

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.ifmo.ru/ru/2020/v5-i1/230>

Обзор состояния трудовых условий в российской индустрии независимых видеоигр

В.С. Иванов, А.А. Хорошавин

Университет ИТМО, Россия

ivanovvladimirsergeevich@gmail.com, alexgoodwin@itmo.ru

Аннотация. Независимая разработка занимает важную роль в индустрии видеоигр. Инди-игры (от англ. *independent*) отличаются своей инновационностью и отклонением от стандартов индустрии, что позволяет им находить свою аудиторию и, таким образом, конкурировать с высокобюджетными проектами. В связи с растущей популярностью инди-игр все больше разработчиков предпочитают начинать свою карьеру в индустрии именно с них. Для рассмотрения основных аспектов разработки независимых игр в России и их ключевых отличий от корпоративной разработки, были проведены полуструктурированные интервью с десятью представителями команд и индивидуальными разработчиками, которые выпустили хотя бы одну игру. Также были описаны отличительные особенности команды, создающей успешные независимые игры.

Ключевые слова: видеоигры, компьютерные игры, игровая индустрия, независимая игра, инди-игра

1. Введение

С ростом объема рынка видеоигр растет и мировая игровая индустрия. На сегодняшний день направление игровой разработки приносит крупным компаниям большую часть дохода [1, 2]. За 2019 год зарплаты разработчиков игр в России выросли на 25% [3, 4]. Будущий рост индустрии также обусловлен тем, что в российских вузах, среди которых Университет ИТМО и НИУ ВШЭ, открываются программы подготовки профессиональных разработчиков компьютерных игр.

Отдельное место в индустрии видеоигр занимают инди-игры. Термин инди-игра до сих пор не имеет конкретного определения. Надав Липкин в статье «Examining Indie's Independence: The Meaning of "Indie" Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation» обращается к истории возникновения и эволюции термина. Инди-игры зародились как альтернатива шаблонным высокобюджетным играм. Авторы первых инди-игр не устраивали популярные на тот момент видеоигры, поэтому они начали разрабатывать свои, часто ориентируясь на то, что нравилось им в детстве. Так появились первые популярные инди-игры: «Super Meat Boy», «Braid», «Fez» и другие. Также инди-разработчиками становились и профессионалы индустрии, которые покидали работу из-за часто ненормированного рабочего графика и высокой нагрузки. Инди-разработка давала свободу в выборе трудовых условий. Из-за ограничений, связанных с небольшим размером команды и низким бюджетом, у инди-игр сформировался уникальный стиль, который затем

перерос в отдельный жанр «Инди». Сейчас некоторые инди-игры разрабатываются крупными командами более десяти человек и обладают качественной 3D-графикой, ранее не присущей этому жанру, например, серия игр «Amnesia» от студии Frictional Games. Сегодня крупные издатели, такие как Electronic Arts и Microsoft, выпускают инди-игры [5]. Также встречается мнение, что инди-разработка должна быть независима как творчески, так и финансово, а также издаваться самостоятельно [6].

Независимая разработка игр в России является недостаточно раскрытой в научном сообществе, поэтому было принято решение провести анализ восприятия условий труда разработчиками, чтобы рассмотреть основные аспекты работы независимых студий и её ключевые отличия от разработки игр в корпорациях.

2. Методика

Поскольку нет устоявшегося определения для инди-игры или инди-разработчика, то при выборе респондентов были использованы критерии игровой конференции DevGAMM, на которой 2 раза в год вручается премия за лучшую независимую игру. К участникам предъявляются следующие требования: 100% интеллектуальной собственности должно принадлежать команде разработчиков, также игра должна обладать «indie spirit». Поскольку «indie spirit» является субъективной оценкой, этот критерий не будет учитываться в подборе респондентов для данного исследования. Чтобы ограничить максимальное количество человек в команде, было принято ограничение до 10 человек, что соответствует определению микропредприятий в Европейском союзе [7]. Объектом исследования являются команды российских разработчиков, которые выпустили платные игры в период с 2017 по 2019 год. Также были опрошены индивидуальные разработчики, чьи игры являются конкурентоспособными.

