

研究摘要

香港運動員近年在國際賽事屢創佳績。在東京 2020 奧運會和東京 2020 殘疾人奧運會中，香港隊分別奪得 1 金 2 銀 3 銅¹和 2 銀 3 銅²的歷史性佳績，令人雀躍。然而，在普及體育上，多項調查顯示香港市民的體能活動量不足，達到世衛標準體能活動量的市民比率近年只維持在 35.7%至 43.6%之間³，香港的普及體育發展仍有待加強。

特區政府在 2002 年訂下香港體育「普及化、精英化、盛事化」的政策方針，透過增加資源，支持體育發展。香港現時的體育普及化和精英化工作，主要依靠政府資源進行。雖然政府在多項體育相關的檢討報告中，均反覆提到，希望鼓勵體育機構和賽事籌辦單位能開拓更多來自商界和私人方面的資源，以獲取更佳的發展；然而，這方面的進展仍然有限⁴。

其實，與體育相關的商業性經濟活動一般稱之為「體育產業」。利用體育產業推動體育發展，並促進經濟與就業的相關例子屢見不鮮。根據研究機構 Plunkett Research 的估計，2019 年全球體育產業的規模達到 14,000 億美元。美國的體育產業屬全世界最蓬勃的地區，其增加值為 5,626 億美元，達全球總值的 40.2%⁵，佔當地國內生產總值 2.6%⁶。中國內地方面，2019 年的體育產業的增加值則為 11,248 億元人民幣⁷，佔國內生產總值 1.1%⁸。香港方面，2019 年香港體育及相關活動的增加值

¹ 中國香港體育協會暨奧林匹克委員會。2021 年 8 月 8 日。〈東京 2020 奧運會正式閉幕 港隊共奪一金兩銀三銅驕人成績〉。網址：<https://www.hkolympic.org/zh/檔案資料庫/新聞發佈/?currentPage=1&id=647>，2021 年 9 月 30 日下載。

² 香港殘疾人奧委會暨傷殘人士體育協會。2021 年 9 月 5 日。〈東京 2020 殘疾人奧運會閉幕 港隊創下 2 銀 3 銅佳績〉。網址：<https://hksapd.org/home/content.php?page=&id=3175>，2021 年 9 月 30 日下載。

³ 衛生署。2021。「統計數字」，網址：<https://www.chp.gov.hk/tc/statistics/data/10/280/6626.html>，2021 年 12 月 8 日下載。

⁴ 見本報告第三章

⁵ Plunkett Research. "Sports Industry Statistic and Market Size Overview, Business and Industry Statistics". Retrieved September 14, 2021 from <https://www.plunkettresearch.com/statistics/Industry-Statistics-Sports-Industry-Statistic-and-Market-Size-Overview/>

⁶ Trading Economics. "United States GDP". Retrieved September 14, 2021 from <https://tradingeconomics.com/united-states/gdp>

⁷ 國家統計局。2020。〈2019 年全國體育產業總規模與增加值數據公告〉，網址 http://www.stats.gov.cn/tjsj/zxfb/202012/t20201231_1811943.html，2021 年 9 月 14 日下載。

⁸ 中華人民共和國中央人民政府網頁。2020。〈2019 年我國 GDP 近百萬億元，增長 6.1%〉，網址 http://www.gov.cn/xinwen/2020-01/18/content_5470531.htm，2021 年 9 月 14 日下載。

有 590 億港元，佔本地生產總值的 2.1%，相關就業人數達 83,000 人，佔總就業人數 2.2%⁹；不過，這些數字包含了體育項目的博彩活動，若撇除這部分的影響，相關的增加值和就業人數會減少。

近年，體育界開始討論體育產業化的議題，期望透過市場資源，將體育發展成商業活動，繼而形成一個具規模的產業，吸引更多人才和企業投入推動體育發展。行政長官於東京奧運後亦公布，將與商界和體育界探討體育產業的發展，希望推動體育發展成一個事業、一個職業和一個產業¹⁰。

有見及此，本研究將探討以體育產業化去推動香港體育發展上存在的困難與機遇，透過實地市民意見調查，了解市民體育活動和消費模式的特點，以及他們對體育產業的發展和對體育產業化的看法；又透過專家、學者和體育產業持分者訪問，了解體育產業化的可能性，以及當中的困難和機遇。綜合這些資料，希望就強化體育產業的發展條件，長遠促進體育發展，同時為青年提供更多元化的事業選擇機會提出可行建議。

是項研究在 2021 年 10 月至 11 月期間，透過兩方面蒐集資料，包括市民實地意見調查，共訪問了 520 名 15-64 歲香港市民；以及與 20 名專家、學者和體育產業持分者的訪問。

主要討論

1. 香港市民的體能活動量不足，半年內完全沒有做運動的受訪者佔近 3 成，反映體育風氣不盛；同時，市民對香港體育發展的評價僅一般，普及體育發展有待加強。

調查顯示，過去半年內每天均有做運動的受訪者僅佔 9.2%，但在過去半年內完全沒有做運動的受訪者則達 28.8%。受訪者對「香港整體環境有助鼓勵市民做運動」、「政府係推動體育發展方面表現理想」及「體育發展可以加強身份認同」的平均評分分別只有 5.56 分、5.40 分及 5.50 分（0-10 分）。數字反映香港的普及體育發展仍有待加強。

