제429회국회(정기회)
제6차기획재정위원회

조세특례제한법 일부개정법률안

검 토 보 고

▣ 민형배의원 대표발의(의안번호 제9228호)

2025. 11.

기 획 재 정 위 원 회

전문위원 정 지 은

목 차

Ⅰ. 개요 ····· 1

Ⅱ. 주요 내용별 검토 ····· 3

1. 영상콘텐츠 제작비용 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 적용기한 연장 등 ····· 3

가. 영상콘텐츠 제작비용 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 제도 개요 ····· 3

나. 공제대상 확대(민형배의원안, 정성호의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 정부안, 조승래의원·김승수의원안) ····· 8

다. 영상콘텐츠 제작비용 세액공제율 인상(정성호의원안, 정연욱의원안, 정부안, 조승래의원·김승수의원안) ····· 38

라. 영상콘텐츠 제작비용 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 적용기한 연장 등(조인철의원안, 이건태의원안, 천하람의원안, 김선교의원안, 민형배의원안, 윤준병의원안, 신동욱의원안, 김성원의원안, 정성호의원안, 김승수의원안, 정연욱의원안, 임오경의원안, 박성훈의원안, 정부안, 서영교의원안, 조승래의원·김승수의원안) ··· 43

Ⅰ. 개요

1. 민형배의원 대표발의안(의안번호 제9228호)

가. 제안경위

(1) 제 안 자 : 민형배의원 등 10인

(2) 제 안 일 : 2025. 3. 21.

(3) 회 부 일 : 2025. 3. 24.

나. 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).

Ⅱ. 주요 내용별 검토

1. 영상콘텐츠 제작비용 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 적용기한 연장 등

가. 영상콘텐츠 제작비용 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 제도 개요

□ 법 제25조의6에 따른 영상콘텐츠 제작비용 세액공제는 대통령령으로 정하는 영상콘텐츠 제작비용의 5~30%를 세액공제함으로써 관광·수출 등 파급효과가 큰 드라마·영화 등의 제작을 지원하기 위한 제도임.

[영상콘텐츠 제작비용 세액공제 제도(법 제25조의6) 개요]

구분	내용
공제대상	다음의 어느 하나에 해당하는 영상콘텐츠의 제작을 위하여 국내외에서 발생한 비용 - 방송프로그램으로서 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 프로그램 - 영화 - 온라인 동영상 서비스 (OTT)
공제율	①(기본공제) + ②(추가공제) - ①: 대 5%, 중견 10%, 중소 15% - ②: 대·중견 10%, 중소 15% * 추가공제는 국내에서 발생한 제작비용이 총 제작비에서 차지하는 비율 등을 고려하여 대통령령으로 정하는 요건을 충족하는 경우 적용
공제시기	해당 영상콘텐츠가 처음으로 방송되거나 영화상영관에서 상영되거나 온라인 동영상 서비스를 통하여 시청에 제공된 과세연도
적용기한	2025년 12월 31일

영상콘텐츠 제작산업은 지식기반산업으로서 제조업 등과 달리 많은 설비투자가 요구되지 않고 제작비용의 상당부분이 인건비 등 경상적 경비임. 따라서, 특정설비에 대한 투자세액공제 등 세제지원 혜택을 받는 데 제한적인 측면이 있으므로 이를 보완하기 위해 2017년에 동 제도가 처음으로 도입되었음.[1)]

동 제도에 따라 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리, 오락을 위한 프로그램, 영화 등의 제작을 위하여 발생한 제작비용은 기업규모에 따라 각각 5%(대기업), 10%(중견기업), 15%(중소기업)의 기본 세액공제를 받을 수 있음.

그리고 국내에서 발생한 제작비용이 총 제작비에서 차지하는 비율 등을 고려하여 대통령령으로 정하는 요건을 충족하는 영상콘텐츠의 경우, 10%(대기업·중견기업) 또는 15%(중소기업)의 추가 세액공제를 적용받을 수 있음.

□ 종전에는 영상콘텐츠 제작을 위해서 국내에서 발생한 비용에 대해서만 세액공제가 가능하였으나, 2021년 세법개정을 통해 국내뿐만 아니라 국외에서 발생한 비용에 대해서도 공제가 가능하도록 확대되었음.

또한, 미국 등 거대 미디어·플랫폼 사업자와 중국 등 자본력을 바탕으로 한 신규 사업자들의 진출로 글로벌 경쟁이 심화되는 상황에서 2022년 세법개정을 통해 온라인 동영상 서비스(OTT: Over

1) 문화체육관광부, '조세특례 예비타당성조사 요구서-영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제', 2016, p.3 참고

The Top, 이하 'OTT')를 공제대상에 추가하였음.

이후 2023년 세법개정을 통해 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제율을 중소기업의 경우 10%에서 15%로, 중견기업의 경우 7%에서 10%로, 대기업의 경우 3%에서 5%로 각각 상향 조정하고,

국내에서 발생한 제작비용이 총 제작비에서 차지하는 비율 등을 고려하여 대통령령으로 정하는 요건을 충족하는 영상콘텐츠의 경우 그 제작비용의 10%(중소기업의 경우에는 15%)에 상당하는 금액을 추가공제하도록 하는 등 공제율을 대폭 인상하였음.

한편 조세지출 규모는 2021년부터 2023년까지 증가하다가 최근 감소하였음.

[영상콘텐츠 제작비용 세액공제에 따른 조세지출 현황]

(단위: 억원)

구분	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
소득세	1	0.8	1	1	2	2
법인세	169	309	319	257	251	256
합계	170	310	320	258	253	258

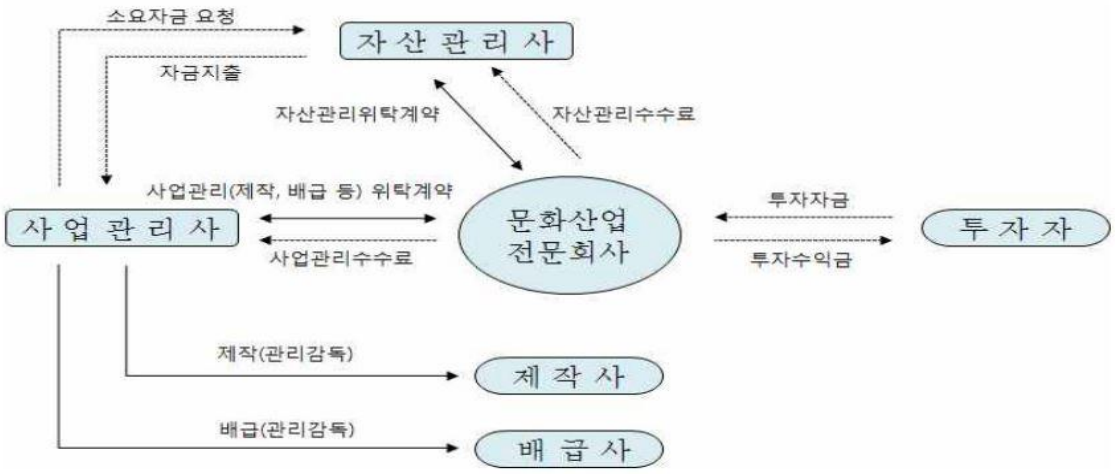
주: 2025, 2026년도는 전망치임
자료: 연도별 조세지출예산서

□ 현행법 제25조의7에 따른 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제는 중소·중견기업이 영상콘텐츠를 제작하는 문화산업전문회사에 출자하는 경우 3%의 세액을 공제하는 제도로서, 민간투자 활성화를 통한 양질의 영상콘텐츠 제작 기반을 강화하기 위하여 2023년 세법개정을 통해 도입되었음.

문화산업전문회사는 문화산업 분야의 특정 프로젝트를 수행하기 위해 설립되는 특수목적회사[2]로 투자자로부터 투자를 유치하여 직접 프로젝트를 수행하되 자금 흐름과 회계의 투명성을 보장하기 위해 프로젝트 부분과 자금관리 부분을 각기 다른 회사에 업무를 위탁하여 수행함.[3]

통상 프로젝트의 개시와 함께 출범하여 프로젝트 완성과 더불어 해산하고 그 수익을 투자자, 사원 또는 주주에게 배분하는 형태를 갖추고 있으며, 문화산업전문회사가 배당가능이익의 100분의 90 이상을 배당한 경우 그 금액은 해당 사업연도의 소득금액에서 공제됨.[4]

[문화산업전문회사의 사업구조]



자료: 「문화산업전문회사 실무안내」, 한국콘텐츠진흥원

---

2) 특수목적회사(SPC, Special Purpose Company) : 프로젝트 수행을 위하여 설립하는 별도의 법인으로, 일반 법인과는 달리 사업장과 직원이 없이 서류로만 존재하는 Paper Company로서 프로젝트의 개시와 함께 출범하여 프로젝트 완성과 더불어 해산함.

3) 추노·시크릿가든·태양의 후예·이태원 클라쓰 등의 콘텐츠가 문화산업전문회사를 통해 제작된 바 있음.

4) 「법인세법」
제51조의2(유동화전문회사 등에 대한 소득공제)
① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 내국법인이 대통령령으로 정하는 배당가능이익의 100분의 90 이상을 배당한 경우 그 금액은 해당 배당을 결의한 잉여금 처분의 대상이 되는 사업연도의 소득금액에서 공제한다.
7. 「문화산업진흥 기본법」에 따른 문화산업전문회사

문화산업전문회사는 투자의 투명성 확보 및 자금조달의 다변화, 제작사와 프로젝트의 분리를 통한 프로젝트 투자자금 흐름의 투명화, 자금 및 회계의 독립성과 안정성 제고 등을 목적으로 도입되었음.

기존 투자시스템에서는 하나의 회사에서 여러 프로젝트를 동시에 진행하며, 자금 및 회계를 통합 관리함에 따라 특정 프로젝트의 자금이 다른 프로젝트 또는 회사 전체의 자금과 혼합되어 자금흐름의 구분이 모호해질 가능성이 높았음.

