

Sac-Res-095-001 (委託研究報告)

## 專題研究計畫 (十六)

### 運動與產業

行政院體育委員會編印

中華民國 95 年 12 月

Sac-Res-095-001 (委託研究報告)

## 專題研究計畫 (十六)

### 運動與產業

行政院體育委員會編印

中華民國 95 年 12 月

# 專題研究計畫（十六）

## 運動與產業

審 查 委 員：王同茂 李高祥 李天任 何卓飛 周宏室  
紀 政 陳全壽 陳士魁 陳國儀 陳光復  
黃啓煌 許樹淵 康世平 楊忠和 楊志顯  
劉北陵 鄭志富 簡明忠（依姓氏筆劃排列）

計畫主持人：馬 凱 程紹同

研 究 員：方信淵 范智明 王雅怡 張耿瑋 吳韶芬

審 訂 小 組：吳龍山 彭臺臨 葉景棟 謝季燕 張芬芬

行政支援小組：何金樑 洪志昌 周 瑞 胡啓邦 江秀聰

葉丁鵬 戴琬琳 洪秀主

撰述暨工作小組

總 主 持 人：王同茂

共 同 主 持 人：康世平 許樹淵

研 究 員：黃國恩 康正男 莊哲仁 古博文 陳志一  
連玉輝 劉宏裕 林聯喜 張俊一

研 究 助 理：唐郁惠 林惠如 黃啓彰 張世嫻

校 稿：郭雅婷 洪渝涵 張智鈞 陳麗安 呂雅芸  
劉漢賢

委 託 單 位：行政院體育委員會

受委託單位：國立臺灣大學

中華民國 95 年 12 月

# 運動與產業

## 中文摘要

### 一、研究緣起及經過

運動產業一詞出現於 1980 年代，隨著社會的變遷及對於運動態度之改變，其高產值與產業規模的迅速擴展而受世人矚目(黃煜，2002)。美國運動經濟學者以「經濟發展的關鍵點(A Critical Center of Economy)」強調了此產業在國民所得中不可輕忽之地位(Li, Hofarce & Mahony, 2001)。而運動產業所涉及的範圍極為廣泛，北美產業分類制度 (North America Industrial System) 簡稱 NAICS，以經濟活動的相似性來界定產業的分類，並將其應用在美國、加拿大、墨西哥等三個國家的商業活動統計上。然而 Meek(1997)年卻指出，以 NAICS 這樣的產業分類方式，並以運動為核心之推估不適宜估計整體之運動產值，其改採運動生產毛額之概念，推估運動產業的整體產值。美國運動商業期刊(Street & Smith SportsBusiness Journal, SBJ)將運動產業之估算集中於運動商業的衍生價值共 15 細項，推估美國 2001 年之運動商業產值為 1,946 億美元。而國內學者(葉公鼎，2001)也依據 Li, Hofarce & Mahony (2001) 等人以運動活動的產出進行分類，將運動產業劃分為運動核心產業與運動周邊產業兩大領域，然而其亦提出運動與產業之多數相關研究，並無法顯示運動產業與其他產業的相關程度，且產業的解析方向不一，無法有效估算整體運動產業的產值，因此建議能運用產業經濟學理論基礎，發展運動產值的計算方式，並進行運動產業產值實際調查，突顯產業的經濟價值。

綜觀既有之研究，雖確立運動產業於經濟發展之重要地位，然而在產業定義之分歧仍使運動產業總產值之推估有明顯的落差，如林房儋等(2004)之產值推估為 1,676 億元；而周嫦娥(2005)推估之產值為 599.4 億元以及附加價值 408.2 億元。Oga(1998)認為運動產業與經濟發展應是十分密切的，也因此探討運動產業的同時，也應將經濟發展之相關因素納入，才可得知運動產業在整體經濟發展之定位，因此本研究雖不免仍要將運動產業之產值進行重新的推估，進行產值計算方式之修正與估算。另本研究強調運動產業與經濟發展之關係，將納入影響運動產業發展之外部因素探討，瞭解運動產業與台灣總體經濟之相關性。

## 二、研究方法

本研究於台灣運動產業產值之分類將以文獻分析之方式確立適合台灣現行運動產業之分類，並分析近 5 年台灣運動產業總體產值之變化情形。

另透過專家學者座談會確立影響運動產業之總體經濟與其他影響因素之指標，並由相關二手資料庫之彙整，以時間序列分析運動產業之產值與經濟相關統計數據之關係情形，並預測運動產業未來之發展趨勢。

## 三、重要發現

### (一) 運動產業範疇界定分歧

產業的解析方向不同，便無法有效估算運動產業的產值。目前國內有許多學者專家對於運動產業的範疇與定義曾提出個人不同之見解與看法，但從學者的分類觀點來看，比較少從產業本身的觀點（即廠商的生產活動為基礎）來界定運動相關產業，也因此造成大部分文獻所界定出的產業分類和行業標準分類並不一致，便無法客觀評估運動產值等經濟效益的衡量。

而與運動產業直接相關的政府部門為行政院經濟建設委員會，其提出的〈服務業發展綱領及行動方案〉中，將運動產業歸類為「觀光運動休閒」，此分類最大的優點在於計算企業家數及銷售額等產業分析時，對於個別相關之批發、零售、租賃及維修等週邊服務產業亦併同補充納入探討，因此這 12 項服務業所計算出之相對數值將較〈中華民國行業標準分類〉單一服務業別來得高，12 項業別之間不具互斥性及加總性，適合做個別的探討，但其中並沒有包含自行車、運動場館營建等行業，與一般計算 GDP 之概念不同，產業產值之計算應包含此產業之主要經濟活動，亦即包含第一、二、三類產業。從政府之分類角度來看，則多以服務業為概念提出產業分類，忽略了第一、第二類產業在 GDP 計算中的重要性。本研究提出以 GDSP 概念計算運動產值，因此亦應以 GDP 計算概念來取捨產業分類，除此之外，因為此分類並未能與主計處的分類相符合，在產值的計算上會有執行上的困難，因為無法蒐集完整的統計數據資料以供計算運動產業的實際產值。

### (二) 運動產業產值估算困難

運動產業產值的計算，主要是希望能藉由與其他已開發國家的運動產值相

關數據做比較，而瞭解台灣運動產業發展的階段。而產值之估算，若考量其資料之正確性，最直接之方式是以一手資料來進行統計分析，但在資料蒐集上，研究小組之人力、物力並無法在短時間之內完成，研究小組之官方代表性更是調查工作進行之最大阻礙，各機關團體，尤其是民間企業商號，對於營業經費數據資料之調查相當敏感，以致造成研究小組在蒐集資料上之困難。

### (三) 運動產業產值與 GDP 之比值偏低

根據本研究之整理，台灣之運動產業產值佔 GDP 之比值與已開發國家相較之下，的確明顯偏低，詳如表一。

表一 各國國內生產毛額與運動產業之比值

	台灣 (2001)	韓國 (2003)	美國 (2000)	日本 (1996)	澳洲 (1999)
GDP	279.4	721.1	9,822.8	5003.1	283.2
運動 產業產值	3.15	17.97	255.5	193.89	22.65
比值	1.13	2.48	2.60*	3.88	8.00
備註			不含 休閒運動		

單位：10 億美元

資料來源：整理自 Kim(2006)、林房儷等(2002)

\*美國之 GDP 與運動產業產值之比值，原參考 Kim(2006)之數據，但 Kim 研究報告中之比值誤植為 3.35，本研究重新依其數據計算後更正為 2.60。

雖然目前尚未有研究指出運動產值與 GDP 之比值介於多少，即代表運動產業是運動高度發展的國家，然而可確定的是比例的值越高，即代表運動產業於該國家經濟發展中所佔的重要性就越高。在此比較基準下，值得重視的是台灣之運動產業產值的確尚未跟上已開發國家之運動產業產值與該國內經濟發展的密切關係。

進一步分析台灣之體育經費、政府預算與 GDP 之比值（詳見表二），亦發現與鄰近之日本相較，僅有其一半，顯見國內在體育經費之投注上，仍有再提昇之空間。

表二 體育經費、政府預算與 GDP

年度	中央政府總預算 單位：百萬	體育經費預算比 單位：%	年度 GDP 單位：百萬	體育經費佔 GDP 比 單位：%	日本體育預算 佔 GDP 比 單位：%
1999	2,234,769	0.297	9,640,893	0.069	0.077
2000	1,489,846	0.237	10,032,004	0.035	0.077
2001	1,575,480	0.224	9,862,183	0.036	0.078
2002	1,518,725	0.219	10,149,278	0.033	0.067
2003	1,550,254	0.210	10,318,610	0.032	0.068
2004	1,591,570	0.216	10,770,434	0.032	0.056
2005	1,608,326	0.192	11,146,783	0.028	0.053

#### 四、主要建議

##### (一) 立即可行建議

##### 1. 釐清運動產業範疇定位概念

運動產業產值的計算，主要是希望能藉由與其他已開發國家的運動產值相關數據做比較，並釐清運動產業的概念，進而瞭解台灣運動產業發展的階段，例如：運動產業產值佔 GDP 之比值。而此數據之比較，如果能在基礎上有一定之相似程度，比較之結果也才會更具代表性與意義。運動產業的範疇，應以運動相關的經濟活動為主要概念，除運動相關之服務業外，尚應包含以運動為主體的體育運動場館營造、自行車製造業、高爾夫球具製造業以及健身器材業等，此 4 類之業別絕大部分之經濟活動皆與運動有關，且具相當程度的影響力，因此在產值計算上，亦可有效區別出製造業與運動消費端之產值重疊現象，所以，不能加以忽略。在台灣運動產業範疇之定位上，必須由政府業管單位提出更符合運動產業之概念。

##### 2. 提出運動產業產值預測模式

各國在進行運動產業之整體分析時，多以運動產值佔國內生產毛額 (GDP) 之百分比，來顯示運動產業在該國所佔之經濟影響力，即每一單位之國民生產毛額投資在運動產業之花費。另外，亦有部分研究會將運動產值與經濟發展趨勢進行比較，以釐清運動產業之發展與經濟發展間之關聯性，藉此瞭解運動產業發展對於提昇國內經濟發展之影響力。本研究即以突破性之概念，進行運動產業產值預測之模式建構，若能透過政府業管單位的資助，持續加以觀察與驗證，相信更能为運動產業在經濟發展中所扮演的角色，提供更有說服力之科學證明。

### 3.持續進行運動產業與經濟關係之研究

運動產業與經濟發展關係之研究，所需花費之時間、人力、物力是相當龐大的，絕非短時間就能提出相對性之研究成效。目前此研究趨勢在國際間亦尚未有較成熟之概念提出，更突顯出此研究領域在台灣運動產業發展中之特殊價值。因此，為鼓勵此研究領域之發展，以累積研究成果，為台灣運動產業研究與發展奠定基礎，故必須仰賴大量研究學者之共同投入與努力，進行持續性之相關研究。

透過持續的相關研究，藉以持續地觀察與驗證運動產業產值的預測模式，相信將有助於體育政策制定單位找出促進發展之關鍵因子，並掌握運動產業發展的趨勢。

## (二) 中長期建議

### 1. 重視體育運動發展，提高體育運動經費佔 GDP 比值

台灣體育經費佔 GDP 之比值，與已開發國家相較之下，明顯偏低，此部分突顯出台灣體育運動經費不足之現象，若要提昇國內運動產業之發展，確有必要持續提昇體育經費之挹注。

因此透過短程之研究成果提出的數據資料與科學證明，將使運動產業的發展趨勢更加明顯，也更能提醒政府單位對於運動產業的重視，促進體育政策的形成，藉由學術研究基礎資料的累積來形塑體育運動發展的藍圖。

### 2. 輔導特定產業

藉由學術研究基礎資料的建構，瞭解運動產業發展趨勢與需求後，相信更能瞭解運動產業中特定行業類別的需求，因此能提供最適當的協助與資源，輔導產業內之特定子類別行業，對於運動產業之發展必可收事半功倍之效。

### 3. 促進產學整合

學術研究的理論論述，在缺乏產業實務的驗證下，往往變得僅有紙上談兵，沒有實質效力；而相對地，在產業實務運作執行時遇到的問題與瓶頸，在遍尋不著解決方法時，也往往必須再回到學術理論中尋求解答。因此，學術與產業的合作對於專業領域與產業發展的幫助是相當重要的力量，也是未來體育政策在制定與執行上，不可忽略的方向。

### 4. 建立運動產業資料庫

若希望在產值估算上有較精確的數據，除了明確界定運動產業範疇定位之外，建立運動產業資料庫亦是必須投入人力、物力逐步完成之重要工作。運動產

業產值雖可以官方調查之數據得出最直接之運動產業產值，但是目前之官方調查數據僅有行政院主計處 5 年一次之工商普查資料，對於經濟領域研究之運用上，若以分析趨勢之目的來說，並無實質上之效益。因此，勢必開發其他運動產業資料庫之來源，經濟部商業司為企業商號之業管單位，若能與其協調，由經濟主管單位提供產業經濟活動之資訊，體育委員會在進行相關趨勢預測時，就可直接調閱應用，除可取得正確性較高之產業資料外，並可免去非業管單位跨領域調查經濟活動資料之困難與阻礙。

#### 5.發展促進運動產業之執行策略

資料庫的建立可提供一個完整的產業資料基礎，若能藉由此資料庫之數據與經濟發展或其他影響變數之檢測，帶入完整之預測模式結構中，便可瞭解運動產業未來發展趨勢，對於提昇運動產業之發展，相信能有更大效果之發揮。

藉由運動產業發展趨勢的描繪，再以專業人力、產業資料庫為堅強後盾，針對運動產業之未來發展，擬定執行策略與方針，將運動產業發展在未來可能遭遇的問題與推展執行策略，預先透過適當機制進行模擬與預測，相信必可將未來產業發展的不確定性降到最低，效益發揮到極致。

#### 6.帶動全國經濟發展願景

運動產業與經濟的發展密不可分，有其脈絡與依循關係可證實的，在體育政策的主導下，塑造運動產業發展的良好條件與環境，提供運動產業蓬勃發展的契機，相信在未来，不只是經濟發展單方面影響運動產業的發展趨勢；運動產業帶動經濟發展的理想，將不會再只是口號，而是一個可實現的未來願景。

**關鍵字：運動產業、運動經濟、國內運動生產毛額**

# Sport and Industry

## Abstract

The purposes of this study were to calculate Taiwan's sport industry output value in Taiwan, and to analyze the factors influencing this industry's development, the relation between the sport industry and economic development was also discussed lastly. Documents analysis was applied first in order to classify the category and segments which explain the current sport industry in Taiwan. The overall change of output value of sport industry in the past five years was analyzed. The expert panel was called to find out the index of overall economy and other influencing factors of the sport industry. The second hand database was collected to discuss the relation between the sport industry and economic development by time series analysis.

The study classified seven segments of Taiwan's sport industry which include: wholesale and retail goods, professional sport, other sport service, sport management consulting service, sports and recreation facility, sport entertainment goods rental industry and sport media.

The factors influencing Taiwan's sport industry concluded as: (1) the economic growth rate: when the economic growth rate is high, the sport participation will be low ( $r = -.76$ ,  $p < .05$ ); there was no significant correlation between economic growth rate and domestic spectator sport. (2) the government investment of sports : the result shows that there was significant correlation between sport participation and government expenditure in sport ( $r = .92$ ,  $p < .05$ ), the high governmental input to sports industry will contribute the high sport participation.(3) the sport consumption: there is positive correlation and coefficient correlation ( $r = .67$ ) between the high expenditure in recreation and entertainment and the output value of sport participation. However, the level of correlation is not significant. The result also indicates that there is no significant correlation coefficient ( $r = -.70$ ) between the recreation and entertainment expenditure and output value of spectator sport. (4) the international sport performance: there is no significant correlation with sport participation or spectator sport ( the coefficient correlation is  $r$  respectively  $= .41$  and  $r = .20$ ).

The gross consuming size of Taiwan's sport industry in 2005 was estimated by this study is about 61.901 billion NTD. To estimate through GDSP concept further, the size of Taiwan's sport industry in 2005 was 66.057 billion NTD. According to the result, the output value of sport industry is 0.59% of GDP (11 trillion 146.77 billion NTD) in Taiwan. About the relation between non-governmental investment and sport climate, corporations are interested in the sport business because of the spectator sport. However, the fully governmental support and funds are critical to the success of participation sport and its further development as well. It is suggested that the 2006 industrial and commercial general survey materials are needed for the further study.

**Keywords: sport industry, sport economy, GDSP**

# 目錄

中文摘要 .....	i
Abstract .....	vii
目錄 .....	ix
表目錄 .....	xi
圖目錄 .....	xii
圖目錄 .....	xii
<b>第一章 概論 .....</b>	<b>1</b>
第一節 研究背景 .....	1
第二節 研究目的 .....	4
第三節 研究範圍 .....	4
第四節 研究方法 .....	5
<b>第二章 運動與產業之關係.....</b>	<b>7</b>
第一節 運動產業與經濟發展之關係 .....	7
第二節 影響我國運動產業的重要因素 .....	8
第三節 本章小結 .....	11
<b>第三章 運動產業之範疇與產值.....</b>	<b>13</b>
第一節 運動產業之範疇 .....	13
第二節 運動產業與經濟之討論 .....	25
<b>第四章 台灣運動產值之推估.....</b>	<b>29</b>
第一節 台灣運動產業之分類 .....	29
第二節 台灣運動產業產值 .....	31
第三節 國內運動生產毛額 .....	37
第四節 本章小結 .....	39
<b>第五章 運動產業與經濟發展之關係.....</b>	<b>41</b>
第一節 政府投入與運動產業 .....	41
第二節 民間投入與運動風氣 .....	45
第三節 其他影響因素與運動產業 .....	55
<b>第六章 結論與建議.....</b>	<b>61</b>
第一節 結論 .....	61
第二節 建議 .....	63

<b>附錄</b> .....	<b>64</b>
附錄一：體育白皮書諮詢委員會第 1 次會議會議紀錄.....	64
附錄二：體育白皮書諮詢委員會第 2 次會議會議紀錄.....	69
附錄三：體育白皮書諮詢委員會第 3 次會議暨各議題撰述構想簡報 會議紀錄 .....	73
附錄四：體育白皮書諮詢委員會第 4 次暨第 5 次會議會議紀錄...	78
附錄五：體育白皮書諮詢委員會第 6 次會議會議紀錄.....	86
<b>參考文獻</b> .....	<b>91</b>

## 表目錄

表 2-1	台灣 2003-2006 總體經濟指標.....	9
表 2-2	近 4 年體育行政機關預算.....	10
表 3-1	Pitts et al. (1994) 之運動產業分類.....	14
表 3-2	Meek (1997) 在運動消費上的分類.....	15
表 3-3	Li et al. (2001) 之運動產業分類.....	16
表 3-4	日本運動產業發展階段.....	17
表 3-5	2003 韓國運動產業規模.....	20
表 3-6	澳洲運動休閒產業分類細目.....	21
表 3-7	國內學者之運動產業分類.....	22
表 3-8	我國運動休閒服務業範疇與分類.....	24
表 3-9	各國國內生產毛額與運動產業之比值.....	26
表 4-1	我國運動產業範疇與分類.....	29
表 4-2	體育專業頻道 1998~2005 年度有效廣告量.....	34
表 4-3	中視轉播 NBA 有效廣告量推估.....	35
表 4-4	台灣運動雜誌發行概況.....	36
表 4-5	台灣地區 2001 & 2005 年運動產值一覽表.....	38
表 5-1	各年度政府體育預算.....	42
表 5-2	體育經費、政府預算與 GDP.....	43
表 5-3	1998-2005 年國人 13-64 歲運動參與行為百分比.....	44
表 5-4	民眾對棒球運動之態度與棒球協會年度經費.....	46
表 5-5	棒球運動行為與年度經費關係表.....	47
表 5-6	民眾對撞球運動之態度與撞球協會年度經費.....	48
表 5-7	撞球運動行為與年度經費關係表.....	50
表 5-8	民眾對籃球運動之態度與籃球協會年度經費.....	50
表 5-9	籃球運動行為與年度經費關係表.....	52
表 5-10	民眾對桌球運動之態度與桌球協會年度經費.....	53
表 5-11	桌球運動行為與年度經費關係表.....	54
表 5-12	民眾對壁球運動之態度與壁球協會年度經費.....	54
表 5-13	歷年運動頻道有效廣告量.....	56
表 5-14	1998~2004 年選手獲頒國光體育獎章.....	59

## 圖目錄

圖 3-1 運動產業三角結構.....	18
圖 4-1 體育專業頻道 1998-2005 年度廣告量效量.....	35
圖 5-1 各年度政府體育預算.....	42
圖 5-2 體育預算佔 GDP 比例.....	43
圖 5-3 1998-2005 年國人 13-64 歲運動參與行為百分比 .....	44
圖 5-4 棒球協會經費與人口參與.....	47
圖 5-5 撞球協會經費與人口參與.....	49
圖 5-6 籃球協會經費與人口參與.....	51
圖 5-7 桌球協會經費與人口參與.....	53
圖 5-8 壁球協會經費與人口參與.....	55
圖 5-9 經濟成長率與運動人口成長率.....	57
圖 5-10 經濟成長率與運動頻道廣告有效量成長率.....	58

## 第一章 概論

現代社會因為對於休閒生活的需求，開始尋求市場提供愈來愈多的運動參與機會是當前的趨勢，就經濟學的供給與需求層面而言，為了因應現代人日漸多元的休閒需求，運動產業(sport industry)的發展當然逐漸興起，如提供運動所需的設備、設施、傳播、服務及人力等，甚至進行活動時的相關支出與收入都為運動產業創造可觀的產值與商機。

### 第一節 研究背景

#### 一、運動產業的經濟效益

運動產業一詞出現於 1980 年代，隨著社會的變遷及對於運動態度之改變，其高產值與產業規模的迅速擴展而受世人矚目(黃煜，2002)。美國運動經濟學者以「經濟發展的關鍵點(A Critical Center of Economy)」強調了此產業在國民所得中不可輕忽之地位(Li, Hofarce & Mahony, 2001)。美國運動產業在 1987 年首度躍升成為全國大型產業排名第 23 名，美國運動產業版圖的確可說世界首屈一指，運動商業期刊 (Street & Smith's Journal of Sport Business)，於 1999 年對該國 2000 年運動產業產值的估計高達 2,130 億美元，總產值共成長 350% (黃煜，2002；程紹同，2001；程紹同、方信淵、洪嘉文、廖俊儒、謝一睿，2002)；運動經濟學者 Broughton, Lee & Nethery(1999)的研究調查更指出運動產業的產值排名已從 1987 年全美第 23 名，2000 年時躍升至全美第 6 並且超過半世紀屹立不搖的汽車工業(程紹同等，2002)。當今的美國運動產業更是全美排名第 4 位成長最快速的大型產業，也是全球排名第 11 位發展最迅速的產業。此外，運動隨著快速商業化的影響，本質上亦產生了變化，而成為娛樂產業中的主要組成之一 (Gillentine & Crow, 2005)。

德國為了主辦 2006 世界盃足球賽，共斥資 60 億歐元(約新台幣 2,456 億元)於各大公共建設的整建，光花在 12 座足球場的經費就高達 15 億歐元(約新台幣 614 億元)，其中慕尼黑 (Munchen)、漢諾威 (Hannover) 及萊比錫 (Leipzig) 等 3 地足球場的興建就花了 5 億歐元(約新台幣 204.6 億元)；另外 7 億歐元(約新台幣 286.5 億元)用在柏林車站的興建，9 億歐元(約新台幣 368.4 億元)花在前東德 5 州的老舊鐵路設施更新 (沈瑞文，2006)。這樣的世足效應，的確可

以看得出來，對主辦國的影響很大，德意志經濟研究所保守估計世足賽將使德國經濟成長較原先預計的多出 0.3%~0.5%，當然也改善了就業方面的問題，尤其是失業率高達 18% 的前東德 5 州，德國商會估計世足賽創造出約 6 萬個工作機會（杜震華，2006）；在營造方面，足球場的整建帶動周遭房價上漲，為德國帶來 35 億歐元（約新台幣 1431.5 億元）的商機；在零售方面，運動商品的買氣高達 10 億歐元（約新台幣 409 億元）；觀光方面，100 多萬的外國觀光客為德國帶來約 10 億歐元的財源；在產業方面，世足效應帶動了 10 億歐元的高畫質電漿電視搶購熱潮；在城市行銷方面，作為季軍爭奪戰場的斯圖加特（Stuttgart），更利用世足效應對全球進行歐洲汽車工業首都的行銷（沈瑞文，2006）。