Чтобы определить вопросы для интервью, был проведен анализ студий. В результате были определены ключевые отличия независимой разработки от корпоративной: небольшое число сотрудников, что подразумевает наличие у одного сотрудника множества ролей (как управляющих, так и выполняющих), преобладание внутренней мотивации над внешней, свобода творчества и отсутствие строгой иерархии. Цель проведения интервью заключалась в выявлении тех отличий, которые положительно сказываются на конечном продукте. Формат полуструктурированного интервью позволил применить индивидуальный подход к каждому респонденту.

Похожее исследование уже проводилось в Бразилии [8], на его основе была построена структура интервью. Первый блок вопросов включает в себя общие вопросы о команде, её деятельности и результатах, такие как: количество сотрудников и их роли, какие игры были выпущены и на каких платформах, было ли сотрудничество с издателем. Второй блок вопросов освещает аспекты управления проектами, такие как планирование, сроки и мотивация. Особое внимание уделяется коммуникации между членами команды, так как наиболее часто члены инди-команд работают удалённо друг от друга, иногда в разных городах. По завершении интервью, респондентам было предложено оценить удовлетворённость разработкой и конечным продуктом, а также рассказать о предпочтительных изменениях и дальнейших путях развития.

3. Результаты

На основе данных блоков вопросов было проведено 10 полуструктурированных интервью посредством текстовых сообщений или голосовой связи. Интервью проводились в период с октября по ноябрь 2019 года. Для соблюдения конфиденциальности название команд и респондентов были заменены номерами. Основные сведения о командах респондентов представлены в таблице 1.

При рассмотрении полученных данных стоит отметить, что независимые разработчики выпускают свои проекты в расчете на персональные компьютеры, мобильные устройства под операционной системой iOS и Android, а также на игровые консоли, из которых наиболее популярна среди независимых разработчиков Nintendo Switch. Большинство разработчиков искали издателя, однако назвали следующие причины, по которым все же выпустили игру самостоятельно: издатели принимают далеко не все игры, устанавливают жёсткие сроки и могут

иметь свое видение конечного продукта и процесса разработки. Все команды распространяют игры по модели платной игры с единоразовой оплатой при покупке. Возможно, это снижает прибыль от игры, но в условно-бесплатной модели распространения, где разработчик зарабатывает на внутриигровых покупках и просмотрах рекламы пользователем, требуется сложная бизнес-аналитика и большой маркетинговый бюджет. В 2020 году было проведено исследование проблемы самостоятельной публикации условно-бесплатных игр на основе интервью представителей шведских и китайских инди-команд [6].

Таблица 1. Основные сведения о командах респондентов

№	Количество выпущенных игр	Платформы	Количество людей в ядре команды	Среднее время разработки, мес.	Роль респондента	Наличие издателя
1.	2	ПК (Персональный компьютер), Игровые консоли, Мобильные устройства	2	20	Геймдизайнер, программист	нет
2.	1	ПК, Мобильные устройства	2	15	Геймдизайнер	нет
3.	2	ПК, Мобильные устройства	3	17	Геймдизайнер	нет
4.	1	ПК	5	24	Геймдизайнер	да
5.	2	ПК	1	17	Индивидуальный разработчик	нет
6.	2	Мобильные устройства	2–6	18–24	Геймдизайнер, программист	нет
7.	1	ПК, Игровые консоли, Мобильные устройства	3	18	Геймдизайнер	нет
8.	1	ПК, Игровые консоли	1	48	Индивидуальный разработчик	нет
9.	6	Мобильные устройства	3	2–3	Менеджер	да
10.	2	ПК, Игровые консоли	1	12	Индивидуальный разработчик	нет

3.1. Состав ядра команды и распределение ролей

Для разработки компьютерной игры требуется большое количество разнообразных профессиональных навыков: от знания языков программирования до написания музыки. Инди-разработчики стараются сочетать в себе разные навыки, но охватить их все не представляется возможным. Поэтому было важно определить, специалисты с какими навыками входят в ядро команды.

