

二零零九年六月三十日会议  
讨论文件

立法会经济发展事务委员会  
香港迪斯尼乐园拟议扩建计划

目的

本文件旨在向议员汇报政府和华特迪斯尼公司(迪斯尼公司)就香港迪斯尼乐园(乐园)扩建计划及有关的财务安排达成的原则性协议，并请议员支持将建议提交财务委员会批准通过。

乐园运作

2. 香港迪斯尼乐园包括主题公园和两所酒店，在2005年9月开幕。乐园现时用地面积为125.4公顷，当中72公顷用作主题公园、零售、饮食及娱乐用途(余下作发展酒店及停车场)。主题公园现时提供四个「主题园区」<sup>1</sup>。

3. 至2009年5月底，乐园已接待超过1 700万名访客。在2007-08营运年度，两所酒店合共录得近80%的入住率。在2007-08年度受访的访客中，约90%表示有意重访及向他人推荐乐园。在同一年度，访客对主题公园及酒店的平均满意度分别为约90%及96%。乐园亦凭着其服务质素和崭新科技赢得超过50项奖项。

注资安排

4. 在1999年11月得到财务委员会批准后，政府与迪斯尼公司分别以股本形式注资32.5亿元及24.5亿元成立主题乐园公司。现时政府和迪斯尼公司在主题乐园公司所占股权分别为57%和43%。

5. 除股本注资外，政府并提供约56.2亿元作为贷款，及收取价值40亿元的附属股本，作为第一期用地的地价。合营公司亦在2000年取得定期商业贷款23亿元及周转信贷额10亿元<sup>2</sup>。在2008年9月，双方股东协议由迪斯尼公司的一间附属公司提供贷款，取代上述商业贷款及周转信贷额。

---

<sup>1</sup> 「幻想世界」、「明日世界」、「探险世界」和「美国小镇大街」。

<sup>2</sup> 周转信贷额於2007年11月改爲8億元。

6. 根据双方的协议，政府贷款在主题公园启用起计 25 年内偿还，并于第 11 个营运年度(即 2015-16 年)起开始偿还本金。至 2009 年 7 月中，政府贷款的未偿还款额(包括已化作本金的利息及延期缴付利息)预计为 68.9 亿元，而迪斯尼公司贷款的未偿还款额则预计为 27.6 亿元(包括已征用的周转贷款在内)。

## **扩建乐园**

7. 双方股东自 2007 年开始讨论扩建乐园及相关财务安排。讨论由 2008 年底至最近半年接触愈为频繁，讨论内容愈为具体，并在 2009 年 5 月取得重大进展。双方现已达成原则性的一篮子协议。

8. 政府和迪斯尼公司深信扩建乐园可以透过增加游乐设施的数目和种类，扩阔乐园的客群，尤其是年轻人，同时提供契机提升乐园的营运和财务表现。乐园是香港一个重要的旅游基建，面对区内旅游方面的激烈竞争，增加乐园对访客的吸引力，对香港旅游业的长远发展十分关键。

9. 迪斯尼公司拟议的扩建计划包括三个新的「主题园区」，分别为「野矿山谷」、「迷离庄园」和「反斗奇兵历奇地带」(暂定名称)，占地约为现有主题公园面积百分之二十三。新主题园区将提供超过 30 项游乐设施，令乐园游乐设施总数增加至超过 100 项。新设施可迎合不同层面访客的兴趣，尤其会设有以年轻客群为对象的紧张刺激的机动游戏。新主题园区的地图、图样及简介载于附件A。

10. 为争取及保障香港主题公园的利益，政府提出要求并获得迪斯尼公司保证，三个新主题园区在乐园启用时，「野矿山谷」和「迷离庄园」会是在全球迪斯尼主题公园中独一无二，而「反斗奇兵历奇地带」亦将会是亚洲区内独有。三个新园区的主题和技术元素的组合亦不会在园区启用后五年内在其它迪斯尼主题公园内出现。

