

조세특례제한법 일부개정법률안 (민형배의원 대표발의)

의안 번호	9228
----------	------

발의연월일 : 2025. 3. 21.

발 의 자 : 민형배 · 김동아 · 양부남
이개호 · 김문수 · 안도걸
조계원 · 장경태 · 강유정
소병훈 의원(10인)

제안이유 및 주요내용

현행법이 규정한 세액공제 대상을 영상콘텐츠 제작비용에서 음악, 게임, 출판, 만화 등 문화콘텐츠 제작비용으로 확대·변경하고, 세액공제 기간을 현행 2025년 12월 31일에서 2028년 12월 31일로 연장하여 콘텐츠 제작환경의 형평성, 효율성, 안정성을 확보하고자 합니다.

현행법은 세액공제 대상을 영상콘텐츠로 한정하고 있어 음악, 게임, 출판, 만화 등 여러 분야 콘텐츠 산업은 혜택을 받지 못하는 상황입니다. 이러한 제한적인 세액공제 지원은 콘텐츠 산업간 형평성을 저해할 뿐만 아니라, 대한민국 콘텐츠 산업의 지속적인 성장의 제약 요인이 되고 있습니다.

세액공제 대상 범위를 확대하고, 세액공제 기간을 연장하여 글로벌 콘텐츠 시장에서 대한민국 콘텐츠 산업의 경쟁력을 확보하고, 콘텐츠 창작 활성화와 기업의 투자 유인 효과를 거두고자 합니다(안 제25조의

6 및 제25조의7).

조세특례제한법 일부개정법률안

조세특례제한법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제25조의6의 제목 중 “영상콘텐츠”를 “문화콘텐츠”로 하고, 같은 조 제1항 각 호 외의 부분 중 “2025년 12월 31일”을 “2028년 12월 31일”로, “영상콘텐츠”를 각각 “문화콘텐츠”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 “문화콘텐츠”로 하고, 같은 호에 라목부터 사목까지를 각각 다음과 같이 신설하며, 같은 항 제2호가목·나목 및 같은 조 제3항 중 “영상콘텐츠”를 각각 “문화콘텐츠”로 한다.

라. 「음악산업진흥에 관한 법률」 제2조제4호에 따른 음반, 같은 조 제5호에 따른 음악파일, 같은 조 제6호에 따른 음악영상물 및 같은 조 제7호에 따른 음악영상파일

마. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물

바. 「출판문화산업 진흥법」 제2조제3호에 따른 간행물, 같은 조 제4호에 따른 전자출판물

사. 「만화진흥에 관한 법률」 제2조제4호에 따른 출판만화, 같은 조 제5호에 따른 디지털만화 및 같은 조 제5호의2에 따른 웹툰

제25조의7제1항 각 호 외의 부분 중 “영상콘텐츠”를 각각 “문화콘텐츠”로, “방송·상영 또는 제공일”을 “제공일”로 하고, 같은 항 제2호 중 “영상콘텐츠”를 “문화콘텐츠”로 한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

제2조(문화콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제에 관한 적용례) 제25조의 6의 개정규정은 이 법 시행 이후 발생하는 문화콘텐츠 제작비용부터 적용한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
제25조의6(<u>영상콘텐츠</u> 제작비용 에 대한 세액공제) ① 대통령 령으로 정하는 내국인이 <u>2025</u> <u>년 12월 31일까지</u> 제1호 각 목 의 어느 하나에 해당하는 것으 로서 대통령령으로 정하는 <u>영</u> <u>상콘텐츠</u> (이하 이 조에서 “ <u>영</u> <u>상콘텐츠</u> ”라 한다)의 제작을 위하여 국내외에서 발생한 비 용 중 대통령령으로 정하는 비 용(이하 이 조에서 “ <u>영상콘텐</u> <u>츠</u> 제작비용”이라 한다)이 있 는 경우에는 제2호 각 목에 따 른 기본공제 금액과 추가공제 금액을 합한 금액을 대통령령 으로 정하는 바에 따라 해당 <u>영상콘텐츠</u> 가 처음으로 방송되 거나 영화상영관에서 상영되거 나 온라인 동영상 서비스를 통 하여 시청에 제공된 과세연도 의 소득세(사업소득에 대한 소 득세만 해당한다) 또는 법인세 에서 공제한다.	제25조의6(<u>문화콘텐츠</u> 제작비용 에 대한 세액공제) ① ----- ----- <u>2028</u> <u>년 12월 31일</u> ----- ----- ----- <u>문</u> <u>화콘텐츠</u> ----- <u>문</u> <u>화콘텐츠</u> ----- ----- ----- <u>문화콘텐</u> <u>츠</u> ----- ----- ----- ----- <u>문화콘텐츠</u> -----「 <u>소비</u> <u>자기본법</u> 」 제2조제1호에 따른 <u>소비자에게</u> ----- ----- ----- -----.

1. 공제대상 영상콘텐츠

가. ~ 다. (생략)

<신설>

<신설>

<신설>

<신설>

2. 공제금액

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

1. -----문화콘텐츠

가. ~ 다. (현행과 같음)

라. 「음악산업진흥에 관한 법률」 제2조제4호에 따른 음반, 같은 조 제5호에 따른 음악파일, 같은 조 제6호에 따른 음악영상물 및 같은 조 제7호에 따른 음악영상파일

마. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물

바. 「출판문화산업 진흥법」 제2조제3호에 따른 간행물, 같은 조 제4호에 따른 전자출판물

사. 「만화진흥에 관한 법률」 제2조제4호에 따른 출판만화, 같은 조 제5호에 따른 디지털만화 및 같은 조 제5호의2에 따른 웹툰

2. -----

가. -----문화콘텐츠-----

경우에는 100분의 15)에
상당하는 금액

나. 추가공제 금액: 국내에서
발생한 제작비용이 총 제
작비에서 차지하는 비율
등을 고려하여 대통령령으
로 정하는 요건을 충족하
는 영상콘텐츠의 경우 그
제작비용의 100분의 10(중
소기업의 경우에는 100분
의 15)에 상당하는 금액

② (생략)

③ 제1항을 적용할 때 영상콘
텐츠의 범위, 제작비용의 계산
방법과 그 밖에 필요한 사항은
대통령령으로 정한다.

제25조의7(내국법인의 문화산업
전문회사에의 출자에 대한 세
액공제) ① 대통령령으로 정하
는 중소기업 또는 중견기업이
제25조의6제1항제1호 각 목의
어느 하나에 해당하는 것으로
서 대통령령으로 정하는 영상
콘텐츠(이하 이 조에서 “영상
콘텐츠”라 한다)를 제작하는
「문화산업진흥 기본법」에 따

나. -----

-문화콘텐츠-

② (현행과 같음)

③ -----문화콘
텐츠-----

-----.

제25조의7(내국법인의 문화산업
전문회사에의 출자에 대한 세
액공제) ① -----

-----문화
콘텐츠-----문화
콘텐츠-----
