

藝術、娛樂及休閒服務業普查結果分析

(壹)、摘要分析

隨經社快速發展，國人對於休閒生活品質日益重視，復以近年來政府愈趨重視經濟軟實力，致力推動「文化創意」等產業計畫，促進創作及藝術表演業等相關行業發展，本次普查爰將「博物館及類似機構」納入行業範圍。另因上網設備愈趨多元、家戶寬頻網路使用率持續成長以及各式遊戲機具與軟體不斷推陳出新，部分電動玩具店及上網專門店等業者退出市場，致本業 100 年普查企業單位數呈縮減，另以創作及藝術表演業企業家數增加近 7 成，創造就業機會增近 8 成，生產總額成長近 9 成最快。相關分析摘述如次：

一、100 年底企業單位數 1 萬 7,084 家，以運動、娛樂及休閒服務業占 56.63% 最多。

100 年底藝術、娛樂及休閒服務業企業單位數為 1 萬 7,084 家。按中行業觀察，運動、娛樂及休閒服務業 9,674 家或占 56.63% 最多，5 年間減少 25.89% 亦最多；博弈業 5,721 家或占 33.49% 次之；創作及藝術表演業 1,579 家或占 9.24% 排名第 3，惟受惠於文化創意產業相關政策持續推動，成長幅度仍居各中行業首位；至博物館及類似機構 110 家或占 0.64% 最少。

二、100 年底從業員工人數 7 萬 748 人，以創作及藝術表演業增加 8 成最快。

100 年底藝術、娛樂及休閒服務業從業員工人數 7 萬 748 人。各中行業中，以運動、娛樂及休閒服務業 5 萬 2,140 人或占 73.70% 居首，惟 5 年間減少 13.14% 最多；創作及藝術表演業 8,033 人或占 11.35% 次之，5 年間增加 79.55%，成長幅度為各中行業之冠；博弈業 7,009 人或占 9.91% 居第 3；博物館及類似機構 3,566 人居末。

三、100 年底實際運用資產計 4,817 億元。

100 年底藝術、娛樂及休閒服務業實際運用資產 4,817 億元。就中行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業 3,578 億元居冠，惟 5 年間減少 14.24% 最多；博物館及類似機構 882 億元或占 18.31% 居次；博弈業 175 億元最少，惟 5 年間增加 76.81% 最快。

四、100 年各項無形投資以市場行銷支出 11 億元最多，占生產毛額 2.19%。

100 年藝術、娛樂及休閒服務業各項無形投資支出金額，以市場行銷支出 11 億元最多，占生產毛額 2.19%；電腦軟體及資料庫購買支出 3 億元，占生產毛額 0.51% 次之；研究發展投入金額 2 億元，占生產毛額 0.47% 再次；員工訓練支出未及 1 億元最少，僅占生產毛額 0.16%。

五、100 年全年各項收入及支出分別為 984 億元及 867 億元。

100 年藝術、娛樂及休閒服務業全年各項收入及支出分別為 984 億元及 867 億元，其中營業收入 925 億元或占 94.07%，營業外收入 58 億元或占 5.93%。按項目別觀察，以服務收入 799 億元或占 81.19% 最多；支出項則以勞動報酬 288 億元為主要成本，占 3 成 3 最多。

六、100 年生產總額 924 億元，附加價值率為 53.94%。

100 年藝術、娛樂及休閒服務業全年生產總額計 924 億元，其中以運動、娛樂及休閒服務業 660 億元居冠，惟 5 年間減少 8.97%；創作及藝術表演業 119 億元居次，5 年間增加 89.23% 最多；博物館及類似機構 52 億元或占本業之 5.66% 居末。全年生產毛額 498 億元，占生產總額比率(附加價值率)為 53.94%。各中行業中，以運動、娛樂及休閒服務業附加價值率 59.57% 居首，博物館及類似機構業 22.47% 居末。

七、100 年生產毛額中以勞動報酬占 57.85% 最高。

100 年藝術、娛樂及休閒服務業生產毛額結構以勞動報酬占 57.85% 最高；餘依序為營業盈餘占 31.18%，折舊占 7.26%，間接稅占 3.71%。若與 95 年比較，除營業盈餘占比下滑外，其餘項目均呈上升，以勞動報酬占比由 95 年之 57.04% 增至 57.85% 較多。

八、100 年底平均每企業規模 4.1 人，以博物館及類似機構經營規模居各中行業之冠。

100 年底藝術、娛樂及休閒服務業平均每企業從業員工人數、實際運用資產、全年生產總額及營業收入分別為 4.1 人、2,819 萬元、541 萬元及 542 萬元，平均企業規模擴增。各中行業中，以博物館及類似機構經營規模居冠，運動、娛樂及休閒服務業次之，博弈業經營規模最小。

九、100 年勞動生產力 131 萬元，單位產出勞動成本 0.31 元。

100 年藝術、娛樂及休閒服務業勞動生產力 131 萬元，單位產出勞動成本 0.31 元；其中中小企業勞動生產力 126 萬元，單位產出勞動成本 0.30 元。就中行業觀察，創作及藝術表演業勞動生產力與單位產出勞動成本分別為 148 萬元及 0.29 元，分居第 1 及第 2 位；運動、娛樂及休閒服務業勞動生產力 127 萬元最低，惟 5 年間增加 4.80%，且單位產出勞動成本減少 10.08%，效率明顯提升；博弈業勞動投入與產出效率則均較 95 年下滑。

十、北部地區仍為本業主要發展區域，其中以臺北市貢獻逾 2 成 8 之生產總額最多。

100 年底藝術、娛樂及休閒服務業場所單位數計 1 萬 7,401 家，投入從業員工 6 萬 9,688 人，創造生產總額 886 億元，5 年間分別減少 4.12%、增加 2.72% 及 4.74%。按地區別觀察，北部地區從業員工人數及生產總額皆逾本業 5 成，為本業發展重心。按縣市別觀察，臺北市場所單位數 2,617 家或占 15.04%，從業員工人數及生產總額分占 24.34% 及 28.54%，均居首位。

(貳)、綜合提要分析

一、企業單位數及存活率變動

(一) 企業單位數變動

▲100 年底企業單位數計 1 萬 7,084 家，以創作及藝術表演業成長最快。

100 年底藝術、娛樂及休閒服務業企業單位數為 1 萬 7,084 家，5 年間減少 835 家或 4.66%，於近 4 次普查首呈負成長。按中行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業 9,674 家或占 56.63% 最多，惟因上網設備多元化、家戶寬頻網路使用率持續成長及各式遊戲機具與軟體發展，電動玩具店及上網專門店退出市場者較多，致 5 年間減少 25.89%，且為近 4 次普查最大減幅；博弈業 5,721 家或占 33.49% 次之，5 年間增加 45.46%；創作及藝術表演業 1,579 家或占 9.24% 再次，同期間增近 7 成，增幅趨緩，惟受惠於文化創意產業相關政策持續推動，成長幅度仍居各中行業首位；至博物館及類似機構 110 家或占 0.64% 最少。

