

虛擬世界發掘無限商機

「元宇宙」概念尋寶

科技巨頭Facebook早前宣布更名為「Meta」，同時轉型為一間元宇宙(Metaverse)企業。公司形容，「元宇宙」是新一代互聯網，可讓人類日常活動進一步融入虛擬世界。元宇宙概念興起，意味一系列科技產品有望被更廣泛應用，在元宇宙概念推動下，A股及美股部分科技板塊也順勢炒上，投資者在港股又是否能捕捉元宇宙投資熱潮？

香港商報記者 志成

行業調研

Facebook行政總裁朱克伯格提出，未來將專注發展元宇宙。事實上，元宇宙一詞來自早年一本美國科幻小說《潰雪》(Snow Crash)，元宇宙指一個與現實世界平行發展的網絡虛擬空間。而據朱克伯格介紹，元宇宙透過擴增實境(AR)、虛擬實境(VR)等技術，讓人在虛擬世界中互動，例如邀請朋友到訪虛擬世界的家中，與朋友在虛擬世界中一同健身，或是在虛擬世界的辦公室開會等等。

不難想像，元宇宙涉及一個龐大的科技生態系統，對擴增實境、虛擬實境、區塊鏈、人工智能(AI)、半導體、網絡傳輸等基礎配套都有強勁需求。正因如此，元宇宙的確為各類科技板塊帶來嶄新概念和投資熱度。

A股、美股多隻元宇宙概念股近日升勢凌厲，焦點股份主要來自遊戲行業、半導體產業，以及軟件開發公司等。以美股為例，近一個月，遊戲平台ROBLOX(US:RBLX)、半導體公司英偉達(US:NVIDIA)、超微(US:AMD)及軟件開發公司微軟(US:MSFT)股價均上升。

騰訊有基礎進軍元宇宙

元宇宙牽涉的科技領域眾多，但投資者似乎更鍾情投資於遊戲平台和半導體產業，這兩大行業有機會最受元宇宙發展。港股真正貼合元宇宙的公司為數不多，但也有若干隻股份值得留意，包括騰訊(700)、雷蛇(1337)、晶門半導體(2878)及環球半導體ETF(3132)。

騰訊和雷蛇可以定位為遊戲股，騰訊旗下多款網絡遊戲在海內外大受歡迎，遊戲產品即使在國際市場也

股份	昨日收報(元)	過去一年變幅(%)	52周高位(元)	市盈率(倍)	預測市盈率(倍)*	市帳率	股息率(%)
騰訊(700)	494.4	-15.9	773.9	24.05	27.61	5.68	0.32
雷蛇(1337)	2.8	+6.06	3.36	359.36	59.89	5.51	不適用
晶門半導體(2878)	0.95	292.56	1.45	24.38	不適用	4.8	0.84
環球半導體ETF(3132)	16.66	+4.52#	16.66	不適用	不適用	不適用	

*綜合市場預測
#由今年11月9日上市計算

有較強競爭力。今年第三季，騰訊內地及國際市場遊戲收入達449億元人民幣，佔期內總收入約三成。其中，國際市場遊戲收入增長20%，佔整體遊戲收入25%。

作為全球領先的遊戲開發商，騰訊若要進軍元宇宙相信有一定優勢。據內地企業資訊查詢平台「天眼查」顯示，騰訊正在申請註冊「王者元宇宙」、「天美元宇宙」等商標，令人有無窮幻想。

雷蛇之所以可視為元宇宙概念，因它專注做電競設備，旗下產品包括鼠標、鍵盤、耳機、遊戲筆記本、遊戲座椅等，這些都是元宇宙用戶的必需硬件裝置。截至6月底，雷蛇總帳戶數目按年增長約50%至約1.5億個，每月活躍用戶增長達51.4%，增長主要受遊戲、電競及直播活動增加推動。

