

游戏产业亟需“金刚钻” 游戏人才靠“学” 不靠“玩” PDF  
转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/228/2021\\_2022\\_\\_E6\\_B8\\_B8\\_E6\\_88\\_8F\\_E4\\_BA\\_A7\\_E4\\_c108\\_228640.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/228/2021_2022__E6_B8_B8_E6_88_8F_E4_BA_A7_E4_c108_228640.htm) 游戏行业方兴未艾 市场规模逐渐扩大 游戏行业作为数字娱乐业的一支新生力量，正在成为和电影业、电视业、旅游业一样的娱乐支柱，它以前所未有的速度向家庭、社会提供全新的服务。游戏产业的蓬勃发展使诸多游戏企业将代理国外游戏转为开发国产游戏，然而在自主研发的道路上却遭遇本土游戏人才匮乏的尴尬。 转贴于 学生大求职站 <http://job.studa.com> 视频游戏包括网络游戏、电视游戏、电影游戏等，其中，网络游戏的发展势头最为强劲。新近的研究报告预测，到2008年，网络游戏市场规模将比现在增长3倍，亚洲将是网络游戏未来最大的市场，其中，中国游戏市场的潜力被普遍看好。虽然在中国，网络游戏刚刚兴起，但中国互连网的繁荣发展和网络用户数量的不断激增，为这一市场带来巨大的动力。伴随我国基础设施建设的完善，网络游戏就象一股电流，为本来孱弱的游戏产业带来了新的生命。据预测，到2006年，市场规模将达到近百亿元。与市场发展前景不相称的是，中国游戏开发人才严重匮乏。游戏公司挖才忙 游戏人才缺口巨大 据了解，2004年上半年，中国内地共有77家网络游戏企业正在运营，已经公开测试或收费的游戏81款，全部从业人员6000人，其中游戏专业人才却不足3000人。调查显示，目前国内的游戏专业人才缺口高达60万人。信息产业部电子教育中心主任徐玉彬告诉记者，游戏人才的匮乏已经成为制约我国游戏产业持续快速发展的瓶颈，目前国

内网络游戏玩家有3000多万人，而包括美编在内的专业网络游戏技术人员仅有3000人左右。人才是企业生存之本。对游戏企业而言，在本土人才极尽匮乏的今天找游戏人才难，找到优秀的游戏人才更是难上加难。为率先找到合适人才，很多企业从2004年初就展开了大规模的游戏人才争夺战。金山、盛大、腾讯、光通、游戏橘子、天晴数码等国内顶尖游戏公司也都将招贤纳士作为2004年工作重点，招聘游戏开发所需的技术、策划、设计、服务等人才。其中仅盛大一家就计划在2005年前将增加现有比例75%的员工；光通公司高调宣称，为加强游戏产品的自主开发，光通将增招2000名游戏人才；天晴数码的刘路远也表示，2004年在现有的600多名员工中要扩张一倍，并在未来3年内增至五千人之巨，其中70%将用于研发。行业需要专业人才特别是本土化的专业人才 外来文化通过网络游戏对我国青少年的影响也越来越大，并不是说外来文化就一定是糟粕，但中国悠久的历史 and 灿烂的文化不能在这个领域占据应有的位置始终是令人无法忍受的事实。用一位游戏学院学员的话来说：“我们不希望国外巨头来到我们的国土上，大肆而轻松地攫取中国玩家几十上百亿的钱，更不希望看游戏所挟带的外来文化对于我们民族文化的侵蚀。我们有责任也有义务拯救中国的游戏事业。”关于这个问题，中国软件行业协会游戏软件分会副会长刘金华曾指出，我们要规范行业，把这个事做好，产业发展起来，但是不能危害青少年。我们的思想就是发展游戏产业，但是主要发展国产的游戏软件，培养本土化的游戏人才。然而，游戏的国产化，需要大量经过专业训练的本土化游戏人才。但是，到目前为

止，能够系统培训游戏制作设计的机构可谓是凤毛麟角。传统的人才培养存在两大症结，一是传统院校开设游戏相关专业的甚少，二是培训方法上的不得当。近几年游戏业发展迅速，但是有些对应机构的培养机制却相对滞后，学科设置陈旧，或者徒有亮丽的学科名称，但培训效果却不尽如人意。对此，业内人士表示：游戏人才不是“疯玩”出来的，也不是“死学”出来的。一名优秀的游戏专业人才必须从基础做起，经过系统的游戏培训之后，在游戏开发公司2到3年的“入门”锻炼和3至5年的工作经验积累后，才能进入“金字塔”的上层。100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 [www.100test.com](http://www.100test.com)