

Hanna Pachurka*

Uniwersytet Dolnośląski DSW we Wrocławiu
ORCID: 0009-0007-1317-9838

NIE TYLKO PORTFOLIO: ZNACZENIE FORMALNEGO WYKSZTAŁCENIA W BRANŻY GIER KOMPUTEROWYCH

W debacie dotyczącej przygotowania do pracy w branży gier komputerowych często pojawia się przekonanie, że formalne wykształcenie traci na znaczeniu na rzecz indywidualnego portfolio i samodzielnie rozwijanych umiejętności. Celem niniejszego artykułu jest analiza roli edukacji akademickiej w procesie profesjonalizacji twórców gier, ze szczególnym uwzględnieniem kompetencji miękkich, pracy zespołowej oraz mentoringu. Podstawę badania stanowi analiza jakościowo-ilościowa ogłoszeń o pracę w polskim sektorze gamedevu. Wyniki wskazują, że choć wykształcenie formalne rzadko bywa wprost wymagane, to zakres oczekiwanych kompetencji odpowiada efektom kształcenia typowym dla edukacji akademickiej. Artykuł pokazuje, że uczelnia pełni funkcję środowiska sprzyjającego rozwojowi kompetencji społecznych, interdyscyplinarnych oraz refleksji nad procesem twórczym, których nabycie w drodze wyłącznie samokształcenia może być ograniczone. Edukacja formalna jawi się zatem nie tyle jako alternatywa dla portfolio, lecz jako jego istotne uzupełnienie.

Słowa kluczowe: edukacja akademicka, gamedev, kompetencje miękkie, profesjonalizacja, mentoring, rynek pracy

WPROWADZENIE

Branża gier komputerowych od kilku lat funkcjonuje w przestrzeni napięcia pomiędzy formalną edukacją akademicką a narracją promującą samodzielne kształcenie oraz budowanie kariery wyłącznie w oparciu o portfolio. W dyskursie branżowym, szczególnie w środowiskach internetowych i nieformalnych kanałach komunikacji, coraz częściej pojawia się przekonanie, że studia wyższe nie są konieczne do podjęcia pracy w gamedevie, a kluczowym wyznacznikiem kompetencji twórcy pozostaje jakość jego indywidualnych projektów. Tego rodzaju narracja wzmacniana jest przez dyskurs rekrutacyjny, w którym wymagania dotyczące formalnego wykształcenia bywają pomijane lub formułowane w sposób niejednoznaczny.

* Wydział Studiów Stosowanych, Uniwersytet Dolnośląski DSW we Wrocławiu, e-mail: hanna.pachurka@dsw.edu.pl

Jednocześnie badania nad rynkiem pracy w sektorze kreatywnym wskazują, że brak formalnego wymogu posiadania dyplomu nie oznacza rezygnacji z oczekiwań wobec kompetencji typowych dla kształcenia akademickiego, takich jak umiejętność pracy zespołowej, komunikacji międzydziałowej, krytycznej refleksji nad procesem twórczym, a także zdolność funkcjonowania w złożonych strukturach projektowych (Banks, 2020; Whitson, 2021). W niniejszym artykule pojęcie gamedevu rozumiane jest jako sektor produkcji gier komputerowych, obejmujący zarówno role techniczne, jak i artystyczne, niezależnie od skali produkcji. Współczesny gamedev coraz rzadziej opiera się na pracy jednostkowej, a coraz częściej na zespołach interdyscyplinarnych, w których istotne znaczenie mają nie tylko umiejętności techniczne, lecz także kompetencje społeczne i organizacyjne (O'Donnell, 2023).

Celem niniejszego artykułu jest analiza roli formalnego wykształcenia w procesie przygotowania do pracy w branży gier komputerowych z uwzględnieniem zarówno kompetencji technicznych, jak i miękkich. Artykuł podejmuje próbę odpowiedzi na pytanie, czy i w jaki sposób edukacja akademicka może pełnić funkcję inkubatora profesjonalizacji twórców gier, mimo że w wielu ofertach pracy nie jest ona wprost wskazywana jako wymóg formalny. Szczególna uwaga poświęcona zostaje kompetencjom, których rozwój może być trudniejszy do osiągnięcia w warunkach samokształcenia, takim jak współpraca zespołowa, komunikacja, przyjmowanie informacji zwrotnej oraz funkcjonowanie w relacji mistrz–uczeń.

Podstawę empiryczną artykułu stanowi analiza jakościowo-ilościowa ogłoszeń o pracę w polskim sektorze gamedevu, obejmująca wymagania dotyczące wykształcenia, kompetencji technicznych oraz kompetencji miękkich. Analiza ta pozwala zestawić deklaracyjny brak wymogu formalnego wykształcenia z deklarowanym profilem oczekiwanych umiejętności, a następnie odnieść uzyskane wyniki do aktualnych badań z zakresu edukacji, studiów nad pracą kreatywną oraz teorii uczenia się społecznego (Bridgstock, 2021; Comunian et al., 2020; Taylor, 2022).

