

Sac-Res-098-001 (委託研究報告)

運動產業發展獎助條例(草案)稅式支出評估案

行政院體育委員會編印

中華民國九十九年十月

Sac-Res-098-001 (委託研究報告)

運動產業發展獎助條例(草案)稅式支出評估案

研究機構：財團法人道南文教基金會

研究主持人：曾巨威

研究員：羅光達、廖如敏

研究助理：黃逸、吳明彥

行政院體育委員會編印

中華民國九十九年十月

中文摘要

關鍵字：運動產業發展獎助條例（草案）、稅式支出、成本效益分析、
可計算一般均衡模型

一、研究緣起及經過

隨著台灣經濟的快速成長，不同的經濟發展階段，產業結構不斷地在改變與調整。近年來，運動產業的發展不但是學術界關心的焦點話題，更已成為政府在研擬產業發展策略時的重要項目，行政院經建會還曾經將運動休閒產業列為國家重點計畫所支持的產業之一。基此，我國最高的運動體育主管機關行政院體育委員會，乃更積極地進行相關法律之研擬，訂定了「運動產業發展獎助條例（草案）」，希望藉此達到改善運動環境，促進體育運動發展，鼓勵民間參與運動事業之最終目標。

「運動產業發展獎助條例（草案）」中提供了許多政府鼓勵運動產業經營或投資的獎助措施，包括獎勵、補助、融資，以及租稅優惠等。惟根據行政院頒佈的「稅式支出評估作業應注意事項」之規定，行政院各部會基於業務職掌所提出的各項減免稅（稅式支出）措施，若經自行估算稅收損失金額超過 5,000 萬元以上，則該項措施便須按照規定之程序進行嚴謹的評估分析，並提出報告由體委會召集財政部、經建會、主計處等成立之會議討論與審議。此項規定的目的乃係為防止各部會對減免稅的濫用，一方面造成國庫的稅收損失，另一方面更傷害政府預算資源的使用效率。本研究的目的即在於檢視體委會所提「運動產業發展獎助條例（草案）」之減免稅措施，評估其合理性，提供體委會參考。

二、研究方法

政府提倡全民參與體育活動可透過不同的措施達成，預算方面可以利用獎勵或補助之方式鼓勵體育活動之舉行，亦可透過輔導及融資協助運動產業之發展，另一方面，政府也透過租稅減免的方式給予運動相關單位優惠措施。雖然政府發展體育活動具有上述不同的手段，但本研究僅以營業稅和地價稅與房屋稅之租稅減免為主要評估項目。

一般而言，稅式支出的評估方法主要有二，一為成本效益分析（Cost Benefit Analysis），另一為經濟衝擊效果分析（Economic Impact Analysis）。本研究以成本效益分析為主要評估方法，並以經濟衝擊分析做為輔助性的驗證。在評估過程中，除了收集與整理國內外相關文獻之外，本研究將以運動產業之外部性為論述的基礎，利用成本效益分析法之衡量與估算，綜合評估「運動產業發展獎助條例（草案）」相關稅式支出之淨效益。本文的研究步驟如下：

- 1、我國運動產業現況以及各國相關資料的蒐集與比較。
- 2、運動產業獎勵政策相關文獻之回顧與整理。
- 3、稅式支出效益評估方法的介紹、比較與選擇，其中包括成本效益分析法（Cost-Benefit Analysis）與經濟衝擊法（Economic Impact Analysis）。
- 4、我國「運動產業發展獎助條例（草案）」減免稅措施之分析與成本效益評估，包括稅收變化與相關效益之估算。
- 5、利用可計算一般均衡模型（Computable General Equilibrium Analysis）評估對總體經濟的影響。
- 6、綜合評估與分析。

三、重要發現

1. 由於「運動」在某些層面上具有公共財、正外部性與殊價財的消費特性，因此若僅由私部門的市場機制來提供運動相關的財貨與服務，其數量將會不足，而為了達到社會的最適數量，政府應可主動加以提供或獎勵私部門提供較多的數量。所以政府利用租稅減免的優惠方式來鼓勵民間參與運動產業的發展，有其理論上的依據。
2. 在成本效益的分析上，我們分別針對營利事業與非營利體育團體加以估計租稅減免後的稅式支出成本與相關的行政成本。以 2006 年為例，如果「運動產業發展獎助條例（草案）」僅給予職業運動業（9311）相關的租稅減免，在考量了直接的稅收損失與間接的行政成本之後，營業稅、地價稅與房屋稅將分別有 7,501 萬元、1,426 萬元，與 1,346 萬元的成本支出，合計共約有 1.03 億元的總成本損失。而有關營業稅稅收損失部分，若以財政部資料中心所提供的資料加以估算，平均每年的營業稅稅式支出約為 2,175 萬元。由於財政部資料中心的資料包括了營利與非營利二者，且課徵營業稅的銷售額包括了所有的收入，若「運動產業發展獎助條例（草案）」對營業稅減免對象與範圍限縮非營利團體，以及門票收入與報名費收入，則其稅式支出金額應比 2,175 萬元為低。
3. 根據我們的估計，「運動產業發展獎助條例（草案）」相關的租稅減免將會鼓勵民眾多參與體育活動而提升健康，進一步將可省下大約 3.36 億元的醫療花費。此外，因為運動風氣與國家體育實力的提升，也會間接創造出 1.24 億元的無形利益，因此總共約有 4.6 億元的總利益。

4. 若把職業運動業（9311）與運動場館業（9312）同時納入「運動產業發展獎助條例（草案）」相關的減免稅適用範圍，則營業稅、地價稅與房屋稅合計共約有 16 億元的總成本損失。因此，本研究的結果顯示若「運動產業發展獎助條例（草案）」僅對職業運動業（9311）與相關的非營利體育團體給予營業稅、地價稅與房屋稅相關的租稅減免優惠，從成本效益分析的角度而言，是一個可被執行的政策選擇；然而若將減免稅的適用範圍擴大至運動場館業（9312），則評估的結果未能滿足成本效益分析下的執行標準。

5. 本研究以行政院主計處 2006 年 166 部門產業關聯表之部門合併加總，輔以 Dervis, De Melo and Robinson(1982)及 Adelman and Robinson(1987)的可計算一般均衡模型（CGE）為分析架構，探討如果針對若干運動產業施以相關租稅減免後，我國整體稅收的變化情況與總體的經濟影響效果。我們發現，對職業運動業與運動場館業進行相關營業稅減免時雖可能使間接稅收損失 466.85 百萬元至 8,348.72 百萬元，但在生產方面可以透過產業關聯而影響牽動上游相近產業部門產出增加，如運動服飾製造、運動鞋製造與運動用品製造相關的部門等，加上進、出口變動，帶動整體消費與投資水準，進而使得政策損失的稅收透過生產與消費的平衡得以在其他稅收獲得若干彌補，最後淨稅收變化得以增加 643.97 百萬元至 11,617 百萬元。至於在減免地價稅與房屋稅的稅收效果上，雖然使得相關的企業直接稅損失 26.92 百萬元至 681.35 百萬元不等的稅收，惟因透過國內產銷增加、企業分配盈餘增加的效果，使得間接稅與家計所得稅收得以增加，最後淨稅收變化得以增加 5.91 百萬元至 157.94 百萬元。

6. 在總體經濟變數的影響方面，透過減免第五部門（運動休閒買賣與服務相關）的間接稅與企業直接稅後，大致可以發現勞動雇用在各部門間呈現增減互見；至於家計消費、總體投資、總勞動報酬、總資本報酬等變數大致為上升的結果，加上受升、貶值影響的進、出口變動的效果後，最終名目與實質 GDP 皆呈增加。

四、建議事項：

1. 立即可行建議：

- (1) 「運動產業發展獎助條例(草案)」應將租稅獎勵限縮於非營利體育團體為主要的減免對象；同時在營業稅減免的部分也應僅及於門票收入與報名費收入為主，以提高免稅實際效益。
- (2) 「運動產業發展獎助條例(草案)」所採行的租稅獎勵措施應參考其他法律，例如「產業創新條例」與「文化創意產業發展法」等的規定，避免造成產業租稅對待過度懸殊。

2. 中長期可行建議：

- (1) 鼓勵全民運動，促進國人健康，建立完整的運動體育與相關產業發展之基本資料庫。
- (2) 體委會應結合健保局相關的全民健康保險資料，進一步詳細估算我國民眾因運動行為而可能節省的醫療保健成本。

Abstract

It is well believed that participation in sports not only helps people maintain healthy life but also improve a better quality lifestyle. Therefore, promoting health and living healthily is an important area of research interest in sport and health professionals. However, the development of sport industry in Taiwan faced many changes and challenges in recent years. In order to create a better investment environment for sport enterprises, the Sports Affairs Council (SAC) proposes the “Statute for Encouragement of Sport Industries (Draft)”.

The purpose of this research is to employ different alternatives to estimate the amount of tax expenditure, the benefits and the costs of “Statute for Encouragement of Sport Industries (Draft)”. According to our study, the conclusive findings are as follows:

1. Because “sport” has the characteristics of public goods, positive externality and merit goods, it is justified that governments can intervene in sport markets to encourage more sport provided.

2. It is estimated that if the “Statute for Encouragement of Sport Industries (Draft)” provides tax benefits to professional sport enterprises and non-profits organizations, the amounts of tax expenditure in business tax, house tax, and land value tax are NT75.01, 14.26 and 13.46 million dollars, respectively.
3. We evaluate the direct healthcare cost savings resulting from the “Statute for Encouragement of Sport Industries (Draft)” could be about NT336 million dollars. In addition, the indirect benefits, for instance, improving the image of Taiwan and encouraging more people to sport, are NT460 million dollars.
4. It is not effective to allow all relevant sport facility industries to claim the tax benefits of “Statute for Encouragement of Sport Industries (Draft)”, based on the cost-and-benefit criterion.
5. From the Computable General Equilibrium (CGE) analysis, it is estimated that the total net tax revenues can be increased by NT5.91 to 157.94 million dollars after the interactions within relevant markets, depending on different scenario settings.
6. From the Computable General Equilibrium (CGE) analysis, we also find that

employment could be affected positively or negatively; however, the real GDP will increase.

Keywords: Statute for Encouragement of Sport Industries (Draft), Tax Expenditure, Cost and Benefit Analysis, Computable General Equilibrium Analysis

目 錄

第一章 前 言	1
第一節 研究目的.....	1
第二節 研究範圍與方法.....	2
第二章 我國與其他國家運動產業之現況	5
第一節 運動產業之定義.....	5
第二節 我國運動市場之現況.....	11
第三節 其他國家運動產業之現況.....	15
第三章 我國與其他國家對運動產業之政府獎助方式	33
第一節 我國現況說明.....	33
第二節 其他國家概況說明.....	36
第四章 政府獎助運動產業之理論探討	42
第一節 理論分析	42
第二節 經濟衝擊分析.....	46
第三節 成本效益分析.....	49
第五章 「運動產業發展獎助條例（草案）」相關租稅減免之成本評估	55

第一節	營業稅減免之成本評估	57
第二節	地價稅減免之成本評估	71
第三節	房屋稅減免之成本評估	79
第四節	本章小結	87
第六章	「運動產業發展獎助條例（草案）」相關租稅減免之效益評估 .	94
第一節	文獻整理.....	94
第二節	租稅減免對醫療支出節省之利益估算.....	98
第三節	運動提升國家形象之估算.....	102
第七章	「運動產業發展獎助條例（草案）」CGE 模型試算	106
第一節	CGE 實證研究之流程	106
第二節	資料處理.....	109
第三節	CGE 模型建構	122
第四節	政策模擬與結果.....	131
第五節	本章小結.....	157
第八章	結論與建議	161
第一節	結論	161
第二節	建議	169

參考文獻	172
附錄 1：期末報告修正意見回覆（一）	178
附錄 2：期末報告修正意見回覆（二）	179

表 次

表 2.2.1：國內外學者對運動產業範圍與定義彙整.....	9
表 3.2.1：各國政府對體育產業重要的獎勵扶助政策.....	40
表 5.1.1：營業稅稅式支出模擬分析，2006 年.....	61
表 5.1.2：各年度營業稅稅式支出預測，2006-2010 年.....	61
表 5.1.3：各年度營業稅行政成本預測，2006-2010 年.....	62
表 5.1.4：非營利體育團體營業收入之平均數及中位數.....	65
表 5.1.5：非營利體育團體之營業稅總成本 - 按平均數計算.....	65
表 5.1.6：非營利體育團體之營業稅總成本 - 按中位數計算.....	66
表 5.1.7：依進、銷項稅額估計之營業稅.....	70
表 5.2.1：地價稅稅式支出模擬分析，2006 年.....	74
表 5.2.2：各年度地價稅稅式支出預測，2006-2010 年.....	74
表 5.2.3：各年度地價稅行政成本預測，2006-2010 年.....	75
表 5.2.4：非營利體育團體地價稅之平均數及中位數.....	77
表 5.2.5：非營利體育團體之地價稅總成本 - 按平均數計算.....	77
表 5.2.6：非營利體育團體之地價稅總成本 - 按中位數計算.....	78
表 5.3.1：房屋稅稅式支出模擬分析，2006 年.....	82
表 5.3.2：各年度房屋稅稅式支出預測，2006-2012 年.....	82
表 5.3.3：各年度房屋稅行政成本預測，2006-2012 年.....	83
表 5.3.4：非營利體育團體房屋稅之平均數及中位數.....	85
表 5.3.5：非營利體育團體之房屋稅總成本 - 按平均數計算.....	85
表 5.3.6：非營利體育團體之房屋稅總成本 - 按中位數計算.....	86
表 5.4.1：模擬分析總表 - 情境 1.....	90

表 5.4.2：模擬分析總表 – 情境 2.....	91
表 5.4.3：模擬分析總表 – 情境 3.....	92
表 5.4.4：模擬分析總表 – 情境 4.....	93
表 6.1.1：香港運動與不運動族群在醫療支出上之比較.....	95
表 6.1.2：澳洲缺乏運動淨直接成本.....	97
表 6.1.3：加拿大卑詩省缺乏運動相關慢性病之醫療成本.....	97
表 6.2.1：醫療費用節省之估計.....	101
表 6.3.1：2006 年杜哈亞運前 10 名獎牌數.....	104
表 6.3.2：2002 年釜山亞運前 7 名獎牌數.....	105
表 7.2.1：部門分類對照表.....	111
表 7.2.2：2008 年社會會計矩陣 (SAM)	118
表 7.2.3：2008 年五部門社會會計矩陣 (SAM)	119
表 7.2.4：2008 年之勞動人口與資本存量.....	121
表 7.3.1：價格方程式.....	123
表 7.3.2：供給面方程式.....	124
表 7.3.3：所得方程式.....	126
表 7.3.4：需求面方程式.....	127
表 7.3.5：市場均衡條件.....	129
表 7.4.1：運動服務業增加值型營業稅拆解.....	133
表 7.4.2：模型衝擊影響比例之推估.....	136
表 7.4.3：模擬一之稅收變化.....	138
表 7.4.4：模擬一之總體變數.....	139
表 7.4.5：模擬一之各產業變動.....	140
表 7.4.6：模擬一之各產業變動 (續)	140
表 7.4.7：模擬二之稅收變化.....	142

表 7.4. 8：模擬二之總體變數.....	143
表 7.4. 9：模擬二之各產業變動.....	144
表 7.4. 10：模擬二之各產業變動（續）.....	144
表 7.4. 11：所得方程式的調整.....	147
表 7.4. 12：模擬三之稅收變化.....	149
表 7.4. 13：模擬三之總體變數.....	150
表 7.4. 14：模擬三之各產業變動.....	151
表 7.4. 15：模擬三之各產業變動（續）.....	152
表 7.4. 16：模擬四之稅收變化.....	153
表 7.4. 17：模擬四之總體變數.....	154
表 7.4. 18：模擬四之各產業變動.....	155
表 7.4. 19：模擬四之各產業變動（續）.....	156
表 7.5. 1：模擬一與模擬二之整體稅收變化.....	158
表 7.5. 2：模擬三與模擬四之整體稅收變化.....	158
表 7.5. 3：模擬一與模擬二之重要總體經濟變數變動整理.....	159
表 7.5. 4：模擬三與模擬四之之重要總體經濟變數變動整理.....	160
表 8.1. 1：成本效益分析之結果—以 2006 年為例.....	166
表 8.1. 2：各模擬方案之稅收變化—全國所有產業.....	167
表 8.1. 3：各模擬方案之重要總體經濟變數之變動.....	168

圖 次

圖 1.2.1：研究範圍.....	2
圖 1.2.2：研究架構圖.....	3
圖 4.3.1：營業稅、地價稅、房屋稅減免評估流程圖.....	54
圖 5.4.1：租稅減免總成本估算流程圖.....	89
圖 7.1.1：CGE 實證研究流程.....	108
圖 7.3.1：本文 CGE 模型之經濟架構關係圖.....	130

第一章 前 言

第一節 研究目的

隨著台灣經濟的快速成長，不同的經濟發展階段，產業結構不斷地在改變與調整。近年來，運動產業的發展不但是學術界關心的焦點話題，更已成為政府在研擬產業發展策略時的重要項目，行政院經建會還曾經將運動休閒產業列為國家重點計畫所支持的產業之一。基此，我國最高的運動體育主管機關行政院體育委員會，乃更積極地進行相關法律之研擬，訂定了「運動產業發展獎助條例（草案）」，希望藉此達到改善運動環境，促進體育運動發展，鼓勵民間參與運動事業之最終目標。

「運動產業發展獎助條例（草案）」中提供了許多政府鼓勵運動產業經營或投資的獎助措施，包括獎勵、補助、融資，以及租稅優惠等。惟根據行政院頒佈的「稅式支出評估作業應注意事項」之規定，行政院各部會基於業務職掌所提出的各項減免稅（稅式支出）措施，若經自行估算稅收損失金額超過 5,000 萬元以上，則該項措施便須按照規定之程序進行嚴謹的評估分析，並提出報告由體委會召集財政部、經建會、主計處等成立之會議討論與審議。此項規定的目的乃係為防止各部會對減免稅的濫用，一方面造成國庫的稅收損失，另一方面更傷害政府預算資源的使用效率。本研究的目的即在於檢視體委會所提「運動產業發展獎助條例（草案）」之減免稅措施，評估其合理性，提供體委會參考。

第二節 研究範圍與方法

一、研究範圍

政府提倡全民參與體育活動可透過不同的措施達成，預算方面可以利用獎勵或補助之方式鼓勵體育活動之舉行，亦可透過輔導及融資協助運動產業之發展，另一方面，政府也透過租稅減免的方式給予運動相關單位優惠措施。雖然政府發展體育活動具有上述不同的手段，但本研究僅以營業稅和地價稅與房屋稅之租稅減免為主要評估項目。本研究之研究範圍示如圖 1.2.1 所示。

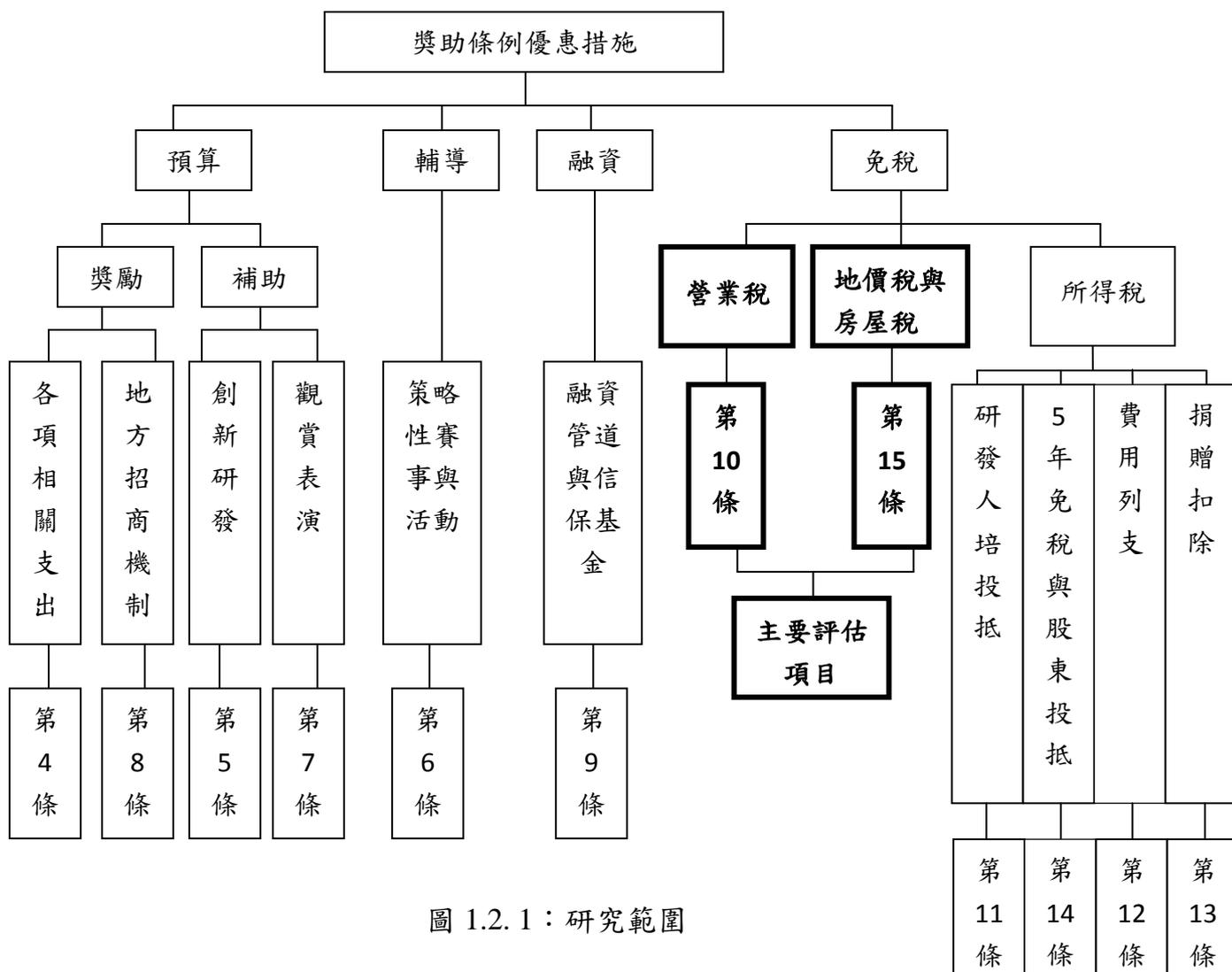


圖 1.2.1：研究範圍

二、研究方法

一般而言，稅式支出的評估方法主要有二，一為成本效益分析（Cost Benefit Analysis），另一為經濟衝擊效果分析（Economic Impact Analysis）。根據 Tresch（2008）的研究，前者較後者更適合做為政府對運動產業獎勵政策的評估方法，是故，本研究乃決定採取成本效益分析為主要方法，並以經濟衝擊分析做為輔助性的驗證。在評估過程中，除了收集與整理國內外相關文獻之外，本研究將以運動產業之外部性為論述的基礎，利用成本效益分析法之衡量與估算，綜合評估「運動產業發展獎助條例(草案)」稅式支出之淨效益，其主要內容與架構如圖 1.2.2。

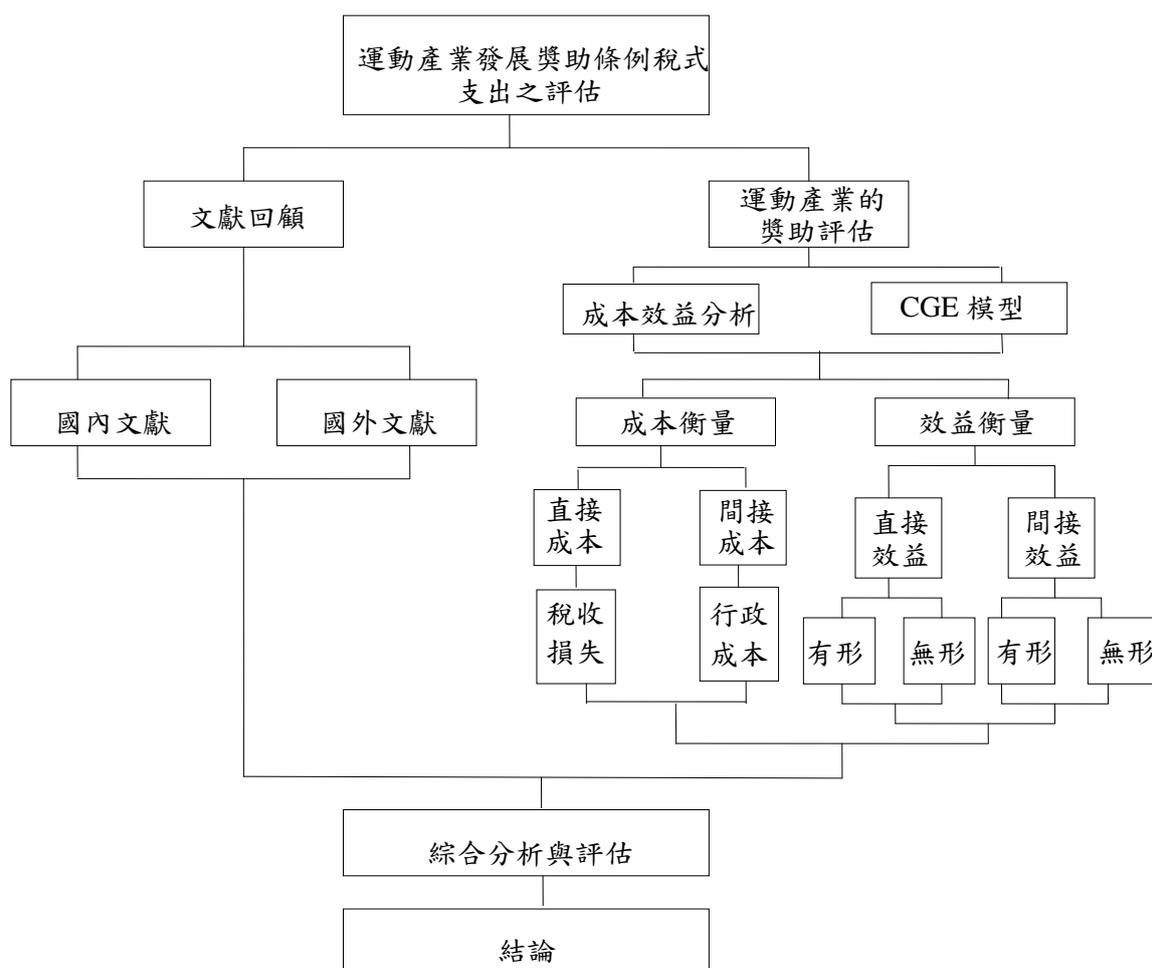


圖 1.2.2：研究架構圖

三、研究步驟與章節安排

（一）研究採行的研究步驟如下：

- 1、我國運動產業現況以及各國相關資料的蒐集與比較。
- 2、運動產業獎勵政策相關文獻之回顧與整理。
- 3、稅式支出效益評估方法的介紹、比較與選擇，其中包括成本效益分析法（Cost-Benefit Analysis）與經濟衝擊法（Economic Impact Analysis）。
- 4、我國「運動產業發展獎助條例（草案）」相關減免稅措施之分析與成本效益評估，包括稅收變化與相關效益之估算。
- 5、利用可計算一般均衡模型（Computable General Equilibrium Analysis）評估對總體經濟的影響。
- 6、綜合評估與分析。

（二）本研究之章節安排如下：

第一章為前言介紹；第二章為我國與其他國家運動產業發展現況說明；第三章為各國政府對運動產業獎勵政策之簡介；第四章為政府獎助運動產業之相關理論分析；第五章為「運動產業發展獎助條例（草案）」相關租稅減免之成本評估；第六章為「運動產業發展獎助條例（草案）」相關租稅減免之效益評估；第七章為「運動產業發展獎助條例（草案）」相關租稅減免之CGE模型試算；而第八章則為本研究之研究發現與結論。

第二章 我國與其他國家運動產業之現況

第一節 運動產業之定義

文獻上對運動產業的概念與其包含範圍，在早期的研究當中並沒有一致性的定義與共識。除了不同學者對運動產業應包括的範圍有不同的看法之外，由於運動產業的發展與社會脈絡息息相關，受到社會環境層面的影響很大，不僅要從整個社會變遷的層面來考量，更要從社會體制和人類生活的演進等角度來加以衡量，因此更造成在定義上的分歧。

一般而言，運動產業可說是包含了多樣化的運動性產品的提供者與此類相關產品的買方；其中產品內容包括了提供運動、體適能、娛樂或休閒活動以及相關的財貨與服務；而買方則為來自於廣大人口中的事業體與一般消費者(Comte and Stogel, 1990; Pitts, Fielding and Miller, 1994)。Pitts與Stotlar (1996) 則為運動產業下定義：「運動產業是一個市場，它提供給消費者的產品包括運動、體適能、娛樂或休閒相關的活動、貨品、服務、人、場地及觀念」。因此葉公鼎(2002)認為運動產業(Sport Industry)係以「運動行為」為前提而生產或提供某產品或服務給消費者，以滿足其需求的廠商集合，而這些廠商所生產或提供之產品、服務彼此可以相互替代者。而林房儂(2003)的研究則指出目前國內外已發展出數個運動產業的分類標準，而根據不同的標準則有六種主要不同的產業模型：(1) 依經濟活動分類之運動產業模型、(2) 依支出面分類之運動產業模型、(3) 依消費型態分類之運動產業模型、(4) 依產出面分類之運動產業模型、(5) 依產品核心價值分類之運動產業模型、(6) 依產品性質分類之運動產業模型，與(7)

四P運動產業模型。因此，根據不同的研究目的與需要，各學者則有不同的產業模型加以適用分析。

我國運動產業的觀念在近些年來逐漸受到重視，尤其是政府單位已經將運動產業列為重點輔導產業，因此，運動產業的實際架構與現況發展就成為備受矚目的議題之一。例如黃煜與黃成志（2002）探討近年來我國運動產業的現況，他們發現自2001年以後，我國整體的運動產業發展陷入一個停滯的階段，特別是觀賞性與參與性運動商品；而運動贊助及服務商品，包括了大眾傳播業、運動經紀公司、授權商品等都連帶受到影響而呈現衰退的現象。而在2003年起，我國的運動產業則有了不同的發展，例如兩個職業棒球聯盟的合併，不僅對於職業運動帶來榮景，甚至連帶使週邊產業都有正面的經濟效應；同時，政府部門對於運動產業也開始有了比較明確的定位與關注。行政院體育委員會在2002年進行了我國首次的運動產業產值調查，結果顯示台灣運動產業當年的產值約為806億元（中華徵信所，2002）。經建會也曾將觀光及運動休閒服務業列為我國『服務業發展綱領及行動方案』的國家發展計畫之一，期能每年增加50萬運動人口，逐步達到人人喜愛運動水準，並形成龐大關聯服務產業網絡。另一方面，國內的一些研發單位也將運動科技列為其研發重點，例如，財團法人鞋類暨設計技術研究中心更名為鞋類與運動休閒科技研發中心；自行車工業研究中心也改為自行車暨運動休閒科技研發中心¹。根據以上的說明，可以發現我國運動產業之範疇已經從以往模糊的概念進入到稍具雛型的階段，而產業的內部架構也已逐漸成型。

近年來，國內的學者也開始對我國的運動產業進行較明確的定義。大多數的學者都認為運動產業應該包括兩大類：一是運動器材與設備的製造商與銷售商，另一類是運動活動參與和觀賞性的服務，因此運動產業可以說是同時涵蓋了製造

¹ 魏錫鈴，「鞋技與自行車中心積極擴大研發領域」，經濟日報，2003年8月30日，14版。

業與服務業兩大範疇領域。黃煜與林房儂（2000）則根據Pitts，Fielding和Miller（1994）等人之購買型態中之商品的性質為分類標準，對我國的運動產業進行定義。他們將運動產業的產品區分為參與性運動商品、觀賞性運動商品、運動技術性商品及運動贊助與服務四大類。葉公鼎（2001）則是以運動過程為主軸並整合產業經濟學之概念來區分國內運動產業。徐偉初等人（2009）在進行我國運動休閒服務業產值及就業人數推估研究時，雖然未重新定義運動產業之範圍，但他們根據其研究所需，將運動休閒服務產業的範圍涵括了：（1）運動用品批發零售業，（2）體育表演業、運動訓練業、登山嚮導業，（3）運動比賽業，（4）競技及休閒體育場館業、高爾夫球場業，（5）運動傳播媒體業，（6）運動管理顧問業（7）運動及娛樂用品租賃業，（8）非營利體育團體，例如單項協會、學會、基金會。特別值得一提的是，他們認為由於我國運動休閒的產業活動中，各個非營利體育團體組織（含體育社團法人及財團法人等）的參與程度高，且有相當貢獻，因此特別將其列入運動休閒服務業產值及就業人數之推估範疇。

另一方面，行政院體委會為了為改善國內的運動環境並且鼓勵民間能夠積極參與運動產業，特別草擬了「運動產業發展獎助條例（草案）」，希望能透過對運動相關產業的獎勵輔助措施來幫助我國運動產業的蓬勃發展。而根據「運動產業發展獎助條例（草案）」所稱的運動產業，則明確包括了下列幾個行業：

- 一、運動用品或器材製造業。
- 二、運動用品或器材批發及零售業。
- 三、運動用品或器材租賃業。
- 四、運動設施營建業。
- 五、職業運動業。
- 六、運動場館業。
- 七、運動傳播媒體業。

八、運動管理顧問業。

九、體育行政團體。

十、運動及休閒教育服務業。

十一、其他運動服務業。

十二、其他經中央主管機關認定之產業。

綜合以上所述，國內外學者無論對運動產業之定義，或其所涵蓋的產業範圍，都有不同的見解，茲彙整於表2.1.1。

表 2.2. 1：國內外學者對運動產業範圍與定義彙整

學者	運動產業之範圍與定義	分類標準
Meek (1997)	運動娛樂(職業運動比賽、運動旅遊、媒體)、 運動產品(設備、器材、服裝)、運動支援組 織(職業或業餘組織)。	
Broughton and Nethery (1999)	廣告、代言、設備服裝、場地設施、網路、 授權商品、相關產品、媒體轉播權、專業服 務、觀賞性運動、贊助、醫療服務、旅遊、 出版品與影帶、博弈、團隊營運費。	以運動相關的產品 做分類
黃煜、林房儷 (2000)	參與性運動商品、觀賞性運動商品、運動技 術性商品及運動贊助與服務四大類。	
葉公鼎(2001)	運動核心產業(參與性運動服務業、觀賞性 運動服務業、運動專長證照服務業、運動用 品製造業、運動用品販售業、授權商品銷售 業、運動設施建築業、運動設施營建業)及 運動週邊產業(運動促銷服務業、運動大眾 傳播業、運動資訊出版業、體育運動行政組 織服務業、運動管理服務業、合法性運動博 弈業、運動旅遊業、運動歷史文物業、其他)。	以運動過程為主軸 整合 Dr. Min Li 及 產業經濟學之概念 來區分國內運動產 業
Li, Hofarce and Mahony (2001)	運動生產部門(職業/準職業運動團隊大學/ 中學校際運動聯賽組織都會/郡休閒部門運動 及體適能俱樂部個人項目職業運動員/運動傷 害防護員/指導員競速運動業主、其他運動賽 會及服務提供者外圍支援部門。(1.單項運動 協會2.運動用品製造/批發/零售業者3.運動設	以生產運動賽會為 核心概念並連結所 謂的支援體系成為 完整的運動產業架 構

	<p>施建築營造業者 4.運動傳播媒體業者 5.運動管理顧問公司 6.州/都會/郡運動委員會及機構)。</p>	
<p>行政院主計處 (民 95)</p>	<p>若以主計處第8次修訂後的行業標準分類當中的4碼細項分類而言，包括了運動用品、器材批發業(4582)、運動用品、器材零售業(4762)、運動及娛樂用品租賃業(7731)、運動及休閒教育服務業(8573)、職業運動業(9311)、運動場館業(9312)、其他運動服務業(9319)。</p>	
<p>徐偉初、葉金標、簡庭芳 (2009)</p>	<p>雖未重新定義運動產業之範圍，但根據其研究所需，以傳統對運動產業之分類為基礎，加以增減一些行業類別，並將其細分為完全涵蓋或部分涵蓋兩類，進而完成分類以估算產值。</p>	<p>中華民國行業分類標準</p>

資料來源：林房儻(2004)與本研究整理。

第二節 我國運動市場之現況

1. 民眾運動習慣現況

近年來，隨著週休二日的實施，人們閒暇時間也大幅增加，造成民眾對於休閒活動之需求及健康人生之追求也越加重視。為了實現「人人想運動」、「時時可運動」、「處處能運動」之理想，行政院體育委員會自民國 91 年起研擬「運動人口倍增計畫」，以提倡國民運動風氣，倍增運動參與人口，落實運動融入生活，提昇國民生命品質。以每年新增規律運動人口 50 萬人，2 年新增運動人口 100 萬，6 年新增運動人口 300 萬人為目標。強調「由下而上」、「社區化」及「生活化」之理念，宣導與鼓勵民眾親身參與運動。「運動人口倍增計畫」於 96 年底結束，為能持續推展全民運動，行政院體委會從民國 97 年至 102 年實施「愛動計畫 (Love Sport)」，除以「延續擴增運動參與人口」外，也以「提升觀賞性運動人口」為工作重點，善用運動行銷策略，鼓勵民眾欣賞職業運動與親身體驗，喜好運動、投入運動、熱愛運動，做為提升身心健康積極手段，並以運動休閒人口質量提升，運動健身俱樂部普及成長，運動休閒產業蓬勃成長為目標。

根據「中華民國 98 年運動城市報告」中所針對 25,581 份有效問卷的調查結果顯示²，平常除了工作與做家事之外，我國國人有做運動的比例為 80.5%。從年度趨勢來觀察，94 年至 98 年的運動人口比例呈現漸進上升的狀態，95 年較 94 年增加 3.7%、96 年增加 0.7%、97 年增加 2.7%、98 年則是微幅增加了 0.2%³。雖然有運動的比例增加幅度減緩，但仍能維持八成的高運動比例，顯示我國國民多數已有運動的習慣，且運動人口仍有持續上升的趨勢。此外，我國 13

² 資料來源：「中華民國 98 年運動城市調查」，體委會委託研究報告，頁 62。

³ 資料來源：「中華民國 98 年運動城市調查」，體委會委託研究報告，頁 139。

歲以上規律運動人口比例為 24.4%，而不運動的人口比例為 19.5%⁴。若以此比例與同年度我國人口數來約略估算，我國 15 歲以上人口約有 472 萬為規律運動人口，而 377 萬人則屬於不運動人口⁵。再者，在運動人口中，有 14.7% 表示最常從事的運動需要繳交費用，85.3% 則表示不需要⁶。至於民眾運動行為概況方面，根據此報告之調查結果也可得知下列資訊⁷：

