

議題研析

一、題目：從比較法論我國運動應援產業發展法制

二、議題所涉法規

運動產業發展條例、文化創意產業發展法

三、背景說明（緣起）

世界棒球經典賽圓滿落幕，我國球迷踴躍赴東京巨蛋觀賽為代表隊應援，現場座無虛席。其間所展現之臺式應援文化，不僅吸引國際關注，並獲多家外國媒體報導，成為我國文化輸出亮點。創意經濟近年來伴隨網際網路的普及而蓬勃發展，為經濟發展及產業多樣性提供契機，聯合國研究報告指出¹，文化創意產業（cultural and creative industries, CCI）為推動全球及區域經濟成長的重要動力之一，該產業每年於全球創造高達 2.3 兆美元之營收規模，佔全球 GDP 之 3.1%²，並佔全球就業市場 6.2%之規模³。亞太經濟合作會議（Asia Pacific Economic Cooperation, APEC）亦以韓國經驗為例，指出文化創業產業對於驅動經濟成長之重要⁴。

四、問題爭點

文化創意產業透過文化出口帶動相關產業發展進而提升貿易順差，是數位化時代不容忽視的新興經濟成長動能。韓國近年來透過政策工具積極扶植文化創意產業發展，於全球成功掀起韓流旋風，除於

¹ United Nations, Creative Economy Outlook 2024, 2024 年 7 月, 頁 5-6。

² 依聯合國教科文組織（UNESCO）於 2022 年及 2023 年公布之統計數據。

³ 依 OSECO 於 2022 年公布之統計數據。

⁴ Eduardo Pedrosa, Demon Hunters, Soft Power and the Asia-Pacific's Next Growth Frontier, Asia Pacific Economic Cooperation, 2025 年 9 月 1 日, 網址：<https://www.apec.org/press/blogs/2025/demon-hunters--soft-power-and-the-asia-pacific-s-next-growth-frontier>, 最後瀏覽日期：115 年 3 月 25 日。

10 年內刺激韓國娛樂業之智慧財產權出口額達 2 倍之多，亦帶動相關民生消費必需品之出口⁵，並吸引國際串流影視大廠投資⁶，為近年透過文化輸出帶動經濟發展之成功案例，爰透過觀察韓國政策實務經驗，供我國參考借鏡。

五、探討研析

(一) 初探韓國文化創意產業發展之政策及法制

韓國推動文化創意產業發展的法源基礎為文化產業振興基本法⁷（문화산업진흥 기본법，下稱振興基本法），該法由韓國文化體育及觀光部（Ministry of Culture, Sports and Tourism）主管，並透過其轄下設立之韓國內容產業振興院（Korea Creative Content Agency, KOCCA）作為推動韓國文化創意產業發展的執行機關⁸。

文化創意產業於韓國政策及法制中被定性為文化內容產業，並於振興基本法第 2 條中，將該產業定義為從事文化商品及其相關服務之企劃、開發、製造、製作、流通、消費等活動之產業，範圍含括電影或影像；音樂或遊戲；出版、印刷或期刊；廣播影像；文化財等共 10 款業務及綜合各款業務內容之產業。韓國政府推動文創產業之政策思維係奠基於「一個素材，多重用途」的概念，透過一文化內容的產出形成「破窗效應」，進而衍生後續電影、動畫、出版、漫畫、遊戲等多重文化內容應用商機⁹。以現行韓劇、K-Pop 為例，透過影視及音樂

⁵ 中央社，韓國泡麵擄獲全球消費者，K-pop 與韓劇影響力助攻，2026 年 1 月 19 日，網址：<https://www.cna.com.tw/news/aopl/202601190194.aspx>，最後瀏覽日期：115 年 3 月 25 日。

⁶ 美國影視串流平台 Netflix 鑑於韓國影視作品受全球市場之高度歡迎，宣布於 2023 年至 2026 年間，對韓國影視產業投資總計 25 億美元，相當於每年約 6.1 億至 6.9 億美元之投資。Cho Young-Shin, Korean content faces critical 2026 as Netflix's investment cycle enters final year, Korea JoongAng Daily（韓國中央日報），2025 年 12 月 9 日，網址：<https://koreajoongangdaily.joins.com/news/2025-12-09/entertainment/television/Korean-content-faces-critical-2026-as-Netflixs-investment-cycle-enters-final-year/2467348>，最後瀏覽日期：115 年 3 月 25 日。

⁷ 文化產業振興基本法（framework act on the promotion of cultural industries）全文，詳見：https://elaw.klri.re.kr/eng_service/lawView.do?hseq=60218&lang=ENG，最後瀏覽日期：115 年 3 月 26 日。

