旅遊附屬帳
CONTA SATÉLITE DO TURISMO
TOURISM SATELLITE ACCOUNT

2016

如欲索取進一步資料，可聯絡
統計暨普查局文件暨資料傳播中心
Para efeitos de informação contacte o
Centro de Documentação e Difusão de Informação da DSEC
Further information can be obtained from the
Documentation and Information Centre of the Statistics and Census Service

澳門宋玉生廣場 411 - 417 號皇朝廣場17樓
電話: 8399 5311
傳真: 2830 7825
Alameda Dr. Carlos d´ Assumpção, Nº 411 - 417,
Edf. Dynasty Plaza, 17º andar, Macau
Telefone: 8399 5311
Fax: 2830 7825
Alameda Dr. Carlos d'Assumpção No.411-417,
Dynasty Plaza, 17th floor, Macao
Telephone: 8399 5311
Fax: 2830 7825

電郵: info@dsec.gov.mo
E-Mail : info@dsec.gov.mo
網址: www.dsec.gov.mo
Website : www.dsec.gov.mo

官方統計
Estatística Oficial
Official Statistics

倘刊登此等統計資料，須指出資料來源
A reprodução destes dados só é permitida com indicação da fonte
Reproduction of these data is allowed provided the source is quoted

編輯：統計暨普查局
澳門，二零一八年七月
圖表設計：統計暨普查局
印刷：統計暨普查局

Editor: DSEC
Macau, Julho de 2018
Design Gráfico: DSEC
Impressão: DSEC

Published by: DSEC
Macao, July 2018
Design : DSEC
Printed by: DSEC

目錄
Índice
Contents

結果分析 5
Análise de resultados 15
Analysis of Results 25

說明 12
Notas explicativas 22
Explanatory Notes 32

詞彙解釋 13
Explicação de termos 23
Glossary 33

符號註釋及其他註釋 35
Sinais convencionais e outras notas 35
Symbols and Other Notes 35

白頁

Página vazia

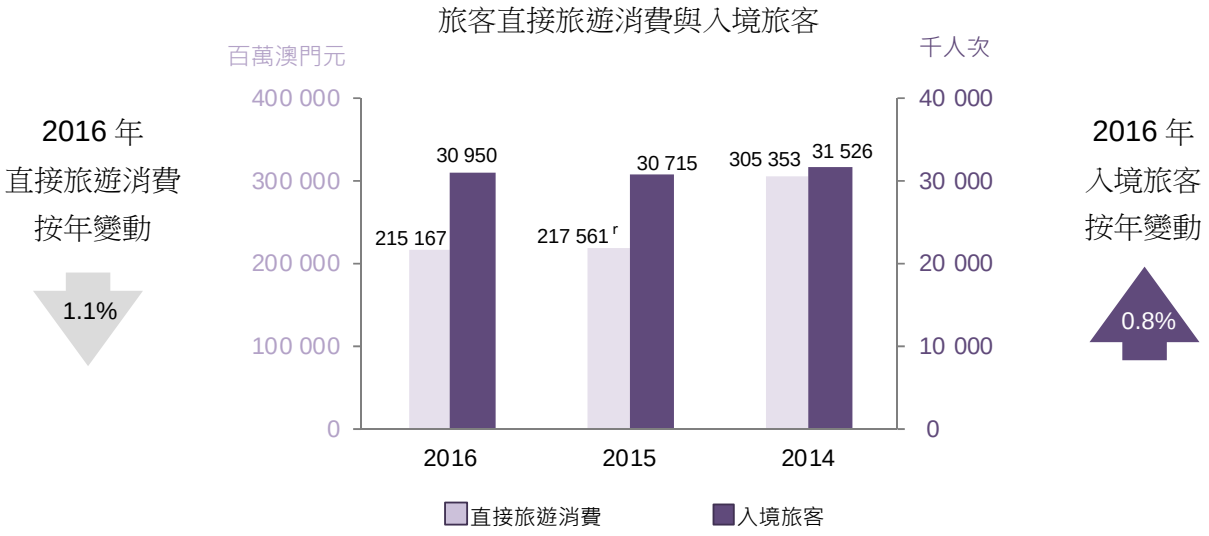
Blank page

「旅遊附屬帳」繼續以博彩、零售、飲食、住宿、客運及旅行社服務六大旅遊商品和服務為重點，透過旅客在澳期間的消費，估算當中購買旅遊商品及服務所支付的費用，量化旅客需求，從而計算旅遊活動為澳門經濟帶來的直接貢獻。本報告以當年生產者價格（包括產品稅）計算 2016 年「旅遊附屬帳」的初算結果，並同時更新 2015 年的相關資料。

旅遊商品及服務的需求

「旅遊附屬帳」是以旅客消費調查所收集旅客留澳期間的支出(不包括博彩消費)，結合與旅遊相關行業的年度調查結果、博彩企業的營運資料等，估算旅客在澳期間之旅遊消費。考慮到旅遊消費中，部分金額實際上並非由旅遊商品及服務提供者所收取（例如旅客購物消費所包括的商品成本、旅客透過旅行社預訂酒店客房費用中所包括的實際客房租金等），在獨立計算旅遊商品及服務提供者為旅客提供商品及服務之費用時，部分行業的購貨成本需從旅客的旅遊消費中扣除，即只計算旅客的直接旅遊消費。

2016 年入境旅客為 30,950,336 人次，較 2015 年(30,714,628 人次)微升 0.8%。在消費方面，旅客博彩消費總額自 2014 年連續 3 年錄得跌幅，雖然 2016 年（1,777 億元；澳門元，下同）按年減少 2.3%，但已較 2015 年（1,819 億元）的同比跌幅有所收窄。2016 年入境旅客略為回升，然而在旅客博彩消費按年下跌的影響下，令整體旅客的直接旅遊消費（2,152 億元）仍較 2015 年的（2,176 億元）減少 1.1%。



按直接旅遊消費結構分析，旅客的博彩消費佔比在 2014 年至 2016 年仍為各項旅遊商品及服務中最高，但呈逐步下降的趨勢。2016 年博彩消費佔比為 82.6%，較 2015 年（83.6%）減少 1.0 個百分點。另一方面，部分旅遊商品及服務如購物、餐飲、住宿及客運等的消費佔比均有所提升；當中旅客用於購物（131 億元）的直接旅遊消費比例按年上升 0.6 個百分點至 6.1%，用於餐飲的（110 億元）亦增加 0.2 個百分點至 5.1%。

旅客直接旅遊消費

百萬澳門元

旅遊商品及服務	2016			2015[r]			2014	
	消費	結構 (%)	變動 (%)	消費	結構 (%)	變動 (%)	消費	結構 (%)
總數	215 167	100.0	-1.1	217 561	100.0	-28.8	305 353	100.0
博彩	177 719	82.6	-2.3	181 891	83.6	-31.7	266 306	87.2
購物	13 142	6.1	9.8	11 969	5.5	-7.7	12 965	4.2
餐飲	10 985	5.1	4.0	10 564	4.9	-8.2	11 510	3.8
住宿	6 405	3.0	0.5	6 375	2.9	-12.6	7 294	2.4
客運	5 390	2.5	1.6	5 303	2.4	-7.6	5 738	1.9
旅行社	1 526	0.7	4.6	1 459	0.7	-5.3	1 540	0.5

旅遊商品及服務的供應

旅遊商品及服務供應在 2015 年為 2,541 億元，同比下跌 25.9%，隨後於 2016 年反彈回升至 2,587 億元（+1.8%）。旅遊商品及服務仍以博彩服務為主，其次是零售和餐飲服務。2016 年博彩服務的供應價值為 1,848 億元，按年微跌 0.3%，跌幅較 2015 年的大幅收窄。另一方面，零售及餐飲服務的供應價值則扭轉 2015 年的跌勢，同比分別上升 11.7%及 3.7%。

旅遊商品及服務的供應

百萬澳門元

旅遊商品及服務	2016	變動 (%)	2015r	變動 (%)	2014
總數	258 732	1.8	254 053	-25.9	342 924
博彩	184 807	-0.3	185 389	-31.5	270 748
零售	25 922	11.7	23 208	-2.9	23 906
餐飲	24 625	3.7	23 741	-4.6	24 885
住宿	13 618	6.2	12 818	-10.6	14 335
客運	7 980	10.5	7 220	-1.5	7 331
旅行社	1 779	6.1	1 676	-2.5	1 719

固定資本形成總額

2016 年有數項大型旅遊博彩設施相繼落成，令博彩業的固定資本形成總額按年顯著增加 170.1%至 74 億元，而酒店業的升幅則較 2015 年的（+944.1%）明顯收窄至 26.8%，為 366 億元。縱使零售業、客運服務業、飲食業及旅行社的固定資本形成總額按年減少，但在博彩業及酒店業帶動下，旅遊相關行業的整體固定資本形成總額在 2016 年錄得 28.1%增幅，為 468 億元。

旅遊相關行業的固定資本形成總額

百萬澳門元

旅遊相關行業	2016	變動 (%)	2015r	變動 (%)	2014r
總數	46 846	28.1	36 578	381.8	7 593
酒店業	36 582	26.8	28 854	944.1	2 763
博彩業	7 431	170.1	2 751	4.0	2 645
零售業	1 929	-40.2	3 224	194.1	1 096
客運服務業	432	-56.1	984	116.9	454
飲食業	330	-45.3	604	53.8	393
旅行社	142	-11.4	160	-33.7	242

企業及場所與在職員工

2016 年與旅遊相關行業的企業及場所共 10,834 間，按年增加 4.4%（+458 間）；當中零售業場所最多（6,704 間），錄得升幅 4.9%（+312 間），而飲食業場所則微跌 0.8%（-19 間）。

