

문화콘텐츠 세계개선 방안 연구

2010. 11



문화체육관광부

본 보고서의 내용은 연구자들의 견해이며, 문화부의 공식입장과는 다를 수 있습니다.

제 출 문

문화체육관광부 장관 귀하

본 보고서를 「문화콘텐츠 세제개선 방안 연구」의 최종보고서로 제출합니다.

2010. 11. 16

책임연구자 권호영

참여연구진

책임연구자 권호영 (한국콘텐츠진흥원 수석연구원)

공동연구자 김영수 (한국콘텐츠진흥원 선임연구원)

김유찬 (홍익대학교 세무대학원 교수)

윤현석 (원광대학교 법학전문대학원 교수)

보조연구원 황경호 (성균관대학교 대학원)



목 차

요 약 문	xi
-------------	----

제1장 서 론	3
---------------	---

1. 들어가며	3
---------------	---

1) 연구 배경	3
2) 문화콘텐츠산업의 특성	4
3) 연구의 목적과 구성	5

2. 문화콘텐츠산업의 조세 감면에 관한 연구	6
--------------------------------	---

1) 영화진흥위원회(2005.12), 「해외 주요 국가의 영화산업 조세지원제도 연구」 · 6	
2) 한국문화관광연구원(2007.6), 「문화산업 세제 개선 방안 연구」	7
3) 문화관광부(2007.7), 「문화예술 부문 세제 개선 방안 연구」	9
4) 한국게임산업진흥원(2008.11), 「게임산업 세제개선 연구」	10
5) 미래기획위원회·문화체육관광부(2009.7), 「한국경제의 업그레이드를 위한 콘텐츠산업 발전전략」	12
6) 한국문화관광연구원(2010.7), 「콘텐츠산업 R&D 개념 및 지원방안 연구 -연구개발비 세액공제 개선방안을 중심으로」	14

3. 문화콘텐츠산업에 조세 감면을 확대해야 하는 이유	16
-------------------------------------	----

1) 고성장 산업	16
2) 고용을 많이 창출하는 산업	18
3) 연쇄적으로 부가가치를 창출하는 산업	19
4) 디지털화 및 미디어융합현상 확대	21

5) 긍정적 외부효과의 존재	21
6) 공공재로서의 성격	22
7) 가치재 이론(Merit Good Theory)	23

제2장 문화콘텐츠 기업에 대해 중소기업과 벤처기업 조세 감면 제도의 확대 적용 27

1. 세법상 중소기업과 벤처기업	27
1) 세법상 중소기업의 범위	27
2) 벤처기업의 범위	31
2. 문화콘텐츠산업과 중소기업	34
1) 중소기업과 문화콘텐츠산업의 업종범위	34
2) 문화콘텐츠산업의 중소기업 현황	43
3. 문화콘텐츠산업과 조세지원	46
1) 창업중소기업 등에 대한 세액감면(조특법 제6조)	46
2) 중소기업 투자세액공제(조특법 제5조)	47
3) 중소기업특별세액감면(조특법 제7조)	48
4. 문화콘텐츠 기업에 대한 조세지원 개선방안	51
1) 조세지원 방향	51
2) 개선방안	55
5. 소결론	63
1) 중소기업의 업종범위 확대에 관한 조세지원 개선방안	63
2) 문화콘텐츠산업의 벤처기업 인정 확대방안	69

제3장 문화콘텐츠 기업의 R&D와 투자에 대한 조세 감면 확대75

1. 정부의 R&D 활성화 정책	75
2. 정부의 세제를 통한 R&D 투자 확대 지원정책	77
1) 정부의 세제지원 정책의 경과	77
2) 조세특례제한법에서의 투자에 대한 조세특례 현황	77
3. 문화콘텐츠산업 투자에 대한 과세 특례	80
1) 현 황	80
2) 문화산업 연구개발과 투자에 대한 세제지원의 필요성 및 방향	82
4. ‘기업부설창작연구소’ 또는 ‘기업창작전담부서’에 대한 세액공제의 확대 ...	85
1) 개정의 필요성	86
2) 개정 방안	86
3) 개정시 세금 감소액	93
5. 신성장동력산업 분야 연구개발비 세액 공제	96
1) 신성장동력산업에 대한 세액 공제 제도 현황	96
6. 임시투자세액 공제	104
1) 임시투자세액 공제 제도	104
2) 고용창출투자에 대한 세액공제제도 도입	105
3) 임시투자세액 공제 제도를 문화산업 전 영역으로 확대할 경우	106
4) 고용창출투자세액 공제제도 도입시 효과	109

제4장 문화콘텐츠 기업에 대한 부가가치세 감면113

1. 우리나라의 현재 부가가치세 면세제도의 개요	113
1) 개 요	113
2) 면세규정의 경제적 의미	114
3) 세법규정에서 면세대상범위	115
4) 문화콘텐츠산업과 부가가치세	120
2. 문화콘텐츠 상품에 대한 부가가치세 면세에 대한 기존 연구와 근거	121
1) 기존연구	121
2) 문화콘텐츠 상품에 대한 부가가치세 과세/면세의 이론적 근거	123
3. 주요 외국의 문화콘텐츠 상품에 대한 부가가치세 과세	125
1) 일반적인 면세제도	125
2) 문화콘텐츠 상품에 대한 과세 취급	131
4. 지원분야의 선정과 세수감소효과의 추정	134
1) 지원분야의 선정	134
2) 음악, 만화, 애니메이션, 에듀테인먼트산업의 규모와 현황	135
3) 동 분야 지원으로 인한 세수감소효과 추정	135
5. 소결론	138

제5장 문화산업클러스터 입주 기업에 대한 세제지원145

1. 문화산업클러스터 입주 기업에 대한 세제지원 현황	145
1) 지역균형발전 정책과 문화산업클러스터 조성	145
2) 문화산업클러스터의 주요성과	148

3) 문화산업클러스터 세제지원 현황 및 문제점	150
2. 문화산업클러스터 세제개선 방안	161
3. 문화산업클러스터 세제 개선 효과	165
 제6장 해외의 문화콘텐츠 기업에 대한 세제 지원	169
1. 프랑스	169
1) 프랑스 Audio-Visuel에 대한 과세제도	169
2) 문화콘텐츠 기업의 기술개발비 조기 환급	171
3) 부동산 보유세의 면제	173
4) 영화 및 오디오비주얼 산업의 재정지원을 위한 법인(Société pour le financement d'industrie cinématographique et audiovisuelle: SOFICA) 관련	174
2. 영 국	175
1) 영국 콘텐츠산업 관련 조세정책의 체계와 개괄적 평가	175
2) 장르별 조세 정책	177
3. 일 본	187
1) 콘텐츠산업 관련 주요 조세제도	187
2) 정보통신산업 세제우대 조치	189
3) 세제 인센티브를 통한 콘텐츠 진흥정책	194
4. 독 일	202
1) 독일 문화콘텐츠산업 개념	202
2) 독일 문화콘텐츠산업의 위상	202
3) 문화창조산업 기업의 구성	203

4) 육성전략	204
5) 문화창조산업에 대한 투자지원세제정책	205
6) 참고자료	212
5. 캐나다	215
1) 영 화	215
2) 온타리오 녹음 세액공제(Ontario Sound Recording Tax Credit, OSRTC)	216
3) 애니메이션에 대한 조세	217
4) 게임에 대한 세액공제	218
6. 뉴질랜드	219
1) 영화권(film rights) 취득 비용	219
2) 영화제작 비용	219
3) 대규모 제작 지원(LBSPG: Large Budget Screen Production Grant) ·	220
4) PDV(Post production, Digital and Visual Effects) 지원	221
제7장 나오며	225
1. 문화콘텐츠 기업에 대한 조세감면 제도를 정비해야	225
2. 문화콘텐츠 기업에 제조업수준의 조세감면을 부여해야	227
3. 보완할 점	228
참 고 문 헌	229



표 목 차

〈표 1-1〉 문화콘텐츠산업의 조세 감면에 관한 연구	6
〈표 1-2〉 영화산업 관련 조세 지원 제도 현황(2005년 기준)	7
〈표 1-3〉 문화산업 조세 감면 개선 방안(한국문화관광연구원, 2007.6)	8
〈표 1-4〉 콘텐츠 산업 세제 개선 방안(미래기획위원회문화체육관광부, 2009.7)	13
〈표 1-5〉 연구개발비 세액 공제 개선방안(한국문화관광연구원, 2010. 7)	14
〈표 1-6〉 문화콘텐츠산업의 매출액 추이	17
〈표 1-7〉 문화콘텐츠산업의 수출액 추이	17
〈표 1-8〉 문화콘텐츠산업의 부가가치 추이	18
〈표 1-9〉 주요국 문화콘텐츠산업의 부가가치 및 GDP 비중(2006년 기준)	18
〈표 1-10〉 문화콘텐츠산업의 취업유발계수 및 고용유발계수 추이	19
〈표 1-11〉 대장금 OSMU 수익 구조	20
〈표 2-1〉 중소기업의 업종별 상시 근로자 수, 자본금 또는 매출액의 규모기준	29
〈표 2-2〉 벤처기업 유형별 확인요건	31
〈표 2-3〉 중소기업의 범위 비교	34
〈표 2-4〉 문화콘텐츠산업 체계분류와 세법상 중소기업 업종 비교	38
〈표 2-5〉 문화콘텐츠산업 전체 요약	44
〈표 2-6〉 세법상 문화콘텐츠산업관련 해당 중소기업의 범위	45
〈표 2-7〉 문화산업 종사자규모별 종사자 현황	45
〈표 2-8〉 중소기업특별세액감면에서의 소득세법인세 감면율	50
〈표 2-9〉 문화산업의 경영형태별 분포	51
〈표 2-10〉 문화산업 지역별 매출액현황에 따른 지역별 분포	52
〈표 2-11〉 사업형태별 연도별 매출액 현황	54
〈표 2-12〉 게임기업의 설립/폐업/합병/연도별 현황	55
〈표 2-13〉 문화산업 투자 방법에 따른 투자현황	59

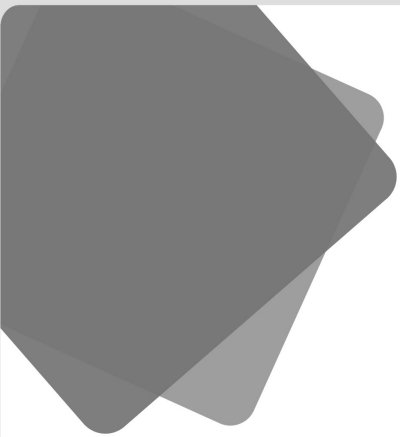
〈표 2-14〉 연구개발기업용 사업성평가표	59
〈표 2-15〉 기술평가보증대출기업용 기술성평가표	60
〈표 2-16〉 물적 설비의 비중 (2008년 기준)	64
〈표 2-17〉 창업중소기업 등에 세액감면 개정안	64
〈표 2-18〉 중소기업에 대한 특별세액감면개정안	66
〈표 2-19〉 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업의 매출액 비율	67
〈표 2-20〉 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스 산업의 매출액 대비 법인세 비용 ..	68
〈표 2-21〉 창업중소기업에 대한 조세 감면을 문화콘텐츠 기업에 적용할 경우 법인세 감소액	69
〈표 3-1〉 정부의 R&D 지원 혜택의 확대	76
〈표 3-2〉 연구 및 인력개발에 대한 조세특례	78
〈표 3-3〉 투자촉진을 위한 조세특례	79
〈표 3-4〉 연구인력개발 및 투자촉진 조세 특례의 문화콘텐츠산업 적용 여부 ·	80
〈표 3-5〉 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서에 대한 세액 공제 제도의 연혁	85
〈표 3-6〉 기업부설연구소와 기업부설창작연구소 혜택 차이 비교 및 법 개정 사항	87
〈표 3-7〉 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업의 매출액, 연구개발비 비율(2009)	93
〈표 3-8〉 기업부설창작연구소의 연구개발비 세액공제액 추정치	94
〈표 3-9〉 기업부설창작연구소 고시기업과 인정기업의 세금 감면액	95
〈표 3-10〉 신성장동력 산업에 대한 세제 지원 경과	96
〈표 3-11〉 신성장동력 R&D세제지원 대상기술	98
〈표 3-12〉 신성장동력 연구개발비 세액공제(조특법 시행령 제9조 제1항 제1호의 별표 7) 개정안	100
〈표 3-13〉 신성장동력산업 분야별 대상기술(제9조제1항 관련 별표 7) 추가내역 ·	101
〈표 3-14〉 온라인게임산업의 신성장동력산업으로의 추가시 세액공제 혜택 ·	102
〈표 3-15〉 온라인게임산업이 기업창작부설연구소로 고시된 경우와 신성장동력산업에 포함될 경우 세액공제 차이	103
〈표 3-16〉 고용창출투자에 대한 세액공제제도 도입(조특법 26조)	105
〈표 3-17〉 임신투자세액 공제 제도 관련 법령 개정(안)	108
〈표 4-1〉 면세제도하의 세부담	115
〈표 4-2〉 우리나라 면세범위와 OECD표준면세범위 비교	125

〈표 4-3〉 표준 면세범위에 대한 개별 국가별 차별화	126
〈표 4-4〉 경감세율 및 영세율 해당 품목	128
〈표 4-5〉 2008년 기준 문화콘텐츠산업의 매출액대비 고용창출효과	134
〈표 4-6〉 음악, 만화, 애니메이션, 에듀테인먼트산업 현황(2008년 기준)	135
〈표 4-7〉 세법개정전과 세법개정후의 만화산업과 만화산업에 input을 제공하는 기업으로부터의 세수입	136
〈표 5-1〉 전국 시도별 재정자립도 순위(2008년 기준)	145
〈표 5-2〉 문화산업클러스터의 최근 5년간 성과	149
〈표 5-3〉 지역별 문화산업클러스터 입주기업수 및 매출액	150
〈표 5-4〉 클러스터 입주기업에 대한 특별세액감면개정안	162
〈표 5-5〉 문화산업진흥지구에 대한 특별세액감면개정안	163
〈표 5-6〉 문화산업클러스터의 연구인력개발비 세액공제	165
〈표 6-1〉 부동산 보유세 면제(일시적)의 경우	173
〈표 6-2〉 영화 세액공제 세율	180
〈표 6-3〉 영화 세액공제의 효과 예시	181
〈표 6-4〉 R&D 세액공제의 예시	185
〈표 6-5〉 영화필름의 특별 상각율	189
〈표 6-6〉 지상파 방송사업자 및 방송프로그램 제작사업자의 디지털화 지원을 위한 세제 및 금융상의 특례조치	196
〈표 6-7〉 영화용 필름의 특별상각율	197
〈표 6-8〉 기부금 세제 개정	199
〈표 6-9〉 문화창조산업의 11개 부분시장별 2008년 매출	212
〈표 6-10〉 독일의 문화창조산업 현황(기업수)	212
〈표 6-11〉 독일의 문화창조산업 현황(매출규모)	213
〈표 6-12〉 독일의 문화창조산업 현황(고용)	213
〈표 6-13〉 문화창조산업의 발전(2003년-2009년)(자유직종전문가 및 기업수)	214
〈표 6-14〉 문화창조산업의 발전(2003년-2009년)(매출규모변화추이)	214
〈표 6-15〉 문화창조산업의 발전(2003년-2009년)(고용자수)	214



그림 목 차

[그림 1-1] 외부편익효과가 존재하는 경우의 후생효과	22
[그림 2-1] 포지티브/네거티브 규제체계 개요	57
[그림 5-1] 문화체육관광부 지역콘텐츠산업 정책변화 추이	147



요 약 문

요 약 문

1. 서론

1) 연구목적

문화콘텐츠 기업에 대한 조세감면을 확대해야 하는 근거와 방안을 제시

2) 문화콘텐츠산업에 대한 조세감면 필요성

- (1) 문화콘텐츠산업은 고성장 산업
- (2) 문화콘텐츠산업은 매출신장에 따른 고용유발효과가 높음
- (3) 문화콘텐츠산업은 연쇄적으로 부가가치를 창출
- (4) 디지털화와 미디어융합시대에 문화콘텐츠의 중요성이 증가하고 있음
- (5) 문화콘텐츠산업 재화의 생산과 소비에 긍정적 외부효과가 존재함
- (6) 문화콘텐츠 재화 및 서비스는 공공재의 특성인 비경합성의 성격을 가짐
- (7) 문화콘텐츠는 가치재로써 시장경제에서는 사회적으로 적정한 수준보다 적게 공급됨

2. 문화콘텐츠 기업에 대해 중소기업과 벤처기업 조세감면 제도의 확대 적용

1) 중소기업에 대한 조세특례 제도 현황

- 조세특례제한법에서 정한 업종, 규모, 독립성 기준을 충족할 경우에 중소기업 투자세액공제(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

2) 문화콘텐츠 기업의 입장에서 중소기업 조세 특례의 문제점

- 적용업종 측면
 - 조특법상의 업종 분류와 문산법의 업종 분류가 상이하여 혼란이 발생할 수 있음
 - 문화콘텐츠산업중 일부 산업에만 적용됨 : 출판, 영화, 방송업에만 적용됨
- 규모와 독립성 기준은 문화콘텐츠 기업의 대부분이 충족하고 있음

3) 문화콘텐츠 기업에 대한 중소기업 조세 특례의 개선 방향

- 문화콘텐츠 기업의 경우 업력이 짧은 기업이 많기 때문에 창업 기업에 대한 효율적인 지원이 필요함
- 문화콘텐츠 기업은 지방에서 창업하거나 사업을 영위하기 어렵기 때문에 수도권 기업에 지원이 필요함
- 산업구조의 변화로 문화콘텐츠산업 중에서 중소기업 조세 특례의 대상이 아닌 업종이 지속적으로 생겨나고 있으므로 이들 업종에 대한 조세특례가 필요함(예: 게임, 에듀테인먼트, 캐릭터 등)

4) 중소기업 조세 특례의 개선 방안

(1) 적용 업종의 확대 측면

- ☐ Negative System으로의 전환
- 현행 「조특법」에서는 열거주의 형식을 취하고 있는데 이는 조문의 해석상 혼

란을 초래하고 세무행정의 능률을 저하시킬 우려가 있음

- 과세대상이나 지원대상 등을 나열하는 이른바 포지티브방식(Positive System)은 세제운영을 제한적 한계를 내포하고 있으므로 네거티브 방식으로 전환할 필요가 있음

□ 문화콘텐츠산업 전체를 중소기업 조세특례의 대상으로

- 문산법에서 정의한 ‘문화콘텐츠산업’을 중소기업 조세특례의 대상으로 규정

□ 문화콘텐츠산업 전체를 조세특례 대상으로 확대시 효과

- 문화콘텐츠산업간의 업종범위에 따른 조세형평성 확보 및 문화콘텐츠산업을 창업중소기업의 범위에 포괄함으로써 미래성장동력 확충에 기여할 것임
- 창업중소기업에 대한 조세특례제도를 현재의 ‘출판, 영상, 음악, 방송, 광고산업’에서 전체 문화콘텐츠산업으로 확대시 세액 감소는 47.4억원으로 추정됨
 - 이는 창업중소기업에 대한 조세 감면이 수도권외지역에만 적용될 경우 추정된 값이고, 수도권내 기업에도 적용될 경우 추정액은 지금보다 5.25배 증가할 것임

(2) 문화콘텐츠 기업이 벤처기업으로 인정받을 수 있어야

- 벤처기업으로 인정받기 위해서는 벤처캐피탈 투자기업, 연구개발투자기업 등의 요건을 갖춘 기업이어야 하므로 문화콘텐츠 기업이 대상이 되기 어려움
- 프로젝트 투자가 대부분인 문화콘텐츠산업의 경우 벤처기업인증이 어려운 상황임
- 문화콘텐츠산업의 특성을 반영한 벤처기업 확인 요건을 신설할 필요가 있음
 - 문화콘텐츠산업 영위 기업의 벤처기업 인정시 기술성 평가, 사업성 평가에 대해서는 문화콘텐츠산업의 특수성을 파악하고 있는 기관이 벤처기업으로서 기술성·사업성의 평가기관으로 역할을 담당해야 할 것임
- 창업중소기업에 대한 조세특례 개정시 기대 효과
 - 문화콘텐츠기업에 ‘창업중소기업 등에 대한 조세특례’를 받을 수 있게 함으

로써 1인 창조기업 등 문화콘텐츠산업 기업의 창업 증가, 창업을 통한 일자리 창출을 기대할 수 있음

- 이러한 개정으로 인한 세수 감소액은 약 595억원으로 추정됨

(3) 수도권에 소재한 문화콘텐츠기업이 창업중소기업의 조세특례 대상이 되어야

- 문화콘텐츠기업의 창업중소기업 인정 요건 중 수도권 과밀억제권역에 있는 콘텐츠기업을 창업중소기업으로 인정받을 수 있도록 해야 함

3. 문화콘텐츠 기업의 R&D와 투자에 대한 조세감면 확대

1) 연구개발 및 투자확대를 위한 조세 감면 현황

- 연구개발에 대한 세제지원은 1972년에 ‘연구 및 인력 기술개발준비금에 대한 손금산입’ 제도가 최초로 도입되었음. 이어 1981년에 ‘연구인력개발비에 대한 세액공제’ 제도가 도입되었으며 2000년에는 대상업종을 소비성서비스업 및 부동산업을 제외한 전업종으로 확대되었음
- 조세특례제한법에서의 투자에 대한 조세특례 현황

<표 1> 연구인력개발과 투자촉진을 위한 조세특례

연구 및 인력개발에 대한 조세특례 (조특법 제2절)	투자촉진을 위한 조세특례 (조특법 제4절)
제9조(연구·인력개발준비금의 손금산입)	제24조(생산성향상시설 투자 등에 대한 세액공제)
제10조(연구·인력개발비에 대한 세액공제)	제25조(안전설비 투자 등에 대한 세액공제)
제10조의2(연구개발 관련 출연금 등의 과세특례)	제26조(임시투자 세액공제)
제11조(연구 및 인력개발을 위한 설비투자에 대한 세액공제)	제29조(사회기반시설채권의 이자소득에 대한 분리과세)
제12조(기술취득금액에 대한 과세특례)	
제12조의2(연구개발특구에 입주하는 첨단기술기업 등에 대한 법인세 등의 감면)	

연구 및 인력개발에 대한 조세특례 (조특법 제2절)	투자촉진을 위한 조세특례 (조특법 제4절)
제13조(중소기업창업투자회사 등의 주식양도 차익 등에 대한 비과세) 제14조(창업자 등에의 출자에 대한 과세특례) 제16조(중소기업창업투자조합 출자 등에 대한 소득공제) 제18조의2(외국인근로자에 대한 과세특례)	

2) 문화콘텐츠기업의 연구개발과 투자에 대한 과세 특례 이슈

- 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서에 대한 조세감면 혜택의 확대
- 신성장동력산업 분야에 문화콘텐츠기술이 제외되어 있는 현상의 개선
- 임시투자세액공제 제도의 적용대상을 문화콘텐츠산업 전체로 확대
- 문화산업전문회사(SPC)에 대한 세액 감면 혜택의 확대
- 문화산업클러스트 입주 기업에 대한 조세감면 혜택 부여

3) ‘기업부설창작연구소’ 또는 ‘기업창작전담부서’에 대한 세액공제의 확대

- ☐ ‘기업부설창작연구소’ 또는 ‘기업창작전담부서’에 대한 조세감면 현황
- 문화콘텐츠기업이 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서로 지정받으면 ‘연구·인력개발준비금의 손금산입 규정’(조특법9조)을 적용받을 수 있음
- 2009년 5월 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서 근거 조항이 문화산업진흥기본법에 신설되었고 2010년 4월에는 조세특례법 시행규칙에 포함되었으며 2010년 8월에 3개 기업이 기업부설창작연구소로 지정되었음
- ☐ 문제점
- ‘기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서’에 대한 세제 혜택이 교과부가 인정한 ‘기업부설연구소’와 비교하여 세제 혜택이 적음

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

□ 개정 방안

- ‘기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서’에 기업부설연구소와 동일한 세 제 혜택 부여

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

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

4) 신성장동력산업 분야 연구개발비 세액 공제

□ 신성장동력산업에 대한 세액 공제 제도 현황

- 신성장동력산업에 대한 세액 공제 제도는 2009년 5월 정부가 ‘신성장동력 중 합추진계획’ 확정에 따라 문화콘텐츠·SW 부문도 포함되었음
- 기재부는 2009년 세제개편안에서 신성장동력산업에 세액 공제 제도를 신설할 것을 발표했고, 2010년 1월에 조세특례법이 개정되어 이 제도가 신설됨
- 신성장동력산업의 세제지원 대상기술은 2010년 2월에 최종 선정된 R&D세제 지원 대상기술은 총 10개 분야 46개 기술이 포함됨

□ 신성장동력산업에 대한 세액 공제 제도 문제점

- 문화콘텐츠산업은 세법상 신성장동력산업에서 제외되어 있음

- 신성장동력산업에 대한 세액 공제 제도 개선 방안
- 신성장동력 연구개발비 세액공제(조특법 시행령 제9조 제1항 제1호의 별표 7) 적용 대상에 콘텐츠 관련 대상기술을 추가해야 함
 - 구체적으로는 게임, 영상뉴미디어, 가상현실, 창작공연전시, 융·복합 기술
- 신성장동력산업에 대한 세액 공제 제도 개선 효과
- 신성장동력분야에 콘텐츠관련 일부대상이 포함될 경우 조특법10조1항1호에 의거해 연구인력개발비 중 신성장동력분야의 연구개발비를 공제받을 수 있음. 공제는 대기업의 경우 연구개발비의 20%, 중소기업의 경우 30%를 과세연도의 소득세 또는 법인세액에서 공제받을 수 있음
- 온라인게임산업이 신성장동력산업에 포함되었을 경우 세금 감면액은 195억원으로 추정됨
 - ※ 단, 온라인게임산업이 기업부설창작연구소로 고시될 경우 세액 감면액은 60억원으로 추정됨

5) 임시투자세액 공제

- 임시투자세액 공제 제도의 현황
- 기업의 투자자금 중 일정액을 산출세액에서 감면해주는 것을 투자세액공제라고 하며 이 가운데 정부가 경기조정 등 특정 목적을 위하여 필요하다고 인정할 때 기업투자를 활성화시키기 위한 목적으로 한시적으로 적용하는 것을 임시투자세액공제라고 함
- 임시투자세액공제는 기업 투자자금의 7%를 세액공제해 주는 제도로 제조업 등 총 29개 업종에 적용됨
- 기재부는 2010년 8월 이 감면제도를 ‘투자에 대한 세액공제’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 1천만원(청년고용의 경우 1인당 1.5천

만원)임

□ 임시투자세액 공제 제도의 문제점

- 임시투자세액 공제의 대상 업종에 방송업, 출판업 등 문화콘텐츠산업의 일부만 포함되어 있음
- 임시투자세액의 대상이 되는 ‘사업용 자산’의 범위가 모호하여 문화산업의 각 세부 산업이 분류체계상 공제대상 산업이라 하더라도 공제대상의 ‘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
- 공제대상 ‘사업용 자산’의 범위를 명확히 해야 하고 문화콘텐츠기업의 경우 수도권에 소재하는 기업에게도 혜택을 부여
- ‘고용창출투자세액 공제’제도가 도입될 경우에도 적용업종, 적용대상자 및 수도권 소재 문화콘텐츠 기업에도 혜택을 부여

□ 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 2.4억정도의 연간 세액감면 규모
 - B사 : 2007년 기계장치 및 소프트웨어 구입액 76억원의 7%인 5.3억원 정도의 연간 세액감면 규모
 - 온라인게임 산업 전체로 추정할 경우('07년 기준), 연간 533억원의 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 세부담의 역진성을 완화하기 위함임
 - 저소득층의 소비에서 큰 비중을 차지하는 기초생활필수품에 대하여 면세함
 - 사회적으로 적정수준으로 공급하는 의료서비스와 주거서비스 공급에 대해서도 국민의 기초생활보장차원에서 면세가 제공됨

□ 외국의 문화콘텐츠산업에서 부가가치세 면세 현황

<표 3> 외국의 부가가치세 면세 현황 : 문화콘텐츠 품목을 중심으로

분류	품목
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 표준면세 범위중 과세 (문화콘텐츠 관련 부문)	극장영화관(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)

- ☐ 문화콘텐츠산업에서 부가가치세 면세 대상 현황
 - 문화콘텐츠산업중 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
- ☐ 문화콘텐츠산업에서 부가가치세 개선 방안
 - 문화콘텐츠산업중 고용창출 효과가 큰 음악, 만화, 에듀테인먼트, 애니메이션 산업에 대해서 부가가치세를 면세함
- ☐ 동 분야 부가가치세 면세로 인한 세금 감소 효과

<표 4> 부가가치세 면세로 인한 세금 감소액

(단위: 억원)

부문	음악	만화	에듀테인먼트	애니메이션
감세액	886	266	89	157

5. 문화산업클러스터 입주기업에 대한 세제지원

- ☐ 문화산업클러스터 입주기업에 대한 세제지원 현황
 - 문화산업단지, 문화산업지구 등 문화산업클러스터 시설 조성자에 대해서는 세 제혜택이 있음
 - 문화산업단지 내에서 사업시행자는 취득등록세와 재산세를 감면하고 있음
- ☐ 문화산업클러스터 세제지원 현황 및 문제점
 - 문화산업단지, 문화산업지구에 입주한 문화산업 기업에 대해서 세제혜택이 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(사업시행자)에 대한 지방세 감면은 단지, 지구, 시설 내 입주기업에게는 적용되지 않음

□ 문화산업클러스터 세제개선 방안

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

□ 문화산업클러스터 세제개선 효과

- 문화산업클러스터 입주 기업에 대해 세제혜택을 부여할 경우 연구 및 인력개발비 세액 공제액은 102억원으로 추정됨

6. 결론

1) 문화콘텐츠 기업에 대한 조세감면 제도 정비 필요

- 정부 차원의 문화콘텐츠산업 육성 의지가 오랜 기간 지속된 반면, 산업 육성 정책의 중요한 수단인 세제지원의 측면에서 문화콘텐츠산업은 상대적 홀대를 받음
- 특히, 2010년 2월에 발표된 ‘신성장동력 및 원천기술 R&D 세제지원 대상 기술 선정’ 자료에 ‘콘텐츠-소프트웨어’가 명시되어 있음에도 문화콘텐츠는 세제지원 대상에서 제외됨
- 제조업뿐만 아니라 문화콘텐츠산업도 차세대 성장산업으로 도약할 수 있는 가능성이 큰 만큼 문화콘텐츠 기업에 대한 조세 감면제도를 정비할 필요가 있음

2) 문화콘텐츠 기업에 대한 제조업 수준의 조세감면 필요

- 문화콘텐츠산업이 제조업에 비하여 국가경제에서 차지하는 비중은 적지만 문화콘텐츠산업의 재화는 국가 브랜드 파워를 키울 수 있고 나아가 훌륭한 문화유산으로서의 가치가 있음
- 문화콘텐츠산업에 제조업과 동일한 수준의 조세감면을 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 문화콘텐츠산업 구조 및 체계가 상이해 세제 감면제도를 직접 비교하기 어려웠음

제1장

서론

제1장 서 론

1. 들어가며

1) 연구 배경

문화콘텐츠산업은 최근 디지털화 및 다양한 미디어융합 현상 확대 등과 같은 기술 혁신으로 급속히 성장하고 있다. 이는 소득수준이 높아지고 삶의 질이 향상되면서 인간의 감정, 상상력, 창의력 등의 집합체인 문화에 대한 수요가 꾸준히 증가한데 기인한다. 또한 정부가 문화콘텐츠산업을 국가의 기간산업으로 인식하고 법·제·제도적 측면에서 진흥정책을 추진해온 데도 일부 기인한다. 2003년 7월에 문화산업을 ‘차세대 10대 신성장동력산업’으로 선정하였고 2008년 9월에는 문화콘텐츠 등 지식서비스분야를 ‘저탄소 녹색성장을 위한 6대 분야 22개 신성장동력’으로 선정한 바 있다.¹⁾ 이렇듯 새로운 성장동력으로서 문화콘텐츠산업에 대한 기대가 확산되고 있다. (이병화문제철, 2009)

우리나라를 포함하여 세계 각국은 미래산업인 문화콘텐츠산업을 지원하기 위하여 각종 정책수단을 제공하고 있다. 특히 독일 등 유럽국가들은 2006년 11월 유럽연합 집행위원회에서 발간한 "유럽의 문화경제(The Economy of Culture in Europe)"에서 문화창조산업이라는 개념을 도입하는 등 산업을 육성하기 위해 개별프로젝트의 육성보다는 창업지원 또는 투자지원과 같은 일반적 육성이나 산업별 혁신시스템육성이 효율적이라고 보고 지원을 하고 있다.

그 중에서 조세지원은 경제의 효율성이라는 측면, 경제주체간의 형평성이라는 두 가지 목표를 달성하기 위해 정부가 활용하는 중요한 수단중의 하나이다. 중요한 것은 정부가 경제성장에 긍정적인 영향을 주면서도 동시에 경제주체간의 형평성을 저

1) 2008년 9월에 신성장동력기획단이 작성하여 정부에 건의한 ‘신성장동력 비전 및 발전전략’에서 문화 콘텐츠산업의 목표와 실천방안을 다음과 같이 제시하고 있다; ‘세계 5대 문화콘텐츠산업 강국’이라는 목표를 제시하고 문화콘텐츠산업을 신성장동력산업으로 육성하기 위한 구체적 실천방안으로 ‘차세대 융합 콘텐츠 육성’, ‘글로벌 게임허브 구축’, ‘킬러콘텐츠 개발’ 등을 추진한다.

해하지 않는 효율적이고 공평하며 복잡하지 않은 방향으로 조세지원을 고안하여야 한다. 만일 특정산업만을 지원하는 경우에는 산업간 조세불균형을 야기하여 조세공평주의를 반하는 결과를 초래하기 때문이다. 이에 따라 현행 세법상 조세지원체계는 중소기업, 연구 및 인력개발, 투자촉진, 고용증대, 기업구조조정, 지역균형발전, 공익사업 등에 관한 특례규정으로 정하고 있다.

2) 문화콘텐츠산업의 특성²⁾

문화콘텐츠산업의 특징은 여러 가지로 설명이 가능하나 우선 다음의 두 가지로 요약할 수 있다.

우선 문화콘텐츠산업은 일반 제조업과 달리 문화적 내용과 산업적 틀이 혼합되어 있다는 것이다. 문화산업은 문화적 내용이 체화된 콘텐츠를 기획, 제작, 패키지와 유통, 최종소비자에게의 전달 등 가치사슬의 다양한 활동들을 분업화, 전문화한 것으로 일반 제조업과 달리 문화적 내용과 산업적 틀이 혼합되어 있다. 따라서 문화적 콘텐츠를 강화하는 노력과 더불어 산업으로서의 경쟁력 개선을 도모하는 것도 중요한 과제가 된다.

산업의 경쟁력을 강화하는 데 있어 다양한 정책적 지원이 가능하지만, 콘텐츠 제작비용을 줄여 가격 경쟁력을 유도하고 창출된 이윤을 보다 높은 생산성을 가진 생산요소에 투입하거나 그러한 생산요소를 갖출 수 있는 기반을 갖도록 세제 지원을 하는 것도 매우 중요한 산업 정책의 수단이 될 것이다.

다음으로 문화산업은 ‘지식’을 기반으로 하는 산업이다. 지식기반산업이란 지식과 정보의 창출, 확산, 분배, 활용 등이 중심이 되는 산업으로, 지식과 정보를 바탕으로 경제주체들이 부가가치를 창출하고 지식 자체의 상품성이 인정되어 그에 대한 거래가 활성화되는 것을 특징으로 한다. 또한 지식기반산업에서는 지식수준이 경쟁력의 척도가 되며, 첨단기술 및 지식집약 서비스가 전체 산업에서 차지하는 비중이 높아지는 등 산업이 고부가가치화 된다. 특히 지식기반 경제에서는 서비스가 산업의 중심이 되며 경제 주체간 상호 의존성이 강화되는 특징도 있다.

2) 정현일, 문화산업 세제 개선방안 연구, 한국문화관광산업연구원, 2007.

3) 연구의 목적과 구성

한편 세제 지원에 관해서는 문화콘텐츠산업에 대한 이러한 기대에도 부응하지 못하고 있다. 조세 감면제도는 여전히 제조업과 기술 개발 중심으로 만들어져 있고 문화콘텐츠산업에는 일부 부문에만 적용되고 있다. 문화부는 출판, 방송, 영상물제작 등과 같이 일부 부문에만 적용되고 있는 조세 감면 적용 대상을 전체 문화콘텐츠산업으로 확대를 요구하고 있지만 세제에 반영되지 않고 있다.

이 보고서는 제조업과 기술 개발에 부여하고 있는 세제 감면 혜택을 문화콘텐츠산업에도 동일한 수준으로 부여하기를 기대하면서 작성되었다. 이 장에서는 문화콘텐츠산업에 대한 조세 감면 제도가 변경되어야 함을 제안하는 기존 연구를 정리하였고, 다음은 문화콘텐츠산업 전반으로 세제 감면혜택이 주어져야하는 필요성을 정리하였다. 2장에서는 중소기업과 벤처기업에 적용되는 조세 감면제도가 문화콘텐츠산업 전체로 확대되어야 한다는 주장을 담았다. 3장에서는 인력·기술개발과 투자촉진을 위해서 만들어진 조세 감면 제도가 문화콘텐츠산업에 적용되어야 한다는 내용을 적었다. 4장에서는 부가가치세 감면제도가 일부 문화콘텐츠산업으로 확대되어야 한다는 분석을 제시하였고 5장에서는 산업단지에 입주한 문화산업기업에게 세제 혜택을 부여할 필요가 있음을 기술하였다. 2장과 5장에서는 각 장의 각 주제별로 세제 지원 현황, 개선의 필요성, 해외 사례, 개선 효과를 담았다. 6장에서는 해외 6개 국가에서 문화콘텐츠산업에 부여하고 있는 조세 감면 제도를 정리하였다. 7장에서는 보고서의 주장을 다시 한번 강조하고 보완해야 할 점을 정리하였다.

2. 문화콘텐츠산업의 조세 감면에 관한 연구

문화콘텐츠산업에 대한 조세 감면에 대한 선행연구는 이전에도 여러 차례 진행되었다. 이들 연구를 아래 <표 1-1>에 정리하였는데, 대부분의 연구가 문화콘텐츠산업에 대한 조세 감면 현황, 필요성, 추가적인 조세 감면 요구 그리고 이로 인한 효과를 담고 있다. 그러나 이러한 연구 보고서에서의 요구 내용은 대부분 세제에 반영되지 않고 있다. 이러한 현상이 발생하는 이유는 문화콘텐츠산업의 진흥에 초점을 둔 연구보고서의 입장보다는 조세의 형평성과 세수 확보를 해야 하는 기획재정부의 입장이 조세 정책의 결정에서 보다 비중 있게 간주되기 때문이다. 아래에서는 개별 연구별로 연구 내용과 특징에 대해서 살펴본다.

<표 1-1> 문화콘텐츠산업의 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 콘텐츠산업 발전전략	2009.07	미래기획위원회문화체육관광부	
게임산업 세제개선 연구	2008.11	안경봉, 박민, 황승흠	한국게임산업진흥원
문화예술 부문 세제 개선 방안 연구	2007.07	정현일, 박영정, 안종범 등	문화관광부
문화산업 세제 개선 방안 연구	2007.06	정현일 외	한국문화관광연구원
해외 주요 국가의 영화산업 조세지원제도 연구	2005.12	도동준, 박경신, 김준오	영화진흥위원회

1) 영화진흥위원회(2005.12), 「해외 주요 국가의 영화산업 조세지원제도 연구」

이 연구에서는 해외 주요 국가들의 영화산업 조세지원 현황을 분석한 다음, 우리

나라 현행 영화산업 조세지원 현황 및 개선안을 제시하였다. 이 연구에서는 현행 우리나라 영화산업 관련 조세지원제도를 다음의 <표 1-2>와 같이 정리하고 있다.

<표 1-2> 영화산업 관련 조세 지원 제도 현황(2005년 기준)

구분	법적근거	지원내용
중소기업투자준비금 손금산입	조특법 제4조 제1항	일몰되었음
중소기업투자세액공제	조특법 제5조	
창업 중소기업 세액감면	조특법 제6조	
중소기업 특별세액감면	조특법 제7조 제1항	
연구 및 인력개발 준비금	조특법 제9조	
연구 및 인력개발 준비금 세액공제	조특법 제10조 제1항	
기술이전소득 등에 대한 과세특례	조특법 제12조 제1항 제2호	
문화사업준비금	조특법 제104조의9	
기부금 손금산입	조특법 제72조	
회계투명성 제고 중소기업에 대한 세액공제	조특법 제122조	영화관입장권통합 전산망 가입자 대상
특소세법상 영시기 등 제외	특소세법 제1조 제2항	

이 보고서에서 제안하고 있는 제도 개선안을 다음과 같이 세 가지로 정리할 수 있다; ① 문화사업준비금 제도의 손금산입한도를 현행 30%에서 상향 조정해야 한다. ② 저예산영화, 예술영화, 독립영화 등 수익을 낼 가능성은 낮으나 다양성 측면에서 중요한 의미를 가지는 영화들에 대해 영국식 손실보전제도를 도입하여 영화산업 다양성 확보와 세제지원의 효과 극대화를 이루어야 한다. ③ 영화비 지출에 대한 특별 소득공제를 도입하여 영화에 대한 수요 확대를 도모해야 한다.

2) 한국문화관광연구원(2007.6), 「문화산업 세제 개선 방안 연구」

이 연구에서는 문화산업에 대한 세제 지원 현황을 분석하고 세제 개선 방안을 제시하였다. 현황에서 문화산업의 범주를 어떻게 설정해야 하는지를 분석한 다음 문화산업에 대한 세제 지원 현황 및 문제점을 제시하였다. 세제 개선 방안에서는 문화산

업의 세제 개선 방향을 먼저 제시한 다음에 문화산업 일반, 투자 단계, 제작 단계, 소비 단계로 구분하여 개선 방안을 제시하였다.