然而根據 TaiwanNews 財經文化周刊報導指出(2006)，2006 世足賽所帶動的不僅是德國的商機，亦是全球的商機，茲條列部份內容如下：

- 電視轉播商機：全球超過 300 億以上的電視觀賞人次。
- 英國的經濟成長：預計英國的 GDP 可增加約 24 億美元的產值；英國消費者約花費 7.2 億英鎊購買電器、紀念球衣和旗幟等商品。（英國經濟商業研究中心 CEBR）
- 日本的經濟成長：日本消費者因世足賽購買平面電視、紀念球衣和啤酒等商品的開銷約有 40 億美元，其中包括運動商品（球衣、吉祥物等週邊商品）約計 3.6 億美元，以及平面電視、DVD 錄放影機、電腦等數位家電的 7.9 億美元（按 2002 年日韓世足賽為日本增加 160 億美元的商機）。（日本 Dentsu Inc.）
- 官方贊助商 adidas 的商機：德國 adidas 執行長海納指出，官方指定用球全球銷售量超過 1000 萬顆、足球相關產品銷售額可超過 15 億 3000 萬美元。
- 3G 手機商機：估計世足賽期間，球迷為隨時隨地觀看即時賽況，炒熱 3G 手機行情，預估全球市場出貨量增加一倍，達 1 億 2000 萬支，占整體手機市場的 15%。

世足效應對於主辦國的經濟成長，有著相當卓越的貢獻，1998 年法國世足賽便帶動法國該年度的經濟成長較前一年高出 1.2 個百分點；2002 南韓也拜世足賽所賜，經濟成長率高達 7%，創下自金融風暴危機以來的最高峰。

由以上資料佐證，就經濟發展的影響來說，運動產業堪稱是全球矚目的跨世紀新興重點產業，尤其是在經濟成長迅速、國民所得持續增加、社會生活品質提

升之下，人們有了更多的時間與金錢從事參與性運動或觀賞性運動，因而也加速了運動產業的蓬勃發展。依據中華徵信所（2002）的資料顯示，2002 年台灣的運動產業產值約為 806 億元；根據經建會的產業發展策略中，運動休閒產業已被列為重點發展項目之一，並預估在 2006 年的產值將達到 2,500 億元；而我國的運動休閒產業也即將在 2008 年底挑戰 3,800 億新台幣的產值（黃玉珍，2002）。運動產業（Sport Industry）與其周邊市場將是社會經濟體制中重要環節。當一個國家的經濟發展，國民所得達到高消費階級時，運動產業將是經濟發展的主力之一（彭台臨，2003）。許多歐美先進國家的政府官員、學者專家及業者廣泛注意運動風氣所帶動的商業浪潮，進而加以推廣、投資與探討。

## 二、產業分類定義的分歧

而運動產業所涉及的範圍極為廣泛，北美產業分類制度（North America Industrial System）簡稱 NAICS，以經濟活動的相似性來界定產業的分類，並將其應用在美國、加拿大、墨西哥等三個國家的商業活動統計上。根據 NAICS 的分類，經濟活動共被分為 20 類產業，其中並不單獨將運動產業列為一項獨立產業，而是將運動產業依其經濟活動的內容分別歸類入 20 類產業中的建築業、製造業、批發業、零售業、不動產與租賃業、教育服務業、藝術娛樂與休閒運動業、其他服務業等 8 項產業。然而 Meek(1997)年卻指出，以 NAICS 這樣的產業分類方式，並以運動為核心之推估不適宜估計整體之運動產值，其改採運動生產毛額之概念，推估運動產業的整體產值。美國運動商業期刊(Street & Smith SportsBusiness Journal, SBJ)將運動產業之估算集中於運動商業的衍生價值共十五細項，推估美國 2001 年之運動商業產值為 1,946 億美元。

而國內學者（葉公鼎，2001）也依據 Li, Hofarce & Mahony（2001）等人以運動活動的產出進行分類，將運動產業劃分為運動核心產業與運動周邊產業兩大領域。然而其亦提出運動與產業之多數相關研究，並無法顯示運動產業與其他產業的相關程度，且產業的解析方向不一，無法有效估算整體運動產業的產值，因此建議能運用產業經濟學理論基礎，發展運動產值的計算方式，並進行運動產業產值實際調查，突顯產業的經濟價值。

## 三、運動產業相關研究之發展

綜觀既有之研究，雖確立運動產業於經濟發展之重要地位，然而在產業定義

之分歧仍使運動產業總產值之推估有明顯的落差，如林房儋等(2004)之產值推估為 1,676 億元；而周嫦娥(2005)推估之產值為 599.4 億元以及附加價值 408.2 億元。Oga(1998)認為運動產業與經濟發展應是十分密切的，也因此探討運動產業的同時，也應將經濟發展之相關因素納入，才可得知運動產業在整體經濟發展之定位，因此本研究雖不免仍要將運動產業之產值進行重新的推估，但將以周嫦娥(2005)依照經建會「觀光運動休閒服務業」之既有定義進行修正，進行適當之產值修正。另本研究強調運動產業與經濟發展之關係，將納入影響運動產業發展之外部因素探討，瞭解運動產業與台灣總體經濟之相關性。

## 第二節 研究目的

本研究之目的如下：

- (一) 探究運動產業之分類類別。
- (二) 分析影響台灣運動產業發展之因素。
- (三) 台灣運動產業產值之推估。
- (四) 分析台灣運動產業與經濟發展之關係。

## 第三節 研究範圍

雖然國際上各學者對於運動產業的定義，到目前為止仍然沒有一個共識，各國皆有其不盡相同之獨特定義。在國內運動產業的界定上，主要是根據三大分類系統而來，分別是行政院主計處參照聯合國行業標準分類編訂的「中華民國行業標準分類」、經濟部商業司根據其特殊行政管理需要，並配合各目的事業主管機關之專業法規所編訂的「公司行號營業項目代碼表」分類以及行政院經濟建設委員會於 93 年配合國內 12 項重點服務業的施政方針走向而提出的「運動休閒服務業發展綱領及行動方案之分類」。

本研究根據周嫦娥(2005)年針對國內運動休閒服務業所做的概況研究為基礎，主要的原因是此研究為目前唯一較能夠針對主計處的行業標準分類而進行的相關研究，其中最大的優點在於能夠以較客觀的統計數據來呈現國內運動產業的發展情況。在這樣的基礎之上，本文再根據經建會的最新分類原則，補足其原先所沒有探討到的範圍，如運動傳播媒體業等，目的在於希望能呈現出較全面的運動產業面貌。

綜合上述，本研究所界定的運動產業分類共含以下七類：運動用品批發零售

業、職業運動業、其他運動服務業、運動管理顧問業、競技及休閒體育場館業、運動及娛樂用品租賃業及運動傳播媒體業等類別。

在總體經濟指標之採用上，主要以行政院主計處於中華民國統計資訊網之所公佈之全國統計資料，以及其他相關調查之二手資料進行分析。

#### 第四節 研究方法

本研究於台灣運動產業產值之分類將以文獻分析之方式確立適合台灣現行運動產業之分類，並分析近 5 年台灣運動產業總體產值之變化情形。

另透過專家學者座談會確立影響運動產業之總體經濟與其他影響因素之指標，並由相關二手資料庫之彙整，以時間序列分析運動產業之產值與經濟相關統計數據之關係情形，並預測運動產業未來之發展趨勢。



## 第二章 運動與產業之關係

隨著經濟的發展，一個國家或地區的經濟結構屬一級產業的農林漁牧的比重會下降；二級產業的工業會停留在 40%-47% 之比重相當長的時間後，緩慢下降；而三級產業的服務業則會呈現不斷的上升（陳正倉、林惠玲、陳忠榮、莊春發，2004）。與運動相關的產業多屬三級產業，在產業結構的改變及知識經濟之發展，服務業所扮演的角色日益重要，被歸屬為新興服務業之運動產業，隨著整體經濟與政策之發展，也應更加具有規模與發展（行政院經濟建設委員會，2004）。

### 第一節 運動產業與經濟發展之關係

產業是指「生產相同產品廠商的集合」，因此以生產滿足運動行為所需之各項財貨與服務的生產單位之集合，或是藉由運動為媒介進行生產單位之活動，均屬於運動產業之範疇（葉公鼎，2004）。

葉公鼎(2004)指出運動產業對於地區或國家經濟發展可有增加產業產值、提供就業機會、創造所得以及帶動相關產業發展等直接貢獻，尤其是舉辦大型賽會可為地方帶來經濟效益，如民國 87 年之區運即為主辦城市台南縣，創造 11 億元新台幣之產值，並創造 1,100 個工作機會；其他國內外針對運動賽會的經濟影響評估，如第 34 屆世界盃棒球錦標賽所評估之直接經濟效益為 1 億 1600 萬（黃達業、程紹同、陳國泰、林世銘，2001），亦均支持賽會對當地經濟的正面效益，如 2006 年日本因在世界經典大賽的表現，為日本國內創造約 364 億日圓（約新台幣 101 億 3000 萬元）的直接經濟效益（陳順吉，2006）。然而因大型賽會本身並非常態性，就帶動經濟發展以及其與經濟發展的長遠關係而言，仍屬短期之效益，因此運動產業之發展是否與經濟發展有更密切的結合，實為本研究更應加以探討的地方。

運動產業中有大部分比例來自於服務業，在國家重點服務業發展計畫中，行政院經濟建設委員會即把「觀光及運動休閒服務業」列為重點服務業之項目，雖然此分類不完全等同於運動產業，然而運動產業列為重點服務業之一環，仍有助於運動產業在服務業部份之整體發展。

根據台灣經濟研究院針對「我國服務業發展現況」指出，台灣服務業占國內生產毛額（GDP）比重高達 73.56%，但對經濟貢獻度卻只佔 64.65%。2005 年

台灣之經濟成長率為 4.09%，服務業的「實質成長率」在當年度卻只有 3.8%，低於同年整體經濟成長率的 4.09%，顯示服務業的成長力道明顯不足（王孟倫，2006）。

因運動產業同屬於服務業之範疇，若欲進一步瞭解運動產業與整體經濟發展之關係，可以嘗試以長期之運動產業成長率與國家總體之經濟成長率進行比較與分析。另外運動產業之國內生產毛額佔國內生產毛額之比例，即每一單位之國民生產毛額投資在國內運動之花費，此數據亦是具有瞭解產業影響力之指標，其他總體經濟指標包括國民消費成長率、出口值、進口值與政府支出等，透過以運動為主體之消費成長率、運動商品進出口與政府投入運動支出等之分析，與總體經濟指標做比較，亦可瞭解運動產業在國內經濟所扮演之角色。

## 第二節 影響我國運動產業的重要因素

隨著經濟的發展，產業結構會產生變化，運動產業之發展亦會受到總體環境之影響，本研究參考葉公鼎(2003)分析影響我國運動產業的重要因素，包括經濟景氣、政府投入、民眾消費與重要運動產業事件等四大因素之影響。以下分別就各因素進行探討：

### 一、經濟景氣

在經濟景氣好時，企業存貨、失業率會降低，物價平穩、消費者信心水準提高、民間消費活絡，對於屬於消費性產業的運動市場，經濟景氣的好壞將能決定潛在市場的大小。也因此，若整體經濟景氣良好，對於運動產業也將有正面的影響。

經濟是否景氣是依據總體經濟指標並由行政院經建會所編制的景氣動向指標、景氣對策信號及產業景氣調查來判別，其中產業景氣調查是根據企業提供的客觀數據及主觀判斷，來瞭解個別產業之景氣狀況。

表 2-1 台灣 2003-2006 總體經濟指標

	2003	2004	2005	2006 (預估)
經濟成長率 (%)	3.43	6.07	4.09	4.31
國民所得 (美元/人)	11,972	12,851	13,619	14,273
消費者物價上漲率 (%)	-0.28	1.62	2.30	1.76
服務業生產成長率 (%)	3.39	5.28	3.80	3.96 <sup>q</sup>
民間固定資本形成 (%)	-0.3	31.0	-1.3	3.6
國民消費成長率 (%)	0.9	4.3	4.3	3.7
失業率 (%)	4.99	4.44	4.13	3.86 <sup>q</sup>

資料來源：經濟部統計處，2006

## 二、政府支出

以我國狀況而言，政府支出是體育運動發展的最大助力，根據表 2-2 所示，近 4 年體育行政機關之平均預算約為每年 84 億，佔 GDP 0.09%。除了預算的編列，政策性的支持是直接以產業政策促進產業發展的重要因素，近幾年除體育行政機關之補助外，與運動產業有相關之計畫亦有以下兩項：

- (一) 行政院 2004 年頒定之「挑戰 2008：六年國家發展重點計畫」提出產業高值化，藉由自動化、高科技化、品質高級化、產品差異化等方式，提升傳統產業品質，使傳統產業高附加價值化。雖然這部份之計畫對象僅是針對運動用品製造業為主，然而其所產生運動產業之連帶效益，如運動產品科技化與便利性的提昇，提高運動產品之消費價值，促進消費者對運動產品之購買意願，也將有效提升運動產業的發展。
- (二) 行政院經濟建設委員會推行之「觀光及運動休閒服務業發展綱領及行動方案」亦是直接將觀光及運動休閒服務業列入策略性重點服務業。此部分與運動相關的具體計畫為「推動運動休閒服務業—活化運動賽會」，雖然亦尚屬短期之經濟成效，然而 4 年內欲舉辦 132 次國際運動賽會、2008 年創造運動休閒服務業產值 650 億元新台幣、運動賽會觀賞人口每年成長 8% 等具體目標，對於運動產業之影響應是正面且可有效提昇運動產業之產值。

表 2-2 近 4 年體育行政機關預算

年度	2001	2002	2003	2004
中央政府	35 億 4794 萬	33 億 4902 萬	32 億 6074 萬	34 億 3654 萬
地方政府	44 億 8209 萬	53 億 7890 萬	51 億 8011 萬	52 億 5956 萬
佔 GDP 比例(%)	0.0854	0.0896	0.0856	0.0852

資料來源：「體育組織及經費」，行政院體育委員會，2005，*中華民國九十四年體育統計*，頁 6-7。

註：1.中央政府包含體委會與教育部體育司之預算

2.地方政府包含直轄市、本島縣市與離島縣市之預算

### 三、民眾消費

2006 年 E-ICP 東方消費資料庫指出，高達 7 成 2 的民眾並不常運動，意即台灣的運動人口尚不及 600 萬人，此數據對於希望在 6 年內(2001-2007 年)達到新增運動人口 300 萬的體委會運動人口倍增計畫，似乎看不出顯著的成果。運動人口是運動產業的核心消費者，欲擴大運動產業的產值，沒有內銷的市場也將使得產值成長受到限制。

然而有趣的是，運動相關的產品並非只是由運動人口在購買，李培蘭(2002)指出運動鞋不只是運動用，更是用來搭配服裝的配件，且運動相關商品的購買觀點亦走向流行趨勢與品味。這樣的消費習慣，使得運動產業的消費對象已不僅限於運動人口，雖然就長遠來看，建立民眾對運動的意願與習慣，擴大運動的參與人口，才能有效提昇運動產業的產值，然而以話題創造運動消費文化的流行，或許也是消費者市場中，可以採取之方式之一。

### 四、重要運動產業事件

葉公鼎(2003)指出重大工程建設如台北小巨蛋的落成、台北市各行政區以 BOT(興建-營運-移轉)方式建立市民健康中心等運動設施計畫、以及因應大型運動賽事所建設之賽會場館，將可帶動國內設施建築及營造業 100 億之商機。雖然這些重大工程均起因於政府相關政策的制定，近期更加入民間資源共同建設，其對運動產業中運動設施營造業上有相當成度之重要性。然而這些硬體在運動產業產值之推算上，實應需有更多的考量，Meek(1997)即認為硬體建設應以投資之角度，而非直接納入運動產值的計算；且硬體屬存量非流量，在運動產業產值之推估上需加以區隔，此部份將在第五章予以更詳細的說明與討論。

### 第三節 本章小結

運動與產業之發展除了必定受到總體經濟影響之外，另可藉由運動產業之整體產值與總體經濟指標進行比較，以了解運動產業於整體經濟市場中所扮演的角色。經濟景氣良好、政府培植性的投入、民眾運動消費意識的提昇，以及重要運動產業事件的硬體建設，均是影響運動產業發展之重要因素。與運動產業有相關之總體經濟指標，以及影響運動產業之因素與本研究之操作性定義，將會於第五章進行說明。



## 第三章 運動產業之範疇與產值

從產業發展的角度來看，運動產業已成為二十一世紀的新興產業，其發展的基礎，主要受到國際競技體育的興盛以及人類對身體活動和健康的需求，因此在經濟成長的同時，許多配合運動用品和服務相關的產業均呈現大幅成長的趨勢（蘇維杉，2004），由此可知，運動產業是國家經濟發展重要的一環，自許多國家的經驗中，推動運動產業除了可以衍生出關聯產業之的附加價值之外，並可以促進外銷、提昇市場佔有率，厚植運動休閒產業基礎及增加產值及外匯（鞋技通訊，2003），運動產業對於經濟之重要性可見一般，因此，近年來已然成為逐漸受到重視的研究領域，本章第一節介紹國內外運動產業之範疇，第二節將運動產業與經濟發展的關係做一連結及討論，第三節為本章總結。

### 第一節 運動產業之範疇

從國際運動產業的成長狀況可以發現其規模與年長率都迅速增加，因此在探討運動產業的相關研究前，必須先瞭解運動產業所涵蓋的範疇，以對其產業有更清楚的認識，本節首先以國內外學者對於運動產業的定義及分類方式作介紹，接著再分析先前研究文獻在運動產業所提出之產值計算方式：

#### 一、運動產業之定義

運動產業（sport industry）的範疇相當廣泛，不同學者常有不同的定義與界定，運動管理學術界或產業界中具有實務經驗的專家至今仍無法明確定義其內涵（林房儂，2003；Li, Hofarce & Mahony, 2001），Pitts & Stolar（1996）曾定義運動產業為：「提供消費者有關運動、體適能、娛樂休閒暨相關之活動、產品、服務、人物場所或觀念的一個市場」（程紹同，2002；鄭志富、吳國銑、蕭嘉惠，2000），比較明確的解釋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，另一種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業與服務業兩大範疇領域（蘇維杉，2004）。

基於以上文獻資料，不難發現凡是與運動有相關之有形無形、軟體硬體之產品所衍生出來的均屬於在運動產業的範疇之中，所謂運動產業是以「運動行為」為前提，且是針對有組織或規模的運動主客體而言，其所生產或提供各項服務與產品給消費者的生產單位集合，同時這些產業彼此可以互相替代者（葉公鼎，

2003)。

## 二、運動產業的分類及產值介紹

由於運動產業的定義尚未能取得大家的共識，因而在各學者的分類上便有所不同，同時隨著時代的進步，運動產業的發展在許多國家都創造出可觀的產值及就業機會（王宗吉、洪煌佳，2002），因此運動產業化的情形已受到歐美先進國家的注意而持續加以推動（林淑娟、林房儂，2004），本文從國內外學者在運動產業上的觀點及分類方式做一介紹，再同時引入各國在運動產值上所帶來的產值效益，以做為未來的參考。

### （一）美國

以美國來說，一般較常使用北美產業分類制度（North America Industrial Classification System, NAICS）來界定產業的分類，此方法將所有經濟活動歸納為 20 種（分類原則是某一特定產業中的產品具有相同的生產技術），然而，以此種分類法並不能將運動產業單獨列為一項獨立產業，而是只能將運動產業分別的歸在其中的 8 種之中，這樣的缺點即是不能夠完整的呈現某些與傳統有關的經濟活動，如運動電視節目和運動網路媒體等。

早期學者常由不同的方式來界定運動產業，包括 1.由不同運動種類之消費者市場界定；2.由運動場地設備來界定運動產業；3.由職業的角度來描述運動產業，然而只有前面兩種分類才能真實地反應運動市場的運作，從職業角度分的目的是為了能符合運動管理的需求（Pitts, Fielding, & Miller, 1994）但隨著時代的發展，Pitts 等人認為此種分類模式仍不能滿足企業對製定競爭策略上的需求，因此便建議利用 Porter 的產業區隔（industry segment）概念來分析運動產業（周嫦娥，2005），整理如表 3-1：

表 3-1 Pitts et al. (1994) 之運動產業分類

分類項目	子項目	分類基準
運動表現類 (sports performance segment)	1.運動員	利用市場（產業）區隔理論來區分運動產業，但僅從產品類及消費者類兩層面進行探討，忽略了通路類和地理區域類的考量。
	2.私人企業運動	
	3.公益性運動	
	4.會員制運動組織	
	5.非營利運動組織	
	6.運動教育	
	7.體適能及運動公司	

分類項目	子項目	分類基準
運動產品類 (sports production segment)	1.外在產品 2.運動表現產品製造	
運動促銷類 (sport promotion segment)	1.有規劃促銷產品 2.媒體 3.贊助 4.代言	

資料來源：修改自「台灣運動產業之發展與挑戰」，林聰賢、吳炫政，2006，復興崗體育，11，頁 142-144。

然而，Pitts 等人此種分類法雖有利於運動行銷的策略分析與規劃，但是此模式無法指出運動產業中運動產品單位間的相關性，而且此模型亦表示運動組織及商行僅包含在同部門中而與其他部門間並無關聯（林房儷，2004），此為較可惜之處。

學者 Meek (1997) 則不能認同以 NAICS 來做為運動產業的分類依據，因為它並不是真正以運動為核心來做為基礎，相反的，Meek 認為在界定運動產業時，應是由「運動消費」(sports consumption)、「運動投資」(sports investment) 以及「運動淨出口」(sports net exports) 等三個部份所組成，其中在運動消費上又可以分為三個部份，如表 3-2：

表 3-2 Meek (1997) 在運動消費上的分類

分類項目	子項目	分類基準
運動娛樂類 (sports entertainment)	(職業及業餘) 1.運動賽會 2.運動旅遊 3.運動媒體	
運動產品類 (sports products)	1.市場分析 2.研發 3.採購 4.製造(軟硬體) 5.配銷 6.服務 7.零售	以支出面為產業分類的效標，並非以 NAICS 的經濟活動相似性為分類效標。
運動支援組織類 (sports support organizations)	1.職業組織 2.業餘組織	

資料來源：整理自「台灣運動產業之發展與挑戰」，林聰賢、吳炫政，2006，復興崗體育，11，頁 142-144。

同時，在計算運動產業的產值時，Meek 利用「國內運動產業生產毛額」(Gross Domestic Sport Product, GDSP) 來做為指標，以『GDSP=運動消費+運動投資-運動淨出口』為計算方法，得到在 1995 年美國約有 1,520 億美元的產值。從他的分類法之中，可以有效的涵蓋到運動賽會參與者、觀賞性運動與運動贊助的相關支出，不過這可能也忽略了某些與運動相關之經濟活動產業，例如運動與休閒指導等。

運動商業期刊 (Street & Smith SportsBusiness Journal, SBJ) 則將美國運動產業分類為 15 個類別，分別為廣告、代言、設備服裝、場地設施、網路、授權商品、媒體轉播權、專業服務、觀賞性運動、贊助、醫療服務、運動旅行、出版品、博奕及球團營運費等，此專業刊物所提出的統計資料常做為美國運動產業產值的依據之一。

Li, Hofarce & Mahony (2001) 認為 Meek 的分類難以明確分割且無法各自獨立，以致無法詳細描述其定義下的運動產業所包含的產品及服務，造成重複或難以歸類的問題。於是 Li et al. (2001) 提出另外一個運動產業的模型架構，以運動活動 (sport activities) 為運動產業中的核心，其他支援性的運動產品服務則環繞在外，可以明顯區分出和其他產業不同的地方，如表 3-3。

表 3-3 Li et al. (2001) 之運動產業分類

分類項目	子項目	分類基準
運動生產部門 (sport producing sector)	1.職業及半職業球隊	以運動活動的產出為分類效標，並連結所謂的支援體系，成為較完整的架構。
	2.校際聯賽體育部門	
	3.區域休閒部門	
	4.運動型俱樂部	
	5.獨立職業運動員及運動生產者	
	6.其他賽會或服務之生產者	
運動支援部門 (sport support sector)	1.行政性運動協會	
	2.運動用品製造、批發和零售	
	3.運動設施及場地	
	4.運動媒體	
	5.運動管理服務	
	6.地方運動委員會及管理機構	

資料來源：修改自「台灣運動產業之發展與挑戰」，林聰賢、吳炫政，2006，  
復興崗體育，11，頁 142-144。

Li, Hofarce and Mahony (2001) 的分類原則有三：(1) 運動活動產出的實質單位；(2) 運動活動產出的支援單位；(3) 與運動活動相關之產品或服務的交易單位，總而言之，此一模型綜合了 NAICS 經濟活動的分析模型與支出面分類模型的特色，算是比較完整的概念模型（林房儻，2004），然而此一架構是否適用於其他國家或地區的情況，仍需待更深入的檢驗。

