

2016年11月28日

討論文件

立法會經濟發展事務委員會

香港迪士尼樂園度假區 擴建及發展計劃

目的

本文件旨在向委員簡介政府與華特迪士尼公司(下稱「迪士尼公司」)就香港迪士尼樂園度假區(下稱「樂園」)在第一期用地的擴建及發展計劃,以及相關的財務安排所達成的原則性協議。因應委員的意見,我們會將建議的財務安排提交財務委員會(下稱「財委會」)審批。

香港迪士尼樂園度假區的營運

2. 樂園於2005年9月開幕,是本港旅遊基建的重要一環,有助鞏固香港作為國際首選旅遊目的地的地位。樂園營運首10年,合共接待了超過5 800萬訪客人次,為本港經濟帶來的增加值,按2014年價格¹計算達749億元(相當於本地生產總值0.38%),並創造了合共195 700個職位(以人工作年計算)。

3. 自開幕以來,樂園一直致力豐富其遊樂設施和娛樂項目,以增加樂園對世界各地和本地訪客的吸引力。在2011至2013年間,樂園推出了三個新主題園區,分別為「反斗奇兵大本營」、「灰熊山谷」和「迷離莊園」,以擴闊樂園對不同客群的吸引力。此外,樂園分別於2014和2015年推出「迪士尼光影匯」夜間巡遊和新音樂劇「迪士尼魔法書房」,令其娛樂項目更為豐富。樂園在2015年亦推出了新的體驗設施「童話園林」。為了緊貼市場最新趨勢及潮流,並充分利用新推出迪士尼電影的熱潮,樂園會不時推出時令活動,例如「魔雪奇緣冰雪小鎮」和電影「反轉腦朋友」的「腦海總部控制中心」等。2016年6月,樂園亦於「明日世界」園區引入以電影「星球大戰」為主題的遊樂設施和項目,名為「星球大戰:入侵明日世界」。配合有效的市場推廣策略,這些以「星球

¹ 增加值計算至2015財政年度。以2014年價格計算增加值的其中一個原因是由於部分2015財政年度的時間實際上是在2014曆年內。

大戰」為主題的設施備受市場歡迎，亦增加樂園對年輕人的吸引力。我們亦留意到樂園近月的入場人次，尤其是國際訪客，有所上升。這些新遊樂設施的成功，反映樂園即使在區內競爭激烈的環境下，仍具備實力和潛力吸引世界各地遊客來港。展望未來，樂園將於 2017 年 1 月 11 日正式推出新遊樂設施「鐵甲奇俠飛行之旅」，為訪客帶來以香港為故事背景的全新體驗旅程。此外，以探索冒險為主題的度假式新酒店「迪士尼探索家度假酒店」將於 2017 年上半年開幕。上述新設施為樂園的業務注入增長動力，並推動香港旅遊業的發展。

擴建及發展的建議

第一期擴建

4. 作為香港國際主題樂園有限公司(下稱「合營公司」)²的股東，政府與迪士尼公司一直有就樂園的整體發展進行商討，以期制訂最有利香港旅遊業和合營公司發展的最佳策略。正如上文第 2 段指出，樂園過去已證明它是重要和標誌性的旅遊基建，並就向多元化市場的高消費旅客宣揚香港作為首選旅遊目的地扮演重要角色。根據樂園對其訪客的調查，超過一半的旅客表示他們到訪香港的主要原因是到訪樂園。此外，從過去 10 年的樂園營運經驗可見，持續引入新娛樂項目及遊樂設施能有效提升樂園的入場人次和促進業務增長。事實上，在 2015 財政年度，樂園的入場人次為 683 萬，超越政府在 2009 年估算的 521 萬人次。

