



제 437회 국회 (임시회)
제3차 재정경제기획위원회

조세특례제한법 일부개정법률안

검 토 보 고

■ 박성훈의원 대표발의(의안번호 제18876호)

2026. 7.

재정경제기획위원회

수석전문위원 최병권

목 차

I . 개요	1
II . 주요 내용별 검토	3
1. 영상콘텐츠 제작비용 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 대상 확대 등	3
가. 영상콘텐츠 제작비용 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 제도 개요	3
나. 공제대상 확대(박성훈의원안)	8
1) 게임콘텐츠 제작비용 세액공제 신설(박성훈의원안)	16
2) 음악콘텐츠 제작비용 세액공제 신설(박성훈의원안)	19
2. 이스포츠대회 운영 과세특례 대상 확대 및 적용기한 연장 등 (박성훈의원안)	21

I. 개요

1. 박성훈의원 대표발의안(의안번호 제18876호)

가. 제안경위

- (1) 제 안 자 : 박성훈의원 등 10인
- (2) 제 안 일 : 2026. 5. 7.
- (3) 회 부 일 : 2026. 5. 8.

나. 제안이유 및 주요내용

현행법은 영상콘텐츠 제작비용 및 문화산업전문회사 출자 금액의 일부를 소득세 또는 법인세에서 공제하는 과세특례를 규정하고 있으며, 수도권 외의 지역에서 개최하는 이스포츠대회의 운영비용에 대하여 100분의 10의 공제율로 세액공제 혜택을 부여하고 있음.

그러나 최근 케이팝 및 국내 게임 산업이 세계적으로 높은 인기를 얻으며 경제적 파급효과를 창출하고 있음에도 불구하고 현행 세액공제 대상이 방송 프로그램, 영화 등 일부 영상콘텐츠에 한정되어 있어 게임 및 음악 산업에 대한 국가적 차원의 조세지원이 부족하다는 지적이 제기되고 있음. 또한, 이스포츠대회 운영에 대한 과세특례 요건이 수도권 외의 지역에서 개최되는 경우로만 제한되어 있어 이스포츠 산업 전반의 활성화를 유인하기 위하여 세제지원의 대상인 지역을 확대할 필요성이 제기되고 있음.

이에 영상콘텐츠 제작비용 및 출자에 대한 세액공제 대상을 게임물 및 음악을 포함한 문화콘텐츠로 확대하고, 업데이트가 지속적으로 이루어지는 게임 및 음악등의 특성을 반영하여 제작 중인 경우에도 해당 과세연도에 발생한 제작비용의 세액공제를 받을 수 있도록 하려는 것임. 또한, 이스포츠대회 운영비용에 대한 세액공제 적용 기한을 2029년 12월 31일까지 연장하고 전체 경기의 100분의 50 이상을 수도권 외의 지역에서 개최하는 경우에는 100분의 30, 그 외의 경우에는 100분의 20으로 공제율을 차등 적용함으로써 지역 균형 발전을 도모함과 동시에 문화콘텐츠 및 이스포츠 산업의 경쟁력을 제고하려는 것임(안 제25조의6, 제25조의7 및 제104조의35).

II. 주요 내용별 검토

1. 영상콘텐츠 제작비용 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 대상 확대 등

가. 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 상황

1) 문화체육관광부, '조세특례 예비타당성조사 요구서-영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제', 2016, p.3 참고

에서 2022년 세법개정을 통해 온라인 동영상 서비스(OTT: Over The Top media service, 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.

