

中華民國104年

SPORT

# 運動產業年報



教育部體育署



## 壹、我國運動產業之發展

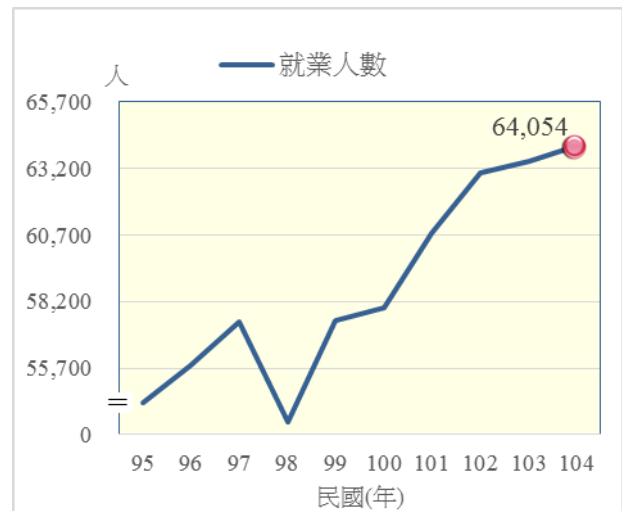
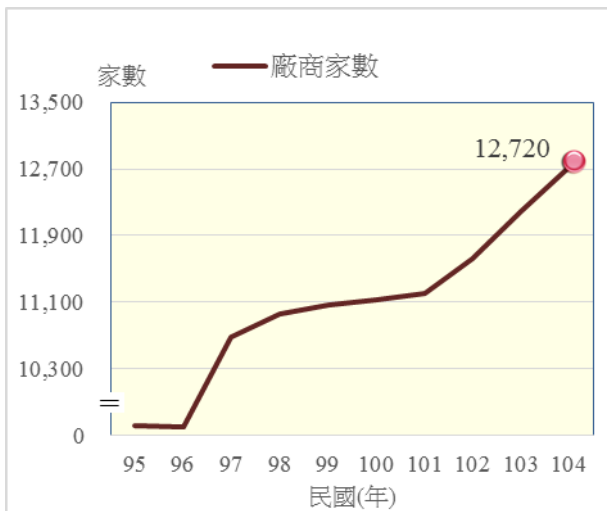
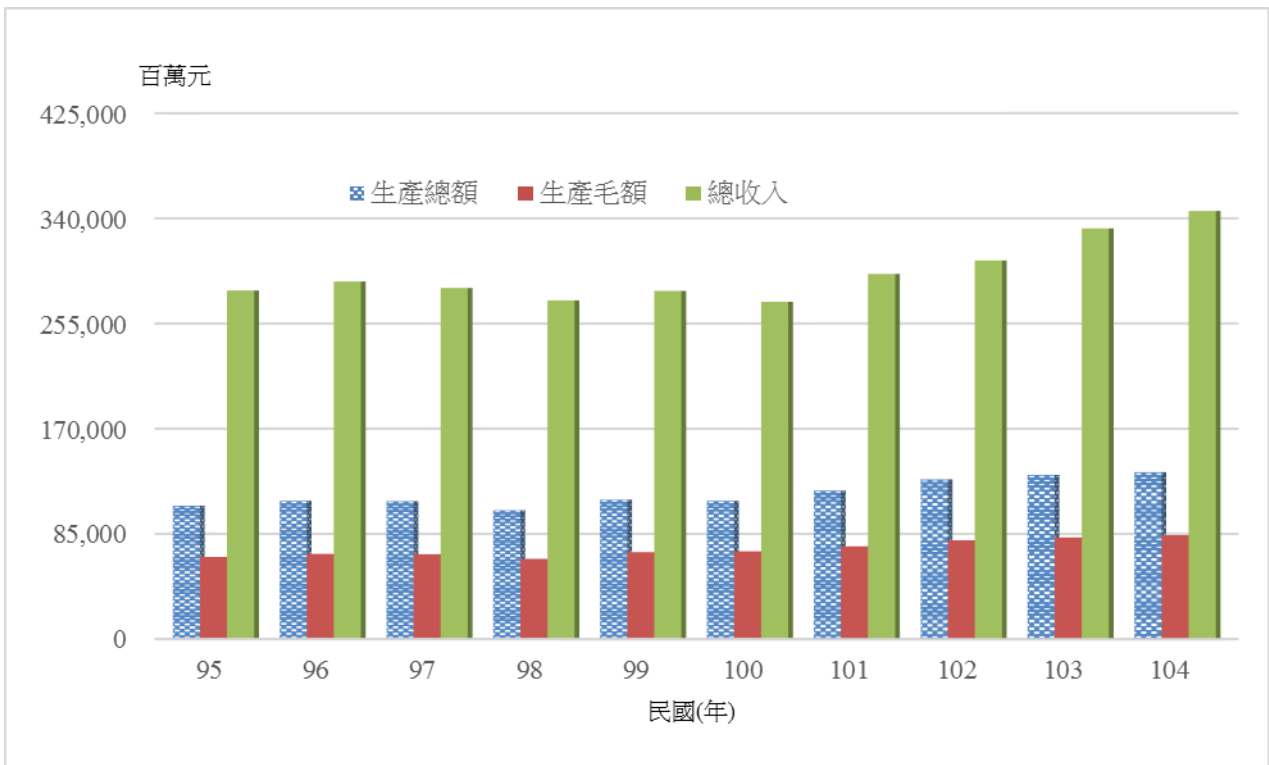
近年來，隨著國內外經濟發展與生活型態轉變，加上政府提倡全民運動，促使國人逐漸提高對生活品質與健康的重視，對於參與各類運動休閒活動的意願也隨之提高，代表國人對運動服務產業的需求與消費不斷提升，也推進運動服務業朝知識型健康產業發展。整體而言，運動產業已被視為先進國家經濟發展的重要一環，其所帶來的效益對經濟成長將有所助益。

