



제418회국회(정기회)
제7차기획재정위원회

조세특례제한법 일부개정법률안

검 토 보 고

■ 박수영의원 대표발의(의안번호 제3033호)

2024. 11.

기 획 재 정 위 원 회

전문위원 이정은

목 차

I . 개요	1
II . 주요 내용별 검토	3
1. 이스포츠대회 운영비용 세액공제 신설 (박성훈의원안, 박수영의원안, 김윤덕의원안)	3

I. 개요

1. 박수영의원 대표발의안(의안번호 제3033호)

가. 제안경위

- (1) 제 안 자 : 박수영의원 등 10인
- (2) 제 안 일 : 2024. 8. 21.
- (3) 회 부 일 : 2024. 8. 22.

나. 제안이유 및 주요내용

대한민국 게임산업 수출액은 연간 약 12조원으로 문화콘텐츠 산업에서 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 세계시장 점유율에서도 4위를 기록하는 등 대표적인 고부가가치 수출전략산업으로 자리매김 했음.

이러한 게임산업을 뒷받침하는 이스포츠는 이스포츠월드컵 등 전세계적인 이벤트가 개최되고 있고, 2023년 항저우 아시안게임 정식종목 도입 후 국제올림픽위원회에서도 2025년부터 이스포츠올림픽 개최를 결정하는 등 위상이 높아졌음.

이에 미국, 중국, 사우디 등 주요국들은 주도권 선점을 위해 정부 차원의 다양한 재정·세제 지원 정책을 강화하고 있지만 국내는 민간부문에서 손실을 감수하며 투자 및 대회를 개최하는 경우 외에는 국가적 지원이 부족해 연이은 이스포츠 구단 해체, 열악한 선수 처우 등 문제가 발생하고 있음.

이 같은 문제를 해결하기 위해서는 민간 영역에서 대회 개최가 활성화 될 수 있도록 정책적 지원을 통해 산업, 구단, 선수단이 함께 상생하는 선순환 구조를 갖추어야 한다는 지적이 제기됨.

이에 내국법인이 만든 게임 종목의 이스포츠대회를 운영하는 내국 법인에 대하여 이스포츠대회의 운영에 소요된 비용의 20%를 법인세에서 공제하도록 함으로써 국내 이스포츠 산업의 선순환 생태계를 구축하고 게임산업과 이스포츠 산업의 국제 경쟁력을 제고하려는 것임.
(안 제104조의34 신설).

II. 주요 내용별 검토

1. 이스포츠대회 운영비용 세액공제 신설 (박성훈의원안, 박수영의원안, 김윤덕의원안)

현 행	박성훈의원안	박수영의원안	김윤덕의원안
□ <신 설>	□ 이스포츠대회를 운영하는 기업에 대한 과세특례(제104조의 27 신설) ○ 공제대상: 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」에 따라 선정된 이스포츠 종목의 전문 이스포츠 경기대회 운영을 위하여 발생한 대통령령으로 정하는 비용 ○ 공제율 - 20% ○ 세액공제의 이월공제 적용 ○ 적용기한: 2029.12.31. ○ 시행일: 2025.1.1. ○ 적용례: 법 시행 이후 발생한 운영 비용부터 적용	□ 이스포츠대회 운영 기업에 대한 과세특례(제104조의 34 신설) ○ 공제대상: 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」에 따라 선정된 이스포츠 종목*의 전문 이스포츠 경기대회 운영을 위하여 발생한 대통령령으로 정하는 비용 * 내국법인이 만든 게임 종목으로 한정 ○ (좌 동) ○ 세액공제의 이월공제 미적용 ○ (좌 동) ○ (좌 동) ○ (좌 동)	□ 이스포츠대회를 운영하는 기업에 대한 과세특례(제104조의 27 신설) ○ 공제대상: 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」에 따라 선정된 이스포츠 종목의 전문 이스포츠 경기대회 운영을 위하여 발생한 대통령령으로 정하는 비용 ○ 공제율 - 경기의 50% 이상이 비수도권에서 개최되는 경우: 30% - 그 외: 20% ○ (좌 동) ○ (좌 동) ○ (좌 동)

