肆、藝術、娛樂及休閒服務業普查結果分析

(壹)普查結果摘要分析

隨著國人日益重視文藝、運動及休閒生活，帶動藝術表演活動、健身中心及森林遊樂園等設立或擴建，另各式投幣式遊戲場林立及公益彩券發行等，致 5 年來臺灣地區藝術、娛樂及休閒服務業企業單位數成長逾 5 成 8。其中創作及藝術表演業企業家數增逾 1.3 倍，生產總額成長近 2.3 倍最快，運動、娛樂及休閒服務業企業家數增加近 2 成，實際運用固定資產比重增加 2.36 個百分點，惟部分大型健身中心及主題樂園虧損，利潤率下降 1.05 個百分點。相關分析摘述如次：

一、95 年底企業單位數以運動、娛樂及休閒服務業占 7 成 3 最多；5 年來創作及藝術表演業成長最快。

95 年底臺灣地區藝術、娛樂及休閒服務業企業單位數爲 1 萬 7,759 家，較 90 年底增加 58.22%。若就中類行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業 1 萬 2,908 家或占 72.68%最多，較 90 年底增加 19.21%；以彩券投注站爲主之博奕業 3,918 家或占 22.06%次之；創作及藝術表演業 933 家或占 5.25%最少，惟 5 年來成長 135.61%最快。

二、5 年來就業人數增加 9 千餘人。

95 年底藝術、娛樂及休閒服務業企業單位從業員工人數爲 6 萬 8,383 人，較 90 年底增加 9,113 人或 15.38%。與 90 年底比較，創作及藝術表演業因家數成長較快，從業人數增加近 2 倍；運動、娛樂及休閒服務業因遊戲場家數增加較多，從業人數亦增 3.52%；博奕業隨著公益彩券發行，95 年底計 4,096 人。

三、5 年來實際運用資產增加 14.07%，運動、娛樂及休閒服務業貢獻 6 成 5。

95 年底藝術、娛樂及休閒服務業企業單位實際運用資產總額爲 4,383 億元，較 90 年底增加 541 億元或 14.07%。就中類行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業占 94.93%最多，創作及藝術表演業與博奕業分占 2.82%與 2.26%。5 年來以創作及藝術表演業隨家數增加，成長 3 倍餘最快；運動、娛樂及休閒服務業因大型運動場館業者擴增，增加 349 億元最多。按資產項目觀察，實際運用固定資產爲 3,913 億元或占 89.27%；流動資產爲 236 億元或占 5.38%；其他資產爲 234 億元或占 5.35%。就 5 年來變動觀察，因運動、娛樂及休閒服務業在運動場館業者擴增下，實際運用固定資產比重增加 2.43 個百分點；其他資產比重增加 2.10 個百分點；流動資產比重則減少 4.54 個百分點。

四、5 年來生產總額增加 23.52%，創作及藝術表演業成長近 2.3 倍最快。

95 年藝術、娛樂及休閒服務業企業單位全年生產總額爲 856 億元，較 90 年增加 163 億元或 23.52%。若按中類行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業占 84.48%居冠；創作及藝術表演業占 7.33%最少，惟 5 年來成長 228.81%最快。95 年附加價值率爲 58.15%，較 90 年減少 4.79 個百分點。

五、5 年來全年各項收入增加 165 億元或 22.61%。

95 年藝術、娛樂及休閒服務業企業單位全年各項收入總額為 895 億元，較 90 年增加 165 億元或 22.61%。按中類行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業 757 億元或占 84.61%最多；博奕業 74 億元或占 8.23%次之；創作及藝術表演業 64 億元或占 7.17%最少。

六、5 年來利潤增加 16.99%，利潤率略降 0.45 個百分點。

95 年藝術、娛樂及休閒服務業全年各項支出總額為 810 億元，較 90 年增加 153 億元或 23.23%。收支相抵後之全年利潤為 84 億元，較 90 年增加 16.99%。就中類行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業利潤 67 億元居冠；博奕業 10 億元居次。若以利潤占總收入之利潤率觀察，95 年本業利潤率 9.44%，較 90 年略降 0.45 個百分點，其中創作及藝術表演業成長 2.23 個百分點；運動、娛樂及休閒服務業因部分大型健身運動場館及主題樂園虧損，5 年來利潤率下降 1.05 個百分點。

七、5 年來創作及藝術表演業企業競爭力呈現提升。

95 年勞動生產力（平均每從業員工生產總額）為 125 萬元，5 年來增加 7.10%，單位產出勞動成本增加 2.62%。就中類行業觀察，創作及藝術表演業勞動生產力 140 萬元，5 年來增加 9.70%，單位產出勞動成本減少 13.92%；競爭力呈現提升；運動、娛樂及休閒服務業勞動生產力 121 萬元，5 年來增加 3.60%，低於單位產出勞動成本之增加 8.81%，係因其勞動報酬支出成長幅度較高所致。

(貳)普查項目分析

一、企業及場所單位數

▲5 年來企業單位數增加 58.22%。

95 年底臺灣地區藝術、娛樂及休閒服務業企業單位數為 1 萬 7,759 家，較 90 年底增加 6,535 家或 58.22%。按中類行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業 1 萬 2,908 家或占 72.68%最多，其中以包含電子遊藝場及視聽(唱)中心等娛樂及休閒服務業家數最多；博奕業 3,918 家或占 22.06%次之；創作及藝術表演業 933 家或占 5.25%最少。場所單位數為 1 萬 7,988