表1 近 4 次普查藝術、娛樂及休閒服務業企業單位數按行業別分

單位：家

	100 年普查		95 年普查		90 年普查		85 年普查	
	家 數	與上次 普查增減 比較 (%)	家 數	與上次 普查增減 比較 (%)	家 數	與上次 普查增減 比較 (%)	家 數	與上次 普查增減 比較 (%)
總 計	17 084	-4.66	17 919	58.11	11 333	100.58	5 650	0.12
創作及藝術表演業	1 579	69.24	933	135.61	396	147.50	160	81.82
博物館及類似機構	110
博弈業	5 721	45.46	3 933
運動、娛樂及休閒服務業	9 674	-25.89	13 053	19.35	10 937	99.22	5 490	-1.17
運動服務業	1 142	-17.96	1 392	-29.70	1 980	25.55	1 577	2.67
娛樂及休閒服務業	8 532	-26.83	11 661	30.19	8 957	128.90	3 913	-2.64

註：博物館及類似機構與博弈業分別係 100 年及 95 年普查新增行業，為利於陳示整體產業發展，本表總計與增減比較均未扣除前揭行業；以下各表均同。

(二) 企業存活率

▲企業經營 5 年以上存活率 47.89%，以創作及藝術表演業存活率 84.99% 最高。

100 年底藝術、娛樂及休閒服務業企業單位中，95 年底以前開業者計 8,581 家或占 50.23%；96 年至 99 年開業者 6,933 家或占 40.58%；100 年開業者 1,570 家或占 9.19%；經營 5 年以上企業之存活率為 47.89%。若按中行業觀察，以創作及藝術表演業經營 5 年以上之存活率 84.99% 最高；博弈業存活率 52.17% 次之；運動、娛樂及休閒服務業 43.38% 最低。

表2 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位開業時期按行業別分

單位：家

	民國 100 年底				民國 95 年底 ②	存活率 (企業經營存活 5 年及以上比率) ③=①/②*100 (%)	退出率 100-③ (%)
	合 計	民國 95 年 以前開業①	民國 96~99 年 開業	民國 100 年 開業			
總 計	17 084	8 581	6 933	1 570	17 919	47.89	52.11
創作及藝術表演業	1 579	793	563	223	933	84.99	15.01
博物館及類似機構	110	74	24	12
博弈業	5 721	2 052	3 462	207	3 933	52.17	47.83
運動、娛樂及休閒服務業	9 674	5 662	2 884	1 128	13 053	43.38	56.62
運動服務業	1 142	751	300	91	1 392	53.95	46.05
娛樂及休閒服務業	8 532	4 911	2 584	1 037	11 661	42.11	57.89

二、企業投入及產出變動

(一)人力投入變動

▲5 年間從業員工人數增加 3.11%，以創作及藝術表演業增加 8 成最快。

100 年底藝術、娛樂及休閒服務業從業員工人數計 7 萬 748 人，5 年間增加 2,135 人或 3.11%，惟若扣除博物館及類似機構從業員工人數，同期間成長率則減少 2.09%。若按中行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業從業員工 5 萬 2,140 人或占 73.70% 居首；創作及藝術表演業 8,033 人或占 11.35% 次之；博弈業 7,009 人或占 9.91% 居第 3 位；博物館及類似機構 3,566 人居末。若與 95 年底比較，創作及藝術表演業 5 年間從業員工增加 79.55%，成長幅度為各中行業之冠；博弈業增加 70.37% 次之；運動、娛樂及休閒服務業則隨企業家數減少，5 年間減少 7,885 人或 13.14%，於近 4 次普查首呈負成長。

表3 近 4 次普查藝術、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

	100 年普查		95 年普查		90 年普查		85 年普查	
	人 數	與上次 普查增減 比較 (%)	人 數	與上次 普查增減 比較 (%)	人 數	與上次 普查增減 比較 (%)	人 數	與上次 普查增減 比較 (%)
總 計	70 748	3.11	68 613	15.44	59 438	3.47	57 444	53.18
創作及藝術表演業	8 033	79.55	4 474	199.87	1 492	0.47	1 485	78.49
博物館及類似機構	3 566
博弈業	7 009	70.37	4 114
運動、娛樂及休閒服務業	52 140	-13.14	60 025	3.59	57 946	3.55	55 959	52.61
運動服務業	11 725	-7.66	12 697	-0.43	12 752	-34.19	19 378	91.16
娛樂及休閒服務業	40 415	-14.61	47 328	4.72	45 194	23.55	36 581	37.88

▲100 年底監督及專技人員占僱用員工比率為 22.04%，5 年間增加 4.73 個百分點。

100 年底藝術、娛樂及休閒服務業僱用員工人數 6 萬 1,280 人，占從業員工人數 86.62%，其中監督及專技人員占 22.04%，較 95 年之 17.31% 增加 4.73 個百分點。若按各中行業觀察，以博物館及類似機構僱用員工比率 99.38%，監督及專技人員占僱用員工比率 38.15%，皆居各中行業之冠；博弈業多屬業主自營之彩券投注站，其僱用人數占比與監督及專技人員占比分別為 37.12% 及 0.04% 均最低。

▲100 年使用派遣勞工之企業計 69 家，平均每月使用 772 名派遣勞工。

100 年底藝術、娛樂及休閒服務業使用派遣勞工之企業計 69 家，平均每月使用派遣勞工 772 人，人數較 95 年明顯下滑逾 3 成，占僱用員工人數之 1.26%。按中行業觀察，運動、娛樂及休閒服務業計 37 家，平均每月使用 396 人均居首位，惟 5 年間使用家數及人數均呈減勢；博物館及類似機構平均每月使用人數 219 人，占僱用員工人數比率達 6.18%，為各中行業之首；創作及藝術表演業平均每月使用人數 155 人，5 年間成長 55.00% 最快。

