

二零零九年六月三十日會議
討論文件

**立法會經濟發展事務委員會
香港迪士尼樂園擬議擴建計劃**

目的

本文件旨在向議員匯報政府和華特迪士尼公司(迪士尼公司)就香港迪士尼樂園(樂園)擴建計劃及有關的財務安排達成的原則性協議，並請議員支持將建議提交財務委員會批准通過。

樂園運作

2. 香港迪士尼樂園包括主題公園和兩所酒店，在2005年9月開幕。樂園現時用地面積為125.4公頃，當中72公頃用作主題公園、零售、飲食及娛樂用途(餘下作發展酒店及停車場)。主題公園現時提供四個「主題園區」¹。

3. 至2009年5月底，樂園已接待超過1 700萬名訪客。在2007-08營運年度，兩所酒店合共錄得近80%的入住率。在2007-08年度受訪的訪客中，約90%表示有意重訪及向他人推薦樂園。在同一年度，訪客對主題公園及酒店的平均滿意度分別為約90%及96%。樂園亦憑著其服務質素和嶄新科技贏得超過50項獎項。

注資安排

4. 在1999年11月得到財務委員會批准後，政府與迪士尼公司分別以股本形式注資32.5億元及24.5億元成立主題樂園公司。現時政府和迪士尼公司在主題樂園公司所佔股權分別為57%和43%。

5. 除股本注資外，政府並提供約56.2億元作為貸款，及收取價值40億元的附屬股本，作為第一期用地的地價。合營公司亦在2000年取得定期商業貸款23億元及周轉信貸額10億元²。在2008年9月，雙方股東協議由迪士尼公司的一間附屬公司提供貸款，取代上述商業貸款及周轉信貸額。

¹ 「幻想世界」、「明日世界」、「探險世界」和「美國小鎮大街」。

² 周轉信貸額於2007年11月改為8億元。

6. 根據雙方的協議，政府貸款在主題公園啓用起計 25 年內償還，並於第 11 個營運年度(即 2015-16 年)起開始償還本金。至 2009 年 7 月中，政府貸款的未償還款額(包括已化作本金的利息及延期繳付利息)預計為 68.9 億元，而迪士尼公司貸款的未償還款額則預計為 27.6 億元(包括已徵用的周轉貸款在內)。

擴建樂園

7. 雙方股東自 2007 年開始討論擴建樂園及相關財務安排。討論由 2008 年底至最近半年接觸愈為頻繁，討論內容愈為具體，並在 2009 年 5 月取得重大進展。雙方現已達成原則性的一籃子協議。

8. 政府和迪士尼公司深信擴建樂園可以透過增加遊樂設施的數目和種類，擴闊樂園的客群，尤其是年輕人，同時提供契機提升樂園的營運和財務表現。樂園是香港一個重要的旅遊基建，面對區內旅遊方面的激烈競爭，增加樂園對訪客的吸引力，對香港旅遊業的長遠發展十分關鍵。

9. 迪士尼公司擬議的擴建計劃包括三個新的「主題園區」，分別為「野曠山谷」、「迷離莊園」和「反斗奇兵歷奇地帶」(暫定名稱)，佔地約為現有主題公園面積百分之二十三。新主題園區將提供超過 30 項遊樂設施，令樂園遊樂設施總數增加至超過 100 項。新設施可迎合不同層面訪客的興趣，尤其會設有以年輕客群為對象的緊張刺激的機動遊戲。新主題園區的地圖、圖樣及簡介載於附件 A。

10. 為爭取及保障香港主題公園的利益，政府提出要求並獲得迪士尼公司保證，三個新主題園區在樂園啓用時，「野曠山谷」和「迷離莊園」會是在全球迪士尼主題公園中獨一無二，而「反斗奇兵歷奇地帶」亦將會是亞洲區內獨有。三個新園區的主題和技術元素的組合亦不會在園區啓用後五年內在其它迪士尼主題公園內出現。

