



제429회국회(정기회)
제6차기획재정위원회

조세특례제한법 일부개정법률안

검 토 보 고

■ 박성훈의원 대표발의(의안번호 제12301호)

2025. 11.

기 획 재 정 위 원 회

전문위원 정지은

목 차

I . 개요	1
II . 주요 내용별 검토	3
1. 공제대상 확대(민형배의원안, 정성호의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 정부안, 조승래의원·김승수의원안)	3

I. 개요

1. 박성훈의원 대표발의안(의안번호 제12301호)

가. 제안경위

- (1) 제 안 자 : 박성훈의원 등 10인
- (2) 제 안 일 : 2025. 8. 21.
- (3) 회 부 일 : 2025. 8. 22.

나. 제안이유 및 주요내용

현행법은 영상콘텐츠산업의 진흥을 위하여 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제와 영상콘텐츠를 제작하는 문화산업전문회사에 출자하는 금액에 대한 세액공제를 규정하고 있음.

해당 공제는 2025년 12월 31일을 일몰기한으로 하는데 글로벌시장에서 K-콘텐츠에 대한 인기가 높아지면서 이에 따른 경제적 효과를 늘어나고 있음을 고려할 때 해당 세제지원이 지속되어야 할 필요가 있음.

또한, 게임콘텐츠분야의 경우 꾸준히 높은 성장세를 보이고 있는 유망산업으로 향후 콘텐츠 수출, 고용 창출 등 국가 경제에 이바지할 수 있는 가능성이 큰 산업이나 이에 대한 세제지원이 미흡한 상황임.

이에 현행 영상콘텐츠 관련 세액공제에 게임콘텐츠도 포함하도록 하고, 일몰기한도 2028년 12월 31일까지로 연장하여 콘텐츠산업에 대

한 지속적 세제지원이 가능토록 하고자 함(안 제25조의6 및 제25조의7).

II. 주요 내용별 검토

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

현 행	민형배의원안, 정성호의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 조승래의원·김승수의원안	정부안
○ 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제(제25조의6) ○ 공 제 대 상: 다음 어느 하나의 <u>영상콘텐츠</u> 제작을 위한 국내외 발생 비용 - 방송 프로그램으로서 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 프로그램 - 영화 - 온라인 동영상 서비스(OTT) <신 설>	○ 세액공제 대상을 영상콘텐츠 제작비용에서 문화콘텐츠(민형배의원안, 조승래의원·김승수의원안), 콘텐츠(정성호의원안), 영상·게임콘텐츠(정연욱의원안) 제작비용으로 확대 ○ 공 제 대 상: 다음 어느 하나의 <u>문화콘텐츠(민형배의원안, 조승래의원·김승수의원안), 콘텐츠(정성호의원안), 영상·게임콘텐츠(정연욱의원안, 박성훈의원안)</u> 제작을 위한 국내외 발생비용 - 방송 프로그램으로서 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 프로그램 - 영화 - 온라인 동영상 서비스(OTT) - <u>음반, 음악파일, 음악영상물 및 음악영상파</u>	○ 웹툰콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제 신설(안 제25조의8 신설) ○ 공 제 대 상: 대통령령으로 정하는 웹툰콘텐츠 제작을 위한 국내 발생 비용

현행	민형배의원안, 정성호의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 조승래의원·김승수의원안	정부안
○ 공제율: ①(기본공제)+ ②(추가공제) - ①: 대 5%, 중견 10%, 중소 15%	<u>일(민형배의원안) 또는 음악, 음원, 음반, 음악 파일, 음악영상물, 공연(조승래의원·김승수의원안)</u> - <u>게임물(민형배의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 조승래의원·김승수의원안))</u> - <u>간행물, 전자출판물(민형배의원안, 정성호의원안)</u> * 정성호의원안은 수험서, 참고서 등 학습을 목적으로 하는 간행물 및 전자출판물 제외 - <u>출판만화, 디지털만화 및 웹툰(민형배의원안, 정성호의원안)</u> ○ 공제율: 현행과 같음(민형배의원안, 박성훈의원안) <u>기본공제율 상향(정성호의원안)</u> <u>기본공제율 10%p 인상(정연욱의원안)</u> <u>대기업 기본공제율 상향(조승래의원·김승수의원안)</u> - ①: 대 5%, 중견 10%, 중소 15% (민형배의원안) - ①: 대 10%, 중견	○ 공제율: 대: 10%, 중견: 10%, 중소 15% * 영상콘텐츠 제작비용 세액공제도 동일하게 규정