이에 따라 특정 프로젝트의 추진에 필요한 소요자금 조달에 있어서 책임경영이 이루어지지 않을 우려가 있고, 특정 프로젝트의 투자 자금이 해당 프로젝트가 아닌 다른 프로젝트의 용도로 전용될 위험이 존재하였음.

한편, 문화체육관광부(한국콘텐츠진흥원)는 매년 1회 문화산업전문회사에 대한 정기실태조사를 실시하고 있으며, 2025년 2월 기준 321개의 전문회사가 운영 중임.

나. 공제대상 확대(민형배의원안, 정성호의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 정부안, 조승래의원·김승수의원안)

현 행	민형배의원안, 정성호의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 조승래의원·김승수의원안	정부안
○ 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제(제25조의6)	○ 세액공제 대상을 영상콘텐츠 제작비용에서 문화콘텐츠(민형배의원안, 조승래의원·김승수의원안), 콘텐츠(정성호의원안), 영상·게임콘텐츠(정연욱의원안) 제작비용으로 확대	○ 웹툰콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제 신설(안 제25조의8 신설)
○ 공제대상: 다음 어느 하나의 영상콘텐츠 제작을 위한 국내외 발생비용	○ 공제대상: 다음 어느 하나의 문화콘텐츠(민형배의원안, 조승래의원·김승수의원안), 콘텐츠(정성호의원안), 영상·게임콘텐츠(정연욱의원안, 박성훈의원안) 제작을 위한 국내외 발생비용	○ 공제대상: 대통령령으로 정하는 웹툰콘텐츠 제작을 위한 국내 발생 비용
- 방송프로그램으로서 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 프로그램	- 방송프로그램으로서 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 프로그램	
- 영화	- 영화	
- 온라인 동영상 서비스(OTT)	- 온라인 동영상 서비스(OTT)	
<신 설>	- 음반, 음악파일, 음악영상물 및 음악영상파일(민형배의원안) 또는 음악, 음원, 음반, 음악파일, 음악영상물, 공연(조승래의원·김승수	

현 행	민형배의원안, 정성호의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 조승래의원·김승수의원안	정부안
	의원안) - 게임물(민형배의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 조승래의원·김승수의원안)) - 간행물, 전자출판물 (민형배의원안, 정성호의원안) * 정성호의원안은 수험서, 참고서 등 학습을 목적으로 하는 간행물 및 전자출판물 제외 - 출판만화, 디지털만화 및 웹툰 (민형배의원안, 정성호의원안)	
○ 공제율: ①(기본공제)+②(추가공제)	○ 공제율: 현행과 같음(민형배의원안, 박성훈의원안) 기본공제율 상향(정성호의원안) 기본공제율 10%p 인상(정연욱의원안) 대기업 기본공제율 상향(조승래의원·김승수의원안)	○ 공제율: 대: 10%, 중견: 10%, 중소 15% * 영상콘텐츠 제작비용 세액공제도 동일하게 규정
- ①: 대 5%, 중견 10%, 중소 15%	- ①: 대 5%, 중견 10%, 중소 15% (민형배의원안) - ①: 대 10%, 중견 15%, 중소 30% (정성호의원안) - ①: 대 15%, 중견 20%, 중소 25%	

현 행	민형배의원안, 정성호의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 조승래의원·김승수의원안	정부안
	(정연욱의원안) - ①: 대 10%, 중견 10%, 중소 15% (조승래의원·김승수의원안)	
- ②: 대·중견 10%, 중소 15% * 국내에서 발생한 제작비용이 총 제작비에서 차지하는 비율 등을 고려하여 대통령령으로 정하는 요건을 충족하는 경우 적용	- ②: (현행과 같음)	
○ 공제시기: 해당 영상콘텐츠가 처음으로 방송되거나 영화상영관에서 상영되거나 온라인 동영상 서비스를 통하여 시청에 제공된 과세연도	○ 공제시기: 해당 문화콘텐츠(민형배의원안, 조승래의원·김승수의원안), 콘텐츠(정성호의원안), 영상·게임콘텐츠(정연욱의원안, 박성훈의원안)가 처음으로 소비자에게 제공된 과세연도	○ 공제시기: 해당 웹툰콘텐츠가 처음으로 정보통신망에 공개된 과세연도
○ 적용기한: 2025. 12. 31.	○ 적용기한: 2028. 12. 31.	○ 적용기한: 2028. 12. 31.
	○ 시행일: 공포 후 6개월(민형배의원안, 정연욱의원안, 조승래의원·김승수의원안) 2026. 1. 1. (정성호의원안, 박성훈의원안	○ 시행일: 2026. 1. 1.
	○ 적용례: 이 법 시행 이후 발생하는 문화콘텐츠 제작비용부터 적용(민형배의원안, 조승래의원·김승수의원안)	○ 적용례: 이 법 시행 이후 발생하는 웹툰콘텐츠 제작비용부터 적용

현 행	민형배의원안, 정성호의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 조승래의원·김승수의원안	정부안
	이 법 시행 이후 콘텐츠 제작비용이 발생하는 경우부터 적용(정성호의원안) 이 법 시행 이후 발생하는 영상·게임콘텐츠 제작비용부터 적용(정연욱의원안, 박성훈의원안	
○ 문화산업전문회사 출자에 대한 법인세 세액공제 특례(제25조의7)	○ 세액공제 대상을 영상콘텐츠 제작비용에서 문화콘텐츠(민형배의원안, 조승래의원·김승수의원안), 영상·게임콘텐츠(정연욱의원안, 박성훈의원안) 제작비용으로 확대	
○ 적용대상: 중소·중견기업	○ 적용대상: (현행과 같음)	
○ 공제대상: 문화산업전문회사 출자액 중 영상콘텐츠 제작에 사용된 비용	○ 공제대상: 문화산업전문회사 출자액 중 문화콘텐츠(민형배의원안, 조승래의원·김승수의원안), 영상·게임콘텐츠(정연욱의원안, 박성훈의원안) 제작에 사용된 비용	
○ 공제율: 3%	○ 공제율: (현행과 같음)	
○ 공제시기: 영상콘텐츠의 최초 방송·상영 또는 제공일과 문화산업전문회사 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도	○ 공제시기: 문화콘텐츠(민형배의원안, 조승래의원·김승수의원안), 영상·게임콘텐츠(정연욱의원안, 박성훈의원안)의 최초 제공일과 문화산업전문회사 청산일 중 빠	

현 행	민형배의원안, 정성호의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 조승래의원·김승수의원안	정부안
	른 날이 속하는 사업연도	
○ 적용기한: 2025. 12. 31.	○ 적용기한: (현행과 같음) (민형배의원안) 2028. 12. 31. (정연욱의원안, 박성훈의원안, 조승래의원·김승수의원안)	
	○ 시행일: 공포 후 6개월 (민형배의원안, 정연욱의원안, 조승래의원·김승수의원안) 2026. 1. 1.(박성훈의원안)	
	○ 적용례: 이 법 시행 이후 문화산업전문회사에 출자하는 경우부터 적용(정연욱의원안, 박성훈의원안, 조승래의원·김승수의원안)	

* 민형배의원안 2025. 3. 21. 발의(의안번호 9228), 정성호의원안 2025. 6. 10. 발의(의안번호 10694), 정연욱의원안 2025. 6. 26. 발의(의안번호 11105), 박성훈의원안 2025. 8. 21. 발의(의안번호 12301), 정부안 2025. 9. 3. 제출(의안번호 12653), 조승래의원·김승수의원안 2025. 10. 15. 발의(의안번호 13606)

□ 개정안은 현행법상 방송프로그램, 영화, 온라인 동영상 서비스(OTT) 등으로 공제대상이 제한되어 있는 영상콘텐츠 제작비용 세액공제(법 제25조의6) 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제(법 제25조의7) 대상에 웹툰, 게임, 음악 등 각종 콘텐츠를 추가하거나 별도의 제작비용 세액공제를 신설하려는 것임.

민형배의원안은 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 대상을 모두 확대하려는 것으로, 현행법상 공제대상인 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 방송프로그램[5], 영화 및 온라인 동영상 서비스를 통하여 시청에 제공된 비디오물[6] 외에 음반·음악파일·음악영상물·음악영상파일[7], 게임물[8], 간행물·전자출판물[9],

---

5) 「방송법」
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
3. "방송사업자"라 함은 다음 각목의 자를 말한다.
가. 지상파방송사업자 : 지상파방송사업을 하기 위하여 제9조제1항에 따라 허가를 받은 자
나. 종합유선방송사업자 : 종합유선방송사업을 하기 위하여 제9조제2항에 따라 허가를 받은 자
다. 위성방송사업자 : 위성방송사업을 하기 위하여 제9조제2항에 따라 허가를 받은 자
라. 방송채널사용사업자 : 방송채널사용사업을 하기 위하여 제9조제5항에 따라 등록 또는 신고를 하거나 승인을 받은 자
마. 공동체라디오방송사업자 : 안테나공급전력 10와트 이하로 공익목적으로 라디오방송을 하기 위하여 제9조제11항에 따라 허가를 받은 자
17. "방송프로그램"이라 함은 방송편성의 단위가 되는 방송내용물을 말한다.

6) 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.
1. "영화"라 함은 연속적인 영상이 필름 또는 디스크 등의 디지털 매체에 담긴 저작물로서 영화상영관 등의 장소 또는 시설에서 공중(公衆)에게 관람하게 할 목적으로 제작한 것을 말한다.
12. "비디오물"이라 함은 연속적인 영상이 테이프 또는 디스크 등의 디지털 매체나 장치에 담긴 저작물로서 기계·전기·전자 또는 통신장치에 의하여 재생되어 볼 수 있거나 보고 들을 수 있도록 제작된 것을 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것은 제외한다.
가. 「게임산업진흥에 관한 법률」제2조제1호에 따른 게임물
나. 컴퓨터프로그램에 의한 것(영화가 수록되어 있지 아니한 것에 한정한다)

「전기통신사업법」
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
12의2. "온라인 동영상 서비스"란 정보통신망을 통하여 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제12호에 따른 비디오물 등 동영상 콘텐츠를 제공하는 부가통신역무를 말한다.

