np. ankieta od osoby na bezpłatnym stażu lub deklarowane zarobki 103 tys zł miesięcznie). Po ich usunięciu, do dalszej obróbki trafiło 1064 ankiet. Przed dalszą analizą, zarobki zostały znormalizowane o procent etatu (94% ankietowanych zadeklarowało pracę na pełen etat lub jego odpowiednik).

Średnia deklarowanych zarobków brutto to 13,3 tys zł. Połowa ankietowanych zarabia więcej niż 11 tys zł, co piąta ankietowana osoba zarabia mniej niż 6,5 tys zł a co piąta więcej niż 18 tys zł brutto. Najniższe deklarowane zarobki to 2 tys zł a najwyższe to 100 tys zł miesięcznie.

### Zarobki brutto (wszystkie ankiety)



W porównaniu z zeszłym rokiem, mediana deklarowanych zarobków wzrosła o 19% (z 9,2 tys zł na 11 tys zł), przy inflacji rok do roku 13% (dane GUS za maj 2023) – przy czym wzrost cen żywności w tym czasie wyniósł 18,9%.

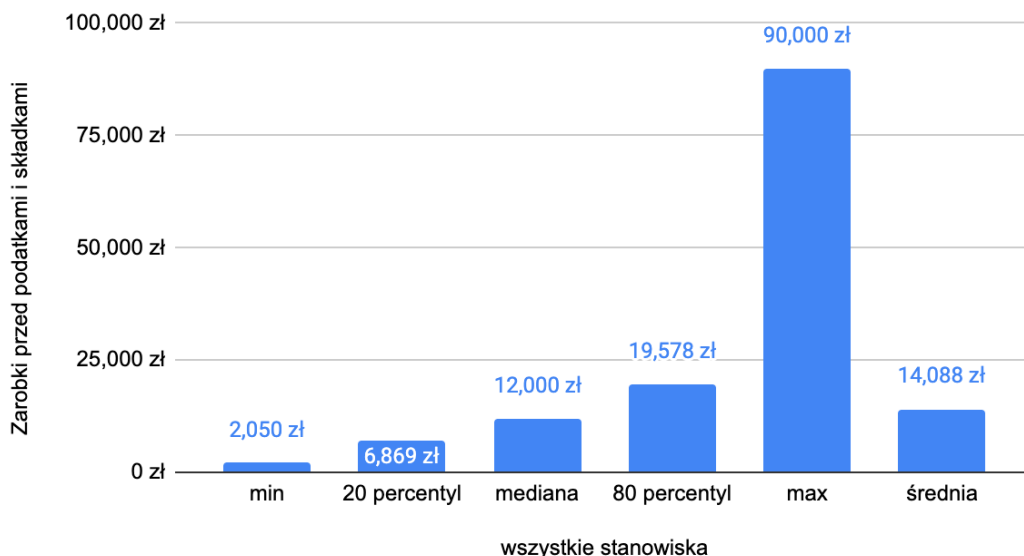
Średnia krajowa za maj 2023 wg. GUS-u wynosi 7430,65 zł brutto. Średnia w branży wynosi więc 179% średniej krajowej.

Ankieta nie zbierała danych na temat nadgodzin.

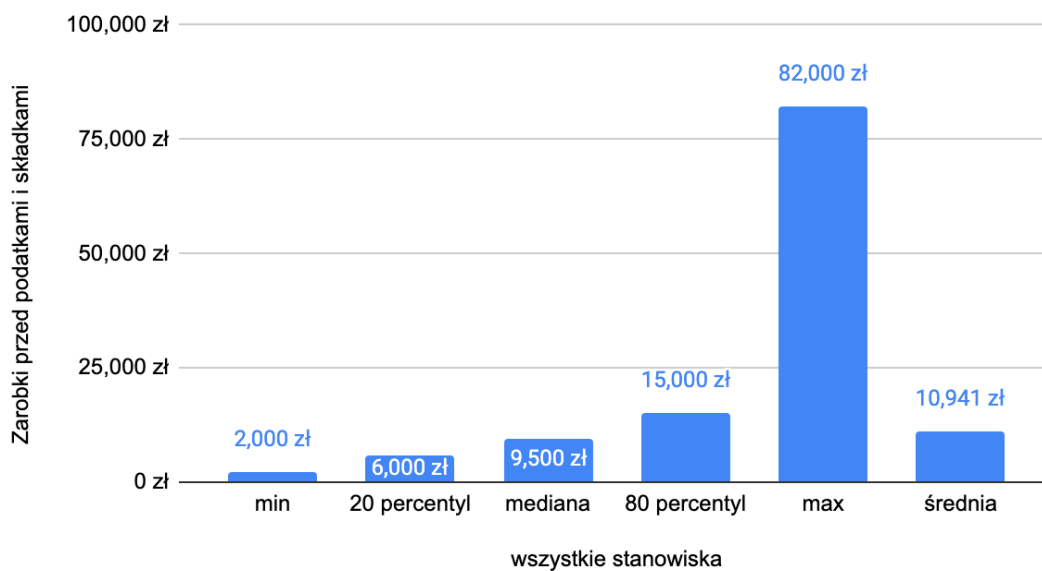
## Lokalizacja firmy

Mediana zarobków w stolicy wynosi 12 tys zł, natomiast poza Warszawą 9,5 tys zł. Stołeczne zarobki są więc o 26% wyższe, niż w reszcie kraju (choć wyższe są też koszty życia.)

### Zarobki brutto (Warszawa)

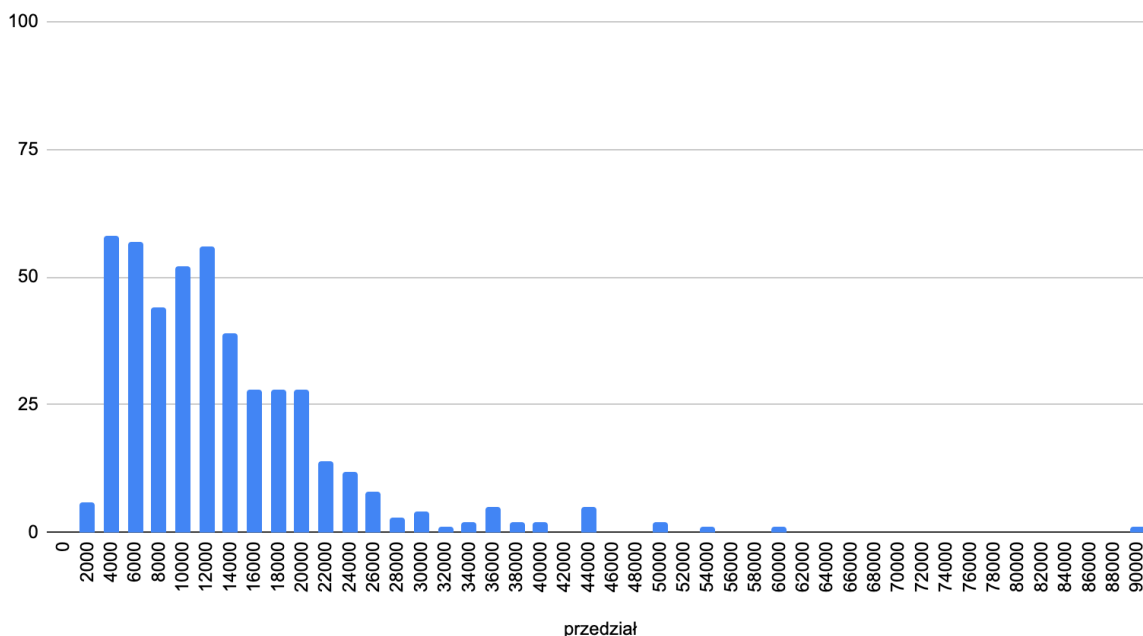


### Zarobki brutto (Polska, poza Warszawą)



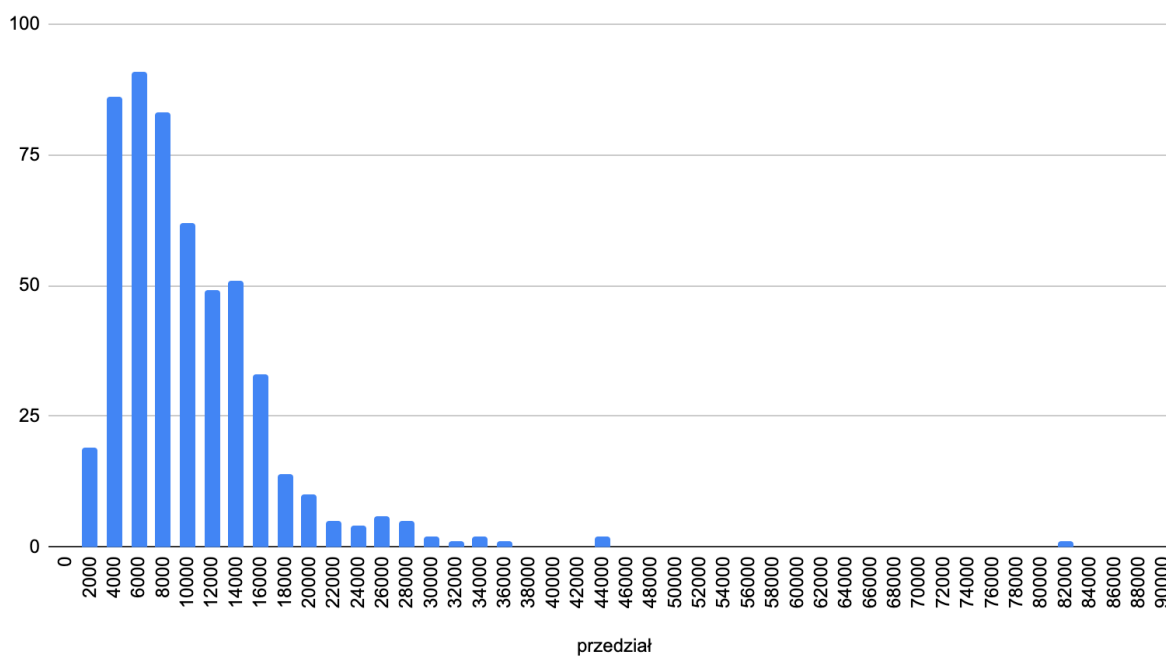
W Warszawie najczęściej ankiet wpada w przedział między 4 a 13,9 tys zł. Dobrze reprezentowany jest też przedział 16-21,9 tys zł.

