

運動產業—幸福經濟、運動體現

文 / 葉公鼎、蕭嘉惠、王凱立

壹、前言

競技運動和全民運動，一直都是我國體育政策重要的兩大主軸。隨著國際經濟發展趨勢，體育運動領域之發展重點也隨著調整；自21世紀開始，運動產業也越來越受世人的重視。

所謂運動產業，係指提供滿足人們運動行為過程需求之產品，可分為有形的財貨或無形的服務，而這些財貨或服務彼此功能相近，可相互替代之供給者所形成的集合（葉公鼎，2001）。這方面的概念自從2000年以後，逐漸由國外引介至臺灣，前行政院體育委員會更在2001年舉行國內首屆的運動產業國際研討會，邀請國內外學者齊聚一堂，彼此交換理念並討論未來的推動方式，也使運動產業的理念以及實務推動，持續受到國內產官學各界的重視。

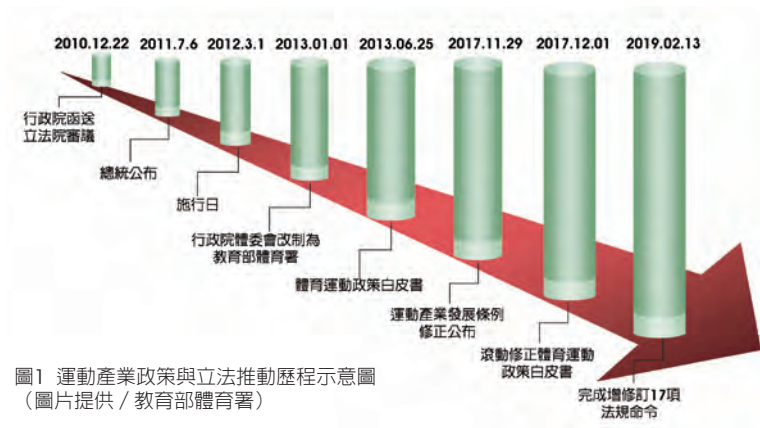
目前，運動產業結合市場資源帶動經濟效益，已成為全球化的趨勢。例如，Plunkett Research, Ltd（2018）的研究指出，2018年世界運動產業產值為1兆3千億美元；而美國在2018年整體運動產業產值則為5,397億美元。

就國內產業界而言，我國民眾運動風氣逐漸興盛，例如路跑賽事數量從2014年的五百餘場到2018年的近千場，顯示民眾參與運動的風氣持續提升。相關賽事的獎金紀念品豐盛，路跑議題也具多元性，吸引民眾的持續投入。民眾參與運動的背後，也凸顯出我國運動產業消費產值之成長動能未來應呈現樂觀的成長趨勢。

綜觀先進國家，均將運動做為推動經濟成長的重要工具，主要是因為運動不但可帶動經濟產值，更可產生健康、活力等非經濟價值。行政院2011年啟動「黃金十年國家願景」計畫，更明確規劃政府政策的關照模式，需從「GDP」（Gross Domestic Products）邁向「GNH」（Gross National Happiness，國民幸福總值）。這也呼應經濟合作暨發展組織（Organization for Economic Co-operation and Development, OECD）強調的觀念，除了追求經濟成長數字以外，更應重視民眾的幸福感。根據2013年我國國民幸福指數國際指標綜合指數為6.64分，與OECD34個會員國及2個夥伴國相較，我國為37國中的第19名，其中主觀幸福感的排名為第25名，仍有持續提升空間（行政院主計總處，2013）。

為扶植民間發展運動產業，政府於2011年7月6日制定公布「運動產業發展條例」，並自2012年3月1日正式施行，從需求面及供給面著手建構良善運動產業發展環境，拓展運動服務市場需求，並依據該條例訂定各項法規及配套計畫積極推動。鑒於運動產業日新月異的發展，立法院於2017年11月7日三讀通過「運動產業發展條例」修正案，總統嗣於2017年11月29日公布施行（教育部，2017a）。

此外，在2013年教育部規劃體育運動政策白皮書時，即有別以往將運動產業正式納入政府推動體育政策的一環；期許運動產業成為「打造幸福經濟的推手」，並在2017年進行滾動式修正，



以帶動運動產業的良善循環，提高國人的幸福感（歷程詳如圖1）。

目前政府運動產業政策推動迄今，為檢視推動成效，本文以「幸福經濟運動體現」為題，剖析政策執行過程、成果，以及未來政府推動運動產業政策方向之建議與期許。

貳、政策執行過程

此部分，主要敘述政府制定體育運動政策白皮書運動產業策略推動執行過程，以下茲分初始推動階段、滾動修正階段、執行策略，與重點方案等項說明之。

一、初始推動階段（2013～2015）

運動產業政策自從2013年起推動，主要以：健全運動產業結構、強化業者經營能力；拓展運動市場需求、擴大運動產業規模；提升運動產業影響、優化國人生活品質。依上述三項發展策略，規劃推動時間為從2013年至2023年。

二、滾動修正階段（2016迄今）

自從2016年蔡總統英文就任後，教育部體察時代發展趨勢，並配合推動蔡總統所提出體育政見五大策略：體育行政優化、鼓勵企業投資、國際賽事接軌、體育向下扎根，

以及選手職涯照顧滾動修正體育運動政策白皮書，針對2016年以後之運動產業推動策略，加以調整。

三、執行策略

依據2013年公布之體育運動政策白皮書（教育部，2013），其中有關運動產業：打造幸福經濟的推手專章中，擬定六大發展

策略，說明如下。

（一）擴大運動產品與服務需求

此策略著重在提升運動產業的有效需求；有需求才會有交易，從而帶動運動產業產值，將餅做大。由於運動相關需求始於民衆對健康休閒生活的認知與行動；而我國國民所得水準已達開發國家之列，只要政府稍微加以推動與宣導，將很容易帶動國人進行運動消費，驅動幸福經濟。

（二）提升我國運動企業組織的競爭力

有需求還必須有供給，才能創造實質的國民（內）生產毛額。我國本是一個中小企業繁多，民間生產能量旺盛的經濟體；只要政府加以輔導與協助，將很容易引導民間企業將資源導向運動產業。加上我國科技資本雄厚，如何發展技術性高、品牌權益大的運動產品與服務，並將其拓展到全世界，是我國運動產業發展的關鍵議題。

（三）培育體育專業人員及運動產業人才（總統政見）

我國長期重視教育人才，過去已培養相當多的體育教師與教練，對於帶動國

人運動健康基礎知識功不可沒。然隨著運動產業的快速發展，市場對於運動相關人才的需求也將日趨多元化。例如，為了更有效率地增進運動表現，我們不只需要教練，更需要運動科學人才的輔助；為了觀看動人的賽事，我們不只需要選手、裁判，更需要賽會管理與娛樂行銷的專業。是故，為了健全我國運動產業的人力資本，政府在建立職能基準、培育運動產業專才、進行專業能力認證、與進行人力媒合等方面，都有很多可以發揮。

- (四) 增加投入運動產業的資源（總統政見）
- 運動產業在國內仍算是一個新興產業，有效需求不足的情況，會使企業的初期投入風險較大；尤其我國以中小企業為主，承擔這類風險的能力更是薄弱。而大企業的市場放眼國際，但先進國家企業投入運動產業時間較早，已經建立規模經濟與品牌優勢，我國大企業進軍國際市場也將面臨另一個層級的競爭風險。為了協助前述企業降低風險，並建立我國在國際運動產業的整體競爭力，政府適時投入或引導資源投入運動產業是必要的。

- (五) 建構運動產業雲端資料庫

這是一個大數據的時代，企業經營的效率、精準度、品質與速度，相當程度仰賴資訊的完整性與透明度；而資訊大致可以分為三個層面：1.實質運動面，也就是運動環境、賽會資訊、競技成績等面向，這些資訊有助於民衆投入運動參與觀賞，帶動產業需求。2.運動市場面，包括運動消費支出調查、國際運動

產業商情資訊等等，這有助於企業精準投入資源從事研發、生產與國際佈局。

3.運動人才面，包括企業需要怎樣的人才，運動專業人才擁有怎樣的技能等等。唯有完整透明的運動人才資訊，才可讓我國運動人力資本市場發展健全。

- (六) 以公部門帶動產業發展（總統政見）

資源與資訊之後，我們還需要健全的制度才有助推展運動產業。從產業發展的角度來說，所謂「制度」，就是一套指引資源應該如何投入、如何生產與如何分配的規則與體系。前述關於政府投入資源降低企業風險，或是建立運動職能基準，培養專業人力等等，都是制度的一環；但制度不止於此。例如：從事路跑運動需要路權，路權是否需要付費取得就是一種制度。同理，運動文物的歸屬與使用，也牽涉到複雜的制度性議題。運動賽事成績的紀錄、彙整與應用，將直接影響到運動娛樂產業的發展。誰來收集這些資料，如何使用，歸屬為何，這都牽涉到制度問題。制度，相當程度仰賴公部門來加以建立；如何在行政上與法律上建構良善制度，將是我國運動產業是否能蓬勃發展的關鍵。

四、重點方案

前述六大策略，可以粗略分為兩個面向。前三者為實質面策略，大致可以簡化稱為「需求面」、「供給面」與「人才面」策略；這三個策略是處理運動產業的核心問題，也就是如何將運動產業的餅做大，如何建立專業人才帶動產業長期發展等等。後三者為支援面策略，可以稱為「資源面」、「資訊面」與「制度面」策略；這

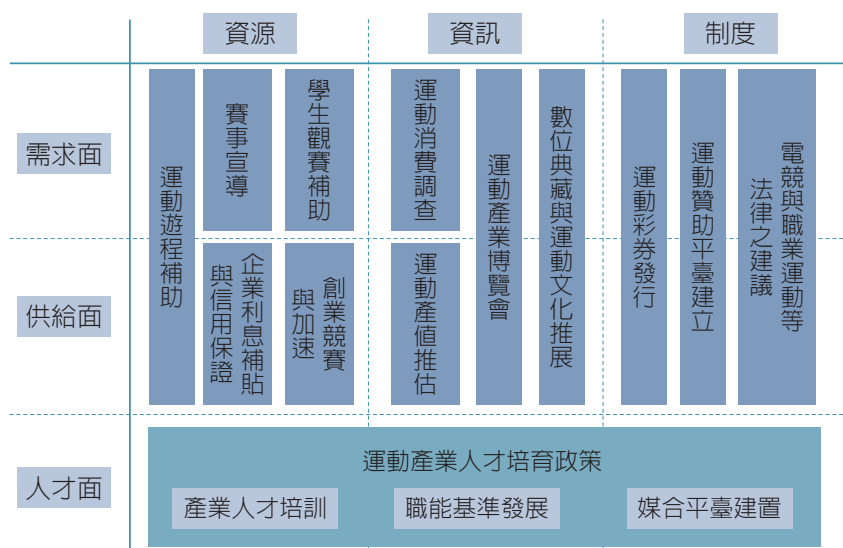


圖2 運動產業策略與方案示意圖

三個策略是在輔助運動產業實質面得以良好發展的重要手段。

為了讓讀者更清楚了解前述策略脈絡，本文可以用圖2的矩陣來加以說明。該圖中除了清楚呈現策略間的邏輯外，也帶出近年政府單位積極推動的運動產業重點方案。例如，政府每年皆針對賽事宣導、學生觀賽加以補助，這是投入資源於提升運動產業需求面的表現。而企業貸款信用保證與利息補貼、舉辦「我是運動創業家」競賽，則是投入資源促進產業供給的方案。

