

의안번호	2213211
의 퇴 인	조승래의원
회 답 일	2025.10.20.
추계번호	25E5280

조세특례제한법 일부개정법률안

－ 신용카드 소득공제 일몰연장 및 게임이용료 소득공제를 확대

【비용추계서】

I. 비용추계 결과

□ (일부 추계) 개정안에 따라 신용카드 등 사용금액에 대한 소득공제 적용기한을 3년 연장할 경우 재정수입 감소는 다음과 같음

- 재정수입 감소는 2027년 4조 5,323억원, 2029년 5조 1,080억원 등 2027~2029년 3년간 총 14조 4,510억원(연평균 4조 8,170억원)으로 예상

[표 1] 개정안에 따른 재정수입 변화: 소득세

(단위: 억원)

	2027	2028	2029	누적	연평균
신용카드 등 사용금액에 대한 소득공제 일몰연장 등 (안 제126조의2①)	-45,323	-48,107	-51,080	-144,510	-48,170

II. 재정수반요인

연번	조·항(조제목)	주요내용
1	안 제126조의2제1항, 제2항 (신용카드 등 사용금액에 대한 소득공제)	○ 신용카드 등 사용금액에 대한 소득공제 적용기한 3년 연장 및 게임이용분에 대한 소득공제율 상향조정 - (현행) 적용기한: 2025년 12월 31일 * 공제대상금액: 총급여액의 25%를 초과하여 사용한 신용카드 등 연간 사용금액의 공제항목별 사용금액에 해당 공제율을 곱한 금액을 합산한 값 * 공제율: 문화체육사용분¹⁾ 30%, 대중교통 및 전통시장 사용분 각각 40%, 그 외 15% - (개정안) 적용기한: 2028년 12월 31일 * 공제율: 문화체육사용분에 게임이용분²⁾ 포함 30%, 대중교통 및 전통시장 사용분 각각 40%, 그 외 15% ** 게임이용분의 구체적 범위 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정함

1) 도서 구입비·신문 구독료·미술관 및 박물관 입장료·영화관람료·체육시설 이용분

2) 게임물을 이용하기 위해 지급한 금액으로서, "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 말함

Ⅲ. 비용추계의 전제와 상세내역

1. 재정수반요인별 추계 여부

연번	조·항(조제목)	추계여부	비고(추계 미 실시 사유)
1	안 제126조의2제1항 (신용카드 등 사용금액에 대한 소득공제)	○	추계 (일몰 연장)
2	안 제126조의2제2항 (신용카드 등 사용금액에 대한 소득공제)	X	기술적 사유로 비용추계 곤란 (게임이용분에 대한 소득공제를 상향조정)

2. 비용추계의 총괄적 전제

- 부칙¹⁾을 반영하여 2026년 1월 1일 시행하며, 법 시행 이후 신용카드 등을 사용하는 분부터 적용
 - 2026년 귀속소득에 대한 근로소득 연말정산 신고가 이루어지는 2027년부터 세수효과 발생(징수 기준)
- 게임이용분에 대한 공제율 상향조정에 따른 세수효과는 자료의 한계로 비용추계 곤란
 - 개정안은 게임물을 이용하기 위해 지급한 금액(게임이용분)을 현행 문화체육사용분에 포함하여 30%(현행 15%)의 공제율을 적용하고자 함
 - 그러나, 게임이용분의 구체적 범위를 대통령령으로 정하도록 되어있어 그 범위를 특정할 수 없고, 개인이 게임물을 이용하기 위해 지급한 금액과 관련하여 별도의 통계자료가 존재하지 않아 비용추계 곤란
- 신용카드 소득공제 제도변화에 따른 행태변화는 반영하지 않음

1) 법 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행

3. 재정수반요인별 상세 추계내역

(1) 감면 실적

□ (감면실적) 2025년 신용카드 등 소득공제에 따른 조세지출액은 4조 3,859억원임²⁾

- 2021년과 2023년 조세지출액은 전년도 귀속소득에 대한 조세지출 실적치로, 각각 코로나19 대응을 위한 조세지원 대책, 소비 활성화를 위해 한시적으로 소득공제율을 상향하여 적용함에 따라 해당연도 조세지출 실적이 전년대비 큰 폭으로 증가

[표 2] 신용카드 등 사용금액에 대한 소득공제 조세지출액

(단위: 억원, %)

