

全國兩會將於3月4日開幕，是國家「十四五」規劃的關鍵時刻。其中部分全國人大代表及政協委員提出建議和提案，倡議積極協同發展粵港澳大灣區文化創意產業，提升灣區文化軟實力，營造自身品牌。香港政府在2月24日公布2021-22年度財政預算案，對文化創意產業不乏扶持，也點出灣區是香港參與國家內循環的最佳切入點，但對灣區文創產業着墨不多。

# 打通灣區文創產業經脈



▲粵港澳三地政府可成立大灣區國際文創產業交易中心，方便業界在灣區內合作。

至誠願評



林至穎

廣東省政協委員  
中國未來投資集團董事長

香港的疫情控制進展落後，阻礙本港文創產業的生存。文創產業包括影視、設計、音樂、舞台表演和娛樂製作等，生產流程及展出消費對面交流的要求較為殷切。疫情令大量本港文創產業的生產活動和營銷難以推行，故此香港疫情未能受控，本港文創產業便只能坐困愁城。過去政府透過「防疫抗疫基金」提供多輪資助，維持着本港文創產業的生存。隨着港府財政狀況惡化，疫情未消除，香港文創產業必是長貧難顧。

## 加強三地監管協調

再者，疫情未能及時得以有效控制，香港文創產業便會因長期蕭條而萎縮，更遑論主導灣區產業整合。廣東省與澳門已經成功控制疫情，兩地文創產業的互動可以更加密切，從市場營銷到生產合作也如是。粵港兩地封關時間越長，本港文創產業則被迫游離在灣區文創產業圈外，失去的商機越多。從業員長期難以藉此維生，便會或是轉行，或是流往可以發展的地區謀生；資本長期難以圖利，便會不再投資在本港文創產業，而是轉移到可以獲利的地區。經濟蕭條、內外交煎，本港文創產業的人才和資本必會流失。時間過得越久，本港文創產業復甦力度必會相當疲軟，更遑論主導灣區產業整合。

產業鏈整合不足也是灣區文創產業的制約因素。正如中手游創始人兼副董事長冼漢迪所言，目前粵港兩地知識產權版權存在着互認問題，導致行政成本過高，更潛在大量糾紛的風險。

究其根本，粵港澳三地缺乏全盤計劃發展文化創意產業，各個城市的文創產業都各自為政。以話劇為例，灣區內劇院並無聯網作用，在灣區發展的話劇團難以協調巡迴演出的檔期和路線，每一個城市的劇院都需要獨立審批，準則不一，費時失事。

監管協調不足也是限制灣區文創產業發展的原因。監管的基礎是法律，文創產業的立足基礎是著作權和

相關知識產權的保護與推廣，故此粵港澳三地《著作權法》和其他相關法律的銜接問題便是個中關鍵。近年來，國家為了保障文化事業的發展，進一步完善專利權、智慧財產權等方面的立法和法律工作。香港行使普通法，而廣東省跟隨內地行使大陸法，粵港澳三地在《著作權法》等文創產業的相關法律都有些差異，容易形成法律漏洞和潛在糾紛，而監管當局難以處理，令灣區文創產業潛在風險，令業界裹足不前，難以跨境發展，持續成長。

故此，港府首要任務是加強控制疫情，務求香港與灣區各地恢復通關和正常交流；其次是透過加強灣區文創產業的政策協調，促進其產業鏈的整合；然後是加強監管協調，管理灣區文創產業的潛在風險和糾紛。有見及此，筆者建議如下：

港府應加強社區抗疫力度，及早控制疫情，恢復文創產業的生機。目前港府切斷社區疫情傳播鏈的關鍵有二，社區檢疫及控制，以及推動疫苗接種計劃。港府自2021年1月23日起開始，採取封區強制檢測的策略，開始有效壓低確診人數。但2月27日反彈到33宗確診，創2月初以來新高。港府應果斷收緊疫情控制措施，務求完成各區強制檢測，有效控制受感染者。此外，香港在2020年經濟衰退6.1%，目前最新失業率高達7%，就業不足率高達3.8%，正處於經濟蕭條。貧窮人口面對嚴重挑戰，難以支付接種疫苗的費用。疫苗陸續抵港，港府應為他們提供免費疫苗注射，務求社區免疫。其中，居住公屋人士、能提供失業證明的市民應是率先惠及的群體。切斷社區疫情傳播鏈，務求連續21日以上確診人數清零，進而爭取粵港澳三地可以安全通關，恢復文創產業的生機，進入灣區市場，參與國家經濟內循環。

## 籲設文創交易中心

港府也可透過粵港澳大灣區發展辦公室統籌，聯同三地政府整合灣區文創產業鏈。粵港澳大灣區發展辦公室可聯同港府知識產權署、省政府市場監督管理局（知識產權局）和澳門政府經濟局知識產權廳，推動文創知識產權和版權互認。此外，粵港澳大灣區發展辦公室聯同香港民政事務