이 연구에서는 문화산업의 범주를 설정하였는데, 문화 산업을 ‘출판인쇄산업, 음반산업, 영화산업, 방송산업, 게임산업, 공연산업, 애니메이션산업, 광고업, 전문디자인업, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어 문화콘텐츠의 저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업’으로 정의하였다. 이 연구에서 제안한 개선 방안을 아래 <표 1-3>으로 정리하였다.

<표 1-3> 문화산업 조세 감면 개선 방안(한국문화관광연구원, 2007.6)

개정 내용	관련법	관련법에서 장	조항	신설 또는 개정
문화산업 범위 규정	조세특례제한법	제1장 총칙	문화산업 정의 조항	신설
준비금을 과세 이연 방식에서 소득공제 형태로 전환	조세특례제한법	제2장 직접국세 제11절 그 밖의 직접국세 특례	제104조의9(문화사업 준비금의 손금산입)	신설
문화산업 사업자의 투자에 대해 수도권내에서도 투자금액의 7% 세액공제	조세특례제한법	제2장 직접국세 제4절 투자촉진을 위한 조세특례	제25조의3(문화사업투자에 대한 세액공제)	신설
	조세특례제한법 시행령	"	제22조의3(문화사업 투자에 대한 세액공제)	신설
	조세특례제한법 시행령	"	제23조(임시투자세액공제)	개정
문화산업전문회사에 대한 수도권내 법인설립등기에 관한 등록세 중과배제	조세특례제한법	제4장 지방세	제119조(등록세의 면제 등)	개정
문화산업 프로젝트 투자에 대한 벤처기업 인정	벤처기업 육성에 관한 특별조치법	제1장 총칙	제2조의2(벤처기업의 요건)	개정
	벤처기업 육성에 관한 특별조치법 시행령	"	제2조의3(벤처기업의 요건)	개정
문화산업에 대한	조세특례제한법	제4장 지방세	제119조(등록세의 면제 등)	개정

개정 내용	관련법	관련법에서 장	조항	신설 또는 개정
법인세등록세 50% 감면	조세특례제한법	제4장 지방세	제120조(취득세의 면제 등)	개정
문화산업에 대한 업력 제한 폐지	중소기업 창업지원법	제1장 총칙	제2조(정의)	개정
문화비 지출 소득공제 신설	소득세법	제6관 종합소득공제	제52조(특별공제)	신설
	소득세법 시행령	〃	제110조의4(문화비 공제)	신설
음반의 부가가치세 면세	부가가치세법		제12조(면세)	개정

3) 문화관광부(2007.7), 「문화예술 부문 세제 개선 방안 연구」

이 연구는 문화예술의 세제 개선에 초점을 두고 있으므로 우리의 관심인 문화콘텐츠 산업과는 분야가 다르다. 그러나 문화예술에 적용되는 논리가 문화콘텐츠에도 적용될 수 있을 것으로 보아서 여기서 정리한다. 연구내용을 정리하면 다음과 같다; 문화예술재의 가치재적 성격과 정부의 역할, 문화예술 관련 조세 지원제도 및 부담금 현황, 해외사례 조사분석(예술가 관련, 기부금 및 재원조성 관련), 문화예술 부문 세제 개선방안 도출(개인/법인의 기부금 관련 소득 공제 범위 확대, 법인의 문화접대비에 대한 손금 한도 삭제, 부가세 관련 법률 개선안, 비업무용 자산에 대한 세제, 문화비 지출에 대한 소득공제) 등으로 구성되어 있다.

이 연구에서의 대상은 도서관, 박물관, 공연장, 전시장, 문화의 집, 기타 문화예술 기관, 문화예술창작인 등 실질적으로 조세 부담이 있는 문화예술 공급자 및 문화예술 소비자이다. 이 연구에서는 주로 수요 측에 영향을 줄 수 있는 개선안을 마련하였다. 왜냐하면 문화예술 부문은 비영리단체가 많고 영리단체라 할지라도 세법상 소득을 발생시키는 곳은 많지 않기 때문에 공급 측에 영향을 주는 세제 변화 효과가 미미할 수 있기 때문이다.

4) 한국게임산업진흥원(2008.11), 「게임산업 세제개선 연구」

이 보고서에서는 게임업에 대한 세제 지원 내용을 4가지로 구분하여 정리하였다. 첫째, 게임업에 중소기업 관련 세제지원을 적용해야 한다는 것이다. 우리나라에서는 게임업의 정의에 대한 명문의 규정은 존재하지 않으며 문화산업진흥기본법 제2조에서 문화산업의 한 종류로 규정하고 있다. 현재 세법상의 중소기업 업종기준에는 명시적으로 게임업이 중소기업 대상 업종으로 분류되어 있지 않은 관계로 선도기업 중에서도 예컨대 중소기업특별세액감면의 경우에는 그 적용대상인지를 알지 못해 세액감면 혜택을 받지 못하는 경우도 있다. 이러한 문제점을 해결하기 위한 방안으로 연구진은 조특법에 문화산업의 정의조항을 신설하고 문화산업중 개별 업종별로 일부 포함되어 있던 부분을 삭제하는 제1안과 정부가 문화산업 전체를 중소기업 해당 업종으로 분류하지 않는 경우를 대비하여 온라인 게임업만을 중소기업 해당업종에 규정되도록 영화산업 등과 같이 개별적으로 온라인 게임업으로 규정하는 제2안을 제시하였다. 중소기업 투자세액공제의 사업용자산과 관련해서도 같은 문화산업인 영화·방송 및 공연산업은 오락문화 및 운동 관련 사업으로 별도 분류되어 세액공제혜택을 받고 있으나 게임업은 현재 정부가 예규에 의해 세액공제 또는 세액감면이 결정되는 관계로 그 지위가 대단히 불안정하므로 법령상 이를 명확히 할 필요가 있다. 게임업 등 지식서비스산업에 대한 실질적 혜택을 부여하기 위해서는 사업용 자산의 범위 확대가 필요하며 이를 위하여 조세제한특별법 시행령 [별표 6]의 오락, 문화 및 운동관련 산업의 분류기호 88에 온라인 게임을 추가하는 방안을 제시하였다.

둘째, 게임산업에 R&D 관련 세제 지원 제도를 적용해야 한다는 주장이다. 먼저 연구 및 인력개발에 대한 세액공제(제10조)와 연구 및 인력개발을 위한 설비투자에 대한 세액공제(제11조)의 문제를 집중적으로 검토하였다. 연구 및 인력개발비에 대한 세액공제와 관련해서는 문화산업이 고부가가치산업, 지식기반산업으로 연구 및 인력개발이 절대적으로 필요하지만 게임 등의 창작이 기술개발로 인정되지 못하는바, 문화산업의 창작성을 인정할 수 있는 세제지원의 방안을 마련할 필요가 있다. 이를 위하여 온라인 게임을 개발하는데 투여되는 연구소 또는 전담부서의 인력개발지출비용, 기술개발지출비용(예: 인건비 및 위탁연구비 등)에 대한 조세지원정책을 마련하였다. 2008년 세제개편(안)에서 문화산업진흥기본법상의 문화산업관련 ‘창작연구소’를 연

구개발전담부서로 추가할 예정이므로 현실적으로 실현될 가능성이 매우 높다.

연구 및 인력개발을 위한 설비투자에 대한 세액공제와 관련해서도 창작 개발을 위해서는 방송의 경우 방송장비, 영화의 경우 영상음향기기, 애니메이션, 게임 등 대부분 문화산업의 경우 고가의 컴퓨터 본체주변기기, 소프트웨어를 사용하는 바, 연구개발시설에 동 특수 장비 등을 추가하는 방안을 제시하였다.

셋째, 게임업에 투자관련 세제지원을 적용해야 한다는 주장이다. 임시투자세액공제(제26조)의 문제를 집중적으로 검토하였다. 임시투자세액공제와 관련해서는 현재의 방송법, 영화산업, 공연산업 등만이 적용대상 업종으로 분류되고 있으나 온라인 게임산업도 종합엔터테인먼트 산업으로써 조세형평을 위해 포함되어야 할 것으로 본다. 적용대상시설에도 게임업의 자산투자는 컴퓨터, 대용량 저장 및 백업장치, 엔진 등의 소프트웨어 등으로 지식서비스산업에 대한 실질적 혜택을 부여하기 위해서는 사업용 자산의 범위 확대가 필요하다. 게임산업의 경우, ‘수도권과밀억제권역의 투자에 대한 조세감면배제’ 예외를 인정받기 위해서는 조특법 제130조 제1항, 제2항 및 같은 법 시행령 제124조에서 규정하고 있는 “대통령령이 정하는 디지털방송장비 및 대통령령이 정하는 정보통신장비를 제외한다”는 부분에 “대통령령이 정하는 온라인게임 개발전용장비”를 추가해야 한다.

넷째, 이동통신사를 통한 매출의 대손 세액 공제에 대한 내용이다. 이동통신사가 회수하지 못한 소액 채권에 대한 대손세액을 인정받기 위해서는 채무자별로 대손금액에 대한 자료를 입수하여야 하는데 개인정보보호에 관한 법률의 규정에서는 이동통신사가 이용자의 개인정보를 게임업체에 제공하는 것을 금지하고 있기 때문에 현실적으로 개별 게임업체에서는 채무자에 대한 정보를 확인할 수 없고 이에 따라 관련예규에서는 정보제공사업자가 정보이용자를 알 수 없어 회수하지 못하는 매출채권은 대손세액 공제를 받을 수 없다고 되어 있어 대손세액공제를 받기 어려운 상황이다. 이동통신사를 통한 매출과 관련된 대손세액공제를 인정받기 위하여 이동통신 이용자에 대한 정보를 이동통신사로 하여금 제공하도록 법제화하는 방안과 이동통신사가 대손공제 대상금액을 직접 국세청에 통보하는 방안이 있을 수 있으나 다른 법률과의 상충을 해결하고 세법상의 체계적인 접근을 위하여 좀 더 면밀한 검토가 필요한 부분으로 특히, 개인정보 보호에 관한 법률과의 관계에 대해서도 면밀한 검토가 필요하다.

5) 미래기획위원회문화체육관광부(2009.7), 「한국경제의 업그레이드를 위한 콘텐츠산업 발전전략」

이 보고서에서는 콘텐츠산업의 발전을 위한 6개의 중점 추진 과제를 제시하였는데 6개의 중점 과제는 콘텐츠 공정거래환경 조성, 글로벌 시장진출 확대, 창의적 인재양성, 콘텐츠 금융환경 조성, 세제개선, 융합형 콘텐츠시장 창출로 구성되어 있다. 여기에 세제개선 방안이 포함되어 있으므로 여기에서 살펴본다.

세제 개선 방안에서는 문제점을 정리한 다음에 8개의 개선 방안을 제시하였다. 문제점으로 크게 두 가지를 지적하였는데 첫째, 현행법에서 제조업 중심으로 세액공제를 하고 있고 콘텐츠기업과 같은 지식서비스산업의 경우 실질적 혜택은 매우 미미하다. 예로서 임시투자세액공제, 창작개발비 및 연구인력 개발비 세액공제 등을 들었다. 둘째, 세제혜택이 있는 경우에도 콘텐츠산업 전체를 포괄하지 못하고 소수 업종만을 대상으로 하고 있어 실질적 혜택의 범위가 협소하다. 예로서 창업 중소기업 세액감면, 부가가치세 면세, 중소기업 특별세액 감면 등을 들었다.

더불어 세제 개선 방향을 세 가지로 정리하였다. 첫째, 제조업에는 적용되나 창작 개발 산업에는 적용되지 않는 조세특례제도를 개선해야 한다. 현재 임시투자세액 공제 범위에 미포함되어 있는 영화산업과 게임산업을 대상으로 포함해야 하고 창업 중소기업 세액감면 대상에 미포함되어 있는 게임애니메이션 분야를 대상 분야로 추가해야 한다. 둘째, 중소기업에 대한 세제지원 차원에서 창작개발 산업을 포함해야 한다. 중소기업에 대한 일반적인 세제 지원 제도를 창작과 개발에 종사하는 관련 중소기업들에게도 적용되어야 한다는 것이다. 셋째, 문화산업 분야는 가치재(merit goods)적 성격 보유하고 있기 때문에 교육의료도서 등과 같이 부가가치세 면세 대상으로 포함해야 한다. 이 보고서에서는 8개의 개선 방안을 제시하였는데 그 내용은 다음 <표 1-4>와 같다.

<표 1-4> 콘텐츠 산업 세제 개선 방안(미래기획위원회, 문화체육관광부, 2009.7)

제목	내용
문화산업 임시 투자세액 공제범위 확대 ³⁾	적용대상을 확대 : 기존의 ‘출판업, 영상오디오 기록물 제작 및 배급업, 방송업’에서 ‘영화관 및 게임산업’ 추가
문화산업 분야 창업 중소기업 세액감면 대상 확대	기존의 적용범위(‘광업, 제조업, 건설업, 방송업, 광고업 등’)를 확대해서 ‘문화산업’으로 확대 ⁴⁾
문화산업전문회사(SPC) 투자법인에 대한 세액공제 도입	문화산업전문회사(Special Purpose Company; SPC)에 투자하는 법인의 투자금액에 대한 세액공제 도입 및 SPC 납입자본금 규모 1억원의 인하
음반공연 분야 부가가치세 면세대상에 포함	현재 부가가치세 면세대상을 ‘도서, 잡지, 예술과 통신’ 분야에서 ‘음반 및 공연, 게임’으로 확대
영화·애니메이션·방송콘텐츠·게임 산업 분야 중소기업 특별세액 감면 적용범위 확대	중소기업 특별세액 감면 대상을 ‘영화 및 비디오 제작업 등’에서 ‘영화 및 비디오·애니메이션·방송콘텐츠·게임 제작업, 영화 및 비디오·애니메이션·방송콘텐츠·게임 배급업, 영화관 운영업’으로 확대
문화콘텐츠 창작개발비 및 연구인력 개발비 세액공제	현재 연구개발 및 인력개발비 세액공제 범위를 콘텐츠산업으로까지 확대
콘텐츠분야 중소기업 창업자 역력 제한 해제	중소기업창업지원법에 창업자의 범위는 사업개시일로부터 7년 이하인데 콘텐츠기업의 경우 이러한 기간 제한을 폐지
문화산업 투자이익에 대한 비과세	창업투자회사 및 투자조합에서 벤처기업 등에 투자하여 발생한 이익에 대해서 비과세 처리하고 있는데 이를 원용하여 투자조합 등이 문화산업에 투자하여 발생한 투자이익에 대하여 비과세 처리 도입

3) 기획재정부는 2010년 8월에 세제개편안에서 ‘임시투자세액 공제제도’를 폐지하고 ‘고용창출투자세액 공제제도’를 신설하기로 발표함

4) 문화산업진흥 기본법 제2조(정의)

"문화산업"이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.

가. 영화·비디오물과 관련된 산업

나. 음악·게임과 관련된 산업

다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업

라. 방송영상물과 관련된 산업

마. 문화재와 관련된 산업

6) 한국문화관광연구원(2010.7), 「콘텐츠산업 R&D 개념 및 지원방안 연구
-연구개발비 세액공제 개선방안을 중심으로」

이 보고서는 연구개발과 관련한 조세 지원 제도가 제조업에 주로 적용되고 문화산업에는 적용되기 어려운 점을 지적하면서 이의 개선이 필요함을 역설하고 있다. 먼저 제조업에서의 연구개발과 콘텐츠산업에서의 연구 개발 개념을 비교·분석하면서 콘텐츠 산업에서 연구개발 개념을 정리한 다음 조세 지원방안을 제안하였다. 이후 연구개발비 세액공제제도의 경제적 효과를 분석하였다. 연구개발비 세액공제제도에 서 콘텐츠기업이 기획개발인력 인건비에 대한 지출 등을 연구개발비로 세액공제를 받을 수 있는 방안을 제시하였는데 영화와 게임산업을 대상 산업으로 규정하였다.

<표 1-5> 연구개발비 세액 공제 개선방안(한국문화관광연구원, 2010. 7)

개정 내용	방법	관련법
자체연구개발 인건비를 세액공제 대상에 포함	‘위탁 및 공동연구개발의 포함 범위’를 조정하거나 ‘근로소득이 아닌 사업소득/기타소득’ 성격의 인건비도 인정함	조세특례제한법 시행령 [별표 6], 조세특례제한법 시행규칙 제7조(연구 및 인력개발비의 범위)
위탁 및 공동연구개발 항목에서의 개선방안	위탁공동개발의 의뢰대상에서 과학기술분야 요건을 삭제하거나 문화콘텐츠 요건 추가 위탁 대상 개인의 ‘조교수 이상’제한 요건을 완화하여 조교수에 준할 수 있는 연구개발 실적(개봉 장편 영화 1편 이상 등)을 가진 자로 요건 추가	
‘기업부설 창작연구소 및 전담부서’의 인정 자격요건의 완화	문화산업전문회사(SPC)를 ‘기업부설창작연구소 및 기업창작전담부서’와 동일하게 취급	문화산업진흥기본법 제17조의3(기업부설창작연구소 등)

- 바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
 사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
 아. 그 밖에 전통의상·식품 등 전통문화 자원을 활용하는 산업으로서 대통령령으로 정하는 산업

위에 제시한 기존 연구에서 문화콘텐츠산업에 대한 세제 지원 제도 개선의 요구방향은 다음과 같다. 첫째, 조특법에서 이미 일부 문화콘텐츠(주로 영화, 방송)에 적용되고 있는 감면 제도를 다른 문화콘텐츠(게임, 음악 등)로 확대하기를 요구하고 있다.⁵⁾ 둘째, 현재 제조업이나 기술개발에만 주로 적용되는 연구개발이나 투자에 대한 세액공제제도를 문화콘텐츠산업으로 확대, 적용하기를 요구하고 있다.

기존 연구에서 제안된 내용을 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째, 창업중소기업과 벤처기업에 대한 조세특례 제도를 문화산업 전체로 확대해야 한다. 둘째, 연구개발과 투자에 대한 조세 감면제도를 문화산업에 적용해야 한다. 셋째, 부가가치세의 면세 대상에 문화산업 전반으로 확대해야 한다. 넷째, 문화산업전문회사에 대한 세액공제 제도의 개선이 필요하다. 다섯째, 문화비 지출에 대한 소득 공제를 도입해야 한다.

이러한 제안 중에서 대부분은 반영되지 않았고 다만 연구개발과 투자에 대한 조세 감면제도가 문화산업에 적용되는 제도가 마련되었다. 기업부설창작연구소와 기업창작전담부서에 근무하는 자의 인건비 중 일부를 세액공제를 해 주는 제도가 2010년 2월에 도입되었지만 기업부설연구소에 비해 세액공제 혜택이 적다는 불만이 제기되고 있다.

5) 문화부에서는 문화콘텐츠산업을 10개 부문(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보콘텐츠)으로 구분하고 있었으나 2010년 들어 공연, 콘텐츠솔루션업을 추가로 지정하였다.

3. 문화콘텐츠산업에 조세 감면을 확대해야 하는 이유

문화콘텐츠산업에 조세 감면 혜택을 부여해야 하는 필요성을 여기에서 정리한다. 조세감면 혜택을 받기 위해서는 조특법을 포함하여 세법을 관장하고 있는 기획재정부를 설득하여 법령을 바꾸어야 한다. 따라서 이 절에서는 기획재정부가 주로 산업 논리에 충실하다는 점을 감안하여 주로 문화콘텐츠산업의 경제적인 측면을 필요성으로 제시하였다.

그리고 조특법에서 중소기업과 벤처기업에 대한 조세 특례, 부가가치세법에서 조세 특례, 조특법에서의 연구개발 및 투자, 조특법에서의 산업단지에 대한 조항이 문화산업으로 확장되어야 한다는 아래 각 장에서도 해당 세제가 문화콘텐츠산업에 적용되어야 하는 필요성을 별도로 정리하였다.

1) 고성장 산업

국내 문화콘텐츠산업은 인터넷의 확산과 IT산업의 비약적인 발달에 힘입어 높은 성장세를 지속하고 있다. 문화콘텐츠산업의 매출액은 2003-2009년간 연평균 6.6%, 수출액은 연평균 23.2% 각각 증가하였다. 매출액 증가율은 만화, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 분야가 포함된 기타 부문과 게임부문의 성장률이 높았다. 수출액의 반은 게임이 차지하였고, 수출 증가 속도는 음악과 게임에서 빨랐다.

<표 1-6> 문화콘텐츠산업의 매출액 추이

(억원, %)

구분	2003(A)	2005	2007	2009(A)	연평균 증가율 (B/A)
출판	155,212	193,922	215,955	206,423	4.8
음악	17,935	17,899	23,577	26,872	6.7
게임	39,387	86,798	51,436	65,807	8.6
영화	23,444	34,948	32,046	32,563	5.5
방송	71,366	86,352	108,093	96,646	5.1
광고	70,640	84,178	94,346	86,159	3.3
기타	63,972	37,384	115,711	138,097	12.8
문화콘텐츠산업	441,956	539,481	641,164	652,567	6.5

자료 : 문화관광부 「문화산업통계」

주1) 기타는 만화, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 분야 포함

주2) 2009년은 잠정치

주3) 증가율은 자연로그 증가율

<표 1-7> 문화콘텐츠산업의 수출액 추이

(만달러, %)

구분	2003(A)	2005	2007	2009(A)	연평균 증가율 (B/A)
출판	14,964	19,135	21,310	25,076	8.6
음악	1,331	2,228	1,389	31,269	52.6
게임	18,154	56,466	78,100	124,086	32.0
영화	3,098	7,600	2,440	1,412	-13.1
방송	4,214	12,176	16,045	17,826	24.0
광고	-	936	9,386	3,864	23.6
기타	21,305	25,056	66,744	50,807	14.5
문화콘텐츠산업	63,066	123,597	195,414	254,340	23.2

자료 : 문화체육관광부 「문화산업통계」

주1) 기타는 만화, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트 분야 포함,

주2) 2009년은 잠정치

주3) 증가율은 자연로그 증가율

2007년 중 문화콘텐츠산업의 부가가치(명목금액 기준)는 23조원으로 GDP대비 2.5%에 불과하다. 반면 주요 선진국의 문화콘텐츠산업 비중은 GDP의 5%를 상회하

는 등 우리나라에 비해 크게 높은 수준이다. 따라서 한국의 소득 수준이 높아짐에 따라서 문화콘텐츠산업이 타 산업에 비해서 상대적으로 빠르게 성장할 가능성이 높음을 알 수 있다.

<표 1-8> 문화콘텐츠산업의 부가가치 추이

(단위: 조원(명목금액), %)

연도	2000	2003	2005	2006	2007
부가가치(조원)	11.5	17.4	19.9	21.3	22.7
GDP대비 비중(%)	2.40	2.60	2.46	2.51	2.52

출처 : 이병화문제철(2009), 한국은행 「산업연관표」 및 「국민계정」을 이용함

<표 1-9> 주요국 문화콘텐츠산업의 부가가치 및 GDP 비중(2006년 기준)

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

출처 : 이병화문제철(2009)

주) 부가 가치액은 한국 명목GDP 기초가격 기준, 일본 산업연관표상 부가가치 기준(출판인쇄, 방송, 광고, 조사정보서비스, 오락서비스), 미국 명목GDP 기초가격 기준(Information, Arts & Entertainment & Recreation), 영국 산업연관표내 부가가치 기준(Printing & Publishing, Telecommunications, Advertising, Recreational services 2004년 기준)

자료 : 한국은행 「국민계정」, 「산업연관표」, 일본 경제산업성 「산업연관표」, 미국 U.S. Department of Commerce 「Gross-Domestic-Product-by-Industry Account」, 영국 Office for National Statistics 「UK I-O Analysis: 2006 edition」

2) 고용을 많이 창출하는 산업

문화콘텐츠산업의 재화와 서비스에 대한 지원여부의 타당성을 결정하는 중요한 기준은 이러한 지원을 통하여 문화콘텐츠산업 분야에서 의미 있는 고용의 창출이 가능한가 하는 것이다. 일반적으로 문화콘텐츠산업은 시설투자가 많이 필요한 반도체, 기계, 자동차, 조선 등에 비하여 지식과 인적자원을 중심으로 생산이 이루어지는 구조이므로 매출신장에 따른 고용유발효과는 다른 분야에 비하여 큰 격차를 두고 우월하다.

문화콘텐츠산업의 부문별 취업유발계수 및 고용유발계수를 보면 인쇄 및 복제업(16.8, 12.9)이 제조업 평균(10.1, 7.2)을 상회한다. 출판서비스(19.5, 14.6), 문화서비스(21.0, 13.4) 등은 서비스업 평균(19.4, 12.6)을 상회하나 방송(11.9, 9.5)은 하회하는 등 세부 업종별로 고용에 미치는 효과가 상이하다.

<표 1-10> 문화콘텐츠산업의 취업유발계수 및 고용유발계수 추이

(명/10억원)

구분	취업유발계수			고용유발계수		
연도	1995	2000	2005	1995	2000	2005
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

※ 출처 : 이병화문제철(2009)

※ 자료 : 한국은행 「산업연관표」

3) 연쇄적으로 부가가치를 창출하는 산업

문화콘텐츠산업은 원소스 멀티유스(One-Source Multi-Use)라는 속성상 제조업, 방송통신업, 관광업 등 타 산업의 동반성장을 촉진한다.⁶⁾ 문화콘텐츠는 영화, 게임, 음반, 애니메이션, 캐릭터, 출판 등 다양한 산업으로 확장되어 부가가치를 창출한다.⁷⁾

해외 사례로 2001년과 2003년 사이에 개봉한 영화 ‘반지의 제왕’ 3부작을 보자.

6) 원소스 멀티유스는 한 장르에서 성공한 원작이 다른 장르의 콘텐츠로 재생산되어 사용된다는 의미이다.

7) 이병화문제철(2009, 10쪽) 인용

‘반지의 제왕’은 1954년에 출판된 유명한 판타지 소설인데 영화로 제작되어 성공을 거두자 이 영화의 촬영지인 뉴질랜드 관광객이 연평균 5.6% 증가하였고, 뉴질랜드 영상산업은 146% 성장하였으며 약 2만명의 고용이 창출되었다. ‘반지의 제왕’은 이후 게임과 캐릭터로 활용되면서 많은 부가가치를 만들어 냈다.

한국의 사례로 ‘겨울연가’와 ‘대장금’을 보자. 우리나라 문화콘텐츠인 드라마, 음악 등이 해외에서 인기를 얻으면서 생산된 한류(韓流)현상으로 한국문화에 대한 관심이 높아져 한국제품의 이미지가 개선되고 관광객도 증가하였다. 예를 들면 2004년 드라마 ‘겨울연가’가 일본에 방영된 후 한국방문 일본인 관광객 수가 2003년 대비 26.4%가 증가하였다.⁸⁾

한편, 2003년 9월에서 2004년 3월에 걸쳐 인기리에 방송된 ‘대장금’을 보자. 대장금의 제작에는 70여원이 소요되었고 국내에서 초방과 재방의 광고수입으로 249억원을 기록하였다. ‘대장금’은 60여 개국에 수출되었으며 수출총액은 1,100만달러에 달하였다. 이외에 인터넷 서비스, 모바일 게임, 머천다이징, 공연, 출판물, 관광 등을 통해서 수익이 발생하였으며 ‘대장금’을 통한 직접적인 수익만 총 464억원에 달한다. 드라마로 만들어진 ‘대장금’은 이후 소설, TV애니메이션, 뮤지컬 등으로 만들어져 부가수익을 창출하였고 간접적인 파급효과까지 포함하면 이보다 훨씬 큰 수익을 창출하였다.

<표 1-11> 대장금 OSMU 수익 구조

(단위: 억원)

광고	해외 수출	인터넷 서비스 및 모바일게임	머천 다이징	공연	출판물	관광	총계
249	125	15	30	5	12	28	464

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

8) 정재승배명렬문화철(2007.12), “Web 2.0시대의 중소기업 인터넷수출지원시스템 구축에 관한 연구 - 문화콘텐츠산업을 중심으로”.

4) 디지털화 및 미디어융합현상 확대

디지털 기술의 발전과 인터넷 확산으로 문화콘텐츠산업의 제작공정, 유통구조 등 가치사슬 전반에 걸쳐 디지털화가 급속히 진전되고 있다. 이에 따라 산업별로 차별화된 제작방식이 장르와 형태에 관계없이 디지털콘텐츠 형태로 통합되는 추세이다. 네트워크의 융합화 현상인 디지털 컨버전스로 다양한 형태의 서비스가 출현하고 있다. DMB, IPTV, 스마트폰(또는 TV) 등 방송·통신 분야에서 기존 서비스와 새로운 영역의 서비스가 융합되고 있다. 또한, 다양한 콘텐츠들이 디지털화되어 하나의 통합된 네트워크를 통해 여러 종류의 단말기로 전달되고 있다.

인터넷, 초고속 통신망, 모바일 등 네트워크의 확산에 따른 유통구조 변화로 디지털 기반의 콘텐츠에 대한 수요가 증가하고 있다. 과거 아날로그 기반의 음반, 영화, 출판 등의 콘텐츠들이 디지털 기술로 전환되면서 인터넷을 통해 그 수요가 확산되고 있다. 모바일 환경의 급속한 발전에 따라 국내 이동통신사의 매출액 중 무선 인터넷 콘텐츠(데이터통신)가 차지하는 비중이 상승하고 있다.

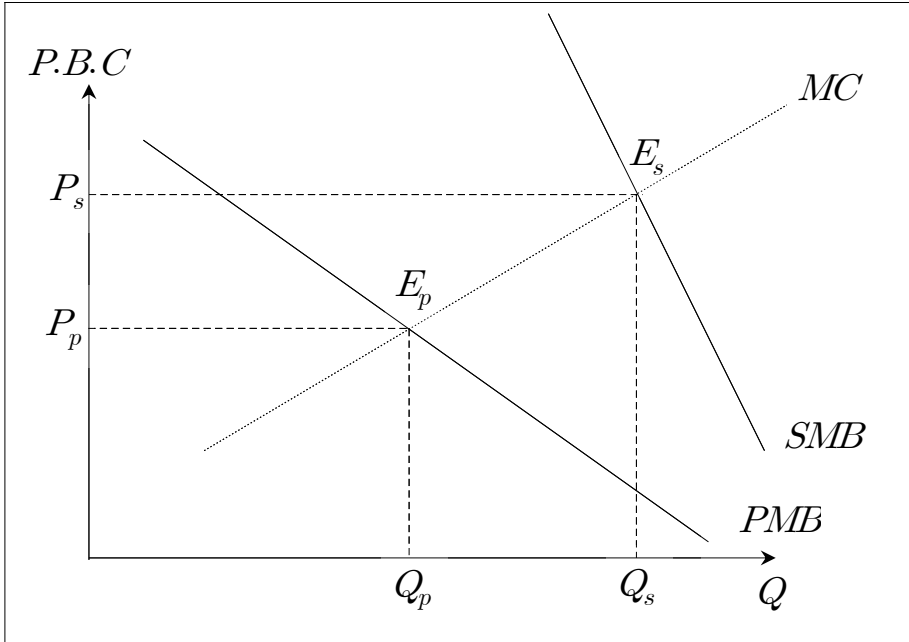
5) 긍정적 외부효과의 존재

문화콘텐츠산업의 재화와 서비스에 대해서는 시장실패의 교정을 위해 정부지원의 당위성이 주장된다.⁹⁾ 이는 문화콘텐츠산업 재화의 생산과 소비에 긍정적 외부효과가 존재하기 때문이다.

외부편익의 구체적 내용으로는 첫째, 미래 세대에 대한 유산으로 집단적 편익을 제공하며 둘째, 국내외적으로 자존심과 명예의 향상 셋째, 특정지역에 대한 예술 소비지출의 경제적 파급효과로서 지역경제 활성화 넷째, 민주적 교육의 촉진을 통한 민주주의의 발전 다섯째, 시민들의 감수성과 성취감의 고취를 통한 시민생활의 삶의 질 제고를 통한 사회 개선효과 여섯째, 예술혁신의 촉진을 통한 경제발전 일곱째, 개인적 문화예술 소비가 전체 사회의 편익제고에 기여하는 교육과 같은 효과를 가진다는 것 등이다.¹⁰⁾

9) 박현, 유경준, 박승준, “문화시설의 가치추정 연구”, 한국개발연구원, 2004.

10) 정현일, 문화산업 세제 개선방안 연구, 한국문화관광산업연구원, 2007.



[그림 1-1] 외부편익효과가 존재하는 경우의 후생효과

그림에서 MC는 해당 재화를 생산하는데 투입되는 한계비용(marginal cost)을 말하고 PMB(private marginal benefit)는 사회를 구성하는 개별 주체들이 인식하는 해당 재화 소비로부터의 편익이며, SMB(social marginal benefit)는 사회 전체에서 인식하는 해당 재화 소비로부터의 편익을 말한다. 만약 해당 가치재의 공급을 민간 부문만이 담당하고 있다면 균형은 E_p 에서 이루어지고 생산량은 Q_p 가 되고 말지만, 동 재화의 공급에 국가가 보조금, 조세경감 등을 통하여 지원하는 경우 균형은 E_s 가 되고 생산량은 Q_s 가 되어 민간에서만 공급을 할 경우에 비해 생산량이 늘어나고 사회적 후생은 커지게 된다.

6) 공공재로서의 성격

영화, 음악, 애니메이션, 공연예술 등 많은 문화콘텐츠 재화 및 서비스는 개인의 소비에 대하여 공공재의 특성인 비경합성의 성격을 가진다. 많은 노력을 기울여 작

품을 만들어 내면 이를 한 사람의 소비자가 이용하거나 수많은 사람이 이용하거나 개별 한사람의 효용에 미치는 부정적인 영향이 없다. 그러나 공공재의 또 다른 성격인 비배재성의 성격은 가지고 있지 않은 것이 일반적이다.

비경합적 성격을 가지나 비배재성을 가지지 않는 준공공재적 성격의 재화나 서비스의 공급에 대하여 정부가 보조금이나 세금감면의 지원을 해줄 필요가 있느냐에 대하여 논란의 소지가 있다. 일반적으로 한 재화나 서비스가 비배재성의 성격을 가지지 않아서 소비자들을 free rider의 위치에서 몰아낼 수 있다면 시장에서 효율적인 공급이 가능하므로 정부개입의 필요성은 존재하지 않는다. 그러나 영화나 공연예술 같은 재화나 서비스의 공급에는 초기비용이 많이 들어서 기존에 시장에서 자리를 잡은 영화사 등은 문제가 없으나 새로운 시장 진입자들은 어려움을 겪을 수 있고 결과적으로 시장에 충분한 수의 공급자가 출현하지 못해 불완전한 시장을 이루게 될 가능성이 있다.

7) 가치재 이론(Merit Good Theory)

정부가 공공재가 아닌 특정한 재화를 국민들에게 권장하는 의미에서 세율을 낮추거나 보조금을 통하여 소비를 촉진시키는 경우가 있고 또 이러한 재화나 서비스를 직접 공급하는 경우가 있다. 우리가 현실에서 볼 수 있는 후자의 예로서는 의료서비스(보건소)나 주거서비스(LH공사를 통한 임대아파트 공급) 등을 들 수 있고 전자의 적절한 예로서는 「소득/법인세법」상의 문화접대비 규정을 들 수 있을 것이다.¹¹⁾

문화콘텐츠산업 분야의 재화와 서비스가 가치재의 성격을 가지는 것이라면 이를 문화접대비 규정으로 지원할 것이 아니라 부가가치세에서 면세하는 방법으로 지원하는 것이 더 효과적일 것이다.

11) 정부의 가치판단을 국민들에게 강요하는 측면이 있다는 점에서 온정적 간섭주의 혹은 가부장적인 성격(Paternalism)으로 가치재를 판단하는 시각도 있다. 이준구, 재정학, 다산출판사, 2004.

제2장

문화콘텐츠 기업에 대해
중소기업과 벤처기업 조세
감면 제도의 확대 적용

제2장 문화콘텐츠 기업에 대해 중소기업과 벤처기업 조세 감면 제도의 확대 적용

이와 같은 점을 고려하여 본 연구에서는 문화콘텐츠기업을 활성화하기 위한 세제 지원 방안을 모색하고자 한다. 먼저 현행 세법상 조세지원의 대상이 되는 중소기업과 벤처기업의 범위를 고찰하고 문화콘텐츠기업의 현황을 토대로 실질적인 조세지원 가능성을 검토한 다음, 이에 대한 개선방안으로 제시하고자 한다.

1. 세법상 중소기업과 벤처기업

1) 세법상 중소기업의 범위

「조특법」상 중소기업의 요건은 ① 업종기준, ② 규모기준, ③ 독립성기준의 세 가지 요건을 모두 충족하여야 중소기업에 대한 세제지원을 받을 수 있다. 위 요건 가운데 ① 업종기준이 가장 중요하다. 업종기준이 중요한 이유는 업종기준의 포함여부에 따라 조세지원의 혜택여부가 달라지기 때문이다.

(1) 업종기준

세법상 중소기업에 대한 세제지원을 적용받기 위해서는 다음의 업종을 주된 사업으로 영위하고 있는 기업이어야 한다(조특법시행령 제2조 제1항). 이러한 업종규정을 적용함에 있어서 2개 이상의 서로 다른 사업을 영위하는 경우에는 사업별 사업수입금액이 큰 사업을 주된 사업으로 본다(조특법시행령 제2조 제3항).

작물재배업, 축산업, 어업, 광업, 제조업(제조업과 유사한 사업으로서 기획재정부령으로 정하는 사업을 포함한다. 이하 같다), 하수폐기물 처리(재활용을 포함한다)·원료재생 및 환경복원업, 건설업, 도매 및 소매업, 운수업 중 여객운송업, 음식점업, 출판업, 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업은 제외한다), 방송업, 전기통신업, 컴퓨터 프로그래밍·시스템 통합 및 관리업, 정보서비스업, 연구개발업, 광고업, 그 밖의

과학기술서비스업, 포장 및 충전업, 전문디자인업, 전시 및 행사대행업, 창작 및 예술관련 서비스업, 인력공급 및 고용알선업, 콜센터 및 텔레마케팅 서비스업, 직업기술 분야 학원, 엔지니어링사업, 물류산업, 수탁생산업, 자동차정비공장을 운영하는 사업, 「해운법」에 따른 선박관리업, 「의료법」에 따른 의료기관을 운영하는 사업, 「관광진흥법」에 따른 관광사업(카지노, 관광유흥음식점업 및 외국인전용 유흥음식점업은 제외한다), 「노인복지법」에 따른 노인복지시설을 운영하는 사업, 「전시산업발전법」에 따른 전시산업, 「에너지이용 합리화법」 제25조에 따른 에너지절약전문기업이 하는 사업을 주된 사업으로 영위하는 기업

세법상의 업종 분류는 세법에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 「통계법」 제22조의 규정에 의하여 통계청장이 고시하는 한국표준산업분류에 의한다. 다만, 한국표준산업분류가 변경되어 이 법에 따른 조세특례를 적용받지 못하게 되는 업종은 한국표준산업분류가 변경된 과세연도와 그 다음 과세연도까지는 변경 전의 한국표준산업분류에 따른 업종에 따라 조세특례를 적용한다(조특법 제2조 제3항).

(2) 규모기준

위의 업종기준을 충족한 경우에는 상시 사용하는 종업원 수·자본금 또는 매출액이 업종별로 다음의 <표 2-1>의 규정에 의한 중소기업 규모기준 이내이어야 한다. 다만, 업종기준에 해당하더라도 상시 사용하는 종업원 수가 1천명 이상, 자기자본이 1천억원 이상, 매출액이 1천억원 이상 또는 자산총액이 5천억원 이상인 경우에는 중소기업으로 보지 아니한다(조특법시행령 제2조 제1항).

<표 2-1> 중소기업의 업종별 상시 근로자 수, 자본금 또는 매출액의 규모기준
(중소기업기본법시행령 제3조제1호 관련)

해당업종	분류부호	규모기준
제조업	C	상시 근로자 수 300명 미만 또는 자본금 80억원 이하
광업	B	상시 근로자 수 300명 미만 또는 자본금 30억원 이하
건설업	F	
운수업	H	
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스	J	상시 근로자 수 300명 미만 또는 매출액 300억원 이하
사업시설관리 및 사업지원서비스업	N	
보건 및 사회복지사업	Q	
농업, 임업 및 어업	A	상시 근로자 수 200명 미만 또는 매출액 200억원 이하
전기, 가스, 증기 및 수도사업	D	
도매 및 소매업	G	
숙박 및 음식점업	I	
금융 및 보험업	K	
전문, 과학 및 기술 서비스업	M	
예술, 스포츠 및 여가관련 산업	R	
하수처리, 폐기물 처리 및 환경 복원업	E	상시 근로자 수 100명 미만 또는 매출액 100억원 이하
교육 서비스업	P	
수리 및 기타서비스업	S	
부동산업 및 임대업	L	상시 근로자 수 50명 미만 또는 매출액 50억원 이하

※ 해당 업종의 분류 및 분류부호는 「통계법」 제22조에 따라 통계청장이 고시한 한국표준산업분류에 따른다.

※ 전기, 가스, 증기 및 수도사업, 부동산업 및 임대업 등은 세법상 중소기업에 해당하지 아니함.

(3) 독립성기준

소유와 경영의 실질적인 독립성이 다음의 기준에 적합하여야 한다(중소기업기본법시행령 3조 2호).

