

印尼文教科研部職業總司攜手遊戲業共同培育人才

駐印尼代表處教育組

職業教育司總司長 Wikan Sakarinto 表示邀請業界參與職業教育的發展，是職業教育的一項承諾。他在 2022 年 1 月 6 日與 LX 國際公司、印尼遊戲協會（AGI）和 Cipta Karsa Adikarya（CAKRA）簽署合作協議時表示：這項合作與職業高等教育司和印尼職業高中教育司的各種方案相結合，希望能開發出 5 至 10 種線上遊戲。

依據 LX 國際公司董事 Michael Choi 對印尼數位和遊戲產業的發展分析，未來遊戲行業將需要大量優秀的人力資源。未來 5 到 10 年內，印尼將需要 1500 萬名程式工程師。Michael 補充，在發展遊戲產業的過程中，他在爪哇地區的職業高中進行了為期一年的實驗，發現就讀職業學校的學生具有令人驚豔的才能。

印尼遊戲協會（AGI）主席 Cipto Adiguno 解釋合作發展遊戲產業的重要性。他說，首先要培養最有能力的人才，其次要鼓勵具全球競爭人力資源的增長。數位遊戲產業可以成為印尼出口的產品。遊戲也與科技密切相關，與工業 4.0 一起繼續發展。

CAKRA 主席 Ivan Chen Sui Liang 認為，通過遊戲媒介也可以推廣教育，例如，通過一個介紹印尼歷史的遊戲，可以讓大眾了解加查·馬達 (Gajah Mada，印尼古代滿者伯夷帝國的政治軍事領袖) 和 Tribuana Tungga Dewi (滿者伯夷第三代君主，1328 年至 1350 年在位，被視為智勇雙全) 的輝煌事蹟。

撰稿人/譯稿人：駐印尼代表處教育組

資料來源：<https://edukasi.okezone.com/read/2022/01/07/65/2528734/gandeng-industri-game-ditjen-vokasi-kemendikbudristek-siap-kembangkan-sdm-unggul?page=3>