Artykuł wpisuje się w nurt badań nad relacją pomiędzy edukacją akademicką a rynkiem pracy w sektorach kreatywnych, proponując perspektywę, w której formalne wykształcenie nie jest traktowane jako alternatywa dla praktyki zawodowej i portfolio, lecz jako środowisko umożliwiające systematyczny rozwój kompetencji niezbędnych do funkcjonowania w złożonym ekosystemie współczesnego gamedevu.

RAMY TEORETYCZNE I STAN BADAŃ

Współczesne badania nad pracą w sektorach kreatywnych coraz częściej odchodzą od uproszczonego przeciwstawienia edukacji formalnej i praktyki zawodowej, wskazując na ich wzajemne przenikanie się w procesie profesjonalizacji. W literaturze podkreśla się, że kompetencje niezbędne do funkcjonowania w branżach opartych na pracy projektowej i zespołowej mają charakter złożony, a ich rozwój wymaga nie tylko indywidualnych umiejętności technicznych, lecz także osadzenia w określonym kontekście społecznym i instytucjonalnym (Bridgstock, 2021; Comunian et al., 2020).

Szczególnie miejsce w tym obszarze zajmuje refleksja nad edukacją akademicką jako środowiskiem kształtowania kompetencji zawodowych o charakterze relacyjnym i procesualnym.

Badania nad szkolnictwem wyższym wskazują, że uczelnie pełnią funkcję przestrzeni, w której studenci nabywają nie tylko wiedzę deklaratywną i proceduralną, lecz także uczą się norm współpracy, komunikacji oraz odpowiedzialności zespołowej, istotnych dla późniejszego funkcjonowania na rynku pracy (Billett, 2020; Tomlinson, 2022). W tym ujęciu edukacja formalna nie jest postrzegana jako zbiór odizolowanych treści programowych, lecz jako proces socjalizacji zawodowej.

Istotnym punktem odniesienia dla analizy kompetencji miękkich pozostaje teoria społecznego uczenia się, zgodnie z którą rozwój zachowań i umiejętności społecznych jest wynikiem obserwacji, interakcji oraz modelowania w relacjach z innymi uczestnikami procesu uczenia się. W niniejszym artykule kompetencje miękkie rozumiane są jako umiejętności o charakterze relacyjnym i komunikacyjnym, ujawniające się w kontekście pracy zespołowej i projektowej, a nie jako cechy osobowościowe jednostki. Współczesne interpretacje teorii uczenia się akcentują znaczenie środowisk, w których jednostka ma możliwość stopniowego wchodzenia w role zawodowe pod opieką bardziej doświadczonych uczestników wspólnoty praktyki (Illeris, 2021; Wenger-Trayner & Wenger-Trayner, 2020). Tak rozumiane uczenie się ma charakter sytuacyjny i jest nierozzerwalnie związane z kontekstem, w jakim się odbywa.

W literaturze poświęconej edukacji projektowej oraz kształceniu w zawodach kreatywnych podkreśla się, że kompetencje takie jak praca zespołowa, komunikacja czy zdolność przyjmowania informacji zwrotnej nie mogą być skutecznie rozwijane w izolacji. Ich nabywanie wymaga uczestnictwa w realnych lub symulowanych sytuacjach współpracy, w których jednostka doświadcza negocjowania ról, konfliktów interpretacyjnych oraz konieczności koordynacji działań (Keane & Smith, 2023; Hmelo-Silver, 2021). Uczelniane projekty zespołowe, prowadzone pod opieką dydaktyczną, często pełnią funkcję takich środowisk treningowych.

Badania nad mentoringiem akademickim wskazują ponadto, że relacja mistrz–uczeń pozostaje jednym z kluczowych mechanizmów transferu wiedzy ukrytej, trudnej do formalizacji i przekazu w formie instrukcji czy tutoriali. Wiedza ta obejmuje m.in. standardy jakościowe, praktyki organizacyjne oraz sposoby rozwiązywania problemów charakterystyczne dla danej branży (Colley et al., 2022). W kontekście gamedevu, rozumianego jako sektor produkcji gier komputerowych, obejmujący zarówno role techniczne, jak i artystyczne, który charakteryzuje się złożonym procesem produkcyjnym oraz silną zależnością pomiędzy działaniami, rola mentoringu nabiera szczególnego znaczenia.