本年報對運動產業的發展分析，主要是以運動服務業的生產總額、生產毛額、總收入、廠商家數及就業人數等五項指標為主要觀察對象，並依據運動產業發展條例所稱運動產業範圍，挑選出有關服務業的十大行業，作為本年報所指運動服務業的範疇。其中，生產總額依行政院主計總處定義是指「在一定會計期間內，各類生產者所生產之貨品與服務，按市場價格計算之總額，亦稱為生產總值」；而總收入是《工商及服務業普查》所指的「全年各項收入」及財政統計所指的「營業額」。

由於運動服務業在行政院主計總處發布的我國行業分類中，並為未對其建立專屬行業號列，而是分屬多項 4 位碼行業，因此須經過推估的過程。其過程是以行政院主計總處發布的 95 年、100 年普查資料為基礎，再加上相關產業的資料或訪談，並利用統計方法推估產生。至於運動服務業對整體經濟的關聯性，則是透過產業的投入及產出關係來推估。

整體來看，104 年我國運動服務業生產總額為 1,349 億元，成長 1.63%（與上年同期比；下同），比上年的 2.87% 漲幅略低，占全體產業生產總額比重約為 0.37%；生產毛額為 840 億元，成長 2.39%，漲幅略低於上年，占全體產業比重為 0.50%；總收入總額為 3,459 億元，成長 4.24%，占全體產業比重為 0.89%；廠商家數共為 12,720 家，增加 4.32%，占全體產業比重為 0.94%；就業人數共有 64,054 人，微幅成長 0.94%，占全體產業比重為 0.87%（參見圖 1）；五項指標皆呈現上升的趨勢。

在 104 年要達成運動服務業 1,349 億元的生產總額，將帶動上游產業也跟著擴大生產配合，透過產業上下游關聯效果，可以推估為了生產運動服務業之生產總額，將連帶上游產業的生產，若考量部分生產投入來自進口，則合計將創造整體經濟的生產總額達 1,925 億元，其中生產毛額為 1,161 億元，就業需求為每年 149,531 人。若所有生產投入皆由國內廠商提供而沒有來自進口，則合計將創造整體經濟的生產總額達 2,437 億元，其中生產毛額為 1,349 億元，就業需求為每年 166,335 人。



資料來源：行政院主計總處，95年、100年工商及服務業普查；中華經濟研究院（2017），「推估試算我國104年度及105年度運動產業產值及就業人數等研究案」，教育部體育署委託。

