

教育部體育署

計畫名稱：

推估試算我國 106 及 107 年度運動產業 產值及就業人數等研究案

——我國 106 年度運動產業產值及就業人數等統計研究

執行期間：

全 程：自 107 年 6 月 16 日至 109 年 6 月 15 日止

本 年 度：自 107 年 6 月 16 日至 108 年 6 月 15 日止

主辦單位：教育部體育署

受委託單位：財團法人中華經濟研究院

中華民國 108 年 12 月

摘 要

一、運動產業 5 項指標推估結果

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。

在經濟關聯效果方面，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。

在生產總額方面，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。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。

在生產毛額方面，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。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。

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。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。

在廠商家數方面，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。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。

在就業人數方面，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。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。

二、運動產業性別分析

從運動產業的就業人數來看，106 就業人數 17.1 萬人，其中男性就業人數為 8.6 萬人，女性 8.5 萬人，分別占 50.4% 及 49.6%，男女性別比重相當，與所有行業就業人數的 5：4 性別比重有所差異。而受僱人數女性明顯高於男性的主要行業有醫療保健業（86）、運動場館（9312）、運動用品、器材批發業（4582）及運動及休閒教育服務業（8593）。

若依廠商雇主的性別來看，106 年運動產業廠商男性雇主有 14,848 家，成長 4.7%，占 24,701 家廠商的 60.8%；女性雇主有 9,434 家，成長 4.0%，占廠商的 38.2%；其他公司型態則有 418 家。在運動產業的男性企業雇主中，106 年以運動用品、器材零售業（4762）的 2,403 家最多，其次是運動用品、器材批發業（4582）的 1,895 家，第三則是其他零售攤販（4869）的 1,454 家。女性企業雇主中，106 年家數前兩大行業為紡織品、服裝及鞋類之零售攤販（4862）的 1,816 家及其他零售攤販（4869）的 1,579 家。

三、國際運動產業分析

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。

（一）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。

(二)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。

(三)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%。

目 次

摘 要	I
目 次	V
表 次	VII
圖 次	XI
第一章 緒論	1
第一節 研究緣起及目標	1
第二節 研究內容與架構	2
第二章 研究方法	5
第一節 本計畫較前計畫研究方法之增進	5
第二節 本計畫沿用前計畫之研究方法	23
第三節 統計項目定義	40
第四節 各業別推估方式	42
第三章 推估結果分析	47
第一節 資料整理	47
第二節 運動產業綜合分析	83
第三節 各行業的指標推估	99
第四節 運動產業與經濟關聯性分析	339
第四章 運動產業性別分析	343
第一節 就業之性別分析	343
第二節 雇主之性別分析	357

第五章 國際運動產業綜合分析	375
第一節 國際運動產業政策	375
第二節 國際運動產業發展概況	381
第三節 國際運動產業比較	385
第六章 電競產業的相關統計初探	391
第一節 電競產業發展概述	391
第二節 電競產業相關統計	396
第七章 結論與建議	409
第一節 結論	409
第二節 建議	416
參考文獻	417
工作計畫書審查會議紀錄審查意見回覆	421
修正後工作計畫書審查意見回覆	423
修正後工作計畫書書面審查意見回覆	425
第 1 次期末審查會議意見回覆	427
第 2 次期末審查會議意見回覆	429
第 3 次期末審查會議意見回覆	431

表 次

表 2-1	本計畫與前計畫運動產業涵蓋範疇對照表	7
表 2-2	運動產業第 8、9、10 次修訂行業標準分類對照表	10
表 2-3	推估統計指標的主要資料來源	13
表 2-4	成長率估算方式	14
表 2-5	前計畫與本計畫研究方法比較	19
表 2-6	運動產業占比推估方法說明	24
表 2-7	產業關聯程度表	38
表 2-8	各個行業 5 個指標推估方法	43
表 2-9	運動博弈業 5 個指標推估方法	46
表 3-1	運動產業對應國民所得帳所屬中業行業	48
表 3-2	運動產業對應國民所得帳所屬中業行業之國內生產總額 ..	50
表 3-3	運動產業對應國民所得帳所屬中業行業之國內生產毛額 ..	54
表 3-4	不運動人口比例	59
表 3-5	規律運動人口比例	59
表 3-6	等值規律運動人口比例	60
表 3-7	運動醫療費用占比推估	62
表 3-8	運動產業占比推估或設定結果	64
表 3-9	各行業 5 項指標迴歸結果及 106 年推估值	75
表 3-10	運動產業十二大類別之生產總額	84
表 3-11	運動產業十二大類別之生產毛額	86
表 3-12	運動產業十二大類別之總收入	88
表 3-13	運動產業十二大類別之廠商家數	90
表 3-14	運動產業十二大類別之就業人數	92
表 3-15	運動產業十二大類別之平均每一廠商生產總額	93

表 3-16	運動產業十二大類別之平均每一廠商生產毛額	94
表 3-17	運動產業十二大類別之平均每一廠商總收入	95
表 3-18	運動產業十二大類別之平均每一員工生產總額	96
表 3-19	運動產業十二大類別之平均每一員工生產毛額	97
表 3-20	運動產業十二大類別之平均每一員工總收入	98
表 3-21	職業運動業（9311）5 項指標推估結果	103
表 3-22	其他運動產業（9319）5 項指標推估結果	109
表 3-23	運動及休閒教育業（8593）5 項指標推估結果	115
表 3-24	新聞出版業（5811）5 項指標推估結果	121
表 3-25	雜誌及期刊出版業（5812）5 項指標推估結果	127
表 3-26	書籍出版業（5813）5 項指標推估結果	133
表 3-27	廣播業（6010）5 項指標推估結果	139
表 3-28	電視節目編排及傳播業（6020）5 項指標推估結果	145
表 3-29	旅行及相關代訂服務業（7900）5 項指標推估結果	151
表 3-30	軟體出版業（5820）5 項指標推估結果	157
表 3-31	管理顧問業（7020）5 項指標推估結果	163
表 3-32	廣告業（7310）5 項指標推估結果	169
表 3-33	博弈業（9200）5 項指標推估結果	175
表 3-34	藝人及模特兒等經紀業（7603）5 項指標推估結果	180
表 3-35	運動場館業（9312）5 項指標推估結果	186
表 3-36	建築工程業（4100）5 項指標推估結果	192
表 3-37	其他土木工程業（4290）5 項指標推估結果	198
表 3-38	成衣製造業（1210）5 項指標推估結果	204
表 3-39	鞋類製造業（1302）5 項指標推估結果	210
表 3-40	其他皮革及毛皮製品製造業（1309）5 項指標推估結果	216
表 3-41	其他電腦週邊設備製造業（2719）5 項指標推估結果	222

表 3-42	其他通訊傳播設備製造業 (2729) 5 項指標推估結果 ...	228
表 3-43	視聽電子產品製造業 (2730) 5 項指標推估結果	234
表 3-44	自行車製造業 (3131) 5 項指標推估結果	240
表 3-45	自行車零件製造業 (3132) 5 項指標推估結果	246
表 3-46	體育用品製造業 (3311) 5 項指標推估結果	252
表 3-47	其他未分類製造業 (3399) 5 項指標推估結果	258
表 3-48	服裝及其配件批發業 (4552) 5 項指標推估結果	264
表 3-49	鞋類批發業 (4553) 5 項指標推估結果	270
表 3-50	運動用品、器材批發業 (4582) 5 項指標推估結果	276
表 3-51	電腦及周邊設備、軟體批發業 (4641) 5 項指標推估 結果	282
表 3-52	服裝及配件零售業 (4732) 5 項指標推估結果	288
表 3-53	鞋類零售業 (4733) 5 項指標推估結果	294
表 3-54	運動用品、器材零售業 (4762) 5 項指標推估結果	300
表 3-55	電腦及其週邊設備、軟體零售業 (4831) 5 項指標推估 結果	306
表 3-56	紡織品、服裝及鞋類之零售攤販 (4862) 5 項指標推估 結果	312
表 3-57	其他零售攤販 (4869) 5 項指標推估結果	318
表 3-58	電子購物及郵購業 (4871) 5 項指標推估結果	324
表 3-59	個人及家庭用品租賃業 (7730) 5 項指標推估結果	330
表 3-60	醫療保健業 (86) 5 項指標推估結果	336
表 3-61	未考量進口下運動產業對經濟之關聯性評估	340
表 3-62	考量進口下運動產業對經濟之關聯性評估	342
表 4-1	運動產業就業人數	345
表 4-2	運動產業男性就業人數	349
表 4-3	運動產業女性就業人數	353

表 4-4	運動產業雇主廠商家數	358
表 4-5	運動產業男性雇主廠商家數	362
表 4-6	運動產業女性雇主廠商家數	366
表 4-7	運動產業其他公司型態雇主廠商家數	370
表 6-1	Newzoo 全球電競市場報告關鍵推估數字	401
表 6-2	Newzoo 2018 年全球電競市場收入組成分析	401
表 6-3	Newzoo 2019 年全球電競市場收入組成分析	402
表 6-4	Superdata 預測全球電競產業收入走勢	403
表 6-5	Superdata 2017 年全球電競市場規模組成分析	403
表 6-6	MIC 2015 年臺灣遊戲市場重要數據	406
表 6-7	Yahoo 奇摩 2017 年電玩調查重要數據	407

圖 次

圖 1-1	研究架構	3
圖 2-1	服裝及其配件批發業（4552）生產總值推估趨勢值為例 ..	18
圖 3-1	職業運動業（9311）5 項指標趨勢圖	102
圖 3-2	其他運動產業（9319）5 項指標趨勢圖	108
圖 3-3	運動及休閒教育業（8593）5 項指標趨勢圖	114
圖 3-4	新聞出版業（5811）5 項指標趨勢圖	120
圖 3-5	雜誌及期刊出版業（5812）5 項指標趨勢圖	126
圖 3-6	書籍出版業（5813）5 項指標趨勢圖	132
圖 3-7	廣播業（6010）5 項指標趨勢圖	138
圖 3-8	電視節目編排及傳播業（6020）5 項指標趨勢圖	144
圖 3-9	旅行及相關服務業（7900）5 項指標趨勢圖	150
圖 3-10	軟體出版業（5820）5 項指標趨勢圖	156
圖 3-11	管理顧問業（7020）5 項指標趨勢圖	162
圖 3-12	廣告業（7310）5 項指標趨勢圖	168
圖 3-13	博弈業（9200）5 項指標趨勢圖	174
圖 3-14	藝人及模特兒等經紀業（7603）5 項指標趨勢圖	179
圖 3-15	運動場館（9312）5 項指標趨勢圖	185
圖 3-16	建築工程業（4100）5 項指標趨勢圖	191
圖 3-17	其他土木工程業（4290）5 項指標趨勢圖	197
圖 3-18	成衣製造業（1210）5 項指標趨勢圖	203
圖 3-19	鞋類製造業（1302）5 項指標趨勢圖	209
圖 3-20	其他皮革及毛皮製品製造業（1309）5 項指標趨勢圖 ...	215
圖 3-21	其他電腦週邊設備製造業（2719）5 項指標趨勢圖	221
圖 3-22	其他通訊傳播設備製造業（2729）5 項指標趨勢圖	227

圖 3-23	視聽電子產品製造業（2730）5 項指標趨勢圖	233
圖 3-24	自行車製造業（3131）5 項指標趨勢圖	239
圖 3-25	自行車零件製造業（3132）5 項指標趨勢圖	245
圖 3-26	體育用品製造業（3311）5 項指標趨勢圖	251
圖 3-27	其他未分類製造業（3399）5 項指標趨勢圖	257
圖 3-28	服裝及其配件批發業（4552）5 項指標趨勢圖	263
圖 3-29	鞋類批發業（4553）5 項指標趨勢圖	269
圖 3-30	運動用品及器材批發業（4582）5 項指標趨勢圖	275
圖 3-31	電腦及其週邊設備、軟體批發業（4641）5 項指標趨勢 圖	281
圖 3-32	服裝及其配件零售業（4732）5 項指標趨勢圖	287
圖 3-33	鞋類零售業（4733）5 項指標趨勢圖	293
圖 3-34	運動用品及器材零售業（4762）5 項指標趨勢圖	299
圖 3-35	電腦及其週邊設備、軟體零售業（4831）5 項指標趨勢 圖	305
圖 3-36	紡織品、服裝及鞋類之零售攤販（4862）5 項指標趨勢 圖	311
圖 3-37	其他零售攤販（4869）5 項指標趨勢圖	317
圖 3-38	電子購物及郵購業（4871）5 項指標趨勢圖	323
圖 3-39	個人及家庭用品租賃業（7730）5 項指標趨勢圖	329
圖 3-40	醫療保健業（86）5 項指標趨勢圖	335
圖 5-1	各國運動產業政策主導方向	387
圖 5-2	各國運動產業產值占本國 GDP 比重	390
圖 6-3	PwC：2018 年全球電競產業收入結構	404
圖 6-2	Newzoo：2018 年臺灣遊戲市場概觀	405

第一章 緒論

第一節 研究緣起及目標

近年來，隨著國內外經濟發展與生活型態轉變，國人逐漸提高對生活品質與健康的重視，加上政府全民運動的提倡，對於參與各類運動休閒活動的意願也隨之提升，這也反映在國人對運動產業的需求與消費支出不斷增加，更促使運動產業將發展成為新型態健康產業。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是一股重要力量。而 106 年台北世大運及 107 年印尼亞運，我國選手表現都相對過去明顯優異，對提高國人的運動興趣有相當的助益。

教育部於 2013 年提出運動產業的三項核心目標，其中一項希望提高運動產業的影響，優化國人生活品質，達成運動產值、就業人數與所得水準之提高，提升國人對運動的認同感、幸福感。另外，依據民國 106 年 11 月修訂施行之「運動產業發展條例」第 6 條規定，主管機關應建立運動產業統計資料庫。為此，教育部體育署為推動運動產業發展的中央主管機關，希望透過本計畫的執行，利用政府相關普查、統計等資料，針對運動產業進行資料調查與統計分析，進而對我國運動產業產值及就業人數進行推估試算與統計，並對從業人員進行性別分析，以作為政府擬定運動產業發展相關法規及制度及業者經營之參考依據，這也是本計畫最重要的研究目的。

另外，根據研究報告摘錄彙編「運動產業年報」，年報內容包括調查方法、所運用之母體資料庫說明；用質化指標分析運動產業發展趨勢及分析；量化指標包含生產總額、生產毛額、總收入、廠商家數、就業人數；蒐集描述國際運動產業概況；分析說明我國運動產業之發展趨勢與經濟發展之關聯性。並寄送相關單位，作為廣宣之用，這是另一研究目的。

本計畫為兩年期計畫，分別推估 106 及 107 年我國運動產業產值及就業人數等指標，在第一年度（108 年）將完成 106 年的推估，並提出研究報告及彙編「106 年運動產業年報」；第二年度將持續進行推估 107 年我國運動產業產值及

就業人數等指標及彙編「107年運動產業年報」。

第二節 研究內容與架構

本第一年度研究首先將推估試算 106 年我國運動產業產值及就業人數，其次，利用質化及量化數據，進行經濟效益評估，同時也針對就業人數納入性別分析；國際方面，則是進行國際運動產業綜合分析；最後，進行運動產業年報的彙編。主要研究內容包括：

- (一) 參酌「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」研究計畫（以下簡稱前計畫）之研究方法，研提運動產業產值及就業人數之研究方法，並進行 2 次方法之分析比較。而且兩種方法都進行推估，再從中選取較合理的推估方法及結果。
- (二) 蒐集運動產業占所屬 4 位碼行業的產值或就業人數比重資料。
- (三) 針對 106 年運動產業之生產總額、生產毛額、總收入、廠商家數、就業人數進行量化推估，並分析其發展趨勢與經濟之關聯性。
- (四) 為瞭解我國投入運動產業之從業人員性別比例，本案就業人數資料將依性別區分，並進行性別分析。
- (五) 蒐集描述國際運動產業概況，並加以分析其發展趨勢。
- (六) 完成前述五項工作後，進一步彙編「運動產業年報」。

又由於電競產業屬於新納入運動產業之範疇，而且是新興產業，因此將對其發展概況做一整理分析。

根據研究內容，擬訂的研究架構流程如圖 1-1。在研究方法方面，先針對運動產業範疇定義說明，資料來源主要蒐集財政部財政中心資料庫、工商普查資料及其他次級資料，也進行問卷調查、訪談及辦理座談會，進行質化與量化指標分析、就業人數進行性別分析及電競產業發展概況分析，而質化與量化指標分析結果，再進一步透過產業關聯模型推估經濟效益，並結合國際運動產業發展的綜合分析，最後綜合歸納彙編運動產業年報。進一步說明如下：

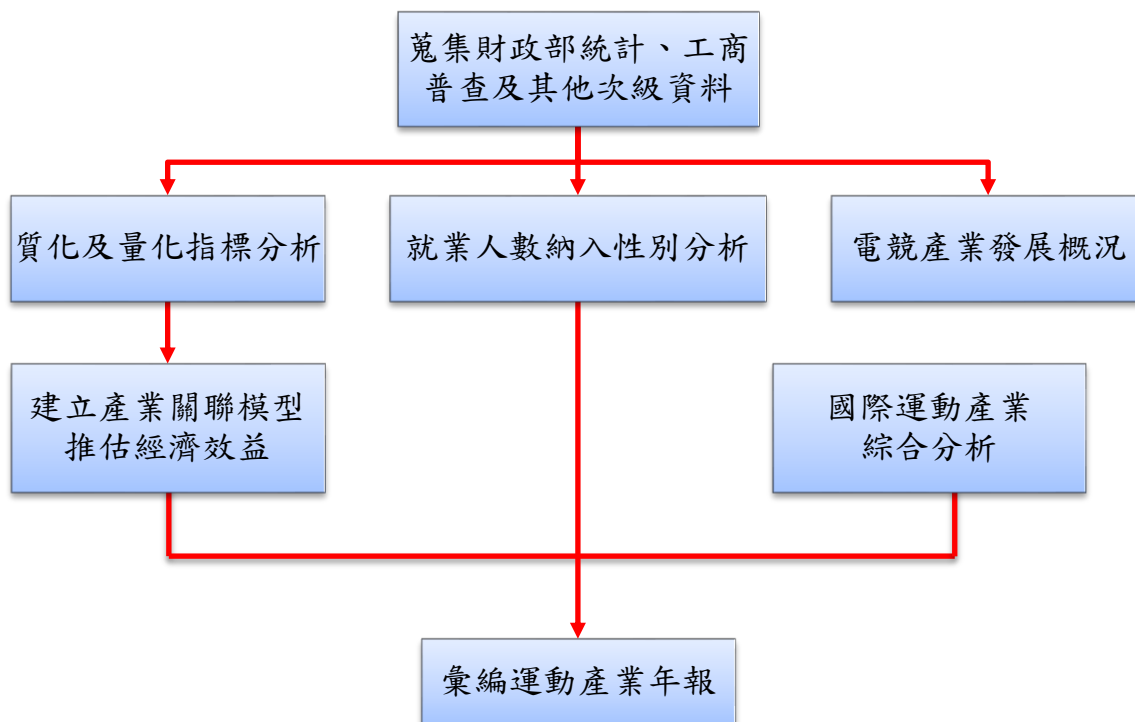


圖 1-1 研究架構

- (一) 有必要時，進行問卷調查、訪談及座談：針對十二大類的運動產業，挑選若干相關公協會進行訪談、面對面問卷調查，也同時達成專家座談目的。
- (二) 質化及量化指標分析：用質化指標分析運動產業發展趨勢及分析，量化指標包含生產總額、生產毛額、總收入、廠商家數、就業人數，以推估我國運動產業產值及就業人數。
- (三) 產業關聯模型推估經濟效益：在推估得到運動產業產值之後，透過產業關聯模型可以推估為了此一產值（生產總額），間接將連帶促使上游產業生產及就業需求，以及估算向前關聯及向後關聯的效果，也可推估其對附加價值（國內生產毛額）的帶動效果，亦即推估運動產業對我國經濟的經濟效果。
- (四) 就業人數納入性別分析：推估運動產業就業人數納入性別分析，以期能了解男性與女性在就業環境中的差異，透過按性別區隔之統計資料的蒐

集與運用，包括質化與量化的方式，對女性和男性產生不同影響的現象進行比較分析。

- (五) 國際運動產業綜合分析：透過蒐集美國、歐盟、英國、中國大陸、日本、韓國運動產業的相關資料加以彙整及分析。
- (六) 彙編「運動產業年報」：依照需求書所要求的年報大綱從研究報告中彙整出內容，設計年報格式及內容，委請專業人員作版面設計。
- (七) 電競產業發展概況分析：透過整理國內外有關電競產業發展的指標，再進一步加以分析。

第二章 研究方法

由於本年度是兩年期計畫（107 年開始執行）的第一年度，主要是推估試算我國 106 年度運動產業產值及就業人數等指標，雖然部分研究方法係援用前計畫推估 104 年及 105 年各項指標之研究方法，但有關修訂前計畫之研究方法將作一說明。

本章首先將比較前計畫與本計畫研究方法，再說明統計項目定義及資料來源，接著說明推估生產總額、生產毛額、總收入、廠商家數、就業人數的方法。

第一節 本計畫較前計畫研究方法之增進

本計畫提出的研究方法與前計畫比較，主要有 5 項優化項目，分別是

- 1.提升產業範疇之完整性；
- 2.由單純成長率推估，再加入結合水準值推估，並將前計畫與本計畫研究方法的推估結果同時列出，以利比較優劣，再進一步擇一列於第二階段報告中。
- 3.總收入推估方法的修訂；
- 4.由對日、韓運動產業分析擴大為國際運動產業綜合分析；
- 5.電競產業的產值推估方法將個別探討。

進一步分別說明如下：

（一）提升產業範疇之完整性

100 年發布的運動發展條例（以下簡稱舊條例）所定義的產業範圍共計 15 大類，扣除第 15 類的其他經主管機關認定之產業，實質上是 14 大類，前計畫是以運動服務業為推估對象，選定其中的 10 大類產業，再細分為第 9 次修訂行業標準分類（以下簡稱舊行業分類）的 18 項 4 位碼細類行業來進行推估及分析，因此前計畫所稱運動產業與法定運動產業有落差。

由於 106 年修訂發布運動產業發展條例（以下簡稱新條例），新條例所定義

之運動產業共包括 13 大類，扣除第 13 類的其他經中央主管機關認定之產業後，實質上是 12 大類，本計畫之執行，規劃推估及分析的產業範圍將包括所有新條例所定的產業，也就是說，產業的完整性將明顯提升，使得產業範疇完全符合新條例所稱的運動產業定義。

又由於行政院主計總處於 105 年發布實施第 10 次修訂行業標準分類（以下簡稱新行業分類），這也是 105 年工商普查的行業分類，因此本計畫將採用新行業分類，亦即須處理與舊行業分類對照與資料轉換的事宜。

關於新、舊條例所定的運動產業定義對照及前計畫與本計畫所推估與分析的新、舊行業分類對照表，列於表 2-1。由表 2-1 可看出，本計畫與前計畫產業範疇的主要差異是本計畫行業數目由上年度的 18 項增加至 40 項，其中有 4 項行業都屬於運動產業，但卻分屬多個 13 大類行業，因此必須作運動產業內部的分攤。又為了要追溯新增產業 95 年以來的資料，因此將依據表 2-2 所列之第 8、9、10 次修訂之行業標準分類對照表來進行。

表 2-1 本計畫與前計畫運動產業涵蓋範疇對照表

106 年發布 運動產業發展條例產 業範疇	100 年發布 運動產業發展條例產 業範疇	前計畫 產業範疇 (第 9 次修訂行業標準分類)	本計畫規劃 產業範疇 (第 10 次修訂行業標準分類)
一 職業或業餘運 動業	七 職業運動業	9311 職業運動業	9311* 職業運動業
		—	9319* 其他運動服務業
二 運動休閒教育 服務業	八 運動休閒教育服 務業	8573 運動及休閒教育服務業	8593 運動及休閒教育業
		—	9319* 其他運動服務業
三 運動傳播媒體 或資訊出版業	十二運動資訊出版業	5811* 新聞出版業	5811* 新聞出版業
		5812* 雜誌(期刊)出版業	5812* 雜誌及期刊出版業
		—	5813* 書籍出版業
	十一運動傳播媒體業	—	6010* 廣播業
		6021* 電視傳播業	6020* 電視節目編排及傳播業
		6022* 有線及其他付費節目播 送業	—
四 運動表演業	六 運動表演業	—	9311* 職業運動業
五 運動旅遊業	十四運動旅遊業	7900* 旅行及相關代訂服務業	7900* 旅行及相關服務業
六 電子競技業	—	—	5820* 軟體出版業
			6020* 電視節目編排及傳播業
			7020* 管理顧問業
			7310* 廣告業
			8593* 運動及休閒教育業
			9311* 職業運動業
			9319* 其他運動服務業
七 運動博弈業	十三運動博弈業	9200* 博弈業	9200* 博弈業

說明：*為該行業須進行占比推估。

資料來源：參考「運動產業內容及範圍修正草案總說明」；連文榮等(107)，「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」，教育部體育署委託。

表 2-1 本計畫與前計畫運動產業涵蓋範疇對照表（續 1）

106 年發布 運動產業發展條例產 業範疇	100 年發布 運動產業發展條例產 業範疇	前計畫 產業範疇 (第 9 次修訂行業標準分類)	本計畫規劃 產業範疇 (第 10 次修訂行業標準分類)
八 運動經紀、管理 顧問或行政管 理業	十 運動行政管理服 務業	7020* 管理顧問業	7020* 管理顧問業
		—	7603* 藝人及模特兒等經紀業
			7609* 未分類其他專業、科學 及技術服務業
			7810* 人力仲介業
			8311* 政府機關
			8593* 運動及休閒服務業
			9312* 運動場館
			9319* 其他運動服務業
			9423* 勞工團體
		9499* 未分類其他組織	
九 運動場館或設 施營建業	三 運動場館業	9312 運動場館業	9312 運動場館業
	五 運動設施營建業	—	4100* 建築工程業
			4290* 其他土木工程業
十 運動用品或器 材製造、批發及 零售業	一 運動用品或器材 製造業	—	1210* 成衣製造業
			1302* 鞋類製造業
			1309* 其他皮革及毛皮製品製 造業
			2719* 其他電腦週邊設備製 造業
			2729* 其他通訊傳播設備製 造業
			2730* 視聽電子產品製造業
			3131* 自行車製造業
			3132* 自行車零件製造業
			3311 體育用品製造業
	3399* 其他未分類製造業		

表 2-1 本計畫與前計畫運動產業涵蓋範疇對照表（續完）

106 年發布 運動產業發展條例產 業範疇	100 年發布 運動產業發展條例產 業範疇	前計畫 產業範疇 (第 9 次修訂行業標準分類)	本計畫規劃 產業範疇 (第 10 次修訂行業標準分類)
十 運動用品或器 材製造、批發及 零售業	二 運動用品或器材 批發及零售業	4552* 服裝及其配件批發業	4552* 服裝及其配件批發業
		4553* 鞋類批發業	4553* 鞋類批發業
		4582 運動用品、器材批發業	4582 運動用品及器材批發業
		—	4641* 電腦及其週邊設備、軟 體批發業
		4732* 服裝及其配件零售業	4732* 服裝及其配件零售業
		4733* 鞋類零售業	4733* 鞋類零售業
		4762 運動用品、器材零售業	4762 運動用品及器材零售業
		—	4831* 電腦及其週邊設備、軟 體零售業
	4862* 紡織品、服裝及鞋類之 零售攤販		
	4869* 其他零售攤販		
	4871* 電子購物及郵購業		
十一 運動用品或器 材租賃業	四 運動用品或器材 租賃業	7731 運動及娛樂用品租賃業	7730* 個人及家庭用品租賃業
十二 運動保健業	九 運動保健業	86* 醫療保健服務業	86* 醫療保健業
		—	9319* 其他運動服務業
十三 其他經中央主 管機關認定之 產業	十五 其他經主管機關 認定之產業	—	—

表 2-2 運動產業第 8、9、10 次修訂行業標準分類對照表

106 年發布 運動產業發展條例 產業範疇	第 10 次修訂 行業標準分類	第 9 次修訂 行業標準分類	第 8 次修訂 行業標準分類
一 職業或業餘運動業	9311* 職業運動業	9311* 職業運動業	9311* 職業運動業
	9319* 其他運動服務業	9319* 其他運動服務業	9319* 其他運動服務業
二 運動休閒教育服務業	8593 運動及休閒教育業	8573 運動及休閒教育服務業	8573 運動及休閒教育服務業
	9319* 其他運動服務業	9319* 其他運動服務業	9319* 其他運動服務業
三 運動傳播媒體或資訊 出版業	5811* 新聞出版業	5811* 新聞出版業	5811* 新聞出版業
	5812* 雜誌及期刊出版業	5812* 雜誌(期刊)出版業	5812* 雜誌(期刊)出版業
	5813* 書籍出版業	5813* 書籍出版業	5813* 書籍出版業
	6010* 廣播業	6010* 廣播業	6010* 廣播業
	6020* 電視節目編排及傳播業	6021* 電視傳播業	6021* 電視傳播業
四 運動表演業	9311* 職業運動業	9311* 職業運動業	9311* 職業運動業
五 運動旅遊業	7900* 旅行及相關服務業	7900* 旅行及相關代訂服務業	7900* 旅行業
六 電子競技業	5820* 軟體出版業	5820* 軟體出版業	5820* 軟體出版業
	6020* 電視節目編排及傳播業	6021* 電視傳播業	6021* 電視傳播業
	7020* 管理顧問業	7020* 管理顧問業	7020* 管理顧問業
	7310* 廣告業	7310* 廣告業	7311* 一般廣告業
			7312* 戶外廣告業
			7319* 其他廣告業
	8593* 運動及休閒教育業	8573* 運動及休閒教育服務業	8573* 運動及休閒教育服務業
	9311* 職業運動業	9311* 職業運動業	9311* 職業運動業
9319* 其他運動服務業	9319* 其他運動服務業	9319* 其他運動服務業	
七 運動博弈業	9200* 博弈業	9200* 博弈業	9200* 博弈業

說明：*為該行業須進行占比推估。

資料來源：行政院主計總處，中華民國行業標準分類；本研究整理。

表 2-2 運動產業第 8、9、10 次修訂行業標準分類對照表（續 1）

106 年發布 運動產業發展條例 產業範疇	第 10 次修訂 行業標準分類	第 9 次修訂 行業標準分類	第 8 次修訂 行業標準分類
八 運動經紀、管理顧問 或行政管理業	7020* 管理顧問業	7020* 管理顧問業	7020* 管理顧問業
	7603* 藝人及模特兒等經紀業	7603* 藝人及模特兒等經紀業	7603* 藝人及模特兒等經紀業
	8593* 運動及休閒服務業	8573* 運動及休閒教育服務業	8573* 運動及休閒教育服務業
	9312* 運動場館	9312* 運動場館業	9312* 運動場館業
	9319* 其他運動服務業	9319* 其他運動服務業	9319* 其他運動服務業
九 運動場館或設施營建業	9312 運動場館業	9312 運動場館業	9312 運動場館業
	4100* 建築工程業	4100* 建築工程業	4100* 建築工程業
	4290* 其他土木工程業	4290* 其他土木工程業	4290* 其他土木工程業
十 運動用品或器材製造、批發及零售業	1210* 成衣製造業	1211* 梭織外衣製造業	1211* 梭織外衣製造業
		1212* 梭織內衣及睡衣製造業	1212* 梭織內衣及睡衣製造業
		1221* 針織外衣製造業	1221* 針織外衣製造業
		1222* 針織內衣及睡衣製造業	1222* 針織內衣及睡衣製造業
		1309* 其他皮革、毛皮製品製造業	1309* 其他皮革、毛皮製品製造業
	1302* 鞋類製造業	1302* 鞋類製造業	1302* 鞋類製造業
	1309* 其他皮革及毛皮製品製造業	1309* 其他皮革、毛皮製品製造業	1309* 其他皮革、毛皮製品製造業
	2719* 其他電腦週邊設備製造業	2719* 其他電腦週邊設備製造業	2719* 其他電腦週邊設備製造業
	2729* 其他通訊傳播設備製造業	2729* 其他通訊傳播設備製造業	2729* 其他通訊傳播設備製造業
	2730* 視聽電子產品製造業	2730* 視聽電子產品製造業	2730* 視聽電子產品製造業
	3131* 自行車製造業	3131* 自行車製造業	3131* 自行車製造業
	3132* 自行車零件製造業	3132* 自行車零件製造業	3132* 自行車零件製造業
	3311 體育用品製造業	3311 體育用品製造業	3311 體育用品製造業

表 2-2 運動產業第 8、9、10 次修訂行業標準分類對照表（續 2）

106 年發布 運動產業發展條例 產業範疇	第 10 次修訂 行業標準分類	第 9 次修訂 行業標準分類	第 8 次修訂 行業標準分類
十 運動用品或器材製 造、批發及零售業	3399* 其他未分類製造業	3399* 其他未分類製造業	3399* 其他未分類製造業
	4552* 服裝及其配件批發業	4552* 服裝及其配件批發業	4552* 服裝及其配件批發業
	4553* 鞋類批發業	4553* 鞋類批發業	4553* 鞋類批發業
	4582 運動用品及器材批 發業	4582 運動用品、器材批 發業	4582 運動用品、器材批 發業
	4641* 電腦及其週邊設 備、軟體批發業	4641* 電腦及其週邊設 備、軟體批發業	4641* 電腦及其週邊設 備、軟體批發業
	4732* 服裝及其配件批發業	4732* 服裝及其配件批發業	4732* 服裝及其配件批發業
	4733* 鞋類零售業	4733* 鞋類零售業	4733* 鞋類零售業
	4762 運動用品及器材零 售業	4762 運動用品、器材零 售業	4762 運動用品、器材零 售業
	4831* 電腦及其週邊設 備、軟體零售業	4831* 電腦及其週邊設 備、軟體零售業	4831* 電腦及其週邊設 備、軟體零售業
	4862* 紡織品、服裝及鞋 類之零售攤販	4862* 紡織品、服裝及鞋 類之零售攤販業	4862* 紡織品、服裝及鞋 類之零售攤販業
	4869* 其他零售攤販	4869* 其他商品之零售攤 販業	4869* 其他商品之零售攤 販業
	4871* 電子購物及郵購業	4871* 電子購物及郵購業	4871* 電子購物及郵購業
十 運動用品或器材租賃 業	7730* 個人及家庭用品 租賃業	7731* 運動及娛樂用品 租賃業	7731* 運動及娛樂用品 租賃業
		7732* 錄影帶及碟片租 賃業	7732* 錄影帶及碟片租 賃業
		7739* 其他個人及家庭 用品租賃業	7739* 其他物品租賃業
十 運動保健業 二	86* 醫療保健業	8610* 醫院	8610* 醫院
		8620* 診所	8620* 診所
		8691* 醫學檢驗服務業	8691* 醫學檢驗服務業
		8699* 未分類其他醫療 保健服務業	8699* 未分類其他醫療 保健服務業
	9319* 其他運動服務業	9319* 其他運動服務業	9319* 其他運動服務業

(二) 由單純成長率推估，再加入結合水準值推估

A.前計畫的單純成長率推估方法

前計畫推估期間為 95 年至 105 年，其中 95 年、100 年以普查資料為主（105 年的普查資料尚未發布），而非普查年則以普查年為基期資料，再分別利用其他相關變數的成長率來進行推估，運用指數法推算成長率，而為了符合普查資料，因此 96 年至 99 年（樣本內推估）須利用成長率修正幅度進行修正，使推估結果與實際普查結果一致，而 5 項統計指標的資料來源參見表 2-3。

表 2-3 推估統計指標的主要資料來源

資料來源與統計指標	統計週期	使用目的	統計指標項目	期間說明
行政院主計總處，《工商及服務業普查》查詢系統，企業單位數\從業員工人數\各項收入總額\生產總額\生產毛額	每5年	基準資料	生產總額、 生產毛額、 廠商家數、 總收入、 就業人數	95年、100年
行政院主計總處，《國民所得統計》，國內生產總額\國內生產毛額	每年	推估成長率	生產總額、 生產毛額	95年至105年
財政部，《財政統計》資料庫，按稅務行業標準分類第5次、第6次及第7次修訂，營利事業家數\營利事業銷售額	每年	推估成長率	廠商家數、 總收入	95年至105年
行政院主計總處，《薪資與生產力統計》，受僱員工人數	每年	推估成長率	就業人數	95年至105年

資料來源：連文榮等（107），「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」，教育部體育署委託。

由於 5 項推估指標僅有 95 年及 100 年（普查年）有實際值，因此要如何利用有完整時間序列實際值的替代變數成長率，再透過成長率修正幅度，來推估 5 項指標的成長率，說明如下：

1.前計畫樣本內推估之成長率計算方式

非普查年需透過其他替代變數的成長率來進行推估，資料分別來自財政部《財政統計資料庫》中銷售額或《國民所得統計》所載生產總額、生產毛額等

資料。廠商家數則取自財政部《財政統計》資料庫中家數，推算家數成長率。就業人數按行政院主計總處《薪資與生產力統計》相關產業員工人數成長率推估。其中，國內生產總(毛)額、廠商商家數、營業額、就業人數等，非普查年若無細業別 4 碼統計資料，則依大(中)類業別趨勢推估。成長率估算方式彙總於表 2-4，如下：

表 2-4 成長率估算方式

項目	資料來源	計算方法與步驟
生產總額	行政院主計總處國民所得統計生產總額	以民國95-105年國民所得統計大(中)業別業生產總額推估成長率，分別推估非普查年生產總額
生產毛額	行政院主計總處國民所得統計生產毛額	以民國95-105年國民所得統計大(中)業別業生產毛額、推估成長率，分別推估非普查年生產毛額
總收入	財政部《財政統計》資料庫，稅務行業標準分類第5、第6或第7次修訂，營利事業銷售額	以民國95-105年中(細)業別業銷售額計算成長率
廠商家數	財政部《財政統計》資料庫，稅務行業標準分類第5、第6或第7次修訂，營利事業家數	以民國95-105年中(細)業別業計算成長率
就業人數	行政院主計總處，《薪資與生產力統計》受雇員工人數	以民國95-105年大(中)業別受雇員工人數計算成長率。

資料來源：同表 2-3。

101 年至 105 年 5 項指標主要以 100 年普查結果為基期，利用替代變數所推計的成長率作為依據，並按指數法進行推估：

(1)以國民所得中類別資料計算累計成長率

$$X_{it} = X_{i100}(1 + g_{it}), g_{it} = (N_{it} / N_{i100}) - 1,$$

$$i = 4552, 4553, 4582, \dots \text{等細業別}, t = 101, \dots, 105 \text{年}$$

(2)以財政部行業別細類 4 碼計算累計成長率

$$X_{it} = X_{i100}(1 + g_{it}), g_{it} = (F_{it} / F_{i100}) - 1,$$

$$i = 4552, 4553, 4582, \dots \text{等細業別}, t = 101, \dots, 105 \text{年}$$

其中

X_{it} 代表第 t 期第 i 種行業指標推估結果；

g_{it} 代表第 t 期第 i 種行業替代變數累計成長率；

N_{it} 代表第 t 期第 i 種行業對應國民所得統計行業別資料；

F_{it} 代表第 t 期第 i 種行業對應財政部行業別資料；

N_{i100} 代表 100 年第 i 種行業對應國民所得統計行業別資料；

F_{i100} 代表 100 年第 i 種行業對應財政部行業別資料；

2. 前計畫樣本內推估之成長率修正幅度計算方式

由於以 95 年為基期所推估之 100 年數據與實際普查結果往往存在差距，或者以 100 年為基期向前推估 95 年之結果與實際普查數據不一致，因此利用固定 95 年與 100 年統計值差距的比例，計算成長率之修正幅度，使推估結果與實際普查結果一致。

(1) 國民所得成長趨勢修正推估法

根據國民所得成長趨勢計算 95 年至 100 年 5 個年度累積增幅

$$G_N = \frac{N_5}{N_0}, \quad N_0 \text{ 為 95 年國民所得數據, } N_5 \text{ 為 100 年國民所得數據}$$

再依據工商普查趨勢計算 95 年至 100 年 5 個年度累積增幅

$$G_C = \frac{C_5}{C_0}, \quad C_0 \text{ 為 95 年工商普查數據, } C_5 \text{ 為 100 年工商普查數據}$$

比較兩個資料來源成長趨勢，計算 5 年累積增幅修正幅度，並年均化修正幅度

$$m = \left(\frac{G_C}{G_N} \right)^{1/5}$$

利用年修正幅度校正依國民所得成長趨勢推估之數據

$$\hat{C}_5 = C_0 \times \frac{N_5}{N_0} \times m^5 = C_0 \times G_N \times \left(\frac{G_C}{G_N} \right) = C_5 \quad (\text{第 5 年修正結果})$$

$$\hat{C}_4 = C_0 \times \frac{N_4}{N_0} \times m^4 \quad (\text{第 4 年修正結果})$$

⋮

$$\hat{C}_0 = C_0 \times \frac{N_0}{N_0} \times m^0 = C_0 \quad (\text{第 1 年修正結果})$$

根據修正結果，基期仍與普查數據一致，同時第 5 年推估值也與普查數據一致。

(2) 財政部統計成長趨勢修正推估法

由於財政統計遺漏 95 年資料，先以插補法插補 95 年資料

$$S_0 = S_1 \times \frac{\varphi_0}{\varphi_1}$$

S_1 為 96 年財政統計數據，

$$\frac{\varphi_0}{\varphi_1} = \frac{N_0}{N_1} \text{ 為 95 與 96 年國民所得數據比例。}$$

根據財政統計成長趨勢計算 95 年至 100 年 5 個年度累積增幅

$$G_s = \frac{S_5}{S_0}, \quad S_0 \text{ 為 95 年國民所得數據, } S_5 \text{ 為 100 年國民所得數據}$$

再依據工商普查趨勢計算 95 年至 100 年 5 個年度累積增幅

$$G_c = \frac{C_5}{C_0}, \quad C_0 \text{ 為 95 年工商普查數據, } C_5 \text{ 為 100 年工商普查數據}$$

比較兩個資料來源成長趨勢，計算 5 年累積增幅修正幅度，並年均化修正幅度

$$k = \left(\frac{G_c}{G_s} \right)^{1/5}$$

利用年修正幅度校正依國民所得成長趨勢推估之數據

$$\tilde{C}_5 = C_0 \times \frac{S_5}{S_0} \times k^5 = C_0 \times G_s \times \left(\frac{G_c}{G_s} \right) = C_5 \quad (\text{第 5 年修正結果})$$

$$\tilde{C}_4 = C_0 \times \frac{S_4}{S_0} \times k^4 \quad (\text{第 4 年修正結果})$$

⋮

$$\tilde{C}_0 = C_0 \times \frac{S_0}{S_0} \times k^0 = C_0 \dots \dots \dots (\text{第 1 年修正結果})$$

根據以上對 5 項指標成長率的修正推估結果，將使 5 項指標的推估結果，

在 95 年及 100 年與普查結果相同。

3.前計畫樣本外推估之成長率計算方式

至於 5 項指標在 101 年至 105 年（樣本外推估）的推估過程，則直接採用 5 項指標 100 年的數據，透過替代變數 101 年至 105 年的成長率來推估。

以上推估方法僅適用於 18 項行業中的多數行業，部分行業較特殊，其推估方法則個別處理，例如博弈業（9200）及運動保健業（86）。

B.本計畫的成長率推估結合水準值推估方法

由於前計畫在進行 18 項行業 5 項指標推估時，只能從普查資料取得 95 年及 100 年的真實值，因此要藉助有 95 年至 105 年完整資料的替代變數成長率，來推估 18 項行業 5 項指標 96 至 99 年（樣本內推估）及 101 至 105 年（樣本外推估）的數值，而且兩段期間用不同推估方法。

因為本計畫在進行時，預估 105 年的普查資料將發布，因此必須將前計畫對 101 至 104 年的樣本外推估在本計畫將以樣本內推估來修訂，再進行 106 年的樣本外推估，但本計畫之樣本外推估將以迴歸方法來推估。

隨著時間經過，本計畫在執行時，各項運動行業 5 項指標已有 95、100 及 105 年 3 年的普查資料，而替代變數有完整的 95 年至 105 年資料，透過前述樣本內推估方法，可以估得各項行業的 96 至 99 年及 101 至 104 年資料，共有 11 年的時間數列數據。此時樣本外推估，可以利用線性迴歸分析，將個別運動行業 5 項指標作為被解釋變數，而以其對應之替代變數為解釋變數，得出估計結果後，將 106 年替代變數實際值代入迴歸估計式，則可直接推估 106 年運動行業的 5 項指標的水準值，此時 106 年運動行業指標推估值的成長率將不會與替代變數相同，可以改善前計畫之推估方法。

以下將以 106 年服裝及其配件批發業（4552）的生產總值推估過程及結果以圖 1 來作範例說明。在圖 2-1 中：

- 1.實線是替代變數（V2D）的 95 至 106 年時間數列實際值；

2. 虛線的 E、F 及 G 點是 4552 行業 (V4D) 生產總值在 95、100 及 105 年普查資料實際值，96 至 99 年、101 至 104 年為依據前計畫之樣本內推估方法得到之推估值；H 點係以迴歸方式推估之水準值。

3. 利用 95 至 105 年的 V2D 及 V4D 進行簡單迴歸估計，其估計方程式設定 4 種形式，根據估計結果選擇估計係數 t 檢定值顯著、調整後相關係數較高優先選用。

$$(1) V4D_t = a + bV2D_t + u_t$$

$$(2) V4D_t = a + bV2D_t + cT + u_t$$

$$(3) V4D_t = a + bV2D_t + cT + dV4D_{t-1} + u_t$$

式中 T 表時間變數，a、b、c 為迴歸係數，t 表時間， u_t 為隨機干擾項。

4. 若順利得到迴歸估計結果，則可將 106 年的 V2D、T 及 105 年的 V4D 資料代入選取的估計方程式中，則可得到 106 年 V4D 的水準值推估結果。

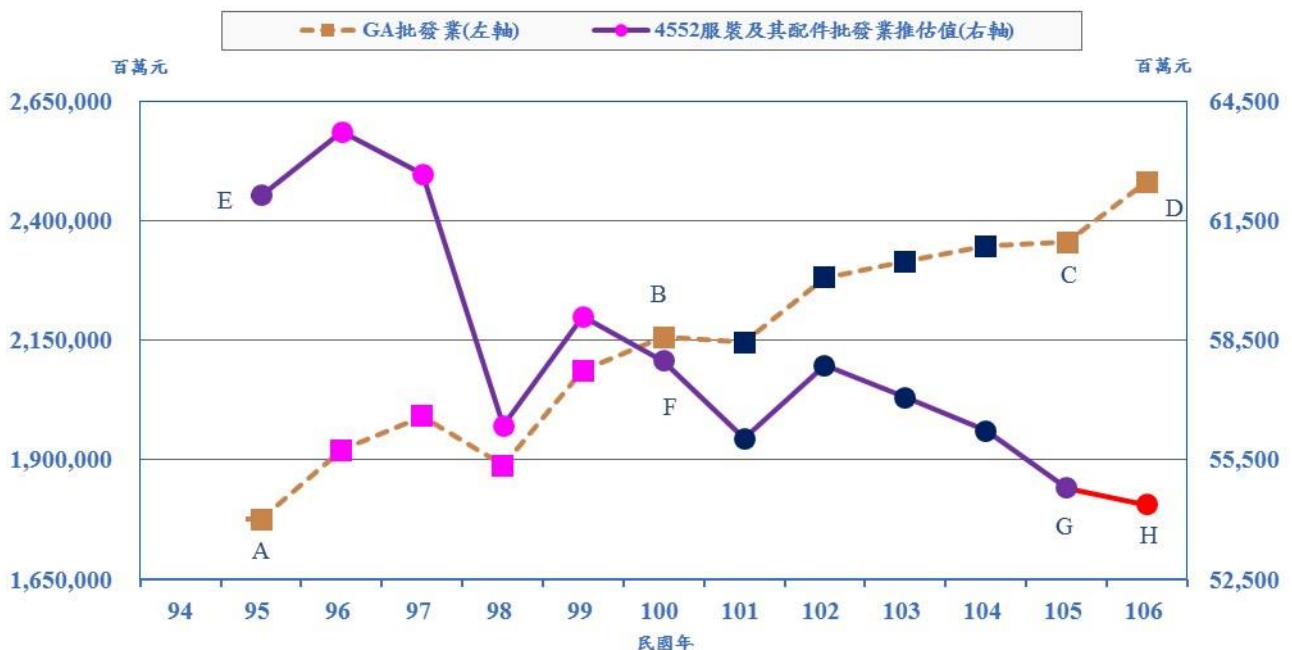


圖 2-1 服裝及其配件批發業 (4552) 生產總值推估趨勢值為例

由以上範例可看出，由於替代變數與運動行業指標之關係相當多元，因此必須逐一行業逐一指標建立其關係，以利在進行樣本外推估更加合理，而且之後推估 107 年各項指標也可適用。

C.前計畫與本計畫研究方法的推估結果擇一保留

將 95 年至 106 年的樣本資料期間，兩種研究方法的各年資料產生方式比較如表 2-5：

表 2-5 前計畫與本計畫研究方法比較

時間(年)	前計畫	本計畫
95	以95年普查資料推估	與前計畫同
96~99	樣本內成長率推估	與前計畫同
100	以100年普查資料推估	與前計畫同
101~104	樣本內成長率推估	與前計畫同
105	以105年普查資料推估	與前計畫同
106	樣本外成長率推估	以樣本外成長率推估及迴歸估計方法推估並用

資料來源：本研究整理。

兩種研究方法只是在推估 106 年各項指標有所差異，本計畫將先同時利用兩種研究方法來推估，再經討論判斷推估結果何者較合理，將其保留於最終報告中。至於判斷兩種推估結果何者較合理的標準，

1. 先依推估的 106 年成長率數值，與過去的成長率趨勢比較，以較貼近過去成長率趨勢為優先；
2. 若成長率趨勢不明顯，則以兩種方法推估的 106 年成長率較接近 105 年成長率優先。

在計畫期程內，推估 100 年至 106 年各項指標數據，將以 100 年及 105 年普查資料配合 100 年至 106 年國民所得資料進行推估。

(三) 總收入推估方法之修訂

由於前計畫在進行運動服務業總收入推估時，所選用的替代變數是財政部

發布的銷售額，資料性質與總收入含非營業收入有所差異，使得推估結果與生產總額間的相對大小出現各運動行業不一情況，因此本計畫將利用財政部資料，同時蒐集營業收入及非營業收入資料，再用來推估總收入指標，以期能使總收入推估結果與生產總額間的大小關係是一致且固定的。另外，將針對行政院主計總處發布的國民所得帳總收入與財政部發布銷售額的涵蓋內容加以比較。

（四）由對日、韓運動產業分析擴大為國際運動產業綜合分析

本計畫將蒐集國際上主要國家運動產業政策及運動產業現況的相關資料，進行綜合性比較分析，以供我國發展運動產業對照參考。規劃架構將包括三部分，內容如下：與《105年運動產業年報》相關內容作比較；蒐集美國、英國、中國大陸、日本、韓國等國的運動政策及運動產業相關資料；比較分析國際上運動產業的整體發展趨勢。

1.與前計畫報告相關內容作比較

有鑑於前計畫及《105年運動產業年報》中，與國際比較分析的相關內容僅有「日本、韓國運動產業分析」一章，本計畫將在該分析內容背景下，進一步提出新年度擬擴大國際比較分析方式。

「日本、韓國運動產業分析」主要內容為分別介紹日本及韓國運動產業的政策脈絡及產業發展，為求擴大比較範圍並了解國際運動產業的趨勢，擬增加對照參考用的國家數量，挑選在國際運動產業市場上具有代表性的國家，進行綜合性比較之餘，也從中發掘國際運動產業的發展新趨勢。

2.蒐集各國運動政策及產業概況

選取數個在運動產業方面具有代表性的國家，蒐集各國的運動產業政策及運動產業發展概況，供我國發展運動產業做參考。初步挑選國際公認運動大國的美國、運動產業發展歷史悠久的英國、積極建構本國運動產業統計的中國大陸，以及在東亞地區主辦過四大奧運賽事的日本、韓國等，作為研究分析的目標對象。

美國沒有主管全國運動事務的單一官方機構，與運動事務相關的機關，分散在聯邦政府運動事務相關各部門、州政府運動事務相關各部門，以及諸多與運動相關的民間機構。因此，美國運動相關的統計資料，多由民間機構所發布，如美國運動協會（Physical Activity Council, 簡稱 PAC）、產業研究商業機構等。英國主管運動事務的主管機關為文化媒體與運動部（Department of Culture, Media, and Sports, 簡稱 DCMS），其轄下之英國運動委會負責推動全國運動事務。中國大陸主管運動事務的主管機關為國家體育總局，專職負責運動政策的規劃與運動產業的統計調查等業務。日本於 2015 年 10 月新成立專門主管體育業務的「體育廳」，設置於文部科學省之下，專職辦理 2020 年東京奧運及殘障奧運、強化選手實力等業務，此外，民間的日本奧委會和日本體育協會也對於規劃制定運動政策擔任重要角色。韓國主管體育政策的主管機關為文化體育觀光部，為有效推動運動產業發展政策，在運動政策課之下設立運動產業科，專門負責振興運動產業等相關業務。

各國研究分析的主要內容將儘量朝三大項目來進行，首先是運動產業政策的特色及走向，藉此了解各國政府對於本國運動產業的定位及願景，對於運動產業的扶植辦法等；其次為運動產業發展概況，探討各國運動產業的發展過程與重點領域，以及現階段運動市場的概況；第三是探究運動產業統計作法，透過各國對於運動產業的歸類與統計方式，歸納出國際上運動產業統計的主流作法，並針對有公開運動產業產值數值資料的國家，估算各國運動產業產值占其國家總產值的比例及占全球運動產業產值比重情形。資料蒐集的主要來源，即前述各國政府的主管機關，並參酌具代表性民間機構的公開報告。

3.比較分析國際運動產業發展趨勢

根據前述蒐集在國際運動產業方面具有代表性的國家運動產業相關資訊，蒐集我國新南向政策國家有關於發展運動產業政策的內容，擷取重要及可對比部分，進行國與國之間的比較分析。另根據本研究的研究結果，將國際上可供對照的部分與我國運動產業進行比較，一方面了解國際運動產業的發展現況與重要趨勢，另一方面可作為我國持續擴大運動產業經濟效應的重要參考資訊。

（五）電競產業的產值推估方式個別探討

有鑑於電子競技（簡稱電競；Electronic Sports，簡稱 eSports）在全球各地快速掀起風潮，拉抬電競相關產業蓬勃興起，包括軟硬體設備、周邊服務業及衍生產業，逐漸成為一股不可忽視的經濟力量。但過去電競並不屬於正式運動項目的一環，使得電競產業相關的調查統計資料較為分散，產業定義亦出現多種版本，經常出現統計數據差異甚大的情況。因此，雖然本計畫在表 2-1 有列出根據我國行業分類所訂之電競產業範疇，但本計畫在執行過程中，仍將特別針對電競產業的相關調查統計資料進行初步探索，了解目前電競產業常用的分類項目、統計方式及數據內涵，以便作為本計畫研究電競產業的基礎。其執行方式為

1. 介紹電競產業發展背景

針對電競產業的興起背景，以及電競產業的近期發展作介紹，並將透過訪談或問卷調查方式來補強推估結果之正確性。特別是 2018 年電競在臺灣，可說達到一個重要的里程碑。2018 年全國大專校院運動會（全大運）電子競技運動項目於 4 月 30 日順利落幕，這是電競首次被官方主辦的運動賽事正式納入比賽項目。

2. 彙整電競產業相關統計

受到電競在全球掀起熱潮的影響，電競相關產業正蓬勃興起，包括軟硬體設備、周邊服務業及衍生產業，以新興明星產業之姿，吸引各方矚目，逐漸成為一股不可忽視的經濟力量。然而過去電競並不屬於正式運動項目的一環，使得電競產業相關的調查統計資料較為分散，產業定義出現多種版本，經常出現統計數據差異甚大的情況。本計畫將先針對電競產業在國際間定義範疇進行歸納整理，其次介紹國內外較具代表性的電競產業相關統計調查機構，並彙整近期發布的電競產業報告研究重點與調查結果。

第二節 本計畫沿用前計畫之研究方法

本計畫延用前計畫之研究方法主要有 4 部分，分別是運動占比的推估、運動產業對經濟關聯性之推估、性別分析及年報編撰，對於前兩項的推估方法分別說明如下：

(一) 運動占比推估方法

由於本計畫各項運動行業的部分行業不是全部都屬於運動產業，需進行運動產業所占比重推估，方能計算運動產業相關指標，如表 2-1 中有註記“*”之行業，因此需依賴其他研究報告或產業調查資料進行占比推估。本計畫運動占比推估方法，若持續保留前計畫的行業，則延用前計畫之運動占比推估方法（參見表 2-6），若屬於本計畫新增行業，則將逐一參酌研究報告或調查資料來進行推估，必要時將對各行業相關公協會、行業公會、廠商或專家進行訪談及問卷，以期能使推估結果更合理。

(二) 運動產業對經濟之關聯性分析

在推估得到運動產業的產值之後，可以推估對上下游產業產值的帶動效果，主要是透過產業關聯模型來推估對各產業生產總額的促進效果，並進一步將連帶促使上游產業的就業需求增加，也可推估其對附加價值的帶動效果，亦即推估運動產業對我國經濟的影響效果。在產業關聯模型的應用上，是將運動產業的生產總額當作需求面的最終需要，再透過生產者價格交易表的投入係數矩陣來推估。

表 2-6 運動產業占比推估方法說明

十二大類業別	4位碼行業分類名稱	指標名稱	占比推估方法說明
一 職業或業餘運動業	9311職業運動業	生產總額	100%職業運動業(9311)分攤至： 一、職業或業餘運動業； 四、運動表演業； 六、電子競技業。 分攤比例得自訪談及問卷。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	9319其他運動服務業	生產總額	100%其他運動服務業(9319)分攤至： 一、職業或業餘運動業； 二、運動休閒教育服務業； 六、電子競技業； 八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業； 十二、運動保健業傳播媒體或資訊出版業。 分攤比例得自訪談及問卷。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
二 運動休閒教育服務業	8593運動及休閒教育業	生產總額	100%運動及休閒教育業(8593)分攤至： 二、運動休閒教育服務業； 六、電子競技業； 八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業。 分攤比例得自訪談及問卷。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	9319其他運動服務業	生產總額	100%其他運動服務業(9319)分攤至： 一、職業或業餘運動業； 二、運動休閒教育服務業； 六、電子競技業； 八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業； 十二、運動保健業傳播媒體或資訊出版業。 分攤比例得自訪談及問卷。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
三 運動傳播媒體或資訊出版業	5811新聞出版業	生產總額	選取自由時報、蘋果日報聯合報及中國時報每年1月15日與7月15日兩報紙，計算體育版面占總數之平均百分比做為運動產業在新聞出版業之占比。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	實際家數/家數推估值，進行反推。
		員工人數	同生產總額、生產毛額及總收入。

資料來源：本研究整理。

表 2-6 運動產業占比推估方法說明 (續 1)

十二大類業別	4位碼行業分類名稱	指標名稱	占比推估方法說明		
三 運動傳播媒體或資訊出版業	5812雜誌及期刊出版業	生產總額	根據中國圖書分類法找出與體育及運動相關之分類號，利用國家圖書館的臺灣書目整合查詢系統(SMART)，查詢每年體育及運動連續性出版品占當年度連續性出版品總數之占比，據以作為運動產業佔雜誌期刊出版業占比。		
		生產毛額			
		總收入			
		廠商家數			
		員工人數			
	5813書籍出版業	生產總額	根據中國圖書分類法找出與體育及運動相關之分類號，利用國家圖書館的臺灣書目整合查詢系統(SMART)，查詢每年體育及運動連續性出版品占當年度連續性出版品總數之占比，據以作為運動產業佔雜誌期刊出版業占比。		
		生產毛額			
		總收入			
		廠商家數			
		員工人數			
	6010廣播業	生產總額	陳一香(民 91)針對臺灣無線電視台與有線電綜合頻道節目多樣性之分析結果，體育撥出時數占研究期限內 30 個節目類型撥出總時數的2.82%；依據國家通訊傳播委員會 102 年通訊傳播績效報告書所載，101 年度體育類型節目全時段播出時數佔總體 6.36%；102、103、104、105及106年則參採國家通訊傳播委員會衛星電視頻道屬性統計，運動數占總之據作為本研究所用。		
				生產毛額	
				總收入	
				廠商家數	
				員工人數	
		6020電視節目編排及傳播業	生產總額	陳一香(民 91)針對臺灣無線電視台與有線電綜合頻道節目多樣性之分析結果，體育撥出時數占研究期限內 30 個節目類型撥出總時數的2.82%；依據國家通訊傳播委員會 102 年通訊傳播績效報告書所載，101 年度體育類型節目全時段播出時數佔總體 6.36%；102、103、104、105及106年則參採國家通訊傳播委員會衛星電視頻道屬性統計，運動數占總之據作為本研究所用。	
					生產毛額
					總收入
					廠商家數
					員工人數
四 運動表演業	9311職業運動業	生產總額	100%職業運動業(9311)分攤至： 一、職業或業餘運動業； 四、運動表演業； 六、電子競技業。 分攤比例得自訪談及問卷。		
		生產毛額			
		總收入			
		廠商家數			
		員工人數			

表 2-6 運動產業占比推估方法說明 (續 2)

十二大類業別	4位碼行業分類名稱	指標名稱	占比推估方法說明
五 運動旅遊業	7900旅行及相關服務業	生產總額	以民國95-106年《國人旅遊狀況調查》、《來台旅客消費及動向調查》資料之觀光支出，再以健身運度假為目的比例計算比例計算運動觀光支出。但旅行服務僅屬運動觀光之一部分，故95-105年《觀光衛星帳》所載國人內觀光支出旅行服務占比，計算出當年度運動旅行服務總收入。再根據運動旅行服務總收入，反推該實際總收入佔當年度旅行及相關代訂服務業總收入推估之占比。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
六 電子競技業	5820軟體出版業	生產總額	訪談智冠科技公司及遊戲橘子數位科技公司。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	6020電視節目編排及傳播業	生產總額	陳一香(民 91)針對臺灣無線電視台與有線電視綜合頻道節目多樣性之分析結果，體育撥出時數占研究期限內 30 個節目類型撥出總時數的2.82%；依據國家通訊傳播委員會 102 年通訊傳播績效報告書所載，101 年度體育類型節目全時段播出時數佔總體 6.36%；102、103、104、105及106年則參採國家通訊傳播委員會衛星電視頻道屬性統計，運動數占總之據作為本研究所用。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	7020管理顧問業	生產總額	選取依實際實際從事運動服務之銷售額資料，計算運動管理顧問業占管理顧問業之占比。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	實際家數佔產業整體推估值。
		員工人數	同生產總/毛額及總收入。
7310廣告業	生產總額	臺北市廣告代理商業同業公會。	
	生產毛額		
	總收入		
	廠商家數		
	員工人數		

表 2-6 運動產業占比推估方法說明 (續 3)

十二大類業別	4位碼行業分類名稱	指標名稱	占比推估方法說明
六 電子競技業	8593運動及休閒教育業	生產總額	100%運動及休閒教育業(8593)分攤至： 二、運動休閒教育服務業； 六、電子競技業； 八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業。 分攤比例得自訪談及問卷。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	9311職業運動業	生產總額	100%職業運動業(9311)分攤至： 一、職業或業餘運動業； 四、運動表演業； 六、電子競技業。 分攤比例得自訪談及問卷。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	9319其他運動服務業	生產總額	100%其他運動服務業(9319)分攤至： 一、職業或業餘運動業； 二、運動休閒教育服務業； 六、電子競技業； 八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業； 十二、運動保健業傳播媒體或資訊出版業。 分攤比例得自訪談及問卷。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
七 運動博弈業	9200博弈業	生產總額	訪談威剛科技公司，再以運動彩券相關資料推估，占比為100%。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
八 運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業	7020管理顧問業	生產總額	依實際從事運動服務之銷售額資料，計算運動管理顧問業占管理顧問業之占比。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	實際家數佔產業整體推估值。
		員工人數	同生產總額、生產毛額及總收入。

表 2-6 運動產業占比推估方法說明 (續 4)

十二大類業別	4位碼行業分類名稱	指標名稱	占比推估方法說明
八 運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業	7603藝人及模特兒等經紀業	生產總額	訪談伊林娛樂公司。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	8593運動及休閒服務業	生產總額	100%運動及休閒教育業(8593)分攤至： 二、運動休閒教育服務業； 六、電子競技業； 八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業。 分攤比例得自訪談及問卷。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	9312運動場館	生產總額	100%運動場館(9312)分攤至： 八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業； 九、運動場館或設施營建業。 分攤比例得自訪談及問卷。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	9319其他運動服務業	生產總額	100%其他運動服務業(9319)分攤至： 一、職業或業餘運動業； 二、運動休閒教育服務業； 六、電子競技業； 八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業； 十二、運動保健業傳播媒體或資訊出版業。 分攤比例得自訪談及問卷。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
九 運動場館或設施營建業	9312運動場館業	生產總額	100%運動場館(9312)分攤至： 八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業； 九、運動場館或設施營建業。 分攤比例得自訪談及問卷。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	

表 2-6 運動產業占比推估方法說明 (續 5)

十二大類業別	4位碼行業分類名稱	指標名稱	占比推估方法說明
九 運動場館或設施營建業	4100建築工程業	生產總額	訪談祥發運動設施管理有限公司。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	4290其他土木工程業	生產總額	訪談祥發運動設施管理有限公司。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
十 運動用品或器材製造、批發及零售業	1210 成衣製造業	生產總額	來源：我國運動消費支出調查。 公式：運動消費支出調查度運動服支出總額/ 行政院主計總處家庭收支調查衣著及 服飾用品(1031)金額。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	105 年普查經營項目中有提及「運動」、「體育」的企業/所有企業。
		員工人數	
	1302鞋類製造業	生產總額	來源：我國運動消費支出調查。 公式：運動消費支出調查度運動鞋支出總額/ 行政院主計總處家庭收支調查鞋類 (1032)金額。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	105 年普查經營項目中有提及「運動」、「體育」的企業/所有企業。
		員工人數	
	1309其他皮革及毛皮製品製造業	生產總額	引用成衣製造業 (1210) 之運動占比。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	

表 2-6 運動產業占比推估方法說明 (續 6)

十二大類業別	4位碼行業分類名稱	指標名稱	占比推估方法說明
十 運動用品 或器材製造、 批發及零售業	2719其他電腦週邊設備 製造業	生產總額	引用電腦及其週邊設備、軟體批發業(4641) 之運動占比。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	2729其他通訊傳播設備 製造業	生產總額	引用電腦及其週邊設備、軟體批發業(4641) 之運動占比。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	2730視聽電子產品製造 業	生產總額	引用電腦及其週邊設備、軟體批發業(4641) 之運動占比。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	105年普查經營項目中有提及「運動」、「體 育」的企業/所有企業。
		員工人數	
	3131自行車製造業	生產總額	根據交通部公布《自行車使用狀況調查》，騎 自行車者之最主要活動型態以「休閒、運動」 之占比。(原規劃訪談巨大機械工業公司及美 利達工業公司取消)
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
3132自行車零件製造業	生產總額	根據交通部公布《自行車使用狀況調查》，騎 自行車者之最主要活動型態以「休閒、運動」 之占比。(原規劃訪談中華民國自行車協會取 消)	
	生產毛額		
	總收入		
	廠商家數		
	員工人數		

表 2-6 運動產業占比推估方法說明 (續 7)

十二大類業別	4位碼行業分類名稱	指標名稱	占比推估方法說明
十 運動用品 或器材製造、 批發及零售業	3311體育用品製造業	生產總額	100%。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	3399其他未分類製造業	生產總額	引用成衣製造業(1210)之運動占比。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	4552服裝及其配件批發業	生產總額	來源：我國運動消費支出調查。 公式：運動消費支出調查度運動服支出總額/ 行政院主計總處家庭收支調查衣著及 服飾用品(1031)金額。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	105年普查經營項目中有提及「運動」、「體育」的企業/所有企業。
		員工人數	
	4553鞋類批發業	生產總額	來源：我國運動消費支出調查。 公式：運動消費支出調查度運動鞋支出總額/ 行政院主計總處家庭收支調查鞋類 (1032)金額。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	105年普查經營項目中有提及「運動」、「體育」的企業/所有企業。
		員工人數	
4582運動用品、器材批發業	生產總額	100%。	
	生產毛額		
	總收入		
	廠商家數		
	員工人數		

表 2-6 運動產業占比推估方法說明 (續 8)

十二大類業別	4位碼行業分類名稱	指標名稱	占比推估方法說明
十 運動用品 或器材製造、 批發及零售業	4641電腦及其週邊設 備、軟體批發業	生產總額	來源：我國運動消費支出調查。 公式：運動消費支出調查度穿戴裝置及運動 軟體支出總額/行政院主計總處家庭 收支調查教育消遣康樂器材及其附屬 品(1154)金額。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	105年普查經營項目中有提及「運動」、「體育」 的企業/所有企業。
		員工人數	
	4732服裝及其配件零售 業	生產總額	來源：我國運動消費支出調查。 公式：運動消費支出調查度運動服支出總額/ 行政院主計總處家庭收支調查衣著及 服飾用品(1031)金額。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	105年普查經營項目中有提及「運動」、「體育」 的企業/所有企業。
		員工人數	
	4733鞋類零售業	生產總額	來源：我國運動消費支出調查。 公式：運動消費支出調查度運動鞋支出總額/ 行政院主計總處家庭收支調查鞋類 (1032)金額。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	105年普查經營項目中有提及「運動」、「體育」 的企業/所有企業。
		員工人數	
	4762運動用品、器材零 售業	生產總額	100%。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
4831電腦及其週邊設 備、軟體零售業	生產總額	來源：我國運動消費支出調查。 公式：運動消費支出調查度穿戴裝置及運動 軟體支出總額/行政院主計總處家庭 收支調查教育消遣康樂器材及其附屬 品(1154)金額。	
	生產毛額		
	總收入		
	廠商家數	105年普查經營項目中有提及「運動」、「體育」 的企業/所有企業。	
	員工人數		

表 2-6 運動產業占比推估方法說明 (續 9)

十二大類業別	4位碼行業分類名稱	指標名稱	占比推估方法說明
十 運動用品或器材製造、批發及零售業	4862紡織品、服裝及鞋類之零售攤販	生產總額	來源：我國運動消費支出調查。 公式：運動消費支出調查度運動服、運動鞋支出總額/行政院主計總處家庭收支調查衣著及服飾用品(1031)及鞋類(1032)金額。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	105年普查經營項目中有提及「運動」、「體育」的企業/所有企業。
		員工人數	
	4869其他零售攤販	生產總額	引用紡織品、服裝及鞋類之零售攤販(4862)之占比。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	105年普查經營項目中有提及「運動」、「體育」的企業/所有企業。
		員工人數	
	4871電子購物及郵購業	生產總額	引用105年運動服務業生產總額占全體生產總額之比重。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
十 運動用品或器材租賃業	7730個人及家庭用品租賃業	生產總額	引用105年運動及娛樂用品租賃業(7731)/運動及娛樂用品租賃業(7731)+錄影帶及碟片租賃業(7732)+其他個人及家庭用品租賃業(7739)之比重。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	105年普查經營項目中有提及「運動」、「體育」的企業/所有企業。
		員工人數	

表 2-6 運動產業占比推估方法說明 (續完)

十二大類業別	4位碼行業分類名稱	指標名稱	占比推估方法說明
十二 運動保健業傳 播媒體或資訊 出版業	86醫療保健業	生產總額	來源：衛生福利部公布 95 年至 104 年全民健康保險醫療統計年報。 公式：骨折、脫臼、扭傷及拉傷、開放性傷口及血管損傷門、住診醫療費用占比*等值規律運動人口占比。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	
	9319其他運動服務業	生產總額	100%其他運動服務業(9319)分攤至： 一、職業或業餘運動業； 二、運動休閒教育服務業； 六、電子競技業； 八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業； 十二、運動保健業傳播媒體或資訊出版業。 分攤比例得自訪談及問卷。
		生產毛額	
		總收入	
		廠商家數	
		員工人數	

最終需要變動對經濟的影響，在產業關聯模型中有明確的推估方法，以下先簡單介紹其推估流程，再代入根據本計畫推估的各運動服務行業的生產總額，便可以得到對經濟的影響效果。利用產業關聯表的結構，最終需要透過產業關聯效果直接、間接地對生產及附加價值發生影響，稱為最終需要之波及效果。

若不扣除最終需要增加致使進口品投入增加所誘發之國內生產部分，則計算最終需要之生產波及效果乘數矩陣（B）是採用

$$B = (I - A)^{-1} \quad (2-1)$$

其中 I 為單位向量，A 為生產者價格交易表投入係數矩陣（包括國產品及進口品投入係數）。但由於國內部分產業以進口（輸入）品作為中間投入之比率甚高，為避免高估最終需要對國內各業生產之誘發效果，宜扣除最終需要增加致使進口品投入增加所誘發之國內生產部分，故採用

$$B = (I - (I - \hat{M})A)^{-1} \quad (2-2)$$

式中 \hat{M} 為以進口係數向量 m 為對角線之矩陣，向量 m 中之各元素為

$$m_i = M_i / (X_i + M_i - E_i) \quad (2-3)$$

其中 X_i 、 M_i 及 E_i 分別為第 i 部門之產值、進口值及出口值。最終需要對各業生產之波及效果向量而言，以 G_v 表示，計算公式為

$$G_v = B(I - \hat{M})v \quad (2-4)$$

式中等號右邊之 v 為最終需要變動向量。最終需要變動對各業附加價值之影響，以 D_v 表示，計算公式為

$$D_v = \hat{P}B(I - \hat{M})v \quad (2-5)$$

式中 \hat{P} 為附加價值投入係數向量 P 之對角矩陣。最終需要變動對各業勞動報酬的影響，以 K_v 表示，計算公式為

$$K_v = \hat{R}B(I - \hat{M})v \quad (2-6)$$

式中 \hat{R} 為勞動報酬投入係數向量 R 之對角矩陣。將 K_v 向量各元素除以各行業年平均薪資，則可推估得各行業的就業需求人數。

此一產業關聯模型的分析模式，可以明確的推估運動產業在整體經濟中所扮演角色的重要性，但其最重要的衝擊（shock）力量來源是運動產業的生產總額資料。另外，可以再針對影響度、感應度來分析，亦即透過代表產業關聯程度的 B 矩陣，分析產業部門間之相互關聯程度。矩陣中某一縱行內之每一元素，表示對該部門之最終需要增加（或減少）一單位時，各列部門受直接、間接影響必須增產（或減產）之數量；而表中某一橫列內之每一元素，係表示對每一行部門之最終需要增加（或減少）一單位時，該列部門受直接、間接影響必須增加（或減少）供應之數量。利用上述定義，可分別計算某一部門之感應度、影響度及關聯效果。

1. 向前關聯與感應度

當每一產業部門之最終需要皆變動一單位時，對特定產業部門產品需求之總變動量，也就是特定產業部門受感應（Sensibility）的程度，稱為向前關聯效果，將其標準化後，稱為感應度，其計算方法如下：

$$U_i = \frac{\sum_{j=1}^n b_{ij}}{\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n \sum_{j=1}^n b_{ij}} \quad (2-7)$$

b_{ij} 矩陣中第 (i, j) 個元素

n 矩陣的維數

$i, j = 1, 2, \dots, n$

$U_i > 1$ ，表示 i 產業部門受感應程度大於全體平均值，所以 i 產業部門的感應度高； $U_i < 1$ ，表示該產業部門受感應程度小於全體平均值， i 產業部門的感應度低。

就 $B=(I-A)^{-1}$ 的產業關聯程度表來看，在所有 52 部門中，感應度高的產業部門，其產品多屬中間材料或服務，以 100 年 52 部門來看，其中之化學材料（4.9869）、礦產（4.1678）、石油及煤製品（3.2967）、批發及零售（3.1124）、鋼鐵（3.0778）等。感應度低的產業部門多供最終消費，如醫療保健及社會工作服務（0.3381）、飲料（0.3483）、菸（0.3513）、教育服務（0.3610）、成衣及服飾品（0.3653）、漁產（0.3659）、藝術、娛樂及休閒服務（0.3925）等。（參見表 2-7）

就 $B=[I-(I-\hat{M})A]^{-1}$ 的產業關聯程度表來看，在所有 52 部門中，感應度高的產業部門是批發及零售（3.5387）、化學材料（2.6885）、鋼鐵（2.5190）、石油及煤製品（1.8920）及電力供應（1.5518）。感應度低的產業部門多供最終消費，主要是醫療保健及社會工作服務（0.5859）、林產（0.5927）、飲料（0.5976）、菸（0.6014）及成衣及服飾品（0.6036）。

表 2-7 產業關聯程度表

部門別	$(I - A)^{-1}$		$(I - (I - \widehat{M})A)^{-1}$	
	影響度	感應度	影響度	感應度
01 農產	0.6429	0.8574	0.7891	1.0284
02 畜產	1.1452	0.6223	1.3827	0.9537
03 林產	0.4785	0.4807	0.6815	0.5927
04 漁產	0.9912	0.3659	1.0410	0.6230
05 礦產	0.8147	4.1678	0.8548	0.6732
06 加工食品	1.1392	1.1628	1.3594	1.4847
07 飲料	0.9064	0.3483	1.0344	0.5976
08 菸	0.5019	0.3513	0.7189	0.6014
09 紡織品	1.3749	0.9046	1.2776	1.2709
10 成衣及服飾品	1.1680	0.3653	1.2612	0.6036
11 皮革、毛皮及其製品	1.2588	0.4258	1.1634	0.6276
12 木材及其製品	1.0056	0.6691	0.9982	0.7723
13 紙漿、紙及紙製品	1.1869	1.0378	1.2111	1.1963
14 印刷及資料儲存媒體複製	1.0211	0.4660	1.0669	0.7516
15 石油及煤製品	1.1345	3.2967	0.7087	1.8920
16 化學材料	1.6563	4.9869	1.1875	2.6885
17 化學製品	1.4339	1.1294	1.1307	0.9190
18 藥品	0.9707	0.5115	1.0086	0.6984
19 橡膠製品	1.2025	0.4699	1.0513	0.6788
20 塑膠製品	1.4615	0.8239	1.1733	0.9500
21 非金屬礦物製品	1.0531	0.7242	1.0256	0.8969
22 鋼鐵	1.5852	3.0778	1.3935	2.5190
23 其他金屬	1.5348	2.1524	0.9528	0.8355
24 金屬製品	1.2639	0.9800	1.1906	1.1235
25 電子零組件	1.1857	1.2786	0.9142	0.8322
26 電腦、電子及光學產品	1.2084	0.5440	0.8972	0.6233
27 電力設備	1.3598	0.7472	1.0639	0.8834
28 機械設備	1.3511	1.1024	1.1718	0.7722
29 汽車及其零件	1.2450	0.6008	1.1726	0.8189
30 其他運輸工具	1.2587	0.5695	1.1632	0.8013
31 家具	1.2729	0.3694	1.2072	0.6148
32 其他製品及機械修配	1.1681	0.6925	1.0763	0.8805
33 電力供應	1.0447	1.4232	0.7774	1.5518
34 燃氣供應	1.3494	0.4468	0.8840	0.7378
35 用水供應	0.7477	0.4965	1.0017	0.8180
36 污染整治	0.8947	0.7076	0.9920	0.9639
37 營造工程	1.1597	0.6491	1.1482	0.8856
38 批發及零售	0.5690	3.1124	0.8016	3.5387
39 運輸倉儲	0.9475	1.1196	0.9892	1.1384
40 住宿及餐飲	0.8105	0.6092	1.0106	0.8229
41 傳播服務	0.8480	0.5560	1.0521	0.8231
42 電信服務	0.6352	0.5868	0.9081	0.8946
43 資訊服務	0.6321	0.4771	0.8377	0.7512
44 金融及保險	0.5249	1.0364	0.8195	1.3601
45 不動產及住宅服務	0.5076	0.6134	0.7767	0.9230
46 專業、科學及技術服務	0.7421	0.9321	0.8742	1.2508
47 支援服務	0.6265	0.8508	0.7978	0.9259
48 公共行政；強制性社會安全	0.5302	0.5104	0.7680	0.7880
49 教育服務	0.4958	0.3610	0.7087	0.6154
50 醫療保健及社會工作服務	0.6674	0.3381	0.8373	0.5859
51 藝術、娛樂及休閒服務	0.6169	0.3925	0.8469	0.6507
52 其他服務	0.6690	0.4992	0.8391	0.7691

資料來源：行政院主計總處，100年產業關聯表編製報告。

就運動產業的向前關聯效果 (SU) 而言，則為

$$SU_i = \sum_{j=1}^n b_{ij} S_j \quad (2-8)$$

S_j 部門中所含運動產業的生產總額。

2. 向後關聯與影響度

當對某一產業部門之最終需要變動一單位時，各產業部門必須增(減)產之數量和，也就是該特定產業部門對所有產業部門的影響 (Dispersion) 程度，稱為向後關聯效果，將之標準化後稱為影響度，其計算方法如下：

$$U_j = \frac{\sum_{i=1}^n b_{ij}}{\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n \sum_{j=1}^n b_{ij}} \quad (2-9)$$

b_{ij} 矩陣中第 (i, j) 個元素

n 矩陣的維數

$i, j = 1, 2, \dots, n$

$U_j > 1$ ，表示 j 產業部門影響度大於全體平均值，所以 j 產業部門影響度高；
 $U_j < 1$ ，表示 j 產業部門影響度低於全體平均值，所以 j 產業部門影響度低。

就 $B = (I - A)^{-1}$ 的產業關聯程度表來看，在所有 52 部門中，影響度高的產業部門，中間投入率大多較高，以 100 年 52 部門來看，如化學材料 (1.6563)、鋼鐵 (1.5852)、其他金屬 (1.5348)、塑膠製品 (1.4615)、化學製品 (1.4339)、紡織品 (1.3749)、電力設備 (1.3598)、機械設備 (1.3511) 等。影響度低的產業部門多為初級產業、服務業或其他中間投入率低的產業部門，如林產 (0.4785)、教育服務 (0.4958)、菸 (0.5019)、不動產及住宅服務 (0.5076)、金融及保險 (0.5249) 等。

就 $B = [I - (I - \hat{M})A]^{-1}$ 的產業關聯程度表來看，在所有 52 部門中，影響度高

的產業部門有鋼鐵（1.3935）、畜產（1.3827）、加工食品（1.3594）、紡織品（1.2776）及成衣及服飾品（1.2612）。影響度低的產業部門有林產（0.6815）、石油及煤製品（0.7087）、教育服務（0.7087）、菸（0.7189）及公共行政暨強制性社會安全（0.7680）。

就運動產業的向後關聯效果（SU）而言，則為

$$SU_j = \sum_{i=1}^n b_{ij} S_i \quad (2-10)$$

第三節 統計項目定義

本計畫有關相關統計項目定義如下：

1. 生產總額：依行政院主計總處國民所得帳之統計定義，生產總額指「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。即中間投入與原始投入之和，其與產品營業額不同，其存貨變動部分亦予列計」。依聯合國 SNA 定義，生產總額僅包含製成品與在製品之存貨變動。

$$\text{國內生產總額} = \text{中間投入} + \text{國內生產毛額}$$

2. 生產毛額：依行政院主計總處國民所得帳之統計定義，生產總額指「本國國內於單位時間中（季、年），生產的所有最終商品和勞務的市場價值。若將生產活動，產出額扣除它所投入的原材料、半成品部分後，即為創造產出的增加部分，稱為附加價值，各種產出的附加價值的合計即為國內生產毛額」。

$$\text{國內生產毛額生產面} = \text{生產總額} - \text{中間投入}$$

$$\text{國內生產毛額分配面} = \text{勞動報酬} + \text{營業盈餘} + \text{資本消耗} + \text{間接稅淨額}$$

$$\text{國內生產毛額支出面} = \text{家計消費} + \text{政府消費} + \text{固定資本形成} + \text{存貨變動} + \text{淨輸出}$$

3.總收入：本研究所指總收入，即《工商及服務業普查》「全年各項收入」或財政部統計所指營業收入及非營業收入之和。按《工商及服務業普查》定義，「全年收入按權責發生制計算，包括全年各項實際收入外，尚包括應收未收款」。根據會計定義，營業收入指企業銷售（商品、勞務）收入，製造業主要為銷貨收入，服務業依所提供勞務所收取的服務費差異，分別則以佣金、手續費、利息、租賃收入等為主。與生產總額關係為：

$$\text{營業額} = \text{生產總額} - \text{存貨變動}$$

$$\text{存貨變動} = \text{期末存貨量} - \text{期初存貨量}$$

4.廠商家數：本研究所採廠商家數指《工商及服務業普查》「企業單位數合計」。企業單位將企業所屬一或多個場所，按主要經濟活動結合成一個企業單位。場所單位不以母公司、子公司間財務、獨立狀況為計算原則，而依所屬生產、銷售、服務場所計算。若以經濟活動而言，場所單位優於企業單位，但礙於場所單位所公佈之統計項目多所缺漏，再加上財政部財政統計無法區分企業、場所單位，故本研究以企業單位為主。

5.就業人數：本研究所指就業人數，即《工商及服務業普查》「從業員工人數」。從業員工人數指從事業務之職員、工人、監督及專技人員與非監督專技人員，包括支領薪資之受雇者，及每週工作十二小時以上不支薪之無酬家屬工作者。根據勞工統計定義，勞動力、員工人數、從業員工定義均不同。所謂「勞動力」指年滿十五歲具有工作能力及意願之民間人口。勞動力為員工人數與失業人數之合計。而從業員工為

$$\text{從業員工} = \text{雇主} + \text{自營作業者} + \text{無酬家屬工作者} + \text{受雇員工}$$

其資料來源為行政院主計總處 95、100 及 105 年《工商及服務業普查》統計資料查詢系統、財政部《財政統計》及資料庫、行政院主計總處《國民所得統計》、行政院主計總處《統計資料查詢》系統、體育署《運動統計》年報等，根據《工商及服務業普查》查詢系統，可提供企業單位數（家）、從業員工人數

(人)、各項收入總額(千元)、生產總額(千元)、生產毛額(千元)等資料。
(參見表 2-3)

根據上述 5 項統計指標，可以進一步估算相關指標如下：

1. 附加價值率 = (生產毛額/生產總額) * 100
2. 平均每一廠商生產總額 = 生產總額/廠商家數
3. 平均每一廠商生產毛額 = 生產毛額/廠商家數
4. 平均每一廠商總收入 = 總收入/廠商家數
5. 平均每一員工生產總額 = 生產總額/就業人數
6. 平均每一員工生產毛額 = 生產毛額/就業人數
7. 平均每一員工總收入 = 總收入/就業人數

第四節 各業別推估方式

本計畫主要推估 95 至 105 年 18 項行業的生產總額、生產毛額、總收入、廠商家數及就業人數等 5 項指標。其中，運動博弈業(9200)根據行業範圍定義指以運動競賽為基礎，所設計之運動彩券銷售、經營博弈場、投幣式博弈機具、博弈網站及其他博弈服務之行業，「運動博弈業則指運動彩券之經營管理，透過體育署發布資料及訪談威剛公司取得相關數據。另外，紡織品、服裝及鞋類之零售攤販(4862)、其他零售攤販(4869)因未納入在工商普查調查對象內，因此參照主計處公布 5 年 1 次的「攤販經營概況調查」，進行估算且適度將非正式經濟數據納入。因此，將各個行業推估 5 項指標依序分別加以整理列於表 2-8，運動博弈業推估方法則呈現於表 2-9。紡織品、服裝及鞋類之零售攤販(4862)、其他零售攤販(4869)推估方法則呈現於表 2-10。

表 2-8 各個行業 5 個指標推估方法

推估指標	推估方法
國內生產總額	方法 1：普查年，直接採取行政院主計總處《工商及服務業普查》數據*運動產業比率。
	方法 2：非普查年，以 105 年普查資料為基準*國民所得所屬行業之生產總額增加率*運動產業比率，後推 106 年數據。
	方法 3：非普查年，以 100 年普查資料為基準*國民所得所屬行業之生產總額增加率*國民所得所屬行業之生產總額增加率修正幅度*運動產業比率，後推 101-104 年數據。
	方法 4：非普查年，以 95 年普查資料為基準*國民所得所屬行業之生產總額增加率*國民所得所屬行業之生產總額增加率修正幅度*運動產業比率，後推 96-99 年數據。
	方法 5：以迴歸估計推估 106 年數據。
國內生產毛額	方法 1：普查年，直接採取行政院主計總處《工商及服務業普查》數據*運動產業比率。
	方法 2：非普查年，以 105 年普查資料為基準*國民所得所屬行業之生產毛額增加率*運動產業比率，後推 106 年數據。
	方法 3：非普查年，以 100 年普查資料為基準*國民所得所屬行業之生產毛額增加率*國民所得所屬行業之生產毛額增加率修正幅度*運動產業比率，後推 101-104 年數據。
	方法 4：非普查年，以 95 年普查資料為基準*國民所得所屬行業之生產毛額增加率*國民所得所屬行業之生產毛額增加率修正幅度*運動產業比率，後推 96-99 年數據。
	方法 5：以迴歸估計推估 106 年數據。

說明：1：職業運動業（9311）廠商家數採計職棒實際出賽隊伍數加中華聯盟。

2：運動及休閒教育服務業（8573）就業人數採就業、失業統計教育服務業從業人數數據。

3：管理顧問業（7020）廠商家數採計財政部資料庫「管理顧問服務業」營業統一編號逐一查詢運動經紀實際家數。

4：新聞出版業（5811）廠商家數按臺灣報業名冊，排除無運動新聞出版後之實際家數。

資料來源：蔡桂宏等（2016）；本研究整理。

表 2-8 各個行業 5 個指標推估方法 (續 1)

推估指標	推估方法
總收入	方法 1：普查年，直接採取行政院主計總處《工商及服務業普查》數據*運動產業比率。
	方法 2：非普查年，以 105 年普查資料為基準*財政部營利事業營業收入加非營業收入所屬行業之營業收入加非營業收入增加率*運動產業比率，後推 106 年數據。
	方法 3：非普查年，以 100 年普查資料為基準*財政部營利事業營業收入加非營業收入所屬行業之營業收入加非營業收入增加率*財政部營利事業營業收入加非營業收入所屬行業之營業收入加非營業收入增加率修正幅度*運動產業比率，後推 101-104 年數據。
	方法 4：非普查年，以 95 年普查資料為基準*財政部營利事業營業收入加非營業收入所屬行業之營業收入加非營業收入增加率*財政部營利事業營業收入加非營業收入所屬行業之營業收入加非營業收入增加率修正幅度*運動產業比率，後推 96-99 年數據。
	方法 5：以迴歸估計推估 106 年數據。
廠商家數(等量廠商家數*)	方法 1：普查年，直接採取行政院主計總處《工商及服務業普查》數據*運動產業比率。
	方法 2：非普查年，以 105 年普查資料為基準*財政部營利事業家數及銷售額所屬行業之廠商家數增加率*運動產業比率，後推 106 年資料。
	方法 3：非普查年，以 100 年普查資料為基準*財政部營利事業家數所屬行業之廠商家數增加率*財政部營利事業家數所屬行業之廠商家數增加率修正幅度*運動產業比率，後推 101-104 年資料。
	方法 4：非普查年，以 95 年普查資料為基準*財政部營利事業家數所屬行業之廠商家數增加率*財政部營利事業家數所屬行業之廠商家數增加率修正幅度*運動產業比率，後推 96-99 年資料。
	方法 5：以迴歸估計推估 106 年數據。

說明：*等量廠商家數是指經占比推估的廠商家數，因並非一般所稱的廠商家數，特別以等量來註記。

表 2-8 各個行業 5 個指標推估方法 (續完)

推估指標	推估方法
就業人數	方法 1：普查年，直接採取行政院主計總處《工商及服務業普查》數據*運動產業比率。
	方法 2：以 105 年普查資料為基準*主計總處《薪資及生產力》統計所屬行業之受雇員工人數增加率*運動產業比率，前後推 106 年資料。
	方法 3：以 100 年普查資料為基準*主計總處《薪資及生產力統計》所屬行業之受雇員工人數增加率*主計總處《薪資及生產力統計》所屬行業之受雇員工人數增加率修正幅度*運動產業比率，後推 101-104 年資料。
	方法 4：以 95 年普查資料為基準*主計總處《薪資及生產力統計》所屬行業之受雇員工人數增加率*主計總處《薪資及生產力統計》所屬行業之受雇員工人數增加率修正幅度*運動產業比率，後推 96-99 年資料。
	方法 5：以迴歸估計推估 106 年數據。

表 2-9 運動博弈業 5 個指標推估方法

推估指標	推估方法
國內生產總額	根據資料蒐集結果估計，運動彩券生產總額=受託發行機構生產總額+受託金流機構生產總額+經銷商生產總額。
國內生產毛額	根據資料蒐集結果估計，運動彩券生產毛額=受託發行機構生產毛額+受託金流機構生產毛額+經銷商生產毛額。
總收入	根據資料蒐集結果估計，運動彩券總收入=受託發行機構總收入+受託金流機構總收入+經銷商銷售額。
廠商家數	根據資料蒐集結果估計，運動彩券廠商家數=受託發行機構廠商家數+受託金流機構廠商家數+經銷商家數。
就業人數	根據資料蒐集結果估計，運動彩券廠商員工人數=受託發行機構廠商員工人數+受託金流機構從事彩券業務員工人數+經銷商員工人數。

資料來源：教育部體育署、民國 105 年度及 104 年度威剛科技股份有限公司及子公司合併財務報告暨會計師查核報告、蔡桂宏等（2016）、本研究整理。

說明：相關計算公式如下

- 1：國內生產總額＝（台灣運動彩券公司營業收入）＋（發行彩券所支付的金流成本）＋（運彩銷售總額＊經銷商銷售佣金運彩比率）。
- 2：國內生產毛額＝（台灣運動彩券公司營業收入＊附加價值率）＋（發行彩券所支付的金流成本＊金流機構的附加價值率）＋（運彩銷售總額＊經銷商銷售佣金＊經銷商附加價值率）。
- 3：總收入＝（台灣運動彩券公司營業收入）＋（金流機構有關運彩的營業收入＝發行彩券所支付的金流成本）＋（運彩銷售總額）

第三章 推估結果分析

本章將根據前章研究方法來推估運動產業的 5 項指標，以下先針對須用到重要變數的資料整理過程加以說明，再進行 95 年至 106 年運動產業及各業別的推估。並利用推估的國內生產總額透過產業關聯模型推估整體運動產業對附加價值的帶動效果，亦即推估運動產業對我國經濟的影響效果。

第一節 資料整理

一、國民所得帳資料

由於在 5 項指標的推估過程中，需透過國民所得帳的 2 位碼資料來達成，因此首先將運動產業包含的各項 2 或 4 位碼行業對應於 95 年至 106 年國民所得帳所屬中業別行業（參見表 3-1），利用運動產業之行業對應的國民所得帳中業別行業的國內生產總額（參見表 3-2）及國內生產毛額（參見表 3-3）。

表 3-1 運動產業對應國民所得帳所屬中業行業

中華民國行業標準分類第10次修訂		國民所得所屬行業
十二大類	2或4位碼行業編號及其行業名稱	
一 職業或業餘運動業	9311 職業運動業	R藝術、娛樂及休閒服務業
	9319 其他運動產業	R藝術、娛樂及休閒服務業
二 運動休閒教育服務業	8593 運動及休閒教育業	P教育業
	9319 其他運動產業	R藝術、娛樂及休閒服務業
三 運動傳播媒體或資訊出版業	5811 新聞出版業	JA傳播業
	5812 雜誌及期刊出版業	JA傳播業
	5813 書籍出版業	JA傳播業
	6010 廣播業	JA傳播業
	6020 電視節目編排及傳播業	JA傳播業
四 運動表演業	9311 職業運動業	R藝術、娛樂及休閒服務業
五 運動旅遊業	7900 旅行及相關服務業	NB其他支援服務業
六 電子競技業	5820 軟體出版業	JA傳播業
	6020 電視節目編排及傳播業	JA傳播業
	7020 管理顧問業	M專業、科學及技術服務業
	7310 廣告業	M專業、科學及技術服務業
	8593 運動及休閒教育業	P教育業
	9311 職業運動業	R藝術、娛樂及休閒服務業
	9319 其他運動產業	R藝術、娛樂及休閒服務業
七 運動博弈業	9200 博弈業	R藝術、娛樂及休閒服務業
八 運動經紀、管理顧問或行政管理業	7020 管理顧問業	M專業、科學及技術服務業
	7603 藝人及模特兒等經紀業	M專業、科學及技術服務業
	7609 未分類其他專業、科學及技術服務業	M專業、科學及技術服務業
	7810 人力仲介業	NB其他支援服務業
	8311 政府機關	O公共行政及國防；強制性社會安全
	8593 運動及休閒服務業	P教育業
	9312 運動場館	R藝術、娛樂及休閒服務業
	9319 其他運動產業	R藝術、娛樂及休閒服務業
	9423 勞工團體	SA宗教、職業及類似組織
	9499 未分類其他組織	SA宗教、職業及類似組織

資料來源：行政院主計總處、本研究整理。

表 3-1 運動產業對應國民所得帳所屬中業行業（續）

中華民國行業標準分類第10次修訂		國民所得所屬行業
十二大類	2或4位碼行業編號及其行業名稱	
九 運動場館或設施營建業	9312 運動場館業	R藝術、娛樂及休閒服務業
	4100 建築工程業	F營建工程業
	4290 其他土木工程業	F營建工程業
十 運動用品或器材製造、批發及零售業	1210 成衣製造業	CD成衣及服飾品製造業
	1302 鞋類製造業	CE皮革、毛皮及其製品製造業
	1309 其他皮革及毛皮製品製造業	CE皮革、毛皮及其製品製造業
	2719 其他電腦週邊設備製造業	CS電腦、電子產品及光學製品製造業
	2729 其他通訊傳播設備製造業	CS電腦、電子產品及光學製品製造業
	2730 視聽電子產品製造業	CS電腦、電子產品及光學製品製造業
	3131 自行車製造業	CW其他運輸工具及其零件製造業
	3132 自行車零件製造業	CW其他運輸工具及其零件製造業
	3311 體育用品製造業	CY其他製造業
	3399 其他未分類製造業	CY其他製造業
	4552 服裝及其配件批發業	GA批發業
	4553 鞋類批發業	GA批發業
	4582 運動用品及器材批發業	GA批發業
	4641 電腦及其週邊設備、軟體批發業	GA批發業
	4732 服裝及其配件零售業	GB零售業
	4733 鞋類零售業	GB零售業
	4762 運動用品及器材零售業	GB零售業
	4831 電腦及其週邊設備、軟體零售業	GB零售業
	4862 紡織品、服裝及鞋類之零售攤販	GB零售業
	4869 其他零售攤販	GB零售業
4871 電子購物及郵購業	GB零售業	
十一 運動用品或器材租賃業	7730 個人及家庭用品租賃業	NA租賃業
十二 運動保健業	86 醫療保健業	QA醫療保健服務業
	9319 其他運動產業	R藝術、娛樂及休閒服務業

表 3-2 運動產業對應國民所得帳所屬中業行業之國內生產總額

單位：百萬元

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業												
9311 職業運動業	160,598	169,182	173,198	184,695	189,343	193,810	200,456	209,745	217,716	226,031	230,622	240,351
9319 其他運動產業												
二、運動休閒教育服務業												
8593 運動及休閒教育業	725,395	762,255	774,496	798,608	811,251	814,573	832,581	835,679	850,591	854,875	851,036	847,437
9319 其他運動產業	160,598	169,182	173,198	184,695	189,343	193,810	200,456	209,745	217,716	226,031	230,622	240,351
三、運動傳播媒體或資訊出版業												
5811 新聞出版業	245,598	255,641	261,852	271,981	286,811	289,480	288,034	290,707	301,334	307,126	305,591	304,616
5812 雜誌及期刊出版業												
5813 書籍出版業												
6010 廣播業												
6020 電視節目編排及傳播業												
四、運動表演業												
9311 職業運動業	160,598	169,182	173,198	184,695	189,343	193,810	200,456	209,745	217,716	226,031	230,622	240,351
五、運動旅遊業												
7900 旅行及相關服務業	187,202	202,890	213,657	202,323	215,583	222,023	234,107	245,110	262,371	278,209	291,025	307,683

資料來源：行政院主計總處、本研究整理。

表 3-2 運動產業對應國民所得帳所屬中業行業之國內生產總額 (續 1)

單位：百萬元

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
六、電子競技業												
5820 軟體出版業	245,598	255,641	261,852	271,981	286,811	289,480	288,034	290,707	301,334	307,126	305,591	304,616
6020 電視節目編排及傳播業												
7020 管理顧問業	454,060	485,438	491,004	500,466	537,930	547,917	561,361	583,183	600,769	606,178	616,849	615,848
7310 廣告業												
8593 運動及休閒教育業	725,395	762,255	774,496	798,608	811,251	814,573	832,581	835,679	850,591	854,875	851,036	847,437
9311 職業運動業	160,598	169,182	173,198	184,695	189,343	193,810	200,456	209,745	217,716	226,031	230,622	240,351
9319 其他運動產業												
七、運動博弈業												
9200 博弈業	—	—	381,238	1,087,735	1,551,680	1,148,663	1,427,393	1,529,606	2,763,965	3,340,245	3,733,040	4,010,637
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業												
7020 管理顧問業	454,060	485,438	491,004	500,466	537,930	547,917	561,361	583,183	600,769	606,178	616,849	615,848
7603 藝人及模特兒等經紀業												
8593 運動及休閒服務業	725,395	762,255	774,496	798,608	811,251	814,573	832,581	835,679	850,591	854,875	851,036	847,437
9312 運動場館	160,598	169,182	173,198	184,695	189,343	193,810	200,456	209,745	217,716	226,031	230,622	240,351
9319 其他運動產業												
九、運動場館或設施營建業												
9312 運動場館業	160,598	169,182	173,198	184,695	189,343	193,810	200,456	209,745	217,716	226,031	230,622	240,351
4100 建築工程業	1,210,565	1,297,528	1,343,272	1,140,482	1,315,931	1,381,641	1,396,918	1,412,583	1,461,185	1,404,439	1,352,335	1,373,575
4290 其他土木工程業												

表 3-2 運動產業對應國民所得帳所屬中業行業之國內生產總額 (續 2)

單位：百萬元

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十、運動用品或器材製造、批發及零售業												
1210 成衣製造業	85,813	79,643	72,873	72,696	83,501	85,202	81,552	80,856	82,943	81,961	78,469	74,234
1302 鞋類製造業	58,319	56,026	56,365	54,174	66,220	62,859	61,458	60,376	64,405	60,062	54,286	53,812
1309 其他皮革及毛皮製品製造業												
2719 其他電腦週邊設備製造業	1,063,342	1,100,751	1,043,512	944,623	1,211,840	1,512,631	1,452,075	1,363,748	1,408,043	1,406,155	1,373,735	1,304,485
2729 其他通訊傳播設備製造業												
2730 視聽電子產品製造業												
3131 自行車製造業	224,369	265,182	314,849	260,978	304,057	332,804	353,383	355,999	382,949	388,797	370,754	381,716
3132 自行車零件製造業												
3311 體育用品製造業	237,741	241,945	238,775	236,083	304,187	327,183	344,822	354,540	385,748	394,903	428,601	462,229
3399 其他未分類製造業												
4552 服裝及其配件批發業	1,776,167	1,920,652	1,991,536	1,888,084	2,086,545	2,157,758	2,146,482	2,281,399	2,314,952	2,347,769	2,354,843	2,481,427
4553 鞋類批發業												
4582 運動用品及器材批發業												
4641 電腦及其週邊設備、軟體批發業												
4732 服裝及其配件零售業	1,299,241	1,357,184	1,329,352	1,261,320	1,292,084	1,323,190	1,363,411	1,405,362	1,461,725	1,528,845	1,575,844	1,597,294
4733 鞋類零售業												
4762 運動用品及器材零售業												
4831 電腦及其週邊設備、軟體零售業												
4862 紡織品、服裝及鞋類之零售攤販												
4869 其他零售攤販												
4871 電子購物及郵購業												

表 3-2 運動產業對應國民所得帳所屬中業行業之國內生產總額（續完）

單位：百萬元

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十一、運動用品或器材租賃業												
7730 個人及家庭用品租賃業	52,207	56,674	59,961	60,161	64,998	69,462	73,673	74,778	77,952	82,707	82,680	83,978
十二、運動保健業												
86 醫療保健業	516,747	544,199	562,016	586,225	604,920	618,008	645,386	674,287	699,834	725,783	761,877	799,366
9319 其他運動產業	160,598	169,182	173,198	184,695	189,343	193,810	200,456	209,745	217,716	226,031	230,622	240,351

表 3-3 運動產業對應國民所得帳所屬中業行業之國內生產毛額

單位：百萬元

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業												
9311 職業運動業	103,274	108,677	111,528	115,840	120,299	123,269	127,070	132,917	138,328	145,393	149,003	155,764
9319 其他運動產業												
二、運動休閒教育服務業												
8593 運動及休閒教育業	600,386	627,470	630,999	646,377	654,422	667,152	684,735	686,392	698,208	702,005	701,304	697,139
9319 其他運動產業	103,274	108,677	111,528	115,840	120,299	123,269	127,070	132,917	138,328	145,393	149,003	155,764
三、運動傳播媒體或資訊出版業												
5811 新聞出版業	97,159	101,369	102,996	108,484	114,047	115,875	113,305	114,376	118,364	121,050	120,259	117,202
5812 雜誌及期刊出版業												
5813 書籍出版業												
6010 廣播業												
6020 電視節目編排及傳播業												
四、運動表演業												
9311 職業運動業	103,274	108,677	111,528	115,840	120,299	123,269	127,070	132,917	138,328	145,393	149,003	155,764
五、運動旅遊業												
7900 旅行及相關服務業	135,856	145,408	154,308	146,502	156,271	161,648	170,766	178,336	188,932	202,768	211,685	222,739

資料來源：行政院主計總處、本研究整理。

表 3-3 運動產業對應國民所得帳所屬中業行業之國內生產毛額（續 1）

單位：百萬元

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
六、電子競技業												
5820 軟體出版業	97,159	101,369	102,996	108,484	114,047	115,875	113,305	114,376	118,364	121,050	120,259	117,202
6020 電視節目編排及傳播業												
7020 管理顧問業	280,803	294,258	293,136	293,405	307,743	314,750	325,909	335,507	345,093	351,525	358,590	358,879
7310 廣告業												
8593 運動及休閒教育業	600,386	627,470	630,999	646,377	654,422	667,152	684,735	686,392	698,208	702,005	701,304	697,139
9311 職業運動業	103,274	108,677	111,528	115,840	120,299	123,269	127,070	132,917	138,328	145,393	149,003	155,764
9319 其他運動產業												
七、運動博弈業												
9200 博弈業	—	—	6,700	383,747	861,958	572,956	763,319	848,661	1,573,499	1,926,840	2,157,608	2,561,853
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業												
7020 管理顧問業	280,803	294,258	293,136	293,405	307,743	314,750	325,909	335,507	345,093	351,525	358,590	358,879
7603 藝人及模特兒等經紀業												
8593 運動及休閒服務業	600,386	627,470	630,999	646,377	654,422	667,152	684,735	686,392	698,208	702,005	701,304	697,139
9312 運動場館	103,274	108,677	111,528	115,840	120,299	123,269	127,070	132,917	138,328	145,393	149,003	155,764
9319 其他運動產業												
九、運動場館或設施營建業												
9312 運動場館業	103,274	108,677	111,528	115,840	120,299	123,269	127,070	132,917	138,328	145,393	149,003	155,764
4100 建築工程業	332,804	353,833	355,400	319,550	367,044	383,053	384,523	395,912	412,918	420,130	409,306	416,756
4290 其他土木工程業												

表 3-3 運動產業對應國民所得帳所屬中業行業之國內生產毛額 (續 2)

單位：百萬元

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十、運動用品或器材製造、批發及零售業												
1210 成衣製造業	23,492	25,819	23,629	24,491	28,106	29,456	29,094	29,178	30,275	30,892	29,084	27,512
1302 鞋類製造業	15,365	14,561	15,054	15,061	16,476	18,186	18,820	17,662	18,715	19,167	18,416	17,208
1309 其他皮革及毛皮製品製造業												
2719 其他電腦週邊設備製造業	381,300	410,406	413,258	393,722	482,384	578,411	556,275	525,641	564,595	595,075	593,663	556,605
2729 其他通訊傳播設備製造業												
2730 視聽電子產品製造業												
3131 自行車製造業	54,298	72,346	82,498	71,002	74,266	79,200	81,407	82,290	89,557	98,987	98,726	94,109
3132 自行車零件製造業												
3311 體育用品製造業	83,008	84,997	83,756	82,620	92,620	99,034	102,493	104,974	115,264	125,452	139,636	140,388
3399 其他未分類製造業												
4552 服裝及其配件批發業	1,253,593	1,337,009	1,377,713	1,327,240	1,462,441	1,511,666	1,502,383	1,596,273	1,631,689	1,652,198	1,653,259	1,725,898
4553 鞋類批發業												
4582 運動用品及器材批發業												
4641 電腦及其週邊設備、軟體批發業												
4732 服裝及其配件零售業	941,533	972,916	941,772	896,200	905,505	931,947	949,519	977,831	1,012,520	1,076,864	1,110,504	1,118,719
4733 鞋類零售業												
4762 運動用品及器材零售業												
4831 電腦及其週邊設備、軟體零售業												
4862 紡織品、服裝及鞋類之零售攤販												
4869 其他零售攤販												
4871 電子購物及郵購業												

表 3-3 運動產業對應國民所得帳所屬中業行業之國內生產毛額（續完）

單位：百萬元

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十一、運動用品或器材租賃業												
7730 個人及家庭用品租賃業	32,853	36,631	38,468	38,697	40,923	43,242	46,439	47,388	49,269	52,286	54,255	54,908
十二、運動保健業												
86 醫療保健業	327,927	336,256	342,669	355,248	362,825	379,423	398,440	415,304	437,338	458,351	487,883	502,758
9319 其他運動產業	103,274	108,677	111,528	115,840	120,299	123,269	127,070	132,917	138,328	145,393	149,003	155,764

二、運動占比推估

由於部分運動產業行業僅是 4 位碼行業的一部分，需進行運動產業所占比重推估，方能計算運動產業相關指標，需推估占比的行業需依賴其他研究報告或產業調查資料進行占比推估，推估方法是延續過去使用的方法。另外，醫療保健服務業（86）運動占比推估，仍利用衛生福利部公布 95 年至 106 年全民健康保險醫療統計年報中門、住診醫療費用統計，以及外傷患者門、住診醫療費用統計中的骨折、脫臼、扭傷及拉傷、開放性傷口及血管損傷門、住診醫療費用，計算上述三項外傷占總門、住診醫療費用占比。但因 105 年起醫療傷病分類有所調整，因此資料銜接有比較大波動。

