

澳門產業結構變動的定量分析(1998-2013)

謝四德*

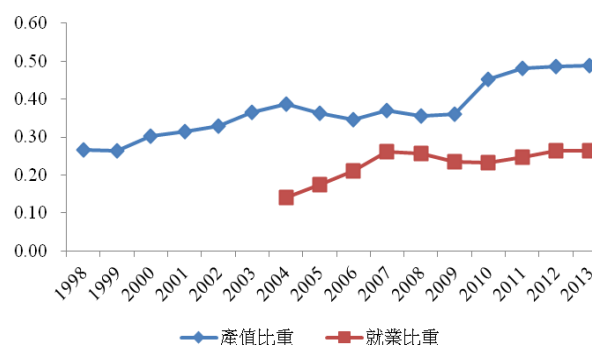
產業結構屬於發展經濟學的一個主要研究分支，近年正受到學界高度重視，原因之一是受到 2008 年全球金融危機的影響。不少受影響的國家，當中包括發達國家、發展中國家都試圖循產業結構優化、調整、升級的路徑應對金融危機的衝擊，中國就提出了“調結構，促增長”的戰略。產業政策的釋出激勵了學界的相關研究。王磊運用實證分析指出 1997 年、2007 年兩次金融危機對中國產業結構變動產生不同程度的影響。¹ 杜傳忠、郭樹龍利用 1997-2009 年全國 30 個省市的面板數據進行實證分析指出，1997 年爆發的東南亞金融危機和 2008 年的國際金融危機對中國產業結構升級衝擊十分顯著。² 林毅夫從發展經濟學的角度指出，經濟發展本質上是一個技術、產業不斷創新、結構不斷變動的過程。³ 而目前有關產業結構的研究手法大致以實證、定量、政策等分析為主。

2008 年的全球金融危機對澳門影響短暫和有限，但過去十多年，社會各界對澳門產業結構的高度關注是不爭的事實，並對政府提出經濟適度多元發展形成共識，其中一個最重要的關注點是博彩業一業獨大的影響。自 2014 年 6 月開始，賭收持續 14 個月下跌，對澳門產業結構的關注再度升溫。為此讓學界對當前產業結構變動有更多的瞭解，本文以 GDP 產出法數據對產值比重、就業比重、勞動生產率、偏離度、產業結構失衡度進行相關變動的定量分析。

一、1998-2013 年期間澳門產業結構變動

產業結構變動分析點主要考察三方面：產值與就業之間的變動、勞動生產率的變動和產業結構的變動。澳門作為一個微型經濟體，2002 年賭權開放進一步鞏固博彩業為主的二次產業結構。這樣一來，澳門產業結構變動分析點必然落在博彩業身上，尤其值得關注的是博彩業的產值比重、就業比重的變動對其他行業產生的變動。

圖 1 博彩業的產值比重與就業比重變動



(一) 博彩業的變動

澳門統計暨普查局自 2014 年才開始統計博彩業及中介就業人數(圖 1)，博彩業的產值由 1998 年的澳門幣 95.54 億元增加至 2013 年的澳門幣 1,226.75 億元，增長 11.8 倍；其產值比重由 0.27 增加至 0.49，增加了 0.22，未夠 1 倍；博彩業的就業比重由 2004 年的 2.29 萬人增加至 2013 年的 8.33 萬人，增加了 2.6 倍，其就業比重由 2004 年的 0.14 增加至 2013 年的 0.26，增加了 0.12。無論產值比重或就業比重，博彩

* 澳門理工學院一國兩制研究中心講師級助理研究員、政治經濟學博士

業逐年擴大並大幅度超出各行業。這說明了甚麼？首先，它反映了博彩業一業獨大問題有增無減。其次，數據顯示博彩業的產值變動遠高於就業變動，反映出

博彩業勞動生產率高，每增加一名員工，其邊際產值遞增。另一方面，博彩業的產值增加沒有明顯拉高就業比重。

表1 博彩業產值變動對其他行業的影響(1999-2013年)(億澳門元)