5. 政府致力追求本港旅遊業均衡、健康和長遠發展。我們亦曾指出香港不應只著重旅客人數的增長，而應邁向服務多元化和高增值方向。為令樂園能在區內競爭日趨激烈的環境下，繼續發揮其吸引世界各地高增值旅客來港和推動旅遊業發展的實力，我們認為現時是合適的時機在未來數年於樂園推出一系列新的遊樂設施，以保持和刺激訪客到訪樂園的意欲，使樂園能與時並進，並提升其吸引力到更高的層次。

6. 鑑於上述考慮，雙方股東認為樂園應盡快於第一期用地推出一系列擴建及發展項目，作為樂園當前和中期的發展策略。我們會利用樂園第一期可用作即時發展的土地，以確保新的遊樂設

² 即為香港迪士尼樂園度假區所成立的合營公司。

施和娛樂項目能夠盡早推出。雙方股東認為現時採用這做法是應對樂園及香港旅遊發展需要的最佳發展策略。雙方股東同意繼續保留和探討樂園的第二期發展，作為樂園的長遠發展計劃。參考世界各地其他迪士尼樂園分階段發展的經驗，擴建後的第一期樂園亦能夠為可能的第二期發展奠下更穩固的基礎。

詳情

7. 在擴建及發展計劃下，由 2018 至 2023 年期間，樂園差不多每年都會在第一期用地內推出至少一項新設施，以保持和提升樂園的吸引力。新設施的種類包括讓訪客彷彿置身在電影情節之中的新主題園區、新建/更新設施和擴建現有設施。目前的計劃當中不少新亮點，例如樂園將會是全球迪士尼樂園之中，首個同時設有以「漫威英雄」及「魔雪奇緣」為主題，並讓訪客彷彿置身在電影情節之中的新園區。它們均是近期最受歡迎和最成功的迪士尼電影品牌。此外，作為樂園核心景點的「睡公主城堡」，將進行擴建並會換上煥然一新的面貌，亦會增設日間、晚間表演和其他娛樂項目，為訪客帶來從未經歷的遊樂體驗。計劃的設施及發展步伐的摘錄如下，詳情則載於附件 A：

年份	新設施的詳情
2018	✧ 將現有的機動遊戲「巴斯光年星際歷險」轉變為以「漫威超級英雄」為主題，並增添新效果，以營造全新體驗。 [#]
	✧ 在「探險世界」園區增設以迪士尼公主 Moana 為主題的表現場地。Moana 公主是迪士尼新電影「魔海奇緣」的主角，電影將於 2016 年 11 月全球放映。
2019	✧ 作為樂園核心景點的「睡公主城堡」，將進行擴建並換上煥然一新的面貌，亦會增設日間、晚間表演、商店和其他娛樂項目。
2020	✧ 以「魔雪奇緣」為主題，並讓訪客彷彿置身在電影情節之中的新園區，並設有兩項機動遊戲和其他娛樂項目。
2021	✧ 重新演繹 ³ 現有的設施，詳情待定。
2023	✧ 利用「漫威英雄」品牌，讓訪客彷彿置身在電影情節之中的新園區，並設有一項機動遊戲和其他娛樂項目。

[#] 表內所顯示的是這項新設施的目標啟用年份，實際開幕日期需視乎取得撥款的時間、工程進度和市場環境。

³ 重新演繹項目是指將現有機動遊戲/設施轉化為不同主題、故事情節，或更新機動遊戲的系統或科技，以保持機動遊戲/設施的新鮮感。

8. 在設計上述發展步伐時，我們旨在持續和逐步推出新設施，以在一段較長時間內能保持樂園對訪客的新鮮感和刺激他們到訪樂園的意欲。這些新設施亦包括了不同種類配搭的機動遊戲和娛樂項目(如城堡表演、舞台表演，以及與迪士尼人物見面的體驗)，以迎合不同類別的訪客，包括家庭訪客和年輕人。擴建及發展計劃完成後，主題園區的數目將會由七個增至九個，而遊樂項目將由現時約 110 項增加至超過 130 項(增加約百分之十八)。