當然，也有些資源是同時影響供給面與需求面，例如運動遊程規劃的補助等。其他如運動消費支出調查、運動產值推估、運動產業博覽會舉辦等等，其目的都是在建置完整透明的產業資訊。而運動彩券發行、運動贊助平臺建立，與相關法規訂定等等，目的都是在建立良善的制度，引入民間資源，透過政府民間協力來帶動運動產業。另外，有些方案具備複合式的策略功能，例如「數位典藏與運動文化推展」同時牽涉到資訊收集與制度建立的面向；而運動產業人才培育政策包括「產業人才培訓」、「職能基準發展」與

「媒合平臺建置」等方案，更屬於資源面、資訊面與制度面的全方位策略。這些重點方案的細節與成效，本文將在下節分項說明。

參、政策亮點與績效

本節遵循前文所敘述之運動產業策略與方案的重點，臚列目前運動產業政策的亮點與績效如下。

一、政府輔導業者並創造需求，活絡產業發展

（一）優質運動遊程

依據「教育部運動發展基金優良運動遊程補助作業要點」（教育部，2012；2017b），獎助旅行業者將運動元素納入旅遊行程規劃，透過優質運動遊程徵選競賽，鼓勵跨業專業人力投入、擴大運動產業範疇，自2012年起迄今共獲選

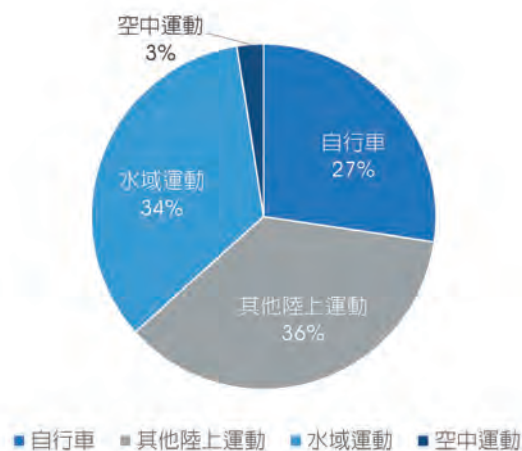


圖3 獲選優質運動遊程運動元素佔比圖（圖片提供／教育部體育署）

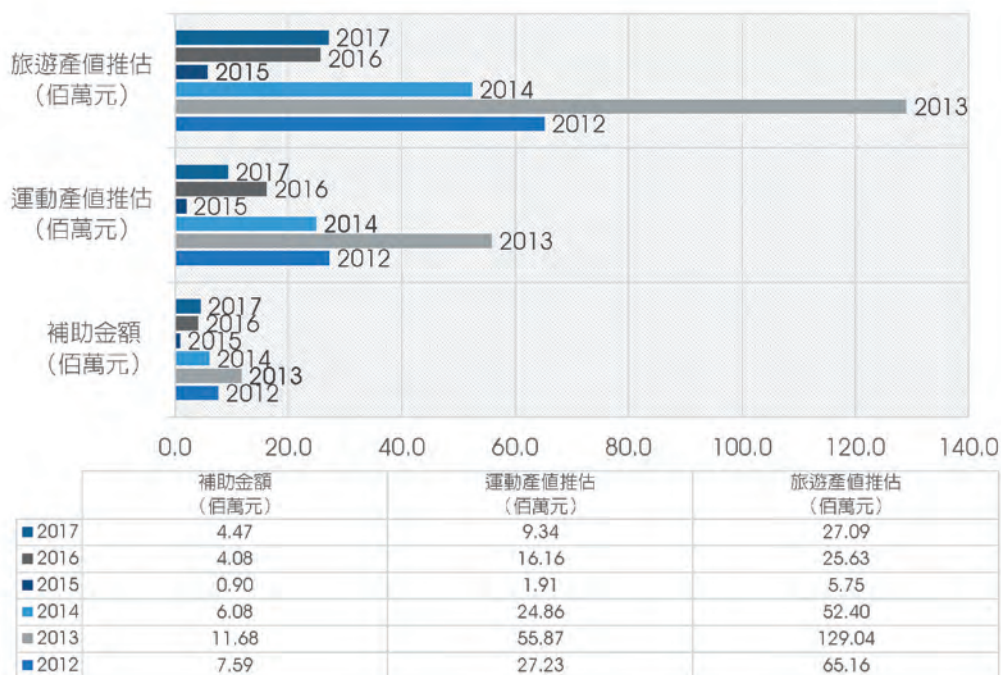


圖4 獲選優質運動遊程歷年補助情形及產值推估（圖片提供 / 教育部體育署）

出78套優質運動遊程，各項運動元素佔比分布如圖3。

在運動、觀光旅遊、交通運輸、餐飲、保險……等異業結盟下，提升民衆從事觀賞性及參與性運動消費支出。

78套獲選遊程共吸引民衆購買及消費總計1萬8,432件，獲選業者共獲得補助金額總計約新臺

幣3,481萬元，亦創造我國運動產值約新臺幣1億3,536萬元，創造旅遊產值約新臺幣3億506萬元（如圖4）。

（二）學生賽事觀賞與參與

為培養國民參與運動或觀賞運動習慣，

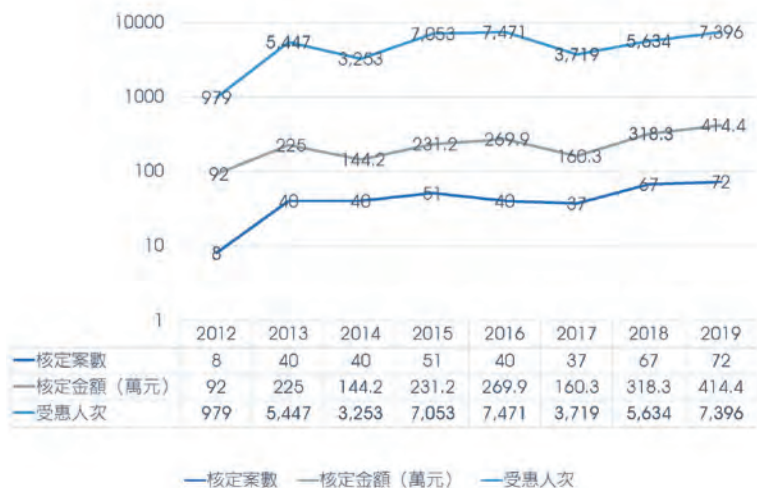


圖5 補助學生觀賞運動賽事情形（圖片提供 / 教育部體育署）

自2012年起即推動本項政策，並於2018年10月23日修正發布「學生參與觀賞運動競技或表演補助辦法」（教育部，2018b），同時於2018年12月11日公告2019年適用賽事名單及依新修訂

辦法執行辦理本項業務，自2012年推動本項補助措施迄今，全國各縣市核定補助學校累計至355案，且2019年創下歷年新高的72案，補助金額與受惠之學生亦達到414.4萬元及7,396人次（如圖5）。

另為強化參與國內舉辦重大國際賽事及培養運動風氣，2017年配合世界大學運動會辦理專案補助，總計核定補助476校學生參與觀賞，核定新臺幣2,705萬元（如圖6），期盼藉由補助學生觀賞或參與運動賽會相關活動，培養國民運動習慣，提升運動消費支出意識，延續運動文化，活絡運動產業市場，進而促進運動產業發展。

（三）業者金融輔助

1. 提供運動產業信用保證

教育部體育署由「運動發展基金」及財團法人中小企業信用保證基金各自捐助新臺幣8,700萬，設立相對信用保證基金。提供運動產業營運週轉金、資本性支出及履約保證，以輔導擔保品不足的運動產業業者為主，自2010年依據「教育部運動發展基金辦理運動服務產業貸款信用保證實施作業要點」（教育部，2010），已提供運動產業業者貸款保證件數計318案，貸款保證金額約新臺幣12億2,013萬元，其中運動產業業者通過銀行核貸有213案，核貸金額約新臺幣6億7,853萬元，如以商工登記區分，佔最多的為J802010運動訓練業，共163家；其次為J801030競技及休閒運動場館業，共143家；第

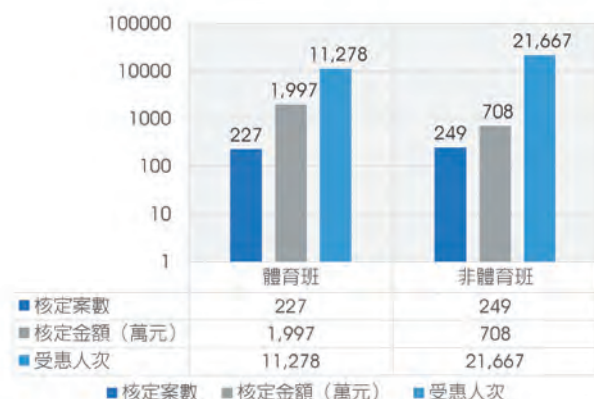


圖6 鼓勵學生觀賞「2017臺北世界大學運動會」補助情形（圖片提供／教育部體育署）

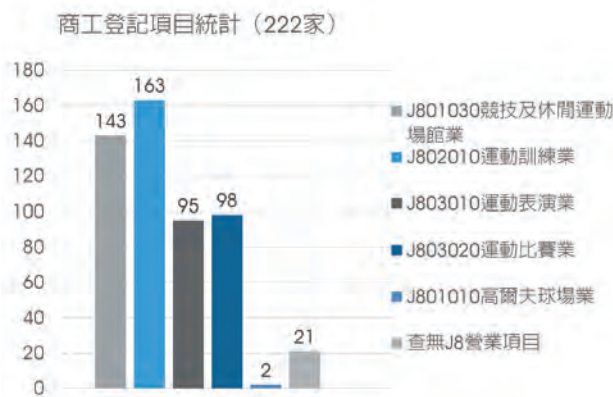


圖7 金融輔助業者於商工登記分布（圖片提供／教育部體育署）

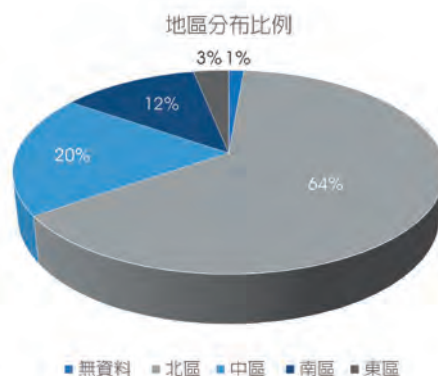


圖8 金融輔助業者營業地址分布（圖片提供／教育部體育署）

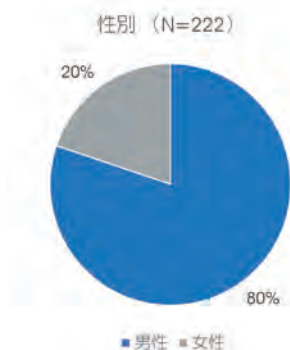


圖9 受金融輔助業者負責人性別比例
(圖片提供 / 教育部體育署)

