

师资力量薄弱 培训教材缺乏 就业渠道不成熟

游戏培训市场存在三大症结

本报记者 邹本堃

有关数据统计,2004 年,中国网络游戏市场规模 24.7 亿元,是中国电影产业票房收入的 2 倍,同时还以 1:10 的速度带动相关产业发展。但如此决速发展,面临的问题也很突出:相对于日韩和欧美网络游戏产业,中国的自主创新和自主知识产权能力乏善可陈;各种社会舆论对网络游戏的看法莫衷一是,捧杀者有之,棒喝者也有之。一时间网络游戏及人才培养被炒得沸沸扬扬,风波不止。

到底该如何看待当前的游戏培训工作?中国软件行业协会游戏软件分会副会长刘金华在接受记者采访时明确指出:我国需要本土化的游戏人才,尽管当前游戏产业发展和人才培养方面存在一些问题,但依然会在在泥泞中前行。

刘金华副会长认为,目前我国游戏培训市场在师资、教材和就业方面存在一些症结。

第一,师资力量薄弱。从 2003 年开始,游戏人才的培养问题已经引起了国内的重视,出现了不少开设游戏课程的培训机构,但是由于游戏行业是新行业,以前也没有哪个社会正规大学开设游戏专业,因此,目前尚未有正规游戏专业毕业的大学生,当然就更缺乏能讲游戏专业课程的教师了。现在一般的培训单位的教师不是从别的学校请人讲课,就是从游戏企业挖人稍加培训后担任教师。因此,有的教师虽然有讲课经验但没有实际游戏工作经验。而有的教师虽然有实际游戏工作经验,但又没有讲课经验。所以大部分的培训单位都呈现师资力量薄弱的状况,就连许多社会正规大学都遇到现在想开设游戏专业而找不到教师的尴尬局面。

第二,缺乏理想的培训教材。由于游戏培训也是近两年刚刚兴起,所以尚未出现标准的游戏培训教材。虽然也有一些与外企合作引进外国教材的培训机构,但终因语言和不同的文化传统习惯问题,培训效果也并不理想。目前的游戏培训教材还需要进一步完善,要符合中国人的特点,要讲究实用,要简练,要通俗易懂,便于自学。

第三,就业问题。游戏产业是新兴产业,虽然目前人才需求量很大,但是产业布局和产业链尚未完全理顺,产业尚未形成规模。因此,通过培训毕业的学生还不能达到百分之百的就业。这种状况会随着产业的不断发展和完善得到相应改变。

面对缺教材、缺师资和就业渠道不成熟这些所有游戏人才培训机构共同面临的的考验,北京汇众益智科技有限公司总裁李新科表示,游戏学院会推出一系列措施来保证培训质量,如面向全国开通全天在线答疑系统及优秀教师视频系统,由总部权威教师轮流值班;启动全国教师质量考核系统,全国各中心及学员参与有关考评工作等。同时李新科也提醒所有有志于从事游戏职业的爱好者们,职业选择要理性,不能盲目跟风。游戏行业蕴藏着广阔的发展前景和就业潜力,但是游戏是重实践和经验的职业。从一个游戏爱好者到游戏专业人才的转变通过短期学习只能提供进入的门槛,而成为资深人员甚至游戏开发设计精英则需要实践与经验的不断积累。“在游戏学院的培养计划中,八到十个月的时间,并不能让一个门外汉迅速成为一名游戏制作的高手。因为高手必须来自长时间参与游戏制作这种实践经验的积累。我们只是提供行业入门级的职业技能培训,给想到游戏制作行业发展的人一把打开门的钥匙而已。”