圖 1 運動服務業五項指標趨勢圖

## 貳、生產總額表現

表 1 運動服務業十大類別之生產總額

單位：百萬元

十大類	100 年	101 年	102 年	103 年	104 年
一、運動用品或器材批發及零售業	67,745	69,550	72,719	73,307	74,330
二、運動場館業	14,442	14,937	15,630	16,204	16,767
三、運動用品或器材租賃業	552	585	594	619	657
四、職業運動業	745	770	806	836	865
五、運動休閒教育服務業	1,416	1,448	1,453	1,474	1,478
六、運動保健業	8,387	8,952	9,218	9,808	10,459
七、運動管理服務業	12,848	13,813	17,673	17,009	16,340
八、運動傳播與出版業	3,603	7,610	8,774	9,973	9,944
九、運動博弈業	1,149	1,427	1,530	2,764	3,340
十、運動旅遊業	818	905	595	704	680
合計	111,705	119,997	128,991	132,699	134,859

資料來源：中華經濟研究院（2017），「推估試算我國 104 年度及 105 年度運動產業產值及就人數等研究案」，教育部體育署委託。

104 年整體運動服務業生產總額為 1,349 億元，十大類別中，占生產總額比重最高的為運動用品或器材批發及零售業，約為 55.12%，運動場館業則位居第二，占 12.43%，運動管理服務業排名第三，比重為 12.12%，其次依序為運動保健業、運動傳播與出版業、運動博弈業、運動休閒教育服務業、職業運動業、運動旅遊業、運動用品或器材租賃業（參見表 1）。另外，104 年運動服務業生產總額占全體產業生產總額比重為 0.37%。

成長表現方面，104 年整體運動服務業生產總額成長 1.63%，略低上年的 2.87% 漲幅，其中表現最為耀眼的為運動博弈業，漲幅高達 20.85%，而比重最高的運動用品或器材批發及零售業表現較遜色，僅成長 1.39%。

根據近五年運動服務業生產總額結構來看，仍以運動用品或器材批發及零售業為主。成長走勢方面，102 年生產總額躍升 7.5%，主要是受益於該年度運動傳播與出版業、運動管理服務業強勁成長所拉抬。運動產業廠商規模及運動產業生產力的呈現，104 年平均單位廠商生產總額約在 1,060 萬元，與全體產業 2,678 萬元相較明顯略低，但職業運動業、運動管理服務業、運動傳播與出版業大於整體規模；至於平均勞動生產總額約在 660 萬元，與全體產業的 1,235 萬元相比，則明顯偏低。



### 參、生產毛額表現

表 2 運動服務業十大類別之生產毛額

單位：百萬元

十大類	100 年	101 年	102 年	103 年	104 年
一、運動用品或器材批發及零售業	47,172	48,237	50,355	50,795	51,808
二、運動場館業	8,418	8,678	9,077	9,429	9,878
三、運動用品或器材租賃業	338	363	371	385	409
四、職業運動業	409	422	441	458	480
五、運動休閒教育服務業	935	960	962	975	978
六、運動保健業	4,683	5,026	5,163	5,569	6,000
七、運動管理服務業	6,583	7,153	9,069	8,710	8,404
八、運動傳播與出版業	1,386	2,853	3,281	3,740	3,722
九、運動博弈業	573	763	849	1,573	1,927
十、運動旅遊業	416	461	302	355	348
合計	70,913	74,916	79,869	81,990	83,953

資料來源：同表 1。

104 年整體運動服務業生產毛額為 840 億元，十大類別中，以運動用品或器材批發及零售業所占比重最高，約占 61.71%，運動場館業則位居第二，占 11.77%，運動管理服務業排名第三，比重為 10.01%，其次依序為運動保健業、運動傳播與出版業、運動博弈業、運動休閒教育服務業、職業運動業、運動用品或器材租賃業、運動旅遊業（參見表 2）。另外，104 年運動服務業生產毛額占全體產業生產毛額比重為 0.50%。

成長表現方面，104 年整體運動服務業生產毛額成長 2.39%，漲幅略低上年，其中表現最為優異的為運動博弈業，漲幅高達 22.46%，延續上年大幅成長的走勢，顯示國人對運動博弈業的興趣濃厚，而比重最高的運動用品或器材批發及零售業漲幅僅成長 1.99%，顯示對購買運動裝備需求依然低迷。

根據近五年運動服務業生產毛額結構比重來看，以運動用品或器材批發及零售業為主，排名第二、三的為運動場館業及運動管理服務業。附加價值率走勢方面，則出現先抑後揚的走勢，但變動不大，顯示運動產業創造的價值能力相對穩健。運動產業廠商規模及運動產業生產力的呈現，在單位廠商生產毛額約是 660 萬元，與全體產業 1,235 萬元相較也偏低，但職業運動業、運動管理服務業、運動傳播與出版業大於整體規模。至於平均勞動生產毛額約為 131 萬元，與全體產業 226 萬元相較，約僅有其半數。

