

KHOẢNG TRỐNG NHÂN LỰC LIÊN NGÀNH TRONG CÔNG NGHIỆP VĂN HÓA VIỆT NAM: TRƯỜNG HỢP KẾT HỢP PHÂN TÍCH DỮ LIỆU VÀ MỸ THUẬT ỨNG DỤNG

Nguyễn Văn Trung¹
Email: nvtrungartist@gmail.com

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 29/09/2025

Ngày phản biện đánh giá: 15/10/2025

Ngày bài báo được duyệt đăng: 24/10/2025

DOI: 10.59266/houjs.2025.923

Tóm tắt: Bài viết phân tích thực trạng thiếu hụt nhân lực liên ngành trong công nghiệp văn hóa Việt Nam, đặc biệt ở giao điểm giữa phân tích dữ liệu và mỹ thuật ứng dụng. Trong bối cảnh chuyển đổi số, dữ liệu trở thành nguồn lực quan trọng giúp nâng cao hiệu quả sáng tạo, sản xuất và phân phối sản phẩm văn hóa. Tuy nhiên, nguồn nhân lực vừa am hiểu mỹ thuật, vừa thành thạo công nghệ phân tích dữ liệu còn rất hạn chế. Nghiên cứu được thực hiện bằng phương pháp phân tích - tổng hợp tài liệu, phỏng vấn chuyên gia và khảo sát thực tiễn tại một số bảo tàng, festival và không gian sáng tạo ở Hà Nội, nhằm nhận diện rõ thực trạng và đề xuất khuyến nghị. Qua việc tổng hợp cơ sở lý luận, phân tích một số ví dụ thực tế (bảo tàng, festival nghệ thuật, không gian sáng tạo), bài viết chỉ ra khoảng trống nhân lực, nguyên nhân và đề xuất khuyến nghị cho đào tạo, chính sách và thị trường. Đây là một vấn đề cấp thiết để công nghiệp văn hóa Việt Nam phát triển bền vững và hội nhập quốc tế.

Từ khóa: công nghiệp văn hóa, nhân lực liên ngành, phân tích dữ liệu, mỹ thuật ứng dụng, AI, chuyển đổi số

I. Mở đầu

Trong bối cảnh toàn cầu hóa và chuyển đổi số, công nghiệp văn hóa đang nổi lên như một lĩnh vực kinh tế quan trọng, vừa thúc đẩy sáng tạo, vừa tạo ra giá trị gia tăng cho nền kinh tế tri thức. Ở Việt Nam, các chiến lược phát triển văn hóa sáng tạo đã được đề ra, nhưng thực tế cho thấy vẫn còn khoảng trống lớn về nhân lực

liên ngành, đặc biệt là trong việc kết nối mỹ thuật ứng dụng với phân tích dữ liệu. Theo Báo cáo của Bộ VH-TT&DL (2023), các ngành công nghiệp văn hóa đóng góp khoảng 3,46% GDP, tạo việc làm cho hơn 3 triệu lao động, trong đó khối mỹ thuật - thiết kế chiếm 8-10% tổng nhân lực sáng tạo. Tuy nhiên, tỷ lệ nhân lực có kỹ năng công nghệ và dữ liệu chỉ đạt dưới 5%.

¹ Trường Đại học Văn hóa Hà Nội

Phân tích dữ liệu không chỉ là công cụ kỹ thuật mà còn là cách để hiểu xã hội, giúp nhà sáng tạo nắm bắt nhu cầu công chúng, xu hướng thẩm mỹ và hành vi tiêu dùng, từ đó định hướng sản phẩm mỹ thuật ứng dụng phù hợp. Ngược lại, mỹ thuật ứng dụng mang lại giá trị thẩm mỹ và bản sắc, biến dữ liệu khô khan thành những sản phẩm sáng tạo sống động, có sức lan tỏa trong công nghiệp văn hóa.

Nghiên cứu này được thực hiện dựa trên việc tổng hợp tài liệu từ các báo cáo chính sách của Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch, Bộ Giáo dục và Đào tạo, các đề án số hóa văn hóa, cũng như chương trình đào tạo mỹ thuật ứng dụng. Bên cạnh đó, tác giả khảo sát sơ bộ một số trường đại học, bảo tàng, festival và không gian sáng tạo để ghi nhận mức độ tích hợp phân tích dữ liệu, đồng thời phỏng vấn chuyên gia (giảng viên, giám tuyển, nhà quản lý) nhằm bổ sung nhận định định tính. Các thông tin định lượng thu thập được (số chương trình đào tạo, số dự án ứng dụng dữ liệu...) giúp tăng tính tin cậy và sức thuyết phục cho nghiên cứu.