11. 迪斯尼公司预计这个扩建计划的成本为 36.3 亿元。各项新游乐设施预计在五年内，即 2014 年底前分阶段完成。

## **有关乐园扩建和营运的财务安排**

### **扩建计划的资金**

12. 迪斯尼公司将会以股本形式注入新资本，全数支付兴建新游乐设施的费用，并会负责乐园施工期间的营运需要，另外会将其贷款的未偿还款额(本文第 6 段提及的 27.6 亿元)全数转换为股份。为

应付在兴建期间未能预计的现金需求，迪斯尼公司将保留其提供予合营公司的周转信贷额，款额定为 3 亿元。政府将不会为扩建计划注入新资本。

## 减少负债

13. 为了减低合营公司的负债，同时保留政府的大股东地位，我们建议也将政府贷款转换为股份，但会保留最少 10 亿元贷款额。

14. 根据现时推算，当迪斯尼公司注入新资本，及政府和迪斯尼公司各自将其贷款转换为股份后，政府仍会保持作为主题乐园公司大股东的地位，持有约百分之五十二股权。现时主题乐园公司董事局的组合，即分别由政府 and 迪斯尼公司提名的五名及四名董事，及由双方股东协议两名独立非执行董事，将维持不变。作为用地地价的 40 亿元附属股本，会按 1999 年通过的财务安排，在乐园扩建后视乎乐园的营运情况可逐步转换为普通股。

## 计算管理费和缴付专利权费的新安排

15. 香港迪斯尼乐园管理有限公司是负责管理及营运乐园的公司。为鼓励管理层努力经营，做出成绩，政府已取得迪斯尼公司同意修订计算基本管理费的方法，与主题乐园公司的业绩挂钩，即由总收入的百分之二改为扣除利息、税项、折旧及摊销前盈利(EBITDA)的百分之六点五。双方亦同意设立一个机制，当乐园的财务表现因逆境而受到影响时，合营公司可以延迟缴付专利权费予迪斯尼相关公司/特许人。而为了在该情况下保持现金流，合营公司亦可延迟缴付政府贷款的利息和本金。

## 提高透明度

16. 为提高乐园营运透明度，迪斯尼公司同意由 2008-09 年度起，每年披露乐园营运及财政表现的主要资料，当中包括乐园的入场人次及财务表现的主要数据。

17. 协议内容便览载于附件B。

## 评估

### 扩建后乐园的经济效益

18. 迪斯尼公司就扩建后的乐园入场人数作了两套预测(应用于

下述“情况 1A”和“情况 1B”)。根据过往的资料和一些主要假设，政府作了另一套乐园入场人数预测(应用于以下“情况 2”)，并计算在这三个情况下扩建后乐园的经济效益。在“情况 1A”，乐园的经济效益净额现值，以 2008 年价格估计，以 20 年运作期(即至 2024-25 年度)计算约为 592 亿元，以 40 年运作期(即至 2044-45 年度)计算约为 1,173 亿元。而以实质计算的每年平均经济回报率分别为 17.7%及 18.6%。“情况 1B”的相应经济效益净额现值以 20 年运作期计算为 514 亿元，而以 40 年运作期计算为 984 亿元，而上述两个运作期的相应以实质计算的每年平均经济回报率分别为 17.0%和 17.8%。

19. 在“情况 2”，以 20 年运作期计算，乐园项目会带来的经济效益净额现值(以 2008 年价格估计)为 239 亿元，以实质计算的每年平均经济回报率为 11.9%。以 40 年运作期计算，以 2008 年价格估计的经济效益净额现值为 647 亿元，以实质计算的每年平均经济回报率为 13.7%。

20. 迪斯尼公司估计扩建乐园的工程会在 2009 至 2014 年间创造约 3 700 个职位(以人工作年计算)，而乐园完成扩建后可再提供 600 个等同全职的职位。政府估计至 2024-25 年度由乐园访客额外消费所带来的全港职位总数(以人工作年计算)将达“情况 2”的 20 600 个至“情况 1A”的 38 400 个。

