

文章编号: 1006-8309 (2008) 04-0016-04

动漫行业创业者胜任特征研究

杨宇^{1,2,3}, 王桢^{1,3}, 陈毅文¹

(1. 中国科学院 心理研究所, 北京 100101;

2 北京华海基业科技孵化器有限公司, 北京 100043;

3. 中国科学院 研究生院, 北京 100049)

摘要: 胜任特征模型研究是人力资源管理理论和实践研究的前沿问题之一。目前对于创业者胜任特征研究逐渐增多,但是关于动漫行业创业者胜任特征模型的实证研究相对较少。本研究采用行为事件访谈方法,对 31 名动漫行业创业者进行访谈,初步确定了动漫行业创业者胜任特征为 3 个维度即个人品质、知识素质、能力素质,编码为 12 个特征即主动性、独立性、激情活力、抗挫折能力、公正公平、动漫知识、创意点子、经营及法律知识、沟通协调、团队建设、外部资源获取、持续创意。该特征模型对即将成为动漫行业的创业者和研究相关行业创业胜任特征的工作者提供了参考。

关键词: 胜任特征;创业者;动漫行业;行为事件访谈

Competency Model for Animation and Comic Industry Entrepreneurs

YANG Yu^{1,2,3}, WANG Zhen^{1,3}, CHEN Yi-wen¹

(1. Institute of Psychology, Chinese Academy of Sciences, Beijing, 100101;

2 Beijing huahai Sci&Tech Co., Ltd, Beijing, 100043;

3. Graduate School of Chinese Academy of Sciences, Beijing, 100049)

Abstract: Competency model is one of the critical issues of human resource theory and practice. Currently, although entrepreneur research is growing, competency model research of animation and comic industry managers is still limited. This study adopted behavior events interview, and interviewed 31 entrepreneurs in this specific industry. The results show the competency model contains 12 competencies, which can be divided into three categories, namely, personal characteristics, knowledge and skill, abilities. This study could lend sight for the new comers and researchers in animation and comic industry.

Key words: competency model; entrepreneurs; animation and comic Industry; behavior events interview

1 引言

经过三十年的改革开放,中国已全面进入社会经济快速增长期,经济上的高速发展,导致社会越来越重视企业或人才的创造能力,新型创业企业已逐步为社会就业和经济增长的主要推动力。作为创业企业的领导,创业者其自身特征和行为对于创业企业的生存和成长起着至关重要的作用,因此对创业者的特征研究也逐渐兴起。

创业是一种实践行为,创业是发现和捕获机

会、整合资源以创造和实现其潜在价值,从而获取商业利润的活动或过程。创业者被定义为组织、管理一个生意或企业并承担其风险的人,有两个基本含义:一是指企业家,即在现有企业中负责经营和决策的领导人;二是指创始人,通常理解为即将创办新企业或者是刚刚创办新企业的领导人。本研究将创业者定义为从事创业活动、创建新企业或者刚刚创建了新企业的创业领导人。

早在 1970 年,Homaday 和 Bunker 在《人事

基金项目:中国科学院知识创新工程重要方向项目(KSCX2-YW-R-130)

作者简介:杨宇,(1972-),女,天津市人,硕士研究生,研究方向:人力资源管理,(电话)13671077877(电子信箱)

redhorse@tom.com。

心理学》中就开始对创业者的心理特征进行探讨^[1]。Lachman认为,创业者具有更高的创业倾向。研究表明,成功创业者一般具有六项心理特征:成就动机,内控倾向,风险承担倾向,不确定性容忍,自信和创新意识。

随着胜任特征研究方法的产生,学者对于创业者胜任特征也进行了较多的探讨。胜任特征是指“能将某一工作或任务中,表现优异与表现平平者区分开来的个人的潜在的、深层次的特征。他包括动机、特质、自我形象、态度或价值观、特定的知识、认知和行为技能——任何可以被可靠测量或计数的,并且能够显著区分绩效优秀或绩效一般的个体特征”^[2,3]。Chandler首先对创业胜任特征进行了定义,他认为创业胜任特征最核心的是“识别、预见并利用机会的能力”^[4]。Thomas提出创业胜任特征框架模型。他认为创业胜任特征包括机会、关系、概念、组织、战略、承诺等特征要素^[5]。Hayton和Kelley认为,创业企业家需要具备素质包括知识、技能、人格特质三方面,分为创新者、外交关、领导者、支持者4种角色^[6]。我国学者王重鸣,张炜,范巍等对我国创业者进行研究,发现我国的创业者应该具备的创业胜任特征包括8个方面,分别是:机会要素,关系要素,概念要素,组织要素,战略要素,承诺要素,情绪要素和行为要素^[7,8]。

