

# 香港兴建华特迪士尼主题乐园的经济评估

## 引言

本文件从宏观角度概括评估香港兴建华特迪士尼（迪士尼）主题乐园可能带来的经济效益，相对于所涉的主要经济成本。评估工作集中在计划的第一期工程<sup>(1)</sup>。

## 评估方法和经分析的情况

2. 我们预计迪士尼主题乐园可吸引大量外地游客及本地居民入场，将会大大刺激香港的整体消费。从而带来的经济效益，可从额外消费对本港经济所产生的基本和连带增值额衡量。基本增值额是指入场人士直接在相关行业所提供各类货品及服务方面的额外消费(包括在主题乐园内外的额外消费)为本港带来的收入。至于连带增值额，则指其后在其他支援上述行业的经济活动方面的间接消费所带来的收入。根据上述的估计增值额，利用一套就有关各行业独立厘定的就业与增值额的比率，可估计营运主题乐园为本地经济创造的新职位数目。载于附件 1 的流程图展述评估方法。

3. 香港营办迪士尼主题乐园可带来几个主要额外消费来源。第一，预计即使没有是项计划亦会来港的游客(原有或基本游客)相当多会到主题乐园，因而在港消费更多，而额外消费会随着游客延长逗留时间相应增加。第二，亦有大批的游客是来自邻近国家或地区专程为游览主题乐园而来港(专程游客)，由于他们是受到主题乐园吸引来港，他们留港整段期间的所有消费均属额外消费。第三，本地居民到主题乐园游览亦会带来额外消费。

4. 这些额外消费带来的可量化经济效益，特别是本地生产总值的增值额或商业机构及其雇员的所得收入，将取决于若干关键参数，这些参数值可能受不明朗因素和变数影响。第一组参数关于入场人数的预测，详情如下：

---

(1) 第二期工程的动工日期或会相当久远，理论上是在第一期完全扩展之后。



(a) 原有或基本游客

在一九八七年至一九九七年间，抵港旅客人数强劲增长，每年平均增加 7.8%，当中主要为内地和台湾旅客。不过，香港旅游业受到亚洲金融风暴打击，一九九八年的抵港旅客减少了 8%。尽管在一九九九年首九个月，抵港旅客回升至有 11% 增长，但在预测未来的增长趋势时仍然审慎，因此，来港基本游客的预计增长率较过往的数字低。

(b) 专程游客

是项评估中的专程游客数目，是按一个假设的专程游客对基本游客比率计算。不过，专程游客的来源相信会较基本游客狭窄。预料专程游客的三个最大来源地都在东亚地区，主要是内地，其次是台湾和东南亚。基本游客方面，来自内地的游客通常逗留时间较长<sup>(2)</sup>，每日消费<sup>(3)</sup>较整体平均数低。另一方面，许多来自广东省和澳门的专程游客可能都是参加为期一、两天的旅行团来港，主要目的是游览主题公园，因此逗留时间会相当短。是项评估粗略假设来自华南地区的专程游客中，三分之二是短期旅游<sup>(4)</sup>，其余的平均逗留时间和每日消费与来自华

- 
- (2) 内地旅客平均留港时间约为 5.1 晚，较整体旅客平均留港时间约 3.6 晚为长。另一方面，台湾及东南亚的旅客平均留港时间分别为约 2.7 晚及 3.4 晚，较整体旅客平均留港时间短。这是根据过去四年的平均数字计算出来。
- (3) 内地旅客的每日消费约为 1,200 元，较整体旅客平均消费约 1,800 元为低。另一方面，台湾及东南亚旅客的每日消费分别约为 2,700 元及 1,900 元，较整体旅客的平均消费为高。这是根据过去四年的平均数字计算出来。
- (4) 估计主题公园开幕首年，约 55% 的专程游客来自华南地区，19% 来自内地其他地方，22% 来自台湾，4% 来自东南亚。在之后的 15 年，上述游客比例会逐渐转变为 62%、21%、16% 及 2%。因此，三分二从华南地区来港短期游旅的专程游客将约占主题公园开幕首年所有专程游客的 37%，这个比例在第一期设施全面扩展后将增至约 41%。这一类别的专程游客平均留港时间假设为 1.5 晚。不过，他们的每日消费假设与来自同一地区的基本游客的消费相同。



南地区的基本游客相若。我们估计专程游客的额外消费时已考虑到这类游客具上述特点。

(c) *市场渗透率及每名入场人士的入场次数*

市场渗透率指几类游览主题公园的入场人士比例，分别为本地居民、基本游客及专程游客。每名入场人士的入场次数则指入场人士在一年内的平均入场次数。因此，市场渗透率及入场次数越高，入场人数便越多。

附件 2 的流程图显示这组参数与入场总人数的关系。

5. 与主题公园有关的消费，并非全部可视为对经济带来增值额的额外消费。本港居民有可能因为消费力所限，在主题公园花费后，减少其他项目的开支，因而抵销在主题公园的大部分消费。基本游客在主题公园的部分消费亦可能因为他们减少在观光、购物及用膳等其他方面的开支而被抵销。上述抵销效应是估计主题公园的经济收益时所采用的第二套参数，详情如下：

(a) *基本游客额外留港时间*

这个类别游客的假设额外留港时间越长，抵销效应便越小，反之亦然。

(b) *本地居民在主题公园消费引致减少其他消费开支*

100%减少是指本地居民在主题公园的消费，会因为居民缩减其他消费开支而被全数抵销，另一极端的零减少，即完全没有抵销效应。

附件 3 的流程图显示这组参数与本地居民和游客的额外消费总额之间的关系。

6. 透过调改这两组参数的数值，我们设定六个情况，并分别评估有关的经济效益。下表载列在这六个情况各参数的假设数值：



情况

	<u>A</u>	<u>B</u>	<u>C</u>	<u>D</u>	<u>E</u>	<u>F</u>
<b>基本游客<sup>(1)</sup></b>						
第1年(百万人)	15.0	13.9	13.9	13.9	13.9	13.9
第20年(百万人)	36.5	25.9	25.9	25.9	25.9	25.9
<b>专程游客</b>						
专程游客与基本游客比率 <sup>(2)</sup> (%)	10.8-13.8	10.8-13.8	8.8-11.8	8.8-11.8	8.8-11.8	8.8-11.8
第1年(百万人)	1.2	1.1	0.9	0.9	0.9	0.9
第20年(百万人)	2.6	2.0	1.6	1.6	1.6	1.6
<b>市场渗透率<sup>(3)</sup> (%)</b>						
本地居民	19-23	19-23	19-23	15-19	15-19	15-19
基本游客	15.5-15.8	15.5-15.8	15.5-15.8	12	12	12
专程游客	100	100	100	100	100	100
<b>每名入场人士的入场次数</b>						
本地居民	1.35	1.35	1.35	1.35	1.35	1.35
基本游客	1.17	1.17	1.17	1.17	1.17	1.17
专程游客	1.15	1.15	1.15	1.15	1.15	1.15
基本游客额外留港时间 <sup>(4)</sup> (晚数)	0.5	0.5	0.5	0.5	0.2	0.2
本地居民在消费上的抵销效应 (%)	0	0	0	0	0	50