11. 迪士尼公司預計這個擴建計劃的成本為 36.3 億元。各項新遊樂設施預計在五年內，即 2014 年底前分階段完成。

有關樂園擴建和營運的財務安排

擴建計劃的資金

12. 迪士尼公司將會以股本形式注入新資本，全數支付興建新遊樂設施的費用，並會負責樂園施工期間的營運需要，另外會將其貸款的未償還款額(本文第 6 段提及的 27.6 億元)全數轉換為股份。為

應付在興建期間未能預計的現金需求，迪士尼公司將保留其提供予合營公司的周轉信貸額，款額定為 3 億元。政府將不會為擴建計劃注入新資本。

減少負債

13. 為了減低合營公司的負債，同時保留政府的大股東地位，我們建議也將政府貸款轉換為股份，但會保留最少 10 億元貸款額。

14. 根據現時推算，當迪士尼公司注入新資本，及政府和迪士尼公司各自將其貸款轉換為股份後，政府仍會保持作為主題樂園公司大股東的地位，持有約百分之五十二股權。現時主題樂園公司董事局的組合，即分別由政府 and 迪士尼公司提名的五名及四名董事，及由雙方股東協定兩名獨立非執行董事，將維持不變。作為用地地價的 40 億元附屬股本，會按 1999 年通過的財務安排，在樂園擴建後視乎樂園的營運情況可逐步轉換為普通股。

計算管理費和繳付專利權費的新安排

15. 香港迪士尼樂園管理有限公司是負責管理及營運樂園的公司。為鼓勵管理層努力經營，做出成績，政府已取得迪士尼公司同意修訂計算基本管理費的方法，與主題樂園公司的業績掛鉤，即由總收入的百分之二改為扣除利息、稅項、折舊及攤銷前盈利(EBITDA)的百分之六點五。雙方亦同意設立一個機制，當樂園的財務表現因逆境而受到影響時，合營公司可以延遲繳付專利權費予迪士尼相關公司/特許人。而為了在該情況下保持現金流，合營公司亦可延遲繳付政府貸款的利息和本金。

提高透明度

16. 為提高樂園營運透明度，迪士尼公司同意由 2008-09 年度起，每年披露樂園營運及財政表現的主要資料，當中包括樂園的入場人次及財務表現的主要數據。

17. 協議內容便覽載於附件 B。

評估

擴建後樂園的經濟效益

18. 迪士尼公司就擴建後的樂園入場人數作了兩套預測(應用於

下述“情況 1A”和“情況 1B”)。根據過往的資料和一些主要假設，政府作了另一套樂園入場人數預測(應用於以下“情況 2”)，並計算在這三個情況下擴建後樂園的經濟效益。在“情況 1A”，樂園的經濟效益淨額現值，以 2008 年價格估計，以 20 年運作期(即至 2024-25 年度)計算約為 592 億元，以 40 年運作期(即至 2044-45 年度)計算約為 1,173 億元。而以實質計算的每年平均經濟回報率分別為 17.7%及 18.6%。“情況 1B”的相應經濟效益淨額現值以 20 年運作期計算為 514 億元，而以 40 年運作期計算為 984 億元，而上述兩個運作期的相應以實質計算的每年平均經濟回報率分別為 17.0%和 17.8%。

19. 在“情況 2”，以 20 年運作期計算，樂園項目會帶來的經濟效益淨額現值(以 2008 年價格估計)為 239 億元，以實質計算的每年平均經濟回報率為 11.9%。以 40 年運作期計算，以 2008 年價格估計的經濟效益淨額現值為 647 億元，以實質計算的每年平均經濟回報率為 13.7%。

20. 迪士尼公司估計擴建樂園的工程會在 2009 至 2014 年間創造約 3 700 個職位(以人工作年計算)，而樂園完成擴建後可再提供 600 個等同全職的職位。政府估計至 2024-25 年度由樂園訪客額外消費所帶來的全港職位總數(以人工作年計算)將達“情況 2”的 20 600 個至“情況 1A”的 38 400 個。

21. 政府經濟顧問就擴建後樂園的經濟效益的評估結果載於附件 C。

對樂園營運的影響

22. 新的主題園區將會提升樂園的吸引力，有助提高其收入和盈利。隨著迪士尼公司的貸款和部分政府貸款轉換為股份，主題樂園公司的負債將會大幅減低。當樂園的財務表現受逆境影響時，新的管理費計算方法、延遲繳付專利權費的新機制，以及延遲繳付政府貸款利息和本金的相應安排，將有助保持公司的現金流量。

