제418회국회(정기회)
제7차기획재정위원회

조세특례제한법 일부개정법률안

검 토 보 고

▣ 정연욱의원 대표발의(의안번호 제3757호)

2024. 11.

기 획 재 정 위 원 회

전문위원 이정은

목 차

Ⅰ. 개요 ····· 1

Ⅱ. 주요 내용별 검토 ····· 3

1. 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 대상 확대 등 ····· 3

Ⅰ. 개요

1. 정연욱의원 대표발의안(의안번호 제3757호)

가. 제안경위

(1) 제 안 자 : 정연욱의원 등 12인

(2) 제 안 일 : 2024. 9. 6.

(3) 회 부 일 : 2024. 9. 9.

나. 제안이유

현행법은 영상콘텐츠를 제작하는 비용에 대한 세액공제 특례를 두어 영상 제작비용에 대하여 대기업의 경우 100분의 5, 중견기업의 경우 100분의 10, 중소기업의 경우 100분의 15에 상당하는 금액을 소득세 또는 법인세에서 공제하도록 하고 있음.

그러나 세액공제 대상을 영상콘텐츠로 한정할 것이 아니라 콘텐츠 전반으로 확대하여 K-콘텐츠 제작기업들이 고부가가치 수익을 거두고 글로벌 경쟁력을 높일 수 있도록 지원할 필요가 있음.

이에 제작비용 세액공제 대상이 되는 콘텐츠에 음악, 게임, 출판물, 만화 등을 추가하고 세액공제율도 상향함으로써 K-콘텐츠의 창작활동을 촉진하고 다양성을 확보하려는 것임.

다. 주요내용

가. 제작비용 세액공제 대상에 음악, 게임, 출판 및 만화를 추가하여 콘텐츠 전반에 대한 제작비용 세액공제가 이루어지도록 함(안 제25조의6제1항제1호 등).

나. 콘텐츠 제작비용 세액공제의 공제율을 각각 10%p씩 상향함(안 제25조의6제1항제2호).

다. 출자금액에 대한 세액공제를 적용하는 문화산업전문회사의 제작 대상에 음악, 게임, 출판 및 만화를 추가함(안 제25조의7).

Ⅱ. 주요 내용별 검토

1. 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 대상 확대 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.

한편 조세지출 규모는 최근 지속적으로 증가하여 2023년에는 320억원의 조세지출이 발생하였음.

[영상콘텐츠 제작비용 세액공제에 따른 조세지출 현황]

(단위: 억원)

구분	2021	2022	2023	2024	2025
소득세	1	0.8	1	1	1
법인세	169	309	319	255	267
합계	170	310	320	256	269

주: 2024, 2025년도는 전망치임
자료: 연도별 조세지출예산서

현행법 제25조의7에 따른 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제는 중소·중견기업이 영상콘텐츠를 제작하는 문화산업전문회사에 출자하는 경우 3%의 세액을 공제하는 제도임. 동 제도는 2023년 세법개정을 통해 신설되었음.