21. 政府经济顾问就扩建后乐园的经济效益的评估结果载于附件 C。

### 对乐园营运的影响

22. 新的主题园区将会提升乐园的吸引力，有助提高其收入和盈利。随着迪斯尼公司的贷款和部分政府贷款转换为股份，主题乐园公司的负债将会大幅减低。当乐园的财务表现受逆境影响时，新的管理费计算方法、延迟缴付专利权费的新机制，以及延迟缴付政府贷款利息和本金的相应安排，将有助保持公司的现金流量。

### 对政府财政的影响

23. 根据计划和现时推算，政府在转换部分贷款后将会继续维持在主题乐园公司的大股东地位。

24. 在转换贷款后，在“情况 1A”，政府现时持有的合营公司股份和新增股份的预计回报约为 5%。若按照较保守的“情况 1B”估计，政府的投资回报将大约达到不盈不亏。

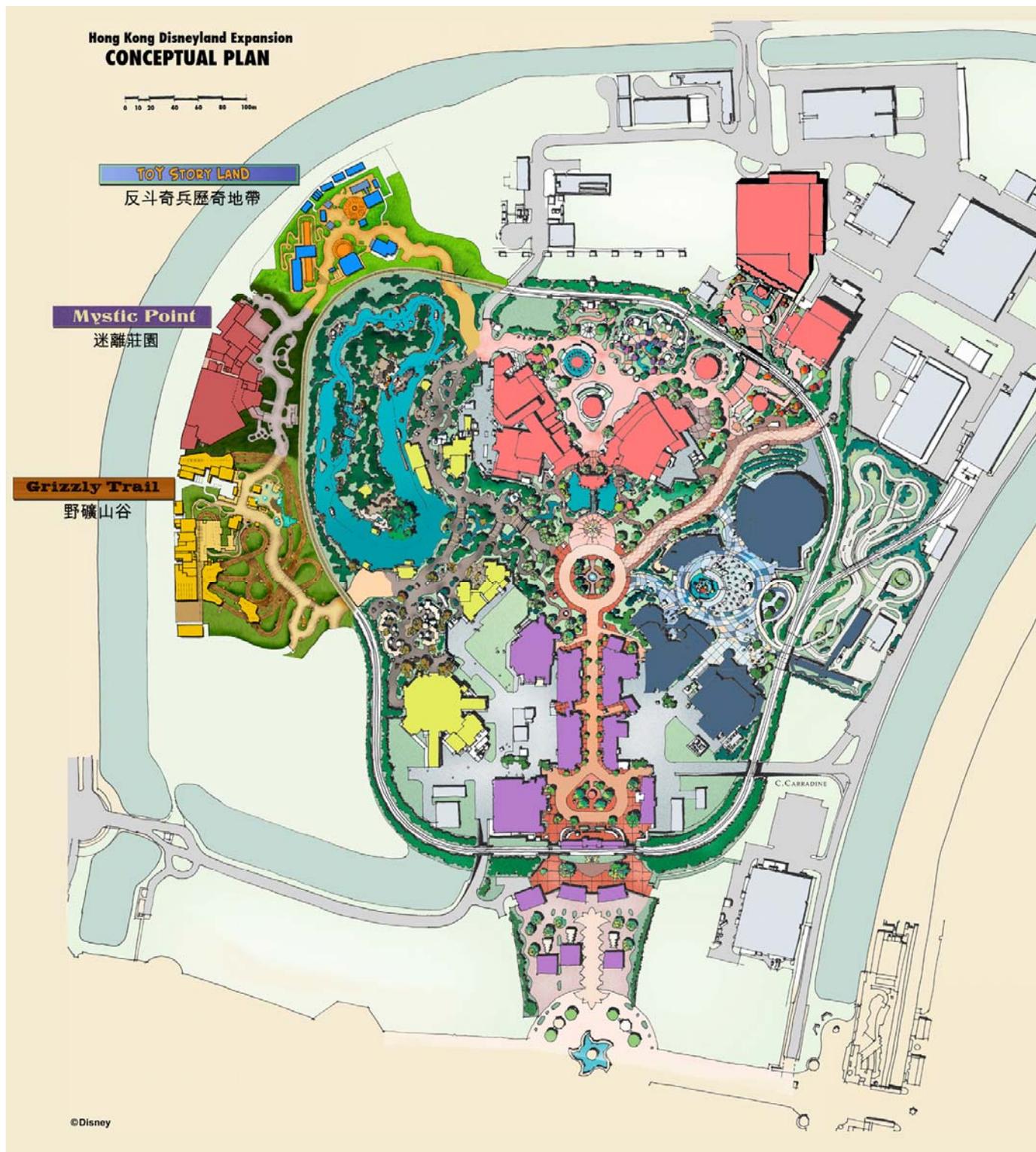
## 未来路向

25. 如第 1 段所述，我们计划在 2009 年 7 月 10 日向财务委员会申请批准，把政府贷款转换为主题乐园公司股份。在得到财务委员会批准后，迪斯尼公司会着手完成拟议新游乐设施的设计工作，以期在 2009 年内开始施工。