Rozkład zarobków (Warszawa, wszystkie stanowiska)



Poza Warszawą najczęściej ankiet wpada w przedział od 4 do 9,9 tys zł, kolejne przedziały są coraz mniej liczne, a ostatnim dobrze reprezentowanym jest przedział 16-17,9 tys zł.

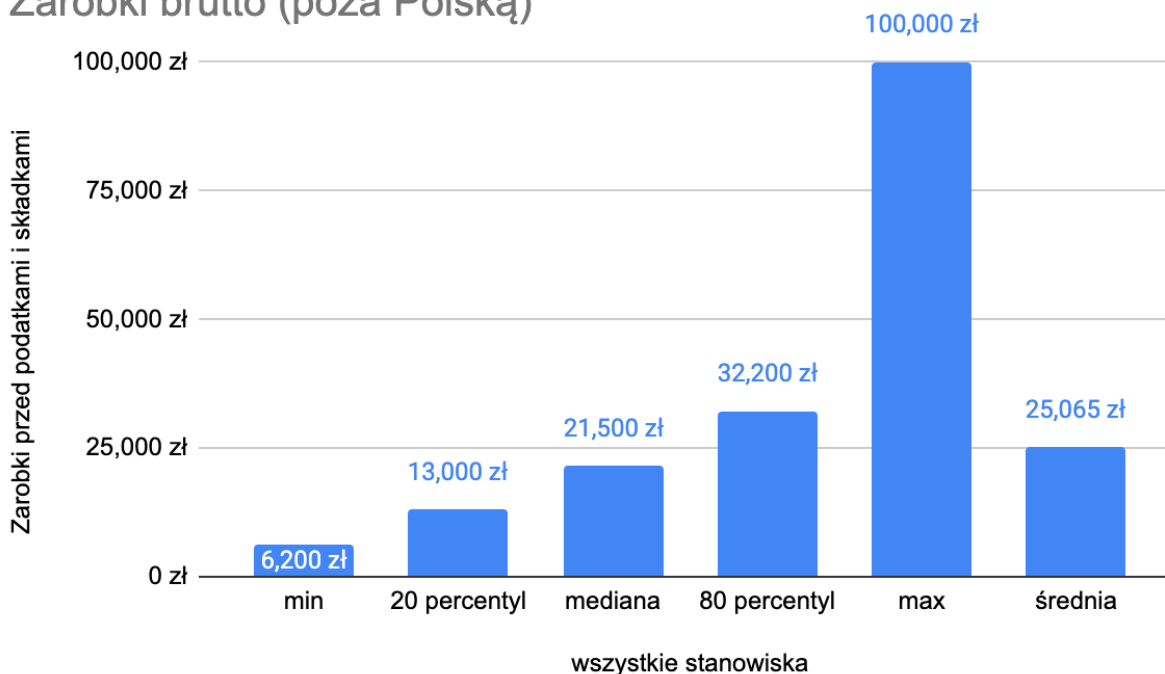
Rozkład zarobków (reszta kraju, wszystkie stanowiska)





Mediana deklарowanych zarobków osób pracujących dla zagranicznych pracodawców wynosi 21,5 tys zł, przy zastrzeżeniu, że takich ankiet spłynęło 78, więc dane mogą być niedokładne.

## Zarobki brutto (poza Polską)

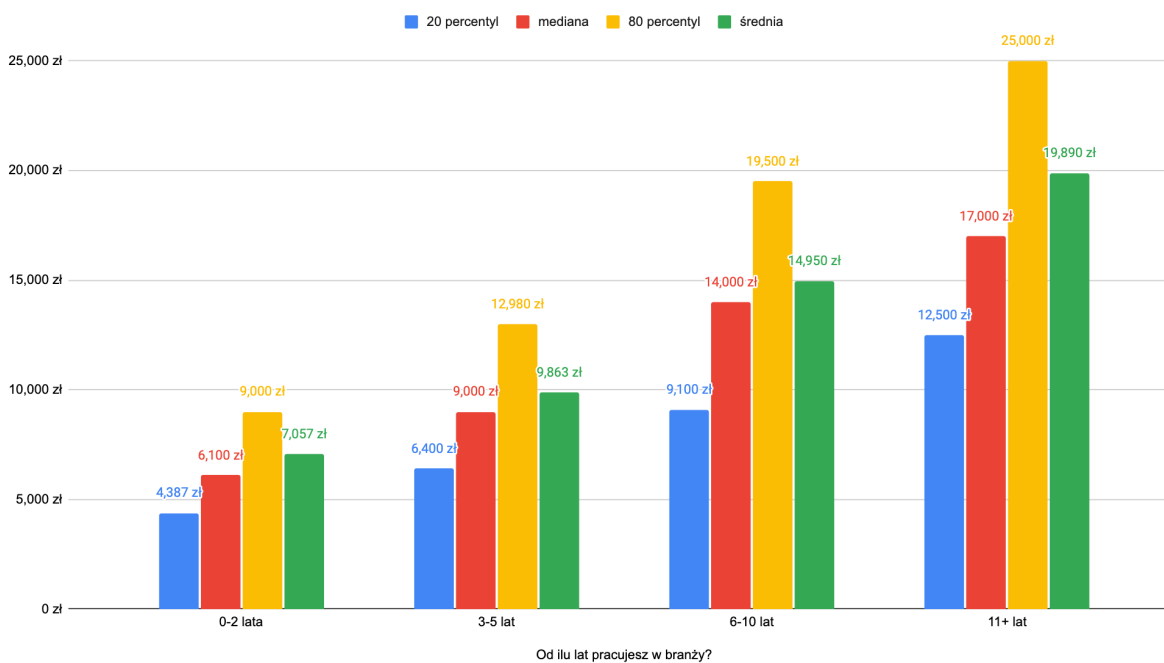


Biorąc pod uwagę znaczące różnice między zarobkami dla polskich i zagranicznych pracodawców, w reszcie zestawień uwzględnione są tylko dane z Polski (986 ankiet).

## Staż w branży

Gdy spojrzymy na staż w branży, połowa osób pracujących 0-2 lata zarabia mniej 6,1 tys zł, połowa osób pracujących 3-5 lat, mniej niż 9 tys a dla przedziałów 6-10 i 11+ lat, mediana wynosi odpowiednio 14 tys zł i 17 tys zł.

Staż w branży a zarobki

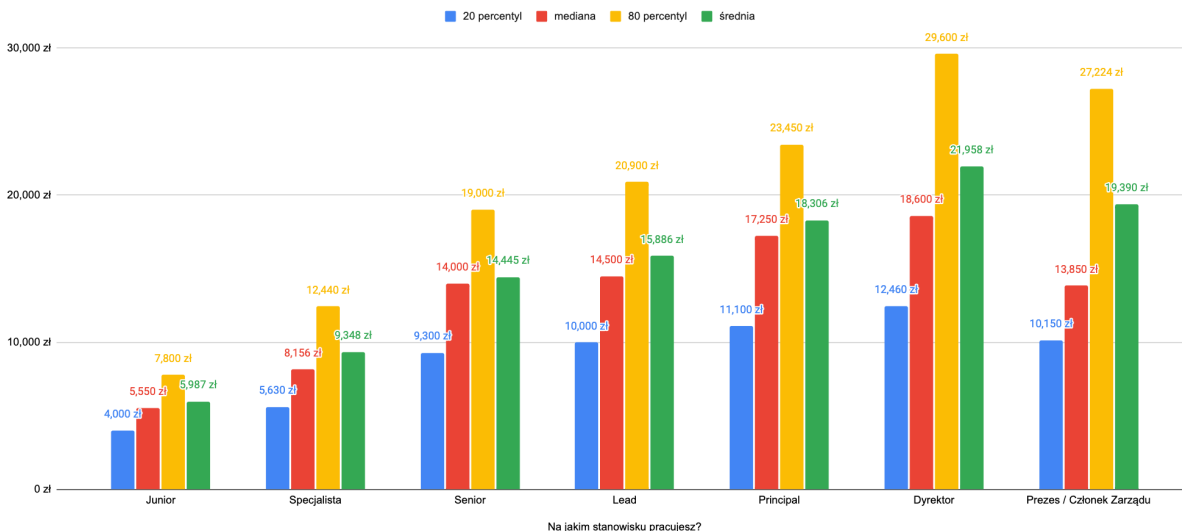


W przedziale 20+ było zbyt mało ankiet, by analizować je oddzielnie, więc na potrzeby tej analizy połączyliśmy przedziały 11-20 i 20+.