7) 「음악산업진흥에 관한 법률」
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.
4. "음반"이라 함은 음원이 유형물에 고정되어 재생하여 들을 수 있도록 제작된 것을 말한다.
5. "음악파일"이라 함은 음원이 복제·전송·송신·수신될 수 있도록 전자적 형태로 제작되거나 전자적 기기에 수록된 것을 말한다.
6. "음악영상물"이라 함은 음원의 내용을 표현하기 위하여 해당 음원에 영상이 포함되어 제작된 것을 말하며 음악의 실연(實演)에 대한 영상물을 포함한다.
7. "음악영상파일"이라 함은 음악영상물이 복제·전송·송신·수신될 수 있도록 전자적 형태로 제작되거나 전자적 기기에 수록된 것을 말한다.

8) 「게임산업진흥에 관한 법률」
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.
1. "게임물"이라 함은 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수

출판만화·디지털만화·웹툰[10]을 새롭게 추가하려는 것임.

정성호의원안은 제작비용 세액공제에 한하여 수험서, 참고서 등 학습 목적을 제외한 간행물·전자출판물과 출판만화·디지털만화·웹툰을 공제대상에 추가하려는 것이고, 정연욱의원안과 박성훈의원안은 제작비용 세액공제 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 대상에 게임물을 추가하려는 것이며, 조승래의원·김승수의원안은 제작비용 세액공제 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 대상에 음악, 음원, 음반, 음악파일, 음악영상물, 공연과 게임물을 추가하려는 것임.

정부안은 현행 영상콘텐츠 제작비용 세액공제와 별개로 웹툰콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제 제도를 신설하려는 것임(안 제25조의8).

있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것은 제외한다.

가. 사행성게임물

나. 「관광진흥법」 제3조에 따른 관광사업의 규율대상이 되는 것. 다만, 게임물의 성격이 섞여 있는 유기시설(遊技施設) 또는 유기기구(遊技機具)는 제외한다.

다. 게임물과 게임물이 아닌 것이 섞여 있는 것으로서 문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 것

9) **「출판문화산업 진흥법」**

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

3. "간행물"이란 종이나 전자적 매체에 실어 읽거나 보거나 들을 수 있게 만든 것으로 저자, 발행인, 발행일, 그 밖에 대통령령으로 정하는 기록 사항을 표시한 것을 말한다.
4. "전자출판물"이란 이 법에 따라 신고한 출판사가 저작물 등의 내용을 전자적 매체에 실어 이용자가 컴퓨터 등 정보처리장치를 이용하여 그 내용을 읽거나 보거나 들을 수 있게 발행한 전자책 등의 간행물을 말한다.

10) **「만화진흥에 관한 법률」**

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

4. "출판만화"란 출판물의 형태로 발간되는 만화를 말한다.
5. "디지털만화"란 종이 등 유형물에 그려진 만화를 디지털파일 형태로 가공·처리하고 이를 디스크 등의 디지털매체나 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망(이하 "정보통신망"이라 한다)을 통하여 이용자에게 제공하는 만화를 말한다.

5의2. "웹툰"이란 정보통신망을 통하여 유통하기 위하여 정보통신망에서 제작된 만화를 말한다.

한편, 민형배의원안은 제작비용 공제율을 현행 5%(대기업)·10%(중견기업)·15%(중소기업)와 동일하게 규정하고 있고, 정성호의원안은 기본공제율을 10%(대기업)·15%(중견기업)·30%(중소기업)로 상향하려는 것이며, 정연욱의원안은 15%(대기업)·20%(중견기업)·25%(중소기업)로 10%p씩 인상하려는 것이고, 조승래의원·김승수의원안은 대기업에 한하여 공제율을 10%로 5%p 인상하려는 것이며, 정부안은 영상콘텐츠 제작비용 세액공제의 기본공제율을 대기업에 한하여 5%에서 10%로 5%p 인상하면서 웹툰콘텐츠 제작비용 세액공제도 동일한 공제율을 적용하도록 하려는 것임.

□ 콘텐츠산업은 2019년부터 2023년까지 매출액과 수출액이 지속적으로 증가하였으며, 종사자 수는 2021년부터 2023년까지 증가해 왔음.

[최근 3년간 문화산업 현황]

(단위: 조원, 십만달러, 명)

구분	2021년			2022년			2023년		
	매출액	수출액	고용 현황	매출액	수출액	고용 현황	매출액	수출액	고용 현황
계	137.51	12,453	614,734	151.10	13,243	647,969	154.20	13,339	665,213
출판	24.70	428	175,898	25.20	375	173,167	23.90	497	182,874
만화	2.13	82	10,825	2.60	108	12,185	2.80	178	13,543
음악	9.37	775	59,583	11.00	928	60,996	12.60	1,223	69,942
게임	20.99	8,673	81,856	22.20	8,982	84,347	23.00	8,394	84,970
영화	3.25	43	13,240	7.40	71	36,601	5.90	56	31,403
애니메이션	0.76	157	6,131	0.90	159	6,373	1.10	125	6,417
방송(영상)	23.97	718	50,160	26.10	948	51,639	25.40	1,047	52,597
광고	18.92	258	74,485	19.70	328	75,338	19.40	338	74,616
캐릭터	5.00	413	16,597	5.40	390	17,154	6.90	490	19,018
지식정보	19.95	661	87,704	21.50	701	90,652	23.60	790	90,661
콘텐츠솔루션	8.47	245	38,256	9.10	253	39,516	9.60	202	39,172

자료: 문화체육관광부, 연도별 콘텐츠산업조사

2023년 기준 콘텐츠산업의 사업체 수는 11만 8,064개로 나타났으며 종사자 수는 총 66만 5,213명, 매출액은 154조 1,785억 원으로 나타나고 있음. 부가가치액은 55조 3,063억 원으로 나타나며, 부가가치율은 35.9%임.

[2023년 기준 콘텐츠산업 사업체, 종사자, 매출액, 부가가치액 현황]

(단위: 개, 명, 백만원, %)

구 분	사업체 수	종사자 수	매출액	부가가치액	부가가치율
출판	32,457	182,874	23,895,591	9,240,225	38.7
만화	4,862	13,543	2,739,495	1,177,638	43.0
음악	36,259	69,942	12,633,331	3,984,590	31.5
영화	6,782	31,403	5,903,094	1,265,550	21.4
게임	9,612	84,970	22,964,221	8,572,625	37.3
애니메이션	713	6,417	1,132,612	306,862	27.1
방송	1,155	52,597	25,402,196	7,678,133	30.2
광고	6,639	74,616	19,419,770	5,893,900	30.3
캐릭터	4,617	19,018	6,928,242	2,431,369	35.1
지식정보	12,489	90,661	23,624,752	10,160,774	43.0
콘텐츠솔루션	2,389	39,172	9,535,220	4,594,628	48.2
합계	**118,064**	**665,213**	**154,178,524**	**55,306,294**	**35.9**

자료: 문화체육관광부, 「2023년 기준 콘텐츠산업조사」, 2025. 3.

수출액은 133억 3,941만 달러이고 수입액은 8억 9,382만 달러로 나타나 124억 4,559만 달러의 흑자가 발생하였음.

[2023년 기준 콘텐츠산업 수출입 현황]

(단위: 천달러)

구 분	수출액 (a)	수입액 (b)	수출입 차액 (a-b)
출판	497,290	270,991	226,299
만화	177,957	6,404	171,553
음악	1,222,535	16,971	1,205,564
영화	56,291	48,846	7,445
게임	8,394,003	253,765	8,140,238
애니메이션	124,798	13,593	111,205
방송	1,047,219	65,758	981,461
광고	337,693	108,959	228,734
캐릭터	489,535	83,107	406,428
지식정보	789,644	10,461	779,183
콘텐츠솔루션	202,440	14,965	187,475
합계	**13,339,405**	**893,820**	**12,445,585**

자료: 문화체육관광부, 「2023년 기준 콘텐츠산업조사」, 2025. 3.

□ 콘텐츠 제작비용 세액공제의 대상을 웹툰, 출판물, 게임, 음반 등으로 확대하려는 개정안은 다음과 같은 효과가 기대되는 측면이 있음.

첫째, 콘텐츠산업 전반에 대한 지원을 강화하여 산업 경쟁력의 제고효과를 기대할 수 있어 보임.

2023년 기준 콘텐츠산업의 연간 수출 규모는 133억 3,941만 달러로 영상콘텐츠 외에도 게임·음악·웹툰 등 다양한 K-콘텐츠가 전 세계적으로 확산되고 있어 우리나라 소프트파워의 핵심 구성요소로서 대외전략을 구상하는 데에도 중요한 요인으로 작용하고 있음.

또한, 콘텐츠산업은 경제적 파급효과가 큰 편으로 콘텐츠산업의 총산출액은 2019년 기준 63조 9,447억 원으로 2015년 대비 27.3% 증가하였고 타 산업의 생산 유발액은 2019년 기준 36조 149억 원으로 2015년 대비 22.8% 증가하였음.[11]

그런데 국내 콘텐츠기업이 직면하고 있는 사업 운영 애로사항에 대해 조사한 결과 '자금 조달 및 운용 등 자금관리'가 51.5%로 가장 높게 나타나고 있어 제작비용 마련 등에 어려움을 겪고 있는 것으로 나타나며,[12] 전체 사업체(118,034개) 중 매출액 규모 10억원 미만인 업체가 전체의 88.6%를 차지하고 있어 영세한 업체가 대부분인 상황임.[13]

뿐만 아니라, 향후 필요로 하는 정책적 지원 사항에 대하여 조사한

11) 한국콘텐츠진흥원, 「2023년 콘텐츠산업 경제적 파급효과 분석 연구」, 2024. 2.
12) 한국콘텐츠진흥원, 「2024년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서」, 2025. 4.
13) 문화체육관광부, 「2023년 기준 콘텐츠산업조사」, 2025. 3.

결과 ‘금융 및 세제 지원 강화’가 65.4%로 가장 높게 나타났음[14].

따라서 영상콘텐츠뿐만 아니라 콘텐츠산업 전반으로 세제지원을 확대하면 콘텐츠산업의 안정적인 발전에 도움이 될 수 있을 것으로 보임.

