

議題研析

一、題目：韓國《電子競技（電子運動）振興法》簡介

二、議題所涉法規

運動產業發展條例

三、背景說明（緣起）

電子競技運動於 2018 年第 18 屆雅加達—巨港亞洲運動會（下稱亞運）列為示範運動項目，並於第 19 屆杭州亞運列為正式獎牌項目，今（2026）年第 20 屆愛知—名古屋亞運亦持續列為正式競賽¹，足見該項運動已逐漸走進國際賽事體系，惟我國業界於舉辦國際賽事或爭取跨國投資時，卻面臨政策零散、部會權責不清等情況。考量電子競技運動之特殊性，為使其納入國家運動與產業發展體系，立法委員爰提出「電子競技運動發展基本法草案」²。

四、問題爭點

我國於 2017 年 11 月 29 日修正《運動產業發展條例》時，雖將「電子競技業」納入運動產業類別³，此外並無專法規範；韓國為協助該等產業發展，首先使用 e-Sports（이스포츠）強化電子競技之「運動」形象⁴，並於 2012 年制定《電子競技（電子運動）振興

¹ 中華奧林匹克委員會，亞洲奧林匹克理事會宣布 2026 亞運電競運動項目，2025 年 3 月 21 日，網址：<https://www.tpenoc.net/news/oca-announces-e-sports-titles/>，最後瀏覽日期：2026 年 6 月 5 日。

² 羅國嘉，轟政府平時互踢皮球、奪冠才蹭光環 藍委拋電子競技運動發展基本法，2026 年 5 月 29 日，自由時報，網址：<https://sports.ltn.com.tw/news/breakingnews/5453865>，最後瀏覽日期：2026 年 6 月 5 日。

³ 《運動產業發展條例》第 4 條第 1 項第 6 款。

⁴ Fion，《衝吧！臺灣人的地獄韓國求生記》：韓國政府如何扶植電玩產業？2019 年 7 月 27 日，網址：<https://www.thenewslens.com/article/122356>，最後瀏覽日期：2026 年 6 月 8 日。

法》[이스포츠 (전자스포츠) 진흥에 관한 법률]⁵ (下稱《電競法》))，茲簡介該法重點，以供我國法制參考。

五、探討研析

(一) 明確電子競技相關定義

《電競法》第 2 條第 1 款至第 3 款明定，電子競技係指利用《遊戲產業振興法》(게임산업진흥에 관한 법률) 第 2 條第 1 款⁶所定義之遊戲產品，以分數或勝負進行競爭之活動，依其目的可區分為職業競技與一般大眾日常生活休閒所進行之競技。

(二) 劃分中央及地方政府權責

依《電競法》第 4 條與第 8 條第 1 項規定，中央及地方政府應制定相關政策以促進電子競技發展，並籌措相關資金以落實文化體育觀光部所擬定之基本計畫與細部計畫。依《電競法》第 6 條第 2 項規定，基本計畫為中長期計畫，應包含振興電子競技之基本方向、基礎設施建立、人才培育、國際賽事與活動舉辦、職業電子競技之培育與支持等事項。此外，為強化地方政府辦理振興電子競技相關措施之法律基礎⁷，2026 年 4 月 28 日修正公布《電競法》第 5 條，

⁵ 법제처 국가법령정보센터，網址：[https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EC%9D%B4%EC%8A%A4%ED%8F%AC%EC%B8%A0\(%EC%A0%84%EC%9E%90%EC%8A%A4%ED%8F%AC%EC%B8%A0\)%EC%A7%84%ED%9D%A5%EC%97%90%EA%B4%80%ED%95%9C%EB%B2%95%EB%A5%A0/](https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EC%9D%B4%EC%8A%A4%ED%8F%AC%EC%B8%A0(%EC%A0%84%EC%9E%90%EC%8A%A4%ED%8F%AC%EC%B8%A0)%EC%A7%84%ED%9D%A5%EC%97%90%EA%B4%80%ED%95%9C%EB%B2%95%EB%A5%A0/)，最後瀏覽日期：2026 年 6 月 9 日。