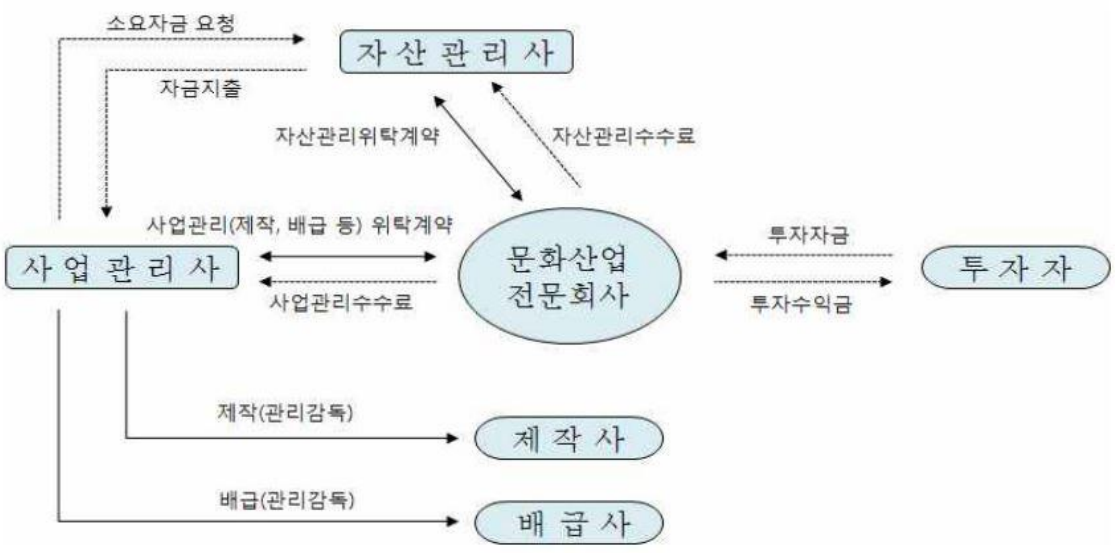
[문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 제도(법 제25조의7) 개요]

구분	내용
적용대상	중소·중견기업
공제대상	문화산업전문회사 출자액 중 영상콘텐츠 제작에 사용된 비용
공제율	3%
공제시기	영상콘텐츠의 최초 방송·상영 또는 제공일과 해당 문화산업전문회사의 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도
적용기한	2025년 12월 31일

문화산업전문회사는 문화산업 분야의 특정 프로젝트를 수행하기

위해 설립되는 특수목적회사로, 통상 프로젝트의 개시와 함께 출범하여 프로젝트 완성과 더불어 해산하고 그 수익을 투자자, 사원 또는 주주에게 배분하는 형태를 갖추고 있으며, 2024년 7월 기준 총 305개의 문화산업전문회사가 등록되어 있음.

[문화산업전문회사의 사업구조]



자료: 「문화산업전문회사 실무안내」, 한국콘텐츠진흥원

나. 공제대상의 콘텐츠 전반 확대 및 제작비용에 대한 세액공제율 상향(김승수의원안, 정연욱의원안)

현 행	김승수의원안	정연욱의원안
□ 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제(제25조의6)	□ 문화콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제(제25조의6)	□ 콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제(제25조의6)
○ 대상: 다음 어느 하나의 영상콘텐츠 제작을 위한 국내외 발생비용	○ 대상: 다음 어느 하나의 문화콘텐츠 제작을 위한 국내외 발생비용	○ 대상: 다음 어느 하나의 콘텐츠 제작을 위한 국내외 발생비용
- 방송프로그램으로서 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 프로그램	- 방송프로그램으로서 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 교양 및 오락을 위한 프로그램	- (현행과 같음)
- 영화	- (현행과 같음)	- (현행과 같음)
- 온라인 동영상 서비스(OTT)	- (현행과 같음)	- (현행과 같음)
	- 음반, 음악파일, 음악영상물, 음악영상파일 - 게임 - 간행물, 전자출판물, 외국간행물 - 출판만화, 디지털만화, 웹툰	- 음반, 음악파일, 음악영상물, 음악영상파일 - 게임 - 간행물, 전자출판물, 외국간행물 - 출판만화, 디지털만화
○ 공제율: ①(기본공제)+②(추가공제)	○ (현행과 같음)	○ 공제율: ①(기본공제)+②(추가공제)
- ①: 대 5%, 중견 10%, 중소 15%		- ①: 대 15%, 중견 20%, 중소 25%
- ②: 대·중견 10%, 중소 15% * 국내에서 발생한 제작비용이 총 제작비에서 차지하는 비율 등을 고려하여 대통령령으로 정하는 요건을 충족하는 경우 적용		- (현행과 같음)

