



제 432회 국회 (임시회)
제1차 재정경제기획위원회

조세특례제한법 일부개정법률안

검 토 보 고

■ 양문석의원 대표발의(의안번호 제14359호)

2026. 2.

재정경제기획위원회

수석전문위원 최병권

목 차

I . 개요	1
II . 주요 내용별 검토	3
1. 영상콘텐츠 제작비용 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 제도 개요	3
2. 공제대상에 게임물 추가(양문석의원안)	8

I. 개요

1. 양문석의원 대표발의안(의안번호 제14359호)

가. 제안경위

- (1) 제 안 자 : 양문석의원 등 10인
- (2) 제 안 일 : 2025. 11. 18.
- (3) 회 부 일 : 2025. 11. 19.

나. 제안이유 및 주요내용

정부는 2030년 K콘텐츠 시장규모 300조 원, 수출 50조 원 시대를 열겠다는 목표로 웹툰과 출판물 제작비용 등을 세액공제 대상에 포함하는 조세특례제한법 개정안을 발의하였지만, 게임이 공제대상에서 제외되며 세액공제 도입 필요성이 제기됨.

한국콘텐츠진흥원에 따르면 2023년 기준 한국 게임산업 매출액은 23조 원, 수출액은 84억 달러로 세계 시장 점유율은 4위로 나타남.

글로벌 콘텐츠 시장의 규모가 급격히 확대되고 있는 가운데, 우리나라의 콘텐츠 산업은 제작비 증가와 투자위축 등으로 성장세가 둔화되고 있으며, 특히 게임콘텐츠 분야는 높은 부가가치와 수출잠재력에도 불구하고 세제지원 대상에서 제외되어있는 실정임.

이에 영상뿐 아니라 게임콘텐츠 제작비용에 대해서도 세액공제를 적용하고, 게임콘텐츠 관련 문화산업전문회사에 대한 출자에 세제혜

택을 부여함으로써 국내 콘텐츠 산업 전반의 창작활동을 촉진하고 산업 경쟁력을 제고하려는 것임.

아울러 콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제율을 상향하여 민간 투자를 활성화하고, 우리 콘텐츠의 글로벌시장 진출을 뒷받침하려는 것임 (안 제25조의6 및 제25조의7).

II. 주요 내용별 검토

1. 영상콘텐츠 제작비용 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 제도 개요

- 법 제25조의6에 따른 영상콘텐츠 제작비용 세액공제는 대통령령으로 정하는 영상콘텐츠 제작비용의 10~30%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·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	2028년 12월 31일

영상콘텐츠 제작산업은 지식기반산업으로서 제조업 등과 달리

많은 설비투자가 요구되지 않고 제작비용의 상당 부분이 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 10%(대기업·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, p3 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.

또한, 2025년 세법개정을 통해 대기업 기본공제율을 중견기업과 동일하게 10%로 상향한 바 있음.

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 기업이 영상콘텐츠를 제작하는 문화산업전문회사에 출자하는 경우 3%의 세액을 공제하는 제도로써, 민간투자 활성화를 통한

양질의 영상콘텐츠 제작 기반을 강화하기 위하여 2023년 세법개정을 통해 도입되었음.

당초 중견기업과 중소기업만을 대상으로 하였으나, 2025년 세법개정을 통하여 대기업을 공제대상에 추가하였음.

문화산업전문회사는 문화산업 분야의 특정 프로젝트를 수행하기 위해 설립되는 특수목적회사²⁾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⁾

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.

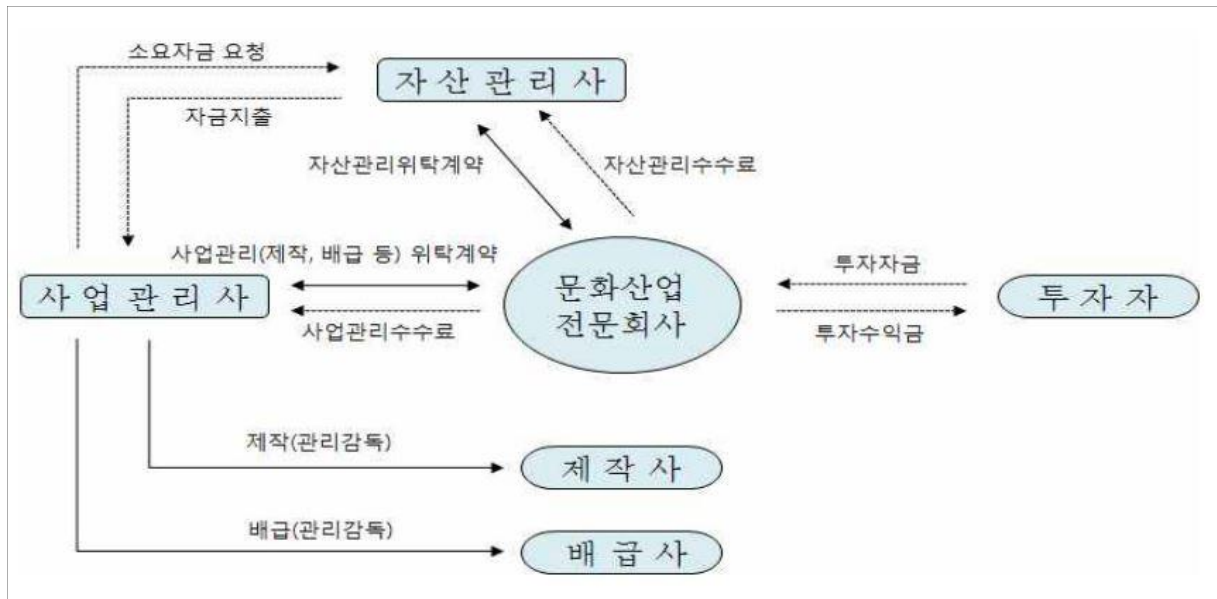
4) 「법인세법」

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

[문화산업전문회사의 사업구조]