둘째, 조세지원을 통한 콘텐츠산업 투자 증가 및 고용 증가 효과가 기대되는 측면이 있음.

한국출판문화산업진흥원이 수행한 “출판콘텐츠 제작비용 세액공제 방안 연구”[15]에 따르면, 출판콘텐츠 제작비용에 대하여 현행 영상콘텐츠 제작비용 세액공제와 동일한 공제율 적용 시 5년간 5,692억 원의 추가 투자 및 7,740명의 취업자 수 증가 효과가 있을 것으로 추정됨.

한국콘텐츠진흥원이 수행한 “음악산업 조세지원제도 개선연구”[16]에 따르면, 음악콘텐츠 제작비용에 대하여 동일한 공제를 적용할 경우 5년간 2,814억원의 투자 증가 및 3,180명의 취업유발효과가 있을 것으로 전망됨[17].

또한, 한국콘텐츠진흥원이 수행한 “게임산업 조세지원제도 개선연구”[18] 역시 게임콘텐츠 제작비용에 대하여 동일한 공제 적용 시 5

14) 한국콘텐츠진흥원, 「2023년 콘텐츠산업 경제적 파급효과 분석 연구」, 2024. 2.

15) 한국출판문화산업진흥원, ‘출판콘텐츠 제작비용 세액공제 방안 연구’, 2024. 10.

16) 한국콘텐츠진흥원, “음악산업 조세지원제도 개선연구”, 2025. 1.

17) 한국콘텐츠진흥원이 수행한 “음악산업 조세지원제도 개선연구”에 따르면, 음악콘텐츠 제작비투자에 대한 세액공제의 경제적 편익은 궁극적으로 세액공제에 의하여 증가된 제작비투자의 부가가치유발액의 현재가치로 측정될 수 있으며, 2025~29년 동안 부가가치유발액의 현재가치는 2,159억 원으로 추정되며, 비용인 세수 감소액은 1,839억 원으로 추정되어 비용편익 비율의 값이 1.18로 지원의 타당성이 입증됨.

18) 한국콘텐츠진흥원, “게임산업 조세지원제도 개선연구”, 2025. 1.

년간 1조 5,993억원의 투자 증가 및 15,513명의 취업유발효과가 예상된다는 결과를 제시하였음.

콘텐츠산업의 청년 종사자(40대 미만) 비중은 78.3%로서, 타 업종 평균 33.9% 대비 2.3배 이상 높은 수준임.[19] 특히 콘텐츠산업은 기술이나 기계가 대체 불가능한 창의력 기반의 노동집약형 산업이므로 미래의 청년 일자리에 주요한 역할을 하는 산업이 될 가능성이 있음.

□ 다만, 개정안에 대하여는 다음과 같은 점을 고려할 필요가 있음.

첫째, 영상콘텐츠에 대한 세제지원은 우리나라 관광, 상품수출 등에 미치는 파급효과가 큰 영화, 드라마 등에 한정하여 지원하는 취지인데, 그 외 음악콘텐츠, 게임, 웹툰, 전자출판물 등 다른 문화콘텐츠까지도 범위를 확장하여 지원하는 것이 제도의 취지에 부합하는지 정책적인 검토가 필요함.

둘째, 현재 게임·만화·웹툰 등 문화콘텐츠 관련 기술[20]은 신성장·원천기술로 지정되어 기업의 관련 R&D 비용에 대해 중소기업 30~40%, 중견·대기업 20~30%의 높은 공제율이 적용되는 세액공제 혜택(법 제10조)이 제공되고 있는 점을 고려할 필요가 있음.

셋째, 다른 산업에의 파급효과가 큰 콘텐츠 제작을 위해서는 산업 전반에 대한 세제지원보다 특정 자격이나 요건 등을 충족하는 일

19) 한국콘텐츠진흥원, 「글로벌 경쟁력 강화를 위한 K-콘텐츠 세제지원 방안」, 2023. 8.

20) 게임 콘텐츠 제작기술, 영화·방송 콘텐츠 제작기술, 애니메이션 콘텐츠 제작기술, 만화·웹툰 콘텐츠 제작기술 등이 포함됨.(「조세특례제한법 시행령」 [별표 7])

부 콘텐츠에 대한 재정지원이 보다 효과적일 수 있다는 점을 감안할 필요가 있음.

□ 이하에서는 웹툰콘텐츠, 출판콘텐츠(웹툰 제외), 게임콘텐츠, 음악콘텐츠에 대하여 제작비용 세액공제의 필요성 및 고려사항을 개별적으로 검토함.

1) 웹툰콘텐츠 제작비용 세액공제 신설(민형배의원안, 정성호의원안, 정부안)

□ 디지털만화, 웹툰[21] 등 웹툰콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제를 신설하려는 개정안은 다음과 같은 효과가 기대되는 측면이 있음.

첫째, 콘텐츠 IP(Intellectual Property, 지식재산)의 연계 및 확장을 통해 다른 콘텐츠산업 및 연계산업의 발전에 기여하는 효과가 있을 것으로 보임.

콘텐츠 IP 산업이란 콘텐츠 IP를 활용하여 새로운 콘텐츠 혹은 상품을 기획·제작·유통·서비스하는 산업으로 장르 전환, 재창작 등 콘텐츠산업, OTT, AI 등 콘텐츠 연관산업, 관련 굿즈나 의류, 화장품 등 일반 연관산업 등 광범위한 경제적 파급효과를 지니고 있음.[22]

최근 경쟁력이 입증된 IP의 후속작 제작, 웹툰 또는 웹소설의 드라마화 등 콘텐츠산업 내 IP 활용 외에도 식품·음료, 화장품 등 실물상품 개발[23] 등 다른 산업과의 비즈니스 융복합 모델 개발도 이루어지고 있음.[24]

'신과 함께', '내부자들' 등 웹툰의 영화화 등에서 알 수 있듯이 우

---

21) 「만화진흥에 관한 법률」
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
4. "출판만화"란 출판물의 형태로 발간되는 만화를 말한다.
5. "디지털만화"란 종이 등 유형물에 그려진 만화를 디지털파일 형태로 가공·처리하고 이를 디스크 등의 디지털매체나 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망(이하 "정보통신망"이라 한다)을 통하여 이용자에게 제공하는 만화를 말한다.
5의2. "웹툰"이란 정보통신망을 통하여 유통하기 위하여 정보통신망에서 제작된 만화를 말한다.

22) 한국콘텐츠진흥원, '2024 콘텐츠 IP 거래 현황조사', 2025. 2.

23) 웹툰 '여신강림' 콜라보 화장품 글로벌 진출 등

24) 관계부처 합동, '한국경제의 새로운 성장엔진, K-콘텐츠 글로벌 4대 강국 도약전략', 2024. 6.

리나라 웹툰콘텐츠는 세계적인 경쟁력을 보유하고 있으므로 제작 비용 공제를 통해 해당 콘텐츠산업 외에 연계된 다른 산업의 활성화까지 기대할 수 있을 것임.

문화체육관광부는 웹툰콘텐츠의 경우 영화나 드라마와 같은 영상 콘텐츠 대비 제작비 규모는 작은 반면 경제적 효과가 크고 2차 사업화를 통한 활용범위가 넓으며, K-콘텐츠에 대한 전세계적 관심이 집중되어 있으므로 시의성 있는 세제지원을 통한 수출 경쟁력 강화가 필요하다는 의견을 제시함.

[웹툰콘텐츠와 드라마 비교]

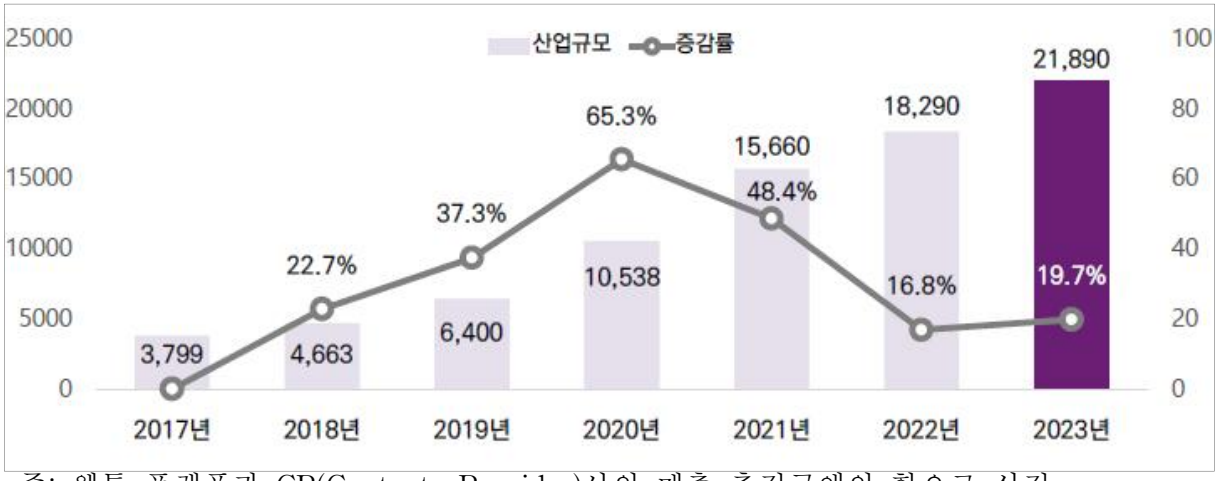
구 분	웹툰콘텐츠	드라마
비용	- 1회당 약 500만원(편당 5억원)	- 1회당 약 12억원(편당 200억원)
제작방식 (수익)	- 대부분 작가 또는 제작사 IP(지적재산권) 보유 제작방식을 채택하여 작품 흥행 시 수익 가능성 높음	- 제작비 부담으로 인하여 IP보유 제작 방식 채택 어려움
제작사 경쟁력	- 세계적인 제작사가 많지 않아 우리나라의 경쟁력이 높음	- 상위 글로벌 OTT의 영향력이 커지는 추세로 우리나라 제작사의 협상력 낮음
경기민감도	- 낮음 *글로벌 만화시장 내 웹툰 비중은 지속적인 상승세이며, 다양한 컨텐츠 분야에서 웹툰 기반 비즈니스 확대	- 높음 *경기둔화에 따라 광고산업 위축 시 콘텐츠 투자 축소 경향

※ 문화체육관광부 제출 자료를 바탕으로 재작성

둘째, 웹툰 시장 규모는 크게 확대되었으나 최근 성장속도 둔화, 수익성 악화, 신규 콘텐츠 감소 등의 문제에 직면하고 있다는 점을 고려할 필요가 있음.

