

# 基于文化资本理论的文化产业人才培养

## ——对韩国经验的借鉴

朴京花

**摘要:**文化产业人才培养,其实质是文化资本的积累。现阶段,我国文化产业存在供给上的偏差和消费不充分的结构性矛盾,这成为严重阻碍文化产业发展的瓶颈。其原因之一是文化资本存量不足造成的文化产业人才的严重匮乏。同属文化产业后发型国家的韩国,得益于增强全民文化资本存量的人才培养模式,产业发展迅速,其成就可圈可点。基于此,文章以韩国内容振兴院的人才培训课程为例,从个人文化资本、家庭文化资本、社会文化资本三个维度考察了提高文化资本存量的方法,揭示了韩国文化产业飞速发展的人才因素,进而提出适合我国文化产业人才培养的建议。

**关键词:**文化产业人才;文化资本存量;韩国内容振兴院;非学历教育

任何一个产业的优化升级都需要供给侧和需求侧的均衡协调发展,供给和需求是对立统一的辩证关系,二者相互依存、互为条件。文化产业亦如此。供给端精良的内容制作可以吸引消费,成熟且高素质的消费群体促使供给端的精益求精,从而形成良性循环的闭合结构。现阶段,我国在文化产业的供给方面,呈现文化精品供给不足和低端供给过剩并存的现象。有效供给的不足又导致需求的下降和消费能力的外流<sup>①</sup>。这种供给上的偏差和消费不充分的结构性矛盾,成为严重阻碍我国文化产业发展的瓶颈。要解决这个问题,需要探讨文化产业的本质特征。文化产业是文化科技融合型产业,“文化性”是它区别于其他产业的显著特征,要求生产者与消费者具有较高的文化资本存量,而这种能力主要是通过教育和训练得到培养,具有累积性和漫长性的特点。

文化产业人才培养,根据教育机构性质分为学历教育和非学历教育。学历教育主要由高等院校来承担,具有专业化、小众化的特点。非学历教育作为学历教育的有效补充和完善,承担着培养文化产业后续力量、提高现场从业人员业务素质、为文化产业可持续发展营造良好社会氛围的重要使命,但一直以来的没有得到我国学术界的足够重视,发展较为落后。韩国与中国,都属于文化产业赶超型、后发型国家,但是韩国自20世纪90年代后期制定“文化立国”方针以来,文化产业发展突飞猛进,其成就可圈可点。其中,非学历教育机构的文化产业人才培养模式尤其引人注目。韩国文化体育观光部下属的韩国内容振兴院(KOCCA,以下简称振兴院)是负责内容领域相关业务的总执行机构,是韩国最大的非学历教育机构,代表韩国非学历教育的最高水平。本文以振兴院的各种培训课程为研究样本,基于布尔迪厄的文化资本理论,从韩国经济、社会发展的综合性视角把握文化产业人才培养的模式,揭示韩国文化产业发展的的人才因素,进而为我国文化产业人才培养提出建议。

### 一、文化产业人才培养的实质:文化资本积累

文化资本是布尔迪厄提出的独特的资本形态,这种资本在某些条件下能转换成经济资本,它是

收稿日期:2019-03-10

基金项目:山东省社科规划研究专项“山东省级人才工程优化匹配国家级人才工程路径探析”(18CRCJ03)。

作者简介:朴京花,山东工商学院外国语学院讲师,文学博士(烟台264003;jinghua3377@naver.com)。

① 齐骥:《供给侧与需求侧协同视角下的文化产业发展研究》,《深圳大学学报(人文社会科学版)》2016年第6期。

教育资格的形式被制度化的。在文化资本理论中,具体形态的文化资本是指个体通过学校教育或所处环境所获得的知识、技能、品位等文化能力,可以分为个人文化资本、家庭文化资本、社会文化资本的三种类型。

个人文化资本是个体通过教育所获得的文化能力,是最直接的人力资本投资。家庭和社会是个体所生存的环境,是个体习得某种特定的文化或价值观体系的客观环境,为个体文化资本的形成创造先天条件,制约或促进个人文化资本的积累。知识、教养、感性等文化能力是人类所共同拥有的精神财富,任何人都可以通过学习来获得,但其过程却需要花费大量的时间和精力,而且通常需要一定经济基础的支持。由此可见,文化资本具有普遍性、累积性、漫长性的特点。