- （一）做運動的目的以「為了健康」為主；
- （二）做運動的類型以戶外運動為主；
- （三）高學歷、軍公教與學生參加運動社團的比例較高；
- （四）最希望與家人一起運動，但仍以獨自運動居多；
- （五）做運動的地點以「學校運動場館」與「公園」為主；
- （六）平常有運動者，若其表示有花費，則其平均每年運動花費為 4,143 元。

除了以上的統計之外，問卷也進一步詢問所有受訪者住家附近運動場所足夠與否，六成表示足夠，另有 34.4% 表示不足夠，對於居住縣市公共運動場所的滿意度僅 49%，低於五成。若再詢問不滿意的原因，接近五成的受訪者表示運動場地太過擁擠（人太多、場地不足），另有三成表示是設施不完善，還有將近三成表示運動設備不齊全⁸。再從各地縣市政府、學校、社區或運動協會舉辦活動的頻率調查結果觀察，表示經常或偶爾舉辦活動的比例不到四成，表示經常或偶爾接收到運動宣傳訊息的比例只有 24.7%，受訪者認為所在縣市長重視住民運動者的比例僅 38.9%。由上述調查數據顯示，除了接近兩成的國民完全不運動之外，我國國民日漸重視並瞭解運動的重要性，但現階段的運動推廣、運動環境和體能性活動的舉辦頻率等方面，仍無法完全滿足民眾的需求，參加運動社團比例仍偏

⁴ 資料來源：「中華民國 98 年運動城市調查」，體委會委託研究報告，頁 81。

⁵ 內政部的人口統計資料是以每五歲為一統計單位，因此我們以 15 歲以上人口數做粗略的估計。

⁶ 資料來源：「中華民國 98 年運動城市調查」，體委會委託研究報告，頁 102。

⁷ 此段結論以「中華民國 98 年運動城市調查」之問卷題目原意為主，故與該報告第 140 頁之文字敘述略有不同。

⁸ 由於為複選答案之問卷調查，故加總不一定為 100%。

低，且各縣市首長在縣市民的心中，對於運動的重視度仍有進步空間。

2. 政府投入現況

我國主管體育運動事務機關，在中央有行政院體育委員會、教育部(體育司)，在地方為各直轄市或縣市政府教育局(處)、體育及衛生保健科、社教科以及體育場(處)及體育場管理所等。

根據體委會所提供之 98 年度統計資料，中央政府體育運動經費預算總額為 7,873,591,000 元，其中包括了行政院體委會預算總額計有 6,967,218,000 元與教育部(體育司)的 906,373,000 元。另一方面，98 年度地方政府預算金額計有 4,597,555,338 元，而各縣市體育處(場)預算也共計有 3,347,949,672 元，兩者合計為 7,945,505,010 元。若我們再細分成直轄市(臺北市、高雄市)、北部地區縣市(臺北縣、桃園縣、新竹縣、新竹市、基隆市)、中部地區縣市(苗栗縣、臺中縣、臺中市、南投縣、彰化縣、雲林縣)、南部地區縣市(嘉義縣、嘉義市、臺南縣、臺南市、高雄縣、屏東縣)、東部地區縣市(宜蘭縣、花蓮縣、臺東縣)及離島地區縣市(澎湖縣、金門縣、連江縣)，並進行經費分析後可知，98 年度以直轄市的 3,129,973,889 元最多，其次是北部地區的 1,778,565,825 元，接著是中部地區縣市的 1,600,820,430 元、南部地區的 850,951,561 元與東部地區的 342,400,405 元，最後則是離島地區的 242,792,900 元。若與 97 年度比較，98 年度中央政府體育運動經費預算較 97 年度的 6,570,623,000 元，增加了約 19.83%。而地方政府與縣市體育處(場)預算合計金額卻較 97 年度的 8,087,246,483 元，減少了約 1.75%。綜合以上所述，98 年度我國中央政府與地方政府以及各縣市體育處(場)的體育運動經費預算合計共有 15,819,096,010 元，占 98 年國民生產毛額(GNP)約 0.12%的比例，此外也占了國內生產毛額(GDP) 0.13%的比例，

並佔中央政府總預算比例約 0.86%，跟以往數據比較，各相關比例皆有逐漸上升的趨勢，顯示政府運動方面的支出日漸增加且重要。

在政府人力投入方面，98 年度中央政府機關正式人員 108 人，約聘僱人員 9 人，其他類人員 27 人，合計 144 人。在地方政府方面，正式人員 118 人，約聘僱人員 118 人，其他類人員 64 人，合計 300 人。而在體育處、場等單位任、聘用正式人員 154 人，約聘僱人員 210 人，其他類人員 325 人，合計則有 689 人。

3. 運動產業現況

依據主計處「工商及服務業普查」之調查資料，2001-2006 年間，我國運動服務業的企業單位數減少 579 家，負成長 29.54%，其從業員工人數亦減少 0.36%⁹。至於我國運動休閒服務業的總產值現況，根據徐偉初、葉金標、簡庭芳（2009）的估算，在民國 95、96、97 三年中，其生產毛額由 454 億先增到 482 億元，再上升到 97 年的 492 億的水準，其占國內生產毛額的比例，也由 0.3711%，上升到 0.3735%，再上升到 0.3877%，而其他產值指標的規模及比重也逐年上升。由此可見我國運動休閒產業，雖然以比重而言，並非一項特別顯著的產業但其相對重要性，卻逐年上升。另一方面，在從業員工人數上，根據他們的估算，民國 95、96、97 三年的就業人數分別為 53,402 人，52,721 人以及 52,141 人¹⁰，分別占全國就業人數總數的 0.53%、0.51% 以及 0.50%，有逐年下降的情況。

⁹ 資料來源：「95 年工商及服務業普查報告」，第十卷，行政院主計處，頁 35-37。

¹⁰ 由於四捨五入之緣故，故與徐偉初、葉金標、簡庭芳（2009）研究報告第 22 頁之數據略有不同。

第三節 其他國家運動產業之現況

一、日本運動產業現況

1.1 民眾運動情形

根據調查日本民眾在過去一年之內，一週參與運動活動2次以上且每次至少30分鐘運動強度較強的民眾，其運動人口比例從1992年的6.8%上升到2004年的16%左右；而在過去一年間都未曾參與任何運動活動的民眾則從1992年的49.3%大幅下降到2004年的26.6%，可見日本運動程度最低的運動人口有逐年降低的趨勢，同時也顯示日本民眾越來越重視規律的運動¹¹。若依據年代別來看運動參與狀況改變的情形，可以發現相較於十多年前，日本民眾運動參與的程度有明顯的提高了，但是不參與運動的人口依然占全國人口的四分之一，因此仍有改善的空間¹²。而調查結果更指出在國高中時期是日本民眾參與運動活動強度最高的階段。至於男生的運動強度和運動參與率也高於女性。而到了工作時期則以第1、2級強度的運動為主¹³。而日本民眾無法參與運動的最主要原因為「需要工作」，其次分別是年紀問題、體力不足與不喜歡運動。

1.2 體育經費來源

日本推動之運動振興計畫其經費來源採取多元管道的方式，除了政府每年所

¹¹ 日本體育運動制度，行政院體育委員會。

¹² 藤本和延編(2006)，スポーツ白書—スポーツの新たな価値の発見。東京：SSF 笹川スポーツ財団。

¹³ 第1級強度的運動活動是指一年內參與運動活動1回以上但1週未滿2回（1~103回）；而第2級則是指1週參與運動活動2回以上。

編列之預算外，尚包括於 1990 年由日本政府與民眾共同出資 294 億日圓所成立之「運動振興基金」，以及 1998 年通過的運動彩券等多項資金來源。為了維持運動振興計畫之財源穩定、避免面臨經費不足之窘境，日本政府於 1998 年通過「日本運動振興彩券發行法」，期望能透過運動彩券之發行，刺激民眾對於運動之關注，並透過運動彩券之盈餘來挹注國家體育發展。然而除此之外，日本政府近年來也鼓勵民間贊助以及體育館委外經營，給予贊助運動產業之民間企業稅金之減免，不但能夠節省政府對於運動產業的開支，亦可提高經營之效率。

日本用於振興運動的政府預算占 GDP 的 0.2%，若以運動行政預算總金額之組成比例來看，國家層級為 48.3 %、都道府縣為 10.3 %、市區町村為 45.9 %，可知其中以市區町村所佔預算最高。由此可見在運動振興方面，地方政府需扮演極其重要之角色。

運動振興計畫之經費之運用，其涵蓋範圍廣闊，但不同的資金來源運用於不同的運動領域。政府編列之年度預算屬國家財源，主要運用在國際體育競技實力之提升，例如奧運選手之培育與訓練等；而運動振興基金則著重於國內體育競技水準之提高，例如國內運動賽事之籌辦等。另一方面，運動彩券之收入主要運用於學校體育活動以及全民運動之發展。

1.3 政府投入情形

運動在日本的發展上，缺乏像歐美國家運動俱樂部的組織，可以顯示出日本政府在運動的領域介入較為深入，促進運動產業上都採取積極干預的方式，在政策制訂方面，採行需求面與供給面兼顧的方式。在需求方面，政府鼓勵民眾從事體育活動，藉由學校體育課程培養從小運動的習慣，另外也建立種種誘因措施提

高民眾參與運動的意願，吸引運動員投入體育活動；而在供給方面，則強調人才、基礎設施、資金等資源的提供，致力於培養運動教育人員，提供足夠的運動設備，提供運動員醫療保險等等。

日本的職業棒球從 20 世紀初開始盛行，1948 年發展成兩個聯盟，確立了職棒的發展。日本職棒的兩個聯盟皆積極拉攏各企業投入，但原則上政府並不主動介入職業棒球的發展，其角色主要為消極保護職棒市場，例如防範打假球、藥品管制等善良風氣的維護，或是在職棒逐漸成為獨占市場，力量過於龐大時介入，以維護勞方權益。

此外，日本於 1988 年成立由政府官員參與的「日本足球聯盟活動委員會」，致力於深入研究日本足球運動現況與職業足球推行之可能性。1989 年又成利「日本職業聯盟研討委員會」，於 1993 年正式成立了「日本職業足球聯盟」，學習了歐洲國家完整的足球聯賽精神與制度，亦對聯賽可能產生的一些問題加以防範，然而日本政府卻不直接參與，而是由日本足球協會領導，主要是倚靠民間團體、學校、企業、聯盟來發展足球運動。

1.4 運動產業現況

日本運動休閒產業是在政策支持下，自 1980 年代後開始迅速成長，在政府及民間共同努力下，根據通商產業省預估，包含職棒、職足、賽馬、賽車等職業運動及相關運動休閒產業，1997 年約為 532.71 億美元，而至 2010 年約可達到 870 億美元產值規模。另外日本自 2001 年至 2006 年，運動健康教授業、健康俱樂部、運動設施提供業、體育館皆呈現正向的成長，其餘項目皆為負成長。若由家計消費支出面來看，1990 年到 2006 年，運動支出（包括運動商品支出以及運

動觀賞、運動設施使用服務費)的絕對金額呈現略為下降的趨勢,1990年為31,229日,而在2006年卻是30,279日元;但其占家計單位的消費支出比重卻有微幅上升的趨勢。除此之外,日本平均一家庭之運動總支出佔家計的比例自1990年的0.84%小幅增加到2006年的0.86%。

根據研究,日本於2008年運動用品之總銷售金額估計約有1.28兆日圓,為前一年度金額的101.9%。長期來看,雖然日本的運動用品市場在2004年為其谷底,但自從2005年開始已經達到持續四年的正向成長,且至今仍以穩定之比率成長。2004年以前日本的運動用品市場衰退,主要是因為高爾夫球與冬季運動等相關休閒性的運動市場的萎縮,這些運動在日本向來規模較為龐大,因此若銷售量長期萎靡不振將使市場大幅萎縮。然而,2003年過後,女性對於健康與美感的意識成為趨勢,瑜珈及皮拉提茲等與“健康窈窕”(Fitness)相關的運動開始盛行,使得休閒運動市場開始漸漸有起色。另外,「運動服飾」市場的成長是運動用品中最大宗的類別,市場規模從2000年的1,395億日圓成長到2008年的2,328億日圓,此期間內增加了933億的規模,成長率為66.9%,該金額相當於2008年總運動用品市場的7%。

二、中國大陸運動產業現況

2.1 民眾運動情形

中國大陸體育人口的年齡構成可以將其分為3個部分,第一部分是16~40歲年齡段,這一年齡段各年齡組體育人口構成比重均明顯高於其他年齡組;第二部分是41~60歲年齡段,這一年齡段各年齡組體育人口構成比重的特點是趨於平均;第三部分是60歲以上年齡段,隨著年齡增加體育人口構成比重減少。從

16~40 歲年齡段體育人口百分比在全國總體中佔 56.32% 可以推斷中國體育人口屬於接近於成年型的年輕型結構¹⁴。

根據 2000 年運動人口調查結果顯示，中國大陸 16 歲以上民眾有 35% 的人參與過一次以上的體育活動，較 1996 年高出了 0.65%。在運動時間方面，41.8% 的人能參加運動 0.5-1 小時，而運動時間為 1-1.5 小時的佔 15.7%，能夠運動 1.5 小時以上的僅佔 4.5%，且城鄉的運動人口仍有些差距。依照 1997 年規定的運動基本標準¹⁵統計，中國大陸 2000 年 16 歲以上的運動人口達 18.3%，較 1996 年的 15.5% 增長了 2.8 個百分點。若依照性別分別統計：男性運動人口佔男性總人口的 20.2%，女性運動人口佔女性總人口的 15.8%，比 1996 年分別提高了 3.3% 和 2.2%。中國大陸各年齡層參與運動人口之比例大致上呈現兩端年齡層較多、而中間年齡層較少的 U 型分布，可見民眾的運動情形仍有很大的開發潛力。

2.2 體育經費來源

根據統計資料顯示，1998 年中國大陸用於體育發展之政府預算佔 GDP 的 0.2%，目前中國大陸政府年度預算書中雖無明確列出運動相關經費所佔比例，但無論中央或地方，都積極推動體育彩券之發行，體育彩券之部分所得用來投入全國運動事業之推行。根據調查報告，中國大陸將 1996 年所發行之體育彩票公益金收入之 60%（共計 3,007 萬人民幣），用於 1997 年地方建設 511 個社區全民健身工程當中。而在 1998 年發行之體育彩票公益金當中，則以其中的 3,500 萬元於建設 500 多個全民建設工程。

¹⁴ 中國體育運動制度，行政院體育委員會。

¹⁵ 即每周參加運動不低於 3 次，每次活動時間 30 分鐘以上，具有與本身體質和所從事的運動項目相適應的中等或中等以上負荷強度者。

此外，中國大陸自 1995 年起推行「全民健身計畫」，由政府鼓勵民間企業或個人贊助體育活動，帶動體育資金的活用，資金運用方面結合了國家與地方。2001 年起實施的「雪炭計畫」，將一定數量之體育彩票公益金集中用於境內受天然災害之地區，援助地方建設公共體育設施。

2.3 政府投入情形

從過去農村封閉的傳統社會，快速轉型為現代工業化的開放社會，社會結構的轉型是中國發展體育活動的時機，以配合未來趨勢之成長，而中國人口預計在 2010 年達 14 億，面對人口爆炸與高齡社會的結構，必須提供足夠運動設施，以及推廣群眾活動，以避免人口老化所帶來的健康問題，提早降低醫療支出的可能性。且中國大陸加入 WTO 之後，面對市場開放競爭問題，必須積極發展國內體育產業，並開拓海外的體育市場，以提升在全球環境下的競爭力。

中國為了推廣群眾的體育活動、增強人民體質、推動社會主義現代化建設的發展，由國家體育總局¹⁶制訂了「全民健身計畫」，致力於推動各項體育活動。各地方政府單位則依照該地區之需求，制訂相關之配套措施，亦即此計畫是採因地制宜之方式，以確保能夠完全落實於地方。

2.4 運動產業現況

中國大陸自 1980 年起推行體育改革，至今已將近 30 年，根據調查報告指出，1998 年運動產業之產值為 183.56 億元，較 1997 年增加了 27.19 億元，而預估至 2010 年可達至少 281.2 億元，占 GDP 的比重也可望從 0.2% 增加至 0.3%。1998

¹⁶ 前國家體育運動委員會。

年的運動消費總額約為 1,400 億元人民幣（未含運動用品消費），1992-1997 年間全國民眾的文化體育消費指數，平均年成長率已達 5.1%（程紹同，民 91）。然而中國大陸幅員廣大，運動產業的發展在地理位置上也有懸殊的差異，根據國家統計局資料，2001 年全國體育用品銷售額為 110.93 億人民幣，上海市、廣東、江蘇、浙江及福建等已達全國銷售額的 84.96%。2003 年全國體育用品銷售總額竄升至 212.64 億人民幣，廣東和上海市運動用品銷售額分別為 42.64 及 42.71 億人民幣，上海及上述四省分運動用品銷售額已逾八成，其餘地區銷售總額約 35 億人民幣，甚至不及單一省分的銷售額，差異程度可見一斑（崔瑞華等，2007）。

中國運動用品的市場規模，預期將會在 2008 年達到 62 億美元。由於中國政府努力地提倡全民運動，大約有 4 億的中國人口被鼓勵於從事多樣化的運動，而這數字正持續的增加中，這肯定帶來了運動用品的大量需求。根據中國海關的統計，運動用品的進口量在 2008 年一月到六月共有 2.713 百萬件，較 2007 年同期間增加了 8.58%；出口金額為 49.8 億美元，較 2007 年同期間高出了 22.43%；平均價格為 1.84 美元，較 2007 年同期間上升了 12.76%。此外，廣東港的進口金額為 16 億美元，比 2007 年同期間增加了 12.76%，其中高爾夫裝備為主要的運動用品進口種類。

三、美國運動產業現況

3.1 民眾運動現況

美國多元的休閒運動環境與取向，造就了美國全國動起來的運動風氣，並且積極發展戶外休閒運動以及符合文化特色與民情之休閒活動，進而也開發休閒運

動商機。美國在國家體育運動政策方面，可以發現自 1956 年起，美國多以總統為首的最高行政指導單位來訂定相關的政策與法令，用以促進全國從事體能強化與運動風氣之養成。而且不論是以總統為首之體能委員會或訂定體能與競技運動月之聲明稿，聯邦政府都一再宣示，政府加強運動與國民體能的重要性。而影響美國體育運動政策的主要因素之一為美國民眾對於體育運動的普遍認知，以及肯定體育運動對生活帶來的正面益處，因此從基層的體育教育做起，進而奠定了全民對體育運動的正面認知。在學校方面，以發展個人成為「受過身體教育的人」（Physically Educated Person）為主要宗旨，幫助學生獲得終身健康為最終目標。幫助學生具備身體活動的基本知識、技能和信心，並且建立良好的運動習慣，養成健康的生活方式，促進學生身體健康的發展。

美國國家運動相關產業協會於 2003 年針對一萬五千個家庭中，七歲以上的人口為抽樣樣本，調查其一年至少參與六次以上的運動時，在二十七項運動中排名前十項的運動分別是健走、露營、器械運動、游泳、保齡球、釣魚、自行車、淡水釣魚、撞球與有氧運動。自其參與度最高的前十項運動中發現，健走由於不需要特殊的器材與場地，而且所需的花費也不多，是相當適合全民運動推廣的項目。再者，由於器械運動、保齡球、撞球等室內運動不受天候或不需同伴陪同也可以獨自進行的運動，也是相當受到歡迎的項目。此外，搭配美國地理環境與自然資源豐富的影響，露營、游泳、釣魚、淡水釣魚也是民眾經常進行的運動。

3.2 體育經費來源

美國體育運動經費可以細分成體育教育經費和運動科學經費。在體育教育經費方面來源方面可以分為聯邦政府與民間兩方面。在聯邦政府方面，投入體育教育費上的經費主要來自美國教育部。運動科學經費方面，美國與世界其他先進各

國都有一個共同的趨勢，就是在贊助運動科學的單位方面，不管是政府或民間企業團體，都已經走向多元化科際整合或跨領域的運動科學相關之學術研究經費贊助。尤其美國在近數十年來都不斷呼籲健康和運動的重要性，因此與健康議題、老化議題、或運動與生活品質等議題有關的運動科學研究，通常能夠獲得政府或民間學術團體極高的贊助比例。

美國聯邦政府的體育運動經費之流向，除了少數經費被用來贊助十二年級以下的體育活動和運動賽事之舉辦外，大多數的經費都撥付給對與健康議題有關的學術性研究（如肥胖、老化、醫療復健後的身體功能等議題）。而這種大力支持且補助與健康議題有關的學術性研究之情況，也經常發生在企業界和基金會等民間組織上。

3.3 政府投入情形

美國健康、體育、休閒與舞蹈聯盟（Physical Education of the American Alliance for Health, Physical Education, Recreation, and Dance，AAHPERD）是美國倡導所有可增進健康生活型態的最大體育運動之專業組織，主要提供並協助全美有關體育、休閒、體適能、舞蹈、健康促進等教育之專業服務。以服務內容而言，該聯盟有以下五個專業體育運動組織：美國健康教育協會、美國身體活動及遊憩協會、國家女性運動協會、國家競技運動與體育協會。各個協會依照其各自名稱，對體育與運動推廣工作進行分工與運作。另外，還有一個稱為研究團隊的研究組織，其主要為協助該聯盟與各協會的綜合研究工作、管理出版品及提供各協會之間的交流互動平台。以區域而言，該聯盟可分為以下六個體育運動之專業特區組織：中央特區協會組織、東部特區協會、中西部特區協會、西北部特區協會、南部特區協會、西南部特區協會，協助不同州的健康、體育、休閒與舞蹈活動之推廣。

除了美國健康、體育、休閒與舞蹈聯盟（AAHPERD）外，美國還有許多與運動有關的聯盟組織與各項競賽運動單項協會。基於各項運動皆有特殊性及商業考量的原因，各項運動組織都有特定的專業人士參與，加上美國國土弗遠遼闊，其實部分人士認為美國不一定需要一個可以管理各項體育運動之非官方組織。

3.4 運動產業現況

根據調查，美國在 1999 年的運動產業產值已高達 2,130 億美元，1986 至 2000 年總產值共計成長 350% 之多，更挺進成為全美第 6 大型產業。而根據 Plunkett Research 產業研究機構的估計，2009 年美國最受歡迎的四大職業運動－國家足球聯盟（NFL）、國家籃球聯盟（NBA）、國家冰上曲棍球聯盟（NHL）及職棒大聯盟（MLB）的門票收入合計約達 178 億美元，運動設備零售總額達 400 億美元，運動服飾及運動鞋販售總額約為 1,083 億美元，加上其他如運動健身、傳播、管理顧問及行銷等，整體運動休閒產業約創造 4,400 億美元產值，提供就業機會達 160 萬個¹⁷。

美國國家運動產業協會（National Sporting Goods Association）曾針對美國 1990 年五百多億的運動消費至 2004 年八百多億的運動消費進行長期的研究，它們根據不同的運動產品分類進行市場調查以了解美國運動產業的成長趨勢，研究大致將運動產品的消費分為運動服飾、動鞋類、運動相關器材與休閒運輸產品四大類。若以四大類來看，其中除了運動服飾的市場是消退之外（自 1990 的 10,130 美元至 2004 的 9,728 美元），其餘三大類均出現成長趨勢，其中又以休閒運輸產品成長速度超過兩倍（自 1990 的 14,502 美元至 2004 的 34,353 美元），除了遊憩用交

¹⁷美國體育運動制度，行政院體育委員會。

通工具以三倍成長外，自行車與相關產品、遊憩船及雪車也都有二倍左右的成長。此外，就細項來看，在運動鞋類的項目中，有氧鞋與網球鞋的市場逐漸降低，顯示其運動人口逐漸轉移到其他項目，諸如越野鞋、慢跑鞋與健走鞋都有相當顯著的成長；而在運動相關器材的市場中，撞球、運動器材與直排輪的市場有近三至五倍的成長；棒壘球與觀賞用望遠鏡也有近二倍的成長。

由上述的運動相關產品的消費市場也可以觀察到美國的全民運動逐漸朝向休閒遊憩型態，換句話說，就是不再如同過去一般，侷限於傳統運動項目（如有氧運動、一般球類運動），而朝向如越野、戶外遊憩運動（如登山、遊憩船）或新興運動（如直排輪）等不同型態的方向發展。除此之外，協助人們前往進行休閒遊憩地點（如休旅車、四輪傳動登山越野車）或以運輸方式的休閒活動（如休閒遊艇、腳踏車），也成為新興的休閒運動方式。

四、德國運動產業現況

4.1 體育經費來源

德國聯邦政府的財政預算當中也有一定的比例是用來支持體育政策的執行與推動，尤其是針對提昇與促進體育的發展。德國在國際比賽，如奧林匹克和殘障奧林匹克、世界和歐洲冠軍比賽、聽障運動比賽中都有其一席之地，而聯邦政府提供運動員和運動相關人員專業訓練與相關專業科學的研究經費，在 2005 年時總預算高達 2,543 億歐元，而直接與健康以及運動相關的預算也有 9 億歐元。目前為聯邦內政部直接以經費援助的運動機構包括了：具有奧運運動項目的聯邦運動專業協會、不具有奧運項目的聯邦運動專業協會、殘障競技運動協會、特別任務的運動協會、奧林匹亞訓練中心、聯邦競技運動訓練中心以及其他機構。

德國聯邦政府也特別提撥預算興建體育館場以促進全民體育環境的建立。舉例而言，2004 年德國政府提供 2,270 萬歐元，2005 年也支出了 2,490 萬歐元用於各個運動運動設備與體育館的興建，而 2006 年也再繼續支出 2,270 萬歐元於相關的體育計畫（德國聯邦內政部，2006）。

4.2 政府投入情形

德國自第二次世界大戰後於 1959 年開啟運動的「黃金計劃」。計劃中除了提倡人民參與運動外，也同時在各地增設運動設施。此計劃奠定了德國運動基礎，因此一般民眾健康或國際競技比賽，均有很好的收穫。德國聯邦政府聯合協議明確地提出支持體育發展，作為它的主要宗旨之一，內容不僅包括了競技體育，而且更注重發展全民體育的意義。概括來說，各個州政府負責輔導與促進一般體育發展，而聯邦政府負責輔導頂尖競技體育發展。而德國運動行政與設施管理可以分為三個層面：最高層為聯邦政府組織、州政府組織與基層的公共社區組織，每一階層組織掌管不同的運動設施與經費運用。

近幾年來，德國政府大力呼籲全民運動，標榜著「運動讓德國更好」，這更表現出體育組織在社會和社會政治的意義和效率知重要性，因為他們認為只有當完善運動協會的網路長時間被支持，全民運動才能真正深入向下紮根。此外運用媒體的力量以及合作夥伴與贊助企業的協助，更能有效的擴大參與運動的人口數，並且加入環保議題，建立起運動、健康、環保的觀念。所以自 2000 年起，德國運動協會與其他會員組織和德國聯邦醫師協會合作，提出了運動讓你更健康（Sport Pro Gesundheit）的課程，引導沒有運動習慣的民眾，讓民眾學習如何運動，進一步將運動結合到生活當中。這個課程具有幾個準則：1.完整性的目標設

定、2. 特別性的計畫安排、3. 具有合格證書的指導員、4. 完整性的組織結構、5. 健康照料的檢查、6. 資訊的交流、7. 品質的穩定與提升、8. 環境的便捷。

德國運動發展是以運動俱樂部形式為主，最初運動俱樂部的形成是由一群愛好相同運動項目的人聚集，並以免費或低廉價格租借場館，俱樂部的會員繳交少額會費，而工作人員及教練可獲取津貼，這為一般小型的運動俱樂部經營方式。定時會舉辦俱樂部賽事，便會吸引較多觀眾，屆時也會漸漸有贊助商出現，當俱樂部經費充足時，會提供經費給予較優秀的選手，以提升運動賽事的精彩度，順而吸引更多觀眾與廣告商機。運動減稅政策是一個維持經營運動俱樂部的重要支柱：其方法可簡述如下：1. 減免運動俱樂部社團所得稅與營業稅：運動俱樂部年營業額低於 30,678 歐元者可享有免稅。2. 鼓勵贊助運動俱樂部：企業、法人與個人，可贊助運動俱樂部，及其金額可以抵免所得稅，因此鼓勵企業參與贊助運動。3. 在運動俱樂部之教練、指導員或兼職員工，年收入 1,848 歐元下，可享有免稅的待遇。

4.3 運動產業現況

歐洲戶外活動風潮正盛，愈來愈多人喜歡將大自然與運動結合，藉以忘卻煩惱瑣事。不論泛舟、攀岩、越野單車或健行等，皆不乏愛好者，因此戶外用品市場表現不俗，有別於一般服裝、鞋類和運動用品等產業之不景氣現象。根據歐洲戶外運動產業協會（European Outdoor Group, EOG）統計，2004年歐洲戶外用品市場之營業額約51億歐元，比2003年成長2%。其中，德國市場最大，營業額為15億3,500萬歐元，成長率為3%。其次依序為英國（10億3,600萬歐元）、法國（9億2,400萬歐元）和北歐國家（共4億2,600萬歐元）。以類別區分，服裝類所佔比例依然最重，2004年營業額為19億8,000萬歐元；其次依序為登山、健行或

多用途鞋類，營業額有6億8,600萬歐元；水上運動器材類則有6億2,900萬歐元。而背包類也有3億3,500萬歐元之多且成長最多，高達了4%¹⁸。

德國的消費者對於運動用品的花費（每人 35.57 歐元）比整個歐洲平均消費於運動用品的金額（每人 31.27 歐元）略為高出一些。2003 年到 2007 年期間，歐洲的運動市場以每年平均 2.3%的比率成長，而德國在該期間內卻是唯一每年以 0.3%比率減少的市場。其原因可能是因為 2007 年的冬天為暖冬，故冬季運動服裝與鞋類的銷售額大幅降低；而另一個使其市場下跌的原因可能是加值型營業稅率從 16%提高到 19%的緣故，進而造成消費量下降。在 2007 年德國運動用品市場中，服裝類一直是最大的類別，占了 48%的比例，且銷售額達到 14 億歐元；運動器材類則為第二大部門，占了 30%的比例（8.78 億歐元），第三則為運動鞋類，占 22%的比例（6.49 億歐元）。

2006 年德國共有 317 家公司製造運動用品，這些製造商通常傾向於生產特定一類別運動的用品，而不是針對廣泛的體育活動。而 2007 年德國的運動用品出口總值約為 7.78 億歐元，僅次於義大利與法國，為歐盟第三大出口國。

五、澳大利亞體育運動現況

5.1 民眾運動情形

受到英國傳統文化以及各國新移民引進不同的運動的雙重影響，澳洲民眾對運動項目的選擇及喜好，呈現多樣化趨勢。近五年來的統計資料顯示，澳洲民眾對於散步、有氣體適能運動、游泳、自由車及網球為最喜愛的個人休閒活動項目；

¹⁸德國體育運動制度，行政院體育委員會。

而有氧體適能運動、高爾夫、網球、高爾夫及足球則為最受歡迎的社團組織活動。根據澳洲運動委員會(Australian Sports Commission, ASC)在 2006 年公布的 2005 年調查報告(Standing Committee on Recreation and Sport, 2006), 有 73% 年齡在 15 歲以上民眾每週有至少運動一次的習慣(不含作家事、園藝或其他與工作有關的身體活動); 其中有 44% 的民眾有每週運動三次以上的習慣; 然而, 亦有 17% 的民眾沒有參與運動的習慣。就性別而言, 澳洲女性參與運動的頻率較高於男性, 但年齡在 15-24 歲及 65 歲以上的男性參與率略高於女性。就年齡而言, 澳洲民眾不同年齡參與運動的百分比並無顯著差異, 男性參與百分比約為 36.6% (35~44 歲) 至 48.8% (15~24 歲), 女性參與百分比約為 42.0% (65 歲以上) 至 48.8% (55~64 歲)。

澳洲每年定期舉辦的各項大型賽會活動, 不但吸引來自國內外數以百萬計的民眾觀賞, 更為主辦城市帶來一筆可觀的收入。例如: 澳洲網球公開賽、澳式足球總冠軍賽、墨爾本盃賽馬嘉年華及國際賽車大獎賽等。而在平日參與休閒活動的項目當中, 則以散步、游泳、有氧運動、自由車及網球最受民眾喜愛。除了在閒暇時間觀賞及參與運動蔚為風尚外, 澳洲民眾對國家代表隊選手在國際競技舞台的表現, 表現高度的關切。根據 ASC 調查報告顯示, 有 92% 的民眾認為, 澳洲選手在國際舞台上的優異表現, 使他們以身為澳洲人而感到驕傲。

5.2 體育經費來源

「澳洲運動委員會」(Australian Sports Commission, ASC) 為澳洲聯邦政府主管國家運動發展最主要的專責機構, 自 1985 年成立以來, 先後附屬在聯邦政府不同的行政部門之下運作。由 ASC 配合政策方針規劃社區運動推廣策略。近二十年來, 總共計執行了「澳大利亞人的運動」(Aussie Sports)、「活躍的澳洲」

（Active Australia）、「更有活力的澳洲」（More Active Australia）及「打造健康活力的澳洲」（Building a Healthy, Active Australia）等四項專案計畫活動。

ASC 依照聯邦運動政策訂定「四年策略計畫」（Four Years Strategic Plan）。為配合政策執行，聯邦政府提供給 ASC 的預算，自同年起亦調整以四年為一期。

澳洲聯邦政府的第一個四年運動政策為「邁向前一步」（The Next Step）在 1989 年公佈，編列 2.17 億澳元提供 ASC 執行；第二個四年運動政策「保持動力」（Maintain the Momentum）提供 2.93 億澳元於 1992 年開始實施。此一四年計畫在 1993 年 9 月發布由雪梨獲得 2000 年奧運主辦權後，配合籌辦工作及選手培訓之需，除依方面延續先前政策計畫實施工作，並於 1994 年另訂「奧運選手專案計畫」（Olympic Athletic Program），並追加 2.93 億澳元提供選手培訓之用¹⁹。

2000 年雪梨奧運圓滿落幕且廣受好評，澳洲國家代表隊以地主身分創下空前的佳績。澳洲總理 John Howard 在舉國歡騰之餘，改變賽前預告可能在奧運結束後刪減聯邦經費的措施。相反地，在 2001 年由運動部長陪同最新運動政策中，宣布持續投入更多經費來強化國家競技運動及全民運動的發展。

5.3 政府投入情形

澳洲早期運動的發展，主要仰賴地方政府與社區運動俱樂部相輔相成建立根基，提供不同民眾參與休閒運動的機會。由於聯邦政府秉持「政治不應干預運動」的保守態度，在 1970 年代之前，國家運動政策並不明顯，政府並未設置任何官方機構專責體育運事務。澳洲學者 Stewart, Nicholson, Smith 及 Westerbeek(2004)

¹⁹澳大利亞體育運動制度，行政院體育委員會。

戲稱聯邦政府對國家運動發展的漠不關心為「良性的忽略」(Benign Indifference) 及所謂「沒有政策的政策」(No-policy Policy)。而 1980 年代被視為是影響澳洲運動組織發展的關鍵年代。聯邦政府與地方政府，在此期間陸續成立專責機構，參與運動推廣工作。其中澳洲運動委員會(ASC)為目前澳洲聯邦政府在推行國家運動政策最重要的專責機構。聯邦政府在 1981 年創辦的「澳洲運動學院」(Australian Institute of Sport) 及 1985 年成立的「澳洲運動委員會」(Australian Sports Commission)，推動國家資源整合及運動政策統籌的有效運作。

在 1993 年取得 2000 奧運主辦權後，使政府與民間組織取得良機，為加強運動全面發展打造最佳的體育平台，於 1989 年 AIS 與 ASC 經由「澳洲運動委員會法案」(Australian Sports Commission Act 1989) 的通過合併，使 ASC 成為澳洲聯邦政府專責體育運動事務的最高機構。

5.4 運動產業現況

受到傳統文化的薰陶，早期的澳洲運動推廣的種類，僅侷限於英國殖民時代引進的傳統運動，數十年來，隨著各國新移民的遷入引進不同的運動文化，澳洲人從事的運動項目，越來越呈現多樣化趨勢，也帶動了運動人口的成長。根據澳洲體育部門統計，約有 78% 的成年人口會從事某些運動或體育活動，而澳洲共有 7,147 個提供運動與休閒活動的組織，其中營利性組織佔 51%，非營利性組織和政府公部門則分別佔 40% 與 9%。運動產業則提供了澳洲將近 275,000 個的工作機會，其中包括了 4,000 個公司組織。澳洲家庭每年花費超過 70 億澳元在體育相關的服務和商品的消費，若再將 4.3 億澳元的運動出口金額加上國家的體育相關活動中，那麼運動產業的總貢獻，將約占澳洲國家 GDP 的 1%。若更細部來看，以澳洲首都坎培拉 (Canberra) 與其第一大城雪梨 (Sydney) 的所在地的新南威

爾斯州（New South Wales）來說，近些年來運動產業大約每年可為當地創造出約 16 億澳元的所得；若再把其他相關的產業也納入計算，則約可有 40 億澳元的規模，約占南威爾斯州生產毛額的 2% 左右。而且該州目前約有 2,000 家的公司從事與運動產業相關的營運，而有 27,000 人從事相關的工作，約占該州總就業人口的 1%。

雖然澳洲聯邦政府在推展奧運競賽種類上，不遺餘力，並造就國家代表隊在國際舞台的輝煌紀錄；然而傳統項目以及許多非奧運的運動項目，例如橄欖球、澳式足球及賽車等活動，也長期擁有廣大的參與群眾及觀眾基礎。相反的，部份在奧運場上表現突出的項目，如棒球、跆拳道及柔道，並未受到大眾的青睞。值得一提的是，澳洲聯邦政府自 1980 年起，補助經費協助各州政府及地方政府興建運動設施，唯其補助經費比例遠不及州政府及地方政府。因此長期以來，各州政府及地方政府才是在運動設施規劃建設的重要贊助者及提供者。