⁹ 政府統計處。2021。《香港統計月刊專題文章：香港體育及相關活動》。

¹⁰ 新聞公報。2021 年 8 月 10 日。〈行政長官公布多項進一步推動體育發展措施〉。

- 2. 現時香港主要依靠政府資源推動普及和精英體育的工作，在開拓更多商業資源的進展有限。受訪專家、學者及體育產業持分者普遍表示，現時體育活動的商業元素不足，難令體育發展成具規模且可持續的產業，認為體育產業化的方向有利體育和經濟發展，長遠能促進市民健康，並帶動經濟增長。**

受訪的專家、學者及體育產業持分者普遍指出，香港缺少商業誘因令體育發展成具規模且可持續的產業。因此，他們普遍支持體育產業化的方向，認為主要依靠政府資源的模式不足以應付大規模發展需要。有受訪者認為，利用市場資源，去將體育相關的事業和產品疊加起來產生協同效應，可產生更大的效益，有利體育和經濟發展，長遠而言亦能促進市民健康，並可帶動經濟增長和增加就業機會。

- 3. 受訪者認為市民的體育參與度不足、對體育事務的關注有限、對待體育的態度不認真，反映香港的體育文化欠佳；這導致市場對體育相關產品與服務需求較低，運動消費類型較為狹窄和不太活躍，基本環境不利於體育產業化發展。**

有受訪籃球運動員指，每次練習或出賽只能獲車馬費。為支持生活，他從事一份時間較彈性的工作以兼顧生計和練習。他認為社會普遍不認為運動可發展成商業行為，影響了青年人以體育為事業發展路向的想像和追求。

此外，調查顯示多達 53.8%受訪者沒有學習過運動技能；近半受訪者（48.5%）表示在做運動上沒有消費；有消費習慣者的主要消費在購買運動服裝和運動鞋方面（25.0%），主要消費在技能學習（9.6%）和場館使用（7.9%）上分別不足一成；只有少數受訪者有購買運動紀念品，反映市民的運動消費類型較為狹窄和不太活躍。香港的體育文化欠佳，導致市場需求較低，基本環境不利體育產業發展。

4. 體育產業化的客觀條件

- a. 場地設施：**近 7 成市民主要依靠政府或公共場地做運動，但部分政府主要運動設施出現短缺，加上場地使用政策不夠靈活，對使用者造成頗大限制。雖然近年政府推出計劃鼓勵學校租借體育設施予體育團體舉辦活動，但計劃並不包括商業機構和一般社區居民，而且能否成功租用要視乎學校的參與。社區體育設施的短缺問題仍有待改善。

調查顯示，近 7 成（69.7%）受訪者在政府或公共設施做運動，只有近 3 成（29.5%）受訪者有使用商業場地，只有 6.8%受訪者在學校做運動。數字反映市民在做運動上較依靠公共性質的場地。顧問報告就認為部分政府的主要運動設施出現短缺。

政府近年推出開放學校設施推動體育發展計劃，鼓勵學校在課餘時間開放學校設施予體育團體舉辦體育活動，但合資格參與計劃的只包括指定類別的體育團體，並不包括商業機構和個人。有受訪團體表示，能否成功租用學校設施要視乎個別學校的興趣，又表示雖然部分政府場地的布置和使用政策不夠靈活，導致他們未能使用。社區體育設施的短缺問題仍有待改善。

- b. 人才發展：**調查顯示，市民對投身體育產業發展的看法僅一般。受訪專家和業界人士就認為，市場上較缺少高水平的教練，以及體育與商業知識兼備的人才，部分體育項目的專業水平也缺乏認可標準。體育產業的人才發展有待進一步加強。

受訪者對「香港體育發展前景理想」、「喺香港體育相關行業工作有前景」及「喺香港做專業運動員有發展空間」方面，平均評分分別只有 5.32 分、5.55 分及 5.46 分（0-10 分），反映受訪者對將體育作為事業發展方向上的看法一般。有受訪專家表示，香港市場上有不少教練，但達高水平者不多，認為這與資源不足和缺乏大型體育私營機構有關。至於相關商業人才方面，有業界人士就表示，現時有關體育結合商業的課程十分有限，令體育商業人才相當缺乏。有創辦健身中心的受訪者表示，現時坊間的健身教練良莠不齊，亦缺乏認可的專業標準，難以提升整體水平。情況反映，體育產業的人才發展有待進一步加強，專業化程度也有待提升。

- c. 賽事發展：**調查顯示受訪市民觀看體育賽事的情況並不普及，表示會到賽事現場觀賽的受訪者更屬罕見，反映觀賞賽事的文化不足；部分體育項目的賽事亦不足，影響運動員生涯發展。此外，疫情對賽事安排構成挑戰，如何面對疫情對賽事造成的影響，值得關注。