年份	採礦業	製造業	水電及氣體生產供應業	建築業	批發及零售業	酒店業	飲食業	運輸、倉儲及通訊業	銀行業	保險及退休基金	不動產業務	租賃及向企業提供的服務	公共行政	教育	醫療衛生及社會福利	博彩業	其他團體、社會及個人服務及僱傭人的家庭
1998	0.1	38.9	13.3	13.5	14.9	8.7	13.9	29.3	32.7	8.1	63.5	12.5	38.6	13.1	10.3	95.5	17.4
1999	(0.0)	(1.1)	(0.0)	(1.1)	(1.4)	(0.3)	(0.0)	0.2	(6.2)	5.6	(10.4)	1.6	(1.5)	0.7	(0.4)	(5.1)	1.3
2000	(0.0)	2.1	(1.5)	(2.8)	2.4	0.5	0.7	1.1	4.0	0.1	(11.5)	(1.5)	0.3	0.3	0.3	17.6	(1.2)
2001	0.0	(7.4)	0.6	(1.4)	0.8	0.6	2.0	(3.3)	(2.5)	0.2	(6.4)	2.7	1.4	1.0	0.3	4.4	0.6
2002	0.0	(1.8)	(0.5)	2.8	4.2	0.6	2.3	1.8	1.5	(0.9)	1.8	0.9	1.0	1.2	0.3	15.9	1.6
2003	0.0	(0.6)	0.9	8.1	3.4	(0.5)	0.6	(3.0)	(0.0)	3.0	2.1	1.3	1.6	0.6	0.3	26.1	(1.1)
2004	0.0	0.7	(0.1)	7.8	4.0	3.1	11.5	4.2	0.9	(2.7)	4.2	9.7	1.6	1.2	0.8	44.9	8.1
2005	(0.0)	(0.8)	0.4	35.8	3.0	1.4	(0.6)	3.1	15.8	1.5	19.2	7.1	4.4	1.3	1.6	15.9	3.8
2006	(0.0)	3.9	1.4	56.3	6.8	1.4	4.7	3.9	11.5	3.5	8.6	15.9	3.2	2.0	1.0	19.4	5.6
2007	0.0	(3.2)	(2.3)	41.9	8.8	7.5	5.0	5.3	5.4	2.8	23.7	13.7	12.1	2.4	2.8	82.8	8.8
2008	(0.1)	(6.9)	1.4	(0.2)	6.6	19.2	5.8	(3.4)	3.9	(0.7)	11.2	5.1	7.5	3.4	3.2	21.2	7.5
2009	(0.0)	(6.9)	1.0	(66.6)	15.2	7.4	(1.9)	2.1	0.2	0.7	5.9	4.4	4.5	3.2	2.5	31.2	0.8
2010	0.0	(4.5)	0.8	(13.8)	33.2	18.2	5.4	12.3	3.2	(0.3)	(7.3)	14.5	5.1	2.4	1.8	248.6	5.9
2011	0.1	0.5	0.4	11.9	35.6	23.1	7.9	7.8	16.9	1.2	20.8	6.0	11.4	5.7	4.4	225.4	13.2
2012	0.0	2.6	1.5	12.0	32.8	10.7	10.1	4.5	12.9	3.9	37.0	6.1	12.6	3.3	4.9	152.9	7.9
2013	(0.1)	0.5	1.4	12.5	33.4	18.2	9.8	6.7	33.1	4.8	68.3	25.2	11.7	4.8	3.9	230.1	8.7

註：1998 對應的數據為該年產值，1999-2013 為變動產值，以 1999 年為例，1999 年的變動產值為-5 億(1999 年的產值減 1998 年的產值)

博彩業結構的變動對其他行業產生甚麼影響？由表 1 可見，博彩業產值變動並非對所有行業的產值變動產生連帶性影響。當中，與連帶性影響的行業有：醫療衛生及社會福利、公共行政、酒店業、批發及零售業，它們的連帶性影響是，當博彩業的產值變動上升或下降時，這些行業也呈現相同的變動。其中，受影響產值變動最大的是批發零售業和酒店業，其次是醫療衛生及社會福利、公共行政。從行業性質看，由於博彩業與批發零售業、酒店業之間具有垂直相關性，因此影響合理，至於公共行政和醫療衛生及社會福利，由於它們與博彩業不具有垂直相關性，所以它們的連帶變動原因需要進一步實證分析。另外，學界一直認為博彩業一業獨大產生的擠佔效應或蠶食效應，似乎在產值方面並不明顯。2010 年是博彩業產值正變動值最高的一年，然而，只有 4 個行業(水

電、建築、銀行、保險)發生負變動，其他 11 個行業都呈現不同程度的正變動；如果博彩業真的發生擠佔效應，應該是 11 個行業發生負變動而不應只有 4 個行業，所以，最高產值正變動也沒有引起一半行業產值發生負變動，數據上不存在擠佔效應，但不等於否定博彩業的擠佔效應，因為數據難以反映隱性擠佔問題。此外，筆者發現 2011-2013 年博彩業產值正變動與其他行業也發生產值正變動。顯然，這屬於一種短期變動現象，它是否可以說明博彩業不但存在擠佔效應，也有可能發生拉動效應？由於發生年期太短，這還待進一步觀察、實證分析和規律總結。但有一點值得關注的是，2011-2013 年所有行業產值正變動是自 2006 年以來再度發生，並持續了 3 年，這種變動不但是年期長了，而且行業變動位置也改變，不動產業務產值變動首次超越批發零售業，成為博彩業以外最大