第三章 我國與其他國家對運動產業之政府獎助方式

第一節 我國現況說明

我國在 1970 年代就已經開始投入運動用品領域，迄今已建立許多具有代表性的品牌並在世界各國上具備一定之競爭力，然而在運動產業的相關領域的發展上，卻起步甚晚。近年來，隨著國民參與運動的比例提升，如何有效擴大國內參與性運動人口規模，進而活絡運動市場的成長成為政府不可忽視的一環。我國現行對於促進體育事業相關獎勵規定可由不同面向探究整理，而在租稅方面的具體獎勵規定可說明如下。有關工商企業機構捐贈體育事業之款項，可依照所得稅法第 36 條第 1 款規定作費用列支，不受所得額 10% 之捐贈上限規定限制²⁰。所謂「體育事業」其範圍依財政部 69 年 5 月 31 日台財稅字第 34364 號函規定包括了：

- (1) 事業單位本身員工體育活動及其所需器材設備之費用。
- (2) 培養或支援運動團隊之費用。
- (3) 支援經政府登記有案的體育運動團體之經費。
- (4) 舉辦或支援運動比賽及經常性的體育活動經費。
- (5) 捐贈政府機關及各級學校興建各種體育場所及運動設備經費。

而根據營利事業所得稅查核準則第 78 條第 1 款第 12 目之規定，營利事業若贊助體育活動之廣告支出得列為費用扣除亦不受金額限制。此外，財政部 68 年 11 月 13 日台財稅字第 37200 號函規定，營利事業推行體育活動所需經費，例如提供購置體育器具及舉辦員工體育活動之支出可作為各該事業員工福利費用列支；而為加強體育活動，該項經費亦得依營利事業所得稅查核準則第 103 條規定

²⁰ 民 68 台財稅第 37200 號函釋。

列為其他費用，不受金額限制。

在促進民間參與公共建設法第 36 條中規定，符合相關條件之重大公共建設之運動設施，政府得予以提供適當的租稅減免。而所謂重大之運動設施為當投資總額不含土地達新臺幣二億五千萬元上，且觀眾容納席次達三千人以上之單項運動場館，或投資總額不含土地達新臺幣十億元以上之運動休閒園區，且其中運動設施投資總額應達新臺幣三億元者。上述之重大運動設施得自參與該重大公共建設開始營運後有課稅所得之年度起免繳納營利事業所得稅，最長以五年為限。另外依據促進民間參與公共建設法第 37 條，上述參與支出金額在 5% 至 20% 限度之內，亦得抵減當年度應納營利事業所得稅額；當年度不足抵減時，得在未來四年之內抵減。而該法第 38 條也規定進口供營建或營運用之相關體育機器、設備、訓練器材等亦得享有免徵進口關稅或分期繳納關稅之優惠。

促進產業升級條例第 6 條第 2 項也明列有關從事體育事業之公司，若投資於研究與發展人才培訓之支出，該筆支出金額於 35% 的限度內，得自當年度起五年內抵減各年度應納營利事業所得稅；公司當年度研究發展支出超過前兩年度研發經費平均數，或當年度人才培訓支出超過前兩年度人才培訓經費平均數者，超過部分得按 50% 抵減之。

根據土地稅法第 18 條，若體育場所用地之使用目的乃為發展經濟、促進土地利用或增進社會福利者，其地價稅給予千分之十之特別稅率，而不適用累進稅率。再者，根據土地稅減免條例第 8 條第 1 項第 3 款之規定，經事業主管機關核准設立，對外絕對公開，並不以營利為目的之私立公園及體育館場，其用地減徵百分之五十；其為財團法人組織者減徵百分之七十。而在房屋稅部分，各縣市公有體育館、中山堂、社教館等房屋若其大部分均無出租使用情事，僅兼有臨時出租收取保養費或管理費者，均比照房屋稅條例規定免徵房屋稅。而根據房屋稅條

例第 15 條第 1 項第 4 款規定，無償供政府機關公用或供軍用之房屋，免徵房屋稅，因此經查明無償提供青少年活動場所使用及提供開會及運動比賽場所，並確認屬實者，亦准予免課徵房屋稅。

除了從租稅上的優惠補助之外，我國政府也訂定相關辦法以獎勵優秀運動選手。例如「國光體育獎章及獎助學金頒發辦法」之中²¹，其內容規定奧運金牌獎金為 1,200 萬，銀牌獎金 700 萬，銅牌獎金 500 萬；奧運前三名選手除了得一次領取方式外，還可選擇終身按月請領，金牌選手每月 75,000 元，銀牌得主 38,000 元，銅牌選手 24,000 元。而在亞運獎金補助方面，勇奪金牌者獎勵 300 萬，銀牌 150 萬，至於銅牌則是 90 萬。除此之外，「奧林匹克運動會及亞洲運動會培訓選手補助要點」中，也詳訂了補助支給項目。內容包括了自實際培訓日起，覈實核發之零用金、每人每月覈實核支 3,500 元之交通補助費，以及生活津貼。其中生活津貼支付方式計有：培訓選手已畢業（或退役）而未就業者，每人每月核發生活津貼 30,000 元整；另外，培訓選手經服務單位同意辦理留職停薪者，每月得依其本職實領薪資（不含兼職兼課所得）核發津貼或支領生活津貼每人每月 30,000 元整，但不得與服務單位給與或補助重複支領。

最後政府為了振興體育，並發掘、培訓及照顧運動人才，促進國家體育運動發展，特依運動彩券發行條例第八條第三項規定，設運動發展基金。而此基金主要的用途是發掘、培訓及照顧體育運動人才支出；輔導運動產業發展支出；輔助運動訓練場館興建、整建及維護管理支出；辦理大型國際體育運動交流活動支出；基層運動紮根及弱勢族群有關運動支出；管理及總務支出與其他有關支出。

²¹ 體委競字第 09800148591 號令

第二節 其他國家概況說明

世界各國的運動產業亦持續在蓬勃發展中，基於運動產業朝向國際化之發展趨勢以及我國運動政策走向結合民間資源的調整方向，因此除了探究我國運動產業相關獎勵政策，了解其他國家現行的相關獎勵政策成為另一個重要的議題。

以韓國的情況為例，韓國政府在 1989 年成立「國民體育振興基金會」，承接 1988 年首爾奧運的盈餘和運動設施，成為支援運動活動與運動產業的重要資金來源。國民體育振興基金會主要承辦內容包括了為振興國民體育而進行的各種基金援助事業。相關補助的內容有：培養生活運動、專業運動、學校運動、運動設施基礎建設，並將運動彩票所得之收益，全數作為國民體育振興基金的資金，其用於生產生活運動設施及其他基礎運動設施。除此之外，韓國政府對於運動員之獎勵則為提供大賽優勝選手的終身保障機制，選手獲一次性的獎勵不是很多，但卻能每月領取一定數額的津貼。這種津貼不僅是終身性的，而且若選手下次繼續取得佳績，每月津貼還將翻倍增長，另外依照韓國法律，身體健康狀況合格的男性公民在成年後必須服兵役，目前兵役時間是兩年兩個月，不過如果在奧運會等重大賽事上取得好成績，將可以免除兵役，只需接受為期約 4 周左右的軍訓即可。在租稅政策方面，韓國訂有相關優惠措施如提供資金補助學校和社區俱樂部，並將社區運動中心視為非營利機構，享有免稅優惠，以使其收取較低廉的會員費，營造有利大眾的運動環境。此外國民體育振興基金會屬於非營利機構，不必繳交相關稅租，而其所經營之體育中心亦屬非營利機構，不必繳稅。

日本政府對其國內運動產業在政策上給予各方面的優惠，其方式則分別透過法律、租稅和補貼來鼓勵其國內運動產業的發展。在法律方面有「體育振興法」，規定國家對體育經費之補助及對企業之獎勵措施要點。內容主要分別規範國家對

地方公共團體、學校、以振興體育事業為主要目的之團體的補助，以及地方公共團體對以振興體育事業為主要目的之團體的補助等內容。而在補貼方面的具體政策包括設置「運動振興基金」，此基金由國家出資 250 億元再加上民間出資所共同設置，其對「運動團體選手強化活動」「選手、指導員強化活動」「運動團體大會之舉辦」以及「卓越國際性運動活動」等四大領域提供獎助、補助地區運動設施設備，例如俱樂部會館、運動場整修、夜間照明設備等。此外，日本政府也透過租稅制度引導和推動運動產業的發展，例如企業購置先進設備其成本的 7% 可抵應納所得稅，因此使得運動組織、產業及學術加強合作，促進運動產業的發展。而民間企業對於國家及公營競技等的補助金額可在稅金繳納上獲得優惠，例如企業或民間捐贈給具全國性質之公益性法人得享有租稅優惠之獎勵措施，以及在厚生省所認定的健康俱樂部進行運動療法，其費用可當作醫療費用扣除。

而在美國方面，聯邦及州政府也分別提供運動相關產業的租稅或補助的發展政策。美國的補貼政策如各州政府則針對運動場館興建，擬定各項財經的優惠融資政策，藉由運動場館、職業運動及當地經濟結合，拓展產業發展空間。地方政府也對體育館場的營建費用進行補助，且一些地方政府也會補助體育場館的基礎設施如水、電服務；此外也提供體育場館營運上的補貼，舉例來說，體育場的營運收入全數由向政府租用場地的球隊擁有，體育場館的財產稅免稅也是一種公共補貼的方式。而租稅優惠的相關政策應用於營利事業方面包括了允許運動產業業者提列較高額度的折舊比率，並在稅法上規定各項運動產業科研機構屬於非營利機構，沒有課稅之義務。此外，規定公司以信託或社區以公款、資金現金的方式，贊助國內外業餘運動賽事，包含賽事活動本身及提供健身設施或設備的項目，於每課稅年度不超出一定範圍內之金額得以扣除。另一方面，個人的租稅優惠內容包括了運動設備和體適能運動支出費用項目可列為醫療照護支出的總額中，藉以刺激民眾參與運動並消費運動商品。除此之外，許多城市利用徵收的菸酒稅、租

車稅、旅館稅之稅收融資運動場館之興建。

英國政府對體育發展的獎勵方式也是多方面的。政府與體育團體共同合作，努力爭取舉辦國際賽事的機會；且英國政府將體育與社會服務、社區再造、健康管理、族群融合、青少年輔導及老人保健整合，致力於提升運動產業的競爭力。在英國推廣體育產業的過程中，相關的補貼作法有體育委員會利用其預算及彩券收入，資助國際賽事、單項協會發展、學術機構研究並且教導人民申請補助之程序。在多項樂彩盈餘基金中，大多與體育補助直接相關，其中 2008 年英國體育委員會所獲得的樂彩補助，佔全國樂彩的 3.8%，也佔所有運動樂彩補助中的 22.8%，可見樂彩補助對英國體育推廣的重要性。此外，政府對於民眾參與體育活動也分別透過「運動及積極性休閒發展補助金」、「志願性教練與官員補助」與「潛力運動員補助」等三種方式進行補助。而對獎勵體育產業而提供的租稅優惠也有針對企業及民間團體贊助選手及職業團體之費用，立法列為慈善費用免課贈與稅；針對個人贊助或遺產捐贈登記為社區業餘運動團體者，則可享有租稅補助措施。

中國在鼓勵體育產業相關政策的內容亦可說明如下。第一、發展體育彩票公益金，而其公益金主要用於落實「全民健身計畫綱要」和「奧運爭光計畫綱要」的內容開支，例如資助開展全民健身活動、彌補大型體育運動會比賽經費不足、修整和增建體育設施以及體育扶貧工程專項支出。除此之外，根據「中華人民共和國體育法」之規定，國家對於優秀運動選手在就業和升學方面給予優待。相關補助運動選手的內容有：參賽運動員因奧運會比賽獲得的獎金由國家體育總局，各省級政府等省級以上單位給予之獎金和其他獎賞收入免徵應繳納的個人所得稅；省級以下單位給予之獎金和其他獎賞收入僅須按獎金的 20% 繳納個人所得稅。並根據「運動員突出貢獻津貼實施辦法」運動員突出貢獻津貼改為一次性發放，其標準為：奧運會冠軍可領取人民幣 5,000 元，世界錦標賽冠軍以及登上世界第

一高峰頂峰的運動員人民幣 4,000 元。運動員退役時，由運動員所在單位填寫「運動員突出貢獻津貼審批表」，經省、自治區、直轄市體委審核後，報請國家體委審批發放。且國家保障縣級以上的各級人民政府應將體育事業經費列入財政預算中，並隨著體育產業發展，增加對體育事業的投入，並鼓勵企業組織和社會團體及個人對體育產業進行捐贈和贊助。茲將上述各國政府對體育產業各種不同重要的獎勵扶助政策整理於表 3.2.1。

表 3.2.1：各國政府對體育產業重要的獎勵扶助政策

國家	獎勵項目具體內容
我國	<ol style="list-style-type: none"> 1. 營利事業捐贈體育相關事業可做為費用列支。 2. 營利事業贊助體育活動之廣告支出可做費用支出。 3. 營利事業購置體育器具及舉辦員工體育活動之支出得列為費用扣除。 4. 體育場所用地適用地價稅特別優惠稅率。 5. 無償提供青少年活動場所使用及提供開會及運動比賽場所免徵房屋稅。 6. 從事研究與發展人才培訓支出得享有租稅優惠。 7. 奧運、亞運等體育競賽獲獎之優秀運動選手，皆可獲得獎金補助。 8. 設置運動發展基金，以振興體育。
韓國	<ol style="list-style-type: none"> 1. 國民體育振興基金會屬於非營利機構不必繳稅。 2. 社區運動中心視為非營利機構，享有免稅措施。 3. 補助運動設施基礎建設。 4. 對運動選手給予獎勵。
日本	<ol style="list-style-type: none"> 1. 補助地區運動設施設備如俱樂部會館、運動場整修、夜間照明設備。 2. 提供租稅優惠和加速折舊等優惠政策。 3. 民間企業對於國家及公營競技等的補助金額可在稅金繳納上獲得優惠。 4. 厚生省所認定的健康俱樂部進行運動療法，其費用可當作醫療費用扣除。
美國	<ol style="list-style-type: none"> 1. 各州針對運動場館興建擬定各項財經融資政策。 2. 地方政府補貼體育場館基礎設施如水、電服務，並提供其他營運上之補貼，例如財產稅之免稅。 3. 允許運動產業業者提取高額的折舊比率。 4. 運動設備和體適能運動支出費用項目可列為醫療照護支出的總額之中。 5. 以菸酒稅、租車稅、旅館稅之稅收融資運動場館之興建。

英國	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用預算及彩券收入，資助體育相關內容。 2. 以各種補助金鼓勵民眾參與體育活動。 3. 企業及民間團體贊助選手及職業團體之費用，立法列為慈善費用免課予贈與稅。 4. 個人贊助或遺產捐贈登記為社區業餘運動團體者，則可享受租稅補助措施。
中國大陸	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以體育彩票公益金資助開展全民健身活動。 2. 奧運獲獎選手免徵應繳納的個人所得稅。 3. 突出貢獻津貼奧運會冠軍 5000 元，世界錦標賽冠軍以及登上世界第一高峰頂峰的運動員 4000 元。 4. 獎勵企業及個人對體育事業之捐贈或贊助。

本研究整理。

第四章 政府獎助運動產業之理論探討

第一節 理論分析

政府在執行任何一項的公共計畫時，其實都包含了兩個根本問題必須先加以審視。第一：是否真的需要政府介入或提供此項財貨或服務？第二：若需要由政府提供，則政府應以何種方式提供較為適當？換句話說，第一個問題的重點在於政府該不該做，而第二個問題則是政府應該如何去做。

政府介入與市場經濟的關聯性，主要是從「市場失靈」²²的角度來探討政府角色之定位問題，以及政府介入市場活動的準則。就理論而言，市場與政府為引導資源分配的兩大機制，在市場體系之下，所有財貨和服務的生產及消費完全由自由市場的價格機制所引導，它會自動指引我們達成經濟效率的資源分配結果，因此在市場機制之下，政府則不應介入經濟體系去干擾原本已會自動達成效率結果的市場運作。然而，市場並不是在所有的情況下都能毫無問題地加以運作，使得市場會出現運作“失靈”的情況。通常市場機制往往會因為公共財、外部性、自然獨占、資訊不對稱、失業、所得分配不均、不確定性與風險性等特性的存在，而出現市場運作失靈的現象，而政府介入市場經濟的理由，主要就是從市場失靈的現象來探討。若市場能運作良好，政府就沒有介入的必要，但當市場失靈的現象存在時，政府才有介入經濟活動的空間。

²² 市場失靈（Market Failure）是指在某些因素的影響下，使得經濟市場在自由運作之下無法達到最有效率的結果。

從這樣的角度來看政府是否要對運動產業給予獎助或補貼，則需視運動市場是否存在著「市場失靈」的現象。Hone and Silvers (2006) 指出由於以下的可能情況，運動市場是有市場失靈的可能，因此政府有其介入的理由。第一：運動設施的興建或運動賽事的舉辦是具有「準公共財」(Quasi-Public Good) 的性質，在某種程度上具有非敵對性 (Nonrivalry) 與非排他性 (Nonexcludability) 兩項特質。非敵對性是指當公共財提供之後，所有的消費者都可以等量消費該財貨，額外增加一位消費者，對於社會所帶來的邊際成本為零。另一方面，非排他性是指當公共財被提供之後，在技術上無法排除特定消費者的使用。換句話說，如有部分消費者不願意為該公共財的消費支付代價，公共財的提供者也無力將之排除在消費行列之外，例如國防、公園就是公共財之例。值得一提的是公共財的提供可由私人部門或公共部門提供，不過由於非敵對性與非排他性的特性，消費者會有「免費享用」(Free Rider) 的誘因，因為即使不付費，一旦此公共財貨被提供了，他也就可以等量消費。因此有些人則會故意隱藏或低報其真正對公共財的偏好，以達成免費享用的目的。換句說，在運動市場上，若我們讓市場完全以被消費者低估的需求偏好來生產運動設施或提供運動賽事，就會發生市場所提供的數量會有不足的現象，因此政府即有介入提供以彌補市場不足之理由。

第二：運動活動因為存有「正外部性」(Positive Externality) 的消費特色，因此也會造成市場的失靈。外部性是指在不經由市場價格傳遞下，個人經濟活動直接影響他人福利的現象。但由於市場參與者僅追求其自身效益最大，而使得市場的產出水準偏離資源配置效率的均衡點。外部性包括正面和負面的可能影響。「正外部性」是指個人的經濟行為除了自己本身得到利益，其他人也會因此受益，例如疫苗的施打。而「負面外部性」則是指因為自己的經濟行為

除了自己有成本上的負擔之外，其他人也會因此受害的現象，例如二手菸與高分貝的音樂。由於在市場的機制之下，個人在做經濟決策時，只會考慮自己本身的利益與成本，不會把對其他人所造成的影響，不論是正的或負的影響也納入個人經濟決策時的考慮因素，因此當有外部性存在時，由市場機制決定的數量就不是社會上最適的數量，所以就有市場的失靈。由於體育賽事或活動的參及舉行，不僅只有參與的民眾或主辦的單位本身可以得到相關利益，其他民眾也會因此有所好處，所以運動具有正外部性的特色。但是因為市場機制之下不會考慮對別人也有利益，因此提供的數量就會比最適的數量還少，因此若有正外部性存在時，政府也可再主動加以提供。

第三：運動也具有殊價財（Merit Goods）的性質，因此政府也應可加以主動介入提供。殊價財是 Musgrave 所提出殊價慾望（Merit Want）的概念而延伸出來的財貨。所謂殊價慾望指的是有些符合排他原則財貨的提供，可以滿足社會對於該財貨特殊利益性質的需求。由於該財貨在私人提供下，會產生數量不足的情況，因此政府應當介入這一類財貨的提供，以滿足社會的殊價慾望。政府對於殊價財的提供，主要是基於家長作風（Paternalistic）的觀點，除了政府認為提供殊價財可以彌補市場提供殊價財的不足之外，同時也可以矯正消費者在訊息不足或決策不當之下，所產生的無效率。但究竟政府應當介入那些具有殊價慾望的財貨呢？首先是要考量消費者的訊息是否充分（Information）。由於訊息的取得與利用，在性質上與其他財貨不同。一方面訊息具有非敵對性，消費者不會因為其他人取得相同訊息，而減損了訊息利用的價值。這些特性都使得訊息這項財貨近於公共財，就如同前面所討論的，最後終將造成訊息提供的不足，因此政府應當介入殊價財的提供。其次，是消費者本身的理性（Rationality）問題。在現實生活中，消費者可能因為心智或其他因素，無法正確做出最佳的消費決策，

因此需要政府的主動介入以協助其做出適合的消費決策。舉例來說，國民義務教育的提供是政府在殊價財貨的理論之下，主動提供給民眾的財貨。而因為有些消費者對運動可能也有訊息不足或也有理性不足的消費現象，所以政府應要介入提供。

根據上述的說明，文獻上認為由於「運動」具有公共財、正外部性與殊價財貨的消費特性，因此若僅由市場機制來提供運動財貨，其數量將會不足，而為了達到社會的最適數量，政府應可主動加以提供或獎勵私部門提供較多的數量。

第二節 經濟衝擊分析

前一節說明了政府介入運動市場的正當性之後，接著我們就要了解政府應該如何提供相關的財貨與服務。政府對於促進運動產業發展的政策工具有很多，例如可透過公共支出的方式直接給予相關單位預算補助、對專業運動選手頒發獎金，或是利用租稅減免的方式鼓勵相關事業或民眾從事生產與消費的行為。本研究主要針對「運動產業發展獎助條例（草案）」中有關租稅減免的部分評估其稅式支出與實施效益。一般而言，評估稅式支出的方式主要有兩種，一是經濟衝擊分析（Economic Impact Analysis），另一則為成本效益分析（Cost and Benefit Analysis）。本節首先分別簡介這兩種不同的評估方式，不過由於 Tresch（2008）認為對於運動產業而言，後者的評估方式較為正確，因此本研究則以成本效益分析做為主要的評估工具。

經濟衝擊分析是指在一個地區之間，因為某一經濟活動的進行而導致環境變化的評估分析。經濟衝擊分析較常用在觀光休閒產業，例如朱沛婕（2007）就曾針對貓空纜車的通行對貓空地區的觀光產業進行經濟衝擊分析。國外亦有針對運動館場或單一運動活動所進行的經濟衝擊分析研究，例如波士頓紅襪隊（Boston Red Sox）球團原本欲在原本芬威球場（Fenway Park）附近興建另一座棒球場，委託了 C.H Johnson Consulting 公司進行經濟衝擊分析評估²³。

經濟衝擊分析內容主要包括了經濟衝擊（Economic Impact）、環境衝擊

²³ *Economic Impact Analysis of the Proposed Ballpark for the Boston Red Sox: Prepared for The Greater Boston Convention and Visitors Bureau and The Greater Boston Chamber of Commerce*, prepared by C. H. Johnson Consulting, Inc., June 30, 1999.

(Environmental Impact) 與社會文化衝擊 (Cultural Impact) 三大類別。早期的衝擊分析主要著重在某一活動的進行對地區上經濟層面的影響，例如是否增加地方收入與工作機會、是否有刺激投資或造成物價上漲方面的影響 (Perdue, Long and Allen, 1990; McCool and Martin, 1994)。而在 1980 年代以後，由於環境意識以及社區意識的抬頭，經濟衝擊分析也開始考慮對實質環境與生態資源上的影響，而主要的項目包括了地方基礎建設的改善與否、環境資源的保護與交通擁擠度的影響等等。近期的研究則更將對當地居民生活習慣與文化層面上的衝擊影響也納入評估範圍之內。雖然經濟衝擊分析可提供政府相關的決策訊息，但是由於在分析的過程與方法上有所爭議，造成許多專家學者們對利用此方法評估出來的結果也多所存疑。Kesenne (2005)、Hudson (2001) 與 Crompton (1995) 更特別指出利用經濟衝擊分析方法來評估一個運動活動或運動賽事時，可能會有估計上的偏誤進而造成錯誤的決策。

文獻上對經濟衝擊分析主要的質疑為以下幾點。第一：一般的經濟衝擊分析均以消費乘數 (Sales Multiplier) 來估算一個活動對當地經濟體系所有的直接衝擊 (Direct Impact)、間接衝擊 (Direct Impact) 與誘發衝擊 (Induced Impact) 的影響。但 Crompton (1995) 卻認為經濟衝擊應是對當地居民的所得水準造成多大影響才是評估重點，因此應該是以所得乘數 (Income Multiplier) 加以衡量才算正確。第二：經濟衝擊分析在就業上的衡量常有高估的可能。嚴格來說，只有因為某一活動的舉辦而創造出新的全職永久性工作 (New Full-time Permanent Employment) 才是對此地區就業市場真正的經濟影響；因為活動的舉辦而產生的暫時性就業人口 (One-off Event Employment) 以及其他的就業市場已有工作，但因活動的執行而轉換就業市場的工作人口均不應列計。第三：在成本的計算上，經濟衝擊分析較著重會計成本的考量，忽略了資源在使用上的機會成本 (Opportunity Cost)。機會成本是指在決策過程當中必須作出選擇時，被放棄掉

的選項中的最高價值者即是這次決策的機會成本。倘若政府以 1 億元興建一座公園，但若政府將此經費用在興建游泳池後可有 1.2 億元的效益，則興建公園的機會成本應為 1.2 億元，而非僅有 1 億元而已。第四：由於無法明確定義出真正因為此計畫的執行而誘發的消費行為，因經濟衝擊分析亦會高估計劃的效益。Crompton (1995) 就指出有些消費者原本就是要至某一運動賽事的主辦城市觀光消費，此城市有沒有舉辦活動其實不會影響他們的觀光消費決策，因此理論上這些民眾所產生的效益則不應加以考慮。由於經濟衝擊分析有上述的問題，目前文獻上則多以成本效益分析來做為政策的選擇評估工具。因此本研究也將以成本效益的分析方式，再加上 CGE 模型的估計結果來評估「運動產業發展獎助條例（草案）」相關的影響效果。

第三節 成本效益分析

成本效益分析 (Cost and Benefit Analysis, CBA) 是一種決策選擇的工具，無論是公部門或是私部門計畫之決策皆可使用。成本效益分析起源於 1808 年美國財政部長 Albert Gallatin 建議在比較各項水資源建設計畫時，應評估其相關的成本及效益後才能做出決策。而美國聯邦政府於 1936 年通過的「洪水管制法案」(The Flood Control Act) 更使成本效益分析的應用更具明確。此一法案規定唯有在計畫對受益人的效益超過可估計成本的原則之下，聯邦政府才可執行相關的計畫。此後，成本效益分析也逐漸在美國公部門中普遍被使用，同時也包含了有形與無形項目的量化衡量。1970-1980 年代，成本效益分析在美國的應用範圍更從水資源的計畫擴大到環境保護與健康福利等公共政策層面的計畫；而雷根總統則更進一步規定聯邦政府其所屬各機關之法規命令或與管制事務有關之立法草案，均應從事成本效益分析，唯有在管制措施所可能產生的社會利益大於其所要付出的成本時，才可訂定管制法案。其實成本效益分析不只在美國被普遍使用，英國的熱帶雨林投資計畫、歐洲的供水計畫、波蘭的民營化計畫等等，各國政府均會要求所屬單位必須執行計畫的成本效益評估。

我國於民國 60-70 年代時期引入成本效益分析之概念，但初期較著重於理論之分析，並探討可適用之範圍。民國 70 年代末期到 80 年代中期，成本效益分析開始被廣泛運用到交通、農業、教育、環保等政策議題；而民國 80 年代中期到 90 年代，成本效益分析才日漸受到公部門的重視。民國 87 年修訂頒布的預算法，明文規定將成本效益分析納入政府預算編制過程之一部分，重大的公共工程建設及施政計畫，必須先行製作選擇方案及替代方案之成本效益分析報告，始得編列概算及預算案。我國預算法第 34 條規定：

重要公共工程建設及重大施政計畫，應先行製作選擇方案及替代方案之成本效益分析報告，並提供財源籌措及資金運用之說明，始得編列概算及預算案，並送立法院備查。

另外，九十九年度中央及地方政府預算籌編原則第五項第七款也規定：

特種基金固定資產建設改良擴充專案計畫、資金轉投資計畫及其他重大投資計畫預算之編製，應妥作先期規劃，核實成本效益分析，擬具計畫依規定程序報核，並依核定計畫，衡酌工程或投資進度、財務狀況及執行能力，據以核實編列年度預算。重要公共工程建設及重大新興計畫，應先行製作選擇方案與替代方案及其成本效益分析，且應確實評估未來營運、維修成本等財務之可行性，並提供財源籌措及資金運用之說明。

而中央政府中程計畫預算編製辦法第五章第二十五條亦規定：

有關政府公共建設、科技發展及社會發展個案計畫之擬編，應加強財務規劃，對於具自償性者，須列明自償比率；並對所需經費及其成本效益詳加評估。其中屬重要公共工程建設應先徵詢民間投資意願，並製作替代方案，俾供選擇。

由此可見成本效益分析在我國公共支出計畫的重要性，尤其近年我國重大的公共投資計畫均必須進行成本效益的相關分析，以作為計畫執行與否和優先順序之參考依據。

就學理而言，成本效益分析的理論基礎源自於經濟學的概念，強調在效率的標準之下，將資源分配給能創造出最高效率的活動計畫。換言之，成本效益分析是經濟可行性的評估工具，其原理在於對政府預執行的方案或計畫做全面性的比較，以求資源最有效的運用。從經濟學的角度來看，它的目的即在追求最大的淨社會利益（Net Social Benefit），而在追求最大淨社會利益的過程中，若各計畫所支付的社會成本均相同，則選擇能獲取最大社會效益的計畫；反之，若假設可獲

得的社會利益均相同，則追求最低社會成本的計畫。而當社會成本與社會利益均不固定或不相等時，則以社會利益大於社會成本的程度高低來決定資源運用的效率。就政府而言，一個計畫或政策的成本效益分析是評估此計畫或政策對整體社會所有成員的總影響效果。由於社會資源是具有稀少性，因此唯有了解整體資源的分配效率，才可能做出最適的決策。另外，從政府預算與運用的觀點而言，成本效益分析也可協助民眾了解政府是否把資源運用在最應被運用的地方，以監督政府公共政策的執行與推動。

成本效益分析的內容

在以成本效益分析工具來評估政策的可行性之前，首先必須界定分析的範圍為何，亦即定義出一項計畫所有的相關影響，並進一步按成本與效益加以區分。而一項計畫的成本與效益則可分為：

(一) 內部與外部

所謂成本(Cost)乃指政策或計畫之執行而使利害關係人所損失之機會成本，可分為內部成本與外部成本；而效益(Benefit)則是指政策計畫執行後利害關係人所獲得之福利改善部分，亦可分為內部效益與外部效益。內部與外部成本或效益之分類乃根據外部性理論，所謂外部效果乃指加諸於第三者之成本與效益，亦稱外溢效果。例如高速公路興建計畫，不僅能提升交通之便捷性，亦可對該區域帶來外部之利益，帶動該區域之經濟發展，故進行成本效益分析工作時，應將各種相關之成本及利益皆列入考量。

(二) 直接與間接

一項公共計畫通常耗資巨大而且執行後的影響往往延續甚久，對於經濟體系內之其他部門與地區，往往會產生連鎖效果(Linkage Effect)。一般認為執行一項政策或計畫之原生影響為直接成本與效益，而其衍生之影響則為間接成本與效

益。間接成本是因投資計畫之執行，所引起的投資決策部門以外單位所造成之資源損耗，而決策單位未能補償者，間接效益則為其他部門所獲得之利益而決策部門未能獲得者稱之。總之，間接效果泛指計畫所產生之連鎖效果，在理論上直接與間接效果都應計入成本與效益之中。

（三）有形與無形

一般來說，可以由市場價格直接衡量者為有形成本與有形效益，難以量化者則定義為無形成本與效益。例如一項運動賽事的進行，它的無形效益可能包括了在國際地位與聲譽的提升、民眾運動風氣與習慣的改變、以及有關消費者心理之享受與娛樂等等。不過雖然是較難加以量化，但在成本效益分析之中，仍是希望透過各種不同的方式加以估算衡量。

成本效益分析的限制

無論是國內或國外，成本效益分析在政策計畫上的應用皆愈來愈頻繁，成本效益分析著眼於效率面，將資源分配予創造最高效率的活動，透過分析比較各計畫之效率高低，以量化結果作為一個客觀的參考指標。然而，從實務面觀察，成本效益分析方法在操作上亦有其限制之處。首先計畫利害關係人的界定有時是不易確定的，例如誰是受益者、誰是受害者、或誰應被排除在分析之外，均會因立場不同而有不同的結果，造成在認定上的先天限制。此外許多難以處理且不易量化的項目，例如生命價值、環境福利改善等等，也造成許多影響並非能直接能以有形的貨幣金錢加以衡量，而且若計畫所包含之成本及效益項目種類繁多，錯估成本或效益可能會引起不一致之結果。

有些投資計畫或公共政策的執行經常是多年期或是具有長遠的影響效果，而且其所產生的成本和效益也可能是發生在不同的時間點上，例如某些成本通常發

生在計畫推動的初期，而效益的產生則在後期並且延續至長遠的未來。成本效益分析主要根據現在價值（Present Value）的概念，將所有未來的成本和效益轉換為目前的時間來建立一個共同比較的基準，以便讓不同時間點的成本和效益可以相互比較。但在執行貼現計算過程時，貼現率（Discounting Rate）的選擇往往是計算各種成本和效益現在價值的關鍵；然而貼現率的選擇不僅在經濟學者之間存在很大的爭論，同時也可能對評估結果產生重大影響。除了時間因素的處理外，許多公共投資計畫的結果並非都已知確定的，例如評估核能電廠運轉的安全性，或者預測新建體育館場完成後的民眾使用量，都可能觸及某些風險（Risk）或不確定性（Uncertainty）的問題。風險的概念是指某項計畫的可能結果是不一定的，但其對應的發生機率是在已知的狀態；然而不確性是指我們充其量只掌握了可能的發生結果，但對於各種結果發生的機率並無法預先知道，也因為機率無法明確掌握，造成了在分析上的難度與限制。最後，成本效益分析乃屬於部分均衡的分析方式，其假設計畫進行後除本身之外的價格均維持相同，但政府大型資本支出計畫的執行勢必會影響經濟體系，而使原本的價格或數量亦會改變，故成本效益分析必須因經濟結構之改變而加以適當調整。

由上述的說明我們可以知道，利用成本效益分析來評估「運動產業發展獎助條例（草案）」中有關稅式支出的成本與效益是較經濟衝擊分析較為完整，不過也可能因為在分析過程當中某些資料或變數無法明確掌握，而使分析過程有所受限。本研究主要的稅式支出評估對象為「運動產業發展獎助條例（草案）」中有關體育團體及職業運動團體之營業稅減免，以及體育場所用地和房舍相關地價稅與房屋稅減免後的租稅成本與效益衡量。在成本方面，除了租稅減免後的直接稅收損失之外，本研究也考慮了間接行政成本的估計。而在效益方面，本研究估計了因為租稅減免後所引起在運動相關產業之產值與就業人口的增加，同時也考慮因運動而造成我國醫療費用上節省的間接利益以及國際形象提升的無形利

益。本研究除了使用成本效益分析為評估工具之外，並輔以可計算的一般均衡模型（Computable General Equilibrium，CGE）以協助我們在產值與就業人口影響的估計。因此本研究的分析架構為圖 4.3.1：

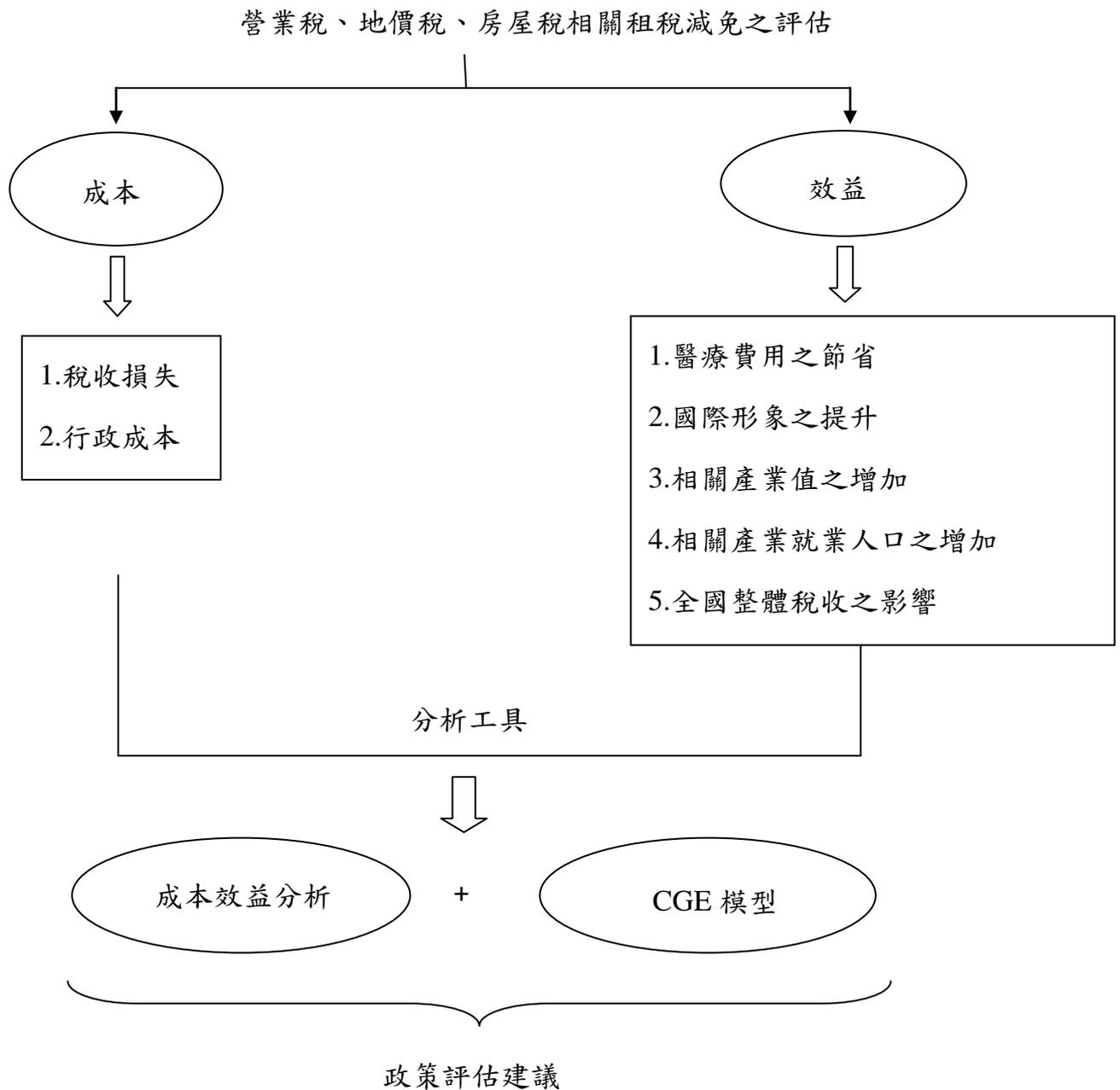


圖 4.3.1：營業稅、地價稅、房屋稅減免評估流程圖

第五章 「運動產業發展獎助條例（草案）」相關租稅減免 之成本評估

根據本研究前言所述，體委會為了改善運動環境，促進體育運動發展，鼓勵民間參與運動事業，因而訂定了「運動產業發展獎助條例（草案）」。條例中提供許多政府鼓勵運動產業經營或投資之獎助措施，包括獎勵、補助、融資，以及租稅優惠等。本研究以營業稅、土地稅與房屋稅之租稅減免為主要評估項目，因此在稅式支出評估之前，先就相關優惠措施條例作一簡單介紹。