目前我国创业者胜任特征研究也已经有了—定的成果,但是也存在—定的不足。胜任特征框架虽然较为清晰,提供了很好的指导作用,但是对于行业的关注不够。我国自主创业较多的行业,比如IT、医药,动漫,媒体,制造,零售等,具有显著不同的行业特征。而不同的行业特征对于行业从业人员,特别是行业中的创业者的胜任特征,具有差异性的要求。杨德林等研究表明,我国高新技术企业的创业者具有较高的奉献精神和创新意识,兼顾风险和收益^[9]。动漫行业(Animation and Comic Industry)作为新兴产业,近年来得到了长足发展,在产生可观的经济收益同时,也对社会生活产生了很大影响。另一方面,动漫行业公司—般较为年轻,创业公司众多,但目前行业市场正在开拓中,行业竞争激烈。这对动漫行业的创业者提出了严峻的要求。因此,对动漫行业创业者胜任特征的研究不仅能够深化对我国创业者胜任特征的理论探讨,也能够对行业监管或服务工作者提供管理建议。

2 研究方法

2.1 被试

根据行为事件访谈(Behavioral Event Interview, BEI)的要求,首先确定优秀动漫创业者的标准如下:(1)其所在企业成立三年(包含三年)以上;(2)公司创业团队稳定,创始团队人员保留率在80%以上;(3)主营业务为动漫产品,且年营业收入在100万元以上。

按照如上标准,对接受事件访谈的31名(计划35名,实际有效31名)动漫企业创业者进行分组,其中优秀组12人,绩效普通组19人。

被试人口统计学变量分布如下:男性28人,占90.32%,女性3人,占9.68%;年龄平均24.2岁,最大42岁,最小19岁;从创业启动资金上:10万元(含10万)16人,10-50万元(含50万元)8人;50万以上7人;受教育程度方面,大专15人,本科14人,硕士2人;工作经历方面,1年(含1年)以下5人,1-3年(含3年)以下13人,3-5(含5年)年7人,5年以上6人。

2.2 方法

2.2.1 行为事件访谈

本研究主要采用行为事件访谈的方法^[10]。采用双盲设计,即被访谈人并不知道在样本选择时有优秀组和一般组的区别,也不知道自己处于哪一个组;同样,访谈者事先也不知道被访谈人是绩效优秀者还是绩效普通者。

访谈之前,首先对访谈员进行培训。在进行访谈训练的基础上,按照确定的提纲进行结构化访谈。访谈提纲如下。

(1)您在创业过程中最成功的三件事和最不成功的三件事(导致成功或失败)?跟踪询问:事件发生的背景、缘由和结果等方面。您是如何处理的?

(2)您为什么选择动漫行业创业?您觉得当时创业的主要机会和风险是什么?

(3)您与政府、客户的关系是怎样处理的?创业团队成员之间的关系如何处理呢?

(4)您是如何做出决策的?您是否经常提出新点子或创意?如何产生这些创新思路和想法的?

2.2.2 编码

在对31名动漫行业创业者进行访谈后,请两名具有心理学专业背景的工作人员作为编码者,对同一份访谈整理文稿进行试编码。在试编码过程中,经过不断讨论并达成一致意见后,确定出编码原则。参考Thomas的创业胜任特征框架和王重鸣、张炜、范巍研究结果,结合动漫行业的实际

情况,初步确定胜任特征模型编码词典^[11]。分三大类十二个特征,即个人品质(主动性、独立性、激情活力、抗挫折能力、公正公平)、知识素质(动漫知识、创意点子、经营及法律知识)、能力素质(沟通协调、团队建设、外部资源获取、持续创意)。根据编码词典由2位编码者独立对所有的访谈录音文稿进行正式编码。