현 행	김승수의원안	정연욱의원안
○ 공제시기: 해당 영상콘텐츠가 처음으로 방송되거나 영화상영관에서 상영되거나 온라인 동영상 서비스를 통하여 시청에 제공된 과세연도	○ 공제시기: 해당 문화콘텐츠가 처음으로 소비자에게 제공된 과세연도 ○ 시행일: 공포 후 6개월이 경과한 날부터 ○ 문화콘텐츠 제작비용 등에 관한 적용례: 이 법 시행 이후 발생한 문화콘텐츠 제작비용을 지출하는 경우부터 적용 ○ 영상콘텐츠 제작비용 등에 관한 경과조치: 이 법 시행 전에 발생한 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제에 관하여는 종전의 규정에 따름	○ 공제시기: 해당 콘텐츠가 처음으로 소비자에게 제공된 과세연도 ○ 시행일: 공포 후 6개월이 경과한 날부터 ○ 콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제에 관한 적용례: 법 시행 이후 발생한 콘텐츠 제작비용부터 적용
□ 내국법인의 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 (제25조의7) ○ 적용대상: 중소·중견기업 ○ 공제대상: 문화산업전문회사 출자액 중 영상콘텐츠 제작에 사용된 비용 ○ 공제율: 3% ○ 공제시기: 영상콘텐츠의 최초 방송·상영 또는 제공일과 해당 문화산업전문회사의 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도	□ 내국법인의 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 (제25조의7) ○ (현행과 같음) ○ 공제대상: 문화산업전문회사 출자액 중 문화콘텐츠 제작에 사용된 비용 ○ (현행과 같음) ○ 공제시기: 문화콘텐츠의 최초 제공일과 해당 문화산업전문회사의 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도	□ 내국법인의 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 (제25조의7) ○ (현행과 같음) ○ 공제대상: 문화산업전문회사 출자액 중 콘텐츠 제작에 사용된 비용 ○ (현행과 같음) ○ 공제시기: 콘텐츠의 최초 제공일과 해당 문화산업전문회사의 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도

현 행	김승수의원안	정연욱의원안
	○ 시행일: 공포 후 6개월이 경과한 날부터	○ 시행일: 공포 후 6개월이 경과한 날부터 ○ 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제에 관한 적용례: 법 시행 이후 문화산업전문회사에 출자하는 경우부터 적용

* 김승수의원안 2024. 8. 23. 발의(의안번호 3137), 정연욱의원안 2024. 9. 6. 발의(의안번호 3757)

□ 2건의 개정안은 영상콘텐츠 제작비용 세액공제(법 제25조의6) 대상과 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제(법 제25조의7) 대상을 영상콘텐츠뿐만 아니라 음악콘텐츠나 게임콘텐츠 등 콘텐츠 산업 전반으로 확대하고 세액공제율을 상향하려는 것임.

김승수의원안과 정연욱의원안은 모두 대상을 콘텐츠로 확대하려는 것인데, 김승수의원안은 교양프로그램과 웹툰도 적용대상에 포함시키고 있지만[2], 정연욱의원안은 포함시키고 있지 않다는 차이점이 있음.[3] 또한, 정연욱의원안은 공제율 상향에 대한 내용을 포함하고 있는데, 콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제율을 10%p 상향하려는 것임.

□ 콘텐츠 산업은 2020년부터 2022년까지 매출액과 수출액이 지속적

2) 김승수의원안에 따라 적용대상이 문화콘텐츠로 확대됨으로써 추가되는 콘텐츠는 「음악산업진흥에 관한 법률」 제2조제4호에 따른 음반, 같은 조 제5호에 따른 음악파일, 같은 조 제6호에 따른 음악영상물 및 같은 조 제7호에 따른 음악영상파일,. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물, 「출판문화산업 진흥법」 제2조제3호에 따른 간행물, 같은 조 제4호에 따른 전자출판물 및 같은 조 제5호에 따른 외국간행물, 「만화진흥에 관한 법률」 제2조제4호에 따른 출판만화, 같은 조 제5호에 따른 디지털만화 및 같은 조 제5호의2에 따른 웹툰임.