事實上，美國運動產業的發展可以說是全球之翹楚，無論在職業運動或是運動健身事業上都有穩定的市場與人潮（林聰賢、吳炫政，2006），根據 Comte & Stogel (1990) 的研究發現，1988 年美國運動產業的生產毛額已高達 630 億，到了 1995 年 Meek 的調查指出已經增長至 1,520 億美元，佔了國內生產毛額的 2%，十年以來運動產業的產值成長約 345%（引自林房儻，2004），自 1986 年至 1999 年止，當美國其他產業成長率僅維持在 1%~3% 的漲幅時，運動產業的表現可以說是十分亮眼（程紹同，2002）。

根據前述 Street & Smith SportsBusiness Journal (SBJ) 於運動產業上的分類標準，SBJ 在 2001 年的統計發現運動產業之產值為 1,946 億美元，數據雖較 1999 年 2,130 億美元(引自林房儻，2004) 為低，實際上卻是由於兩次研究所採用之細部的分類方式有所差異所造成的關係，根據 SBJ 研究部門於 2001 年以相同之標準重新估算 1999 年之產值發現，該年度之產值應為 1,828 億(Broughton, 2002)，因此就美國運動產業於 1999 年至 2001 年之產值變化上，實際仍有 6.45% 的成長率。

## (二) 日本

日本是亞洲首屈一指的先進國家，由於舉辦過許多的國際賽會諸如亞、奧運以及世界單項大型運動賽會（如 2002 世界盃足球賽）等，因此國內的運動風氣及設備皆有相當高之水準，根據日本早稻田大學原田宗彥教授（Munehiko Harada）的看法，日本運動產業的發展可以分為以下階段，如表 3-4：

表 3-4 日本運動產業發展階段

階段	發展情況
開創期（1880~1940）	運動開始導入日本
經營規模擴大期（1940~1960）	運動設施成立
高度發展期（1960~1970）	運動休閒意識的建立（1964 東京奧運會）
市場成熟期（1970~1980）	高爾夫球與滑雪項目的高度成長
服務業轉換期（1980~1990）	健身俱樂部與渡假村型態服務出現

階段	發展情況
第二次成長期（1990~2000）	運動職業化與全球行銷影響，大型商業化體育活動隨之興起

資料來源：「運動產業時代的來臨」，程紹同，2002，*運動管理學導論*，頁 23-24。

日本學者 Oga (1998) 對於運動產業的分類有四類：1.運動商品類；2.運動服裝類；3.運動服務；4.入場門票收益等四項。

從日本運動產業的經濟產值來看，根據該國通產省產業政策局的統計資料顯示，應始於 1982 年約 276.26 億美元的規模，持續成長到 1992 年的 314.76 億美元，後至 1996 年約 434.7 億美元的產值，其中運動用品總值約為 262.3 億日幣，其市場規模僅次於美國，居世界第二位（程紹同，2002；葉公鼎，2004）。

### （三）韓國

依據韓國國家統計處 (National Statistical Office) 的資料，其中兩項與運動產業有關的法律對於「運動產業」有著簡單的說明，分別是 1.國家體育振興法 (National Sports Promotion Law) 指運動產業包含運動產品業和運動設施業。2.運動設施興建與使用法 (Law for the Establishment and Use of Sport Facilities) 中所指的運動產業，僅包含運動設施業 (Kim, 2006)。

以上的分類，很明顯地可以發現，一般運動產業類別中如運動賽會業、運動資訊業和運動行銷業等的運動服務業皆未被包含在其中。

韓國學者金鐘(Kim Chong)認為，韓國的運動產業應該指的是運動的經濟活動和透過運動相關產品和服務的製造和銷售所創造的附加價值 (Kim, 2000)，而且根據經濟活動的特質，運動產業可以被廣義地分類為運動設施業、運動產品業、和運動服務業，此三類併稱為運動產業的三角結構，如圖 3-1 (Kim, 2006)。

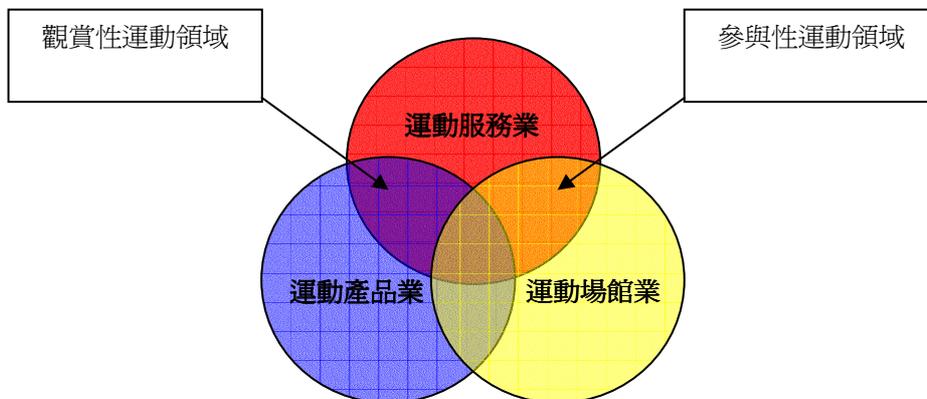


圖 3-1 運動產業三角結構

在運動產業的三角結構中，也包含了 Parkhouse (1991) 所提出的兩大運動產業類別，參與性運動產業和觀賞性運動產業。觀賞性運動產業透過直接或間接觀賞業餘、職業或其他種類的比賽而滿足了消費者的興趣；參與性運動產業則是使消費者直接參與由媒體或健身中心所贊助的比賽或休閒、體適能等活動（引自 Kim, 1997）。

韓國的運動產業分類，可依其不同的特性，分成以下 3 大類，7 小類，26 小項，如圖 3-2。

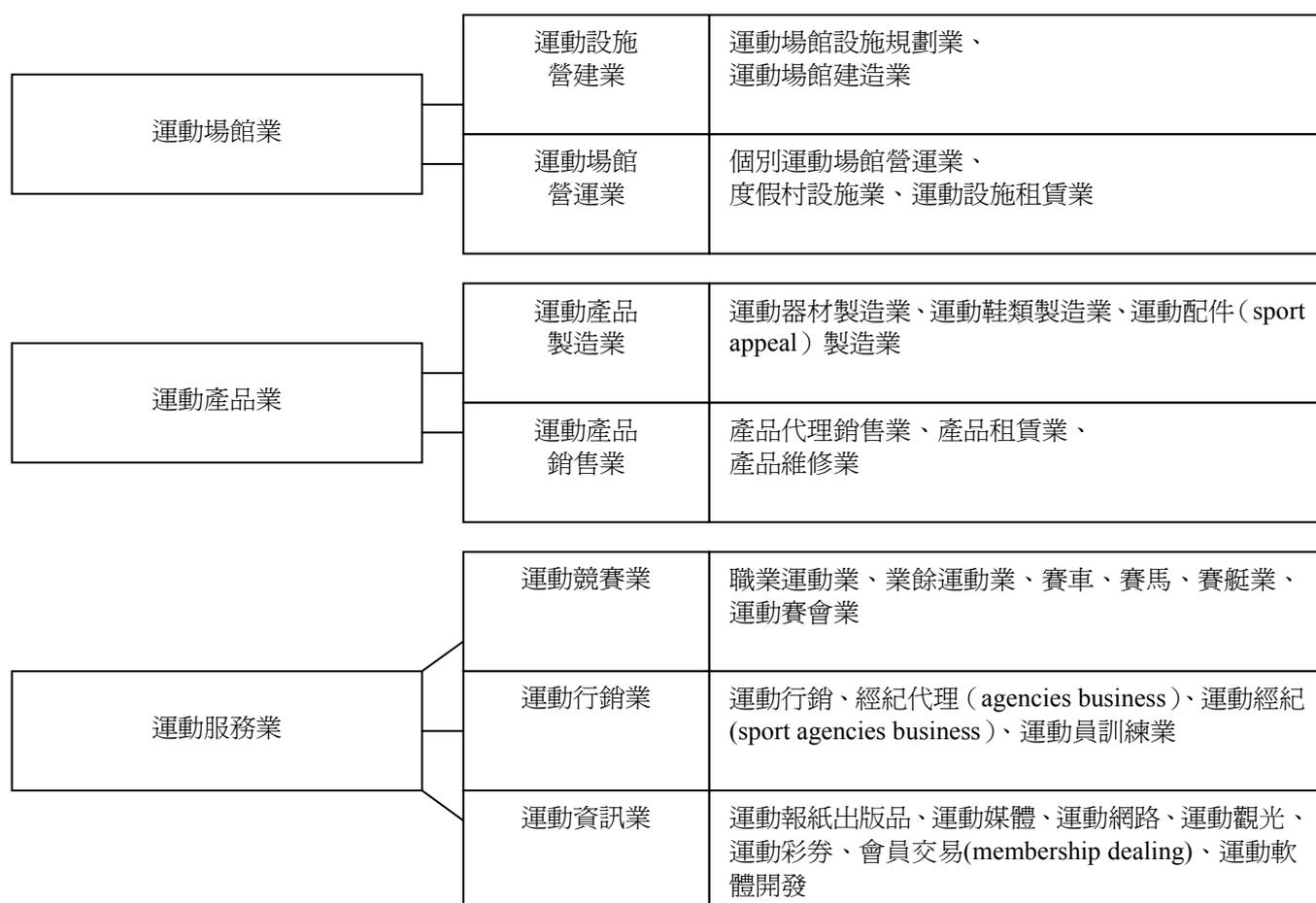


圖 3-2 韓國運動產業結構

若以此結構進行彙整，韓國 2003 年運動產業的規模則如表 3-5

表 3-5 2003 韓國運動產業規模

分 類	公 司	職 員	產 值	比 例
運動產品業	8,178	46,085	2.21	12.4%
運動場館設施業	42,054	239,073	5.74	32.1 %
運動服務業	18,419	231,550	9.92	55.5 %
總 計	68,651	516,708	17.87	100.0 %

資料來源：Kim(2006). The trends and developmental strategies of sport industry in Korea. Keynote speech in The International Conference on the Strategy of Sport Industry Development, The Ministry of Youth and Sport of the Republic of Indonesia, Indonesia.

#### (四) 澳洲

澳洲統計局 (Australian Bureau of Statistics, ABS) 在 2000-2001 會計年度的統計資料，針對包含運動與休閒活動主要相關的組織進行的運動產業調查。調查清單中的組織依據紐澳產業分類標準 (Australian and New Zealand Standard Industrial Classification, ANZSIC)，是被歸類於第 931 類 (運動類)，包含了賽狗與賽馬、運動場館、運動與運動服務等，而調查報告中也包含了與運動與休閒相關的公部門組織 (屬於第 811 類)。

澳洲統計局(ABS)在 2001 年 8 月提出了澳洲文化與休閒分類(The Australian Culture and Leisure Classifications, ACLC)，ACLC 產業分類中與運動休閒相關的則屬其中第 3 類—運動與休閒。

澳洲運動與休閒產業分類下的子類項如表 3-6

表 3-6 澳洲運動休閒產業分類細目

主 分 類	子分 類	細 項
3	31	賽馬與賽狗
		311 賽馬與賽狗
	32	運動休閒場館
		321 運動體適能健身中心
		322 其他運動休閒場館、場地和設施
	33	運動休閒服務
		331 運動休閒管理組織
		332 運動休閒俱樂部、隊伍、職業運動
		333 戶外休閒嚮導營運
		334 運動休閒支援服務
	34	運動休閒商品製造與銷售
		341 運動休閒商品製造
		342 運動休閒商品代理
		343 運動休閒商品零售

資料來源：ABS(2006). ACLC-How they relate to sport and physical recreation. National Centre for Culture and Recreation Statistics.

2001年6月的統計資料，澳洲共有7,147個提供運動與休閒活動的組織，其中包含6,517個上述分類提及的產業，以及630個政府公部門相關單位；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%。

而上述運動休閒產業相關組織的總收入在2000-2001年間為77億3700萬美金（約新台幣2,503億元），其中包含2000年雪梨奧運組織委員會與殘障奧運組織委員會的營運收入（ABC，2002）。

#### （五）臺灣地區

我國在第34屆世界盃棒球賽所創造了新台幣6億2,000萬元的經濟效益(黃

達業、程紹同、陳國泰、林世銘，2001)，讓人瞭解到運動的確有其過人的魅力與市場，或許它的正如同大陸學者鮑明曉（2000）所稱的，是所謂的「新的經濟增長點」，未來將成為主宰各國經濟表現的關鍵因素。

發展環視當代的運動市場，運動所帶動的商業活動已經隨處可見，運動經濟的效益顯著提昇，為了突顯其經濟價值，美國自八十年代起，已經開始積極著手於運動產業的產值研究（林房儂，2003），為了跟上這股潮流，行政院體育委員會也在「中華民國體育白皮書」（1999）之中將運動產業納為未來體育發展目標之一，同時也為推動運動產業而提出「運動人口倍增計畫」（黃蕙娟，2006），可見其重視程度。

綜合國內的文獻（中華徵信所，2002；行政院主計處，2001；林房儂等，2004；林聰賢、吳炫政，2006；周嫦娥，2005；高俊雄，2002；咎家騏、劉榮聰，2000；葉公鼎，2003；經濟部商業司，2004）對於運動產業的分類模式，以下說明較具代表性的分類架構，如表 3-7：

表 3-7 國內學者之運動產業分類

學者	分類項目	分類基準
咎家騏、劉榮聰 (2000)	1.運動商品市場（實體產品） 2.運動服務市場（主要及衍生市場）	以產業結構與市場區隔來區分運動產業。
高俊雄（2000）	1.運動用品批發零售業 2.運動資訊大眾傳播業 3.運動設施服務業 4.運動行銷顧問業 5.職業運動組織	針對臺灣運動服務業做分類，惟運動觀光未列入。
葉公鼎（2003）	1.運動核心產業 2.運動周邊產業	以「運動過程」為主軸，整合 Li 及產業經濟學之概念來區分。
林房儂（2004）	1.服務性運動休閒商品 2.觀賞性運動休閒商品 3.實體性運動休閒商品 4.支援性運動休閒商品 5.大型運動賽會	修改自林房儂（2004）的 4P 分類模型而來，大型賽會因漸漸具有指標作用，因而將之納入。

學者	分類項目	分類基準
中華徵信所 (2002)	1.體育表演業 2.運動比賽業 3.競技及休閒體育場館業 4.運動訓練業 5.登山嚮導業 6.高爾夫球場業 7.體育用品製造業 8.運動器材批發零售業 9.球場跑道樹脂材料鋪設工程業 10.運動場地用設備工程業	從公司行號營業項目中歸納出運動產業行業項目
經濟部商業司 (2004)	1.以 J 類 (社會服務及個人服務業) 為主，其中 J8 體育運動業含：J801 (體育場館業)、J802 (運動訓練業)、J803 (運動比賽表演業)。 2.其餘的運動相關產業則散見於 A~I 類。	依國內公司行號營業項目及性質分類 (v8.0)
行政院主計處 (2001, 2006)	1.以 N 類 (文化、運動及休閒服務業) 為主，其中 N874 運動服務業包含：N8741 (職業運動業)、N8742 (運動場館業)、N8743 (其他運動服務業)。 2.其餘運動相關產業則散見於 A~M；O~P 類。 3.目前主計處已公佈最新的第八版 (2006.05) 的分類標準，共分為 19 大類。	以聯合國行業標準分類為基本架構來歸類 (共分為 16 大類)

資料來源：修改自「台灣運動產業之發展與挑戰」，林聰賢、吳炫政，2006，復興崗體育，11，頁 142-144。

綜合以上國內學者及政府民間單位對於運動產業的分類方式，可以發現每種分類方式都有它的優缺點存在，從學者的分類觀點來看，比較少從產業本身的觀點 (即廠商的生產活動為基礎) 來界定運動相關產業，也因此造成大部分文獻所界定出的產業分類和行業標準分類並不一致，便無法客觀評估運動產值等經濟效益的衡量。

若再從政府單位的分類角度來說，運動產業本身應屬於是服務業為主的範疇，因此若再納入製造業的範圍，其所計算出來的產值就有可能會混淆原本真正的實際效益，以美國計算運動產值的經驗中也可以發現，製造業等不應屬於在運

動產業的範圍之中。

總而言之，我國目前在運動產業上所遇到的最大問題在於「產業分類的問題」，行政院主計處所採用的「中華民國行業標準分類」4 位數字分類產業範圍太廣，不能真正反應市場競爭的情況，然而，若將產業分得太細，也會有一些困難或缺點，例如在歸類上非常不容易，其實，與經濟學的定義比較接近的產業應該是細類產業下的 5,965 個子目類產業，但是這些子目並未發表，且無獨立可用的統計資料（陳正倉等，2004），這部分也正是我國在計算運動產值上一直未能精準化的關鍵所在。

有鑑於此，行政院經濟建設委員會依據〈服務業發展綱領及行動方案〉召開「全國服務業發展會議」，在 12 項服務業之中與運動產業直接相關的類別為「觀光運動休閒」（表 3-8），此分類的最大優點在於在計算企業家數及銷售額等產業分析時，對於個別相關之批發、零售、租賃及維修等週邊服務產業亦併同補充納入探討，因此，這 12 項服務業所計算出之相對數值將較〈中華民國行業標準分類〉單一服務業別來得高，12 項業別之間不具互斥性及加總性，適合做個別的探討。另外，此分類也排除了將製造業相關的產值納入，以避免在計算產值的時候，與零售業之產值重複計算，而發生高估產值的問題。雖說如此，但是此分類卻會有執行上的困難，因為此分類並未能與主計處的分類相符合，如此一來，在產值的計算上，便不能有完整的統計數據資料可供計算運動產業的實際產值。

表 3-8 我國運動休閒服務業範疇與分類

運動休閒服務業發展綱領及行動方案之分類	中華民國行業標準分類	
名稱	細類代碼	名稱
運動用品批發零售業	4462	運動用品、器材批發業
	4662	運動用品、器材零售業
體育表演業、運動訓練業、登山嚮導業	8749	其他運動服務業
運動比賽業	8741	職業運動業
競技及休閒體育場館業、高爾夫球場業	8742	運動場館業
運動傳播媒體業	8410	新聞出版業
	8420	雜誌（期刊）出版業
	8430	書籍出版業
	8610	廣播業
	8620	電視業
運動管理顧問業	7402	管理顧問業
--	6731	運動及娛樂用品租賃業

資料來源：「運動休閒服務業之定義與範疇」，周嫦娥，2005，94 年度運動休閒服務業概況調查統計推估，頁 63。

有鑑於此，本文將根據周嫦娥（2005）年針對國內運動休閒服務業所做的概況研究為基礎，主要的原因是此研究為目前唯一較能夠針對主計處的行業標準分類而進行的相關研究，其中最大的優點在於能夠以較客觀的統計數據來呈現國內運動產業的發展情況，在這樣的基礎之上，本文再根據經建會的最新分類原則，補足其原先所沒有探討到的範圍，如運動傳播媒體業等，目的在於希望能呈現出較全面的運動產業面貌。

綜合上述，本研究所界定的運動產業分類共含以下七類：運動用品批發零售業、職業運動業、其他運動服務業、運動管理顧問業、競技及休閒體育場館業、運動及娛樂用品租賃業及運動傳播媒體業等類別。

## 第二節 運動產業與經濟之討論

各國在進行運動產業之整體分析時，多以運動產值佔國內生產毛額之百分比，以顯示運動產業在該國所佔之經濟影響力，即每一單位之國民生產毛額投資在運動產業之花費。另外少數之研究會將運動產值與經濟發展趨勢進行比較，以探討可解釋運動產業發展之經濟指標。

### 一、運動產業產值與國內生產毛額(GDP)

Kim(2006)之研究比較韓國、美國、日本與澳洲各國運動產業佔全國 GDP 之比值(如表 3-9 所示)，其中以澳洲 8%為最高；台灣為 1.13%為 2001 年由林房儂等之研究計算出產值比。雖然此篇研究並未詳述各國運動產業產值計算之基準，目前也未有研究指出運動產值與 GDP 之比值介於多少，即代表運動產業是運動高度發展的國家，然而可確定的是比例的值越高，即代表運動產業於該國家經濟發展中所佔的重要性就越高。

表 3-9 各國國內生產毛額與運動產業之比值

	台灣 (2001)	韓國 (2003)	美國 (2000)	日本 (1996)	澳洲 (1999)
GDP	279.4	721.1	9,822.8	5003.1	283.2
運動 產業產值	3.15	17.97	255.5	193.89	22.65
比值	1.13	2.48	2.60*	3.88	8.00
備註			不含 休閒運動		

單位：10 億美元

資料來源：整理自 Kim(2006)、林房儻等(2002)

\*美國之 GDP 與運動產業產值之比值，原參考 Kim(2006)之數據，但 Kim 研究報告中之比值誤植為 3.35，本研究重新依其數據計算後更正為 2.60。

## 二、國內運動生產毛額(GDSP)之推估

Meek(1997)認為運動產值之推估應以國內生產毛額之概念，以支出面進行估算。其認為國內運動生產毛額 (Gross Domestic Sport Product, GDSP)，應由運動最終消費、運動投資以及加上淨出口之總額，其並認為產值之計算方式需扣除中間財，以最終消費之估算為主。而運動之最終消費包括運動娛樂類、運動產品類以及運動支援組織類，其資料來源部分亦是以二手資料進行推估。運動投資額以運動產業所投入之軟硬體經費之總額計算，然而其研究中運動投資額之比例僅佔整體 GDSP 之 7.8%，與國內估算運動產業產值在運動場館之投資佔 45%(林房儻等，2004)，有非常懸殊之差距。Meek(1997)之研究因受限於資料的搜集，並未將一般國民生產毛額中之政府投入納入討論，而是直接以運動最終消費估算。總計其估算美國 1995 年之 GDSP 為 1,520 億美元。

$$GDSP=C(\text{運動最終消費})+I(\text{整體運動之投資額})+X(\text{出超})$$

Meek(1997)之研究亦以不同之計算方式，推估運動產業經濟活動之乘數效益，其計算出運動產生之直接效益為 1,420 億美元<sup>1</sup>，間接效益為 2,589 億美元，

因此運動產業活動之總值應為 4,018 億美元。Meek(1997)指出這樣的經濟乘數計算方式應僅適合於計算「非當地人民對當地所造成的經濟影響」意即是如同賽會之經濟效益才適合以此進行乘數效益的評估，對國家之產業產值而言，每一個人都是當地的人民，因此並不符合這樣的估算方式。且其提出若運動產值高達 4,018 億美元，不合理之地方在於平均每人年度之運動消費將高達 1,500 美元，比起以 GDSP 之計算平均每人年度之運動消費為 578 美元，乘數效益之估算實有過度高估之情況。

美國近期針對產業總值之調查僅有 SBJ 以運動商業為核心之產業推估 2001 年全美之產值為 1,946 億美元(即以 15 個分類進行產值之加總)，雖然未有接續 Meek(1997)以 GDSP 估算整體運動產值之後續研究，然而其強調以運動消費為核心之最終估算方式，似乎是目前產值相關研究中最完善之計算。林房儂等(2004)之研究亦曾使用 GDSP 之估算方式，然而其推估出之台灣運動休閒之生產毛額為新台幣 1,038.56 億元，平均每人年度之運動生產毛額為新台幣 4,876 元，此數值於估算中包含腳踏車業，此點亦是本研究與該研究持不同意見之處。本研究嘗試以不同計算方式在第四章是依台灣「運動產業」產值之定義，推估出台灣運動產業之 GDSP。

### 三、運動產業與經濟趨勢發展

Oga(1998)指出了解經濟趨勢與運動產業之關係，將可針對運動相關產業的發展進行預測與規劃。其研究為針對 1986-1993 年日本之運動產業是否受到景氣循環之影響，其所採用之經濟指標包括 GDP、家庭收入、生活支出、整體薪資以及每週工作時數。研究結果發現整體薪資是唯一顯著預測運動產業產值之變數，而運動產業中之細項高爾夫球練習場之產值則與整體薪資呈現正向之關係；各變項間亦發現網球商品、運動服飾之產值與工作時數為負相關，但與健身俱樂部之產值有正相關。Oga(1998)指出工作時數越長，民眾對身體健康之意識變越高，因此對健身俱樂部之需求便越高，且對於從事之運動越輕便(如不需其他器材)會越合適。另其認為家庭收入與運動產業會無顯著相關之原因應在於家庭收入是與運動產值之推算採用不同之角度，因此造成彼此缺乏關聯。