旅遊相關行業的場所數目增加帶動人力資源需求上升，六個相關行業在 2016 年的在職員工合共 19.2 萬人，按年上升 4.2%。按行業分析，博彩業的在職員工（5.6 萬人）仍為各行業之冠，然而較 2015 年則減少 0.8%。另一方面，隨著新酒店投入營運，酒店業的在職員工於 2016 年（5.0 萬人）錄得 9.6%增幅；零售業（4.2 萬人）及飲食業的（3.2 萬人）亦分別上升 8.2%及 0.3%

旅遊相關行業的企業及場所與在職員工數目

旅遊相關行業	企業及場所 (間)					在職員工 (千人)				
	2016	變動 (%)	2015[r]	變動 (%)	2014	2016	變動 (%)	2015[r]	變動 (%)	2014
總數	10 834	4.4	10 376	3.5	10 027	192.1	4.2	184.3	5.2	175.2
零售業	6 704	4.9	6 392	0[#]	6 393	42.0	8.2	38.8	7.8	36.0
飲食業	2 265	-0.8	2 284	8.1	2 112	32.4	0.3	32.3	6.4	30.4
客運服務業	1 490	11.8	1 333	13.4	1 176	8.1	12.1	7.2	-2.5	7.4
旅行社	256	2.4	250	5.5	237	4.2	-5.3	4.5	6.7	4.2
酒店業	109	1.9	107	8.1	99	49.6	9.6	45.3	14.7	39.5
博彩業	10	-	10	-	10	55.8	-0.8	56.2	-2.7	57.8

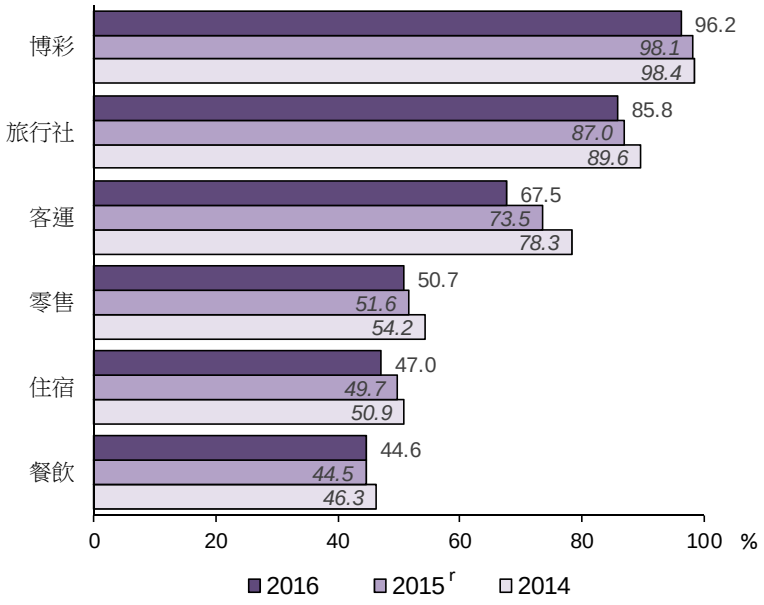
註：博彩業以“企業”為單位；零售業中屬同一企業並經營相同業務之場所作一個單位計算。

商品及服務的旅遊比率

2016 年整體旅遊商品及服務的旅遊比率（83.2%）較 2015 年（85.6%）減少 2.4 個百分點，有關指標是自 2010 年旅遊附屬帳結果公佈以來首次低於 85.0%，反映由旅客所使用的旅遊商品及服務比例逐步下降。按商品及服務分析，2016 年博彩服務的旅遊比率同比下跌 1.9 個百分點至 96.2%，為連續兩年錄得減幅。

根據 2016 年博彩業調查的結果顯示，博彩營運商為其客戶提供免費酒店住宿的費用高達 65 億元，佔酒店業客房收益 50.5%；其中由營運商為旅客支付的客房租金為 63 億元。在扣除由博彩營運商提供的免費客房租金後，酒店住宿服務的旅遊比率在 2016 年僅為 47.0%，同比下跌 2.7 個百分點。同時，博彩營運商在 2016 年免費向旅客提供餐飲服務的費用為 33 億元，扣除該費用後餐飲服務的旅遊比率為 44.6%。

按旅遊商品及服務統計的旅遊比率



倘包括博彩營運商提供之免費客房及餐飲費用，2016 年住宿服務的旅遊比率將達 93.3%，而餐飲服務則為 57.4%。

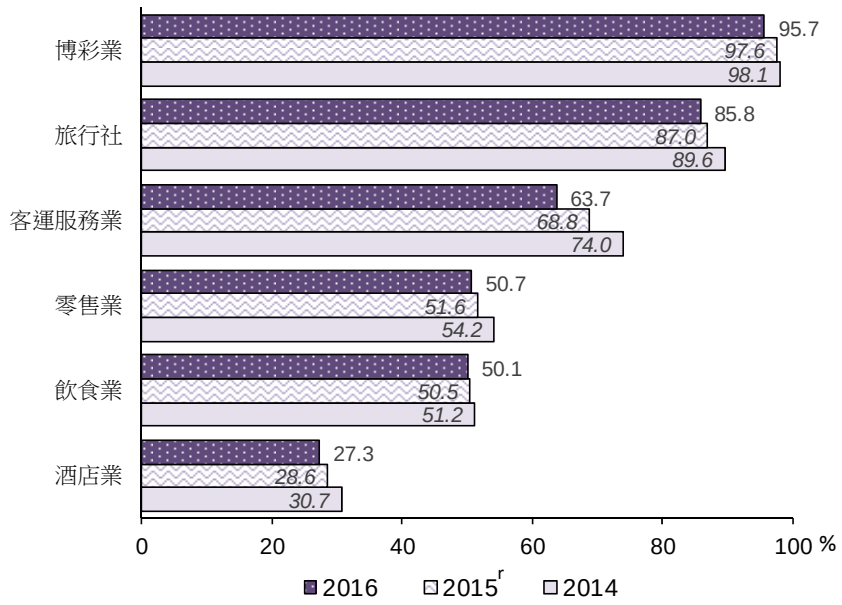
行業的旅遊比率

2016 年旅客用於博彩的直接旅遊消費佔博彩業產值 95.7%，按年減少 1.9 個百分點，旅行社（85.8%）及客運服務業（63.7%）的旅遊比率亦分別下跌 1.2 個百分點及 5.1 個百分點，反映有關行業所提供之服務主要仍為旅客所用，但行業對旅客的依賴程度出現下降趨勢。

另一方面，酒店業中客房租金及餐飲服務收益佔行業總收益的比例在 2016 年為 67.1%，餘下收益則來自出租場地及其他服務。此外，由於博彩營運商免費提供客房及

餐飲服務予部分旅客，以致酒店業的旅遊比率在 2016 年僅為 27.3%，反映在整個酒店業的產值中，來自旅客直接消費的佔比不足三成。

按旅遊相關行業統計的旅遊比率



倘包括博彩營運商提供之免費客房及餐飲服務後，2016 年的酒店業旅遊比率則提升至 59.7%。

旅遊增加值

在旅客博彩消費減少的影響下，博彩毛收入在 2016 年首 7 個月均錄得按年跌幅，而博彩業作為澳門經濟支柱，行業在此段調整期間的表現直接影響整體經濟增長。2015 年以生產法計算的本地生產總值（3,567 億元）按年錄得 18.0%跌幅；由 2016 年 8 月起博彩毛收入止跌回升，令本地生產總值（3,595 億元）扭轉 2015 年跌勢，全年錄得 0.8%名義增長。

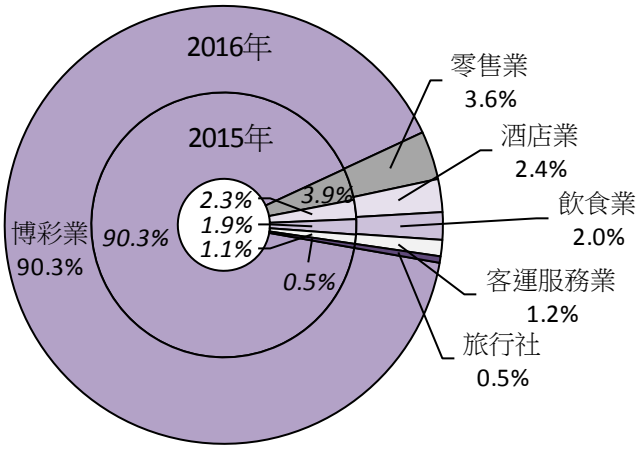
2016 年入境旅客（+0.8%）及本地生產總值雖然有所上升，但在旅客博彩消費同比減少 2.3%的影響下，導致旅遊增加值按年下跌 1.6%至 1,638 億元。此外，旅遊增加值佔澳門整體行業增加值總額的比例同樣按年下降，由 2015 年的 46.7%減少 1.1 個百分點至 2016 年的 45.6%。

按旅遊相關行業統計的旅遊增加值

百萬澳門元

旅遊相關行業	2016	變動 (%)	2015[r]	變動 (%)	2014
總數	163 800	-1.6	166 451	-30.3	238 969
博彩業	147 882	-1.6	150 326	-31.8	220 273
零售業	5 855	-9.0	6 435	-19.8	8 023
酒店業	3 988	2.2	3 904	-15.8	4 639
飲食業	3 323	6.4	3 121	-12.2	3 556
客運服務業	1 971	5.9	1 860	18.1	1 575
旅行社	781	-2.8	804	-11.0	903