文化资本理论为理解文化产业人才培养的实质内涵提供了思路。从这一思路出发,我们可以发现文化资本存量是影响文化产业人才培养的重要因素。文化产品的内容属性要求生产者的“编码”能力与消费者的“解码”能力的协调发展。提高编码者与解码者的符码解读能力,缩小二者间的信息不对称,促进生产与消费的均衡发展,这是文化产业人才培养的必然诉求。目前,我国文化产业供给侧改革取得了一定的成效,但需求侧改革的重视力度偏弱。在供需“双轮驱动”协同发展方面还有待进一步加强。文化资本存量的增加不仅可以提高文化供给能力,还可以提升文化消费能力。纵观国内理论研究,文化产业人才培养偏重于供给端,即文化产品生产者的培养,鲜有从文化消费群体的培养着手的研究。鉴于上述分析,本文基于文化资本的解释框架,从个人文化资本、家庭文化资本、社会文化资本的三个维度来探讨如何提升文化资本积累,引领文化产业的均衡、可持续发展。

## 二、个人文化资本存量与文化产业人才培养

文化资本是布尔迪厄基于马克思的资本理论提出的概念,它以身体、产品和体制的三种形式存在。其中个人文化资本属于身体形式,是个体所具有的对文化艺术的兴趣、审美、习惯、品位等文化禀赋和文化能力。布尔迪厄强调,教育是个体获得文化资本的有效途径。教育的过程“因包含了劳动力的变化和同化,所以极费时间,而且必须由投资者亲力亲为”<sup>①</sup>。由此可见,文化资本的积累,是一个循序渐进的接受教育并将其内化的过程。可以说,在文化资本积累过程中,教育发挥着至关重要的作用,超越了一般意义上的人才培养的范畴,贯穿人的各个成长阶段,并直接影响文化产品的供给和需求。随着“互联网+”时代的到来,文化产业人才不仅要掌握人文艺术与产业知识,还要具备技术能力。显然,这种高端复合型创意人才的培养不仅需要文化资本的长期积累,更需要一个科学合理的方法论的支撑。

生命周期方法论利用生物生命周期的思想,将对象从其形成到消亡看成是一个完整的过程(运动整体性),而对象的整个生命过程中因其先后表现出不同的价值形态可划分为几个不同的运动阶段(运动阶段性);在不同的运动阶段中,应根据对象的不同特点,采用不同的措施<sup>②</sup>。人才,具有生物体的生命特征和存在的有限性,其成长阶段具有连续性和特殊性。因此,在人才培养的各个阶段应按照对象的不同特点,采用不同的培训方法和措施。由此可见,尊重生命规律,注重全过程、整体性发展的生命周期理论对于人才培养兼具理论适切性和现实指导意义。

韩国的文化产业人才培养政策始于20世纪90年代后期。当时的韩国政界、学界对文化产业尚无准确的认知,更谈不上规范的人才培育体系。2004年,韩国文化体育观光部颁布《主导世界文化产业五大强国的文化内容人力培养综合计划》,成为韩国历史上首个综合研究文化产业人才培养的文件。文件将人力按产业链区分为企划—创作—开发—制作—流通—维护等6个类型,并强调在职核心人才培养的重要性;其后,2008年2月颁布的《文化内容人力培养中长期综合政策方案》,首次提出了生命周期人才培养方案,该方案依据人才成长特点,将文化人才培养分为基础教育、高等教育、在职

<sup>①</sup> 布尔迪厄:《文化资本与社会炼金术——布尔迪厄访谈录》,包亚明译,上海:上海人民出版社,1997年,第194页。

<sup>②</sup> 朱晓峰:《生命周期方法论》,《科学学研究》2004年第6期。

教育、终身教育四个阶段。2013年起,文化人才培养对象扩大到所有年龄层和社会阶层。至此,韩国文化产业人才培养将全体国民纳入培训范畴,并贯穿至人的一生,从而确立了人才培养的生命周期方法论,有力推动了国民的文化资本积累。

韩国内容振兴院的人才培育课程,按照培养对象的阶段性特征,分为形成期、成长期、成熟期的三个阶段。形成期是文化产业概念的产生、形成阶段,旨在培养青少年的潜在人力。文化产业的“创意产业”特点和青少年时期的智力特点,要求此阶段运用兴趣导向的方法,重点培养创意能力。为此,必须让青少年广泛接触文化产业基本知识与技能。振兴院于2014年开设了专门针对青少年的线上讲座,并于次年开设了线下教育。培训主要以培养青少年的现场动手能力为目的,通过联合办学—组织竞赛—层层筛选—专家指导的方式,每年资助10多所文化产业高中,培养上百名青少年人才。

