



運動部
Ministry of Sports

行政院第3987次會議

文化幣、客家幣、運動幣之執行規劃及成效報告

運動幣 | 添裝備、做運動、看比賽

運動部

115年1月22日

動滋券v.s.青春動滋券執行成果

發放項目	動滋1.0 (400萬份)	動滋2.0 (200萬份)	112-114年 青春動滋券
	占比(%)	占比(%)	占比(%)
做運動	3.76	88.24	78.59
看比賽	1.54	11.76	21.41
添裝備	94.70	—	—
領券率	94%	80%	43.1%



*領券率=領券人數/可領券人數

動滋券1.0及動滋券2.0執行經驗

- 因應新冠肺炎疫情重創運動產業，發行動滋券協助產業度過疫情衝擊
- 動滋券1.0抵用過度集中「添裝備」，動滋券2.0聚焦於「做運動」及「看比賽」
- 「添裝備」相關消費外溢效益高(約2.66倍)，可藉以帶動週邊運動消費



112-114年青春動滋券執行成果

- 消費範疇聚焦於核心運動產業，引導青年族群及早建立規律運動及循環消費習慣(112-114年約193萬人次受益)
- 透過政策誘因，協助核心運動產業持續發展，並推動跨域合作(如運動觀光、運動文化、共享單車等)，延伸運動消費範疇，為產業發展奠定深厚基礎。

青春動滋券轉型運動幣

- 因應運動部成立，政策重點以推動**全民運動**為核心，刺激運動產業消費循環
- 擴大使用年齡，營造全民運動熱潮，**帶動跨世代共融參與**，打造能提供各年齡層之運動環境
- 持續推動**學生參與觀賞運動競技或表演補助**，鼓勵青年族群養成運動習慣



強化全民運動參與的長期誘因

未來擬可**跨域使用、搭配活動或任務累積**，深化民眾規律運動的生活型態

刺激運動產業發展

透過政策引導，**鼓勵民眾多元運動消費**，提升運動產值，帶動產業發展

強化政策治理

數位化使用有助蒐集運動參與數據，可做**未來政策精進、資源配置及跨部會合作參據**

115年運動幣執行說明

發放目的

鼓勵全民養成規律運動習慣，刺激國人投入運動消費，促進運動產業永續發展

參加資格

年滿16歲以上之國民。

發放方式及面額

於1/26-2/8開放登記，2/12公開抽籤，中籤者每人可領取500元運動幣

抵用範疇

添裝備、做運動、看比賽相關運動服務消費(添裝備類別抵用上限200元)

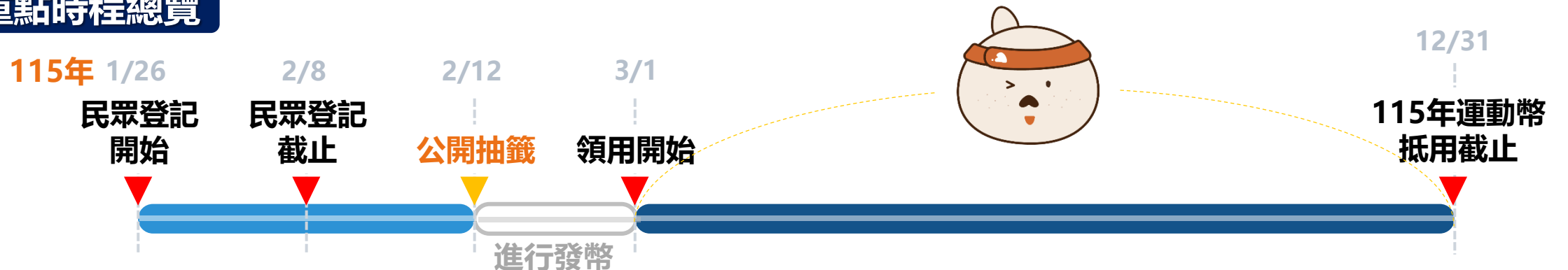
領用期間

自115年3月1日10時起 至12月31日24時止

預期效益

外溢效益達2倍以上，吸引60萬以上民眾參與運動

重點時程總覽



運動幣查詢管道

最新消息均會公布於**運動部官網**、**運動部**
臉書及**動滋網**(<https://500.gov.tw/>)

客服專線: 02-7752-3658

服務時間: 週一至週日 09:00–18:00
(中午 12:00–13:00 休息)