雖然此篇研究之經濟趨勢並未能完全解釋運動產業之產值發展，然而整體薪資以及景氣同時指標均與運動產業有密切之相關，因此 Oga(1998)認為經濟之發展仍具有與運動產業高度的關連性，其亦建議後續之研究可找尋其他與運動產業

具有相關之經濟指標。

本研究根據前述之產業影響因素與後續之影響因素定義，將進一步探討何項經濟景氣指標與民眾消費指標，可有效解釋運動產業之產值，以瞭解經濟趨勢、民眾消費與運動產業之關係，進而對運動相關產業的發展進行分析與解釋。

註 1：Meek(1997)指出此處直接效應之 1,420 億美元與 GDSP 之 1,520 億美元之所以有 100 億美元之差距在於，以乘數計算時，間接效益部分會與 GDSP 估計之最終消費重疊，因此估計扣除 100 億美元以避免重複計算。

## 第四章 台灣運動產值之推估

根據前述文獻可知，運動產業的定義相當分歧，再加上行業分類上的不一致，因此要能夠確切的計算出運動產業的實際產值的確有一定困難，然而，由其他先進國家的經驗來看，運動產業的興盛和其產值的推估對於國內經濟整體發展具有一定的指標性作用，因此有必要對於我國在運動產業發展上所可能帶來的效益或產值作一較仔細的分析及推估，以提供運動相關單位作為未來發展及營運上的參考。

本章首先針對我國運動產業上的分類做一界定，接後根據所能夠取得的資料進行各類別的產值推估，接著提出國內運動生產毛額（GDSP）的概念來推估我國整體的運動產業產值輪廓，最後為本章總結。

### 第一節 台灣運動產業之分類

目前我國在界定運動產業上主要是根據三大分類系統而來，一是「中華民國行業標準分類」，是由行政院主計處參照聯合國行業標準分類編訂，目的在作為統計分析及國際間資料比較之基準，其中有關運動產業的類別主要歸在「運動服務業」（以 N 大類為主）；第二類是「公司行號營業項目代碼表」分類，由經濟部商業司根據其特殊行政管理需要，並配合各目的事業主管機關之專業法規所編訂，主要以營利事業為對象，範圍不同於前者，其中有關於運動產業的範圍主要歸於「社會及個人服務業」（以 J 大類為主）；最後一類是「運動休閒服務業發展綱領及行動方案之分類」，是由行政院經濟建設委員會於 93 年所提出，主要是配合國內 12 項重點服務業的施政方針走向而定之。有關此三大分類上的相關細目，請參見表 4-1。

表 4-1 我國運動產業範疇與分類

運動休閒服務業發展綱領及 行動方案之分類 名稱	中華民國行業標準分類	
	細類代碼	名稱
運動用品批發零售業	4462	運動用品、器材批發業
	4662	運動用品、器材零售業
體育表演業* (J803010) 運動訓練業* (J802010) 登山嚮導業* (J903020)	8749	其他運動服務業
運動比賽業* (J803020)	8741	職業運動業
競技及休閒體育場館業* (J801030)	8742	運動場館業

運動休閒服務業發展綱領及 行動方案之分類	中華民國行業標準分類	
	名稱	細類代碼
高爾夫球場業* (J801010)		
運動傳播媒體業	8410	新聞出版業
	8420	雜誌(期刊)出版業
	8430	書籍出版業
	8610	廣播業
	8620	電視業
運動管理顧問業	7402	管理顧問業
--	6731	運動及娛樂用品租賃業

註：\*表示同時為「公司行號營業項目代碼」分類之項目(括號中為代碼)

資料來源：修改自「運動休閒服務業之定義與範疇」，周嫦娥，2005，94年度運動休閒服務業概況調查統計推估，頁63。

由表4-1可以發現，在國內運動產業的界定上，主要的共識都是將製造業排除在外，而以服務業為主，其中以經建會所提出之「運動休閒服務業發展綱領及行動方案」之分類模式較為完善，能夠包含到較全面的運動產業範疇，然而，此分類雖然完善，但是卻有執行上的困難，因為此分類並未能與主計處的分類相契合，造成有部分的細項無法取得相關的統計資料，因此無法完整的計算出我國實際上的運動產值。

有鑑於此，本文將根據周嫦娥(2005)年針對國內運動休閒服務業所做的概況研究為基礎，主要的原因是此研究為目前唯一較能夠針對主計處的行業標準分類而進行的相關研究，其中最大的優點在於能夠以較客觀的統計數據來呈現國內運動產業的發展情況，在這樣的基礎之上，本文再根據經建會的最新分類原則，補足其原先所沒有探討到的範圍，如運動傳播媒體業等，目的在於希望能呈現出較全面的運動產業面貌。

綜合上述，本研究所界定的運動產業分類共含以下七類：運動用品批發零售業、職業運動業、其他運動服務業、運動管理顧問業、競技及休閒體育場館業、運動及娛樂用品租賃業及運動傳播媒體業等類別。

## 第二節 台灣運動產業產值

本節主要目的在於估算我國運動服務業中的各項產業之產值概況，包括企業營業收支以及附加價值等，在本文的界定之下，我國的運動產業共有七類，統計資料主要來源是依據主計處的工商及服務業普查資料而來，周嫦娥（2005）同時以此數據為根基，以各業別 2001~2004 年的成長率來推估 2005 年台灣運動產業的產值，因為採用的方法和數據較為客觀，因此本研究以其所推估的產值做為基礎，然後再針對其所沒有界定到的範圍加以擴大討論。

### 一、運動用品批發零售業

自 1991 年後，國際公司 NIKE 在台北設立分公司，開始促進運動用品批發及零售整體供應系統的國際化，簡而言之，運動用品批發及零售業是將產品自生產者手中移轉至組織用戶或最終消費者的相關業者（林國榮，2002；高俊雄，2000），整體而言，近年來有從傳統多項商品經營的型態轉換至單項產品專賣的趨勢。

根據主計處工商及服務業普查報告（2003）的統計資料顯示，2001 年台灣在運動用品器材批發業全年各項收入總額<sup>1</sup>為 652.93 億元，全年生產總額（以下稱產值）<sup>2</sup>為 167.44 億元，而全年生產毛額（以下稱附加價值）<sup>3</sup>為 110.72 億元。另外，在運動用品零售業方面，全年各項收入總額為 206.79 億元，產值為 68.54 億元，附加價值為 55.78 億元。將兩者相加可以得到我國在 2001 年運動用品批發零售業的總產值為 235.98 億元，附加價值為 166.5 億元，再依周嫦娥（2005）的推估，運動用品批發及零售業在 2005 年其產值將達 396.91 億元。

### 二、職業運動業

本文將職業運動界定在以中華職業棒球聯盟為主，因為其他的職業運動如撞球、高爾夫球在性質上屬於個人的競技運動，尚未有職業聯盟的成立，因此不予以討論。職業運動本身和業餘有很大的不同，其經營型態與一般的企業類似，乃將職業運動予以企業化經營並商業化，以舉辦運動競賽吸引社會大眾產生商業交易之行為（周嫦娥，2005），而棒球運動又是我國最風行的運動之一，因此具有探討的必要。

根據主計處工商及服務業普查報告（2003）的統計資料顯示，我國 2001 年在職業運動業上共六支球團全年各項收入總額為 8.51 億元，產值為 8.33 億元，

附加價值為 6.46 億元，推估 2005 年的產值將有 9.01 億元。

### 三、其他運動服務業

其他運動服務業是指領有專業證照或運動相關之專業人員，如運動傷害防護員、單項教練及裁判、指導員等等，人才來源可由來自學校教育、企業培訓及社會培訓等三種管道（林建元，2004）。

在統計資料上面，由於工商及服務業普查報告並未單獨估計其他運動服務業之一般經營概況的具體數據，因此必要以其他管道來取得次級資料，本文引用周嫦娥（2005）藉由稅籍資料取得個別細項行業之營業額的方法及結果，得知在 2001 年其他運動服務業上面，全年各項收入總額為 0.76 億元，產值為 0.72 億元及附加價值為 0.45 億元，推估 2005 年可達 0.78 億元。

### 四、運動管理顧問業

運動管理顧問業為提供有關運動競賽表演之籌辦、促銷、管理及運動經紀服務等業務，以滿足消費者觀賞運動賽會之需求，隨著時代發展，現今的運動休閒管理顧問業所提供的服務不以一般民眾為標的，而是運動員、運動組織、贊助者以及大眾傳播媒體為主（高俊雄，2000），其作用可以說是一種中介機構，以連結業主（如運動協會、俱樂部及運動員等）與運動賽會之間的關係。

由於在行業標準分類之下並無特定針對運動管理顧問業的細目，因此也必須從其他次級資料中取得，此部分較困難的地方為工商及服務業普查資料下的「顧問服務業」一項共包含了投資顧問服務、環境顧問服務、管理顧問服務及其他顧問服務等四類，除了需將管理顧問服務單獨抽出來看之外，還需要找出與運動相關之管理顧問服務之比例，根據周嫦娥（2005）的分析結果得知，運動管理顧問業全年收入總額為 1.1 億元，產值為 1.07 億元及附加價值為 0.56 億元，推估 2005 年其產值將達 1.08 億元。

### 五、競技及休閒體育場館業

運動場館可提供給消費者各種運動休閒活動適合之環境，如運動、健身及休閒娛樂之場地及設備，以滿足消費者實際參與、操作及體驗之需求。主要可分為以推廣全民運動為主旨，由政府、社區、學校等單位經營之非營利（公營）設施，如公立運動場館、學校體育場館及設施等等。另外一種則是以專業運動項目為主

題，強調使用者付費概念（民營）的營利設施，如撞球場、舞蹈教室、游泳池、健康俱樂部（含各式運動、健身、體適能中心）、高爾夫練習球場等。

根據工商及服務業調查顯示，在競技及休閒體育場館業中全年收入總額為 178.2 億元，產值為 169.1 億元，附加價值為 104.7 億元，其中在高爾夫球場業方面，至少佔了 35 億元左右（附錄一），推估 2005 年將有 182.92 億元。

## 六、運動及娛樂用品租賃業

隨著國人重視運動休閒活動，運動及娛樂用品租賃業近年來有顯著的成長，其涵蓋體育器材出租、健康（健身）用品出租、登山用具出租、腳踏車出租、露營用品出租、遊艇出租、馬匹出租及海灘椅出租等（主計處，2001），然若為運動場館附屬之設備用品租賃則不在此限。

根據主計處的統計資料可知，運動與娛樂用品租賃業在 2001 全年各項收入總額為 3.09 億元，產值為 3.01 億元，附加價值為 2.26 億元，推估 2005 年可達 9.11 億元。

## 七、運動傳播媒體業

運動傳播媒體為提供有關運動競賽表演之訊息予社會大眾，以滿足消費者透過不同管道觀賞運動賽會之需求，其主要可以分為平面媒體（報紙與雜誌）和電子媒體（電視與網路）兩大媒介，值得注意的是，先前的相關研究皆未對於運動傳播業進行較深入的瞭解及討論，因此本研究將就客觀的次級資料中加以分析說明之。

本文彙整二手資料數據，發現台灣媒體現況中，綜合性運動網站少有單獨經營，如 ESPN、緯來體育網均屬體育專業頻道本身所屬網站，中華職棒則屬於前述之運動比賽業之所屬網頁，至於全台最大之運動入口網站—蕃薯藤運動網，因其仍屬於蕃薯藤入口網站之一部分，難以切割其有效廣告量至單一網站，因此本研究實無法予以估計，其他運動主題網站則仍多屬部落格性質，如圓球城市等，部份文章亦會刊載於相關期刊，因此本研究為避免重複計算，於網路部份，不予估計。

在平面媒體部分，各大報雖均有體育版，但體育版之廣告業務仍由報社業務總攬，不宜另分至運動產業，目前也尚無運動專業之報紙登記發行。總計本研究推估運動傳播媒體業，僅估算運動電視頻道與運動雜誌兩類較有明確運動主題

之類別。

## 八、運動電視頻道

電視頻道推估部分，採針對例行性進行體育節目製播之運動專業頻道，包括緯來體育台、ESPN、衛視體育台等三頻道之年度有效廣告量進行推估。另由於中視自 1996 年起於 NBA 賽事期間，每週日均會進行賽事轉播，因此於估計總產值時，亦將其納入。至於 TVBS-G、民視等針對特定賽事進行轉播如 2005 國際高中棒球錦標賽、2005 東亞四強足球錦標賽、SBL 超級籃球聯賽……等，考量其不定期性，以及轉播期間仍具有原時段節目之成本，難以推論其為運動賽會所造成之產值，因此本研究不予以推算。

由表 4-2 得知，2005 年三運動專業頻道每年可創造之有效廣告量為 11.97 億元，由圖 4-1 近五年之趨勢則發現頻道之有效廣告量逐年上升，近兩年均有 10 億以上之有效廣告量。而中視轉播 NBA 之有效廣告量部分，雖然無直接可引用之數據，然根據 NBA 轉播與全中視之節目比例，推算轉播 NBA 之年度有效廣告量約為 3,800 萬(如表 4-3 所示)，總計粗估每年運動專業電視頻道，可創造 12.35 億之產值。

表 4-2 體育專業頻道 1998~2005 年度有效廣告量

(新台幣/千元)

	緯來體育台	ESPN	衛視體育台	年度總值
2005	356,608	454,398	385,689	1,196,695
2004	369,723	428,043	343,976	1,141,742
2003	251,815	165,535	356,869	774,219
2002	271,699	204,213	188,697	664,609
2001	189,886	45,397	39,332	274,615
2000	227,973	108,105	88,307	424,385
1999	207,813	223,688	119,607	551,108
1998	242,884	66,892	52,797	362,573

**【資料說明】：**

1. 數據資料整理 1999~2004 年廣告雜誌與潤利·艾克曼國際事業有限公司之公佈之有效廣告量資料庫。
2. 「有效廣告量」之計算係依潤利、潤欣聯合服務監測中心實際監看商品之實

際播出量、乘上各媒體之廣告訂價，再扣除各時段相關性折扣、搭配、贈送等條件專案推估統計完成。

表 4-3 中視轉播 NBA 有效廣告量推估

	年度有效廣告量 (千元) <sup>1</sup>	總播放時數 (小時) <sup>2</sup>	NBA 節目佔 中視全年節 目比 <sup>3</sup>	推估有效廣告量 (千元)
2005	1900,047	176	2%	38,000.94

【資料說明】：

1. 資料來源：潤利·艾克曼國際事業有限公司之有效廣告量資料庫。
2. 每週 NBA 節目播放 5.5 個小時，轉播場次根據 NBA 賽季，約 32 週。
3. 佔全年中視頻道總節目時數 8,760 小時(24 小時·365 天)之 2%。

各年度有效廣告量總值  
單位：百萬元

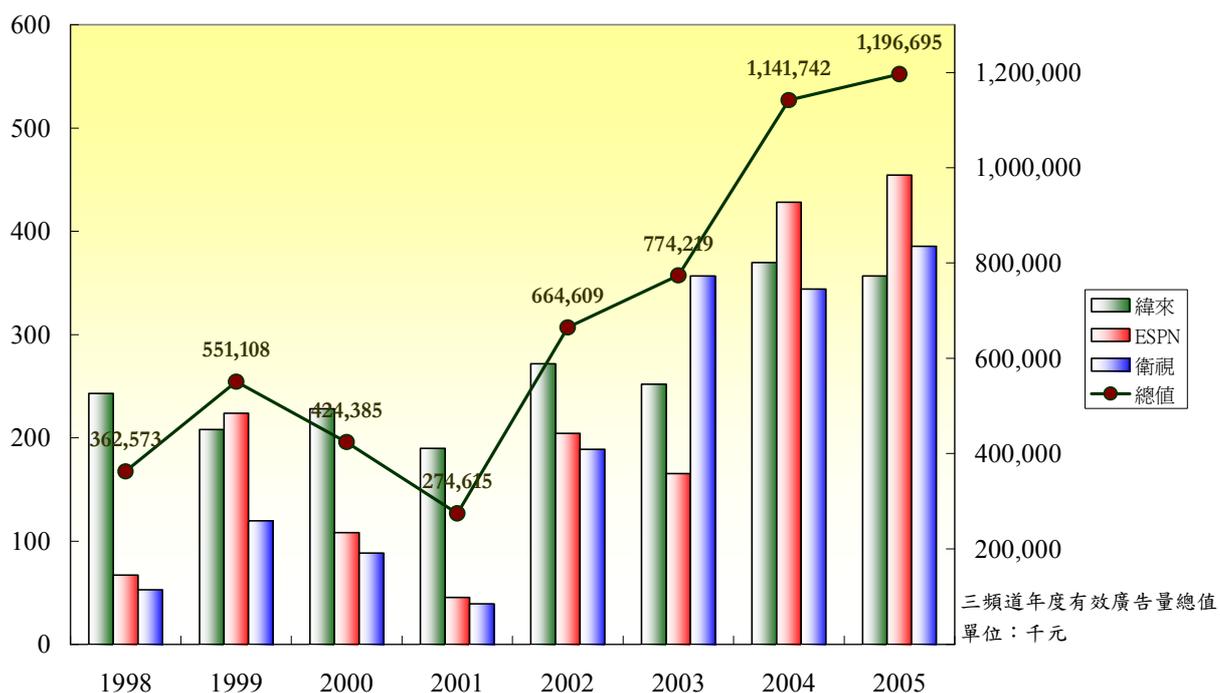


圖 4-1 體育專業頻道 1998-2005 年度廣告量效果

## 九、運動雜誌類

本研究根據 2006 年台灣媒體指南、中華民國廣告年鑑 2004~2005，以及台北市雜誌商業同業公會統計，彙整 2005 年流通於市面販售之運動專業相關雜誌，總計有籃球(4 本)、高爾夫(3 本)、棒球(3 本)與賽車(1 本)等四種運動專項有專業雜誌之發行。然而根據行政院新聞局 2005 出版年鑑中表示，台灣多數雜誌皆為宣稱發行量，並未透過公證監督，因此各出版提供之數據均僅供參考。若由最終消費值進行運動雜誌業產值之估算，雜誌平均單價 145 元，單月共十一本雜誌總發行量 550,000 本(平均每本發行量 5 萬本)，另採圖書出版業者的平均退書率 24.6%(新聞局，2005)，估計 2005 年台灣運動雜誌之產值約 6.89 億。

$$12 \text{ 月} \times 145 \text{ 元} \times 10.5 \text{ 本}^* \times 50,000 \text{ 本} \times (1 - 0.246) = 688,779,000 \text{ 元}$$

\*Passion 與「壹號人物」為併刊發行，因此在計算上，以半本計價。

表 4-4 台灣運動雜誌發行概況

雜誌名稱	種類	出版社	發行量	定價
SLAM 美國職籃畫刊	籃球	長昇文化事業有限公司	未提供	120
DUNK 籃球運動雜誌	籃球	台灣衛博科技(股)公司	50,000	149
美國職籃 Hoop Taiwan	籃球	台灣衛博科技股份有限公司	50,000	149
XXL 美國職籃聯盟雜誌	籃球	長昇文化事業有限公司	65,000	120
高球世界 Global Golf	高爾夫	丞廷文化	未提供	120
高爾夫雜誌	高爾夫	電腦家庭出版集團	未提供	180
Golf Digest 高爾夫文摘	高爾夫	長昇文化事業有限公司	45,000	160
職業棒球	棒球	中華職棒	55,000	120
Passion / 壹號人物 1	棒球	水永國際	未提供	140
Hit 職棒迷 2	棒球	電腦家庭出版集團	未提供	120
F1 Racing 國際中文版	賽車	新加坡商車訊國際興業	未提供	220
Sports Plus 運動人 3	籃球	采昌國際多媒體	60,000	99

【資料說明】：

1. Passion 與「壹號人物」為併刊發行。
2. Hit 職棒迷於 2005 年 11 月停刊。
3. Sports Plus 運動人為 2006.11 創刊之雜誌，僅供參考，不列入統計。

由以上根據專業運動頻道與運動專業雜誌之數值推估，三家運動專業頻道之最終產值為 12.35 億，運動雜誌則約 6.89 億，總計運動傳播媒體業在本次產值估算為 19.2 億。此部分為先前研究所較少討論到的層面，因此在本文中特別提出來加以討論，希望能夠給予運動產值的界定上一個更全面性的觀點。

### 第三節 國內運動生產毛額

根據相關研究，台灣運動產業的產值可以國內運動生產毛額來推估，也就是應用國內生產毛額(Gross Domestic Product, GDP)之概念計算與運動產業相關之整體產值，Meek(1997)曾提出以支出法(expenditure approach)之概念推估美國國內運動生產毛額 (Gross Domestic Sports Product, GDSP)，並以 GDSP 界定為運動產業產值，其計算方式，說明如下：

$$GDP=C+I+G+X$$

$C$ = 民間最終消費

$I$ = 投資

$G$ = 政府最終消費

$X$ = 出超 ( $X-IM$  [總出口－總進口]， $IM=C_m+I_m+G_m$ )

$C=C_d+C_m$  (民眾消費=本國商品購買+進口商品購買)

國內生產毛額之計算是以在某一時段點的流量，因為最終財的價格必定含有買入中間財的成本，而中間財的價值是不應被計算的，同時，既存資產如股票成屋等價值因屬存量(stock)非流量，也不計入國內生產毛額之中。因此本研究在估算國內運動產業之產值上，先由第一節確立本研究所採用產業之分類方式，並於第二節依各分類之民間運動最終消費(產值)加總，加上年度之運動產業投資額、政府在運動產業之最終消費，推估出國內運動產業之生產毛額(GDSP)，而此值即為本研究所定義之台灣運動產業之總產值：

$$GDSP \text{ (國內運動生產毛額)} = C \text{ (民間運動最終消費)} + I \text{ (整體運動之投資額)} \\ + G \text{ (政府運動投入)} + X \text{ (出超)}$$

綜合前一節針對於台灣運動產業產值上的推估，可以整理成表 4-5：

表 4-5 台灣地區 2001 & 2005 年運動產值一覽表

	2001 年運動產值(億元)	2005 年運動產值(億元)
運動用品批發零售業	235.98	396.91
職業運動業	8.33	9.01
其他運動服務業	0.72	0.78
運動管理顧問業	1.07	1.08
競技及休閒體育場館業	169.1	182.92
運動及娛樂用品租賃業	3.01	9.11
運動傳播媒體業	---	19.2
合計		619.01

因此，根據此公式，2005 年台灣的國內運動生產毛額如下：

$C = 619.01$  (億元) → 依前一節對運動產業之類別計算而得。

$I = 10.63$  (億元) → 中央政府 2005 對於全國運動場館之投資。

$G = 30.93$  (億元) → 中央政府 2005 體育預算 (不含運動場館)。

$X =$  無涉及進出口範圍，因此不列入計算。

綜合以上，可以得知我國在 2005 年的國內運動生產毛額所得到的產值為 660.57 (億元)，從這其中可以發現到在所有的影響變數之中，以民間運動最終消費 (C) 佔了絕大部分，可見其對於國家的運動產業具有絕對性的指標作用，相較之下，中央政府為國家發展政策的領導者，然而在體育經費的投資上，2005 年的體育經費預算只佔了中央政府總預算的 0.19%，相較於其他運動產業發達的國家而言，仍具有極大的進步空間。

## 第四節 本章小結

本章首先針對我國目前運動產業的分類做一釐清，並且就各類別所可能帶來的產值做一分析及介紹，然後再引入國內運動生產毛額（GDSP）的概念，將我國真正的運動生產毛額做一較全面的估計，所得到的結論如下：

### 一、運動產業範疇界定

我國對於運動產業的內容無法做出正式且明確的分類，導致一直以來未能切確針對其所能帶來的產值做一推估，如果實際進行推估，也時常因為統計資料的不完全或是不客觀而導致高估或是低估的情況發生，可說是相當可惜，本文依據目前主計處所能提供之最完整的統計資料做為基礎，再參考經建會及經濟部商業司的分類細項，將運動產業的範疇界定在運動用品批發零售業、職業運動業、其他運動服務業、運動管理顧問業、競技及休閒體育場館業、運動及娛樂用品租賃業及運動傳播媒體業等七大類別。

### 二、國內運動生產毛額的計算

除了將國內運動產業做一分類之外，本研究再依據美國學者 Meek 所提出的 GDSP（國內運動生產毛額）來做為推估運動產業真正產值的計算方式，在此計算方式之中，特別加入了國家政府對於運動產業推動上的關注程度，經由計算而知，2005 年我國國內運動生產毛額可以達到 660.57 億元，在民間消費端（C）的部分上，與 2001 年相較，略有提高，顯示運動產業市場需求，確有逐年增加的趨勢，再與亞洲地區其他國家之發展情形相較，的確仍有發展的空間。然而，其中卻發現中央政府的體育經費預算僅佔國家政府年度預算的 0.19%，相較於其他先進國家，顯示我國政府對於國家體育發展的重視與先進國家上有一段相當大的差距，這對於國內運動產業的前景無疑是一大阻力，值得相關單位深思。

