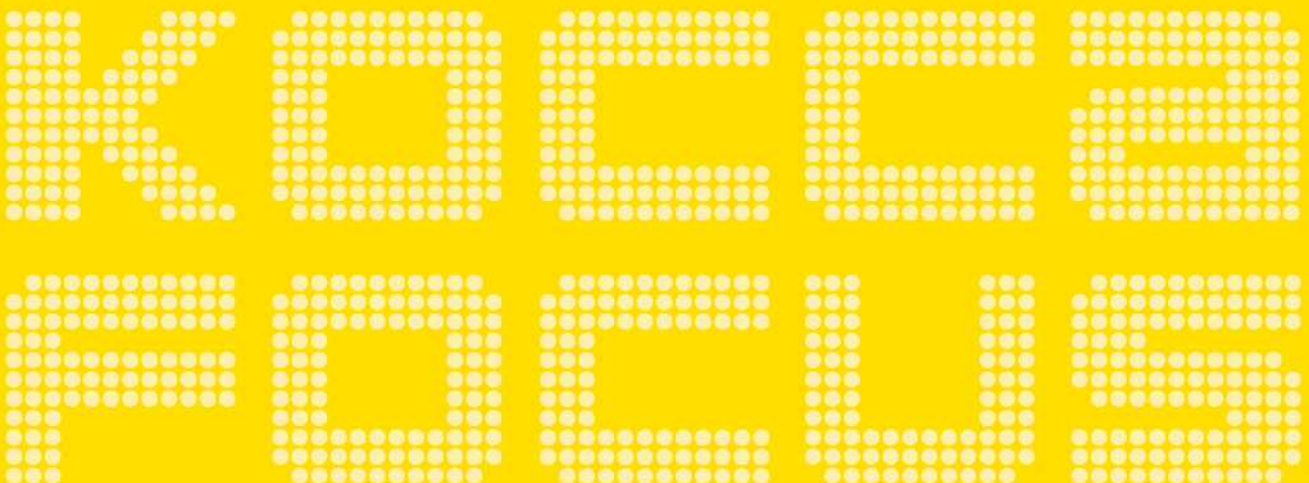


문화콘텐츠 기업에 대한 조세 감면 확대 방안

2010. 12.

- I. 문화콘텐츠 산업에서 조세 지원 문제점과 개선 방향
- II. 문화콘텐츠 기업에 대한 조세 감면 확대의 필요성
- III. 문화콘텐츠 산업에 대한 세제 개선에 대한 기존 연구
- IV. 문화콘텐츠 기업에 대한 조세 특례의 개선 방안
- V. 나오며



요 약

- 문화콘텐츠 산업에서 조세 지원 문제점
 - 조세 감면 대상 업종을 보면, 제조업은 전체가 적용 대상이지만, 문화콘텐츠 산업의 경우 출판, 영상, 방송, 광고만이 적용 대상인 경우가 많음
 - 조세 감면 적용 요건의 경우에도 제조업체 위주로 만들어져 있음
- 문화콘텐츠 산업에서 조세 지원 개선 방향
 - 일부 문화콘텐츠산업 산업에만 적용되고 있는 조세특례를 문화콘텐츠산업 전체로 확대
 - 문화콘텐츠 기업도 벤처기업, 신성장 동력산업 등으로 인정받을 수 있어야 함
- 중소기업 조세특례 적용 업종의 확대
 - 개선방안 : 현재 감면대상(출판, 영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업, 방송업, 광고업)을 문화콘텐츠 산업 전체로 확대
 - 효과1 : 문화콘텐츠 산업간의 업종 범위에 따른 조세 형평성 확보 및 문화콘텐츠 산업을 창업 중소기업의 범위에 포괄함으로써 미래 성장동력 확충에 기여할 것임
 - 효과2 : 창업 중소기업에 대한 조세특례제도를 현재의 ‘출판, 영상, 음악, 방송, 광고산업’에서 전체 문화콘텐츠 산업으로 확대시 세액 감소는 47.4억 원으로 추정됨(수도권 내 기업에도 적용될 경우 이 값은 지금보다 5.25배 증가할 것임)

- 문화콘텐츠 기업이 벤처기업으로 인정받을 수 있어야
 - 개선방안1 : 문화콘텐츠 산업의 특성을 반영한 벤처기업 확인 요건을 신설할 필요가 있음
 - 개선방안2 : 수도권에 소재한 문화콘텐츠 기업이 창업 중소기업의 조세특례 대상이 되어야
 - 효과 : 문화콘텐츠 기업이 ‘창업 중소기업 등에 대한 조세특례’를 받을 경우 세금 감소액은 약 595억 원으로 추정됨
- ‘기업부설창작연구소’ 또는 ‘기업창작전담부서’에 대한 세액 공제의 확대
 - 개선 방안 : ‘기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서’에 기업부설연구소와 동일한 세제 혜택 부여
 - 효과 : ‘연구 및 인력개발을 위한 설비투자 세액 공제’로 인한 세액 감소액은 2,623억 원(모든 문화콘텐츠 기업이 기업부설창작연구소를 운영할 경우)
- 신성장 동력산업 분야 연구개발비 세액 공제
 - 개선 방안 : 신성장동력 연구개발비 세액공제적용 대상에 콘텐츠 관련 대상기술(게임, 영상·뉴미디어, 가상현실, 창작·공연·전시, 융·복합 기술)을 추가
 - 효과 : 온라인게임 산업이 신성장동력 산업에 포함되었을 경우 세금 감면액은 195억 원으로 추정됨
- 임시투자세액 공제 확대
 - 개선 방안 : 임시투자세액 공제의 대상 업종을 문화산업 전 영역으로 확대