表 1　藝術、娛樂及休閒服務業企業單位數按行業別分

單位：家

行業別	95 年底		90 年底		增減比較	
	家數	分配比(%)	家數	分配比（%）	家數	(%)
總計	**17 759**	**100.00**	**11 224**	**100.00**	**6 535**	**58.22**
創作及藝術表演業	933	5.25	396	3.53	537	135.61
博奕業	3 918	22.06	-	-	3 918	-
運動、娛樂及休閒服務業	12 908	72.68	10 828	96.47	2 080	19.21
運動服務業	1 381	7.78	1 960	17.46	-579	-29.54
娛樂及休閒服務業	11 527	64.91	8 868	79.01	2 659	29.98

家，5 年來增加 58.47%，平均每年增加 9.65%，係因近年來國人對於藝文活動及娛樂休閒需求提高所致。

▲創作及藝術表演業 5 年來增加 135.61%最快。

與 90 年底比較，創作及藝術表演業因國人需求提高，帶動相關文化產業發展，企業單位數成長 135.61%最快；運動、娛樂及休閒服務業成長 19.21%次之，其中娛樂及休閒服務業因各式投幣遊戲機業者成長較多，增加 29.98%，運動服務業因撞球間等運動場館減少，致減 29.54%；博奕業隨著公益彩券發行，95 年底計 3,918 家。

表 2　藝術、娛樂及休閒服務業場所單位數按行業別分

單位：家

行業別	95 年底		90 年底		增減比較	
	家數	分配比（%）	家數	分配比（%）	家數	（%）
總計	**17 988**	**100.00**	**11 351**	**100.00**	**6 637**	**58.47**
創作及藝術表演業	940	5.23	397	3.50	543	136.78
博奕業	3 918	21.78	-	-	3 918	-
運動、娛樂及休閒服務業	13 130	72.99	10 954	96.50	2 176	19.86
運動服務業	1 483	8.24	1 995	17.58	-512	-25.66
娛樂及休閒服務業	11 647	64.75	8 959	78.93	2 688	30.00

▲95 年底從業員工未滿 5 人之小型企業占 87.32%。

若按從業員工人數規模觀察，95 年底藝術、娛樂及休閒服務業企業單位數，以從業員工人數未滿 5 人者 1 萬 5,507 家或占 87.32%最多；5 至 29 人者 1,969 家或占 11.09%次之；30 至 49 人者 120 家或占 0.68%；50 人以上者合計 163 家，僅占 0.92%，顯示本業以小規模企業爲主。與 90 年底比較，未滿 5 人者增加 6,532 家或 72.78%最快，主要係公益彩券投注站、各式投幣設施遊藝場業者增加較多所致。

表 3　藝術、娛樂及休閒服務業企業單位數按從業員工人數規模分

單位：家

從業員工人數規模	95 年底		90 年底		增減比較	
	家數	分配比（%）	家數	分配比（%）	家數	（%）
總計	**17 759**	**100.00**	**11 224**	**100.00**	**6 535**	**58.22**
未滿 5 人	15 507	87.32	8 975	79.96	6 532	72.78
5～29 人	1 969	11.09	2 026	18.05	-57	-2.81
30～49 人	120	0.68	90	0.80	30	33.33
50～199 人	145	0.82	116	1.03	29	25.00
200～499 人	12	0.07	12	0.11	0	0.00
500 人以上	6	0.03	5	0.04	1	20.00

二、從業員工及勞動報酬

▲5 年來從業員工人數增加 15.38%；創作及藝術表演業增加近 2 倍。

95 年底藝術、娛樂及休閒服務業企業單位從業員工人數爲 6 萬 8,383 人，較 90 年底增加 9,113 人或 15.38%。若按中類行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業 5 萬 9,813 人或占 87.47%最多，其中娛樂及休閒服務業占全體之 68.92%；創作及藝術表演業 4,474 人或占

6.54%次之；博奕業 4,096 人或占 5.99%居末。若與 90 年底比較，創作及藝術表演業因 5 年來家數成長較快，從業人數增加近 2 倍；運動、娛樂及休閒服務業增加 3.52%，其中娛樂及休閒服務業因遊戲場增加，從業人數增加 4.62%，運動服務業略減 0.36%。

表 4　藝術、娛樂及休閒服務業企業單位從業員工人數按行業別分

單位：人

行業別	95年底		90年底		增減比較	
	人數	分配比（%）	人數	分配比（%）	人數	（%）
總計	**68 383**	**100.00**	**59 270**	**100.00**	**9 113**	**15.38**
創作及藝術表演業	4 474	6.54	1 492	2.52	2 982	199.87
博奕業	4 096	5.99	-	-	4 096	-
運動、娛樂及休閒服務業	59 813	87.47	57 778	97.48	2 035	3.52
運動服務業	12 682	18.55	12 728	21.47	-46	-0.36
娛樂及休閒服務業	47 131	68.92	45 050	76.01	2 081	4.62

