

의안번호	2214359
의 퇴 인	양문석 의원
회 답 일	2025. 11. 19.
추 계 번호	25F6244

조세특례제한법 일부개정법률안

— 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 기본공제율 인상 및 적용기한 연장 등

【비용추계서】

I. 비용추계 결과

- 개정안에 따라 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제의 기본공제율을 인상하며, 적용기한을 현행 2025년말에서 2028년말까지 3년 연장하는 경우, 소득세 및 법인세는 2027년 415.8억원, 2029년 415.8억원 등 2027년부터 2029년까지 3년간 총 1,247.3억원(연평균 415.8억원) 감소할 것으로 추계
- 개정안은 영상콘텐츠 세액공제의 공제율 인상 및 적용기한 연장 외에도 적용 대상의 범위에 게임콘텐츠를 추가하는 내용과 문화산업전문회사의 출자에 대한 감면대상을 확대하고 적용기한을 연장하는 내용을 포함하고 있으나, 자료의 부재 등으로 세수효과를 합리적으로 예측할 수 없어 동 추계에서 제외
 - 이를 고려하면, 동 추계의 세수 감소효과는 과소추계 되었을 가능성이 있음

[표 1] 개정안에 따른 재정수입 변화: 소득세 및 법인세, 2027~2029년

(단위: 억원)

	2027	2028	2029	누적	연평균
영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제의 적용대상 확대, 기본공제율 인상 및 적용기한 3년 연장(안 제25조의6)	-415.8	-415.8	-415.8	-1,247.3	-415.8
문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 적용대상 확대 및 적용기한 3년 연장(안 제25조의7)	추	정	곤	란	

Ⅱ. 재정수반요인

연번	조·항(조제목)	주요내용	비고
1	안 제25조의6 (영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제)	○ 세액공제 명칭 변경, 공제대상 확대, 기본공제율 인상 및 적용 기한 3년 연장 － 명칭: (현행) 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제 (개정안) 영상·게임콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제 － 공제대상: (현행) 영상콘텐츠 → (개정안) 영상·게임콘텐츠 － 공제율(%): (현행) 기본 5(중견기업 10, 중소기업 15) → (개정안) 기본 10(중견기업 10, 중소기업 15) － 적용기한: (현행) 2025.12.31. → (개정) 2028.12.31.	
2	안 제25조의7 (내국법인의 문화산업 전문회사에의 출자에 대한 세액공제)	○ 내국법인의 문화산업 전문회사에의 출자에 대한 법인세 세액공제 적용기한 3년 연장 － 공제요건: (현행) 영상콘텐츠를 제작하는 문화산업전문회사에 출자 → (개정안) 영상·게임콘텐츠를 제작하는 문화산업전문회사에 출자 － 공제율: 출자금액의 3% － 적용기한: (현행) 2025.12.31. → (개정) 2028.12.31.	

Ⅲ. 비용추계의 전제와 상세내역

1. 재정수반요인별 추계 여부

연번	조·항(조제목)	추계여부	비고
1	안 제25조의6 (영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제)	○	○ 단, 개정안은 공제대상에 게임콘텐츠를 추가하는 내용을 담고 있으나, 해당 분야의 구체적인 공제대상 제작비 규모 등을 추계할 수 없어, 동 추계에서는 제외
2	안 제25조의7 (내국법인의 문화산업 전문회사에의 출자에 대한 세액공제)	×	○ 개정안의 세수효과를 추계하기 위해서는 향후 영상 및 게임콘텐츠를 제작하는 문화산업전문회사에 투자유입 규모 등을 추정해야 하나, 기초자료 등의 부재로 이를 합리적으로 추정할 수 없음