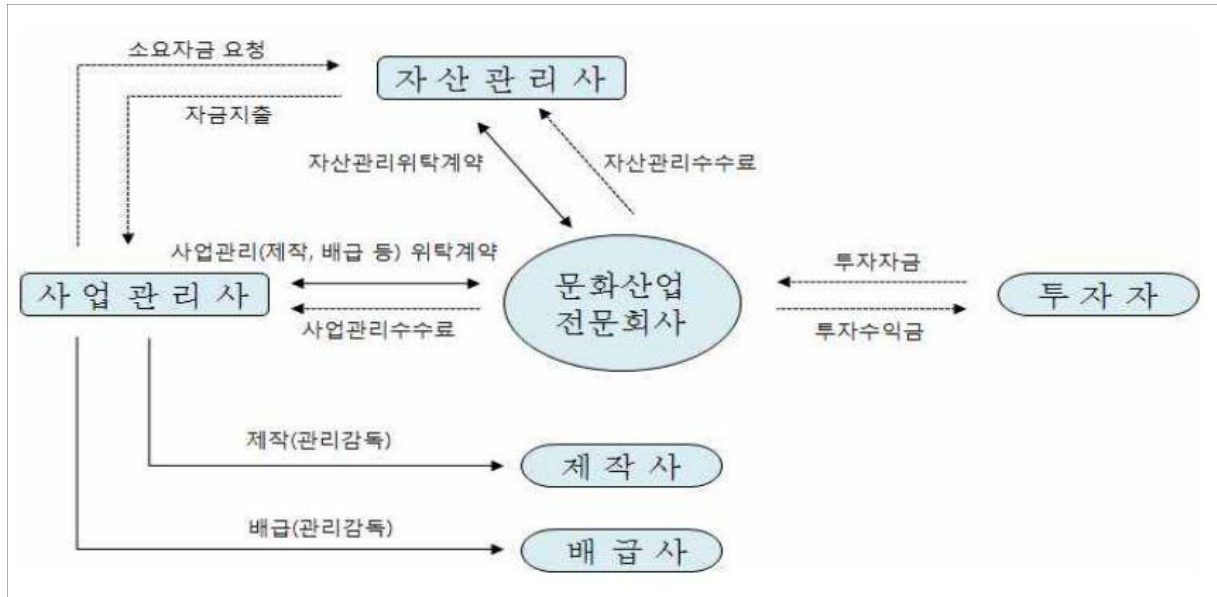
4) 「법인세법」

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.

나. 공제대상 확대(박성훈의원안)

현 행	개정안
□ 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제(제25조의6) ○ 공제대상: 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> <u><신 설></u> ○ 공제율: ①(기본공제)+②(추가공제) - ①: 대 10%, 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 영상콘텐츠가 처음으로 방송되거나 영화상영관에서 상영되거나 온라인 동영상 서비스를 통하여 시청에 제공된 과세연도	□ 세액공제 대상을 영상콘텐츠 제작비용에서 문화콘텐츠 제작비용으로 확대 ○ 공제대상: 다음 어느 하나의 <u>문화콘텐츠</u> 제작을 위한 국내외 발생비용 - 방송프로그램으로서 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 프로그램 - 영화 - 온라인 동영상 서비스 (OTT) - 「음악산업진흥에 관한 법률」 제2조에 따른 음악, 음원, 음반, 음악과일, 음악영상물, 공연 - 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물 ○ 공제율: 현행과 같음 ○ 공제시기: 해당 문화콘텐츠가 처음으로 소비자에게 제공된 과세연도. 다만, 제작 중인 게임물 및 음악등(소비자에게 제공된 이후 관련 제작이 계속 이루어지는 경우 포함)의 경우에는 해당 과세연도에 발생한 제작비용에 기본공제율을 곱하여 산정한 금액을 그 과세연도의 소득세 또는 법인세에서 공제하고, 추가공제 금액은 해당 문화콘텐츠의 총 제작비용이 확정되어 소비자에게 최초로 제공된 날이 속하는 과세연도에 이

현 행	개정안
○ 적용기한: 2028. 12. 31. ☐ 문화산업전문회사 출자에 대한 법인세 세액공제 특례(제25조의7) ○ 적용대상: 대통령령으로 정하는 내국법인 ○ 공제대상: 문화산업전문회사 출자액 중 <u>영상콘텐츠</u> 제작에 사용된 비용 ○ 공제율: 3% ○ 공제시기: <u>영상콘텐츠의</u> 최초 방송·상영 또는 <u>제공일</u>과 문화산업전문회사 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도 ○ 적용기한: 2028. 12. 31.	<u>를 합산하여 공제</u> ○ 적용기한: 현행과 같음 ○ 시행일: 공포 후 6개월 ○ 적용례: 이 법 시행 이후 발생하는 문화콘텐츠 제작비용부터 적용 ☐ 세액공제 대상을 영상콘텐츠 제작비용에서 문화콘텐츠 제작비용으로 확대 ○ 적용대상: (현행과 같음) ○ 공제대상: 문화산업전문회사 출자액 중 <u>문화콘텐츠</u> 제작에 사용된 비용 ○ 공제율: (현행과 같음) ○ 공제시기: <u>문화콘텐츠의</u> 최초 제공일과 문화산업전문회사 청산일 중 빠른 날이 속하는 사업연도 ○ 적용기한: 현행과 같음 ○ 시행일: 공포 후 6개월 ○ 적용례: 이 법 시행 이후 문화산업전문회사에 출자하는 경우부터 적용

* 박성훈의원안 2026. 5. 7. 발의(의안번호 18876)

☐ 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 게임, 음악 등 각종 콘텐츠를 추가하려는 것임.

개정안은 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 및 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 대상을 모두 확대하려는 것으로, 현행법상 공제대상인 방송사업자의 텔레비전방송으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리 및 오락을 위한 방송프로그램⁵⁾, 영화 및 온라인 동영상 서비스를 통하여 시청에 제공된 비디오물⁶⁾ 외에 음악, 음원, 음반, 음악파일, 음악영상물, 공연⁷⁾과 게임물⁸⁾을 추가하려는 것임.