▲95 年底僱用員工占從業員工人數比率 87.08%；平均每月使用派遣人數 1,109 人。

95 年底藝術、娛樂及休閒服務業企業單位僱用員工人數 5 萬 9,546 人，占從業員工人數之 87.08%。監督及專技人員占僱用員工比率 17.31%，較 90 年減少 2.33 個百分點，主要係博奕業及運動、娛樂及休閒服務業中之遊戲場業僱用員工多屬非監督專技人員所致。若按中類行業觀察，運動、娛樂及休閒服務業與創作及藝術表演業僱用員工占從業員工比率分別達 91.58%與 91.06%；博奕業之彩券投注站因多屬業主自行經營，僱用員工僅占 16.94%，其中監督及專技人員比率僅 1.01%最低。

表 5　藝術、娛樂及休閒服務業企業單位勞動力結構概況按行業別分

中華民國 95 年

行業別	年底從業員工人數①（人）	年底僱用員工						有使用派遣勞工		
		合計		監督及專技人員		非監督專技人員			平均每月使用派遣勞工數	
		②（人）	②/①*100（%）	（%）	較90年底增減百分點	（%）	較90年底增減百分點	家數（家）	③（人）	③/②*100（%）
總計（總平均）	**68 383**	**59 546**	**87.08**	**17.31**	**-2.33**	**82.69**	**2.33**	**81**	**1 109**	**1.86**
創作及藝術表演業	4 474	4 074	91.06	36.48	8.91	63.52	-8.91	17	100	2.45
博奕業	4 096	694	16.94	1.01	-	98.99	-	2	3	0.43
運動、娛樂及休閒服務業	59 813	54 778	91.58	16.09	-3.31	83.91	3.31	62	1 006	1.84
運動服務業	12 682	12 269	96.74	21.09	2.32	78.91	-2.32	18	209	1.70
娛樂及休閒服務業	47 131	42 509	90.19	14.65	-4.96	85.35	4.96	44	797	1.87

95 年藝術、娛樂及休閒服務業有 81 家企業單位使用派遣人力，平均每月使用派遣人數達 1,109 人或占僱用員工人數之 1.86%。按中類行業觀察，運動、娛樂及休閒服務業有 62 家使用派遣人力，平均每月使用 1,006 人最多，主要係娛樂及休閒服務業中遊樂園及主題樂園使用較多派遣人力所致；創作及藝術表演業平均每月使用派遣勞工 100 人，占僱用員工人數 2.45%最高。

▲95 年平均每從業員工勞動報酬 41 萬 5,324 元，5 年來平均每年實質增加 1.09%。

95 年藝術、娛樂及休閒服務業企業單位全年勞動報酬支出爲 284 億元，較 90 年增加 60 億元或 26.76%。若按中類行業觀察，以創作及藝術表演業因家數及從業員工人數增加較多，致全年勞動報酬增加 1.83 倍最多；運動、娛樂及休閒服務業增加 16.75%。若與 90 年比較，平均每從業員工全年勞動報酬增加 9.87%，剔除物價變動因素後，平均每年實質增加 1.09%。各中類行業中，以運動、娛樂及休閒服務業因包含職業運動選手及教練等，平均每從業員工報酬 42 萬 4,830 元最高；創作及藝術表演業爲 40 萬 6,313 元次之；博奕業因多爲自營作業者經營，平均每從業員工全年勞動報酬 28 萬 6,354 元最低。

表 6　藝術、娛樂及休閒服務業企業單位從業員工勞動報酬按行業別分

行業別	全年勞動報酬支出（百萬元）				平均每從業員工全年勞動報酬（元）					
	95 年	90 年	增減比較		95 年		90 年		增減比較	
			金額	（%）		薪資(%)		薪資(%)	金額	（%）
總計（總平均）	**28 401**	**22 406**	**5 995**	**26.76**	**415 324**	**89.57**	**378 031**	**92.88**	**37 293**	**9.87**
創作及藝術表演業	1 818	642	1 176	183.18	406 313	91.82	430 415	91.49	-24 102	-5.60
博奕業	1 173	-	1 173	-	286 354	89.90	-	-	286 354	-
運動、娛樂及休閒服務業	25 410	21 764	3 646	16.75	424 830	89.39	376 678	92.93	48 152	12.78
運動服務業	6 320	5 547	773	13.94	498 349	88.38	435 824	91.67	62 525	14.35
娛樂及休閒服務業	19 090	16 217	2 873	17.72	405 048	89.73	359 968	93.35	45 080	12.52

三、全年各項收支與利潤

▲5 年來全年各項收入增加 22.61%，創作及藝術表演業增逾 2.3 倍最快。

95 年藝術、娛樂及休閒服務業企業單位全年各項收入總額爲 895 億元，較 90 年增加 165 億元或 22.61%。按中類行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業 757 億元或占 84.61%最多，其中娛樂及休閒服務業即占全體之 64.61%；博奕業 74 億元或占 8.23%；創作及藝術表演業 64 億元或占 7.17%最少。若與 90 年比較，創作及藝術表演業因舞台設計搭建及表演籌辦等藝術表演輔助業者增加帶動下，各項收入增加 2.3 倍；運動、娛樂及休閒服務業增加 6.55%，其中運動服務業因家數減少，各項收入減少 4.15%，娛樂及休閒服務業則增加 10.36%。