另外，假設骨折、脫臼、扭傷及拉傷、開放性傷口及血管損傷的門、住診中，由於運動所造成的比重依年齡層而有所不同，因此依據體育署發布的運動城市排行榜調查、運動城市調查中，有關各年齡層的不運動、極少運動、低度運動、偶爾運動、規律運動人口比例（參見表 3-4 及表 3-5），根據各分類的定義，假設極少運動、低度運動、偶爾運動人口的運動頻率是規律運動人口的一半，則可將其所占人口比例減半再加上規律運動人口比例，推得各年齡層等值規律運動人口比例（參見表 3-6），由於體育署發布運動城市排行榜調查、運動城市調查中，並不含 12 歲以下之人口，加上有許多運動項目也不適合 12 歲以下兒童，因此在此亦假設 12 歲以下人口皆為不運動人口，透過全國人口結構為權數，將各年齡層等值規律運動人口比例加權得全國等值規律運動人口比例。

就理想而言，在推估過程中，若資料可以取得，對不同年、不同行業及不同指標都須各自獨立推估其占比，但因資料蒐集不易，因此會出現同一行業的不同指標用相同的占比，或同一指標各年都用相同占比的情況。

表 3-4 不運動人口比例

單位：%

年(民國) 年齡	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
全體	22.4	22.4	19.7	19.5	19.4	19.2	18.0	17.9	17.6	17.0	17.7	14.7
13-17歲	3.4	3.4	2.1	3.2	2.0	2.3	5.3	1.5	5.2	4.6	3.9	4.3
18-24歲	19.0	19.0	16.6	14.9	14.8	13.5	12.1	11.2	12.4	11.6	11.0	9.4
25-29歲	28.4	28.4	20.1	22.0	21.5	22.2	17.2	21.5	18.5	17.8	18.6	16.6
30-34歲	28.6	28.6	24.4	26.6	25.4	26.3	25.9	25.9	23.2	22.1	21.3	21.3
35-39歲	24.2	24.2	24.9	22.3	22.0	20.9	21.9	25.0	23.8	22.5	23.3	17.9
40-44歲	24.1	24.1	20.4	20.1	21.8	24.9	20.0	19.9	21.0	22.1	21.4	18.9
45-49歲	22.2	22.2	20.0	20.4	20.7	22.2	20.1	21.0	19.4	17.6	20.5	18.2
50-54歲	22.6	22.6	22.0	18.1	20.7	19.8	19.5	18.9	19.3	19.4	18.9	15.5
55-59歲	19.7	19.7	19.8	17.9	19.2	18.2	17.5	16.0	17.3	17.4	18.4	16.2
60-64歲	25.0	25.0	20.1	22.1	19.3	18.2	17.8	16.5	14.4	14.2	15.2	11.9
65-69歲	25.5	25.5	22.2	23.0	20.6	17.9	15.7	14.3	15.0	15.6	15.8	11.6
70歲以上	24.9	24.9	24.1	25.7	23.8	20.4	19.9	17.9	17.0	15.3	18.1	12.0

資料來源：教育部體育署中華民國 95 年度至 106 年度運動城市排行榜調查、運動城市調查。

表 3-5 規律運動人口比例

單位：%

年(民國) 年齡	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
全體	20.2	20.2	24.2	24.4	26.1	27.8	30.4	31.3	33.0	33.4	33.0	33.2
13-17歲	38.0	38.0	42.5	37.7	43.5	46.8	43.6	47.1	47.5	47.8	53.2	43.5
18-24歲	19.9	19.9	23.8	25.6	28.0	25.6	33.4	33.4	35.7	36.2	36.9	35.0
25-29歲	11.2	11.2	16.1	17.5	17.5	22.4	24.7	26.0	25.9	31.1	27.7	24.4
30-34歲	9.8	9.8	13.0	14.1	12.4	14.0	18.2	19.4	23.2	24.6	21.2	23.0
35-39歲	9.7	9.7	12.2	14.0	13.5	16.0	17.5	18.8	19.4	22.7	19.6	18.6
40-44歲	11.1	11.1	15.9	15.2	15.3	15.2	19.2	19.7	18.1	20.0	22.6	20.0
45-49歲	15.0	15.0	16.7	19.1	16.9	18.3	20.6	22.3	22.6	21.7	20.7	20.3
50-54歲	16.9	16.9	20.2	20.5	20.1	20.7	22.4	22.2	25.4	21.7	20.5	21.2
55-59歲	18.6	18.6	21.8	20.9	23.8	22.0	23.3	26.8	23.2	24.3	20.9	20.7
60-64歲	41.1	41.1	51.1	48.2	52.7	54.1	56.3	54.0	60.4	54.7	59.8	58.2
65-69歲	45.6	45.6	53.1	47.5	54.0	58.4	61.8	58.6	60.6	58.3	62.3	65.4
70歲以上	41.0	41.0	40.7	41.7	49.4	54.6	53.7	51.9	57.5	57.6	56.2	62.1

資料來源：教育部體育署中華民國 95 年度至 106 年度運動城市排行榜調查、運動城市調查。

表 3-6 等值規律運動人口比例

單位：%

年(民國) 年齡	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
全體	48.9	48.9	52.3	52.5	53.4	54.3	56.2	56.7	57.7	58.2	57.7	59.3
13-17歲	67.3	67.3	70.2	67.3	70.8	72.3	69.2	72.8	71.2	71.6	74.7	69.6
18-24歲	50.5	50.5	53.6	55.4	56.6	56.1	60.7	61.1	61.7	62.3	63.0	62.8
25-29歲	41.4	41.4	48.0	47.8	48.0	50.1	53.8	52.3	53.7	56.7	54.6	53.9
30-34歲	40.6	40.6	44.3	43.8	43.5	43.9	46.2	46.8	50.0	51.3	50.0	50.9
35-39歲	42.8	42.8	43.7	45.9	45.8	47.6	47.8	46.9	47.8	50.1	48.2	50.4
40-44歲	43.5	43.5	47.8	47.6	46.8	45.2	49.6	49.9	48.6	49.0	50.6	50.6
45-49歲	46.4	46.4	48.4	49.4	48.1	48.1	50.3	50.7	51.6	52.1	50.1	51.1
50-54歲	47.2	47.2	49.1	51.2	49.7	50.5	51.5	51.7	53.1	51.2	50.8	52.9
55-59歲	49.5	49.5	51.0	51.5	52.3	51.9	52.9	55.4	53.0	53.5	51.3	52.3
60-64歲	58.1	58.1	65.5	63.1	66.7	68.0	69.3	68.8	73.0	70.3	72.3	73.2
65-69歲	60.1	60.1	65.5	62.3	66.7	70.3	73.1	72.2	72.8	71.4	73.3	76.9
70歲以上	58.1	58.1	58.3	58.0	62.8	67.1	66.9	67.0	70.3	71.2	69.1	75.1

資料來源：教育部體育署中華民國 95 年度至 106 年度運動城市排行榜調查、運動城市調查。

若再假設等值規律運動人口在從事運動時與全民非從事運動發生骨折、脫臼、扭傷及拉傷、開放性傷口及血管損傷的機率相同，則可推估醫療保健業中的運動醫療保健業占比。其計算過程參見表 3-7，由衛生福利部所發布的全民健康保險醫療統計年報取得門住診醫療費用資料，再整理運動可能發生的職能物理治療項目費用（包括骨折、脫臼扭傷及拉傷、開放性傷口及血管損傷）占所有門住診費用比重，若假設職能物理治療項目費用中，各年齡層由於運動所造成的比重與等值運動人口比重相同，則以各年齡層人口為權數，可將表 3-6 的數字加權得到表 3-7 中的運動醫療比重，將職能物理治療項目費用占所有門住診費用比重乘上運動醫療比重，則可得到運動醫療占比。

另外，推估其他電腦週邊設備製造業（2719）、其他通訊傳播設備製造業（2729）、電腦及其週邊設備、軟體零售業（4831）的占比，是參考行政院主計總處發布的家庭收支調查資料，但推估得的占比，在

105 年出現異常上升的現象，106 年又回復過去趨勢，經多方蒐集可能原因，都無法獲得合理解釋，因此該年占比以前後期平均取代。

由於運動產業並沒有獨立的行業，而是分屬許多行業中的一部份，對於占比的推估存在一定的難度，若要進行較完整的調查分析，以取得較可靠的結果，就必須投入相當多的人力及物力，以本計畫的資源相當有限情況下，僅能從統計資料為主進行推估，少數行業再輔以訪談或問卷，但進行訪談或問卷的行業，都是在該行業具有代表性廠商或公協會的行業，因此結果仍有參考性。可惜訪談的專家針對各行業中運動產業所占比重都沒有明確的數字可以提供，僅能夠提供其生產產品用於運動用途的比重呈上升或下降的現象。

表 3-7 運動醫療費用占比推估

單位：百萬點；%

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104*	105*	106*
門診合計(1)	284,664	296,316	311,170	327,923	336,892	354,376	366,731	384,671	399,473	596,131	619,380	656,884
骨折(2)	1,943	2,052	2,175	2,295	2,496	2,537	2,604	2,719	2,854	9,285	-	-
脫臼、扭傷及拉傷(3)	3,349	3,433	3,560	3,698	3,363	3,284	3,349	3,458	3,614	4,241	22,889	24,116
開放性傷口及血管損傷(4)	2,483	2,415	2,424	2,413	2,464	2,475	2,496	2,497	2,618	3,187	-	-
職能、物理治療門診比率(5)=[(2)+(3)+(4)]/(1)	2.73	2.67	2.62	2.56	2.47	2.34	2.30	2.26	2.27	2.80	3.70	3.67
運動醫療比重(6)	41.59	41.89	44.82	45.23	46.41	47.53	49.33	49.88	50.94	51.56	51.38	51.60
運動醫療占比(7)=(5)*(6)	1.14	1.12	1.18	1.16	1.15	1.11	1.14	1.12	1.16	1.45	1.90	1.89
門、住診運動醫療占比(8)=(7)+0.25 或=(7)	1.39	1.37	1.43	1.41	1.40	1.36	1.39	1.37	1.41	1.45	1.90	1.89

說明：*表包含門、住診費用，103 年之前僅有門診費用；全民健康保險醫療統計年報統計僅以健保資料為主。105 年醫療項目有所修訂。

資料來源：95 年度至 106 年度全民健康保險醫療統計年報，衛生福利部；95 年度至 106 年度運動城市排行榜調查、運動城市調查，教育部體育署。

由於 95 年至 103 年的醫療費用資料僅有門診，104 至 106 年才有門、住診，因此根據 95 年至 103 年的運動醫療占比趨勢，推估 104 至 106 年的門診占比約在 1.20，進而推估運動住診費用約提高 0.25 個百分點，將 95 年至 103 年的門診運動醫療占比皆加上 0.25 成為門、住診運動醫療占比。又 105 年因醫療項目分類有所異動，因此數字出現較大波動。

有關本年度推估的所有運動行業占比則列於表 3-8。在表中有職業運動業(9311)、其他運動產業(9319)、運動及休閒教育業(8593)及運動場館業(9312)等 4 項行業全部屬於運動產業，但因分屬多個運動產業下的多項大類，因此須設定分屬大類的分攤比例。其設定方法是先找出 4 項行業分屬的大類中的主要大類，其他則為次要大類，設定各次要大類所分攤比例為 5% 或 10%，剩餘則為主要大類的分攤比例。例如職業運動業(9311)分屬職業或業餘運動業(一)、運動表演業(四)及電子競技業(六)，認定以職業或業餘運動業(一)為主要大類，則設定運動表演業(四)及電子競技業(六)所分攤比例各為 5%，而職業或業餘運動業(一)的分攤比例為 90%。

另外，有關本計畫用迴歸估計方法推估 106 年 40 項行業未乘占比前的 5 大指標，估計期間為 95 至 105 年，被解釋變數為未乘上占比前的 5 項指標變數，解釋變數為國民所得帳的替代變數、時間及前期未乘上占比前的指標變數。每一行業 5 項指標的各種函數形式的迴歸估計結果，選取調整後相關係數較高列於表 3-9。

表 3-8 運動產業占比推估或設定結果

單位：%

十二大類業別	4 位碼行業分類名稱	指標名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	
一 職業或業餘運動業	9311 職業運動業 [#]	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00
		廠商家數													
		員工人數													
	9319 其他運動產業 [#]	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00	80.00
		廠商家數													
		員工人數													
二 運動休閒教育服務業	8593 運動及休閒教育業 [#]	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00
		廠商家數													
		員工人數													
	9319 其他運動產業 [#]	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
		廠商家數													
		員工人數													

說明：[#]表該行業全部屬於運動產業，但因分屬多個十二大類業別，因此表中數字係分攤至不同十二大類業別之比重。

資料來源：蔡桂宏等(2016)、本研究推估及假設整理。

表 3-8 運動產業占比推估或設定結果 (續 1)

單位：%

十二大類業別	4 位碼行業分類名稱	指標名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	
三 運動傳播媒體或資訊出版業	5811 新聞出版業	生產總額													
		生產毛額	5.73	2.73	5.20	6.67	7.41	3.75	5.81	6.47	8.52	6.87	7.01	6.96	
		總收入													
		廠商家數	13.04	13.50	12.78	13.01	12.37	11.21	10.75	10.66	10.42	10.66	10.65	10.45	
		員工人數	5.73	2.73	5.20	6.67	7.41	3.75	5.81	6.47	8.52	6.87	7.01	6.96	
	5812 雜誌及期刊出版	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	1.84	2.18	1.57	1.04	1.78	0.76	1.83	0.95	1.48	1.18	1.15	1.12	
		廠商家數													
		員工人數													
	5813 書籍出版業	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	1.84	2.18	1.57	1.04	1.78	0.76	1.83	0.95	1.48	1.18	1.15	1.12	
		廠商家數													
		員工人數													
	6010 廣播業	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	
		廠商家數													
		員工人數													
6020 電視節目編排及	生產總額														
	生產毛額														
	總收入	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	6.36	7.50	8.21	8.36	8.81	9.15	
	廠商家數														
	員工人數														

表 3-8 運動產業占比推估或設定結果 (續 2)

單位：%

十二大類業別	4 位碼行業分類名稱	指標名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	
四 運動表演業	9311 職業運動業 [#]	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
		廠商家數													
		員工人數													
五 運動旅遊業	7900 旅行及相關服務	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	0.89	0.80	0.72	0.54	0.66	2.05	2.15	1.35	1.52	1.39	1.37	1.46	
		廠商家數													
		員工人數													
六 電子競技業	5820 軟體出版業	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	
		廠商家數													
		員工人數													
	6020 電視節目編排及傳播業	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	6.36	7.50	8.21	8.36	8.81	9.15
		廠商家數													
		員工人數													
	7020 管理顧問業	生產總額													
		生產毛額	17.08	19.31	19.34	13.92	21.84	22.30	23.40	28.82	27.09	26.01	27.12	27.02	
		總收入													
		廠商家數	0.95	1.01	1.10	1.07	1.07	0.98	0.92	1.41	1.40	1.38	1.42	1.44	
		員工人數	17.08	19.31	19.34	13.92	21.84	22.30	23.40	28.82	27.09	26.01	27.12	27.02	

表 3-8 運動產業占比推估或設定結果 (續 3)

單位：%

十二大類業別	4 位碼行業分類名稱	指標名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	
六 電子競技業	7310 廣告業	生產總額	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	
		生產毛額													
		總收入													
		廠商家數													
		員工人數													
	8593 運動及休閒教育業 [#]	生產總額	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
		生產毛額													
		總收入													
		廠商家數													
		員工人數													
	9311 職業運動業 [#]	生產總額	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
		生產毛額													
		總收入													
		廠商家數													
		員工人數													
	9319 其他運動產業 [#]	生產總額	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
		生產毛額													
總收入															
廠商家數															
員工人數															
七 運動博弈業	9200 博弈業	生產總額	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	
		生產毛額													
		總收入													
		廠商家數													
		員工人數													

表 3-8 運動產業占比推估或設定結果 (續 4)

單位：%

十二大類業別	4 位碼行業分類名稱	指標名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	
八 運動經紀、管理顧問或行政管理業 傳播媒體或資訊出版業	7020 管理顧問業	生產總額													
		生產毛額	17.08	19.31	19.34	13.92	21.84	22.30	23.40	28.82	27.09	26.01	27.12	27.02	
		總收入													
		廠商家數	0.95	1.01	1.10	1.07	1.07	0.98	0.92	1.41	1.40	1.38	1.42	1.44	
		員工人數	17.08	19.31	19.34	13.92	21.84	22.30	23.40	28.82	27.09	26.01	27.12	27.02	
	7603 藝人及模特兒等經紀業	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	0.96	0.96	0.96	0.96	0.96	0.96	0.93	0.93	0.93	0.93	0.93	0.93	0.90
		廠商家數													
		員工人數													
	8593 運動及休閒教育業 [#]	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
		廠商家數													
		員工人數													
	9312 運動場館業	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00	10.00
		廠商家數													
		員工人數													
9319 其他運動產業 [#]	生產總額														
	生產毛額														
	總收入	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	
	廠商家數														
	員工人數														

表 3-8 運動產業占比推估或設定結果 (續 5)

單位：%

十二大類業別	4 位碼行業分類名稱	指標名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	
九 運動場館或設施營建業	9312 運動場館業 [#]	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00	90.00
		廠商家數													
		員工人數													
	4100 建築工程業	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	3.96	5.78	5.78	3.96	3.96	3.96	3.96	3.96	6.33	6.33	5.76	4.44	6.36
		廠商家數													
		員工人數													
	4290 其他土木工程業	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	3.96	5.78	5.78	3.96	3.96	3.96	3.96	3.96	6.33	6.33	5.76	4.44	6.36
		廠商家數													
		員工人數													
十 運動用品或器材製造、批發及零售業	1210 成衣製造業	生產總額													
		生產毛額	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
		總收入													
		廠商家數	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23
		員工人數	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19
	1302 鞋類製造業	生產總額													
		生產毛額	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	20.75	20.31	19.28	20.04	19.52	18.12
		總收入													
		廠商家數	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58
		員工人數	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15

表 3-8 運動產業占比推估或設定結果 (續 6)

單位：%

十二大類業別	4 位碼行業分類名稱	指標名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	
十 運動用品或器材製造、批發及	1309 其他皮革及毛皮製品製造業	生產總額													
		生產毛額	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
		總收入													
		廠商家數	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23
		員工人數	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19
	2719 其他電腦週邊設備製造業	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
		廠商家數													
		員工人數													
	2729 其他通訊傳播設備製造業	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
		廠商家數													
		員工人數													
	2730 視聽電子產品製	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
		廠商家數													
		員工人數													
3131 自行車製造業	生產總額														
	生產毛額														
	總收入	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	
	廠商家數														
	員工人數														

表 3-8 運動產業占比推估或設定結果 (續 7)

單位：%

十二大類業別	4 位碼行業分類名稱	指標名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	
十 運動用品或器材製造、批發及零售業	3132 自行車零件製造業	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20
		廠商家數													
		員工人數													
十	3311 體育用品製造業	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
		廠商家數													
		員工人數													
	3399 其他未分類製造業	生產總額													
		生產毛額	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
		總收入													
		廠商家數	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23
		員工人數	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19
	4552 服裝及其配件批發業	生產總額													
		生產毛額	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
		總收入													
		廠商家數	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86
		員工人數	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77
4553 鞋類批發業	生產總額														
	生產毛額	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	20.75	20.31	19.28	20.04	19.52	18.12	
	總收入														
	廠商家數	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	
	員工人數	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	

表 3-8 運動產業占比推估或設定結果 (續 8)

單位：%

十二大類業別	4 位碼行業分類名稱	指標名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	
十 運動用品或器材製造、批發及零售業	4582 運動用品、器材批	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
		廠商家數													
		員工人數													
	4641 電腦及其週邊設	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
		廠商家數													
		員工人數													
	4732 服裝及其配件零	生產總額													
		生產毛額	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
		總收入													
		廠商家數	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60
		員工人數	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60
	4733 鞋類零售業	生產總額													
		生產毛額	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	20.75	20.31	19.28	20.04	19.52	19.12
		總收入													
		廠商家數	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47
		員工人數	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13
4762 運動用品、器材零	生產總額														
	生產毛額														
	總收入	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	
	廠商家數														
	員工人數														

表 3-8 運動產業占比推估或設定結果 (續 9)

單位：%

十二大類業別	4 位碼行業分類名稱	指標名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	
十 運動用品或器材製造、批發及零售業	4831 電腦及其週邊設備、軟體零售業	生產總額													
		生產毛額													
		總收入	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
		廠商家數													
		員工人數													
	4862 紡織品、服裝及鞋	生產總額													
		生產毛額	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.84	20.57	19.78	19.77	19.41	18.86
		總收入													
		廠商家數	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04
		員工人數	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37
	4869 其他零售攤販	生產總額													
		生產毛額	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.84	20.57	19.78	19.77	19.41	18.86
		總收入													
		廠商家數	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04
		員工人數	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37
	4871 電子購物及郵購業	生產總額	1.11	1.08	2.28	4.85	5.58	1.02	1.06	1.09	1.12	1.21	1.38	1.49	
		生產毛額	1.13	1.14	1.16	1.09	1.09	1.11	1.13	1.14	1.16	1.20	1.36	1.49	
		總收入	2.09	2.09	2.11	2.21	2.15	2.02	2.16	2.05	2.11	2.25	2.65	2.88	
		廠商家數	1.69	1.69	1.76	1.95	1.88	1.76	1.74	1.76	1.77	1.74	1.83	1.83	
員工人數		2.02	2.01	1.99	1.90	1.91	1.87	1.92	2.00	2.04	2.11	2.38	2.52		
十 運動用品或器材租賃業	7730 個人及家庭用品租賃業	生產總額	6.52	7.00	7.52	8.07	8.67	9.31	9.32	9.34	9.35	9.37	9.39	9.39	
		生產毛額	6.45	6.95	7.49	8.07	8.70	9.37	9.72	10.07	10.45	10.84	11.23	11.23	
		總收入	6.51	6.55	8.47	9.77	9.58	9.83	8.00	10.94	8.73	9.87	5.19	5.95	
		廠商家數	6.27	6.23	7.21	8.13	9.52	10.40	9.53	10.87	11.56	12.86	10.35	10.35	
		員工人數	6.47	7.38	8.41	9.59	10.93	12.46	12.63	12.54	12.47	12.42	12.41	12.41	

表 3-8 運動產業占比推估或設定結果 (續完)

單位：%

十二大類業別	4 位碼行業分類名稱	指標名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	
十 運動保 二 健業傳 播媒體 或資訊 出版業	86 醫療保健業	生產總額	1.39	1.37	1.43	1.41	1.40	1.36	1.39	1.37	1.41	1.45	1.90	1.89	
		生產毛額													
		總收入													
		廠商家數													
		員工人數													
	9319 其他運動產業	生產總額	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
		生產毛額													
		總收入													
		廠商家數													
		員工人數													

表 3-9 各行業 5 項指標迴歸結果及 106 年推估值

4位碼行業分類名稱	指標名稱	截距項	表3-3之中 行業變數	時間	前期被解 釋變數	調整後相 關係數	推估 106 年數據
9311職業運動業	生產總額	-1270878 (-0.67)	0.00694 (0.55)	-10932 (-0.13)	1.0399 (8.14)	0.9675	2,089,050
	生產毛額	-6500667 (-4.46)	0.07066 (4.75)	-292049 (-4.33)		0.7898	1,001,418
	總收入	-1097428 (-7.48)	0.08047 (9.42)	43816 (5.74)	0.44162 (4.14)	0.9705	2,183,890
	廠商家數	4.34718 (1.34)	0.00176 (0.84)	-0.22745 (-3.13)		0.7422	5
	員工人數	-830.78197 (-1.03)	0.0124 (0.82)	27.14591 (2.97)	1.09739 (5.72)	0.7675	663
9319其他運動服務業	生產總額	-5628354 (-0.84)	0.03500 (0.81)	-242184 (-0.77)	1.53231 (2.99)	0.9073	2843127
	生產毛額	-4148766 (-1.45)	0.04173 (1.40)	-179247 (-1.29)	1.28077 (2.69)	0.9188	1914788
	總收入	-1925711 (-2.22)	0.10352 (1.76)	169700 (3.27)		0.8116	2621665
	廠商家數	-404.010 (-16.66)	0.31669 (18.49)	20.52260 (26.71)		0.9962	488
	員工人數	-2163.09217 (-1.14)	0.04097 (1.14)	67.92579 (3.34)		0.6298	677
8593運動及休閒教育業	生產總額	-1480658 (-1.46)	0.0026 (1.89)	116220 (6.75)		0.9886	2,113,339
	生產毛額	-421384 (-0.88)	0.00126 (1.59)	82419 (10)		0.9967	1,447,269
	總收入	481070 (7.51)	-0.04956 (-1.72)	215032 (5.96)		0.9804	2,226,926
	廠商家數	126.69899 (13.06)	0.24219 (33.63)			0.9912	841
	員工人數	-2226.56885 (-1.54)	0.00511 (2.03)	110.20271 (5.3)		0.9837	2,426
5811新聞出版業	生產總額	3191700 (2.03)	0.08116 (12.72)	-1331755 (-33.46)		0.9986	11,932,607
	生產毛額	-3937691 (-4.77)	0.09066 (9.08)	-316459 (-11.83)	0.4261 (6.13)	0.9904	5,611,097
	總收入	11225647 (5.59)	1.56328 (5.24)	-1501470 (-5.75)		0.7585	8,130,380
	廠商家數	-54.61343 (-4.78)	0.66489 (14.57)	1.95927 (4.14)	0.20916 (2.96)	0.9967	162
	員工人數	15429 (8.75)	-0.22717 (-3.92)	-87.59716 (-3.17)		0.9088	7,190
5812雜誌及期刊出版業	生產總額	-14498420 (-6.25)	0.08657 (7.98)	-558300 (-9.97)	0.5949 (8.88)	0.9734	14,336,775
	生產毛額	821319 (5.88)	0.06453 (45.24)	-189820 (-55.1)		0.9971	6,106,598
	總收入	-11083567 (-2.87)	0.8875 (6.22)	500504 (4.56)	0.4193 (4)	0.8793	15,370,684
	廠商家數	221.23194 (3.15)	0.50379 (6.49)	-8.15272 (-3.04)		0.9706	750
	員工人數	5764.42637 (7.35)	0.02202 (0.85)	91.39135 (7.44)		0.9373	7,558

*刮弧內為 t 統計值。
資料來源：本研究整理。

表 3-9 各行業 5 項指標迴歸結果及 106 年推估值 (續 1)

4位碼行業分類名稱	指標名稱	截距項	表3-3之中 行業變數	時間	前期被解 釋變數	調整後相 關係數	推估 106 年數據
5813 書籍出版業	生產總額	-1001940 (-0.7)	0.15042 (25.83)	-733678 (-20.2)		0.9902	36,013,072
	生產毛額	8701811 (5.75)	0.03699 (2.73)			0.6926	13,036,743
	總收入	19271381 (4.74)	0.51167 (4.81)	564496 (2.77)		0.6845	35,804,688
	廠商家數	-1497.71097 (-1.4)	0.95622 (2.2)	-3.49809 (-0.61)	0.91231 (3.18)	0.8708	1,742
	員工人數	13548 (7.92)	0.01843 (0.33)	77.05219 (2.88)		0.6734	15,056
6010 廣播業	生產總額	3316513 (5.91)	0.007 (3.07)	-178972 (-12.59)		0.9930	3,300,653
	生產毛額	2373114 (5.45)	0.00621 (1.4)	-143986 (-13.42)		0.9929	1,373,233
	總收入	-431466 (-0.9)	0.99788 (12.11)	104592 (4.27)		0.9715	3,960,544
	廠商家數	59.48033 (1.08)	0.75844 (2.43)	-1.1603 (-2.01)		0.7922	168
	員工人數	4881.53292 (9.34)	-0.04763 (-1.61)	-65.82937 (-4.24)		0.9492	2,965
6020 電視節目編排及 傳播業	生產總額	-46446538 (-7.15)	0.28032 (9.28)	-1159528 (-7.47)	0.55795 (8.3)	0.9944	58,967,334
	生產毛額	-16377509 (-6.44)	0.25064 (8.59)	-414976 (-7.06)	0.53987 (7.44)	0.9881	18,998,487
	總收入	-6405950 (-1.52)	1.56451 (11.7)	-982669 (-3.54)		0.9885	62,037,405
	廠商家數	0.39319 (0.07)	0.63701 (11.43)	4.67418 (17.34)		0.9946	139
	員工人數	11499 (7.82)	-0.00427 (-0.05)	251.51607 (5.77)		0.9487	14,416
7900 旅行及相關服務業	生產總額	-11040491 (-2.56)	0.2164 (11.76)			0.9321	55,542,704
	生產毛額	8320368 (4.59)	0.05303 (3.68)	521542 (4.89)		0.9919	26,389,661
	總收入	14299476 (9.85)	1.77162 (14.7)	-1346491 (-4.49)	-0.23277 (-3)	0.9930	45,795,137
	廠商家數	84.33127 (2.89)	0.75208 (80.89)			0.9985	3,010
	員工人數	-7209.5644 (-10.34)	1.34059 (49.08)			0.9959	31,225
5820 軟體出版業	生產總額	71058789 (2.12)	-0.29091 (-2.13)	6868793 (8.08)		0.9822	64,869,383
	生產毛額	-12430799 (-2.21)	0.15466 (2.69)	1190863 (8.59)		0.9916	19,986,305
	總收入	7338758 (2.5)	4.64232 (6.21)	-502429 (-0.48)		0.9833	55,034,947
	廠商家數	360.02232 (11.46)	-0.18367 (-1)			0.6004	308
	員工人數	215.07491 (0.19)	0.07829 (2.07)	656.30403 (36.33)		0.9970	10,568

表 3-9 各行業 5 項指標迴歸結果及 106 年推估值 (續 2)

4位碼行業分類名稱	指標名稱	截距項	表3-3之中 行業變數	時間	前期被解 釋變數	調整後相 關係數	推估 106 年數據
7020管理顧問業	生產總額	-69615707 (-1.59)	0.14703 (1.76)	-1896541 (-1.27)	1.03543 (5.04)	0.9332	75,315,788
	生產毛額	-28464645 (-4.35)	0.13692 (5.25)	-732397 (-3.62)	0.67169 (7.17)	0.9844	36,270,702
	總收入	-28703818 (-1.3)	0.27197 (2.36)	1026167 (2.23)	0.60351 (2.22)	0.7301	76,577,803
	廠商家數	-261.82106 (-2.78)	0.8418 (46.69)	-99.69065 (-10.75)		0.9997	8,713
	員工人數	-39327 (-3.58)	0.63021 (4.18)	-875.22394 (-3)	0.90919 (8.09)	0.9407	35,906
7310廣告業	生產總額	-88434751 (-2.38)	0.30187 (3.53)	-3165138 (-2.11)	0.59837 (3.18)	0.9881	151,977,150
	生產毛額	410578 (0.02)	0.03281 (0.6)	-196439 (-0.34)	0.76353 (2.26)	0.9214	40,978,540
	總收入	-27106915 (-1.69)	0.89195 (7.17)	5269460 (10.46)		0.9726	167,673,954
	廠商家數	2502.7878 (2.34)	0.59145 (6.82)			0.8199	10,645
	員工人數	10494 (6.65)	0.7229 (16.86)			0.9659	42,008
9200博弈業	生產總額	有實際值可推算，推估方法與其他行業不同，所以不進行迴歸推估。					
	生產毛額						
	總收入						
	廠商家數						
	員工人數						
7603藝人及模特兒等 經紀業	生產總額	-5134725 (-1.37)	0.01045 (1.27)	-133392 (-0.8)	1.19332 (10.78)	0.9941	10,162,668
	生產毛額	-1507851 (-3.93)	0.00551 (3.79)	-19061 (-1.62)	1.00906 (17.92)	0.9988	2,629,267
	總收入	1639996 (2.41)	-0.43409 (-0.58)	689524 (3.62)		0.8730	8,685,696
	廠商家數	37.66646 (4.04)	1.30831 (28.24)			0.9876	452
	員工人數	-778.16518 (-11.57)	0.13618 (32.9)			0.9908	1,915
9312運動場館	生產總額	-20072764 (-0.88)	0.12471 (0.81)	-473157 (-0.45)	0.94571 (6.22)	0.9534	27,298,634
	生產毛額	-19660922 (-1.13)	0.20713 (1.06)	-609849 (-0.76)	0.79684 (3.11)	0.9713	17,897,546
	總收入	-4789788 (-7.37)	1.05268 (29.31)	810368 (34.53)		0.9946	27,006,205
	廠商家數	-523.06107 (-3.91)	1.31113 (13.13)			0.9449	1,528
	員工人數	-9321.07935 (-0.67)	0.12883 (0.49)	248.41311 (1.56)	1.15054 (4.87)	0.8860	21,230

表 3-9 各行業 5 項指標迴歸結果及 106 年推估值 (續 3)

4位碼行業分類名稱	指標名稱	截距項	表3-3之中 行業變數	時間	前期被解 釋變數	調整後相 關係數	推估 106 年數據
4100建築工程業	生產總額	43830182 (1.74)	0.19469 (10.38)			0.9143	311,256,888
	生產毛額	10010418 (0.69)	0.21052 (4.66)	-1486615 (-3.29)		0.7063	79,908,376
	總收入	-30800268 (-1.95)	1.93037 (36.32)			0.9925	619,274,834
	廠商家數	784.96045 (2.26)	1.2712 (16.75)	149.91715 (9.94)		0.9856	10,361
	員工人數	5334.62647 (2.89)	0.99069 (41.64)	-226.92692 (-8.85)		0.9949	77,631
4290其他土木工程業	生產總額	3036575 (0.2)	0.08275 (7.17)			0.8344	116,701,551
	生產毛額	-1470807 (-0.26)	0.06828 (3.89)	412983 (2.36)		0.9514	31,942,886
	總收入	10292825 (0.71)	0.24996 (9.21)	2895365 (11.44)		0.9350	154,370,157
	廠商家數	171.88393 (0.29)	0.30546 (5.44)	-31.26904 (-1.96)		0.8667	3,713
	員工人數	-2795.77241 (-1.19)	0.40909 (13.73)	-124.13683 (-4.6)		0.9549	29,090
1210成衣製造業	生產總額	229448 (0.02)	0.73184 (6.81)	915776 (5.32)	0.18199 (2)	0.9502	80,784,094
	生產毛額	-17084454 (-1.13)	0.90039 (2.06)	-189874 (-0.43)	0.80884 (3.23)	0.8077	36,658,303
	總收入	-73312881 (-3.18)	3.30237 (6.91)	16219822 (13.23)		0.9517	192,756,963
	廠商家數	1670.17996 (2.86)	1.0678 (3.45)	-112.22011 (-2.93)		0.5537	2,397
	員工人數	5388.52586 (13.58)	0.85445 (97.98)			0.9990	40,006
1302鞋類製造業	生產總額	-784313 (-0.06)	0.24673 (1.81)	170973 (1.03)	0.42659 (1.4)	0.6813	26,002,766
	生產毛額	-3099684 (-0.8)	0.32914 (1.7)	46305 (0.39)	0.74482 (4.73)	0.8987	12,714,866
	總收入	-12851857 (-2.48)	0.83753 (6.77)	-100047 (-0.68)	0.31637 (3.69)	0.9193	44,299,570
	廠商家數	115.30169 (1.69)	0.92616 (13.15)			0.9450	935
	員工人數	-15668 (-7.86)	0.9852 (14.51)			0.9544	10,661
1309其他皮革及毛皮 製品製造業	生產總額	-1479706 (-0.93)	0.02617 (1.37)	46561 (2.15)	0.81909 (3.68)	0.6881	2,645,274
	生產毛額	-208170 (-0.84)	0.02014 (1.6)	880.86949 (0.15)	0.75137 (6.75)	0.8808	663,670
	總收入	-800492 (-0.82)	0.04969 (0.95)	70496 (5.88)	0.83426 (7.37)	0.9123	3,030,250
	廠商家數	-45.87171 (-0.62)	0.19651 (0.59)	2.76218 (3.74)	0.83801 (10.56)	0.9551	113
	員工人數	-883.99637 (-2.72)	0.03615 (2.94)	20.34349 (3.25)	0.6751 (8.12)	0.9822	967

表 3-9 各行業 5 項指標迴歸結果及 106 年推估值 (續 4)

4位碼行業分類名稱	指標名稱	截距項	表3-3之中 行業變數	時間	前期被解 釋變數	調整後相 關係數	推估 106 年數據
2719其他電腦週邊設 備製造業	生產總額	-3910121 (-0.16)	0.04585 (3.05)	122801 (0.12)	0.50055 (2.78)	0.7987	120,442,030
	生產毛額	-12537420 (-0.97)	0.04336 (1.82)	1238.0285 (0)	0.81648 (3.7)	0.9005	59,554,796
	總收入	-186311817 (-1.62)	5.16979 (3.55)	16775760 (4.2)	0.37726 (1.25)	0.7153	455,680,375
	廠商家數	198.1424 (3.43)	1.58972 (11.37)	-40.00137 (-13.73)	0.07445 (0.92)	0.9801	408
	員工人數	-13124 (-2.38)	0.11534 (5.08)	-104.62245 (-1.28)	0.57651 (5.04)	0.9118	23,854
2729其他通訊傳播設 備製造業	生產總額	31050911 (1.05)	0.08445 (2.92)	7116192 (4.18)		0.9134	226,615,289
	生產毛額	7286202 (0.48)	0.05267 (1.27)	4550619 (4.26)		0.9465	91,207,565
	總收入	-127620760 (-2.28)	1.86047 (3.41)	8313480 (2.16)	0.65585 (4.25)	0.9622	461,195,709
	廠商家數	-17.71659 (-0.97)	1.34168 (28.34)	12.74005 (71.99)		0.9996	677
	員工人數	-16483 (-2.82)	0.13834 (5.34)	856.17873 (4.4)	0.51485 (4.31)	0.9895	45,488
2730視聽電子產品製 造業	生產總額	-12297195 (-0.8)	0.02237 (2.57)	-1027057 (-1.29)	0.69396 (6.14)	0.9490	27,195,210
	生產毛額	-6912238 (-1.24)	0.0198 (2.18)	-227601 (-0.89)	0.8214 (6.31)	0.9306	12,834,851
	總收入	-131014667 (-2.08)	0.51802 (1.89)	6826657 (2.93)	0.77744 (12.81)	0.9810	88,017,829
	廠商家數	161.49412 (4.91)	0.43061 (10.99)	-4.1657 (-5.83)		0.9340	448
	員工人數	-9650.23448 (-2.94)	0.06279 (4.39)	-112.76838 (-1.21)	0.71431 (8.07)	0.9852	8,968
3131自行車製造業	生產總額	-12308623 (-5.11)	0.21137 (28.73)			0.9880	68,373,307
	生產毛額	3214880 (3.82)	0.07664 (7.41)			0.8433	10,427,409
	總收入	7068241 (2.4)	0.85396 (18.3)			0.9709	71,613,242
	廠商家數	155.60817 (1.65)	-0.68031 (-0.96)	0.64197 (0.3)	0.25914 (0.65)	0.1237	114
	員工人數	6651.65121 (3.56)	0.00431 (0.13)	130.58793 (3.6)		0.9305	8,531
3132自行車零件製造業	生產總額	-1933119 (-0.47)	0.20984 (11.98)	1887308 (6.56)		0.9957	100,814,975
	生產毛額	-2079602 (-1.25)	0.27124 (9.91)	297581 (2.81)		0.9870	27,017,414
	總收入	-4838450 (-3.41)	1.52142 (40.25)	1416075 (14.56)		0.9995	114,153,358
	廠商家數	677.40486 (2.76)	1.21082 (3.47)	-35.20267 (-3.21)		0.5193	1,352
	員工人數	11767 (3.07)	0.11887 (1.8)	776.51542 (10.42)		0.9931	29,695

表 3-9 各行業 5 項指標迴歸結果及 106 年推估值 (續 5)

4位碼行業分類名稱	指標名稱	截距項	表3-3之中 行業變數	時間	前期被解 釋變數	調整後相 關係數	推估 106 年數據
3311體育用品製造業	生產總額	13192397 (6.11)	0.16931 (15.38)	-2393918 (-10.17)		0.9846	62,725,835
	生產毛額	2648848 (5.55)	0.17431 (25.58)	-588515 (-15.09)		0.9929	20,058,369
	總收入	-6746475 (-5.19)	2.02537 (54.72)	1366691 (51.99)		0.9981	79,800,597
	廠商家數	424.50683 (1.44)	0.73226 (1.48)	-18.52216 (-13.14)		0.9496	628
	員工人數	-9747.01663 (-3.14)	0.21716 (3.71)	-65.53828 (-1)	0.65108 (6.5)	0.9460	18,943
3399其他未分類製造業	生產總額	12000791 (4.25)	0.11648 (8.09)	-3351894 (-10.9)		0.9578	25,617,325
	生產毛額	2487899 (4.8)	0.08278 (11.19)	-655378 (-15.49)		0.9719	6,244,328
	總收入	-12061410 (-1.17)	0.54076 (3.27)	82543 (0.34)	0.65915 (3.76)	0.6366	30,391,008
	廠商家數	225.59837 (0.77)	0.49089 (3.14)	-19.26129 (-5.53)		0.9895	781
	員工人數	-3647.46809 (-2.54)	0.1382 (4.89)	-248.14671 (-4.15)	0.49016 (5.37)	0.9945	9,052
4552服裝及其配件批 發業	生產總額	20438944 (1.66)	0.02418 (3.47)	-2171332 (-5.15)		0.8512	54,380,717
	生產毛額	6987244 (1.83)	0.02449 (7.89)	-725241 (-5.43)		0.9380	40,543,885
	總收入	-55734903 (-1.49)	1.45928 (7.41)	-5467188 (-6.46)	0.3046 (2.56)	0.9350	151,755,706
	廠商家數	936.43886 (2.53)	0.98473 (21.21)			0.9782	9,306
	員工人數	18985 (2.52)	0.02723 (3.33)	-173.98526 (-1.6)		0.7369	46,138
4553鞋類批發業	生產總額	-9394154 (-1.14)	0.0099 (3.37)	-606179 (-3.81)	0.53855 (2.14)	0.7028	17,001,013
	生產毛額	-3560318 (-0.77)	0.0086 (3.79)	-359004 (-3.87)	0.40975 (1.76)	0.5838	11,832,701
	總收入	28644839 (1.79)	1.04916 (4.43)	-466577 (-1.79)	-0.06989 (-0.44)	0.8003	58,058,175
	廠商家數	186.55606 (1.33)	1.19384 (11.44)	-39.67967 (-28.44)		0.9926	9,857
	員工人數	-3013.94422 (-1.47)	0.01924 (8.63)	-542.10549 (-18.24)		0.9892	11,139
4582運動用品、器材 批發業	生產總額	-14814413 (-1.26)	0.01446 (3.35)	-758848 (-3.08)	0.56109 (2.24)	0.6176	26,683,715
	生產毛額	-11914667 (-1.75)	0.01284 (3.19)	-372937 (-1.85)	0.71985 (3.23)	0.9058	19,409,642
	總收入	23054915 (1.55)	2.06235 (5.68)	-7686111 (-6.71)		0.8624	86,965,426
	廠商家數	406.74723 (24.75)	0.85025 (133.05)			0.9994	2,929
	員工人數	-8812.67001 (-5.65)	0.01556 (8.06)	-65.68291 (-2.67)	0.54268 (8.14)	0.9910	15,240

表 3-9 各行業 5 項指標迴歸結果及 106 年推估值 (續 6)

4位碼行業分類名稱	指標名稱	截距項	表3-3之中 行業變數	時間	前期被解 釋變數	調整後相 關係數	推估 106 年數據
4641電腦及其週邊設 備、軟體批發業	生產總額	-92588908 (-1.16)	0.06974 (1.58)	-5824706 (-2.25)	0.84572 (4.41)	0.7030	98,072,804
	生產毛額	-67811895 (-1.14)	0.07232 (1.51)	-4387971 (-2.18)	0.85864 (4.49)	0.7098	66,352,133
	總收入	-470567759 (-1.67)	2.54447 (4.21)	-46012849 (-4.31)	0.4139 (2.66)	0.8701	354,927,943
	廠商家數	2919.98109 (2.87)	0.5035 (4.71)			0.6792	8,878
	員工人數	7693.06731 (5.24)	0.04342 (29.44)			0.9886	54,310
4732服裝及其配件零 售業	生產總額	-30473000 (-5.05)	0.08298 (19.03)			0.9730	102,064,542
	生產毛額	-6180871 (-7.03)	0.06405 (64.66)	1121414 (55.41)		0.9997	78,927,629
	總收入	21403271 (6.89)	1.51199 (50.8)	-1848607 (-15.85)		0.9972	209,964,609
	廠商家數	-110.47558 (-0.17)	1.09017 (39.24)	-55.08646 (-4.94)	0.14722 (6.74)	0.9987	29,380
	員工人數	-13297 (-1.87)	0.21965 (11.81)	-239.26489 (-2.4)		0.9576	79,953
4733鞋類零售業	生產總額	5106373 (5.58)	0.00439 (5.92)	206083 (9.09)		0.9861	14,592,649
	生產毛額	1422319 (4.2)	0.00682 (17.86)	191761 (24.58)		0.9972	11,353,716
	總收入	-20041583 (-3.83)	1.50646 (6.39)	-144887 (-1.02)	0.62654 (6.72)	0.9901	36,064,151
	廠商家數	70.00754 (3.1)	0.92786 (148.4)	-14.37351 (-79.34)		0.9999	2,857
	員工人數	-5551.59116 (-3.82)	0.02687 (6.05)	85.98951 (3.42)	0.53974 (6.99)	0.9892	15,145
4762運動用品、器材 零售業	生產總額	2572634 (5.28)	0.00401 (10.15)	149836 (12.41)		0.9938	10,779,479
	生產毛額	1354447 (4.22)	0.00452 (12.51)	176847 (23.95)		0.9963	8,533,505
	總收入	3156146 (1.97)	0.78655 (13.65)	-247717 (-5.32)		0.9637	27,987,638
	廠商家數	1057.10047 (4.1)	0.72273 (12.98)	-9.30422 (-6.65)	-0.14355 (-1.74)	0.9596	3,465
	員工人數	-1400.13152 (-2.39)	0.02481 (16.23)	60.96608 (7.45)		0.9910	10,187
4831電腦及其週邊設 備、軟體零售業	生產總額	72937202 (6.44)	-0.03053 (-3.32)	-775186 (-2.76)		0.9196	14,874,573
	生產毛額	36604816 (7.52)	-0.0121 (-2.2)	-956387 (-8.53)		0.9596	11,595,323
	總收入	118280921 (5.03)	0.05967 (0.53)	-5558731 (-4.12)		0.7772	71,435,990
	廠商家數	4951.22012 (6.71)	0.0485 (0.39)	-47.88649 (-5.5)		0.8893	4,686
	員工人數	25060 (2.7)	0.00691 (0.28)	-921.98478 (-7.1)		0.9115	17,018

表 3-9 各行業 5 項指標迴歸結果及 106 年推估值 (續完)

4位碼行業分類名稱	指標名稱	截距項	表3-3之中 行業變數	時間	前期被解 釋變數	調整後相 關係數	推估 106 年數據
4862紡織品、服裝及 鞋類之零售攤販	生產總額	19799316 (6.11)	0.00166 (0.63)	267863 (3.33)		0.8314	25,671,098
	生產毛額	12574712 (7.01)	0.00353 (1.75)	117056 (2.84)		0.7997	17,926,936
	總收入	-46006472 (-4.52)	15.87646 (10.2)	5844027 (9.69)		0.9108	60,986,167
	廠商家數	-12147 (-1.36)	18.307 (5.06)	1134.2028 (3.87)		0.8235	30,736
	員工人數	21163 (2.91)	0.06543 (3.66)			0.5536	49,796
4869其他零售攤販	生產總額	23670028 (10.22)	0.00231 (1.38)			0.0832	27,359,958
	生產毛額	17675703 (2.8)	0.00466 (1.75)	-103592 (-1.67)	-0.13683 (-0.42)	0.6332	19,052,031
	總收入	53961009 (15.94)	243.85625 (6.34)	-11215795 (-5.59)		0.8112	69,071,899
	廠商家數	30451 (15.72)	157.84094 (7.52)	-8004.5197 (-7.06)		0.8474	23,892
	員工人數	29103 (2.25)	0.06954 (2.06)	-534.86265 (-2.96)		0.6037	53,116
4871電子購物及郵購業	生產總額	46874994 (3.94)	-0.02568 (-2.66)	3730630 (12.64)		0.9740	50,626,188
	生產毛額	12207196 (2.78)	-0.00614 (-1.24)	1935662 (19.12)		0.9868	28,563,686
	總收入	9787050 (1.35)	0.94892 (2.94)	7407492 (4.4)		0.9773	175,101,989
	廠商家數	-577.22767 (-5.16)	0.76523 (42.25)			0.9944	10,411
	員工人數	-10518 (-3.58)	0.0405 (5.29)	1719.75084 (41.95)		0.9979	27,841
7730個人及家庭用品 租賃業	生產總額	-9529597 (-3.07)	0.17535 (3.25)	-437356 (-2.67)	0.98207 (9.28)	0.9191	6,817,599
	生產毛額	-5198417 (-3.33)	0.19744 (3.7)	-397997 (-3.37)	0.71304 (5.29)	0.9505	3,561,011
	總收入	-8630961 (-4.36)	0.9563 (6.11)	255349 (4.84)	0.71881 (6.91)	0.8912	6,199,660
	廠商家數	2045.86402 (2.89)	0.58955 (3.47)	-123.57962 (-4.69)		0.9871	2,022
	員工人數	912.46649 (1.47)	0.46764 (9.26)	-368.99402 (-13.66)		0.9647	5,294
86醫療保健業	生產總額	-295727536 (-5.44)	1.641 (14.81)	-15475836 (-5.92)		0.9989	830,321,760
	生產毛額	-100983723 (-10.2)	1.03068 (10.84)	-4893087 (-6.79)	0.27488 (3.59)	0.9997	486,938,800
	總收入	336873313 (10.45)	174.2657 (5.13)	-43875965 (-3.17)		0.9259	.
	廠商家數	18375 (9.42)	18.99612 (3.66)			0.7529	33,818
	員工人數	33659 (11.05)	0.99401 (97.92)			0.9990	388,078

第二節 運動產業綜合分析

本計畫用前計畫的樣本外成長率及本計畫的迴歸估計來推估 106 年的 40 項運動行業的 5 項指標，從中選取較合理的推估結果，加總成十二大類的結果來看（參見表 3-10 至表 3-14），95 年至 106 年運動產業 5 項指標占全體產業比重表現如下：

1. 生產總額比重約在 1.02% 至 1.25% 之間，100 年以來呈穩定上升的趨勢；
2. 生產毛額比重約在 1.09% 至 1.25% 之間，100 年以來呈穩定上升的趨勢；
3. 總收入比重約在 2.03% 至 2.36% 之間，102 年以來呈穩定上升的趨勢；
4. 廠商家數比重約在 1.69% 至 1.95% 之間，呈上下震盪現象，於 98 年出現最高；
5. 就業人數比重約在 1.88% 至 2.20% 之間，101 年以來呈穩定上升的趨勢。

從個別指標的表現來看，分述如下：

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 3-10）。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 27.38%，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，漲幅分別為 19.14%、12.67%。比重最高的運動用品或器材製造、批發及零售業則成長 3.94%，漲幅則低於整體運動產業。

表 3-10 運動產業十二大類別之生產總額

單位：百萬元；%

十二大類業別名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業	847	820	1,125	1,196	1,206	1,357	1,395	1,798	2,123	2,759	3,648	4,415
二、運動休閒教育服務業	502	622	768	934	1,116	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	3,182	2,755	2,964	3,016	3,649	2,333	4,220	4,105	4,948	4,530	4,523	4,575
四、運動表演業	47	46	43	42	40	37	44	53	63	75	88	104
五、運動旅遊業	241	246	243	180	245	819	897	585	698	671	686	773
六、電子競技業	9,726	11,008	11,137	9,816	12,951	13,350	15,283	18,210	18,792	19,087	20,350	20,675
七、運動博弈業	—	—	381	1,088	1,552	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	6,707	7,502	7,308	5,649	8,073	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	30,003	38,349	38,471	28,145	29,705	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	262,192	268,136	266,466	242,786	278,472	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	567	578	574	541	549	552	585	594	619	657	657	667
十二、運動保健業	7,519	7,751	8,321	8,505	8,658	8,547	9,143	9,458	10,140	10,871	15,008	15,852
運動產業合計(a)	321,534	337,813	337,801	301,897	346,215	361,526	374,016	393,309	421,567	431,308	441,568	468,918
全國生產總額(b)	29,013,063	31,156,740	31,541,238	28,586,895	33,931,231	35,403,588	35,399,975	35,981,466	37,700,164	36,260,644	36,103,127	37,521,825
比重(a/b*100)	1.11	1.08	1.07	1.06	1.02	1.02	1.06	1.09	1.12	1.19	1.22	1.25

資料來源：全國數據來自行政院主計總處網站資料庫；本研究整理。

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2,672萬元相較明顯略低，但運動表演業、運動傳播媒體或資訊出版業、運動經紀、管理顧問或行政管理業及電子競技業大於整體規模；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。

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3-11）。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，但運動表演業、運動傳播媒體或資訊出版業、運動經紀、管理顧問或行政管理業、電子競技業及運動保健業則明顯高於整體規模。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。

表 3-11 運動產業十二大類別之生產毛額

單位：百萬元；%

十二大類業別名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業	544	511	683	686	681	745	752	955	1,113	1,442	1,886	2,216
二、運動休閒教育服務業	396	472	555	649	749	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	1,252	1,101	1,163	1,208	1,451	941	1,605	1,566	1,893	1,720	1,708	1,687
四、運動表演業	30	28	26	24	22	20	24	28	33	39	45	50
五、運動旅遊業	140	137	133	96	128	417	456	296	349	338	344	385
六、電子競技業	4,134	4,650	4,634	3,862	5,247	5,436	6,162	7,372	7,433	7,477	7,922	7,961
七、運動博弈業	—	—	7	384	862	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	3,556	3,958	3,872	3,010	4,229	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	12,532	14,655	14,473	12,056	12,504	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	114,986	120,959	120,127	113,152	121,913	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	330	350	349	334	336	338	363	371	385	409	425	430
十二、運動保健業	4,415	4,426	4,684	4,751	4,781	4,824	5,202	5,383	5,870	6,375	8,946	9,285
合計(a)	142,314	151,247	150,705	140,214	152,904	159,019	164,072	172,896	186,378	198,672	209,374	218,760
全國生產毛額(b)	12,640,803	13,234,619	13,012,820	12,806,679	14,074,747	14,312,200	14,524,500	15,165,567	16,114,477	16,711,428	17,140,320	17,548,814
比重(a/b*100)	1.13	1.14	1.16	1.09	1.09	1.11	1.13	1.14	1.16	1.19	1.22	1.25

資料來源：同表 3-10。

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3-12）。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。

表 3-12 運動產業十二大類別之總收入

單位：百萬元；%

十二大類業別名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業	849	1,008	1,097	1,312	1,180	1,275	1,464	2,137	1,928	2,625	3,786	4,776
二、運動休閒教育服務業	512	562	760	938	1,104	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	3,100	2,869	2,953	2,546	3,491	2,321	4,581	4,850	5,207	4,645	4,633	4,803
四、運動表演業	47	56	42	46	39	35	46	63	57	71	91	109
五、運動旅遊業	291	277	227	148	222	811	993	662	841	794	677	674
六、電子競技業	9,697	10,622	9,833	8,103	12,288	13,252	14,274	17,652	18,194	18,792	20,233	20,802
七、運動博弈業	—	—	5,384	14,454	15,511	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	6,687	7,725	6,669	5,334	8,002	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	38,423	53,293	49,858	37,735	37,956	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	657,431	667,757	662,777	587,495	692,439	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	573	584	683	662	559	582	540	746	725	808	370	413
十二、運動保健業	7,327	8,306	6,471	7,468	8,689	8,294	9,620	10,131	9,820	10,560	14,569	15,691
合計(a)	724,937	753,057	746,755	666,241	781,478	770,151	818,360	792,717	851,829	866,607	874,633	950,867
全國營利事業銷售額(b)	34,604,714	36,066,675	35,409,896	30,144,323	36,371,738	38,003,297	37,748,001	38,538,649	40,368,063	38,980,075	38,405,324	40,305,447
比重(a/b*100)	2.09	2.09	2.11	2.21	2.15	2.03	2.17	2.06	2.11	2.22	2.28	2.36

資料來源：同表 3-10。

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 3-13）。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%。而運動表演業廠商家數為 0 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等量廠商家數為 0，為防止誤導，設定為 1 家。

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。

表 3-13 運動產業十二大類別之廠商家數

單位：家數；%

十二大類業別名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業	5	5	123	140	142	151	156	178	210	260	324	376
二、運動休閒教育服務業	174	202	259	334	354	380	416	454	512	559	611	780
三、運動傳播媒體或資訊出版業	71	80	66	55	72	48	76	56	70	65	64	65
四、運動表演業	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
五、運動旅遊業	19	17	16	12	15	48	53	34	41	39	40	44
六、電子競技業	377	385	401	413	433	452	460	484	496	502	507	532
七、運動博弈業	—	—	1,014	1,055	1,080	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	173	179	183	181	178	174	173	196	205	221	246	277
九、運動場館或設施營建業	1,671	1,952	1,770	1,526	1,489	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	17,018	16,730	16,307	18,814	18,471	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	253	264	289	302	329	332	283	298	294	311	228	233
十二、運動保健業	304	312	287	309	351	330	315	463	444	428	502	658
合計(a)	20,065	20,126	20,715	23,142	22,913	21,916	22,089	22,851	23,501	23,300	23,628	24,701
全國營利事業廠商家數(b)	1,189,878	1,187,929	1,178,882	1,186,308	1,214,339	1,244,172	1,268,909	1,298,032	1,321,343	1,349,528	1,374,701	1,404,338
比重(a/b*100)	1.69	1.69	1.76	1.95	1.89	1.76	1.74	1.76	1.78	1.73	1.72	1.76

說明：本表有小數四捨五入造成的加總誤差。

資料來源：同表 3-10。

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3-14)。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。

表3-15至表3-20為95年至106年運動產業平均每一廠商及平均每一員工的表現，在平均每一廠商生產總額方面，106年平均每一廠商約在1,898萬元，與全體產業2,672萬元相較明顯略低，但運動傳播媒體或資訊出版業、運動表演業、運動經紀、管理顧問或行政管理業、電子競技業則是大於整體規模。

在平均每一廠商生產毛額方面，106年約在885萬元，與全體產業1,250萬元相較也明顯較低，但運動表演業、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、電子競技業則高於整體規模。

表 3-14 運動產業十二大類別之就業人數

單位：人；%

十二大類業別名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業	495	449	547	479	451	437	436	539	603	667	1,053	1,173
二、運動休閒教育服務業	715	855	1,019	1,182	1,366	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	1,383	1,176	1,238	1,217	1,405	930	1,520	1,448	1,773	1,608	1,615	1,626
四、運動表演業	28	25	21	17	15	12	14	16	18	18	25	26
五、運動旅遊業	207	192	177	131	163	532	582	374	458	442	441	459
六、電子競技業	4,355	4,703	4,704	3,722	5,039	5,216	5,802	7,056	7,095	7,129	7,501	7,598
七、運動博弈業	—	—	1,697	1,836	1,950	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	4,043	4,489	4,440	3,346	4,593	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	15,344	17,828	17,474	15,154	15,587	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	97,658	96,740	95,662	90,923	92,276	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	442	500	522	542	592	711	720	680	653	670	690	698
十二、運動保健業	3,919	4,029	4,380	4,464	4,525	4,459	4,677	4,790	5,078	5,369	7,220	7,423
合計(a)	128,587	130,988	131,880	123,012	127,962	130,026	135,673	142,802	149,017	154,187	161,655	171,225
全國受僱員工人數(b)	6,373,061	6,524,147	6,631,687	6,465,707	6,690,559	6,926,177	7,048,865	7,137,983	7,275,399	7,385,427	7,449,229	7,769,413
比重(a/b*100)	2.02	2.01	1.99	1.90	1.91	1.88	1.92	2.00	2.05	2.09	2.17	2.20

資料來源：同表 3-10。

表 3-15 運動產業十二大類別之平均每一廠商生產總額

單位：百萬元

十二大類業別名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業	156.87	151.88	9.15	8.52	8.50	9.00	8.97	10.10	10.11	10.63	11.27	11.73
二、運動休閒教育服務業	2.89	3.09	2.96	2.79	3.15	3.49	3.43	3.36	3.22	3.17	3.12	2.58
三、運動傳播媒體或資訊出版業	45.09	34.57	44.86	55.13	50.87	49.00	55.23	73.67	70.98	70.17	70.94	70.02
四、運動表演業	156.87	151.88	142.91	210.10	197.96	186.24	220.78	264.78	315.01	374.85	438.36	522.26
五、運動旅遊業	12.72	14.29	15.48	15.04	16.32	16.96	17.00	17.00	17.07	17.09	17.06	17.51
六、電子競技業	25.83	28.61	27.79	23.74	29.91	29.54	33.21	37.61	37.89	38.05	40.17	38.77
七、運動博弈業	—	—	0.38	1.03	1.44	1.07	1.34	1.50	2.30	2.78	3.11	3.33
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	38.67	41.86	39.99	31.25	45.41	46.16	51.30	57.74	56.20	53.19	52.30	47.75
九、運動場館或設施營建業	17.96	19.65	21.74	18.44	19.95	20.29	21.77	24.50	25.58	24.58	22.74	23.74
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	15.41	16.03	16.34	12.90	15.08	16.85	16.96	16.80	17.67	18.50	18.63	19.13
十一、運動用品或器材租賃業	2.24	2.19	1.99	1.79	1.67	1.66	2.07	1.99	2.11	2.11	2.87	2.86
十二、運動保健業	24.70	24.85	29.04	27.51	24.69	25.87	29.01	20.45	22.85	25.40	29.87	24.10
運動產業	16.02	16.79	16.31	13.05	15.11	16.50	16.93	17.21	17.94	18.51	18.69	18.98
全體產業	24.38	26.23	26.76	24.10	27.94	28.46	27.90	27.72	28.53	26.87	26.26	26.72

資料來源：由表 3-10 及表 3-13 算得。

表 3-16 運動產業十二大類別之平均每一廠商生產毛額

單位：百萬元

十二大類業別名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業	100.76	94.66	5.55	4.89	4.80	4.94	4.83	5.36	5.30	5.55	5.83	5.89
二、運動休閒教育服務業	2.28	2.34	2.14	1.94	2.12	2.30	2.29	2.25	2.17	2.15	2.12	1.73
三、運動傳播媒體或資訊出版業	17.74	13.82	17.60	22.09	20.23	19.76	21.01	28.10	27.16	26.64	26.80	25.82
四、運動表演業	100.76	94.66	86.72	120.61	111.81	102.28	119.02	140.54	165.12	195.92	226.66	250.35
五、運動旅遊業	7.36	7.96	8.46	8.03	8.49	8.64	8.65	8.60	8.52	8.61	8.54	8.73
六、電子競技業	10.98	12.08	11.56	9.34	12.12	12.03	13.39	15.23	14.99	14.91	15.64	14.93
七、運動博弈業	—	—	0.01	0.36	0.80	0.53	0.71	0.83	1.31	1.60	1.80	1.93
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	20.50	22.09	21.19	16.65	23.79	24.60	27.30	30.09	29.12	27.73	27.11	24.76
九、運動場館或設施營建業	7.50	7.51	8.18	7.90	8.40	8.47	9.19	9.57	10.15	10.55	10.66	10.60
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	6.76	7.23	7.37	6.01	6.60	7.34	7.36	7.38	7.81	8.52	8.77	8.89
十一、運動用品或器材租賃業	1.30	1.32	1.21	1.11	1.02	1.02	1.28	1.24	1.31	1.32	1.86	1.84
十二、運動保健業	14.51	14.19	16.35	15.37	13.63	14.60	16.51	11.64	13.23	14.90	17.81	14.12
運動產業	7.09	7.52	7.28	6.06	6.67	7.26	7.43	7.57	7.93	8.53	8.86	8.85
全體產業	10.62	11.14	11.04	10.80	11.59	11.50	11.45	11.68	12.20	12.38	12.47	12.50

資料來源：由表 3-11 及表 3-13 算得。

表 3-17 運動產業十二大類別之平均每一廠商總收入

單位：百萬元

十二大類業別名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業	157.22	186.69	8.92	9.35	8.31	8.46	9.41	12.01	9.18	10.11	11.70	12.69
二、運動休閒教育服務業	2.95	2.79	2.93	2.81	3.12	3.53	3.64	3.40	3.20	3.26	3.18	2.56
三、運動傳播媒體或資訊出版業	43.92	35.99	44.69	46.54	48.67	48.75	59.95	87.04	74.70	71.95	72.67	73.52
四、運動表演業	157.22	186.69	139.37	230.57	193.59	175.10	231.63	314.65	286.18	356.66	454.94	545.97
五、運動旅遊業	15.33	16.10	14.44	12.34	14.76	16.80	18.82	19.25	20.55	20.23	16.83	15.26
六、電子競技業	25.75	27.60	24.54	19.60	28.38	29.32	31.02	36.46	36.68	37.47	39.94	39.00
七、運動博弈業	—	—	5.31	13.70	14.36	12.29	14.59	15.09	21.11	24.79	27.45	29.12
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	38.55	43.10	36.50	29.51	45.01	45.82	46.64	53.08	51.32	50.65	52.21	48.27
九、運動場館或設施營建業	23.00	27.30	28.17	24.72	25.49	26.30	30.16	37.66	37.14	36.27	32.07	34.11
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	38.63	39.91	40.64	31.23	37.49	39.09	40.70	37.01	38.99	40.21	40.03	42.46
十一、運動用品或器材租賃業	2.26	2.21	2.36	2.19	1.70	1.75	1.91	2.50	2.47	2.60	1.62	1.77
十二、運動保健業	24.07	26.63	22.58	24.16	24.78	25.10	30.52	21.90	22.13	24.68	29.00	23.86
運動產業	36.13	37.42	36.05	28.79	34.11	35.14	37.05	34.69	36.25	37.19	37.02	38.48
全體產業	29.08	30.36	30.04	25.41	29.95	30.55	29.75	29.69	30.55	28.88	27.94	28.70

資料來源：由表 3-12 及表 3-13 算得。

表 3-18 運動產業十二大類別之平均每一員工生產總額

單位：百萬元

十二大類業別名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業	1.71	1.83	2.06	2.50	2.67	3.10	3.20	3.34	3.52	4.14	3.47	3.77
二、運動休閒教育服務業	0.70	0.73	0.75	0.79	0.82	0.83	0.86	0.87	0.89	0.90	0.92	0.99
三、運動傳播媒體或資訊出版業	2.30	2.34	2.39	2.48	2.60	2.51	2.78	2.83	2.79	2.82	2.80	2.85
四、運動表演業	1.71	1.83	2.06	2.50	2.67	3.10	3.20	3.34	3.52	4.14	3.47	4.07
五、運動旅遊業	1.16	1.28	1.38	1.37	1.50	1.54	1.54	1.56	1.52	1.52	1.56	1.68
六、電子競技業	2.23	2.34	2.37	2.64	2.57	2.56	2.63	2.58	2.65	2.68	2.71	2.75
七、運動博弈業	—	—	0.22	0.59	0.80	0.55	0.60	0.64	1.09	1.31	1.47	1.57
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	1.66	1.67	1.65	1.69	1.76	1.76	1.77	1.81	1.86	1.84	1.86	1.91
九、運動場館或設施營建業	1.96	2.15	2.20	1.86	1.91	2.01	2.00	2.24	2.28	2.13	1.89	2.19
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	2.68	2.77	2.79	2.67	3.02	3.11	3.08	3.07	3.14	3.11	3.07	3.08
十一、運動用品或器材租賃業	1.28	1.16	1.10	1.00	0.93	0.78	0.81	0.87	0.95	0.98	0.95	0.96
十二、運動保健業	1.92	1.92	1.90	1.91	1.91	1.92	1.95	1.97	2.00	2.02	2.08	2.14
運動產業	2.50	2.58	2.56	2.45	2.71	2.78	2.76	2.75	2.83	2.80	2.73	2.79
全體產業	4.55	4.78	4.76	4.42	5.07	5.11	5.02	5.04	5.18	4.91	4.85	4.83

資料來源：由表 3-10 及表 3-14 算得。

表 3-19 運動產業十二大類別之平均每一員工生產毛額

單位：百萬元

十二大類業別名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業	1.10	1.14	1.25	1.43	1.51	1.70	1.72	1.77	1.84	2.16	1.79	1.89
二、運動休閒教育服務業	0.55	0.55	0.54	0.55	0.55	0.55	0.57	0.58	0.60	0.61	0.63	0.67
三、運動傳播媒體或資訊出版業	0.91	0.94	0.94	0.99	1.03	1.01	1.06	1.08	1.07	1.07	1.06	1.05
四、運動表演業	1.10	1.14	1.25	1.43	1.51	1.70	1.72	1.77	1.84	2.16	1.79	1.95
五、運動旅遊業	0.67	0.71	0.75	0.73	0.78	0.78	0.78	0.79	0.76	0.76	0.78	0.84
六、電子競技業	0.95	0.99	0.99	1.04	1.04	1.04	1.06	1.04	1.05	1.05	1.06	1.06
七、運動博弈業	—	—	0.00	0.21	0.44	0.28	0.32	0.35	0.62	0.76	0.85	0.91
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	0.88	0.88	0.87	0.90	0.92	0.94	0.94	0.94	0.96	0.96	0.96	0.99
九、運動場館或設施營建業	0.82	0.82	0.83	0.80	0.80	0.84	0.85	0.88	0.91	0.91	0.88	0.98
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	1.18	1.25	1.26	1.24	1.32	1.35	1.34	1.35	1.39	1.43	1.44	1.43
十一、運動用品或器材租賃業	0.75	0.70	0.67	0.62	0.57	0.48	0.50	0.54	0.59	0.61	0.62	0.62
十二、運動保健業	1.13	1.10	1.07	1.06	1.06	1.08	1.11	1.12	1.16	1.19	1.24	1.25
運動產業	1.11	1.15	1.14	1.14	1.19	1.22	1.21	1.21	1.25	1.29	1.30	1.30
全體產業	1.98	2.03	1.96	1.98	2.10	2.07	2.06	2.12	2.21	2.26	2.30	2.26

資料來源：由表 3-11 及表 3-14 算得。

表 3-20 運動產業十二大類別之平均每一員工總收入

單位：百萬元

十二大類業別名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業	1.72	2.24	2.01	2.74	2.62	2.92	3.36	3.96	3.20	3.93	3.60	4.07
二、運動休閒教育服務業	0.72	0.66	0.75	0.79	0.81	0.84	0.91	0.88	0.88	0.93	0.94	0.98
三、運動傳播媒體或資訊出版業	2.24	2.44	2.38	2.09	2.48	2.50	3.01	3.35	2.94	2.89	2.87	2.99
四、運動表演業	1.72	2.24	2.01	2.74	2.62	2.92	3.36	3.96	3.20	3.93	3.60	4.26
五、運動旅遊業	1.40	1.44	1.28	1.13	1.36	1.52	1.71	1.77	1.83	1.80	1.54	1.47
六、電子競技業	2.23	2.26	2.09	2.18	2.44	2.54	2.46	2.50	2.56	2.64	2.70	2.77
七、運動博弈業	—	—	3.17	7.87	7.95	6.34	6.57	6.41	9.98	11.72	12.96	13.78
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業	1.65	1.72	1.50	1.59	1.74	1.74	1.60	1.66	1.70	1.75	1.85	1.93
九、運動場館或設施營建業	2.50	2.99	2.85	2.49	2.44	2.61	2.77	3.44	3.31	3.14	2.66	3.14
十、運動用品或器材製造、批發及零售業	6.73	6.90	6.93	6.46	7.50	7.21	7.39	6.76	6.94	6.77	6.59	6.83
十一、運動用品或器材租賃業	1.30	1.17	1.31	1.22	0.94	0.82	0.75	1.10	1.11	1.21	0.54	0.59
十二、運動保健業	1.87	2.06	1.48	1.67	1.92	1.86	2.06	2.12	1.93	1.97	2.02	2.11
運動產業	5.64	5.75	5.66	5.42	6.11	5.92	6.03	5.55	5.72	5.62	5.41	5.65
全體產業	5.43	5.53	5.34	4.66	5.44	5.49	5.36	5.40	5.55	5.28	5.16	5.19

資料來源：由表 3-12 及表 3-14 算得。

在平均每一廠商總收入方面，106 年總收入約在 3,848 萬元，高於全體產業 2,870 萬元，其中運動表演業、運動經紀、運動傳播媒體或資訊出版業、運動管理顧問或行政管理業、運動用品或器材製造、批發及零售業、電子競技業及運動場館或設施營建業皆表現亮麗。

就運動產業十二大類別間的平均每一廠商生產總額、生產毛額及總收入來看，金額最高的 3 大行業都是運動表演業、運動經紀、運動傳播媒體或資訊出版業、運動管理顧問或行政管理業，主要因為其廠商家數較少。

在運動產業平均每一員工生產總額方面，106 年約在 279 萬元，與全體產業 483 萬元相較明顯較低。在平均每一員工生產毛額方面，106 年約在 130 萬元，與全體產業 226 萬元相較也略低。在平均每一員工總收入方面，106 年約在 565 萬元，超越全體產業 519 萬元，歷年來運動產業平均每一員工總收入皆超越全體產業，顯示運動產業平均每一員工創造的總收入表現較優異。

就運動產業十二大類別間的平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入來看，生產總額及生產毛額金額最高的 3 大行業都是運動經紀、管理顧問或行政管理業、運動用品或器材製造、批發及零售業。但總收入最高的行業是運動博奕業，因其廠商家數受法令限制 1,200 家，因此就業人數維持穩定，但其總收入卻持續升高，因此平均每一員工的總收入也較高。

第三節 各行業的指標推估

為與普查銜接，以前章的研究方法推估十二大類中各個行業 5 項指標，再加入主計處公布 105 年普查資料，進行成長率推估 106 年各行業指標，另外也透過 95 年至 105 年個別運動行業 5 項指標，共 11 年的時間數列數據，進行線性迴歸分析，推估 106 年運動行業的 5 項指標的水準值，綜合擇優選取成長率推估及迴歸推估的結果列於表 3-21 至表 3-60。由於本計畫採用迴歸分析的推估方法，是補強成長率推估方法之不足，當成長率推估方法的修正幅度過大時，顯示 4 位碼行業的普查數據趨勢與大業別替代變數的數據趨勢有明顯落差，此時採用迴歸分析的推估結果可以明顯提高正確度。

一、職業運動業（9311）

1. 生產總額

本計畫將職業運動界定在以中華職業棒球聯盟為主，因為其他的職業運動如撞球、高爾夫球在性質上屬於個人的競技運動，尚未有職業聯盟的成立，因此暫不作討論。職業運動本身和業餘有很大的不同，其經營型態與一般的企業類似，乃將職業運動予以企業化經營並商業化，以舉辦運動競賽吸引社會大眾產生商業交易之行為，而棒球運動又是我國最風行的運動之一，因此具有探討的必要。106年職業運動業(9311)生產總額為20.9億元，較105年成長19.14%。歷年職業運動業生產總額走勢，於96年至100年出現下滑，101年至105年成長幅度達兩位數，顯示近年來職業運動業帶來的產值明顯增加。（參見圖3-1及表3-21）

2. 生產毛額

106年職業運動業(9311)生產毛額為10.0億元，較105年增加10.45%，已連續6年成長。歷年職業運動業生產毛額走勢，於96年至100年出現下滑，爾後則逐年增加，而且走勢與生產總額一致。

3. 總收入

106年職業運動業(9311)總收入為21.8億元，較上年增加20.01%。歷年職業運動業總收入走勢，波動幅度較大，顯示職業運動業的收入較為不穩定。

4. 廠商家數

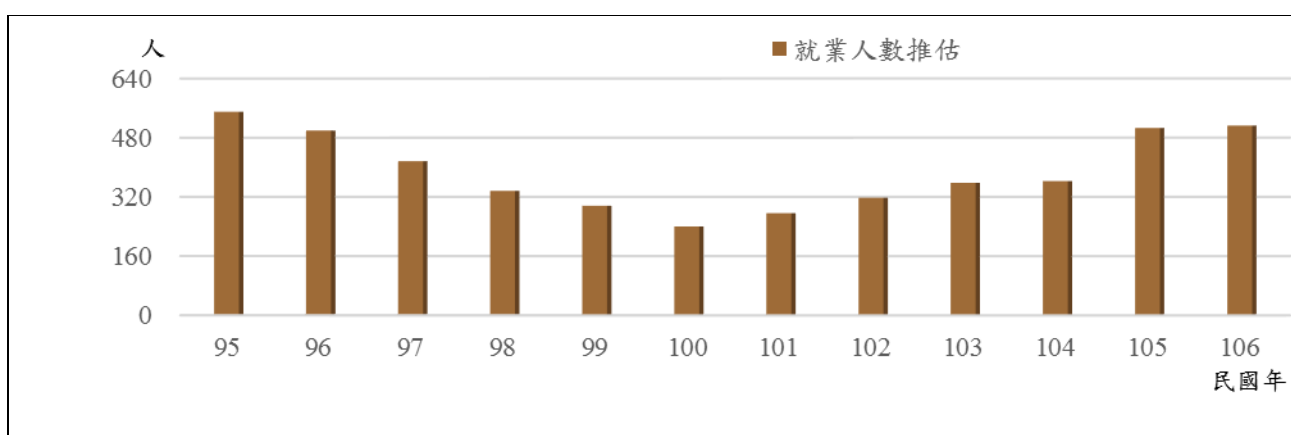
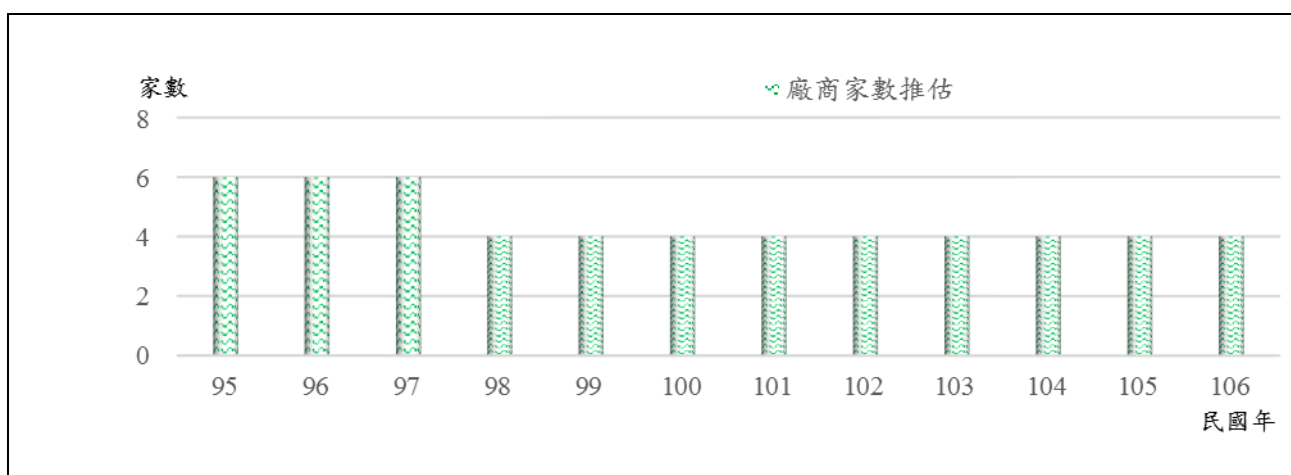
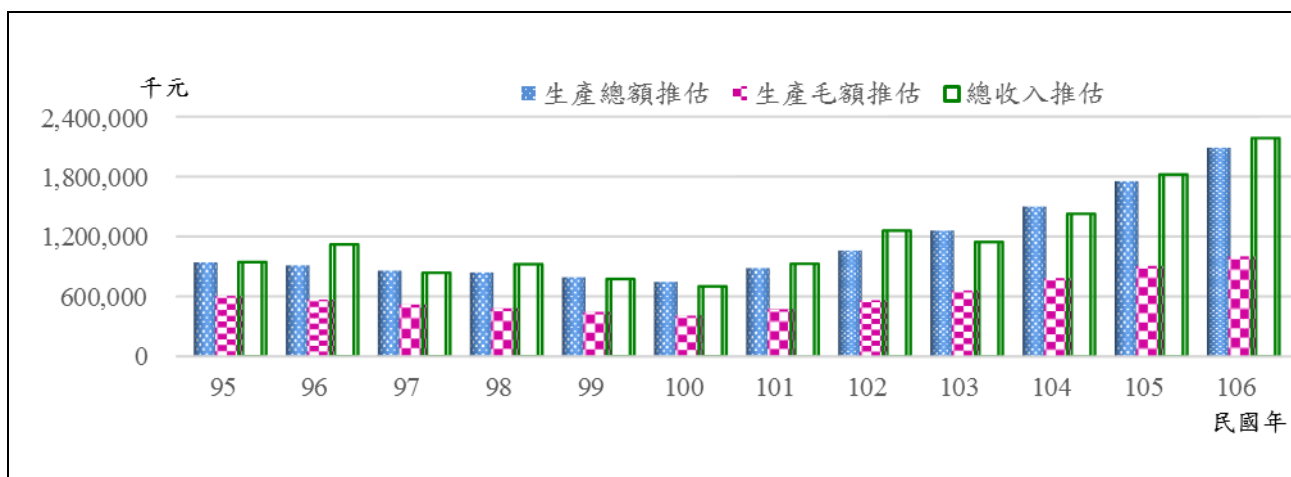
106年職業運動業(9311)廠商家數為4家，我國主要職業運動為棒球，95年至97年共有6支球隊參與賽事，98年至106年間實際參與賽事之球隊減為4支球隊。

5. 就業人數

106 年職業運動業（9311）就業人數為 513 人，較上年小幅增加 1.33%。歷年運職業運動業人數走勢，95 年至 100 年皆減少，101 年至 106 年則增加，其中以 105 年漲幅最大。就業人數僅包括該球隊的行政人員，而職業選手則列為其他專業、科學及技術服務業。

6. 根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

職業運動業（9311）附加價值率出現下降的走勢，由 95 年的 64.23% 減少至 106 年的 47.94%，顯示該行業本身創造的價值下滑，營運風險相對較高。106 年平均每一廠商生產總額、生產毛額及總收入皆高於上年；年平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入也高於上年。106 年平均每一廠商生產總額、生產毛額及總收入皆高於上年；年平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入則低於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-1 職業運動業 (9311) 5 項指標趨勢圖

表 3-21 職業運動業（9311）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	941,199	911,291	857,448	840,392	791,841	744,949	883,117	1,059,106	1,260,048	1,499,386	1,753,457	2,089,050
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	941,199	911,291	857,448	840,392	791,841	744,949	883,117	1,059,106	1,260,048	1,499,386	1,753,457	2,089,050
成長率(%)	—	-3.18	-5.91	-1.99	-5.78	-5.92	18.55	19.93	18.97	18.99	16.94	19.14
R 藝術、娛樂及休閒服務業， 國民所得生產總額(千元)	160,598,000	169,182,000	173,198,000	184,695,000	189,343,000	193,810,000	200,456,000	209,745,000	217,716,000	226,031,000	230,622,000	240,351,000
累計成長率(%)	—	5.35	7.85	15.00	17.90	20.68	24.82	30.60	35.57	40.74	43.60	49.66
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.43	4.63	3.80	3.82	2.03	4.22
修正幅度(95至100年)	100.00	91.91	84.47	77.64	71.36	65.59	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	114.62	131.37	150.57	172.58	197.81	—

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	604,561	567,931	520,296	482,430	447,246	409,117	476,086	562,175	660,465	783,667	906,634	1,001,418
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	604,561	567,931	520,296	482,430	447,246	409,117	476,086	562,175	660,465	783,667	906,634	1,001,418
成長率(%)	—	-6.06	-8.39	-7.28	-7.29	-8.53	16.37	18.08	17.48	18.65	15.69	10.45
R 藝術、娛樂及休閒服務業， 國民所得生產總額(千元)	103,274,000	108,677,000	111,528,000	115,840,000	120,299,000	123,269,000	127,070,000	132,917,000	138,328,000	145,393,000	149,003,000	155,764,000
累計成長率(%)	—	5.23	7.99	12.17	16.49	19.36	23.04	28.70	33.94	40.78	44.28	50.83
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.08	4.60	4.07	5.11	2.48	4.54
修正幅度(95年至100年)	100.00	89.27	79.69	71.14	63.51	56.69	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100年至105年)	—	—	—	—	—	100.00	112.89	127.44	143.86	162.40	183.33	—

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-21 職業運動業 (9311) 5 項指標推估結果 (續 1)

3.總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	943,332	1,120,145	836,200	922,299	774,371	700,408	926,532	1,258,589	1,144,739	1,426,658	1,819,740	2,183,890
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	943,332	1,120,145	836,200	922,299	774,371	700,408	926,532	1,258,589	1,144,739	1,426,658	1,819,740	2,183,890
成長率(%)	—	18.74	-25.35	10.30	-16.04	-9.55	32.28	35.84	-9.05	24.63	27.55	20.01
931運動產業，銷售額(千元)	17,438,957	21,172,748	16,160,701	18,225,046	15,645,629	14,469,117	17,162,558	20,904,298	17,048,602	19,051,650	21,789,760	24,255,472
累計成長率(%)	—	21.41	-7.33	4.51	-10.28	-17.03	-1.58	19.87	-2.24	9.25	24.95	39.09
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	18.62	21.80	-18.44	11.75	14.37	11.32
修正幅度(95至100年)	100.00	97.80	95.65	93.55	91.50	89.49	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	111.52	124.38	138.71	154.70	172.52	—

4.廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	7	7	7	5	5	7	5	5	5	5	5	5
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(實際出賽隊伍數)	6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4
成長率(%)	—	0.00	0.00	-33.33	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
931運動產業，廠商家數(家)	1,646	1,615	1,558	1,532	1,498	1,475	1,429	1,462	1,494	1,624	1,835	2,040
累計成長率(%)	—	-1.88	-5.35	-6.93	-8.99	-10.39	-13.18	-11.18	-9.23	-1.34	11.48	23.94
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-3.12	2.31	2.19	8.70	12.99	11.17
修正幅度(95至100年)	100.00	102.22	104.49	106.80	109.17	111.59	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	89.50	80.10	71.68	64.15	57.42	—

表 3-21 職業運動業（9311）5 項指標推估結果（續完）

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	550	499	417	336	296	240	276	318	358	363	506	513
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(人；乘比例後)	550	499	417	336	296	240	276	318	358	363	506	513
成長率(%)	—	-9.25	-16.53	-19.23	-12.01	-18.94	15.01	15.05	12.76	1.26	39.56	1.33
93運動、娛樂及休閒服務業，受僱員工人數(人)	47,312	51,292	51,144	49,347	51,874	50,234	49,476	48,747	47,072	47,664	48,786	49,433
累計成長率(%)	—	8.41	8.10	4.30	9.64	6.18	4.57	3.03	-0.51	0.74	3.12	4.48
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-1.51	-1.47	-3.44	1.26	2.35	1.33
修正幅度(95至100年)	100.00	83.71	70.07	58.65	49.10	41.10	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	116.77	136.35	159.22	185.91	217.09	—

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	64.23	62.32	60.68	57.41	56.48	54.92	53.91	53.08	52.42	52.27	51.71	47.94
平均每一廠商生產總額	156,867	151,882	142,908	210,098	197,960	186,237	220,779	264,777	315,012	374,847	438,364	522,263
平均每一廠商生產毛額	100,760	94,655	86,716	120,608	111,812	102,279	119,021	140,544	165,116	195,917	226,659	250,355
平均每一廠商總收入	157,222	186,691	139,367	230,575	193,593	175,102	231,633	314,647	286,185	356,665	454,935	545,973
平均每一員工生產總額	1,711	1,826	2,058	2,498	2,674	3,104	3,199	3,335	3,519	4,135	3,465	4,075
平均每一員工生產毛額	1,099	1,138	1,249	1,434	1,511	1,705	1,725	1,770	1,845	2,161	1,792	1,953
平均每一員工總收入	1,715	2,244	2,007	2,741	2,615	2,918	3,357	3,963	3,197	3,935	3,596	4,259

二、其他運動產業（9319）

1.生產總額

106 年其他運動產業（9319）生產總額為 31.7 億元，較 105 年大幅成長 22.44%。從歷年走勢來看，除 101 年呈現衰退，其餘皆增加，漲幅皆高達兩位數。（參見圖 3-2 及表 3-22）

2.生產毛額

106 年其他運動產業（9319）生產毛額為 16.4 億元，較 105 年大幅成長 22.82%。從歷年走勢來看，與生產總額相同，漲幅皆高達兩位數。

3.總收入

106 年其他運動產業(9319)總收入為 35.1 億元，較 105 年大幅成長 30.78%。從歷年走勢來看，101 年及 103 年出現衰退，其餘年份則成長，但漲幅大小不一，顯示總收入呈現不穩定狀態。

4.廠商家數

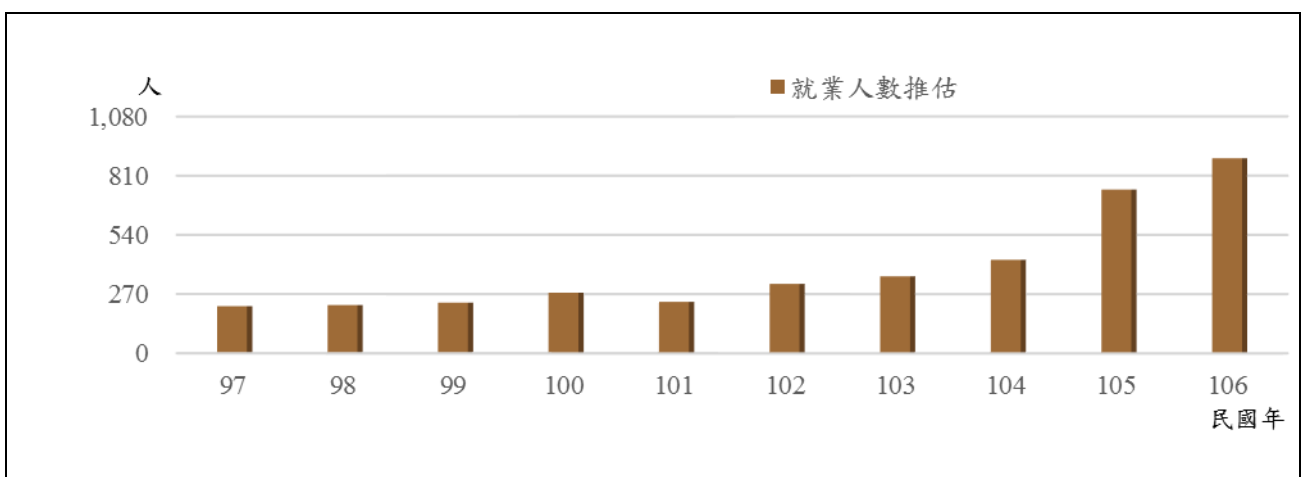
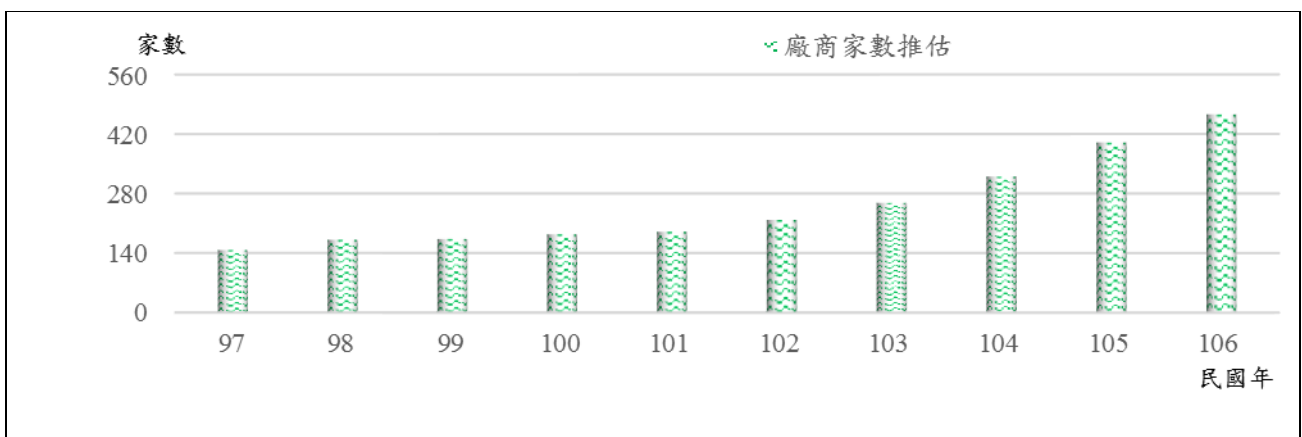
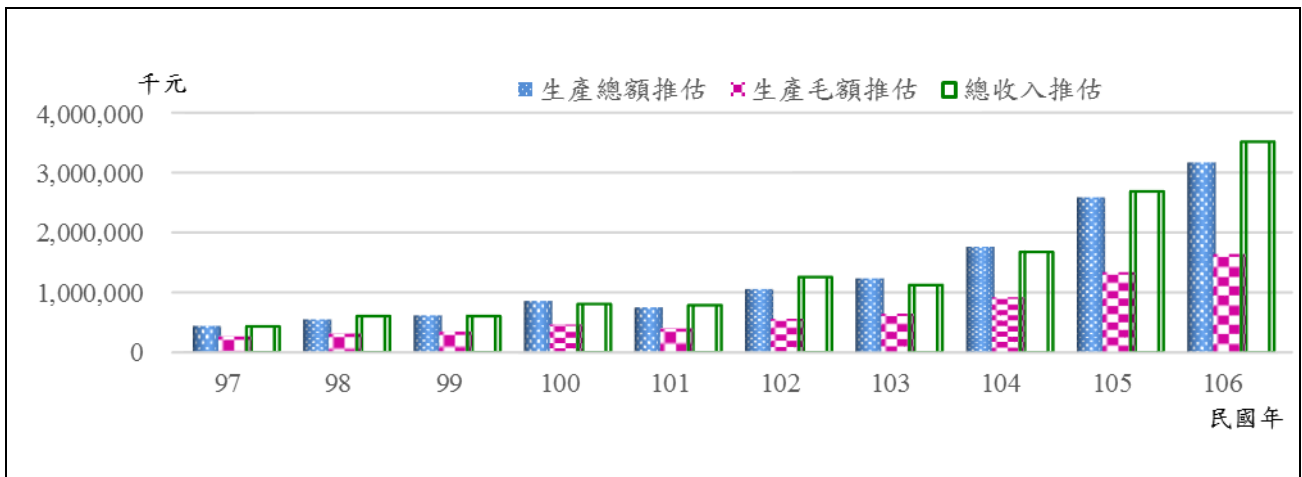
106 年其他運動產業（9319）等量廠商家數為 466 家，就數量多寡來看，明顯增加。綜觀其他運動產業歷年廠商家數走勢，發現逐年增加，且增加速度偏快，僅 99 年至 101 年共 3 年增加速度較慢。

5.就業人數

106 年其他運動產業（9319）就業人數為 889 人，較上年增加 19.05%。歷年其他運動產業就業人數走勢，僅 101 年出現減少，其餘年分皆增加，顯示該行業環境及條件吸引就業人口持續增加。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

106 年其他運動產業（9319）附加價值率出現下滑的走勢，由 95 年的 60.68%減少至 106 年的 51.86%，顯示該行業本身創造的價值比重明顯減少。106 年平均每一廠商生產總額、生產毛額及總收入為 680 萬、353 萬及 754 萬元，皆高於上年的水準，平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入表現則也同樣高於上年。106 年平均每一廠商僅生產毛額高於上年，生產總額、總收入則不及上年；年平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入則高於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-2 其他運動產業 (9319) 5 項指標趨勢圖

表 3-22 其他運動產業（9319）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)			441,878	549,254	617,096	857,594	750,453	1,056,334	1,235,748	1,761,463	2,587,911	3,168,765
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	0	0	441,878	549,254	617,096	857,594	750,453	1,056,334	1,235,748	1,761,463	2,587,911	3,168,765
成長率(%)	—	—	—	24.30	12.35	38.97	-12.49	40.76	16.98	42.54	46.92	22.44
R藝術、娛樂及休閒服務業， 國民所得生產總額(千元)	160,598,000	169,182,000	173,198,000	184,695,000	189,343,000	193,810,000	200,456,000	209,745,000	217,716,000	226,031,000	230,622,000	240,351,000
累計成長率(%)	—	5.35	7.85	15.00	17.90	20.68	24.82	30.60	35.57	40.74	43.60	49.66
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.43	4.63	3.80	3.82	2.03	4.22
修正幅度(95至100年)	100.00	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	120.46	145.10	174.78	210.53	253.60	—

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)			268,130	315,301	348,547	470,980	404,567	560,703	647,728	920,644	1,338,093	1,643,440
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	0	0	268,130	315,301	348,547	470,980	404,567	560,703	647,728	920,644	1,338,093	1,643,440
成長率(%)	—	—	—	17.59	10.54	35.13	-14.10	38.59	15.52	42.13	45.34	22.82
R藝術、娛樂及休閒服務業， 國民所得生產毛額(千元)	103,274,000	108,677,000	111,528,000	115,840,000	120,299,000	123,269,000	127,070,000	132,917,000	138,328,000	145,393,000	149,003,000	155,764,000
累計成長率(%)	—	5.23	7.99	12.17	16.49	19.36	23.04	28.70	33.94	40.78	44.28	50.83
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.08	4.60	4.07	5.11	2.48	4.54
修正幅度(95至100年)	100.00	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	118.64	140.75	166.99	198.11	235.04	—

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-22 其他運動產業 (9319) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)			430,928	602,786	603,482	806,318	787,347	1,255,294	1,122,663	1,676,023	2,685,737	3,512,500
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	0	0	430,928	602,786	603,482	806,318	787,347	1,255,294	1,122,663	1,676,023	2,685,737	3,512,500
成長率(%)	—	—	—	39.88	0.12	33.61	-2.35	59.43	-10.57	49.29	60.24	30.78
931 運動產業，銷售額(千元)	17,438,957	21,172,748	16,160,701	18,225,046	15,645,629	14,469,117	17,162,558	20,904,298	17,048,602	19,051,650	21,789,760	24,255,472
累計成長率(%)	—	21.41	-7.33	4.51	-10.28	-17.03	-1.58	19.87	-2.24	9.25	24.95	39.09
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	18.62	21.80	-18.44	11.75	14.37	11.32
修正幅度(95至100年)	100.00	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	117.21	137.37	137.37	137.37	137.37	—

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)			147	171	173	184	190	218	258	320	400	466
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(實際出賽隊伍數)	0	0	147	171	173	184	190	218	258	320	400	466
成長率(%)	—	—	—	16.33	1.17	6.36	3.26	14.74	18.35	24.03	25.00	16.50
931 運動產業，廠商家數(家)	1,646	1,615	1,558	1,532	1,498	1,475	1,429	1,462	1,494	1,624	1,835	2,040
累計成長率(%)	—	-1.88	-5.35	-6.93	-8.99	-10.39	-13.18	-11.18	-9.23	-1.34	11.48	23.94
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-3.12	2.31	2.19	8.70	12.99	11.17
修正幅度(95至100年)	100.00	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	111.81	125.01	125.01	125.01	125.01	—

表 3-22 其他運動產業（9319）5 項指標推估結果（續完）

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)			215	220	231	276	235	317	351	426	747	889
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(人；乘比例後)	0	0	215	220	231	276	235	317	351	426	747	889
成長率(%)	—	—	—	2.43	4.92	19.74	-15.11	35.03	10.87	21.30	75.33	19.05
93運動、娛樂及休閒服務業，受僱員工人數(人)	47,312	51,292	51,144	49,347	51,874	50,234	49,476	48,747	47,072	47,664	48,786	49,433
累計成長率(%)	—	8.41	8.10	4.30	9.64	6.18	4.57	3.03	-0.51	0.74	3.12	4.48
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-1.51	-1.47	-3.44	1.26	2.35	1.33
修正幅度(95至100年)	100.00	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	122.72	150.60	184.81	226.79	278.32	—

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	—	—	60.68	57.41	56.48	54.92	53.91	53.08	52.42	52.27	51.71	51.86
平均每一廠商生產總額	—	—	3,006	3,212	3,567	4,661	3,950	4,846	4,790	5,505	6,470	6,800
平均每一廠商生產毛額	—	—	1,824	1,844	2,015	2,560	2,129	2,572	2,511	2,877	3,345	3,527
平均每一廠商總收入	—	—	2,931	3,525	3,488	4,382	4,144	5,758	4,351	5,238	6,714	7,538
平均每一員工生產總額	—	—	2,058	2,498	2,674	3,104	3,199	3,335	3,519	4,135	3,465	3,564
平均每一員工生產毛額	—	—	1,249	1,434	1,511	1,705	1,725	1,770	1,845	2,161	1,792	1,849
平均每一員工總收入	—	—	2,007	2,741	2,615	2,918	3,357	3,963	3,197	3,935	3,596	3,951

三、運動及休閒教育業（8593）

1. 生產總額

106年運動及休閒教育服務業（8593）生產總額為21.1億元，較105年中
幅成長7.06%。歷年運動及休閒教育服務業生產總額走勢，96年至100年呈
現大幅成長，漲幅皆高達兩位數以上，並於99年突破10億元，101年之後也
持續正成長，但漲幅降為僅個位數。（參見圖3-3及表3-23）

2. 生產毛額

106年運動及休閒教育服務業（8593）生產毛額為14.5億元，較105年中
幅成長5.99%。歷年運動及休閒教育服務業生產毛額走勢，96年至100年以
兩位數漲幅成長，101年至105年漲幅則顯著縮小，走勢與生產總額相似。

3. 總收入

106年運動及休閒教育服務業（8593）總收入為20.8億元，較上年小幅增
加3.53%，同樣創下歷年來新高。歷年運動及休閒教育服務業總收入走勢，金
額逐年增加，但漲幅表現呈現兩階段變化，97年至101年呈現兩位數成長，
102年至106年則縮小為個位數。（103年之前成長率是參考教育服務業銷售
額）。

4. 廠商家數

106年運動及休閒教育服務業（8593）廠商家數為841家，較105年大幅
成長28.01%，家數也創下歷年來新高。歷年運動及休閒教育服務業廠商家數
走勢，呈現逐年快速增加。

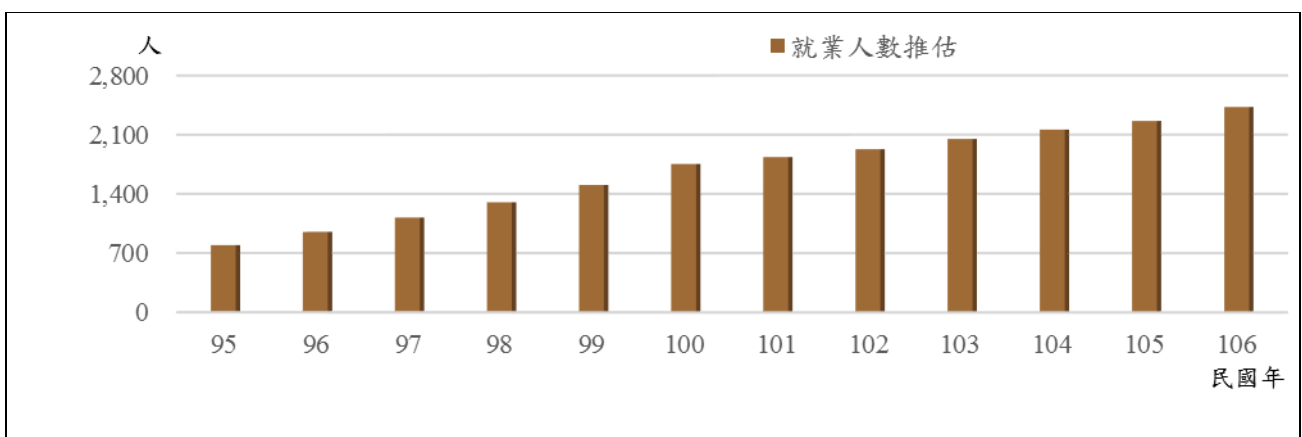
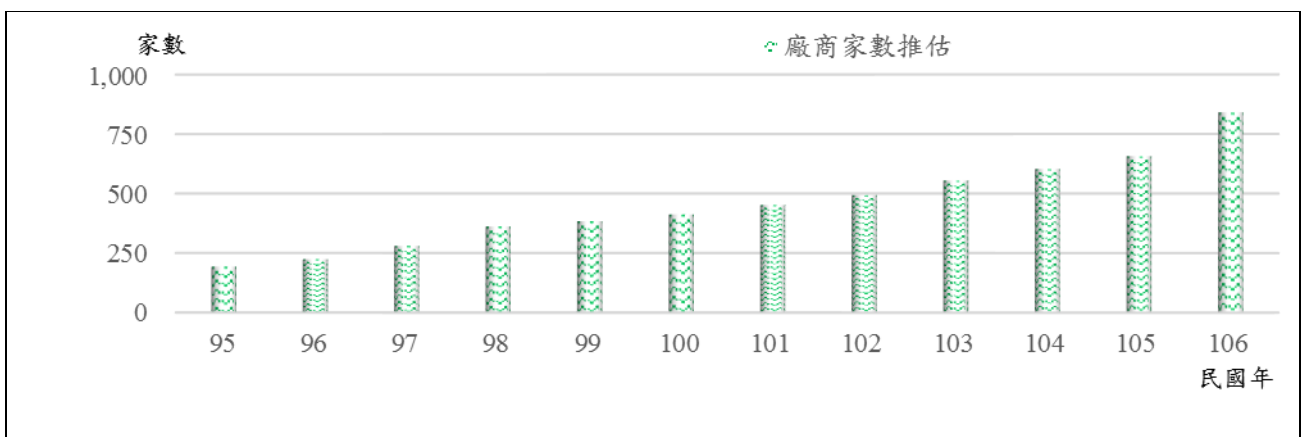
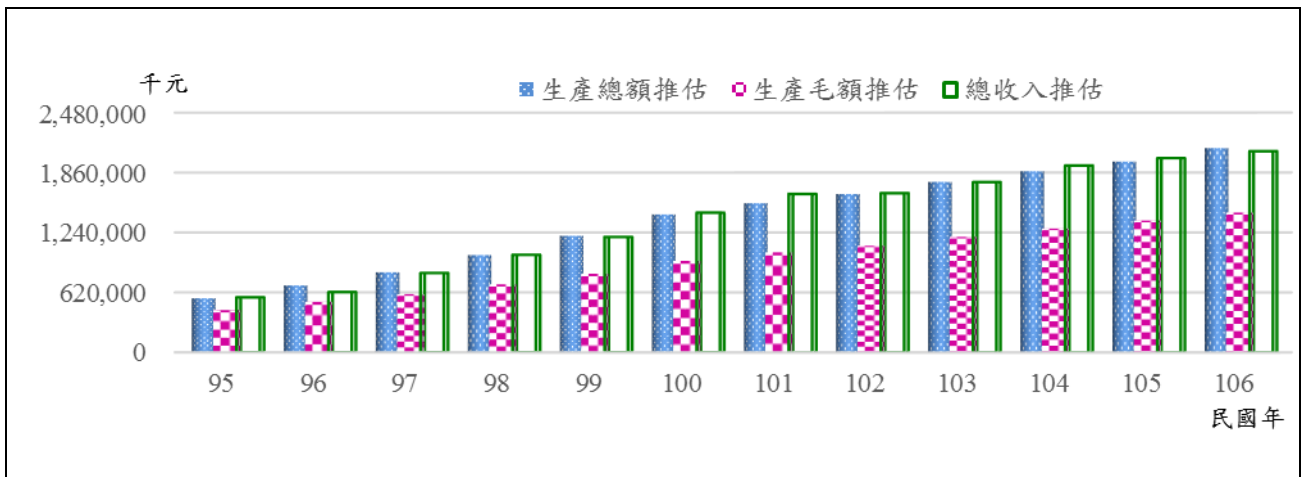
5. 就業人數

106年運動及休閒教育服務業（8593）就業人數為2,426人，較105年中

幅成長 7.25%。歷年運動及休閒教育服務業人數走勢，在 95 年至 100 年增加幅度較為顯著，101 年之後雖持續成長，但漲幅逐年減少，成長速度趨於緩和。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動及休閒教育服務業（8593）附加價值率則出現 V 型的走勢，由 95 年的 78.79% 下滑至 100 年的 66.28%，爾後又再度上揚，由 101 年的 67.05% 上升至 106 年的 68.48%，顯示近年來該行業本身創造的價值比重再度反轉。106 年平均每一廠商生產總額、廠商生產毛額及總收入為 251 萬、172 萬及 247 萬元，平均每一廠商生產總額、生產毛額及總收入不及上年。另外，平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入也低於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-3 運動及休閒教育業（8593）5 項指標趨勢圖

表 3-23 運動及休閒教育業（8593）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	558,198	691,490	828,279	1,006,846	1,205,748	1,427,260	1,542,979	1,638,073	1,763,498	1,874,637	1,973,889	2,113,339
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	558,198	691,490	828,279	1,006,846	1,205,748	1,427,260	1,542,979	1,638,073	1,763,498	1,874,637	1,973,889	2,113,339
成長率(%)	—	23.88	19.78	21.56	19.75	18.37	8.11	6.16	7.66	6.30	5.29	7.06
P.教育服務業，國民所得生產總額(千元)	725,395,000	762,255,000	774,496,000	798,608,000	811,251,000	814,573,000	832,581,000	835,679,000	850,591,000	854,875,000	851,036,000	847,437,000
累計成長率(%)	—	5.08	6.77	10.09	11.84	12.29	14.78	15.20	17.26	17.85	17.32	16.82
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	2.21	0.37	1.78	0.50	-0.45	-0.42
修正幅度(95至100年)	100.00	117.89	138.98	163.84	193.15	227.70	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	105.77	111.87	118.33	125.15	132.37	—

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	439,781	524,533	601,979	703,740	813,126	946,016	1,034,523	1,104,928	1,197,541	1,282,891	1,365,526	1,447,269
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	439,781	524,533	601,979	703,740	813,126	946,016	1,034,523	1,104,928	1,197,541	1,282,891	1,365,526	1,447,269
成長率(%)	—	19.27	14.76	16.90	15.54	16.34	9.36	6.81	8.38	7.13	6.44	5.99
P.教育服務業，國民所得生產總額(千元)	600,386,000	627,470,000	630,999,000	646,377,000	654,422,000	667,152,000	684,735,000	686,392,000	698,208,000	702,005,000	701,304,000	697,139,000
累計成長率(%)	—	4.51	5.10	7.66	9.00	11.12	14.05	14.33	16.29	16.93	16.81	16.12
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	2.64	0.24	1.72	0.54	-0.10	-0.59
修正幅度(95至100年)	100.00	114.12	130.24	148.63	169.63	193.58	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	106.55	113.52	120.96	128.88	137.32	—

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-23 運動及休閒教育業 (8593) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	569,111	624,290	820,999	1,009,017	1,193,531	1,444,749	1,638,651	1,646,742	1,760,490	1,932,724	2,009,356	2,080,284
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	569,111	624,290	820,999	1,009,017	1,193,531	1,444,749	1,638,651	1,646,742	1,760,490	1,932,724	2,009,356	2,080,284
成長率(%)	—	9.70	31.51	22.90	18.29	21.05	13.42	0.49	6.91	9.78	3.96	3.53
85教育服務業，銷售額(千元)	4,026,402	4,196,081	5,242,490	6,121,118	6,878,654	7,910,421	9,701,611	10,542,242	12,186,843	14,466,972	16,263,533	16,837,619
累計成長率(%)	—	4.21	30.20	52.02	70.84	96.46	140.95	161.83	202.67	259.30	303.92	318.18
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	22.64	8.66	15.60	18.71	12.42	3.53
修正幅度(95至100年)	100.00	105.26	110.80	116.62	122.76	129.22	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	92.48	85.53	79.10	73.15	67.65	—

