

以轉折點迴歸分析探討臺灣運動消費支出之趨勢變化： 2011 - 2023 年

2026 年 6 月

研究生：劉承勳

指導教授：廖邕博士

摘要

目的：運動產業的消費有助於同時提升國家經濟產值及國民健康。過去十多年來，數位科技開始大量導入運動產業，相關產業自傳統的實體參與轉為更多元的互動模式，消費模式也因而有所轉變。然而，臺灣現有的運動消費支出數據僅評估消費金額之消長，無法有效避免通貨膨脹的影響，且缺乏觀察長時間消費趨勢的變化。本研究運用轉折點迴歸分析，探討 2011 - 2023 年間臺灣各項運動消費所佔比例的長期趨勢變化，以了解其消費模式的轉折時間與變化。**方法：**本研究使用教育部體育署之運動消費支出調查資料（2011 - 2023 年），計算 13 歲以上民眾的各類別運動消費，包括參與性、觀賞性、運動彩券、運動裝備及電競消費所佔整體運動消費的比例，並使用轉折點迴歸模型估計不同類別、項目的運動消費趨勢有無明顯轉折。**結果：**民眾在 2011 - 2023 年間的運動消費支出有明顯的差異，多數傳統運動消費類別如參與性、觀賞性、運動裝備消費的佔比於研究期間下降，但觀賞運動賽事門票、運動彩券以及相對新興的電競消費之佔比則於研究前期有所上升；且近年（2020 年後）運動裝備中的運動穿戴裝置明顯增加。**結論：**臺灣過去 15 年來，觀賞運動賽事門票、運動彩券及電競消費的支出佔比在前期明顯增加，但近年來民眾的消費趨勢著重在運動裝備中的穿戴裝置，且單純運動指導教學消費於 2021 年不再下降，轉為持平。未來尚須持續地監測民眾運動消費模式，並探討影響運動消費模式的影響因素，以利擬定相關政策、推動產業發展。

關鍵詞：穿戴式裝置、運動彩券、電子競技、運動消費