表 7　藝術、娛樂及休閒服務業企業單位全年各項收入按行業別分

單位：百萬元

行業別	95 年		90 年		增減比較	
	金額	分配比（%）	金額	分配比（%）	金額	（%）
總計	**89 496**	**100.00**	**72 993**	**100.00**	**16 503**	**22.61**
創作及藝術表演業	6 413	7.17	1 925	2.64	4 488	233.14
博奕業	7 364	8.23	-	-	7 364	-
運動、娛樂及休閒服務業	75 720	84.61	71 068	97.36	4 652	6.55
運動服務業	17 897	20.00	18 672	25.58	-775	-4.15
娛樂及休閒服務業	57 823	64.61	52 396	71.78	5 427	10.36

▲95 年利潤爲 84 億元，利潤率 9.44%，5 年來略減 0.45 個百分點。

95 年藝術、娛樂及休閒服務業全年各項支出總額爲 810 億元，較 90 年增加 153 億元或

23.23%。收支相抵後之全年利潤爲 84 億元，較 90 年增加 12 億元或 16.99%。按中類行業觀察，創作及藝術表演業因國人對文化、藝術表演活動需求逐漸增加，表演場所經營、舞台設計搭建或藝文活動籌辦業務成長下，5 年來利潤增加 3.2 倍最多；運動、娛樂及休閒服務業因大型健身運動場館業者擴展過快發生虧損，致利潤減少 4.75%。以利潤占總收入衡量之利潤率爲 9.44%，較 90 年略減 0.45 個百分點，按中類行業觀察，以博奕業利潤率 14.13%最高；創作及藝術表演業 10.68%次之，5 年來增加 2.23 個百分點；運動、娛樂及休閒服務業 8.88%最低，5 年來減少 1.05 個百分點。

8　藝術、娛樂及休閒服務業企業單位全年各項支出及利潤按行業別分

單位：百萬元

行業別	全年各項支出總額			利潤			利潤率（%）		
	95年	90年	增減率（%）	95年	90年	增減率（%）	95年	90年	增減百分點
總計（總平均）	**81 049**	**65 772**	**23.23**	**8 448**	**7 221**	**16.99**	**9.44**	**9.89**	**-0.45**
創作及藝術表演業	5 728	1 763	224.90	685	163	320.25	10.68	8.45	2.23
博奕業	6 324	-	-	1 040	-	-	14.13	-	-
運動、娛樂及休閒服務業	68 997	64 010	7.79	6 723	7 058	-4.75	8.88	9.93	-1.05
運動服務業	17 836	17 857	-0.12	61	815	-92.52	0.34	4.37	-4.03
娛樂及休閒服務業	51 161	46 153	10.85	6 662	6 243	6.71	11.52	11.91	-0.39

四、資產運用概況

▲5 年來實際運用資產增加 14.07%。

95 年底藝術、娛樂及休閒服務業實際運用資產爲 4,383 億元，較 90 年底增加 541 億元或 14.07%，平均年增率爲 2.67%。就中類行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業 4,160 億元或占 94.93%最多;創作及藝術表演業 123 億元或占 2.82%次之;博奕業 99 億元或占 2.26%最少。若與 90 年底比較，以創作及藝術表演業隨家數增加，成長 3 倍餘最快；運動、娛樂及休閒服務業因大型運動場館業者擴增，增加 349 億元最多。就資產項目觀察，實際運用固定資產爲 3,913 億元或占 89.27%；流動資產爲 236 億元或占 5.38%；其他資產爲 234 億元或占 5.35%。就 5 年來變動觀察，在運動場館業者擴增，藝術表演場所經營業者實際運用固定資產增加下，整體實際運用固定資產比重增加 2.43 個百分點；其他資產增加 2.10 個百分點；流動資產則減少 4.54 個百分點。

表 9　藝術、娛樂及休閒服務業企業單位實際運用資產按行業別分

單位：百萬元

行業別	95年底		90年底		增減比較	
	金額	分配比（%）	金額	分配比（%）	金額	（%）
總計	**438 281**	**100.00**	**384 217**	**100.00**	**54 064**	**14.07**
創作及藝術表演業	12 338	2.82	3 050	0.79	9 288	304.52
博奕業	9 895	2.26	-	-	9 895	-
運動、娛樂及休閒服務業	416 048	94.93	381 167	99.21	34 881	9.15
運動服務業	167 734	38.27	135 056	35.15	32 678	24.20
娛樂及休閒服務業	248 314	56.66	246 111	64.06	2 203	0.90

表 10　藝術、娛樂及休閒服務業企業單位實際運用資產結構按行業別分

單位：百萬元、%

行業別		95年底 流動資產	95年底 實際運用固定資產	95年底 其他資產	90年底 流動資產	90年底 實際運用固定資產	90年底 其他資產
總計（總平均）	**實數**	**23 584**	**391 260**	**23 437**	**38 100**	**333 644**	**12 473**
	結構比	**5.38**	**89.27**	**5.35**	**9.92**	**86.84**	**3.25**
創作及藝術表演業	實數	1 396	10 627	316	711	2 241	99
	結構比	11.31	86.13	2.56	23.30	73.46	3.25
博弈業	實數	772	9 115	8	-	-	-
	結構比	7.81	92.12	0.08	-	-	-
運動、娛樂及休閒服務業	實數	21 416	371 519	23 114	37 389	331 403	12 374
	結構比	5.15	89.30	5.56	9.81	86.94	3.25
運動服務業	實數	7 422	151 404	8 908	15 038	114 734	5 284
	結構比	4.42	90.26	5.31	11.13	84.95	3.91
娛樂及休閒服務業	實數	13 994	220 115	14 206	22 351	216 669	7 091
	結構比	5.64	88.64	5.72	9.08	88.04	2.88