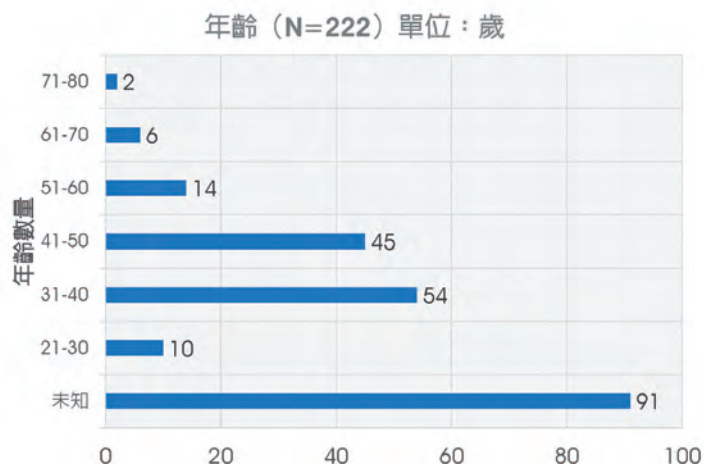


圖10 受金融輔助業者年齡分析 (222家中有131家提供資訊)
(圖片提供 / 教育部體育署)

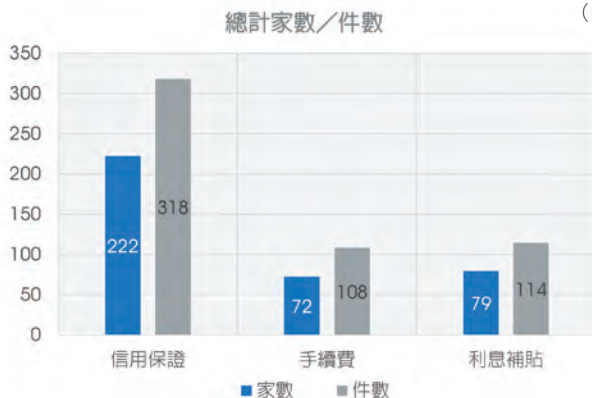


圖11 金融輔助辦理狀況 (圖片提供 / 教育部體育署)

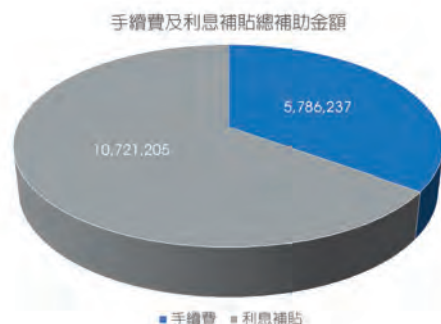


圖12 手續費及利息補貼總補助金額 (圖片提供 / 教育部體育署)

三、四分別為J803020運動比賽業，共98家及J803010運動表演業，共95家，其餘有23家營業登記為非J8項（如圖7）。如以分布地區來看，北部地區最多（如圖8）。

另外經統計，受體育署金融輔助之業者，負責人性別男性高於女性，178位為男性（80%），女性為44位（20%）（如圖9），就有提供年齡之資料分析，以31歲到40歲最多，41歲至50歲次之（如圖10）。

2. 提供運動產業業者利息補貼及信用保證手續費

教育部體育署為促進運動產業發展，降低運動人才經營運動服務業之營運成本，提供業者金融輔助及為持續扶助運動產業發展，爰依據「運動產業輔導獎助辦法」及「教育部運動發展基金辦理中小型運動服務業貸款利息補貼作業要點」（教育部，2015a），提供運動人才信用保證手續費補助及補助額度新臺幣1,000

萬元，年利率2%之貸款利息補貼，以補助最高7年為限，其中自2010年起獲信用保證，計有222家業者、318案，業者平均申請信用保證達1.4案；申請手續費部分，計有72家業者，合計108案（如圖11），業者平均申請手續費達1.5案；利息補貼部分，計有79家業者，合計114案，業者平均申請利息補貼達1.4案。信用保證手續費補助件數計108家，補助金額約新臺幣579萬元，貸款利息補貼已核定補助114案，撥付約新臺幣1,072萬元（如圖12）。

（四）協助國際或重大賽事行銷宣傳，帶動觀賞人潮

為普及基層與未具商業價值賽事推廣，透過電視頻道、MOESPORTS及新興媒體露出，提高國人對體育運動賽事關注程度，同時給予運動員展現舞臺，教育

部體育署依政府採購程序委辦國內基層及二級賽事轉播，期望透過補助基層賽事轉播，提供運動選手曝光機會，期增加賽事收視人口，並鼓勵民衆進場觀賽，間接提升各項運動觀賽人口，進而帶動國人對各項運動之關注，及業者轉播各項運動賽事之意願。2017年委由中華電視公司辦理，轉播全國運動會、中等以上學校室外拔河賽、高中棒球硬式、鉛棒、軟式聯賽、桌球國手選拔賽等7項賽事，2018年續由緯來電視網股份有限公司辦理，共轉播3場綜合性賽事，22種運動項目單項賽事以及配合國民體育日推廣體育表演會活動，總計共播出70場次216小時，觸及人次4歲以上累計達1,249萬4,000人次；18歲以上累計達1,163萬4,000人次；2019年則已轉播25場賽事。

另為提升重大國際賽事觀賞人口，並鼓

勵我國民衆進場觀賞賽事，教育部體育署訂有「教育部運動發展基金輔導或獎助提升重大國際賽事觀賞人口作業要點」（教育部，2016b），辦理重大國際賽事行銷宣導事宜。主要是補助奧運、亞運、於國內外舉辦，對外公開，並有我國運動員（團隊）參加以及經體育署公告之國際賽事之賽事預告及賽會宣導，以及賽會戶外轉播活動，最高補助比例50%，歷年補助情形如圖13所示。

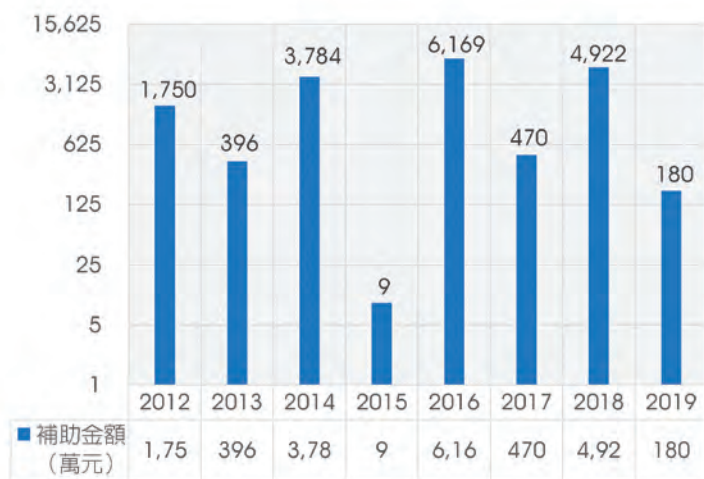


圖13 重大國際賽事行銷宣傳核定補助金額（圖片提供 / 教育部體育署）



圖14 亮點輔導成效（圖片提供／教育部體育署）

其中2014年亞運補助宣導及轉播費用2,600萬、2016年奧運補助宣導及轉播費用6,000萬元、2018年補助亞運宣導及轉播3,500萬元，2018年亞運轉播收視達4,213萬6,310人次，網路宣傳總觸及1,606萬3,736人，共曝光2,755萬7,618次，總觀看次數有1,897萬9,754次。

二、我是運動創業家，帶動運動產業創新

為積極發展運動服務產業，提升學生或民衆創造力，藉由競賽創意發想，建立交流平臺，並以教育訓練與業界導師諮詢輔導創業，激發創新構想、培植及開發具潛力之創新創業團隊，特訂定「運動服務業創新創業輔導計畫」（教育部體育署,2018a），分競賽、創業、營運三階段，除競賽獎金總額新臺幣100萬元外，亦提供有意創業之團隊法規諮詢、顧問輔導等資源，後續如以競賽構想成功完成設立登記，可申請開辦創業金最高新臺幣100萬元。迄今已辦理4屆我是運動創業家競賽，共選出80組團隊，含創新組（2015年名為學生組）40組及創業組（2015

年名為公開組）40組，其中有19組團隊已成功創業，包含健身場館、武術、滑雪、花式籃球、舞蹈教學、運動旅遊、運動保健，以及結合智慧科技之互動平臺等多元領域，橫跨多種產業類別，為運動產業發展注入創新活力。

除上述措施之外，體育署為協助前述新創業者精進營運體質，提高市場競爭力，並成為產業亮點標竿，2018年起透過主動探訪發掘業者需求，針對新經營模式、新運作流程、新產品／服務、新行銷模式等主題研擬創新輔導精進計畫，強化提升業者之市場競爭力。迄今已完成輔導2家亮點業者（如圖14），20場次工作坊，其中包括協助亮點個案好時光公司（2015年創業組第1名）完成第5家分店—江翠樂園，並強化人才訓練品質系統觀念，另亦協助亮點個案向上運動公司（2016年創業組第1名）釐清主要業務流程，並展開組織架構及工作說明書，明定各職務的業務範圍與績效指標，提高公司治理能耐，最後結合第4屆我是運動創業家頒獎典禮推動共同宣傳，計有15則以上媒體露出，期能以此奠定業界成果擴散良好基礎。



圖15 體育運動文化業務推展主要計畫及案件執行成果（圖片提供 / 教育部體育署）

三、體育運動文化推展，奠基運動新價值

為保存及傳承我國運動文化，教育部體育署於2009年辦理體育文物數位博物館建置，期能於無實體體育運動博物館現狀下，透過文字、影像介紹，紀錄過往的生命歷程，建構體育運動文化底蘊完成體育運動傳承及發揚。其辦理方式包含以數位化影音保存體育運動文化，期望以最完整的文字、圖片、影音等方式，保存珍貴文化資產；並以體育運動分類，進行相關文物徵集作業，做為未來資料數位化及資料庫建置之基礎，並建立一套完善體制，依系統化、規範性的處理文物，後續有效率地管理及應用；另結合機關學校、民間單位共同推展體育運動文化資產保存及傳承，藉由不同屬性活動及計畫（如圖15），從數位