В данном исследовании под ядром команды понимаются люди, постоянно занимающиеся разработкой. К ним не относятся работники, нанятые для выполнения небольших задач, таких как озвучка, написание музыки, перевод, иногда создание игровой графики или рекламных материалов. Использование внешних кадровых ресурсов распространено в игровой индустрии. Инди-команды нанимают сторонних разработчиков для выполнения задач на уникальных краткосрочных этапах. В среднем, ядро команды составляют три человека. Как правило, это геймдизайнер, в чью ответственность входит проектирование игровых механик и уровней, создание сюжета и управление командой, программист и художник. В командах из двух человек геймдизайнер и программист, как правило, являются одним лицом.

По результатам интервью, во всех командах геймдизайнер является лидером. Именно он определяет задачи и обладает видением проекта. В большинстве случаев в независимых командах отсутствует вертикальная иерархия. Критика и предложение идей приветствуются, однако решение принимается специалистом в обсуждаемой области. Несмотря на это, многие из опрошенных геймдизайнеров отметили, что хотели бы обладать большим авторитетом при обсуждении видения игры.

Дополнительные обязанности, такие как: продвижение продукта, ведение социальных сетей и общение с сообществом, техническая поддержка, тестирование и контроль качества — члены команды распределяют между собой. Некоторые респонденты имели опыт работы в индустрии видеоигр. Все они отметили, что он помог в независимой разработке. Особенно ценным, по мнению респондентов, являлся опыт работы в компаниях-лидерах рынка.

3.2. Коммуникация между членами команды

Для понимания особенностей взаимодействия членов команды всем респондентам было задан вопрос о средствах коммуникации. Было замечено, что почти все команды работают удалённо. Это обусловлено несколькими причинами: географическая удаленность членов команды друг от друга, отсутствие средств на аренду офиса, отсутствие необходимости постоянно работать вместе. Основным средством коммуникации в командах является переписка, при этом в среднем 2–3 раза в неделю все участники команды созваниваются для обсуждения результатов.

Большинство респондентов отметили, что их устраивает удаленная работа, но некоторые указывают на недостаточную эффективность удаленной коммуникации и предпочли бы личное общение.

3.3. Организация работы и планирование

Одним из ключевых отличий инди-разработки от корпоративной было названо преобладание внутренней мотивации над внешней. Это обусловлено тем, что инди-разработчики предоставлены сами себе в планировании и установке контрольных точек и сроков. По данному вопросу сильно различаются команды, сотрудничающие с инвестором или издателем, и полностью независимые команды. Издатель или инвестор требует отчёты в установленные сроки и обладает рычагами давления на команду. Когда издателя нет, разработчики сами выставляют себе задачи и сроки их выполнения. Чаще всего ключевыми точками становится создание презентационной версии продукта для выставок или игровых конференций, таких как DevGAMM или White Nights Game Conference. Санкций за нарушение сроков в таком случае не предусмотрено, поэтому они носят условный характер. Из чего можно сделать вывод, что наличие издателя или инвестора полезно для создания дисциплины внутри команды. Отсутствие инвесторов или издателей тоже имеет положительные стороны, например, большинство полностью независимых команд реже подвержены стрессу, связанному с переработками при приближении установленных сроков выполнения работы.

Для планирования чаще всего используют Trello, либо другие менеджеры задач. Не многие команды пользуются методами управления проектами, например, SCRUM. Часто у команды или индивидуального разработчика есть примерный план работ и примерные сроки, в которые нужно уложиться. В среднем разработка одной независимой игры занимает 18–24 месяца, однако срок разработки увеличивается, если часть команды работает неполный рабочий день. Респонденты

оценивают оптимальную длительность разработки в 16 месяцев в среднем, поскольку после этого доходы от прошлой выпущенной игры снижаются.