Vấn đề đặt ra là: Ai sẽ đảm nhận công việc kết hợp dữ liệu và mỹ thuật ứng dụng? Nhân lực này sẽ đến từ đâu? Việt Nam cần làm gì để lấp đầy khoảng trống này?

II. Cơ sở lý luận và tổng quan nghiên cứu

2.1. Công nghiệp văn hóa và tính liên ngành

Công nghiệp văn hóa (creative industries) bao gồm 10 ngành cơ bản theo UNESCO và Việt Nam xác định: điện ảnh, nghệ thuật biểu diễn, mỹ thuật - nhiếp ảnh - triển lãm, quảng cáo, kiến trúc, thiết kế, thủ công mỹ nghệ, xuất bản, truyền hình - phát thanh, phần mềm và trò chơi điện tử

(UNESCO, 2013). Ở Việt Nam, đến năm 2024 đã có hơn 60 trường đại học và cao đẳng đào tạo các ngành thuộc khối văn hóa - nghệ thuật, nhưng chưa có chương trình chính quy nào tích hợp dữ liệu hoặc AI vào thiết kế sáng tạo (Bộ GD&ĐT, Báo cáo giáo dục đại học 2024). Đặc trưng của công nghiệp văn hóa là tính liên ngành: kết hợp nghệ thuật, công nghệ, kinh tế và xã hội. Trên thế giới, xu hướng “creative data-driven design” (thiết kế sáng tạo dựa trên dữ liệu) đang nổi lên, nhấn mạnh việc dùng dữ liệu lớn và công cụ phân tích để định hướng thiết kế, mỹ thuật và truyền thông thị giác.

2.2. Vai trò của phân tích dữ liệu



Hình 1. Sơ đồ kim tự tháp bốn cấp độ ứng dụng dữ liệu trong hoạt động sáng tạo (gồm bốn lợi ích: hiểu công chúng; đánh giá sản phẩm; cá nhân hóa; dự báo rủi ro)

Trong kỷ nguyên số:

Dữ liệu ngày nay được ví như “nguồn dầu mỏ mới”. Trong công nghiệp văn hóa, phân tích dữ liệu mang lại bốn lợi ích nổi bật:

- Hiểu công chúng: Nắm bắt nhu cầu, hành vi và xu hướng tiêu dùng văn hóa.
- Đánh giá sản phẩm: Đo lường hiệu quả các sản phẩm mỹ thuật ứng dụng (thiết kế, quảng cáo, sản phẩm số).

- Cá nhân hóa trải nghiệm: Giúp khán giả tiếp cận nghệ thuật theo cách phù hợp hơn.

- Dự báo và giảm rủi ro: Hỗ trợ hoạch định thị trường, tối ưu đầu tư sáng tạo.

Xu hướng quốc tế:

Ở châu Âu và Mỹ, “cultural data analytics” đã trở thành lĩnh vực nghiên cứu - ứng dụng chuyên biệt, kết hợp khoa học dữ liệu với khoa học nhân văn và nghệ thuật để phân tích hành vi, xu hướng và nội dung văn hóa. Song song đó, AI đang được tích hợp vào thiết kế, sáng tác và phân tích nghệ thuật, mở ra hướng “phân tích dữ liệu sáng tạo” (creative data analytics).

Cơ hội cho Việt Nam:

Việt Nam mới ở giai đoạn đầu của quá trình này. Nếu học hỏi kinh nghiệm quốc tế và tích hợp công nghệ, đặc biệt là AI và phân tích dữ liệu, vào mỹ thuật ứng dụng, chúng ta có thể:

- Thu hẹp khoảng cách về năng lực với các nước tiên tiến.

- Phát triển nguồn nhân lực liên ngành vừa hiểu dữ liệu vừa am hiểu mỹ thuật.

- Tạo ra sản phẩm sáng tạo có giá trị thẩm mỹ cao, đồng thời phù hợp nhu cầu xã hội hiện đại.