* 박성훈의원안 2024. 8. 1. 발의(의안번호 2466), 박수영의원안 2024. 8. 21. 발의(의안번호 3033), 김윤덕의원안 2024. 10. 30. 발의(의안번호 5069)

□ 3건의 개정안은 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」에 따

라 선정된 이스포츠 종목과 관련하여 내국법인이 전문 이스포츠 경기대회를 운영하는 비용에 대해 세액공제를 신설하려는 것임.

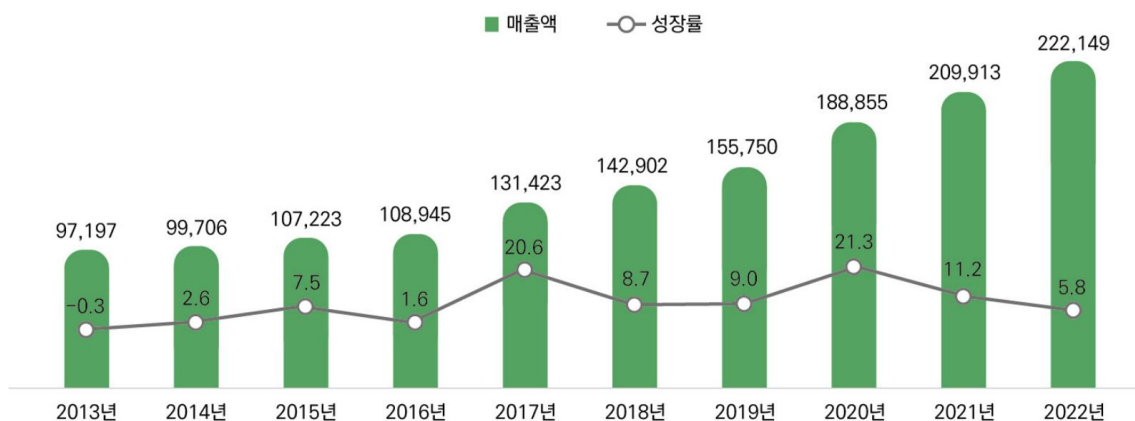
박수영의원안과 박성훈의원안에 따른 공제율은 20%이며, 박수영의원안은 내국법인이 만든 게임 종목으로 한정하여 이스포츠 경기대회 운영비용에 대한 세액공제 혜택을 제공한다는 점에서 박성훈의원안과 차이가 있음.

김윤덕의원안에 따른 공제율은 해당 이스포츠대회의 경기 횟수 중 50% 이상이 비수도권에서 개최되는 경우에는 30%이고, 그 외의 경우에는 20%임.

- 국내 게임시장 규모는 2013년 이후 지속적으로 성장하고 있는데, 2022년 규모는 22조 2,149억 원으로 2021년 20조 9,913억원 대비 5.8% 증가했음. 코로나19로 인한 재택 확대로 게임시장이 2020년에 21.3%에 이르는 성장률을 기록한 이후 2021년 11.2%에 이어 2022년은 5.8%를 성장하여 성장률 자체는 둔화 추세이기는 하나 성장 중임.

[국내 게임시장 전체 규모 및 성장률(2013~2022년)]

(단위: 억원, %)



자료: 한국콘텐츠진흥원, 「2023 대한민국 게임백서」

국내 게임시장은 모바일 게임이 시장의 절반 이상을 차지하고 있으며, 그 다음으로는 PC 게임이 가장 큰 비중을 차지하고 있음.