旅遊增加值結構



總結

在博彩消費減少的影響下，旅客直接旅遊消費自 2014 年至 2016 年連續 3 年錄得按年減幅。在 2016 年澳門整體經濟稍見復甦，旅客直接旅遊消費跌幅收窄，同時旅遊商品及服務的供應價值亦有所提升。另一方面，2016 年按行業和按旅遊商品及服務計算的旅遊比率均呈下降趨勢，顯示各行業對旅遊活動的依賴程度略見緩減；而旅遊增加值錄得減幅，反映旅遊活動對澳門經濟的直接貢獻有所下調。

說明

澳門作為一個旅遊城市，旅遊活動對本地的經濟貢獻一直為各界關注。然而，旅遊活動涉及多個行業，有關行業的服務對象又同時包括本地居民和旅客；因此統計暨普查局參照聯合國世界旅遊組織有關旅遊附屬帳的建議和帳目框架，再按本澳地區的特性整理及編制與旅遊活動相關行業的數據，透過旅遊商品及服務的供求關係編制旅遊附屬帳，從而計算旅遊活動對澳門帶來的直接經濟貢獻。

為編制旅遊附屬帳，本局參考旅客消費調查、經濟場所年度調查及行政資料等不同來源的數據，對博彩、零售、飲食、酒店、客運及旅行社六大旅遊相關行業及其提供的商品和服務進行分析，並以當年生產者價格（包括產品稅）計算各項經濟指標。

編制方法

根據聯合國世界旅遊組織的建議，直接旅遊消費及旅遊增加值均為旅遊附屬帳的主要經濟指標。旅遊消費是指旅客購入作自用或送贈他人的商品及服務消費，而旅遊增加值則用以反映旅遊活動對本地的直接經濟貢獻。

旅遊附屬帳的具體編制方法如下：

- 採用旅客消費調查、經濟場所年度調查數據、各博彩企業的營運資料及行政資料，推算旅客在各項旅遊商品及服務的旅遊消費以及直接旅遊消費；
- 應用經濟場所年度調查數據及行政資料，計算旅遊相關行業的旅遊商品及服務之供應價值；
- 推算各項旅遊商品及服務的直接旅遊消費佔有關供應的百分比，計算旅遊比率，以量度每項商品及服務的供應價值中旅客消費所佔比重；
- 以直接旅遊消費佔旅遊相關行業供應的佔比，計算各旅遊相關行業的旅遊比率；
- 利用經濟場所年度調查中旅遊相關行業的增加值，以及直接旅遊消費佔行業產值的百分比，推算旅遊增加值。

詞彙解釋

旅遊相關行業

指直接向旅客提供旅遊商品及服務的行業，旅遊附屬帳選定的行業包括博彩業（不包括博彩中介人）、飲食業、零售業（不包括以提供個人及家庭物品維修服務為主的零售店舖）、酒店業、客運服務業及旅行社六個行業。

旅遊商品及服務

指以旅客為主要售賣對象的商品及服務；倘若旅客沒有需求，有關產出便會大幅減少。附屬帳選定六項旅遊商品及服務，包括博彩、零售（指由零售商向顧客提供的銷售服務）、餐飲（包括酒店及賭場內的餐飲服務）、住宿、客運及旅行社服務（指旅行社為旅客提供食宿或行程安排等服務）。

旅遊消費

旅客在本澳購入作自用或送贈他人的商品及服務消費金額，包括由旅客或他人（如：親友或僱主）支付的消費，但不包括捐款、購買固定資產及用作出售商品的支出。

直接旅遊消費

旅客旅遊消費扣減非相關服務提供者所收取的金額（例如製造業的商品成本，旅行社的購貨成本等）後之旅客支出，亦即旅遊商品及服務提供者向旅客收取作為其提供旅遊服務的費用。

旅遊商品及服務供應價值

指旅遊商品及服務的生產價值加進口值及稅項；由於編制生產價值時已包含其進口價值，故本附屬帳所指的供應價值實際為生產價值加上稅項。

固定資本形成總額

固定資產的購入，以及對土地的改良和有關非生產資產所有權轉移的費用，再減去固定資產的銷售。固定資產包括樓宇、傢具、機器及設備、交通工具、其他可使用一年或以上之耐用物品，以及現存固定資產的大型修復工程、改裝和擴建。

旅遊比率

直接旅遊消費佔供應的百分比，用以反映旅客需求的重要性。本附屬帳分別按商品服務和行業兩方面計算直接旅遊消費佔相關供應的百分比。

旅遊相關行業增加值

旅遊相關行業的生產總額與中間消耗的差額，不管其產出是否全部提供予旅客使用；用以量度旅遊相關行業為本地經濟所帶來的增加價值。

旅遊增加值

指旅遊相關行業直接向旅客提供商品及服務而為本地經濟帶來的增加價值。

白頁

Página vazia

Blank page

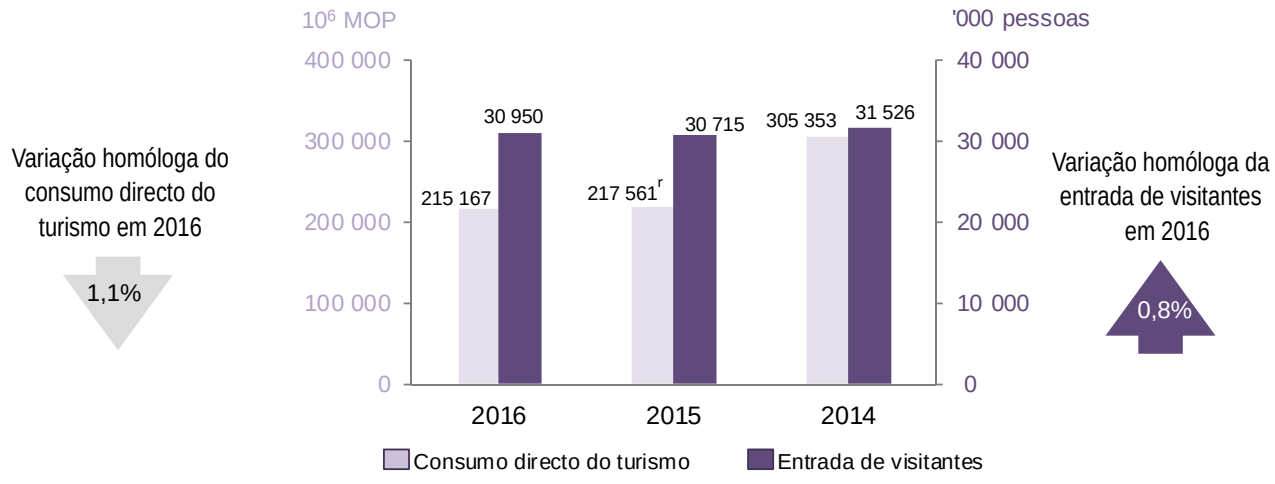
A Conta Satélite do Turismo (CST) continua a concentrar-se em seis categorias principais de bens e serviços turísticos (designadamente, jogo, comércio a retalho, alimentação, alojamento, transportes de passageiros e agências de viagens) e, através do consumo dos visitantes durante a viagem em Macau, estima o valor que os visitantes pagaram pela aquisição de bens e serviços turísticos, visando quantificar a procura dos visitantes e, assim, calcular a contribuição directa das actividades turísticas para a economia de Macau. Neste relatório apresentam-se os resultados preliminares da CST referente a 2016 a preços correntes do produtor (incluindo impostos sobre os produtos) e actualizam-se os dados referentes a 2015.

Procura de bens e serviços turísticos

Na CST calcula-se o consumo do turismo dos visitantes com base: na despesa efectuada pelos visitantes (excepto a do jogo) durante a sua permanência em Macau, recolhida através do "Inquérito às Despesas dos Visitantes"; nos resultados dos inquéritos anuais aos ramos de actividade económica associados ao turismo e nos dados operacionais das empresas do jogo. No entanto, uma parte do montante do consumo do turismo dos visitantes não foi, na realidade, recebida pelos fornecedores de bens e serviços turísticos (como por exemplo, o custo das mercadorias incluído na despesa em compras efectuadas pelos visitantes e a despesa de alojamento em quartos incluída na despesa de quartos reservados através de agências de viagens). Assim, para calcular de modo independente o valor do fornecimento de bens e serviços cobrado pelos fornecedores de bens e serviços turísticos aos visitantes, deduz-se do consumo do turismo dos visitantes o custo da aquisição de bens de alguns ramos de actividade económica, isto é, calcula-se apenas o consumo directo do turismo dos visitantes.

Em 2016 o número de visitantes totalizou 30.950.336, aumentando ligeiramente 0,8%, em relação aos 30.714.628 de 2015. Quanto às despesas, o consumo dos visitantes no jogo registou quedas em três anos consecutivos desde 2014, cifrando-se o de 2016 em 177,7 mil milhões de Patacas, isto é, -2,3% face ao de 2015 (181,9 mil milhões de Patacas), esta diminuição abrandou face à queda homóloga de 2015. Assim, em 2016 o consumo directo do turismo dos visitantes (215,2 mil milhões de Patacas) desceu 1,1% face ao de 2015 (217,6 mil milhões de Patacas), devido ao decréscimo homólogo do consumo dos visitantes no jogo, embora o número de visitantes tenha recuperado ligeiramente.

Consumo directo do turismo dos visitantes e entrada de visitantes



Analisando a estrutura do consumo directo do turismo, o peso do consumo dos visitantes no jogo apresentou uma tendência decrescente, embora este peso continuasse o mais elevado de entre os pesos dos diversos bens e serviços turísticos de 2014 a 2016. Em 2016 o peso do consumo no jogo representou 82,6% do total, tendo diminuído 1,0 pontos percentuais comparativamente com o de 2015 (83,6%). Por seu turno, os pesos do consumo de alguns bens e serviços turísticos, como por exemplo, compras, alimentação, alojamento e transporte de passageiros cresceram. Destaca-se que o peso do consumo directo do turismo em compras (13,1 mil milhões de Patacas) foi de 6,1% do total, aumentando 0,6 pontos percentuais e o peso em alimentação (11,0 mil milhões de Patacas) se situou em 5,1% do total, ou seja, também subiu 0,2 pontos percentuais.