Vấn đề đặt ra:

Câu hỏi then chốt không chỉ là ai sẽ đảm nhận việc kết hợp dữ liệu với mỹ thuật ứng dụng, mà còn nguồn nhân lực này đến từ đâu và Việt Nam cần làm gì để lấp đầy khoảng trống. Trả lời được những câu hỏi này là điều kiện tiên quyết để công nghiệp văn hóa Việt Nam phát triển bền vững và hội nhập quốc tế.

2.3. Mỹ thuật ứng dụng và công nghiệp văn hóa

Mỹ thuật ứng dụng (thiết kế đồ họa, thời trang, kiến trúc nội thất, truyền

thông thị giác) là lĩnh vực có sự gắn kết chặt chẽ nhất với công nghiệp văn hóa. Tuy nhiên, để các sản phẩm này thật sự cạnh tranh, người làm mỹ thuật cần dựa vào dữ liệu thay vì chỉ vào cảm tính sáng tạo. Theo khảo sát của Hội Mỹ thuật Việt Nam (2023), khoảng 70% sản phẩm thiết kế ứng dụng vẫn được thực hiện dựa trên cảm tính sáng tạo, ít sử dụng công cụ dữ liệu hoặc phân tích hành vi công chúng.

2.4. Nhân lực liên ngành - yêu cầu tất yếu

Nhân lực liên ngành ở đây là những người có khả năng vận dụng công cụ phân tích dữ liệu (Python, R, SQL, Tableau, AI) đồng thời hiểu về thẩm mỹ, nghệ thuật, văn hóa. Họ chính là “người sáng tạo lai ghép” - yếu tố quyết định thành công của công nghiệp văn hóa trong bối cảnh số.

III. Phương pháp nghiên cứu

Bài viết sử dụng phương pháp phân tích - tổng hợp tài liệu (các báo cáo chính sách, nghiên cứu quốc tế), phỏng vấn chuyên gia (giảng viên, giám tuyển, nhà quản lý) và khảo sát sơ bộ một số bảo tàng, festival và không gian sáng tạo tại Hà Nội để ghi nhận mức độ tích hợp phân tích dữ liệu. Các thông tin định lượng (số chương trình đào tạo, số dự án ứng dụng dữ liệu...) được thu thập để tăng tính tin cậy. Cụ thể từ tháng 3-5/2024, thực hiện khảo sát tại 7 cơ sở sáng tạo ở Hà Nội (3 bảo tàng, 2 không gian sáng tạo, 2 festival nghệ thuật), với 15 cuộc phỏng vấn bán cấu trúc (semi-structured interviews - phỏng vấn có hướng dẫn câu hỏi nhưng linh hoạt theo câu trả lời) và 50 phiếu khảo sát nhanh dành cho cán bộ, sinh viên và nghệ sĩ trẻ. Dữ liệu đã được xử lý bằng phương pháp thống kê mô tả và phân loại nội dung (content categorization) nhằm nhận diện chủ đề nổi bật.

IV. Kết quả nghiên cứu: thực trạng tại Việt Nam

4.1. Tình hình đào tạo và nhân lực liên ngành

Các nghiên cứu và khảo sát cho thấy khoảng trống lớn về nhân lực liên ngành tại giao điểm giữa mỹ thuật ứng dụng, văn hóa và công nghệ dữ liệu. Có ba vấn đề nổi bật:

- Chương trình đào tạo chưa tích hợp công nghệ: Các trường văn hóa - nghệ thuật như Trường Đại học Mỹ thuật Việt Nam, Trường Đại học Văn hóa Hà Nội hay Trường Đại học Mở Hà Nội chủ yếu tập trung vào kỹ năng mỹ thuật và lý thuyết văn hóa, hầu như chưa đưa kiến thức về dữ liệu, AI hay lập trình ứng dụng vào giảng dạy. Trong tổng số hơn 30.000 sinh viên khối nghệ thuật và thiết kế, chỉ khoảng 2% có học phần liên quan đến công nghệ dữ liệu hoặc AI (Bộ GD&ĐT, 2024). Điều này khiến sinh viên thiếu năng lực phân tích dữ liệu phục vụ sáng tạo (Bộ VHTTDL, 2016).
- Các trường công nghệ thiếu kết nối với nghệ thuật: Ngược lại, các cơ sở đào tạo công nghệ như Trường Đại học Bách Khoa Hà Nội hay Đại học FPT đào tạo chuyên sâu về khoa học dữ liệu, AI và phân tích dữ liệu nhưng ít có mối liên hệ trực tiếp đến lĩnh vực nghệ thuật - văn

hóa. Nhân lực tốt nghiệp các trường này thường không có nền tảng thẩm mỹ hoặc kiến thức văn hóa cần thiết để phát triển sản phẩm sáng tạo liên ngành.