對政府財政的影響

23. 根據計劃和現時推算，政府在轉換部分貸款後將會繼續維持在主題樂園公司的大股東地位。

24. 在轉換貸款後，在“情況 1A”，政府現時持有的合營公司股份和新增股份的預計回報約為 5%。若按照較保守的“情況 1B”估計，政府的投資回報將大約達到不盈不虧。

未來路向

25. 如第 1 段所述，我們計劃在 2009 年 7 月 10 日向財務委員會申請批准，把政府貸款轉換為主題樂園公司股份。在得到財務委員會批准後，迪士尼公司會着手完成擬議新遊樂設施的設計工作，以期在 2009 年內開始施工。

徵詢意見

26. 請議員備悉載列於第 8 至 17 段的各項安排，並提出意見。

旅遊事務署
商務及經濟發展局
二零零九年六月



Grizzly Trail 野礦山谷



Mystic Point 迷離莊園



©Disney

TOY STORY LAND 反斗奇兵歷奇地帶



華特迪士尼樂園及度假區 香港迪士尼樂園擴建： 展現香港獨有的故事世界與娛樂消閒設施



聯絡人：

盧炳松先生 (B. C. Lo)

852-3550-2338

香港迪士尼樂園

B.C.Lo@disney.com

達詩雅·菲莉珮特女士

(Tasia Filippatos)

818-560-4107

華特迪士尼樂園及度假區

Tasia.Filippatos@disney.com

香港迪士尼樂園完成擴建後，將新增超過三十個設施。令全樂園設施總數增加差不多一半至逾一百個。屆時，樂園面積將擴大約百分之二十三。新增遊樂設施會為年輕賓客帶來更多全新體驗，呈獻膾炙人口的故事，進一步提升樂園的吸引力。香港迪士尼樂園三個嶄新的主題園區均經仔細研究賓客意見後設計，內設一眾香港獨有的設施，結合迪士尼故事特色和應用創新科技，創造難忘體驗，贏得口碑之餘，吸引賓客一再訪。

野礦山谷 (Grizzly Trail) (備註)

徧遠淘金小鎮

在這個荒廢的淘金小鎮，野礦飛車沿路軌穿梭於高山和叢林中，展開刺激的荒野歷奇。一班尋金者在一個最幸運的日子 - 1888 年 8 月 8 日 - 建立淘金小鎮。一群大灰熊此時卻在野礦山礦業公司 (Grizzly Mountain Mining Company) 大搞破壞。

主要科技及創意元素

- 在野礦山谷這個荒廢淘金小鎮內，賓客可以走近噴水玩意，還可以在巨大的間歇噴泉及各式各樣的流水佈局中暢玩，體驗箇中樂趣。
- 由與實物原大的發聲機動 (Audio-Animatronic®) 大灰熊相遇開始，一段瘋狂駢馳的礦洞飛車歷程正式展開。大野礦山飛車 (Big Grizzly Mountain Coaster) 橫越整個小鎮，在崎嶇斜坡上急速倒後飛馳，弄得乘客東歪西倒，最後觸動裝置將飛車從山中高速「噴射」出來。
- 還有一台西部原野馬車 (Wild West stagecoach)、一間懷舊監獄 (old time Jail House) 以及世上最大金塊，讓你有機會拍下愉快有趣的回憶片段。
- 賓客可以在一間舊式旅館，一邊休息，一邊享用西部野礦風味小食；或者前往大灰熊必買店 (Bear Necessities merchandise stand) 選購採礦業相關的紀念品。

迷離莊園 (Mystic Point) (備註)

迷離莊園座落在茂密但人煙縹緲的熱帶雨林中心地帶，四周充斥著神秘力量，隨時發生不可思議的超自然事件。

迷離大宅 (Mystic Manor) 的主人是一位孤僻的旅行家及冒險家，他在大宅內收藏著來自世界各地的奇異珍品。在一個偶然的機會，一頭頑皮猴子釋放了魔法音樂盒的奇妙力量，隨即怪事連連。