## Stanowisko

Gdy spojrzymy na zajmowane stanowisko, mediany prezentują się następująco: dla juniorów 5,5 tys zł, dla specjalistów 8,2 tys zł, dla seniorów 14 tys zł, dla leadów 14,5 tys zł, dla principali 17,2 tys zł, dla dyrektorów 18,6 tys zł, a dla prezesów i członków zarządu 13,9 tys zł.

Stanowisko a zarobki



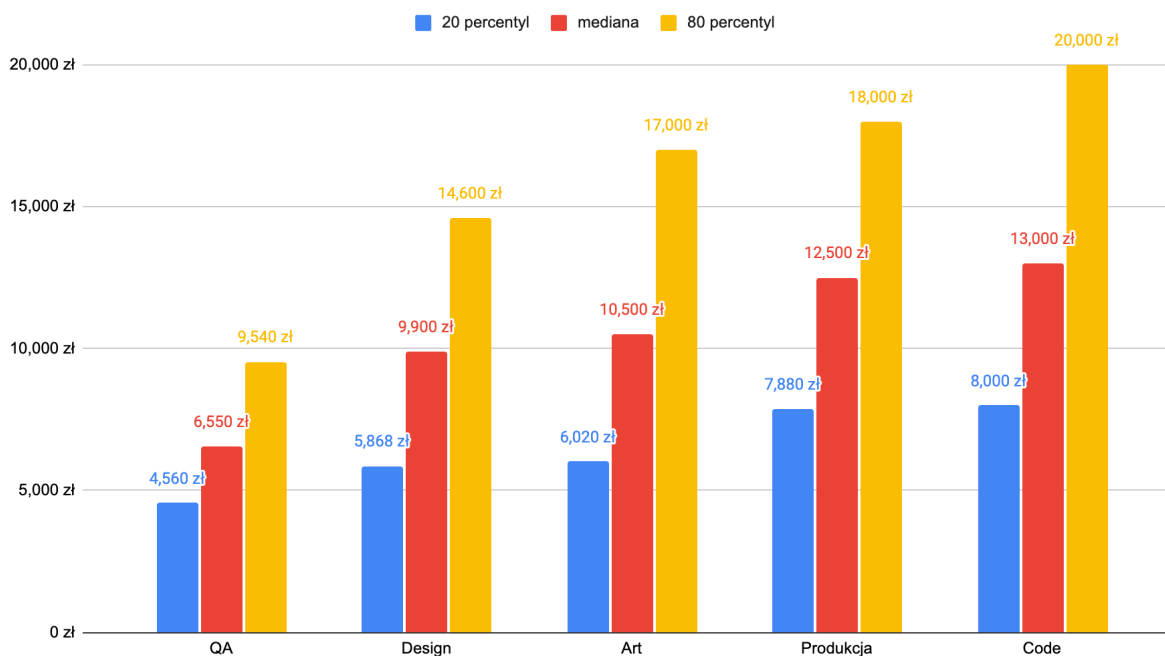
Fakt, że prezesi zarabiają mniej niż dyrektorzy może być spowodowany tym, że wśród tej pierwszej grupy znajdują się właściciele małych studiów indie.

## Specjalizacja

Deklarowane dane sugerują, że najwyżej cenieni są na rynku programiści: połowa zarabia powyżej 13 tys zł, za nimi plasuje się produkcja (połowa zarabia powyżej 12,5 tys zł), artyści (połowa powyżej 10,5 tys zł) i design (połowa powyżej 9,9 tys zł).

Najniższe zarobki notujemy w dziale QA (połowa zarabia powyżej 6,5 tys zł). Im wyższe zarobki, tym różnice między specjalizacjami są większe: wśród programistów co piąta osoba zarabia powyżej 20 tys zł, podczas gdy w QA cztery osoby na pięć zarabiają poniżej 9,5 tys zł.

Zarobki (główne specjalizacje)

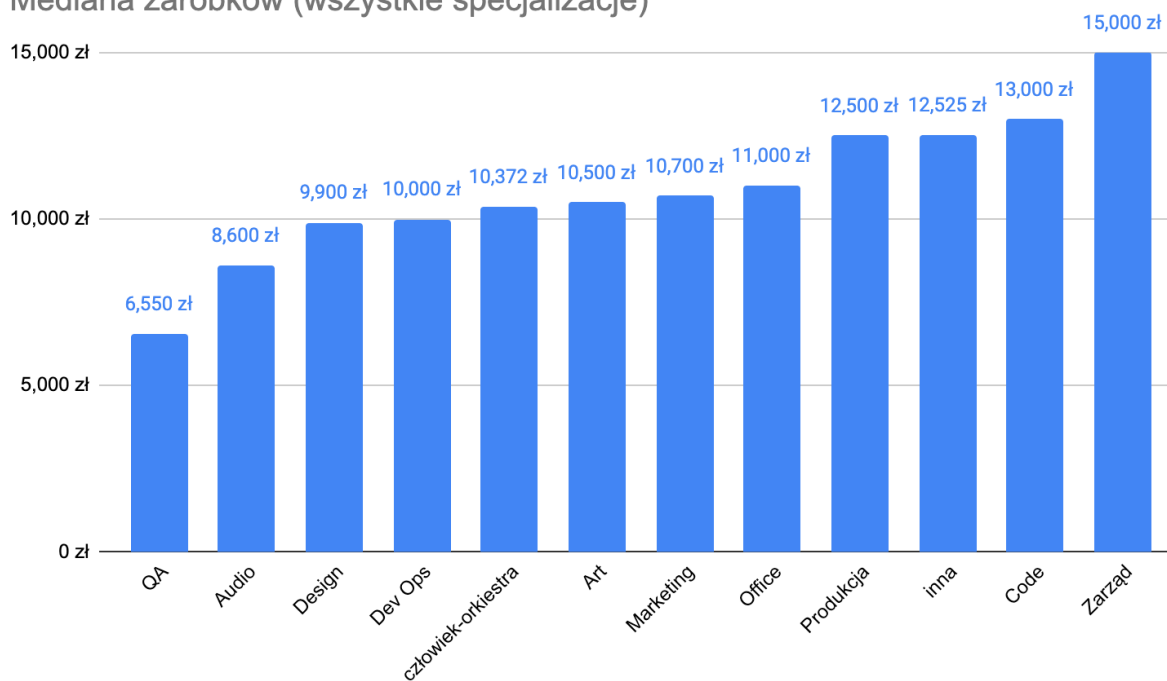


W powyższym zestawieniu uwzględnione są jedynie specjalizacje, dla których zebrano powyżej 50 ankiet. Dane dla wszystkich specjalizacji omówione są na następnej stronie.

Na powyższym wykresie, w ramach Artu zawarte są również działy Animacji, VFX i Tech Art. Szczegółowe dane omówione są na kolejnych stronach.

Dane sugerują, że również w pełnym zestawieniu specjalizacji QA zarabia najmniej, a więcej od programistów zarabia jedynie zarząd.

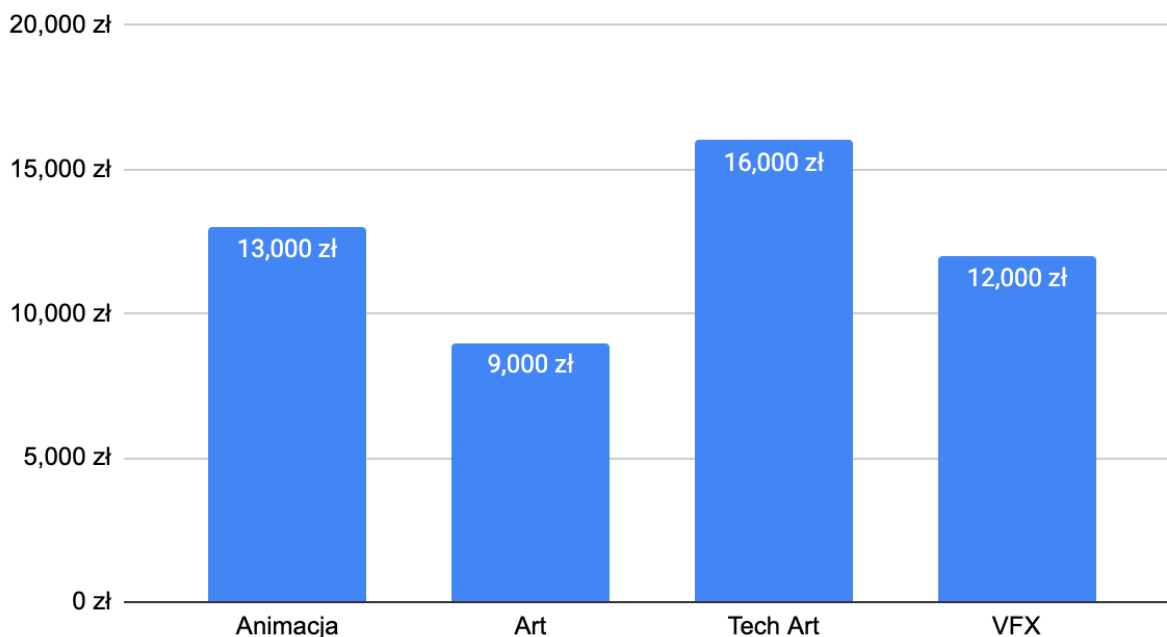
### Mediana zarobków (wszystkie specjalizacje)



Na wykres należy spoglądać z pewnym dystansem, gdyż opiera się on na bardzo małych grupach (np. jedynie 6 ankiet z Dev Ops, czy 26 z Audio), więc może dawać fałszywy obraz.