[국내 웹툰산업 규모 증감률]

(단위: 억원, %)



주: 웹툰 플랫폼과 CP(Contents Provider)사의 매출 추정금액의 합으로 산정
자료: 한국콘텐츠진흥원, 2024 웹툰산업 실태조사, 2024. 12.

국내 웹툰산업의 경우 2000년대 초부터 2023년까지 꾸준한 성장세를 보여 2023년에 최초로 매출 규모가 2조원을 돌파하였지만, 2020년 이후 성장률이 점차 둔화되고 있는 경향을 보이고 있음.

또한, 한국만화영상진흥원에 따르면 2024년을 기점으로 업체 매출과 등록 작품 수가 하향세로 접어들었음.

2024년의 경우 전년 대비 전체 유통 작품 수가 6.7% 감소하였고, 2025년 상반기에는 전년 동기 대비 17.9% 감소하였음. 또한, 올해 상반기에 2개 플랫폼 업체[25]가 서비스를 종료하였으며, 하반기에도 2개 업체[26]가 서비스를 종료할 예정임.[27]

25) 피너툰(2025. 2. 28. 종료), 스푼코믹스(2025. 3. 31. 종료)

□ 다만, 개정안과 관련하여 다음과 같은 점을 고려할 필요가 있음.

첫째, 웹툰산업의 진흥을 위한 재정사업이 진행중임을 감안할 필요가 있음.

문화체육관광부는 2025년 295억원 규모의 예산으로 신규 만화 및 웹툰의 기획·개발 지원을 통한 창작 초기단계 지원, IP 활성화 지원을 위한 월드 웹툰 페스티벌 개최, 인력 양성, 유통기반 조성, 해외진출 지원 등 웹툰을 비롯한 만화산업의 육성을 위한 다양한 사업을 수행하고 있음.[28]

둘째, 개정안은 세액공제 대상을 포괄적으로 대통령령에 위임하고 있어 공제대상 범위를 예측하기 어려움.

기획재정부는 「만화진흥에 관한 법률」 상 만화사업자[29]로서 웹툰 및 디지털만화의 실질적인 제작을 담당하는 자를 대상으로 할 예정이라는 입장이지만[30], 만화사업자에 대해서는 별도의 등록 또는 신고제도가 마련되어 있지 않으므로 세액공제가 신설될 경우 공제대상의 범위가 작가, 플랫폼, 제작사 중 어떠한 경제주체까지 포함되는지에 관하여 불명확한 측면이 존재함.

또한, 문화체육관광부에서 현재 웹툰콘텐츠 제작비용 세액공제의

26) 코미코(2025. 10. 31. 종료), 버프툰(2025. 12. 17. 종료 예정)

27) 한국만화영상진흥원, 2025 만화·웹툰 유통 통계 자료, 2025. 8.

28) 문화체육관광부에 따르면 만화사업 육성사업 수혜자의 대부분이 웹툰산업 관련 종사자에 해당함.

29) 「만화진흥에 관한 법률」
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
7. "만화사업자"란 영리를 목적으로 만화를 기획·개발·제작·생산 또는 유통하거나 그 밖에 이에 관련된 서비스를 제공하는 자를 말한다.

30) 정부, 2025년 세제개편안 상세본, 2025. 7.

공제대상 설정 등을 위한 연구용역을 진행하고 있다는 점을 감안할 때 연구용역 종료 이후 부처간 협의, 업계 의견 청취 등을 거쳐 신중하게 제도를 도입할 필요가 있음.

셋째, 각 개정안은 입법방식, 공제율 등을 상이하게 규정하고 있으므로 이에 대한 논의가 필요함.

민형배의원안은 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 대상에 디지털만화·웹툰을 추가하려는 것이고, 정성호의원안은 제작비용 세액공제에 한하여 디지털만화·웹툰을 공제대상에 추가하려는 것이며, 정부안은 현행 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 제도와 별개로 별도의 조를 신설하여 디지털만화와 웹툰에 대하여 제작비용 세액공제 제도를 도입하려는 것임(안 제25조의8).

또한, 민형배의원안은 공제율을 현행과 같이 5%(대기업)·10%(중견기업)·15%(중소기업)로 규정하고 있고, 정성호의원안은 기본공제율을 10%(대기업)·15%(중견기업)·30%(중소기업)로 상향하려는 것이며, 정부안은 웹툰콘텐츠 제작비용 세액공제의 공제율을 10%(대기업·중견기업)·15%(중소기업)로 규정하고 있음.

기획재정부는 웹툰콘텐츠의 경우 문화산업전문회사를 통한 제작이 드물다는 점을 감안하여 제작비용에 대한 직접 세액공제 제도만 도입할 필요가 있다는 의견을 제시함.[31]

31) 2025년 7월 기준 문화산업전문회사 누적 818개사 중 만화 관련 문전사는 3개(운영중 0개사)

문 의 처
02)6788-5154

2) 출판콘텐츠 제작비용 세액공제 신설(민형배의원안, 정성호의원안)

□ 웹툰, 디지털만화 등을 제외한 일반 출판콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제를 신설하려는 개정안은 다음과 같은 효과가 기대되는 측면이 있음.

첫째, 콘텐츠 IP의 연계 및 확장을 통해 다른 콘텐츠산업 및 연계산업의 발전에 기여하는 효과가 있을 것으로 보임.

2023년 기준 만화를 제외한 출판콘텐츠의 IP산업 매출액은 3조 2,420억원에 달하고 11개 콘텐츠 장르 중 IP 제작·거래·사업·보유 건수에서 1위를 차지하는 등 IP 활용에 따른 파급효과가 큰 것으로 나타났음.[32]

[2023년 기준 콘텐츠 IP 활용 건수 및 매출액]

(단위: 건, 백만원)

	IP 기획/제작 건수	IP 거래 건수	IP 사업 건수	IP 보유 건수	IP 매출액
전체	82,337	21,956	30,620	33,558	24,662,378
출판	33,626 (1위)	11,185 (1위)	9,945 (1위)	14,039 (1위)	3,242,023 (4위)
비중	40.8%	50.9%	32.5%	41.8%	13.1%
만화	903 (11위)	357 (9위)	111 (11위)	223 (10위)	2,047,975 (6위)
비중	1.1%	1.6%	0.4%	0.7%	8.3%

주: 11개 콘텐츠 장르 대상(출판(만화 제외), 만화, 음악, 영화, 게임, 애니, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)
자료: 문화체육관광부

또한, 웹소설 등 출판은 웹툰의 주요 원천 콘텐츠로, 문화체육관광

32) 문화체육관광부 조세지출건의서

부에 따르면 2024년 기준 오리지널 웹툰 평균 제작건수는 전년대비 감소한 반면(15.2개→6.7개), 웹소설 등 출판 IP 활용 평균 제작건수는 증가하였음(최대 6개→9.8개).

한강 작가의 노벨문학상 수상, 웹소설 '나혼자만 레벨업' 등 슈퍼 IP의 등장 등 우리나라 출판콘텐츠는 세계적인 경쟁력을 보유하고 있음. 문화체육관광부는 출판콘텐츠의 경우 2차 사업화를 통한 활용범위가 넓으며, K-출판콘텐츠에 대한 전세계적 관심이 집중되어 있으므로 출판콘텐츠 전반에 대한 제작비용 세액공제 신설이 필요하다는 입장임.

둘째, 서적에 대한 가구당 소비지출 및 종이책 독서율이 감소하고 있는 추세 속에서 출판산업 업체들의 비용부담을 낮춤으로써 출판산업의 활성화에 기여할 수 있음.

가구당 월평균 소비지출 현황을 살펴보면 서적에 대한 지출은 2023년 9,508원으로 2020년 11,144원 대비 감소하였음. 그리고 총 소비지출 대비 서적 지출 비율은 2023년 0.4%로 2020년 0.5% 대비 감소하였으며, 오락문화 지출 대비 서적 지출 비율은 2023년 5.1%로 2020년 8.0% 대비 감소하였음.

[가구당 월평균 소비지출 현황(2020년~2023년)

(단위: 원)

연도	2020년	2021년	2022년	2023년
총 소비지출 (A)	2,400,123	2,434,004	3,450,801	2,502,047
오락문화 (B)	139,539	141,996	163,459	187,443
서적 (C)	11,144	11,163	10,036	9,508
총 소비지출 대비 서적 지출 비율 (C/A)	0.5%	0.5%	0.3%	0.4%
오락문화 지출 대비 서적 지출 비율 (C/B)	8.0%	7.9%	6.1%	5.1%

자료: 한국출판문화산업진흥원, 2024년도 상반기 KPIPA 출판산업 동향, 2025. 1.

또한, 종합 독서율[33] 및 종이책 독서율이 지속적으로 하락하는 등 출판콘텐츠에 대한 소비가 전반적으로 위축되고 있는 추세임.