⁶ 依《遊戲產業振興法》第 2 條第 1 款規定，遊戲產品係指利用資訊處理技術（例如電腦程式）或機械裝置製作的視訊產品，其目的是提供娛樂或增強休閒、學習和運動等效果，或指主要用於使用此類視訊產品的設備和設備。但賭博遊戲、觀光振興法第 3 條所定之觀光業規範項目或文化體育觀光部長公告之兼具遊戲產物與非遊戲產物性質者非屬《遊戲產業振興法》所定之遊戲產品。原文為 제 2 조(정의)：”이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. 1. “게임물”이라 함은 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것은 제외한다. 가. 사행성게임물 나. 「관광진흥법」 제 3 조에 따른 관광사업의 규율대상이 되는 것. 다만, 게임물의 성격이 섞여 있는 테마파크시설은 제외한다. 다. 게임물과 게임물이 아닌 것이 섞여 있는 것으로서 문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 것”

⁷ 詳見《電競法》第 5 條修正理由，網址：<https://www.law.go.kr/LSW//lsInfoP.do?lsiSeq=285691&ancYd=20260428&ancNo=21594&efYd=20261029&nwJoYnInfo=N&efGubun=Y&chrClsCd=010202&ancYnChk=0#0000>，最後瀏覽日期：2026 年 6 月 9 日。

將設立、營運電子競技戰隊，以及為學校與青少年開展電子競技活動及生涯教育計畫項目等，納入地方政府可支持事項之範圍⁸。

（三）提供產業支持與人才培育機制

在提供產業支持部分，《電競法》第 8 條第 2 項至第 4 項與第 13 條規定，文化體育觀光部得補助公共機構、電子競技組織或企業依據相關基本計畫推動提升電子競技競爭力之措施；補助地方政府設立或改善電子競技設施，或將網咖營業場所轉型並指定為電子競技設施。為發展電子競技產業並得指定大專校院或公立研究機構為電子競技產業支持中心，與地方政府合作發展電子競技產業、研究開發，及提供相關諮詢服務。在人才培育部分，《電競法》第 10 條規定，文化體育觀光部得指定大專校院為電子競技遊戲、轉播與研究等領域之專業人才培訓機構，並給予適當之補助。

（四）透過定型化契約保障職業選手權益

2019 年韓國知名電子競技戰隊爆發與選手簽訂不平等契約之爭議，爰於 2020 年 6 月 9 日修正增訂《電競法》第 7 條之 2，同年 9 月文化體育觀光部公布 3 項定型化契約，針對電子競技選手部分，契約條款包括：獎金與贊助分配比例須提前達成協議、保護選手拒絕不公平命令之權利；練習生部分，主要在確保成為職業選手前得以於安全環境中接受訓練；青少年選手部分，則著重於保護選手健康，因此限制未滿 15 歲之選手每週活動時間不得超過 35 小時，15 歲以上者每週不得超過 40 小時⁹。惟第 7 條之 2 第 3 項係明定「鼓勵」相關業者與組織使用定型化契約，不具積極採用之誘因，依據 2021 年之調查，實際上僅有 42.6%採用定型化契約，僅有口頭合約者更達 18.5%¹⁰，爰於 2024 年 10 月 22 日再次修正，提供採用定型

⁸ 該條文施行日期為 2026 年 10 月 29 日。

⁹ Lim Jang-won, Ministry of Culture, Sports and Tourism draws up standard contract for esports, Sep. 4, 2020, available at : <https://www.koreaherald.com/article/2414146>, last visited on Jun. 10, 2026.

¹⁰ 이다니엘, '표준계약서 사용 시 재정 지원' 법안 국회 발의, 2024 年 6 月 2 日, 網址 : <http>

化契約者財政支持之優惠待遇。

(五) 比較法之借鏡與建議

除《電競法》及《遊戲產業振興法》涉及電子競技規定外，韓國針對整體運動產業、發展國民運動與保障運動員人權等相關領域，定有《運動產業振興法》(스포츠산업 진흥법)及《國民體育振興法》(국민체육 진흥법)，針對該國具有文化主體性或競爭優勢之運動，定有《跆拳道振興及跆拳道公園營造等相關法律》(태권도 진흥 및 태권도공원 조성 등에 관한 법률)、《韓式摔跤振興法》(씨름 진흥법)、《圍棋振興法》(바둑 진흥법)及《傳統武藝振興法》(전통무예진흥법)等專法，爰建議主管機關關注國際相關立法趨勢，適時為進一步研議，協助發展具有優勢之運動競賽項目，並提升我國體育國際競爭力。

撰稿人：陳育靖