註 1：依行政院主計處服務事業統計主要項目計算方式之說明，「全年各項收入總額」即為全項目的收入總和。

註 2：依行政院主計處服務事業統計主要項目計算方式之說明，「全年生產總額」即為營業收入-銷售成本+其他非營業收入（在本研究中稱為產值）。

註 3：依行政院主計處服務事業統計主要項目計算方式之說明，「全年生產毛額」即為生產總額-中間消費（在本研究中稱為附加價值）；其中「中間消費」指的是材料及燃料耗用總額+服

## 運動與產業

務成本+佣金支出+其他營業費用。

## 第五章 運動產業與經濟發展之關係

運動產業之發展，可由直接參與即現有之運動人口與間接參與之運動觀賞(包括現場觀賞與電視收視觀賞)人口所構成，若擁有高比例之運動參與人口，運動產業之產值因為民眾的直接參與，包括在運動用品、運動場館之需求提升，都將直接影響到運動產值的變化。隨著運動產業全球化發展之商業趨勢，間接參與之運動收視人口，隨著全球與國內賽事之轉播，收視之人口越多，轉播頻道之廣告價格便越待價而沽，有效廣告量提升，吸引更多之企業投入，亦擴張了運動產業之產值，美國 NFL 超級盃即因有超過一億之收視觀眾，賽事轉播單位之廣告每三十秒之要價即高達 250 萬美元，由此發現，運動收視人口之增加，亦是提高運動產業產值之有效途徑。

本章首先欲瞭解的是政府的投入，是否是造成直接參與人口的主要影響因素；再進一步瞭解扮演推動與促進運動發展之全國性單項協會，其投入經費之多寡，是否是影響運動參與和觀賞性人口增長的因素；最後則探討經濟成長率、娛樂支出與運動國際表現，是否在運動參與和運動觀賞之變化中扮演著關鍵的因素。

### 第一節 政府投入與運動產業

政府對體育運動經費的投入，是促進運動產業發展的關鍵因素，政府投入的經費越高，對運動產業之助益，不論是促進民眾運動的參與，也增進運動產業內各環節之發展。由表 5-1 各年度中央與地方政府在體育經費上之投入發現，自 1999 年起，並未有顯著之成長，2003 年後整體之體育經費均未達五十億，且逐年下降(如圖 5-1 所示)。體育經費佔國家總預算僅 0.02%，佔國內生產毛額為 0.03%，相較與日本政府在體育經費之投入亦逐年遞減，但仍維持在其國內生產毛額之 0.05% (如表 5-2 與圖 5-2)，顯見國內在體育經費之投入上，仍有再提昇之空間。

表 5-1 各年度政府體育預算

年度	體委會 單位：百萬	教育部體育司 單位：百萬	地方體育場經費 單位：百萬
1999	4,320	2,316	1,478
2000	2,511	1,024	1,900
2001	2,511	1,012	2,026
2002	2,798	527	2,300
2003	2,724	537	1,679
2004	2,995	441	1,090
2005	2,697	397	1,064

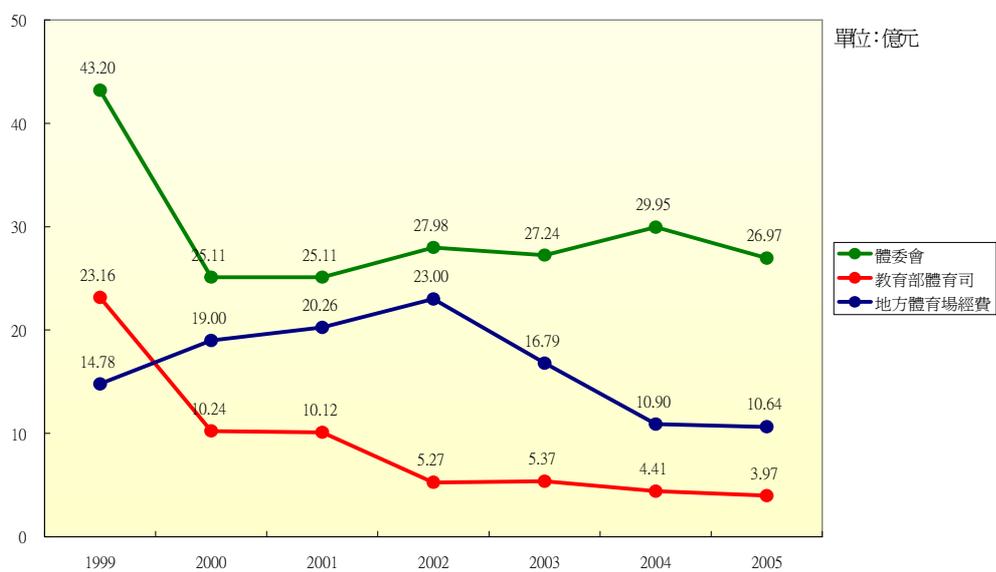


圖 5-1 各年度政府體育預算

表 5-2 體育經費、政府預算與 GDP

年度	中央政府總預算 單位：百萬	體育經費預算比 單位：%	年度 GDP 單位：百萬	體育經費佔 GDP 比 單位：%	日本體育預算 佔 GDP 比 單位：%
1999	2,234,769	0.297	9,640,893	0.069	0.077
2000	1,489,846	0.237	10,032,004	0.035	0.077
2001	1,575,480	0.224	9,862,183	0.036	0.078
2002	1,518,725	0.219	10,149,278	0.033	0.067
2003	1,550,254	0.210	10,318,610	0.032	0.068
2004	1,591,570	0.216	10,770,434	0.032	0.056
2005	1,608,326	0.192	11,146,783	0.028	0.053

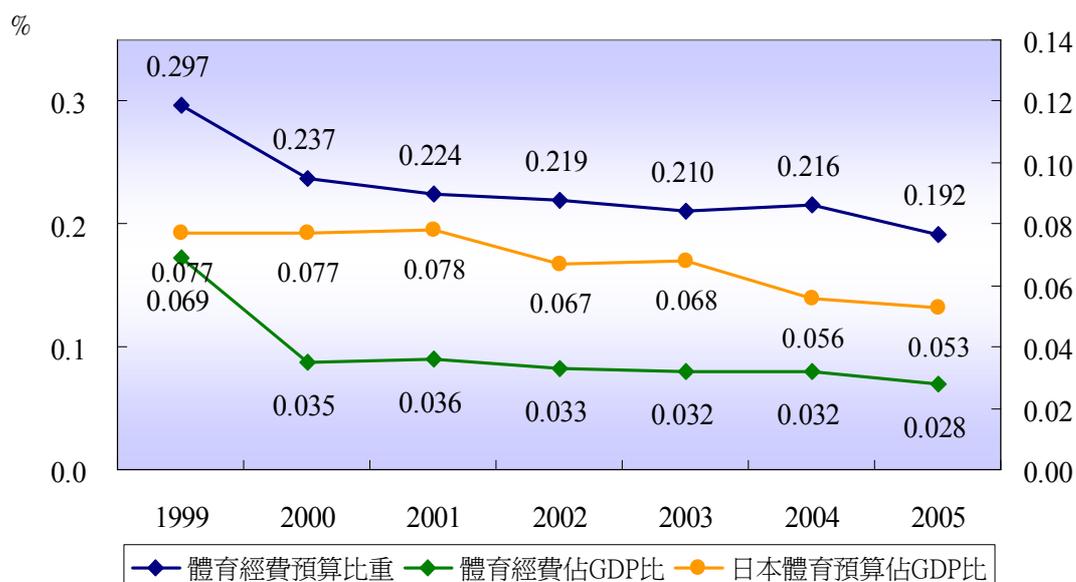


圖 5-2 體育預算佔 GDP 比例

而根據 2004 與 2005 年 E-ICP 東方線上行銷資料庫調查國人之運動習慣發現，國人 13-64 歲有運動習慣之人口僅佔 27.6% (表 5-3)，意即全台 13-64 歲之運動人口約 467 萬人。根據 E-ICP 歷年資料(如圖 5-3 所示)，有習慣從事運動之人口逐年下降，其與政府之支出達顯著之相關( $r=0.92, p<0.05$ )。意即政府之投入越

高，該年度運動人口即有相當程度的成長，然而當政府投入越低時，運動人口也會隨之而減少，此亦表示運動人口之多寡與體育經費之挹注有同步之關係，因此若要有效提高運動人口，政府體育經費之投入，是相當重要之關鍵。

表 5-3 1998-2005 年國人 13-64 歲運動參與行為百分比

	常運動人口	想運動人口	現場觀賞人口	運動收視人口
1998*	55.2	69.4	33.2	53.6
1999	51.4	55.7	32.4	53.7
2000	38.9	48.2	22.9	48.1
2001	40.9	53.0	19.5	50.4
2002	36.6	51.5	18.8	65.1
2003	33.4	42.5	16.0	51.0
2004	28.0	40.9	13.7	49.2
2005	27.6	36.0	10.0	42.5

\*1998 年之年度資料，母體範圍為 15-59 歲。

資料來源：E-ICP 東方線上行銷資料庫

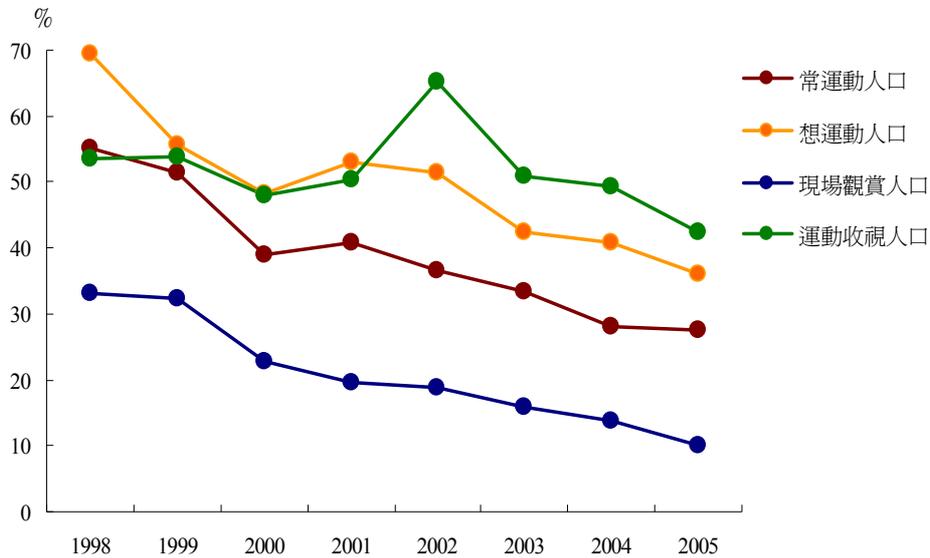


圖 5-3 1998-2005 年國人 13-64 歲運動參與行為百分比

## 第二節 民間投入與運動風氣

民間組織對於運動相關的投入，理論上來說應是會影響運動風氣的形成和趨勢，但一般民間組織之經費數據資料礙於商業保密原則，相當難以取得，故本研究以民間組織中之各單項運動協會來代表。

各全國級單項運動協會除每年獲得政府相當程度之補助款外，亦會藉由與其他企業之募款、贊助進行年度經費之自籌。然而各協會所獲得的經費資源，是否能反映在民眾對該運動的參與或觀賞的態度與意願，亦是體育運動推廣成效的重要關鍵。

各單項協會雖是民間組織，但許多協會之經費預算仍大都仰賴政府經費之奧援，故無法完全代表民間投入，有部分資金或許與政府投入有重疊之疑慮，但有鑑於協會經費是否能有效影響運動風氣，是未來在推廣運動的過程中，相當重要的資訊，因此本研究將協會經費與運動風氣特別獨立章節探討。

本節結合體育統計與 E-ICP 東方線上行銷資料庫，探討協會年度經費之投入與民眾實際參與運動、觀賞運動之相關情形。然而由於僅有棒球、籃球、撞球、桌球與壁球等 5 個單項全國性民間體育團體(中華民國棒球協會、中華民國籃球協會、中華民國桌球協會、中華民國撞球運動協會與中華民國壁球協會)，於體育統計中完整提供近六年(民國 89~94 年)之各年度經費預算(含自籌款與政府補助)，因此本節即由此 5 項運動經費與運動推廣之探討，了解民間對該項運動之態度是否能與該項運動協會所獲得之經費，有相當程度之關連性影響。

### 一、棒球運動

根據 E-ICP 東方線上行銷資料庫之調查(如表 5-4 所示)，國人對棒球運動之參與主要以收視行為為主，2005 年 13-64 歲之國人有 29.5% 會收看棒球轉播，約有 499.5 萬之收視人口(2005 年 13-64 歲母體為 16,932,887 人)，而有實際棒球運動之參與人口則約 22 萬。

依據歷年棒球運動之人口與年度經費之關係發現，年度經費之多寡對於民眾對棒球運動之行為上，並未有顯著之同步相關，意即該年度棒球協會獲得之經費並無法直接反應在棒球從事的人口，或是促進民眾對棒球運動的收視。

表 5-4 民眾對棒球運動之態度與棒球協會年度經費

	對棒球運動之態度 (單位：%)				經費來源 (單位：萬元)		
	棒球運動人口	會想從事棒球運動	會到現場觀賞棒球	收看棒球	自籌經費	補助經費	年度經費
2000	1.6	2.3	6.7	15.2	1426	2327	6600
2001	1.2	2.8	6.1	18.4	9545	4768	14314
2002	1.9	2.5	7.2	23.1	4772	2630	7402
2003	2.2	2.0	5.8	26.0	3850	4602	8453
2004	1.4	1.9	5.1	33.0	2357	2100	4457
2005	1.3	3.4	5.2	29.5	1056	1600	2656

資料來源：整理自 EICP 東方線上行銷資料庫(2001-2006)與體育統計(2001~2006)

然而若以時間數列進行歷年度，民眾棒球運動行為與自籌經費、年度經費之交叉相關發現(如表 5-5 所示)，棒球運動之人口會與棒球協會之年度經費產生落後兩年之相關，意即棒球協會之年度運作，若要能看到對棒球運動人口之具體成效，約需要有兩年之期間，因此若今年棒球協會投入較高之經費補助，對於促進棒球運動人口之增長，將於兩年後才能見到具體之成效；反之亦然，若棒球協會之年度經費縮減，在兩年後也會發現參與棒球運動人口之數值下滑。

另外，棒球運動收視人口之增加，則會影響棒球協會下一年度之自籌經費，意即觀賞棒球運動之人口越多，對於下一年度棒球協會之自籌經費，有直接之影響；然而若收看棒球之人數下滑，隔年之自籌款項則會受到影響。此結果符合企業贊助之原理，當企業發覺棒球運動收視觀眾群眾多時，有利於企業進行行銷活動，便會進行對棒球協會之贊助。然而需注意的是，由於棒球運動在台灣是以收視行為為主，因此本數據對於企業贊助之行為，或才有實際之成效，因此若某項運動項目在台灣並非以收視行為為主，即使收視行為人數增加，並不代表一定會影響至隔年度企業對於協會贊助之增加。

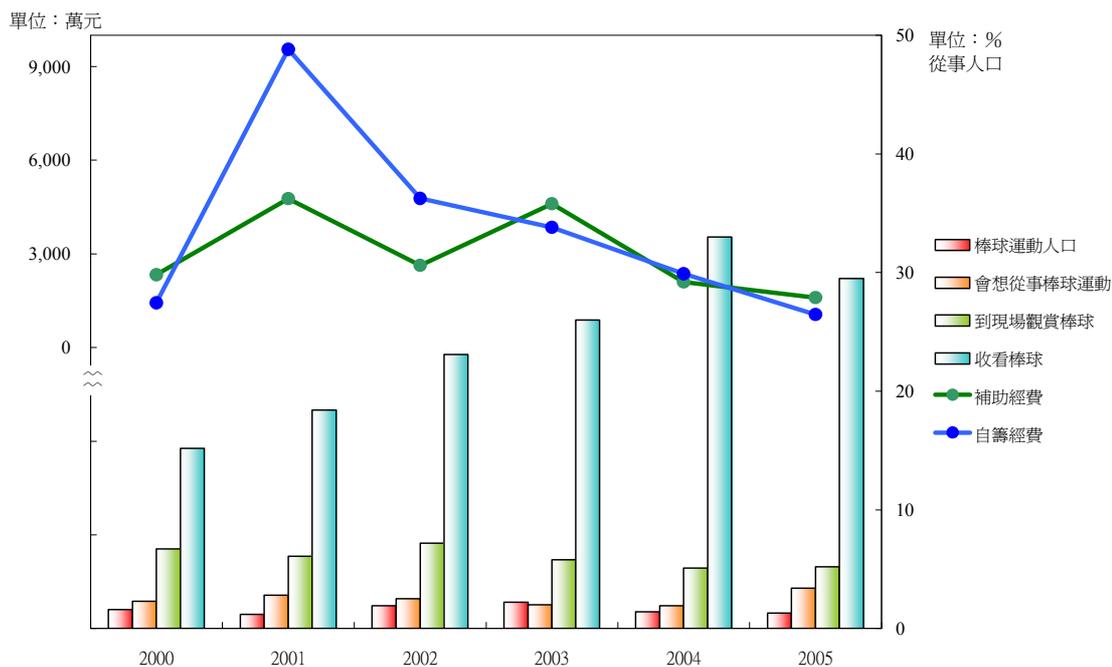


圖 5-4 棒球協會經費與人口參與

表 5-5 棒球運動行為與年度經費關係表

	棒球運動行為			
	棒球運動人口	會想從事棒球運動	會到現場觀賞棒球	收看棒球
自籌經費	—	—	—	B(1)
年度經費	A(2)	—	—	—

**【表格說明】**

- 1.A(2)：A 為落後相關，此處所指之落後，係指棒球運動行為之發生，會於年度經費發生之後，括弧內之數字即為年數。
- 2.B(1)：B 為領先相關，此處所指之領先，係指棒球運動行為之發生，會於年度經費發生之前，意即年度經費會受到棒球運動行為之影響，括弧內之數字即為年數。
- 3.其餘未註明之框格代表兩者間未有顯著之時間序列相關。

## 二、撞球運動

根據 E-ICP 東方線上行銷資料庫之調查(如表 5-6 所示)，國人對撞球運動之參與主要以收視行為為主，2005 年 13-64 歲之國人有 10.4% 會收看撞球轉播，約有 176.1 萬之收視人口(2005 年 13-64 歲母體為 16,932,887 人)，而有實際棒球運

動之參與人口則約 42.3 萬，未從事但會想從事撞球運動者，則有 93.1 萬，由此顯示，撞球在台灣是有潛力推行之運動。

依據歷年撞球運動之人口與年度經費之關係發現，年度經費之多寡對於民眾對棒球運動之行為上，並未有顯著之同步相關，意即該年度撞球協會獲得之經費並無法直接反應在撞球從事的人口，或是促進民眾對棒球運動的收視，但撞球運動的參與人口與撞球收視行為( $r=.91$ )、現場觀賞撞球之人口( $r=.90$ )，均具有正向之相關，其中撞球收視行為與現場觀賞撞球之人口亦具有高度之相關( $r=.96$ )，由此發現，撞球運動在台灣之發展中，參與人口與觀賞人口是習習相關的。

表 5-6 民眾對撞球運動之態度與撞球協會年度經費

	對撞球運動之態度 (單位：%)				經費來源 (單位：萬元)		
	撞球運動人口	會想從事撞球運動	會到現場觀賞撞球	收看撞球	自籌經費	補助經費	年度經費
2000	6.6	6.7	3.2	18.3	3363	637	4000
2001	6.9	6.1	3.5	18.5	3291	209	3500
2002	3.3	5.4	2.0	13.7	3016	300	3316
2003	5.7	5.6	2.0	14.0	728	300	1028
2004	3.7	4.6	1.5	13.6	1505	400	1905
2005	2.5	5.5	1.3	10.4	2153	280	2433

資料來源：整理自 EICP 東方線上行銷資料庫(2001-2006)與體育統計(2001~2006)

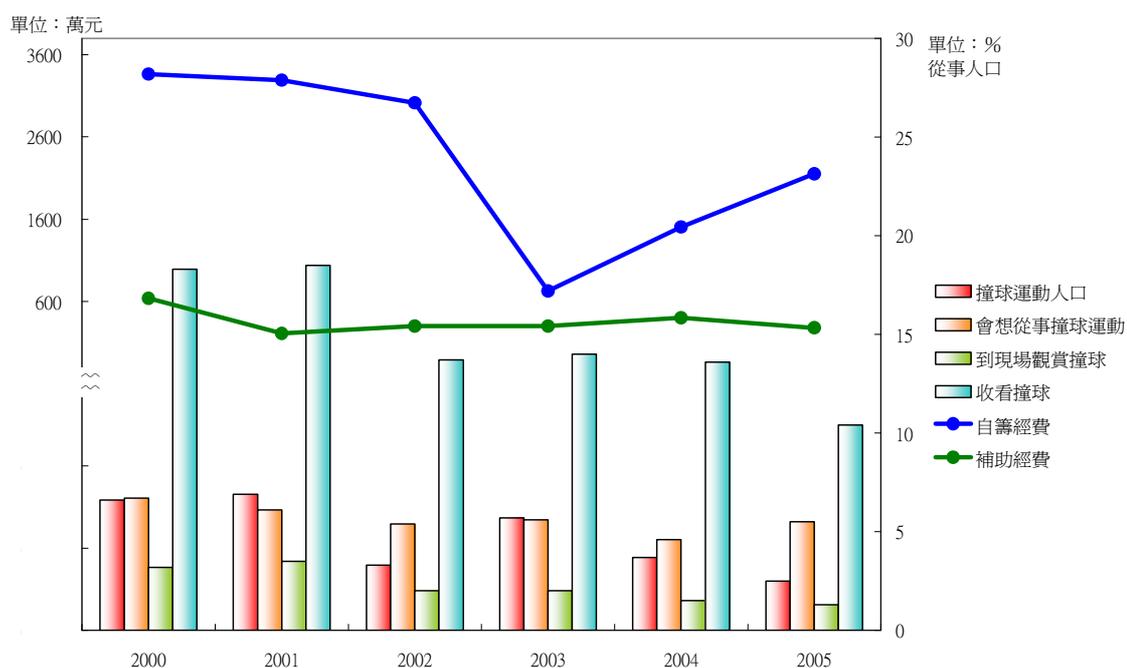


圖 5-5 撞球協會經費與人口參與

以時間數列進行歷年度，民眾撞球運動行為與撞球協會自籌與補助經費之交又相關發現(如表 5-7 所示)，撞球運動之人口會與撞球協會之自籌經費同時進行落後一期與領先一期之相關，意即撞球協會當年度自籌經費之募集提高，會提升隔年度之撞球人口參與，而撞球人口參與增加，亦會提升隔年撞球協會之自籌經費，意即撞球運動人口之參與與撞球協會之自籌經費是相輔相乘，相互影響，但並不是同步之關係。

另外，撞球運動收視人口與現場觀賞之人口增加，則會影響撞球協會下一年度所獲得的補助經費。由同步與時間序列關係發現，政府對於撞球運動之補助是受觀賞性撞球運動之提升而提升，然而撞球運動的參與人口，卻是與撞球協會的自籌經費相互依存，因此撞球協會在提升參與人口與提升觀賞人口上之策略上，可採取整體之規劃方式，提升觀賞人口，即可提昇撞球運動的參與人口，亦需與企業界密切合作，以藉由自籌經費之提高，鼓勵潛在撞球運動之參與者，創造更多之運動人口。

表 5-7 撞球運動行為與年度經費關係表

	撞球運動行為			
	撞球運動人口	會想從事撞球運動	會到現場觀賞撞球	收看撞球
自籌經費	A(1)B(1)	—	—	
補助經費	—	—	B(1)	B(1)

**【表格說明】**

- 1.A(2)：A 為落後相關，此處所指之落後，係指撞球運動行為之發生，會於年度經費發生之後，括弧內之數字即為年數。
- 2.B(1)：B 為領先相關，此處所指之領先，係指撞球運動行為之發生，會於年度經費發生之前，意即年度經費會受到撞球運動行為之影響，括弧內之數字即為年數。
- 3.其餘未註明之框格代表兩者間未有顯著之時間序列相關。

### 三、籃球運動

根據 E-ICP 東方線上行銷資料庫之調查(如表 5-8 所示)，國人對籃球運動之參與主要以收視行為為主，2005 年 13-64 歲之國人有 18.5%會收看撞球轉播，約有 313.2 萬之收視人口(2005 年 13-64 歲母體為 16,932,887 人)，而有實際籃球運動之參與人口則約 140.5 萬，與慢跑、游泳為所有運動中，參與比率最高之項目。

