

# ИНДУСТРИЯ ИГР БЕЛАРУСИ

Яцукевич В. В.  
ведущий геймдизайнер ООО "Вайзор геймз".  
Минск, Республика Беларусь  
E-mail: blackard@vizer-interactive.com

В докладе освещаются вопросы, связанные с развитием гейминдустрии в Республике Беларусь. Мы рассмотрим, какие изменения произошли в индустрии за последние десять лет, какие новые профессии появились, как изменилась структура команды и какую роль в ней сегодня выполняет геймдизайнер.

## ВВЕДЕНИЕ



Рис. 1 – Пример игровой графики

Глобальный рынок приложений и игр с каждым годом растёт, обгоняя даже самые смелые прогнозы прошлых лет (см. рис.2). Это связано с тем, что во всем мире у людей появляется всё больше свободного времени, которое они могут и готовы потратить на развлечения и развитие.

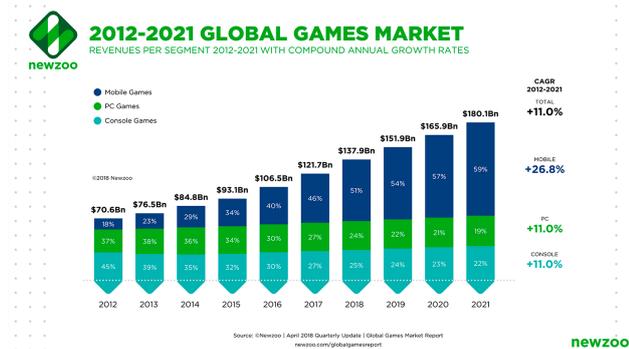


Рис. 2 – Анализ рынка игровых приложений

Вслед за мировыми тенденциями и в нашей стране закономерно начинают появляться компании, которые успешно участвуют в этом росте.

В этих компаниях на сегодняшний день работает около 3500 специалистов и почти все эти организации сейчас нуждаются в новых сотрудниках. Им нужно больше специалистов, которые смогут продолжать развивать и поддерживать существующие "выстрелившие" продукты, а также создавать новые успешные игры и приложения.

## Анализ рынка игровых приложений

За последние десять лет очень сильно изменились и продукты гейминдустрии и подходы для их разработки.

Если раньше средняя команда состояла из пяти - семи специалистов и они были заняты в одном проекте от одного до шести месяцев, то сейчас средняя команда это 20-30 сотрудников и проект может длиться от двух до пяти лет. Это обусловлено тем, что пользователи с годами становятся более искушенными и разработчикам для привлечения большей аудитории приходится прикладывать достаточно серьезные усилия для поддержания своего игрового продукта в конкурентоспособном состоянии.

Серьезно поменялась гендерная составляющая: если десять лет назад на проектах были задействованы преимущественно лица мужского пола, то на данный момент соотношение в коллективах примерно 60% мужчин и 40% женщин (см. рис. 3).

Это всё результат изменения рынка игр, который позволяет работать маленьким компаниям и дает им возможность разрастаться в большие организации.

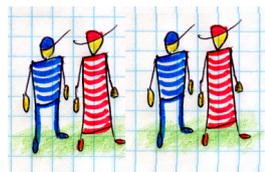


Рис. 3 – Команды разработчиков игровых приложений

В течении последних нескольких лет на рынке труда гейминдустрии появилась потребность в узкопрофильных специалистах и, соответственно, около шести новых востребованных профессиях: геймдизайнеры, маркетинг дизайнеры, комьюнити дизайнеры, специалисты по видео, аналитики, маркетологи. Все эти специалисты узкопрофильные и необходимы для поддержания развития игрового приложения, выпускаемого организациями гейминдустрии.

Это связано с увеличением объемов производства и тем, что человек, ранее совмещавший несколько профессий (например, художник, который совмещал еще и роль дизайнера), уже не в состоянии адекватно справиться с увеличенным объемом задач. Компании стали нуждаться в узкоспециализированных и высококвалифицированных сотрудниках, способных быстро реагировать на изменяющуюся конъюнктуру игрового рынка. Чтобы «вырастить» специалиста, который сможет создать конкурентоспособный продукт, необходимо потратить пять - семь лет и большое количество усилий.

Для максимальной эффективности этот обучающий процесс нужно начинать как можно раньше и сосредоточить процесс обучения на отдельной специализации, что даст возможность предприятиям получить в короткие сроки готового специалиста, а обучающемуся - некие гарантии для трудоустройства при успешном пройденном обучении.

## Выводы

На данный момент существует необходимость в развитии образования в области гейминдустрии. Если некоторое время назад не было потребности в "готовых" специалистах, то сейчас, в рамках быстроразвивающейся сферы игрового бизнеса, компаниям нужен специалист, который может сразу влиться в группу разработчиков и стать в конкретную позицию исполнителя без длительного обучения основам профессии. Обучающиеся, которые проходят обучение по программам, связанным с геймдизайном, затем имеют возможность работать в игровой индустрии на должностях программиста, тестировщика, дизайнера, художника.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Новостной портал Онлайнер [Электронный ресурс] / Геймдизайнеры из белорусского IT о профессии: «Игры может делать строитель, экономист, архитектор и журналист». – Минск, 2019. – Режим доступа: <https://tech.onliner.by/2017/10/10/gejmdizajner>. – Дата доступа: 09.10.2019.
2. Новостной портал Dev.by / Вот, значит, какую овцу заказал — все твои мысли сразу вскрылись. – Минск, 2019. – Режим доступа: <https://dev.by/news/vizor-humor>. – Дата доступа: 09.10.2019.
3. Сайт Парка Высоких Технологий Park.by / В бизнес-инкубаторе ПВТ прошел семинар, посвященный game dev – Минск, 2019. – Режим доступа: <http://www.park.by/post-2191/>. – Дата доступа: 09.10.2019.