Coraz częściej zwraca się również uwagę na interdyscyplinarny charakter współczesnej produkcji gier komputerowych. Badania nad rynkiem pracy w branży wskazują, że oczekiwania wobec pracowników obejmują jednocześnie kompetencje techniczne, artystyczne oraz komunikacyjne, co utrudnia ich nabycie w ramach wąsko sprofilowanego samokształcenia (O'Donnell, 2023; Weststar & Legault, 2022). Zintegrowane programy edukacyjne umożliwiają stopniowe budowanie takiego profilu kompetencyjnego poprzez łączenie różnych obszarów wiedzy i praktyki.

Przegląd aktualnych badań pozwala zatem stwierdzić, że edukacja akademicka może być postrzegana jako istotny element procesu profesjonalizacji twórców gier komputerowych nie tyle przez formalne potwierdzenie kwalifikacji, ile dzięki stworzeniu warunków sprzyjających rozwojowi kompetencji społecznych, refleksyjnych i interdyscyplinarnych. Ramy teoretyczne przedstawione w niniejszym rozdziale stanowią punkt odniesienia dla dalszej analizy

empirycznej, w której wymagania kompetencyjne formułowane w ogłoszeniach o pracę interpretowane są jako elementy praktyk zawodowych i organizacyjnych charakterystycznych dla branży gier komputerowych.

METODOLOGIA BADAŃ

Celem zastosowanej metodologii było uchwycenie relacji pomiędzy deklaracjami zawartymi w ogłoszeniach o pracę a profilem kompetencji oczekiwanych od kandydatów do pracy w branży gier komputerowych. Z uwagi na złożony charakter analizowanego zjawiska – obejmującego zarówno wymiar ilościowy (częstotliwość występowania określonych wymagań), jak i jakościowy (sposób ich formułowania oraz kontekst znaczeniowy) – zaprojektowano badanie o charakterze mieszanym (*mixed-methods*) i eksploracyjnym. Takie podejście umożliwia jednocześnie rozpoznanie dominujących tendencji oraz ich interpretację w odniesieniu do organizacji pracy w sektorze kreatywnym (Creswell, 2021).

Wybór analizy ogłoszeń o pracę jako podstawowego materiału badawczego wynika z ich funkcji komunikacyjnej pomiędzy pracodawcą a potencjalnym pracownikiem. Ogłoszenia rekrutacyjne stanowią sformalizowany element dyskursu rynku pracy, w którym artykułowane są oczekiwania kompetencyjne, normy organizacyjne oraz wyobrażenia dotyczące „idealnego” profilu kandydata. W badaniach nad rynkiem pracy w sektorach kreatywnych analiza treści ogłoszeń jest powszechnie wykorzystywana jako narzędzie umożliwiające diagnozę procesów profesjonalizacji oraz zmian w strukturze wymaganych kompetencji, bez ingerowania w same procesy rekrutacyjne (Kalleberg, 2020; O’Donnell, 2023).

Podstawę empiryczną badania stanowi analiza treści $N = 100$ ogłoszeń o pracę opublikowanych w okresie od września do października 2025 roku przez polskie studia działające w branży gier komputerowych. Materiał badawczy został pozyskany bezpośrednio ze stron internetowych firm gamedevowych, w szczególności z zakładki typu „Careers”, „Jobs” lub „Join us”. Przyjęto założenie, że ogłoszenia publikowane na oficjalnych stronach przedsiębiorstw odnoszą się do aktualnie prowadzonych procesów rekrutacyjnych i stanowią wiarygodny zapis bieżącego dyskursu rekrutacyjnego w branży.

Analizowane oferty dotyczyły zróżnicowanych ról zawodowych, obejmujących stanowiska o profilu artystycznym (34%), technicznym/programistycznym (25%) oraz projektowym i designerskim (41%). Taki rozkład ról odzwierciedla interdyscyplinarną strukturę zespołów produkcyjnych charakterystyczną dla współczesnego gamedevu, w której istotną rolę odgrywają stanowiska łączące kompetencje kreatywne, techniczne i organizacyjne. Uwzględniono ogłoszenia dla różnych poziomów doświadczenia zawodowego (junior, mid, senior). Nie dokonywano rozróżnienia pomiędzy produkcjami typu indie i AAA, traktując branżę gier komputerowych jako spójny sektor produkcji kulturowej, w którym obowiązują zbliżone standardy organizacyjne i kompetencyjne. Z analizy wykluczono oferty o charakterze stażowym oraz ogłoszenia pozbawione opisu wymagań kompetencyjnych.

Analiza danych została przeprowadzona w kilku etapach. W pierwszym etapie zastosowano indukcyjną analizę treści, polegającą na kodowaniu powtarzających się wymagań zawartych w ogłoszeniach. Kategorie analityczne nie zostały narzucone z góry, lecz wyłonily

się w toku iteracyjnej analizy materiału empirycznego. W rezultacie wyodrębniono trzy główne obszary analizy: wymagania dotyczące wykształcenia formalnego, kompetencje techniczne oraz kompetencje miękkie. Taki podział pozostaje zgodny z dominującymi ujęciami kompetencji zawodowych w badaniach nad pracą w sektorach kreatywnych (Bridgstock, 2021).