3.4. Субъективная оценка удовлетворенности результатом и дальнейшие планы

Многие инди-разработчики не смогли точно оценить финансовый успех игры, так как часто даже не подсчитывали часы, затраченные на разработку. Часть респондентов подчёркивали, что делали свои игры в первую очередь для самовыражения и получения опыта, а не для заработка. Поэтому было принято решение оценивать не финансовый успех игры, а удовлетворённость результатом.

Для подавляющего большинства респондентов разработка игр является основной и единственной сферой занятости. Во время создания первого проекта разработчики обычно совмещали разработку независимой игры с другой основной работой и лишь на финальной стадии посвящали разработке всё своё время. Почти все респонденты довольны продажами своих предыдущих игр, многие используют доход с прошлых игр в качестве финансирования текущих проектов.

Половина опрошенных команд в ближайшие два года планирует привлечь больше сотрудников. Есть команды, которые уже имеют опыт расширения и начинали с меньшим числом сотрудников. Остальные считают текущее положение стабильным и надёжным, поскольку с расширением связаны определённые сложности: увеличение числа коммуникаций, усложнение менеджмента, большие риски при неудачных продажах.

4. Вывод

Данное исследование было проведено с целью определения основных преимуществ независимой разработки видеоигр. Интервью показало, что инди-разработка отличается от корпоративной высоким уровнем творческой свободы, преобладанием внутренней мотивации над внешней, отсутствием строгой иерархии и низкими затратами на производство. Это даёт возможность исследовать новые жанры, делать игры для узкой аудитории и экспериментировать. Однако, творческая свобода не является единственным и достаточным условием для успеха независимых разработчиков.

Грамотное управление проектом, постановка задач, определение ключевых точек и соблюдение сроков увеличивает шансы команды на успех. На вероятность успеха влияет также опыт работы в индустрии видеоигр у членов команды и наличие издателя.

Исходя из проведённого интервью, наиболее распространёнными и оптимальными условиями для разработки независимой игры являются:

- средний размер команды — 3 человека;
- удаленная работа над проектом;
- длительность разработки — 16–20 месяцев;
- наличие опыта работы в индустрии видеоигр хотя бы у лидера команды;
- платная модель распространения игры;
- самостоятельная публикация игры.

В дальнейших исследованиях планируется подсчитать средние затраты на разработку инди-игры и финансовые риски, чтобы сравнить заработок инди-разработчика с зарплатой сотрудника крупной компании.

Информация о конфликте интересов

Мы, авторы данной статьи, со всей ответственностью заявляем о частичном и полном отсутствии фактического или потенциального конфликта интересов с какой бы то ни было третьей стороной, который может возникнуть вследствие публикации данной статьи. Настоящее заявление

относится к проведению научной работы, сбору и обработке данных, написанию и подготовке статьи, принятию решения о публикации рукописи.

Литература

- [1] Козырь Н.С., Астахов А.В. Индустрия видеоигр в современной отраслевой экономике // Региональная экономика: теория и практика. 2017. №5 (440). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/industriya-videoigr-v-sovremennoy-otraslevoy-ekonomike> (дата обращения: 15.11.2019).
- [2] Microsoft doubles its game development studios and showcases more than 50 games on E3 stage including 18 console launch exclusives and 15 world premieres. URL: <https://news.microsoft.com/2018/06/10/microsoft-doubles-its-game-development-studios-and-showcases-more-than-50-games-on-e3-stage-including-18-console-launch-exclusives-and-15-world-premieres> (дата обращения: 15.11.2019)
- [3] Зарплаты в ИТ в первом полугодии 2019 года: по данным калькулятора зарплат «Моего круга» URL: https://habr.com/ru/company/habr_career/blog/461855/ (дата обращения: 07.04.2020)
- [4] Зарплаты в ИТ во втором полугодии 2019 года: по данным калькулятора Хабр Карьеры URL: https://habr.com/ru/company/habr_career/blog/485146/ (дата обращения: 07.04.2020)
- [5] Nadar Lipkin (2013). Examining Indie's Independence: The Meaning of "Indie" Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation (Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association) Vol. 7 No. 11 (дата обращения: 08.04.2020)
- [6] Yanhui Su, Per Backlund, Henrik Engström (2020). Business Intelligence Challenges for Independent Game Publishing. International Journal of Computer Games Technology. Vol. 2020, Article ID 5395187 (дата обращения: 09.04.2020)
- [7] European Commission (2005). The New SME definition. User guide and model declaration. URL: <https://www.eusmecentre.org.cn/sites/default/files/files/news/SME%20Definition.pdf> (дата обращения: 08.04.2020)
- [8] Leônidas S. Pereira., Maurício M. S. Bernardes (2018). Aspects of Independent Game Production: An Exploratory Study. Computers in Entertainment (CIE) Vol. 16 No. 4 (дата обращения: 16.11.2019)