Na prośbę respondentów zebraliśmy dane dotyczące specjalności w ramach szeroko pojętego Artu. Wynika z nich, że najbardziej cenieni są technical artyści, z medianą 16 tys zł, następnie osoby zajmujące się animacjami – 13 tys zł i VFX – 12 tys zł, na tle reszty artystów, dla których mediana wynosi 9 tys zł.

### Art: mediana zarobków w podziale na specjalności

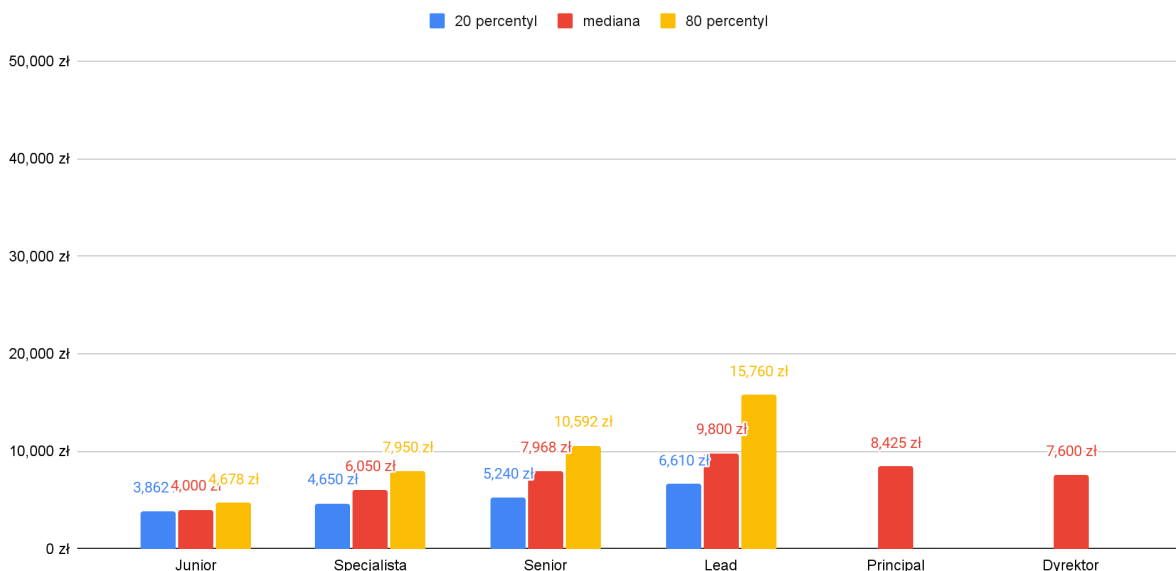


Również na ten wykres należy spoglądać z pewnym dystansem, gdyż opiera się on na małych grupach (np. jedynie 16 ankiet z VFX, czy 27 z animacji), więc może dawać fałszywy obraz.

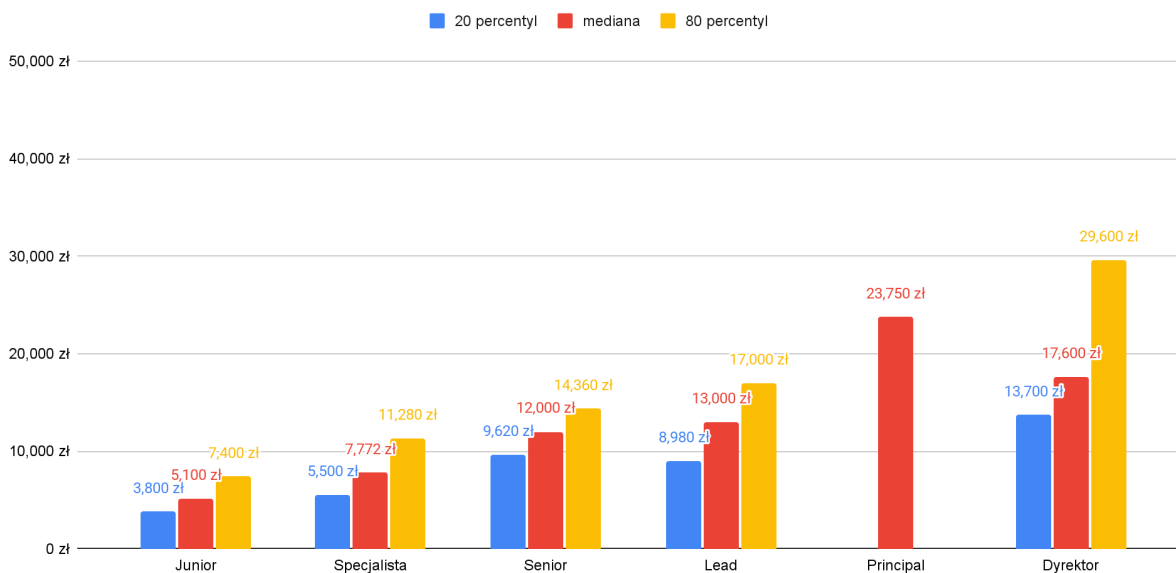
## Stanowisko i specjalizacja

Uwaga: dla grup stanowisko/specjalizacja liczących mniej niż 10 ankiet, podajemy jedynie medianę zarobków – w tych przypadkach wyniki należy traktować z dużą ostrożnością.

