

APEC Sports Newsletter

05 July 2018
ISSUE



數位時代 X 運動人才培育

前言 / 02

APEC 經濟體政策 / 03

- 2018 APEC 數位時代下運動人才職涯規劃國際會議 / 03
- 日本、馬來西亞、菲律賓及越南運動人才職涯發展政策及最佳範例分享 / 09

運動觀察站 / 23

- 青年奧運會的過去、現在與未來：2018 青年奧運會的使命 / 23
- 國際奧會（IOC）運動員生涯計畫 / 27
- 如何在運動創新之際掌握局勢 / 29
- 運動員如何運用創業思維以取得贊助 / 35
- 從運動員到創業家之路 / 38
- 擁抱運動數位化時代 / 41
- 「國際賽會活動主辦單位協會（IAEH）」訪臺分享大型賽事及活動主辦經驗 / 48

ASPNT 活動訊息 / 53

前言

本期將著重討論如何在數位浪潮下，強化運動人才職涯規劃，順利接軌「後運動員生涯」，同時也透過運動新創最佳範例分享，鼓勵運動人才跳脫傳統思維框架，開創新的可能。

運動員在競技賽場上獲得無數掌聲與喝采，但是退役後的人生考驗才正要開始，轉換生涯跑道是每個運動員的必修課程。科技發展日新月異，勞動力市場也隨之轉變，數位浪潮也為運動員職涯發展與能力建構，帶來全新的挑戰與契機。拜數位科技所賜，異軍突起的新創勢力，逐漸模糊了運動員與創業家的界線，越來越多運動員跳脫教練、老師等傳統職業選擇，開始投身商業、媒體、科技等產業，甚至是挑戰創業。良好的轉職輔導讓運動員重新認識自己、追求自我成長，賦予運動員更高的使命，成為社會的標竿與典範。

在此，我們將與您分享 5 月 16 日於臺北所舉辦的「2018 APEC 數位時代下運動人才職涯規劃國際會議」摘要報告，以及日本、馬來西亞、菲律賓以及越南之運動人才職涯協助政策。其中，連結運動與新創的全球平台 HYPE Sports Innovation 將與讀者分享推動運動新創的經驗，另本期也特別報導國際奧會的運動員生涯計畫（Athlete Career Programme），一窺 IOC 如何協助菁英選手開啟職涯新頁。此外，運動科學對運動產業帶來的影響與轉變、2018 夏季青年奧運最新消息與進度，以及國際賽會活動主辦單位協會訪臺分享（International Association of Event Hosts）之賽事申籌辦觀點亦特別收錄於本期電子報中。

透過本期電子報從不同角度切入運動人才的職涯規畫議題，希望讓讀者從中參與運動人才能力建構的發想，一同集思廣益，讓運動人才在面對未來的變化與挑戰時，能做好萬全的準備。

APEC 體育政策網絡祕書處
執行長
高俊雄



APEC 經濟體政策

► 「2018 APEC 數位時代下運動人才職涯規劃國際會議」摘要報告

教育部體育署今年 5 月 16 日在臺北舉行「2018 APEC 數位時代下運動人才職涯規劃國際會議」（2018 APEC Workshop on Career Development of Sport Talents in Digital Age），邀請來自 8 個 APEC 會員體、14 名產官學代表齊聚臺北，共同關注數位時代下運動人才該如何面對未來工作的浪潮。



2018 APEC 數位時代下運動人才職涯規劃國際會議於臺北舉行

本次會議專題演講人及各場次與談人如下：藝珂人事東北亞區陳玉芬總經理、HYPE Sports Innovation 公關副總裁 Lirone Glikman、國際電子競技運動聯盟（IeSF）國際關係部主任 Leopold Chung、澳大利亞運動贊助顧問創辦人 Vickie Saunders、Kho Labs 創辦人暨執行長 Ian Warner、日本運動振興中

APEC 經濟體政策

心國際關係處處長 Dr. Yoriko Noguchi、馬來西亞青年與體育部運動發展處處長 Marina Nafi、菲律賓體育委員會主任委員 Dr. Celia H. Kiram、新加坡運動學院副處長 Peggy Tng、越南體育總局副局長 Le Thi Hoang Yen、產業加速器暨專利開發策略中心黃經堯主任、球學國際股份有限公司何凱成執行長、追風科技股份有限公司蘇彥彰執行長及體育署國際及兩岸運動組許秀玲組長。

在人力資源的光譜中，運動員是最特別的一群，精彩但短暫的運動員生涯使得職涯轉換成為必然。運動訓練與學業「二擇一」的傳統思維及體制，成為運動人才邁入「後運動員時期」最大的阻礙。為正視以上問題，此次會議旨在透過政策對話，探求強化運動人才職場技能、因應未來工作環境的途徑；同時也透過運動新創最佳範例分享，鼓勵運動人才跳脫框架思考、創造新的可能。

數位時代的機會與挑戰

科技快速發展為運動員的職涯發展與能力建構，帶來了許多新的機會與可能，其中最為顯著的兩點，包括：科技輔助訓練，以及科技降低資訊取得門檻。首先，科技輔助運動訓練已是運動人才培養的必然趨勢，在 AR/VR、大數據的帶領下，未來運動員的日常訓練將更有效率，減少運動員長時間缺乏效率的練習，同時有效控管運動員的身心健康與時間分配，使運動員在訓練競賽之餘，仍保有接受學科與技能教育的時間。

其次，拜數位時代之賜，以往因為運動訓練而無法規律參與課堂學習的運動員，現在僅需簡單的科技裝置，即可隨時隨地，不受時間、空間限制，以更低的門檻取得資訊，依據個人需求擬定自己的學習計畫。透過線上課程、講座、諮詢等活動，在運動員生涯中，積累未來職場轉換所需之知識與能量。

科技進步一日千里，長時間投入競賽與訓練的運動員，所面臨的挑戰包

APEC 經濟體政策

括：缺乏對科技的認識與運用，無法滿足未來人力資源市場的需求。以馬來西亞為例，儘管該國目前沒有專為運動人才開設的數位科技運用計畫，但運動員可以主動參加馬來西亞官方或民間的各項計畫，如馬來西亞數位經濟機構（Malaysia Digital Economy Corporation, MDEC）所推出的「#YOUCANDUIT」活動，此活動的子計畫分別輔導參加者利用數位化工具，創造額外的穩定收入，以及連結當地青年及微型創業者（micro-entrepreneurs），與職能教育訓練學院（Technical and Vocational Education and Training (TVET) Institutions），提供數位創業的知識，賦予他們創業能力。包括馬來西亞、新加坡、越南及我國在內的國家，皆認為未來政策制定者，應參考類似活動，以市場需求為出發，協助運動員面對數位時代的挑戰。

此外，數位時代來臨，各式數位媒體已成為現代人的日常，運動人才在利用社群網路經營個人品牌、發揮影響力的同時，也往往將自己暴露在風險中。因此，越南體育總局也呼籲，各國決策者運動員的數位科技知能建構，不能獨漏網絡社群、自媒體經營等技能。

國際奧會運動員職業生涯規劃計畫

身為國際體壇的領航者，國際奧會與國際性人力資源服務公司龍頭—Adecco 藝珂集團合作，在 2005 年推出「國際奧會運動員職業生涯規劃計畫」（IOC Athletes Career Programme，以下簡稱 ACP 計畫），在精英運動選手準備及發展新職業生涯的途中，透過教育、終身技能、職業 3 大方針，提供必要的資源與訓練，協助精英運動員在人生的不同階段，持續綻放光芒。

ACP 計畫在各地的合作夥伴除了當地的 Adecco 藝珂公司外，還包括當地奧會（National Olympic Committee, NOC），深入 30 個國家或地區的 ACP 計畫，是不少國家在運動員職涯規劃的第一步，因為各國政府與 NOC 密切的

APEC 經濟體政策

合作關係，ACP 計畫也逐漸喚起政府部門對此議題的注意。本次會議與會代表，包括日本、馬來西亞、菲律賓及我國在內都是 ACP 計畫的一員，例如：日本奧會透過與 IOC 合作，制定專屬的運動員職涯發展計畫，該計畫的配對系統會替即將退役的運動員提供機會，提供他們與企業接觸尋求職業發展機會，以協助他們可以順利從運動員角色轉型。

許多國家陸續在 ACP 計畫之外展開切合當地運動發展現況的運動人才職涯規劃輔導計畫，如：馬來西亞高等教育部（Ministry of Higher Education）正致力規劃協助國家運動員繼續深造，達到進入相關課程的基本要求。2017 年初設立的體育領導力轉型計畫（Sports Leadership Transformation Program）提供機會，讓運動員可以習得領導技能；本計畫由隸屬青少年和運動部門的國家運動委員會負責，職業教育課程可分為 3 個部分：教育、技能發展和福利。本課程由各機關合作並支援，為運動員的轉職提供更多幫助。除了馬來西亞之外，日本為了迎接 2020 東京奧運的到來，正發起新的資助計畫，讓運動員獲得學業以及就業準備的補貼，同時提供年輕運動員生活服務諮詢以及教育機會，藉此擴大運動員的職業選擇。

運動與教育並進：整合式訓練中心

為培育頂尖運動選手、提升國際運動競爭力，設置運動訓練專責機構是相當普遍的政策工具。隨著近年各界對運動員職涯發展議題的關注，傳統僅專注運動訓練、競技表現的訓練中心，也逐漸轉型為教育與運動並重的整合式機構。以越南為例，越南北部、南部和東部皆設有這樣的訓練中心，除競技實力養成外，也提供運動員必要的技能培訓。此外，越南的「運動法」（Law on Sports），也明定應提供退役運動員職業訓練，並主動輔導就業、優予提供職缺。

菲律賓的「雷伊泰運動學院」（Leyte Sports Academy）是菲律賓境內多個

APEC 經濟體政策

運動學院中，著名的運動人才培育搖籃，在雷伊泰運動學院就讀的青少年，每天上午修習普通學科，下午進行運動訓練。雙軌並進的模式，培養出許多「菲律賓全國青年運動會」(Philippine National Youth Games)獎牌得主，並透過「導師制度」輔導這些優秀的選手取得小學、中學文憑，進而具有就讀大學的資格。