Consumo directo do turismo dos visitantes

10^6 MOP

Bens e serviços turísticos	2016			2015r			2014	
	Consumo	Estrutura (%)	Variação homóloga (%)	Consumo	Estrutura (%)	Variação homóloga (%)	Consumo	Estrutura (%)
Total	215 167	100,0	-1,1	217 561	100,0	-28,8	305 353	100,0
Jogo	177 719	82,6	-2,3	181 891	83,6	-31,7	266 306	87,2
Compras	13 142	6,1	9,8	11 969	5,5	-7,7	12 965	4,2
Alimentação	10 985	5,1	4,0	10 564	4,9	-8,2	11 510	3,8
Alojamento	6 405	3,0	0,5	6 375	2,9	-12,6	7 294	2,4
Transporte de passageiros	5 390	2,5	1,6	5 303	2,4	-7,6	5 738	1,9
Agências de viagens	1 526	0,7	4,6	1 459	0,7	-5,3	1 540	0,5

Oferta de bens e serviços turísticos

Em 2015 o valor da oferta dos bens e serviços turísticos cifrou-se em 254,1 mil milhões de Patacas, diminuindo 25,9%, em termos anuais e em 2016 inverteu-se, isto é, o valor da oferta (258,7 mil milhões de Patacas) aumentou 1,8%. Os serviços do jogo continuaram a predominar entre os diversos bens e serviços turísticos, seguiram-se os serviços do comércio a retalho e da alimentação. Destaca-se que o valor da oferta dos serviços do jogo de 2016 foi de 184,8 mil milhões de Patacas, descendo ligeiramente 0,3% em termos anuais, no entanto, este decréscimo abrandou significativamente quando comparado com o de 2015. Pelo contrário, as diminuições dos valores da oferta dos serviços do comércio a retalho e da alimentação registadas em 2015 inverteram-se em 2016, ou seja, observaram-se aumentos homólogos de 11,7% e de 3,7%, respectivamente.

Valor de oferta dos bens e serviços turísticos

10^6 MOP

Bens e serviços turísticos	2016	Variação homóloga (%)	2015[r]	Variação homóloga (%)	2014
Total	258 732	1,8	254 053	-25,9	342 924
Jogo	184 807	-0,3	185 389	-31,5	270 748
Comércio a retalho	25 922	11,7	23 208	-2,9	23 906
Alimentação	24 625	3,7	23 741	-4,6	24 885
Alojamento	13 618	6,2	12 818	-10,6	14 335
Transporte de passageiros	7 980	10,5	7 220	-1,5	7 331
Agências de viagens	1 779	6,1	1 676	-2,5	1 719

Formação bruta de capital fixo

Com a conclusão sucessiva de várias instalações do turismo e do jogo de grande envergadura em 2016, a formação bruta de capital fixo (FBCF) do ramo do jogo (7,4 mil milhões de Patacas) aumentou notavelmente 170,1%, em termos anuais e a FBCF do ramo dos hotéis e similares (36,6 mil milhões de Patacas) cresceu 26,8%, este crescimento abrandou significativamente em relação ao ano de 2015 (+944,1%). Assim, a FBCF dos ramos de actividade económica associados ao turismo de 2016 cifrou-se em 46,8 mil milhões de Patacas, aumentou 28,1%, em termos anuais, devido aos acréscimos das FBCF do jogo, bem como dos hotéis e similares, apesar das FBCF do comércio a retalho, do transporte de passageiros, dos restaurantes e similares, assim como das agências de viagens terem caído.

Formação bruta de capital fixo dos ramos de actividade económica associados ao turismo

10^6 MOP

Ramos de actividade económica associados ao turismo	2016	Variação homóloga (%)	2015[r]	Variação homóloga (%)	2014[r]
Total	46 846	28,1	36 578	381,8	7 593
Hotéis e similares	36 582	26,8	28 854	944,1	2 763
Jogo	7 431	170,1	2 751	4,0	2 645
Comércio a retalho	1 929	-40,2	3 224	194,1	1 096
Transporte de passageiros	432	-56,1	984	116,9	454
Restaurantes e similares	330	-45,3	604	53,8	393
Agências de viagens	142	-11,4	160	-33,7	242

Empresas/estabelecimentos e pessoas ao serviço

Em 2016 havia 10.834 empresas/estabelecimentos nos ramos de actividade económica associados ao turismo, tendo aumentado 4,4% (+458), em termos anuais. Sublinha-se que o número de estabelecimentos do comércio a retalho (6.704) foi o mais elevado, cresceu 4,9% (+312), porém, o número dos restaurantes e similares desceu ligeiramente 0,8% (-19).

O crescimento do número de estabelecimentos dos ramos de actividade económica associados ao turismo impulsionou o aumento da procura de recursos humanos. O número de pessoas ao serviço nestes seis ramos de actividade económica totalizou 192.000 em 2016, tendo subido 4,2% face a 2015. Analisando por ramo de actividade económica, o número de pessoas ao serviço no ramo do jogo (56.000) foi o maior, apesar de se ter registado uma diminuição de 0,8% face ao de 2015. Por seu turno, à medida que os hotéis entraram em funcionamento em 2016, os números de pessoas ao serviço neste ramo (50.000), no comércio a retalho (42.000) e nos restaurantes e similares (32.000) aumentaram 9,6%, 8,2% e 0,3%, respectivamente, em termos anuais.

Número de empresas/estabelecimentos e pessoas ao serviço dos ramos de actividade económica associados ao turismo

Ramos de actividade económica associados ao turismo	Empresas/estabelecimentos (Nº)					Pessoas ao serviço ('000)				
	2016	Variação homóloga (%)	2015[r]	Variação homóloga (%)	2014	2016	Variação homóloga (%)	2015[r]	Variação homóloga (%)	2014
Total	10 834	4,4	10 376	3,5	10 027	192,1	4,2	184,3	5,2	175,2
Comércio a retalho	6 704	4,9	6 392	0[#]	6 393	42,0	8,2	38,8	7,8	36,0
Restaurantes e similares	2 265	-0,8	2 284	8,1	2 112	32,4	0,3	32,3	6,4	30,4
Transporte de passageiros	1 490	11,8	1 333	13,4	1 176	8,1	12,1	7,2	-2,5	7,4
Agências de viagens	256	2,4	250	5,5	237	4,2	-5,3	4,5	6,7	4,2
Hotéis e similares	109	1,9	107	8,1	99	49,6	9,6	45,3	14,7	39,5
Jogo	10	-	10	-	10	55,8	-0,8	56,2	-2,7	57,8

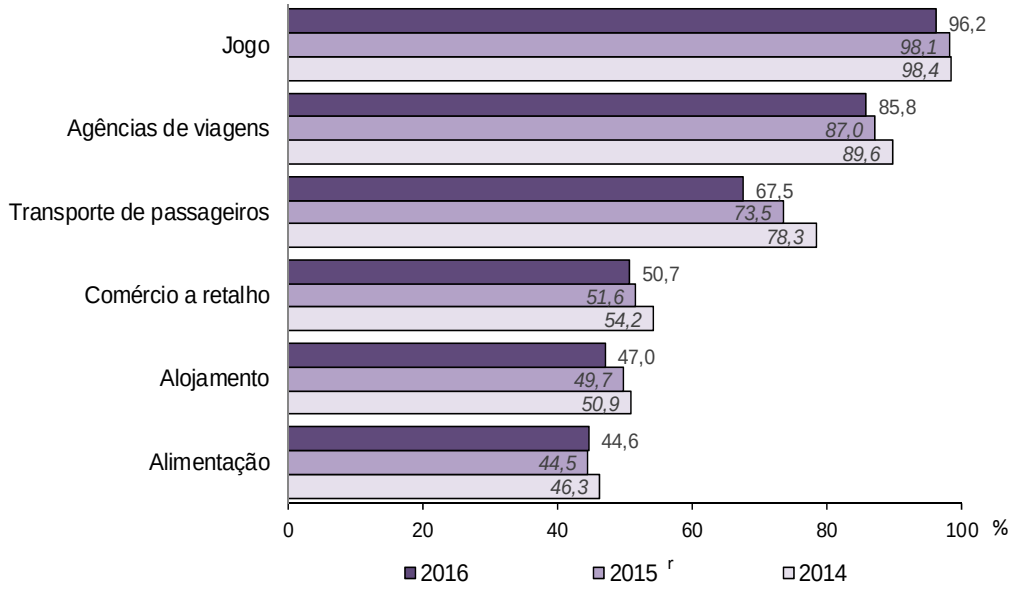
Nota: No ramo do jogo uma "empresa" considera-se como uma unidade. Para o comércio a retalho, os estabelecimentos da mesma empresa que se dedicam à mesma actividade económica são contados como uma unidade.

Rácio turístico por bens e serviços

O rácio turístico dos bens e serviços turísticos de 2016 (83,2%) diminuiu 2,4 pontos percentuais, face ao rácio de 2015 (85,6%). O mesmo indicador foi pela primeira vez inferior a 85,0%, desde a divulgação dos resultados da CST em 2010, indicando que a percentagem dos bens e serviços turísticos consumidos pelos visitantes está a baixar gradualmente. Analisando o rácio turístico por bens e serviços, verificou-se que o dos serviços do jogo em 2016 foi de 96,2%, menos 1,9 pontos percentuais em relação a 2015, tendo-se registado diminuições durante dois anos consecutivos.

