

의안번호	2218876
의 퇴 인	박성훈 의원
회 답 일	2026. 5. 14.
추 계 번호	26F2537

조세특례제한법 일부개정법률안

— 영상콘텐츠 제작비용 공제 대상 확대 등

【비용추계서 미첨부 사유서】

I. 재정수반요인

연번	조·항(조제목)	주요내용
1	안 제25조의6 (문화콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제)	○ 세액공제 대상 콘텐츠 분야 확대, 명칭 변경 - 분야: (현행) 영상콘텐츠(영화, TV방송, OTT) 분야 (개정안) '게임물 및 음악 등' 추가 - 명칭: (현행) 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제 (개정안) 문화콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제
2	안 제25조의7 (내국법인의 문화산업 전문회사에의 출자에 대한 세액공제)	○ 내국법인의 문화산업 전문회사에의 출자에 대한 법인세 세액공제 적용대상 확대 - 분야: (현행) 영상콘텐츠(영화, TV방송, OTT) 분야 (개정안) 문화콘텐츠
3	안 제104조의35제1항 (이스포츠대회 운영에 대한 과세특례)	○ 내국법인의 이스포츠 대회 운영에 대한 법인세 과세특례 공제율 지역별 차등적용 및 적용기한 3년 연장 - 공제율: (현행) 10% → (개정안) 수도권 20%, 비수도권 30% - 적용기한: (현행) 2026. 12. 31. → (개정안) 2029. 12. 31.

II. 미첨부 근거 규정 및 상세 사유

1. 근거 규정

연번	조·항(조제목)	미첨부 근거 규정
1	안 제25조의6 (문화콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제)	제3호: 의안의 내용이 선언적·권고적인 형식으로 규정되는 등 기술적으로 추계가 어려운 경우
2	안 제25조의7 (내국법인의 문화산업 전문회사에의 출자에 대한 세액공제)	제3호: 의안의 내용이 선언적·권고적인 형식으로 규정되는 등 기술적으로 추계가 어려운 경우
3	안 제104조의35제1항 (이스포츠대회 운영에 대한 과세특례)	제3호: 의안의 내용이 선언적·권고적인 형식으로 규정되는 등 기술적으로 추계가 어려운 경우

2. 상세 사유

가. 영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제 적용대상 확대(안 제25조의6)

□ 현행법 제25조의6은 영상산업의 지원을 위해 내국법인이 영화, 방송 등 영상콘텐츠 제작비용에 대해 기업규모별로 20~30%를 법인세 또는 소득세에서 공제

- 동 제도는 2017년 도입 이후 공제대상 확대, 공제율 상승 등을 중심으로 개정
 - 현행 기업규모별로 영상콘텐츠 제작비용의 공제율은 추가공제율 포함 20~30% 수준
 - ※ 공제율(기본+추가): 중소기업 30%, 중견기업 20%, 대기업 20%
 - 적용기한: 2028. 12. 31.

[표 1] 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
2025년	□ 대기업에 대한 기본공제율 상향 - 공제율: (기본공제) 대기업 5 → 10%

- 영상콘텐츠 제작비에 대한 세액공제 실적은 2020년 99억원에서 2024년 258억원으로 증가
 - 단, 2024년 실적은 2023년 세법개정으로 인한 기본공제율 상향 및 추가공제 도입의 효과가 반영되기 이전의 실적

[표 2] 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 실적: 2020~2025년

(단위: 억원)

	2020	2021	2022	2023	2024	2025(전망)
영상콘텐츠 제작비용 세액공제	99	170	309	320	258	253

자료: 정부의 「조세지출예산서」를 바탕으로 국회예산정책처 작성

- 개정안은 공제대상 콘텐츠 범위를 현행 영상물에서 ‘게임물 및 음악 등’ 문화콘텐츠로까지 확대하는 내용을 포함하고 있으나, 해당 분야의 향후 공제대상 제작비 규모를 예측할 수 없으므로 합리적인 세수효과 추계가 곤란

나. 문화산업전문회사 출자에 대한 세액공제 적용대상 확대(안 제25조의7)

- 현행법 제25조의7은 문화산업전문회사¹⁾에 출자한 내국법인이 영상콘텐츠에 출자하는 경우 문화산업전문회사 출자액 중 영상콘텐츠 제작에 사용된 비용에 대해 3%를 법인세에서 공제
 - 동 조항은 2023년 말 신설되어 2024년 1월 1일 이후 출자하는 경우부터 2028년 12월 31일까지 출자하는 경우에 적용됨
 - 공제대상: (현행) 영상콘텐츠 → (개정안) 문화콘텐츠