如何規劃人生的下一步是運動員卸下光環後所要面臨的考驗。日本政府於2008年建立了國家訓練中心，由日本運動振興中心(Japan Sport Council)負責管理，運作與執行則由日本國立運動科學中心(Institute of Sports Science)負責，並於2016年正式更名為高效能運動中心(High Performance Sciences)，為即將退役的運動員提供商業技能訓練。此外，日本運動振興中心為解決運動員的經濟資助問題，正在積極開發一個讓所有私人企業、教育組織和體育機構共同合作的平台，讓運動員得以成為企業內部的人力資源，進而推動經濟成長。該平台效法美國大學運動聯盟(National Collegiate Athletic Association, NCAA)模式，藉此聯合各大學支持運動員，達到運動與教育並進之目的。

運動新創的無限可能

如日中天的全球化趨勢造就電子商務應用與社群媒體的普及，重新給予每個產業領域全新的定義。新創風潮席捲全球，逐漸模糊了運動與創業的界線，越來越多運動人才跳脫教練、老師等傳統職業選擇，開始投身商業、媒體、科技等產業，追求自我，勇闖未知。

HYPE Sports Innovation 觀察到運動人才具備對新創生態有所助益的潛力與優勢，積極搭建運動員與創業家之間的橋梁，提供一個可以讓彼此接觸並互相學習的全球性平台。因此，由政府、高等教育機構以及運動俱樂部共同推動的SPIN加速器計畫便因應而生，提供量身設計的課程並同時邀請業界高層

APEC 經濟體政策

擔任講師，結合進階務實的資訊，讓運動新創公司做好萬全準備，在市場上脫穎而出，大放異彩。

運動人才的挫折回復力、競爭動力以及自律是馳騁賽場上的致勝關鍵，更是運動人才活躍於其他領域的重要樞紐，一但擁有願意改變的想法與渴望，再輔以適當的指導，也可以在這個充滿不確定的時代裡，開創屬於自己的、可以形塑並主導的一片新天地。

APEC 經濟體政策

► 日本運動人才職涯規劃及電子競技發展

日本運動人才職涯發展及電子競技發展

距離東京奧運只剩不到 800 多天，相關人士及單位無不全力動員，致力於構築「全日本體制」(All-Japan)。日本體育廳(Japan Sport Agency, JSA)便在此概念下，帶領著包含日本運動振興中心(Japan Sport Council, JSC)、日本奧會(Japan Olympic Committee, JOC)、日本帕拉林匹克委員會(Japan Paralympic Committee, JPC)、日本體育協會(Japan Sports Association, JSPO)、國家聯合會(National Federations, NFs)等組織，攜手為運動人才的職涯上做更完善的規劃。



日本運動振興中心
國際關係處處長
Yoriko Noguchi 博士

從經濟學的角度來看，政府在運動員職涯規劃上投入愈多心力，愈能充分運用相關領域的人力資源，其中，大學教育除了在體育產業上佔有一席之地，更在運動員雙軌發展上扮演重要角色。長久以來，大學教育以及私人企業被視為日本體育發展的兩大支柱，優秀的運動員受到大公司的提拔及雇用，並替其經營的代表隊效力，從而開啟他們的運動生涯。然而，隨著經濟危機的到來及終身僱用制度的瓦解，許多企業代表隊終究走向解散一途。為了因應此情事，日本政府於 2000 年推行「運動振興基本計畫」(Sport Promotion Basic Plan)，期望能解決運動員的就業問題。近年來，日本政府更意識到運動員雙軌發展的重要性，亦即教育與就業輔導雙軌並行，旋即於 2011 及 2012 年分別頒布「運動基本法」(The Sport Basic Act)以及「運動基本計畫」(The Sport Basic Plan)。亦有數位學者提出，運動員如能在早期獲得完善的教育輔導，對日後的職涯發展有極大的益處。日本運

APEC 經濟體政策

動振興中心便偕同各個組織發展了下列三項計畫：

- 雙軌發展計畫：讓年輕運動員瞭解雙軌發展對日後職涯規劃的重要性。
- 輔導員人才培訓計畫：培養人力資源，以配合雙軌發展計畫的需求。
- 運動員職涯顧問發展計畫：培養優秀顧問，協助年輕運動人才或是退役選手等各類運動員，透過優秀顧問獲得完善的專業諮詢，。

「全日本體制」的概念即在於運用各個組織的通力合作，力求改善運動員職涯發展面臨的困境，此外，教育與經濟領域的人員參與也對此至關重要。發展至今，日本在運動人才的職涯輔導上所做的努力，正逐漸萌芽。

電子競技在日本的現況及發展

電子競技在日本雖尚未普及，但其發展正逐漸在國內落實扎根。事實上，電競在日本一直面臨兩項挑戰，其一是在電競比賽獲勝後取得豐厚獎品的行為違反了相關賭博法案；再者，日本奧會（Japan Olympic Committee, JOC）遲遲不願承認電競屬於運動的一部分，導致電競在通往亞運會或奧運等體育賽事的路上顯得困難重重。

近年來，為了解決此困境，相關人事著手發展兩項運動。在政治上，將近 100 名政府官員不分派系，於 2017 年 11 月共同成立聯盟，以支持電子競技的發展。此聯盟討論的議題甚廣，其中包含到：a) 將電子競技納入 2020 年東京奧運展覽活動的一環；b) 電競相關的立法及制度化；c) 支持電競相關組織加盟日本奧委會；d) 爭取國際上大型電競賽事的主辦權，並希望至 2024 年，相關賽事在日本將有超過 6 萬人的觀看熱度。另外，在 2018 年 2 月，日本電競協會（Japan eSports Association）、電競促進機構（eSports Promotion Organization）以及日本電競聯盟（Japan eSports Federation）等團體合併成為日本電競聯合（Japan eSports Union, JeSU），其創立的目的是有以下兩者，其一是設立完善的職業選手執照制度，讓選手在獎品及獎金的獲贈上能

APEC 經濟體政策

夠比照其他如網球及高爾夫球等運動。其二是讓日本奧委會認可電子競技作為正式體育賽事的一環，進一步為電競進軍大型運動賽事的目標做好準備。

日本甲級足球聯賽 J-League 在 2018 年 5 月時宣布將舉辦「明志安田生命 eJ.League」，作為電競世界杯預選賽的一環，也彰顯了日本在電競發展上逐步成熟的趨勢。

電子競技的普及化顯然會大大改變現今的體育生態。確保體育界各項目的「共存」及「共榮」、讓電競及傳統運動透過完善制度找到最佳平衡點，將會是日後體育發展的一大重點。電子競技在現今仍然面臨諸多挑戰，包括缺乏運動員精神（吸毒、賭博、作弊等）、健康疑慮、電玩成癮以及職涯發展的隱憂等。因此，讓電競人才在初期就培養良好的教育及觀念，將會是電子競技能夠蓬勃發展的關鍵之一。

APEC 經濟體政策

► 馬來西亞運動人才的職涯發展

馬來西亞於 1997 年制定的《國家體育政策和運動發展條例》形塑了馬來西亞的體育發展，透過社會大眾對體育活動的參與，以及國際賽場上的卓越表現，塑造屬於馬來西亞的體育文化。此外，馬來西亞當局亦提供運動員在各領域展現才能、發展職涯的機會，為選手創造利於發展的環境。

馬來西亞國家體育委員會（National Sports Council）是主掌運動員發展的負責機構，自運動員就讀國小的那一刻起，便協助運動員兼顧學術和體育發展。

「思考的運動員」（Thinking Athletes）計畫旨在培育具有學識的運動員，使運動員在離開運動賽場後仍具備謀生的知識技能。「思考的運動員」計畫內容包含眾多方案，其中一項稱為「體育領導力轉型計劃」（Sports Leadership Transformation Program），主要內容在協助馬來西亞體育界追求持續性的改善與進步。這項轉型計劃劃分為基礎、中級和高級三個階段；而橫跨三階段的單元內容則包括：本地和國際體育架構一覽、運動管理模式說明、鼓勵大專院校參與運動的策略方案、科技對體育界的影響，以及其他相關課程。透過上述內容，使運動成為一種途徑，協助婦女與年輕人在運動相關決策過程，能嶄露出更強的領導力以及更積極的參與程度。

年輕的運動員若能習得管理、談判和決策等寶貴技能，便賦予青年運動員成為各社群領域以及職涯領導者的能力與機會。馬來西亞體育委員會也展開一項名為「馬來西亞運動員職業與教育」（Malaysian Athlete Career and Education）的計劃，負責馬來西亞運動員未來所需的教育、職涯發展和福利，透過各部門



馬來西亞青年與體育部
體育發展處處長
Marina Nafi

APEC 經濟體政策

局處的合作，確保運動員在賽場上及退役後的生活都獲得充分的支援。馬來西亞奧林匹克委員會（The Olympic Council of Malaysia）亦和全球知名藝珂（Adecco）人事顧問公司簽署協議，於馬來西亞推出運動員生涯計劃（Athlete Career Programme），以提供馬來西亞運動員轉職所需的指導和工具，幫助運動員達成職業生涯的轉換，並透過職業培訓提供就業安置的支援。

馬來西亞目前施行了數項與婦女相關的運動計畫，期望能鼓勵並推動婦女對運動產業相關部門有更多的投入；亦同時對政策改善提出呼籲，期望體育相關組織能制訂女性相關政策、方案並改善組織結構，增加各層級女性教練、顧問、決策人員、官員、行政人員和運動人員的人數，並格外注意女性同仁的招募、發展和留任。

為打造有助青少年和體育人才發展第二職業的生態系統，馬來西亞在 2011 年宣布「數位馬來西亞」（Digital Malaysia）計劃，推動經濟各面向廣泛使用資訊與通訊科技（ICT）的生態系統，建立與全球接軌並即時互動的社群。隸屬於馬來西亞通訊與多媒體委員會的馬來西亞數位經濟公司（前身為多媒體發展公司 Multimedia Development Corporation Sdn. Bhd.，簡稱 MDEC），為推動馬來西亞數位經濟的主管機構，MDEC 的使命是發展馬來西亞的數位經濟，並致力促進投資、打造本地科技領軍勢力，催化數位創新生態系統及宣導數位包容性。

數位經濟的五大催化劑之一，是本地人才庫的發展。隨著網路經濟的發展，MDEC 近期推出 #mydigitalmaker 運動，目的為創建一個數位創客國家（Nation of Digital Makers）。該運動除與教育部合作，更獲得私人企業和學術界的支持，將運算思維（Computational Thinking）和電腦科學整合至常規教學課程當中，使馬來西亞年輕人可以接觸數位科技的創意和創新層面；同時讓產業和大專院校透過額外的課程輔助活動，協助培育有天賦的年輕數