人場人次預測

9. 政府和迪士尼公司對香港旅遊業前景充滿信心，並相信樂園能受惠於多項新基建項目下所改善的交通接駁。作為大嶼山的一部份，樂園會受惠於這地區因應整體規劃和發展而改善的運輸接駁。迪士尼公司認為有關規劃和發展，包括加強與內地和世界各地的交通連接，會有助吸引來自不同市場的高增值旅客到訪樂園。迪士尼公司一向並會繼續支持上述發展。就入場人次方面，迪士尼公司向政府提供了它的預測。政府同意它的兩套預測(即情況 A 和情況 B)，切合審慎和現實情況，並作為我們經濟和財務評估的基礎，詳情見下文第 16 至 20 段。

10. 根據迪士尼公司預測，「情況 A」考慮了擴建及發展計劃下新項目和設施所帶來的效果，而「情況 B」亦計及因擴建及發展計劃推行後所賺得的收入而可能推行的其他自資項目的效果。迪士尼公司就「情況 A」及「情況 B」在 2025 及 2030 財政年度對入場人次所作預測見下表：

財政年度	每年總入場人次(百萬)	
	情況 A	情況 B
2025	9.0	9.3
2030	9.1	9.3

建議的財務安排

11. 迪士尼公司預計擴建及發展計劃所需成本為 109 億元，分項數字載於附件 B。

12. 為盡快推出這些新的娛樂項目和設施來更及時為旅遊業發展加強動力，我們建議計劃的項目成本由合營公司的股東雙方

按現時的持股比率(即政府 53%及迪士尼公司 47%)，透過同時以股本注資的方式支付。換言之，政府及迪士尼公司將以股本注資的方式，分別支付 58 億元及 51 億元的項目成本。我們曾經考慮以借貸方式，支付擴建及發展計劃所需的款額。由於雙方股東均認為應控制合營公司於短期及中期償還債務的負擔，我們認為最合適的做法是以股本注資的方式支付擴建及發展所需的款額。

13. 為控制政府就擴建及發展計劃的財務負擔，政府以股本注資的金額會以 58 億元為上限。雙方股東會按擴建及發展計劃的落實進度逐步注資合營公司。雙方股東將同時注資，而政府在完成注資後，會繼續是合營公司的大股東(合營公司現時和預計的資本結構見附件 C)。迪士尼公司有信心擴建及發展計劃會在 109 億元預算內完成。然而，若有任何超出預算的情況，合營公司會按需要設法減省項目成本，又或尋求以其他方式支付所需的款額。擴建及發展計劃對政府的經常開支沒有影響。

14. 為了在擴建及發展計劃施工期間向合營公司提供可能的短期流動資金需要，迪士尼公司會把現時提供予合營公司的周轉信貸額由 4 億元增加至 21 億元，直至 2023 年，而我們預期屆時擴建及發展計劃會大致完成。這周轉貸款並不涉及政府的擔保。

15. 就樂園第一期的擴建及發展計劃的財政承擔而言，政府和迪士尼公司的承擔分別為 58 億元和 72 億元⁴。

經濟及財務評估

16. 政府經濟顧問對擴建及發展計劃進行了經濟評估。根據迪士尼公司的入場人次估算，研究了兩個情況下的經濟成本及效益。經濟評估的結論是擴建及發展計劃在扣除涉及的資本開支經濟成本後，可望為本港經濟帶來可觀的淨效益，而效益主要來自訪客在港的額外消費。詳情載於附件 D。

17. 就「情況 A」而言，擴建及發展計劃的經濟效益淨額現值，以 2014 年價格及 20 年運作期(即 2016 至 2035 財政年度)計算，估計約為 177 億元；以 40 年運作期(即 2016 至 2055 財政年度)計算則約為 385 億元；而經濟內部回報率分別為 23.2%及 24.3%。