- ① 자산총액(직전 사업연도 말일 현재 대차대조표에 표시된 자산총액을 말한다)이 5천억원 이상인 법인이 발행주식(「상법」 제370조에 따른 의결권 없는 주식은 제외한다) 총수의 100분의 30이상을 직접적 또는 간접적으로 소유한 최대주주인 기업이 아닐 것
- ② 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제14조제1항에 따른 상호출자제한 기업집단에 속하지 아니하는 회사일 것

중소기업이 그 규모의 확대 등으로 규모기준을 초과함에 따라 중소기업에 해당하지 아니하게 된 때에는 최초 1회에 한하여 그 사유가 발생한 날이 속하는 과세연도와 그 다음 3개 과세연도까지(이를 유예기간이라 한다)는 이를 중소기업으로 보고, 유예기간이 경과한 후에는 과세연도별로 중소기업 해당여부를 판정한다(조특법시행령 제2조 제2항).

그리고 중소기업 요건을 적용함에 있어서 기업이 위의 규모기준과 독립성기준의 개정으로 새로이 중소기업에 해당하게 되는 때에는 그 사유가 발생한 날이 속하는 과세연도부터 중소기업으로 보고, 중소기업에 해당하지 아니하게 되는 때에는 그 사유가 발생한 날이 속하는 과세연도와 그 다음 3개 과세연도까지 중소기업으로 본다(조특법시행령 제2조 제5항).

(4) 조세특례의 내용

위에서 살펴본 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 적용된다. 이하 자세한 내용은 후술한다.

2) 벤처기업의 범위

(1) 벤처기업

벤처기업은 「중소기업기본법」 제2조의 규정에 의한 중소기업으로서 벤처캐피탈 투자기업, 연구개발투자기업 등으로 아래의 요건을 갖춘 기업을 말한다.

<표 2-2> 벤처기업 유형별 확인요건

벤처 유형	벤처요건	기술성·사업성평가기관	확인기관
벤처 투자 기업	· 벤처투자기관(창투사, 신기술금융회사, 산업은행, 기업은행 등)이 기업의 자본금의 10%이상 투자할 것 (단, 문화상품을 제작하는 법인은 자본금의 7%이상일 것) · 최소 5천만원이상 투자할 것		한국벤처 캐피탈협회
기술 평가 보증· 대출 기업	· 보증 또는 대출금액 의 각각 또는 합산 금액이 8천만원 이상이고, 당해기업의 총자산에 대한 보증 또는 대출금액 비율이 5% 이상일 것 · 기술성 평가가 우수할 것	기보, 중진공	기보, 중진공
연구 개발 기업	· 기술개발촉진법 제7조에 따른 기업부설 연구소 보유 · 창업 3년이상 기업 : 벤처확인요청일이 속하는 분기의 직전 4분기의 연간 연구개발비가 5천만원 이상이고, 연간 매출액 대비 연구개발비 비율이 5~10% 이상일 것 · 창업 3년미만 기업 : 확인요청일이 속하는 분기의 직전 4분기의 연간 연구개발비가 5천만원 이상일 것 (연구개발비 비율 적용제외) · 사업성평가가 우수할 것	기보, 중진공, 정보통신산업진흥원, 한국발명진흥회, 한국과학기술정보연구원, 한국보건산업진흥원, 전자부품연구원, 산업은행	기보, 중진공
예비 벤처 기업	· 법인설립 또는 사업자등록을 준비 중인 자 · 기술 및 사업계획이 기보, 중진공으로부터 기술성이 우수한 것으로 평가		기보, 중진공

(2) 조세특례

① 소득세감면

「소득세법」시행령 제23조에 따라 투자신탁의 이익 및 배당금에는 벤처기업 주식(출자 지분) 거래나 평가로 인한 손익은 불포함(비과세) 한다고 규정하고 있다. 또한, 「소득세법」시행령 제12조에서는 벤처기업의 기업부설연구소에서 연구 활동에 직접 종사하는 자가 받는 연구보조비 또는 연구 활동비 중 월 20만원 이내 금액에 대한 소득세 비과세가 포함된다고 명시하고 있다.

② 창업세제

「조특법」제6조에 따라 창업 후 3년 이내 벤처기업으로 확인을 받은 기업(창업벤처중소기업)의 경우, 법인세 소득세가 50% 감면된다고 규정하고 있다. 「조특법」제119조에서는 창업벤처중소기업이 벤처확인일로부터 4년 이내 취득하는 사업용 재산의 등기에 대한 등록세가 면제된다고 명시하고 있다.

또한, 「조특법」제120조에 따라 창업벤처중소기업이 벤처확인일로부터 4년 이내 취득하는 사업용 재산에 대한 취득세가 면제된다고 규정하고 있으며, 「조특법」제121조에서는 창업벤처중소기업이 사업을 영위하기 위해 소유하는 사업용 재산에 대해 벤처확인일로부터 5년간 재산세가 50% 감면된다고 명시하고 있다.

③ 지방세

「지방세법」제276조에 따라 벤처집적시설 사업시행자가 취득하는 부동산에 대해 취득세 및 등록세 면제와 재산세가 50% 감면된다고 규정하고 있다. 또한, 「지방세법」제280조에서는 과밀억제권역내에서의 벤처집적시설 입주기업에 대한 취득세, 등록세, 재산세 중과 배제된다고 명시하고 있다.

④ 부가가치세

「부가가치세법」시행령 제34조에 따라 창투조합 및 한국벤처투자조합에 제공하는 자산관라운용용역의 공급에 대하여서는 부가가치세가 면제된다고 규정하고 있다.

⑤ M&A세제

「조특법」제46조의2에 따라 주식회사인 법인이 벤처기업과의 전략적 제휴를 위한 주식 교환시 발생하는 양도차익에 대해 처분 시까지 과세이연된다고 규정하고 있다. 또한, 「조특법」제47조의3에서는 벤처기업의 합병시 이월결손금 승계를 통한 법인세가 감면된다고 명시하고 있다.

⑥ 법인세감면

「법인세법」시행령 제17조의2에 따라 벤처지주회사가 자회사인 벤처기업으로부터 받은 수익금에 대해 익금 불산입된다고 규정하고 있다.

2. 문화콘텐츠산업과 중소기업

1) 중소기업과 문화콘텐츠산업의 업종범위

(1) 중소기업의 업종범위 비교

세법상 중소기업과 「중소기업기본법」상 중소기업을 비교하면 다음 <표 2-3>과 같다. 「중소기업기본법」상 중소기업의 업종은 모든 업종이 해당하는 반면 조세지원 대상인 중소기업은 「조특법」시행령 2조 1항에 열거된 업종에 한정된다. 조세지원을 받기 위해서는 법령에 열거되어야 하므로, 새로운 사업을 하는 업종의 단체는 조세 지원을 받기 위해 상당한 노력을 하고 있다.

<표 2-3> 중소기업의 범위 비교

구 분	중소기업기본법	조특법
해당 업종	· 모든 업종	· 조세특례제한법시행령§2①에 열거된 업종에 한함
	[조특법에 열거 되지 않은 업종 예시] 전가가스수도사업, 금융 및 보험업, 숙박업, 부동산 산업, 기타 서비스업 등 다수	· 작물재배업, 축산업, 어업, 광업, 제조업(제조업과 유사한 사업으로서 기획재정부령으로 정하는 사업을 포함한다. 이하 같다), 하수·폐기물 처리(재활용을 포함한다)·원료재생 및 환경복원업, 건설업, 도매 및 소매업, 운수업 중 여객운송업, 음식점업, 출판업, 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업은 제외한다), 방송업, 전기통신업, 컴퓨터 프로그래밍·시스템 통합 및 관리업, 정보서비스업, 연구개발업, 광고업, 그 밖의 과학기술서비스업, 포장 및 충전업, 전문디자인업, 전시 및 행사대행업, 창작 및 예술관련 서비스업, 인력공급 및 고용알선업, 콜센터 및 텔레마케팅 서비스업, 법 제7조제1항 제1호 토목에 따른 직업기술 분야 학원, 제5조제6항에 따른 엔지니어링사업, 제5조제8항에 따른 물류산업, 제6조제1항에 따른 수탁생산업, 제54조제1항에 따른 자동차정비공장을 운영하는 사업, 「해운법」에 따른 선박관리업, 「의료법」에 따른 의료기관을 운영하는 사업, 「관광진흥법」에 따른 관광사업(카지노, 관광유흥음식점업 및 외국인전용 유흥음식

구 분	중소기업기본법	조특법
		점업은 제외한다), 「노인복지법」에 따른 노인복지시설을 운영하는 사업, 「전시산업발전법」에 따른 전시산업, 「에너지이용 합리화법」 제25조에 따른 에너지 절약전문기업이 하는 사업을 주된 사업으로 영위하는 기업
규모 기준	· 중소기업기본법시행령 별표1의 업종별로 정한 상시근로자수·자본금·매출액 중 하나 이상 요건 충족 [예시] - 제조: 300인 또는 자본금 80억 - 건설: 300인 또는 자본금 30억 - 도매: 100인 또는 매출액 200억	· 중소기업기본법과 같음
독립성 기준	· 자산총액 5천억원 이상인 법인이 발행주식 총수의 30% 이상을 직접 및 간접 소유한 최대주주인 기업제외 · 상호출자제한 기업집단 제외	· 자산총액 5천억원 이상인 법인이 발행주식 총수의 30% 이상 직접 및 간접(집합투자기구를 통한 간접소유는 제외)으로 소유하고 있는 기업 제외 · 중소기업기본법과 같음
졸업 기준	· 상시근로자수 1,000명, 자산총액 5천억원 이상인 법인	· 상시근로자수 1,000명, 자기자본 1,000억원, 매출액 1,000억원, 자산총액 5,000억원 이상인 법인
적용 유예	· 사유발생연도와 그 다음 3년간은 중소기업으로 봄	· 최초 1회에 한하여 사유발생연도와 그 다음 3년간 중소기업으로 봄 · 그 후에는 매년 판단

※ 다음의 요건을 모두 충족해야 중소기업에 해당된다.

세법상 중소기업은 「중소기업기본법」상 규모와 독립성기준은 동일하지만 업종에 있어서는 세법에서 달리 정하여 열거하고 있다.

세법상 중소기업의 업종범위는 한국표준산업분류를 따르고 있다. 한국표준산업분류에서는 21개의 대분류에 따라 중분류, 소분류, 세분류, 세세분류로 구분하고 있다.

대분류는 다음과 같다.

A 농업, 임업 및 어업, B 광업, C 제조업, D 전기, 가스, 수도, E 폐기물, 환경복원, F 건설업, G 도매 및 소매, H 운수업, I 숙박 및 음식점업, J 출판, 영상, 정보 등, K 금융, 보험, L 부동산, 임대, M 전문, 과학, 기술, N 사업시설, 사업지원, O 행정, 국방 및 사회보장행정, P 교육서비스, Q 보건 및 사회복지, R 예술, 스포츠, 여가, S 협회, 수리, 개인, T 자가소비생산활동, U 국제 및 외국기관

이와 같이 업종별 산업분류를 면밀히 관찰하여 보면, 세법상 중소기업의 업종범위는 한국표준산업분류를 그대로 따르고 있는 것이 아니라 업종의 특징을 고려하여 정하고 있는 경우도 있어 관련 업종간의 중복되는 경우 사업자들이 조세지원여부를 판단하는데 혼란을 초래하기도 한다. 이러한 혼란을 방지하기 위해 「조특법」에서는 관련 법률을 통해 업종의 범위를 정하고 있다. 예컨대 「전시산업발전법」에 따른 전시 산업을 주된 사업으로 영위하는 기업으로 정한 경우를 들 수 있다.

(2) 문화콘텐츠산업의 업종 범위

문화콘텐츠산업은 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며 다음 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다(문화산업진흥 기본법 2조 1호).

영화비디오물과 관련된 산업, 음악게임과 관련된 산업, 출판인쇄정기 간행물과 관련된 산업, 방송영상물과 관련된 산업, 문화재와 관련된 산업, 만화캐릭터애니메이션에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업, 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업, 그 밖에 전통의상·식품 등 전통문화 자원을 활용하는 산업

이에 따라 문화콘텐츠산업분류체계는 10개 업종을 대분류로 하고 있으며 소분류 체계는 산업환경 변화와 문화콘텐츠산업특수분류에 맞추어 소분류체계를 마련하고 있다.

(3) 문화콘텐츠산업의 업종과 세법상 업종범위의 비교

세법상의 업종분류는 원칙적으로 통계청의 한국표준산업분류 체계에 따르지만 제조업 등 종목이 다양하고 사업자 수가 많은 업종은 추가 세분하고 사업자 수가 극히 적은 업종은 통폐합 하는 등 적용상의 유용성을 갖도록 하기 위해 신축적으로 업종을 분류하고 있다.

그러나 세법상 중소기업의 업종분류가 「문화산업진흥기본법」상 문화콘텐츠산업의 범위와 현실적 괴리감이 존재하고 있다. 예컨대 온라인음악유통업은 문화콘텐츠산업에서는 음악산업으로, 한국산업표준분류에서는 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업과 부동산업 및 임대업으로, 세법상 중소기업 업종분류에서는 정보서비스업, 영상오디오기록물제작 및 배급업으로 구분할 수 있다.

또한 세법상 조세지원의 대상인 중소기업의 업종 범위가 문화콘텐츠산업에 대한 정의 규정과 무관하게 개별업종별로 열거를 하고 있어 문화콘텐츠산업을 영위하는 기업이 어느 업종에 해당하는지에 대한 혼란을 초래하기도 한다. 예컨대 온라인음악유통업을 영위하는 사업체가 세법상 중소기업으로서 세제혜택을 받기 위해서는 인터넷음악서비스업을 주된 사업으로 하는 경우에는 정보서비스업으로, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)으로 주된 사업으로 하는 경우에는 영상오디오기록물제작 및 배급업으로 신청해야 할 것이다.

한편 세법상 중소기업의 업종범위가 문화콘텐츠산업 중에서 각 산업별로 달리 정하고 있어 각 산업간 조세지원의 불균형이 나타나고 있다. 예컨대 방송산업의 경우에는 한국표준산업분류에서는 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업으로, 세법상 중소기업의 업종에서도 방송업으로 포괄된다. 또한 광고산업의 경우에는 한국표준산업분류에서는 전문, 과학 및 기술 서비스업과 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업으로 구분되어 있으나 세법상 중소기업의 업종에서는 광고업으로 포괄된다. 이와 같이 세법상 중소기업의 업종범위를 포괄하고 방송업과 광고업과는 달리 음악산업, 게임산업과 같이 세법상 중소기업의 업종이 개별적으로 구분되고 있는 산업의 경우에는 조세지원의 대상이 되지 않는 경우가 발생할 수 있고 이에 따라 각 산업간 조세지원의 불균형이 나타날 수 있다.

<표 2-4> 문화콘텐츠산업 체계분류와 세법상 중소기업 업종 비교

대분류	중분류	소분류	한국표준산업 분류	세법상 중소기업 업종
출판 산업	출판업	서적출판업	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	출판업
		교과서 및 학습서적 출판업		
		신문발행업		
		잡지 및 정기 간행물 발행업		
		정기광고 간행물 발행업		
		기타인쇄물출판업		
	인쇄업		제조업	제조업
	출판도소매업	서적 및 잡지류 도매업	도매 및 소매업	도매 및 소매업
		서적 및 잡지류 소매업		
		계약배달 판매업 (신문배달판매)		
	온라인출판 유통업	인터넷/모바일전자출판 제작업	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	정보서비스업
		인터넷/모바일전자출판 서비스업		
		인터넷서점(만화제외)		
	출판임대업	서적임대(만화제외)	부동산업 및 임대업	
만화 산업	만화출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	출판업
		일반 출판사(만화부문)		
	온라인 만화 제작 유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	정보서비스업
		인터넷 만화 콘텐츠 제작 및 서비스		
		모바일 만화 콘텐츠 제작 및 서비스		
	만화책 임대업	만화 임대 (만화방, 만화카페등)	부동산업 및 임대업	
		서적임대(대여)(만화부문)		
	만화 도소매업	만화서적 및 잡지류 도매	도매 및 소매업	도매 및 소매업
		만화서적 및 잡지류 소매		
		인터넷 서점(만화부문)	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	정보서비스업
음악	음악제작업	음악 기획 및 제작업	출판, 영상,	영상오디오

대분류	중분류	소분류	한국표준산업 분류	세법상 중소기업 업종
산업	음악 및 오디오 물 출판업	음반(음원)녹음시설 운영업	방송통신 및 정보서비스업	기록물제작 및 배급업
		음악 오디오물 출판업		
		기타 오디오물 제작업		
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업	제조업	제조업
		음반 배급업	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	영상오디오 기록물제작 및 배급업
	음반 도소매업	음반 도매업	도매 및 소매업	도매 및 소매업
		음반 소매업		
		인터넷 음반 소매업	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	정보서비스업
	온라인 음악 유통업	모바일음악서비스업	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	정보서비스업
		인터넷음악서비스업		
		음원대리 중개업	부동산업 및 임대업	
		인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	영상오디오 기록물제작 및 배급업
	음악공연업	음악공연 기획 및 제작업	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	창작 및 예술 관련 서비스업
		기타음악공연서비스업 (음악장비대여, 티켓발매 등)	음악장비대여 는 부동산업 및 임대업, 티켓 발매 등 예술관 련서비스업	창작 및 예술 관련 서비스업
	노래연습장 운영업	노래연습장 운영업	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	

대분류	중분류	소분류	한국표준산업 분류	세법상 중소기업 업종
게임 산업	게임 제작 및 배급	게임 제작업체	제조업, 출판, 영상, 방송통 신 및 정보서 비스업	제조업, 도매 및 소매업, 정보서비스업
		게임 배급업체		
	소비유통업	PC방	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	
		아케이드게임장		
영화 산업	영화 제작 및 지원, 유통업	영화 기획 및 제작	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	영상오디오 기록물제작 및 배급업
		영화 수입		
		영화 제작지원		
		영화 배급		
		극장 상영		
		영화 홍보 및 마케팅		
		영화투자조합	금융 및 보험업	
	DVD/VHS 제작 및 유통업	DVD/VHS 제작	제조업	제조업
		DVD/VHS 도매	도매 및	도매 및
		DVD/VHS 소매	소매업	소매업
		DVD/VHS 대여	부동산업 및 임대업	
		DVD/VHS 상영	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	정보서비스업
		온라인 상영		
애니 메이션 산업	애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	영상오디오 기록물제작 및 배급업, 정보서비스업
		애니메이션 하청 제작		
		온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작		
	애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보		
	온라인애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)		

대분류	중분류	소분류	한국표준산업 분류	세법상 중소기업 업종
방송 산업	지상파방송	지상파방송사업자	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	방송업
		지상파이동멀티미디어방송 사업자		
	유선방송	종합유선방송사업자		
		중계유선방송사업자		
		음악유선방송사업자		
	위성방송	일반위성방송사업자		
		위성이동멀티미디어 방송사업자		
	방송채널사용사업	방송채널사용사업자		
	전광판방송	전광판방송사업자		
	방송영상물제작업	독립제작사		
	인터넷영상물 제공업	인터넷방송영상물 서비스업		
		인터넷TV방송업		
		인터넷프로토콜TV(IPTV)		
	방송영상물 배급 및 중개업	방송영상물 배급업		
		방송영상물 중계업		
		기타방송영상물서비스업		
광고 산업	광고	광고(종합)대행	전문, 과학 및 기술 서비스업	광고업
		광고제작	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	
		서비스	전문, 과학 및 기술 서비스업	
		인쇄	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	
		온라인	전문, 과학 및 기술 서비스업	
		기타		

대분류	중분류	소분류	한국표준산업 분류	세법상 중소기업 업종
캐릭터 산업	캐릭터 제작업	캐릭터 제작업(라이선스)	제조업	제조업
		캐릭터상품 제조업		
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	도매 및 소매업	도매 및 소매업
		캐릭터상품 소매업		
	캐릭터 상품 온라인 유통업	인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업	전문, 과학 및 기술 서비스업	정보서비스업, 과학기술 서비스업
지식 정보 산업	e-learning업	e-learning 기획업	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	정보서비스업
		e-learning 인터넷/모바일 서비스업		
		인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)		
		에듀테인먼트 기획 및 제공업		
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	정보서비스업
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개서비스업		
콘텐츠 솔루션업	콘텐츠솔루션업	저작물	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	정보서비스업
		콘텐츠보호		
		모바일솔루션		
		과금/결제		
		CMS		
		CDN		
		기타솔루션		
공연 산업	공연산업	공연기획 및 제작업	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	창작 및 예술 관련서비스업
		공연시설운영업		
	공연관련서비스업	공연 및 제작관련 대리업		
		매니저업		

2) 문화콘텐츠산업의 중소기업 현황

(1) 문화콘텐츠산업의 규모 및 현황

2008년 기준 문화콘텐츠산업을 영위하는 사업체는 118,578개로 조사되고 있다.¹²⁾ 사업체는 전년대비 9,374개 감소하였는데 이는 게임산업을 영위하는 사업체 중 아케이드게임장의 대폭 감소(전년대비 6,958개)가 가장 큰 원인으로 분석된다. 그리고 문화콘텐츠산업을 영위하는 사업체중 소규모 오프라인 도소매(서점, 서적 임대 등) 사업체들의 지속적 감소도 하나의 원인이라고 한다.

매출액 규모는 58조 9,511억원으로 전년대비 0.6%증가였으며 연평균(2004년~2008년) 4.2%증가한 것으로 나타나고 있다. 문화콘텐츠산업 중 매출액 규모의 전년대비 증가폭이 큰 산업은 에듀테인먼트와 애니메이션, 음악, 게임이며 감소한 산업은 출판, 만화, 영화, 광고, 캐릭터 산업 순이고 이 중 가장 큰 감소폭을 보인 분야는 영화산업이다.

부가가치액은 전년대비 1.8%로 감소한 23조 2,199억원으로 나타났으며 부가가치를 또한 전년대비 0.95% 감소한 39.39%로 나타났다. 2008년 하반기 전 세계적인 금융위기로 인하여 문화콘텐츠산업을 영위하는 사업체들의 수익률도 악화 되었으며 이로 인한 부가가치액 또한 감소한 것으로 나타났다. 특히 영화산업은 매출액 감소 폭 대비 부가가치액 감소가 더 큰 것으로 나타났으며 이는 영화산업의 수익구조가 악화되었음을 알 수 있었다.

종사자수는 전년대비 2.6%로 감소한 44만 6,929명으로 나타났고 특히 출판산업과 영화산업에서 종사자수 감소폭이 컸는데 출판산업은 오프라인 도소매 사업체들의 매출액 감소가 종사자수 감소로 이어진 것이고, 영화산업은 수익성 악화로 인하여 종사자에 대한 구조조정이 이루어졌기 때문이라고 한다. 반대로 증가한 산업은 게임산업으로 전년대비 16.0%로 증가하여 다른 문화콘텐츠산업에 비해 증가 종사자수가 가장 많은 산업으로 나타났다.

12) 문화체육관광부, 2009 문화산업통계 - 2008년 기준 -, 58면.

<표 2-5> 문화콘텐츠산업 전체 요약

산업명	업체수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가 가치 (백만원)	부가 가치율 (%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
출 판	29,255	210,084	21,052,936	8,972,761	42.62	260,010	368,536
만 화	10,180	10,180	723,286	283,600	39.21	4,135	5,937
음 악	37,637	75,648	2,602,076	946,635	36.38	16,468	11,484
게 임	29,293	42,730	5,604,700	2,808,000	50.10	1,093,865	386,920
영 화	4,893	19,908	2,954,625	357,811	12.11	21,037	78,775
애니메이션	276	3,924	404,760	167,287	41.33	80,583	6,132
방 송	487	29,669	10,958,121	3,569,635	32.57	160,120	78,261
광 고	4,767	30,700	9,311,635	4,062,666	43.63	14,212	780,696
캐릭터	1,521	21,092	5,098,713	1,956,376	38.37	228,250	198,679
에듀테인먼트	269	2,465	240,287	95,202	39.62	5,736	415
합 계	118,578	446,929	58,951,139	23,219,973	39.39	1,884,416	1,915,835

※ 출처 : 문화체육관광부, 2009 문화산업통계 - 2008년 기준 -, 59면.

(2) 중소기업 현황

위에서 본 바와 같이 문화콘텐츠산업은 사회·경제적 영향에 따라 산업의 발전 속도가 달라지고 해당 기업의 존속여부 또는 규모가 결정되는 위험성이 높은 산업으로서 대기업 보다는 중소기업 위주로 산업구조가 형성되어 있다. 이에 따라 중소기업의 요건인 업종기준, 규모기준, 독립성기준을 토대로 문화콘텐츠산업의 기업형태를 분석하고자 한다.

먼저 업종기준은 문화콘텐츠산업이 중소기업의 업종 범위에 해당하므로 업종기준으로 문화콘텐츠산업 영위 기업의 중소기업 현황을 파악하기에 힘들다. 다음으로 독립성 기준은 대규모기업집단에 속하는 회사로 통지받은 회사를 제외한 문화콘텐츠 산업을 영위하는 기업에 대한 정확한 통계가 없기 때문에 이 기준으로도 문화콘텐츠 산업 영위 기업에 대한 중소기업의 현황지표로 삼기 어렵다.

마지막으로 규모기준은 상시근로자수·자본금·매출액 중 하나이상 요건만 충족하면 중소기업에 해당하고 이와 유사한 통계에 따라 한국콘텐츠진흥원에서 매년 발표하고 있으므로 문화콘텐츠산업 영위 기업에 대한 중소기업의 현황을 판단할 수 있을 것이다. 이에 따라 중소기업의 업종과 문화콘텐츠산업의 업종을 비교하여 보면 다음과 같다.

<표 2-6> 세법상 문화콘텐츠산업관련 해당 중소기업의 범위

구분	내용
업종	제조업, 도매 및 소매업, 출판업, 영상오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업은 제외), 방송업, 정보서비스업, 광고업, 그 밖의 과학기술서비스업, 전문디자인업, 창작 및 예술관련서비스업
종업원 수 등 요건	· 제조업 : 상시근로자수 300인 미만 또는 자본금 80억원 이하 · 도매업, 소매업, 예술, 스포츠 및 여가관련산업, 과학 및 기술서비스업 : 상시근로자수 200명 미만 또는 매출액 200억원 이하 · 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업 : 상시근로자수 300인 미만 또는 매출액 300억원 이하

그런데 2009년 문화산업통계에서는 매출규모 현황기준이 1억원 미만, 1~10억원 미만, 10~100억원 미만, 100억원 이상으로 구분하고 있고 또한 종사자 규모별 종사자 현황에서는 1~4인, 5~9인, 10~49인, 50~99인, 100인 이상으로 구분하고 있어 정확한 문화콘텐츠산업의 중소기업 현황을 파악하기는 힘들다. 다만 추정치는 가능할 것으로 본다. 따라서 향후 문화콘텐츠산업을 영위하는 중소기업을 파악하기 위해서는 「중소기업기본법」상 업종별 규모 기준에 따라 파악할 필요가 있다.

이상을 토대로 규모기준인 상시근로자수와 문화콘텐츠산업 사업체수의 상호비교를 통해 중소기업의 사업체수를 파악하여 추정하여 보면, 종사자, 즉 상시 근로자 수가 100인 미만은 78%로서 문화산업 전체 사업체 118,578개 중 92,491개는 중소기업에 해당한다. 그리고 상시 근로자 수가 100인 이상은 22%이며 이 중 300인 이상을 약 5%로 가정한다면 문화산업 전체에서 중소기업이 차지하는 비중은 95%에 달할 것으로 예상된다. 따라서 문화콘텐츠산업 영위 기업의 대부분이 중소기업에 해당한다고 할 수 있다.

<표 2-7> 문화산업 종사자규모별 종사자 현황

(단위: 명,%)

구분	출판	만화	음악	애니메이션	캐릭터	에듀테인먼트	합계	구성비
1~4인	17,143	8,915	1,684	293	1,189	338	29,562	19.8
5~9인	14,261	605	1,618	610	1,220	791	19,105	12.8
10~49인	27,277	1,434	3,055	1,958	12,136	936	46,796	31.4
50~99인	13,753	139	1,602	855	4,147	299	20,795	14.0
100인 이상	29,159	-	905	208	2,400	101	32,773	22.0
합계	101,593	11,093	8,864	3,924	21,092	2,465	149,031	100.0

※ 출처: 문화체육관광부, 2009 문화산업통계 - 2008년 기준 -, 68면.

3. 문화콘텐츠산업과 조세지원

문화콘텐츠산업 관련 기업들의 대부분은 현행 「조특법」상 중소기업에 관련된 조세 지원을 받고 있으므로 이하에서는 현행 중소기업 관련 지원제도를 검토하고자 한다.

1) 창업중소기업 등에 대한 세액감면(조특법 제6조)

(1) 감면주체

창업중소기업이란 2012년 12월 31일 이전에 수도권 과밀억제권역외의 지역에서 창업한 중소기업, 창업보육센터사업자로 지정받은 자(중소기업창업지원법 제5조의2 제1항)를 일컬으며 창업벤처기업은 창업 후 3년 이내에 벤처기업 확인을 받은 중소기업으로서 수도권 과밀억제 권역내 소재기업도 지원 대상으로 규정하고 있다.

(2) 감면내용

첫째, 소득세법인세는 창업(벤처확인)후 최초 소득발생 과세연도(사업개시일부터 5년 이내 소득이 발생하지 않는 경우에는 5년이 되는 과세연도)와 그 후 3년간 50% 세액을 감면하고 있다.

둘째, 취득세·등록세는 창업(벤처확인)후 4년 이내에 취득하는 사업용 재산, 창업 중소기업의 법인설립등기, 벤처확인 후 6월 이내 행하는 예비벤처중소기업의 법인 설립 등기에 대한 등록세 면제(119조3항1호) 및 취득세 면제(120조3항)를 하고 있다.

셋째, 재산세는 창업중소기업과 창업벤처기업이 당해 사업에 직접 사용하는 사업용 재산에 대해 창업일로부터 5년간 재산세 50% 세액을 감면(121조)하고 있다.

그 밖에, 소득세·법인세·취득세·등록세 감면세액에 대한 농어촌특별세 비과세(농어촌특별세법 제4조)를 적용하고 있다.

(3) 감면대상 업종

감면대상 업종으로는 광업, 제조업, 건설업, 음식점업, 출판업, 영상오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업은 제외한다), 방송업, 전기통신업, 컴퓨터 프로그래밍, 시스템통합 및 관리업, 정보서비스업(뉴스제공업은 제외한다), 연구개발업, 광고업, 그 밖의 과학기술서비스업, 전문디자인업, 전시 및 행사대행업, 창작 및 예술관련 서비스업(자영예술가는 제외한다), 엔지니어링사업, 물류산업, 「학원의 설립·운영 및 과외교습에 관한 법률」에 따른 직업기술 분야를 교습하는 학원 운영사업, 「관광진흥법」에 따른 관광숙박업, 국제회의업, 유원시설업 및 대통령령으로 정하는 관광객이용시설업, 「노인복지법」에 따른 노인복지시설을 운영하는 사업, 전 산업발전법」에 따른 전시산업을 포함하고 있다.

이들 업종 문화콘텐츠산업과 밀접한 관련성이 있는 업종은 출판업, 영상오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업은 제외한다), 방송업, 정보서비스업(뉴스제공업은 제외한다), 광고업, 그 밖의 과학기술서비스업, 전문디자인업, 창작 및 예술관련 서비스업(자영예술가는 제외한다)이 해당한다.

2) 중소기업 투자세액공제(조특법 제5조)

(1) 감면주체

「조특법」 제5조에 따라 중소기업 투자세액공제의 감면주체는 ‘중소기업’으로 한정하고 있다.

(2) 감면내용

감면내용은 사업용 자산, 판매시점정보관리시스템설비, 정보보호시스템설비투자금액의 3%를 소득세법인세에서 세액을 공제하고 있다.

(3) 감면대상 업종

감면대상 업종으로는 작물재배업, 축산업, 어업, 광업, 제조업(제조업과 유사한 사업으로서 기획재정부령으로 정하는 사업을 포함한다. 이하 같다), 하수폐기물 처리(재활용을 포함한다)·원료재생 및 환경복원업, 건설업, 도매 및 소매업, 운수업 중 여객운송업, 음식점업, 출판업, 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업은 제외한다), 방송업, 전기통신업, 컴퓨터 프로그래밍·시스템 통합 및 관리업, 정보서비스업, 연구개발업, 광고업, 그 밖의 과학기술서비스업, 포장 및 충전업, 전문디자인업, 전시 및 행사대행업, 창작 및 예술관련 서비스업, 인력공급 및 고용알선업, 콜센터 및 텔레마케팅 서비스업, 직업기술 분야 학원, 엔지니어링사업, 물류산업, 수탁생산업, 자동차정비공장을 운영하는 사업, 「해운법」에 따른 선박관리업, 「의료법」에 따른 의료기관을 운영하는 사업, 「관광진흥법」에 따른 관광사업(카지노, 관광유흥음식점업 및 외국인전용 유흥음식점업은 제외한다), 「노인복지법」에 따른 노인복지시설을 운영하는 사업, 「전시산업발전법」에 따른 전시산업, 「에너지이용 합리화법」 제25조에 따른 에너지절약전문기업이 하는 사업을 주된 사업으로 영위하는 기업을 포함하고 있으며, 창업중소기업의 감면대상 업종보다는 그 범위가 넓다.

3) 중소기업특별세액감면(조특법 제7조)

(1) 감면주체

수도권에 소재하는 소기업(지식기반산업은 중소기업까지 포함)과 지방에 소재하는 중소기업으로 한정한다. 수도권(서울, 경기, 인천지역)을 포함하며, 소기업의 범위는 종업원 수가 제조업은 100명, 축산업·광업·건설업·출판업·물류산업 또는 운수업 중 여객운송업은 50명, 기타의 사업은 10명 미만인 경우가 해당된다. 또한, 지식기반산업은 엔지니어링사업, 전기통신업, 연구개발업, 컴퓨터 프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업, 영화·비디오물 및 방송프로그램 제작업, 전문디자인업, 오디오물 출판 및 원판 녹음업, 광고업 중 광고물 작성업, 소프트웨어 개발 및 공급업, 방송업, 정보서비스업을 포함하고 있다.

(2) 감면대상 업종

감면대상 업종으로는 작물재배업, 축산업, 어업, 광업, 제조업(제조업과 유사한 사업으로서 기획재정부령으로 정하는 사업을 포함한다. 이하 같다), 하수폐기물 처리(재활용을 포함한다)·원료재생 및 환경복원업, 건설업, 도매 및 소매업, 운수업 중 여객운송업, 음식점업, 출판업, 영화비디오물 및 방송프로그램 제작업, 영화비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업, 영화비디오물 및 방송프로그램 배급업, 오디오물 출판 및 원판녹음업, 방송업, 전기통신업, 컴퓨터 프로그래밍·시스템 통합 및 관리업, 정보서비스업, 연구개발업, 광고업, 그 밖의 과학기술서비스업, 포장 및 충전업, 전문디자인업, 창작 및 예술관련 서비스업, 주문자상표부착방식에 따른 수탁 생산업(受託生産業), 엔지니어링사업, 물류산업, 「학원의 설립·운영 및 과외교습에 관한 법률」에 따른 직업기술 분야를 교습하는 학원을 운영하는 사업, 자동차정비공장을 운영하는 사업, 「해운법」에 따른 선박관리업, 「의료법」에 따른 의료기관을 운영하는 사업(의원·치과의원 및 한의원은 제외), 「관광진흥법」에 따른 관광사업(카지노, 관광유흥음식점 및 외국인전용유흥음식점업은 제외한다), 「노인복지법」에 따른 노인복지시설을 운영하는 사업, 「전시산업발전법」에 따른 전시산업, 인력공급 및 고용알선업, 콜센터 및 텔레마케팅 서비스업 「에너지이용 합리화법」 제25조에 따른 에너지절약전문기업이 하는 사업이 해당되며, 창업중소기업의 감면대상 업종보다는 그 범위가 넓다.

문화콘텐츠산업과 밀접한 관련성이 있는 업종은 출판업, 영화비디오물 및 방송프로그램 제작업, 영화비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업, 영화비디오물 및 방송프로그램 배급업, 오디오물 출판 및 원판녹음업, 방송업, 정보서비스업(뉴스 제공업은 제외한다), 광고업, 그 밖의 과학기술서비스업, 전문디자인업, 창작 및 예술관련 서비스업(자영예술가는 제외한다)이 포함된다.

창업중소기업세액공제와 중소기업투자세액공제에서는 영상오디오 기록물 제작 및 배급업이지만, 중소기업특별세액공제에서는 영화비디오물 및 방송프로그램 제작업, 영화·비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업, 영화비디오물 및 방송프로그램 배급업, 오디오물 출판 및 원판녹음업으로 세분화되어 있다.

(3) 감면내용

○ 소득세·법인세 감면

<표 2-8> 중소기업특별세액감면에서의 소득세·법인세 감면율

소재지 여부	업종 여부	세액감면율	
		소기업	중기업
수도권	도매·소매업, 의료업	10%	—
	제조업 등 기타업종	20%	—
	지식기반산업	20%	10%
지방	도매·소매업, 의료업	10%	5%
	제조업 등 기타업종	30%	15%
	지식기반산업	30%	15%

중소기업특별세액감면에서 소득세와 법인세 감면은 수도권과 지방에 따라 그 비율을 달리하고 있다. 첫째, 수도권은 소기업을 대상으로 도매·소매업, 의료업 10%, 제조업 등 기타업종 20%, 지식기반산업 20% 감면율을 적용하고 있으며, 중기업을 대상으로 지식기반산업 20% 감면율을 규정하고 있다. 반면에, 지방은 소기업을 대상으로 도매·소매업, 의료업 10%, 제조업 등 기타업종 30%, 지식기반산업 30% 감면율을 적용하고 있으며, 중기업을 대상으로 도매·소매업, 의료업 5%, 제조업 등 기타업종 15%, 지식기반산업 15% 감면율을 규정하고 있다. 수도권과 지방에 따른 감면율을 통해 알 수 있듯이, 지방이 수도권보다 중소기업특별세액감면에서의 소득세·법인세 감면율이 상대적으로 높다.

그 밖에, 소득세·법인세 감면분에 대한 농어촌특별세 비과세가 적용되며, 임시투자세액공제 등 투자세액공제와 중복적용이 배제된다.

4. 문화콘텐츠 기업에 대한 조세지원 개선방안

1) 조세지원 방향

문화콘텐츠 기업의 현실에 부합하는 조세지원의 방향성을 설정하기 위해서는 문화콘텐츠 기업의 경영형태, 지역, 사업형태로 구분하여 살펴볼 필요성이 있다.

(1) 경영형태 현황

문화콘텐츠기업의 경영형태별 분포를 살펴보면 다음과 같다.

창업이 81.1%로 가장 높으며, 전문경영인이 9.0%, 사업체 인수가 4.5%, 기타가 3.7%, 가업계승이 1.1%, 동업이 0.6%순으로 나타났다. 문화콘텐츠산업을 영위하는 사업체의 경영형태별 분포는 대체적으로 창업이 많은 편이며, 전문경영인을 통한 사업체 운영도 점차(2005년 5.1% → 2006년 5.9% → 2007년 8.4% → 2008년 9.0%)증가하고 있는 것으로 나타났다. 문화콘텐츠산업을 영위하는 기업은 초기 투자비용의 회수기간이 1년에서 5년 이상으로 다른 산업에 비해 장기간에 속한다. 이에 따라 창업 후 실제로 수익이 발생한 이후에 대한 적극적인 세제지원이 효과적일 것으로 판단된다.

<표 2-9> 문화산업의 경영형태별 분포

(단위: 개, %)

구분		창업	동업	가업 계승	사업체 인수	전문 경영인	기타	전체
2008년	사업체수	2,066	16	28	114	230	93	2,547
	비율	81.1	0.6	1.1	4.5	9.0	3.7	100.0
2007년	사업체수	1,433	20	24	83	149	61	1,770
	비율	81.0	1.1	1.4	4.7	8.4	3.4	100.0
2006년	사업체수	1,732	21	25	65	121	78	2,042
	비율	84.8	1.0	1.2	3.2	5.9	3.8	100.0
2005년	사업체수	2,529	20	56	203	156	93	3,057
	비율	82.7	0.7	1.8	6.6	5.1	3.1	100.0

※ 출처 : 문화체육관광부, 2009 문화산업통계 - 2008년 기준 -, 55면.

(2) 지역별 매출현황

문화산업의 지역별 매출현황을 살펴보면 서울특별시 64.5%, 인천이 1.7%, 경기도지역이 17.9%로 수도권 지역이 84.1%를 차지하고 있으며, 나머지 지역에서는 15.9%에 불과하다. 문화산업 지역매출액(출판(인쇄업)), 음악(노래연습장운영), 애니메이션(극장, 방송), 게임, 방송, 광고 분야 제외 규모)은 여전히 서울지역과 경기도지역의 집중도가 매우 높은 편이며, 나머지 지역별로 큰 차이를 보이지 않는 것으로 나타났다.

문화콘텐츠산업을 영위하는 기업의 수도권 집적현상은 시장밀착형산업(대도시형 산업)이기 때문에 이들 기업을 지방이전 또는 지방에서 창업을 유도하기 위해서는 지역 콘텐츠산업 클러스터사업을 더욱 보완 발전시켜야 할 것이다.

문화콘텐츠산업은 창의성을 기반으로 부가가치를 창출하는 산업이므로 보다 적극적인 지원정책 필요하다. 문화콘텐츠산업이 시장밀착형 산업이라는 점을 감안하면 기업의 입장에서는 수도권 창업 또는 수도권에서 사업 활동을 영위할 수밖에 없다. 문화콘텐츠산업의 수도권과 수도권 이외의 지역으로 구분하여 지원하는 것은 오히려 문화콘텐츠산업 영위 기업의 사업 활동을 위축시킬 수 있으므로 이를 해소시키는 방안이 필요하다.

