

娱乐经济学

出自 MBA智库百科(<https://wiki.mbalib.com/>)

娱乐经济学（Entertainment Economy）

目录

- 1 娱乐经济学概述
- 2 娱乐经济的产生[1]
- 3 郎咸平的娱乐经济学“铁律”[2]
- 4 参考文献
- 5 相关条目

娱乐经济学概述

从18世纪工业革命以来，[工业化](#)大致经历了工业化初期、中期、后期三个发展阶段，[后工业社会](#)是继农业社会和[工业社会](#)之后的一种[社会结构](#)，工业化后期与[信息化](#)初期基本重叠。最早进入[后工业社会](#)的国家以美国为代表，从总体上看，1956—1957年是个“拐点”，而我国现在正处于工业化中期，已经步入[人均GDP 1000—5000美元](#)的界点，随着新兴工业化进程的加快，后工业时代即将到来，娱乐元素悄悄地注入，娱乐产品形成[产业链](#)，[娱乐经济](#)方兴未艾，娱乐经济学呼之欲出，为我们展示了一个崭新的[经济学](#)研究领域。

娱乐经济的产生[1]

娱乐充斥在我们的生活之中，一般人在狭义的娱乐中认为那只是演艺人员的报导。实际上广义的娱乐包括了感官上、消费上、玩乐上、休闲中所带给人们欢愉心情的事业都属于娱乐事业的一员。既然娱乐是属于[产业](#)的一种，必定存在着该产业的特有形态。

娱乐事业除了带给一般大众欢愉的享受之外，亦逐渐深入各产业之中，例如数位电视的崛起、行动电话的多种功能、[广告](#)传递讯息的功效以及网路的无远弗届都参杂了无数的娱乐元素在其中，其所创造的娱乐产值无法估算。

[经济学理论](#)提到劳动供给曲线后弯的原理，说明了[工资率](#)的变化与[劳动供给](#)之影响，知名[经济学家](#)于《经济学2000跨世纪新趋势》一书中提到，理论上家庭是劳动的供给者，而家庭时间的分配即可视为劳动供给数量的决定因素。家庭时间的分配又可分为从事市场活动与非市场活动两种，当从事市场活动时可以直接获得等值的实值报酬即为[工资](#)；从事非市场活动例如休闲时间、做家务的时间等则可获取间接的报酬，获得心理上的满足。

郎咸平的娱乐经济学“铁律”[2]

[郎咸平](#)所指的娱乐经济学“铁律”[意指](#)在通常情况下，社会[经济萧条](#)时期反而是娱乐产业蓬勃发展的时期，因为萧条时期人们对娱乐更有[需求](#)。“很多巨星都是在经济萧条时期成长出来的。如卓别林、费雯丽、奥黛丽·赫本等等，[经济危机](#)时期人们更愿意以轻松幽默的形式来表达对现实的不满、对诸多问题的反思。”

参考文献

- ↑ 郭迺锋、邱志伟、陈美琇.创新·刺激·体验从迪士尼剖析文化创意产业的经营
- ↑ 郎咸平在广东卫视《财经郎眼》节目中表示.2009年07月05日

相关条目

经济学分支学科

部门经济学
比较经济学
保险学
不确定性经济学
保险经济学
产业经济学
城市经济学
财政学
产权经济学
畜牧业经济学
传媒经济学
供应链物流学
第三方物流学
灯塔经济学
发展经济学
福利经济学
服务经济学
非生产领域经济学
分销物流学
风险经济学
法律经济学
房地产经济学

来

自"<https://wiki.mbalib.com/wiki/%E5%A8%B1%E4%B9%90%E7%BB%8F%E6%B5%8E%E5%AD%A6>"

打开App

本条目相关课程



22本不可错过的人文经典：让人文知识系统化，让思维再升级

MBA智库特邀讲师

课堂 VIP ¥0.00 ¥59.90



2023年中级经济师：零基础畅学早鸟先学班

MBA智库特邀讲师

¥2080.00



韩秀云讲经济：看清宏观大趋势，抓住你的小机遇！

韩秀云

课堂 VIP ¥239.20 ¥299.00



全球商业好书100本精华解读

MBA特聘讲师团

课堂 VIP ¥0.00 ¥198.00

本条目由以下用户参与贡献

[Angle Roh](#), [Yixi](#), [Mis铭](#), [Tracy](#), [Lin](#).

页面分类: [经济学分支学科](#)



MBA智库

打开APP



闽公网安备 35020302032707号