

即将迎来首届毕业生 电竞教育进展如何

近年来,我国电竞产业蒸蒸日上,一座座“电竞之都”相继崛起,一项项顶级赛事接踵而来,行业对人才的渴求愈发迫切。那么,电竞人才的就业情况将如何呢?

近日,首届电竞专业毕业生求职的相关话题引起了广泛关注。有报道称“首批电竞本科生几乎没人从业电竞”。

首批电竞专业本科生是否已经转投其他行业?电竞教育是否面临严峻考验?



■中国城市报记者 刘唤宇

求证:首届毕业生 毕业即改行?

今年夏天,2017年入学的首批“电竞专业”高校学生即将毕业。面临就业大考,他们的去向受到了业内外人士的广泛关注。

近日,“首批电竞本科生几乎没人从业电竞”话题引发了热议。据相关媒体报道,中国传媒大学数字娱乐专业学生表示,班上就业情况特别好,但严格意义上讲没有从事电竞工作的同学。大部分人进入了互联网大厂或者游戏公司做游戏策划、运营类工作,其他同学选择转行。多位同学反映,除一线大厂的电竞部门,大多数电竞公司起始薪资并不高。

对此,记者联系中国传媒大学动画与数字艺术学院进行了求证。据了解,2017年,中国传媒大学动画与数字艺术学院和英雄体育VSPN携手开设了数字媒体艺术专业数字娱乐方向(现为:艺术与科技专业数字娱乐方向),该专业方向正是社会各界热议中的“电竞专业”。该专业方向的学生虽是艺术特长生,但文化课录取分数线非常高,每年高考分数线均不低于一本线。

中国传媒大学动画与数字艺术学院副院长陈京炜在接受中国城市报记者采访时表示,2017级数字娱乐方向共招收20人,今年夏天他们将正式毕业。其中有6人选择继续深造,在国内或国外高校攻读硕士研究生;有10人并未脱离电竞行业,其中6人已经签约了产业上游的大厂,从事游戏的研发和运营工作,还有4人在实习期,尚未正式签约;此外有3人选择参加公务员考试,进入政府部门工作;还有1人签约了手机硬件厂商。

数字娱乐方向应届毕业生的去向与相关媒体的报道基本吻合,这是否意味着他们绝大多数人已经脱离了电竞,彻底转行?陈京炜表示,数字娱乐方向并不是培养专业电竞运动员和电竞教练的学科,应届生们的去向与学校的预期基本相符,例如游戏的研发和运营相关工作也是电竞产业的一部分,“改行说法并不准确。”陈京炜说。

对于参加公务员考试的同学属于没有从事本职工作的说法,陈京炜认为,这对电竞行业来讲并非坏事。“在全国多地大力发展电竞城市的背景下,只有懂得电竞行业,才能更好地去管理、引导和服务这个行业。毕业生到公

务员行列当中去,能够为政府部门提供更多专业理论和技能。”她说。

电竞并不仅仅是游戏

之所以有人认为“电竞专业的毕业生没有成为专业电竞选手就是改行”,究其原因在于电竞产业链庞大,人们对“电竞”了解的并不全面。接受中国城市报记者采访的多位专家均表示,高校开设电竞专业的目的并非只是单纯的培养电竞选手、教练或解说员,社会对电竞和电竞专业的了解相对片面。

上海市电子竞技运动协会副秘书长王勇在接受中国城市报记者采访时表示,高等院校一定不是培养职业电竞选手的,高校学生入学时的年龄已经不小,正是职业电竞选手出成绩的时候,此时才开始培养已经不现实了。“我们应该认识到,究竟什么是电竞行业,哪些工作属于电竞行业,电竞专业究竟是教什么的。”他说。

英雄体育VSPN联合创始人兼首席运营官、中国传媒大学动画与数字艺术学院客座教授郑夺在接受中国城市报记者采访时表示,大众社会对电竞及电竞专业的认识还有误区,可能还徘徊在以为从事电竞行业或学习电竞专业就是打游戏,成为电竞选手。而从电竞整体的产业链出发,不能将从事电竞片面地理解为就是打游戏。

记者了解到,电竞产业链的核心包含四大模块:赛事组织,由联盟及组委会、俱乐部和选手组成;内容制作,例如英雄体育VSPN便是一家电竞赛事内容的制作公司和运营公司,和电视台已经没有太大的差别;宣传播出,包含品牌宣传、内容播出、内容矩阵及运营等,为赛事、品牌方获取更多流量及影响力;商业化,包括商业广告、版权、未来的衍生品和周边等。