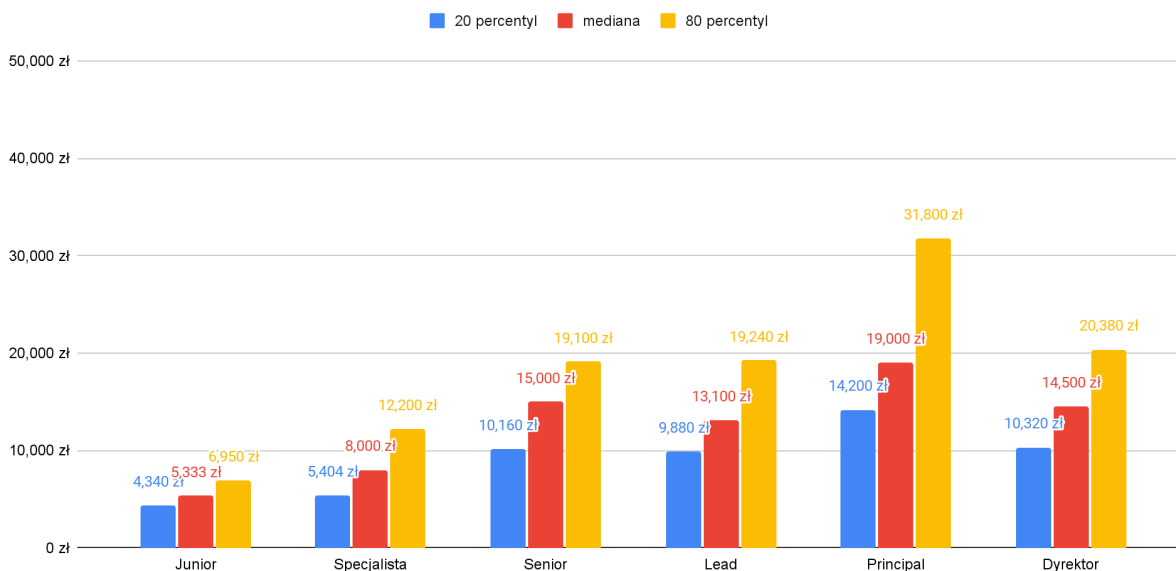
QA: zarobki



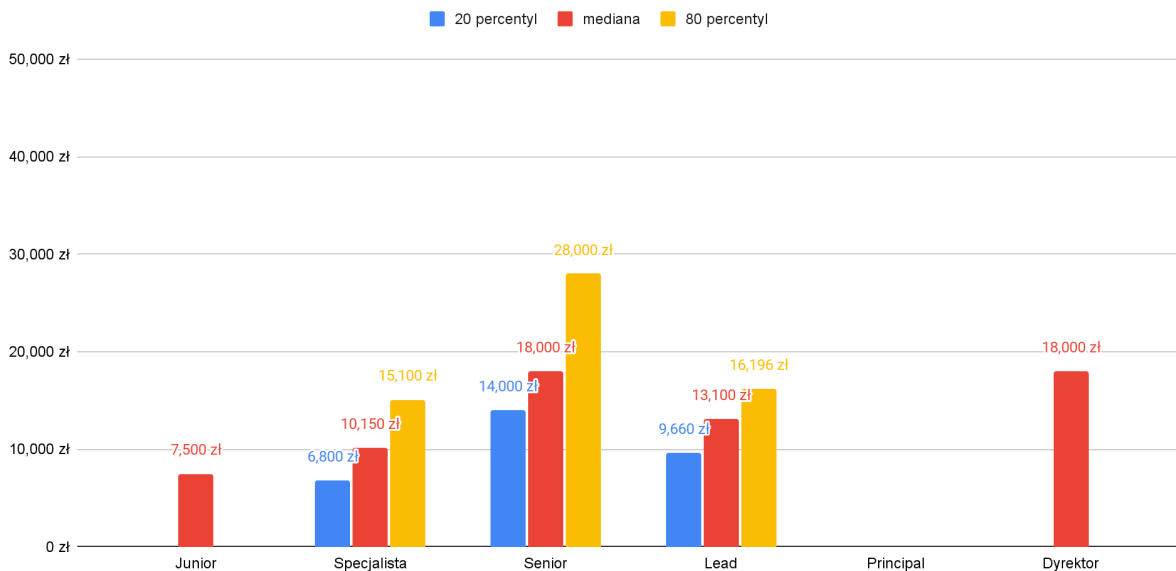
Design: zarobki



### Art: zarobki



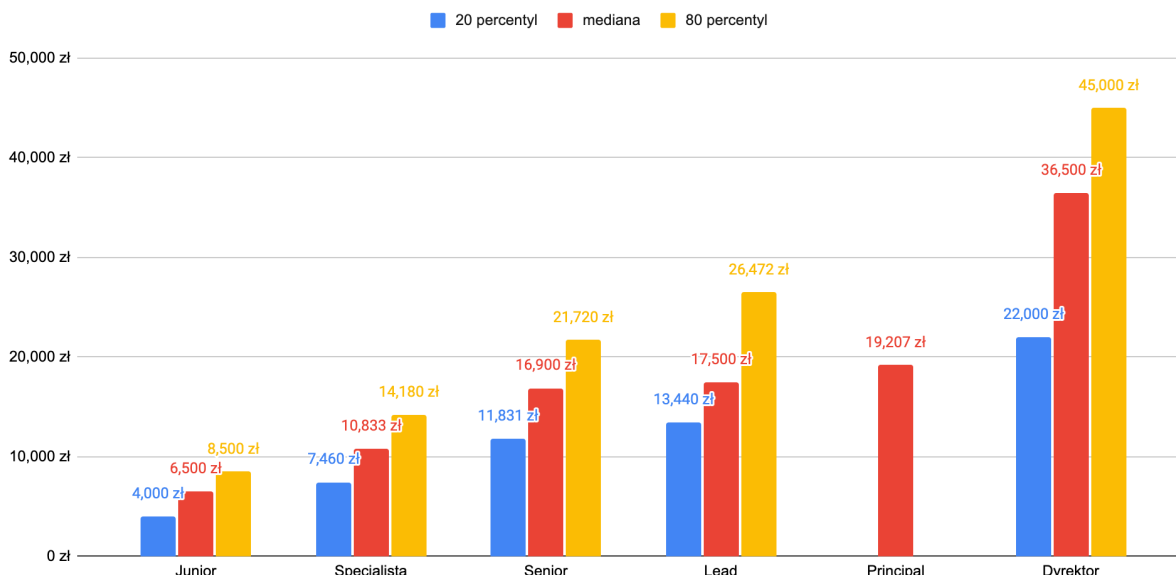
### Produkcja: zarobki



Interpretując dane o Produkcji warto brać pod uwagę, że prawie połowa danych pochodzi z relatywnie najlepiej płacących firm zatrudniających 120 i więcej osób, podczas gdy inne specjalizacje są bardziej równomiernie rozłożone między firmy każdej wielkości.



Code: zarobki



Patrząc na dane o zarobkach w podziale na specjalizacje i stanowiska, rozbieżności między poszczególnymi specjalizacjami wydają się być jeszcze bardziej zauważalne, np. mediana leadów QA (9,8 tys zł) jest mniejsza niż mediana specjalisty programisty (10,8 tys zł) czy seniorów artystów (15 tys zł) i seniorów designerów (12 tys zł).

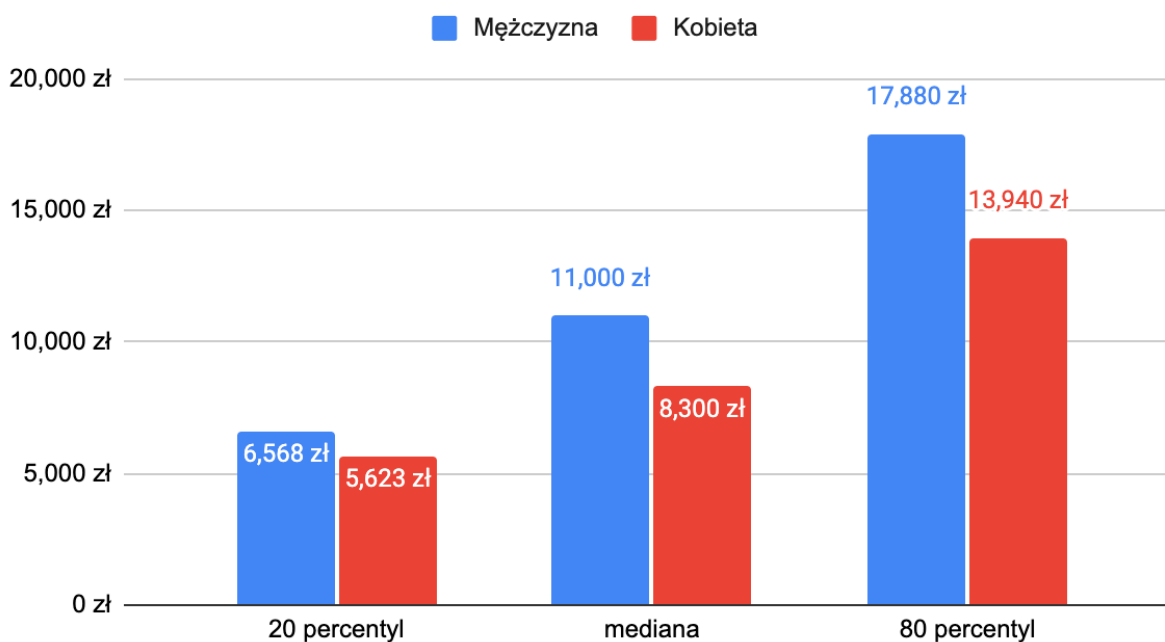
Co więcej, w przypadku QA, tak jak w przypadku Produkcji, połowa ankiet pochodzi z firm 120+. Mimo to, zarobki QA są najniższe wśród wszystkich specjalizacji.

Z powyższych danych, oraz rozmów z pracownikami wielu polskich firm wyłania się obraz QA, jako sposobu wejścia do branży, "inkubatora" z którego doświadczeni pracownicy przechodzą do innych specjalizacji (designu, programowania, produkcji), zamiast zostać w QA i zwiększać skuteczność / profesjonalizm tego działu.

## Płeć

Dane zbiorcze pokazują, że mediana zarobków kobiet w branży wynosi 75% mediany mężczyzn: połowa mężczyzn zarabia powyżej 11 tys zł, podczas gdy połowa kobiet zarabia powyżej 8,3 tys zł.

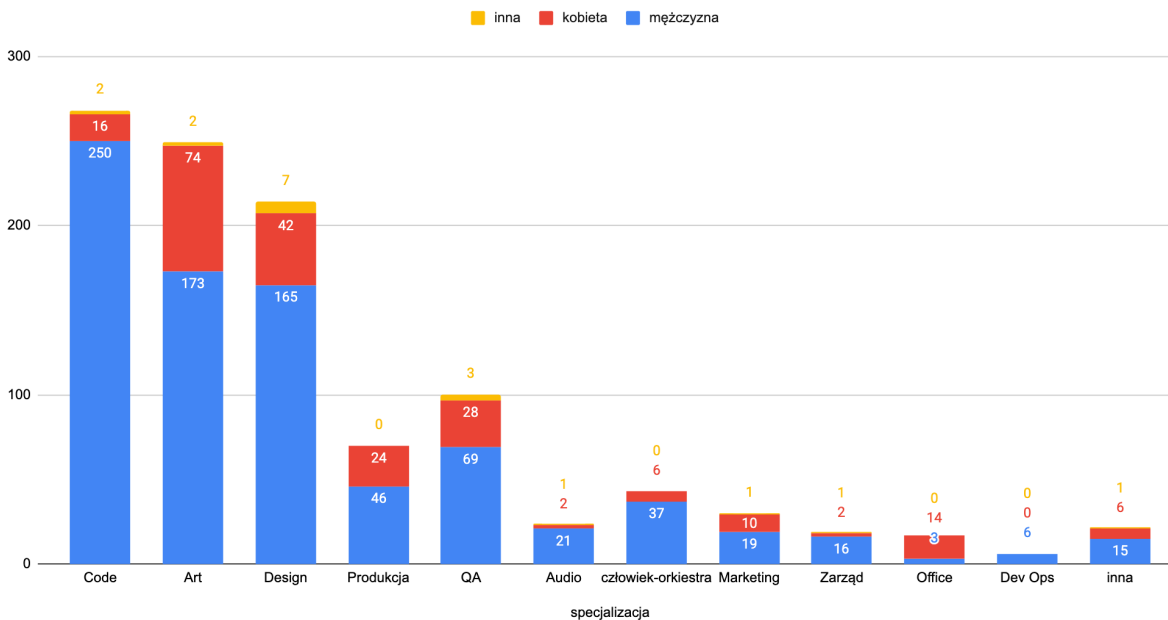
### Zarobki a płeć



Na tę rozbieżność mogą mieć zależności między płcią a specjalnością i stanowiskiem – aspekty te analizowane są na kolejnych stronach.

