WHY NOW

从游戏人才到未来传媒人才

3507.89 亿元

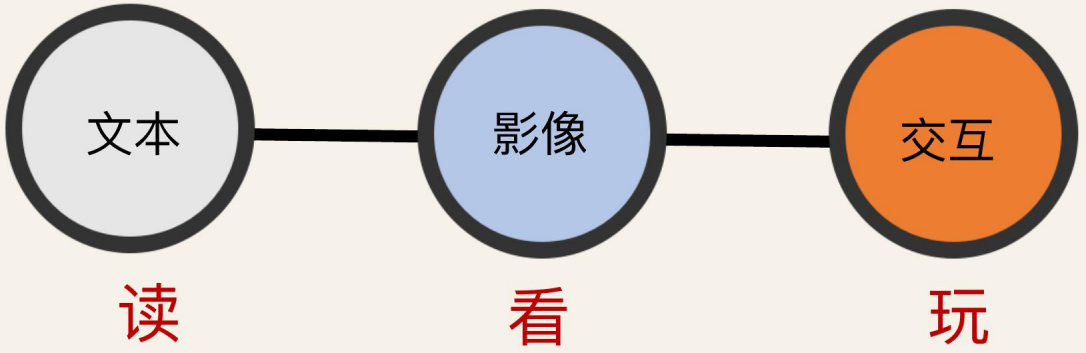
2025 年国内游戏市场实际销售收入

6.83 亿

2025 年中国游戏用户规模

2910.95 亿元

2025 年中国自主研发游戏在国内市场实现销售收入



- 大众传媒正在大规模从“看”转向“玩”，“游戏人才培养”正在成为“未来传媒人才培养”的雏形。
- 游戏人才正在从以单一的技术实现、视觉表现能力为核心，转向以情感体验创作、交互系统设计、人机协作创新为核心。