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	193	224	280	362	384	412	452	493	555	604	657	841
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(家；乘比例後)	193	224	280	362	384	412	452	493	555	604	657	841
成長率(%)	—	16.11	24.92	29.22	6.08	7.37	9.60	9.11	12.64	8.76	8.85	28.01
85教育服務業，廠商家數(家)	366	460	622	870	999	1,161	1,323	1,501	1,758	1,988	2,250	2,950
累計成長率(%)	—	25.68	69.95	137.70	172.95	217.21	261.48	310.11	380.33	443.17	514.75	706.01
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	13.95	13.45	17.12	13.08	13.18	31.11
修正幅度(95至100年)	100.00	92.38	85.35	78.85	72.84	67.30	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	96.18	92.50	88.96	85.56	82.28	—

表 3-23 運動及休閒教育業 (8593) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	794	950	1,120	1,301	1,505	1,753	1,834	1,929	2,050	2,158	2,262	2,426
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(人；乘比例後)	794	950	1,120	1,301	1,505	1,753	1,834	1,929	2,050	2,158	2,262	2,426
成長率(%)	—	19.68	17.91	16.11	15.72	16.45	4.64	5.14	6.29	5.29	4.80	7.25
P教育服務業，受雇員工人數(人)	563,000	588,000	605,000	613,000	619,000	629,000	630,000	634,000	645,000	650,000	652,000	652,000
累計成長率(%)	—	4.44	7.46	8.88	9.95	11.72	11.90	12.61	14.56	15.45	15.81	15.81
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.16	0.63	1.74	0.78	0.31	0.00
修正幅度(95至100年)	100.00	114.59	131.32	150.48	172.45	197.61	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	104.48	109.16	114.04	119.15	124.48	—

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	78.79	75.86	72.68	69.90	67.44	66.28	67.05	67.45	67.91	68.43	69.18	68.48
平均每一廠商生產總額	2,892	3,086	2,959	2,783	3,142	3,464	3,417	3,325	3,178	3,106	3,004	2,513
平均每一廠商生產毛額	2,279	2,341	2,150	1,945	2,119	2,296	2,291	2,243	2,158	2,125	2,078	1,721
平均每一廠商總收入	2,949	2,786	2,933	2,789	3,110	3,507	3,629	3,342	3,172	3,202	3,058	2,474
平均每一員工生產總額	703	728	739	774	801	814	841	849	860	869	873	871
平均每一員工生產毛額	554	552	537	541	540	540	564	573	584	594	604	597
平均每一員工總收入	717	657	733	776	793	824	893	854	859	895	888	857

四、新聞出版業（5811）

1. 生產總額

106 年運動新聞出版業（5811）生產總額為 9.3 億元，較 105 年小幅減少 1.03%，創下 95 年以來新低，顯示運動新聞出版業產出明顯減少，反映出版業環境深受電子產品興盛的衝擊。歷年運動新聞出版業生產總額走勢，呈現劇烈波動，僅 102 年波動幅度為個位數，多數年份漲跌幅都高達兩位數。（參見圖 3-4 及表 3-24）

2. 生產毛額

106 年運動新聞出版業（5811）生產毛額為 4.3 億元，較 105 年小幅減少 3.24%，已連續 3 年呈現衰退，也同樣創下 95 年來的新低。歷年運動新聞出版業生產毛額走勢，與生產總額相似，也同樣大幅波動。

3. 總收入

106 年運動新聞出版業（5811）總收入為 10.6 億元，較上年小幅減少 2.26%。歷年運動新聞出版業總收入走勢，波動幅度比生產總額及生產毛額更大，顯示收入極為不穩定。

4. 廠商家數

106 年運動新聞出版業（5811）等量廠商家數為 17 家，僅以有運動新聞專屬版面的紙報數作為業別廠商家數，雖然此業不斷有新的業者加入，但因沒有運動新聞獨立版面或以網路型態經營而不予列計，故運動新聞出版業廠商家數增速緩慢。

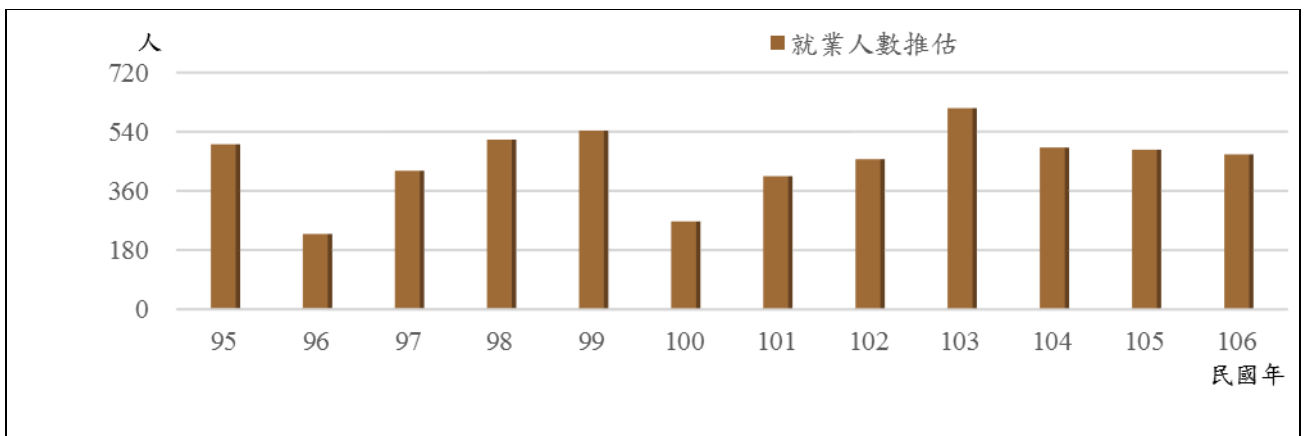
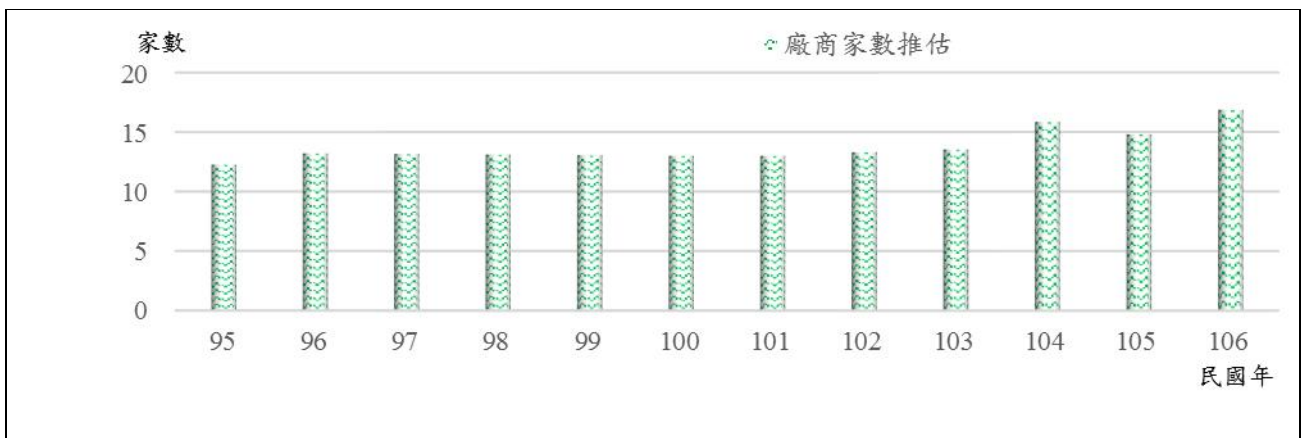
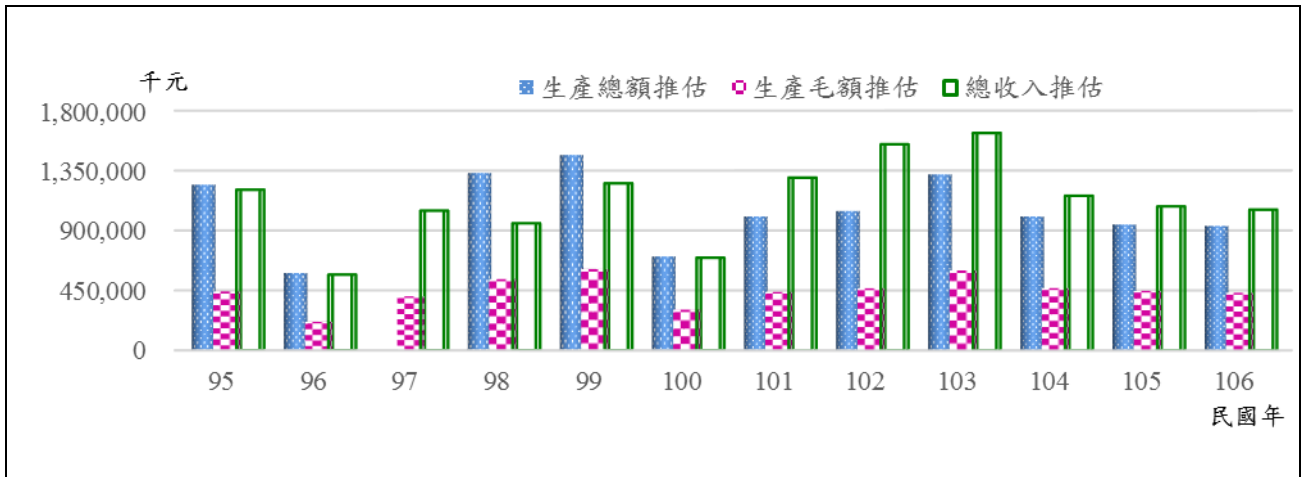
5. 就業人數

106 年運動新聞出版業（5811）就業人數為 471 人，較上年小幅減少 3.00%。

歷年運動新聞出版業就業人數走勢，於 96 年、100 年、104 年、105 年及 106 年出現減少，其餘年份皆增加，因變動幅度過大，顯示該行業就業人數流動率偏高。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

106 年運動新聞出版業（5811）附加價值率出現增加的走勢，由 95 年的 35.46% 增加至 106 年的 46.32%，顯示該行業本身創造的價值增加。106 年平均每一廠商生產總額、生產毛額及總收入為 5,547 萬、2,569 萬及 6,267 萬元，表現明顯低於上年。106 年平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入為 199 萬、92 萬及 224 萬元，僅每一員工生產總額略高於上年，其餘表現皆低於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-4 新聞出版業 (5811) 5 項指標趨勢圖

表 3-24 新聞出版業（5811）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	21,719,689	21,253,675	20,466,056	19,984,421	19,811,782	18,798,407	17,311,347	16,170,640	15,513,310	14,633,814	13,476,159	13,433,163
運動占比(%)	5.73	2.73	5.20	6.67	7.41	3.75	5.81	6.47	8.52	6.87	7.01	6.96
推估值(千元；乘比例後)	1,244,538	580,225	1,064,235	1,332,961	1,468,053	704,940	1,005,789	1,046,240	1,321,734	1,005,343	944,679	934,948
成長率(%)	—	-53.38	83.42	25.25	10.13	-51.98	42.68	4.02	26.33	-23.94	-6.03	-1.03
JA傳播業，國民所得生產總額(千元)	245,598,000	255,641,000	261,852,000	271,981,000	286,811,000	289,480,000	288,034,000	290,707,000	301,334,000	307,126,000	305,591,000	304,616,000
累計成長率(%)	—	4.09	6.62	10.74	16.78	17.87	17.28	18.37	22.69	25.05	24.43	24.03
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.50	0.93	3.66	1.92	-0.50	-0.32
修正幅度(95至100年)	100.00	94.01	88.38	83.09	78.11	73.43	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	92.55	85.66	79.28	73.37	67.91	—

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	7,701,193	7,850,240	7,792,933	8,019,534	8,237,020	8,176,714	7,552,940	7,202,441	7,041,130	6,802,451	6,384,047	6,221,764
運動占比(%)	5.73	2.73	5.20	6.67	7.41	3.75	5.81	6.47	8.52	6.87	7.01	6.96
推估值(千元；乘比例後)	441,278	214,312	405,233	534,903	610,363	306,627	438,826	465,998	599,904	467,328	447,522	433,035
成長率(%)	—	-51.43	89.09	32.00	14.11	-49.76	43.11	6.19	28.74	-22.10	-4.24	-3.24
JA傳播業，國民所得生產毛額(千元)	97,159,000	101,369,000	102,996,000	108,484,000	114,047,000	115,875,000	113,305,000	114,376,000	118,364,000	121,050,000	120,259,000	117,202,000
累計成長率(%)	—	4.33	6.01	11.66	17.38	19.26	16.62	17.72	21.83	24.59	23.78	20.63
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.22	0.95	3.49	2.27	-0.65	-2.54
修正幅度(95至100年)	100.00	97.70	95.46	93.26	91.12	89.03	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	94.47	89.24	84.30	79.64	75.23	—

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-24 新聞出版業 (5811) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	21,050,791	20,832,785	20,169,196	14,306,567	16,924,887	18,546,898	22,307,715	23,908,020	19,152,329	16,890,200	15,416,860	15,177,403
運動占比(%)	5.73	2.73	5.20	6.67	7.41	3.75	5.81	6.47	8.52	6.87	7.01	6.96
推估值(千元；乘比例後)	1,206,210	568,735	1,048,798	954,248	1,254,134	695,509	1,296,078	1,546,849	1,631,778	1,160,357	1,080,722	1,056,347
成長率(%)	—	-52.85	84.41	-9.02	31.43	-44.54	86.35	19.35	5.49	-28.89	-6.86	-2.26
5811新聞出版業，銷售額 (千元)	8,081,088	8,411,540	8,565,319	6,390,240	7,951,229	9,164,453	12,217,487	14,513,158	12,886,395	12,596,102	12,743,503	12,545,569
累計成長率(%)	—	4.09	5.99	-20.92	-1.61	13.41	51.19	79.59	59.46	55.87	57.70	55.25
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	33.31	18.79	-11.21	-2.25	1.17	-1.55
修正幅度(95至100年)	100.00	95.08	90.40	85.94	81.71	77.69	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	90.22	81.40	73.44	66.26	59.78	—

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	94	98	103	101	105	116	121	125	130	149	139	161
運動占比(%)	13.04	13.50	12.78	13.01	12.37	11.21	10.75	10.66	10.42	10.66	10.65	10.45
推估值(家；乘比例後)	12	13	13	13	13	13	13	13	14	16	15	17
成長率(%)	—	7.82	-0.43	-0.38	-0.46	-0.35	-0.09	2.33	1.83	17.11	-6.63	13.86
5811新聞出版業，廠商家 數(家)	190	193	198	189	193	207	209	209	211	234	212	246
累計成長率(%)	—	1.58	4.21	-0.53	1.58	8.95	10.00	10.00	11.05	23.16	11.58	29.47
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.97	0.00	0.96	10.90	-9.40	16.04
修正幅度(95至100年)	100.00	102.52	105.11	107.76	110.48	113.27	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	103.19	106.48	109.88	113.38	117.00	—

表 3-24 新聞出版業 (5811) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	8,753	8,393	8,097	7,733	7,327	7,123	6,963	7,053	7,175	7,156	6,922	6,762
運動占比(%)	5.73	2.73	5.20	6.67	7.41	3.75	5.81	6.47	8.52	6.87	7.01	6.96
推估值(人；乘比例後)	502	229	421	516	543	267	405	456	611	492	485	471
成長率(%)	—	-54.31	83.75	22.50	5.26	-50.80	51.45	12.80	33.96	-19.58	-1.30	-3.00
58 出版業，受雇員工人數 (人)	29,382	30,293	31,421	32,264	32,868	34,355	33,378	33,605	33,979	33,684	32,385	31,638
累計成長率(%)	—	3.10	6.94	9.81	11.86	16.93	13.60	14.37	15.65	14.64	10.22	7.68
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.84	0.68	1.11	-0.87	-3.86	-2.31
修正幅度(95至100年)	100.00	93.01	86.50	80.46	74.83	69.60	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.61	101.22	101.84	102.46	103.09	—

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	35.46	36.94	38.08	40.13	41.58	43.50	43.63	44.54	45.39	46.48	47.37	46.32
平均每一廠商生產總額	101,532	43,904	80,876	101,680	112,499	54,211	77,415	78,698	97,632	63,410	63,815	55,470
平均每一廠商生產毛額	36,000	16,217	30,796	40,803	46,773	23,580	33,776	35,052	44,313	29,476	30,231	25,692
平均每一廠商總收入	98,405	43,035	79,703	72,791	96,106	53,486	99,759	116,354	120,534	73,187	73,004	62,672
平均每一員工生產總額	2,481	2,532	2,528	2,584	2,704	2,639	2,486	2,293	2,162	2,045	1,947	1,986
平均每一員工生產毛額	880	935	962	1,037	1,124	1,148	1,085	1,021	981	951	922	920
平均每一員工總收入	2,405	2,482	2,491	1,850	2,310	2,604	3,204	3,390	2,669	2,360	2,227	2,244

五、雜誌及期刊出版業（5812）

1. 生產總額

106 年運動雜誌（期刊）出版業（5812）生產總額為 1.7 億元，較 105 年中幅減少 6.39%。從歷年走勢來看，呈現震盪劇烈的態勢，漲幅甚至高達三位數，顯示交易量相當不穩定。（參見圖 3-5 及表 3-25）

2. 生產毛額

106 年運動雜誌（期刊）出版業（5812）生產毛額為 0.7 億元，較 105 年中幅下滑 8.47%。歷年運動雜誌（期刊）出版業生產毛額走勢，與生產總額相同，呈現大幅波動，101 年漲幅更高達 129.28%。

3. 總收入

106 年運動雜誌（期刊）出版業（5812）總收入為 1.7 億元，較 105 年小幅衰退 4.32%。歷年運動雜誌（期刊）出版業總收入走勢，波動幅度很大，顯示收入極為不穩定。

4. 廠商家數

106 年運動雜誌（期刊）出版業（5812）等量廠商家數為 8 家，就數量多寡來看，明顯稀少。綜觀運動雜誌（期刊）出版業歷年廠商家數走勢，發現增減幅度相當大，並無穩定趨勢，與國人透過網路及 3C 產品進行閱讀，取代傳統的閱讀習慣，加上國內經濟成長疲軟，降低民眾在運動雜誌（期刊）的消費支出有關。

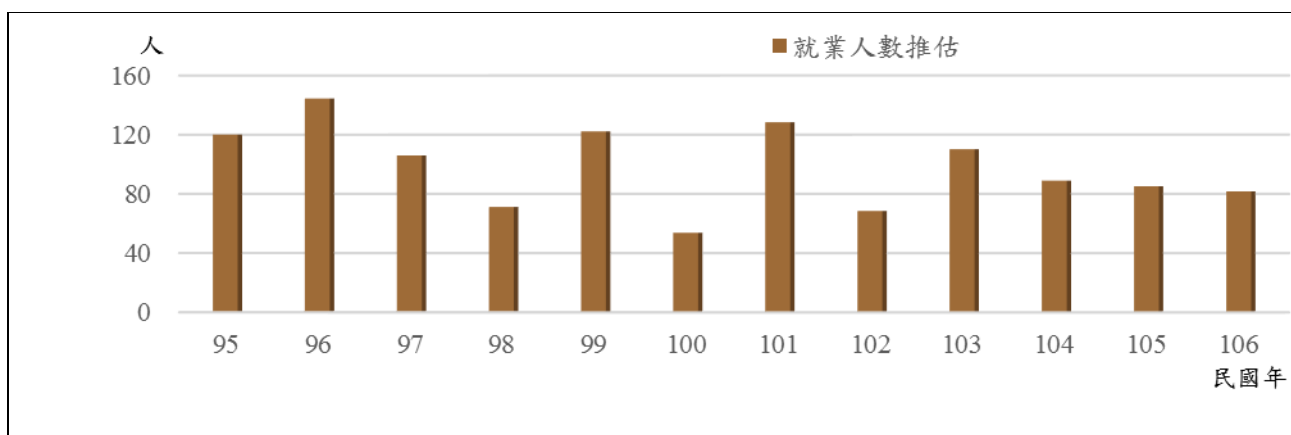
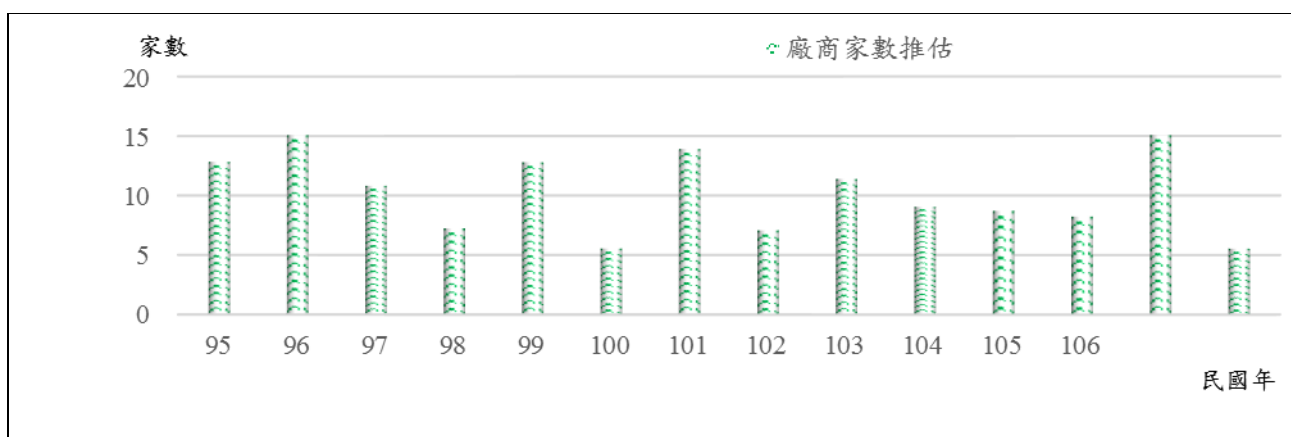
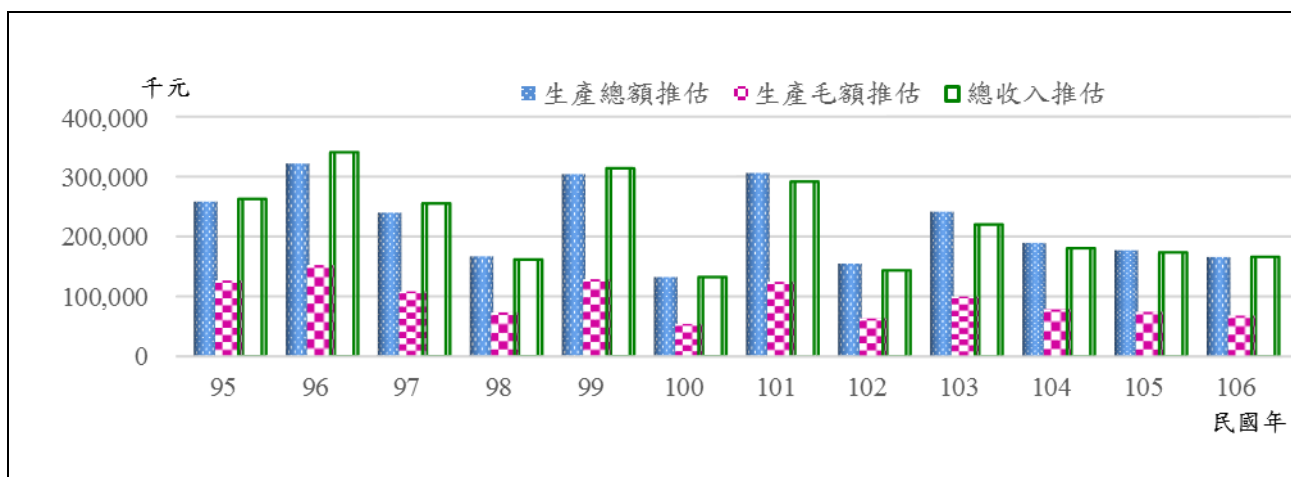
5. 就業人數

106 年運動雜誌（期刊）出版業（5812）就業人數為 82 人，較 105 年小幅衰退 4.09%。歷年運動雜誌（期刊）出版業就業人數走勢，增減幅度巨大，

顯示該行業就業人數不但少且流動率頗高。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

106 年運動雜誌（期刊）出版業（5812）附加價值率出現下滑的走勢，由 95 年的 49.03% 減少至 106 年的 41.24%，顯示該行業本身創造的價值比重明顯減少。106 年平均每一廠商生產總額、生產毛額及總收入為 2,016 萬、832 萬及 2,018 萬元，僅平均每一廠商總收入略高於上年，其餘皆偏低，平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入表現則不如上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-5 雜誌及期刊出版業（5812）5 項指標趨勢圖

表 3-25 雜誌及期刊出版業 (5812) 5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	14,037,407	14,762,740	15,278,009	16,033,334	17,082,660	17,420,181	16,730,281	16,298,226	16,306,410	16,041,765	15,406,412	15,357,257
運動占比(%)	1.84	2.18	1.57	1.04	1.78	0.76	1.83	0.95	1.48	1.18	1.15	1.12
推估值(千元；乘比例後)	258,288	321,828	239,865	166,747	304,071	132,393	306,164	154,833	241,335	189,293	177,174	165,858
成長率(%)	—	24.60	-25.47	-30.48	82.36	-56.46	131.25	-49.43	55.87	-21.56	-6.40	-6.39
JA傳播業，國民所得生產總額(千元)	245,598,000	255,641,000	261,852,000	271,981,000	286,811,000	289,480,000	288,034,000	290,707,000	301,334,000	307,126,000	305,591,000	304,616,000
累計成長率(%)	—	4.09	6.62	10.74	16.78	17.87	17.28	18.37	22.69	25.05	24.43	24.03
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.50	0.93	3.66	1.92	-0.50	-0.32
修正幅度(95至100年)	100.00	101.04	102.08	103.14	104.21	105.29	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	96.52	93.16	89.92	86.80	83.78	—

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	6,883,171	6,986,089	6,905,145	7,075,246	7,235,744	7,151,753	6,809,808	6,693,970	6,745,770	6,717,996	6,499,135	6,333,926
運動占比(%)	1.84	2.18	1.57	1.04	1.78	0.76	1.83	0.95	1.48	1.18	1.15	1.12
推估值(千元；乘比例後)	126,650	152,297	108,411	73,583	128,796	54,353	124,619	63,593	99,837	79,272	74,740	68,406
成長率(%)	—	20.25	-28.82	-32.13	75.04	-57.80	129.28	-48.97	57.00	-20.60	-5.72	-8.47
JA傳播業，國民所得生產毛額(千元)	97,159,000	101,369,000	102,996,000	108,484,000	114,047,000	115,875,000	113,305,000	114,376,000	118,364,000	121,050,000	120,259,000	117,202,000
累計成長率(%)	—	4.33	6.01	11.66	17.38	19.26	16.62	17.72	21.83	24.59	23.78	20.63
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.22	0.95	3.49	2.27	-0.65	-2.54
修正幅度(95至100年)	100.00	97.28	94.63	92.06	89.56	87.12	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	97.38	94.83	92.34	89.92	87.56	—

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-25 雜誌及期刊出版業 (5812) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	14,273,023	15,622,968	16,255,244	15,523,317	17,626,504	17,396,925	15,927,774	15,097,647	14,861,862	15,291,247	15,086,580	15,370,684
運動占比(%)	1.84	2.18	1.57	1.04	1.78	0.76	1.83	0.95	1.48	1.18	1.15	1.12
推估值(千元；乘比例後)	262,624	340,581	255,207	161,442	313,752	132,217	291,478	143,428	219,956	180,437	173,496	166,003
成長率(%)	—	29.68	-25.07	-36.74	94.34	-57.86	120.46	-50.79	53.36	-17.97	-3.85	-4.32
5812雜誌(期刊)出版業，銷售額(千元)	21,460,034	22,337,578	22,101,620	20,071,195	21,672,697	20,341,237	18,391,826	17,216,463	16,736,814	17,006,204	16,569,911	15,912,572
累計成長率(%)	—	4.09	2.99	-6.47	0.99	-5.21	-14.30	-19.77	-22.01	-20.75	-22.79	-25.85
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-9.58	-6.39	-2.79	1.61	-2.57	-3.97
修正幅度(95至100年)	100.00	105.16	110.58	116.29	122.28	128.59	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	101.26	102.53	103.83	105.13	106.46	—

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	698	692	689	697	719	729	760	745	770	767	758	762
運動占比(%)	1.84	2.18	1.57	1.04	1.78	0.76	1.83	0.95	1.48	1.18	1.15	1.12
推估值(家；乘比例後)	13	15	11	7	13	6	14	7	11	9	9	8
成長率(%)	—	17.45	-28.26	-33.06	76.68	-56.72	151.06	-49.14	61.01	-20.52	-3.71	-5.63
5812雜誌(期刊)出版業，廠商家數(家)	945	961	982	1,018	1,078	1,121	1,183	1,173	1,227	1,238	1,238	1,244
累計成長率(%)	—	1.69	3.92	7.72	14.07	18.62	25.19	24.13	29.84	31.01	31.01	31.64
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	5.53	-0.85	4.60	0.90	0.00	0.48
修正幅度(95至100年)	100.00	97.49	95.03	92.64	90.31	88.04	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.80	97.62	96.45	95.29	94.15	—

表 3-25 雜誌及期刊出版業 (5812) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	6,527	6,627	6,769	6,845	6,867	7,069	7,014	7,211	7,446	7,538	7,401	7,558
運動占比(%)	1.84	2.18	1.57	1.04	1.78	0.76	1.83	0.95	1.48	1.18	1.15	1.12
推估值(人；乘比例後)	120	144	106	71	122	54	128	69	110	89	85	82
成長率(%)	—	20.29	-26.44	-33.01	71.71	-56.05	138.90	-46.63	60.86	-19.29	-4.31	-4.09
58 出版業，受雇員工人數 (人)	29,382	30,293	31,421	32,264	32,868	34,355	33,378	33,605	33,979	33,684	32,385	31,638
累計成長率(%)	—	3.10	6.94	9.81	11.86	16.93	13.60	14.37	15.65	14.64	10.22	7.68
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.84	0.68	1.11	-0.87	-3.86	-2.31
修正幅度(95至100年)	100.00	98.48	96.98	95.51	94.06	92.63	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	102.12	104.29	106.50	108.76	111.07	—

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	49.03	47.32	45.20	44.13	42.36	41.05	40.70	41.07	41.37	41.88	42.18	41.24
平均每一廠商生產總額	20,111	21,334	22,164	23,016	23,755	23,896	22,011	21,887	21,188	20,910	20,325	20,163
平均每一廠商生產毛額	9,861	10,096	10,017	10,157	10,062	9,810	8,959	8,989	8,765	8,757	8,574	8,316
平均每一廠商總收入	20,448	22,578	23,582	22,284	24,511	23,864	20,955	20,275	19,311	19,931	19,903	20,180
平均每一員工生產總額	2,151	2,228	2,257	2,342	2,487	2,464	2,385	2,260	2,190	2,128	2,082	2,032
平均每一員工生產毛額	1,055	1,054	1,020	1,034	1,054	1,012	971	928	906	891	878	838
平均每一員工總收入	2,187	2,357	2,401	2,268	2,567	2,461	2,271	2,094	1,996	2,029	2,038	2,034

六、書籍出版業（5813）

1.生產總額

106年運動書籍出版業（5813）生產總額為4.0億元，較105年小幅減少4.87%。從歷年走勢來看，呈現震盪劇烈的態勢，漲幅甚至高達三位數，顯示交易量相當不穩定。（參見圖3-6及表3-26）

2.生產毛額

106年運動書籍出版業（5813）生產毛額為1.5億元，較105年中幅下滑5.08%。歷年運動雜誌（期刊）出版業生產毛額走勢，與生產總額相同，呈現大幅波動，101年漲幅更高達137.49%。

3.總收入

106年運動書籍出版業（5813）總收入為4.1億元，較上年減少1.63%。歷年運動雜誌（期刊）出版業總收入走勢，波動幅度很大，顯示收入極為不穩定。

4.廠商家數

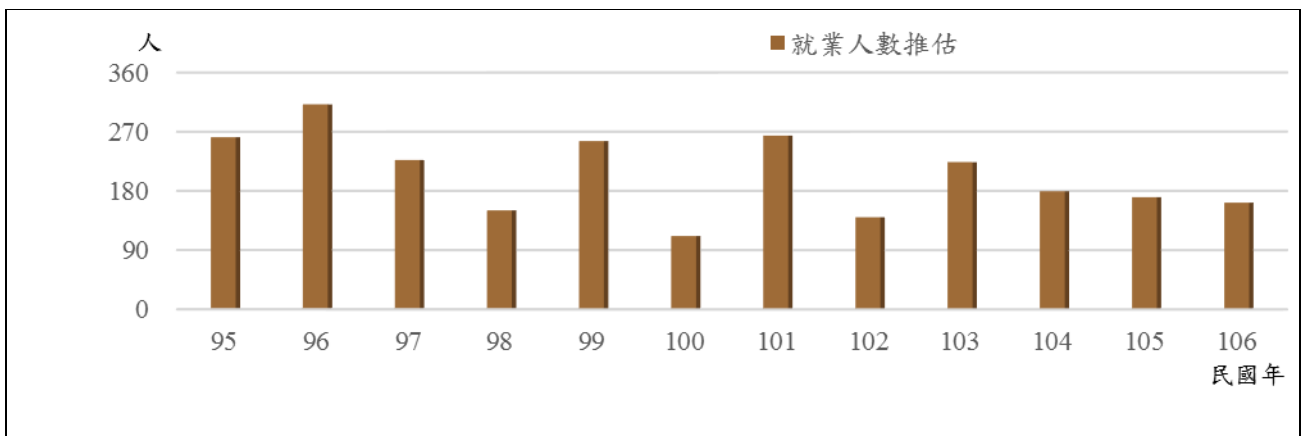
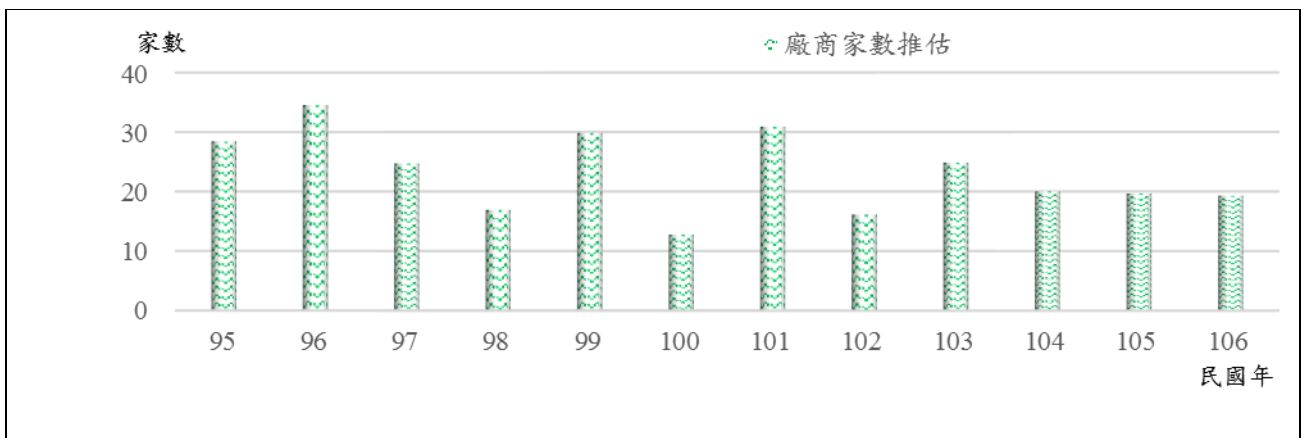
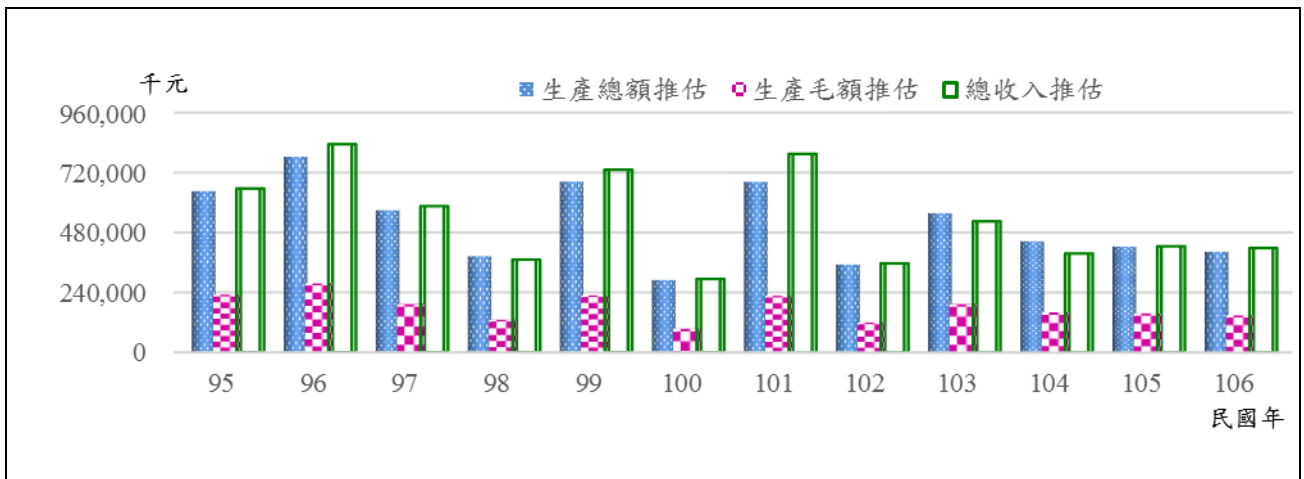
106年運動書籍出版業（5813）等量廠商家數為19家，就數量多寡來看，明顯稀少。綜觀運動雜誌（期刊）出版業歷年廠商家數走勢，發現增減幅度相當大，並無穩定趨勢，與國人透過網路及3C產品進行閱讀，取代傳統的閱讀習慣，加上國內經濟成長疲軟，降低民眾在運動雜誌（期刊）的消費支出有關。

5.就業人數

106年運動書籍出版業（5813）就業人數為162人，較上年減少4.86%。歷年運動雜誌（期刊）出版業就業人數走勢，增減幅度巨大，顯示該行業就業人數不但少且流動率頗高。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

106 年運動書籍出版業（5813）附加價值率出現增加的走勢，由 95 年的 35.81% 增加至 106 年的 36.87%，顯示該行業本身創造的價值比重略微增加。106 年平均每一廠商生產總額、生產毛額及總收入為 2,088 萬、770 萬及 2,163 萬元，平均每一廠商生產總額及總收入表現皆低於上年；年平均每一員工生產僅總收入高於上年，其餘皆偏低。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-6 書籍出版業 (5813) 5 項指標趨勢圖

表 3-26 書籍出版業（5813）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	35,099,635	35,950,392	36,234,675	37,034,151	38,428,637	38,165,688	37,307,372	36,991,569	37,669,666	37,718,689	36,870,322	36,013,072
運動占比(%)	1.84	2.18	1.57	1.04	1.78	0.76	1.83	0.95	1.48	1.18	1.15	1.12
推估值(千元；乘比例後)	645,833	783,719	568,884	385,155	684,030	290,059	682,725	351,420	557,511	445,081	424,009	403,346
成長率(%)	—	21.35	-27.41	-32.30	77.60	-57.60	135.37	-48.53	58.65	-20.17	-4.73	-4.87
JA傳播業，國民所得生產總額(千元)	245,598,000	255,641,000	261,852,000	271,981,000	286,811,000	289,480,000	288,034,000	290,707,000	301,334,000	307,126,000	305,591,000	304,616,000
累計成長率(%)	—	4.09	6.62	10.74	16.78	17.87	17.28	18.37	22.69	25.05	24.43	24.03
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.50	0.93	3.66	1.92	-0.50	-0.32
修正幅度(95至100年)	100.00	98.40	96.83	95.28	93.75	92.25	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.24	96.51	94.82	93.15	91.51	—

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	12,569,856	12,661,610	12,420,545	12,630,557	12,819,680	12,575,335	12,402,793	12,628,331	13,181,696	13,597,437	13,625,438	13,279,078
運動占比(%)	1.84	2.18	1.57	1.04	1.78	0.76	1.83	0.95	1.48	1.18	1.15	1.12
推估值(千元；乘比例後)	231,285	276,023	195,003	131,358	228,190	95,573	226,971	119,969	195,089	160,450	156,693	148,726
成長率(%)	—	19.34	-29.35	-32.64	73.72	-58.12	137.49	-47.14	62.62	-17.76	-2.34	-5.08
JA傳播業，國民所得生產毛額(千元)	97,159,000	101,369,000	102,996,000	108,484,000	114,047,000	115,875,000	113,305,000	114,376,000	118,364,000	121,050,000	120,259,000	117,202,000
累計成長率(%)	—	4.33	6.01	11.66	17.38	19.26	16.62	17.72	21.83	24.59	23.78	20.63
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.22	0.95	3.49	2.27	-0.65	-2.54
修正幅度(95至100年)	100.00	96.55	93.21	89.99	86.89	83.88	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.87	101.74	102.62	103.51	104.40	—

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-26 書籍出版業 (5813) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	35,646,892	38,253,660	37,292,553	35,691,486	41,075,759	38,691,726	43,419,418	37,482,855	35,445,529	33,543,179	36,932,512	37,304,446
運動占比(%)	1.84	2.18	1.57	1.04	1.78	0.76	1.83	0.95	1.48	1.18	1.15	1.12
推估值(千元；乘比例後)	655,903	833,930	585,493	371,191	731,149	294,057	794,575	356,087	524,594	395,810	424,724	417,810
成長率(%)	—	27.14	-29.79	-36.60	96.97	-59.78	170.21	-55.19	47.32	-24.55	7.31	-1.63
5813 書籍出版業，銷售額 (千元)	29,685,953	32,433,287	32,190,576	31,366,056	36,751,031	35,244,446	35,236,761	27,100,921	22,832,436	19,250,163	18,883,324	19,073,491
累計成長率(%)	—	9.25	8.44	5.66	23.80	18.72	18.70	-8.71	-23.09	-35.15	-36.39	-35.75
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.02	-23.09	-15.75	-15.69	-1.91	1.01
修正幅度(95至100年)	100.00	98.22	96.48	94.76	93.08	91.42	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	112.24	125.99	141.41	158.72	178.16	—

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	1,546	1,585	1,574	1,627	1,678	1,681	1,688	1,697	1,680	1,697	1,710	1,724
運動占比(%)	1.84	2.18	1.57	1.04	1.78	0.76	1.83	0.95	1.48	1.18	1.15	1.12
推估值(家；乘比例後)	28	35	25	17	30	13	31	16	25	20	20	19
成長率(%)	—	21.45	-28.45	-31.54	76.45	-57.22	141.77	-47.79	54.20	-19.49	-1.77	-1.79
5813 書籍出版業，廠商家 數(家)	1,766	1,775	1,729	1,752	1,771	1,740	1,750	1,763	1,748	1,768	1,785	1,800
累計成長率(%)	—	0.51	-2.10	-0.79	0.28	-1.47	-0.91	-0.17	-1.02	0.11	1.08	1.93
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.57	0.74	-0.85	1.14	0.96	0.84
修正幅度(95至100年)	100.00	101.99	104.02	106.09	108.20	110.36	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.83	99.66	99.50	99.33	99.16	—

表 3-26 書籍出版業 (5813) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	14,215	14,289	14,449	14,465	14,367	14,641	14,428	14,734	15,110	15,193	14,816	14,474
運動占比(%)	1.84	2.18	1.57	1.04	1.78	0.76	1.83	0.95	1.48	1.18	1.15	1.12
推估值(人；乘比例後)	262	311	227	150	256	111	264	140	224	179	170	162
成長率(%)	—	19.09	-27.17	-33.68	69.99	-56.49	137.28	-46.99	59.77	-19.83	-4.96	-4.86
58 出版業，受雇員工人數 (人)	29,382	30,293	31,421	32,264	32,868	34,355	33,378	33,605	33,979	33,684	32,385	31,638
累計成長率(%)	—	3.10	6.94	9.81	11.86	16.93	13.60	14.37	15.65	14.64	10.22	7.68
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.84	0.68	1.11	-0.87	-3.86	-2.31
修正幅度(95至100年)	100.00	97.50	95.05	92.67	90.35	88.09	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	101.43	102.88	104.35	105.84	107.35	—

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	35.81	35.22	34.28	34.11	33.36	32.95	33.24	34.14	34.99	36.05	36.96	36.87
平均每一廠商生產總額	22,704	22,684	23,014	22,760	22,908	22,704	22,104	21,792	22,420	22,232	21,562	20,885
平均每一廠商生產毛額	8,131	7,989	7,889	7,762	7,642	7,481	7,348	7,439	7,845	8,015	7,968	7,701
平均每一廠商總收入	23,057	24,138	23,686	21,935	24,485	23,017	25,725	22,081	21,096	19,771	21,598	21,634
平均每一員工生產總額	2,469	2,516	2,508	2,560	2,675	2,607	2,586	2,511	2,493	2,483	2,489	2,488
平均每一員工生產毛額	884	886	860	873	892	859	860	857	872	895	920	917
平均每一員工總收入	2,508	2,677	2,581	2,467	2,859	2,643	3,009	2,544	2,346	2,208	2,493	2,577

七、廣播業（6010）

1. 生產總額

106 年運動書籍廣播業（6010）生產總額為 3.0 億元，較 105 年微幅減少 0.32%。從歷年走勢來看，雖呈現震盪，但波動幅度不大，顯示交易量尚屬穩定。（參見圖 3-7 及表 3-27）

2. 生產毛額

106 年運動書籍廣播業（6010）生產毛額為 1.3 億元，較 105 年小幅下滑 2.54%。歷年運動書籍廣播業出版業生產毛額走勢，與生產總額相同，呈現小幅波動。

3. 總收入

106 年運動書籍廣播業（6010）總收入為 3.2 億元，較上年增加 9.17%。歷年運動書籍廣播業總收入走勢，波動幅度很大，顯示收入極為不穩定。

4. 廠商家數

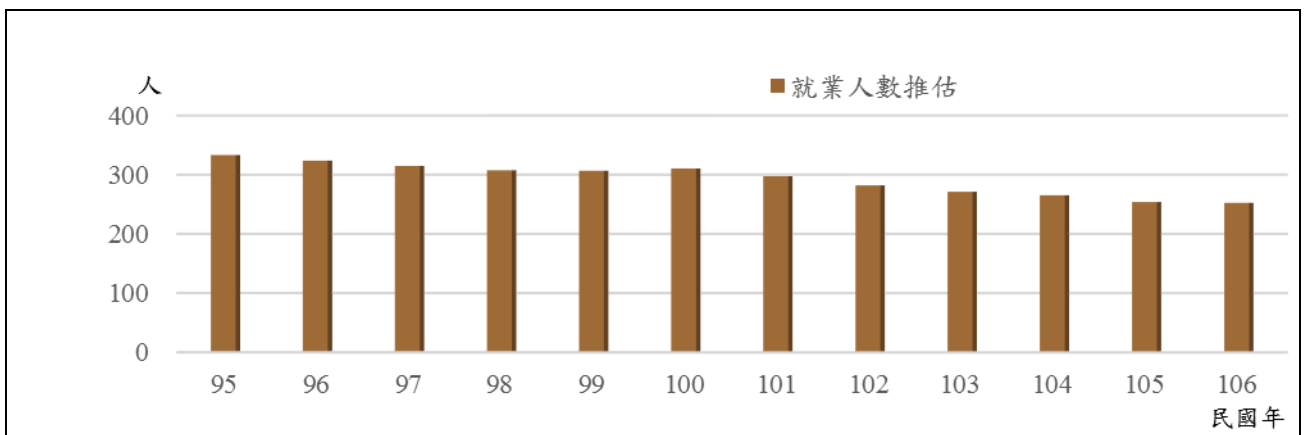
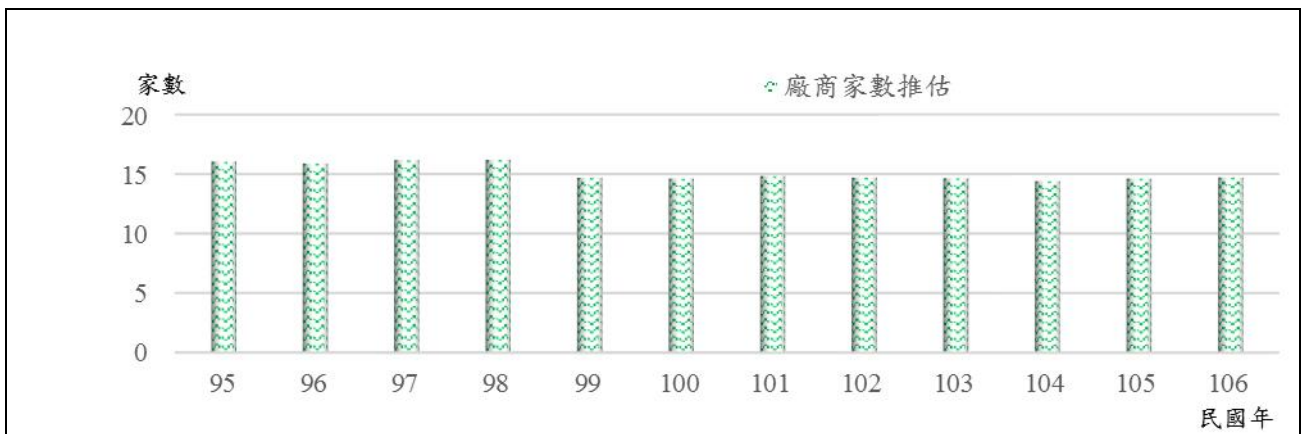
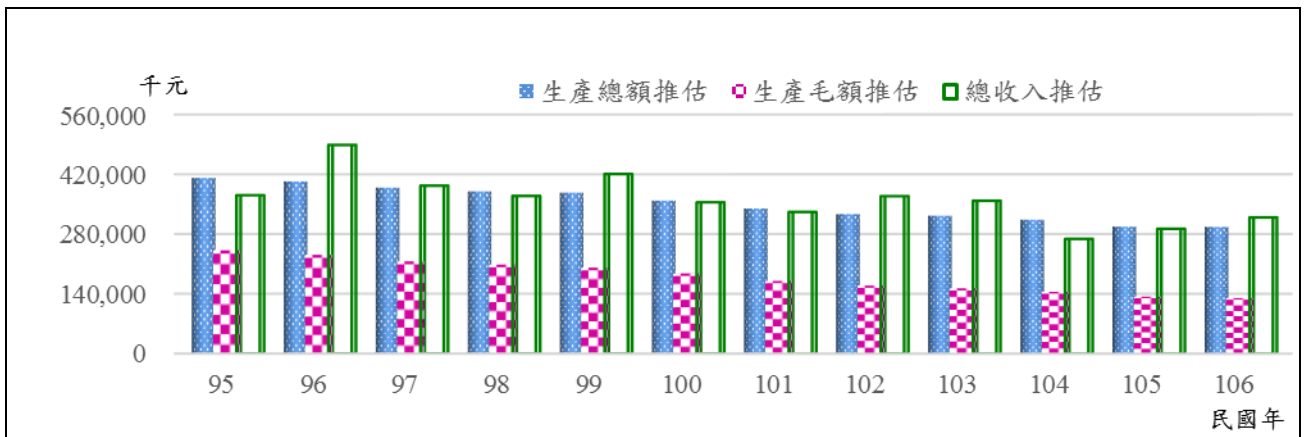
106 年運動書籍廣播業（6010）等量廠商家數為 15 家，就數量多寡來看，明顯稀少。綜觀運動書籍廣播業歷年廠商家數走勢，發現增減幅度不大，處於穩定態勢。

5. 就業人數

106 年運動書籍廣播業（6010）就業人數為 252 人，較上年微幅減少 0.55%。歷年運動書籍廣播業出版業就業人數走勢，表現相對穩定，顯示該行業就業人數流動率較低。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

106 年運動書籍廣播業（6010）附加價值率出現減少的走勢，由 95 年的 58.70%減少至 106 年的 43.86%，顯示該行業本身創造的價值比重持續下滑。106 年平均每一廠商生產總額、生產毛額及總收入為 2,016 萬、884 萬及 2,168 萬元，僅總收入高於上年；平均每一員工生產總額及總收入表現皆高於上年，平均每一員工生產毛額則偏低。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-7 廣播業 (6010) 5 項指標趨勢圖

表 3-27 廣播業（6010）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	4,873,075	4,773,520	4,601,444	4,497,869	4,463,689	4,239,813	4,020,944	3,868,084	3,821,596	3,712,525	3,520,866	3,509,633
運動占比(%)	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45
推估值(千元；乘比例後)	411,775	403,362	388,822	380,070	377,182	358,264	339,770	326,853	322,925	313,708	297,513	296,564
成長率(%)	—	-2.04	-3.60	-2.25	-0.76	-5.02	-5.16	-3.80	-1.20	-2.85	-5.16	-0.32
JA 傳播業，國民所得生產總額(千元)	245,598,000	255,641,000	261,852,000	271,981,000	286,811,000	289,480,000	288,034,000	290,707,000	301,334,000	307,126,000	305,591,000	304,616,000
累計成長率(%)	—	4.09	6.62	10.74	16.78	17.87	17.28	18.37	22.69	25.05	24.43	24.03
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.50	0.93	3.66	1.92	-0.50	-0.32
修正幅度(95至100年)	100.00	94.11	88.56	83.35	78.44	73.82	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	95.31	90.85	86.59	82.53	78.66	—

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	2,860,547	2,738,902	2,553,859	2,468,582	2,381,612	2,220,660	2,013,330	1,884,405	1,808,142	1,714,554	1,579,347	1,539,200
運動占比(%)	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45
推估值(千元；乘比例後)	241,716	231,437	215,801	208,595	201,246	187,646	170,126	159,232	152,788	144,880	133,455	130,062
成長率(%)	—	-4.25	-6.76	-3.34	-3.52	-6.76	-9.34	-6.40	-4.05	-5.18	-7.89	-2.54
JA 傳播業，國民所得生產毛額(千元)	97,159,000	101,369,000	102,996,000	108,484,000	114,047,000	115,875,000	113,305,000	114,376,000	118,364,000	121,050,000	120,259,000	117,202,000
累計成長率(%)	—	4.33	6.01	11.66	17.38	19.26	16.62	17.72	21.83	24.59	23.78	20.63
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.22	0.95	3.49	2.27	-0.65	-2.54
修正幅度(95至100年)	100.00	91.77	84.22	77.29	70.93	65.09	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	92.72	85.97	79.71	73.91	68.53	—

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-27 廣播業 (6010) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	4,389,207	5,782,301	4,654,133	4,370,139	4,979,192	4,193,041	3,923,404	4,362,304	4,234,954	3,177,508	3,456,662	3,773,593
運動占比(%)	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45
推估值(千元；乘比例後)	370,888	488,604	393,274	369,277	420,742	354,312	331,528	368,615	357,854	268,499	292,088	318,869
成長率(%)	—	31.74	-19.51	-6.10	13.94	-15.79	-6.43	11.19	-2.92	-24.97	8.79	9.17
6010廣播業，銷售額(千元)	4,830,316	6,148,643	4,781,965	4,338,623	4,776,443	3,886,547	3,559,790	3,874,395	3,681,826	2,704,131	2,879,550	3,143,567
累計成長率(%)	—	27.29	-1.00	-10.18	-1.12	-19.54	-26.30	-19.79	-23.78	-44.02	-40.39	-34.92
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-8.41	8.84	-4.97	-26.55	6.49	9.17
修正幅度(95至100年)	100.00	103.49	107.11	110.85	114.72	118.73	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	102.16	104.36	106.62	108.92	111.27	—

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	190	188	191	192	174	173	176	174	173	170	173	174
運動占比(%)	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45
推估值(家；乘比例後)	16	16	16	16	15	15	15	15	15	14	15	15
成長率(%)	—	-1.04	1.85	0.05	-9.32	-0.43	1.46	-0.94	-0.36	-1.62	1.49	0.63
6010廣播業，廠商家數(家)	169	170	176	179	165	167	168	165	163	159	160	161
累計成長率(%)	—	0.59	4.14	5.92	-2.37	-1.18	-0.59	-2.37	-3.55	-5.92	-5.33	-4.73
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.60	-1.79	-1.21	-2.45	0.63	0.63
修正幅度(95至100年)	100.00	98.38	96.78	95.21	93.66	92.14	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.86	101.73	102.60	103.48	104.38	—

表 3-27 廣播業 (6010) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	3,944	3,830	3,726	3,637	3,629	3,674	3,518	3,337	3,209	3,137	3,004	2,987
運動占比(%)	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45	8.45
推估值(人；乘比例後)	333	324	315	307	307	310	297	282	271	265	254	252
成長率(%)	—	-2.89	-2.73	-2.38	-0.23	1.25	-4.24	-5.16	-3.83	-2.26	-4.23	-0.55
60傳播及節目播送業，受 雇員工人數(人)	19,277	19,076	18,909	18,811	19,125	19,732	20,423	20,935	21,760	22,988	23,795	23,664
累計成長率(%)	—	-1.04	-1.91	-2.42	-0.79	2.36	5.94	8.60	12.88	19.25	23.44	22.76
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.50	2.51	3.94	5.64	3.51	-0.55
修正幅度(95至100年)	100.00	98.13	96.30	94.50	92.74	91.01	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	92.52	85.60	79.20	73.28	67.80	—

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	58.70	57.38	55.50	54.88	53.36	52.38	50.07	48.72	47.31	46.18	44.86	43.86
平均每一廠商生產總額	25,648	25,388	24,029	23,475	25,691	24,508	22,907	22,246	22,058	21,780	20,352	20,161
平均每一廠商生產毛額	15,056	14,567	13,336	12,884	13,707	12,836	11,470	10,837	10,437	10,059	9,129	8,842
平均每一廠商總收入	23,101	30,753	24,304	22,809	28,657	24,237	22,351	25,088	24,444	18,642	19,981	21,677
平均每一員工生產總額	1,236	1,246	1,235	1,237	1,230	1,154	1,143	1,159	1,191	1,184	1,172	1,175
平均每一員工生產毛額	725	715	685	679	656	604	572	565	563	547	526	515
平均每一員工總收入	1,113	1,510	1,249	1,202	1,372	1,141	1,115	1,307	1,320	1,013	1,151	1,263

八、電視節目編排及傳播業（6020）

1. 生產總額

106 年運動電視節目編排及傳播業（6020）生產總額為 55.5 億元，較 105 年增加 3.53%。歷年運動電視節目編排及傳播業生產總額走勢，因 101 年因運動類型節目占總播出時數增加，因此運動產業推估占比的比例成長近三倍之多，使得生產總額金額也明顯增加，成長幅度因此擴大。（參見圖 3-8 及表 3-28）

2. 生產毛額

106 年運動電視節目編排及傳播業（6020）生產毛額為 18.1 億元，較 105 年增加 1.22%。歷年運動電視節目編排及傳播業生產毛額走勢，因 101 年之後採取的占比增加，使得生產毛額金額也明顯增加，並呈現持續成長的走勢。

3. 總收入

106 年運動電視節目編排及傳播業（6020）總收入為 56.9 億元，較上年中幅增加 6.85%。歷年運動電視節目編排及傳播業總收入走勢，漲幅波動幅度較大，由於資訊傳遞迅速，加上主辦組織及舉辦國的行銷包裝，國內相關業者對國際運動賽事的即時轉播受到民眾歡迎，尤其是國內有知名運動員的比賽項目，更受關注，因此當年有無賽事對總收入有重要影響，導致波動幅度較大，近年來都呈上升走勢。

4. 廠商家數

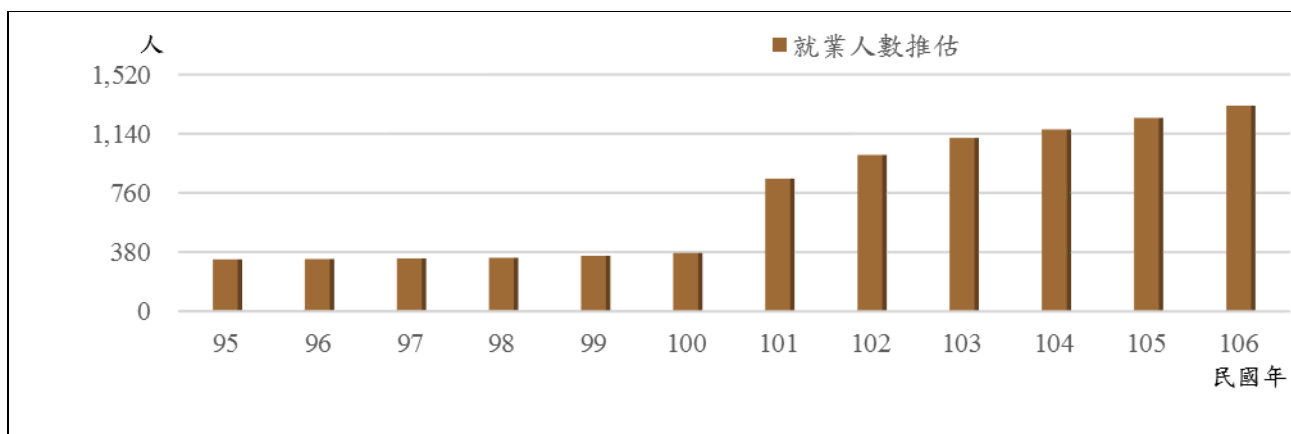
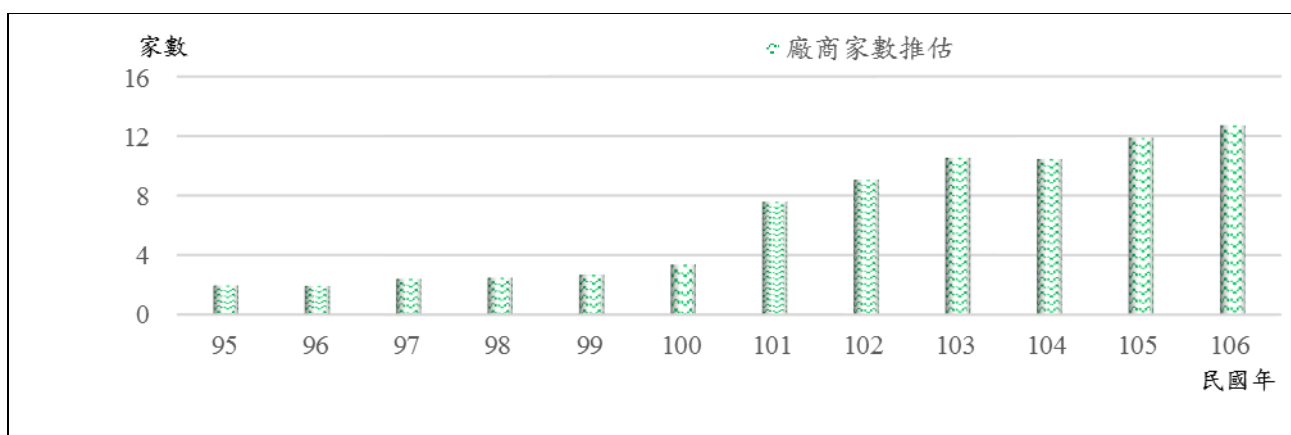
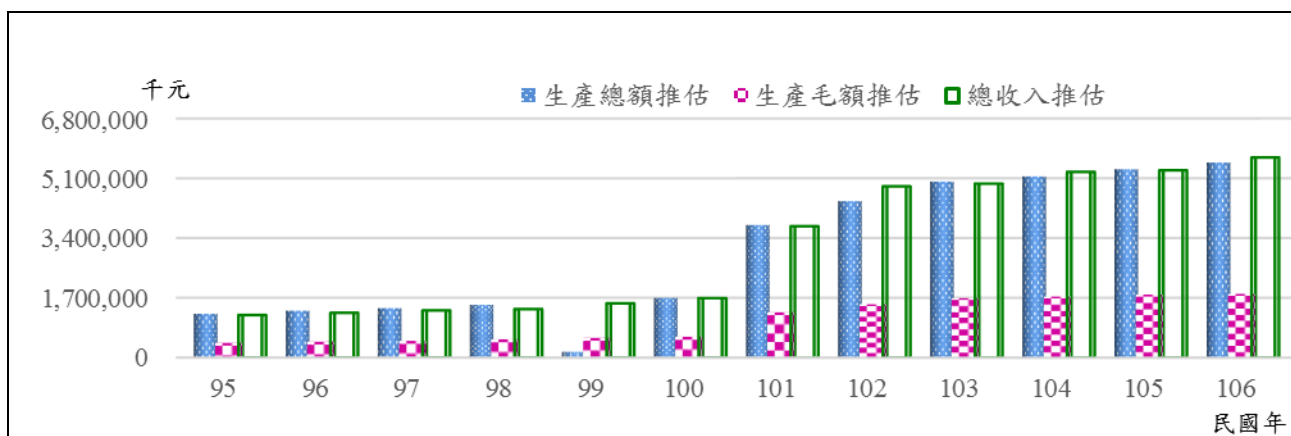
106 年運動電視節目編排及傳播業（6020）等量廠商家數為 13 家，與上年相較略增加 1 家。綜觀運動電視節目編排及傳播業廠商家數歷年走勢，101 年因頻道數目增加，使得運動產業占比倍數增加，連帶家數也顯著增加，但 101 年之後的家數變動相當少。

5. 就業人數

106 年運動電視節目編排及傳播業（6020）就業人數為 1,319 人，較上年增加 6.32%。歷年運動電視節目編排及傳播業就業人數走勢，於 101 年後大幅增加，102 年突破 1,000 人，之後仍逐年穩定增加。

6. 根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

106 年運動電視節目編排及傳播業（6020）附加價值率出現平穩的態勢，由 95 年的 33.93% 微幅震盪至 106 年的 32.69%，多數年份都是在 34% 至 35% 間波動，顯示該行業本身創造的價值頗為穩定。106 年平均每一廠商生產總額、生產毛額及總收入為 436 萬、143 萬及 447 萬元，皆低於上年；年平均每一員工僅總收入高於上年，其餘則低於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-8 電視節目編排及傳播業 (6020) 5 項指標趨勢圖

表 3-28 電視節目編排及傳播業（6020）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	44,076,427	47,236,020	49,814,976	53,272,592	57,839,203	60,104,404	59,301,007	59,347,767	60,999,687	61,649,085	60,824,870	60,630,806
運動占比(%)	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	6.36	7.50	8.21	8.36	8.81	9.15
推估值(千元；乘比例後)	1,242,955	1,332,056	1,404,782	1,502,287	1,631,066	1,694,944	3,771,544	4,451,082	5,008,074	5,153,863	5,358,671	5,547,719
成長率(%)	—	7.17	5.46	6.94	8.57	3.92	122.52	18.02	12.51	2.91	3.97	3.53
JA傳播業，國民所得生產總額(千元)	245,598,000	255,641,000	261,852,000	271,981,000	286,811,000	289,480,000	288,034,000	290,707,000	301,334,000	307,126,000	305,591,000	304,616,000
累計成長率(%)	—	4.09	6.62	10.74	16.78	17.87	17.28	18.37	22.69	25.05	24.43	24.03
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.50	0.93	3.66	1.92	-0.50	-0.32
修正幅度(95至100年)	100.00	102.96	106.00	109.14	112.37	115.69	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.16	98.32	97.50	96.68	95.86	—

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	14,957,202	16,128,213	16,936,170	18,436,323	20,031,167	21,034,195	20,278,715	20,182,802	20,593,084	20,764,513	20,339,007	19,821,987
運動占比(%)	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	6.36	7.50	8.21	8.36	8.81	9.15
推估值(千元；乘比例後)	421,793	454,816	477,600	519,904	564,879	593,164	1,289,726	1,513,710	1,690,692	1,735,913	1,791,867	1,813,712
成長率(%)	—	7.83	5.01	8.86	8.65	5.01	117.43	17.37	11.69	2.67	3.22	1.22
JA傳播業，國民所得生產毛額(千元)	97,159,000	101,369,000	102,996,000	108,484,000	114,047,000	115,875,000	113,305,000	114,376,000	118,364,000	121,050,000	120,259,000	117,202,000
累計成長率(%)	—	4.33	6.01	11.66	17.38	19.26	16.62	17.72	21.83	24.59	23.78	20.63
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.22	0.95	3.49	2.27	-0.65	-2.54
修正幅度(95至100年)	100.00	103.35	106.81	110.39	114.09	117.91	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.60	97.21	95.84	94.50	93.17	—

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-28 電視節目編排及傳播業 (6020) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	42,832,190	45,158,395	47,530,543	48,913,560	54,718,183	59,940,547	58,712,291	64,924,543	60,231,439	63,148,525	60,428,738	62,168,199
運動占比(%)	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	6.36	7.50	8.21	8.36	8.81	9.15
推估值(千元；乘比例後)	1,207,868	1,273,467	1,340,361	1,379,362	1,543,053	1,690,323	3,734,102	4,869,341	4,945,001	5,279,217	5,323,772	5,688,390
成長率(%)	—	5.43	5.25	2.91	11.87	9.54	120.91	30.40	1.55	6.76	0.84	6.85
6020 電視節目編排及傳播業，銷售額(千元)	32,802,920	34,548,390	36,325,298	37,343,307	41,731,333	45,666,569	45,448,022	51,062,625	48,131,096	51,271,261	49,849,705	51,284,645
累計成長率(%)	—	5.32	10.74	13.84	27.22	39.21	38.55	55.66	46.73	56.30	51.97	56.34
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.48	12.35	-5.74	6.52	-2.77	2.88
修正幅度(95至100年)	100.00	100.10	100.21	100.31	100.42	100.52	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.42	96.87	95.34	93.84	92.35	—

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	69	68	85	88	95	119	119	121	128	125	135	139
運動占比(%)	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	6.36	7.50	8.21	8.36	8.81	9.15
推估值(家；乘比例後)	2	2	2	2	3	3	8	9	11	10	12	13
成長率(%)	—	-1.04	24.59	3.26	7.92	25.52	125.78	19.65	16.20	-0.74	13.74	6.94
6020 電視節目編排及傳播業，廠商家數(家)	96	92	111	111	116	141	135	131	133	124	128	129
累計成長率(%)	—	-4.17	15.63	15.63	20.83	46.88	40.63	36.46	38.54	29.17	33.33	34.38
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-4.26	-2.96	1.53	-6.77	3.23	0.78
修正幅度(95至100年)	100.00	103.26	106.64	110.12	113.71	117.42	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	104.56	109.32	114.31	119.52	124.97	—

表 3-28 電視節目編排及傳播業 (6020) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	11,796	11,895	12,015	12,181	12,620	13,268	13,386	13,376	13,553	13,956	14,082	14,416
運動占比(%)	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	2.82	6.36	7.50	8.21	8.36	8.81	9.15
推估值(人；乘比例後)	333	335	339	343	356	374	851	1,003	1,113	1,167	1,241	1,319
成長率(%)	—	0.84	1.01	1.38	3.60	5.14	127.54	17.83	10.91	4.86	6.33	6.32
60傳播及節目播送業，受雇員工人數(人)	19,277	19,076	18,909	18,811	19,125	19,732	20,423	20,935	21,760	22,988	23,795	23,664
累計成長率(%)	—	-1.04	-1.91	-2.42	-0.79	2.36	5.94	8.60	12.88	19.25	23.44	22.76
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.50	2.51	3.94	5.64	3.51	-0.55
修正幅度(95至100年)	100.00	101.90	103.84	105.82	107.83	109.89	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	97.48	95.02	92.62	90.29	88.01	—

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	33.93	34.14	34.00	34.61	34.63	35.00	34.20	34.01	33.76	33.68	33.44	32.69
平均每一廠商生產總額	638,789	691,763	585,543	606,391	610,080	505,079	497,784	491,006	475,412	492,879	450,555	436,193
平均每一廠商生產毛額	216,771	236,195	199,074	209,857	211,286	176,758	170,224	166,980	160,496	166,010	150,659	142,604
平均每一廠商總收入	620,756	661,337	558,691	556,773	577,159	503,702	492,843	537,145	469,425	504,867	447,620	447,253
平均每一員工生產總額	3,737	3,971	4,146	4,374	4,583	4,530	4,430	4,437	4,501	4,417	4,319	4,206
平均每一員工生產毛額	1,268	1,356	1,410	1,514	1,587	1,585	1,515	1,509	1,520	1,488	1,444	1,375
平均每一員工總收入	3,631	3,796	3,956	4,016	4,336	4,518	4,386	4,854	4,444	4,525	4,291	4,312

九、旅行及相關服務業（7900）

1. 生產總額

運動旅遊兼運動（健康）的特性，已逐漸成為國際觀光產業的主流產業。106 年運動旅行及相關代訂服務業（7900）生產總額為 7.7 億元，較 105 年大幅上漲 12.67%。歷年運動旅行及相關代訂服務業生產總額走勢，因 100 年之後運動占比明顯增加，使得生產總額也同步增加，僅於 102 年、104 年出現下滑。（參見圖 3-9 及表 3-29）

2. 生產毛額

106 年運動旅行及相關代訂服務業（7900）生產毛額為 3.9 億元，較 105 年大幅成長 12.13%。歷年運動旅行及相關代訂服務業生產毛額走勢，與生產總額走勢相似，使得生產毛額也同步增加，但 102 年、104 年則出現下滑。臺灣運動觀光資源類型以陸域活動類資源、山岳類及大型運動場館等資源較為豐富，觀光資源可提供適合的活動以水域、陸域及健身運動較多。

3. 總收入

106 年運動旅行及相關代訂服務業（7900）總收入為 6.7 億元，較上年微幅減少 0.49%。歷年運動旅行及相關代訂服務業總收入走勢，波動幅度較大，顯示運動旅行及相關代訂服務業的收入較為不穩定。

4. 廠商家數

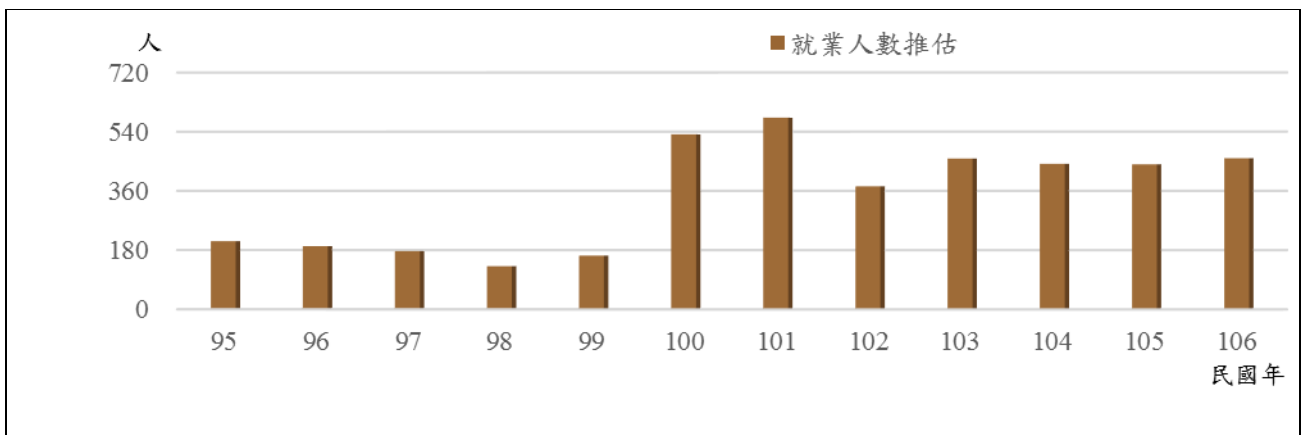
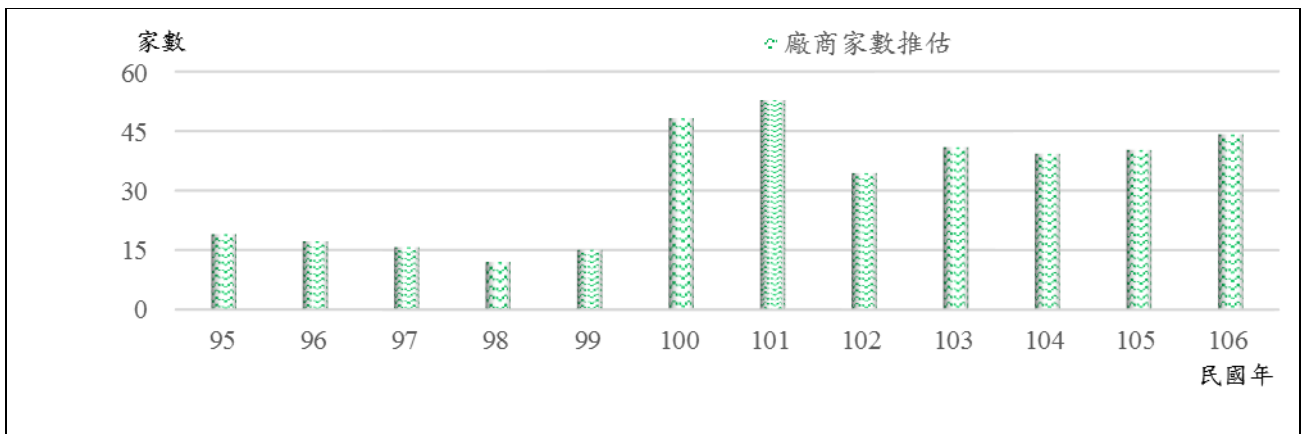
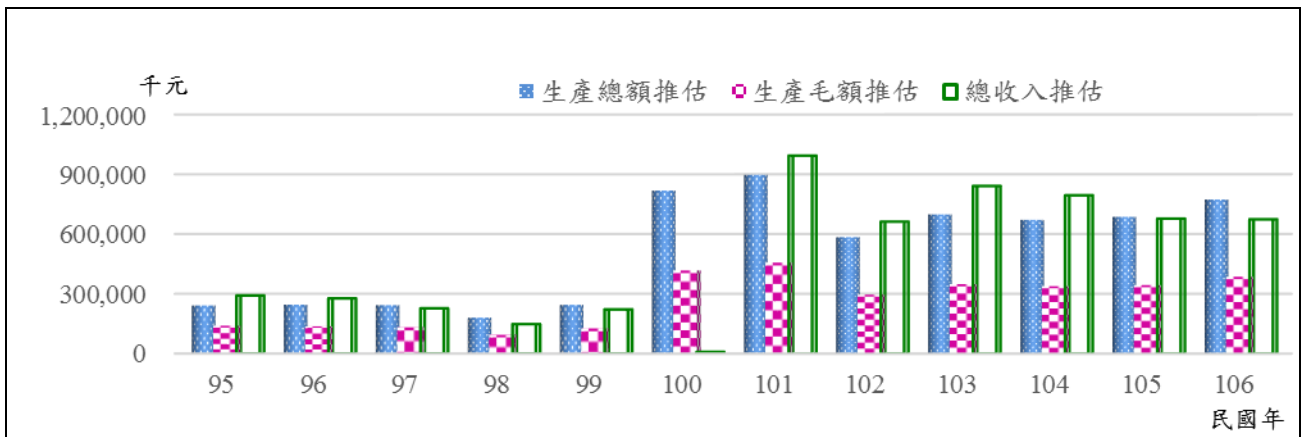
106 年運動旅行及相關代訂服務業（7900）等量廠商家數為 44 家，較上年增加 4 家。歷年運動旅行及相關代訂服務業廠商家數走勢，近幾年廠商家數有略微減少的趨勢，但仍維持在 40 家上下。運動旅遊市場不論國內或國外市場，整體需求量相較於其他旅遊行程明顯的少，因此業者往往不敢貿然推出運動旅遊套裝行程。

5. 就業人數

106 年運動旅行及相關代訂服務業（7900）就業人數為 459 人，較上年小幅增加 4.20%，扭轉連續二年減少的走勢。歷年運動旅行及相關代訂服務業就業人數走勢，96 年至 98 年就業人數逐年減少，一度減少僅剩 131 人，爾後則增加，102 年、104 年及 105 年再度減少，其中以 102 年跌幅達 36.30% 較為特殊。

6. 根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動旅行及相關代訂服務業（7900）附加價值率出現下滑的走勢，由 95 年的 57.87% 降至 106 年的 49.86%，自 95 年以來首度低於 50.0% 的水準，顯示該行業本身創造的價值比重減少。106 年平均每一廠商生產總額、廠商生產毛額及總收入為 1,751 萬、873 萬及 1,526 萬元，其中平均每一廠商生產總額及生產毛額皆創下新高，平均每一廠商總收入低於上年。另外，平均每一員工廠商生產總額、生產毛額及總收入也與平均每一廠商呈現相同走勢。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-9 旅行及相關服務業 (7900) 5 項指標趨勢圖

表 3-29 旅行及相關代訂服務業（7900）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	27,122,204	30,693,659	33,750,380	33,371,853	37,129,842	39,928,232	41,730,878	43,307,704	45,949,518	48,294,460	50,074,595	52,940,818
運動占比(%)	0.89	0.80	0.72	0.54	0.66	2.05	2.15	1.35	1.52	1.39	1.37	1.46
推估值(千元；乘比例後)	241,388	245,549	243,003	180,208	245,057	818,529	897,214	584,654	698,433	671,293	686,022	772,936
成長率(%)	—	1.72	-1.04	-25.84	35.99	234.02	9.61	-34.84	19.46	-3.89	2.19	12.67
NB其他支援服務業，國民所得生產總額(千元)	187,202,000	202,890,000	213,657,000	202,323,000	215,583,000	222,023,000	234,107,000	245,110,000	262,371,000	278,209,000	291,025,000	307,683,000
累計成長率(%)	—	8.38	14.13	8.08	15.16	18.60	25.06	30.93	40.15	48.61	55.46	64.36
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	5.44	4.70	7.04	6.04	4.61	5.72
修正幅度(95至100年)	100.00	104.42	109.03	113.85	118.88	124.13	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.12	98.25	97.38	96.53	95.68	—

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	15,705,380	17,095,288	18,449,943	17,814,295	19,325,109	20,329,766	21,222,574	21,901,320	22,928,276	24,316,436	25,085,641	26,395,591
運動占比(%)	0.89	0.80	0.72	0.54	0.66	2.05	2.15	1.35	1.52	1.39	1.37	1.46
推估值(千元；乘比例後)	139,778	136,762	132,840	96,197	127,546	416,760	456,285	295,668	348,510	337,998	343,673	385,376
成長率(%)	—	-2.16	-2.87	-27.58	32.59	226.75	9.48	-35.20	17.87	-3.02	1.68	12.13
NB其他支援服務業，國民所得生產毛額(千元)	135,856,000	145,408,000	154,308,000	146,502,000	156,271,000	161,648,000	170,766,000	178,336,000	188,932,000	202,768,000	211,685,000	222,739,000
累計成長率(%)	—	7.03	13.58	7.84	15.03	18.98	25.70	31.27	39.07	49.25	55.82	63.95
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	5.64	4.43	5.94	7.32	4.40	5.22
修正幅度(95至100年)	100.00	101.70	103.43	105.19	106.97	108.79	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.82	97.65	96.49	95.35	94.23	—

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-29 旅行及相關代訂服務業 (7900) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	32,706,767	34,596,524	31,497,799	27,381,534	33,591,285	39,544,770	46,200,364	49,033,615	55,321,822	57,153,304	49,422,949	46,148,887
運動占比(%)	0.89	0.80	0.72	0.54	0.66	2.05	2.15	1.35	1.52	1.39	1.37	1.46
推估值(千元；乘比例後)	291,090	276,772	226,784	147,860	221,702	810,668	993,308	661,954	840,892	794,431	677,094	673,774
成長率(%)	—	-4.92	-18.06	-34.80	49.94	265.66	22.53	-33.36	27.03	-5.53	-14.77	-0.49
7900旅行及相關代訂服務業，銷售額(千元)	15,865,283	17,392,164	16,410,141	14,784,302	18,796,657	22,932,637	28,004,837	31,067,355	36,637,814	39,563,721	35,760,794	33,391,792
累計成長率(%)	—	9.62	3.43	-6.81	18.48	44.55	76.52	95.82	130.93	149.37	125.40	110.47
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	22.12	10.94	17.93	7.99	-9.61	-6.62
修正幅度(95至100年)	100.00	96.49	93.11	89.84	86.69	83.65	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	95.67	91.53	87.57	83.77	80.15	—

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	2,133	2,148	2,181	2,219	2,275	2,354	2,455	2,547	2,692	2,825	2,936	3,024
運動占比(%)	0.89	0.80	0.72	0.54	0.66	2.05	2.15	1.35	1.52	1.39	1.37	1.46
推估值(家；乘比例後)	19	17	16	12	15	48	53	34	41	39	40	44
成長率(%)	—	-9.46	-8.64	-23.68	25.31	221.36	9.37	-34.84	18.99	-4.03	2.43	9.76
7900旅行及相關代訂服務業，廠商家數(家)	2,701	2,731	2,783	2,843	2,926	3,039	3,167	3,284	3,468	3,637	3,777	3,890
累計成長率(%)	—	1.11	3.04	5.26	8.33	12.51	17.25	21.58	28.40	34.65	39.84	44.02
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	4.21	3.69	5.60	4.87	3.85	2.99
修正幅度(95至100年)	100.00	99.61	99.23	98.85	98.47	98.09	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.07	100.14	100.21	100.28	100.35	—

表 3-29 旅行及相關代訂服務業（7900）5 項指標推估結果（續完）

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	23,282	24,009	24,526	24,277	24,703	25,935	27,087	27,699	30,154	31,792	32,155	31,439
運動占比(%)	0.89	0.80	0.72	0.54	0.66	2.05	2.15	1.35	1.52	1.39	1.37	1.46
推估值(人；乘比例後)	207	192	177	131	163	532	582	374	458	442	441	459
成長率(%)	—	-7.31	-8.06	-25.76	24.37	226.10	9.54	-35.79	22.57	-3.59	-0.31	4.20
79 旅行及相關代訂服務業，受雇員工人數(人)	22,940	23,478	23,803	23,384	23,615	24,606	25,496	25,867	27,937	29,222	29,323	28,670
累計成長率(%)	—	2.35	3.76	1.94	2.94	7.26	11.14	12.76	21.78	27.38	27.82	24.98
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.62	1.46	8.00	4.60	0.35	-2.23
修正幅度(95至100年)	100.00	100.76	101.52	102.29	103.07	103.85	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.79	101.60	102.40	103.22	104.04	—

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	57.91	55.70	54.67	53.38	52.05	50.92	50.86	50.57	49.90	50.35	50.10	49.86
平均每一廠商生產總額	12,716	14,287	15,476	15,037	16,319	16,962	16,999	17,001	17,069	17,094	17,055	17,508
平均每一廠商生產毛額	7,363	7,957	8,460	8,027	8,494	8,636	8,645	8,598	8,517	8,607	8,544	8,729
平均每一廠商總收入	15,334	16,104	14,443	12,338	14,764	16,799	18,820	19,249	20,550	20,230	16,833	15,262
平均每一員工生產總額	1,165	1,278	1,376	1,375	1,503	1,540	1,541	1,563	1,524	1,519	1,557	1,684
平均每一員工生產毛額	675	712	752	734	782	784	784	791	760	765	780	840
平均每一員工總收入	1,405	1,441	1,284	1,128	1,360	1,525	1,706	1,770	1,835	1,798	1,537	1,468

十、軟體出版業（5820）

1.生產總額

106年運動軟體出版業（5820）生產總額為15.2億元，較105年中幅成長8.18%。歷年運動軟體出版業生產總額走勢，皆維持兩位數成長，顯示成長表現強勁。（參見圖3-10及表3-30）

2.生產毛額

106年運動軟體出版業（5820）生產毛額為4.7億元，較上年小幅成長4.75%。歷年運動軟體出版業生產毛額走勢，與生產總額走勢相似，使得生產毛額也同步增加。

3.總收入

106年運動軟體出版業（5820）總收入為12.9億元，較上年小幅減少3.55%。歷年運動軟體出版業總收入走勢，波動幅度較大，顯示運動軟體出版業的收入較為不穩定。

4.廠商家數

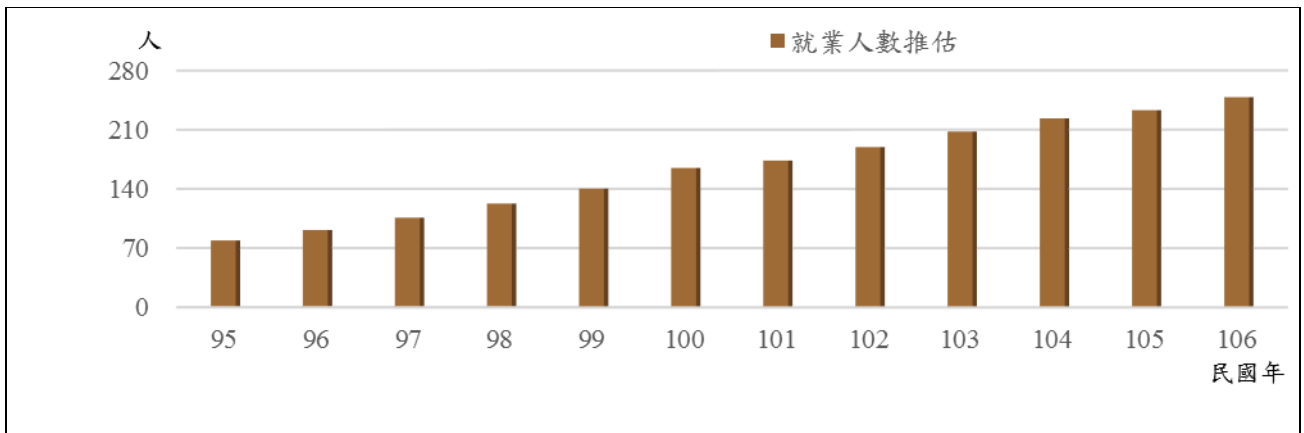
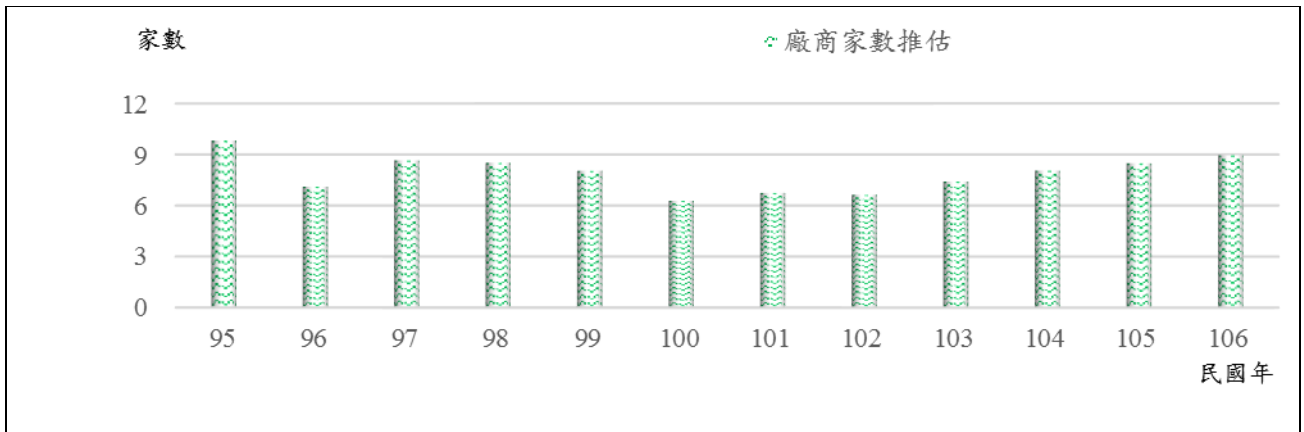
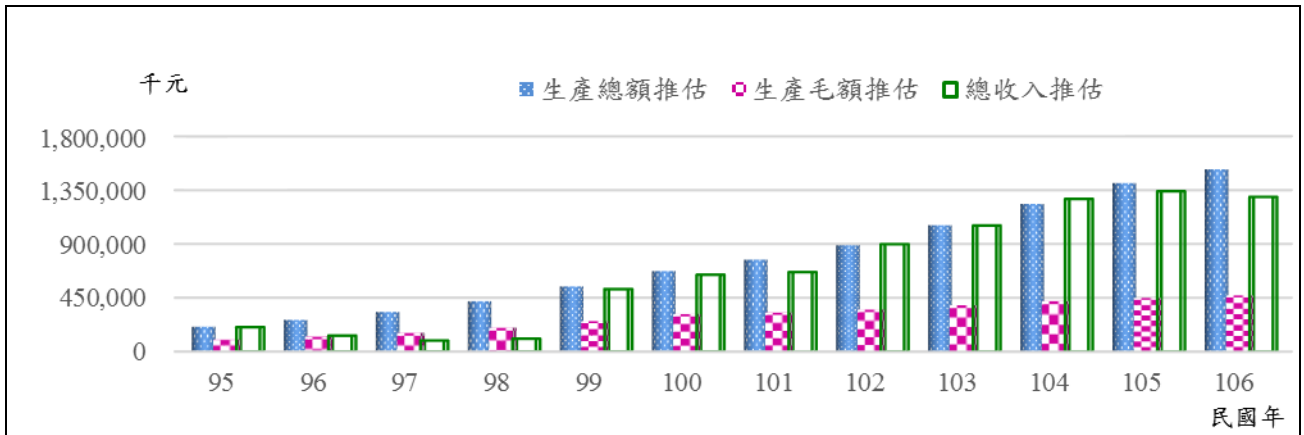
106年運動軟體出版業（5820）等量廠商家數為9家，較上年增加1家。歷年運動軟體出版業廠商家數走勢，近幾年廠商家數有略微減少的趨勢，但仍維持在10家上下。

5.就業人數

106年運動軟體出版業（5820）就業人數為248人，較上年中幅增加6.61%。歷年運動軟體出版業就業人數走勢，仍持續增加，顯示該行業願景將持續吸引就業意願。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動軟體出版業（5820）附加價值率出現下滑的走勢，由 95 年的 48.60% 降至 106 年的 30.81%，顯示該行業本身創造的價值比重顯著減少。106 年平均每一員工生產總額、廠商生產毛額及總收入為 613 萬、189 萬及 521 萬元，其中平均每一員工僅生產總額略高於上年，其餘皆較低。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-10 軟體出版業 (5820) 5 項指標趨勢圖

表 3-30 軟體出版業（5820）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	8,830,411	11,254,241	14,114,686	17,950,787	23,177,701	28,643,279	32,682,887	37,827,239	44,964,502	52,554,599	59,966,292	64,869,383
運動占比(%)	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35
推估值(千元；乘比例後)	207,515	264,475	331,695	421,844	544,676	673,117	768,048	888,940	1,056,666	1,235,033	1,409,208	1,524,431
成長率(%)	—	27.45	25.42	27.18	29.12	23.58	14.10	15.74	18.87	16.88	14.10	8.18
JA傳播業，國民所得生產總額(千元)	245,598,000	255,641,000	261,852,000	271,981,000	286,811,000	289,480,000	288,034,000	290,707,000	301,334,000	307,126,000	305,591,000	304,616,000
累計成長率(%)	—	4.09	6.62	10.74	16.78	17.87	17.28	18.37	22.69	25.05	24.43	24.03
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.50	0.93	3.66	1.92	-0.50	-0.32
修正幅度(95至100年)	100.00	122.44	149.92	183.56	224.76	275.20	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	114.68	131.51	150.81	172.94	198.32	—

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	4,291,663	5,424,916	6,678,109	8,522,052	10,854,445	13,361,611	13,926,455	14,984,726	16,529,357	18,018,703	19,080,895	19,986,305
運動占比(%)	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35
推估值(千元；乘比例後)	100,854	127,486	156,936	200,268	255,079	313,998	327,272	352,141	388,440	423,440	448,401	469,678
成長率(%)	—	26.41	23.10	27.61	27.37	23.10	4.23	7.60	10.31	9.01	5.89	4.75
JA傳播業，國民所得生產毛額(千元)	97,159,000	101,369,000	102,996,000	108,484,000	114,047,000	115,875,000	113,305,000	114,376,000	118,364,000	121,050,000	120,259,000	117,202,000
累計成長率(%)	—	4.33	6.01	11.66	17.38	19.26	16.62	17.72	21.83	24.59	23.78	20.63
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.22	0.95	3.49	2.27	-0.65	-2.54
修正幅度(95至100年)	100.00	121.16	146.79	177.84	215.47	261.05	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	106.59	113.62	121.11	129.09	137.60	—

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-30 軟體出版業 (5820) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	8,693,058	5,654,228	3,912,372	4,596,679	22,228,485	27,348,294	28,298,664	38,223,682	44,845,543	54,340,617	57,060,459	55,034,947
運動占比(%)	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35
推估值(千元；乘比例後)	204,287	132,874	91,941	108,022	522,369	642,685	665,019	898,257	1,053,870	1,277,005	1,340,921	1,293,321
成長率(%)	—	-34.96	-30.81	17.49	383.58	23.03	3.48	35.07	17.32	21.17	5.01	-3.55
5820軟體出版業，銷售額 (千元)	148,946	155,037	171,675	322,787	2,497,967	4,918,266	5,272,608	7,378,530	8,968,801	11,259,457	12,249,149	11,572,962
累計成長率(%)	—	4.09	15.26	116.71	1,577.09	3,202.04	3,439.94	4,853.82	5,921.50	7,459.41	8,123.87	7669.89
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	7.20	39.94	21.55	25.54	8.79	-5.52
修正幅度(95至100年)	100.00	62.49	39.05	24.40	15.25	9.53	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	96.52	93.16	89.92	86.79	83.77	—

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	418	303	368	363	342	267	287	282	315	343	361	381
運動占比(%)	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35
推估值(家；乘比例後)	10	7	9	9	8	6	7	7	7	8	8	9
成長率(%)	—	-27.61	21.70	-1.56	-5.57	-22.00	7.40	-1.54	11.67	8.69	5.35	5.56
5820軟體出版業，廠商家 數(家)	42	44	77	109	148	166	185	189	219	247	270	285
累計成長率(%)	—	4.09	82.16	157.86	250.12	292.70	337.65	347.11	418.08	484.32	538.73	574.21
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	11.45	2.16	15.87	12.79	9.31	5.56
修正幅度(95至100年)	100.00	69.54	48.36	33.63	23.39	16.27	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	96.37	92.87	89.50	86.26	83.13	—

表 3-30 軟體出版業 (5820) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	3,359	3,888	4,528	5,220	5,971	7,007	7,384	8,063	8,842	9,507	9,913	10,568
運動占比(%)	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35	2.35
推估值(人；乘比例後)	79	91	106	123	140	165	174	189	208	223	233	248
成長率(%)	—	15.76	16.46	15.29	14.38	17.35	5.37	9.20	9.67	7.52	4.28	6.61
58 出版業，受雇員工人數 (人)	29,382	30,293	31,421	32,264	32,868	34,355	33,378	33,605	33,979	33,684	32,385	31,638
累計成長率(%)	—	3.10	6.94	9.81	11.86	16.93	13.60	14.37	15.65	14.64	10.22	7.68
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.84	0.68	1.11	-0.87	-3.86	-2.31
修正幅度(95至100年)	100.00	112.27	126.06	141.53	158.90	178.41	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	108.46	117.63	127.58	138.37	150.08	—

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	48.60	48.20	47.31	47.47	46.83	46.65	42.61	39.61	36.76	34.29	31.82	30.81
平均每一廠商生產總額	21,125	37,195	38,330	49,518	67,711	107,278	113,972	133,981	142,619	153,362	166,112	170,236
平均每一廠商生產毛額	10,267	17,929	18,135	23,508	31,710	50,043	48,564	53,075	52,428	52,581	52,856	52,450
平均每一廠商總收入	20,797	18,687	10,625	12,680	64,938	102,428	98,683	135,385	142,242	158,574	158,062	144,428
平均每一員工生產總額	2,629	2,894	3,117	3,439	3,882	4,088	4,426	4,692	5,085	5,528	6,049	6,138
平均每一員工生產毛額	1,278	1,395	1,475	1,632	1,818	1,907	1,886	1,859	1,869	1,895	1,925	1,891
平均每一員工總收入	2,588	1,454	864	881	3,723	3,903	3,833	4,741	5,072	5,716	5,756	5,208

十一、管理顧問業（7020）

1. 生產總額

106年運動管理顧問業(7020)生產總額為203.5億元，較105年增加0.72%。歷年運動管理顧問業生產總額走勢，呈現上下震盪劇烈，漲跌幅都高達兩位數以上。我國運動行銷公司的發展，除外部環境之國際市場趨勢影響外，也因在內部環境扮演著一個重要媒介與擴大器的角色，能運用其專業與資源，搭起運動、產業及社會大眾間的一座橋樑，促成運動產業中一加一大於二的效益，因此運動行銷公司得以持續發展。（參見圖3-11及表3-31）

2. 生產毛額

106年運動管理顧問業（7020）生產毛額98.2億元，較105年微幅減少0.29%。歷年運動管理顧問業生產毛額走勢，與生產總額同樣劇烈波動。

3. 總收入

106年運動管理顧問業(7020)總收入為206.9億元，較上年小幅增加2.59%。歷年運動管理顧問業總收入走勢，波動幅度較大，顯示運動管理顧問業的收入較為不穩定。

4. 廠商家數

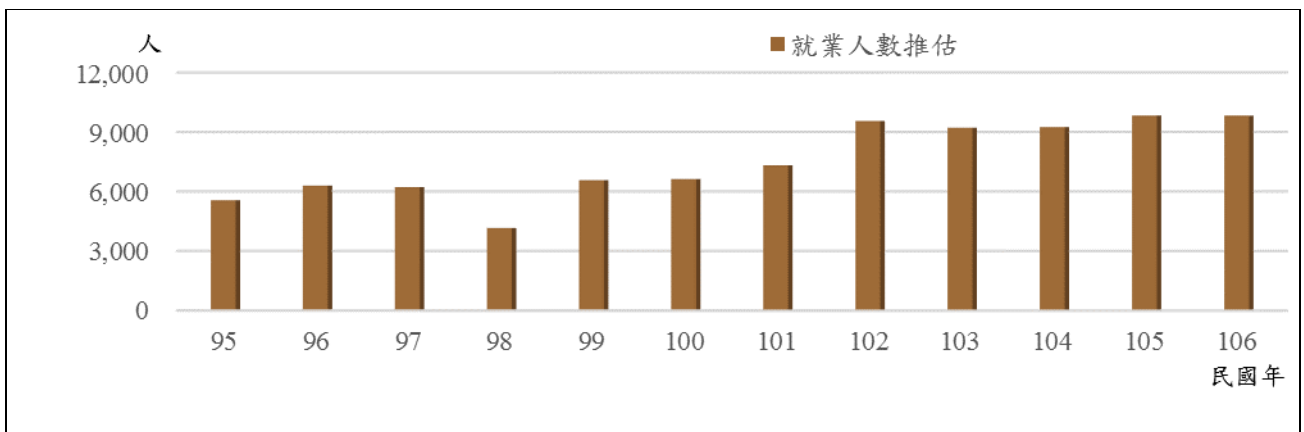
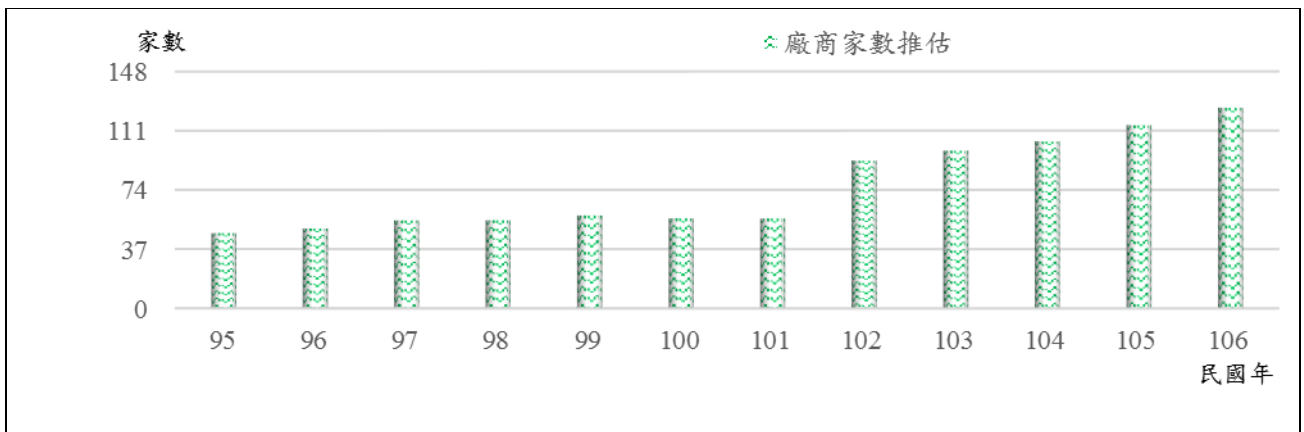
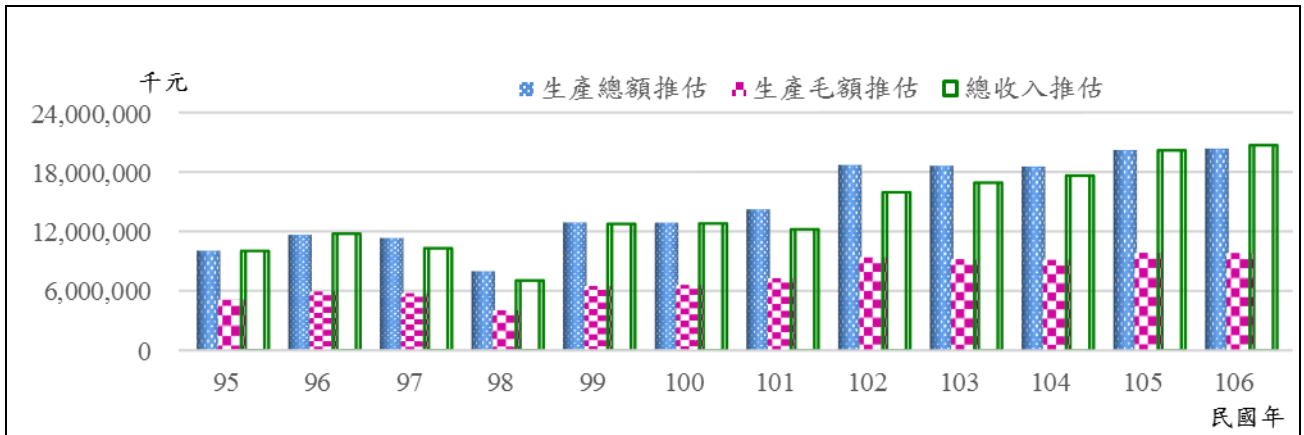
106年運動管理顧問業(7020)等量廠商家數為125家，較上年增加9.60%，家數創下歷年來新高。歷年運動管理顧問業廠商家數走勢，僅於100年減少，其餘皆為增加。目前國內運動行銷市場，由於國內本土型公司的崛起，外商公司有逐漸萎縮及外移的趨勢，而國內之運動行銷公司又可分有經營綜合性運動行銷相關活動之綜合型運動行銷公司，進行專門運動項目行銷的公司及其他原擅長公關廣告而跨運動行銷範疇之公司。

5. 就業人數

106年運動管理顧問業(7020)就業人數為9,822人,較上年微幅減少0.07%。歷年運動管理顧問業就業人數走勢,增減幅度相當大,顯示該行業就業人數流動率較高。導致流動率高的原因為就業進入門檻低、同屬性的相關系所,如企管系、行銷系等競爭、薪資水準低,因此造成流動率高。

6. 根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動管理顧問業(7020)附加價值率呈現平穩的走勢,由95年的50.96%微幅增加至106年的48.25%,顯示該行業本身創造的價值緩慢減少。106年平均每一廠商生產總額、廠商生產毛額及總收入為16,231萬、7,831萬及16,503萬元,皆低於上年。另外,平均每一員工僅生產毛額略高於上年,生產總額及總收入則低於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-11 管理顧問業 (7020) 5 項指標趨勢圖

表 3-31 管理顧問業（7020）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	58,840,064	60,359,393	58,579,724	57,291,220	59,086,798	57,747,165	60,798,886	64,907,628	68,712,522	71,246,911	74,504,452	75,315,788
運動占比(%)	17.08	19.31	19.34	13.92	21.84	22.30	23.40	28.82	27.09	26.01	27.12	27.02
推估值(千元；乘比例後)	10,049,883	11,655,399	11,329,319	7,974,938	12,904,557	12,877,618	14,226,939	18,706,378	18,614,222	18,531,321	20,205,607	20,350,326
成長率(%)	—	15.98	-2.80	-29.61	61.81	-0.21	10.48	31.49	-0.49	-0.45	9.03	0.72
M專業、科學及技術服務業， 國民所得生產總額(千元)	454,060,000	485,438,000	491,004,000	500,466,000	537,930,000	547,917,000	561,361,000	583,183,000	600,769,000	606,178,000	616,849,000	615,848,000
累計成長率(%)	—	6.91	8.14	10.22	18.47	20.67	23.63	28.44	32.31	33.50	35.85	35.63
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	2.45	3.89	3.02	0.90	1.76	-0.16
修正幅度(95至100年)	100.00	95.95	92.07	88.34	84.76	81.33	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	102.76	105.60	108.52	111.52	114.60	114.60

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	29,985,317	30,644,543	29,772,273	29,062,189	29,728,087	29,652,580	31,149,666	32,532,610	33,947,967	35,082,790	36,307,502	36,336,763
運動占比(%)	17.08	19.31	19.34	13.92	21.84	22.30	23.40	28.82	27.09	26.01	27.12	27.02
推估值(千元；乘比例後)	5,121,492	5,917,461	5,757,958	4,045,457	6,492,614	6,612,525	7,289,022	9,375,898	9,196,504	9,125,034	9,846,595	9,818,193
成長率(%)	—	15.54	-2.70	-29.74	60.49	1.85	10.23	28.63	-1.91	-0.78	7.91	-0.29
M專業、科學及技術服務業， 國民所得生產毛額(千元)	280,803,000	294,258,000	293,136,000	293,405,000	307,743,000	314,750,000	325,909,000	335,507,000	345,093,000	351,525,000	358,590,000	358,879,000
累計成長率(%)	—	4.79	4.39	4.49	9.59	12.09	16.06	19.48	22.90	25.19	27.70	27.80
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.55	2.94	2.86	1.86	2.01	0.08
修正幅度(95至100年)	100.00	97.53	95.11	92.76	90.46	88.22	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	101.45	102.92	104.42	105.94	107.47	107.47

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-31 管理顧問業 (7020) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	58,700,110	60,912,929	53,216,083	50,582,791	58,373,168	57,365,890	52,178,975	55,324,268	62,412,355	67,733,760	74,370,989	76,577,803
運動占比(%)	17.08	19.31	19.34	13.92	21.84	22.30	23.40	28.82	27.09	26.01	27.12	27.02
推估值(千元；乘比例後)	10,025,979	11,762,287	10,291,990	7,041,125	12,748,700	12,792,593	12,209,880	15,944,454	16,907,507	17,617,551	20,169,412	20,691,322
成長率(%)	—	17.32	-12.50	-31.59	81.06	0.34	-4.56	30.59	6.04	4.20	14.48	2.59
7020管理顧問業，銷售額 (千元)	164,899,982	176,295,462	158,680,848	155,394,041	184,754,403	187,061,850	160,413,894	160,352,989	170,548,105	174,500,414	180,638,277	176,797,091
累計成長率(%)	—	6.91	-3.77	-5.76	12.04	13.44	-2.72	-2.76	3.43	5.82	9.54	7.21
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-14.25	-0.04	6.36	2.32	3.52	-2.13
修正幅度(95至100年)	100.00	97.06	94.21	91.44	88.76	86.15	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	106.07	112.50	119.33	126.57	134.25	134.25