另外，Razer Gold虛擬積分平台(提供遊戲和數碼娛樂支付服務)6月底有約3000萬名註冊用戶，按年增長25.3%，目前服務接觸超過130個國家的用戶。雷蛇上半年扭虧為盈3400萬美元(約2.65億港元)，收入按年升68%。

元宇宙對晶片有剛需

晶片對元宇宙產業提供硬件設備也是不可或缺，但港股缺乏擁有先進製程的晶片公司。不過，元宇宙部分硬件設備如觸控式電腦屏幕、VR眼鏡裝置等，對「中低端」晶片仍有需求，因此港股晶片股亦有望受惠元宇宙。

其中，晶門半導體主要從事晶片的設計及研發工作，有關產品廣泛應用於智能手機、平板電腦、電視/顯示器、筆記本電腦以及其他智能產品，包括可

穿戴產品、電子貨架標籤、醫療保健設備、智能家居設備等。

晶門半導體上半年純利按年升1.43倍，至1071萬美元(約8354萬港元)；期內營業額按年升27.7%至7482.8萬美元(約5.84億港元)。

如果投資者對海外上市、擁有先進製程的晶片公司更有興趣，但又沒有海外股票戶口，現時在港股也能做到。三星資產運用(香港)早前推出本港首隻追蹤半導體行業的ETF——三星彭博環球半導體ETF(3132)，該ETF乃追蹤彭博環球半導體20大指數。

三星彭博環球半導體ETF的成分股，涵蓋環球多個地區上市的領先半導體企業，包括美國、中國台灣、韓國等企業，頭三大持倉分別為英偉達、台積電(美: TSM)及艾司摩爾(美: ASML)。

元宇宙路漫長勿「翻身」

值得一提的是，元宇宙目前只是一個概念。雖然Facebook定下目標5年內轉型為一間元宇宙公司，但與此同時，朱克伯格坦言，元宇宙的投資並不能帶來即時利潤，預計要成為一種真正的商業模式，或需時10年。

眼見部分投資者不理性地湧入元宇宙概念股，內地官媒早前發表評論文章稱，元宇宙應是一項長期投資建設的系統性工程，其基本面還有待時間驗證，短期熱炒不可取。

部分元宇宙概念股已被炒上，建議投資者控制注碼、候低位入市，選股建議關注有實力和盈利支持的企業，避開純炒概念而缺乏實質基本面的企業。

如何看待近期中國經濟波動

金融瞭望

不久前，中國經濟局領域出現煤電價格上漲的情況，生產者價格指數(PPI)也有明顯回升，加之，今年第三季度中國經濟增長率為4.9%，有所放緩。於是乎，一些反華的國際媒體特別是台灣島內的台獨媒體如獲至寶，大肆唱衰中國經濟前景，認為中國PPI的上升必然會導致消費物價指數(CPI)的暴漲，中國經濟正在陷入滯脹的陷阱之中，甚至有反華媒體指出，中國經濟增長將難以為繼，中國經濟有可能失去增長動力而面臨衰退。

事實上，國際反華媒體及台獨媒體所列舉的中國煤價、電價上漲等情況，歐美諸國要比中國嚴重得多，西方發達國家不僅出現了近幾年來罕見的大通脹，而且普遍陷入供應鏈中斷的危機。加之西方諸國政治紛爭、社會矛盾、經濟失衡等問題日趨嚴重，因此，真正值得西方媒體擔心和憂慮的是他們自己國家的前景不妙，而台灣這個孤島幾乎完全依賴外部特別是依賴大陸市場，台灣經濟始終命懸一線，如果不是大陸從善如流始終為台灣民眾着想，只要採取兩岸經貿收緊政策，台灣經濟就將陷入絕境，台獨媒體對台灣經濟的死穴睜眼瞎視而不見，卻對大陸的正常經濟現象幸災樂禍，令人可笑。