APEC 經濟體政策

位創客。此外，MDEC 也與馬來西亞人力資源發展基金（Human Resources Development Fund，簡稱 HRDF）合作，提升數位經濟的人才發展。這項合作將提撥 HRDF 的聯合基金，用於發展重要的資訊與通訊科技課程。這是數位人才策略規劃藍圖的一部分，旨在建立一個可永續、由產業領導的發展模式。其中一項由 MDEC 規劃並且持續進行中的活動為 #YOUNCANDUIT 企劃，該企劃獲得年輕人的熱烈迴響。#YOUNCANDUIT 是 MDEC 於 2015 年所啟動的計劃，目標為替 Rakyat 創造數位收入的商機。這項企畫有兩項倡議：eRezeki 和 eUsahawan，旨在透過數位平台鼓勵拓展額外收入來源，並於 2017 年提撥了 1 億令吉（約 7 億 5 千萬新臺幣）以支持這些方案，約有 30 萬名參與者可望受惠。



由 MDEC 規劃的 #YOUNCANDUIT 企劃分享會。

APEC 經濟體政策

► 菲律賓體育人才的職涯發展

菲律賓參議院為進一步強化對年輕體育人才的支持，決議通過了五項法案，欲於全國五處地區成立體育學院及培訓中心，藉以推動運動員發展，使其更為優秀。根據法案內容，體育學院的成立宗旨為：

- 一、於全國各地推動民間運動發展
- 二、協助年輕運動員為正式的體育生涯進行充分準備，最終提高國內及國際賽事的得獎機會。

此外，若干省份與城市地方政府單位已於當地建立體育學院，為具潛力的年輕體育人才免費提供教育。菲律賓政府會在學校與省級競賽中物色具潛力的運動員，並提供他們插班就讀體育學院的機會。進入體育學院後，學生將維持原就讀年級，在教育部門指派的導師引領下，繼續接受所有學科教育，最終取得母校的小學或中學文憑。體育學院在選擇學員時，通常會考量下列三項條件：

- 一、體育潛力
- 二、遵守紀律之能力
- 三、學術能力

體育學院於成立之初，將「為當地延攬獎牌得主」設定為首要目標；然而，成立體育學院的長期目標，實應為培育運動技能及學術能力皆能夠被大學所接受的運動員。

雷伊泰體育學院（Leyte Sports Academy, LSA）

雷伊泰體育學院為現行體院之中的良好範例，該體育學院位於獨魯萬綜合體



菲律賓體育委員會副主委
Celia Hicarte-Kiram 博士

APEC 經濟體政策

育場（Tacloban Sports Complex），設有宿舍、教室、體育館及拳擊訓練區。

目前 LSA 計有 64 位 8 至 16 歲的年輕學子就讀，每天早晨首先進行體育訓練，接著回到教室上課，並於下午進行更多培訓活動。自成立以來，已為東維薩亞斯（Eastern Visayas（地方賽事、東維薩亞斯田徑協會（Eastern Visayas Regional Athletics Association，簡稱 EVRAA），以及全國學校運動會（National School Games）培訓出多位雷伊泰省代表選手。LSA 所培訓出的運動員，已在菲律賓全國青年運動會（Philippine National Youth Games）多次奪牌。



年輕運動員在雷伊泰體育學院受訓及生活。

APEC 經濟體政策

LSA 所在的雷伊泰體育發展中心，是舉辦校內體育競賽的主要場地；其成立展望是尋找體育領域學士，在不犧牲學術表現的狀況下，提高該地區在年度體育賽事中的排名。

其他地方成立的體育學院亦是如此，例如位於帕嘎蒂安市道區，目前擁有 360 位學生運動員的「南三寶顏省體育學院」（the Zamboanga del Sur Sports Academy），以及目前擁有 190 位運動員的「邦阿西楠省體育學院」（the Pangasinan Sports Academy），該校的運動員在國家級體育競賽中表現優異。此外，北達沃省（Davao del Norte）與內湖省卡蘭巴市（Calamba in Laguna）也即將成立新的體育學院。

推動體育，擴展教育

菲律賓體育委員會（Philippine Sports Commission, PSC）與菲律賓奧會（Philippine Olympic Committee）及當地藝珂人力顧問公司（Adecco）攜手合作，推廣運動員生涯計畫（Athlete Career Program）。PSC 已正式邀請菲律賓奧會及當地藝珂人力顧問公司，一同參與所有 PSC 策劃的運動員生涯發展計畫。

同時，PSC 已與當地大專院校簽署協議，為國家運動員及教練提供獎學金，該協議中明確規定，學校應將運動員及教練的訓練與比賽時程（包含地方與國際賽事），納入校方教學安排之考量。

最近，PSC 亦與美國體育學院（United States Sports Academy）正式達成一項協議，藉由傳統課堂授課及線上課程方式，為有意取得體育學士、碩士或博士學位的教練及運動員，開設特殊研習課程。這些課程為體育界的主要利益關係人提供體育教育，這項「國際運動管理文憑」課程的階段式教育計畫，其目標對象為 40 名國家奧會領袖及國家體育官員。因此，課程內容不應

APEC 經濟體政策

僅著重於運動科學，還須滿足欲於體育界擔任管理職，或非運動員的其他運動相關人士之教育需求。

此外，PSC 亦與數所國立大專院校簽署協議，為運動員提供獎學金，以支持運動員兼顧體育生涯及學業，多數完成學業的運動員後來皆經批准加入菲律賓武裝部隊，展開軍旅生涯。

目前開設體育相關課程的大專院校數量已逐漸增加，過去僅有菲律賓大學設有人類動力學學院，然而現在諸如德拉薩大學（De La Salle University）、聖道頓馬士大學（University of Sto. Tomas）、甲米地國立大學等學校（Cavite State University），皆已成立了運動教育科系或學院。

樂觀的前景

隨著全國運動設施、訓練中心及體育學院建設案的提出，菲律賓體育人才的職涯發展已有完備規劃。許多菲律賓青年運動員及女性運動員，尤其是各省代表運動員，皆因此士氣大振；在教育不受阻礙且未來有所保障的情況下，運動員得以充分發展運動技能。

APEC 經濟體政策

► 打造運動員專屬的體育政策

要想推動運動員職涯發展，如何擬定適當政策、進而落實政策，是長期以來的一大挑戰，非一朝一夕可解決。相關部會、協會和組織應當一改被動的做法，採取積極合作的態度，擬定長遠計劃，列出具體的時間表並採取必要行動。

越南文化運動觀光部 (Ministry of Culture, Sports and Tourism) 與越南體育總局 (Vietnam Sports Administration) 已將重點放在相關法規與政策的制訂，期望能提供退役職業運動員所需的支援，多虧有相關法規與政策的協助，讓身障、受傷或有經濟



越南體育總局副局長
Le Thi Hoang Yen



越南體育政策著重在奧運青年選手的輔導

APEC 經濟體政策

困難的運動員得以受到產業群組更多的關注。河內和胡志明市已設立多所提供年輕運動員訓練和教育培訓的人才培育學校；儘管如此，這些學校的運作成效仍舊不盡理想，舉例而言，在這些學校受訓的多數運動員只專注於專業的賽事訓練，相對較不注重教育和職能訓練。

為解決問題，越南體育總局成立了官方的「運動員基金」（Athlete Support Fund），針對現役和退役運動員，特別是身障、受傷或面臨經濟困難的運動員，提供即時的支援。然而，越南有數千名運動員，導致目前用作治療及幫助受傷運動員復健的預算處於吃緊狀態，因此「運動員基金」仍亟需個人、企業和其他團體的贊助。儘管越南推動運動員職涯發展的相關政策與策略相對有限，但許多地方運動組織已主動發揮遞補作用，針對不足之處加以協助；然而，地方組織的努力仍稍顯分散，尚無法集中力量解決更深層的問題。以下為特定省分和城市現行的運動員照護解決方案摘要：

一、河內國家培訓中心（National Training Center of Hanoi）

河內國家培訓中心計劃為運動員開設更多職訓中心，期望該中心能協調各職訓單位，為參與計畫的運動員安排體能訓練和職訓課程，藉此提供運動員在賽場以外的工作機會，並協助決定不再比賽或退役的運動員進行轉職。

二、峴港市

峴港市已核准一項特別的天才運動員招募計畫，目標對象是訓練過程和賽事中展現絕佳天賦並備受認可的運動員，提供他們更高的獎金做為獎勵。

三、安江市

安江市正在落實一項獎金計劃，依運動員在國內、東南亞、亞運、奧運和世界錦標賽的積分，撥予運動員不同的獎金。根據運動員在職業生涯中的積分

APEC 經濟體政策

不同，退役時將有資格領取 1 億至 3 億的越南盾（折合新臺幣約 13 萬至 40 萬），希望此獎金計劃能激勵運動員創造佳績，並鼓勵表現優異的運動員繼續留在賽場上。

四、胡志明市

胡志明市最近與 Khoi Viet 語言觀光學校（Khoi Viet School）簽署條約，後者每年將提供 10 個獎學金名額給來自胡志明市、有意研習觀光旅遊的頂尖運動員。

越南目前正研討支持頂尖運動員的多項模式，並依據不同情況與條件，逐步開發各類型服務。此外，越南還計劃與創業者合作，發展宣傳計劃、行動方案，並向私營部門募集退役運動員的就業資金，計畫內容如下：

- 與青年聯盟、城市營養中心以及運動訓練中心合作，並邀請科學家研擬教育課程，提供運動營養、職涯目標取向、部落格或網站建置方法、公開演講技巧、攝影、電腦技能、英語和其他專業領域的教學服務。
- 為學生安排啟發性的運動課程，舉例而言，學校將邀請知名運動員進行座談，探討運動、公平競賽、尊重和自信的好處。
- 建立針對運動員的 Q&A 網站，內容涵蓋所有相關計劃、政策和支援服務，供家長和運動員使用。
- 動員企業提供運動員水療、電影欣賞和音樂活動的優惠券。
- 與都會區大學合作，讓學生得以進入各校最佳科系，並與全國各地體育大學合作，提供運動員獎學金。
- 針對優秀運動員的相關投資制度，持續向各市領導人對此議題予以建議。

越南體育總局目前正按照政府指示修改《體育法》，並在不久的將來發布修訂項目內容。本次修訂了幾項與運動員相關的政策，特別是第 31 條和第 32 條，詳細內容如下：

APEC 經濟體政策

第 31 條：傑出運動項目之發展：補充訓練和賽事期間針對女性運動員與教練所研擬之相關政策。

第 32 條：傑出運動員之權利與義務：依照法律規定補充並納入醫療保險、社會保險、意外事故和職業傷害保險等制度。保障運動員的文化、政治和專業項目教育。國家應按照法律規定，對無法繼續參加比賽的運動員，提供有利的職業培訓和就業條件，且於體育相關的工作上應優先錄用退役運動員。如果越南國家隊、省隊、中央直轄市或分隊的運動員在訓練或體育賽事期間發生意外，以致工作能力喪失或死亡，其親屬有權領取法律所規定的津貼。