Após a consulta dos dados do "Inquérito ao Sector do Jogo de 2016", as despesas em alojamento que os operadores do jogo forneceram gratuitamente aos seus clientes atingiram 6,5 mil milhões de Patacas, as quais representaram 50,5% das receitas de alojamento do ramo dos hotéis e similares. Destaca-se que as despesas em alojamento pagas pelos mesmos operadores aos visitantes se cifraram em 6,3 mil milhões de Patacas. Assim, depois de se subtrair o valor de alojamento gratuito fornecido pelos operadores do jogo, o rácio turístico dos serviços de alojamento foi apenas de 47,0% em 2016, ou seja, menos 2,7 pontos percentuais em termos anuais. Por seu turno, as despesas em alimentação que os operadores do jogo forneceram gratuitamente aos visitantes cifraram-se em 3,3 mil milhões de Patacas em 2016. Assim, após a subtracção das despesas acima mencionadas, o rácio turístico dos serviços de alimentação correspondeu a 44,6%.

Rácio turístico por bens e serviços turísticos



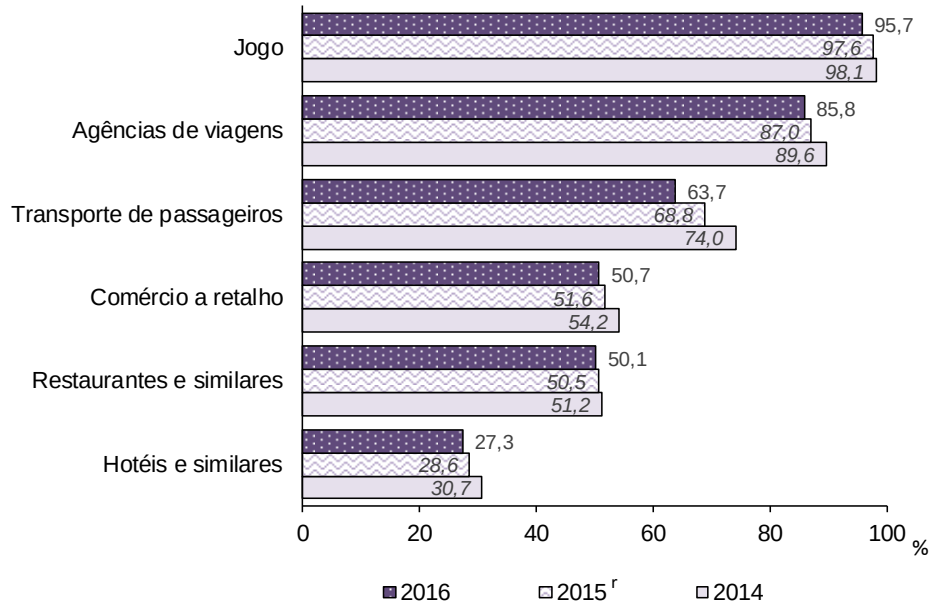
Se fossem incluídas as despesas em alojamento e em alimentação que os operadores do jogo forneceram gratuitamente, os rácios turísticos dos serviços de alojamento e dos serviços de alimentação em 2016 atingiam 93,3% e 57,4%, respectivamente.

Rácio turístico por ramos de actividade económica

O consumo directo do turismo efectuado pelos visitantes no jogo em 2016 representou 95,7% do valor de produção do ramo de actividade económica do jogo, ou seja, esta percentagem desceu 1,9 pontos percentuais face 2015. Os rácios turísticos dos ramos das agências de viagens (85,8%) e do transporte de passageiros (63,7%) também desceram 1,2 e 5,1 pontos percentuais, respectivamente. Isto significa que para esses ramos o grau de dependência dos visitantes está a descer, apesar destes ramos terem prestado serviços utilizados sobretudo pelos visitantes.

Por um lado, as receitas oriundas dos serviços de alojamento e de alimentação representaram 67,1% do total das receitas do ramo dos hotéis e similares no ano de 2016 e as restantes receitas eram provenientes do aluguer de instalações e do fornecimento de outros serviços. Por outro lado, o rácio turístico do ramo dos hotéis e similares foi somente de 27,3% em 2016, devido aos operadores do jogo terem fornecido gratuitamente os serviços de alojamento e de alimentação a alguns visitantes. Portanto, menos de 30% do valor de produção do ramo dos hotéis e similares foi gerada directamente pelas despesas dos visitantes.

Rácio turístico por ramos de actividade económica associados ao turismo



Se fossem incluídos os serviços de alojamento e de alimentação que os operadores do jogo forneceram gratuitamente, o rácio turístico do ramo dos hotéis e similares aumentaria, correspondendo a 59,7% em 2016.

Valor acrescentado gerado pelo turismo

As receitas brutas do jogo registaram decréscimos homólogos nos primeiros sete meses de 2016, por influência da diminuição das despesas dos visitantes no jogo. Durante este período de ajustamento, o comportamento do ramo do jogo, enquanto pilar económico de Macau, afectou directamente o crescimento económico total. O produto interno bruto (PIB), na óptica da produção, cifrou-se em 356,7 mil milhões de Patacas em 2015, desceu 18,0%, em termos anuais. O PIB de 2016 foi de 359,5 mil milhões de Patacas, dado que as receitas brutas do jogo recuperaram a partir de Agosto de 2016, tendo-se registado um crescimento de 0,8%, em termos nominais, isto é, inverteu-se a descida verificada em 2015.

O valor acrescentado gerado pelo turismo (163,8 mil milhões de Patacas) desceu 1,6% face a 2015, devido às despesas dos visitantes no jogo terem sofrido uma diminuição homóloga de 2,3%, apesar do número de

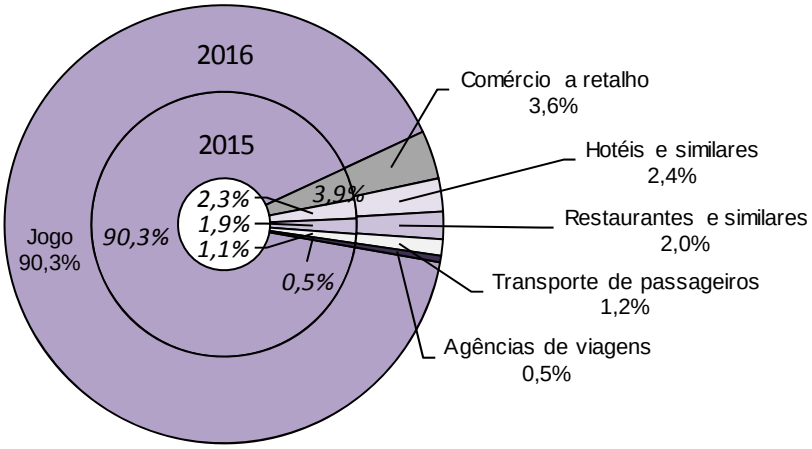
visitantes (+0,8%) e do PIB terem aumentado em 2016. Além disso, verificou-se ainda que a percentagem do valor acrescentado gerado pelo turismo caiu 1,1 pontos percentuais em relação à do valor acrescentado bruto de todos os ramos de actividade económica de Macau, isto é, de 46,7% em 2015 para 45,6% em 2016.

Valor acrescentado gerado pelo turismo por ramos de actividade económica associados ao turismo

10^6 MOP

Ramos de actividade económica associados ao turismo	2016	Variação homóloga (%)	2015r	Variação homóloga (%)	2014
Total	163 800	-1,6	166 451	-30,3	238 969
Jogo	147 882	-1,6	150 326	-31,8	220 273
Comércio a retalho	5 855	-9,0	6 435	-19,8	8 023
Hotéis e similares	3 988	2,2	3 904	-15,8	4 639
Restaurantes e similares	3 323	6,4	3 121	-12,2	3 556
Transporte de passageiros	1 971	5,9	1 860	18,1	1 575
Agências de viagens	781	-2,8	804	-11,0	903

Estrutura do valor acrescentado gerado pelo turismo



Conclusão

O consumo directo do turismo registou quedas homólogas durante três anos consecutivos (de 2014 a 2016), por influência da redução das despesas no jogo. No ano de 2016 verificou-se uma recuperação ligeira da economia de Macau, um abrandamento da diminuição do consumo directo do turismo e um aumento do valor da oferta de bens e serviços turísticos. Por seu turno, em 2016 os rácios turísticos, calculados quer por ramos de actividade económica, quer por bens e serviços turísticos continuaram a descer, o que mostra que para os diversos ramos o grau de dependência das actividades turísticas baixou ligeiramente e o decréscimo do valor acrescentado gerado pelo turismo revela o declínio da contribuição directa das actividades turísticas para a economia de Macau.

A sociedade está sempre atenta à contribuição das actividades turísticas para a economia de Macau, devido ao facto de Macau ser uma cidade turística. No entanto, as actividades turísticas compreendem um vasto leque de actividades económicas e destinam-se tanto aos residentes como aos visitantes. Assim, a DSEC compilou a CST de Macau, organizando e elaborando os dados sobre os ramos de actividade económica associados ao turismo, sob as recomendações da Organização Mundial do Turismo (OMT) das Nações Unidas, através de um quadro contabilístico específico, considerando o contexto local e a relação entre a procura e a oferta de bens e serviços turísticos, no sentido de calcular a contribuição directa que as actividades turísticas trouxeram à economia de Macau.