⁸ KOCCA 設立之法源依據，詳見振興基本法第 31 條。韓國文化創意產業發展的起源，最早可追溯至 1993 年文化體育部訂定之「文化暢通五年計畫」，該計畫首度將文化產業列為重要的政策目標之一，另於次年成立文化產業政策局，主導文化相關法制的訂定工作，並 1999 年 2 月頒布文化產業振興基本法為韓國後續推動文化創意產業發展奠定法源基礎。郭秋雯，〈韓國文創產業的政策與發展〉，《臺灣工藝》，100 年 8 月，頁 18-19。

⁹ 郭秋雯，同前註，頁 18-20。

將韓國的在地飲食文化、美妝保養及觀光旅遊等傳遞予國際受眾，進而帶來貿易及觀光商機。

振興基本法之架構，除首章總則及末章附則外，分為「企業開辦、生產及分銷」、「為文化產業基礎組成」、「文化產業專門公司」共 5 章，並就韓國內容振興院之設立、文化產業專門公司之設立、人力養成、文創園區之設立、創作與產業之連結，及相關支援及獎補助機制（包含文創投資、個人創作、租稅優惠、國際合作等範疇）等內容進行規範。該法除對文化內容產業整體性的發展策略進行規範外，亦於第 5 條中明定主管機關應於國會開議前，提出有關文化產業發展政策及趨勢之年度報告¹⁰，將該產業之發展納入國會監督之範疇，展現對於文化創業產業發展及前瞻規劃之高度重視。

（二）我國現行法制檢視

啦啦隊運動於實務上分為競技啦啦隊及舞蹈啦啦隊，前者包含金字塔、拋投及騰翻等體操動作，後者則以舞蹈編排為主軸¹¹。我國體育賽事應援團隊屬舞蹈啦啦隊，實際上係結合運動產業及文化创意產業性質，惟目前法制上並無就二類型之啦啦隊分別規範，爰就相關法制進行初步檢視。

行政院已於 114 年¹²9 月 9 日成立運動部¹³，作為全國性運動政策之主管機關，並以運動產業發展條例作為相關業務推動之法源基礎，而啦啦隊依該條例第 4 條第 2 項授權訂定之運動產業內容及範圍¹⁴，屬運動休閒教育服務業範疇。同條例第 6 條規定，中央主管機關應會商中央目的事業主管機關擬定運動產業發展綱領，每 4 年檢討修正並報

¹⁰ 振興基本法第 5 條：「The Government shall submit an annual report on policies and trends toward the advancement of cultural industries to the National Assembly before the regular session of the National Assembly begins.」

¹¹ 中華民國大專院校體育總會官網，中華民國大專院校啦啦隊競賽規則，網址：file:///D:/users/4CE04312MG/Downloads/1111293851_1_379e4f983c2f45b652e34b8fa070893e_1110000493_1110000493_A TTACH1.pdf，最後瀏覽日期：115 年 3 月 27 日。

¹² 本報告有關年分之使用，原則以民國紀年表述，惟涉及外國參考資料部分，改採西元紀年表述。
¹³ 運動部組織法第 1 條。

¹⁴ 108 年 2 月 13 日臺教授體部字第 1070046803C 號、通傳內容字第 10800004911 號令、文創字第 10810005311 號令、交路（一）字第 10882000721 號令、經工字第 10802001930 號令、台內營字第 1080801369 號令、衛授國字第 1080000149 號令會銜修正發布。

請行政院核定；以利地方政府依該綱領，據以訂定相關發展策略及編列經費。在運動產業發展之推廣上，同條例第 8 條第 1 項亦規定主管機關得對於運動產業之異業合作、國際合作、產學合作及創業育成、人才培育、觀賞性運動消費等各款事項，採取適當之輔導或獎助措施。

我國文化創意產業發展法第 3 條規定，文化創意產業係源自創意或文化積累，透過智慧財產之形成及運用具有創造財富與就業機會之潛力，並促進全民美學素養，使國民生活環境提升之產業，其範圍涵蓋視覺藝術、音樂及表演藝術、廣播電視、出版、廣告、視覺傳達、創意生活等 15 款產業別，及其他經中央主管機關指定之產業。依同法第 6 條規定，中央主管機關應擬定文化創意發展政策，每 4 年檢討修正，並報請行政院核定，作為推動文化創意產業發展之政策依據。在文化創意產業之推廣上，該法於第 7 條授權主管機關以專責法人辦理文化內容之應用及產業化，並於第 12 條授權主管機關就租稅優惠、創作或研究發展、經營管理、國際合作及交流、智慧財產之保護及運用等相關事項給予文化創意事業適當之獎助。