注：(1) 数字包括商务旅客，这类旅客通常占总数的约 30%。不过，假设商务旅客即使到主题公园也不会延长留港时间，因此是项评估会撇除商务旅客的因素，所以在计算专程游客与基本游客比率、基本游客的市场渗透率和入场次数时，都不包括商务旅客。

(2) 情况 A 假设在二零零五年的专程游客数目为 120 万人，到二零一七年增至 260 万人，之后维持不变。专程游客与基本游客比率会相应由二零零五年的 11.4% 上升至二零一七年的 13.8% 高峰数字，然后逐步回落至二零二四年的 10.8%。情况 B 采用的数据相同。至于情况 C 至 F，每年的专程游客与基本游客比率假设会较情况 A 和 B 低 2 个百分点。

(3) 情况 A、B 和 C 假设本地居民的市场渗透率公园开幕首年的 19% 逐步升至第 20 年的 23%，期间基本游客的市场渗透率维持在 15.5% 至 15.8%。情况 D、E 和 F 假设本地居民的市场渗透率增长速度较慢，由开幕首年的 15% 上升至第 20 年的 19%，期间基本游客的市场渗透率维持 12%。



(4) 专程游客方面，除了短暂逗留的旅客外，假设的逗留时间与同一来源地的基本游客相若，包括游客额外留港的时间。

7. *情况 A* 采纳迪士尼公司对基本游客所作的基准预测。所有其他参数数值由政府假设。预测基本游客的数目在一九九八年至二零零五年每年平均增加 6.6%，二零零五年至二零一四年每年增加 5.7%，其后每年增加约 4%。这些数字平均计算，在主题公园开幕后，由二零零五年至二零二零年期间，基本游客每年平均增加 5.0%。

8. *情况 B* 采纳香港旅游协会在本年年中编制的访港旅客预计数字。预测在访港旅客中，基本游客的数目在一九九九年至二零零八年每年平均增加 4.9%，其后每年增加 3.3%。这些数字平均计算，在主题公园开幕后，由二零零五年至二零二零年期间，基本游客每年平均增加 3.3%。这个预测较情况 A 所得数字保守。情况 B 其他参数的假设数值与情况 A 相同。

9. *情况 C* 假设的专程游客与基本游客比率较低。情况 C 其他参数的假设数值与情况 B 相同。

10. *情况 D* 假设的本地居民市场渗透率和基本游客市场渗透率较低。情况 D 其他参数的假设数值与情况 C 相同。

11. *情况 E* 假设基本游客的额外留港时间较短，而假设专程游客留港的总日数亦较短。因此，游客在主题公园的消费会因游客减少在港的其他消费而在较大程度上被抵销。情况 E 其他参数的假设数值与情况 D 相同。

12. *情况 F* 假设本地居民在主题公园的消费有一半被抵销，有别于上述各情况所假设不会出现任何抵销效应。

13. 应注意的是，入场人数预测及有关参数数值，实际上可能会持续出现变动。所以，基本上，这六个情况主要是用以显示各种差异。不过，政府以情况 A 为基准预测，因为其基本假设提供审慎合理的基础进行经济评估。



## 六个情况的经济效益评估

14. 六个情况均采用相同的评估方法和推算方法预测经济效益。为简明起见，本文件会详细论述情况 A 的预计经济效益，至于其余五个情况则只会以评估结果摘要交代。

### (i) 情况 A(基准预测)

15. 就第一期计划而言，在二零零五年(即第一年)开幕时估计入场人数为 520 万，当中本地居民占 190 万、度假旅客占 320 万、商务旅客<sup>(5)</sup>为 20 万。预计入场人数会逐渐增加，每年增幅约为 4.7%，到第 16 年入场人数会增至略多于 1 000 万，此后会维持在 1 050 万左右。第一期设施全面扩展后，估计入场总人数中，本地居民约为 280 万，度假旅客为 730 万，商务旅客则有 50 万(见附件 4)。

16. 在第一年，游览主题公园的基本游客(不包括商务旅客)预计有 160 万，到第 20 年及之后会增至每年 380 万，并会维持稳定。计及这类入场人士的人均入场次数，预计基本游客的入场次数会由第一年的 190 万，增加至第 20 年及之后每年 440 万。根据这项预测及假设半数基本游客会在香港多留一晚，预计在第一年从这来源所得的游客额外消费将达 150 亿元(按一九九九年价格计算)<sup>(6)</sup>，到第 20 年及之后将增至每年 340 亿元(见附件 5)。

17. 预计第一年的专程游客(不包括商务旅客)为 120 万，到第 13 年及以后增至每年 260 万，并会维持稳定。计及这类入场人士的人均入场次数，预计专程游客的人均入场人数会由第一年的 140 万，增至第 13 年及以后每年 290 万。根据这项预测及假设半数专程游客会比

---

<sup>(5)</sup> 商务旅客通常占访港旅客总数约 30%。不过，由于他们来港的性质关系，预计他们只占主题公园入场总人数的一小部分。他们的市场渗透率估计仅 4%左右。此外，并假设商务旅客不会延长留港时间，因此，这类旅客即使额外消费，数额也会相当小。基于这个原因，是次评估没有包括这类旅客。

<sup>(6)</sup> 除另有订明外，本文件中所有款额均以一九九九年的价格计算。





平常在港多留一晚，估计在第一年从这个来源所得的游客额外消费将达 63 亿元，到第 20 年及以后增至每年 122 亿元(见 附件 5)。

18. 综合上述两类游客的额外消费，再加上游客在本地航空公司服务方面增加的消费<sup>(7)</sup>，预计第一年的游客额外消费总额将达 83 亿元，到第 20 年及以后会增至每年 168 亿元。有关对本地生产总值的基本及连带增值额合并计算，在第一年将达 53 亿元，到第 20 年及以后则增至每年 107 亿元(见 附件 6)。