○ 문화콘텐츠 기업에 대한 부가가치세 감면

- 문화콘텐츠산업중 고용창출 효과가 큰 음악, 만화, 에듀테인먼트, 애니메이션 산업에 대해서 부가가치세를 면세함

<부가가치세 면세로 인한 세금 감소액>

(단위: 억 원)

부문	음악	만화	에듀테인먼트	애니메이션
감세액	886	266	89	157

○ 문화산업클러스터 입주기업에 대한 세제지원

- 개선방안 1 : 「조특법」상 클러스터 입주기업에 대한 법인세 등에 대한 감면조항 신설이 필요함
- 개선방안 2 : 문화산업진흥지구를 세제 지원 대상에 포함시켜야 함(「문화산업진흥기본법」 제30조 개정해야)
- 효과 : 문화산업클러스터 입주 기업에 대해 세제혜택을 부여할 경우 연구 및 인력개발비 세액 공제액은 102억 원으로 추정됨

I. 문화콘텐츠 산업에서 조세지원 문제점과 개선 방향

○ 문제점

- 조세 감면 대상 업종을 보면, 제조업은 전체가 적용 대상이지만, 문화콘텐츠 산업의 경우 출판, 영상, 방송, 광고만이 적용 대상인 경우가 많음
- 조세 감면 적용 요건의 경우에도 제조업체 위주로 만들어져 있음(예 : 벤처기업 인정 심사서에는 ‘기술개발’ 항목이 있어 문화콘텐츠 기업은 인정받기 어려움)

○ 개선 방향

- 일부 문화콘텐츠 산업에만 적용되고 있는 조세특례를 문화콘텐츠 산업 전체로 확대
- 문화콘텐츠기업도 벤처기업, 신성장동력 산업 등으로 인정받을 수 있어야 함

II. 문화콘텐츠 기업에 대한 조세 감면 확대의 필요성

○ 문화콘텐츠 산업은 고성장 산업이고, 성장 여력이 큼

- 문화콘텐츠 산업의 매출액은 2003~2009년간 연평균 6.6%, 수출액은 연평균 23.2% 증가함
- 2007년에 한국의 GDP 대비 문화콘텐츠 산업의 부가가치는 2.5%이지만, 주요 선진국에서는 이 비율이 5%를 상회

<표 1> 주요국 문화콘텐츠 산업의 부가가치 및 GDP 비중(2006년 기준)

구분	한국(조원)	일본(천억엔)	미국(10억\$)	영국(10억파운드)
부가가치	21.3	301.2	725.0	79.6
對GDP 비중(%)	2.5	5.9	5.5	7.6

출처 : 이병희·문제철(2009)

○ 문화콘텐츠 기업은 고용을 많이 창출함

- 문화콘텐츠 산업은 지식과 인적자원을 중심으로 생산이 이루어지므로 고용유발효과가 큼

<표 2> 문화콘텐츠 산업의 취업유발계수 및 고용유발계수 추이

(명/10억원)

구분	취업유발계수			고용유발계수		
	1995	2000	2005	1995	2000	2005
연도						
전산업	24.4	18.1	14.7	15.8	11.1	9.9
제조업	19.3	13.2	10.1	14.2	8.8	7.2
인쇄 및 복제	20.6	18.6	16.8	17.9	14.3	12.9
서비스업	29.5	21.5	18.4	18.9	13.7	12.6
방송	19.3	16.5	11.9	15.7	12.1	9.5
광고	20.8	20.6	17.1	16.1	15.2	13.2
컴퓨터관련서비스	28.5	16.4	16.5	21.8	13.6	14.2
출판서비스	19.7	19.6	19.5	16.8	14.8	14.6
문화서비스	43.1	27.6	21.0	24.9	14.7	13.4
오락서비스	38.4	24.7	18.3	21.9	12.8	11.1

- 문화콘텐츠 산업은 연쇄적으로 부가가치를 창출
 - 원소스 멀티유스(One-Source Multi-Use)를 통해 제조업, 방송·통신업, 관광업 등 타 산업의 동반 성장을 촉진함
 - 문화콘텐츠는 영화, 게임, 음반, 애니메이션, 캐릭터, 출판 등 다양한 산업으로 확장되어 부가가치를 창출함
 - 예 : ‘대장금’의 경우 제작에는 70여원이 소요되었고, OSMU를 통해 464억원을 벌어들였고, 다양한 간접적인 파급효과를 발생시킴