中國經濟穩健前行

當今世界，沒有一個國家和地區的經濟能夠比得上中國穩健，歐美國家的經濟早已風光不再，普遍處於衰退的邊緣。在全球經濟大通脹、大動蕩的背景之下，中國經濟局領域出現波動乃十分正常現象，作為全球第二大經濟體及全球第一大貿易強國，世界經濟的動蕩必然會在一定程度上影響中國。譬如，國際大宗商品及能源價格的暴漲，必然會傳遞到中國並引發連鎖反應。然而，中國經濟像一片大海，正如國家主席習近平所指出的那樣，狂風暴雨可以掀翻小池塘，但卻不能撼動大海。事實上，前期中國出現的煤炭價格大漲已經迅速回落下去，市場重歸穩定，就正如2020年中國豬肉價格出現異動之後，今年完全回復正常。可以說，當今世界上沒有任何一個國家和地區能夠像中國這樣擁有對市場管控的強大能力。

2020年新冠肺炎疫情爆發以來，中國經濟在全球最先實現復工復產，最快回歸正常發展軌道，當包括歐美發達經濟體在內的全世界仍深陷疫情打擊和經濟恢復乏力泥潭之時，中國經濟在全球一枝獨秀。2020年，中國是全球唯一實現經濟正增長的大型經濟體，2021年，中國經濟繼續高歌猛進，國際貨幣基金組織的最新預測表明，今年中國經濟增長率有望突破8%，沒有一個大型經濟體能夠像中國這樣達到如此高的經濟增長率。

我們可以看到，在國內大循環的帶動之下，國際大循環不斷壯大升級，中國作為世界第一貿易強國的地位不斷得到鞏固，美國動作了三年的貿易戰不僅對中國影響甚微，去年以來，美國不斷從中國大量增加進口，以應付美國國內的各種需求。

顏安生



產業園「搭台」，電競大賽+青年創意市集「登台唱戲」，文創小鎮「好戲連台」。11月21日晚，「創意黃山·中電盃」黃山市首屆電競大賽在安徽黃山城市展示館成功落帷。黃山市委書記凌雲、市長孫勇出席，為獲獎選手頒獎並巡館。黃山有着厚重的文化創意，絕美的創意空間，無限的創意可能。在剛剛成功落幕的第三屆黃山發展大會期間，這場主題為「創意黃山·「競」在徽州」的電競嘉年華成為熱點。據了解，此次電競大賽旨在推進「電競+旅遊」模式創新和線上線下的體驗融合，激發城市新活力，打造創意黃山城市新名片。「舉辦創意市集活動，為廣大青年人提供創新創業平台，激發青年創新創業熱情。」主辦方表示，將厚植這片創意沃土，鍛強產業園區「主引擎」，以全新的方式打開黃山，以全新的理念呈現黃山，讓創意的火花在黃山激情盛放。眼光不可謂不遠，目標不可謂不高。這背後，是黃山現代服務業產業園、黃山市委投集團對新發展格局和新發展理念的信心和底氣。孫松 程劍波 吳敏

先後躋身國家級創業空間、中國鄉村旅遊創客示範基地、全國青年創業示範園區，2020年，成功入選國家4A級旅遊景區景觀。

築就青春活力之城

「歡迎BGM、TKT、TUT等8支戰隊登場亮相！」11月20日下午，雷動掌聲中，「中電盃」黃山市首屆電競大賽暨黃山文創小鎮電競嘉年華活動在黃山城市展示館火熱開幕。《王者榮耀》城市爭霸賽前8強隊伍從全國各地105支戰隊中殺出重圍，角逐「最強王者」。

現場舞台以徽州馬頭牆為主要設計元素，四周大屏以鋪展的長卷為原型，選手的操控台以雕花木窗做造型點綴，無不體現徽文化的底蘊。前8強隊伍選手在舞台兩側落座，紅藍兩色的陣營燈光將氛圍感拉至滿分，巨大螢幕讓「英雄們」的瀟灑英姿得以盡情展現，兼具專業性和趣味性的賽事讓現場觀眾直呼過癮。

