

北京大学开电子游戏选修课

课程讲述电游开发、技术、行业等问题
少数同学可去电竞赛场近距离观察

据《新京报》报道,王者荣耀、吃鸡游戏、旅行青蛙……电子游戏已渗透进现代人的日常,当然,社会上仍有不少观点认为电子游戏是洪水猛兽,玩游戏是不务正业。这个学期的北京大学,新开了一门关于电子游戏的课《电子游戏通论》,在课堂上,学生可以学到与游戏相关的知识,业内的行家也会到课堂跟同学分享游戏“干货”。

授课老师陈江说,开设这门课并非是“反传统”“为了挑战而挑战”。游戏产业高速发展,很多同学将来都是要去这个行业的,这是一个很大的人才市场。

“这个课不是培训学生玩电竞的,课程讲述的是跟电子游戏有关的研发、技术、行业、媒体、心理等问题。”陈江介绍。

除了陈江本人授课,一些业内“大牛”也会和学生

进行交流。“因为我自己本身不是做游戏的,所以我希望这些源头越多越好。”陈江对记者说。课程中有一小部分内容商讨之后邀请了游戏开发团队来讲,也会让少数同学将来去电竞赛场近距离观察。还有比如,以前北大有一个外语专业的女生,在学校读书时就自己做游戏,然后毕业之后去了某网站,我也会请她来讲她的体会、感受和一些经验。再比如,有一节课专门会讲游戏的社会问题和心理问题,我自己可能讲不好,也会请心理系的老师来讲。

据陈江介绍,课程为全校的选修课,上限定为120人,结果选课“爆掉了”,第一次上课时,教室里坐不下,第二天去找了教务,把人数上调至150人,教室换成了180人的教室,这两次课大概有200名学生来听课。

电游理论课程设置

15%	设计文档	<ul style="list-style-type: none"> 独立完成 (第4周) 按设计文档模板,描述一个游戏 选材尽可能生僻一些的最好
15%	设计文档	<ul style="list-style-type: none"> 按小组 (1~3人) 提交 (第7周) 纸上谈兵地设计一个小游戏 游戏形式、场景、过程、界面操作、情节、卖点等
15%	管理文档	<ul style="list-style-type: none"> 按前面小组 (1~3人) 提交 (第9周) 前述游戏的实施方案 平台、软件模块、媒体素材、人力、营销策略等
15%	游戏评析	<ul style="list-style-type: none"> 独立完成 (第13周) 介绍、分析、评价、赏析一个游戏 强调自己的理解和感悟 (而非摘抄)
40%	课程论文	<ul style="list-style-type: none"> 独立完成 (第16周) 选题自由,只需涉及电子游戏即可 不限视角,技术、社会、心理、创新创业等均可
5%	佳作推荐	<ul style="list-style-type: none"> 总评额外加分 <5% 第4~16周; <10分钟;需预约并试讲

对话

“游戏研发和道德建设都需要努力”

这学期开设《电子游戏通论》,在网上引起不少关注,为什么想开这样一门课,电子游戏应怎么健康发展……课程老师、北京大学信科院副教授陈江谈了很多。

谈开课原因 自己喜欢玩游戏 有种使命感

记者:这门课最近引起了很多关注,为什么要开这门课?

陈江:从大环境来看,这是一个必需。

第一是产业和行业发展得太快了,我们的同学将来就业或者投资,都要直接的或者间接跟这个行业打交道。

第二个原因是,电游包括电竞啊,涉及的人太多了。以前最早玩游戏这一代,刚到四五十岁。随着时间流逝,基本上所有年龄段的人都是玩过游

戏的,再过20年的话,电游走向会影响很多人。大学生们将来走出校门,到政府机关去做政策的制定者或执行者,那电游情况到底怎么样,怎么去对待这个问题,都是需要考虑的。

当然还有我的个人原因。我自己很喜欢玩游戏,但也深觉游戏存在问题。我大学第一份兼职,就是做游戏的,提交游戏创意,做游戏测试。

从自身角度来讲,我喜欢玩

游戏,但也觉得有一种使命感,然后又要让很多同学知道游戏到底是什么:有好玩的地方,也有很多问题。

记者:课程的选课情况怎么样?

陈江:我去年秋天申请这门课,一开始是想面向信科的学生,容量60人。但后来觉得所有同学都应了解一下,就改成全校选修课,上限定为120人,结果选课“爆掉了”,第一次上课,教室里坐不下,第二天找了教务,

把教室换成了180人的。

记者:你说这门课是为了让学生鉴别游戏,一些烂游戏就不要玩了。在你看来,什么是好游戏?