5) 「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.

6) 「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.

7) 「음악산업진흥에 관한 법률」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

- 1. “음악”이라 함은 소리를 소재로 박자·선율·화성·음색 등을 일정한 법칙과 형식으로 종합하여 사상과 감정을 나타낸 것을 말한다.
- 3. “음원”이라 함은 음 또는 음의 표현으로서 유형물에 고정시킬 수 있거나 전자적 형태로 수록할 수 있는 것을 말한다.
- 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.
- 7. “음악영상파일”이라 함은 음악영상물이 복제·전송·송신·수신될 수 있도록 전자적 형태로 제작되거나 전자적 기기에 수록된 것을 말한다.

□ 콘텐츠산업은 2019년부터 2024년까지 매출액과 수출액이 지속적으로 증가하였으며, 종사자 수는 2021년부터 2024년까지 증가해 왔음.

[최근 3년간 문화산업 현황]

(단위: 조원, 십만달러, 명)

구분	2022년			2023년			2024년		
	매출액	수출액	고용 현황	매출액	수출액	고용 현황	매출액	수출액	고용 현황
계	151.10	13,243	647,969	154.20	13,339	665,213	157.40	14,075	688,121
출판	25.20	375	173,167	23.90	497	182,874	24.22	402	181,024
만화	2.60	108	12,185	2.80	178	13,543	3.43	263	29,279
음악	11.00	928	60,996	12.60	1,223	69,942	12.63	1,801	73,677
게임	22.20	8,982	84,347	23.00	8,394	84,970	23.85	8,503	87,576
영화	7.40	71	36,601	5.90	56	31,403	4.94	42	28,899
애니메이션	0.90	159	6,373	1.10	125	6,417	1.14	114	6,832
방송(영상)	26.10	948	51,639	25.40	1,047	52,597	24.99	1,257	51,923
광고	19.70	328	75,338	19.40	338	74,616	19.79	118	75,860
캐릭터	5.40	390	17,154	6.90	490	19,018	7.10	459	19,400
지식정보	21.50	701	90,652	23.60	790	90,661	24.70	874	92,656
콘텐츠솔루션	9.10	253	39,516	9.60	202	39,172	9.97	240	40,996

자료: 문화체육관광부, 연도별 콘텐츠산업조사

2024년 기준 콘텐츠산업의 사업체 수는 12만 875개로 나타났으며 종사자 수는 총 68만 8,121명, 매출액은 157조 4,021억 원으로 나타나고 있음. 부가가치액은 56조 9,571억 원으로 나타나며, 부가가치율은 36.2%임.

8) 「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

[2024년 기준 콘텐츠산업 사업체, 종사자, 매출액, 부가가치액 현황]

(단위: 개, 명, 백만원, %)

구 분	사업체 수	종사자 수	매출액	부가가치액	부가가치율
출판	33,629	181,024	24,223,751	10,292,241	42.5
만화	4,991	29,279	3,426,069	1,342,493	39.2
음악	37,082	73,677	13,272,894	3,821,796	28.8
영화	6,441	28,899	4,938,567	1,204,555	24.4
게임	9,156	87,526	23,851,525	10,245,030	43.0
애니메이션	773	6,832	1,139,258	340,015	29.8
방송	1,163	51,923	24,994,345	7,181,293	28.7
광고	6,688	75,860	19,788,517	6,067,159	30.7
캐릭터	4,722	19,400	7,095,869	2,148,373	30.3
지식정보	13,831	92,656	24,699,149	10,035,188	40.6
콘텐츠솔루션	2,399	40,996	9,972,171	4,279,563	42.9
합계	120,875	688,121	157,402,114	56,957,707	36.2

자료: 문화체육관광부, 「2024년 기준 콘텐츠산업조사」, 2026. 1.

수출액은 140억 7,543만 달러이고 수입액은 9억 1,556만 달러로 나타나 131억 5,987만 달러의 흑자가 발생하였음.

[2024년 기준 콘텐츠산업 수출입 현황]

(단위: 천달러)

구 분	수출액 (a)	수입액 (b)	수출입 차액 (a-b)
출판	402,167	289,508	112,659
만화	263,471	6,780	256,691
음악	1,801,449	17,669	1,783,780
영화	41,929	36,729	5,199
게임	8,503,466	245,574	8,257,892
애니메이션	114,400	14,699	99,701
방송	1,257,183	75,162	1,182,021
광고	117,825	112,853	4,972
캐릭터	459,238	89,630	369,608
지식정보	874,430	10,230	864,200
콘텐츠솔루션	239,873	16,730	223,143
합계	14,075,430	915,564	13,159,866

자료: 문화체육관광부, 「2024년 기준 콘텐츠산업조사」, 2026. 1.