調查顯示受訪市民觀看體育賽事的情況並不普及，分別只有 8.5%和 29.0%的受訪者表示「經常」或「間中」觀看體育賽事，表示「未試過」觀看體育賽事者佔 27.5%。曾觀看體育賽事的受訪者主要觀看四年一度的「奧運」（59.2%），主要觀看「本地體育賽事」者只佔 3.7%。有「現場觀看免費賽事」及「現場觀看收費賽事」的比率只分別佔 2.7%和 0.8%，情況罕見。數字反映，香港觀賞體育賽事的文化不足。有受訪者認為香港體育賽事不足，尤其欠缺職業聯賽，在欠缺商業資源下，運動員的生涯較難維持。此外，疫情對賽事安排構成挑戰，如何面對疫情對賽事造成的影響，值得關注。

- 5. 受訪者普遍認為，政府在體育產業化發展上應扮演促成者的先導角色，並成立專責部門去處理體育事務。他們又建議香港應加強推動市民建立運動習慣、更有效運用社區體育資源、推動人才發展、為商界提供投入體育產業的誘因，以及對大型賽事作出更佳規劃，以強化體育產業化的條件。**

對於當前的情況，不少受訪者都認為，體育產業化的精神是由市場提供資源，供體育發展，並可藉此推動體育發展的良性循環，吸引更多人投入體育產業，因此是可取的。然而，這個良性循環需要初始的動力，而政府應該扮演這個促成者的先導角色，吸引更多人才和企業投入體育產業。他們普遍同意，政府成立專責部門去處理體育事務，以更有效地制訂和執行一致的體育政策。

建議

基於上述研究結果及討論要點，我們以強化體育產業化的條件，以推動體育發展為方向，認為值得考慮下列建議：

- 1. 政府應將體育產業納入「資歷架構」，並利用「過往資歷認可」機制，確立體育產業從業員的專業性。**

針對體育專業人才發展不足的情況，政府應將體育產業納入「資歷架構」，為相關業界從業員訂立資歷級別和制訂專業能力標準，並

利用「過往資歷認可」機制，確認體育產業從業員在職場上所積累的工作經驗和能力，以確立體育產業從業員的專業性。此舉一方面可提升整體行業的專業水平，並為持續進修提供課程水平標準，有利於相關課程發展和人員培訓；另一方面亦能便利市民尋找適切的體育服務，並為市民提供更大的保障。

2. 政府可推出體育消費券，津貼市民在商業市場學習體育技能、入場觀看體育賽事和參加比賽。

政府可推出體育消費券，從而提升市民對體育服務和產品的興趣與需求。體育消費券可以電子方式推出，用於津貼市民學習體育技能、入場觀看體育賽事和參加比賽，合資格的體育技能學習服務供應商和教練應以商業性質為主，以支持體育產業的發展。消費券的受惠對象應包括兒童、青少年和成人，並可初步訂於每年**\$1,000** 至 **\$2,000** 的水平，共派發兩至三次。

3. 在薪俸稅下增設「個人體育學習開支」的扣除項目，扣除額為每年**\$5,000** 至 **\$10,000**。

政府可在薪俸稅下增設「個人體育學習開支」的扣除項目，用於扣除體育學習或體育進修方面的開支，以進一步鼓勵市民養成運動習慣和追求更高階的體育技能。扣除額可訂於每年**\$5,000** 至 **\$10,000** 的水平。

4. 教育局應擴大「開放學校設施推動體育發展計劃」的使用者至包括商業體育機構和社區人士。

教育局應逐步擴大「開放學校設施推動體育發展計劃」的使用者至包括商業體育機構和社區人士，讓學校的體育場地和設施得以善用，推動體育產業的發展。教育局可首先以官立學校為試點，將該等學校的場地和設施租借予商業體育機構，或設立會員制度將場地租借予社區人士，並由政府分擔部分管理費用，以減輕興建體育場地的壓力和成本。若試行的效果顯著，可增加計劃的誘因，推廣至其他資助學校。

- 5. 傳媒機構可以「體育娛樂化」的方式帶動社會的體育氣氛，並由政府提供制作和協調上的方便。**

傳媒機構可乘著奧運的熱潮，以「體育娛樂化」的方式帶動社會的體育氣氛。傳媒可以體育為題材，利用現時市民感興趣的體育項目如劍擊、游泳和單車等，創作不同類型的節目，如遊戲、故事、歷史介紹、電視劇集、電影、漫畫故事等，以文化的途徑介入，引起市民的共鳴感，再推廣至其他體育項目。政府方面，則可在制作和協調的需要上提供方便。

- 6. 體育賽事主辦單位應以創意及科技開拓不同方式，讓更多人觀看和參與體育賽事，以減低疫情帶來的影響。**

體育賽事的主辦單位應開拓更多方式讓市民和有興趣人士觀看和參與體育賽事，以減低疫情帶來的影響。參考電子競技賽事的經驗，主辦其他體育賽事的單位，可利用更多創新科技，以創意推出更多參與途徑，讓參與者體驗到賽事的樂趣，例如利用虛擬實境方式參與或觀看賽事，或增加網上與其他參與者互動的機會。