## 征询意见

26. 请议员备悉载列于第 8 至 17 段的各项安排，并提出意见。

旅游事务署  
商务及经济发展局  
二零零九年六月



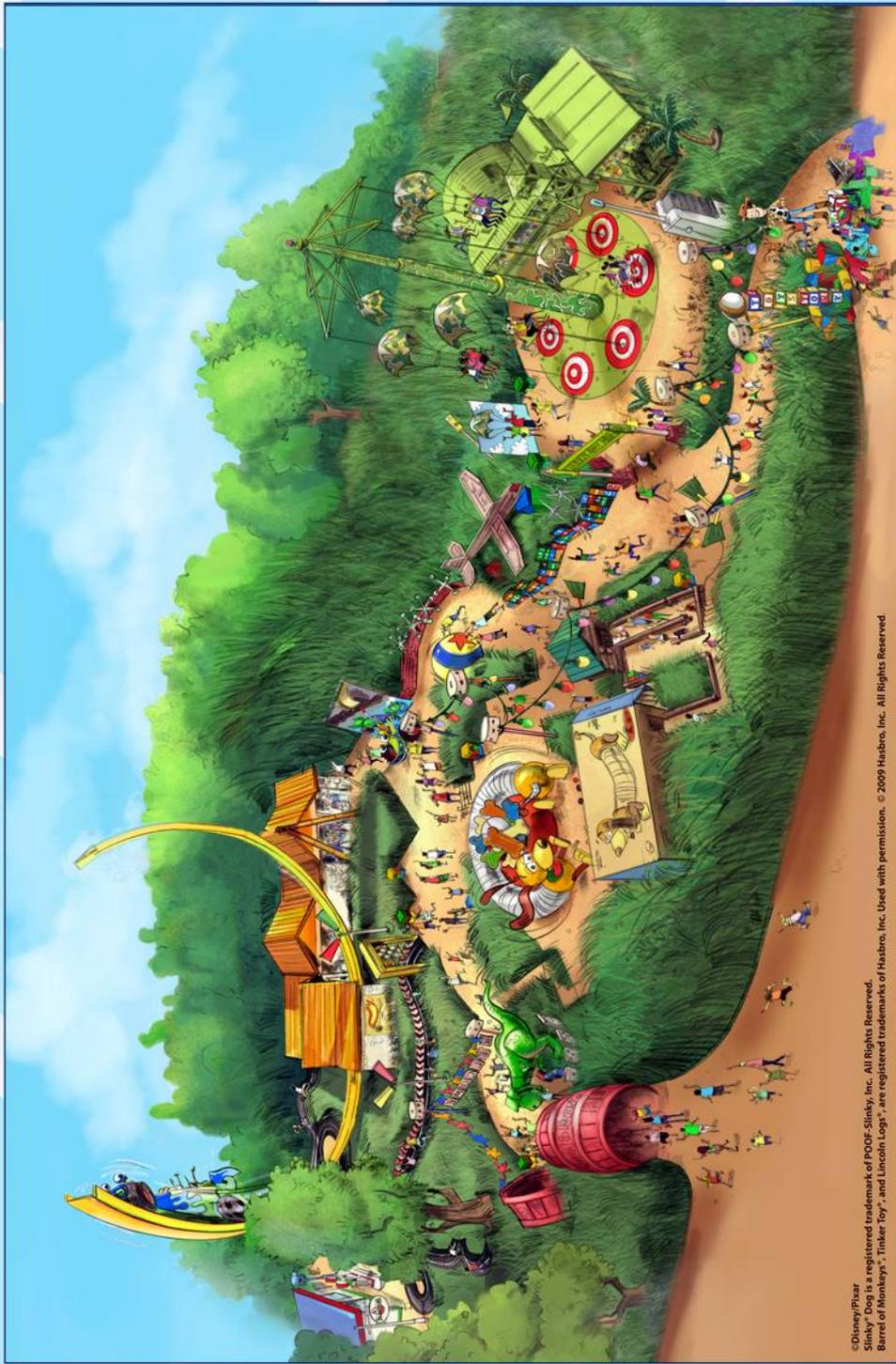
**Grizzly Trail 野曠山谷**



Mystic Point 迷離莊園



# TOY STORY LAND 反斗奇兵歷奇地帶



©Disney/Pixar  
Slinky Dog is a registered trademark of Pixar. All Rights Reserved.  
Barrel of Monkeys, Tinker Toy, and Lincoln Logs are registered trademarks of Hasbro, Inc. Used with permission. © 2009 Hasbro, Inc. All Rights Reserved

# 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:

卢炳松先生 (B. C. Lo)

852-3550-2338

香港迪士尼乐园

[B.C.Lo@disney.com](mailto:B.C.Lo@disney.com)

達詩雅·菲莉佩特女士

(Tasia Filippatos)

818-560-4107

華特迪士尼乐园及度假區

[Tasia.Filippatos@disney.com](mailto:Tasia.Filippatos@disney.com)

香港迪斯尼乐园完成扩建后, 将新增超过三十个设施。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, 吸引賓客一再到訪。

## 野礦山谷 (Grizzly Trail) (备注)

### 偏远淘金小镇

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。

### 主要科技及创意元素

- 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。

## 迷离庄园 (Mystic Point) (备注)

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。