運動觀察站

▶ 青年奧運會的過去、現在與未來：2018 青年奧運會的使命

國際奧會（IOC）於 2007 年正式創辦青年奧林匹克運動會（Youth Olympic Games），並以 14 至 18 歲的青年運動員為主要參與對象。青年奧運會又簡稱 YOG，被視為奧林匹克活動（Olympic Movement, OM）的現代化過程，也是針對奧運會大規模批判聲浪的改善方案之一。YOG 主要是以散播奧林匹克主義的種子為目標，讓全世界的年輕人藉此一盛會來討論、辯論，促進奧林匹克價值（Olympic Values, OV）實踐的可能性。



國立臺灣體育運動大學
許立宏教授

即使青年奧運會對許多人來說還是很陌生，且親臨現場觀看比賽或電視收視情況不如夏季或冬季奧運會如此踴躍，但從不同角度來看，許多學者認為，受到強烈關注原本就不是舉辦青年奧運會的本意。青年奧運會主要的特色在於它所強調的是教育活動面向，整個比賽或文化交流活動內容，都是環繞在教育或新興運動賽會的推展；專家學者也關注到青年奧運會對運動員傳承與銜接的影響，以及此賽會所有利害關係人聯絡網的建立。

隨著 2010 第一屆在新加坡所舉辦的夏季青年奧運會，到接下來在阿根廷布宜諾斯艾利斯（Buenos Aires）舉辦的 2018 第三屆夏季青年奧運會，研究社群想要關注的是，像這樣的國際賽會是否對舉辦國當地運動的推展有正面的影響力？特別是主辦城市以外的各地區年輕人的運動人口，是否會受到青年奧運會的影響而有所提昇？先前已有學者針對 2010 年新加坡青年奧運會

運動觀察站

舉辦前後幾個月進行研究，了解當地青年社群對於國家榮譽感是否有任何改變，亦進行了 2012 年奧地利因斯布魯克（Innsbruck）冬季青年奧運會中，有關文化與教育活動內容的研究。這兩個研究都非常具有參考價值及貢獻，只可惜研究的期程都過於短少，僅局限於賽前及賽後幾個月內的調查。因此，未來所要關心的不只是對參賽運動員的影響，也要關注舉辦大型國際賽會對當地青年社群造成的後續變化，亦即有無達到舉辦國城市或其他地區運動人口的提昇，以及有無達到推動奧林匹克教育價值的效果。俄羅斯學者 Martin Schnitzer 等人提出以下三個關心青年奧運會未來發展所需討論的課題：

- 青年奧運會是否能提高舉辦國當地年輕人對奧林匹克價值的認知，並提升對奧林匹克活動之興趣？
- 當地年輕人參與相關活動，例如現場參加青年奧運會、追蹤青年奧運會相關社群媒體、參與學校活動等，在其建立奧林匹克價值與奧林匹克活動的認知中，扮演何種角色？
- 還有其他因素會影響年輕人對奧林匹克價值的認知，以及其對奧林匹克活動的興趣嗎？如果有的話，該因素是如何影響的呢？

Martin Schnitzer 等人係針對 2012 年在奧地利因斯布魯克冬季青年奧運會所做的研究，研究結果也發現幾個重要意義值得我們參考：

- 舉辦國當地年輕人參與青年奧運會，對奧林匹克活動的推廣及賽會具有影響力，但在年輕人對奧林匹克價值的認識上有其侷限性。
- 年輕人對於奧林匹克價值的認知與否，主要是依據當地年輕人的社會背景、其對運動的興趣、社會資本（規範與組織信任）及年輕人所關注的不同媒體事件有關。
- 對於推廣奧林匹克價值，諸如學校課程的設計與介入，不能僅止為單向性獨立運作，還要結合相關資源來整體合作。

運動觀察站

歷屆夏季青年奧運會

屆次	年份	舉辦城市	舉辦國	開幕日	閉幕日	參賽國	選手數	運動項目	比賽項目
1	2010	新加坡	新加坡	8 月 14 日	8 月 26 日	204	3524	26	201
2	2014	南京	中國	8 月 16 日	8 月 28 日	203	3579	28	222
3	2018	布宜諾斯艾利斯	阿根廷	10 月 6 日	10 月 18 日	尚未確定	尚未確定	32	241

歷屆冬季青年奧運會

屆次	年份	舉辦城市	舉辦國	開幕日	閉幕日	參賽國	選手數	運動項目	比賽項目
1	2012	茵斯布魯克	奧地利	1 月 13 日	1 月 22 日	69	1059	7	63
2	2016	里爾哈默	挪威	2 月 12 日	2 月 21 日	71	1100	7	70
3	2020	洛桑	瑞士	1 月 10 日	1 月 19 日	尚未確定	尚未確定	8	81

國際奧會於 2014 年舉行第三次青年奧運會後，了解到推動青奧會的困難性，因而展開了奧林匹克 2020 改革議題（Olympic Agenda 2020）。此改革計畫中，又以國際奧會首次發起舉辦的第一屆奧林匹克主義行動實踐論壇（Olympism in Action Forum），最值得各界注意。奧林匹克主義行動實踐論壇於 2018 青年奧運會舉辦的前夕（2018/10/5-10/6）召開，主要的目標是希望透過運動來建立一個更美好的世界。此次論壇透過建構式的對話方式，與來自全世界各國各種專家團體，包括體育運動領袖、媒體及運動員，討論現今運動及社會當中最重要課題。

體育運動在現今世界的角色愈發重要，由於奧運會的存在，每次賽會可將全世界成千上萬的運動員及數億的觀眾凝聚起來，並推動國際社會的和平，運用體育運動來推動善事。今年，國際奧會特別根據先前的奧林匹克 2020 改革

運動觀察站

議題（Olympic Agenda 2020）來舉辦第一屆奧林匹克主義行動論壇。

本屆論壇舉辦地點特別選在青年奧運會會場—阿根廷布宜諾斯艾利斯，於青年奧運會開幕典禮前兩天舉行，透過青奧會與論壇兩項活動為全世界愛好體育運動的人士，帶來新的思維及找出未來全球化運動的新發展趨勢。藉由此次論壇的開放性及多元角度討論，我們期待對運動對全世界有更多正面的影響與貢獻。本次論壇討論主要議題如下：

- 如何保護乾淨運動員及維護運動的純潔性
- 城市為何應該舉辦奧運會
- 運動如何協助達成聯合國永續發展的目標
- 如何對抗運動中的腐敗
- 對未來運動的想像
- 運動如何做為影響年輕人的工具

本論壇參與人員不僅有奧林匹克相關的專家人士，如各國的領袖、運動員與媒體，也有對社會有影響力的組織團體，如 NGOs、學術人員、商業團體及藝術人員等。論壇活動內容包括辯論、合作工作坊、運動展演、激勵性演講、文化慶祝與聯絡網建立機會等。實為一個歷史盛會。以前從無這樣的機會將許多各界人士聚集在一起，公開討論如何透過運動來建立一個更好的世界。這些討論出來觀點與經驗分享將會改變未來的運動，本次論壇也提供各國參加代表與世界各國領袖、組織代表及專家學者交流的機會。

參考文獻：

Martin Schnitzer, Janette Walde, Sabrina Scheiber, Roman Nagiller & Gottfried Tappeiner (2018): Do the Youth Olympic Games promote Olympism? Analysing a mission (im)possible from a local youth perspective, European Journal of Sport Science, DOI: 10.1080/17461391.2018.1458906

運動觀察站

► 國際奧運委員會（IOC）運動員生涯計畫

「接下來該做什麼呢？」

每位頂尖運動員迎向職業生涯的終點時，都會不時在心中這樣問自己。若以「人生並沒有終點線」的角度切入，這個問題問得著實不錯，因為奧運運動員退役時的平均年齡只有近 30 歲，因此，對退役運動員而言，能找到下一步出路尤為重要；畢竟，從賽場上退役後，他們大多需要進行第二份職涯規劃。國際奧會與藝珂集團（The Adecco Group）帶著遠大的目標，合作推出運動員生涯計畫（Athlete Career Programme, ACP），旨在為全球退役的頂尖運動員找到新出路，並以他們在運動場上的成功為基礎，協助他們在賽場外再創佳績。國際奧會以運動員為目標對象，研擬了各種專案並不斷進行溝通，同時建立了新平台「Athlete365」統整所有專案；運動員生涯計畫便是此平台所記錄的核心專案之一，並藉由線上資訊、退役運動員及人力資源專家提供的各式培訓、國家奧會（National Olympic Committees, NOCs）及國際單項運動總會（International Federations, IFs）等三方面，提供運動員所需的幫助。



國際奧會
運動部門專案經理
Niccolo' Campriani

為使頂尖運動員能獲得更直接的幫助，提升勞動市場對運動員就職的意識，並推廣接受高等教育的好處，是非常重要的；如此一來，才能使運動員在訓練與教育的需求上取得平衡。

就勞動市場而言，頂尖運動員能為就業與創業機會帶來價值與收益，更重要

運動觀察站

的是，要讓勞動市場理解這項價值與收益。許多案例告訴我們，履歷是重要的開端，畢竟許多運動員的履歷內容有別於其他傳統職業，頂尖運動員的學經歷或許與其他產業人士不盡相同，但他們的技巧、特質，以及代表國家站上國際舞台的經驗皆可謂不可多得。巧妙轉換與解讀他們與其他領域人士的差異，對於企業及運動員而言都是關鍵，同時也是運動員生涯計畫的基礎。

奧運運動員投入大量時間與精力在訓練以及代表母國參與奧運，資料顯示奧運運動員的平均年齡為 20 多歲近 30 歲，代表多數運動員在退役後仍需在勞動市場中奮鬥約 40 年。運動員生涯計畫即是協助這些運動員的樞紐，必須獲得各方相關人士的全面協助，才能確保計畫取得最佳成果。國際奧會的運動員生涯專案擬定了協助運動員的架構與內容，同時提供服務。然而，為能提供運動員更實質的幫助，各國及國際單項運動總會皆有必要與國際奧會及教育機構密切合作，方能使這些運動員在運動與教育程度需求間取得平衡，以提供他們公平的競爭環境。