来源：CADPA《2025年中国游戏产业报告》

从一个专业方向到完整的游戏人才培养体系

中国传媒大学的游戏教育不是一个专业，而是一个沿着“艺术—技术—系统”不断扩展的人才培养体系

2001 学院成立，开展动画、数字媒体人才培养

2004 游戏人才培养作为动画（交互艺术专业方向）起步，逐步建设起多门专业课程。

2010s 游戏艺术（设计类专业）+游戏技术（理工科专业）的**双轨模式**成型

2017 数字娱乐/电子竞技专业方向开始招生，专注于游戏策划、电竞活动策划与电竞内容创作。游戏艺术+游戏技术+电子竞技的**三角模式**成型

2025 游戏艺术设计专业获批，行业普遍将其认为是**游戏人才培养关键里程碑**

游戏艺术设计

视觉表达、角色与场景设计、游戏审美表现

游戏技术

编程、计算机图形学、引擎技术、交互技术

数字娱乐/电子竞技

游戏策划、电竞策划、电竞内容制作，电竞直转播技术

游戏艺术设计、游戏技术、电子竞技三个专业形成了跨学科、跨媒体，以联合创作为支点的完整专业群。

北京+海南两个校区游戏相关专业在校生900+人

每年招收

游戏专业本科生 35+55+30+120=240人
游戏专业硕士生 50+人
游戏相关领域博士生 3–5人左右

来源：中国传媒大学动画与数字艺术学院官方“专业介绍”“游戏系”“游戏设计技术方向”“艺术与科技（数字娱乐方向）”；CADPA 2025 报告。

THE TRIANGLE

三角结构：三个支点，一个中心

我们认为的交叉学科，不是把不同专业的课程杂糅在一起，而是让不同专业的人，围绕同一个问题的解决深度协同。

AESTHETICS

视觉表达

角色、场景、运镜与美术风格决定表层吸引力。



ENGINEERING

系统实现

引擎、逻辑、性能、交互与工具链决定系统能否运行

RULES / EXPERIENCE

规则与体验

关卡、反馈、平衡、运营与社群感决定玩家是否停留。

INTEGRATION

艺术 × 科技：从工具人培养走向问题驱动创新

技术不只是路径
艺术不只是装饰

真正的交叉融合
起点是具体的问题

MIT MEDIA LAB

anti-disciplinary

Media Lab 的 anti-disciplinary 给我们很多启发，打破专业的边界，对游戏教育来说首先是问题驱动。



对游戏人才培养来说 核心问题只有一个

来源：MIT Media Lab 官方项目页面中关于 anti-disciplinary learning 的表述。

GAMEPLAY FIRST

对游戏来说 系统和机制 永远比技术和美术更重要



对象熟悉，经验却被改写

- 从熟悉的规则切入，降低上手门槛
- 通过系统重构，制造新的策略空间
- 高传播性往往来自规则的清晰+意外，而不只是 production value

玩法的创新才是真正的游戏创新

最近几天上线的《浣熊推币机》首日卖出10万份！峰值同时在线11500人，首周销售额预估超千万元！

由2位中传游戏毕业生在18个月内主创完成

MOTION IS THE KEY

游戏体验应该源自真实情感



用她的眼睛，重新看见这个世界

一款让玩家边玩边哭的温情治愈之作

游戏专业毕设《6栋301房》来自真实的个人经历，学生从患阿尔兹海默症的奶奶得到灵感

多项国内外游戏大奖 Steam长期特别好评

Projects, Peers, Passion, Play

最重要的学习环节是项目制的团队创作

MISREADING A

全能型个体神话

一个人同时承担美术、程序、策划、运营与沟通的所谓一人公司OPC，看似高效，实际是以**牺牲专业深度，**容易成为**SLOP作坊**

MISREADING B

拼接式跨学科神话

将不同专业的课程拼贴，不同专业的人拼贴，并排工作却没有共享词汇、共同目标与反馈机制；结果常常是视觉、技术、策划**各环节彼此脱节**，容易成为**风景模拟器式的Walking Simulator**

TARGET MODEL

专业深度 + 跨界理解 + 共享目标

理想状态不是每个人样样都做，而是每人有主责，同时理解他人的限制、目标与评价方式，并在联合创作中形成**共享语言**、**共享愿景**

Demo or Die!