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	4,947	4,935	4,994	5,142	5,417	5,734	6,100	6,548	7,037	7,560	8,056	8,707
運動占比(%)	0.95	1.01	1.10	1.07	1.07	0.98	0.92	1.41	1.40	1.38	1.42	1.44
推估值(家；乘比例後)	47	50	55	55	58	56	56	92	99	104	114	125
成長率(%)	—	6.07	10.20	0.15	5.36	-3.06	-0.13	64.53	6.69	5.91	9.65	9.60
7020管理顧問業，廠商家 數(家)	6,326	6,403	6,573	6,866	7,339	7,881	8,400	9,035	9,727	10,471	11,179	12,082
累計成長率(%)	—	1.22	3.90	8.54	16.01	24.58	32.79	42.82	53.76	65.52	76.72	90.99
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	6.59	7.56	7.66	7.65	6.76	8.08
修正幅度(95至100年)	100.00	98.57	97.16	95.76	94.39	93.04	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.81	99.62	99.43	99.24	99.05	99.05

表 3-31 管理顧問業 (7020) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	32,556	32,591	32,182	29,908	30,094	29,701	31,299	33,137	34,003	35,530	36,240	36,349
運動占比(%)	17.08	19.31	19.34	13.92	21.84	22.30	23.40	28.82	27.09	26.01	27.12	27.02
推估值(人；乘比例後)	5,561	6,293	6,224	4,163	6,572	6,623	7,324	9,550	9,211	9,241	9,828	9,822
成長率(%)	—	13.18	-1.10	-33.11	57.87	0.77	10.58	30.39	-3.55	0.32	6.35	-0.07
70企業總管理機構及管理顧問業，受雇員工人數(人)	65,798	68,986	71,344	69,442	73,180	75,644	78,135	81,083	81,554	83,527	83,509	83,761
累計成長率(%)	—	4.85	8.43	5.54	11.22	14.96	18.75	23.23	23.95	26.94	26.92	27.30
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.29	3.77	0.58	2.42	-0.02	0.30
修正幅度(95至100年)	100.00	95.48	91.17	87.05	83.11	79.36	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	102.02	104.08	106.19	108.33	110.52	110.52

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	50.96	50.77	50.82	50.73	50.31	51.35	51.23	50.12	49.41	49.24	48.73	48.25
平均每一廠商生產總額	213,843	233,817	206,238	144,954	222,627	229,167	253,513	202,596	188,955	177,620	176,630	162,313
平均每一廠商生產毛額	108,976	118,709	104,818	73,531	112,010	117,675	129,885	101,544	93,355	87,462	86,075	78,309
平均每一廠商總收入	213,335	235,962	187,355	127,980	219,939	227,654	217,570	172,683	171,630	168,861	176,313	165,033
平均每一員工生產總額	1,807	1,852	1,820	1,916	1,963	1,944	1,943	1,959	2,021	2,005	2,056	2,072
平均每一員工生產毛額	921	940	925	972	988	998	995	982	998	987	1,002	1,000
平均每一員工總收入	1,803	1,869	1,654	1,691	1,940	1,931	1,667	1,670	1,835	1,906	2,052	2,107

十二、廣告業（7310）

1. 生產總額

106 年運動廣告業（7310）生產總額為 58.3 億元，較 105 年減少 0.16%。歷年運動廣告業生產總額走勢，波動幅度不大，僅 99 年出現兩位數漲幅，其餘皆個位數。（參見圖 3-12 及表 3-32）

2. 生產毛額

106 年運動廣告業（7310）生產毛額為 15.4 億元，較 105 年增加 0.08%。歷年運動廣告業生產毛額走勢，波動幅度不大，表現較為穩定。

3. 總收入

106 年運動廣告業（7310）總收入為 59.3 億元，較上年小幅增加 1.88%。歷年運動廣告業總收入走勢，波動幅度較大，顯示運動廣告業的收入較為不穩定。

4. 廠商家數

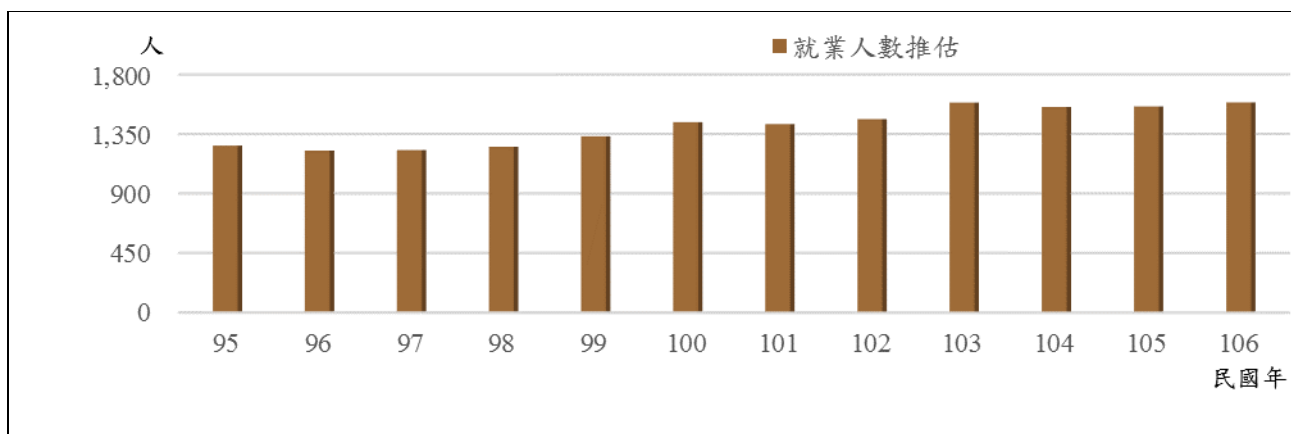
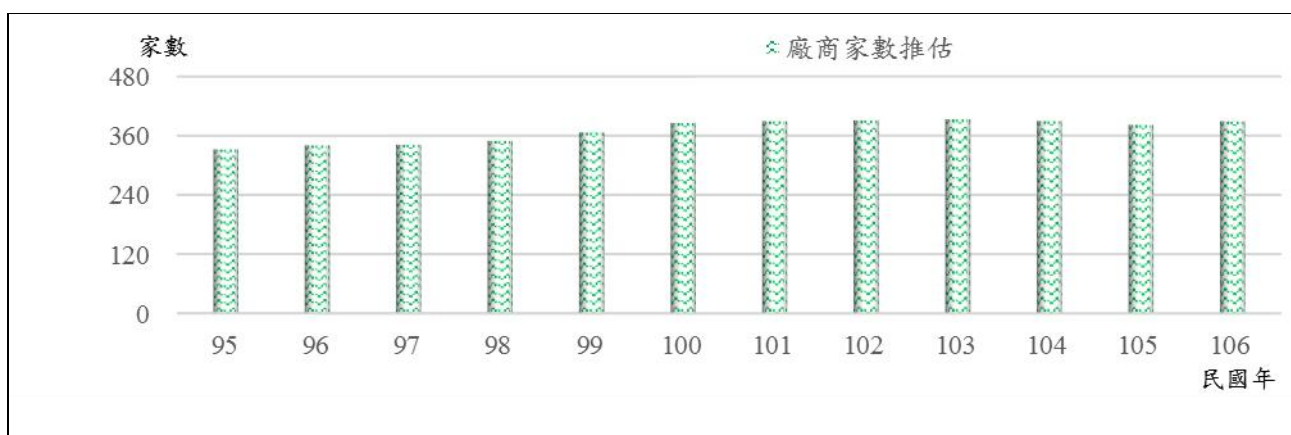
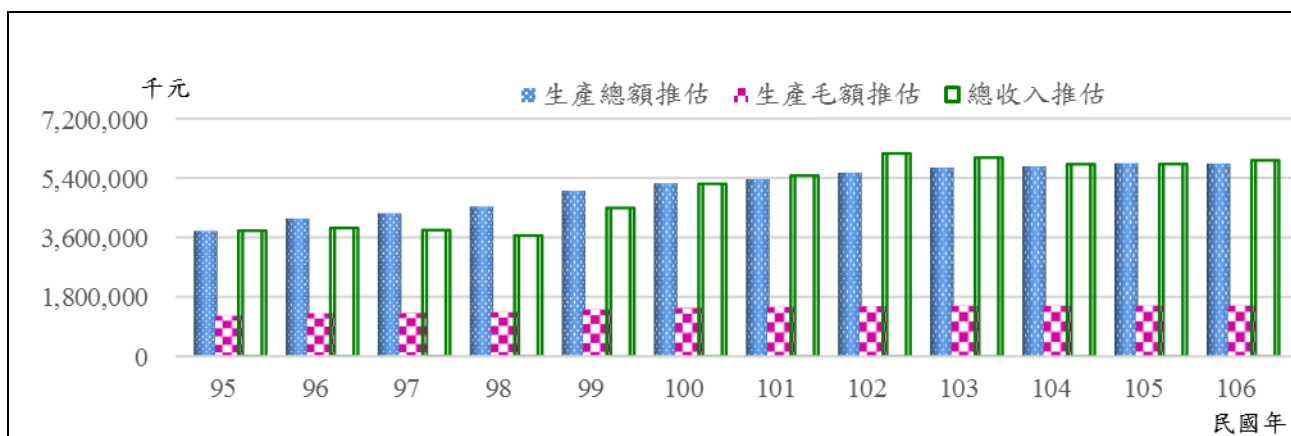
106 年運動廣告業（7310）等量廠商家數為 389 家，較上年增加 1.83%。歷年運動廣告業廠商家數走勢，僅於 104 年、105 年減少，其餘皆為增加。

5. 就業人數

106 年運動廣告業（7310）就業人數為 1,588 人，較 105 年小幅增加 1.94%。歷年運動廣告業就業人數走勢，增減幅度不大，顯示該行業就業人數流動率較低。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動廣告業（7310）附加價值率呈現平穩的走勢，由 95 年的 32.43% 持續下降至 106 年的 26.46%，顯示該行業本身創造的價值顯著減少。106 年平均每一廠商生產總額、廠商生產毛額及總收入為 1,500 萬、397 萬及 1,525 萬元，僅總收入略高於上年。另外，平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入則皆低於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-12 廣告業 (7310) 5 項指標趨勢圖

表 3-32 廣告業 (7310) 5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	100,456,148	110,313,358	114,606,810	119,986,126	132,468,701	138,590,463	141,724,035	146,956,509	151,103,382	152,177,183	154,564,920	154,314,098
運動占比(%)	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78
推估值(千元；乘比例後)	3,797,242	4,169,845	4,332,137	4,535,476	5,007,317	5,238,720	5,357,169	5,554,956	5,711,708	5,752,298	5,842,554	5,833,073
成長率(%)	—	9.81	3.89	4.69	10.40	4.62	2.26	3.69	2.82	0.71	1.57	-0.16
M專業、科學及技術服務業， 國民所得生產總額(千元)	454,060,000	485,438,000	491,004,000	500,466,000	537,930,000	547,917,000	561,361,000	583,183,000	600,769,000	606,178,000	616,849,000	615,848,000
累計成長率(%)	—	6.91	8.14	10.22	18.47	20.67	23.63	28.44	32.31	33.50	35.85	35.63
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	2.45	3.89	3.02	0.90	1.76	-0.16
修正幅度(95至100年)	100.00	102.71	105.50	108.37	111.31	114.33	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.81	99.62	99.44	99.25	99.06	99.06

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	32,575,276	34,592,089	34,920,449	35,419,328	37,646,373	39,017,806	39,713,636	40,187,508	40,632,340	40,685,353	40,796,813	40,829,693
運動占比(%)	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78
推估值(千元；乘比例後)	1,231,345	1,307,581	1,319,993	1,338,851	1,423,033	1,474,873	1,501,175	1,519,088	1,535,902	1,537,906	1,542,120	1,543,362
成長率(%)	—	6.19	0.95	1.43	6.29	3.64	1.78	1.19	1.11	0.13	0.27	0.08
M專業、科學及技術服務業， 國民所得生產毛額(千元)	280,803,000	294,258,000	293,136,000	293,405,000	307,743,000	314,750,000	325,909,000	335,507,000	345,093,000	351,525,000	358,590,000	358,879,000
累計成長率(%)	—	4.79	4.39	4.49	9.59	12.09	16.06	19.48	22.90	25.19	27.70	27.80
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.55	2.94	2.86	1.86	2.01	0.08
修正幅度(95至100年)	100.00	101.34	102.69	104.06	105.45	106.86	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.30	96.63	94.98	93.37	91.78	91.78

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-32 廣告業 (7310) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	100,536,061	102,749,371	101,078,642	96,772,950	118,819,977	138,096,735	144,689,060	162,398,582	159,057,648	153,832,077	153,970,401	156,871,638
運動占比(%)	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78
推估值(千元；乘比例後)	3,800,263	3,883,926	3,820,773	3,658,018	4,491,395	5,220,057	5,469,246	6,138,666	6,012,379	5,814,853	5,820,081	5,929,748
成長率(%)	—	2.20	-1.63	-4.26	22.78	16.22	4.77	12.24	-2.06	-3.29	0.09	1.88
7310廣告業，銷售額(千元)	142,826,759	136,997,373	126,484,647	113,652,174	130,966,005	142,855,800	146,840,790	161,692,472	155,366,963	147,417,002	144,755,296	147,482,894
累計成長率(%)	—	-4.08	-11.44	-20.43	-8.30	0.02	2.81	13.21	8.78	3.21	1.35	3.26
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	2.79	10.11	-3.91	-5.12	-1.81	1.88
修正幅度(95至100年)	100.00	106.55	113.53	120.97	128.89	137.33	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	101.93	103.90	105.90	107.95	110.03	110.03

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	8,791	9,002	9,042	9,242	9,698	10,208	10,300	10,346	10,403	10,311	10,103	10,288
運動占比(%)	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78
推估值(家；乘比例後)	332	340	342	349	367	386	389	391	393	390	382	389
成長率(%)	—	2.40	0.44	2.22	4.93	5.26	0.90	0.45	0.54	-0.88	-2.02	1.83
7310廣告業，廠商家數(家)	11,107	11,268	11,212	11,354	11,803	12,308	12,680	13,005	13,351	13,512	13,518	13,766
累計成長率(%)	—	1.45	0.95	2.22	6.27	10.81	14.16	17.09	20.20	21.65	21.71	23.94
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.02	2.56	2.66	1.21	0.04	1.83
修正幅度(95至100年)	100.00	100.94	101.89	102.85	103.81	104.79	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	97.94	95.92	93.94	92.01	90.11	90.11

表 3-32 廣告業 (7310) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	33,396	32,408	32,495	33,161	35,257	38,071	37,671	38,677	41,991	41,115	41,208	42,008
運動占比(%)	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78	3.78
推估值(人；乘比例後)	1,262	1,225	1,228	1,253	1,333	1,439	1,424	1,462	1,587	1,554	1,558	1,588
成長率(%)	—	-2.96	0.27	2.05	6.32	7.98	-1.05	2.67	8.57	-2.09	0.23	1.94
73廣告業及市場研究業， 受雇員工人數(人)	31,964	31,016	31,098	31,733	33,737	36,427	36,835	38,648	42,879	42,905	43,945	43,594
累計成長率(%)	—	-2.97	-2.71	-0.72	5.55	13.96	15.24	20.91	34.15	34.23	37.48	36.38
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.12	4.92	10.95	0.06	2.42	-0.80
修正幅度(95至100年)	100.00	100.01	100.01	100.02	100.03	100.03	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	97.85	95.75	93.70	91.69	89.72	89.72

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	32.43	31.36	30.47	29.52	28.42	28.15	28.02	27.35	26.89	26.74	26.39	26.46
平均每一廠商生產總額	11,427	12,254	12,675	12,982	13,659	13,577	13,760	14,204	14,526	14,759	15,299	14,999
平均每一廠商生產毛額	3,706	3,843	3,862	3,832	3,882	3,822	3,856	3,884	3,906	3,946	4,038	3,969
平均每一廠商總收入	11,436	11,414	11,179	10,471	12,252	13,528	14,048	15,697	15,290	14,919	15,240	15,248
平均每一員工生產總額	3,008	3,404	3,527	3,618	3,757	3,640	3,762	3,800	3,598	3,701	3,751	3,673
平均每一員工生產毛額	975	1,067	1,075	1,068	1,068	1,025	1,054	1,039	968	990	990	972
平均每一員工總收入	3,010	3,171	3,111	2,918	3,370	3,627	3,841	4,199	3,788	3,742	3,736	3,734

十三、博弈業（9200）

1. 生產總額

106 年運動博弈業（9200）生產總額為 40.1 億元，較 105 年成長 7.44%。歷年運動博弈業生產總額走勢，僅 100 年出現衰退，主要是受到 2011 年 9 月 17 日，運彩科技爆發內部舞弊醜聞，此弊案造成部分經銷商業績下滑，101 年則在運彩科技宣布推出「運彩甜心當店長」活動帶動買氣，102 年受到世界棒球經典賽本日賽事「日本國家棒球隊 v.s. 中華成棒隊」的激勵下，使得運動彩券銷售金額大幅攀升，103 年第二屆運動彩券上市，在營運執行規畫上即採多項創舉拉抬買氣，而且投注的賽事不斷擴大，帶動 104、105 年及 106 年持續成長走勢。（參見圖 3-13 及表 3-33）

2. 生產毛額

106 年運動博弈業（9200）生產毛額為 23.2 億元，較 105 年上升 7.74%。歷年運動博弈業生產毛額走勢，與生產總額相同於 100 年呈現衰退，其餘各年皆成長，且漲幅劇烈波動。

3. 總收入

106 年運動博弈業（9200）總收入為 350.9 億元，較上年增加 6.35%。歷年運動博弈業總收入走勢，分別於 100 年及 102 年出現下滑，其餘年份則大幅成長，顯示運動博弈業總收入與景氣關連性不大，政策及得標發行企業的營運規劃方向有重要影響。

4. 廠商家數

106 年運動博弈業（9200）廠商家數為 1,202 家，與上年持平，主要是根據第二屆運動彩券經銷商遴選及管理要點顯示，在遴選作業上明確表示運動彩券經銷商為 1,200 家，加上發行機構及受委託機構。歷年運動博弈業廠商家數

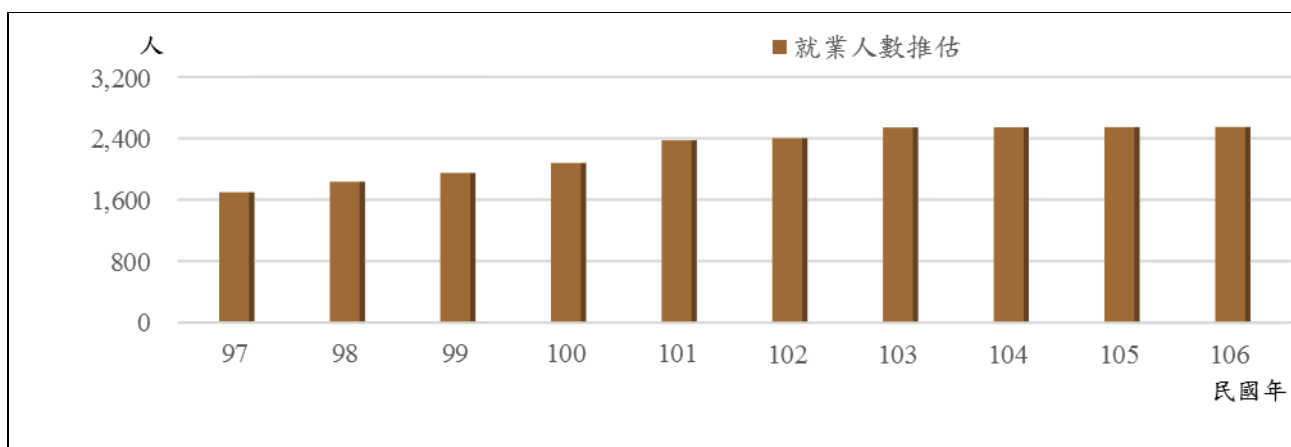
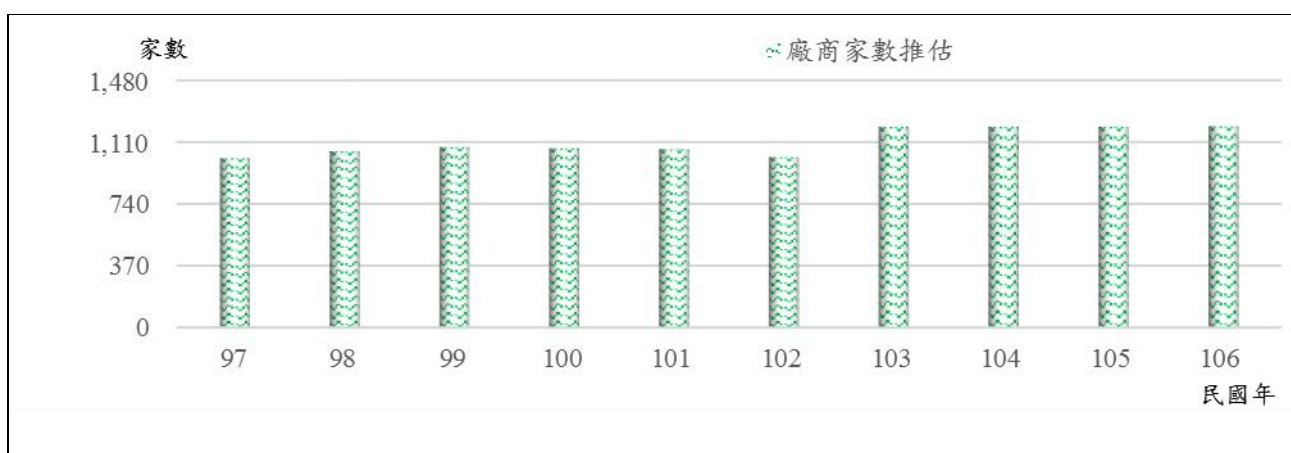
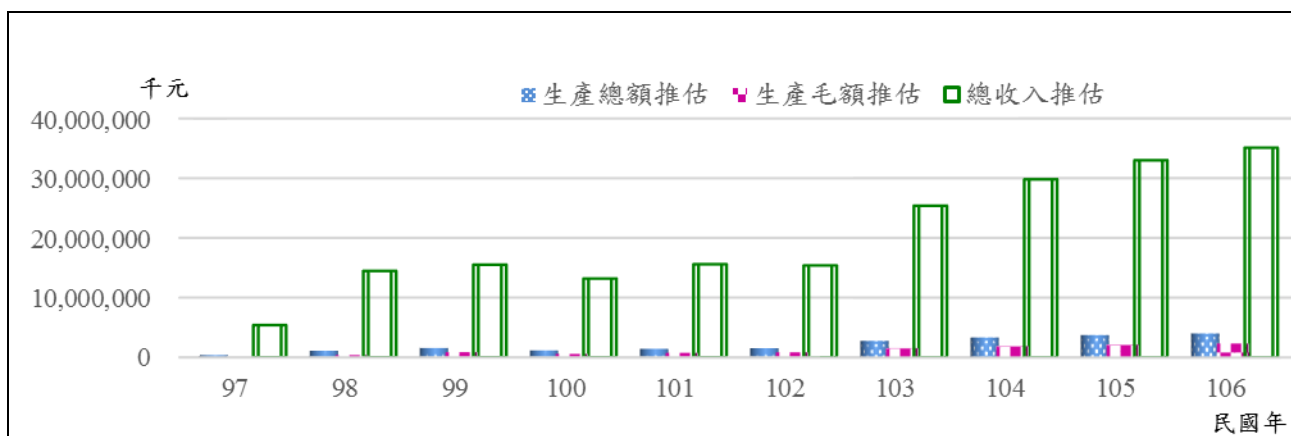
走勢，在 100 年至 102 年出現減少，與運動彩券舞弊事件後，重挫民眾對運動彩券的購買信心，連帶影響投注站的增減。

5.就業人數

105 年運動博弈業（9200）就業人數為 2,547 人，與上年相較接近持平。歷年運動博弈業就業人數走勢，97 年開始至 101 有明顯增加，但 102 年受到舞弊案後，就業人數增加幅度顯著縮小，但由於廠商家數幾乎固定，就業人數不會有較大變化。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

106 年運動博弈業（9200）附加價值率於近 6 年出現上升的走勢，由 100 年的 49.88% 增加至 106 年的 57.96%，顯示該行業本身創造的價值比重增加，獲利能力應可同時提升。106 年平均每一廠商生產總額、廠商生產毛額及總收入為 333 萬、193 萬及 2,912 萬元，皆創下歷年來新高。另外，平均每一員工廠商生產總額、生產毛額及總收入也創下歷年佳績。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-13 博弈業（9200）5 項指標趨勢圖

表 3-33 博弈業（9200）5 項指標推估結果

1.生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(千元)	—	—	381,238	1,087,735	1,551,680	1,148,663	1,427,393	1,529,606	2,763,965	3,340,245	3,733,040	4,010,637
運動占比(%)	—	—	0.34	1.05	1.38	1.03	1.19	1.19	2.08	2.47	2.76	2.92
成長率(%)	—	—	—	185.32	42.65	-25.97	24.27	7.16	80.70	20.85	11.76	7.44
修正幅度(95至100年)												
修正幅度(100至105年)												

2.生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(千元)	—	—	6,700	383,747	861,958	572,956	763,319	848,661	1,573,499	1,926,840	2,157,608	2,324,565
運動占比(%)	—	—	0.01	0.59	1.23	0.81	1.02	1.06	1.92	2.29	2.56	2.74
成長率(%)	—	—	—	5,627.57	124.62	-33.53	33.22	11.18	85.41	22.46	11.98	7.74
修正幅度(95至100年)												
修正幅度(100至105年)												

3.總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106)
推估值(千元)	—	—	5,384,105	14,454,490	15,510,628	13,184,437	15,586,464	15,389,384	25,369,195	29,803,340	32,989,741	35,085,413
運動占比(%)	—	—	1.90	5.28	5.51	4.84	5.28	5.03	7.65	8.63	9.55	10.43
成長率(%)	—	—	—	168.47	7.31	-15.00	18.22	-1.26	64.85	17.48	10.69	6.35
修正幅度(95至100年)												
修正幅度(100至105年)												

資料來源：教育部體育署、歷年威剛科技股份有限公司及子公司合併財務報告暨會計師查核報告、本研究整理。

表 3-33 博弈業（9200）5 項指標推估結果（續）

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(千元)	—	—	1,014	1,055	1,080	1,073	1,068	1,020	1,202	1,202	1,202	1,202
運動占比(%)	—	—	9.50	9.63	9.76	9.65	9.54	8.78	9.86	9.58	9.60	9.64
成長率(%)	—	—	—	4.04	2.37	-0.65	-0.47	-4.49	17.84	0.00	0.00	0.00
修正幅度(95至100年)												
修正幅度(100至105年)												

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(千元)	—	—	1,697	1,836	1,950	2,080	2,374	2,401	2,541	2,543	2,545	2,547
運動占比(%)	—	—	2.96	3.42	3.39	3.59	3.91	3.81	4.00	3.97	3.97	3.99
成長率(%)	—	—	—	8.19	6.21	6.67	14.13	1.14	5.83	0.08	0.08	0.08
修正幅度(95至100年)												
修正幅度(100至105年)												

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	—	—	1.76	35.28	55.55	49.88	53.48	55.48	56.93	57.69	57.80	57.96
平均每一廠商生產總額	—	—	376	1,031	1,437	1,071	1,337	1,500	2,299	2,779	3,106	3,328
平均每一廠商生產毛額	—	—	7	364	798	534	715	832	1,309	1,603	1,795	1,929
平均每一廠商總收入	—	—	5,310	13,701	14,362	12,287	14,594	15,088	21,106	24,795	27,446	29,117
平均每一員工生產總額	—	—	225	592	796	552	601	637	1,088	1,314	1,467	1,575
平均每一員工生產毛額	—	—	4	209	442	275	322	353	619	758	848	913
平均每一員工總收入	—	—	3,173	7,873	7,954	6,339	6,565	6,410	9,984	11,720	12,963	13,775

十四、藝人及模特兒等經紀業（7603）

1. 生產總額

106 年運動藝人及模特兒等經紀業（7603）生產總額為 0.9 億元，大幅成長 12.18%。歷年運動藝人及模特兒等經紀業生產總額走勢，雖都呈現成長走勢，但因比重偏小，對整體運動業產值貢獻有限。受到電競產業近年來越發蓬勃，但新媒體及 KOL、網路直播主產業同步盛行，故很多電競代言或廣告商並不會花大錢找單一藝人或名人代言，反而將相同的宣傳費用轉而投入更多的電競 KOL 或網路直播主。（參見圖 3-14 及表 3-34）

2. 生產毛額

106 年運動藝人及模特兒等經紀業（7603）生產毛額為 0.24 億元，較 105 年增加 7.56%。歷年運動藝人及模特兒等經紀業生產毛額走勢，波動幅度不大，表現較為穩定。

3. 總收入

106 年運動藝人及模特兒等經紀業（7603）總收入為 0.78 億元，較上年減少 3.54%。歷年運動藝人及模特兒等經紀業總收入走勢，波動幅度較大，顯示運動藝人及模特兒等經紀業的收入較為不穩定。

4. 廠商家數

106 年運動藝人及模特兒等經紀業（7603）等量廠商家數為 4 家，與上年持平。歷年運動藝人及模特兒等經紀業廠商家數走勢，雖家數較少，但仍屬穩定。

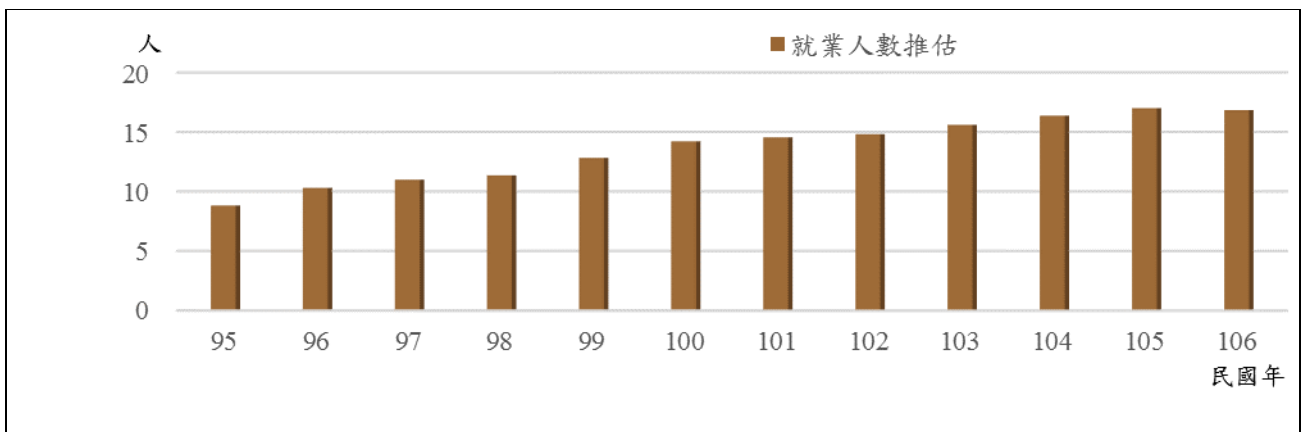
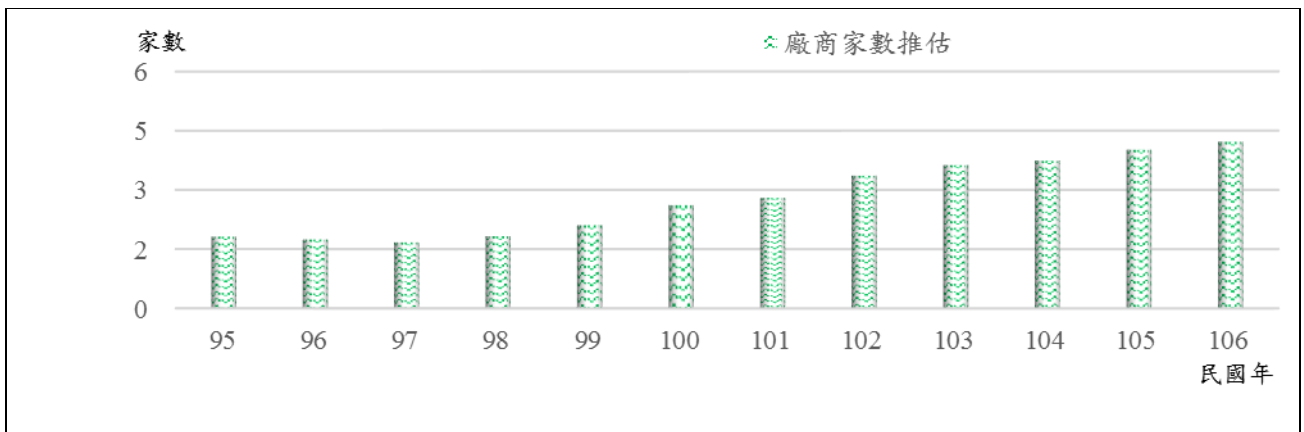
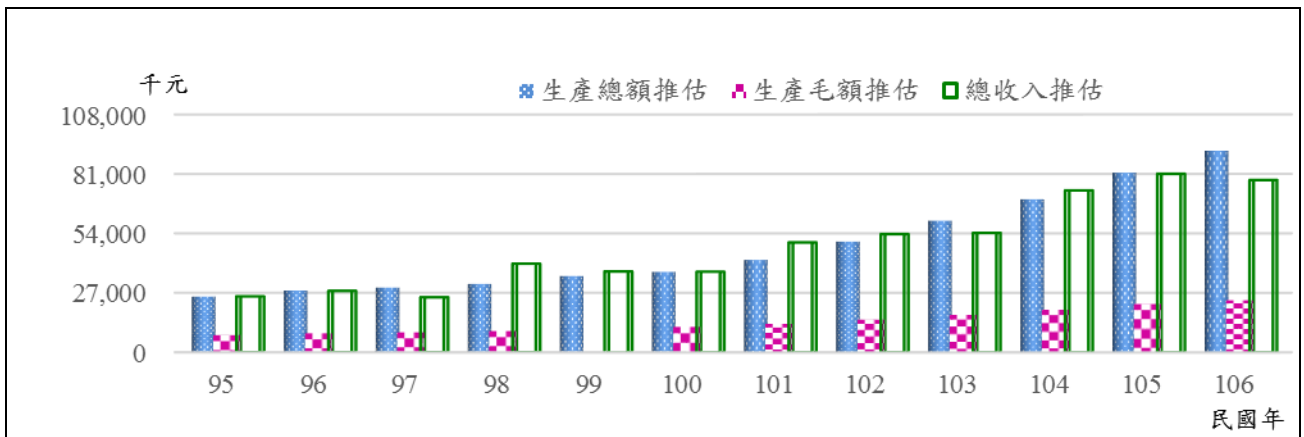
5. 就業人數

106 年運動藝人及模特兒等經紀業（7603）就業人數為 17 人，也與上年

持平。歷年運動藝人及模特兒等經紀業就業人數走勢，就業人數變化不大。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動藝人及模特兒等經紀業（7603）附加價值率呈現平穩的走勢，由 95 年的 30.68% 持續下降至 106 年的 25.87%，顯示該行業本身創造的價值持續減少。106 年年平均每一廠商也僅總收入低於上年，生產總額及生產毛額皆高於上年；年平均每一員工也同樣僅總收入低於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-14 藝人及模特兒等經紀業 (7603) 5 項指標趨勢圖

表 3-34 藝人及模特兒等經紀業（7603）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	2,644,295	2,930,347	3,072,266	3,245,913	3,616,402	3,818,161	4,511,197	5,404,612	6,420,624	7,471,021	8,767,358	10,162,668
運動占比(%)	0.96	0.96	0.96	0.96	0.96	0.96	0.93	0.93	0.93	0.93	0.93	0.90
推估值(千元；乘比例後)	25,279	28,014	29,371	31,031	34,573	36,502	41,954	50,263	59,712	69,480	81,536	91,464
成長率(%)	—	10.82	4.84	5.65	11.41	5.58	14.94	19.80	18.80	16.36	17.35	12.18
M專業、科學及技術服務業， 國民所得生產總額(千元)	454,060,000	485,438,000	491,004,000	500,466,000	537,930,000	547,917,000	561,361,000	583,183,000	600,769,000	606,178,000	616,849,000	615,848,000
累計成長率(%)	—	6.91	8.14	10.22	18.47	20.67	23.63	28.44	32.31	33.50	35.85	35.63
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	2.45	3.89	3.02	0.90	1.76	-0.16
修正幅度(95至100年)	100.00	103.65	107.44	111.37	115.44	119.66	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	115.32	132.99	153.37	176.86	203.96	203.96

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	811,297	899,454	947,966	1,003,838	1,113,928	1,205,334	1,391,474	1,597,047	1,831,426	2,079,920	2,365,516	2,629,267
運動占比(%)	0.96	0.96	0.96	0.96	0.96	0.96	0.93	0.93	0.93	0.93	0.93	0.90
推估值(千元；乘比例後)	7,756	8,599	9,063	9,597	10,649	11,523	12,941	14,853	17,032	19,343	21,999	23,663
成長率(%)	—	10.87	5.39	5.89	10.97	8.21	12.30	14.77	14.68	13.57	13.73	7.56
M專業、科學及技術服務業， 國民所得生產毛額(千元)	280,803,000	294,258,000	293,136,000	293,405,000	307,743,000	314,750,000	325,909,000	335,507,000	345,093,000	351,525,000	358,590,000	358,879,000
累計成長率(%)	—	4.79	4.39	4.49	9.59	12.09	16.06	19.48	22.90	25.19	27.70	27.80
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.55	2.94	2.86	1.86	2.01	0.08
修正幅度(95至100年)	100.00	105.80	111.93	118.42	125.28	132.55	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	111.49	124.30	138.58	154.51	172.26	172.26

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-34 藝人及模特兒等經紀業 (7603) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	2,654,738	2,918,384	2,613,751	4,210,065	3,840,778	3,828,451	5,362,246	5,770,770	5,831,179	7,903,671	8,713,856	8,685,696
運動占比(%)	0.96	0.96	0.96	0.96	0.96	0.96	0.93	0.93	0.93	0.93	0.93	0.90
推估值(千元；乘比例後)	25,379	27,900	24,987	40,248	36,718	36,600	49,869	53,668	54,230	73,504	81,039	78,171
成長率(%)	—	9.93	-10.44	61.07	-8.77	-0.32	36.25	7.62	1.05	35.54	10.25	-3.54
7603 藝人及模特兒等經紀業，銷售額(千元)	730,230	940,477	986,819	1,862,215	1,990,343	2,324,339	2,886,526	2,754,323	2,467,686	2,965,615	2,899,003	2,830,225
累計成長率(%)	—	28.79	35.14	155.02	172.56	218.30	295.29	277.19	237.93	306.12	297.00	287.58
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	24.19	-4.58	-10.41	20.18	-2.25	-2.37
修正幅度(95至100年)	100.00	85.36	72.86	62.19	53.08	45.31	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	112.78	127.20	143.46	161.80	182.49	182.49

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	190	182	175	191	220	273	301	361	390	402	432	469
運動占比(%)	0.96	0.96	0.96	0.96	0.96	0.96	0.93	0.93	0.93	0.93	0.93	0.90
推估值(家；乘比例後)	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
成長率(%)	—	-4.15	-4.16	9.39	15.32	23.99	7.25	20.00	8.05	3.05	7.42	5.06
7603 藝人及模特兒等經紀業，廠商家數(家)	103	104	105	121	147	192	210	250	268	274	292	317
累計成長率(%)	—	0.97	1.94	17.48	42.72	86.41	103.88	142.72	160.19	166.02	183.50	207.77
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	9.38	19.05	7.20	2.24	6.57	8.56
修正幅度(95至100年)	100.00	94.93	90.11	85.54	81.20	77.08	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.80	101.60	102.41	103.23	104.05	104.05

表 3-34 藝人及模特兒等經紀業 (7603) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	922	1,078	1,150	1,187	1,341	1,486	1,564	1,593	1,678	1,760	1,828	1,871
運動占比(%)	0.96	0.96	0.96	0.96	0.96	0.96	0.93	0.93	0.93	0.93	0.93	0.90
推估值(人；乘比例後)	9	10	11	11	13	14	15	15	16	16	17	17
成長率(%)	—	16.88	6.67	3.27	12.94	10.84	2.41	1.85	5.29	4.92	3.85	-0.97
76其他專業、科學及技術服務業，受雇員工人數(人)	12,491	14,009	14,339	14,209	15,398	16,376	17,097	17,270	18,034	18,766	19,328	19,779
累計成長率(%)	—	12.15	14.79	13.75	23.27	31.10	36.87	38.26	44.38	50.24	54.74	58.35
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	4.40	1.01	4.42	4.06	2.99	2.33
修正幅度(95至100年)	100.00	104.22	108.61	113.19	117.96	122.94	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.83	101.67	102.51	103.37	104.23	104.23

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	30.68	30.69	30.86	30.93	30.80	31.57	30.84	29.55	28.52	27.84	26.98	25.87
平均每一廠商生產總額	13,917	16,091	17,603	17,001	16,424	13,986	14,989	14,965	16,453	18,577	20,295	21,669
平均每一廠商生產毛額	4,270	4,939	5,431	5,258	5,059	4,415	4,623	4,422	4,693	5,172	5,476	5,606
平均每一廠商總收入	13,972	16,025	14,975	22,051	17,443	14,024	17,816	15,979	14,942	19,653	20,171	18,520
平均每一員工生產總額	2,868	2,719	2,673	2,734	2,697	2,569	2,884	3,392	3,827	4,244	4,796	5,433
平均每一員工生產毛額	880	835	825	846	831	811	890	1,002	1,092	1,182	1,294	1,406
平均每一員工總收入	2,879	2,708	2,274	3,546	2,865	2,576	3,428	3,622	3,476	4,490	4,767	4,643

十五、運動場館（9312）

1. 生產總額

運動場館可提供給消費者各種運動休閒活動適合之環境，如運動、健身及休閒娛樂之場地及設備，以滿足消費者實際參與、操作及體驗之需求。主要可分為以推廣全民運動為主旨，由政府、社區、學校等單位經營之非營利（公營）設施，如公立運動場館、學校體育場館及設施等。另外一種則是以專業運動項目為主，強調使用者付費概念（民營）的營利設施，如撞球場、舞蹈教室、游泳池、健康俱樂部（含各式運動、健身、體適能中心）、高爾夫練習球場等。106年運動場館業（9312）生產總額為273.0億元，大幅成長11.88%，金額創下95年以來的新高。歷年運動場館業生產總額走勢，95年至100年中僅98年微幅成長，101年受到政府陸續推動運動休閒相關計畫，爾後則轉為持續5年的正成長。（參見圖3-15及表3-35）

2. 生產毛額

106年運動場館業（9312）生產毛額為179.0億元，大幅成長13.07%，創下95年以來的新高。歷年運動場館業生產毛額走勢，95年至100年呈現逐年下滑的走勢，更一度跌破85億元，101年之後才出現持續正成長。

3. 總收入

106年運動場館業（9312）總收入為270.3億元，較上年大幅增加11.21%，同樣創下歷年來新高。歷年運動場館業總收入走勢，呈現劇烈震盪，漲跌幅高達20.0%，顯示運動場館業的收入較為不穩定。

4. 廠商家數

106年運動場館業（9312）廠商家數為1,444家，較上年增加9.68%，目前除各地方政府陸續建置完成的運動中心、健身中心外，尚包括私人健康俱樂

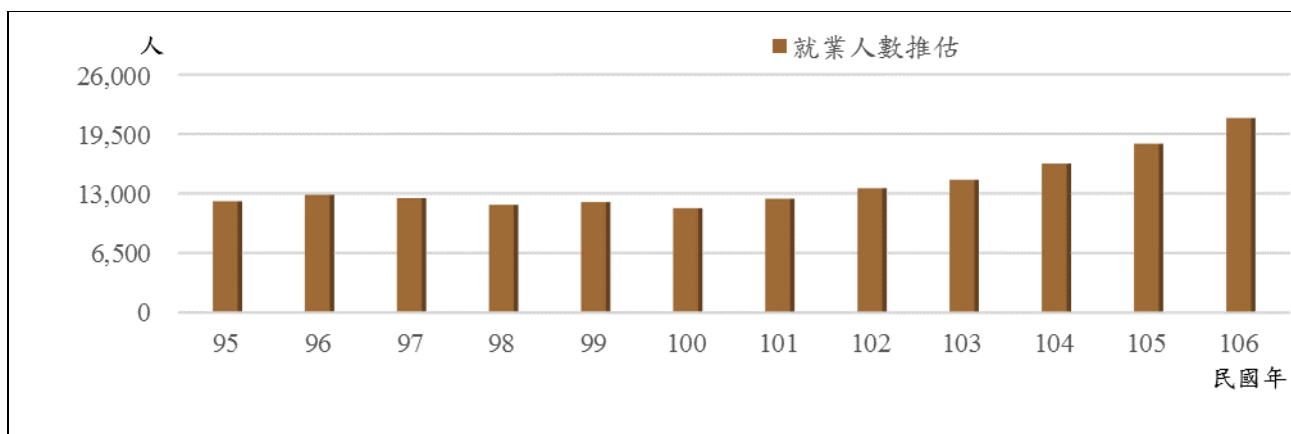
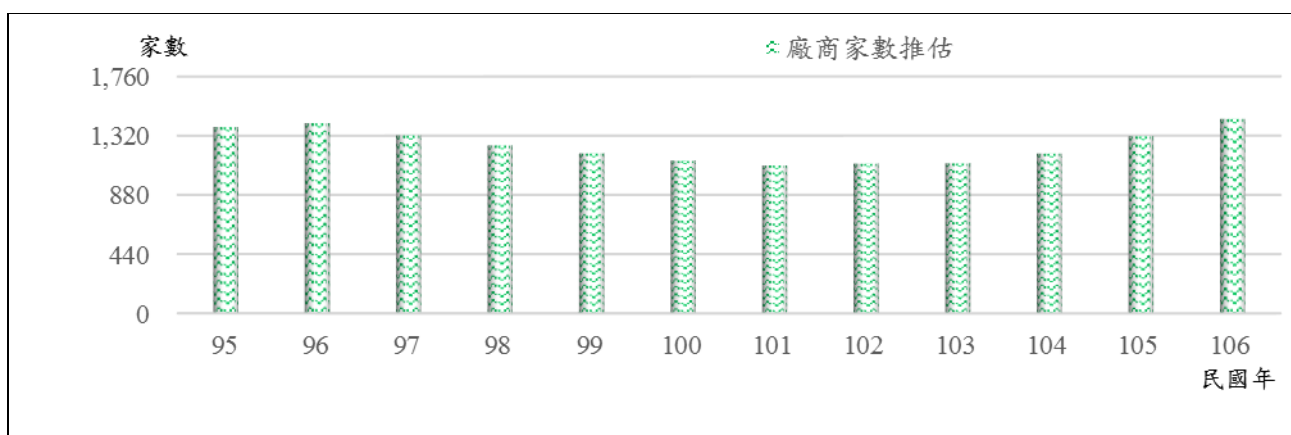
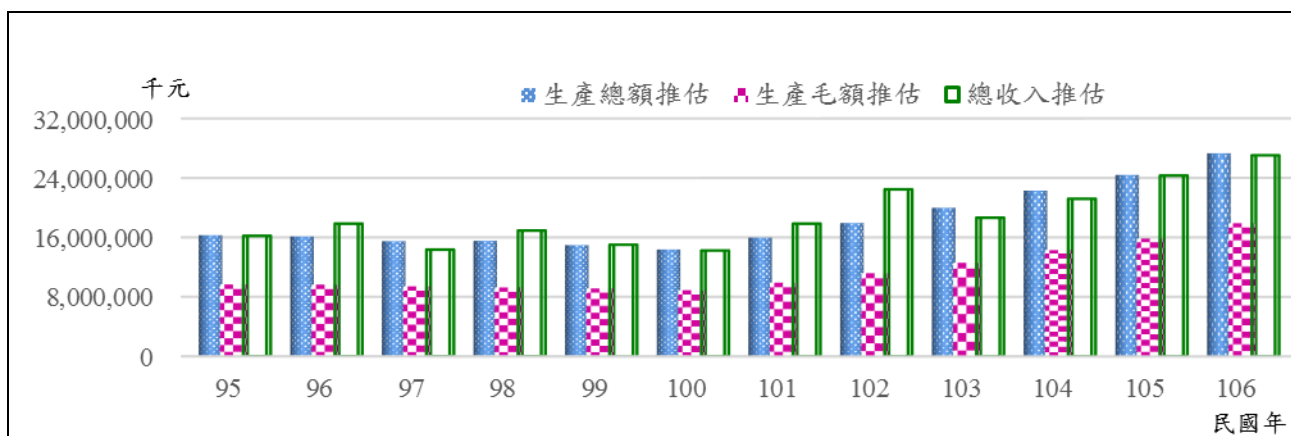
部等。歷年運動場館業廠商家數走勢，基本上是處於減少的態勢，96年至103年廠商家數持續減少，推估與為了推展全民運動，全臺各地方政府紛紛設置健身運動中心，由於收費相較私人機構低廉，往往能吸引不少民眾使用，造成許多的運動健身俱樂部業者經營困難，如96年亞歷山大健身中心無預警倒閉、99年加州健身中心（California Fitness）被世界健身俱樂部（World Gym）所收購等。

5. 就業人數

106年運動場館業（9312）就業人數為21,230人，大幅成長15.21%。歷年運動場館業就業人數走勢，僅於97年、98年及100年出現減少，其餘皆增加，顯示該行業就業人數有波動現象。

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

106年運動場館業（9312）附加價值率出現上揚的走勢，由95年的59.30%增加至106年的65.56%，顯示該行業本身創造的價值比重增加。106年年平均每一廠商生產總額、生產毛額及總收入皆高於上年；年平均每一員工則低於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-15 運動場館 (9312) 5 項指標趨勢圖

表 3-35 運動場館業（9312）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	16,290,163	16,119,402	15,500,550	15,526,331	14,951,075	14,375,032	15,962,668	17,932,127	19,984,086	22,274,898	24,400,697	27,298,634
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	16,290,163	16,119,402	15,500,550	15,526,331	14,951,075	14,375,032	15,962,668	17,932,127	19,984,086	22,274,898	24,400,697	27,298,634
成長率(%)	—	-1.05	-3.84	0.17	-3.71	-3.85	11.04	12.34	11.44	11.46	9.54	11.88
R藝術、娛樂及休閒服務業， 國民所得生產總額(千元)	160,598,000	169,182,000	173,198,000	184,695,000	189,343,000	193,810,000	200,456,000	209,745,000	217,716,000	226,031,000	230,622,000	240,351,000
累計成長率(%)	—	5.35	7.85	15.00	17.90	20.68	24.82	30.60	35.57	40.74	43.60	49.66
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.43	4.63	3.80	3.82	2.03	4.22
修正幅度(95至100年)	100.00	93.93	88.23	82.88	77.85	73.12	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	107.36	115.27	123.75	132.87	142.65	142.65

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	9,659,557	9,649,323	9,400,178	9,268,377	9,136,926	8,887,609	9,900,032	11,190,168	12,584,289	14,293,039	15,828,458	17,897,546
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	9,659,557	9,649,323	9,400,178	9,268,377	9,136,926	8,887,609	9,900,032	11,190,168	12,584,289	14,293,039	15,828,458	17,897,546
成長率(%)	—	-0.11	-2.58	-1.40	-1.42	-2.73	11.39	13.03	12.46	13.58	10.74	13.07
R藝術、娛樂及休閒服務業， 國民所得生產毛額(千元)	103,274,000	108,677,000	111,528,000	115,840,000	120,299,000	123,269,000	127,070,000	132,917,000	138,328,000	145,393,000	149,003,000	155,764,000
累計成長率(%)	—	5.23	7.99	12.17	16.49	19.36	23.04	28.70	33.94	40.78	44.28	50.83
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.08	4.60	4.07	5.11	2.48	4.54
修正幅度(95至100年)	100.00	94.93	90.11	85.54	81.20	77.08	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	108.06	116.77	126.18	136.35	147.34	147.34

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-35 運動場館業 (9312) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	16,206,301	17,850,178	14,353,070	16,922,865	15,010,190	14,233,538	17,846,903	22,457,613	18,644,158	21,190,294	24,308,779	27,033,301
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	16,206,301	17,850,178	14,353,070	16,922,865	15,010,190	14,233,538	17,846,903	22,457,613	18,644,158	21,190,294	24,308,779	27,033,301
成長率(%)	—	10.14	-19.59	17.90	-11.30	-5.17	25.39	25.83	-16.98	13.66	14.72	11.21
9312運動場館業，銷售額 (千元)	19,181,361	20,206,609	15,540,001	17,524,091	14,866,309	13,482,958	16,243,063	19,638,188	15,664,385	17,105,679	18,853,815	20,966,946
累計成長率(%)	—	5.35	-18.98	-8.64	-22.50	-29.71	-15.32	2.38	-18.34	-10.82	-1.71	9.31
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	20.47	20.90	-20.24	9.20	10.22	11.21
修正幅度(95至100年)	100.00	104.55	109.32	114.30	119.50	124.95	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	104.08	108.33	112.75	117.35	122.13	122.13

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	1,385	1,414	1,322	1,248	1,189	1,134	1,099	1,112	1,114	1,187	1,317	1,444
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(家；乘比例後)	1,385	1,414	1,322	1,248	1,189	1,134	1,099	1,112	1,114	1,187	1,317	1,444
成長率(%)	—	2.07	-6.46	-5.64	-4.75	-4.59	-3.08	1.16	0.18	6.58	10.95	9.68
9312運動場館業，廠商家 數(家)	1,413	1,474	1,409	1,359	1,323	1,290	1,238	1,240	1,230	1,298	1,426	1,564
累計成長率(%)	—	4.32	-0.27	-3.82	-6.37	-8.70	-12.38	-12.24	-12.95	-8.14	0.92	10.69
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-4.03	0.16	-0.81	5.53	9.86	9.68
修正幅度(95至100年)	100.00	97.85	95.74	93.68	91.66	89.68	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.99	101.99	103.01	104.03	105.06	105.06

表 3-35 運動場館業 (9312) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	12,147	12,848	12,499	11,766	12,067	11,401	12,433	13,564	14,503	16,260	18,428	21,230
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(人；乘比例後)	12,147	12,848	12,499	11,766	12,067	11,401	12,433	13,564	14,503	16,260	18,428	21,230
成長率(%)	—	5.77	-2.72	-5.86	2.56	-5.52	9.05	9.09	6.92	12.12	13.33	15.21
931運動、娛樂及休閒服務業，受僱員工人數(人)	47,312	51,292	51,144	49,347	51,874	50,234	49,476	48,747	47,072	47,664	48,786	49,433
累計成長率(%)	—	8.41	8.10	4.30	9.64	6.18	4.57	3.03	-0.51	0.74	3.12	4.48
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-1.51	-1.47	-3.44	1.26	2.35	1.33
修正幅度(95至100年)	100.00	97.56	95.19	92.87	90.61	88.40	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	110.73	122.60	135.75	150.31	166.43	166.43

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	59.30	59.86	60.64	59.69	61.11	61.83	62.02	62.40	62.97	64.17	64.87	65.56
平均每一廠商生產總額	11,762	11,403	11,721	12,443	12,579	12,676	14,524	16,129	17,943	18,766	18,527	18,899
平均每一廠商生產毛額	6,974	6,826	7,108	7,428	7,687	7,837	9,007	10,065	11,299	12,041	12,019	12,391
平均每一廠商總收入	11,701	12,627	10,854	13,562	12,628	12,552	16,238	20,200	16,740	17,852	18,458	18,715
平均每一員工生產總額	1,341	1,255	1,240	1,320	1,239	1,261	1,284	1,322	1,378	1,370	1,324	1,286
平均每一員工生產毛額	795	751	752	788	757	780	796	825	868	879	859	843
平均每一員工總收入	1,334	1,389	1,148	1,438	1,244	1,248	1,435	1,656	1,286	1,303	1,319	1,273

十六、建築工程業（4100）

1.生產總額

106年運動建築工程業（4100）生產總額為200.5億元，較105年大幅成長45.69%。歷年運動建築工程業生產總額走勢，僅於98年、104年及105年出現衰退，其餘為成長的態勢。（參見圖3-16及表3-36）

2.生產毛額

106年運動建築工程業（4100）生產毛額為50.2億元，較105年大幅成長46.05%。歷年運動建築工程業生產毛額走勢，僅於98年、101年、104年及105年出現衰退，其餘為成長的態勢。

3.總收入

106年運動建築工程業（4100）總收入為401.0億元，較105年大幅成長41.15%。歷年運動建築工程業總收入走勢，波動幅度較大，顯示運動建築工程業的收入較為不穩定。

4.廠商家數

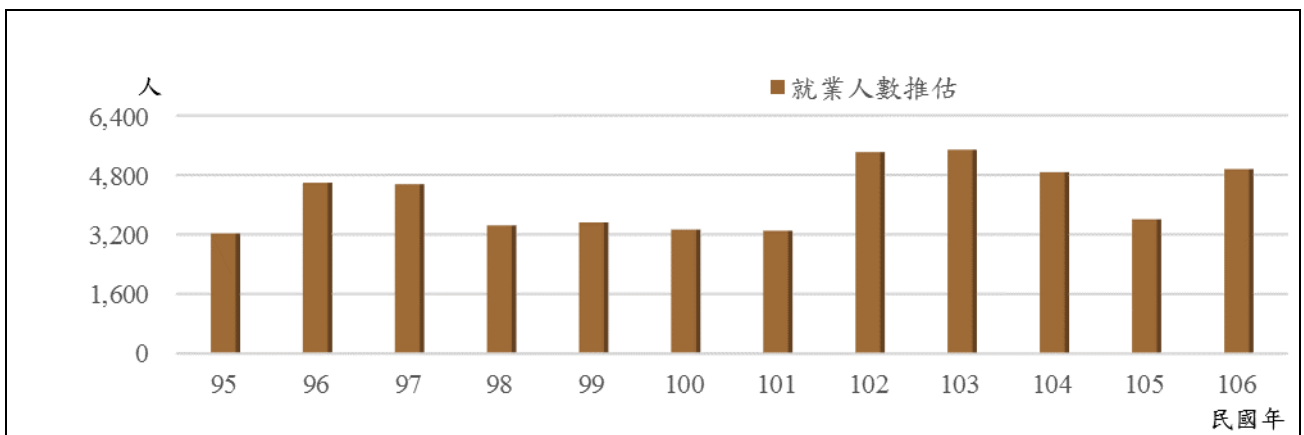
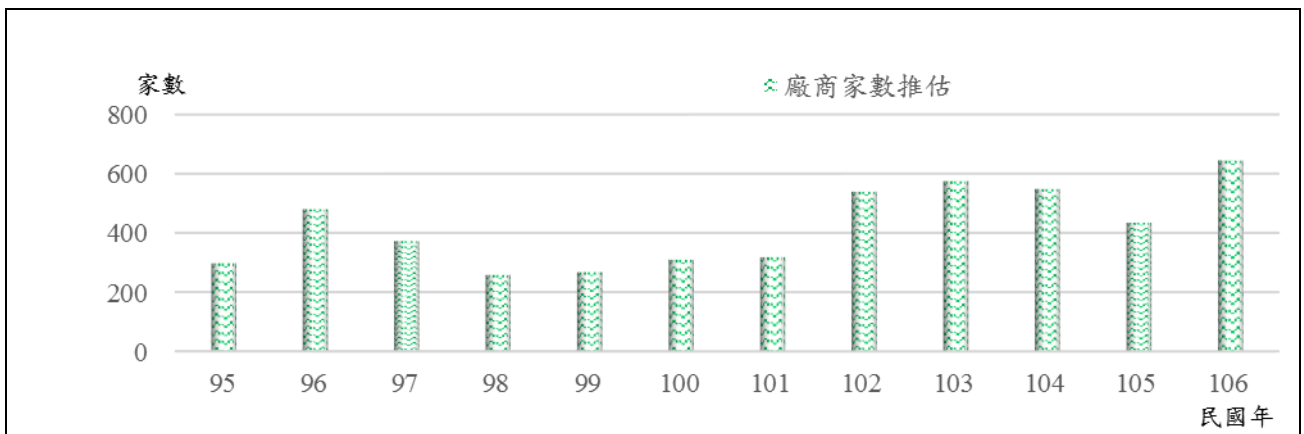
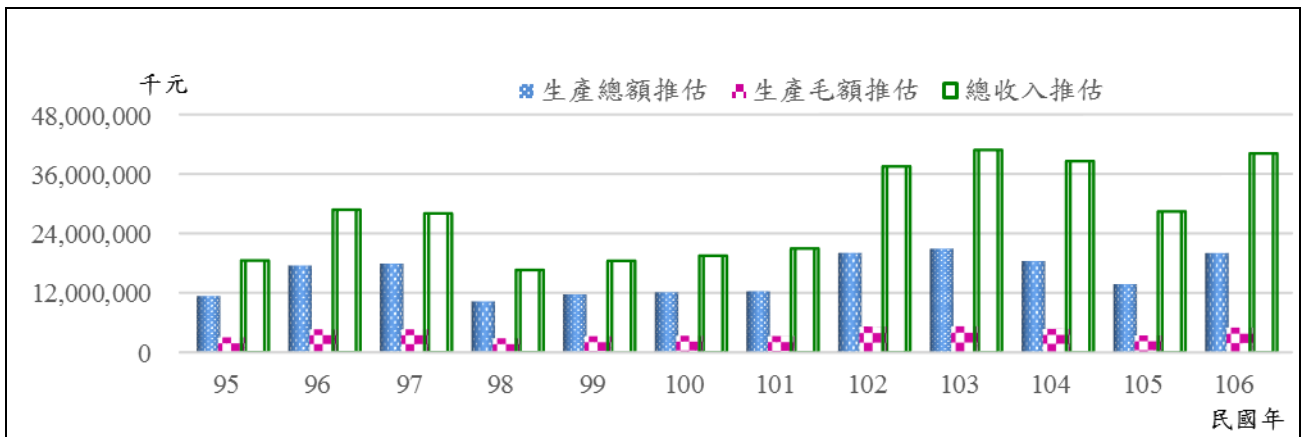
106年運動建築工程業（4100）等量廠商家數為645家，較105年大幅成長48.34%。歷年運動建築工程業廠商家數走勢，呈現穩定成長，應與政府大舉建設國民運動中心及運動公園，吸引相關投資廠商持續投資。

5.就業人數

106年運動建築工程業（4100）就業人數為4,956人，較上年大幅增加37.40%。歷年運動建築工程業就業人數走勢，呈現逐年減少。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動建築工程業（4100）附加價值率呈現平穩的走勢，由 95 年的 26.53% 持續下降至 106 年的 25.04%，顯示該行業本身創造的價值持續減少。106 年平均每一廠商生產總額、廠商生產毛額及總收入皆低於上年。另外，平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入則高於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-16 建築工程業 (4100) 5 項指標趨勢圖

表 3-36 建築工程業（4100）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	286,651,254	303,070,950	309,494,812	259,202,798	295,016,433	305,541,454	311,185,132	316,982,216	330,292,812	319,793,620	310,187,433	315,059,289
運動占比(%)	3.96	5.78	5.78	3.96	3.96	3.96	3.96	6.33	6.33	5.76	4.44	6.36
推估值(千元；乘比例後)	11,351,390	17,517,501	17,888,800	10,264,431	11,682,651	12,099,442	12,322,931	20,064,974	20,907,535	18,432,821	13,759,398	20,046,188
成長率(%)	—	54.32	2.12	-42.62	13.82	3.57	1.85	62.83	4.20	-11.84	-25.35	45.69
F營造業，國民所得生產總額(千元)	1,210,565,000	1,297,528,000	1,343,272,000	1,140,482,000	1,315,931,000	1,381,641,000	1,396,918,000	1,412,583,000	1,461,185,000	1,404,439,000	1,352,335,000	1,373,575,000
累計成長率(%)	—	7.18	10.96	-5.79	8.70	14.13	15.39	16.69	20.70	16.02	11.71	13.47
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.11	1.12	3.44	-3.88	-3.71	1.57
修正幅度(95至100年)	100.00	98.64	97.30	95.98	94.68	93.39	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.73	101.47	102.22	102.97	103.72	103.72

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	76,052,115	80,348,401	80,195,956	71,652,279	81,783,456	84,812,984	82,508,168	82,327,406	83,210,997	82,048,708	77,465,318	78,875,306
運動占比(%)	3.96	5.78	5.78	3.96	3.96	3.96	3.96	6.33	6.33	5.76	4.44	6.36
推估值(千元；乘比例後)	3,011,664	4,644,138	4,635,326	2,837,430	3,238,625	3,358,594	3,267,323	5,211,325	5,267,256	4,729,266	3,436,232	5,018,577
成長率(%)	—	54.21	-0.19	-38.79	14.14	3.70	-2.72	59.50	1.07	-10.21	-27.34	46.05
F營造業，國民所得生產毛額(千元)	332,804,000	353,833,000	355,400,000	319,550,000	367,044,000	383,053,000	384,523,000	395,912,000	412,918,000	420,130,000	409,306,000	416,756,000
累計成長率(%)	—	6.32	6.79	-3.98	10.29	15.10	15.54	18.96	24.07	26.24	22.99	25.23
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.38	2.96	4.30	1.75	-2.58	1.82
修正幅度(95至100年)	100.00	99.37	98.74	98.12	97.50	96.89	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	96.91	93.92	91.02	88.20	85.48	85.48

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-36 建築工程業 (4100) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	467,772,444	497,684,506	484,857,694	419,528,568	465,919,304	492,135,829	528,866,689	592,600,027	645,062,779	669,154,855	640,539,029	630,333,408
運動占比(%)	3.96	5.78	5.78	3.96	3.96	3.96	3.96	6.33	6.33	5.76	4.44	6.36
推估值(千元；乘比例後)	18,523,789	28,766,164	28,024,775	16,613,331	18,450,404	19,488,579	20,943,121	37,511,582	40,832,474	38,569,912	28,413,244	40,106,045
成長率(%)	—	55.29	-2.58	-40.72	11.06	5.63	7.46	79.11	8.85	-5.54	-26.33	41.15
4100 建築工程業，銷售額 (千元)	253,144,517	271,329,585	266,297,114	232,125,497	259,705,502	276,353,245	294,035,949	326,204,927	351,564,865	361,081,093	342,214,451	336,761,995
累計成長率(%)	—	7.18	5.20	-8.30	2.59	9.17	16.15	28.86	38.88	42.64	35.19	33.03
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	6.40	10.94	7.77	2.71	-5.23	-1.59
修正幅度(95至100年)	100.00	99.26	98.53	97.81	97.09	96.37	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	101.00	102.01	103.03	104.06	105.11	105.11

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	7,502	8,306	6,441	6,502	6,747	7,815	8,024	8,514	9,082	9,510	9,795	10,129
運動占比(%)	3.96	5.78	5.78	3.96	3.96	3.96	3.96	6.33	6.33	5.76	4.44	6.36
推估值(家；乘比例後)	297	480	372	257	267	309	318	539	575	548	434	645
成長率(%)	—	61.59	-22.45	-30.83	3.77	15.82	2.67	69.61	6.67	-4.64	-20.74	48.34
4100 建築工程業，廠商家 數(家)	5,226	5,601	4,205	4,110	4,129	4,630	4,772	5,083	5,443	5,722	5,916	6,118
累計成長率(%)	—	7.18	-19.53	-21.35	-20.99	-11.40	-8.68	-2.73	4.16	9.50	13.21	17.08
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.07	6.52	7.08	5.13	3.39	3.41
修正幅度(95至100年)	100.00	103.29	106.69	110.20	113.83	117.57	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.62	99.23	98.85	98.47	98.09	98.09

表 3-36 建築工程業 (4100) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	81,518	79,413	78,770	86,980	89,025	84,094	83,402	85,539	86,513	84,577	81,323	77,898
運動占比(%)	3.96	5.78	5.78	3.96	3.96	3.96	3.96	6.33	6.33	5.76	4.44	6.36
推估值(人；乘比例後)	3,228	4,590	4,553	3,444	3,525	3,330	3,303	5,415	5,476	4,875	3,607	4,956
成長率(%)	—	42.19	-0.81	-24.35	2.35	-5.54	-0.82	63.94	1.14	-10.98	-26.00	37.40
41 建築工程業，受僱員工 人數(人)	76,820	75,213	74,979	83,211	85,596	81,262	80,689	82,855	83,898	82,118	79,053	75,724
累計成長率(%)	—	-2.09	-2.40	8.32	11.42	5.78	5.04	7.86	9.21	6.90	2.91	-1.43
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.71	2.68	1.26	-2.12	-3.73	-4.21
修正幅度(95至100年)	100.00	99.50	99.00	98.51	98.01	97.52	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.88	99.76	99.64	99.53	99.41	99.41

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	26.53	26.51	25.91	27.64	27.72	27.76	26.51	25.97	25.19	25.66	24.97	25.04
平均每一廠商生產總額	38,210	36,490	48,053	39,863	43,723	39,097	38,783	37,232	36,369	33,626	31,668	31,103
平均每一廠商生產毛額	10,138	9,674	12,452	11,020	12,121	10,853	10,283	9,670	9,163	8,627	7,909	7,787
平均每一廠商總收入	62,353	59,922	75,281	64,520	69,052	62,973	65,913	69,605	71,029	70,360	65,394	62,228
平均每一員工生產總額	3,516	3,816	3,929	2,980	3,314	3,633	3,731	3,706	3,818	3,781	3,814	4,044
平均每一員工生產毛額	933	1,012	1,018	824	919	1,009	989	962	962	970	953	1,013
平均每一員工總收入	5,738	6,267	6,155	4,823	5,234	5,852	6,341	6,928	7,456	7,912	7,876	8,092

十七、其他土木工程業（4290）

1. 生產總額

106年運動其他土木工程業（4290）生產總額為70.6億元，較105年大幅增加45.69%。歷年運動其他土木工程業生產總額走勢，僅於98年、101年、104年及105年出現衰退，其餘為成長的態勢。（參見圖3-17及表3-37）

2. 生產毛額

106年運動其他土木工程業（4290）生產毛額為19.4億元，較105年大幅增加46.05%。歷年運動其他土木工程業生產毛額走勢，僅於98年、104年及105年出現衰退，其餘為成長的態勢。

3. 總收入

106年運動其他土木工程業（4290）總收入為982.0億元，較105年大幅增加42.34%。歷年運動其他土木工程業總收入走勢，僅於98年、104年及105年出現減少，其餘為上揚的態勢，顯示運動其他土木工程業的收入較為穩定。

4. 廠商家數

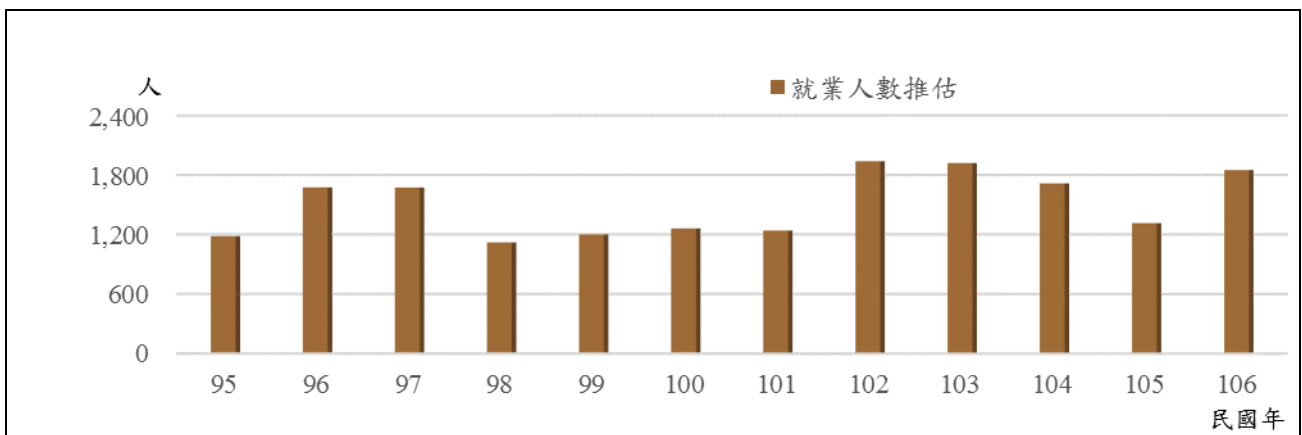
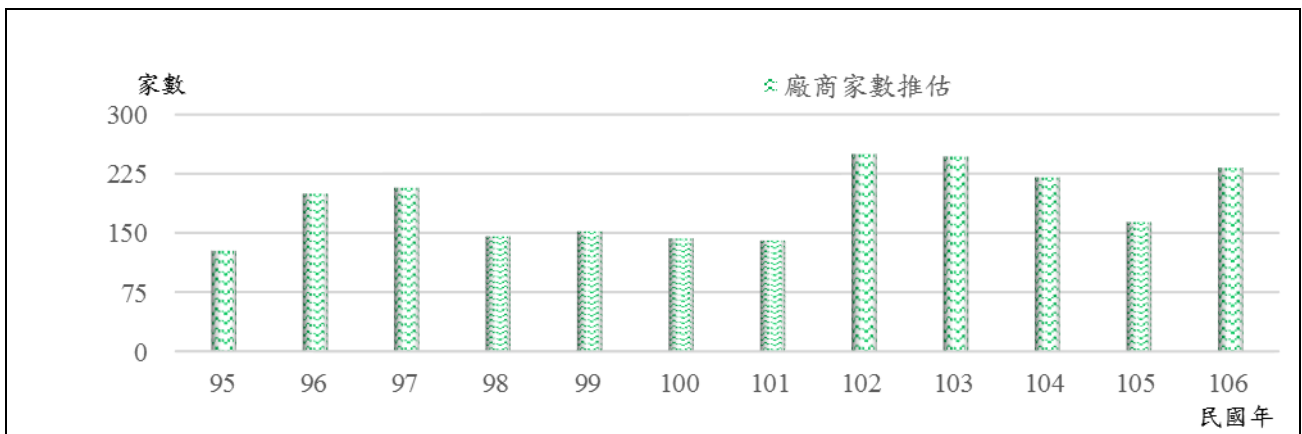
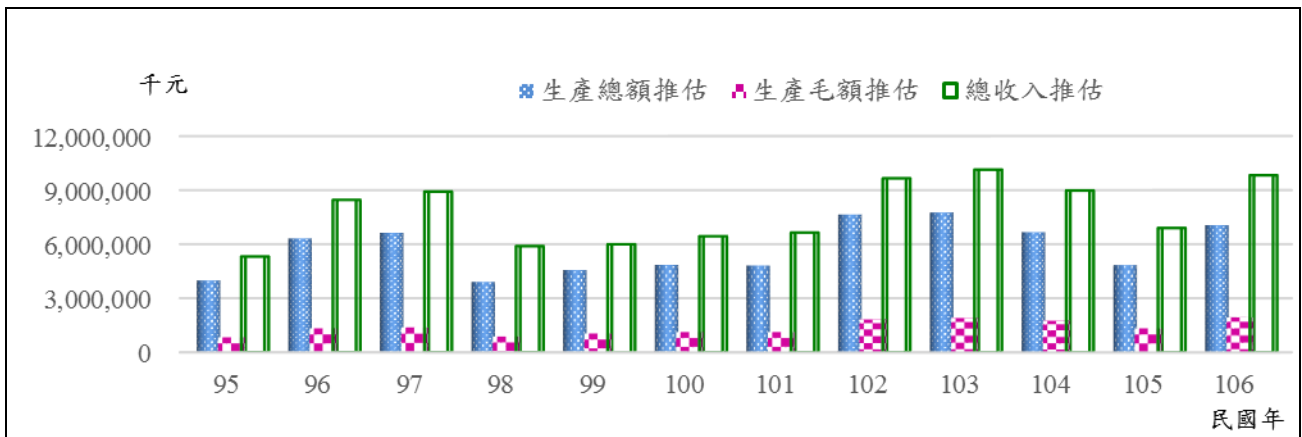
106年運動其他土木工程業（4290）等量廠商家數為233家，較上年大幅增加42.06%。歷年運動其他土木工程業廠商家數走勢，呈現上下震盪。

5. 就業人數

106年運動其他土木工程業（4290）就業人數為1,850人，較上年大幅增加40.69%。歷年運動其他土木工程業就業人數走勢，呈現增減不一。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動其他土木工程業（4290）附加價值率呈現平穩的走勢，由 95 年的 20.70%持續增加至 106 年的 27.51%，顯示該行業本身創造的價值持續增加。106 年平均每一廠商生產總額、廠商生產毛額及總收入皆高於上年。另外，平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入高於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-17 其他土木工程業（4290）5 項指標趨勢圖

表 3-37 其他土木工程業（4290）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	100,780,968	109,411,388	114,726,865	98,660,878	115,304,176	122,620,337	121,659,881	120,725,672	122,546,255	115,586,443	109,218,822	110,934,231
運動占比(%)	3.96	5.78	5.78	3.96	3.96	3.96	3.96	6.33	6.33	5.76	4.44	6.36
推估值(千元；乘比例後)	3,990,926	6,323,978	6,631,213	3,906,971	4,566,045	4,855,765	4,817,731	7,641,935	7,757,178	6,662,373	4,844,765	7,058,381
成長率(%)	—	58.46	4.86	-41.08	16.87	6.35	-0.78	58.62	1.51	-14.11	-27.28	45.69
F營造業，國民所得生產總額(千元)	1,210,565,000	1,297,528,000	1,343,272,000	1,140,482,000	1,315,931,000	1,381,641,000	1,396,918,000	1,412,583,000	1,461,185,000	1,404,439,000	1,352,335,000	1,373,575,000
累計成長率(%)	—	7.18	10.96	-5.79	8.70	14.13	15.39	16.69	20.70	16.02	11.71	13.47
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.11	1.12	3.44	-3.88	-3.71	1.57
修正幅度(95至100年)	100.00	101.29	102.59	103.91	105.25	106.60	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.13	96.30	94.50	92.73	91.00	91.00

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	20,865,965	22,942,259	23,831,049	22,159,118	26,322,048	28,408,501	28,445,399	29,213,839	30,391,633	30,844,247	29,973,596	30,519,162
運動占比(%)	3.96	5.78	5.78	3.96	3.96	3.96	3.96	6.33	6.33	5.76	4.44	6.36
推估值(千元；乘比例後)	826,292	1,326,063	1,377,435	877,501	1,042,353	1,124,977	1,126,438	1,849,236	1,923,790	1,777,854	1,329,579	1,941,834
成長率(%)	—	60.48	3.87	-36.29	18.79	7.93	0.13	64.17	4.03	-7.59	-25.21	46.05
F營造業，國民所得生產毛額(千元)	332,804,000	353,833,000	355,400,000	319,550,000	367,044,000	383,053,000	384,523,000	395,912,000	412,918,000	420,130,000	409,306,000	416,756,000
累計成長率(%)	—	6.32	6.79	-3.98	10.29	15.10	15.54	18.96	24.07	26.24	22.99	25.23
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.38	2.96	4.30	1.75	-2.58	1.82
修正幅度(95至100年)	100.00	103.42	106.95	110.60	114.38	118.29	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.75	99.49	99.24	98.99	98.74	98.74

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-37 其他土木工程業 (4290) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	134,186,961	146,391,449	154,255,160	148,754,778	151,413,382	162,655,967	167,806,522	152,511,427	160,127,786	155,811,501	155,535,232	154,340,128
運動占比(%)	3.96	5.78	5.78	3.96	3.96	3.96	3.96	6.33	6.33	5.76	4.44	6.36
推估值(千元；乘比例後)	5,313,804	8,461,426	8,915,948	5,890,689	5,995,970	6,441,176	6,645,138	9,653,973	10,136,089	8,980,934	6,899,284	9,820,156
成長率(%)	—	59.23	5.37	-33.93	1.79	7.43	3.17	45.28	4.99	-11.40	-23.18	42.34
4290其他土木工程業，銷售額(千元)	485,506,398	520,383,577	538,729,560	510,417,155	510,436,630	538,729,560	538,729,560	474,597,576	498,298,788	484,867,018	440,793,724	437,406,747
累計成長率(%)	—	7.18	10.96	5.13	5.13	10.96	10.96	-2.25	2.63	-0.13	-9.21	-9.91
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.00	-11.90	4.99	-2.70	-9.09	-0.77
修正幅度(95至100年)	100.00	101.78	103.60	105.45	107.33	109.24	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	103.17	106.43	106.43	106.43	106.43	106.43

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
運動占比(%)	3,216	3,456	3,586	3,679	3,838	3,613	3,545	3,946	3,897	3,822	3,690	3,655
推估值(家；乘比例後)	3.96	5.78	5.78	3.96	3.96	3.96	3.96	6.33	6.33	5.76	4.44	6.36
成長率(%)	127	200	207	146	152	143	140	250	247	220	164	233
4290其他土木工程業，廠商家數(家)	—	56.83	3.78	-29.71	4.31	-5.86	-1.89	77.96	-1.25	-10.69	-25.70	42.06
運動占比(%)	10,382	11,128	11,520	11,790	12,268	11,520	11,520	13,073	13,159	13,155	12,945	12,821
累計成長率(%)	—	7.18	10.96	13.56	18.17	10.96	10.96	25.92	26.75	26.71	24.69	23.49
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.00	13.48	0.66	-0.03	-1.60	-0.96
修正幅度(95至100年)	100.00	100.25	100.50	100.75	101.00	101.25	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.11	96.25	94.43	92.64	90.89	90.89

表 3-37 其他土木工程業 (4290) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	29,877	28,973	28,937	28,283	30,338	31,827	31,283	30,626	30,322	29,746	29,635	29,068
運動占比(%)	3.96	5.78	5.78	3.96	3.96	3.96	3.96	6.33	6.33	5.76	4.44	6.36
推估值(人；乘比例後)	1,183	1,675	1,673	1,120	1,201	1,260	1,239	1,939	1,919	1,715	1,315	1,850
成長率(%)	—	41.55	-0.13	-33.04	7.27	4.91	-1.71	56.49	-0.99	-10.67	-23.33	40.69
42土木工程業，受僱員工 人數(人)	81,089	78,559	78,382	76,536	82,016	85,955	85,139	83,996	83,803	82,848	83,176	81,585
累計成長率(%)	—	-3.12	-3.34	-5.61	1.14	6.00	4.99	3.58	3.35	2.17	2.57	0.61
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.95	-1.34	-0.23	-1.14	0.40	-1.91
修正幅度(95至100年)	100.00	100.10	100.20	100.30	100.40	100.50	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.23	98.47	97.72	96.97	96.22	96.22

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	20.70	20.97	20.77	22.46	22.83	23.17	23.38	24.20	24.80	26.69	27.44	27.51
平均每一廠商生產總額	31,337	31,662	31,991	26,814	30,042	33,939	34,322	30,592	31,445	30,241	29,599	30,354
平均每一廠商生產毛額	6,488	6,639	6,645	6,022	6,858	7,863	8,025	7,403	7,798	8,070	8,123	8,351
平均每一廠商總收入	41,725	42,364	43,013	40,429	39,450	45,020	47,341	38,646	41,089	40,765	42,150	42,231
平均每一員工生產總額	3,373	3,776	3,965	3,488	3,801	3,853	3,889	3,942	4,042	3,886	3,685	3,816
平均每一員工生產毛額	698	792	824	783	868	893	909	954	1,002	1,037	1,011	1,050
平均每一員工總收入	4,491	5,053	5,331	5,259	4,991	5,111	5,364	4,980	5,281	5,238	5,248	5,310

十八、成衣製造業（1210）

1. 生產總額

106 年運動成衣製造業（1210）生產總額為 158.3 億元，與上年相較小幅衰退 2.07%。歷年運動成衣製造業生產總額走勢，呈現漲跌互見。（參見圖 3-18 及表 3-38）

2. 生產毛額

106 年運動成衣製造業（1210）生產毛額為 71.8 億元，與上年相較小幅衰退 3.69%。歷年運動成衣製造業生產毛額走勢，與生產總額相似。

3. 總收入

106 年運動成衣製造業（1210）總收入為 326.6 億元，較上年減少 1.48%。歷年運動成衣製造業總收入走勢，呈現漲跌互見，顯示運動成衣製造業的收入較為不穩定。

4. 廠商家數

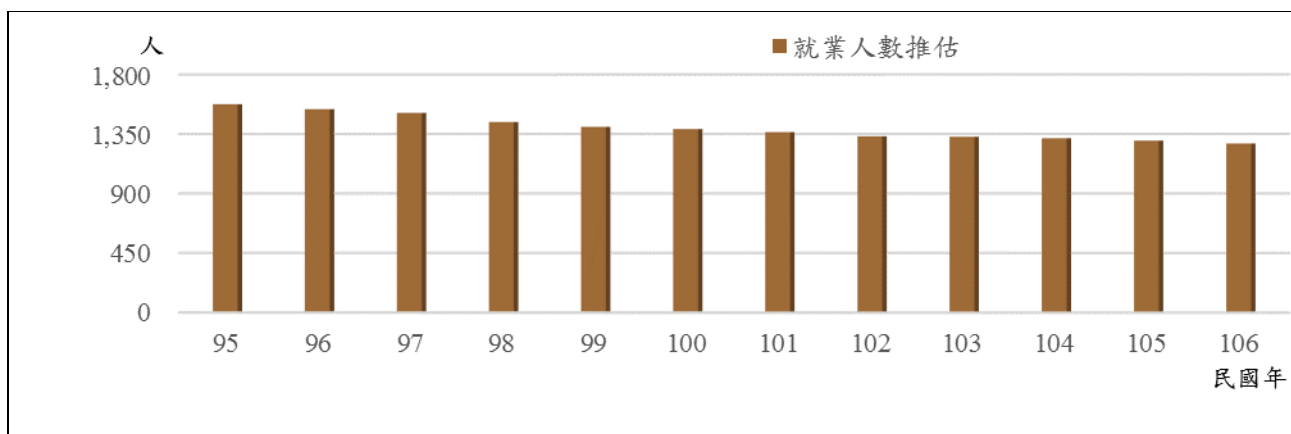
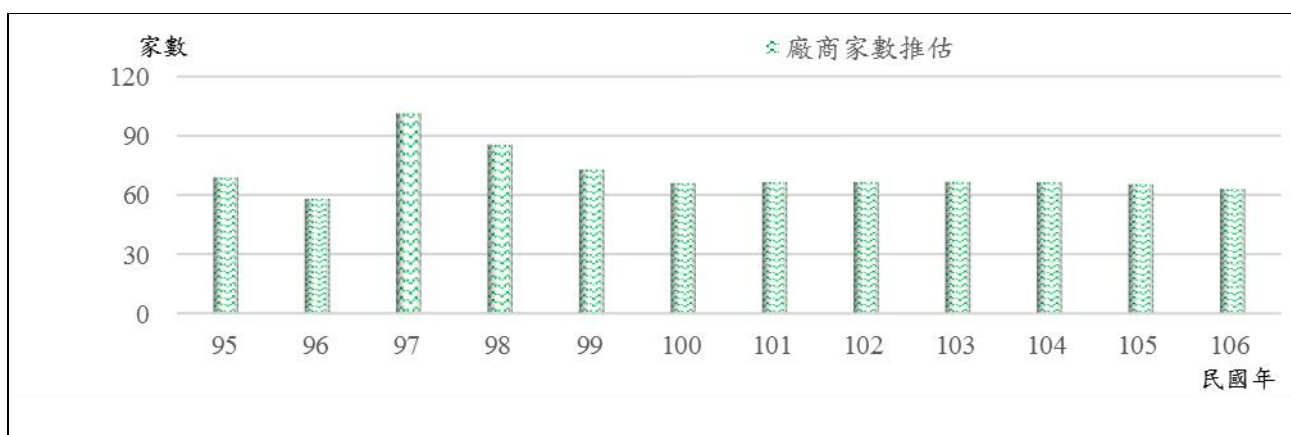
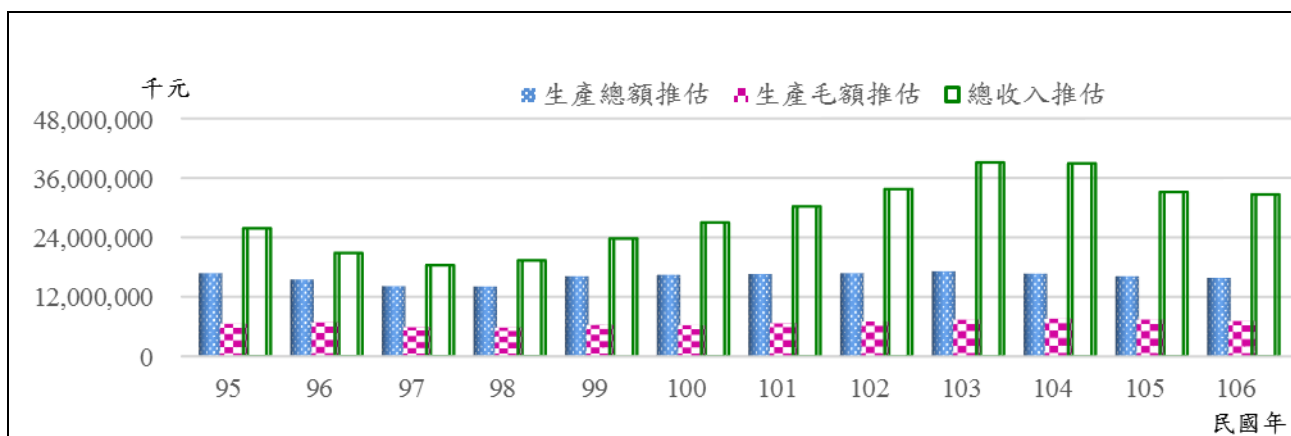
106 年運動成衣製造業（1210）等量廠商家數為 63 家，較上年小幅減少 3.62%，已連續 4 年呈現衰退。歷年運動成衣製造業廠商家數走勢，呈現上下震盪，僅 97 年、101 年及 103 年增加，其餘皆減少。

5. 就業人數

106 年運動成衣製造業（1210）就業人數為 1,278 人，較上年減少 1.71%。歷年運動成衣製造業就業人數走勢，呈現逐年減少。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動成衣製造業（1210）附加價值率呈現平穩的走勢，由 95 年的 39.27% 持續增加至 106 年的 45.38%，顯示該行業本身創造的價值持續增加。106 年平均每一廠商生產總額、生產毛額皆低於上年，僅總收入高於上年。另外，平均每一員工生產總額、生產毛額低於上年，總收入則略高。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-18 成衣製造業 (1210) 5 項指標趨勢圖

表 3-38 成衣製造業（1210）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	82,750,149	76,609,177	69,922,560	69,579,078	79,721,841	81,143,347	79,453,760	80,587,707	84,569,350	85,490,373	83,730,713	80,784,094
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	16,756,905	15,513,358	14,159,318	14,089,763	16,143,673	16,431,528	16,621,727	16,786,419	17,150,664	16,662,074	16,160,028	15,825,604
成長率(%)	—	-7.42	-8.73	-0.49	14.58	1.78	1.16	0.99	2.17	-2.85	-3.01	-2.07
CD成衣及服飾品製造業，國民所得生產總額(千元)	85,813,000	79,643,000	72,873,000	72,696,000	83,501,000	85,202,000	81,552,000	80,856,000	82,943,000	81,961,000	78,469,000	74,234,000
累計成長率(%)	—	-7.19	-15.08	-15.29	-2.69	-0.71	-4.97	-5.78	-3.34	-4.49	-8.56	-13.49
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-4.28	-0.85	2.58	-1.18	-4.26	-5.40
修正幅度(95至100年)	100.00	99.75	99.50	99.26	99.01	98.76	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	102.30	104.65	107.06	109.52	112.04	112.04

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	32,494,887	33,827,981	29,324,029	28,788,991	31,293,965	31,065,400	32,133,071	33,748,148	36,671,122	39,186,068	38,635,401	36,658,303
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	6,580,215	6,850,166	5,938,116	5,829,771	6,337,028	6,290,744	6,722,238	7,029,739	7,436,904	7,637,365	7,456,632	7,181,362
成長率(%)	—	4.10	-13.31	-1.82	8.70	-0.73	6.86	4.57	5.79	2.70	-2.37	-3.69
CD成衣及服飾品製造業，國民所得生產毛額(千元)	23,492,000	25,819,000	23,629,000	24,491,000	28,106,000	29,456,000	29,094,000	29,178,000	30,275,000	30,892,000	29,084,000	27,512,000
累計成長率(%)	—	9.91	0.58	4.25	19.64	25.39	23.85	24.20	28.87	31.50	23.80	17.11
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-1.23	0.29	3.76	2.04	-5.85	-5.41
修正幅度(95至100年)	100.00	94.72	89.72	84.98	80.49	76.24	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	104.72	109.67	114.85	120.28	125.96	125.96

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-38 成衣製造業 (1210) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	127,554,095	102,892,863	90,778,223	95,573,237	117,359,455	133,403,238	144,545,428	161,970,052	192,862,807	199,703,068	171,745,054	166,699,224
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	25,829,704	20,835,805	18,382,590	19,353,581	23,765,290	27,014,156	30,238,904	33,738,362	39,112,577	38,922,128	33,146,795	32,656,378
成長率(%)	—	-19.33	-11.77	5.28	22.80	13.67	11.94	11.57	15.93	-0.49	-14.84	-1.48
1210成衣製造業，銷售額 (千元)	56,664,620	41,381,863	33,053,213	31,504,712	35,023,901	36,042,924	33,725,158	32,634,754	33,557,538	30,006,983	22,285,266	21,630,530
累計成長率(%)	—	-26.97	-41.67	-44.40	-38.19	-36.39	-40.48	-42.41	-40.78	-47.04	-60.67	-61.83
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-6.43	-3.23	2.83	-10.58	-25.73	-2.94
修正幅度(95至100年)	100.00	110.46	122.01	134.77	148.86	164.42	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	115.80	134.09	155.28	179.81	208.22	208.22

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	3,089	2,601	4,546	3,834	3,268	2,960	2,985	2,983	2,986	2,980	2,932	2,826
運動占比(%)	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23
推估值(家；乘比例後)	69	58	101	86	73	66	67	67	67	66	65	63
成長率(%)	—	-15.78	74.76	-15.66	-14.78	-9.42	0.83	-0.06	0.10	-0.20	-1.60	-3.62
1210成衣製造業，廠商家 數(家)	1,294	1,235	2,446	2,338	2,258	2,318	2,277	2,217	2,162	2,102	2,015	1,942
累計成長率(%)	—	-4.56	89.03	80.68	74.50	79.13	75.97	71.33	67.08	62.44	55.72	50.08
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-1.77	-2.64	-2.48	-2.78	-4.14	-3.62
修正幅度(95至100年)	100.00	88.24	77.86	68.70	60.62	53.49	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	102.65	105.36	108.15	111.01	113.95	113.95

表 3-38 成衣製造業 (1210) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	49,369	48,195	47,332	45,143	44,021	43,483	42,768	41,770	41,641	41,302	40,749	40,053
運動占比(%)	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19
推估值(人；乘比例後)	1,575	1,537	1,510	1,440	1,404	1,387	1,364	1,332	1,328	1,318	1,300	1,278
成長率(%)	—	-2.38	-1.79	-4.62	-2.49	-1.22	-1.64	-2.34	-0.31	-0.82	-1.34	-1.71
1210成衣製造業，受僱員 工人數(人)	51,395	50,045	49,023	46,637	45,362	44,693	43,818	42,658	42,391	41,911	41,218	40,514
累計成長率(%)	—	-2.63	-4.62	-9.26	-11.74	-13.04	-14.74	-17.00	-17.52	-18.45	-19.80	-21.17
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-1.96	-2.65	-0.63	-1.13	-1.65	-1.71
修正幅度(95至100年)	100.00	100.26	100.51	100.77	101.03	101.29	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.32	100.64	100.96	101.29	101.61	101.61

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	39.27	44.16	41.94	41.38	39.25	38.28	40.44	41.88	43.36	45.84	46.14	45.38
平均每一廠商生產總額	243,260	267,418	139,662	164,776	221,541	248,932	249,740	252,363	257,582	250,752	247,157	251,141
平均每一廠商生產毛額	95,525	118,083	58,571	68,178	86,964	95,303	101,001	105,683	111,693	114,937	114,044	113,963
平均每一廠商總收入	374,970	359,167	181,319	226,335	326,133	409,256	454,337	507,214	587,423	585,750	506,959	518,233
平均每一員工生產總額	10,640	10,090	9,378	9,784	11,496	11,846	12,183	12,598	12,911	12,646	12,432	12,386
平均每一員工生產毛額	4,178	4,456	3,933	4,048	4,513	4,535	4,927	5,276	5,599	5,797	5,736	5,621
平均每一員工總收入	16,401	13,552	12,175	13,439	16,923	19,475	22,164	25,321	29,444	29,542	25,500	25,559

十九、鞋類製造業（1302）

1. 生產總額

106年運動鞋類製造業(1302)生產總額為48.2億元，較105年減少7.98%。歷年運動鞋類製造業生產總額走勢，呈現漲跌互見。（參見圖3-19及表3-39）

2. 生產毛額

106年運動鞋類製造業（1302）生產毛額為23.0億元，與上年相較中幅衰退8.38%。歷年運動鞋類製造業生產毛額走勢，與生產總額相似。

3. 總收入

106年運動鞋類製造業（1302）總收入為81.6億元，較上年增加0.27%。歷年運動鞋類製造業總收入走勢，呈現漲跌互見，顯示運動鞋類製造業的收入較為不穩定。

4. 廠商家數

106年運動鞋類製造業（1302）等量廠商家數為136家，較上年小幅減少1.89%，已連續3年呈現衰退。歷年運動鞋類製造業廠商家數走勢，呈現上下震盪。

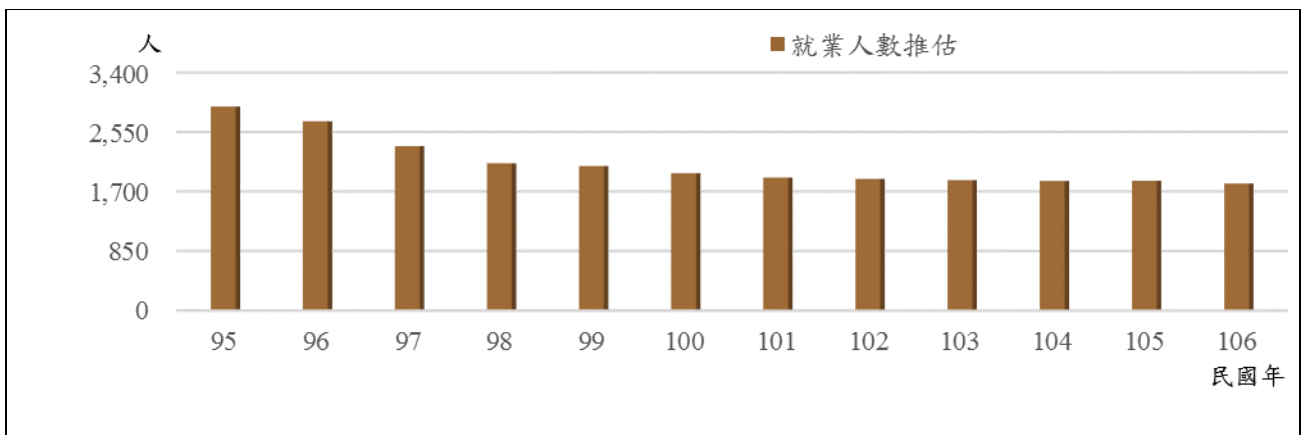
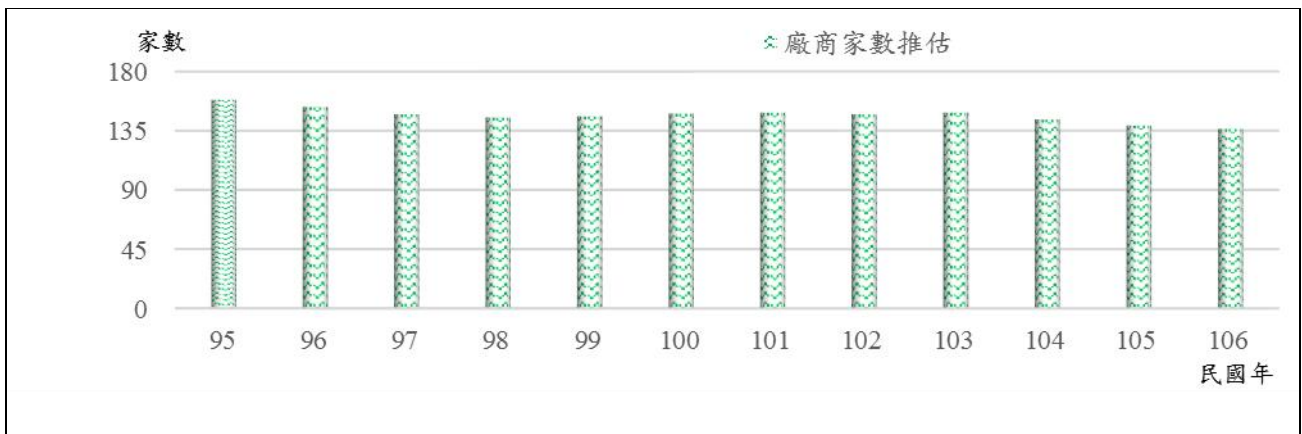
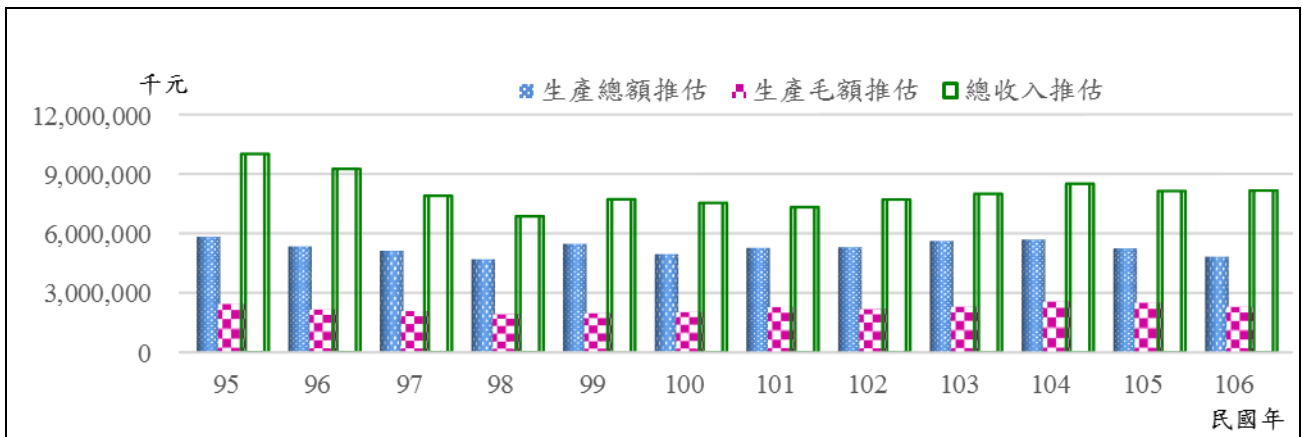
5. 就業人數

106年運動鞋類製造業（1302）就業人數為1,813人，較上年減少2.13%。歷年運動鞋類製造業就業人數走勢，呈現逐年減少。

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動鞋類製造業（1302）附加價值率呈現增加的走勢，由95年的41.95%

持續增加至 106 年的 47.75%，顯示該行業本身創造的價值持續增加。106 年平均每一廠商生產總額、生產毛額皆低於上年，僅總收入高於上年。另外，平均每一員工生產總額、生產毛額低於上年，總收入則略高。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-19 鞋類製造業 (1302) 5 項指標趨勢圖

表 3-39 鞋類製造業（1302）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	29,182,586	26,736,341	25,651,957	23,512,594	27,409,270	24,812,722	25,381,168	26,086,977	29,114,226	28,406,105	26,861,235	26,626,695
運動占比(%)	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	20.75	20.31	19.28	20.04	19.52	18.12
推估值(千元；乘比例後)	5,824,844	5,336,574	5,120,131	4,693,114	5,470,890	4,952,619	5,266,592	5,298,265	5,613,223	5,692,583	5,243,313	4,824,757
成長率(%)	—	-8.38	-4.06	-8.34	16.57	-9.47	6.34	0.60	5.94	1.41	-7.89	-7.98
CE皮革、毛皮及其製品製造業， 國民所得生產總額(千元)	58,319,000	56,026,000	56,365,000	54,174,000	66,220,000	62,859,000	61,458,000	60,376,000	64,405,000	60,062,000	54,286,000	53,812,000
累計成長率(%)	—	-3.93	-3.35	-7.11	13.55	7.78	5.38	3.53	10.44	2.99	-6.92	-7.73
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.23	-1.76	6.67	-6.74	-9.62	-0.87
修正幅度(95至100年)	100.00	95.37	90.95	86.74	82.72	78.88	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	104.62	109.46	114.52	119.81	125.35	125.35

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	12,242,194	10,808,549	10,410,643	9,703,512	9,889,547	10,169,774	11,006,222	10,801,972	11,970,094	12,820,542	12,882,261	12,714,866
運動占比(%)	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	20.75	20.31	19.28	20.04	19.52	18.12
推估值(千元；乘比例後)	2,443,542	2,157,386	2,077,964	1,936,821	1,973,954	2,029,887	2,283,791	2,193,881	2,307,834	2,569,237	2,514,617	2,303,934
成長率(%)	—	-11.71	-3.68	-6.79	1.92	2.83	12.51	-3.94	5.19	11.33	-2.13	-8.38
CE皮革、毛皮及其製品製造業， 國民所得生產毛額(千元)	15,365,000	14,561,000	15,054,000	15,061,000	16,476,000	18,186,000	18,820,000	17,662,000	18,715,000	19,167,000	18,416,000	17,208,000
累計成長率(%)	—	-5.23	-2.02	-1.98	7.23	18.36	22.49	14.95	21.80	24.74	19.86	11.99
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.49	-6.15	5.96	2.42	-3.92	-6.56
修正幅度(95至100年)	100.00	93.16	86.80	80.86	75.34	70.19	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	104.58	109.37	114.38	119.61	125.09	125.09

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-39 鞋類製造業 (1302) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	50,136,195	46,363,151	39,561,526	34,384,358	38,661,918	37,760,972	35,284,405	37,934,046	41,459,337	42,415,841	41,674,359	45,015,668
運動占比(%)	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	20.75	20.31	19.28	20.04	19.52	18.12
推估值(千元；乘比例後)	10,007,185	9,254,085	7,896,480	6,863,118	7,716,919	7,537,090	7,321,514	7,704,405	7,993,360	8,500,134	8,134,835	8,156,839
成長率(%)	—	-7.53	-14.67	-13.09	12.44	-2.33	-2.86	5.23	3.75	6.34	-4.30	0.27
1302鞋類製造業，銷售額 (千元)	53,635,417	51,526,567	45,676,126	41,241,564	48,174,317	48,880,238	44,972,549	47,606,738	51,231,393	51,607,931	49,926,584	53,929,528
累計成長率(%)	—	-3.93	-14.84	-23.11	-10.18	-8.87	-16.15	-11.24	-4.48	-3.78	-6.91	0.55
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-7.99	5.86	7.61	0.73	-3.26	8.02
修正幅度(95至100年)	100.00	96.26	92.66	89.19	85.86	82.64	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	101.56	103.15	104.76	106.39	108.05	108.05

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	1,087	1,050	1,012	995	1,001	1,015	1,020	1,011	1,020	984	953	935
運動占比(%)	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58	14.58
推估值(家；乘比例後)	158	153	148	145	146	148	149	147	149	144	139	136
成長率(%)	—	-3.40	-3.62	-1.73	0.66	1.40	0.49	-0.86	0.89	-3.51	-3.19	-1.89
1302鞋類製造業，廠商家 數(家)	1,054	1,013	971	949	950	958	967	963	976	946	920	885
累計成長率(%)	—	-3.93	-7.91	-10.00	-9.91	-9.15	-8.29	-8.67	-7.44	-10.29	-12.75	-16.07
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.94	-0.41	1.35	-3.07	-2.75	-3.80
修正幅度(95至100年)	100.00	100.55	101.10	101.66	102.22	102.78	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.55	99.10	98.66	98.21	97.77	97.77

表 3-39 鞋類製造業 (1302) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	18,040	16,736	14,535	13,023	12,777	12,140	11,755	11,646	11,520	11,448	11,474	11,229
運動占比(%)	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15	16.15
推估值(人；乘比例後)	2,913	2,703	2,347	2,103	2,064	1,961	1,898	1,881	1,860	1,849	1,853	1,813
成長率(%)	—	-7.23	-13.16	-10.40	-1.88	-4.99	-3.17	-0.92	-1.08	-0.62	0.22	-2.13
13皮革、毛皮及其製品製造業，受僱員工人數(人)	33,948	33,075	30,165	28,383	29,246	29,181	28,199	27,883	27,526	27,301	27,308	26,725
累計成長率(%)	—	-2.57	-11.14	-16.39	-13.85	-14.04	-16.93	-17.87	-18.92	-19.58	-19.56	-21.28
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-3.37	-1.12	-1.28	-0.82	0.03	-2.13
修正幅度(95至100年)	100.00	95.22	90.67	86.34	82.22	78.29	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.20	100.40	100.60	100.80	101.00	101.00

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	41.95	40.43	40.58	41.27	36.08	40.99	43.36	41.41	41.11	45.13	47.96	47.75
平均每一廠商生產總額	36,753	34,859	34,701	32,367	37,485	33,467	35,416	35,939	37,738	39,664	37,736	35,392
平均每一廠商生產毛額	15,418	14,092	14,083	13,358	13,525	13,717	15,358	14,882	15,516	17,902	18,098	16,901
平均每一廠商總收入	63,143	60,449	53,518	47,332	52,874	50,931	49,235	52,260	53,740	59,226	58,546	59,835
平均每一員工生產總額	1,999	1,974	2,181	2,231	2,651	2,526	2,774	2,817	3,017	3,079	2,830	2,660
平均每一員工生產毛額	839	798	885	921	957	1,035	1,203	1,166	1,240	1,390	1,357	1,270
平均每一員工總收入	3,435	3,424	3,364	3,263	3,740	3,844	3,857	4,096	4,296	4,597	4,390	4,498

二十、其他皮革及毛皮製品製造業（1309）

1. 生產總額

106 年運動其他皮革及毛皮製品製造業（1309）生產總額為 5.2 億元，與上年相較小幅成長 1.91%。歷年運動其他皮革及毛皮製品製造業生產總額走勢，呈現漲跌互見。（參見圖 3-20 及表 3-40）

2. 生產毛額

106 年運動其他皮革及毛皮製品製造業（1309）生產毛額為 1.3 億元，較 105 年小幅減少 1.65%。歷年運動其他皮革及毛皮製品製造業生產毛額走勢，與生產總額相似。

3. 總收入

106 年運動其他皮革及毛皮製品製造業（1309）總收入為 5.9 億元，中幅成長 8.81%。歷年運動其他皮革及毛皮製品製造業總收入走勢，呈現漲跌互見，顯示運動其他皮革及毛皮製品製造業的收入較為不穩定。