成长期是文化产业知识技能迅速积聚时期,旨在培训大学生及准备进入文化产业领域的预备人力。随着第四次产业革命时代的到来,振兴院的人力培养呈现重视核心人才培养、重视技术与文化融合的趋势。以此为准则,振兴院每年进行项目评估,淘汰效果不佳的项目,开设新的项目。如硕士生学费支援项目于2017年全面停止,因为此类项目虽然能帮助学生顺利完成学业,但无法引领内容产业实现质的成长,更不能及时反映内容产业的最新趋势。取而代之的是技术融合型创业支援等三个新增项目。这些课程的共同点是,强化实践能力、强调团队合作、提倡技术与内容的融合、挖掘核心人才。这种理念不仅体现在预备人员的培训上,更是贯穿振兴院所有业务的指导思想。

成熟期是专业知识体系和实践能力趋于完善和规范的时期,该阶段的培训对象为文化产业在职人员。专业核心能力的强化、知识结构的优化、与国际社会的接轨是此阶段的目标。振兴院的在职人员培训分为两个部分。其一是对各领域专业人员的培训。这些以讲师授课式为主的传统培训项目,部分已转移到了其他培训机构<sup>①</sup>,部分已被线上培训所替代。其二是对在职核心人才的培训。在韩国,文化产业紧缺型人才为内容创意人才和产业经营人才。鉴于此,振兴院以集中强化训练为主,国内外专家研讨会和海外战略地区研修相结合的方式,着力培养创新型、实践型人才。仅2016年培养了近2000名核心人才。

表1 韩国内容振兴院人才培养部分项目及结业人数(2009-2016年)<sup>②</sup> 单位:名

培训项目		2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
形成期	产学联合办学(高中)							4所	5所
	创意体验学校(初中)							6所	6所
	青少年内容作品展							185	186
成长期	硕士生学费支援	8	7	14	10	6	11	11	3
	大学创意专业支援	—	698	870	3043	4806	1747	4700	2600
	技术融合型创业支援							106	109
	文化体验技术创造课								42
成熟期	职务能力强化课程	—	764	227	341	218	217	371	403
	海外战略地区研修	56	81	41	50	53	20	2次	2次
	国内外专家讲座研讨	1521	1454	690	1614	1595	1400	1500	1500

注:“—”表示实施了此项内容,但没有具体数据。

① 比如,韩国发明振兴会(KIPA)放送影像学院负责影视制作人员和营销人员的培训;信息通讯事业振兴院负责UHD、3D、VR等尖端影像教育,雇佣劳动部的‘国家基于战略产业职业训练中心’负责专业化程度较高的技能型高端人才的培训。

② 本表格基于韩国文化体育观光部发布的《内容产业白皮书(콘텐츠산업백서)》的数据,经笔者进行分析、分类、整理之后做成。具体数据来源如下:《内容产业白皮书2009》第66-74页,《内容产业白皮书2010》第68-75页,《内容产业白皮书2011》第88-98页,《内容产业白皮书2012》第206-215页,《内容产业白皮书2013》第107-120页,《内容产业白皮书2014》第115-125页,《内容产业白皮书2015》第145-166页,《内容产业白皮书2016》第152-176页。

20世纪90年代成就经济腾飞的韩国,历经1997年的金融危机和2008年的次贷危机,经济遭受重创,需要重新审视自己的产业结构。重创意、轻资产、内需拉动能力强的文化产业,成为摆脱以往过度依赖工业品出口的结构缺陷、引领经济健康稳步发展的新引擎。以“发展文化产业全民教育,培养复合型人才”为宗旨的振兴院,从创立伊始就带有民族文化复兴和产业振兴的历史使命。振兴院的机构定位、教育对象、课程设置,无不体现这一点。创立十余年来,韩国内容振兴院的课程一直保持动态的发展,通过不断的改革创新和校正偏差,已建立了比较完善的培训体系。

