

二零零四年六月二十八日  
資料文件

立法會經濟事務委員會

香港國際機場臨時高爾夫球場

機場管理局計劃在香港國際機場發展臨時高爾夫球場，並希望就此計劃向委員簡報。現夾附機管局準備的有關文件，供委員參考。

2. 我們歡迎委員在二〇〇四年六月二十八日的會議上提供意見。

經濟發展及勞工局  
2004年6月

二零零四年六月二十八日  
資料文件

## 立法會經濟事務委員會

### 香港國際機場臨時高爾夫球場

#### 目的

□□ 機場管理局(機管局)擬於香港國際機場發展臨時高爾夫球場作短期土地用途。本文件旨在提供發展這項目的背景資料。

#### 鞏固香港國際機場作為轉機樞紐的地位

2. 全球很多大型國際機場，都傾向發展轉機／樞紐業務，以迎合旅客的需求，並且為持續增長奠定基礎。以發展成熟的倫敦希斯路機場為例，轉機旅客所佔比率高達總旅客量的50%，與以希斯路為起點／終點的旅客比率一樣。

3. 在過去數年，香港國際機場的轉機旅客比率亦有上升趨勢。香港國際機場能接待大量旅客，而且能靈活編排航班，因此越來越多航空公司以這些優勢，推廣便捷的航班接駁服務。二零零二年，約有530萬人次抵港旅客在香港國際機場過境／轉機，佔總客運量的31%，高於啓德時期的23%。

4. 為提升香港國際機場在區內航空樞紐的地位，機管局其中一項主要政策，是在未來五年內將轉機旅客量增至總客運量的一半。機管局已實施多項措施以增加轉機旅客量，例如開設往來珠江三角洲城市與機場的旅遊車服務，以及開辦往來珠三角港口與機場的快船轉駁服務，讓旅客享用簡易快捷的交通聯繫。在經濟發展及勞工局的推動下，機場的全球航線網絡亦在擴大。機場為照顧須長時間停留的轉機旅客，重新配置客運大樓禁區的零售區，增加購物飲食及娛樂設施。

5. 根據二零零二年的統計數據，約120萬人次(即23%)的轉機旅客在機場的停留時間為四小時以上。機管局的調查顯示，約24%轉機旅客對於在機場打高爾夫球深感興趣。調查結果亦顯示，停留時間越長的旅客，對上述提議越感興趣。

6. 高爾夫球日趨普及，近年已大受航空旅客歡迎。經常乘搭飛機的商務旅客，尤其渴望在機場過境期間以高爾夫球消磨時間。新加坡樟宜機場、荷蘭阿姆斯特丹史基浦機場等主要轉機樞紐，都建設了高爾夫球場，作為與機場有關的發展，為旅客提供康樂設施。澳洲布里斯班機場正建設高球場。至於馬來西亞吉隆坡國際機場及南韓漢城仁川機場，亦正計劃興建同類設施。

7. 擬興建的臨時高爾夫球場，將提升香港國際機場作為航空樞紐的地位，而且有助促進旅遊業。香港旅遊發展局、國泰航空有限公司、富豪機場酒店及迪士尼樂園，是部分支持建議的大型機構。

### 臨時高爾夫球場—構思及推行

8. 機管局在《香港國際機場二零二零年發展藍圖》中，建議發展「航天城」(見附件一)。航天城首期工程包括亞洲國際博覽館、海天客運碼頭、航天廣場及新酒店。這些項目現處於興建或策劃階段，工程將於二零零五年至二零零七年完成。位於這些發展項目中間有一幅剩餘土地，將長遠用作商業用途，但須分階段發展，以免干擾市場運作。

9. 假如這幅土地一直荒廢，航天城訪客及其他機場使用者對這幅尚未開發的土地，會認為景觀不佳，因此須進行景觀美化工程。進行一次過的景觀美化工程，預計約需 2,000 萬港元，而且還須不斷支付維修費用。在該處設置臨時設施，以增加土地資源的價值，是一項審慎的措施。此外，這項設施亦能與機場現有設施相輔相成，同時不會阻礙土地作更具價值的永久用途。

10. 現建議在該幅土地發展九個洞的臨時高爾夫球場(位置圖見附件二)，以助提升香港國際機場在區內的航空轉機樞紐地位。城市規劃委員會已批准土地用途，為期十年，直至二零一三年。

11. 初步環境影響評估於二零零三年已進行，結果顯示擬興建的臨時設施不會對環境造成不良影響。環評結果亦顯示，臨時設施將美化環境，令景觀更吸引。

12. 擬建設施將會為香港國際機場的過境旅客，其他機場使用者和在機場工作的人仕提供一項新的服務。機管局預期這設施不會造成與私人機構競爭，因為目前在香港並沒有其他機構營運以這類顧客為主的業務。營運商須達到機管局的發展目的，即吸引目標顧客。機管局會定立多項措施，規管營運商須符合要求。

### 預期經濟效益

13. 擬建設施推出後，應會為香港帶來經濟收益淨額。以旅客、遊客及其他機場使用者的額外消費計算，按目前價值估計(直至二零一三年)，經濟收益淨額約為 3,200 萬港元。發展計劃預期可為香港創造多達 55 個就業機會，在建造期間還會額外為建造業帶來 50 個「人工作年」的額外職位。

### 進度計劃

14. 挑選投資者／營運商的招標工作即將完成。預計臨時設施可在二零零六年／二零零七年啓用。

15. 請各委員留意本文件所述情況。

機場管理局  
2004 年 6 月

## 二〇〇六/〇七年的航天城



# 臨時高爾夫球場位置

