



找工作！找工作！

找工作！



如果你正因为就业而发愁，你会选择游戏行业吗？

# 圈里的人想出去 圈外的人想进来

## 游戏圈首次就业调查

向你讲述象牙塔众眼中的游戏圈！

创意 Blue Norris 月无眠  
策划 月无眠  
制作 GameSpot全体编辑  
后期整理 月无眠

特别鸣谢 中央财经大学2000级信息系2班

写在前边的话：

日子转眼就步入盛夏了，春日的乏懒尚未褪去，夏日的浮躁便又冒出头来，仔细回想，去年的此时，却还是非典泛滥、百无聊赖的时日呢。是该做些什么的时候了，我伸了伸懒腰，打下了下边的话……



为了这一专题，我们特地进行了一次关于游戏行业就业选择问题的调查。此次调查共回收了来自5所院校（中国人民大学、北京理工大学、中国农业大学、中央财经大学、北京林业大学）的550份问卷，专业涉及理工农医等各个方面，其中有效问卷487份，女生所占比例为21.7%。

受篇幅所限，我并没有将调查问卷的答案选项列出，但读者们可以尝试着回答一下这些问题，你会发觉它们之间一些微妙的联系。但我无意将每个问题的调查数据统计结果一一列举，那将使整个专题显得索然无味。下面我将对调查结果的亮点一一进行分析，总体来说，游戏行业在大众的心目中虽然依旧没有我们所期望的那样得到较大的改善，但至少已经不是太坏了。

## 【第一部分】

### 基本情况调查

你平时玩游戏吗？

你平时都玩些什么游戏？

你的游戏年龄有多长？

你认为自己毕业之后第一份工作的月薪应该在怎样的标准？

你认为自己工作3~5年后的月薪应该在怎样的标准？

你选择工作的主要考虑因素是什么？

## 疑问一

### 在择业时，你究竟会考虑什么？

在择业时考虑的主要因素方面，男生与女生并没有太多分歧，基本都集中在“当前薪金水平”以及“未来发展前景”上，这两个选项的选择超过了90%，让我们一起来看看游戏行业在这两个方面给大家的印象究竟怎样吧。

“两万？别扯了，哥们儿，那可不行！”

在接受调查的大学毕业生中，80%左右的人毕业后期望的月薪标准在4000元以上。这一标准如果从全国范围的高校来说确实是偏高了，原因有二：一、调查院校基本是国内比较优秀的高校，而且都集中在北京；二、这一标准基本是基于非政府机关非事业单位的情况下考虑的（政府机关与事业单位一般收入并不高，但福利很好）。

从调查结果来看，50%左右的人认为游戏行业基层人员目前的收入水平集中在1500~2500元这一范围之内，40%左右的人认为集中在2500~3500元这一范围之内，这两种看法加起来的比例超过了90%，也就是说，就算仅仅考虑“收入”一项，游戏行业也不得人心。

另外，在游戏行业中的各职业收入调查中，90%左右的人认为开发技术人员的收入最高，看来手里有活儿还是会得到大众承认的。

### 我不太想进入这样的队伍

在对游戏行业目前从业状况的调查中，男生的意见主要集中在“行业发展潜力大，但目前还比较混乱”上，女生的意见则集中在“行业很不规范”上，但双方在“目前游戏行业从业人员构成水平”这一问题上达成了共识，60%左右的人认为游戏行业基层人员目前的学历水平集中在大学本科以及大专上，90%左右的人觉得从业人员较多由资深玩家构成，“玩”出来的要比“学”出来的更多一些，相关的专业技能还有较大欠缺。

在对工作环境的印象调查中，大部人觉得游戏行业“虽然工作比较多，但工作压力较小，员工之间竞争并不是很激烈”。在对游戏公



司企业的看法调查中，大部人认为“大多数游戏公司的企业文化比较淡薄，员工并没有太多的发展空间，对个人发展不利”，在游戏行业中个人的发展前景几乎被彻底否认。

我们并不想对上述的观点进行评判，无论是对是错，即便是误解，我们也不想在这里大发感慨。我们在调查中的确听到了一些有利的声音，我相信那一定是一群像我们一样对游戏行业充满憧憬充满热血的年轻人，可激情退却之后又有几人能坚守到最后呢？



