

조세특례제한법 일부개정법률안 (박성훈의원 대표발의)

의안 번호	12301
----------	-------

발의연월일 : 2025. 8. 21.

발 의 자 : 박성훈 · 김위상 · 고동진
박충권 · 김기현 · 서명옥
추경호 · 한지아 · 김도읍
김성원 의원(10인)

제안이유 및 주요내용

현행법은 영상콘텐츠산업의 진흥을 위하여 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제와 영상콘텐츠를 제작하는 문화산업전문회사에 출자하는 금액에 대한 세액공제를 규정하고 있음.

해당 공제는 2025년 12월 31일을 일몰기한으로 하는데 글로벌시장에서 K-콘텐츠에 대한 인기가 높아지면서 이에 따른 경제적 효과를 늘어나고 있음을 고려할 때 해당 세제지원이 지속되어야 할 필요가 있음.

또한, 게임콘텐츠분야의 경우 꾸준히 높은 성장세를 보이고 있는 유망산업으로 향후 콘텐츠 수출, 고용 창출 등 국가 경제에 이바지할 수 있는 가능성이 큰 산업이나 이에 대한 세제지원이 미흡한 상황임.

이에 현행 영상콘텐츠 관련 세액공제에 게임콘텐츠도 포함하도록 하고, 일몰기한도 2028년 12월 31일까지로 연장하여 콘텐츠산업에 대

한 지속적 세제지원이 가능토록 하고자 함(안 제25조의6 및 제25조의 7).

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”를 “「소비자기본법」 제2조제1호에 따른 소비자에게”로 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 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.

제1조(시행일) 이 법은 2026년 1월 1일부터 시행한다.

제2조(영상·게임콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제에 관한 적용례) 제 25조의6의 개정규정은 이 법 시행 이후 발생하는 영상·게임콘텐츠 제작비용부터 적용한다.

제3조(문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제에 관한 적용례) 제 25조의7의 개정규정은 이 법 시행 이후 문화산업전문회사에 출자하는 경우부터 적용한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
제25조의6(<u>영상콘텐츠</u> 제작비용에 대한 세액공제) ① 대통령령으로 정하는 내국인이 <u>2025년 12월 31일까지</u> 제1호 각 목의 어느 하나에 해당하는 것으로서 대통령령으로 정하는 <u>영상콘텐츠</u> (이하 이 조에서 “ <u>영상콘텐츠</u> ”라 한다)의 제작을 위하여 국내외에서 발생한 비용 중 대통령령으로 정하는 비용(이하 이 조에서 “ <u>영상콘텐츠 제작비용</u> ”이라 한다)이 있는 경우에는 제2호 각 목에 따른 기본공제 금액과 추가공제 금액을 합한 금액을 대통령령으로 정하는 바에 따라 해당 <u>영상콘텐츠</u> 가 처음으로 방송되거나 영화상영관에서 상영되거나 온라인 동영상 서비스를 통하여 시청에 제공된 과세연도의 소득세(사업소득에 대한 소득세만 해당한다) 또는 법인세에서 공제한다.	제25조의6(<u>영상·게임콘텐츠</u> 제작비용에 대한 세액공제) ① - ----- <u>2028년 12월 31일</u> ----- ----- ----- - <u>영상·게임콘텐츠</u> ----- ----- <u>영상·게임콘텐츠</u> ----- ----- ----- ----- <u>영상·게임콘텐츠</u> ----- ----- ----- ----- ----- <u>영상·게임콘텐츠</u> ----- ----- ----- ----- ----- <u>영상·게임콘텐츠</u> ----- ----- <u>「소비자기본법」 제2조제1호에 따른 소비자에게</u> ----- ----- ----- -----.

1. 공제대상 영상콘텐츠

가. ~ 다. (생략)

<신설>

2. 공제금액

가. 기본공제 금액: 해당 영상콘텐츠 제작비용의 100분의 5(중견기업의 경우에는 100분의 10, 중소기업의 경우에는 100분의 15)에 상당하는 금액

나. 추가공제 금액: 국내에서 발생한 제작비용이 총 제작비에서 차지하는 비율 등을 고려하여 대통령령으로 정하는 요건을 충족하는 영상콘텐츠의 경우 그 제작비용의 100분의 10(중소기업의 경우에는 100분의 15)에 상당하는 금액

② (생략)

③ 제1항을 적용할 때 영상콘텐츠의 범위, 제작비용의 계산 방법과 그 밖에 필요한 사항은

1. -----영상·게임콘텐츠

가. ~ 다. (현행과 같음)

라. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물

2. -----

가. -----영상·게임콘텐츠-----

나. -----

-영상·게임콘텐츠-----

② (현행과 같음)

③ -----영상·게임콘텐츠-----

제25조의7(내국법인의 문화산업 전문회사에의 출자에 대한 세액공제) ① 대통령령으로 정하는 중소기업 또는 중견기업이 제25조의6제1항제1호 각 목의 어느 하나에 해당하는 것으로서 대통령령으로 정하는 영상콘텐츠(이하 이 조에서 “영상콘텐츠”라 한다)를 제작하는 「문화산업진흥 기본법」에 따른 문화산업전문회사(이하 이 조에서 “문화산업전문회사”라 한다)에 2025년 12월 31일까지 출자하는 경우 제1호의 금액과 제2호의 비율을 곱한 금액의 100분의 3에 상당하는 금액을 영상콘텐츠의 최초 방송·상영 또는 제공일과 해당 문화산업 전문회사의 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도의 법인세에서 공제한다.

- 제25조의7(내국법인의 문화산업
전문회사에의 출자에 대한 세
액공제) ①
- 영상·
게임콘텐츠
영상·게임콘텐츠
- 2028년 1
2월 31일
- 영상·게임콘텐
츠 제공일

- 7 –

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