表4 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位勞動力結構變動概況按行業別分

民國 100 年

	年底從業 員工人數 (人)	年底僱用員工				使用派遣勞工			
		合 計 ① (人)	監督及專技人員 (%)	與 95 年 增減比較 (百分點)	非監督 專技人員 (%)	家 數 (家)	平均每月使用人數		
							② (人)	與 95 年 增減比較 (%)	②/①* 100 (%)
總計(總平均)	70 748	61 280	22.04	4.73	77.96	69	772	-30.39	1.26
創作及藝術表演業	8 033	7 314	34.81	-1.67	65.19	22	155	55.00	2.12
博物館及類似機構	3 566	3 544	38.15	..	61.85	9	219	...	6.18
博弈業	7 009	2 602	0.04	-0.97	99.96	1	2	-33.33	0.08
運動、娛樂及休閒服務業	52 140	47 820	20.10	4.01	79.90	37	396	-60.64	0.83
運動服務業	11 725	11 359	18.27	-2.86	81.73	17	228	9.09	2.01
娛樂及休閒服務業	40 415	36 461	20.67	6.03	79.33	20	168	-78.92	0.46

▲100 年平均每從業員工全年勞動報酬 40 萬 7,558 元。

100 年藝術、娛樂及休閒服務業全年勞動報酬支出為 288 億元，5 年間增加 1.21%，惟若扣除博物館及類似機構，同期間成長率反減 7.77%。其中創作及藝術表演業隨從業員工人數成長，5 年間增加 86.89% 最快；運動、娛樂及休閒服務業則因企業單位數及從業員工人數減少而減 18.15%。100 年平均每從業員工全年勞動報酬為 40 萬 7,558 元，較 95 年微減 1.84%，若扣除博物館及類似機構計 39 萬 1,107 元，5 年間減幅 5.80%。各中行業以博物館及類似機構平均每從業員工 71 萬 7,488 元居冠；創作及藝術表演業 42 萬 2,928 元居次；博弈業 28 萬 7,347 元最低；運動、娛樂及休閒服務業因大型健身中心退出市場，電動玩具店及卡拉 OK 店等員工薪資偏低，5 年間平均每人降至 40 萬 152 元，減少 5.78% 最多。

表5 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位從業員工勞動報酬變動概況按行業別分

	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)					
	民國 100年	民國 95年	增減比較		民國100年		民國95年		增減比較	
			金額	(%)	薪資 占比 (%)	薪資 占比 (%)	金額	(%)		
總計(總平均)	28 834	28 488	346	1.21	407 558	88.73	415 201	89.58	-7 643	-1.84
創作及藝術表演業	3 397	1 818	1 580	86.89	422 928	90.45	406 313	91.82	16 614	4.09
博物館及類似機構	2 559	717 488	91.12
博弈業	2 014	1 178	836	70.92	287 347	91.78	286 416	89.88	931	0.33
運動、娛樂及休閒服務業	20 864	25 492	-4 628	-18.15	400 152	87.86	424 690	89.40	-24 538	-5.78
運動服務業	5 455	6 326	-871	-13.77	465 204	86.36	498 195	88.39	-32 991	-6.62
娛樂及休閒服務業	15 409	19 166	-3 757	-19.60	381 280	88.39	404 970	89.74	-23 690	-5.85

(二)實際運用資產投入變動

▲100年底實際運用資產計4,817億元。

100年底藝術、娛樂及休閒服務業實際運用資產計4,817億元，較95年底增加422億元或9.61%，增幅為近4次普查最低；惟若扣除博物館及類似機構，5年間成長率反呈減少10.46%。就中行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業3,578億元或占74.28%最多，惟5年間減少14.24%，於近4次普查首呈負成長，其中娛樂及休閒服務業因遊樂設施資產減損，致減少35.76%最多；博物館及類似機構涵納各大博物館、動植物園等大型營業場地，實際運用資產計882億元或占18.31%居次；創作及藝術表演業181億元，5年間雖增加46.95%，惟遠低於95年之3.04倍，成長幅度趨緩；博弈業175億元最少，惟5年間增加76.81%，增幅最高。

表6 近4次普查藝術、娛樂及休閒服務業企業單位實際運用資產變動概況按行業別分

單位：百萬元

	100年普查		95年普查		90年普查		85年普查	
	年底實際 運用資產	與上次 普查增減 比較 (%)	年底實際 運用資產	與上次 普查增減 比較 (%)	年底實際 運用資產	與上次 普查增減 比較 (%)	年底實際 運用資產	與上次 普查增減 比較 (%)
總計	481 652	9.61	439 440	14.28	384 529	37.28	280 106	28.90
創作及藝術表演業	18 131	46.95	12 338	304.49	3 050	58.80	1 921	174.77
博物館及類似機構	88 198
博弈業	17 549	76.81	9 925
運動、娛樂及休閒服務業	357 774	-14.24	417 177	9.36	381 478	37.13	278 185	28.43
運動服務業	197 707	17.67	168 018	24.36	135 102	-13.86	156 843	21.72
娛樂及休閒服務業	160 067	-35.76	249 158	1.13	246 376	103.04	121 342	38.27

▲5年間企業實際運用資產中固定資產占比減少1.15個百分點，其他資產占比則減少1.03個百分點。

實際運用資產之各項目中，以實際運用固定資產(含自有固定資產及租(借)用固定資產)合計達4,245億元或占88.13%最高，流動資產占7.57%次之，其他資產(含長期投資)占4.30%最少，5年間各資產項目僅流動資產增加2.19個百分點，實際運用固定資產及其他資產占比均呈減少。各中行業均以實際運用固定資產比率最高，以博弈業實際運用固定資產占89.53%最高，惟較95年底減少2.58個百分點；至創作及藝術表演業流動資產及實際運用固定資產各占18.88%及79.47%，5年間分別增加7.57個百分點及減少6.66個百分點，結構消長最為明顯。

表7 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

	民國100年底							民國95年底						
	金額 (百萬元)	結構比(%)						金額 (百萬元)	結構比(%)					
		流動 資產	自有 固定 資產	長期投資		其他 資產	租用或 借用固 定資產		流動 資產	自有 固定 資產	長期投資		其他 資產	租用或 借用固 定資產
國內	國外	國內	國外	國內	國外									
總計	481 652	7.57	45.38	1.66	0.57	2.07	42.75	439 440	5.38	49.31	1.98	0.13	3.22	39.97
創作及藝術表演業	18 131	18.88	22.99	0.47	0.00	1.18	56.48	12 338	11.31	44.35	1.49	-	1.07	41.78
博物館及類似機構	88 198	7.68	47.38	0.79	-	5.17	38.98
博弈業	17 549	10.44	43.75	-	-	0.03	45.78	9 925	7.81	35.78	-	-	0.08	56.33
運動、娛樂及休閒服務業	357 774	6.84	46.10	2.01	0.77	1.45	42.83	417 177	5.15	49.78	2.04	0.14	3.36	39.52
運動服務業	197 707	5.84	55.93	0.72	-	1.37	36.15	168 018	4.43	63.27	0.78	0.00	4.53	27.00
娛樂及休閒服務業	160 067	8.07	33.97	3.61	1.71	1.56	51.09	249 158	5.64	40.69	2.90	0.23	2.57	47.97

