

中華民國 105 年

SPORT

運動產業年報



教育部體育署

壹、我國運動產業之發展

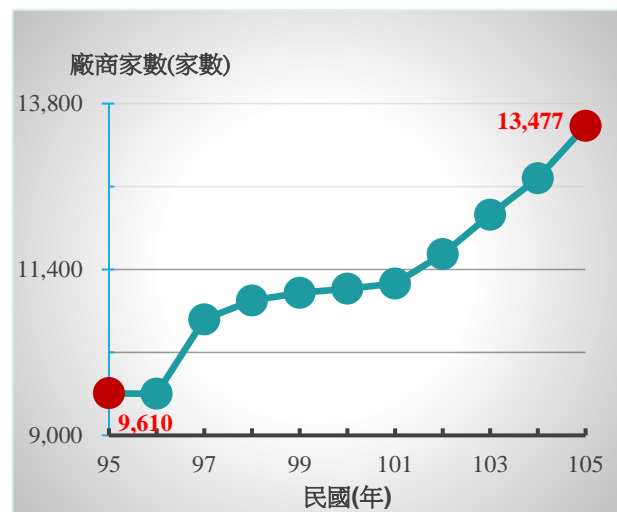
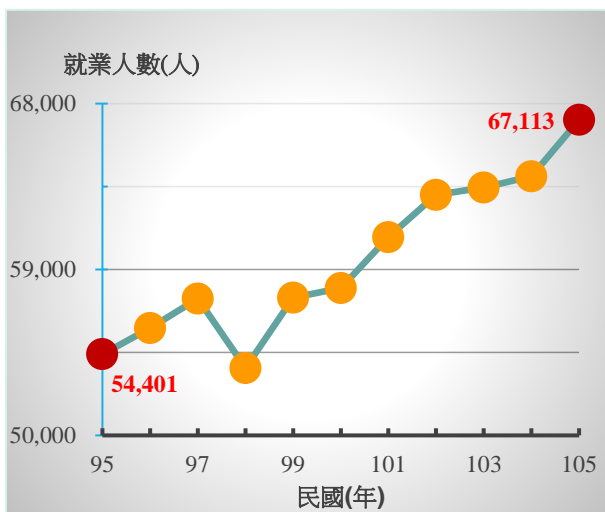
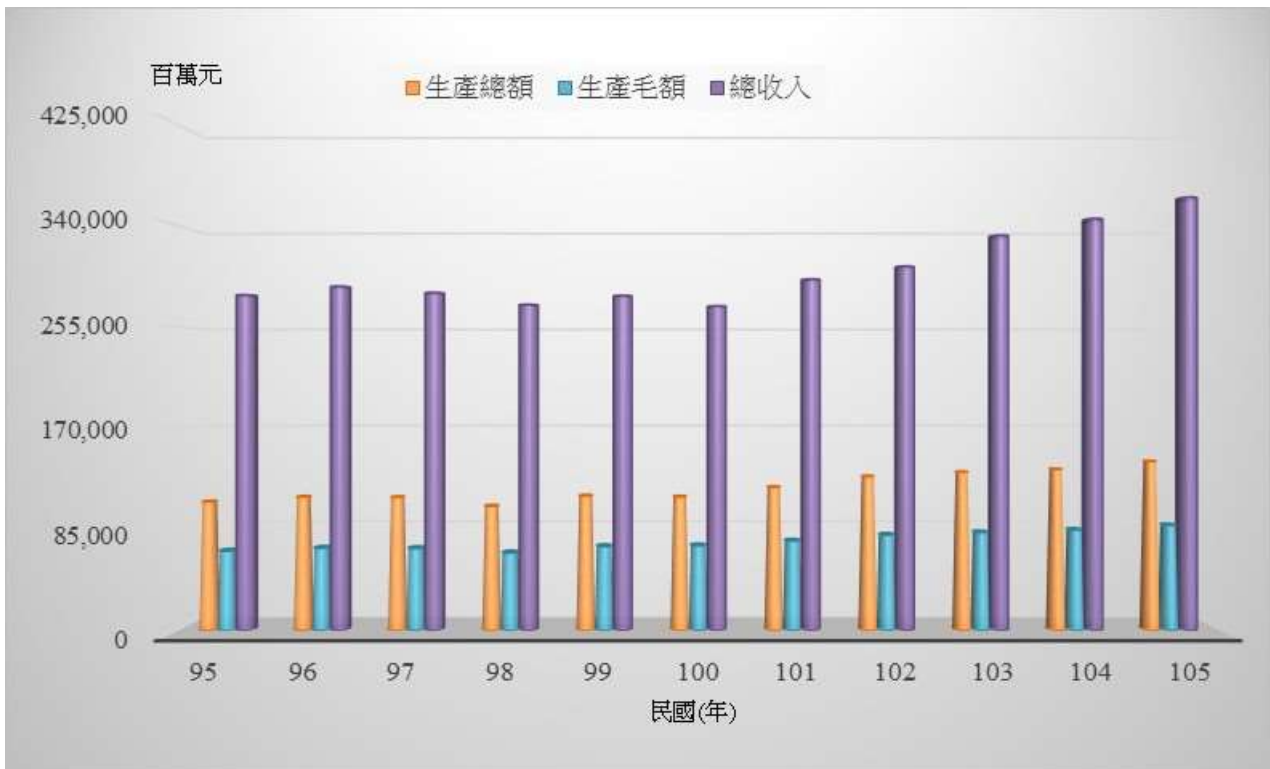
本年報對運動產業的發展分析，主要是以運動服務業的生產總額、生產毛額、總收入、廠商家數及就業人數等五項指標為主要觀察對象，並依據運動產業發展條例所稱運動產業範圍，挑選出有關服務業的十大行業，作為本年報所指運動服務業的範疇。其中，生產總額依行政院主計總處定義是指「在一定會計期間內，各類生產者所生產之貨品與服務，按市場價格計算之總額，亦稱為生產總值」；而總收入是《工商及服務業普查》所指的「全年各項收入」及財政統計所指的「營業額」。