（三）結論與建議

創意經濟在數位時代的催化下快速發展，APEC 長久以來作為一聚焦貿易政策、關稅及供應鏈等議題之區域經濟合作組織，亦正視文化創意產業對整體經濟發展之重要性，並於 2025 年底辦理首屆高階對話；顯示未來經濟成長之動能，將不再侷限於工廠及港口等傳統產業發展基礎，而進一步仰賴文化創意領域之發展¹⁵。文化創意產業每年為全球創造高額的營收規模，並在全球 GDP 及就業市場中佔有一席之地。韓國發展文化內容產業的政策目標除了振興文創產業發展外，亦關注利用該產業的附加價值帶動相關產業發展，據韓國央行統計，過往 10 年間，韓國從音樂、電影到遊戲等智慧財產權出口額成長逾 2 倍，並於 2024 年達到 98.5 億美元，商品出口額則成長了 13%，

¹⁵ Eduardo Pedrosa，同註 4。

達到 6,962 億美元¹⁶，可見透過文化輸出對於刺激一國相關產業鏈的貿易出口額具有重要地位。

傳統上，各國政府多將文化創業產業視為獨立的休閒娛樂項目，且並未將之納入經濟發展策略的重要範疇，惟從韓國經驗可知，成功的文化輸出將橫跨貿易、觀光、智慧財產權、中小企業等多元政策領域，並帶動相關商品及服務業貿易之發展¹⁷。南韓總統李在明亦有感於韓國文化內容產業所帶來的經濟助益，將該產業列為施政重點之一¹⁸，並宣布將於 2030 年前大幅增加文化財政支出，投入高達 51 兆韓元之預算¹⁹。

我國法制上將啦啦隊定性為運動產業，並統一納入運動產業發展之監理範疇，惟該條例並未就智慧財產之保護訂定相關規範。從實質面觀察，我國運動賽事應援活動之性質屬舞蹈啦啦隊，並以此為核心發展出主題音樂、視覺設計、品牌經營、周邊商品販售乃至場邊主題式應援活動等多元型態，已非單純體育活動之附隨行為，而係結合創作、表演及商業利用之複合性文化表現形式，其本質上更接近以智慧財產權為資產追求長期利潤並創造企業價值之文化創意產業²⁰。成功打造國家文化形象不僅能提升人民生活質量，亦能促進經濟發展及吸引外國投資²¹，對於刺激商品及服務業貿易及推動觀光產業發展等均有實質助益。我國運動賽事應援活動形成獨特之臺灣文化，並已在國際上嶄露頭角，倘能借鏡韓國模式，實為一具有發展潛力之

¹⁶ Jihoon Lee, South Korea turns to culture in search of next fillip for growth, Reuters, 2025 年 8 月 22 日，網址：<https://www.reuters.com/business/media-telecom/south-korea-turns-culture-search-next-fillip-growth-2025-08-21/>，最後瀏覽日期：115 年 3 月 25 日。

¹⁷ Eduardo Pedrosa, 同註 4。

¹⁸ 台灣英文新聞，南韓總統李在明正式就任 就職典禮演說提 5 大施政方向，114 年 6 月 4 日，網址：<https://www.taiwannews.com.tw/zh/news/6127081>，最後瀏覽日期：115 年 3 月 25 日。

¹⁹ KBS World Chinese, 韓政府擬在 2030 年投入 51 兆韓元履行李在明「全球五大文化強國」競選承諾，114 年 6 月 19 日，網址：https://world.kbs.co.kr/service/news_view.htm?lang=c&Seq_Code=86173，最後瀏覽日期：115 年 3 月 25 日。

²⁰ 文化創意產業發展法第 3 條。

²¹ 李琦瑋，羨慕 Netflix 投資韓國逾 760 億？史哲：台灣不投資自己、難吸引國際，今日新聞，112 年 4 月 26 日，網址：https://www.nownews.com/news/6121922?srltid=AfmBOopc4a_1fmlj-r6lvUP87cZ_OrK65Cr9Qaxw8TXCyGu0KCG6tg_t，最後瀏覽日期：115 年 3 月 25 日。莊國琳，不只是韓流！日本、英國這樣打造國家文化形象，台灣如何跟上？，天下獨立評論，112 年 6 月 21 日，網址：<https://opinion.cw.com.tw/blog/profile/549/article/13757>，最後瀏覽日期：115 年 3 月 25 日。

T-content。是故，未來倘有意將運動應援活動納入政策支持範疇，宜就啦啦隊運動予以細緻化規範，將舞蹈啦啦隊運動由現行單純之運動產業管理，轉而納入以智慧財產權之保護及運用為核心之文化創意產業發展法之適用範疇。

撰稿人：陳樂庭