[표 3] 「조세특례제한법」 제25조의7에 따른 세액공제 제도

개요	문화산업전문회사 출자를 통해 영상콘텐츠 제작에 투자한 금액에 대한 법인세 세액공제
적용대상	내국법인
공제대상	문화산업전문회사 출자액 중 영상콘텐츠 제작에 사용된 비용 - 영상콘텐츠: 영화, TV프로그램, OTT콘텐츠 - 제외비용: 접대비, 광고홍보비, 인건비 중 퇴직급여충당금 등
공제시기	영상콘텐츠의 최초 방송·상영 또는 제공일과 해당 문화산업전문회사의 청산일 중 빠른날이 속하는 사업연도
적용기한	2024.1.1. 이후 출자하는 분부터 2028.12.31.까지 출자한 경우

- 개정안에 따라 문화산업전문회사에의 출자에 대한 세액공제 적용 대상 확대 시 법인세수의 감소가 예상되나 현재 세액공제 실적이 없어 개정안에 따른 세수효과의 합리적인 추계가 곤란

1) 문화산업 분야의 프로젝트 수행을 위해 설립하는 특수목적회사(SPC, Special Purpose Company)로 사업장과 직원이 없이 서류로만 존재하는 명목상의 회사, 일명 페이퍼 컴퍼니(Paper Company)다. 통상적으로 프로젝트 개시와 함께 출범하여 프로젝트 완성과 동시에 해산하며 프로젝트의 수익을 투자자, 사원 또는 주주에게 배분하는 형태다.

- 동 조항은 2024년 이후 출자분에 대해 세액공제가 적용됨에 따라 현시점에서 공제실적을 확인하기 곤란하며, 「2025년도 조세지출예산서」에서도 문화산업전문회사 출자액 중 영상콘텐츠 제작에 사용된 금액을 사전 파악하기 어렵다는 이유로 중소기업, 중견기업에 대한 2025년 감면실적이 추정곤란으로 제시됨
- 또한 개정안은 공제대상 콘텐츠 범위를 현행 영상콘텐츠에서 문화콘텐츠로 까지 확대하는 내용을 포함하고 있어 해당 분야의 향후 공제대상 제작비 규모를 예측할 수 없으므로 합리적인 세수효과 추계가 곤란

다. 이스포츠대회 운영에 대한 과세특례 공제율 조정 및 적용기한 연장
(안 제104조의 35)

- 현행법 제104조의35는 내국법인이 국내에서 이스포츠대회 개최 시 2026년 12월 31일까지 이스포츠대회 운영비용을 법인세에서 공제
 - 동 제도는 2025년 3월 신설되었으며 「이스포츠 진흥에 관한 법률」 제12조에 따라 선정된 이스포츠 종목에 대한 전문 이스포츠대회 개최 시 적용
 - 공제율: (현행) 10% → (개정안) 수도권 20%, 비수도권 30%
 - 적용기한: (현행) 2026. 12. 31. → (개정안) 2029. 12. 31.
- 개정안에 따른 법인세수의 감소 규모를 추계하기 위해서는 「이스포츠 (전자스포츠) 진흥에 관한 법률」에 따라 선정된 이스포츠 종목의 경기 대회 운영비에 대한 정보가 필요함
 - 2026년 2월 현재 기준 이스포츠 선정 종목은 총 15개(정식종목 8개, 전략종목 2개, 시범종목 1개, 자격취소유예 종목 4개)임
 - 2026년 종목선정 심의는 현재 진행 중으로, 3월 중 자격 심의를 통해 이스포츠 종목선정 결과가 공고될 예정

[표 4] 이스포츠(전자스포츠) 종목선정 결과

구분		선정종목	종목사	비고
정식종목 (8)	전문종목 ¹⁾ (6)	리그 오브 레전드	라이엇 게임즈	
		배틀그라운드	(주)크래프톤	
		배틀그라운드 모바일	(주)크래프톤	
		FC 온라인	넥슨코리아	
		발로란트	라이엇 게임즈	
		이터널리턴	넵블뉴런	승격(일반→전문)
	일반종목 ²⁾ (2)	스타크래프트2	블리자드 엔터테인먼트	
		FC모바일	넥슨코리아	승격(시범→일반)
전략종목 ³⁾ (2)		스트리트파이터6	캡콤	
		eFootball 시리즈	코나미	신규 선정
시범종목 ⁴⁾ (1)		브롤스타즈	슈퍼셀	신규 선정
자격취소유예 ⁵⁾ (4)		서든어택	넥슨코리아	'26년까지 심의
		하스스톤	블리자드 엔터테인먼트	'26년까지 심의
		크로스파이어	스마일게이트 엔터테인먼트	'26년까지 심의
		카트라이더:드리프트	넥슨코리아	등급 강등 (전문→자격취소유예) '27년까지 심의