4. 廠商家數

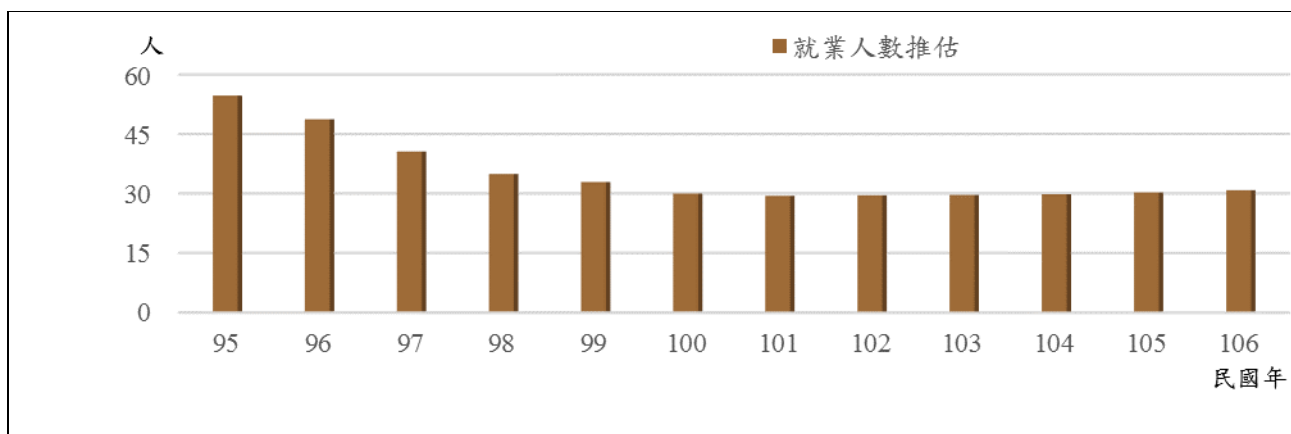
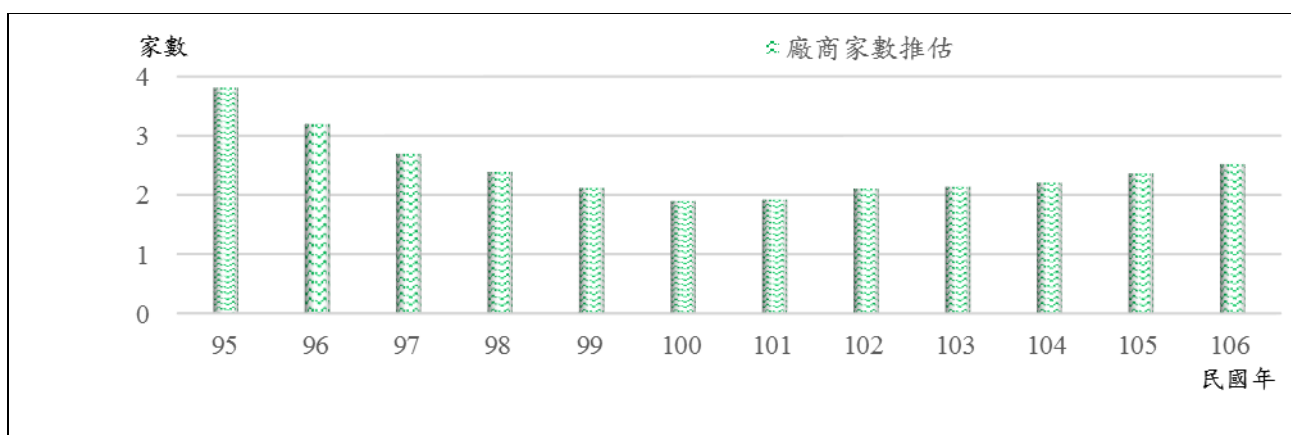
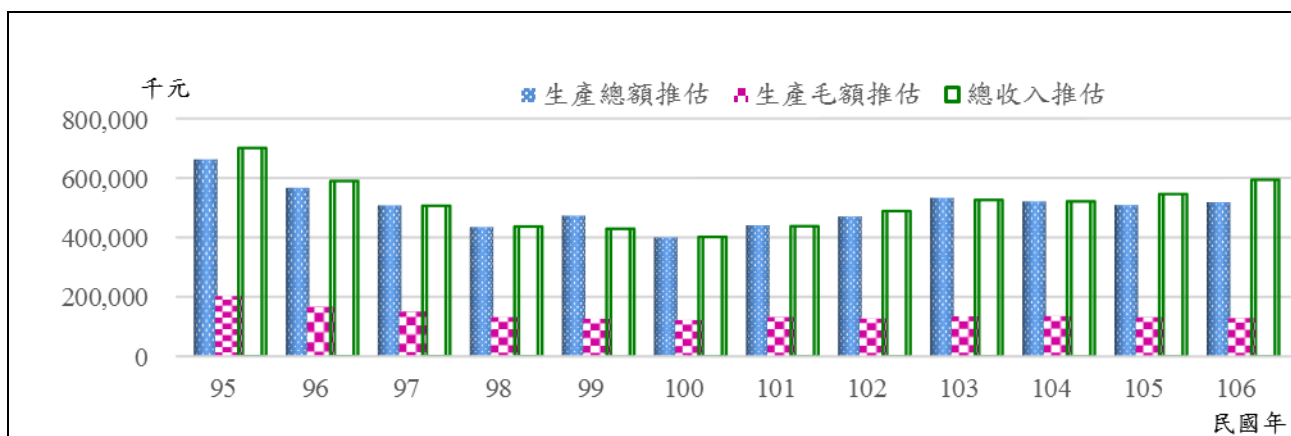
106 年運動其他皮革及毛皮製品製造業（1309）等量廠商家數為 3 家，與上年相較略增加。歷年運動其他皮革及毛皮製品製造業廠商家數走勢，變化不大。

5. 就業人數

106 年運動其他皮革及毛皮製品製造業（1309）就業人數為 31 人，波動變化不大。歷年運動其他皮革及毛皮製品製造業就業人數走勢，呈現逐年減少。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動其他皮革及毛皮製品製造業（1309）附加價值率呈現減少的走勢，由 95 年的 30.55% 持續減少至 106 年的 25.09%，顯示該行業本身創造的價值持續減少。106 年平均每一廠商僅總收入高於上年，生產總額及總收入則低於上年；平均每一員工生產總額、總收入高於上年，生產毛額則低於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-20 其他皮革及毛皮製品製造業 (1309) 5 項指標趨勢圖

表 3-40 其他皮革及毛皮製品製造業（1309）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	3,270,760	2,798,343	2,507,226	2,146,088	2,336,245	1,975,010	2,106,441	2,257,378	2,626,810	2,672,255	2,634,723	2,645,274
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	662,329	566,664	507,713	434,583	473,090	399,940	440,667	470,212	532,717	520,822	508,502	518,209
成長率(%)	—	-14.44	-10.40	-14.40	8.86	-15.46	10.18	6.70	13.29	-2.23	-2.37	1.91
CE皮革、毛皮及其製品製造業， 國民所得生產總額(千元)	58,319,000	56,026,000	56,365,000	54,174,000	66,220,000	62,859,000	61,458,000	60,376,000	64,405,000	60,062,000	54,286,000	53,812,000
累計成長率(%)	—	-3.93	-3.35	-7.11	13.55	7.78	5.38	3.53	10.44	2.99	-6.92	-7.73
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.23	-1.76	6.67	-6.74	-9.62	-0.87
修正幅度(95至100年)	100.00	89.06	79.31	70.63	62.91	56.02	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	109.09	119.00	129.81	141.60	154.47	154.47

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	999,264	827,476	747,537	653,509	624,692	602,515	638,106	612,852	664,582	696,555	684,919	663,670
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	202,351	167,564	151,376	132,335	126,500	122,009	133,492	127,657	134,777	135,759	132,189	130,013
成長率(%)	—	-17.19	-9.66	-12.58	-4.41	-3.55	9.41	-4.37	5.58	0.73	-2.63	-1.65
CE皮革、毛皮及其製品製造業， 國民所得生產毛額(千元)	15,365,000	14,561,000	15,054,000	15,061,000	16,476,000	18,186,000	18,820,000	17,662,000	18,715,000	19,167,000	18,416,000	17,208,000
累計成長率(%)	—	-5.23	-2.02	-1.98	7.23	18.36	22.49	14.95	21.80	24.74	19.86	11.99
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.49	-6.15	5.96	2.42	-3.92	-6.56
修正幅度(95至100年)	100.00	87.38	76.35	66.72	58.30	50.94	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	102.34	104.73	107.18	109.69	112.26	112.26

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-40 其他皮革及毛皮製品製造業 (1309) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	3,460,472	2,911,613	2,500,243	2,155,047	2,116,987	1,983,168	2,091,714	2,344,306	2,593,193	2,673,746	2,826,753	3,030,250
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	700,746	589,602	506,299	436,397	428,690	401,592	437,587	488,319	525,899	521,113	545,563	593,626
成長率(%)	—	-15.86	-14.13	-13.81	-1.77	-6.32	8.96	11.59	7.70	-0.91	4.69	8.81
1309其他皮革及毛皮製品 製造業，銷售額(千元)	13,792,364	13,250,073	12,991,166	12,785,093	14,339,915	15,338,017	14,552,946	14,672,424	14,600,287	13,542,089	12,879,304	12,609,237
累計成長率(%)	—	-3.93	-5.81	-7.30	3.97	11.21	5.51	6.38	5.86	-1.81	-6.62	-8.58
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-5.12	0.82	-0.49	-7.25	-4.89	-2.10
修正幅度(95至100年)	100.00	87.58	76.71	67.18	58.84	51.53	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	111.16	123.57	137.37	152.70	169.75	169.75

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	171	143	121	107	95	85	86	95	96	99	106	113
運動占比(%)	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23
推估值(家；乘比例後)	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3
成長率(%)	—	-16.12	-15.72	-11.35	-11.37	-10.52	1.36	9.71	1.36	3.32	7.08	6.60
1309其他皮革及毛皮製品 製造業，廠商家數(家)	210	202	195	198	201	206	198	206	198	194	197	189
累計成長率(%)	—	-3.93	-7.26	-5.83	-4.41	-2.03	-5.83	-2.03	-5.83	-7.74	-6.31	-10.11
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-3.88	4.04	-3.88	-2.02	1.55	-4.06
修正幅度(95至100年)	100.00	87.31	76.23	66.56	58.11	50.74	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	105.45	111.20	117.27	123.66	130.40	130.40

表 3-40 其他皮革及毛皮製品製造業 (1309) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	1,714	1,526	1,272	1,094	1,031	940	922	926	928	934	949	967
運動占比(%)	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19
推估值(人；乘比例後)	55	49	41	35	33	30	29	30	30	30	30	31
成長率(%)	—	-10.95	-16.64	-14.00	-5.82	-8.80	-1.89	0.39	0.23	0.70	1.55	1.90
13皮革、毛皮及其製品製造業，受僱員工人數(人)	33,948	33,075	30,165	28,383	29,246	29,181	28,199	27,883	27,526	27,301	27,308	26,725
累計成長率(%)	—	-2.57	-11.14	-16.39	-13.85	-14.04	-16.93	-17.87	-18.92	-19.58	-19.56	-21.28
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-3.37	-1.12	-1.28	-0.82	0.03	-2.13
修正幅度(95至100年)	100.00	91.40	83.55	76.37	69.80	63.80	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	101.53	103.08	104.66	106.26	107.88	107.88

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	30.55	29.57	29.82	30.45	26.74	30.51	30.29	27.15	25.30	26.07	26.00	25.09
平均每一廠商生產總額	173,689	177,166	188,332	181,837	223,335	210,994	229,367	223,077	249,346	235,940	215,120	205,647
平均每一廠商生產毛額	53,065	52,388	56,152	55,371	59,718	64,368	69,482	60,563	63,084	61,500	55,922	51,594
平均每一廠商總收入	183,764	184,337	187,807	182,596	202,375	211,866	227,764	231,667	246,155	236,071	230,799	235,575
平均每一員工生產總額	12,114	11,638	12,508	12,449	14,389	13,338	14,979	15,920	17,996	17,472	16,797	16,799
平均每一員工生產毛額	3,701	3,441	3,729	3,791	3,847	4,069	4,537	4,322	4,553	4,554	4,367	4,215
平均每一員工總收入	12,816	12,109	12,473	12,501	13,038	13,393	14,874	16,534	17,765	17,481	18,021	19,244

二十一、其他電腦週邊設備製造業（2719）

1. 生產總額

106 年運動其他電腦週邊設備製造業（2719）生產總額為 25.3 億元，較 105 年小幅增加 3.52%。歷年運動其他電腦週邊設備製造業生產總額走勢，呈現漲跌互見。（參見圖 3-21 及表 3-41）

2. 生產毛額

106 年運動其他電腦週邊設備製造業（2719）生產毛額為 12.5 億元，較 105 年增加 9.84%。歷年運動其他電腦週邊設備製造業生產毛額走勢，與生產總額相似。

3. 總收入

106 年運動其他電腦週邊設備製造業（2719）總收入為 98.3 億元，較上年大幅成長 27.69%。歷年運動其他電腦週邊設備製造業總收入走勢，僅 98 年、102 年呈現減少，其餘皆增加，顯示運動其他皮革及毛皮製品製造業的收入尚屬穩定。

4. 廠商家數

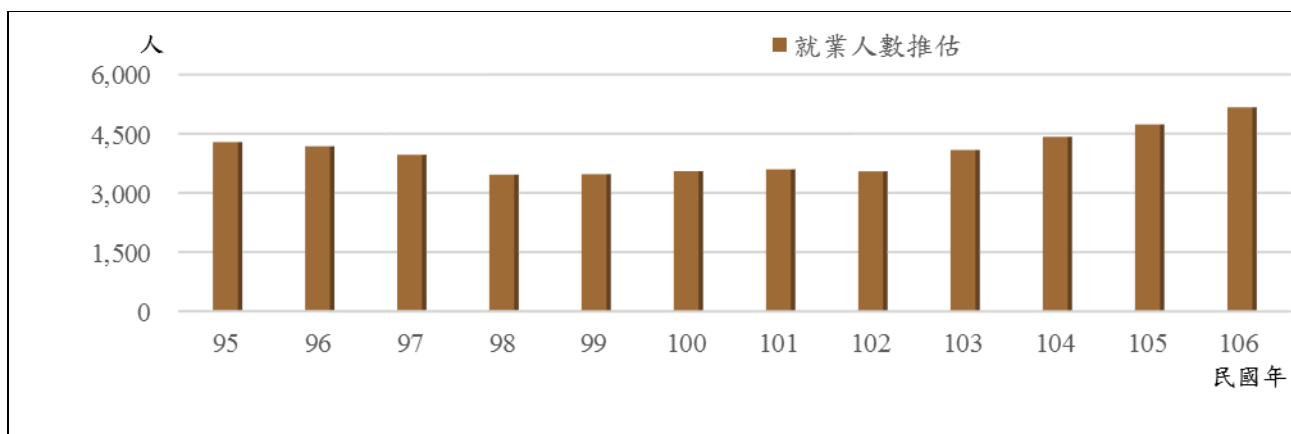
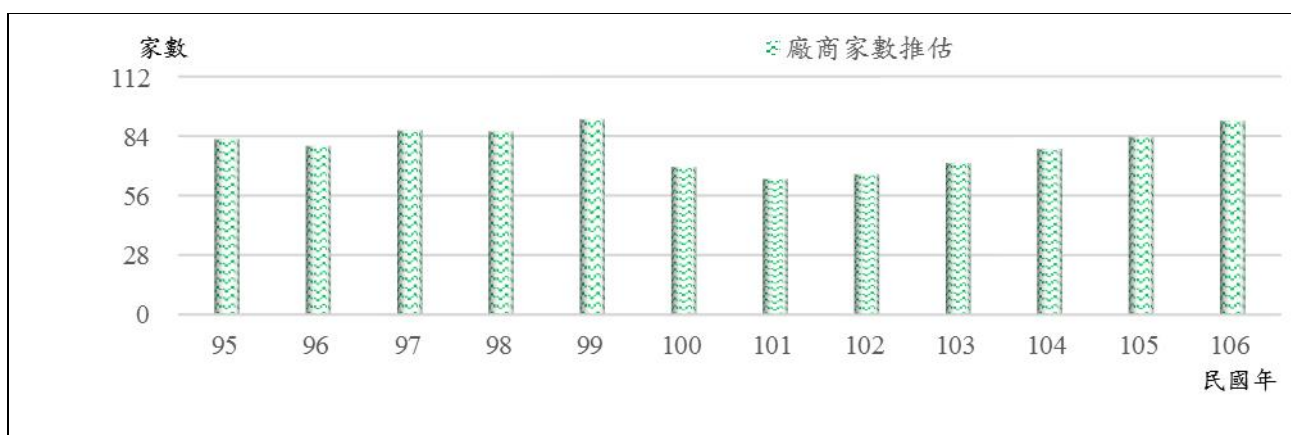
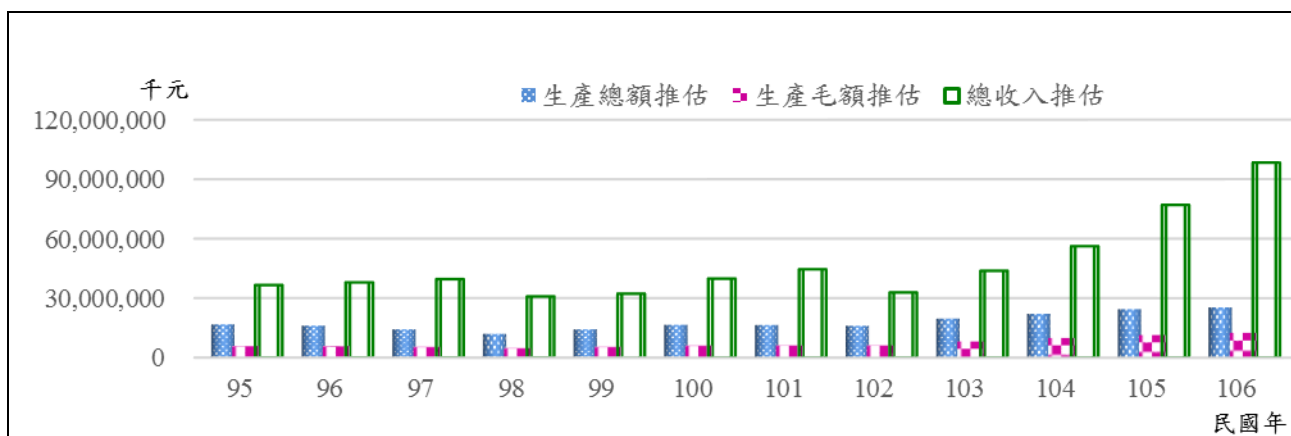
106 年運動其他電腦週邊設備製造業（2719）等量廠商家數為 91 家，較上年增加 8.83%。歷年運動其他電腦週邊設備製造業廠商家數走勢，雖呈現增減，但整體仍處於增加趨勢。

5. 就業人數

106 年運動其他電腦週邊設備製造業（2719）就業人數為 5,168 人，較上年增加 9.20%。歷年運動其他電腦週邊設備製造業就業人數走勢，在 106 年達到高峰，突破 5,000 人大關。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動其他電腦週邊設備製造業（2719）附加價值率呈現增加的走勢，由 95 年的 35.02% 持續增加至 106 年的 49.45%，顯示該行業本身創造的價值持續增加。106 年平均每一廠商僅生產總額低於上年，生產毛額及總收入皆高於上年；平均每一員工生產總額、生產毛額低於上年，總收入則高於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-21 其他電腦週邊設備製造業 (2719) 5 項指標趨勢圖

表 3-41 其他電腦週邊設備製造業（2719）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	116,750,490	112,296,011	98,915,006	83,197,973	99,171,985	115,018,107	114,632,489	111,773,347	119,813,430	124,224,780	125,997,944	120,442,030
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	16,782,881	16,142,549	14,219,030	11,959,707	14,255,971	16,533,851	16,478,418	16,067,416	19,660,975	22,125,946	24,478,417	25,341,003
成長率(%)	—	-3.82	-11.92	-15.89	19.20	15.98	-0.34	-2.49	22.37	12.54	10.63	3.52
CS電腦、電子產品及光學製品製造業，國民所得生產總額(千元)	1,063,342,000	1,100,751,000	1,043,512,000	944,623,000	1,211,840,000	1,512,631,000	1,452,075,000	1,363,748,000	1,408,043,000	1,406,155,000	1,373,735,000	1,304,485,000
累計成長率(%)	—	3.52	-1.86	-11.16	13.97	42.25	36.56	28.25	32.42	32.24	29.19	22.68
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-4.00	-6.08	3.25	-0.13	-2.31	-5.04
修正幅度(95至100年)	100.00	92.92	86.33	80.22	74.53	69.25	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	103.82	107.79	111.91	116.18	120.62	120.62

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	40,889,916	40,892,849	38,259,492	33,868,181	38,554,879	42,954,360	43,747,414	43,776,820	49,794,818	55,579,030	58,718,016	59,554,796
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	5,877,925	5,878,346	5,499,801	4,868,550	5,542,263	6,174,688	6,288,690	6,292,917	8,171,160	9,899,302	11,407,520	12,530,329
成長率(%)	—	0.01	-6.44	-11.48	13.84	11.41	1.85	0.07	29.85	21.15	15.24	9.84
CS電腦、電子產品及光學製品製造業，國民所得生產毛額(千元)	381,300,000	410,406,000	413,258,000	393,722,000	482,384,000	578,411,000	556,275,000	525,641,000	564,595,000	595,075,000	593,663,000	556,605,000
累計成長率(%)	—	7.63	8.38	3.26	26.51	51.69	45.89	37.85	48.07	56.06	55.69	45.98
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-3.83	-5.51	7.41	5.40	-0.24	-6.24
修正幅度(95至100年)	100.00	92.91	86.33	80.21	74.53	69.25	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	105.90	112.15	118.76	125.77	133.19	133.19

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-41 其他電腦週邊設備製造業 (2719) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	254,347,402	263,834,860	275,413,734	214,450,797	224,068,773	277,109,776	310,006,748	228,661,599	266,750,595	315,509,219	396,343,323	467,302,101
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	36,562,434	37,926,256	39,590,719	30,827,298	32,209,882	39,834,525	44,563,464	32,870,100	43,772,862	56,196,034	77,000,122	98,320,362
成長率(%)	—	3.73	4.39	-22.14	4.48	23.67	11.87	-26.24	33.17	28.38	37.02	27.69
2719其他電腦週邊設備製造業，銷售額(千元)	54,265,777	56,174,879	58,520,336	45,473,683	47,416,015	58,520,336	58,520,336	38,584,209	40,234,857	42,539,249	47,767,225	56,319,164
累計成長率(%)	—	3.52	7.84	-16.20	-12.62	7.84	7.84	-28.90	-25.86	-21.61	-11.98	3.78
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.00	-34.07	4.28	5.73	12.29	17.90
修正幅度(95至100年)	100.00	100.20	100.41	100.62	100.82	101.03	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	111.87	125.15	140.01	156.63	175.23	175.23

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	574	552	603	599	640	484	444	459	434	437	431	433
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(家；乘比例後)	83	79	87	86	92	70	64	66	71	78	84	91
成長率(%)	—	-3.80	9.21	-0.61	6.74	-24.35	-8.18	3.38	7.90	9.35	7.46	8.83
2719其他電腦週邊設備製造業，廠商家數(家)	248	257	302	323	371	302	302	340	350	384	412	414
累計成長率(%)	—	3.52	21.64	30.10	49.44	21.64	21.64	36.95	40.98	54.67	65.95	66.76
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.00	12.58	2.94	9.71	7.29	0.49
修正幅度(95至100年)	100.00	92.93	86.36	80.26	74.59	69.32	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	91.82	84.31	77.42	71.09	65.27	65.27

表 3-41 其他電腦週邊設備製造業 (2719) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	29,826	29,093	27,573	24,090	24,158	24,697	25,017	24,668	24,893	24,825	24,359	24,561
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(人；乘比例後)	4,287	4,182	3,964	3,463	3,473	3,550	3,596	3,546	4,085	4,422	4,732	5,168
成長率(%)	—	-2.46	-5.22	-12.63	0.28	2.23	1.30	-1.39	15.20	8.24	7.03	9.20
27電腦、電子產品及光學製品 製造業，受僱員工人數(人)	210,862	214,369	211,755	192,822	201,537	214,739	216,737	212,942	214,109	212,748	208,001	209,727
累計成長率(%)	—	1.66	0.42	-8.56	-4.42	1.84	2.79	0.99	1.54	0.89	-1.36	-0.54
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.93	-1.75	0.55	-0.64	-2.23	0.83
修正幅度(95至100年)	100.00	95.95	92.06	88.32	84.74	81.31	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.36	100.73	101.09	101.46	101.83	101.83

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	35.02	36.42	38.68	40.71	38.88	37.35	38.16	39.17	41.56	44.74	46.60	49.45
平均每一廠商生產總額	203,398	203,361	164,030	138,806	155,005	237,641	257,937	243,290	275,901	283,952	292,339	278,098
平均每一廠商生產毛額	71,237	74,054	63,445	56,505	60,261	88,749	98,437	95,286	114,665	127,042	136,237	137,511
平均每一廠商總收入	443,114	477,788	456,716	357,787	350,217	572,541	697,553	497,713	614,262	721,189	919,590	1,078,990
平均每一員工生產總額	3,914	3,860	3,587	3,454	4,105	4,657	4,582	4,531	4,813	5,004	5,173	4,904
平均每一員工生產毛額	1,371	1,406	1,388	1,406	1,596	1,739	1,749	1,775	2,000	2,239	2,411	2,425
平均每一員工總收入	8,528	9,069	9,989	8,902	9,275	11,220	12,392	9,269	10,716	12,709	16,271	19,026

二十二、其他通訊傳播設備製造業（2729）

1. 生產總額

106 年運動其他通訊傳播設備製造業（2729）生產總額為 47.7 億元，較 105 年小幅成長 3.60%。歷年運動其他通訊傳播設備製造業生產總額走勢，呈現漲跌互見。（參見圖 3-22 及表 3-42）

2. 生產毛額

106 年運動其他通訊傳播設備製造業（2729）生產毛額為 19.2 億元，較 105 年小幅成長 4.58%。歷年運動其他通訊傳播設備製造業生產毛額走勢，僅 98 年出現衰退，其餘年分皆成長。

3. 總收入

106 年運動其他通訊傳播設備製造業（2729）總收入為 97.0 億元，較上年大幅增加 11.40%。歷年運動其他通訊傳播設備製造業總收入走勢，僅 98 年呈現減少，其餘皆增加，顯示運動其他皮革及毛皮製品製造業的收入尚屬穩定。

4. 廠商家數

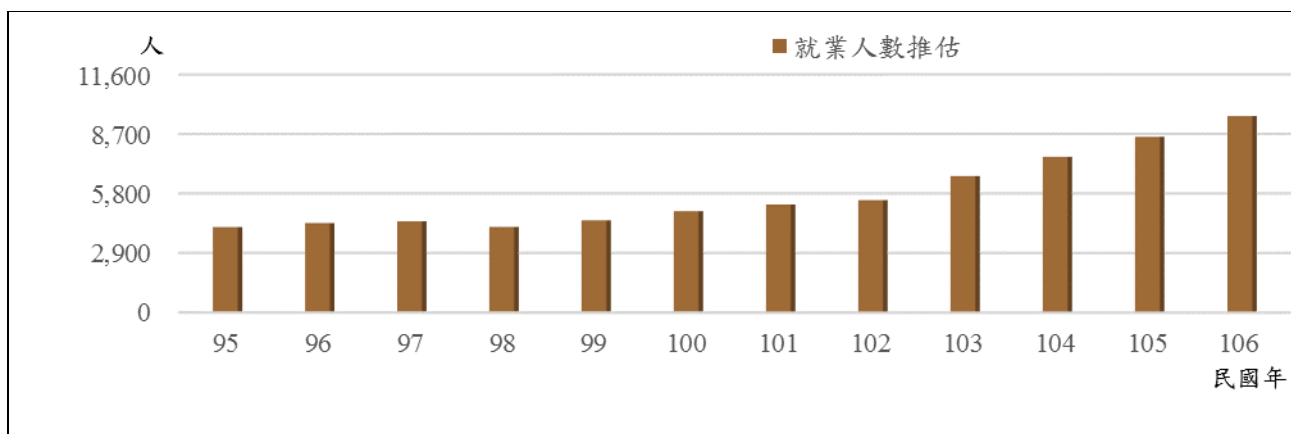
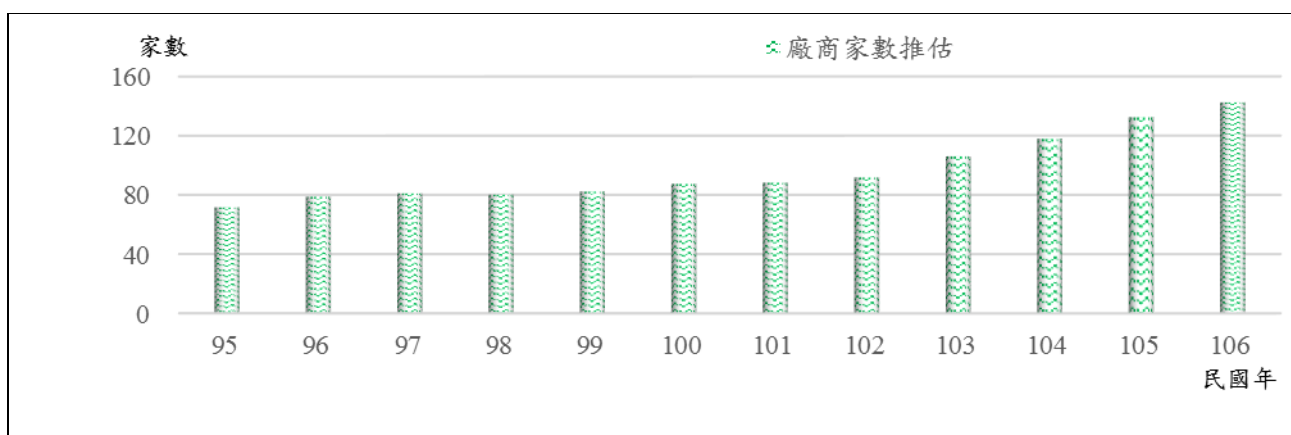
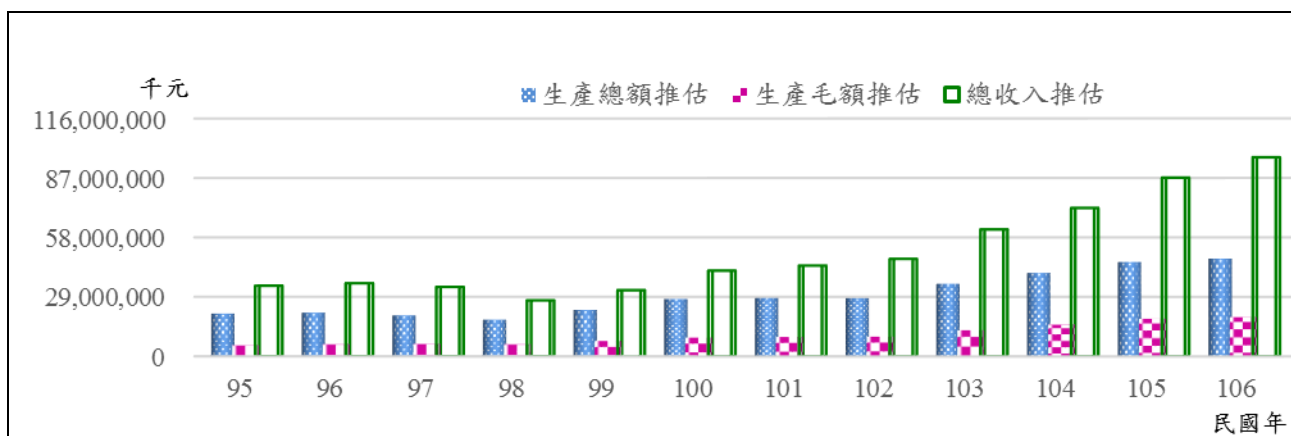
106 年運動其他通訊傳播設備製造業（2729）等量廠商家數為 142 家，與上年相較增加 7.51%。歷年運動其他通訊傳播設備製造業廠商家數走勢，雖呈現增減，但整體仍處於增加趨勢。

5. 就業人數

106 年運動其他通訊傳播設備製造業（2729）就業人數為 9,571 人，較上年增加 11.82%。歷年運動其他通訊傳播設備製造業就業人數走勢，近四年來皆維持兩位數成長。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動其他通訊傳播設備製造業（2729）附加價值率呈現增加的走勢，由 95 年的 26.13% 持續增加至 106 年的 40.25%，顯示該行業本身創造的價值持續增加。106 年年平均每一廠商僅總收入偏高，生產總額及生產毛額皆低於上年；年平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入也皆低於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-22 其他通訊傳播設備製造業 (2729) 5 項指標趨勢圖

表 3-42 其他通訊傳播設備製造業（2729）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	144,697,600	148,063,001	138,747,129	124,152,130	157,438,173	194,252,606	197,800,007	197,049,246	215,804,236	228,602,323	236,893,860	226,615,289
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	20,800,277	21,284,053	19,944,897	17,846,866	22,631,734	27,923,808	28,433,747	28,325,825	35,412,739	40,716,858	46,022,867	47,679,857
成長率(%)	—	2.33	-6.29	-10.52	26.81	23.38	1.83	-0.38	25.02	14.98	13.03	3.60
CS電腦、電子產品及光學製品製造業，國民所得生產總額(千元)	1,063,342,000	1,100,751,000	1,043,512,000	944,623,000	1,211,840,000	1,512,631,000	1,452,075,000	1,363,748,000	1,408,043,000	1,406,155,000	1,373,735,000	1,304,485,000
累計成長率(%)	—	3.52	-1.86	-11.16	13.97	42.25	36.56	28.25	32.42	32.24	29.19	22.68
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-4.00	-6.08	3.25	-0.13	-2.31	-5.04
修正幅度(95至100年)	100.00	98.85	97.71	96.58	95.47	94.37	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	106.07	112.51	119.35	126.59	134.28	134.28

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	37,808,461	41,488,515	42,591,943	41,370,223	51,675,308	63,171,141	65,500,763	66,729,932	77,275,730	87,811,709	94,448,561	91,207,565
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	5,434,966	5,963,973	6,122,591	5,946,969	7,428,325	9,080,850	9,415,733	9,592,426	12,680,684	15,640,335	18,349,119	19,190,072
成長率(%)	—	9.73	2.66	-2.87	24.91	22.25	3.69	1.88	32.19	23.34	17.32	4.58
CS電腦、電子產品及光學製品製造業，國民所得生產總額(千元)	381,300,000	410,406,000	413,258,000	393,722,000	482,384,000	578,411,000	556,275,000	525,641,000	564,595,000	595,075,000	593,663,000	556,605,000
累計成長率(%)	—	7.63	8.38	3.26	26.51	51.69	45.89	37.85	48.07	56.06	55.69	45.98
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-3.83	-5.51	7.41	5.40	-0.24	-6.24
修正幅度(95至100年)	100.00	101.95	103.94	105.97	108.04	110.14	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	107.81	116.24	125.32	135.11	145.67	145.67

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-42 其他通訊傳播設備製造業 (2729) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	239,277,178	247,966,215	235,329,291	189,774,167	224,293,259	290,766,667	307,827,891	330,529,194	377,035,163	406,177,868	448,358,813	461,195,709
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	34,396,089	35,645,138	33,828,581	27,280,033	32,242,151	41,797,702	44,250,253	47,513,565	61,870,183	72,345,225	87,105,500	97,035,577
成長率(%)	—	3.63	-5.10	-19.36	18.19	29.64	5.87	7.37	30.22	16.93	20.40	11.40
2729其他通訊傳播設備製造業，銷售額(千元)	97,477,037	100,906,337	95,659,212	77,057,123	90,973,898	117,806,726	112,602,202	109,159,664	112,421,058	109,344,141	108,972,878	104,812,858
累計成長率(%)	—	3.52	-1.86	-20.95	-6.67	20.86	15.52	11.99	15.33	12.17	11.79	7.53
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-4.42	-3.06	2.99	-2.74	-0.34	-3.82
修正幅度(95至100年)	100.00	100.11	100.22	100.33	100.44	100.55	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	110.76	122.68	135.88	150.50	166.70	166.70

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	498	548	564	558	573	608	614	638	650	662	682	677
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(家；乘比例後)	72	79	81	80	82	87	88	92	107	118	132	142
成長率(%)	—	10.01	2.92	-1.07	2.73	6.10	0.98	3.99	16.13	10.69	12.31	7.51
2729其他通訊傳播設備製造業，廠商家數(家)	374	402	405	392	394	409	405	413	412	412	416	404
累計成長率(%)	—	7.63	8.38	4.90	5.44	9.45	8.38	10.52	10.25	10.25	11.33	8.11
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.98	1.98	-0.24	0.00	0.97	-2.88
修正幅度(95至100年)	100.00	102.21	104.47	106.78	109.13	111.55	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	101.98	103.99	106.05	108.15	110.28	110.28

表 3-42 其他通訊傳播設備製造業 (2729) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	28,946	30,335	30,890	28,996	31,241	34,315	36,642	38,088	40,517	42,593	44,057	45,488
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(人；乘比例後)	4,161	4,361	4,440	4,168	4,491	4,933	5,267	5,475	6,649	7,586	8,559	9,571
成長率(%)	—	4.80	1.83	-6.13	7.74	9.84	6.78	3.94	21.43	14.10	12.82	11.82
27電腦、電子產品及光學製品 製造業，受僱員工人數(人)	210,862	214,369	211,755	192,822	201,537	214,739	216,737	212,942	214,109	212,748	208,001	209,727
累計成長率(%)	—	1.66	0.42	-8.56	-4.42	1.84	2.79	0.99	1.54	0.89	-1.36	-0.54
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.93	-1.75	0.55	-0.64	-2.23	0.83
修正幅度(95至100年)	100.00	103.09	106.27	109.54	112.92	116.41	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	105.80	111.93	118.42	125.29	132.55	132.55

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	26.13	28.02	30.70	33.32	32.82	32.52	33.11	33.86	35.81	38.41	39.87	40.25
平均每一廠商生產總額	290,557	270,259	246,071	222,571	274,741	319,494	322,173	308,631	332,258	345,139	347,352	334,735
平均每一廠商生產毛額	75,921	75,729	75,538	74,166	90,177	103,900	106,686	104,517	118,976	132,576	138,488	134,723
平均每一廠商總收入	480,476	452,612	417,361	340,213	391,408	478,235	501,384	517,696	580,494	613,240	657,418	681,234
平均每一員工生產總額	4,999	4,881	4,492	4,282	5,039	5,661	5,398	5,174	5,326	5,367	5,377	4,982
平均每一員工生產毛額	1,306	1,368	1,379	1,427	1,654	1,841	1,788	1,752	1,907	2,062	2,144	2,005
平均每一員工總收入	8,266	8,174	7,618	6,545	7,179	8,473	8,401	8,678	9,306	9,536	10,177	10,139

二十三、視聽電子產品製造業（2730）

1. 生產總額

106 年運動視聽電子產品製造業（2730）生產總額為 6.5 億元，較 105 年小幅增加 2.84%。歷年運動視聽電子產品製造業生產總額走勢，呈現漲跌互見。（參見圖 3-23 及表 3-43）

2. 生產毛額

106 年運動視聽電子產品製造業（2730）生產毛額為 2.8 億元，較 105 年小幅增加 1.54%。歷年運動視聽電子產品製造業生產毛額走勢，也同樣呈現漲跌互見。

3. 總收入

106 年運動視聽電子產品製造業（2730）總收入為 15.9 億元，較上年增 7.22%。歷年運動視聽電子產品製造業總收入走勢，僅 99 年、100 年、102 年呈現衰退，其餘皆增加，顯示運動視聽電子產品製造業的收入堪稱穩定。

4. 廠商家數

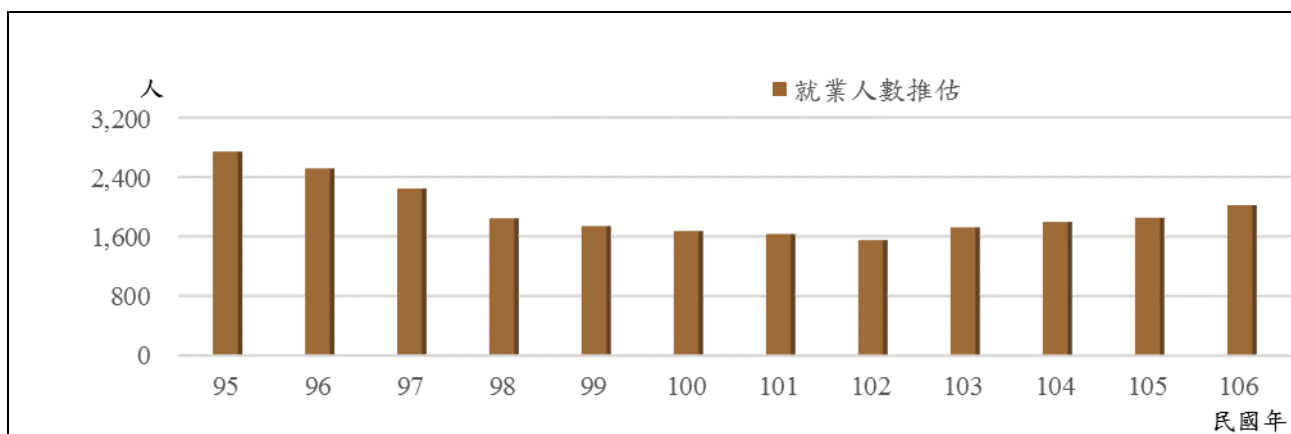
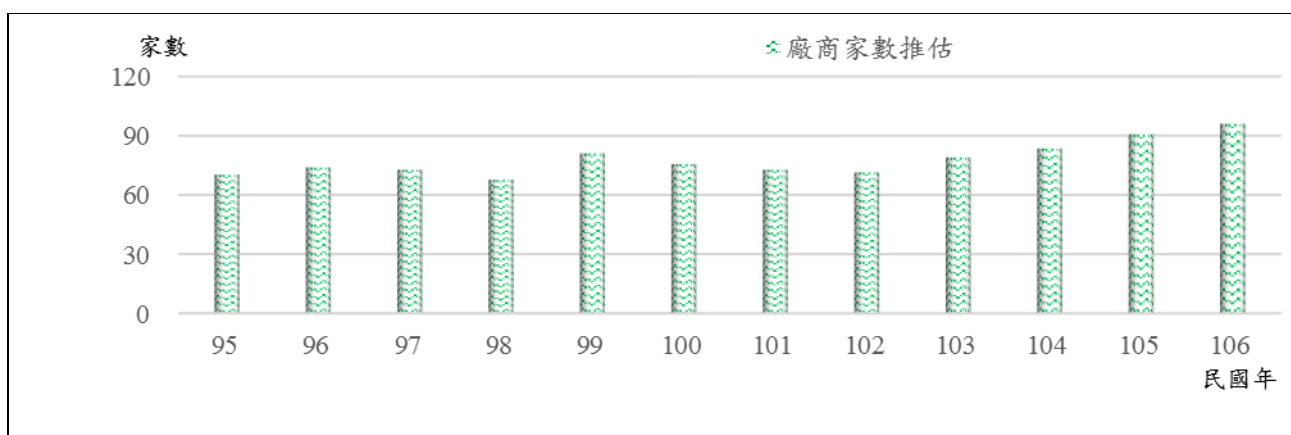
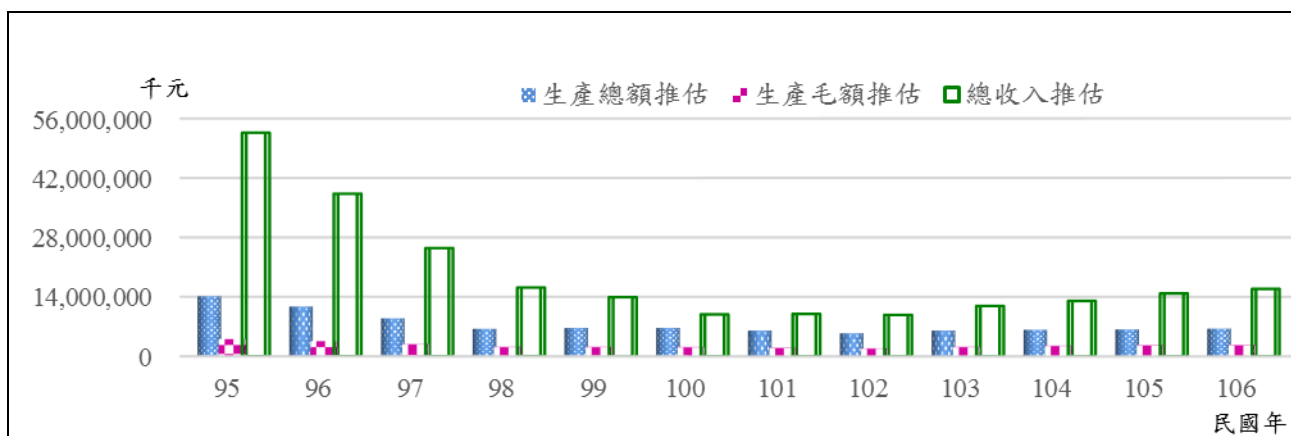
106 年運動視聽電子產品製造業（2730）等量廠商家數為 96 家，與上年相較增加 5.86%。歷年運動視聽電子產品製造業廠商家數走勢，雖呈現增減，但整體仍處於增加趨勢。

5. 就業人數

106 年運動視聽電子產品製造業（2730）就業人數為 2,020 人，較上年增加 9.20%。歷年運動視聽電子產品製造業就業人數走勢，大多出現減少，顯示該行業就業意願較低。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動視聽電子產品製造業（2730）附加價值率呈現增加的走勢，由 95 年的 28.68% 持續增加至 106 年的 42.22%，顯示該行業本身創造的價值持續增加。106 年平均每一廠商僅總收入高於上年，生產總額及生產毛額則低於上年；平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入皆低於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-23 視聽電子產品製造業 (2730) 5 項指標趨勢圖

表 3-43 視聽電子產品製造業 (2730) 5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	98,223,205	81,512,168	61,947,392	44,954,825	46,233,344	46,263,154	42,219,524	37,694,714	36,998,514	35,125,587	32,622,362	30,977,868
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	14,119,584	11,717,372	8,904,936	6,462,255	6,646,042	6,650,327	6,069,056	5,418,614	6,071,330	6,256,295	6,337,752	6,517,743
成長率(%)	—	-17.01	-24.00	-27.43	2.84	0.06	-8.74	-10.72	12.05	3.05	1.30	2.84
CS電腦、電子產品及光學製品製造業，國民所得生產總額(千元)	1,063,342,000	1,100,751,000	1,043,512,000	944,623,000	1,211,840,000	1,512,631,000	1,452,075,000	1,363,748,000	1,408,043,000	1,406,155,000	1,373,735,000	1,304,485,000
累計成長率(%)	—	3.52	-1.86	-11.16	13.97	42.25	36.56	28.25	32.42	32.24	29.19	22.68
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-4.00	-6.08	3.25	-0.13	-2.31	-5.04
修正幅度(95至100年)	100.00	80.17	64.27	51.52	41.30	33.11	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	95.07	90.37	85.91	81.67	77.64	77.64

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	28,169,264	24,755,603	20,353,176	15,832,581	15,838,208	15,506,036	14,524,319	13,367,108	13,983,865	14,355,023	13,948,071	13,077,396
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	4,049,331	3,558,617	2,925,769	2,275,933	2,276,742	2,228,992	2,087,871	1,921,521	2,294,705	2,556,804	2,709,780	2,751,484
成長率(%)	—	-12.12	-17.78	-22.21	0.04	-2.10	-6.33	-7.97	19.42	11.42	5.98	1.54
CS電腦、電子產品及光學製品製造業，國民所得生產毛額(千元)	381,300,000	410,406,000	413,258,000	393,722,000	482,384,000	578,411,000	556,275,000	525,641,000	564,595,000	595,075,000	593,663,000	556,605,000
累計成長率(%)	—	7.63	8.38	3.26	26.51	51.69	45.89	37.85	48.07	56.06	55.69	45.98
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-3.83	-5.51	7.41	5.40	-0.24	-6.24
修正幅度(95至100年)	100.00	81.65	66.67	54.43	44.44	36.29	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	97.40	94.86	92.39	89.98	87.64	87.64

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-43 視聽電子產品製造業 (2730) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	366,313,898	266,199,039	177,154,345	112,577,044	96,825,561	68,684,717	69,481,702	67,775,053	72,251,276	73,242,988	76,222,988	75,460,780
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	52,657,615	38,266,106	25,465,933	16,182,948	13,918,672	9,873,427	9,987,993	9,742,662	11,856,188	13,045,468	14,808,322	15,876,948
成長率(%)	—	-27.33	-33.45	-36.45	-13.99	-29.06	1.16	-2.46	21.69	10.03	13.51	7.22
2730 視聽電子產品製造業，銷售額(千元)	173,526,680	179,631,451	170,290,624	154,152,938	188,866,537	190,848,233	180,624,124	164,836,142	164,401,347	155,920,485	151,809,996	150,291,940
累計成長率(%)	—	3.52	-1.86	-11.16	8.84	9.98	4.09	-5.01	-5.26	-10.15	-12.51	-13.39
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-5.36	-8.74	-0.26	-5.16	-2.64	-1.00
修正幅度(95至100年)	100.00	70.20	49.28	34.59	24.29	17.05	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	106.89	114.25	122.11	130.52	139.51	139.51

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	489	514	506	471	564	526	507	497	481	469	467	456
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(家；乘比例後)	70	74	73	68	81	76	73	71	79	84	91	96
成長率(%)	—	5.17	-1.61	-6.90	19.72	-6.74	-3.68	-1.93	10.56	5.76	8.63	5.86
2730 視聽電子產品製造業，廠商家數(家)	763	821	827	788	965	921	883	862	831	806	799	781
累計成長率(%)	—	7.63	8.38	3.26	26.51	20.74	15.76	13.01	8.94	5.67	4.75	2.39
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-4.13	-2.38	-3.60	-3.01	-0.87	-2.25
修正幅度(95至100年)	100.00	97.72	95.48	93.30	91.17	89.09	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.46	100.93	101.40	101.87	102.34	102.34

表 3-43 視聽電子產品製造業 (2730) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	19,076	17,504	15,606	12,827	12,100	11,637	11,356	10,788	10,487	10,075	9,524	9,603
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(人；乘比例後)	2,742	2,516	2,243	1,844	1,739	1,673	1,632	1,551	1,721	1,795	1,850	2,020
成長率(%)	—	-8.24	-10.84	-17.81	-5.66	-3.83	-2.41	-5.01	10.98	4.28	3.11	9.20
27電腦、電子產品及光學製品 製造業，受僱員工人數(人)	210,862	214,369	211,755	192,822	201,537	214,739	216,737	212,942	214,109	212,748	208,001	209,727
累計成長率(%)	—	1.66	0.42	-8.56	-4.42	1.84	2.79	0.99	1.54	0.89	-1.36	-0.54
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.93	-1.75	0.55	-0.64	-2.23	0.83
修正幅度(95至100年)	100.00	90.26	81.47	73.53	66.37	59.90	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	96.69	93.48	90.38	87.39	84.49	84.49

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	28.68	30.37	32.86	35.22	34.26	33.52	34.40	35.46	37.80	40.87	42.76	42.22
平均每一廠商生產總額	200,865	158,490	122,414	95,423	81,972	87,953	83,333	75,863	76,883	74,908	69,855	67,863
平均每一廠商生產毛額	57,606	48,134	40,220	33,607	28,081	29,479	28,668	26,902	29,059	30,613	29,867	28,648
平均每一廠商總收入	749,108	517,591	350,075	238,961	171,672	130,579	137,143	136,401	150,138	156,196	163,218	165,310
平均每一員工生產總額	5,149	4,657	3,969	3,505	3,821	3,976	3,718	3,494	3,528	3,486	3,425	3,226
平均每一員工生產毛額	1,477	1,414	1,304	1,234	1,309	1,332	1,279	1,239	1,333	1,425	1,465	1,362
平均每一員工總收入	19,203	15,208	11,351	8,777	8,002	5,902	6,118	6,283	6,889	7,270	8,003	7,858

二十四、自行車製造業（3131）

1. 生產總額

106 年運動自行車製造業（3131）生產總額為 288.5 億元，與上年相較也小幅成長 3.80%。歷年運動自行車製造業生產總額走勢，呈現漲跌互見。（參見圖 3-24 及表 3-44）

2. 生產毛額

106 年運動自行車製造業（3131）生產毛額為 44.0 億元，小幅成長 2.17%。歷年運動自行車製造業生產毛額走勢，也同樣呈現漲跌互見，但波動幅度較小。

3. 總收入

106 年運動自行車製造業（3131）總收入為 302.2 億元，漲幅約 1.15%。歷年運動自行車製造業總收入走勢，僅 98 年、102 年、105 年呈現減少，但減幅較小，其餘皆增加，顯示運動自行車製造業的收入較為穩定。

4. 廠商家數

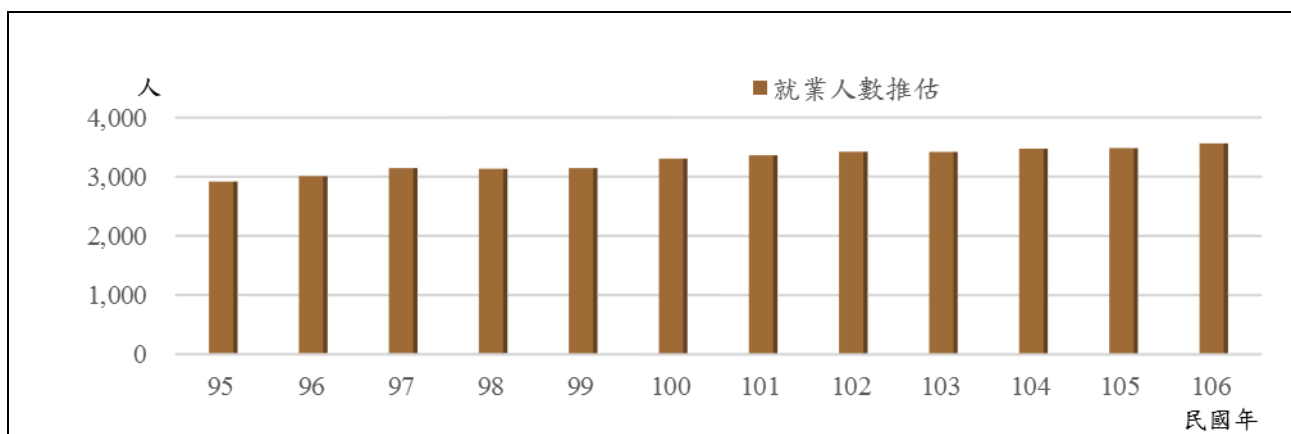
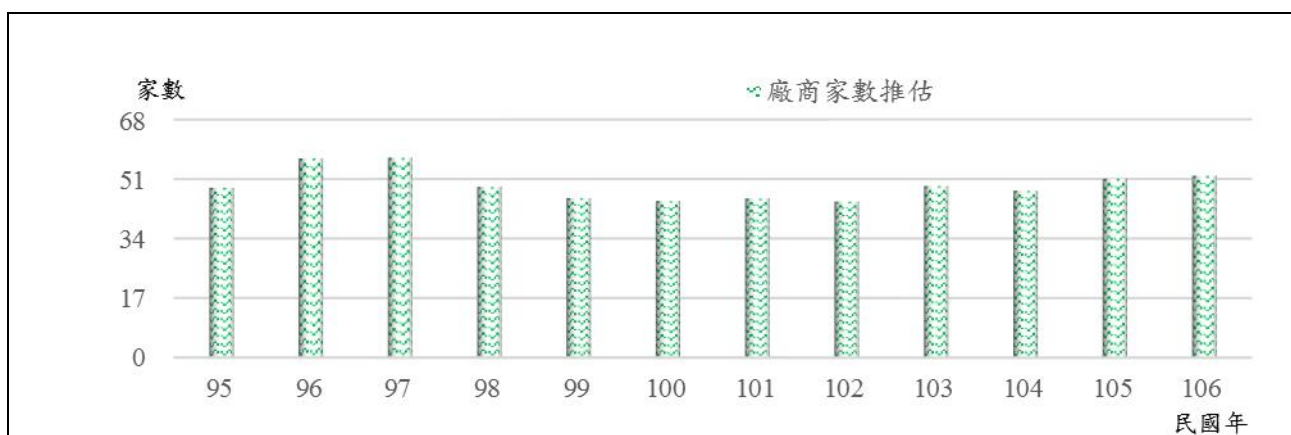
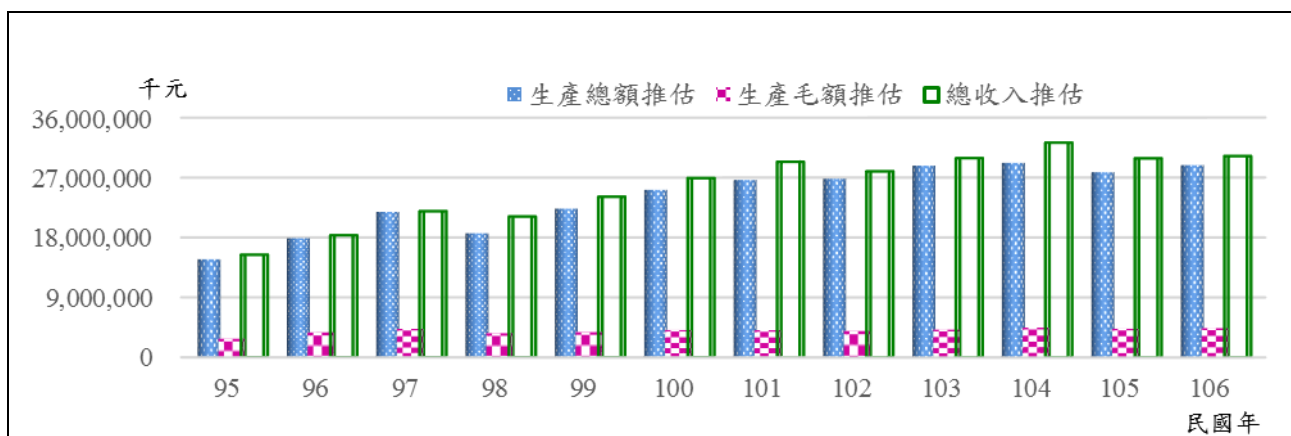
106 年運動自行車製造業（3131）等量廠商家數為 52 家，與上年相較增加 1.71%。歷年運動自行車製造業廠商家數走勢，雖呈現增減，但整體仍處於增加趨勢。

5. 就業人數

106 年運動自行車製造業（3131）就業人數為 3,562 人，較上年增加 2.32%。歷年運動自行車製造業就業人數走勢，大多出現增加，僅 98 年、103 年微幅減少，顯示該行業就業環境及前景頗佳。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動自行車製造業(3131)附加價值率呈現減少的走勢，由 95 年的 19.14% 持續減少至 106 年的 15.25%，顯示該行業本身創造的價值持續減少。106 年平均每一廠商僅總收入低於上年，生產總額及生產毛額則高於上年；平均每一員工生產總額、生產毛額較高，總收入則偏低。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-24 自行車製造業 (3131) 5 項指標趨勢圖

表 3-44 自行車製造業 (3131) 5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	34,895,692	42,421,374	51,805,364	44,168,031	52,928,657	59,587,632	63,174,367	63,543,581	68,248,248	69,183,277	65,870,617	68,373,307
運動占比(%)	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20
推估值(千元；乘比例後)	14,725,982	17,901,820	21,861,864	18,638,909	22,335,893	25,145,981	26,659,583	26,815,391	28,800,761	29,195,343	27,797,400	28,853,536
成長率(%)	—	21.57	22.12	-14.74	19.83	12.58	6.02	0.58	7.40	1.37	-4.79	3.80
CW其他運輸工具及其零件製造業，國民所得生產總額(千元)	224,369,000	265,182,000	314,849,000	260,978,000	304,057,000	332,804,000	353,383,000	355,999,000	382,949,000	388,797,000	370,754,000	381,716,000
累計成長率(%)	—	18.19	40.33	16.32	35.52	48.33	57.50	58.67	70.68	73.28	65.24	70.13
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	6.18	0.74	7.57	1.53	-4.64	2.96
修正幅度(95至100年)	100.00	102.86	105.79	108.82	111.92	115.12	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.85	99.69	99.54	99.38	99.23	99.23

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	6,678,629	8,897,953	10,145,912	8,731,530	9,132,336	9,738,434	9,668,523	9,440,172	9,923,544	10,594,486	10,206,285	10,427,409
運動占比(%)	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20
推估值(千元；乘比例後)	2,818,381	3,754,936	4,281,575	3,684,706	3,853,846	4,109,619	4,080,117	3,983,752	4,187,736	4,470,873	4,307,052	4,400,367
成長率(%)	—	33.23	14.03	-13.94	4.59	6.64	-0.72	-2.36	5.12	6.76	-3.66	2.17
CW其他運輸工具及其零件製造業，國民所得生產毛額(千元)	54,298,000	72,346,000	82,498,000	71,002,000	74,266,000	79,200,000	81,407,000	82,290,000	89,557,000	98,987,000	98,726,000	94,109,000
累計成長率(%)	—	33.24	51.94	30.76	36.77	45.86	49.93	51.55	64.94	82.30	81.82	73.32
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	2.79	1.08	8.83	10.53	-0.26	-4.68
修正幅度(95至100年)	100.00	99.99	99.99	99.98	99.97	99.97	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	96.59	93.30	90.12	87.04	84.08	84.08

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-44 自行車製造業 (3131) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	36,492,114	43,463,608	52,003,146	50,100,364	57,151,421	63,777,790	69,592,824	66,196,164	70,893,581	76,380,243	70,798,806	71,613,242
運動占比(%)	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20
推估值(千元；乘比例後)	15,399,672	18,341,643	21,945,328	21,142,354	24,117,900	26,914,227	29,368,172	27,934,781	29,917,091	32,232,463	29,877,096	30,220,788
成長率(%)	—	19.10	19.65	-3.66	14.07	11.59	9.12	-4.88	7.10	7.74	-7.31	1.15
3131自行車製造業，銷售額(千元)	37,273,341	44,053,408	52,304,348	50,003,856	56,603,604	62,681,727	70,115,188	68,368,590	75,059,708	82,900,500	78,773,148	75,583,535
累計成長率(%)	—	18.19	40.33	34.15	51.86	68.17	88.11	83.42	101.38	122.41	111.34	102.78
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	11.86	-2.49	9.79	10.45	-4.98	-4.05
修正幅度(95至100年)	100.00	100.77	101.55	102.34	103.13	103.93	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	97.55	95.16	92.83	90.55	88.33	88.33

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	115	135	135	116	108	106	108	106	116	113	121	123
運動占比(%)	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20
推估值(家；乘比例後)	49	57	57	49	46	45	45	45	49	48	51	52
成長率(%)	—	17.27	0.37	-14.60	-6.60	-1.83	1.62	-1.95	9.96	-2.71	7.08	1.71
3131自行車製造業，廠商家數(家)	66	89	101	98	104	116	115	110	118	112	117	119
累計成長率(%)	—	33.24	51.94	47.42	56.45	74.50	73.00	65.47	77.51	68.48	76.00	79.01
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.86	-4.35	7.27	-5.08	4.46	1.71
修正幅度(95至100年)	100.00	88.02	77.47	68.18	60.01	52.82	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	102.51	105.08	107.71	110.41	113.18	113.18

表 3-44 自行車製造業 (3131) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	6,914	7,129	7,453	7,425	7,452	7,831	7,966	8,108	8,098	8,224	8,249	8,440
運動占比(%)	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20
推估值(人；乘比例後)	2,918	3,008	3,145	3,133	3,145	3,305	3,361	3,422	3,417	3,471	3,481	3,562
成長率(%)	—	3.11	4.55	-0.39	0.37	5.09	1.72	1.79	-0.13	1.56	0.30	2.32
31其他運輸工具及其零件製造業，受僱員工人數(人)	60,074	61,019	62,849	61,676	60,984	63,133	65,024	67,022	67,774	69,699	70,785	72,425
累計成長率(%)	—	1.57	4.62	2.67	1.51	5.09	8.24	11.57	12.82	16.02	17.83	20.56
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.00	3.07	1.12	2.84	1.56	2.32
修正幅度(95至100年)	100.00	101.51	103.04	104.59	106.17	107.77	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.76	97.53	96.33	95.13	93.95	93.95

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	19.14	20.98	19.58	19.77	17.25	16.34	15.30	14.86	14.54	15.31	15.49	15.25
平均每一廠商生產總額	303,441	314,553	382,730	382,084	490,199	562,147	586,469	601,631	587,639	612,257	544,385	555,572
平均每一廠商生產毛額	58,075	65,978	74,956	75,534	84,579	91,872	89,756	89,380	85,445	93,759	84,349	84,729
平均每一廠商總收入	317,323	322,281	384,191	433,403	529,308	601,677	646,053	626,746	610,416	675,949	585,114	581,898
平均每一員工生產總額	5,047	5,951	6,951	5,949	7,103	7,609	7,931	7,837	8,428	8,412	7,985	8,101
平均每一員工生產毛額	966	1,248	1,361	1,176	1,225	1,244	1,214	1,164	1,225	1,288	1,237	1,235
平均每一員工總收入	5,278	6,097	6,977	6,748	7,669	8,144	8,737	8,164	8,755	9,287	8,583	8,485

二十五、自行車零件製造業（3132）

1. 生產總額

106 年運動自行車零件製造業（3132）生產總額為 425.4 億元，與上年相較也小幅成長 3.64%。歷年運動自行車零件製造業生產總額走勢，僅 98 年、105 年呈現衰退，其餘皆成長。（參見圖 3-25 及表 3-45）

2. 生產毛額

106 年運動自行車零件製造業（3132）生產毛額為 115.2 億元，較 105 年小幅減少 4.68%。歷年運動自行車零件製造業生產毛額走勢，僅 98 年、106 年呈現衰退，其餘皆成長。

3. 總收入

106 年運動自行車零件製造業（3132）總收入為 480.2 億元，較上年增加 10.16%。歷年運動自行車零件製造業總收入走勢，僅 98 年、102 年及 105 年呈現減少，其餘皆增加，顯示運動自行車零件製造業的收入較為穩定。

4. 廠商家數

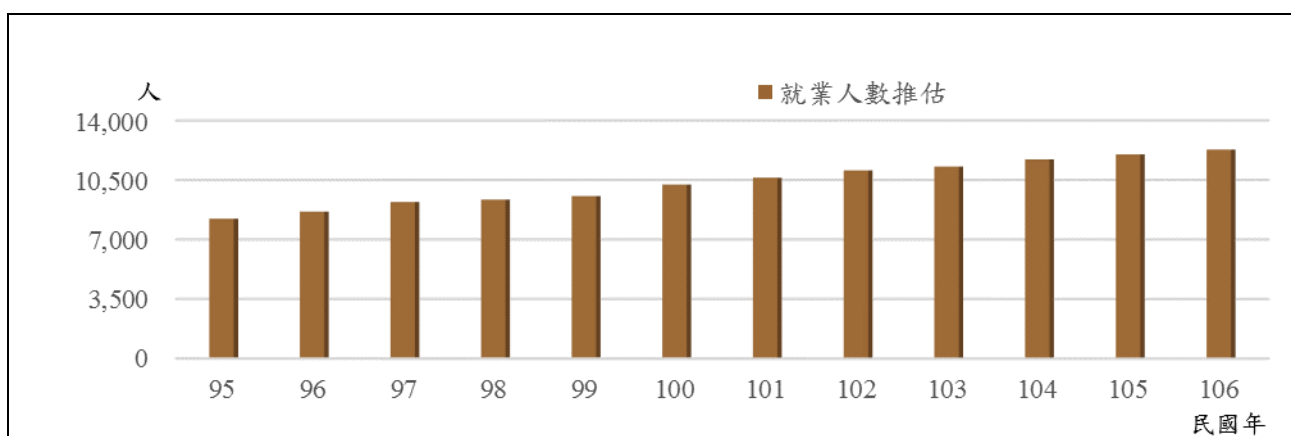
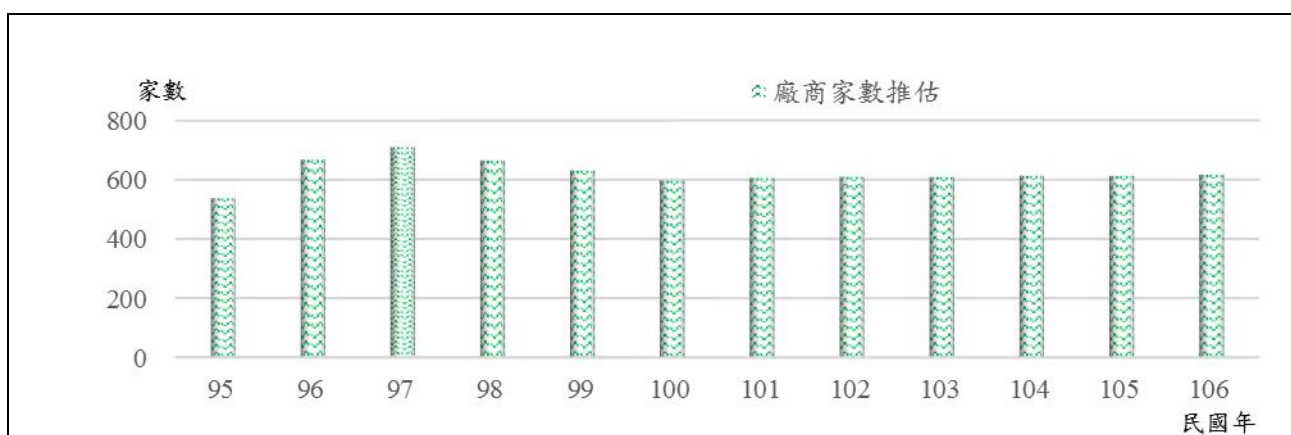
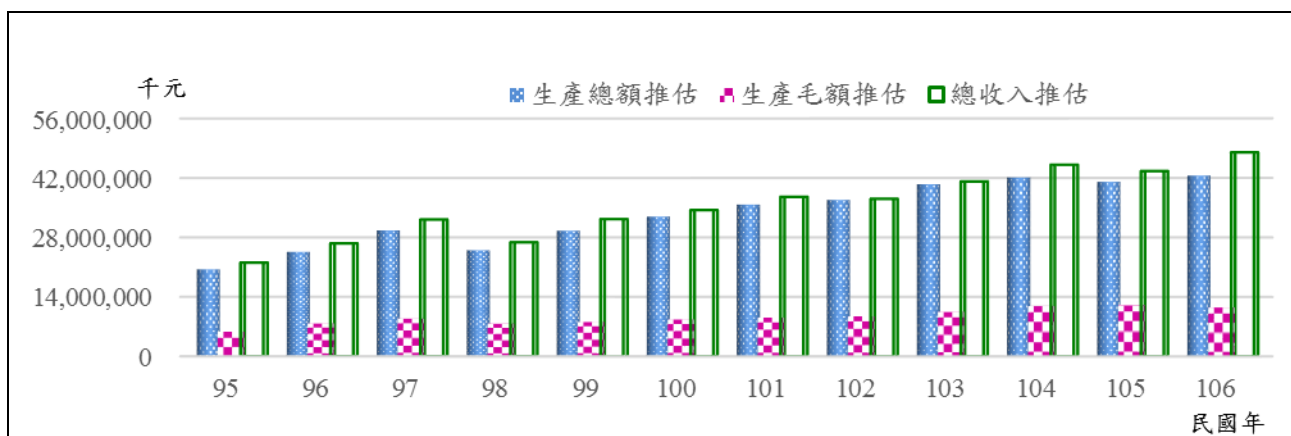
106 年運動自行車零件製造業（3132）等量廠商家數為 617 家，與上年相較增加 0.78%。歷年運動自行車零件製造業廠商家數走勢，雖呈現增減，但整體仍處於增加趨勢。

5. 就業人數

106 年運動自行車零件製造業（3132）就業人數為 12,280 人，較上年增加 2.32%。歷年運動自行車零件製造業就業人數走勢，呈現逐年增加的趨勢，顯示該行業吸引大量就業人數。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動自行車零件製造業（3132）附加價值率呈現減少的走勢，由 95 年的 28.27% 持續減少至 106 年的 27.08%，顯示該行業本身創造的價值持續減少。106 年平均每一廠商僅生產毛額低於上年，生產總額及總收入則高於上年；平均每一員工生產毛額較低、生產總額及總收入則偏高。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-25 自行車零件製造業 (3132) 5 項指標趨勢圖

表 3-45 自行車零件製造業（3132）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	48,471,247	58,222,348	70,254,205	59,183,172	70,076,706	77,952,769	84,672,810	87,257,428	96,017,386	99,721,121	97,275,932	100,814,975
運動占比(%)	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20
推估值(千元；乘比例後)	20,454,866	24,569,831	29,647,275	24,975,299	29,572,370	32,896,069	35,731,926	36,822,634	40,519,337	42,082,313	41,050,443	42,543,919
成長率(%)	—	20.12	20.67	-15.76	18.41	11.24	8.62	3.05	10.04	3.86	-2.45	3.64
CW其他運輸工具及其零件製造業，國民所得生產總額(千元)	224,369,000	265,182,000	314,849,000	260,978,000	304,057,000	332,804,000	353,383,000	355,999,000	382,949,000	388,797,000	370,754,000	381,716,000
累計成長率(%)	—	18.19	40.33	16.32	35.52	48.33	57.50	58.67	70.68	73.28	65.24	70.13
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	6.18	0.74	7.57	1.53	-4.64	2.96
修正幅度(95至100年)	100.00	101.63	103.29	104.97	106.68	108.42	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	102.30	104.64	107.04	109.50	112.02	112.02

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	13,702,073	18,363,466	21,063,049	18,234,174	19,184,179	20,578,611	21,624,047	22,346,353	24,862,425	28,093,540	28,644,695	27,305,103
運動占比(%)	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20
推估值(千元；乘比例後)	5,782,275	7,749,383	8,888,607	7,694,821	8,095,724	8,684,174	9,125,348	9,430,161	10,491,943	11,855,474	12,088,061	11,522,753
成長率(%)	—	34.02	14.70	-13.43	5.21	7.27	5.08	3.34	11.26	13.00	1.96	-4.68
CW其他運輸工具及其零件製造業，國民所得生產毛額(千元)	54,298,000	72,346,000	82,498,000	71,002,000	74,266,000	79,200,000	81,407,000	82,290,000	89,557,000	98,987,000	98,726,000	94,109,000
累計成長率(%)	—	33.24	51.94	30.76	36.77	45.86	49.93	51.55	64.94	82.30	81.82	73.32
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	2.79	1.08	8.83	10.53	-0.26	-4.68
修正幅度(95至100年)	100.00	100.59	101.18	101.77	102.36	102.96	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	102.23	104.51	106.84	109.23	111.67	111.67

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-45 自行車零件製造業 (3132) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	52,271,347	63,009,736	76,300,734	63,620,231	76,547,633	81,620,879	88,920,265	87,829,628	97,525,857	106,854,595	103,295,780	113,786,827
運動占比(%)	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20
推估值(千元；乘比例後)	22,058,508	26,590,109	32,198,910	26,847,737	32,303,101	34,444,011	37,524,352	37,064,103	41,155,912	45,092,639	43,590,819	48,018,041
成長率(%)	—	20.54	21.09	-16.62	20.32	6.63	8.94	-1.23	11.04	9.57	-3.33	10.16
3132自行車零件製造業， 銷售額(千元)	36,175,849	42,756,281	50,764,276	41,501,323	48,959,355	51,184,965	55,071,174	53,721,369	58,912,607	63,747,640	60,860,558	67,041,749
累計成長率(%)	—	18.19	40.33	14.72	35.34	41.49	52.23	48.50	62.85	76.22	68.24	85.32
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	7.59	-2.45	9.66	8.21	-4.53	10.16
修正幅度(95至100年)	100.00	101.99	104.02	106.09	108.21	110.36	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	101.26	102.53	103.81	105.12	106.44	106.44

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	1,274	1,583	1,682	1,576	1,495	1,415	1,437	1,446	1,443	1,454	1,451	1,462
運動占比(%)	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20
推估值(家；乘比例後)	538	668	710	665	631	597	606	610	609	613	612	617
成長率(%)	—	24.22	6.31	-6.33	-5.12	-5.36	1.54	0.61	-0.17	0.72	-0.17	0.78
3132自行車零件製造業， 廠商家數(家)	554	738	842	846	861	874	888	894	893	900	899	906
累計成長率(%)	—	33.24	51.94	52.66	55.36	57.71	60.24	61.32	61.14	62.40	62.22	63.48
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.60	0.68	-0.11	0.78	-0.11	0.78
修正幅度(95至100年)	100.00	93.23	86.91	81.03	75.54	70.43	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.94	99.88	99.82	99.75	99.69	99.69

表 3-45 自行車零件製造業 (3132) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	19,483	20,469	21,806	22,133	22,636	24,238	25,192	26,204	26,740	27,751	28,441	29,100
運動占比(%)	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20	42.20
推估值(人；乘比例後)	8,222	8,638	9,202	9,340	9,552	10,228	10,631	11,058	11,284	11,711	12,002	12,280
成長率(%)	—	5.06	6.53	1.50	2.27	7.08	3.94	4.02	2.05	3.78	2.49	2.32
31其他運輸工具及其零件製造業，受僱員工人數(人)	60,074	61,019	62,849	61,676	60,984	63,133	65,024	67,022	67,774	69,699	70,785	72,425
累計成長率(%)	—	1.57	4.62	2.67	1.51	5.09	8.24	11.57	12.82	16.02	17.83	20.56
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.00	3.07	1.12	2.84	1.56	2.32
修正幅度(95至100年)	100.00	103.43	106.98	110.65	114.45	118.38	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.91	101.84	102.77	103.71	104.66	104.66

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	28.27	31.54	29.98	30.81	27.38	26.40	25.54	25.61	25.89	28.17	29.45	27.08
平均每一廠商生產總額	38,047	36,791	41,759	37,556	46,867	55,090	58,932	60,361	66,536	68,607	67,041	68,943
平均每一廠商生產毛額	10,755	11,604	12,520	11,571	12,830	14,543	15,050	15,458	17,229	19,328	19,741	18,673
平均每一廠商總收入	41,029	39,816	45,353	40,371	51,195	57,683	61,889	60,757	67,581	73,515	71,189	77,814
平均每一員工生產總額	2,488	2,844	3,222	2,674	3,096	3,216	3,361	3,330	3,591	3,593	3,420	3,464
平均每一員工生產毛額	703	897	966	824	848	849	858	853	930	1,012	1,007	938
平均每一員工總收入	2,683	3,078	3,499	2,874	3,382	3,367	3,530	3,352	3,647	3,850	3,632	3,910

二十六、體育用品製造業（3311）

1. 生產總額

106 年運動體育用品製造業（3311）生產總額為 629.5 億元，較 105 年成長 7.85%。歷年運動體育用品製造業生產總額走勢，呈現漲跌互見。（參見圖 3-26 及表 3-46）

2. 生產毛額

106 年運動體育用品製造業（3311）生產毛額為 205.0 億元，較 105 年增幅增加 0.54%。歷年運動體育用品製造業生產毛額走勢，僅 96 年、98 年呈現衰退，其餘皆成長。

3. 總收入

106 年運動體育用品製造業（3311）總收入為 788.3 億元，較上年增加 4.57%。歷年運動體育用品製造業總收入走勢，僅 98 年、102 年及 105 年呈現減少，其餘皆增加，顯示運動體育用品製造業的收入較為穩定。

4. 廠商家數

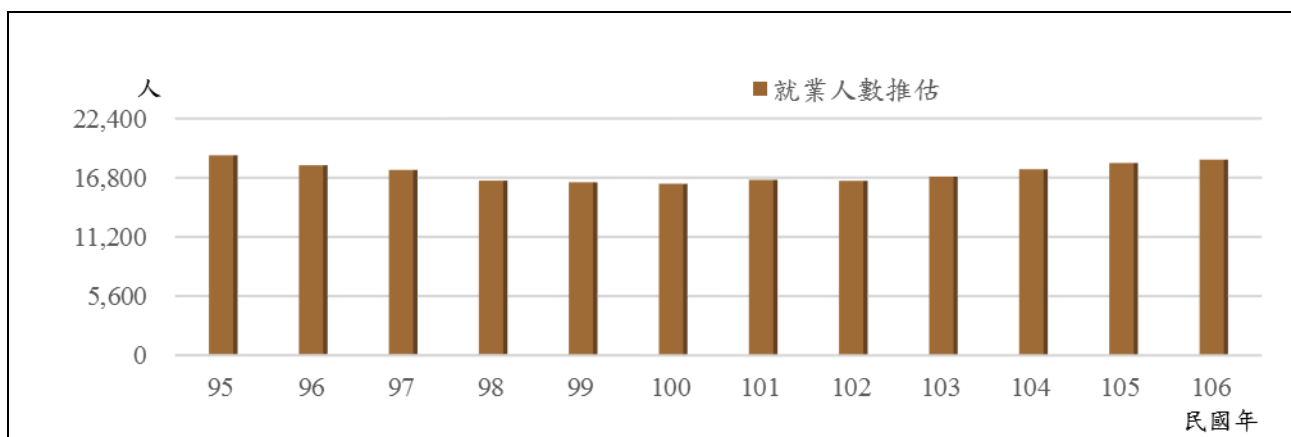
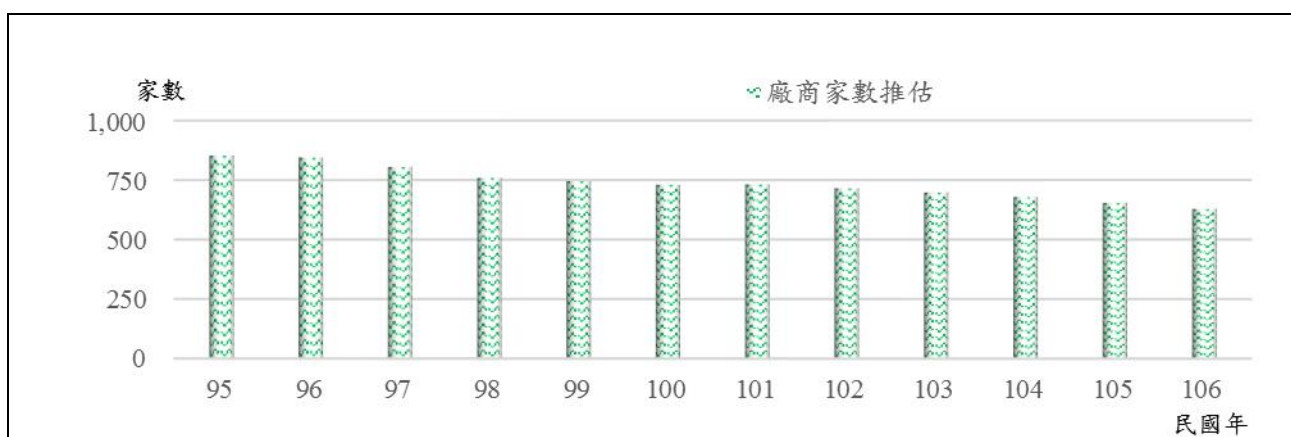
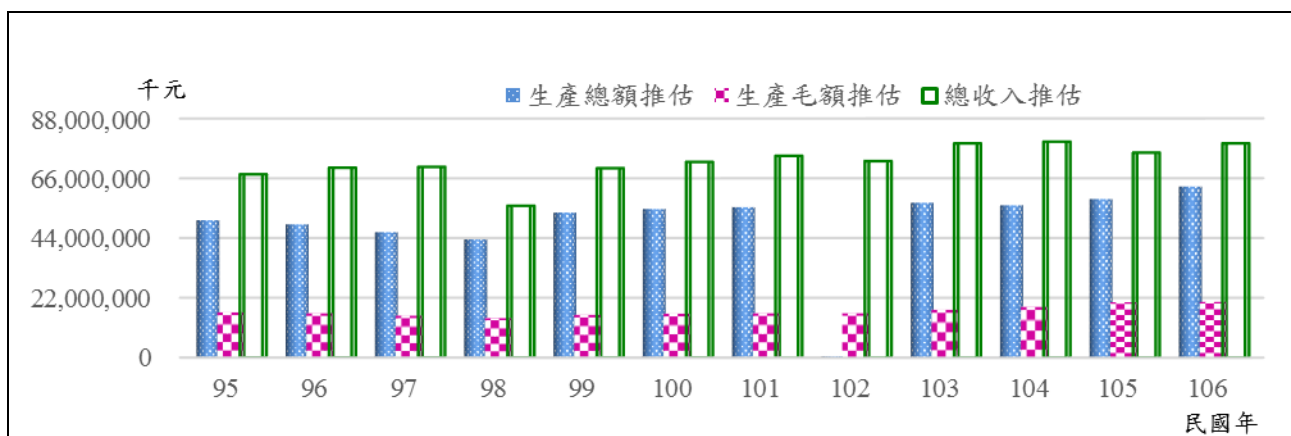
106 年運動體育用品製造業（3311）廠商家數為 628 家，與上年相較減少 3.98%。歷年運動體育用品製造業廠商家數走勢，僅 101 年增加，其餘皆減少。

5. 就業人數

106 年運動體育用品製造業（3311）就業人數為 18,506 人，較上年增加 1.80%。歷年運動體育用品製造業就業人數走勢，呈現上下震盪。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動體育用品製造業（3311）附加價值率呈現平穩的走勢，由 95 年的 32.86%持平至 106 年的 32.56%，顯示該行業本身創造的價值較屬穩健。106 年平均每一廠商僅生產毛額低於上年，生產總額及總收入則高於上年；平均每一員工生產毛額較低、生產總額及總收入則偏高。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-26 體育用品製造業 (3311) 5 項指標趨勢圖

表 3-46 體育用品製造業 (3311) 5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	50,607,962	49,075,414	46,149,684	43,478,760	53,380,870	54,710,198	55,340,067	54,610,620	57,027,286	56,032,063	58,366,885	62,946,346
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	50,607,962	49,075,414	46,149,684	43,478,760	53,380,870	54,710,198	55,340,067	54,610,620	57,027,286	56,032,063	58,366,885	62,946,346
成長率(%)	—	-3.03	-5.96	-5.79	22.77	2.49	1.15	-1.32	4.43	-1.75	4.17	7.85
CY其他製造業，國民所得 生產總額(千元)	237,741,000	241,945,000	238,775,000	236,083,000	304,187,000	327,183,000	344,822,000	354,540,000	385,748,000	394,903,000	428,601,000	462,229,000
累計成長率(%)	—	1.77	0.43	-0.70	27.95	37.62	45.04	49.13	62.26	66.11	80.28	94.43
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	5.39	2.82	8.80	2.37	8.53	7.85
修正幅度(95至100年)	100.00	95.29	90.80	86.52	82.44	78.55	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	95.98	92.12	88.41	84.85	81.44	81.44

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	16,631,150	16,346,080	15,460,861	14,638,974	15,752,080	16,166,841	16,361,857	16,387,687	17,596,534	18,728,740	20,385,713	20,495,499
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	16,631,150	16,346,080	15,460,861	14,638,974	15,752,080	16,166,841	16,361,857	16,387,687	17,596,534	18,728,740	20,385,713	20,495,499
成長率(%)	—	-1.71	-5.42	-5.32	7.60	2.63	1.21	0.16	7.38	6.43	8.85	0.54
CY其他製造業，國民所得 生產毛額(千元)	83,008,000	84,997,000	83,756,000	82,620,000	92,620,000	99,034,000	102,493,000	104,974,000	115,264,000	125,452,000	139,636,000	140,388,000
累計成長率(%)	—	2.40	0.90	-0.47	11.58	19.31	23.47	26.46	38.86	51.13	68.22	69.13
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.49	2.42	9.80	8.84	11.31	0.54
修正幅度(95至100年)	100.00	95.99	92.13	88.43	84.88	81.48	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	97.79	95.63	93.52	91.45	89.43	89.43

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-46 體育用品製造業（3311）5 項指標推估結果（續 1）

3.總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	67,463,671	69,878,830	70,190,916	55,855,272	69,678,008	71,989,787	74,231,885	72,283,580	78,825,651	79,434,408	75,383,099	78,829,600
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	67,463,671	69,878,830	70,190,916	55,855,272	69,678,008	71,989,787	74,231,885	72,283,580	78,825,651	79,434,408	75,383,099	78,829,600
成長率(%)	—	3.58	0.45	-20.42	24.75	3.32	3.11	-2.62	9.05	0.77	-5.10	4.57
3311體育用品製造業，銷售額(千元)	35,825,841	36,459,353	35,981,657	28,132,047	34,480,202	35,001,115	35,367,306	33,748,280	36,064,512	35,614,074	33,119,783	34,634,013
累計成長率(%)	—	1.77	0.43	-21.48	-3.76	-2.30	-1.28	-5.80	0.67	-0.59	-7.55	-3.33
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.05	-4.58	6.86	-1.25	-7.00	4.57
修正幅度(95至100年)	100.00	101.78	103.59	105.44	107.31	109.22	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	102.05	104.14	106.27	108.44	110.66	110.66

4.廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	853	845	805	759	746	730	731	715	698	679	654	628
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(家；乘比例後)	853	845	805	759	746	730	731	715	698	679	654	628
成長率(%)	—	-0.95	-4.68	-5.72	-1.77	-2.12	0.15	-2.15	-2.49	-2.66	-3.68	-3.98
3311體育用品製造業，廠商家數(家)	589	603	594	579	588	595	605	601	595	588	575	582
累計成長率(%)	—	2.40	0.90	-1.65	-0.12	1.07	2.77	2.09	1.07	-0.12	-2.33	-1.14
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.68	-0.66	-1.00	-1.18	-2.21	1.22
修正幅度(95至100年)	100.00	96.73	93.56	90.50	87.54	84.67	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.50	97.02	95.56	94.12	92.71	92.71

表 3-46 體育用品製造業 (3311) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	18,913	17,971	17,538	16,520	16,359	16,222	16,592	16,504	16,897	17,588	18,179	18,506
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(人；乘比例後)	18,913	17,971	17,538	16,520	16,359	16,222	16,592	16,504	16,897	17,588	18,179	18,506
成長率(%)	—	-4.98	-2.41	-5.81	-0.97	-0.84	2.28	-0.53	2.38	4.09	3.36	1.80
33其他製造業，受僱員工 人數(人)	72,876	71,521	72,087	70,131	71,728	73,461	74,669	73,812	75,100	77,684	79,796	81,232
累計成長率(%)	—	-1.86	-1.08	-3.77	-1.58	0.80	2.46	1.28	3.05	6.60	9.50	11.47
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.64	-1.15	1.74	3.44	2.72	1.80
修正幅度(95至100年)	100.00	96.82	93.75	90.77	87.88	85.09	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.63	101.26	101.89	102.53	103.17	103.17

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	32.86	33.31	33.50	33.67	29.51	29.55	29.57	30.01	30.86	33.43	34.93	32.56
平均每一廠商生產總額	59,329	58,087	57,309	57,265	71,573	74,945	75,693	76,341	81,752	82,522	89,246	100,233
平均每一廠商生產毛額	19,497	19,348	19,199	19,281	21,120	22,146	22,380	22,908	25,226	27,583	31,171	32,636
平均每一廠商總收入	79,090	82,711	87,164	73,566	93,425	98,616	101,533	101,046	113,001	116,988	115,265	125,525
平均每一員工生產總額	2,676	2,731	2,631	2,632	3,263	3,373	3,335	3,309	3,375	3,186	3,211	3,401
平均每一員工生產毛額	879	910	882	886	963	997	986	993	1,041	1,065	1,121	1,107
平均每一員工總收入	3,567	3,888	4,002	3,381	4,259	4,438	4,474	4,380	4,665	4,516	4,147	4,260

二十七、其他未分類製造業（3399）

1. 生產總額

106 年運動其他未分類製造業（3399）生產總額為 50.2 億元，與上年相較也成長 2.10%。歷年運動其他未分類製造業生產總額走勢，僅 99 年、101 年及 106 年出現成長，其餘皆衰退。（參見圖 3-27 及表 3-47）

2. 生產毛額

106 年運動其他未分類製造業（3399）生產毛額為 13.2 億元，較 105 年小幅增加 2.05%。歷年運動其他未分類製造業生產毛額走勢，呈現漲跌互見。

3. 總收入

106 年運動其他未分類製造業（3399）總收入為 59.5 億元，跌幅約 1.17%。歷年運動其他未分類製造業總收入走勢，也呈現上下震盪，顯示運動其他未分類製造業的收入較不為穩定。

4. 廠商家數

106 年運動其他未分類製造業（3399）等量廠商家數為 18 家，與上年持平。歷年運動其他未分類製造業廠商家數走勢，呈現逐年減少的趨勢。

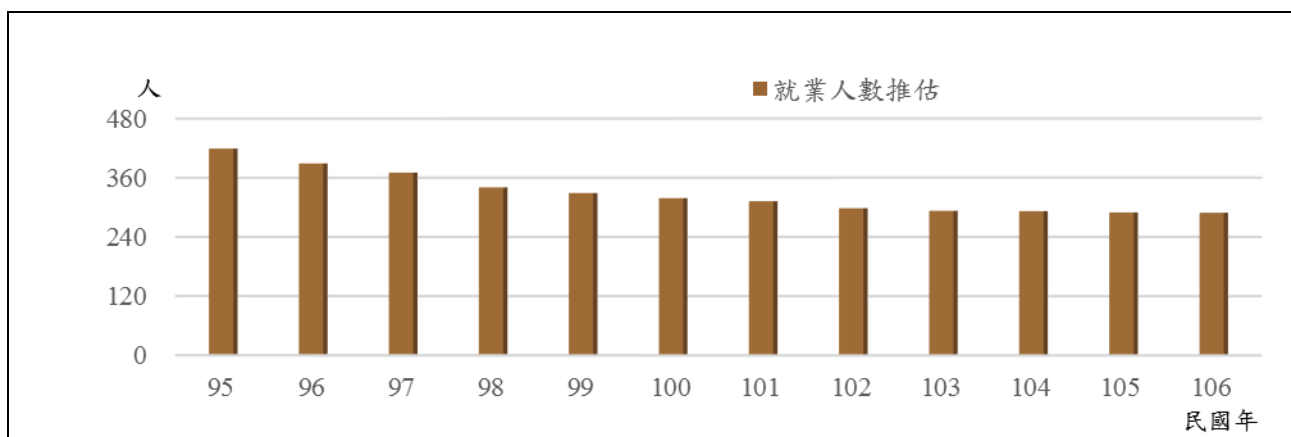
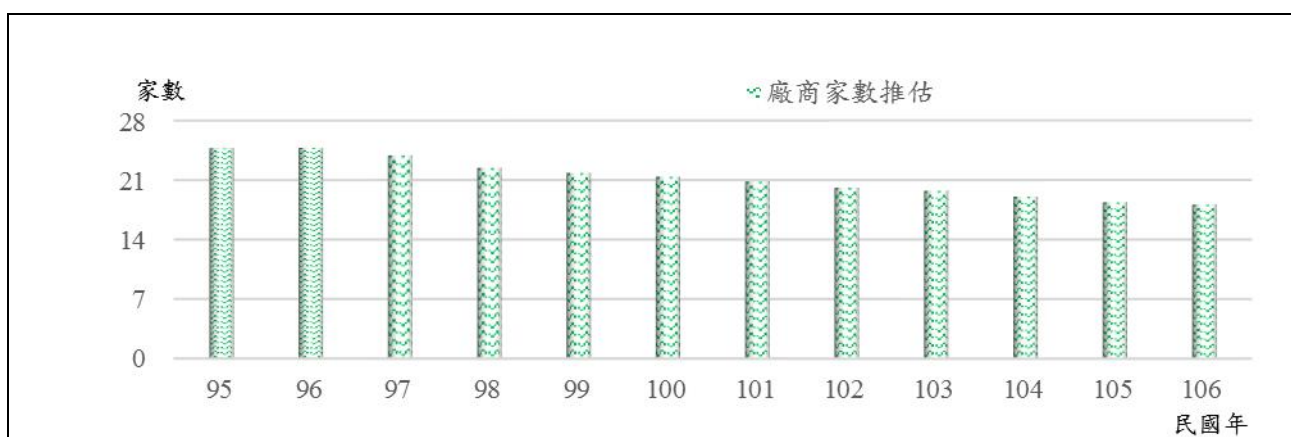
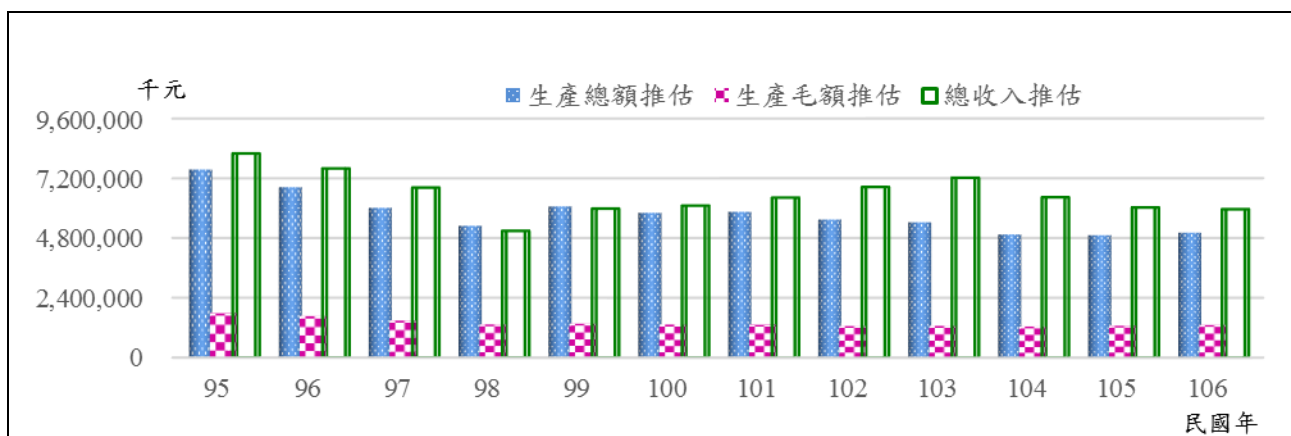
5. 就業人數

106 年運動其他未分類製造業（3399）就業人數為 289 人，較上年減少 0.32%。歷年運動其他未分類製造業就業人數走勢，也呈現逐年遞減的趨勢。

6. 根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動其他未分類製造業（3399）附加價值率呈現平穩的走勢，由 95 年的

23.75%微幅上升至 106 年的 26.24%，顯示該行業本身創造的價值較屬穩健。106 年平均每一廠商僅總收入低於上年，生產總額及生產毛額則高於上年；平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入則偏高。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-27 其他未分類製造業 (3399) 5 項指標趨勢圖

表 3-47 其他未分類製造業（3399）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	37,300,354	33,793,424	29,690,061	26,133,262	29,976,177	28,703,378	27,983,206	26,615,091	26,787,156	25,367,261	25,468,100	25,617,325
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	7,553,322	6,843,168	6,012,237	5,291,986	6,070,176	5,812,434	5,854,087	5,543,923	5,432,435	4,944,079	4,915,343	5,018,434
成長率(%)	—	-9.40	-12.14	-11.98	14.71	-4.25	0.72	-5.30	-2.01	-8.99	-0.58	2.10
CY其他製造業，國民所得 生產總額(千元)	237,741,000	241,945,000	238,775,000	236,083,000	304,187,000	327,183,000	344,822,000	354,540,000	385,748,000	394,903,000	428,601,000	462,229,000
累計成長率(%)	—	1.77	0.43	-0.70	27.95	37.62	45.04	49.13	62.26	66.11	80.28	94.43
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	5.39	2.82	8.80	2.37	8.53	7.85
修正幅度(95至100年)	100.00	89.02	79.25	70.55	62.81	55.92	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	92.50	85.57	79.16	73.22	67.73	67.73

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	8,857,073	8,246,746	7,389,306	6,627,987	6,756,316	6,568,984	6,369,490	6,112,077	6,287,780	6,411,769	6,686,429	6,722,438
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	1,793,557	1,669,966	1,496,334	1,342,167	1,368,154	1,330,219	1,332,497	1,273,146	1,275,162	1,249,654	1,290,481	1,316,926
成長率(%)	—	-6.89	-10.40	-10.30	1.94	-2.77	0.17	-4.45	0.16	-2.00	3.27	2.05
CY其他製造業，國民所得 生產毛額(千元)	83,008,000	84,997,000	83,756,000	82,620,000	92,620,000	99,034,000	102,493,000	104,974,000	115,264,000	125,452,000	139,636,000	140,388,000
累計成長率(%)	—	2.40	0.90	-0.47	11.58	19.31	23.47	26.46	38.86	51.13	68.22	69.13
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.49	2.42	9.80	8.84	11.31	0.54
修正幅度(95至100年)	100.00	90.93	82.68	75.18	68.37	62.16	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	93.69	87.78	82.24	77.05	72.19	72.19

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-47 其他未分類製造業 (3399) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	40,484,967	37,506,493	33,696,032	25,121,083	29,541,272	30,126,240	30,699,335	32,871,376	35,596,971	33,017,496	31,213,991	30,391,008
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	8,198,206	7,595,065	6,823,447	5,087,019	5,982,108	6,100,564	6,422,301	6,847,108	7,219,066	6,435,110	6,024,300	5,953,598
成長率(%)	—	-7.36	-10.16	-25.45	17.60	1.98	5.27	6.61	5.43	-10.86	-6.38	-1.17
3399其他未分類製造業， 銷售額(千元)	38,151,608	38,826,247	38,317,540	31,380,301	40,536,649	45,411,252	43,748,389	44,285,905	45,339,345	39,757,665	35,533,713	38,625,345
累計成長率(%)	—	1.77	0.43	-17.75	6.25	19.03	14.67	16.08	18.84	4.21	-6.86	1.24
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-3.66	1.23	2.38	-12.31	-10.62	8.70
修正幅度(95至100年)	100.00	91.03	82.87	75.44	68.68	62.52	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	105.78	111.88	118.35	125.18	132.41	132.41

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	1,110	1,112	1,072	1,006	980	960	934	901	885	854	824	812
運動占比(%)	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23	2.23
推估值(家；乘比例後)	25	25	24	22	22	21	21	20	20	19	18	18
成長率(%)	—	0.16	-3.61	-6.12	-2.62	-2.01	-2.66	-3.58	-1.77	-3.46	-3.56	-1.42
3399其他未分類製造業， 廠商家數(家)	1,820	1,863	1,836	1,762	1,754	1,757	1,736	1,699	1,694	1,660	1,625	1,602
累計成長率(%)	—	2.40	0.90	-3.17	-3.61	-3.44	-4.59	-6.63	-6.90	-8.77	-10.69	-11.96
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-1.20	-2.13	-0.29	-2.01	-2.11	-1.42
修正幅度(95至100年)	100.00	97.82	95.69	93.60	91.56	89.57	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.52	97.06	95.62	94.20	92.81	92.81

表 3-47 其他未分類製造業 (3399) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	13,141	12,187	11,608	10,671	10,314	9,982	9,793	9,343	9,175	9,160	9,081	9,052
運動占比(%)	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19	3.19
推估值(人；乘比例後)	419	389	370	340	329	318	312	298	293	292	290	289
成長率(%)	—	-7.26	-4.75	-8.07	-3.35	-3.22	-1.90	-4.59	-1.80	-0.16	-0.86	-0.32
33其他製造業，受僱員工 人數(人)	72,876	71,521	72,087	70,131	71,728	73,461	74,669	73,812	75,100	77,684	79,796	81,232
累計成長率(%)	—	-1.86	-1.08	-3.77	-1.58	0.80	2.46	1.28	3.05	6.60	9.50	11.47
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.64	-1.15	1.74	3.44	2.72	1.80
修正幅度(95至100年)	100.00	94.50	89.30	84.39	79.74	75.36	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	96.52	93.15	89.91	86.77	83.75	83.75

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	23.75	24.40	24.89	25.36	22.54	22.89	22.76	22.96	23.47	25.28	26.25	26.24
平均每一廠商生產總額	305,148	276,004	251,565	235,868	277,842	271,508	280,925	275,924	275,253	259,486	267,499	277,030
平均每一廠商生產毛額	72,458	67,354	62,610	59,822	62,623	62,137	63,944	63,365	64,610	65,587	70,229	72,698
平均每一廠商總收入	331,200	306,330	285,508	226,733	273,811	284,967	308,192	340,784	365,779	337,741	327,850	328,654
平均每一員工生產總額	18,019	17,602	16,237	15,545	18,449	18,254	18,740	18,601	18,561	16,920	16,968	17,379
平均每一員工生產毛額	4,279	4,296	4,041	3,943	4,158	4,177	4,266	4,272	4,357	4,277	4,455	4,561
平均每一員工總收入	19,557	19,536	18,427	14,943	18,182	19,159	20,559	22,974	24,666	22,023	20,796	20,618

二十八、服裝及其配件批發業（4552）

1. 生產總額

106 年運動服裝及其配件批發業（4552）生產總額為 106.5 億元，與上年相較也成長 0.72%。從歷年的走勢來看，在 97 年、98 年因金融風暴重創全球經濟衝擊，國內景氣也受到影響，民眾對運動服裝及其配件需求也明顯減少，98 年生產總額下滑至 114.0 億元，減幅更高達 10.10%。整體而言，運動服裝及其配件批發業生產總額趨勢表現，近 3 年屬於持續小幅萎縮狀態。（參見圖 3-28 及表 3-48）

2. 生產毛額

106 年運動服裝及其配件批發業（4552）生產毛額為 79.4 億元，與上年相較也成長 3.28%，走勢與生產總額相似。從歷年表現來看，僅於 98 年、103 年、104 年及 105 年呈現下滑，其餘皆正向成長。整體而言，運動服裝及其配件批發業生產毛額表現屬小幅波動。

3. 總收入

106 年運動服裝及配件批發業（4552）總收入為 326.9 億元，較上年增加 0.29%。歷年運動服裝及配件批發業總收入走勢，出現上下震盪，98 年在全球不景氣的情況下，運動服裝及其配件總收入跌幅高達兩位數，之後雖然出現正成長，但漲幅偏低，102、104 年及 105 年又出現下滑。

4. 廠商家數

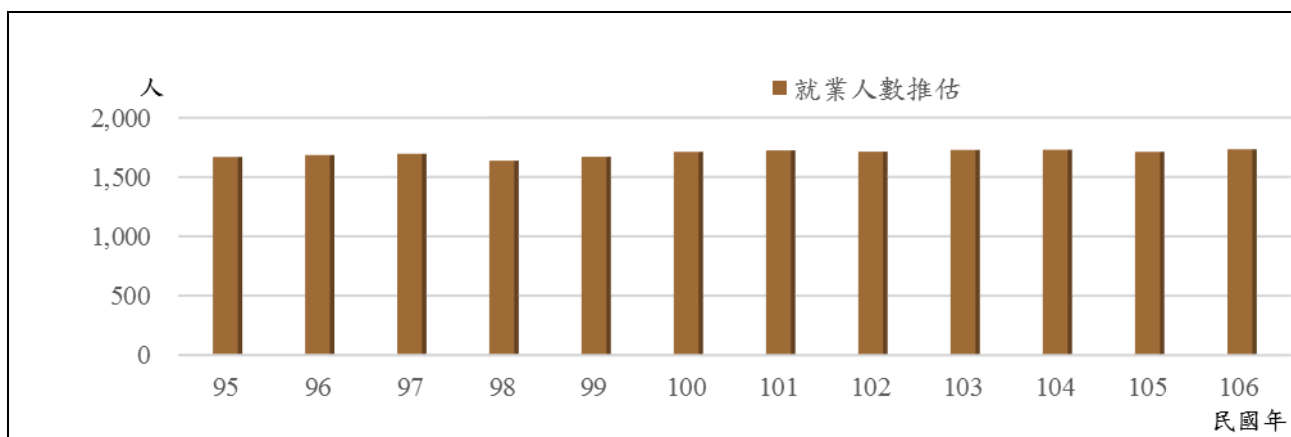
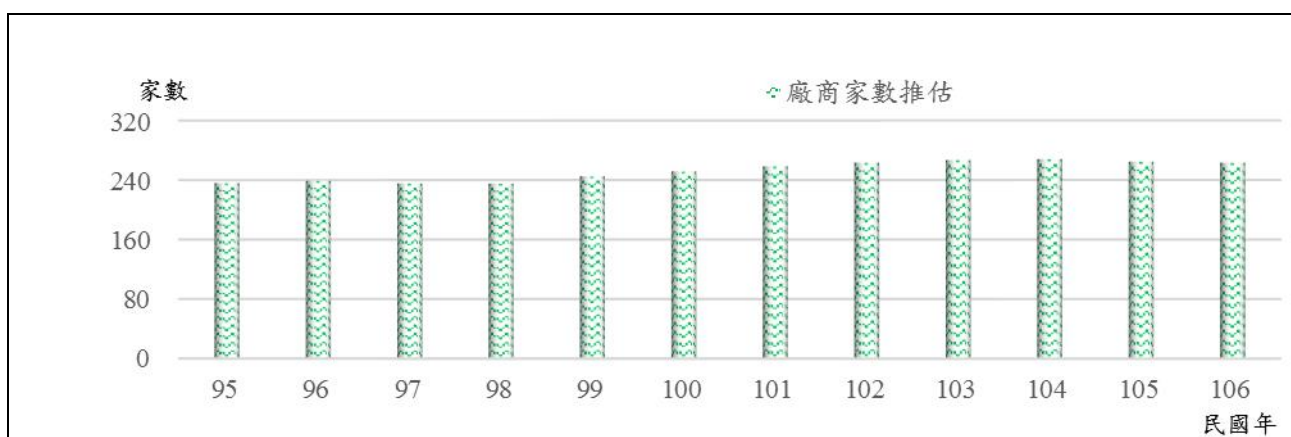
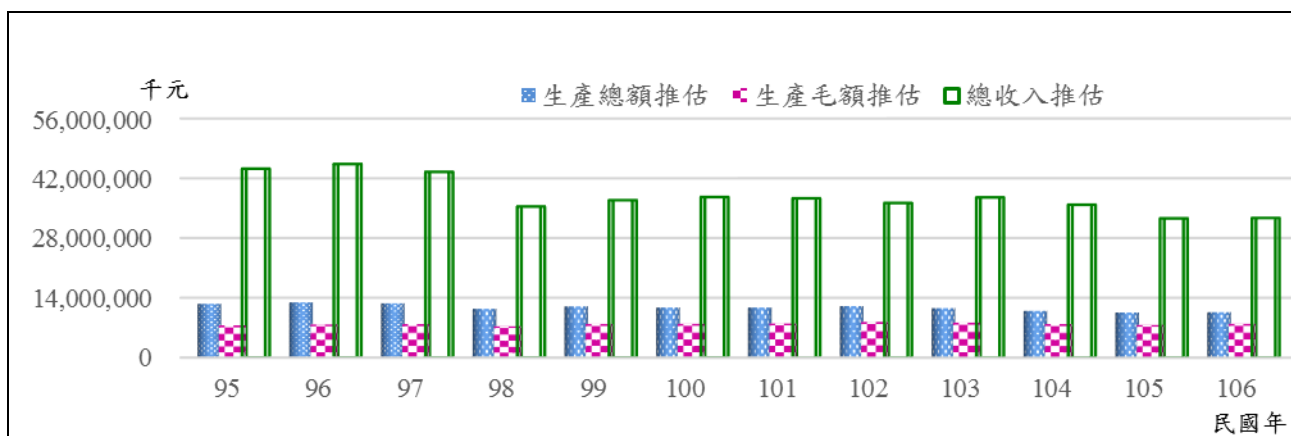
106 年運動服裝及其配件批發業（4552）等量廠商家數為 263 家，較上年微幅減少 0.58%。歷年運動服裝及其配件批發業廠商家數走勢，僅於 97 年、98 年及 105 年全球經濟情勢動盪不安，導致家數減少，其餘皆穩定緩慢成長。