19. 至于本地居民，他们在主题公园的消费估计每人 680 元<sup>(8)</sup>。假设并无出现抵销效应，估计在第一年本地居民的额外消费总额将达 12 亿元，到第 20 年及之后会增至每年 19 亿元。有关对本地生产总值的基本及连带增值额合并计算，在第一年将达九亿元，到第 20 年及之后会增加至每年 14 亿元(见 附件 6)。

20. 上述经济效益以 40 年期实质折现率 4% 计算，累积增值额或收入的现值估计为 1,680 亿元左右(见 附件 7)。这显示经营主题公园所带来的经济效益总额应会非常可观。在这总额中，稍逾 20% 为主题公园本身的基本增值额，接近 30% 属主题公园以外的基本增值额，另接近 50% 则来自各种辅助服务的连带增值额。

21. 在创造就业方面，预计开幕首年所带来的额外消费总额将直接提供约 10 780 个新职位，到第 20 年及之后新职位会增至约 20 980 个。至于连带影响，预计开幕首年将间接提供约 7 660 个新职位，到第 20 年及之后会增至约 14 790 个。综合计算，估计开幕首年将提供约 18 400 个新职位，到第 20 年及之后将增至约 35 800 个(见 附件 8)。

*(b) 情况 B、C、D、E 和 F*

---

<sup>(7)</sup> 除了来港一、两天的华南地区专程游客相信不会乘搭飞机外，粗略假设其余的专程游客约有 30% 会乘搭本地航空公司的航机来港。

<sup>(8)</sup> 这个数字包括前往主题公园的交通费，在主题公园的消费，以及在有关的零售店铺、食肆及娱乐设施的消费。



22. 其他五个情况跟第一个情况在经济效益方面的比较撮述如下：

	<u>情况</u>					
	<u>A</u>	<u>B</u>	<u>C</u>	<u>D</u>	<u>E</u>	<u>F</u>
(a) 基本游客的额外消费(10 亿元)						
第 1 年	1.5	1.4	1.4	1.1	0.4	0.4
第 20 年	3.4	2.6	2.6	2.0	0.8	0.8
(b) 专程游客在消费项目的额外消费(10 亿元)						
第 1 年	6.3	5.9	4.9	4.9	4.6	4.6
第 20 年	12.2	9.4	7.7	7.7	7.2	7.2
(c) 专程游客乘搭本地航空公司航机的额外消费(10 亿元)						
第 1 年	0.6	0.5	0.4	0.4	0.4	0.4
第 20 年	1.1	0.9	0.7	0.7	0.7	0.7
(d) 专程游客的额外消费(10 亿元) = (b) + (c)						
第 1 年	6.9	6.5	5.3	5.3	5.0	5.0
第 20 年	13.4	10.3	8.4	8.4	7.9	7.9
(e) 游客的额外消费总额(10 亿元) = (a) + (d)						
第 1 年	8.3	7.8	6.7	6.4	5.5	5.5
第 20 年	16.8	12.9	11.0	10.4	8.7	8.7
(f) 本地居民的额外消费(10 亿元)						
第 1 年	1.2#	1.3	1.3	1.0	1.0	0.5
第 20 年	1.9	1.9	1.9	1.6	1.6	0.8
(g) 额外消费总额(10 亿元) = (e) + (f)						
第 1 年	9.5	9.1	8.0	7.4	6.5	6.0
第 20 年	18.7	14.8	12.9	12.0	10.3	9.5
(h) 对本地生产总值的基本及连带增值额(10 亿元)						
第 1 年	6.2	6.0	5.2	4.9	4.3	3.9
第 20 年	12.1	9.7	8.5	7.8	6.8	6.2
(i) 以现值计算未来 40 年对本地生产总值的累积基本及连带增值额(10 亿元)	168	149	132	125	109	101
(j) 公园本身的基本增值额、公园以外的基本增值额及连带增值额与现值累积增值额的比例(%)	22/ 29/ 49	23/ 29/ 48	25/ 26/ 49	22/ 29/ 49	26/ 25/ 49	28/ 24/ 48
(k) 营运主题公园直接及间接创造的额外就业机会(千个)						
第 1 年	18.4	17.6	15.6	14.4	12.6	11.4
第 20 年	35.8	28.7	25.2	23.2	20.0	18.1





(1) 第一期计划全面扩展所需的年数	15	24	26	32	32	32
--------------------	----	----	----	----	----	----

注：所有款额以一九九九年价格计算

(#) 情况 A 预测的本地居民入场人数稍低于情况 B 及 C 的数字，本地居民相应的消费亦然。这是由于主题公园有小量未能容纳的人数，因为计划的整体实际容纳人数会随着未来入场人数增加而逐渐上升。由于情况 B 及 C 的入场总人数少于情况 A 的入场总人数，因此不会有未能容纳的人数。

23. 以现值计算未来 40 年迪士尼主题公园对经济带来的基本和连带增值额，介乎情况 F 所估计的 1,010 亿元至情况 B 所估计的 1,490 亿元，而情况 A 则估计有 1,680 亿元。因此，即使根据较保守的情况衡量，主题公园也会带来相当可观的经济效益总额。

24. 在创造就业方面，估计主题公园营运第一年直接及间接提供的职位总数，介乎情况 F 的约 11 400 个，至情况 B 的约 17 600 个。到第 20 年，因而创造的职位总数将会更多，估计会介乎情况 F 的约 18 100 个至情况 B 的约 28 700 个，情况 A 估计的新职位总数，分别为第一年的约 18 400 个和第 20 年的 35 800 个。

25. 根据情况 A，估计约 15 年主题公园第一期计划始完成全面扩展或达至饱和。至于其他五个情况，需时较长，情况 B 估计约需 24 年，情况 C 估计需时 26 年，而情况 D、E 及 F 则估计需时 32 年。

### 短期效益

26. 施工期间所带来的收入和就业机会并无纳入计划评估架构内，但可视为短期经济效益。为这项主题公园计划进行辟拓土地工程和建造基础设施预计所需的费用，以总值计，约为 138 亿元，以现值计，约为 119 亿元。根据宏观经济模型，为这笔投资开支另定一个数值约为 1 的收入乘数，并据此收入乘数计算，是项计划所带来的直接和衍生收入，以现值计，同样是 119 亿元左右。此外，按公营部门工程的建筑开支与建造业职位的平均比率计算，在主题公园开幕前，这阶段的建造工程为整个建造业额外创造的职位预计约为 10 000 个工