第十條（體育團體及職業運動團體之營業稅減免）

體育團體及職業運動團體舉辦經認可之運動賽事或活動所得門票、報名費、廣告及轉播權利金收入，得免徵營業稅。

前項運動賽事或活動、適用範圍及認定標準由中央主管機關會同財政部另訂之。

依現行規定，營利或非營利之事業、機關、團體如有銷售貨物或勞務及進口貨物，均應依規定課徵加值型或非加值型之營業稅。如體育團體、職業運動事業等銷售紀念品、比賽（表演）之門票、轉播權利金等皆應依法辦理稅籍登記課徵營業稅。為鼓勵體育團體及職業運動團體舉辦運動賽事及活動，參酌文化藝術獎助條例第三十條規定：「經認可之文化藝術事業，得減免營業稅及娛樂稅」，爰於本條第一項明定體育團體及職業運動團體辦理運動賽事、活動之門票及報名費收入得免徵營業稅。第二項明定授權運動賽事、活動、適用範圍及認定標準由中央主管機關會同財政部定之。

第十五條（體育用地及房舍之租稅減免）

體育團體或公司成立運動團隊直接使用之體育場所用地及房舍，其應課徵之地價稅及房屋稅得予減免。

公司無償提供運動場館設施供作體育訓練之用，亦適用前項之規定。

前二項減免之期限、範圍、標準及程序，由直轄市及縣（市）政府擬定。

按現行土地稅法第十八條第一項第二款規定對於直接供體育場所用地使用，並符合目的事業主管機關核定規劃使用者，得申請依特別稅率千分之十課徵地價稅。另依土地稅減免規則第八條第一項第三款規定，屬經事業主管機關核准設立，對外絕對公開，並不以營利為目的之私立體育場館用地，得申請減徵地價稅 50% 或其為財團法人組織者減徵 70%。房屋稅條例第十五條第一項第五款及第十一款分別規定，屬不以營利為目的，並經政府核准之公益社團自有供辦公使用之房屋、經目的事業主管機關許可設立之公益信託，其受託人因該信託關係而取得之房屋，直接供公益活動使用者，得申請免徵房屋稅。惟為鼓勵私人及營利事業提供土地及房舍供體育運動之用，提供更優惠租稅誘因，乃參酌文化藝術獎助條例第二十六條：「經文教主管機關核准設立之私立圖書館、博物館、藝術館、美術館、民俗文物館、實驗劇場等場所免徵土地稅及房屋稅。但以已辦妥財團法人登記或係辦妥登記之財團法人興辦，且其用地及建築物為該財團法人所有者為限」，於本條文明定體育用地及房舍之租稅減免。第三項明定減免之期限、範圍、標準及程序，由直轄市及縣（市）政府擬定。

因此根據「運動產業發展獎助條例(草案)」第十條及第十五條之規定，本研究藉此進行運動產業租稅減免優惠之成本效益評估。

第一節 營業稅減免之成本評估

一、依工商普查資料與問卷調查估算

根據我國「加值型及非加值型營業稅法」之規定，凡在中華民國境內銷售貨物、勞務及進口貨物，均應依據營業稅法之相關規定課徵營業稅。換言之，營業稅是針對營業人銷售貨物或勞務行為所課徵的一般銷售稅，只要有買賣貨物或勞務等交易，都必須繳交營業稅。我國營業稅分為兩種課徵方式，一種是加值型營業稅，另一種則為非加值型營業稅。加值型營業稅是僅針對貨物或勞務在每一買賣過程階段所創造出來的附加價值加以課稅。舉例來說，如果營業人以 100 元購入商品，但加工後再以 120 元賣出，則加值型營業稅僅依此階段增值部分的 20 元加以課稅。而非加值型營業稅則是針對銷售貨物或勞務的營業總額來課稅，例如上述若營業人以 100 元買進商品，再以 120 元賣出，非加值型營業稅就會以 120 元的銷售總額予以課稅。我國營業稅以加值型營業稅為主，而非加值型營業稅適用對象為金融保險業、特種飲食業及小規模營業人為主。

因此依現行規定，營利或非營利之事業、機關、團體如有銷售貨物或勞務及進口貨物，均應依法課徵營業稅。所以任何體育團體、職業運動團體之比賽(表演)門票、銷售紀念品、轉播權利金等收入皆應依法辦理稅籍登記並課徵營業稅。但由於體育團體推動體育運動發展時，除政府酌予經費補助之外，大部分是由體育團體自籌經費辦理，而營業稅之課徵，相對造成體育團體及職業運動團體經費之負擔，對體育運動之推展可能有所阻礙，所以為了鼓勵體育團體及職業運動團體舉辦運動賽事及活動，「運動產業發展獎助條例(草案)」參酌文化藝術獎助條例第 30 條規定：「經認可之文化藝術事業，得減免營業稅及娛樂稅」。雖然文化藝術獎助條例第 30 條中訂有「經認可之文化藝術事業，得減免

營業稅及娛樂稅」條文，惟自該條例實施以來，有關經認可之文化藝術事業，得減免營業稅及娛樂稅之範圍，僅為文化藝術事業從事文化藝術活動所收門票之收入，權利金部分仍需依法課徵營業稅，不過為了積極推動我國的體育產業的發展，在「運動產業發展獎助條例（草案）」中仍允許體育團體及職業運動團體辦理運動賽事或活動之門票及報名費收入，以及廣告與權利金收入，均得免徵營業稅。因此本研究在營業稅稅式支出的估計也以草案中所列的減免範圍為估計原則。

由於「運動產業發展獎助條例（草案）」中，在營業稅、地價稅與房屋稅的減免上，均包括了對營利事業與非營利團體的租稅減免，因此本研究也將分別按營利與非營利組織而分別加以估計。在營利事業的稅收影響方面，我們主要是以主計處「工商及服務業普查」所提供的資料加以估算；而在非營利體育團體方面，我們則是以體委會委託徐偉初等人（2009）所進行的「我國運動休閒服務業產值及就業人數推估」中的問卷調查資料進行稅式支出估計。

主計處「工商及服務業普查」為每隔5年舉辦一次的基本國勢調查，主要目的在於蒐集我國工商及服務業的經營概況，以掌握經營現況與發展趨勢。自民國43年創辦實施以來，最新的一次全國性調查為民國95年的普查，而本研究也以此普查結果做為估計基礎。「工商及服務業普查」提供了各行業的組織型態、經營方式、使用土地及建築物樓地板面積、從業員工及薪資、營業收支、實際運用資產、使用派遣勞工或經營勞動派遣業務、商品銷售管道、加盟連鎖經營、營運數位化狀況、經營自有品牌、無形投資、專業技術交易、環保支出、以及其他各業專用明細項目等等問卷結果，因此它可提供我們相關的資訊以進行估計。若依據「運動產業發展獎助條例（草案）」中有關營業稅的租稅減免規定，在

工商及服務業普查中行業細項分類為職業運動業（行業編號：9311）²⁴與運動場館業（行業編號：9312）²⁵的營利事業可能因此享有租稅優惠，因此本研究則針對此二業別進行稅收影響估計。

我們以工商及服務業普查中的營業收入為營業稅的估算基礎。職業運動業與運動場館業在 2006 年分別有 9.43 億與 161.95 億元的營業收入，若我們對職業運動業與運動場館業給予全面的營業稅免稅，按目前加值型營業稅稅率為 5% 來估計，以 2006 年來說，在職業運動業將有約 4,716 萬元的稅收損失，而運動場館業則有近 8.1 億元的稅式支出（表 5.1.1）。此外，我們以各年度營業稅稅收資料之年增（減）率為基礎²⁶，進一步估算 2007-2010 年營業稅稅收損失金額如表 5.1.2 所示。平均而言，每年職業運動業與運動場館業分別有 4,596 萬元與 7.89 億元的稅式支出，而兩者合計的營業稅稅收損失平均每年約為 8.35 億元。

除了直接的稅收損失之外，在成本效益的分析上，我們也必須要考量因為給予減免稅而增加在行政處理上的間接成本。我們以財政統計年報所提供的各年度各稅目的徵課費用比率估算行政成本費用。舉例而言，在 2006 年時，職業運動業與運動場館業將可共享約有 8.35 億元的營業稅減免，但為了處理這些的減免申請，政府單位亦將投入相關的人事與行政作業，而根據財政部的資料顯示，2006 年營業稅的徵課費用比率占其稅收約為 1.7%，因此估計政府將額外負擔 1,456 萬的行政處理成本。而各年度行政成本的估算結果可詳見表 5.1.3²⁷。

²⁴ 職業運動業（9311）包括了職業運動團隊與職業運動聯盟。

²⁵ 運動場館業（9312）包括了運動場、運動館、撞球室、溜冰場、足球場、籃球場、棒球場、射擊場、攀岩場、馬術場、羽球場、桌球館、網球場、排球場、滑草場、賽車場、拳擊館、田徑場、保齡球館、健身中心、合氣道館、空手道館、柔道、跆拳道館、室內（外）游泳池、高爾夫球場及練習場。

²⁶ 由於 2010 年尚未有相關的資料可提供計算年增減率，因此我們以 2007-2009 三年的平均年增減率代替。

²⁷ 由於 2009-2010 年尚未有相關的資料可提供計算徵課費用比率，因此我們以 2006-2008 三年的平均徵課費用比率代替。

值得一提的是，在加值型營業稅的制度之下，若政府在最後消費階段之前的任一銷售階段給予免稅優惠，其實會因為「追捕效果」(Catch-up Effect) 而可能喪失實質的免稅利益。所謂的追捕效果是指在加值型營業稅的課徵過程中，交易前手因為免稅而少繳納之稅款，將會在交易後手銷售貨物或勞務時追繳回來。因此在加值型營業稅之下，在非最後消費階段的任何免稅，對此產業而言僅有暫時性的租稅利益，唯有在最後消費階段的免稅才有真正的租稅利益。追捕效果是因為我國的加值型營業稅採稅額相減法，進項稅額可用以抵減銷項稅額。但如果銷項部分免稅，與該銷項行為有關之進項稅額亦不能抵減與退還，因此僅能免除該銷售階段之加值稅，而該階段前手累積之加值稅則不能退還。由於該項累積之進項稅額不能抵減，該免稅階段之營業人乃可透過銷售價格之提高而轉由後手負擔。倘若該免稅者之後手，非最終消費者，而係另一課稅之營利事業，則免稅將造成後手之額外負擔。因此在非最後消費階段的免稅，只是在享有免稅之銷售階段有暫時的免稅利益而已，而非整個產業的全程免稅，故不一定有利，甚至會加重稅負，因此根據營業稅法第 8 條，享有免稅的營業人可以申請放棄免稅。

所以在追捕效果之下，雖然「運動產業發展獎助條例（草案）」中允許體育團體及職業運動團體相關活動之營業稅可以免稅，但是如果有些銷售行為並非最後的消費階段，則體育團體及職業運動團體因營業稅的減免而能享受的租稅利益則會比預期的少，因此最後的稅收損失也將會比上述的估計結果為小。

表 5.1.1：營業稅稅式支出模擬分析，2006 年

業 別	營業收入 (元)	營業稅稅收 (稅率=5%)
職業運動業 (9311)	943,332,000	47,166,600
運動場館業 (9312)	16,194,927,000	809,746,350
小 計	17,138,259,000	856,912,950

本研究結果。

表 5.1.2：各年度營業稅稅式支出預測，2006-2010 年

年度	成長率 (%)	職業運動業 (元)	運動場館業 (元)	小計 (元)
2006	--	47,166,600	809,746,350	856,912,950
2007	3.89	49,001,381	841,245,483	890,246,864
2008	-0.88	48,568,197	833,808,670	882,376,867
2009	-11.22	43,117,773	740,236,935	783,354,708
2010	-2.74	41,936,888	719,963,742	761,900,630
平均		45,958,168	789,000,236	834,958,404

本研究結果。

表 5.1.3：各年度營業稅行政成本預測，2006-2010 年

年度	徵課費用比率 (%)	職業運動業 (元)	運動場館業 (元)	小計 (元)
2006	1.7	801,832	13,765,688	14,567,520
2007	1.6	784,022	13,459,928	14,243,950
2008	1.6	777,091	13,340,939	14,118,030
2009	1.6	704,257	12,090,537	12,794,794
2010	1.6	684,969	11,759,408	12,444,377
平均		750,434	12,883,300	13,633,734

本研究結果。

非營利體育團體營業稅減免之成本評估

由於我國運動休閒的產業活動中，各個非營利體育團體組織的參與程度高，而且也有相當的產業貢獻，因此在討論減免稅對運動產業的影響時，非營利體育團體也是不可忽略的部分。由於我國營業稅法中規定只要有銷售貨物、勞務及進口貨物的行為，均應按相關規定課徵營業稅。換言之，無論是營利事業或非營利組織，只要有買賣貨物或勞務等交易，原則上均須繳交營業稅，除非另有免繳或減免之規定。「運動產業發展獎助條例（草案）」中有關營業稅的減免範圍也包括了非營利體育團體，因此本研究也特別針對此部分的可能稅式支出做一估計。

由於目前並無特別針對非營利體育團體所進行的相關調查，因此我們僅能利用徐偉初等人（2009）在研究過程中所蒐集的相關問卷資料進行初步估計。在徐

偉初等人對於我國運動產值估算報告的回收問卷當中，我們可以得知我國2006、2007、2008年三年度非營利體育團體的收支決算表內容，而在收入項目當中則列有當年度的總收入、入會費、捐款收入、補助收入、專案計畫收入、利息收入與其他收入等等。其中的專案計畫收入包括了非營利體育團體舉辦比賽時的報名費收入、門票收入、計畫收入、講習收入、檢定收入等等項目，而按目前之營業稅法，除另有規定外，仍須課徵營業稅。因此我們將專案計畫收入視為各非營利體育團體的營業收入後，再行估計其應繳納之營業稅稅額。表5.1.4列出根據回收問卷而求得2006-2008三年當中，每年的平均每家非營利體育團體之營業收入，分別約有166.6、215.4與102.6萬元之多。若以此平均數乘以全國319家非營利體育團體數目後，我們可大約估算出2006至2008年全國非營利體育團體的總營業收入，分別有5.31、6.87、3.27億元之規模。不過根據問卷調查資料，我們發現回收問卷之統計資料呈現右偏的分配，為了避免某些過於龐大的體育團體其收入金額影響平均數之大小，我們另外也採用了中位數來推算全國非營利體育團體的營業收入，表5.1.4也列出了2006-2008的回收問卷其中位數值分別為59.1、58.4、38.4萬元。同樣地，若乘以全國總共319家非營利體育團體後，我們也可得到以中位數方法所估計之2006-2008年全國的非營利體育團體的營業收入，分別為1.88、1.86、1.22億元，以上所述之數字均列於表5.1.4。

由於我們已推算出我國全部非營利體育團體營業收入的金額，再輔以我國現行的營業稅稅率5%，以及營業稅課徵費用比率兩項相關數據後，無論是用平均數或是中位數所推算之營業收入金額皆可進一步估算在非營利體育團體的營業稅稅式支出以及相關的間接行政成本。若將此兩項金額加總後，即可估算出「運動產業發展獎助條例(草案)」若對非營利體育團體也給予營業稅免稅後，每年營業稅之減免總成本。以2006年為例，

以平均數估計的全國319家非營利體育團體營業收入約為5.31億元，若乘以現行營業稅稅率5%，我們則可知預估「營業稅稅式支出」約為2,658萬元。接著，若我們再以此稅收金額乘以營業稅的課徵費用比率1.7%後，亦可得出「行政成本」約為45.1萬元。因此加總此二項成本後，我們便可得出2006年全國非營利體育團體營業稅減免後相關的總成本約為2,703萬元左右。由於徐偉初等人的研究僅有2006-2008年三年之問卷資料，因此我們以各年度我國加值型營業稅之年增減率，計算出2009-2010之預估營業稅稅收金額²⁸；而行政成本之計算也是依前一小節之估計方式推估2009-2010年的行政成本²⁹。因此我們將各年度非營利體育團體的直接營業稅稅式支出、間接的行政成本與總成本彙整於表5.1.5。而表5.1.6則是以中位數值估計的各年度非營利體育團體營業稅相關的稅式支出成本。

²⁸ 2009年之加值型營業稅年增減率為-11.22%。2010年尚未有相關的資料可提供計算年增減率，因此我們以2007-2009三年的平均年成長-2.74%代替。

²⁹ 各年度之營業稅徵課費用比率請參考表5.1.3。

表 5.1.4：非營利體育團體營業收入之平均數及中位數

年度	以平均數計算		以中位數計算	
	平均數(每家)	全國(319家)	中位數(每家)	全國(319家)
2006	1,666,811	531,712,709	591,805	188,785,795
2007	2,154,422	687,260,658	584,695	186,517,705
2008	1,026,010	327,297,190	384,350	122,607,650

本研究結果。

表 5.1.5：非營利體育團體之營業稅總成本－按平均數計算

年度	營業稅稅式支出 (元)	成長率 (%)	行政成本 (元)	總成本 (元)
2006	26,585,635		451,956	27,037,591
2007	34,363,033		549,809	34,912,841
2008	16,364,860		261,838	16,626,697
2009	14,528,361	-11.22	232,454	14,760,815
2010	14,130,236	-2.74	226,084	14,356,320
平均	21,194,425		344,428	21,538,853

本研究結果。

表 5.1.6：非營利體育團體之營業稅總成本－按中位數計算

年度	營業稅稅式支出 (元)	成長率 (%)	行政成本 (元)	總成本 (元)
2006	9,439,290		160,468	9,599,758
2007	9,325,885		149,214	9,475,099
2008	6,130,383		98,086	6,228,469
2009	5,442,418	-11.22	87,079	5,529,497
2010	5,293,278	-2.74	84,692	5,377,970
平均	7,126,251		115,908	7,242,159

本研究結果。

二、依財政部營業稅報稅資料估算

前一小節營業稅稅式支出的估計方式，主要是利用主計處「工商及服務業普查」資料與徐偉初等人(2009)問卷調查資料，先估算出相關運動事業與非營利體育團體的營業收入，再乘以我國目前加值型營業稅稅率後而得之估計結果。不過，由於資料的限制，這樣的估計方式並未能進一步考量在加值型營業稅制度之下，進項稅額與銷項稅額相互扣抵之結果，因此會有高估之可能。為了解決此一問題，本研究亦直接以相關營業稅進項稅額與銷項稅額的資料，提供另一估計的結果，以供參考比較。

根據財政部所提供體委會，2006年至2009年部分職業運動事業與非營利體育團體之營業稅繳交資料³⁰，我們亦可大致估算出由銷項稅額與進項稅額相互扣抵之後的營業稅稅額。由表5.1.7我們可知，若以職業棒球事業為例，其2006年營業稅之銷項稅額為3,234萬元，而同一年度之進項稅額為973萬元，因此在加值型營業稅進、銷項稅額可互抵之下，2006年職業棒球事業所繳交的營業稅則約為2,261萬元。而在2006-2009年中，則以2007年的銷項稅額最高，而可扣抵的進項稅額亦以2007年為最高，但在進銷扣抵之後的營業稅稅額則以2009年的2,327萬元為最高。如果我們以四年的平均值來看，職業棒球事業在2006-2009年當中，平均每年的營業稅銷進稅額為3,501萬元，而進項稅額約為1,321萬元，因此若給予職業棒球事業相關的營業稅減免後，在進銷項稅額抵扣之後，營業稅的稅收損失平均大約為2,180萬元。

另一方面，在體委會所提供的非營利體育團體營業稅申報資料中，我們將其

³⁰ 體委會依據財政部所提供之資料中，職業運動事業僅包括了四家職棒公司而未包含其他的職業運動；而非營利體育團體也未涵括全部之非營利組織，僅包含了亞奧運運動協會類、非亞奧運運動協會類與地方體育協會類三大類，其他例如部分之運動總會、運動學會與基金會並未包括在內。

分為亞奧運運動協會類、非亞奧運運動協會類與地方體育協會三大類加以分析。在亞奧運運動協會類方面，其在 2006 年到 2009 年之間，平均每年所繳交的營業稅反而有退稅金額的可能，這主要是由於 2007 年與 2009 年其進項稅額較銷項稅額為高，因此反而有退稅之情況。但若從各別年度來看，2006 年的進項稅額與銷項稅額相互扣抵後之營業稅稅額為 70 萬元，而 2008 年之營業稅額最高，達 162 萬元。非亞奧運運動協會類之銷項稅額與進項稅額皆以 2008 年最高，分別為 119 萬元與 61 萬元，兩者相互扣抵之後得營業稅稅額 58 萬元，以整體資料來看，2006 年到 2009 年之平均銷項稅額為 56 萬元，進項稅額為 34 萬元，因此四年平均營業稅金額為 22 萬元。在地方體育協會部分，僅有 2007 年到 2009 年之資料且並無進項稅額。我們發現其各年度銷項稅額之絕對金額並不大，平均而言約為 1.7 萬元，因此對營業稅的影響微乎其微。所以若我們把職業棒球事業、亞奧運運動協會類、非亞奧運運動協會類與地方體育協會類全部納入估算，則平均每年的營業稅稅式支出約為 2,175 萬元。

若根據前一小節我們以主計處「工商及服務業普查」與徐偉初等人（2009）問卷調查資料所估計的結果，職業運動業（9311）每年大約有 4,596 萬元的稅收損失。而非營利體育團體部分，若以平均數或中位數估算時，則分別約有 2,119 萬元與 713 萬元的稅式支出。加總職業運動業（9311）與非營利體育團體兩者後，合計約為 6,715 萬元或 5,309 萬元。前一小節在估算過程中，因為資料上的限制，而未能考量營業稅的進銷項扣抵，因此可能有所高估。本小節利用財政部之資料加以比較分析，扣除掉進項扣抵稅額之後，稅式支出金額大幅縮減。雖然其所包括的減免範圍可能與「運動產業發展獎助條例（草案）」所定義的內容不盡一致，但其所估算出來的稅式支出金額，應可視為一個參考的下限。綜合上述，我們初步估計，若「運動產業發展獎助條例（草案）」給予相關的運動產業與非營利體育團體營業稅減免後，其營業稅稅式支出上、下限估算的範圍約為

6,000 萬至 2,000 萬元左右。

尤有甚者，進一步分析財政部的資料可發現，除了亞奧運動協會、非亞奧運動協會、地方體育協會等三大類為非營利團體之外，其中的職業棒球業係包含了營利與非營利兩者在內。前者如四大職棒球隊，即統一獅、興農牛、La New 熊與兄弟象；後者如中華職棒聯盟。換言之，若「運動產業發展獎助條例(草案)」將營業稅的免稅限縮在非營利體育團體上，本節所估算出來的稅式支出金額應再減少。此外，若「運動產業發展獎助條例(草案)」的營業稅減免可進一步排除廣告收入與權利金收入等項目，亦即只包括門票收入與報名費收入二者時，則營業稅稅式支出的金額將比目前財政部資料所估算而得的金額更為減少。

表 5.1.7：依進、銷項稅額估計之營業稅

單位：元

類別	年度	銷項稅額	進項稅額	營業稅稅額
職業棒球業	2006	32,337,255	9,729,121	22,608,134
	2007	41,022,976	20,476,992	20,545,984
	2008	30,787,756	10,018,678	20,769,078
	2009	35,901,639	12,633,007	23,268,632
	平均	35,012,407	13,214,450	21,797,957
亞奧運運動協會類	2006	781,700	81,500	700,200
	2007	4,044,818	4,049,254	-4,436
	2008	3,786,728	2,163,954	1,622,774
	2009	4,020,300	7,460,502	-3,440,202
	平均	3,158,387	3,438,803	-280,416
非亞奧運運動協會類	2006	525,968	339,270	186,698
	2007	190,150	167,424	22,726
	2008	1,188,552	606,900	581,652
	2009	341,287	243,476	97,811
	平均	561,489	339,268	222,222
地方體育協會類	2007	19,995	--	19,995
	2008	19,875	--	19,875
	2009	12,283	--	12,283
	平均	17,384	--	17,384
四大類別各年度加總與平均	95	33,644,923	10,149,891	23,495,032
	96	45,277,939	24,693,670	20,584,269
	97	35,782,911	12,789,532	22,993,379
	98	40,275,509	20,336,985	19,938,524
	平均	38,745,321	16,992,520	21,752,801

資料來源：體委會提供。

第二節 地價稅減免之成本評估

所謂地價稅，乃是政府對土地所有權人於持有土地期間，以其土地價值為課徵標的所徵收的一種租稅，其性質應屬於直接稅之財產稅。換言之，地價稅可定義為對土地之未改良價值，即土地原始價格或素地地價課徵之租稅。根據土地稅法第 14 條之規定，凡已規定地價之土地，除依法課徵田賦者外，均應課徵地價稅。而「地價」之規定則是由直轄市或縣市主管機關先分區調查最近一年之土地買賣價格或收益價格，再依據調查結果，劃分地價區段並估計區段地價後提交地價評審委員會評議，並計算每一地號土地之單位地價後，再將此地價訂為此土地之「公告地價」。地價經規定後，每三年應重新規定地價一次，但必要時得予延長。目前稅法上所謂的地價除上述之公告地價外，亦有申報地價之規定。所謂「申報地價」即以直轄市或縣（市）政府規定之公告地價為基礎計算而得之地價。土地所有權人未於公告地價公告期間申報者，以公告地價的百分之八十為申報地價。土地所有權人可在公告地價 80% 至 120% 範圍內申報地價，但超過公告地價 120% 時，超過部分不計，仍以公告地價之 120% 為申報地價。但申報價格不足公告地價的 80% 時，以公告地價的 80% 為申報地價。

地價稅的課徵方式，是依照「申報地價」標準按土地所有權人在該縣市所持有土地面積的地價總額，依課稅等級分成六級，採累進計算方式課徵。而累進稅率的計算是以各該直轄市或縣市土地七公畝（700 平方公尺）之平均地價為累進起點地價，但不包括工業用地、礦業用地、農業用地及免稅土地在內，因此各縣市的累進起點地價均不相同。地價稅基本稅率為 10‰，土地所有權人之地價總額未超過土地所在地直轄市或縣市累進起點地價者，其地價稅按基本稅率徵收；超過累進起點地價者，則依超過倍數之不同而採累進課徵，目前最高稅率可達 55‰。土地稅法對地價稅稅率之優惠規定，大致可分為二種不同的方式，第一仍是依基

本稅率 10‰課徵地價稅但不採用累進方式課稅，而另一種則再以特別稅率課稅且也不以累進課稅。根據目前土地稅法規定自用住宅用地、勞工宿舍用地、國民住宅用地其特別稅率為 2‰、公共設施保留地的特別稅率為 6‰，而公有土地、事業直接使用土地其特別稅率則為 10‰。

目前地價稅的課徵對於體育場館或用地已有相關的減免優惠規定。例如土地稅減免條例第 7 條規定公有土地若提供公共使用，或提供予公、私立學校直接用地者均免徵地價稅，因此各級政府或各學校興辦的體育場館，例如游泳池，均可免繳地價稅。而根據土地稅法第 18 條，若體育場所用地之使用目的乃為發展經濟、促進土地利用或增進社會福利者，其地價稅給予 10‰之特別稅率，而不適用累進稅率。此外，根據土地稅減免條例第 8 條第 1 項第 3 款之規定，經事業主管機關核准設立，對外絕對公開，並不以營利為目的之私立公園及體育館場，其用地得申請減徵地價稅 50%，若其為財團法人組織者可減徵 70%。因此即使是私有土地上的體育館場，若符合相關規定，亦可申請減免地價稅。

不過為了能更積極鼓勵私人及營利事業提供土地及房舍供體育運動之用，「運動產業發展獎助條例（草案）」參酌文化藝術獎助條例第 26 條規定³¹，擬提供更優惠租稅誘因。條例草案中規定體育團體或公司成立運動團隊直接使用之體育場所用地及房舍，其應課徵之地價稅及房屋稅得予減免。而公司無償提供運動場館設施供作體育訓練之用，亦適用前述之規定，因此本研究則以此項減免範圍進行稅式支出的估算。

由於主計處「工商及服務業普查」資料庫中有各行業使用土地及建築物樓地板面積之資料，因此我們亦先以工商普查之資料，進行地價稅之稅收影響評

³¹ 文化藝術獎助條例第 26 條：經文教主管機關核准設立之私立圖書館、博物館、藝術館、美術館、民俗文物館、實驗劇場等場所免徵土地稅及房屋稅。

估。我們仍以職業運動業（行業編號：9311）與運動場館業（行業編號：9312）為主要研究對象。依土地稅法第 18 條第 1 項第 2 款的規定，私立公園、動物園與體育場所等事業直接使用之土地，按千分之十之特別稅率計徵地價稅。因此，我們利用財政部 2006 年的財政統計年報，計算出當年度平均一平方公尺之事業用地大約負擔 13.8 元的地價稅，再以此單位稅額乘以土地使用面積即為其應繳納之地價稅，表 5.2.1 為估計結果。我們發現在 2006 年，在職業運動業將有約 172 萬元的稅收損失，而運動場館業則有近 4.71 億元的稅式支出。

接著，我們以財政部相關的地價稅統計資料計算各年度地價稅的年增（減）率後³²，將可得從 2006-2010 年相關的地價稅稅收損失估計（表 5.2.2）。平均而言，每年職業運動業與運動場館業分別有 184 萬元與 5.04 億元的稅式支出，而合計的地價稅稅收損失金額平均每年約為 5.06 億元。

而在地價稅的行政成本方面，我們仍是以財政統計年報所提供的地價稅徵課費用比率估算各年度的行政成本費用。舉例而言，在 2006 年時，職業運動業與運動場館業將可共享約有 4.72 億元的地價稅減免，但為了處理這些減免申請案件，政府單位亦將投入相關的人事與行政作業，而根據財政部的資料顯示，2006 年地價稅的徵課費用比率占其稅收約為 3.5%，因此估計政府將額外負擔 1,654 萬的行政處理成本。而各年度行政成本的估算結果可詳見表 5.2.3³³。

³² 由於 2010 年尚未有相關的資料可提供計算年增減率，因此我們以 2007-2009 三年的平均年增減率代替。

³³ 由於 2009-2010 年尚未有相關的資料可提供計算徵課費用比率，因此我們以 2006-2008 三年的平均徵課費用比率代替。

表 5.2.1：地價稅稅式支出模擬分析，2006 年

業 別	使用土地面積 (平方公尺)	地價稅稅收 (元)
職業運動業 (9311)	124,694	1,720,777
運動場館業 (9312)	34,135,656	471,072,053
小 計	34,260,350	472,792,830

本研究結果。

表 5.2.2：各年度地價稅稅式支出預測，2006-2010 年

年度	成長率	職業運動業 (元)	運動場館業 (元)	小計 (元)
2006	--	1,720,777	471,072,053	472,792,830
2007	7.96	1,857,672	508,547,717	510,405,389
2008	0.20	1,861,390	509,565,686	511,427,077
2009	-0.10	1,859,555	509,063,144	510,922,699
2010	2.69	1,909,496	522,734,798	524,644,293
平均		1,841,778	504,196,680	506,038,458

本研究結果。

表 5.2.3：各年度地價稅行政成本預測，2006-2010 年

年度	徵課費用比率 (%)	職業運動業 (元)	運動場館業 (元)	小計 (元)
2006	3.5	60,227	16,487,522	16,547,749
2007	3.2	59,446	16,273,527	16,332,972
2008	3.1	57,703	15,796,536	15,854,239
2009	3.3	60,745	16,629,396	16,690,141
2010	3.3	62,377	17,076,003	17,138,380
平均		60,100	16,452,597	16,512,697

本研究結果。

非營利體育團體地價稅減免之成本評估

本研究亦透過徐偉初等人(2009)研究計畫之問卷回函，推估我國非營利體育團體地價稅的稅式支出金額。在徐偉初等人對於我國運動產值估算報告的問卷當中雖有稅賦費用一項，但並非所有非營利體育團體均再詳細區分其中各項的稅賦支出為何，因此我們無法得知各非營利體育團體當年度所負擔各項租稅的正確金額。不過根據有列出細項租稅支出的回函當中，我們發現是以地價稅與房屋稅等間接稅為最大宗，所以我們以該兩種稅賦支出為主來進行估計。而兩者所占之比例，則以各年度地價稅與房屋稅收總額為權數加以估算。以 2006 年為例，全國地價稅稅收約為 546.6 億元而房屋稅約為 525 億元，因此地價稅比重為 51%，房屋稅之比重為 49%。根據問卷回函，2006 年平均一家非營利體育團體的稅賦費用為 74,103 元，因此依地價稅比例為 51% 計算後，2006 年平均一

家非營利體育團體的地價稅為 37,793 元。同理亦可推估 2007 年與 2008 年之資料³⁴。不過由於問卷回函資料呈現明顯右偏的趨勢，因此為了避免受到一些稅賦支出金額較高之資料影響，本研究除了以平均數計算之外，亦以中位數另行估算，以增加結果的參考性。如同前面我們對營業稅的估計方式，我們再乘上全國 319 家之非營利體育組織後，便可得出 2006 年到 2008 年全國非營利體育團體地價稅的稅式支出總額，如表 5.2.4 所示。以 2006 年來看，若「運動產業發展獎助條例（草案）」對非營利體育團體也給予地價稅減免後，以平均數估計而言，將約有 1,205 萬元的稅收損失³⁵。接著，若我們再以此稅收金額乘以 2006 年地價稅的課徵費用比率 3.5% 後，亦可得出「行政成本」約為 42.1 萬元。因此加總此二項成本後，我們便可得出 2006 年全國非營利體育團體地價稅減免後相關的總成本約為 1,247 萬元左右。

由於徐偉初等人僅有 2006-2008 年三年之問卷資料，因此我們以各年度我國地價稅之年增減率，計算出 2009-2010 之預估地價稅稅收金額³⁶；而行政成本之計算也是依前面之估計方式推估 2009-2010 年地價稅的行政成本³⁷。因此我們將各年度非營利體育團體的直接地價稅稅式支出、間接的行政成本與總成本彙整於表 5.2.5。而表 5.2.6 則是以中位數值估計的各年度非營利體育團體地價稅相關的稅式支出成本。

³⁴ 根據回函資料，2007 年與 2008 年平均一家非營利體育團體的稅賦費用為各為 90,954 元與 72,789 元，而此二年度地價稅的比例均為 52%，因此 2007 與 2008 年，平均一家非營利體育團體的地價稅分別為 47,296 元與 37,850 元。

³⁵ 若以中位數估計時，將有 1,039 萬元的地價稅稅收損失。

³⁶ 2009 年之地價稅年增減率為 -0.1%。2010 年尚未有相關的資料可提供計算年增減率，因此我們以 2007-2009 三年的平均年成長率 2.69% 代替。

³⁷ 各年度之地價稅徵課費用比率請參考表 5.2.3。

表 5.2.4：非營利體育團體地價稅之平均數及中位數

年度	以平均數計算		以中位數計算	
	平均數(每家)	全國(319家)	中位數(每家)	全國(319家)
2006	37,793	12,055,817	32,597	10,398,331
2007	47,296	15,087,491	26,617	8,490,817
2008	37,850	12,074,281	28,750	9,171,091

本研究結果。

表 5.2.5：非營利體育團體之地價稅總成本－按平均數計算

年度	地價稅稅式支出 (元)	成長率 (%)	行政成本 (元)	總成本 (元)
2006	12,055,817	--	421,954	12,477,771
2007	15,087,491	--	482,800	15,570,291
2008	12,074,281	--	374,303	12,448,584
2009	12,062,373	-0.10	398,058	12,460,431
2010	12,386,326	2.69	408,749	12,795,075
平均	12,733,258		417,173	13,150,430

本研究結果。

表 5.2.6：非營利體育團體之地價稅總成本－按中位數計算

Year	地價稅稅式支出 (元)	成長率 (%)	行政成本 (元)	總成本 (元)
2006	10,398,331	--	363,942	10,762,273
2007	8,490,817	--	271,706	8,762,523
2008	9,171,091	--	284,304	9,455,394
2009	9,162,046	-0.10	302,348	9,464,393
2010	9,408,106	2.69	310,468	9,718,574
平均	9,326,078		306,554	9,632,632

本研究結果。

第三節 房屋稅減免之成本評估

所謂房屋稅，是以附著於土地之各種房屋以及有關增加該房屋使用價值之建築物為對象，按房屋價值或租金，而向房屋所有人課徵的一種租稅，其性質屬於財產稅的一種。上述所稱之房屋是指固定於土地上之建築物，供營業、工作或住宅用者；而所謂增加該房屋使用價值之建築物則是指附屬於該房屋之其他建築物，因而增加該房屋之使用價值者。

依房屋稅條例第 5 條規定，房屋依房屋現值及房屋稅稅率課徵房屋稅，所以房屋稅之課稅基礎為房屋現值，而房屋現值原則上是由納稅義務人自行申報，並由稽徵機關參照不動產評價委員會評定之房屋標準價格核計房屋現值。房屋現值之核計，以「房屋標準單價表」、「折舊率標準表」及「房屋位置所在段落等級表」為準據。房屋稅屬地方稅，故中央立法僅規定其稅率上下限，實際徵收率則授權地方政府訂定，由直轄市及縣(市)政府規定，提經民意機關通過，報請或層轉財政部備案。房屋稅率係依房屋使用別訂定不同之稅率或徵收率，且為比例課稅，而非地價稅之累進課稅。使用別可分為住家用及非住家用二種，住家用又分為一般住家用及自住；非住家用又分為營業用及非住家非營業用二種，非住家非營業係指私人醫院、診所³⁸、自由職業事務所及人民團體等。房屋同時作住家及非住家用者，應以實際使用面積，分別按住家用非住家用稅率課徵房屋稅。但非住家用者，課稅面積最低不得少於全部面積的六分之一，此項規定在明定每一課稅單位之房屋同時作住家用及非住家用者，其非用於住家用部分房屋最低課稅面積標準。

