

中華民國 107 年

SPORT

運動產業年報



教育部體育署

壹、我國運動產業之發展

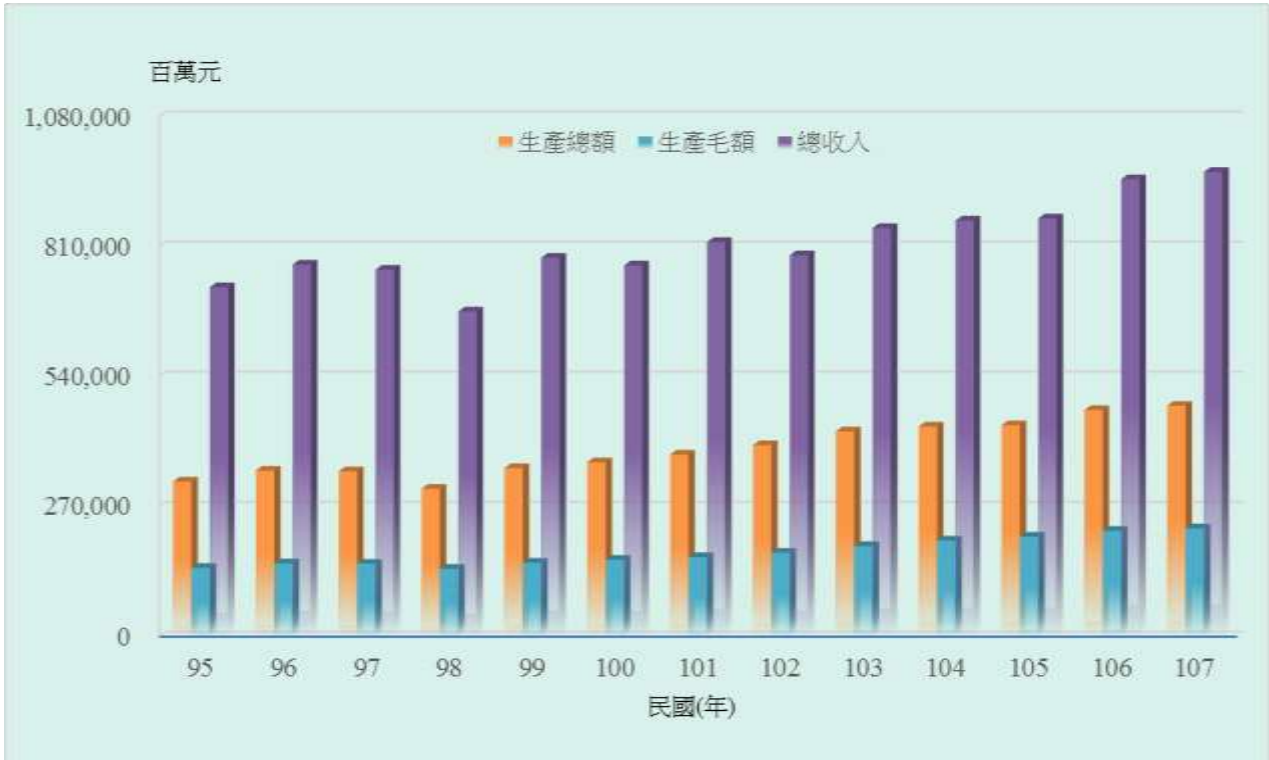
本年報對運動產業的發展分析，主要是以運動產業的生產總額、生產毛額、總收入、廠商家數及就業人數等五項指標為主要觀察對象，並依據運動產業發展條例所稱運動產業範圍的十二大類產業，作為本年報所指運動產業的範疇。其中，生產總額依行政院主計總處定義是指「在一定會計期間內，各類生產者所生產之貨品與服務，按市場價格計算之總額，亦稱為生產總值」；而總收入是《工商及服務業普查》所指的「全年各項收入」及財政統計所指的「營業額」。

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。

107 年國內經濟景氣溫和成長（與上年同期比；下同）2.75%，其中工業成長 1.26%、服務業成長 3.18%，若以名目生產毛額來看，所有產業僅增加 2.00%。而運動產業方面，在體育署致力於提升運動風氣，推廣多元活動，以增強國人運動文化，加上體育政策邁入全民運動、競技運動及運動產業的鐵三角主軸下，推動 107 年國內運動產業的名目國內生產毛額，跟隨經濟發展腳步，穩定增加 2.19%，略優於整體經濟的表現。