增加產值行業。從行業性質看，這不能說明甚麼，或許是經濟耦合現象。但如果未來再發生 5 年的所有行

業產值正變動，這就有可能是一種遞進關係，那麼，博彩業的產值變動有可能產生拉動效應。

表 2 博彩業就業比重變動對其他行業的影響(2005-2013 年)(千人)

年份	製造業	水電及氣體生產供應業	建築業	批發及零售業	酒店及飲食業	運輸、倉儲及通訊業	金融業	不動產及工商服務業	公共行政及社保事務	教育	醫療衛生及社會福利	其他服務	博彩及博彩中介業	家務工作
2004	36.1	1.1	18.1	35.2	24.1	15.0	6.2	12.6	18.1	10.6	5.0	8.4	22.9	5.0
2005	(0.8)	0.1	4.8	0.1	0.8	(0.2)	0.4	1.7	0.7	(0.3)	0.3	1.6	7.9	1.2
2006	(5.9)	(0.3)	7.9	1.1	4.8	2.0	0.3	1.9	1.7	1.0	0.1	(0.1)	11.8	0.4
2007	(8.7)	0.3	0.3	3.0	4.3	0.3	1.2	3.9	3.0	1.0	0.9	0.2	20.0	(0.6)
2008	3.6	(0.4)	6.5	(0.5)	6.8	(1.5)	(0.8)	3.3	(4.1)	(1.0)	0.1	2.0	2.7	7.3
2009	(7.9)	0.1	(5.8)	1.9	2.4	0.6	0.0	1.9	0.3	0.5	1.1	0.0	(3.7)	2.7
2010	(1.2)	0.0	(4.7)	0.6	(0.4)	2.0	0.0	2.2	1.7	(0.3)	0.6	0.5	1.2	1.4
2011	(2.4)	0.4	1.1	2.0	3.3	(2.2)	0.8	0.5	1.6	0.8	0.4	(0.7)	7.3	(0.6)
2012	(2.5)	0.2	4.1	(1.1)	6.9	0.0	0.1	(3.7)	2.1	0.8	0.1	(1.2)	8.7	1.2
2013	(1.3)	0.0	3.0	2.4	1.3	(0.1)	1.1	3.3	0.6	1.2	0.5	(0.6)	4.5	2.3

註：1998 對應的數據為該年產值，1999-2013 為變動產值，以 1999 年為例，1999 年的變動產值為-5 億(1999 年的產值-1998 年的產值)。

由表 2 可見，2004-2013 年間，除了 2009 年之外，博彩及博彩中介業的就業人數呈正增長，然而沒有一個行業就業人數變動與博彩及博彩中介業的就業人數變動方向相同。筆者發現，博彩業及博彩中介業的流入人數最多，為 6.04 萬人；製造業的流出人數最多，為 3.07 萬；如果將製造業流出人數連同其他非博彩行業流出人數相加後為 6.11 萬人。由於特區政府再三強調博彩業莊荷必須為本地居民，不得輸入外勞，有關數據反映博彩業的就業人數變動對其他行業的就業人數變動發生一次擠佔。至於其他行業也有不同程度的就業人數流入，顯示勞動力市場再發生二次擠佔。而在整個擠佔過程中，一次擠佔以本地居民為主，二次擠佔以本地居民和外僱人士為主。學界對擠佔的研究主要指博彩業一業獨大擠佔其他產業的空間和資源，但從博彩業在勞動市場的擠佔情況看，這種擠佔並非都是負面影響，它在一定程度上促進了階層之間的向上流動。然而，由於澳門外僱法落後和監管機制缺位，外僱人士也有擠佔本地居民向上流動的機會，理論上叫“劣幣驅逐良幣”。

博彩業作為澳門的龍頭產業，在其他因素不變下，其產值比重、就業比重的變動也會對其他行業產生影響。從數據上看，就業擠佔較產值擠佔明顯。然而，擠佔效應並非完全負面的，理論上，通過二次擠佔可以促進垂直增長和創造階層向上流動機會。

(二) 整體勞動生產率的變動

比較勞動生產率指標是指某產業產值比重與就業比重之比，它反映 1% 勞動力所創造的產值比重，如果產值比重越高，說明該產業勞動生產率越高。一般認為，比較優化和協調的產業結構應該各產業的比較勞動生產率均接近 1。但如果產業間的勞動生產率差距很大，就容易產生經濟二元結構問題。比較勞動生產率的計算公式：