³⁸ 藥房、藥局屬營利事業，不得比照醫院、診所按非住家非營業用稅率課徵，而應按營業用稅率課徵房屋稅。

根據目前房屋稅條例第 5 條所規定之稅率，住家用房屋最低不得少於 1.2%，最高不超過 2%，但自住房屋不得超過 1.2%；但目前我國各地方政府的實際徵收率，自住與住家用均為 1.2%。營業用房屋的房屋稅稅率規定最低至少應為 3%，最高不得超過 5%，但目前各縣市實際徵收率均為 3%。非住家非營業用房屋之私人醫院、診所、自由職業事務所及人民團體等，其房屋稅稅率最低不得少於 1.5%，最高不超過 2.5%。目前除新竹縣、屏東縣、嘉義市、金門縣及連江縣為 1.5%，桃園縣、宜蘭縣之人民團體為 1.5%，其餘為 2% 外，其他直轄市及縣（市）均為 2%。因此，在現行的法定稅率，雖有上下限之規定，但各地方政府之徵收率，均以法定下限訂為實際的徵收率。

目前房屋稅對體育場館亦有相關的減免稅優惠辦法。例如各縣市的公有體育館等房屋若大部分無出租使用情事，或間有臨時出租，但僅收取保養費或管理費者，均比照房屋稅條例第 14 條第 1、4 款規定，免徵房屋稅。而其中少數經常出租使用並收取租金者，則按營業用稅率計課房屋稅³⁹。而公立學校與完成財團法人登記之私立學校，其供校舍或辦公使用之自有房屋可按房屋稅條例第 14、15 條免徵房屋稅，而所稱之校舍係指學校之課室、禮堂、圖書館、實驗室、研究室、員工宿舍及室內體育館等所使用之房屋。相同地，「運動產業發展獎助條例（草案）」為了能鼓勵私人及營利事業提供房舍以做為推廣體育運動之用，於草案條例中規定體育團體或公司成立運動團隊直接使用之體育場所用地及房舍，其應課徵之地價稅及房屋稅得予減免，而公司無償提供運動場館設施供作體育訓練之用，亦適用前述之規定；因此本研究亦以草案中此項房屋稅減免規定進行相關稅式支出的估算。

主計處「工商及服務業普查」資料庫中列有各行業使用土地及建築物樓

³⁹ 財政部 57/09/25 台財稅發第 11797 號令。

地板面積之資料，因此我們仍先以工商普查之資料，進行房屋稅之稅收影響評估。我們以職業運動業（行業編號：9311）與運動場館業（行業編號：9312）為主要研究對象。房屋稅係依房屋使用別不同而課以不同之稅率，由於目前營利事業或公司之房舍主要按營業用房屋加以課稅，因此我們利用財政部 2006 年的財政統計年報，計算出當年度平均一平方公尺之營業用房屋大約負擔 89.46 元的房屋稅，再以此單位稅額乘以建築物樓地板面積後，做為其應繳納之房屋稅估計值，表 5.3.1 則為估計結果。我們發現在 2006 年，在職業運動業將有約 143.6 萬元的稅收損失，而運動場館業則有近 1.84 億元的稅式支出。

接著，我們以財政部相關的房屋稅統計資料計算各年度房屋稅的年增（減）率後⁴⁰，將可得從 2006-2010 年相關的房屋稅稅收損失估計（表 5.3.2）。平均而言，每年職業運動業與運動場館業分別有 150.8 百萬元與 1.92 億元的稅式支出，而合計的地價稅稅收損失金額平均每年約為 1.94 億元。

而在房屋稅的行政成本方面，我們仍是以財政統計年報所提供的房屋稅徵課費用比率估算各年度的行政成本費用。舉例而言，在 2006 年時，職業運動業與運動場館業將可共享約有 1.84 億元的房屋稅減免，但為了處理這些減免申請案件，政府單位亦將投入相關的人事與行政作業，而根據財政部的資料顯示，2006 年地價稅的徵課費用比率占其稅收約為 3.4%，因此估計政府將額外負擔 628.8 萬元的行政處理成本。而各年度行政成本的估算結果可詳見表 5.3.3⁴¹。

⁴⁰ 由於 2010 年尚未有相關的資料可提供計算年增減率，因此我們以 2007-2009 三年的平均年增減率代替。

⁴¹ 由於 2009-2010 年尚未有相關的資料可提供計算徵課費用比率，因此我們以 2006-2008 三年的平均徵課費用比率代替。

表 5.3.1：房屋稅稅式支出模擬分析，2006 年

業 別	使用樓地面積 (平方公尺)	房屋稅稅收 (元)
職業運動業 (9311)	16,055	1,436,280
運動場館業 (9312)	2,051,312	183,510,372
小 計	2,067,367	184,946,652

本研究結果。

表 5.3.2：各年度房屋稅稅式支出預測，2006-2012 年

年度	成長率	職業運動業 (元)	運動場館業 (元)	小計 (元)
2006	--	1,436,280	183,510,372	184,946,652
2007	2.65%	1,474,294	188,367,292	189,841,586
2008	2.71%	1,514,252	193,472,675	194,986,927
2009	1.81%	1,541,601	196,967,008	198,508,609
2010	2.39%	1,578,410	201,670,002	203,248,412
平均		1,508,968	192,797,470	194,306,437

本研究結果。

表 5.3.3：各年度房屋稅行政成本預測，2006-2012 年

年度	徵課費用比率 (%)	職業運動業 (元)	運動場館業 (元)	小計 (元)
2006	3.4	48,834	6,239,353	6,288,186
2007	3.3	48,652	6,216,121	6,264,772
2008	3.2	48,456	6,191,126	6,239,582
2009	3.3	50,873	6,499,911	6,550,784
2010	3.3	52,088	6,655,110	6,707,198
平均		49,780	6,360,324	6,410,104

本研究結果。

非營利體育團體房屋稅減免之成本評估

本研究亦透過徐偉初等人(2009)研究計畫之問卷回函，推估我國非營利體育團體房屋稅的稅式支出金額。由於推估方式與前節地價稅之估計方式相同，因此本節則不再詳細介紹估算過程，僅就估計結果做一說明。

根據問卷回函，2006 年平均一家非營利體育團體的稅賦費用為各為 74,103 元，因此依當年度房屋稅比例 49% 計算後，2006 年平均一家非營利體育團體的房屋稅為 36,310 元。同理亦可推估 2007 年與 2008 年之資料⁴²。不過由於問卷回函資料呈現明顯右偏的趨勢，因此為了避免受到一些稅賦支出金額較高

⁴² 根據回函資料，2007 年與 2008 年平均一家非營利體育團體的稅賦費用為各為 90,954 元與 72,789 元，而此二年度房屋稅的比例均為 48%，因此 2007 與 2008 年，平均一家非營利體育團體的地價稅分別為 43,658 元與 34,939 元。

之資料影響，本研究除了以平均數計算之外，亦以中位數另行估算，以增加結果的參考性。如同前面我們對營業稅的估計方式，我們再乘上全國 319 家之非營利體育組織後，便可得出 2006 年到 2008 年全國非營利體育團體地價稅的稅式支出總額，如表 5.3.4 所示。以 2006 年來看，若「運動產業發展獎助條例（草案）」對非營利體育團體也給予房屋稅減免後，以平均數估計而言，將有 1,158 萬元左右的稅收損失⁴³。接著，若我們再以此稅收金額乘以 2006 年房屋稅的課徵費用比率 3.4% 後，亦可得出「行政成本」約為 39.3 萬元。因此加總此二項成本後，我們便可得出 2006 年全國非營利體育團體房屋稅減免後相關的總成本約為 1,197 萬元左右。

由於徐偉初等人僅有 2006-2008 年三年之問卷資料，因此我們以各年度我國房屋稅之年增減率，計算出 2009-2010 之預估房屋稅稅收金額⁴⁴；而行政成本之計算也是依前面之估計方式推估 2009-2010 年房屋稅的行政成本⁴⁵。因此我們將各年度非營利體育團體的直接的房屋稅稅式支出、間接的行政成本與總成本彙整於表 5.3.5。而表 5.3.6 則是以中位數值估計的各年度非營利體育團體房屋稅相關的稅式支出成本。

⁴³ 若以中位數估計時，將有 999 萬元的房屋稅稅收損失。

⁴⁴ 2009 年之房屋稅年增減率為 1.81%。2010-2012 年尚未有相關的資料可提供計算年增減率，因此我們以 2007-2009 三年的平均年成長率 2.39% 代替。

⁴⁵ 各年度之房屋稅徵課費用比率請參考表 5.3.3。

表 5.3.4：非營利體育團體房屋稅之平均數及中位數

年度	以平均數計算		以中位數計算	
	平均數(每家)	全國(319家)	中位數(每家)	全國(319家)
2006	36,310	11,583,040	31,318	9,990,554
2007	43,658	13,926,915	24,570	7,837,677
2008	34,939	11,145,490	26,538	8,465,622

本研究結果。

表 5.3.5：非營利體育團體之房屋稅總成本－按平均數計算

年度	房屋稅稅式支出 (元)	成長率 (%)	行政成本 (元)	總成本 (元)
2006	11,583,040	--	393,823	11,976,863
2007	13,926,915	--	459,588	14,386,503
2008	11,145,490	--	356,656	11,502,146
2009	11,346,790	1.81	374,444	11,721,234
2010	11,617,718	2.39	383,385	12,001,103
平均	11,923,991		393,579	12,317,570

本研究結果。

表 5.3.6：非營利體育團體之房屋稅總成本 – 按中位數計算

年度	房屋稅稅式支出 (元)	成長率 (%)	行政成本 (元)	總成本 (元)
2006	9,990,554	--	339,679	10,330,232
2007	7,837,677	--	258,643	8,096,320
2008	8,465,622	--	270,900	8,736,522
2009	8,618,521	1.81	284,411	8,902,932
2010	8,824,306	2.39	291,202	9,115,508
平均	8,747,336		288,967	9,036,303

本研究結果。

第四節 本章小結

本研究針對「運動產業發展獎助條例（草案）」中對營業稅、地價稅與房屋稅減免優惠後所可能產生的稅式支出成本與相關的行政成本進行估算，而估算的過程可用圖 5.4.1 加以表示。無論是稅式支出或行政成本，我們均按營利事業與非營利團體分別加以估計。營利事業的資料來源主要是主計處 2006 年的工商及服務業普查，而非營利體育團體的估計主要是參考徐偉初等人（2009）研究報告所蒐集的問卷調查資料。此外，營利事業我們主要以職業運動業（9311）與運動場館業（9312）為評估對象；而在非營利運動團體組織的問卷調查結果，為了避免資料的偏誤而造成誤差，我們也分別以平均數與中位數加以估算以提供不同的參考數值。根據上述的估計過程，我們首先分別計算營業稅、地價稅與房屋稅相關租稅的減免成本後，我們則可進一步加總三種稅目在租稅減免後的全部總成本，因此我們可用下列四種模擬情境加以分析說明：

情境一（表 5.4.1）：

1. 營利事業只包括職業運動業（9311）。
2. 非營利體育團體各稅稅式支出之估算以問卷調查統計後之平均數估算。

情境二（表 5.4.2）：

1. 營利事業只包括職業運動業（9311）。
2. 非營利體育團體各稅稅式支出之估算以問卷調查統計後之中位數估算。

情境三（表 5.4.3）：

1. 營利事業包括職業運動業（9311）與運動場館業（9312）。

2. 非營利體育團體各稅稅式支出之估算以問卷調查統計後之平均數估算。

情境四（表 5.4.4）：

1. 營利事業包括職業運動業（9311）與運動場館業（9312）。
2. 非營利體育團體各稅稅式支出之估算以問卷調查統計後之中位數估算。

表 5.4.1～表 5.4.4 為本研究估算之結果。以表 5.4.1 之 2006 年為例，在考量了租稅減免後直接的稅式支出成本與間接的行政成本後，營利事業（只包括職業運動業）與非營利體育團體在營業稅減免上的總成本共計約有 7,501 萬元，地價稅方面約有 1,426 萬元，房屋稅約有 1,346 萬元，三稅合計則共有 1.03 億元之總成本損失。若以 2006～2010 年的五年來看，三種稅目在租稅減免後平均每年共計約有 9,718 萬元的總成本。表 5.4.2 與表 5.4.1 不同的是，非營利體育團體的稅式支出估計上是以問卷調查的中位數加以估算，不過由於問卷資料呈現右偏趨勢而使中位數小於平均數，所以表 5.4.2 中有關非營利體育團體的估算數值均會小於表 5.4.1 之結果，因此若以 2006～2010 年的五年來看，三種稅目在租稅減免後平均每年共計僅有 7,608 萬元的總成本。

表 5.4.3 與表 5.4.4 在營利事業的估算過程上，除了職業運動業（9311）之外，我們也加入了運動場館業（9312），因此估算結果均會比表 5.4.1 與表 5.4.2 的金額為大。如果我們以 2006～2010 年的五年來看，三種稅目在租稅減免後平均每年約共計有 16.19 億元（表 5.4.3）或 15.98 億元（表 5.4.4）的總成本損失。

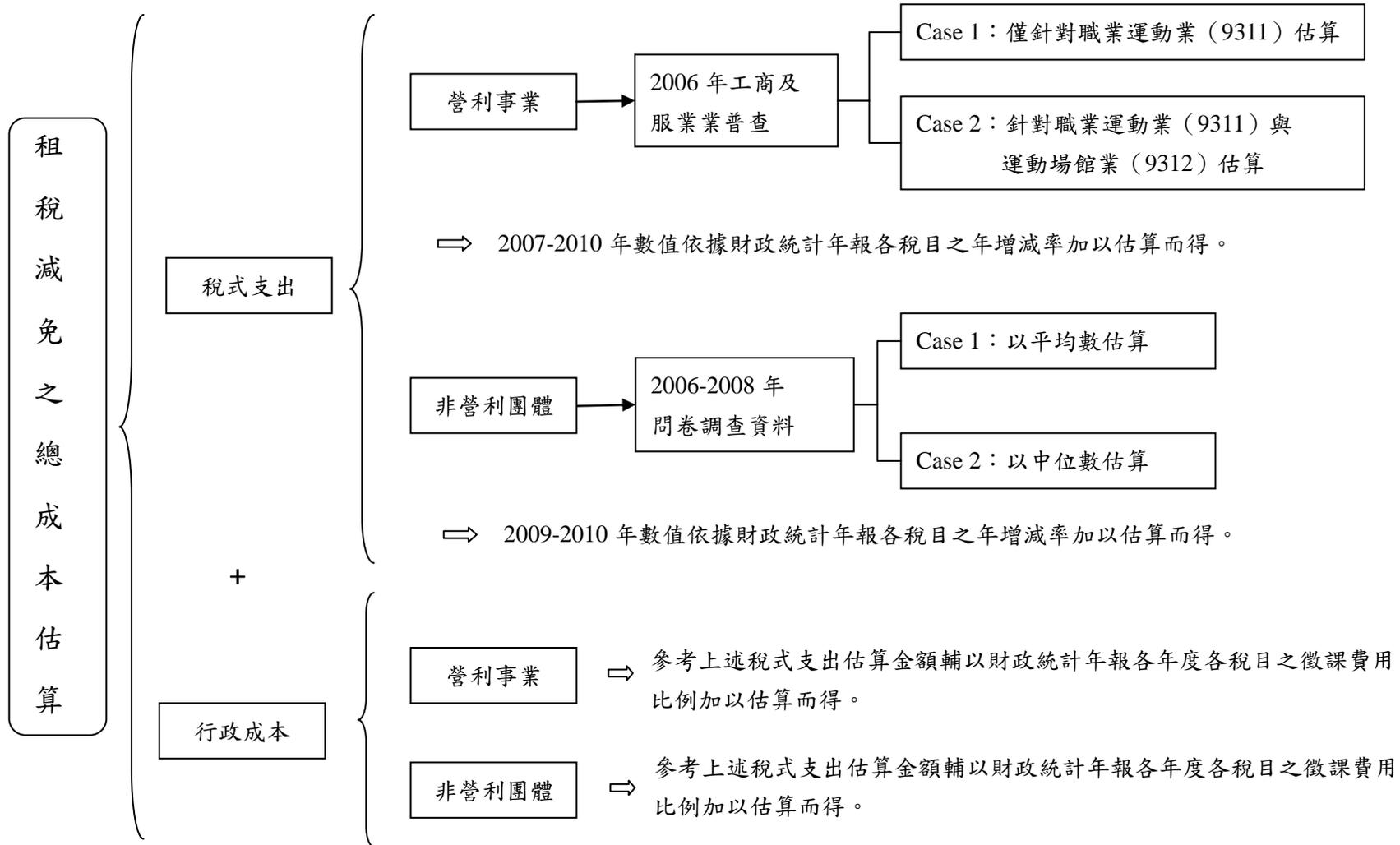


圖 5.4.1：租稅減免總成本估算流程圖

表 5.4.1：模擬分析總表－情境 1

單位：萬元

年 度	營業稅				地價稅				房屋稅				三稅總計									
	稅式支出		行政成本		總成本		合計	稅式支出		行政成本		總成本		合計								
	營利	非營利	營利	非營利	營利	非營利		營利	非營利	營利	非營利	營利			非營利							
2006	4,717	2,659	80	45	4,797	2,704	7,501	172	1,206	6	42	178	1,248	1,426	144	1,158	5	39	149	1,198	1,346	10,273
2007	4,900	3,436	78	55	4,979	3,491	8,470	186	1,509	6	48	192	1,557	1,749	147	1,393	5	46	152	1,439	1,591	11,810
2008	4,857	1,636	78	26	4,935	1,663	6,597	186	1,207	6	37	192	1,245	1,437	151	1,115	5	36	156	1,150	1,306	9,340
2009	4,312	1,453	69	23	4,381	1,476	5,857	186	1,206	6	40	192	1,246	1,438	154	1,135	5	37	159	1,172	1,331	8,626
2010	4,194	1,413	67	23	4,261	1,436	5,696	191	1,239	6	41	197	1,280	1,477	158	1,162	5	38	163	1,200	1,363	8,536
平均	4,596	2,119	75	34	4,671	2,154	6,825	184	1,273	6	42	190	1,315	1,505	151	1,192	5	39	156	1,232	1,388	9,718

說明：

1. 營利事業只包括職業運動業（9311）。
2. 非營利體育團體各稅稅式支出之估算以問卷調查統計後之平均數估算。

表 5.4.2：模擬分析總表－情境 2

單位：萬元

年 度	營業稅								地價稅								房屋稅								三稅總計
	稅式支出		行政成本		總成本		合計	稅式支出		行政成本		總成本		合計	稅式支出		行政成本		總成本		合計				
	營利	非營利	營利	非營利	營利	非營利		營利	非營利	營利	非營利	營利	非營利		營利	非營利	營利	非營利	營利	非營利					
2006	4,717	944	80	16	4,797	960	5,757	172	1,040	6	36	178	1,076	1,254	144	999	5	34	149	1,033	1,182	8,193			
2007	4,900	933	78	15	4,979	948	5,926	186	849	6	27	192	876	1,068	147	784	5	26	152	810	962	7,956			
2008	4,857	613	78	10	4,935	623	5,557	186	917	6	28	192	946	1,137	151	847	5	27	156	874	1,030	7,725			
2009	4,312	544	69	9	4,381	553	4,934	186	916	6	30	192	946	1,139	154	862	5	28	159	890	1,050	7,122			
2010	4,194	529	67	8	4,261	538	4,799	191	941	6	31	197	972	1,169	158	882	5	29	163	912	1,075	7,042			
平均	4,596	713	75	12	4,671	724	5,395	184	933	6	31	190	963	1,153	151	875	5	29	156	904	1,060	7,608			

說明：

1. 營利事業只包括職業運動業(9311)。
2. 非營利體育團體各稅稅式支出之估算以問卷調查統計後之中位數估算。

表 5.4.3：模擬分析總表－情境 3

單位：萬元

年 度	營業稅								地價稅								房屋稅								三稅總計
	稅式支出		行政成本		總成本		合計	稅式支出		行政成本		總成本		合計	稅式支出		行政成本		總成本		合計				
	營利	非營利	營利	非營利	營利	非營利		營利	非營利	營利	非營利	營利	非營利		營利	非營利	營利	非營利	營利	非營利					
2006	85,691	2,659	1,457	45	87,148	2,704	89,852	47,279	1,206	1,655	42	48,934	1,248	50,182	18,495	1,158	629	39	19,123	1,198	20,321	160,355			
2007	89,025	3,436	1,424	55	90,449	3,491	93,940	51,041	1,509	1,633	48	52,674	1,557	54,231	18,984	1,393	626	46	19,611	1,439	21,049	169,221			
2008	88,238	1,636	1,412	26	89,649	1,663	91,312	51,143	1,207	1,585	37	52,728	1,245	53,973	19,499	1,115	624	36	20,123	1,150	21,273	166,558			
2009	78,335	1,453	1,253	23	79,589	1,476	81,065	51,092	1,206	1,686	40	52,778	1,246	54,024	19,851	1,135	655	37	20,506	1,172	21,678	156,767			
2010	76,189	1,413	1,219	23	77,408	1,436	78,843	52,464	1,239	1,731	41	54,196	1,280	55,475	20,325	1,162	671	38	20,996	1,200	22,196	156,514			
平均	83,496	2,119	1,363	34	84,859	2,154	87,013	50,604	1,273	1,651	42	52,255	1,315	53,570	19,431	1,192	641	39	20,072	1,232	21,303	161,887			

說明：

1. 營利事業包括職業運動業（9311）與運動場館業（9312）。
2. 非營利體育團體各稅稅式支出之估算以問卷調查統計後之平均數估算。

表 5.4.4：模擬分析總表－情境 4

單位：萬元

	營業稅							地價稅							房屋稅							三稅總計
	稅式支出		行政成本		總成本		合計	稅式支出		行政成本		總成本		合計	稅式支出		行政成本		總成本		合計	
	營利	非營利	營利	非營利	營利	非營利		營利	非營利	營利	非營利	營利	非營利		營利	非營利	營利	非營利	營利	非營利		
2006	85,691	944	1,457	16	87,148	960	88,108	47,279	1,040	1,655	36	48,934	1,076	50,010	18,495	999	629	34	19,123	1,033	20,157	158,275
2007	89,025	933	1,424	15	90,449	948	91,397	51,041	849	1,633	27	52,674	876	53,550	18,984	784	626	26	19,611	810	20,420	165,367
2008	88,238	613	1,412	10	89,649	623	90,272	51,143	917	1,585	28	52,728	946	53,674	19,499	847	624	27	20,123	874	20,996	164,942
2009	78,335	544	1,253	9	79,589	553	80,142	51,092	916	1,686	30	52,778	946	53,725	19,851	862	655	28	20,506	890	21,396	155,263
2010	76,189	529	1,219	8	77,408	538	77,946	52,464	941	1,731	31	54,196	972	55,168	20,325	882	671	29	20,996	912	21,907	155,020
平均	83,496	713	1,363	12	84,859	724	85,583	50,604	933	1,651	31	52,255	963	53,218	19,431	875	641	29	20,072	904	20,975	159,777

說明：

1. 營利事業包括職業運動業(9311)與運動場館業(9312)。
2. 非營利體育團體各稅稅式支出之估算以問卷調查統計後之中位數估算。

第六章「運動產業發展獎助條例（草案）」相關租稅 減免之效益評估

第一節 文獻整理

依據世界衛生組織所進行的調查發現，在全球 20 個國家之 18 到 65 歲人口中，台灣有將近 40% 的民眾活動量不足，遠高於國際平均值的兩倍；而根據國內的調查報告，2008 年台灣 13 歲以上規律運動人口之比例僅占總人口的 24.4%⁴⁶。近些年來，國內的健保支出金額平均高達新台幣 4,000 億元之多，這樣的數據除了顯示目前我國全民健保的高額消費支出外，其實也隱含了國人的健康維護經費大多花費在健康維護的後端，亦即治療的部分，而投資於前端，即保健、疾病預防的部分則較為不足⁴⁷。由於文獻上已證明運動與健康的維持和醫療支出有高度的關聯性，因此運動習慣的養成對醫療費用上的節省有一定的影響。

規律運動除可降低醫療成本外，亦可幫助生產力的提高。以美國為例，工作場所的運動計畫能夠有效降低短期的疾病達 6% 至 32%，減少了 20% 到 55% 的醫療成本，並且提高了 2% 到 52% 的生產力。而在加拿大，研究發現在鼓勵並實施員工運動計畫的公司，因為生產力的提升、員工無故缺席狀況及員工汰換率、受傷情形的改善，每年每名員工可以省下 513 美元。此外已開發國家的資料也顯示，不運動所產生的直接成本規模龐大，2000

⁴⁶ 資料來源：「中華民國 98 年運動城市調查」，體委會委託研究報告，頁 81。

⁴⁷ 曾慧青（2009），「台灣民眾運動習慣與學生運動參與情況分析」，國家政策研究基金會。

年美國有多達 750 億美元的醫療成本是可被歸因於不運動所促成，而在加拿大，不運動所產生之醫療成本則占總醫療費用的 6%⁴⁸。

根據香港對於成年人參與體育活動和醫療支出的研究⁴⁹，發現運動與否和個人醫療費用之間具有潛在的關聯性，市民的運動量愈高，用於醫療護理方面的開支則愈低。如表 6.1.1 統計數據顯示，香港運動者與不運動者平均的醫療費用分別為港幣 228.23 元與 302.06 元，表示兩者之間差距 73.8 元。而在藥品的支出費用上，運動者的平均花費為港幣 26.5 元，不運動者平均約為港幣 45.15 元。而在保險支出的花費上，不運動者也較運動者大約多了港幣 60 元。而總結三項支出，不運動的民眾平均每月支付的醫藥、藥品與保險花費，較運動民眾高出了 25%。

表 6.1.1：香港運動與不運動族群在醫療支出上之比較

單位：港元

運動/不運動	樣本數	平均數	標準差	標準誤	
醫療花費	運動	94	228.2340	337.3334	34.7933
	不運動	227	302.0617	424.9533	28.2051
藥品花費	運動	374	26.5027	77.2004	3.9919
	不運動	644	45.1460	135.5728	5.3423
保險花費	運動	130	341.6308	360.8955	31.6526
	不運動	192	401.2161	379.4273	27.3828

資料來源：香港康體發展局研究計畫。

Colditz (1999) 指出美國每年有高達 940 億美元的醫療支出是由於肥胖或是缺乏運動而造成，占每年總醫療成本的 9.4%。而 1987 年國家醫療支出調查的橫斷面分析也發現，美國 15 歲以上無活動障礙且平時有規律

⁴⁸ Sport and Health, p35。

⁴⁹ Louie and Hui (2001)，香港成年人參與體育活動及個人醫療支出的研究，香港康體發展局。

之運動者，其年平均直接醫療成本為 1,019 美元，而表示自己為不運動者則為 1,349 美元。另外根據估計，澳洲每年共有 77,603 年的潛在壽命是因缺乏運動而喪失，Stephenson 等人亦認為，若這些平時不愛運動或運動量較小者能至少適度運動，則這些死亡其實是可以避免的。而每年可歸因於不運動而產生之直接醫療成本約為 3 億 7,700 萬澳幣，其中冠狀動脈心臟病醫療成本為 1 億 6100 萬澳幣，非胰島素依賴型糖尿病為 2,800 萬澳幣，大腸癌為 1,600 萬澳幣，中風為 1 億 100 萬澳幣，乳癌為 1,600 萬澳幣，而憂鬱症則為 5,600 萬澳幣。由上述資料可證明，缺乏運動對於疾病與醫療成本都有實質的影響⁵⁰。

表 6.1.2 顯示澳洲 2006-2007 年成年人缺乏運動之淨成本，每年由於缺乏運動而引起的醫療成本為 14 億 9,430 萬美元，占此七種疾病總醫療花費的 17%⁵¹，意即花費在此七種疾病之醫療支出中，就有 17% 的比例是來自於缺乏運動所造成。然而因為參與運動所引起的花費約有 8 億 3,140 萬澳幣，兩者相抵銷過後可得，因缺乏運動而造成的淨支出為 6 億 6,290 萬澳幣。

Colman 研究發現，加拿大卑詩省每年醫療支出中，約有 15% 是來自於缺乏運動所造成的，表 6.1.3 顯示加拿大卑詩省 1998 年因缺乏運動而導致的直接醫療成本，其中約有 2 億 1,100 萬加幣的醫療花費是由於缺乏運動所引起，大約占總醫療支出的 15%，因此如果卑詩省的民眾能多參與運動，則這些醫療成本是可以節省的。

⁵⁰ Stanley Hui (2001), Health and Physical Activity in Hong Kong – A Review, 香港康體發展局。

⁵¹ 根據 Econtech Estimates, 七種疾病之總醫療支出為 88.4 億澳元。14.943/88.4=17%。

表 6.1.2：澳洲缺乏運動淨直接成本

單位：百萬澳幣

總成本		成本抵銷	
疾病種類	缺乏運動導致 直接醫療支出		參與運動導致 直接醫療支出
冠狀動脈心臟病	\$371.5	運動傷害 直接醫療成本	\$178.5
中風	\$162.4		
非胰島素依賴型糖尿病	\$210.7	運動產品支出	\$652.9
乳癌	\$42.2		
大腸癌	\$61.4		
憂鬱症	\$177.3		
跌倒	\$468.7		
總成本	\$1494.3	抵銷總額	\$831.4
缺乏運動淨成本	\$662.9		

資料來源：Econtech Estimates.

表 6.1.3：加拿大卑詩省缺乏運動相關慢性病之醫療成本

單位：百萬加幣

疾病種類	醫院	醫師	藥品	其他	總直接成本	缺乏運動導致直接成本
心臟病	172.31	43.73	58.26	199.14	473.45	69.12
中風	96.86	12.41	14.31	89.72	213.30	39.67
高血壓	32.10	41.42	102.01	127.43	302.96	30.90
大腸癌	20.79	4.89	2.00	20.09	47.77	6.45
乳癌	32.83	7.71	3.15	31.72	75.42	7.92
非胰島素依賴型 糖尿病	31.09	19.59	27.74	56.94	135.37	21.66
骨質疏鬆	59.09	30.75	21.17	80.59	191.59	35.06
合計	445.07	160.49	228.64	605.64	1439.85	210.79

資料來源：Ronald Colman (2004), The Cost of Physical Inactivity in British Columbia.

第二節 租稅減免對醫療支出節省之利益估算

由上述的文獻整理，我們可以知道運動確實對醫療費用支出的節省有一定的關聯性，因此在成本效益的分析上，我們也應該將此效益加以考慮。不過，目前國內無特別針對此議題而加以估算的研究結果可供參酌，因此我們將以國外既有的相關數據，並參考國內相關資料進行初步估算。

相對於美國、加拿大與澳洲而言，國人的體型和健康狀態應與香港地區的民眾較為類似，因此我們則以香港的研究結果做為估算的參考基礎。根據香港康體發展局 2001 年對於成年人醫療保健支出與體育活動之研究，參與運動之人口，每年平均醫療保健的花費僅為一般民眾每年醫療費用的 84.04% 左右，亦即因為運動的緣故，平均一位有運動的民眾相對於一般民眾來說，每年將可節省大約 15.96% 的醫療支出。而根據行政院衛生署之統計數據指出，我國近幾年的每人每年醫療之花費約為三萬元左右，以民國 95 年為例，國人每人平均的醫療花費為 28,669.4 元。因此若以香港的研究結果為參考基礎，我們可以估算出我國運動人口平均每人因運動而節省之醫療費用支出約為 4,575.7 元⁵²。

不過上述的數據並非可全部歸因於因為租稅的減免而產生的利益，因此在此成本效益的考量上，我們仍須進一步加以估算。目前國內外文獻均無特別針對因為給予運動在租稅上的減免優惠進而對醫療費用節省的研究，因此我們將利用主計處「家庭收支調查報告」的資料進行估計。在 2005 年的家庭收支調查報告原始資料檔中有一項是關於家庭運動相關費用的支出調查，倘若我們允許運動費用也可如同捐贈費用視為綜合所得稅中的

⁵² $28,669.4 \times 15.96\% = 4,575.7$ 。

列舉扣除額時，我們則可用一般文獻上對捐贈租稅價格彈性的估計方法來估計我國運動的租稅價格彈性⁵³。我們的估計方程式為：

$$\ln(\text{Sport}_i) = \beta_0 + \beta_1 \ln(\text{Income}_i) + \beta_2 \ln(\text{Price}_i) + \varepsilon_i$$

其中：*Sport* 為運動支出，*Income* 為所得，*Price* 為價格， ε 為 i.i.d 的干擾項，下標 *i* 為各個觀察樣本。為了求得彈性數值，我們則以雙對數（Log-log Form）的模型進行估計，因此 β_1 與 β_2 分別為所得彈性與價格彈性的估計係數。如果我們允許運動費用也可列舉扣除，則其面對的價格如同捐贈價格，均是（1-邊際稅率）。不過由於家庭收支調查報告並無家庭的邊際稅率資料，因此我們也先依各家庭的可支配所得、扶養親屬人數與其他相關的變數估算其所得稅的邊際稅率。在扣除一些問題樣本之後，我們以 2005 年家庭收支調查報告當中的 9,879 個樣本估計得出我國的運動支出彈性約為 -0.004；換言之，如果政府允許運動費用亦可扣除而使其租稅價格下降 1% 時，民眾因而將會增加大約 0.4% 的運動花費。

由於我們已經估算出我國 2006 年平均每運動人口因運動而節省之醫

⁵³ 在估計運動的租稅價格彈性時，雖然本研究主要是評估營業稅、地價稅與房屋稅的減免進而會影響消費者運動支出的程度為何，但由於資料上的限制，我們無法直接估計上述三種租目的運動租稅價格彈性，因此本研究根據下列的假設加以進行估計。我們假設相關的運動產業在享有了運動產業發展獎助條例（草案）中有關營業稅、地價稅與房屋稅的減免之後，由於其所負擔的租稅成本下降，因此在某一程度上也會進而降低價格以吸引更多的消費者，但此種透過「生產者」在享受租稅的減免後，進而刺激多少民間的運動消費，我們無法直接估計，因此我們間接地以「消費者」所面對的個人綜合所得稅加以估算。我國的所得稅法，允許民眾可將其捐贈費用以列舉扣除的方式排除在其課稅所得的計算之中，因此捐贈金額的部分並不需要繳稅，所以降低了民眾的捐贈租稅價格。我們利用此概念，假設政府如果也允許消費者在相關運動花費上亦可列舉扣除時，我們就可估計出運動的租稅價格彈性為何。

療費用支出大約為 4,575.7 元，若再乘以估算出的運動租稅價格彈性，我們就可概算我國 2006 年平均每運動人口因為租稅減免而增加運動花費進而節省之醫療費用約為 18.3 元。而根據體委會 98 年的運動統計調查報告，我國的運動人口約占全國人口的 80.3%，因此若實施租稅減免優惠，鼓勵民眾增加在運動的花費進而促進身體健康後，在 2006 年約可省下新台幣 3.36 億元的醫療支出。我們也以相同的估計方式估算出從 2007-2010 年所可能節省的醫療支出的金額，詳見表 6.2.1⁵⁴。平均來說，從 2006 年至 2010 年，若我們給予相關運動費用的租稅減免優惠，進而鼓勵民眾多多運動以提升健康，平均每年大約可省下新台幣 3.6 億元的醫療花費。

⁵⁴ 由於 2009 與 2010 年尚未有醫療花費之統計資料，因此我們用前一年度之醫療費用以 CPI 物價指數調整而得之。

表 6.2.1：醫療費用節省之估計

年 度	總人口數	全國醫療 總花費	平均每人 醫療花費	平均每人因運動 節省之醫療花費	平均每人因租稅減免 誘發多運動而節省之醫療花費	租稅減免誘發運動人口多運動 而節省之醫療總花費
	(人)	(百萬元)	(元/人)	(元/人)	(元/人)	(元)
	(a)	(b)	(c) = (b) / (a)	(d) = (c) * 15.96%	(e) = (d) * 0.4%	(f) = (e) * 運動人口
2006	22,876,527	655,856	28,669	4,576	18.3	336,221,119
2007	22,958,360	695,733	30,304	4,837	19.3	356,663,808
2008	23,037,031	707,816	30,725	4,904	19.6	362,858,224
2009	23,119,772	720,109	31,147	4,971	19.9	369,160,222
2010	23,127,845	732,616	31,677	5,056	20.2	375,571,671
平均	23,023,907	702,426	30,504	4,869	19.5	360,095,009

本研究結果。

第三節 運動提升國家形象之估算

政府鼓勵民眾參與體育活動除了能夠有如同上節醫療費用節省的實質利益之外，亦可以獲得一些間接的無形利益，例如提升國家整體形象或提高國際重大比賽的成績等等。但此類的無形利益十分抽象也難加以估算，因此一般研究均未估計此種間接無形利益的規模大小。然而，在成本效益的分析當中，無論是有形或無形的利益皆應納入考量，因此本研究也進一步估計可能的無形利益。

由於我國對參與國際重大比賽的選手，若能獲得獎牌均有一定金額的獎勵制度，例如「國光體育獎章及獎助學金頒發辦法」當中規定若選手能獲得奧運金牌獎金為 1,200 萬，銀牌獎金 700 萬，銅牌獎金 500 萬。亞運獎金補助方面若選手能勇奪金牌則可頒發獎勵金 300 萬，銀牌與銅則分別有 150 萬與 90 萬。因此，若是參賽選手能夠獲得獎牌，政府則依不同賽事與不同獎牌別給予不同金額的獎勵。而這獎勵金額其實意謂著政府認為此選手應該有的「價值 (Value)」，因此我們在無形利益的估計上則以我國選手參與體育賽事之表現加以推估。

我們以 2006 年杜哈亞運為例，前三名分別為中國、韓國與日本，而台灣名列第 10 名。如果我們以達成前 10 名的平均成績為努力目標，我們則可初步估算運動所可能產生國家形象提升的無形利益。如表 6.3.1 所示，此 10 個國家所奪得之金牌、銀牌、銅牌平均數目分別為 36、31.4、39.1 面，而台灣所奪得之數目則分別為金牌 9 面、銀牌 10 面、銅牌 27 面，若預期鼓勵體育活動可以將運動賽事之表現提升至前 10 名之平均水準，則

分別可再多奪得金牌 27 面、銀牌 21.4 面、銅牌 12.1 面。

政府給予贏得獎牌選手獎金之政策，可視為政府獎勵該參賽選手在提升國家形象上的鼓勵象徵。根據「國光體育獎章及獎助學金頒發辦法」，亞運獎金補助方面：勇奪金牌獎勵 300 萬，銀牌 150 萬，至於銅牌則是 90 萬。因此將各獎勵金額乘上台灣與各種獎牌平均數的差異數目，就代表著如果我國的體育水準與素質能夠提升至前 10 名的平均水準時，這樣無形國家體育聲望與國際形象提升的貨幣價值。以 2006 年的杜哈亞運來看，若我國能從第十名的成績進步至前十名的平均成績水準，如此國家形象提升的無形利益的貨幣價值約有 1.24 億元。同樣的，表 6.3.2 則是我們以 2002 年釜山亞運的成績加以估算後，大約也可創造出 1.8 億元的無形利益價值。