<표 3> 대장금 OSMU 수익 구조

(단위: 억원)

수입원	광고	해외 수출	인터넷 서비스 및 모바일게임	머천다이징	공연	출판물	관광	총계
수익	249	125	15	30	5	12	28	464

출처 : MBC 내부 인터뷰(2008년 10월), 고정민(2008) 재인용

- 디지털화 및 미디어융합 현상의 확대로 콘텐츠의 중요성이 강조됨
 - 디지털 플랫폼과 네트워크의 발전으로 콘텐츠의 수요가 증가하고 있음
- 문화콘텐츠는 긍정적 외부효과를 일으킴
 - 문화콘텐츠는 생산과 소비 측면 모두에서 긍정적 외부효과를 일으킴¹⁾
 - 미래 세대에 대한 유산으로 집단적 편익을 제공

1) 정현일, 문화산업 세계 개선방안 연구, 한국문화관광산업연구원, 2007.



- 국내외적으로 자존심과 명예의 향상
- 특정지역에 대한 예술 소비지출의 경제적 파급효과로서 지역경제 활성화
- 민주적 교육의 촉진을 통한 민주주의의 발전
- 시민들의 감수성과 성취감의 고취를 통한 시민생활의 삶의 질 제고
- 예술혁신의 촉진을 통한 경제발전
- 개인적 문화예술 소비가 전체 사회의 편익 제고에 기여하는 교육과 같은 효과
- 외부효과로 인한 시장 실패를 교정하기 위해 정부지원이 필요함
- 문화콘텐츠는 공공재 특성을 보유하고 있음
 - 문화콘텐츠는 경합적 특성을 가지나 배제성 여부는 콘텐츠 장르별로 다름
 - 일반적으로 문화콘텐츠는 비배제성을 가지고 있지만, 복제의 용이성으로 인한 문제를 보유하고 있음
- 문화콘텐츠는 가치재임
 - 문화콘텐츠는 사회적으로 필요한 수준보다 시장에서 적게 공급됨
 - 가치재의 경우 세율을 낮추거나 보조금을 통하여 소비를 촉진시킬 수 있음

Ⅲ. 문화콘텐츠 산업에 대한 세제 개선에 대한 기존 연구

- 문화콘텐츠 산업에 대한 세제 개선에 대한 연구는 2005년 이후 다수의 연구가 있음(아래표 참조)

<표 4> 문화콘텐츠 산업의 조세 감면에 관한 연구

보고서 명	발간연월	연구자	발행기관
콘텐츠산업 R&D 개념 및 지원방안 연구-연구개발비 세액공제 개선방안을 중심으로	2010.07	정상철	한국문화관광연구원
한국경제의 업그레이드를 위한 콘텐츠 산업 발전전략	2009.07	미래기획위·문화체육관광부	
게임산업 세제개선 연구	2008.11	안경봉, 박민, 황승흠	한국게임산업진흥원
문화예술 부문 세제 개선 방안 연구	2007.07	정헌일, 박영정, 안종범 등	문화관광부
문화산업 세제 개선 방안 연구	2007.06	정헌일 외	한국문화관광연구원
해외 주요 국가의 영화산업 조세지원 제도 연구	2005.12	도동준, 박경신, 김준오	영화진흥위원회

○ 기존 연구에서의 주장

- 대부분의 연구에서 공급자의 소득세, 법인세, 부가가치세, 등록세 등의 면세 또는 감세를 주장함 : 문화산업 전체로 감면 범위 확대, 문화산업준비금의 손금산입한도의 확대, 문화사업 투자에 대한 세액 공제, 임시투자 세액 공제의 적용, 벤처기업 요건 변경, 중소기업창업지원법에서 업력 제한 폐지, R&D 관련 세제의 적용 등
- 일부 연구는 소비자에게 세제 혜택을 부여하여 문화콘텐츠에 대한 소비를 늘리자는 내용도 있음