## 疑问二

### 除了钱，你还顾虑什么？

按照最初的设计，我们的整个调查其实基本是围绕着一个假设展开的：在游戏行业某一工作机会有待与其他行业某一工作机会有待完全相同甚至略高，而且工作也较为轻松的情况下，你会选择哪一个行业？这个问题说白了就是指，在薪金水平占优的情况下，游戏行业与其他行业相比，劣势会出现在什么地方？这是我们最想了解的问题。

### 与游戏无关

调查的结果令我极其惊讶，相信你看过之后也不会例外。在接受调查的人群中，只有不到30%的男生选择了游戏行业，而令人难以想像的是，选择游戏行业的女生却将近40%——我可以用自己的人品保证这一数据的真实性与准确性，并发誓绝没有滥竽充数的数据混杂其中，不相信的读者可以来抽我，但不要打脸。

是什么影响大家做出这样的选择呢？

选择游戏行业的男生中有70%选择了“个人兴趣”，剩下的大部分选择了“薪金水平”，而没有人选择“发展前景”。而选择游戏行业的女生中有90%选择了“薪金水平”，剩下的大部分人选择了“发展前景”，只有极少量的女生选择了“个人兴趣”——对于选择“发展前景”的女生，我仅代表编辑部全体成员向她们表示敬意。

我不敢妄自揣度择业的心理，从调查结果来看，除了那些对游戏行业抱有极大兴趣的人外，选择游戏行业的大部分人都是冲着较高的薪金水平与较轻松的工作环境去的（但即便如此，做出这一选择的依旧只是一小部分），与游戏业本身的吸引力毫无关系。换句话说，除了梦想，游戏行业还看不到任何额外的吸引人的地方，如果出现任何一个薪水更高的工作机会，大多数人都会毫不犹豫地离开这个行业。而这样



的调查结果在很大程度上也只是反映了男女生在择业取向的不同，与游戏无关，好吧，我们不妨将其作为一个意外的收获。

另外，有一位朋友毫不犹豫地选择了“父母意见”，在此裒出，与诸位共勉。

### 前途！前途！前途！

究竟是什么制约了受访者选择游戏行业？50%左右的意见集中在了“发展前景”之上，剩下的意见当中，“社会舆论”与“薪金水平”大约各占一半。而从“父母意见”的调查来看，表示出明确反对意见的大约只占10%，但没有人选择“赞成”。

对于这样的结果，我们在这里或是进行争辩或是进行探讨似乎并没有太大必要。从古至今，游戏界就不缺乏正身立位的檄文，若我们再作赘述，未免显得画蛇添足。在后一部分的谈话节目中，我们将对“发展前景”这一问题进行进一步的探讨，里边会提到许多很有意思的问题。

### 【第二部分】

#### 游戏行业看法调查

你认为游戏行业目前的从业状况如何？

你认为游戏行业基层人员目前的学历水平集中在怎样一个层次上？

你认为游戏行业基层人员目前的收入水平集中在怎样一个层次上？

你认为游戏行业基层职位中什么职业的收入最高？

你认为目前游戏行业从业者的人员构成在何种水平？

你认为目前游戏行业的整体工作环境怎样？

你对目前游戏行业中各公司企业的大致印象怎样？

### 【第三部分】

#### 游戏行业选择调查

在游戏行业某一工作机会有待与其他行业某一工作机会有待完全相同甚至略高，而且工作也较为轻松的情况下，你会选择哪一个行业？

影响你做出这一选择的主要因素在于什么？

你认为制约大家选择游戏行业的主要因素在于什么？

如果进入游戏行业，你认为哪一个职业会比较好？

如果你真的决定选择游戏行业，你的父母会反对吗？

### 这一专题要说的究竟是什么？

5月又是一个忙碌的季节，当那些或是西装革履或是淡妆雅服的天之骄子们出入各大招聘会、公司企业时，我们开始考虑：大众眼中的游戏业究竟是怎样的？一个大学毕业生在求职时是否会考虑游戏业？我们的专题要说的就是这个。





“其实我只知道3个游戏公司，一是大宇，那是我盗盘封面看到的；二是金山，有一天我去招聘会，恰好金山在那儿发放剑网客户端，我这才认识的；三是盛大，看电视知道的。”

**关键**  
 游戏年龄：6年  
 最喜欢的游戏：FIFA

首先要感谢这8位来自于中央财经大学2000级信息系2班的同学——特别是两位漂亮的女生，他们的观点给了我许多意想不到的收获。如果说第一部分的调查数据反映了大众的声音的话，那么这一部分的交流则将更多地表现出声音背后的思考。