3) 정연욱의원안에 따라 적용대상이 문화콘텐츠로 확대됨으로써 추가되는 콘텐츠는 「음악산업진흥에 관한 법률」 제2조제4호에 따른 음반, 같은 조 제5호에 따른 음악파일, 같은 조 제6호에 따른 음악영상물 및 같은 조 제7호에 따른 음악영상파일,. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물, 「출판문화산업 진흥법」 제2조제3호에 따른 간행물, 같은 조 제4호에 따른 전자출판물 및 같은 조 제5호에 따른 외국간행물, 「만화진흥에 관한 법률」 제2조제4호에 따른 출판만화, 같은 조 제5호에 따른 디지털만화임.

으로 증가하였으며, 종사자 수는 2021년에 전년 대비 감소한 후, 2022년에 다시 증가하였음.

[콘텐츠 산업 매출액, 수출액, 고용현황 추이]

(단위: 조원, 백만달러, 명)

2020년			2021년			2022년		
매출액	수출액	종사자 수	매출액	수출액	종사자 수	매출액	수출액	종사자 수
128	11,924	642,086	137	12,452	614,734	151	13,243	647,969

자료: e-나라지표

2022년 기준 콘텐츠 산업의 사업체 수는 11만 4,769개로 나타났으며 종사자 수는 총 64만 7,969명, 매출액은 151조 772억 원으로 나타나고 있음. 부가가치액은 56조 3,366억 원으로 나타나며, 부가가치율은 37.3%임.

[2022년 콘텐츠 산업 사업체, 종사자, 매출액, 부가가치액 현황]

(단위: 개, 명, 백만원, %)

구 분	사업체 수	종사자 수	매출액	부가가치액	부가가치율
출판	34,652	173,167	25,191,702	9,930,528	39.4
만화	5,004	12,185	2,624,004	934,543	35.6
음악	33,626	60,996	11,009,624	3,529,561	32.1
영화	7,020	36,601	7,369,200	2,461,539	33.4
게임	10,272	84,347	22,214,886	8,905,896	40.1
애니메이션	696	6,373	921,022	330,566	35.9
방송	1,154	51,639	26,104,717	8,591,992	32.9
광고	6,667	75,338	19,666,138	6,127,969	31.2
캐릭터	3,169	17,154	5,372,788	2,097,246	39.0
지식정보	10,185	90,652	21,493,067	9,411,170	43.8
콘텐츠솔루션	2,324	39,516	9,110,097	4,015,629	44.1
합계	**114,769**	**647,969**	**151,077,245**	**56,336,638**	**37.3**

자료: 문화체육관광부, 「2022년 기준 콘텐츠산업조사」

수출액은 132억 4,301만 달러이고 수입액은 11억 5,179만 달러로

나타나 120억 9,122만 달러의 흑자가 발생하였음. 수출액은 게임의 비중이 제일 높고 수입액은 광고가 제일 비중이 높음.

[2022년 콘텐츠 산업 수출입 현황]

(단위: 천달러)

구 분	수출액 (a)	수입액 (b)	수출입 차액 (a-b)
출판	375,083	272,088	102,995
만화	107,635	7,288	100,347
음악	927,613	15,408	912,205
영화	71,440	24,684	46,756
게임	8,981,751	260,163	8,721,588
애니메이션	159,355	14,293	145,062
방송	948,045	73,448	874,597
광고	327,748	364,860	-37,112
캐릭터	390,399	95,157	295,242
지식정보	701,400	10,243	691,157
콘텐츠솔루션	252,535	14,156	238,379
합계	**13,243,006**	**1,151,789**	**12,091,217**

자료: 문화체육관광부, 「2022년 기준 콘텐츠산업조사」

□ 개정안에 대하여는 다음과 같은 효과가 기대될 수 있음.

첫째, 제작비용 세액공제 대상과 문화산업전문회사 출자에 대한 세액공제 대상을 영상콘텐츠에서 문화콘텐츠로 확대함으로써 콘텐츠 산업 전반에 대한 지원을 강화하여 콘텐츠 산업의 경쟁력이 제고될 수 있음.