## 肆、總收入表現

表 3 運動服務業十大類別之總收入

單位：百萬元

十大類	100 年	101 年	102 年	103 年	104 年
一、運動用品或器材批發及零售業	214,925	226,119	225,797	244,646	251,044
二、運動場館業	15,060	18,143	21,936	17,497	19,107
三、運動用品或器材租賃業	582	540	746	725	808
四、職業運動業	795	943	1,149	937	1,047
五、運動休閒教育服務業	1,448	1,776	1,930	2,231	2,978
六、運動保健業	8,935	11,022	11,739	11,952	13,367
七、運動管理服務業	13,110	11,797	14,524	14,520	14,264
八、運動傳播與出版業	3,671	8,115	11,942	12,936	12,479
九、運動博弈業	13,184	15,586	15,389	25,369	29,803
十、運動旅遊業	828	1,060	739	981	969
合計	272,540	295,103	305,890	331,794	345,866

資料來源：同表 1。

104 年整體運動服務業總收入為 3,459 億元，十大類別中，占總收入最大比重的為運動用品或器材批發及零售業，約為 72.58%，運動博弈業則以 8.62% 排名第二，運動場館業位居第三，比重為 5.52%，其次依序為運動管理服務業、運動保健業、運動傳播與出版業、運動休閒教育服務業、職業運動業、運動旅遊業、運動用品或器材租賃業(參見表 3)。另外，104 年運動服務業總收入占全體產業總收入比重為 0.89%。

成長表現方面，104 年整體運動服務業總收入中幅成長 4.24%，其中表現最為優異的為運動休閒教育服務業，漲幅達 33.48%，而比重最高的運動用品或器材批發及零售業則扭轉上年較強反彈的走勢，漲幅下滑至 2.62%，與運動裝備消費支出衰退 2.0% 有關。另外，運動博弈業也有 17.48% 的高成長，呈現蓬勃發展的現象。

根據近五年運動服務業總收入結構來看，仍以運動用品或器材批發及零售業為主。成長走勢方面，102 年因財稅中心公布運動傳播與出版業、運動場館業、運動管理顧問業等業別的销售額顯著增加，激勵總收入的推估結果攀升。104 年運動產業廠商規模及運動產業生產力的呈現，在單位廠商總收入及平均勞動總收入分別是 2,719 萬元及 540 萬元，皆低於全體產業的水準。

## 伍、廠商家數表現

表 4 運動服務業十大類別之廠商家數

單位：家數

十大類	100 年	101 年	102 年	103 年	104 年
一、運動用品或器材批發及零售業	7,718	7,708	7,756	7,830	7,894
二、運動場館業	1,135	1,089	1,091	1,082	1,142
三、運動用品或器材租賃業	332	283	298	294	311
四、職業運動業	4	4	4	4	4
五、運動休閒教育服務業	412	522	640	863	1,149
六、運動保健業	321	364	641	728	829
七、運動管理服務業	56	56	93	99	105
八、運動傳播與出版業	24	49	44	50	46
九、運動博弈業	1,073	1,068	1,020	1,202	1,202
十、運動旅遊業	48	53	34	41	39
合計	11,124	11,196	11,621	12,193	12,720

說明：職業運動業廠商家數係指中華職棒實際出賽隊伍數。

資料來源：同表 1。

104 年整體運動服務業廠商家數為 12,720 家，十大類別中，占總家數比重最高的為運動用品或器材批發及零售業，約為 62.06%，運動博弈業則以 9.45% 排名第二，運動休閒教育服務業位居第三，比重為 9.04%，其次依序為運動場館業、運動保健業、運動用品或器材租賃業、運動管理服務業、運動傳播與出版業、運動旅遊業、職業運動業（參見表 4）。另外，104 年運動服務業廠商家數占全體產業廠商家數比重為 0.94%。

成長表現方面，104 年整體運動服務業廠商家數成長 4.33%，其中表現最為優異的為運動休閒教育服務業，漲幅高達 33.18%，而比重最高的運動用品或器材批發及零售業漲幅則變化不大，但只有 0.82%，顯示從事運動用品或器材批發及零售業的廠商家數持續溫和增加。

根據近五年運動服務業廠商家數結構來看，以運動用品或器材批發及零售業為主，值得一提的是運動休閒教育服務業比重明顯增加，由 100 年的 3.70% 躍升至 104 年的 9.04%，顯示運動休閒逐漸受到重視。