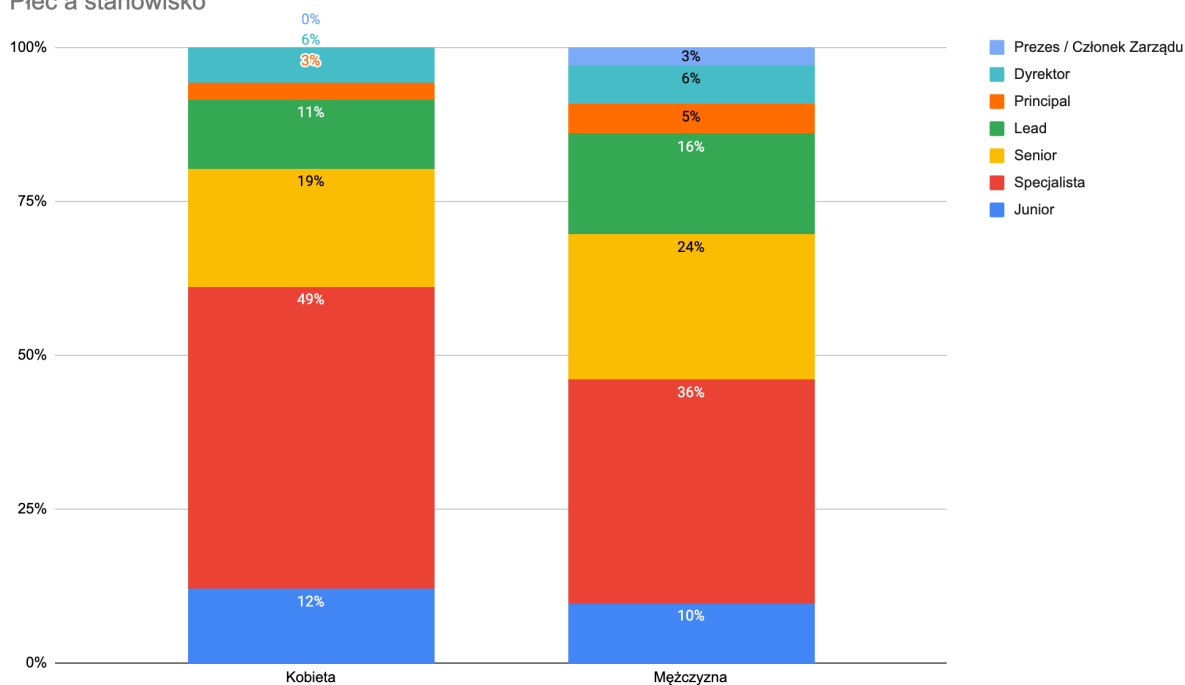
Patrząc w dane cząstkowe, możemy zauważyć, że relatywnie najwięcej kobiet pracuje w arcie i produkcji, a najmniej w najlepiej opłacanym dziale programistycznym.

Specjalizacja a płeć



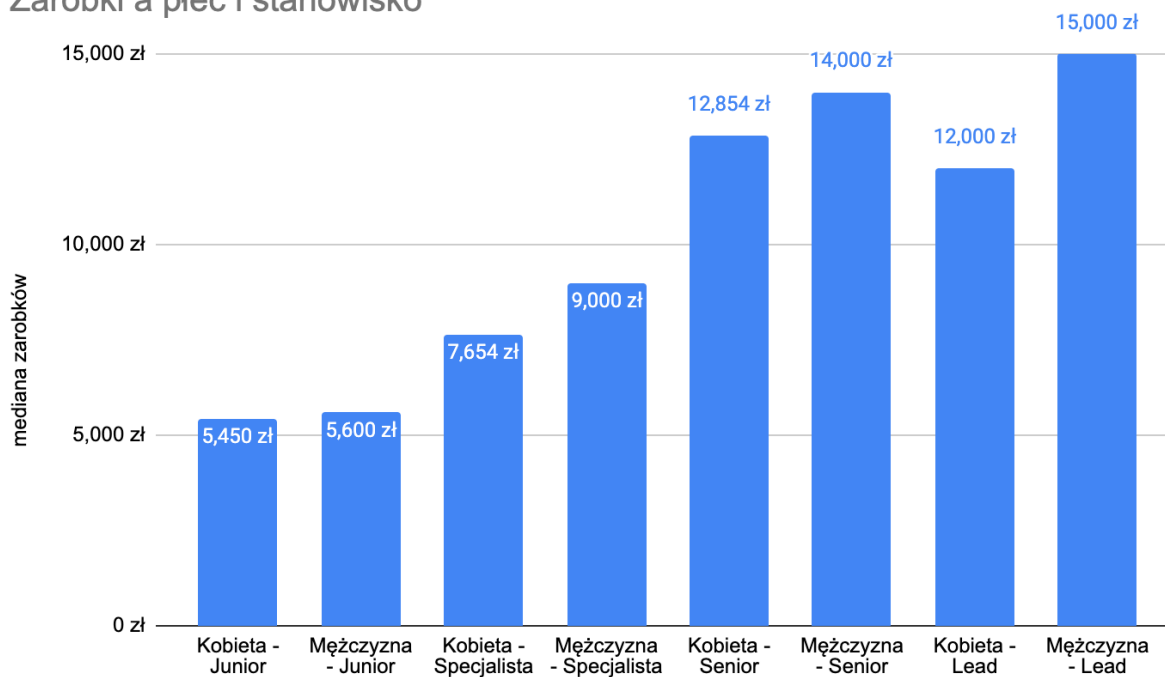
Wśród kobiet jest procentowo więcej junierek i specjalistek, a mniej senierek i leaderek.

Płeć a stanowisko



Analizując różnice w zarobkach w podziale na płeć i stanowisko, możemy zauważyć, że są one mniejsze, niż w danych zbiorczych. Specjalistka zarabia przeciętnie 85% tego co specjalista, natomiast wśród leadów kobiety zarabiają 80% tego, co koledzy.

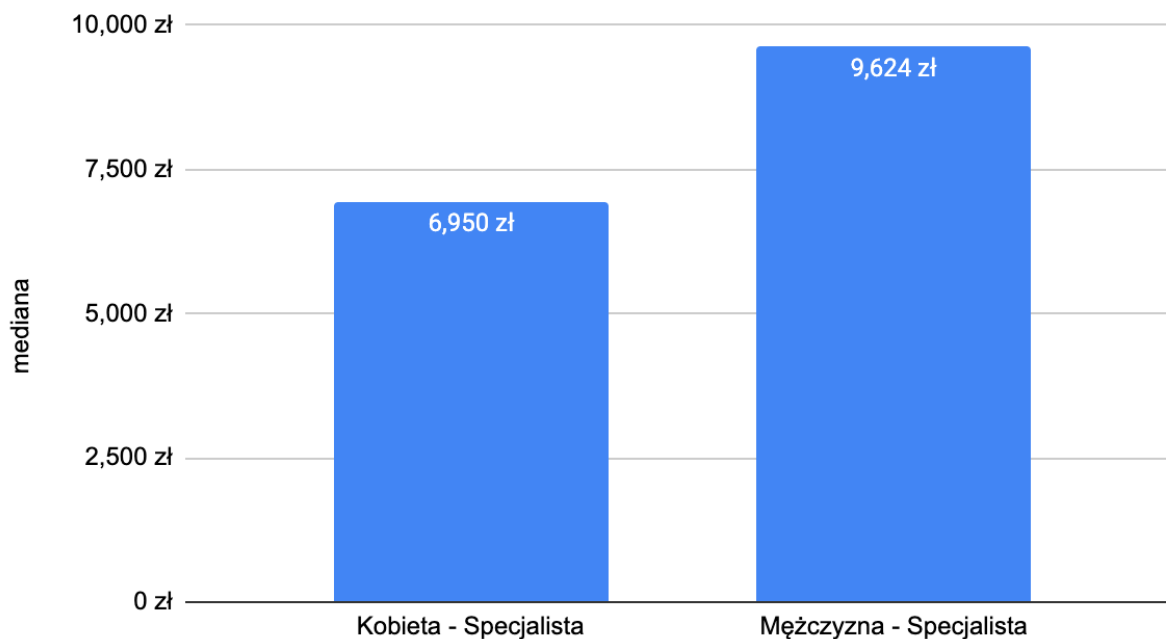
### Zarobki a płeć i stanowisko



Nie zebraliśmy również żadnej ankiety od kobiety-prezeski, przy 24 ankietach od prezesów, co również wpływa na zbiorczą różnicę w zarobkach.

Po zagłębieniu się w dane, najbardziej porównywalną grupą okazali się specjaliści-artyści, od których dostaliśmy porównywalne liczby ankiet: 44 od kobiet i 50 od mężczyzn. Gdy porównamy medianę zarobków w tej grupie, zauważymy, że kobiety zarabiają 72% tego, co mężczyźni.