註：其他資產包括無形資產、一年期以上應收款項、遞延資產(費用)及存出保證金等，但不含「出租借、閒置及待處分固定資產淨額」。

(三)無形投資變動

▲100年各項無形投資以市場行銷支出11億元最多，占生產毛額2.19%。

100年藝術、娛樂及休閒服務業各項無形投資支出金額，以市場行銷11億元或占生產毛額2.19%最高；電腦軟體及資料庫購買支出3億元或占生產毛額0.51%次之；研究發展支出2億元或占生產毛額0.47%；員工訓練未及1億元或占生產毛額0.16%最少；5年間僅市場行銷支出減少2.68%，餘均呈增勢。各中行業中，博物館及類似機構投入研究發展支出占逾本業之7成2，亦占該中行業生產毛額之14.56%，另其投入市場行銷及電腦軟體及資料庫購買支出分占生產毛額之12.27%及2.21%，亦居各中行業之冠；另運動、娛樂及休閒服務業之員工訓練支出、市場行銷與購買電腦軟體及資料庫投入金額均居各中行業之冠，分別占本業之85.19%、63.86%及74.41%；至創作及藝術表演業各項無形投資5年間之成長幅度均居各中行業首位。

表8 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

民國 100 年

	研究發展支出			員工訓練支出			市場行銷支出			電腦軟體及資料庫購買支出		
	金額 (百萬元)	與95年 增減 比較 (%)	占生產 毛額 比率 (%)	金額 (百萬元)	與95年 增減 比較 (%)	占生產 毛額 比率 (%)	金額 (百萬元)	與95年 增減 比較 (%)	占生產 毛額 比率 (%)	金額 (百萬元)	與95年 增減 比較 (%)	占生產 毛額 比率 (%)
總計(總平均)	237	796.98	0.47	81	14.84	0.16	1093	-2.68	2.19	254	50.88	0.51
創作及藝術表演業	47	1099.46	0.95	10	331.55	0.20	249	601.68	5.05	31	10873.52	0.64
博物館及類似機構	171	...	14.56	2	...	0.14	144	...	12.27	26	...	2.21
博弈業	-	-	-	-	-100.00	-	1	-97.01	0.03	7	214.20	0.17
運動、娛樂及休閒服務業	19	-17.48	0.05	69	1.60	0.18	698	-33.39	1.78	189	14.06	0.48
運動服務業	4	33.87	0.05	30	-0.70	0.34	178	-7.59	2.02	70	454.09	0.79
娛樂及休閒服務業	14	-25.98	0.05	39	3.46	0.13	520	-39.19	1.71	119	-22.08	0.39

註：1.「研究發展」、「員工訓練」及「市場行銷」中相關電腦軟體及資料庫購買，亦計入「電腦軟體及資料庫購買」中。

2.「占生產毛額比率」之生產毛額係本次普查統計結果。

(四)全年各項收入與支出

▲100年各項收入 984 億元，以創作及藝術表演業成長逾 9 成最快。

100年藝術、娛樂及休閒服務業全年各項收入計 984 億元，5 年間增加 9.62%，其中營業收入 925 億元或占 94.07%，5 年間增加 53 億元或 6.13%，營業外收入 58 億元或占 5.93%，5 年間增加 33 億元或 1.29 倍；惟若扣除博物館及類似機構觀察，同期間各項收入僅微增 0.91%，其中營業收入及營業外收入分別增加 0.21% 及 24.86%。就收入項目別觀察，以服務收入 799 億元或占 81.19% 最多；餐飲供應收入 91 億元或占 9.22% 次之。按中行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業 688 億元或占 69.93% 最多，惟 5 年間減少 71 億元或 9.38% 亦最多；創作及藝術表演業 124 億元或占 12.64% 次之，於藝術表演業與籌辦藝術表演活動等輔助服務業者之帶動下，同期間成長近 1 倍最快。

表9 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位全年各項收入按收入項目別及行業別分

單位：百萬元

	民國 100 年		民國 95 年		增減比較	
	金額	結構比 (%)	金額	結構比 (%)	金額	(%)
總計	98 363	100.00	89 733	100.00	8 630	9.62
按收入項目別分						
營業收入	92 533	94.07	87 191	97.17	5 342	6.13
服務收入	79 860	81.19	71 072	79.20	8 788	12.36
兼銷商品銷售收入	2 275	2.31	3 906	4.35	-1 631	-41.76
佣金收入	62	0.06	201	0.22	-139	-69.15
餐飲供應收入	9 066	9.22	9 868	11.00	-802	-8.13
其他營業收入	1 269	1.29	2 144	2.33	-875	-40.81
營業外收入	5 830	5.93	2 542	2.83	3 288	129.35
租金收入	288	0.29	232	0.26	56	24.14
利息收入	301	0.31	167	0.19	134	80.24
投資收益及出售資產盈餘	501	0.51	738	0.82	-237	-32.11
其他營業外收入	4 740	4.82	1 404	1.56	3 336	237.61
按中行業別分						
創作及藝術表演業	12 435	12.64	6 413	7.15	6 022	93.91
博物館及類似機構	7 813	7.94
博弈業	9 330	9.49	7 412	8.26	1 918	25.88
運動、娛樂及休閒服務業	68 784	69.93	75 908	84.59	-7 123	-9.38
運動服務業	15 855	16.12	17 908	19.96	-2 053	-11.46
娛樂及休閒服務業	52 929	53.81	58 000	64.64	-5 071	-8.74

註：1.其他營業收入包含不動產銷售收入、不動產及設備租賃收入，與其他營業收入。

2.其他營業外收入包含政府補助收入及其他營業外收入。

▲100年各項支出 867 億元，勞動報酬占 33.27%最高。

100年藝術、娛樂及休閒服務業全年各項支出計 867 億元，5 年間增加 6.69%，其中營業支出計 855 億元或占 98.67%，5 年間增加 68 億元或 8.58%；營業外支出計 12 億元或占 1.33%，5 年間減少 13 億元或 53.47%；惟若扣除博物館及類似機構觀察，各項支出反減 2.49%，其中營業支出及營業外支出分別減少 0.87%及 53.91%。就支出項目別觀察，以勞動報酬(薪資、退休及撫卹金、資遣費、福利支出)計 288 億元或占 33.27%最多，其他營業支出(包含出售不動產之土地成本及委外營建成本、佣金支出、稅捐及規費、各項折舊、呆帳損失等)計 220 億元或占 25.42%次之；原材物料及燃料耗用總值 141 億元或占 16.32%再次。若按中行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業 601 億元或占 69.40%居冠，惟 5 年間減少 90 億元或 13.02%亦最多；創作及藝術表演業 111 億元或占 12.78%次之，5 年間增加 93.30%最多。