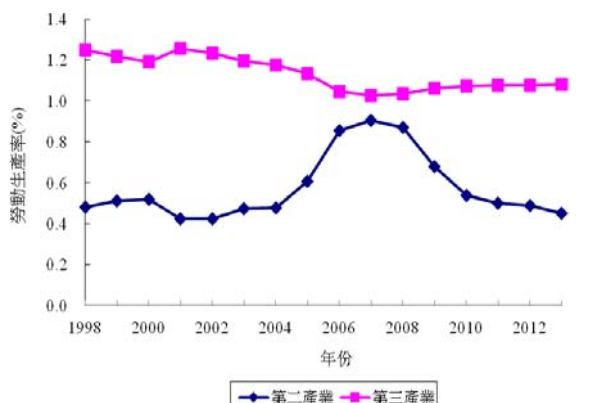
$$c_i = \frac{y_i/y}{l_i/l} \quad (1)$$

其中， c_i 表示第 i 產業的比較勞動生產率； y_i/y 表示第 i 產業產值佔總產值的比重； l_i/l 表示第 i 產業勞動力佔整體勞動力的比重。

從圖 2 可見，1998-2013 年，整個勞動生產率分為三個階段：一是 1998-2005 年過於分散(結構不協調)，二是 2006-2008 年趨緊(結構相對協調)，三是 2009-2013 年趨散(結構不協調)。數據顯示，澳門第二產業的勞動生產率徘徊在 0.42-0.9 之間，平均值為 0.65；最接近 1 的是 2006、2007、2008 年的 0.85、0.9、0.87；2013 年第二產業的勞動生產率為 0.45，較去年的 0.49 下跌了 0.04；說明澳門工業在過去 15 年大多數時間處於低效率生產局面。第三產業的勞動生產率則徘徊在 1.03-1.26 之間，平均值為 1.24，最接近 1 的是 2006、2007、2008 年的 1.04、1.03、1.03，2013

年的勞動生產率為 1.08，與去年相同；說明澳門服務業，在過去 12 年中長時間處於較高效率。根據接近 1 結構優化準則，顯示澳門產業結構長期處於不協調局面，主要受到第二產業拖累。導致第二產業低效率的原因有三個可能性：一是徘徊勞動密集且粗放的生產模式；二是博彩業的擠佔導致第二產業勞動力不足；三是澳門不完全工業化的後遺症，生產技術未能及時升級換代，導致生產效率低下的必然結果。

圖 2 澳門第二產業、第三產業勞動生產率的變動



(三) 產業結構偏離度、失衡度的變動

1. 產業結構偏離度

產業結構的偏離度主要是用來衡量勞動力結構與產值結構之間所處的結構對稱狀態指標。一般而言，偏離度大於零——正偏離，說明勞動力結構與產業結構不對稱，產業就業比重大於產業產值比重，顯示該產業的勞動生產率較低，存在着勞動力轉移出去的壓力。偏離度小於零——負偏離，說明勞動力結構與產業結構不對稱，產業產值比重大於產業就業比重，顯示產業結構的勞動生產率較高，存在着勞動力遷入的壓力。一方面，當負偏離狀態向 0 偏離趨近，說明該產業勞動力遷入壓力由強變弱，吸納就業空間在縮減；反之，當負偏離狀態向 0 偏離遠離，表明該產業勞動力遷入壓力加大，勞動力需求空間在擴張。另一方面，由正偏離狀態向 0 偏離趨近，說明該產業勞動力轉出壓力漸漸減弱，經濟效益在改善；反之，當正偏離狀態向 0 軸線遠離，說明該產業勞動力轉出壓力增強，經濟效益在變差。

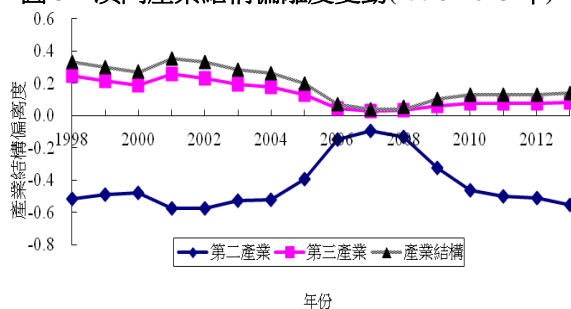
$$\text{某產業的偏離度公式: } \beta = \left(\frac{Y_m}{Y}\right) / \left(\frac{L_m}{L}\right) - 1$$

其中， β 為某產業結構偏離度係數， Y_m 為第 m 次產業的就業人數， Y 為整個三次產業總就業人數； L_m 為第 m 次產業的增加值， L 為整個國家三次產業的增加值。

$$\text{整個產業結構偏離度公式: } p = \sum_{i=1}^n \left| l_i - p_i \right|$$

其中， p 為產業結構作離度， l_i 第 i 次產業勞動力所佔的比重， p_i 為第 i 產業產值所佔的比重。

圖 3 澳門產業結構偏離度變動(1998-2013 年)