The review of state of working conditions in the Russian independent video game industry

V.S. Ivanov, A.A. Khoroshavin

ITMO University, Russia

Abstract. Development of independent games plays an important role in the video game industry. Independent games are more innovative comparing to big companies standards, thus it helps them to find proper audience and compete with high-budget projects. Due to raising popularity of independent games more and more developers prefer to start their career in gaming industry from independent developers. In order to review main aspects of independent game development in Russia and outline key differences with Russian corporate game development, ten semi-structured interviews were conducted with independent russian game developers, who released at least one game. Distinctive features were outlined among developers who treat their games as financially successful.

Keywords: video-games, game development, game industry, independent game, indie game

Conflict-of-interest notification

We, the authors of this article, bindingly and explicitly declare of the partial and total lack of actual or potential conflict of interest with any other third party whatsoever, which may arise as a result of the publication of this article. This statement relates to the study, data collection and interpretation, writing and preparation of the article, and the decision to submit the manuscript for publication.

References

- [1] Kozyr N.S., Astakhov A.V.. The video game industry in the modern industrial economy // Regional Economics: Theory and Practice, 2017. vol. 15, iss. 5, pp. 953-966. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/industriya-videoigr-v-sovremennoy-otraslevoy-ekonomike> (дата обращения: 15.11.2019).

- [2] Microsoft doubles its game development studios and showcases more than 50 games on E3 stage including 18 console launch exclusives and 15 world premieres. URL: <https://news.microsoft.com/2018/06/10/microsoft-doubles-its-game-development-studios-and-showcases-more-than-50-games-on-e3-stage-including-18-console-launch-exclusives-and-15-world-premieres> (accessed: 15.11.2019)
- [3] Salaries in IT in the first half of 2019: according to the data of the payroll calculator «My circle»: https://habr.com/ru/company/habr_career/blog/461855/ (accessed: 07.04.2020)
- [4] Salaries in IT in the second half of 2019: according to the calculator of Habr Careers URL: https://habr.com/ru/company/habr_career/blog/485146/ (accessed: 07.04.2020)
- [5] Nadar Lipkin (2013). Examining Indie’s Independence: The Meaning of “Indie” Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation (Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association) Vol. 7 No. 11 (дата обращения: 08.04.2020)
- [6] Yanhui Su, Per Backlund, Henrik Engström (2020). Business Intelligence Challenges for Independent Game Publishing. International Journal of Computer Games Technology. Vol. 2020, Article ID 5395187 (дата обращения: 09.04.2020)
- [7] European Commission (2005). The New SME definition. User guide and model declaration. URL: <https://www.eusmecentre.org.cn/sites/default/files/files/news/SME%20Definition.pdf> (accessed: 08.04.2020)
- [8] Leônidas S. Pereira., Maurício M. S. Bernardes (2018). Aspects of Independent Game Production: An Exploratory Study. Computers in Entertainment (CIE) Vol. 16 No. 4 (accessed: 16.11.2019)