整體來看，107 年我國運動產業總收入總額為 9,643 億元，增加 1.59%，增幅明顯低於上年的 9.36%，占全體產業比重為 2.26%；生產總額為 4,788 億元，增加 1.90%，增幅較上年 7.15% 縮小，占全體產業生產總額比重約為 1.19%；生產毛額為 2,242 億元，小幅增加 2.19%，增幅較上年 5.89% 縮減，占全體產業比重為 1.25%；廠商家數共為 24,833 家，微幅增加 0.51%，占全體產業比重為 1.73%；就業人數共有 173,913 人，增加 1.44%，占全體產業比重為 2.21%（參見圖 1）；五項指標占全體產業的比重呈現雖升降互見的現象，但波動區間較溫和，可見運動產業相較整體產業呈穩定的發展態勢。

在 107 年配合運動產業 4,788 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 7,983 億元，其中生產毛額為 3,190 億元，就業需求為每年 403,219 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 13,359 億元，其中生產毛額為 4,788 億元，而就業需求為每年 539,425 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（109），「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、總收入表現

表 1 運動產業十二大類別之總收入

單位：百萬元

十二大類	101 年	102 年	103 年	104 年	105 年	106 年	107 年
一、職業或業餘運動業	1,462	2,132	1,923	2,618	3,786	4,772	5,963
二、運動休閒教育服務業	1,514	1,544	1,640	1,823	1,943	2,048	2,164
三、運動傳播媒體或資訊出版業	4,581	4,850	5,207	4,645	4,633	4,803	4,699
四、運動表演業	46	63	57	71	91	109	130
五、運動旅遊業	993	662	841	794	677	674	685
六、電子競技業	14,274	17,652	18,194	18,792	20,233	20,802	22,523
七、運動博弈業	15,586	15,389	25,369	29,799	32,976	36,126	46,149
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	8,061	10,416	10,516	11,181	12,831	13,407	15,059
九、運動場館或設施營建業	43,650	67,377	67,748	66,622	57,190	74,256	72,174
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	718,478	660,328	705,732	715,765	718,377	775,533	776,715
十一、運動用品或器材租賃業	629	637	777	767	670	679	716
十二、運動保健業	9,620	10,130	9,820	10,560	14,569	16,020	17,332
合計	818,894	791,180	847,824	863,437	867,978	949,227	964,308

資料來源：中華經濟研究院（109），「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。

107 年整體運動產業總收入為 9,643 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 80.55%，運動場館或設施營建業則以 7.48% 排名第二，運動博弈業位居第三，比重為 4.79%，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 1）。另外，107 年運動產業總收入占全體產業總收入比重為 2.26%，雖較上年下滑 0.1 個百分點，但仍創下歷年次高紀錄。

增減表現方面，107 年整體運動產業總收入增加 1.59%，增幅明顯低於上年，拉低增幅的主要來源是比重最大的運動用品或器材製造、批發及零售業，增幅由 7.96% 縮減至 0.15%，反映在運動鞋製造業逐漸轉型升級為原物料管理採購中心、民眾對運動電腦周邊設備購買的意願降低。

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。增減走勢方面，呈現漲跌互見的態勢，107 年雖維持增加，但幅度明顯縮小。107 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 3,883 萬元及 554 萬元，皆高於全體產業水準。

參、生產總額表現

表 2 運動產業十二大類別之生產總額

單位：百萬元

十二大類	101 年	102 年	103 年	104 年	105 年	106 年	107 年
一、職業或業餘運動業	1,398	1,803	2,130	2,765	3,648	4,415	5,343
二、運動休閒教育服務業	1,457	1,552	1,662	1,781	1,906	2,060	2,215
三、運動傳播媒體或資訊出版業	4,200	4,081	4,928	4,525	4,523	4,573	4,885
四、運動表演業	44	53	63	75	88	104	122
五、運動旅遊業	882	573	690	668	686	773	837
六、電子競技業	15,113	17,942	18,750	19,107	20,350	20,914	22,269
七、運動博弈業	1,427	1,530	2,764	3,336	3,720	4,075	5,338
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	8,782	11,183	11,510	11,771	12,852	13,261	14,175
九、運動場館或設施營建業	31,273	43,379	46,422	45,143	40,565	52,795	52,075
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	303,193	305,057	325,952	335,088	334,558	350,079	353,633
十一、運動用品或器材租賃業	556	554	594	646	657	687	703
十二、運動保健業	9,176	9,501	10,169	10,881	15,008	16,184	17,232
合計	377,502	397,208	425,636	435,787	438,560	469,920	478,826

資料來源：同表 1。

107 年整體運動產業生產總額為 4,788 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 73.85%；運動場館或設施營建業排名第二，比重為 10.88%；電子競技業則位居第三，占 4.65%；其次依序為運動保健業、運動經紀、管理顧問或行政管理業、職業或業餘運動業與運動博弈業（參見表 2）。另外，107 年運動產業生產總額占全體產業生產總額比重為 1.19%，雖略微滑落，但整體水準表現仍屬穩健。