通過圖 3 可以看出，1998-2013 年的澳門第二、三產業結構偏離度大致分為三個階段：1998-2005 年過於偏離；2006-2008 年偏離收窄；2009-2013 年趨向偏離。從整個產業結構偏離度看，大部分時間都處於產業結構不對稱狀態，只有 2006-2008 年期產業結構調整得稍協調的優化局面。第二產業在這段期間由始至終都處負偏離狀態，出現最高偏離度是 2001 和 2002 年，分別是 -0.58，反映當時第二產業存在較大的勞動力遷入壓力，到 2006-2008 年期間，偏離度最貼近 0 偏離，分別為 -0.15、-0.1 和 -0.13，反映當時就業人口遷入壓力得以舒緩，之後，2009-2010 再出現遠離 0 偏離度，分別為 -0.32 和 -0.46，反映勞動力遷入壓力再度緊張起來，2011-2013 年的偏離度分別為 0.5、0.49、0.45，反映勞動力遷入壓力略為舒緩，但勞動力不足壓力未除。第三產業的偏離度發展方向較第二產業理想，大致朝着 0 偏離度貼近，最高偏離度時期為 1998 年的 0.25，最低偏離度時期為 2007-2008 年的 0.03、0.03，2011-2013 年分別為 0.07、0.08、0.08 表明第三產業的勞動力轉出壓力逐漸消滅，勞動生產率有明顯的提高，經濟效益獲得改善。

第三產業自 2006 年起一直處於 0.1 以下，理論上

處於勞動力與產值之間的優化狀態，較符合現狀。為甚麼第二產業一直存在勞動力遷入壓力？理論上有以下兩個可能性：第一，賭權開放導致勞動力市場發生二次擠佔所致。第二，第二產業在結構上發生重大變化，製造業生產力大幅下滑，取而代之的是建築業。建築業無論產值比重、就業比重都是第二產業中最大行業。由於過去 15 年樓價飆升，連帶建築業水漲船高，故發生了產值比重與就業比重不協調。然而，為甚麼 2006-2008 年發生第二、三產業結構偏離度趨於零的優化狀態？應該說，這是一個耦合發展的結果，當中的因素影響錯綜複雜，主要影響有：一是六大博企的投資基建期進入尾聲，有關人力資源已配置妥當，有的已過試業期；二是全球金融危機發生；三是政府外僱政策的鬆綁以及建築業的黑工問題泛濫等。

2. 產業結構失衡度的變動

從最基本意義上說，結構失衡度是指產業結構的失衡程度。不斷的結構變動必然會引起經常性的結構失衡。產業結構失衡度較低，則對經濟增長的影響較小，但產業結構失衡度較高，將會制約經濟增長。一般而言，波峰時期和波谷時期的結構失衡較為明顯，結構比較合理時的經濟增長率通常介於增長周期波峰與波谷之間的某個適中的增長率。結構失衡度的計算方法分兩步：

$$\text{結構失衡度 1} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n p_i (r_i - r^*) \quad (2)$$

其中， $n \geq 1$ ， p 表示產業結構平衡時各產業在國民經濟中所佔比重， r_i 表示各產業的經濟實際增長率， r^* 表示理想經濟狀態運行所需要的最佳經濟增長率。

$$r^* = p_1^* r_1 + p_2^* r_2, \dots, p_n^* r_n \quad (3)$$

這種方法通過計算各產業增長率偏離最佳增長率 r_i 的加權平均值衡量產業結構失衡度，這個平均值越大，說明產業結構失衡度越高。現實當中，各行各業的增長率不可能同時大於最佳增長率 r_i ，或同時小於最佳增長率 r_i ，這樣在計算平均值時會出現正值和負值相互抵消的問題。解決這個問題的一種較好的方法，是用標準差進行計算，稱之為結構失衡度 2。⁴

$$\text{結構失衡度 2} = \sqrt{\frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n P_i^2 (r_i - r^*)^2} \quad (4)$$

在衡量產業結構失衡度時，首先，計算出 1998-2013 年澳門經濟年均增長 13%，以公式 2 計算出最佳經濟增長率 r_i 的在 1998-2010 年間的加權平均值為 15.25，所以，用 15.25 作為 1998-2010 年 r_i 的估計值，運用公式(1)、(3)，可以計算出澳門第二、三產業間的產業結構失衡度。通過圖 4 所示，1998-2013 年間，澳門產業結構失衡度呈 M 形走向，結構失衡度較高的年份是 2005、2007、2010 和 2011 年，分別為 8.16、7.04、6.56、8.15，俗稱波峰；結構失衡度較低的年份是 1999、2001、2006 和 2009 年，分別為 0.38、0.25、2.75 和 0.43，俗稱波谷。筆者發現，澳門產業結構失衡度變動與龍頭產業博彩業變動有直接相關。自 2001 年的波谷後，2002 開始反彈，這正好是賭權開放之年，之後走向一個又一個波峰，而波峰的時間點正好是 6 間博企相繼投入營運，至於 2009 年的波谷現象影響因素複雜，少不了與博彩業增長放緩有關，但主要還是全球金融危機影響較大，大致上符合整個發展現狀。當中值得關注的是，澳門產業結構失衡度呈 M 形走向，反映澳門產業結構失衡問題嚴重，失衡問題之一是波動(見表 3 波峰與波谷的變動)，波動太大容易產生結構性風險。然而，導致這種 M 型結構風險的主因是甚麼？從產業結構的產值、就業比重看，博彩業一業獨大是主因。