### Art: zarobki specjalistów

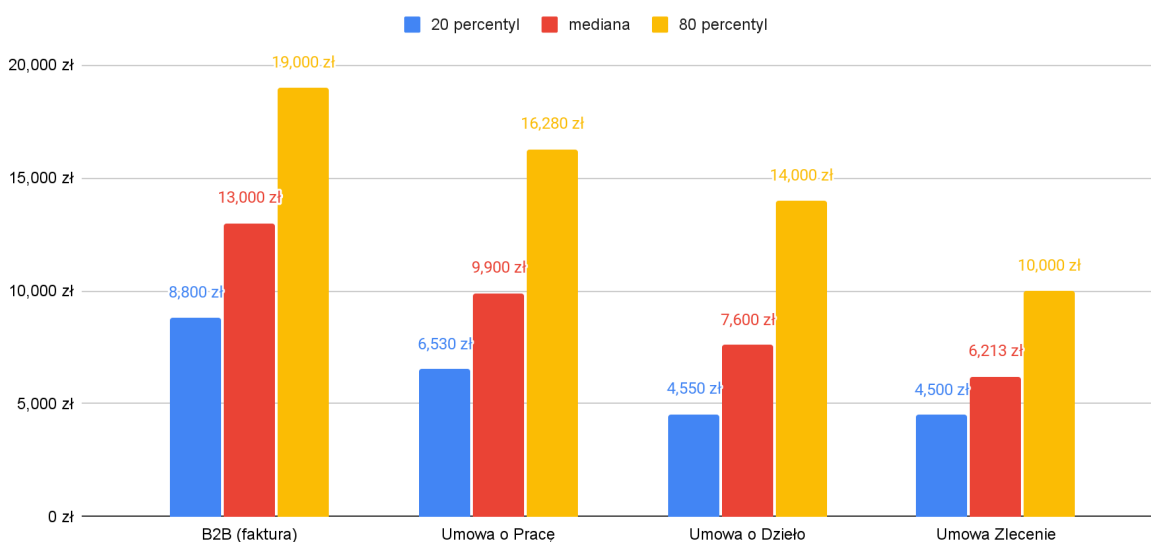


Jedną z możliwych interpretacji zebranych danych jest więc wniosek, że w polskiej branży gier kobietom płaci się po prostu mniej niż mężczyznom.

## Forma umowy

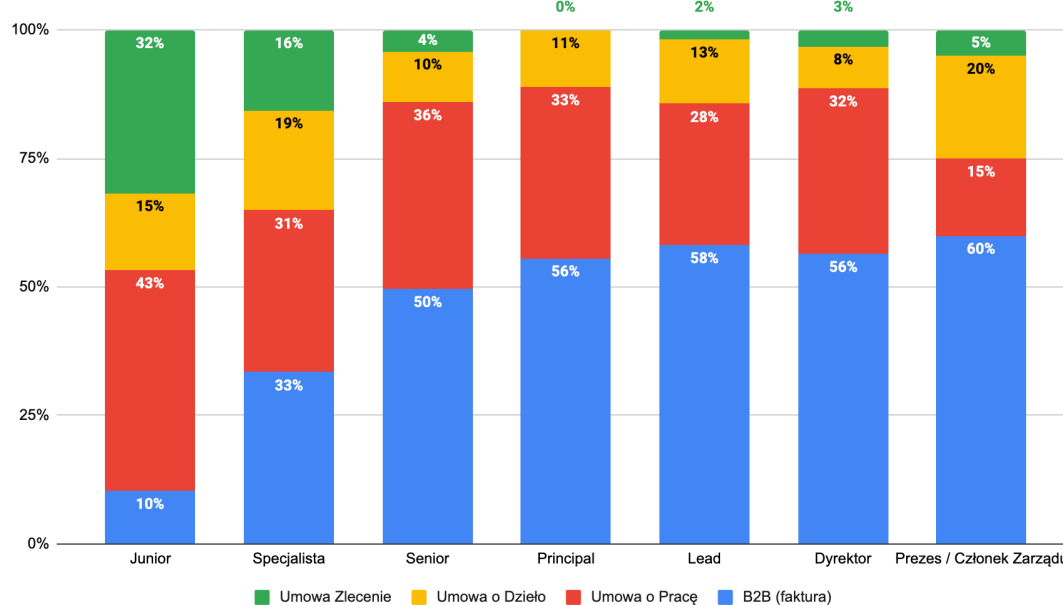
Dane wskazują, że najwięcej zarabiają osoby współpracujące na zasadach B2B (faktura), dla których mediana zarobków to 13 tys zł. Mediana dla UoP wynosi 9,9 tys zł, dla UoD 7,6 tys zł. Najgorzej zarabiają osoby wykonujące Umowę Zlecenie – połowa z nich mniej, niż 6,2 tys zł.

Forma umowy a zarobki



Poniższe dane sugerują, że różnice wynikają z tego, że im wyższe stanowisko, tym bardziej B2B wypiera Umowę o Pracę.

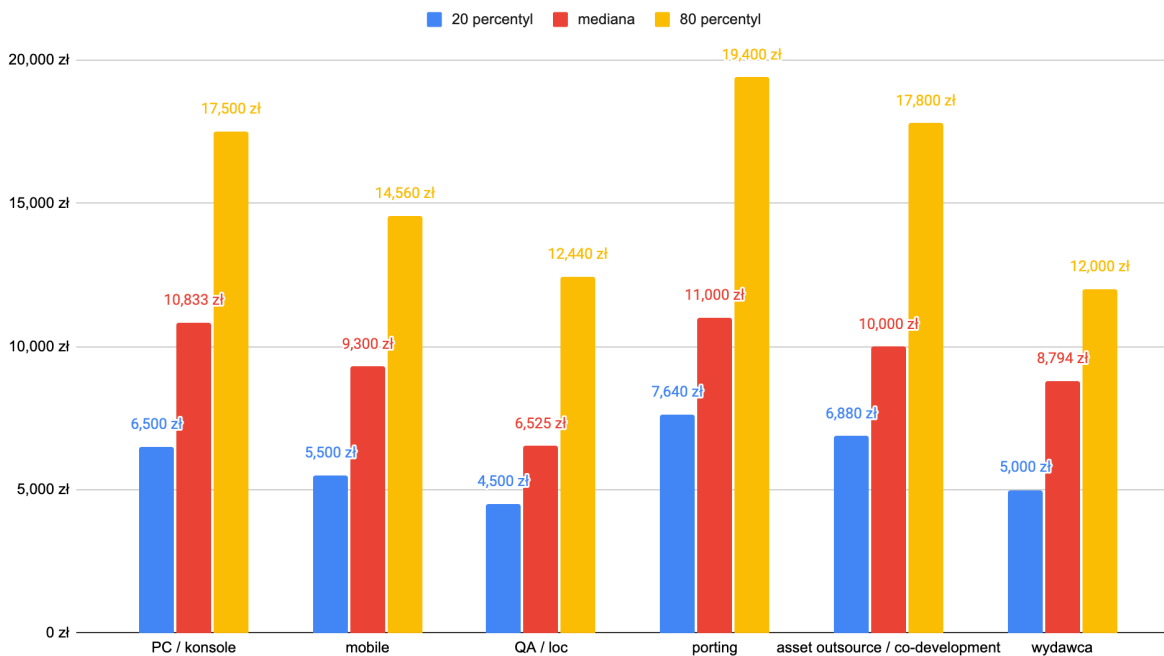
Forma umowy a stanowisko



## Pole działalności

Zebrane dane sugerują, że w większości typów firm zarobki są porównywalne, z medianą ok. 10 tys zł, z zauważalnym wyjątkiem firm zajmujących się QA / lokalizacją, z medianą 6,5 tys zł.

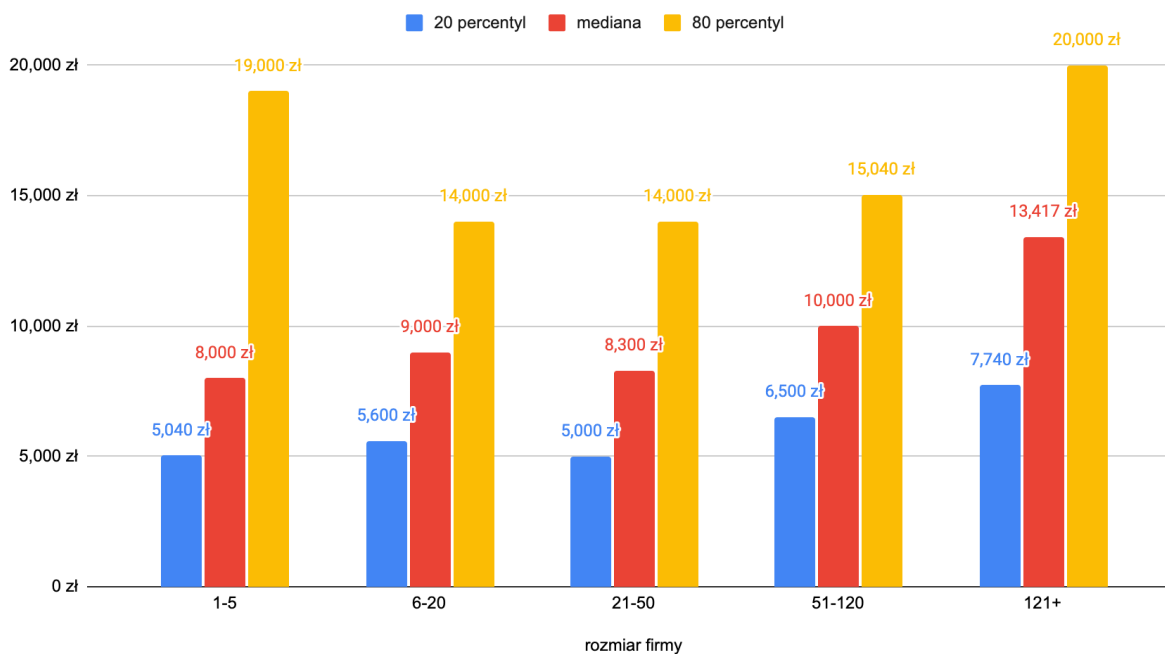
Pole działalności a zarobki



## Rozmiar firmy

Dane sugerują, że firmy do 50 osób oferują podobne warunki, z medianą zarobków w okolicy 8,5 tys zł. Firmy zatrudniające 51-120 osób oferują wyższe zarobki – mediana 10 tys zł, a firmy powyżej 120 osób oferują najlepsze warunki, z medianą 13,4 tys zł.