增減表現方面，107 年整體運動產業生產總額增加 1.90%，增幅明顯縮小。其中，增幅最高的行業為運動博弈業，大幅增加 30.97%，職業或業餘運動業則以 21.00% 的增幅位居第二。比重最高的運動用品或器材製造、批發及零售業小幅增加 1.02%，增幅與整體運動產業相較差異不大。

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，但由於其增加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，107 年平均單位廠商生產總額約在 1,928 萬元，與全體產業 2,804 萬元相較明顯略低。至於平均勞動生產總額約在 275 萬元，與全體產業的 511 萬元相比，則明顯偏低。

肆、生產毛額表現

表3 運動產業十二大類別之生產毛額

單位：百萬元

十二大類	101年	102年	103年	104年	105年	106年	107年
一、職業或業餘運動業	758	964	1,124	1,451	1,886	2,288	2,905
二、運動休閒教育服務業	967	1,035	1,116	1,203	1,296	1,389	1,500
三、運動傳播媒體或資訊出版業	1,603	1,564	1,890	1,719	1,708	1,734	1,842
四、運動表演業	24	28	33	40	45	50	57
五、運動旅遊業	451	292	346	337	344	388	423
六、電子競技業	6,096	7,258	7,429	7,480	7,922	8,275	8,798
七、運動博弈業	763	849	1,573	1,923	2,147	2,352	3,095
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	4,683	5,834	5,981	6,136	6,663	7,098	7,593
九、運動場館或設施營建業	13,368	17,216	18,626	19,473	19,011	23,045	23,970
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	130,433	133,099	143,315	152,607	156,873	162,949	163,774
十一、運動用品或器材租賃業	334	321	331	348	355	353	351
十二、運動保健業	5,231	5,412	5,888	6,376	8,946	9,485	9,897
合計	164,711	173,872	187,654	199,091	207,197	219,406	224,204

資料來源：同表1。

107年整體運動產業生產毛額為2,242億元，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73.05%，運動場館或設施營建業則位居第二，占10.69%，運動保健業排名第三，比重為4.41%，其次依序為電子競技業、運動經紀、管理顧問或行政管理業及運動博弈業(參見表3)。另外，107年運動產業生產毛額占全體產業生產毛額比重為1.25%，與上年持平，表現同為95年以來新高。

增減表現方面，107年整體運動產業生產毛額小幅增加2.19%，增幅較上年縮減，主要是受到最大宗的運動用品或器材製造、批發及零售業增幅縮小所致，僅微幅增加0.51%。表現較為優異的則是為運動博弈業，大幅增加31.58%，其次為職業或業餘運動業，增幅也達26.98%，運動表演業則以13.89%的增幅位居第三，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903萬元，與全體產業1,251萬元相較也偏低。至於平均勞動生產毛額約為129萬元，與全體產業228萬元相較，約僅占60.0%。

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

十二大類	101 年	102 年	103 年	104 年	105 年	106 年	107 年
一、職業或業餘運動業	156	178	210	260	324	376	421
二、運動休閒教育服務業	416	454	512	559	611	780	924
三、運動傳播媒體或資訊出版業	76	56	70	65	64	65	68
四、運動表演業	1	1	1	1	1	1	1
五、運動旅遊業	53	34	41	39	40	44	46
六、電子競技業	460	484	496	502	507	532	559
七、運動博弈業	1,068	1,020	1,202	1,202	1,202	1,205	1,205
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	173	196	205	221	246	277	308
九、運動場館或設施營建業	1,447	1,789	1,824	1,837	1,783	2,177	2,186
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	17,643	17,876	18,201	17,875	18,111	18,344	18,154
十一、運動用品或器材租賃業	283	298	294	311	228	233	236
十二、運動保健業	315	463	444	428	502	671	726
合計	22,090	22,849	23,499	23,298	23,619	24,706	24,833

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。

107 年整體運動產業廠商家數為 24,833 家，十二大類別中，占比重最高的為運動用品或器材製造、批發及零售業的 73.11%，運動場館或設施營建業則以 8.80% 排名第二，運動博弈業位居第三，比重為 4.85%，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，107 年運動產業廠商家數占全體產業廠商家數比重為 1.73%，較上年下滑 0.03 個百分點。