自執行之初，運動員生涯計畫已協助來自超過 185 個國家，共計超過 4 萬名不同年齡層的運動員，透過國際奧會領導的外部培訓工作室提供資金，全世界已有超過 30 個國家開始執行運動員生涯計畫，其目標是要透過各國奧會及國際單項運動總會的支援，持續協助更多的運動員，並提升勞動市場意識，推廣運動員接受高等教育，同時增加他們的工作機會。

如需更多資訊，請聯繫 iocathletes@olympic.org 或 athletes@adecco.com。

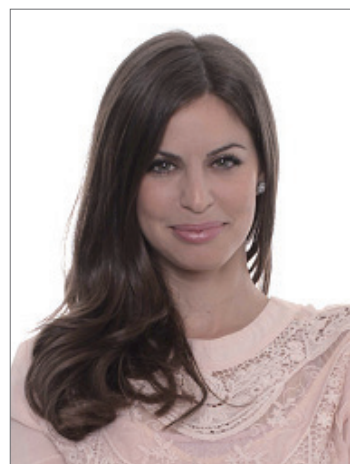
運動觀察站

► 如何在運動創新發展之際掌握局勢？

近年來，傳統運動產業遭遇重大挑戰，其中以產業模式轉型所帶來的挑戰最為巨大，諸如電子商務的廣泛運用、社群媒體的爆炸式成長以及全球化挑戰，皆為轉型的其中一環。此外，運動產業還要面對來勢洶洶的電子競技、夢幻運動遊戲等全新運動類型；運動界一如其他領域，需要因應今日的變遷而不斷進行調整。

根據研究顯示，某些領域的運動仍維持傳統形式而沒有太大改變，甚至與數百年前的模式差不多，游泳便是一例。當科技驅動著科學、醫藥、運輸和通訊等其他領域的發展腳步時，運動模式卻一如往昔而未見改變。不單如此，俱樂部、運動聯盟和運動服飾公司對於運動的看法亦維持傳統，面對任何可能打破「現狀」的變動，皆採取十分保守的態度。然而，過去十年，科技在人們生活中的地位愈顯重要，全球民眾對於網路和數位科技的倚賴日益加深，球迷、運動員和高層決策單位的行為和需求也隨之產生了變化。

新一代消費者不再將運動視為一種「單向活動」；過去，消費者只是單純在螢幕上或體育場館內觀看賽事，然而今日運動已逐漸成為一種社交活動，消費者會同時觀看多個螢幕及資訊來源，甚至同時查看數個社群媒體新聞訂閱內容；隨著引起觀眾興趣的門檻提高，欲引起觀眾注意的企圖心激勵運動員取得更好的表現、打破更多紀錄，隨之而來的是營利模式也出現了變化且更具挑戰性。



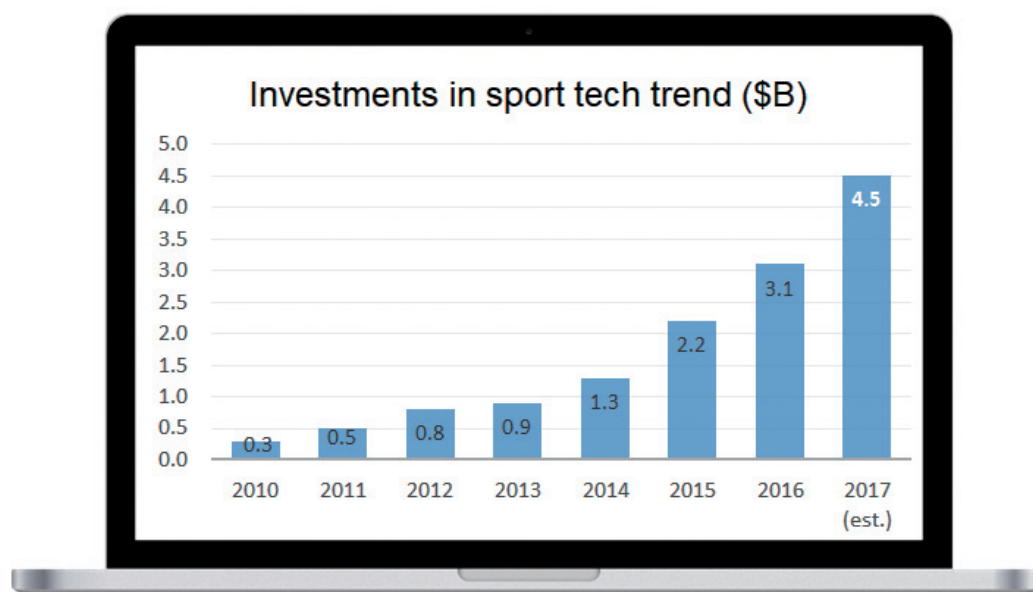
HYPE Sports Innovation
公關副總裁
Lirone Glikman

運動觀察站

此外，針對未來究竟由誰主導運動界這一議題，外界預測科技以及機器人對產業主導權的影響將加劇，這同時意謂著有不少產業角色將面臨改變或淘汰。Torrens University 商業策略講師暨機器人服務研究員 Stephen Rodwell 認為：「在這種新模式下，身為人類的運動推廣者與專家雖仍有發展空間，但如果他們想繼續參與市場競爭，就需要提升整合與系統性使用新科技的技能基礎。」

異軍突起的運動創新

隨著各類運動領域需求在短時間內應運而生，運動產業興起了一股創新風潮。過去七年，運動產業經歷了一波波大規模的產業轉型，越來越多新創公司興起，針對各種運動相關層面提供新的創新解決方案，內容涵蓋：擴增實境、粉絲互動、人工智慧、表現和分析、廣播、穿戴裝置和感測器以及大數據等等。另一方面，創投業者、運動品牌及俱樂部則持續將投資重點放在新型態的科技創新，隨著投資重點的確立，進而成立先進的研發部門或收購新創公司，



運動科技的投資金額從 2010 年開始逐年顯著攀升

運動觀察站

以發展創新的解決方案，並取得高度的投資報酬率。運動科技的投資金額已從 2010 年的 3 億美元，增加到 2017 年的 45 億美元。這是一個運動員可以參與其中、主導並形塑的創新運動世界，學術界和政府必須擬訂計畫，為運動員做好準備以迎接這個新世界的到來。在這個時代，運動產業充滿了無限可能，並且為了改變運動世界，將有更多的資金投入這個市場。

運動世界轉型範例

- 轉播：全球科技巨頭英特爾在 2017 年以 1.75 億美元收購一家名為 Replay 的新創公司。Replay 開發的多度空間錄影成像技術，讓觀眾能夠藉由沉浸式攝影（Immersive Camera Views），從多個角度觀賞賽事、體驗身歷其境的場景。
- 訓練：SAP 與德國 Bundesliga TSG Hoffenheim 足球隊合作，使他們能夠應用創新技術，例如透過設置感測器和感測裝置，測量並改善運動員的訓練，協助運動員取得最佳表現。另外，SAP 與德國 Bundesliga TSG Hoffenheim 足球隊在售票和觀眾參與環節上採用創新做法，讓球迷的觀賞體驗獲得提升。



德國 Bundesliga TSG Hoffenheim 足球隊訓練中心



Adidas Forgefiber 創新編織技術

運動觀察站

- 服飾和鞋類：2017 年，Adidas 推出了創新編織技術 Forgefiber，這項技術起源於人類身體律動以及有機細胞結構生長方式所得的啟發。相較於一般結構，Forgefiber 增加了至少 30% 的阻力，加上編織密度和角度的變化，可以根據運動類型提供運動員不同的支撐力；Forgefiber 設計技術使用較少縫線卻提供了更大的支撐力，也更合身。

HYPE Sports Innovation 的使命

HYPE 擁有最大的運動創新生態系統連結超過 29,000 位領導人和關鍵決策者。在這充滿變化的局勢中，各類創新技術的興起，正迅速改變世界各地民眾運動、消費與觀看賽事的方式，HYPE Sports Innovation 成立的宗旨，便是將諸如新創公司、科技和運動品牌、俱樂部、投資者以及學術界等產業利害關係人連結在一起。除此之外，HYPE 與 Google、ASICS、微軟、歐洲足球協會聯盟（UEFA）和 Spalding 等公司合作，針對以下領域活動進行管理：

- HYPE Capital：運動創新投資基金
- SPIN 加速器：由學術機構和運動俱樂部共同運作的運動新創加速器網路
- 會展活動：全球性競賽及大型運動賽事的博覽會
- 50 強計劃：提供運動新創公司曝光率增加與產業進入的機會。
- 創新聯盟：解決精英俱樂部與團隊所面臨的挑戰
- Leaders'Box：透過 100 位產業領導者的專屬論壇，協助產業發展。

HYPE Sports Innovation 運用運動與創新力，透過上述實作方式，為人們生活帶來了實質的影響。

運動人才的絕對優勢

運動科技領域的創業家背景各有不同，其中以曾任職業運動員的創業家擁有最大的優勢。在體驗高畫質的運動轉播後，運動員能夠比其他人更了解其中

運動觀察站

的挑戰和問題，如此專業的經驗使他們具備創業成功所需的最佳技能和耐力，包括：

- 領導力
- 心理素質和自信
- 競爭力和更高的目標
- 創造力
- 團隊導向
- 可訓練性

成為一個運動創業家，不僅對政府、學術界、商業機構和其他單位多有益處，對曾身為運動員的創業者本身來說亦有莫大好處。新創公司與其他組織之間的合作，將

有助體育界的進一步轉型，並提升未來因應產業發展所需的技能和實務典範。此外，運動創業家及其公司還能協助國家經濟發展，不只對體育界帶來更大的影響力，還能使全體人民都受惠。



HYPE Sports Innovation 創新團隊

HYPE 解決方案兼顧運動人才和經濟的發展

運動科技產業為政府、大專院校、運動科技企業以及創業家，提供了龐大的財務發展和職涯發展機會，有鑑於此，HYPE 的 SPIN 加速器計劃將相關各界提升至新境界，塑造運動創新的世界。SPIN 加速器計劃是一個運動新創公司育成加速器網絡，目前橫跨三大洲在 6 個國家中營運，並且持續快速擴張。這個由大學、政府和運動俱樂部主持的獨特計劃，提供量身設計的課程，協助運動新創公司做好準備，在市場上大放異彩。SPIN 加速器計劃為期 4 個月，將仔細挑選出 10 家脫穎而出的草創期新創公司，同時邀請業界高層擔任講師，

運動觀察站

結合進階的實用資訊，增加新創公司與決策者、投資者的接觸機會。最新一期的計畫已協助 6 家新創公司取得超過 500 萬美元的投資總額。

在這個時代，幾乎任何不錯的點子都可以發展為生動的創新解決方案，只要結合運動人才和開發人員的所見所長，輔以正確的指導以及強烈想要改變的渴望，幾乎沒有事物是無法創造或發展的。