W kolejnym etapie przeprowadzono analizę ilościową, której celem było określenie częstotliwości występowania poszczególnych kategorii wymagań w badanym materiale. Miała ona charakter porządkujący i diagnostyczny, nie była prowadzona z założeniem statystycznej reprezentatywności, lecz jako narzędzie identyfikacji dominujących tendencji w sposobie formułowania oczekiwań wobec kandydatów. W szczególności analizie poddano rozkład odniesień do formalnego wykształcenia, wyróżniając ogłoszenia, w których było ono wymagane, preferowane lub nie zostało sprecyzowane.

Równolegle zastosowano analizę jakościową, skoncentrowaną na interpretacji sposobów opisu kompetencji miękkich, takich jak praca zespołowa, komunikacja, współpraca międzydziałowa oraz zdolność przyjmowania informacji zwrotnej. Kompetencje miękkie rozumiano operacyjnie jako umiejętności o charakterze relacyjnym i komunikacyjnym, ujawniające się w kontekście pracy zespołowej i projektowej, a nie jako cechy osobowościowe jednostki. Analiza ta umożliwiła interpretację wymagań kompetencyjnych jako elementów praktyk zawodowych osadzonych w określonej kulturze organizacyjnej.

Zastosowane podejście metodologiczne ma jednak ograniczenia. W szczególności oznacza to, że wnioski odnoszą się przede wszystkim do sposobu komunikowania oczekiwań przez pracodawców, a nie do faktycznych praktyk zatrudnienia. Badanie nie obejmuje perspektywy pracodawców ani pracowników branży, co ogranicza możliwość wnioskowania na temat realnego znaczenia formalnego wykształcenia w procesach rekrutacyjnych. Ograniczenia te zostały jednak świadomie zaakceptowane, ponieważ celem badania było rozpoznanie dominujących wzorców komunikacyjnych i oczekiwań kompetencyjnych, a nie pełna rekonstrukcja procesów zatrudnienia.

Przyjęta metodologia umożliwia zatem analizę formalnego wykształcenia nie jako prostego kryterium selekcyjnego, lecz jako elementu szerszego procesu profesjonalizacji, w którym kluczową rolę odgrywają kompetencje społeczne, organizacyjne i refleksyjne. Takie ujęcie stanowi punkt wyjścia do analizy wyników zaprezentowanych w kolejnym rozdziale.

ANALIZA WYNIKÓW BADAŃ

WYKSZTAŁCENIE FORMALNE JAKO „UKRYTA ZMIENNA” W PROCESACH REKRUTACYJNYCH

Analiza treści ogłoszeń o pracę wskazuje, że w około 33% przypadków w dyskursie rekrutacyjnym nie precyzuje się wymagań dotyczących formalnego wykształcenia. Na poziomie deklaratywnym może to wzmocniać dominującą w środowiskach branżowych narrację o marginalnym znaczeniu studiów wyższych w gamedevie. Tego rodzaju interpretacja byłaby jednak uproszczeniem, nieuwzględniającym zmian, jakie w ostatnich latach zaszły w sposobie komunikowania oczekiwań kompetencyjnych w sektorach kreatywnych. Jak zauważają

Tomlinson (2022) oraz Bridgstock (2021), brak jawnego wymogu formalnego wykształcenia coraz częściej nie oznacza jego nieistotności, lecz przesunięcie akcentu z kryteriów formalnych na opis kompetencji, które w praktyce są efektem systematycznego kształcenia akademickiego.

Szczególnie istotne jest to, że w blisko 48% analizowanych ogłoszeń pojawia się wymóg posiadania wykształcenia wyższego, jednak nie określono jednoznacznie jego kierunku. Taki sposób formułowania wymagań pozostaje zgodny z obserwowaną w literaturze tendencją do traktowania dyplomu nie jako potwierdzenia wąskiej specjalizacji, lecz jako wskaźnika zdolności do funkcjonowania w złożonych środowiskach projektowych (Billett, 2020, Brown & Souto-Otero, 2020). W tym ujęciu wykształcenie wyższe pełni funkcję sygnału kompetencyjnego, informującego o nabyciu umiejętności organizacyjnych, refleksyjnych oraz zdolności współpracy w grupie.