表 6.3.1：2006 年杜哈亞運前 10 名獎牌數

名次	國家	金牌	銀牌	銅牌	合計
1	中國大陸	166	87	63	316
2	南韓	58	53	82	193
3	日本	50	71	77	198
4	哈薩克	23	20	42	85
5	泰國	13	15	26	54
6	伊朗	11	15	22	48
7	烏茲別克	11	14	15	40
8	印度	10	17	26	53
9	卡達	9	12	11	32
10	台灣	9	10	27	46
合計		360	314	391	1065
平均		36	31.4	39.1	106.5
台灣與平均數目差異		27	21.4	12.1	60.5
亞運獎金補助（元）		3,000,000	1,500,000	900,000	--
國家形象提升 之無形利益（元）		81,000,000	32,100,000	10,890,000	123,990,000

本研究結果。

表 6.3. 2：2002 年釜山亞運前 7 名獎牌數

名次	國家	金牌	銀牌	銅牌	合計
1	中國大陸	150	84	74	308
2	南韓	96	80	84	260
3	日本	44	74	72	190
4	哈薩克	20	26	30	76
5	烏茲別克	15	12	24	51
6	泰國	14	19	10	43
7	台灣	10	17	25	52
合計		349	312	319	980
平均		49.9	44.6	45.6	140
台灣與平均數目差異		39.9	27.6	20.6	88.0
亞運獎金補助(元)		3,000,000	1,500,000	900,000	--
國家形象提升 之無形利益(元)		119,700,000	41,400,000	18,540,000	179,640,000

本研究結果。

第七章 「運動產業發展獎助條例（草案）」CGE 模型試算

可計算一般均衡（Computable General Equilibrium Analysis，CGE）乃是以 Walrasian 一般均衡理論為架構，整合產業關聯分析表（Input-Output Analysis，IO 表）與國民所得統計資料（National Accounts）為計算基礎，模擬當經濟體系受到外生衝擊後，透過價格內生求解，在市場重新恢復均衡後，由其所反映出的均衡數量、價格改變。由於同時考量各產業間相互依存程度、家計消費、投資、政府支出、貿易及國際收支結構的關係，因此可以掌握整體經濟中各產業部門的變化互動，故近年來被廣泛運用至財政、國際貿易、產業經濟及經濟發展等領域，做為評估政策效果之實證模型。國內可計算一般均衡模型發展至今約 20 餘年，已被廣泛應用為政策模擬分析的工具，早期主要係以探討如關稅減讓等租稅問題居多。

本章共分五節。第一節介紹討論CGE模型實證研究流程；第二節介紹研究資料與社會會計矩陣（Social Accounting Matrix，SAM）的編製；第三節為CGE模型的基本架構，討論方程式的設定；第四節說明相關政策模擬與結果分析，而第五節則為本章小結。

第一節 CGE 實證研究之流程

本文的 CGE 實證研究流程如圖 7.1.1 所示。首先需利用行政院主計處 2008 年的「國民所得統計年報」取得當年度國民所得帳相關資料，另配合主計處五年編列一次的「台灣地區產業關聯表」取得投入產出相關資料，取得部門分類資料後編製社會會計矩陣。由於資料來源不一，會導致 SAM 表縱行與橫列無法完全平衡，故必須以雙比例調整法（R.A.S）調整行、列和相等，以獲得完整的社會會計矩陣。然後以此 SAM 的資料為基礎，依據需要不同設定模型架構。本章

中採用的模型架構主要係以 Dervis, De Melo and Robinson (1982) 及 Adelman and Robinson (1987) 所建立的模型為架構加以延伸而得。

檢視過去運用 CGE 為分析工具的文獻發現，國外有學者利用 CGE 進行降稅以刺激觀光休閒產業的分析，如 Blake (2004)，但分析運動產業的倒未有所見；而國內利用 CGE 進行運動產業相關分析的文獻也不多見，林國榮 (2002) 曾以 30 部門的可計算一般均衡模型為基礎，研究加入 WTO 之後，面對關稅降低、有助於經濟成長等情況下，模擬在 2001 到 2006 年間相關運動產業產值、就業人口等之變化；結論發現在加入 WTO 之後受到關稅調降的影響，運動用品業產值會下降，就業人數亦漸少，出口下降；進口則因關稅減讓承諾的實現而上升，至於運動服務業所受衝擊並不明顯，產值與就業需求皆會上升。

另外何欣穎 (2006) 則是僅利用 2001 年 162 部門之產業關聯表合併為 26 個與運動相關的產業，該文大體區分為服務性、觀覺性、實體性支援性運動商品與大型運動賽事等類別，運用投入產出關聯結果分析 (Input-Output Analysis)，探討運動休閒產業及相關產業之間的關聯程度以及對於全國經濟、就業及產出 (所得) 之乘數效果。結果發現受運動產業之產業關聯影響效果較大的產業計有：紡織服飾業 (運動衣、運動鞋)、營建業 (如運動場館興建) 以及育樂用品製造業等；該文分析中也發現在就業效果表現上，因運動產業所增加的就業人數以育樂用品製造業最多，其次是批發及國貿業、娛樂及文化事業。

至於本章研究部門分類，則多是依據上述兩篇文章研究結果或分類作為基礎，進行相關運動產業的減稅分析。

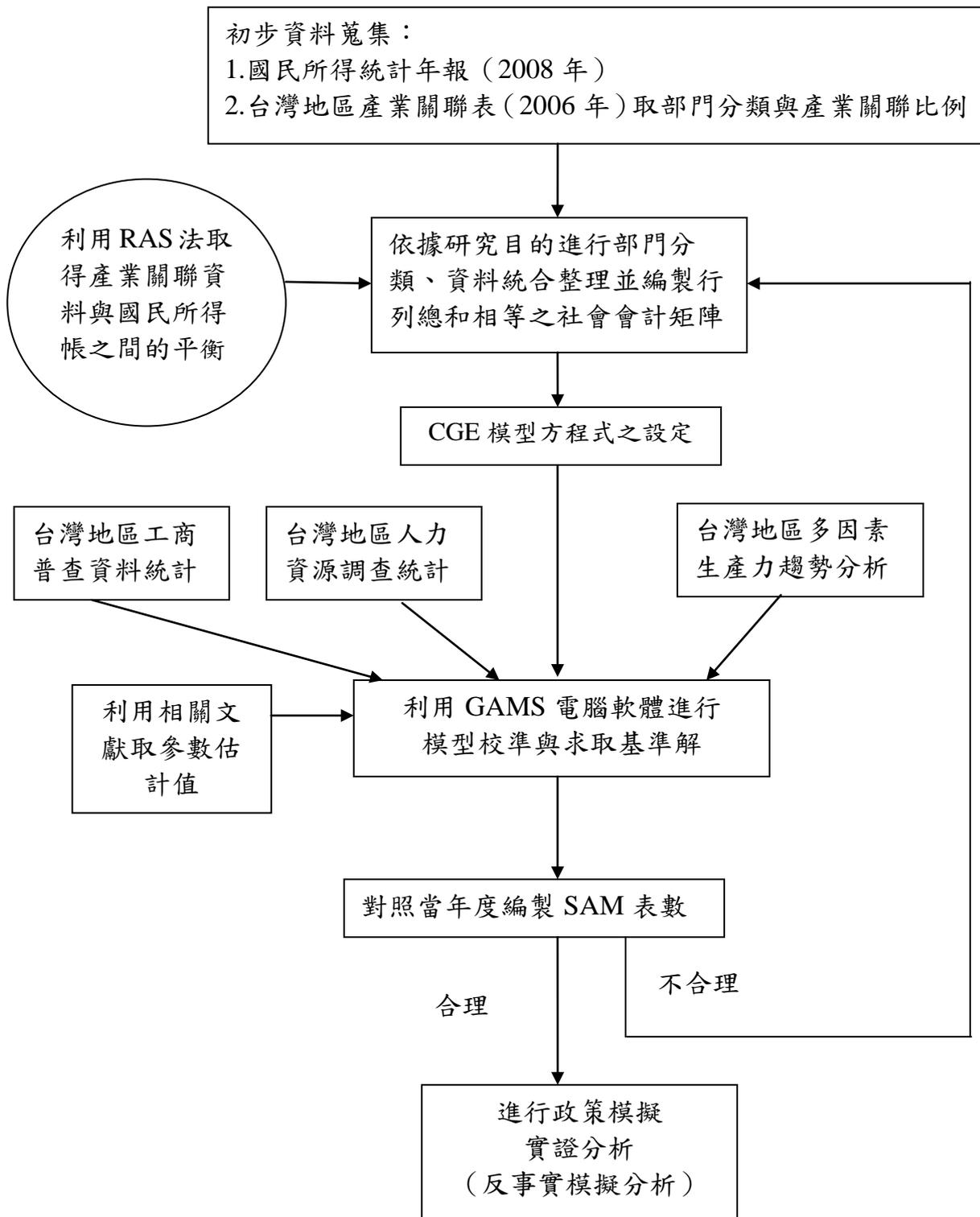


圖 7.1.1：CGE 實證研究流程

第二節 資料處理

一、研究部門分類

目前運動休閒產業涵蓋範圍，一般依據行政院主計處每 5 年公佈之工商及服務業普查報告書數據資料，在主計處第 8 次行業標準分類中，運動休閒產業散見於製造業、批發零售業、營造業及藝術娛樂休閒服務業等，過去依據學者的研究目的不同，歸類的定義即有不同。

綜觀過去文獻對於運動產業的定義或範圍研究報告依據需求不同計有：葉公鼎（2001）、周嫦娥（2005）、王慶堂（2008）、林嘉志（2009）等。此處不再贅述。然而以上文獻中對於運動產業的分類研究以定義居多，但多有與現實面統計調查資料分類部門難以契合的問題，例如行政院主計處產業關聯資料中 166 部門的次級資料中部門分類，並未有特定針對所謂的運動產業編製，導致關於前述學者們所定義的運動品製造業，散見於成衣及服飾品、鞋類製品、育樂用品（體育用品）等多項；另運動用品買賣業則被包含於批發及零售大類當中；至於運動服務業則散見於娛樂文化服務業（如健身休閒俱樂部、高爾夫球場）。

鑑於本研究之實證資料主要需取自行政院主計處所編列之產業關聯表，且因對我國目前對於運動產業的完整而具系統歸類的調查數據並不多見，政府部門所進行的調查統計又受限於我國行業標準分類中，亦未將運動商品之製造、買賣及運動服務歸併編號，乃見於成衣、製鞋、運輸工具、批發、零售、營造及娛樂等等。前述產業關聯表的部門區分與中華民國標準分類行業別的編號並非完全一致，故而從資料處理的考量觀點，乃參考林國榮（2002）、周嫦娥（2005）、何欣穎（2006）年研究報告分類作為為大致部門分類依據，針對運動產業的主體部分進行相關部門整併的衝擊模擬分析，再依既有文獻或相關商情、政府統計資料以推估模式，計算可能的租稅政策衝擊效果。

本文將行政院主計處 2006 年 166 部門產業關聯表之部門合併加總，依過去文獻針對運動產業的研究歸類或定義，選擇與其過去文獻中定義相近的產業別或既有資料，進行合併為 5 大部門。此分類 5 部門的性質特色為：運動服飾相關、運動鞋相關、運動用品製造相關、運動休閒買賣與服務及其他，共計五大類別部門，相關部門對照請見表 7.2.1。

表 7.2.1：部門分類對照表

本研究分類	五部門		行政院主計處 2006 年 166 部門產業關聯表分類									
	一	其他	主計處 166 部門產業關聯表編號（部門名稱過多，僅列編號對照） 001-030、043-069、079-100、102-119、122-158、160-166									
製造業 相關	二	運動服飾相關	031 棉及棉紡織品	032 毛及毛紡織品	033 人造纖維及玻璃纖維紡織品	034 針織布	035 其他紡織品	036 印染整理	037 梭織成衣	038 針織成衣	039 紡織服飾品	
	三	運動鞋相關	040 皮革	041 鞋類製品	042 其他皮革製品							
	四	運動用品製造相關	070 生鐵及粗鋼	071 鋼鐵初級製品	072 鋁	073 其他金屬	074 金屬手工工具及模具	075 金屬結構及建築組件	076 金屬容器	077 金屬加工	078 其他金屬製品	101 自行車
買賣與服務業	五	運動品賣、服務相關	120 批發	121 零售	159 藝術、娛樂及休閒服務							

資料來源：作者自行分類整理。

二、社會會計矩陣（SAM）編制

社會會計矩陣（Social Accounting Matrix，SAM）為建立一個實證的 CGE 模型的必備架構，其需要用到相當大量的相關統計數據資料，包括了產業關聯表、國民所得統計帳以及產業資本及勞動資料等，整合以上資料並透過所得支出平衡的觀念，將生產、家計及政府部門之間的經濟活動資金流向予以數字化，具體表達可計算一般均衡體系的交易行為。

不同產業部門或機構（如企業、家計、政府）間的交易皆可以藉由 SAM 表中某單位（縱行）對另外某單位（橫列）的支出記錄得到，編製的作法即為『橫列表示所得、縱行表示支出』，同時要求編表時橫列加總數字（所得面）需等於縱列加總數字（支出面）。

例如：表 7.2.2 中的 2008 年 SAM 家計消費欄之資金來源與去路表示為：總資金來源(9,355,358)係由稅後資本報酬(3,201,175)與稅後勞動報酬(5,902,129)加上政府淨移轉(-93,340)所供應；而資金的去路則是使用於消費(7,626,271)與儲蓄(1,117,875)兩種活動，加上已繳的家計直接稅(611,212)，三者的合計數亦為(9,355,358)，為單位資金所得與資金支出平衡之觀念。

拆解部門別數字時，本研究係採以國民所得帳的數字為控制變數，輔以產業關聯表的結構比率來編製區部門別的 SAM，例如：消費帳的拆解則係取產業關聯表中的家計消費結構（合併為 5 部門後之比例）、其他如政府消費、進口、出口、進口稅等亦同法處理，至於誤差項則置於中間投入帳，並以雙比例調整法取得國民所得帳與產業關聯表之一致性。

經拆解為 5 部門的 SAM 表，詳見表 7.2.3。不論拆解部門多寡，最終的 SAM 表各縱行和仍需要等於各橫列和。

在 SAM 表的編製過程中，本研究採用「2008 年國民所得統計資料」及「2006 年產業關聯表」的資料，惟在編製 SAM 表常會遇到資料不一致的問題，而使 SAM 表縱行與橫列無法完全平衡。解決之道有數種⁵⁵，本文採用以國民所得帳為控制總數，即產業關聯表的數字並不直接進入 SAM 表，僅採用產業關聯表的結構比率，再配合雙比率調整法（R.A.S.法）予以調整，使得國民所得帳與產業關聯表的一致性。

SAM表（未區分產業部門）：

本研究依據「2008年國民所得統計年報」加以彙編成為2008年的社會會計矩陣，從表7.2.3可以看出，SAM基本上可分為「活動帳」（Activity Account）、「商品帳」（Commodity Account）、「要素帳」（Factor Account）、「機構帳」（Institution Account）、「資本帳」（Capital Account）、「國外帳」（Rest of World Account）等六個帳目，而要素帳細分為勞動與資本，機構帳亦分為家計、企業與政府，而編製過程如表7.2.2所示。

其中「活動帳」就是生產者的行為，對應於產業關聯表之生產部門，其橫列分別為國產內銷21,370,956百萬元（對商品帳）與出口9,226,468百萬元（對國外帳的銷售）的總銷售所得（30,597,424百萬元），應等於生產的總成本，其包含生產過程中所有投入的支出，如中間投入18,031,488百萬元、勞動附加價值5,902,729百萬元、資本附加價值4,211,515百萬元、間接稅546,025百萬元與折舊1,905,667百萬元（置於活動帳的縱行）。

⁵⁵ 欲編製一個較為細密之 SAM 表，常會遭遇資料不一致的問題，一般 SAM 表之編製，面對資料不一致性有以下幾種處理方式（台灣經濟研究院，1993）：

1. 活動帳與商品帳以產業關聯表為控制總數，而將統計誤差項置於資本帳中。
2. 以國民所得資料為控制變數，按產業關聯表之結構，分攤活動帳與商品帳，而兩者之間的不一致，則增列統計誤差項。
3. 以國民所得資料為控制總數，亦即產業關聯表之資料，並不直接進入 SAM 表，僅利用其結構比率，再配合 R.A.S.法調整，以取得兩者之一致性。

「商品帳」是說明國內產品市場的行為，其橫列顯示國內市場的商品如何被分配給本國購買者所需求，這些需求包括了中間需求18,031,488百萬元（對活動帳）、家計消費7,626,271百萬元（對機構帳的家計）、政府消費1,564,394百萬元（對機構帳的政府）以及投資財的需求2,879,208百萬元（對資本帳）。而縱行表示國內市場中的產品總供給，一部份由國內生產者所提供（本國產品的購買21,370,956百萬元），另一部份則是由國外廠商所提供（即進口8,597,840百萬元），再加上對政府支付的進口關稅132,565百萬元。

「要素帳」是顯示生產要素（包括勞動和資本）所收到的附加價值（5,902,729億元與4,211,515百萬元）以及國外要素所得-600百萬元與315,246百萬元（橫列的要素帳）分別分配給家計5,902,129百萬元與企業4,526,761百萬元（縱行的要素帳）。

「機構帳」是描述經濟體系內主要經濟活動者的行為，一般分為企業部門、家計部門與政府部門三種。「機構帳」的橫列顯示企業部門、家計部門與政府部門所得的來源，其縱行表示企業所得、家計所得和政府所得的支用。企業部門所得來自營業盈餘4,526,761百萬元以及政府移轉給企業-203,741百萬元，應等於分配盈餘3,201,175百萬元、營利事業所得稅489,477百萬元與企業儲蓄632,368百萬元。家計部門的所得來源包括了勞動報酬5,902,129百萬元、分配盈餘3,201,175百萬元以及由政府及外國而來的移轉支付（345,394百萬元及-93,340百萬元）；而其支出為民間消費7,626,271百萬元、家計所得稅611,212百萬元、家計儲蓄1,117,875百萬元。同樣的政府部門的所得來自於間接稅546,025百萬元、關稅132,565百萬元、營利事業所得稅489,477百萬元、家計所得稅611,212百萬元及來自國外的移轉-600百萬元，並花費在政府消費1,564,394百萬元、給企業部門的移轉-203,741百萬元、家計部門的移轉345,394百萬元、儲蓄72,632百萬元。

「資本帳」反映了儲蓄與投資的關係，確保整個資金循環體系不置於出現漏損情況。橫列為總儲蓄2,879,208百萬元，包括折舊1,905,667百萬元、企業儲蓄

632,368百萬元、家計儲蓄1,117,875百萬元、政府儲蓄72,632百萬元以及國外儲蓄-849,334百萬元的部份，必須等於縱行的總投資2,879,208百萬元。

「國外帳」是解釋國內的外匯來源（縱行）與支配（橫列）。外匯的來源包含出口9,226,468百萬元、國外勞動報酬淨額-600百萬元、國外資本所得淨額315,246百萬元、國外對家計部門的移轉淨額-93,340百萬元、國外對政府部門的移轉淨額-600百萬元與國外儲蓄-849,334百萬元，應等於進口8,597,840百萬元。

SAM表主要是將可計算一般均衡模型所描述的經濟體系予以數字化，並說明體系內各經濟活動參與者之間資金流向關係。此外，編製區分產業部門SAM表時，其部門別的分類可依不同研究目的加以變化，編製時除前述縱行和等於橫列和原則外，且SAM表中每一格的數字均為名目資金流量，說明模擬求解後表中之數值的變化代表經濟運作後的結果，而非變化過程。

SAM表（區分產業部門）：

本文為配合 5 部門 CGE 模型的設計，需將商品帳與活動帳之產業分類為 5 個產業部門，同時為避免資料處理困難，各個不同購買主體（包含各項中間需求及最終需求）對綜合商品之購買不再區分國產品與進口品之購買。

一、「中間投入」帳：五部門之「中間投入」帳係採用國民所得帳中之中間投入數值，再以該年產業關聯表中間投入五部門結構比率，配合雙比例調整法分攤至各部門。

二、「附加價值、間接稅、折舊」帳：同前，亦取五部門產業分類後結構比率分攤至 SAM 表中之數值。

三、「家計消費」帳：

家計消費矩陣的編制方法可分為兩個步驟，分述如下：

1. 假設 2008 年家計對五部門之最終消費比例結構，係維持在該年產業關聯表中「生產者價格交易表」（含進口稅淨額）家計消費之結構關係。
2. 將國民所得統計資料之「民間最終消費」數值，依第 1 步驟中的比例分攤至五部門。

四、「政府消費」帳：

政府消費矩陣的編制方法如同「家計消費」帳之步驟。

五、「投資」：

投資矩陣的編制，先將固定資本形成與存貨依產業別分攤後相加，計算程序如「家計消費」帳，其產業投資之分攤比例依照該年度產業關聯表中固定資本形成與存貨相加後之數額。將各部門投資除以總投資數額，計算各部門投資占總投資之結構比率。

六、「國產內銷」帳：

同前，係將該年產業關聯表中的「國內生產總值」結構，拆解 SAM 表數值。

七、「出口、進口、進口稅」帳：

（一）「出口」矩陣之編製：

依該年產業關聯表中「生產者價格交易表」（含進口稅淨額）之海關輸出與非海關輸出之結構比例，將該年國民所得之出口總數額攤計為海關輸出與非海關輸出之數額，再分別加以細分為各產業之數額，然後將推算之各產業海關輸出與非海關輸出之數額數加總，得到該年各該產業之輸出數額。

（二）「進口」矩陣之編製：

該年各產業之進口數額的推算過程如出口矩陣。

（三）「進口稅」矩陣之編製：

該年各產業進口稅數額的推算方式，係以國民所得帳為主，再輔以產業關聯表之結構，計算方法如下：

1. 利用該年生產者交易表之「進口稅淨數額」與「海關輸入」之資料計算各部門進口稅率。
2. 將該年各產業海關進口之推算數額乘上步驟 1 中之進口稅率，推算各部

門的進口稅額。

3. 依步驟2之結果，計算各部門進口稅佔進口稅總額之比例。

將該年國民所得之進口稅總額，依步驟3之比例分攤，即可推算該年各產業之進口稅額。

由於CGE模型所強調的是可計算的，為配合整體模型之建立，除了編製社會會計矩陣以外，必須先收集相關資料來加以運算，除了部份的資料可以直接引用外，其他的資料有必要進一步來調整以配合模型的需要。以下將針對這些資料的來源、出處和處理的方法分別簡單說明如下：

在生產要素投入量方面，本模型中的生產要素包括「勞動」與「資本」兩種，各產業部門勞動人口資料取自於行政院主計處「人力資源調查統計」，而各產業部門之資本存量則取自於行政院主計處「國富統計」、「多因素生產力統計」、「工商服務業普查」資料。表7.2.4呈現2008年部門別勞動人口與資本存量數據。

表 7.2.2：2008 年社會會計矩陣（SAM）

單位：新台幣百萬元

		活動帳	商品帳	要素帳		機構帳			資本帳	國外帳	總合帳
				勞動	資本	企業	家計	政府			
活動帳			國產內銷 21,370,956							出口 9,226,468	30597424
商品帳		中間投入 18,031,488					家計消費 7,626,271	政府消費 1,564,394	投資 2,879,208		30101361
要素帳	勞動	附加價值 5,902,729								國外要素報酬淨額 -600	5902129
	資本	附加價值 4,211,515								國外資本所得淨額 315,246	4526761
機構帳	企業				營業盈餘 4,526,761			政府移轉 -203,741			4323020
	家計			勞動報酬 5,902,129		分配盈餘 3,201,175		政府移轉 345,394		國外移轉淨額 -93,340	9355358
	政府	間接稅 546,025	關稅 132,565			企業直接稅 489,477	家計直接稅 611,212			國外移轉淨額 -600	1778679
資本帳		折舊 1,905,667				企業儲蓄 632,368	家計儲蓄 1,117,875	政府儲蓄 72 632		國外儲蓄 -849,334	2879208
國外帳			進口 8,597,840								8597840
總合帳		30597424	30101361	5902129	4526761	4323020	9355358	1778679	2879208	8597840	

資料來源：本文自行編製整理。

表 7.2.3：2008 年五部門社會會計矩陣（SAM）

單位：新台幣百萬元

	活動帳					商品帳					要素帳		機構帳			資本帳	國外帳	總合帳																			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	勞動	資本	企業	家計	政府																						
活動帳						國產內銷													出口																		
						16,654,813																									7,216,930	23,871,743					
							373,650																									302,258	675,908				
								37,805																									33,936	71,741			
									1,644,602																								839,230	2,483,832			
																							2,660,086										834,114	3,494,200			
商品帳	中間投入																		家計消費	政府消費	投資																
	1	12,857,628	260,493	33,250	425,505														819,442													5,886,085	1,369,513	2,614,757	24,266,673		
	2	68,113	288,527	2,574	1,543														1,854													101,815	11,822	-823	475,425		
	3	10,419	607	25,017	864														0													37,215	1,524	-98	75,548		
	4	869,967	1,063	328	1,527,517														74													45,630	118,386	32,318	2,595,283		
	5	658,732	30,823	2,581	130,729														13,838													1,555,526	63,149	233,054	2,688,432		
要素帳	附加價值																				國外要素報酬淨額																
	勞動	4,318,107	71,217	6,541	217,891																1,288,973															-600	5,902,129
	附加價值																																			國外資本所得淨額	
	資本	2,923,886	4,925	371	119,918																															1,162,415	

運動產業發展獎助條例（草案）稅式支出評估案

機構帳	企業											營業盈餘			政府移轉						
												4,526,761			-203,741				4,323,020		
	家計											勞動報酬		分配盈餘		政府移轉		國外移轉淨額			
										5,902,129		3,201,175		345,394		-93,340	9,355,358				
政府	間接稅					關稅							企業直接稅	家計直接稅			國外移轉淨額				
	463,234	1,528	86	6,352	74,825	122,488	5,396	1,502	3,179	0			489,477	611,212			-600	1,778,679			
資本帳	折舊												企業儲蓄	家計儲蓄	政府儲蓄		國外儲蓄				
	1,701,657	16,725	993	53,513	132,779								632,368	1,117,875	72,632		-849,334	2,879,208			
國外帳											進口										
											7,489,372	96,379	36,241	947,502	28,346					8,597,840	
總合帳	23,871,743	675,908	71,741	2,483,832	3,494,200	24,266,673	475,425	75,548	2,595,283	2,688,432	5,902,129	4,526,761	4,323,020	9,355,358	1,778,679	2,879,208	8,597,840				

資料來源：本研究編製。

表 7.2.4：2008 年之勞動人口與資本存量

部門別	就業人數(人)	資本存量(百萬元)
1	4,960,750	113,215,353
2	121,795	755,950
3	60,726	121,966
4	18,340	2,143,772
5	1,395,125	8,162,297

資料來源：就業人數取自為行政院主計處 2008 年受僱人數統計、資本存量取自行政院主計處 2006 國富統計、多因素生產力統計、工商及服務業普查資料，按照原產業關聯表部門分類合併而得。

第三節 CGE 模型建構

CGE模型所描述的是經濟成員在追求各自目標最適化的過程中，經濟體達到一般均衡的情形，在這種狀態下，各相關市場，如財貨、勞務、資本及外匯市場同時達到供需均衡。本文模型以 Dervis, De Melo and Robinson(1982)及Adelman and Robinson (1987) 的CGE模型為架構，用以探討以對於若干運動產業施以相關租稅減免後，整體稅收變化情況與總體經濟效果。以下分別依序按模型價格方程式、供給面方程式、所得方程式、需求面方程式、市場均衡條件及封閉法則，介紹如後。

一、價格方程式

表7.3.1 (1) 至 (5) 式為模型中的價格定義式。在進口方面，本模型採取小型經濟體系假設，視世界價格 (PW_i) 為外生的，進口品的價格 (PM_i) 決定在進口品世界價格、匯率(ER)和進口稅(tm_i)。(2)式描述了複合商品(composite commodities) 的價格 (P_i) 為進口品價格與國產品價格 (PD_i) 的加權平均。

(3) 式定義了附加價值的價格 (PN_i)，為產出價格 (PD_i) 減去單位的間接稅 (td_i) 及中間投入的單位成本 ($P_j * a_{ji}$) 而得。(4) 式說明各部門資本財的單位價格 (PK_i) 是經由複合商品價格乘上由資本組成矩陣 (B_{ji}) 求得。資本組成矩陣為一個係數矩陣，其縱行的各個數值，代表此部門購買其他部門商品以用作固定資本形成的比例，故縱行加總數值為1。換言之，資本財單位價格為對各個部門所需商品的價格之加權平均。最後，方程式 (5) 定義了一個總體的價

格標準化指標（ PP ），以名目GDP（ $NGDP$ ）除以實質GDP（ $RGDP$ ）。這數提供了單位價格水準（Numeraire Price Level），用以作為模型中所有相對價格衡量的標準。由於CGE 模型建立在Walras 一般均衡體系下，故模型中所決定的僅為相對價格，因此上述單位價格的選擇非常重要。

表 7.3.1：價格方程式

$$\begin{aligned}
 1. \quad & PM_i = PW_i (1 + tm_i) ER \\
 2. \quad & P_i = \frac{PD_i * D_i + PM_i * M_i}{Q_i} \\
 3. \quad & PN_i = PD_i (1 - td_i) - \sum_j P_j * a_{ji} \\
 4. \quad & PK_i = \sum_j P_j * B_{ji} \\
 5. \quad & PP = \frac{NGDP}{RGDP}
 \end{aligned}$$

二、供給面方程式

表7.3.2中式（6）到（12）為模型的供給面，方程式方程式（6）、（7）、（8）、（9）分別為模型的生產函數、要素需求及中間投入。生產函數之設定，本文係採用Cobb-Douglas形式之生產函數。而（7）、（8）式為對原始投入（勞動、資本）的需求。此處， w 與 r 分別為勞動與資本的要素價格， L_i 與 K_i 則表示原始投入。方程式中包括了扭曲參數， $LAMDA_i$ 與 $LAMD_i$ 。對每個投入來說，扭曲參數衡量了各部門投入的邊際生產收益偏離其整體經濟平均收益的程度。至於，方程式（9）中，所需的中間投入係由產出（ X_j ）依照固定投入產出係數（ a_{ij} ）加總而得。

(10) 式為出口品需求，假設出口品的需求由出口品世界價格和出口品國內價格的相對比率來決定。其中 E_i 為 i 產業部門出口品， $econst_i$ 為 i 產業部門出口品需求函數的移動參數， e_i 為 i 產業部門出口品需求的價格彈性， ER 為匯率， PWE_i 為 i 產業部門出口品世界價格， wyv 為世界貿易量大小， v_i 為出口需求的世界貿易量彈性。(11) 式為進口品 (M_i) 和國產品 (D_i) 所構成的綜合商品 (Q_i)，本模型採用 Armington (1969) 提出的總合貿易函數，假設同一產業內進口品和國產品具有不完全替代特性，這種折衷假設介於傳統國際貿易的完全替代與結構學派的完全互補假設之間。 Q_i 為 i 產業部門綜合商品， M_i 為 i 產業部門進口品， D_i 為 i 產業部門國產品， \bar{B}_i 為移動參數， δ_i 為分配參數， ρ_i^c 為替代參數。(12) 式為進口品需求函數，此函數係由國產品與進口品相對價格、分配參數、替代參數、國產品所構成。

表 7.3.2：供給面方程式

$$\begin{aligned}
 6. \quad & X_i = AX_i \left[K_i^{(1-\alpha_i)} * L_i^{\alpha_i} \right] \\
 7. \quad & LAMDA_i * w * L_i = \alpha_i * PN_i * X_i \\
 8. \quad & LAMD_i * r * K_i = (1 - \alpha_i) * PN_i * X_i \\
 9. \quad & INTD_i = \sum_j a_{ij} * X_j \\
 10. \quad & E_i = econst_i \left[\frac{ER * PWE_i}{PD_i} \right]^{e_i} * WYV^{v_i} \\
 11. \quad & Q_i = \bar{B}_i \left[\delta_i M_i^{-\rho_i^c} + (1 - \delta_i) D_i^{-\rho_i^c} \right]^{-1} \rho_i^c \\
 12. \quad & M_i = D_i \left[\frac{PD_i * \delta_i}{PM_i * (1 - \delta_i)} \right]^{-\frac{1}{1 + \rho_i^c}}
 \end{aligned}$$

三、所得方程式

模型之所得方程式匯列於表7.3.3。其中（13）到（26）式反映所得流量如何從附加價值流向各機構部門。這些方程式與SAM表中，各機構帳相關欄位具有對應關係。（13）、（14）式定義要素所得（勞動、資本）。（13）式為勞動要素所得（ $TWAGI$ ），此式由勞動附加價值以及國外要素報酬淨額（ $PP*YROWL$ ）加總而得；而（14）式係資本要素所得（ $TPROF$ ），由附加價值的價格（ PN_i ）乘以產出（ X_i ）而得之總附加價值，扣除勞動附加價值與總折舊（ $TDEPR$ ），再加上國外資本所得淨額（ $PP*YROWK$ ）而得。（15）式為企業所得（ $ENTY$ ），其為營業盈餘（ $TPROF$ ）與政府對企業移轉（ $TRGE$ ）之總和。（16）式則為家計所得（ $HOUSEY$ ），其為勞動要素所得（ $TWAGE$ ）、企業分配盈餘（ $ENTPROF$ ）、政府與外國對家計移轉（ $PP*TRGH$ 、 $PP*TRROWH$ ）之總和。（17）式定義企業的分配盈餘（ $ENTPROF$ ）為企業所得（ $ENTY$ ）扣除其稅賦（ $ENTAX$ ）與儲蓄（ $ENTSAV$ ）。方程式（18）、（19）決定了政府關稅、間接稅。（20）與（21）則分別決定了企業稅負（直接稅）與家計稅負（直接稅），其中企業稅負則為企業所得直接乘以企業直接稅率，而家計稅負亦是家計所得直接乘以家計直接稅率。

儲蓄的部份包含了（22）式中的折舊、（23）的企業儲蓄與（24）的家計儲蓄及（25）式政府儲蓄。其中，企業儲蓄及家計儲蓄分別由其儲蓄率乘以個別所得而得。而政府儲蓄係由政府收益與消費的差額，再扣除政府對家計、企業移轉與政府對外國移轉支付而得。至於（26）式則定義全經濟的總儲蓄，是加總上述四項資金，再加上外國儲蓄而得。

表 7.3.3：所得方程式

13.	$TWAGE = \sum_i LAMDA_i * w * L_i + PP * YROWL$
14.	$TPROF = \sum_i PN_i * X_i - (TWAGE - PP * YROWL) - TDEPR + PP * YROWK$
15.	$ENTY = TPROF + TRGE$
16.	$HOUSEY = TWAGE + ENTPROF + PP * TRGH + PP * TRROWH$
17.	$ENTPROF = ENTY - ENTAX - ENTSAV$
18.	$TARIFF = \sum_i tm_i * PW_i * ER * M_i$
19.	$TTD = \sum_i td_i * X_i * PD_i$
20.	$ENTAX = entax_c * ENTY$
21.	$HOUTAX = houtax_c * HOUSEY$
22.	$TDEPR = \sum_i deprat_c * PP * K_i$
23.	$ENTSAV = entsav_c * (1 - entax_c) * ENTY$
24.	$HOUSAV = housav_c * (1 - houtax_c) * HOUSEY$
	$GOVSAV = TTD + TARIFF + ENTAX + HOUTAX + PP * TRROWG$
25.	$-\sum_i P_i * G_i - PP * TRGH - PP * TRGE$
26.	$SAVING = TDEPR + ENTSAV + HOUSAV + GOVSAV + INVABR$

四、需求面方程式

表7.3.4之（27）至（32）式定義模型之需求面，決定了各種部門對財貨的需求。（27）式中的私人消費為家計的可支配所得，扣除掉儲蓄的部份，並經由固定支出份額所決定的家計需求。

在（28）式中，部門的投資，可透過投資份額而自總投資中得到。（30）式

則透過資本組成矩陣(b_{ij})計算,將各部門投資轉換為對投入部門的資本需求(ID),原因在於此CGE模型的時域(Time Horizon)為單一時間,亦即屬於靜態分析,本期對於資本財的需求需要等到下一期才能真正投資於生產,因此模型中的投資(INVEST)在此單一期間僅代表需求面,並無實際的供給。

(31) 與 (32) 式則分別代表名目與實質GDP,用來計算價格指標(PP)。名目GDP(NGDP)係從附加價值面定義,而實質GDP(RGDP)則從支出面定義,包括了各部門私人消費、政府需求、投資需求及出口的總和,並扣除各部門不含關稅的進口。

表 7.3.4：需求面方程式

$$27. C_i = \frac{houcon_{c_i} * (HOUSEY - HOUSAV - HOUTAX)}{P_i}$$

$$28. INV_i = invest_{c_i} * TINV$$

$$29. PK_i * DK_i = invent_{c_i} * TINV$$

$$30. ID_i = b_{ij} * \sum_j DK_j$$

$$31. NGDP = \sum_i PN_i * X_i + TTD + TARIFF$$

$$32. RGDP = \sum_i \{C_i + G_i + INV_i + (PD_i / P_i)E_i - (PW_i * ER / P_i) * M_i\}$$

五、市場均衡條件與封閉法則

方程式（33）到（38）定義本模型所必須滿足的系統限制條件。由於模型為一般均衡體系，故其中所有內生變數必須聯合決定。（33）式係設定產品市場的結清條件，要求複合商品（ Q_i ）的總供給，必須等於中間投入、家計消費、政府消費與投資所構成之總需求相等。（34）、（35）式為要素（勞動、資本）市場的均衡條件，其中原始要素投入供給是外生固定的，而市場結清則要求各部門原始要素投入總需求必須等於原始要素投入總供給。（36）式描述了國際收支（Balance of Payment）的總體均衡條件，其外匯支出「外匯支出」，即進口，應等於「外匯收入」，即出口、國外要素勞動報酬淨額、國外資本所得淨額、國外移轉給家計淨額、國外移轉給政府淨額與國外儲蓄。而（37）式為市場供需均衡式，其說明國內生產分別可用於國內產品供給和出口。本模型使用的封閉法則為新古典封閉法則⁵⁶（Neoclassical Closure），在市場結清條件中，即表7.3.5的式（38）描述了總和儲蓄等於總和投資的總體封閉法則。這種模型假設所有儲蓄均用以購置投資財，即投資是由儲蓄決定的，此亦是所謂的儲蓄推動模型（Saving Driven Model）。