有興趣加入嗎？

請洽 lirone@hypesportsinnovation.com



運動觀察站

► 運動員如何運用創業思維以取得贊助

隨著消費者影響力增強、新科技以及真實行銷時代來臨，因此，運動員在尋求贊助時，比以往更需要跳脫框架思考。

創業思維將徹底改變有意尋求贊助的運動員，運動員尋求贊助的原因眾多，其中主要幾項原因如下：

- 為運動員生涯尋求財務支持
- 透過參與贊助商的活動建立個人履歷，提升運動員對於贊助商的價值，以利開拓更多重要機會
- 透過贊助，運動員可以汲取經驗、建立人脈與好口碑，並創造良好環境，以協助運動員退休時進行職涯轉型。

贊助亦將協助運動員更加認識自己，發現運動以外的興趣與技能，同時更進一步瞭解以下面向：

- 在地中小企業乃至國際品牌的商業世界
- 退役後的職業與收入來源
- 接受幫助及贈與外，也思考如何回饋，而回饋正是創業思維的核心。

許多成功的創業家都會回過頭思考他們是如何從地下室或廚房開始其事業，並藉著努力奮鬥、不落俗套的思維度過事業草創期，使事業持續發展。由於



澳洲運動贊助顧問公司
創辦人
Vickie Saunders

運動觀察站

運動員已具備這些技能，且適應能力十分驚人。因此，運動員理當能利用這些技巧，結合價值回饋的概念，進而取得贊助商合作機會。

對於許多運動員來說，贊助的確是「自身與世界對抗」的過程，他們必須將自己打造成一品牌。運動員必須一人包辦自己的事業——行銷部門、銷售部門與執行總監。如同創業者一般，運動員運用自身獨特的價值與想法迎向挑戰，並且當特定企業可以協助他們實現運動事業與個人生活中的野心時，則必須試著與這些企業建立關係。

過去運動員尋求贊助時提供很少的回饋，更可惜的是，有些運動員至今依然保持這種態度，其原因在於運動員假定了參加運動賽事即可帶給贊助商價值，認為只要自己在賽事中獲勝，贊助商的銷量就會跟著提升，但事實上這種狀況實屬罕見。有鑑於此，許多企業開始以極為不同的角度看待贊助，值得慶幸的是，有部分運動員也開始對贊助採取不同的看法。

今日的運動贊助模式不再只是贊助商提供運動員物資、服務或經濟資助，運動員穿上印有特定商標的服飾出賽，或是在個人網站打出商標。如今贊助的形式更為成熟，運動員的技能、個人特質、成長故事、人脈以及運動以外的興趣，也變得與贊助息息相關。當運動員開始將自身視為完整且多面向的個體，贊助便能從簡單的對價關係，轉變為令人振奮的多面向合作夥伴關係。

如果運動員在尋求贊助時具備相關知識，知道該企業的经营目標、市場與動態，包含如行銷與其他活動等內部運作情形，運動員便能將上述知識與自身的技能、興趣和其他抱負結合。

運動觀察站

運動員為贊助商貢獻價值的創意方法包括：

- 喜愛攝影的運動員得憑藉此技能與贊助商合作
- 文筆好的運動員可撰寫部落格文章，供贊助商廣告使用
- 運動員畫家為贊助商的慈善夥伴特地作畫，並在募款活動上拍賣。
- 對於欲累積科技平台使用經驗與社交媒體技能的運動員，贊助商可提供訓練與實作經驗作為價值交換。

運動員如藉由具全面性的企業家觀點尋求贊助，將有無限可能。

運動觀察站

► 從運動員到創業家之路

2012 年入選奧運代表隊時，我已經投入田徑運動員訓練生涯 15 個年頭，那時，我意識到該是時候為下一步做打算了。田徑運動員生涯即將結束，現在是躍進新領域的好時機；即使許多運動員對此相當困擾，但對我來說，離開運動場轉戰其他領域，並不像其他運動員那樣艱難。

我之所以能夠輕鬆轉業，是因為在退役前就已經先投入數年的時間學習創業，當時我仍將重心放在賽場上，因此以風險較低的小型企業作為學習創業的開端，同時進行大量的閱讀，汲取並嘗試各種新點子，看看哪些點子能成功，而哪些會失敗。學習的最好方法就是實際嘗試、進行反思，然後下次做得更好。



Kho Labs 創辦人暨執行長
Ian Warner

「待退役後才開始考慮下一步」是許多運動員會犯的錯誤。既然我已成為一名成功的運動員，便應利用過去的成功經驗，轉而學習如何成功地經營企業；同時也學會如何承受失敗並繼續前進。在我退役之前，所經營的事業包含：設立了一個提供運動員協助的部落格、創立服飾品牌、推出行動集點卡應用程式、開創一家客製化領帶公司，以及成立一間社群媒體行銷代理商。上述所經營的每個事業分別教會了我不同的人生課程，這些課程對我今日的成功有莫大助益。舉例而言，服飾生意讓我體認到自己的極限，並了解經營事業必須擁有全心投入的合作夥伴；集點卡應用程式讓我體悟團隊能力的重要性；經營領帶公司教會我做生意不是只有錢的事情要處理；社群媒體代理商經驗讓我學會如何建立一個有效率的團隊；上述經驗的累積讓我學會了許多除非親身經驗，否則無法得到的經營事業技巧。

運動觀察站

在退役之前就開始磨練創業技巧帶給我相當大的益處，起因於這個時間點開始創業能降低許多風險。由於當時我還是一名職業運動員，運動是我的主業，因此認為無需完全仰賴創業生活，從而避開了依賴創業生活所帶來的風險，轉而可以專注於如何從失敗經驗中快速學習，當我自田徑場退役時，已具備很多可以賴以為生的經驗。

那時我腦海中已有一個點子，只是多年來一直在等待適當的時機實現。在我的運動員生涯中，曾經歷過的身體傷害和舊傷復發不計其數，包括髖關節和背部骨折，還有脛骨螺旋狀骨折和各種肌肉拉傷；因為這些經歷，所以我很清楚運動員需要一個協助他們解決問題的新方案。當我試圖尋找可以解決運動傷害問題的各種醫療服務業者，過程中卻毫無頭緒，因為我沒辦法像買車一樣，在買車前查看比較所有選項；我很清楚這是一個有待改變的問題，看到自己所創辦的公司能解決自己相當關心的問題，這種感覺真的很棒！

2017 年，我創辦了 Kho Labs，希望能解決運動員傷害的問題。Kho 是受傷運動員與醫療照護業者之間的媒介，運動員只要下載 iOS 或 Android 應用程式，或是造訪我們的網站，就可以獲得引導，找到符合需求的醫療照護業者。醫療照護業者則可以使用我們的應用程式與運動員建立關係，並推廣醫療服務。

創辦 Kho 實現了我長久以來的夢想，因為過去長時間困擾我的問題，今日卻能經由自己所創辦的公司加以解



Kho Health 確保運動員能獲得所需的治療，以維持健康狀態。

運動觀察站

決。如果沒有之前運動員生涯中的失敗和挫折，就不會有今日的成功。如果等到退役之後才開始嘗試創業，我不會有能力承受相同的風險，也不可能學到那麼多。因此，從運動員轉型為創業家的關鍵是：盡早開始，並不斷地學習與改進。

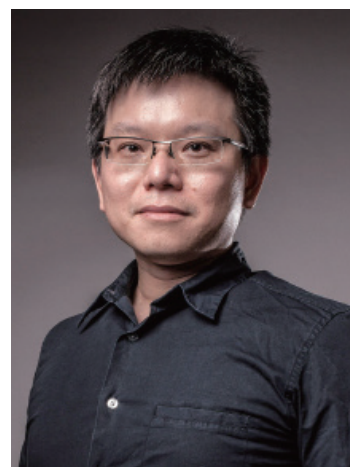
創業可以激勵你的心智與潛能，這和運動員不斷挑戰自我身心極限的道理是一樣的。運動員是能克服創業挑戰的完美人選，如果你肯坐下來把自己身為運動員所具備的特質都寫下來，你會發現自己已擁有成功所需要的一切！

運動觀察站

► 擁抱運動數位化時代

運動科學的發展

運動領域的範圍涵蓋職業比賽的經營與運動行銷，是一個規模極大的產業鏈。其中，運動科學是一門與人類息息相關的學問，其研究的重點為運動作為人類不可或缺的活動是如何影響人類的健康及如何訓練才能強化運動表現。一個涵蓋範圍如此廣深的領域，必定包含許多單項專業領域（圖 1），有鑑於此，運動科學也是一門複雜且跨領域的科學學門。運動科學相關的研究可溯源自古希臘時期¹，希臘科學家葛倫（Galen）對有氧耐力與肌肉力量的研究，奠定了古希臘生理學的基礎，並寫了 87 篇關於增進健康的文章，進而激發了後世的研究。近代 19 世紀起，與運動科學相關的研究逐漸興盛，刊載在醫學期刊上的比重顯見增加；然而，除了外在運動行為的基礎資料，如運動時間、速度與加速度以及疲勞程度等之外，分析心律的變化才是了解身體反應最重要的關鍵，此項研究可回溯至 40 年前，運動數據化的開始。



博晶醫電股份有限公司
（bOMD Inc.）
執行長
郭信甫博士

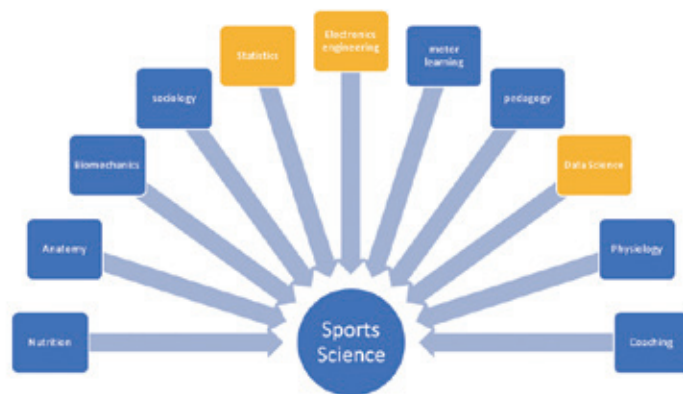


圖 1：運動科學涵蓋領域

藍色：傳統運動科學涵蓋領域，橘色：數位時代運動科學發展出的新領域

運動觀察站

心律是目前少數能在運動中與運動後被量測與觀察的運動生理數據，它能直接如實的反映身體當下的狀態，而心律的收集仰賴電晶體的發展，讓心律量測從原來的把脈分析進步到心電圖階段。1980 年代，芬蘭公司 PolarElectro 展開一連串心律與運動強度及乳酸之間的關聯性研究，就此打開了運動生理學研究的新頁，也使得運動科學的研究由原先只重視外顯的運動狀態逐漸跨入由內而外，強調生理反應與外在狀態之間的歷程。² 心律作為一項重要的生理訊號，如何使用與解讀是很大的學問，經過數十年的探究，科學家們得知到可以藉由心律值來判讀外在定義的運動強度，例如：時間，速度與距離等對於身體負荷的影響，在 1970 年代，Dr. William Haskell and Dr. Samuel Fox³ 更發展出心律區間法（圖 2）等實用的工具幫助運動員與教練定義運動強度與訓練目的。

