

의안번호	2203757
의 퇴 인	정연욱 의원
회 답 일	2024. 7. 31.
추 계 번호	24F2312

조세특례제한법 일부개정법률안

— 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제 범위 확대 및 명칭 변경,
세액공제율 상향조정

【비용추계서】

I. 비용추계 결과

□ 콘텐츠* 제작비용에 대한 세액공제 공제율을 상향조정함에 따라 법인세 및 소득세는 2026년 838억원 감소할 것으로 추계

- 개정안은 해당 세액공제 대상 콘텐츠 범위를 ‘음악 콘텐츠, 게임물, 간행물, 웹툰 등’까지 확대하는 내용을 포함하고 있으나, 해당 분야의 향후 제작비용 등을 예측할 수 없어 추계가 불가능함

－ 이를 고려할 경우 전체적인 재정수입 감소는 제시된 금액과 다를 수 있음

- 동 특례의 적용기한(2025년 말)을 고려 시, 세수효과는 1년 동안만 발생함

* 개정안은 동 특례의 명칭을 ‘콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제’로 변경하는 내용을 포함

[표 1] 개정안에 따른 재정수입 변화: 법인세 및 소득세, 2026년

(단위: 억원)

	2026
콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제(안 제25조의6)	-838

II. 재정수반요인

연번	조·항(조제목)	주요내용	비고
1	안 제25조의6 (콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제)	○ 세액공제 대상 콘텐츠 분야 확대 및 명칭 변경 － 분야: (현행) 영상콘텐츠(영화, TV방송, OTT) 분야 (개정안) ‘음악 콘텐츠, 게임물, 간행물, 웹툰’ 추가 － 명칭: (현행) 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제 (개정안) <u>콘텐츠</u> 제작비용에 대한 세액공제 ○ 기본공제율 상향조정 － (현행) 대기업 5%, 중견기업 10%, 중소기업 15% → (개정안) 대기업 15%, 중견기업 20%, 중소기업 25%	조세지출

Ⅲ. 비용추계의 전제와 상세내역

1. 재정수반요인별 추계 여부

연번	조·항(조제목)	추계여부	비고
1	안 제25조의6 (콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제)	○	개정안은 공제대상 콘텐츠 분야를 음악 콘텐츠, 게임물, 간행물, 웹툰 등으로 확대하는 내용을 담고 있으나, 해당 분야의 구체적인 공제대상 제작비 규모 등을 전망하기 어려워, 동 추계에서는 제외

2. 비용추계의 총괄적 전제

□ 부칙에 따라 개정안이 2025년부터 시행될 것으로 전제함

- 동 특례의 현행 적용기한(2025년 12월 31일)을 고려 시 공제율 상향조정 효과는 2025년 제작비에만 적용되어, 세수효과는 징수기준에 따라 법인세 신고가 이루어지는 2026년에 발생

□ 영상콘텐츠 제작비용 공제율 상향조정에 대한 세수효과는 다음의 가정에 따라 추계

- 공제율 변화가 없다면 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제액은 2023년 잠정실적을 기준으로 향후 2017~2022년 영상콘텐츠 제작비 연평균 증가율(3.0%)에 따라 증가할 것으로 가정
 - － 2024년 지출분부터 공제율이 변경¹⁾된 점을 감안하여, 과거 감면실적을 현행 공제율 기준으로 환산하여 활용
- 향후 제작되는 모든 콘텐츠가 추가공제율을 적용받을 수 있을 것으로 가정
 - － 추가공제율 적용 여부는 개별 작품별로 국내 제작비 비율 등에 따라 달라지지만²⁾, 동 추계는 모든 콘텐츠가 추가공제율까지 적용받을 수 있다고 가정

1) (~2023년) 기본공제율(대 3%, 중견 7%, 중소 10%)

→ (2024년~) 기본공제율(대 5%, 중견 10%, 중소15%) + 추가공제율 신설(대·중견 10%, 중소 15%)

2) 「조세특례제한법 시행령」 제22조의10 제4항

: 국내 제작비 비율이 80% 이상이며, 4개 요건* 중 3개 이상 충족 시 적용

* ①주요 스태프 인건비의 내국인 지급비율 80% 이상, ②배우 출연료의 내국인 지급비율 80% 이상,

③후반제작비용 중 국내 지출 80% 이상, ④주요 IP(방송권, 전송권, 배포권, 2차적 저작물작성권 등) 3개 이상 보유

- 개정안에 따라 세액공제율을 상향조정 시, 전망한 세액공제액이 비례적으로 증가할 것으로 가정하여 세수효과를 추정
- 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
- 개정안은 공제대상 콘텐츠 범위를 ‘음악, 게임물, 간행물, 웹툰 등’으로 확대하는 내용을 포함하고 있으나, 해당 분야의 향후 공제대상 제작비 규모를 합리적으로 예측할 수 없으므로 동 추계에서는 제외함

3. 재정수반요인별 상세 추계내역

(1) 제도 개요 및 조세지출 실적

- (제도개요) 동 특례는 영상산업 지원을 위해 2017년 신설·도입
 - 대상 영상콘텐츠
 - 방송프로그램: 텔레비전으로 방송된 드라마, 애니메이션, 다큐멘터리, 오락프로그램
 - 영화: 영화상영관에서 7일 이상 연속하여 상연된 것(독립영화는 1일 이상)
 - OTT에서 방영되는 영상물(2023년부터 포함)
 - 2022년부터 국외 발생비용도 공제대상 제작비에 포함
 - 2024년부터는 대통령령으로 정한 요건을 충족하는 콘텐츠에 대해 추가 공제율(10~15%)을 신설
- (감면실적) 영상콘텐츠 제작비에 대한 세액공제 실적은 2019년 69억원에서 2023년 325억원(잠정치)으로 증가함