[국내 게임시장의 규모 추이 (2019~2022년)]

(단위: 억원, %)

구분	2019년		2020년		2021년		2022년	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	48,058	△4.3	49,012	2.0	56,373.0	15.0	58,365	3.0
모바일게임	77,399	16.3	90,311	16.3	121,483	34.5	130,720	7.6
콘솔게임	6,945	31.4	10,925	57.3	10,520	△3.7	11,202	6.4
아케이드 게임	2,236	20.6	2,272	1.6	2,733	20.3	2,976	8.9
PC방	20,409	11.6	17,970	△11.9	18,408	2.4	18,762	1.9
아케이드 게임장	703.0	2.4	365	△48.1	396	8.6	437	10.4
합계	155,750	9.0	188,855	21.3	209,913	11.2	222,149	5.8

자료: 한국콘텐츠진흥원, 「2023 대한민국 게임백서」

국내 게임 산업의 수출액은 2022년 기준 전년 대비 3.6% 증가한 89억 8,175만 달러(11조 6,040억원)로 집계되었음.

[국내 게임 산업의 수출현황]

(단위: 천달러, %)

구분	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
수출액	6,411,491	6,657,777	8,193,562	8,672,865	8,981,751
증감률	8.2	3.8	23.1	5.8	3.6

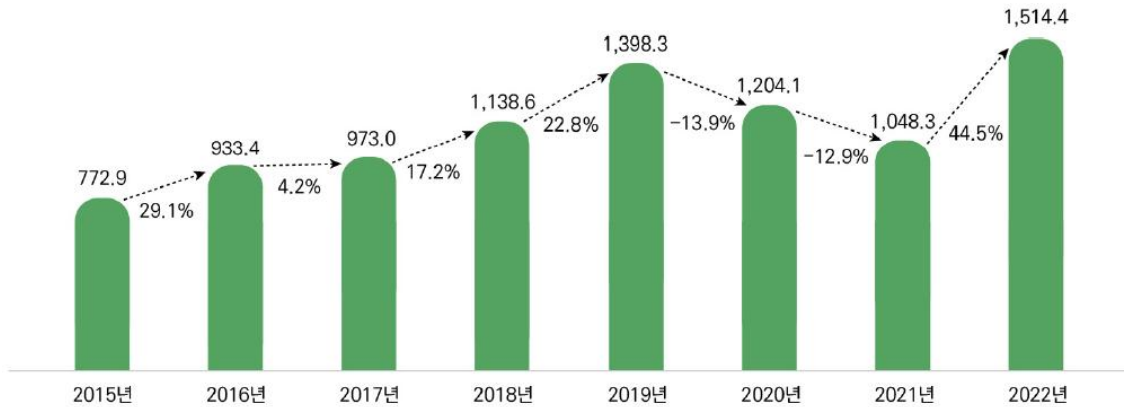
자료: 한국콘텐츠진흥원, 「2023 대한민국 게임백서」

국내 이스포츠 산업 규모를 살펴보면 2015년부터 2019년까지 연평균 16.0% 성장하였으나, 코로나19로 2020년부터 산업 규모가 감소하였고 2022년은 2021년 대비 44.5% 상승하여 산업규모 감소분을

초과하여 성장하였음.

[국내 이스포츠 산업 규모(2015~2022년)]

(단위: 억 원)



자료: 한국콘텐츠진흥원, 「2023 대한민국 게임백서」

2022년 기준 전체 산업규모 1,514억 4,000만원 중 게임단 예산이 963억 원으로, 전체 산업 규모의 63.6%를 차지하여 이스포츠 산업 내 가장 비중이 높은 것으로 나타났다. 그리고 스트리밍 매출 335억 원(22.1%), 상금 216억 4,000만원(14.3%) 순으로 집계되었음.