<표 2-10> 문화산업 지역별 매출액현황에 따른 지역별 분포

(단위: 백만원, %)

구분	합계	구성비
서울	17,238,508	64.5
부산	914,864	3.4
대구	619,259	2.3
인천	457,143	1.7
광주	385,146	1.4
대전	365,232	1.4
울산	165,630	0.6
경기도	4,781,971	17.9
강원도	130,419	0.5
충청북도	207,820	0.8

구분	합계	구성비
충청남도	184,167	0.7
전라북도	185,998	0.7
전라남도	105,717	0.4
경상북도	369,444	1.4
경상남도	396,984	1.5
제주도	207,805	0.8
합계	26,716,107	100.0

※ 출처 : 문화체육관광부, 2009 문화산업통계 - 2008년 기준 -, 64면.

(3) 사업형태

문화산업의 사업형태별 매출액 현황을 살펴보면 창작 및 제작이 11조441억원 (44.8%)으로 전년대비 0.9% 감소하였으나 연평균(2006년~2008년)은 4.6% 증가하였다. 제작지원은 2,108억원(0.9%), 단순복제는 4,301억원(1.7%), 유통/배급은 12조 1,644억원(49.3%), 기타는 8,036억원(3.3%)으로 나타났다.

문화산업 유통/배급 비중의 증가는 문화산업 유통구조의 다변화 및 오프라인 유통에서 온라인 유통이 증가한 것에 따른 것이다. ‘콘텐츠 기획 및 제작’을 하던 사업체들이 도매 사업체에 콘텐츠를 일괄적으로 유통하는 것에서 소매 사업체(인터넷 소매업)에 직접 콘텐츠를 제공하는 비중이 증가함에 따라 ‘콘텐츠 기획 및 제작’ 사업체에서 유통을 통한 매출 비중 증가에 기인한 것이기도 하다.

문화콘텐츠산업의 주요 분야는 ‘콘텐츠 기획 및 제작’과 ‘유통/배급’이라는 것을 알 수 있고, 이 중에서도 상품을 제조하는 단계인 ‘콘텐츠 기획 및 제작’이 핵심분야이다. 즉 콘텐츠 기획 및 제작단계는 지식을 효율적으로 결합하고 혁신을 이끌어 내는 과정에 있으며 지식과 정보를 바탕으로 경제주체들이 부가가치를 창출하는 것이므로 지식기반산업에 해당한다고 할 것이다. 또한 문화콘텐츠산업은 기획과 창의성을 기반으로 동시에 성공가능성이 희박한 벤처기업과 유사하지만, 이를 제대로 평가하기 힘든 분야로서 벤처기업으로 인정받기도 어려운 점도 있다. 따라서 문화콘텐츠 산업을 활성화시키기 위해서는 ‘콘텐츠 기획 및 제작’단계에 있는 기업에 대한 적극적인 세제지원이 필요하다고 판단된다.

<표 2-11> 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2006년	10,096,864	199,467	420,853	10,960,954	1,011,971	22,690,109
2007년	11,142,628	160,388	370,661	12,309,468	1,122,960	25,106,105
2008년	11,044,194	210,870	430,139	12,164,459	803,614	24,653,276
구성비	44.8%	0.9%	1.7%	49.3%	3.35	100%

(4) 소 결

문화콘텐츠 기업의 경영형태, 지역, 사업형태로 구분하여 검토한 결과, 문화콘텐츠산업을 보다 활성화시키고 기업들에게 직접적이고 효과적인 세제지원이 되기 위해서는 다음과 같은 점을 고려하여야 할 것이다.

먼저 문화콘텐츠 기업의 대부분은 경영형태에서 본 바와 같이 창업을 통해 형성되고 있으므로 창업기업에 대한 보다 효율적인 지원이 요구된다. 그리고 문화콘텐츠 기업의 대부분은 지역별 분포에서 본 바와 같이 문화콘텐츠산업의 특성상 지방에서의 창업 또는 사업을 영위하기 어렵다는 점을 감안한 지원이 필요하다. 또한 문화콘텐츠 기업의 핵심 분야는 창의성을 바탕으로 하는 ‘콘텐츠 기획 및 제작’ 단계에 해당하는 기업을 육성할 수 있는 방안을 모색하여야 할 것이다.

앞에서 살펴본 바와 같이 콘텐츠기업은 대부분 중소기업에 해당되는 규모를 가지고 있다. 그럼에도 불구하고 중소기업에 대한 지원을 규율하고 있는 법에는 혜택을 볼 수 있는 업종을 열거하고 있어서 콘텐츠 중소기업이 누릴 수 있는 세제상 혜택을 받을 수 없는 경우가 발생하기도 한다. 특히나 콘텐츠산업은 새로운 미디어기기와 단말기에 의한 다양한 형태의 서비스와 상품이 만들어지고 있는 것을 감안하면 중소기업에 대한 세제상 혜택을 열거하고 있는 현재의 체제는 시장을 만들어가고 있는 콘텐츠기업에게는 사각지대에 놓이게 하는 경우가 발생할 수 있다. 또한 콘텐츠산업은 상대적으로 물적 부담이 적은 상태에서 아이디어와 창의력으로 비즈니스를 영위할 수 있어서 다른 산업에 비해 진입장벽(entry barrier)이 낮다고 말할 수 있다. 아래 게임기업에서의 창업/폐업/합병에 관한 자료에서 알 수 있듯이 콘텐츠기업은 산

업의 경기가 좋을 때 즉각적으로 창업을 하며 또한 폐업도 빈번하게 발생하고 있음을 알 수 있다. 콘텐츠산업은 창업과 폐업이 동시에 활발히 이루어지는 동태적 산업임을 알 수 있다. 이와 같이 동태적인 산업에서는 기업가 정신을 가진 사람이 언제든지 창업할 수 있고, 또한 설사 경제적으로 실패하더라도 다시 재창업할 수 있도록 건전성을 유지하는 것이 산업의 지속가능성을 담보하는 데 필수적이라 할 수 있다. 이러한 관점에서 콘텐츠관련 기업에 대한 중소기업 인정 범위를 확대하고 벤처기업으로 인정하는 것은 향후 콘텐츠산업의 다이나믹한 동력을 유지하는 방향이라고 말할 수 있을 것이다.

<표 2-12> 게임기업의 설립/폐업/합병/연도별 현황

구분	설립연도	폐업연도	합병연도
2001	73	2	3
2002	66	3	5
2003	70	26	6
2004	60	14	8
2005	67	36	5
2006	91	31	8
2007	57	36	9
2008	46	39	4
2009	36	48	10
2010	3	18	8
합계	887	256	73

※ 출처 : 정상철, ‘게임산업 경영분석 및 경제적 효과 분석’, 한국문화관광연구원, 2010

2) 개선방안

문화콘텐츠 기업의 조세지원 방향은 현행 「조특법」에서 정하고 있는 세제지원 분야를 고려할 때 중소기업, 창업, 그리고 벤처기업으로 설정하는 것이 바람직하다. 먼저 중소기업에서는 문화콘텐츠산업의 특성상 새로운 사업이 계속적으로 창출되는 관계로 이 사업을 포함할 수 있는 업종 범위의 확장을 하여야 할 것이다. 그리고 문화콘텐츠산업을 영위하는 기업이 보다 효과적으로 창업을 하기 위해서는 벤처기업

으로 인정받는 것이 유리하지만, 일부 기업에 대해서는 벤처기업의 인정이 힘든 상황이므로 이에 대한 문제를 해결할 수 있는 방안을 모색하여야 할 것이다.

따라서 문화콘텐츠 기업의 조세지원 방향에 토대로 개선방안은 문화콘텐츠산업을 포함할 수 있는 중소기업의 업종 범위 확대, 그리고 문화콘텐츠산업 영위 기업이 벤처기업으로 인정될 수 있도록 방안을 중점적으로 제시하고자 한다.

(1) Negative System으로의 전환

현행 「조특법」에서는 과세 및 감면대상을 제한적으로 열거하는 열거주의 형식을 취하고 있다. 이는 조문의 해석상 혼란을 초래하고 세무행정의 능률을 저하시킨다. 예컨대 「조특법」 제5조(중소기업투자세액공제)에서는 그 지원대상인 중소기업의 범위를 같은 법시행령 제2조에서 장황하게 나열하고 있다.

과세대상이나 지원대상 등을 나열하는 이른바 포지티브방식(Positive System)은 세제운영을 제한적으로 만들게 되어 특정기업에만 조세를 부과하거나 또는 혜택을 주게 될 위험을 내포하고 있다. 모든 지원 대상을 법령에 열거하기가 어렵고, 문화콘텐츠산업과 같은 새로운 산업이 등장할 경우 대상 업종이 다양하게 되어 법령자체를 개정해야 한다.

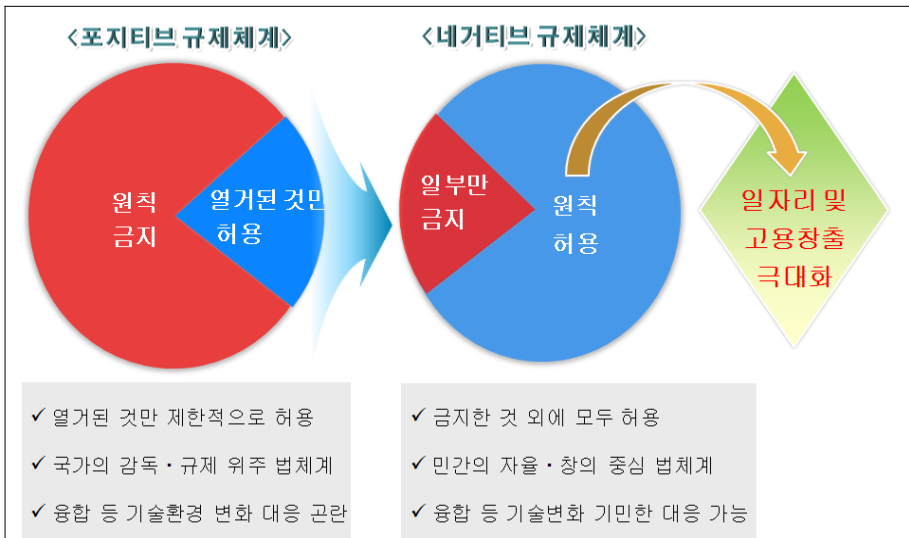
세법은 일반적용을 원칙으로 하고, 예외적인 것만 별도로 언급하는 이른바 네거티브방식(Negative System)으로 지원체계를 전환할 필요가 있다. 「조특법」은 조세감면을 대상으로 하는 것이므로 열거된 기존 산업은 그 혜택을 받지만, 신산업, 즉 열거된 업종에 포함되지 않는 새로운 업종인 경우에는 그 혜택을 받지 못할 수 있다. 이는 조세형평성의 원칙에 어긋나게 될 뿐만 아니라 시대적 상황에도 부합하지 못하는 결과를 초래하게 된다.

따라서 새로운 산업을 발전·육성하기 위해서는 「조특법」에서만이라도 네거티브방식을 채택해야 한다. 세제 혜택이 필요한 새로운 사업 분야가 혜택을 부여받지 못하는 역효과가 발생하게 되어 사업진출을 저해할 우려가 있기 때문이다. 2000년 「조특법」 개정에서 조세지원 대상을 업종별로 제한하여 오던 것을 소비성서비스업(음식숙박업), 부동산업 등을 제외한 전 업종으로 확대하는 제외주의 방식을 개편한 바 있다. 현재 제외방식을 채택하고 있는 조항으로는 법인전환에 대한 양도소득세의 이월

과세(조특법 제32조), 법인의 공장 및 본사를 수도권 밖으로 이전하는 경우 법인세 등 감면(조특법 제63조의2), 구분경리(조특법 제143조) 등이 있다.

한편 이와 유사한 입법형식을 채택하고 있는 현행 인허가 규제의 99%는 『포지티브 규제방식』으로 시대상황 변화로 사회적으로 바람직하거나 입법 목적 달성을 위해 필요한 행위조차 법령에 열거되지 않는 한 허용될 수 없어 규제 경직화를 초래하는 문제가 있었다.¹³⁾

이에 따라 국민기본권을 최대한 보장하고, 빠른 기술·사회 변화에 기민하게 대응하며, 행정청의 재량을 대폭 축소하여 국민이 예측할 수 있는, 『네거티브 규제방식』으로의 전환을 추진하고 있다.



[그림 2-1] 포지티브/네거티브 규제체계 개요

『네거티브 규제방식』은 업무변화 속도가 커서 시대변화에 제 때 적응이 필요한 분야, 경쟁이나 자율성이 강조되는 분야, 행정청의 재량 최소화가 필요한 분야 등에 우선적으로 도입하기로 하였다.

원칙금지·예외허용에서 원칙허용·예외금지로 개편은, 국민의 기본권을 최대한

13) 법제처, “국민중심 원칙허용 인허가 제도 도입”, 보도자료, 2010 10. 26일자.

보장하기 위하여, 불필요한 인허가는 폐지하고 과도한 인허가는 규제가 좀 더 약한 신고등록으로 전환하며, 인허가 요건도 최소한만 남기고 대폭 축소하고 인허가 기간을 법에 명시, 기간 내 응답이 없으면 바로 허가가 된 것으로 본다. 또한 규제의 방식 자체를 지금까지 100년 동안 견지해 온 포지티브방식에서 네거티브방식으로 360도 전환하는 것이다.

이상과 같이 「조특법」 역시 원칙허용·예외금지 방식인 네거티브 방식으로 전환하도록 하여야 할 것이다.

만일 네거티브 방식이 세수의 감소우려로 힘들다고 한다면, 다음과 같은 관점에서 문화콘텐츠산업분류체계와 부합할 수 있도록 개정하여야 할 것이다.

세법상 조세지원의 대상인 중소기업의 업종 범위가 문화콘텐츠산업에 대한 정의 규정과 무관하게 개별업종별로 열거를 하고 있어 문화콘텐츠산업을 영위하는 기업이 어느 업종에 해당하는지에 대한 혼란을 초래하고 있다.

세법상 중소기업의 업종범위가 각 산업별로 달리 정의하고 있어 산업간 조세지원의 불균형이 나타나고 있다. 방송업, 출판업, 광고업은 포괄적인 반면, 게임산업, 음악산업 등은 포괄적이지 못하여 문화콘텐츠산업 내에서도 조세지원의 차등이 나타나고 있다.

이러한 문제점을 해결하기 위해서는 「문화산업진흥기본법」상 문화콘텐츠산업의 정의에 따라 업종의 범위를 지정하는 것이 바람직할 것이다. 유사한 사례로서는 「전시산업발전법」에 따른 전시산업을 들 수 있다.

(2) 벤처기업 인정

문화콘텐츠산업 영위기업이 벤처기업으로 인정받기 위해서는 벤처캐피탈 투자기업, 연구개발투자기업 등의 요건을 갖춘 기업이어야 한다.

현행 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」은 ‘벤처기업’의 요건으로 창투자 등 벤처투자기관의 지분투자를 규정하고 있다. 구체적으로는 벤처투자기관(창투자, 신기술금융사, 산은, 기은)이 기업의 자본금 10% 이상 투자, 최소 5천만원 이상 투자, 투자기간은 6개월 이상이다. 벤처기업의 투자요건에 기업에 대한 자본금 투자(지분 등)만 해당되므로 프로젝트 투자가 대부분인 문화콘텐츠산업의 경우 벤처기업인증이

어려운 상황이다. 영상, 음반물의 제작, 게임 등과 같은 문화콘텐츠산업은 기업이 아닌 매 창작물별로 계약을 통해 소요자금을 지원하고 수익을 분배하는 프로젝트 투자 형식을 취하고 있기 때문이다(아래 <표 2-13> 참조). 따라서 프로젝트투자가 일반적인 문화산업의 특성을 반영한 벤처기업 확인요건을 신설할 필요가 있다.

<표 2-13> 문화산업 투자 방법에 따른 투자현황

(단위: 억원)

구분	지분인수 투자	프로젝트 투자	계
영화	363.7(84)	591.2(116)	954.9(200)
게임	92.7(11)	29.0(5)	121.7(16)
문화콘텐츠	38.0(6)	64.0(17)	102.0(23)
계	494.4(101)	684.2(138)	1,178.6(239)
점유비	41.9%(42.2%)	58.1%(57.8%)	100%(100%)

* ()는 업체수를 포함한 건수임.

벤처기업이 되기 위해서는 기술성과 사업성 평가가 우수하여야 하는데, 이를 평가하는 심사서에는 기술개발실적, 기술의 제품화 능력, 신청기술(제품)의 경쟁력 등을 요구하고 있다.

그런데 문화콘텐츠산업 영위 기업 중 일부 기업은 “기획 및 제작단계”에서는 창의적인 아이디어만을 가지고 있는데, 벤처기업 인정 심사서에는 “기술개발”이라는 심사항목을 충족시키지 못하게 되어 사실상 벤처기업으로 인정받지 못하게 되어 적절한 지원을 받지 못하게 되는 어려움을 겪고 있다(아래 표 참조).

<표 2-14> 연구개발기업용 사업성평가표

구분	평가항목	심사항목	배점	해당 등급	득점
경영주 기술능력 (44점)	기술지식 수준 및 경 험수준	기술지식수준	10		
		기술경험수준	16		
	경영능력	기술인력관리	9		
		경영의지 및 사업수완	9		
소계			44		

구분	평가항목	심사항목	배점	해당 등급	득점
사업성 (56점)	신청기술(제품)의 경쟁력	인지도	12		
		타제품과의 비교우위성	12		
	사업계획의 타당성	판매계획의 타당성	7		
		판매처의 다양성 및 안정성	7		
	수익전망	매출액 경상이익률	9		
		투자대비 회수가능성	9		
소계			56		
합계			100		

* 배점은 신청기업에 해당되는 평가등급(A~E)별 가점 부여

** 등급별 가점(A: 배점 × 5/5, B: 배점 × 4/5, C: 배점 × 3/5, D: 배점 × 2/5, E: 배점 × 1/5)

<표 2-15> 기술평가보증대출기업용 기술성평가표

구분	평가항목	심사항목	배점	해당등급	득점
경영주 기술능력 (25점)	기술지식 수준 및 경험수준	기술지식수준	6		
		기술경험수준	9		
	경영능력	기술인력관리	5		
		경영의지 및 사업수완	5		
소 계			25		
기술성 (43점)	기술개발환경	개발전담조직	5		
		개발인력비율	5		
	기술개발 실적 등	기술개발 및 수상(인증)실적	5		
		핵심기술보유현황	5		
	기술의 우수성 및 제 품화 능력	기술의 우수성	7		
		생산시설확보수준	5		
		생산인력확보수준	4		
		자금조달능력	7		
소 계			43		
사업성 (32점)	신청기술(제품)의 경 쟁력	인지도	7		
		타제품과의 비교우위성	7		
	사업계획의 타당성	판매계획의 타당성	4		
		판매처의 다양성 및 안정성	4		
	수익전망	매출액경상이익률	5		
		투자대비 회수가능성	5		
소 계			32		
합 계			100		

* 배점은 신청기업에 해당되는 평가등급(A~E)별 가점 부여

** 등급별 가점(A: 배점 × 5/5, B: 배점 × 4/5, C: 배점 × 3/5, D: 배점 × 2/5, E: 배점 × 1/5)

한편 문화콘텐츠산업 영위 기업 중 벤처기업으로 인정받고 있는 기업의 대부분은 기존의 다른 산업과 직접적인 관련성이 높은 분야, 즉 기술과 밀접한 관련성이 있는 분야로서 문화콘텐츠산업이 아닌 기존 산업 분야로 분류되기도 한다. 그러므로 문화콘텐츠산업 영위 기업이 벤처기업으로 인정받기 위해서는 과학기술을 발전시키는 아이디어와 마찬가지로 ‘문화적 아이디어’를 바탕으로 창출된 ‘문화콘텐츠’를 동일한 기술로 파악하는 사고의 전환이 필요한 상황이다.

문화콘텐츠산업 영위 기업이 벤처기업으로 인정받는 경우에는 다음과 같은 장점이 있다. 먼저 창업을 하는 경우 지역과 상관없이 세제지원을 받을 수 있고, 창업 또는 투자자에 대한 세제혜택을 부여하고 있어 투자유치에 유리하다. 즉 「조특법」 제13조(중소기업창업투자회사 등의 주식양도차익 등에 대한 비과세), 제14조(창업자 등에의 출자에 대한 과세특례), 제16조(중소기업창업투자조합 출자 등에 대한 소득공제) 등의 세제혜택을 받을 수 있다. 다음으로 기업의 M&A 등에 세제상 혜택, 즉 「조특법」 제46조의2(벤처기업의 전략적 제휴를 위한 주식교환 등에 대한 과세특례), 제47조의3(벤처기업의 합병 시 이월결손금의 승계에 대한 과세특례)의 규정을 적용받아 일반 중소기업보다 유리하게 M&A를 진행할 수 있다.

한편 문화콘텐츠산업 영위 기업은 「문화산업진흥기본법」상 벤처기업으로 이미 의제되고 있다. 먼저 창작중소기업의 경쟁력 강화를 위해서는 전략적 제휴 등의 활성화가 필요하므로 기업부설창작연구소를 보유한 주식회사인 비상장 중소기업(창작중소기업)을 주식회사인 비상장 벤처기업으로 보고 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」의 합병절차 간소화 등의 특례를 적용하도록 하고 있다(문화산업진흥기본법 제17조의4). 동 규정의 취지는 문화콘텐츠를 창작하는 중소기업 간의 전략적 제휴 등을 통한 기업의 대형화로 규모의 경제를 실현하고 투자금 회수 방법을 다양화할 수 있도록 하기 위함이다. 그리고 기업유치 및 투자를 촉진하기 위해 입주 기업이 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」상의 세제 감면 혜택을 받을 수 있도록 하기 위하여 문화산업진흥시설을 벤처기업집적시설로 의제하고 있다(문화산업진흥기본법 제21조 제3항).¹⁴⁾ 위와 같은 「문화산업진흥법」상의 규정은 문화콘텐츠산업 영위 기업이 벤처기업이라는 것을 인정하고 있을 뿐만 아니라 이들 기업이 벤처기업과 동일하게 세

14) 국회문화체육관광방송통신위원회, 문화산업진흥 기본법 일부개정법률안 (김금래의원 대표발의) 검토보고서, 2009. 1. 19면.

제감면혜택을 법적 근거를 마련한 입법례라고 판단된다.

나아가 문화콘텐츠산업 영위 기업이 벤처기업으로 보다 효과적으로 인정받기 위해서는 벤처기업의 기술성 평가, 사업성 평가에서 문화콘텐츠산업의 특수성을 파악하고 있는 「문화산업진흥기본법」 제16조의2 가치평가기관이 벤처기업으로서 기술성·사업성의 평가기관으로 역할을 하고, 이를 확인하는 기관도 산업의 연관성을 고려하여 한국콘텐츠진흥원이 담당하도록 할 수 있도록 해야 할 것이다.

5. 소결론

1) 중소기업의 업종범위 확대에 관한 조세지원 개선방안

(1) 개정의 필요성

현행 「조특법」에서는 과세 및 감면대상을 제한적으로 열거하는 열거주의 형식을 취하고 있다. 이는 조문의 해석상 혼란을 초래하고 세무행정의 능률을 저하시킬 우려가 있다. 예컨대 「조특법」 제5조(중소기업투자세액공제)에서는 그 지원대상인 중소기업의 범위를 동법 시행령 제2조에서 세부적으로 나열하고 있다.

과세대상이나 지원대상 등을 나열하는 이른바 포지티브방식(Positive System)은 세제운영을 제한적으로 만들게 되어 특정기업에만 조세를 부과하거나 또는 혜택을 주게 될 위험을 내포하고 있다. 모든 지원 대상을 법령에 열거하기가 어렵고 문화콘텐츠산업과 같은 새로운 산업이 등장할 경우 대상업종이 다양하게 되어 법령자체를 개정해야 한다.

네거티브 방식이 세수의 감소우려로 힘들다고 한다면, 다음과 같은 관점에서 문화콘텐츠산업분류체제와 부합할 수 있도록 개정하여야 할 것이다. 세법상 조세지원의 대상인 중소기업의 업종 범위가 문화콘텐츠산업에 대한 정의 규정과 무관하게 개별 업종별로 열거를 하고 있어 문화콘텐츠산업을 영위하는 기업이 어느 업종에 해당하는지에 대한 혼란을 초래하고 있다.

위의 중소기업 업종 지정을 포지티브방식에서 네거티브 방식으로 전환하는 것 외에 콘텐츠기업의 창업중소기업 인정 조건 중 수도권 과밀억제권역에 있는 콘텐츠기업을 창업중소기업으로 인정받는 것을 적극적으로 검토할 수 있다. 현재 수도권 역외 소재의 창업 중소기업에게만 조특법 상의 소득세, 법인세 감면 혜택을 주고 있다. 하지만 문화콘텐츠산업은 제조업과 같이 대량의 물적 설비를 필요로 하지 않는 반면 소비자의 동향 파악, 고급인력의 확보, 다수의 이벤트 개최 등이 필요하여 대부분의 기업들이 수도권에 위치할 수밖에 없는 특수성이 있다. 아래 <표 2-16>에서 보는 바와 같이 전산업의 물적 설비 비중은 34.5%, 제조업의 물적 설비 비중은 36.4%이나 콘텐츠산업의 물적 설비 비중은 19.6%로 낮은 수준이다. 이와 같이 물적 설비 비중

이 낮으므로 수도권 집중에 따른 부작용이 그리 크지 않을 것임을 짐작할 수 있다. 따라서 창업중소기업의 세액감면 조항 중 수도권 과밀억제권역에 대한 제한을 두지 않는 방향으로 개선이 요구된다(한국문화관광연구원, 문화체육관광부문 규제 검토 및 개선방안 연구, 2009).

<표 2-16> 물적 설비의 비중 (2008년 기준)

(단위: 억원, %)

구분	유형자산(A)	총자산(B)	물적 설비 비중(A/B)
전산업	8,004,701	23,209,704	34.5
제조업	4,254,074	11,682,628	36.4
콘텐츠 산업	21,053	107,557	19.6
게임업	2,774	18,781	14.8
광고업	1,084	14,474	7.5
방송업	7,060	35,433	19.9
애니메이션업	1,023	3,580	28.6
영화업	2,505	10,110	24.8
음악업	1,722	7,419	23.2
출판업	4,885	17,760	25.8

주 1) 전산업 및 제조업의 물적 설비 비중은 한국은행 발간 2008 기업경영분석 결과에 기초한 자료임

주 2) 콘텐츠 산업 물적 설비 비중은 상장된 문화콘텐츠 기업들의 공시 자료에 기초한 자료임

※ 출처 : 최승목 외3인, '문화체육관광부문 규제 검토 및 개선방안 연구, 한국문화관광연구원, 2009

(2) 개정방안

<표 2-17> 창업중소기업 등에 세액감면 개정안

현행	개정
제6조(창업중소기업 등에 대한 세액감면) ① ~ ② 생략 ③ 창업중소기업과 창업벤처중소기업의 범위는 다음 각 호의 업종을 경영하는 중소기업으로 한다.	제1안 제6조(창업중소기업 등에 대한 세액감면) ① ~ ② 생략 ③ 창업중소기업과 창업벤처중소기업의 범위는 소비성 서비스업을 제외한 모든 업종을 경영하는 중소기업으로 한다. 1. ~ 22. 삭제

현행	개정
1. 광업 2. 제조업 3. 건설업 4. 음식점업 5. 출판업 6. 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업 (비디오물 감상실 운영업은 제외한다) 7. 방송업 8. 전기통신업 9. 컴퓨터 프로그래밍, 시스템통합 및 관리업 10. 정보서비스업(뉴스제공업은 제외한다) 11. 연구개발업 12. 광고업 13. 그 밖의 과학기술서비스업 14. 전문디자인업 15. 전시 및 행사대행업 16. 창작 및 예술관련 서비스업(자영예술가는 제외한다) 17. 대통령령으로 정하는 엔지니어링사업 (이하 "엔지니어링사업"이라 한다) 18. 대통령령으로 정하는 물류산업(이하 "물류산업"이라 한다) 19. 「학원의 설립·운영 및 과외교습에 관한 법률」에 따른 직업기술 분야를 교습하는 학원을 운영하는 사업 20. 「관광진흥법」에 따른 관광숙박업, 국제회의업, 유원시설업 및 대통령령으로 정하는 관광객이용시설업 21. 「노인복지법」에 따른 노인복지시설을 운영하는 사업 22. 「전시산업발전법」에 따른 전시산업	제2안 제6조(창업중소기업 등에 대한 세액감면) ① ~ ② 생략 ③ 창업중소기업과 창업벤처중소기업의 범위는 다음 각 호의 업종을 경영하는 중소기업으로 한다. 1. 광업 2. 제조업 3. 건설업 4. 음식점업 5. 전기통신업 6. 컴퓨터 프로그래밍, 시스템통합 및 관리업 7. 정보서비스업(뉴스제공업은 제외한다) 8. 연구개발업 9. 그 밖의 과학기술서비스업 10. 전문디자인업 11. 전시 및 행사대행업 12. 창작 및 예술관련 서비스업(자영예술가는 제외한다) 13. 대통령령으로 정하는 엔지니어링사업 (이하 "엔지니어링사업"이라 한다) 14. 대통령령으로 정하는 물류산업(이하 "물류산업"이라 한다) 15. 「학원의 설립·운영 및 과외교습에 관한 법률」에 따른 직업기술 분야를 교습하는 학원을 운영하는 사업 16. 「관광진흥법」에 따른 관광숙박업, 국제회의업, 유원시설업 및 대통령령으로 정하는 관광객이용시설업 17. 「노인복지법」에 따른 노인복지시설을 운영하는 사업 18. 「전시산업발전법」에 따른 전시산업 19. 「문화산업진흥기본법」에 따른 문화산업(부동산업 및 임대업은 제외한다)

<표 2-18> 중소기업에 대한 특별세액감면개정안

현행	개정
제7조(중소기업에 대한 특별세액감면) ① 본문 생략 1. 감면 업종 가. ~ 자. 생략 차. 출판업 카. 영화·비디오물 및 방송프로그램 제작업, 영화·비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업, 영화·비디오물 및 방송프로그램 배급업, 오디오물 출판 및 원판녹음업 타. 방송업 파. 전기통신업 하. 컴퓨터프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업 거. 정보서비스업 너. 연구개발업 더. 광고업 러. 그 밖의 과학기술서비스업 머. 포장 및 충전업 버. 전문디자인업 서. 창작 및 예술관련 서비스업(자영예술가는 제외한다) 어. ~ 보 생략	제7조(중소기업에 대한 특별세액감면) ① 본문 생략 1. 감면 업종 가. ~ 자. 생략 차. 전기통신업 카. 컴퓨터프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업 타. 정보서비스업 파. 연구개발업 하. 그 밖의 과학기술서비스업 거. 포장 및 충전업 너. 전문디자인업 더. 창작 및 예술관련 서비스업(자영예술가는 제외한다) 러. ~ 노 생략 도. 「문화산업진흥기본법」에 따른 문화산업(부동산업 및 임대업은 제외한다)

(3) 개정시 기대효과

문화콘텐츠산업의 업종확대에 따른 창업중소기업 등에 대한 세액감면으로서 1인 창조기업 등 문화콘텐츠산업 기업의 창업 증가, 창업을 통한 일자리 창출 및 문화콘텐츠산업의 경쟁력 강화를 기대할 수 있다. 또한, 문화콘텐츠산업간의 업종범위에 따른 조세형평성을 확보할 수 있을 것이며, 문화콘텐츠산업을 창업중소기업의 범위에 포괄함으로써 미래성장동력 확충에 기여할 것으로 기대된다.

문화콘텐츠산업을 지식기반산업으로 중소기업특별세액의 감면율을 조정한다면 문화콘텐츠산업 기업의 영세성을 극복하고 일자리 창출 및 문화콘텐츠산업의 경쟁

력이 강화될 것으로 기대된다. 아래에서 이 제도의 채택시 조세 감면액을 추정한다.

- ① 첫째, 세액 감면에 추정에 필요한 기초 자료를 파악한다. 이 제도는 수도권 과밀억제권역외의 창업중소기업에 혜택을 부여하므로 문화콘텐츠 기업 중 중소기업의 비율과 수도권 과밀억제권역외의 비율이 필요하다.¹⁵⁾ 문화콘텐츠산업에서 중소기업의 매출액 비율은 40.36%이다. 이는 한국은행의 경제통계시스템에서 2009년도 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업에서 대기업과 중소기업 매출액을 이용하여 계산한 결과이다(아래 표 참조).

<표 2-19> 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업의 매출액 비율

구 분	매출액(억)	구성비(%)
대기업	68,085,645	59.64%
중소기업	46,084,057	40.36%
총 합	114,169,702	100%

※ 출처 : 한국은행 경제통계시스템(2009년도)

「문화산업통계」(2009)의 표3-2-4(문화산업지역별매출액 현황 p64)를 참고하면 대상중소기업의 비율은 수도권과밀억제권역을 제외한 15.9%로 유추할 수 있다.

한편 문화콘텐츠산업의 매출액은 「문화산업통계」(2009)에 의하면 2008년에 58조 9,511억원이다. 여기서는 2009년도 기준으로 세액 감면액을 계산하기 위해서 2004년-2008년간 문화콘텐츠산업의 매출액 증가율인 4.2%를 적용하면 2009년도 매출액은 61조 4,271억원이다.

- ② 이제 우리는 수도권 과밀억제권역외의 창업중소기업의 매출액을 파악할 수 있게 되었다.

(수도권 과밀억제권역외의 창업중소기업 중 문화콘텐츠 기업의 매출액)

= (문화콘텐츠산업 매출액) × (중소기업의 비중) × (수도권 과밀억제권역외 비중)

15) 조특법 【창업중소기업의 범위】 제6조 제1항의 규정에 의한 창업중소기업은 창업 당시부터 법 제6조 제1항에서 규정한 수도권 과밀억제권역 외의 지역(이하 “수도권 과밀억제권역 외의 지역”이라 한다)에서 창업하는 자에 한하여 적용한다.(2005.07.07 개정)

$$= 61,4271 \times 0.4036 \times 0.159$$

$$= 3,9419(\text{억원})$$

현행 조특법에서 출판, 영상, 음악, 방송, 광고산업은 적용대상이므로 이 산업이 현재 받고 있는 세액 감면 규모를 추정하여 감해주어야 한다. 수도권과밀억제권역 외의 중소기업 매출액 중 출판, 영상, 음악, 방송, 광고산업을 제외한 비중이 20.4%이므로 대상 매출액은 8041.5억원($3,9419\text{억원} \times 20.4\%$)이다.¹⁶⁾

- ③ 문화콘텐츠 기업이 지출하는 법인세액이 필요한데 공식적으로 집계된 자료가 없기 때문에 간접적으로 유추한다. 한국은행 통계시스템의 손익계산서중 문화콘텐츠산업과 가장 가까운 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업의 매출액과 법인세액은 다음과 같다. 매출액 대비 법인세 비율은 1.34%인데 이 비율을 문화콘텐츠산업에 적용한다.

<표 2-20> 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스 산업의 매출액 대비 법인세 비용
(단위: 백만원)

구 분	매출액	법인세비용	매출대비 법인세 비율	비 고
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	46,084,057	615,505	1.34%	중소기업

※ 출처 : 한국은행 경제통계시스템 통계자료활용(손익계산서, 2009년)

- ④ 그러면 수도권의 창업중소기업이 내고 있는 법인세액을 계산할 수 있게 되었고, 그 금액은 107억원이다($=8041.5\text{억원} \times 1.34\%$). 그런데 이 제도에서 5년 내에 창업한 중소기업에서 법인세를 50% 감면해주는데 문화콘텐츠 기업의 기업 연수별 매출액 자료가 없다. 여기서는 문화콘텐츠 기업의 경우 최근에 많이 창업되었기 때문에 이 비중이 80%라고 가정한다. 5년이 지난 기업의 경우 지식기반산업중소기업특별세액을 적용받아 20%의 법인세를 감면 받을 수 있다. 이러한 점을 고려하면 이 제도의 도입으로 47억원 법인세가 감소하게 된다.

16) 「문화산업통계」(2009년) 60쪽의 문화산업 매출액(표3-2-1)의 구성비 활용

**<표 2-21> 창업중소기업에 대한 조세 감면을 문화콘텐츠 기업에 적용할 경우
법인세 감소액**

구분	법인세 감면액
법인세 107.75억원 × 문화콘텐츠 경영형태 창업비중(80%) × 창업중소기업 법인세액 50%감면 =	43.1억원
법인세 107.75억원×문화콘텐츠 경영형태 창업비중(20%) × 지식기반산업 중소기업특별세액 법인세 20%감면 =	4.3억원
합 계	47.4억원

2) 문화콘텐츠산업의 벤처기업 인정 확대방안

(1) 개정의 필요성

벤처기업의 투자요건에 기업에 대한 자본금 투자(지분 등)만 해당되므로 프로젝트 투자가 대부분인 문화콘텐츠산업의 경우 벤처기업인증이 어려운 상황이다. 영상, 음반 물의 제작, 게임 등과 같은 문화콘텐츠산업은 기업이 아닌 매 창작물별로 계약을 통해 소요자금을 지원하고 수익을 분배하는 프로젝트 투자형식을 취하고 있기 때문이다. 이와 같은 콘텐츠산업에서 프로젝트별 투자가 이루어지지만 투자결과가 유무형의 형태로 기업내부에 축적되어 문화콘텐츠기업의 지속 성장의 기반이 된다는 점에서 벤처 확대 인제도의 취지에 부합된다고 할 수 있다. 뿐만 아니라 콘텐츠산업은 고수익고위험을 특징으로 하는 고부가가치 신성장 분야로 ‘벤처기업육성에 관한 특별조치법’에 따른 벤처기업의 특성을 지니며 발전단계 초기산업인 콘텐츠산업에 대한 지원은 가파른 성장률에 비례하여 커다란 효과를 발생할 수 있다. 현행 벤처확인인 벤처확인일로부터 매 1년마다 재확인 절차를 거치므로 문화콘텐츠 기업에 대한 벤처확인도 벤처기업 요건을 충족한 경우에 한해 한시적으로 인정하면 될 것이다. 벤처기업으로 확인받은 문화콘텐츠 기업이 계속해서 새로운 프로젝트를 진행하고 벤처투자기관이 동 프로젝트에 10% 이상 투자할 경우에 한하여 벤처기업으로 재확인할 수 있을 것이다.

벤처기업이 되기 위해서는 기술성과 사업성 평가가 우수하여야 하는데 이러한 평가심사서에는 기술개발실적, 기술의 제품화 능력, 신청기술(제품)의 경쟁력 등을 요

구하고 있다. 문화콘텐츠산업 영위 기업은 창의적인 아이디어만을 가지고 있는 경우도 있기 때문에 “기술개발”이라는 개념상 요건에 부합하지 아니하여 심사항목을 충족시키지 못하여 사실상 벤처기업으로 인정받지 못하고 있는 경우가 많다.

문화콘텐츠산업 영위 기업이 벤처기업으로 인정받기 위해서는 과학기술을 발전시키는 아이디어와 마찬가지로 ‘문화적 아이디어’를 바탕으로 창출된 ‘문화콘텐츠’를 동일한 기술로 파악하는 사고의 전환이 필요한 상황이다.

(2) 개정방안

문화콘텐츠산업 영위 기업의 벤처기업 인정시 기술성 평가, 사업성 평가에 대하여는 문화콘텐츠산업의 특수성을 파악하고 있는 「문화산업진흥기본법」 제16조의2 가치평가기관이 벤처기업으로서 기술성사업성의 평가기관으로 역할을 하고 이를 확인하는 기관도 산업의 연관성을 고려하여 한국콘텐츠진흥원이 담당해야 한다.

이를 통해 「조특법」 제6조 제1항에서 정한 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」 제2조 제1항에 따른 벤처기업으로 확인받을 수 있도록 한다. 구체적으로는 유사 입법례와 같이 준용할 수 있도록 하는 규정을 두거나 이를 과세당국에서 인정하지 않는 경우에는 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」을 정해야 한다.

(3) 유사입법례

문화콘텐츠산업 영위 기업은 「문화산업진흥기본법」상 벤처기업으로 의제되고 있다.

첫째, 창작중소기업의 합병절차 간소화(제17조의4)이다. 창작중소기업의 경쟁력 강화를 위해서는 전략적 제휴 등의 활성화가 필요하며 기업부설창작연구소를 보유한 주식회사인 비상장 중소기업(창작중소기업)을 주식회사인 비상장 벤처기업으로 보고 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」의 합병절차 간소화 등의 특례를 적용해야 한다.

둘째, 문화산업진흥시설을 벤처기업집적시설로 의제(제21조 제3항)이다. 기업유치 및 투자를 촉진하기 위해 입주 기업이 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」상의 세제 감면 혜택을 받을 수 있도록 하기 위하여 그 법적 근거를 마련한 것¹⁷⁾으로 문화콘텐츠산업 영위 기업이 벤처기업과 유사함을 인정한 입법례이다.

(4) 개정시 기대효과

문화콘텐츠를 창작하는 중소기업 간의 전략적 제휴 등을 통한 기업의 대형화로 규모의 경제를 실현하고 투자금 회수 방법을 다양화할 수 있도록 해야 한다.

이러한 개정으로 인해 감소되는 세액을 추정해 보자. 문화콘텐츠산업의 벤처기업 인정에 따른 세액감면은 창업중소기업에 대한 세액감면 요건인 과밀억제권역의 포함여부와 상관없으므로 2009년 전체 문화 콘텐츠산업의 중소기업 매출액을 기준으로 법인세를 추정한다.

① 먼저 문화콘텐츠산업의 중소기업의 법인세는 다음과 같이 계산된다;

(문화콘텐츠산업 2009년 중소기업 예상 법인세)

$$\begin{aligned} &= (\text{문화콘텐츠 매출액}) \times (\text{중소기업의 비중}) \times (\text{매출액 대비 법인세 비율}) \\ &= 61,4271(\text{억원}) \times 0.4036 \times (1.34\%) \\ &= 3,322(\text{억원}) \end{aligned}$$

여기서 중소기업 비중 0.4036과 법인세 비율 1.34%도 한국은행 자료에서 관련 사업의 비율로 앞에서 계산근거를 제시하였다.

