

被“浪费”的游戏专业教育

本报记者 周志军

8月如火,而一年一度的大学毕业生就业高峰也如期而至。来自教育部门的数据显示:今年我国高校毕业生人数达630多万人,比去年净增20多万人,再加上往届没有实现就业的毕业生共有700万左右,今年,大学生的就业形势依然非常严峻。然而,与毕业生群体所普遍反映出来的就业压力形成鲜明对比的是,在国内,诸多游戏动漫人才市场的招聘中,记者却发现,不少游戏动漫公司的人才需求非常旺盛,并频频发出“月薪过万也找不到合适人才”的感叹。

一方面是毕业生就业困难,另一方面是企业求贤若渴,一将难求。这其中矛盾的产生究竟始于何处?

企业：月薪过万找不到合适的人

日前,在黑龙江哈尔滨国际会展中心举行的冰城首个动漫人才专场招聘会上,不少招聘企业遭遇了“万元月薪也招不到合适人才”的尴尬。独有偶,据媒体报道,4月,在江苏南京兰翎就业创业园举行的江苏首场动漫游戏人才专场招聘会上,一些游戏动漫企业打出了底薪过万元的优厚条件,但依然找不到合适的人选,以至于不少用人单位都提前撤离了招聘现场。

为何月薪过万元招不到合适的人才?对此,一家用人企业表示,主要是目前很多刚毕业的大

学生工作不能直接上手,而企业又没有精力去做专门培训。“我们对作品中动画制作的细节要求特别高,甚至要细化到小砖头的每一条纹理,否则在荧幕上会显得很粗糙。”南京联青网数码科技有限公司有关负责人表示,他们近日正在制作一部大型产品,工期紧,压力大,需要大量游戏动画制作人才。该负责人还表示,要是能招到有能力的人,付出高薪水也很情愿,可看着众多简历,他很无奈:“真正能直接上手的人才太少。”

“我们各岗位缺口将近100人,但从收到的简历看,能招到1/3就不错了。”面对巨大的人才缺口,某游戏企业负责人忧心忡忡,据她介绍,目前游戏动漫企业最缺的是有经验的原创人才,有能力者每月底薪1万元都没问题。

学生：连投简历的底气都没有

面对企业的求贤若渴,一些游戏动漫专业的毕业生却底气不足。“现在很多企业要求有行业经验的,有工作经验的,像我们刚毕业,或者没有从业经验的人,根本没有什么机会。”某大学游戏动漫专业本科毕业的小李尽管每场专门的招聘会都会去,但面对很多企业的高调招聘,还是打起了“退堂鼓”,有时连递上一份简历的勇气也没有;“在学校只是学了最基础的知识,和企业的实际要求差距蛮大的。”

上述企业人士的说法也印证了这一点。“我经常问应聘的学生,你会什么?不少人回答我:‘什么都会一点。’我一听就完蛋了。”据了解,现在很多学校都有游戏动画专业,教了很多课程,但广而不精。事实上,企业的职位非常细化,如2D、3D、flash、UI设计等,再以2D岗位为例,又分2D原创师、2D像素美术师、游戏2D美工等,需要员工对某一个领域比较精通,但多数毕业生都不具备这样的素质。

一句话,企业需要即插即用的人才,而目前很多院校培养出来的人才,在游戏动画专业的毕业生往往需要至少半年的实践才能上手,一个萝卜一个坑的用人企业自然不愿花额外的费用和时间去培训学生,然后再来用。

院校、培训机构：培养零磨合人才是当务之急

作为一个新兴但后劲十足的互动娱乐产业,游戏动漫产业在中国已经起到IT产业链龙头的作用。然而,与可观的市场成绩相比,中国游戏产业在游戏人才的培养环节却是缺失的。

对于目前国内这种“企业急需人才,而大学生又找不到工作”的尴尬现状,国内数字娱乐职业培训机构汇众教育董事长李新科认为,不管是大学还是游戏动画类的培训机构,当务之急是让学生具有企业所急需的实践能力、动手操作能力,培养零磨合的人才,而不是把