在编码词典中,每个胜任特征包括名称和定义。举例创业主动性特征如表1。

表1 动漫行业创业者的创业主动性特征

特征名称	创业主动性
特征定义	成就动机强,能够确立具有挑战性的目标,并能不断进取,克服重重困难,带领团队完成目标。

2.3 数据分析

我们对编码的结果用SPSS11.0进行差异性显著性(分析)检验。

3 结果

3.1 访谈长度分析

首先,对不同绩效组访谈时间的长度进行了比较。优秀组访谈为150-180分钟,平均时间为165分钟;普通组的访谈时间为90-120分钟,平均时间为100分钟。两组在访谈时间上无显著差异($t=0.68, P>0.10$)。

然后,对不同绩效组访谈的文稿长度进行了比较。优秀组的访谈文稿长度平均为8000-

10000字,普通组的访谈长度平均为5000-8000字,两组在访谈文稿长度上无显著差异($t=0.65, P>0.10$)。

因此,绩效优秀组和绩效一般组在访谈时间和文本长度方面没有显著差异。

3.2 编码一致性检验

根据Spencer等的建议,编码和统计分析时,可以采用胜任特征编码词典中各要素出现的频次作为指标,同时也可以采用平均分数或者最高分数作为指标。本研究以胜任特征编码词典中各要素出现的频次作为指标进行计算。

采用归类一致性(Category Agreement, CA)作为编码信度指标。归类一致性是指评分者之间对相同访谈资料的编码归类相同的个数占编码总个数的百分比。参照前人研究得到如下公式:

$$CA = \frac{2 * T1 - T2}{T1 + T2} = \frac{(T1 + T2) - D}{T1 + T2}$$

公式中,T1、T2分别表示两个评分者的编码个数,T1-T2表示评分者编码归类相同的个数,T1+T2表示评分者各自编码个数之和。D表示评分者编码归类不同的个数。共编1300个(575+725)码,其中550个码是相同的。

根据公式计算可得 $CA = 2 * 550 / 1300 = 84.61\%$ 。这表明编码一致性较高,满足研究要求^[8]。

3.3 差异显著性检验

在进行编码之后,本研究对编码结果中各要素出现的频次进行了差异检验,结果如表2所示。

表2 优秀组与普通组中各特征编码频次的差异显著性检验

分类维度	胜任特征	优秀组		普通组		df	t
		\bar{x}	s	\bar{x}	s		
个人品质	主动性	1.7	2.21	0.7	0.82	29	1.339
	独立性	2.9	2.51	1.3	1.05	29	1.854*
	激情活力	1.6	1.50	1.0	1.00	29	1.032
	抗挫折能力	2.0	2.35	0.5	0.70	29	1.928*
	公正公平	1.1	0.87	1.1	1.59	29	0.000
知识素质	动漫知识	2.8	1.32	1.6	1.77	29	1.716*
	创意点子	1.4	1.34	0.5	0.70	29	1.868*
	经营及法律知识	0.6	1.26	0.4	0.96	29	0.397
能力素质	沟通协调	1.6	1.50	1.0	1.00	29	1.032
	团队建设	2.0	2.35	0.5	0.70	29	1.928*
	外部资源获取	1.1	0.87	1.1	1.59	29	0.000
	持续创意	5.6	2.87	3.2	2.44	29	2.012*

注: * $P < 0.05$ 。

4 讨论

应用行为事件访谈技术进行胜任特征成分的研究表明:

本研究对优秀组和一般组的访谈长度的差异检验结果表明,优秀组与一般组在访谈长度上没有显著差异。因此,优秀组与一般组在胜任特征表现的频次差异并不是访谈长度造成的。

以往的研究表明,使用归类一致性方法得到的信度系数一般较高,通常为 0.80~0.85。我们得到的结果是 $CA = 0.846$,这说明,胜任特征评价法的编码者一致性较高。本研究所用的胜任特征编码程序的客观性、操作性较高。