（康樂及文化事務署）和藝術發展局、廣東省文化和旅遊廳和澳門文化局，統一各地文創活動的申請標準，簡化行政程序，減低行政成本，務求業界專注於業務發展。

上述政策整合成功後，三地政府可成立大灣區國際文創產業交易中心，方便業界在灣區內合作。交易中心可讓灣區內的文化創意企業註冊登記，上載自身產品和服務，羅列所有灣區內的文化創意知識產權，釐定權利義務歸屬，以便開展相關合作。此外，交易中心務求加強交易的種類和規模，並透過網站、程式應用和線下文創產業基建，進行互聯互通，彙集三地的文創IP資源，及完善倉儲、鑒定、物流、託管、結算、孵化和推廣等周邊配套服務。同時，交易中心也可提供在文創基建提供的服務及資助計劃等政策安排，提供產業鏈內的企業溝通管道，務求可在平台上完成所有安排，促進生產要素的自由流動。

如是者，灣區三地政府有效鼓勵文創產業人員，專注業務發展，進行知識生產和應用，推動文創產業進一步發展。

此外，港府可與粵澳政府銜接文創產業相關的法律條文，確立監管協調方法。粵港澳三地同時存在普通法和大陸法，司法和監管接洽存在困難。三地立法部門需要針對灣區文創產業的監管需要，檢視相關法律（例如著作權法），加以整合調整，並進行法律條文的互相銜接，就着文創產業內裏實際情況，擬定監管協調的具體執行方式，以免產生灣區業務運轉時的法律漏洞或者糾紛，進一步清晰使用未知作者的作品的權責。如是者，業界便能藉此管轄跨境業務發展的風險。

總括而言，港府要促進灣區文創產業，參與國家內循環的戰略，就需要加強防疫措施，切斷社區傳播鏈，恢復通關和正常合作，以便業界人員流通和業務發展，以免競爭力流失與長貧難顧的困境。再者，港府面對灣區文創產業的行政障礙，可透過粵港澳大灣區發展辦公室，統籌灣區文創產業鏈的整合，成立大灣區國際文創產業交易中心。最後，粵港澳三地政府可參考歐盟經驗，銜接文創產業相關的法律條文，確立監管協調方法，令灣區文創產業行穩致遠。

# A股牛市不靠「醬香型經濟」

廟堂江湖



沈凌

德國波恩大學  
經濟學博士

2021年2月初，筆者專欄中發表文章，評述A股「茅台永遠漲」違背了股市上漲和經濟增長之間的內在邏輯。從那個時候到現在，茅台的股價走了一波過山車行情，從年前的大漲到年後的大跌，在K線圖上拉出了一根帶着長長上影線的十字星。再一次證明，經濟學者預測個股的短期走勢是多麼不靠譜。

那麼資本市場的長期趨勢呢？從牛年第一天滬深300指數創出歷史新高來看，風險自然不必多言。兩年來，股市從低點上行，基本上漲了一倍左右。股價越高風險越大，這是一句永遠正確的廢話。不怕不識貨，就怕貨比貨，最好的辦法還是貨比三家。

從2005年有滬深300指數開始到現在十五年，拿中國的滬深300與美國的道瓊斯及德國的DAX指數做一個比較，以當年的比值為基準，現在的大致位置是：滬深300相對道瓊斯上升了大約190%，而滬深300相對DAX上升到了175%。這是不是有點兒出乎大家的意料？不是美股在天天創新高，A股到現在才剛剛突破2007年高點嗎？實際上，參照歐美股市過去十五年的走勢，A股的上漲超過了他們大約80%至90%，而不是相反。

為什麼大家沒有這樣的感受呢？因為我們的上漲主要是在2005至2007年實現的，如果你是從2008年以後進入股市的，當然不會有上漲的感受，而只有下跌的煎熬。而歐美股市是慢牛行情，一直以一個不大的斜率緩慢上升。

不過，上述指數代表的是一個經濟體內的大型企業的股票走勢，與此不同

的是科技類股票。如果用創業板指數代表中國的科技類股票，納斯達克代表美國的科技類股票，從有創業板指數的2012年開始計算，同樣以當年的比值為基準，那麼現在的大致位置是：創業板相對納斯達克下降到了大約50%的水平。

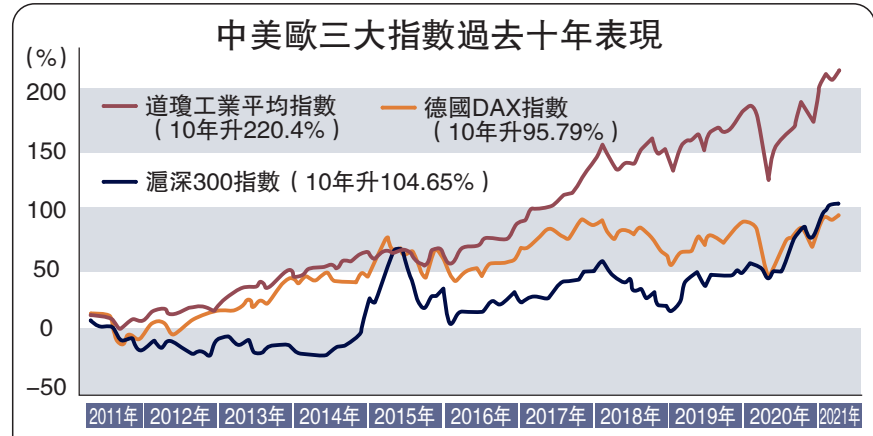
由此可見，過去八年，美國的經濟增長主要貢獻來自於科技創新，金融市場的直接融資也重點支持了科技創新所需要的資本。