依據歷年籃球運動之人口與年度經費之關係發現，年度經費之多寡對於民眾對棒球運動之行為上，想從事籃球運動之比例與籃球協會所獲補助經費有顯著之相關( $r=.89$ )，意即籃球協會當年度所獲之補助，雖未能同步反應在籃球運動之參與和觀賞人口，然而對於潛在籃球運動的參與，有正面的助益，反之，若所獲得補助經費減少，潛在籃球運動的參與比例也會有所降低。

表 5-8 民眾對籃球運動之態度與籃球協會年度經費

	對籃球運動之態度 (單位：%)				經費來源 (單位：萬元)		
	籃球運動人口	會想從事籃球運動	會到現場觀賞籃球	收看籃球	自籌經費	補助經費	年度經費
2000	10.2	2.6	5.8	22.1	6039	775	6813
2001	10.3	4.0	6.5	20.5	1663	1454	3117
2002	11.8	4.6	6.2	26.3	2156	1511	3667
2003	7.7	3.4	4.5	21.6	555	1000	1555
2004	8.6	3.9	4.4	20.7	1874	991	2865
2005	8.3	3.1	2.6	18.5	3866	750	4616

資料來源：整理自 EICP 東方線上行銷資料庫(2001-2006)與體育統計(2001~2006)

以時間數列進行歷年度，民眾籃球運動行為與籃球協會自籌與補助經費之交叉相關發現(如表 5-9 所示)，籃球協會自籌經費會受到籃球運動參與人口與現場觀賞人口之落後相關，此表示籃球協會在運動經費之投入，是受到市場風氣形成後兩年之影響，意即籃球協會除因由經費補助，造成籃球潛在人口之同步提升，但在整體經費上對於籃球運動人口與觀賞性人口之增進上，有兩年之落後，由此發現，籃球協會在觀察市場參與人口與觀賞人口之增加，應就可提升年度之經費，以接續提高潛在之參與人口，形成良性之循環。

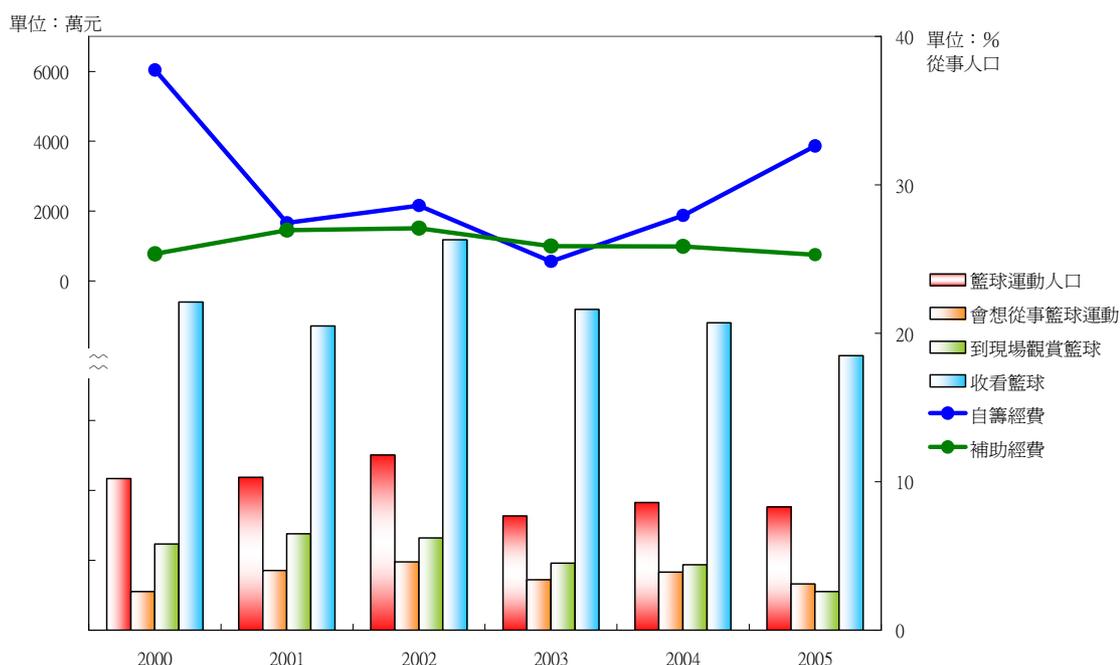


圖 5-6 籃球協會經費與人口參與

表 5-9 籃球運動行為與年度經費關係表

	撞球運動行為			
	籃球運動人口	會想從事籃球運動	會到現場觀賞籃球	收看籃球
自籌經費	B(2)	—	B(2)	
補助經費		同步		
年度經費		—	B(1)(2)	B(2)
<p><b>【表格說明】</b></p> <p>1.B(1)：B 為領先相關，此處所指之領先，係指籃球運動行為之發生，會於年度經費發生之前，意即年度經費會受到撞球運動行為之影響，括弧內之數字即為年數。</p> <p>2.其餘未註明之框格代表兩者間未有顯著之時間序列相關。</p>				

#### 四、桌球運動

根據 E-ICP 東方線上行銷資料庫之調查(如表 5-10 所示)，國人對桌球運動之參與行為均偏低，2005 年 13-64 歲之國人有 3.5% 會觀賞桌球轉播(59.2 萬人)，2.6% 想參與桌球運動(44 萬人)，而由於少有桌球比賽在台灣舉行，因此到現場觀賞桌球比賽者，僅有 0.2%(3.4 萬人)，實際參與桌球運動之人口佔 1.8%(30.5 萬)。

依據歷年桌球運動之人口與年度經費之關係發現，年度經費之多寡對於民眾想從事桌球運動之行為上呈現負相關，顯示是桌球運動經費之投入，並未與潛在參與桌球運動之意願一致，未能提升民眾參與之意願。

以時間數列進行歷年度，民眾桌球運動行為與桌球協會年度經費之交叉相關發現(如表 5-11 所示)，近年度或因比賽舉行有限，因此會現場觀賞桌球運動之人口逐年降低，然而人數之降低，使得桌球協會增加隔年之經費預算。雖然由自籌經費之提高可見協會之努力，然而顯見目前並未達到預期的效果，抑或是將經費全投入於競技運動，然競技運動之成效又未能產生吸引民眾觀賞，也未極力提升桌球參與之人口，因此產生圖 5-7 所示，參與和觀賞人口均降低，但經費卻仍升高之現象，值得桌球協會之注意。

表 5-10 民眾對桌球運動之態度與桌球協會年度經費

	對桌球運動之態度 (單位：%)				經費來源 (單位：萬元)		
	桌球運動人口	會想從事桌球運動	會到現場觀賞桌球	收看桌球	自籌經費	補助經費	年度經費
2000	2.9	3.2	0.9	4.5	400	400	800
2001	3.2	3.2	1.2	7.4	356	289	645
2002	1.3	3.2	1.1	4.1	600	200	800
2003	1.7	2.2	1.0	6.0	888	535	1423
2004	1.8	2.7	0.6	3.4	1014	700	1714
2005	1.8	2.6	0.2	3.5	850	650	1500

資料來源：整理自 EICP 東方線上行銷資料庫(2001-2006)與體育統計(2001~2006)

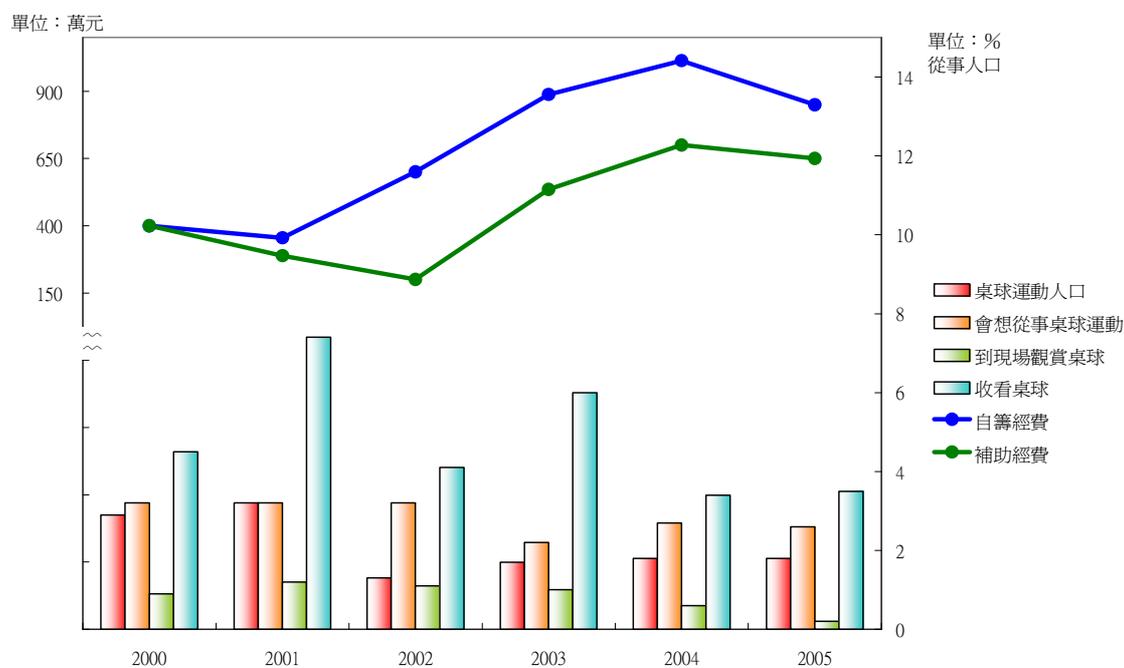


圖 5-7 桌球協會經費與人口參與

表 5-11 桌球運動行為與年度經費關係表

	桌球運動行為			
	桌球運動人口	會想從事桌球運動	會到現場觀賞桌球	收看桌球
年度經費			-B(1)	
<p><b>【表格說明】</b></p> <p>1.B(1)：B 為領先相關，此處所指之領先，係指桌球運動行為之發生，會於年度經費發生之前，意即年度經費會受到桌球運動行為之影響，括弧內之數字即為年數。</p> <p>2.負號為負相關。</p>				

### 五、壁球運動

根據 E-ICP 東方線上行銷資料庫之調查(如表 5-12 所示)，國人在 2005 年壁球運動之參與僅有 3.3 萬人，而有意願從事壁球運動之人口則約 8.5 萬人。由歷年參與人數觀察，壁球運動在台灣尚不盛行，而年度經費之使用應仍以協會例行之運作為主，因此在經費上之變動並不高，

由於壁球運動人口在 E-ICP 之調查中，有三年之個別數據為零，然而此為抽樣調查之結果，並非代表台灣無人從事壁球運動，而由於交叉比較之進行會受到數據缺乏之影響，因此不事宜進行後續之分析。

表 5-12 民眾對壁球運動之態度與壁球協會年度經費

	對壁球運動之態度 (單位：%)				經費來源 (單位：萬元)		
	壁球運動人口	會想從事壁球運動	會到現場觀賞壁球	收看壁球	自籌經費	補助經費	年度經費
2000	0.1	0.8	0.3	0.7	84	51	135
2001	0.0	0.4	0.1	0.6	94	19	113
2002	0.1	0.2	0.1	0.5	109	86	195
2003	0.0	0.2	0.0	0.4	70	86	156
2004	0.0	0.4	0.0	0.3	22	86	108
2005	0.2	0.5	0.0	0.1	120	95	215

資料來源：整理自 EICP 東方線上行銷資料庫(2001-2006)與體育統計(2001~2006)

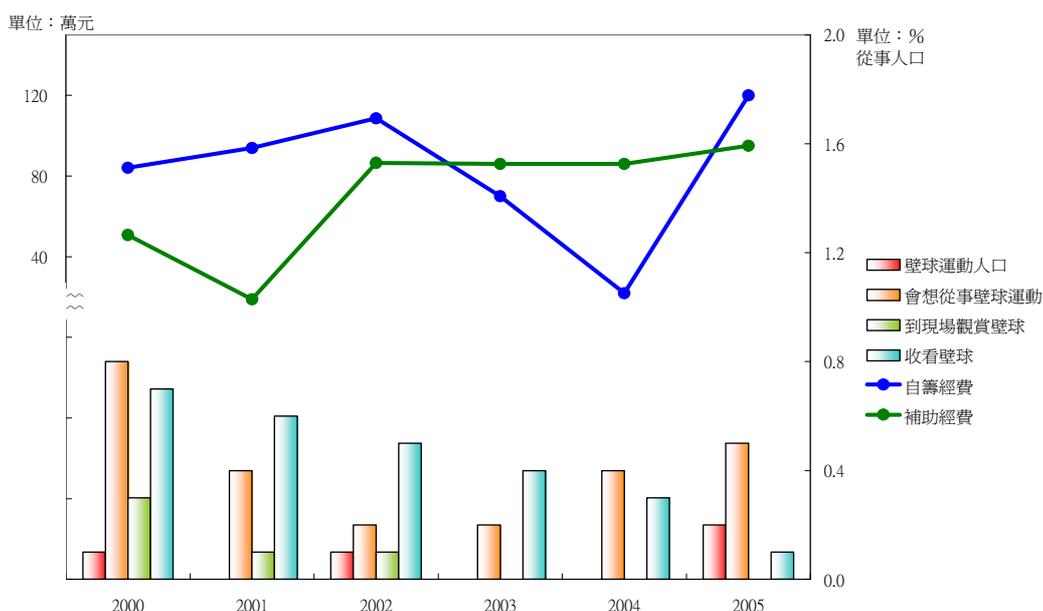


圖 5-8 壁球協會經費與人口參與

由以上數據發現，由運動參與、運動觀賞和協會經費之投入相關，除可窺探近幾年各協會運作之狀況，亦可發現觀賞性運動比例較高之運動項目如棒球，其觀賞之風氣會帶動民間企業款項之投入；運動參與性高之項目如籃球，協會之經費投入要能跟上民間運動參與風氣提昇之程度，以避免發生經費投入與運動參與產生背離的現象，進而影響整體健全之發展；撞球運動則是屬於需同時經營觀賞性人口與參與性人口，才能獲得更多經費的投入；而投入經費與運動人口產生偏離之桌球，以及參與人口偏低之壁球，兩協會均應重新思考，該運動在國內之角色與定位。

由此發現，民間投入與運動風氣之關係，除具有觀賞性之項目，可由運動帶動企業投入，參與性為主之運動則需先由經費之投入，才能帶動整個運動人口的提升，進而提升該運動之發展。

### 第三節 其他影響因素與運動產業

本節欲探討運動產業發展除了政府投入與單項協會投入之外的其他影響因素之相關性探討，由於缺乏以相同標準計算之歷年運動產業整體產值，因此本節所使用運動產業之產值資料部分，直接運動參與之數據資料為 E-ICP 之運動參與

人口(如表 5-3)，本研究假設運動參與之人口是影響運動產值最直接之因素，運動參與人口越多，運動產值越高；另以運動傳播業之有效廣告量(如表 5-13)做為間接參與之運動產業產值，由於有效廣告量具有代表運動頻道吸引其他企業進行廣告宣傳之代表性，也可視為是運動影響力之展現，因此在運動產業可引用之縱向數據有限的情況下，分別以此兩項數據進行與其他運動產業之影響因素進行相關性之比較。

表 5-13 歷年運動頻道有效廣告量

年度	總值	成長率
1998	362,573	
1999	551,108	52.00%
2000	424,385	-22.99%
2001	274,615	-35.29%
2002	664,609	142.01%
2003	774,219	16.49%
2004	1,141,742	47.47%
2005	1,196,695	4.81%

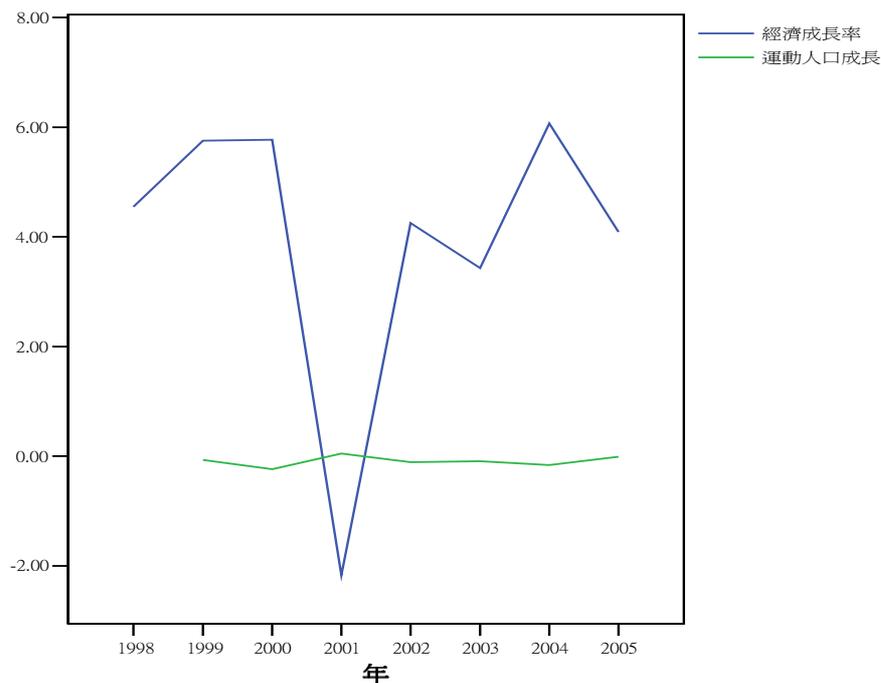
資料來源：本研究整理自 1998~2005 廣告雜誌

## 一、經濟成長率與運動產值之成長率

經濟成長率是一個國家經濟成長的指標，同樣的運動產值之成長若能隨著國家之成長率平行成長，即代表運動產業之發展與國家之經濟緊密結合。

### (一) 經濟成長率與參與性運動產值成長率

本研究原本假設「運動產業之產值會隨著運動參與人口成長而成長」，但經本研究將 1998-2005 歷年之經濟成長率與國內運動人口之成長率相比較發現，運動人口之成長率與經濟成長率並未有平行之成長，詳見圖 5-9。進行相關分析時，更發現經濟成長率與運動人口之成長率呈現顯著負相關( $r=-.76, p<.05$ )，意即經濟成長率升高，運動參與之產值成長反而趨緩，顯見國內參與性運動產值仍遠落後於整體之經濟成長，有待運動人口參與之提升。



單位：%

圖 5-9 經濟成長率與運動人口成長率

## (二) 經濟成長率與觀賞性運動產值成長率

觀賞性運動是運動產業擴張的指標，因此觀賞性運動產值越高，也會正面提高運動產業之產值，其成長率若與經濟成長率併走，可顯示運動觀賞產業之發展與國內經濟之發展並行。由圖 5-10 發現，將 1998-2005 歷年之經濟成長率與國內運動專業頻道之有效廣告量成長率進行相關分析，相關係數僅有.32，未達顯著。

經濟成長率與觀賞性運動產值的相關性雖未達顯著，但卻是正相關，雖說兩者之間的相關性不大，但與參與性運動產值相較之下，卻可以發現經濟成長率與觀賞性運動產值之間有更多的正向關聯，顯示在經濟景氣的狀態下，民眾花錢觀賞運動競賽的意願也會隨著升高。

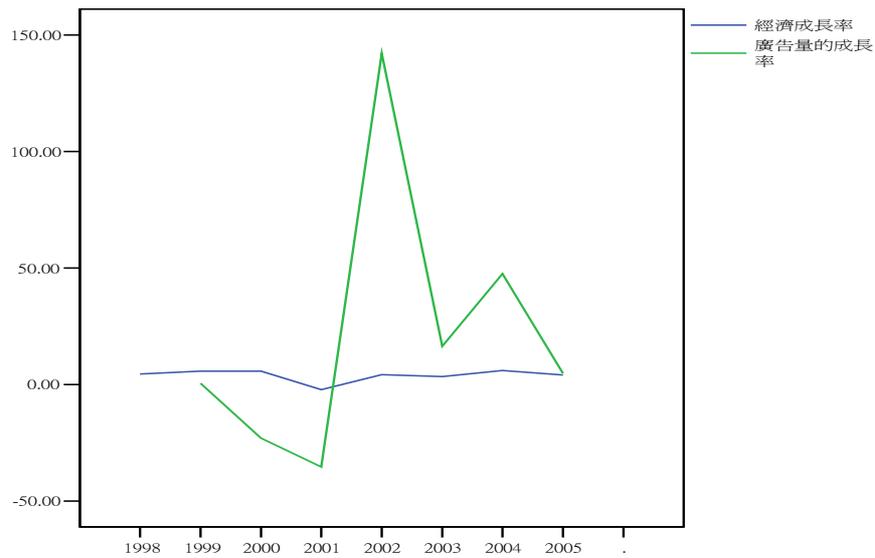


圖 5-10 經濟成長率與運動頻道廣告有效量成長率

## 二、休閒支出與運動產值

每人休閒娛樂之花費越高，顯示其休閒娛樂之可支配所得越高，而運動之參與或觀賞均屬於休閒娛樂之一環，若運動產業之發展與休閒娛樂同步，意即其與國內休閒娛樂之產業是相輔相乘之角色。

本數值依據行政院主計處「家庭收支調查」之採用之「平均每人休閒娛樂和文化服務支出佔最終消費支出比率」之數值，所謂休閒娛樂和文化服務支出包括旅遊費用、娛樂消遣服務、書報雜誌文具與消遣康樂器材。

### (一) 休閒支出與參與性運動產值

根據 1998~2004 年休閒娛樂支出發現，其與參與性運動產值之關聯雖無顯著之相關( $r=.67$ )，但兩者之間是呈現正向的關係。或因休閒支出佔有之項目眾多，包含旅遊與教育，使得運動消費所佔之比例偏低，加上僅有 7 年之數據，並不易於看出其相關情形。

### (二) 休閒支出與觀賞性運動產值

由休閒支出與觀賞性運動之產值發現，關聯性雖不顯著，但呈現負相關( $r=-.70$ )，以時間序列分析發現，觀賞性運動產業受到休閒支出落後一期的負相關。意即當年度休閒支出增加，會減低隔年在運動觀賞之支出，但若當年休閒支

出減少，觀賞性運動於隔年便會有顯著之增加。此現象若是單純的負相關，即可以休閒的替代性做解釋，然而因為呈現的是落後一期的相關，究竟觀賞性運動產業之產值為何會受到休閒支出負向之影響，是本研究另需再行探討之議題。

### 三、國際運動表現與運動產值

運動產業之發展若受競技運動之表現有直接之關係，即在競技運動之投入，應可創造運動產值之裙帶影響。本數值之權重參考國立體育學院入學考試之加分權重（參考表 5-14），以區別不同等級之獎章可造成之影響力之高低。

表 5-14 1998~2004 年選手獲頒國光體育獎章

	權重	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004
一等一級	100	0	0	0	0	0	0	2
一等二級	80	0	2	2	0	0	0	4
一等三級	60	11	53	15	0	0	0	3
二等一級	50	9	38	15	0	14	1	1
二等二級	40	10	158	7	0	76	1	43
二等三級	30	4	1	3	0	88	17	6
三等一級	25	54	5	11	2	4	4	40
三等二級	20	47	4	27	4	7	15	78
三等三級	15	100	34	34	4	12	45	39
年度得分		5420	12305	3505	190	6800	1675	5795

#### (一) 國際表現與參與性運動產值

根據 1998~2004 年中華隊之表現與參與性運動之相關分析發現，兩者並無顯著之相關( $r=.41$ )，進一步以時間序列分析，也無任何領先或落後關係，顯示，國際運動表現就現階段對於運動產值之影響並未產生直接性之關連。

#### (二) 國際表現與觀賞性運動產值

另進行運動表現與觀賞性運動之相關分析亦發現，兩者亦無顯著相關( $r=.20$ )，時間序列中也無任何之顯著關係，由此發現國際運動之表現與觀賞性運動產值就現階段對運動產值之影響是十分有限的。



## 第六章 結論與建議

本章節針對研究中所提出之研究目的，依據研究結果與討論之後提出綜合性的結論與建議。

### 第一節 結論

#### 一、運動產業之範疇與分類

本研究認為，為使台灣運動產業之產值未來在計算上有所依據，並延續運動產業之相關研究，有必要將運動產業採用適當、一致性之定義。經過相關文獻資料之整理與分析，本研究所提出之運動產業分類共含以下七類：運動用品批發零售業、職業運動業、其他運動服務業、運動管理顧問業、競技及休閒體育場館業、運動及娛樂用品租賃業及運動傳播媒體業等類別。

