

「青年創研庫」公布「釋放香港娛樂產業的潛力」研究報告

受訪市民傾向欣賞本地娛樂創作，並認為有助提高港人身分認同
近一成半表示有興趣從事相關產業，其中以青年最顯著
分別逾三成認為本港優勢是充滿創意人才，局限為缺乏政府支援
建議成立文化局制定發展藍圖、正視業界對創作空間的憂慮

香港青年協會青年研究中心成立的「青年創研庫」，今天（22日）公布有關「釋放香港娛樂產業的潛力」研究報告。是項研究所指的娛樂產業，是指歌、影、視，以及網上創作四個界別。結果顯示，在受訪的816名本港居民中，整體傾向滿意現時本地免費電視台的狀況，並欣賞廣東歌、香港電影和香港網上創作，平均分分別為**6.12**分、**6.11**分、**5.95**分和**5.90**分（0至10分，10為最高分）【表2】。

上述研究以實地意見調查方式，於今年8月25日至9月4日期間，訪問816名15至65歲本港居民。結果發現，整體受訪者傾向同意「本地娛樂製作最能代表香港的文化」和「本地娛樂製作提高我對香港人的身分認同」，平均分分別為**6.23**分和**6.01**分【表3】。

研究結果顯示，近一成半受訪者表示有興趣從事娛樂製作產業（**14.1%**）【表4】，其中以青年佔最多【表5】。上述研究亦深入訪問本地多位學者和業界代表，有受訪業界人士指出，近年本地娛樂產業萎縮，導致業界流失了不少具有經驗的從業員，亦令新晉創作人缺乏實踐的機會，導致行業青黃不接。另有業界人士認為，坊間非正規教育機構的課程良莠不齊，缺乏監管，而正規教育培育出來的人才及其知識，與業界實際需要亦有很大落差。

此外，研究結果顯示，最多受訪者認為「香港充滿創意人才」（**33%**）是本地娛樂製作的發展優勢，其次是「本地市民支持」（**29%**）【表6】。有關注本地娛樂製作的受訪個案表示，網絡平台崛起帶動獨立歌手有更多創作和演出機會。另有受訪個案則表示，香港的歌手現在獲本地市民大力支持，不但帶來各種商機，更令社會進一步接受青年投身娛樂事業。

至於局限方面，最多受訪者認為「政府缺乏對產業的支援」（**31%**），其次是「本地娛樂製作太商業化／單一化」（**26.2%**）【表7】。另外，研究結果亦顯示，受訪者傾向同意「政府不重視香港娛樂產業的發展」，平均分為**6.09**分【表8】。有受訪業界人士指出，政府為本地娛樂產業提供的整體支援相對其他地區不足；其中對流行音樂和網絡創作界的資助相對較少，而資助計劃的申請機制對獨立或新晉創作人亦存在不公。有受訪學者指出，內容產業是一個地方重要的軟實力，值得政府投放資源大力推動發展。

同時，有受訪業界人士亦擔心，《2021電影檢查（修訂）條例草案》審議倉卒，令業界和投資者對法例的條文和演繹不清晰，日後或因而自我審查，窒礙了業界的創作空間。

青年創研庫民生組召集人陳昌堅引述研究報告指，本地娛樂產業發展潛力鉅大。多年來香港的文化事務一直分散由多個政府部門處理；在沒有專責架構統領及推動的情況下，娛樂產業一直缺乏宏觀且具策略性的文化政策規劃，導致相關配套支援不到位。

他建議當局參考外地經驗成立文化局，以文化角度定位制定娛樂產業長遠藍圖，而文化局應至少具備下列三項職能，包括在諮詢架構內引入流行音樂和網絡創作界的代表；改善娛樂產業的資助計劃，為中小型的文創企業提供各種支援和優惠；以業界機構規管受資助的非院校教育課程，並透過資助社企計劃，延續人才培育的渠道。

該組副召集人廖美欣指出，創作空間是孕育文化藝術創作最重要的元素，為了香港文化及創意產業的長遠健康發展，特區政府必須平衡業界與不同持分者的聲音，提供長期穩定的營商環境。報告亦建議當局正視業界對《**2021**年電影檢查（修訂）條例草案》的擔憂，更清晰地解說條文，以增強投資者對香港娛樂事業的信心。