[표 2] 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 실적: 2019~2023년

(단위: 억원)

	2019	2020	2021	2022	2023p
영상콘텐츠 제작비용 세액공제	69	99	170	309	325

주: p는 잠정치

자료: 정부의 「조세지출예산서」를 바탕으로 국회예산정책처 작성

□ 개정안은 기본공제율을 기업규모별로 10%p 상향조정하는 내용

[표 3] 개정안에 따른 콘텐츠 제작비용 세액공제율 변화

	현행			개정안		
	기본공제 (A)	추가공제 (B)	최대 (A+B)	기본공제 (A)	추가공제 (B)	최대 (A+B)
대기업	5%	10%	15%	<u>15%</u>	10%	<u>25%</u>
중견기업	10%	10%	20%	<u>20%</u>	10%	<u>30%</u>
중소기업	15%	15%	30%	<u>25%</u>	15%	<u>40%</u>

(2) 추계방법

- (영상콘텐츠 제작비 현황) 영화·방송·애니메이션 등에 대한 전체 제작비 규모는 2017년부터 2.7조원 수준에서 2022년 3.1조원까지 증가
 - 2020~2021년 제작비 규모의 감소는 코로나19 및 사회적 거리두기 등에 따라 관련 산업이 위축된 영향으로 판단

[표 4] 콘텐츠산업(영상) 제작비 현황: 2017~2022년

(단위: 억원, %)

	2017	2018	2019	2020	2021	2022	'17~'22 연평균 증감률
영화	4,582	4,986	5,502	2,988	2,423	5,288	2.9
방송 ¹⁾	21,210	23,210	23,899	22,338	23,509	25,034	3.4
애니메이션	1,276	454	725	1,510	1,132	994	-4.9
계	27,068	28,649	30,126	26,836	27,063	31,316	3.0

주: 1) 지상파방송·방송채널사용사업·지상파DMB·종합유선·위성방송·위성DMB·IPTV 방송의 제작비

자료: 영화산업진흥원 「한국영화산업 결산」, 방송통신위원회 「방송통계포털」, 문화체육관광부 「콘텐츠산업 통계조사」를 자료를 바탕으로 국회예산정책처 작성

- (2023년 잠정실적 안분) 국세청이 제출한 '20~'22년 공제액의 기업 규모별 비중을 적용하여, 2023년 잠정치(325억원)를 기업규모별로 안분
- 2020~2022년 영상콘텐츠 제작비 세액공제액 기업규모별 비중의 단순평균
 - 대기업 53.8%, 중견기업 25.4%, 중소기업 20.9%
 - 2024년 지출분부터 세액공제율이 변경된 점을 고려하기 위해, 과거의 감면 실적을 현행 공제율 기준으로 환산
 - 대기업: 3 → 15%, 중견기업 7 → 20%, 중소기업 10 → 30%

[표 5] 영상콘텐츠 세액공제액 기업규모별 안분: 2023년 잠정실적
(단위: 억원)

	대기업	중견기업	중소기업	계
공제액	175	82	68	325
현행 기준 환산액	873	236	203	1,313

자료: 정부의 「조세지출예산서」 및 국세청 제출자료를 바탕으로 국회예산정책처 작성

- 기업규모별 공제액이 '17~'22년 감면실적 연평균 증가율(3.0%)에 따라 매년 증가할 것이라는 가정 하에 현행 기준 실적치를 전망하고, 개정안에 따른 공제율 상향조정 효과를 반영하여 개정안에 따른 세수효과를 산출
- (공제율 상향조정)* 대: 15 → 25%, 중견: 20 → 30%, 중소: 30 → 40%
- * 향후 제작되는 모든 콘텐츠가 추가공제율을 적용받을 것으로 가정하여 최대 공제율 적용

[표 6] 세액공제율 상향조정의 효과: 2026년
(단위: 억원)

		2026
현행 (A)	대기업(15%)	953
	중견기업(20%)	257
	중소기업(30%)	222
	계	1,433
개정안 (B)	대기업(25%)	1,589
	중견기업(30%)	386
	중소기업(40%)	296
	계	2,271

공제액 증가 (B-A)	대기업	636
	중견기업	129
	중소기업	74
	계	838

자료: 국회예산정책처 작성

(3) 추계결과

- 콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제율을 상향조정함에 따라 법인세 및 소득세는 2026년 838억원 감소할 것으로 추계
 - 해당 재정수입 변화는 추계가 곤란한 항목을 제외한 것으로, 전체적인 재정수입 감소는 제시된 금액에서 변동할 수 있음

[표 7] 개정안에 따른 재정수입 변화: 법인세 및 소득세, 2026년

(단위: 억원)

	2026
콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제(안 제25조의6)	-838

IV. 부대의견

- 없음

V. 작성자

- 성명

국회예산정책처	분석관	과장
세제분석2과	이정훈	백경엽

□ 대표연락처

성명	전화번호	이메일 주소
이정훈	02-6788-4837	nororand@assembly.go.kr