作年<sup>(9)</sup>，之后直至工程全面竣工，创造的就业机会会增至约 12 000 个工作年(见附件 9)。

27. 迪士尼公司估计，为主题公园第一期工程兴建上盖工程和有关设施，在二零零零年至二零零五年期间，所需的资本支出<sup>(10)</sup>，以付款当日价格计，总值约为 129 亿元，以一九九九年的价格计算，总值约为 105 亿元，以现值计则约为 88 亿元。同样以数值约为 1 的收入乘数计算，是项工程带来的直接和衍生收入，以现值计，亦约为 88 亿元。此外，按公营部门工程的建筑开支与建造业职位的平均比率计算，这阶段的建设工程为整个建造业创造的新职位预计约为 6 000 个工作年(见附件 10)。

## 主要经济成本

28. 是次经济评估考虑的主要成本项目包括：

*(a) 辟拓土地及兴建基础设施的费用*

开拓地盘工程费用，以及提供交通接驳及其他基础设施的费用。

*(b) 兴建上盖工程及设施的费用*

兴建主题公园第一期计划及相关设施的资金成本。

---

<sup>(9)</sup> 根据建造业的运作习惯，不同类别的建造工程项目，即使是同一工程项目的不同阶段，工作数量、种类及所需时间也会有很大差别。考虑到这些差异，以及建造过程中间或会停工，有关的建造工作的职位数字，用工作年代替纯粹以人数计算较为恰当。事实上，建造工程项目的聘用方式与工厂、办公室或服务性机构有别，这些类型的机构持续经营，人员获长期聘用，因此，一般单以人数计算已经足够。

<sup>(10)</sup> 迪士尼公司估计兴建主题公园第一期的整体工程费用，以付款当日价格计算为 141 亿元。在扣除工程储备及化作本金的利息后，有关费用为 129 亿元，这个数字已纳入是次评估。



### (c) 其他经济成本

主要是由于削减其他大型设施而引致的成本（如有的话）。

主题公园及其相关设施的经常营运成本亦属经济成本。不过，在预测主题公园为本港经济带来的增值收益时，已扣除这些成本。

29. 辟拓土地及兴建基础设施的预算费用，以总值计算，约 138 亿元，以现值计算，约 119 亿元。兴建上盖工程及设施的预算费用，以总值计算，约 105 亿元，以现值计算，约 88 亿元。因此，在竹篙湾兴建主题公园的经济成本总额，以现值计算，估计为 207 亿元（见附件 11）。

30. 至于其他经济成本，已知在竹篙湾兴建主题公园会影响在该处兴建 10 号及 11 号货柜码头的计划，令政府可能须为该幅土地承担一些机会成本。不过，根据经济局的评估，只要在北大屿山或另有地点兴建 12 号及 13 号货柜码头的计划得以继续，而与此同时，政府能为现有的葵涌货柜港及 9 号货柜码头提供更多后勤土地，提高货柜处理量，则放弃在竹篙湾兴建 10 号及 11 号货柜码头，相信也不会为日后兴建货柜港的计划造成巨大的机会成本。

### 经济效益净额

31. 把经济效益总额量化为营办主题公园带来的增值额，将之与建设公园所需的经济成本比较，根据计划评估架构，预计情况 A 以现值计算的经济效益净额将达 1,480 亿元。至于另外五个情况，即情况 B、C、D、E 及 F，以现值计算的经济效益净额预计分别为 1,280 亿元、1,120 亿元、1,050 亿元、890 亿元及 800 亿元。

32. 计划的经济可行性亦可从经济回报率<sup>(11)</sup>、效益与成本比率或经济还本期反映出来。预计情况 A 以实质计算的经济回报率将达 25.0%。至于其他情况的回报率则较低，分别为情况 B 的 23.1%、情

---

<sup>(11)</sup> 经济回报率指当经济效益总额的现值相等于经济成本的现值的折现率，因而可用以衡量计划所需经济资源的回报率。



况 C 的 21.1%、情况 D 的 19.9%、情况 E 的 18.1%及情况 F 的 16.9%。情况 A 的效益与成本比率预计为 8.1，情况 B、C、D、E 及 F 的比率则较低，分别为 7.2、6.6、6.2、5.3 及 4.9。至于主题公园开幕后的经济还本期，估计情况 A 至 C 为五年，情况 D 为六年，情况 E 及 F 则为七年。

33. 根据六个设定的情况，主题公园计划的经济可行性主要指标，均被判断为十分稳健。有关指标撮述如下：

	<u>情况</u>					
	<u>A</u>	<u>B</u>	<u>C</u>	<u>D</u>	<u>E</u>	<u>F</u>
以现值计算未来 40 年的经济效益净额(以对本地生产总值的累积增值额计算)(10 亿元)	148	128	112	105	89	80
以实质计算的经济回报率(%)	25.0	23.1	21.1	19.9	18.1	16.9
以现值计算的效益与成本比率	8.1	7.2	6.6	6.2	5.3	4.9
开幕后的经济还本期(年计)(即经济效益累积额刚抵销经济成本总额)	5	5	5	6	7	7