5. 就業人數

106 年運動服裝及其配件批發業（4552）就業人數為 1,732 人，較上年增幅增加 1.24%。從歷年走勢來看，僅於 98 年因金融風暴導致就業人數減少，在廠商家數穩定緩慢成長下，從事運動服裝及其配件批發業就業人數波動也較低。

6. 根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動服裝及其配件批發業（4552）附加價值率，在 100 年之前有較明顯的上升趨勢，之後則呈現微幅波動走勢，由 95 年的 59.87% 逐年增加 100 年的 67.56%，106 年更是攀升至 74.56%，顯示中間投入比重呈現較穩定狀態。106 年平均每一廠商生產總額為 4,050 萬元、生產毛額為 3,019 萬元及總收入為 12,430 萬元，顯示 106 年每一廠商創造的生產總額、生產毛額及總收入水準高於上年；平均每一員工生產總額、生產毛額也偏高，僅總收入明顯較低。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-28 服裝及其配件批發業（4552）5 項指標趨勢圖

表 3-48 服裝及其配件批發業 (4552) 5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	62,138,558	63,739,363	62,694,416	56,382,415	59,106,029	57,981,364	56,043,710	57,878,172	57,064,956	56,233,717	54,804,639	54,380,717
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	12,583,058	12,907,221	12,695,619	11,417,439	11,968,971	11,741,226	11,724,344	12,056,023	11,572,773	10,959,952	10,577,295	10,653,182
成長率(%)	—	2.58	-1.64	-10.07	4.83	-1.90	-0.14	2.83	-4.01	-5.30	-3.49	0.72
GA批發業，國民所得生產總額(千元)	1,776,167,000	1,920,652,000	1,991,536,000	1,888,084,000	2,086,545,000	2,157,758,000	2,146,482,000	2,281,399,000	2,314,952,000	2,347,769,000	2,354,843,000	2,481,427,000
累計成長率(%)	—	8.13	12.13	6.30	17.47	21.48	20.85	28.45	30.33	32.18	32.58	39.71
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.52	6.29	1.47	1.42	0.30	5.38
修正幅度(95至100年)	100.00	94.86	89.98	85.36	80.97	76.81	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	97.17	94.41	91.74	89.14	86.61	86.61

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	37,201,188	38,614,860	38,725,656	36,308,589	38,936,611	39,170,176	38,370,018	40,181,873	40,482,942	40,402,519	39,847,301	40,543,885
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	7,533,241	7,819,509	7,841,945	7,352,489	7,884,664	7,931,961	8,027,008	8,369,884	8,209,941	7,874,451	7,690,529	7,942,547
成長率(%)	—	3.80	0.29	-6.24	7.24	0.60	1.20	4.27	-1.91	-4.09	-2.34	3.28
GA批發業，國民所得生產毛額(千元)	1,253,593,000	1,337,009,000	1,377,713,000	1,327,240,000	1,462,441,000	1,511,666,000	1,502,383,000	1,596,273,000	1,631,689,000	1,652,198,000	1,653,259,000	1,725,898,000
累計成長率(%)	—	6.65	9.90	5.87	16.66	20.59	19.85	27.34	30.16	31.80	31.88	37.68
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.61	6.25	2.22	1.26	0.06	4.39
修正幅度(95至100年)	100.00	97.32	94.72	92.18	89.72	87.32	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.56	97.15	95.75	94.37	93.02	93.02

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-48 服裝及其配件批發業（4552）5 項指標推估結果（續 1）

3.總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	218,483,503	223,893,245	214,822,635	174,737,355	182,018,468	185,590,468	178,221,757	173,741,471	184,942,384	183,598,581	168,895,149	166,874,136
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	44,242,909	45,338,382	43,501,584	35,384,314	36,858,740	37,582,070	37,283,992	36,190,348	37,506,315	35,783,363	32,596,764	32,690,643
成長率(%)	—	2.48	-4.05	-18.66	4.17	1.96	-0.79	-2.93	3.64	-4.59	-8.91	0.29
4552 服裝及其配件批發業，銷售額(千元)	138,209,138	149,451,970	151,315,437	129,876,776	142,759,081	153,598,332	150,332,907	149,368,606	162,052,146	163,964,624	153,730,668	151,891,114
累計成長率(%)	—	8.13	9.48	-6.03	3.29	11.13	8.77	8.07	17.25	18.64	11.23	9.90
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.13	-0.64	8.49	1.18	-6.24	-1.20
修正幅度(95至100年)	100.00	94.77	89.81	85.11	80.65	76.43	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.12	96.27	94.45	92.67	90.93	90.93

4.廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	8,249	8,356	8,230	8,221	8,570	8,800	9,034	9,208	9,332	9,372	9,250	9,196
運動占比(%)	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86	2.86
推估值(家；乘比例後)	236	239	235	235	245	252	258	263	267	268	265	263
成長率(%)	—	1.30	-1.51	-0.11	4.24	2.69	2.66	1.93	1.34	0.43	-1.30	-0.58
4552 服裝及其配件批發業，廠商家數(家)	7,502	7,576	7,438	7,407	7,697	7,879	8,140	8,350	8,516	8,607	8,549	8,499
累計成長率(%)	—	0.99	-0.85	-1.27	2.60	5.03	8.50	11.30	13.52	14.73	13.96	13.29
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.31	2.58	1.99	1.07	-0.67	-0.58
修正幅度(95至100年)	100.00	100.31	100.63	100.94	101.26	101.58	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.37	98.74	98.11	97.49	96.88	96.88

表 3-48 服裝及其配件批發業（4552）5 項指標推估結果（續完）

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	44,279	44,697	44,998	43,425	44,293	45,413	45,718	45,453	45,845	45,868	45,391	45,952
運動占比(%)	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77	3.77
推估值(人；乘比例後)	1,669	1,685	1,696	1,637	1,670	1,712	1,724	1,714	1,728	1,729	1,711	1,732
成長率(%)	—	0.94	0.67	-3.50	2.00	2.53	0.67	-0.58	0.86	0.05	-1.04	1.24
45批發業，受雇員工人數 (人)	947,598	959,490	968,948	937,968	959,666	986,979	1,008,106	1,016,890	1,040,604	1,056,317	1,060,584	1,073,693
累計成長率(%)	—	1.25	2.25	-1.02	1.27	4.16	6.39	7.31	9.81	11.47	11.92	13.31
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	2.14	0.87	2.33	1.51	0.40	1.24
修正幅度(95至100年)	100.00	99.69	99.38	99.08	98.77	98.47	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.56	97.15	95.75	94.37	93.01	93.01

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	59.87	60.58	61.77	64.40	65.88	67.56	68.46	69.42	70.94	71.85	72.71	74.56
平均每一廠商生產總額	53,336	54,006	53,938	48,558	48,833	46,651	45,378	45,778	43,361	40,889	39,982	40,506
平均每一廠商生產毛額	31,931	32,718	33,317	31,270	32,169	31,516	31,068	31,781	30,761	29,378	29,070	30,199
平均每一廠商總收入	187,532	189,705	184,818	150,489	150,383	149,325	144,304	137,418	140,528	133,500	123,216	124,298
平均每一員工生產總額	7,538	7,660	7,484	6,974	7,168	6,858	6,802	7,036	6,696	6,338	6,181	6,149
平均每一員工生產毛額	4,513	4,640	4,623	4,491	4,722	4,633	4,657	4,884	4,750	4,554	4,494	4,585
平均每一員工總收入	26,504	26,906	25,643	21,614	22,073	21,951	21,632	21,120	21,701	20,693	19,049	18,870

二十九、鞋類批發業（4553）

1. 生產總額

106年運動鞋類批發業(4553)生產總額為32.3億元，較105年減少2.18%。歷年運動鞋類批發業生產總額走勢，97年、98年因全球景氣下滑，對運動鞋需求也明顯減少，98年生產總額下滑至33.3億元，減幅更高達10.40%，100、103年也呈現下滑，但減幅較小，104年扭轉上年下滑的走勢，105年則再度下滑。整體而言，運動鞋類批發業生產總額表現雖有震盪，但仍屬平穩。（參見圖3-29及表3-49）

2. 生產毛額

106年運動鞋類批發業(4553)生產毛額為22.4億元，較105年減少3.09%，延續上年衰退的走勢，與生產總額的走勢一致。歷年運動鞋批發業生產毛額走勢，於97年、98年、100年、103年及105年呈現下滑，其中僅98年遭逢金融風暴導致跌幅較深，其餘跌幅皆趨緩。整體而言，運動鞋類批發業生產毛額呈波動但大致持平。

3. 總收入

106年運動鞋類批發業(4553)總收入為111.1億元，較上年增加3.27%。歷年運動鞋類批發業總收入走勢，漲跌幅波動較為劇烈，97年、98年在全球經濟低迷的情況下，運動鞋總收入明顯下降，之後雖然出現成長，但漲幅偏低，102、103年又再度下滑，104年雖有起色，但僅是曇花一現，105年又陷入衰退。

4. 廠商家數

106年運動鞋類批發業(4553)等量廠商家數為184家，較上年減少0.76%。從歷年走勢來看，雖呈現小幅波動的現象，但僅100年出現增加，其餘皆減少，

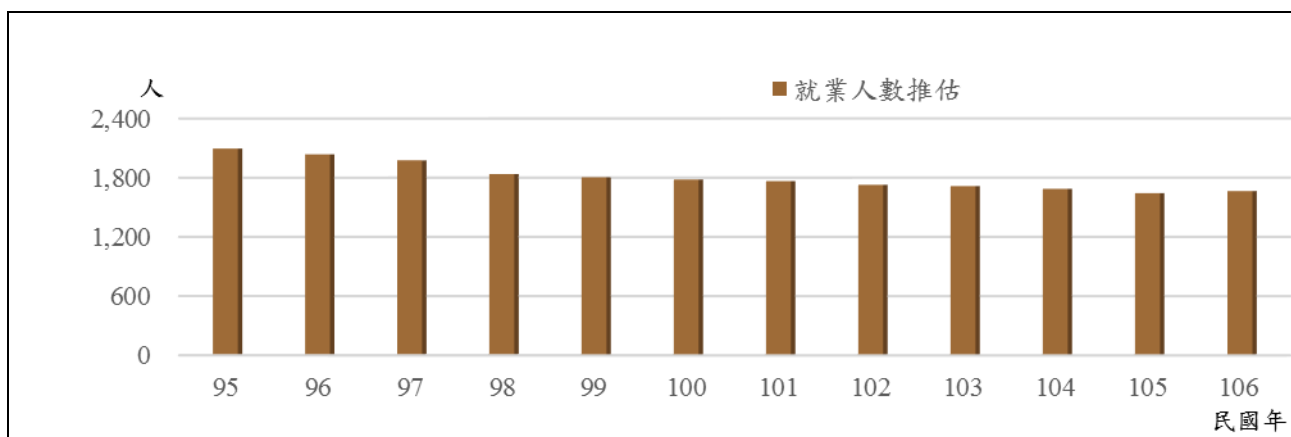
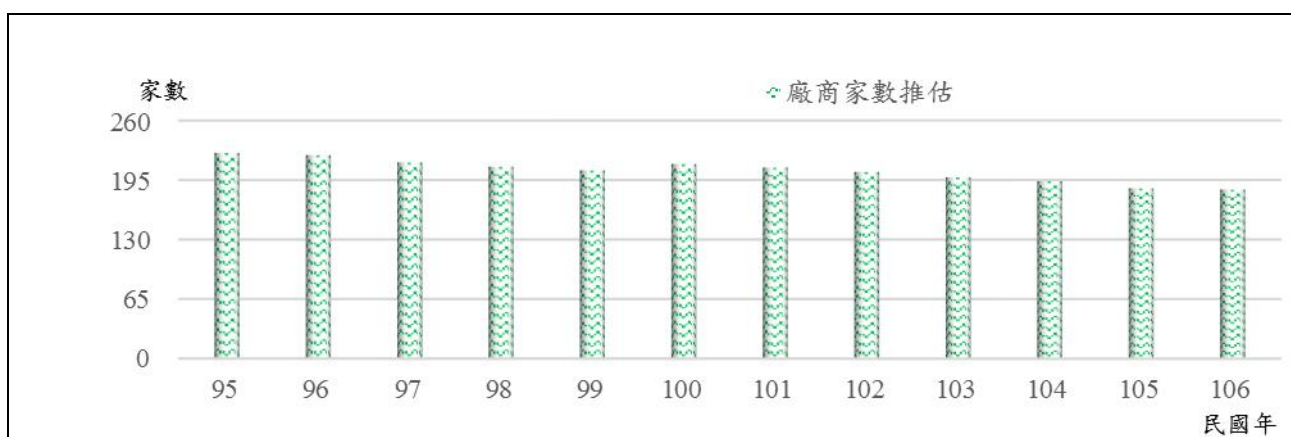
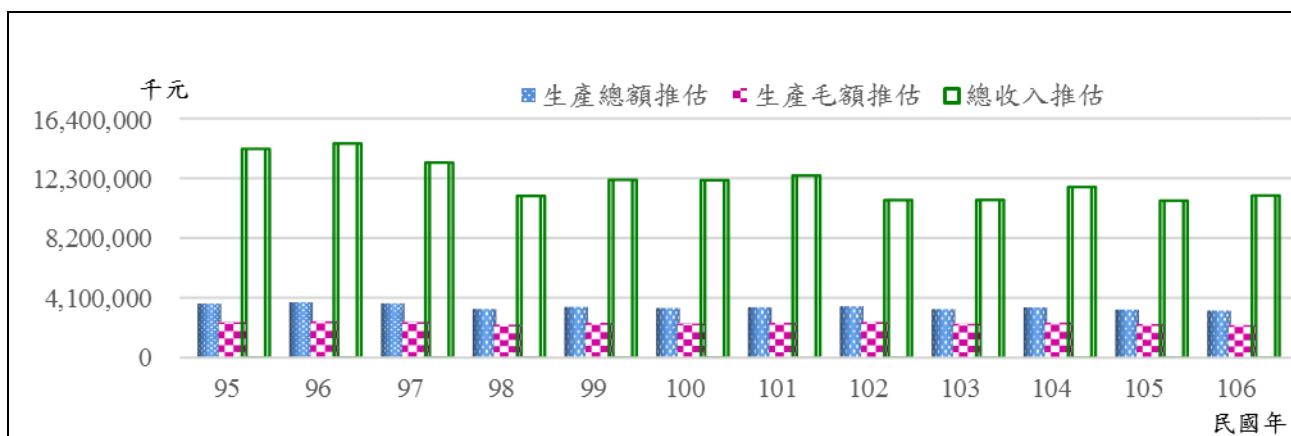
顯示運動鞋業家數持續遞減。

5. 就業人數

106年運動鞋類批發業(4553)就業人數為1,663人，較上年小幅增加1.24%。歷年運動鞋類批發業就業人數走勢，與廠商家數增減趨勢相同，同樣在95年至100年就業人數持續減少，97年已跌破2,000人，101年至105年之後雖扭轉為增加，但增幅仍偏小。

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動鞋類批發業(4553)附加價值率由95年的66.03%上下震盪走升至100年，之後至105年則都維持在69%以上，雖期間有數年下滑，但波動不大，顯示該行業的投入結構穩定，原始投入也平穩。106年平均每一廠商生產總額、平均每一廠商生產毛額及平均每一廠商總收入為1,749萬、1,216萬及6,024萬元，力道不如上年創下新高來的強勁，亦即每一廠商的生產總額、生產毛額及總收入都下滑。另外，平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入也呈現下滑。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-29 鞋類批發業 (4553) 5 項指標趨勢圖

表 3-49 鞋類批發業（4553）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	18,587,342	19,001,541	18,626,659	16,694,552	17,441,662	17,051,771	16,638,092	17,345,508	17,263,836	17,173,554	16,895,704	17,803,928
運動占比(%)	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	20.75	20.31	19.28	20.04	19.52	18.12
推估值(千元；乘比例後)	3,710,033	3,792,708	3,717,881	3,332,233	3,481,356	3,403,533	3,452,404	3,522,873	3,328,468	3,441,580	3,298,041	3,226,072
成長率(%)	—	2.23	-1.97	-10.37	4.48	-2.24	1.44	2.04	-5.52	3.40	-4.17	-2.18
GA批發業，國民所得生產總額(千元)	1,776,167,000	1,920,652,000	1,991,536,000	1,888,084,000	2,086,545,000	2,157,758,000	2,146,482,000	2,281,399,000	2,314,952,000	2,347,769,000	2,354,843,000	2,481,427,000
累計成長率(%)	—	8.13	12.13	6.30	17.47	21.48	20.85	28.45	30.33	32.18	32.58	39.71
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.52	6.29	1.47	1.42	0.30	5.38
修正幅度(95至100年)	100.00	94.54	89.37	84.49	79.88	75.52	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.09	96.21	94.37	92.56	90.79	90.79

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	12,273,087	12,518,407	12,336,472	11,365,778	11,976,931	11,839,695	11,562,213	12,070,996	12,124,084	12,062,832	11,860,520	12,381,634
運動占比(%)	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	20.75	20.31	19.28	20.04	19.52	18.12
推估值(千元；乘比例後)	2,449,708	2,498,674	2,462,360	2,268,609	2,390,595	2,363,203	2,399,159	2,451,619	2,337,523	2,417,392	2,315,174	2,243,552
成長率(%)	—	2.00	-1.45	-7.87	5.38	-1.15	1.52	2.19	-4.65	3.42	-4.23	-3.09
GA批發業，國民所得生產毛額(千元)	1,253,593,000	1,337,009,000	1,377,713,000	1,327,240,000	1,462,441,000	1,511,666,000	1,502,383,000	1,596,273,000	1,631,689,000	1,652,198,000	1,653,259,000	1,725,898,000
累計成長率(%)	—	6.65	9.90	5.87	16.66	20.59	19.85	27.34	30.16	31.80	31.88	37.68
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.61	6.25	2.22	1.26	0.06	4.39
修正幅度(95至100年)	100.00	95.64	91.46	87.47	83.65	80.00	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.26	96.55	94.87	93.22	91.60	91.60

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-49 鞋類批發業 (4553) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	71,721,479	73,549,558	66,986,577	55,544,889	61,074,895	60,936,231	60,153,764	53,191,533	56,085,531	58,355,297	55,126,719	61,325,827
運動占比(%)	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	20.75	20.31	19.28	20.04	19.52	18.12
推估值(千元；乘比例後)	14,315,607	14,680,492	13,370,521	11,086,760	12,190,549	12,162,872	12,481,906	10,803,200	10,813,290	11,694,402	10,760,736	11,112,240
成長率(%)	—	2.55	-8.92	-17.08	9.96	-0.23	2.62	-13.45	0.09	8.15	-7.98	3.27
4553鞋類批發業，銷售額 (千元)	34,353,449	37,147,982	35,676,069	31,193,734	36,167,629	38,051,077	37,313,891	32,776,804	34,331,383	35,484,371	33,299,318	37,043,892
累計成長率(%)	—	8.13	3.85	-9.20	5.28	10.76	8.62	-4.59	-0.06	3.29	-3.07	7.83
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-1.94	-12.16	4.74	3.36	-6.16	11.25
修正幅度(95至100年)	100.00	94.83	89.94	85.29	80.88	76.71	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.67	101.34	102.01	102.69	103.38	103.38

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	1,772	1,753	1,690	1,652	1,622	1,676	1,646	1,607	1,561	1,527	1,466	1,455
運動占比(%)	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68	12.68
推估值(家；乘比例後)	225	222	214	209	206	213	209	204	198	194	186	184
成長率(%)	—	-1.05	-3.61	-2.26	-1.83	3.35	-1.77	-2.39	-2.86	-2.19	-3.99	-0.76
4553鞋類批發業，廠商家 數(家)	1,369	1,383	1,361	1,358	1,361	1,436	1,450	1,455	1,453	1,461	1,442	1,431
累計成長率(%)	—	1.02	-0.58	-0.80	-0.58	4.89	5.92	6.28	6.14	6.72	5.33	4.53
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	0.97	0.34	-0.14	0.55	-1.30	-0.76
修正幅度(95至100年)	100.00	97.95	95.95	93.98	92.06	90.17	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	97.28	94.63	92.05	89.54	87.11	87.11

表 3-49 鞋類批發業 (4553) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	14,788	14,378	13,942	12,960	12,732	12,574	12,456	12,186	12,095	11,908	11,596	11,739
運動占比(%)	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17	14.17
推估值(人；乘比例後)	2,095	2,037	1,976	1,836	1,804	1,782	1,765	1,727	1,714	1,687	1,643	1,663
成長率(%)	—	-2.77	-3.03	-7.05	-1.76	-1.24	-0.94	-2.17	-0.75	-1.55	-2.62	1.24
45批發業，受雇員工人數 (人)	947,598	959,490	968,948	937,968	959,666	986,979	1,008,106	1,016,890	1,040,604	1,056,317	1,060,584	1,073,693
累計成長率(%)	—	1.25	2.25	-1.02	1.27	4.16	6.39	7.31	9.81	11.47	11.92	13.31
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	2.14	0.87	2.33	1.51	0.40	1.24
修正幅度(95至100年)	100.00	96.02	92.20	88.54	85.02	81.64	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	96.99	94.07	91.23	88.49	85.82	85.82

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	66.03	65.88	66.23	68.08	68.67	69.43	69.49	69.59	70.23	70.24	70.20	69.54
平均每一廠商生產總額	16,512	17,058	17,347	15,908	16,930	16,015	16,539	17,289	16,816	17,776	17,742	17,488
平均每一廠商生產毛額	10,903	11,238	11,489	10,830	11,626	11,120	11,493	12,032	11,809	12,486	12,455	12,162
平均每一廠商總收入	63,713	66,028	62,386	52,929	59,284	57,233	59,795	53,019	54,629	60,402	57,888	60,238
平均每一員工生產總額	1,771	1,862	1,882	1,815	1,930	1,910	1,956	2,040	1,942	2,040	2,007	1,939
平均每一員工生產毛額	1,169	1,226	1,246	1,235	1,325	1,326	1,359	1,420	1,364	1,433	1,409	1,349
平均每一員工總收入	6,832	7,206	6,768	6,037	6,757	6,826	7,072	6,256	6,309	6,931	6,549	6,680

三十、運動用品及器材批發業（4582）

1. 生產總額

106 年運動用品、器材批發業（4582）生產總額為 266.8 億元，與上年相較也增加 1.67%。歷年運動用品、器材批發業生產總額走勢，在 97 年、98 年因金融風暴重創全球經濟，國內經濟也受波及，造成對運動用品、器材需求也明顯減少，98 年生產總額下滑至 240.4 億元，減幅高達 9.57%，100 年、101 年也呈現下滑，但減幅較小。整體而言，運動用品、器材批發業生產總額自 103 年以來，表現已較為平穩。（參見圖 3-30 及表 3-50）

2. 生產毛額

106 年運動用品、器材批發業（4582）生產毛額為 194.1 億元，與上年相較也增加 2.48%。從歷年走勢來看，僅於 97 年、98 年、101 年及 105 年呈現下滑，其餘皆成長。整體而言，近幾年運動用品、器材批發業生產毛額趨勢表現尚稱平穩。

3. 總收入

106 年運動用品、器材批發業（4582）總收入為 969.1 億元，較上年增加 0.70%。歷年運動用品、器材批發業總收入走勢，漲跌幅波動較大，98 年在全球經濟低迷的情況下，總收入跌幅高達 14.29%，而 103 年漲幅也高達 10.75%，在 95 至 105 年的觀察期間，呈現先降後升的趨勢。

4. 廠商家數

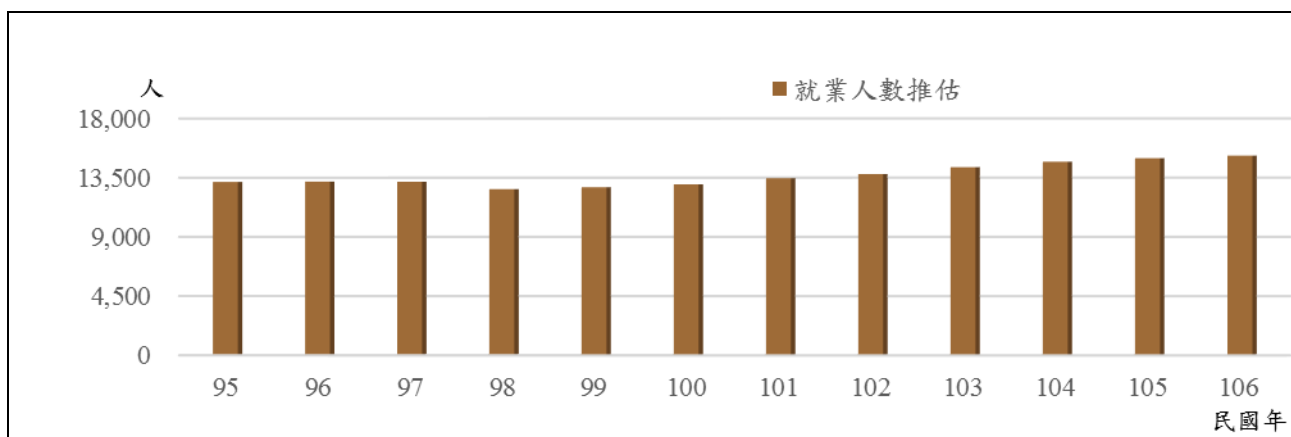
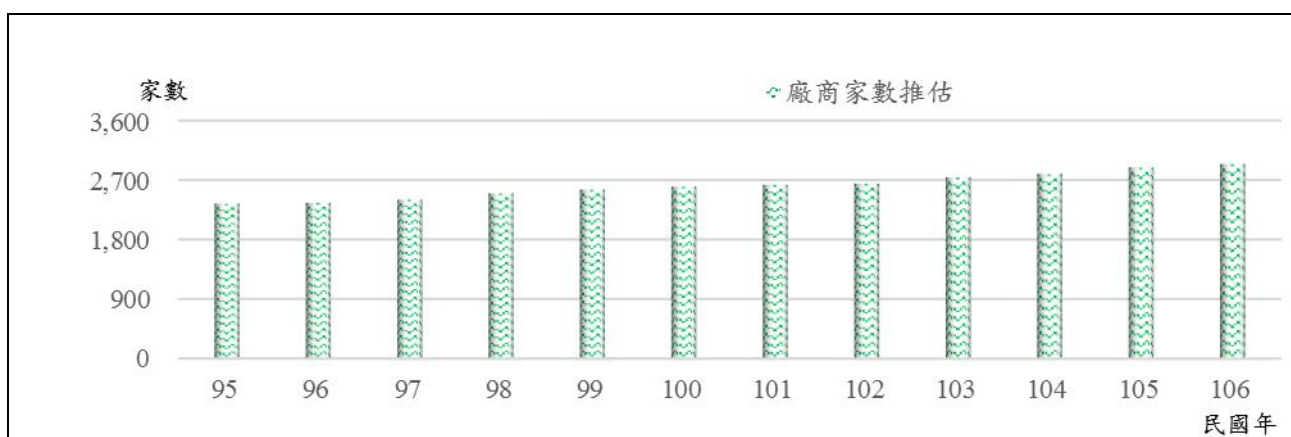
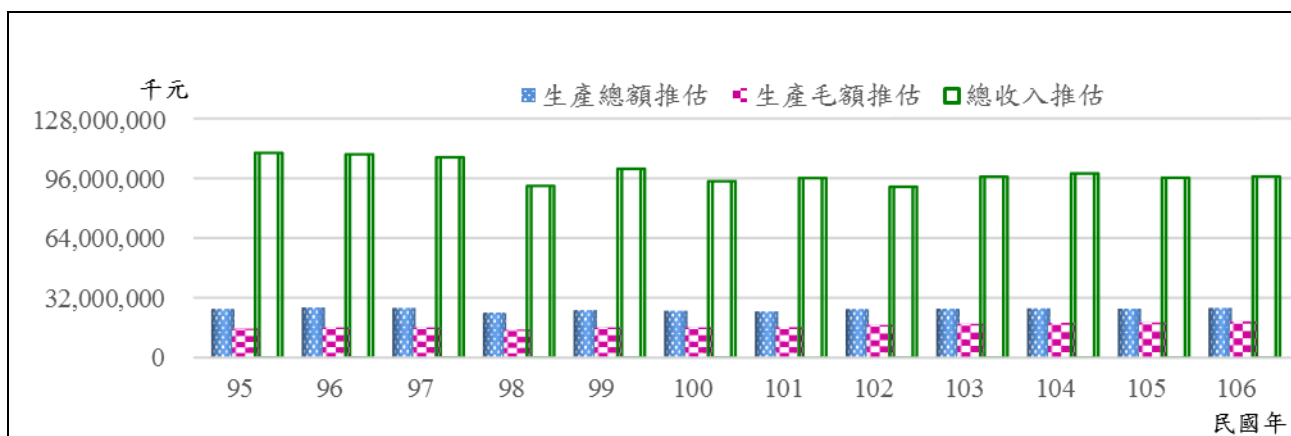
106 年運動用品、器材批發業（4582）廠商家數為 2,942 家，成長 1.75%。從歷年走勢來看，發現廠商家數持續逐年增加，雖然增幅不大，但屬於持續穩定成長，相對於其他運動行業的廠商家數表現，此行業的增幅表現屬於較佳水平。

5.就業人數

106年運動用品、器材批發業(4582)就業人數為15,167人，較上年小幅增加1.24%。歷年運動用品、器材批發業就業人數走勢，僅於97年、98年小幅減少，其餘各年皆穩定增加。

6.根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動用品、器材批發業(4582)附加價值率由95年的60.20%逐年增加至100年的64.75%，但之後就呈微幅波動走勢，106年為72.74%，顯示該行業創造的附加價值比重穩定。106年平均每一廠商生產總額、生產毛額及總收入分別為907萬、660萬及3,294萬元，僅總收入下滑，其餘皆增加。另外，平均每一員工生產總額、生產毛額表現也略高於上年，平均每一員工總收入金額則表現不佳。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-30 運動用品及器材批發業 (4582) 5 項指標趨勢圖

表 3-50 運動用品、器材批發業（4582）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	26,057,920	26,895,093	26,618,338	24,086,989	25,407,233	25,078,454	24,739,283	26,074,918	26,237,686	26,387,651	26,246,365	26,683,715
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	26,057,920	26,895,093	26,618,338	24,086,989	25,407,233	25,078,454	24,739,283	26,074,918	26,237,686	26,387,651	26,246,365	26,683,715
成長率(%)	—	3.21	-1.03	-9.51	5.48	-1.29	-1.35	5.40	0.62	0.57	-0.54	1.67
GA批發業，國民所得生產總額(千元)	1,776,167,000	1,920,652,000	1,991,536,000	1,888,084,000	2,086,545,000	2,157,758,000	2,146,482,000	2,281,399,000	2,314,952,000	2,347,769,000	2,354,843,000	2,481,427,000
累計成長率(%)	—	8.13	12.13	6.30	17.47	21.48	20.85	28.45	30.33	32.18	32.58	39.71
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.52	6.29	1.47	1.42	0.30	5.38
修正幅度(95至100年)	100.00	95.45	91.10	86.96	83.00	79.22	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.17	98.34	97.52	96.70	95.90	95.90

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	15,687,504	16,228,299	16,219,551	15,155,522	16,197,246	16,239,029	16,348,367	17,595,046	18,218,397	18,686,346	18,940,555	19,409,642
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	15,687,504	16,228,299	16,219,551	15,155,522	16,197,246	16,239,029	16,348,367	17,595,046	18,218,397	18,686,346	18,940,555	19,409,642
成長率(%)	—	3.45	-0.05	-6.56	6.87	0.26	0.67	7.63	3.54	2.57	1.36	2.48
GA批發業，國民所得生產毛額(千元)	1,253,593,000	1,337,009,000	1,377,713,000	1,327,240,000	1,462,441,000	1,511,666,000	1,502,383,000	1,596,273,000	1,631,689,000	1,652,198,000	1,653,259,000	1,725,898,000
累計成長率(%)	—	6.65	9.90	5.87	16.66	20.59	19.85	27.34	30.16	31.80	31.88	37.68
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.61	6.25	2.22	1.26	0.06	4.39
修正幅度(95至100年)	100.00	96.99	94.08	91.25	88.50	85.84	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	101.30	102.61	103.94	105.28	106.65	106.65

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-50 運動用品、器材批發業（4582）5 項指標推估結果（續 1）

3.總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	109,597,333	108,804,209	107,228,462	91,896,353	101,031,510	94,376,337	96,093,071	91,412,820	96,781,616	98,496,226	96,235,173	96,905,880
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	109,597,333	108,804,209	107,228,462	91,896,353	101,031,510	94,376,337	96,093,071	91,412,820	96,781,616	98,496,226	96,235,173	96,905,880
成長率(%)	—	-0.72	-1.45	-14.30	9.94	-6.59	1.82	-4.87	5.87	1.77	-2.30	0.70
4582運動用品、器材批發業，銷售額(千元)	44,580,962	48,207,468	51,748,513	48,306,464	57,847,286	58,858,398	62,691,829	62,387,778	69,096,942	73,562,943	75,187,714	75,711,732
累計成長率(%)	—	8.13	16.08	8.36	29.76	32.03	40.62	39.94	54.99	65.01	68.65	69.83
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	6.51	-0.48	10.75	6.46	2.21	0.70
修正幅度(95至100年)	100.00	91.81	84.29	77.38	71.04	65.22	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	95.59	91.38	87.35	83.50	79.82	79.82

4.廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
運動占比(%)	2,342	2,354	2,404	2,498	2,557	2,601	2,626	2,646	2,740	2,792	2,891	2,942
推估值(家；乘比例後)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
成長率(%)	2,342	2,354	2,404	2,498	2,557	2,601	2,626	2,646	2,740	2,792	2,891	2,942
4582運動用品、器材批發業，廠商家數(家)	—	0.50	2.14	3.93	2.33	1.74	0.96	0.75	3.57	1.90	3.55	1.75
運動占比(%)	2,270	2,292	2,352	2,456	2,525	2,581	2,614	2,642	2,745	2,806	2,915	2,966
累計成長率(%)	—	0.97	3.61	8.19	11.23	13.70	15.15	16.39	20.93	23.61	28.41	30.66
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.28	1.07	3.90	2.22	3.88	1.75
修正幅度(95至100年)	100.00	99.53	99.06	98.60	98.14	97.68	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.68	99.36	99.05	98.73	98.41	98.41

表 3-50 運動用品、器材批發業 (4582) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	13,179	13,199	13,184	12,623	12,775	12,995	13,461	13,771	14,292	14,713	14,982	15,167
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(人；乘比例後)	13,179	13,199	13,184	12,623	12,775	12,995	13,461	13,771	14,292	14,713	14,982	15,167
成長率(%)	—	0.15	-0.11	-4.25	1.20	1.73	3.59	2.30	3.78	2.95	1.83	1.24
45批發業，受雇員工人數 (人)	947,598	959,490	968,948	937,968	959,666	986,979	1,008,106	1,016,890	1,040,604	1,056,317	1,060,584	1,073,693
累計成長率(%)	—	1.25	2.25	-1.02	1.27	4.16	6.39	7.31	9.81	11.47	11.92	13.31
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	2.14	0.87	2.33	1.51	0.40	1.24
修正幅度(95至100年)	100.00	98.91	97.83	96.77	95.71	94.67	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	101.42	102.85	104.31	105.79	107.29	107.29

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	60.20	60.34	60.93	62.92	63.75	64.75	66.08	67.48	69.44	70.81	72.16	72.74
平均每一廠商生產總額	11,126	11,427	11,073	9,641	9,938	9,642	9,421	9,856	9,576	9,452	9,079	9,071
平均每一廠商生產毛額	6,698	6,895	6,747	6,066	6,336	6,243	6,226	6,651	6,649	6,693	6,552	6,598
平均每一廠商總收入	46,796	46,229	44,606	36,782	39,519	36,285	36,595	34,554	35,324	35,280	33,288	32,943
平均每一員工生產總額	1,977	2,038	2,019	1,908	1,989	1,930	1,838	1,893	1,836	1,793	1,752	1,759
平均每一員工生產毛額	1,190	1,230	1,230	1,201	1,268	1,250	1,214	1,278	1,275	1,270	1,264	1,280
平均每一員工總收入	8,316	8,243	8,133	7,280	7,909	7,263	7,138	6,638	6,772	6,694	6,423	6,389

三十一、電腦及其週邊設備、軟體批發業（4641）

1.生產總額

106年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業（4641）生產總額為229.4億元，較105年大幅成長14.12%。歷年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業生產總額走勢，僅101年、102年出現衰退，其餘皆成長。（參見圖3-31及表3-51）

2.生產毛額

106年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業（4641）生產毛額為158.6億元，較105年大幅成長13.06%。歷年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業生產毛額走勢，與生產總額走勢相似。

3.總收入

106年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業（4641）總收入為1,022.7億元，較上年微幅增加7.90%。歷年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業總收入走勢，大多呈現衰退走勢，顯示運動其他未分類製造業的收入逐年遞減。

4.廠商家數

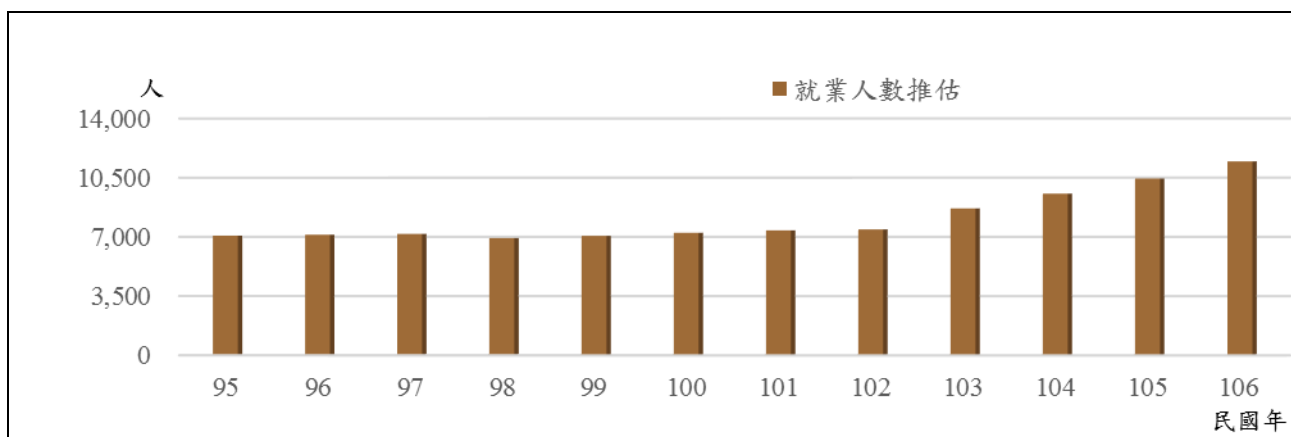
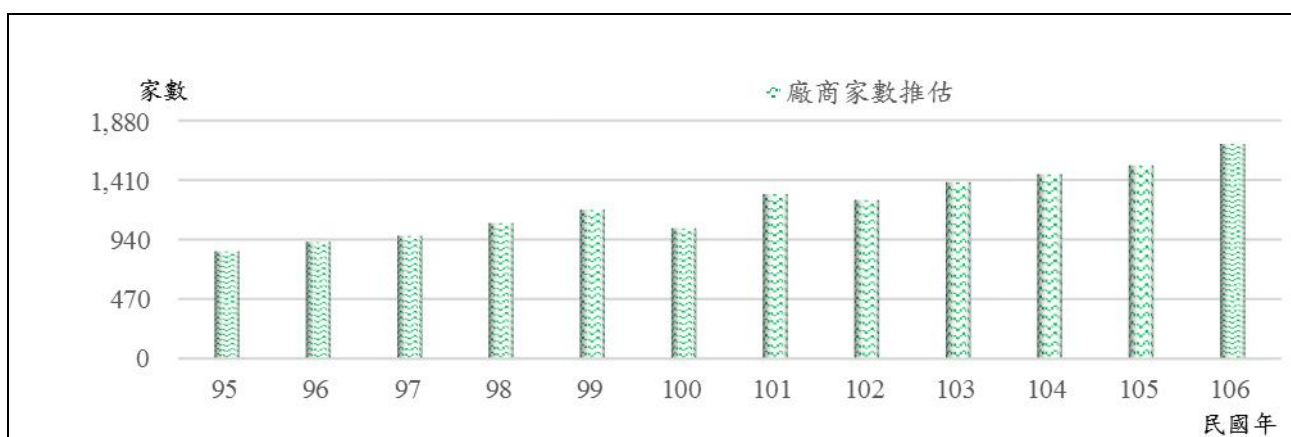
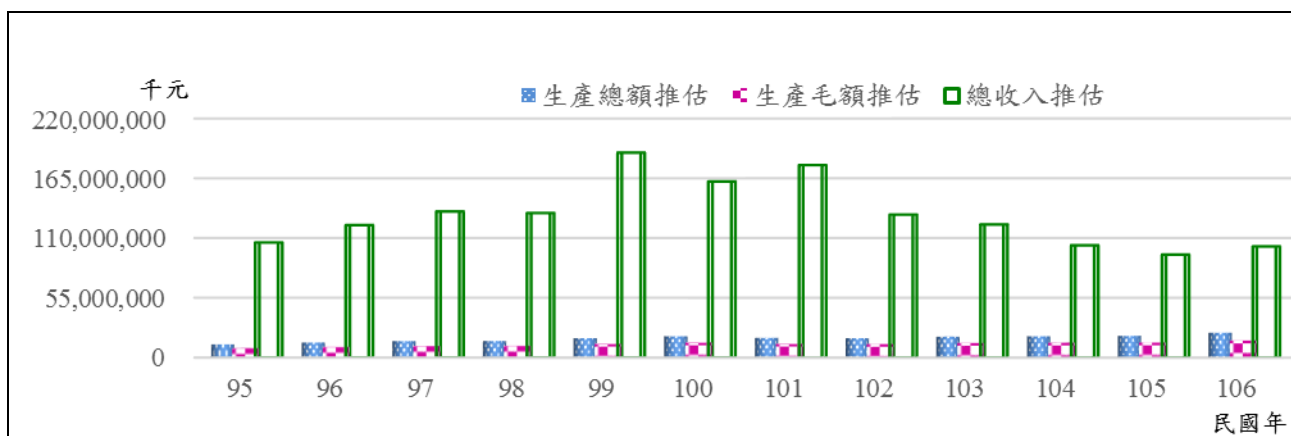
106年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業（4641）等量廠商家數為1,694家，較105年大幅成長11.03%。歷年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業廠商家數走勢，呈現增減不一的趨勢。

5.就業人數

106年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業（4641）就業人數為11,455人，較上年增加9.64%。歷年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業就業人數走勢，僅於98年出現減少，其餘皆為增加。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動電腦及其週邊設備、軟體批發業(4641)附加價值率呈現下滑的走勢，由 95 年的 72.41% 下降至 106 年的 69.14%，顯示該行業本身創造的價值降低。106 年平均每一廠商僅總收入低於上年，生產總額及生產毛額則高於上年；平均每一員工僅總收入低於上年，生產總額及生產毛額則高於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-31 電腦及其週邊設備、軟體批發業 (4641) 5 項指標趨勢圖

表 3-51 電腦及周邊設備、軟體批發業（4641）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	84,269,794	96,544,324	106,061,106	106,531,792	124,731,344	136,659,715	126,357,471	124,827,656	117,730,085	110,977,958	103,461,607	109,023,160
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	12,113,781	13,878,245	15,246,282	15,313,943	17,930,128	19,644,831	18,163,884	17,943,973	19,319,105	19,766,526	20,100,140	22,938,473
成長率(%)	—	14.57	9.86	0.44	17.08	9.56	-7.54	-1.21	7.66	2.32	1.69	14.12
GB零售業，國民所得生產總額(千元)	1,776,167,000	1,920,652,000	1,991,536,000	1,888,084,000	2,086,545,000	2,157,758,000	2,146,482,000	2,281,399,000	2,314,952,000	2,347,769,000	2,354,843,000	2,481,427,000
累計成長率(%)	—	8.13	12.13	6.30	17.47	21.48	20.85	28.45	30.33	32.18	32.58	39.71
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.52	6.29	1.47	1.42	0.30	5.38
修正幅度(95至100年)	100.00	105.95	112.25	118.92	126.00	133.49	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	92.95	86.39	80.30	74.64	69.37	69.37

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	61,019,664	68,840,012	75,034,107	76,461,494	89,117,917	97,439,686	89,588,467	88,058,245	83,270,593	78,002,367	72,206,783	75,379,322
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	8,771,575	9,895,750	10,786,151	10,991,338	12,810,699	14,006,953	12,878,340	12,658,371	13,664,420	13,893,171	14,028,068	15,859,809
成長率(%)	—	12.82	9.00	1.90	16.55	9.34	-8.06	-1.71	7.95	1.67	0.97	13.06
GA批發業，國民所得生產毛額(千元)	1,253,593,000	1,337,009,000	1,377,713,000	1,327,240,000	1,462,441,000	1,511,666,000	1,502,383,000	1,596,273,000	1,631,689,000	1,652,198,000	1,653,259,000	1,725,898,000
累計成長率(%)	—	6.65	9.90	5.87	16.66	20.59	19.85	27.34	30.16	31.80	31.88	37.68
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.61	6.25	2.22	1.26	0.06	4.39
修正幅度(95至100年)	100.00	105.78	111.89	118.35	125.19	132.42	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	92.51	85.58	79.17	73.24	67.76	67.76

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-51 電腦及周邊設備、軟體批發業（4641）5 項指標推估結果（續 1）

3.總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	736,520,791	847,542,039	935,216,326	925,149,954	1,311,884,015	1,127,057,664	1,231,900,622	914,937,643	746,300,842	580,038,209	487,854,344	486,077,790
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	105,874,849	121,834,151	134,437,328	132,990,287	188,583,301	162,014,516	177,085,689	131,522,268	122,465,421	103,311,869	94,778,547	102,270,767
成長率(%)	—	15.07	10.34	-1.08	41.80	-14.09	9.30	-25.73	-6.89	-15.64	-8.26	7.90
4641 電腦及周邊設備、軟體批發業，銷售額(千元)	430,173,922	465,167,072	482,334,629	448,370,615	597,460,364	482,334,629	618,440,824	538,808,131	515,557,069	470,045,162	463,760,045	462,071,232
累計成長率(%)	—	8.13	12.13	4.23	38.89	12.13	43.77	25.25	19.85	9.27	7.81	7.41
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	28.22	-12.88	-4.32	-8.83	-1.34	-0.36
修正幅度(95至100年)	100.00	106.42	113.25	120.51	128.25	136.48	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	85.25	72.67	61.95	52.81	45.02	45.02

4.廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	5,894	6,413	6,742	7,444	8,183	7,159	9,036	8,715	8,490	8,177	7,853	8,051
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(家；乘比例後)	847	922	969	1,070	1,176	1,029	1,299	1,253	1,393	1,456	1,526	1,694
成長率(%)	—	8.81	5.13	10.41	9.92	-12.51	26.22	-3.56	11.22	4.53	4.75	11.03
4641 電腦及周邊設備、軟體批發業，廠商家數(家)	7,134	7,608	7,840	8,485	9,142	7,840	10,496	10,736	11,094	11,332	11,543	11,834
累計成長率(%)	—	6.65	9.90	18.94	28.15	9.90	47.13	50.50	55.52	58.85	61.81	65.89
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	33.88	2.29	3.33	2.15	1.86	2.52
修正幅度(95至100年)	100.00	102.02	104.08	106.19	108.33	110.52	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	94.28	88.89	83.81	79.02	74.50	74.50

表 3-51 電腦及周邊設備、軟體批發業（4641）5 項指標推估結果（續完）

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	49,159	49,609	49,929	48,170	49,119	50,347	51,364	51,750	52,893	53,628	53,781	54,446
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(人；乘比例後)	7,067	7,131	7,177	6,924	7,061	7,237	7,384	7,439	8,680	9,552	10,448	11,455
成長率(%)	—	0.91	0.65	-3.52	1.97	2.50	2.02	0.75	16.68	10.05	9.39	9.64
45批發業，受雇員工人數 (人)	947,598	959,490	968,948	937,968	959,666	986,979	1,008,106	1,016,890	1,040,604	1,056,317	1,060,584	1,073,693
累計成長率(%)	—	1.25	2.25	-1.02	1.27	4.16	6.39	7.31	9.81	11.47	11.92	13.31
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	2.14	0.87	2.33	1.51	0.40	1.24
修正幅度(95至100年)	100.00	99.66	99.33	98.99	98.66	98.33	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.88	99.76	99.64	99.53	99.41	99.41

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	72.41	71.30	70.75	71.77	71.45	71.30	70.90	70.54	70.73	70.29	69.79	69.14
平均每一廠商生產總額	14,298	15,054	15,731	14,311	15,244	19,089	13,983	14,324	13,866	13,572	13,175	13,542
平均每一廠商生產毛額	10,353	10,734	11,129	10,271	10,891	13,611	9,914	10,105	9,808	9,539	9,195	9,363
平均每一廠商總收入	124,961	132,156	138,715	124,280	160,327	157,432	136,326	104,988	87,898	70,936	62,123	60,375
平均每一員工生產總額	1,714	1,946	2,124	2,212	2,539	2,714	2,460	2,412	2,226	2,069	1,924	2,002
平均每一員工生產毛額	1,241	1,388	1,503	1,587	1,814	1,935	1,744	1,702	1,574	1,454	1,343	1,384
平均每一員工總收入	14,982	17,085	18,731	19,206	26,708	22,386	23,984	17,680	14,110	10,816	9,071	8,928

三十二、服裝及其配件零售業（4732）

1. 生產總額

106 年運動服裝及其配件零售業（4732）生產總額為 199.0 億元，較 105 年小幅增加 2.88%。從歷年走勢來看，僅在 97 年、98 年因全球經濟情勢不佳，影響國內經濟成長，連帶使得民眾對運動服裝及其配件需求減少，其餘各年則都有成長的表現。整體而言，運動服裝及其配件零售業生產總額有穩定的成長現象。（參見圖 3-32 及表 3-52）

2. 生產毛額

106 年運動服裝及其配件零售業（4732）生產毛額為 152.9 億元，較 105 年增加 2.25%。歷年運動服裝及其配件零售業生產毛額走勢，僅於 97 年、98 年呈現下滑，其餘各年皆成長。整體而言，運動服裝及其配件零售業生產毛額表現尚屬穩健。

3. 總收入

106 年運動服裝及其配件零售業（4732）總收入為 412.9 億元，較上年微幅減少 0.03%。歷年運動服裝及其配件零售業總收入走勢，僅於 97 年、98 年在國內經濟表現不佳的情況下，導致需求減少，為了清除過季庫存，零售商被迫提供大量折扣，導致零售銷售為之下降，運動服裝及其配件零售業總收入皆下滑，其餘各年則穩定成長。

4. 廠商家數

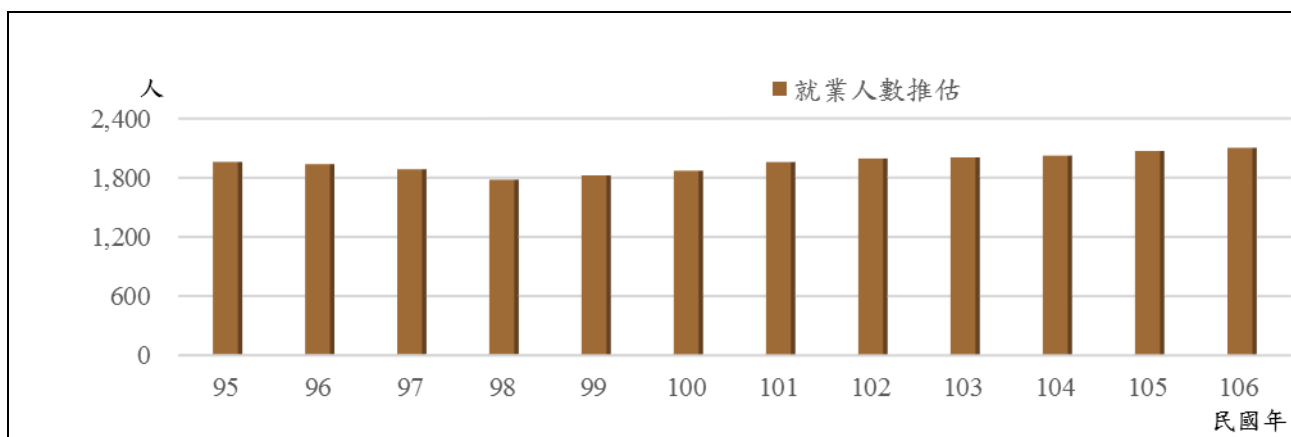
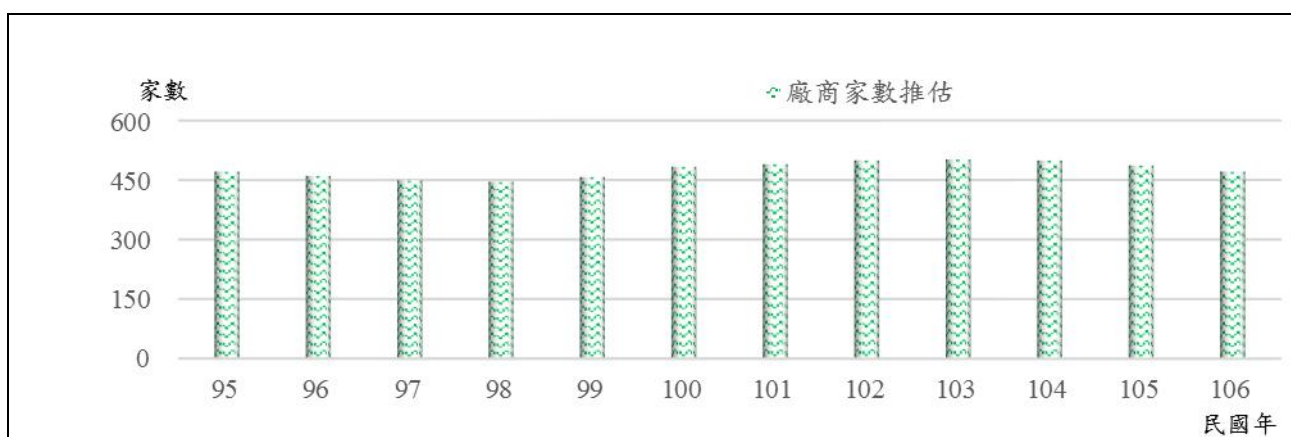
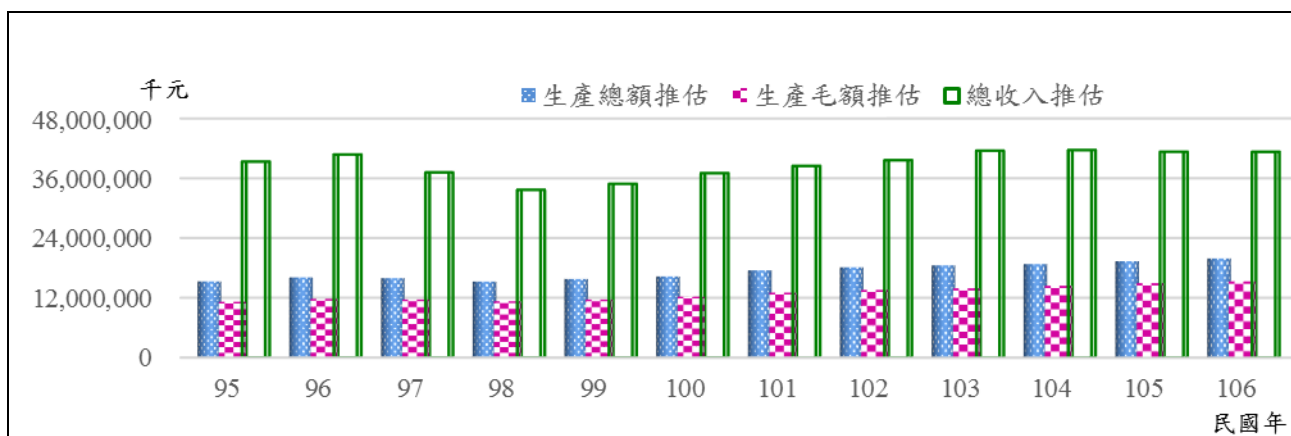
106 年運動服裝及其配件零售業（4732）等量廠商家數為 471 家，減幅 3.19%。歷年運動服裝及其配件零售業廠商家數走勢，於 95 年至 98 年廠商家數出現遞減，主要是因零售銷售下降，從而造成廠商歇業增加，之後廠商家數持續增加，且於 103 年突破 500 家，但 104 年、105 年又再度減少。

5. 就業人數

106 年運動服裝及其配件零售業（4732）就業人數為 2,102 人，較上年小幅增加 1.57%。歷年運動服裝及其配件零售業就業人數走勢，95 年至 98 年就業人數逐年遞減，跌破 1,800 人，與同期廠商家數遞減有關，之後才緩慢增加，103 年超過 2,000 人。

6. 根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動服裝及其配件零售業（4732）附加價值率由 95 年的 73.26% 增加至 106 年的 76.84%，顯示該行業本身創造的價值持續提高。106 年平均每一廠商生產總額、廠商生產毛額及總收入為 4,224 萬、3,246 萬及 8,764 萬元，皆高於上年。另外，平均每一員工生產總額、生產毛額高於上年，總收入則低於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-32 服裝及其配件零售業 (4732) 5 項指標趨勢圖

表 3-52 服裝及配件零售業（4732）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	75,449,913	79,547,200	78,639,963	75,308,800	77,862,498	80,477,955	83,665,545	87,010,804	91,309,461	96,355,984	100,205,967	101,569,946
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	15,278,607	16,108,308	15,924,592	15,250,032	15,767,156	16,296,786	17,502,832	18,124,351	18,517,559	18,779,781	19,339,752	19,897,552
成長率(%)	—	5.43	-1.14	-4.24	3.39	3.36	7.40	3.55	2.17	1.42	2.98	2.88
GB零售業，國民所得生產總額(千元)	1,299,241,000	1,357,184,000	1,329,352,000	1,261,320,000	1,292,084,000	1,323,190,000	1,363,411,000	1,405,362,000	1,461,725,000	1,528,845,000	1,575,844,000	1,597,294,000
累計成長率(%)	—	4.46	2.32	-2.92	-0.55	1.84	4.94	8.17	12.51	17.67	21.29	22.94
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.04	3.08	4.01	4.59	3.07	1.36
修正幅度(95至100年)	100.00	100.93	101.87	102.81	103.77	104.73	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.89	101.80	102.71	103.62	104.55	104.55

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	55,277,643	58,253,240	57,507,076	55,809,898	57,507,953	60,361,364	62,419,485	65,242,262	68,567,372	74,015,630	77,469,615	78,042,700
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	11,193,723	11,796,281	11,645,183	11,301,504	11,645,361	12,223,176	13,058,156	13,589,963	13,905,463	14,425,646	14,951,636	15,288,565
成長率(%)	—	5.38	-1.28	-2.95	3.04	4.96	6.83	4.07	2.32	3.74	3.65	2.25
GB零售業，國民所得生產毛額(千元)	941,533,000	972,916,000	941,772,000	896,200,000	905,505,000	931,947,000	949,519,000	977,831,000	1,012,520,000	1,076,864,000	1,110,504,000	1,118,719,000
累計成長率(%)	—	3.33	0.03	-4.81	-3.83	-1.02	0.85	3.86	7.54	14.37	17.95	18.82
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.89	2.98	3.55	6.35	3.12	0.74
修正幅度(95至100年)	100.00	101.98	104.01	106.07	108.17	110.32	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	101.50	103.01	104.56	106.12	107.71	107.71

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-52 服裝及配件零售業 (4732) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	194,294,937	201,353,387	183,560,067	166,254,045	172,243,892	182,772,970	183,811,338	190,218,309	204,790,339	213,677,863	213,987,696	210,748,801
運動占比(%)	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.25	20.92	20.83	20.28	19.49	19.30	19.59
推估值(千元；乘比例後)	39,344,725	40,774,061	37,170,914	33,666,444	34,879,388	37,011,526	38,453,332	39,622,474	41,531,481	41,645,815	41,299,625	41,285,690
成長率(%)	—	3.63	-8.84	-9.43	3.60	6.11	3.90	3.04	4.82	0.28	-0.83	-0.03
4732服裝及配件零售業， 銷售額(千元)	115,827,357	120,992,976	111,181,104	101,502,456	105,998,499	113,375,551	115,490,588	121,057,993	132,013,235	139,519,334	141,524,139	139,382,045
累計成長率(%)	—	4.46	-4.01	-12.37	-8.49	-2.12	-0.29	4.52	13.97	20.45	22.19	20.34
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.87	4.82	9.05	5.69	1.44	-1.51
修正幅度(95至100年)	100.00	99.21	98.42	97.64	96.87	96.10	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.73	97.47	96.23	95.00	93.79	93.79

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	29,460	28,779	28,079	27,831	28,589	30,216	30,619	31,204	31,375	31,187	30,413	29,442
運動占比(%)	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60	1.60
推估值(家；乘比例後)	471	460	449	445	457	483	490	499	502	499	487	471
成長率(%)	—	-2.31	-2.43	-0.88	2.72	5.69	1.33	1.91	0.55	-0.60	-2.48	-3.19
4732服裝及配件零售業， 廠商家數(家)	22,983	22,575	22,147	22,072	22,798	24,228	24,539	24,996	25,121	24,958	24,327	23,550
累計成長率(%)	—	-1.78	-3.64	-3.96	-0.80	5.42	6.77	8.76	9.30	8.59	5.85	2.47
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.28	1.86	0.50	-0.65	-2.53	-3.19
修正幅度(95至100年)	100.00	99.45	98.91	98.37	97.83	97.30	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.05	100.10	100.15	100.19	100.24	100.24

表 3-52 服裝及配件零售業 (4732) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	75,424	74,518	72,535	68,420	70,103	71,923	75,310	76,682	77,096	77,799	79,589	80,840
運動占比(%)	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60	2.60
推估值(人；乘比例後)	1,961	1,937	1,886	1,779	1,823	1,870	1,958	1,994	2,005	2,023	2,069	2,102
成長率(%)	—	-1.20	-2.66	-5.67	2.46	2.60	4.71	1.82	0.54	0.91	2.30	1.57
47零售業，受雇員工人數 (人)	403,023	401,150	393,380	373,827	385,881	398,846	415,619	421,151	421,390	423,186	430,836	437,609
累計成長率(%)	—	-0.46	-2.39	-7.24	-4.25	-1.04	3.13	4.50	4.56	5.00	6.90	8.58
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	4.21	1.33	0.06	0.43	1.81	1.57
修正幅度(95至100年)	100.00	99.26	98.53	97.80	97.07	96.36	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.48	100.97	101.46	101.95	102.44	102.44

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	73.26	73.23	73.13	74.11	73.86	75.00	74.61	74.98	75.09	76.81	77.31	76.84
平均每一廠商生產總額	32,414	34,983	35,446	34,247	34,470	33,709	35,727	36,302	36,887	37,636	39,744	42,239
平均每一廠商生產毛額	23,748	25,618	25,921	25,380	25,459	25,283	26,655	27,220	27,700	28,910	30,726	32,455
平均每一廠商總收入	83,471	88,551	82,738	75,606	76,252	76,556	78,492	79,362	82,731	83,461	84,872	87,643
平均每一員工生產總額	7,791	8,314	8,444	8,573	8,650	8,715	8,939	9,091	9,238	9,284	9,346	9,467
平均每一員工生產毛額	5,708	6,088	6,175	6,353	6,389	6,536	6,669	6,816	6,937	7,132	7,225	7,274
平均每一員工總收入	20,063	21,045	19,710	18,925	19,136	19,792	19,638	19,874	20,719	20,588	19,958	19,643

三十三、鞋類零售業（4733）

1. 生產總額

106年運動鞋類零售業（4733）生產總額為27.9億元，較105年微幅增加0.61%。歷年運動鞋零售業生產總額走勢，僅在98年、103年及105年下滑，其餘各年皆穩定成長，顯示鞋類零售業生產總額表現仍維持尚佳的趨勢。（參見圖3-33及表3-53）

2. 生產毛額

106年運動鞋類零售業（4733）生產毛額為21.7億元，較105年微幅增加0.17%。歷年運動鞋零售業生產毛額走勢，也於97年、98年及103年及105年呈現下滑，其餘各年皆正成長。整體而言，運動鞋類零售業生產毛額表現呈震盪走升的格局。

3. 總收入

106年運動鞋類零售業（4733）總收入為69.1億元，較上年減少7.25%。歷年運動鞋零售業總收入走勢，呈現震盪現象，97年、98年受到國內景氣下滑，總收入同時出現下滑，爾後雖反彈，但無法延續，102年、103年及105年再度減少，其中105年減幅較為明顯，也沒有明顯的成長趨勢。

4. 廠商家數

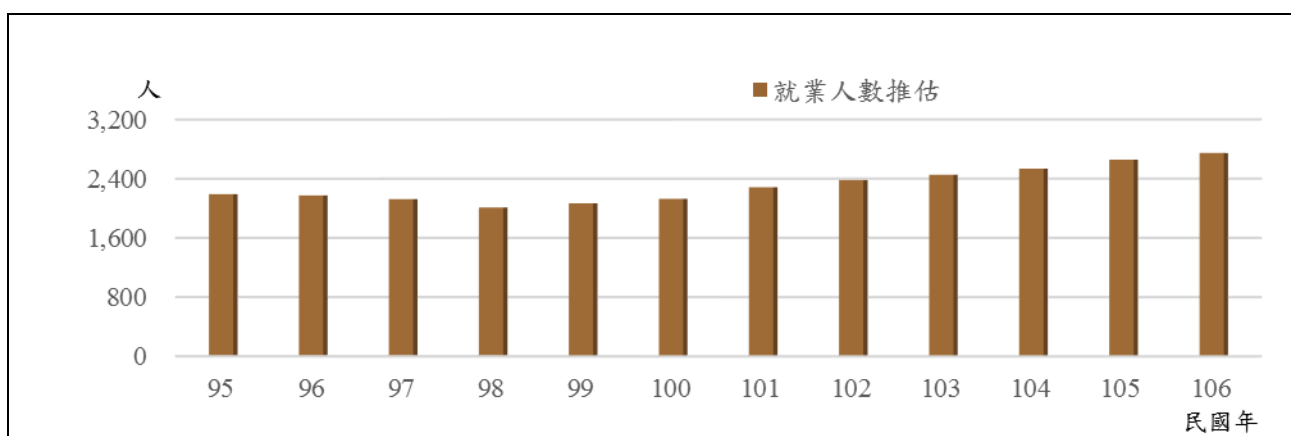
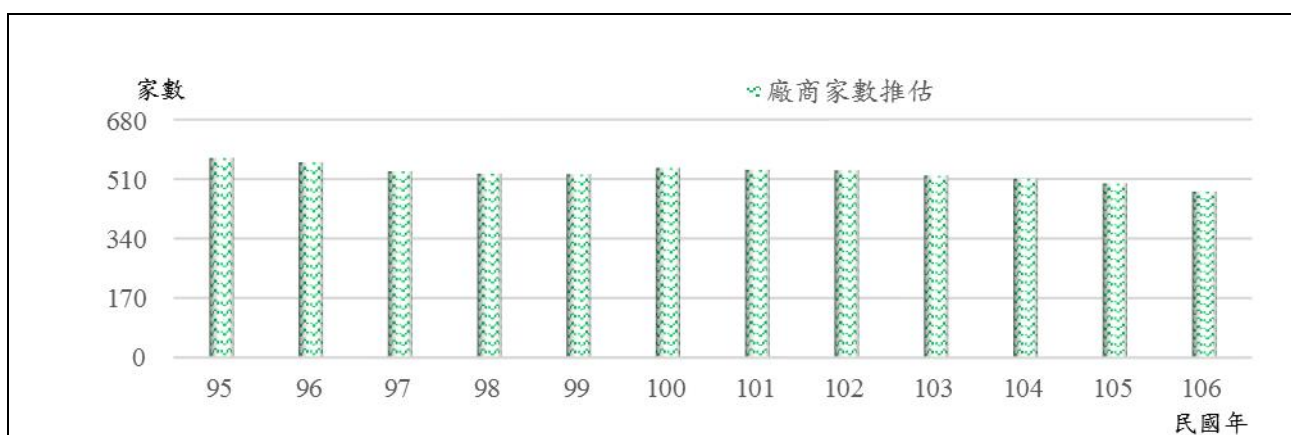
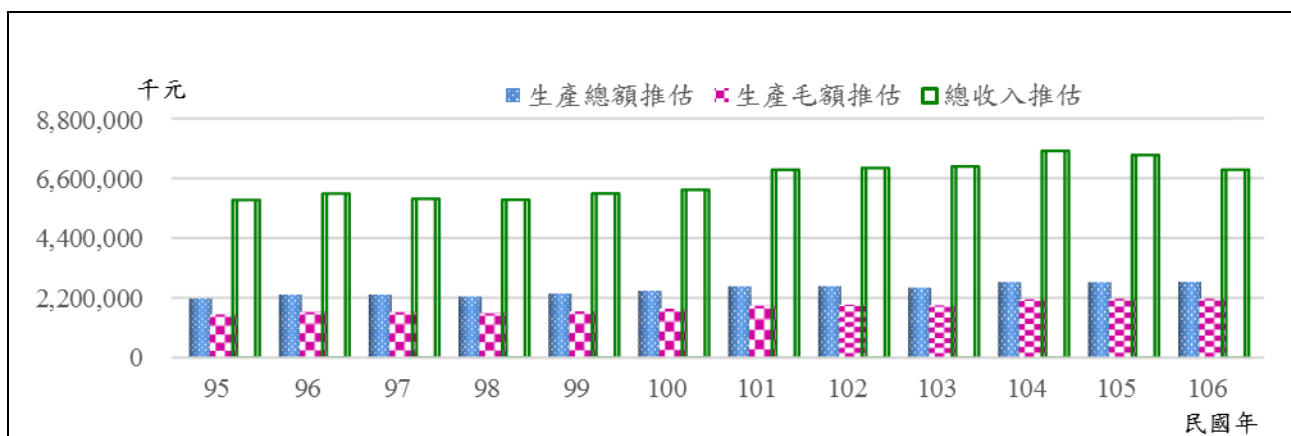
106年運動鞋類零售業（4733）等量廠商家數由上年的497家降為474家，減少4.69%。歷年運動鞋零售業廠商家數走勢，於95年至99年廠商家數出現遞減，雖100年家數有增加，但隨之又再度減少，105年更是減少至95年以來新低，顯示運動鞋零售業廠商家數呈震盪下滑的趨勢。

5. 就業人數

106 年運動鞋類零售業（4733）就業人數 2,746 人，增加 3.37%。歷年運動鞋零售業就業人數走勢，95 年至 98 年就業人數逐年遞減，與同期廠商家數遞減有關，之後又持續增加，儘管 105 年廠商家數明顯減少，但就業人數仍微幅增加。

6. 根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

106 年運動鞋類零售業（4733）附加價值率大致維持與上年接近的水準，為 77.80%，與 95 年的 73.47% 相比，變化不大，顯示該行業本身創造的附加價值穩定。106 年平均每一廠商生產總額、生產毛額分別為 558 萬、458 萬元，平均每一廠商總收入則下滑，雖不及上年，但表現仍屬穩健。另外，平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入皆呈現下滑。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-33 鞋類零售業 (4733) 5 項指標趨勢圖

表 3-53 鞋類零售業（4733）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	10,878,570	11,610,898	11,620,160	11,265,290	11,791,060	12,337,561	12,627,320	12,928,551	13,356,867	13,876,491	14,207,141	14,592,649
運動占比(%)	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	20.75	20.31	19.28	20.04	19.52	19.12
推估值(千元；乘比例後)	2,171,363	2,317,535	2,319,384	2,248,552	2,353,496	2,462,577	2,620,169	2,625,789	2,575,204	2,780,849	2,773,234	2,790,114
成長率(%)	—	6.73	0.08	-3.05	4.67	4.63	6.40	0.21	-1.93	7.99	-0.27	0.61
GB零售業，國民所得生產總額 (千元)	1,299,241,000	1,357,184,000	1,329,352,000	1,261,320,000	1,292,084,000	1,323,190,000	1,363,411,000	1,405,362,000	1,461,725,000	1,528,845,000	1,575,844,000	1,597,294,000
累計成長率(%)	—	4.46	2.32	-2.92	-0.55	1.84	4.94	8.17	12.51	17.67	21.29	22.94
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.04	3.08	4.01	4.59	3.07	1.36
修正幅度(95至100年)	100.00	102.18	104.40	106.67	108.99	111.36	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.33	98.66	98.00	97.34	96.69	96.69

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	7,992,636	8,481,817	8,431,762	8,240,178	8,550,304	9,037,347	9,263,992	9,598,493	9,999,715	10,700,145	11,101,807	11,353,716
運動占比(%)	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	20.75	20.31	19.28	20.04	19.52	19.12
推估值(千元；乘比例後)	1,595,330	1,692,971	1,682,980	1,644,739	1,706,641	1,803,854	1,922,278	1,949,454	1,927,945	2,144,309	2,167,073	2,170,830
成長率(%)	—	6.12	-0.59	-2.27	3.76	5.70	6.57	1.41	-1.10	11.22	1.06	0.17
GB零售業，國民所得生產毛額 (千元)	941,533,000	972,916,000	941,772,000	896,200,000	905,505,000	931,947,000	949,519,000	977,831,000	1,012,520,000	1,076,864,000	1,110,504,000	1,118,719,000
累計成長率(%)	—	3.33	0.03	-4.81	-3.83	-1.02	0.85	3.86	7.54	14.37	17.95	18.82
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.89	2.98	3.55	6.35	3.12	0.74
修正幅度(95至100年)	100.00	102.70	105.47	108.31	111.23	114.23	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.61	101.23	101.84	102.47	103.09	103.09

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-53 鞋類零售業 (4733) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	29,050,549	30,233,774	29,265,744	29,095,618	30,245,321	30,929,264	33,297,500	34,340,689	36,481,373	37,947,990	38,175,522	36,148,336
運動占比(%)	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	19.96	20.75	20.31	19.28	20.04	19.52	19.12
推估值(千元；乘比例後)	5,798,490	6,034,661	5,841,442	5,807,485	6,036,966	6,173,481	6,909,231	6,974,594	7,033,609	7,604,777	7,451,862	6,911,562
成長率(%)	—	4.07	-3.20	-0.58	3.95	2.26	11.92	0.95	0.85	8.12	-2.01	-7.25
4733鞋類零售業，銷售額 (千元)	20,402,255	21,312,146	20,706,437	20,662,572	21,558,870	22,128,316	23,172,431	23,246,104	24,021,136	24,304,816	23,783,170	22,520,243
累計成長率(%)	—	4.46	1.49	1.28	5.67	8.46	13.58	13.94	17.74	19.13	16.57	10.38
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	4.72	0.32	3.33	1.18	-2.15	-5.31
修正幅度(95至100年)	100.00	99.63	99.26	98.89	98.53	98.16	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	102.81	105.69	108.66	111.71	114.84	114.84

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	3,464	3,388	3,232	3,191	3,182	3,291	3,257	3,248	3,158	3,099	3,020	2,878
運動占比(%)	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47	16.47
推估值(家；乘比例後)	571	558	532	525	524	542	536	535	520	510	497	474
成長率(%)	—	-2.20	-4.61	-1.27	-0.26	3.42	-1.04	-0.26	-2.78	-1.86	-2.55	-4.69
4733鞋類零售業，廠商家 數(家)	3,671	3,606	3,455	3,426	3,432	3,565	3,544	3,551	3,468	3,419	3,347	3,190
累計成長率(%)	—	-1.77	-5.88	-6.67	-6.51	-2.89	-3.46	-3.27	-5.53	-6.86	-8.83	-13.10
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.59	0.20	-2.34	-1.41	-2.11	-4.69
修正幅度(95至100年)	100.00	99.56	99.13	98.69	98.26	97.83	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.54	99.09	98.64	98.19	97.74	97.74

表 3-53 鞋類零售業 (4733) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	12,084	11,984	11,708	11,086	11,401	11,741	12,593	13,134	13,526	13,982	14,651	15,145
運動占比(%)	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13	18.13
推估值(人；乘比例後)	2,191	2,173	2,123	2,010	2,067	2,129	2,283	2,381	2,452	2,535	2,656	2,746
成長率(%)	—	-0.83	-2.30	-5.32	2.85	2.98	7.26	4.30	2.99	3.37	4.79	3.37
47零售業，受雇員工人數 (人)	403,023	401,150	393,380	373,827	385,881	398,846	415,619	421,151	421,390	423,186	430,836	437,609
累計成長率(%)	—	-0.46	-2.39	-7.24	-4.25	-1.04	3.13	4.50	4.56	5.00	6.90	8.58
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	4.21	1.33	0.06	0.43	1.81	1.57
修正幅度(95至100年)	100.00	99.63	99.27	98.90	98.54	98.18	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	102.93	105.94	109.04	112.23	115.52	115.52

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	73.47	73.05	72.56	73.15	72.52	73.25	73.36	74.24	74.87	77.11	78.14	77.80
平均每一廠商生產總額	3,806	4,154	4,358	4,279	4,491	4,543	4,885	4,908	4,951	5,448	5,576	5,886
平均每一廠商生產毛額	2,796	3,034	3,162	3,130	3,256	3,328	3,584	3,644	3,707	4,201	4,357	4,579
平均每一廠商總收入	10,164	10,815	10,975	11,052	11,519	11,390	12,881	13,037	13,523	14,899	14,982	14,579
平均每一員工生產總額	991	1,067	1,093	1,119	1,139	1,157	1,148	1,103	1,050	1,097	1,044	1,016
平均每一員工生產毛額	728	779	793	818	826	847	842	819	786	846	816	791
平均每一員工總收入	2,647	2,778	2,752	2,890	2,921	2,900	3,026	2,929	2,868	3,000	2,805	2,517

三十四、運動用品及器材零售業（4762）

1. 生產總額

106 運動用品、器材零售業(4762)生產總額為 107.8 億元，小幅增加 2.64%。歷年運動用品、器材零售業生產總額走勢，僅在 98 年受到國內經濟表現疲軟而小幅下滑，其餘各年皆穩定成長，成長趨勢相當明顯。（參見圖 3-34 及表 3-54）

2. 生產毛額

106 年運動用品、器材零售業（4762）生產毛額為 85.3 億元，小幅增加 2.63%，成長走勢與生產總額相同。歷年運動用品、器材零售業生產毛額走勢，於 98 年小幅下滑，其餘各年皆正成長。整體而言，運動用品、器材零售業生產毛額表現頗佳。

3. 總收入

106 年運動用品、器材零售業（4762）總收入為 278.5 億元，較上年增加 2.55%。歷年運動用品、器材零售業總收入走勢，有較明顯的震盪現象，98 年至 100 總收入持續下滑，爾後雖反轉向上，但 104 年仍無法延續上升的趨勢而下滑，106 年再度回升，顯示其趨勢表現成波動現象。

4. 廠商家數

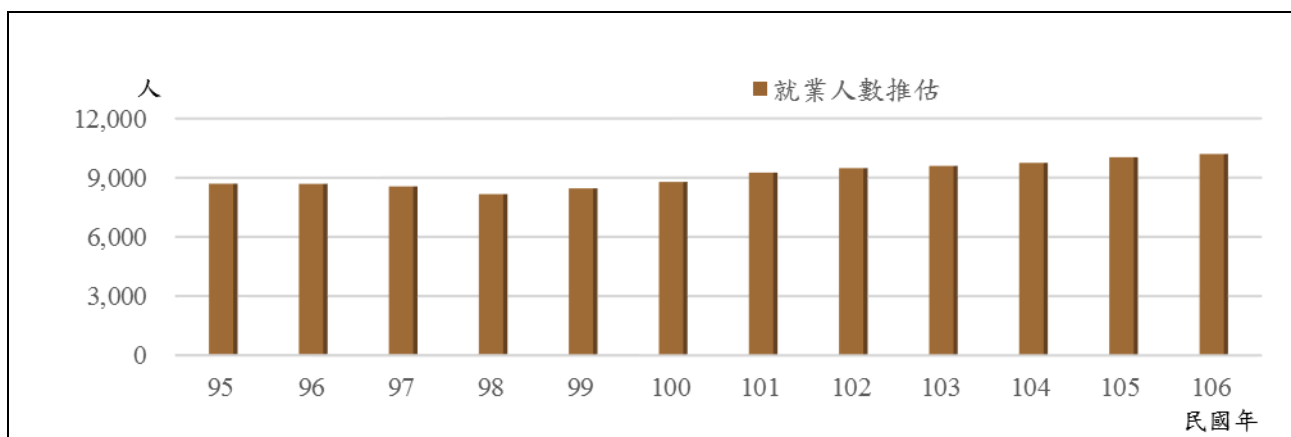
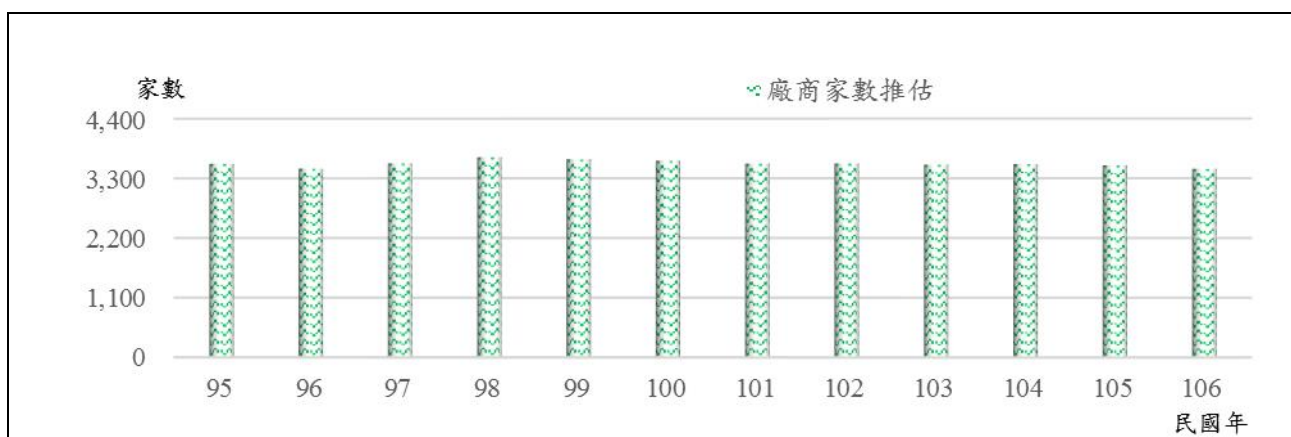
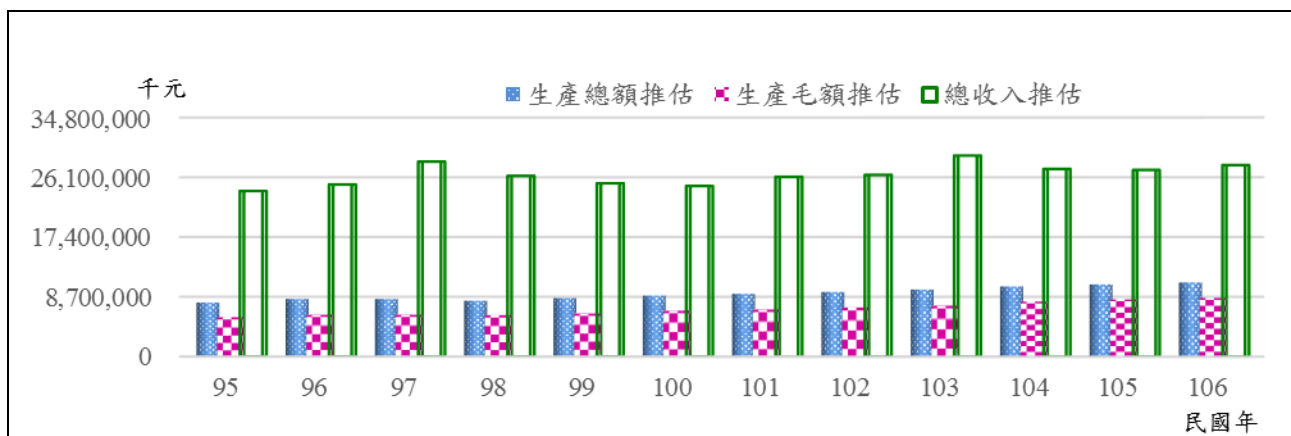
106 年運動用品、器材零售業（4762）廠商家數為 3,475 家，較上年微幅減少 1.80%。歷年運動用品、器材零售業廠商家數走勢，基本上是處於微幅波動態勢，由 95 年的 3,569 家至 106 年的 3,475 家，波動不大。觀察國內運動用品店家經營模式，出現大者恆大、小店被擠壓，在網路購物削價競爭與大型量販店如迪卡儂進駐之下，小型、家庭型的運動用品店經營將越來越困難，未來廠商家數減少的可能性將較高。

5. 就業人數

106 年運動用品、器材零售業（4762）就業人數為 10,194 人，較上年小幅增加 1.57%。歷年運動用品、器材零售業就業人數走勢，95 年至 98 年就業人數逐年遞減，之後又持續增加，有穩定上升的情況。

6. 根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動用品、器材零售業（4762）附加價值率由 95 年的 73.11% 增加至 106 年的 79.16%，顯示該行業本身創造的價值持續提升。106 年平均每一廠商生產總額、廠商生產毛額及總收入為 310 萬、246 萬及 802 萬元，其中平均每一廠商生產總額、廠商生產毛額皆創下自 95 年以來新高，總收入則略低於 104 年。另外，平均每一員工生產總額、生產毛額則低於上年，而平均每一員工總收入則略微增加。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-34 運動用品及器材零售業 (4762) 5 項指標趨勢圖

表 3-54 運動用品、器材零售業 (4762) 5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	7,863,657	8,386,502	8,386,667	8,124,225	8,496,786	8,883,690	9,140,184	9,407,480	9,770,297	10,203,813	10,501,933	10,779,479
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	7,863,657	8,386,502	8,386,667	8,124,225	8,496,786	8,883,690	9,140,184	9,407,480	9,770,297	10,203,813	10,501,933	10,779,479
成長率(%)	—	6.65	0.00	-3.13	4.59	4.55	2.89	2.92	3.86	4.44	2.92	2.64
GB零售業，國民所得生產總額(千元)	1,299,241,000	1,357,184,000	1,329,352,000	1,261,320,000	1,292,084,000	1,323,190,000	1,363,411,000	1,405,362,000	1,461,725,000	1,528,845,000	1,575,844,000	1,597,294,000
累計成長率(%)	—	4.46	2.32	-2.92	-0.55	1.84	4.94	8.17	12.51	17.67	21.29	22.94
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.04	3.08	4.01	4.59	3.07	1.36
修正幅度(95至100年)	100.00	102.10	104.24	106.42	108.65	110.93	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.85	99.70	99.56	99.41	99.26	99.26

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	5,749,015	6,143,589	6,150,091	6,052,428	6,324,184	6,731,220	6,907,616	7,164,903	7,472,607	8,004,816	8,314,432	8,533,505
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	5,749,015	6,143,589	6,150,091	6,052,428	6,324,184	6,731,220	6,907,616	7,164,903	7,472,607	8,004,816	8,314,432	8,533,505
成長率(%)	—	6.86	0.11	-1.59	4.49	6.44	2.62	3.72	4.29	7.12	3.87	2.63
GB零售業，國民所得生產毛額(千元)	941,533,000	972,916,000	941,772,000	896,200,000	905,505,000	931,947,000	949,519,000	977,831,000	1,012,520,000	1,076,864,000	1,110,504,000	1,118,719,000
累計成長率(%)	—	3.33	0.03	-4.81	-3.83	-1.02	0.85	3.86	7.54	14.37	17.95	18.82
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.89	2.98	3.55	6.35	3.12	0.74
修正幅度(95至100年)	100.00	103.42	106.95	110.60	114.38	118.29	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.72	101.45	102.18	102.92	103.66	103.66

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-54 運動用品、器材零售業 (4762) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	24,096,763	25,045,399	28,372,802	26,295,426	25,217,235	24,822,591	26,151,523	26,439,421	29,247,143	27,302,643	27,162,313	27,854,936
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(千元；乘比例後)	24,096,763	25,045,399	28,372,802	26,295,426	25,217,235	24,822,591	26,151,523	26,439,421	29,247,143	27,302,643	27,162,313	27,854,936
成長率(%)	—	3.94	13.29	-7.32	-4.10	-1.56	5.35	1.10	10.62	-6.65	-0.51	2.55
4762運動用品、器材零售業，銷售額(千元)	27,519,691	28,747,003	32,730,045	30,486,275	29,383,355	29,069,047	31,121,435	31,973,744	35,942,141	34,096,055	34,470,305	35,349,277
累計成長率(%)	—	4.46	18.93	10.78	6.77	5.63	13.09	16.18	30.61	23.90	25.26	28.45
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	7.06	2.74	12.41	-5.14	1.10	2.55
修正幅度(95至100年)	100.00	99.50	99.00	98.51	98.01	97.52	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.41	96.84	95.29	93.77	92.28	92.28

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	3,569	3,481	3,578	3,690	3,653	3,627	3,571	3,574	3,552	3,561	3,539	3,475
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(實際出賽隊伍數)	3,569	3,481	3,578	3,690	3,653	3,627	3,571	3,574	3,552	3,561	3,539	3,475
成長率(%)	—	-2.46	2.79	3.14	-1.01	-0.72	-1.55	0.08	-0.62	0.27	-0.62	-1.80
4762運動用品、器材零售業，廠商家數(家)	4,157	4,083	4,226	4,389	4,375	4,374	4,306	4,309	4,282	4,293	4,266	4,189
累計成長率(%)	—	-1.78	1.66	5.58	5.24	5.22	3.58	3.66	3.01	3.27	2.62	0.77
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-1.55	0.07	-0.63	0.26	-0.63	-1.80
修正幅度(95至100年)	100.00	99.31	98.62	97.94	97.26	96.58	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.01	100.02	100.03	100.04	100.04	100.04

表 3-54 運動用品、器材零售業 (4762) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	8,693	8,689	8,556	8,164	8,462	8,783	9,256	9,485	9,598	9,748	10,036	10,194
運動占比(%)	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
推估值(人；乘比例後)	8,693	8,689	8,556	8,164	8,462	8,783	9,256	9,485	9,598	9,748	10,036	10,194
成長率(%)	—	-0.05	-1.53	-4.58	3.65	3.79	5.38	2.48	1.19	1.56	2.96	1.57
47零售業，受雇員工人數 (人)	403,023	401,150	393,380	373,827	385,881	398,846	415,619	421,151	421,390	423,186	430,836	437,609
累計成長率(%)	—	-0.46	-2.39	-7.24	-4.25	-1.04	3.13	4.50	4.56	5.00	6.90	8.58
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	4.21	1.33	0.06	0.43	1.81	1.57
修正幅度(95至100年)	100.00	100.42	100.83	101.25	101.67	102.09	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	101.13	102.27	103.43	104.60	105.78	105.78

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	73.11	73.26	73.33	74.50	74.43	75.77	75.57	76.16	76.48	78.45	79.17	79.16
平均每一廠商生產總額	2,203	2,409	2,344	2,201	2,326	2,449	2,560	2,632	2,751	2,865	2,967	3,102
平均每一廠商生產毛額	1,611	1,765	1,719	1,640	1,731	1,856	1,934	2,005	2,104	2,248	2,349	2,456
平均每一廠商總收入	6,752	7,195	7,929	7,125	6,903	6,844	7,323	7,398	8,235	7,667	7,675	8,016
平均每一員工生產總額	905	965	980	995	1,004	1,011	988	992	1,018	1,047	1,046	1,057
平均每一員工生產毛額	661	707	719	741	747	766	746	755	779	821	828	837
平均每一員工總收入	2,772	2,883	3,316	3,221	2,980	2,826	2,825	2,787	3,047	2,801	2,706	2,733

三十五、電腦及其週邊設備、軟體零售業（4831）

1. 生產總額

106 年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業(4831)生產總額為 31.3 億元，較 105 年微幅增加 0.60%。歷年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業生產總額走勢，呈現上下震盪走勢。（參見圖 3-35 及表 3-55）

2. 生產毛額

106 年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業(4831)生產毛額為 24.4 億元，較 105 年微幅減少 0.53%。歷年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業生產毛額走勢，102 年以前呈現漲跌互見的走勢，103 年之後則逐年增加。

3. 總收入

106 年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業(4831)總收入為 148.7 億元，較上年增加 11.44%。歷年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業總收入走勢，也呈現上下震盪，顯示運動其他未分類製造業的收入較不為穩定。

4. 廠商家數

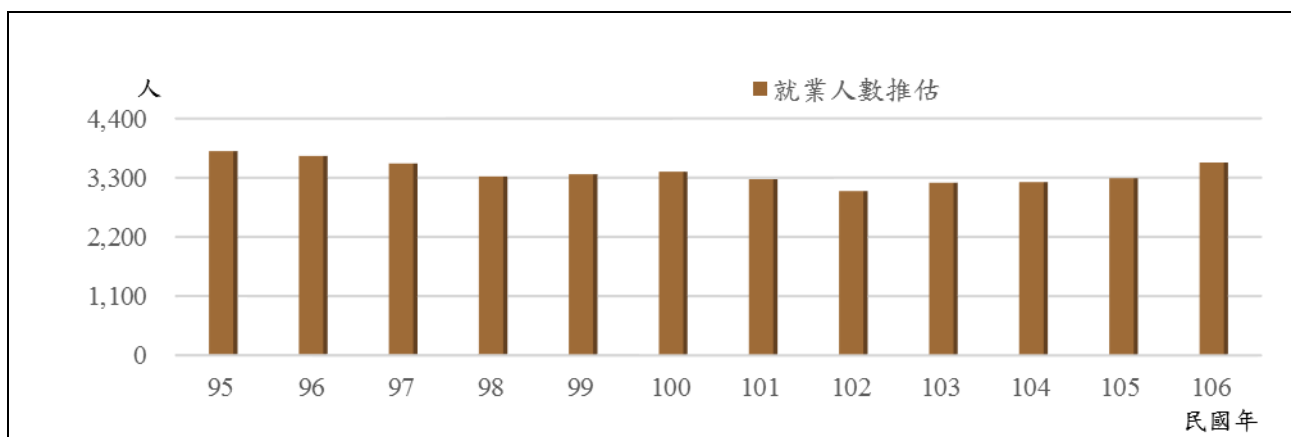
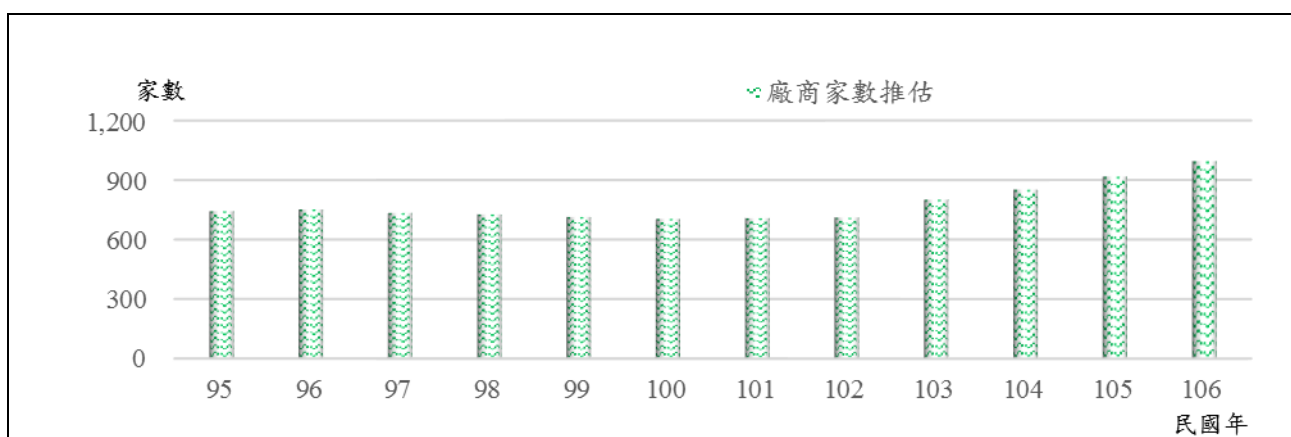
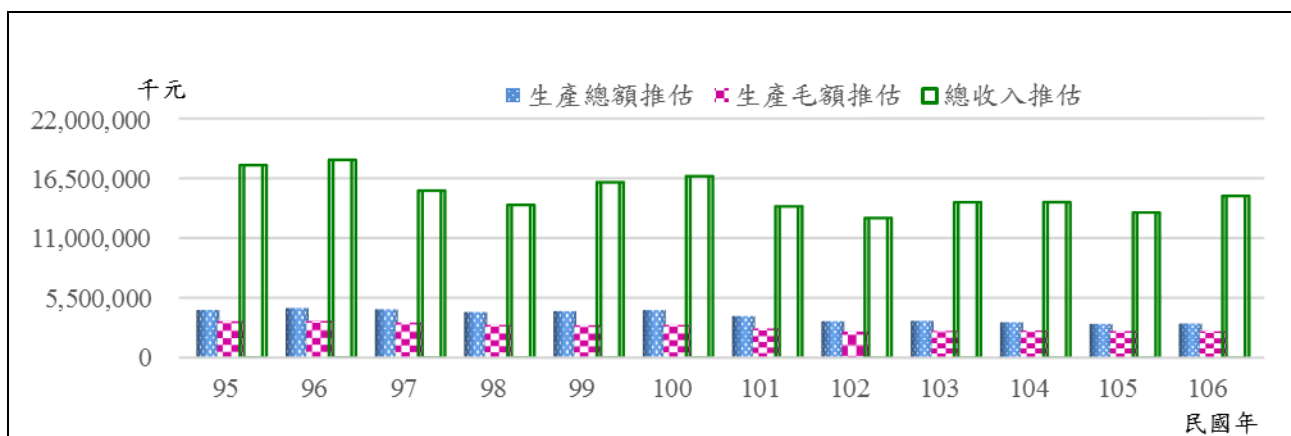
106 年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業（4831）等量廠商家數為 994 家，與上年相較增加 8.39%。歷年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業廠商家數走勢，在 100 年以前大多呈現減少的走勢，101 年之後則穩定成長。

5. 就業人數

106 年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業(4831)就業人數為 3,581 人，較上年增加 8.93%。歷年運動電腦及其週邊設備、軟體批發業就業人數走勢，也呈現漲跌互見的趨勢。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動電腦及其週邊設備、軟體批發業(4831)附加價值率呈現增加的走勢，由 95 年的 76.94%下降至 106 年的 77.95%，顯示該行業本身創造的價值逐漸提高。106 年平均每一廠商生產總額、生產毛額及總收入皆高於上年；平均每一員工僅總收入高於上年，生產總額、生產毛額則偏低。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-35 電腦及其週邊設備、軟體零售業 (4831) 5 項指標趨勢圖

表 3-55 電腦及其週邊設備、軟體零售業（4831）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	30,432,037	31,667,471	30,899,253	29,205,632	29,803,372	30,403,964	26,611,440	23,300,400	20,586,117	18,289,668	16,013,607	14,874,573
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	4,374,605	4,552,198	4,441,767	4,198,309	4,284,234	4,370,569	3,825,394	3,349,432	3,378,112	3,257,613	3,111,444	3,130,212
成長率(%)	—	4.06	-2.43	-5.48	2.05	2.02	-12.47	-12.44	0.86	-3.57	-4.49	0.60
GB零售業，國民所得生產總額(千元)	1,299,241,000	1,357,184,000	1,329,352,000	1,261,320,000	1,292,084,000	1,323,190,000	1,363,411,000	1,405,362,000	1,461,725,000	1,528,845,000	1,575,844,000	1,597,294,000
累計成長率(%)	—	4.46	2.32	-2.92	-0.55	1.84	4.94	8.17	12.51	17.67	21.29	22.94
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.04	3.08	4.01	4.59	3.07	1.36
修正幅度(95至100年)	100.00	99.62	99.24	98.86	98.48	98.10	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	84.94	72.16	61.29	52.06	44.23	44.23

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	23,415,490	23,732,987	22,533,683	21,032,974	20,844,714	21,042,903	18,690,505	16,779,696	15,147,007	14,043,877	12,625,518	11,595,323
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	3,365,976	3,411,616	3,239,216	3,023,490	2,996,427	3,024,917	2,686,760	2,412,081	2,485,572	2,501,385	2,453,138	2,440,125
成長率(%)	—	1.36	-5.05	-6.66	-0.90	0.95	-11.18	-10.22	3.05	0.64	-1.93	-0.53
GB零售業，國民所得生產毛額(千元)	941,533,000	972,916,000	941,772,000	896,200,000	905,505,000	931,947,000	949,519,000	977,831,000	1,012,520,000	1,076,864,000	1,110,504,000	1,118,719,000
累計成長率(%)	—	3.33	0.03	-4.81	-3.83	-1.02	0.85	3.86	7.54	14.37	17.95	18.82
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.89	2.98	3.55	6.35	3.12	0.74
修正幅度(95至100年)	100.00	98.09	96.21	94.37	92.56	90.79	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	87.18	76.00	66.25	57.76	50.35	50.35

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-55 電腦及其週邊設備、軟體零售業（4831）5 項指標推估結果（續 1）

3.總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	123,165,113	126,559,543	106,831,867	97,743,230	112,186,666	116,107,646	96,726,654	89,319,675	87,069,951	80,280,334	68,673,757	70,662,518
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(千元；乘比例後)	17,704,982	18,192,932	15,357,079	14,050,587	16,126,831	16,690,472	13,904,455	12,839,701	14,287,882	14,298,905	13,343,311	14,870,253
成長率(%)	—	2.76	-15.59	-8.51	14.78	3.50	-16.69	-7.66	11.28	0.08	-6.68	11.44
4831 電腦及其週邊設備、軟體零售業，銷售額(千元)	243,485,875	254,344,755	218,258,182	203,001,023	236,861,573	249,204,577	242,948,805	262,536,169	299,490,961	323,145,414	323,484,176	332,852,134
累計成長率(%)	—	4.46	-10.36	-16.63	-2.72	2.35	-0.22	7.82	23.00	32.72	32.86	36.70
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.51	8.06	14.08	7.90	0.10	2.90
修正幅度(95至100年)	100.00	98.37	96.76	95.19	93.63	92.11	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	85.45	73.02	62.40	53.32	45.57	45.57

4.廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	5,167	5,230	5,105	5,055	4,966	4,897	4,920	4,945	4,882	4,780	4,722	4,726
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(家；乘比例後)	743	752	734	727	714	704	707	711	801	851	917	994
成長率(%)	—	1.23	-2.39	-0.99	-1.76	-1.38	0.47	0.51	12.70	6.26	7.77	8.39
4831 電腦及其週邊設備、軟體零售業，廠商家數(家)	5,808	6,067	6,111	6,244	6,330	6,442	6,507	6,575	6,526	6,423	6,379	6,384
累計成長率(%)	—	4.46	5.22	7.51	8.99	10.92	12.04	13.21	12.36	10.59	9.83	9.92
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.01	1.05	-0.75	-1.58	-0.69	0.08
修正幅度(95至100年)	100.00	96.90	93.90	91.00	88.18	85.45	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.47	98.94	98.42	97.90	97.38	97.38

表 3-55 電腦及其週邊設備、軟體零售業 (4831) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	26,395	25,771	24,789	23,108	23,397	23,722	22,750	21,217	19,538	18,058	16,920	17,018
運動占比(%)	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	14.37	16.41	17.81	19.43	21.04
推估值(人；乘比例後)	3,794	3,705	3,563	3,322	3,363	3,410	3,270	3,050	3,206	3,216	3,288	3,581
成長率(%)	—	-2.36	-3.81	-6.78	1.25	1.39	-4.10	-6.74	5.12	0.32	2.21	8.93
48零售業，受雇員工人數 (人)	403,023	401,150	393,380	373,827	385,881	398,846	415,619	421,151	421,390	423,186	430,836	437,609
累計成長率(%)	—	-0.46	-2.39	-7.24	-4.25	-1.04	3.13	4.50	4.56	5.00	6.90	8.58
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	4.21	1.33	0.06	0.43	1.81	1.57
修正幅度(95至100年)	100.00	98.09	96.22	94.38	92.58	90.81	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	92.03	84.70	77.96	71.75	66.03	66.03

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	76.94	74.94	72.93	72.02	69.94	69.21	70.23	72.01	73.58	76.79	78.84	77.95
平均每一廠商生產總額	5,890	6,055	6,053	5,778	6,002	6,209	5,409	4,712	4,216	3,826	3,391	3,148
平均每一廠商生產毛額	4,532	4,538	4,414	4,161	4,198	4,297	3,799	3,393	3,102	2,938	2,674	2,454
平均每一廠商總收入	23,837	24,197	20,927	19,337	22,593	23,710	19,659	18,062	17,833	16,795	14,543	14,953
平均每一員工生產總額	1,153	1,229	1,246	1,264	1,274	1,282	1,170	1,098	1,054	1,013	946	874
平均每一員工生產毛額	887	921	909	910	891	887	822	791	775	778	746	681
平均每一員工總收入	4,666	4,911	4,310	4,230	4,795	4,895	4,252	4,210	4,456	4,446	4,059	4,152

三十六、紡織品、服裝及鞋類之零售攤販（4862）

1.生產總額

106年運動紡織品、服裝及鞋類之零售攤販(4862)生產總額為48.4億元，與上年相較則微幅減少0.45%。歷年運動紡織品、服裝及鞋類之零售攤販生產總額走勢，呈現漲跌互見的走勢。（參見圖3-36及表3-56）

2.生產毛額

106年運動紡織品、服裝及鞋類之零售攤販(4862)生產毛額為33.8億元，與上年相較則小幅減少1.35%。歷年運動紡織品、服裝及鞋類之零售攤販生產毛額走勢，與生產總額走勢相似。

3.總收入

106年運動紡織品、服裝及鞋類之零售攤販(4862)總收入為115.0億元，漲幅約8.72%。歷年運動紡織品、服裝及鞋類之零售攤販總收入走勢，也呈現上下震盪，顯示運動紡織品、服裝及鞋類之零售攤販的收入較不為穩定。

4.廠商家數

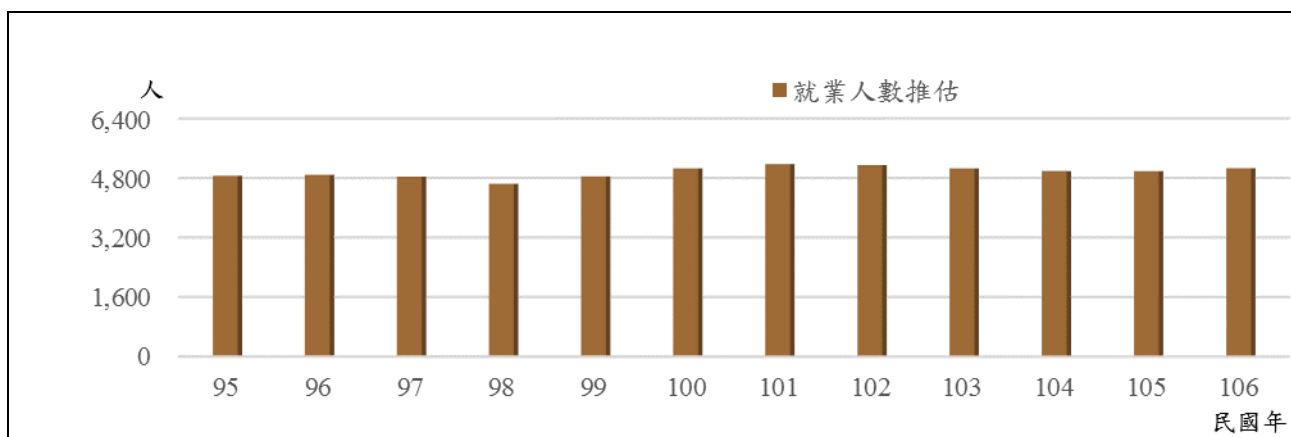
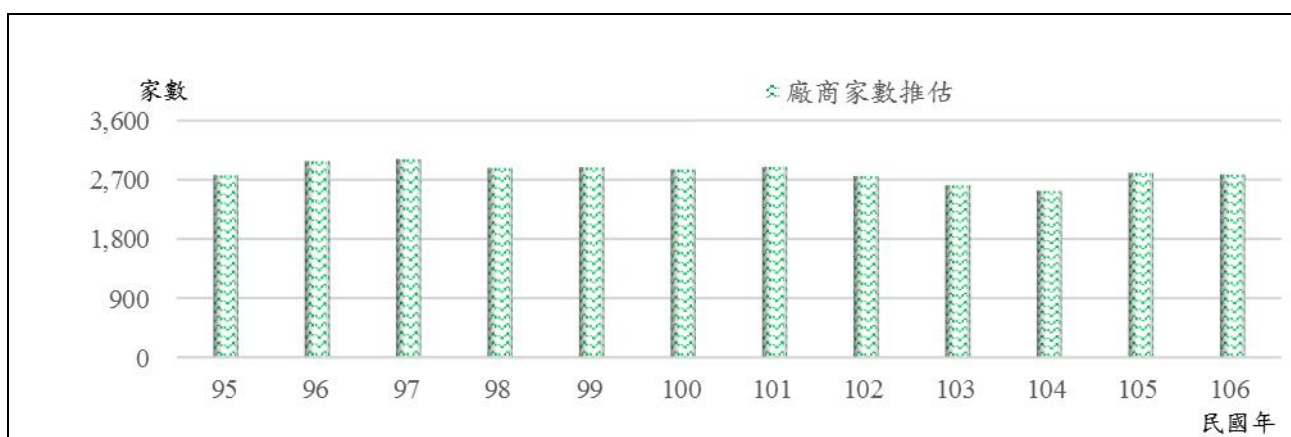
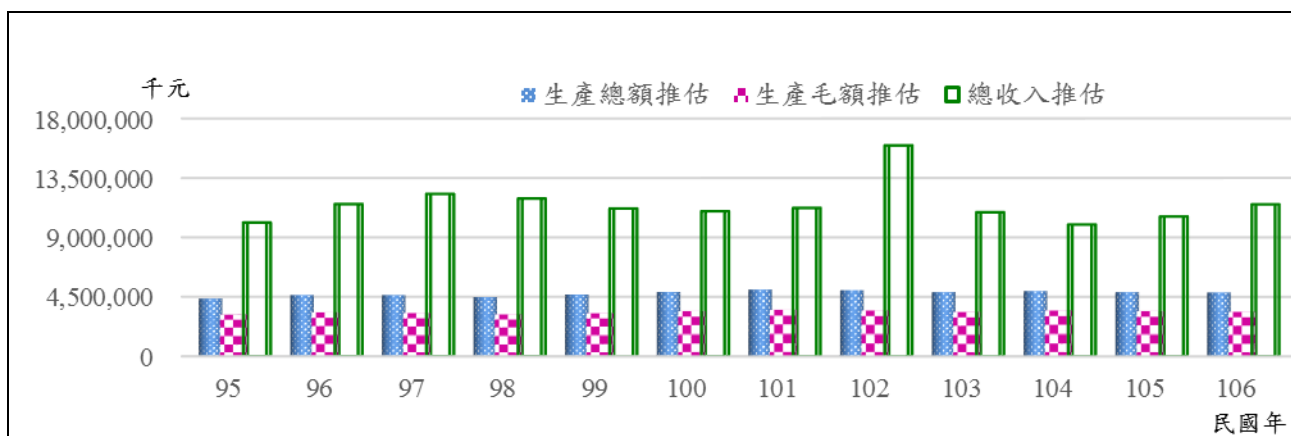
106年運動紡織品、服裝及鞋類之零售攤販(4862)等量廠商家數為2,779家，與上年相較減少0.84%。歷年運動紡織品、服裝及鞋類之零售攤販廠商家數走勢，呈現增減不一的趨勢。