圖 4 澳門的產業結構失衡度(1998-2013 年)

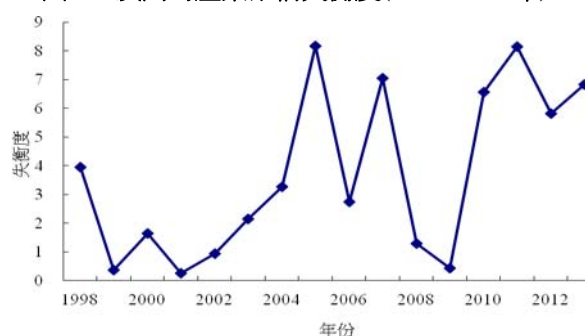


表 3 列出了 1998-2013 年澳門第二、三產業間結構失衡度中有關波峰和波谷的具體數值。波峰最高值為 2005 年的 8.16，平均值是 6.77，標準差為 1.73。波谷最低值是 2009 年的 0.15，平均值是 0.71，標準

差為 1.25。這些數字說明甚麼？這都反映出澳門這些年的產業結構失衡度呈 M 形走向，數值超出合理區間，容易產生結構性風險。

表 3 波峰和波谷時期的產業結構失衡度

波峰年份	產業結構失衡度	波谷年份	產業結構失衡度
1998	3.95	1999	0.38
2005	8.16	2001	0.25
2007	7.04	2006	2.75
2010	6.56	2009	0.15
2011	8.15		
平均值	6.77	平均值	0.71
標準差	1.73	標準差	1.25

二、澳門產業結構的變動特點

(一) 呈 M 形垂直變動

一般情況下，產業結構失衡都是波浪式的橫向變動，很少發生 M 形走向，除非發生新產業革命或突然其來的產業事故，才有垂直變動的可能。澳門產業結構失衡度呈 M 形走向，且不是偏平的 M 形走向，這是澳門產業結構變動的最大特點。理論上，這種呈 M 形垂直走向，顯示產業結構過於單一，容易受到某一產業增長拖累而發生垂直波動，也容易衍生結構性風險。事實上，澳門產業結構單一與博彩業一業獨大是無庸置疑，這種 M 形變動正好反映了澳門產業結構內在問題。或者有人會認為，微型經濟體發生 M 形的產業結構失衡屬於正常現象。須知道，產業結構失衡度量度的是各行業產值和增長率，所以不管它是微型經濟體、小國經濟體抑或大國經濟體，只要發生這種 M 形走向，反映其產業結構存在結構失衡風險。

(二) 博彩業是促使產業結構變動的主因

無論從產值比重抑或就業比重，博彩業都構成產業結構變動的主因。在一般情況下，一個完整合理的產業結構，很少會受到一個行業變動而發生變動，但如果產業結構受到第一產業、第二產業或第三產業影響而發生變動，這屬正常的結構性變動影響，否則，都屬於不正常現象。值得注意的是，澳門的產業結構並不完整，也不合理，澳門的產業結構由第二、

第三產業組成，且產業間的產值比重為 0.06：0.94。可能正因如此，博彩業一業獨大是促使產業結構變動的主因。

(三) 工業空心化

除了博彩業一業獨大是產業結構變動的一大特點之外，必須關注到，在整個 M 形變動走向中，澳門製造業由 1998 年澳門幣 38.9 億元降至 2013 年澳門幣 16.06 億元，分別佔本地生產總值(產出法)的 9% 和 1%，製造業生產力出現史無前例的大幅度萎靡，已形成工業空心化，歸根結底是澳門未有走完工業化過程並受到博彩業的擠佔所致。過去經濟發展規律顯示，第三產業的主要貢獻度是創造就業，第二產業的主要貢獻度是創造產值。一旦發生工業空心化，意味着失去最大創造產值的能力，其產業結構必定失衡。本文之所以將工業空心化視作產業結構變動的一個特點，因為按常理它不應發生，但客觀上發生了。在工業空心化下，澳門將很難扭轉產業結構失衡問題。