增減表現方面，107 年整體運動產業廠商家數微幅增加 0.51%，增幅低於上年，主要是受到占比最大的運動用品或器材製造、批發及零售業廠商家數逆勢反減，衰退 1.04%，繼 104 年以來再度減少。而表現最佳行業為運動休閒教育服務業，增幅高達 18.37%，運動經紀、管理顧問或行政管理業則以 11.26% 的增幅居次，第三則為運動保健業，增加 8.18%。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	101 年	102 年	103 年	104 年	105 年	106 年	107 年
一、職業或業餘運動業	431	534	599	685	1,053	1,188	1,222
二、運動休閒教育服務業	1,663	1,751	1,862	1,964	2,073	2,228	2,283
三、運動傳播媒體或資訊出版業	1,515	1,448	1,770	1,609	1,615	1,637	1,688
四、運動表演業	14	16	18	19	25	26	26
五、運動旅遊業	582	374	458	442	441	459	528
六、電子競技業	5,801	7,056	7,094	7,130	7,501	7,599	7,535
七、運動博弈業	2,374	2,401	2,541	2,543	2,545	2,547	2,547
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	5,023	6,258	6,191	6,393	6,924	7,217	7,467
九、運動場館或設施營建業	15,732	19,561	20,448	21,224	21,507	25,913	28,665
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	96,904	97,774	102,179	106,197	110,007	114,350	113,452
十一、運動用品或器材租賃業	720	680	653	670	690	698	712
十二、運動保健業	4,677	4,789	5,078	5,369	7,220	7,580	7,787
合計	135,434	142,642	148,894	154,246	161,601	171,442	173,913

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。

107 年整體運動產業就業人數為 173,913 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 65.23%，運動場館或設施營建業以比重 16.48% 位居第二，運動保健業以 4.48% 居第三，其次依序為電子競技業、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，107 年運動產業就業人數占全體產業就業人數比重為 2.21%，與上年持平，創下 95 年以來新高紀錄。

增減表現方面，107 年整體運動產業就業人數增加 1.44%，增幅較上年縮小，主要是因最大宗運動用品或器材製造、批發及零售業就業人數減少，減幅約 0.78%，自 98 年以來再度減少，電子競技業也微幅減少 0.84%。而其餘行業表現，則以運動旅遊業表現最佳，增幅約 15.13%，其次為運動場館或設施營建業，也大幅增加 10.62%，其餘增幅則限縮於個位數。

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

針對國際上近期更新運動產業官方統計數據及發布產業研究報告的國家，摘錄運動產業經濟規模的推估結果重點。

日本

根據日本內閣府於 2019 年 9 月公布的「2018 年日本版運動產業衛星帳」，依國民經濟會計制度(SNA)估算，2016 年日本運動產業 GDP 約 698 億美元，占國內生產毛額(GDP)比重 1.41%，與上年相比增加 1.89%。報告將運動產值區分為三類，一是運動產業本身的產值，比重占 70%；二是由運動產業生產出來的財貨與勞務配送到消費者手中的物流產值，比重占 16%；三是投入運動產業的上游產值，比重占 14%。報告強調，日本運動產業規模的增加，將由政府運動產業的推動政策，以及民間運動產業的本身發展等兩方面所共同促進。

中國大陸

根據中國大陸國家統計局與國家體育總局於 2020 年 1 月公布的「2018 年全國體育產業總規模和增加值公告」，在國民經濟行業分類的基礎上，區分出體育產業統計分類進行估算，2018 年中國大陸運動產值約 4,000 億美元，占國內生產總額比重 1.1%；與上年相比增加 6.1%。從產業結構來看，運動服務業比重 47.9%，對整體運動產業產值增加貢獻度達 64.8%；運動用品及相關產品製造業比重 49.7%，增加貢獻度為 33.7%；運動場地設施建設比重 2.4%，增加貢獻度為 1.5%。報告指出，有鑑於運動大環境快速變化，包括全民健身、運動競賽、運動產業等活動持續發展，運動產業內容和領域不斷擴充，因此於 2019 年提出體育產業統計修訂版本，突顯本國體育活動的特色和發展現況，並將體育產業發展中的新業態和新模式納入統計範圍。

英國

英國運動產值的估算有兩套系統，皆以附加價值毛額(Gross Value Added, GVA)為計算基礎，但納入範圍不同。一是根據英國標準產業分類(SIC)，範圍限縮在以體育活動為核心的產業，主要包括運動用品製造業、零售業，運動用品租賃廣告業，運動健身設施，以及運動場所；二是根據歐盟核定的運動產業 Vilnius 定義，其認定範圍較廣，將其他產業與運動相關的部分納入計算，如運動節目等，並將估算結果稱為「運動衛星帳(Sport Satellite Account)」。根據英國主管運動事務的數位、文化、媒體與運動部(DCMS)於 2020 年 2 月 5 日公布的「DCMS 2018 年經濟產值估算報告」，在 SIC 基礎下，2018 年運動部門 GVA 達 210 億美元，較上年增加 2.1%，占整體 GVA 比重 0.8%。在運動衛星帳基礎下，2018 年運動部門 GVA 達 630 億美元，占整體 GVA 比重 2.44%。



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