表10 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位全年各項支出按支出項目別及行業別分

單位：百萬元

	民國 100 年		民國 95 年		增減比較	
	金額	結構比(%)	金額	結構比(%)	金額	(%)
總計	86 673	100.00	81 241	100.00	5 432	6.69
按支出項目別分						
營業支出	85 519	98.67	78 760	96.95	6 759	8.58
原材物料及燃料耗用總值	14 145	16.32	12 134	14.94	2 011	16.57
服務成本	12 339	14.24	6 788	8.36	5 551	81.78
兼銷商品銷售成本	1 597	1.84	2 748	3.38	-1 151	-41.89
薪資、退休及撫恤金、 資遣費、福利支出	28 834	33.27	28 488	35.07	346	1.21
租金支出	6 568	7.58	6 209	7.64	360	5.79
其他營業支出	22 035	25.42	22 393	27.56	-357	-1.62
營業外支出	1 154	1.33	2 480	3.05	-1 326	-53.47
利息支出	605	0.70	1 205	1.48	-600	-49.79
其他營業外支出	549	0.63	1 276	1.57	-727	-56.97
按中行業別分						
創作及藝術表演業	11 073	12.78	5 728	7.05	5 345	93.30
博物館及類似機構	7 457	8.60	-	-	-	-
博弈業	7 995	9.22	6 365	7.83	1 631	25.62
運動、娛樂及休閒服務業	60 147	69.40	69 148	85.11	-9 001	-13.02
運動服務業	14 793	17.07	17 845	21.97	-3 052	-17.10
娛樂及休閒服務業	45 354	52.33	51 303	63.15	-5 949	-11.60

註：其他營業支出包含出售不動產之土地成本及委外營建成本、佣金支出、稅捐及規費、各項折舊、呆帳損失及移轉支出與其他營業費用(包括廣告費、交際費、各項耗竭及攤提、水電瓦斯費等)。

(五)生產及其分配之變動

▲100年生產總額924億元，以創作及藝術表演業成長近9成最快。

100年藝術、娛樂及休閒服務業全年生產總額計924億元，較95年增加7.64%，成長幅度為近4次普查最低；若扣除博物館及類似機構，5年間僅微增1.54%。按中行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業660億元居冠，惟因遊戲場業及上網專門店等娛樂及休閒服務業之企業單位數減少較多，5年間生產總額減少8.97%，於近4次普查首呈負成長；創作及藝術表演業119億元居次，5年間增89.23%最多，惟成長幅度趨緩；博弈業93億元，5年間增加31.60%；博物館及類似機構52億元或占本業5.66%居末。

表11 近4次普查藝術、娛樂及休閒服務業企業單位生產總額變動概況按行業別分

單位：百萬元

	100年普查		95年普查		90年普查		85年普查	
	全年 生產總額	與上次普查 增減比較 (%)	全年 生產總額	與上次普查 增減比較 (%)	全年 生產總額	與上次普查 增減比較 (%)	全年 生產總額	與上次普查 增減比較 (%)
總計	92 402	7.64	85 847	23.61	69 450	38.18	50 261	134.90
創作及藝術表演業	11 878	89.23	6 277	228.86	1 909	40.15	1 362	330.97
博物館及類似機構	5 232
博弈業	9 288	31.60	7 057
運動、娛樂及休閒服務業	66 005	-8.97	72 513	7.36	67 542	38.12	48 899	131.96
運動服務業	15 187	-11.86	17 231	-1.32	17 461	-4.91	18 362	159.83
娛樂及休閒服務業	50 818	-8.07	55 281	10.39	50 080	64.00	30 537	117.90

▲100年生產毛額中以勞動報酬占 57.85%最高。

100年藝術、娛樂及休閒服務業中間消費 426 億元，占生產總額之 46.06%，較 95 年之 41.83%增加 4.23 個百分點。各中行業中，以博物館及類似機構中間消費占比 77.53% 最高，創作及藝術表演業 58.47%居次；運動、娛樂及休閒服務業 40.43%最低，其中娛樂及休閒服務業僅 40.00%。若與 95 年比較，除博弈業中間消費占比減少 5.72 個百分點外，餘各中行業均呈上升。

按生產毛額結構觀察，以勞動報酬占 57.85%最高，餘依序為營業盈餘 31.18%，折舊 7.26%，間接稅 3.71%。若與 95 年比較，除營業盈餘占比下滑外，其餘項目均呈上升，以勞動報酬占比由 95 年之 57.04%增至 57.85%較多，惟若扣除博物館及類似機構，5 年間則以營業盈餘占比增加 3.01 個百分點最多。按中行業觀察，以創作及藝術表演業勞動報酬占比 68.87%居冠，營業盈餘占 25.19%，則為各中行業最低；博弈業勞動報酬占 45.60%，營業盈餘占 42.20%，5 年間分別增加 5.69 個及減少 6.49 個百分點，結構變動最明顯。

表12 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位生產總額及生產毛額之分配結構按行業別分

單位：%

	民國 100 年全年生產總額												
	金額 (百萬元)	中間消費 占比		生產毛額占比(附加價值率)									
				勞動報酬		營業盈餘		折舊		間接稅			
		民國 100年	民國 95年	民國 100年	民國 95年	民國 100年	民國 95年	民國 100年	民國 95年	民國 100年	民國 95年	民國 100年	民國 95年
總平均	92 402	46.06	41.83	53.94	58.17	57.85	57.04	31.18	32.40	7.26	7.13	3.71	3.43
創作及藝術表演業	11 878	58.47	56.12	41.53	43.88	68.87	66.00	25.19	28.76	4.06	2.22	1.88	3.01
博物館及類似機構	5 232	77.53	...	22.47	...	217.61	...	-143.88	...	19.83	...	6.44	...
博弈業	9 288	52.44	58.16	47.56	41.84	45.60	39.91	42.20	48.69	3.03	2.97	9.17	8.44
運動、娛樂及休閒服務業	66 005	40.43	39.00	59.57	61.00	53.07	57.63	35.93	31.53	7.76	7.71	3.25	3.13
運動服務業	15 187	41.88	40.43	58.12	59.57	61.79	61.63	24.44	21.81	10.51	13.08	3.27	3.49
娛樂及休閒服務業	50 818	40.00	38.55	60.00	61.45	50.54	56.42	39.26	34.47	6.96	6.09	3.24	3.02