另外，我也要感谢这个班级的其他同学对本次专题的支持，在他们毕业临别之际，这也许也是我能送给他们的最好的礼物。

## 焦点1 在什么情况下，你才会选择进入游戏行业？

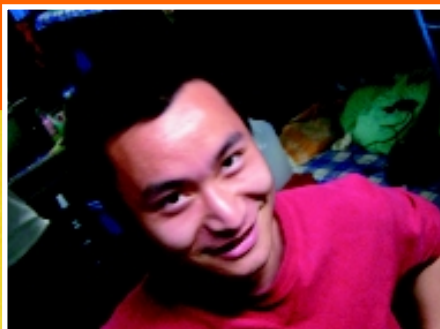
出现次数最多的游戏厂商：盛大  
 最具决定性的问题：薪水问题

第一部分的问题的焦点是，游戏行业的待遇到达怎样一个程度时，才能对你形成足够的吸引力？大家的回答直指薪水问题，表示薪水足够高才会考虑游戏行业。

陈炽晓首先坦言，3000元以上的月薪便会考虑游戏行业，但仍会考虑发展前景，“说实话，也许当我在毕业前实在找不到工作了，才会进入游戏行业，否则还是不太愿意考虑。”

刘洋语出惊人：“如果盛大现在给我解决上海户口，我立刻就去盛大了。”但随即语锋一转，表示自己其实并不想进入这一行业，即便像盛大这样的大公司，自己的兴趣也不大，而且觉得对个人的发展前景并没有好处。

蒋奇、程莉芳等人则指出其实无论哪一家公司，都会有行政、人事、财务这样的



“如果我在政府机关找一份工作，也许会干一辈子；而如果我在游戏行业找一份工作，最多也只会干到35岁。”

**程莉芳(右)**  
 游戏年龄：2年半  
 最喜欢的游戏：魔力宝贝

“游戏公司吗？我应该会考虑，月薪足够高就行，呃……4000就差不多了吧。”  
 (编者注：这位女生已顺利地考上研究生，这是她两年后的考虑，4000，汗)



“4000？我也差不多了。”  
 (编者注：她也顺利地考上了研究生……)

**陈炽晓**  
 游戏年龄：3年  
 最喜欢的游戏：CS

“陈天桥是一个很少玩游戏的人，可他还是通过网络游戏挣了一大笔钱，游戏行业的机会还是很多的。”



“我看重游戏行业的最重要一点在于，大家都是年轻人，工作环境会比较轻松。”

**朱晓峰**  
 游戏年龄：10年  
 最喜欢的游戏：冠军足球经理 03/04

“在游戏行业中选择一个职业吗？GM吧，客服我又当不了。”



**崔海丹**  
 游戏年龄：9年  
 最喜欢的游戏：传奇3

“如果盛大现在给我解决上海户口，我立刻就去盛大了。”  
 (编者注：这位同学已经通过了国家注册会计师资格考试，条件优秀，女朋友在上海。)



**刘洋**  
 游戏年龄：1年  
 最喜欢的游戏：CS



部门,即便是在游戏公司中,这些部门的工作与游戏的关系也不大,因此如果自己选择进入游戏行业,那么也会选择这样的工作。

其他人也表示虽然并不会在乎社会舆论对游戏本身的意见,但在就业时游戏行业基本都会放在后边考虑,而且首先要在薪金水平满足自己的要求,其次需要有一定的发展前景,并能积累一定的工作经验,稳定程度和工作强度倒可以置后考虑,毕竟年轻人多锻炼一下总是好的。

不过话虽如此,他们对薪水的要求也并不是很高,比如说两位女生,我一再强调如果以一个硕士毕业生的身份来考虑,你们对待遇的要求怎样?她们表示月薪4000元就差不多了,我建议各大游戏公司提前预定。

在“你知道哪些游戏公司或者说你知道哪些公司在做游戏”这一问题中,由于陈天桥获得2003CCTV中国经济年度新锐奖的缘故,盛大成为了出现次数最多的公司;由于词霸、影霸、毒霸的关系,金山名列第二,看来大家认识一个游戏公司更多的并不是通过游戏本身。

另外,新浪、搜狐、腾讯等公司并没有人提到,而网易也只有一个人知道。

## 焦点3 你究竟能在游戏行业干多久?

公认职业年龄上限:35岁  
留下的最大因素:Title  
关键词:青春

得了吧。游戏媒体的读者平均年龄不超过20岁,让一个30岁的“中年人”做媒体给20岁的“小青年”看?须知这个世界上确实存在着代沟这么一种东西。就算我在30岁前升到主编位置(那几乎是一定的),面临的还是一样的困境,只不过把自己的职业生命延长最多5年而已。那么35岁的做不下去的中年游戏媒体主编,他该何去何从?