⁵⁶ 有關 CGE 模型常見的封閉法則，其設定方式包含以下四種方法：

1. Neoclassical closure：模型假設實質投資由內生決定，且實質投資將調整到與經濟體系的總儲蓄相等而達成均衡，此即為儲蓄推動（saving driven）封閉法則。
2. Johansen closure：模型假設投資為外生變數，總儲蓄與外生決定的投資相等，即以剩餘方式決定總消費水準，故可視為投資推動（investment driven）封閉法則。
3. Keynesian closure：勞動市場不完全就業或名目工資僵固性存在，其均衡機制在於總合需求的變動藉凱因斯乘數效果導致總和供給的改變。其特色包括了：（1）假設實質投資為外生變數，為了使總投資等於總儲蓄，須加入一均衡變數。（2）模型未納入勞動供給函數，勞動雇用量僅由廠商的需求函數決定，故工資並非勞動市場的均衡變數。（3）名目工資當作衡量標準，而總產出之物價水準不再假設為固定。（4）資本與勞動要素報酬的儲蓄率不同。
4. Kaldorian closure：要素報酬並非根據其邊際產值決定。模型假設實質投資固定、利潤所得的儲蓄率高於工資所得的儲蓄率。當外在環境變動導致總儲蓄降低時，會使名目儲蓄與投資之間失衡，故增加利潤所得佔國民所得之比重，以提高總儲蓄，重新達成經濟體系之均衡。

表 7.3.5：市場均衡條件

$$33. Q_i = INTD_i + C_i + G_i + INV_i$$

$$34. LS = \sum_i L_i$$

$$35. KS = \sum_i K_i$$

$$36. \begin{aligned} PP * INVABR &= \sum_i PD_i * E_i + PP * TRROWH + PP * TRROWG + PP * YROWL \\ &+ PP * YROWK - \sum_i PW_i * ER * M_i \end{aligned}$$

$$37. X_i = E_i + D_i$$

$$38. SAVING - INVABR = TINV * \sum_i invest_{c_i} * P_i$$

前結所述方程式（1）－（38）代表一個小型但完整的CGE模型，在求解之前須先完成校準程序。由於有些參數無法由既有資料取得，須利用已知之資料及參數去計算另一組未給定之參數，使模型方程式的解值能與已知的起始資料一致。如進口替代彈性、出口需求價格彈性及出口價格彈性，取自王連常福、朱雲鵬（1994）與周濟、金慶平（1984）等的研究結果。經由完成前述的校準程序，則可利用GAMS求解CGE模型。

若經由模型求解運算所得出的均衡解，與基期年數值符合無誤，則表示模型的方程式設定確實可反映出當年度真實的經濟狀況。在基準年資料設定及求解皆已完成後，便可進行相關的外生衝擊或政策等模擬議題分析，以觀察其對整體經濟體系及產業部門等的影響結果。有關本文研究之CGE模型的架構設定，相互變數之間的影响關係，列於下圖7.3.1。

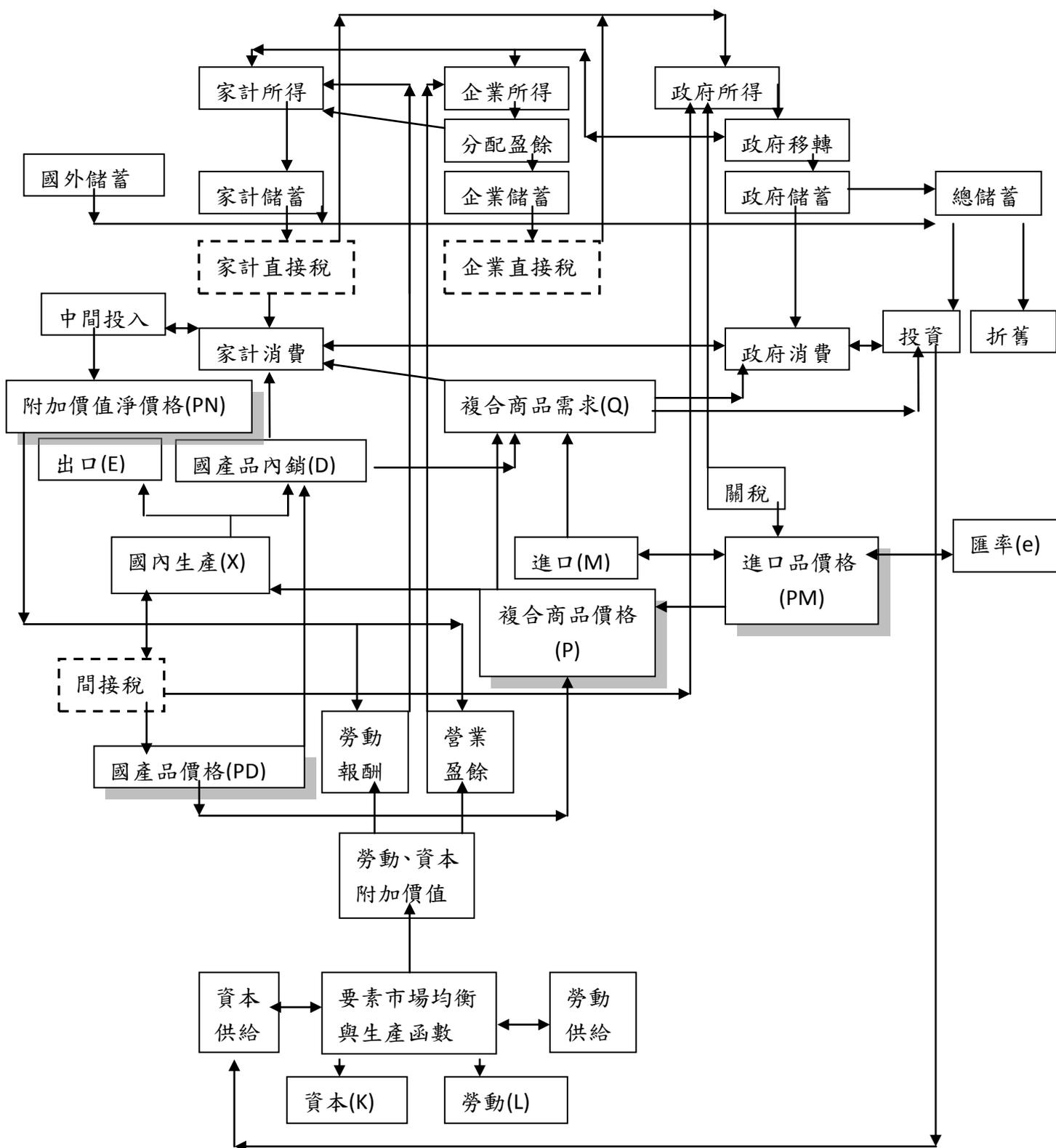


圖 7.3.1：本文 CGE 模型之經濟架構關係圖

第四節 政策模擬與結果

一、有關產業關聯表中購買者交易表加值型營業稅欄說明

依據行政院主計處所編製的2006年產業關聯表，其中在購買者交易表的部分所列之加值型營業稅欄數字，依據編製報告所說明的數字來源，其係對於營業附加價值部分所課徵之稅負，由於現行徵收方式係將銷售額及購進商品或服務之金額分別乘上營業稅率，分別得到銷項稅額與進項稅額，再將兩者相減後得到應納加值型營業稅額，此即為僅對加值部分課稅的精神；是故營業人僅是加值型營業稅的代收人（就銷項稅額而言）及代付人（就進項稅額而言），其稅基最後係來自於對最終產品的購買支出，此為加值稅體系的運作。

另外，依據營業稅法規定，若在免稅體系及非加值體系業者其購入原料或勞務或資本財時，亦會發生進項稅額卻無法扣抵的營業稅額，故而屬於非加值稅體系以及民間消費等最終需要，在其記帳時會將購買商品及服務時所支付的加值稅加在消費額中，故在產業關聯表的購買者交易表中供給面，最後一欄所出現的加值型營業稅即為此意；而該欄之數字表示各部門於購進商品或服務時所支付而無法扣抵之營業稅額，同時也表示政府最後係在何種產品上徵收到營業稅。

因此配合運動產業條例草案中的行業別減稅模擬需要，故本研究取2006年產業關聯表中的購買者交易表中的加值型營業稅欄數字，作為減免運動服務業營業稅的估算依據。

惟依據運動產業發展獎助條例（草案）第十五條有關體育團體及職業運動團體之營業稅減免之相關規定：「體育團體及職業運動團體舉辦經認可之運動賽事或活動所得門票、報名費、廣告及轉播權利金收入，得免徵營業稅。前項運動賽事或活動、適用範圍及認定標準由中央主管機關會同財政部另訂之。」，其中若給予諸如轉播權利金收入免徵營業稅規定時，其效果會產生由原加值體系之業者提供之勞務或服務之進、銷稅額可互抵，轉為免稅體系業者進項稅額無法扣抵之情況。如該業者位在產銷流程中的最終消費階段，則其所繳納營業稅額將反映在購買者交易表之加值型營業稅欄；但是如果免稅業者所提供的勞務或服務之進項稅額係在產銷流程的中間階段，因為無法扣抵銷項，惟此因為追捕效果的稅收回補效果的數字並被未涵蓋在購買者交易表之加值型營業稅欄之數字統計之中，亦即考慮追捕效果後的營業稅收淨損失數，可能還會低於取自購買者交易表之加值型營業稅欄之數字。

因此本研究在針對產業別進行營業稅收衝擊（政府可能因為給予免稅所失去之營業稅收）由於必須取自目前依據產業別編製之加值型營業稅欄數據資料，而該數值又僅包含最終消費階段之營業稅額，對於中間投入免稅的可能追捕效果並未在該表中納入，故在以下估算模型中的衝擊效果時所考慮之營業稅收損失比例可能存在高估情況，茲先說明。

二、有關於減免營業稅的衝擊-對於 9311 職業運動業與 9312 運動場館業減免營業稅的衝擊說明與結果分析：

依據行政院主計處 2006 年產業關聯表中之 554 部門的購買者交易表資料，其中第 159 部門為藝術、娛樂及休閒服務，其加值型營業稅欄的

數字為 1,888 百萬元，究其細分項中的編號 15940 子部門運動服務，（按對照標準行業代號為職業運動業(9311)、運動場館業(9312)、其他(9319)）之加值型營業稅欄數為 274（百萬元）。為求得進一步細分項的加值型營業稅，本研究乃依主計處 2006 工商普查中對於教育服務業、醫療保健及社會工作服務業、藝術娛樂及休閒服務業與其他服務業報告之表 7.4.1-單位場所經營概況—按細行業別區分之資料數據中，有關運動服務業可區分別為兩大業別：職業運動業（9311）與運動場館業（9312），而依據報告中的職業運動業（9311）與運動場館業（9312）之全年度生產總額的比例來拆解加值型營業稅 274 百萬元至職業運動（9311）與運動場館業（9312）兩個業別中，以求得較明確的減稅衝擊比例。我們分別得到職業運動業（9311）與運動場館業（9312）各約為 14.385（百萬元）與 259.615（百萬元）。拆解過程如表 7.4.1 所示。

表 7.4.1：運動服務業加值型營業稅拆解

單位：百萬元

	行業別	2006 年生產總額	比例	加值型營業稅
9311	職業運動業	919.839	0.0525	14.385
9312	運動場館業	16,598.335	0.9475	259.615
		17,518,174	1.0000	274

資料來源：本研究整理。

而對照本研究第 5 部門所涵蓋行業，查自購買者交易表之加值型營業稅數額為 3,069 百萬元（其中批發零售 1,181 百萬元＋藝術娛樂及休閒服務 1888 百萬元），因此計算出各細項行業別之加值型營業稅所占比例分別為：

1. 職業運動業（9311）： $14.385 / 3,069 = 0.0046871$
2. 運動場館業（9312）： $259.615 / 3,069 = 0.08459$
3. 職業運動業（9311）與運動場館業（9312）： $274 / 3,069 = 0.08927$

透過上述比例計算後，間接稅部分之衝擊比例則作以下模擬：

模擬一：對職業運動業（9311）減徵營業稅，則第 5 部門間接稅衝擊比例應乘以 $(1 - 0.0046871) = 0.99532$

模擬二：對職業運動業（9311）與運動場館業（9312）皆減徵營業稅，則第 5 部門間接稅衝擊比例應乘以 $(1 - 0.08927) = 0.91072$

衝擊結果的推估說明：

本研究部門的分類部門說明：部門一為其它，係與運動部門較無關聯之產業、部門二為該產業別與運動服飾製造相關、部門三為產業與運動鞋製造相關、部門四為產業與運動用品製造相關、部門五為產業與運動休閒買賣、服務相關。

由於本研究的部門區隔為大範圍分類，如需更進一步瞭解對各細項產業之衝擊效果與產值變動，必須進一步採以何欣穎（2006）研究中的所估計的各運動產業細項產值作為模型衝擊後的推估依據，亦即假設對於各細項產業在模擬衝擊後成比例影響，再依據下表中各細項業產值占

SAM 部門比例估算數值，推算在減稅衝擊後對於各項細項運動產業真正影響數值，尚須再乘以下表 7.4.2 之推估參考比例，參考比例計算如下表 7.4.2。

表 7.4.2：模型衝擊影響比例之推估

單位：億元

本研究 部門分類	2006 年 IO 表 166 部門編號	何欣穎（2006）估計 運動產業之產值（1） （億元）	本研究 SAM 五部門產值 （2）（億元）	各業產值占 SAM 部門比例 （1）÷（2）
一	001-030、043-069 079-100、102-119 122-158、160-166	----	238,717	
二	031-039（棉及棉紡 織品、毛及毛紡織 品、人造纖維及玻 璃纖維紡織品、針 織布、其他紡織 品、印染整理、梭 織成衣、針織成 衣、紡織服飾品）	運動服飾 81.9	6,759	0.0121
三	040 041 042（皮 革、鞋類製品、其 他皮革品）	運動鞋 10.5	717	0.0146
四	070-078、101（生鐵 及粗鋼、鋼鐵初級 製品、鋁、其他金 屬、金屬手工具及 模具、金屬結構及 建築組件、金屬容 器、金屬加工、其 他金屬製品、自行 車）	運動用品製造 929.1 體育用品製造 482.56 自行車製造 229.31 高爾夫用品 130.79 羽網拍製造 3.18 釣魚用品製造 12.68 <u>遊艇製造 70.58</u> 合計 929.10	24,838	0.0374
五	120、121、159（批 發、零售、藝術、 娛樂及休閒服務）	運動用品買賣及服務 608.7 （=235.99+372.75） 運動器材批發 167.44 <u>運動器材零售 68.55</u> 批發零售業小計 235.99 運動服務業 177.44 運動場館業 169.11 運動及娛樂用品租賃 3 公營運動休閒 2.3 業餘運動組織 9 運動育樂營 0.5 <u>運動觀光 11.4</u> 運動服務業小計 372.75	34,942	0.0174 →0.0067 →0.0107

資料來源：何欣穎（2006）、本研究整理。

三、減免營業稅衝擊結果

模擬一：對職業運動業（9311）減免營業稅

本小節僅針對模擬一的變化結果簡要說明之。在部門別的變動方面，由於對 SAM 表第五部門中的運動服務做部分減免間接稅（即減免加值型營業稅效果），衝擊後可見受到減稅影響，第五部門的國產內銷（D）是增加的，連帶使得相關程度較大的第二（運動服飾製造相關）及第三（運動鞋製造相關）之部門的國產內銷（D）增加；但受到國產內銷價格（PD）的變動影響，第一（其他）與第四（運動用品製造相關）的國產內銷（D）則呈現減少；至於出口方面則受到模型衝擊後匯率呈現升值的影響，各部門出口皆呈減少，因此使得最後國內總產出（X）（為國產內銷（D）與出口（E）相加數），在第二、三、五部門為略增，而第一、四部門為略減，由於第一（其他）與第四部門（運動用品製造相關）的國內產值較大，在衝擊後呈現減幅，此可能為導致整體間接稅收減少之因素；而升值後各部門的進口皆增加，使得複合財供給（Q）-為國產內銷（D）加上進口（M）數，在第一、二、三、五部門呈增加，此也供應了家計消費在第二、四、五等部門得以增加。至於勞動雇用則受到國內產銷變動影響較大，第一、四部門為減少，而第二、三、五部門則呈增加，資本的使用情況亦類似。

在整體變數面，勞動要素所得略減，而資本要素所得上升較多，整體家計與政府消費呈增加，整體投資需求水準略升，雖然總出口減少，總進口增加，最終名目與實質 GDP 尚呈現略增結果。

至於在稅收變化方向，減間接稅的效果影響了國產內銷價格（PD）的變動，使得均衡後國產內銷總量（D）呈減少，連帶使得整體間接稅收減少了 466.85 百萬元，但拜複合財供給（Q）的增加，使得勞動報酬及資本報酬皆微幅上升，整體消費增加，使得企業直接稅與家計直接稅的稅基擴大之下，企業直接稅增收 792.46 百萬元，家計直接稅增收 314.77 百萬元，適時彌補間接稅收損失，最後整體直、間接稅稅收合計可淨增收約 640.39 百萬元，若再加計關稅變動，整體稅收變動為 643.97 百萬元，稅收變化表 7.4.3。而總體變數之變動結果與對各產業變動之影響則列於表 7.4.4～表 7.4.6。

表 7.4.3：模擬一之稅收變化

	基準解（百萬元）	變化幅度（%）	增減數（百萬元）
間接稅	546,025	-0.08550	-466.85
直接稅-企業	489,477	0.16190	792.46
直接稅-家計	611,212	0.05150	314.77
國內稅收變動			640.39
關稅	132,565	0.00270	3.58
整體稅收變動			643.97

資料來源：本研究整理。

表7.4.4：模擬一之總體變數

項目	基準解（百萬）	變動比率（%）
匯率(ER)	1	-0.0081
勞動要素所得(TWAGE)	5,902,729	-0.0062
資本要素所得(TPROF)	4,211,515	+0.1619
間接稅(TTD)	546,025	-0.0855
總折舊(TDEPR)	1,905,667	-0.0212
企業直接稅(ENTAX)	489,477	+0.1619
企業儲蓄(ENTSAV)	632,368	+0.1609
企業分配盈餘(ENTPROF)	3,201,175	+0.1619
家計所得(HOUSEY)	9,355,358	+0.0515
家計直接稅(HOUTAX)	611,212	+0.0515
家計儲蓄(HOUSA V)	1,117,875	+0.0305
政府儲蓄(GOVSAV)	72,632	-0.02763
關稅(TARIFF)	132,565	-0.0027
家計消費	7,626,271	+0.0220
政府消費	1,564,394	+0.0310
總投資(TINV)	2,879,208	+0.0018
總進口（M）	8,597,840	+0.0073
總出口（E）	9,226,468	-0.0037
實質GDP(RGDP)	12,698,501	+0.0097
名目GDP(NGDP)	12,698,501	+0.0097

資料來源：本文自行整理。

註：各變數之基準解以百萬元為單位；各變動率以百分比為單位。

表7.4.5：模擬一之各產業變動

項目	部門別	基準解	變動比率
總產出(X)	一其他產業	23,871,743	-0.0249
	二運動服飾製造相關	675,908	+0.0035
	三運動鞋製造相關	71,741	+0.0056
	四運動用品製造相關	2,483,832	-0.0215
	五運動買賣、服務相關	3,494,200	+0.0059
家計消費(C)	一其他產業	58,886,085	+0.0001
	二運動服飾製造相關	101,815	+0.6390
	三運動鞋製造相關	37,215	-0.0650
	四運動用品製造相關	45,630	+0.0954
	五運動買賣、服務相關	1,555,526	+0.0677
出口(E)	一其他產業	7,216,930	-0.0080
	二運動服飾製造相關	302,258	-0.0067
	三運動鞋製造相關	33,936	-0.0067
	四運動用品製造相關	839,230	-0.0063
	五運動買賣、服務相關	834,114	-0.0007
複合財供給(Q)	一其他產業	24,266,673	+0.0208
	二運動服飾製造相關	475,425	+0.0057
	三運動鞋製造相關	75,548	+0.0257
	四運動用品製造相關	2,595,283	-0.0223
	五運動買賣、服務相關	2,688,432	+0.0081
進口(M)	一其他產業	7,489,372	+0.0044
	二運動服飾製造相關	96,379	+0.0301
	三運動鞋製造相關	36,241	+0.0347
	四運動用品製造相關	947,502	-0.0103
	五運動買賣、服務相關	28,346	+0.0167
國產內銷(D)	一其他產業	16,654,813	-0.0323
	二運動服飾製造相關	373,650	+0.0010
	三運動鞋製造相關	37,805	+0.0167
	四運動用品製造相關	1,644,602	-0.0293
	五運動買賣、服務相關	2,660,086	+0.0080
勞動(L) 單位：人	一其他產業	4,960,750	-0.0263
	二運動服飾製造相關	121,795	+0.0042
	三運動鞋製造相關	60,726	+0.0052
	四運動用品製造相關	18,340	-0.0227
	五運動買賣、服務相關	1,395,125	+0.0046

表7.4.6：模擬一之各產業變動（續）

項目	部門別	基準解	變動比率
資本(K)	一其他產業	113,215,353	-0.0237
	二運動服飾製造相關	755,950	+0.0015
	三運動鞋製造相關	121,966	+0.0078
	四運動用品製造相關	2,143,772	-0.0020
	五運動買賣、服務相關	8,162,297	+0.0072
國產品價格 (PD)	一其他產業	1.000	+0.0046
	二運動服飾製造相關	1.000	+0.0017
	三運動鞋製造相關	1.000	+0.0002
	四運動用品製造相關	1.000	+0.00005
	五運動買賣、服務相關	1.000	-0.0020
綜合商品價格 (P)	一其他產業	1.000	+0.0006
	二運動服飾製造相關	1.000	-0.0004
	三運動鞋製造相關	1.000	-0.0039
	四運動用品製造相關	1.000	-0.0029
	五運動買賣、服務相關	1.000	-0.0021
進口價格(PM)	一其他產業	1.016	-0.0081
	二運動服飾製造相關	1.056	-0.0081
	三運動鞋製造相關	1.041	-0.0081
	四運動用品製造相關	1.003	-0.0081
	五運動買賣、服務相關	1.000	-0.0081

資料來源：本文自行整理。

註：各變數之基準解以百萬元為單位；各變動率以百分比為單位。

模擬二：對職業運動業（9311）及運動場館業（9312）減免營業稅

在稅收變化方面，在間接稅收減少了 8348.72 百萬元，而企業直接稅與家計直接稅分別增加了 14,242.80 百萬元與 5,659.82 百萬元，最後整體直、間接稅稅收合計可淨增收約 11,553.90 百萬元，若再加計關稅增收 63.10 百萬元，整體稅收變動為增加 11,617.00 百萬元，模擬二的稅收變化如表 7.4.7。而總體變數之變動結果與對各產業變動之影響則列於表 7.4.8～表 7.4.10。

表 7.4.7：模擬二之稅收變化

	基準解（百萬元）	變化幅度（%）	增減數（百萬元）
間接稅	546,025	-1.52900	-8,348.72
直接稅-企業	489,477	2.90980	14,242.80
直接稅-家計	611,212	0.92600	5,659.82
國內稅收變動			11,553.90
關稅	132,565	0.04760	63.10
整體稅收變動			11,617.00

資料來源：本研究整理。

表7.4.8：模擬二之總體變數

項目	基準解（百萬）	變動比率（%）
匯率(ER)	1	-0.1459
勞動要素所得(TWAGE)	5,902,729	-0.1104
資本要素所得(TPROF)	4,211,515	+2.9098
間接稅(TTD)	546,025	-1.5291
總折舊(TDEPR)	1,905,667	-0.3804
企業直接稅(ENTAX)	489,477	+2.9098
企業儲蓄(ENTSAV)	632,368	+1.9008
企業分配盈餘(ENTPROF)	3,201,175	+2.9098
家計所得(HOUSEY)	9,355,358	+0.9260
家計直接稅(HOUTAX)	611,212	+0.9260
家計儲蓄(HOUSA V)	1,117,875	+0.8220
政府儲蓄(GOVSAV)	72,632	-157.4542
關稅(TARIFF)	132,565	+0.0476
家計消費	7,626,271	+0.4400
政府消費	1,564,394	+0.1500
總投資(TINV)	2,879,208	+0.0320
總進口（M）	8,597,840	+0.1313
總出口（E）	9,226,468	-0.0664
實質GDP(RGDP)	12,698,501	+0.1500
名目GDP(NGDP)	12,698,501	+0.1500

資料來源：本文自行整理。

註：各變數之基準解以百萬元為單位；各變動率以百分比為單位。

表7.4.9：模擬二之各產業變動

項目	部門別	基準解	變動比率
總產出(X)	一其他產業	23,871,743	-0.4475
	二運動服飾製造相關	675,908	+0.0641
	三運動鞋製造相關	71,741	+0.1008
	四運動用品製造相關	2,483,832	-0.3860
	五運動買賣、服務相關	3,494,200	+0.1059
家計消費(C)	一其他產業	58,886,085	-0.0010
	二運動服飾製造相關	101,815	+2.0241
	三運動鞋製造相關	37,215	-0.2980
	四運動用品製造相關	45,630	+0.9694
	五運動買賣、服務相關	1,555,526	+2.0391
出口(E)	一其他產業	7,216,930	-0.1447
	二運動服飾製造相關	302,258	-0.1215
	三運動鞋製造相關	33,936	-0.1212
	四運動用品製造相關	839,230	-0.1126
	五運動買賣、服務相關	834,114	-0.0131
複合財供給(Q)	一其他產業	24,266,673	-0.3724
	二運動服飾製造相關	475,425	+0.1024
	三運動鞋製造相關	75,548	+0.4626
	四運動用品製造相關	2,595,283	-0.4007
	五運動買賣、服務相關	2,688,432	+0.1448
進口(M)	一其他產業	7,489,372	+0.0796
	二運動服飾製造相關	96,379	+0.5438
	三運動鞋製造相關	36,241	+0.6255
	四運動用品製造相關	947,502	-0.1845
	五運動買賣、服務相關	28,346	+0.3026
國產內銷(D)	一其他產業	16,654,813	-0.5787
	二運動服飾製造相關	373,650	+0.0178
	三運動鞋製造相關	37,805	+0.3002
	四運動用品製造相關	1,644,602	-0.5255
	五運動買賣、服務相關	2,660,086	+0.1432
勞動(L) 單位：人	一其他產業	4,960,750	-0.4720
	二運動服飾製造相關	121,795	+0.0752
	三運動鞋製造相關	60,726	+0.0926
	四運動用品製造相關	18,340	-0.4070
	五運動買賣、服務相關	1,395,125	+0.0820

表7.4.10：模擬二之各產業變動（續）

項目	部門別	基準解	變動比率
資本(K)	一其他產業	113,215,353	-0.4246
	二運動服飾製造相關	755,950	+0.0277
	三運動鞋製造相關	121,966	+0.1403
	四運動用品製造相關	2,143,772	-0.3596
	五運動買賣、服務相關	8,162,297	+0.1296
國產品價格 (PD)	一其他產業	1.000	+0.0828
	二運動服飾製造相關	1.000	+0.0297
	三運動鞋製造相關	1.000	+0.0032
	四運動用品製造相關	1.000	+0.0009
	五運動買賣、服務相關	1.000	-0.0344
綜合商品價格 (P)	一其他產業	1.000	+0.0109
	二運動服飾製造相關	1.000	-0.0080
	三運動鞋製造相關	1.000	-0.0713
	四運動用品製造相關	1.000	-0.0529
	五運動買賣、服務相關	1.000	-0.0355
進口價格(PM)	一其他產業	1.016	-0.1459
	二運動服飾製造相關	1.056	-0.1459
	三運動鞋製造相關	1.041	-0.1459
	四運動用品製造相關	1.003	-0.1459
	五運動買賣、服務相關	1.000	-0.1459

資料來源：本文自行整理。

註：各變數之基準解以百萬元為單位；各變動率以百分比為單位。

四、有關對職業運動業（9311）與運動場館業（9312）減徵房屋稅與地價稅的衝擊比例說明：

按本研究表 5.4.1 的估算，以 2006 年為例，對職業運動業（9311）與非營利體育團體減徵房屋稅與地價稅之稅式支出約為 26.80 百萬元；而對職業運動業（9311）與運動場館業（9312）以及非營利體育團體減徵房屋稅與地價稅，則稅式支出金額估算約為 681.38 百萬元（表 5.4.3）。

由於歷年來主計處之產業關聯表中對於營利組織的各業別有作較詳盡的部門調查統計，但針對所有非營利組織僅總歸類至人民團體服務之部門中，因此如需特別再推估出職業運動業（9311）與運動場館業（9312）之非營利組織在其中所佔比例時，將面臨估算拆解的問題；加上主計處之工商普查資料也未特別針對運動產業中非營利組織進行產值調查，更加導致在區隔人民團體服務中的運動產業非營利組織面臨困難，因此在編製部門別 SAM 表時才未特別將 9311 與 9312 的非營利組織之產值資料在第五部門別（運動買賣與服務相關）中處理。但因考量房屋稅與地價稅之衝擊在營利與非營利組織間皆可能產生影響，因此以最大可能影響的稅式支出數值（取營利加非營利組織之合計稅式支出數）進行衝擊。

按房屋稅與地價稅乃為直接稅性質，而企業營業盈餘主要係來自資本所得，故將 SAM 表中的企業直接稅總數 489,477 百萬元，按五部門之資本所得比例拆解，得到第五部門的企業直接稅數額為 135,101 百萬元，再按估算對各業別之稅式支出，求出減免房屋稅與地價稅占第五部門直接稅比例，分別為：

1. 對職業運動業（9311）減房屋稅與地價稅占該第五部門企業直接稅比例：

$$26.80 / 135,101 = 0.0001983$$

2. 對職業運動業（9311）與運動場館業（9312）減房屋稅與地價稅占第五部門企業直接稅比例：

$$681.38 / 135,101 = 0.0050434$$

此外為了解在部門別的直接稅減徵影響，需將原模型方程式中的企業部分的所得方程式拆解為部門別，藉由各部門企業直接稅的變化影響各部門的企業儲蓄水準，進而由儲蓄推動影響整體投資需求水準，原方程式的調整如下表 7.4.11：

表 7.4. 11：所得方程式的調整

$$20. \text{ENTAX}_i = \text{entax}_i * \text{ENTY}$$

$$23. \text{ENTSAV}_i = \text{entsav}_c * (1 - \text{entax}_i) * \text{ENTY}$$

25.

$$\text{GOVSAV} = \text{TTD} + \text{TARIFF} + \sum_i \text{ENTAX}_i + \text{HOUTAX} + \text{PP} * \text{TRROWG}$$

$$- \sum_i P_i * G_i - \text{PP} * \text{TRGH} - \text{PP} * \text{TRGE}$$

配合前述比例計算後，在減免房屋稅與地價稅時，模型在第五部門的直接稅應乘上的衝擊比例分別為：

模擬三：

對職業運動業（9311）減徵房屋稅與地價稅時，第五部門的直接稅衝擊比例為：

$$(1 - 0.0001983) = 0.9998017$$

模擬四：

對職業運動業（9311）與運動場館業（9312）減徵房屋稅與地價稅時，第五部門的直接稅衝擊比例為：

$$(1 - 0.0050434) = 0.9949566$$

以下僅先針對模擬三的結果簡要說明之。

五、對職業運動業（9311）減免房屋稅與地價稅衝擊結果

在部門別的變動方面，由於對第五部門部分減免房屋稅與地價稅，相當於是對該部門減徵企業直接稅的效果，衝擊後可見第一（其他）、四（運動用品製造相關）、五（運動買賣及服務業相關）部門的國產內銷（D）是增加的，而第二（運動服飾相關）及第三（運動鞋相關）之部門的國產內銷則微幅減少，但整體國產內銷（D）是呈現增加的，此或可用以解釋間接稅總數增加；因升值效果影響，出口在各部門是呈增加，進口則是大部分呈減少，僅第四部門略增；整體的複合財供給（Q）（來自國產內銷（D）加上進口（M）），在第一、四、五部門呈增加，供應了家計消費在第一、四、五等部門的增加；至於勞動人口的變化則是第一、二、四部門呈現增加，第三、五部門略降，資本的使用情況則大多數呈現增加。

整體變數方面，透過減少部門直接稅，連帶使得企業可分配盈餘與企業儲蓄水準增加，連帶使分配到家計部門的盈餘增加，因此家計所得上

升，家計直接稅的稅收得以增加。至於在勞動總報酬及資本報酬亦呈現正向增加的效果下，消費水準增加，投資需求水準增加，政府消費略增，出口增加，進口減少整體名目與實質 GDP 皆增加。

在稅收面的變化如表 7.4.12，減徵企業直接稅的部分使得政府收自企業的直接稅整體減少了 26.92 百萬元，惟受惠於間接稅與家計直接稅的稅基擴大情況下，間接稅可增收 21.84 百萬元，而家計直接稅可增加約 11.00 百萬元，適時彌補企業直接稅的稅收損失，整體國內稅收約淨增 5.92 百萬元，若再加計關稅的變化，整體稅收變化約淨增 5.91 百萬元，關於模擬三的稅收增減變動情況，如表 7.4.12。而總體變數之變動結果與對各產業變動之影響則列於表 7.4.13～表 7.4.15。

表 7.4.12：模擬三之稅收變化

單位：百萬元

	基準解	變動 (%)	增減數
間接稅	546,025	0.00400	21.84
直接稅-企業	489,477	-0.00550	-26.92
直接稅-家計	611,212	0.00180	11.00
國內稅收變動			5.92
關稅	132,565	-0.00001	-0.01
整體稅收變動			5.91

資料來源：本研究整理。

表7.4. 13：模擬三之總體變數

項目	基準解（百萬）	變動比率（%）
匯率(ER)	1	+0.0002
勞動要素所得(TWAGE)	5,902,729	+0.0002
資本要素所得(TPROF)	4,211,515	+0.0055
間接稅(TTD)	546,025	+0.0004
總折舊(TDEPR)	1,905,667	+0.0006
企業直接稅(ENTAX)	489,477	-0.0053
企業儲蓄(ENTSAV)	632,368	+0.0052
企業分配盈餘(ENTPROF)	3,201,175	+0.0053
家計所得(HOUSEY)	9,355,358	+0.0017
家計直接稅(HOUTAX)	611,212	+0.0017
家計儲蓄(HOUSA V)	1,117,875	+0.0017
政府儲蓄(GOVSAV)	72,632	+0.2694
關稅(TARIFF)	132,565	-0.0010
家計消費	7,626,271	+0.00006
政府消費	1,564,394	+0.00002
總投資(TINV)	2,879,208	+0.0053
進口（M）	8,597,840	-0.0003
出口（E）	9,226,468	0.0008
實質GDP(RGDP)	12,698,501	+0.0002
名目GDP(NGDP)	12,698,501	+0.0002

資料來源：本文自行整理。

註：各變數之基準解以百萬元為單位；各變動率以百分比為單位。

表7.4. 14：模擬三之各產業變動

項目	部門別	基準解	變動比率
總產出(X)	一其他產業	23,871,743	+0.00070
	二運動服飾製造相關	675,908	+0.00006
	三運動鞋製造相關	71,741	-0.00020
	四運動用品製造相關	2,483,832	+0.00060
	五運動買賣、服務相關	3,494,200	+0.00010
家計消費(C)	一其他產業	58,886,085	+0.00002
	二運動服飾製造相關	101,815	-0.00880
	三運動鞋製造相關	37,215	-0.00100
	四運動用品製造相關	45,630	-0.00180
	五運動買賣、服務相關	1,555,526	+0.00007
出口(E)	一其他產業	7,216,930	+0.0002
	二運動服飾製造相關	302,258	+0.0002
	三運動鞋製造相關	33,936	+0.0002
	四運動用品製造相關	839,230	+0.0002
	五運動買賣、服務相關	834,114	+0.00005
複合財供給(Q)	一其他產業	24,266,673	+0.0005
	二運動服飾製造相關	475,425	-0.0002
	三運動鞋製造相關	75,548	-0.0009
	四運動用品製造相關	2,595,283	+0.0006
	五運動買賣、服務相關	2,688,432	+0.0002
進口(M)	一其他產業	7,489,372	-0.0002
	二運動服飾製造相關	96,379	-0.0010
	三運動鞋製造相關	36,241	-0.0011
	四運動用品製造相關	947,502	+0.0002
	五運動買賣、服務相關	28,346	-0.0009
國產內銷(D)	一其他產業	16,654,813	+0.0008
	二運動服飾製造相關	373,650	-0.00004
	三運動鞋製造相關	37,805	-0.0006
	四運動用品製造相關	1,644,602	+0.0008
	五運動買賣、服務相關	2,660,086	+0.0002
勞動(L) 單位：人	一其他產業	4,960,750	+0.0007
	二運動服飾製造相關	121,795	+0.00008
	三運動鞋製造相關	60,726	-0.0002
	四運動用品製造相關	18,340	+0.0006
	五運動買賣、服務相關	1,395,125	-0.0001

表7.4. 15：模擬三之各產業變動（續）

項目	部門別	基準解	變動比率
資本(K)	一其他產業	113,215,353	+0.0006
	二運動服飾製造相關	755,950	+0.0001
	三運動鞋製造相關	121,966	-0.0002
	四運動用品製造相關	2,143,772	+0.0006
	五運動買賣、服務相關	8,162,297	+0.00002
國產品價格 (PD)	一其他產業	1.000	-0.0001
	二運動服飾製造相關	1.000	-0.00006
	三運動鞋製造相關	1.000	-0.00001
	四運動用品製造相關	1.000	-0.00002
	五運動買賣、服務相關	1.000	-0.0002
綜合商品價格 (P)	一其他產業	1.000	-0.00001
	二運動服飾製造相關	1.000	-0.000006
	三運動鞋製造相關	1.000	+0.0001
	四運動用品製造相關	1.000	+0.00007
	五運動買賣、服務相關	1.000	-0.0002
進口價格(PM)	一其他產業	1.016	+0.0002
	二運動服飾製造相關	1.056	+0.0002
	三運動鞋製造相關	1.041	+0.0002
	四運動用品製造相關	1.003	+0.0002
	五運動買賣、服務相關	1.000	+0.0002