對中國來講，技術創新的比重遠遠不夠，而金融市場的支持也大大落後於美國。這不是我們不夠努力，而是中國現階段的經濟增長確實不依賴於技術創新，這是經濟增長的客觀現實，不容主觀臆斷。

## 科創點燃增長引擎

未來會如何呢？雖然中短期的經濟增長結構改變不可能一蹴而就，但資本積累是推動經濟增長主導力量。長期而言，技術創新終將替代資本積累，成為長期經濟增長的主要引擎。而過去三年的中美貿易戰（實際上還是技術戰），敲醒了沉醉在國際自由貿易迷思中的中國資本，主動加速技術投入，會是未來的政策側重。由此可見，資本市場也不可能大幅度地偏離這樣的軌道。投資就是着眼將來，未來沒有來，將來一定會來。只要認清大勢，把投資回報建立在順應歷史潮流的基礎上，才能持久和豐厚。

2021年開年的白酒抱團股鬆動，或許就是一次不錯的機會，給投資者切換思路提供了一個契機。未來終將走出經濟的低谷，那麼無論是從資本市場獲利的機會，還是通過金融市場給實體經濟提供支撐的功能定位上看，難道都會集中在白酒、醬油和榨菜身上嗎？



# 樓市今年也要「睇餸食飯」

樓語縱橫



陳坤興

Q房網香港董事總經理

「即使烏雲密布，背後仍是耀眼陽光；那怕山重水復，也無礙我們對香港前景的信心。」未知大家是否記得這一句？這是財政司司長陳茂波於2019年財政預算案的引言，這一句今日仍具意思。經歷新冠疫情重創，期望烏雲過後，會是耀眼陽光。

剛發表的財政預算案，再次以「穩經濟、紓民困」作重點，雖然今年沒有全民派錢，但透過電子消費券，每人派5000元以刺激消費，相信可有助經濟復甦。過去一段時間全球多地都有推出消費券來刺激消費、振興經濟。

## 市場剛性需求仍在

要達至「穩經濟、紓民困」，其實絕不容易，縱使隨着各國陸續展開疫苗接種，市場預期環球經濟下半年起顯著改善。當然香港經濟可望恢復正增長，但不少行業企業仍處於水深火熱的嚴峻

環境，最新失業率已升至7%，或許仍未見頂。

說回樓市的情況，始終離不開需求及供應的變化，無可否認整體經濟環境仍然嚴峻，失業率持續高企，樓市整體需求有變化。但從近月樓市成交量來看，市場剛性需求仍在。

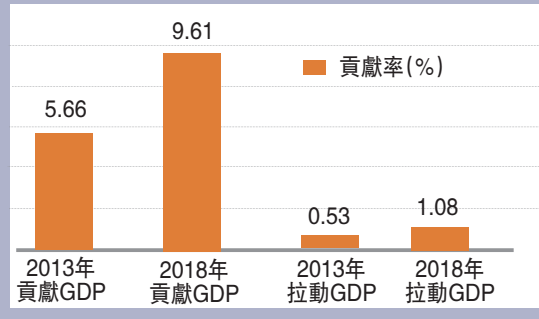
至於供應的情況，儘管財政預算案最新估算，於今年起計的五年內，私人住宅單位每年平均落成量超過1.8萬伙，較過去五年的平均數增加5%，但有關估算或許過分樂觀。雖然差估著預期今年的落成量為1.8924萬伙，達到政府的預算目標，但按屋宇署發布動工量走勢，過去三年平均動工量不足1萬伙，未來五年如要達到1.8萬伙的目標，相信有一定難度。

總結而言，有別於去年的「開倉派米」，今年財政預算案要「睇餸食飯」，今年樓市同樣「睇餸食飯」。未來樓市走勢仍需視乎疫後經濟重啟的恢復情況、私樓供應的變化，整階段看，樓市料價穩量升。無論如何，現階段重中之重是疫情盡早清零，期望透過一系列逆周期措施，緩解經濟壓力。



◀現階段本港抗疫工作中重中之重是疫情盡早清零，期望透過一系列逆周期措施，重振經濟。

## 廣東文化產業對GDP貢獻率



## 廣東省文化產業相關數字

- 2019年，廣東文化產品和服務出口額佔全國一半
- 2019年，廣東數字出版產值超1800億元，動漫產值約610億元，網路遊戲業收入1754億元，均居全國第一
- 2019年，全國熱度Top20的電競遊戲客戶端產品55%出自廣東；Top20電競遊戲移動端產品廣東佔比80%，流水高達91.6%
- 近年來，廣東遊戲電競業佔據全國92%市場規模
- 2013至2018年，廣東文化產業年均增長12%以上，遠高於全省GDP增速