

中華民國 106 年

SPORT

運動產業年報



中華民國 106 年



教育部體育署

壹、我國運動產業之發展

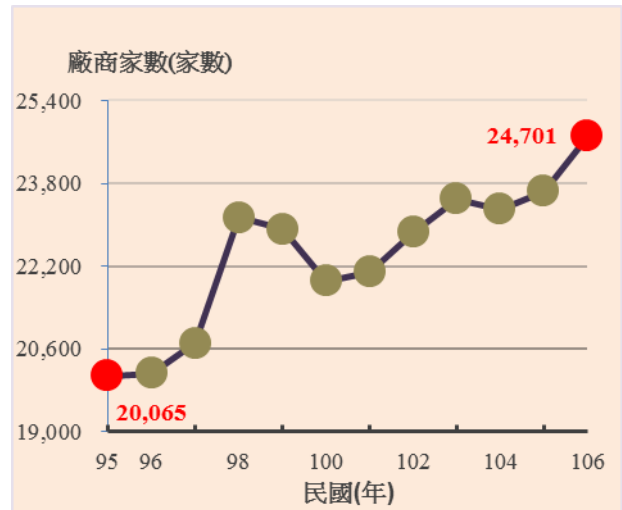
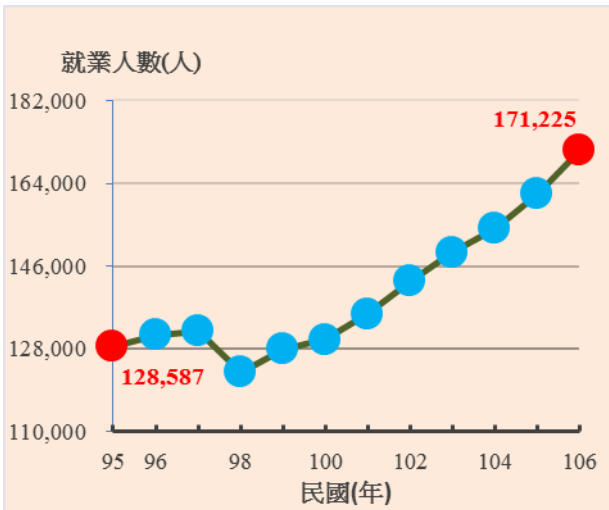
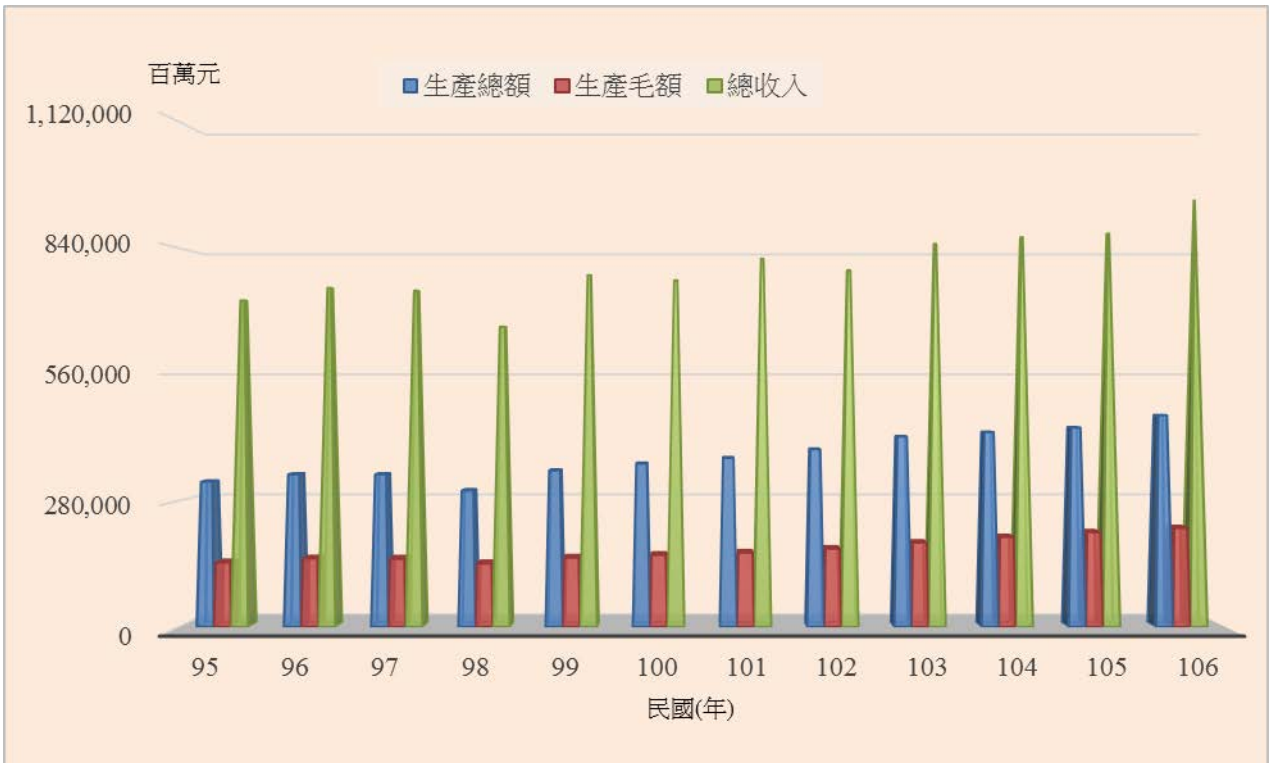
本年報對運動產業的發展分析，主要是以運動產業的生產總額、生產毛額、總收入、廠商家數及就業人數等五項指標為主要觀察對象，並依據運動產業發展條例所稱運動產業範圍的十二大類產業，作為本年報所指運動產業的範疇。其中，生產總額依行政院主計總處定義是指「在一定會計期間內，各類生產者所生產之貨品與服務，按市場價格計算之總額，亦稱為生產總值」；而總收入是《工商及服務業普查》所指的「全年各項收入」及財政統計所指的「營業額」。