□ 콘텐츠 제작비용 세액공제의 대상을 게임, 음반 등으로 확대하려는 개정안은 다음과 같은 효과가 기대되는 측면이 있음.

첫째, 콘텐츠산업 전반에 대한 지원을 강화하여 산업 경쟁력의 제고효과를 기대할 수 있어 보임.

2024년 기준 콘텐츠산업의 연간 수출 규모는 140억 7,543만 달러로 영상콘텐츠 외에도 게임, 음악 등 다양한 K-콘텐츠가 전 세계적으로 확산되고 있어 우리나라 소프트파워의 핵심 구성요소로서 대외 전략을 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.⁹⁾

그런데 국내 콘텐츠기업이 직면하고 있는 사업 운영 애로사항에 대해 조사한 결과 ‘자금 조달·운용 등 자금관리’가 47.5%로 가장 높게 나타나고 있어 제작비용 마련 등에 어려움을 겪고 있는 것으로 나타나며,¹⁰⁾ 전체 사업체(118,034개) 중 매출액 규모 10억원 미만인 업체가 전체의 86.6%를 차지하고 있어 영세한 업체가 대부분인 상황임.¹¹⁾

뿐만 아니라, 향후 필요로 하는 정책적 지원 사항에 대하여 조사한

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

10) 한국콘텐츠진흥원, 「2025년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서」, 2026. 4.

11) 문화체육관광부, 「2024년 기준 콘텐츠산업조사」, 2026. 1.

결과 ‘금융 및 세제 지원 강화’가 67.8%로 가장 높게 나타났음.¹²⁾

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.

한국콘텐츠진흥원이 수행한 “음악산업 조세지원제도 개선연구”¹³⁾에 따르면, 음악콘텐츠 제작비용에 대하여 동일한 공제를 적용할 경우 5년간 2,814억원의 투자 증가 및 3,180명의 취업유발효과가 있을 것으로 전망됨¹⁴⁾.

또한, 한국콘텐츠진흥원이 수행한 “게임산업 조세지원제도 개선연구”¹⁵⁾ 역시 게임콘텐츠 제작비용에 대하여 동일한 공제 적용 시 5년간 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.¹⁶⁾ 특히 콘텐츠산업은 기술

12) 한국콘텐츠진흥원, 「2025년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서」, 2026. 4.

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

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

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

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

이나 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, 현재 게임·만화 등 문화콘텐츠 관련 기술¹⁷⁾은 신성장·원천 기술로 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.

둘째, 박성훈의원안은 제작이 완료되지 않은 게임콘텐츠와 음악콘텐츠에 대하여 세액공제를 허용하는 내용을 포함하고 있는데, 현행 영상콘텐츠 제작비용 세액공제는 소비자에게 해당 콘텐츠가 제공된 이후부터 세액공제를 적용하고 있다는 점을 고려할 필요가 있음.

□ 이하에서는 게임콘텐츠와 음악콘텐츠에 대하여 제작비용 세액공제의 필요성 및 고려사항을 개별적으로 검토함.

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

1) 게임콘텐츠 제작비용 세액공제 신설(박성훈의원안)

- 2024년 국내 게임시장 매출액은 23조 8,515억 원으로 전년 대비 3.9% 성장하였고, 2024년 기준 세계 게임시장에서의 우리나라 점유율은 7.2%로 미국, 중국, 일본에 이어 5년 연속 4위를 유지하고 있음.

[국내 게임시장 규모]

(단위: 억원, %)

구 분	2020년		2021년		2022년		2023년		2024년	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	49,012	2.0	56,373	15.0	58,053	3.0	58,888	1.4	60,094	2.0
모바일 게임	108,311	39.9	121,483	12.2	130,720	7.6	136,118	4.1	140,710	3.4
콘솔게임	10,925	57.3	10,520	-3.7	11,196	6.4	11,291	0.8	11,836	4.8
아케이드 게임	2,272	1.6	2,733	20.3	2,976	8.9	2,852	-4.2	2,759	-3.2
PC방	17,970	-11.9	18,408	2.4	18,766	1.9	19,994	6.5	22,556	12.8
아케이드 게임장	365	-48.1	396	8.6	438	10.4	500	14.2	560	12.0
합계	188,855	21.3	209,913	11.2	222,149	5.8	229,642	3.4	238,515	3.9

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2025 대한민국 게임백서

- 개정안은 게임물 제작비용에 대해서도 영상콘텐츠와 동일하게 세액공제 혜택을 부여하려는 것으로, 우리나라 게임산업의 수출경쟁력 확보에 기여할 수 있을 것으로 보임.

2024년 국내 게임산업 수출액은 85억 346만 달러로 전년 대비 1.3% 증가하였으나, 2023년에 수출액이 크게 감소하여 여전히 2021년 수준을 회복하지 못한 상황임.