激揚青春，放飛夢想。大賽由《王者榮耀》黃山城市爭霸賽、《我的世界》創意黃山主題設計挑戰賽兩大賽事和電競嘉年華組成。《王者榮耀》城市爭霸賽吸引了來自全國各地的105支戰隊、561位選手參賽，經過2天97局的鏖戰，前8強隊伍在黃山文創小鎮閉幕前對決，億戰隊最終以2:0擊敗BGM戰隊問鼎黃山市首屆電競大賽冠軍，BGM戰隊和TUT戰隊分別奪得亞、季軍。

《我的世界》創意黃山主題設計挑戰賽共徵集全國71位選手的31份創意作品，讓「煙雨徽州、山水徽州、田園徽州」的人文山水在「元宇宙」呈現，通過對10份入圍作品展播及評委們從主題、創意、技術等方面的綜合評分，《我的世界》創意黃山主題設計挑戰賽最終由「國建工聯」創作團隊作品《新安江·宴景園》摘得桂冠。



冠，作品《我們的徽州》及《像家宏村》榮獲亞軍，作品《黃山雪》《琴畫》《南風窗》獲季軍。

館外，黃山文創小鎮電競嘉年華活動也同步火熱上演。「創意黃山 青春young·第二季」青年創意市集內，非遺產品、時尚好物、特色小吃琳琅滿目。電競遊戲互動體驗區內人頭攢動。現場還有中國首台超清戶外裸眼4D移動流媒體直播數字創意空間精彩亮相，空間內設置有沉浸式互動區和雲文旅直播間，以高科技光影手段打造的「竹林小徑」、魔幻炫酷的「異度空間」呈現了一場極具震撼的視覺盛宴。本次青年創意市集於19日正式開幕，為期三天，旨在聚集黃山青年，聚集青年創意，展現黃山現代都市氛圍的多重魅力和繽紛色彩，逐漸發展為吸引本地市民和外地遊客的特色化、主題化都市打卡新地標，築就青春活力之城。

打造電競經濟生態圈

「歷經近半年籌劃、一個多月的海選，在疫情複雜變化情況下，如期而至，實屬不易。」王奇勇介紹，作為2021年第三屆黃山發展大會「重頭戲」，大賽旨在落實黃山市政府與中國電子信息產業集團戰略合作，通過舉辦電競大賽推動黃山數字創意產業發展，推進「電競+旅遊」模式創新和線上線下的體驗融合，激發城市新活力，打造創意黃山城市新名片。「在黃山度過一段美好時光，在徽州留下一段美麗

回憶。」大賽期間，黃山現代服務業產業園、文投集團還舉辦了電競產業發展懇談會、電競職業教育發展與合作模式探討會，聯動院校設立產教融合的電競專業，共同交流探討電競產業發展及黃山產業發展的可行性路徑，吸引更多職業電競俱樂部和產業鏈配套企業落戶黃山，以創意化、數字化賽事為黃山文旅賦能，找準黃山數字創意發展路徑，逐步打造電競經濟生態圈，促進城市整體形象的年輕化，推動數字經濟產業集聚發展，推進「電競+旅遊」模式創新發展。

黃山現代服務業產業園、文投集團的創新創意能力、拓展能力和文化影響力，正在為黃山吸引著來自全世界的優秀文才。記者了解到，近年來，產業園管委會、文投集團堅持不懈夯實高原、力攀高峰，持續推進以「產業轉型突破年」「集團高質量發展提升年」為載體，緊扣「文創+科創」產業定位，聚焦主導產業和主營業務，精準施策抓發展，持之以恆履責任，取得積極成效。累計實施市級重點項目20餘個、完成固定資產投資44億元；集團資產總額達到48億元、淨資產32億元；省級文旅創新基地累計實現營收351億元，完成固投202億元，上繳稅收25.2億元。

「新的趕考之路，我們勇毅前行。『咬定青山』內外兼修，為國區高質量發展注入充沛新動能。」在後疫情時代經濟仍待復蘇的背景下，作為黃山服務業發展的「龍頭」，黃山現代服務業產業園、文投集團，透著自信與穩健。



後備廂市集