18. 至於「情況 B」，擴建及發展計劃的經濟效益淨額現值，以 2014 年價格及 20 年運作期計算，估計約為 187 億元；以 40 年

⁴ 包括迪士尼公司的 21 億元周轉信貸。

運作期計算則約為 416 億元；而經濟內部回報率分別為 22.9%及 24.1%。

19. 迪士尼公司預計擴建及發展計劃在施工期會創造約 3 450 個職位(以人工作年計算)，而樂園在完成擴建後的營運會再提供額外 600 個職位。政府預計在 2030 財政年度起，在「情況 A」下由樂園額外訪客在港的額外消費在香港整體經濟所創造的職位總數達 7 200 個，在「情況 B」下則有 7 900 個。

20. 至於這項新投資的財務回報，我們估計因擴建及發展計劃而投放的額外資金會有超過百分之五的實質財務回報，並認為這屬可接受的水平。

未來路向

21. 請委員備悉本文件載述的擴建及發展計劃。因應委員的意見，我們會向財委會提交建議的財務安排供其考慮及審批。視乎財委會的審批情況，建造工程擬於 2017 年內展開，以期按上述發展步伐於 2018/2019 年起推出新的娛樂項目和設施。

商務及經濟發展局
旅遊事務署
2016 年 11 月



WALT DISNEY Parks and Resorts

香港迪士尼樂園邁向新階發展計劃： 為香港呈獻全新主題區及娛樂體驗

香港迪士尼樂園度假區將邁向新階段發展，有關擴建發展計劃由2018年至2023年，承接近期不斷推出嶄新項目的勢頭，樂園將陸續為來自世界各地的賓客帶來迪士尼公司旗下極受歡迎的品牌、的故事及角色。賓客將可全情投入漫威及《魔雪奇緣》故事當中的主題區 [immersive themed areas]。作為樂園核心地標，城堡及廣場亦會注入新元素，為賓客帶來全新的娛樂體驗。是次擴建發展計劃，結合兩大全新主題區、新娛樂設施、重新演繹的項目等，將有助香港迪士尼樂園進一步鞏固其作為世界級旅遊目的地的地位。



2018 漫威超級英雄主題遊樂設施

投入漫威精彩故事情節！漫威超級英雄將會進駐樂園，並呼籲大家加入他們的戰鬥行列。坐落在「鐵甲奇俠飛行之旅」旁邊的「巴斯光年星際歷險」將會被重新塑造，成為全新漫威超級英雄主題的娛樂體驗。邪惡的Hydra派出大群機械侵略者四出肆虐，只有大批裝備好的漫威超級英雄能夠幫手化險為夷。



探險世界表演場地

不同年齡的賓客會被邀請到坐落於探險世界的全新表演場地，參與「莫安娜村莊慶典」(Moana's Village Festival)。專業的表演者會穿梭遊走，為賓客帶來現場感十足的互動日間舞台表演。賓客將有機會與電影角色莫安娜(Moana)及茂宜(Maui)見面。迪士尼動畫電影《魔海奇緣》(Moana)於2016年11月於全球各地陸續上映。



2019 令人耳目一新的城堡及廣場

隨著香港迪士尼樂園步入新階段，樂園的核心地標 — 城堡 — 亦將在原有結構上擴建，為賓客呈獻最精彩的娛樂新體驗。嶄新的日夜表演節目會在換上全新面貌的城堡及廣場上演，頌揚每位曾向星許願、勇敢追尋夢想的迪士尼王子及公主。

香港迪士尼樂園的城堡象徵冀願實現永恆的奇妙夢想。深受歡迎的迪士尼公主將與賓客見面，更會為他們拍照留念。小賓客更加可以在全新的魔法化妝廳得到受訓中的仙女教母的幫助，由頭到腳來個大變身，化身為不一樣的小公主。

在全新設計的城堡舞台上演的城堡日間表演將結合舞蹈、雜技、煙火特效等，加上不同的迪士尼人物，演繹多個令人難忘的精彩故事。夜幕低垂後，換上炫目的投影效果、神奇的噴泉表演及令人驚嘆的煙花閃耀，帶來城堡夜間匯演。