자료: 「문화산업전문회사 실무안내」, 한국콘텐츠진흥원

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

2. 공제대상에 게임물 추가(양문석의원안)

현 행	개정안
□ 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제(제25조의6) ○ 공 제 대 상: 다음 어느 하나의 <u>영상콘텐츠</u> 제작을 위한 국내외 발생비용 - 방송프로그램으로서 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 프로그램 - 영화 - 온라인 동영상 서비스 (OTT) <u><신 설></u> ○ 공제율: ①(기본공제)+②(추가공제) - ①: 대 10%, 중견 10%, 중소 15% * 발의 당시: 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 ○ 공제시기: 해당 <u>영상콘텐츠가 처음으로 방송되거나 영화상영관에서 상영되거나 온라인 동영상 서비스를 통하여 시청에 제공된 과세연도</u> ○ 적용기한: <u>2028. 12. 31.</u> * 발의 당시: 2025. 12. 31. □ 문화산업전문회사 출자에 대한 법인세 세액공제 특례(제25조의7)	□ 공제대상을 영상콘텐츠 제작비용에서 영상·게임콘텐츠 제작비용으로 확대 ○ 공 제 대 상: 다음 어느 하나의 <u>영상·게임콘텐츠</u> 제작을 위한 국내외 발생비용 - 방송프로그램으로서 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 프로그램 - 영화 - 온라인 동영상 서비스 (OTT) - <u>게임물</u> ○ 공제율: ①(기본공제)+②(추가공제) - ①: 대 10%, 중견 10%, 중소 15% - ②: (현행과 같음) ○ 공제시기: 해당 <u>영상·게임콘텐츠가 처음으로 소비자에게 제공된 과세연도</u> ○ 적용기한: <u>2028. 12. 31.</u> ○ 시행일: 공포 후 6개월 ○ 적용례: 이 법 시행 이후 발생하는 영상·게임콘텐츠 제작비용부터 적용 □ 공제대상을 영상콘텐츠 제작비용에서 영상·게임콘텐츠 제작비용으로 확대

현 행	개정안
○ 적용대상: 내국법인 * 발의 당시: 중소·중견기업 ○ 공제대상: 문화산업전문회사 출자액 중 <u>영상콘텐츠</u> 제작에 사용된 비용 ○ 공제율: 3% ○ 공제시기: <u>영상콘텐츠의 최초 방송·상영 또는 제공일과 문화산업전문회사 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도</u> ○ 적용기한: <u>2028. 12. 31.</u> * 발의 당시: 2025. 12. 31.	○ 적용대상: 중소·중견기업 ○ 공제대상: 문화산업전문회사 출자액 중 <u>영상·게임콘텐츠</u> 제작에 사용된 비용 ○ 공제율: (현행과 같음) ○ 공제시기: <u>영상·게임콘텐츠의 최초 제공일과 문화산업전문회사 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도</u> ○ 적용기한: <u>2028. 12. 31.</u> ○ 시행일: 공포 후 6개월 ○ 적용례: 이 법 시행 이후 문화산업전문회사에 출자하는 경우부터 적용

* 양문석의원안 2025. 11. 18. 발의(의안번호 14359)

□ 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 게임물⁵⁾을 추가하려는 것임.

또한, 개정안은 대기업에 한하여 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 기본공제율을 5%에서 10%로 인상하는 한편, 영상콘텐츠 제작비용 세

5) 「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(遊技機具)는 제외한다.

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

액공제와 문화산업전문회사 출자 세액공제의 적용기한을 2028년 말까지 연장하려는 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.

□ 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, 다음과 같은 효과가 기대되는 측면이 있음.

첫째, 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

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

한국콘텐츠진흥원이 수행한 “게임산업 조세지원제도 개선연구”⁶⁾ 역시 게임콘텐츠 제작비용에 대하여 동일한 공제 적용 시 5년간 1조 5,993억원의 투자 증가 및 15,513명의 취업유발효과가 예상된다는 결과를 제시하였음.

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

콘텐츠산업의 청년 종사자(40대 미만) 비중은 78.3%로서, 타 업종 평균 33.9% 대비 2.3배 이상 높은 수준임.⁷⁾ 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 취지이므로 게임콘텐츠까지 범위를 확장하여 지원하는 것에 대해서는 정책적 판단이 필요한 측면이 있음.

둘째, 게임콘텐츠 제작기술⁸⁾은 신성장·원천기술에 해당하여 일반적인 기술 분야보다 높은 R&D 세액공제율이 적용되고, R&D 재료비 대상도 게임산업의 특성을 반영하여 폭넓게 인정하고 있음.⁹⁾

셋째, 개정안 중 대기업에 한하여 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 기본공제율을 5%에서 10%로 5%p 인상하고 영상콘텐츠 제작비용 세액공제와 문화산업전문회사 출자 세액공제의 적용기한을 2028년 말까지 연장하는 내용은 2025년 세법개정에 따라 입법취지가 달성되었음.

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

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

9) 재정경제부에 따르면 창작용 소프트웨어 대여·구입비 등도 R&D 재료비에 포함됨.

문 의 처

02)6788-5154