2. 비용추계의 총괄적 전제

- 개정안이 2025년 중 통과되어 2026년 귀속분부터 적용된다고 가정하며, 세수효과는 징수기준에 따라 집계함
 - 법인세 확정신고 등을 고려할 경우 개정안의 적용기한 연장 등에 따른 2026~2028년 법인세 귀속분에 대한 세수효과는 2027~2029년에 발생
- 향후 영상콘텐츠 제작비용에 대한 소득세 및 법인세 세액공제의 공제율 인상 및 적용기한 연장에 따른 세수효과는 다음의 가정에 따라 추계
 - 향후 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제는 2025년 잠정치율 기준으로 2024년 기업규모별 공제실적을 반영하여 대기업에 대한 공제율 인상(5→10%)에 따른 세수효과 추계
 - 2025년 공제실적은 잠정치로 기업규모별 공제액을 확인할 수 없음
 - 향후 제작되는 콘텐츠 제작비용에 대한 추가공제율 적용 여부는 개별 작품별로 국내 제작비 비율 등에 따라 달라지며¹⁾, 동 추계는 모든 콘텐츠에 대해 기본공제율만을 적용하여 가정
 - 향후 영상콘텐츠 세액공제를 받는 업체에 충분한 이익이 발생하여 공제율 상향조정에 따라 증가하는 세액공제를 모두 감면받을 수 있다고 가정하며, 최저한세는 고려하지 않음
- 세액공제율 변화에 따른 행태변화는 고려하지 않음
 - 세액공제율 변화에 따라 영상콘텐츠 제작에 대한 행태가 달라질 가능성이 존재하지만, 동 추계에서는 이를 고려하지 않음
- 이외에도 개정안은 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제의 공제대상에 게임콘텐츠를 추가하는 내용과 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 적용대상 확대 및 적용기한 연장의 내용을 포함하고 있으나, 관련 자료의 부재 등으로 추계가 어려워 동 추계에서 제외함

1) 국내 제작비 비율이 80% 이상이며, 다음 4개 요건* 중 3개 이상 충족 시 적용
(「조세특례제한법 시행령」 제22조의10 제4항)

* ① 주요 스태프 인건비의 내국인 지급비율 80% 이상,
② 배우 출연료의 내국인 지급비율 80% 이상,
③ 후반제작비용 중 국내 지출 80% 이상,
④ 주요 IP(방송권, 전송권, 배포권, 2차적 저작물작성권 등) 3개 이상 보유

- 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제의 공제대상에 게임콘텐츠를 추가하는 내용의 세수효과를 추계하기 위해서는 향후 게임콘텐츠의 제작비용과 제작기업의 법인세수 등을 추정하기 위한 기초자료가 필요하나, 관련 자료 및 통계가 부재하여 이를 합리적으로 추계할 수 없음
- 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 적용대상 확대 및 적용기한 연장의 세수효과를 추계하기 위해서는 동 세액공제의 추이 및 향후 문화산업전문회사로 유입되는 출자규모 등을 추정하여야 하나, 동 세액공제는 2024년 귀속분부터 적용됨에 따라 공제실적 등 자료가 미비하여 현 시점에서 추계할 수 없음

3. 상세 추계내역

(1) 제도 개요 및 관련 실적

□ (제도개요) 동 제도는 영상산업의 지원을 위해 2017년 도입되었으며, 세액공제 대상 및 공제율 등을 중심으로 제도 개정이 이루어지면서 세제 지원이 확대되는 추세

- 2017년 도입 이후 공제대상 확대, 공제율 상승 등을 중심으로 제도 개정
 - 현행 기업규모별로 영상콘텐츠 제작비용의 공제율은 추가공제를 포함 15~30% 수준
 - ※ 공제율(기본+추가): 중소기업 30%, 중견기업 20%, 대기업 15%

[표 2] 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제의 주요 연혁

시행시기	주요 개정내용
2017년	☐ 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제 도입 - 공제대상: 국내에서 발생한 영상콘텐츠 제작비용 - 공제율: 중소기업 10%, 중견기업 7%, 대기업 3%
2022년	☐ 공제대상에 해외에서 발생한 제작비용도 포함 - 공제대상: 국내에서 발생한 영상콘텐츠 제작비용 → 국내외에서 발생한 영상콘텐츠 제작비용
2024년	☐ 공제율 상향 및 추가공제 도입 - 공제율: (기본공제) 중소기업 10 → 15%, 중견기업 7 → 10%, 대기업 3 → 5% (추가공제) 국내 제작비 비중이 일정 비율 이상이면 추가공제 10%(중소기업 15%) 적용