### Rozmiar firmy a zarobki

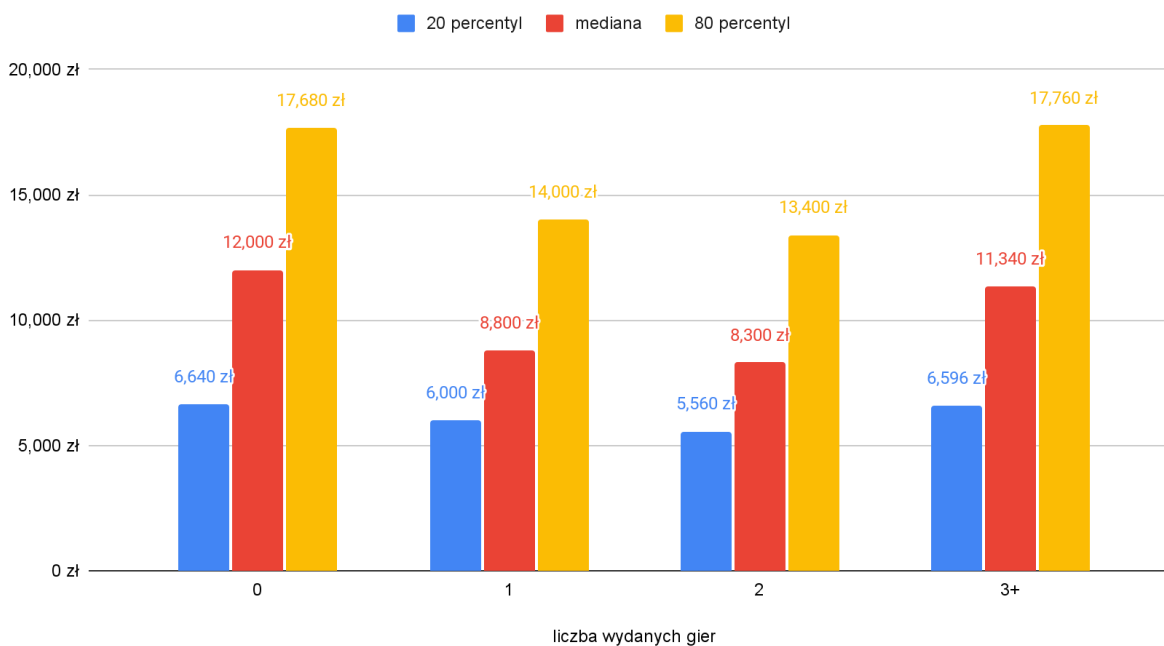




## Liczba wydanych gier

Dane sugerują, że najwyższe zarobki oferują firmy, które wydały trzy lub więcej gier (mediana 11,3 tys zł) lub nie wydały jeszcze żadnej gry (mediana 12 tys zł). Firmy, które wydały jedną lub dwie gry, oferują zarobki z medianą ok 8,5 tys.

Liczba wydanych gier a zarobki

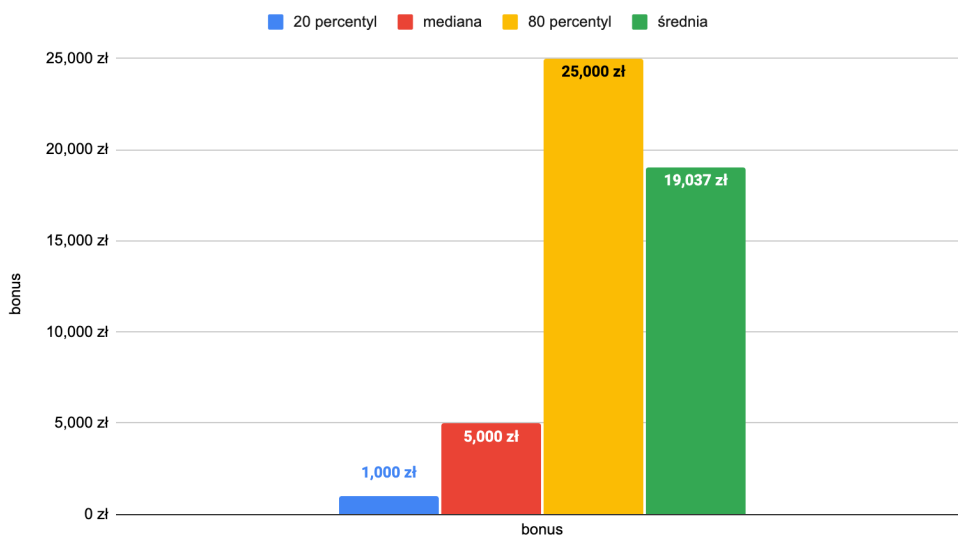


Można wysnuć hipotezę, że firmy już osadzone na rynku i zabezpieczone finansowo mogą zaoferować wyższe zarobki, a firmy dopiero powstające próbują wyrównać lub przebić te kwoty, żeby ściągnąć do zespołu doświadczonych pracowników.

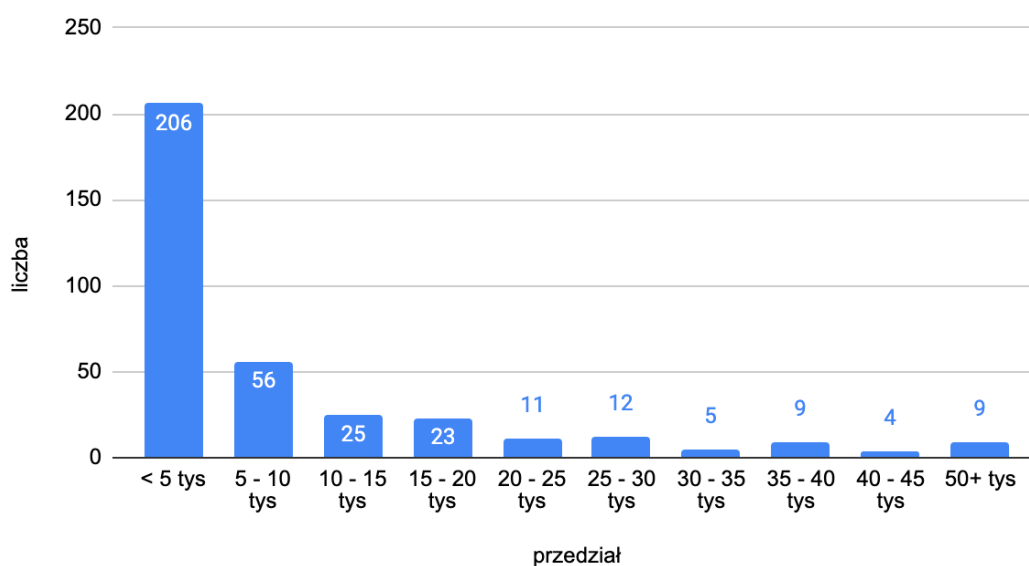
## Bonusy

Prawie 38% ankietowanych osób zadeklarowało, że otrzymało w zeszłym roku bonus, premię, nagrodę, uczestniczyło w programie motywacyjnym itd. Wśród osób, które zadeklarowało otrzymanie premii, co piąta osoba otrzymała w ciągu zeszłego roku mniej niż 1 tys zł, połowa mniej niż 5 tys (w ujęciu rocznym) a co piąta osoba więcej niż 25 tys (w ujęciu rocznym).

Suma roczna bonusów, premii itp.



Rozkład bonusów, premii itp. (suma roczna)



Wśród innych deklarowanych bonusów znalazły się: udział w programie akcyjnym, bony kafeterijne, ubezpieczenie zdrowotne, program multisport lub czterodniowy tydzień pracy.

## Podsumowanie i dalsze kroki

Pierwsza edycja badania, spotkała się z dużym odzewem i w rezultacie, tegoroczna ankieta powstała przy szerokiej współpracy i feedbacku branży. Wciąż pracujemy nad podziałem na specjalności, który będzie oddawał realia pracy przy produkcji gier, dostarczając jednocześnie danych nadających się do szerszej analizy.

Wśród tematów, które planujemy poruszyć w kolejnej edycji znajdują się kwestie nadgodzin, urlopów macierzyńskich i niepieniężnych bonusów.

Wszelkie uwagi i feedback proszę kierować pod [artur@ganszyniec.com](mailto:artur@ganszyniec.com).

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