[이스포츠 산업규모 세부 현황(2021~2022년)]

(단위: 억 원, %)

구분	2021년	2022년	증감률
산업규모	1,048.3	1,514.4	44.5
상금규모	190.8	216.4	13.4
게임단 예산	606.5	963.0	58.8
스트리밍 분야	251.0	335.0	33.5

자료: 한국콘텐츠진흥원, 「2023 대한민국 게임백서」

2022년 이스포츠 대회 수는 전년 대비 92개 증가한 220개로 나타

났고, 상금 규모는 216억 4,000만원으로 2021년 190억 8,000만원 대비 13.4% 증가하였음.¹⁾

[이스포츠 대회 및 상금 규모(2021년·2022년)]

(단위: 억원, %)

구분	대회 수			상금 규모		
	2021년	2022년	증감률	2021년	2022년	증감률
합계	128	220	71.9	190.8	216.4	13.4

자료: 한국콘텐츠진흥원, 「2023 대한민국 게임백서」

한편, 이스포츠의 근거 법률로 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」이 있는데, 국가가 이스포츠의 발전을 도모하고, 국민의 건전한 여가활동을 촉진하기 위하여 전문 이스포츠 및 생활 이스포츠 육성에 필요한 시책을 강구하도록 하고 있음. 문화체육관광부장관은 이스포츠의 종목 다양화를 촉진하기 위하여 종목선정 기관을 지정하여²⁾ 그 종목선정 기관으로 하여금 이스포츠의 종목선정을 실시하게 할 수 있음.³⁾

1) 조사대상은 글로벌 종목사가 우리나라에서 개최하는 이스포츠 대회 또는 우리나라 소속 이스포츠 주체가 개최하는 대회임.

2) 종목선정 기관은 한국e스포츠협회로 지정되어 있음.

3) 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “이스포츠”란 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물을 매개(媒介)로 하여 사람과 사람 간에 기록 또는 승부를 겨루는 경기 및 부대활동을 말한다.
2. “전문 이스포츠”란 이스포츠 선수들이 행하는 이스포츠 경기 활동을 말한다.
3. “생활 이스포츠”란 여가와 친목도모를 위하여 행하는 자발적이고 일상적인 이스포츠 활동을 말한다.

제12조(종목 다양화 지원) ① 문화체육관광부장관은 이스포츠의 종목 다양화를 촉진하기 위하여 종목선정 기관을 지정하여 그 종목선정 기관으로 하여금 이스포츠의 종목선정을 실시하게 할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 종목선정 기관이 지정요건에 미달하는 때에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 그 지정을 취소할 수 있다.

③ 제1항의 종목선정 기관의 지정요건, 지정신청, 운영 등과 종목선정의 절차 및 종목선정

2024년에는 전문종목 6개·일반종목 2개·전략종목 2개·시범종목 1개 등이 선정되었으며, 선정된 종목은 이스포츠 산업지원센터⁴⁾에서 지속 가능한 이스포츠 종목으로 성장할 수 있도록 정부 주도 대회 종목 채택 및 행정지원, 인식제고를 위한 홍보 등이 지원됨.

[2024년 이스포츠 선정 종목]

종목구분		종 목 명	종 목 사	비고
정식 종목 (8)	전문 종목 (6)	리그 오브 레전드	라이엇 게임즈	외국법인
		배틀그라운드	(주)크래프톤	
		베틀그라운드 모바일	(주)크래프톤	
		FC 온라인	넥슨코리아	
		카트라이더: 드리프트	넥슨코리아	
		발로란트	라이엇 게임즈	외국법인
	일반 종목 (2)	스타크래프트2	블리자드 엔터테인먼트	외국법인
		이터널리턴	нім블뉴런	
전략종목 (2)		도타2	밸브 코퍼레이션	외국법인
		스트리트파이터6	캡콤	외국법인
시범종목(1)		FC모바일	넥슨코리아	2026년까지 심의
자격취소유예		서든어택	넥슨코리아	2026년까지 심의

대상, 종목선정 기준, 종목선정 신청의 절차 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

제13조(이스포츠산업지원센터의 지정 등) ① 문화체육관광부장관은 이스포츠산업의 발전을 위하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 기관을 이스포츠산업지원센터(이하 “지원센터”라 한다)로 지정할 수 있다.