#### 二、台灣運動產業發展影響因素

本研究經文獻分析與整理，再透過專家學者座談會，針對台灣運動產業發展影響因素進行歸納，認為台灣運動產業發展之影響因素如下：

- (一) 經濟成長率：研究結果發現經濟成長率與運動參與人口呈現顯著負相關 ( $r=-.76, p<.05$ )，亦即經濟成長率越高，運動參與人口便會越低；而經濟成長率與國內觀賞性運動成長（本研究中以運動專業頻道之有效廣告量代表）則呈現相關係數為.32之低度相關，並未達顯著。
- (二) 政府投入：包含中央與地方政府之體育行政機關預算。研究結果顯示運動參與人口與政府體育相關經費之支出達顯著相關 ( $r=.92, p<.05$ ) 亦即政府對於體育運動經費之投入越高，該年度之運動人口也會越高。
- (三) 運動消費能力：因無法有效掌握民眾對於運動相關產品消費能力之數據資料，本研究中以民眾對於休閒娛樂相關產品的消費來代表。研究結果顯示民眾的休閒娛樂支出與參與性運動產值成正相關，相關係數  $r=.67$ ，但並未達顯著水準；而民眾的休閒娛樂支出與觀賞性運動產值成負相關，相關係數為  $r =-.70$ ，也未達顯著水準。
- (四) 國際運動表現：以競技運動之國際獎章數量來做為國際運動表現的代表。研究發現，國際運動表現與參與性運動或觀賞性運動並未達到顯著的影響（相關係數分別為  $r=.41$  與  $r=.20$ ），時間序列分析上也無任

何直接之關聯性。

### 三、台灣運動產業產值

本研究首先參考行政院主計處 2001 年之工商普查資料，再以經濟成長率推估之方式，另加上本研究自行進行之運動傳播媒體業之產值計算，推估 2005 年台灣地區運動產業中民間消費端產值約為新台幣 619.01 億元。

除此之外，本研究再依據美國學者 Meek 所提出的 GDSP（國內運動生產毛額）來做為推估運動產業真正產值的計算方式，在此計算方式之中，特別加入了國家政府對於運動產業推動上的關注程度，經由計算而知，2005 年我國國內運動生產毛額可以達到 660.57 億元。

在民間消費端（C）的部分上，與 2001 年相較，略有提高，顯示運動產業市場需求，確有逐年增加的趨勢，再與亞洲地區其他國家之發展情形相較，仍有相當大的發展空間。然而，本研究也發現中央政府的體育經費預算僅佔國家政府年度預算的 0.19%，相較於其他先進國家，顯示我國政府對於國家體育發展的重視與先進國家上有一段相當大的差距，這對於國內運動產業的前景無疑是一大阻力，值得相關單位深思。

### 四、民間投入與運動風氣

民間投入與運動風氣之關係，除具有觀賞性之項目，可由運動帶動企業投入，參與性為主之運動則需先由經費之投入，才能帶動整個運動人口的提升，進而提升該運動之發展。

### 五、台灣運動產業與經濟發展之關係

台灣 2005 年 GDP 為新台幣 11 兆 1467 億元，運動產值依本研究推估為新台幣 660.57 億元，因此台灣 2005 年運動產業產值佔全國 GDP 之比值為 0.59%。

本研究發現運動產業中的參與性運動產值成長率與運動人口成長率呈現顯著的負相關，亦即經濟成長率升高，參與性運動之產值反而趨緩，顯示參與性運動之產值並未隨著經濟成長的幅度而有升高的趨勢，此點亦顯示出國內參與性運動產值尚有成長空間，有待相關單位繼續投入更多努力；而經濟成長率與觀賞性運動產值的相關性雖未達顯著，但卻是正相關，雖說兩者之間的相關性不大，但與參與性運動產值相較之下，卻可以發現經濟成長率與觀賞性運動產值之間有更

多的正向關聯，顯示在經濟景氣的狀態下，民眾花錢觀賞運動競賽的意願也會隨著升高。

## 第二節 建議

### 一、主計處普查資料的帶入驗證

行政院主計處即將在 2007 年提出 2006 年之工商普查結果，此部分除可與 2001 年之工商普查資料對照之外，並可直接帶入本研究所提出之運動產業影響因素相關分析中，以得到更精確的結果。

### 二、持續進行相關驗證性研究

本研究中，除了運動產業產值之計算需要更長數據資料庫之建立外，其他運動產業研究所需之相關數據，例如政府體育預算之投入、各單項運動協會之年度經費編列...等，本研究中對於無法取得之數據資料，皆以合理之推估方式計算，未來勢必需要持續進行相關驗證性之研究，以作為運動產業發展過程中，可供參考的數據資料庫。

## 附錄

### 附錄一：體育白皮書諮詢委員會第 1 次會議會議紀錄

**時間：**94 年 12 月 16 日下午 2 時 30 分

**地點：**本會一樓會議室

**主席：**陳委員兼召集人全壽

**記錄：**古專員博文

**出席人員：**

黃委員兼副召集人啟煌

王委員同茂

李委員天任

何委員卓飛

周委員宏室

紀委員政

陳委員士魁

陳委員光復（蔡副會長賜爵代理）

許委員樹淵

楊委員志顯

劉委員北陵

鄭委員志富

蘇委員文仁

**請假人員：**

楊委員忠和

**本會列席人員：**

競技運動處 洪副處長志昌

全民運動處 何副處長金樑

運動設施處 胡副處長啟邦

國際體育處 周副處長瑞（吳小姐瑞娟代理）

綜合計畫處 葉處長景棟

江副處長秀聰

戴科長琬琳

古專員博文

## 壹、承辦單位報告

- 一、本會於 88 年發布我國第 1 本體育白皮書（如附件一）。然而，6 年多以來，不僅社會經濟發展、國內外體育發展現勢，以及政府的施政思維，已有顯著差異。為與時俱進，研擬前瞻的體育政策，提供更為優質的服務，以呼應民眾對於政府的期待。本會於本（94）年 8 月下旬接獲行政院指示，建請本會於研擬「健康台灣－我國體育發展策略」論述之際（已於本年 10 月完成，如附件二），同時著手規劃體育白皮書修訂事宜。
- 二、對於修訂作業，主任委員曾提示：在兼具代表性的前提下，擴大參與及凝聚共識。有鑒於未來修訂工作包括：決策與實際執行等兩個層次。本會規劃成立如下之任務小組（如附件三）：（1）體育白皮書諮詢委員會：邀集體育界意見領袖參與（共 15 人）。負責未來推動過程之諮詢與審議（白皮書議題、架構與內容）工作。為示本會對於撰擬白皮書之慎重，諮詢委員會由主任委員擔任召集人。（2）體育白皮書撰述小組：由本會邀請台灣大學王教授同茂擔任召集人，以貫徹諮詢委員會以及本會之決定。並配合議題內容需要，邀請各校之精英體育學者以及相關領域之非體育學者參加。人選由王召集人建議，經本會核定後遴聘。（3）體育白皮書支援小組：由本會副主任委員偕同各處副處長及綜合計畫處同仁組成。負責諮詢委員會之行政作業，以及支援未來撰述小組之需要。
- 三、本次會議主要係針對體育白皮書應如何修訂，進行討論、凝聚共識。本次會議之相關建議，將由撰述小組據以研擬體育白皮書修訂作業之執行計畫草案。相關規劃並將提交第 2 次諮詢委員會中討論，俾定案後由撰述小組與本會支援小組共同執行。

## 貳、討論事項

案由：有關體育白皮書內容、架構應如何修訂，提請討論。

說明：

- 一、目前政府施政思維、時空環境與 6 年前發布第 1 本白皮書時已有

顯著差異，諸如：

- (一) 全民運動人口已具備基礎資料。根據本會歷年所做的國民運動參與調查（2003 年 12.8%；2004 年 13.1%）與體能檢測資料，已可建立未來指標，並找出 population at risk，擬定優先順位與策略，趕上歐美先進國家水準。
- (二) 奧運成績已從破 0 金，達成去年雅典奧運奪 2 金，以至於今年世大運、東亞運締造我國歷屆最佳參賽成績，從而擬定「挑戰 2008 黃金計畫」，前瞻北京奧運 7 金的艱巨目標。其中展現的我國整體競技運動戰略思維，以及未來如何透過計畫落實，排除可能的困難與挑戰，在新版白皮書中均應有所論述。
- (三) 邇來新聞媒體對於閒置公共設施迭有批評，地方興建之體育館，未能發揮預期效果，尤為人所詬病。本會目前配合行政院六星社區計畫，檢討運用閒置空間興設多用途之綠美化運動公園，即回應以往施政措施可能產生之偏失。
- (四) 為呼應環保與能源短缺的世界趨勢，構思推動都會地區運輸接駁型的自行車路網系統，已納入本會「健康台灣－我國體育發展策略」中。計畫透過 transportation（或稱 commuting）physical activity 的落實，鼓勵民眾減少使用汽機車的通勤、上班（學）的機會，進而使個人健康與環境保育均能獲益。類此創新的施政思維，未來白皮書中亦應展現其具體規劃。
- (五) 申辦國際重大賽會為本會長久以來之施政目標，2009 高雄世運會與 2009 台北聽障達福林匹克運動會已提供展現與測試台灣舉辦大型國際賽會能力之場合，也可藉此凝聚國人對於體育發展之重視。至於前瞻 2020 奧運，以及期間擬規劃申辦之 2011 年世大運、2013 年東亞運、2018 年亞運等綜合性賽會等長遠目標，應如何整合資源，依序推動，亦是未來白皮書可納入之重點之一。
- (六) 拓展運動產業亦頗見新猷，諸如：籌辦中即將成形的運動彩券；如何從行銷奧運五環，找出台灣體育的新價值，建立符合台灣社會環境的賽會行銷計畫，擴增體育發展經費；以及透過活化運動賽會（如台灣馬拉松與國際自行車賽），帶動觀光發

展。

(七) 國家運動園區的興設規劃，已為我國未來體育發展注入另一股新的契機。

二、至於，往後每隔 5 到 10 年修訂體育白皮書可能將成為常態。本會於 88 年公布「中華民國體育白皮書—活潑的城鄉、強勁的競技、健康的國民」。為免造成前後版本在名稱上之混淆，是否能參酌文建會「2004 文化白皮書」、環保署「九十三年版環境白皮書」或經濟部「2005 年中小企業白皮書」等的範例，將年度別冠在白皮書名稱上，定名為「2006 年體育白皮書」。

以上所列是否妥適？提請討論。

**主席裁示：**

- 一、體育白皮書最遲應每 5 年修訂 1 次，以結合時代脈動，避免政策與現實環境無法結合。
- 二、修訂作業應先分析國內外環境的變遷與趨勢（如：全球化、高齡化、少子化、等），釐清台灣當前與未來的需要，找出核心的問題、重點與方向，並輔以相應之基礎研究。俾使未來白皮書內容除能具有深度、廣度外，並兼具本土需要與呼應國際趨勢。
- 三、白皮書修訂應善用國內相關部會（如：衛生署、內政部、行政院主計處、經濟部、教育部與本會等）之統計資料與資源，以及國外政府機構之研究成果與指標，予以直向與橫向的整合運用。
- 四、學校體育是運動發展的基礎，至關重要。有關如何落實學校體育以及連結全民與競技運動的發展，白皮書中應有明確架構與策略。
- 五、特殊與弱勢族群權益的保障是先進國家的指標。有關如何落實身心障礙、幼兒與老人等的運動權，在白皮書中應有相當篇幅予以論述。
- 六、婦女運動的議題在國際上日益受到關注，如何保障女性的運動權，以及推動、鼓勵其主動參與相關運動組織之運作（如研訂指標下限），請在白皮書中予以論述分析。
- 七、有關推動體育外交在國際與兩岸關係上應扮演之角色與定位，應有清楚立場與規範，並作為國內政府與民間團體從事相關交流時

之準則。修訂作業務須聆聽各方具有實務經驗之人士，以凝聚共識，形成明確可行之立場。

八、為使白皮書的政策規劃能納入民意機構之意見，以利未來國會溝通與政策落實。未來修訂過程中應函請立法院教育委員會之委員表示意見，並將其建議綜融在白皮書中。

九、撰述小組在撰擬白皮書內容時應不受既有框架限制之情況下，進行撰寫。並於初稿完成後再予以整合。

十、為免產生混淆，修訂之白皮書將定名為「體育白皮書 2006 年版」。

## 附錄二：體育白皮書諮詢委員會第2次會議會議紀錄

時間：95年1月16日下午2時30分

地點：本會1樓會議室

主席：陳委員兼召集人全壽

記錄：古專員博文

出席人員：

黃委員兼副召集人啟煌

王委員同茂

李委員天任

何委員卓飛

周委員宏室

陳委員士魁

陳委員光復

許委員樹淵

楊委員志顯

楊委員忠和

劉委員北陵（陳副秘書長金榮代理）

鄭委員志富

蘇委員文仁

請假人員：紀委員政

本會列席人員：

競技運動處 洪副處長志昌

全民運動處 何副處長金樑

運動設施處 胡副處長啟邦

國際體育處 周副處長瑞

會計室 黃主任雪雲

綜合計畫處 葉處長景棟

江副處長秀聰

朱專門委員文生

戴科長琬琳

古專員博文

## 壹、承辦單位報告

- 一、為擴大參與、凝聚共識，以推動體育白皮書修訂事宜，本會已邀集體育界意見領袖，籌組體育白皮書諮詢委員會，負責未來推動過程之諮詢與審議（白皮書議題、架構與內容）工作。第 1 次諮詢委員會議已於去 94 年 12 月 16 日召開，會中各諮詢委員對於未來白皮書撰述之方向，提出諸多建議。
- 二、為落實相關建議與構想，在第 1 次諮詢委員會議後，業由體育白皮書撰述小組王召集人同茂參據諮詢委員會之意見，研擬「中華民國體育白皮書—2006 年版」撰述計畫（草案）提交本次會議討論。俾定案後，將由撰述小組及支援小組共同推動。

## 貳、討論事項

案由一：檢陳「中華民國體育白皮書-2006 年版」撰述計畫（草案），如附件一，提請討論。

說明：

- 一、本案由撰述小組研擬，請王召集人同茂進行簡報（10 分鐘）。
- 二、本案所列基礎研究與調查（除學校體育部分由教育部負責外）原則將依「行政院體育委員會委託研究計畫作業要點」之規定辦理。惟依據前揭要點之經費編列標準所列「研究人員費」：每一委託研究計畫案之研究人員數，以不超過 4 人為原則；以及所需人事費用佔總經費比例，以不超過百分之五十為原則。將對本案之執行造成影響。
- 三、依本計畫草案所列，本次委外研究議題涉及層面廣泛，亟須科際整合。以第一部分及第三部分為例，每案之研究成員約 5 至 7 人。且由於調查部分之經費將整合至第二部分，因此，各研究案之主要經費項目將以研究人員費為主（將超過百分之五十）。為順利推動體育白皮書之修訂事宜，有關本案委外研究部分，建議參照「行政院所屬各機關行政及政策類委託研究計畫經費編列原則及標準」之規定辦理（如附件二：研究人員 4 人之限制得經機關首長同意酌予增列；以及未列百分之五十人事經費

比例上限)。

**主席裁示：**本案主體架構相當完整，原則可行。請撰述小組參酌以下建議，進行修正：

一、第一部分「先進國家體育制度」

- (一) 本部分列有 7 國，是否將重點集中在日本、中國（大陸）、美國、德國與澳大利亞等 5 國，或再增列俄羅斯 1 國，請撰述小組考量其必要性與資料取得之可行性，再行審酌。
- (二) 何謂先進國家或體育大國，有其多元選取指標。為免爭議，是否考量以「國際體育政策比較」取代「先進國家體育制度」為標題。
- (三) 各國體育發展資料之蒐集，以不派員出國為原則。如有必要，可協請駐外單位提供協助。

二、第三部分「我國體育發展焦點論述」

- (一) 議題 1「全球環境變遷與體育」、議題 6「空間與運動」及議題 12「體育運動資源整合規劃」等題目很好，惟範圍均相當大。研究是否能夠完成，請再行考量。
- (二) 所列 13 議題，涵蓋範疇甚廣，請思考配合目前體育運動推展之核心價值「健康+卓越」，以及未來待努力開發之新興課題等方向，研議予以整併。如：議題 7、8、9 等，可考慮合併為「體育與教育」。
- (三) 議題 13「商業與運動」請研議將運動對經濟層面之影響（如：降低健保支出、促進旅遊觀光、、、等），納入分析，擴大研究層面。
- (四) 建請增列「職業運動發展策略」。

三、其他

- (一) 未來體育白皮書所列之政策與策略，除係由基礎研究與調查等分析而得外，仍須與國家政策主軸（諸如：健康台灣、六星社區計畫、拓展國際關係、、、等）結合。
- (二) 有關 88 年版體育白皮書所列內容，迄今已落實多少，請本會各業務單位填列彙整。

- (三) 本研究案之審查，以不委外辦理為原則。除公開辦理成果發表外，建議由本諮詢委員會擔任未來研究報告之審查角色。可考量在會外之適當地點召集，以 1 至 2 天的方式，進行密集審查。
- (四) 為能擴大參與，蒐整各方多元意見。未來白皮書研訂過程是否加入公聽會之程序，請撰述小組納入考量。
- (五) 有關陳委員光復所提書面建議（如附件），請撰述小組列入參考。

### 附錄三：體育白皮書諮詢委員會第3次會議暨各議題撰述構 想簡報會議紀錄

時間：95年6月10日上午9時整

地點：國立台灣大學綜合體育館2樓247會議室

主席：陳委員兼召集人全壽            記錄：體育白皮書撰述暨工作小組

出席人員：

黃委員兼副召集人啟煌

王委員同茂

何委員卓飛

李委員天任（陳教授景星代理）

周委員宏室（吳教授政崎代理）

許委員樹淵

陳委員光復（蔡副會長賜爵代理）

陳委員國儀

康委員世平

楊委員志顯

楊委員忠和

劉委員北陵

本會列席人員：

競技運動處 洪副處長志昌

全民運動處 何副處長金樑

國際體育處 周副處長瑞

綜合計畫處 彭處長台臨

朱專委文生

戴科長琬琳

古專員博文

請假人員：

紀委員政

鄭委員志富

蘇委員文仁

本會運動設施處 胡副處長啟邦

**壹、承辦單位報告（體育白皮書撰述暨工作小組）**

一、體育白皮書暨工作小組專案報告：

- （一）作業目標：
1. 建立平台、促進交流
  2. 排定流程、推動進度
  3. 提供服務、解決問題
  4. 加強資訊、增進品質

（二）95年5月至6月已執行作業內容：

- 5月1日～7日
1. 撰述暨工作小組第一次會議
  2. 籌辦陳主委與主持人座談餐會
- 5月8日～14日
1. 撰述暨工作小組第四次會議
  2. 陳主委與主持人座談餐會
  3. 發送電子報
- 5月15日
1. 撰述暨工作小組第三次會議
  2. 籌辦計畫說明事宜
- 5月16日～21日
1. 專題計畫說明會
  2. 規劃線上管理系統
  3. 發送電子報
- 5月22日～28日
1. 撰述暨工作小組第四次會議（05/22）
  2. 發送電子報
- 5月29日～6月4日
1. 撰述暨工作小組第五次會議（05/22）
  2. 發送電子報
  3. 線上管理系統試用
- 6月5日
1. 撰述暨工作小組第六次會議（06/05）
  2. 籌辦專題計畫撰述構想書簡報
  3. 發送電子報
- 6月10日
- 辦理專題計畫撰述構想書簡報
- （三）95年6月至8月規劃執行內容：
- 6月
1. 召開撰述工作小組會議
  2. 協助各專題計畫撰述事宜

3. 執行線上作業管理系統
  4. 規劃我國體育運動基礎調查內容
- 7 月
1. 召開撰述工作小組會議
  2. 協助各專題計畫撰述事宜
  3. 執行線上作業管理系統
  4. 規劃執行我國體育基礎調查
- 8 月
1. 召開撰述工作小組會議
  2. 協助各專題計畫撰述事宜
  3. 執行線上作業管理系統
  4. 規劃辦理期中審查會

二、線上作業管理系統簡報：

- (一) 本系統平台分線上作業、知識分享及全民參與三部份。
- (二) 經費預算：新台幣 22 萬元。
- (三) 策略聯盟：本案網站系統維護及更新由 Me 工廠支援。

**貳、討論事項（各議題撰述構想簡報與討論）**

說明：

- 一、本次簡報包括撰述計畫第一部分「國際體育運動制度比較分析」（6 個議題）以及第三部分「我國體育發展焦點論述」（10 個議題），由各議題代表依後附流程表排定時段進行簡報。
- 二、時間控管：為提升會議進行效率，本次簡報與討論將依流程表進行時間控管。除第一部分因同質性較高，採共同簡報方式進行討論（預計 1 小時）。其他各議題簡報與討論時間僅有 20 分鐘（簡報請於 7 分鐘內完成，討論時間則於 13 分鐘內完成），時間截止前 1 分鐘，將由議事人員按鈴 1 次提示。時間結束按鈴 2 次，簡報或發言討論必須立即停止。各議題時段間隔 5 分鐘，以作為換場準備。
- 三、迴避原則：諮詢委員如另有擔任各撰述議題主持人，請於各該議題簡報後之討論時段自動迴避，以提升審查之嚴謹性。

**參、各議題簡報與討論意見：（審查意見彙整表如附件）**

**主席裁示：**

- 一、體育白皮書相關後續執行工作，請撰述暨工作小組依撰述計畫所定期程積極執行並提供各專題計畫研究團隊必要之協助。
- 二、體育白皮書各專題計畫構想書簡報審查意見由撰述暨工作小組彙整後報會核備，並轉請各專題研究團隊參酌修正。
- 三、本案線上作業管理系統請撰述暨工作小組完成規劃試用後，充分啟動功能，以利相關資訊交流及進度管控。

**肆、散會：下午 4 時 30 分**

## 專題計畫構想書審查意見暨回覆說明表

<b>計畫編號：16 運動與產業</b>	
<b>填表說明：</b> 請於下表左側各項審查意見於右側回覆說明欄中逐項填寫後續擬執行情形之說明文字，如：1. 依審查意見辦理 2. 審查意見納入執行參考 3. 執行審查意見有其困難(請加註文字說明) 4. 其他	
<b>審 查 意 見</b>	<b>回 覆 說 明</b>
<p>一、運動產值的定義宜明確化。</p> <p>二、建議以能提供化為政策白皮書之項目為研究範圍。</p> <p>三、非政府組織（NGO）是否宜列入為運動產業內容（如運動組織）？經建會把非政府組織列入服務業。</p> <p>四、建議依美國的運動產業產值計算方式，計算我國之運動產業產值；也可以將日本之運動產業產值，作為比較之用。</p> <p>五、研究團隊建請適度納入或借重經濟、產業方面的學者專家。</p>	<p>一、依審查意見辦理 目前已確認以運動產業之「流量」為主，「存量」部分如運動場館等所衍生之產值將不列入探討，後續產值之定義將會繼續探究。</p> <p>二、審查意見納入執行參考 此確為本專案小組期盼達成之目標。另本研究團隊期能提出一完整的運動產業發展 Model，供未來推估運動產業產值使用。</p> <p>三、審查意見納入執行參考 會於相關文獻探討時，注意其相關性，以及是否適合加入運動產業之內容。</p> <p>四、審查意見納入執行參考 研究團隊仍在瞭解美國的運動產業產值之計算方式，未來亦會納入本研究之重要參考。</p> <p>五、依審查意見辦理 目前已有主持人推薦適當之研究員加入本團隊。</p>
<p><b>撰述暨工作小組補充意見：</b></p> <p>一、請將撰述內容架構，另填於附件二（撰述內容架構章次表）。</p> <p>二、請配合專題計畫章節焦點課題需求，填寫欲瞭解之我國體育基礎調查資料類項內容，俾利列第二部份作業執行（請另填於附件三）。</p> <p>三、請配合專題計畫性質特性，舉辦產官學跨界領域焦點議題座談會，並充分納入實務經驗豐富之意見領袖，如體育團體負責人、秘書長、總幹事、教練、民代、媒體代表、行政人員等，參考名單請至體育白皮書平台下載。</p> <p>四、請配合專題計畫特性，對熟稔專題內容之代表性焦點人士領袖進行訪談（深度匯談），以蒐集及發揮更完整之第一手資訊，參考名單請至體育白皮書平台下載。</p> <p>五、請盡量取得原始資料及各國量化數據作為比較分析之依據。</p>	
<p><b>待協助及協調事項：</b> EBSCO BSP 資料庫之使用。</p>	