현행	민형배의원안, 정성호의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 조승래의원·김승수의원안	정부안
- ②: 대·중견 10%, 중소 15% * 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: 2025. 12. 31.	<u>15%, 중소 30%</u> (정성호의원안) - ①: 대 <u>15%</u>, 중견 <u>20%</u>, 중소 <u>25%</u> (정연욱의원안) - ①: 대 <u>10%</u>, 중견 10%, 중소 15% (조승래의원·김승수의원안) - ②: (현행과 같음) ○ 공제시기: 해당 문화콘텐츠(민형배의원안, 조승래의원·김승수의원안), 콘텐츠(정성호의원안), 영상·게임콘텐츠(정연욱의원안, 박성훈의원안)가 처음으로 소비자에게 제공된 과세연도 ○ 적용기한: 2028. 12. 31. ○ 시행일: 공포 후 6개월(민형배의원안, 정연욱의원안, 조승래의원·김승수의원안) 2026. 1. 1. (정성호의원안, 박성훈의원안) ○ 적용례:	○ 공제시기: 해당 웹툰콘텐츠가 처음으로 정보통신망에 공개된 과세연도 ○ 적용기한: 2028. 12. 31. ○ 시행일: 2026. 1. 1. ○ 적용례:

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

현 행	민형배의원안, 정성호의원안, 정연욱의원안, 박성훈의원안, 조승래의원·김승수의원안	정부안
사 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도 ○ 적용기한: <u>2025. 12. 31.</u>	<u>상·게임콘텐츠(정연욱의원안, 박성훈의원안)의 최초 제공일과 문화산업전문회사 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도</u> ○ 적용기한: (현행과 같음) (민형배의원안) <u>2028. 12. 31.</u> (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 세액

공제(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 방송프로그램¹⁾, 영화 및 온라인 동영상 서비스를 통하여 시청에 제공된 비디오물²⁾ 외에 음반·음악파일·음악영상물·음악영상파일³⁾, 게임물⁴⁾, 간행물·전자출판물⁵⁾,

1) 「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.

2) 「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.

3) 「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.

출판만화·디지털만화·웹툰⁶⁾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.

7. “음악영상파일”이라 함은 음악영상물이 복제·전송·송신·수신될 수 있도록 전자적 형태로 제작되거나 전자적 기기에 수록된 것을 말한다.

4) 「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 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 유기사설(遊技施設) 또는 유기기구(遊技器具)는 제외한다.

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

5) 「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.

6) 「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 디스플레이 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.

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

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 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.⁷⁾

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,⁸⁾ 전체 사업체(118,034개) 중 매출액 규모 10억원 미만인 업체가 전체의 88.6%를 차지하고 있어 영세한 업체가 대부분인 상황임.⁹⁾

뿐만 아니라, 향후 필요로 하는 정책적 지원 사항에 대하여 조사한

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

8) 한국콘텐츠진흥원, 「2024년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서」, 2025. 4.

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

결과 ‘금융 및 세제 지원 강화’가 65.4%로 가장 높게 나타났음¹⁰⁾.

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”¹¹⁾에 따르면, 출판콘텐츠 제작비용에 대하여 현행 영상 콘텐츠 제작비용 세액공제와 동일한 공제율 적용 시 5년간 5,692억원의 추가 투자 및 7,740명의 취업자 수 증가 효과가 있을 것으로 추정됨.

한국콘텐츠진흥원이 수행한 “음악산업 조세지원제도 개선연구”¹²⁾에 따르면, 음악콘텐츠 제작비용에 대하여 동일한 공제를 적용할 경우 5년간 2,814억원의 투자 증가 및 3,180명의 취업유발효과가 있을 것으로 전망됨¹³⁾.

또한, 한국콘텐츠진흥원이 수행한 “게임산업 조세지원제도 개선연구”¹⁴⁾ 역시 게임콘텐츠 제작비용에 대하여 동일한 공제 적용 시 5

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

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

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

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

14) 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.¹⁵⁾ 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 기술¹⁶⁾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

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

16) 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 감안
할 필요가 있음.

- 이하에서는 웹툰콘텐츠, 출판콘텐츠(웹툰 제외), 게임콘텐츠, 음악
콘텐츠에 대하여 제작비용 세액공제의 필요성 및 고려사항을 개별
적으로 검토함.

문 의 처
02)6788-5000