### 三、家庭文化资本存量与文化产业人才培养

文化资本不仅是人类走出蒙昧所积累的第一笔资本,也是每个人一生中所开始积累的第一笔资本<sup>①</sup>。家庭文化资本是指家庭成员的文化能力及家庭文化氛围,包括家族成员之间的沟通、对话,是个体文化资本积累的第一个环境。家庭文化资本的重要性在于,它是转化成个人习性的外部财富,是个体在无意识中获得的资本传递行为,家庭文化资本的质量是个体积累文化资本的先决条件。在我国,文化产业作为新兴产业,进入21世纪才得到了产业的地位,加上从计划经济时代延续下来的注重文化艺术意识形态的思维惯性,人们对文化的产业化的认识普遍偏低。尤其是中老年一代,对游戏、动漫等非全龄式产业的认知存在偏差,这种价值观延续到对青少年的教育中,使青少年对这些产业的认知也停留在“娱乐”的浅层次感知。据统计,我国青年人群用于网络游戏的时间占闲暇时间的33%。这使得原本发展前景无限广大的游戏产业,成为家长谈之色变的“妖魔鬼怪”。阻碍了文化消费群体的培育,进而造成了产业发展的内生动力不足的问题,甚至带来一系列负面影响。要想改变这个现状,需要转变人们对文化产业的认知,加强家庭文化资本的积累。下面以游戏产业为例,考察振兴院为推动家庭文化资本的积累所采取的举措。

游戏产业被韩国国民称为“孝子产业”,其出口额占韩国文化产业出口额的半壁江山,对韩国经济的贡献巨大。不仅如此,韩国国民对游戏产业的社会认知也较全面、理性。以电竞产业为例,作为WCG赛事创办国,时至今日,韩国开创的由政府主导、硬件厂商参与、俱乐部为依托、赛事为核心的电子竞技体育化发展道路是各国研究和借鉴的成功模式<sup>②</sup>,电竞选手这一职业也广受认可,尤其受到年轻一代的青睐。但是另一方面,网络游戏因便利性、经济性、高趣味性的特征,大量占用了青年人群的学习休闲时间,影响了学业和健康,成为家长们最为焦虑的问题之一。

一个产业的健康可持续发展需要社会、经济各方面的协调一致,尤其像游戏产业这样与人民群众的生活关系密切的大众化产业,更需要社会成员的理解和支持。如何在全社会范围内构筑健康游戏文化,推动游戏产业的可持续发展,这是文化产业界必须面对的问题。为此,2016年7月,韩国文化体育观光部发布了《沟通与共感的游戏文化振兴计划》,振兴院按照战略部署,开设了以“游戏文化的扩散,游戏价值的挖掘,合作型游戏预防体系的构筑”为宗旨的“游戏 Literacy 培训”。

游戏 Literacy 培训对象为青少年、家长、老年人等,根据不同人群设计独具特色的课程,见表2。值得一提的是游戏培训在提升家庭文化资本存量,解决韩国社会矛盾所做的有益尝试。这一点集中体现在以下两个项目:一是家长游戏培训。据研究,父母专制教养程度与青少年的网络游戏沉迷倾向呈正相关关系。加深父母对游戏的认识,提高教育能力和防控能力,改善家庭环境是解决青少年游戏沉迷现象的关键因素。鉴于此,振兴院从理解子女的游戏文化,掌握心理疏导方法,了解游戏产业链等三个方面入手,优化了家庭功能,满足了青少年的情感需求。家长培训因其出色的社会效果,一直

<sup>①</sup> 高波、张志鹏:《文化资本:经济增长源泉的一种解释》,《南京大学学报(哲学·人文社科·社会科学版)》2004年第5期。

<sup>②</sup> 杨越:《新时代电子竞技和电子竞技产业研究》,《体育科学》2018年第4期。

保持强劲的需求。2017年,拟培训1000人次,实际培训4038人次,成为振兴院最热门的培训项目之一。二是老年人培训。韩国于2000年进入了老龄化时代,2022年即将进入老龄社会。信息化时代使老年人的边缘化问题凸显,老年人的身心健康,代际交流成为日益重要的社会问题。振兴院开发的消除代沟游戏、防痴呆游戏、健康娱乐游戏,不仅丰富了老年人的生活,还扩充了老年人这一庞大的消费群体。

表2 2017年韩国内容振兴院游戏 Literacy 培训

	培训主题	培训对象	人数	课时	培训内容
1	游戏入门教程/编码课程	小学生	6609	8/16节	游戏文化理解,游戏策划,产业链解析
2	游戏入门教程/编码课程	中学生		8/16节	游戏文化理解,游戏策划,产业链解析
3	失学青少年游戏教程	失学青少年	1027	16节	理解游戏文化,确立正确的游戏观
4	家长游戏教室	家长及家人	4038		理解游戏文化,掌握心理疏导与沟通方法
5	高龄层的智能生活时代	老年人	1672		消除代沟、健康、娱乐游戏