[국내 게임산업 수출입 현황]

(단위: 천달러, %)

구분	2020	2021	2022	2023	2024
수출액	8,193,562 (23.1)	8,672,865 (5.8)	8,981,751 (3.6)	8,394,003 (-6.5)	8,503,466 (1.3)
수입액	270,294 (-9.2)	312,332 (15.3)	260,163 (-16.7)	253,765 (-2.5)	245,574 (-3.2)

주: 괄호 안은 전년대비 증가율임

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2025 대한민국 게임백서

전체 콘텐츠산업 수출액 중 게임콘텐츠가 차지하는 비중이 60.4%라는 점을 고려할 때, 게임콘텐츠 산업의 수출경쟁력 제고를 위한 전략적 투자 및 정책적 지원이 필요할 것으로 보임.

[콘텐츠산업 수출액]

(단위: 천달러, %)

구분	2020	2021	2022	2023	2024	비중
출판	345,960	428,379	375,083	497,290	402,167	2.9
만화	62,715	81,980	107,635	177,957	263,471	1.9
음악	679,633	775,274	927,613	1,222,535	1,801,449	12.8
게임	8,193,562	8,672,865	8,981,751	8,394,003	8,503,466	60.4
계	11,924,284	12,452,897	13,243,006	13,345,270	14,075,430	100.0

주: 출판, 만화, 음악, 게임 외에 영화, 애니메이션, 방송 및 영상, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등을 포함하여 합계를 산출

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2024년 기준 콘텐츠산업조사

□ 다만, 개정안과 관련하여 다음과 같은 측면을 감안할 필요가 있음.

첫째, 게임콘텐츠 제작기술¹⁸⁾은 신성장·원천기술에 해당하여 일반적인 기술 분야보다 높은 R&D 세액공제율이 적용되고, R&D 재료비 대상도 게임산업의 특성을 반영하여 폭넓게 인정하고 있음.¹⁹⁾

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

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

둘째, 문화체육관광부는 2026년 750억원의 예산을 재원으로 게임기업이 요구하는 직무숙련도를 갖춘 전문인력 양성을 위한 게임인재원 운영, 중소기업사 육성을 위한 기획·제작·유통 지원, 우수한 아이디어를 보유한 스타트업 및 창업기업 지원을 위한 게임기획 지원사업 등 게임콘텐츠 육성을 위한 다양한 재정사업을 진행 중임.

셋째, 개정안은 최초 방송 이후 공제를 적용하는 현행 영상콘텐츠 제작비용 세액공제와 달리 제작이 완료되지 않은 게임콘텐츠 제작비용에 대하여도 세액공제를 허용하는 내용을 포함하고 있는데, 이와 관련하여 현행 제도 체계를 고려할 필요가 있어 보이고, 만약 허용한다 하더라도 자금여력이 부족한 중소기업에 한하여 공제를 적용하는 방안 등을 고려할 필요가 있어 보임.

문 의 처
02)6788-5154

2) 음악콘텐츠 제작비용 세액공제 신설(박성훈의원안)

- 음악콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제의 경우 K-pop의 국제적 위상 및 경제적 파급효과 등을 고려할 때 필요성이 인정되는 측면이 있음.
- 국내 대중음악 산업 매출액은 2019년부터 2023년간 연평균 16.7%의 속도로 급성장하였고, K-pop의 세계적 확산에 따라 음악산업 수출액 역시 2019년 7.5억 달러에서 2023년 12.2억 달러로 크게 성장하였음.

[음반판매량 및 음반류 수출액 추이]

(단위: 장, 십만달러)

	2020	2021	2022	2023	2024
음반판매량	4,283만	5,934만	8,067만	11,908만	9,315만
음반류 수출액	136,201	220,850	231,389	290,231	291,815

자료: 한국음악콘텐츠산업협회, 관세청 수출입무역통계

2024년 한류로 인한 총수출액은 151억 8,300만 달러로 2023년 대비 약 6억 5,300만 달러가 증가하였고, 한류로 인한 문화콘텐츠 상품 수출은 80억 1,800만 달러에 달하였으며 수출 증가율은 음악 분야가 73.0%로 가장 높게 나타났음.²⁰⁾ 또한, K-pop은 2017년부터 2025년까지 한국 연상 이미지로 9년 연속 1위를 차지하였음.²¹⁾

- 다만, 개정안과 관련하여 음악 콘텐츠 창작기반 강화 및 산업 활성화 등 지원을 위하여 약 470억원의 예산을 통한 대중문화 분야 음악 산업 육성사업이 진행중임을 참고할 필요가 있어 보임.

20) 한국국제문화교류진흥원, 2024 한류 생태계 연구, 2025. 4.