### 主要科技及创意元素

- 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。

## 反斗奇兵历奇地帶

### (Toy Story® Land) (备注)

以迪斯尼-彼思动画作主题的设施, 适合任何年龄人士。

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。

### 主要科技及创意元素

- 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。

备注: 以上名称可能改变

# 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](mailto:B.C.Lo@disney.com)

Tasia Filippatos  
818-560-4107  
Walt Disney Parks and Resorts  
[Tasia.Filippatos@disney.com](mailto:Tasia.Filippatos@disney.com)

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**.

# 香港迪斯尼乐园扩建计划和财务安排

## 内容便览

### 香港迪斯尼乐园扩建计划

- 增加三个主题园区，分别为「野矿山谷」、「迷离庄园」和「反斗奇兵历奇地带」(暂定名称，请参考附载的地图、图样及简介)。新园区有超过 30 项游乐设施，包括以年轻客群为对象的紧张刺激机动游戏。扩建后，乐园内的游乐设施将超过 100 项。
- 在园区启用后五年内，「野矿山谷」和「迷离庄园」将是全球迪斯尼主题公园中独一无二的，而「反斗奇兵历奇地带」亦将是亚洲区内独有的。
- 现有主题公园面积将增加百分之二十三。
- 扩建计划的成本预计为 36.3 亿元。新游乐设施将在五年内分阶段完成。
- 扩建工程在 2009 至 2014 年间会带来约 3 700 个建筑业职位(以人工工作年计算)，扩建后乐园亦会增加 600 个等同全职的职位。在不同预测情况下，扩建后的乐园的经济效益净额现值，以 40 年运作期计算(即至 2044-45 年度)，将介乎 647 亿元至 1,173 亿元(2008 年价格)。