IV. 문화콘텐츠 기업에 대한 조세 특례의 개선 방안

1. 중소기업 조세특례 적용 업종의 확대

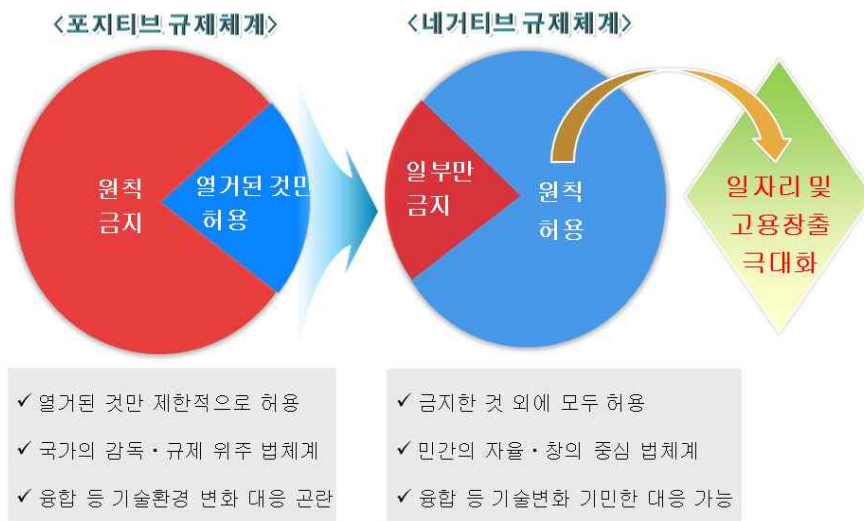
□ 현황

- 조세특례제한법상 중소기업 조세특례를 받으려면 ①업종 기준, ②규모 기준, ③ 독립성 기준을 모두 충족하여야 하는데, 업종 기준이 가장 중요함
 - 중소기업 요건에 해당하는 경우에는 중소기업투자세액공제(조특법 제5조), 중소기업 정보화지원사업에 대한 과세특례(조특법 제5조의2), 창업중소기업 등에 대한 세액감면(조특법 제6조), 중소기업에 대한 특별세액감면(조특법 제7조), 기업의 어음제도 개선을 위한 세액공제(조특법 제7조의2), 중소기업지원 설비에 대한 손금산입의 특례(조특법 제8조), 상생협력 중소기업으로부터 받은 수입배당금의 익금불산입(조특법 제8조의2)의 특례가 적용됨
 - 현재 문화콘텐츠 산업중 출판, 영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업은 제외), 방송업, 광고업이 포함되어 있음
 - 현행 「조특법」에서는 과세 및 감면 대상을 제한적으로 열거하는 열거주의 형식을 취하고 있음
 - 「조특법」과 「문산법」 간에 업종 체계가 상이하야 적용 여부가 애매한 경우가 발생함
 - 열거방식을 채택할 경우 신산업, 즉 열거된 업종에 포함되지 않는 새로운 업종인 경우에는 혜택을 받지 못할 수 있음
- 이는 조세형평성의 원칙에 어긋나고 시대적 상황에도 부합하지 못하게 됨

□ 개선 방안

○ 중소기업 적용 업종을 네거티브 방식으로 변경

- 「조특법」에서 네거티브 방식을 채택하고 있는 사례가 있음
- (예) 법인 전환에 대한 양도소득세의 이월과세(조특법 제32조), 법인의 공장 및 본사를 수도권 밖으로 이전하는 경우 법인세 등 감면(조특법 제63조의2), 구분경리(조특법 제143조) 등



○ 문화콘텐츠 산업 전체를 중소기업 조세특례의 대상으로

- 문산법에서 정의한 ‘문화콘텐츠 산업’을 중소기업 조세특례의 대상으로 규정

□ 효과

- 문화콘텐츠 산업간의 업종 범위에 따른 조세형평성 확보 및 문화콘텐츠 산업을 창업 중소기업의 범위에 포괄함으로써 미래 성장동력 확충에 기여할 것임
- 창업 중소기업에 대한 조세특례제도를 현재의 ‘출판, 영상, 음악, 방송, 광고산업’에서 전체 문화콘텐츠 산업으로 확대시 세액 감소는 47.4억원으로 추정됨
 - 이는 창업 중소기업에 대한 조세 감면이 수도권외지역에만 적용될 경우 추정한 값이고, 수도권내 기업에도 적용될 경우 이 값은 지금보다 5.25배 증가할 것임

2. 문화콘텐츠 기업이 벤처기업으로 인정받을 수 있어야

□ 현황

- 창업 중소기업 등에 대한 세액 감면(조특법 6조)은 수도권 이외 지역에서 창업한 중소기업에만 적용됨
- 벤처기업은 「중소기업기본법」 제2조의 규정에 의한 중소기업으로서 벤처 캐피탈 투자기업, 연구개발투자기업 등으로 일정한 요건을 갖추어야 함
 - 벤처기업은 소득세 감면(소득세법시행령23조), 창업 후 4년 이내 소득세 감면(조특법6조), 등록세 면제(조특법119조), 취득세 면제(조특법 120조), 재산세 감면(조특법 121조), 부가가치세 면제(부가가치세법 시행령 34조), M&A시 감면(조특법 46조의2, 46조의3), 법인세감면(법인세법 시행령 제17조의2)