此外，估计主题公园开幕前，辟拓土地和兴建基础设施会带来以现值计算约 120 亿元的增值额，而建造主题公园及相关设施的增值额，以现值计算则约为 90 亿元。

34. 对情况 A 进行的敏感度测试显示，即使所评估的时间远少于 40 年，有关的经济可行性指标仍然稳健(见 *附件 12*)。

## 结论

35. 是次评估显示，扣除辟拓土地、兴建基础设施、建造公园设备及其他有关的经济成本后，迪士尼主题公园可为本港经济带来庞大



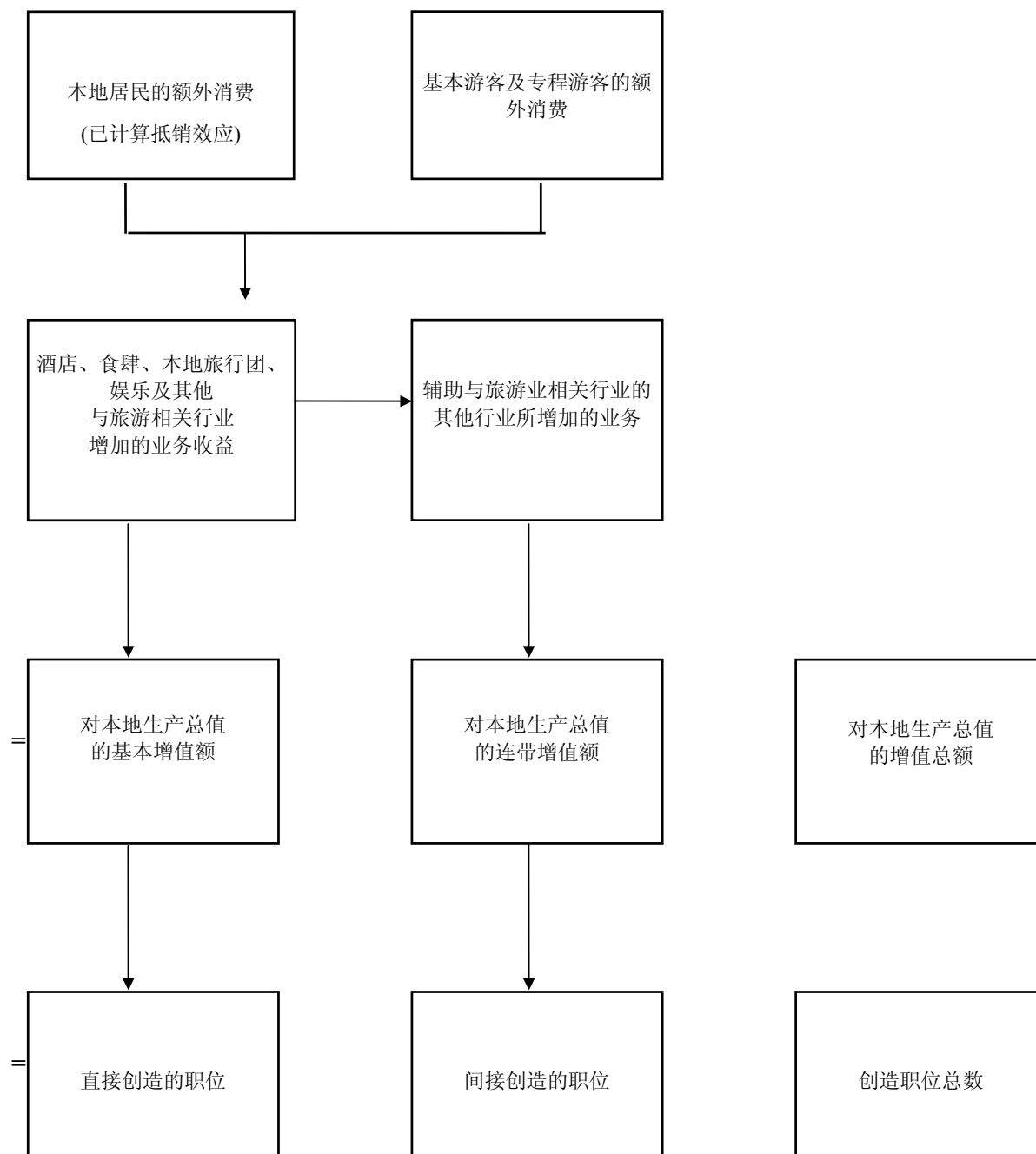
效益净额，主要来自游客的额外消费，其余则来自本地居民的额外消费。

36. 除了以上估计的量化经济效益外，预料主题公园还会带来可观的不可量化利益。主题公园毫无疑问可提高香港作为国际都会的形象，尤其是巩固香港作为亚洲主要旅游中心的地位。此外，亦有助把华特迪士尼公司在质素标准、科技创意、员工培训及环保意识等项目上的优胜之处，带到本港的其他经济环节。再者，一个具备先进游乐设施的世界级主题公园近在咫尺，将可令香港市民的生活更多姿采。

