

Lietuvos žaidimų industrijos darbuotojų poreikis siekia ketvirtadalį rinkos dydžio

Sparčiai auganti žaidimų industrija Lietuvoje pajėgi plėstis dar ketvirtadaliu. Pagrindiniu slenksčiu greitesniam augimui tampa talentų trūkumas. Verslas svarsto, kad dažnas kandidatas galimai nežino turintis tinkamų įgūdžių, kuriuos gali pritaikyti ir žaidimų industrijoje.

Siūlo per 100 darbo vietų

Lietuvos žaidimų kūrėjų asociacijos duomenimis, 2020 m. žaidimų kūrėjų ir leidėjų industrijos asociacijų narių apyvarta mūsų šalyje siekė daugiau nei 67 mln. eurų., kurią sugeneravo sektoriuje dirbantys daugiau nei 400 darbuotojų.

„Žaidimų industrija pasaulyje ir Lietuvoje niekada nesivystė taip intensyviai kaip dabar. Žaidimus pasaulyje žaidžia beveik trys milijardai žmonių. Tai rodo vis augančią paklausą bei didėjančią įdomesnių ir labiau įtraukiančių žaidimų poreikį, kurį patenkinti reikės vis daugiau kūrėjų.

Šiuo metu žaidimo sektoriuje yra siūloma apie 100 darbo vietų, o tai signalizuoja, kad rinka gali plėstis dar ketvirtadaliu nuo dabartinio darbuotojų skaičiaus. Talentų pritraukimo kaštai tam tikrose industrijos segmentuose auga, o Lietuvoje siūlomi atlyginimai lygūs ar net pranokstantys atlyginimus Vakarų Europoje“, – teigia Gediminas Tarasevičius, Lietuvos žaidimų kūrėjų asociacijos direktorius.

Pasak jo, šiuo metu labiausiai trūksta patyrusių programuotojų. Taip pat išaugęs 2D ir 3D dailininkų, marketingo ar kokybės užtikrinimo specialistų, žaidimų dizainerių poreikis.

Sieks labiau informuoti apie žaidimų industrijos teikiamas galimybes

„Kaip ir visi rinkos žaidėjai, jaučiame vis didėjančią specialistų poreikį. Žaidimus žaidžiančių daugėja, o kuriančius juos specialistus pritraukti darosi vis sunkiau. Laisvų darbo vietų tikrai turime visada, ir keliose specialybėse.

Toks didelis laisvų darbo vietų skaičius gali kažkiek stabdyti visos industrijos plėtrą, kuri, pastaruoju metu sparčiai auga. Gali būti, kad potencialūs kandidatai per mažai žino apie žaidimų industriją ir nepagalvoja, kad tai itin perspektyvi darbo ir profesinio augimo vieta“, – sako LŽKA narė „Nordcurrent“ direktorė Viktorija Trofimova.

Šiuo metu „Nordcurrent“ dirba įvairių sričių specialistų – scenarijų kūrėjų, grafikos dizainerių ir programuotojų.

G.Tarasevičius pažymi, jog vaizdo žaidimai susideda iš daugybės įvairių komponentų, kurių

Lietuvos žaidimų industrijos darbuotojų poreikis siekia ketvirtadalį
rinkos dydžio

sukūrimui tikrai reikia įvairių sričių darbuotojų.

„Į industrija ateina žmonės iš tikslųjų mokslų universitetų ar kolegijų, meno ar dizaino akademijų ir kolegijų, tačiau lygiai taip pat vietą ir pašaukimą randa ekonomikos, filosofijos, psichologijos ar filologijos studijų absolventai“, - pažymi LŽKA direktorius.

Jis tai pat pabrėžia, jog per ateinančius metus dar labiau išryškės specialistų, atvykstančių iš kitų ES ir ne ES šalių tendencija. Lietuva viduje nėra pajėgi patenkinti per metus paruošiamų talentų poreikio, jų yra tiesiog per mažai.

„Vis dažniau pavyksta pritraukti darbuotojus iš kitų šalių. Pas mus jau dabar dirba specialistai iš Ispanijos, Italijos, Baltarusijos, Rusijos, Kazachstano. Daugelio jų manymu Vilnius yra patogus, jaukus ir šiuolaikiškas miestas darbui bei gyvenimui, norime, kad kuo daugiau žmonių pasaulyje apie tai sužinotų“, - prideda „Nordcurrent“ vadovė.

