

조세특례제한법 일부개정법률안  
(조승래의원 · 김승수의원 대표발의)

의안 번호	13606
----------	-------

발의연월일 : 2025. 10. 15.

발 의 자 : 조승래 · 김승수 · 강준현  
임오경 · 이정문 · 김영진  
김 윤 · 최혁진 · 안도걸  
이인선 · 민형배 의원  
(11인)

제안이유 및 주요내용

현행법은 드라마, 애니메이션, 영화, 비디오물 등을 영상콘텐츠로 지정하고 이 영상콘텐츠의 제작비용과 영상콘텐츠 관련 문화산업전문회사에 대한 출자에 대하여 세액공제 혜택을 부여하고 있으나 문화콘텐츠에서 비중이 큰 게임 및 음악에 대해서는 별다른 세제 혜택이 없음.

k-pop으로 대변되는 국내 음악은 전세계적 팬덤층을 형성하며 미국 시장에서 k-pop을 주제로 제작된 애니메이션이 글로벌 인기를 누리는 등 영향력이 매우 큰 상황이며, 게임은 국내 문화콘텐츠 수출에서 50%를 차지하는 등 부가가치가 큰 산업임.

이에 영상콘텐츠를 문화콘텐츠로 개정하여 게임, 음악에 대한 투자비용과 각 분야 관련 문화산업전문회사에 대한 출자에 대하여도 세액공제를 하도록 하여 관련 산업을 활성화 하려는 것임(안 제25조의6, 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 라목 및 마목을 각각 다음과 같이 신설하며, 같은 항 제2호가목 중 “영상콘텐츠”를 “문화콘텐츠”로, “100분의 5(중견기업의 경우에는 100분의 10, 중소기업의 경우에는 100분의 15)”를 “100분의 10(중소기업의 경우에는 100분의 15)”로 하고, 같은 호 나목 및 같은 조 제3항 중 “영상콘텐츠”를 각각 “문화콘텐츠”로 한다.

라. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물

마. 「음악산업진흥에 관한 법률」 제2조에 따른 음악, 음원, 음반,  
음악파일, 음악영상물, 공연

제25조의7제1항 각 호 외의 부분 중 “영상콘텐츠”를 각각 “문화콘텐츠”로, “2025년 12월 31일”을 “2028년 12월 31일”로, “최초 방송·상영

또는 제공일”을 “최초 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.

제3조(내국법인의 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제에 관한 적용례) 제25조의7의 개정규정은 이 법 시행 이후 출자하는 경우부터 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 제작비용</u> ”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 <u>방송되</u> <u>거나 영화상영관에서 상영되거</u> <u>나 온라인 동영상 서비스를 통</u> <u>하여 시청에</u> 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>소비자</u> <u>기본법</u> 」 제2조제1호에 따른 <u>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)

1. -----문화콘텐츠

가. ~ 다. (현행과 같음)

라. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물

마. 「음악산업진흥에 관한 법률」 제2조에 따른 음악, 음원, 음반, 음악파일, 음악영상물, 공연

2. -----

가. -----문화콘텐츠-----100분의 10(중소기업의 경우에는 100분의 15)-----

나. -----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----문화콘텐츠-----  
-----  
-----  
-----

② (현행과 같음)

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

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.

1. (생략)

③ -----문화콘텐츠-----  
-----  
-----.

제25조의7(내국법인의 문화산업 전문회사에의 출자에 대한 세액공제) ① -----  
-----  
-----  
-----  
-----문화콘텐츠-----문화콘텐츠-----  
-----  
-----  
-----  
-----2028년 12월 31일-----  
-----  
-----  
-----문화콘텐츠- 최초 제공일-----  
-----  
-----.

1. (현행과 같음)

2. 해당 <u>영상콘텐츠</u> 제작을 위하여 국내외에서 발생한 비용 중 대통령령으로 정하는 비용을 해당 문화산업전문회사의 총 출자금액으로 나눈 비율 ② · ③ (생략)	2. ----- <u>문화콘텐츠</u> ----- ----- ----- ----- ----- ② · ③ (현행과 같음)
--	---