21) 한국국제문화교류진흥원, 2026 해외한류실태조사, 2026. 3.

또한, 음악 분야의 경우 가수나 작곡가 등이 제공하는 인적용역에 대해서는 부가가치세가 면제되고 있음²²⁾.

따라서 음악콘텐츠 제작비용 세액공제를 신설하려는 개정안에 대해서는 K-pop의 세계적 파급력, 관광 등 유인효과, 기존 재정사업 및 세제지원 등을 종합적으로 고려한 정책적 판단이 필요할 것으로 보임.

문 의 처

02)6788-5154

22) 「부가가치세법」

제26조(재화 또는 용역의 공급에 대한 면세) ① 다음 각 호의 재화 또는 용역의 공급에 대하여는 부가가치세를 면제한다.

15. 저술가·작곡가나 그 밖의 자가 직업상 제공하는 인적(人的) 용역으로서 대통령령으로 정하는 것

「부가가치세법 시행령」

제42조(저술가 등이 직업상 제공하는 인적 용역으로서 면세하는 것의 범위) 법 제26조제1항제15호에 따른 인적(人的) 용역은 독립된 사업(여러 개의 사업을 겸영하는 사업자가 과세사업에 필수적으로 부수되지 아니하는 용역을 독립하여 공급하는 경우를 포함한다)으로 공급하는 다음 각 호의 용역으로 한다.

1. 개인이 기획재정부령으로 정하는 물적 시설 없이 근로자를 고용(고용 외의 형태로 해당 용역의 주된 업무에 대해 타인으로부터 노무 등을 제공받는 경우를 포함한다)하지 아니하고 독립된 자격으로 용역을 공급하고 대가를 받는 다음 각 목의 인적 용역

가. 저술·서화·도안·조각·작곡·음악·무용·만화·삽화·만담·배우·성우·가수 또는 이와 유사한 용역

라. 음악·채단·무용(사교무용을 포함한다)·요리·바둑의 교수 또는 이와 유사한 용역

2. 이스포츠대회 운영 과세특례 대상 확대 및 적용기한 연장 등 (박성훈의원안)

현 행	개정안
☐ 이스포츠대회 운영에 대한 과세특례(제104조의35) ☐ 세액공제 요건 - 내국법인이 <u>국내(비수도권)</u> 에서 전문 이스포츠 대회를 개최하는 경우 ☐ 세액공제 대상 - 이스포츠대회운영비용 ☐ 세액공제율 - <u>10%</u> ☐ 적용기한: <u>2026. 12. 31.</u>	☐ 대상 확대, 세액공제율 상향, 적용기한 연장 ☐ 세액공제 요건 - 내국법인이 <u>국내</u> 에서 전문 이스포츠 대회를 개최하는 경우 ☐ (현행과 같음) ☐ 세액공제율 - <u>경기 중 50% 이상을 비수도권에서 개최하는 경우: 30%</u> - <u>그 외: 20%</u> ☐ 적용기한: <u>2029. 12. 31.</u> ☐ 시행일: 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행 ☐ 적용례: 이 법 시행 이후 발생하는 이스포츠대회운영비용부터 적용

* 박성훈의원안 2026. 5. 7. 발의(의안번호 18876)

☐ 개정안은 이스포츠대회 운영 과세특례 대상을 수도권에서 개최하는 전문 이스포츠대회도 포함하도록 확대하고, 세액공제율을 최대 30%로 상향하며, 적용기한을 2029년 말로 3년 연장하려는 것임.

☐ 「조세특례제한법」 제104조의35에 따른 이스포츠대회 운영에 대한 과세특례는 2025년 3월부터 시행된 과세특례로서, 내국법인이 국내(수도권 제외)에서 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 제12조²³⁾에 따라 선정된 이스포츠의 종목과 관련하여 같은

23) 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」

법 제2조제2호²⁴⁾에 따른 전문 이스포츠의 대회를 개최하는 경우 2026년 12월 31일까지 해당 이스포츠대회의 운영을 위하여 발생한 비용 중 이스포츠대회 상금, 이스포츠 경기장 임차료, 이스포츠 장비 대여료, 이스포츠대회 운영업무 전담인력에 대한 인건비 등의 10%를 법인세에서 공제하는 것임.²⁵⁾

국내 게임시장 규모는 2013년 이후 지속적으로 성장하고 있는데, 2024년 규모는 23조 8,515억 원으로 2023년 22조 9,642억 원 대비 3.9% 증가했음. 코로나19로 인한 재택 확대로 게임시장이 2020년

제12조(종목 다양화 지원) ① 문화체육관광부장관은 이스포츠의 종목 다양화를 촉진하기 위하여 종목 선정 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 대상, 종목선정 기준, 종목선정 신청의 절차 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

24) 「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.
4. “이스포츠산업”이란 이스포츠와 관련된 재화와 서비스를 통하여 부가가치를 창출하는 산업을 말한다.
5. “이스포츠시설”이란 이스포츠와 관련된 경기 및 관람, 중계 등의 부대활동을 할 수 있는 시설을 말한다.
6. “이스포츠 선수”란 이스포츠 단체의 정하여진 바에 따라 등록된 사람을 말한다.
7. “이스포츠 단체”란 이스포츠에 관한 활동이나 사업을 목적으로 설립된 법인이나 단체를 말한다.