五、生產總額

▲95 年生產總額 856 億元，5 年來增加 23.52%。

95 年藝術、娛樂及休閒服務業生產總額爲 856 億元，較 90 年增加 163 億元或 23.52%，平均每年增加 4.32%。就中類行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業 723 億元或占 84.48%最多，其中娛樂及休閒服務業達 551 億元或占全體之 64.37%；博奕業 70 億元或占 8.19%次之；創作及藝術表演業 63 億元或占 7.33%最少。若與 90 年比較，創作及藝術表演業因家數增加較多，增加近 2.3 倍最快；運動、娛樂及休閒服務業 5 年來亦成長 7.30%。若以生產總額扣除中間消費之餘額爲附加價值（生產毛額），觀察其占生產總額之附加價值率，則 95 年本業附加價值率在其他營業費用與原材物料等中間消費增加較多下，減少 4.79 個百分點爲 58.15%。各中類行業中，運動、娛樂及休閒服務業附加價值率較 90 年雖減少 2.39 個百分點爲 60.97%，仍爲各中類行業之冠；創作及藝術表演業 43.88%次之，5 年來因服務成本與其

表 11　藝術、娛樂及休閒服務業企業單位全年生產總額與附加價值率按行業別分

單位：百萬元

行業別	生產總額 95年 金額	95年 分配比(%)	90年 金額	90年 分配比(%)	增減比較 金額	增減比較 (%)	附加價值率(%) 95年	90年	增減百分點
總計（總平均）	**85 617**	**100.00**	**69 315**	**100.00**	**16 302**	**23.52**	**58.15**	**62.94**	**-4.79**
創作及藝術表演業	6 277	7.33	1 909	2.75	4 368	228.81	43.88	48.10	-4.22
博弈業	7 011	8.19	-	-	7 011	-	41.90	-	-
運動、娛樂及休閒服務業	72 329	84.48	67 406	97.25	4 923	7.30	60.97	63.36	-2.39
運動服務業	17 220	20.11	17 446	25.17	-226	-1.30	59.56	62.01	-2.45
娛樂及休閒服務業	55 109	64.37	49 960	72.08	5 149	10.31	61.41	63.83	-2.42

註：附加價值率係指生產毛額（生產總額減中間消費）占生產總額之比率。

他營業費用增加較多，致減 4.22 個百分點；博奕業 41.90%最低。

▲95 年生產總額之分配以生產淨額占 52.00%最多。

95 年藝術、娛樂及休閒服務業生產總額之分配，以按要素成本計算之生產淨額 445 億元或占 52.00%最多；餘依序爲中間消費 358 億元或占 41.85%；折舊 36 億元或占 4.15%；間接稅 17 億元或占 2.00%。其中生產淨額、折舊及間接稅比重均較 90 年減少；中間消費比重則增加 4.79 個百分點，主因運動、娛樂及休閒服務業其他營業費用增加，博奕業原材物料耗用較多所致。

表 12 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位生產總額之分配按行業別分

單位：%

行業別	95年				90年			
	中間消費	折舊	間接稅	生產淨額（按要素成本）	中間消費	折舊	間接稅	生產淨額（按要素成本）
總平均	**41.85**	**4.15**	**2.00**	**52.00**	**37.06**	**6.35**	**2.52**	**54.06**
創作及藝術表演業	56.12	0.97	1.32	41.58	51.90	1.54	1.71	44.85
博奕業	58.10	1.25	3.54	37.11	-	-	-	-
運動、娛樂及休閒服務業	39.03	4.71	1.91	54.35	36.64	6.49	2.54	54.33
運動服務業	40.44	7.79	2.08	49.68	37.99	11.43	2.86	47.72
娛樂及休閒服務業	38.59	3.75	1.86	55.81	36.17	4.76	2.43	56.63

▲95 年生產淨額 445 億元，以勞動報酬占 63.79%最多。

95 年藝術、娛樂及休閒服務業生產淨額爲 445 億元，較 90 年增加 18.81%。若觀察生產淨額之分配，以勞動報酬占 63.79%最高；餘依序爲企業報酬占 20.48%；租金支出淨額占 13.40%；利息支出淨額占 2.33%。若與 90 年比較，企業報酬與利息支出淨額較 90 年略減；租金支出淨額減少 2.51 個百分點；勞動報酬則增加 4 個百分點。

表 13 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位生產淨額（按要素成本）之分配按行業別分

單位：%

行業別	95年				90年			
	勞動報酬	租金支出淨額	利息支出淨額	企業報酬	勞動報酬	租金支出淨額	利息支出淨額	企業報酬
總平均	**63.79**	**13.40**	**2.33**	**20.48**	**59.79**	**15.91**	**3.48**	**20.83**
創作及藝術表演業	69.65	3.18	0.17	27.00	75.02	4.63	-0.61	20.96
博奕業	45.08	14.93	-0.02	40.01	-	-	-	-
運動、娛樂及休閒服務業	64.64	13.97	2.63	18.76	59.43	16.17	3.57	20.82
運動服務業	73.87	17.38	5.46	3.29	66.63	13.94	10.46	8.97
娛樂及休閒服務業	62.07	13.03	1.84	23.06	57.31	16.83	1.55	24.31