人才培养的这一最重要,也是最后一环——实践能力、适应能力的培养甩给企业。

或许正是因为用人单位在选择人才方面,对实际工作能力的看重大于对学历的看重,据记者了解,目前在国内游戏行业的就业方面,职业培训机构的就业情况有时甚至比一些高校同类专业的大学毕业生的就业情况还要好一些。“很重要的一点,可能就是职业培训机构从一开始就更注重企业需求和市场需求,毕竟职业培训机构的就业目的性更强。”据某业内人士介绍,为了提升学员的实践能力和水平,专业培训机构课程和专业大多会瞄准行业趋势和潮流,和企业具体的需求紧密贴合,同时,一些大的培训机构还会和很多业内比较主流的游戏企业保持人才方面的沟通合作,强化校企合作。“比如承接一些商业外包项目,由教师带领学员完成,这不仅强化实践能力,也有勤工俭学的意义。”他说。

专家：化解结构性矛盾尚需时日

对于游戏企业急需人才,而相关专业大学生就业情况不佳这一结构性矛盾,有关专家也表示,要解决还需要一个长期的过程。“主要原因是许多大学教育和企业及市场实际需求严重脱节。”有数字娱乐教育业内专家一针见血地指出,“就教学质量而



8月17日至19日,由中国互联网协会主办的2010中国互联网大会在北京国际会议中心举行。新华社记者 高学余 摄

7月底,作为全球电子竞技领域的重要赛事,为期3天的三星电子杯WCG(世界电子竞技大赛)2010中国总决赛在上海落下帷幕;8月8日,2010年全国电子竞技公开赛在深圳开幕,距离WCG落幕不过十来天……这个夏季,国内电子竞技业因一系列重大赛事的相继举办而更为火热。然而,电子竞技爱好者的热情能否彻底融化横亘在中国电子竞技行业发展前的诸多“坚冰”,却还是个疑问。

“出身”不好的朝阳产业

在业内,2000年被视作中国电子竞技起步的原点。当时,美国暴雪娱乐公司出品的《星际争霸》流行于中国游戏玩家之中,让中国游戏玩家第一次感受到了电子竞技的乐趣。电子竞技俱乐部的雏形也从那时开始悄然诞生。一些兴趣相投的玩家组建星际战队,每天相约到网吧中进行“战斗”。

当时,由于《星际争霸》的火热,在中国的部分城市中,不少网吧和一些电脑硬件厂商竟打起了比赛牌,通过举行一些非正规的电子竞技比赛来招揽生意,推在盛大的时候就放话出去,说他要跳槽,结果找上门的公司还是很多的。他不缺钱,可是他喜欢有人捧着钱主动找上门的感觉,他就是要当职业经理人里的明星”。(节选自2010年第30期《三联生活周刊》“微软的唐骏和唐骏的微软”,有删节,标题系编者所加。)

电子竞技:要做一个有尊严的产业

张书乐

原始动力。可就在职业化进程之中,争议出现了,其关键就在于电子竞技的“出身”上。尽管电子竞技当时已被正式纳入了体育项目,有了国际级别的比赛,尽管如李晓峰这样的中国选手不断在国际比赛中取得冠军,可大多数中国人对于电子竞技的认同度依然不高。尤其是对于普通游戏玩家来说,要“将游戏变成一种职业”,这很难被大众所包容,传统认知中,让中国游戏玩家第一次感受到了电子竞技的乐趣。电子竞技俱乐部的雏形也从那时开始悄然诞生。一些兴趣相投的玩家组建星际战队,每天相约到网吧中进行“战斗”。

无人喝彩的“独角戏”

据WCG全球CEO金亨锡介绍,2009年WCG全球有超过100万人参赛,在四川成都举办的总决赛期间,4天内现场观众近9万名,全球收看人数达到5400万。表面上看,电子竞技在中国已有一定的普及度。中国国内有近30家国家体育总局认可的电子竞技俱乐部,他们大多分布在一些大中城市。一些以特定的电竞项目为主攻方向的民间电竞俱乐部也开始形成星火燎原之势。但资金短缺、人才匮乏已经成为电

言,不少大学教学内容陈旧,与现实脱节。在这个日新月异的信息时代,一些大学教师甚至还在用5年前的东西来教今天的学生。这样教出来的学生没出校门就落伍了,这样的教育也是一种浪费。”