### 乐园扩建和营运的财务安排

- 迪斯尼公司将以股本形式注入新资本，以支付兴建新游乐设施的费用，以及支持施工期间乐园的营运需要，又会将其借予合营公司的贷款的未偿还款额转换为股份。
- 政府不会为扩建计划注入新资本。为了减低合营公司的负债，政府会把大部分借予合营公司的贷款转换为股份，但会保留最少 10 亿元贷款额。根据现时估计，政府将保留合营公司的大股东地位。
- 管理费的计算方法将修订至与乐园的业绩挂钩。在面临逆境时，合营公司可以延迟缴付专利权费和政府贷款的利息和本金，以保持现金流量。

### 提高乐园营运透明度

- 由 2008-09 年度起，迪斯尼公司将每年披露乐园入场人次和财务表现的主要数据。

商务及经济发展局  
旅游事务署  
2009 年 6 月

## 香港迪斯尼乐园计划最新经济评估

### 引言

政府已更新香港迪斯尼乐园(香港迪斯尼)计划(第一期)(当中包括华特迪斯尼公司(华特迪斯尼)现时的建议扩建计划)的经济评估,研究了三个情况的经济成本及效益,首两个根据华特迪斯尼的“基本情况”入场人数预测(下称“情况 1A”)和“旅游业增长较慢情况”入场人数预测(“情况 1B”),第三个则根据政府自行预测的入场人数(“情况 2”)。

### 评估方法

2. 评估方法大致与1999年评估的方法相似。香港迪斯尼的量化经济效益来自主题公园访客在本港的额外消费。评估方法为:第一是预测香港迪斯尼访客的人数及其类别,第二是估计这些访客在本港的额外消费,第三是评估这些额外消费可带来的增加值或收入,以及新增就业机会。

3. 为分析起见,香港迪斯尼的访客可分为两类:本地访客和游客。游客可再分为基本游客(即使没有香港迪斯尼计划亦会来港旅游,但会为游览香港迪斯尼而延长留港时间),以及专程游客(来港主要目的是到香港迪斯尼主题公园游玩)。

4. 香港迪斯尼访客在本港的额外消费(相比假设没有迪斯尼乐园),除包括在主题公园内的消费外,还包括在香港其它地方的消费。这些额外消费对本港所产生的经济效益总额或增加值,是按相关行业的营运成本结构计算的。上述增加值包括直接增加值和间接增加值。直接增加值是指香港迪斯尼访客直接在相关商业机构消费所带来的增加值,包括机构的收益以及其雇员的就业收入。这些相关经济活动的界别为主题公园本身、本港的零售、酒店、食肆、交通及其它旅游相关行业,以及本港的航空公司。间接增加值是指为支持上述旅游相关行业的一系列经济活动所带来的间接收入。将经济效益总额与建设香港迪斯尼主题公园的经济成本(包括主题公园的资本开支,以及辟拓土地及基建工程费用)比较,扣除成本后便得出香港迪斯尼计划的经济效益净额。

## 输入参数和结果

### (a) 入场人数和消费

5. 华特迪斯尼预测两个情况，即“基本情况”和“旅游业增长较慢情况”的入场人数，分别用于“情况1A”及“情况1B”。华特迪斯尼首先用收入水平估量每个主要海外市场中旅客来港的市场潜力，再假设当中会游览香港迪斯尼的游客所占比例。除主题公园访客总数外，华特迪斯尼亦提供了按市场和类别(即基本游客、专程游客及本地访客)分类的访客资料。华特迪斯尼表示，他们作出这些假设时考虑了多项因素，例如世界旅游组织对访港游客增长的预测，以及华特迪斯尼的调查结果。

6. 政府在预测“情况2”的输入参数时考虑了下列数据：

- (1) 根据香港旅游发展局(旅发局)的调查结果，估计在 2006 至 2008 财政年度游览香港迪斯尼的基本游客和专程游客实际人数及其额外消费。上述实际数字经适当调整后，用以预测未来的渗透率<sup>1</sup>以及基本游客和专程游客的每日平均消费。在预测本地访客人数及其消费的未来趋势时，则用了华特迪斯尼提供的 2006 至 2008 财政年度的实际数字；
- (2) 目前的经济环境，包括环球金融海啸在短期内可能对访港游客总数的影响；以及
- (3) 未来 30 年左右预期香港人口结构的变化、与内地经济融合日益深化，以及区内竞争日趋激烈可能会带来的挑战。