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。

105 年國內景氣持續低迷，經濟成長僅 1.41%，各業別的生產表現多數欠缺活力，批發及零售業成長更僅成長 0.72%，這也隱含運動服務業的批發及零售業將仍舊疲軟。但在運動風氣持續盛行、里約奧運舉行、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下，國內運動服務業的成長表現仍較 104 年更進一步提升，也明顯高於整體服務業，對整體經濟帶來的效益也持續擴大。

整體來看，105 年我國運動服務業生產總額為 1,417 億元，較上年成長 4.93%，明顯高於上年的 1.78% 漲幅，占全體產業生產總額比重約為 0.39%；生產毛額為 881 億元，成長 4.63%，漲幅明顯高於上年，占全體產業比重為 0.51%；總收入總額為 3,638 億元，成長 5.19%，占全體產業比重為 0.95%；廠商家數共為 13,477 家，增加 5.95%，占全體產業比重為 0.98%；就業人數共有 67,113 人，成長 4.78%，占全體產業比重為 0.90%（參見圖 1）；五項指標皆持續上升的趨勢。

在 105 年配合運動服務業 1,417 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 2,024 億元，其中生產毛額為 1,218 億元，就業需求為每年 156,744 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 2,571 億元，其中生產毛額為 1,417 億元，就業需求為每年 174,577 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 ^㉑	105 年 ^㉒
一、運動用品或器材批發及零售業	67,745	69,550	72,719	73,307	74,330	74,675
二、運動場館業	14,442	14,937	15,630	16,204	16,823	17,151
三、運動用品或器材租賃業	552	585	594	619	657	657
四、職業運動業	745	770	806	836	868	885
五、運動休閒教育服務業	1,416	1,448	1,453	1,474	1,482	1,479
六、運動保健業	8,387	8,952	9,218	9,808	10,460	14,621
七、運動管理服務業	12,848	13,813	17,673	17,009	16,478	17,459
八、運動傳播與出版業	3,603	7,610	8,774	9,973	9,944	10,367
九、運動博弈業	1,149	1,427	1,530	2,764	3,340	3,733
十、運動旅遊業	818	905	595	704	682	704
合計	111,705	119,997	128,991	132,699	135,065	141,730

說明：㉑表修正值，㉒表初估值。

資料來源：中華經濟研究院（2018），「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。

105 年整體運動服務業生產總額為 1,417 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 52.69%；運動管理服務業排名第二，比重為 12.32%；運動場館業則位居第三，占 12.10%；其次依序為運動保健業、運動傳播與出版業、運動博弈業（參見表 1）。另外，105 年運動服務業生產總額占全體產業生產總額比重為 0.39%，占全體服務業比重為 0.89%，皆呈現緩步上升的現象。

成長表現方面，105 年整體運動服務業生產總額成長 4.93%，明顯高於上年的 1.78% 漲幅，其中表現最為耀眼的運動保健業，漲幅高達 39.78%，主要原因之一是醫療統計制度調整；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 0.46%。