② 그러면 이 제도를 문화콘텐츠산업에 적용했을 때 세수 감소액은 595억원으로 계산식은 다음과 같다.

(문화콘텐츠산업을 벤처기업으로 인정했을 때 세수 감소액)

$$\begin{aligned} &= (\text{문화콘텐츠 경영형태 창업비중}) \times (\text{벤처기업인정가능분야 창작제작단계비중}) \\ &\quad \times \text{법인세액} \times \text{창업중소기업 법인세액 비율} \\ &= 80\% \times 44.8\% \times 3,322(\text{억원}) \times 50\% \\ &= 595\text{억원} \end{aligned}$$

여기서 '문화콘텐츠 경영형태 창업비중' 80%는 여기서 가정한 수치이고 '벤처기업 인정가능분야 창작제작단계비중' 44.8%는 2009 문화산업의 사업형태별 매출액현황에서의 창작제작단계의 비율(「문화산업통계」, 2009년 62쪽)의 값을 적용한 것이다.

17) 국회문화체육관광방송통신위원회, 문화산업진흥 기본법 일부개정법률안 (김금래의원 대표발의) 검토보고서, 2009. 1. 19면.

제3장

문화콘텐츠 기업의 R&D와
투자에 대한 조세 감면 확대

제3장 문화콘텐츠 기업의 R&D와 투자에 대한 조세 감면 확대

이 장에서는 R&D와 투자를 활성화하기 위한 정책을 정리하고 이에 대한 조세 감면 제도가 문화콘텐츠산업에 어떻게 적용되는지에 대한 현황을 살펴본 다음에 개선 방안을 제안한다.

1. 정부의 R&D 활성화 정책

연구개발(R&D), 인적자본, 학습 등과 같은 지식기반적 생산요소에 의해서 경제가 성장한다고 보는 시각이 있다. 최근 들어 경제의 패러다임이 지식기반경제로 전환되면서 연구개발 자본과 인적자본이 지식기반경제의 핵심자본으로 인식되고 있고 각국에서 연구개발에 대한 지원 노력이 강화되고 있다. 각국 정부는 조세지원, 보조금 등의 지원정책을 통하여 연구개발을 활성화하여 경제 성장을 촉진하려고 한다.¹⁸⁾

이러한 경제 성장론의 측면에서 뿐만 아니라 미시경제학적인 측면에서도 연구개발에 대한 정부의 조세지원, 보조금 등의 지원정책이 타당성을 인정받는 측면이 있다. 연구개발은 외부성과 불확실성으로 인해 사회적으로 바람직한 양보다 적게 일어난다. 이러한 시장실패를 해소시키고 연구개발의 활성화를 위해 정부는 연구개발에 소요되는 자금, 인력, 정보 등을 직간접적으로 지원하고 있다.¹⁹⁾ 그리고 연구개발에 투자비에 대해서 조세를 감면하여 연구개발에 대한 지출을 유인하고 있다.

정부는 효과적으로 과학기술을 발전시키기 위해서 ‘과학기술혁신 5개년계획(1998-2002년)’, ‘과학기술기본계획(2002-2006년)’을 수립·시행하였고 2007년 이후에는 매년 ‘과학기술기본계획’을 수립·시행하고 있다. 2008년 5월에 확정된 ‘이명박정부의 과학기술기본계획(577전략)’에 의하면 2012년까지 국가 총연구개발투자가 GDP의 5%가 되도록 세제지원 등을 통해서 민간의 R&D 투자가 확대되도록 유도한다는 내용이 포함되어 있다. 이 계획에 포함된 세제 지원 내용은 다음 표에 정리하였다. 이

18) 손원익(2002, 서문) 인용

19) 정상철(2010, 16쪽) 인용

계획에 의하면 전통적 R&D 지원 대상 기업인 과학기술 및 제조업뿐만 아니라 문화 콘텐츠산업, 서비스 산업의 R&D까지 지원 범위가 확대되고 있다.

<표 3-1> 정부의 R&D 지원 혜택의 확대

목표 : 세제지원 및 규제 완화를 통해 민간 R&D 투자 지원함으로써 민간부문의 R&D투자를 연평균 16.5%(매년 5.5조원 규모) 확대 유도	
2008	- R&D 시설투자 세액공제 한도 확대 : 투자금액의 7% → 10% - 중소기업 R&D 비용 세액공제 확대 : 당해 연도 지출분의 15% → 25%, 09' 일몰 규정 폐지하여 영구화 - R&D 투자준비금 손금 산입제도 도입 : 매출액의 3% - 법인이 대학에 지출한 R&D기부금 공제범위 확대 : 50% → 100% - 기업이 대학에 R&D자금 기부하면 시설투자세액공제(10%) 대상에 포함 - R&D세액공제 대상에 문화산업 추가
2009	- 신성장동력산업 및 원천기술분야 R&D 세액공제 신설(2012년 말까지 한시적용) · 대기업 : 신성장동력산업(20%), 원천기술분야(25%) · 중소기업 : 신성장동력산업(30%), 원천기술분야(35%) - 연구개발설비 투자세액공제 등 일몰 시한 연장(2012년까지) · 연구시험용 및 직업훈련용 시설투자금액의 10% 법인세, 소득세에서 공제 · 특허권, 실용신안권, 기술비법(know-how) 취득금액 7%(대기업 3%) 공제 · 기업이 국가로부터 받는 연구개발 출연금에 대해 법인세 면제
2010	- 신성장동력산업(10개 분야 46개 기술) 및 원천기술분야(18개 분야 45개 기술) R&D 세액 공제 대상 기술확정 및 OECD 최고 수준의 세액공제 혜택 · 신성장동력 산업 R&D : 당기 R&D 금액의 3~6%(중소기업 25%)에서 20%(중소기업 30%)로 상향 조정 · 원천기술 분야 : 당기 R&D의 25%(중소기업 35%) 수준으로 상향 - 중소기업의 R&D 투자 세액공제 영구화 - 향후 5년간('09~'13) R&D 재정투자 연평균 10.5%로 확대 - 중소기업 기술개발 제품에 대해 지자체 · 공공기관의 구매목표 비율을 총 구매액의 5%에서 10%로 상향조정

2. 정부의 세제를 통한 R&D 투자 확대 지원정책

1) 정부의 세제지원 정책의 경과

연구개발에 대한 세제 지원은 1970년대부터 시작되었고 지금도 계속되고 있다. 1972년에 ‘연구 및 인력 기술개발준비금에 대한 손금산입’ 제도가 도입되었다. 이 제도의 적용 대상 업종을 2000년에 positive system에서 negative system으로 변경하여 소비성서비스업 및 부동산업만 제외하고 전 업종이 대상이 되었다.

1981년에 ‘연구인력개발비에 대한 세액공제’ 제도를 도입되었다. 자연과학분야 학사학위를 가진 자가 일정한 가격을 갖춘 연구원에서 근무할 경우에 세액공제를 해주며 2000년에는 대상 업종을 소비성서비스업 및 부동산업을 제외한 전 업종으로 확대하였다.

1974년에는 ‘연구 및 인력개발 설비투자에 대한 세액공제’ 제도가 도입되었다. 이 제도는 신기술을 기업화하는 경우에 세금을 감면해주는 제도이다. 여기서 신기술의 범위는 초기에 특허를 받은 국내기술과 KIST가 개발한 기술만이 포함되었으나 이후 확대되어 1985년에는 대학 또는 비영리연구관이 개발한 기술 및 실용신안법에 의해 등록된 고안이 포함되었고, 1994년에는 컴퓨터프로그램보호법에 의하여 등록된 컴퓨터프로그램이 포함되었다.²⁰⁾

1981년에는 ‘전문연구요원제도’를 만들어 기업부설연구소, 국공립 연구기관 및 정부출연연구소에서 근무하는 연구요원을 대상으로 병역특례 적용안을 마련하였다. 전문연구요원이 종사할 연구 기관에 기업부설창작 연구소는 포함되지 않는 것으로 해석된다.

2) 조세특례제한법에서의 투자에 대한 조세특례 현황

조특법 제2절에서는 연구 및 인력개발에 대한 조세특례를 규정하고 있고 조특법 제4절에서는 투자촉진을 위한 조세특례를 규정하고 있다. 아래의 두 개의 표에 각각

20) 이상 손원익(2002) 정리

그 조세특례의 내용을 정리하였다.

<표 3-2> 연구 및 인력개발에 대한 조세특례

조특법 제2절	내용
제9조(연구·인력개발준비금의 손금산입)	연구개발 및 인력개발에 필요한 비용에 충당하기 위하여 연구개발준비금을 적립한 경우에 매출액의 3%내에 손금에 산입가능
제10조(연구·인력개발비에 대한 세액공제)	연구인력개발비중 다음 금액을 소득세 또는 법인세에서 공제 1. 신성장동력산업 분야 연구개발비의 20%(중소기업의 경우 30%) 2. 원천기술을 얻기 위한 연구개발비의 20%(중소기업의 경우 30%) 3. 연구개발비가 이전 4년간 평균액을 초과하는 금액의 40%(중소기업의 경우 50%) 또는 매출액에서 일정비율 이상의 연구개발비의 일정비율
제10조의2(연구개발 관련 출연금 등의 과세특례)	연구개발 출연금을 받은 경우 소득금액에 산입하지 않을 수 있음
제11조(연구 및 인력개발을 위한 설비투자에 대한 세액공제)	연구 및 인력개발을 위한 시설 또는 신기술의 기업화를 위한 시설에 투자한 경우 10%를 소득세 또는 법인세에서 공제
제12조(기술취득금액에 대한 과세특례)	특허권을 취득한 경우 취득금액의 7%를 소득세 또는 법인세에서 공제
제12조의2(연구개발특구에 입주하는 첨단기술기업 등에 대한 법인세 등의 감면)	연구개발특구에 입주한 기업은 생물산업정보통신 산업 등에 대해서 일정 기간내에 법인세 또는 소득세의 10%(또는 5%)를 감면
제13조(중소기업창업투자회사 등의 주식양도차익 등에 대한 비과세)	중소기업창업투자회사 등이 취득한 주식에 대한 양도차익 등에 대해 법인세를 면제
제14조(창업자 등에의 출자에 대한 과세특례)	중소기업창업투자조합 등이 창업자 또는 벤처기업에 출자하여 취득한 주식 또는 출자지분의 양도시 양도소득세를 부과하지 않음
제16조(중소기업창업투자조합 출자 등에 대한 소득 공제)	중소기업창업투자조합, 한국벤처투자조합 등에 출자 또는 투자한 경우 10%를 종합소득금액에서 공제
제18조의2(외국인근로자에 대한 과세특례)	외국인인 임원 또는 사용인이 국내에 근무시 받은 급여중 30%에 대해 소득세 부과 면제

<표 3-3> 투자촉진을 위한 조세특례

조특법 제4절	내용
제24조(생산성향상시설 투자 등에 대한 세액공제)	생산성향상을 도모하기 위하여 시설에 투자한 금액의 3%를 소득세 또는 법인세 공제
제25조(안전설비 투자 등에 대한 세액공제)	안전시설 등에 투자한 금액의 3%를 소득세 또는 법인세 공제
제26조(임시투자 세액공제)	대통령령으로 정한 투자를 한 금액의 10%내에서 소득세 또는 법인세 공제
제29조(사회기반시설채권의 이자소득에 대한 분리과세)	사회기반시설채권의 이자소득은 종합소득 과세표준에서 제외

3. 문화콘텐츠산업 투자에 대한 과세 특례

1) 현 황

조특법에서 규정한 ‘연구 및 인력개발에 대한 조세특례’와 ‘투자촉진을 위한 조세특례’를 문화콘텐츠기업에 적용되는지를 확인한 결과는 다음 <표 3-4>와 같다. 연구 및 인력개발은 대체로 기술 개발로 이해되고 있어서 문화콘텐츠 기업에는 대체로 해당되지 않는다. 그동안 문화부의 노력으로 ‘연구인력개발 준비금의 손금산입’에 문화산업이 적용되고 있으나 적용 혜택은 상대적으로 적다. 신성장동력산업에 연구 인력개발비에 큰 폭의 조세특례를 부여하고 있지만 문화콘텐츠 기업이 세법상 신성장동력에 포함되지 않고 있다. CT는 신성장동력에 포함되어 왔지만 정작 세제혜택에서는 제외되어 있다. ‘임시투자세액공제’는 문화콘텐츠산업 중 출판, 영상제작, 방송업, 광고업 등에는 적용되지만 음악, 게임등 위에 열거되지 않은 문화콘텐츠산업에는 적용되지 않는다.

<표 3-4> 연구인력개발 및 투자촉진 조세 특례의 문화콘텐츠산업 적용 여부

조특법 조항	적용 여부
제9조(연구·인력개발준비금의 손금산입)	- 적용대상 비용으로, 연구개발 또는 문화산업 진흥 등을 위한 전담부서에 근무하는 직원의 인건비, 연구용 견본품 부품원재료와 시약류구입비, 연구시험용 시설 이용비용 - 문화콘텐츠 기업에 적용됨
제10조(연구·인력개발비에 대한 세액공제)	- 문화콘텐츠산업을 포함한 전 산업에 적용되지만, 신성장동력산업에 더 많은 혜택을 부여하고 있음 - 문화콘텐츠산업은 세법상 신성장동력에 포함되지 않음
제10조의2(연구개발 관련 출연금 등의 과세특례)	- 신성장동력산업과 원천기술개발업무에 적용됨 - 문화콘텐츠산업에 적용되지 않음
제11조(연구 및 인력개발을 위한 설비투자에 대한 세액공제)	- 문화콘텐츠산업에 적용되지 않음 - 문화콘텐츠 유사 조항으로 ‘저작권법에 의해 등록을 한 컴퓨터프로그램저작물을 처음으로 기업화한 것’이 있음
제12조(기술취득금액에 대한 과세특례)	- 문화콘텐츠산업에 적용되지 않음
제12조의2(연구개발특구에 입주하는 첨단기술기업 등에 대한 법인세 등의 감면)	- 문화콘텐츠산업에 적용되지 않음 ※ 대덕연구개발특구에 입주한 정보통신산업에는 적용됨

조특법 조항	적용 여부
제13조(중소기업창업투자회사 등의 주식양도차익 등에 대한 비과세)	- 중소기업창업투자회사에 적용됨 - 문화콘텐츠 기업 중 중소기업창업투자회사인 경우 적용됨
제14조(창업자 등에의 출자에 대한 과세특례)	- 중소기업창업투자회사와 벤처기업 적용됨 - 문화콘텐츠 기업 중 중소기업창업투자회사 또는 벤처기업인 경우 적용됨
제16조(중소기업창업투자조합 출자 등에 대한 소득공제)	- 중소기업창업투자회사와 벤처기업 적용됨 - 문화콘텐츠 기업 중 중소기업창업투자회사 또는 벤처기업인 경우 적용됨
제18조의2(외국인근로자에 대한 과세특례)	- 문화콘텐츠산업을 포함한 전 산업에 적용됨
제24조(생산성향상시설 투자 등에 대한 세액공제)	- 공정개산자동화 및 정보화시설, 첨단기술설비, 전자상거래 설비, 공급망 전자화 기기, 고객자료 분석기기 등을 포함 - 문화콘텐츠 기업 중 해당 설비 구매시 적용 가능
제25조(안전설비 투자 등에 대한 세액공제)	- 문화콘텐츠 기업에는 대체로 해당되지 않음
제26조(임시투자 세액공제)	- 적용 산업을 열거하고 있음 - 출판업, 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업은 제외한다), 방송업, 창작 및 예술관련 서비스업, 광고업 등이 포함되어 있음
제29조(사회기반시설채권의 이자소득에 대한 분리과세)	- 문화콘텐츠산업에 적용되지 않음

R&D와 투자에 대한 과세 특례 중에서 문화부와 기존의 연구보고서에서 관심이 있는 이슈는 다음의 네 가지이다.

첫째, 연구·인력개발준비금의 손금산입 규정에서 연구인력개발에 필요한 비용을 대통령령으로 정하도록 위임하고 있는데(조특법 제 9조 2항1호), 대통령령에서 문화산업 진흥을 위한 전담부서에서 근무하는 자의 인건비를 포함하도록 규정하고 있다(조특법 시행령 제8조 및 [별표 6]). 이 전담부서에는 「문화산업진흥기본법 시행규칙」 제11조의6에 따라 인정받은 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서가 포함되어 있다(조특법 시행규칙 제7조1항2호).

둘째, ‘연구·인력개발비에 대한 세액공제’중에서 신성장동력산업 분야 연구개발

비의 20%(중소기업의 경우 30%)를 소득세 또는 법인세에서 공제를 공제해주는 것이다(조특법 제10조1항1호).

셋째, 임시투자세액 공제 제도의 적용 대상을 현재의 ‘출판업, 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업은 제외한다), 방송업’에서 확대하여 문화산업 전체로 확대해 주거나 ‘영화관 및 게임산업’도 포함해 주기를 요구하였다. 기획재정부는 2010년 8월에 이 제도를 고용창출형으로 전환한다는 발표를 하였다.

넷째, 문화산업전문회사(SPC)가 투자한 이익에 대해서 세액을 감면해 주거나 또는 SPC를 기업부설창작연구소로 인정하여 연구인력개발준비금에 대한 세액 공제 제도를 적용받을 수 있도록 해 달라는 요구를 한 바 있다. 이 요구에 대해서 기획재정부는 형평성 등으로 조세감면을 인정하기 곤란하다는 견해를 보였다.

이 보고서에서는 위에 제시한 4개의 의제 중에서 실현가능성이 낮고 효과가 적다고 판단되는 SPC에 대한 세액감면제도를 제외한 3개의 의제를 집중적으로 분석하여 대안을 제시한다.

2) 문화산업 연구개발과 투자에 대한 세제지원의 필요성 및 방향

과거 경공업이나 중공업 중심의 경제에서 90년대 지식기반경제(Knowledge Based Economy)는 현재 창조경제(Creative Economy)로 사회의 패러다임이 바뀌고 있다. 노동과 자본이 생산요소로서 중요한 역할을 지식, 아이디어, 창의력이 그 자리를 대신하고 있다. 잠재성장률 결정 요소 중 노동과 자본의 기여가 전반적인 하락 추세를 보인 반면 총요소생산성의 기여율은 1970년대 20.8%에서 2001년 이후 41.5%로 크게 상승하여 현재는 자본투입의 기여율을 상회하고 있다. 총요소생산성이란 자본과 노동투입에 의해 설명되지 않는 잔차항으로서 연구개발, 지식축적, 인적자본 축적, 대외개방의 확대, 금융 및 노동시장 제도의 효율화 등 다양한 요인들의 기여분을 모두 포함하는 것으로 특히 연구개발투자의 효과를 대변한다고 할 수 있다(이우성 & 윤문섭, 2007).

연구개발(R&D)과 관련한 정부 보조금은 WTO에서도 널리 인정하는 데에서도 알 수 있듯이 연구개발 분야는 정부지원의 정당성이 인정되는 대표적인 분야이다. 연구개발이 충분히 이루어져야 향후 산업의 성장잠재력을 높일 수 있고 연구개발 투자의

파급효과가 크기 때문에 모든 나라가 연구개발 투자에 관심을 기울이고 있다. 이러한 이유에서 국가 R&D 사업 및 계획을 적극적으로 추진하고 있으며 CT R&D 투자는 현재 전체 정부 R&D 예산의 0.7%('08년 기준) 수준이다. 정부 IT R&D 예산이 21.8%(1조 9,079억원), BT R&D 예산 17.2%(1조 5,063억원), ET R&D 예산 12.3%(1조, 817억원), NT R&D 예산 4.8%(4,186억원) 인 것을 감안하면 여타 산업에 비해 콘텐츠 분야에 대한 투자가 매우 미흡한 것임을 알 수 있다.

사회의 발전 패러다임이 지식정보경제에서 창조경제로 패러다임이 바뀐다고 할 때, 창조경제의 핵심인 콘텐츠산업에 대한 지원은 산업중의 하나에 지원하는 의미와는 차원이 다른 문제이다. 뿐만 아니라 국제적으로 연구개발에 대한 정부지원이 폭 넓게 인정되고 최근 정부에 의한 서비스 R&D 지원에 대한 전향적인 자세를 고려할 때, 콘텐츠산업에 대한 정부지원의 논리는 연구개발(R&D)에 집중할 필요가 있다. 이러한 국내외 동향을 감안할 때, 우선 기존 연구개발 지원제도에서 콘텐츠산업 및 기업들이 혜택을 볼 수 있도록 관련 규정을 보완하는 작업이 효율적일 수 있다. 제품 기술 개발에 한정된 R&D의 영역을 서비스 개발까지 포함하도록 확대하고 서비스기업에 대한 세제지원 대상자를 비이공계 연구인력으로까지 확대하려는 서비스 R&D 정책방향은 콘텐츠산업 R&D 지원방향과 궤를 같이 할 수 있다. 이러한 관점에서 콘텐츠산업 세제지원으로 발굴할 수 있는 것이 첫째, 기업부설창작연구소에 대한 세제 지원을 기업부설연구소 수준으로 높이는 것이며 둘째, 신성장동력산업에 문화콘텐츠 기술을 포함시키고 셋째, 임시투자세액공제(또는 고용창출투자세액공제)에 일부 콘텐츠 산업이 포함되어 있지만 포함대상을 확대시키는 것이다.

일례로 조특법 10조 ‘연구·인력개발비에 대한 세액공제’ 제도가 오래 전부터 있었지만 2009년에 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서에 대한 세액공제 제도가 도입되고서야 콘텐츠기업이 세제상 혜택을 볼 수 있게 되었다. 연구 및 인력개발비 세액공제 제도는 1980년부터 1990년대 초반까지는 제조업 중심의 지원제도였고 1990년대 후반에는 대상 업종이 확대되었지만 1995년에 방송업이 추가된 것에는 콘텐츠기업이 전혀 혜택을 보질 못하였다. 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서에 대한 세액공제 제도가 입안되기 전에는 제조업 중심의 기술개발 R&D에 혜택을 받을 수 있게끔 되어 있었다. 다시 말해서 연구개발 및 인력개발비 세액공제 범위가 이공계로 제한되어 있었기 때문에 콘텐츠산업에서의 창작기획분야가 R&D임에도 불

구하고 세제상 혜택을 받지 못하였다. 하지만 기업부설 창작연구소 및 전담부서라는 외형적 요건을 만듦으로서 조특법에서 연구개발비 세액공제를 받을 수 있는 길을 열었다. 콘텐츠산업에서 R&D 활동비용으로 볼 수 있는 것들이 기존 법규에서 요구하는 요건과 개념에 부합하지 못하므로 세액공제 혜택이 타 산업분야보다 적은 것은 향후 단계적으로 보완함으로써 실질적인 혜택 수준을 높이는 방향으로 접근하는 것이 필요하다. 신성장동력산업과 임시투자세액공제(또는 고용창출투자세액공제)도 연구개발 세액공제처럼 콘텐츠기업이 혜택을 볼 수 있는 범주에 포함되므로 실질적인 혜택을 볼 수 있도록 유사 사례 제시 등 통해 더욱 설득력을 높일 필요가 있다.

4. ‘기업부설창작연구소’ 또는 ‘기업창작전담부서’에 대한 세액공제의 확대

문화콘텐츠기업이 ‘연구·인력개발준비금의 손금산입 규정’(조특법9조)을 적용받기 위해서는 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서로 인정받아야 한다. 이 절에서는 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서에 부여하는 세액공제 제도의 현황과 개선 방안을 제시한다.

2009년 5월에 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서 근거 조항이 문화산업진흥기본법에 신설되었고 2010년 4월에 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서에 대한 세액 공제 근거가 조세특례법 시행규칙에 포함되었으며 2010년 8월에 3개 기업이 기업부설창작연구소로 지정되어 세제 혜택을 받게 되었다. 이 내역을 아래 <표 3-5>에 정리하였다.

<표 3-5> 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서에 대한 세액 공제 제도의 연혁

일시	내 용
2009.05.06	기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서 근거 조항 마련(문화산업진흥기본법 개정) ²¹⁾
2010.04.20	조특법 시행규칙을 개정(10.04.20)하여 기업부설연구소의 범위에 문화산업진흥기본법에 따라 인정받은 기업부설창작연구소 및 창작전담부서도 포함 ²²⁾
2010.08	- 기재부는 (문화부가 추천한) 3개사를 기업부설창작연구소로 지정함 - 이 제도 시행 이후 1년이 경과하였으나 인지도는 낮은 편임

21) 문화산업진흥기본법 제17조의3(기업부설창작연구소 등)

- ① 문화체육관광부장관은 문화산업의 창작개발을 촉진하기 위하여 대통령령으로 정하는 인력·시설 등의 기준을 갖춘 기업부설의 연구기관이나 기업의 연구개발 전담부서를 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서(이하 이 조에서 “창작연구소등”이라 한다)로 인정할 수 있다.
- ② 제1항에 따른 창작연구소등의 인정절차 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
- ③ 문화체육관광부장관은 창작연구소등의 운영에 필요한 지원을 할 수 있다.
- ④ 문화체육관광부장관은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 제1항에 따른 창작연구소등의 인정을 취소할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우에는 인정을 취소하여야 한다.
 1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 창작연구소등으로 인정받은 경우
 2. 제1항에 따른 인정기준을 위반한 경우

1) 개정의 필요성²³⁾

- ① 기업부설창작연구소 및 창작전담부서 인정제도의 모법인 문화산업진흥기본법과 인정업무 규정에 “창작연구” 또는 “창작개발”에 대한 정의가 내려져 있지 않아 개념에 대한 이해 혼선과 용어의 혼용이 되고 있는 실정이다. 교과부 인정 기업부설연구소 및 연구전담부서와 같이 문화산업진흥기본법에 “창작연구” 또는 “창작개발”에 대한 정확한 정의를 명시하는 것이 필요하다.
- ② 조특법의 개정(2010.05)으로 일반 연구개발비에 대한 세액공제 혜택을 받을 수 있는 법적 근거가 마련이 되었지만 교과부 인정 기업부설연구소와 비교하여 받을 수 있는 혜택의 폭이 아직도 제한적이다. 교과부의 기업부설연구소와 동일한 혜택을 받을 수 있는 법적·제도적 보완이 필요하다.
- ③ 연구 및 인력개발비 세액공제 혜택과 더불어 국가 연구개발사업 참여 지원제도 및 병역혜택에 관한 기업들의 수요가 높게 나타나고 있다.

2) 개정 방안²⁴⁾

- ① “창작연구” 또는 “창작개발”의 정의를 ‘문화산업진흥기본법’에 신설
- 제 2 조 창작연구의 정의 신규 추가
 - 22항 “창작연구”란 문화산업 분야에서 새로운 문화상품 또는 관련 서비스방

22) 조특법 시행규칙 제7조(연구 및 인력개발비의 범위)

①영 제8조제1항에 따른 영 별표 6의 제1호 가목에서 “전담부서”란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 연구소 및 전담부서(이하 “일반연구인력개발 전담부서”라 한다)를 말한다. <개정 2008.4.29, 2009.4.7, 2009.8.28, 2010.4.20>

1. 「기술개발촉진법 시행규칙」 제7조에 따라 인정받은 기업부설연구소와 같은 규칙 제8조에 따라 교육과학기술부장관에게 신고한 기업 내의 연구개발전담부서
2. 「문화산업진흥기본법 시행규칙」 제11조의6에 따라 인정받은 기업부설창작연구소 또는 기업 창작전담부서로서 문화체육관광부장관의 추천을 받아 기획재정부장관이 문화산업의 연구개발 활동 여부를 고려하여 고시하는 연구소 또는 전담부서

23) 스트라베이스(2010.7), 「기업부설창작연구소 및 창작연구전담부서 인정제도 활성화방안 연구」의 5장 1절을 인용함

24) 스트라베이스(2010.7), 「기업부설창작연구소 및 창작연구전담부서 인정제도 활성화방안 연구」의 5장 1절을 인용함

안 등을 만들어내는 창조적 활동으로서 기획, 개발, 시범제작 및 시험 등 상품이나 서비스로 전환되기 전까지의 과정과 이를 위한 제반 관련 기술을 연구 개발하는 모든 활동

② 기업부설연구소/전담부서와 동일한 혜택 부여

○ 조특법에서는 기업부설연구소와 기업부설창작연구소에 대해서 동일한 혜택을 부여하고 있지만 지방세특례제한법, 소득세법시행령, 관세법, 병역법시행령, 중소기업시행령에서는 기업부설연구소에만 혜택을 부여하는 사례가 많다. 자세한 내용은 아래 <표 3-6>에 정리하였다.

<표 3-6> 기업부설연구소와 기업부설창작연구소 혜택 차이 비교 및 법 개정 사항

구분	제도명	혜택	혜택 가능여부		개정해야 할 조항
			기업부설 연구소	기업부설창작 연구소	
조세	연구 및 인력 개발비 세액 공제	1. 중소기업(다음 중 하나를 선택하여 소득세 또는 법인세 공제) - 연간 연구인력개발비가 과거 4년간 연평균 금액을 초과하는 경우 그 초 과분의 50%에 상당하는 금액 - 연간 연구인력개발비의 25% 2. 중소기업 외(다음 중 하나를 선택하 여 소득세 또는 법인세 공제) - 대학 중소기업 등에게 위탁한 연구인 력개발비가 최근 4년간의 연평균 금 액을 초과하는 경우 초과분의 50% - 대학 중소기업 등에의 위탁 분 외의 연구인력개발비가 최근 4년간의 연 평균 금액을 초과하는 경우 초과분 의 40% - 연간 연구인력개발비에 다음 산식에 따른 비율을 곱한 금액(6%한도) · 3% + 수입금액 중 연구인력개발비 비중×1/2	○	○	

구분	제도명	혜택	혜택 가능여부		개정해야 할 조항
			기업부설 연구소	기업부설창작 연구소	
	연구 및 인력 개발 설비투 자 세액공제	연구 및 인력개발을 위한 시설 또는 신기술의 기업화를 위한 시설에 투 자하는 경우, 금액의 10%를 해당년 도 소득세 또는 법인세에서 공제 (2009년 12월 31일까지 적용되는 기 준)	○	○	
	기업부설연구 소용 부동산 에 대한 지방 세 면제	대통령령이 정하는 기업부설연구소 용에 직접사용하기 위해 취득하는 부동산(취득 후 4년 내 인정)에 대한 취득세 및 등록세 면제 및 과세기준 일 현재 사용 중인 부동산에 대한 재 산세 면제(부속토지의 경우 건물바 닥면적의 7배 이내에 한함)	○	×	지방세특례 제한법 제 46조 개정
	연구전담요원 연구활동비 소득세 비과 세	중소벤처기업의 기업부설연구소에 서 연구활동에 직접 종사하는 자가 받는 연구보조비 또는 연구활동비 중 월 20만원 이내의 금액을 소득세 비과세	○	×	소득세법시 행령 제12조 12 항 수정
관세	산업기술연구 /개발용품에 대한 관세감면	과학기술 또는 산업기술의 연구개발 에 공헌하기 위하여 수입하는 물품 에 부과되는 관세의 일부를 감면해 주는 제도(관세법 제90조 제1항 제5 호)	○	×	관세법 제37조3항 수정
	관세의 분할 납부	기재부령이 정하는 기업부설연구소 가 수입하는 기술개발연구용품 및 실험실습용품 중 기획재정부장관이 고시하는 물품에 대하여 5실함이내 의 기간을 정해 관세의 분할납부 승 인가능	○	×	관세법 제107조 2항수정
금융	국가연구개발 사업 참여 지 원 제도	정부 기술개발지원사업에서 기업부 설 연구소를 보유한 기업에게 중심 으로 지원 자격을 부여하거나 우대 하여 연구개발비의 일부를 연구보조 비로 직접지원	○	×	CT R&D 지원사업의 우선지정 고려

구분	제도명	혜택	혜택 가능여부		개정해야 할 조항
			기업부설 연구소	기업부설창작 연구소	
병역 특례	전문연구요원 제도	병역자원 일부를 군 소요인원 총원에 지장 없는 범위 내에서 국가산업의 육성과 발전을 위하여 병무청장이 선정한 지정업체(기업부설연구소)에서 연구전담요원으로 활용하여 병역의 의무를 대체 복무하는 제도 자연계 석사이상 학위자 및 자연계 학사학위자 중 공익근무요원소집대상 보충역으로 선정된 연구기관 중 중소기업(벤처) 부설 연구기관에 종사하고 있는 인원	○	×	병역법 시행령 제72조 수정
중소 기업 판정	중소기업판정 시의 특별조치	상시근로자수를 기준으로 한 중소기업 판정 시 부설연구소의 연구전담요원을 제외함으로써 중소기업 판정으로 인한 혜택을 확대(중소기업기본법 시행령 제5조 제1항)	○	×	중소기업법 시행령 제5조1항 4호에 추가

기업부설창작연구소와 창작연구전담부서에 대한 혜택을 기업부설연구소와 같은 수준으로 부여하기 위해서는 아래의 내용을 개정해야 한다.

□ 지방세 특례제한법

- 기업부설창작연구소가 2012년 12월 31일 전에 부동산을 취득할 경우 해당 부동산에 과세되는 취득세 및 재산세를 한시적으로 감면하는 규정으로 기업부설창작연구소도 포함시킬 필요가 있다.

○ 제 46 조 (연구개발지원을 위한 감면) 수정 【한시조항】

- ① 대통령령으로 정하는 기업부설연구소 및 기업부설창작연구소 용에 직접 사용하기 위하여 취득하는 부동산(...)에 대하여는 취득세를, 과세기준일 현재 기업부설연구소 및 기업부설연구소 용에 직접 사용하는 부동산에 대해서는 재산세를 각 2012년 12월 31일까지 면제한다. 다만 ...

□ 소득세법 시행령

- “실비변상적 급여”란 소득세 과세 기준에 포함되지 않는 일종의 연구격려금과 같은 제도로 월 20만원 한도 내에서 비과세로 연구전담요원에게 지급할 수 있다. 또한, 기업부설연구소와 마찬가지로 혜택을 볼 수 있도록 해당 법률 조항을 개정할 필요가 있다.
- 제 12 조 (실비변상적 급여의 범위) ⑫ 신규 추가 (월 20만원 한도)
 - 라. 문화산업진흥기본법 제 17조 3에 따른 중소기업 및 벤처기업의 기업부설창작연구소에서 창작연구활동에 직접 종사하는 자

□ 관세법

- 기업부설창작연구소가 연구목적으로 수입하는 물품 및 서비스에 대한 관세 감면 규정을 마련하고, 일정금액 이상의 관세를 분할 납부할 수 있는 법적 근거를 마련할 필요가 있다.
- 제 37 조 3항 기업부설창작연구소 또는 창작전담부서의 관세 감면대상 지정 신규 지정
 - 3. 기업부설 창작연구소 또는 창작연구전담부서를 설치하고 있는 기업(문화산업진흥기본법 제 17조 3항 또는 동법 시행령 제 26조, 제 27조, 시행규칙 제 11조의 6에 따른 것임을 문화체육관광부 장관이 확인한 것에 한정한다)
- 제 107 조 (관세의 분할 납부) 2항 수정
 - 5. 기획재정부령이 정하는 기업부설연구소, 기업부설창작연구소, 산업기술연구조합, 비영리법인인 연구기관, 기타 이와 유사한 연구기관이 수입하는 기술개발 연구용품 및 실험실습 용품 중 기획재정부 장관이 고시하는 물품

□ 병역법 시행령

- 석사학위 이상의 연구전담요원의 병역특례를 규정하는 조항으로 현재 일부 게임산업 및 정보처리, S/W 개발 관련 업종에서 혜택을 보고 있으나 이를 문화산업 전반으로 확대할 수 있도록 병무청과 협의 필요
- 제 72 조 (연구기관 등 지정업체의 선정 기준) 수정안 마련 필요
 - ① 전문연구요원

1. 자연계 분야 석사학위 이상의 학위를 가진 연구전담요원 5명(중소기업기본법에 따른 중소기업 부설연구기관의 경우 2명 이상) 이상을 확보하고 있는 자연계 연구기관

□ 중소기업 기본법 시행령

- 중소기업 판정 시에 적용되는 상시근로자 수에서 연구전담요원의 수를 전체 상시 근로자에서 제외하는 조항으로 기업부설연구소와 마찬가지로 혜택을 볼 수 있도록 해당 법률조항 개정 필요
- 제 5 조 (상시근로자) ① 신규 추가 (상시근로자 산정 시 제외)
 - 4. 문화산업진흥기본법 제 17조 3에 따른 기업부설창작연구소의 창작연구전담요원

그리고 위 표에서 비교하지는 않았지만 기업부설창작연구소와 창작연구전담부서와 관련하여 개선이 필요한 내용은 다음과 같다; 인력 기준의 완화, 연구목적으로 구매하는 경우 소비세를 면세, 벤처기업의 지정 요건에 추가, 연구실 안전 환경에 조성에 관한 법률의 적용, 산업기술단지 지원에 관한 법률의 적용, 임업용 산지에 건축시 예외 규정 적용. 이러한 내용을 반영하기 위해서는 아래와 같이 법률이 개정되어야 한다.

□ 문화산업진흥기본법 시행령 제 26 조 (기업부설창작연구소 등의 인력, 시설 등의 기준) 1항 1호 수정

- 가. 벤처기업 육성에 관한 특별조치법 제2조제1항에 따른 벤처기업이 설립하는 기업부설창작연구소 : 2명 이상

□ 개별소비세법

- 개별 소비세가 부과되는 특정물품에 대하여 기업부설창작연구소가 연구목적으로 수입하는 경우 해당 소비세를 면세해 주는 것으로 해당 연구소를 법 조항에 명시
- 제 18 조 (조건부 면세) ①항 1호 신규 추가

- 바. 문화산업진흥기본법 제17조의3에 따른 기업부설창작연구소 및 창작연구전담 부서가 신제품 또는 신기술을 개발하기 위하여 시험연구용으로 수입하여 사용하는 것

□ 벤처기업육성에 관한 특별조치법

- 벤처기업 지정에 해당하는 법 조항으로 기존의 기업부설연구소만 명시되어 있는 것을 기업부설창작연구소도 포함하도록 법 조항 수정 필요
- 제 2 조의 2 (벤처기업의 요건) 1항 2호 수정
 - 나. 기업(“기술개발촉진법” 제 7조 제1항 2호에 따른 기업부설연구소 및 “문화산업진흥기본법” 제17조3에 따른 기업부설창작연구소를 보유한 기업만을 말한다)의 연간 연구개발비와 연간 총매출액에 대한 연구개발비 합계가 차지하는 비율이 각각 대통령령으로 정하는 기준 이상이고 대통령령으로 정하는 기관으로부터 사업성이 우수한 것으로 평가 받은 기업

□ 연구실 안전 환경 조성에 관한 법률

- 10인 이상의 기업부설창작연구소의 기본적인 안전 환경 조성과 관련한 의무 규정으로 연구소 인정 시 필요한 안전 환경을 갖추도록 유도
- 제 2 조 (정의) 1항 2호 신규 추가
 - 마. 문화산업진흥기본법 제 17조 3에 따른 기업부설창작연구소

□ 산업기술단지 지원에 관한 특례법 시행령

- 기업부설창작연구소를 보유한 기업이 산업기술단지 입주에 있어서 우선적 고려 대상이 될 수 있도록 해당 법률 조항에 신규로 추가해야 함
- 제 6 조 (시설 등의 설치 및 입주제한) 신규 추가
 - ① 10. 문화산업진흥기본법 제 17조 3에 따른 기업부설창작연구소가 수행하는 사업에 필요한 건물과 시설

□ 산지관리법 시행령

- 기업부설창작연구소가 독립적으로 임업용 산지 안에 연구소 건축을 원할 경

- 우 예외적으로 인정할 수 있는 근거 마련
- 제 12 조 (임업용 산지 안에서의 행위 제한) ⑨ 신규 추가
- 10. 문화산업진흥기본법 제 17조 3에 따른 기업부설창작연구소로서 문화체육관광부 장관의 추천이 있는 시설

3) 개정시 세금 감소액

창작연구소 신청 후 인정받게 되면 해당기업의 여건에 따라 조세감면 혜택을 받게 된다. 현재는 연구 및 인력개발비 세액공제, 연구 및 인력개발을 위한 설비투자 세액공제를 받고 있으며 향후 기업부설연구소용 부동산에 대한 지방세 면제, 연구전담요원 연구활동비 소득세 비과세, 연구활동과 관련한 관세, 금융지원, 병역혜택 등을 적용할 것을 주장하였지만 여기서는 연구 및 인력개발비의 세액 공제로 인한 효과만을 계산한다.

- ① 중소기업과 대기업에 대한 세율이 다르므로 문화콘텐츠산업에서 매출액과 연구개발비를 중소기업과 대기업으로 구분해 주어야 한다. 이를 위해서 한국은행 경제통계를 이용하였는데 여기서 문화콘텐츠산업과 가장 가까운 ‘출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업’의 대기업/중소기업 매출액 구성비와 연구개발비 비율을 활용하였다.

<표 3-7> 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업의 매출액, 연구개발비 비율(2009)

구 분	매출액(억)	구성비(%)	연구개발비(억)	구성비(%)
대기업	68,085,645	59.64%	1,123,413	1.65%
중소기업	46,084,057	40.36%	2,050,741	4.45%
총 합	114,169,702	100%	3,173,918	2.78%

※ 출처 : 한국은행 경제통계시스템 통계자료

② 모든 문화콘텐츠 기업이 기업부설창작연구소를 운영할 경우 감면액

여기서는 2009년 기준으로 감면액을 계산하기 위하여 2008년도 문화콘텐츠산업의 매출액(58,951,138백만원)에 1.041을 곱한 값 61,427,085백만원을 이용한다. 이 값을 위에서 구한 대기업과 중소기업의 비율을 이용해서 구분해주어 각각의 매출액을 구한다(아래 표 오른쪽에서 둘째 칸). 다음에 위에서 구한 매출액과 연구개발비 구성 비율을 이용하여 대기업과 중소기업의 연구개발액을 구한다(아래표 오른쪽에서 넷째 칸). 이 연구개발액중에서 일부가 공제대상 연구개발액인데 여기서는 80%를 가정한다(아래표 오른쪽에서 다섯째 칸). 이 값에 대기업과 중소기업의 세액감면 비율을 곱하면 감면액을 계산할 수 있다(아래표 왼쪽 끝 칸). 감면액은 중소기업이 2,260억원, 대기업은 363억원의 세금이 감면 받아 총 2,623억원의 세금이 감면될 것으로 추정된다.