1. 국공립 연구기관
 2. 「고등교육법」에 따른 대학 또는 전문대학
 3. 그 밖에 문화체육관광부령으로 정하는 기관
- ② 지원센터는 다음 각 호의 기능을 수행한다.
1. 이스포츠산업의 발전을 위한 지방자치단체와의 협조에 관한 사항
 2. 이스포츠산업의 발전을 위한 연구개발 및 상담 등 지원에 관한 사항

제15조(전문 이스포츠 및 생활 이스포츠의 육성) 국가는 이스포츠의 발전을 도모하고, 국민의 건전한 여가활동을 촉진하기 위하여 전문 이스포츠 및 생활 이스포츠 육성에 필요한 시책을 강구하여야 한다.

4) 이스포츠 산업지원센터는 한국e스포츠협회로 지정되어 있음.

종목구분	종 목 명	종 목 사	비 고
(3)	하스스톤	블리자드 엔터테인먼트	2026년까지 심의, 외국법인
	크로스파이어	스마일게이트 엔터테인먼트	2026년까지 심의

자료: 문화체육관광부 공고 제2024-0201호

2024년 선정 이스포츠 종목에 대한 30개 이스포츠 대회 현황은 다음과 같음.

[2024년 이스포츠 선정 종목 대회 현황]

연번	국산/ 외산	종목사	대회명	대회 장소
1	외산 (복수종목)	KeSPA	2024 제16회 대통령배 아마추어 e스포츠 대회(전국결선 및 KeG 리그)	각지역/아산이순신 체육관
2			2024 e스포츠 대학리그	온라인/부산이스포츠 경기장(결승)
3			2024 이스포츠 동호인 대회	전국 42개 이스포츠 시설
4	외산	발로란트	2024 WDG 발로란트 챌린저스 코리아 스테이지1~3	WDG스튜디오/부산이 스포츠경기장(결승)
5			2024 발로란트 게임 체인저스 코리아 스테이지1~3	온라인
6	외산	철권8	2024 ATL 오픈 토너먼트	프릭업 스튜디오(서울)
7			2024 ATL(AFREECA TV TEKKEN LEAGUE) 시즌 1	PlayX4(일산)
8			2024 STL(SOOP TEKKEN LEAGUE) 시즌 2	프릭업 스튜디오(서울)
9	국산	이터널리턴	Eternal Return Masters 2023 Season 2 Phase 1~3, 파이널	온라인/대전이스포츠 경기장(결승)
10			이터널리턴 마스터즈 시즌 3 Phase 1~3, 파이널	온라인/경기 플레이엑스포(결승)
11			이터널리턴 마스터즈 시즌 4 Phase 1~3, 파이널	온라인/대전이스포츠 경기장(결승)
12			이터널리턴 마스터즈 시즌 5 Phase 1~3, 파이널	온라인/미정(결승)
13	외산	스트리트	CPT 2024 월드 워리어: 한국 지역	온라인

