

조세특례제한법 일부개정법률안 (문진석의원 대표발의)

의안 번호	20403
----------	-------

발의연월일 : 2026. 8. 4.

발 의 자 : 문진석 · 김우영 · 박상혁
김한규 · 박정현 · 김의겸
진선미 · 백승아 · 김문수
朴芝源 · 문대림 의원
(11인)

제안이유 및 주요내용

현행법은 문화산업 진흥을 위해 일정 요건을 갖춘 영상콘텐츠 제작비의 일정 비율을 세액공제하도록 규정하고 있음.

출판은 지식문화의 근간이자 웹툰 · 영화 · 방송 등 다양한 콘텐츠의 창작과 제작을 뒷받침하는 K-콘텐츠 산업의 기반이며, 음악과 게임 역시 국가 문화산업의 경쟁력을 견인하는 핵심 분야임.

그럼에도 출판, 음악 및 게임콘텐츠는 현행 세액공제 지원 대상에서 제외되어 있어 문화콘텐츠 전반에 대한 세제 지원 확대가 필요하다는 지적이 있음.

이에 영상콘텐츠뿐만 아니라 출판, 음악 및 게임콘텐츠 제작비에 대해서도 세액공제를 적용하도록 함으로써 K-콘텐츠 산업의 지속적인 성장과 글로벌 경쟁력 강화를 지원하려는 것임(안 제25조의6 및 제25

조의7).

조세특례제한법 일부개정법률안

조세특례제한법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제25조의6의 제목 중 “영상콘텐츠”를 “문화콘텐츠”로 하고, 같은 조 제1항 각 호 외의 부분 중 “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 바목까지를 각각 다음과 같이 신설하며, 같은 항 제2호가목 및 나목 중 “영상콘텐츠”를 각각 “문화콘텐츠”로 하고, 같은 조 제3항 중 “영상콘텐츠”를 “문화콘텐츠”로 한다.

라. 「출판문화산업 진흥법」 제2조제3호에 따른 간행물 및 같은 조 제4호에 따른 전자출판물(수험서, 참고서 등 학습을 목적으로 하는 간행물 및 전자출판물은 제외한다)

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

바. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물
제25조의7제1항 각 호 외의 부분 중 “영상콘텐츠”를 각각 “문화콘텐츠

츠”로 하고, 같은 항 제2호 중 “영상콘텐츠”를 “문화콘텐츠”로 한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 법은 2027년 1월 1일부터 시행한다.

제2조(콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제에 관한 적용례) 제25조의6의 개정규정은 이 법 시행 이후 콘텐츠 제작비용이 발생하는 경우부터 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 2028 년 12월 31일까지 제1호 각 목 의 어느 하나에 해당하는 것으 로서 대통령령으로 정하는 <u>영 상콘텐츠</u> (이하 이 조에서 “ <u>영 상콘텐츠</u> ”라 한다)의 제작을 위하여 국내외에서 발생한 비 용 중 대통령령으로 정하는 비 용(이하 이 조에서 “ <u>영상콘텐 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 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>문</u> <u>화콘텐츠</u> ----- <u>문</u> <u>화콘텐츠</u> ----- ----- ----- ----- <u>문화콘텐</u> <u>츠 제작비용</u> ----- ----- ----- ----- <u>문화콘텐츠</u> -----「소비자 기본법」 제2조제1호에 따른 <u>소비자에게</u> ----- ----- ----- ----- -----.
1. 공제대상 <u>영상콘텐츠</u>	1. ----- <u>문화콘텐츠</u>

가. ~ 다. (생략)

<신설>

<신설>

<신설>

2. 공제금액

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

나. 추가공제 금액: 국내에서 발생한 제작비용이 총 제

가. ~ 다. (현행과 같음)

라. 「출판문화산업진흥법」 제2조제3호에 따른 간행물 및 같은 조 제4호에 따른 전자출판물(수험서, 참고서 등 학습을 목적으로 하는 간행물 및 전자출판물은 제외한다)

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

바. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물

2. -----

가. -----문
화콘텐츠-----

나. -----

작비에서 차지하는 비율
등을 고려하여 대통령령
으로 정하는 요건을 충족
하는 영상콘텐츠의 경우
그 제작비용의 100분의 1
0(중소기업의 경우에는 10
0분의 15)에 상당하는 금
액

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 내국법인이 제25조의6제1항
제1호 각 목의 어느 하나에 해
당하는 것으로서 대통령령으로
정하는 영상콘텐츠(이하 이 조
에서 “영상콘텐츠”라 한다)를
제작하는 「문화산업진흥 기본
법」에 따른 문화산업전문회사
(이하 이 조에서 “문화산업전
문회사”라 한다)에 2028년 12
월 31일까지 출자하는 경우 제

----문화콘텐츠-----

② (현행과 같음)

③ -----문화콘
텐츠-----

-----.

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

-----문화콘텐츠-----
-----문화콘텐츠-----

1호의 금액과 제2호의 비율을 곱한 금액의 100분의 3에 상당 하는 금액을 <u>영상콘텐츠</u> 최초 방송·상영 또는 제공일과 해 당 문화산업전문회사의 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도 의 법인세에서 공제한다. 1. (생략) 2. 해당 <u>영상콘텐츠</u> 제작을 위 하여 국내외에서 발생한 비 용 중 대통령령으로 정하는 비용을 해당 문화산업전문회 사의 총 출자금액으로 나눈 비율 ②·③ (생략)	----- ----- -----<u>문화콘텐츠</u>----- ----- ----- ----- -----. 1. (현행과 같음) 2. ---<u>문화콘텐츠</u>----- ----- ----- ----- ----- --- ②·③ (현행과 같음)
--	--