## 陸、就業人數表現

表 5 運動服務業十大類別之就業人數

單位：人

十大類	100年	101年	102年	103年	104年
一、運動用品或器材批發及零售業	29,270	30,160	30,485	30,888	31,208
二、運動場館業	11,485	11,312	11,145	10,762	10,897
三、運動用品或器材租賃業	711	720	680	653	670
四、職業運動業	240	236	233	225	228
五、運動休閒教育服務業	1,753	1,756	1,767	1,798	1,812
六、運動保健業	4,446	4,667	4,774	5,058	5,343
七、運動管理服務業	6,623	7,179	9,175	8,675	8,530
八、運動傳播與出版業	851	1,766	2,014	2,407	2,394
九、運動博弈業	2,080	2,374	2,401	2,541	2,543
十、運動旅遊業	532	578	368	448	428
合計	57,992	60,749	63,042	63,455	64,054

說明：職業運動業的就業人數僅包括該球隊的行政人員，而職業選手列為其他專業、科學及技術服務業。  
資料來源：同表 1。

104 年整體運動服務業就業人數為 64,054 人，十大類別中，占總就業人數比重最高的為運動用品或器材批發及零售業的 48.72%，運動場館業以比重 17.01% 位居第二，運動管理服務業以 13.32% 居第三，其次依序為運動保健業、運動博弈業、運動傳播與出版業、運動休閒教育服務業、運動用品或器材租賃業、運動旅遊業、職業運動業。另外，104 年運動服務業就業人數占全體產業就業人數比重為 0.87%。

成長表現方面，104 年整體運動服務業就業人數成長 0.94%，增幅略高於上年的 0.66%，其中表現最為優異的為運動保健業，增幅為 5.62%，而運動旅遊業、運動管理服務業及運動傳播與出版業則分別減少 4.35%、1.66%、0.55%，而比重最高的運動用品或器材批發及零售業則小幅增加 1.04%，顯示從事運動用品或器材批發及零售業的就業人數持續緩步增加。

根據近五年運動服務業就業人數結構來看，雖仍以運動用品或器材批發及零售業的就業人數為主，在運動風氣盛行，國內醫院及診所朝向運動醫學發展，運動醫療人員需求也相對增加，吸引更多人員從事運動保健業。成長走勢方面，儘管運動保健業就業人數增幅較大，但在運動旅遊業、運動管理服務業就業人數減少的趨勢下，效果相互抵銷，使得就業人數增幅趨於溫和。

## 日本、韓國運動產業概況

日本於 2020 年將舉辦東京奧運會和殘障奧運會，韓國於 2018 年迎接平昌冬季奧運會到來，兩國為此投入各項籌備工作，期待藉由國際級大型賽事提振本國運動產業及國際化程度。參考日韓兩國運動產業概況及政策規劃，可做為我國發展運動產業的借鏡。

### 日本方面

日本運動政策的主管機關為文部科學省 (MEXT)，為專門辦理 2020 年東京奧運及殘障奧運，2015 年 10 月特別設置「體育廳」。運動產業的官方數據，可參考日本經濟產業省每月公布的服務業活動指數。體育廳與經濟產業省於 2016 年 6 月聯名公布《運動未來會議中間報告—運動產業的發展願景》，以 2012 年為基礎年，目標讓運動產值至 2020 年達到 10.9 兆日圓，2025 年再增加到 15.2 兆日圓，由此推算年成長率約在 6.9%~8.9% 之間。