註：1.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。

2.營業盈餘包含利潤、呆帳損失及移轉支出、其他營業外支出、利息支出淨額、租金支出淨額等，惟不含投資收益及出售資產盈餘。

3.100年普查新增「政府補助」之收入項目，不計入生產總額，惟95年該項收入包含於其他營業外收入，計入生產總額之營業盈餘中，致造成結構差異。

(六)企業經營規模變動

▲平均每企業從業員工規模 4.1 人，以博物館及類似機構居各中行業之冠。

100年底藝術、娛樂及休閒服務業平均每企業從業員工人數 4.1 人，較 95 年底增加 0.3 人，平均每企業實際運用資產、全年生產總額及營業收入分別為 2,819 萬元、541 萬元及 542 萬元，5 年間分別成長 14.96%、12.90%及 11.30%，平均規模擴增；惟若扣除博物館及類似機構觀察，同期間平均每企業實際運用資產則減少 5.48%，全年生產總額及營業收入則分別增加 7.20%及 5.80%。就中行業觀察，博物館及類似機構平均每企業 32.4

人，實際運用資產 8.02 億元，全年生產總額 4,756 萬元，營業收入 4,688 萬元，平均經營規模居各中行業之首；博弈業平均每企業從業員工 1.2 人最少，5 年間增加 0.2 人，平均每企業實際運用資產 307 萬元，同期間增 21.51% 最多，惟平均每企業全年生產總額及營業收入均呈減少；運動、娛樂及休閒服務業平均每企業從業員工人數、全年生產總額及營業收入分別增加 0.8 人、22.83% 及 21.01%，5 年間增幅最高。

表13 藝術、娛樂及休閒服務業平均每企業經營規模按行業別分

	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 全年生產總額 (千元)		平均每企業 全年營業收入 (千元)	
	民國 100 年底	民國 95 年底	民國 100 年底	民國 95 年底	民國 100 年	民國 95 年	民國 100 年	民國 95 年
總平均	4.1	3.8	28 193	24 524	5 409	4 791	5 416	4 866
創作及藝術表演業	5.1	4.8	11 483	13 224	7 523	6 728	7 476	6 326
博物館及類似機構	32.4	...	801 796	...	47 559	...	46 884	...
博弈業	1.2	1.0	3 067	2 524	1 623	1 794	1 629	1 884
運動、娛樂及休閒服務業	5.4	4.6	36 983	31 960	6 823	5 555	6 849	5 660
運動服務業	10.3	9.1	173 123	120 703	13 299	12 379	13 139	12 320
娛樂及休閒服務業	4.7	4.1	18 761	21 367	5 956	4 741	6 007	4 865

三、企業經營效率變動情形

▲100 年勞動生產力 131 萬元，單位產出勞動成本 0.31 元，5 年間勞動投入產出效率提升。

100 年藝術、娛樂及休閒服務業勞動生產力(平均每從業員工生產總額)為 131 萬元，5 年間增加 4.40%；而單位產出勞動成本(平均每元生產總額勞動報酬) 0.31 元，較 95 年減少 5.97%；其中大型企業勞動生產力及單位產出勞動成本分別為 143 萬元及 0.33 元，中小企業為 126 萬元及 0.30 元，5 年間中小企業勞動生產力提升 6.49%，單位產出勞動成本下滑 11.15%，均優於大型企業。就中行業觀察，創作及藝術表演業勞動生產力與單位產出勞動成本分別為 148 萬元及 0.29 元分居第 1 及第 2 位，5 年間分別增加 5.42% 及減少 1.24%；博物館及類似機構勞動生產力 147 萬元居次，單位產出勞動成本 0.49 元最高；運動、娛樂及休閒服務業勞動生產力 127 萬元最低，惟單位產出勞動成本 5 年間減少 10.08% 居冠；博弈業勞動投入與產出效率則均較 95 年下滑。

表14 藝術、娛樂及休閒服務業勞動生產力及單位產出勞動成本按企業規模別及行業別分

	勞動生產力(千元)			單位產出勞動成本(元)		
	民國 100 年	民國 95 年	增減率(%)	民國 100 年	民國 95 年	增減率(%)
總平均	1 306	1 251	4.40	0.31	0.33	-5.97
按企業規模別分						
大型企業	1 432	1 477	-3.05	0.33	0.30	9.90
中小企業	1 263	1 186	6.49	0.30	0.34	-11.15
微型企業	1 101	1 394	-21.02	0.27	0.30	-8.55
按行業別分						
創作及藝術表演業	1 479	1 403	5.42	0.29	0.29	-1.24
博物館及類似機構	1 467	0.49
博弈業	1 325	1 715	-22.74	0.22	0.17	29.88
運動、娛樂及休閒服務業	1 266	1 208	4.80	0.32	0.35	-10.08
運動服務業	1 295	1 357	-4.57	0.36	0.37	-2.17
娛樂及休閒服務業	1 257	1 168	7.62	0.30	0.35	-12.54

註：1.勞動生產力=生產總額÷從業員工人數；單位產出勞動成本=勞動報酬÷生產總額。
2.本表「單位產出勞動成本」增減率係以二年數值取 5 位小數計算。

▲100 年資本生產力 0.19 元，附加價值率 53.94%，利潤率 11.89%。

100 年藝術、娛樂及休閒服務業資本生產力(平均每元實際運用資產生產總額)為 0.19 元，較 95 年減少 1.80%，其中大型企業 0.21 元，優於中小企業之 0.19 元；惟若扣除博物館及類似機構觀察，5 年間資本生產力增加 13.41% 至 0.22 元。若按中行業觀察，以創作及藝術表演業資本生產力 0.66 元居首，較 95 年成長 28.77% 最快；博物館及類似機構 0.06 元最低；博弈業則由 0.71 元下滑至 0.53 元，5 年間減少 25.57% 最多。

100 年藝術、娛樂及休閒服務業附加價值率(生產毛額占生產總額比率) 由 95 年之 58.17% 降至 53.94%，5 年間減少 4.23 個百分點，其中中小企業為 55.06%，5 年間下滑 6.12 個百分點，大型企業附加價值率 51.07%，雖低於中小企業，惟同期間成長 1.22 個百分點。若扣除博物館及類似機構觀察，附加價值率為 55.83%，其中大型企業及中小企業 5 年間分別增加 5.93 個及減少 5.33 個百分點。再按中行業觀察，以運動、娛樂及休閒服務業附加價值率 59.57% 最高；博弈業為 47.56% 居次，5 年間成長 5.72 個百分點最多；博物館及類似機構則為 22.47%，居各中行業之末。