5.就業人數

106年運動紡織品、服裝及鞋類之零售攤販(4862)就業人數為5,061人，較上年增加1.57%。歷年運動紡織品、服裝及鞋類之零售攤販就業人數走勢，也呈現上下震盪趨勢。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動紡織品、服裝及鞋類之零售攤販(4862)附加價值率呈現下滑的走勢，由 95 年的 72.47% 下降至 106 年的 69.83%，顯示該行業本身創造的價值降低。106 年平均每一廠商僅總收入低於上年，生產總額及生產毛額則高於上年；平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入則偏低。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-36 紡織品、服裝及鞋類之零售攤販 (4862) 5 項指標趨勢圖

表 3-56 紡織品、服裝及鞋類之零售攤販（4862）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	21,703,792	23,090,846	23,035,429	22,260,597	23,225,094	24,223,905	24,265,188	24,315,321	24,586,257	24,999,144	25,050,121	25,671,098
運動占比(%)	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.84	20.57	19.78	19.77	19.41	18.86
推估值(千元；乘比例後)	4,363,547	4,642,415	4,631,273	4,475,493	4,669,405	4,870,216	5,055,652	5,001,662	4,863,162	4,941,081	4,862,228	4,840,286
成長率(%)	—	6.39	-0.24	-3.36	4.33	4.30	3.81	-1.07	-2.77	1.60	-1.60	-0.45
GB零售業，國民所得生產總額(千元)	1,299,241,000	1,357,184,000	1,329,352,000	1,261,320,000	1,292,084,000	1,323,190,000	1,363,411,000	1,405,362,000	1,461,725,000	1,528,845,000	1,575,844,000	1,597,294,000
累計成長率(%)	—	4.46	2.32	-2.92	-0.55	1.84	4.94	8.17	12.51	17.67	21.29	22.94
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.04	3.08	4.01	4.59	3.07	1.36
修正幅度(95至100年)	100.00	101.85	103.73	105.65	107.60	109.59	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	97.22	94.51	91.88	89.32	86.83	86.83

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	15,728,288	16,552,990	16,319,321	15,816,721	16,276,371	17,061,341	16,898,982	16,918,257	17,030,616	17,608,507	17,652,927	17,926,936
運動占比(%)	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.84	20.57	19.78	19.77	19.41	18.86
推估值(千元；乘比例後)	3,162,172	3,327,979	3,281,000	3,179,952	3,272,364	3,430,183	3,520,903	3,480,085	3,368,656	3,480,321	3,426,433	3,380,124
成長率(%)	—	5.24	-1.41	-3.08	2.91	4.82	2.64	-1.16	-3.20	3.31	-1.55	-1.35
GB零售業，國民所得生產毛額(千元)	941,533,000	972,916,000	941,772,000	896,200,000	905,505,000	931,947,000	949,519,000	977,831,000	1,012,520,000	1,076,864,000	1,110,504,000	1,118,719,000
累計成長率(%)	—	3.33	0.03	-4.81	-3.83	-1.02	0.85	3.86	7.54	14.37	17.95	18.82
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.89	2.98	3.55	6.35	3.12	0.74
修正幅度(95至100年)	100.00	101.85	103.73	105.65	107.60	109.59	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	97.22	94.51	91.88	89.32	86.83	86.83

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-56 紡織品、服裝及鞋類之零售攤販（4862）5 項指標推估結果（續 1）

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	50,356,476	57,291,891	61,119,983	59,387,470	55,632,757	54,604,496	53,877,399	77,582,119	55,091,904	50,437,229	54,491,217	60,986,167
運動占比(%)	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.84	20.57	19.78	19.77	19.41	18.86
推估值(千元；乘比例後)	10,124,169	11,518,535	12,288,173	11,939,851	11,184,966	10,978,234	11,225,356	15,958,642	10,897,179	9,968,918	10,576,745	11,498,942
成長率(%)	—	13.77	6.68	-2.83	-6.32	-1.85	2.25	42.17	-31.72	-8.52	6.10	8.72
4862 紡織品、服裝及鞋類之 零售攤販，銷售額(千元)	5,665,111	5,917,762	5,796,405	5,171,083	4,447,628	4,008,090	3,586,861	4,684,556	3,017,126	2,505,277	2,454,878	2,321,949
累計成長率(%)	—	4.46	2.32	-8.72	-21.49	-29.25	-36.69	-17.31	-46.74	-55.78	-56.67	-59.01
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-10.51	30.60	-35.59	-16.96	-2.01	-5.41
修正幅度(95至100年)	100.00	108.92	118.63	129.20	140.72	153.27	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	110.26	121.56	134.03	147.78	162.93	162.93

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	30,637	32,997	33,325	31,839	31,956	31,593	32,040	30,457	28,930	27,997	30,997	30,736
運動占比(%)	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04
推估值(家；乘比例後)	2,770	2,983	3,013	2,878	2,889	2,856	2,896	2,753	2,615	2,531	2,802	2,779
成長率(%)	—	7.70	0.99	-4.46	0.37	-1.14	1.42	-4.94	-5.01	-3.23	10.72	-0.84
4862 紡織品、服裝及鞋類之 零售攤販，廠商家數(家)	2,265	2,366	2,317	2,147	2,090	2,004	1,959	1,795	1,705	1,650	1,636	1,599
累計成長率(%)	—	25.68	69.95	228.56	432.50	494.81	653.42	823.37	1,146.27	-94.61	-94.66	-94.78
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-2.25	-8.37	-5.01	-3.23	-0.85	-2.26
修正幅度(95至100年)	100.00	103.11	106.31	109.61	113.01	116.52	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	103.75	107.63	107.63	107.63	107.63	107.63

表 3-56 紡織品、服裝及鞋類之零售攤販 (4862) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	46,845	47,098	46,652	44,780	46,690	48,746	49,873	49,619	48,746	48,065	48,045	48,801
運動占比(%)	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37
推估值(人；乘比例後)	4,858	4,884	4,838	4,644	4,842	5,055	5,172	5,146	5,055	4,984	4,982	5,061
成長率(%)	—	0.54	-0.95	-4.01	4.27	4.40	2.31	-0.51	-1.76	-1.40	-0.04	1.57
48零售業，受雇員工人數 (人)	403,023	401,150	393,380	373,827	385,881	398,846	415,619	421,151	421,390	423,186	430,836	437,609
累計成長率(%)	—	-0.46	-2.39	-7.24	-4.25	-1.04	3.13	4.50	4.56	5.00	6.90	8.58
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	4.21	1.33	0.06	0.43	1.81	1.57
修正幅度(95至100年)	100.00	101.01	102.03	103.06	104.10	105.15	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	98.18	96.40	94.65	92.93	91.25	91.25

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	72.47	71.69	70.84	71.05	70.08	70.43	69.64	69.58	69.27	70.44	70.47	69.83
平均每一廠商生產總額	1,576	1,556	1,537	1,555	1,616	1,705	1,745	1,817	1,860	1,952	1,735	1,742
平均每一廠商生產毛額	1,142	1,116	1,089	1,105	1,133	1,201	1,216	1,264	1,288	1,375	1,223	1,217
平均每一廠商總收入	3,655	3,861	4,079	4,148	3,872	3,844	3,876	5,796	4,167	3,939	3,775	4,138
平均每一員工生產總額	898	951	957	964	964	963	978	972	962	991	976	956
平均每一員工生產毛額	651	681	678	685	676	679	681	676	666	698	688	668
平均每一員工總收入	2,084	2,358	2,540	2,571	2,310	2,172	2,170	3,101	2,156	2,000	2,123	2,272

三十七、其他零售攤販（4869）

1.生產總額

106年運動其他零售攤販（4869）生產總額為51.4億元，較105年下滑1.54%。歷年運動其他零售攤販生產總額走勢，呈現漲跌互見。（參見圖3-37及表3-57）

2.生產毛額

106年運動其他零售攤販（4869）生產毛額為36.0億元，較105年減少2.14%。歷年運動其他零售攤販生產毛額走勢，與生產總額走勢相似。

3.總收入

106年運動其他零售攤販（4869）總收入為130.5億元，較上年大幅增加14.88%。歷年運動其他零售攤販總收入走勢，也呈現上下震盪，顯示運動其他零售攤販的收入較不為穩定。

4.廠商家數

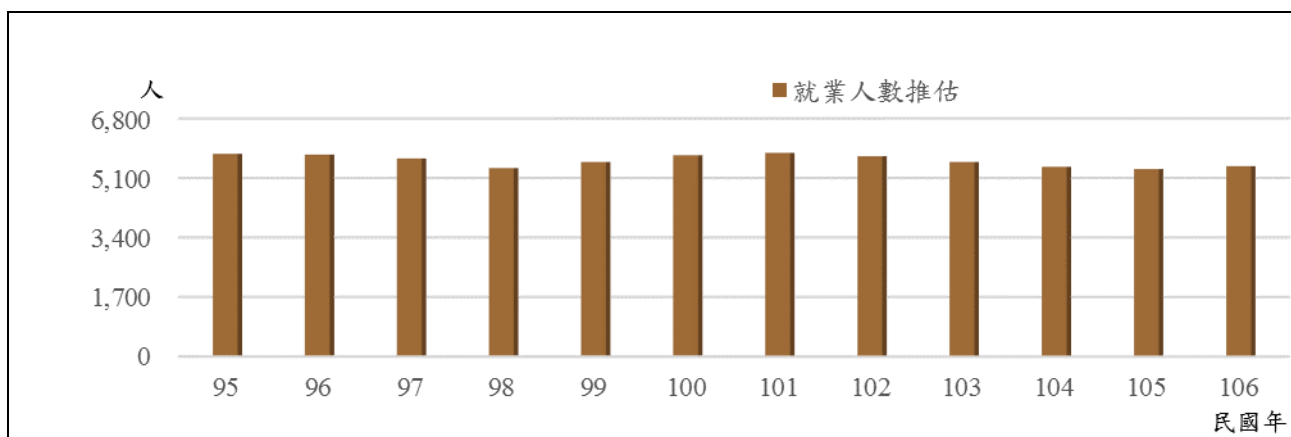
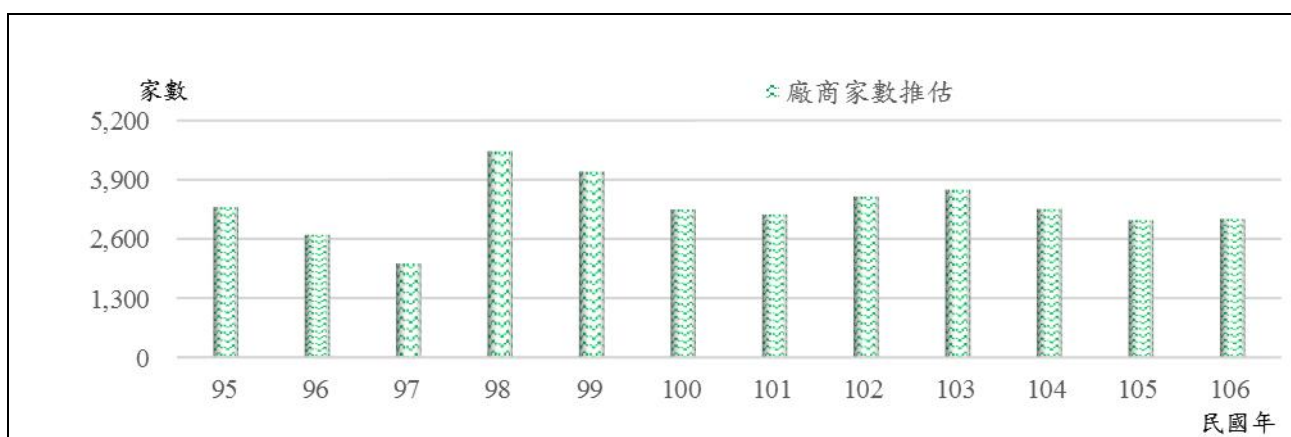
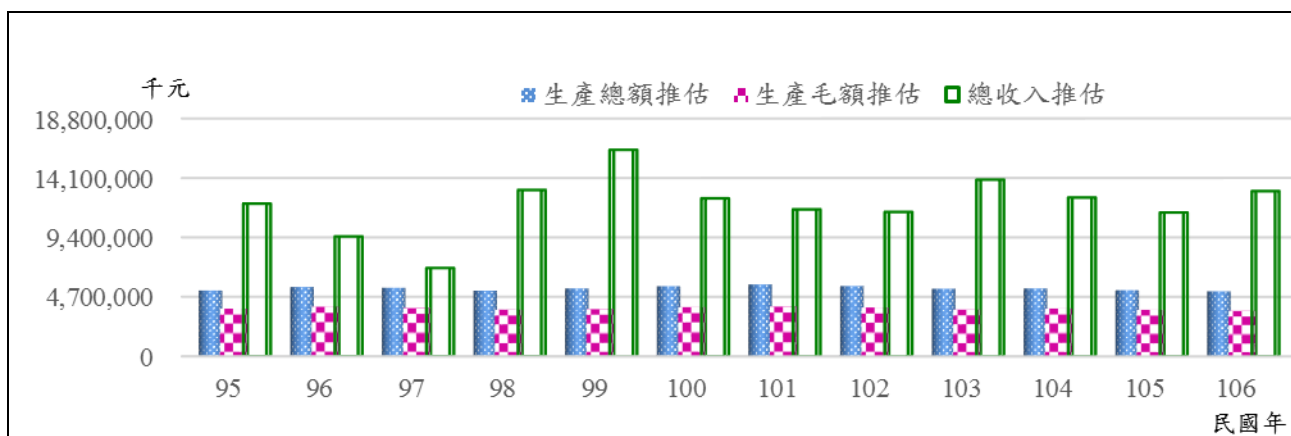
106年運動其他零售攤販（4869）等量廠商家數為3,037家，與上年相較微幅增加0.89%。歷年運動其他零售攤販廠商家數走勢，呈現增減不一的趨勢。

5.就業人數

106年運動其他零售攤販（4869）就業人數為5,368人，較上年增加1.57%。歷年運動其他零售攤販就業人數走勢，近年來則呈現逐年遞減的趨勢，直至106年才轉為增加。

6. 根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動其他零售攤販(4869)附加價值率呈現下滑的走勢，由 95 年的 72.47% 下降至 106 年的 70.04%，顯示該行業本身創造的價值降低。106 年平均每一廠商僅總收入高於上年，生產總額及生產毛額則低於上年；平均每一員工僅總收入高於上年，生產總額及生產毛額則低於上年。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-37 其他零售攤販 (4869) 5 項指標趨勢圖

表 3-57 其他零售攤販（4869）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	25,864,963	27,261,571	26,942,765	25,793,927	26,660,785	27,548,275	27,282,587	27,029,220	27,020,759	27,163,259	26,910,279	27,276,575
運動占比(%)	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.84	20.57	19.78	19.77	19.41	18.86
推估值(千元；乘比例後)	5,200,151	5,480,939	5,416,843	5,185,869	5,360,151	5,538,581	5,684,327	5,559,911	5,344,706	5,368,818	5,223,285	5,142,998
成長率(%)	—	5.40	-1.17	-4.26	3.36	3.33	2.63	-2.19	-3.87	0.45	-2.71	-1.54
GB零售業，國民所得生產總額(千元)	1,299,241,000	1,357,184,000	1,329,352,000	1,261,320,000	1,292,084,000	1,323,190,000	1,363,411,000	1,405,362,000	1,461,725,000	1,528,845,000	1,575,844,000	1,597,294,000
累計成長率(%)	—	4.46	2.32	-2.92	-0.55	1.84	4.94	8.17	12.51	17.67	21.29	22.94
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.04	3.08	4.01	4.59	3.07	1.36
修正幅度(95至100年)	100.00	100.90	101.81	102.72	103.65	104.58	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	96.11	92.38	88.79	85.34	82.02	82.02

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	18,743,802	19,542,832	19,087,451	18,327,242	18,684,137	19,402,756	19,000,386	18,806,549	18,716,967	19,132,833	18,963,788	19,104,074
運動占比(%)	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.84	20.57	19.78	19.77	19.41	18.86
推估值(千元；乘比例後)	3,768,441	3,929,086	3,837,532	3,684,692	3,756,446	3,900,924	3,958,730	3,868,507	3,702,216	3,781,604	3,680,871	3,602,073
成長率(%)	—	4.26	-2.33	-3.98	1.95	3.85	1.48	-2.28	-4.30	2.14	-2.66	-2.14
GB零售業，國民所得生產毛額(千元)	941,533,000	972,916,000	941,772,000	896,200,000	905,505,000	931,947,000	949,519,000	977,831,000	1,012,520,000	1,076,864,000	1,110,504,000	1,118,719,000
累計成長率(%)	—	3.33	0.03	-4.81	-3.83	-1.02	0.85	3.86	7.54	14.37	17.95	18.82
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.89	2.98	3.55	6.35	3.12	0.74
修正幅度(95至100年)	100.00	100.90	101.81	102.72	103.65	104.58	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	96.11	92.38	88.79	85.34	82.02	82.02

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-57 其他零售攤販 (4869) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	60,011,098	47,131,250	34,708,720	65,374,649	81,167,532	62,098,151	55,734,599	55,448,031	70,576,708	63,469,743	58,537,595	69,225,264
運動占比(%)	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.11	20.84	20.57	19.78	19.77	19.41	18.86
推估值(千元；乘比例後)	12,065,231	9,475,738	6,978,188	13,143,573	16,318,732	12,484,833	11,612,304	11,405,660	13,960,073	12,544,795	11,362,147	13,052,424
成長率(%)	—	-21.46	-26.36	88.35	24.16	-23.49	-6.99	-1.78	22.40	-10.14	-9.43	14.88
4869其他零售攤販，銷售額(千元)	75,462	78,828	77,211	193,429	319,423	325,038	324,171	358,368	506,872	506,521	519,110	613,888
累計成長率(%)	—	4.46	2.32	156.33	323.29	330.73	329.58	374.90	571.69	571.23	587.91	713.51
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-0.27	10.55	41.44	-0.07	2.49	18.26
修正幅度(95至100年)	100.00	75.18	56.53	42.50	31.95	24.02	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	89.99	80.99	72.88	65.59	59.02	59.02

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	36,511	29,773	22,766	50,070	45,090	35,928	34,701	39,061	40,686	36,014	33,299	33,595
運動占比(%)	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04	9.04
推估值(家；乘比例後)	3,301	2,692	2,058	4,526	4,076	3,248	3,137	3,531	3,678	3,256	3,010	3,037
成長率(%)	—	-18.45	-23.54	119.93	-9.95	-20.32	-3.42	12.57	4.16	-11.48	-7.54	0.89
4869其他零售攤販，廠商家數(家)	102	106	104	293	338	345	373	470	548	543	562	567
累計成長率(%)	—	4.46	2.32	188.26	232.53	239.42	266.97	362.40	439.13	434.22	452.91	457.83
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	8.12	26.01	16.60	-0.91	3.50	0.89
修正幅度(95至100年)	100.00	78.06	60.94	47.57	37.14	28.99	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	89.33	79.80	71.29	63.69	56.89	56.89

表 3-57 其他零售攤販 (4869) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	55,827	55,605	54,565	51,888	53,597	55,435	56,075	55,158	53,573	52,226	51,613	52,425
運動占比(%)	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37	10.37
推估值(人；乘比例後)	5,789	5,766	5,658	5,381	5,558	5,749	5,815	5,720	5,556	5,416	5,352	5,436
成長率(%)	—	-0.40	-1.87	-4.91	3.29	3.43	1.15	-1.64	-2.87	-2.51	-1.17	1.57
48零售業，受雇員工人數 (人)	403,023	401,150	393,380	373,827	385,881	398,846	415,619	421,151	421,390	423,186	430,836	437,609
累計成長率(%)	—	-0.46	-2.39	-7.24	-4.25	-1.04	3.13	4.50	4.56	5.00	6.90	8.58
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	4.21	1.33	0.06	0.43	1.81	1.57
修正幅度(95至100年)	100.00	100.07	100.14	100.20	100.27	100.34	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	97.07	94.23	91.47	88.79	86.19	86.19

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	72.47	71.69	70.84	71.05	70.08	70.43	69.64	69.58	69.27	70.44	70.47	70.04
平均每一廠商生產總額	1,576	2,036	2,632	1,146	1,315	1,705	1,812	1,575	1,453	1,649	1,735	1,693
平均每一廠商生產毛額	1,142	1,460	1,865	814	922	1,201	1,262	1,096	1,007	1,162	1,223	1,186
平均每一廠商總收入	3,655	3,521	3,391	2,904	4,003	3,844	3,702	3,230	3,796	3,853	3,775	4,298
平均每一員工生產總額	898	951	957	964	964	963	978	972	962	991	976	946
平均每一員工生產毛額	651	681	678	685	676	679	681	676	666	698	688	663
平均每一員工總收入	2,084	1,643	1,233	2,443	2,936	2,172	1,997	1,994	2,513	2,316	2,123	2,401

三十八、電子購物及郵購業（4871）

1. 生產總額

106 年運動電子購物及郵購業（4871）生產總額為 7.0 億元，較 105 年中幅增加 7.80%。歷年運動電子購物及郵購業生產總額走勢，僅 100 年出現衰退，其餘皆成長。（參見圖 3-38 及表 3-58）

2. 生產毛額

106 年運動電子購物及郵購業（4871）生產毛額為 4.0 億元，較 105 年大幅增加 10.20%。歷年運動電子購物及郵購業生產毛額走勢，則呈現逐年增加的走勢。

3. 總收入

106 年運動電子購物及郵購業（4871）總收入為 46.9 億元，較上年增加 13.38%。歷年運動電子購物及郵購業總收入走勢，也呈現上下震盪，顯示運動電子購物及郵購業的收入較不為穩定。

4. 廠商家數

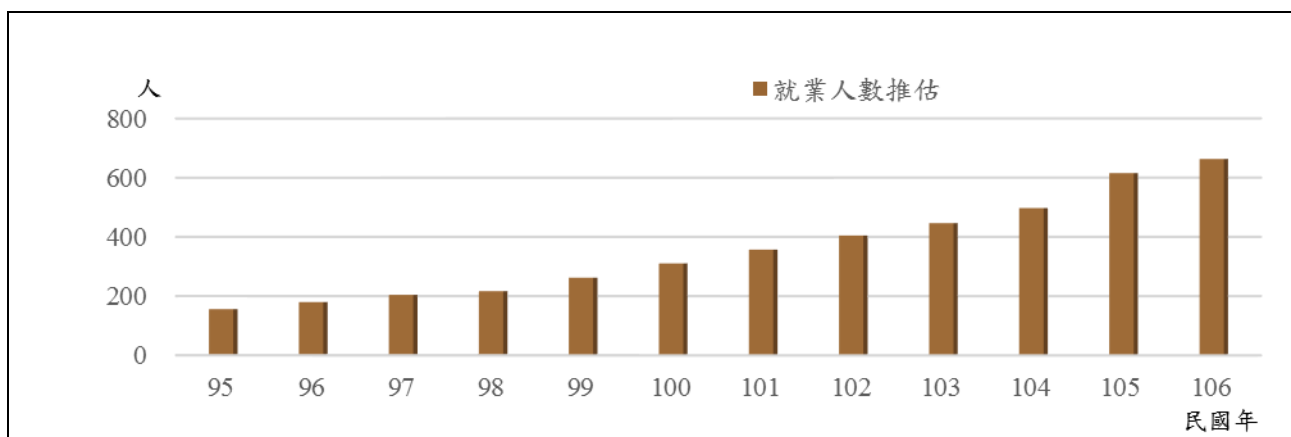
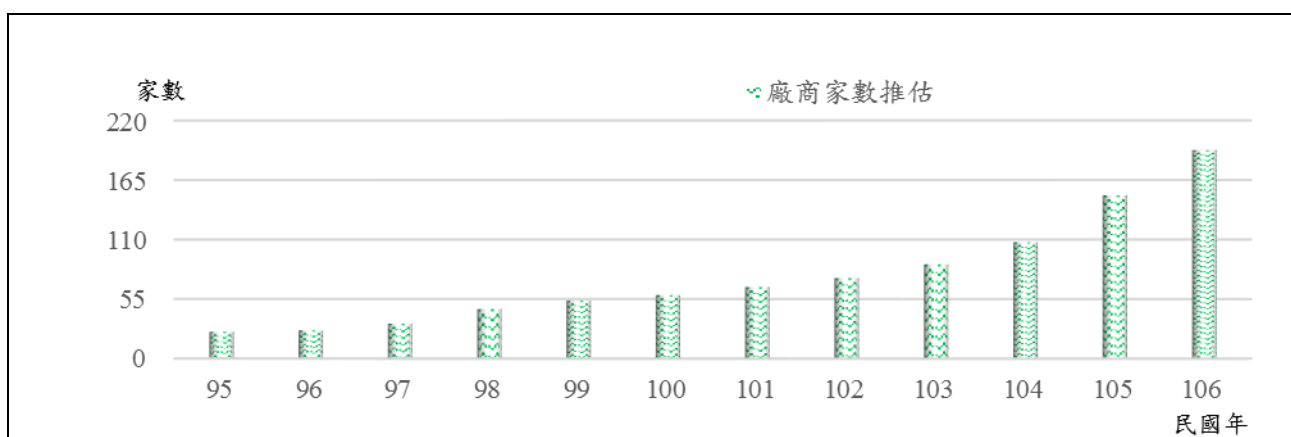
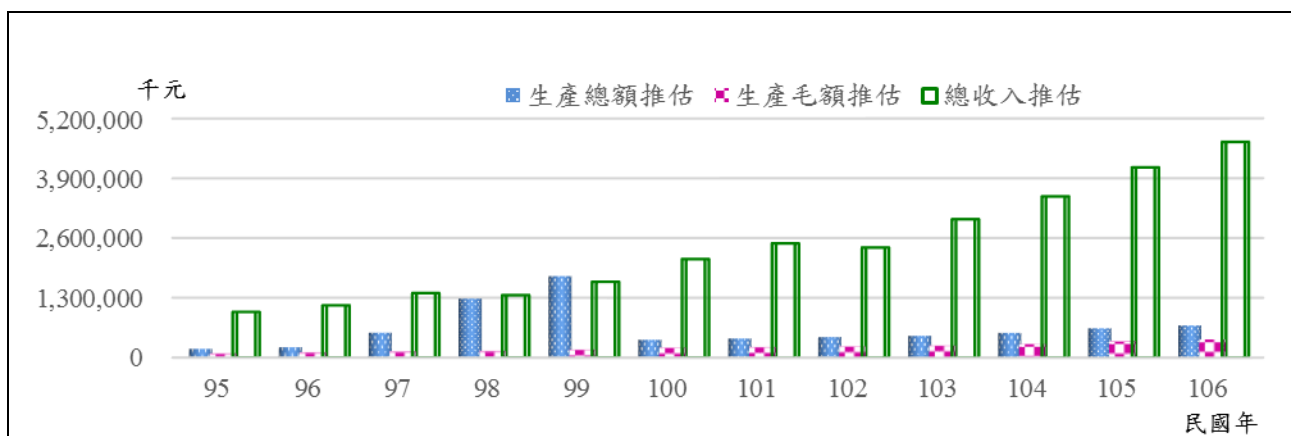
106 年運動電子購物及郵購業（4871）等量廠商家數為 193 家，與上年相較增加 27.67%。歷年運動電子購物及郵購業廠商家數走勢，呈現逐年遞增的趨勢。

5. 就業人數

106 年運動電子購物及郵購業（4871）就業人數為 663 人，較上年增加 7.75%。歷年運動電子購物及郵購業就業人數走勢，呈現逐年遞增的趨勢。

6. 根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動電電子購物及郵購業（4871）附加價值率呈現增加的走勢，由 95 年的 51.17% 增加至 106 年的 56.77%，顯示該行業本身創造的價值提升。106 年平均每一廠商生產總額、生產毛額及總收入皆低於上年；平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入也偏低。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-38 電子購物及郵購業 (4871) 5 項指標趨勢圖

表 3-58 電子購物及郵購業（4871）5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	16,838,996	20,637,771	23,717,104	26,402,468	31,732,741	38,127,352	39,453,143	40,839,780	42,658,073	44,806,332	46,379,871	47,011,182
運動占比(%)	1.11	1.08	2.28	4.85	5.58	1.02	1.06	1.09	1.12	1.21	1.38	1.49
推估值(千元；乘比例後)	186,544	223,663	540,044	1,281,346	1,771,916	389,050	416,524	446,075	476,638	540,490	637,953	700,467
成長率(%)	—	19.90	141.45	137.27	38.29	-78.04	7.06	7.09	6.85	13.40	18.03	9.80
GB零售業，國民所得生產總額(千元)	1,299,241,000	1,357,184,000	1,329,352,000	1,261,320,000	1,292,084,000	1,323,190,000	1,363,411,000	1,405,362,000	1,461,725,000	1,528,845,000	1,575,844,000	1,597,294,000
累計成長率(%)	—	4.46	2.32	-2.92	-0.55	1.84	4.94	8.17	12.51	17.67	21.29	22.94
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.04	3.08	4.01	4.59	3.07	1.36
修正幅度(95至100年)	100.00	117.33	137.66	161.51	189.49	222.32	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.42	100.85	101.28	101.71	102.14	102.14

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	8,480,977	10,376,734	11,893,402	13,401,093	16,032,496	19,537,837	20,427,553	21,587,577	22,938,823	25,035,472	26,493,691	26,689,679
運動占比(%)	1.13	1.14	1.16	1.09	1.09	1.11	1.13	1.14	1.16	1.20	1.36	1.49
推估值(千元；乘比例後)	95,447	118,535	137,659	146,622	174,045	216,883	230,549	245,882	265,050	299,815	360,882	397,676
成長率(%)	—	24.19	16.13	6.51	18.70	24.61	6.30	6.65	7.80	13.12	20.37	10.20
GB零售業，國民所得生產毛額(千元)	941,533,000	972,916,000	941,772,000	896,200,000	905,505,000	931,947,000	949,519,000	977,831,000	1,012,520,000	1,076,864,000	1,110,504,000	1,118,719,000
累計成長率(%)	—	3.33	0.03	-4.81	-3.83	-1.02	0.85	3.86	7.54	14.37	17.95	18.82
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	1.89	2.98	3.55	6.35	3.12	0.74
修正幅度(95至100年)	100.00	118.41	140.20	166.01	196.56	232.74	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	102.62	105.31	108.06	110.89	113.80	113.80

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-58 電子購物及郵購業（4871）5 項指標推估結果（續 1）

3.總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	47,384,586	54,437,099	66,540,635	61,513,455	76,810,351	105,891,755	114,764,013	116,556,577	142,955,630	155,863,806	155,749,619	162,776,948
運動占比(%)	2.09	2.09	2.11	2.21	2.15	2.02	2.16	2.05	2.11	2.25	2.65	2.88
推估值(千元；乘比例後)	991,834	1,135,569	1,401,595	1,357,861	1,648,047	2,141,970	2,482,992	2,392,635	3,009,458	3,504,909	4,134,705	4,687,976
成長率(%)	—	14.49	23.43	-3.12	21.37	29.97	15.92	-3.64	25.78	16.46	17.97	13.38
4871 電子購物及郵購業， 銷售額(千元)	31,537,853	32,944,365	36,615,439	30,777,870	34,944,540	43,803,908	49,205,016	51,795,660	65,843,179	74,405,963	77,062,376	80,539,384
累計成長率(%)	—	4.46	16.10	-2.41	10.80	38.89	56.02	64.23	108.78	135.93	144.35	155.37
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	12.33	5.26	27.12	13.00	3.57	4.51
修正幅度(95至100年)	100.00	109.98	120.95	133.02	146.30	160.90	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	96.48	93.09	89.81	86.65	83.61	83.61

4.廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	1,463	1,536	1,840	2,349	2,837	3,331	3,799	4,232	4,909	6,196	8,256	10,497
運動占比(%)	1.69	1.69	1.76	1.95	1.88	1.76	1.74	1.76	1.77	1.74	1.83	1.83
推估值(家；乘比例後)	25	26	32	46	53	59	66	74	87	108	151	193
成長率(%)	—	5.47	24.17	41.70	16.82	9.59	12.69	12.65	17.13	23.52	40.20	27.67
4871 電子購物及郵購業， 廠商家數(家)	2,436	2,545	3,033	3,853	4,631	5,410	5,962	6,418	7,192	8,772	11,294	14,360
累計成長率(%)	—	4.46	24.49	58.15	90.08	122.05	144.71	163.43	195.20	260.05	363.56	489.41
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	10.20	7.65	12.06	21.97	28.75	27.15
修正幅度(95至100年)	100.00	100.50	101.01	101.51	102.02	102.53	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	103.49	107.11	110.85	114.72	118.73	118.73

表 3-58 電子購物及郵購業 (4871) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	7,715	8,964	10,261	11,382	13,715	16,547	18,569	20,263	21,834	23,614	25,890	26,297
運動占比(%)	2.02	2.01	1.99	1.90	1.91	1.87	1.92	2.00	2.04	2.11	2.38	2.52
推估值(人；乘比例後)	156	180	204	216	262	310	357	405	446	497	615	663
成長率(%)	—	15.60	13.36	6.11	21.11	18.40	15.04	13.41	10.30	11.43	23.64	7.75
48零售業，受雇員工人數 (人)	403,023	401,150	393,380	373,827	385,881	398,846	415,619	421,151	421,390	423,186	430,836	437,609
累計成長率(%)	—	-0.46	-2.39	-7.24	-4.25	-1.04	3.13	4.50	4.56	5.00	6.90	8.58
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	4.21	1.33	0.06	0.43	1.81	1.57
修正幅度(95至100年)	100.00	116.73	136.26	159.05	185.66	216.72	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	107.69	115.97	124.89	134.50	144.85	144.85

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	51.17	53.00	25.49	11.44	9.82	55.75	55.35	55.12	55.61	55.47	56.57	56.77
平均每一廠商生產總額	7,566	8,601	16,725	28,006	33,152	6,642	6,310	5,999	5,472	5,024	4,230	3,638
平均每一廠商生產毛額	3,871	4,558	4,263	3,205	3,256	3,703	3,493	3,307	3,043	2,787	2,393	2,065
平均每一廠商總收入	40,229	43,669	43,408	29,679	30,834	36,569	37,616	32,178	34,553	32,579	27,413	24,345
平均每一員工生產總額	1,199	1,244	2,649	5,924	6,763	1,254	1,167	1,102	1,068	1,087	1,037	1,057
平均每一員工生產毛額	614	659	675	678	664	699	646	608	594	603	587	600
平均每一員工總收入	6,376	6,315	6,875	6,277	6,291	6,905	6,958	5,912	6,742	7,046	6,723	7,074

三十九、個人及家庭用品租賃業（7730）

1. 生產總額

106 年運動個人及家庭用品租賃業（7730）生產總額為 6.7 億元，較 105 年小幅增加 1.57%。歷年運動個人及家庭用品租賃業生產總額走勢，過去 6 年都呈現上升的趨勢，僅於 97 年、98 年因國內經濟低迷而出現下滑，其餘各年皆正成長。近年來國內運動風氣盛行，民眾承租運動設備意願增加，其涵蓋體育器材出租、健身用品出租、登山用具出租、腳踏車出租、露營用品出租、遊艇出租、馬匹出租及海灘椅出租等，也為運動及娛樂用品租賃業帶來成長。（參見圖 3-39 及表 3-59）

2. 生產毛額

106 年運動個人及家庭用品租賃業（7730）生產毛額為 4.3 億元，較 105 年增加 1.20%，金額也創下 95 年以來的新高。歷年運動個人及家庭用品租賃業生產毛額走勢，僅於 97 至 98 年下滑，此後皆呈現正成長，與生產總額的走勢相當類似，可惜成長幅度有明顯的高低起伏，因此推升的力量並非持續存在。

3. 總收入

106 年運動個人及家庭用品租賃業（7730）總收入為 4.1 億元，較上年成長 11.40%。歷年運動個人及家庭用品租賃業總收入走勢，不但升降波動而且波動幅度較大，顯示運動個人及家庭用品租賃業的收入並不穩定。

4. 廠商家數

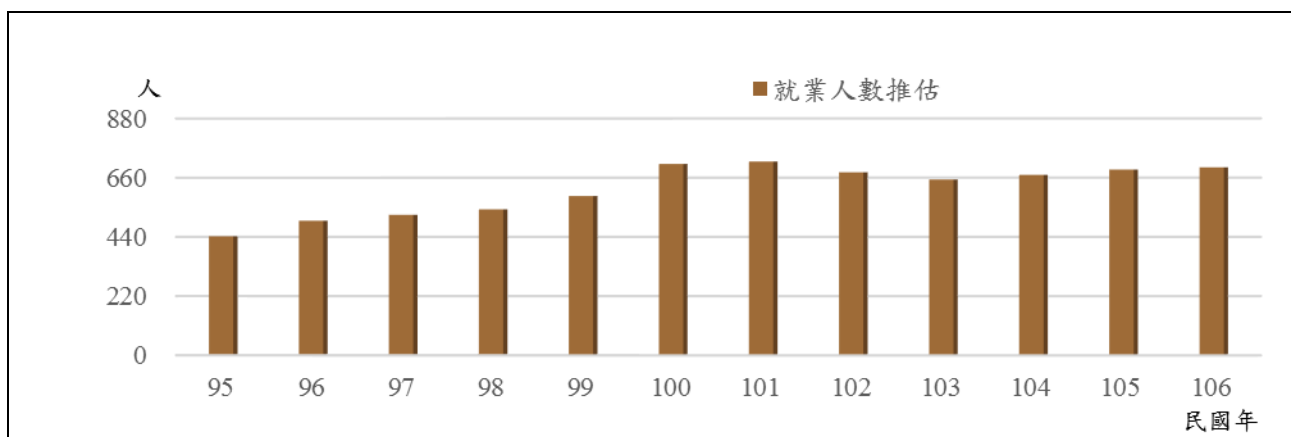
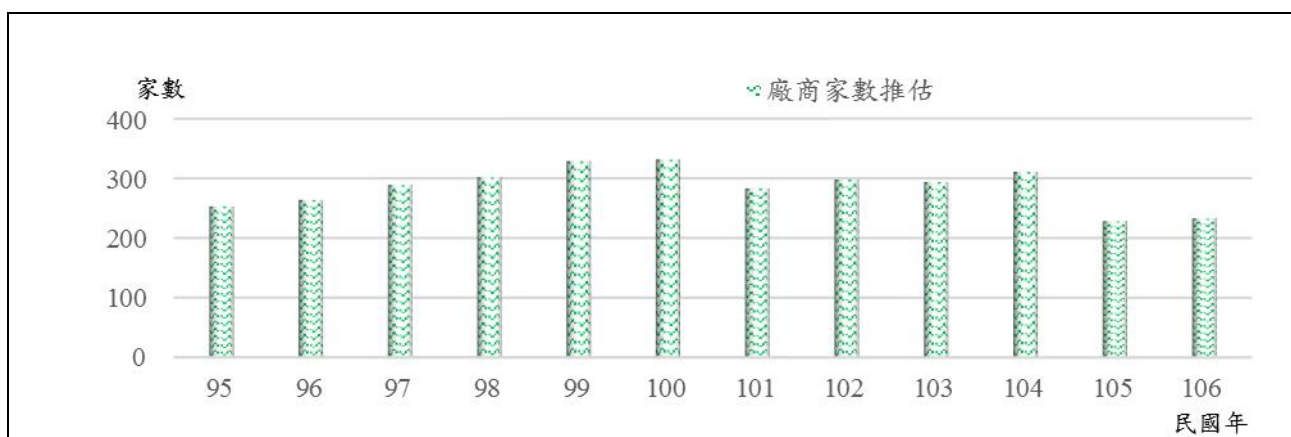
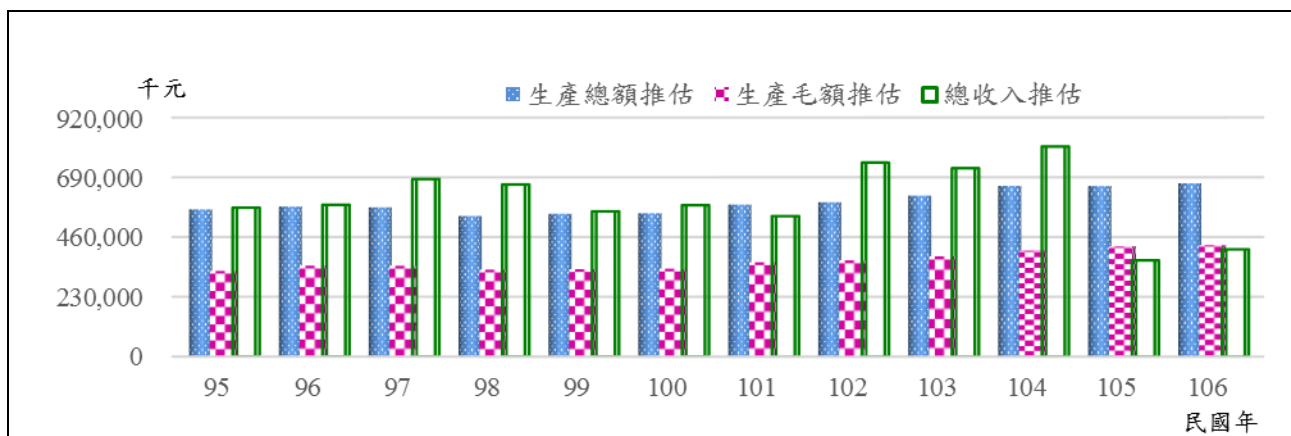
106 年運動個人及家庭用品租賃業（7730）等量廠商家數為 233 家，較上年增加 1.98%。歷年運動及娛樂用品租賃業廠商家數走勢，僅於 101 年及 103 年減少，其餘皆為增加，所以有明顯的震盪上升趨勢 233 家。

5.就業人數

106年運動個人及家庭用品租賃業(7730)就業人數為698人，較上年小幅增加1.17%。歷年運動及娛樂用品租賃業人數走勢，僅於102年、103年出現減少，其餘年份皆增加，顯示該行業就業人數有穩定增加的現象，只是就業人數並不多。

6.根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

106年個人及家庭用品租賃業(7730)附加價值率出現較明顯上揚的走勢，由95年的58.18%增加至105年的64.42%，顯示該行業本身創造的價值有較明顯增加。106年平均每一廠商生產總額、廠商生產毛額及總收入為286萬、184萬及177萬元，僅總收入略高於上年，其餘皆低於上年的水準；平均每一員工生產總額及總收入則高於上年，平均每一員工生產毛額則持平。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-39 個人及家庭用品租賃業 (7730) 5 項指標趨勢圖

表 3-59 個人及家庭用品租賃業 (7730) 5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	8,690,455	8,254,090	7,640,571	6,707,236	6,340,158	5,928,147	6,276,608	6,359,683	6,618,108	7,009,609	6,995,149	7,104,966
運動占比(%)	6.52	7.00	7.52	8.07	8.67	9.31	9.32	9.34	9.35	9.37	9.39	9.39
推估值(千元；乘比例後)	566,516	577,767	574,280	541,322	549,447	551,644	585,086	593,862	619,069	656,832	656,617	666,925
成長率(%)	—	1.99	-0.60	-5.74	1.50	0.40	6.06	1.50	4.24	6.10	-0.03	1.57
NA租賃業，國民所得生產總額(千元)	52,207,000	56,674,000	59,961,000	60,161,000	64,998,000	69,462,000	73,673,000	74,778,000	77,952,000	82,707,000	82,680,000	83,978,000
累計成長率(%)	—	8.56	14.85	15.24	24.50	33.05	41.12	43.23	49.31	58.42	58.37	60.86
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	6.06	1.50	4.24	6.10	-0.03	1.57
修正幅度(95至100年)	100.00	87.49	76.55	66.98	58.60	51.27	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.83	99.65	99.48	99.31	99.13	99.13

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	5,113,447	5,032,926	4,665,566	4,143,001	3,867,571	3,607,527	3,736,872	3,678,030	3,688,435	3,775,507	3,778,776	3,824,256
運動占比(%)	6.45	6.95	7.49	8.07	8.70	9.37	9.72	10.07	10.45	10.84	11.23	11.23
推估值(千元；乘比例後)	329,573	349,602	349,280	334,273	336,310	338,086	363,082	370,501	385,497	409,103	424,517	429,626
成長率(%)	—	6.08	-0.09	-4.30	0.61	0.53	7.39	2.04	4.05	6.12	3.77	1.20
NA租賃業，國民所得生產毛額(千元)	32,853,000	36,631,000	38,468,000	38,697,000	40,923,000	43,242,000	46,439,000	47,388,000	49,269,000	52,286,000	54,255,000	54,908,000
累計成長率(%)	—	11.50	17.09	17.79	24.56	31.62	41.35	44.24	49.97	59.15	65.14	67.13
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	7.39	2.04	3.97	6.12	3.77	1.20
修正幅度(95至100年)	100.00	88.27	77.92	68.79	60.72	53.60	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	96.45	93.03	89.74	86.55	83.48	83.48

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-59 個人及家庭用品租賃業 (7730) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	8,807,390	8,908,449	8,062,349	6,779,627	5,829,925	5,924,566	6,748,522	6,818,363	8,303,695	8,185,769	7,137,266	6,936,528
運動占比(%)	6.51	6.55	8.47	9.77	9.58	9.83	8.00	10.94	8.73	9.87	5.19	5.95
推估值(千元；乘比例後)	572,941	583,731	683,073	662,203	558,701	582,466	540,080	746,204	724,835	807,965	370,369	412,577
成長率(%)	—	1.88	17.02	-3.06	-15.63	4.25	-7.28	38.17	-2.86	11.47	-54.16	11.40
7730個人及家庭用品租賃業，銷售額(千元)	9,782,895	10,619,951	10,315,311	9,309,509	8,591,802	9,370,831	9,739,600	8,978,907	9,977,590	8,974,797	7,140,160	6,939,341
累計成長率(%)	—	8.56	5.44	-4.84	-12.18	-4.21	-0.44	-8.22	1.99	-8.26	-27.01	-29.07
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	3.94	-7.81	11.12	-10.05	-20.44	-2.81
修正幅度(95至100年)	100.00	93.18	86.82	80.89	75.37	70.23	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	109.59	120.11	131.63	144.26	158.10	158.10

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	4,032	4,239	4,011	3,714	3,455	3,191	2,969	2,742	2,544	2,418	2,208	2,252
運動占比(%)	6.27	6.23	7.21	8.13	9.52	10.40	9.53	10.87	11.56	12.86	10.35	10.35
推估值(家；乘比例後)	253	264	289	302	329	332	283	298	294	311	228	233
成長率(%)	—	4.35	9.47	4.50	8.94	0.91	-14.76	5.30	-1.34	5.75	-26.52	1.98
7730個人及家庭用品租賃業，廠商家數(家)	3,629	3,939	3,848	3,679	3,534	3,370	3,161	2,943	2,752	2,637	2,427	2,475
累計成長率(%)	—	8.56	6.05	1.39	-2.61	-7.12	-12.88	-18.89	-24.16	-27.33	-33.11	-31.79
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	-6.20	-6.90	-6.49	-4.18	-7.96	1.98
修正幅度(95至100年)	100.00	96.85	93.80	90.85	87.98	85.21	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.20	98.41	97.63	96.85	96.08	96.08

表 3-59 個人及家庭用品租賃業 (7730) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	6,831	6,775	6,207	5,653	5,416	5,707	5,700	5,422	5,237	5,393	5,559	5,624
運動占比(%)	6.47	7.38	8.41	9.59	10.93	12.46	12.63	12.54	12.47	12.42	12.41	12.41
推估值(人；乘比例後)	442	500	522	542	592	711	720	680	653	670	690	698
成長率(%)	—	13.12	4.40	3.83	9.23	20.10	1.27	-5.56	-3.97	2.60	2.98	1.17
77租賃業，受雇員工人數 (人)	13,224	14,011	13,711	13,340	13,652	15,367	16,033	15,931	16,075	17,292	18,621	18,839
累計成長率(%)	—	5.95	3.68	0.88	3.24	16.21	21.24	20.47	21.56	30.76	40.81	42.46
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	4.33	-0.64	0.90	7.57	7.69	1.17
修正幅度(95至100年)	100.00	93.61	87.64	82.04	76.80	71.89	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	95.73	91.64	87.72	83.97	80.38	80.38

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	58.18	60.51	60.82	61.75	61.21	61.29	62.06	62.39	62.27	62.28	64.65	64.42
平均每一廠商生產總額	2,239	2,189	1,987	1,792	1,670	1,662	2,067	1,993	2,106	2,113	2,874	2,863
平均每一廠商生產毛額	1,303	1,324	1,209	1,107	1,022	1,018	1,283	1,243	1,311	1,316	1,858	1,844
平均每一廠商總收入	2,265	2,211	2,364	2,193	1,698	1,754	1,908	2,504	2,465	2,599	1,621	1,771
平均每一員工生產總額	1,282	1,156	1,100	999	928	776	813	873	948	980	952	955
平均每一員工生產毛額	746	699	669	617	568	476	504	545	590	611	615	615
平均每一員工總收入	1,296	1,167	1,309	1,222	944	819	750	1,097	1,110	1,206	537	591

四十、醫療保健業（86）

1. 生產總額

106年運動醫療保健業(86)生產總額為156.9億元，與上年相較成長5.48%，主要因醫療項目分類異動，造成有關運動保健的項目醫療費用提高，進而使得運動占比較明顯上升所致，已連續6年成長。歷年運動醫療保健業生產總額走勢，呈現大致穩定上升狀態，僅於100年小幅衰退，其餘各年皆為正成長。運動醫療保健與體育運動息息相關，且對象不僅包括運動員，一般民眾也可能因運動造成傷害而須接受治療。（參見圖3-40及表3-60）

2. 生產毛額

106年運動醫療保健業(86)生產毛額為9.20億元，與上年相較成長3.65%，金額也創下新高。歷年運動醫療保健業生產毛額走勢，呈現逐年增加的走勢。

3. 總收入

106年運動醫療保健業（86）總收入為155.2億元，較上年增加7.49%。歷年運動醫療保健業總收入走勢，100年之後才有持續性的上升趨勢，之前是呈現劇烈波動走勢。

4. 廠商家數

106年運動醫療保健業(86)等量廠商家數為634家，較上年增加31.50%，也創下歷年來新高。近5年，運動醫療保健業廠商家數走勢，大致呈現較快速上升趨勢。

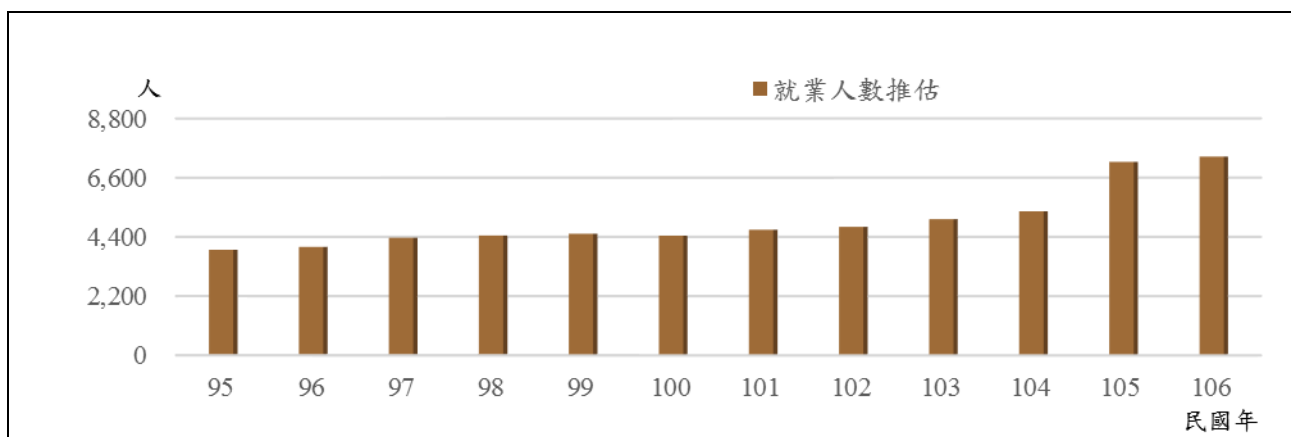
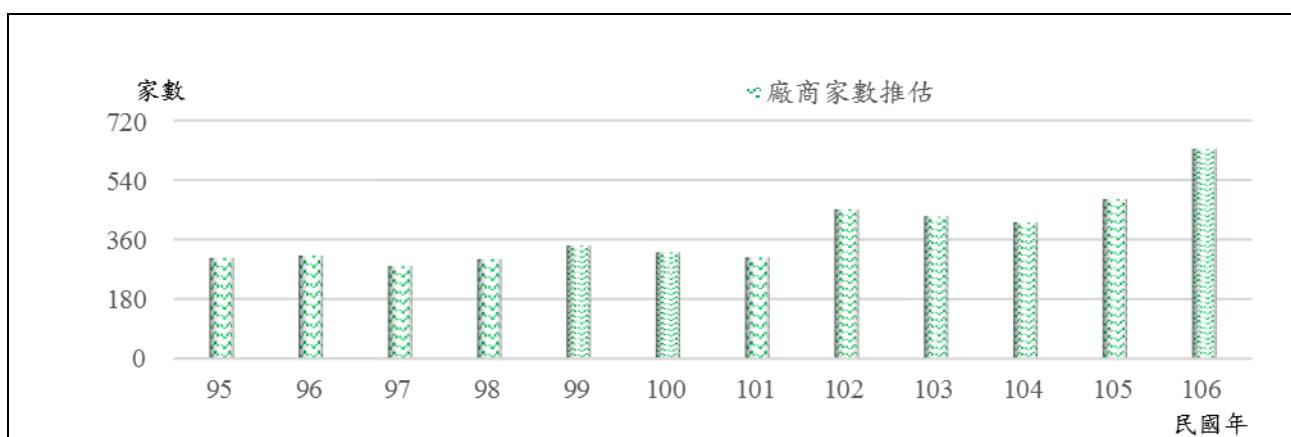
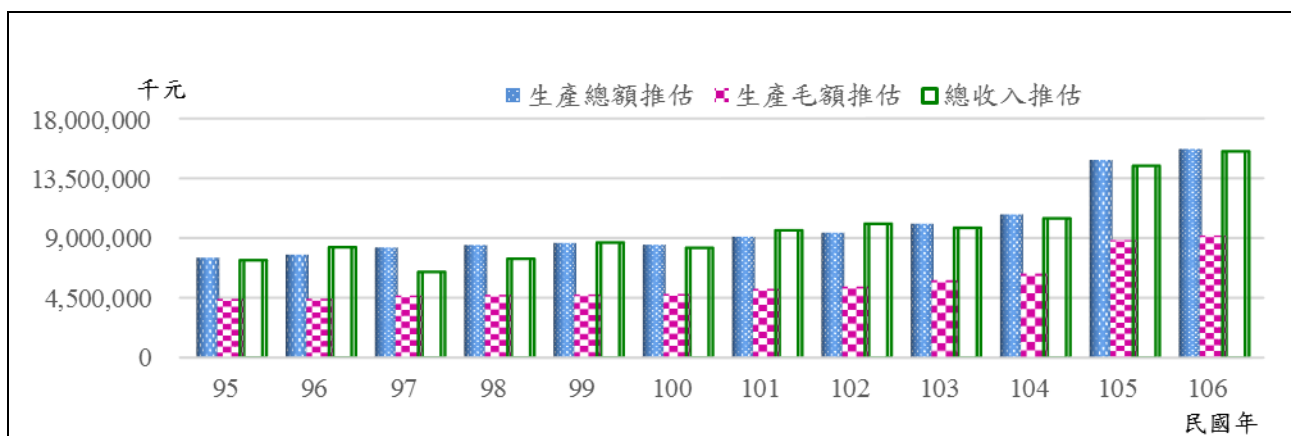
5. 就業人數

106年運動醫療保健業（86）就業人數為7,378人，較上年增加2.72%，人數創下歷年最高。歷年運動醫療保健業人數走勢，僅100年微幅減少，其餘

皆增加，顯示醫療保健業有較強的就業需求。

6.根據 5 項指標推算附加價值率、平均每一廠商與平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入

運動醫療保健業（86）附加價值率出現緩慢先降後升的趨勢，由 95 年的 58.72% 一路下滑至 99 年的 55.22%，之後又逐年上升至 106 年的 58.64%，顯示該行業本身創造的價值有正向發展。106 年平均每一廠商生產總額、廠商生產毛額及總收入為 2,448 萬、1,435 萬及 2,446 萬元，全數低於上年。另外平均每一員工生產總額、生產毛額及總收入則表現優於以往的水準。



資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

圖 3-40 醫療保健業 (86) 5 項指標趨勢圖

表 3-60 醫療保健業 (86) 5 項指標推估結果

1. 生產總額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	540,913,658	565,792,597	580,360,357	601,260,858	616,234,599	625,304,811	655,058,247	686,543,200	714,793,882	743,627,231	783,061,842	830,321,760
運動占比(%)	1.39	1.37	1.43	1.41	1.40	1.36	1.39	1.37	1.41	1.45	1.90	1.89
推估值(千元；乘比例後)	7,518,700	7,751,359	8,299,153	8,477,778	8,627,284	8,504,145	9,105,310	9,405,642	10,078,594	10,782,595	14,878,175	15,693,081
成長率(%)	—	3.09	7.07	2.15	1.76	-1.43	7.07	3.30	7.15	6.99	37.98	5.48
QA醫療保健服務業，國民所得生產總額(千元)	516,747,000	544,199,000	562,016,000	586,225,000	604,920,000	618,008,000	645,386,000	674,287,000	699,834,000	725,783,000	761,877,000	799,366,000
累計成長率(%)	—	5.31	8.76	13.45	17.06	19.60	24.89	30.49	35.43	40.45	47.44	54.69
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	4.43	4.48	3.79	3.71	4.97	4.92
修正幅度(95至100年)	100.00	99.32	98.65	97.98	97.32	96.66	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.31	100.63	100.95	101.26	101.58	101.58

2. 生產毛額推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	317,622,420	323,070,291	326,583,925	335,849,445	340,253,972	352,957,699	372,821,762	390,880,275	414,032,252	436,470,061	467,316,676	486,938,800
運動占比(%)	1.39	1.37	1.43	1.41	1.40	1.36	1.39	1.37	1.41	1.45	1.90	1.89
推估值(千元；乘比例後)	4,414,952	4,426,063	4,670,150	4,735,477	4,763,556	4,800,225	5,182,222	5,355,060	5,837,855	6,328,816	8,879,017	9,203,143
成長率(%)	—	0.25	5.51	1.40	0.59	0.77	7.96	3.34	9.02	8.41	40.30	3.65
QA醫療保健服務業，國民所得生產毛額(千元)	327,927,000	336,256,000	342,669,000	355,248,000	362,825,000	379,423,000	398,440,000	415,304,000	437,338,000	458,351,000	487,883,000	502,758,000
累計成長率(%)	—	2.54	4.50	8.33	10.64	15.70	21.50	26.65	33.36	39.77	48.78	53.31
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	5.01	4.23	5.31	4.80	6.44	3.05
修正幅度(95至100年)	100.00	99.20	98.40	97.61	96.82	96.04	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	100.59	101.18	101.77	102.37	102.97	102.97

說明：表格內，—代表無資料，空白代表數字待推估。

資料來源：行政院主計總處、財政部、本研究整理。

表 3-60 醫療保健業 (86) 5 項指標推估結果 (續 1)

3. 總收入推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(千元；未乘比例)	527,089,752	606,244,665	450,988,608	527,535,298	618,454,507	606,913,198	689,260,622	734,891,355	692,487,989	722,512,446	759,737,343	820,943,436
運動占比(%)	1.39	1.37	1.43	1.41	1.40	1.36	1.39	1.37	1.41	1.45	1.90	1.89
推估值(千元；乘比例後)	7,326,548	8,305,552	6,449,137	7,438,248	8,658,363	8,254,019	9,580,723	10,068,012	9,764,081	10,476,430	14,435,010	15,515,831
成長率(%)	—	13.36	-22.35	15.34	16.40	-4.67	16.07	5.09	-3.02	7.30	37.79	7.49
86醫療保健業，銷售額(千元)	1,319,125	1,772,019	1,539,590	2,103,343	2,879,953	3,300,831	3,907,561	4,342,812	4,265,655	4,639,214	5,084,967	5,494,623
累計成長率(%)	—	34.33	16.71	59.45	118.32	150.23	196.22	229.22	223.37	251.69	285.48	316.54
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	18.38	11.14	-1.78	8.76	9.61	8.06
修正幅度(95至100年)	100.00	85.62	73.31	62.77	53.74	46.02	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	95.93	92.03	88.29	84.70	81.26	81.26

4. 廠商家數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106*
推估值(家；未乘比例)	21,895	22,765	19,524	21,319	24,431	23,617	21,992	32,965	30,553	28,412	25,388	33,562
運動占比(%)	1.39	1.37	1.43	1.41	1.40	1.36	1.39	1.37	1.41	1.45	1.90	1.89
推估值(家；乘比例後)	304	312	279	301	342	321	306	452	431	412	482	634
成長率(%)	—	2.48	-10.48	7.67	13.78	-6.09	-4.83	47.74	-4.61	-4.37	17.09	31.50
86醫療保健業，廠商家數(家)	195	208	183	205	241	239	265	473	522	578	615	813
累計成長率(%)	—	6.67	-6.15	5.13	23.59	22.56	35.90	142.56	167.69	196.41	215.38	316.92
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	10.88	78.49	10.36	10.73	6.40	32.20
修正幅度(95至100年)	100.00	97.48	95.02	92.62	90.28	88.01	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	83.98	70.53	59.23	49.74	41.78	41.78

表 3-60 醫療保健業 (86) 5 項指標推估結果 (續完)

5. 就業人數推估

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
推估值(人；未乘比例)	281,918	294,087	305,546	315,791	322,407	326,888	335,636	348,446	358,910	368,802	378,048	390,387
運動占比(%)	1.39	1.37	1.43	1.41	1.40	1.36	1.39	1.37	1.41	1.45	1.90	1.89
推估值(人；乘比例後)	3,919	4,029	4,369	4,453	4,514	4,446	4,665	4,774	5,061	5,348	7,183	7,378
成長率(%)	—	2.82	8.45	1.91	1.37	-1.51	4.94	2.32	6.01	5.67	34.32	2.72
86醫療保健業，受雇員工 人數(人)	249,092	261,266	272,932	283,627	291,154	296,816	305,116	317,132	327,038	336,445	345,284	356,554
累計成長率(%)	—	4.89	9.57	13.86	16.89	19.16	22.49	27.32	31.29	35.07	38.62	43.14
成長率(%)	—	—	—	—	—	—	2.80	3.94	3.12	2.88	2.63	3.26
修正幅度(95至100年)	100.00	99.46	98.91	98.38	97.84	97.31	—	—	—	—	—	—
修正幅度(100至105年)	—	—	—	—	—	100.00	99.88	99.77	99.65	99.53	99.42	99.42

6. 根據5項指標推算附加價值率、平均每一廠商及員工生產總額、生產毛額及總收入

項目	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
附加價值率	58.72	57.10	56.27	55.86	55.22	56.45	56.91	56.93	57.92	58.69	59.68	58.64
平均每一廠商生產總額	24,705	24,853	29,726	28,203	25,224	26,477	29,787	20,826	23,395	26,173	30,844	24,740
平均每一廠商生產毛額	14,507	14,191	16,727	15,753	13,927	14,945	16,953	11,857	13,551	15,362	18,407	14,509
平均每一廠商總收入	24,074	26,630	23,099	24,744	25,314	25,698	31,342	22,293	22,665	25,430	29,925	24,461
平均每一員工生產總額	1,919	1,924	1,899	1,904	1,911	1,913	1,952	1,970	1,992	2,016	2,071	2,127
平均每一員工生產毛額	1,127	1,099	1,069	1,064	1,055	1,080	1,111	1,122	1,154	1,183	1,236	1,247
平均每一員工總收入	1,870	2,061	1,476	1,671	1,918	1,857	2,054	2,109	1,929	1,959	2,010	2,103

第四節 運動產業與經濟關聯性分析

根據第二章第二節所提出運動產業與經濟關聯性之分析模式（扣除進口需求），利用民國 100 年 52 部門產業關聯表結構，將本章針對 40 項行業所推估得之 106 年生產總額，進一步推估為了實現此一運動產業的生產總額，將帶動上下游產業也須配合生產。亦即透過（2-1）至（2-6）式及各業年平均薪資，可推估對各業生產、附加價值及就業的波及效果，此即運動產業與經濟之關聯性效果，此效果包括運動產業本身（直接）及上下游產業（間接）的總效果，結果列於表 3-61。

由表 3-61 可看出，為了配合運動產業的 4,689.2 億元的生產總額，若考量交易產品部分來自進口下，將帶動國內經濟的生產總額達 7,812.7 億元、國內生產毛額達 3,098.5 億元及就業需求達 386,644 人/年。其受益金額分別如下：

1. 生產總額：批發及零售（38）的 1,554.8 億元、其他運輸工具（30）的 961.6 億元、電腦電子及光學產品（26）的 819.1 億元、其他製品及機械修配（32）的 731.4 億元及專業科學及技術服務（46）的 381.4 億元。
2. 生產毛額：批發及零售（38）的 1,099.2 億元、藝術娛樂及休閒服務（51）的 259.2 億元、電腦電子及光學產品（26）的 211.7 億元、專業科學及技術服務（46）的 211.0 億元及其他運輸工具（30）的 204.8 億元。
3. 就業需求：批發及零售（38）的 136,400 人/年、藝術娛樂及休閒服務（51）的 48,700 人/年、其他製品及機械修配（32）的 31,964 人/年、專業科學及技術服務（46）的 23,763 人/年及其他運輸工具（30）的 23,022 人/年。

表 3-61 未考量進口下運動產業對經濟之關聯性評估

單位：百萬臺幣；人/年

部門編號及名稱	運動產業 生產總額	國內生產總額	國內生產毛額	就業需求
01 農產	0.00	871.22	571.22	520
02 畜產	0.00	652.69	101.76	71
03 林產	0.00	41.78	34.10	46
04 漁產	0.00	18.30	6.60	8
05 礦產	0.00	958.84	522.95	424
06 加工食品	0.00	1,771.90	237.60	312
07 飲料	0.00	159.69	102.41	34
08 菸	0.00	5.96	4.81	1
09 紡織品	0.00	9,985.34	1,984.05	3,554
10 成衣及服飾品	15,825.60	16,461.43	4,632.39	11,507
11 皮革、毛皮及其製品	5,342.97	5,834.30	1,609.96	2,637
12 木材及其製品	0.00	1,292.70	319.06	675
13 紙漿、紙及紙製品	0.00	5,636.35	1,199.99	1,611
14 印刷及資料儲存媒體複製	0.00	3,261.94	1,141.20	2,035
15 石油及煤製品	0.00	9,121.50	808.50	194
16 化學材料	0.00	20,050.77	1,978.26	643
17 化學製品	0.00	3,189.55	609.67	597
18 藥品	0.00	877.44	299.38	247
19 橡膠製品	0.00	2,546.81	680.41	972
20 塑膠製品	0.00	8,128.13	1,656.47	2,307
21 非金屬礦物製品	0.00	6,178.67	1,427.22	1,681
22 鋼鐵	0.00	28,072.88	2,812.84	1,418
23 其他金屬	0.00	6,952.02	969.29	765
24 金屬製品	0.00	11,452.32	3,386.40	5,312
25 電子零組件	0.00	14,558.88	3,444.35	1,867
26 電腦、電子及光學產品	79,538.60	81,914.57	21,173.74	9,554
27 電力設備	0.00	4,417.06	911.61	1,188
28 機械設備	0.00	3,067.00	680.99	935
29 汽車及其零件	0.00	650.98	148.58	114
30 其他運輸工具	71,397.45	96,162.78	20,479.14	23,022
31 家具	0.00	179.79	39.57	89
32 其他製品及機械修配	67,964.78	73,139.15	17,697.35	31,964
33 電力供應	0.00	11,055.95	2,269.75	557
34 燃氣供應	0.00	814.74	-35.38	49
35 用水供應	0.00	620.45	327.03	141
36 污染整治	0.00	1,758.53	800.41	1,426
37 營造工程	27,104.57	31,382.30	7,828.92	12,068
38 批發及零售	110,782.55	155,484.88	109,917.65	136,400
39 運輸倉儲	0.00	7,915.73	4,024.91	4,897
40 住宿及餐飲	0.00	2,976.84	1,507.89	3,405
41 傳播服務	7,348.43	14,571.55	5,989.56	6,050
42 電信服務	0.00	3,686.16	2,160.41	569
43 資訊服務	1,524.43	4,341.20	2,686.05	2,158
44 金融及保險	0.00	9,961.31	7,250.11	3,836
45 不動產及住宅服務	0.00	10,370.74	6,169.95	3,355
46 專業、科學及技術服務	26,274.86	38,139.90	21,097.23	23,763
47 支援服務	772.94	6,955.44	4,725.62	9,190
48 公共行政；強制性社會安全	0.00	2,996.35	2,314.86	4,343
49 教育服務	2,113.34	2,389.00	1,984.72	4,818
50 醫療保健及社會工作服務	15,693.08	15,704.09	9,713.50	11,448
51 藝術、娛樂及休閒服務	37,234.01	39,616.57	25,916.45	48,700
52 其他服務	0.00	2,919.96	1,525.12	3,167
合計	468,917.61	781,274.43	309,846.63	386,644

資料來源：本研究推估。

以上在生產總額、生產毛額及就業需求效益最大的 5 個部門，都是直接效果較大的部門，也都是屬於運動產業所屬部門。

若根據第二章第二節所提出運動產業與經濟關聯性之分析模式不考量國產或進口，全部視為國內生產，則推估結果列於表 3-62。由表 3-62 可看出，為了達到運動產業的 4,689.2 億元的生產總額，將促使國內經濟的生產總額達 13,160.9 億元、國內生產毛額達 4,689.2 億元及就業需求達 521,341 人/年。其受益金額分別如下：

1. 生產總額：批發及零售（38）的 1,831.6 億元、其他運輸工具（30）的 1,292.2 億元、電腦電子及光學產品（26）的 923.2 億元、化學材料（16）的 829.2 億元及電子零組件（25）的 823.0 億元。
2. 生產毛額：批發及零售（38）的 1,291.5 億元、礦產（05）的 301.0 億元、其他運輸工具（30）的 275.4 億元、專業科學及技術服務（46）的 264.3 億元及藝術娛樂及休閒服務（51）的 264.8 億元。
3. 就業需求：批發及零售（38）的 157,918 人/年、藝術娛樂及休閒服務（51）的 49,762 人/年、其他製品及機械修配（32）的 34,496 人/年、其他運輸工具（30）的 30,972 人/年及專業科學及技術服務（46）的 29,197 人/年。

若比較表 3-61 及表 3-62 的結果，發現包括進口與不包括進口，運動產業對經濟的關聯性相差明顯，主要是國內產業的上下游連動效果，進口品占有重要地位所致。

表 3-62 考量進口下運動產業對經濟之關聯性評估

單位：百萬臺幣；人/年

部門編號及名稱	運動產業 生產總額	國內生產總額	國內生產毛額	就業需求
01 農產	0.00	3,258.36	2,055.77	1,832
02 畜產	0.00	1,420.12	225.31	152
03 林產	0.00	1,911.43	1,559.96	2,118
04 漁產	0.00	46.73	16.85	22
05 礦產	0.00	55,417.08	30,095.45	15,988
06 加工食品	0.00	3,913.88	467.35	591
07 飲料	0.00	266.56	171.48	57
08 菸	0.00	10.08	8.14	1
09 紡織品	0.00	14,907.00	2,995.39	5,382
10 成衣及服飾品	15,825.60	17,256.43	4,851.76	12,047
11 皮革、毛皮及其製品	5,342.97	7,202.28	1,852.11	3,080
12 木材及其製品	0.00	3,863.22	944.21	1,942
13 紙漿、紙及紙製品	0.00	12,104.08	2,345.69	3,081
14 印刷及資料儲存媒體複製	0.00	4,560.86	1,595.63	2,845
15 石油及煤製品	0.00	42,738.35	3,789.19	846
16 化學材料	0.00	82,918.23	9,641.23	3,073
17 化學製品	0.00	14,512.28	2,816.73	2,603
18 藥品	0.00	2,341.63	798.95	660
19 橡膠製品	0.00	5,392.01	1,440.54	2,059
20 塑膠製品	0.00	17,110.33	3,486.99	4,857
21 非金屬礦物製品	0.00	11,190.86	2,934.54	3,255
22 鋼鐵	0.00	61,388.47	6,271.42	2,972
23 其他金屬	0.00	53,385.35	5,944.22	4,094
24 金屬製品	0.00	20,708.61	6,138.30	9,571
25 電子零組件	0.00	82,299.40	22,875.46	9,916
26 電腦、電子及光學產品	79,538.60	92,318.76	23,598.60	10,860
27 電力設備	0.00	10,667.01	2,233.93	2,901
28 機械設備	0.00	13,608.51	2,867.42	3,902
29 汽車及其零件	0.00	2,177.00	496.89	380
30 其他運輸工具	71,397.45	129,222.67	27,537.44	30,972
31 家具	0.00	395.41	87.80	198
32 其他製品及機械修配	67,964.78	79,069.07	19,416.01	34,496
33 電力供應	0.00	21,424.16	4,398.31	1,080
34 燃氣供應	0.00	1,412.35	-61.33	84
35 用水供應	0.00	1,153.17	607.83	263
36 污染整治	0.00	6,221.62	2,883.35	5,179
37 營造工程	27,104.57	33,358.41	8,425.54	12,943
38 批發及零售	110,782.55	183,164.87	129,150.65	157,918
39 運輸倉儲	0.00	17,858.65	9,162.53	11,571
40 住宿及餐飲	0.00	8,337.54	4,249.95	8,622
41 傳播服務	7,348.43	19,613.00	8,034.63	8,649
42 電信服務	0.00	5,469.58	3,205.65	844
43 資訊服務	1,524.43	5,799.03	3,581.93	2,884
44 金融及保險	0.00	18,347.95	13,365.91	7,058
45 不動產及住宅服務	0.00	12,575.92	7,481.90	4,068
46 專業、科學及技術服務	26,274.86	47,053.04	26,434.42	29,197
47 支援服務	772.94	19,288.50	12,556.79	16,949
48 公共行政；強制性社會安全	0.00	4,224.38	3,263.59	6,123
49 教育服務	2,113.34	2,532.67	2,104.07	5,108
50 醫療保健及社會工作服務	15,693.08	15,711.95	9,718.35	11,454
51 藝術、娛樂及休閒服務	37,234.01	40,480.39	26,481.55	49,762
52 其他服務	0.00	4,476.21	2,311.23	4,832
合計	468,917.61	1,316,085.45	468,917.61	521,341

資料來源：本研究推估。

第四章 運動產業性別分析

本章將針對我國運動產業雇用員工及雇主的性別加以分析，內容主要包括前章所推估的運動產業就業人數按性別加以分析，以及按廠商家數推估的雇主性別加以分析。依序分別進行如下：

第一節 就業之性別分析

從全國所有產業來看，106 年就業人數為 1,135.2 萬人，成長 0.8%，其中男性 630.5 萬人，占 55.5%，成長 0.6%，女性 504.7 萬人，占 44.5%，成長 0.9%，男女性比例約為 5：4；就業者中，雇主加自營工作者共 176.4 萬人，其中男性 134.7 萬人，女性 41.7 萬人，顯然女性人數依舊明顯低於男性；就業者中，受私人僱用者 798.4 萬人，其中男性 433.9 萬人，女性 364.4 萬人，分別占 54.3% 及 45.7%，此一比重與整體就業人數的性別比重相當，仍然是男性明顯高於女性。

按行業別觀察，男性從事服務業及工業部門分別為 310.0 萬人與 279.9 萬人，占男性就業 630.5 萬人的 49.2% 與 44.4%；女性則以從事服務業部門占絕大多數，達 363.3 萬人，占 72.0%。

若就長期資料觀察，隨產業結構變遷，85 年以來的 21 年，從事服務業之女性就業人數由 85 年 222.0 萬人增加至 106 年 363.3 萬人，增加 63.6%，明顯高於全體女性就業者之增幅 41.8%，致女性就業者中從事服務業所占比率由 85 年 62.4% 大幅上升至 106 年 72.0%，計升 9.4 個百分點；同期間男性從事工業及服務業之比率則均為 4 成多，就業人數分別為 279.9 萬及 310.0 萬人。整體而言，男性就業者之行業結構變動幅度未若女性顯著。

從運動產業的就業人數來看，106 就業者中，受私人僱用者 17.1 萬人，若以行政院主計總處發布的人力資源調查資料，有關各 4 位碼運動行業所屬中業別的就業人數男女比例，來拆解表 4-1 的運動行業 4 位碼行業的就業人數，則可得到表 4-2 及表 4-3 的結果。由表 4-2 可知，運動產業的男性就業人數為 8.6 萬人，女性 8.5 萬人，分別占 50.4% 及 49.6%，男女性別比重相當，與所有行業就業人數的 5：4 性別比重有所差異。而受僱人數女性明顯高於男性的主要行業有

醫療保健業（86）、運動場館（9312）、運動用品、器材批發業（4582）及運動及休閒教育服務業（8593）。

表 4-1 運動產業就業人數

單位：人

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業												
9311 職業運動業	495	449	375	303	266	216	248	286	322	326	455	461
9319 其他運動服務業	—	—	172	176	185	221	188	253	281	341	597	711
二、運動休閒教育服務業												
8593 運動及休閒教育業	715	855	1,008	1,171	1,355	1,578	1,651	1,736	1,845	1,943	2,036	2,183
9319 其他運動服務業	—	—	11	11	12	14	12	16	18	21	37	44
三、運動傳播媒體或資訊出版業												
5811 新聞出版業	502	229	421	516	543	267	405	456	611	492	485	471
5812 雜誌及期刊出版業	120	144	106	71	122	54	128	69	110	89	85	82
5813 書籍出版業	262	311	227	150	256	111	264	140	224	179	170	162
6010 廣播業	333	324	315	307	307	310	297	282	271	265	254	252
6020 電視節目編排及傳播業	166	168	169	172	178	187	426	502	556	583	620	660
四、運動表演業												
9311 職業運動業	28	25	21	17	15	12	14	16	18	18	25	26
五、運動旅遊業												
7900 旅行及相關服務業	207	192	177	131	163	532	582	374	458	442	441	459

資料來源：行政院主計總處、本研究推估。

表 4-1 運動產業就業人數 (續 1)

單位：人

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
六、電子競技業												
5820 軟體出版業	79	91	106	123	140	165	174	189	208	223	233	248
6020 電視節目編排及傳播業	166	168	169	172	178	187	426	502	556	583	620	660
7020 管理顧問業	2,780	3,147	3,112	2,082	3,286	3,312	3,662	4,775	4,606	4,621	4,914	4,911
7310 廣告業	1,262	1,225	1,228	1,253	1,333	1,439	1,424	1,462	1,587	1,554	1,558	1,588
8593 運動及休閒教育業	40	48	56	65	75	88	92	96	103	108	113	121
9311 職業運動業	28	25	21	17	15	12	14	16	18	18	25	26
9319 其他運動服務業	—	—	11	11	12	14	12	16	18	21	37	44
七、運動博弈業												
9200 博弈業	—	—	1,697	1,836	1,950	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傳播媒體或資訊出版業												
7020 管理顧問業	2,780	3,147	3,112	2,082	3,286	3,312	3,662	4,775	4,606	4,621	4,914	4,911
7603 藝人及模特兒等經紀業	9	10	11	11	13	14	15	15	16	16	17	17
8593 運動及休閒服務業	40	48	56	65	75	88	92	96	103	108	113	121
9312 運動場館	1,215	1,285	1,250	1,177	1,207	1,140	1,243	1,356	1,450	1,626	1,843	2,123
9319 其他運動服務業	—	—	11	11	12	14	12	16	18	21	37	44
九、運動場館或設施營建業												
9312 運動場館業	10,932	11,563	11,249	10,589	10,860	10,261	11,190	12,208	13,052	14,634	16,585	19,107
4100 建築工程業	3,228	4,590	4,553	3,444	3,525	3,330	3,303	5,415	5,476	4,875	3,607	4,956
4290 其他土木工程業	1,183	1,675	1,673	1,120	1,201	1,260	1,239	1,939	1,919	1,715	1,315	1,850

表 4-1 運動產業就業人數 (續 2)

單位：人

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十、運動用品或器材製造、批發及零售業												
1210 成衣製造業	1,575	1,537	1,510	1,440	1,404	1,387	1,364	1,332	1,328	1,318	1,300	1,278
1302 鞋類製造業	2,913	2,703	2,347	2,103	2,064	1,961	1,898	1,881	1,860	1,849	1,853	1,813
1309 其他皮革及毛皮製品製造業	55	49	41	35	33	30	29	30	30	30	30	31
2719 其他電腦週邊設備製造業	4,287	4,182	3,964	3,463	3,473	3,550	3,596	3,546	4,085	4,422	4,732	5,168
2729 其他通訊傳播設備製造業	4,161	4,361	4,440	4,168	4,491	4,933	5,267	5,475	6,649	7,586	8,559	9,571
2730 視聽電子產品製造業	2,742	2,516	2,243	1,844	1,739	1,673	1,632	1,551	1,721	1,795	1,850	2,020
3131 自行車製造業	2,918	3,008	3,145	3,133	3,145	3,305	3,361	3,422	3,417	3,471	3,481	3,562
3132 自行車零件製造業	8,222	8,638	9,202	9,340	9,552	10,228	10,631	11,058	11,284	11,711	12,002	12,280
3311 體育用品製造業	18,913	17,971	17,538	16,520	16,359	16,222	16,592	16,504	16,897	17,588	18,179	18,506
3399 其他未分類製造業	419	389	370	340	329	318	312	298	293	292	290	289
4552 服裝及其配件批發業	1,669	1,685	1,696	1,637	1,670	1,712	1,724	1,714	1,728	1,729	1,711	1,732
4553 鞋類批發業	2,095	2,037	1,976	1,836	1,804	1,782	1,765	1,727	1,714	1,687	1,643	1,663
4582 運動用品、器材批發業	13,179	13,199	13,184	12,623	12,775	12,995	13,461	13,771	14,292	14,713	14,982	15,167
4641 電腦及其週邊設備、軟體批發業	7,067	7,131	7,177	6,924	7,061	7,237	7,384	7,439	8,680	9,552	10,448	11,455
4732 服裝及其配件零售業	1,961	1,937	1,886	1,779	1,823	1,870	1,958	1,994	2,005	2,023	2,069	2,102
4733 鞋類零售業	2,191	2,173	2,123	2,010	2,067	2,129	2,283	2,381	2,452	2,535	2,656	2,746
4762 運動用品、器材零售業	8,693	8,689	8,556	8,164	8,462	8,783	9,256	9,485	9,598	9,748	10,036	10,194
4831 電腦及其週邊設備、軟體零售業	3,794	3,705	3,563	3,322	3,363	3,410	3,270	3,050	3,206	3,216	3,288	3,581
4862 紡織品、服裝及鞋類之零售攤販	4,858	4,884	4,838	4,644	4,842	5,055	5,172	5,146	5,055	4,984	4,982	5,061
4869 其他零售攤販	5,789	5,766	5,658	5,381	5,558	5,749	5,815	5,720	5,556	5,416	5,352	5,436
4871 電子購物及郵購業	156	180	204	216	262	310	357	405	446	497	615	663

表 4-1 運動產業就業人數 (續完)

單位：人

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十一、運動用品或器材 租賃業												
7730 個人及家庭用品租賃業	442	500	522	542	592	711	720	680	653	670	690	698
十二、運動保健業傳播媒體或資訊出版業												
86 醫療保健業	3,919	4,029	4,369	4,453	4,514	4,446	4,665	4,774	5,061	5,348	7,183	7,378
9319 其他運動服務業	—	—	11	11	12	14	12	16	18	21	37	44
合計	128,587	130,988	131,880	123,012	127,962	130,026	135,673	142,802	149,017	154,187	161,655	171,225

表 4-2 運動產業男性就業人數

單位：人

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業												
9311 職業運動業	244	225	189	156	138	111	130	151	168	167	234	240
9319 其他運動服務業	—	—	86	91	96	114	98	134	147	175	307	370
二、運動休閒教育服務業												
8593 運動及休閒教育業	198	237	280	325	390	469	474	521	583	605	649	712
9319 其他運動服務業	—	—	5	6	6	7	6	8	9	11	19	23
三、運動傳播媒體或資訊出版業												
5811 新聞出版業	281	127	228	280	293	143	217	242	323	258	256	246
5812 雜誌及期刊出版業	67	80	58	39	66	29	69	36	58	47	45	43
5813 書籍出版業	146	172	123	82	138	60	141	74	118	94	90	85
6010 廣播業	187	179	171	167	165	166	159	150	143	139	134	132
6020 電視節目編排及傳播業	93	93	92	93	96	100	228	266	294	306	327	345
四、運動表演業												
9311 職業運動業	14	12	10	9	8	6	7	8	9	9	13	13
五、運動旅遊業												
7900 旅行及相關服務業	102	96	89	67	84	274	304	198	240	227	226	239

資料來源：行政院主計總處、本研究推估。

表 4-2 運動產業男性就業人數 (續 1)

單位：人

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
六、電子競技業												
5820 軟體出版業	44	51	58	66	76	88	93	101	110	117	123	130
6020 電視節目編排及傳播業	93	93	92	93	96	100	228	266	294	306	327	345
7020 管理顧問業	1,456	1,666	1,654	1,121	1,774	1,796	1,990	2,576	2,466	2,449	2,597	2,570
7310 廣告業	707	678	666	679	719	771	762	776	838	816	821	830
8593 運動及休閒教育業	11	13	16	18	22	26	26	29	32	34	36	40
9311 職業運動業	14	12	10	9	8	6	7	8	9	9	13	13
9319 其他運動服務業	—	—	5	6	6	7	6	8	9	11	19	23
七、運動博弈業												
9200 博弈業	—	—	854	945	1,010	1,072	1,241	1,272	1,328	1,304	1,307	1,324
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業												
7020 管理顧問業	1,456	1,666	1,654	1,121	1,774	1,796	1,990	2,576	2,466	2,449	2,597	2,570
7603 藝人及模特兒等經紀業	5	5	6	6	7	8	8	8	8	9	9	9
8593 運動及休閒服務業	11	13	16	18	22	26	26	29	32	34	36	40
9312 運動場館	659	676	646	603	625	584	635	699	739	808	891	1,017
9319 其他運動服務業	—	—	5	6	6	7	6	8	9	11	19	23
九、運動場館或設施營建業												
9312 運動場館業	5,928	6,083	5,813	5,428	5,624	5,258	5,711	6,293	6,648	7,276	8,019	9,152
4100 建築工程業	1,750	2,415	2,353	1,766	1,826	1,706	1,686	2,791	2,789	2,424	1,744	2,374
4290 其他土木工程業	642	881	864	574	622	646	632	999	978	852	636	886

表 4-2 運動產業男性就業人數 (續 2)

單位：人

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十、運動用品或器材製造、批發及零售業												
1210 成衣製造業	922	899	887	856	833	821	809	792	790	783	773	760
1302 鞋類製造業	1,705	1,580	1,379	1,250	1,224	1,161	1,126	1,118	1,106	1,098	1,102	1,079
1309 其他皮革及毛皮製品製造業	32	28	24	21	20	18	17	18	18	18	18	18
2719 其他電腦週邊設備製造業	2,509	2,444	2,328	2,058	2,060	2,101	2,133	2,108	2,429	2,627	2,814	3,074
2729 其他通訊傳播設備製造業	2,435	2,549	2,608	2,478	2,665	2,920	3,124	3,255	3,954	4,507	5,090	5,692
2730 視聽電子產品製造業	1,605	1,471	1,318	1,096	1,032	990	968	922	1,023	1,066	1,100	1,202
3131 自行車製造業	1,707	1,758	1,847	1,862	1,866	1,956	1,994	2,034	2,032	2,062	2,070	2,118
3132 自行車零件製造業	4,811	5,048	5,405	5,552	5,668	6,055	6,306	6,574	6,711	6,958	7,137	7,304
3311 體育用品製造業	11,067	10,503	10,301	9,820	9,706	9,602	9,842	9,812	10,049	10,449	10,810	11,007
3399 其他未分類製造業	245	227	217	202	195	188	185	177	174	174	172	172
4552 服裝及其配件批發業	824	834	840	803	814	831	832	823	816	817	810	822
4553 鞋類批發業	1,035	1,008	979	901	879	865	852	829	809	797	778	789
4582 運動用品、器材批發業	6,509	6,532	6,530	6,195	6,224	6,307	6,500	6,612	6,748	6,953	7,093	7,197
4641 電腦及其週邊設備、軟體批發業	3,490	3,529	3,555	3,398	3,440	3,512	3,565	3,572	4,098	4,514	4,947	5,436
4732 服裝及其配件零售業	969	959	934	873	888	908	945	957	946	956	980	997
4733 鞋類零售業	1,082	1,075	1,051	986	1,007	1,033	1,102	1,143	1,158	1,198	1,258	1,303
4762 運動用品、器材零售業	4,293	4,300	4,238	4,007	4,123	4,263	4,469	4,554	4,532	4,607	4,752	4,837
4831 電腦及其週邊設備、軟體零售業	1,874	1,833	1,765	1,630	1,639	1,655	1,579	1,464	1,514	1,520	1,557	1,699
4862 紡織品、服裝及鞋類之零售攤販	2,399	2,417	2,396	2,279	2,359	2,453	2,497	2,470	2,387	2,356	2,359	2,401
4869 其他零售攤販	2,859	2,854	2,803	2,641	2,708	2,790	2,808	2,746	2,623	2,559	2,534	2,580
4871 電子購物及郵購業	77	89	101	106	128	151	172	194	211	235	291	314

表 4-2 運動產業男性就業人數 (續完)

單位：人

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十一、運動用品或器材 租賃業												
7730 個人及家庭用品租賃業	180	201	207	216	235	289	301	287	278	282	292	296
十二、運動保健業傳播媒體或資訊出版業												
86 醫療保健業	820	839	901	915	909	891	948	972	1,006	1,040	1,386	1,470
9319 其他運動服務業	—	—	5	6	6	7	6	8	9	11	19	23
合計	67,556	68,451	68,663	63,924	66,323	67,144	69,966	73,675	76,270	78,534	81,634	86,382

表 4-3 運動產業女性就業人數

單位：人

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業												
9311 職業運動業	251	224	186	147	128	105	119	134	154	159	222	222
9319 其他運動服務業	—	—	85	85	89	107	90	119	134	166	291	342
二、運動休閒教育服務業												
8593 運動及休閒教育業	516	618	729	846	965	1,109	1,177	1,215	1,262	1,337	1,387	1,471
9319 其他運動服務業	—	—	5	5	6	7	6	7	8	10	18	21
三、運動傳播媒體或資訊出版業												
5811 新聞出版業	221	102	193	236	250	124	188	214	289	234	229	225
5812 雜誌及期刊出版業	53	65	49	33	56	25	60	32	52	42	40	39
5813 書籍出版業	115	139	104	69	118	52	123	66	106	85	81	77
6010 廣播業	147	145	144	141	141	144	138	132	128	126	120	121
6020 電視節目編排及傳播業	73	75	78	79	82	87	198	235	263	277	293	315
四、運動表演業												
9311 職業運動業	14	12	10	8	7	6	7	7	9	9	12	12
五、運動旅遊業												
7900 旅行及相關服務業	105	96	88	64	79	258	278	176	219	215	214	220

資料來源：行政院主計總處、本研究推估。

表 4-3 運動產業女性就業人數 (續 1)

單位：人

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
六、電子競技業												
5820 軟體出版業	35	41	49	56	65	76	81	89	98	106	110	119
6020 電視節目編排及傳播業	73	75	78	79	82	87	198	235	263	277	293	315
7020 管理顧問業	1,324	1,481	1,458	961	1,512	1,516	1,672	2,199	2,140	2,172	2,318	2,341
7310 廣告業	555	547	562	574	613	668	662	686	750	738	737	758
8593 運動及休閒教育業	29	34	40	47	54	62	65	68	70	74	77	82
9311 職業運動業	14	12	10	8	7	6	7	7	9	9	12	12
9319 其他運動服務業	—	—	5	5	6	7	6	7	8	10	18	21
七、運動博弈業												
9200 博弈業	—	—	843	891	940	1,008	1,133	1,129	1,213	1,239	1,238	1,223
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業												
7020 管理顧問業	1,324	1,481	1,458	961	1,512	1,516	1,672	2,199	2,140	2,172	2,318	2,341
7603 藝人及模特兒等經紀業	4	5	5	5	6	7	7	7	7	8	8	8
8593 運動及休閒服務業	29	34	40	47	54	62	65	68	70	74	77	82
9312 運動場館	556	609	604	573	582	556	609	657	712	818	952	1,106
9319 其他運動服務業	—	—	5	5	6	7	6	7	8	10	18	21
九、運動場館或設施營建業												
9312 運動場館業	5,005	5,480	5,436	5,161	5,236	5,003	5,479	5,914	6,404	7,358	8,567	9,955
4100 建築工程業	1,478	2,175	2,200	1,679	1,700	1,624	1,617	2,623	2,687	2,451	1,863	2,582
4290 其他土木工程業	542	794	808	546	579	615	607	939	942	862	679	964

表 4-3 運動產業女性就業人數 (續 2)

單位：人

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十、運動用品或器材製造、批發及零售業												
1210 成衣製造業	653	639	623	584	571	566	555	540	538	535	527	518
1302 鞋類製造業	1,209	1,123	969	853	839	800	772	763	754	750	751	735
1309 其他皮革及毛皮製品製造業	23	20	17	14	13	12	12	12	12	12	12	13
2719 其他電腦週邊設備製造業	1,779	1,738	1,636	1,405	1,412	1,449	1,463	1,438	1,656	1,795	1,918	2,094
2729 其他通訊傳播設備製造業	1,726	1,812	1,832	1,691	1,826	2,013	2,143	2,220	2,695	3,079	3,469	3,878
2730 視聽電子產品製造業	1,138	1,046	926	748	707	683	664	629	697	728	750	819
3131 自行車製造業	1,210	1,250	1,298	1,271	1,279	1,349	1,368	1,387	1,385	1,409	1,411	1,443
3132 自行車零件製造業	3,411	3,590	3,797	3,788	3,885	4,174	4,325	4,484	4,573	4,753	4,865	4,976
3311 體育用品製造業	7,846	7,468	7,237	6,700	6,653	6,620	6,750	6,692	6,848	7,139	7,369	7,499
3399 其他未分類製造業	174	162	153	138	134	130	127	121	119	119	117	117
4552 服裝及其配件批發業	845	851	856	834	856	881	891	891	912	912	901	910
4553 鞋類批發業	1,061	1,029	997	935	925	917	913	898	905	890	865	874
4582 運動用品、器材批發業	6,670	6,667	6,654	6,428	6,551	6,688	6,962	7,159	7,544	7,760	7,889	7,970
4641 電腦及其週邊設備、軟體批發業	3,577	3,602	3,622	3,526	3,621	3,725	3,819	3,867	4,581	5,038	5,502	6,019
4732 服裝及其配件零售業	993	979	952	906	935	962	1,013	1,037	1,058	1,067	1,090	1,104
4733 鞋類零售業	1,109	1,097	1,071	1,023	1,060	1,096	1,181	1,238	1,294	1,337	1,399	1,443
4762 運動用品、器材零售業	4,400	4,389	4,318	4,157	4,340	4,520	4,787	4,931	5,066	5,141	5,284	5,356
4831 電腦及其週邊設備、軟體零售業	1,920	1,871	1,798	1,691	1,725	1,755	1,691	1,586	1,692	1,696	1,731	1,882
4862 紡織品、服裝及鞋類之零售攤販	2,459	2,467	2,442	2,365	2,483	2,602	2,675	2,675	2,668	2,629	2,623	2,659
4869 其他零售攤販	2,930	2,913	2,856	2,740	2,850	2,959	3,007	2,974	2,932	2,856	2,818	2,857
4871 電子購物及郵購業	79	91	103	110	134	160	185	210	236	262	324	348

表 4-3 運動服務業女性就業人數 (續完)

單位：人

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十一、運動用品或器材 租賃業												
7730 個人及家庭用品租賃業	262	299	315	326	357	422	419	393	375	388	398	402
十二、運動保健業傳播媒體或資訊出版業												
86 醫療保健業	3,099	3,190	3,469	3,538	3,604	3,555	3,717	3,801	4,054	4,307	5,797	5,908
9319 其他運動服務業	—	—	5	5	6	7	6	7	8	10	18	21
合計	61,031	62,537	63,217	59,087	61,640	62,881	65,706	69,127	72,747	75,653	80,021	84,843

第二節 雇主之性別分析

從運動產業的廠商家數來看，在 106 年是 24,701 家，成長 4.5%，趨勢波動溫和，其中以運動用品、器材零售業（4762）的 3,475 家最多，其次是其他零售攤販（4869）的 3,037 家，第三則是運動用品、器材批發業（4582）的 2,942 家。（參見表 4-4）

若依廠商雇主的性別來看，以財政部的營所稅申報資料中，運動產業 4 位碼行業的負責人為男性、女性及其他型態（例如法人機構）的比例，來拆解表 4-4 的廠商家數，則得到 106 年運動產業廠商男性雇主有 14,848 家，成長 4.7%，占 24,701 家廠商的 60.8%；女性雇主有 9,434 家，成長 4.0%，占廠商的 38.2%；其他公司型態則有 418 家。（參見表 4-5 至表 4-7）

在運動產業的男性企業雇主中，106 年以運動用品、器材零售業（4762）的 2,403 家最多，其次是運動用品、器材批發業（4582）的 1,895 家，第三則是其他零售攤販（4869）的 1,454 家。

女性企業雇主中，106 年家數前兩大行業為紡織品、服裝及鞋類之零售攤販（4862）的 1,816 家及其他零售攤販（4869）的 1,579 家。

表 4-4 運動產業雇主廠商家數

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業												
9311 職業運動業	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9319 其他運動服務業	0	0	118	137	138	147	152	174	206	256	320	373
二、運動休閒教育服務業												
8593 運動及休閒教育業	174	202	252	326	345	371	406	443	499	543	591	757
9319 其他運動服務業	0	0	7	9	9	9	10	11	13	16	20	23
三、運動傳播媒體或資訊出版業												
5811 新聞出版業	12	13	13	13	13	13	13	13	14	16	15	17
5812 雜誌及期刊出版業	13	15	11	7	13	6	14	7	11	9	9	8
5813 書籍出版業	28	35	25	17	30	13	31	16	25	20	20	19
6010 廣播業	16	16	16	16	15	15	15	15	15	14	15	15
6020 電視節目編排及傳播業	1	1	1	1	1	2	4	5	5	5	6	6
四、運動表演業												
9311 職業運動業	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
五、運動旅遊業												
7900 旅行及相關服務業	19	17	16	12	15	48	53	34	41	39	40	44

說明：本表有小數四捨五入造成的加總誤差。

資料來源：行政院主計總處、本研究推估。

表 4-4 運動產業雇主廠商家數 (續 1)

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
六、電子競技業												
5820 軟體出版業	10	7	9	9	8	6	7	7	7	8	8	9
6020 電視節目編排及傳播業	1	1	1	1	1	2	4	5	5	5	6	6
7020 管理顧問業	23	25	27	28	29	28	28	46	49	52	57	63
7310 廣告業	332	340	342	349	367	386	389	391	393	390	382	389
8593 運動及休閒教育業	10	11	14	18	19	21	23	25	28	30	33	42
9311 職業運動業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9319 其他運動服務業	0	0	7	9	9	9	10	11	13	16	20	23
七、運動博弈業												
9200 博弈業	—	—	1,014	1,055	1,080	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傳播媒體或資訊出版業												
7020 管理顧問業	23	25	27	28	29	28	28	46	49	52	57	63
7603 藝人及模特兒等經紀業	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
8593 運動及休閒服務業	10	11	14	18	19	21	23	25	28	30	33	42
9312 運動場館	139	141	132	125	119	113	110	111	111	119	132	144
9319 其他運動服務業	0	0	7	9	9	9	10	11	13	16	20	23
九、運動場館或設施營建業												
9312 運動場館業	1,247	1,272	1,190	1,123	1,070	1,021	989	1,001	1,002	1,068	1,185	1,300
4100 建築工程業	297	480	372	257	267	309	318	539	575	548	434	645
4290 其他土木工程業	127	200	207	146	152	143	140	250	247	220	164	233

表 4-4 運動產業雇主廠商家數 (續 2)

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十、運動用品或器材製造、批發及零售業												
1210 成衣製造業	69	58	101	86	73	66	67	67	67	66	65	63
1302 鞋類製造業	158	153	148	145	146	148	149	147	149	144	139	136
1309 其他皮革及毛皮製品製造業	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3
2719 其他電腦週邊設備製造業	83	79	87	86	92	70	64	66	71	78	84	91
2729 其他通訊傳播設備製造業	72	79	81	80	82	87	88	92	107	118	132	142
2730 視聽電子產品製造業	70	74	73	68	81	76	73	71	79	84	91	96
3131 自行車製造業	49	57	57	49	46	45	45	45	49	48	51	52
3132 自行車零件製造業	538	668	710	665	631	597	606	610	609	613	612	617
3311 體育用品製造業	853	845	805	759	746	730	731	715	698	679	654	628
3399 其他未分類製造業	25	25	24	22	22	21	21	20	20	19	18	18
4552 服裝及其配件批發業	236	239	235	235	245	252	258	263	267	268	265	263
4553 鞋類批發業	225	222	214	209	206	213	209	204	198	194	186	184
4582 運動用品、器材批發業	2,342	2,354	2,404	2,498	2,557	2,601	2,626	2,646	2,740	2,792	2,891	2,942
4641 電腦及其週邊設備、軟體批發業	847	922	969	1,070	1,176	1,029	1,299	1,253	1,393	1,456	1,526	1,694
4732 服裝及其配件零售業	471	460	449	445	457	483	490	499	502	499	487	471
4733 鞋類零售業	571	558	532	525	524	542	536	535	520	510	497	474
4762 運動用品、器材零售業	3,569	3,481	3,578	3,690	3,653	3,627	3,571	3,574	3,552	3,561	3,539	3,475
4831 電腦及其週邊設備、軟體零售業	743	752	734	727	714	704	707	711	801	851	917	994
4862 紡織品、服裝及鞋類之零售攤販	2,770	2,983	3,013	2,878	2,889	2,856	2,896	2,753	2,615	2,531	2,802	2,779
4869 其他零售攤販	3,301	2,692	2,058	4,526	4,076	3,248	3,137	3,531	3,678	3,256	3,010	3,037
4871 電子購物及郵購業	25	26	32	46	53	59	66	74	87	108	151	193

表 4-4 運動產業雇主廠商家數 (續完)

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十一、運動用品或器材 租賃業												
7730 個人及家庭用品租賃業	253	264	289	302	329	332	283	298	294	311	228	233
十二、運動保健業傳播媒體或資訊出版業												
86 醫療保健業	304	312	279	301	342	321	306	452	431	412	482	634
9319 其他運動服務業	0	0	7	9	9	9	10	11	13	16	20	23
合計	20,065	20,126	20,715	23,142	22,913	21,916	22,089	22,851	23,501	23,300	23,628	24,701

表 4-5 運動產業男性雇主廠商家數

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業												
9311 職業運動業	5	5	5	4	4	4	4	3	3	2	2	2
9319 其他運動服務業	—	—	75	83	88	95	95	114	134	156	202	235
二、運動休閒教育服務業												
8593 運動及休閒教育業	115	134	160	198	220	240	253	289	324	330	373	477
9319 其他運動服務業	—	—	5	5	6	6	6	7	8	10	13	15
三、運動傳播媒體或資訊出版業												
5811 新聞出版業	10	11	11	11	11	11	10	11	11	12	12	13
5812 雜誌及期刊出版業	8	10	7	5	8	3	9	4	7	5	5	5
5813 書籍出版業	18	22	16	11	19	8	19	10	15	11	11	11
6010 廣播業	10	10	11	11	10	10	10	9	9	9	9	9
6020 電視節目編排及傳播業	1	1	1	1	1	2	4	5	5	5	6	5
四、運動表演業												
9311 職業運動業	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
五、運動旅遊業												
7900 旅行及相關服務業	12	11	10	7	9	28	31	20	23	21	22	25

說明：本表有小數四捨五入造成的加總誤差。

資料來源：行政院主計總處、本研究推估。

表 4-5 運動產業男性雇主廠商家數 (續 1)

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
六、電子競技業												
5820 軟體出版業	6	5	6	6	5	4	5	5	5	6	6	6
6020 電視節目編排及傳播業	1	1	1	1	1	2	4	5	5	5	6	5
7020 管理顧問業	14	15	16	16	17	16	16	26	28	29	32	35
7310 廣告業	133	186	137	140	147	155	251	250	252	229	242	247
8593 運動及休閒教育業	6	7	8	11	12	12	14	15	17	18	20	25
9311 職業運動業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9319 其他運動服務業	0	0	5	5	6	6	6	7	8	10	13	15
七、運動博弈業												
9200 博弈業	—	—	638	660	672	664	657	619	721	660	717	712
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業												
7020 管理顧問業	14	15	16	16	17	16	16	26	28	29	32	35
7603 藝人及模特兒等經紀業	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
8593 運動及休閒服務業	6	7	9	11	12	13	14	16	18	18	21	27
9312 運動場館	104	106	96	90	87	82	79	81	80	84	93	102
9319 其他運動服務業	0	0	5	5	6	6	6	7	8	10	13	15
九、運動場館或設施營建業												
9312 運動場館業	934	953	861	810	779	739	715	726	724	752	837	919
4100 建築工程業	153	360	278	194	201	232	235	398	425	383	320	476
4290 其他土木工程業	97	153	158	111	115	109	106	189	186	143	124	176

表 4-5 運動產業男性雇主廠商家數 (續 2)

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十、運動用品或器材製造、批發及零售業												
1210 成衣製造業	41	35	60	51	43	39	39	39	38	35	38	38
1302 鞋類製造業	80	112	106	105	104	106	108	105	105	96	96	95
1309 其他皮革及毛皮製品製造業	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2
2719 其他電腦週邊設備製造業	63	61	68	65	70	52	48	51	52	58	62	66
2729 其他通訊傳播設備製造業	55	61	63	62	63	67	67	70	82	88	100	109
2730 視聽電子產品製造業	35	56	55	51	61	57	56	52	59	57	67	70
3131 自行車製造業	49	39	40	34	33	33	33	30	35	34	36	36
3132 自行車零件製造業	269	482	506	464	445	424	424	433	427	394	427	432
3311 體育用品製造業	853	628	580	547	530	513	511	494	484	434	452	436
3399 其他未分類製造業	25	18	17	16	16	15	15	14	14	12	13	13
4552 服裝及其配件批發業	128	133	127	127	134	137	141	142	145	141	143	142
4553 鞋類批發業	111	151	144	139	134	140	136	130	128	121	120	119
4582 運動用品、器材批發業	1,571	1,578	1,607	1,650	1,699	1,726	1,735	1,738	1,775	1,725	1,869	1,895
4641 電腦及其週邊設備、軟體批發業	437	646	670	733	801	700	888	857	955	900	1,049	1,169
4732 服裝及其配件零售業	230	217	178	175	179	186	186	189	189	225	181	174
4733 鞋類零售業	404	395	318	308	306	315	317	314	308	299	304	289
4762 運動用品、器材零售業	2,378	2,320	2,441	2,539	2,507	2,469	2,431	2,431	2,423	2,366	2,450	2,403
4831 電腦及其週邊設備、軟體零售業	545	551	534	532	521	511	518	522	587	581	671	725
4862 紡織品、服裝及鞋類之零售攤販	1,126	1,213	1,090	1,035	1,060	1,029	1,061	975	917	982	961	954
4869 其他零售攤販	1,100	897	867	1,942	1,780	1,468	1,405	1,610	1,710	1,530	1,405	1,454
4871 電子購物及郵購業	13	14	15	21	24	27	30	35	40	54	68	86

表 4-5 運動產業男性雇主廠商家數 (續完)

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十一、運動用品或器材 租賃業												
7730 個人及家庭用品租賃業	191	199	214	222	244	236	199	207	207	213	164	167
十二、運動保健業傳播媒體或資訊出版業												
86 醫療保健業	172	176	167	183	221	205	212	338	319	266	363	368
9319 其他運動服務業	0	0	5	5	6	6	6	7	8	10	13	15
合計	11,529	11,997	12,408	13,422	13,434	12,927	13,131	13,629	14,056	13,563	14,188	14,848

表 4-6 運動產業女性雇主廠商家數

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業												
9311 職業運動業	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2
9319 其他運動服務業	—	—	41	51	47	48	53	53	63	87	102	117
二、運動休閒教育服務業												
8593 運動及休閒教育業	57	66	89	123	117	121	142	135	152	184	188	238
9319 其他運動服務業	—	—	3	3	3	3	3	3	4	5	6	7
三、運動傳播媒體或資訊出版業												
5811 新聞出版業	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4
5812 雜誌及期刊出版業	4	5	3	2	4	2	5	3	4	4	3	3
5813 書籍出版業	10	12	9	6	11	5	11	6	9	8	8	8
6010 廣播業	6	6	5	5	5	5	5	5	5	6	5	6
6020 電視節目編排及傳播業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
四、運動表演業												
9311 職業運動業	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
五、運動旅遊業												
7900 旅行及相關服務業	7	6	6	5	6	19	22	14	17	17	17	19

說明：本表有小數四捨五入造成的加總誤差。

資料來源：行政院主計總處、本研究推估。

表 4-6 運動產業女性雇主廠商家數 (續 1)

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
六、電子競技業												
5820 軟體出版業	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2
6020 電視節目編排及傳播業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
7020 管理顧問業	9	9	10	10	11	11	11	18	19	20	22	24
7310 廣告業	58	155	60	61	64	67	136	138	139	155	136	138
8593 運動及休閒教育業	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	12	15
9311 職業運動業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9319 其他運動服務業	0	0	3	3	3	3	3	3	4	5	6	7
七、運動博弈業												
9200 博弈業	—	—	376	395	408	409	411	401	481	542	485	493
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業												
7020 管理顧問業	9	9	10	10	11	11	11	18	19	20	22	24
7603 藝人及模特兒等經紀業	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
8593 運動及休閒服務業	3	4	5	7	6	7	8	8	8	10	10	13
9312 運動場館	32	33	35	33	31	30	28	27	28	31	33	36
9319 其他運動服務業	0	0	3	3	3	3	3	3	4	5	6	7
九、運動場館或設施營建業												
9312 運動場館業	287	293	318	299	279	266	255	247	249	275	294	323
4100 建築工程業	52	119	93	63	66	76	82	139	148	163	113	166
4290 其他土木工程業	30	46	49	35	37	34	34	60	60	76	40	56