2023년 기준 콘텐츠산업의 연간 수출 규모는 129억 6,294만 달러로서, 영상콘텐츠 외에도 게임·음악·웹툰 등 다양한 K-콘텐츠가 전 세계적으로 확산되고 있음. 또한 콘텐츠는 우리나라 소프트파워의

핵심 구성요소로서 대외전략을 구상하는 데에도 중요한 요인임.

그리고 콘텐츠 산업은 경제적 파급효과가 큰 편인데, 콘텐츠산업의 총 산출액은 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.[4)]

그런데 국내 콘텐츠기업이 직면하고 있는 사업 운영 애로사항에 대해 조사한 결과 '자금 조달 및 운용 등 자금관리'가 52.3%로 가장 높게 나타나고 있어 제작비용 마련 등에 어려움을 겪고 있는 것으로 나타나며,[5)] 전체 사업체(114,739개) 중 매출액 규모 10억원 미만인 업체가 전체의 88.3%를 차지하고 있어 영세한 업체가 대부분인 상황임.[6)]

따라서, 영상콘텐츠뿐만 아니라 문화콘테츠 산업 전반으로 세제지원을 확대하면 콘텐츠 산업의 안정적인 발전에 도움이 될 수 있음.

둘째, 콘텐츠산업은 청년 종사자 비율이 타 업종 대비 높아 청년 일자리 창출에 기여할 수 있음.

콘텐츠 산업의 청년 종사자(40대 미만) 비중은 78.3%로서, 타 업종 평균 33.9% 대비 2.3배 이상 높은 수준임.[7)] 콘텐츠산업은 기술이나 기계가 대체 불가능한 창의력 기반의 노동집약형 산업이므로 미래

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

5) 한국콘텐츠진흥원, 「2023년 하반기 및 연간 콘텐츠 산업 동향분석 보고서」, 2024. 6.

6) 문화체육관광부, 「2021년 기준 콘텐츠산업조사」, 2024. 1.

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

의 청년 일자리에 주요한 역할을 하는 산업이 될 가능성이 있음.

셋째, 김승수의원안은 교양프로그램도 지원대상에 포함시키려는 것인데, 다큐멘터리 외에 시사정보, 교육·문화예술 프로그램 등을 포함하는 교양 프로그램 전반을 지원함으로써 사회문제에 대한 심층적인 정보를 제공하는 등 문화적 가치와 공익성이 높은 교양프로그램의 제작을 더욱 활성화하는 효과가 나타날 수 있음.

2022년 기준 방송영상독립제작사의 장르별 프로그램 제작현황을 살펴보면 교양/시사 프로그램이 4,989건으로 비중 1위(56.8%)를 차지하고 있음.

또한, 주요 방송사의 교양프로그램 편성현황을 살펴보면 각 방송사에서 교양프로그램이 차지하는 비중은 각각 KBS1 61.7%, KBS2 37.7%, MBC 33.9%, SBS 31.7%로, 우리나라 방송제작에 상당한 비중을 차지하고 있음.

넷째, 정연욱의원안은 제작비용에 대한 세액공제율 상향하려는 것인데, 공제율이 높아지면 제작비용에 대한 기업의 부담이 더욱 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 있음.

이를 고려할 때, 우리나라는 대기업이나 중견기업 등 일부 기업에 대한 세제 혜택이 다른 나라에 비해 작은 측면이 있음.

[주요국의 영상콘텐츠 세액공제]

		세액공제율
미국 캘리포니아 주		20, 25% (추가공제율: 5, 10%)
영국		25%
프랑스		20~30%
캐나다 연방정부		16, 25%
우리나라	영상콘텐츠 제작비용	3%, 중견기업 7%, 중소기업 10%
	연구·인력개발비 세액공제액	일반: 중견기업 8%, 중소기업 유예(10, 15%), 중소기업 25% (추가공제율: 25~50%) 신성장·원천기술: 20%, 코스닥상장 중견기업 25%, 중소기업 30% (추가공제율: 3배) 국가전력기술: 30%, 중소기업 40% (추가공제율: 3배)
	통합투자 세액공제액	일반: 1%, 중견기업 5%, 중소기업 10% (추가공제율: 3%) 신성장·원천기술: 3%, 중견기업 6%, 중소기업 12% (추가공제율: 3%) 국가전력기술: 15%, 중소기업 25% (추가공제율: 4%)