由近五年運動服務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，但由於其成長幅度都低於整體運動服務業，因此所占比重逐年下滑，已接近半數。而支撐運動服務業成長的來源，主要是運動保健業、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表現，105 年平均單位廠商生產總額約在 1,052 萬元，與全體產業 2,624 萬元相較明顯略低，但職業運動業、運動傳播與出版業、運動管理服務業大於整體規模；至於平均勞動生產總額約在 211 萬元，與全體產業的 484 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 ⁽¹⁾	105 年 ⁽²⁾
一、運動用品或器材批發及零售業	47,172	48,237	50,355	50,795	51,871	52,095
二、運動場館業	8,418	8,678	9,077	9,429	9,910	10,136
三、運動用品或器材租賃業	338	363	371	385	409	425
四、職業運動業	409	422	441	458	482	493
五、運動休閒教育服務業	935	960	962	975	980	981
六、運動保健業	4,683	5,026	5,163	5,569	6,002	8,518
七、運動管理服務業	6,583	7,153	9,069	8,710	8,519	9,059
八、運動傳播與出版業	1,386	2,853	3,281	3,740	3,722	3,844
九、運動博弈業	573	763	849	1,573	1,927	2,158
十、運動旅遊業	416	461	302	355	349	359
合計	70,913	74,916	79,869	81,990	84,170	88,067

說明：同表 1。

資料來源：同表 1。

105 年整體運動服務業生產毛額為 881 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 59.15%，運動場館業則位居第二，占 11.51%，運動管理服務業排名第三，比重為 10.29%，其次依序為運動保健業、運動傳播與出版業、運動博弈業（參見表 2）。另外，105 年運動服務業生產毛額占全體產業生產毛額比重為 0.51%，占全體服務業比重為 0.82%，皆呈現維持穩定狀態。

成長表現方面，105 年整體運動服務業生產毛額成長 4.63%，漲幅明顯高於上年的 2.66%，其中表現最突出的是運動保健業，漲幅高達 41.93%，而運動博弈業則延續大幅成長的走勢，但此二產業訂價皆有法令特別規範，因此主要由需求決定，但運動博弈業由於投注的比賽項目逐漸增加，因此能增加民眾投注的意願；至於比重最高的運動用品或器材批發及零售業漲幅僅成長 0.43%。

根據近五年運動服務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 62%，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 653 萬元，與全體產業 1,246 萬元相較也偏低，但職業運動業、運動管理服務業、運動傳播與出版業則明顯高於整體規模。至於平均勞動生產毛額約為 131 萬元，與全體產業 230 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	105 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	250,119
二、運動場館業	15,060	18,143	21,936	17,497	19,107	21,059
三、運動用品或器材租賃業	582	540	746	725	808	834
四、職業運動業	795	943	1,149	937	1,047	1,197
五、運動休閒教育服務業	1,448	1,776	1,930	2,231	2,978	3,546
六、運動保健業	8,935	11,022	11,739	11,952	13,367	19,502
七、運動管理服務業	13,110	11,797	14,524	14,520	14,264	15,396
八、運動傳播與出版業	3,671	8,115	11,942	12,936	12,479	18,304
九、運動博弈業	13,184	15,586	15,389	25,369	29,803	32,990
十、運動旅遊業	828	1,060	739	981	969	863
合計	272,540	295,103	305,890	331,794	345,866	363,810

資料來源：同表 1。

105 年整體運動服務業總收入為 3,638 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 68.75%，運動博弈業則以 9.07% 排名第二，運動場館業位居第三，比重為 5.79%，其次依序為運動保健業、運動傳播與出版業、運動管理服務業（參見表 3）。另外，105 年運動服務業總收入占全體產業總收入比重為 0.95%，占全體服務業比重為 1.70%，皆呈現穩定上升的趨勢。

成長表現方面，105 年整體運動服務業總收入成長 5.19%，其中表現最為優異的為運動傳播與出版業，漲幅達 46.68%，運動保健業也成長 45.89%，而比重最高的運動用品或器材批發及零售業繼上年漲幅下滑至 2.62% 後，105 年更衰退 0.37%。另外，運動休閒教育服務業也有 19.06% 的高成長，已連續 3 年兩位數成長，持續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，有近 7 成是運動用品或器材批發及零售業，其他產業相對明顯較低。成長走勢方面，105 年成長 5.19%，略高於上年的 4.24% 成長，但屬於近五年的正常表現。105 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 2,699 萬元及 542 萬元，皆與全體產業的水準相近。

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	105 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	7,953
二、運動場館業	1,135	1,089	1,091	1,082	1,142	1,254
三、運動用品或器材租賃業	332	283	298	294	311	334
四、職業運動業	4	4	4	4	4	4
五、運動休閒教育服務業	412	522	640	863	1,149	1,353
六、運動保健業	321	364	641	728	829	1,174
七、運動管理服務業	56	56	93	99	105	115
八、運動傳播與出版業	24	49	44	50	45	47
九、運動博弈業	1,073	1,068	1,020	1,202	1,202	1,202
十、運動旅遊業	48	53	34	41	39	40
合計	11,124	11,196	11,621	12,193	12,720	13,477