註：企業報酬包含利潤、對政府（民間）移轉支出、呆帳損失及其他非營業支出等。

六、經營規模、效率與經營特徵

▲5 年來平均每企業從業員工人數、實際運用資產及營業收入皆呈減少。

95 年底藝術、娛樂及休閒服務業平均每企業從業員工人數爲 3.9 人，5 年來減少 1.4 人；平均每企業實際運用資產及營業收入爲 2,468 萬元及 490 萬元，分別較 90 年減少 27.91%及 22.72%，主要係因本業在公益彩券投注站、遊戲場等小規模業者增加下，平均規模呈現縮減。若就中類行業觀察，創作及藝術表演業平均每企業人數及全年營業收入分別爲 4.8 人及 633 萬元居首，且 5 年來平均經營規模呈現擴增；運動、娛樂及休閒服務業平均每企業實際運用資產爲 3,223 萬元最多，其中運動服務業在撞球間等小規模業者退出，游泳池及健身中心場館增設下，平均經營規模較 90 年明顯提升，娛樂及休閒服務業則因小規模遊戲場增加，平均規模呈現縮減；博奕業平均經營規模爲各中類行業之末。

表 14　藝術、娛樂及休閒服務業平均每企業經營規模按行業別分

行業別	平均每企業從業員工人數（人）		平均每企業實際運用資產（千元）		平均每企業全年營業收入（千元）	
	95 年底	90 年底	95 年底	90 年底	95 年	90 年
總平均	**3.9**	**5.3**	**24 679**	**34 232**	**4 896**	**6 335**
創作及藝術表演業	4.8	3.8	13 224	7 703	6 326	4 683
博奕業	1.0	-	2 526	-	1 879	-
運動、娛樂及休閒服務業	4.6	5.3	32 232	35 202	5 709	6 395
運動服務業	9.2	6.5	121 458	68 906	12 410	9 058
娛樂及休閒服務業	4.1	5.1	21 542	27 753	4 906	5 806

▲5 年來勞動裝備率略減 1.13%，資本生產力增加 8.29%。

若以平均每從業員工實際運用資產來衡量「勞動裝備率」，則 95 年底藝術、娛樂及休閒服務業勞動裝備率爲 641 萬元，較 90 年底減少 1.13%，就中類行業觀察，運動、娛樂及休閒服務業因運動服務業包括職業運動球隊、高爾夫球場及健身中心場館，娛樂及休閒服務業包括大型主題樂園及森林遊樂園等，勞動裝備率爲 696 萬元最高，5 年來成長 5.44%；創作及藝術表演業因含藝術表演活動設施，勞動裝備率 276 萬元，5 年來成長 34.93%。

若以平均每元實際運用資產所創造生產總額爲「資本生產力」，則 95 年藝術、娛樂及休閒服務業資本生產力爲 0.20 元，較 90 年增加 8.29%，就中類行業觀察，博奕業爲 0.71 元最高；創作及藝術表演業 0.51 元次之，惟實際運用資產較生產總額增加幅度高，5 年來資本生產力下降 18.70%；運動、娛樂及休閒服務業 0.17 元居末。

▲5 年來勞動生產力增加 7.10%，單位產出勞動成本增加 2.62%。

若以平均每從業員工全年生產總額來衡量「勞動生產力」，平均每元生產總額勞動報酬爲「單位產出勞動成本」，則 95 年藝術、娛樂及休閒服務業勞動生產力爲 125 萬元，5 年來增加 7.10%，低於平均每從業員工全年勞動報酬之增幅 9.87%，致單位產出勞動成本增加 2.62%。就中類行業觀察，博奕業勞動生產力 171 萬元，單位產出勞動成本僅 0.17 元；創作及藝術表演業勞動生產力 140 萬元，5 年來增加 9.70%，單位產出勞動成本減少 13.92%； 運

動、娛樂及休閒服務業勞動生產力 121 萬元，5 年來增加 3.60%，低於單位產出勞動成本之增加 8.81%，係因勞動報酬支出成長幅度較高所致。

表 15　藝術、娛樂及休閒服務業企業單位勞動裝備率與資本生產力按行業別分

行業別	平均每從業員工實際運用資產(千元)			平均每元實際運用資產生產總額(元)		
	95 年底	90 年底	增減率(%)	95 年	90 年	增減率(%)
總平均	**6 409**	**6 482**	**-1.13**	**0.20**	**0.18**	**8.29**
創作及藝術表演業	2 758	2 044	34.93	0.51	0.63	-18.70
博弈業	2 416	-	-	0.71	-	-
運動、娛樂及休閒服務業	6 956	6 597	5.44	0.17	0.18	-1.69
運動服務業	13 226	10 611	24.64	0.10	0.13	-20.52
娛樂及休閒服務業	5 269	5 463	-3.55	0.22	0.20	9.33

註：本表平均每元實際運用資產生產總額之增減率，係以兩年數值取 5 位小數後計算。

表 16 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位勞動生產力與單位產出勞動成本按行業別分

行業別	平均每從業員工生產總額(千元)			平均每元生產總額勞動報酬(元)		
	95 年	90 年	增減率(%)	95 年	90 年	增減率(%)
總平均	**1 252**	**1 169**	**7.10**	**0.33**	**0.32**	**2.62**
創作及藝術表演業	1 403	1 279	9.70	0.29	0.34	-13.92
博弈業	1 712	-	-	0.17	-	-
運動、娛樂及休閒服務業	1 209	1 167	3.60	0.35	0.32	8.81
運動服務業	1 358	1 371	-0.95	0.37	0.32	15.43
娛樂及休閒服務業	1 169	1 109	5.41	0.35	0.32	6.72