<표 3-8> 기업부설창작연구소의 연구개발비 세액공제액 추정치

*** 문화콘텐츠 기업 전체가 기업부설창작연구소를 운영한다고 가정할 때**

(단위: 백만원)

구분	매출액	연구개발비 구성비	연구개발액	공제대상 연구개발액 (80% 가정)	세액감면비율	감면액
대기업	36,635,113	1.65%	604,479	483,583	6%	36,268
중소기업	24,791,972	4.45%	1,130,142	904,113	25%	226,028
합계	61,427,085	-	1,734,621	1,387,696	-	262,296

③ 기업부설창작연구소로 고시된 3개사와 인정된 10개사의 경우 세금 감면

기업부설창작연구소로 고시된 기업은 현재 3개사이고 문화부에서 인정은 했지만 기재부에서 고시하지 않은 기업은 10개사이다. 이들 기업의 연구개발비에 근거하여 세금 공제액을 계산한다.

이 기업의 연구개발비는 아래 표에 제시되어 있고 이중 80%가 공제대상 연구개발비라고 가정한다. 세액 공제 비율이 중소기업은 25%, 대기업은 6%이므로 이 비율을

공제대상 연구개발비에 곱하면 세액 공제액이 계산된다.²⁵⁾ 3개의 고시 기업이 받을 수 있는 세액 공제액은 38억원이고 10개의 인정기업이 받을 수 있는 세액 공제액은 21.7억원이다. 만약 인정 기업이 모두 고시될 경우 감면되는 세액은 59억원이 된다.

<표 3-9> 기업부설창작연구소 고시기업과 인정기업의 세금 감면액

(단위: 백만원)

구분		연구개발비	공제대상연구 개발비(80%가정)	세액 공제비율	세액 공제액
고시 기업(3개)		18,879	15,103	25%	3,775
인정 기업 (10개)	대기업	1,941	1,552	6%	93
	중소기업	10,377	8,301	25%	2,075
합 계		12,318	9,853	-	5,943

25) 중소기업기본법시행령상 중소기업의 규모기준: 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업은 상시 근로자수 300명 미만 또는 매출액 300억원 이하

5. 신성장동력산업 분야 연구개발비 세액 공제

연구인력개발에 대한 세액공제는 전 산업에 적용되지만 신성장동력산업에는 더 많은 혜택을 부여하고 있다. 그러나 문화콘텐츠산업은 신성장동력산업의 세액 공제 적용 대상에서 제외되어 있다. 아래에서는 이에 대한 현황을 분석하고 개선 방안을 제시한다.

1) 신성장동력산업에 대한 세액 공제 제도 현황

(1) 신성장동력산업에 대한 세액 공제 제도의 도입

성장동력사업은 10년 후의 산업 환경을 감안한 장기 마스터플랜이다. 정부는 1999년 ‘과학기술경쟁력향상을 위한 장기비전 2025’를 발표하였는데 여기서 6대 기술분야(IT, BT, NT, ST(우주항공), ET(에너지), CT(문화기술))를 우선사업으로 선정했다. 이후 정부는 성장동력산업 계획을 거의 매년 발표하였고 2009년 5월에는 ‘신성장동력 종합추진계획(고부가 서비스 산업 분야)’을 확정하였는데 여기에서 3개 분야 17개 부문을 신성장동력으로 선정하면서 문화콘텐츠SW 부문도 포함되었다.

기재부는 2009년 세계개편안에서 신성장동력산업에 세액 공제 제도를 신설할 것을 발표하였고 2010년 1월에 조세특례법이 개정되어 이 제도가 신설되었으며 2월에는 세제 지원 대상 기술이 선정되었다. 그러나 문화콘텐츠는 이 대상 기술에서 제외되었다. 경과를 아래 <표 3-10>에 정리하였다.

<표 3-10> 신성장동력 산업에 대한 세제 지원 경과

일시	내 용
2009.05	○ 정부는 ‘신성장동력 종합추진계획(고부가 서비스 산업 분야)’을 확정함 - 민관 공동으로 발굴하여 ‘09.5월 관계부처 합동으로 발표한 3대 분야 17개 신성장동력산업의 세부 추진과제중 R&D지원 필요성이 높은 핵심기술을 신성장동력R&D로 선정 - 이에 따라 R&D 세제지원 대상 기술리스트 및 일반적인 R&D비용과의 구분방법 등을 교과부, 지경부 등 관계부처와의 협의를 거쳐 시행령에 규정할 예정

일시	내 용
2010.1.1	○ 신성장동력산업에서의 연구개발비에 대해서 세액 공제 제도 신설(조특법 개정) ²⁶⁾
2010.2.8	○ 신성장동력 및 원천기술 R&D 세제 지원 대상 기술 선정(기획재정부 보도 자료) - 10개 분야 46개 기술을 선정함 - 콘텐츠-SW산업에서 임베디드 소프트웨어, 시스템 소프트웨어, 음성 인터페이스, 다국적 언어처리 소프트웨어만이 포함되고, 문화부에서 콘텐츠라고 부르는 분야는 제외됨
2010.2.18	○ 신성장동력 및 원천기술 R&D 세제 지원 대상을 규정한 시행령 개정 ²⁷⁾ - 2010.2.8에 선정한 지원 대상을 시행령에 반영함 → 문화콘텐츠는 지원 대상에서 제외됨
2010.07	○ 문화부는 신성장동력 연구개발비 세액공제 대상 업종에 콘텐츠 기술(문화 기술) 분야를 추가하도록 기획재정부에 요청함 - 추가를 요구한 대상 기술 : 게임, 영상뉴미디어, 가상현실, 창작공연전시, 융·복합 - 기획재정부는 2011년 심의위원회를 거쳐 반영하도록 검토하겠다는 의견을 피력함

(2) 세제지원 대상 기술분야 선정 기준 및 절차

신성장 동력으로 분류하여 세제 혜택을 부여하는 기술 분야 선정의 기준은 다음과 같다; 파급효과가 크나 불확실성이 높아 세제지원이 필요한 기술 분야를 중심으로 교과부지경부 등 관계부처와 협의하여 상급(上級)기술 중에서 우선순위가 높은 기술

26) 조특법 10조 1항 1호 : 연구·인력개발비 중 대통령령으로 정하는 신 성장 동력산업 분야의 연구개발비(이하 이 조에서 “신 성장 동력 연구개발비”라한다)에 대해서는 해당 과세연도에 발생한 신 성장 동력 연구개발비에 100분의 20(중소기업의 경우에는 100분의 30)을 곱하여 계산한 금액을 과세연도의 소득세(사업소득에 대한 소득세만 해당한다) 또는 법인세에서 공제함

27) 조특법 시행령 9조 1항

1. 기획재정부령으로 정하는 전담부서에서 별표 7에 따른 신성장동력산업분야별 대상기술의 연구개발업무(이하 이 조에서 “신성장동력산업연구 개발업무”라 한다)에 종사하는 연구원 및 이들의 연구개발업무를 직접적으로 지원하는 사람에 대한 인건비. 다만, 기획재정부령으로 정하는 사람에 대한 인건비는 제외
2. 신성장동력산업연구개발업무를 위하여 사용하는 견본품, 부품, 원재료와 시약류 구입비

만 선정한다.

세액공제 대상이 되는 R&D 비용의 범위는 다음과 같다;

- ① 연구업무 종사 연구요원 및 직접지원인력의 인건비
- ② 연구업무를 위해 사용하는 견본품, 원재료 등의 구입비
- ③ (신성장동력원천기술 R&D대상 여부 결정)특정기술이 세액공제대상인지 불분명할 경우
「신성장동력원천기술 R&D심의위원회*」에서 결정
*세제실장을 위원장으로 관계부처(교과부지경부 등) 및 민간전문가 등으로 구성

세제지원 대상기술 선정절차는 다음과 같다; 신성장동력산업은 지경부, 원천기술은 교과부가 중심이 되어 농식품부, 복지부, 환경부 등 관계부처와의 협의 및 민간전문가 40여명으로 구성된 전문가회의를 통해 최종 세제지원 대상기술을 선정한다.

2010년 2월에 최종 선정된 R&D세제지원 대상기술은 총 10개 분야 46개 기술이다.(아래 표 참조)

<표 3-11> 신성장동력 R&D세제지원 대상기술

분 야(10개)	기 술(46개)
1. LED응용	고효율 blue LED칩 제조기술(450~470nm), 고효율 green LED칩 제조기술(530nm), 웨이퍼레벨 칩 패키징 공정기술, 대용량 에피성장 장비 제조기술, 초고속 웨이퍼레벨, 불량진단/성능평가 장비 제조기술, 패키징된 LED 레벨 고장진단 및 분석장비 제조기술, LED 감성 조명기구 제조기술, 고효율/고연색 백색 LED광원모듈 기술, 고효율 청색연색 LED광원모듈 기술
2. 그린수송시스템	전기 구동방식 자동차의 에너지저장 시스템 밀도 향상 기술, 고효율 초정정 소형 엔진 기술
3. 로봇응용	고정정 환경 대응 반도체 생산 로봇 기술, 차세대 태양전지(Solar cell)/LED/ 연료전지 제조 로봇 기술, 감시경계용 서비스로봇을 위한 주변 환경 센싱 기술/실내외 전천후 위치인식 및 주행 기술, 내단열 기능이 구비된 험지 돌파형 소형 구조로봇 플랫폼 기술, 생활

분 야(10개)	기 술(46개)
	도우미 응용 서비스 기술, 유치원/초등학교에서 교사를 보조하는 교육로봇 기술
4. 바이오제약의료기기	유전자전달체 제조 및 생체내 안정화 기술, 신규항체 개발 및 개량화 기술, 성체세포기반 세포치료제 개발기술, 바이오시밀러 제조 및 개량기술, 지능형 임플란트 기능적 전기자극시스템, 실시간 4D(Dimension, 차원) 초음파 영상을 위한 트랜스듀스 및 미세조직 진단기술
5. 신소재나노융합	고강도 마그네슘 부품의 온간성형기술, 나노코팅 기술, 고분자 위상차필름 제조기술, Photoresist-용 Novolak(노볼락) 수지 제조기술
6. 신재생에너지	고효율화 및 연속공정 기술, 핵심소재, 대면적 모듈화 기술, 연료전지 전용부품 제조기술, 저급석탄 가스화 및 청정연료화 기술, 폐기물 액화·가스화 기술
7. 콘텐츠-SW (Software)	실시간 고신뢰성 검증 기술, 소프트웨어 취약성 분석 기술, 임베디드 운영체제 기술, 클라우드 컴퓨팅 플랫폼 기술, 다국어 음성인식 및 다국어/다음색 음성합성 기술, 사용자 참여형 자동번역/다국어 문서 자동번역/대화형 자동통역기술
8. 탄소저감에너지	연소후 CO ² 포집 기술, 연소전 CO ² 포집기술, 순산소 연소기술 및 저가 산소 대량 제조기술, 지중 저장소 탐사기술 및 DB(Database) 구축, 이산화탄소 수송/저장 기술
9. 고부가식품산업	비가열 전처리(pre-treatment) 및 가공처리기술, 식품용 생리활성물질 분석 및 지표물질 규명기술
10. 고도물처리산업	막소재 및 막모듈 기술

세제지원 대상 기술은 시행령에 규정되는 사항으로 정기적으로 심의하여 결정하는 대상은 아니다. 기재부 담당자에 의하면 대상 기술을 재검토해야 하는 수요가 발생했으며 세제지원 대상 기술의 선정에는 교과부와 지경부의 의견을 많이 반영하고 있다. 다음에 문화콘텐츠 기술이 신성장동력 세제 지원의 대상이 될 필요성에 대해서 살펴본다.

(3) 개정 내용²⁸⁾

신성장동력 연구개발비 세액공제(조특법 시행령 제9조 제1항 제1호의 별표 7) 적용 대상 기술 콘텐츠-SW(소프트웨어) 분야에 콘텐츠 관련 대상기술을 추가해야 한다(아래 표 참조). 그리고 대상기술에 대한 설명은 다음 <표 3-12>에 설명하였다.

<표 3-12> 신성장동력 연구개발비 세액공제(조특법 시행령 제9조 제1항 제1호의 별표 7) 개정안

현 행			개 정 안		
[별표 7] 신성장동력산업 분야별 대상기술(제9조제1항 관련)			[별표 7] 신성장동력산업 분야별 대상기술(제9조제1항 관련)		
구분	분야	세부분야	구분	분야	세부분야
7. 콘텐츠-SW (소프트웨어)	가. 임베디드 시스템 소프트웨어	(1)임베디드 소프트웨어 (2)시스템 소프트웨어	7. 콘텐츠-SW (소프트웨어)	가. 임베디드시스템 소프트웨어	(1)임베디드 소프트웨어 (2)시스템 소프트웨어
	나. 지능형인터페이스	(1)음성 인터페이스 (Interface) 소프트웨어 (2)다국어 언어처리 소프트웨어		나. 지능형인터페이스	(1)음성 인터페이스 (Interface) 소프트웨어 (2)다국어 언어처리 소프트웨어
				다. 게임	(1)온라인 게임 (2)기능성 게임 (3)실감형 게임
				라. 영상뉴미디어	(1)영상 (2)디지털 시네마 (3)뉴미디어 기술
				마. 가상현실	(1)체험형 모바일 혼합현실 (2)가상현실 기술 (4)가상세계
				바. 창작공연·전시	(1)스토리텔링 (2)디지로그 공연/무대/전시
				사. 융복합	(1)감성인지/추론 기술

28) 문화부(2010) 내부 자료 인용

<표 3-13> 신성장동력산업 분야별 대상기술(제9조제1항 관련 별표 7) 추가내역

구분	분야	세부 분야	대상기술
7. 콘텐츠-SW (소프트웨어)	다. 게임	(1) 온라인 게임	대규모 사용자가 참여하는 실시간 온라인 게임 기술
		(2) 기능성 게임	인간의 뇌 기능 활성화를 위해 뇌파를 활용한 기능성 게임 제작 기술
		(3) 실감형 게임	기기를 사용하지 않고 사용자의 동작만을 인식하여 모바일, PC, TV 등에서 콘텐츠를 이용하거나 게임에 활용하기 위한 기술
	라. 영상 뉴미디어	(1) 영상	자연현상, 동식물, 외계생명체 등을 실시간 수준의 초고 해상도 컴퓨터그래픽(CG)으로 구현하기 위한 기술 3D 합성, 3D 입체화 변환, 실사 카메라를 통한 3D 촬영기술 등 고품질의 3D 입체영상 제작을 위한 기술
		(2) 디지털 시네마	디지털시네마 환경에서 영상물의 제작, 편집, 배급, 상영까지 전 과정을 체계적으로 지원하기 위한 기술
		(3) 뉴미디어 기술	IPTV, 모바일 등의 환경에서 콘텐츠를 사용자가 자유롭게 원하는 형태로 이용이 가능하도록 인터랙션하기 위한 기술
	마. 가상 현실	(1) 체험형 모바일 혼합현실	모바일 단말 상의 카메라 및 각종 센서를 통해 객체 정보를 인식하고 실사영상과 가상영상 정보를 정합하여 실세계 환경에 맞게 자연스럽게 합성하여 실시간으로 보여주는 기술
		(2) 가상현실 기술	가상과 현실이 결합된 환경으로 문화/여가/교육훈련/산업활동 영역을 가상현실 공간으로 확장하여 에너지, 경비를 절감하기 위한 기술
		(4) 가상세계	가상의 공간에서 실생활과 같이 경제, 사회, 문화생활 등을 수행하기 위한 차세대인터넷플랫폼인 가상세계를 관리하고 운용하기 위한 기술
	바. 창작 공연·전시	(1) 스토리텔링	디지털기술을 활용하여 스토리 제작, 시각화, 마스터링, 재미창작지원을 위한 기술
		(2) 디지로그 공연/무대/전시	공연관람시 몰입감을 높이고, 관객과의 상호작용이 가능하도록 조명, 음향, 배경 등에 아날로그와 디지털 기술이 결합한 기술 디지털 기술을 접목하여 전시 콘텐츠를 보다 사실적이고도 실감나게 표현하고 관객들과의 인터랙션이 가능하도록 하는 아날로그와 디지털 기술이 결합된 형태의 전시기술
	사. 융복합	(1) 감성인지/추론 기술	사용자의 감성을 이해하고 적절하게 반응하여 최상의 콘텐츠를 구현할 수 있도록 하는 시스템/제품/콘텐츠 제작의 핵심기술

(4) 문화콘텐츠기술을 신성장동력에 포함할 경우 조세 감면액

신성장동력분야에 콘텐츠관련 일부대상이 포함될 경우 조특법 제10조1항1호에 의거해 연구인력개발비 중 신성장동력분야의 연구개발비에 대기업의 경우 연구개발비의 20% 중소기업의 경우 30%를 과세연도의 소득세 또는 법인세액에서 공제할 수 있다. 신성장동력분야의 콘텐츠분야에 추가될 세부분야는 게임/영상, 뉴미디어/가상현실/창작, 공연, 전시/융복합 분야가 있다. 게임을 제외한 나머지 분야는 세액감면 효과를 산출기 위한 통계자료 등의 수집에 어려움이 있어 여기에서는 온라인게임산업이 신성장동력산업에 포함될 경우의 세금 감면액을 계산한다.

- ① 온라인게임산업의 매출액은 2009년에 3조 3천억원으로 추정된다(「문화산업통계」 2009년 이용). 이를 앞에서 제시한 한국은행 통계자료에서 대기업과 중소기업의 비율을 이용하고 연구개발비 비중을 이용하면 연구개발액이 추계된다. 연구개발액의 80%가 공제대상연구개발액으로 가정을 하고 여기에 세율을 곱하면 감면액이 계산된다(이 과정과 결과가 아래 표에 제시되어 있다). 온라인 게임산업이 신성장동력에 포함될 경우 195억원의 세금이 감면될 것으로 추정된다.

<표 3-14> 온라인게임산업의 신성장동력산업으로의 추가시 세액공제 혜택

(단위: 백만원)

구분	매출액	연구개발비 구성비	연구개발액	공제대상 연구개발액 (80%가정)	세액공제율	세금 감면액
대기업	1,978,134	1.65%	32,639	26,111	20%	5,222
중소기업	1,338,656	4.45%	59,570	47,656	30%	14,296
합계	3,316,790	-	92,209	73,767	-	19,518

- ② 한편 온라인게임산업이 일반 기업부설창작연구소로 고시될 경우 세액감면액과 신성장동력산업으로 포함될 때의 세액감면 혜택을 비교하면 다음 <표 3-15>와 같다. 신성장동력일 경우가 상대적으로 공제세율이 높으므로 세액 감면액은 커진다. 온라인게임산업의 경우 신성장동력으로 지정될 경우 세액감면액은 60억원이 증가됨을 알 수 있다.

**<표 3-15> 온라인게임산업이 기업창작부설연구소로 고시된 경우와
신성장동력산업에 포함될 경우 세액공제 차이**

(단위: 백만원)

구 분	연구개발비 (80%가정)	기업부설창작연 구소A (대기업6%,중소 기업25%)	신성장동력 세액공제B (대기업20%,중소 기업30%)	감세효과 B-A	공제액 증감율(%)
대기업	26,111	1,566	5,222	3,656	233%
중소기업	47,656	11,914	14,296	2,382	20%
합 계	73,767	13,480	19,518	6,038	

6. 임시투자세액 공제

임시투자세액 공제의 대상 업종에 방송업, 출판업 등 일부 문화콘텐츠산업이 포함되어 있다. 감면 제도의 적용 대상을 전체 문화콘텐츠산업으로 확대하라는 요구를 문화부와 관련된 보고서에서 주장하고 있다. 한편 기재부는 2010년 8월에 이 감면제도를 ‘고용창출투자에 대한 세액공제’로 전환할 계획을 밝혔다.

1) 임시투자세액 공제 제도

기업의 투자자금 중 일정액을 산출세액에서 감해주는 것을 투자세액공제라고 하는데 이 가운데 정부가 경기조절 등 특정목적에 위하여 필요하다고 인정할 때 기업 투자를 활성화시키기 위한 목적으로 한시적으로 적용하는 것을 임시투자세액공제라고 한다. 이는 1982년에 도입된 제도로 기업의 설비투자금액 중 일정부분을 소득세 또는 법인세 등의 세액에서 공제해주는 제도이다(조특법 제26조). 이 제도는 기업의 투자액 중 일부를 정부가 보조금을 주어 부담하는 것과 같은 효과를 지닌다.

임시투자세액공제를 적용받을 수 있는 업종은 대통령령으로 정하는 투자 즉 제조업·도매 및 소매업·건설업·농업·축산업·어업·연구개발업·관광숙박업·교육서비스업·물류산업·출판업 등 총 29개 업종이며 토지·건물·차량운반용구·비품구입 비용을 제외한 모든 설비투자에 적용된다(조특법 시행령 제23조).

대통령령으로 정하는 세액공제율은 일률적으로 7%로 적용되다가 2009년부터 수도권 과밀억제권역은 3%, 그 밖의 지역은 10%로 차등화되기 시작하였다. 예를 들면 제조업에 종사하는 기업이 수도권 과밀억제권역 외의 지역에 총 50억 원 규모의 설비 투자를 했을 때 투자액의 10%인 5억 원을 당해 연도의 세액에서 공제해주는 것이다.

경기가 좋지 않을 때 일정기간에 한하여 투자세액공제를 허용하는 제도이지만 1982년 도입된 이래 2009년까지 28년 동안 8년을 제외한 20년(1차 1982년, 2차 1985~1986년, 3차 1989~1994년, 4차 1997~2000년 6월, 5차 2001~2009) 동안 이 제도가 운영되었다. 특히, 2001년 이후부터 2009년까지는 한 번도 중단된 적이 없어 ‘임시’가 아닌 ‘상시’ 투자세액공제가 되었고 단순보조금 성격으로 변질되었다는 지적을 받았다.

문화콘텐츠산업 중 현재 임시투자세액 공제 대상 업종에 해당하는 문화콘텐츠 관련 업종은 출판업, 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업은 제외한다), 방송업, 창작 및 예술관련 서비스업이 포함되어 있다. 문화부는 이 제도의 대상 업종을 문화산업 전체로 확대해주고 공제대상 자산의 추가를 요구해 왔다(미래위, 「콘텐츠산업선진화 보고서」, 2009.6). 한편, 문화부는 2010년 7월 기획재정부에 이 제도의 대상 업종에 ‘영화관 및 게임산업’도 추가하여 줄 것을 요구한 바 있다.

2) 고용창출투자에 대한 세액공제제도 도입

기재부는 2010년 8월에 발표한 2010년 세제개편(안)에서 임시투자세액 공제 제도를 수정한다고 발표하였다. 이 안에 따르면 ‘임시투자세액 공제’ 제도를 2010년 12월 31일에 폐지하고 2011년 1월 1일 이후에는 고용창출형 투자 및 R&D 투자 지원제도로 전환한다는 것이다. 고용창출투자에 대한 세액공제제도(조특법26조)에서는 법규가 규정한 요건을 구비한 기업이 설비투자를 한 경우 그 투자액의 7%를 법인세 내에서 공제해 주는데 공제액은 고용증가 1인당 1천만원(청년고용의 경우 1인당 1,5천만원)이다.

<표 3-16> 고용창출투자에 대한 세액공제제도 도입(조특법 26조)

현 행	개 정 안
〈신설〉	☐ 고용창출투자세액공제 ○ 세액공제율 : 7% ○ 투자대상자산 : 기계장치 등 사업용 자산 ○ 적용대상지역 : 수도권 과밀억제권역 밖의 지역 ○ 적용대상업종 : 농업, 축산업, 어업, 광업, 제조업 등 32개 업종 ○ 공제한도 - 고용증가인원 × 1,000만원 ★ 청년(15세 - 29세) 고용의 경우에는 1인당 1,500만원 - 투자가 이루어진 과세연도 이후 5년 이내 고용이 증가한 경우 이월하여 공제 가능 ○ 일몰기한 : '12.12.31

한편 고용창출투자세에 대한 세액공제제도에 대해서 국회의원 등이 다양한 비판을 제기하고 있다; ① 효과가 의심이 되는 임시투자세액공제를 모태로 하는 고용투자세액공제는 문제가 있다. ② 임시투자세액공제의 혜택을 받는 기업의 90%가 중소기업이었던 점을 감안하면 임투제도 폐지는 신중히 검토해야 한다(민주당 이혜훈 의원, 2010년 국정감사 발언). ③ 대기업 위주의 지원 정책이다(민주당 이정희, 이강래 의원, 2010년 국정감사 발언). ④ 사업용 자산투자를 할 경우 오히려 고용이 감소할 수 있다(한나라당 이한구 의원, 2010년 국정감사 발언). ⑤ 정규직을 줄이고 임시직을 늘릴 경우 혜택을 받을 수 있다.

3) 임시투자세액 공제 제도를 문화산업 전 영역으로 확대할 경우

임시투자세액 공제 제도가 현행대로 유지될 경우를 상정하고 이 제도의 공제 대상 산업과 자산의 범위가 문화산업 기업이 혜택을 받을 수 있도록 적절하게 확대되어야 함을 제시한다.

(1) 현황 및 문제점²⁹⁾

현행 임시투자세액 공제범위는 제조업 중심의 자산인 기계 및 장치류 등에 대해서만 세액공제를 하고 있어 기계 및 장치류에 대한 투자가 크지 않은 콘텐츠기업과 같은 지식서비스산업의 경우 실질적 혜택이 미미하다. 문화산업 중 일부(출판업, 영상 오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업 제외), 방송업 등)만 대상에 포함되고 그 외에는 공제대상에 포함되지 않거나 불분명하다.

또한, 임시투자세액의 대상이 되는 ‘사업용 자산’의 범위가 모호하여 문화산업의 각 세부 산업이 분류체계상 공제대상 산업이라 하더라도 공제대상의 ‘사업용 자산’의 범위에 포함되는지 여부가 불분명하다.

영화산업의 경우 영화관 운영업이 대상이 제외되어 있으나 대규모 설비투자가 이뤄지는 것은 유통 단계인 영화관이 거의 유일하며 특히 디지털시네마 시대의 인프라

29) 미래문화부(2009) 인용

에 해당하는 디지털 영상장비에 대한 수요가 높은 상황이다. 디지털 영상장비에 대한 투자세액 공제 지원은 영화산업의 디지털화를 강화하고 기존 필름으로 인한 환경오염 개선에 기여함으로써 녹색 신성장동력의 발판으로 작용하고 있다.

게임산업의 경우 컴퓨터 및 정보인프라의 급격한 발전에 따라 서비스 등 기계설비의 경제적 내용연수가 점점 짧아지고 있는 점을 고려, 타 업종에 비해 설비투자가 빈번하게 일어나기 때문에 설비 투자 부분의 세액공제는 산업 발전에 기여한다. 게임업 가운데 특히, 우리나라가 세계적 경쟁력을 확보하고 있는 온라인게임 분야에서의 자산투자는 컴퓨터, 대용량 저장 및 백업장치, 엔진 등의 소프트웨어 등인 바, 게임과 같은 지식서비스산업에 대한 실질적 혜택을 부여하기 위해서는 사업용 자산의 범위 확대가 필요하다.

공제재산에 포함되더라도 수도권 과밀억제권역에 있는 경우에는 공제율이 낮게 적용되고 있다. 조특법 시행령 제23조(임시투자세액공제) 제2항에서는 사업용 자산이 수도권 과밀억제권역에 있는 경우 투자금액의 100분의 3을 소득세 또는 법인세에서 공제하고 수도권 과밀억제권역 밖에 있는 경우 100분의 10을 공제하도록 규정되어 있다.

(2) 개선방향³⁰⁾

임시투자세액공제 대상 산업으로 제조업의 경우, 제조업으로 명기되어 해당 산업에 속하는 모든 기업들이 대상으로 포함되어 있으나 문화산업의 경우 대상 산업으로 출판업, 영상오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업은 제외) 등으로 명기되어 있다. 이러한 상이한 수준에서 정의된 대상 산업 정의는 제조업 편향을 보여주는 세법 조항으로 문화산업의 경우에도 문화산업 내 소분류 산업들이 나열되어 포함되는 것보다 문화산업 전체(예 : ‘문화산업기본법’의 ‘문화산업’ 범위에 속하는 산업)가 임시투자세액공제의 대상산업으로 명기되는 것이 바람직할 것이다.

문화산업관련 비즈니스는 그 특성상 공해유발산업에 해당하지 않으며 고용구조의 특성상 수도권 과밀을 유발하지 않고 전후방 산업연관효과에 의한 고용 증대 및 투

30) 미래워문화부(2009) 인용

자유발효과를 낳은 고부가가치 산업으로서 세액공제의 폭을 상향 조정하는 것이 바람직할 것이다. 과거 스카이라이프 관련 디지털 방송장비와 정보통신 장비에 한하여 인정해주었던 특례를 문화산업에도 인정해줄 필요가 있다.³¹⁾

<표 3-17> 임시투자세액 공제 제도 관련 법령 개정(안)

법령	현행	개선
조특법, 조특법 시행령, 조특법 시행규칙	□ 임시투자세액공제 ① 대상업종 : 제조업, 광업, 건설업, 도소매업, 전기통신업 등 29개 업종 ② 공제대상 자산 : 사업용 자산 및 업종별 자산 ※ 법인세법 시행규칙 별표 6의 업종별 감가상각 내용연수를 적용받는 자산 ○ 건설업종 기계장비 ○ 도소매업·소매업·물류업용 유통산업합리화 시설 ○ 관광업·노인복지시설업용 건축물 및 시설물	① 대상업종 추가 - ‘문화산업진흥기본법 제2조 상의 문화산업’으로 규정하거나(일부 제외 가능), - 개별 문화산업 부문들을 추가 ② 공제대상 자산 추가 - 영화관에서 디지털 영사 장비 - 온라인게임 개발용 개발전용 컴퓨터대용량 저장 및 백업 장치·소프트웨어(법인의 관리부서 등에서 사용하는 사무용 컴퓨터 등 제외)

□ 개선의 기대 효과

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

31) 조특법 시행령(2008.4.30) 일부 개정 제124조(수도권 과밀 억제권역안의 투자에 대한 조세 감면배제 등) 제3항, 제4항

4) 고용창출투자세액 공제제도 도입시 효과

고용창출투자세액 공제제도의 적용 대상 기업과 자산은 임시투자세액 공제 제도와 비슷하다. 고용창출투자세액 공제제도의 적용대상은 수도권 과밀억제권역 밖의 지역에 있는 32개 업종에 대해서 적용되는데 이는 고용창출투자세액 공제제도의 적용 대상 기업 29개 업종에 비해서 3개가 추가되었지만 문화콘텐츠산업이 추가된 것 같지는 않다.³²⁾ 적용대상 자산의 두 제도가 같다. 다만 고용창출투자세액 공제제도에서는 고용증가인원이 있어야 1인당 1천만원(단 15세-29세의 청년을 고용할 경우 1.5천만원)의 세액을 공제해 준다는 조건이 추가되었다.

따라서 문화콘텐츠 기업은 임시투자세액공제의 혜택을 제대로 받지 못하는 것과 같은 이유로 고용창출투자세액 공제의 혜택을 받지 못할 것으로 예상된다. 따라서 대상업종의 확대, 수도권과밀억제지역내 기업에도 혜택부여, 대상 자산의 추가의 내용이 추가되어야 고용창출투자세액 공제제도의 혜택을 받을 수 있다.

문화콘텐츠 기업은 인적자산으로 운영되는 기업으로 고용유발 및 취업유발계수가 높기 때문에 고용창출투자세액 공제제도를 신설한 취지와 부합한다. 따라서 고용창출투자세액 공제제도를 도입할 경우에 문화콘텐츠 기업이 혜택을 받을 수 있도록 조치할 필요가 있다. 구체적인 변경 내용은 현재 법률이 없으므로 정리하기 어렵지만 앞의 표에서 정리한 내용과 유사하게 바뀌어야 한다.

32) 현재 고용창출투자세액 공제제도의 적용 대상 산업 32개가 확인되지 않고 있음

제4장

문화콘텐츠 기업에 대한 부가가치세 감면

제4장 문화콘텐츠 기업에 대한 부가가치세 감면

이 장에서는 일부 문화콘텐츠 기업에 부가가치세를 감면해 줄 필요가 있음을 말하고자 한다. 먼저 부가가치세 면세 제도의 현황을 살펴보고 문화콘텐츠 기업에 부가가치 면세 제도를 적용해야 하는 타당성을 검토한다. 다음에 문화콘텐츠기업에 대한 부가가치세 면세에 대한 해외 사례를 분석한 다음에 문화콘텐츠산업 중 일자리 창출을 많이 하는 음악, 애니메이션, 만화, 에듀테인먼트 기업에 부가가치세를 면세 해줄 필요가 있음을 제시하였다. 마지막으로 면세로 인한 세면 감면액을 추정하였다.

1. 우리나라의 현재 부가가치세 면세제도의 개요

1) 개 요

부가가치세는 본래 재화나 용역을 공급할 때 거래상대방으로부터 10%(국내 부가가치세율)만큼을 더 받아 국가에 납부하는 제도다. 재화나 용역을 구입할 때 소비자 입장에서는 공급가액의 10%를 추가적으로 내야 하기 때문에 부담이 늘어난다. 그래서 소비자가 공급받는 품목 중 기초생활필수품이나 국민후생관련 용역 등에 대해서는 부가가치세를 면세하고 있다. 부가가치세법에는 일정한 요건이 충족되는 경우 부가가치세를 면제해주는 영세율과 면세가 있다. 영세율이란 세율이 「0」이란 의미로 매출세액은 면제해주고 매입세액은 환급해주는 경우를 말한다. 따라서 영세율을 적용받는 경우에는 부가가치세 부담이 완전히 면제된다. 반면 면세란 매출세액은 면제되지만 매입세액을 환급받을 수 없는 경우이다. 영세율이 부가가치세의 부담을 완전히 면제해주는 제도인 데 비해 면세는 부가가치세의 부담을 부분적으로만 면제해주는 제도이다(네이버 백과사전).

부가가치세 면세제도가 존재하는 경제적 의미는 기본적으로 소비세가 일반적으로

가지는 세부담의 역진성을 완화하기 위한 것이다. 따라서 저소득층의 소비에서 큰 비중을 차지하는 기초생활필수품(미가공 식료품, 수돗물, 연탄과 무연탄 등)에 대하여 면세를 제공한다. 그 외에 사회적으로 적정수준보다 공급이 부족하다고 보이는 의료서비스와 주거서비스 공급에 대해서도 국민의 기초생활보장차원에서 면세가 제공된다. 부가가치세 제도는 또 세부담의 역진성 완화와는 다른 차원에서 면세를 제공하는 경우가 있는데 부가가치의 계산이 어려운 생산요소거래(임금, 토지, 금융 등)에 대해서 부가가치세 면세를 적용한다.

1977년 도입당시에 비하여 현재 「부가가치세법」상의 면세항목은 상당히 줄어들어 있는 반면 「조특법」상의 면세규정은 1977년 구 「조세감면규제법」상의 부가가치세 면세항목보다 많이 늘어나 있는 실정이다.

2) 면세규정의 경제적 의미

부가가치세의 면세제도는 특정업체나 업종에 대하여 부가가치세의 과세를 면제해주는 제도이다. 면세기업은 부가가치세의 납세의무가 부과되지 않으므로 부가가치세와 관련하여 등록할 필요가 없으며 기장이나 세금계산서의 작성 및 보유의무가 없다.

면세는 현실적으로 매우 광범위하게 이루어지고 있는데 면세제도의 가장 중요한 문제점은 면세제도가 다단계 비누적적 소비세로서의 부가가치세의 기본골격을 붕괴하는데 있다. 면세가 최종단계가 아닌 중간단계에 적용되면 다음 단계에서는 면세에 따른 부가가치세 부담의 누적효과가 발생한다. 따라서 중간단계에 있는 거래자를 면세시키면 최종단계 거래자의 세부담은 면세시키지 않는 경우보다 더 크게 된다. 이 누적효과는 영세를 적용의 경우에 나타나는 환수효과보다 더 강하다.

영세를 적용과 달리 면세제도에서는 매출세액은 면세에 의해 영(0)이 되지만 전단계세액공제(환급)가 이루어지지 않는다. 아래 <표 4-1>에서 보는 바와 같이 면세가 중간단계인 도매단계에 적용되면 전단계세액공제가 부인되기 때문에 전체적으로는 과세의 누적이 발생하여 전체 단계의 납부세액 합계는 정상적인 과세의 경우보다 세액공제부인액만큼 증대된다. 최종거래단계인 소매단계에 면세가 이루어져도 전단계세액의 공제가 허용되지 않으며 중간단계에서 납부한 세액이 없어지지 않기 때문에 완전한 비과세 효과가 발생하지 않는다.

면세기업이 최종소비자에게 재화를 판매할 경우 면세제도는 완전과세제도보다 세액경감을 가져오지만 면세기업이 사업자등록을 한 다른 기업에게 판매하는 경우에는 면세제도가 완전과세제도보다 세부담을 증대시킨다. 왜냐하면 면세기업이 사업자등록을 한 기업에게 재화를 판매하는 경우에 면세기업이 부담한 매입세액은 과세기업에게 전가되지만 과세기업이 다시 최종소비자에게 판매할 때에는 면세기업으로부터 전가된 세액을 공제받지 못하기 때문이다. 따라서 면세기업으로부터 매입하는 재화는 중복과세 될 수 있으며 가격체계를 왜곡시킬 뿐만 아니라 거래과정까지도 왜곡시킨다.

<표 4-1> 면세제도하의 세부담

구분	거래 단계	매출액	매입액	세율 (%)	매출 세액	매입 세액	납부 세액	납부 세액 합계
면세율을 도매 단계에서 적용하는 경우	제조	100	0	10	10	0	10	35
	도매	150	100	면세	0	10	0	
	소매	250	150	10	25	0	25	
면세율을 소매 단계에서 적용하는 경우	제조	100	0	10	10	0	10	15
	도매	150	100	10	15	10	5	
	소매	250	150	면세	0	15	0	

3) 세법규정에서 면세대상범위

(1) 부가가치세법상의 면세 규정

제12조 【면세】

① 다음 각 호의 재화 또는 용역의 공급에 대하여는 부가가치세를 면제한다.

1. 가공되지 아니한 식료품(식용(식용)으로 제공되는 농산물, 축산물, 수산물과 임산물을 포함한다) 및 우리나라에서 생산되어 식용으로 제공되지 아니하는 농산물, 축산물, 수산물과 임산물로서 대통령령으로 정하는 것
2. 수돗물
3. 연탄과 무연탄

4. 여성용 생리 처리 위생용품
5. 의료보건 용역(수의사의 용역을 포함한다)으로서 대통령령으로 정하는 것과 혈액
6. 교육 용역으로서 대통령령으로 정하는 것
7. 여객운송 용역. 다만, 항공기, 고속버스, 전세버스, 택시, 특수자동차, 특종선박(특종선박) 또는 고속철도에 의한 여객운송 용역으로서 대통령령으로 정하는 것은 제외한다.
8. 도서(도서대여 용역을 포함한다), 신문, 잡지, 관보(관보), 「뉴스통신진흥에 관한 법률」에 따른 뉴스통신 및 방송으로서 대통령령으로 정하는 것. 다만, 광고는 제외한다.
9. 우표(수집용 우표는 제외한다), 인지(인지), 증지(증지), 복권과 공중전화
10. 「담배사업법」 제2조에 따른 담배로서 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것
가. 「담배사업법」 제18조제1항에 따른 판매가격이 대통령령으로 정하는 금액 이하인 것
나. 「담배사업법」 제19조에 따른 특수용담배로서 대통령령으로 정하는 것
11. 금융·보험 용역으로서 대통령령으로 정하는 것
12. 주택과 이에 부수되는 토지의 임대 용역으로서 대통령령으로 정하는 것
13. 토지
14. 저술가·작곡가나 그 밖에 대통령령으로 정하는 자가 직업상 제공하는 인적(인적) 용역
15. 예술창작품, 예술행사, 문화행사와 아마추어 운동경기로서 대통령령으로 정하는 것
16. 도서관, 과학관, 박물관, 미술관, 동물원 또는 식물원에서의 입장
17. 종교, 자선, 학술, 구호(구호), 그 밖의 공익을 목적으로 하는 단체가 공급하는 재화 또는 용역으로서 대통령령으로 정하는 것
18. 국가, 지방자치단체 또는 지방자치단체조합이 공급하는 재화 또는 용역으로서 대통령령으로 정하는 것
19. 국가, 지방자치단체, 지방자치단체조합 또는 대통령령으로 정하는 공익단체에 무상(무상)으로 공급하는 재화 또는 용역

② 다음 각 호의 재화의 수입에 대하여는 부가가치세를 면제한다.