青協青年研究中心自**2015**年起成立「青年創研庫」，是本港一個屬於青年的智庫。第三屆(**2020-2022**年度)創研庫成員由超過**80**位本地青年專業人士與大專學生組成，平均年齡為**27**歲。透過以研究實證為基礎的討論、交流，創研庫成員提出政策建議，期望能為社會建言獻策。青年創研庫四項專題研究系列包括：「經濟」、「管治」、「教育」，以及「民生」。8位專家、學者應邀擔任創研庫的顧問導師，包括張子欣博士、黃元山先生、陳弘毅教授、陳維安先生、黃錦輝教授、朱子穎先生、葉兆輝教授，以及倪以理先生。

附件：「釋放香港娛樂產業的潛力」調查結果

傳媒查詢：香港青年協會傳訊幹事何詠筠女士
電話：3755 7044

香港青年協會 hkfyg.org.hk | m21.hk

香港青年協會（簡稱青協）於**1960**年成立，是香港最具規模的青年服務機構。隨著社會不斷轉變，青年所面對的機遇和挑戰時有不同，而青協一直不離不棄，關愛青年並陪伴他們一同成長。本著以青年為本的精神，我們透過專業服務和多元化活動，培育年青一代發揮潛能，為社會貢獻所長。至今每年使用我們服務的人次達**600**萬。在社會各界支持下，我們全港設有**80**多個服務單位，全面支援青年人的需要，並提供學習、交流和發揮創意的平台。此外，青協登記會員人數已達**45**萬；而為推動青年發揮互助精神、實踐公民責任的青年義工網絡，亦有逾**25**萬登記義工。在「青協·有您需要」的信念下，我們致力拓展**12**項核心服務，全面回應青年的需要，並為他們提供適切服務，包括：青年空間、**M21** 媒體服務、就業支援、邊青服務、輔導服務、家長服務、領袖培訓、義工服務、教育服務、創意交流、文康體藝及研究出版。

facebook page: www.facebook.com/hkfyg
網上捐款平台: giving.hkfyg.org.hk

青協 App
立即下載



香港青年協會 青年研究中心
青年創研庫
「民生組」專題研究系列

「釋放香港娛樂產業的潛力」調查

調查對象：15 至 65 歲香港居民

樣本數目：816 個

調查方法：實地意見調查

調查日期：2021 年 8 月 25 日至 9 月 4 日

表 1：受訪者的背景分布

	人數	百分比
性別		
男	381	46.7%
女	435	53.3%
合計	816	100.0%
年齡（歲）		
15-24	107	13.1%
25-34	151	18.5%
35-44	168	20.6%
45-54	178	21.8%
55-65	212	26.0%
合計	816	100.0%
教育程度		
小學或以下	58	7.1%
初中（中一至中三）	148	18.1%
高中（中四至中七，包括毅進）	341	41.8%
專上非學位／副學士	115	14.1%
大學學位或以上	150	18.4%
不知／難講	4	0.5%
合計	816	100.0%

(續) 表 1：受訪者的背景分布

	人數	百分比
行業		
製造業	29	3.6%
建造業	48	5.9%
進出口貿易、批發及零售業	118	14.5%
運輸、倉庫、郵政及速遞服務業	63	7.7%
住宿及膳食服務業	75	9.2%
資訊及通訊業（包括電台及電視廣播）	34	4.2%
金融及保險業	75	9.2%
地產業、專業及商用服務業（包括廣告及市場研究）	50	6.1%
公共行政、教育、人類醫療保健及社工活動	52	6.4%
雜項社會及個人服務（包括創作及表演藝術活動、文化活動）	32	3.9%
學生	71	8.7%
家庭照顧者	92	11.3%
退休人士	43	5.3%
待業、失業	34	4.2%
合計	816	100.0%
每月就業收入（個人）（港元）		
沒有收入（\$0）	202	24.8%
\$1-\$9,999	33	4.0%
\$10,000-\$14,999	82	10.0%
\$15,000-\$19,999	196	24.0%
\$20,000-\$29,999	199	24.4%
\$30,000-\$39,999	73	8.9%
\$40,000-\$49,999	21	2.6%
\$50,000 或以上	6	0.7%
不知／難講	4	0.5%
合計	816	100.0%