---

<sup>1</sup> 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. 上述三个情况采用的主要假设载于**表 1**。

**表 1：主要评估参数(2009 至 2045 财政年度)**

	情况 1A <sup>(a)</sup> (2009 至 2026 财政年度)	情况 1B <sup>(a)</sup> (2009 至 2026 财政年度)	情况 2 (2009 至 2045 财政年度)
预测访港游客总数 每年平均增长率	4.4%	2.2%	4.6%
市场渗透率 <sup>(b)</sup>			
基本游客	7.6% 至 11.7% <sup>(c)</sup>	7.5% 至 12.0% <sup>(c)</sup>	6.0% 至 8.7% <sup>(e)</sup>
专程游客	3.6% 至 5.2% <sup>(c)</sup>	3.6% 至 5.3% <sup>(c)</sup>	1.8% 至 2.7% <sup>(f)</sup>
本地访客	25.2% 至 27.5% <sup>(d)</sup>	25.2% 至 27.4% <sup>(d)</sup>	21.2% 至 25.4% <sup>(d)</sup>
基本游客额外留港 时间(晚数)	0.7	0.7	0.7
本地访客在消费上 的抵销效应 <sup>(g)</sup>	50%	50%	50%

注：

- (a) 华特迪斯尼并无提供 2026 财政年度以后的预测市场渗透率。
- (b) 根据需求作出的预测，并未计及主题公园可容纳的访客人数上限。
- (c) 数字指访港游客总数当中会游览香港迪斯尼的各类游客人数所占比例。
- (d) 数字指本港人口当中会游览香港迪斯尼的人士所占比例。
- (e) 数字指访港消闲游客总数当中会游览香港迪斯尼的基本消闲游客所占比例。
- (f) 数字指访港消闲游客总数当中会游览香港迪斯尼的专程游客所占比例。
- (g) 在与香港迪斯尼主题公园无关的消费开支中的减幅，按访客因香港迪斯尼主题公园而额外消费的百分率计算。

#### (b) 经济成本

8. 经济成本包括辟拓土地及基建工程费用，以及主题公园的资本开支。辟拓土地及基建工程费用由土木工程拓展署估计，并应用于全部三个情况。

9. 华特迪斯尼已因应“基本情况”和“旅游业增长较慢情况”的入场人数预测，为主题公园的资本开支定出两套预测；基于香港迪斯尼访客人数的不同预测，新增资本投资的计划时间和金额亦会不同<sup>2</sup>。这两套预测已分别应用于“情况1A”及“情况1B”。由于“情况2”的入场人数预测较为接近华特迪斯尼在“旅游业增长较慢情况”下的入场人数预测，“情况2”的资本投资是根据华特迪斯尼的“旅游业增长较慢情况”下的投资。

10. 综合所有组成部分，以2008年价格计算的总计资本成本额现值，“情况1A”为257亿港元，“情况1B”及“情况2”皆为248亿港元(附录I)。

## 评估结果

### (a) “情况1A”

11. 根据华特迪斯尼的预测，在“情况1A”，香港迪斯尼的入场总人数预计会增至2021财政年度的1 070万，由2022财政年度起会受到主题公园可容纳的1 100万访客人数上限所限制。

12. 扣除涉及的经济成本，以2008年价格估计的经济效益净额现值，40年运作期(2006至2045财政年度)约为1,170亿港元，20年运作期(2006至2025财政年度)约为590亿港元。相应的以实质计算每年平均经济回报率，两个运作期估计分别为18.6%及17.7%。