由於運動產業在行政院主計總處發布的我國行業分類中，並未對其建立專屬行業號列，而是分屬於多項 4 位碼行業中的一部分，因此須經過抽離推估的過程。其過程是以行政院主計總處發布的 95、100 及 105 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。至於運動產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。

106 年國內景氣出現復甦現象，經濟成長（與上年同期比；下同）達 3.08%，但各業別的生產表現仍有冷熱之別。以名目生產毛額來看，所有產業僅成長 2.38%，這也表示以名目金額來觀察運動產業的表現，將會較疲弱。由於有運動風氣持續盛行、臺北世大運舉行、主管體育事務的體育署積極推動體育賽事及舉辦體育用品展的激勵，推動 106 年國內運動產業的國內生產毛額成長 4.48%。

整體來看，106 年我國運動產業生產總額為 4,689 億元，成長 6.19%，扭轉前兩年漲幅縮小的走勢，占全體產業生產總額比重約為 1.25%；生產毛額為 2,188 億元，成長 4.48%，占全體產業比重為 1.25%；總收入總額為 9,509 億元，成長 8.72%，占全體產業比重為 2.36%；廠商家數共為 24,701 家，增加 4.54%，占全體產業比重為 1.76%；就業人數共有 171,225 人，成長 5.92%，占全體產業比重為 2.20%（參見圖 1）；五項指標占全體產業的比重都呈現上升的現象，可見運動產業相較整體產業呈持續加速擴張的態勢。

在 106 年配合運動產業 4,689 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產業之生產總額，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 7,813 億元，其中生產毛額為 3,099 億元，就業需求為每年 386,644 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 13,161 億元，其中生產毛額為 4,689 億元，而就業需求為每年 521,341 人。