——出自某著名游戏编辑回忆录《游戏编辑单身契》

我首先向他们提出了一个有趣的问题:“我们不妨来做个假设,比如说分别在某政府机关和某游戏公司任职,如果这两个工作都会使你干得极不开心,那么你分别会

问。除了程莉芳、蒋奇和朱晓峰表示自己的家长应该会劝自己在慎重考虑一下但不会反对外,其他人都表示自己的家长应该都能听自己的不会过问,这算是一个令人欣慰的答案。

通过上边的回答以及统计,我们不难发现,一方面,许多游戏公司苦于人才匮乏,抱怨连天;另一方面,许多优秀人才因为种种顾虑而又不愿意进入这一行业,双方守在“柏林墙”的两端,目光真挚,情真意切,恨不得破墙而过紧紧相拥——但充满激情的人毕竟在少数。

不过蒋奇同时表示,他也把这种不稳定看成是一种机会,但如何把握还要看个人的具体选择。

根据最新的一份调查显示,目前游戏公司感到忧虑的主要问题依次是:市场不规范、缺少相应政策、技术人员数量不足、人员缺乏专业经验、资金匮乏、开发人员专业不对口、技术人员流失严重、缺乏核心技术人才、外挂以及私服问题、缺乏玩家认可、外来游戏压力。

而游戏公司聘用游戏软件开发人才时遇到的问题主要为:1.国内教育机制难以培养实力强的游戏开发策划人才;2.应聘人员所掌握的知识还不能胜任游戏开发;3.此类人员数量太少,聘不到。



## 焦点2 是什么阻挡了你前进的脚步?

最简洁的概括:拓荒者  
最忧虑的事情:政策

尽管大家都承认近年来电子娱乐业特别是网络游戏业创造的产值令人瞩目,但当一个人面临就业面临生活时,还是会对游戏行业充满重重顾虑。

关键表示,在他看来,目前游戏行业还处于“拓荒”时期,“你们都还是‘拓荒者’,大部分人都是凭借自己的兴趣自己的激情投身于其中,但总给人感觉不够专业。”当我追问“专业”的具体所指的时候,他承认自己并不了解具体究竟有哪些专业技能,但认为许多人只是凭着自己游戏玩得多便进入这个行业,实质上知识底层很薄,专业技能较差。

其他人同意了这一意见,认为这很容

易形成一个不良影响,优秀人才不愿进入这样一个团队工作。常看游戏杂志的蒋奇表示,他知道如今的游戏杂志有许多所谓的厂商稿,但不知道是因为负责厂商稿的职员缺乏媒体素质,还是因为责任编辑缺乏敬业精神,厂商稿的质量都很差,这让整本游戏杂志的质量下了一个档次,实在让人不得不对从业者素质感到担心。

不过这仍旧不是阻挡大家进入游戏行业的主要因素,朱晓峰表示,相关法律法规不完善才是大家顾虑的主要原因。“谁也不知道这个行业明天会变成怎样,谁也不知道自己明天又会在什么地方,也许一条简单的法律法规的出台就能让游戏行业陷入低谷,例如网吧整顿,或是审查方案改动什么的,毕竟如今的社会舆论对于游戏行业并不是很有利,在一些父母看来,这仍是不务正业的一种表现。”

好吧,事情转到父母因素上来,父母意见其实是整个社会舆论具体而实质性的表现,我就此问题对他们8位做出了分别的询

熬多久才考虑辞职？”

大家的回答基本是一致的，前者大约1~2年甚至更长时间，而后者大约1~2月甚至更短。当问及原因时，蒋奇的说法颇得人心：“如果我在政府机关找一份工作，也许会干一辈子直至退休；而如果我在游戏行业找一份工作，最多也只会干到35岁，如果照这样的比例压缩，那么我在政府机关可以消耗于‘等待机会’上的时间就要比在游戏行业中长得多。而且由于政府机关的工作较为稳定，即便我在整个职业生涯中郁郁不得志，那么至少能衣食无忧，饱暖不愁，可游戏行业似乎不能保证这一点。”