Jednocześnie jedynie 19% ogłoszeń określających wykształcenie jako preferowane, a nie jako wymagane, wskazuje na zmianę strategii komunikacyjnej w porównaniu z wcześniejszymi badaniami rynku pracy w branży gier. W starszych analizach częściej pojawiała się formuła „wykształcenie mile widziane”, pełniła funkcję łagodzenia formalnych barier wejścia do zawodu. W analizowanym materiale obserwuje się raczej odejście od tego typu sformułowań na rzecz rozbudowanego opisu kompetencji, co może świadczyć o postępującej profesjonalizacji sektora oraz rosnącej standaryzacji oczekiwań wobec kandydatów (Weststar & Legault, 2022).

Znaczenie tych wyników polega zatem nie na samym rozkładzie procentowym, lecz na ujawnieniu mechanizmu, w którym formalne wykształcenie przestaje być komunikowane wprost, co można interpretować jako jego pośrednią obecność w profilu kandydata. Zjawisko to zostało opisane w literaturze jako forma „ukrytej selekcji”, w której dostęp do określonych ścieżek kariery uzależniony jest od posiadania kompetencji nabywanych w instytucjach edukacyjnych, nawet jeśli nie są one formalnie wymagane (Comunian et al., 2020).

Rozkład wymagań dotyczących wykształcenia formalnego w analizowanych ogłoszeniach przedstawiono w tabeli 1.

Tabela 1. Wymagania dotyczące wykształcenia formalnego w analizowanych ogłoszeniach o pracę (N = 100)

Kategoria wymagań dotyczących wykształcenia	Odsetek ogłoszeń [%]
Wykształcenie wyższe wymagane	48
Wykształcenie wyższe preferowane	19
Brak określenia wykształcenia	33

KOMPETENCJE TECHNICZNE A STRUKTURA UCZENIA SIĘ W GAMEDEVIE

Analiza dyskursu ogłoszeń rekrutacyjnych wskazuje na wyraźne przesunięcie akcentu z umiejętności obsługi pojedynczych narzędzi na rozumienie całego procesu produkcyjnego. Wymagania techniczne formułowane są coraz częściej w odniesieniu do zdolności integracji pracy z innymi działami, adaptacji do zmieniających się warunków projektowych

oraz funkcjonowania w ramach złożonego procesu produkcyjnego. Tendencja ta znajduje potwierdzenie w najnowszych badaniach nad organizacją pracy w gamedevie, które wskazują na rosnącą złożoność procesów produkcyjnych oraz ich silną zależność od współpracy interdyscyplinarnej (O'Donnell, 2023).

W tym kontekście istotne jest, że kompetencje techniczne opisywane w ogłoszeniach często wykraczają poza zakres umiejętności, które są typowo rozwijane w ramach samodzielnego uczenia się. Literatura przedmiotu wskazuje, że samokształcenie sprzyja nabywaniu kompetencji fragmentarycznych, skoncentrowanych na konkretnych narzędziach lub technikach, natomiast pozostaje ograniczone w zakresie rozumienia procesów systemowych oraz pracy zespołowej (Illeris, 2021, Keane & Smith, 2023). Dyskurs ogłoszeń sugeruje zatem oczekiwanie wobec kandydatów posiadania kompetencji wykraczających poza indywidualną biegłość techniczną.

Porównanie analizowanego materiału z wcześniejszymi badaniami rynku pracy wskazuje również na zmianę w sposobie opisu kompetencji technicznych. O ile w starszych ofertach dominowały listy konkretnych programów i technologii, o tyle w aktualnych ogłoszeniach częściej akcentowane są umiejętności adaptacyjne, zdolność pracy z dokumentacją techniczną oraz współpracy w ramach zespołów produkcyjnych. Zmiana ta interpretowana jest w literaturze jako przejście od modelu pracy opartego na indywidualnym rzemiośle do modelu zorganizowanej produkcji kulturowej (Banks, 2020; Weststar & Legault, 2022).

KOMPETENCJE MIĘKKIE JAKO KLUCZOWY OBSZAR PROFESJONALIZACJI W GAMEDEVIE

Jednym z najbardziej wyrazistych wyników analizy jest powszechna obecność odniesień do kompetencji miękkich w dyskursie ogłoszeń o pracę, niezależnie od sposobu formułowania wymagań dotyczących formalnego wykształcenia. W niemal wszystkich analizowanych ofertach pojawiają się odniesienia do pracy zespołowej, komunikacji, współpracy międzydziałowej oraz zdolności przyjmowania informacji zwrotnej. Znaczenie tego wyniku polega na tym, że kompetencje miękkie nie są przedstawiane jako uzupełnienie kompetencji technicznych, lecz jako warunek ich efektywnego wykorzystania w środowisku produkcyjnym.