※ 주: 1. 영국 공제율은 창조산업 세제지원의 현금 환급금에 해당하는 것으로, 환급가능액이 적용가능금액의 25%인 점을 고려한 것임
2. 일반 연구·인력개발비의 경우 중견기업, 중소기업 유예, 중소기업 중 어느 하나에 해당하지 아니하는 경우 해당 과세연도의 수입금액에서 일반·연구 인력개발비가 차지하는 비율의 2분의 1(2% 한도)을 적용함

자료: 국회입법조사처, '영상콘텐츠 산업 관련 세제지원제도의 현황과 향후 과제', NARS 현안분석 제298호, 2023.7.28.

□ 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[8]은 신성장·원천기술로 지정되어 기업의 관련 R&D 비용에 대해 중소기업 3

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

0～40%, 중견·대기업 20～30%의 높은 공제율이 적용되는 세액공제 혜택(법 제10조)이 제공되고 있는 점을 고려할 필요가 있음.

셋째, 김승수의원안은 교양 프로그램을 지원대상에 추가하려는 것인데, 교양 프로그램은 드라마·영화 등 다른 영상콘텐츠와 비교할 때, 수출을 통한 한류 확산과 이로 인한 경제적 파급효과가 불분명한 측면이 있음.

2022년 기준 방송프로그램(완성품) 전체 수출액은 4억 4,258만 달러인데, 이 중 교양 프로그램의 수출액은 35만 달러로서 그 비중이 0.1% 수준이며, 2020년부터 2022년까지 수출액이 연 평균 40.8% 감소하고 있음.[9)]

넷째, 정연욱의원안은 디지털 만화를 지원대상에 포함시키면서 웹툰은 지원대상에서 제외하고 있는데, 디지털 만화와 웹툰 간 형평성을 고려할 필요가 있음.

디지털만화는 종이 등 유형물에 그려진 만화를 디지털파일 형태로 가공・처리하고 이를 정보통신망을 통해 이용자에 제공하는 것이고, 웹툰은 정보통신망을 통해 유통하기 위하여 정보통신망에서 제작된 만화라는 점에서 성질상 유사한 측면이 있음. 따라서, 디지털 만화와 웹툰 중 한 콘텐츠만 지원대상에 포함시키는 것은 과세형평을 저해할 가능성이 있음.

다섯째, 정연욱의원안은 세액공제율 상향으로 2026년에 세수가 838

9) 문화체육관광부, 「2021년 기준 콘텐츠산업조사」, 2024. 1.

억원 감소할 것으로 예상되므로, 세수감소 효과를 고려할 필요할 것으로 보임.[10)]

[개정안에 따른 재정수입 변화: 법인세 및 소득세, 2026]

(단위: 억원)

연도	2026
콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제(안 제25조의6)	△838

자료: 예산정책처

또한, 2023년 세법개정을 통해 영상콘텐츠에 대한 세액공제율이 상향된 지 1년밖에 경과되지 않은 점을 고려할 필요가 있음. 대기업은 3%에서 5~15%로, 중견기업은 7%에서 10~20%로, 중소기업은 10%에서 15~30%로 세액공제율이 상향 조정된바 있음.

문 의 처
02)6788-5155

10) 개정안은 공제대상 콘텐츠 범위를 '음악, 게임물, 간행물 등'으로 확대하는 내용을 포함하고 있으나, 해당 분야의 향후 공제대상 제작비 규모를 합리적으로 예측할 수 없으므로 동 추계에서는 제외됨. 이를 고려할 경우 전체적인 재정수입 감소는 제시된 금액과 다를 수 있음.