主要科技及創意元素

- 迷離大宅內，一套利用嶄新科技操作的無軌驅車系統讓小車「自由」地「飄移」，配合整個故事情節，並採用發聲機動 (Audio-Animatronic®) 的塑像，加上特別視聽效果，演繹出充滿神秘力量的故事和意想不到的情景。
- 迷離莊園內有一個美麗花園，滿佈遺蹟和帶有神話色彩的雕像，將賓客引進一個充滿視覺效果的神秘世界。
- 賓客可以在擺放大量來自世界各地的特異工藝品的冒險家俱樂部 (Adventurer's Club) 用膳，又或者前往古董店 (Archive Shop) 選購獨有的奇趣精品和收藏品。

反斗奇兵歷奇地帶

(Toy Story® Land) (備註)

以迪士尼-彼思動畫作主題的設施，適合任何年齡人士。

迪士尼-彼思最受歡迎的電影系列之一《反斗奇兵》，電影故事內的小男孩安迪 (Andy) 在一個園地遺下他的玩具。他離開之後，這些玩具忽然變得活生生起來，更主動邀請賓客和他們一起在這個主題鮮明、令人流連忘返的樂園玩耍。

主要科技及創意元素

- 提供超大型戶外設施及拍照留影的機會，使您體驗自己仿佛縮小到玩具一樣大小，讓賓客體驗不同比例帶來的奇特觀感。
- 另一個熱點則以一台穿梭飛車接載賓客於一條 U 型軌道快速來回穿梭。
- 賓客亦可參加一個跳傘「訓練」旅程，嘗試從 25 米的高臺向下急墮的滋味。
- 您也可以走進真人大小的玩具堆中，盡情投入，尋找互動的樂趣。
- 還有一個主題美食亭提供一桶桶奇趣小食和點心。賓客也可以在精品店搜購《反斗奇兵》系列的珍藏紀念品。

備註：以上名稱可能改變

WALT DISNEY PARKS AND RESORTS

Hong Kong Disneyland Expansion: Unique Attractions and Stories for Hong Kong



Contacts:

BC Lo
852-3550-2338
Hong Kong Disneyland
B.C.Lo@disney.com

Tasia Filippatos
818-560-4107
Walt Disney Parks and Resorts
Tasia.Filippatos@disney.com

© Disney

With the addition of more than 30 new attractions, play and entertainment experiences, Hong Kong Disneyland's total number of rides and attractions will increase by almost 50 percent and top one hundred. When completed, the expansion will increase HKDL's physical footprint by approximately 23 percent; broaden the park's appeal by adding more experiences for young adults; and place increased focus on universally-understood stories. Using Guest feedback as a guide, these three new themed areas will create memorable guest experiences, drive strong word of mouth and repeat visitation, and offer many unique only-available-in-Hong-Kong attractions that feature Disney's immersive storytelling and innovative technology.

Grizzly Trail (Note)

Grizzly Gulch, Frontier Gold-Mining Town

The path along Grizzly Trail offers high-spirited frontier fun in an abandoned mining town called Grizzly Gulch, set amidst mountains and woods. The town was founded August 8, 1888 – the luckiest day of the luckiest month of the luckiest year – by prospectors looking to discover gold. Bears have now started causing havoc at the Big Grizzly Mountain Mining Company.

Key Technology and Creative Elements

- Guests visiting Grizzly Gulch are part of the action, experiencing **hands-on water features, massive geysers and various leaking structures** in the abandoned town.
- **Life-size Audio-Animatronic® bears** set the story in motion on Big Grizzly Mountain Coaster, an adventure aboard a **runaway mine train through town**. Guests careen backward down an incline that propels them through twists and turns, before a **launch sequence "blasts" the mine train out of the mountain**.
- A **Wild West stagecoach**, an old time Jail House, and the **world's largest nugget of gold** provide fun photo opportunities.
- Guests can relax with a **Wild West refreshment at the old Saloon** or shop for mining supplies and souvenirs at the **Bear Necessities merchandise stand**.

Mystic Point (Note)

Mystic Point is the site of mysterious forces and supernatural events in the heart of a dense, uncharted rain forest.