W literaturze poświęconej pracy w sektorach kreatywnych od kilku lat obserwuje się przesunięcie akcentu z indywidualnych zdolności twórczych na kompetencje relacyjne i organizacyjne. Badania Banksa (2020) oraz Weststar i Legault (2022) wskazują, że współczesna produkcja kulturowa opiera się na złożonych strukturach zespołowych, w których skuteczność jednostki zależy od jej zdolności do współdziałania z innymi. Analiza dyskursu ogłoszeń potwierdza te ustalenia, pokazując, że kompetencje miękkie są komunikowane jako oczywisty element profilu zawodowego.

Dobrym przykładem takiego sposobu konstruowania wymagań jest jedno z analizowanych ogłoszeń na stanowisko junior game designera (Optimo Development¹), w którym obok kompetencji technicznych pojawia się rozbudowany zestaw kompetencji o charakterze

¹ Ogłoszenie rekrutacyjne: Junior Game Designer, Optimo Development, dostęp: 18.04.2026, URL: <https://workplays.it/offer/optimo-development-junior-game-designer>

relacyjnym i organizacyjnym. Wymagania obejmują m.in. umiejętność pracy zespołowej, zdolność przyjmowania informacji zwrotnej, organizację pracy oraz funkcjonowanie w procesie iteracyjnym. Jednocześnie wykształcenie formalne nie jest wskazane jako jednoznaczny warunek zatrudnienia („wykształcenie wyższe lub podobne doświadczenie”), co ilustruje charakterystyczne dla analizowanego materiału przesunięcie akcentu z kryteriów formalnych na opis kompetencji funkcjonalnych.

Szczególnie istotne jest to, że kompetencje takie jak praca zespołowa i współpraca opisywane są w ogłoszeniach nie jako cechy osobowościowe, lecz jako umiejętności kontekstowe, związane z konkretnym sposobem organizacji pracy. Ujęcie to pozostaje spójne z teoriami uczenia się społecznego i sytuacyjnego, które podkreślają, że rozwój kompetencji społecznych następuje przez uczestnictwo w praktykach wspólnotowych, a nie w wyniku izolowanego treningu (Illeris, 2021; Wenger-Trayner & Wenger-Trayner, 2020).

MENTORING, FEEDBACK I WIEDZA UKRYTA JAKO GRANICE SAMOKSZTAŁCENIA

Analiza dyskursu ogłoszeń o pracę ujawnia, że obok kompetencji technicznych i miękkich istotnym elementem profilu idealnego kandydata jest doświadczenie zdobyte w relacji z innymi uczestnikami procesu produkcyjnego. Wymagania dotyczące pracy zespołowej, komunikacji oraz zdolności przyjmowania informacji zwrotnej implikują wcześniejsze funkcjonowanie w środowisku, w którym mentoring i feedback stanowią integralny element codziennej praktyki zawodowej. Znaczenie tego wyniku polega na wskazaniu obszaru kompetencji, który w ograniczonym stopniu poddaje się indywidualnemu samokształceniu.

W literaturze przedmiotu mentoring opisywany jest jako kluczowy mechanizm transferu wiedzy ukrytej, rozumianej jako zbiór nieformalnych praktyk, standardów jakościowych oraz sposobów podejmowania decyzji, które nie są w pełni możliwe do sformalizowania i przekazu w postaci instrukcji czy dokumentacji (Colley et al., 2022). Wiedza ta rozwija się w bezpośrednim kontakcie z innymi uczestnikami procesu pracy i jest silnie osadzona w kontekście organizacyjnym. Analiza treści ogłoszeń sugeruje, że posiadanie doświadczenia w tego typu relacjach uczenia się jest w branży gier traktowane jako oczywisty element profesjonalnego funkcjonowania, nawet jeśli nie zostaje wprost nazwane.

Szczególnie istotna jest rola informacji zwrotnej, która w analizowanych ogłoszeniach pojawia się jako element ciągłego procesu doskonalenia, a nie jednorazowy akt oceny. Komunikacja opisywana jest jako proces iteracyjny, obejmujący raportowanie postępów, konsultowanie decyzji projektowych oraz reagowanie na zmieniające się potrzeby zespołu. Współczesne badania nad uczeniem się zawodowym wskazują, że skuteczny feedback pełni funkcję regulacyjną i refleksyjną, umożliwiając jednostce korektę działań w odniesieniu do standardów obowiązujących w danej wspólnotce praktyki (Ajjawi & Boud, 2022; Boud & Molloy, 2020). Dyskurs ogłoszeń sugeruje, że zdolność przyjmowania i wykorzystywania informacji zwrotnej stanowi podstawowy element profesjonalizmu w gamedevie.