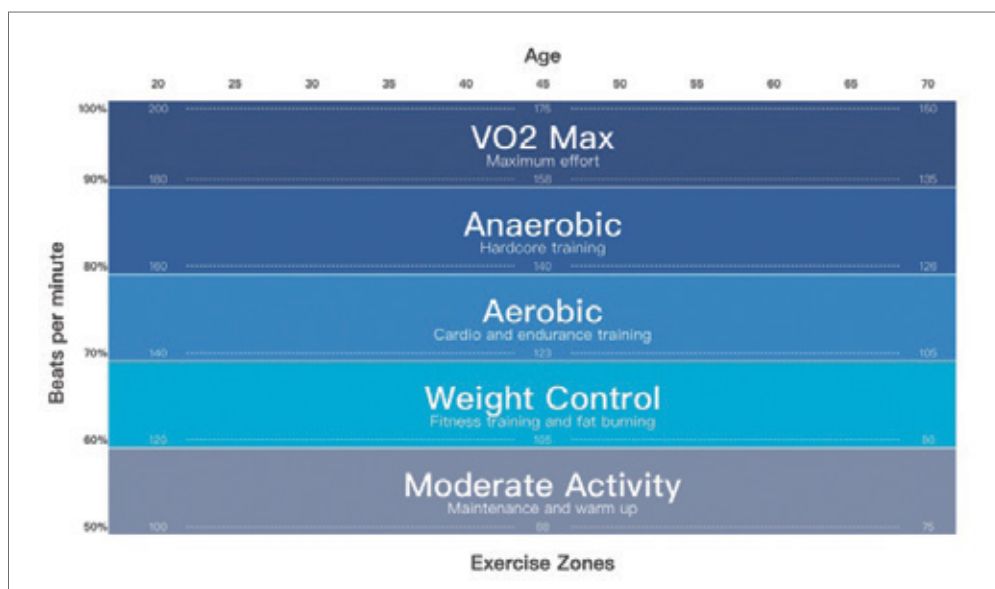


圖 2：心律區間

如果我們將心律分析歸類在運動生理學數位化演進征途上，那以球類運動為例，如美國職業籃球（NBA）與美國職棒大聯盟（MLB）之球員運動數據的

運動觀察站

蒐集與分析則讓運動統計發揮強大的威力，進而影響並主宰職業球隊的勝率。當中特別值得一提的是棒球統計學「賽伯計量學」（Sabermetrics），此一學說出自 1970 年代末期，棒球領域已經有一系列關於棒球球員表現的統計分析；知名棒球統計學大師 Bill James，將美國棒球研究學會（Society for American Baseball Research, SABR）針對棒球統計數據所做的一系列分析命名為「賽伯計量學」。

統計分析對賽事的影響被證明有決定性效果是在 2002 年 MLB 奧克蘭運動家隊的傳奇紀錄。當時的球隊經理 Billy Beane 放棄主觀判斷，改以客觀統計數據分析，顛覆過去的思維模式成功帶領球隊追平 MLB 20 連勝的紀錄。著名作家 Michael Lewis 據此寫出暢銷書《魔球—逆境中致勝的智慧》（Moneyball: The Art of Winning an Unfair Game），其中的「魔球（Moneyball）」策略，即是從大數據觀念所引申而來的。運動統計分析的重要性並非曇花一現，運動數據分析的市場規模由 2016 年的 7.6 億美元預期將成長至 2023 年的 155 億美元⁴，由此可見數據統計分析已經是任何職業球隊或娛樂產業不可或缺的工具了。

運動數位化的趨勢與機會

職業運動喜迎數位化，平民運動也因為行動時代（Mobile age）的來臨而快速的數位化。在中國已經有一億的人口使用運動 APPs⁵，其中 77% 的使用者年齡在 35 歲以下，而數位運動的領導國家—美國，平均每個月有約 6,000 萬的不重複使用者⁶，這足以讓運動科學擁有海量數據可進行分析，同時也加速運動科學的應用更趨向普及化。以跑步運動為例，在行動時代以前，人們難以記錄跑步習慣，每周跑步的距離、時間與地點無法被有效留存與紀錄，如今拜智慧型手機之故，運動紀錄已經是一項免費且普及的服務；至今已有不少運動 APP 開發業者因擁有巨量會員資料促使他們成為知名運動品牌廠商爭

運動觀察站

相併購的對象（表 1）。品牌商併購運動 APP 無非是希望能藉由數位服務綁定客戶並提供虛實整合的產品內容，此外，從中分析使用者運動習慣也能強化品牌商的產品研發效能。例如，了解全馬客群的運動習慣，包含其月跑量為多少、每年參加幾場賽事以及多久更換跑鞋等資訊。這些訊息對於跑鞋製造商而言會是極有價值的市場資訊，也能讓運動品牌更貼近消費者。

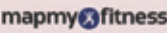
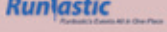
BRAND	Sold Year	Amount	User Amount	The acquirer (news link)	Feature
	2016	\$85M	50M	ASICS	Run/Coach
	2013	\$150M	20M (at purchase)	Under Armour	Run/Cycling/Fitness/Coach
	2015	\$87.5M	20M	Under Armour	Run/Cycling/Fitness/Coach
	2015	\$475M	80M	Under Armour	Recipe/Training for Weight Loss
	2015	\$240M	70M	ADIDAS	Run/Cycling/Fitness/Coach

表 1：運動 APP 的各家會員數，支援運動類別，併購者以及被併購的金額

行動時代的來臨，加速運動數位化的發展，也推起一波穿戴裝置／運動科技裝置的興起。例如，運動手環、運動手錶、自行車錶、智慧棒球／足球等，其中硬體包含感測元件的應用、演算法的開發、硬體防水／防塵能力的設計與製造、電源管理以及無線傳輸等各項功能（圖 3）。除此之外，使用者體驗設計環節難度極高，主因於各項運動間的歧異性很大，遠超過一般筆電或其他成熟 3C 產品。透過運動穿戴裝置所蒐集到的資訊將被匯入雲端做進一步解讀，無論是使用機械學習或人工智慧演算，都可以從中解析出使用者的使用習慣與能力程度等，進一步提供使用者運動建議並收費，產生新的經濟循環。

穿戴電子市場每年都有成長趨勢，年成長率約 17%⁷，每年約 1.2 億的健身或健康相關裝置被銷售⁷，前景十分看好。以智慧型手錶而言，平均單價 220 美

運動觀察站



圖 3：運動電子（穿戴裝置）需要的功能

元的價格是目前不景氣的電子業中毛利堪稱不錯的項目，搭配可用性高的服務有機會提供除了手機及電腦外另一項高黏著的裝置。

數位化時代的運動核心在軟體服務，而軟體服務必須藉由硬體協助完成，因此，軟硬體整合並藉由傳統的運動服務業，例如：教練指導提供給使用者會是非常迎合消費者的一種營運模式。國外健身器材大廠 TechnoGym⁸ 就提供了軟硬整合並連結雲端的健身器材，提供使用者個人化的服務內容。而教練可藉由數據的收集與判讀提供給學員更適切的訓練菜單。數位穿戴科技不僅將運動科學帶往更高層級的應用，在未來也將大幅的改變使用者的運動模式與習慣。

數位時代運動人才的需求

運動科學在數位時代的牽引下，以臺灣為例，過去運動產業多仰賴教練、運動訓練、運動器材、運動行銷、材料科學及化學等從業人員投身其中。數位

運動觀察站

化後，因應軟硬整合的服務趨勢，電子業／軟體業等在運動產業裡也開始扮演關鍵的角色，甚至數理統計背景的人才也相競投身運動產業裡進行大數據分析。

由上圖 1 可發現數位時代來臨後，加速了運動領域中許多新興產業的發展，對於資料科學、統計學、機電人才產生了高度需求，擁有跨領域技術的人才更受歡迎。例如，同時具有統計與生理學分析專才的肌力與體能教練在數位時代必定大受歡迎，抑或能夠以高端科技強化球員爆發力或強化技能的技術教練也將是球隊不可或缺的戰力。以上例子都清楚呈現未來跨領域人才的需求將大於傳統人才。以穿戴式體力計與體力追蹤應用程式 GoMore 為例，我們聚集了運動科學、電子電機、數理統計、資料科學、軟體資訊及資料庫等各領域的人才積蓄研發能量，深耕於運動科學領域中。面對未來，運動科學所需人才不再是以單一需求為定義，跨領域人才將會在未來數位時代裡更顯得珍重。

從過去歷史來看，現今運動科學的發展從分散領域逐漸進入整合階段，也對目前的職業運動體制產生衝擊，我們期待臺灣能以過去在電子硬體的優勢經驗跨入運動科學領域。在數位化的時代，運動產業的人才需要有更多的跨領域知識，且也需要更優化的科學訓練方法以保護選手，同時也激發選手有更好的表現。我們在觀賞比賽之餘可以思考一場精彩的比賽是由多少不同產業的人聚集與貢獻才能完成。臺灣如果能在運動產業數位化成長的潮流扮演關鍵角色，將有機會讓經濟呈現大幅度的成長，重要的關鍵在於，我們是否準備好用長期經營的心態培養跨領域的優秀人才進入運動產業領域。

參考文獻

1. https://en.wikipedia.org/wiki/Sports_science
2. Training Lactate Pulse-Rate, by Peter Janssen (1987)

運動觀察站

3. 'Maximum' Heart Rate Theory Is Challenged by Gina Kolata, The New York Times (2001)
4. Sports Player Tracking and Analytics: Market Shares, Strategies, and Forecasts, Worldwide, 2017 to 2023, by WinterGreen Research (2017)
5. Chinese social fitness app Keep reaches 100 million users, by Rita Liao (2017)
6. https://www.vertoanalytics.com/?utm_campaign=partnerships&utm_medium=research&utm_source=Statista
7. Forecast: Wearable Electronic Devices, Worldwide, 2017. By Gartner (2017)
8. <https://www.technogym.com/us/>