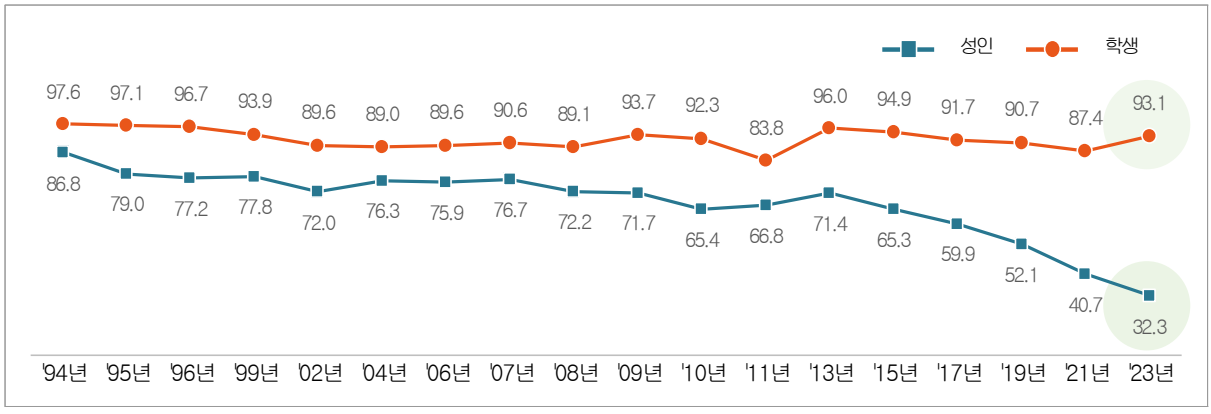
[종합 독서율 추이]

(단위: %)

연도	2015년	2017년	2019년	2021년	2023년
종합독서율	67.4	62.3	55.7	47.5	43.0

[종이책 독서율 추이]

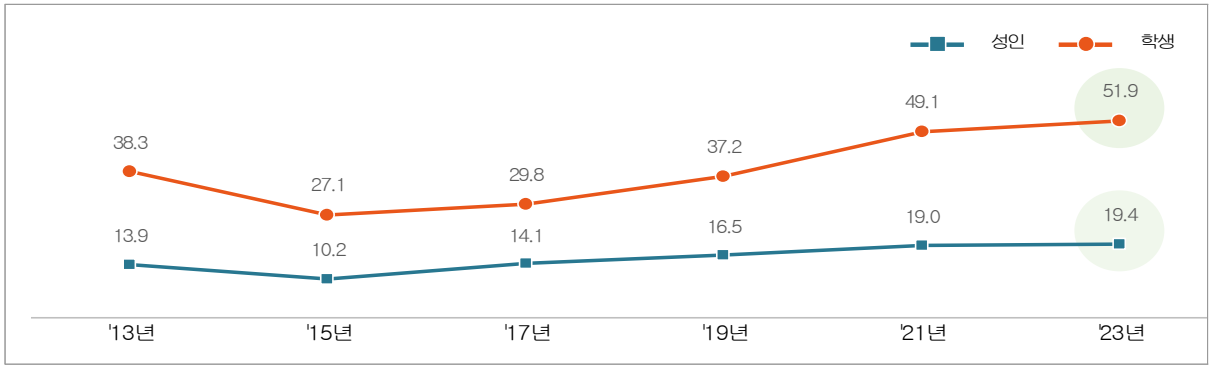
(단위: %)



33) 종합 독서율은 최근 1년 내 종이책, 전자책, 오디오북 중 1권 이상 읽은 비율을 의미함.

[전자책 독서율 추이]

(단위: %)



자료: 문화체육관광부, 2023 국민독서실태조사, 2024. 4.

□ 다만, 개정안과 관련하여 다음과 같은 점을 고려할 필요가 있음.

첫째, 출판문화산업의 진흥을 위한 다양한 재정사업이 진행중임을 감안할 필요가 있음.

먼저 문화체육관광부는 '출판산업 활성화 사업'을 통해 중소출판사를 대상으로 출간, 유통, 이종산업 확장, 해외진출 등 성장단계별 맞춤형 지원사업 등 출판산업 지원을 위하여 2025년 기준 약 460억원의 예산을 투입하고 있음.

둘째, 2025년 3월 세법개정에 따라 출판업을 경영하는 중기업의 경우 수도권에 소재하더라도 해당 사업장에서 발생한 소득에 대한 소득세 또는 법인세에 대하여 10%의 감면율이 적용됨.[34)]

셋째, 출판업계의 낮은 영업이익률을 감안할 때 제작비용에 대한 세액공제를 도입할 경우 과도한 공제혜택이 부여될 우려가 있음.

기획재정부는 출판업계의 평균 영업이익률(2.3%, 2023년 출판시장

34) 수도권 소재 중기업이 출판업 외의 업종을 경영할 경우 중소기업 특별세액감면 대상에서 제외됨

통계)을 가정할 경우 납부할 세액을 사실상 전액 면제하는 효과가 발생하므로 제작비용 공제방식 도입에 대해서는 신중한 검토가 필요하다는 입장임.

문 의 처
02)6788-5154

3) 게임콘텐츠 제작비용 세액공제 신설(민형배의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 조승래의원·김승수의원안)

□ 2023년 국내 게임시장 매출액은 22조 9,642억원으로 전년 대비 3.4% 성장하였고, 2023년 기준 세계 게임시장에서의 우리나라 점유율은 7.8%로 미국, 중국, 일본에 이어 4년 연속 4위를 유지하고 있음.

[국내 게임시장 규모]

(단위: 억원, %)

구 분	2019년		2020년		2021년		2022년		2023년	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	48,058	-4.3	49,012	2.0	56,373	15.0	58,053	3.0	58,888	1.4
모바일 게임	77,399	16.3	108,311	39.9	121,483	12.2	130,720	7.6	136,118	4.1
콘솔게임	6,946	31.4	10,925	57.3	10,520	-3.7	11,196	6.4	11,291	0.8
아케이드 게임	2,236	20.6	2,272	1.6	2,733	20.3	2,976	8.9	2,852	-4.2
PC방	20,409	11.6	17,970	-11.9	18,408	2.4	18,766	1.9	19,994	6.5
아케이드 게임장	703	2.4	365	-48.1	396	8.6	438	10.4	500	14.2
합계	155,750	9.0	188,855	21.3	209,913	11.2	222,149	5.8	229,642	3.4

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2024 대한민국 게임백서

□ 개정안은 게임물 제작비용에 대해서도 영상콘텐츠와 동일하게 세액공제 혜택을 부여하려는 것으로, 우리나라 게임산업의 수출경쟁력 확보에 기여할 수 있을 것으로 보임.

2023년 국내 게임 산업 수출액은 83억 9,400만 달러로 전년 대비 6.5% 감소하였는데, 이는 2003년 이후 약 20년 만에 처음으로 감소세로 전환된 것임.

[국내 게임산업 수출입 현황]

(단위: 천달러, %)

구분	2019	2020	2021	2022	2023
수출액	6,657,777 (3.8)	8,193,562 (23.1)	8,672,865 (5.8)	8,981,751 (3.6)	8,394,003 (-6.5)
수입액	298,129 (-2.5)	270,294 (-9.2)	312,332 (15.3)	260,163 (-16.7)	253,765 (-2.5)

주: 괄호 안은 전년대비 증가율임
자료: 한국콘텐츠진흥원, 2024 대한민국 게임백서

전체 콘텐츠산업 수출액 중 게임콘텐츠가 차지하는 비중이 62.9%라는 점에서 게임콘텐츠 산업의 경쟁력 제고를 위한 정책적 지원이 필요할 것으로 보임.

[콘텐츠산업 수출액]

(단위: 천달러, %)

구분	2019	2020	2021	2022	2023	비중
출판	214,732	345,960	428,379	375,083	497,290	3.7
만화	46,010	62,715	81,980	107,635	177,957	1.3
음악	756,198	679,633	775,274	927,613	1,222,535	9.2
게임	6,657,777	8,193,562	8,672,865	8,981,751	8,394,003	62.9
계	10,253,881	11,924,284	12,452,897	13,243,006	13,339,405	100.0

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2023년 기준 콘텐츠산업조사

□ 다만, 개정안과 관련하여 다음과 같은 측면을 감안할 필요가 있음.

첫째, 기획재정부에 따르면 게임콘텐츠 제작기술[35]은 신성장·원천기술에 해당하여 일반적인 기술 분야보다 높은 R&D 세액공제율이 적용되고, R&D 재료비 대상도 게임산업의 특성을 반영하여 폭넓게 인정하고 있음.[36]

35) 게임엔진·게임저작도구·게임UI 등의 개발 또는 기능 개선을 통해 게임콘텐츠를 기획·제작하거나 서비스를 제공하는 기술 등

36) 기획재정부에 따르면 창작용 소프트웨어 대여·구입비 등도 R&D 재료비에 포함됨.

둘째, 문화체육관광부는 2025년 713억원의 예산을 재원으로 게임기업이 요구하는 직무숙련도를 갖춘 전문인력 양성을 위한 게임인재원 운영, 중소게임사 육성을 위한 기획·제작·유통 지원, 우수한 아이디어를 보유한 스타트업 및 창업기업 지원을 위한 게임기획 지원사업 등 게임콘텐츠 육성을 위한 다양한 재정사업을 진행 중임.

셋째, 문화체육관광부는 게임제작사의 게임콘텐츠 제작비에 대한 부담을 경감하고 적극적으로 투자할 수 있도록 정부 차원의 세제 지원 필요하지만 정부에서 전략적으로 육성하는 장르인 '콘솔게임'을 우선적으로 지원할 필요가 있다는 의견을 제시했다는 점을 참고할 필요가 있어 보임.[37]

문 의 처
02)6788-5154

37) 문화체육관광부는 「게임산업 진흥 종합계획('24~'28)」을 통해 '콘솔게임 산업 생태계 집중 조성'을 추진전략으로 제시한 바 있음.

4) 음악콘텐츠 제작비용 세액공제 신설(민형배의원안, 정성호의원안, 조승래의원·김승수의원안)

□ 음악콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제의 경우 K-pop의 국제적 위상 및 경제적 파급효과 등을 고려할 때 필요성이 인정되는 측면이 있음.

국내 대중음악 산업 매출액은 2019년부터 2023년간 연평균 16.7%의 속도로 급성장하였고, K-pop의 세계적 확산에 따라 음악산업 수출액 역시 2019년 7.5억 달러에서 2023년 12.2억 달러로 크게 성장하였음.