閱覽至實體參觀，豐富國人體育運動文化內涵，具體成果說明如下。

（一）國立臺灣藝術大學：體育運動文化數位典藏（2019~2020跨年度計畫）：

1. 以數位化典藏體育運動文物，計畫成果納入「體育文物數位博物館」內容，讓體育運動文化得以保存、傳承，作為教育學習、學術研究及未來加值服務之內容基礎，並運用成果規劃運動文化觀光示範點，進而協助促進地方體育運動觀光產業發展。
2. 2017年：完成123件體育文物數位化、20支體壇耆老及重要人物訪談紀錄片、體育文物公開徵集記者會1場及文物徵集宣傳動化影片1支。

3. 2018年：完成223件體育文物數位化、25支體壇耆老及重要人物訪談紀錄片。
4. 2019至2020年：目標完成300件體育文物數位化、20支體壇耆老及重要人物訪談紀錄片及規劃體育運動觀光休閒產業示範點1項（以高雄內門宋江陣、屏東加路朗夜祭及屏東恆春搶孤等活動為主體，進行包裝設計9款、體育運動文化散走地圖3式、宣傳片1支及主視覺設計3款等作業）。

（二）國立臺灣師範大學：典藏臺灣運動記憶（2018～2019跨年度計畫）

1. 執行「體育運動文化」史料之彙編及整理工作，成果將納入「體育文物數位博物館」，為其內容擴充根基。
2. 編譯日治時期體育史料：《臺灣體育史》1本。
3. 複刻全國性綜合運動會之《秩序冊》，約60～70冊，可集結成10大冊。
4. 書寫《奧林匹克運動參賽史》1本。

（三）台灣棒球名人堂協會：台灣棒球名人堂協會頒證暨特展

1. 由棒球名人遴選與表彰，推廣棒球文化並活絡文創與休閒產業經濟，同時規劃棒球名人特展活動，提升我國棒球文化水準與素養。
2. 2017年於臺中市洲際棒球場棒球故事館辦理第4屆棒球名人文物展，參觀總人次為1萬2,000人。
3. 2018年於高雄市立德棒球場辦理第5屆棒球名人文物展，參觀總人次為2,000人。
4. 2019年於嘉義市棒球場辦理第6屆棒球名人文物展，目前展出中，預計參觀總人次可達1萬人。

（四）臺灣身體文化學會：臺灣百年體育人物誌撰述計畫

1. 藉由專文撰述，以彙整近百年臺灣體育名人之相關資料與紀錄，作為建構臺灣體育史料之基礎資料，並將成果出版為臺灣百年體育人物誌。
2. 2006年至2018年共出版13輯專書，撰寫體壇前輩及耆老口述歷史共145篇專文（圖16）。

3. 2019年起本計畫將自一年期轉型為三年期，賡續爬梳及系統性書寫我國體育人物歷史，預計三年計畫期程中將為30至36位體壇重要人物進行專文撰寫，以傳承及保存我國體育精神及運動文化。

（五）中華職業棒球大聯盟：中華職棒30周年特展—無人出局

1. 主要透過與科技的結合，以



圖16 臺灣百年體育人物誌撰述計畫成果（圖片提供 / 教育部體育署）

VR科技重塑臺北棒球場，並將職棒歷年精華、經典及重要時刻等重新展現。

2. 2018年底至2019年3月31日，於臺北華山文創園區辦理職棒文物特展，入場總人數為4萬23人次。

3. 2019年7月13日前往高雄國立科學工藝博物館辦理職棒文物特展，目前展出中。

(六) 國立體育大學：藝遊刀槍話國術、笑談劍戟論風骨特展及競技殿堂：奧林匹克賽會場館特展

1. 藉由辦理各式體育運動文物、場館特展，推廣體育運動文化及奧林匹克精神。
2. 展示我國鑄劍大師陳天陽生平、鑄劍過程及國立體育大學國術中心兵器，觀展人數為1萬3,446人次。（跨年度計畫2018~2019）
3. 預計辦理奧林匹克場館特展及巡迴展，藉由特展介紹國際運動賽會場館建築文化，及弘揚奧林匹克運動精神。

未來運用典藏的體育運動文物，可提高國人了解體育運動文化內涵之興趣，以增進知識；可增加體育運動資訊的取得性，以加速體育運動的學術發展；更可推動地方特色運動旅遊活動，以吸引各界民衆前往特定社區、地域參觀或者參與體育運動賽事活動，



圖17 職能基準發展示意圖（圖片提供 / 教育部體育署）

進而帶動各類相關產業的發展。藉著不同形式的典藏文物，運用創新與創意的方式，以創造出體育運動經典文物的新價值。

四、建置運動產業人才職能基準及人才培育，提升服務品質

(一) 為促進運動產業發展及人才培育，依據運動產業發展條例第11條授權於2017年6月2日訂定「教育部補助民間機構訂定運動產業人才職能基準辦法」（教育部2017c），並於2018年11月28日修正發布為「教育部委託或輔導補助民間機構訂定運動產業人才職能基準辦法」（教育部，2018e），（下稱本辦法）。本辦法係為委託或輔導補助民間機構建置職能基準，由各單位提出之職能基準（草案）建置補助申請案件並為確保其公信力及符合產業需求，於執行職能基準建置中須依照所規劃之職能分析方法進行驗證，最後再以教育部名義送勞動力發展署登錄「職能基準運用平臺（下稱iCap）」，供企業、學校、訓練單位等自行選擇運用。

(二) 依本辦法規定於2017年7月2日及2019

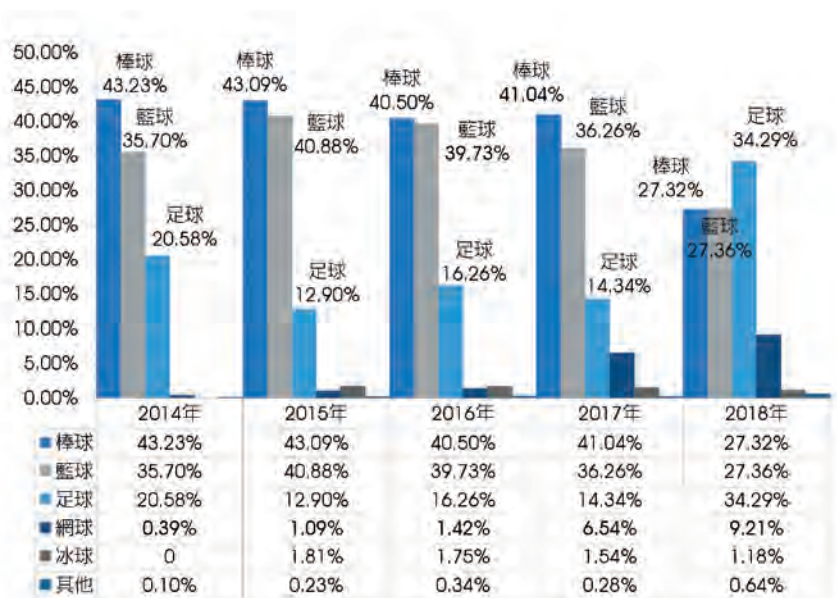


圖18 2014年至2018年投注比例（冰球自2015年納入投注標的）（圖片提供／教育部體育署）

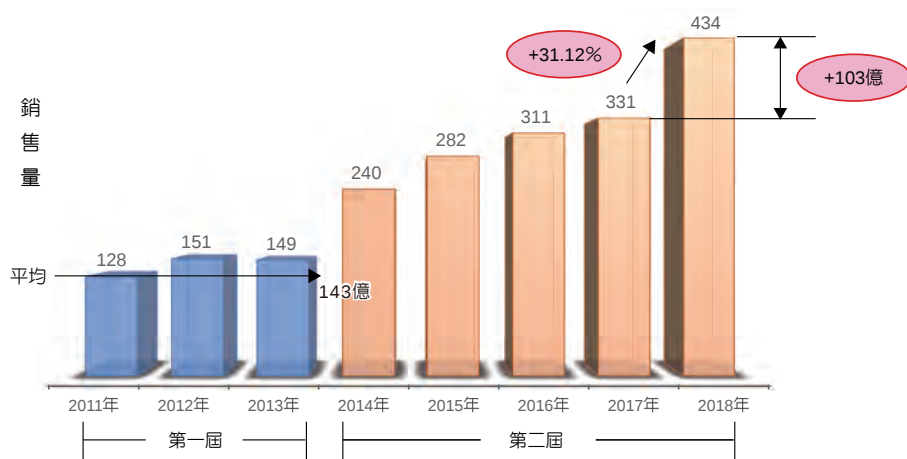


圖19 歷年運動彩券銷售金額（單位：新臺幣億元）。（資料來源：作者整理自體育署等公開資訊）

業市場現況，逐步推動運動產業職能基準建置，以促進運動產業發展（如圖17）。

（三）為彰顯體育改革「營運專業化」目標，於2019年2月16日首辦「體育行政管理人才培訓試辦計畫」，透過參考國外體育運動強國運動組織及機構，設計培訓課程，以實務工作培訓與專業師資授課，結合體育署優秀運動選手輔導方案，以強化各體育協會組織人力素質，培訓專業體育行政管理人才，提升行政運作效能，落實選手職涯照顧，期透過理論、實務及實習培訓課程，強化行政管理之深度與廣度，達到體育行政

專案增能，更有效能與效率推展各項體育運動政策。

（四）另依據「教育部運動發展基金運動服務業人才培育補助作業要點」補助依法設立且從事運動產業之公司、法人或人民

年4月11日公告受理民間機構建置職能基準申請案，刻正發展中之職能基準有「體育行政管理人員」、「運動中心營運經理」及「運動經紀人」等。體育署將持續配合勞動部政策，並考量運動產

團體，或核准立案之大專院校辦理職前訓練、就業、創業、職能導向或精進課程，增強運動產業學界與產業界實務應用之鏈結，從2013年至2018年，共核定17個班次，培訓342人。

五、熱絡運動彩券發行與營運，增加運動人口與發展基金

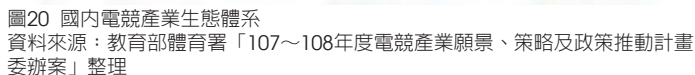
有鑑我國中央政府總預算中用於體育運動經費比例與世界各先進國家相較仍有差距，其年度預算數僅約占中央政府總預算千分之三至四，而政府於考量財政負擔，與參酌世界各國體育經費籌集經驗，遂積極推動運動彩券發行。在財政部的規劃下，台北富邦銀行先取得運動彩券發行權（2008年5月2日至2013年12月31日），開始發行三項體育運動（棒球、籃球、足球）投注，振興體育事業發展。嗣後行政院在研擬專法的政策目標下，在2010年1月1日正式施行「運動彩券發行條例」，使運動彩券所得盈餘得以明文納入體育運動專款專用，並同時將運動彩券業務移撥前行政院體委會辦理，更於2016年修正運動彩券盈餘全數專供發展體育運動之用。