100 年藝術、娛樂及休閒服務業全年利潤 117 億元，利潤率 11.89%，5 年間增 2.43 個百分點，其中大型企業利潤率為 9.77%，低於中小企業之 12.80%。若扣除博物館及類似機構觀察，利潤率增加 3.06 個百分點至 12.52%。各中行業中，以博弈業利潤率 14.31% 居冠；運動、娛樂及休閒服務業 12.56% 次之，5 年間提升 3.65 百分點最多；博物館及類似機構僅 4.55% 最低。

表15 藝術、娛樂及休閒服務業資本生產力及企業營利情形按企業規模別及行業別分

	資本生產力 (元)			附加價值率 (%)			利潤率 (%)		
	民國 100年	民國 95年	增減率 (%)	民國 100年	民國 95年	增減 百分點	民國 100年	民國 95年	增減 百分點
總平均	0.19	0.20	-1.80	53.94	58.17	-4.23	11.89	9.46	2.43
按企業規模別分									
大型企業	0.21	0.20	4.51	51.07	49.85	1.22	9.77	-3.58	13.35
中小企業	0.19	0.19	-4.05	55.06	61.18	-6.12	12.80	14.24	-1.44
微型企業	0.29	0.21	39.87	57.46	60.03	-2.57	17.02	18.64	-1.62
按行業別分									
創作及藝術表演業	0.66	0.51	28.77	41.53	43.88	-2.35	10.96	10.68	0.28
博物館及類似機構	0.06	22.47	4.55
博弈業	0.53	0.71	-25.57	47.56	41.84	5.72	14.31	14.13	0.18
運動、娛樂及休閒服務業	0.18	0.17	6.14	59.57	61.00	-1.43	12.56	8.91	3.65
運動服務業	0.08	0.10	-25.10	58.12	59.57	-1.45	6.70	0.35	6.35
娛樂及休閒服務業	0.32	0.22	43.09	60.00	61.45	-1.45	14.31	11.55	2.76

註：1.資本生產力=生產總額÷實際運用資產。

2.本表「資本生產力」增減率係以二年數值取5位小數計算。

四、企業經營優化概況

(一) 數位化概況

▲100年經營電子商務之企業占29.69%。

100年藝術、娛樂及休閒服務業經營電子商務之企業計5,073家或占29.69%，5年間增加13.72個百分點；其中8成5之大型企業經營電子商務，中小企業僅占29.50%。各中行業中，以博物館及類似機構經營電子商務比率75.45%最高；創作及藝術表演業47.56%次之；運動、娛樂及休閒服務業與博弈業經營電子商務比率均未及3成較低。

100年經營電子商務之企業中，透過網路提供營業資訊者計4,832家或占本業之28.28%，經營上網採購及銷售家數分占4.20%及3.38%。其中8成5之大型企業透過網路提供營業資訊，上網採購及銷售家數亦達22.03%及33.90%。就中行業觀察，以博物館及類似機構營運數位化程度最深，其透過網路提供營業資訊、上網採購或銷售之家數比率分別為75.45%、20.00%及15.45%，均為各中行業之首，其上網採購及銷售金額分占本業營業支出之0.77%及營業收入之6.52%；另運動、娛樂及休閒服務業上網採購金額為8,200萬元最高，5年間成長54.63%亦最快，至各中行業上網銷售金額均逾3億元，以博弈業5年間增加20倍最快。

表16 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位經營電子商務比率按企業規模別及行業別分
民國 100 年

	總計		透過網路 提供營業資訊 家數比率		上網採購				上網銷售			
					家數比率		金額		家數比率		金額	
	(%)	與95年 增減 比較 (百分點)	(%)	與95年 增減 比較 (百分點)	(%)	與95年 增減 比較 (百分點)	(百萬元)	與95年 增減 比較 (%)	(%)	與95年 增減 比較 (%)	(百萬元)	與95年 增減 比較 (%)
總計(總平均)	29.69	13.72	28.28	13.29	4.20	1.98	223	65.07	3.38	1.66	1 265	437.35
按企業規模別分												
大型企業	84.75	2.53	84.75	4.75	22.03	10.92	87	361.58	33.90	16.12	440	341.52
中小企業	29.50	13.69	28.09	13.26	4.14	1.95	137	17.43	3.28	1.60	824	507.83
<u>微型企業</u>	26.91	12.58	25.30	11.99	3.64	1.68	23	-48.26	2.91	1.32	377	467.56
按行業別分												
創作及藝術表演業	47.56	19.16	46.80	19.36	10.58	5.01	82	51.83	8.42	3.81	317	302.01
博物館及類似機構	75.45	...	75.45	...	20.00	...	57	...	15.45	...	336	...
博弈業	28.26	5.40	24.84	4.78	5.19	0.97	3	-89.54	4.13	0.60	307	1 999.38
運動、娛樂及休閒服務業	27.10	14.09	26.76	14.19	2.39	1.02	82	54.63	1.98	1.01	305	114.67
運動服務業	48.34	27.79	47.81	27.55	6.04	4.39	43	2 379.43	4.38	3.23	26	387.04
娛樂及休閒服務業	24.26	12.15	23.95	12.30	1.90	0.56	38	-25.08	1.66	0.71	279	103.90

(二) 品牌化概況

▲100年從事自有品牌經營之企業計136家，創造82億元生產總額。

100年底藝術、娛樂及休閒服務業從事自有品牌經營之企業計136家，創造82億元生產總額，大型企業與中小企業從事自有品牌經營家數分別為14家及122家，分占各該規模企業單位數之23.73%及0.72%，創造48億元及33億元生產總額。各中行業中，以運動、娛樂及休閒服務業從事自有品牌經營企業69家最多，平均每家生產總額0.76億元；創作及藝術表演業54家次之，平均每家生產總額0.20億元；博物館及類似機構13家，以平均每家創造1.43億元之產出居冠。

表17 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位自有品牌經營概況按企業規模別及行業別分
民國 100 年

	年底 企業 單位數 (家)	全年 生產 總額 (百萬元)	大型企業				中小企業			
			年底 企業 單位數 (家)	占該業 比重 (%)	全年 生產 總額 (百萬元)	占該業 比重 (%)	年底 企業 單位數 (家)	占該業 比重 (%)	全年 生產 總額 (百萬元)	占該業 比重 (%)
總計	136	8 155	14	23.73	4 842	18.65	122	0.72	3 313	4.99
創作及藝術表演業	54	1 087	-	-	-	-	54	3.43	1 087	9.38
博物館及類似機構	13	1 857	4	44.44	1 448	45.07	9	8.91	410	20.29
博弈業	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
運動、娛樂及休閒服務業	69	5 211	10	22.22	3 395	15.12	59	0.61	1 817	4.17
運動服務業	30	1 608	4	26.67	585	18.10	26	2.31	1 023	8.56
娛樂及休閒服務業	39	3 603	6	20.00	2 810	14.62	33	0.39	794	2.51