- 문화콘텐츠 산업의 경우 벤처기업으로 인증받기 어려움
 - 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」은 ‘벤처기업’의 요건으로 창투사 등 벤처투자기관의 지분투자를 규정하고 있음
 - 벤처투자기관(창투사, 신기술금융사, 산은, 기은)이 기업의 자본금 10% 이상 투자, 최소 5천만 원 이상 투자, 투자기간은 6개월 이상
 - 벤처기업의 투자요건에 기업에 대한 자본금 투자(지분 등)만 해당되므로 프로젝트 투자가 대부분인 문화콘텐츠 산업의 경우 벤처기업 인증이 어려움
 - 벤처기업 인정 심사서에는 ‘기술개발’ 항목이 있어서 문화콘텐츠 기업이 심사를 통과하기 어려움
 - 연구개발용 사업성 평가표의 심사항목 : 기술 지식수준, 기술경험수준, 기술인력관리, 경영의지 및 사업수완, 인지도, 타제품과의 비교우위성, 판매계획의 타당성, 판매처의 다양성 및 안정성, 매출액 경상이익률, 투자대비 회수가능성
 - 기술평가보증대출기업용 기술성평가 심사항목 : 기술지식수준, 기술경험수준, 기술인력관리, 경영의지 및 사업수완, 개발전담조직, 개발인력비율, 기술개발 및 수상(인증)실적, 핵심기술보유현황, 기술의 우수성, 생산시설확보수준, 생산인력 확보수준, 자금조달능력, 인지도, 타제품과의 비교우위성, 판매계획의 타당성, 판매처의 다양성 및 안정성, 매출액경상이익률, 투자대비 회수가능성

□ 개선 방안

- 문화콘텐츠 산업의 특성을 반영한 벤처기업 확인 요건을 신설할 필요가 있음
 - 문화콘텐츠 산업 영위 기업의 벤처기업 인정시 기술성 평가, 사업성 평가에 대하여는 문화콘텐츠 산업의 특수성을 파악하고 있는 기관이 벤처기업으로서 기술성·사업성의 평가기관으로 역할을 담당해야 할 것임

- 유사 입법 사례가 있음 : 문화콘텐츠 산업 영위 기업은 「문화산업진흥기본법」상 벤처기업으로 의제되고 있음(창작중소기업의 합병절차 간소화, 17조의4; 문화산업진흥시설을 벤처기업집적시설로 의제, 제21조 제3항)
- 수도권에 소재한 문화콘텐츠 기업이 창업 중소기업의 조세특례 대상이 되어야
 - 문화콘텐츠 기업의 창업 중소기업 인정 조건 중 수도권 과밀억제권역에 있는 콘텐츠기업을 창업 중소기업으로 인정받을 수 있도록 해야 함
 - 문화산업의 지역별 매출현황 : 서울특별시 64.5%, 인천 1.7%, 경기도 17.9%로 수도권 지역이 84.1%를 차지하고, 나머지 지역은 15.9%에 불과함

□ 효과

- 문화콘텐츠 산업 영위 기업이 벤처기업으로 인정받는 경우에는 장점
 - 창업을 하는 경우 지역과 상관없이 세제 지원을 받을 수 있음
 - 창업 또는 투자자에 대한 세제 혜택을 부여하고 있어 투자 유치에 유리함
 - 기업의 M&A 등에 세제상 혜택으로 유리하게 M&A 가능
- 문화콘텐츠 산업 영위 기업이 벤처기업으로 인정받는 경우에는 장점
 - 문화콘텐츠기업에 ‘창업 중소기업 등에 대한 조세특례’를 받을 수 있게 함으로써, 1인 창조기업 등 문화콘텐츠 산업 기업의 창업 증가, 창업을 통한 일자리 창출을 기대할 수 있음
 - 이러한 개정으로 인한 세수 감소액은 약 595억 원으로 추정됨

3. 문화콘텐츠 기업의 R&D와 투자에 대한 조세 감면 확대

1) 연구개발 및 투자확대를 위한 조세 감면 현황

- 연구개발에 대한 세제 지원은 1972년에 ‘연구 및 인력 기술개발준비금에 대한 손금산입’ 제도가 최초로 도입되었고 1981년에 ‘연구인력개발비에 대한 세액공제’ 제도가 도입되었으며 2000년에는 대상 업종을 소비성 서비스업 및 부동산업을 제외한 전 업종으로 확대되었음
- 조세특례제한법에서의 투자에 대한 조세특례 현황

<표 5> 연구·인력개발과 투자촉진을 위한 조세특례

연구 및 인력개발에 대한 조세특례 (조특법 제2절)	투자촉진을 위한 조세특례 (조특법 제4절)
제9조(연구·인력개발준비금의 손금산입) 제10조(연구·인력개발비에 대한 세액공제) 제10조의2(연구개발 관련 출연금 등의 과세특례) 제11조(연구 및 인력개발을 위한 설비투자에 대한 세액공제) 제12조(기술취득금액에 대한 과세특례) 제12조의2(연구개발특구에 입주하는 첨단기술기업 등에 대한 법인세 등의 감면) 제13조(중소기업창업투자회사 등의 주식양도차익 등에 대한 비과세) 제14조(창업자 등의 출자에 대한 과세특례) 제16조(중소기업창업투자조합 출자 등에 대한 소득공제) 제18조의2(외국인근로자에 대한 과세특례)	제24조(생산성향상시설 투자 등에 대한 세액공제) 제25조(안전설비 투자 등에 대한 세액공제) 제26조(임시투자 세액공제) 제29조(사회기반시설채권의 이자소득에 대한 분리과세)