### (b) “情况1B”

13. 根据华特迪斯尼的预测，在“情况1B”，香港迪斯尼的入场总人数会由2026财政年度起增至920万。

14. 以2008年价格估计的经济效益净额现值，40年运作期(2006至2045财政年度)约为980亿港元，20年运作期(2006至2025财政年度)约为510亿港元。相应的以实质计算每年平均经济回报率，两个运作期估计分别为17.8%及17.0%。

---

<sup>2</sup> 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) “情况2”

15. 根据政府的预测，在“情况2”，香港迪斯尼的入场总人数会增至2025财政年度的730万，并在2039财政年度进一步增至1 010万，由2040财政年度起会受主题公园可容纳的1 020万访客人数上限所限制(附录II)。

16. 以2008年价格估计的经济效益净额现值，40年运作期(2006至2045财政年度)约为650亿港元，20年运作期(2006至2025财政年度)约为240亿港元。相应的以实质计算每年平均经济回报率，两个运作期估计分别为13.7%及11.9%。上述三个情况的评估结果撮述于表2。

表2：三个情况的评估摘要

	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)

注(@)：“达至经济还本的年期”指主题公园开幕后达至经济还本的时间(即累积经济效益总额抵销累积经济成本总额)。

## 创造就业机会

## (a) 施工

17. 根据华特迪斯尼的资料，香港迪斯尼扩建计划在施工期(2009至2014财政年度)的资本开支，以2008年价格计算为33亿港元。华特迪斯尼估计，上述资本开支产生的就业机会约为3 700个人工作年(人年)，包括专业及技术劳工的约740个人年，以及其它劳工约 2 960个人年。

## (b) 运作

18. 游览香港迪斯尼的游客和本港居民在港的额外消费，亦会为本港带来就业机会。参考了香港经济的结构以及假设劳工生产力不变，估计在运作阶段这些额外消费创造的职位数目。在“情况1A”，在本港创造的职位数

目(以人年计算), 会由2009财政年度约14 100个逐步增至2022财政年度约38 400个; 其后由于入场人数达到可容纳的访客人数上限, 创造的职位数目会转为平稳。在“情况1B”, 创造的职位数目(以人年计算), 会分别增至2025财政年度约31 100个, 以及2045财政年度约31 500个(两者均以人年计算)。“情况2”的相应数字分别为2025财政年度约20 600个, 以及2045财政年度约31 300个(两者均以人年计算)。

## 结论

19. 经济评估显示, 香港迪斯尼计划(第一期)在扣除涉及的资本开支经济成本后, 可望为本港经济带来可观的净效益。效益主要来自游客在港的额外消费。

20. 应注意的是, 这类性质的长远经济评估难免受制于多项不确定因素, 因为评估所用的多项参数最终可能与假设有所出入。举例来说, 香港迪斯尼访客人数及因而产生的效益, 很大程度视乎香港迪斯尼主题公园管理得有多成功, 这实际上难以从宏观角度预测。至于日后区内竞争对香港迪斯尼访客人数的影响, 目前仍存在着高度的不确定性。另一方面, 假如游客人数较预测多, 主题公园实际的入场人数会更多, 产生的额外经济效益亦会更大。

财政司司长办公室  
经济分析及方便营商处  
2009年6月

## 附录 I

### 香港迪斯尼主题乐园(第一期)以 2008 年价格估计辟拓土地、 基建工程及上层工程和设施的资本开支现值

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	-	<u>0.05</u>	<u>0.04</u>	<u>0.05</u>	<u>0.04</u>
2000 – 2045	9.94	15.74	14.85	25.68	24.79

注 (@): 根据土木工程拓展署的数字。

(^): 根据华特迪斯尼的数字。

(+): 由于以四舍五入方式显示，显示数字的总和可能与显示的总额不同。

入场人数预测

	<u>情况 1A</u>	<u>情况 1B</u>	<u>情况 2</u>
	(‘000)	(‘000)	(‘000)
入场总人数			
2015 财政年度	8 356	7 924	5 211
2025 财政年度	11 000*	9 120	7 306
2035 财政年度	11 000*	9 194	9 708
2045 财政年度	11 000*	9 194	10 200*

注 (\*): 已计及可容纳的访客人数上限。