資料來源：行政院主計總處，95、100及105年工商及服務業普查；中華經濟研究院(108)，「推估試算我國106年度及107年度運動產業產值及就人數等研究案」，教育部體育署委託。

圖 1 運動產業五項指標趨勢圖

貳、生產總額表現

表 1 運動產業十二大類別之生產總額

單位：百萬元

十二大類	100年	101年	102年	103年	104年	105年	106年
一、職業或業餘運動業	1,357	1,395	1,798	2,123	2,759	3,648	4,415
二、運動休閒教育服務業	1,327	1,426	1,527	1,649	1,775	1,906	2,060
三、運動傳播媒體或資訊出版業	2,333	4,220	4,105	4,948	4,530	4,523	4,575
四、運動表演業	37	44	53	63	75	88	104
五、運動旅遊業	819	897	585	698	671	686	773
六、電子競技業	13,350	15,283	18,210	18,792	19,087	20,350	20,675
七、運動博弈業	1,149	1,427	1,530	2,764	3,340	3,733	4,011
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	8,027	8,866	11,331	11,515	11,744	12,852	13,261
九、運動場館或設施營建業	29,893	31,507	43,846	46,650	45,143	40,565	51,673
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	294,136	299,221	300,272	321,605	330,657	337,553	350,852
十一、運動用品或器材租賃業	552	585	594	619	657	657	667
十二、運動保健業	8,547	9,143	9,458	10,140	10,871	15,008	15,852
合計	361,526	374,016	393,309	421,567	431,308	441,568	468,918

資料來源：中華經濟研究院（108），「推估試算我國 106 年度及 107 年度運動產業產值及就人數等研究案」，教育部體育署委託。

106 年整體運動產業生產總額為 4,689 億元，十二大類別中，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 74.82%；運動場館或設施營建業排名第二，比重為 11.02%；電子競技業則位居第三，占 4.41%；其次依序為運動保健業、運動經紀、管理顧問或行政管理業、運動傳播媒體或資訊出版業（參見表 1）。另外，106 年運動產業生產總額占全體產業生產總額比重為 1.25%，100 年以來呈穩定上升的趨勢。

成長表現方面，106 年整體運動產業生產總額成長 6.19%，扭轉前兩年漲幅縮小的走勢。其中，漲幅最高的行業為運動場館或設施營建業，大幅成長 23.24%，職業或業餘運動業則以 21.01% 的漲幅為居第二，其次依序為運動表演業、運動旅遊業。

由近五年運動產業生產總額結構來看，有超過半數是運動用品或器材批發及零售業，但由於其成長幅度略低於整體運動產業，因此所占比重逐年下滑。運動產業廠商規模及運動產業生產力的表現，106 年平均單位廠商生產總額約在 1,898 萬元，與全體產業 2,729 萬元相較明顯略低。至於平均勞動生產總額約在 279 萬元，與全體產業的 483 萬元相比，則明顯偏低。

參、生產毛額表現

表 2 運動產業十二大類別之生產毛額

單位：百萬元

十二大類	100 年	101 年	102 年	103 年	104 年	105 年	106 年
一、職業或業餘運動業	745	752	955	1,113	1,442	1,886	2,216
二、運動休閒教育服務業	875	951	1,022	1,110	1,201	1,296	1,385
三、運動傳播媒體或資訊出版業	941	1,605	1,566	1,893	1,720	1,708	1,687
四、運動表演業	20	24	28	33	39	45	50
五、運動旅遊業	417	456	296	349	338	344	385
六、電子競技業	5,436	6,162	7,372	7,433	7,477	7,922	7,961
七、運動博弈業	573	763	849	1,573	1,927	2,158	2,325
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	4,277	4,719	5,905	5,966	6,121	6,663	6,877
九、運動場館或設施營建業	12,482	13,304	17,132	18,517	19,371	19,011	23,068
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	128,090	129,770	132,019	142,135	152,253	158,970	163,091
十一、運動用品或器材租賃業	338	363	371	385	409	425	430
十二、運動保健業	4,824	5,202	5,383	5,870	6,375	8,946	9,285
合計	159,019	164,072	172,896	186,378	198,672	209,374	218,760