1. 가공되지 아니한 식료품(식용으로 제공되는 농산물, 축산물, 수산물과 임산물을 포함한다)으로서 대통령령으로 정하는 것
2. 도서, 신문 및 잡지로서 대통령령으로 정하는 것
3. 학술연구단체, 교육기관 및 「한국교육방송공사법」에 따른 한국교육방송공사 또는 문화단체가 과학·교육·문화용으로 수입하는 재화로서 대통령령으로 정하는 것
4. 종교의식, 자선, 구호, 그 밖의 공익을 목적으로 외국으로부터 종교단체, 자선단체 또는 구호단체에 기증되는 재화로서 대통령령으로 정하는 것
5. 외국으로부터 국가, 지방자치단체 또는 지방자치단체조합에 기증되는 재화

6. 거주자가 받는 소액물품으로서 관세가 면제되는 재화
7. 이사·이민 또는 상속으로 인하여 수입하는 재화로서 관세가 면제되거나 「관세법」 제 81조제1항에 따른 간이세율이 적용되는 재화
8. 여행자의 휴대품, 별송(별송) 물품 및 우송(우송) 물품으로서 관세가 면제되거나 해당 간이세율이 적용되는 재화
9. 수입하는 상품견본과 광고용 물품으로서 관세가 면제되는 재화
10. 우리나라에서 개최되는 박람회, 전시회, 품평회, 영화제 또는 이와 유사한 행사에 출품하기 위하여 무상으로 수입하는 물품으로서 관세가 면제되는 재화
11. 조약·국제법규 또는 국제관습에 따라 관세가 면제되는 재화로서 대통령령으로 정하는 것
12. 수출된 후 다시 수입하는 재화로서 관세가 감면되는 것 중 대통령령으로 정하는 것. 다만, 관세가 경감(경감)되는 경우에는 경감되는 부분만 해당한다.
13. 다시 수출하는 조건으로 일시 수입하는 재화로서 관세가 감면되는 것 중 대통령령으로 정하는 것. 다만, 관세가 경감되는 경우에는 경감되는 부분만 해당한다.
14. 제1항 제10호에 따른 담배
15. 제6호부터 제13호까지의 재화 외에 관세가 무세(무세)이거나 감면되는 재화로서 대통령령으로 정하는 것. 다만, 관세가 경감되는 경우에는 경감되는 부분만 해당한다.

(2) 조특법 상의 부가가치세 면세 법령

제106조 【부가가치세의 면제 등】

- ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 재화 또는 용역의 공급에 대해서는 부가가치세를 면제한다. 이 경우 제1호부터 제3호까지 및 제9호는 2012년 12월 31일까지 공급한 것에만 적용하고, 제4호의2 및 제11호는 2011년 12월 31일까지 공급한 것에만 적용하며, 제8호는 2010년 12월 31일까지 실시협약이 체결된 것에만 적용한다. <개정 1999.4.30 부칙, 1999.8.31 부칙, 2000.12.29 부칙, 2001.5.24 부칙, 2002.8.26 부칙, 2003.5.29 부칙, 2003.12.30 부칙, 2004.7.26 부칙, 2004.12.31 부칙, 2005.12.31 부칙, 2006.12.30 부칙, 2007.12.31 부칙, 2008.2.29 부칙, 2008.12.26 부칙, 2010.1.1 부칙>
1. 「전기사업법」 제2조에 따른 전기사업자가 전기를 공급할 수 없거나 상당한 기간 전기 공급이 곤란한 도서(도서)로서 지식경제부장관(같은 법 제98조에 따라 위임을 받은 기관을 포함한다)이 증명하는 도서지방의 자가발전에 사용할 목적으로 「수산업협동조합법」에 따라 설립된 수산업협동조합중앙회에 직접 공급하는 석유류

2. 공장, 광산, 건설사업현장 및 이에 준하는 것으로서 대통령령으로 정하는 사업장과 「초·중등교육법」 제2조 및 「고등교육법」 제2조에 따른 학교(이하 이 호에서 "사업장등"이라 한다)의 경영자가 그 종업원 또는 학생의 복리후생을 목적으로 해당 사업장등의 구내에서 식당을 직접 경영하여 공급하거나 「학교급식법」 제4조 각 호의 어느 하나에 해당하는 학교의 장의 위탁을 받은 학교급식공급업자가 같은 법 제10조에 따른 위탁급식의 방법으로 해당 학교에 직접 공급하는 음식용역(식사로료 한정한다). 이 경우 위탁급식 공급가액의 증명 등 위탁급식의 부가가치세 면제에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
3. 농어업 경영 및 농어업 작업의 대행용역으로서 대통령령으로 정하는 것
4. 대통령령으로 정하는 국민주택 및 그 주택의 건설용역(대통령령으로 정하는 리모델링 용역을 포함한다)
- 4의2. 「주택법」 제2조제12호에 따른 관리주체(같은 호 가목은 제외한다. 이하 이 조에서 "관리주체"라 한다), 「경비업법」 제4조제1항에 따라 경비업의 허가를 받은 법인(이하 이 조에서 "경비업자"라 한다) 또는 「공중위생관리법」 제3조제1항에 따라 위생관리용역업의 신고를 한 자(이하 이 조에서 "청소업자"라 한다)가 「주택법」 제2조제2호에 따른 공동주택 중 국민주택을 제외한 주택에 공급하는 대통령령으로 정하는 일반관리용역·경비용역 및 청소용역
- 4의3. 관리주체, 경비업자 또는 청소업자가 「주택법」 제2조제2호에 따른 공동주택 중 국민주택에 공급하는 대통령령으로 정하는 일반관리용역·경비용역 및 청소용역
- 4의4. 삭제 <2003.12.30 부칙>
5. 삭제 <1999.12.28 부칙>
6. 대통령령으로 정하는 정부업무를 대행하는 단체가 공급하는 재화 또는 용역으로서 대통령령으로 정하는 것
7. 「한국철도시설공단법」에 따른 한국철도시설공단이 「철도산업발전기본법」 제3조제2호에 따른 철도시설(이하 이 호에서 "철도시설"이라 한다)을 국가에 귀속시키고 같은 법 제26조에 따라 철도시설관리권을 설정받는 방식으로 국가에 공급하는 철도시설
8. 교육과학기술부장관의 추천이나 교육과학기술부장관이 지정하는 자의 추천을 받은 자가 「사회기반시설에 대한 민간투자법」 제4조제1호의 방식을 준용하여 건설한 학교시설(「고등교육법」 제2조에 따른 학교시설로 한정한다)에 대하여 학교가 제공하는 시설관리운영권 및 그 추천을 받은 자가 그 학교시설을 이용하여 제공하는 용역
9. 「여객자동차 운수사업법」에 따른 시내버스 및 마을버스운송사업용으로 공급하는 버스로서 천연가스를 연료로 사용하는 것
10. 「관세법」 제91조제4호 및 제5호에 따른 물품 중 희귀병치료등을 위한 것으로서 대통

령령으로 정하는 것

11. 영유아용 기저귀와 분유(「부가가치세법」 제12조에 따라 부가가치세가 면제되는 것은 제외한다)

② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 재화의 수입에 대해서는 부가가치세를 면제한다.
이 경우 제9호 및 제10호는 2011년 12월 31일까지 수입신고하는 분에만 적용하고, 제11호는 2012년 12월 31일까지 수입신고하는 분에만 적용하며, 제12호는 2014년 12월 31일까지 수입신고하는 분에만 적용하고, 제13호는 2015년 12월 31일까지 수입신고하는 분에만 적용한다. <개정 2000.1.12 부칙, 2000.12.29 부칙, 2001.12.29 부칙, 2003.12.30 부칙, 2005.12.31 부칙, 2008.12.26 부칙, 2010.1.1 부칙, 2010.3.12 부칙>

1. 무연탄

2. 삭제 <2001.12.29 부칙>

3. 과세사업에 사용하기 위한 선박

4. 과세사업에 사용하기 위한 「관세법」에 따른 보세건설물품

5. 삭제 <2003.12.30 부칙>

6. 삭제 <2003.12.30 부칙>

7. 삭제 <2000.12.29 부칙>

8. 삭제 <2000.12.29 부칙>

9. 제105조 제1항 제5호에서 규정하는 농민이 직접 수입하는 농업용 또는 축산업용 기자재와 제105조 제1항 제6호에서 규정하는 어민이 직접 수입하는 어업용 기자재로서 대통령령으로 정하는 것

10. 2011대구세계육상선수권대회조직위원회 또는 지방자치단체가 2011년에 개최되는 제13회 세계육상선수권대회의 경기시설 제작·건설 및 경기운영에 사용하기 위한 물품으로서 국내제작이 곤란한 것

11. 2012여수세계박람회조직위원회가 2012년에 개최되는 여수세계박람회 관련시설의 제작·건설 및 박람회 운영에 사용하기 위한 물품으로서 국내제작이 곤란한 것

12. 2014인천아시아경기대회조직위원회 또는 지방자치단체가 2014년에 개최되는 제17회 아시아경기대회의 경기시설 제작·건설 및 경기운영에 사용하기 위한 물품으로서 국내제작이 곤란한 것

13. 2015광주하계유니버시아드대회조직위원회 또는 지방자치단체가 2015년에 개최되는 제28회 하계유니버시아드대회의 경기시설 제작·건설 및 경기운영에 사용하기 위한 물품으로서 국내제작이 곤란한 것

4) 문화콘텐츠산업과 부가가치세

우리나라의 「부가가치세법」에서 12조 1항의 8, 14, 15, 16호가 각각 문화산업의 개별분야에 대한 부가가치세 면세적용의 기준이 되는 규정이다.

- 8. 도서(도서대여 용역을 포함한다), 신문, 잡지, 관보(관보),
「뉴스통신진흥에 관한 법률」에 따른 뉴스통신 및 방송으로서 대통령령으로
정하는 것. 다만, 광고는 제외한다.
- 14. 저술가·작곡가나 그 밖에 대통령령으로 정하는 자가 직업상 제공하는
인적(인적) 용역
- 15. 예술창작품, 예술행사, 문화행사와 아마추어 운동경기로서 대통령령으로
정하는 것
- 16. 도서관, 과학관, 박물관, 미술관, 동물원 또는 식물원등의 입장

2. 문화콘텐츠 상품에 대한 부가가치세 면세에 대한 기존 연구와 근거

1) 기존연구

우선 일반적인 면세제도에 대한 연구로는 김유찬(1998)³³⁾, 김유찬외2인(2006)³⁴⁾, 김승래외2인(2007)³⁵⁾의 연구가 있으며 이들 연구에서는 면세제도를 전반적으로 상향조정 혹은 하향조정해야하느냐의 문제와 개별면세적용분야에 대한 개괄적인 연구가 이루어졌다. 개별 면세분야에 대한 연구로는 우선 금융서비스에 대한 연구로서는 이창희(2002)³⁶⁾와 김유찬외1인(2006)³⁷⁾의 연구가 있으며 금융서비스를 면세에서 과세 전환시켜야 한다는 주제에 대한 찬성과 반대 의견이 제시된바 있으며 금융서비스이외에 개별적인 분야에 대하여 부가가치세 면세 문제가 연구주제로 다루어진 경우는 그다지 보이지 않는다.

문화산업에 대한 조세지원의 문제를 최초로 다룬 연구보고서는 1996년의 한국조세연구원의 보고서이다.³⁸⁾ 동 자료에서는 부가가치세 문제도 다루었는데 공연장입장료, 공예품, 전자출판물, 한국영화전용상영 영화관 입장료에 대한 부가가치세 면세의 문제를 다루었으며 이중 공예품, 전자출판물에 대한 부가가치세 면세는 적절하다는 의견을 제시한 바 있다.

공연장입장료는 부가가치가 높은 공연예술사업의 국제경쟁력을 높여 문화수입국에서 수출국으로 전환할 수 있도록 하고 공연예술 활동을 활성화시켜 국민에게 문화향수 기회 확대와 문화감수성을 고양시키며 공연예술의 활성화가 상품에 문화의 옷을 입히는 효과를 주게 되어 궁극적으로는 우리 상품의 국제경쟁력 강화를 도모할 수 있고 아울러 대중예술을 활성화를 위하여 필요성이 주장되었다. 그러나 위 보고

33) 김유찬, 부가가치세의 면세 및 영세를 적용범위에 대한 평가와 조정의 기본방향, 한국조세연구원, 1998.

34) 김유찬/윤태화/서희열, 소비세 분야의 세제개혁 방향, 세무와회계저널, 2006, 제7권 3호.

35) 김승래/박명호/홍범교, 우리나라 부가가치세 정책과제의 경제적 분석, 한국조세연구원, 2007.

36) 이창희, 금융보험업에 대한 부가가치세, 서울대 법학, 2002.

37) 김유찬/장근호, 금융서비스에 대한 부가가치세 과세의 경제적 효과 분석, 세무학연구, 2006, 23권 3호.

38) 손원익/김유찬/성명재/현진권, 문화 활성화를 위한 조세지원방안, 한국조세연구원, 1996.

서에서는 검토결과 공연예술 중 순수예술에 관한 발표회는 「부가가치세법」시행령 제 36조 제 2항에 의한 순수예술행사에 해당되어 부가가치세 면제대상이며 문제가 되는 것은 영화, 연극 등의 순수예술로 분류되지 않는 예술행사이고 영화, 연극 등에 대하여 부가가치세를 면제할 경우 공연예술 활성화는 우선 부가가치세 면제는 가격 하락을 통하여 재화의 소비(영화, 연극관람)를 유발시킬 수 있으려면 문화소비가 가격탄력성이 낮지 않아야 하는데 문화소비는 기호재(술, 담배)의 경우와 유사하여 일반적으로 가격탄력성이 낮다고 생각되어져서 효과가 없을 것이다. 따라서 부가가치세의 면제가 소비증대보다는 문화 공급자의 수익증가로 연결된다는 논리로 공연장 입장료에 대한 부가가치세 면제는 공연예술 활성화에 기여하지 못할 것으로 보고 이를 위한 「부가가치세법」개정은 불필요할 것으로 판단하였다.

두 번째로 공예품에 대하여는 세제혜택을 부여함으로써 공예인들의 창작의욕 고취 및 국내공예산업 발전도모를 위하여 필요한 측면은 있으나 우리나라의 현행 「부가가치세법」의 취지는 문화산업분야의 면제대상으로서 비영리목적의 순수예술과 관련된 분야만을 허용하고 있는데 공예품은 비영리목적의 순수예술품이라고 보기 어려우므로 시행령 제 36조 1에서 “예술, 음악 또는 사진에 속하는 창작성”의 범주에 함께 나열하는 것은 법취지로 보아 타당하지 않을 것으로 보았다. 그러면서도 공예품은 예술적인 요소, 환경 친화적인 요소 그리고 민속적인 요소가 가미된 제품으로서 순수예술범주에는 포함되지 않더라도 그 자체로서 지원할 필요는 있다고 하면서 시행령 제36조 1에 언급하는 것보다 「부가가치세법」 제12조에 첨가하여 공예품 등에 대하여 부가가치세 면세조항을 신설하는 것도 바람직할 것이라고 하였다.

그리고 전자출판물은 멀티미디어 시대의 새로운 정보 전달매체로 등장하여 기존의 종이책을 대신하고 있는 전자출판물에 대한 세제지원으로 전자출판산업의 육성도모에 기여할 필요가 있고 전자출판물에 대한 과세상의 취급을 기존도서와 달리 취급할 이유가 별로 없으므로 부가가치세의 면세가 타당하다고 판단하였다.

그리고 비교적 최근 정현일의 연구(2007)³⁹⁾에서 문화산업에 대한 부가가치세 면세를 통하여 지원할 수 있는 방안이 거론된 바 있으며 이때 지원의 이론적 근거로서는 경제적 외부효과가 동원되었다. 아울러 지원되어야 할 문화서비스로는 음반에 대

39) 정현일, 문화산업 세제 개선방안 연구, 한국문화관광산업연구원, 2007.

한 부가가치세의 면세가 주장되고 다른 한편 「부가가치세법」상의 지원은 아니지만 문화비 지출에 대한 소득공제 신설을 주장하였다.

2) 문화콘텐츠 상품에 대한 부가가치세 과세/면세의 이론적 근거

문화서비스에 대한 부가가치세의 과세 혹은 면세의 정당성은 우선 최적(물품)조세 (Optimal Taxation)이론에 비추어 판단해 보아야 할 것이다. 최적소비과세이론은 주어진 조세수입의 목표를 달성하며 초과부담을 최소화하는 소비세구조를 모색하는 이론체계이다. 이에 대하여 Ramsey는 과세에 의한 각 재화의 상대적 수요 감소가 같아지는 세율구조를 가질 때 최적과세가 된다고 보았다. 이는 균일세가 효율적 과세라고 보는 기존의 고전적 견해와 대조를 이루는 것으로서 과세 후에는 과세 전에 비해 각 재화에 대한 수요가 변화할 것이지만 과세 후에도 각 재화의 상대적 소비에 변화가 없다면 후생의 손실을 극소화될 것이므로 모든 재화에 대한 수요가 동일한 비율로 감소하므로 개별적 세율이 정해지면 최적소비세 체제가 실현된다는 것 (Ramsey rule)이다. 이는 각 재화의 수요가 상호독립적(수요의 교차탄력성이 0)인 경우 최적소비세 체계는 각 재화에 대한 세율이 당해 재화의 수요탄력성과 역배열하도록 결정되어야 한다는 것(inverse elasticity rule)으로서 수요의 가격탄력성이 낮은 재화일수록 고세율로 과세하는 것이 바람직하다는 것이다.

Corlett-Hague는 여가를 제외한 다른 상품에만 물품세를 부과할 경우 그 상품이 여가와 어떤 관계를 갖고 있는냐에 따라 세율구조를 적절히 조정하는 것이 바람직하다고 주장했다. 즉, 여가와 보완적인 상품에는 더 높은 세율을 적용하고 대체적인 상품에는 더 낮은 세율을 적용하는 것이 바람직하다는 것(Corlett-Hague rule)으로 효율성의 관점에서 여가까지 과세의 대상에 포함시키는 것이 최선이지만 그것을 실행에 옮기는 불가능하므로 여가와 보완적인 상품에 높은 세율을 적용함으로써 여가에 대해 간접적으로 과세하는 효과를 기대해야 한다는 것이 이 논리의 근거이다.

Ramsey rule 등의 최적소비과세이론은 경제의 효율성의 관점에서 납세자의 초과부담이 극소화되는 조세제도를 찾으려고만 했지 조세부담의 공평한 분배에는 관심을 두지 않고 있다. 결과적으로 수요의 가격탄력성이 낮은 물건은 대개 생활필수품인데 이에 대하여 물품세를 중과해야 한다는 논리는 소득이 낮은 계층의 세부담을

과중하게 하는 것이므로 일반적인 사람의 과세형평 감각과 반대되는 결론에 도달한다고 할 수 있다.

이러한 문제점을 감안하면서 Ramsey rule에 따른 문화콘텐츠산업의 재화나 서비스에 대한 최적소비과세를 가능하게 하는 세율을 찾는다면 동 산업의 재화나 서비스의 수요의 가격탄력성이 높은 것은 자명(생필품과는 반대)하므로 이들 재화나 서비스에 대하여는 낮은 세율로 과세하는 것이 이론적으로는 최적소비과세에 해당한다.

다른 한편 문화콘텐츠산업의 재화는 기본적으로 여가의 증가와 함께 소비가 증가하는 재화라는 점은 부인하기 어렵다. 따라서 Corlett-Hague rule에 입각한 최적조세이론에서는 소비과세를 통하여 문화콘텐츠산업의 재화에 대한 중과세가 더 적절하다는 것이며 부가가치세 면세의 이론적 근거는 매우 희박해진다.

3. 주요 외국의 문화콘텐츠 상품에 대한 부가가치세 과세

1) 일반적인 면세제도

OECD에서는 회원국들이 준용하도록 표준적인 면세범위를 규정하고 있다. 이 표준면세범위를 우리나라의 면세범위와 비교하면 다음 표와 같다.

<표 4-2> 우리나라 면세범위와 OECD표준면세범위 비교

구 분	면 세 대 상
OECD 표준면세 (standard exemption)	우편서비스, 의료서비스, 금융서비스, 보험, 교육, 문화사업, 자선사업, 부동산 임대, 복권, 토지와 건물의 공급, 비영리단체의 비상업적인 활동, 자선사업 등
OECD 표준면세를 우리나라에서 과세	도박, 상업용 건물의 임대와 공급, 상업적 문화사업
OECD 표준면세 이외의 우리나라의 면세부문	미가공식료품, 수돗물, 연탄 및 무연탄, 여객운송용역, 공중전화, 담배(200원 미만), 국내제작이 곤란한 스포츠 경기관련 수입품 및 철도용 물품, 면세제, 공장·광산·건설사업장 및 학교의 급식, 농·어업용 유류, 농·어업의 경영 및 작업대행용역, 미식용농·임·축·수산물, 국민주택규모의 건설용역, 천연가스 사용 시내버스

※ 자료 : OECD, Consumption Tax Trends, 2004를 참고하여 김유찬(1998), 27쪽, <표 9>를 수정한 것

우리나라와 유사한 부가가치세체계를 지니고 있는 유럽국가 대부분의 경우, OECD 표준면세범위를 준용하고 있으며 개별 나라들은 이 OECD 표준 범위에 추가하여 면세를 허용하고 있는데 그 내용은 아래 표와 같다.

<표 4-3> 표준 면세범위에 대한 개별 국가별 차별화

국가	표준면세범위 이외의 면세	표준면세범위에 대한 과세
오스트리아	-	임대(개인주택)
벨기에	법률서비스	-
캐나다	육아, 극빈자를 위한 법률구조, 도선영업, 도로다리의 통행료, 표준정부서비스	복권, 도박, 상업용지와 건물의 공급, 리스, 국내우편서비스
덴마크	여객수송, 장의업, 예술작품, 여행 안내업	극장·영화관
핀란드	공연업, 문화과 예술작업에 대한 판권, 장남에 의한 상거래, 공동묘지업	우편서비스, 문화서비스, 상업용지와 건물의 리스(선택적)
프랑스	비영리기관의 기념관, 묘지 등의 건축 및 유지보수작업, 선물거래, 친환경 경제생물질 등	부동산 임대, 환자수송서비스
독일	-	-
그리스	법률서비스, 저작권, 예술활동, 공공 방송 및 TV, 공공의 상수공급	문화상품
아이슬란드	스포츠, 여객수송, 작가, 작곡가, 장의업, 여행알선업	-
아일랜드	여객수송, 방송, 공공수도업, 스포츠 경기 입장료, 아동복지업, 장의업과 여행안내업	상업용 부동산의 장기임대, 토지와 건물의 공급
이탈리아	지역여객수송, 장의업	상업용 토지와 건물의 공급과 임대 (표준세율)
일본	사회복지사업, 장애인용품의 공급, 공공서비스, 파생상품	의료업, 교육서비스, 보험 및 재보험, 금융서비스, 부동산 공급
룩셈부르크	-	-
멕시코	잡지, 금화 및 은화, 지분, 국제 화폐 거래, 금, 저작권, 여객운송업, 농림 어업	우편서비스와 보험, 부동산 임대, 금융서비스
네덜란드	화장·장의업, 공공방송, 스포츠작곡가, 작가, 언론인의 서비스	문화서비스, 상업용 부동산 임대, 부동산공급, 스포츠 숙박시설의 이용

국가	표준면세범위 이외의 면세	표준면세범위에 대한 과세
뉴질랜드	-	우편서비스, 혈액, 인간의 장기, 의료 서비스, 환자수송업, 자선활동, 비영리단체의 비상업적 활동, 문화서비스, 스포츠, 보험과 재보험, 부동산 임대 (주거시설 제외), 복권과 도박, 토지와 건물의 공급(5년 이상 동안 주거시설로 사용해온 토지와 건물 제외)
노르웨이	여객수송, 장의업, 호텔	우편서비스
포르투갈	농업	-
스페인	문학과 예술작업에 대한 판권	소비자가 대금을 치르는 일부 문화서비스
스웨덴	공공 TV와 라디오, 저작권, 공동묘지업, 사회사업	우편서비스, 문화서비스, 특정 상업용건물의 임대
스위스	아동 및 청소년복지업, 사회사업, 사회안전서비스, 일정조건하에 대리 근로자의 공급, 중고품	주차, 특정임대업, 특정 은행서비스, 치과기공업
터키	해상인도와 보수작업, 사업용 항공업 또는 철도수송업, 사회복지사업, 농업용수	교육과 문화서비스, 신문, 책, 잡지 (경감세율), 우편업, 사업용 건물의 매각, 임대, 라디오와 TV방송, 병원, 복권과 도박
영국	화장·장의업, 스포츠 경기, 특정고급호텔서비스	새 상업용 빌딩의 공급은 완료일로부터 3년 동안 표준세율로 과세. 허가된 클럽의 도박기계와 도박

※ 자료 : OECD, Consumption Tax Trends, 2004를 참고하여 김유찬(1998), 21쪽, <표 7>를 수정한 것

대부분의 OECD 국가들은 부가가치세의 소득에 대한 역진적 성격을 완화하기 위하여 위의 <표 4-3>에서 보여준 면세제도 이외에도 경감세율 및 영세율제도를 활용하고 있는데 개별 국가들의 동 제도는 아래의 <표 4-4>에서 볼 수 있는 바와 같다.

<표 4-4> 경감세율 및 영세율 해당 품목

국가	영세율	경감세율
오스트리아	-	농업, 책, 식료품, 임업, 병원, 신문, 예술, 문화, 임대수송, 농민에 의한 와인공급(12%)
벨기에	장애인용 자동차, 신문과 주간지	농업, 음식, 상수도공급, 의약품, 서적, 창작예술품, 장의업, 장애인용품, 여객운송업, 쇼, 호텔, 주거용 건물 수리업, 석탄과 코크스, 특정한 노동집약적 서비스
캐나다	약, 기본 식료품, 수출품, 금융업(주로 비거주자 대상), 농어업 생산물, 의료설비, 국제여행과 운송업, 국제기관과 직원, 귀금속	-
덴마크	신문	-
핀란드	항공기, 정기구독 신문과 간행물	식료품, 무알콜 음료, 사료, 의약품, 책, 여객수송, 숙박시설, TV면허, 문화예술, 스포츠, 영화관 입장료, 수입예술 작품 및 예술활동
프랑스	-	의약품, 장애인 장비, 책, 호텔, 연회, 저작권, 박물관, 수송, 여행, 여객수송, 숙박시설, 농업, 책, 케터링 서비스, 신문과 물, 2년 이상 된 주거지에 대한 수리
독일	-	책, 식료품, 신문, 식물, 화훼, 장애인용품, 박물관, 동물원, 문화상품, 자선, 수송업
그리스	-	전기, 여객수송업, 음식, 수도, 장애인용품, 쇼입장권, 농업서비스, 호텔, 스포츠 시설, 장의업, 책, 언론, 저술가 및 예술가
아이슬란드	국제운송, 국제수송 선박과 항공기를 위한 연료와 장비, 조선	식료품, 신문, 책, 호텔, 온수, 집과 수영장을 따뜻하게 하기 위한 전기와 연료유
아일랜드	책, 아동의류와 신발, 구강의약품, 의료장비, 식료품, 씨앗, 비료	신문과 정기간행물, 일정용도의 연료, 전기, 예술작업, 수의업, 농업, 자동차와 보트임대, 운전교육, 사진,

국가	영세율	경감세율
		콘크리트, 휴일 숙박시설, 레스토랑/호텔 음식, 건축업, 부동산, 보수업, 쓰레기 매각, 식료품, 여행안내업, 영화/음악공연 입장료와 스포츠 시설
이탈리아	고철	식료품, 의약품, 장애인용품, 통신, 주간출판물과 숙박시설, 가스, 청소업, 재활에너지, 예술활동, 쇼, 운송, 부동산기업의 임대업
일본	-	-
룩셈부르크	-	숙박업, 문화나 스포츠 입장권, 농업, 저작권, 장애인용품, 아동용품, 주거용건축물의 건축, 전기, 책, 식료품, 연료, 의약품, 신문, 장의업, 주거지 수리업, 쓰레기 수거관련 서비스, 상수도, 스포츠시설, 예술품
멕시코	고무를 제외한 비가공 동물과 야채류, 우유, 상수도, 아이스, 미가공식료품, 농어업장비, 도매용 귀금속, 농어업, 캐비어류, 훈제연어, 도서 및 잡지, 상수도 공급	국경지역의 상품과 서비스
네덜란드	-	숙박시설, 농업, 책, 출장요리, 식료품, 장애인용품, 의약품, 신문, 여객수송, 물, 스포츠/박물관 등 입장료, 고미술품, 호텔 식사, 특정한 노동집약적 서비스
뉴질랜드	계속 진행되는 과세 사업에서의 공급, 귀금속 공급, 지방정부간 석유세의 배분	상업용 주택에서의 장기체류, 주거서비스에 동반하는 특정서비스가 공급가격의 60%의 표준세율이 적용되는 경우
노르웨이	책, 신문, 항공기와 배, 수송업, 내륙수로운송업, 중고품 수송, 전기, 전기차	식료품과 공공방송
포르투갈	-	책, 신문, 식료품, 수도, 장애인용품, 의약품, 전기, 예술관 및 스포츠 입장권, 가스연료, 여객수송, 숙박시설과 음식점업, 농업용품 및 연료, 대체연료사용관련 장비

국가	영세율	경감세율
스페인	-	책, 하숙, 출장요리, 일반문화와 연예업, 식료품, 호텔, 음식점, 장애인용품, 의약품, 수송, 신문잡지, 쓰레기수거, 청소수선업, 장의업, 농림어업, 국내여객수송
스웨덴	상업용 항공기와 선박, 항공기 연료, 처방의약품, 정기구독 출판물	숙박시설, 식료품, 여객수송, 스키리프트, 신문, 창작예술활동, 골동품수입, 저작권, 도서신문잡지, 동물원, 스포츠, 박물관
스위스	-	물, 식료품, 의약품, 책, 신문, 비상업용 TV, 호텔, 농업생산과 관련한 특별한 공급
터키	-	농업생산물, 임대, 중고차, 신문, 책, 잡지, 기본식료품, 천연가스, 영화, 극장, 오페라, 발레와 교육
영국	자선사업, 아동의류, 식료품, 여객수송, 책, 신문, 가정의 오수와 물, 처방약, 의약품, 장애인용품, 신축주택, 주거용 및 자선용 빌딩	가정과 자선단체에서 사용하기 위한 연료와 동력, 특정 에너지절감자원

※ 자료 : OECD, Consumption Tax Trends, 2004를 참고하여 김유찬(1998), 23쪽, <표 8>를 수정한 것

면세제도가 가지는 문제점은 우선 소비자 선택을 왜곡하고 이에 따라 자원배분의 중립성을 저해한다는 것이다. 또 중간단계의 사업자에 대한 면세로 누적과세현상(Cascading Effect) 발생한다(김유찬 1998). 다시 말해, 많은 면세재화들이 부가가치세가 과세되는 재화의 생산과정에 매입재화로 투입되는 경우 여기서 생산되는 최종적인 소비재화는 자신에게 투입된 면세 매입재화로 인해 과세 매입재화에 비해 더 과중한 부가가치세를 부담하게 된다는 것이다. 독일학자 Gottfried와 Wiegard(1988)가 발표한 연구결과에 의하면 유효 부가가치세부담의 63%가 소비재에, 21%가 중간재에, 그리고 16%가 투자재에서 발생한다는 것이다. 이에 따르면 전체 부가가치세 부담의 37%(중간재 21%+투자재16%)가 누적효과를 야기하는 부가가치세 부담에 해당하는 것이다. 이로 인해 세부담의 전가 및 귀착과정에서 불필요한 가격왜곡효과가

발생하게 된다는 점에서 소득분배의 역진성 문제만 아니라면 면세범위는 가능한 한 축소되어야 한다는 것이 원칙이다.

우리나라의 부가가치세 면세범위를 OECD 표준 면세범위와 비교하면 우리나라는 OECD 표준 면세범위에 비하여 넓게 면세를 허용하고 있는 것이다. 그러나 OECD 개별 회원국들은 일반적으로 우리나라와 같이 OECD 표준범위와 차이가 나도록 면세를 허용하고 있는데 대부분의 나라들은 OECD 표준 범위보다 다소 넓게 면세범위를 규정하는 것에 비하여 뉴질랜드의 경우 OECD 표준보다 현저하게 좁은 범위로 면세를 허용하고 있다. OECD 표준면세범위와 조금도 차이가 없도록 자국의 면세범위를 규정하는 나라는 전체 OECD 국가 중 단지 독일 및 룩셈부르크뿐이다.

2) 문화콘텐츠 상품에 대한 과세 취급

(1) 프랑스

프랑스 세법상 부가가치세는 재화의 공급, 재화의 수입 및 용역의 공급에 대해 과세된다. 세율은 정상세율(19.6%)과 감면세율(5.5%) 및 낮은 세율(2.1%)이 있다.

Audio-Visuel 관련 제품 판매에 따른 부가가치세 세율은 정상세율인 19.6%가 적용된다.⁴⁰⁾ 도서와 이의 임대 경우에는 5.5% 낮은 세율이 적용된다. 여기에는 극장, 음악회, 영화관 등의 용역, 공중파 및 케이블을 통한 용역의 제공, 문화 및 문화에 직접 연관된 주제를 실행하고 있는 전시 공원에 대한 입장 수입, 법에 의하여 인정된 상속원은 저작자, 예술가, 번역자, 영화 제작자에 저술가에 양도하는 거래 등이 포함된다. 극장에서 드라마, 오페라, 뮤지컬, 무용 등의 상영(포르노 및 폭력을 유발하는 것 제외)에 대하여는 2.1% 세율이 적용된다.

(2) 독 일

문화창조산업 가운데 신문, 잡지, 서류류, 예술품 등과 같이 특허권, 지적재산권

40) 프랑스 조세일반법 제278조.

등의 보호를 받는 분야의 상품 및 활동에 대한 보수, 박물관이나 동물원 등의 소장품 등에는 기본적으로 7% 경감세율이 적용된다(부가가치세법 제12조2항 및 부가가치세법 부록2). 그러나 창작예술가나 언론인과 달리 디자이너는 특허권의 보호를 받기 어려워 디자이너의 작품은 경감세율의 대상이 되지 않는다.

독일의 「부가가치세법」에서는 연방재무성이 연방 상원의 승인을 얻어 표준율(Durchschnittssatze)을 정할 권리를 부여하고 있다(부가가치세법 제23조1항). 연방재무성은 과세의 기초가 서로 유사한 관계에 있고 기장의무나 매년도 영업실적에 기초한 결산서 작성의무가 부과되어 있지 아니한 사업자들에 대하여 과세절차를 간소화하기 위하여 매입세액과 납부세액 혹은 이의 계산을 위한 기준으로 표준율을 정한다. 표준세율의 적용은 수입 및 EU 역내취득을 제외한 납세의무가 있는 매출이 직전 사업연도 기준 35,000유로를 넘지 않는 사업자로 제한한다(부가가치세법 제23a조2항).

그 외에 독일의 「부가가치세법」에서는 공문화재단, 사단문화재단이나 공공 문화재단에 상응하는 일을 하는 경우, 문화창조산업에서 연 매출이 17,500유로 미만인 회사는 부가가치세 납부의무에서 면제한다.

독일 「부가가치세법」제4조의 면세규정에서는 제20호에 뮤지컬, 오케스트라, 합창단 등을 포함시키고 있다. 그리고 독일 「부가가치세법」제12조 경감세율의 2항 7호 a, b, c, d에서는 음악, 영화, 비디오 등을 규정한다. 또 동조 부록 2에서는 출판업/만화/애니메이션 등을 규정하고 있다.

(3) 일 본

소비관련세제로서는 국세소비세와 지방소비세를 들 수 있다. 1989년 3% 세율의 국세로서 도입된 일본의 소비세는 1997년 5%의 세율로 인상되어 현재까지 유지되고 있다. 소비세율이 5%로 인상되면서 지방소비세가 도입되었는데 5%의 소비세율 중 4%p가 국세소비세이며 1%p가 지방소비세이다.

(4) 영 국

현재 영국의 부가가치세율은 17.5%이며 2010년에 정권을 잡은 새 연립정부는 막

대한 재정적자를 메우기 위하여 부가가치세율을 20%로 인상할 계획이다. 영국의 부가가치세율은 다음과 같은 세 가지 구조를 가지고 있다. 표준적인 부가가치세율은 17.5%이며 감경세율은 5%, 그리고 마지막으로 영세율이다. 대표적인 경감세를 적용 품목은 국내용 연료와 전력, 어린이용 자동차 의자(car seats), 위생용품, 에너지 절약형 소재 등으로서 부가가치세율 5%가 적용된다. 영세율은 서적과 신문, 대중교통 요금, 어린이용 의류와 신발 등에 적용된다.

4. 지원분야의 선정과 세수감소효과의 추정

1) 지원분야의 선정

경제이론적 입장에서보다 지식산업으로서의 문화콘텐츠산업의 특성상 국가경제 내에서 고용창출에 유리한 측면을 감안하여 문화콘텐츠산업을 지원할 필요가 있다. 문화콘텐츠산업내에서 고용창출효과를 비교해보면 아래의 표와 같다.

<표 4-5> 2008년 기준 문화콘텐츠산업의 매출액대비 고용창출효과

문화콘텐츠산업분야	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

위의 표에서 볼 수 있는 바와 같이 문화콘텐츠산업 전체로서는 한자리의 일자리를 만들기 위해서 평균적으로 1억 3천 2백만원 정도의 매출액을 필요로 하는 것으로 보인다. 그리고 1억원의 매출액당 0.76개의 일자리가 가능한 것이다.

각 분야별로 비교해 볼 때 같은 매출액으로 가장 많은 일자리를 창출할 수 있는 분야가 음악분야가 압도적으로 높으며 만화, 에듀테인먼트, 출판 및 애니메이션이 그 뒤를 따른다. 그 외에 게임은 문화콘텐츠산업의 평균정도이며 영화, 방송, 광고, 캐릭터 분야는 고용창출효과가 그다지 높지 않은 것으로 나타났다.

문화콘텐츠산업 대분류 기준 음악, 애니메이션, 만화, 에듀테인먼트의 4가지 분야에 부가가치세 면세를 제공하는 것이 합리적인 것으로 판단된다. 출판분야는 이미 부가가치세 면세사업에 해당되기 때문이다. 그리고 음악, 애니메이션, 만화, 에듀테인

먼트 업종은 특히 전형적인 중소기업의 업종에 해당되어 지원이 필요성이 존재한다.

2) 음악, 만화, 애니메이션, 에듀테인먼트산업의 규모와 현황

<표 4-6> 음악, 만화, 애니메이션, 에듀테인먼트산업 현황(2008년 기준)

구분	만화	음악	애니메이션	에듀테인먼트
매출액	약 7,239억	약 2조 6021억	약 4,048억	약 2,403 억
부가가치율	39.21%	36.38%	41.33%	39.62%
종사자인원	약 10,000명	약 75,000명	약 4,000명	약 2,500명
인건비/부가가치	약 63%			
사업체 규모	대부분 4인 이하 사업장	대부분 50인 이하 사업장	대부분 50인 이하 사업장	대부분 50인 이하 사업장

※ 자료 : 문화체육관광부, 문화산업통계, 2009.

3) 동 분야 지원으로 인한 세수감소효과 추정

(1) 면세를 통한 가격인하 효과

면세를 통한 해당 상품의 가격인하 효과는 시장이 완전경쟁시장이라고 가정하면 세율(10%)과 부가가치율에 비례하며 $0.1 \times \text{부가가치율}$ 이 된다. 따라서 만화산업의 경우 $0.1 \times 0.3921 \times 1$ (완전경쟁시장 가정) = 3.921%로서 면세가 되면 과세의 경우보다 약 4%정도 가격이 인하되는 것으로 볼 수 있다.

이와 같은 방법으로 계산하면 애니메이션산업의 경우 4.133%, 음악산업의 경우 3.638%, 그리고 에듀테인먼트산업의 경우 3.962%의 가격 인하효과가 나타날 것으로 예상 된다.

(2) 수요의 가격탄력성에 대한 가정과 수요증가 효과

수요의 가격탄력성에 대한 가정을 가장 일반적인 경우로서 -1로 가정하자. 이 경우 가격이 10% 하락하면 수요는 10% 증가한다. 위에서 만화산업의 경우 면세로 인하여 가격이 3.921% 인하되므로 만화산업에 대한 수요는 3.921% 증가하는 것으로 볼 수 있다.

이와 같이 애니메이션산업 분야에서는 수요증가가 4.133%이며, 음악산업에서는 3.638%, 그리고 에듀테인먼트산업의 경우 3.962%의 수요증가 효과가 나타날 것으로 예상 된다.

(3) 세수감소효과(2008년 자료 기준/일반과세자 기준)

세법개정으로 인한 세수효과는 세법 개정후 예상되는 세수입에서 세법 개정전 가능했던 세수입을 감한 것이다. 만화산업을 기준으로 보면 세법 개정후 세수입은 0이다. 그러나 만화산업에 input을 제공하던 업체들은 더 이상 부가가치세 공제를 받지 못하므로 이들 업체들이 내는 세부담은 증가하고 그만큼 정부의 세수입도 증가한다. 이들 업체들이 내는 세부담은 세법개정후의 늘어난 매출액에 투입율($=1-\text{부가가치율}$)과 세율을 곱한 정도만큼 부가가치세는 증가한다.⁴¹⁾ 그리고 세법개정전의 부가가치세 수입은 만화산업업체로부터의 세수입과 만화산업에 input을 제공하는 업체로부터의 세수입으로 구성되는데 만화산업 관련 기업으로부터의 세수입은 세법개정전의 매출액에 부가가치율과 세율을 곱한 액수이다. 그리고 만화산업에 input을 제공하는 업체로부터의 세수입은 세법개정전의 매출액에 투입율과 세율을 곱한 것이다.