2) 문화콘텐츠 기업의 연구·개발과 투자에 대한 과세 특례 이슈

- 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서에 대한 조세감면 혜택의 확대
- 신성장동력 산업 분야에 문화콘텐츠기술이 제외되어 있는 현상의 개선
- 임시투자 세액 공제 제도의 적용 대상을 문화콘텐츠 산업 전체로 확대
- 문화산업전문회사(SPC)에 대한 세액 감면 혜택의 확대
- 문화산업 클러스트 입주 기업에 대한 조세 감면 혜택 부여

3) ‘기업부설창작연구소’ 또는 ‘기업창작전담부서’에 대한 세액 공제의 확대

□ ‘기업부설창작연구소’ 또는 ‘기업창작전담부서’에 대한 조세 감면 현황

- 문화콘텐츠 기업이 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서로 지정받으면 ‘연구·인력개발준비금의 손금산입 규정’(조특법9조)일 적용받을 수 있음
- 2009년 5월에 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서 근거 조항이 문화산업진흥기본법에 신설되었고, 2010년 4월에 조세특례법 시행규칙에 포함되었으며, 2010년 8월에 3개 기업이 기업부설창작연구소로 지정되었음

□ 문제점

- ‘기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서’에 대한 세제 혜택이 교과부가 인정하는 ‘기업부설연구소’와 비교하여 세제 혜택이 적음

- 조특법에서는 ‘기업부설연구소와 기업부설창작연구소’에 대해서 ‘기업부설연구소’와 동일한 혜택을 부여
- 지방세특례제한법, 소득세법시행령, 관세법, 병역법시행령, 중소기업시행령에서는 기업부설연구소에만 혜택을 부여하고 있음

□ 개정 방안

- ‘기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서’에 기업부설연구소와 동일한 세제 혜택 부여

□ 개정시 ‘연구 및 인력개발을 위한 설비투자 세액 공제’로 인한 세액 감소액

- 모든 문화콘텐츠 기업이 기업부설창작연구소를 운영할 경우 2,623억원의 세금이 감소됨
- 현재 기업부설창작연구소로 고시된 3개사의 세금 감면액은 38억원임
- 현재 기업부설창작연구소로 인정된 10개사가 모두 고시될 경우 세금 감면액은 59억원임

4) 신성장동력 산업 분야 연구개발비 세액 공제

□ 신성장동력 산업에 대한 세액 공제 제도 현황

- 신성장동력 산업에 대한 세액 공제 제도는 2009년 5월 정부가 ‘신성장동력 중합추진계획’ 확정에 따라 문화콘텐츠·SW 부문도 포함되었음
- 기재부는 2009년 세제개편안에서 신성장동력 산업에 세액 공제 제도를 신설할 것을 발표했고, 2010년 1월에 조세특례법이 개정되어 이 제도가 신설됨
- 신성장동력 산업의 세제 지원 대상 기술은 2010년 2월에 최종 선정된 R&D세제지원 대상 기술은 총 10개 분야 46개 기술이 포함됨

□ 신성장동력 산업에 대한 세액 공제 제도 문제점

- 문화콘텐츠 산업은 세법상 신성장동력 산업에서 제외되어 있음

□ 신성장동력 산업에 대한 세액 공제 제도 개선 방안

- 신성장동력 연구개발비 세액공제(조특법 시행령 제9조 제1항 제1호의 별표 7) 적용 대상에 콘텐츠 관련 대상 기술을 추가해야 함
 - 구체적으로는 게임, 영상·뉴미디어, 가상현실, 창작·공연·전시, 융·복합 기술

□ 신성장동력 산업에 대한 세액 공제 제도 개선 효과

- 신성장동력 분야에 콘텐츠관련 일부대상이 포함될 경우 조특법10조1항1호에 의거해 연구인력개발비 중 신성장동력 분야의 연구개발비에 대기업의 경우 연구개발비의 20% 중소기업의 경우 30%를 과세년도의 소득세 또는 법인세액에서 공제할 수 있음
- 온라인 게임 산업이 신성장동력 산업에 포함되었을 경우 세금 감면액은 195억 원으로 추정됨
- ※ 온라인 게임 산업이 기업부설창작연구소로 고시될 경우 세액 감면액은 60억 원으로 추정됨

5) 임시투자세액 공제

□ 임시투자세액 공제 제도의 현황

- 기업의 투자자금 중 일정액을 산출세액에서 감해주는 것을 투자세액공제라고 하며, 이 가운데 정부가 경기조절 등 특정 목적을 위하여 필요하다고 인정할 때 기업 투자를 활성화시키기 위한 목적으로 한시적으로 적용하는 것을 임시투자세액공제라고 함
- 기업의 투자자금의 7%를 세액공제해 주는 제도로 제조업 등 총 29개 업종에 적용됨
- 기재부는 2010년 8월 이 감면제도를 ‘투자에 대한 세액 공제’로 전환할 계획을 밝혔음
 - 고용창출투자에 대한 세액공제제도(조특법26조)에서는 법규가 규정한 요건을