## 附錄四：體育白皮書諮詢委員第4次暨第5次會議會議紀錄

時間：95年9月25日（星期一）上午9時整

地點：國立台灣大學綜合體育館2樓247會議室

主席：陳委員兼召集人全壽      記錄：體育白皮書撰述暨工作小組

出席人員：

黃委員兼副召集人啟煌  
王委員同茂  
何委員卓飛  
李委員天任（陳教授景星代理）  
周委員宏室  
許委員樹淵  
陳委員光復（蔡副會長賜爵代理）  
康委員世平  
楊委員志顯  
鄭委員志富  
蘇委員文仁

本會列席人員：

全民運動處 何副處長金樑  
綜合計畫處 彭處長台臨  
戴科長琬琳

請假人員：

紀委員政  
楊委員忠和  
劉委員北陵  
陳委員國儀  
本會競技運動處 洪副處長志昌  
本會國際體育處 周副處長瑞  
本會運動設施處 胡副處長啟邦  
本會綜合計畫處 江副處長秀聰  
本會綜合計畫處 朱專門委員文生

## 會議流程：

時間	內容	備註
0900-0910	報到	
0910-0920	主持人致詞	
0920-0930	工作報告	體育白皮書撰述小組報告當前工作推動情形以及本次簡報會議之流程與作業方式
0930-1050	討論提案一	確認期中報告書面審查意見（每項專題計畫討論 5 分鐘，流程表請參考會議手冊附件一）
1050-1100	茶敘時間	
1100-1130	討論提案二	「第 1 版體育白皮書執行情形評核報告（初稿）」
1130-1200	討論提案三	體育白皮書 2006 年版章節架構（草案）
1200-1210	臨時動議	
1210	散會	

## 說明：

- 一、本次會議為第 4 次及第 5 次諮詢委員會議合併召開，為提升會議進行效率，本次會議將依流程表（如會議手冊附件一）進行時間控管。
- 二、因各專題於會前已有書面審查作業，並分別委請每位諮詢委員審閱 2~3 篇期中報告，故本次會議各專題計畫討論時間僅有 5 分鐘。討論時間截止前 1 分鐘，將由議事人員按鈴 1 次提示，時間結束按鈴 2 次。
- 三、迴避原則：諮詢委員如另有擔任各專題計畫主持人，請於討論時段自動迴避，以提升審查之嚴謹性。

壹、承辦單位報告（體育白皮書撰述暨工作小組）

一、體育白皮書撰述暨工作小組專案報告：

項目	時間	內容
95年6月至9月已執行作業內容	6月19日	撰述暨工作小組第七次會議
	6月26日	撰述暨工作小組第八次會議
	6月27日	發送電子報第4號
	7月3日	1. 撰述暨工作小組第九次會議 2. 確認各專題計畫構想書審查意見暨回覆說明表
	7月11日	1. 撰述暨工作小組第十次會議 2. 規劃各專題計畫撰述格式、內容架構及規範提供下載 3. 確認各專題計畫構想書審查意見暨回覆說明表
	7月18日	1. 撰述暨工作小組第十一次會議 2. 確認各專題計畫構想書審查意見暨回覆說明表 3. 訂定期中報告執行進度及期程
	7月28日	1. 撰述暨工作小組第十二次會議 2. 確認各專題計畫構想書審查意見暨回覆說明表 3. 討論體育白皮書88年版執行評核表撰述格式草案
	7月30日	發送電子報第5號
	8月4日	1. 撰述暨工作小組第十三次會議 2. 確認各專題計畫構想書審查意見暨回覆說明表

		<ol style="list-style-type: none"> <li>訂定體育白皮書 88 年版執行評核表撰述格式草案，報請體委會核備</li> <li>函請體委會及體育司就體育白皮書 88 年版體育指標策略說明執行情形</li> </ol>
8 月 11 日		<ol style="list-style-type: none"> <li>撰述暨工作小組第十四次會議</li> <li>確認各專題計畫構想書審查意見暨回覆說明表</li> <li>擬定期中書面報告審查程序</li> </ol>
8 月 14 日～ 8 月 21 日		<ol style="list-style-type: none"> <li>推薦期中報告書面審查委員</li> <li>由十位委員推薦名單，每一專題計畫由 2 位委員進行書面審查</li> </ol>
8 月 18 日		<ol style="list-style-type: none"> <li>撰述暨工作小組第十五次會議</li> <li>確認各專題計畫構想書審查意見暨回覆說明表</li> <li>訂定期末發表會實施計畫（如會議手冊附件六）</li> </ol>
8 月 25 日		<ol style="list-style-type: none"> <li>撰述暨工作小組第十六次會議</li> <li>修訂期末發表會日程表</li> <li>討論體育白皮書 2006 年版章節架構草案</li> </ol>
9 月 1 日～ 9 月 15 日		<ol style="list-style-type: none"> <li>期中報告書面審查</li> <li>每一專題計畫由 2 位委員進行書面審查</li> </ol>
9 月 1 日		<ol style="list-style-type: none"> <li>撰述暨工作小組第十七次會議</li> <li>修訂期末發表會實施計畫</li> <li>討論體育白皮書 2006 年版章節架構草案</li> </ol>
9 月 15 日		<ol style="list-style-type: none"> <li>撰述暨工作小組第十八次會議</li> <li>研擬體育白皮書 2006 年版章節架構草案</li> </ol>
9 月 22 日		<ol style="list-style-type: none"> <li>撰述暨工作小組第十九次會議</li> </ol>

		2. 研擬體育白皮書 2006 年版章節架構草案
95 年 10 月至 12 月	9 月 26 日~ 9 月 30 日 (預定)	1. 函請各專題撰述團隊依書面審查意見暨諮詢委員會第四次暨第五次會議決議事項修正報告書內容並持續執行後續撰述工作 2. 函請各專題撰述團隊依統一撰述架構撰寫期末報告
	10 月 (預定)	1. 召開撰述暨工作小組會議 2. 籌備辦理期末成果發表會
	11 月 11 日 (預定)	辦理期末成果發表會
	11 月 17 日 (預定)	體育白皮書 2006 年版期末成果審查會
	11 月~12 月 (預定)	1. 依據第一版體育白皮書執行情形評核報告內容執行基礎調查 2. 依據體育白皮書 2006 年版章節架構完成撰述內容

## 二、線上作業管理系統簡報：

- (一) 本系統平台分線上作業、知識分享及全民參與三部份。
- (二) 新增資訊提供各專題計畫下載：包括體育白皮書 88 年版、體委會「黃金計畫」、相關體育政策檔案、工作小組會議記錄及各專題期中報告等。

## 貳、討論事項

### 提案一

案由：體育白皮書 2006 年版—16 項專題計畫期中報告書面審查意見，提請討論。

說明：一、16項專題計畫業已於會前分請審查委員（每項專題由2位審查委員審閱），就其章節架構及撰述內容提出建議，審查意見表彙整後如會議手冊附件二。

二、檢附16項專題計畫期中報告。

決議：一、各專題計畫審查意見由撰述暨工作小組彙整後報會核備，並轉請各專題研究團隊參酌修正，彙整表如附件一。

二、各國體育運動制度之架構已擬定，所有專題之撰述格式亦已確定並公布於網站上提供下載，請提醒各計畫小組依擬定之撰述格式撰寫。

三、體育、運動、休閒之名詞定義，請白皮書撰述暨工作小組加以釐訂闡釋，以提供各計畫參考使用。

四、各計畫內容重疊部分，由白皮書撰述暨工作小組負責查核並協調相關專題計畫在撰述上予以適當區隔。

## 提案二

案由：有關「第1版（88年版）體育白皮書執行情形評核報告（初稿）」，提請討論。

說明：依合約執行有關第1版體育白皮書（88年版）執行情形檢核作業，業已委請體委會及體育司就所屬業務陳述「第1版體育白皮書」體育指標策略執行情形，如會議手冊附件三。

決議：一、未來體育發展指標配合新版白皮書的撰述方向再行研訂。

二、撰述暨工作小組請針對重要評核指標，規劃發展體育白皮書撰述計畫第二部分—基礎調查資料建構內容。

## 提案三

案由：有關體育白皮書2006年版章節架構（草案），提請討論。

說明：經撰述小組第17~19次工作會議討論，提出體育白皮書2006

年版章節架構（草案），如會議手冊附件四。

決議：一、撰述暨工作小組可據此章節架構執行相關撰述工作。

二、11 月各專題計畫期末成果發表會後，撰述暨工作小組可再行微調。

**參、臨時動議：無**

**肆、散會：中午十二時**

## 專題計畫期中報告審查意見暨回覆說明表

<b>計畫編號：16 運動與產業</b>	
<b>填表說明：</b> 請於下表左側各項審查意見於右側回覆說明欄中逐項填寫後續擬執行情形之說明文字，如： 1. 依審查意見辦理 2. 審查意見納入執行參考 3. 執行審查意見有其困難(請加註文字說明) 4. 其他	
審 查 意 見	回 覆 說 明
<p><b>壹、書面審查意見：</b></p> <p>甲委員：</p> <p>一、白皮書與論文研究，其撰述方式，應有所區別。</p> <p>二、未見前次審查意見：三、非政府組織……之回應。</p> <p>三、未見執行座談會相關事宜，以回應上次撰述小組之補充意見：四、所提意見內容。</p> <p>四、請加速進行計畫進度。</p> <p>乙委員：</p> <p>一、運動產業發展的過程以及目標、願景，應增加。</p> <p>二、政府、企業、非營利團體、學校在運動產業發展過程中應扮演的角色與具體任務，應增加。</p> <p><b>貳、諮詢委員會議發言及書面意見彙整如下：</b></p> <p>一、前揭意見請各專題計畫主持人暨研究團隊納入撰述參考。</p> <p>二、建請分析政府政策對運動產業發展之影響，有無具體法規或獎勵措施。</p> <p>三、建請界定運動產業之範圍，是否包括學校體育？</p> <p>四、建請分析目前運動產業產值佔國家 GDP 之比例多少？與其他國家相比如何？</p> <p>五、建請增加分析世界主要國家運動產業可供我國參考之相關內容。</p> <p><b>參、撰述暨工作小組補充說明：</b></p> <p>一、章節架構已於構想書說明會後統一明訂(如附件三)；計畫封面及內文撰述格式請至體育白皮書網頁下載。</p> <p>二、期末成果報告書章節頁數之原則如下：本文以 5~7 章為原則，每章 3~4 節，每節 4~6 頁，預計本文總計約 60~168 頁(請盡可能勿少於 90 頁)，附錄頁數不計。</p> <p>三、請將法規、重要歷史文件或其他過量內容列為附錄，便於查閱。</p> <p>四、各專題計畫撰述時，對於體育白皮書 2006 年版體育與運動相關名詞使用概念，在 95 年 9 月 25 日第 4 次暨第 5 次諮詢委員會議討論過程中，建議由撰述暨工作小組綜整委員意見，研擬相關名詞使用概念說明提供各專題計畫參考採用(如附件四)。</p> <p>五、前揭審查意見煩請各專題計畫研究團隊填列審查意見回覆說明表，於二週內回傳。</p>	<p>一、依審查意見辦理。</p> <p>二、審查意見納入執行參考。</p> <p>三、已於 9/15 舉行</p> <p>四、依審查意見辦理。</p> <p>一、審查意見納入執行參考。</p> <p>二、審查意見納入執行參考。政府、企業、非營利會納入參考，但學校部分會再斟酌。</p> <p>一、依審查意見辦理。</p> <p>二、審查意見納入執行參考。</p> <p>三、審查意見納入執行參考。</p> <p>四、依審查意見辦理。</p> <p>五、依審查意見辦理。</p>
<b>待協助及協調事項：</b>	

## 附錄五：體育白皮書諮詢委員會第 6 次會議會議紀錄

時間：95 年 11 月 27 日（星期一）下午 2 時 30 分整

地點：國立台灣大學綜合體育館 2 樓 247 會議室

主席：陳委員兼召集人全壽

記錄：體育白皮書撰述暨工作小組

出席人員：

黃委員兼副召集人啟煌

王委員同茂

何委員卓飛

李委員天任

康委員世平

許委員樹淵

陳委員光復（沈永賢代理）

楊委員忠和

蘇委員文仁

本會列席人員：

綜合計畫處 彭處長台臨

戴科長琬琳

洪專員秀主

全民運動處 何副處長金樑

運動設施處 胡副處長啟邦

請假人員：

周委員宏室

紀委員政

楊委員志顯

劉委員北陵

陳委員國儀

鄭委員志富

## 會議流程：

時間	內容	備註
1420-1430	報到	
1430-1435	主持人致詞	
1435-1440	工作報告	體育白皮書撰述小組工作報告
1440-1632	討論提案	專題計畫期末報告審查
1632-1635	臨時動議	
1635	散會	

## 壹、工作報告（體育白皮書撰述暨工作小組）

一、「中華民國體育白皮書—2006年版初稿」撰述期程訂定如下：

日期	工作要項
11/20~11/26	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 確定白皮書撰述分工</li> <li>2. 確定白皮書撰述格式</li> <li>3. 確定白皮書撰述方式</li> <li>4. 確定白皮書撰述期程</li> <li>5. 以部落格方式置於網站上共讀及討論</li> </ol>
11/27~12/3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 撰述小組與研究團隊代表協調撰述相關事宜</li> <li>2. 進行撰述工作</li> <li>3. 以部落格方式置於網站上共讀及討論</li> </ol>
12/4~12/10	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 修訂白皮書初稿（一）</li> <li>2. 彙整資料</li> <li>3. 以部落格方式置於網站上共讀及討論</li> </ol>
12/11~12/17	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 修訂白皮書初稿（二）</li> <li>2. 彙整資料</li> <li>3. 以部落格方式置於網站上共讀及討論</li> </ol>
12/18~12/23	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 籌辦第七次諮詢委員會議</li> </ol>

	2. 審查白皮書初稿 3. 以部落格方式置於網站上共讀及討論
12/25	1. 「體育白皮書 2006 年版初稿」報會 2. 「體育白皮書撰述實錄」報會 3. 以部落格方式置於網站上共讀及討論

二、擬定「中華民國體育白皮書—2006 年版」初稿之章節架構（草案）。

三、中華民國體育白皮書 2006 年版網路平台，有關全民參與以部落格方式置於網站上共讀及討論作業，將於近日內開放。

## 貳、討論事項

### 提案一

案由：體育白皮書 2006 年版—16 項專題計畫期末報告書面審查意見，提請討論。

說明：一、每項專題計畫業已於會前分請 2 位諮詢委員審閱，就其撰述內容提出建議。

二、審查意見提供各專題計畫作定稿前之修正參考。

決議：一、本次諮詢委員會議之審查結果，併同體委會各業務處針對各專題計畫之意見，提供各研究團隊作為修正參考，諮詢委員審查意見表如附件一。

二、16 研究計畫共通性部分依據審查委員意見及本次會議決議事項，請撰述暨工作小組以補充說明方式請各研究團隊遵照辦理（例如目次、章節架構格式等）。另有關名詞用法、外國譯文書寫方式等由撰述暨工作小組統一規範，並提供研究團隊作為修正依據。

三、各專題計畫請正確登錄於 GRB 系統，期末成果報告書之格式，包括封面格式、中英文摘要（包括研究緣起及

經過、研究方法、重要發現及主要建議，並加註關鍵詞)、建議事項(分立即可行建議及中長期建議兩類)等撰述規範，請依據行政院體育委員會委託研究期末報告格式撰述(如附件二，或下載網址：[http://www.ncpfs.gov.tw/upload/2004\\_12\\_29\\_930730-7.doc](http://www.ncpfs.gov.tw/upload/2004_12_29_930730-7.doc))。

- 四、各專題計畫成果報告修正後於12月15日前回傳撰述暨工作小組。
- 五、為增進白皮書初稿與現況及現行政策之結合，請撰述暨工作小組提供白皮書初稿，由綜計處轉發各主管業務處檢視及補正，並研擬我國體育短中長程發展策略。
- 六、白皮書各項成果報告將適時置於白皮書網站上，第一階段提供諮詢委員、審查委員、支援小組、各研究團隊、撰述暨工作小組等社群上網，以部落格方式溝通討論。第二階段再開放全民共讀共享，以廣收政策宣導之效。
- 七、執行白皮書撰述第一階段(95年4月~95年12月)發現之重要未竟課題，例如我國體育基礎調查、白皮書研究成果線上專題討論(體育政策網路宣導計畫)、各專題分區焦點團體跨界座談(包括產官學、民代、媒體等社群)、職業運動發展策略研究、運動產業調查及產值推估……等課題，由撰述暨工作小組列入第二階段提報。

**參、臨時動議：無**

**肆、散會：下午六時**

## 專題計畫期末報告審查意見暨回覆說明表

計畫編號：16 運動與產業	
填表說明：請於下表左側各項審查意見於右側回覆說明欄中逐項填寫後續擬執行情形之說明文字，如：1.依審查意見辦理 2.審查意見納入執行參考 3.執行審查意見有其困難(請加註文字說明) 4.其他	
審 查 意 見	回 覆 說 明
<p><b>壹、書面審查意見：</b></p> <p>一、第 73-74 頁之第一節綜合結論，宜改為第一節結論，第二節研究建議，改為第二節建議。因為前一行已提到「...綜合性的結論與建議」。</p> <p>二、第 76 頁第二行～第六行「本研究....因此許多產值之計算僅採推估之方式。」...是否寫在蒐集資料時，而不寫成建議。</p> <p>三、就體育科系畢業生就業情形，及低度運用問題檢討分析，以做課程發展參考。</p> <p><b>貳、體育白皮書支援小組意見彙整如下：</b></p> <p>一、各專題計畫期末成果報告書應加入目錄、圖次、表次。</p> <p>二、各專題計畫期末成果報告書之中英文摘要，應包括：<b>1.研究緣起及經過、2.研究方法、3.重要發現及主要建議(建議事項分立即可行建議及中長期建議兩類)</b>，並加註<b>4.關鍵詞(至少三個)</b>，請參考附件一。</p> <p>三、第四章第二節運動場館開放情形分析表格，有關籃球場、田徑場、排球場、桌球室、網球場、足球場、遊戲場、風雨操場、重量訓練室等，建請說明定義場地大小規格。</p> <p>四、第五章表 17，建請增列新竹市、台中市、嘉義市、台南市。</p> <p><b>參、撰述暨工作小組補充說明：</b></p> <p>一、各專題計畫報告書之封面與書背格式、章節架構格式(例如：章、節、一、(一)、1...)、標點與名詞用法、外國譯文書寫方式、參考文獻 APA 格式等，由撰述暨工作小組統一修正潤飾。</p> <p>二、各專題計畫成果報告修正後於 12 月 15 日前回傳撰述暨工作小組，俾便後續作業。</p>	<p>一、依審查意見修正。</p> <p>二、依審查意見修正。</p> <p>三、非屬本研究之範圍，建議是否應由「體育人力資源規劃與利用」之研究小組進行資料之蒐集與彙整。</p> <p>一、依審查意見增列。</p> <p>二、依審查意見撰寫。</p> <p>三、非本研究之內容，請再確認。</p> <p>四、非本研究之內容，請再確認。</p> <p>一、依規定辦理。</p> <p>二、因本研究產業資料蒐集困難，無法按時繳回，本研究小組目前以進行資料之最後彙整與分析，將儘速繳回研究成果。</p>
<b>待協助及協調事項：</b>	

## 參考文獻

- TaiwanNews 財經文化周刊 (2006.5.18-5.26), 238 期, 頁 12-20。
- 中華徵信所企業股份有限公司 (2002)。我國運動產業產值推估與經濟效益評估。行政院體育委員會委託研究專案。
- 王宗吉、洪煌佳 (2002)。論運動產業發展的社會變遷。國民體育季刊, 31 (4), 17-22。
- 行政院主計處 (2003)。中華民國九十年台閩地區工商及服務業普查報告。台北：作者。
- 行政院主計處第三局 (2001)。行業標準分類 (第七次修訂, 民 90 年 1 月)。檢索日期：2006.08.18。資料取自：  
<http://www.dgbas.gov.tw/ct.asp?xItem=2203&ctNode=3213>
- 行政院主計處第三局 (2006)。行業標準分類 (第八次修訂, 民 95 年 5 月)。檢索日期：2006.08.18。資料取自：  
<http://www.dgbas.gov.tw/ct.asp?xItem=13759&ctNode=3213>
- 行政院體育委員會 (1999)。中華民國體育白皮書。台北：作者。
- 行政院體育委員會 (2002)。運動產業的推動發展方向。國民體育季刊, 31 (4), 5-7。
- 沈妙蓉 (2003)。規劃與推動運動休閒產業發展策略計畫會議記錄。鞋技 (通訊), 126, 27-32。
- 周嫦娥、林洋導、徐秀芬、薛美芳 (2005)。94 年度運動休閒服務業概況調查統計推估。行政院體育委員會委託台灣經濟研究院研究專案。
- 林房儻 (2003)。運動產業研究與產值評估法暨相關因素分析。台北：師大書苑。
- 林房儻 (2004)。運動產業分類與四 P 模型之探討。台灣運動管理季刊, 2, 1-13。
- 林房儻、林文郎、莊木貴、黃煜、張振崗、呂佳霏、王慶堂、陳靜宜 (2004)。我國運動休閒產業發展策略研究。行政院體育委員會。
- 林房儻、黃煜 (2005)。台灣運動產業特性與分類架構之研究。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告。
- 林建元 (2004)。我國運動休閒服務業發展現況與趨勢分析。行政體育委員會委託研究專案。
- 林國榮、成之約、徐世勳、李秉正、呂銀益、徐揚、周旭華、呂謙、李麗瓊、王瑞麟 (2002)。加入 WTO 對我國運動產業影響評估及因應對策之研究。行

政體育委員會委託研究專案。

林淑娟、林房儂(2004)。台灣職棒運動產業的經濟產值分析。*運動管理季刊*, 6, 62-70。

林聰賢、吳炫政(2006)。台灣運動產業之發展與挑戰。*復興崗體育*, 11, 140-158。

咎家騏、劉榮聰(2000)。運動產業的市場結構與其對運動行銷的涵義。*大專體育*, 50, 165-171。

高俊雄(2000)。*運動服務管理*。桃園：志軒企業。

高俊雄(2002)。*運動休閒事業管理*。桃園：志軒企業。

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。

陳正倉、林惠玲、陳忠榮、莊春發(2004)。*產業經濟學*。台北：雙葉。

程紹同(1999)。Show me the money: 美國運動產業介紹。*廣告雜誌*, 97, 76-80。

程紹同、方信淵、洪嘉文、廖俊儒、謝一睿(2002)。*運動管理學導論*。台北：華泰。

黃達業、程紹同、陳國泰、林世銘(2001)。*2001年(第34屆)世界盃棒球錦標賽效益評估*。行政院體育委員會委託中華金融學會研究專案。

黃蕙娟(2006)。21世紀運動產業分析與未來因應策略探討。*中華體育*, 20(2), 55-64。

經濟部商業司(2004)。*公司行號營業項目代碼表(v8.0)*。檢索日期：2006.08.18。  
資料取自：<http://210.69.121.50/~doc/cod/index.html>

葉公鼎(2003a)。*運動產業總論：論運動產業之範疇與分類*。*鞋技(通訊)*, 126, 18-26。

葉公鼎(2003b)。*我國階段運動產業的總體分析與建議*。*鞋技(通訊)*, 126, 37-41。

葉公鼎(2003c)。*2004年我國運動產業發展之分析*。*鞋技(通訊)*, 131, 34-28。

葉公鼎、陳俊忠、姜慧嵐、盧俊宏、鄭溫暖、林文郎等(2003)。*興體育、拚經濟：體育與台灣經濟發展*。台北市：天下遠見。

鄭志富、吳國銑、蕭嘉惠譯(2000)。*運動行銷學*(Brenda G. Pitts, David K. Stotlar 原著)。台北：華泰。

鮑明曉(2000)。*體育產業-新的經濟增長點*。北京：人民體育出版社。

蘇維杉(2003)。*台灣運動產業發展的社會過程研究*。未出版博士論文，國立臺灣師範大學，台北。

- 蘇維杉 (2004)。台灣運動產業的現況與發展。《東師體育》，11，20-25。
- Meek, A. (1997). An estimate of the size and supported economic activity of the sports industry in the United States. *Sport Marketing Quarterly*, 6(4), 15-20.
- Li, M., Hofarce, S. & Mahony, D. (2001). *Economics of Sport*. Fitness Information Technology, Inc. USA. P.1-23.
- Pitts, Fielding, & Miller (1994). Industry segmentation theory and the sport industry: Developing a sport industry segment model. *Sport Marketing Quarterly*, 3(1), 15-24.
- Porter, M. E. (1985). *Competitive advantage: Creating and sustaining superior performance*. New York: The Free Press.
- Oga, 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.
- Shim, J. K. & Siegel, J. G. (1995). *Dictionary of Economics*. New York: John Wiley & Sons, Inc.