運動彩券2012年7月26日公告已邁入第二屆，發行期間自2014年1月1日起至2023年12月31日止，投注標的目前涵蓋棒球、籃球、足球、網球、賽車、高爾夫、撞球、冰球、美式足球、拳擊、羽球及排球等12種運動種類。2014年至2018年投注比例除2018年因世界盃足球賽因素，足球佔34.29%第一外，餘年度維持以棒球最多（圖18），歷年銷售金額呈線性成長，亦因2018年世足賽而有顯著增加（圖19）。

六、重新定義運動產業範疇，擴大社會資源投入

運動產業發展條例於2017年11月29日修正公布，本次修正重點除因應運動產業發展快速，呼應世界各國運動產業發展潮流，將「電子競技業」及「運動經紀及管理顧問業」增加納入運動產業內容及範圍外，為促進職業運動發展，增訂獎勵各級政府與公營事業投資職業運動產業的條文，期能吸引更多國家社會資源投入我國職業運動產業，促進職業運動發展，成為帶動整體運動產業發展的重要驅力。另外也新增了個人可透過政府專戶捐贈運動員，將可在申報綜所稅時，列入列舉扣除額享有減稅優惠，期望透過本新增條文，擴增我國體育運動的推展資源，讓未來運動產業的發展更臻完善。

其中將電子競技業增訂於本條例第4條第6款納入運動產業範疇，為制定電競產業發展方向及產業發展計畫，委外辦理政策研擬計畫，內容包含掌握電競產業之市場趨勢及發展脈絡透過舉辦國際研討會，蒐整電競產業主要發展國家（美國、加拿大、瑞典、日本、南韓及中國大陸）之發展情形，研擬符合我國電競產業政策說帖（含發展願景、定位與價值、目標、策略、具體作法與預期效益），目前已辦理5場焦點團體訪談，並邀請產、官、學界針對「國內電競產業發展現況盤點」、「電競產業定義與範疇界定討論與政策議題」、「國內電競館與電競基地之發展」、「國內電競產業生態圈建構與發展」及「國內電競人才與技職體系發展」議題共同討論，另亦於2018年12月4、5日舉辦國際研討會，邀請臺灣、韓國、日本、英國等15位海内外電競產業菁英齊聚臺灣，分享最新國際電競趨勢，以「電競市場趨勢」、「電



七、強化民間資源挹注體育運動，企業贊助與個人捐贈運動員

(一) 推手獎

為向長期無私奉獻及熱心推展體育發展的企業、團體及個人表達敬佩與感謝之意，並鼓勵更多人投入體育活動的推展工作，自2009年起每年舉辦體育推手獎表揚活動，獎項分為「贊助類」、「推展類」及「特別類」等三大類。2014年至2019年每年受理件數平均為67件，得獎件數每年約為54件，而2019年之受理件數達92件，得獎件數為78件，創歷屆紀錄，新參加的企業較2018年多6家，個人多8人，顯見企業越來越重視體育活動之贊助，亦是企業發展的重要項目（如圖23）。

除傳統的排球、棒球、桌球等贊助項目外，近期許多企業亦對於電競活動之贊助踴躍，爰未來思考可將傳統之體育項目，加入行銷及青少年元素，亦可吸引更多的企業加入贊助的行列。以贊助類（金質獎、銀質獎、銅質獎及長期贊助獎）之受理狀

況分析，2018年為44家，金額為33億5,600餘萬，2019年為46家，金額為39億2,200餘萬，成長約為5億6,600餘萬。培育運動選手、扎根基層體育、促進全民參與運動，以增進國民健康體魄是國力發展的根本，也最能夠凝聚國民向心力，政府的經費投入體育政策推動，是帶領體育運動向前走的動力。未來將結合更多民間企業、團體及社會各界的力量及資源，以全面帶動整體體育運動風氣與運動產業發展。

單位	教育部 (技職司 / 高教司)	經濟部	文化部	體育署		
權管事項	1. 電競教科書。 2. 開設電競產業相關系科或課程。 3. 依據「專科以上學校遴聘業界專家協同教學實施辦法」聘任相關專業人才擔任業師協同教學電競相關課程。 4. 依據「教育部優化技職校院實作環境計畫補助要點」申請設備補助。 5. 升讀技專校院配套措施。 (1) 納入技專校院「特殊選才聯合招生管道」—「技職特才組」。 (2) 甄選入學認定加分項目。 (3) 納入技優保送或技優甄審。 6. 電競專班選手培育。	依據運動產業發展條例第四條「運動產業內容及範圍」，作為電子競技業培訓選手所需之位遊戲軟體，所涉及之營業項目，如I301010資訊軟體服務業，係屬經濟部管業。	電子競技專長類別替代役。	綜規組 依據運動產業發展條例第4條運動產業內容及範圍第6款電子競技業之產業輔導獎勵措施包括貸款信用保證、貸款手續費及利息補貼等金融挹注。	全民組 依據內政部《人民團體法》所成立之協會，適用運動產業發展條例第4條第8款運動經紀、管顧問或政管業定義為「從事體育學術研究、全民運動推廣、競技實力提升、國際體育交流、運動設施興建與經營管或其他有關體育業務為目的之社團法人或財團法人之補助措施。」。	設施組 依據運動產業發展條例第4條運動產業內容及範圍第9款運動場館或設施營建業定義為「從事室內(外)運動場經營管理之行業，如球類運動場、室內(外)游泳池、拳擊館、田徑場、健身中心及賽場等經營管理之行業(以自有運動場所從事籌辦職業或業餘運動競賽亦歸入本類)」，有關電競館管理規範之研訂等相關事宜。

圖22 國內電子競技產業政府管轄分工

資料來源：教育部體育署「107~108年度電競產業願景、策略及政策推動計畫委辦案」整理

(二) 建置贊助平臺並維運，依法設置專戶

依據「運動產業發展條例」第26條營利事業捐贈之規定，透過運動員轉職輔助及企業贊助平臺建置，優化產業環境，強化媒合機制，成立專業服務團隊，提供運動產業發展條例等相關減稅法規諮詢服務、開發贊助企業與潛力運動員個案，及評估客製贊助方案、維護及營運媒合平臺確保資訊的正確性與品質，期使運動員與運動團隊的經費物資需求得到滿足，而民間企業也能透過平臺提高企業形象。另運動團隊與運動員在提出確切、完善的訓練計畫書與贊助需求時，也能讓企業方更瞭解運動領域的實際需求與運作，進而提升其贊助意願。

企業贊助平臺係2014年建置，近3年成功媒合之數額（如圖24）有效提供運動員與

運動團隊之發展，2017年世大運回家之主場優勢，成功媒合之金額達到3,163萬，不過也使2018年之贊助媒合受到大型賽會後期效應所影響而有所縮減。

(三) 個人捐贈專戶

運動產業發展條例經總統於2017年11月29日修正公布，本次修正為因應運動產業發展趨勢，增訂第26條之1規範個人可透過政府專戶捐贈運動員，配合本條例增訂「個人捐贈運動員專戶與所得稅列舉扣除實施辦法」，未來個人透過專戶捐贈運動員將可在申報綜所稅時，列入列舉扣除額而享有減稅優惠。目前已設置專戶，並成立專戶管理會，且已完成研訂相關流程，並辦理公告。另本案預計建置線上系統，將作業流程電子化，以提升作業效能。

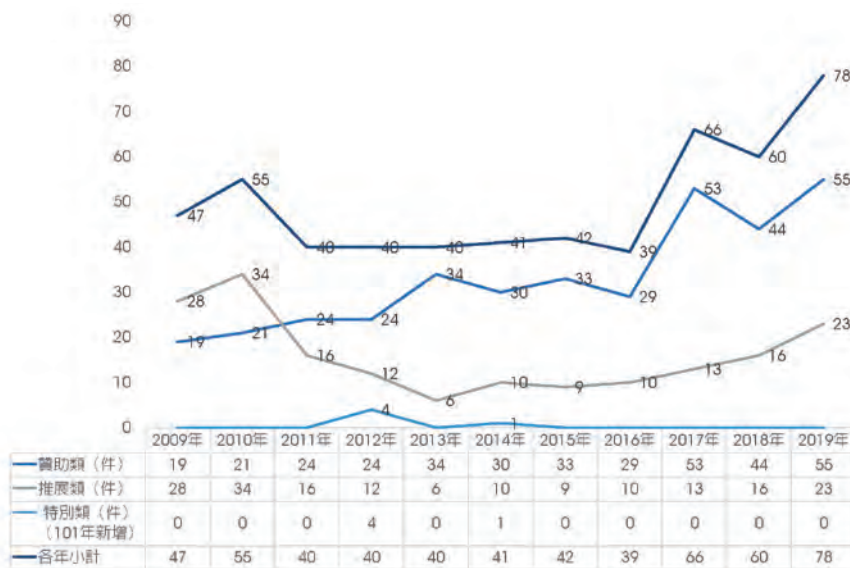


圖23 歷年推手獎獲獎情形 (圖片提供 / 教育部體育署)

(四) 加強推動運動產業租稅優惠，吸引企業投入體育運動發展

1. 因應運動產業發展趨勢及需要，2017年適時滾動修正「運動產業發展條例」以協助體育運動發展，目前已修正第9條及第26條，並增訂第7條及第26條之1。
2. 另為協助職業及業餘運動發展及重點運動賽事，未來將再增訂第26條之2，明定中央主管機關為辦理營利事業對該等產業及重點運動賽事捐贈之事宜得設置專戶，營利事業透過前開專戶為捐贈時，得減除營利事業所得稅額之優惠，又本條屬於租稅優惠之措施，依納稅者權利保護法第六條第一項規定明定一定施行期間（如圖25）。
3. 關於增訂第26條之2係自2012年實施以來，首次針對職業運動及國際賽事訂定租稅優惠措施，期望透過民間資



圖24 體育運動贊助資料庫媒合平臺近3年執行成效 (圖片提供 / 教育部體育署)

源挹注，進而帶動整體運動產業發展，並提升臺灣國際能見度。

八、鼓勵國公營投入體育運動，創造國公營事業新契機

依據2019年1月8日「行政院體育運動發展委員會第2屆第2次會議」決議，鼓勵各國公營事業協助體育運動發展。將持續規劃獎勵國公營投入體育運動之相關措施，以利國公營事業決策參考。