資料來源：同表 1。

106 年整體運動產業生產毛額為 2,188 億元，十二大類別中，以運動用品或器材批發及零售業所占比重最高，約占 74.55%，運動場館或設施營建業則位居第二，占 10.54%，運動保健業排名第三，比重為 4.24%，其次依序為電子競技業、職業或業餘運動業、運動經紀、管理顧問或行政管理業（參見表 2）。另外，106 年運動產業生產毛額占全體產業生產毛額比重為 1.25%，持續維持穩定緩步上升的趨勢。

成長表現方面，106 年整體運動產業生產毛額成長 4.48%，漲幅連續三年縮小，主要是受到最大宗的運動用品或器材製造、批發及零售業漲幅縮小所致。表現較為優異的則是為運動場館或設施營建業，大幅成長 21.34%，其次為職業或業餘運動業、運動旅遊業及運動表演業，但因金額較低，因此對整體運動產業影響有限。

根據近五年運動產業生產毛額結構比重來看，前三大維持不變；附加價值率則輕微波動在接近 45%，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 885 萬元，與全體產業 1,250 萬元相較也偏低。至於平均勞動生產毛額約為 130 萬元，與全體產業 226 萬元相較，約僅有其 6 成。

肆、總收入表現

表 3 運動產業十二大類別之總收入

單位：百萬元

十二大類	100年	101年	102年	103年	104年	105年	106年
一、職業或業餘運動業	1,275	1,464	2,137	1,928	2,625	3,786	4,776
二、運動休閒教育服務業	1,341	1,514	1,545	1,641	1,823	1,943	2,048
三、運動傳播媒體或資訊出版業	2,321	4,581	4,850	5,207	4,645	4,633	4,803
四、運動表演業	35	46	63	57	71	91	109
五、運動旅遊業	811	993	662	841	794	677	674
六、電子競技業	13,252	14,274	17,652	18,194	18,792	20,233	20,802
七、運動博弈業	13,184	15,586	15,389	25,369	29,803	32,990	35,085
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	7,969	8,061	10,417	10,517	11,182	12,831	13,407
九、運動場館或設施營建業	38,740	43,650	67,377	67,748	66,622	57,190	74,256
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	682,346	718,030	661,749	709,782	718,881	725,318	778,803
十一、運動用品或器材租賃業	582	540	746	725	808	370	413
十二、運動保健業	8,294	9,620	10,131	9,820	10,560	14,569	15,691
合計	770,151	818,360	792,717	851,829	866,607	874,633	950,867

資料來源：同表 1。

106 年整體運動產業總收入為 9,509 億元，十二大類別中，占總收入最大比重的為運動用品或器材製造、批發及零售業，約為 81.90%，運動場館或設施營建業則以 7.81% 排名第二，運動博弈業位居第三，比重為 3.69%，其次依序為電子競技業、運動保健業、運動經紀、管理顧問或行政管理業（參見表 3）。另外，106 年運動產業總收入占全體產業總收入比重為 2.36%，創下歷年新高。

成長表現方面，106 年整體運動產業總收入成長 8.72%，明顯高於上年的 0.93% 成長，其中表現最為優異的為運動場館或設施營建業，大幅成長 29.84%，其次為職業或業餘運動業，漲幅為 26.12%，運動表演業則以 20.01% 的漲幅位居第三。比重最高的運動用品或器材製造、批發及零售業則擴大漲幅，由上年微幅成長 0.90% 擴大為 7.37%。

根據近五年運動產業總收入結構來看，有高達 8 成是運動用品或器材製造、批發及零售業，其他產業相對明顯較低。成長走勢方面，呈現漲跌互見的態勢，106 年扭轉連續兩年漲幅縮減的走勢，重回漲幅擴張的軌道。106 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 3,848 萬元及 565 萬元，皆高於全體產業水準。

