

冬季留学市场依然活跃 韩国游戏专业升温 PDF转换可能丢失
图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/334/2021_2022__E5_86_AC_E5_AD_A3_E7_95_99_E5_c107_334757.htm 留学专家介绍，哈韩族、韩剧近期的热播并不是推动“韩留”到来的主要原因，低调而优秀的韩国教育才是吸引中国学生的核心所在，也是战后韩国迅速崛起、跨国公司逐渐开花的重要原因。如韩国的游戏设计专业，就极具竞争力和职业发展前景。根据DFCIntelligence的研究数据，2001年，全球网络游戏市场规模为36亿美元，2003年已经猛增到76亿美元，2004年已近99亿美元的市场规模。艾瑞市场咨询的研究数据显示，2001年，中国网络游戏市场规模仅为3.7亿元人民币，2003年，整个市场规模已经达到了25.5亿元。预计2005年，中国网络游戏规模将达到66.5亿元，年平均增长率为61%。截至到2004年3月，国内正式运营的网络游戏约为140余款，令人震惊的是韩国游戏已占据53%左右的市场份额，中国大陆的游戏产品仅占27%左右的份额。中国游戏企业在自主研发的道路上正遭遇着越来越严重的本土游戏人才匮乏。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。专家指出，在未来三到五年，中国游戏从业人员缺口将达60万。留学专家认为，韩国游戏专业逐渐受到中国留学生的倾慕与当前大学生就业难、全球游戏人才匮乏和高薪待遇有直接关系。放眼引领游戏产业潮流的韩国，电子、多媒体产业发展迅速，游戏产业已逐渐成为计算机多媒体产业的核心。韩国在网络游戏方面起步早，在网络游戏的脉络、情节

设置、故事主线的进行方面都处理的很到位，同时游戏美术也独领风骚。与此同时，像韩国光云大学、东釜山大学等多所大学都致力于电子、游戏教育产业的开发，此课程多采用趣味、科学、实用的方式，以实务教育为中心，给学生提供很多实习的机会。令人遗憾的是，目前我国还没有一所高校设有游戏专业，游戏人才只能靠企业培养和社会的职业培训。文/上善若水 来源：新华网 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