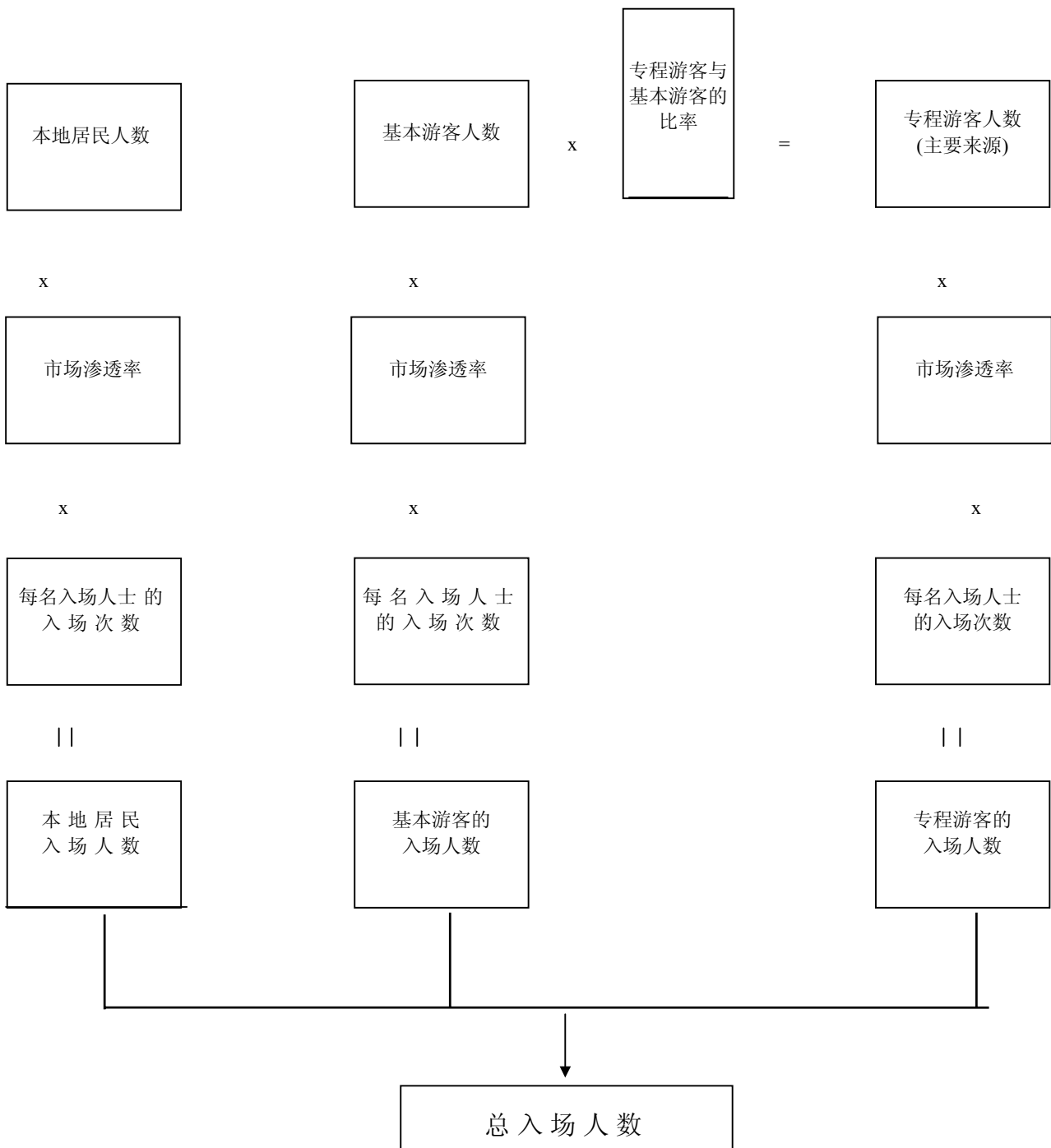
政府总部  
财经事务局  
经济分析部  
一九九九年十一月



### 迪士尼主题公园计划的增值额和所创造职位的评估方法概略

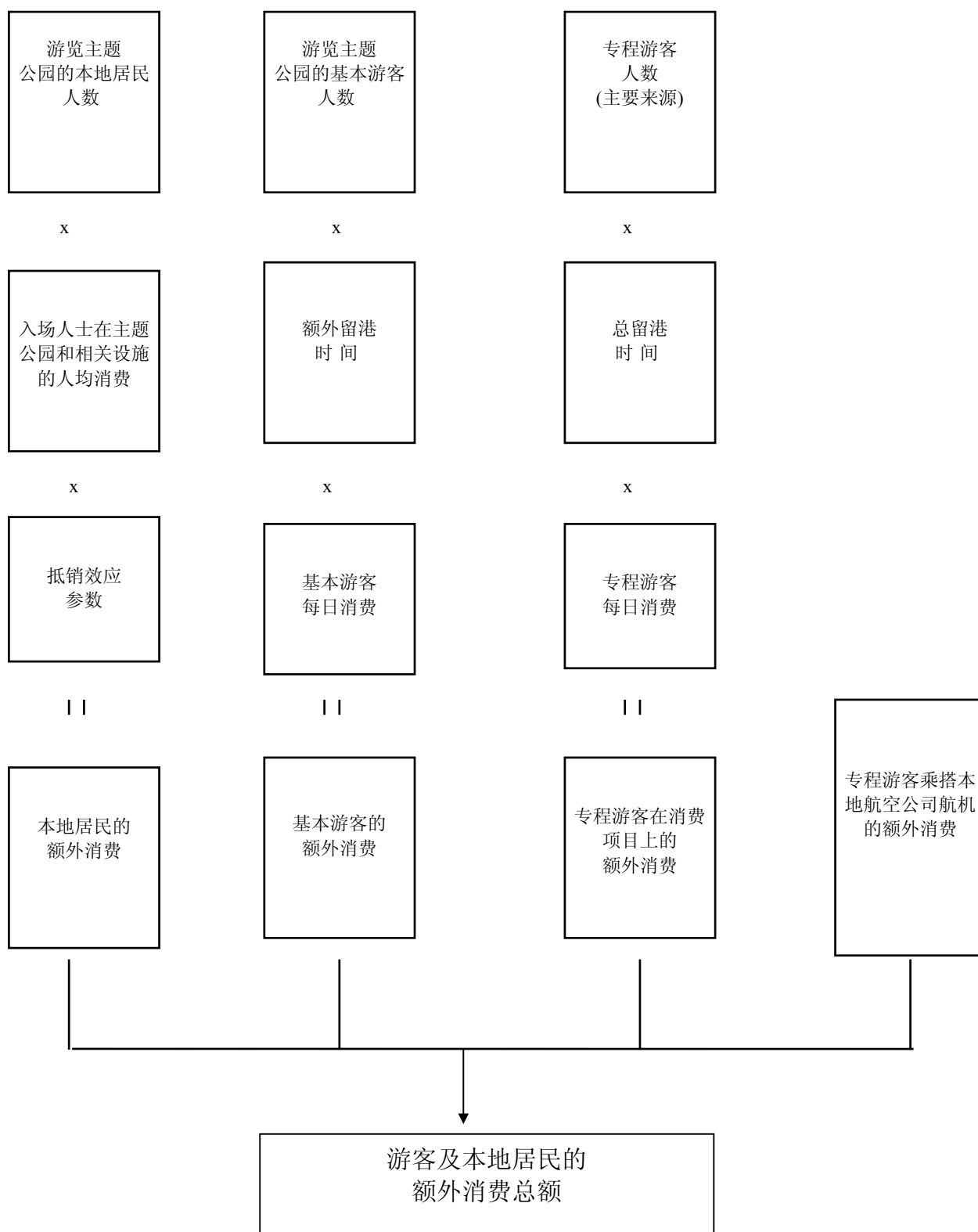


入场人数的评估方法概略





### 额外消费总额的评估方法概略



## 情况 A 的入场人数预测

入场人数	开幕首年 (二零零五年) (千人)	占总入场人数 的百分率 (%)	二零二四年 (千人)	占总入场人数 的百分率 (%)
本地居民	1 857	36	2 854	27
度假游客	3 221	62	7 303	69
基本游客	1 866	36	4 357	41
专程游客	1 355	26	2 946	28
商务旅客	181	3	503	5
未能容纳的人数	-47	-1	-92	-1
总计	5 212	100	10 568	100

注：(1) 在预测上述入场人数时，我们假设本地居民的市场渗透率会由二零零五年的19%，增至二零二四年的23%，而基本游客、专程游客及商务旅客在整个预测期内，则会分别维持在约15.5-15.8%、100%及4%。这四类入场人士的人均入场次数分别假设为1.35、1.17、1.15及1.0。

(2) 本地人口数字是参照政府统计处在一九九七年编制的人口推算作出预测的。本地居民入场人数的计算方法，是以这个人口数字乘以相应的市场渗透率，再乘以相应的每名入场人士入场次数。