综上,振兴院针对网络游戏所产生的现实问题,试图通过对多元主体的培训,发挥社会性规制,致力于建立有效的沟通协调机制,并初见成效。2017年,振兴院调查数据显示,“青少年游戏沉迷人群”与前一年相比有小幅下降,“健康游戏人群”的比例则同比增加4%,有较大改善,说明青少年游戏培训有一定成效。诚然,青少年网络沉迷受到个人自控力、家庭环境等多种因素的影响,其效果有待进一步观察。

#### 四、社会文化资本存量与文化产业人才培养

社会文化资本,是指社会成员的文化能力、文化消费意识等价值观体系和由此形成的文化艺术氛围,文化消费能力等社会文化环境。文化资本的“个人—家庭—社会”的传播过程,是双向互动的影响过程。个体在家庭文化资本的影响下,投入一定的教育培训所形成的兴趣爱好,经过家族亲友等微观层面的交流互动逐步扩展到宏观的社会全体,促进社会文化资本的积累。反过来,一个社会的文化艺术氛围,充满创新活力的社会环境有利于提高家庭、个人等微观层面的文化资本存量,进而推动文化资本积累的速度与质量。

依据布尔迪厄的理论,文化资本最好的衡量途径是获取这种资本所花费的时间。个体文化资本的初始积累,主要取决于家庭文化资本存量,并且“从一开始不延误,不浪费时间起步的”<sup>①</sup>。同理,一个社会为其成员提供的文化资本越多,个体占有的社会资源越丰富,资本积累的可能性越大。这一“公共性”的特点是社会文化资本的显著表现;而“制度性的确定”是社会文化资本的另一特点。其具体表现为证书等学术资格,这属于文化资本的体制化状态。在个人和家庭阶段积累的文化资本,只有到社会层面才能完成客观化,得到一种文化的、合法保障的价值认可,为文化资本转变为经济资本创造条件。由此可见,解放思想、转变观念,提高受众对文化产业的关注度,普及文化产业基本知识,建立合理的评价与认可制度是增强社会文化资本存量的有效途径。下面以振兴院为例,从理论和实践两方面探讨韩国社会所采取的措施。

##### (一) 树立人才培育理念,加强全社会文化产业共识

理念是行动的先导,一定的发展实践是由一定的发展理念来指导的。如马克斯·韦伯指出,西方

① 布尔迪厄:《文化资本与社会炼金术——布尔迪厄访谈录》,第197页。

国家经济快速的发展很大程度上是“资本主义精神”产生的结果<sup>①</sup>。提到韩国的文化产业,从1998年的“文化立国”方针到2005年的“文化强国”战略,从2002年的《文化产业振兴基本法》这一基础性范本的制定到如今文化产业各领域法制的规范,这些政策法律体系为韩国文化产业人才培养提供了坚实的制度保障。但是真正为韩国国民理解文化产业人才培养的本质内涵起到关键性作用的,却是来自学术界的“CT”概念。

1995年,韩国科学技术院(KAIST)电算学院元光渊教授在世界城市产业学术大会上首次提出了CT(Culture Technology,文化技术)概念,指出文化与科技的融合是文化创新的主线,呼吁动员全社会力量培育既懂技术又懂文化,理性与感性相结合的融合型人才。这个倡议引起了学术界的广泛关注,先后成立了韩国数码内容学会、韩国文化内容技术学会等学术机构,在这些机构的主动作为下,CT概念的学术内涵和实践路径越发清晰。2001年,韩国国家经济咨询委员会将CT、IT(信息技术)、BT(生物技术)等六大高科技产业确定为21世纪支柱产业,同年11月,《国家战略产业人才培养综合计划》的制定,标志着文化科技融合型人才培养上升到了整个国家发展的战略层面。如今,CT概念在韩国早已深入人心,韩国30多所大学开设了数字内容专业,振兴院的培训课程也紧跟时代步伐,将VR、AR、大数据等最新技术传授给广大受众的同时,为这些技术与内容产业的融合做积极的尝试。

(二)普及线上教育,培育生产型消费者,扩大文化消费

文化产品的核心是“内容”,其质量不仅受到文化生产者的素养,还受到消费者的文化修养所决定的文化消费倾向。生产端和消费端的人力素质双重制约着文化消费的方向。在“互联网+”时代,利用网络资源的线上教育优势明显;一是“互联网+”能够建立一个无边界信息共享平台,能够让人快速找到专业知识的入口。互联网的这一特性,“承担了一部分文化艺术解码功能”<sup>②</sup>,为个体文化资本存量的提高提供了便捷。二是线上文化消费的丰富性、经济性和便利性降低了文化产业准入门槛,普及了文化产业知识,有利于培育生产型消费者,拓宽了文化消费空间。