연번	국산/ 외산	종목사	대회명	대회 장소
		파이터6	결승	
14	외산	스타 크래프트	ASL(아프리카TV 스타리그) 시즌 17	비타 500 아프리카 콜로세움(서울)
15			KB리브모바일 2024 SSL AUTUMN 시즌1	비타 500 아프리카 콜로세움(서울)
16	외산	스타 크래프트2	2024 글로벌 스타크래프트 2 리그(GSL) 시즌1	프릭업 스튜디오(서울)
17			2024 글로벌 스타크래프트 2 리그(GSL) 시즌2	프릭업 스튜디오(서울)
18	국산	배틀 그라운드	2024 PWS: KOREA PHASE 1~2	온라인/비타 500 아프리카 콜로세움(결승)
19			PUBG LVUP 쇼다운: Phase 1, 2	온라인
20			PUBG LVUP 쇼다운: CUP	온라인
21			배틀그라운드 스매시컵 시즌 10, 11	온라인
22	국산	배틀 그라운드 모바일	2024 펄지 모바일 프로 시리즈(PMPS) 시즌 0~3	대전이스포츠경기장
23	외산	리그 오브 레전드	2024 LoL 챔피언스 코리아(LCK) 스프링	LoL 파크 / KSPO돔(결승)(서울)
24			2024 LoL 챔피언스 코리아(LCK) 서머	LoL 파크 /경주 체육관(결승)
25			2024 LCK 챌린저스 리그 스프링	WDG스튜디오(서울)
26			2024 LCK 챌린저스 리그 서머	WDG스튜디오(서울)
27			2024 LCK 아카데미 시리즈 1~3회, 리그	온라인 및 광주이스포츠경기장
28			2024 LCK 아카데미 시리즈 4~6회, 리그	온라인 및 서울 오프라인 스튜디오
29	외산	FC 온라인	2024 eK리그 챔피언십 시즌 1, 2	비타 500 아프리카 콜로세움(서울)
30	국산	서든어택	2024 서든어택 챔피언십 시즌 1, 2	프릭업 스튜디오(서울)

자료: 문화체육관광부

□ 개정안에 대하여는 다음과 같은 효과가 기대될 수 있음.

첫째, 전문 이스포츠 대회를 운영하는 기업의 부담을 경감함으로써, 이스포츠 대회 개최를 활성화하고 이스포츠 산업을 발전시키는 데 기여할 수 있음.

이스포츠 산업은 수익화에 어려움을 겪고 있는 상황으로, 2021년에 이스포츠 종목사에 의해 838.8억원이 투자되었으나 종목사 매출은 329.3억원에 그쳤음. 2022년에는 총 703.1억원이 투자되었으나, 매출은 전년대비 감소하여 투자액의 28.3% 수준인 199억원만 발생하였음.

[2021년~2022년 종목사 투자액 및 매출액]

(단위: 억원, %)

연도	투자액(A)	매출액(B)	투자액 대비 매출액 비율(B/A)	B-A
2021년	838.8	329.3	39.3	△509.5
2022년	703.1	199.0	28.3	△504.1

자료: 한국콘텐츠진흥원, 「2023 대한민국 게임백서」

한편, 세계 게임시장 규모는 2022년 기준 2,082억 4,900만달러로 지속적으로 성장하는 중이며, 우리나라의 점유율은 7.8%로 4위이고, 1위는 미국(22.8%), 2위는 중국(22.4%), 3위는 일본(9.6%)임.

[세계 게임시장 현황 및 전망]

(단위: 백만달러, %)

연도	2020	2021	2022	2023	2024	2025
매출액	194,789	206,362	208,249	217,141	226,389	236,180
성장률		5.9	0.9	4.3	4.3	4.3

주) 2023년~2025년은 전망치임

자료: 한국콘텐츠진흥원, 「2023 대한민국 게임백서」

이에 따라 이스포츠 대회 시장도 함께 성장할 잠재력이 있는데, 운

영비용에 대한 세제지원은 이스포츠 및 관련 산업의 활성화에 기여하는 효과가 기대됨.

둘째, 김윤덕의원안은 비수도권에서 주로 경기가 개최되는 이스포츠 대회에 대해 상향된 공제율을 적용하려는 것인데, 이스포츠 대회의 비수도권 개최가 늘어나는 효과가 발생할 수도 있음.

2023년 기준 국내 이스포츠 민간경기장은 9곳인데 모두 수도권에 있으며, 정부가 이스포츠 상설경기장 구축사업의 일환으로 건립한 비수도권의 지역 이스포츠 전용경기장은 4곳임.

즉, 이스포츠 인프라가 수도권에 집중되어 있는데, 비수도권의 이스포츠 대회 개최가 늘어나면 이스포츠에 대한 비수도권의 접근성을 제고할 수 있을 것임.