구비한 기업이 설비투자를 한 경우 그 투자액의 7%를 법인세 내에서 공제해 주는데 공제액은 고용증가 1인당 1,000만 원(청년고용의 경우 1인당 1,500만 원)임

□ 임시투자세액 공제 제도의 문제점

- 임시투자세액 공제의 대상 업종에 방송업, 출판업 등 문화콘텐츠 산업의 일부만 포함되어 있음
- 임시투자세액의 대상이 되는 ‘사업용 자산’의 범위가 모호하여 문화산업의 각 세부 산업이 분류체계상 공제 대상 산업이라 하더라도 공제 대상의 ‘사업용 자산’의 범위에 포함되는지 여부가 불분명함
- 또한, 공제 대상에 포함되더라도, 수도권 과밀억제권역에 있는 경우에는 조특법 시행령 제23조(임시투자세액공제) 제2항에 따라 공제율이 낮게 적용되고 있음

□ 임시투자세액 공제 제도의 개선 방안

- 임시투자세액 공제의 대상 업종을 문화산업 전 영역으로 확대
- 공제 대상 ‘사업용 자산’의 범위를 명확히 해야 하고, 문화콘텐츠 기업의 경우 수도권에 소재하는 기업에게도 혜택을 부여
- ‘고용창출추진세액 공제’제도가 도입될 경우에도 적용 업종, 적용 대상자사 및 수도권 소재 문화콘텐츠 기업에도 혜택 부여해야

□ 임시투자세액 공제 제도의 개선 효과



- 게임업체(A사, B사)의 사례(기계장치 투자액의 7% 내에서 세액 공제를 가정)
 - A사 : 연평균('05~'07) 서버 투자액 약 34억원의 7%인 2.4억 정도의 연간 세액감면 규모
 - B사 : 2007년 기계장치 및 소프트웨어 구입액 76억 원의 7%인 5.3억 원 연간 세액 감면 규모
 - 온라인 게임 산업 전체로 추정할 경우('07년 기준), 연간 533억 원의 세액 감면 규모

4. 문화콘텐츠 기업에 대한 부가가치세 감면

□ 부가가치세 면세제도의 현황

- 소비자가 공급받는 품목 중 기초생활필수품이나 국민후생관련 용역 등에 대해서는 부가가치세를 면세하고 있음
- 부가가치세 면세제도는 소비세가 일반적으로 가지는 세 부담의 역진성을 완화하기 위함
 - 저소득층의 소비에서 큰 비중을 차지하는 기초생활필수품에 대하여 면세함
 - 사회적으로 적정수준보다 공급한 의료서비스와 주거서비스 공급에 대해서도 국민의 기초생활보장차원에서 면세가 제공됨

□ 외국의 문화콘텐츠 산업에서 부가가치세 면세 현황

<표 6> 외국의 부가가치세 면세 현황 : 문화콘텐츠 품목을 중심으로

분 류	품 목
OECD 표준면세	우편서비스, 의료서비스, 금융서비스, 보험, 교육, 문화사업, 자선사업, 부동산 임대, 복권, 토지와 건물의 공급, 비영리단체의 비상업적인 활동, 자선사업 등
OECD 표준면세 이외의 면세 (문화콘텐츠 관련 부문)	저작권(핀란드, 그리스), 공공방송 및 TV(그리스, 아일랜드, 네덜란드, 스웨덴)
OECD 표준면세범위중 과세(문화콘텐츠 관련 부문)	극장·영화관(덴마크), 문화서비스(핀란드, 네덜란드, 스웨덴, 터키), 문화상품(그리스), 신문, 책, 잡지, 방송(터키)
경감세율 (문화콘텐츠 관련 부문)	신문과 주간지(벨기에, 덴마크, 노르웨이, 스웨덴, 영국, 독일), 책(아일랜드, 멕시코, 노르웨이, 영국, 독일), 시청각제품(프랑스)
영세율 (문화콘텐츠 관련 부문)	책(오스트리아, 벨기에, 핀란드, 프랑스, 독일, 그리스, 아이슬란드, 룩셈부르크, 네덜란드, 포르투갈, 스페인, 스웨덴, 터키), 신문(오스트리아, 프랑스, 독일, 그리스, 아이슬란드, 아일랜드, 룩셈부르크, 네덜란드, 포르투갈, 스페인, 스웨덴, 터키), TV면허(핀란드), 영화관입장료(핀란드, 아일랜드, 룩셈부르크, 터키), 저작권(프랑스, 룩셈부르크, 스웨덴), 공공방송(네덜란드)

□ 문화콘텐츠 산업에서 부가가치세 면세 대상 현황

- 문화콘텐츠 산업중 도서(도서대여 용역을 포함한다), 신문, 잡지, 관보(관보), 「뉴스통신진흥에 관한 법률」에 따른 뉴스통신 및 방송으로서 대통령령으로 정하는 것. 다만, 광고는 제외함
- 저술가·작곡가나 그 밖에 대통령령으로 정하는 자가 직업상 제공하는 인적(인적) 용역