振兴院网络内容学院是韩国最大的内容领域公益性专业网站,面向广大内容爱好者,为其提供高质量的视频课程。网络课程包括正规课程和开放讲座两大类。振兴院目前开设了579个网络课程,每年有8万-9万人通过学习获得结业证书。

以开放课程为例(见表3),相较于专家讲座为主要形式的正规课程,具有内容的简单性、形式的多样性和无时限性等特点。目前有349个课程,以生动活泼、由浅入深的讲课方式传授文化产业基本知识与技能。比如,“创意,生活中找寻”,聘请著名网络漫画作家,分享长篇连载漫画作家应具备的心理素质;“职场人哲学10分钟”,以动漫与专家点评结合的形式解析深奥的哲学概念。

表3 网络内容学院的开放讲座

课程总数	领域	课程数	课程内容
349个	广播影像	107	内容制作、业务了解、前景分析、体验分享
	游戏	64	游戏制作、业务了解、出口战略、体验分享
	漫画/动画/角色	86	动漫制作、业务了解、创意思维、前景分析、案例分享
	文化基本知识	51	IOT、大数据等概念解析,音乐、公演、广告、出版产业相关知识
	人文/经营/教养	41	职场人哲学10分钟,协商技巧、名品欣赏、营销之本

① 李娟伟、任保平:《中国经济增长新动力:是传统文化还是商业精神?——基于文化资本视角的理论与实证研究》,《经济科学》2013年第4期。

② 傅才武、侯雪言:《文化资本对居民消费行为的影响研究——基于“线上”和“线下”两类文化消费群体的比较》,《艺术百家》2017年第5期。

在网络教育的普及上,韩国高度发达的网络通信基础设施和相关技术是网络教育蓬勃发展的重要的客观因素,是韩国基于自身优势选择的结果。振兴院线上培训项目因其高质量的内容和全民性、开放性、公益性的服务,多次获得“消费者最信赖的品牌大赏—公共服务领域”“网络核心词社会贡献革新大赏”。

## 五、提高我国国民文化资本存量的对策建议

韩国文化产业的全面发展要追溯到 20 世纪 90 年代末。当时,刚刚经历亚洲金融危机的韩国迅速调整国家发展战略,提出“文化立国”方针。从此,韩国文化产业在政府强有力的扶持下走上飞速发展的道路。在产业发展初期,韩国在充分吸取美国、欧洲、日本等文化发达国家的作品制作和宣传模式后,逐步明确了具有本国特色的文化强国战略以及对外输出主线,即以最新最时尚的娱乐产品为主载体,以本土文化及儒家思想为核心,同时融入现代因素的民族文化传播出去。经过 20 多年的运作,韩国文化产业已步入成熟期,其发展模式也从政府主导型逐步转变为政府与市场共同引领的方向。目前,政府的作用主要体现在财政、行政和法制上的扶持。而以韩国内容振兴院为代表的非学历教育机构则充分发挥主动性、积极性,与高校合力把握市场动向、研究人才培养模式。两者优势互补,大大增强了全民对文化产业的关注度与参与热情,培养了高素质的内容人才及消费群体。

我国的非学历教育主要由各地文化产业人才培训中心或创意产业园区承担。如中国人民大学文化创意产业人才培训基地,依托中国人民大学雄厚的教育资源,为文化创意产业领域的高级政府公务人员和高级企业管理人员提供培训;深圳 F518 时尚创意园则依托两个参股子公司,培养原画、动画和游戏人才,向腾讯、360、盛大等企业输送原画人才。这些机构根据自身实际情况,积极探寻文化产业人才培养方式,但培训目的单一且涵盖面窄,基本停留在为文化产业界人士提供高端培训或为企业员工提供专业培训的层面,尚未起到为广大受众积累文化资本创造条件,营造良好社会文化氛围的作用。基于此,提出如下对策:

### (一)建立综合性非学历教育机构,促进内容产业走向全民教育

建立综合性非学历教育机构,是现阶段的我国文化产业人才培养的必然需求。我国文化产业 2006—2016 年的平均产出增长率在 8% 以上,整体上处于产业成长期,具有市场主体快速增加、中小型企业居多、各层级培训体制不健全、高端人才严重匮乏等特点。在这一阶段,应推行政府主导型的积极的产业扶持政策,集中力量挖掘人才培育人才,从而促进市场主体发展壮大。