Para a compilação da CST, a DSEC tomou como referência os dados administrativos e os dados recolhidos quer no "Inquérito às Despesas dos Visitantes", quer nos inquéritos anuais aos estabelecimentos económicos. A DSEC efectuou análises aos seis ramos de actividade económica associados ao turismo (tais como: jogo; comércio a retalho; restaurantes e similares; hotéis e similares; transporte de passageiros e agências de viagens) e às respectivas categorias de bens e serviços turísticos, calculando os diferentes indicadores económicos a preços correntes do produtor (incluindo o imposto sobre os produtos).

Nota metodológica

O consumo directo do turismo e o valor acrescentado gerado pelo turismo são os principais indicadores económicos da CST, de acordo com as recomendações da OMT das Nações Unidas. O consumo do turismo refere-se à despesa que os visitantes efectuam na aquisição de bens e serviços, quer para consumo próprio quer para oferecer a outrem, enquanto que o valor acrescentado gerado pelo turismo mede a contribuição directa das actividades turísticas na economia de Macau.

A CST compila-se da seguinte forma:

- Estimar o consumo do turismo e o consumo directo do turismo, efectuado pelos visitantes em diferentes categorias de bens e serviços turísticos, usando: dados recolhidos no "Inquérito às Despesas dos Visitantes" e nos inquéritos anuais aos estabelecimentos económicos; dados operacionais das empresas do jogo e dados administrativos;
- Calcular o valor da oferta dos bens e serviços turísticos fornecidos pelos ramos de actividade económica associados ao turismo, usando dados recolhidos nos inquéritos anuais aos estabelecimentos económicos e dados administrativos;
- Calcular a percentagem do consumo directo do turismo na oferta de bens e serviços turísticos, isto é, o rácio turístico, para medir a proporção da oferta de cada bem ou serviço consumido pelos visitantes;
- Calcular o rácio turístico dos ramos de actividade económica associados ao turismo, com base na percentagem do consumo directo do turismo face à oferta desses ramos;
- Estimar o valor acrescentado gerado pelo turismo, usando o valor acrescentado dos ramos de actividade económica associados ao turismo obtido a partir dos inquéritos anuais aos estabelecimentos económicos, assim como a percentagem do consumo directo do turismo no valor da produção dos ramos de actividade económica.

EXPLICAÇÃO DE TERMOS

Ramos de actividade económica associados ao turismo

Ramos de actividade económica que fornecem bens e serviços turísticos directamente aos visitantes. Na CST os seis ramos seleccionados são: jogo (excluindo os promotores de jogos); restaurantes e similares; comércio a retalho (excluindo os estabelecimentos do comércio a retalho que prestam principalmente serviços da reparação de bens pessoais e domésticos); hotéis e similares; transporte de passageiros e agências de viagens.

Bens e serviços turísticos

Bens e serviços turísticos destinados principalmente aos visitantes. A produção destes bens e serviços reduzir-se-ia bastante na ausência da procura dos visitantes. Na CST as seis categorias de bens e serviços turísticos seleccionadas são: jogo; comércio a retalho (refere-se aos serviços fornecidos directamente pelos retalhistas aos visitantes); alimentação (inclui os serviços de alimentação prestados pelos hotéis e casinos); alojamento; transporte de passageiros e serviços de agências de viagens (referem-se aos serviços de alimentação, alojamento, itinerário, entre outros).

Consumo do turismo

Despesa efectuada pelos visitantes na aquisição de bens e serviços em Macau, quer para consumo próprio, quer para oferecer a outrem, incluindo as despesas feitas pelos visitantes ou por outras pessoas (familiares, amigos ou entidades patronais), excluindo contudo, donativos, aquisições de activos fixos e despesas em compras de mercadorias para revenda.

Consumo directo do turismo

Despesa dos visitantes é igual ao consumo do turismo dos visitantes menos o valor cobrado pelos fornecedores que não fornecem serviços (por exemplo: o custo das mercadorias das indústrias transformadoras; o custo de aquisição de bens das agências de viagens; etc.), ou seja, refere-se ao valor do fornecimento de serviços turísticos que os fornecedores de bens e serviços turísticos cobram aos visitantes.

Valor de oferta de bens e serviços turísticos

Valor da produção de bens e serviços turísticos mais o valor da importação e os impostos. O valor da oferta de bens e serviços turísticos mencionado na CST refere-se ao valor da produção mais os impostos, uma vez que o valor da importação já está incluído na compilação do valor da produção.

Formação bruta de capital fixo

Aquisição de todos os bens de capital fixo, mais os melhoramentos em terrenos e os custos associados com as transferências de propriedade dos activos não produzidos, menos as vendas dos bens de capital fixo. Os bens de capital fixo compreendem edifícios, mobiliário, maquinaria e equipamento, veículos e outros bens duradouros cuja vida produtiva é igual ou superior a um ano. As grandes obras de reparação, alteração e ampliação executadas nos bens existentes também estão incluídas.

Rácio turístico

Percentagem do consumo directo do turismo face à oferta, visando reflectir a importância da procura dos visitantes. Na CST o rácio turístico é determinado em termos de bens e serviços turísticos, assim como de ramos de actividade económica associados ao turismo, para calcular a percentagem do consumo directo do turismo face à respectiva oferta.

Valor acrescentado dos ramos de actividade económica associados ao turismo

Diferença entre o valor bruto de produção e o consumo intermédio dos ramos de actividade económica associados ao turismo, independentemente da sua produção ser fornecida aos visitantes. Usa-se para medir o valor acrescentado com o qual os ramos de actividade económica associados ao turismo contribuem para a economia local.

Valor acrescentado gerado pelo turismo

Valor gerado numa economia pelos ramos de actividade económica associados ao turismo, que fornecem bens e serviços directamente aos visitantes.

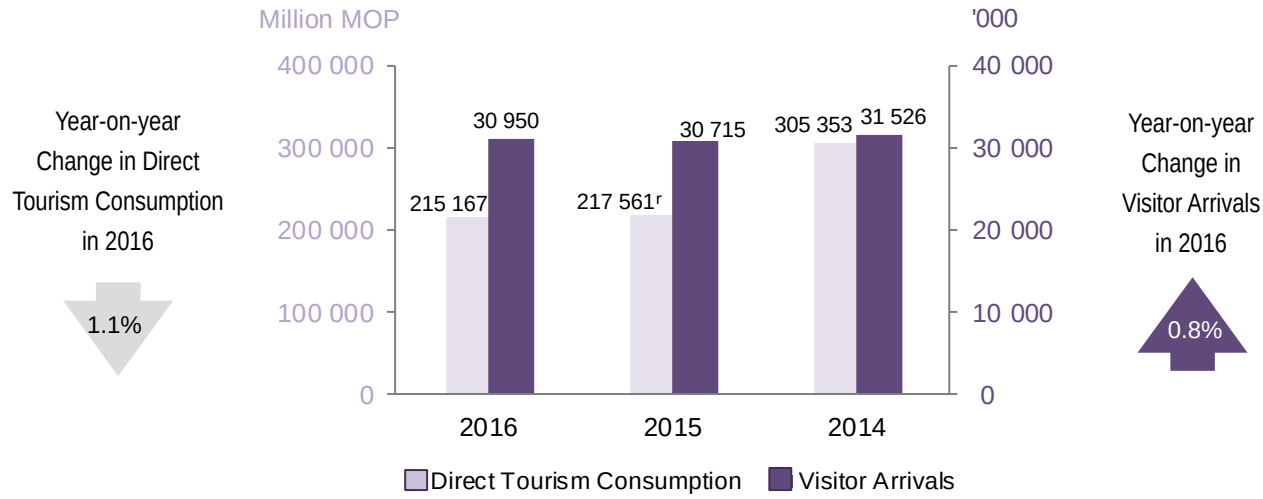
The Tourism Satellite Account (TSA) focuses on the estimation of visitors' spending on six major categories of tourism goods & services, namely Gaming, Retail Trade, Food & Beverage, Accommodation, Passenger Transport and Travel Agency Services, during their stay in Macao. It aims to quantify the demand of visitors to compile the direct contribution of tourism activities to the economy of Macao. This release presents the preliminary results of TSA for 2016 at current producers' prices (including product taxes), as well as the rectified data for 2015.

Demand for Tourism Goods & Services

Tourism Consumption of visitors during their stay in Macao is estimated using data on visitor spending (excluding gaming expenses) on goods & services purchased in Macao collected from the Visitor Expenditure Survey, integrated with results from annual surveys of tourism related industries as well as operational data of gaming enterprises. Considering that part of the Tourism Consumption is not ultimately earned by the providers of tourism goods & services (e.g. cost of goods included in shopping spending of visitors, and cost of hotel accommodation paid by travel agencies to hotels on behalf of visitors), costs of purchases of some industries have to be deducted from the Tourism Consumption of visitors in order to measure independently the actual amount of visitor spending on goods & services offered by providers of tourism goods & services, i.e. to compile the Direct Tourism Consumption of visitors.

Visitor arrivals in 2016 totalled 30,950,336, up marginally by 0.8% from 30,714,628 in 2015. In regard to visitor spending, spending on Gaming registered year-on-year decrease for three consecutive years since 2014. Gaming spending of visitors in 2016 (MOP177.7 billion) dropped by 2.3% year-on-year; yet, the decline was smaller as compared to 2015 (MOP181.9 billion). Despite a slight increase in visitor arrivals, the reduction in Gaming spending drove Direct Tourism Consumption of visitors down by 1.1% from MOP217.6 billion in 2015 to MOP215.2 billion in 2016.

Direct Tourism Consumption of Visitors and Visitor Arrivals



Analysed by the structure of Direct Tourism Consumption, visitor spending on Gaming predominated among all tourism goods & services from 2014 to 2016, and yet a downward trend was observed. Gaming spending accounted for 82.6% of the total in 2016, down by 1.0 percentage point from 2015 (83.6%). Meanwhile, the proportions of spending on other tourism goods & services such as Shopping, Food & Beverage, Accommodation and Passenger Transport registered year-on-year growth, with the share of Direct Tourism Consumption on Shopping (MOP13.1 billion) increasing by 0.6 percentage points to 6.1% and that on Food & Beverage (MOP11.0 billion) rising by 0.2 percentage points to 5.1%.