25) 「조세특례제한법」

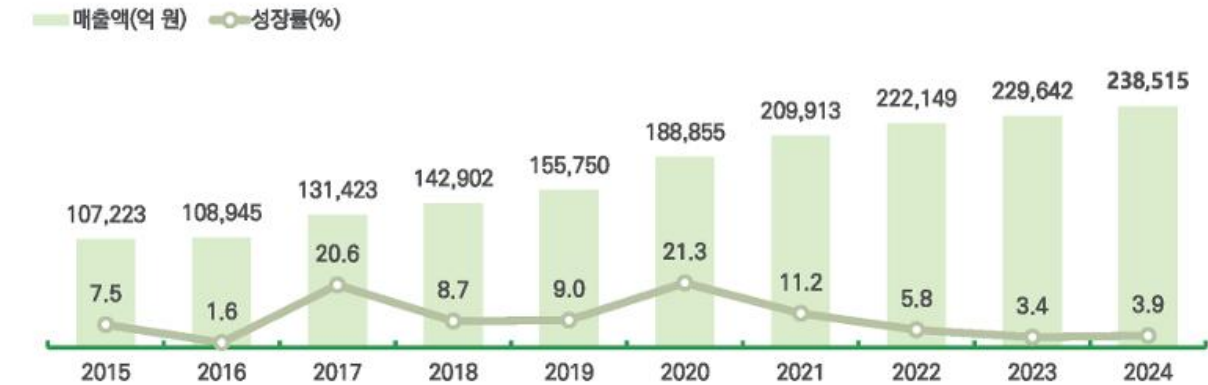
제104조의35(이스포츠대회 운영에 대한 과세특례) ① 내국법인이 국내(수도권은 제외한다)에서 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 제12조에 따라 선정된 이스포츠의 종목과 관련하여 같은 법 제2조제2호에 따른 전문 이스포츠의 대회(이하 이 조에서 “이스포츠대회”라 한다)를 개최하는 경우 2026년 12월 31일까지 해당 이스포츠대회의 운영을 위하여 발생한 비용 중 대통령령으로 정하는 비용(이하 이 조에서 “이스포츠대회운영비용”이라 한다)의 100분의 10에 상당하는 금액을 해당 이스포츠대회가 개최된 사업연도의 법인세에서 공제한다.

② 제1항을 적용받으려는 내국법인은 대통령령으로 정하는 바에 따라 세액공제신청을 하여야 한다.

③ 이스포츠대회운영비용의 계산방법과 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

에 21.3%에 이르는 성장률을 기록한 이후 성장률 자체는 둔화 추세이기는 하나 지속 성장하고 있음.

[국내 게임시장 전체 규모 및 성장률(2015~2024년)]



자료: 한국콘텐츠진흥원, 「2025 대한민국 게임백서」

국내 게임 산업의 수출액은 2024년 기준 전년 대비 1.3% 증가한 85억 346만 6,000달러(한화 11조 5,985억 5,700만 원, 한국은행 2024년 연평균 매매 기준율 1,363.98원 적용)로 집계되었음.

[국내 게임 산업의 수출현황]

(단위: 천달러, %)

구분	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년
수출액	8,193,562	8,672,865	8,981,751	8,394,003	8,503,466
증감률	23.1	5.8	3.6	△6.5	1.3

자료: 한국콘텐츠진흥원, 「2025 대한민국 게임백서」

국내 이스포츠 산업 규모를 살펴보면 2024년 전체 산업 규모는 전년대비 11.8% 상승한 2,895.4억원이었음.

전체 산업규모 중 게임단 예산이 1,426.1억원으로, 전년 대비 27.8%

증가하였으며, 미디어업 매출은 922.9억원으로 3.8% 감소한 것으로 나타났음.