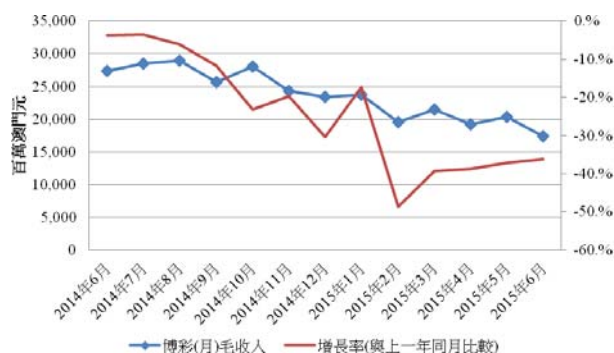
(四) 易衍生結構性風險

這裏所指的易衍生結構性風險主要有三方面：一是產業結構變動過程中發生工業空心化，由於工業製造一般屬於第二產業，工業空心化使第二產業失去產值增加優勢，易衍生產值比重失衡的結構性風險。其中風險之一經濟增長就高度依賴第三產業，理論上第三產業一般最容易受外圍經濟因素影響，況且澳門的經濟增長高度依賴第三產業上的一個行業(博彩業)上，構成了一籃子風險。一旦博彩業產值大幅度下滑，澳門整體經濟就會受到骨牌效應的衝擊。第二，博彩業的一業獨大，除了擠佔了勞動力市場，還擠佔了政策資源。這都屬於一種捆綁式下的結構性風險。其中風險之一是博彩業產值大幅度下滑，它很大可能會採取裁員手段以避免利益受損，頭龍產業帶頭裁員必定產生連帶影響至垂直相關行業，易衍生失業潮風險。第三，易衍生財政結構性風險。主要因為澳門近年的賭權開放已形成了博彩財政，博彩業產值變動第一時間受影響的是政府財政收入。

三、賭收持續下跌對產業結構變動的影響及若干建議

澳門博彩合法化有 170 年歷史，澳門回歸中國後，在“一國兩制”下，《澳門基本法》允許博彩合法化存在，特區政府並在 2002 年推行賭權開放。⁵ 從 2002-2014 年，澳門博彩毛收入規模高達澳門幣 19,944.94 億元，資本流動相當活躍。由圖 5 可見，2014 年 6 月至 2015 年 6 月，出現十三連跌，分別為 -3.7%、-3.6%、-6.1%、-11.7%、-23.2%、-19.6%、-30.4%、-17.4%、-48.6%、-39.4%、-38.8%、-37.1%、36.2%。⁶ 引起學界高度關注。當中最關注的是導致賭收連續下跌的因素，其次，賭收下跌的幅度，即量方面的問題。但很少探討賭收持續下跌對產業結構變動的影響。

圖 5 澳門博彩業毛收入(2014 年 6 月至 2015 年 6 月)



到底賭收持續下跌對產業結構變動將帶來甚麼影響？綜上分析所得，第一，對改善整體產業結構失衡問題作用不大，因為賭收連續下跌不等於製造業不再萎縮，工業空心化得以解決，只要博彩業一業獨大依然是個問題，那麼產業結構失衡依然存在。第二，賭收連續下跌一定會影響博彩業的產值比重、就業比重，並對其他行業產生連鎖反應，目前，垂直相關行業影響相對較大，如酒店、零售(侈奢品)、飲食、建築業、固定資產投資等；橫向相關行業相對影響較小，如公共行政、教育、醫療、水電等。第三，產業結構失衡度波動加劇，呈 M 形垂直變動走向加深，將產生新的波谷。第四，勞動力市場不會發生太大變化，目前更加不會爆發失業潮，即使賭收下跌連帶各行業產值比重下跌，短期內也不足以構成失業潮風險，況

且政府手上還有外僱政策可供調控。第五，有可能發生結構性風險。連續 13 個月賭收下跌，的確會增加產值變動、就業變動、財政變動等結構性風險。至於是否有可能發生結構性風險？這肯定存在，具體取決於特區政府如何應對。從目前來看，行政長官崔世安在 2015 年 9 月 1 日指出將在政府內部實施緊縮措施，可以肯定，14 億元的緊縮開支是無助於化解結構性風險，根本上是不治標也不治本的舉措。相反，公共開支減少有可能加速因賭收連續下跌的骨牌效應。

特區政府該如何應對賭收連續下跌以及產業結構失衡問題？首先，要弄清賭收與產業結構失衡關係，綜上分析所得，博彩業一業獨大是導致澳門產業結構失衡的根本原因之一。但不代表賭收連續下跌等於澳門產業結構不再失衡，因為澳門產業結構失衡不但在行業上的失衡，還在產業間的失衡(第二產業與第三產業的產值、就業比重失衡)。故此，即使賭收下跌，如果澳門第二產業產值比重依然佔本地生產總值的 0.06 和工業空心化問題得不到解決，博彩業依然一業獨大，產業結構依然失衡，只是失衡度有所收斂而已。歸根結底，澳門經濟的核心問題是產業結構問題，而博彩業是核心問題中的關鍵對象。如果能夠明白這一點，特區政府在應對賭收連續下跌時，不應是採取緊縮措施，而是增加開源——抽調資源集中制定平衡產業結構戰略——增加第二產業的產值、就業比重和集中發展先進製造業，以破解產業空心化問題。這些設想是主流研究不認同的，因為主流研究認為澳門作為一個微型經濟體，不具備發展先進製造業的條件。本文要指出，在全球經濟一體化下，只要具有資金優勢、制度優勢，就可以通過全球化採購所需的生產要素(人才、設備、土地、原材料)進行有關規模經濟生產。世界上有不少上市公司成功研發新技術和新產品並引領世界潮流，如谷歌、蘋果等，難道一個特區政府還不如一間上市公司的總部？所以這種“因地不宜”的觀點是落後的和保守的。