W porównaniu z wcześniejszymi ujęciami samokształcenia w branżach kreatywnych, które akcentowały dostęp do zasobów cyfrowych, tutoriali oraz społeczności internetowych, analizowany materiał wskazuje na przesunięcie akcentu w stronę doświadczenia zdobywanego w realnych zespołach produkcyjnych. Oczekiwanie zdolności funkcjonowania w środowisku opartym na mentoringu i systematycznej informacji zwrotnej sugeruje, że proces

profesjonalizacji w gamedevie w dużej mierze wiąże się z uczestnictwem w relacjach uczenia się osadzonych instytucjonalnie, a nie wyłącznie indywidualnego rozwijania kompetencji technicznych (Illeris, 2021; Taylor, 2022).

Znaczenie przedstawionych wyników polega na ukazaniu mentoringu i feedbacku jako obszarów, w których formalne wykształcenie może pełnić funkcję pomostu pomiędzy samokształceniem a praktyką zawodową. Środowisko akademickie, poprzez pracę projektową pod opieką dydaktyczną, umożliwia studentom doświadczenie relacji mistrz–uczeń oraz systematycznego procesu informacji zwrotnej. W tym sensie edukacja formalna nie tylko przygotowuje do pracy w branży gier komputerowych, lecz także kompensuje ograniczenia indywidualnego uczenia się, oferując warunki sprzyjające internalizacji profesjonalnych standardów pracy.

DYSKUSJA I WNIOSKI KOŃCOWE

Przeprowadzona analiza pozwala spojrzeć na rolę formalnego wykształcenia w branży gier komputerowych z perspektywy odmiennej od dominującej narracji redukującej znaczenie edukacji akademickiej do kwestii formalnych wymogów rekrutacyjnych. Uzyskane wyniki wskazują, że brak jednoznacznego odwołania do wykształcenia w części ogłoszeń o pracę nie musi być interpretowany jako dowód jego marginalizacji, lecz raczej jako przejaw zmiany sposobu komunikowania oczekiwań kompetencyjnych. W tym sensie formalne wykształcenie funkcjonuje jako element domyślny, wpisany w profil idealnego kandydata, a nie jako jawnie artykułowane kryterium selekcyjne.

Wynik ten pozostaje spójny z obserwowaną w literaturze tendencją do przesuwania akcentu z kwalifikacji formalnych na kompetencje operacyjne i relacyjne, które są trudniejsze do jednoznacznego zdefiniowania, lecz kluczowe dla funkcjonowania w zespołach projektowych. Edukacja akademicka pełni w tym ujęciu rolę mechanizmu socjalizacji zawodowej, umożliwiającego internalizację norm, standardów i sposobów pracy charakterystycznych dla branż kreatywnych, nawet jeśli jej znaczenie nie jest wprost artykułowane w dyskursie rekrutacyjnym.

Szczególnie ważne w kontekście uzyskanych wyników są kompetencje miękkie, które w analizowanych ogłoszeniach pojawiają się jako niemal uniwersalne wymaganie. Ich powszechność potwierdza tezę, że współczesny gamedev funkcjonuje przede wszystkim jako środowisko pracy zespołowej, w którym efektywność jednostki zależy od jej zdolności do współdziałania, komunikacji oraz reagowania na informację zwrotną. W przeciwieństwie do wcześniejszych ujęć, koncentrujących się na indywidualnym talencie i kreatywności, aktualne tendencje wskazują na rosnące znaczenie kompetencji relacyjnych jako warunku profesjonalnego uczestnictwa w procesie produkcyjnym.

Uzyskane wyniki pozwalają również zrewidować uproszczone przekonania dotyczące samokształcenia jako wystarczającej drogi przygotowania do pracy w branży gier komputerowych. Choć samodzielne uczenie się sprzyja nabywaniu umiejętności technicznych, analiza dyskursu ogłoszeń pokazuje, że oczekiwania wobec kandydatów wykraczają poza kompetencje, które mogą być rozwijane w izolacji. Można przypuszczać, że pracodawcy zakładają doświadczenie w funkcjonowaniu w strukturach zespołowych, znajomość nieformalnych

praktyk organizacyjnych oraz zdolność do pracy w warunkach ciągłej korekty i negocjacji decyzji projektowych.

W tym kontekście szczególnego znaczenia nabiera rola mentoringu i systematycznego feedbacku jako mechanizmów transferu wiedzy ukrytej. Kompetencja przyjmowania informacji zwrotnej oraz pracy pod kierunkiem bardziej doświadczonych uczestników procesu produkcyjnego jawi się jako integralny element profesjonalizmu w gamedevie. Wynik ten wskazuje na istnienie istotnej luki pomiędzy możliwościami indywidualnego samokształcenia a wymaganiami stawianymi przez rynek pracy.