“电竞产业可以分为上、中、下游,大家对于电竞产业下游的工作了解的最多,提到电竞就觉得要去打游戏,所以就会有一些天然的抵制,这也是人们认为数字娱乐方向毕业生改行的原因之一。”陈京

炜说,产业上游包括游戏的设计、开发等方面,电子游戏是电子竞技的素材,在游戏开发阶段需要思考什么游戏适合电竞;中游包括电竞赛事的策划、组织以及转播等工作,需要思考如何完美地将赛事进行表达和传递,让玩家和观众满意;下游即最直观、最常见的部分,比如选手、教练、俱乐部和赛事解说等,大众对于该部分了解最多,但这部分并不在学校的教学范围内。

据了解,数字娱乐专业方向更加注重培养综合素质,突出学科交叉和实践教学,要求学生既要考虑游戏的策划和运营,也要懂电竞直播,做到知识与实用的结合。“我们最终的目的,就是要培养高级复合型人才。”陈京炜说。

电竞市场需求大 专业人才缺乏

相较于诸多传统行业,电子竞技依然是“后浪”,在人才培养方面起步较晚。

2016年9月,教育部职业教育与成人教育司发布了《关于做好2017年高等职业学校拟招生专业申报工作的通知》,其中增补了“电子竞技经济运动与管理专业”,即大众所知的电竞专业。

2016年8月,内蒙古自治区锡林郭勒学院设立了国内首个电竞专业。2016年12月,中国传媒大学南广学院成立了中国首个全日制本科高校电子竞技相关专业。2017年,四川电影电视学院、四川传媒学院、四川科技职业学院相继开设电竞相关专业。2017年,中国传媒大学开设了国内首个985、211院校本科电竞相关专业。

据不完全统计,目前已有超过20家高校或高职院校开设了电竞相关专业,而专业人才缺乏的情况仍未改变。

2019年,国家人力资源和社会保障部发布的《新职业——电子竞技运营师就业景气现状分析报告》指出,目前电子竞技产业只有不到15%的岗位处于人力饱和的状态,预测未来五年电子竞技运营师人才需求量近150万人。可以看出,电子竞技运营人才十分稀缺,整个人才市场基本

属于空白状态。

郑夺表示,电子竞技产业的快速持续发展,需要高层次复合型人才作为支撑,尽管国内电竞产业链已经初步发展形成,但国内电竞产业发展时间尚短,运营人才较为缺乏。

“行业人才的缺乏,要求学校在电竞专业教学中,既要研究学术、发展理论,也要增强学生的实践能力,让学生学以致用。”王勇提出,电竞专业的学生首先应当具备吃苦耐劳的能力,从基础工作干起,其次要有良好的心态和学习能力。

郑夺在中国传媒大学授课时,学生常常在课堂上问一些业内也在探讨的高质量问题,比如移动电竞算不算电竞;如何实现王者荣耀的全局BP(Ban/Pick,在电竞比赛开始前,双方根据己方或对方的战略战术禁用或选取英雄);如何评估电子竞技的商业化等,这种自发思考和创新思维给郑夺留下了深刻的印象。“这是对行业保持好奇、热情以及激励优化自身的一种能力体现。这些探索创新精神,在拥有广博的文化基础上也具备电竞特色,不仅能丰富赛事执行实践,也应该是电竞专业学生所具备的能力。”他说。

据了解,相比往年同期,今年英雄体育VSPN的招聘人数仍是有增无减。根据英雄体育VSPN人力资源部门的数据显示,2020年公司招聘人数超600人,比2019年增加了17%。据该公司相关负责人介绍,在招聘过程中,对电竞专业毕业的学生更加关注,但重点还是考察求职者的核心能力。“有创新想法并且热爱电竞的应届生,在招聘的过程中我们会给予相应的加分。另外,中国传媒大学的电竞专业毕业生如果要来VSPN,都是直接录取,VSPN会是他们在电竞行业的就业保底。”郑夺说。

值得注意的是,自2017年以来,数字娱乐方向每年的招生规模均为20人。陈京炜表示,为了保证教学质量和培养水平,学校不会盲目扩招。此外,将对每届学生的职业生涯进行长期追踪,与他们及时联系,取得反馈,以加强学科建设。