伍、廠商家數表現

表 4 運動產業十二大類別之廠商家數

單位：家數

十二大類	100年	101年	102年	103年	104年	105年	106年
一、職業或業餘運動業	151	156	178	210	260	324	376
二、運動休閒教育服務業	380	416	454	512	559	611	780
三、運動傳播媒體或資訊出版業	48	76	56	70	65	64	65
四、運動表演業	1	1	1	1	1	1	1
五、運動旅遊業	48	53	34	41	39	40	44
六、電子競技業	452	460	484	496	502	507	532
七、運動博弈業	1,073	1,068	1,020	1,202	1,202	1,202	1,205
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	174	173	196	205	221	246	277
九、運動場館或設施營建業	1,473	1,447	1,789	1,824	1,837	1,783	2,177
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	17,455	17,642	17,878	18,203	17,877	18,120	18,352
十一、運動用品或器材租賃業	332	283	298	294	311	228	233
十二、運動保健業	330	315	463	444	428	502	658
合計	21,916	22,089	22,851	23,501	23,300	23,628	24,701

說明：本表可能有小數四捨五入的加總誤差。

資料來源：同表 1。

106 年整體運動產業廠商家數為 24,701 家，十二大類別中，占總家數比重最高的為運動用品或器材製造、批發及零售業，約為 74.30%，運動場館或設施營建業則以 8.81% 排名第二，運動博弈業位居第三，比重為 4.88%，其次依序為運動休閒教育服務業、運動保健業、電子競技業（參見表 4）。另外，106 年運動產業廠商家數占全體產業廠商家數比重為 1.76%，創下自 100 年來的新高。

成長表現方面，106 年整體運動產業廠商家數增加 4.54%，其中表現最佳的為運動保健業，漲幅高達 30.90%，運動休閒教育服務業則以 27.63% 的漲幅居次，第三則為運動場館或設施營建業，大幅成長 22.07%。比重居首位的運動用品或器材製造、批發及零售業，漲幅為 1.28%。而各年運動表演業廠商家數全為 1 的原因，是因運動表演業是屬於職業運動業的一小部分，而職業運動業家數僅有 4 家，因此推估得運動表演業的廠商家數為 1。

根據近五年運動產業廠商家數結構來看，以運動用品或器材製造、批發及零售業為主，但比重出現逐年遞減的態勢，運動場館或設施營建業則大幅增加，其餘類別行業比重變化則不大。

陸、就業人數表現

表 5 運動產業十二大類別之就業人數

單位：人

十二大類	100年	101年	102年	103年	104年	105年	106年
一、職業或業餘運動業	437	436	539	603	667	1,053	1,173
二、運動休閒教育服務業	1,592	1,663	1,752	1,863	1,964	2,073	2,228
三、運動傳播媒體或資訊出版業	930	1,520	1,448	1,773	1,608	1,615	1,626
四、運動表演業	12	14	16	18	18	25	26
五、運動旅遊業	532	582	374	458	442	441	459
六、電子競技業	5,216	5,802	7,056	7,095	7,129	7,501	7,598
七、運動博弈業	2,080	2,374	2,401	2,541	2,543	2,545	2,547
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	4,567	5,023	6,258	6,192	6,392	6,924	7,216
九、運動場館或設施營建業	14,851	15,732	19,561	20,448	21,224	21,507	25,913
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	94,639	97,129	97,927	102,295	106,161	110,060	114,319
十一、運動用品或器材租賃業	711	720	680	653	670	690	698
十二、運動保健業	4,459	4,677	4,790	5,078	5,369	7,220	7,423
合計	130,026	135,673	142,802	149,017	154,187	161,655	171,225