In **Mystic Manor**, home to an eccentric world traveler and adventurer and his collection of exotic international artifacts, strange things are afoot as an enchanted music box releases its magical powers, thanks to a mischievous monkey.

Key Technology and Creative Elements

- Inside Mystic Manor, a **trackless ride system enables vehicles to move "freely" about the attraction** as the story unfolds. **Audio-Animatronic® figures and special visual and audio effects** help tell the story of mystical phenomena.
- Within Mystic Point lies a **beautiful garden full of relics and mythological figures**, where guests discover a **hidden world of illusions and mysteries** that trick the eye.
- **Guests can dine at the Adventurer's Club** amid a vast collection of unusual artifacts from around the world or purchase **exclusive curiosities and collectibles at the Archive Shop**.

Toy Story® Land (Note)

Disney·Pixar-themed Play Area for Kids of All Ages

Andy, the young boy from the Disney·Pixar *Toy Story* films, has left his toys unattended in this immersive and highly themed environment, based on one of Disney·Pixar's most popular film series. While Andy is away, the toys come to life and play...and Guests are invited to join!

Key Technology and Creative Elements

- **Oversized outdoor rides and photo opportunities** allow Guests to experience the different perceptions of scale, and **shrink to the size of a toy**.
- One attraction includes a **shuttle coaster which propels Guests along a U-shaped style track**.
- A **drop-style parachute attraction** lets Guests join a **"training mission,"** plunging from a 25m tall tower.
- Guests will enjoy **fun, immersive and interactive environments with life-size toys**.
- A **themed food kiosk** provides a barrel of fun snacks and refreshments and Guests can shop for **Toy Story inspired collectibles at the merchandise location**.

Note : The titles may be subject to change.

香港迪士尼樂園擴建計劃和財務安排

內容便覽

香港迪士尼樂園擴建計劃

- 增加三個主題園區，分別為「野礦山谷」、「迷離莊園」和「反斗奇兵歷奇地帶」(暫定名稱，請參考附載的地圖、圖樣及簡介)。新園區有超過 30 項遊樂設施，包括以年輕客群為對象的緊張刺激機動遊戲。擴建後，樂園內的遊樂設施將超過 100 項。
- 在園區啟用後五年內，「野礦山谷」和「迷離莊園」將是全球迪士尼主題公園中獨一無二的，而「反斗奇兵歷奇地帶」亦將是亞洲區內獨有的。
- 現有主題公園面積將增加百分之二十三。
- 擴建計劃的成本預計為 36.3 億元。新遊樂設施將在五年內分階段完成。
- 擴建工程在 2009 至 2014 年間會帶來約 3 700 個建造業職位(以人工作年計算)，擴建後樂園亦會增加 600 個等同全職的職位。在不同預測情況下，擴建後的樂園的經濟效益淨額現值，以 40 年運作期計算(即至 2044-45 年度)，將介乎 647 億元至 1,173 億元(2008 年價格)。

樂園擴建和營運的財務安排

- 迪士尼公司將以股本形式注入新資本，以支付興建新遊樂設施的費用，以及支持施工期間樂園的營運需要，又會將其借予合營公司的貸款的未償還款額轉換為股份。
- 政府不會為擴建計劃注入新資本。為了減低合營公司的負債，政府會把大部分借予合營公司的貸款轉換為股份，但會保留最少 10 億元貸款額。根據現時估計，政府將保留合營公司的大股東地位。
- 管理費的計算方法將修訂至與樂園的業績掛鉤。在面臨逆境時，合營公司可以延遲繳付專利權費和政府貸款的利息和本金，以保持現金流量。

提高樂園營運透明度

- 由 2008-09 年度起，迪士尼公司將每年披露樂園入場人次和財務表現的主要數據。

商務及經濟發展局

旅遊事務署

2009 年 6 月

香港迪士尼樂園計劃最新經濟評估

引言

政府已更新香港迪士尼樂園(香港迪士尼)計劃(第一期)(當中包括華特迪士尼公司(華特迪士尼)現時的建議擴建計劃)的經濟評估，研究了三個情況的經濟成本及效益，首兩個根據華特迪士尼的“基本情況”入場人數預測(下稱“情況 1A”)和“旅遊業增長較慢情況”入場人數預測(“情況 1B”)，第三個則根據政府自行預測的入場人數(“情況 2”)。

