游戏艺术设计专业之后

中国游戏教育的挑战与可走的路

专业目录里终于有了一个名字，但游戏教育真正的战场不在那张名录上

张兆弓 · 中国传媒大学动画与数字艺术学院 游戏设计系

2026 中国游戏研究双城年会 · 杭州 中国美术学院象山校区

二十一年，一个名词

关键事实 | 2025 年 4 月，教育部正式批复"游戏艺术设计"本科专业

2004

中传开设游戏设计专业课程

二十一年

→

2025

专业进入教育部本科专业目录

中国传媒大学动画与数字艺术学院成立于 2000 年，2004 年开设游戏设计专业课程。二十一年间，我们做的事只有一件：让社会承认"理解游戏"是一种可以被系统培养的能力。

这个专业的教学生涯，比它的官方身份年长了**二十一岁**

为什么等这么久

认知落差 | 规模已经足够大，理解却没有同步——这是第一个、也是最漫长的挑战

6.7亿

中国游戏玩家规模 · 2024 年产业报告

这是任何一个文化行业都不能忽视的体量。但体量不等于理解——社会对"游戏"三个字的判断，长期停留在"是不是有害"这一层。

- 主机游戏玩家
- 网络游戏玩家
- 移动游戏玩家
- 棋牌游戏用户

群体之间的重合度极低，文化交融几乎可以用"隔绝"来形容。一个被普遍误解、且内部彼此隔绝的领域，很难获得学科身份。

引自《重识游戏》自序：主机游戏玩家与网络游戏玩家的重合度很低

近一两年，头部作品把游戏推进了大众视野，人们开始将其视为一种有价值的娱乐形式和文化产品——"重识"第一次有了社会基础。

等二十一年，等的不只是一个名字，而是**整个社会对游戏的理解**

名字之外，中国游戏教育的六个坎

挑战清单 | 专业获批不是终点，只是封住了最大的那道口子，真正的坎还有五道

01	**专业目录长期缺位**	办了二十一年课才等来名字，招生、师资编制、学科评估无处安放
02	**学科归属始终不清**	是艺术、工学还是传媒？落在艺术学门类下，说明艺术性大于技术性
03	**师资无处生长**	行业专家不会教学，学院教师缺产业经验，好老师只能从教学里长出来
04	**知识体系无法沉淀**	引擎、管线、AI 三年一换，教材刚写完就过时，能教的不是工具
05	**学生带着消费经验入学**	会玩但不会读，从消费者到创作者的转变平均要两年
06	**AI 正在重写岗位**	策划、数值、程序辅助流程大面积 AI 化，核心竞争力需要被重新定义

这六条，**没有一条是靠一个专业名字能解决的**

把课程建在不会过期的地方

做法一 | 知识体系会过期，所以课程体系要建在不会过期的地方

基础理论

游戏是什么：系统机制、游戏与艺术文化

专业核心

教可迁移的方法，而不是某个引擎的按钮

实践创新

真实命题下的项目制创作与迭代

前期广

先把电影、动画等高使用率知识体系交给学生，建立媒介直觉

后期深

按兴趣方向纵深，广度是入口、深度是出口，顺序不能颠倒

核心不变

引擎与管线三年一换，能陪学生走完职业的是方法，不是工具

课程的**边界必须清晰**，学生能走的**世界必须无限**

我们真正想交给学生的三样东西

做法二 | 工具会过时，专业目录也会变，真正要留下的是三样带得走的东西

你到底懂不懂游戏?

游戏人

游戏理解 · 游戏感

能读出一个游戏为什么好玩，能分辨「热闹」和「好」。

游戏感教不出来，只能熏出来——靠大量地玩、大量地拆、大量地做。

只有游戏感 → 做不出来

能否看见并抓住机会?

技艺嗅觉

复合人才

技艺是手艺，嗅觉是对技术变化与行业风向的敏感。

复合不是全精，是能横向对话——游戏是团队艺术，单点能力不解决问题。

只有嗅觉 → 一直跟风

你能不能撑到它做完?

钝感力

抗造

扛得住失败、批评、返工和行业周期。

学生作品要经历几十次评审，抗造不是性格，是职业素养。

只有钝感力 → 一直守旧

本体 · 能力 · 韧性 —— **三样同时存在，才有创作者**

所以，游戏教育不止一条路

路径总览 | 「办专业」只是最窄的一条路，却最常被误当成唯一一条

专业	完整学科建制	少数院校
课程	一位老师 + 一个学期即可起手	多数院校
工作坊	把游戏设计当作方法，递给其他学科	跨专业
展览与项目	2018 大展 · 2019 国家艺术基金 · 2021 BIGC	面向社会
游戏设计思维	系统 · 机制 · 迭代，不依赖引擎与专业身份	所有学校