運動產業發展條例協助體育運動發展說明

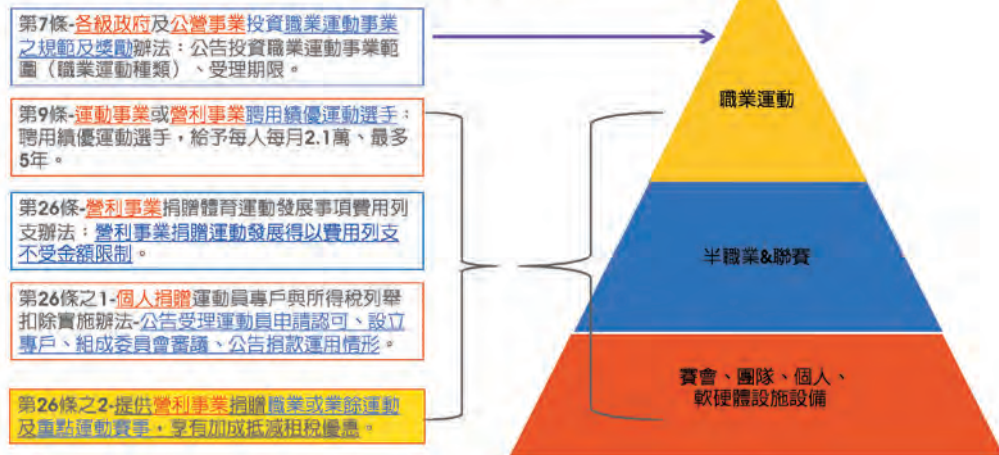


圖25 運動產業發展條例（含租稅優惠）協助體育運動發展架構圖（圖片提供 / 教育部體育署）

九、規劃辦理運動產業博覽會，展現運動產業多元風貌

為厚植運動產業基礎，強化運動產業行銷，辦理相關展覽或博覽會，讓民眾瞭解運動產業發展現況，倡導全民參與運動風氣，親身體會運動產業之豐富多元且與日常生活息息相關，進而建立運動強身的知識概念及規律運動的健康習慣。

運動產業在主要先進國家中已成為新的經濟驅動力，更是國家整體發展關鍵的一環。我國運動產業發展條例自2012年施行，2017年配合產業發展趨勢首次條文修正，運動產業內容與範圍已有變動，如近年興起之電子競技產業，帶動之經濟產值及造成之社會風潮不容小覷，為使民眾瞭解運動產業相關業別內涵，展現運動產業完整面貌，延續第一屆運動產業博覽會辦理宗旨，將結合東京奧運籌劃辦理第二屆運動產業博覽會，藉以提升國人對運動產業範疇之瞭解，培養

民眾運動消費之概念，有效促進產業經濟活絡，並於展覽期間提供參展廠商交流平臺，藉此推動各方面的合作與技術資訊交流，擴大全體國民的參與感與認同感。持續朝向建構選手、產業及民眾間互動交流之方向營造良好運動產業經營環境。

第二屆經汲取上屆辦理之經驗，整體檢討及汲取多方意見後，邀集策展專業人士及運動產業界組成專案小組，每2週定期召開會議提前規劃召開多次會議，規劃方向如下：

- （一）有關運動產業博覽會辦理時間及地點，訂於2020年7月17日（五）至8月9日（日），於臺北市松山文化創意產業園區舉辦，名稱並訂為「2020臺灣運動產業博覽會」，分為規劃設計及施作執行二階段辦理。
- （二）「2020臺灣運動產業博覽會」以「撼動未來，Moving the Future」為主題，輔以充滿動能的主視覺意象，象徵撼動

未來的想像。本次博覽會以「品牌參展」及「主題展示」架構出五大展區「運動日常」、「運動專業」、「撼動館」、「未來館」、「電競館」，另呼應東京奧運，以「運動與科技」之主軸貫穿各展區，透過運動產業知識內容傳遞，搭配互動體驗裝置，增強民衆觀感經驗，並規劃相關論壇、教育活動，以及運動風格市集等多元運動體驗形式，拉近選手、民衆及產業間之距離，創造參展廠商之間的交流（如圖26）。

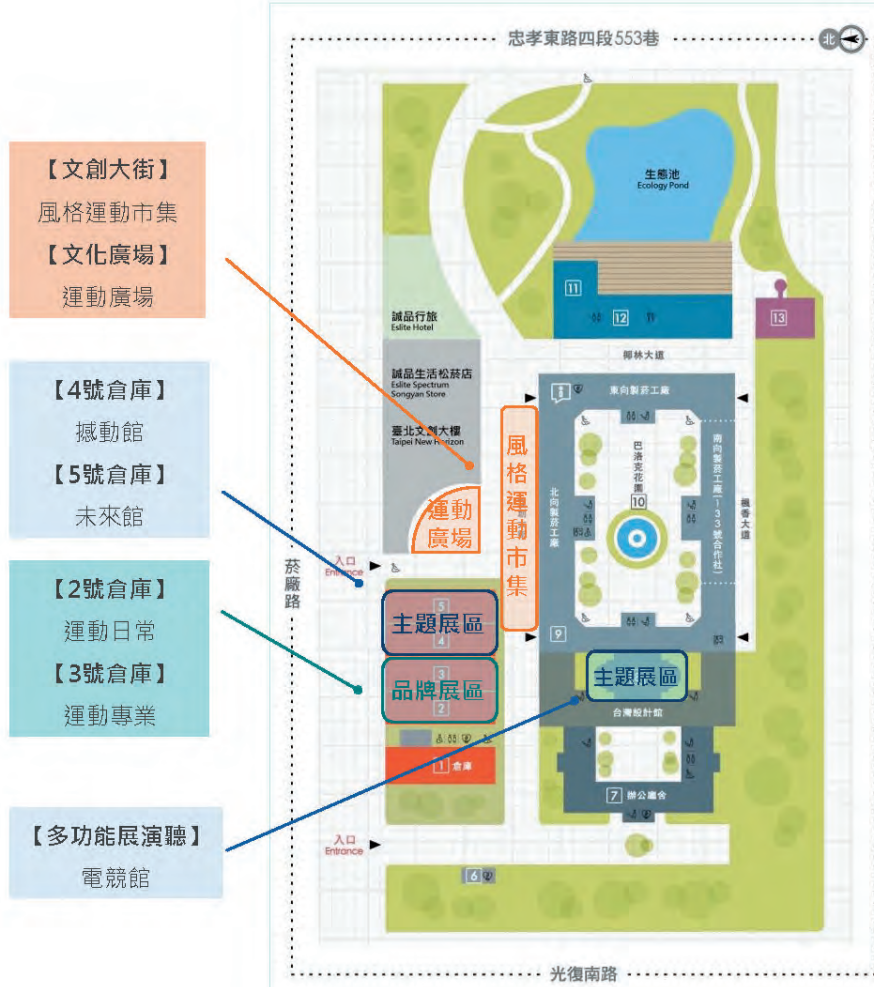


圖26 2020臺灣運動產業博覽會規劃草案（圖片提供／教育部體育署）

十、提升運動產業整體經濟效益，擴大產業市場規模

就總體經濟學而言，教育部體育署推動運動產業政策以來的各項投入，所造就的整體經濟效益，可以由供給面之運動產業生產總額、運動產業廠商家數、運動產業就業人數；以及需求面之民衆運動消費的變化加以說明。

（一）供給面

根據體育署委託中華經濟研究院辦理最新「推估試算我國105年度運動產業產值及就業人數等研究案」（教育部，2018d）報告中指出，2016年整體運動產業生產總額為1,417億元、廠商家數為1萬3,476家、就業人數為6萬7,114人。各項推估細節說明及2012年至2016

年運動產業生產總額、廠商家數及就業人數等指標推估數據如下：

1. 運動產業生產總額

由表1可知，在2016年整體運動產業生產總額以提升至約為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52.65%，運動管理服務業排名第二，比重為12.33%，運動場館業則位居第三，占12.11%，其次依序為運動保健業、運動傳播與出版業、運動博弈業。2016年運動產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%。而2012至2016整體運動產業與個別產業之生產總額，皆呈現緩步上升的現象。

表1 2012年至2016年運動產業生產總額推估一覽表

單位：百萬元；%

十大類行業名稱	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2016年各類別 占整體運動產業 生產總額比重
一、運動用品或器材批發及零售業	69,550	72,719	73,307	74,330	74,575	52.65%
二、運動場館業	14,937	15,630	16,204	16,823	17,151	12.11%
三、運動用品或器材租賃業	585	594	619	657	657	0.46%
四、職業運動類	770	806	836	868	885	0.62%
五、運動休閒教育服務業	1,448	1,453	1,474	1,482	1,479	1.04%
六、運動保健業	8,952	9,218	9,808	10,460	14,621	10.32%
七、運動管理服務業	13,813	17,673	17,009	16,478	17,459	12.33%
八、運動傳播與出版業	7,610	8,774	9,973	9,944	10,367	7.32%
九、運動博弈業	1,427	1,530	2,764	3,340	3,733	2.64%
十、運動旅遊業	905	595	704	682	704	0.50%
合計 (a)	119,997	128,992	132,698	135,064	141,631	
全國生產總額 (b)	35,399,975	35,981,466	37,700,164	36,260,644	36,078,116	
比重 (a/b%)	0.34%	0.36%	0.35%	0.37%	0.39%	
全國服務業生產總額 (c)	14,180,999	14,626,724	15,282,683	15,569,155	15,842,995	
比重 (a/c%)	0.85%	0.88%	0.87%	0.87%	0.89%	

資料來源：教育部體育署，2018。推估試算我國105年度運動產業產值及就業人數等研究案

另體育署為提升運動人口，籌設30座國民運動中心供全國民眾休閒運動使用。為提升國民運動中心服務品質，明確規範中心應配有合格之運動防護員、國民體能指導員及運動設施經營管理人員等專業人才，以提供民眾優質的運動環境。近3年使用人數逐年遞增，營收亦隨之增加，與運動場館業生產總額之趨勢相符（如表2）。

2. 運動產業廠商家數

在廠商家數方面，2016年整體運

動產業廠商家數為13,476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59.02%，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。另外，2016年運動產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%。而2012至2016整體運動產業

表2 2016年至2018年國民運動中心使用人次及總營收

2016年		2017年		2018年	
總使用人次	總營收	總使用人次	總營收	總使用人次	總營收
16,824,783	約13.62億元	21,882,600	約17.69億元	25,314,126	

資料來源：教育部體育署

表3 2012年至2016年運動產業廠商家數推估一覽表

單位：家數；%

十大類行業名稱	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2016年各類別 占整體運動產業 生產總額比重
一、運動用品或器材批發及零售業	7,708	7,756	7,830	7,894	7,953	59.02%
二、運動場館業	1,089	1,091	1,082	1,142	1,254	9.31%
三、運動用品或器材租賃業	283	298	294	311	334	2.48%
四、職業運動類	4	4	4	4	4	0.03%
五、運動休閒教育服務業	522	640	863	1,149	1,353	10.04%
六、運動保健業	363	641	728	829	1,174	8.71%
七、運動管理服務業	56	93	99	105	115	0.85%
八、運動傳播與出版業	49	44	50	45	47	0.35%
九、運動博弈業	1,068	1,020	1,202	1,202	1,202	8.92%
十、運動旅遊業	53	34	41	39	40	0.30%
合計（a）	11,196	11,621	12,193	12,720	13,476	
全國生產總額（b）	1,268,909	1,298,032	1,321,343	1,349,528	1,374,701	
比重（a/b%）	0.88%	0.90%	0.92%	0.94%	0.98%	
全國服務業生產總額（c）	1,013,450	1,036,519	1,052,170	1,074,840	1,091,836	
比重（a/c%）	1.10%	1.12%	1.16%	1.18%	1.23%	