韩国的文化产业政策,经历了由政府管制到扶持再到重点扶持的发展过程,其文化产业人才培养政策也随之经历了不同的历程,大致可以分三个阶段。第一阶段为 20 世纪八九十年代,以 KBS、MBC 等广播电视公司为核心,注重培养文艺人才;2001 年,随着韩国文化内容振兴院成立,开始注重各领域专业人才的培养,主要培训对象为在职文化产业人员;2009 年,韩国文化内容振兴院合并五大机构<sup>①</sup>,后更名为韩国内容振兴院,人才培养重心随之转为融合型创意人才的培养,并特别强调基于生命周期理论的全民教育,使振兴院这一准政府机构成为真正意义上的复合型、开放型的全民教育机构。振兴院不仅是综合性教育机构,其业务还包括,内容相关政策的开发及研究、内容制作支援、海外出口支援和内容行业良性生态环境的营造等。

正所谓“高手在民间”,优质的内容来自创作者的创造性,这种创造性不仅仅来自于专业人士的专业知识,还来自业余层面的生活体验,来自大众的想象力与创造力。如果没有韩国内容振兴院这一准政府机构的日积月累的培育、创新、集聚、扩散,很难成就今日席卷整个亚洲,走向世界的“韩流”文化。而中

<sup>①</sup> 五大机构为:韩国文化内容振兴院、韩国游戏产业开发院、韩国放送影像产业振兴院、文化内容中心、韩国软件振兴院数码内容事业团。

韩两国,在产业起始阶段、产业发展模式、文化底蕴等方面具有很多相似之处,韩国的经验值得我们借鉴。建议政府成立中国版的文化产业振兴院。这一机构隶属于文化和旅游部,统领支持我国文化产业发展。在具体运行上,文化和旅游部主要负责文化产业政策和宏观管理,日常工作则由振兴院自主开展,以此保障文化艺术的相对独立性。在目标定位上,这一专门机构是开展理论与数据分析、协助政府制定文化产业政策的智库,是挖掘人才、培养人才的摇篮,是广大受众学习交流、积累文化资本的平台,是有力推动文化企业外向型发展的推手,将为我国文化产业发展做出独特的贡献。

## (二)做好中小学文化艺术教育,切实提高青少年创意能力

文化产业本质上属于创意产业,创意是一种创新的活动,从根本上来讲是无法进行直接的传授的。但是创意能力、态度和动机是可以通过培养而获得提升的。培养创意能力的关键在于中小学阶段,而艺术教育在形成创新思维和审美意识方面具有决定性的作用。因此,如何加强基础教育阶段的艺术教育,提高青少年的创意能力是决定文化产业兴衰的关键所在。

自2011年艺术学成为新的学科门类以来,艺术的人文精神价值备受瞩目。2014年初,教育部发布《关于推进学校艺术教育发展的若干意见》,这是近年来对于艺术教育在宏观政策和具体政策上最为全面细致的国家部署。2018年,教育部、中宣部联合公布了《关于加强中小学影视教育的指导意见》,这一系列文件的发布表示青少年文化产业人才的培养已引起政府层面的高度重视。但是,我国的艺术教育因没有高考、升学等的硬性需求,在实际教学活动中明显处于弱势地位。而且,我国基础教育阶段中小学生的学业压力普遍偏大。特别是高中阶段文理分科的现况,不利于对青少年艺术天赋的培养和艺术素养的积累。基于以上现状,笔者认为基础教育阶段的艺术教育应注意以下两点。

一是要组建高素质的文化产业讲师队伍。目前高校对艺术人才培养中,存在重技能轻学术素养的现象,导致中小学艺术类教师普遍存在对艺术基础知识和艺术审美水平上的不足,很难满足新时代文化科技融合型教育的要求。为此,一些地区依托高校或专业机构进行师资培训,但是短期的“二次培训”无法培养出高素质的教师队伍。因此,建议借鉴韩国的艺术讲师制度<sup>①</sup>,培养高素质的文化产业教师队伍。以中小学生对影视、动漫、游戏、设计、摄影等领域有较深素养的人员为对象,进行针对性的培训。这些教师隶属于市(县)教育部门,授课范围覆盖辖区内的中小学。这些人员经考核合格拿到资格证书之后,定期到相关辖区的中小学进行文化产业领域的讲课。而中小学根据本校的师资或学生的要求,每学期申请若干个课程。通过这一制度,中小学生在基础教育阶段就能接受到高质量的文化艺术教育,不仅能够提高艺术审美能力,还能掌握基本的内容制作技术。