資料來源：本文自行整理。

註：各變數之基準解以百萬元為單位；各變動率以百分比為單位。

模擬四：對職業運動業（9311）與運動場館業（9312）減免房屋稅與地價稅

在稅收變化方向，整體稅收變化如表 7.4.16 減徵企業直接稅的部分使得政府收自企業的直接稅整體減少了 681.35 百萬元，惟受惠於間接稅與家計直接稅的稅基擴大情況下，間接稅可增收 567.87 百萬元，而家計直接稅可增加約 274.43 百萬元，適時彌補企業直接稅的稅收損失，整體國內稅收約淨增 157.94 百萬元，若再加計關稅的變化，因整體進口減少，使得關稅減徵 3.01 百萬元，整體稅收變化約淨增 157.94 百萬元。而總體變數之變動結果與對各產業變動之影響則列於表 7.4.17～表 7.4.19。

表 7.4. 16：模擬四之稅收變化

單位：百萬元

	基準解	變動（%）	增減數
間接稅	546,025	0.10400	567.87
直接稅-企業	489,477	-0.1392	-681.35
直接稅-家計	611,212	0.0449	274.43
國內稅收變動			160.95
關稅	132,565	-0.00244	-3.01
整體稅收變動			157.94

資料來源：本研究整理。

表7.4. 17：模擬四之總體變數

項目	基準解（百萬）	變動比率（%）
匯率(ER)	1	+0.0060
勞動要素所得(TWAGE)	5,902,729	+0.0043
資本要素所得(TPROF)	4,211,515	+0.1392
間接稅(TTD)	546,025	+0.1040
總折舊(TDEPR)	1,905,667	+0.0146
企業直接稅(ENTAX)	489,477	-0.1392
企業儲蓄(ENTSAV)	632,368	+0.1381
企業分配盈餘(ENTPROF)	3,201,175	+0.1392
家計所得(HOUSEY)	9,355,358	+0.0459
家計直接稅(HOUTAX)	611,212	+0.0449
家計儲蓄(HOUSAV)	1,117,875	+0.0410
政府儲蓄(GOVSAV)	72,632	+0.0705
關稅(TARIFF)	132,565	-0.0022
家計消費	7,626,271	+0.0029
政府消費	1,564,394	+0.0009
總投資(TINV)	2,879,208	+0.1393
進口（M）	8,597,840	-0.0074
出口（E）	9,226,468	+0.0022
實質GDP(RGDP)	12,698,501	+0.0040
名目GDP(NGDP)	12,698,501	+0.0040

資料來源：本文自行整理。

註：各變數之基準解以百萬元為單位；各變動率以百分比為單位。

表7.4.18：模擬四之各產業變動

項目	部門別	基準解	變動比率
總產出(X)	一其他產業	23,871,743	+0.0172
	二運動服飾製造相關	675,908	+0.0017
	三運動鞋製造相關	71,741	-0.0061
	四運動用品製造相關	2,483,832	+0.0161
	五運動買賣、服務相關	3,494,200	+0.0039
家計消費(C)	一其他產業	58,886,085	+0.00045
	二運動服飾製造相關	101,815	-0.09490
	三運動鞋製造相關	37,215	-0.08770
	四運動用品製造相關	45,630	+0.06680
	五運動買賣、服務相關	1,555,526	+0.00388
出口(E)	一其他產業	7,216,930	+0.0060
	二運動服飾製造相關	302,258	+0.0053
	三運動鞋製造相關	33,936	+0.0052
	四運動用品製造相關	839,230	+0.0050
	五運動買賣、服務相關	834,114	+0.0014
複合財供給(Q)	一其他產業	24,266,673	+0.0135
	二運動服飾製造相關	475,425	-0.0064
	三運動鞋製造相關	75,548	-0.0231
	四運動用品製造相關	2,595,283	+0.0161
	五運動買賣、服務相關	2,688,432	-0.0057
進口(M)	一其他產業	7,489,372	-0.0052
	二運動服飾製造相關	96,379	-0.0255
	三運動鞋製造相關	36,241	-0.0301
	四運動用品製造相關	947,502	+0.0064
	五運動買賣、服務相關	28,346	-0.0229
國產內銷(D)	一其他產業	16,654,813	+0.0220
	二運動服飾製造相關	373,650	-0.0012
	三運動鞋製造相關	37,805	-0.0162
	四運動用品製造相關	1,644,602	+0.0217
	五運動買賣、服務相關	2,660,086	+0.0055
勞動(L) 單位：人	一其他產業	4,960,750	+0.0181
	二運動服飾製造相關	121,795	+0.0028
	三運動鞋製造相關	60,726	-0.0058
	四運動用品製造相關	18,340	+0.0169
	五運動買賣、服務相關	1,395,125	-0.0030

表7.4. 19：模擬四之各產業變動（續）

項目	部門別	基準解	變動比率
資本(K)	一其他產業	113,215,353	+0.0163
	二運動服飾製造相關	755,950	+0.0003
	三運動鞋製造相關	121,966	-0.0076
	四運動用品製造相關	2,143,772	+0.0151
	五運動買賣、服務相關	8,162,297	-0.0048
國產品價格 (PD)	一其他產業	1.000	-0.0034
	二運動服飾製造相關	1.000	-0.0016
	三運動鞋製造相關	1.000	-0.0004
	四運動用品製造相關	1.000	-0.0006
	五運動買賣、服務相關	1.000	-0.0062
綜合商品價格 (P)	一其他產業	1.000	-0.00050
	二運動服飾製造相關	1.000	-0.00001
	三運動鞋製造相關	1.000	+0.00028
	四運動用品製造相關	1.000	+0.00018
	五運動買賣、服務相關	1.000	-0.00610
進口價格(PM)	一其他產業	1.016	+0.0060
	二運動服飾製造相關	1.056	+0.0060
	三運動鞋製造相關	1.041	+0.0060
	四運動用品製造相關	1.003	+0.0060
	五運動買賣、服務相關	1.000	+0.0060

資料來源：本文自行整理。

註：各變數之基準解以百萬元為單位；各變動率以百分比為單位。

第五節 本章小結

本章利用可計算一般均衡模型（CGE）評估若政府對相關的運動產業給予租稅減免之後，在考慮了所有產業的關聯影響之下，對全國稅收與總體變數的影響為何。我們將所有模擬方案之全國稅收變動整理在表 7.5.1 與表 7.5.2。大致而言，對運動服務業（9311）與運動場館業（9312）進行相關營業稅、地價稅與房屋稅減免後，在生產方面可以刺激相關的上游產業部門，如運動服飾製造、運動鞋製造與運動用品製造相關的部門產出得以增加，而因政策損失的稅收則可透過生產與消費的平衡得以在其他稅收獲得若干的彌補。

而在總體變數的影響方面，我們發現透過減少部門的直接稅，連帶使得企業可分配盈餘與企業儲蓄水準增加，進而使分配到家計部門的盈餘增加，因此家計所得上升，家計直接稅的稅收得以增加。至於在勞動總報酬及資本報酬亦呈現正向增加的效果下，消費水準增加，投資需求水準增加，因而整體的名目與實質 GDP 皆有所增加。總體變數在模擬後的變化情形，可參考表 7.5.3 與表 7.5.4。

表 7.5.1：模擬一與模擬二之整體稅收變化

單位：百萬元

	模擬一			模擬二		
	基準解	變動（%）	增減數	變動（%）	增減數	
間接稅	546,025	-0.08550	-466.85	-1.52900	-8,348.72	
直接稅-企業	489,477	0.16190	792.46	2.90980	14,242.80	
直接稅-家計	611,212	0.05150	314.77	0.92600	5,659.82	
國內稅收變動			640.39		11,553.90	
關稅	132,565	0.00270	3.58	0.04760	63.10	
整體稅收變動			643.97		11,617.00	

資料來源：本文研究整理。

說明：模擬一：對職業運動業（9311）減徵營業稅。

模擬二：對職業運動業（9311）與運動場館業（9312）減徵營業稅。

表 7.5.2：模擬三與模擬四之整體稅收變化

單位：百萬元

	模擬三			模擬四		
	基準解	變動（%）	增減數	變動（%）	增減數	
間接稅	546,025	0.0040	21.84	0.11200	567.87	
直接稅-企業	489,477	-0.0055	-26.92	-0.14910	-681.35	
直接稅-家計	611,212	0.0018	11.00	0.04810	274.43	
國內稅收變動			5.92		160.95	
關稅	132,565	-0.00001	-0.01	-0.00244	-3.01	
整體稅收變動			5.91		157.94	

資料來源：本文研究整理。

說明：模擬三：對職業運動業（9311）減徵房屋稅與地價稅。

模擬四：對職業運動業（9311）與運動場館業（9312）減徵房屋稅與地價稅。

表 7.5.3：模擬一與模擬二之重要總體經濟變數變動整理

單位：百萬元

	模擬一			模擬二	
	基準解	變動百分比(%)	增減數	變動百分比(%)	增減數
GDP	12,698,501	0.00970	1,231.75	0.15000	19,047.75
家計消費	7,626,271	0.02200	1,677.78	0.44000	33,555.59
政府消費	1,564,394	0.03100	484.96	0.15000	2,346.59
總體投資	2,879,208	0.00180	51.83	0.03200	921.35
總勞動報酬	5,902,729	-0.00620	-365.97	-0.11040	-6,516.61
總資本報酬	4,211,515	0.16190	6,818.44	2.90980	122,546.66
就業人數(人)					
第一部門	4,960,750	-0.02630	-1,304.68	-0.47200	-23,414.74
第二部門	121,795	0.00420	5.12	0.75200	915.90
第三部門	60,726	0.00520	3.16	0.92600	562.32
第四部門	18,340	-0.22700	-41.63	-0.40700	-74.64
第五部門	1,395,125	0.00460	64.18	0.08200	1,144.00

資料來源：本研究整理。

說明：模擬一：對職業運動業（9311）減徵營業稅。

模擬二：對職業運動業（9311）與運動場館業（9312）減徵營業稅。

表 7.5.4：模擬三與模擬四之之重要總體經濟變數變動整理

單位：百萬元

	模擬三			模擬四	
	基準解	變動百分比 (%)	增減數	變動百分比 (%)	增減數
GDP	12,698,501	0.00200	253.97	0.04000	5,079.40
家計消費	7,626,271	0.00006	4.58	0.00290	221.16
政府消費	1,564,394	0.00002	0.31	0.00090	14.08
總體投資	2,879,208	0.00530	152.60	0.13930	4,010.74
總勞動報酬	5,902,729	0.00020	11.81	0.00430	253.82
總資本報酬	4,211,515	0.00550	231.63	0.13920	5,862.43
就業人數 (人)					
第一部門	4,960,750	0.00070	34.73	0.01810	897.90
第二部門	121,795	0.00008	0.10	0.00210	2.56
第三部門	60,726	-0.00020	-0.12	-0.00580	-3.52
第四部門	18,340	0.00070	0.13	0.01690	3.10
第五部門	1,395,125	-0.00010	-1.40	-0.00300	-41.85

資料來源：本研究整理。

說明：模擬三：對職業運動業（9311）減徵房屋稅與地價稅。

模擬四：對職業運動業（9311）與運動場館業（9312）減徵房屋稅與地價稅。

第八章 結論與建議

第一節 結論

隨著台灣經濟的快速成長，不同的經濟發展階段，產業結構也不斷地在改變與調整。近些年以來，運動產業的發展不但是學術界關心的焦點，更是政府在研擬產業發展策略時的重要項目，例如行政院經建會已將運動休閒產業列為國家重點計畫所支持的產業之一。因此，行政院體育委員會乃進行相關法律之研擬，訂定了「運動產業發展獎助條例（草案）」，希望藉此達到「改善運動環境，促進體育運動發展，鼓勵民間參與運動事業」之最終目標。

「運動產業發展獎助條例（草案）」當中提供了許多政府鼓勵運動產業經營或投資的獎助措施，包括獎勵、補助、輔導、融資，以及租稅優惠等。惟根據行政院頒佈的「稅式支出評估作業應注意事項」之規定，行政院各部會基於業務職掌所提出的各項減免稅（稅式支出）措施，若經自行估算稅收損失金額超過 5,000 萬元以上，則該項措施便須按照規定之程序進行嚴謹的評估分析，並提出報告由體委會召集財政部、經建會、主計處等成立之會議討論與審議。此項規定的目的乃係為防止各部會對減免稅的濫用，一方面造成國庫的稅收損失，另一方面更傷害政府預算資源的使用效率。本研究的目的即在於檢視體委會所提出之「運動產業發展獎助條例（草案）」中有關營業稅、地價稅與房屋稅之減免稅措施，評估其合理性與影響程度，以提供相關單位加以參考。

本研究第四章說明了由於「運動」在某些層面上具有公共財、正外部性與殊價財的消費特性，因此若僅由私部門的市場機制來提供運動相關的財貨與服務，其數量將會不足，而為了達到社會的最適數量，政府應可主動加以提供或獎勵私部門提供較多的數量。所以政府利用租稅減免的優惠方式來鼓勵民間參與運動產業的發展，有其理論上的依據。然而，給予運動產業租稅上的減免勢必造成政府稅收上的損失，因此我們必須進一步評估此項租稅減免政策相關的可能成本與潛在利益。而本研究分別利用「成本效益分析」與「經濟衝擊分析」之 CGE 模型加以評估「運動產業發展獎助條例（草案）」中有關營業稅、地價稅與房屋稅在租稅減免上的影響程度。

在成本效益的分析上，我們分別針對營利事業與非營利體育團體加以估計租稅減免後的稅式支出成本與相關的行政成本。首先，我們選取主計處 2006 年的工商及服務業普查為營利事業的資料來源，而非營利體育團體的估計則參考徐偉初等人（2009）研究報告所蒐集的問卷調查資料。其中，營利事業我們主要是以職業運動業（行業編號：9311）與運動場館業（行業編號：9312）為評估對象。本研究分別針對不同設定進行各種情境下的總成本評估，在此我們僅針對情境一⁵⁷與情境三⁵⁸做一彙整說明。以 2006 年為例，在情境一的設定之下，如果「運動產業發展獎助條例（草案）」僅給予職業運動業（9311）相關的租稅減免，在考量了直接的稅收損失與間接的行政成本之後，營業稅、地價稅與房屋稅將分別有 7,501 萬元、1,426 萬元，與 1,346 萬元的成本支出，合計共約有 1.03 億元的總成本損失（表 8.1.1）。而在另一方面，根據我們的估計，此項的租

⁵⁷ 情境一為營利事業只包括職業運動業（9311），而非營利體育團體稅式支出之估算則是以問卷調查統計後之平均數加以估算。

⁵⁸ 情境三為營利事業包括了職業運動業（9311）與運動場館業（9312），而非營利體育團體稅式支出之估算則是以問卷調查統計後之平均數加以估算。

稅減免會鼓勵民眾多參與體育活動而提升健康，進一步將可省下大約 3.36 億元的醫療花費。此外，因為運動風氣與國家體育實力的提升，也會間接創造出 1.24 億元的無形利益，因此總共約會有 4.6 億元的總利益。但如果我們也把運動場館業（9312）納入減免稅的適用範圍，則營業稅、地價稅與房屋稅將會分別有 8.99 億、5.02 億，與 2.03 億元的成本支出，合計共約有 16.19 億元的總成本損失。因此，本研究的結果顯示若「運動產業發展獎助條例（草案）」僅對職業運動業（9311）與相關的非營利體育團體給予營業稅、地價稅與房屋稅相關的租稅減免優惠，從成本效益分析的角度而言，是一個可被執行的政策選擇；然而若將減免稅的適用範圍擴大至運動場館業（9312），則評估的結果未能滿足成本效益分析下的執行標準。

此外，有關營業稅的部分，我們還輔以財政部資料中心所提供的資料加以估算，而根據估算結果，平均每年的營業稅稅式支出約為 2,175 萬元。由於財政部資料中心的資料包括了營利與非營利二者，且課徵營業稅的銷售額包括了所有的收入，若「運動產業發展獎助條例（草案）」對營業稅減免對象與範圍限縮非營利團體，以及門票收入與報名費收入，則其稅式支出金額應比 2,175 萬元為低。

接著我們也進一步評估若因為對運動產業給予租稅減免後，對國內其它相關產業在稅收、產值與就業人口等方面的影響程度。本研究以行政院主計處 2006 年 166 部門產業關聯表之部門合併加總，依過去文獻針對運動產業的研究歸類或定義，選擇定義相近的產業別或既有資料，進行合併為五大部門，包括有運動服飾製造相關、運動鞋製造相關、運動用品製造相關、運動休閒買賣與服務以及其他。模型係以 Dervis, De Melo and Robinson (1982) 及 Adelman and Robinson (1987) 的可計算一般均衡模

型(CGE)為分析架構，探討如果針對若干運動產業施以相關租稅減免後，我國整體稅收的變化情況與總體的經濟影響效果。

本研究分別進行以下四種模擬狀況，包括模擬一：對職業運動業(9311)減徵營業稅；模擬二：對職業運動業(9311)與運動場館業(9312)皆減徵營業稅；模擬三：對職業運動業(9311)減徵房屋稅與地價稅；模擬四：對職業運動業(9311)與運動場館業(9312)均減徵房屋稅與地價稅。表 8.1.2 為全國所有產業的稅收變化結果。由表中數字可知，對職業運動業與運動場館業進行相關營業稅減免時雖可能使間接稅收損失 466.85 百萬元至 8,348.72 百萬元，但在生產方面可以透過產業關聯而影響牽動上游相近產業部門產出增加，如運動服飾製造、運動鞋製造與運動用品製造相關的部門等，加上進、出口變動，帶動整體消費與投資水準，進而使得政策損失的稅收透過生產與消費的平衡得以在其他稅收獲得若干彌補，最後淨稅收變化得以增加 643.97 百萬元至 11,617 百萬元。

至於在減免地價稅與房屋稅的稅收效果上，雖然使得相關的企業直接稅損失 26.92 百萬元至 681.35 百萬元不等的稅收，惟因透過國內產銷增加、企業分配盈餘增加的效果，使得間接稅與家計所得稅收得以增加，最後淨稅收變化得以增加 5.91 百萬元至 157.94 百萬元。此為諸模擬方案中的稅收變化大致情況。最後，透過減免第五部門（運動休閒買賣與服務相關）的間接稅與企業直接稅後，在總體變數的變化上，大致可以發現勞動雇用在各部門間呈現增減互見；至於家計消費、總體投資、總勞動報酬、總資本報酬等變數大致為上升的結果，加上受升、貶值影響的進、出口變動的效果後，最終名目與實質 GDP 皆呈增加（表 8.1.3）。

不過，上述的結論仍有其限制之處。首先在非營利體育團體方面的估

計，因為資料是來自其他研究報告之問卷調查，所以在回收率與問卷內容設計上可能與本研究所需方向有所不同，因而可能造成估計上的偏誤。再者，由於國內各資料庫對於運動業別細項資料，缺乏系統性的調查，因此本研究僅依據國民所得或產業關聯表等資料，對運動產業做一概括性的分類，並對稅收損失影響比例及部門產值進行推估。不過，此推估結果仍可作為研究運動產業關聯之重要參考。

表 8.1.1：成本效益分析之結果—以 2006 年為例

單位：萬元

成本（稅式支出 + 行政成本）							利益		
情境一（9311）				情境三（9311+9312）					
營業稅	營利	4,797		營業稅	營利	87,148		醫療費用之節省	33,622
	非營利	2,704			非營利	2,704			
	小計	7,501			小計	89,852			
地價稅	營利	178		地價稅	營利	48,934		國際形象之提升	12,399
	非營利	1,248			非營利	1,248			
	小計	1,426			小計	50,182			
房屋稅	營利	149		房屋稅	營利	19,123			
	非營利	1,198			非營利	1,198			
	小計	1,346			小計	20,321			
合 計	10,273			160,355			合 計	46,021	

資料來源：本文研究整理。

表 8.1.2：各模擬方案之稅收變化—全國所有產業

單位：百萬元；%

	基準解	模擬一		模擬二	
		變動 (%)	增減數	變動 (%)	增減數
間接稅	546,025	-0.08550	-466.85	-1.52900	-8,348.72
直接稅-企業	489,477	0.16190	792.46	2.90980	14,242.80
直接稅-家計	611,212	0.05150	314.77	0.92600	5,659.82
國內稅收變動			640.39		11,553.90
關稅	132,565	0.00270	3.58	0.04760	63.10
整體稅收變動			643.97		11,617.00
	基準解	模擬三		模擬四	
		變動 (%)	增減數	變動 (%)	增減數
間接稅	546,025	0.0040	21.84	0.11200	567.87
直接稅-企業	489,477	-0.0055	-26.92	-0.14910	-681.35
直接稅-家計	611,212	0.0018	11.00	0.04810	274.43
國內稅收變動			5.92		160.95
關稅	132,565	-0.00001	-0.01	-0.00244	-3.01
整體稅收變動			5.91		157.94

資料來源：本文研究整理。

表 8.1.3：各模擬方案之重要總體經濟變數之變動

單位：百萬元；%

	基準解	模擬一		模擬二		模擬三		模擬四	
		變動百分比 (%)	增減數	變動百分比 (%)	增減數	變動百分比 (%)	增減數	變動百分比 (%)	增減數
GDP	12,698,501	0.0097	1,231.75	0.1500	19,047.75	0.00200	253.97	0.04000	5,079.40
家計消費	7,626,271	0.0220	1,677.78	0.4400	33,555.59	0.00006	4.58	0.00290	221.16
政府消費	1,564,394	0.0310	484.96	0.1500	2,346.59	0.00002	0.31	0.00090	14.08
總體投資	2,879,208	0.0018	51.83	0.0320	921.35	0.00530	152.60	0.13930	4,010.74
總勞動報酬	5,902,729	-0.0062	-365.97	-0.1104	-6,516.61	0.00020	11.81	0.00430	253.82
總資本報酬	4,211,515	0.1619	6,818.44	2.9098	122,546.66	0.00550	231.63	0.13920	5,862.43
就業人數 (人)									
第一部門	4,960,750	-0.0263	-1,304.68	-0.4720	-23,414.74	0.00070	34.73	0.01810	897.90
第二部門	121,795	0.0042	5.12	0.7520	915.90	0.00008	0.10	0.00210	2.56
第三部門	60,726	0.0052	3.16	0.9260	562.32	-0.00020	-0.12	-0.00580	-3.52
第四部門	18,340	-0.2270	-41.63	-0.4070	-74.64	0.00070	0.13	0.01690	3.10
第五部門	1,395,125	0.0046	64.18	0.0820	1,144.00	-0.00010	-1.40	-0.00300	-41.85

資料來源：本研究整理。

第二節 建議

一、立即可行建議：

1. 「運動產業發展獎助條例（草案）」應將租稅獎勵限縮於非營利體育團體為主要的減免對象；同時在營業稅減免的部分也應僅及於門票收入與報名費收入為主，以提高免稅實際效益。

說明：

- (1) 經由本研究的估算，若將「運動產業發展獎助條例（草案）」之租稅獎勵擴及所有相關的運動產業，稅式支出的規模將會頗大，甚至可能有不符成本效益分析的情況出現，因此建議將租稅獎勵做適度的限縮。
- (2) 有關營業稅的部分，若以財政部所提供的資料加以估算後，平均每年營業稅的稅式支出約為 2,175 萬元。由於財政部之資料包括了營利事業與非營利團體兩類，因此若「運動產業發展獎助條例（草案）」的減免對象能限縮於非營利團體，則稅收損失將會比估計之結果為低。
- (3) 我國營業稅為加值型的課稅方式，因此任何於中間生產階段的減免稅將會因為「追捕效果」(Catch-up Effect) 而喪失可能的實質免稅利益。所以在加值型營業稅制之下，唯有在最後消費階段的免稅才有真正的租稅利益，因此我們建議為了提高免稅的實際效益，營業稅的減免應以最後消費階段的門票收入與報名費收入為主。

2. 「運動產業發展獎助條例(草案)」所採行的租稅獎勵措施應參考其他法律，例如「產業創新條例」與「文化創意產業發展法」等的規定，避免造成產業租稅對待過度懸殊。

說明：

- (1) 從民國 99 年開始，我國已改以「產業創新條例」取代「促進產業升級條例」做為未來產業發展的法制基礎，其中有關租稅減免的部份則因配合營所稅率的調降而大幅縮減，體委會在訂定「運動產業發展獎助條例」時，允宜參酌其基本原則與精神。
- (2) 除了為扶植運動產業的發展外，政府亦針對其他產業訂有相關獎助措施，例如「文化創意產業發展法」。為了能夠使相同政策目的的租稅獎勵有一致性的原則，建議體委會適度參考「文化創意產業發展法」中之規定，避免不同產業的租稅對待過度懸殊。

二、 中長期可行建議：

1. 鼓勵全民運動，促進國人健康，建立完整的運動體育與相關產業發展之基本資料庫。

說明：

本研究過程中，為了能夠全面了解租稅減免對我國整體經濟的影響，分別以不同的經濟模型加以估算稅式支出規模、GDP 與就業人口等等的影響程度，但在估算的過程中我們發現，目前我國在運動產業的相關基本資料並不完備，或是散見於各個行政機關，因此建議未來可建立完整的運動體育與相關產業發展之基本資料庫，以利行政單位與學術研究單位參考使用。

2. 體委會應結合健保局相關的全民健康保險資料，進一步詳細估算我國民眾因運動行為而可能節省的醫療保健成本。

說明：

運動對民眾與國家最直接的效益即為國民健康的改善與提升，進而可降低醫療的費用與幫助生產力的提升。許多國家都曾針對自己國家運動市場與醫療市場的現況，估算因運動而可節省的醫療成本，然而我國目前並未對此一問題加以深入研究，因此建議未來應針對我國運動人口結構、運動習慣與相關的健保資料加以綜合分析我國民眾因運動而可以節省的醫療成本。

參考文獻

中文部分

中華徵信所企業股份有限公司（2002），《台灣運動產業產值評估與經濟效益評估》，行政院體委會委託研究計畫。

王慶堂（2008），「台灣運動休閒產業發展策略之研究」，《管理實務與理論研究》，2(1)，131-148。

台經院產業資料庫（2007），《體育運動用品製造業 2007 景氣動態報告》。

艾普羅民意調查有限公司（2009），《中華民國98年運動城市調查》，行政院體委會委託研究計畫。

朱沛婕（2007），《貓空纜車對貓空地區之觀光經濟影響分析》。國立政治大學地政研究所碩士論文。

朱雲鵬、王連常福（1994），「台灣可計算一般均衡模型之改進」，行政院經建會。

何欣穎（2006），《台灣運動產業之經濟效果分析》，國立暨南國際大學經濟研究所碩士論文。

李天任，陳景星（2006），《澳大利亞體育運動制度》，行政院體委會委託研究計畫。

周宏室，張嘉澤（2006），《德國體育運動制度》，行政院體委會委託研究計畫。

周濟、金慶平（1994），「台灣CGE貿易模型之建立與應用」，《經濟專論》，中華經濟研究院。

承立平（2008），《運動產業發展政策及法制規劃之研究》，行政院體委會委託研究計畫。

林房儻（2003），「運動產業分類與4P模式之探討」，《運動管理學報》，2，

1-12。

林房儻 (2004)，《我國運動休閒產業發展策略之研究》，行政院體委會委託研究計畫。

林房儻、劉秀端 (2005)，「運動休閒產業發展重要課題與策略」，《國民體育季刊》，34(2)，18-23。

林國榮 (2002)，《加入WTO對我國運動產業影響評估及因應對策之研究》，行政院體委會委託研究計畫。

林嘉志 (2009)，「以運動與休閒產業領航台灣」，《2009年青年政策論壇-地方論壇》。

林世澤 (2002)，《世界各國體能政策之比較研究》，行政院體育委員會。

唐新元 (2001)，「北京申辦奧運會成功對大陸和企業帶來的影響」，《台研兩岸前瞻探索》，30，23-42。

徐偉初、葉金標、簡庭芳 (2009)，《我國運動休閒服務業產值及就業人數推估》，行政院體委會委託研究計畫。

高俊雄 (1997)，「臺灣地區運動服務業之發展概況」，《國民體育季刊》，26(3)，135-143。

張雅茶 (2001)，「我國運動產業之發展與所面臨經濟上的挑戰」，《中華體育》，15(1)，54-61。

許義雄，王宗吉 (2006)，《日本體育運動制度》，行政院體委會委託研究計畫。

黃煜 (2002)，「美國職業運動產業發展趨勢分析」，《國民體育季刊》，31(4)，38-44。

黃煜、黃成志 (2002)，「新世紀台灣運動產業發展現況剖析」，嘉義，《2002年台灣體育運動與健康休閒發展趨勢研討會報告書》，289-298。

黃鈺婷 (2002)，「我國體育運動休閒相關學系專業人力供給面之探討」，《運動管理季刊》，2，98-105。

楊忠和，姜義村（2006），《美國體育運動制度》，行政院體委會委託研究計畫。

葉丁鵬、林芬蘭（2003），「中共舉辦二〇〇八年奧運對中國大陸政治發展可能之影響」，《國民體育季刊》，12(1)，80-87。

葉公鼎（2001），「論運動產業之範疇與分類」，《運動管理季刊》，1，8-21。

葉公鼎（2002），「我國階段運動產業的總體分析與建議」，《鞋技通訊》，126，37-41。

劉嘉麟，《台灣運動休閒服飾品全球運籌策略研究》。

鄭美華（2008），「藝文贊助政策之釐訂與執行之研究」，《通識研究集刊》，14，1-22。

蘇文仁，詹德基（2006），《中國體育運動制度》，行政院體委會委託研究計畫。

蘇維杉（2005），「台灣運動休閒產業的趨勢與挑戰」，《台東大學體育學報》，創刊號，169-188。

英文部分

Adelman, I. and S. Robinson (1987), "Income distribution policy in developing country," Case study of Korea, *Stanford University Press*.

Baade, R. A (2003), "Evaluating subsidies for professional sports in the United States and Europe: A public sector primer", *Oxford Review of Economic Policy*, 19(4), 585-597.

Bird, P. (1982), "The Demand for League Football", *Applied Economics*, 14, 637-649

Cairns, J. (1990), "The demand for professional team sports", *British Review of Economic Issues*, 12, 1-20

Coates, D. and B. R. Humphreys (1999). "The growth effects of sports franchises, stadia and arenas", *Journal of Policy Analysis and Management*, 18 (4), 601-624.

Coates, D. and B. R. Humphreys (2001), "The economic consequences of

- professional sports strikes and lockouts”, *Southern Economic Journal*, 67 (3), 737-747.
- Colclough, W.G., Daellenbach, L.A. and Sherony, K.R. (1994), “Estimating the Economic impact of a minor league baseball stadium”, *Managerial and Decision Economics*, 15(5), 497-502.
- Comte, E. and C. Stogel (1990). “Sports: A \$ 63.1 billion industry”, *The Sporting News*, 60-66.
- Cooke, A. (1994). *The Economics of Leisure and Sport*. UK: Thomson Learning.
- Crompton, J. (2004), “Beyond economic impact: an alternative rationale for the public subsidy of major league sports facilities”, *Journal of Sport Management*, 18, 40-58.
- Crompton, J. L. (1995), “Economic impact analysis of sports facilities and events: Eleven sources of misapplication.” *Journal of Sport Management*, 9, 14-35.
- Dervis, K., J. D. Melo and S. Robinson (1982), “General equilibrium models for development policy”, Cambridge, *Cambridge University Press*.
- Downward & Dawson (2000). *The Economics of Professional Team Sports*, London: Routledge.
- Feld, A.L. (2008), “Revisiting tax subsidies for cultural institutions”, *Journal of Cultural Economics*, 32, 275-279.
- Giulianotti, R. (2005), “Sport Spectators and the Social Consequences of Commodification”, *Journal of Sport & Social Issues*, 29, 4, 386-410
- Hone P. and Silvers R.(2006), “Policy forum: economics of sport measuring the contribution of sport to the economy”, *The Australian Economic Review*, 39(4), 412-419.
- Hone, P. and R. Silvers (2006), “Measuring the Contribution of Sport to the Economy”, *Australian Economic Review*, 39 (4), 412-419.

- Hudson Ian (2001), “The Use and Misuse of Economic Impact Studies: The Case of Professional Sports.” *Journal of Sport and Social Issues*, 25 (1), 20-39.
- Humphreys, J. M. (1994), “The economic impact of hosting super bowl xxviii on Georgia”, *Georgia Business and Economic Conditions*, 54 (3), 1-5.
- Kesenne Stefan (2005), “Do we need an Economic Impact study or a Cost-Benefit Analysis of a Sports Event?” *European Sport Management Quarterly*, 5 (2) 133-142.
- McCool, S. F. and S. R. Martin, (1994). “Community attachment and attitudes toward tourism development” *Journal of Travel Research*, 32 (3), 29-34.
- Noll, R. G. and A. Zimbalist (1997), *Sports, Jobs and Taxes: The Economic Impact of Sports Teams and Stadiums*, Washington, DC: The Brookings Institution Press.
- Perdue, R. R., P. T. Long and L Allen, (1990). “Resident support for tourism developments” *Annals of Tourism Research*, 14 (3), 420-429.
- Pitts, B. G. and D. K. Stotlar, (1996). *Fundamentals of sport marketing*. Morgantown, WV: Fitness Information Technology.
- Pitts, B. G., L. W. Fielding and L. Miller, (1994). “Industry segmentation theory and the sport industry: Developing a sport industry segment model” *Sport Marketing Quarterly*, 3 (1), 15-24.
- Porter, P. K. (1999), “Mega-sports events as municipal investments: A critique of impact analysis”, In J. Fizel, E. Gustafson, and L. Hadley (Eds.), *Sports Economics: Current Research*, 61-74. Westport, CT: Prager Publishers.
- Qga, J. (1998), “Business fluctuation and the sport industry in Japan: an analysis of the sport industry from 1986 to 1993”, *Journal of Sport Management*, 12, 63-75.
- Siegfried, J. and A. Zimbalist (2000), “The economics of sports facilities and their communities”, *Journal of Economic Perspectives*, 14 (3), 95-114.
- Stewart, B., M Nicolson and H Westerbeek (2004), “Australian sport: Better by design.” *The evolution of Australian sport policy*. Abington, Oxfordshire.

Tresch, Richard. W. (2008), “Justifying Public Subsidies to Professional Sports Teams with Economic Impact Analyses.” *Public Sector Economics*, 1-7.

Website

Economic Snapshot: Sports Industry in NSW

<http://fulltext.ausport.gov.au/fulltext/2003/nsw/EconomicsNSW.pdf>

German Sporting Goods Market: Opportunities for US Exporters

http://www.google.com.tw/search?sourceid=navclient&hl=zh-TW&ie=UTF-8&rlz=1T4GZEZ_zh-TW_TW281TW281&q=Germany%3a+Sporting+Goods+Market

The data book on the Sporting Goods Industry in Japan

<http://www.yanoresearch.com/mr/pdf/mrEnglish/C51106300.pdf>

2008 Survey of Public Participation the Arts , National Endowment for the Arts

<http://www.nea.gov/research/2008-SPPA.pdf> 。

附錄 1：期末報告修正意見回覆（一）

	審查意見	回應
一	<p>部分政府政策內容有誤，請重新逐項檢核正確性。例如：</p> <p>1、p.6：2008 年『產業高值化』的國家發展計畫，並未列有運動與休閒產業，且該計畫非屬經濟部工業局所轄。</p> <p>2、p.35、p.102、p.103「奧林匹克運動會及亞洲運動會培訓選手補助要點...」應修正以...「國光體育獎章及獎助學金頒發辦法」及「奧林匹克運動會及亞洲運動會培訓選手補助要點」之規定為主。</p>	<p>1、已於 p.6 刪除『產業高值化』之相關內容，並以『服務業發展綱領及行動方案』之內容取代之。</p> <p>2、已於 p.35、p.102、p.103 依審查意見修改。</p>
二	<p>引用其他學者報告，其內容應更精確。例如：p.7：徐偉初老師之研究未就我國運動休閒服務產業所涵蓋的範圍給予定義。</p>	<p>已於 p.7、p.10 之內容更正。</p>
三	<p>所述之法規及其他專有名詞等應正確並一致。</p> <p>例如：p.7：「運動產業發展條例」應為「運動產業發展獎助條例(草案)」。</p>	<p>有關文中所有「運動產業發展條例」，均依據審查意見修改為「運動產業發展獎助條例(草案)」。</p>
四	<p>所述本會政策或資料等，建議引用較新之資料。例如：</p> <p>1、p.11：「運動人口倍增計畫」。</p> <p>2、p.12-14：政府投入之經費及人力。</p>	<p>本研究已參考體委會所提供之 98 年度最新相關運動統計資料，於 p.11-14 加以修正。</p>
五	<p>參酌體委會所提供之「95 至 98 年度體育團體繳交營業稅資料」，修正並補充報告內容。(發文字號：體委綜字第 0990016175 號)</p>	<p>本研究已參考體委會所提供之資料，於 p.67-69 加以修正補充。</p>

附錄 2：期末報告修正意見回覆（二）

	審查意見	回應
一	P.10 行政院主計處 90 年已是舊資料敬請更新	已按行政院主計處 95 年行業標準分類第 8 次修正後之資料更新。
二	P.11 引用 98 年運動城市報告 25527 之問卷份數 p.11 最下方 20 歲以上運動人口比例數據 p.12 最上方 20 歲以上約有 349 萬人屬不運動人口 另此段以 97 年數據 無法與前段 98 年相對應	已修正相關數據資料，並加註資料來源。
三	P.13 第一段 97 年度我國各級政府體育運動事務主管機關組織所支出之經費總額 147 億元 第二段數據	已修正相關數據資料，並加註資料來源。
四	P.14 第二段本會無依主計處……進行運動產業產值估算 下面 2001-2006 年間之數據	1. 已做文字修正。 2. 已修正相關數據資料，並加註資料來源。
五	P.35 第二段之敘述邏輯及補助數據有誤	已做文字修正並按相關補助辦法內容更正。
六	P.59 第二段中間在職業運動將約有 4 千 7 百萬元的稅收損失數據 最後平均每年 4595 萬元數據	資料數據無誤，但已做文字修正以利閱讀了解。
七	P.94 第一段 2008 年台灣 13 歲以上……估總人口 24.2% 數據	已修正相關數據資料，並加註資料來源。
八	P.102 第二段之敘述僅為國光獎章辦法而已 沒有奧林……補助要點 P.103 最後一段亦同	已做文字修正。
九	P.160 第一段「運動產業發展獎助條例」草案體例與後面敘述之「運動產業發展獎助條例(草案)」不同 第二段包括獎勵、補助、融資、設立基金……該條例措施應無設立基金乙項	已做文字修正。
十	未依本會提供之 95-98 體育團體營業稅資料修正內容報告內容，僅於 p.67-p.69 補充說明。	已於 p.67-p.69 與 p.162- p.163 補充說明相關的估算結果。