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。

106 年整體運動產業就業人數為 171,225 人，十二大類別中，占總就業人數比重最高的為運動用品或器材製造、批發及零售業的 66.77%，運動場館或設施營建業以比重 15.13% 位居第二，電子競技業以 4.44% 居第三，其次依序為運動保健業、運動經紀、管理顧問或行政管理業、運動博弈業（參見表 5）。另外，106 年運動產業就業人數占全體產業就業人數比重為 2.20%，創下 95 年以來新高紀錄。

成長表現方面，106 年整體運動產業就業人數成長 5.92%，已連續三年漲幅擴大，其中表現最佳的為運動場館或設施營建業，大幅成長 20.49%，其次為職業或業餘運動業，漲幅為 11.38%，其餘漲幅則限縮於個位數。比重最高的運動用品或器材製造、批發及零售業，成長 3.87%，表現尚屬穩定。

根據近五年運動產業就業人數結構來看，雖仍以運動用品或器材製造、批發及零售業所占比重最高，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，加上醫療統計制度調整，使得運動保健業的就業人數快速增加。

柒、國際運動產業綜合分析

綜合比較國際上就運動產業發展較具代表性的國家，包括美國、英國、中國大陸、日本及韓國的運動產業政策及運動產業統計等相關資料，分析歸納國際運動產業的發展方向與重要趨勢。

■ 國際運動產業政策

美國是全球最具代表的運動大國，但政府部門並未設置負責全國運動事務的特定主管機構，運動產業由民間商業活動主導。英國運動產業政策重點在於資金援助，包括成立專責機構協調辦理運動商業事務、提供稅務優惠、引入商業資金，以及籌措其他財源。中國大陸官方積極主導運動產業發展，重點項目為新型態運動消費、跨業結合升級版運動產業，以及開發運動服務業潛能。日本運動產業政策目標為擴大市場規模，作法包括提高運動產業本身及運動關聯產業(如健康美容、醫療用品、保健產品)的價值，以及推廣運動觀光促進地方經濟。韓國運動產業政策以發展職業運動、運動用品及服務為核心，最終與觀光、醫療、工程、資訊通信等產業結合，以形成「綜合性運動產業」為願景。

■ 國際運動產業統計作法比較

各國對於運動產業的統計作法，由於國際上對於運動產業的定義分類及納入分項尚未形成一致標準，近年來估算方式持續調整摸索中。其中，以「運動產業衛星帳」的方式較具系統性，英國已行之有年並定期(每兩年一次)公布數據，日本於 2018 年委外研究運動產業經濟規模推估計畫，亦參照英國運動產業衛星帳的作法，試編日本版的運動產業衛星帳。中國大陸訂有《國家體育產業統計分類》，明確區分運動產業分項類別，並於 2019 年修訂版中進一步強化分類體系，使其涵蓋項目更完整並符合現狀。而我國與韓國也正嘗試由本國的標準產業分類中篩選出與運動產業相關的各分類項目，由此推估試算運動產業產值及就業人數，希望能更精準了解本國運動產業的產值規模及發展狀況。

■ 國際運動產業產值比較

綜合商業資料庫及各國統計數據推估，由於資料更新速度不一，無法進行同一年度的比較，年度區間介於 2014 年至 2018 年，提供大致參考比較。2018 年全球運動產值占全球 GDP 比重約 1.6%；各國部分，2018 年美國運動產值 5,397 億美元，占國內生產總額比重約 2.8%；英國 2016 年運動產業附加價值毛額(GVA)約 373 億英鎊(約 504 億美元)，占國內整體 GVA 比重 2.1%；中國大陸 2018 年運動產值達 2.4 兆人民幣(約 3,625 億美元)，占國內生產總額比重 2.7%；日本推估 2014 年 GVA 為 6.7 兆日圓(約 633 億美元)，占國內整體 GVA 比重 1.4%；韓國文化體育觀光部統計，2018 年運動產值 53 兆韓元(約 457 億美元)，占國內生產總額比重約 3.0%。



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