評估方法

2. 評估方法大致與1999年評估的方法相似。香港迪士尼的量化經濟效益來自主題公園訪客在本港的額外消費。評估方法為：第一是預測香港迪士尼訪客的人數及其類別，第二是估計這些訪客在本港的額外消費，第三是評估這些額外消費可帶來的增加值或收入，以及新增就業機會。

3. 為分析起見，香港迪士尼的訪客可分為兩類：本地訪客和遊客。遊客可再分為基本遊客(即使沒有香港迪士尼計劃亦會來港旅遊，但會為遊覽香港迪士尼而延長留港時間)，以及專程遊客(來港主要目的是到香港迪士尼主題公園遊玩)。

4. 香港迪士尼訪客在本港的額外消費(相比假設沒有迪士尼樂園)，除包括在主題公園內的消費外，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。直接增加值是指香港迪士尼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。這些相關經濟活動的界別為主題公園本身、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香港迪士尼主題公園的經濟成本(包括主題公園的資本開支，以及闢拓土地及基建工程費用)比較，扣除成本後便得出香港迪士尼計劃的經濟效益淨額。

輸入參數和結果

(a) 入場人數和消費

5. 華特迪士尼預測兩個情況，即“基本情況”和“旅遊業增長較慢情況”的入場人數，分別用於“情況1A”及“情況1B”。華特迪士尼首先用收入水平估量每個主要海外市場中旅客來港的市場潛力，再假設當中會遊覽香港迪士尼的遊客所佔比例。除主題公園訪客總數外，華特迪士尼亦提供了按市場和類別(即基本遊客、專程遊客及本地訪客)分類的訪客資料。華特迪士尼表示，他們作出這些假設時考慮了多項因素，例如世界旅遊組織對訪港遊客增長的預測，以及華特迪士尼的調查結果。

6. 政府在預測“情況2”的輸入參數時考慮了下列資料：

- (1) 根據香港旅遊發展局(旅發局)的調查結果，估計在 2006 至 2008 財政年度遊覽香港迪士尼的基本遊客和專程遊客實際人數及其額外消費。上述實際數字經適當調整後，用以預測未來的滲透率¹以及基本遊客和專程遊客的每日平均消費。在預測本地訪客人數及其消費的未來趨勢時，則用了華特迪士尼提供的 2006 至 2008 財政年度的實際數字；
- (2) 目前的經濟環境，包括環球金融海嘯在短期內可能對訪港遊客總數的影響；以及
- (3) 未來 30 年左右預期香港人口結構的變化、與內地經濟融合日益深化，以及區內競爭日趨激烈可能會帶來的挑戰。

¹ 各類訪客的滲透率指會遊覽香港迪士尼的訪客佔市場(訪港遊客或本港居民)的比例。

7. 上述三個情況採用的主要假設載於表 1。

表 1：主要評估參數(2009 至 2045 財政年度)

	情況 1A ^(a) (2009 至 2026 財政年度)	情況 1B ^(a) (2009 至 2026 財政年度)	情況 2 (2009 至 2045 財政年度)
預測訪港遊客總數 每年平均增長率	4.4%	2.2%	4.6%
市場滲透率 ^(b)			
基本遊客	7.6% 至 11.7% ^(c)	7.5% 至 12.0% ^(c)	6.0% 至 8.7% ^(e)
專程遊客	3.6% 至 5.2% ^(c)	3.6% 至 5.3% ^(c)	1.8% 至 2.7% ^(f)
本地訪客	25.2% 至 27.5% ^(d)	25.2% 至 27.4% ^(d)	21.2% 至 25.4% ^(d)
基本遊客額外留港 時間(晚數)	0.7	0.7	0.7
本地訪客在消費上 的抵銷效應 ^(g)	50%	50%	50%