五、區域發展概況

▲100 年底場所單位數計 1 萬 7,401 家，北部地區占逾 4 成。

100 年底藝術、娛樂及休閒服務業場所單位數計 1 萬 7,401 家，5 年間減少 4.12%。觀察各區域發展情形，以北部地區場所單位數 7,698 家或占 44.24% 最多，南部地區 5,142 家或占 29.55% 次之，中部地區 3,837 家或占 22.05%，東部及金馬地區分別占 3.41% 及 0.75%，5 年間東部地區成長 10.63% 最快，金馬地區則減 18.13% 最多。若按縣市別觀察，以臺北市 2,617 家或占 15.04% 居首；新北市 2,180 家或占 12.53% 次之，本業於雙北市之場所單位數合計占 2 成 8；高雄市 2,088 家或占 12.00% 再次。臺北市 5 年間增加 22.35% 最快，其中博弈業及其他藝術表演輔助服務業貢獻該市 8 成以上之增量；花蓮縣增加 12.13% 次之。

▲北部地區從業員工人數占逾 5 成；嘉義縣 5 年間增加 24.71%，成長最快。

100 年底藝術、娛樂及休閒服務業場所單位從業員工人數 6 萬 9,688 人，其中北部地區從業員工人數 3 萬 6,178 人或占 51.91% 最多；中部地區 1 萬 4,939 人或占 21.44%；南部地區 1 萬 6,836 人或占 24.16%，僅次於北部地區；東部與金馬地區分別占本業之 2.13% 與 0.36%；若與 95 年底比較，5 年間增加 2.72%，以北部地區增加 14.69% 最快，金馬地區 7.83% 次之，東部地區則減 39.65%。若按縣市別觀察，以臺北市從業員工人數 1 萬 6,960 人或占本業 24.34% 居冠；臺中市 8,423 人居次，新北市及高雄市均逾 7 千人，分占本業 10.59% 及 10.56% 居第 3 及第 4 位。5 年間以嘉義縣成長 24.71% 最快，臺北市增加 23.85% 次之。

▲100 年生產總額 886 億元，仍以北部地區為產出之大宗。

100 年藝術、娛樂及休閒服務業場所單位全年生產總額 886 億元，5 年間增加 4.74%；觀察各區域發展情形，以北部地區生產總額 490 億元，逾本業之 5 成 5 最高；中部及南部地區均逾 180 億元，分別占本業之 20.55% 及 22.05%；至東部及金馬地區則分占本業之 1.81% 及 0.26%；5 年間以中部及北部地區分別增加 9.99% 及 9.51% 較快。若按縣市別觀察，以臺北市生產總額 253 億元居冠，貢獻本業逾 2 成 8 之產值；臺中市與新北市生產總額分別為 102 億元及 94 億元，分居第 2 及第 3 位；若與 95 年比較，部分縣市因博物館及類似機構納入普查範圍致生產總額成長較快，其中以宜蘭縣增加 4.54 億元，增幅達 31.11% 最高，臺中市增加 20.55% 次之；花蓮縣則因縣內大型休閒農場及遊樂園等經營型態多角化，部分營業項目歸入住宿業等其他業別，致生產總額較 95 年減 53.78%。

表18 藝術、娛樂及休閒服務業場所單位經營概況按縣市別分

民國 100 年

	年底場所單位數			年底從業員工人數			全年生產總額		
	(家)	結構比 (%)	與95年 增減比較 (%)	(人)	結構比 (%)	與95年 增減比較 (%)	(億元)	結構比 (%)	與95年 增減比較 (%)
總計	17 401	100.00	-4.12	69 688	100.00	2.72	886	100.00	4.74
臺灣地區	17 270	99.25	-3.99	69 440	99.64	2.71	884	99.74	4.76
北部地區	7 698	44.24	6.77	36 178	51.91	14.69	490	55.34	9.51
新北市	2 180	12.53	4.56	7 377	10.59	18.56	94	10.62	18.48
臺北市	2 617	15.04	22.35	16 960	24.34	23.85	253	28.54	15.17
基隆市	461	2.65	-19.55	1 320	1.89	-10.02	13	1.50	-22.87
新竹市	345	1.98	-1.71	1 644	2.36	-5.08	18	2.06	-1.19
宜蘭縣	399	2.29	1.01	1 196	1.72	-3.55	19	2.16	31.11
桃園縣	1 376	7.91	2.08	6 212	8.91	20.02	72	8.16	0.44
新竹縣	320	1.84	0.31	1 469	2.11	-26.99	20	2.30	-22.96
中部地區	3 837	22.05	-9.05	14 939	21.44	-1.95	182	20.55	9.99
臺中市	1 761	10.12	-2.81	8 423	12.09	6.36	102	11.56	20.55
苗栗縣	441	2.53	-4.13	1 568	2.25	-6.39	16	1.86	-4.50
彰化縣	743	4.27	-14.50	1 802	2.59	-1.53	16	1.82	-25.71
南投縣	388	2.23	-21.93	1 386	1.99	-20.25	21	2.42	9.76
雲林縣	504	2.90	-13.25	1 760	2.53	-15.14	26	2.90	15.99
南部地區	5 142	29.55	-14.63	16 836	24.16	-8.34	195	22.05	-2.75
臺南市	1 448	8.32	-17.21	4 936	7.08	1.48	51	5.72	-7.77
高雄市	2 088	12.00	-13.00	7 359	10.56	-17.46	92	10.39	1.89
嘉義市	348	2.00	-6.45	1 011	1.45	2.74	10	1.17	-2.04
嘉義縣	266	1.53	-5.34	747	1.07	24.71	8	0.92	13.77
屏東縣	899	5.17	-18.86	2 525	3.62	-6.48	32	3.62	-7.63
澎湖縣	93	0.53	-17.70	258	0.37	-15.41	2	0.22	-35.47
東部地區	593	3.41	10.63	1 487	2.13	-39.65	16	1.81	-45.74
臺東縣	288	1.66	9.09	593	0.85	6.08	4	0.50	-0.04
花蓮縣	305	1.75	12.13	894	1.28	-53.07	12	1.31	-53.78
金馬地區	131	0.75	-18.13	248	0.36	7.83	2	0.26	-1.38
金門縣	79	0.45	-3.66	171	0.25	18.75	2	0.18	4.10
連江縣	52	0.30	-33.33	77	0.11	-10.47	1	0.08	-12.42