	2019 실적	2020 실적	2021 실적	2022 실적	2023 실적	2024 실적	2025 잠정
조세지출액	22,553 (6.5)	24,698 (9.5)	31,882 (29.1)	31,675 (-0.6)	39,458 (24.6)	40,884 (3.6)	43,859 (7.3)

주: () 안은 전년대비 증가율

자료: 기획재정부, 「조세지출예산서」, 각 연도

(2) 추계 방법

□ 일몰 연장에 따른 조세지출액은 2024년(2023년 귀속) 조세지출 실적치를 바탕으로 추계

- 2) [표 2] 기준 ① 2019년(2018년 귀속)부터 대중교통 및 전통시장 사용분에 대한 공제율이 30%에서 40%로 인상되었으며, 총급여 7천만원 이하자의 도서·공연비 사용분에 대한 추가공제가 신설됨
- ② 2021년(2020년 귀속)에는 2020년 3월과 4~7월기간 동안 사용액에 대하여 각각 30~80%, 80%의 공제율을 적용(기존 15~40%)하고, 총급여규모별 공제한도를 30만원 확대함
- ③ 2022년(2021년 귀속)에는 공제항목별 공제율이 정상화(15~40%)되고, 신용카드 등 사용액이 전년대비 5% 이상 증가한 경우 그 초과 사용분에 대해 10% 공제율 추가 적용
- ④ 2023년(2022년 귀속)에는 소비활성화를 위해 2022년 신용카드 및 전통시장 사용분이 전년대비 5% 이상 증가한 경우, 5% 초과 사용분에 대해 100만원 한도로 각각 20% 추가공제 적용
- ⑤ 2024년(2023년 귀속)에는 영화관람료 소득공제('23년 하반기 사용분부터 적용) 추가, 공제한도 통합 등 조정, 2023년(4~12월) 전통시장 사용분 공제율 50%, 2023년(1~12월) 대중교통 사용분 공제율 80%로 한시 상향조정
- ⑥ 2025년(2024년 귀속)에는 전년대비 5% 초과 사용분에 대해 10% 추가 공제(100만원 한도) 적용

- 조세지출예산서 2024년(2023년 귀속) 실적치에서 일시적 제도변화(전통시장 및 대중교통 사용분 공제율 상향조정) 효과를 제거한 2023년 귀속 기준 조세지출액 추정
- 향후 세수효과는 신용카드 소득공제 인원 증가율 및 소비자물가상승률을 반영하여 추계³⁾
- 향후 신용카드 소득공제 신청 인원은 2018~2023년 동안의 연평균 증가율(4.2%)로 증가하고, 신용카드 사용액은 소비자물가상승률을 따라 증가할 것으로 가정

[표 3] 기준연도 이후 세수효과 증가율

(단위: %)

구분	2024	2025	2026	2027	2028
소비자물가상승률 (A)	2.3	2.0	1.9	2.0	2.0
신용카드 소득공제 적용인원 증가율 (B)	4.2	4.2	4.2	4.2	4.2
합계 (A+B)	6.5	6.1	6.2	6.2	6.2

주: 1. 소비자물가 상승률은 국회예산정책처('25.9.)의 전망치 사용
 2. 신용카드 소득공제 적용인원 증가율은 2024년부터 2018~2023년의 연평균 증가율(4.2%) 사용

(3) 추계 결과

- 신용카드 등 사용금액에 대한 소득공제 적용기한을 연장함에 따라 소득세수는 2027~2029년 동안 총 14조 4,510억원(연평균 4조 8,170억원) 감소할 것으로 추계됨
- 신용카드 등 사용분에 대한 소득공제 일몰기한을 3년 연장함에 따라 소득세수는 2027~2029년 3년간 14조 4,510억원 감소할 것으로 예상됨

[표 4] 개정안에 따른 재정수입 변화: 2027~2029년

(단위: 억원)

세수효과	2027	2028	2029	누적	연평균
일몰 연장	-45,323	-48,107	-51,080	-144,510	-48,170

3) 2025년 7월부터 체육시설(체력단련장 및 수영장)이용분에 대한 공제율이 상향조정되어 적용되므로 이를 반영할 필요가 있으나, 자료의 한계로 이를 제외하고 추계

IV. 부대의견

☐ 없음

V. 작성자

☐ 성명

국회예산정책처	분석관	과장
세제분석1과	박지원	박연서

☐ 대표연락처

성명	전화번호	이메일 주소
박지원	02-6788-4662	jwpark1209@assembly.go.kr