資料來源：教育部體育署，2018。推估試算我國105年度運動產業產值及就業人數等研究案

表4 2012年至2016年運動產業就業人數推估一覽表

單位：人；%

十大類行業名稱	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2016年各類別占 整體運動產業生 產總額比重
一、運動用品或器材批發及零售業	30,160	30,485	30,888	31,208	31,525	46.97%
二、運動場館業	11,312	11,145	10,762	10,897	11,154	16.62%
三、運動用品或器材租賃業	720	680	653	670	690	1.03%
四、職業運動類	236	233	225	228	233	0.35%
五、運動休閒教育服務業	1,756	1,767	1,798	1,812	1,818	2.71%
六、運動保健業	4,667	4,774	5,058	5,343	7,287	10.86%
七、運動管理服務業	7,179	9,175	8,675	8,530	8,893	13.25%
八、運動傳播與出版業	1,766	2,014	2,407	2,394	2,546	3.79%
九、運動博弈業	2,374	2,401	2,541	2,543	2,545	3.79%
十、運動旅遊業	578	368	448	428	423	0.63%
合計（a）	60,748	63,042	63,455	64,053	67,114	
全國生產總額（b）	7,048,865	7,137,983	7,275,399	7,385,427	7,449,229	
比重（a/b%）	0.86%	0.88%	0.87%	0.87%	0.90%	
全國服務業生產總額（c）	3,919,456	3,985,723	4,068,167	4,146,719	4,203,630	
比重（a/c%）	1.55%	1.58%	1.56%	1.54%	1.60%	

資料來源：教育部體育署，2018。推估試算我國105年度運動產業產值及就業人數等研究案

與個別產業之廠商家數，皆呈現維持穩定上升走勢（如表3）。

3. 運動產業就業人數

在就業人數方面，2016年整體運動服務業就業人數為67,114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。另外，2016年運動產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%；而2012至2016整體運動產業與個別產業之就業人數，皆呈現反彈上升走勢（如表4）。

（二）需求面

依據我國民眾運動消費支出研究調查（教育部，2018c），近3年我國民眾運動消費支出總值比較可發現（如表5），2016年民衆運動消費支出總值約為1,227億元；至2017年增加至約1,268億元，而2018年則再增加為1,382億元，較2017年成長9%，顯示我國民眾運動消費支出呈現成長趨勢。而2018年整體運動消費支出總額成長9%，其中以臺灣運動彩券銷售額成長31.3%最多，但若扣除臺灣運動彩券因素後，2017年運動消費支出總額仍較2016年成長1.1%（教育部，2018c）。

此外，從近年來的調查結果，皆呈現女性支付運動課程費比例相對男性來得高

表5 2016年至2018年我國民衆運動消費支出總值比較

運動消費支出項目	2016年總額	2017年總額	2018年總額	2017年至2018年
參與性運動消費支出總計	28,340	28,757	29,005	0.9%
運動課程費	10,972	11,171	11,316	1.3%
單純運動指導費	1,930	1,964	1,984	1.1%
入場費、會員費、場地設備出租費	7,770	7,885	7,995	1.4%
運動社團費	1,606	1,607	1,618	0.7%
參加運動比賽衍生費	6,062	6,130	6,091	-0.6%
觀賞性運動消費支出總計	4,585	4,656	4,707	1.1%
觀賞運動比賽門票費	626	698	687	-1.5%
看運動比賽衍生費	478	538	519	-3.6%
購買、訂閱媒體費	3,481	3,420	3,501	2.4%
運動彩券支出	31,124	33,058	43,416	31.3%
臺灣運動彩券費用	31,124	33,058	43,416	31.3%
運動裝備消費支出總計	58,663	59,749	60,433	1.1%
運動服	26,671	27,153	27,450	1.1%
運動鞋	10,817	10,981	11,130	1.4%
運動穿戴裝置	-	1,007	1,041	1.2%
購買及維修運動用品與器材	21,011	20,454	20,670	-
運動軟體	164	154	142	-8.1%
電競消費支出	-	630	691	9.7%
電競消費支出	-	630	691	9.7%
總計	122,712	126,849	138,251	9.0%

資料來源：教育部（2018c）。教育部體育署106年度及107年度我國民衆運動消費支出調查研究案

之趨勢，顯示女性對於運動課程的投入意願較高。應掌握女性參與運動之偏好，並排除其可能面臨之阻礙。在課程上可推出女性偏好的項目，如：瑜珈、有氧舞蹈等，亦可綜合女性需求及照顧小孩之需要，推出親子瑜珈、親子律動等課程，以緩解因家庭因素而無法運動的困境。運動空間的環境設備規劃上，應重視環境設備隱私性及清潔度，提升女性運動時的舒適感與安全感（教育部，2018c）。

綜觀以上運動產業供需兩方數值，從初始推展迄今，均呈現成長趨勢，顯示運動產業在妥善政策推動下，所帶動的經濟效益越來越高。

肆、未來展望

一、運動產業發展政策綱領—五化三力

運動產業的發展狀況，反映了國家經濟效益的展現，運動產業亦是高價值、高體驗、高生產總額的產業，且隨著國民所得增加、知識水平及健康概念提升、智慧科技及

交通進步，國人對健康養身的需求以及運動消費能力逐年升高，顯見未來運動產業將朝向更多元的消費形式發展。

為建構運動產業發展良善環境，體育署將持續於需求面加強全民運動風氣

的提升，在供給面藉由輔導、獎勵、補助及融資等相關措施，強化運動產業業者之服務品質及競爭力，並加強跨部會之資源協調整合，促使更多企業投入體育運動事業；在人才培育方面，配套措施需因時制宜，完善優秀選手生涯照顧輔導措施，並協助專業選手退役後轉入運動服務領域，培養產業可用人才外，對於有發展潛力、具創新力及日常需求高的產業，亦將加以輔導，協助開拓新的運動市場，開發潛在運動族群與消費人口，藉由職業運動、異業結盟及國際合作等多元策略，帶動周邊產業之發展滿足社會各方面需求（如圖27）。

在運動產業發展政策綱領之下，將據以推動運動產業發展計畫，亦即「五化三力」政策，展現運動城市魅力、激發運動健康活力、增值運動產業實力，做為未來運動產業發展方向，並以全民化、職能化、科技化、產業化及國際化，帶動13項業別更加活絡，說明如下：



圖27 運動產業五化三力政策（圖片提供 / 教育部體育署）

（一）全民化

1. 結合民間資源挹注資源支持體育運動，推動企業聯賽帶動運動風氣，鼓勵企業重視員工運動福利。
2. 促進運動融入日常生活，培養運動習慣，及提升國人運動參與意識及知能。
3. 營造友善休閒運動環境，降低民眾參與運動門檻。

（二）職能化

1. 透過運動產業人才職能盤點及認證機制之建立，提升運動產業營運績效及服務品質。
2. 加強運動產業人才與企業組織的媒合。
3. 結合地方資源，培養在地賽會服務人力，成立大型賽會中心，整合辦理運動賽事辦理之能力及經驗傳承，延續賽會辦理知識與經驗。

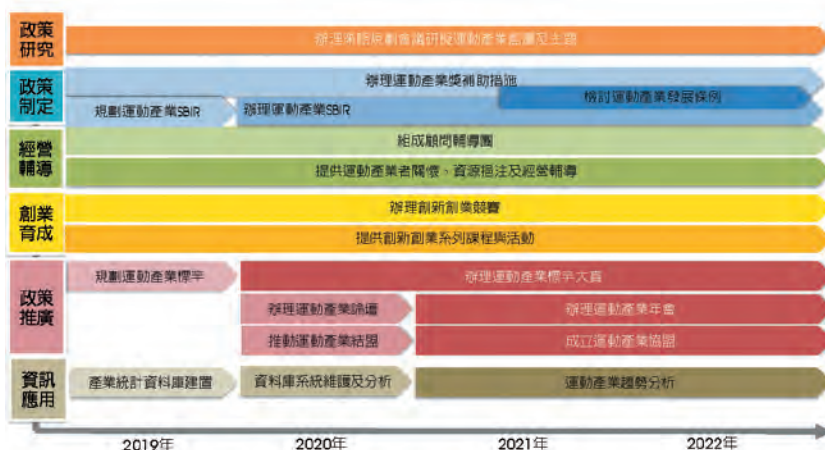


圖28 運動產業政策執行規劃（圖片提供 / 教育部體育署）

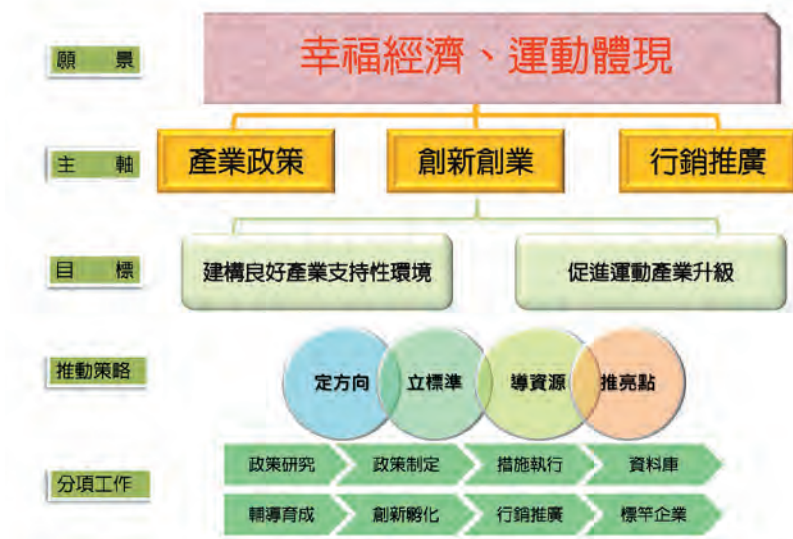


圖29 運動產業施政策略（圖片提供 / 教育部體育署）

（三）科技化

1. 結合智慧科技發展趨勢及新媒體宣傳管道，便利民眾取得及使用體育資料、運動新知。
2. 引導補助運動產業業者運用科技技術創新運動產業營運模式，提升產業產值。

3. 延續體育運動文化歷史價值，數位化保存運動文化遺產。

（四）產業化

1. 建立產業諮詢輔導機制，降低運動產業業者營運成本。

2. 提供優良而友善的投資環境，吸引民間資金挹注運動服務產業發展。

3. 鼓勵地方政府整合及活化現有場館，發展地方特色體育活動或運動遊程，促使全民參與運動。

（五）國際化

1. 藉由運動產業國際交流活動之舉辦，了解國際運動產業發展趨勢及新知。

2. 組成國際交流團隊，進行國際知名運動產業之參訪及學習。

3. 配合其他部會的支援系統，協助國內運動產業擴展市場。

二、施政規劃及執行策略

運動產業施政願景為

「幸福經濟、運動體現」，

施政主軸有三，主要為「產業政策」、「創新創業」、「行銷推廣」，並以「建構完善產業支持環境，促進運動服務產業升級」為目標，透過4項推動策略，包含「定方向」、「立標準」、「導資源」、「強推廣」展開各項推動工作（如圖28、29）。