註：本表平均每元生產總額勞動報酬之增減率，係以兩年數值取 5 位小數後計算。

▲95 年底藝術、娛樂及休閒服務業有 29 家企業開放連鎖經營，擁有國內 228 個營業據點。

95 年底藝術、娛樂及休閒服務業採用連鎖經營之企業計 29 家，擁有國內 228 個營業據

17　藝術、娛樂及休閒服務業企業單位連鎖經營情形按行業別分

中華民國 95 年底　　單位：家

行業別	企業家數	有開放連鎖經營									
		企業家數	分支單位數			國內加盟店			國外加盟店		
			有分支單位之企業家數(註) ①	分支單位數合計 ②	平均每家擁有分支單位數 ②/①	有國內加盟店家數 ③	加盟店數 ④	平均每家擁有加盟店數 ④/③	有國外加盟店家數 ⑤	加盟店數 ⑥	平均每家擁有加盟店數 ⑥/⑤
總計（總平均）	**17 759**	**29**	**16**	**118**	**7.4**	**13**	**110**	**8.5**	**-**	**-**	**-**
創作及藝術表演業	933	1	-	-	-	1	(D)	(D)	-	-	-
博弈業	3 918	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
運動、娛樂及休閒服務業	12 908	28	16	118	7.4	12	(D)	(D)	-	-	-
運動服務業	1 381	7	7	33	4.7	-	-	-	-	-	-
娛樂及休閒服務業	11 527	21	9	85	9.4	12	(D)	(D)	-	-	-

註：1.有分支單位之企業家數係指擁有 2 家以上且經營相同中業別分支單位之企業。
2. (D)：表示不陳示數值以保護個別資料。

點，其中直營分支單位數有 118 個，平均每家擁有 7.4 個分支單位；加盟店數計 110 個，平均每家擁有加盟店數 8.5 個。若按中類行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業 12 家開放加盟，擁有加盟店數亦最多，主要爲娛樂及休閒服務業之上網專門店採加盟型態經營；創作及藝術表演業 1 家開放加盟，係藝術表演業開放才藝中心加盟。

▲95 年透過網路提供營業資訊家數占本業家數 15.03%；上網採購及上網銷售之家數與金額均低。

95 年藝術、娛樂及休閒服務業企業有透過網路提供營業資訊者計 2,670 家或占本業家數 15.03%；有上網採購或上網銷售家數分別爲 392 與 308 家，分占 2.21%與 1.73%，顯見營運數位化情形並不普遍。就中類行業觀察，創作及藝術表演業營運數位化程度較深，其透過網路提供營業資訊、上網採購及上網銷售比例爲各業之冠；博奕業居次；運動、娛樂及休閒服務業營運數位化程度最低。

若就電子商務交易觀察，95 年藝術、娛樂及休閒服務業全年上網採購金額 1 億 3,500 萬元，上網銷售金額 2 億 3,500 萬元，其中創作及藝術表演業上網採購金額 5,400 萬元最多，占其有上網採購者營業支出比率 2.97%；上網銷售以運動、娛樂及休閒服務業金額 1 億 4,200 萬元最多，占其有上網銷售者營業收入比率 2.27%。

表 18　藝術、娛樂及休閒服務業企業單位電子商務交易概況按行業別分

中華民國 95 年

行業別	有透過網路提供營業資訊		有上網採購				有上網銷售			
			家數		金額		家數		金額	
	（家）	占該業比率(%)	（家）	占該業比率(%)	（百萬元）	占營業支出比率(%)	（家）	占該業比率(%)	（百萬元）	占營業收入比率(%)
總計（總平均）	**2 670**	**15.03**	**392**	**2.21**	**135**	**2.41**	**308**	**1.73**	**235**	**2.86**
創作及藝術表演業	256	27.44	52	5.57	54	2.97	43	4.61	79	4.84
博奕業	784	20.01	164	4.19	28	7.91	138	3.52	15	4.16
運動、娛樂及休閒服務業	1 630	12.63	176	1.36	53	1.54	127	0.98	142	2.27
運動服務業	280	20.28	23	1.67	2	0.14	16	1.16	5	0.74
娛樂及休閒服務業	1 350	11.71	153	1.33	51	2.37	111	0.96	137	2.47

註：「上網採購金額占營業支出比率」係就有上網採購者，統計其上網採購金額占營業支出之比率；「上網銷售金額占營業收入比率」係就有上網銷售者，統計其上網銷售金額占營業收入之比率。

▲95 年各項無形投資以市場行銷支出占生產總額比率 1.31%最高。

95 年藝術、娛樂及休閒服務業各項無形投入占生產總額比重，以市場行銷支出之 1.31%較高；電腦軟體及資料庫購買支出占 0.19%次之；員工訓練及研究發展支出占生產總額比重均未達 0.1%。就中類行業觀察，運動、娛樂及休閒服務業因主題樂園、視聽(唱)中心等業者投入之廣告宣傳費用較多，市場行銷支出比重占 1.45%較高。