越往后的路越宽，**能走过的学校越多，也越容易被忽略**

路一 · 办专业（最窄的一条）

路一 | 这条路门槛极高，多数院校不该走，也不必走

中传走这条路，用了二十一年

2000	动画与数字艺术学院成立
2004	开设游戏设计专业课程
2019	国家艺术基金游戏人才培养项目获批立项
2025	「游戏艺术设计」专业进入教育部目录

这些条件列出来，本身就是一份劝退清单：绝大多数院校不具备，也不必具备。

跨学科师资

稳定的、能覆盖设计与技术的教师班子

项目制硬件

能支撑长周期创作的工坊与设备

产业接口

与企业的持续、而非一次性的连接

四年长周期

能承受不以短期产出衡量的培养目标

准备不足就上专业，**最容易办成一个软件培训班**

路二 · 开课程（多数学校都能走）

路二 | 办不了专业，不等于做不了游戏教育——一门课就足够开始

课程样本

游戏的媒体融合

严肃游戏 · 功能游戏 · 游戏化

把「跨界游戏」的内容交给学生，让他们看到游戏不止于娱乐。

一位老师、一套命题、一个学期，就能跑起来。

它解决的正是第五条挑战：会玩，但不会读。

可复制

不要求完整的师资班子与工坊，课程形态天然轻量

门槛低

可以是设计学院的选修，也可以是一门全校通识课

价值不在培养从业者

而在于给非游戏专业的学生一种看世界的方式

不是所有学校都适合开专业，**但所有学校都可以开一门游戏设计的课**

路三 · 做工作坊（最容易被低估）

路三 | 工作坊是把游戏设计从专业里拿出来、递给其他学科的那只手

极限创作	48 小时完成一款可玩原型，门槛最低、最容易复制	GGJ 翌光计划武汉站：582 名开发者五校同期
学科融合	把游戏机制与学科目标绑定，产出可落地的教案	北师大游戏的人档案馆 × 华科大出版社，10 组教案
社会议题	医疗、老龄化、无障碍、生态保护等真实命题	功能游戏的悖论：首先要好玩，否则留不住人
文化与遗产	非遗、博物馆与文旅内容的游戏化转译	国美江南美学共研：与手游共创非遗「玲珑灯」
产业实战	让学生完整走一遍从构思、上线到数据反馈的链路	国潮艺术研究院：自 2008 年起十八年产学研

评价它不看像不像商业游戏，**看参与者有没有学会把问题变成机制**

路四 · 办展览、做项目

路四 | 有些教育不在教室里发生，它在展厅里、在项目里、在课题里发生

2018 · 展览

重识游戏大展

央美美术馆，国内首个功能游戏主题展

每年 6 月 · 联展

定福庄 GDC

中传毕业设计联展，厂商与投资人专程到场

2019 · 基金

国家艺术基金

首个游戏主题人才培养项目获批立项

2025 · 展览

黑神铸炼

国美《黑神话：悟空》艺术展，900 余件展品

2015 起 · 档案

游戏的人档案馆

北师大，校教育基金会专项基金支持

近年 · 课题

国家级课题

国家社科基金艺术学项目陆续立项

展览、项目、课题，**正在把游戏教育推向公共视野**

路五 · 培养思维（覆盖所有学校）

路五 | 最宽的一条，也是最容易被当成「什么都没做」的一条

01

系统思维

看到的是关系，不是物体。玩家、规则与反馈构成一个回路，改动其中任何一环都会传导到整体。

02

机制思维

把一个目标翻译成一套规则。想让人学会一件事，就设计一个让他必须做这件事的机制。

03

迭代思维

失败是信息，不是判决。因为游戏允许重来，试错的成本第一次可以被设计。

三条都不依赖软件、不依赖引擎、不依赖专业身份——它们可以进设计学院的课表，也可以进教育学院、医学院、管理学院的课表。

游戏本质是「人类生存技能训练」，**思维这一层才是它最古老的用途**

专业可以是少数，课程应该是常识

落点 | 这是今天我最想留下的一句话

不是所有学校都适合开游戏专业，

但所有学校都应该重视游戏设计的思维，可以开设游戏设计的课程。

产业规模、玩家规模与文化出海的需求都已具备，缺的不是产能，是全社会对游戏的理解水平——这个缺口，靠几十个专业补不上，靠几百门课也许能补上。

办不了专业

先开一门课，从通识课起手

开不了课

先做一次工作坊，拿真实命题跑一轮

都做不了

至少带学生去看一次游戏展

游戏素养不是一个专业的内部事务，**它是所有设计教育的一部分**

2004 → 2025 →

名录是有限的，游戏教育能走的路是无限的

谢谢 · 中国传媒大学动画与数字艺术学院 游戏设计系