Direct Tourism Consumption of Visitors

Million MOP

Tourism Goods & Services	2016			2015[r]			2014	
	Amount	Structure (%)	Change (%)	Amount	Structure (%)	Change (%)	Amount	Structure (%)
Total	215 167	100.0	-1.1	217 561	100.0	-28.8	305 353	100.0
Gaming	177 719	82.6	-2.3	181 891	83.6	-31.7	266 306	87.2
Shopping	13 142	6.1	9.8	11 969	5.5	-7.7	12 965	4.2
Food & Beverage	10 985	5.1	4.0	10 564	4.9	-8.2	11 510	3.8
Accommodation	6 405	3.0	0.5	6 375	2.9	-12.6	7 294	2.4
Passenger Transport	5 390	2.5	1.6	5 303	2.4	-7.6	5 738	1.9
Travel Agency	1 526	0.7	4.6	1 459	0.7	-5.3	1 540	0.5

Supply of Tourism Goods & Services

Total value of supply of tourism goods & services decreased by 25.9% year-on-year to MOP254.1 billion in 2015, and rebounded to MOP258.7 billion (+1.8%) in 2016. Gaming service still took a dominate share among all tourism goods & services, followed by Retail Trade and Food & Beverage. The supply of Gaming service in 2016 edged down by 0.3% year-on-year to MOP184.8 billion, representing a much smaller decline as compared with 2015. Meanwhile, the supply of Retail Trade and Food & Beverage services reversed their downward trend of 2015 and went up by 11.7% and 3.7% respectively year-on-year in 2016.

Supply of Tourism Goods & Services

Million MOP

Tourism Goods & Services	2016	Change (%)	2015[r]	Change (%)	2014
Total	258 732	1.8	254 053	-25.9	342 924
Gaming	184 807	-0.3	185 389	-31.5	270 748
Retail Trade	25 922	11.7	23 208	-2.9	23 906
Food & Beverage	24 625	3.7	23 741	-4.6	24 885
Accommodation	13 618	6.2	12 818	-10.6	14 335
Passenger Transport	7 980	10.5	7 220	-1.5	7 331
Travel Agency	1 779	6.1	1 676	-2.5	1 719

Gross Fixed Capital Formation

Due to the successive completion of large-scale tourism and gaming facilities in 2016, Gross Fixed Capital Formation (GFCF) of the Gaming Sector soared by 170.1% year-on-year to MOP7.4 billion, while the corresponding growth for Hotels & Similar Establishments (+26.8%) tapered off noticeably over 2015 (+944.1%), with GFCF at MOP36.6 billion. Despite the decline in GFCF of Retail Trade, Passenger Transport, Restaurants & Similar Establishments and Travel Agencies, total GFCF of tourism related industries grew by 28.1% year-on-year to MOP46.8 billion in 2016, underpinned by the Gaming Sector and Hotels & Similar Establishments.

Gross Fixed Capital Formation of Tourism Related Industries

Million MOP

Tourism Related Industry	2016	Change (%)	2015[r]	Change (%)	2014[r]
Total	46 846	28.1	36 578	381.8	7 593
Hotels & Similar Establishments	36 582	26.8	28 854	944.1	2 763
Gaming Sector	7 431	170.1	2 751	4.0	2 645
Retail Trade	1 929	-40.2	3 224	194.1	1 096
Passenger Transport Activities	432	-56.1	984	116.9	454
Restaurants & Similar Establishments	330	-45.3	604	53.8	393
Travel Agencies	142	-11.4	160	-33.7	242

Enterprises & Establishments and Persons Engaged

A total of 10,834 enterprises and establishments were operating in tourism related industries in 2016, up by 4.4% (+458) year-on-year. Number of Retail Trade establishments topped the list at 6,704, up by 4.9% (+312), while that of Restaurants & Similar Establishments inched down by 0.8% (-19).

The rising number of establishments in tourism related industries led to a higher demand for manpower. Total number of persons engaged in the six tourism related industries was 192,000 in 2016, up by 4.2% year-on-year. Analysed by industry, the Gaming Sector continued to account for the largest number of persons engaged (56,000), albeit decreasing by 0.8% year-on-year. On the other hand, as new hotels came into operation, number of persons engaged in Hotel & Similar Establishments (50,000) increased by 9.6% year-on-year in 2016, and that in Retail Trade (42,000) and Restaurants & Similar Establishments (32,000) went up by 8.2% and 0.3% respectively.

Enterprises & Establishments and Persons Engaged in Tourism Related Industries

Tourism Related Industry	Enterprises & Establishments (No.)					Persons Engaged ('000)				
	2016	Change (%)	2015[r]	Change (%)	2014	2016	Change (%)	2015[r]	Change (%)	2014
Total	10 834	4.4	10 376	3.5	10 027	192.1	4.2	184.3	5.2	175.2
Retail Trade	6 704	4.9	6 392	0[#]	6 393	42.0	8.2	38.8	7.8	36.0
Restaurants & Similar Establishments	2 265	-0.8	2 284	8.1	2 112	32.4	0.3	32.3	6.4	30.4
Passenger Transport Activities	1 490	11.8	1 333	13.4	1 176	8.1	12.1	7.2	-2.5	7.4
Travel Agencies	256	2.4	250	5.5	237	4.2	-5.3	4.5	6.7	4.2
Hotels & Similar Establishments	109	1.9	107	8.1	99	49.6	9.6	45.3	14.7	39.5
Gaming Sector	10	-	10	-	10	55.8	-0.8	56.2	-2.7	57.8

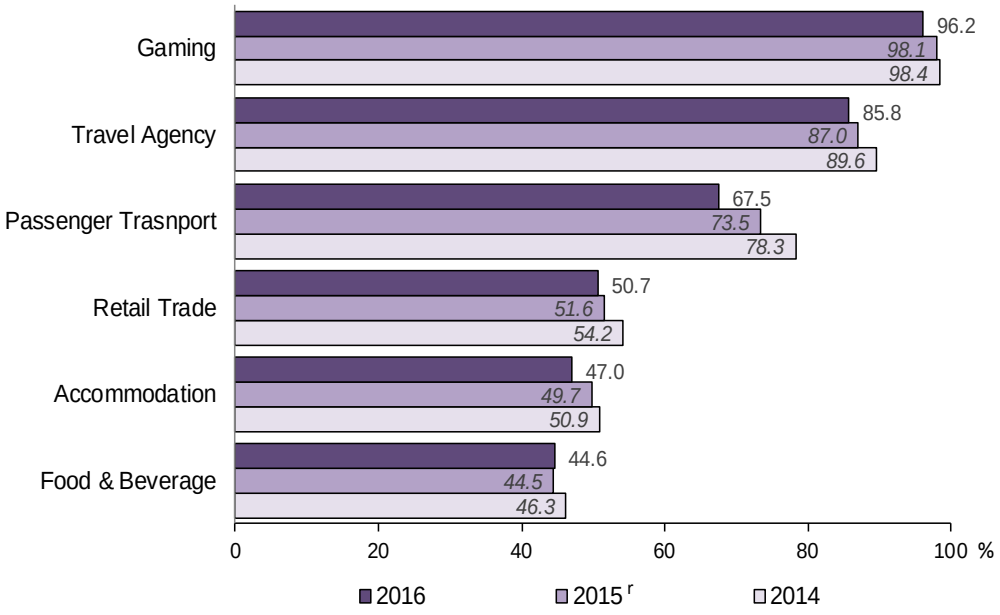
Note: The unit for Gaming Sector is "enterprise". As for Retail Trade, establishments of an enterprise operating in the same economic activity are counted as one unit.

Tourism Ratio by Goods & Services

Tourism Ratio for all tourism goods & services decreased by 2.4 percentage points year-on-year from 85.6% in 2015 to 83.2% in 2016. It was the first time the Tourism Ratio dropped below 85.0% since the release of TSA indicators in 2010, showing that the share of visitor consumption of tourism goods & services declined gradually. Analysed by goods & services, Tourism Ratio for Gaming service fell by 1.9 percentage points year-on-year to 96.2% in 2016, representing decreases for two consecutive years.

According to the results of the Gaming Sector Survey, expenditure on complimentary hotel accommodation provided by gaming operators to customers stood at MOP6.5 billion in 2016, constituting 50.5% of the total receipts from room sales of Hotels & Similar Establishments, with expenditure on complimentary rooms provided to visitor-guests amounting to MOP6.3 billion. Hence, Tourism Ratio for Accommodation service, after deducting the expenditure on complimentary rooms provided by gaming operators, was merely 47.0% in 2016, down by 2.7 percentage points year-on-year. Besides, expenditure on complimentary food & beverage service provided by gaming operators to visitor-guests totalled MOP3.3 billion in 2016, and the Tourism Ratio for Food & Beverage service, after the deduction, was 44.6%.

Tourism Ratio by Tourism Goods & Services



If the expenditure on complimentary rooms and food & beverage was taken into account, the Tourism Ratios for Accommodation service and Food & Beverage service would reach 93.3% and 57.4% respectively in 2016.

Tourism Ratio by Industry

Direct Tourism Consumption of visitors on Gaming accounted for 95.7% of the industry output in 2016, down by 1.9 percentage points year-on-year; meanwhile, the Tourism Ratios for Travel Agencies (85.8%) and Passenger Transport Activities (63.7%) decreased by 1.2 percentage points and 5.1 percentage points respectively. The above figures suggested that the supply of these industries was still primarily used by visitors; however, their dependency on visitors showed a declining trend.