Z perspektywy edukacyjnej uzyskane rezultaty pozwalają postrzegać uczelnię jako środowisko pełniące funkcję inkubatora profesjonalizacji, w którym studenci nie tylko nabywają kompetencje techniczne, lecz także uczą się kultury pracy charakterystycznej dla branży gier. Edukacja akademicka umożliwia doświadczenie pracy zespołowej, relacji mentorskich oraz refleksji nad procesem twórczym, co może stanowić istotne przygotowanie do funkcjonowania w złożonych strukturach produkcyjnych.

Przedstawione wnioski mają również znaczenie dla dalszych badań nad relacją pomiędzy edukacją formalną a rynkiem pracy w sektorach kreatywnych. Zasadne wydaje się pogłębienie badań jakościowych obejmujących perspektywę pracodawców i pracowników branży gier, a także analiza różnic pomiędzy praktykami rekrutacyjnymi w odmiennych kontekstach kulturowych. Pozwoliłoby to lepiej zrozumieć mechanizmy, dzięki którym edukacja akademicka wpływa na proces profesjonalizacji, mimo że jej rola nie zawsze jest wprost artykułowana w dyskursie branżowym.

Należy jednak podkreślić, że przedstawione wnioski mają charakter interpretacyjny i opierają się na analizie dyskursu rekrutacyjnego, co ogranicza możliwość ich bezpośredniego odniesienia do rzeczywistych praktyk zatrudnieniowych.

BIBLIOGRAFIA

- Ajjawi, R., & Boud, D. (2022). Examining the nature and effects of feedback dialogue. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 47(6), 873–886.
- Banks, M. (2020). *Creative justice: Cultural industries, work and inequality*. Polity Press.
- Billett, S. (2020). *Learning in the workplace: Strategies for effective practice*. Routledge.
- Boud, D., & Molloy, E. (2020). Rethinking models of feedback for learning: The challenge of design. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 45(5), 698–712.
- Bridgstock, R. (2021). Graduate employability 2.0: Social and cultural capital in career development. *Higher Education Research & Development*, 40(3), 530–545.
- Brown, P., & Souto-Otero, M. (2020). The end of the credential society? An analysis of the relationship between education, credentials and the labour market. *Journal of Education and Work*, 33(7–8), 567–582.
- Colley, H., Henriksson, L., & Niemeyer, B. (2022). *Conceptualising mentoring: Learning relationships in education and work*. Routledge.
- Comunian, R., Faggian, A., & Jewell, S. (2020). Winning and losing in the creative industries: An analysis of creative graduates' career opportunities across creative disciplines. *Cultural Trends*, 29(1), 1–17.

- Creswell, J. W. (2021). *A concise introduction to mixed methods research*. Sage.
- Hmelo-Silver, C. E. (2021). Problem-based learning and design-based learning: The power of collaborative learning. *Educational Psychologist*, 56(3), 164–177.
- Illeris, K. (2021). *The fundamentals of workplace learning*. Routledge.
- Keane, M., & Smith, A. (2023). Creative labour and skills in digital production environments. *Media, Culture & Society*, 45(2), 321–338.
- O'Donnell, C. (2023). *Developer's dilemma: The secret world of videogame creators* (Updated ed.). MIT Press.
- Optimo Development (2025). Junior Game Designer – ogłoszenie rekrutacyjne. Pobrano 18 kwietnia 2026 z: <https://workplays.it/offer/optimo-development-junior-game-designer>
- Taylor, S. (2022). Feedback, identity and learning in creative practice. *Studies in Higher Education*, 47(9), 1856–1869.
- Tomlinson, M. (2022). Forms of graduate capital and their relationship to graduate employability. *Education + Training*, 64(7), 923–939.
- Whitson, J. R. (2021). What can we learn from studio studies ethnographies? *Games and Culture*, 16(4), 395–404.
- Wenger-Trayner, E., & Wenger-Trayner, B. (2020). *Learning to make a difference: Value creation in social learning spaces*. Cambridge University Press.
- Weststar, J., & Legault, M.-J. (2022). Developer satisfaction and work–life balance in the game industry. *Games and Culture*, 17(3), 363–385.

NOT JUST A PORTFOLIO:
THE ROLE OF FORMAL EDUCATION IN THE GAME DEVELOPMENT INDUSTRY

The debate on preparation for work in the game development industry often emphasizes individual portfolios and self-directed learning while downplaying the importance of formal higher education. This article examines the role of academic education in the professionalization of game developers, with particular attention to soft skills, teamwork, and mentoring. The empirical basis of the study is a qualitative and quantitative analysis of 100 job advertisements published by Polish game development studios in September–October 2025. The research adopts a mixed-methods approach combining inductive content analysis with frequency analysis of competency requirements.

Keywords: academic education, gamedev, the gaming industry job market, soft skills, professionalization of game developers, mentoring in creative education

Zgłoszenie artykułu: 6.03.2026

Recenzje: 14.04.2026

Akceptacja: 21.04.2026

Publikacja online: 30.06.2026