□ 문화콘텐츠 산업에서 부가가치세 개선 방안

○ 지원 분야의 선정

- 문화콘텐츠 산업은 고용 창출에 유리하므로, 고용 창출 효과가 큰 분야를 선정

<표 7> 2008년 기준 문화콘텐츠 산업의 매출액대비 고용 창출 효과

문화콘텐츠 산업 분야	매출액(A) (단위: 억)	종사자(B)	B/A	A/B
출판	21조 0,529	210,084	1.00	1.00
만화	7,233	10,709	1.48	0.67
음악	2조 6,021	75,648	2.91	0.34
게임	5조 6,047	42,730	0.76	1.32
영화	2조 9,546	19,908	0.67	1.49
애니메이션	4,048	3,924	0.97	1.03
방송	10조 9,581	29,669	0.27	3.70
광고	9조 3,116	30,700	0.33	3.03
캐릭터	5조 0,987	21,092	0.41	2.44
에듀테인먼트	2,403	2,465	1.03	0.97
계	58조 9,511	446,929	0.76	1.32

- 같은 매출액으로 일자리를 많이 창출할 수 있는 분야 : 음악, 만화, 에듀테인먼트, 애니메이션 부문

○ 제안 : 문화콘텐츠 산업중 고용창출 효과가 큰 음악, 만화, 에듀테인먼트, 애니메이션 산업에 대해서 부가가치세를 면세함

□ 동 분야 부가가치세 면세로 인한 세금 감소 효과

- 음악, 만화, 에듀테인먼트, 애니메이션 부문에 부가가치세 면세로 인한 효과

<표 8> 부가가치세 면세로 인한 세금 감소액

(단위 : 억원)

부문	음악	만화	에듀테인먼트	애니메이션
감세액	886	266	89	157

5. 문화산업 클러스터 입주 기업에 대한 세제 지원

□ 문화산업 클러스터 입주 기업에 대한 세제 지원 현황

- 문화산업단지, 문화산업지구 등 문화산업 클러스터 시설 조성자에 대해서는 세제 혜택이 있음
- 문화산업단지 내에서 사업시행자는 취득등록세와 재산세를 감면하고 있음

□ 문화산업 클러스터 세제지원 현황 및 문제점

- 문화산업단지, 문화산업지구에 입주한 문화산업 기업에 대해서 세제 혜택이 미흡함
 - 문화산업단지의 경우 제조업 산업단지와는 달리 부지에 공장 등을 건축하는

사례가 매우 드물기 때문에 이 조항에 의거 세액을 감면 받는 경우는 거의 없다고 볼 수 있음

- 문화산업단지 조성자(사업 시행자)에 대한 지방세 감면은 단지, 지구, 시설 내 입주기업에게는 적용되지 않음

□ 문화산업 클러스터 세제 개선 방안

- 「조특법」 상 클러스터 입주 기업에 대한 법인세 등에 대한 감면조항 신설이 필요함
- 문화산업진흥지구를 세제 지원 대상에 포함시켜야 함(「문화산업진흥기본법」 제30조 개정해야)

□ 문화산업 클러스터 세제 개선 효과

- 문화산업 클러스터 입주 기업에 대해 세제 혜택을 부여할 경우 연구 및 인력개발비 세액 공제액은 102억 원으로 추정됨

V. 나오며

1. 문화콘텐츠 기업에 대한 조세 감면 제도 정비 필요

- 정부 차원의 문화콘텐츠 산업 육성 의지가 오랜 기간 지속된 반면, 산업 육성 정책의 중요한 수단인 세제지원의 측면에서 문화콘텐츠 산업은 상대적 홀대를

받음

- 특히, 2010년 2월에 발표된 ‘신성장동력 및 원천기술 R&D 세제 지원 대상 기술 선정’ 자료에 ‘콘텐츠-소프트웨어’가 명시되어 있음에도 문화콘텐츠는 세제 지원 대상에서 제외됨
- 제조업뿐만 아니라 문화콘텐츠 산업도 차세대 성장산업으로 도약할 수 있는 가능성이 큰 만큼 문화콘텐츠 기업에 대한 조세 감면제도를 정비할 필요가 있음

2. 문화콘텐츠 기업에 대한 제조업 수준의 조세 감면 필요

- 문화콘텐츠 산업이 제조업에 비하여 국가경제에서 차지하는 비중은 적지만 문화콘텐츠 산업의 재화는 국가 브랜드 파워를 키울 수 있고 나아가 훌륭한 문화유산으로서의 가치가 있음
- 문화콘텐츠 산업에 제조업과 동일한 수준의 조세 감면을 동등하게 부여할 필요가 있음

3. 보완점

- 문화콘텐츠 기업의 의견이 충분히 반영되지 못함
- 문화콘텐츠 기업에 대한 통계자료가 부족하여 세제 변경시 감면 효과를 정확하게 추정하기에 어려웠음
- 외국과 한국의 문화콘텐츠 산업 구조 및 체계가 달라서 세제 감면제도를 비교하기 어려웠음