(3) 预计基本游客(包括商务旅客)将由一九九八年的 960 万增至二零零五年的 1 500 万，到二零二四年更增至 3 650 万，其中 70%为度假游客，其余 30%为商务旅客。基本游客(不包括商务旅客)的入场人数计算方法，是把人数乘以相应的市场渗透率，再乘以相应的每名入场人士入场次数。

(4) 预计专程游客将由二零零五年的 120 万增至二零二四年的 260 万。专程游客的入场人数计算方法，是把人数乘以相应的每名入场人士入场次数，这类游客的市场渗透率作百分之百计。

(5) 商务旅客的入场人数计算方法，是把人数乘以相应的市场渗透率，再乘以每名入场人士入场次数。不过，我们假设商务旅客即使游览主题公园，亦不会延长留港时间。

(6) 主题公园会有少量未能容纳的人数。这是因为计划的整体实际容纳人数会随着未来入场人数增加而逐渐上升。



## 情况 A 游客及本地居民的额外消费

	二零零五年	二零二四年
(a) 基本游客人数	160 万	376 万
(b) 基本游客额外留港时间	0.5 晚	0.5 晚
(c) 基本游客每日平均消费 <sup>(1)</sup>	1,818 元	1,818 元
(d) 基本游客额外消费 = (a) x (b) x (c)	14.54 亿元	34.14 亿元
(e) 专程游客人数 <sup>(2)</sup>	120 万	260 万
(f) 专程游客的平均留港时间	3.2	3.1
(g) 专程游客每日平均消费	1,688 元	1,560 元
(h) 专程游客用于消费项目的额外消费 (h) = (e) x (f) x (g)	62.92 亿元	122.44 亿元
(i) 专程游客乘搭本地航空公司航机的额外消费 <sup>(3)</sup>	5.7 亿元	11.28 亿元
(j) 专程游客的额外消费 = (h) + (i)	68.62 亿元	133.72 亿元
(k) 游客额外消费总额 = (d) + (j)	83.16 亿元	167.86 亿元
(l) 游览主题公园的本地居民人数	181 万	276 万
(m) 游览主题公园的本地居民人均消费	680 元	680 元
(n) 本地居民的额外消费 = (l) x (m)	12.31 亿元	18.78 亿元
(o) 额外消费总额 <sup>(4)</sup> = (k) + (n)	95.47 亿元	186.64 亿元

- 注：
- (1) 这个数字是根据一九九五年至一九九八年的平均数计算，因为一九九八年受到区内金融风暴影响，有关数字偏低，未必能反映正常的消费水平。
  - (2) 内地旅客(主要来自华南一带)的数目，预测在二零零五年占专程游客总数的 74%，到二零二四年将升至 82%。其余的专程游客，主要来自台湾及东南亚。专程游客的预测平均留港时间及每日消费已作出调整，以计及专程游客的组合，并顾及有关假设，即来自华南的专程游客，有三分之二会来港作短程旅行，主要是游览主题公园，平均留港的时间只有 1.5 晚，较来自华南地区游客的一般留港时间短得多。
  - (3) 扣除来自华南地区，留港一至两天主要为游览主题公园的专程游客后，我们粗略假设余下的专程游客有约30%会乘搭香港航空公司的航机来港，其余70%则乘搭外国航空公司的航机来港。
  - (4) 由于游客的每日消费及本地居民的人均消费，在整个预测期都假设实质维持不变，在一段时间后额外消费总额可能被低估，每日及人均消费可能有实质增长。



## 情况 A 的基本和连带增值额

来源	估计对有关行业的 业务效益增值比率 (1)	预计业务收业		基本增值额		连带增值额 <sup>(2)</sup>		总增值额	
		2005	2024	2005	2024	2005	2024	2005	2024
		(百万元)	(百万元)	(百万元)	(百万元)	(百万元)	(百万元)	(百万元)	(百万元)
游客在消费项目 上的额外消费 <sup>(3)</sup>									
- 购物	0.139	3,849	7,781	535	1,082	1,166	2,358	1,702	3,439
- 酒店住房	0.614	2,311	4,671	1,419	2,868	667	1,348	2,086	4,216
- 膳食	0.359	906	1,831	325	657	254	513	579	1,170
- 旅行团费用	0.062	137	276	8	17	21	43	30	60
- 其他	0.440	544	1,099	239	483	191	387	430	870
游客乘搭本地航 空公司航机的 额外消费	0.485	570	1,128	276	547	199	394	476	941
游客的额外 消费总额		8,317	16,786	2,803	5,655	2,499	5,042	5,302	10,697
本地居民的 额外消费	0.323 <sup>(4)</sup>	1,231	1,878	398	607	535	817	933	1,424
额外消费总额		9,547	18,664	3,201	6,262	3,034	5,859	6,236	12,121

注：(1) 根据政府统计处一九九六年就各经济行业进行的周年统计调查的结果得出。

(2) 以基本增值额乘以一系列收入倍数计算出相对的连带增值额。这些倍数是根据经济分析部较早前所进行的“旅游业对香港经济的增益评估”研究而定，后来曾作出修订并应用于香港旅游协会的“香港旅客及旅游业研究”。

(3) 消费模式是根据一九九五年至一九九八年的平均数字计算所得。

(4) 这是零售、饮食、运输和个人服务等行业的综合业务收益的平均增值比率。



## 情况 A 以现值计的各项经济效益总额

年份	预计的入场人数 (以百万人计)	基本及连带 增值总额 (10 亿元)	一九九九年 增值总额的现值* (10 亿元)
2005	5.21	6.24	4.93
2006	5.47	6.58	5.00
2007	6.22	7.18	5.25
2008	6.49	7.57	5.32
2009	6.92	8.04	5.43
2010	6.96	8.35	5.42
2011	7.18	8.75	5.47
2012	8.14	9.56	5.74
2013	8.19	9.92	5.73
2014	8.80	10.60	5.88
2015	8.53	10.69	5.71
2016	8.84	11.09	5.69
2017	9.13	11.48	5.67
2018	9.31	11.56	5.49
2019	9.50	11.65	5.32
2020	10.38	12.08	5.30
2021	10.28	12.02	5.07
2022	10.41	12.07	4.90
2023	10.42	12.06	4.71
2024	10.57	12.12	4.55
2025	10.57	12.12	4.37
2026	10.57	12.12	4.20
2027	10.57	12.12	4.04
2028	10.57	12.12	3.89
2029	10.57	12.12	3.74
2030	10.57	12.12	3.59
2031	10.57	12.12	3.46
2032	10.57	12.12	3.32
2033	10.57	12.12	3.20
2034	10.57	12.12	3.07
2035	10.57	12.12	2.95
2036	10.57	12.12	2.84
2037	10.57	12.12	2.73
2038	10.57	12.12	2.63
2039	10.57	12.12	2.53
2040	10.57	12.12	2.43
2041	10.57	12.12	2.33
2042	10.57	12.12	2.25
2043	10.57	12.12	2.16
2044	10.57	12.12	2.08
总计			168.35