2020 全新《魔雪奇緣》主題區

歡迎來到迪士尼動畫電影《魔雪奇緣》中的阿德爾王國。在這個全新的主題區中，賓客將可在阿德爾的街頭與愛莎女皇及安娜公主漫步。愛莎女皇已經用她的冰雪魔法，為小鎮添上新妝，慶祝「夏雪節」，熟悉的電影音樂更會遍佈這個魔法國度。賓客可以在商店盡情享受購物的樂趣，亦可以在主題餐廳享受美食，以及有機會與愛莎和安娜見面。

同時，賓客可體驗兩項新增的遊樂設施，包括走進「魔雪奇緣永恒國度」(Frozen Ever After)遊樂設施，欣賞愛莎女皇利用魔法力量創造出的雪國仙境。賓客將可乘坐人手雕製的木船，沿途遊走於熟悉的景點，伴著耳熟能詳的音樂，直達愛莎女皇的冰雪皇宮。賓客又有機會與雪人小白及他的朋友奧肯見面，並可乘坐「奧肯魔法雪橇」(Wandering Oaken's Dancing Sleighs)隨著悠揚的電影音樂舞動。



2021 全新塑造項目

在2021年，香港迪士尼樂園將會為賓客推出一項重新塑造的遊樂設施。這個項目將透過重新演繹的概念，結合各項技術，為賓客創造另一番體驗，詳情容後公佈。

2023 再增漫威主題遊樂設施 豐富首個漫威主題區

復仇者聯盟集合！在2023年，雲集漫威超級英雄的作戰基地將會坐落香港迪士尼樂園。復仇者聯盟中的高科技及動作歷險，將引領賓客與超級英雄一起在不同的全新領域中，參與高科技娛樂體驗，對抗宇宙最強的邪惡勢力。連同「鐵甲奇俠飛行之旅」及2018的漫威超級英雄主題遊樂設施，這一系列身臨其境感覺的遊樂項目，將會建構全球迪士尼樂園首個漫威主題區。這項遊樂設施將會採用最新科技，令賓客有最佳體驗。所有喜歡飛越天際、高科技歷險及動感體驗的賓客，全新的漫威主題區專為您而設。賓客們裝備充足，隨時準備發揮內在的超級英雄力量，迎戰Hydra邪惡勢力。



Concept Art©Hong Kong Disneyland

聯絡查詢：

香港迪士尼樂園度假區

傳媒關係總監

黃婉筠

hkdmediarelations@disney.com

852 9020 6046 / 852 3550 2354



香港迪士尼樂園度假區擴建及發展計劃
成本預算的分項數字

項目	預計成本 (億元)	備註
設施	43	包括但不局限於建築物／各類結構、造園工程和場地設備
表演	22	包括但不局限於媒體、視聽系統、特別效果、道具、動畫角色、表演控制、圖像、表演裝置及其他主題表演元素
機動遊戲	10	包括但不局限於機動遊戲工程、軌道及卡車、保安／監察系統、機動遊戲控制、支援機動遊戲裝備的機械／電力系統，以及機動遊戲安裝
設計及管理 成本	21	包括創意工作、相關建築／設施工程、項目管理、建造控制、人員借調、一般開支和工地辦公室的開支
創意娛樂	5	包括與開發娛樂項目相關的費用
應急儲備	8	-
總計	109	

現時和預計合營公司的資本結構

現時合營公司的資本結構

	政府	迪士尼公司
股本 (持股比例)	107 億元 (53%)	95 億元 (47%)
貸款	11.5 億元 ^(a)	11.5 億元 ^(a)
附屬股份	36 億元 ^(b)	

(a) 假設於 2017 財政年度全數提取政府的 8.1 億元新貸款及迪士尼公司的 11.5 億元的新貸款，以興建新的「迪士尼探索家度假酒店」。

(b) 即樂園第一期用地的 40 億元地價，當中 4 億元於 2015 年按照協定的機制轉為普通股份。

預計合營公司於 2025 財政年度的資本結構

	政府	迪士尼公司
股本 (持股比例)	165 億元 (53%)	146 億元 (47%)
貸款	無 ^(c)	無 ^(c)
附屬股份	36 億元 ^(d)	