□ 다만, 개정안에 대하여는 다음과 같은 점을 고려할 필요가 있음.

첫째, 다른 스포츠 종목의 경우에는 대회운영 비용에 대해 세제 지원을 하고 있지 않으므로 다른 스포츠 종목과의 형평성을 고려할 필요가 있음.

현행 제도상 다른 스포츠는 이스포츠와 마찬가지로 경기부 운영에 드는 비용에 대해서만 10% 세액공제(장애인운동경기부는 20%)를 제공하고 있고,⁵⁾ 대회 운영 비용에 대해 세액공제를 지원하고 있지

5) 「조세특례제한법」

제104조의22(기업의 운동경기부 등 설치·운영에 대한 과세특례) ① 내국법인이 대통령령으로 정하는 종목의 운동경기부(이하 이 조에서 “운동경기부”라 한다)를 설치하는 경우 설치한 날이 속하는 사업연도와 그 다음 사업연도의 개시일부터 2년 이내에 끝나는 사업연도까지 해당 운동경기부의 운영에 드는 비용 중 대통령령으로 정하는 비용의 100분의 10에 상당하는 금액을 법인세에서 공제한다.

않은 점을 고려할 때, 이스포츠에 대해서만 운영경비에 대한 세제 지원을 하는 것은 종목 간 조세형평성을 저해할 우려가 있음.

둘째, 이스포츠 대회 운영은 결과적으로 해당 종목에 대한 홍보효과로 종목사의 이익을 늘려주는 효과가 있어 이스포츠 대회 운영을 지원하는 것은 결과적으로 소수의 종목사를 지원하는 부작용을 유발할 수 있음.

현재 이스포츠 종목사는 크래프톤, 넥슨코리아, 라이엇 게임즈, 블리자드 엔터테인먼트 등 소수의 기업으로 구성되어 있음. 이스포츠는 종목사 게임의 주요 마케팅 수단인데, 세제지원을 통해 이스포츠 대회를 활성화하는 것은 해당 게임 판매 증대·관련 콘텐츠 판매 등으로 이어져 이들 소수의 기업들을 정부가 간접적으로 지원하는 결과로 귀결될 우려가 있음.

셋째, 박성훈의원안과 박수영의원안은 지원범위에 외국기업이 만든 이스포츠 종목의 대회가 포함되는지 여부에 차이가 있는데, ①외국기업과 경쟁관계에 있는 우리나라 기업의 경쟁력 강화를 위해서는 내국법인이 만든 게임종목만 지원할 필요성이 있다는 점과 ②국내 이스포츠 산업생태계를 전반적으로 활성화하기 위해서는 외국기업

② 내국법인이 대통령령으로 정하는 장애인운동경기부(이하 이 조에서 “장애인운동경기부”라 한다)를 설치하는 경우 설치한 날이 속하는 사업연도와 그 다음 사업연도의 개시일부터 4년 이내에 끝나는 사업연도까지 해당 장애인운동경기부의 운영에 드는 비용 중 대통령령으로 정하는 비용의 100분의 20에 상당하는 금액을 법인세에서 공제한다.

③ 내국법인이 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」에 따른 이스포츠 중 대통령령으로 정하는 종목의 경기부(이하 이 조에서 “이스포츠경기부”라 한다)를 설치하는 경우 설치한 날이 속하는 사업연도와 그 다음 사업연도의 개시일부터 2년 이내에 끝나는 사업연도까지 해당 이스포츠경기부의 운영에 드는 비용 중 대통령령으로 정하는 비용의 100분의 10에 상당하는 금액을 법인세에서 공제한다.

이 만든 종목 대회도 지원할 필요성이 있다는 점을 종합적으로 고려하여 입법정책적으로 결정할 필요가 있음.

문 의 처

02)6788-5155