Regarding Hotels & Similar Establishments, receipts from room sales and food & beverage service accounted for 67.1% of the total receipts of the industry in 2016, with the remaining receipts coming from rental of venues as well as provision of other services. Due to the provision of complimentary rooms and food & beverage service by gaming operators to some visitors, Tourism Ratio for Hotels & Similar Establishments was merely 27.3% in 2016, indicating that less than 30% of the industry output were generated from direct spending of visitors.

Tourism Ratio by Tourism Related Industry



If the expenditure on complimentary rooms and food & beverage service provided by gaming operators was included, Tourism Ratio for Hotels & Similar Establishments would step up to 59.7% in 2016.

Tourism Value Added

Owing to a decrease in visitor spending on Gaming, gross gaming revenue recorded consecutive year-on-year decline in the first seven months of 2016. The performance of the Gaming Sector, being the pillar industry of the Macao economy, brought about direct impact on the overall economic growth during the adjustment period. The production-based Gross Domestic Product (GDP) in 2015 dropped by 18.0% year-on-year to MOP356.7 billion. As gross gaming revenue rebounded in August 2016, the GDP in 2016 (MOP359.5 billion) reversed the decline of the previous year and recorded an increase of 0.8% year-on-year in nominal terms.

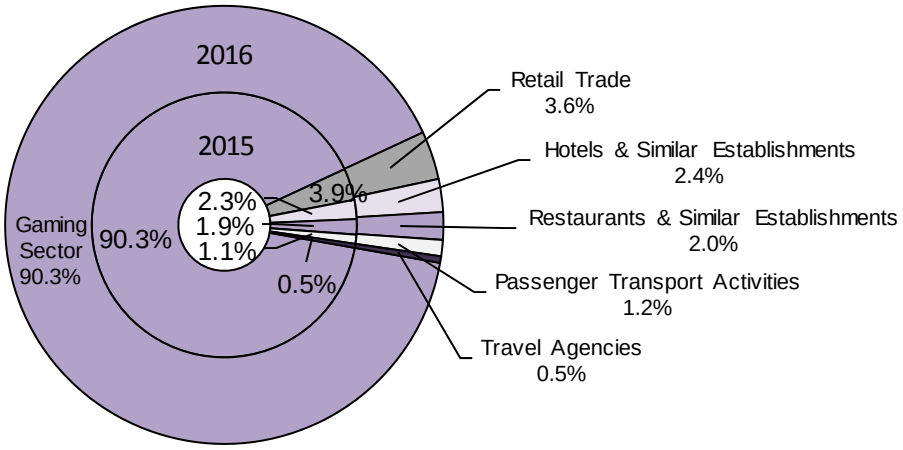
Despite growth in visitor arrivals (+0.8%) as well as in GDP, Tourism Value Added (TVA) fell by 1.6% year-on-year to MOP163.8 billion owing to the 2.3% decrease in visitor spending on Gaming. Moreover, the share of TVA in total Gross Value Added of all industries of Macao registered year-on-year decline, down by 1.1 percentage points from 46.7% in 2015 to 45.6% in 2016.

Tourism Value Added by Tourism Related Industry

Million MOP

Tourism Related Industry	2016	Change (%)	2015[r]	Change (%)	2014
Total	163 800	-1.6	166 451	-30.3	238 969
Gaming Sector	147 882	-1.6	150 326	-31.8	220 273
Retail Trade	5 855	-9.0	6 435	-19.8	8 023
Hotels & Similar Establishments	3 988	2.2	3 904	-15.8	4 639
Restaurants & Similar Establishments	3 323	6.4	3 121	-12.2	3 556
Passenger Transport Activities	1 971	5.9	1 860	18.1	1 575
Travel Agencies	781	-2.8	804	-11.0	903

Structure of Tourism Value Added



Conclusion

Attributable to the reduction in Gaming spending of visitors, Direct Tourism Consumption registered year-on-year decrease for three consecutive years from 2014 to 2016. In 2016, the economy of Macao showed signs of recovery; the decrease in Direct Tourism Consumption tapered off and the value of supply of tourism goods and services also recorded increase. On the other hand, both Tourism Ratios by tourism related industries and by tourism goods & services exhibited a descending trend, indicating that the dependency of the tourism related industries on tourism activities was slightly reduced. Furthermore, the fall of TVA in 2016 reflected that the direct contribution of tourism activities to the Macao economy was diminishing.

As Macao is a tourist city, the economic contribution of tourism activities to the local economy has always been of great concern to the society. Since tourism activities embrace a wide range of economic activities that serve both local residents and visitors, the Statistics and Census Service (DSEC) organises and compiles data in relation to the tourism related industries under a specific framework recommended by the United Nations World Tourism Organization (UNWTO), with due consideration of the local context. Through the supply and demand relationship of tourism goods & services, TSA is compiled to measure the direct contribution of tourism activities to the economy of Macao.

The TSA is compiled according to data obtained from various sources including Visitor Expenditure Survey, annual surveys of economic establishments, administrative information, etc. Analyses are carried out on the six major tourism related industries as well as their respective tourism goods & services, and all economic indicators are computed at current producers' prices (including product taxes). The six major industries are Gaming Sector, Retail Trade, Restaurants & Similar Establishments, Hotels & Similar Establishments, Passenger Transport Activities, and Travel Agencies.

Methodology

In accordance with the recommendations of UNWTO, Direct Tourism Consumption and Tourism Value Added are the major economic indicators of TSA. Tourism Consumption refers to the spending of visitors on goods & services purchased for own use or to give away. Meanwhile, Tourism Value Added is a measure of the direct contribution of tourism activities to the local economy.

Compilation of TSA is as follows:

- Estimate the Tourism Consumption and Direct Tourism Consumption of visitors on selected tourism goods & services, with the use of data collected from Visitor Expenditure Survey, annual surveys of economic establishments, operational data of gaming enterprises and administrative information.
- Calculate the value of supply of tourism goods & services provided by tourism related industries, by using data from the annual surveys of economic establishments and administrative information.
- Compute the Tourism Ratio by tourism goods & services, i.e. the percentage share of Direct Tourism Consumption in the corresponding supply, to measure the proportion of the supply of each product and service consumed by visitors.
- Calculate the Tourism Ratio by tourism related industry, i.e. the percentage share of Direct Tourism Consumption in the corresponding supply of tourism related industry.
- Estimate the Tourism Value Added by using the Value Added of each tourism related industry obtained from the annual surveys of economic establishments, as well as the percentage share of Direct Tourism Consumption in each industry's output.

GLOSSARY

Tourism Related Industries

Refer to industries that provide tourism goods & services directly to visitors. Six selected industries are included in this TSA, namely Gaming Sector (excluding junket promoters); Restaurants & Similar Establishments; Retail Trade (excluding retail establishments that mainly provide repair services for personal and household goods); Hotels & Similar Establishments; Passenger Transport Activities and Travel Agencies.

Tourism Goods & Services

Goods & services mainly consumed by visitors, of which the output would be significantly reduced in the absence of visitors' demand. Six selected categories of tourism goods & services are Gaming, Retail Trade (retail services provided directly by retailers to consumers), Food & Beverage (including those provided in hotels and casinos), Accommodation, Passenger Transport and Travel Agency Services (services of travel agencies for arranging accommodation, food & beverages, itinerary, etc.).

Tourism Consumption

Spending of visitors on goods & services purchased in Macao for own use or to give away, including expenses made by the visitors or reimbursed by others (such as relatives, friends or employers), but excluding donations, acquisition of fixed assets and expenditure on purchase of goods for resale.

Direct Tourism Consumption

Tourism Consumption less the amount paid to providers other than those of the selected tourism goods & services (e.g. cost of goods of manufacturers, and cost of purchases of travel agencies). It refers to the amount earned by the providers of tourism goods & services for the provision of goods & services to visitors.

Supply of Tourism Goods & Services

Output of tourism goods & services plus imports and taxes. As imports are already included in the compilation of output, the supply of tourism goods & services mentioned in this TSA refers to the sum of output and taxes.

Gross Fixed Capital Formation

Total value of fixed assets acquisitions minus its disposals, plus improvements to land and costs associated with the transfer of ownership of non-productive assets. Fixed assets include buildings, furniture, machinery and equipment; vehicles; and other durable goods with a usable span of one year or above, and major repairs, alterations and extensions made to the existing fixed assets.

Tourism Ratio

The percentage share of direct tourism consumption in supply to reflect the importance of visitors' demand. In this TSA, the Tourism Ratio is compiled in terms of tourism goods & services and tourism related industries, to measure the share of direct tourism consumption in the respective supply.

Value Added of Tourism Related Industry

Gross output of a tourism related industry less intermediate consumption, regardless of whether all the output is provided to visitors. It is used to measure the Value Added generated by the tourism related industry in an economy.

Tourism Value Added

Value Added generated in an economy by tourism related industries in providing goods & services directly to visitors.

符號註釋及其他註釋
Sinais convencionais e outras notas
Symbols and Other Notes

-	絕對數值為零 Valor absoluto igual a zero Absolute value equals zero
0#	數字少於採用單位半數 Resultado inferior a metade da unidade adoptada Magnitude less than half of the unit employed
r	修訂數字 Dado revisto Revised figures
%	百分率 Percentagem Percentage
'000	千 Mil Thousand
MOP	澳門元 Patacas de Macau Macao Pataca

由於進位關係，表內各分項之和與總數可能有差異

Nos quadros os totais não perfazem o somatório de todos os valores, devido a arredondamentos

Figures in the tables may not add up to the total stated due to rounding