주: 1) 전문종목: 종목사의 적극적인 투자를 통해 직업선수가 활동할 수 있는 장기적인 리그 구조를 구축하여 지속 가능한 생태계를 가지고 있다고 인정받은 종목
 2) 일반종목: 정식종목 중에서 직업선수 활동 저변은 부족하지만, 종목사의 투자계획이 명확하고 지속적인 육성을 통해 발전 가능성이 있다고 인정받은 종목
 3) 전략종목: 종목사가 종목심의를 신청하지는 않았으나, 국제적으로 활성화되어있고 우수한 성적을 기대할 수 있어서 전략적으로 지정, 육성을 필요로 하여 위원회에서 별도로 선정한 종목
 4) 시범종목: 종목선정 심의를 통하여 이스포츠의 적격성은 인정받았으나, 향후 정식종목으로 선정되기 위해 유효기간 동안 자격이 부여되는 종목
 5) 유효/유예기간 내 자격갱신 심의에서 일반종목 이상의 평가를 받지 못할 경우 자격취소됨
 자료: 문화체육관광부 공고 제2025-0124호(2025.04.17.)

- 그러나 이스포츠 대회를 운영(개최, 지원, 홍보 등)하는 개별기업의 운영비 내역, 동 과세특례 조항에 근거한 내국법인의 법인세 공제액 등에 대한 자료의 부재로 개정안에 따른 세수효과를 추계하는 데 한계가 있음
- 해당 조항이 시행된지 1년이 지나지 않은 현 시점에서 해당 조항에 따른 내국법인의 법인세 공제 실적을 파악하기 곤란함
 - 2025년 3월 동 조항이 신설되었으므로, 이스포츠대회 운영에 따른 법인세 공제 효과는 징수기준에 따라 2026년부터 발생되며, 2026년 2월 현 시점에서는 법인세 공제규모를 파악하기 어려움

- 참고로 주요 이스포츠 대회는 다음과 같음

[표 5] 주요 이스포츠 대회

종목	대회명
리그 오브 레전드 (League of Legends)	- 국내: LCK(League of Legends Champions Korea) - 국제: MSI(Mid-Season Invitational) - Worlds(World Championship, 월드컵) - First Stand Tournament
배틀그라운드 (PUBG)	- 국내: PWS(PUBG Weekly Series: East Asia) - 국제: PGS(PUBG Global Series) - PNC(PUBG Nations Cup) - PGC(PUBG Global Championship)
배틀그라운드 모바일 (PUBG Mobile)	- 국내: PMPS (PUBG Mobile Pro Series) - 국제: PMWC (PUBG Mobile World Cup) - PMGC (PUBG Mobile Global Championship) - PMGO (PUBG Mobile Global Open)
EA SPORTS FIFA 온라인4 (EA SPORTS FIFA Online 4)	- 국내: FSL (FC Online Super Championship League) 2025 서포터즈컵 - 국제: FC 프로 마스터즈 2025
발로란트 (VALORANT)	- 국내: 발로란트 챌린저스 코리아 - SOOP VALORANT League - 국제: VCT(발로란트 챔피언스 투어) 지역리그- 태평양(퍼시픽) - 발로란트 마스터즈 - 발로란트 챔피언스 - TEN_발로란트 글로벌 인비테이셔널
이터널리턴 (ETERNAL Return)	- 국내: 대한민국 이스포츠 리그(Korea Esports League, KEL) - 이터널리턴 마스터즈 - 이터널리턴 슈퍼컵 - 국제: TEN 이터널 리턴 글로벌 교류전

자료: 문화체육관광부 제출자료

- 이상의 논의를 통해 살펴본 바와 같이, 개정안에 따른 수입 증가액을 합리적으로 추계하는 것은 불가능하므로 개정안은 「의안의 비용추계 등에 관한 규칙」 제3조제1항제3호의 비용추계서 미첨부 사유에 해당함

Ⅲ. 부대의견

☐ 없음

Ⅳ. 작성자

☐ 성명

국회예산정책처	분석관	과장
세제분석2과	신미정	백경엽

☐ 대표연락처

성명	전화번호	이메일 주소
신미정	02-6788-4837	mjshin@assembly.go.kr