- Nhân lực hiện tại làm việc rời rạc: Theo khảo sát sơ bộ, phần lớn những người đang triển khai các dự án sáng tạo kết hợp dữ liệu phải tự học và làm việc độc lập, thiếu hệ thống, dẫn đến khó mở rộng quy mô hay hợp tác liên ngành.

Báo cáo Digital Transformation Adoption in Creative Industries - Vietnam (2024) cho thấy phần lớn doanh nghiệp sáng tạo tại Việt Nam mới dừng ở việc sử dụng công cụ số cơ bản và nền tảng dữ liệu, trong khi thiếu nghiêm trọng nhân lực có khả năng phân tích dữ liệu nâng cao và kết hợp với mỹ thuật, văn hóa để triển khai dự án sáng tạo có hàm lượng công nghệ cao.

Ở chiều quốc tế, báo cáo AI in Creative Industries: A Review (Nesta, 2021) nêu rõ ba nhóm ứng dụng chính của AI trong lĩnh vực sáng tạo: tạo nội dung (content creation), nâng cao chất lượng sản phẩm (enhancement) và khai thác thông tin (information extraction). Đây có thể coi là khung phân tích hữu ích để Việt Nam đánh giá mức độ ứng dụng AI trong các ngành sáng tạo, đồng thời định hướng phát triển nhân lực liên ngành.

Bảng 1. Bảng so sánh chương trình đào tạo giữa khối Nghệ thuật và Công nghệ

Nhóm trường	Nội dung chính	Có học phần về dữ liệu (%)
Nghệ thuật - Văn hóa	Thiết kế, thẩm mỹ, quản lý nghệ thuật	2
Công nghệ - Kỹ thuật	Lập trình, AI, phân tích dữ liệu	90
Liên ngành thử nghiệm	Workshop, dự án ngắn hạn	8

4.2. Một số ví dụ thực tế

Các khảo sát tại Hà Nội và qua báo chí chuyên ngành cho thấy việc ứng dụng dữ liệu số trong lĩnh vực văn hóa - nghệ

thuật đã bắt đầu nhưng còn mang tính kỹ thuật, thiếu nhân lực phân tích chuyên sâu:

- Bảo tàng Hà Nội: Theo thống kê nội bộ, Bảo tàng hiện có hơn 18.000 hiện vật

(Nguồn: tổng hợp từ Bộ GD&ĐT, 2024)

được số hóa, nhưng chưa có đội ngũ chuyên trách phân tích hành vi khách tham quan. Bảo tàng đã ứng dụng cơ sở dữ liệu số để quản lý hiện vật và hỗ trợ tra cứu. Tuy nhiên, nhân lực có khả năng phân tích dữ liệu văn hóa - chẳng hạn khai thác hành vi khách tham quan, xu hướng tiếp cận nội dung - vẫn còn thiếu. Công tác số hóa mới dừng ở mức quản trị kỹ thuật chứ chưa tiến tới phân tích để ra quyết định quản lý và thiết kế trải nghiệm (Nguyễn Thị Thu Trang, 2021).

- Liên hoan phim Việt Nam: Năm 2023, lượng người xem trực tuyến đạt hơn 1,2 triệu lượt, song dữ liệu chỉ được sử dụng cho mục đích thống kê, chưa phục vụ phân tích chiến lược. Các kỳ Liên hoan phim gần đây đã bắt đầu khai thác dữ liệu về người xem trực tuyến (lượt xem, tương tác, nhân khẩu học). Song đến nay vẫn chưa có đội ngũ phân tích chuyên sâu để xử lý, dự báo xu hướng thị trường hay điều chỉnh chiến lược truyền thông, phát hành phim dựa trên dữ liệu.