国内知名的网游企业盛大网络曾对四川大学、中山大学等全国10所高校开设的数字娱乐、动漫、互动娱乐等专业的学生进行过考察,考察后他们认为,高校培养模式有自己的优势,注重培养学生综合素质,因此课程设置比较全面。但是,不少此类院系是由原来的影视动画专业转变而来,涉及游戏专业的非常少,因此培养出来的学生缺乏对整个游戏行业的认识和必须具备的实践经验,这样的毕业生大多只能在游戏行业做一些基础的技术工作。而最新发布的2010年人才蓝皮书《中国人才发展报告(2010)》也显示,中国大学生仅有10%符合跨国公司的人才要求。动手能力不够,经验不足,成为大学生就业的拦路虎。

中国的游戏动漫业在国家和各地方政府的大力扶持下,蓬勃发展,对人才的需求也与日俱增。与此同时,作为新兴行业,游戏动漫对技术、特效、创意等都有着极高的要求,无论是理论层面还是思想层面,都更新迅速,这就必然要求相关的人才必须能追赶上这一变化。显然,目前大部分游戏动画专业的大学毕业生们还没能达到这一要求,这或许也是此类专业就业情况频频亮起红灯的根本原因所在。

相关评论

游戏教育该指望谁?

木 岩

据了解,在游戏业先行发展的日韩、欧美等国家,游戏教育的发展和游戏行业的发展密切相关,游戏产业的蓬勃发展催生了对专业人才的大量需求,从而使得游戏教育产业得以发展。比如,日本的AMG、韩国的KGCA、澳大利亚的AIE等世界著名大学和游戏培训机构都是伴随着本国游戏产业的发展而逐渐发展壮大的。

根据国际上已有的模式,目前游戏人才的培养主要分为两种:短期的社会专业培训机构培训和长期的正规大学教育。现实情况是:虽然近年来国内一些大学陆续开始尝试引入游戏类课程,但引进的通常是非常基础的短期游戏制作课程来作为辅修课,深层次的专业游戏课程体系并没有真正建立起来,培养出的学生并没有掌握游戏制作的系统专业知识,因此也很难获得游戏企业的认可。

由此看来,在目前国内大部分高校没有涉足游戏人才高等教育领域时,社会专业培训机构似乎是唯一的选择,但是令人失望的是,目前,绝大部分的社会培训机构过分以商业效益为目的或者完全以经济利益为目标,忽视教学质量,不走诚信教育之路。这些社会培训机构一方面严重缺乏具备游戏行业从业经验的师资队伍。另一

方面根本没有一套专业的课程体系。绝大部分学生在培训期间无法学习到真正的开发技能,从而导致结业后难以入职游戏企业,或者有少数进入游戏企业的学生,从事的也仅仅是基础的策划、美术或者测试工作。而有些培训机构,甚至专门成立一些小公司来和学生签定劳动合同,在试用期满后就辞退学生,以达到自己宣传的“100%就业”的口号。这也导致“游戏培训”这4个字在国内的诚信度日渐受损。

事实上,不管是高校,还是相关的培训机构,只要能够真正地按照游戏企业需求培养上高素质的专业人才,那么一定会获得游戏企业的认可,在完成其社会价值的同时实现其自身价值。中国游戏产业的高速发展,需要一个稳定并且丰富的专业人才供给机制。但遗憾的是,目前在国内,一些具备专业素质和师资,并且有着高度教育诚信度的游戏培训机构的出现还仅仅只是个案,无法从根本上改变中国游戏产业高端游戏研发人才匮乏的现状,中国的游戏产业一方面需要把更多国外高端的、优秀的游戏课程进入国内,真正地把国际领先的游戏制作技术和经验传授给中国的年轻人。另一方面也需要政府主管部门和游戏企业携手参与到游戏人才培养工程的建设中来。

宁夏:公益性上网场所不得出租

据新华社消息 将于9月1日起施行的《宁夏回族自治区实施〈中华人民共和国未成年人保护法〉办法》规定,公益性上网场所不得以营利为目的,不得出租或者承包。《办法》规定,学校、文化馆(站)、青少年宫、图书馆、书店建立的公益性互联网上网场所,应当免费为未成年人提供安全、健康的上网服务。