註：

- (a) 華特迪士尼並無提供 2026 財政年度以後的預測市場滲透率。
- (b) 根據需求作出的預測，並未計及主題公園可容納的訪客人數上限。
- (c) 數字指訪港遊客總數當中會遊覽香港迪士尼的各類遊客人數所佔比例。
- (d) 數字指本港人口當中會遊覽香港迪士尼的人士所佔比例。
- (e) 數字指訪港消閒遊客總數當中會遊覽香港迪士尼的基本消閒遊客所佔比例。
- (f) 數字指訪港消閒遊客總數當中會遊覽香港迪士尼的專程遊客所佔比例。
- (g) 在與香港迪士尼主題公園無關的消費開支中的減幅，按訪客因香港迪士尼主題公園而額外消費的百分率計算。

(b) 經濟成本

8. 經濟成本包括闢拓土地及基建工程費用，以及主題公園的資本開支。闢拓土地及基建工程費用由土木工程拓展署估計，並應用於全部三個情況。

9. 華特迪士尼已因應“基本情況”和“旅遊業增長較慢情況”的入場人數預測，為主題公園的資本開支定出兩套預測；基於香港迪士尼訪客人數的不同預測，新增資本投資的計劃時間和金額亦會不同²。這兩套預測已分別應用於“情況1A”及“情況1B”。由於“情況2”的入場人數預測較為接近華特迪士尼在“旅遊業增長較慢情況”下的入場人數預測，“情況2”的資本投資是根據華特迪士尼的“旅遊業增長較慢情況”下的投資。

10. 綜合所有組成部分，以2008年價格計算的總計資本成本額現值，“情況1A”為257億港元，“情況1B”及“情況2”皆為248億港元(附錄I)。

評估結果

(a) “情況1A”

11. 根據華特迪士尼的預測，在“情況1A”，香港迪士尼的入場總人數預計會增至2021財政年度的1 070萬，由2022財政年度起會受到主題公園可容納的1 100萬訪客人數上限所限制。

12. 扣除涉及的經濟成本，以2008年價格估計的經濟效益淨額現值，40年運作期(2006至2045財政年度)約為1,170億港元，20年運作期(2006至2025財政年度)約為590億港元。相應的以實質計算每年平均經濟回報率，兩個運作期估計分別為18.6%及17.7%。

(b) “情況1B”

13. 根據華特迪士尼的預測，在“情況1B”，香港迪士尼的入場總人數會由2026財政年度起增至920萬。

14. 以2008年價格估計的經濟效益淨額現值，40年運作期(2006至2045財政年度)約為980億港元，20年運作期(2006至2025財政年度)約為510億港元。相應的以實質計算每年平均經濟回報率，兩個運作期估計分別為17.8%及17.0%。

² 由於“基本情況”和“旅遊業增長較慢情況”的資本開支不同，主題公園在兩種情況下可容納訪客人數的上限亦有差別。

(c) “情況2”

15. 根據政府的預測，在“情況2”，香港迪士尼的入場總人數會增至2025財政年度的730萬，並在2039財政年度進一步增至1 010萬，由2040財政年度起會受主題公園可容納的1 020萬訪客人數上限所限制(附錄II)。

16. 以2008年價格估計的經濟效益淨額現值，40年運作期(2006至2045財政年度)約為650億港元，20年運作期(2006至2025財政年度)約為240億港元。相應的以實質計算每年平均經濟回報率，兩個運作期估計分別為13.7%及11.9%。上述三個情況的評估結果撮述於表2。

表2：三個情況的評估摘要

	整體經濟效益總額 (以2008年港元價格現值計算)		整體經濟效益淨額 (以2008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		入場人數達可容納訪客人數上限的年份	達至經濟還本的年期@
	運作期		運作期		運作期		運作期			
	40 年	20 年	40 年	20 年	40 年	20 年	40 年	20 年		
情況 1A	1,430 億	839 億	1,173 億	592 億	18.6%	17.7%	5.6	3.4	2022 財政年度	2011 財政年度(6年)
情況 1B	1,232 億	746 億	984 億	514 億	17.8%	17.0%	5.0	3.2	—	2011 財政年度(6年)
情況 2	895 億	471 億	647 億	239 億	13.7%	11.9%	3.6	2.0	2040 財政年度	2013 財政年度(8年)