每年一度的定福庄GDC 是对同学们的大考 也是多个千万级作品的起点





毕业展 / 公开上线 / 公开试玩 / 行业导师
良性的压力永远重要

能吹出来一个概念，不等于设计能被验证

不能运行 不能交互 不能持续体验，就啥也不是

用反馈回路来形成游戏学生的专业思维

爱游戏的游戏人 而不是大厂工具人

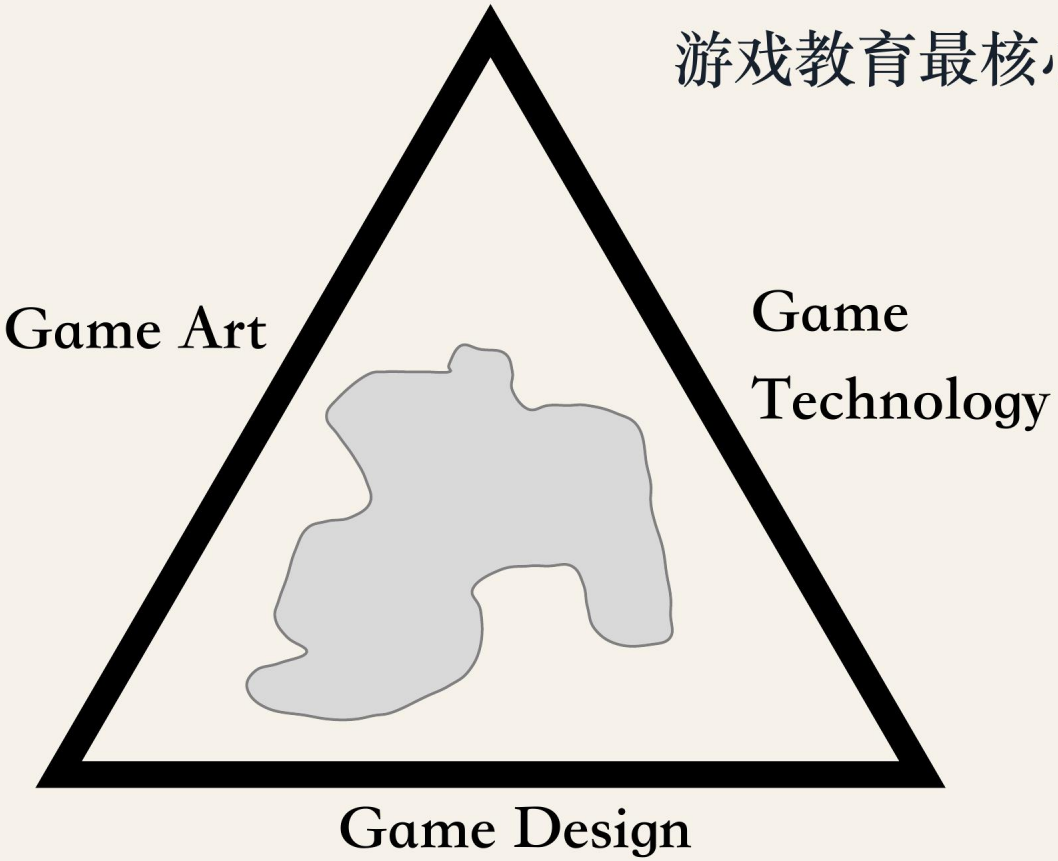


2位中传游戏专业学生的毕业作品改编，半年时间卖出近4000万元

20万字剧情，50+ 职业结局 · 12+ 情感羁绊

2023年4月21日，游戏正式在Steam平台发售。游戏发售三天销量突破15万，在Steam上收到3778篇评测，评价为“好评如潮”，好评率为96%。三个月内销量突破60万。