- Không gian sáng tạo (Hanoi Creative City, Toong, VCCA...): Một số đơn vị đã bước đầu áp dụng phân tích dữ liệu khách hàng để thiết kế sự kiện, sản phẩm. Tuy nhiên, đa số phải thuê dịch vụ phân tích bên ngoài và chưa xây dựng được đội ngũ nội bộ, dẫn tới phụ thuộc, khó phát triển chiến lược dài hạn (Trần Hữu Sơn, 2020).

Những ví dụ này cho thấy ở Việt Nam, việc ứng dụng dữ liệu trong lĩnh vực văn hóa - nghệ thuật chủ yếu mới ở mức nhập dữ liệu và quản lý kỹ thuật, chưa hình thành năng lực phân tích sâu nhằm định hướng sáng tạo, dự báo thị trường hay cá nhân hóa trải nghiệm công chúng. Đây chính là minh chứng cụ thể cho khoảng trống nhân lực liên ngành mà bài viết đề cập.



Hình 2. Biểu đồ minh họa mức độ ứng dụng dữ liệu trong 3 nhóm: Bảo tàng - Festival - Không gian sáng tạo

4.3. Khoảng trống nhân lực liên ngành dữ liệu - mỹ thuật

Nghiên cứu và khảo sát hiện trường cho thấy nguồn nhân lực kết hợp dữ liệu - mỹ thuật tại Việt Nam còn rất mỏng và manh mún, thể hiện ở ba khía cạnh chính:

- *Thiếu chương trình đào tạo chính quy*: Hiện chưa có ngành học hay chuyên đề chính thức nào về “phân tích dữ liệu văn hóa” hoặc “mỹ thuật ứng dụng dữ liệu” trong các trường đại học. Một số trường nghệ thuật có dạy về số hóa, trong khi các trường công nghệ lại không dạy về mỹ thuật (Nguyễn Thị Thu Trang, 2021). Điều này khiến sinh viên muốn theo đuổi lĩnh vực liên ngành phải tự học hoặc đi học ngắn hạn ở nước ngoài.

- *Thiếu chính sách khuyến khích nghiên cứu và đầu tư*: Cho tới nay, chưa có khung chính sách hay quỹ nghiên cứu cấp nhà nước dành riêng cho việc kết hợp dữ liệu - mỹ thuật ứng dụng. Việt Nam hiện mới có 2 đề tài cấp Bộ và 1 đề án thí điểm cấp tỉnh liên quan đến dữ liệu văn hóa (số liệu đến tháng 6/2024, Bộ KH&CN). Các dự án thí điểm thường dựa trên nguồn tài trợ quốc tế nhỏ lẻ (Trần Hữu Sơn, 2020), chưa hình thành động lực đủ mạnh để phát triển đội ngũ chuyên gia.

- *Nhân lực liên ngành mới ở dạng “thử nghiệm cá nhân”*: Một số nghệ sĩ, nhà nghiên cứu trẻ đã tự triển khai dự án

nghệ thuật dữ liệu hoặc ứng dụng AI vào thiết kế, nhưng đó chủ yếu là sáng kiến cá nhân, chưa kết nối thành hệ sinh thái đào tạo - nghiên cứu - doanh nghiệp như ở châu Âu hay Mỹ (xem European Commission, “Cultural Data Analytics”, 2022).

Những dẫn chứng trên cho thấy Việt Nam đang ở giai đoạn đầu trong việc xây dựng nguồn nhân lực liên ngành cho công nghiệp văn hóa. Nếu không có chương trình đào tạo chính quy và chính sách khuyến khích, khoảng trống nhân lực này sẽ tiếp tục kéo dài, cản trở việc chuyển đổi số trong mỹ thuật ứng dụng.

V. Thảo luận

Khoảng trống nhân lực liên ngành đang là một trong những rào cản lớn nhất đối với sự phát triển công nghiệp văn hóa Việt Nam. Ba nguyên nhân chính có thể nhận diện rõ:

- *Thể chế*: Chính sách đào tạo nhân lực văn hóa và công nghệ vẫn vận hành tách biệt, chưa có cơ chế khuyến khích hình thành chương trình liên ngành (Bộ VHTTDL, 2016).