註(@)：“達至經濟還本的年期”指主題公園開幕後達至經濟還本的時間(即累積經濟效益總額抵銷累積經濟成本總額)。

創造就業機會

(a) 施工

17. 根據華特迪士尼的資料，香港迪士尼擴建計劃在施工期(2009至2014財政年度)的資本開支，以2008年價格計算為33億港元。華特迪士尼估計，上述資本開支產生的就業機會約為3 700個人工作年(人年)，包括專業及技術勞工的約740個人年，以及其他勞工約 2 960個人年。

(b) 運作

18. 遊覽香港迪士尼的遊客和本港居民在港的額外消費，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，估計在運

作階段這些額外消費創造的職位數目。在“情況1A”，在本港創造的職位數目(以人年計算)，會由2009財政年度約14 100個逐步增至2022財政年度約38 400個；其後由於入場人數達到可容納的訪客人數上限，創造的職位數目會轉為平穩。在“情況1B”，創造的職位數目(以人年計算)，會分別增至2025財政年度約31 100個，以及2045財政年度約31 500個(兩者均以人年計算)。“情況2”的相應數字分別為2025財政年度約20 600個，以及2045財政年度約31 300個(兩者均以人年計算)。

結論

19. 經濟評估顯示，香港迪士尼計劃(第一期)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。效益主要來自遊客在港的額外消費。

20. 應注意的是，這類性質的長遠經濟評估難免受制於多項不確定因素，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，香港迪士尼訪客人數及因而產生的效益，很大程度視乎香港迪士尼主題公園管理得有多成功，這實際上難以從宏觀角度預測。至於日後區內競爭對香港迪士尼訪客人數的影響，目前仍存在著高度的不確定性。另一方面，假如遊客人數較預測多，主題公園實際的入場人數會更多，產生的額外經濟效益亦會更大。

財政司司長辦公室
經濟分析及方便營商處
2009年6月

附錄 I

香港迪士尼主題樂園(第一期)以 2008 年價格估計關拓土地、
基建工程及上層工程和設施的資本開支現值

財政年度	關拓土地及基建 工程費用@ (十億港元)	主題樂園的資本開支^		經濟成本總額+	
		情況 1A (十億港元)	情況 1B及情況 2 (十億港元)	情況 1A (十億港元)	情況 1B及情況 2 (十億港元)
2000	0.74	0.02	0.02	0.77	0.77
2001	2.03	0.13	0.13	2.16	2.16
2002	2.43	0.61	0.61	3.05	3.05
2003	1.99	1.65	1.65	3.64	3.64
2004	1.56	2.91	2.91	4.47	4.47
2005	0.75	3.20	3.20	3.94	3.94
2006	0.28	0.48	0.48	0.75	0.75
2007	0.09	0.41	0.41	0.50	0.50
2008	0.03	0.15	0.15	0.18	0.18
2009	0.02	0.22	0.22	0.24	0.24
2010	0.01	0.48	0.48	0.49	0.49
2011	0.01	0.71	0.71	0.73	0.73
2012	-	0.54	0.54	0.54	0.54
2013	-	0.14	0.14	0.14	0.14
2014	-	0.04	0.04	0.04	0.04
2015	-	0.03	0.03	0.03	0.03
2025	-	0.18	0.11	0.18	0.11
2035	-	0.07	0.06	0.07	0.06
2045	-	0.05	0.04	0.05	0.04
2000 – 2045	9.94	15.74	14.85	25.68	24.79

註 (@): 根據土木工程拓展署的數字。

(^): 根據華特迪士尼的數字。

(+): 由於以四捨五入方式顯示，顯示數字的總和可能與顯示的總額不同。

入場人數預測

	<u>情況 1A</u>	<u>情況 1B</u>	<u>情況 2</u>
	(‘000)	(‘000)	(‘000)
入場總人數			
2015 財政年度	8 356	7 924	5 211
2025 財政年度	11 000*	9 120	7 306
2035 財政年度	11 000*	9 194	9 708
2045 財政年度	11 000*	9 194	10 200*

註 (*)：已計及可容納的訪客人數上限。