表 19　藝術、娛樂及休閒服務業企業單位無形投資概況按行業別分

中華民國 95 年

行業別	生產總額（百萬元）	各項無形投資占生產總額比率（%）				附加價值率（%）
		研究發展	員工訓練	市場行銷	電腦軟體及資料庫購買	
總計（總平均）	**85 617**	**0.03**	**0.08**	**1.31**	**0.19**	**58.15**
創作及藝術表演業	6 277	0.06	0.04	0.57	0.00	43.88
博弈業	7 011	-	0.00	0.56	0.03	41.90
運動、娛樂及休閒服務業	72 329	0.03	0.09	1.45	0.22	60.97
運動服務業	17 220	0.02	0.18	1.12	0.07	59.56
娛樂及休閒服務業	55 109	0.03	0.07	1.55	0.27	61.41

註：研究發展、員工訓練、市場行銷、電腦軟體及資料庫購買等 4 項無形投資並不互斥。

七、使用土地及建築物樓地板面積

▲5 年來平均每場所單位使用土地面積減少 25.31%。

95 年底藝術、娛樂及休閒服務業場所單位使用土地總面積 8,599 萬 5 千平方公尺，較 90 年底增加 1,333 萬 6 千平方公尺或 18.35%。就中類行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業使用土地面積爲 8,584 萬 4 千平方公尺最多，係因娛樂及休閒服務業包含大型主題樂園、森林遊樂園等，運動服務業包含高爾夫球場、各式運動場館等；創作及藝術表演業與博奕業則分別爲 9 萬 4 千平方公尺與 5 萬 7 千平方公尺。若由平均每場所單位使用土地面積觀察，在公益彩券投注站及電子遊戲場等小規模業者家數增加下，95 年底平均每場所單位使用土地面積 4,781 平方公尺，較 90 年底減少 1,620 平方公尺或 25.31%。由中類行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業 6,538 平方公尺最多，其中運動服務業因包含多家高爾夫球場業者，平均每場所單位使用達 2 萬 3,239 平方公尺，娛樂及休閒服務業因森林遊樂園、主題樂園等佔地廣闊，平均每場所單位使用 4,411 平方公尺；創作及藝術表演業 100 平方公尺；博奕業使用 15 平方公尺最少。若與 90 年底比較，創作及藝術表演業增加 16.28%最多；運動、娛樂及休閒服務業因小規模家數成長而略減 1.39%。

表 20　藝術、娛樂及休閒服務業場所單位使用土地面積按行業別分

行業別	使用土地面積（千平方公尺）				平均每單位使用土地面積（平方公尺）			
	95 年底	90 年底	增減比較		95 年底	90 年底	增減比較	
			增減數	(%)			增減數	(%)
總計（總平均）	**85 995**	**72 659**	**13 336**	**18.35**	**4 781**	**6 401**	**- 1 620**	**-25.31**
創作及藝術表演業	94	34	60	176.47	100	86	14	16.28
博弈業	57	-	57	-	15	-	15	-
運動、娛樂及休閒服務業	85 844	72 625	13 219	18.20	6 538	6 630	- 92	-1.39
運動服務業	34 464	35 755	-1 291	-3.61	23 239	17 922	5 317	29.67
娛樂及休閒服務業	51 380	36 870	14 510	39.35	4 411	4 115	296	7.19

▲5 年來平均每從業員工使用建築物樓地板面積減少 9.65%。

95 年底藝術、娛樂及休閒服務業場所單位使用建築物樓地板面積 693 萬 2 千平方公尺，

較 90 年底增加 25 萬平方公尺或 3.74%。就中類行業觀察，運動、娛樂及休閒服務業總使用面積爲 652 萬 7 千平方公尺最多，其中娛樂及休閒服務業包含大型主題樂園等，使用達 442 萬 8 千平方公尺，運動服務業因各式運動場館等，使用達 209 萬 9 千平方公尺；創作及藝術表演業與博奕業分別使用 25 萬 5 千平方公尺與 15 萬平方公尺。若由平均每從業員工使用建築物樓地板面積觀察，因小規模業者家數增加，95 年底平均每從業員工使用建築物樓地板面積 103 平方公尺，較 90 年底減少 11 平方公尺或 9.65%。由中類行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業 111 平方公尺最多，其中運動服務業使用 162 平方公尺，娛樂及休閒服務業使用 96 平方公尺；創作及藝術表演業使用 57 平方公尺次之；博奕業使用 37 平方公尺最少。若與 90 年底比較，創作及藝術表演業因新增規模較大之藝術表演輔助服務業者，致增 90.00%最多；運動、娛樂及休閒服務業則減少 4.31%。

表 21　藝術、娛樂及休閒服務業場所單位使用建築物樓地板面積按行業別分

行業別	使用建築物樓地板面積（千平方公尺）				平均每從業員工使用建築物樓地板面積（平方公尺）			
	95 年底	90 年底	增減比較		95 年底	90 年底	增減比較	
			增減數	(%)			增減數	(%)
總計（總平均）	**6 932**	**6 682**	**250**	**3.74**	**103**	**114**	**-11**	**-9.65**
創作及藝術表演業	255	45	210	466.67	57	30	27	90.00
博奕業	150	-	150	-	37	-	37	-
運動、娛樂及休閒服務業	6 527	6 637	-110	-1.66	111	116	-5	-4.31
運動服務業	2 099	2 893	-794	-27.45	162	222	-60	-27.03
娛樂及休閒服務業	4 428	3 744	684	18.27	96	85	11	12.94