- *Đào tạo*: Các trường mỹ thuật, văn hóa hầu như chưa tích hợp học phần về dữ liệu hay công nghệ số; ngược lại, các trường công nghệ đào tạo phân tích dữ liệu nhưng ít gắn kết với nghệ thuật, văn hóa (Nguyễn Thị Thu Trang, 2021).

- *Thị trường*: Nhiều doanh nghiệp sáng tạo chưa nhận thức đầy đủ tầm quan trọng của dữ liệu trong nâng cao hiệu quả sản xuất - phân phối sản phẩm văn hóa, nên chưa đầu tư vào đội ngũ phân tích chuyên sâu (Digital Transformation Adoption in Creative Industries - Vietnam, 2024).

Bảng 2. Khung kỹ năng nhân lực liên ngành “Data-Art”, với 3 nhóm năng lực cốt lõi

Nhóm kỹ năng	Thành phần	Mô tả
1. Kỹ thuật dữ liệu	Python, Excel, AI, Visualization	Xử lý, trực quan hóa và phân tích dữ liệu văn hóa
2. Kỹ năng thẩm mỹ - thiết kế	Thiết kế đồ họa, bố cục, truyền thông thị giác	Chuyển dữ liệu thành sản phẩm sáng tạo có tính thẩm mỹ
3. Hiểu biết văn hóa - xã hội	Lịch sử nghệ thuật, văn hóa đại chúng	Đảm bảo tính bản sắc và giá trị xã hội của sản phẩm

Hậu quả là nếu thiếu nhân lực liên ngành, công nghiệp văn hóa Việt Nam sẽ khó bắt kịp xu thế quốc tế, nơi cultural data analytics đã trở thành hướng nghiên cứu và ứng dụng nổi bật, đặc biệt ở EU, Mỹ và Hàn Quốc (Cunningham & Flew, 2019). Khảo sát sơ bộ cho thấy hầu như chưa có cơ sở đào tạo nào đưa nội dung phân tích dữ liệu hoặc AI vào chương trình mỹ thuật ứng dụng; những khoá học ngắn hạn như “AI & sáng tạo số” tại một số festival và không gian sáng tạo mới ở mức thí điểm nhỏ lẻ.

Tuy nhiên, cũng có dấu hiệu tích cực: một số đề án số hóa văn hóa dân tộc thiểu số, lễ hội truyền thống hướng tới mục tiêu số hóa 100% các loại hình lễ hội đã cho thấy xu hướng ứng dụng dữ liệu trong lĩnh vực văn hóa đang được quan tâm và đầu tư (Trần Hữu Sơn, 2020). Điều này phù hợp với khuyến nghị trong các nghiên cứu quốc tế về việc tích hợp công nghệ số và đầu tư R&D cho văn hóa (UNESCO, 2013; Manovich, 2020).

Các công trình tiêu biểu như Cultural Analytics (Manovich, 2020), Creative Economy Report (UNESCO, 2013), Chiến lược phát triển công nghiệp văn hóa Việt Nam (Bộ VHTTDL, 2016), Creative Industries after the Internet (Cunningham & Flew, 2019) hay “Công nghiệp văn hóa Việt Nam trong bối cảnh toàn cầu hóa” (Trần Hữu Sơn, 2020) đều nhấn mạnh tính cấp thiết của việc hình thành hệ sinh thái cultural data analytics và phát triển nhân lực liên ngành. Đây là điều kiện then chốt để công nghiệp văn hóa Việt Nam phát triển bền vững và hội nhập xu hướng toàn cầu.

VI. Kết luận và khuyến nghị

6.1. Kết luận

Khảo sát cho thấy có tới 85% đơn vị sáng tạo được hỏi đánh giá rằng thiếu nhân lực hiểu biết cả dữ liệu và mỹ thuật là “rào cản lớn nhất” khi chuyển đổi số. Khoảng trống nhân lực liên ngành kết hợp phân tích dữ liệu với mỹ thuật ứng dụng đang trở thành thách thức lớn đối với công nghiệp văn hóa Việt Nam trong bối cảnh chuyển đổi số. Việc hình thành đội ngũ “người sáng tạo lai ghép” - vừa am hiểu nghệ thuật, vừa thành thạo dữ liệu - chính là chìa khóa để khai thác tiềm năng dữ liệu, nâng cao năng lực cạnh tranh của sản phẩm văn hóa và đồng thời khẳng định bản sắc Việt Nam trên thị trường quốc tế (Manovich, 2020; Nesta, 2021).