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。

105 年整體運動服務業廠商家數為 13,477 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 59.01%，運動休閒教育服務業則以 10.04% 排名第二，運動場館業業位居第三，比重為 9.31%，其次依序為運動博弈業、運動保健業、運動用品或器材租賃業（參見表 4）。另外，105 年運動服務業廠商家數占全體產業廠商家數比重為 0.98%，占全體服務業比重為 1.23%，皆呈現維持穩定上升走勢。

成長表現方面，105 年整體運動服務業廠商家數成長 5.95%，其中表現最為優異的為運動保健業，漲幅高達 41.62%，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 0.75%，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，運動休閒教育服務業比重明顯增加，由 100 年的 3.70% 躍升至 105 年的 10.04%，顯示運動休閒持續逐漸受到重視。

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	105 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	31,525
二、運動場館業	11,485	11,312	11,145	10,762	10,897	11,154
三、運動用品或器材租賃業	711	720	680	653	670	690
四、職業運動業	240	236	233	225	228	233
五、運動休閒教育服務業	1,753	1,756	1,767	1,798	1,812	1,818
六、運動保健業	4,446	4,667	4,774	5,058	5,343	7,287
七、運動管理服務業	6,623	7,179	9,175	8,675	8,530	8,893
八、運動傳播與出版業	851	1,766	2,014	2,407	2,394	2,546
九、運動博弈業	2,080	2,374	2,401	2,541	2,543	2,545
十、運動旅遊業	532	578	368	448	428	423
合計	57,992	60,749	63,042	63,455	64,054	67,113

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。

105 年整體運動服務業就業人數為 67,113 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 46.97%，運動場館業以比重 16.62% 位居第二，運動管理服務業以 13.25% 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（參見表 5）。另外，105 年運動服務業就業人數占全體產業就業人數比重為 0.90%，占全體服務業比重為 1.60%，皆呈現反彈上升走勢。

成長表現方面，105 年整體運動服務業就業人數成長 4.78%，增幅明顯高於上年的 0.94%，其中表現最為優異的為運動保健業，增幅為 36.38%，而上年衰退的運動管理服務業及運動傳播與出版業都已轉為成長，而比重最高的運動用品或器材批發及零售業則小幅增加 1.01%，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、日本、韓國運動產業概況

參考日韓運動產業發展特色，不約而同將爭取舉辦國際大型賽事及發展職業運動視為重點項目，其中韓國已於2018年成功舉辦平昌冬季奧運會，日本也正緊鑼密鼓籌辦2020年東京奧運會，著眼點為提升本國運動水準，帶動本國職業運動與運動產業的興盛，進而拉抬地方與全國經濟成長，並形成運動產業與經濟成長互助互利的良性迴圈，其作法可供我國參考借鏡。

日本方面

現階段的日本運動政策，延續2012年至2016年「第一期運動基本計畫」，正處於2017年至2022年「第二期運動基本計畫」的執行期間，政策願景定為「改變運動、創造未來」，最終目標是實現運動立國，政策特色有三：一是展現運動價值，充分與各領域合作；二是大幅增加具體指標項目；三是促進運動產業發展。在促進運動產業發展的作法上，從整合軟硬體資源的角度出發，透過政策支持（提供各項優惠、補貼），改善運動軟硬體設施，進而誘發業者自主投資，以達到帶動周邊產業全面成長的目標。

韓國方面

現階段的韓國運動政策，以「運動產業中長期發展規劃」為基礎，其思維是以發展職業運動、運動產品及服務為核心，並與觀光、醫療、工程、資訊通信（ICT）等產業結合，以形成「綜合性產業」為願景，創造新的附加價值和就業，除了達成「國際運動強國」之中期目標，同時也設定達成國家持續成長之終極目標。在促進運動產業的作法上，聚焦於運動產業與創新技術、新興媒體及社會力量的連結。

臺日韓運動產值比較

臺日韓在運動產業的產值估算上，現階段還在研究評估適當估算方式的階段，官方產業統計尚未以「運動產業」為名的獨立統計項目，無法直接看出最新年度的運動產值規模。因此，僅能先以研究單位或統計公司的調查報告為參考依據，初步比對運動產值規模，並非標準化後的精確數據。根據推估，2015年全球運動產業總產值約1.2兆美元，其中，日本運動產業總產值約1,174億美元（占全球運動產業產值比重約9.7%），韓國約404億美元（占全球比重約3.4%）而臺灣約44億美元（占全球比重約0.4%），由此可見臺灣運動產業規模與日韓之間呈現一段明顯差距。從運動產值規模占國內生產毛額（GDP）的比重來看，全球比重的平均水準約1.63%，日本為2.67%，韓國為2.92%，日韓兩國高於全球比重的平均水準；而臺灣占0.39%，低於全球比重的平均水準。我國運動產業在本計畫估算中僅包括服務業而尚未納入製造業，但日韓兩國估算值已納入部分製造業，受到比較基礎不一致的影響，我國運動產業規模顯得相對偏低。



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