表 4-6 運動產業女性雇主廠商家數 (續 2)

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十、運動用品或器材製造、批發及零售業												
1210 成衣製造業	27	23	41	34	30	27	28	28	28	31	27	25
1302 鞋類製造業	23	40	41	39	42	42	41	42	43	47	42	41
1309 其他皮革及毛皮製品製造業	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2719 其他電腦週邊設備製造業	18	17	17	20	20	17	14	14	18	19	21	24
2729 其他通訊傳播設備製造業	14	16	16	16	16	17	17	17	20	25	26	28
2730 視聽電子產品製造業	9	17	17	15	18	17	16	17	18	24	22	24
3131 自行車製造業	1,504	17	16	14	12	11	12	13	12	13	14	15
3132 自行車零件製造業	134	185	202	198	184	171	179	175	179	214	182	182
3311 體育用品製造業	67,814	213	220	207	210	213	212	214	207	237	196	187
3399 其他未分類製造業	1,968	6	7	6	6	6	6	6	6	7	6	5
4552 服裝及其配件批發業	33	101	104	104	107	109	112	115	116	118	116	115
4553 鞋類批發業	38	69	69	70	69	71	71	72	68	70	64	63
4582 運動用品、器材批發業	728	731	750	797	809	823	834	846	890	950	930	945
4641 電腦及其週邊設備、軟體批發業	167	260	281	315	350	305	376	361	396	470	428	471
4732 服裝及其配件零售業	90	231	268	267	275	294	300	307	309	264	301	291
4733 鞋類零售業	163	159	213	215	215	222	214	215	205	204	188	180
4762 運動用品、器材零售業	1,136	1,108	1,114	1,121	1,118	1,130	1,111	1,112	1,099	1,134	1,048	1,030
4831 電腦及其週邊設備、軟體零售業	191	193	193	187	186	187	184	182	207	258	236	259
4862 紡織品、服裝及鞋類之零售攤販	1,612	1,737	1,919	1,841	1,826	1,824	1,831	1,775	1,697	1,544	1,838	1,816
4869 其他零售攤販	2,200	1,794	1,191	2,584	2,296	1,780	1,732	1,921	1,968	1,711	1,600	1,579
4871 電子購物及郵購業	12	12	18	25	29	32	36	39	47	52	82	105

表 4-6 運動產業女性雇主廠商家數 (續完)

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十一、運動用品或器材 租賃業												
7730 個人及家庭用品租賃業	62	65	75	80	85	96	84	90	86	95	64	66
十二、運動保健業傳播媒體或資訊出版業												
86 醫療保健業	128	131	110	115	118	112	91	111	110	142	116	263
9319 其他運動服務業	0	0	3	3	3	3	3	3	4	5	6	7
合計	78,646	7,900	8,014	9,404	9,149	8,641	8,740	8,975	9,164	9,266	9,073	9,434

表 4-7 運動產業其他公司型態雇主廠商家數

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
一、職業或業餘運動業												
9311 職業運動業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9319 其他運動服務業	—	—	1	2	3	4	4	7	10	14	16	20
二、運動休閒教育服務業												
8593 運動及休閒教育業	2	2	3	5	8	9	12	19	23	29	30	41
9319 其他運動服務業	—	—	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1
三、運動傳播媒體或資訊出版業												
5811 新聞出版業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5812 雜誌及期刊出版業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5813 書籍出版業	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0
6010 廣播業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6020 電視節目編排及傳播業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
四、運動表演業												
9311 職業運動業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
五、運動旅遊業												
7900 旅行及相關服務業	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1

資料來源：行政院主計總處、本研究推估。

表 4-7 運動產業其他公司型態雇主廠商家數 (續 1)

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
六、電子競技業												
5820 軟體出版業	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1
6020 電視節目編排及傳播業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7020 管理顧問業	1	1	1	1	1	1	1	2	2	4	3	3
7310 廣告業	141	0	145	148	155	163	2	3	3	6	3	4
8593 運動及休閒教育業	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
9311 職業運動業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9319 其他運動服務業	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1
七、運動博弈業												
9200 博弈業	—	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
八、運動經紀、管理顧問或行政管理業傳播媒體或資訊出版業												
7020 管理顧問業	1	1	1	1	1	1	1	2	2	4	3	3
7603 藝人及模特兒等經紀業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8593 運動及休閒服務業	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2
9312 運動場館	3	3	1	2	1	2	2	3	3	5	6	6
9319 其他運動服務業	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1
九、運動場館或設施營建業												
9312 運動場館業	25	26	11	14	11	16	19	27	29	41	54	58
4100 建築工程業	92	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2
4290 其他土木工程業	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0

表 4-7 運動產業其他公司型態雇主廠商家數 (續 2)

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十、運動用品或器材製造、批發及零售業												
1210 成衣製造業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1302 鞋類製造業	56	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
1309 其他皮革及毛皮製品製造業	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2719 其他電腦週邊設備製造業	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2
2729 其他通訊傳播設備製造業	1	2	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
2730 視聽電子產品製造業	26	2	1	1	1	1	1	2	2	3	2	3
3131 自行車製造業	97	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1
3132 自行車零件製造業	134	2	2	2	2	3	3	3	3	5	3	3
3311 體育用品製造業	1,280	4	5	5	6	5	8	7	7	8	5	5
3399 其他未分類製造業	37	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4552 服裝及其配件批發業	74	5	4	4	5	5	5	6	6	9	6	6
4553 鞋類批發業	76	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
4582 運動用品、器材批發業	44	44	47	51	49	53	57	61	75	117	92	101
4641 電腦及其週邊設備、軟體批發業	243	16	18	22	25	24	35	35	42	86	49	55
4732 服裝及其配件零售業	151	12	3	3	3	3	4	4	4	11	5	6
4733 鞋類零售業	4	4	2	2	3	5	6	6	7	7	5	5
4762 運動用品、器材零售業	55	53	24	30	29	28	29	31	30	60	40	42
4831 電腦及其週邊設備、軟體零售業	7	8	7	7	6	6	6	7	8	13	10	11
4862 紡織品、服裝及鞋類之零售攤販	31	33	4	3	3	3	4	3	1	4	3	8
4869 其他零售攤販	0	0	0	0	0	0	0	0	0	14	5	4
4871 電子購物及郵購業	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1

表 4-7 運動產業其他公司型態雇主廠商家數 (續完)

單位：家

十二大類及行業編號名稱	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
十一、運動用品或器材 租賃業												
7730 個人及家庭用品租賃業	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	0	0
十二、運動保健業傳播媒體或資訊出版業												
86 醫療保健業	4	4	2	2	4	4	3	2	3	4	3	3
9319 其他運動服務業	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1
合計	2,590	229	293	315	330	349	218	247	281	470	368	418

第五章 國際運動產業綜合分析

本章就國際上對於運動產業發展較具代表性的國家，蒐集其運動產業政策及運動產業現況等相關資料，提供我國發展運動產業對照參考。蒐集對象包括美國、歐盟、英國、中國大陸、日本及韓國等國家，進而分析比較國際上運動產業的發展方向與重要趨勢。

第一節 國際運動產業政策

一、美國運動產業政策

美國是全球首屈一指的運動大國，但政府部門並沒有設置負責全國運動事務的特定主管機構。與運動事務相關的機構，分別散見於聯邦政府運動事務相關部門、州政府運動事務相關部門，以及與運動事務相關的眾多民間機構（楊錦潭，2012）。

美國運動產業蓬勃發展，主要源自於運動風氣盛行衍生的運動市場需求、學校運動傳統及商業贊助活動，政府並無特定的運動產業扶植政策。美國運動產業以職業運動為中心，另一焦點為四年舉辦一次的奧林匹克大賽，美國奧林匹克委員會（The United States Olympic Committee, USOC，簡稱美國奧會）性質屬於非營利機構，負責美國國內及國際運動比賽、與國際奧會加強聯繫等重要工作，完全未接受政府補助，資金全數來自於國際廠商贊助、媒體轉播權及行銷活動。

官方運動政策方面，美國衛生和公共服務部（U.S. Department of Health & Human Services, HHS）於 2008 年公布聯邦政府史上第一份針對美國人所訂定的《運動活動指南》（Physical Activity Guidelines for Americans），提供有益國民健康的運動活動類型等各項資訊。HHS 於 2018 年 11 月發布《第二版美國運動活動指南》，由於第一版發行之後，各類健康新知多所更新，因此針對不同年齡層提出調整後的適齡運動活動建議。

在《第二版美國運動活動指南》中，重要的更新內容包括：(1)刪除第一版

指導原則中，要求 10 分鐘以上的運動才能達到指導原則，不再制式要求運動時間長度。(2)增加可以從運動獲得的效應，如減少焦慮、改善血壓、提升睡眠品質和強化胰島素功能等。(3)強調運動的長期好處，如增強大腦健康、降低癌症風險、減輕老年人跌倒的相關傷害，以及避免體重過度增加。(4)運動有助於控制許多慢性疾病，譬如減輕關節炎患者的疼痛、預防高血壓和糖尿病惡化、減輕焦慮和憂鬱症，並改善老人癡呆症、帕金森病患者的認知。(5)為學齡前兒童提供全新的指導方針，促進兒童的成長和發展。

值得注意的是，美國現任總統川普的政策走向，特別是美中貿易緊張情勢尚未化解，以及新移民政策，對於運動產業可能引發的後續效應。美國四大職業運動聯盟中，NFL、NBA、MLB 早已將觸角延伸至海外市場，近年屢屢將重要賽事移至美國領土以上的全球大都市舉辦，如倫敦、巴塞隆納、里約、墨西哥、上海與柏林等地。此外，美國運動相關產品的產業鏈上中下游遍布全球各地，而中國大陸所占比重頗高。美中貿易歧見得以順利協商前，美國職業聯盟的國際商機將受到衝擊，並連帶牽動美國知名運動品牌的商業收入。另新移民政策牽動種族問題及鄰國關係等敏感議題，對於外籍運動員在美國發展運動生涯，以及跨國主辦運動賽事活動，投下未知變數。

二、英國運動產業政策

英國主管運動事務的主管機關為數位、文化、媒體與運動部 (Department for Digital, Culture, Media & Sport, 簡稱 DCMS)，在運動政策方面，根據其於 2018 年 1 月公布的《運動的未來》第二版年報(Sporting Future–Second Annual Report)，提出運動治理、反藥物濫用、促進身心健康、重大賽事、運動設施、運動勞動力、菁英運動及運動經濟等方向。有關運動產業發展的部分，列在運動經濟項目之下，政策重點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，以及籌措其他財源等。

2018 年 6 月，DCMS 在《運動的未來》年報第二版的基礎上，提出《運動的未來》年報第二版補充報告，內容包含五大目標及 25 項 KPI 指標，五大目標分別是身體健康、心理健康、個人發展、社會發展與經濟發展；其中，衡量經

濟發展的指標，係以「運動經濟價值占英國整體經濟的比重」為標準，資料來源為 DCMS 編撰的運動衛星帳(Sport Satellite Account)，截至 2019 年 6 月，最新公布之數據為 2016 年。另在 25 項 KPI 指標中，與運動產業相關者為第 17 項「由官方主導體育活動的經濟直接影響」，以及第 18 項「運動部門的就業人數(占總就業人數的比重)」，共兩項指標。

成立專責機構協調辦理運動商業事務部分，於 2017 年 4 月成立運動商業理事會 (Sports Business Council)，明列工作重心有四：運動知識產權、賽事進程，運動技能和運動經濟基礎。理事會的任務還包括確保運動活動與跨部會戰略政策相結合，相關業務由商業、能源及產業戰略部 (Department for Business、Energy and Industrial Strategy) 主導。

另外在提供稅務優惠、引入商業資金及籌措其他財源部分，提出的建議作法有持續討論支持運動產業的稅務優惠可行措施、尋求商業資金挹注公共資金不足的運動基金額度、增加運動相關演出的收入機會，以及發掘其他可作為運動發展基金的社會財源等。由此可知，英國的運動產業政策主要在於提供跨部會協助與資金補助，藉此扶植運動經濟成長，進而成為促進國家經濟成長的動能來源之一。

英國體育部在 2019 年 2 月公布的《運動的未來》2019 年更新說明中指出，當前英國運動政策的三大優先事項為：(一) 利用體育活動卓越的力量，儘可能地發揮國際影響力；(二) 以最高標準的誠信與公平為基礎，全力培養運動文化；(三) 推動全民參與體育活動。基於鼓勵運動發展的前提下，英國政府還特別新設立 300 萬英鎊的願望基金，針對未能符合英國運動資金申請資格(通常是未取得獎牌，但具有發展潛力的競技項目)的球隊和運動員，提供額外補助。

三、中國大陸運動產業政策

中國大陸主管運動事務的主管機關為國家體育總局，專職負責運動政策的規劃與運動產業的統計調查等業務。現階段中國大陸的運動政策是以國家體育總局於 2016 年公布的《體育產業發展「十三五」規劃》為藍圖，初步建立以競賽表演和健身休閒為驅動力，運動用品為支撐力，推動運動場館、運動培訓、

運動中介、運動媒體等新興運動產業快速發展的趨勢。

根據規畫內容，未來中國大陸運動產業的發展方向有以下數點。一是運動產業進一步升級：有鑑於運動消費發展潛力巨大，運動消費需求已從傳統的運動製造用品消費轉向娛樂性消費、觀賞性消費等方向發展，消費者對於新型態的運動消費需求增加，如馬拉松、競技運動、冰上運動及戶外運動等。二是運動+產業的快速融合：引導運動產業與互聯網+、AI、物聯網快速融合，以全民健身、運動產業為基礎，整合教育、醫療、金融、旅遊、文化等面向，建構全新的升級版運動產業系統。三是開發運動服務業的無限潛能：看好運動服務業具有創造價值與實現高額利潤的潛力，透過新興媒體成就運動收視商機，未來前景可期。

準此，中國大陸將運動產業的重點產業設定為競賽表演業、健身休閒業、場館服務業、運動仲介業、運動培訓業、運動傳媒業、運動用品業及運動彩票。具體措施方面，包括：1.深化體制改革，增強發展活力；2.強化政策落地，完善政策體系；3.擴大財政金融支持，吸引社會投資；4.注重人才培養，強化智力支撐；5.加強產業管理，推動基礎工作；6.加強組織領導，保障規劃實施。

根據中國大陸國家體育總局於2019年4月公布《體育產業統計分類(2019)》的政策說帖中指出，有鑑於近期運動大環境快速變化，包括全民健身、運動競賽、運動產業等活動都獲得進一步的推動與發展，運動產業內容和領域亦不斷擴充，舉例而言，在「體育旅遊服務」中分類中增加體育特色小鎮、體育產業園區、水上運動碼頭等促進運動供給面結構性改革的相關內容；並將中分類「體育健康服務」名稱變更為「體育健康與運動康復服務」，增加運動減控體重、運動養生保健服務內容，以及專科醫院、中醫院、民族醫院和療養院提供的運動創傷治療、運動康復等服務和運動康復輔具適配服務內容，以便為運動健康服務提供統計資料支援。另有鑑於網路新科技的快速發展，運動新業態與運動新商業模式等創新商機不斷湧現（如賽事網路直播、可穿戴設備、電子競技等），因此針對「體育+」及「+體育」多所著墨，範圍包括旅遊、健康、金融、科技、互聯網、媒體等多個產業，藉此拓展運動產業中運動服務業的統計範疇。

四、日本運動產業政策

日本於 2015 年 10 月成立專門主管體育業務的「體育廳」，設置於文部科學省之下，專職辦理 2020 年東京奧運及殘障奧運、強化選手實力等業務，此外，民間的日本奧委會和日本體育協會，則對於協助規劃運動政策擔任重要角色。

現時日本運動政策以體育廳於 2017 年 4 月發布「第二期運動基本計畫」為依據，實施期間為 2017 年 4 月到 2022 年 3 月(上一階段「第一期運動基本計畫」的執行期間為 2012 年至 2016 年)，願景為「改變運動、創造未來」，最終目標是實現「運動立國」，其措施重點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。計畫指標從第一期的 7 大項簡化為 4 大項，分別是「改變人生」、「改變社會」、「連結世界」及「創造未來」，但大幅增加具體指標的項目。對比「第一期運動基本計畫」的 7 大目標：「增進兒童運動機會」、「推廣體育活動」、「鼓勵居民參與地區運動環境維護」、「提高國際賽事競爭力」、「推動國際交流活動(如奧運)」、「改善體育界的公平性及透明度(預防禁藥使用及加強體育仲裁)」，以及「建立運動界的良性循環，提高國際賽事與國內區域賽事的交流，以完成運動立國的理想」。顯而易見的，「第二期運動基本計畫」的目標設定較為簡潔有力，朝向概念化的方向調整，具體目標則落實到指標層次，並儘量以數據化方向呈現，譬如擴大運動產業市場規模，其具體指標為運動產值從 2016 年 5.5 兆日圓增加到 2025 年的 15 兆日圓。

其中，與運動產業相關的部分，放在「改變社會」部分，目標為讓運動為社會問題做出貢獻，具體指標諸如抑制醫療費用(每人每年減少 10 萬日圓)、擴大運動產業市場規模、提高地方運動中心品質、完善殘疾人士的運動環境、推廣運動觀光促進地方經濟(運動目的之國外旅客人次從 138 萬人次增加到 250 萬人次、運動觀光相關消費額從 2,204 億日圓增加到 3,800 億日圓)，以及打造日本版的國家大學運動協會(NCAA)。

在政策作法上，體育廳與經濟產業省已共同主辦過 7 次「開拓運動未來會議」，前 6 場會議於 2016 年 2 月至 5 月間密集召開，第 7 次會議在 2017 年 3 月

舉辦，每次均邀集產官學專家商討促進運動產業的作法及建議，作為修正年度預算及政策調整的參考，進而落實運動振興、運動立國等理想。有鑑於運動產業在歐美國家已具有龐大的產業價值，體育廳在「開拓運動未來會議」的架構下，於2018年12月提出運動公開創新平台(Sports Open Innovation Platform, SOIP)的概念，目標是實現一個藉由運動創造新商品與新服務的社會，其工作重點有三：一是提高運動產業本身的價值，二是提高運動關聯產業，如健康美容、醫療用品、保健產品的價值，三是透過運動解決社會問題，如延年益壽、預防慢性疾病等，由經濟產業省作為主管機關的2018年未來投資戰略。體育廳預定在2019年召開1至2次SOIP會議，旨在強化與相關組織的合作，以支持新創公司開發新型態的運動商品與運動服務得以成功商業化。

五、韓國運動產業政策

韓國主管體育政策的主管機關為文化體育觀光部，為有效推動運動產業發展政策，在運動政策課之下設立運動產業科，專門負責振興運動產業等相關業務。此外，政府於2014年成立社團法人—「韓國職業體育協會」(Korea Professional Sports Association, KPSA)，負責推動職業體育活動和產業發展，協助規劃運動產業發展策略；並於2015年成立「運動產業基金」，為運動產業發展提供融資來源；藉此為運動產業建構一套完整的政策體系。

韓國政府於2013年提出「運動願景2018」(Sports Vision 2018)和「運動產業中長期發展計畫(2014~2018)」，2018年接續提出「運動願景2030」(Sports Vision 2030)，為運動產業政策奠定基礎方向；並自2014年開始每年提出「運動產業白皮書」，宣示政府發展運動產業的決心，並據此檢視產業發展之成果。

歸納韓國政府的運動產業政策，其思維是以發展職業運動、運動用品及服務為核心，繼與觀光、醫療、工程、資訊通信(ICT)等產業結合，以形成「綜合性運動產業」為願景，進而創造新的附加價值和就業機會，中期以達到「國際運動強國」為階段性目標，長期以達成國家持續成長為最終目標。

韓國擬定的運動產業四大具體戰略，包括：1. 打造整合型未來運動市場，建構開放式運動資訊平臺；2. 擴大運動賽事觀賞群眾規模，發掘潛在需求；3. 計畫

每年培養 20 家運動產業之優秀企業，並提供資金援助。4.建構運動產業之良性循環生態系統。

第二節 國際運動產業發展概況

一、美國運動產業發展現況

美國的運動產業發展，主要由民間所主導，政府並無另訂法規補助、設置基金或提供優惠發展運動產業之相關政策規劃。因此，美國運動相關的統計資料，多由民間機構所發布，如美國運動協會(Physical Activity Council, 簡稱 PAC)、產業研究商業機構等。(駐舊金山辦事處教育組，2016)

美國職業運動蓬勃發展，是美國運動產業的核心，四大職業運動聯盟為美國橄欖球聯盟(National Football League, 簡稱 NFL)、美國職棒大聯盟(Major League Baseball, 簡稱 MLB)、美國男子職業籃球聯賽(National Basketball Association, 簡稱 NBA)及美國冰上曲棍球聯盟(National Hockey League, 簡稱 NHL)，經過長期發展，四大聯盟圍繞比賽所形成的營運模式已非常成熟，主要收入包括電視轉播權、門票、場地租借、廣告、特許商品、體育遊戲、代言、媒體版權、場館命名費等(林建甫，2017)。

根據國際產業研究機構 Plunkett Research 估算，2018 年美國運動產業產值連續第二年突破 5 千億美元，占美國整體 GDP 約 2.8%，其中，主要職業運動的產值達 377 億美元，形成以職業賽事和休閒運動為核心，而運動用品、運動中介、運動場館、運動傳媒、運動彩券等產業為輔助的產業鏈。(參見表 5-1)

表 5-1 2008 年~2018 年美國運動產業規模

單位：億美元

類別	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
運動產業	3,886	3,725	3,839	3,991	4,160	4,326	4,527	4,752	4,947	5,182	5,397
主要職業運動	196	188	226	255	236	244	271	321	323	374	377

資料來源：Industry Statistics，Plunkett Research Ltd，2019.7。

在運動產業就業人數方面，根據美國勞動統計局(U.S. Bureau of Labor Statistics) 每月公布的就業概況報告，以產業別分類來看，直接以運動命名的項目有二，一是零售貿易大分類之下的「運動產品、周邊商品、書籍、音樂等商家」，二是休閒娛樂業大分類之下的「表演藝術與運動觀賽產業」，以 2019 年 6 月來看，其就業人數分別為 56.3 萬人及 52.5 萬人。另依 Plunkett Research 的估算，「表演藝術與運動觀賽產業」的就業人口，從 2014 年的 44.3 萬人成長至 2018 年的 50.6 萬人，並預計 2019 年可再成長至 53.9 萬人，但由於該估算僅包括該分項運動產業的就業人數，其他與運動產業相關的就業人數並未納入，因此所能呈現的人數規模較為受限，僅能大致觀察運動產業就業人口的成長趨勢。(參見表 5-2)

表 5-2 美國運動產業(部分)就業人數成長趨勢

單位：萬人；%

產業	2014	2015	2016	2017	2018	2019*
表演藝術與運動觀賽產業	44.3	45.0	46.4	49.4	50.6	53.9
成長率	-	1.6	3.1	6.5	2.4	6.5

資料來源：Industry Statistics, Plinkett Research Ltd, 2019.7。

*：2019 年為預測值。

二、英國運動產業發展現況

英國運動產業統計採取運動產業衛星帳 (UK Sport Satellite Account) 的方式呈現，透過運動產業附加價值毛額 (Gross Value Added, GVA) 與運動產業相關就業人數 (Sport-related employment) 的估算，了解運動經濟的規模與現況。根據 DCMS 於 2018 年 1 月公布最新報告(每 2 年公布 1 次)，2016 年英國的運動經濟產值數字，GVA 估計達 373 億英鎊 (依當年平均匯率估算約 504 億美元)，占英國整體 GVA 比重 2.1%，與上年比重相同；另外，運動相關就業人數達 1,200 萬人，占英國整體就業人數比重 3.7%，而上年比重為 3.6%。

英國政府檢討運動國內市場現況，認為 2012 年倫敦奧運所帶動的運動風氣已逐漸減弱，為此，政策上開始提高對國民參與運動的重視程度，而非僅專注於運動員表現 (菁英運動)，從近年來政策轉變來看，運動官方投資有增加對大眾運動投資的趨勢，以改善國民身心健康，並特別鼓勵青少年與女性增加運動

活動。(駐英國代表處教育組，2016)

三、中國大陸運動產業發展現況

中國大陸政府致力於扶植本國運動產業發展，根據國家體育總局公布的《體育產業發展「十三五」規劃》，泛運動愛好者達6億人，其中3億人是足球愛好者、2億人是經常觀賞運動賽事及閱讀運動資訊的用戶、1億人是觀賞網路運動頻道的用戶。

中國國家統計局數據顯示，2017年運動產值達2.2兆人民幣(約3,252.6億美元)，較上年成長15.78%，占國內生產總額的比重為2.6%。從運動產值的結構來看，「運動用品及相關產品製造」產值達1.35兆(約1,998.4億美元)，占整體運動產值比重高達61.4%；其次為「運動用品及相關產品銷售、貿易代理及出租」，比重達19.5%；以及「運動場館服務」，比重達6.1%；其他運動產業類別的比重則不及3.0%。

2019年4月公布的初步統計數據顯示，2018年中國大陸運動產值再擴增至2.4兆人民幣(約3,625.4億美元)，占國內生產總額的比重為2.7%；與上年相比，運動產業產值成長12.8%。在國家政策全力提供支持的背景下，目標2020年運動產值可望突破3兆人民幣(依預測平均匯率估算約4,286億美元)的大關，而運動相關產業的就業人數估計可達600萬人。

根據中國產業信息網的分析報告指出，在中國大陸運動市場上，當前具有頂級商業價值和影響力的運動賽事仍以國外著名賽事為主，例如世界盃、英格蘭足球超級聯賽、西班牙足球甲級聯賽、NBA等，國內賽事還不具有足夠的影響力及經營能力，流量效應尚未出現，但看好未來發展空間深具潛力。

四、日本運動產業發展現況

日本的運動產業統計尚無估算和驗證本國運動產業的獨立分類，而是散見於各產業分類之下。官方認定與運動相關的產業，主要是零售、設施、租賃、觀光，以及視聽娛樂業，但並不包括各級學校的體育教育與政府發行的運動彩券。

有鑑於確立運動產業的官方估算方式，是推動運動產業發展的重要基礎。日本體育廳及經濟產業省共同委託日本政策投資銀行，針對運動產業的經濟規模估計進行研究，以逐步建立運動產業的統計分析系統，明確界定運動產業在標準產業分類中的範疇，希望最快能從 2019 年起得以按年估算日本的運動市場規模。

日本政策投資銀行地域企劃部接受委託，於 2018 年 3 月公布首份研究報告—「日本運動產業經濟規模推計」，其參考英國運動產業衛星帳的作法，估算 2011 年至 2014 年的運動產業附加價值毛額（GVA）與運動產業相關就業人數，推估結果為 2014 年整體運動產業 GVA 為 6.7 兆日圓（約 633 億美元），占日本整體 GVA 比重 1.4%；雇用人數達 103 萬人，占整體雇用人數比重達 1.5%。

有鑑於 2020 年日本主辦東京奧運會及殘奧會，日本政府把 2019 年至 2021 年當作是發展運動產業的關鍵 3 年，除了帶動運動場地的建設與更新，考慮到這段期間到日本訪問旅遊的外國人數可望大幅增加，更是促進運動產業發展的大好時機，特別是日本國內的運動市場有限，應全力擴展海外運動市場，強化出口運動相關產品和服務。因此，設法讓日本運動產業與國際接軌，成為當前日本拓展運動產業的新方向。在出口目標市場的設定上，日本政府鎖定的是東協市場，主因有三，一是著眼於東協市場的人口規模，2017 年估計有 6.5 億人，推算至 2050 年可 8 億人，發展潛力巨大。二是有感於東協核心地區的健康意識正在抬頭，根據日本貿易振興機構(JETRO)公布的新加坡人運動參與指數趨勢調查結果顯示，每周至少運動一次的比重，從 2011 年的 42% 上升至 54%；另根據泰國國家統計局所作的調查顯示，2015 年泰國的運動人口約 1,290 萬人，由於室外高溫，得以在室內從事的運動項目大受歡迎。三是隨著生活型態及飲食方式的改變，東協肥胖人數比例有上升的趨勢，對於健康議題的關注程度也就隨之上升，有助於運動產業的開展。

五、韓國運動產業發展現況

韓國文化體育觀光部 2017 年 12 月公布的《2016 年運動產業白皮書》指出，前 5 大職業運動產業依序為棒球、足球、籃球、排球和高爾夫球。統計韓國運

動產業近 5 年來，以 4.4% 的成長率持續成長，估計 2018 年運動產值可達 53 兆韓元（約 457 億美元），運動產業相關就業人數可達 33 萬人。

根據韓國智庫調查報告顯示，韓國運動產業發展有所限制，國內運動用品業者的產品有高達 70% 為國外品牌，從業人數在 50 人以下的業者高達 97.5%；且現行法律規定對運動產業不利，不僅稅制優惠比不上製造業，且資金籌措管道也嫌不足。

為此，韓國文化體育觀光部於 2016 年提出「運動產業產值與創造就業擴大方案」，以增進運動產業投資，除了成立 1,985 億韓元（約 1.7 億美元）的運動產業基金之外，也擴大運動產業之研發支援，並且加強政府跨部門合作（主要是產業通商資源部和文化體育觀光部），積極輔導運動產業中堅企業。另外，擴大吸引民間對於運動產業之投資，要求各級地方政府盡可能設置 800~1,500 平方公尺面積之運動設施，並針對特定運動設施業者提供勞動雇用與投資稅額扣減等優惠，鼓勵民間投入運動設施之相關投資計畫。

第三節 國際運動產業比較

本節彙整、分析上述各國發展運動產業之政策方向、運動產業統計作法及運動產值估算等相關資料，一方面了解國際運動產業的發展現況與重要趨勢，另一方面可作為我國持續擴大運動產業經濟效應的重要參考資訊。

一、運動產業政策方向比較

比較各國運動產業政策方向，代表西方國家的美國及英國係以市場為導向。其中，美國更是明顯以市場需求為依歸，運動相關政策注重的是國民體能培育等面向，運動產業則由市場自由發揮，藉由職業運動帶領的商業活動，加上民間運動風氣盛行，導引運動產業朝向商業利益發展，形成龐大的運動產業系統。因應新世代網路科技快速發展及新形態媒體的線上運作模式，有更進一步擴展運動產業商業利益的趨勢。

英國的運動政策過往較著重「菁英運動」，即透過國家資源培訓參與奧運等國際重大賽事並有能力奪牌的優秀國手，在運動產業方面，則以市場需求為主要依據。但近年來在提振國家經濟成長的整體目標之下，開始注重所謂「運動經濟」的發展潛力，為此跨部會商討可行的稅務優惠措施，並積極引入民間投資注入運動發展基金，政策介入扶植運動產業的程度有所提高。

另一方面，代表東方國家的中國大陸、日本及韓國，政府政策介入的程度較深，其中又以中國大陸最為明顯，針對運動產業進行全方位且全面性的規劃設計，明確指出運動產業的重點項目，由政府主導產業按照既定規劃進程發展，確保落實各項目標。

日韓作法中庸，依循促進運動產業發展的大原則，政策面因地制宜提供各項優惠、補助措施，但對於運動市場發展抱持尊重市場機制的態度，鼓勵性質大於主導性質。日本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）的方式，一併改善運動場館等硬體設施及加強運動產業專業管理等軟體能力，採取誘發模式吸引業者自主投資，進而帶動周邊產業成長；另外，韓國憑藉資通訊產業優勢，以形成「綜合性產業」為願景，政策重心在於結合運動產業及高科技資訊通訊業，推動產業整合創造未來成長動力。

我國的運動產業政策，著重先完善法制面制定，範圍包括研發輔導、資金挹注、人才培育等面向，性質上與日韓作法較為接近，在尊重市場機制的前提下，針對運動產業提供特定性的輔導、補助或優惠措施；另有鑑於電競產業快速崛起，與電競相關之周邊硬體產業商機興起，政府已正式立法將電競產業納入運動產業，希望電競相關產業開發出新的品牌價值。

比較上述各國運動產業政策方向，按照政策主導程度排列，以中國大陸受政府政策引導的干預程度最深，從運動產業定義、運動產業發展模式、運動產業分類方式，以至於未來國家重點推動的運動產業項目等，全都納入政策規劃中，並按年檢討實施成效。其次為日韓，在促進整體經濟成長的概念之下，將運動產業列入深具發展潛力的產業之一，據此研擬各種優惠或補貼措施，並參考市場現況篩選重點推動的運動產業項目。英美運動產業發展由市場牽引的成分較高，特別是美國，政策面並未明訂運動產業政策，而是由市場需求主宰運

動市場走向。相對之下，我國現階段採取中間路線作法，兼顧市場需求與政策目標，並逐步建立起本國的運動產業統計標準。(參見圖 5-1)



資料來源：本研究繪製。

圖 5-1 各國運動產業政策主導方向

至於我國新南向政策對象國家的運動政策方面，東協自 2010 年起設置東協體育部長會議 (ASEAN Ministerial Meeting on Sports, AMMS)，於歷屆東協高峰會期間，宣示加強東協內部的運動活動，認為運動活動是增進東協各國人民互動的最佳工具之一。其組織目標有五：1.加強運動合作，促進東協運動平衡發展；2.透過運動促進東協成員國國民身體健康；3.鼓勵東協各國人民加強互動，促進東協一體化和社區建設；4.提倡運動在區域發展中發揮和平與穩定中的效果；5.在區域和國際層面促進運動精神、競爭力和東協運動文化。

二、運動產業統計作法比較

比較各國對於運動產業的統計作法，由於國際上就運動產業的定義分類及納入分項尚未形成一致的標準，因此運動產業的包含範圍分布在各國標準產業分類的各分項之中，尚未形成單獨的標準產業分類項目。

參考各國官方對於運動產業的統計作法，以「運動產業衛星帳」的方式最具系統性，在前述國家中，英國已行之有年並定期公布最新數據，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。

根據英國運動產業衛星帳的定義，衛星帳系統係針對傳統國民所得帳系統未觀察到的部分經濟活動，原因是該經濟活動不隸屬於現有統計分類中的已定義項目。可以說，衛星帳是國民所得帳系統的延伸。再者，關於運動產業的定義，是根據歐盟產業標準分類（NACE）的規定，而運動產業的產值估計是以附加價值毛額（GVA）為基礎。所謂 GVA，是衡量特定經濟體、特定產業創造出來的商品服務價值，其公式為： $[\text{附加價值毛額} = \text{國內生產毛額} - \text{產品稅收} + \text{產品補貼}]$ 。GVA 指標用於衡量英國整體經濟規模的標準，因此也被作為衡量運動產業經濟規模的標準。

中國大陸則訂有本國的《國家體育產業統計分類 2015》，將運動產業明確區分為 11 大類：運動管理活動、運動競賽表演活動、運動健身休閒活動，運動場館服務，運動中介服務，運動培訓與教育，運動傳媒與資訊服務，其他與運動相關服務，運動用品及相關產品製造，運動用品與相關產品銷售、貿易代理與出租，以及運動場地設施建設等。在確切的產業範圍內，國家統計局定期公布運動產業總產出，並按產業結構再區分為運動用品和相關用品製造與運動服務業兩大分項，分別列出其所占比重及較上年增加值等重要資訊。

2019 年修訂版則進一步強化體育產業統計分類體系，將 11 個大類中的 5 個名稱進行調整，同時針對多項中小分類進行名稱調整、新增、合併、內容變更等改善作業，使其涵蓋項目更為完整並符合現狀，包括體育活動（管理、競賽、健身、教育與培訓）、體育服務（經紀與廣告/會展與設計、傳媒與資訊、旅遊/健康/金融/科技）、體育用品製造與銷售、體育場地設施建設與管理等內容。值得注意的是，此次修訂重點在於讓體育產業分類與國民經濟行業分類得以相互呼應，與原分類相比，新分類更能顯示與國民經濟行業分類的關係。此外，此次統計修訂稿及國民經濟行業分類相關類別的注釋中，在體育競賽表演、體育健身休閒、體育場地和設施管理等活動以及體育用品及相關產品製造中，首次詳細列出了陸上、水上、航空、冰雪等運動中的 100 多個專門項目，有助於在實際調查中獲得相關運動項目的統計資料結果，以此瞭解各種運動項目的社會推廣和產業發展現狀。

其他國家如韓國及我國，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。

三、各國運動產業產值比較

根據國際市調機構 Plunkett Research, Ltd (2019) 估算，2018 年全球運動產業總產值約 1.3339 兆美元，占全球國內生產毛額 (GDP) 比重約 1.63%，與 2017 年的 1.3338 兆美元相比，僅微幅成長 0.007%。國際專業統計數據發布機構 Statista (2019) 估算，2017 年全球運動產業總產值約 909 億美元，而 2005 年時為 465 億美元，年複合成長率約 5.7%；Statistic (2019) 另估算 2018 全球運動賽事門票收益達 229.9 億美元，成長率為 9.1%，預計 2019 年可進提升至 254.2 億美元，成長率為 10.6%。

此外，國際市調公司 The Business Research Company (2019) 預測，全球運動產業市值約 4,885 億美元，從 2004 年起算，年複合成長率約 4.3%。國際會計審計專業公司 PricewaterhouseCoopers (PwC) 在「2016 年全球運動市場展望」中指出，全球運動市場產業規模從 2010 年的 1,214 億美元成長至 2015 年的 1,453 億美元，年複合成長率約 3.7%。PwC 於 2018 年 12 月公布「2018 年運動產業調查報告」，該調查利用線上問卷方式，受訪者涵蓋運動產業、運動協會、運動俱樂部、顧問公司、廣播媒體公司、運動聯盟及賽事組織、學界與公部門、品牌贊助商、運動科技公司，以及運動市場行銷機構，結果顯示運動產業在過去 3~5 年的平均成長率達 7.7%，且預計未來 3~5 年平均成長率也可達 7.0%，成長潛力可觀。

不同機構推估的運動產業規模差距頗大，主要是因為對於運動產業的廣義狹義定義不同，受各自納入計算的產業分類項目影響所致，目前較常被引用的是 Plunkett Research 的估算基礎，其納入的產業範圍較完整也較常被引用。依據 Plunkett Research 對於運動產值的估算數據，以及國際經濟預測機構 IHS Markit 對於全球 GDP 的估算數據，2018 年全球運動產值占全球 GDP 比重為 1.64%，近 3 年比重差距不大。

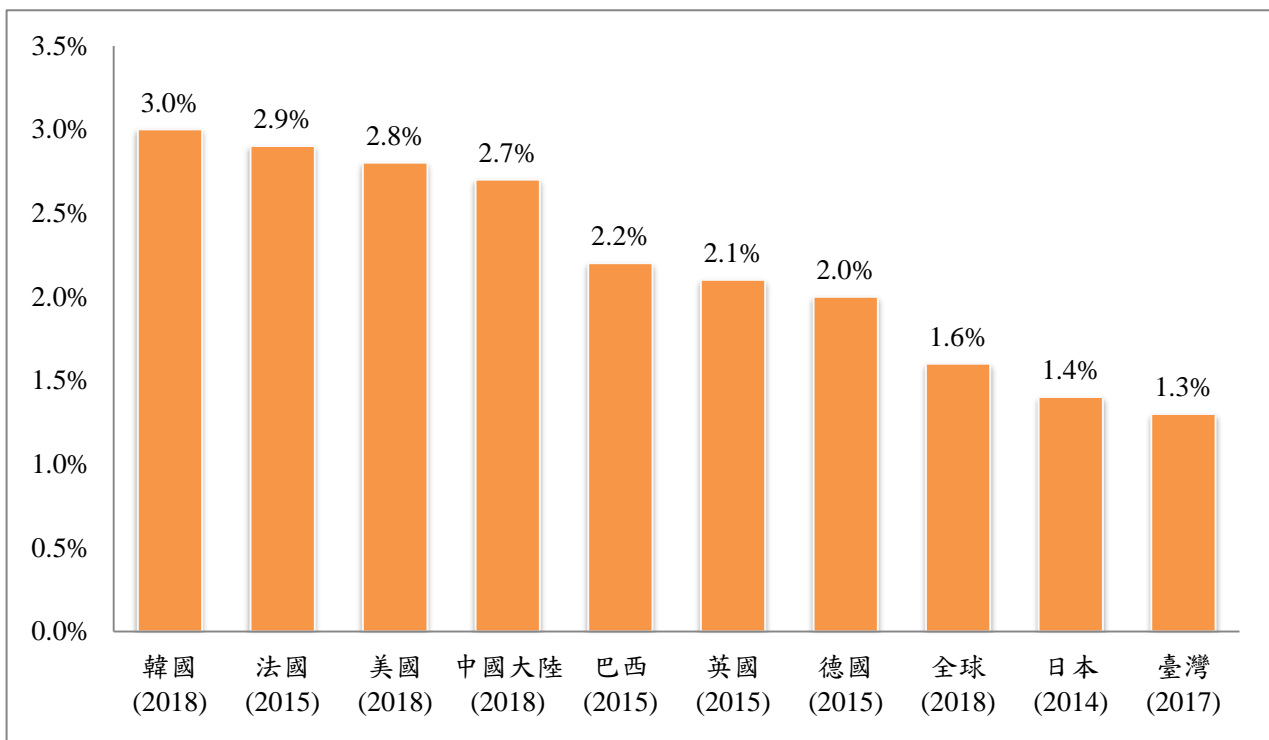
表 5-3 2016 年~2018 年全球運動產業規模

單位：兆美元；%

	2016	2017	2018
運動產業	1.2710	1.3338	1.3339
占全球 GDP 比重	1.66	1.69	1.64

資料來源：本研究根據 Plunkett Research Ltd 與 IHS Markit 的數據估算。

比較各國運動產業產值，蒐集各國有提供數據的統計資料，以及中商產業情報院（2018）針對全球主要國家運動產值占當年度 GDP 比重規模，彙整出各國運動產值占 GDP 本國比重的比較。但由於資料更新速度不一，無法進行同一年度的比較，各國數據年度區間介於 2015 年至 2018 年之間，提供大致參考比較用。其中，韓國比重達 3.0%、法國比重達 2.9%，美國比重達 2.8%，中國大陸比重 2.7%，運動產值占本國 GDP 比重較高；其次為巴西、英國、德國等國比重約 2.0%~2.2%；全球比重平均水準約 1.6%~1.7%；日本比重 1.4%，我國比重 1.3%，略低於全球平均水準。（參見圖 5-2）



資料來源：各國統計資料、中商情報網

圖 5-2 各國運動產業產值占本國 GDP 比重

第六章 電競產業的相關統計初探

受到電子競技（簡稱電競；Electronic Sports，簡稱 eSports）在全球掀起熱潮的影響，電競相關產業正蓬勃興起，國際會計審計專業公司 PricewaterhouseCoopers（PwC）於 2018 年 9 月公布的報告指出，電競將超越足球成為最具潛力的運動項目，引發各界熱議，也逐漸形成一股不容忽視的經濟力量。然而過去電競並不屬於正式運動項目的一環，電競相關的產業統計調查資料較為分散，產業定義出現多種版本，呈現統計數據差異甚大的情況。因此，本章特別針對電競產業的相關調查統計資料進行初步探索，了解目前電競產業常用的分類項目、統計方式及數據內涵，作為日後進一步研究電競產業的基礎。

第一節 電競產業發展概述

一、電競產業興起背景

關於電競的起源，臺灣電子競技聯盟（Taiwan e-Sport League，TeSL）秘書長陳文鴻（2016）指出，由於電競與電玩遊戲之間的關係相輔相成，導致電競的起源眾說紛紜，普遍而言可分為三個時期，配合《電競產業大未來》作者羅蘭李的說法，整理興起背景如下。

（一）萌芽期（1972 年~1989 年）

1972 年在史丹佛大學校園內 20 幾位學生進行太空戰爭（Spacewar）電玩比賽，吸引電玩同好參與，被認為是電競史上最早的紀錄。1980 年日本 Atari 公司生產的電視遊樂器興盛，舉辦 Space Invaders（我國俗稱小蜜蜂）錦標賽反應熱烈，為電競發展埋下發展遠因。

（二）電腦與線上遊戲興起（1990 年~1999 年）

1990 年代電腦與網路相繼問世，線上遊戲隨之出現，起初的電競集中於第

一人稱射擊遊戲 (First-person shooter, FPS)。1998 年加州的暴雪娛樂¹ (Blizzard Entertainment) 公司發行「星海爭霸 (StarCraft)」遊戲軟體，這是一款即時戰略遊戲 (Real-time strategy game, RTS)。相較於 FPS 專注於反應能力，RTS 增加遊戲的豐富性，需要兼顧全盤的思考規劃與熟練的操作技巧，很快引發新一波風潮，在韓國更是特別受到歡迎。韓國在 1997 年遭遇亞洲金融風暴後，政府刻意扶植資訊科技產業作為經濟復甦的重點產業，電競產業在此背景下順勢而起。

(三) 全球電子競技繁榮期 (2000 年之後)

2001 年韓國文化體育觀光部率先創立「韓國電競協會 (Korea e-Sports Association, KeSPA)」，主要任務為推廣及規範電競活動。KeSPA 的董事會由韓國大企業組成，包括 SK 電訊、三星集團及 CJ 集團等旗下有職業選手的企業，以及 OnGameNet (主流電競平台) 與 Gom TV (影片播放平台) 等媒體。

2002 年「職業電競聯盟 (Major League Gaming, MLG)」成立，是北美最大的電競公司，主導北美區域頂級的電競聯賽，一度是全球規模最大、發展最成功的電競聯盟。MLG 廣泛納入各類型的遊戲，並提供高額獎金舉辦大規模比賽，樹立電競聯賽的比賽規則與經營模式。MLG 於 2017 年被動視暴雪² (Activision Blizzard, Inc.) 公司收購，看準 MLG 具有強大的社群力與經驗豐富的專業團隊，動視暴雪有意結合直播、內容、影音平台等，全力打造電子競技界的 ESPN³ (Entertainment Sports Programming Network, 簡稱 ESPN)。

在臺灣，由於電競選手曾政承在 2001 年世界電玩大賽 (World Cyber Games, WCG) 上勇奪冠軍，吸引各界目光，也因此搭上全球電子競技繁榮期的熱潮。當時韓國砸重金以專業培訓方式養成職業電競選手，並配合遊戲軟體及娛樂產業建立起完整產業鏈的做法，引發媒體爭相報導，也逐漸扭轉過去大眾對於電

¹ 暴雪娛樂 (Blizzard Entertainment) 是美國電子遊戲開發商暨發行商，於 2008 年併入暴雪動視公司。其產品在 PC 遊戲界具有領先地位，其中，如魔獸爭霸、星海爭霸、暗黑破壞神等遊戲受到玩家好評，並被多個電子競技賽事列為比賽項目。

² 動視暴雪是美國最大的互動式遊戲娛樂軟體公司之一，該公司主要產品為互動式娛樂軟體，同時也開發及經銷不同系統操作平台的 TV GAME。

³ ESPN 是美國知名的運動電視台，專門播放運動節目的美國有線電視聯播網。

玩遊戲無益於身心健康的刻板印象。2012 年由我國電競選手組成的臺北暗殺星（Taipei Assassins）團隊，在美國洛杉磯舉辦的英雄聯盟⁴（League of Legends，LoL）第二季世界大賽中擊敗南韓職業隊伍獲得冠軍，當時該場賽事吸引 820 萬人觀看，創下電競史上新紀錄，讓臺灣電子競技選手揚名國外之餘，也令國內一般大眾、主管機關，以及相關產業界不得不注意到電子競技潛力無窮的發展特性及未來可能產生的龐大商機。

二、電競產業近期發展

有鑑於電競在全球發展的腳步加速，包括觀賽觀眾、參賽團體、直播平台的規模逐年擴增，隨之而來的廣告贊助、比賽獎金、資金投入等額度屢破紀錄，加上媒體曝光的程度直接上升，電競儼然是國際上熱門的「運動」項目之一。

有感於電競對於當代年輕人具有巨大的吸引力，2017 年 4 月亞奧理事會宣布，電競成為亞洲室內武道運動會的展示項目，並成為 2018 年雅加達亞運會的展示項目。2017 年 10 月，國際奧委會（IOC）在聲明稿中指出：「同意將電競賽事視為一項運動，參賽者可以用與傳統運動員相當強度進行準備和訓練。」

2018 年 2 月平昌奧運舉辦之際，國際奧委會宣布：「將增加奧運頻道的投入，未來也將更關注電競項目，以吸引年輕人目光。」國際奧委會觀察到電競在全球各地引發風潮的現象，為吸引年輕人關注奧運，巴黎申奧主席 Tony Estangué 已開放討論 2024 年巴黎奧運是否納入電競的可能性，承諾將加強與電競相關人士的交流。為此，國際奧委會與國際運動聯合會（GAISF）於 2018 年 7 月 21 日舉辦電子競技論壇，試圖尋找電競與奧運的連結關係。

電競也是一種運動的概念逐漸在國際上獲得認可，但成為國際賽事正式奪牌項目卻仍有爭議。根據 PwC 於 2018 年 12 月公布的「2018 年 PwC 運動產業調查報告」結果顯示，關於電競是否入奧的看法，大多數受訪者抱持較為反對的態度（約 83.7%），部分認為電競應該獨立發展（約 29%），部分不認為電競是運動項目（約 28%），還有一部分認為電競在成為奧運項目之前需要先成立監督管理

⁴「英雄聯盟」是由 Riot Games 公司發行的一款 3D 多人線上戰鬥競技場（Multiplayer Online Battle Arena, MOBA）遊戲，採取遊戲免但道具須付費的經營模式，自 2009 年發行以來，在全球各地廣受歡迎，更是電子競技的主流遊戲項目之一。根據 Newzoo 公布的 2017 年全球 Top 50 電競賽事名單，「英雄聯盟世界大賽」排名第一。

機構(約 26.7%)，顯示對於電競入奧與否的看法依然分歧，有待各界持續討論以獲得共識。

在臺灣方面，隨著國際奧委會於 2017 年 10 月將電子競技認定為運動項目後，我國緊接著於 2017 年 11 月公布立法院三讀通過的《運動產業發展條例》修正條文中，重新定義運動產業範圍。該條例修正案重點說明指出，「運動產業發展快速，產業範圍愈發廣泛且種類眾多，重新整理運動產業範疇實有必要，本次修訂將『電子競技』及『運動經紀及管理顧問』增加納入產業項目，期能跨部會推動運動產業相關業別的發展。」

提案立法的立委吳志揚對此表示，電競業從業人員如果沒有被正名，在學校或家中，學生都會被師長反對往電競這個方向發展。電競業納入運動產業有正名的效果，未來選手可能成為國手，甚至收入比一般人還高…。另一位提案修法的立委，同時身兼中華民國電子競技運動協會理事長的鄭寶清也指出，「電競業納入運動產業，可望帶動產業一條龍發展，包括軟硬體、電競賽事轉播等」。

在電競業正式納入運動產業後，中華民國電子競技運動協會立刻發出公開信表示，計畫將電競在臺扎根的層級提升至電競外交層級，為臺灣電競運動的永續經營及運動員福利持續努力。協會提出年度相關計畫，內容包含教育（教材加深、產業實習計畫、學生營隊、教師研習營）、基層建構（輔導電競組織落地、大量聘用在地人才、輔導職業隊與業餘戰隊）、爭取國際性賽事在臺舉辦、輔導國內賽事（職業級與業餘級）、推動運動員認證與福利保障制度，以及其他國際交流活動（配合國家新南向計畫等）。

觀察電競教育的發展情形，現以職技科大最為積極，遠東科大看好電競商機，2016 年成立全臺第一個專門培訓電競專業選手的「多媒體與遊戲發展管理系」；城市科大電通系 2016 年與中華民國電子競技運動協會簽訂產學合作協議，從 105 學年度起開設「電競產業人才培育學分學程」，算是較早投入電競教育的大專院校。在大學部分，世新大學數位多媒體學系準備調整課程，將電競產業分析及轉播納入規劃。從 2015 年至 2018 年初，已有近 60 所學校與中華民國電子競技運動協會簽訂產學合作，把電競帶入校園。2018 初臺大畢業生陳威霖榮

獲「爐石戰記」全球冠軍，在臺灣再次掀起電競熱，可以預期未來將有更多大學系所考慮規劃專業電競課程。

在電競產業鏈的規劃上，根據中華民國電子競技運動協會在官網上的介紹，擬透過產、官、學合作的方式，建立完整的電競產業鏈，並提升電子競技的產業地位。藉著跟北中南各級學校的合作，由大學帶領高中(職)完成學制的銜接，建置電競教室讓學生擁有優良的學習環境，同時與相關廠商合作，培育產業未來人才。另因應電子競技風氣盛行而帶動周邊的各項技術發展，例如周邊影音軟體技術、網路平台傳播、手機資訊科技、多媒體傳輸技術等，也將透過學校相關科系結合資訊傳播、電子影音工程、新媒體應用等科學，統整成立相關學程。從電競教育逐步落實的腳步來看，電競產業在臺灣已嗅出明確商機，業界對培養年輕電競人才的需求急切，因而帶動校園新設立電競相關課程。

2018年電競在臺灣，可說達到一個重要的里程碑。2018年全國大專校院運動會（全大運）電子競技運動項目於4月30日順利落幕，這是電競首次被官方主辦的運動賽事正式納入比賽項目，先前經過長達1年的執行規劃。本屆全大運指定的電競項目為「英雄聯盟」的團體賽與「爐石戰記」的個人賽，首屆冠軍分別由臺北城市科技大學及健行科技大學邱顯賀獲得。統計此次電競賽事的參賽學校數量，「英雄聯盟」團體賽包含中央、城市、遠東、僑光、中正、健行、勤益及萬能等8所學校參賽，而「爐石戰記」個人賽包括清華、大同、勤益、中華、中正、健行、臺中科大、國體、城市、遠東、中央及僑光等12所學校16人參加，反應熱烈。

此外，2018年11月9~11日在高雄舉行第十屆世界電競錦標賽 International e-Sports Federation(簡稱 IESF)，由中華民國電子競技運動協會(CTESA)主辦、臺灣電子競技聯盟(TESL)執行，是第一場在臺灣舉辦的世界級電競賽事。IESF於2008年成立後，隔年開始舉辦 IESF 賽事，從2009年的挑戰賽，2010年的總決賽，至2011年開始每年都舉辦世界電競錦標賽，是以國家為單位的全球性電競大賽，受到國際電競愛好者的高度關注。2018年第十屆 IESF 由臺灣爭取到主辦權，共計來自48國、700餘位選手及外賓共襄盛舉，不僅讓臺灣在國際電競界提高聲望，也從中獲取舉辦大型電競賽事與技術交流的寶貴經驗，有助於帶

動觀光、文創、流行娛樂等周邊產業。

第二節 電競產業相關統計

受到電競在全球掀起熱潮的影響，電競相關產業正蓬勃興起，包括軟硬體設備、周邊服務業及衍生產業，以新興明星產業之姿，吸引各方矚目，逐漸成為一股不可忽視的經濟力量。然而過去電競並不屬於正式運動項目的一環，使得電競產業相關的調查統計資料較為分散，產業定義出現多種版本，經常出現統計數據差異甚大的情況。本節將先針對電競產業定義範疇進行歸納整理，其次介紹國內外較具代表性的電競產業相關統計調查機構，彙整近期發布的電競產業報告研究重點與調查結果。

一、電競產業定義範疇

（一）電競的定義範圍

關於電競的界定，根據專門從事遊戲、電競及手機產業研究的機構 Newzoo 的定義，是一種為了特定目的（贏得冠軍、獎金），依專業標準與組織型態（聯盟、團隊）進行的電子遊戲競技，而參加者個人或團隊，賽前必須熟悉競爭規則。

根據體育署計畫報告《電子競技納為體育運動合適性評估報告》的說明，「隨著數位科技發展，…電子影音遊戲提供給玩家更多樣化、更真實與更刺激的精神享受，儼然成為休閒娛樂活動中的一種主流，甚至發展出電子影音遊戲職業競賽，也就是是一般大眾所熟知且通稱的電子競技項目。」

中國體育總局認為，電競運動是使用電子資訊技術為基礎的比賽器材和設備，進行可定量可重複的對抗比賽；經過長久訓練，可形成運動技巧和規律；在崇尚公開、公平、公正的原則，嚴格遵守統一的比賽規則的前提下，可體現智力運動和技術對抗的本質。

綜合以上說法，電競是依照正式規則進行的電子遊戲競技比賽，主辦單位需清楚公開遊戲規則、比賽程序，以及獎勵方式。在此定義下，電競的特性包

括電子遊戲本質、競賽性、組織性、正式規則，以及符合公開公平公正原則。

（二）電競產業的定義範圍

進一步來看電競產業的範圍，首先須釐清電競產業與遊戲產業之間的差異。遊戲產業囊括的範圍較為廣泛，電競產業的範圍較窄，而電競產業本身又可再區分為狹義的電競產業（核心職業領域）與廣義的電競產業（電競關聯產業）。也因此，電競市場調查結果會出現產值落差甚大的情況。配合目前可行之統計範圍，暫將我國電子競技業定義為：以數位遊戲運動競技為中心，從事選手培養、教練培育、競技教學、軟體出版、賽事舉辦、賽事宣傳、賽事轉播等產業，但不包括博弈之數位遊戲。

參考研究機構 Newzoo 針對電競產值的估算方式，納入項目包括贊助金、媒體轉播權利金、廣告收入、周邊商品及門票，以及遊戲發行商投資，共同組成電競產業的收入來源，但其估算範圍並不包括獎金池、選手薪水，以及博彩。至於在遊戲產業方面，依照硬體載具區分，主要為個人電腦、行動裝置（手機、平板電腦），以及遊戲主機等三大部分，其產值（收入來源）包括軟硬體、電子商務服務、線上賭博遊戲及彩券收入等。在 Newzoo 的界定下，電競市場的範圍鎖定在職業領域，依此計算標準，電競產值尚不及遊戲產值的 10 分之 1。

國內研究方面，根據永豐投顧（2017）的研究，全球電競產業可分為硬體設備、遊戲開發、硬體上游研發，以及遊戲經營等，其中，臺灣在硬體升級設備及周邊部分具有競爭優勢，中國大陸在軟體經營及賽事推廣方面最為著力，而美國在軟硬體（遊戲開發、繪圖晶片研發）上游研發層次保持領先地位。

參考華南投顧（2019）的界定，電競係指使用電子遊戲來比賽的運動項目。電競是利用電子設備（電腦、遊戲主機、街機、手機）作為運動器械來進行的，但操作上強調人與人之間的智力與反應對抗運動。在上述定義下，電競產業之產業鏈可區分為上、中、下游，以及泛電競產業；上游是遊戲開發商、營運商，這部分市場由美國及中國大陸的廠商所掌控；中游是賽事承辦商、贊助商、賽事參與方、數據服務商；下游是網路直播平台、電視頻道、廣播、電競媒體；至於泛電競產業則包括網咖、硬體產品（遊戲器、電競周邊商品如電競用個人

電腦、筆電、耳機、滑鼠、鍵盤、螢幕等)，以及電競教育等。

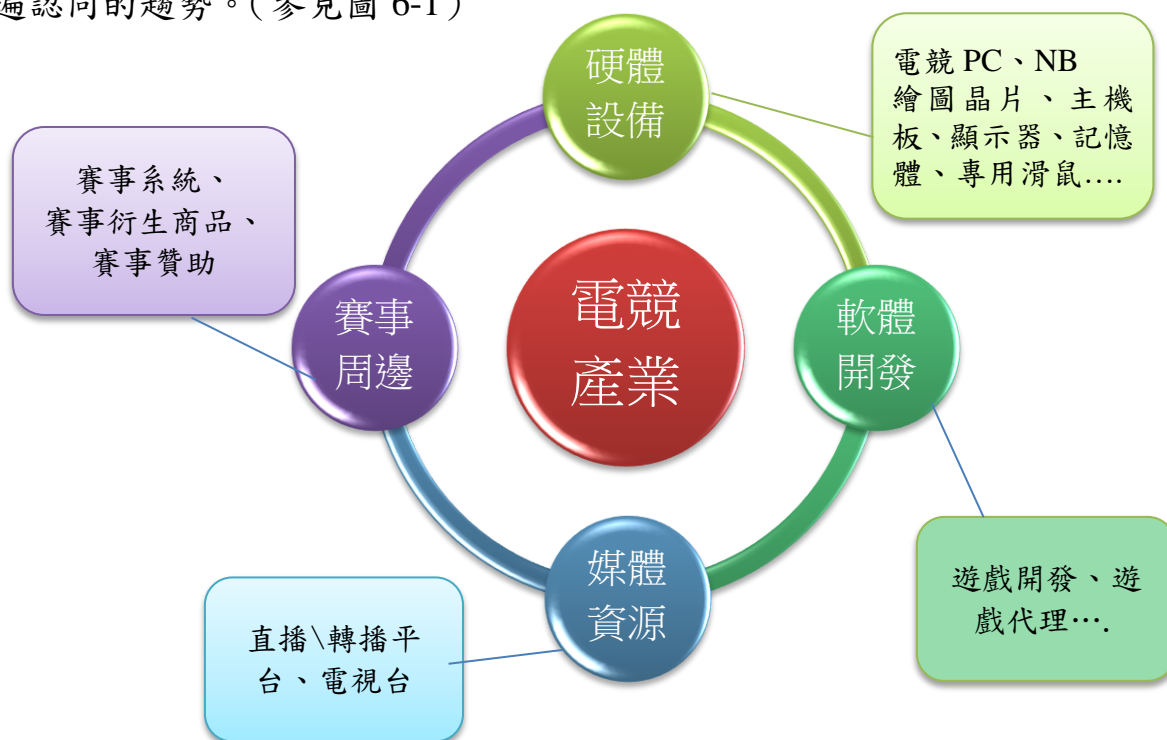
資策會產業情報研究所(2016)整理遊戲產業的常見分類方式:1.硬體分類，可分為遊戲專用硬體及非遊戲專用硬體，並將遊戲專用硬體再細分為電視型家用電玩主機、掌上型家用電玩主機、商用電玩機台，以及非遊戲專用硬體再細分為個人電腦、智慧手機/平板電腦等；2.連線分類，可分為離線模式與連線模式，並再將離線細分為單人與多人。電競經濟產業鏈分為硬體、軟體、電信及媒體等三大類別。

錢思敏(2015)詳細觀察電競產業的生態指出，電競生態包含硬體周邊、遊戲軟體、競賽(賽事)及直播轉播等四大環節；向下延伸關聯產業，硬體周邊涵蓋電腦周邊配件、電腦主機相關、擴增實境(AR)硬體、虛擬實境(VR)硬體及手機手遊外掛配件；遊戲軟體涵蓋遊戲軟體開發商、文創暨資通訊產業(劇本角色美術設計、程式設計師、未上市測試、試玩人員)及電競雜誌、電競電影等；競賽(賽事)涵蓋競賽籌辦團隊(門票、攤位、展示販售、周邊商品)及賽事系統(國際型賽事、常態型聯賽、廠商聯名盃比賽、社群賽事)；直播轉播涵蓋攝影棚、轉播設備、導播、主播、賽評、開場表演、電視台頻道(電競節目、選手專題)、網路平台與網路頻道；與競賽及直播轉播均相關的賽事收入門票抽成、企業贊助、商業抽成及周邊合作；另外還有與四大環節均為相關的廣告收益項目。

陳文鴻(2015)分析，許多研究報告估計電競產值時，把大部分遊戲產業的產值也納入，因為現代幾乎所有類型的電子遊戲都能以連網方式進行，而連網對戰就是一種電子競技的行為。至於狹義的電競產值，就如Newzoo對於電競「直接」產值的估算，僅包括遊戲發行商的投資、授權與贊助、線上廣告、門票等。陳文鴻認為，把遊戲產值全部納入是過分樂觀，但僅採納電競直接產值恐怕又過於狹隘，而應從電競運動吸引多少觀眾、活絡多少周邊產業的角度來考量。

歸納上述看法，電競產業的確切範圍雖存在不少模糊地帶，但以電競運動為中心，向外發展出硬體設備、軟體開發、媒體資源及賽事周邊的大致結構已然確立，而由此衍生出新的工作機會及周邊產業商機，正快速成長中，則是被

普遍認同的趨勢。(參見圖 6-1)



資料來源：本研究繪製。

圖 6-1 電競產業結構

二、電競與遊戲產業的調查統計現況

現階段單獨就電競產業進行量化研究的報告較為少見，部分是以納入遊戲產業的方式來呈現，以下蒐集國內外電競產業(包括遊戲產業)相關的調查統計數據，作為初探電競產業規模的參考。針對全球電競市場進行調查統計的機構，以商業機構為主，較具代表性的為荷蘭的 Newzoo 及美國的 Superdata。

針對我國相關市場調查部分，電競調查係納入遊戲產業中，一併進行調查研究，且以玩家特性為主要研究對象，至於產值估算尚處於探索階段，產業界定尚不明確。較具代表性的研究報告，可參考 Newzoo 全球遊戲市場報告的各國部分、資策會產業情報研究所 (MIC) 的遊戲市場調查，以及 Yahoo 奇摩的電玩大調查。此外，許多產業研究分析及投資建議報告中，有提及電競產業相關統計調查數據，但由於電競及電競產業屬於正在快速發展中的新興產業，其產

業界定尚未統一規格，因此各家研究機構發布的數據，經常有落差甚大的情形，主因就是納入統計調查的產業範圍並不一致。

以下彙整摘要重要研究機構於近期發布電競與遊戲相關產業的研究要點與調查結果。

（一）全球電競調查相關報告

1. Newzoo 的全球電競產業調查報告

荷蘭的 Newzoo 是一家專門針對遊戲、電競及手機等產業進行研究的商業機構，在電競產業研究方面頗具代表性。觀察 Newzoo 每年發布的年度全球電競市場報告，其研究架構是以電競專業賽事為中心，向外衍生出出版發行商、聯賽、賽事及球隊等電競產業主要組織，調查電競觀眾規模、電競產業收入，以及各市場（以國家、地區或區域為單位）主力選手及產業發展狀況。

Newzoo 年度報告收錄的內容，包括全球電競市場的關鍵趨勢、全球電競市場概況（電競觀眾、電競市場收入），以及電競市場上的重要排名等，諸如電競產業最熱門前 50 個國家、在推特觀看時數最高的前 50 大電競報導、在推特電競時段觀看時數最高的前 25 大電競賽事、在推特非電競時段觀看時數最高的前 50 大電競賽事等。其中，在電競市場收入的估算上，將產業收入定義為贊助、媒體權利金、廣告費、遊戲出版費，以及門票和周邊商品。

Newzoo 設定中的電競收入範圍，不包括獎金和選手薪水，而被視為成本。另外，觀眾對獎金池的貢獻、線上博弈和與電子競技相關的投注等，也都不列入電競收入。更重要的是，電競組織的資本投資並未被納入電競收入，因為 Newzoo 希望能清楚劃分收入及投資的差異，而這也可能是造成 Newzoo 估算電競市場收入與 Superdata 形成較大差距的主因。

根據 Newzoo 於 2018 年 2 月發布的『2018 年全球電競市場報告』，以及於 2019 年 2 月底發布的『2019 年全球電競市場報告』，全球電競市場總收入持續呈現大幅成長格局，2018 年成長 38.2%，2019 年成長 26.7%，成為運動

市場上吸引高度關注的活動。Newzoo 在 2019 年的報告中指出，隨著電競群眾規模逐漸成形，產業經濟效應亦擴大勢力範圍，2018 年可謂電競發展的關鍵年，而 2019 年則是全球電競市場規模首次突破 10 億美元大關的重要時刻，吸引相關產業、品牌大肆投資。整理與產值相關的推估數據如表 6-1、表 6-2 及表 6-3 所示。

電競市場的地域分布上，在 2019 年全球電競總收入 10.96 億的版圖中，北美地區比重最高，占 37.3%，其次為亞洲比重 29.7%，以及歐洲 28.5%。另從電競愛好者的總人數觀察，2019 年中國大陸人數最多。可達 7,500 萬人，其次為美國及巴西；但從電競愛好者占上線人數比例來看，則是韓國所占比例最高，達 12%。

表 6-1 Newzoo 全球電競市場報告關鍵推估數字

項目	2017 年	2018 年	2019 年
全球電競市場總收入(億美元)	6.55	8.65	10.96
-總收入成長率(%)	33.0	32.0	26.7
全球電競市場觀眾人數(億人)	3.35	3.95	4.43
-觀眾人數成長率(%)	19.3	17.8	12.3
-偶爾觀看非核心電競愛好者人數(億人)	1.92	2.22	2.45
-核心電競愛好者人數(億人)	1.43	1.73	1.98

註：為 2019 年推估值。

資料來源：2019 Global Esports Market Report，Newzoo，2019.2。

表 6-2 Newzoo 2018 年全球電競市場收入組成分析

項目	金額(億美元)	百分比%	成長率%
贊助	3.59	39.6	53.2
廣告	1.74	19.2	23.8
媒體權利金	1.61	17.8	72.1
遊戲出版費	1.16	12.8	11.0
門票和周邊商品	0.96	10.6	16.2
總計：全球電競市場總收入	9.06	100.0	38.2

註：為 2018 年推估值。

資料來源：2018 Global Esports Market Report，Newzoo，2018.2。

表 6-3 Newzoo 2019 年全球電競市場收入組成分析

項目	金額(億美元)	百分比%	成長率%
贊助	4.57	41.7	35.3
媒體轉播權利金	2.51	22.9	41.8
廣告	1.89	17.2	14.8
周邊商品和門票	1.04	9.5	22.4
遊戲出版費	0.95	8.7	-3.0
總計：全球電競市場總收入	10.96	100	26.7

註：為 2019 年推估值。

資料來源：2019 Global Esports Market Report，Newzoo，2019.2.

值得注意的是，Newzoo 觀察近期電競產業的兩個重要現象，一是「非特定贊助商」的業別囊括各種領域，主因是電競愛好者專注於長時間的電競活動，讓品牌商願意大量投資，得以在目標客群面前充分展示其自家商品。二是電競時代創造出新的商業獲利模式，有從間接有線媒體轉向直接數位支付的趨勢。因此，Newzoo 看好未來電競產業所能誘發出來的龐大商機，預期 2017 年至 2022 年全球電競總收入複合成長率可達 22.3%，由此推估 2022 年全球電競總收入規模可達 15.5 億美元。

2.Superdata 的全球電競產業調查結果

美國的 Superdata 是一家專門針對遊戲及互動媒體產業進行調查統計的商業機構，其發表的遊戲產業相關數據經常獲得引用參考。觀察 Superdata 的年度電競市場報告，其重要項目包括全球電競市場收入、全球電競市場投資規模、電競賽事獎金排行榜、電競觀眾人數成長趨勢、電競玩家人數成長趨勢，以及推特與 Youtube 吸引電競觀眾的比重與重疊程度等。摘錄 Superdata 於 2017 年 12 月發布的『2017 年電競市場報告』中與產值相關的重要數據如表 6-4、表 6-5 所示。

表 6-4 Superdata 預測全球電競產業收入走勢

年度	金額(億美元)	成長率%
2017	15	-
2018	16	6.7
2019	18	12.5
2020	19	5.6
2021	21	10.5
2022	23	9.5

資料來源：Esports Courtside：Playmakers of 2017，Superdata，2017.12。

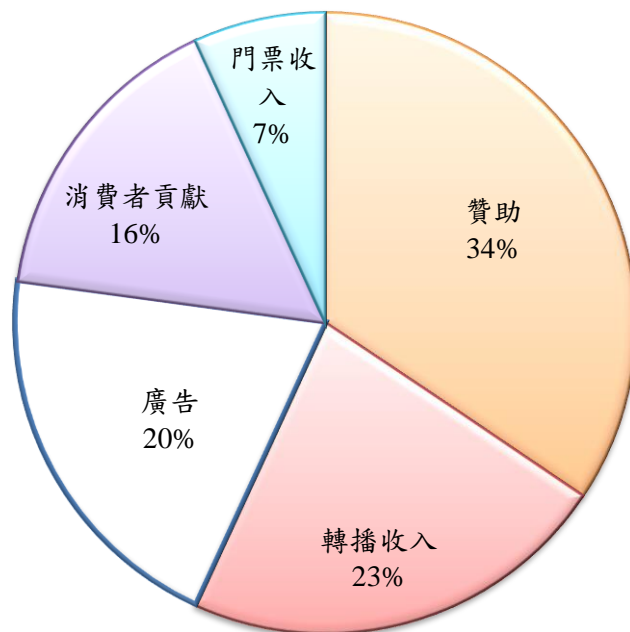
表 6-5 Superdata 2017 年全球電競市場規模組成分析

項目	金額(億美元)	百分比%
投資	7.50	50
贊助及廣告	5.25	35
獎金池	0.90	6
門票和周邊商品	0.75	5
博彩及業餘比賽	0.75	5
總計：全球電競市場規模	15.00	100

資料來源：Esports Courtside：Playmakers of 2017，Superdata，2017.12。

3.全球電競相關統計調查的其他重要報告

其他值得參考的電競相關統計調查報告，包括 PwC 在 2018 年 12 月公布的『2018 年 PwC 運動產業調查報告』中指出，2018 年電競產業持續熱絡發展，估計 2018 年電競產業的經濟效應可達到 8.05 億美元，較上年成長 29.8%，成長力道主要來自贊助、廣告及媒體轉播權，此與 NewZoo 的看法一致，並預計 2018 年至 2022 年全球電淨收入的年複合成長率可達 18.4%，因此，2022 年全球電競收入達 15.8 億美元。（參見圖 6-3）



資料來源：『2018年PwC運動產業調查報告』，PwC，2018年12月。

圖 6-3 PwC：2018 年全球電競產業收入結構

另一家勤業眾信（Deloitte）會計師事務所於 2017 年 12 月發布的『2018 年科技預測報告』中指出，電競產業收入將於 2018 年首度突破 10 億美元大關，相較於 2015 年電競產業收入約 3.3 億美元，成長速度驚人。Deloitte 分析電競產業之所以高速成長，主因為電競賽事的觀賞時數直接上升，2016 年全球觀看時間預估達到 60 億個小時，達 2010 年的 5 倍，有效帶動全球電競產業興盛崛起。

（二）臺灣的遊戲調查相關報告

1. Newzoo 的臺灣遊戲市場調查報告

根據 Newzoo 於 2018 年 7 月公布的 2018 年『全球遊戲市場報告』，2018 年臺灣遊戲玩家人數可達 1,450 萬人，創造的遊戲收入規模達 13 億美元（約新台幣 377 億元），成為全球第 15 大遊戲市場。從臺灣遊戲市場玩家特性來觀察，在線上遊戲人口中，每個月至少會玩一次線上遊戲的比例，在手機遊戲

部分，男性達 54%、女性達 65%；電腦遊戲部分，男性達 67%、女性達 38%；至於在主機遊戲部分，男性只有 35%、女性只有 20%，由此可見手機遊戲已是線上遊戲的主流。（參見圖 6-2）



資料來源：『2018 年全球遊戲市場報告』，Newzoo，2018.7。

圖 6-2 Newzoo：2018 年臺灣遊戲市場概觀

其次，願意為遊戲付費的比例，以調查報告公布時點為準，過去 6 個月有 78% 的遊戲玩家願意為遊戲項目本身或虛擬商品付費，其中，願意購買強化道具的比例，男性為 32%、女性為 30%。另外，調查顯示線上遊戲人口中有 54% 的人會觀賞遊戲影音內容，且高達 49% 的人是透過行動載具觀看。

在電競市場相關結果方面，線上遊戲人口中有 12% 的人會每個月觀看幾次電競賽事的影音內容，而最受歡迎的電競賽事則是英雄聯盟（League of Legends）。

2.MIC 的臺灣遊戲市場調查報告

資策會產業情報研究所（MIC）承接經濟部技術處產業技術知識服務計畫（ITIS），針對臺灣遊戲市場進行調查解析，其發表的『臺灣遊戲市場白皮書』，是了解國內遊戲市場與玩家特質的重要參考依據。『臺灣遊戲市場白皮書』架

構區分為兩大部分，第一部分從市場研究角度出發，透過業者訪談、次級資料調查等方式，推估 2015 臺灣四大主要遊戲平台（電腦線上、電腦網頁、智慧手機、電玩主機）各自的市場規模及未來市場預測；第二部分則從用戶角度出發，透過網路調查方式，分析平台玩家的持有裝置、遊玩行為與消費行為，並進一步分析前五大熱門遊戲的玩家特質。

根據該白皮書定義，「遊戲係指運用資訊科技加以開發或整合所呈現的數位內容，依消費者使用載具之不同，可概分為電腦遊戲、電玩主機遊戲、智慧手機遊戲等；其中，電腦與行動遊戲又可因遊戲執行之軟硬體環境之不同，分為單機遊戲、線上遊戲與網頁遊戲」在上述定義下，商用電玩機台遊戲不在研究範圍內。

MIC 估計，2015 年臺灣遊戲市場規模達 420.4 億台幣，並預計 2019 年可擴充至 530.2 億台幣，年複合成長率達 6%。值得注意的是，以往是市場主流的電腦遊戲，2015 年市場比重為 28.4%，但智慧手機遊戲後來居上，比重攀升至 57.8%。MIC 綜合 Nielsen 調查結果及與業者訪談結果進行推估，臺灣遊戲玩家人數總計為 765 萬人。遊戲玩家使用比例最高的遊戲平台（可複選），以智慧型手機遊戲為最高，比重達 70.9%，其次為電腦線上遊戲，比重 54.3%，以及電玩主機遊戲比重 47.5%、電腦單機遊戲比重 42.2%。

摘錄 MIC 於 2016 年 8 月發布『2016 年臺灣遊戲市場白皮書』中與產值相關的重要數據如表 6-6 所示。

表 6-6 MIC 2015 年臺灣遊戲市場重要數據

項目	2015 年	預測或分析數據
遊戲市場規模(億台幣)	420.4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 預測 2019 年達新台幣 530.2 億 ▪ 年複合成長率 6%
遊戲玩家人數(萬人)	765	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 根據『2017 年電玩白皮書』，2017 年遊戲玩家人數可再成長至 813 萬人。

資料來源：『2016 年臺灣遊戲市場白皮書』、『2017 年電玩白皮書』，MIC，2016.8。

3.Yahoo 奇摩的電玩調查報告

Yahoo 奇摩注意到電競市場的強勁成長動能，於 2017 年推出全方位電競平台「Yahoo 奇摩電競」，蒐集並提供各類電競相關消息報導，且自 2011 起就開始針對遊戲與電競族群進行調查研究。Yahoo 奇摩的調查對象為臺灣地區 13~65 歲的上網人口，與模範市場研究公司合作，採取線上問卷調查方式進行，其調查重點在於遊戲族群及電競族群的行為模式與消費型態，是研究國內電競玩家消費行為的重要參考依據。摘錄 Yahoo 奇摩於 2017 年 7 月發布『2017 年 Yahoo 奇摩電玩大調查，解析臺灣玩家面貌』的重要數據如表 6-7 所示。

表 6-7 Yahoo 奇摩 2017 年電玩調查重要數據

項目	遊戲族群	電競族群
人數(萬人)	892	173 ⁵
平均每天遊戲時間(分鐘)	115	154
電腦線上遊戲每月平均花費(台幣)	719	810
網頁遊戲每月平均花費(台幣)	540	780
行動遊戲每月平均花費(台幣)	385	666
電玩主機每月平均花費(台幣)	1,069	1,278

資料來源：2017 年 Yahoo 奇摩電玩大調查，解析臺灣玩家面貌，Yahoo 奇摩，2017.7。

⁵ 根據『2017 年 Yahoo 奇摩電玩大調查』，在 2017 年臺灣 13- 65 歲線上遊戲玩家中，有觀看電競直播的比例為 19.6%，約 172.6 萬人，在調查中稱其為「電競族群」。

第七章 結論與建議

第一節 結論

根據本計畫相關分析結果，擬針對 106 年運動產業所屬十二大類及 40 項 4 位碼行業的 5 項指標兩種推估方法擇優選取的推估結果作一彙整，並對國際運動產業發展作一結論。

一、兩種方法推估結果並用

本計畫提供歷年運動產業統計資料，利用政府相關普查、統計等資料，針對運動產業進行指標推估與統計分析，本年度主要是推估 106 年的 5 項指標，分析重點也著重在 106 年的統計結果。但由於運動產業並沒有獨立的行業分類，而是分散在多個不同行業之中，加上樣本點甚少，因此不但取得的資料需要經過分解，推估方法也受到約束，建議隨著樣本點的增加，推估方法也應該隨之調整，本年度除了採用過去以成長率來推估的方法，也採取迴歸估計的方法來推估，雖然兩種方法就十二大類的推估結果差異不大，但若依 4 位碼行業的推估結果來看，則發現部分行業已成長率推估結果較佳，但有些行業則以迴歸方法推估結果較佳，因此本計畫採兩種方法並用，亦即擇優選取兩種方法較佳推估結果。

二、運動產業 5 項指標推估

95 年至 106 年運動服務業 5 項指標占全體產業比重表現，生產總額比重約在 1.02% 至 1.25% 之間，100 年以來呈穩定上升的趨勢；生產毛額比重約在 1.09% 至 1.25% 之間，100 年以來呈穩定上升的趨勢；總收入比重約在 2.03% 至 2.36% 之間，102 年以來呈穩定上升的趨勢；廠商家數比重約在 1.69% 至 1.95% 之間，呈上下震盪現象，於 98 年出現最高；就業人數比重約在 1.88% 至 2.20% 之間，101 年以來呈穩定上升的趨勢。

從個別指標的表現來看，分述如下：

1.生產總額

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。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27.38%，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，漲幅分別為19.14%、12.67%。比重最高的運動用品或器材製造、批發及零售業則成長3.94%，漲幅則低於整體運動產業。

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2,672萬元相較明顯略低，但運動表演業、運動傳播媒體或資訊出版業、運動經紀、管理顧問或行政管理業及電子競技業大於整體規模；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。

2.生產毛額

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。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，但運動表演業、運動傳播媒體或資訊出版業、運動經紀、管理顧問或行政管理業、電子競技業及運動保健業則明顯高於整體規模。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。

3.總收入

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。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。

若比較生產總額與總收入的金額，在一般情況下，生產總額應低於總收入，但由於本研究在進行推估的過程中，推估生產總額的替代變數是取自國民所得帳資料，而推估總收入的替代變數是取自財政資訊中心的銷售額，因此推估結果的變動趨勢有所差別，導致部分行業的少數年份出現生產總額高於總收入的現象。

4. 廠商家數

106 年整體運動產業廠商家數(等量)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。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%。而運動表演業廠商家數四捨五入後為 0 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，為防止誤導為 0 家，因此推估得運動表演業的廠商家數不足 1 家，但以 1 家設定。

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。

5. 就業人數

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。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。

就經濟關聯效果而言，為了配合運動產業的 4,689.2 億元的生產總額，若考量交易產品部分來自進口下，將帶動國內經濟的生產總額達 7,812.7 億元、國內生產毛額達 3,098.5 億元及就業需求達 386,644 人/年。其受益金額分別如下：

1. 生產總額：批發及零售（38）的 1,554.8 億元、其他運輸工具（30）的 961.6 億元、電腦電子及光學產品（26）的 819.1 億元、其他製品及機械修配（32）的 731.4 億元及專業科學及技術服務（46）的 381.4 億元。
2. 生產毛額：批發及零售（38）的 1,099.2 億元、藝術娛樂及休閒服務（51）的 259.2 億元、電腦電子及光學產品（26）的 211.7 億元、專業科學及技術服務（46）的 211.0 億元及其他運輸工具（30）的 204.8 億元。
3. 就業需求：批發及零售（38）的 136,400 人/年、藝術娛樂及休閒服務（51）的 48,700 人/年、其他製品及機械修配（32）的 31,964 人/年、專業科學及技術服務（46）的 23,763 人/年及其他運輸工具（30）的 23,022 人/年。

若分析模式不考量國產或進口，全部視為國內生產，就經濟關聯效果而言，

為了達到運動產業的 4,689.2 億元的生產總額，將促使國內經濟的生產總額達 13,160.9 億元、國內生產毛額達 4,689.2 億元及就業需求達 521,341 人/年。其受益金額分別如下：

- 1.生產總額：批發及零售（38）的 1,831.6 億元、其他運輸工具（30）的 1,292.2 億元、電腦電子及光學產品（26）的 923.2 億元、化學材料（16）的 829.2 億元及電子零組件（25）的 823.0 億元。
- 2.生產毛額：批發及零售（38）的 1,291.5 億元、礦產（05）的 301.0 億元、其他運輸工具（30）的 275.4 億元、專業科學及技術服務（46）的 264.3 億元及藝術娛樂及休閒服務（51）的 264.8 億元。
- 3.就業需求：批發及零售（38）的 157,918 人/年、藝術娛樂及休閒服務（51）的 49,762 人/年、其他製品及機械修配（32）的 34,496 人/年、其他運輸工具（30）的 30,972 人/年及專業科學及技術服務（46）的 29,197 人/年。

若比較表 3-61 及表 3-62 的結果，發現包括進口與不包括進口，運動產業對經濟的關聯性相差明顯，主要是國內產業的上下游連動效果，進口品占有重要地位所致。

三、國際運動產業分析

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。

（一）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。

(一) 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。

(三) 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%。

第二節 建議

在本計畫執行過程中，面臨資料蒐集不易的問題，因此進行推估時，部分參數須做主觀設定，為了提高推估的可信度，有以下建議：

- 一、在多項行業的占比推估上，由於缺乏官方資料可運用，因此只能做主觀設定，未來可朝進行調查方式來提高準確度。又若各行業的廠商家數指標有經占比推估者，將加入「等量」，表示從相當於透過占比推估原行業的指標數據。
- 二、擴大產業統計範圍，使得含蓋的層面更完整。例如本計畫對職業運動業僅就職棒球隊來推估，可以評估加入高爾夫球或撞球等運動項目。另外，由於運動表演業主要包括運動舞蹈、水(冰)上芭蕾、武術、拳擊等運動項目，但國內尚未有官方統計資料可運用，因此建議逐步建立蒐集統計資料的管道，以反映此一行業的特徵。
- 三、近年中國大陸大力推廣運動產業，並進行官方統計作業的大幅度調整，建議可作為未來進一步研究參考的對象。

參考文獻

一、中文部分

1. 中國國家統計局及中國國家體育總局 (2019),《2017 年全國體育產業總規模與增加值資料公告》。
2. 中國國家體育總局 (2016),《體育產業發展「十三五」規劃》。
3. 中商產業研究院 (2018),「2018 年中國體育產業市場規模及趨勢預測」, 2018/08/10。
4. 林建甫 (2017),「世大運帶起的運動商機」, 聯合報, 2017/09/01。
5. 中商產業研究院 (2018),「2018 年中國體育產業市場前景研究報告」。
6. 楊錦潭 (2012),「我國運動服務業產業統計之架構、內容、資料來源及計算或推估方式之研究」。
7. 「川普熱愛體育產業,但體壇未來卻有可能挫咧等」, 全球中央, 2016/12/18
8. 「英國政府培植運動產業之官方補助」, 駐英國代表處教育組, 教育部電子報第 721 期, 2016/06/16
9. 「美國運動產業發展政策」, 駐舊金山辦事處教育組, 教育部電子報第 715 期, 2016/05/05。
10. 羅蘭李 (2017),《電競產業的大未來》, 台北: 大是文化有限公司, 2017 年 5 月。
11. 陳文鴻 (2016),「全球電競時代 串聯科技新商機」,《台北產經》, 2016 年 4 月。
12. 錢思敏 (2015),「電競產業觀察 Part1: 它是一個生態系, 機會可能比你想像中還大」,《數位時代》, 2015 年 10 月。
13. 永豐投顧 (2017),「電競產業 2017 年展望-中國電競崛起, 全球產業啟動」,《經濟研究》, 2017.3.13。
14. 華南投顧 (2019),「電競產業分析」,《華南投顧周報》, 2019.2.19。
15. 「電子競技納為體育運動合適性評估報告」, 體育署 2016 年 3 月 3 日。
16. 「電競是否入奧運, 國際奧會: 確實是運動」, 中央社, 2017 年 10 月 29 日。

17. 「立院三讀，電競及運動經紀納入運動產業」，中央社，2017年11月7日。
18. 「電競正式納入運動產業！中華電競協會發表公開信」，聯合新聞網，2017年11月7日。
19. 「2億打造電競館 陳菊：比照世運辦電競世界賽」，新頭殼 nettalk，2017年11月13日。
20. 「關注電競項目！奧委會：吸引更多年輕人」，新頭殼 nettalk，2018.2.21。
21. 「高雄積極拓展電競產業，海音中心年底完工將成新據點」，新頭殼 nettalk，2018年3月27日。
22. 「電競在校園」系列報導，鏡周刊，2018年2月26日。
23. CTESA 中華民國電子競技運動協會網站：
<http://www.esports.com.tw/index.php?lang=tw>
24. 「電子競技產業報告：基本內涵及產業鏈介紹」，中投顧問產業研究中心，2016年5月20日。
25. 「2016年台灣遊戲市場白皮書」，財團法人資訊工業策進會產業情報研究所，2016年8月。
26. 「2017年電玩白皮書」，財團法人資訊工業策進會產業情報研究所，2016年8月。
27. 「2017年Yahoo奇摩電玩大調查，解析台灣玩家面貌」，Yahoo奇摩，2017年7月。
28. 「解讀《體育產業統計分類（2019）》」，中國大陸國家體育總局，2019年4月。

二、外文部分

1. Plunkett Research, Ltd(2018)，Sports Industry Statistics and Market Size Overview。
2. PwC(2018)，Sports industry：lost in transition? PwC's Sports Survey 2018。
3. PwC(2018)，PwC's Sports Survey 2018：How to call the shots in transition.
4. PwC(2015)，PwC's Sport Survey 2016.
5. Newzoo(2018)，2018 Global Games Market Report.

6. Newzoo(2018) , 2018 Global E-sports Market Report.
7. Newzoo(2017) , 2017 Global E-sports Market Report.
8. The Department of Health and Human Services (2018) , 《The second edition of the Physical Activity Guidelines for Americans》 , US 。
9. Department for Digital, Culture, Media & Sport(2018) , Sporting Future–Second Annual Report , UK 。
10. Department for Digital, Culture, Media & Sport(2018) , Sporting Future–Second Annual Report–measurement dashboard , UK 。
11. Department for Digital, Culture, Media & Sport (2018) , 《UK Sport Satellite Account , 2016 (Provisional)》 , UK 。
12. ASEAN Ministerial Meeting on Sports (AMMS-4) (2017) , 《Joint Statement of The Fourth ASEAN Ministerial Meeting on Sports》 , ASEAN 。
13. 日本體育廳 (2017) , 《第 2 期運動基本計畫》。
14. 日本體育廳 (2018) , 《Sports Open Innovation Platform (SOIP)~透過運動創造新商品與新服務的社會》。
15. 韓國文化體育觀光部 (2017) , 《2016 年運動產業白皮書》。
16. 韓國產業研究院(KIET)(2016),「The Focal Point of Sports Market Growth」。
17. 日本貿易振興機構 (JETRO) (2019) , 「邁向全球化運動產業」。
18. “2030 Sports Vision presents agenda of sports for people” , ARIRANG News , 2018 年 3 月 28 日 。

工作計畫書審查會議紀錄審查意見回覆

審查意見	辦理情形
<p>一、為配合體育署政策發展建置運動產業人才職能基準，建議除瞭解運動產業人員之從業人員性別比例外，應併調查從業人員人格特質，俾作為政策參考依據。</p>	<p>一、本計畫的就業人數推估是等量的涵意，因此無法進行人格特質分析。所謂等量的意義，就是並非每一就業人員都是全職的運動產業從業人員，把其投入比重加總，將其視為等量就業人數。例如一家企業有5位員工，每人有20%的時間投入於運動產業，本計畫就推估此一企業有相當於(等量)1人是運動產業從業人員，但其人格特質已消失。</p>
<p>二、P5-P10及P11-13涉前計畫與本計畫推估方法描述，建議於最後明列一張比較分析表，俾使讀者較易理解。</p>	<p>二、已加入表4加以比較。</p>
<p>三、有關日韓運動產業分析擴大為國際運動產業綜合分析部分，建議各國產值應以占比方式呈現。</p>	<p>三、已補充於P12第二段，將針對有公開運動產業產值數值資料的國家，估算各國產值占全球比重情形。</p>
<p>四、為配合國家新南向政策，建議將該政策對象國家納入分析。</p>	<p>四、已補充於P12第三段，將嘗試蒐集我國新南向政策國家有關於發展運動產業政策的內容，擷取可供比較之處作參考。</p>
<p>五、因運動產業展條例於106年11月29日公布修正，將「電子競技」及「運動經紀及管理顧問」增加納入產業範疇，建議新增產業範疇以訪談及問卷進行初探。</p>	<p>五、在本計畫已規劃進行訪談及問卷。</p>
<p>六、P21工作時程部分，依據需求規範書內容，第二年仍應重新研提研究方法。</p>	<p>六、已於工作時程中加列第二年報告將重提研究方法，並與上年研究方法進行比較。</p>
<p>七、P22預期效益及目標內容，除對應需求規範書工作事項外，應符本案宗旨以現行普查、統計等資料，建立運動產業基礎統計資料庫，俾作為政府未來政策擬定之參據</p>	<p>七、已將此意見加入預期效益及目標中。且將有系統整理本計畫資料並加以保存。</p>

修正後工作計畫書審查意見回覆

審查意見	辦理情形
<p>案由一：「推估試算我國 106 年度及 107 年度運動產業產值及就業人數等研究案」運動產業範疇及電競產業之行業標準分類，提請討論。</p>	
<p>一、就目前研究結果，電競產業4大核心為軟體、硬體、賽事及轉播(直播)，建議應包含前述範疇。</p>	<p>一、已依運動產業內容及範圍草案所列行業做為範疇。</p>
<p>二、工作計畫書所列範疇，建議以體育署所提供運動產業內容及範圍草案所列行業標準分類進行後續推估，至草案內容中重複行業標準分類產值切割方式，及行業別資料取得來源及難易性，可透過下一階段研提106年度研究方法時，以統計數據說明，同時建議署方調整方向(依據重要性及產值多寡)及產業行業標準分類內容，使其行業別能周延及互斥，俾利後續推估。</p>	<p>二、已依運動產業內容及範圍草案所列行業做為範疇。</p>
<p>三、隨運動產業發展條例修正，部分範疇變動，為避免後續分析出現比較基礎差異，請於後續成果報告中備註並說明。</p>	<p>三、已加列對照表方便修正前後比較。</p>
<p>四、工作計畫書所列運動產業範疇原則請依體育署所提供運動產業內容及範圍草案(如附件)調整，俾進行後續推估試算工作，至後續實務操作上如發現有資料來源取得方式困難或同一業別產值分割比例等問題，請於下一階段研提106年度研究方法時，透過數據分析，就統計專業領域給予體育署運動產業範疇之行業標準分類建議，俾評估進行調整。</p>	<p>四、已依運動產業內容及範圍草案所列行業做為範疇，並初步提出運動占比推估方法。若有需要修正，將於提出第一階段報告時，加以修正調整。</p>

審查意見	辦理情形
案由二：「推估試算我國 106 年度及 107 年度運動產業產值及就業人數等研究案」修正後工作計畫書，提請討論。	
一、有關前次107年8月3日工作計畫書審查會議中審查意見第一點，原意應為除性別外，應可併調查其他人口統計變項。	一、本計畫的就業人數推估是等量的涵意，因此無法進行人口特質分析。
二、有關前次107年8月3日工作計畫書審查會議中審查意見第三點，原意應為透過了解各國運動產業產值占自身國家整體經濟比重，藉此檢視該比重若套用至我國運動產業產值是否仍有進步空間。	二、於前計畫第五章中〈P230 表5-14〉，除比較「各國運動產值規模占全球運動產業產值比重」外，同時也比較「各國產值占本國國內生產毛額的比重」，本計畫兩種數據仍會以並列方式呈現，供參考比照使用。
三、工作計畫書所列表4前計畫與本計畫研究方法比較，請將前計畫樣本外成長率推估及本計畫迴歸估計方法併同推估，透過分析比較2種方法結果，俾委員評估。	三、已於修訂後工作計畫書規畫2種方法皆進行推估。
四、工作計畫書P11總收入推估數字差異情形，請釐清是否因財政部與行政院主計總處兩者數據對於同一業別總收入估算方式及蒐集資料目的不同所致，並加以說明。	四、將對財政部與行政院主計總處兩者的行業含蓋資料範圍差異進行了解，再修訂推估方法。
五、工作計畫書P15表5運動產業占比推估方法說明，請依據體育署所提供運動產業內容及範圍草案調整併修；另占比推估方法說明中所引用專家學者資料請更新為較近的年份內容。	五、已於工作計畫書中修訂。
六、請中華經濟研究院依審查委員意見修正後報署。	六、擬如期函覆
七、請業務單位於後續召開此類會議時，議程資料應羅列歷次會議委員所提建議及受委託單位回應事項。	七、歷次會議回覆意見皆已列於修訂計畫書之附錄中。

修正後工作計畫書書面審查意見回覆

審查意見	辦理情形
一、p. 3, 表1有關運動傳播媒體或資訊出版業，前次與本計畫產業範圍對照，6021* 電視傳播業 對應6010* 廣播業，有點奇怪。可以考慮不硬性置於同列。或略去分隔線	一、已依行業標準分類修訂表1。
二、P.25, 8311 政府機關建議刪除。請由委辦單位確認，這是否慣例。體育署等相關政府開支有否必要列入？	二、由於8311行業(政府機關)定義範圍是提供公共行政管理服務項目之政府機關，其與運動產業相關的業務有限，因此建議刪除。
三、p.16“式中a、b、c 為估計係數”改為“式中a、b、c 為迴歸係數”以避免和估計的迴歸係數混淆	三、已修訂
四、p.18”估算各國產值占全球比重情形”建議修正為”估算各國運動產業產值占其國家總產值的比例及占全球運動產業產值比重情形”	四、已修訂
五、計畫期程內105年工商服務業普查結果公布，推估內容請參考最新公布100~106年國民所得數據進行推估。	五、已加入計畫書中
六、有關「總收入推估方法之修訂」，期由財政部蒐集營業收入及非營業收入資料供為修訂參樣，恐難以如願，建議增加蒐集企業家數異動資料，例如與上年比較，減少的企業家數及其收入總額，以及新增的企業家數及其收入總額等。	六、目前正進行財政部營業收入與非營業收入資料之整理，結果出來再討論是否採用。另企業家數異動資料並沒有與其收入總額同時發布，而且當年度減少的企業家數其收入總額應為0，要有其上年度收入總額，在資料蒐集上不易執行。
七、有關「電競產業的產值推估方式個別探討」乙節，因電競產業之定義範疇已在前面確認了，所以本節的重點應不在國際間定義範疇的歸納整理，而是所訂七個行業產值之推估及占比之研訂等方面的探討，以及可能面臨困難之突破方法的研究等。	七、由於電競產業的發展尚未成熟，因此雖然本計畫已對其範疇加以定義，將依此定義進行產值推估，但仍應對電競產業國際間定義範疇有所掌握，因此本計畫才規劃加以歸納整理。

審查意見	辦理情形
<p>八、在運動占比推估方法方面：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、許多係得自訪談及問卷，為使其結果得到信賴，宜先擬訂一個SOP作業準則，如訪談及問卷之對象選擇原則，以及訪談及問卷之份數及內容等。 2、電子競技業之訪談及問卷對象，如僅是相關公協會，可能得不到好結果，宜包括各該行業公會或廠商。 3、7810人力仲介業、8311政府機關…等建議刪除之行業，宜先試作看看，如確定有問題或困難，再提出來討論是否刪除。 4、製造業之運動占比不宜比照服務業及商業純用消費面資料來計算，如電腦週邊設備製造業、視聽電子產品製造業，其產品供為外銷，以及供為國內政府機關、各級學校、工商企業與團體使用者已占絕大部分，若將全部產值以運動消費支出調查及家庭收支調查資料來計算占比，將會高估甚多。 	<p>八、在運動占比推估方法方面：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、本計畫進行運動占比推估時，要進行訪談及問卷的行業，都是無法取得相關資料來協助的行業，這類行業共有9項，在經費限制下，無法做有系統的訪談或問卷，而是挑選各行業中比較熟悉整個行業現狀的專家或機關作為訪談及問卷的對象，每一行業可能是1或2個單位。 2、9項行業要進行訪談及問卷的對象，包括公協會、行業公會、廠商或專家。 3、依據主計總處發布的行業標準分類對7810及8311行業的定義，無法看出其中有哪些業務或收入應屬於運動產業，因此預期其中屬於運動產業的比例相當低，資料取得也有困難，所以建議刪除。 4、運動占比的推估受資料取得不易的限制相當大。而本計畫需推估運動占比，主要是因為要從相關行業中分離出運動產業所占比重，在資料缺乏之下，過去採用運動消費支出調查及家庭收支調查資料來推估服務業占比，可稱是有所依據的推估方式，此時已假設國內政府機關、各級學校、工商企業與團體的占比與消費者相同。若要考量製造業有外銷情形，也假設國外消費者與國內消費者的運動占比相同，因此製造業與服務業採用相同占比。

第 1 次期末審查會議意見回覆

審查意見	辦理情形
<p>一、行政院主計總處國民所得每5年普查1次，105年普查後會修正5年前的資料，建議應考慮納入修訂。</p>	<p>一、已重新根據行政院主計總處發布資料進行更新。</p>
<p>二、日本運動產業占GDP比重只有1.4%，似乎偏低，請查明確認。</p>	<p>二、日本運動產業附加價值毛額(GVA)之數據，係根據日本經濟產業省委託日本政策投資銀行於2018年3月公布之研究報告，內容為估算2011年至2014年日本運動產業狀況，推估2014年運動產業占整體產業GVA比重為1.4%。日本再次公布更新數據的時間，2018年官方宣布為2019年，但截至2019年8月底前尚未公開。</p> <p>相較於2016年至2018年全球運動產值占整體產業GDP約1.6%，日本比重較低的原因，主要是政策投資銀行的研究案納入估算的產業項目較保守，加上採用的數據年份較舊，因此推估出來的運動產業GVA數據可能偏低。若根據韓國官方公布的報告，用於比較與該國的運動產值數據，則日本運動產值占整體產值比重可達2.7%。</p> <p>本研究進行國際比較，限於各國各推估機構對於運動產業的不同，加上更新數據的時間落後程度不一，僅能根據官方數據進行初步比較。為釐清數據時點問題，已在圖示中增加各國數據估算的時間點，以供參考。</p>
<p>三、訪談廠商數太少，產業類別占比推估不具代表性，並建議增加探討業別的佔比推估方式之理由及說明。</p>	<p>三、進行訪談的行業都是具有廠商少的特性，而且都有代表性廠商或公協會的性質。另外，對於各行業占比推估都有詳細說明推估過程及資料來源，部分行業的推估方法已沿用多年。</p>
<p>四、書面報告表3-9之表頭應說明所使用英文代號及括弧之意義。</p>	<p>四、已修訂加以說明。</p>

審查意見	辦理情形
五、書面報告第104頁及簡報第37頁引用文獻資料過於老舊，建議更新。	五、簡報第37頁引用文獻已是最新資料，由於運動產業估算尚未成熟，各國估算時間落差各有不同。如英國是兩年公布一次，最近一次為2018年1月公布2016年資料，預定下次更新時間為2020年公布2018年資料。
六、請適度增加說明書面報告第358頁其他類之研究內容。	六、其他類主要是法人機構。
七、請增加說明我國運動產業產值占GDP比重偏低之原因。	<p>七、本研究納入國際比較的国家，都是運動產業較發達的歐美國家，方有運動產值的相關數據可供參考。至於亞洲國家部分，則是挑選舉辦過奧運的日本、韓國，以及中國大陸，其運動產業相關資訊較為豐富。</p> <p>運動產業範圍納入製造業後，我國運動產值比重應為1.3%，不算偏低。相較於能夠用來對比的國家，其運動產業規模在國際上較具優勢，因此可取得官方數據或研究機構的調查結果，而其餘國家由於數據較為缺乏，目前難以無償取得。</p> <p>另付費商業機構納入估算的「運動產值」範圍，多以商業運動品牌收入作為主要調查項目，與本研究的目標不相符，因此亦不適用於本研究案之國際運動產值比較。</p>
八、請修正書面報告第348頁的表4-1；另資料來源應是本研究推估，而非本研究整理。	八、已修訂。
九、建議在國際運動產業比較中增加各國運動產業政策相關論述。	九、在「國際運動產業綜合分析」第三節「國際運動產業比較」第一段之「運動產業政策方向比較」段落，已針對各國運動產業政策提出相關比較分析內容。
十、電競產業建議增加與體育運動的相關性，以利作為訂定體育政策之參考。	十、在「電競產業的相關統計初探」第一節「電競產業發展概述」第二段「電競產業近期發展」，已針對電競與運動相關性進行探討，內容包括電競被納入國際大型賽事正式項目(奧運、亞運)的發展、電競業在我國已正式立法認定為運動產業，我國電競產業鏈的規劃與配套，以及我國電競教育學程的發展現況等。

第 2 次期末審查會議意見回覆

審查意見	辦理情形
一、各行業之運動占比宜選擇重要具代表性之行業，分年做研究評估及檢討改進。	一、建議從具有代表性機構或廠商的行業著手，例如目前業餘運動並未納入，可以從高爾夫球、網球等項目，來推估其相關產值數據。
二、總收入、廠商家數、就業人數有按或不按運動占比推估者，其分析用語宜有不同。	二、有經占比推估者，將加入「等量」，表示從相當於透過占比推估原行業的指標數據。（參見第44頁）
三、106年用迴歸分析推估，因採用參考之準確度不足，迴歸推估的資料之確度存有很大疑慮宜審慎。	三、本計畫採用迴歸分析的推估方法，是補強成長率推估方法之不足，當成長率推估方法的修正幅度過大時，顯示4位碼行業的普查數據趨勢與大業別替代變數的數據趨勢有明顯落差，此時採用迴歸分析的推估結果可以明顯提高正確度。
四、106年推估結果，如總收入小於生產總值者，倘找不出適當原因，建議逕予修正。	四、遵照辦理。
五、請確認修正報告中摘要及內文生產總額是4,689億元或4,634億元。	五、經確認生產總額應為4,689億元。
六、有關不同機構對臺灣相關電競產值之估計，請提供較真確的數值，餘列為註解，以免混淆。	六、針對我國相關市場調查，電競係納入遊戲產業中，一併進行調查研究，且以玩家特性為主要研究對象，至於產值估算尚處於探索階段，產業界定尚不明確。因此，摘要Newzoo全球遊戲市場報告的臺灣部分、資策會產業情報研究所（MIC）的遊戲市場調查，以及Yahoo奇摩的電玩大調查作為參考。建議之後可持續追蹤，針對更新發布的研究報告進行彙整比較。
七、請釐清電競產業及遊戲產業之定義，利以供外界引用參考。	七、遊戲產業囊括的範圍較為廣泛，電競產業的範圍較窄，而電競產業又可再區分為狹義的電競產業（核心職業領域）與廣義的電競產業（電競關聯產業）。（參見第397頁）
八、修正報告及運動產業年報表頭名稱「運動服務業十大類別之...」應修正為「運動產業十二大類別...」。	八、已修訂。（參見第84頁）

審查意見	辦理情形
九、修正報告第90頁及運動產業年報第6頁表4，運動表演業廠商家數為0，但有總收入及生產總額，請分析其合理性。	九、因為運動表演業係屬於職業運動業之一部分，但職業運動業只有4家廠商，其中運動表演業所分攤結果不足1家所致。（參見第89頁）
十、請確認職業運動選手為何不納入職業運動業之就業人數。	十、9311職業運動業係指從事運動競賽或表演之行業，根據我國運動統計之分類，職業棒球是台灣目前職業運動的核心，因此本研究之職業運動範圍只包括職業棒球。另外，職業運動業的就業人數僅包括該球隊的行政人員，而職業選手則列為其他專業、科學及技術服務業。
十一、修正報告及運動產業年報中國際運動產業統計做法比較，建議提供對本研究方法有可改進之建言。	十一、近年中國大陸大力推廣運動產業，並進行官方統計作業的大幅度調整，建議可作為未來進一步研究參考的對象。
十二、各類產業5項指標大多僅提供歷年數據變化情況，建議增加變動原因及說明。	十二、由於多數運動行業產值指標是透過所屬大類行業經占比推估而得，因此運動行業的變化趨勢會受所屬大類行業的走勢影響，並非真正運動行業的變動趨勢，因此分析其變動原因可能會出現誤導現象，但可嘗試探討。
十三、修正報告第115頁運動休閒教育業、第153頁旅行業、第192頁建築工程業、第270頁鞋類等推估果與國民所得相關產業成長率差異較高，建議了解及說明原因。	十三、第115頁運動休閒教育業；第153頁旅行業對應國民所得其他支援服務業(NB)替代變數成長率呈現正成長，且依據106年《國人旅遊狀況調查》、《來台旅客消費及動向調查》資料之觀光支出，再以健身運度假為目的比例計算比例計算運動觀光支出，其比重也較上年微幅增加，促使旅行業漲幅較大；第192頁建築工程業對應國民所得營造業(F)替代變數成長率呈現正成長，且根據106年教育部體育署單位決算書對於設備及投資歲出占總歲出比重較上年增加，促使建築工程業漲幅較大；第270頁鞋類對應國民所得批發業(GA)替代變數成長率雖呈現正成長，但因106年行政院主計總處家庭收支調查鞋類(1032)金額增加，且漲幅大於運動消費支出調查度運動鞋支出，導致比重降低，進而造成鞋類較上年呈現衰退。

第 3 次期末審查會議意見回覆

審查意見	辦理情形
<p>一、研究報告第89頁至第98頁，運動表演業廠商家數為0，但就業人數、廠商及員工生產總額、毛額及總收入有相關研究數據，其中修正說明之原因係分攤結果，惟家數係離散整數資料，且有無家數更屬簡易判斷事項，若無廠商，即無相關產值、就業人數等值，明顯為不合理現象，此部分建議仍應再予修正。</p>	<p>一、將運動表演業廠商家數改為1家，再於表格加註說明有四捨五入造成的加總誤差。(參見第89頁)</p>
<p>二、針對第2次審查會議意見，其中第11點所提問題是指「國際運動產業統計做法比較，建議提供對本研究有可改進之建言」，請併同調整報告第416頁之建議內容。</p>	<p>二、由於各國對於運動產業的統計做法差異甚大，而我國統計作法是建立在以普查資料為基礎的架構之下，對於本研究方法之改進建議空間恐怕有限。</p> <p style="text-align: center;">另有鑑於中國大陸近年進行運動產業官方統計作業的大幅度調整，有進一步研究參考的價值，因而於第2次審查會議意見回覆中，建議可作為未來研究的對象之一。</p>
<p>三、有關研究報告第397頁，電競產業的定義，建議參考運動產業發展條例，配合目前可行之統計範圍，增加擬定我國目前暫定之定義。</p>	<p>三、配合目前可行之統計範圍，暫將電子競技業定義為：以數位遊戲運動競技為中心，從事選手培養、教練培育、競技教學、軟體出版、賽事舉辦、賽事宣傳、賽事轉播等產業，但不包括博弈之數位遊戲。</p>
<p>四、有關運動占比部分，請將第2次審查會議建議回覆內容，納入研究報告第415頁至第416頁建議部分，並再充實內容。</p>	<p>四、已加入說明。另增加建議針對運動表演業逐步蒐集統計資料。(參見第416頁)</p>
<p>五、有關研究報告使用迴歸分析推估部分，請將第2次審查會議意見第三點辦理情形納入研究報告中，以強調其作為之優良性。</p>	<p>五、已加入(參見第99頁)</p>