鑒於13項運動產業日漸蓬勃，亮點運動企業

如雨後春筍般呈現於市場，多元的經營模式提供運動消費者更多樣化的消費選擇。政府在前述的既有作為之下，勢必再擬定相關策略及制定政策工具，以協助產企業發展（如圖29）。

三、預期效益：

- （一）擴大運動產業市場面：帶動運動觀賞與參與的風氣，使運動消費者需求提高，進而產生更多的供給業者使運動產業之產值增加。
- （二）提升生產因素的品質：藉由強化運動人才專業訓練，以及職能證照檢定推動的措施，提升運動服務專業人力之專業素養，使消費者享受更好的運動產品與服務，將使運動產業的形象更獲社會認同。
- （三）增進產銷過程的效率：藉由科技化以及公共大數據的提供，使運動產品的消費者及業者可以獲得更透明與廣泛的產業資訊，可使單位生產力提高，產品的交易更活絡快速，也會帶動產業的擴大與創新。
- （四）提高運動產業競爭力：隨著國內運動產業市場的活絡，以及政府推動運動產業國際化的策略，臺灣業者可參考國外同業的推動狀況，以改善自我品質；此外，以國際經濟學的角度觀之，我國業者實不應以國內市場為滿足，可以整體臺灣市場開發為第一階段，接受臺灣高素質的消費者考驗，形成良好營運模式，以提高本身的競爭力；再以海外市場為目標，配合政府的國際化運動產業策略輔導，了解國外商情後因應文化差異，調整操作模式，進行進階的海外市場擴張。如此，才能使我國運動產業達

到永續發展的目標，也應該是未來政府所著力的重點。

伍、結語

由於評鑑整體幸福感的指標，有多項與體育運動有關。因此，體育署站在運動產業推動的立場，採以「打造幸福經濟的推手」為口號之運動產業政策，雖然在2013年推動時，根據我國國民幸福指數國際指標綜合指數與OECD34個會員國及2個夥伴國相較，排名第19名，其中主觀幸福感的排名為第25名。然而在2016年時，OECD已增加至39國，國民幸福指數國際指標綜合指數為6.96分，在39國當中排名第16；主觀幸福感為6.4分排第22名，兩項指標均進步了3名（行政院主計總處，2019）。由此可知，近年來我國民眾之整體幸福感有所進步，也真正體現了政府當年以運動產業推動幸福經濟的理想。此外，若綜觀以往歷史，相較於政府所推動之其他體育政策而言，運動產業政策的推動屬於新興項目，為期不過5年，因此成就可謂相當斐然。

而就總體經濟而言，整體運動產業可視為單一運動產業市場的集合，內含許多不同部門的經濟互動行為，其相互關係如圖30說明。若以此檢視目前政府所推動的運動產業各類政策，兼顧了供給與需求，針對產品市場之交易、消費者的需求、廠商的產品提供、生產過程有關資金、設備設施、人力資源，以及未來發展的輔導創新等，均有考量，可謂面面俱到。

就經濟效益而言，運動產業整體推動的經濟效益亦相當理想，供需兩方的數值，從推展迄今均持續成長，顯示運動產業在妥善政策推動下，所帶動的經濟效益越來越高。亦符合總體經濟發展的體制，值得吾人繼續支持與參與。

惟，其施行期間尚短，期盼藉由全民化、職

能化、科技化、產業化、國際化等五大發展策略之推動，達成增值我國運動產業實力、展現我國運動城市魅力、並激發國民運動健康活力三大目標，以蓬勃運動產業，達到打造幸福經濟推手之願景，以及擴大運動產業市場面、提升生產因素的品质、增進產銷過程的效率，並提高運動產業競爭力等效益。

鈴木大地（すずきだいち，Suzuki Daich）為日本1988年漢城奧運榮獲首面游泳金牌選手，亦為現任日本體育廳長，他表示目前日本所推動的體育政策，主要希冀日民衆可以「享受運動，享受人生（Enjoy Sports, Enjoy Life）」（Suzuki,

2019）。此日本體育政策的願景，不啻是目前我國政府運動產業政策口號：「打造幸福經濟的推手」的另類解釋！由此讀者也可以了解，目前我國政府的運動產業政策之理想，實與世界體育運動發展先進國家同步。也期望未來國內產官學各界可以重視此一領域的發展，共同努力，使台灣的民衆因運動產業的推動，生活品質更好；而國內經濟體系也可因運動產業的推動，造就更多的產業產值、就業機會，進而提高人民所得，使臺灣真正成為幸福的世界先進國家。☺

作者葉公鼎為國立體育大學教授、蕭嘉惠為國立臺北大學教授、王凱立為國立體育大學副教授

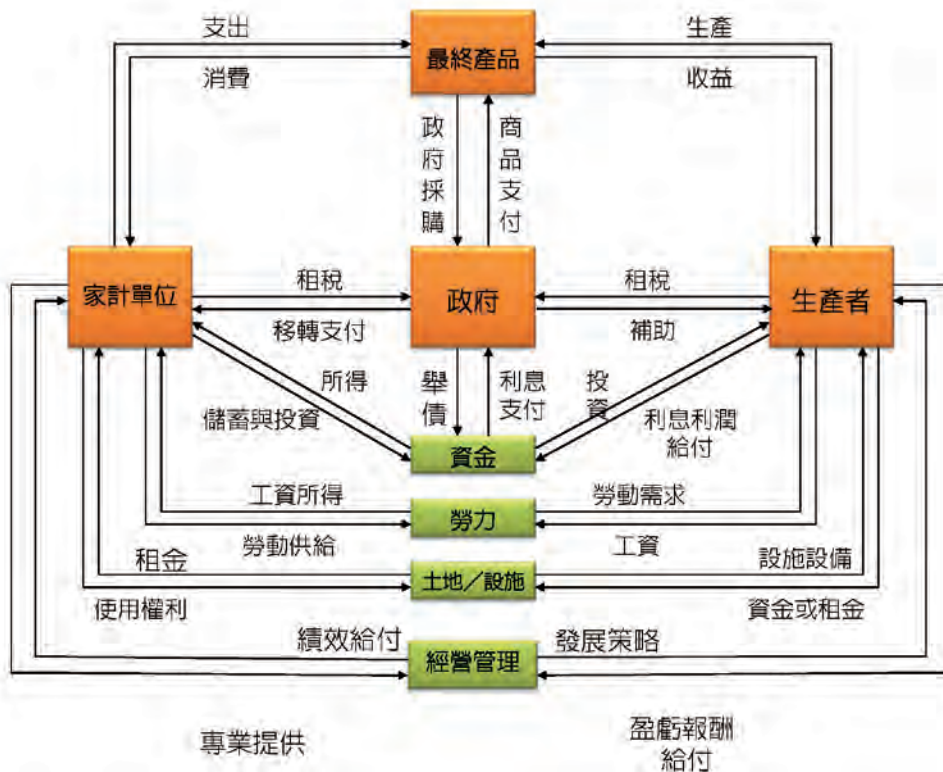


圖30 運動產業經濟行為流程圖

參考文獻

行政院主計總處（2013）。國民幸福指數統計。主計總處。2019年8月28日，取自：<https://www.dgbas.gov.tw/ct.asp?xItem=34777&ctNode=5624>。

行政院主計總處（2019）。中華民國統計資訊網—福祉衡量指標。取自：<https://www.stat.gov.tw/ct.asp?xItem=41132&CtNode=6408&mp=4>

行政院主計部（2018）。國民幸福指數統計。主計部。2019年8月28日，取自：<https://www.dgbas.gov.tw/ct.asp?xItem=40131&ctNode=5624>。

教育部（2010）。教育部運動發展基金辦理運動服務產業貸款信用保證實施作業要點。台北市：教育部。

教育部（2012）。教育部運動發展基金優良運動遊程輔助作業要點（公布）。台北市：教育部。

行政院（2012）。黃金十年國家願景。台北市：行政院。

勞動部（2013）。職能發展與應用推動計畫。台北市：勞動部。

教育部（2013）。體育運動政策白皮書。台北市：教育部。

教育部（2015a）。教育部運動發展基金辦理中小型運動服務業貸款利息補貼作業要點。台北市：教育部。

教育部（2015b）。教育部運動發展基金運動服務業人才培育補助作業要點。台北市：教育部。

教育部（2015c）。2015年運動產業人才培育及職涯進路中長期規劃期末報告。台北市：教育部。

教育部（2016a）。運動彩券發行條例。台北市：教育部。

教育部（2016b）。教育部運動發展基金輔導或獎助提升重大國際賽事觀賞人口作業要點。台北市：教育部。

教育部（2017a）。運動產業發展條例。台北市：教育部。

教育部（2017b）。教育部運動發展基金優良運動遊程輔助作業要點（修訂）。台北市：教育部。

教育部（2017c）。教育部補助民間機構訂定運動產業人才職能基準辦法。台北市：教育部。

教育部體育署（2018a）。「我是運動創業家」—運動服務業創新創業輔導計畫。台北市：教育部。

教育部（2018b）。學生參與觀賞運動競技或表演補助辦法。台北市：教育部。

教育部（2018c）。106年度及107年度我國民眾運動消費支出調查研究案（教育部委託，台灣趨勢研究股份有限公司研究）。台北市：教育部。

教育部（2018d）。推估試算我國104及105年度運動產業產值及就業人數等研究案（教育部委託，中華經濟研究院研究）。台北市：教育部。

教育部（2018e）。教育部委託或輔導補助民間機構訂定運動產業人才職能基準辦法。台北市：教育部。

教育部（2019）。運動產業輔導獎助辦法。台北市：教育部。

教育部體育署（2019）。「107~108年度電競產業願景、策略及政策推動計畫委辦案」整理。台北市：教育部。

葉公鼎（2001）。論運動休閒產業之範疇與分類。運動管理季刊（1），8~21。臺灣體育運動管理學會。

Plunkett Research. (2018). *Sports & Recreation Business Statistics Analysis, Business and Industry Statistics*. Houston: Plunkett Research, Ltd. Retrieved from the World Wide Web: <https://www.plunkettresearch.com/statistics/sports-industry/> August 28, 2019

Suzuki. (2019). *Opening Address. 2019 Asian Association for Sport Management Conference*. Tokyo, Japan: Hongo-Ochanomizu Campus, Juntendo University.