陈江:所谓好游戏,是能在玩的过程中感受到美,感受到情感。企业不是一天到晚算计钱,现在很多独立游戏做得相当不错,有很多独辟蹊径的想法,他们做的很多东西都是为了让别人去感受的。我在课上提到的独立游戏也比较多。

谈游戏产业 很多游戏竭泽而渔 应该收税

记者:现在游戏对青少年影响很大,争议也很多,在你看来存在什么问题?

陈江:现在游戏有点“竭泽而渔”,把大多的小孩圈进来。

记者:要怎么去解决?

陈江:这里面缺位的,不光是企业,需要企业、家长和政府

三管齐下。家长不能觉得小孩吵,随手给孩子一个iPad,过两天发现孩子已上瘾了。政府方面,将来的游戏可以尝试生物检测,不能单凭身份证就能玩游戏,通过指纹、虹膜等确认是不是青少年。企业方面,游戏的研发并未走上正轨,不管从游戏研

发和道德建设上都需要努力。

一些游戏设计者已能掌握玩家心理,这种做法应该是指导所有游戏设计,只不过还需要增加社会责任,不能说把所有人都吸引到我这个游戏就胜利了。将来游戏需要统计所有玩家在线时间等,国家可按这个来收

税。

记者:为什么收税?

陈江:因为这是游戏消耗的国民生产力,简单来讲是收税,也可以从其他角度来管理,企业要负担这些,可以去营利,也要反应你消耗青少年、成年的(生产力),有一定制约。

谈游戏行业 大学生进入游戏行业的会越来越多

记者:大学生进入游戏行业已经算比较普遍了?

陈江:还不算普遍,以后规模会更大。

记者:有不少大学生投身游戏行业,比如去做主播等。

陈江:个体情况可以不管,没有讨论价值,自己愿意怎么发展是自己的事。北大有很多学生从事游戏相关工作,在校同学也应了解一下游戏到底是什么事情。

记者:现在也有不少学校开

设了电游相关专业?

陈江:我这个课程绝对不是第一个,北大中文系一位老师开了电子游戏与文化的课,只面向研究生,十几人的规模。电子竞技的专业很多学校都有,比如上海交通大

学有这样的班,讲游戏设计。

这个行业工作的年轻人收入很高,即使高校不开,也会有培训班开。我希望我的学生站得更高,做这些事,还要有社会责任感。

谈开课争议 不能不谈电子游戏这件事

记者:北大以后会开电子游戏这些专业吗?

陈江:我觉得会。北大有很多优势条件,能吸引很多优秀的讲课者,还会有很多素材可以提供;北大很开明,不排斥

新事物。

现在很多微博评论,大概1/10是骂我的,说好好讲课就行了,讲电子毒品干吗。1/5到1/4的人觉得新奇,另外可能是赞成。

现在社会很多人不了解这个事情,还有很多人觉得不好说什么好说的。

我相信这件事,不管对游戏支持还是不支持,把脑袋埋在沙子里总是不对的。你想在游戏

行业好好地做,利国利民,那就找一些好的能干的人,而不是不能谈这件事。

话又说回来,把这件事做好不一定要有智慧,但确实需要很多人认真做。

现状

去年游戏市场销售破两千亿

王者荣耀、吃鸡游戏、旅行青蛙、跳一跳……电子游戏成为现代人生活绕不开的一部分,同样也具有庞大的市场。

根据《2017年中国游戏行业发展报告》,中国游戏市场实际销售收入达到了2036.1亿元(折合美元309亿),比排名第二的美国多5亿美元,稳坐全球游戏市场吸金榜的头把交椅。

“2015年的时候,电子游戏相对于电影行业,是三倍。有那么多人做影视,肯定也需要很多人做电游相关的,比如直播、战队、俱乐部,还有一些做外挂,规模是蛮大的。”陈江说,并且,游戏的内容产出的效率非常快,受地点、时间限制小。在可见的未来,游戏会成为娱乐业的主业。

游戏产业愈加壮大,逐渐走入课堂并不稀奇。2016年,教育部发布《普通高等教育(专科)专业目录》,公布了13个新增专业,其中包括“电子竞技运动与管理”,属于体育类。

2016年内蒙古一所高职院校设立了全国首家电子竞技专业课程,成了第一个吃螃蟹的学校。

此外,中国传媒大学等学校开设了电游相关专业。2017年中传开设了数字媒体艺术专业(数字娱乐方向),据介绍这个专业主要是学习数字游戏的策划与运营,其中包括电子竞技的相关内容,培养游戏策划和运营人才。

(王俊)