表 2：請你用 0 至 10 分評價你對以下各項嘅欣賞／滿意程度。

(0-10 分，0=非常唔欣賞；5=一半半；10=非常欣賞。88=不知／難講)

	平均分	標準差 (S.D.)	N
對現時本地免費電視台的狀況嘅滿意程度	6.12	1.750	813
對廣東歌嘅欣賞程度	6.11	1.794	797
對香港電影嘅欣賞程度	5.95	1.623	784
對本地網上創作嘅欣賞程度	5.90	1.687	686

數字不包括回答「不知／難講」者

表 3：你有幾同意以下說法嗎？

(0-10 分，0=非常不同意；5=一般；10=非常同意。88=不知/難講)

	平均分	標準差 (S.D.)	N
本地娛樂製作未能引起我共鳴	5.29	1.913	797
本地娛樂製作最能代表香港的文化	6.23	1.525	805
本地娛樂製作提高我對香港人的身分認同	6.01	1.641	802

數字不包括回答「不知/難講」者

表 4：你有冇興趣從事以上任何一種娛樂製作產業？(1-4 可選多項) N=816

	人次	百分比■
有，網上創作	54	6.6%
有，音樂	41	5.0%
有，電影	30	3.7%
有，電視	30	3.7%
冇	689	84.4%
不知/難講	12	1.5%

表 5：「有冇興趣從事以下任何一種娛樂製作產業」與年齡組別的關係

有冇興趣從事以下任何一種娛樂製作產業	年齡組別					合計
	15-24	25-34	35-44	45-54	55-65	
有，音樂***	19 17.8%	5 3.3%	7 4.2%	5 2.8%	5 2.4%	41 5.0%
有，電影***	11 10.3%	10 6.6%	7 4.2%	1 0.6%	1 0.5%	30 3.7%
有，電視***	11 10.3%	10 6.6%	6 3.6%	1 0.6%	2 0.9%	30 3.7%
有，網上創作***	24 22.4%	15 9.9%	7 4.2%	5 2.8%	3 1.4%	54 6.6%
合計	107 100.0%	151 100.0%	168 100.0%	178 100.0%	212 100.0%	816 100.0%

*** p<0.001

表 6：整體來說，你覺得本地娛樂製作的發展有什麼優勢？(最多選三項)

N=816

	人次	百分比
香港充滿創意人才	269	33.0%
本地市民支持	237	29.0%
本地娛樂製作多元化/創新	235	28.8%
本地娛樂製作固有優勢	196	24.0%
網絡平台的崛起	179	21.9%
香港充滿創作空間	130	15.9%
政府對產業支援充足	75	9.2%
其他	--	--
不知/難講	132	16.2%

■ 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的次數佔總答題數字之百分比

表 7：另一方面，你覺得有什麼局限了本地娛樂產業的發展？（最多選三項）**N=816**

	人次	百分比■
政府缺乏對產業的支援	253	31.0%
本地娛樂製作太商業化／單一化	214	26.2%
周邊地區的競爭激烈	197	24.1%
香港缺乏創意人才／難入行	190	23.3%
本地的創作空間收狹／社會環境	127	15.6%
缺乏非本地市場／廣東話受眾有限	126	15.4%
缺乏本地觀眾／市民支持	121	14.8%
其他	--	--
不知／難講	131	16.1%

■ 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的次數佔總答題數字之百分比

表 8：你有幾同意以下說法嗎？

（0-10 分，0=非常不同意；5=一般；10=非常同意。88=不知／難講）

	平均分	標準差 (S.D.)	N
政府不重視香港娛樂產業的發展	6.09	1.717	744
青年在香港從事娛樂產業沒有前途	5.59	1.736	766
我對本地娛樂產業的發展抱有希望	5.59	1.589	772

數字不包括回答「不知／難講」者

-完-