

조세특례제한법 일부개정법률안

(정연욱의원 대표발의)

의안 번호	11105
----------	-------

발의연월일 : 2025. 6. 26.

발의자 : 정연욱 · 박정하 · 박정훈
최보윤 · 박성훈 · 김미애
박충권 · 조경태 · 김태호
이성권 · 배현진 · 진종오
서지영 · 서범수 의원
(14인)

제안이유 및 주요내용

현행법은 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제 특례를 두어 영상제작비용의 일정 비율에 상당하는 금액을 소득세 또는 법인세에서 공제하도록 하고 있으며, 영상콘텐츠 관련 문화산업전문회사에 대한 출자에 대하여도 세액공제 혜택을 부여하고 있음.

그런데 글로벌 콘텐츠 시장의 경쟁 격화를 고려할 때 영상콘텐츠 제작에 대한 세제지원을 확대하고, 최근 성장세가 둔화되고 있는 게임콘텐츠에 대한 지원을 도입할 필요가 있다는 지적이 있음.

이에 게임콘텐츠 제작과 게임콘텐츠 관련 문화산업전문회사에 대한 출자에 대하여도 세액공제 혜택을 부여하도록 하고, 콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제율을 상향하여 콘텐츠산업의 활성화를 지원하려는 것임(안 제25조의6 및 제25조의7).

조세특례제한법 일부개정법률안

조세특례제한법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제25조의6의 제목 중 “영상콘텐츠”를 “영상·게임콘텐츠”로 하고, 같은 조 제1항 각 호 외의 부분 중 “2025년 12월 31일”을 “2028년 12월 31일”로, “영상콘텐츠”를 각각 “영상·게임콘텐츠”로, “방송되거나 영화상영관에서 상영되거나 온라인 동영상 서비스를 통하여 시청에 제공”을 “「소비자기본법」 제2조제1호에 따른 소비자에게 제공”으로 하며, 같은 항 제1호 각 목 외의 부분 중 “영상콘텐츠”를 “영상·게임콘텐츠”로 하고, 같은 호에 라목을 다음과 같이 신설하며, 같은 항 제2호가목 중 “영상콘텐츠”를 “영상·게임콘텐츠”로, “100분의 5”를 “100분의 15”로, “100분의 10”을 “100분의 20”으로, “100분의 15”를 “100분의 25”로 하고, 같은 호 나목 및 같은 조 제3항 중 “영상콘텐츠”를 각각 “영상·게임콘텐츠”로 한다.

라. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물 제25조의7제1항 각 호 외의 부분 중 “영상콘텐츠”를 각각 “영상·게임콘텐츠”로, “2025년 12월 31일”을 “2028년 12월 31일”로, “방송·상영 또는 제공일”을 “제공일”로 하고, 같은 항 제2호 중 “영상콘텐츠”를 “영상·게임콘텐츠”로 한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

제2조(영상·게임콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제에 관한 적용례) 제25조의6의 개정규정은 이 법 시행 이후 발생하는 영상·게임콘텐츠 제작비용부터 적용한다.

제3조(문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제에 관한 적용례) 제25조의7의 개정규정은 이 법 시행 이후 문화산업전문회사에 출자하는 경우부터 적용한다.

신·구조문대비표

<p>대통령령으로 정한다.</p> <p>제25조의7(내국법인의 문화산업 전문회사에의 출자에 대한 세액공제) ① 대통령령으로 정하는 중소기업 또는 중견기업이 제25조의6제1항제1호 각 목의 어느 하나에 해당하는 것으로서 대통령령으로 정하는 <u>영상콘텐츠</u>(이하 이 조에서 “<u>영상콘텐츠</u>”라 한다)를 제작하는 「문화산업진흥 기본법」에 따른 문화산업전문회사(이하 이 조에서 “문화산업전문회사”라 한다)에 <u>2025년 12월 31일</u>까지 출자하는 경우 제1호의 금액과 제2호의 비율을 곱한 금액의 100분의 3에 상당하는 금액을 <u>영상콘텐츠</u>의 최초 <u>방송·상영</u> 또는 <u>제공</u>일과 해당 문화산업전문회사의 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도의 법인세에서 공제한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (생략) 2. 해당 <u>영상콘텐츠</u> 제작을 위하여 국내외에서 발생한 비용 중 대통령령으로 정하는 비용 	<p>-----.</p> <p>제25조의7(내국법인의 문화산업 전문회사에의 출자에 대한 세액공제) ① -----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p><u>영상</u>.</p> <p><u>게임콘텐츠</u>-----</p> <p><u>영상·게임콘텐츠</u>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p><u>2028년 1</u></p> <p><u>2월 31일</u>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p><u>영상·게임콘텐츠</u>-----</p> <p><u>제공일</u>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (현행과 같음) 2. -----<u>영상·게임콘텐츠</u>----- <p>-----</p> <p>-----</p>
---	--

을 해당 문화산업전문회사의 총 출자금액으로 나눈 비율	----- ----- ----
② • ③ (생략) ② • ③ (현행과 같음)	