(c) 假設於 2025 財政年度完結前，按照擬定的還款時間表清還所有股東提供的貸款。

(d) 即樂園第一期用地的 40 億元地價，當中 4 億元於 2015 年按照協定的機制轉換為普通股份。為簡單起見，假設從現在起直到為擴建及發展計劃注資過程完結期間，不會有附屬股份進一步轉換為普通股份。

香港迪士尼樂園度假區 擴建及發展計劃的經濟評估

引言

政府已對香港迪士尼樂園度假區(下稱「樂園」)擴建及發展計劃進行經濟評估，根據華特迪士尼公司(下稱「迪士尼公司」)的入場人次估算，審視了兩個情況下的經濟成本及效益。

評估範圍及方法

2. 政府過去曾兩度就樂園進行經濟評估，一次在 1999 年樂園興建前，另一次在 2009 年考慮擴建三個新主題園區時。兩次評估均就整個主題樂園的經濟成本及效益進行研究。鑑於樂園投入運作已有 10 年時間，而現時的目標是研究擴建及發展計劃在經濟上的可行性，故此是次評估只研究擴建及發展計劃本身的經濟成本及效益。

3. 我們今次採用的評估方法與過去兩次評估的方法大致相同。擴建及發展計劃的量化經濟效益，來自計劃為樂園帶來的額外訪客在本港的額外消費。評估方法為：第一是預測由計劃帶來的樂園額外訪客人次(即在推行計劃的情況下與沒有推行計劃的情況下，樂園入場人次的差距)及其類別；第二是估計這些額外訪客的額外消費；最後是評估這些額外消費可帶來的增加值以及就業機會。

4. 為分析起見，樂園的額外訪客可分為兩類：本地訪客和遊客。遊客可再細分為基本遊客(即使沒有樂園亦會來港旅遊，但又會為遊覽樂園而延長留港時間及增加消費)，以及專程遊客(來港主要目的是到樂園遊玩)。

5. 樂園額外訪客在本港的額外消費，不單包括在主題樂園內的消費外，還包括在香港其他地方的消費。這些額外消費對本港所產生的經濟效益總額或增加值，是按相關行業的營運成本結構計算的。上述增加值包括直接增加值和間接增加值。直接增加值是指樂園額外訪客直接在相關商業機構消費所帶來的增加值，包括機構的收益以及其僱員的就業收入。這些相關

界別為主題樂園本身、本港的零售、酒店、食肆、交通及其他旅遊相關行業，以及本港的航空公司。間接增加值是指為支援上述旅遊相關行業的一系列經濟活動所帶來的間接收入。將經濟效益總額與建設計劃的經濟成本比較，便得出樂園擴建及發展計劃的經濟效益淨額。

輸入參數

(a) 入場人次和消費

6. 迪士尼公司提供了在不同情況下，擴建及發展計劃為樂園帶來的額外入場人次的的預測。我們採納了兩組估算(稱為「情況 A」及「情況 B」)作為經濟評估的基礎。根據迪士尼公司的資料，「情況 A」考慮了擴建及發展計劃下新項目和設施對訪客人次所帶來的影響，而「情況 B」則也包括因擴建及發展計劃推行後所賺得的收入而可能推行的其他自資項目對訪客人次的影響。除了額外訪客人次的預測外，迪士尼公司亦提供了這些訪客中本地居民及遊客的分項數字。

7. 由擴建及發展計劃帶來的樂園額外遊客人次，可根據過往數據進一步分為基本遊客及專程遊客(參照香港旅遊發展局(下稱「旅發局」)所進行的統計調查結果)。不同類別訪客(即本地居民、基本遊客及專程遊客)的額外消費則可參照旅發局及迪士尼公司的調查數據進行估算。下表總結了估算各個輸入參數時所採用的主要假設：