注： (\*) 本项采用按实值计算为 4% 的社会折现率计算。





## 情况 A 创造的职位

	估计增值额与 有关行业就业 情况的比率 <sup>(1)</sup> (每名受雇人士以 百万元计)	基本增值额		直接创造 的职位		连带增值额		间接创造 的职位 <sup>(2)</sup>		创造的职位 总数 <sup>(3)</sup>	
		2005 (百万元)	2024 (百万元)	2005 (数目)	2024 (数目)	2005 (百万元)	2024 (百万元)	2005 (数目)	2024 (数目)	2005 (数目)	2024 (数目)
		游客在消费项目 上的消费									
购物	0.199	535	1,082	2 539	5 131	1,166	2,358	2 944	5 952	5 483	11 083
酒店住房	0.445	1,419	2,868	3 014	6 092	667	1,348	1 684	3 403	4 698	9 495
膳食	0.148	325	657	2 075	4 194	254	513	640	1 294	2 715	5 489
旅行团	0.178	8	17	45	91	21	43	54	109	99	199
其他	0.195	239	483	1 161	2 347	191	387	483	976	1 644	3 323
游客乘搭本地航 空公司航机 的消费	0.776	276	547	337	667	199	394	503	994	840	1 661
本地居民的消费	0.233 <sup>(4)</sup>	398	607	1 613	2 461	535	817	1 353	2 064	2 965	4 525
总计		3,201	6,262	10 783	20 983	3,034	5,859	7 660	14 792	18 443	35 775

- 注：
- (1) 这个数字根据政府统计处一九九六年就各经济行业进行的周年统计调查的结果，以及由业界提供的一九九七年就业数字得出。
  - (2) 间接创造的职位是根据整体经济的劳动生产力平均水平计算。
  - (3) 假设劳动生产力水平在所预测期间维持不变。由于期间劳动生产力可能会提高，因此所创造职位的数目可能会稍被高估。
  - (4) 这是零售、饮食、运输和个人服务等行业的综合业务收益的平均增值比率。





## 主题公园辟拓土地及基建工程带来的就业机会

年份	以实值计算辟拓土地及 基建工程的总成本 (百万元)	预计所需地盘 工人的工作年数*	预计所需的建筑业 地盘及非地盘工人 的工作年数#
2000	1,188	787	1 023
2001	2,207	1 462	1 900
2002	2,637	1 746	2 270
2003	2,790	1 848	2 402
2004	2,390	1 583	2 058
<i>现在至开幕前(二零 零零至零四年)的小计</i>	<b>11,212</b>	<b>7 426</b>	<b>9 653</b> <i>(或约 10 000)</i>
2005	1,005	666	865
2006	700	464	603
2007	793	525	683
2008	133	88	115
<i>总计(二零零零至 零八年)</i>	<b>13,843</b>	<b>9 168</b>	<b>11 918</b> <i>(或约 12 000)</i>

注： (\*) 这是根据工务工程的兴建成本与地盘工人的比率作出的大略估计，近年这个比率平均约为每个地盘工人 150 万元。实际上，由于每项工程计划的具体性质不同，这个比率会有相当大的差异。

(#) 建筑业的地盘工人与非地盘工人比例约为 1:0.3。



### 兴建主题公园上盖工程和相关设施 制造的就业机会

年份	主题公园 内景点 (百万元)	预测的建筑开支 <sup>(+)</sup>				总计 (百万元)	估计所需建 筑地盘工人* (工作年)	估计建造业所需地 盘和非地盘工人# (工作年)
		酒店 (百万元)	零售、膳 食及娱乐 (百万元)	其他 (百万元)				
2000	151	0	0	85	235	104	135	
2001	536	59	54	83	732	322	419	
2002	856	80	110	84	1,129	497	647	
2003	1,563	601	224	206	2,593	1 142	1 485	
2004	2,064	1,315	686	954	5,018	2 211	2 874	
2005	580	113	58	0	751	331	430	
					10,459	4 608	5 990	
							(或约 6 000)	

注： (+) 这些数字是根据迪士尼公司的估计而预测的，原来的估计数字按付款当日价格计算，现以二零零零至零五年期间建筑费用预测增幅每年约 5% 计算，转化为一九九九年价格。

(\*) 这项数字采用私营机构工程的建筑开支与地盘雇用人数比率作出的大略估计，近年该比率平均为每名地盘工人约 230 万元。实际上，由于每项工程计划的具体性质不同，这个比率会有相当大的差异。由于主题公园内须设置各种各样精密的装置、装饰、设备和功能组件，以致费用较昂贵，因此该比率相对较高亦不无道理。

(#) 建造业的地盘工人与非地盘工人比例约为 1:0.3。



## 各项经济收益总额(以现值计)

年份	以总值计算 辟拓土地及 基建工程 的成本总额	以总值计算 兴建上盖 工程及设施 的成本总额	以总值计算的 经济成本总额	以现值计算 的经济成本总额
	(10 亿元)	(10 亿元)	(10 亿元)	10(亿元)
2000	1.19	0.24	1.42	1.37
2001	2.21	0.73	2.94	2.72
2002	2.64	1.13	3.77	3.35
2003	2.79	2.59	5.38	4.60
2004	2.39	5.02	7.41	6.09
2005	1.01	0.75	1.76	1.39
2006	0.70	-	0.70	0.53
2007	0.79	-	0.79	0.58
2008	0.13	-	0.13	0.09
总计	<u>13.84</u>	<u>10.46</u>	<u>24.30</u>	<u>20.70</u>

注： (\*) 本项采用按实值计算为 4%的社会折现率计算。



## 情况 A 的经济可行性指标及按不同预测期作出的评估

	<u>截算日期</u>			
	<u>开幕后 20年</u>	<u>开幕后 30年</u>	<u>开幕后 40年</u>	<u>开幕后 50年</u>
以现值计算的经济 效益净值(10 亿元)	86	123	148	164
以实值计算的经济 回报率(%)	24.7	25.0	25.0	25.0
以现值计算的效益与 成本比率	5.1	6.9	8.1	8.9