[음반판매량 및 음반류 수출액 추이]

(단위: 장, 십만달러)

	2020	2021	2022	2023	2024
음반판매량	4,283만	5,934만	8,067만	11,908만	9,315만
음반류 수출액	136,201	220,850	231,389	290,231	291,815

자료: 한국음악콘텐츠산업협회, 관세청 수출입무역통계

2024년 한류로 인한 총수출액은 151억 8,300만 달러로 2023년 대비 약 6억 5,300만 달러가 증가하였고, 한류로 인한 문화콘텐츠 상품 수출은 80억 1,800만 달러에 달하였으며 수출 증가율은 음악 분야가 73.0%로 가장 높게 나타났음.[38] 또한, K-pop은 한국 연상 이미지로 8년 연속 1위를 차지하였음.[39]

□ 다만, 개정안과 관련하여 음악 콘텐츠 창작기반 강화 및 산업 활성

38) 한국국제문화교류진흥원, 2024 한류 생태계 연구, 2025. 4.

39) 한국국제문화교류진흥원, 2025 해외한류실태조사, 2025. 3.

화 등 지원을 위하여 302억원의 예산을 통한 대중문화 분야 음악 산업 육성사업이 진행중임을 참고할 필요가 있어 보임.

또한, 기획재정부는 음악 분야의 경우 가수나 작곡가 등이 제공하는 인적용역에 대해서는 부가가치세가 면제되고 있다는 점도 고려할 필요가 있다는 의견을 제시하였음[40].

문 의 처
02)6788-5154

40) 「부가가치세법」
제26조(재화 또는 용역의 공급에 대한 면세) ① 다음 각 호의 재화 또는 용역의 공급에 대하여는 부가가치세를 면제한다.
15. 저술가·작곡가나 그 밖의 자가 직업상 제공하는 인적(人的) 용역으로서 대통령령으로 정하는 것
「부가가치세법 시행령」
제42조(저술가 등이 직업상 제공하는 인적 용역으로서 면세하는 것의 범위) 법 제26조제1항제15호에 따른 인적(人的) 용역은 독립된 사업(여러 개의 사업을 겸영하는 사업자가 과세사업에 필수적으로 부수되지 아니하는 용역을 독립하여 공급하는 경우를 포함한다)으로 공급하는 다음 각 호의 용역으로 한다.
1. 개인이 기획재정부령으로 정하는 물적 시설 없이 근로자를 고용(고용 외의 형태로 해당 용역의 주된 업무에 대해 타인으로부터 노무 등을 제공받는 경우를 포함한다)하지 아니하고 독립된 자격으로 용역을 공급하고 대가를 받는 다음 각 목의 인적 용역
가. 저술·서화·도안·조각·작곡·음악·무용·만화·삽화·만담·배우·성우·가수 또는 이와 유사한 용역
라. 음악·재단·무용(사교무용을 포함한다)·요리·바둑의 교수 또는 이와 유사한 용역

다. 영상콘텐츠 제작비용 세액공제율 인상(정성호의원안, 정연욱의원안, 정부안, 조승래의원·김승수의원안)

현 행	정성호의원안, 정연욱의원안	정부안, 조승래의원·김승수의원안
○ 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제(제25조의6)	○ 모든 기업공제율 상향	○ 대기업 공제율 상향
○ 공제대상: 다음 어느 하나의 영상콘텐츠 제작을 위한 국내외 발생비용	○ 공제대상: 다음 어느 하나의 콘텐츠(정성호의원안), 영상·게임콘텐츠(정연욱의원안) 제작을 위한 국내외 발생비용	○ 공제대상:다음 어느 하나의 영상콘텐츠(정부안), 문화콘텐츠(조승래의원·김승수의원안) 제작을 위한 국내외 발생비용
- 방송프로그램으로서 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 프로그램	- 방송프로그램으로서 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 프로그램	- 방송프로그램으로서 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 프로그램
- 영화	- 영화	- 영화
- 온라인 동영상 서비스(OTT)	- 온라인 동영상 서비스(OTT)	- 온라인 동영상 서비스(OTT)
<신 설>		- 음악, 음원, 음반, 음악파일, 음악영상물, 공연(조승래의원·김승수의원안)
	- 게임물(정연욱의원안)	- 게임물(조승래의원·김승수의원안)
	- 간행물, 전자출판물(정성호의원안) * 정성호의원안은 수험서, 참고서 등 학습을 목적으로 하는 간행물 및 전자출판물 제외	
	- 출판만화, 디지털만화 및 웹툰(정성호의원안)	

현 행	정성호의원안, 정연욱의원안	정부안, 조승래의원·김승수의원안
○ 공제율: ①(기본공제)+②(추가공제)	○ 공제율: 기본공제율 상향(정성호의원안) 기본공제율 10%p 인상(정연욱의원안)	○ 공제율: 대기업 기본공제율 5%p 상향(정부안, 조승래의원·김승수의원안)
- ①: 대 5%, 중견 10%, 중소 15%	- ①: 대 10%, 중견 15%, 중소 30% (정성호의원안) - ①: 대 15%, 중견 20%, 중소 25% (정연욱의원안)	- ①: 대 10%, 중견 10%, 중소 15% (정부안, 조승래의원·김승수의원안)
- ②: 대·중견 10%, 중소 15% * 국내에서 발생한 제작비용이 총 제작비에서 차지하는 비율 등을 고려하여 대통령령으로 정하는 요건을 충족하는 경우 적용	- ②: (현행과 같음)	- ②: (현행과 같음)
○ 적용기한: 2025. 12. 31.	○ 적용기한: 2028. 12. 31. ○ 시행일: 공포 후 6개월(정연욱의원안) 2026. 1. 1. (정성호의원안) ○ 적용례: 이 법 시행 이후 콘텐츠 제작비용이 발생하는 경우부터 적용(정성호의원안) 이 법 시행 이후 발생하는 영상·게임콘텐츠 제작비용부터 적용(정연욱의원안)	○ 적용기한: 2028. 12. 31. ○ 시행일: 2026. 1. 1.(정부안) 공포 후 6개월(조승래의원·김승수의원안) ○ 적용례: 이 법 시행 전에 발생한 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제에 관하여는 종전 규정 적용(정부안) 이 법 시행 이후 발생하는 문화콘텐츠 제작비용부터 적용(조승래의원·김승수의원안)

* 민형배의원안 2025. 3. 21. 발의(의안번호 9228), 정성호의원안 2025. 6. 10. 발의(의안번호 10694), 정연욱의원안 2025. 6. 26. 발의(의안번호 11105), 정부안 2025. 9. 3. 제출(의안번호 12653), 조승래의원·김승수의원안 2025. 10. 15. 발의(의안번호 13606)

□ 개정안은 영상콘텐츠 제작비용 세액공제(법 제25조의6)의 기본공제율을 인상하려는 것임.

먼저 정성호의원안은 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 기본공제율을 현행 5%(대기업)·10%(중견기업)·15%(중소기업)에서 10%(대기업)·15%(중견기업)·30%(중소기업)로 상향하려는 것이고, 정연욱의원안은 15%(대기업)·20%(중견기업)·25%(중소기업)로 10%p씩 인상하려는 것이며, 정부안과 조승래의원·김승수의원안은 대기업에 한하여 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 기본공제율을 5%에서 10%로 5%p 인상하려는 것임.

□ 개정안은 다음과 같은 측면에서 필요성을 인정할 수 있어 보임.

첫째, 영상콘텐츠산업에 대한 민간투자 활성화에 기여할 수 있을 것으로 보임.

영화 및 방송 콘텐츠 기업 7,997개 중 매출액 규모 10억원 미만인 업체가 6,275개로 78.5%를 차지하고 있어 영세한 업체가 대부분인 상황이고[41], 국내 콘텐츠기업이 직면하고 있는 사업 운영 애로사항에 대해 조사한 결과 '자금 조달 및 운용 등 자금관리'가 52.3%로 가장 높게 나타나는 등 제작비용 마련 등에 어려움을 겪고 있는 것으로 보임.[42]

둘째, 콘텐츠산업 투자 확대에 따른 연계산업의 활성화 및 청년 일

41) 문화체육관광부, 「2023년 기준 콘텐츠산업조사」, 2025. 3.

42) 한국콘텐츠진흥원, 「2023년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서」, 2024. 6.

자리 창출 효과를 기대할 수 있음.

콘텐츠산업은 경제적 파급효과가 큰 편으로, 콘텐츠산업의 총 산출액은 2019년 기준 63조 9,447억 원으로 2015년 대비 27.3% 증가하였고, 타 산업 생산 유발액은 2019년 기준 36조 149억 원으로 2015년 대비 22.8% 증가하였음.[43]

또한, 콘텐츠산업의 청년 종사자(40대 미만) 비중은 78.3%로서, 타 업종 평균 33.9% 대비 2.3배 이상 높은 수준임.[44]

특히 콘텐츠산업은 기술이나 기계가 대체 불가능한 창의력 기반의 노동집약형 산업이므로 미래의 청년 일자리에 주요한 역할을 하는 산업이 될 가능성이 있음.

셋째, 공제율 인상 시 제작비용에 대한 기업의 부담이 완화되어 콘텐츠 제작을 활성화하는 효과가 나타날 것으로 기대됨.

우리나라는 대기업 5~15%, 중견기업 10~20%, 중소기업 15~30%의 세액공제율을 적용받고 있는데, 프랑스의 경우 영화 제작비에 대해 공제율 30%로 세액공제를 적용하고 있으며, 미국 캘리포니아주는 20~25%의 세액공제율에 추가공제율 5% 또는 10%를 적용하고 있어 대기업 및 중견기업에 대한 세제 혜택이 다른 나라 대비 작은 측면이 있다는 지적이 있음.[45]

---

43) 한국콘텐츠진흥원, 「2023년 콘텐츠산업 경제적 파급효과 분석 연구」, 2024. 2.

44) 한국콘텐츠진흥원, 「글로벌 경쟁력 강화를 위한 K-콘텐츠 세제지원 방안」, 2023. 8.

45) 국회입법조사처, '영상콘텐츠산업 관련 세제지원제도의 현황과 향후 과제', NARS 현안분석 제298호, 2023.7.28.

또한, 기획재정부는 넷플릭스 등 글로벌 경쟁을 감안하여 대기업에 대한 공제율을 중견기업 수준으로 상향할 필요가 있다는 입장임.