工具人会被AI取代 但游戏人不会



游戏教育最核心的是默会知识Tacit Knowledge

AI永远学不会的东西

难以用语言或规则明确表达、只能通过经验、实践和情境逐渐体会与掌握的知识。

We know more than we can tell

Michael Polanyi

来源：Polanyi《The Tacit Dimension》。

NEXT-GEN MEDIUM

游戏正在成为下一代媒介

游戏既是内容，又是系统，还是社交空间。

MEDIUM

媒介

叙事、视听与界面共同工作，塑造进入体验的方式。

SYSTEM

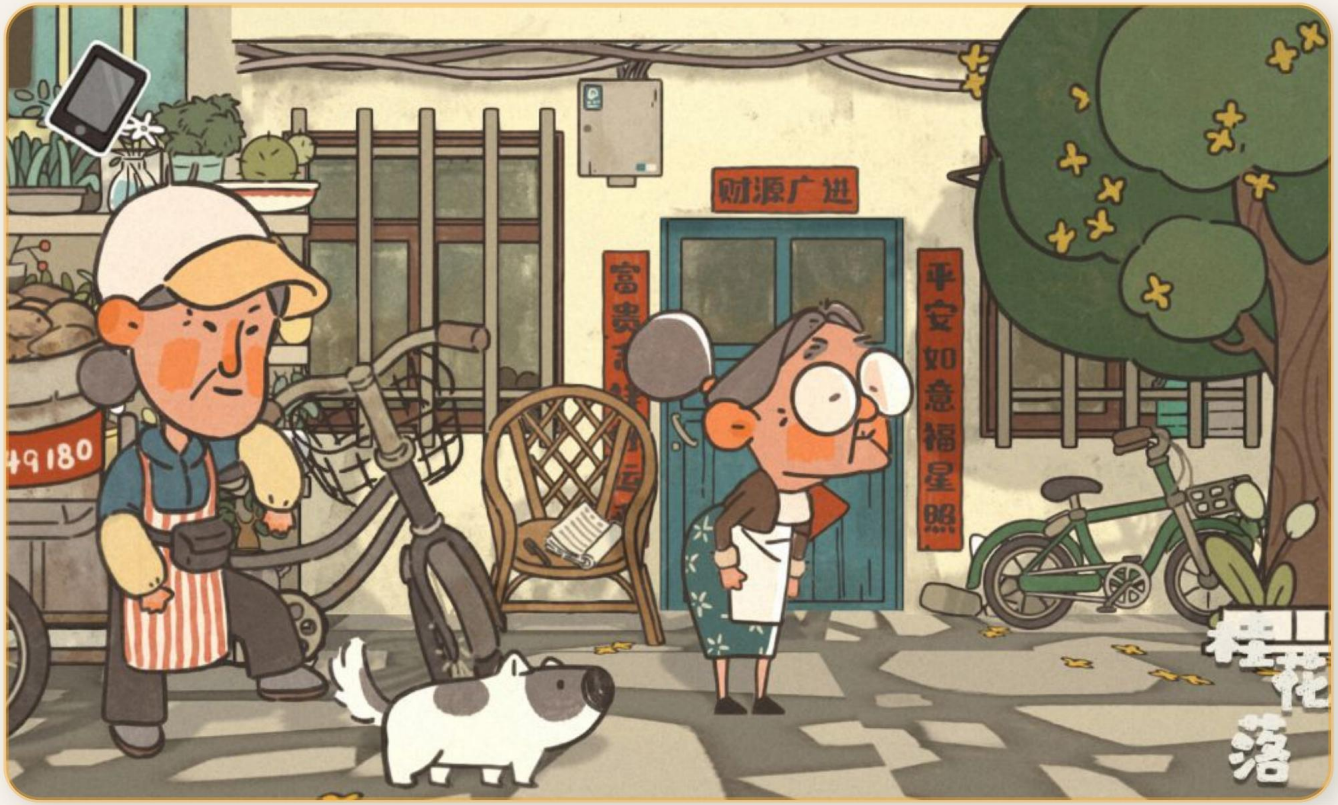
系统

规则、反馈与模拟让玩家从观看者成为参与者。

SOCIAL SPACE

社交空间

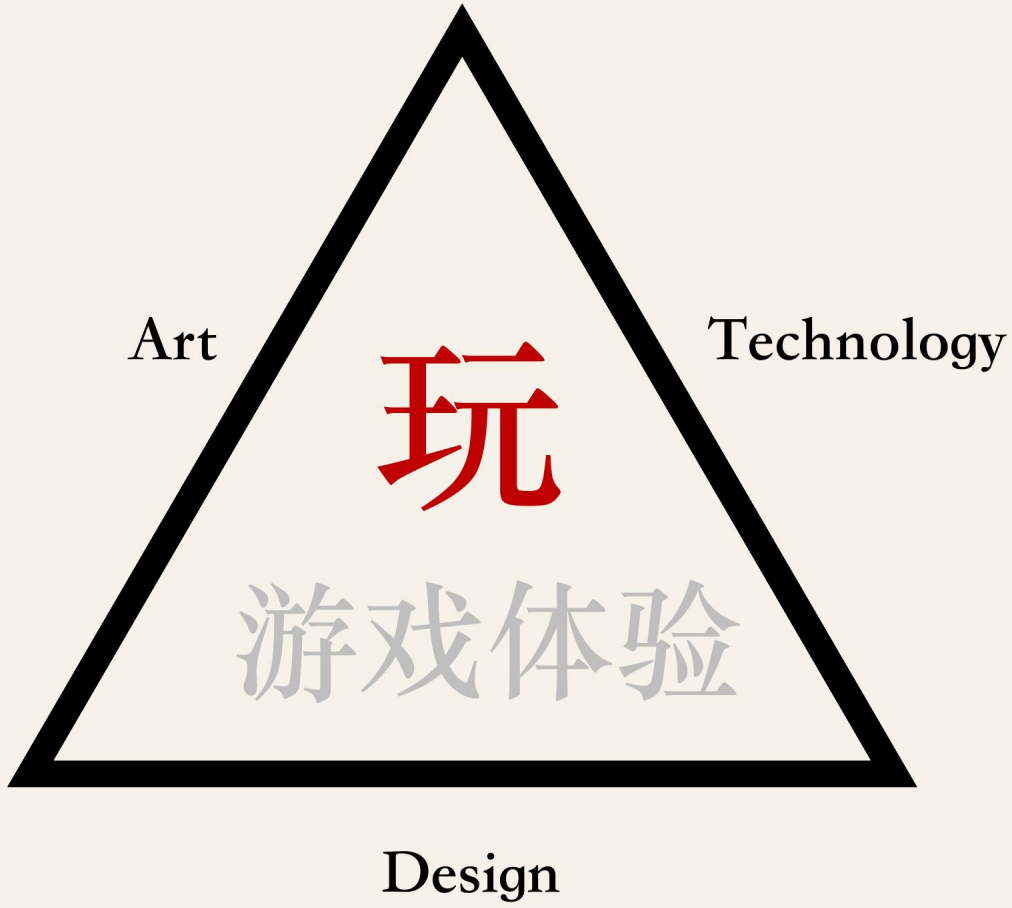
直播、社区、电子竞技与 UGC 让游戏变成共同在场的文化场域。



中传游戏毕设《桂花落》让听不见的世界被看见

游戏不仅是娱乐产品，也是教育工具、文化表达与社会议题的载体

我们培养的不只是制作游戏的工具人 我们培养的是未来媒体从业者



当大众传媒从看转向玩，我们需要什么样的传媒人才？

- 一个模型：交叉学科的组织方式
- 三个支点：艺术 / 技术 / 系统
- 一个核心：GamePlay
- 两个导向：面向产业 / 面向社会


谢谢！
今年6月 定福庄游戏开发者大会 期待再见！