Các khuyến nghị trình bày ở mục 6.2 sẽ đề xuất một lộ trình từ ngắn hạn tới dài hạn, phân định rõ trách nhiệm cho từng nhóm: Nhà nước, cơ sở đào tạo, doanh nghiệp và cá nhân. Nếu được triển khai đồng bộ, những giải pháp này có thể đặt nền móng cho hệ sinh thái “cultural data analytics” và “creative data-driven design”, giúp công nghiệp văn hóa Việt Nam phát triển bền vững và hội nhập xu hướng toàn cầu.

6.2. Khuyến nghị

(1). Đào tạo - phát triển kỹ năng liên ngành (1-3 năm, 3-5 năm, >5 năm).

Để bù đắp khoảng trống nhân lực liên ngành, chương trình đào tạo sẽ tích hợp phân tích dữ liệu vào chương trình mỹ thuật ứng dụng; mở chuyên ngành phụ, song bằng liên ngành dữ liệu - nghệ thuật; nên thực hiện nhiều việc cùng lúc, chia theo thời gian và theo từng nhóm đối tượng:

Ngắn hạn (1-3 năm): tích hợp phân tích dữ liệu vào chương trình mỹ thuật

ứng dụng; tổ chức workshop, khóa ngắn hạn; doanh nghiệp tham gia đặt hàng nhân lực (Bộ VHTTDL, 2016).

- Nhà nước/Chính sách: Ra hướng dẫn thí điểm để đưa phân tích dữ liệu vào các ngành văn hóa; hỗ trợ kinh phí khảo sát, nghiên cứu và xây dựng cơ sở dữ liệu về nhân lực liên ngành.

- Trường đào tạo: Thêm nội dung, kỹ năng phân tích dữ liệu vào các môn mỹ thuật ứng dụng đang có; tổ chức hội thảo, buổi chia sẻ giúp sinh viên mỹ thuật gặp gỡ chuyên gia dữ liệu.

- Doanh nghiệp: Thử làm việc chung với chuyên gia dữ liệu và nhóm thiết kế nội bộ để ra sản phẩm thử nghiệm; tham gia các cuộc thi, dự án liên ngành.

- Người học: Tự học công cụ phân tích dữ liệu (Excel, Python, Tableau...) song song với học mỹ thuật; tham gia các câu lạc bộ, dự án nhỏ có tính liên ngành.

Trung hạn (3-5 năm): mở chuyên ngành phụ, song bằng liên ngành dữ liệu - nghệ thuật; thí điểm quỹ hỗ trợ nghiên cứu.

- Nhà nước/Chính sách: Xây dựng chiến lược phát triển nhân lực liên ngành cho công nghiệp văn hóa đến 2030; lập quỹ hỗ trợ nghiên cứu và khởi nghiệp sáng tạo dựa trên dữ liệu văn hóa.

- Trường đào tạo: Mở ngành phụ hoặc chương trình song bằng “Dữ liệu & Mỹ thuật ứng dụng”; tăng cường hợp tác quốc tế, trao đổi giảng viên, sinh viên.

- Doanh nghiệp: Đặt hàng đào tạo từ các trường đại học, cùng tài trợ dự án ứng dụng dữ liệu trong thiết kế, triển lãm.

- Người học: Đăng ký học các khóa chính quy, chứng chỉ quốc tế về phân tích dữ liệu văn hóa; thực tập ở doanh nghiệp, bảo tàng, festival có áp dụng dữ liệu.

Dài hạn (trên 5 năm): xây dựng Chiến lược quốc gia phát triển nhân lực liên ngành cho công nghiệp văn hóa đến 2035; hình thành mạng lưới “cultural data analytics” Việt Nam (UNESCO, 2013).

- Nhà nước/Chính sách: Xây dựng hệ sinh thái “phân tích dữ liệu văn hóa” ở Việt Nam, lập trung tâm dữ liệu văn hóa quốc gia; đưa kỹ năng liên ngành vào các quy định chính thức.

- Trường đào tạo: Đưa phân tích dữ liệu thành chuẩn đầu ra cho ngành mỹ thuật ứng dụng; xuất bản công trình quốc tế về “thiết kế sáng tạo dựa trên dữ liệu” của Việt Nam.