□ 다만, 개정안과 관련하여 다음과 같은 측면을 감안할 필요가 있어 보임.

첫째, 영화나 방송 등 문화콘텐츠 제작자금에 대한 다양한 재정사업이 진행 중임을 감안할 필요가 있음.

문화체육관광부는 2025년 '문화콘텐츠 투자활성화 사업'에 332억 6,800만원의 예산을 편성하여 문화산업보증지원 사업, 콘텐츠기업에 대한 가치평가 시행 등 투융자기반 조성 및 이차보전 지원사업 등 다양한 사업을 수행하고 있고, K-콘텐츠 관련 펀드에 자금을 출자하여 콘텐츠산업에 안정적인 투자재원을 공급하는 'K-콘텐츠 펀드 출자 사업'에 2023년 1,900억원, 2024년 3,400억원, 2025년 3,800억원[46]을 투입하는 등 매년 K-콘텐츠산업 육성을 위한 지원을 확대해나가고 있음.

둘째, 2023년 세법개정을 통해 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제율이 상향된 지 2년밖에 경과되지 않은 점을 고려할 필요가 있음.

2024년부터 대기업은 3%에서 5~15%로, 중견기업은 7%에서 10~20%로, 중소기업은 10%에서 15~30%로 세액공제율이 상향 조정된 바 있음.

46) 본예산 편성 당시 총 2,950억원이었으나 2025년 제2회 추가경정예산안을 통해 850억원 증액하여 총 3,800억원 규모(모태펀드 문화계정 출자사업에 600억원, 모태펀드 영화계정 출자사업에 250억원 각각 증액)

라. 영상콘텐츠 제작비용 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 적용기한 연장 등(조인철의원안, 이건태의원안, 천하람의원안, 김선교의원안, 민형배의원안, 윤준병의원안, 신동욱의원안, 김성원의원안, 정성호의원안, 김승수의원안, 정연욱의원안, 임오경의원안, 박성훈의원안, 정부안, 서영교의원안, 조승래의원·김승수의원안)

현 행	개정안
○ 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제(제25조의6)	○ 적용기한 연장 또는 폐지
○ 공제대상: 다음 어느 하나의 영상콘텐츠 제작을 위한 국내외 발생비용 - 방송프로그램으로서 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 프로그램 - 영화 - 온라인 동영상 서비스 (OTT)	○ 공제대상: 개정안별 상이
○ 공제율: ①(기본공제)+②(추가공제) - ①: 대 5%, 중견 10%, 중소 15% - ②: 대·중견 10%, 중소 15% * 국내에서 발생한 제작비용이 총 제작비에서 차지하는 비율 등을 고려하여 대통령령으로 정하는 요건을 충족하는 경우 적용	○ 공제율: 개정안별 상이
○ 공제시기: 해당 영상콘텐츠가 처음으로 방송되거나 영화상영관에서 상영되거나 온라인 동영상 서비스를 통하여 시청에 제공된 과세연도	○ 공제시기: (현행과 같음)
○ 적용기한: 2025. 12. 31.	○ 적용기한: 2027. 12. 31. (서영교의원안) 2028. 12. 31. (김선교의원안, 민형배의원안, 신동욱의원안, 정성호의원안, 정

현 행	개정안
	연욱의원안, 박성훈의원안, 정부안, 조승래의원·김승수의원안) 2029. 12. 31. (윤준병의원안, 김승수의원안) 2030. 12. 31. (조인철의원안, 임오경의원안) 2035. 12. 31. (천하람의원안) 2040. 12. 31. (김성원의원안) 영구 세액공제 제도화 (이건태의원안) ○ 시행일: 공포한 날(윤준병의원안, 김성원의원안) 2026. 1. 1. (조인철의원안, 천하람의원안, 김선교의원안, 신동욱의원안, 정성호의원안, 김승수의원안, 임오경의원안, 박성훈의원안, 정부안, 서영교의원안) 공포 후 6개월(이건태의원안, 민형배의원안, 정연욱의원안, 조승래의원·김승수의원안)
○ 문화산업전문회사 출자에 대한 법인세 세액공제 특례(제25조의7)	○ 적용기한 연장
○ 적용대상: 중소·중견기업	○ 적용대상: (현행과 같음)
○ 공제대상: 문화산업전문회사 출자액 중 영상콘텐츠 제작에 사용된 비용	○ 공제대상: 개정안별 상이
○ 공제율: 3%	○ 공제율: (현행과 같음)
○ 공제시기: 영상콘텐츠의 최초 방송·상영 또는 제공일과 문화산업전문회사 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도	○ 공제시기: (현행과 같음)
○ 적용기한: 2025. 12. 31.	○ 적용기한: 2027. 12. 31. (서영교의원안) 2028. 12. 31. (김선교의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 정부안, 조승래의원·김승수의원안) 2029. 12. 31. (윤준병의원안) 2030. 12. 31. (조인철의원안)

현 행	개정안
	2040. 12. 31. (김성원의원안) ○ 시행일: 공포한 날(윤준병의원안, 김성원의원안) 2026. 1. 1. (조인철의원안, 김선교의원안, 박성훈의원안, 정부안, 서영교의원안) 공포 후 6개월(정연욱의원안, 조승래의원·김승수의원안)

* 조인철의원안 2025. 1. 14. 발의(의안번호 7495), 이건태의원안 2025. 2. 11. 발의(의안번호 8072), 천하람의원안 2025. 2. 19. 발의(의안번호 8290), 김선교의원안 2025. 3. 18. 발의(의안번호 9035), 민형배의원안 2025. 3. 21. 발의(의안번호 9228), 윤준병의원안 2025. 3. 25. 발의(의안번호 9330), 신동욱의원안 2025. 3. 27. 발의(의안번호 9409), 김성원의원안 2025. 5. 9. 발의(의안번호 10436), 정성호의원안 2025. 6. 10. 발의(의안번호 10694), 김승수의원안 2025. 6. 25. 발의(의안번호 11073), 정연욱의원안 2025. 6. 26. 발의(의안번호 11105), 임오경의원안 2025. 7. 8. 발의(의안번호 11354), 박성훈의원안 2025. 8. 21. 발의(의안번호 12301), 정부안 2025. 9. 3. 제출(의안번호 12653), 서영교의원안 2025. 9. 16. 발의(의안번호 13025), 조승래의원·김승수의원안 2025. 10. 15. 발의(의안번호 13606)

□ 개정안은 영상콘텐츠 제작비용 세액공제와 문화산업전문회사 출자 세액공제 적용기한을 연장하려는 것으로 다음과 같은 측면에서 필요성을 인정할 수 있음.

첫째, 영상콘텐츠산업의 특성상 콘텐츠가 기획되어 제작에 착수하고 실제로 수익을 창출하기까지 수년의 기간이 걸린다는 점에서 일몰기한을 충분히 연장할 경우 영상콘텐츠 제작자 및 관련 출자자가 보다 적극적으로 콘텐츠 제작에 투자할 유인으로 작용할 수 있을 것임.

둘째, 한국콘텐츠진흥원은 본 조세특례 도입에 따른 효과 분석을 수행한 결과 기업당 연평균 8억원 이상의 제작비 투자 증가효과가

발생한 것으로 추정되고, 경제적 파급효과를 분석한 결과 향후 5년간 부가가치 유발액은 1,623억원, 순세수 감소액은 1,270억원으로 추정되어 제도를 연장할 필요가 있다는 결론을 제시하였음.[47]

□ 다만, 개정안에 대하여는 다음과 같은 점을 고려할 필요가 있음.

첫째, 2개 제도는 영상콘텐츠[48] 제작에 한하여 세제혜택을 부여하고 있으므로 다른 업종[49]의 특수목적회사 또는 영상콘텐츠 외 공연, 전시, 음악과 같은 다른 문화산업과의 형평성에 반할 수 있다는 점을 고려할 필요가 있음.

---

47) 한국콘텐츠진흥원, '영상콘텐츠 제작비 세액공제 효과분석', 2025. 2.

48) **「조세특례제한법」**

제25조의7(내국법인의 문화산업전문회사에의 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 「문화산업진흥기본법」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 문화산업전문회사의 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도의 법인세에서 공제한다.

1. · 2. (생 략)

「조세특례제한법 시행령」

제22조의10(영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제) ② 법 제25조의6제1항 각 호 외의 부분에서 "대통령령으로 정하는 영상콘텐츠"란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 것(이하 이 조에서 "영상콘텐츠"라 한다)을 말한다.

1. 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 「방송법」 제2조제17호에 따른 방송프로그램
   가. 「방송법 시행령」 제50조제2항에 따른 오락에 관한 방송프로그램
   나. 「방송법 시행령」 제50조제2항에 따른 교양에 관한 방송프로그램 중 다큐멘터리
   다. 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 애니메이션 중 「방송법」 제2조제3호에 따른 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 애니메이션
2. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 영화로서 기획재정부령으로 정하는 바에 따라 영화상영관에서 일정기간 이상 연속하여 상영된 것(이하 이 조에서 "영화"라 한다)
3. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제12호에 따른 비디오물로서 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 등급분류를 받고 「전기통신사업법」 제2조제12호의2에 따른 온라인 동영상 서비스를 통해 시청에 제공된 비디오물
   가. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제50조에 따른 영상물등급위원회의 등급분류
   나. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제50조의2에 따른 자체등급분류사업자의 등급분류

49) 문화산업전문회사의 장르로는 방송, 영화, 에니메이션 등 영상콘텐츠 외에 공연, 전시, 음악, 게임, 융복합, 만화, VR 등 다양한 장르가 있음.

둘째, 적용기한의 적정 수준에 대해서는, ① 적용기한을 길게 연장하는 경우 조세특례에 대한 법적 안정성을 제고하고 국민의 기대이익을 보호할 수 있다는 점과 ② 적용기한을 짧게 연장하는 경우 조세특례에 대한 주기적·지속적 점검이 가능하다는 점을 종합적으로 고려하여 입법정책적으로 결정할 필요가 있음.

문 의 처
02)6788-5154