

# 一、绪论

## 1.1 研究背景

随着我国经济的不断发展，人们对文化精神的需求也越来越高，对文化娱乐类的相关产品和服务的需求也越来越高，这就给泛娱乐产业的出现奠定了基础。近几年来，随着以明星 IP 为核心的泛娱乐产业实现从内容融合走向产业生态融合，许多泛娱乐新模式、新业务不断涌现，泛娱乐产业焕发出长远增长的潜力，极大推进了我国数字经济的发展，满足人民文化娱乐领域的需求。在这样的背景下，鼓励和引导泛娱乐产业，为泛娱乐产业的进一步发展提供良好的机遇，促进泛娱乐产业的发展水平稳步提升显得尤为重要。泛娱乐产业概念就是基于动漫、文学、影视、游戏等服务领域，依托互联网和移动互联平台所形成的多领域泛娱乐生态产业。这个概念最早由腾讯副总程武提出，腾讯也由此成为了泛娱乐战略的先行者，腾讯的泛娱乐战略重点在于“一个核心，两个关键，四个平台。”一个中心就是打造明星 IP，两个关键就是要做好连接服务和内容服务，四个平台是依托腾讯旗下的影视、动漫、游戏、文学四个泛娱乐平台来实现腾讯泛娱乐产业的发展。腾讯公司作为互联网泛娱乐产业的先行者，研究并发掘泛娱乐产业的价值和前景，打破细分领域的边界，实现娱乐产业从内容融合发展到全价值链共享，能够吸引大批资本进入并且布局泛娱乐产业，极大提升明星 IP 的价值，实现腾讯公司自我价值的增长，并且推动我国数字网络经济的长远发展。

## 1.2 研究目的及意义

从泛娱乐这个概念被提出后，文化市场上出现了一块全新的领域，无论是传统娱乐公司还是互联网公司都试图在泛娱乐市场占有一席之地，泛娱乐产业的融资活动也成为了人们关注的热点问题。这种情况下，研究以腾讯公司为首的互联网企业在泛娱乐产业的融资情况，分析互联网企业在泛娱乐产业融资过程中遇到的限制，探索拓宽融资渠道和融资质量的方法，具有很强的现实意义。此外，泛娱乐产业的核心是 IP 运营，关键在于能够充分发掘并且实现 IP 的价值，随着泛娱乐产业的发展，各个细分领域的边界将会逐渐打破，实现内容联动、融合开发和全价值链的共享，从而实现我国数字经济的快速发展，满足人民日益增长的生活娱乐需要。泛娱乐产业在我国发展仍然处于初期，有很多需要改进和完善的地方，产业发展的步伐目前无法完全满足消费者差别化、个性化的需求，这需要继续不断地发展，对参差不齐、不同规模的泛娱乐业务进行整合，实现资源的有效利用，增强从事泛娱乐产业企业的业务能力和竞争能力。本文以腾讯公司作为实例研究，探究其在泛娱乐领域中的融资问题，对其融资策略、融资现状、融资不足进行分析，了解其存在融资不足的原因，探索对应的优化措施。

### 1.3 研究方法

1. 文献资料分析法。通过大量查阅泛娱乐产业报告、互联网企业融资及腾讯公司等相关资料，查阅了大量权威机构报告、国内外学者论著、期刊以及部分网络文献对国内外学者企业融资理论的相关观点进行整理，为后续研究奠定基础。

2. 案例分析法。以腾讯公司为案例，收集相关数据资料，对其融资数据进行相应的分析，为互联网企业在泛娱乐产业的研究提供有益的借鉴。

## 二、文献综述

### 2.1 融资模式基本概念研究



) 企业融资结构。根据国外的企业融资理论，不同的融资方式将会导致企业形成不同的融资结构，融资结构就是企业的长期资金来源所构成的比例，根据 1946 年，在《价值与资本》中，作者英国学者希克斯提到，早期的融资结构包括净收益理论、净营业收益理论和折中理论。根据净收益理论，债务融资成本低于股权融资成本，债务融资比例的增加能够帮助企业实现价值最大化。经营也收益理论认为企业没有最佳的融资结构，企业的市场价值是企业净营业收入与加权平均资本成本的比值。折中理论是净收益理论和净营业收入理论的折中概括。早期的融资结构认为债务融资会影响加权资本的成本率，对企业的总价值造成影响。而现代资本结构理论以莫迪利安尼和米勒在 1958 年提出的 M—M 定理及其修正理论为主表。在考虑税收的情况下，由于债务的利息可以作为税前项目扣除，而股利属于税后扣除，因此应该尽可能进行债务融资。但企业过度举债会加大财务风险，造成融资成本提高，降低企业价值。新资本结构在 20 世纪 70 年代被提出，认为企业融资成本应综合考虑权衡融资理论、优序融资理论和信息不对称理论等来进行融资成本权衡。

(2) 企业生命周期理论。美国学者葛雷纳提出了企业存在生命周期理论，认为企业存在经济的生命周期，将会从低级到高级，存在一个发展衰退的过程，根据该理论可以将企业生命周期划分为四个阶段，即初创期、成长期、成熟期和衰退期四个阶段。腾讯公司是出于成熟期的企业，因此应该从成熟期企业的角度考虑其在泛娱乐产业的融资问题。

## 2.2 泛娱乐产业相关研究概述

李顺仙在《国内泛娱乐产业发展趋势》一文中对目前我国泛娱乐产业的发展趋势做出整合，认为在互联网及各种文化娱乐行业飞速发展的当下，泛娱乐产业已经从原来的单向竞争转化成了全产业链上的生态化竞争。泛娱乐产业与其他产业之间的联系将会更加趋于多元紧密，IP 作为沟通不同形态产业的桥梁，打破了其中各式的细分壁垒。

都木也在《泛娱乐进入“下半场”从内容融合迈向产业生态多元融合》专题报道

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。

如要下载或阅读全文，请访问：

<https://d.book118.com/057105146103010005>