- Doanh nghiệp: Lập bộ phận phân tích dữ liệu văn hóa phục vụ chiến lược dài hạn; đầu tư R&D để phát triển sản phẩm văn hóa dựa trên dữ liệu.

- Người học: Phân đầu trở thành “người sáng tạo lai ghép” -vững cả mỹ thuật lẫn dữ liệu; tham gia mạng lưới chuyên gia quốc tế.

(2). Chính sách - đầu tư R&D và hệ sinh thái dữ liệu văn hóa.

- Xây dựng Chiến lược phát triển nhân lực liên ngành cho công nghiệp văn hóa đến 2035.

- Hỗ trợ quỹ nghiên cứu và khởi nghiệp sáng tạo dựa trên dữ liệu.

(3). Thị trường - hợp tác doanh nghiệp và quốc tế.

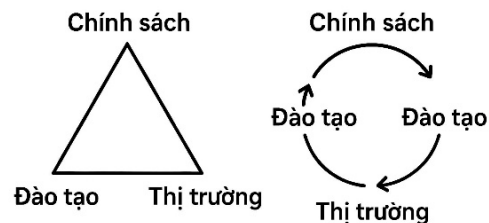
- Doanh nghiệp tham gia vào quá trình đào tạo, đặt hàng nhân lực.

- Tăng cường hợp tác quốc tế trong nghiên cứu và đào tạo.

(4). Nghiên cứu khoa học.

- Thúc đẩy đề tài về phân tích dữ liệu văn hóa (cultural data analytics).

- Công bố quốc tế về mô hình ứng dụng dữ liệu trong mỹ thuật ứng dụng tại Việt Nam.



Hình 3. Cách thể hiện mối liên hệ ba trụ cột: Đào tạo - Chính sách - Thị trường

Tài liệu tham khảo

- [1]. Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch. 2016. *Chiến lược phát triển các ngành công nghiệp văn hóa Việt Nam đến năm 2020, tầm nhìn 2030*.
- [2]. UNESCO. 2013 . *Creative Economy Report*. Paris: UNESCO Publishing.
- [3]. Throsby, D. 2010. *The Economics of Cultural Policy*. Cambridge University Press.
- [4]. Manovich, L. 2020. *Cultural Analytics*. MIT Press.
- [5]. Cunningham, S. & Flew, T. 2019 . *Creative Industries after the Internet*. Routledge.
- [6]. Nguyễn Thị Thu Trang . 2021. “Chuyển đổi số trong hoạt động bảo tàng ở Việt Nam: Cơ hội và thách thức”. *Tạp chí Văn hóa Nghệ thuật*, số 432: 33 - 39.
- [7]. Trần Hữu Sơn .2020 . “Công nghiệp văn hóa ở Việt Nam trong bối cảnh toàn cầu hóa”. *Tạp chí Văn hóa Nghệ thuật*, số 423.
- [8]. Bộ Giáo dục và Đào tạo. 2024. *Báo cáo thường niên giáo dục đại học Việt Nam*. Hà Nội.
- [9]. Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch. 2023. *Báo cáo thống kê công nghiệp văn hóa Việt Nam*.

INTERDISCIPLINARY HUMAN RESOURCE GAPS IN VIETNAM'S CULTURAL INDUSTRIES: THE CASE OF INTEGRATING DATA ANALYTICS AND APPLIED ARTS

*Nguyen Van Trung*²

Abstract: *This paper examines the shortage of interdisciplinary human resources in Vietnam's cultural industries, particularly at the intersection of data analytics and applied arts. In the context of digital transformation, data has become a crucial resource for enhancing the creativity, production, and distribution of cultural products. However, professionals who are both knowledgeable in the arts and proficient in data analytics remain in short supply. The study employs document analysis and synthesis, expert interviews, and field surveys at several museums, festivals, and creative spaces in Hanoi to identify the current situation and propose recommendations. By synthesizing theoretical foundations and analyzing real-world examples (museums, art festivals, creative spaces), the article highlights the workforce gap, its causes, and policy, training, and market recommendations. Addressing this issue is essential for the sustainable development and international integration of Vietnam's cultural industries.*

Keywords: *cultural industries, interdisciplinary workforce, data analytics, applied arts, AI, digital transformation*

² Hanoi University of Culture