表 1: 評估採用的主要假設

	假設
額外入場人次所佔百分比 (%)	
基本遊客	37%
專程遊客	31%
本地訪客	31%
基本遊客額外留港時間	0.6 晚
專程遊客留港時間	2.8 – 3.0 晚 [#]
本地訪客在消費上的抵銷效應*	50%

註：

[#] 不同市場的專程遊客的留港時間略有不同。

* 即在與樂園無關的消費開支中的減幅；按訪客因樂園而額外消費的百分比計算。

(b) 經濟成本

8. 經濟成本涵蓋擴建及發展計劃下的資本開支。根據迪士尼公司對應上述兩個情況的預計資本開支，並以 2014 年價格計算，2016 至 2055 財政年度的總資本成本在「情況 A」下的現值為 73 億港元，在「情況 B」下為 86 億港元。

經濟評估

(a) 情況 A

9. 在「情況 A」下，扣除涉及的經濟成本，以 20 年運作期(2016 至 2035 財政年度)計算，經濟效益淨額現值估計約為 177 億港元(2014 年價格)；以 40 年運作期(2016 至 2055 財政年度)計算則約為 385 億港元。兩個運作期的經濟內部回報率分別為 23.2% 及 24.3%。

(b) 情況 B

10. 在「情況 B」下，以 20 年運作期計算，經濟效益淨額現值估計約為 187 億元(2014 年價格)；以 40 年運作期計算則約為 416 億元。兩個運作期的經濟內部回報率分別為 22.9% 及 24.1%。

表 2：兩個情況的評估摘要

	整體經濟 效益總額 (以2014年港元 價格現值計算)		整體經濟 效益淨額 (以2014年港元 價格現值計算)		以實質計算的 經濟回報率		以現值計算的 效益與成本比率		達至經濟 還本的 年期 @
	運作期		運作期		運作期		運作期		
	20 年	40 年	20 年	40 年	20 年	40 年	20 年	40 年	
情況 A	247 億	458 億	177 億	385 億	23.2%	24.3%	3.5	6.3	2025 財政年度
情況 B	270 億	502 億	187 億	416 億	22.9%	24.1%	3.2	5.8	2025 財政年度

註:

@ “達至經濟還本的年期”指累積經濟效益總額現值抵銷累積經濟成本現值的年份。

創造就業機會

(a) 施工期

11. 根據迪士尼公司的資料，擴建及發展計劃在施工期(2017 至 2022 財政年度)的資本開支，以 2014 年價格計算為 79 億港元。迪士尼公司估計，上述資本開支所創造的就業機會約為 3 450 個人工作年，包括專業及技術勞工的約 690 個人工作年，以及其他勞工約 2 760 個人工作年。

(b) 運作期

12. 遊覽樂園的額外訪客在港的額外消費，亦會為本港帶來就業機會。參考了香港經濟的結構以及假設勞工生產力不變，政府估計在運作階段這些額外消費創造的職位數目。在「情況 A」下，在本港所創造的職位數目(以人工作年計算)會由 2025 財政年度約 4 700 個逐步增至 2030 財政年度及其後的約 7 200 個；在「情況 B」下，創造的職位數目會由 2025 財政年度約 5 600 個，增至 2030 財政年度及其後的約 7 900 個。

結論

13. 經濟評估顯示，擴建及發展計劃在扣除涉及的經濟成本後，可望為本港經濟帶來可觀的淨效益，而效益主要來自遊客在港的額外消費。

14. 應注意的是，這類性質的長遠經濟評估難免受多項不確定因素影響，因為評估所用的多項參數最終可能與假設有所出入。舉例來說，樂園訪客人次及因而產生的效益，很大程度視乎樂園的管理成效。至於日後區內競爭，也可能會影響到樂園的訪客人次。

財政司司長辦公室
經濟分析及方便營商處
2016 年 11 月