[이스포츠 산업규모 세부 현황(2023~2024년)]

(단위: 억원, %)

구분	2023년	2024년	증감률
산업규모	2,569.5	2895.4	11.8
상금규모	190.1	183.1	-3.7
게임단 예산	1,115.5	1,426.1	27.8
미디어업 매출	959.2	922.9	-3.8
종목사 매출	186.0	234.1	25.9
데이터 플랫폼 매출	118.7	105.9	-10.8

자료: 한국콘텐츠진흥원, 「2025 대한민국 게임백서」

2024년 이스포츠 대회 수는 전년 대비 9개가 증가한 225개로 나타났다, 상금 규모는 183.1억원으로 2023년 190.1억원 대비 3.7% 감소하였음.²⁶⁾

[이스포츠 대회 및 상금 규모(2023년·2024년)]

(단위: 개, 억원, %)

대회 수			상금 규모		
2023년	2024년	증감률	2023년	2024년	증감률
216	225	4.2	190.1	183.1	△3.7

자료: 한국콘텐츠진흥원, 「2025 대한민국 게임백서」

한편, 이스포츠의 근거 법률로 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」이 있는데, 국가가 이스포츠의 발전을 도모하고, 국민의

26) 조사 대상은 1) 글로벌 종목사가 우리나라에서 개최하는 이스포츠 대회 또는 2) 우리나라 소속 이스포츠 주체가 개최하는 대회로, ‘우리나라의 자본으로 개최되는 국내외의 모든 대회’임

건전한 여가활동을 촉진하기 위하여 전문 이스포츠 및 생활 이스포츠 육성에 필요한 시책을 강구하도록 하고 있음. 문화체육관광부장관은 이스포츠의 종목 다양화를 촉진하기 위하여 종목선정 기관을 지정하여²⁷⁾ 그 종목선정 기관으로 하여금 이스포츠의 종목선정을 실시하게 할 수 있음.²⁸⁾

□ 개정안은 동 조세특례의 적용기한을 연장하고 세액공제율을 상향함으로써 이스포츠 대회를 활성화하고 이스포츠 산업이 발전하는데 기여할 수 있음.

27) 종목선정 기관은 한국e스포츠협회로 지정되어 있음.

28) 「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 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.

이스포츠 종목사의 매출은 중계권, 스폰서십/광고, 티켓 수입 등으로 구성되는데, 2025년 종목사 예상 매출은 231.7억원으로 2024년 매출 234.1억원 대비 1.0% 감소할 것으로 추산되었음.²⁹⁾

이와 같이 이스포츠 종목사의 매출이 감소하는 가운데, 이스포츠대회 운영에 대한 과세특례 적용이 종료되면 비용 부담증가로 이스포츠대회 운영이 축소될 여지가 있음.

동 특례의 적용기한을 연장하고 세액공제율을 상향하면 이스포츠대회 개최 유인을 지속적으로 제공하고 전체적인 이스포츠 및 게임산업의 질적성장을 도모할 수 있음.

□ 다만, 개정안은 다음과 같은 점을 고려할 필요가 있음.

첫째, 개정안은 수도권에서 개최되는 전문이스포츠대회도 세액공제 대상에 포함하려는 것인데, 전문이스포츠대회의 비수도권 개최에 대한 유인효과가 약화될 수 있음.

2024년부터 2025년 사이 전문이스포츠대회 개최현황을 살펴보면, 이스포츠대회 운영 과세특례에도 불구하고 여전히 수도권 위주로 전문이스포츠대회가 개최되고 있는 모습임.

2024년에는 총 25개의 대회 중 64%에 해당하는 16개 대회가 수도권에서 개최되었고, 2025년에는 총 22개의 대회 중 68%에 해당하는 15개의 대회가 수도권에서 개최되었음.

29) 해당 조사에는 5개의 종목사가 참여하였음

[지역별 전문이스포츠대회 개최 건수 현황]

(단위: 개)

2024년				2025년		
수도권	비수도권	수도권+비수도권	합계	수도권	비수도권	합계
16 (64%)	8 (32%)	1 (4%)	25 (100%)	15 (68%)	7 (32%)	22 (100%)

자료: 문화체육관광부

개정안은 당초 과세특례 대상에 포함되지 않았던 수도권 소재 전문이스포츠대회도 세제지원 대상에 포함시키려는 것인데, 이로 인해 전문이스포츠대회의 수도권 쏠림 현상이 심화될 가능성도 있음.

둘째, 개정안은 적용기한을 3년 연장하려는 것인데, ① 적용기한을 길게 연장하는 경우 조세특례에 대한 법적 안정성을 제고하고 국민의 기대이익을 보호할 수 있다는 점과 ② 적용기한을 짧게 연장하는 경우 조세특례에 대한 주기적·지속적 점검이 가능하다는 점을 종합적으로 고려하여 입법정책적으로 결정할 필요가 있음.

참고로, 동 조세특례는 2025년 초에 최초로 시행될 때 적용기간이 2년으로 규정되었음.³⁰⁾

문 의 처

02)6788-5155

30) 참고로, 재정경제부는 소관부처 성과평가 및 제도 필요성·효과성 등을 종합 검토해 제도개선 및 적용기한 연장 여부를 결정할 예정이라는 입장임.