- (감면실적) 영상콘텐츠 제작비에 대한 세액공제 실적은 2020년 99억원에서 2023년 320억원으로 증가, 2025년 253억원(잠정치)으로 감소함
- 2025년 감면실적은 2023년 세법개정으로 인한 기본공제율 상향 및 추가공제 도입의 효과가 반영되었으나 2024년 258억원에 비해 소폭 감소

[표 3] 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 실적: 2020~2025년

(단위: 억원)

		2020	2021	2022	2023	2024	2025(전망)
소 계		99	170	309	320	258	253
법인세	대기업	49	98	165	190	166	
	중견기업	16	55	85	68	25	
	중소기업	34	16	59	61	65	
소득세		0.7	1.5	0.8	1.2	1.4	

주: 2025년은 잠정치로 기업규모별 세액공제 실적은 현 시점에서 구분할 수 없음
 자료: 정부, 「조세지출예산서」, 각 년도 자료를 바탕으로 국회예산정책처 작성

(2) 추계방법

- (향후 공제액 추정) 향후 개정안에 따른 세수효과는 2025년 잠정실적에 대기업 기본공제율 인상분을 고려하여 추계

- 기본공제율 인상: 대기업 5 → 10%
 - 기업규모별 공제액은 2024년 비중을 2025년 잠정실적에 적용하여 추계
 - 중견기업 10%, 중소기업 15% 동일

[표 4] 기본공제율 인상의 효과: 2027~2029년

(단위: 억원)

			2027	2028	2029
현행	법인세	대기업(5%)	162.8	162.8	162.8
		중견기업(10%)	24.5	24.5	24.5
		중소기업(15%)	63.7	63.7	63.7
	소득세		2.0	2.0	2.0
	계		253.0	253.0	253.0
개정안	법인세	대기업(10%)	325.5	325.5	325.5
		중견기업(10%)	24.5	24.5	24.5
		중소기업(15%)	63.7	63.7	63.7
	소득세		2.0	2.0	2.0
	계		415.8	415.8	415.8

(3) 추계결과

- 개정안에 따라 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제의 기본공제율을 인상하며, 적용기한을 현행 2025년말에서 2028년말까지 3년 연장하는 경우, 소득세 및 법인세는 2027년 415.8억원, 2029년 415.8억원 등 2027년부터 2029년까지 3년간 총 1,247.3억원(연평균 415.8억원) 감소할 것으로 추계
 - 개정안은 영상콘텐츠 세액공제의 공제율 인상 및 적용기한 연장 외에도 적용대상의 범위에 게임콘텐츠를 추가하는 내용과 문화산업전문회사의 출자에 대한 감면대상을 확대하고 적용기한을 연장하는 내용을 포함하고 있으나, 자료의 부재 등으로 세수효과를 합리적으로 예측할 수 없어 동 추계에서 제외
 - 이를 고려하면, 동 추계의 세수 감소효과는 과소추계 되었을 가능성이 있음

[표 5] 개정안에 따른 재정수입 변화: 소득세 및 법인세, 2027~2029년

(단위: 억원)

	2027	2028	2029	누적	연평균
영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제의 적용대상 확대, 기본공제율 인상 및 적용기한 3년 연장(안 제25조의6)	-415.8	-415.8	-415.8	-1,247.3	-415.8
문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 적용대상 확대 및 적용기한 3년 연장(안 제25조의7)	추	정	곤	란	

IV. 부대의견

- 없음

V. 작성자

□ 성명

국회의산정책처	분석관	과장
세제분석2과	박정환	백경엽

□ 대표연락처

성명	전화번호	이메일 주소
박정환	02-6788-4835	jhpark83@assembly.go.kr