

조세특례제한법 일부개정법률안

(박성훈의원 대표발의)

의안 번호	12301
----------	-------

발의연월일 : 2025. 8. 21.

발의자 : 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 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”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.

부 칙

제1조(시행일) 이 법은 2026년 1월 1일부터 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

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