至於賭收連續下跌如何應對？首先，賭收連續下跌並非是一個純經濟問題，也不是市場自由調節的結果，它是一個徹徹底底受政治因素影響的結果，當中很可能涉及國際政治、國家政治和特區政治等因素。其次，賭收連續下跌並非一個量的問題，而是質的問

題，下跌的原因之一是由於質沒有解決好導致量下跌。然而，無論是特區政府抑或主流研究都認為賭收下跌是一個量的問題，例如：特區政府提出賭收跌至澳門幣 183.5 億元或以下便推出緊縮或加強旅遊宣傳等；學界一直強調博彩業由高位回落屬於正常調整，直指賭收調整至每月澳門幣 125 億元也合理，這都是關於量方面的觀點，幾乎很少聽到由量變到質變的觀點。本文認為，在確保質前提下，博彩業將不存在量的問題。那麼，如何界定博彩業的質？第一，制定嚴格的博彩業監管及非法資本管控制度，杜絕一切利用澳門博彩業合法化從事洗黑錢行為，這是對博彩業最核心的質的規範。第二，嚴厲打擊非法放高利貸行為及加強博彩中介人背景審查和持證上崗管理。第三，負責任博彩法律化。簡單而言，博彩業的質是指通過法制將特殊化收益轉為正常化收益。如果能夠確保上述三點，即使賭收回復至每月澳門幣 300 億元，也可以窺避政治因素干擾。相反，如果不能夠確保上述三點，即使賭收跌破澳門幣 100 億元，也難以窺避政治因素干擾。

另外要指出的是，賭收連續下跌釋放的既是一個警號也是一個促改革、調結構的發展機遇。特區政府必須順勢做好兩手準備：一手制定先進製造業發展戰略，一手治理博彩業，缺一不可。若特區政府繼續緊縮或一些維穩做法(派錢)，不考慮機會成本，不打算

研發科技、發展先進製造業，不打算把博彩業從量變走向質變，澳門終有一天會遇上產業結構失衡而衍生的結構性風險。

四、小結

綜上分析得出，1998-2013 年的澳門產業結構變動中出現了以下特點：①呈M形垂直變動；②博彩業是促使產業結構變動的主因；③工業空心化；④易衍生結構性風險。同時，結合當前賭收連續下跌對產業結構變動影響：第一，對改善整體產業結構失衡問題作用不大。第二，賭收連續下跌一定會影響博彩業的產值比重、就業比重，並對其他行業產生連鎖反應。第三，產業結構失衡度波動加劇，呈M形垂直變動走向加深，將產生新的波谷。第四，勞動力市場不會發生太大變化，目前不會爆發失業潮。第五，有可能發生結構性風險。此外，強調澳門產業結構失衡不但在行業上的失衡，還在產業間的失衡(第二產業與第三產業的產值、就業比重失衡)，賭收持續下跌並不能解決產業結構失衡問題。最後，向特區政府提出應對賭收連續下跌和產業結構失衡的一點建議：做好兩手準備，一手制定先進製造業發展戰略，一手治理博彩業，缺一不可。

註釋：

- ¹ 王磊：《兩次金融危機期間我國產業結構變動的實證分析》，載於《資本縱橫》，2011年第2期，第33-37頁。
- ² 杜傳忠、郭樹龍：《中國產業結構升級的影響因素分析——兼論後金融危機時代中國產業結構升級的思路》，載於《廣東社會科學》，2011年第4期，第65頁。
- ³ 林毅夫：《新結構經濟學——重構發展經濟學的框架》，載於《經濟學》，2010年第1期。
- ⁴ 原毅軍、董琨：《產業結構的變動與優化：理論解釋和定量分析》，大連：大連理工大學出版社，第14-16頁。
- ⁵ 根據第16/2001號法律發出3個正式賭牌，2005年，再發出3個轉批給賭牌(副牌)，形成“3+3”競爭格局，正副牌分別由澳博、永利、銀河、威尼斯人、美高梅、新濠天地瓜分。
- ⁶ 按同期比較得出。載於博彩監察協調局網址：http://www.dicj.gov.mo/web/cn/information/DadosEstat_mensal/2014/index.html，2015年7月29日。