### 韓國方面

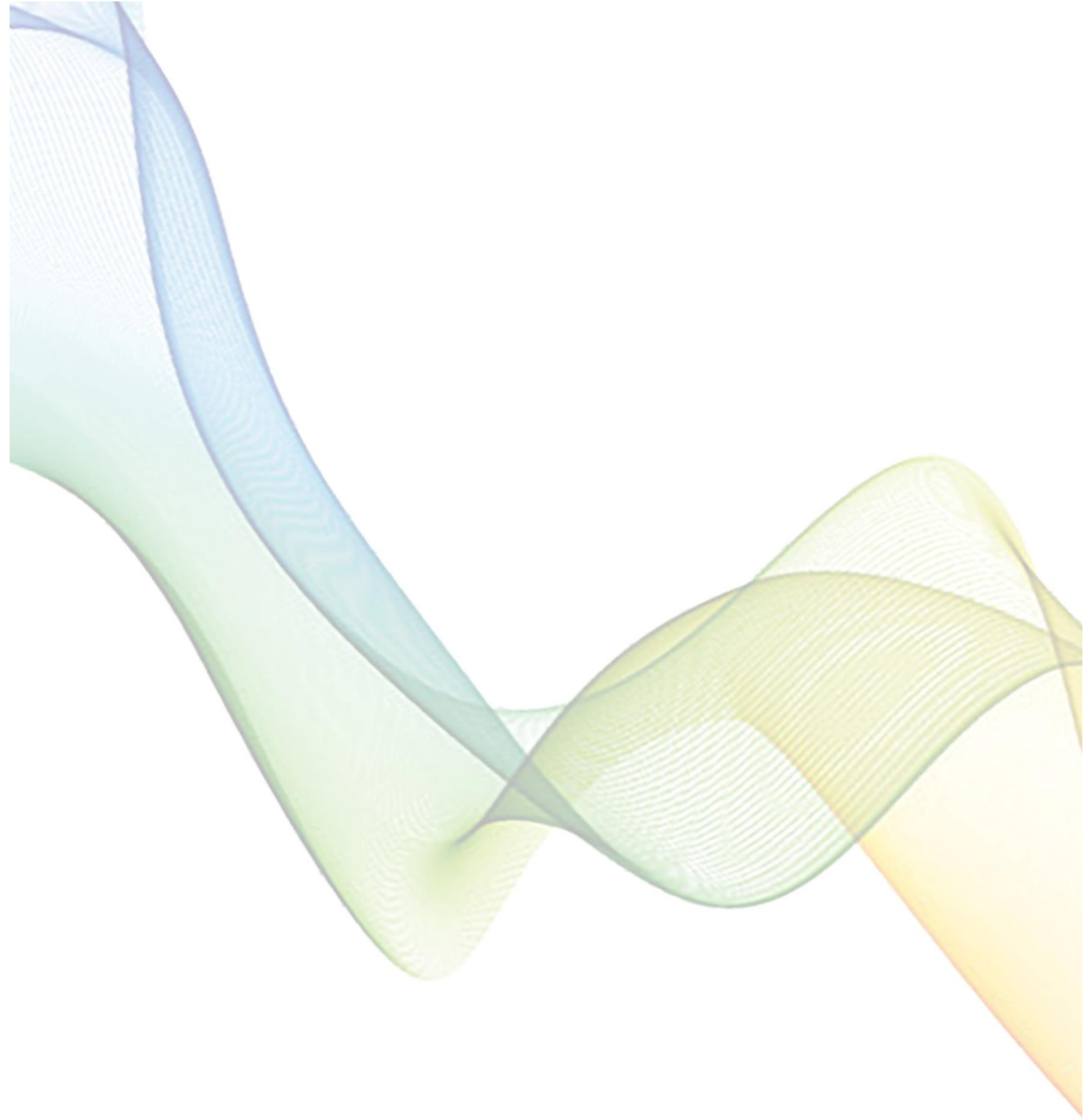
韓國運動政策的主管機關為文化體育觀光部之下的體育政策室，因應 2018 年舉辦平昌冬季奧運，2014 年 8 月特別成立奧運特區規劃團，2015 年 3 月再新設體育協力課及平昌奧運支援科。運動產業的官方數據，可參考韓國國家統計局每月公布的服務業指標及每年公布的服務業調查。根據 2013 年 12 月公布為期 5 年的「運動產業中長期發展計畫」，目標將運動產業的經濟規模從 2013 年 37 兆韓元提升至 2018 年的 53 兆韓元，由此推算年成長率約 7.5%。

### 台日韓比較

關於運動產值的統計工作，全球各國大多仰仗國民所得統計及產業統計，根據運動產業的定義分類，進行重新歸類整理，尚未形成全球共通的單獨統計標準，在官方版本不確定的前提下，經常引用研究單位或民間統計公司的數據以為參考。

根據日本 2016 年《運動未來會議中間報告》估算，日本以 2012 年為試算年，韓國以 2013 年為試算年，運動產值占整體 GDP 的比重，日、韓分別為 2.4% 及 2.6%，對照本報告我國 2015 年運動產值占整體 GDP 比重為 0.52%，顯示我國運動產業尚有相當寬廣的發展空間。





## 教育部體育署

臺北市中山區朱崙街20號

電話：02-8771-1800

傳真：02-2752-3600