二是合理安排课程,适度进行教材开发。虽然视觉文化时代早已到来,但在我国现有的升学体制下,无法照搬其他文化产业先进国家的教学模式,在基础教育阶段全程开设文化产业课程。因此,建议推进分阶段渐进式教育。例如,在小学阶段单独开设电影、动漫等课程;中学阶段把这些课程内容融入文化课,使之成为教学辅助手段,由浅入深递进发展。在这里,适合中小学生的教材开发和素材选择是项目成功的关键所在。这项工作需要政府相关部门组建学科专家、文化产业专家、一线教师组成团队开展工作,上述的“文化产业讲师”也是很好的人力资源。

## (三)加大文化资本投入,优先发展线上教育

随着进入“互联网+”时代,我国的网络基础设施建设发展迅速,手机等网络终端设备普及率也较高,具备了发展线上教育的物质条件。线上教育的受众覆盖面广,产品丰富多样,准入门槛低等特点符合地广人多、受众的文化资本存量较低的现实情况。鉴于此,着力发展线上教育是我国现阶段提高

<sup>①</sup> 2012年2月,韩国文化体育观光部和教育部联合颁布了《文化艺术教育支援法》,并委托各个省、直辖市的文化艺术培训中心,培养了一大批训练有素的文化艺术讲师,这些讲师经过考核合格之后,被派遣到全国的中小学,每周对学生授课一次。培训领域包括音乐、美术、戏剧、电影、动漫、游戏、摄影、设计、体育等文化艺术的所有领域,每个学校根据本校的师资或学生的要求,申请1-2个课程。

居民文化资本存量的有效路径。在具体课程设置上,要兼顾社会各方需求,依照生命周期人才培养的方法论,开设适合人才成长各阶段特点的课程,逐渐覆盖包括弱势阶层的全社会成员。在授课方式上,要把线上的授课制教育方式和线下的项目式、体验式教育方式相结合,以此提高学员的动手能力和团队合作精神。最后,必须要提高服务意识。理查德·佛罗里达曾说,宽容的环境是创意阶层涌现的非常重要的社会文化土壤。这里的宽容是指能够包容不同背景和文化的人群,调动大多数人创意才能的广阔的社会生态环境<sup>①</sup>。韩国内容振兴院,就2018年12月组织了22场活动,包括年末总结和新年预算报告会、小型脱口秀、各种研讨会、政策说明会等。这些活动对参与人员不设门槛,一般市民只要经网上申请,皆可参加,是名副其实的专家和市民共商文化产业发展大计的场所。

如前所述,我国非学历教育机构的教育对象基本限定在文化产业界人士,广大受众鲜有接受正规教育和高层次交流的机会,这严重阻碍了人民群众文化资本的积累。目前国内文化产业界普遍存在的“产业有余、文化匮乏”的现象,究其原因是文化土壤的贫瘠导致文化生产力的薄弱,进而阻碍了文化资源的有效挖掘和产业化。同为文化产业新兴国家的韩国,以确立文化产业人才培养的全民教育理念为切入点,在此理念的指导下,政府迅速联合各界力量,建立了综合型、引领型、开放型、公益型的非学历教育机构,将所有国民纳入培养体系,并通过基础教育、高等教育、非学历教育的有效衔接和全社会融合互动的机制来优化育人环境,形成了精良高校、可持续发展的文化产业人才培养模式。

## Talent Cultivation in Cultural Industry Based on Cultural Capital Theory ——Reference to Korean Experience

Piao Jinghua

(Shandong Technology and Business University, Yantai 264003, P. R. China)

**Abstract:** The essence of talent cultivation in cultural industry is the accumulation of cultural capital. At the present stage, China's cultural industry has the structural contradiction of supply deviation and insufficient consumption, which has become a serious bottleneck hindering the development of cultural industry. The reason is the shortage of talents in cultural industry caused by the shortage of cultural capital stock. South Korea, a post-cultural industry country as well, has made remarkable achievements in its rapid industrial development due to the talent cultivation mode. This mode enhances the cultural capital stock of its people. Based on this, this paper takes the talent training course of Korea Creative Content Agency (KOCCA) as an example, examines the ways to improve the stock of cultural capital from the three dimensions of personal cultural capital, family cultural capital and social cultural capital, and reveals the talent factors that contribute to the rapid development of Korean cultural industry, and then puts forward some suggestions that are suitable for the talent cultivation in cultural industry in China.

**Keywords:** Talents of cultural industry; Cultural capital stock; KOCCA; Non-degree education

[责任编辑:郝云飞]

<sup>①</sup> 佛罗里达:《创意阶层的崛起》,司徒爱勤译,北京:中信出版社,2010年,序言第XXXVI页。