本研究得到动漫行业创业者胜任特征编码 12 个特征成分:主动性、独立性、激情活力、抗挫折能力、公正公平、动漫知识、创意点子、经营及法律知识、沟通协调、团队建设、外部资源获取、持续创意。差异性 t 数据检验表明,优秀组和普通组在独立性、抗挫折能力、动漫知识、创意点子、团队建设、持续创意等 6 项胜任特征的平均分数上存在差异。这些有差异的特征具有鉴定优秀和一般创业者的作用。和国内外学者研究结果相类似,创业者具有一些共性,比如独立性、主动性、关系能力、组织能力、抗挫折能力等。比如 Hayton 和 Kelley 研究认为,创业企业家需要具备素质包括知识、技能、人格特质三个方面,累计 16 个特质,分为创新者、外交关、领导者、支持者 4 种角色。动漫行业本身需要快速的变革和创新,只有不断能推出迎合不同客户市场的新产品才能在竞争中取胜。这就需要公司创业者或领导者不仅具有鲜活前卫的动漫行业知识外,更要具备有持续创新的能力和创新的激情。

动漫行业创业胜任特征中个人品质、知识素质、能力素质三个方面是紧密联系、互为基础和条件的,每一个维度中均有区别其他行业的胜任特征,如个人品质中的独立性,知识素质中的动漫知识、创意点子,能力素质中的持续创意等,这对研究动漫行业创业者行为或对即将成为动漫行业创业者们提供了参考依据。本研究的具体行业特征也丰富了胜任特征的研究成果。

5 结论

本研究通过行为事件访谈并归类,初步建构出了动漫行业创业者胜任特征模型,共包括 12 项胜任特征,即:主动性、独立性、激情活力、抗挫折

能力、公正公平、动漫知识、创意点子、经营及法律知识、沟通协调、团队建设、外部资源获取、持续创意。其中独立性、抗挫折能力、动漫知识、创意点子、团队建设、持续创意等 6 项为鉴别性胜任特征,主动性、激情活力、公正公平、经营及法律知识、沟通协调、外部资源获取等 6 项为基准性胜任特征。本研究的结果可以为动漫行业的创业或者动漫行业的人力资源管理提供参考依据。

参考文献

- [1] Homaday J A, Bunker C S. The Nature of the Entrepreneur [J]. Personnel Psychology, 1970, 23 (1): 47 - 54.
- [2] McClelland D C. Testing for Competence Rather than for Intelligence [J]. American Psychologist, 1973, 28 (1): 1 - 14.
- [3] Spencer L M, Spencer S M. Competence at Work: Models for Superior Performance [M]. New York: John Wiley & Sons, Inc., 1993.
- [4] Chandler G N, Hanks S H. Market Attractiveness, Resource - based Capabilities, Venture Strategies, and Venture Performance [J]. Entrepreneurship Theory and Practice, 1993, 9 (2): 331 - 349.
- [5] Thomas W. Y. Man, Theresa Lau, K F. Chan. The Competitiveness of Small and Medium Enterprises: A Conceptualization With Focus on Entrepreneurial Competencies [J]. Journal of Business Venturing, 2002, 3, 17 (2): 123 - 142.
- [6] Hayton J C, Kelley D J. A Competency - based Framework for Promoting Corporate Entrepreneurship [J]. Human Resource Management, 2006, 45 (3): 407 - 427.
- [7] 张炜,王重鸣. 中小高技术企业创业者组合模式与胜任特征研究 [J]. 科学学与科学技术管理, 2004, 25 (3): 90 - 93.
- [8] 范巍,王重鸣. 个体创业倾向与个性特征及背景因素的关系研究 [J]. 人类工效学, 2005, 11 (1): 33 - 35.
- [9] 杨德林,王乐,张剑等. 中关村科技型企业创业者行为与特点分析 [J]. 科学学研究, 2002, 20 (5): 500 - 505.
- [10] 时勘,王继承,李超平. 企业高层管理者胜任特征模型的评价研究 [J]. 心理学报, 2002, 34 (3): 306 - 311.
- [11] Lievens F, Sanchez J I. Can Training Improve the Quality of Inferences Made by Raters in Competency Modeling A Quasi - experiment [J]. Journal of Applied Psychology, 2007, 3, 92 (3): 812 - 819.

[收稿日期] 2008 - 06 - 02

[修回日期] 2008 - 08 - 11