運動觀察站

▶ 「國際賽會活動主辦單位協會（IAEH）」訪臺分享大型賽事及活動主辦經驗

國際賽會活動主辦單位協會參訪團（International Association of Event Hosts, IAEH）應教育部體育署邀請，於 107 年 4 月 20 日至 22 日訪臺交流，並於 21 日在台北福華大飯店舉行交流座談暨餐會，邀請六都、觀光局及外交部代表、學者專家、相關體育團體及駐臺代表共同參與，進行交流及賽事主辦經驗分享。



IAEH 參訪團訪臺交流座談會大合影

IAEH 於 2017 年 9 月成立，係由國家、城市及地區賽事主管機關及民間賽事團體共同創立之國際性組織，其目的在於提供會員體共同合作激發主辦大型

運動觀察站



IAEH 理事芬蘭 Visit Tamperer 執行長 Perttu Pesä 代表參訪團於開場致詞

賽會的最大價值，並提供非營利組織賽會主辦單位發聲平臺。臺灣每年舉辦近百場國際體育賽事，且隨著 2017 臺北世大運的成功，各界對體育運動日趨關注，對於國際賽事籌辦之品質要求越高，我國遂於 106 年 11 月加入 IAEH，期與各國籌辦大型賽會之政府或民間組織建立交流平臺，汲取及借重其相關賽事籌辦經驗。

本次 IAEH 參訪團成員分別來自日本運動觀光推廣機構 (Japan Sport Tourism Alliance) 會長 Munehiko Harada、泰國會議及展覽局 (Thailand Convention and Exhibition Bureau) 經理 Dr. Chuta Tarachai、馬來西亞會展局 (Malaysia Convention & Exhibition Bureau) 經理 Tony Nagamaiah、芬蘭 Visit Tamperer 執行長 Perttu Pesä、奧地利 Innsbruck-Tirol Sports 執行長 Georg Spazier 及 IAEH 執行秘書 Olga Correia，並分享其各城市或國家賽事申辦與籌辦經驗，相關分享內容摘要如下：

運動觀察站



過去日本觀光產業領域當中，運動與觀光兩者並無法有所連結。然而，隨著馬拉松大賽以及鐵人三項大會等參與型運動活動於日本日益普及，同時國際體育賽事的舉辦以及運動集訓的招攬日漸風行，因此兼具「參與」、「參觀」兩大元素的「運動觀光」便開始備受矚目。在如此背景之下，於 2012 年成立日本運動觀光推廣機構。

日本運動觀光推廣機構會長 Harada 表示，根據日本國家觀光組織統計數據，日本於 2015 年起境外遊客大幅成長，至 2016 年及 2017 年分別有 2,400 萬及 2,800 萬人次赴日觀光，預計 2018 年將增加至 3,400 萬人次。未來三年，日本除了將舉辦 2020 東京奧運及帕運會外，亦將主辦 2019 年世界盃橄欖球賽及 2021 年日本壯年運動會，預計將持續刺激旅遊業的成長。



馬來西亞大型活動部（Malaysia Major Event）為馬來西亞會展局（Malaysia Convention and Exhibition Bureau, MyCEB）轄下的部門，隸屬於馬來西亞觀光與文化部，其大型活動部主要任務為將馬來西亞打造成亞洲運動、藝術及娛樂中心。

首都吉隆坡有 28 座體育館，4 座大型會展中心，非常適合籌辦體育賽事及國際會議，自 2018 年起，馬來西亞將辦理亞洲場地自由車錦標賽、2018 亞太壯年運動會及 2019 IWWF 滑水世錦賽等重要賽事，可望持續藉由場地設施軟硬體的完備，打造吉隆坡為運動城市，結合運動與觀光，持續為馬來西亞帶來更多觀光人潮。

運動觀察站



坦佩雷（Tempere）是芬蘭第三大城市，有近 200 個運動俱樂部，冰球為最受歡迎運動，籃球、排球及福樂球亦相當風行，每年在冰球、排球、籃球及福樂球的賽事觀賞人口約為 130 萬人。近年坦佩雷曾

辦理大型賽事如歐洲角力錦標賽、世界空手道錦標賽及 U23 歐洲田徑錦標賽等，並積極申辦多項國際運動賽事，今年將有 U20 世界田徑青年錦標賽登場，2022 年將再次主辦冰球世界錦標賽。

自 2015 年起開始實施五星級城市計畫（Five-Star City Centre），包含各項軟硬體計畫，預計 2030 年完工，其中小巨蛋的興建，將提供體育賽事、娛樂及藝術等全方位功能，結合運動及觀光，以帶動該市發展。



奧地利茵斯布魯克提洛爾運動組織（Innsbruck-Tirol Sports）成立於 2012 年冬季青年奧運會後，主要任務申辦及籌備賽事，並負責青年與體育相關計畫。受地理位置影響，茵斯

布魯克過去主辦過許多與冬季運動項目有關的賽事，如 2005 年冬季世界大學運動會及冰球世錦賽、2007 年世界雪橇錦標賽及 2012 冬季青奧等，除此之外，亦辦理過 2008 年歐洲足球冠軍聯賽、2010 歐洲男子手球錦標賽、2011 歐洲排球錦標賽及 2011 世界美式足球錦標賽等賽事。

地處阿爾卑斯山的心臟地帶，茵斯布魯克亦適合舉辦登山越野車賽事，2018 年 6 月 13 日至 17 日舉行的 Cranworx 是世界級的登山自行車嘉年華，賽事透過電視及網路於 22 個國家直播，現場約 2 萬人觀賽，相當盛大。同樣在今

運動觀察站

年 9 月 22 日至 30 日，茵斯布魯克亦將舉辦 2018 世界自由車公路錦標賽。



泰國近年來致力於推展會展產業（MICE）發展，因擁有世界級會展硬體設施和完善的國際航空網絡，高品質的旅遊服務、以及會展產業公、私部門共同合作，泰國會展產業蓬勃發展，每年預計有 120 萬人次到訪泰國參加會展活動。除此之外，泰國政府亦著重體育賽事、文化、藝術及娛樂等大型活動的舉辦，強調與人民及青年世代的連結，泰國觀光與旅遊部將制定以體育旅遊帶動刺激經濟增長的發展策略，期望讓泰國成為世界級「體育中心」的目標。

ASPEN 活動訊息

2018

6

Jul

2018 世界大學棒球錦標賽

地點：嘉義市

來自全球 8 國總計 222 位大學棒球好手的「2018 世界大學棒球錦標賽」在 7 月 6 日至 15 日於嘉義市登場。此次為臺灣自 2004 年後第二度主辦本賽事，最後由日本拿下冠軍。



15

Jul

14

Jul

2018 威廉瓊斯盃國際籃球邀請賽

地點：新北市

籃壇年度暑假重頭戲—威廉瓊斯盃國際籃球邀請賽，今年邁入第 40 屆。男籃賽事自 14 日起，一連 9 天在新莊體育館盛大登場，包括地主在內共 11 隊同台較勁；緊接著女籃自 25 日起一連 5 天、有 6 隊同樣在新莊，將有精彩對決。今年的瓊斯盃也是備戰 8 月雅加達－巨港亞運的前哨戰。



29

Jul

8

Aug

2018 年台中銀行第六屆亞洲盃男子排球賽

地點：臺北市

2018 年台中銀行第六屆亞洲盃男子排球賽（6th AVC Cup for Men）為亞洲排球聯合會（AVC）制式二年一次正式排球賽，且為世界錦標賽亞洲區資格賽及世界各國排名積分賽，賽會將於 8 月 8 日至 15 日於臺北市立大學（天母校區體育館）舉行。



15

Aug

ASPEN 活動訊息

18

Aug

2018 年亞洲運動會

地點：印尼雅加達及巨港

第 18 屆亞運由印尼兩大城市雅加達及巨港共同舉辦，於 8 月 18 日至 9 月 2 日隆重登場。共有 45 個亞奧成員國相邀參加這場運動盛會，本次賽會總共有 40 個運動總類、高達 462 個運動項目，其中包括三對三籃球及自由式 BMX 自行車。值得一提的是，電子競技將首次做為示範項目在本屆亞運亮相。



14

Sep

2018 新加坡 F1 一級方程式大獎賽

地點：新加坡

新加坡 F1 一級方程式大獎賽自 2008 年開賽以來，便是一年一度受到來自世界各地賽車愛好者簇擁的盛會，並在今年迎來第 11 年的賽事，活動將於 9 月 14 日至 9 月 16 日在新加坡濱海灣賽道舉行。



16

Sep

21

Oct

2018 年新加坡 WTA 年終總決賽

地點：新加坡

由女子網球協會 (WTA) 舉辦的第 48 屆新加坡 WTA 年終總決賽將於今年 10 月 21 日在新加坡室內體育館舉行，本屆賽會將會是新加坡最後一次擔任主辦國，明年將移師深圳舉行。值得球迷關注的消息是，前世界球后 Lindsay Davenport 將以錦標賽大使身分回歸本屆賽事。



28

Oct

ASPN 活動訊息

邀稿說明

體育電子報邀稿主旨為推動運動選手的教育與人力資源發展，以此為主題進行對公、私部門相關的研究人員與專家學者進行邀稿，邀稿對象包括：**APEC** 運動政策網絡成員、**APEC** 經濟體、其他專家學者與企業代表，以促進分享與交流相關新的概念、想法、作法與策略。我們徵求針對區域體育議題觀點的高品質文章，並要求該文章必須未曾有任何期刊發表過。本年度將發行三期電子報，各期相關內容與稿件要求將陳述如下：

- (1) 體育產業發展
- (2) 體育設施管理
- (3) 全民運動規劃
- (4) 學校體育教育課程
- (5) 競技運動選手培訓計畫
- (6) **APEC** 區域體育賽事 (籌辦賽事相關政策、志工訓練或是賽事會館管理…等)

文章長度 (包括開頭介紹與結論) 應介於 700 字至 1000 字之間，並包含圖片，文章必須繳交至 **APEC** 體育政策網絡秘書處 (濮莉庭 d33346@tier.org.tw)。請繳交 word 格式之文檔，若您使用的文書軟體版本比較舊，請以 PDF 格式繳交文稿。一旦 **APEC** 體育政策網絡秘書處採用您的文章，您將收到 100 美元的稿費。