我承认，这一说法是我从未想到过的，这也许可以解释无论在IT行业还是游戏行业甚至于许多新兴行业中跳槽现象频繁的原因了。究其根本，还是在于一个职业年龄的问题，于是，又一个话题就被牵扯而出了：“吃青春饭”。

得到公认的游戏行业职业年龄上限为35岁，也就是说，过了35岁的游戏人，便如过了18岁的女生，就不能再称为少女了，这实在是一件令人悲哀的事情。



### 最普遍的声音

“别人聊的话题自己都不感兴趣，别人聊的内容自己都没听说过，在这种情况下，我想我没法在这个行业继续呆下去。”——蒋奇

“别人觉得特有趣的东西在你看来就觉得非常无聊，我觉得自己到了那个年龄对游戏应该不能保持多大的兴趣了。”——赵静茹

“当你发觉周围的同事都比你小10岁的时候，你就会觉得非常难受，此时你会选择离开还是留下？”——朱晓峰

### 惟一不同的声音

“我觉得自己的兴趣应该不会因为年龄发生多大的变化，因此如果我因为兴趣进入了游戏行业，那么我就不会因为他人的因素而离开。”——崔海丹

接下去的问题便是“有什么因素可以让你在35岁以后仍然选择留在游戏圈呢？”惟一的答案是Title，除非能升到自己满意的位置，不然没有人会选择留在游戏圈——而这也是意料之中的事情。

## 这回是真的要结束了

当专题制作到这里的时候，我的确有一种意犹未尽的感觉。

专题反映出来的结论很简单：大部分毕业生对游戏行业并没有太多感觉，基本将之作为一个工作机会来对待。但很显然，这个工作机会并没有太多的竞争力，在理性的思考与生活的压力面前，它所具有的优势被轻轻击破，碎成漫天晶雨，在阳光下反射出五彩光华，众人从光华之中穿过，回首，却不愿驻留，发展前程在他们面前铺开一条坎坷之路，无边无际。

在整个专题的制作过程中，我一直在担心一个问题：这一专题是否一直在渲染一种不利于游戏行业的悲观的气氛？作为一个游戏媒体，是否不该做出这样的导向？的确，这一专题并没有按照我预期的方向走下去，我自身在其中所起的作用甚至连我自己都不能决定。

专题本意是要做一个关于“游戏行业提供给了你怎样的工作机会”的话题，但我觉得这宛如是个招聘启事；后来又想做一个关于“游戏行业内的工作情况究竟怎样”的话题，但我觉得游戏圈子里的事情已经说得太多太多，又不能暴黑幕抖丑事，做起来甚为无趣；当专题决定走上这条道路时，本有一部分是关于游戏公司招聘要求的访谈的，但是在制作过程中发现这一部分与整个专题的风格并不搭调，于是不得不砍掉了——也许我们会在下一个专题中将重点放在这一部分；甚至于一些有趣的内容，比如说“在游戏行业中究竟可以积累多少经验？”“这些经验对于其他行业来说价值几何？”“游戏媒体编辑转行其他媒体编辑成功率究竟有多大？”这样的话题，可都在最后执行的过程中因为得不到有价值的资料而不得不作罢。

最后，感谢诸位能有耐心读完这一专题，万分感谢！

### 专题是如何制作的？

我们针对大学毕业生就业时考虑的主要因素制作了一份调查问卷，然后对550位大学生进行了调查，并在此调查数据的基础上做了进一步的采访、整理和分析。请放心，这绝不是一个罗列调查数据结果的专题，你可以在其中发现一些有趣的东西，有的甚至连我们编辑自己都没有考虑过，大家可以慢慢往下看。

### 专题的看点在哪里？

有将近800名朋友参与了本次专题的制作。

有8位有趣的朋友与我们一同做了一个谈话节目。

有一个倒霉的人差点为这一专题死掉。

希望会有10万名读者与你一同关注这一专题。

### 为何倒霉的又是我？

这一专题其实是Blue大爷一拍大腿想出来的，Norris得了张三丰真传，一边在一旁附和道“好呀好呀”，一边就使了个云手推给了我。我不知其中有诈，傻乎乎地出谋献策，于是这苦差便落到了我的头上。