对于违反以上规定的,由文

化行政部门责令改正,对直接负责的主管人员和其他直接责任人给予处分。

此外,为加强互联网服务营业场所管理,《办法》还规定,中小学校、中等专业学校周围200米范围内和居民住宅楼(院)内不得设立互联网服务营业场所。对于违反规定的,由文化行政部门、工商行政部门依法予以关闭,并处2万元以上10万元以下罚款。(曹健)

文学网站数字阅读日提倡正版阅读

本报讯(记者周志军)8月20日是中国首个数字阅读日,今年数字阅读日的主题是:“健康阅读,正版阅读,持续阅读。”为支持正版网络文学作品,国内原创文学网站“逐浪文学”今天免费开放该网站2010年度五大网络畅销小说《唐寅在异界》、《天控者》、《龙在边缘》、《盖世邪神》、《星神塔》。

据了解,去年8月20日,新浪

读书、搜狐读书、腾讯读书、网易读书、逐浪网等国内七大文学网站联合倡议将每年的8月20日设立为“数字阅读日”,倡导在线“健康阅读”“主题阅读”“互动阅读”及“正版阅读”。“首个数字阅读日,逐浪网推出免费看小说活动,倡导健康、正版、持续阅读的阅读习惯,旨在加强相关产业链对数字阅读的关注和支持。”逐浪网总经理林虎表示。

微软的光环

王 恺

1994年,唐骏加入了微软技术部门一个工作小组,据微软(中国)的一位高管介绍,当时唐骏的职位只是一个技术人员的位置,微软的人事序列中有技术专家的序列,不参与到高管的等级体系中,可待遇会越来越越好,全球一共有几百名这样的专家,唐骏那时候的职位应该算是这一序列。另外的序列,就是职业经理人的序列。

1997年,比尔·盖茨决定在上海设立大中华区技术中心,唐骏竞争到了这一技术中心负责人的职位,这个职位在微软总部来说不算高,但是相对重要,因为中国是新开发的市场。不过,不高的职位相应的待遇也有限,唐骏当时是带着一笔创业费和4位美国同事一起来中国创业。上述高管说:“有点像是项目制,当时谁都

没想到唐骏可以在短时间内把这个技术中心做大。”

放弃了技术岗位,转而成为管理人才,这在唐骏是一个重要的选择。“当时中国留美的学生们都还在各高校各实验室里学习,很少有像他这样进到企业的,所以他总觉得自己资格老。有一段时

间,在上海外企工作的中国高管聚会,他出场的时候,都觉得自己是老大。”他那个阶段的生活也像外企的洋老总一样:“常年住在酒店里,不买房,闲的时候就打高尔夫球,是上海那些洋大班的派头。”“那也是唐骏顺风顺水的几年,第三方咨询公司调查,这个部门的员工满意度很高,你知道,美国人很喜欢看这些数字,唐骏得到总部若干次嘉奖也并非虚言。”“其实他在微软已经具备了职业经理人的种种特征,并不是出去之后才学会的。那时候职业经理人这个词刚在中国兴起,他和我们交流的时候,我们笑他,说在媒体上他已经是领先的职业经理人形象了,他表面上还推辞两句,可是看得出很高兴。”这位高管说。

与唐骏比,吴世雄,包括他和唐骏曾经共同的上司——微软大中华区总裁陈永正,都像更成熟的职业经理人。吴世雄和陈永正都于上世纪80年代毕业于美国高校,更早地接触了美国企业,都属于IT行业最早的中华区总裁级别的人。不过,吴世雄和陈永正都不愿意评论唐骏,也不愿意评论唐骏是否符合一个高级职业经理人的标准。他们这代台湾地区出身的总裁非常职业化:少说自己的事情,比较多为企业考虑,在其位谋其政。

相比之下,唐骏显然比较高调地宣传自己。唐骏的一位熟人透露,其实唐骏不缺钱。可是,“他太喜欢当明星的感觉了,从微软出来的时候他还比较紧张,可是经历了盛大那一次后,他去新华都的时候,已经很自如了。他在盛大的时候就放话出去,说他要跳槽,结果找上门的公司还是很多的。他不缺钱,可是他喜欢有人捧着钱主动找上门的感觉,他就是要当职业经理人里的明星”。(节选自2010年第30期《三联生活周刊》“微软的唐骏和唐骏的微软”,有删节,标题系编者所加。)