<표 4-7> 세법개정전과 세법개정후의 만화산업과 만화산업에 input을 제공하는 기업으로부터의 세수입

구분	세법 개정후	세법 개정전
만화산업으로부터의 세수입	0	$X * 0.3921 * 0.1$
만화산업에 input을 제공하는 기업으로부터의 세수입	$X * 1.03921 * (1-0.3921) * 0.1$	$X * (1-0.3921) * 0.1$
만화산업과 만화산업에 input을 제공하는 기업으로부터의 세수입의 합	$X * 1.03921 * (1-0.3921) * 0.1$	$X * 0.1$

41) 물론 이러한 논리전개에는 두 가지 중요한 요소를 간과하고 있다. 하나는 만화산업이 단지 최종소비자에게만 제공되는 순수한 소비재이냐 하는 것이다. 그렇지 않으면 (미용소에서 기다리는 손님에게 제공하는 만화책의 예) 면세제도는 누적효과를 일으켜 정부에게 더 많은 세수를 제공한다. 두 번째는 만화산업의 input 중에는 과세재화뿐 아니라 면세재화도 있을 수 있다는 점이다. 이 경우 정부의 세수효과는 그만큼 줄어드는 것으로 나타나게 될 것이다. 우리는 이 두 가지가 어느 정도 상쇄한다고 가정한다.

따라서 만화산업의 세법개정으로 인한 세수효과는 세법 개정전 매출액을 X라고 하면,

$$X \times 1.03921 \times (1-0.3921) \times 0.1 - X \times 0.3921 \times 0.1 - X \times (1-0.3921) \times 0.1 = X \times 0.1 \times (1.03921 \times (1-0.3921) - 1) = X \times 0.1 \times (-0.3682643)$$

X는 7,239억원이므로 세수효과는 약 -266억원으로서 이만큼의 정부세수가 줄어든다. 마찬가지로 이와 같이 애니메이션산업 분야에서는 $X(=4,048\text{억원}) \times 0.1 \times (-0.3890517) = \text{약 } -157\text{억원}$, 음악산업에서는 $X(=2조 6,021\text{억원}) \times 0.1 \times (-0.3406551) = \text{약 } -886\text{억원}$, 그리고 에듀테인먼트산업의 경우, $X(=2,403\text{억원}) \times 0.1 \times (-0.3722775) = \text{약 } -89\text{억원}$ 으로 추산된다.

따라서 만화산업, 애니메이션산업, 음악산업, 그리고 에듀테인먼트산업에 부가가치세 면세를 제공하는 경우 정부의 총세수효과는 약 -1,398억원 정도의 정부 세수입이 줄어드는 것으로 추산된다.

5. 소결론

우리나라의 「부가가치세법」에서 12조 1항의 8, 14, 15, 16호가 각각 문화산업의 개별분야에 대한 부가가치세 면세적용의 기준이 되는 규정으로서 현재 도서(도서대여 용역을 포함한다), 신문, 잡지, 관보(관보), 「뉴스통신진흥에 관한 법률」에 따른 뉴스통신 및 방송으로서 대통령령으로 정하는 것(광고는 제외), 저술가·작곡가나 그 밖에 대통령령으로 정하는 자가 직업상 제공하는 인적(인적) 용역, 예술창작품, 예술행사, 문화행사와 아마추어 운동경기로서 대통령령으로 정하는 것, 도서관, 과학관, 박물관, 미술관, 동물원 또는 식물원 등의 입장 등이 부가가치세에서 면세되고 있다. 이러한 현재의 부가가치세 면세범위보다 좀 더 넓은 범위에 면세를 제공하여 문화콘텐츠산업을 활성화시킬 필요성이 있다.

문화산업에 대한 조세지원의 문제를 최초로 다룬 연구보고서는 1996년의 한국조세연구원의 보고서이다. 동 자료에서는 부가가치세 문제도 다루었는데 공연장임장료, 공예품, 전자출판물, 한국영화전용상영 영화관 입장료에 대한 부가가치세 면세의 문제를 다루었으며 이중 공예품, 전자출판물에 대한 부가가치세 면세는 적절하다는 의견을 제시한 바 있다.

그리고 비교적 최근 정현일의 연구(2007)에서 문화산업에 대한 부가가치세 면세를 통하여 지원할 수 있는 방안이 거론된 바 있으며 이때 지원의 이론적 근거로서는 경제적 외부효과가 동원되었다. 지원되어야 할 문화서비스로는 음반에 대한 부가가치세의 면세가 주장되고 다른 한편 「부가가치세법」상의 지원은 아니지만 문화비 지출에 대한 소득공제 신설을 주장하였다.

온라인 디지털 문화콘텐츠 유통과 관련한 과세문제가 수년간 이슈가 되고 있다.⁴²⁾ 도서, 신문, 예술품 등은 면세 재화에 해당되지만 이를 온라인에서 제공할 경우에는 부가가치세가 과세된다. 따라서 온라인과 오프라인간의 세제상 차별이 나타난다. 따라서 일례로 디지털 문화콘텐츠에 대한 유통을 활성화하기 위해 부가가치세

42) 미국에서는 전자법(electronic only) 징세법이 있지만 2014년 11월 1일 폐기될 인터넷징세 유예법에 의해 디지털 상품과 서비스에 대한 세금이 부과되고 있지 않지만 유예기간이 끝나면 각 주마다 서로 다른 세율을 적용 시행할 예정이다. 최근 전자상거래에 대한 과세는 안 된다는 바우처-스미스 법안이 미 의회에 제출되어 전자상거래 관련 세금징수가 뜨거운 화두가 되고 있다. (ZDNet Korea “인터넷거래 중과세? 미전역이 뜨겁다”)

법상 전자출판물의 개념을 확대할 필요가 있다. 그리고 현행 부가가치세법상으로는 출판, 신문, 잡지, 방송 등과 개인적인 문화서비스만을 면세 대상에 포함하고 있으므로 도서와 같이 문화원형을 문화상품으로 분류하여 부가가치세 면세의 범위에 포함하는 것을 생각할 수 있다. 그러나 이는 관계부처와의 협의가 필요하다고 본다(문화관광부, 문화콘텐츠산업 활성화를 위한 세제지원 방안에 관한 연구, 2002).

문화서비스에 대한 부가가치세의 과세 혹은 면세의 정당성은 우선 최적(물품)조세(Optimal Taxation)이론에 비추어 판단해 보아야 할 것이다. 동시에 문화산업에서 제공되는 재화나 서비스의 생산과정에서 부정적인 혹은 긍정적인 외부효과(External Effect)가 발생하는지를 따져서 이에 대하여 교정세나 보조금(혹은 낮은 세율이나 면세)을 통한 조정이 필요한지 검토해 보아야 한다. 다음 단계에서는 이 문화산업분야에서 제공된 재화나 서비스가 공공의 관점에서 권장할 만한 의미가 있는 가치재(Merit Good)에 해당하는지 분석하고 마지막으로 문화산업분야의 조세지원이 전체 경제의 수요나 고용의 창출에 긍정적인 역할을 수행할 여지가 있는지 판단해 볼 필요가 있다.

최적조세이론에서 우선 Ramsey rule에 따른 문화콘텐츠산업의 재화나 서비스에 대한 최적소비과세를 가능하게 하는 세율을 찾는다면 동 산업의 재화나 서비스의 수요 가격탄력성이 높은 것은 자명(생필품과는 반대)하므로 이들 재화나 서비스에 대하여는 낮은 세율로 과세하는 것이 이론적으로는 최적소비과세에 해당한다. 다른 한편 문화콘텐츠산업의 재화는 기본적으로 여가의 증가와 함께 소비가 증가하는 재화라는 점은 부인하기 어렵다. 따라서 Corlett-Hague rule에 입각한 최적조세이론에서는 소비과세를 통하여 문화콘텐츠산업의 재화에 대한 증과세가 더 적절하다는 것이며 부가가치세 면세의 이론적 근거는 매우 희박해진다.

문화콘텐츠산업의 재화와 서비스에 대하여는 시장실패의 교정을 위해 정부지원의 당위성이 주장된다. 문화콘텐츠산업 재화의 생산과 소비에 긍정적 외부효과가 존재하기 때문이다.

영화, 음악, 애니메이션, 공연예술 등 많은 문화콘텐츠 재화 및 서비스는 개인의 소비에 대하여 공공재의 특성인 비경합성의 성격을 가진다. 많은 노력을 기울여 작품을 만들어 내면 이를 한 사람의 소비자가 이용하거나 수많은 사람이 이용하거나 개별 한사람의 효용에 미치는 부정적인 영향이 없다. 그러나 공공재의 또 다른 성격

인 비배재성의 성격은 가지고 있지 않는 것이 일반적이다. 비경합적 성격을 가지나 비배재성을 가지지 않는 준공공재적 성격의 재화나 서비스의 공급에 대하여 정부가 보조금이나 세금감면의 지원을 해줄 필요가 있느냐에 대하여 논란의 소지가 있다. 일반적으로 한 재화나 서비스가 비배재성의 성격을 가지지 않아 소비자들을 free rider의 위치에서 몰아낼 수 있다면 시장에서 효율적인 공급이 가능하므로 정부개입의 필요성은 존재하지 않는다. 그러나 영화나 공연예술같은 재화나 서비스의 공급에는 초기비용이 많이 들어 기존에 시장에서 자리를 잡은 영화사 등은 문제가 없으나 새로운 시장진입자들은 어려움을 겪을 수 있고 결과적으로 시장에 충분한 수의 공급자가 출현하지 못해 불완전한 시장을 이루게 될 가능성이 있다.

정부가 공공재가 아닌 특정한 재화를 국민들에게 권장하는 의미에서 세율을 낮추거나 보조금을 통하여 소비를 촉진시키는 경우가 있고 또 이러한 재화나 서비스를 직접 공급하는 경우가 있다. 우리가 현실에서 볼 수 있는 후자의 예로서는 의료서비스(보건소)나 주거서비스(LH공사를 통한 임대아파트 공급)등을 들 수 있고 전자의 적절한 예로서는 「소득/법인세법」상의 문화접대비 규정을 들 수 있을 것이다. 문화콘텐츠산업 분야의 재화와 서비스가 가치재의 성격을 가지는 것이라면 이를 문화접대비 규정으로 지원할 것이 아니라 부가가치세에서 면세하는 방법으로 지원하는 것이 더욱 효과적일 것이다.

위에 열거된 여러 이론적 입장에도 불구하고 문화콘텐츠산업의 재화와 서비스에 대한 지원여부의 타당성을 결정하는 가장 중요한 기준은 이러한 지원을 통하여 문화콘텐츠산업 분야에서 의미 있는 고용의 창출이 가능한가 하는 것이다. 일반적으로 문화콘텐츠산업은 시설투자가 많아 필요한 반도체, 기계, 자동차, 조선 등에 비하여 지식과 인적 자원을 중심으로 생산이 이루어지는 구조이므로 매출신장에 따른 고용 유발효과는 다른 분야에 비하여 큰 격차를 두고 우월하다.

경제이론적 입장에서보다 지식산업으로서의 문화콘텐츠산업의 특성상 국가경제 내에서 고용창출에 유리한 측면을 감안하여 문화콘텐츠산업을 지원할 필요가 있다. 문화콘텐츠산업 전체로서는 한자리의 일자리를 만들기 위해서 평균적으로 1억 3천 2백만원 정도의 매출액을 필요로 하는 것으로 보인다. 그리고 1억의 매출액당 0.76개의 일자리가 가능한 것이다. 각 분야별로 비교해 볼 때 같은 매출액으로 가장 많은 일자리를 창출할 수 있는 분야가 음악분야가 압도적으로 높으며 만화, 에듀테인먼트

트, 출판 및 애니메이션이 그 뒤를 따른다. 그 외에 게임은 문화콘텐츠산업의 평균정도이며 영화, 방송, 광고, 캐릭터 분야는 고용창출효과가 그다지 높지 않은 것으로 나타났다.

문화콘텐츠사업 대분류 기준 음악, 애니메이션, 만화, 에듀테인먼트의 네 가지 분야에 부가가치세 면세를 제공하는 것이 합리적인 것으로 판단된다. 출판분야는 이미 부가가치세 면세사업에 해당되기 때문이다. 그리고 음악, 애니메이션, 만화, 에듀테인먼트 업종은 특히 전형적인 중소기업의 업종에 해당되어 지원이 필요성이 존재한다. 만화산업, 애니메이션산업, 음악산업, 그리고 에듀테인먼트산업에 부가가치세 면세를 제공하는 경우 정부의 총 세수효과는 약 1,079억원 정도로서 이 정도의 정부 세수입이 줄어드는 것으로 추산된다.

제5장

문화산업클러스터 입주 기업에 대한 세제지원

제5장 문화산업클러스터 입주 기업에 대한 세제지원

1. 문화산업클러스터 입주 기업에 대한 세제지원 현황

1) 지역균형발전 정책과 문화산업클러스터 조성

2000년 이후 우리나라의 콘텐츠산업의 매출액은 수도권이 전체의 약 70.9%, 중사자 수도 57.1%가 서울을 비롯한 수도권에 집중되어 있는 등 모든 분야와 요인에서 수도권 과밀화 현상을 보이고 있다. 이를 해소하기 위하여 지방분권의 지역균형발전을 위하여 다양한 정책들을 내놓고 있으나 이미 수도권 집중이 심화된 상태에서 단순한 분권 정책은 오히려 지역 불균형을 심화시킨다는 우려마저 제기되고 있다. 이는 수치에서도 잘 드러난다. <표 5-1>은 전국 시도별 재정자립도 순위를 나타낸 것으로 16개 시도 가운데 서울, 경기, 인천의 자립도는 상위를 차지하고 있으나 나머지 시도는 매우 낮으며 특히, 전북의 경우 35.8%로 전국 최하위를 기록하고 있다.

이렇듯 지역의 자립도가 낮은 이유는 당연히 자주재원의 비중이 낮고 이전재원의 비중이 높기 때문이다. 이것이 지역의 세입자치(세입의 자기결정권과 자기책임성), 세출 자치(자치예산편성 등)를 모두 불가능하게 만드는 원인이다. 그 결과 지역의 중앙에 대한 종속성은 높아지고, 지역간 자원확보 경쟁은 치열해 질 수 밖에 없다. 또한, 지역간 대립의식과 지역주의 정치의 고질화가 이것과 무관하지 않다는 것은 잘 알려져 있는 사실이다(김영정, 2010).

<표 5-1> 전국 시도별 재정자립도 순위(2008년 기준)

(단위: %)

순위	지역	재정자립도	순위	지역	재정자립도
1	서울	91.6	9	경남	51.6
2	경기	80.3	10	충남	48.1
3	인천	75.5	11	충북	45.7
4	울산	75.2	12	경북	41.1
5	대전	63.8	13	강원	40.7
6	부산	62.0		제주	40.7
7	대구	60.5	15	전남	37.6
8	광주	54.2	16	전북	35.8

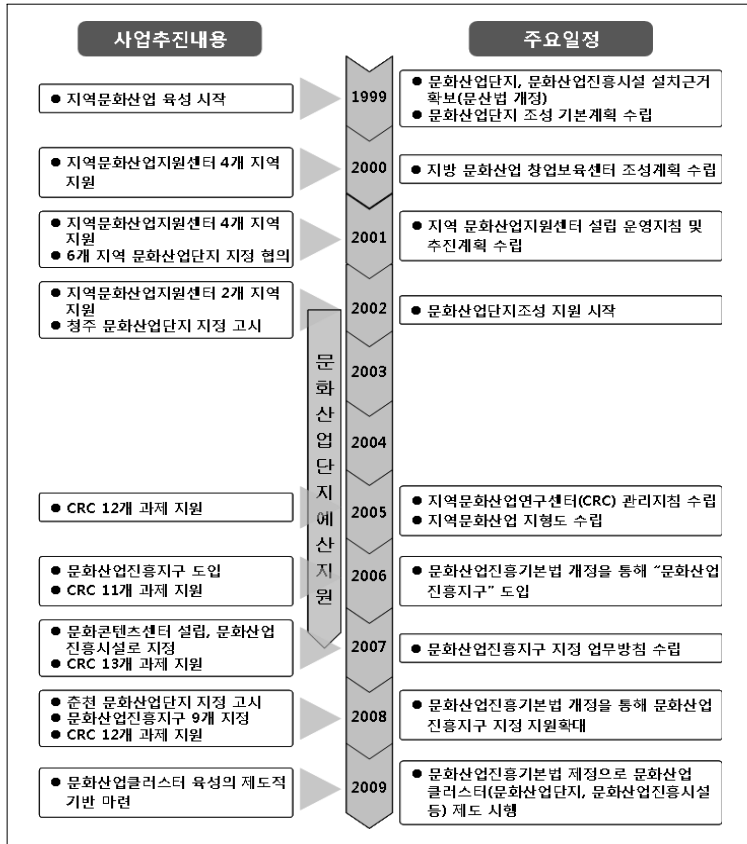
※ 출처 : 통계청

사실, 경제적 측면에서 경제집적(Economic Agglomeration)은 상당부분 자연스러운 현상으로서 경제력이 커짐에 따라 지역간 불균등이 심화되는 현상은 전 세계적으로 관찰되고 있다. 따라서 지역간 불균등을 완화시키기 위한 정책은 경제성장 잠재력을 떨어뜨리는 양면성을 지닌다 하겠다. 따라서 분권과 지역균형발전은 수도권 경쟁력을 키움과 동시에 지역의 자생력을 키우는 윈-윈 전략으로 추진되는 것이 가장 바람직하다. 이를 위해 ① 지역균형발전정책 범위의 재설정, ② 수도권 관리의 정책 수단을 통합적으로 정의하여 규제 중심의 수도권 정책 탈피, ③ 지방재정 및 지방세 구조 합리화, ④ 지역균형발전특별회계의 정착 등 다양한 정책적 논의가 활발히 진행되고 있다.

이와 같은 취지로 지난 2009년 12월 지식경제부는 「국가균형발전특별법」 제4조의 규정에 의거 “지역발전 5개년 계획(안)”을 마련하여 ‘지역경제의 글로벌 경쟁력 확보’와 ‘삶의 질이 보장되는 지역공동체 창조’를 계획의 비전으로 제시하는 등 향후 정부의 광역권 정책 변화에 따라 지역콘텐츠산업도 경제규모를 달성할 수 있는 산업 구조로 재 조성될 것으로 기대된다.

이를 위해 지역문화콘텐츠산업 관련 산학관연이 상호 유기적인 관계 구축 및 소통을 통한 산업전반의 성장을 도모하기 위한 지리적인 집적화(cluster)를 모색하기 시작하였다. 이는 사실 제조업의 상품 생산, 유통, 판매의 선순환적 구조의 효율성을 확보하는 차원에서 주목받기 시작했다고 볼 수 있는데 국내에서도 제조업은 물론이고 최근 들어 문화콘텐츠산업에도 적용이 본격화되고 있다.

특히 문화체육관광부는 문화콘텐츠산업 발전을 위한 전략으로 클러스터 정책을 추진하기 시작하였는데 이에 대한 본격적인 육성은 1999년 2월에 제정된 「문화산업진흥기본법」에 문화산업단지, 문화산업진흥시설 등에 대한 법적 근거를 두어 추진되었으며 2006년 2월 「문화산업진흥기본법」에 “문화산업진흥지구” 제도를 추가적으로 도입하는 등 2000년부터 2010년까지 “지역문화산업지원센터 설립 지원”, “문화산업단지 조성”, “문화산업진흥지구 제도 도입”, “지역문화산업연구센터(CRC) 사업 도입”, “문화산업진흥시설 지정” 사업을 추진하였다.



[그림 5-1] 문화체육관광부 지역콘텐츠산업 정책변화 추이

※ 출처 : 한국문화콘텐츠진흥원(2009), 「지역문화산업 현황조사 및 발전 방안 연구」 재구성

지역문화산업클러스터 정책은 크게 두 단계로 구분할 수 있다. 첫째, <지역문화산업클러스터 도입단계>로서 문화산업클러스터 육성이라는 새로운 패러다임의 지역문화산업 정책을 도입한 시기로 1999년부터 2004년에 해당한다. 제도적 기반은 「문화산업진흥기본법」(제정 1999. 2. 8 법률 제5927호)과 문화산업단지 조성에 관한 사업추진 근거인 「산업입지및개발에관한법률」에 의한 것으로 지방자치단체가 중심이 되고 중앙정부가 지원하며 민간이 참여하는 체제로 이루어졌다. 추진 실적을 살펴보면, 지역문화산업지원센터 설립 지원(2000~2002년)으로 전주 등 전국 10개소에 200억 원(각 20억 원씩), 문화산업단지 조성(2000~2004년)을 위하여 청주 등 8개

지역을 단지로 지정, 협의하고 국비 390억 원을 지원하여 최종적으로 청주와 춘천 2개소 등 주로 단지 지정, 건축 시설비, 장비구입 등 인프라 구축을 목적으로 지원되었다. 그러나 문화산업단지는 비수도권의 경우 문화산업관련 전문기업 유치 곤란 및 문화산업 특성과의 부적합성 등으로 클러스터 형성에 한계를 드러내바 있다.

둘째, 〈지역문화산업클러스터 확장단계〉로서 문화산업지구 조성 및 지역의 문화 콘텐츠산업 관련 사업에서 지역의 자율성을 확대하는 등 지역문화산업클러스터 정책의 확장기로서 2005년부터 2009년에 해당한다. 한편, 문화산업단지의 지정 개발 절차가 (구)건설교통부 소관의 「산업입지및개발에관한법률」에 의해 도시첨단산업단지로 구분되어 입지수요 등 지식산업의 특성이 반영되지 않는 중 한계가 존재했었다. 이를 극복하기 위해 지난 2006년 「문화산업진흥기본법」(개정 2006. 9. 27 법률 제8014호) 개정을 통해 ‘문화산업진흥지구 조성’ 계획을 추가로 발표하고 2008년부터 문화산업진흥지구 지정 및 CT R&D 사업의 지역 확산이 본격화되었다. 추진 실적은 2006년~현재까지 문화산업진흥지구를 대구 등 11개 지역을 지정하고 이 가운데 6개 지역에 국비 총 872억 원을 지원하였고 2007년 문화산업진흥시설로서 서울 상암동 소재 문화콘텐츠센터를 지정하였다. 또한, 2005년부터 지역문화산업연구센터(CRC, Content Research Center)사업을 도입하여 5년간 총 60개 과제, 133억 원을 지원하였다. 아울러 MB정부 이후 기존 지역전략산업 지원정책의 비효율성으로 경제 규모를 달성할 수 있는 지역의 산업적 구조 조성 필요성이 대두됨에 따라 5+2 경제권(수도권, 충청권, 호남권, 동남권, 대경권, 강원권, 제주권)을 중심으로 선도산업, 인력양성 등 광역권 선도프로젝트 추진을 천명한 바 있다.

2) 문화산업클러스터의 주요성과

지역문화콘텐츠산업 활성화를 위한 문화산업클러스터 조성의 성과는 크게 질적 성과와 양적 성과로 구분하여 살펴볼 수 있다. 우선, 질적 성과로는 첫째, 새로운 산업적 발전추세에 부응하여 전술한 바와 같이 중앙정부 및 지방자치단체 차원에서 콘텐츠산업을 육성하려는 노력이 전향적으로 전개되고 있는 등 신성장산업으로서 콘텐츠산업의 중요성에 대한 인식이 제고되었다는 점이다. 둘째, 콘텐츠산업 육성정책이 개별적인 기업지원에서 진일보하여 산업클러스터 조성 정책으로 발전하였다. 셋

째, 지방자치단체가 문화산업클러스터 조성의 주체로서 적극적인 역할을 수행하고 문화체육관광부가 이를 제도적, 재정적으로 후원하는 정책수행체계를 구축하는 등 중앙과 지방간의 새로운 거버넌스가 구축되었다. 넷째, 산·학·연·관의 협력을 통한 협력모델이 수립, 정착되었는데 특히 지역문화산업지원센터를 중심으로 관련 기업과 대학 등이 연계 혹은 집적되고 있다. 다섯째, 지역간 지원 차등화를 통한 정책 효율성을 강화했다는 점을 꼽을 수 있다.

한편, 양적 성과로서 전국 8개 문화산업클러스터내 입주기업수는 2009년 현재 811개, 매출액은 1조 1,437억 원으로 2005년 대비 7배 이상 급증하였으며 수출실적은 1,948억 원을 기록하였다.

<표 5-2> 문화산업클러스터의 최근 5년간 성과

구분	2005	2006	2007	2008	2009	연평균
기업유치 실적	134건	150건	159건	173건	188건	160.8건
인력양성 실적	1,840명	1,684명	1,785명	2,974명	3,276명	2,311.8명
홍보	144건	123건	173건	1,066건	1,319건	565건
수출실적	2,637백만원	19,075백만원	24,715백만원	20,905백만원	194,814백만원	52,429백만원
매출실적	156,447백만원	201,395백만원	235,863백만원	295,319백만원	1,143,700백만원	406,545백만원
입주기업 교육	332건	175건	892건	132건	146건	335.4회
입주기업 컨설팅	11회	18회	12회	209회	183회	86.6회

또한, 지역문화산업지원센터에서는 클러스터내 입주기업 유치, 인력양성 프로그램 지원, 홍보 및 컨설팅 등을 수행하여 지난 5년간 평균 160.8건의 기업유치, 2,311명의 인력양성 등의 성과를 달성하였다. 특히, 부산지역의 입주기업수와 매출액의 급등이 두드러진 가운데 각 지역의 문화산업클러스터 입주기업수와 매출액은 다음의 <표 5-3>과 같다.

<표 5-3> 지역별 문화산업클러스터 입주기업수 및 매출액

지역	입주기업 수(단위: 개)		매출액(단위: 백만원)	
	2008년	2009년	2008년	2009년
부산	42	418	39,850	836,900
대구	106	107	116,850	140,961
광주	23	35	6,772	19,000
대전	24	25	24,200	24,504
부천	40	126	20,518	37,377
춘천	32	25	18,894	12,606
청주	47	52	42,003	38,382
전주	23	23	26,232	33,970
합계	337	811	295,319	1,143,700 ⁴³⁾

3) 문화산업클러스터 세제지원 현황 및 문제점

현행 문화산업단지, 문화산업지구 등 문화산업클러스터 시설 조성자에 대해서는 세제혜택이 있으나, 입주한 문화산업 기업에 대해서는 세제혜택이 미흡한 실정이다. 「지방세법」에 따르면, 사업시행자는 문화산업단지 내에서 취득한 부동산에 대한 지방세(취등록세, 재산세)를 감면하고 있다. 문화산업단지 입주한 기업체에 대한 조세 감면은 「산업집적활성화 및 공정설립에 관한 법률」에 근거가 마련되어 있으나 구체적인 사항에 대해서는 「조특법」에 위임하고 있다.

그러나 실제로 「조특법」상에 이와 관련한 구체적인 조항이 마련되어 있지 않아 문화산업단지 내 입주기업의 자격으로 조세감면의 혜택을 받기는 쉽지 않은 상황이다. 지역문화산업클러스터의 기반조성과 관련한 세제감면은 「문화산업진흥기본법」 제30조 및 「지방세법」 제276조에 문화산업단지 관련 세제 감면 조항에 따라 산업단지 개발 사업시행자에 대한 세제감면 조항으로서 크게 세 가지로 구분된다.

첫째, 산업단지에 신축증축시 지방세를 감면받는 조항이다. 그러나 정작 단지 입주 기업체에 대한 세제감면 효과는 거의 없는데 그 이유는 문화산업단지의 경우 제조업 산업단지와는 달리 부지에 공장 등을 건축하는 사례가 매우 드물기 때문에 이 조항에 의거 세액을 감면 받는 경우는 거의 없다고 볼 수 있다.

43) 매출액의 급등은 콘텐츠산업 관련 분야인 IT, 소프트웨어 기업의 매출액을 합하였기 때문임.

지방세법 제276조(산업단지 등에 대한 감면)

① 「산업입지 및 개발에 관한 법률」에 의하여 지정된 산업단지⁴⁴⁾.. <중략>..에서 산업용 건축물·연구시설 및 시험생산용 건축물로서 대통령령이 정하는 건축물(이하 이 조에서 "산업용 건축물등"이라 한다)을 신축하거나 증축하고자 하는 자(공장용 부동산을 중소기업자에게 임대하고자 하는 자를 포함한다)가 취득하는 부동산에 대하여는 취득세와 등록세를 면제하고, 그 부동산에 대한 재산세는 당해 납세의무가 최초로 성립되는 날부터 각각 5년간 100분의 50을 경감(「수도권정비계획법」 제2조제1호의 규정에 의한 수도권외의 지역에 소재하는 산업단지의 경우에는 면제)한다.

둘째, 문화산업단지 조성자(사업시행자)에 대한 지방세 감면 조항이다. 구분해보면, ① 부동산 및 산업단지 조성공사 완료 후 산업용 건축물 등의 신축증축으로 인한 부동산의 취득등록세를 면제하고 ② 이러한 건축물의 재산세에 대해서도 5년간 전체 재산세의 50%만을 부과하며 ③ 산업단지 조성공사가 시행되고 있는 토지와 공사가 완료된 토지에 대해서도 5년간 50%를 경감해 주고 있다. 여기서 사업시행자는 예컨대 춘천도시첨단문화산업단지의 경우 춘천시가 바로 이 법에서 지칭하는 사업시행자로서 지방세 감면 대상이 되지만 단지, 지구, 시설 내 입주라는 입주기업의 세제 감면과는 무관한 조항이라는 점이 본 조항의 한계이다.

지방세법 제276조(산업단지 등에 대한 감면)

② 「산업입지 및 개발에 관한 법률」 제16조의 규정에 의한 **산업단지개발사업의 시행자**가 ..<중략>.. 산업단지를 조성한 후에 산업용 건축물등을 신축하거나 증축하고자 하는 경우에는 다음 각호에서 정하는 바에 의하여 **지방세를 감면**한다. <생략>

1. 산업단지를 조성하기 위하여 취득하는 부동산 및 산업단지 조성공사가 완료된 후에 산업용 **건축물등의 신축이나 증축**으로 인하여 취득하는 부동산에 대하여는 **취득세와 등록세를 면제**한다.
2. 산업단지 안에서 **신축하거나 증축한 산업용 건축물등**에 대한 **재산세**는 당해 납세의무가 최초로 성립되는 날부터 **5년간 100분의 50을 경감(수도권외의 지역에 소재하는 산업단지의 경우에는 면제)**한다.

44) 문화산업진흥기본법은 문화산업단지 조성 절차와 요건을 산업법에 위임하고 있어 문화산업단지도 이 범주에 포함됨

3. 산업단지 조성공사가 시행되고 있는 토지에 대한 재산세는 100분의 50을 경감(수도 권외의 지역에 소재하는 산업단지의 경우에는 면제)한다.
4. 산업단지 조성공사가 완료(사용승인을 받거나 사실상 사용하는 경우를 포함한다)된 토지에 대한 재산세는 당해 납세의무가 최초로 성립되는 날부터 5년간 100분의 50을 경감(수도권외의 지역에 소재하는 산업단지의 경우에는 면제)한다.

셋째, 문화산업단지 및 문화산업진흥시설 조성자(사업시행자)에 대하여 지방세를 감면한다는 내용으로 산업단지·벤처기업집적시설을 개발·조성하여 분양 또는 임대할 목적으로 취득하는 부동산에 대해서는 취득세와 등록세를 면제하고 재산세의 50%를 경감하는 내용을 담고 있다.

지방세법 제276조(산업단지 등에 대한 감면)

- ③ 「산업입지 및 개발에 관한 법률」 제16조의 규정에 의한 산업단지개발사업시행자 및 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」에 따라 지정하는 벤처기업집적시설⁴⁵⁾의 사업시행자가 산업단지·벤처기업집적시설을 개발·조성하여 분양 또는 임대할 목적으로 취득하는 부동산에 대하여는 취득세와 등록세를 면제하고, 재산세의 100분의 50을 경감(수도권외의 지역에 소재하는 산업단지의 경우에는 면제)한다.

한편, 문화산업클러스터에 대한 세제혜택은 「조특법」을 통한 직접적인 세제감면 내용을 담고 있다. 「조특법」제6조에 따르면 수도권과밀억제권외에서 창업한 중소기업의 경우 4년간 소득세 및 법인세의 50%를 감면해 주고 있다. 창업중소기업과 창업 벤처중소기업에 대한 문화콘텐츠산업 범위는 출판업, 영상오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업 제외), 방송업, 전기통신업, 컴퓨터 프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업, 정보서비스업(뉴스 제공업 제외), 연구개발업, 광고업, 과학기술 서비스업, 전문디자인업, 전시 및 행사대행업, 창작 및 예술관련 서비스업, 엔지니

45) 문화산업진흥시설의 경우 벤처집적시설로 의제되므로 이 조항에 의한 감면 대상이 됨

어령사업, 물류산업, 직업기술 교습학원, 관광객 이용 시설업, 노인복지시설 운영업, 전시사업이 해당한다. 정리하면, 수도권을 제외한 지역에서 문화산업기업을 창업한 경우, 벤처 지정을 받은 문화산업 기업의 경우 4년간 이 조항에 의거 개인기업은 소득세, 법인기업은 법인세를 감면 받을 수 있다. 그러나 지역 문화산업의 집적이 2001년부터 시작되었고 집적 시설 내에 입주해 있는 문화산업기업의 상당수가 창업한지 4년 이상 경과한 기업이 많아 실질적으로 이 조항에 의거 세제감면을 받기 어려운 실정이다.

조세특례제한법 제6조(창업중소기업 등에 대한 세액감면)

- ① 2012년 12월 31일 이전에 수도권과밀억제권역⁴⁶⁾ 외의 지역에서 창업한 **중소기업**(이하 "창업중소기업"이라 한다)과 「중소기업창업 지원법」 제6조제1항에 따라 창업보육센터사업자로 지정받은 내국인에 대해서는 해당 사업에서 최초로 소득이 발생한 과세연도(사업 개시일부터 5년이 되는 날이 속하는 과세연도까지 해당 사업에서 소득이 발생하지 아니하는 경우에는 5년이 되는 날이 속하는 과세연도)와 그 다음 과세연도의 개시일부터 3년 이내에 끝나는 과세연도까지 해당 사업에서 발생한 소득에 대한 **소득세 또는 법인세의 100분의 50에 상당하는 세액**을 감면한다.
- ② 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」 제2조제1항에 따른 **벤처기업**(이하 "벤처기업"이라 한다) 중 대통령령으로 정하는 기업으로서 창업 후 3년 이내에 같은 법 제25조에 따라 2012년 12월 31일까지 벤처기업으로 확인받은 기업(이하 "창업벤처중소기업"이라 한다)의 경우에는 그 확인받은 날 이후 최초로 소득이 발생한 과세연도(벤처기업으로 확인받은 날부터 5년이 되는 날이 속하는 과세연도까지 해당 사업에서 소득이 발생하지 아니하는 경우에는 5년이 되는 날이 속하는 과세연도)와 그 다음 과세연도의 개시일부터 3년 이내에 끝나는 과세연도까지 해당 사업에서 발생한 소득에 대한 **소득세 또는 법인세의 100분의 50에 상당하는 세액**을 감면한다. 다만, 제1항을 적용받는 경우는 제외하며, 감면기간 중 벤처기업의 확인이 취소된 경우에는 취소일이 속하는 과세연도부터 감면을 적용하지 아니한다.
- ③ 창업중소기업과 창업벤처중소기업의 범위는 다음 각 호의 업종을 경영하는 중소기업으로 한다.

1. ~ 4. <중략>
5. 출판업
6. 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업은 제외한다)
7. 방송업
8. 전기통신업
9. 컴퓨터 프로그래밍, 시스템통합 및 관리업
10. 정보서비스업(뉴스제공업은 제외한다)
11. 연구개발업
12. 광고업
13. 그 밖의 과학기술서비스업
14. 전문디자인업
15. 전시 및 행사대행업
16. 창작 및 예술관련 서비스업(자영예술가는 제외한다)
17. 대통령령으로 정하는 엔지니어링사업(이하 "엔지니어링사업"이라 한다)
18. 대통령령으로 정하는 물류산업(이하 "물류산업"이라 한다)
19. 「학원의 설립·운영 및 과외교습에 관한 법률」에 따른 직업기술 분야를 교습하는 학원을 운영하는 사업
20. 「관광진흥법」에 따른 관광숙박업, 국제회의업, 유원시설업 및 대통령령으로 정하는 관광객이용시설업
21. 「노인복지법」에 따른 노인복지시설을 운영하는 사업
22. 「전시산업발전법」에 따른 전시산업

그리고 수도권 과밀 억제제를 위하여 「조특법」 제63조의 2에서는 기업체를 수도권 밖으로 이전한 경우도 5년간 100%, 이후 3년간 50%의 세액을 감면해주고 있다. 하지만 이 역시 문화콘텐츠산업의 수도권 집중현상이라는 현실에 비추어 볼 때 이 조

-
- 46) 수도권 과밀억제권역의 범위(수도권정비계획법 제6조 및 동법시행령 제9조) : ●서울특별시, ●인천광역시[강화군, 옹진군, 중구, 운남동·운북동·운서동·중산동·남북동·덕교동·을왕동·무의동, 서구, 대곡동·불노동·마전동·금곡동·오류동·왕길동·당하동·원당동, 연수구, 송도매립지(인천광역시장이 송도 신시가지를 조성하기 위하여 1990년 11월12일 송도앞 공유수면매립 공사면허를 받은 지역을 말한다), 남동유치지역 제외], ●의정부시, ●구리시, ●남양주시(호평동·평내동·금곡동·일패동·이패동·삼패동·가운동·수석동·지금동 및 도농동에 한함), ●하남시, ●고양시, ●수원시, ●성남시, ●안양시, ●부천시, ●광명시, ●과천시, ●의왕시, ●군포시, ●시흥시(반월 특수지역은 제외)

항의 혜택을 받는 기업은 많지 않을 것으로 보인다. 이처럼 문화콘텐츠산업이 수도권으로 집중되는 이유는 크게 네 가지로 요약된다. 첫째, 콘텐츠산업이 제조업과는 달리 이른바 ‘대도시형 산업’이라는 점으로 ① 양과 질적인 면에서 두터운 소비자층이 존재, ② 새로운 유행정보의 접근성이 높고 콘텐츠의 출구인 미디어 산업의 입지 조건으로부터 신선한 정보 액세스가 가능, ③ 문화적 수준이 높은 인재와 창의적인 인재의 공급원인 교육기관의 다수 집적, ④ 지역에서는 콘텐츠산업 경제규모의 달성이 어려운 구조 등을 꼽을 수 있다. 둘째, 수도권지역에 콘텐츠 제작을 위한 많은 인력과 장비가 존재하기 때문에 자연히 수도권에 콘텐츠 클러스터가 집중되는 것이다. 셋째, 파이낸싱, 마케팅 등 투자와 마케팅 회사가 주로 서울에 입지하고 있다는 점도 이유가 되며 넷째, 자녀 교육 목적으로 서울에 입주하고자 하는 특유의 열망도 한 이유로 볼 수 있다.

조세특례제한법 제63조의2

(법인의 공장 및 본사를 수도권 밖으로 이전하는 경우 법인세 등 감면)

제63조의2 ① 다음 각 호의 요건을 갖춘 **법인**(이하 이 조에서 "지방이전법인"이라 한다)은 제2항부터 제4항까지의 규정에 따라 법인세를 감면받을 수 있다. 다만, 소비성서비스업, 대통령령으로 정하는 부동산업 및 건설업을 경영하는 법인의 경우에는 그러하지 아니하다. <개정 2010.1.1>

1. 수도권과밀억제권역에 3년 이상 계속하여 공장시설을 갖추고 사업을 하거나 3년 이상 계속하여 본점 또는 주사무소(이하 이 조에서 "본사"라 한다)를 둔 법인일 것
2. 공장시설의 전부 또는 본사를 수도권 밖(공장시설을 광역시로 이전하는 경우에는 「산업입지 및 개발에 관한 법률」에 따른 산업단지만 해당한다. 이하 이 조에서 같다)으로 대통령령으로 정하는 바에 따라 2011년 12월 31일까지 이전하여 사업을 개시하거나, 수도권 밖에 2014년 12월 31일까지 공장 또는 본사를 신축하여 사업을 개시할 것(공장 또는 본사의 부지를 2011년 12월 31일까지 보유하고 2011년 12월 31일이 속하는 과세연도의 과세표준신고를 할 때 이전계획서를 제출하는 경우만 해당한다)

② 지방이전법인은 제1호부터 제3호까지의 소득에 대하여 이전일이 속하는 과세연도와 그 다음 과세연도의 개시일부터 6년(수도권 외 지역에 소재하는 광역시 및 대통령령으로 정하는 지역으로 이전하는 경우에는 4년) 이내에 끝나는 과세연도까지는 법인세의 전액을, 그 다음 3년(수도권 외 지역에 소재하는 광역시 및 대통령령으로 정하는 지역으로 이전하는 경우에는 2년) 이내에 끝나는 과세연도에는 법인세의 100분의 50에 상당하는 세액을 감면한다. <개정 2010.1.1>

1. 공장을 이전한 경우에는 그 공장에서 발생하는 소득
2. 본사를 이전한 경우에는 과세연도별로 가목의 금액에 나목 또는 다목 중 작은 비율을 곱하여 산출한 금액에 상당하는 소득
- 가. 해당 과세연도의 과세표준에서 토지·건물 및 부동산을 취득할 수 있는 권리의 양도 차익을 뺀 금액
- 나. 해당 과세연도의 이전(移轉) 본사 근무 인원이 이전 후에 받는 급여 총액이 법인 전체 인원이 받는 연간 급여 총액에서 차지하는 비율
- 다. 해당 과세연도의 이전 본사 근무인원이 법인전체 근무인원에서 차지하는 비율
3. 공장과 본사를 함께 이전한 경우에는 제1호 및 제2호의 소득을 합하여 산출한 금액에 상당하는 소득. 다만, 해당 과세연도의 소득금액을 한도로 한다.

③ 제2항제2호를 적용할 때 이전 본사 근무인원이란 수도권 밖으로 이전한 본사(이하 이 조에서 "이전본사"라 한다)에서 본사 업무에 종사하는 상시 근무인원의 연평균 인원(매월 말 현재의 인원을 합하고 이를 해당 개월 수로 나누어 계산한 인원을 말하며, 이전일부터 소급하여 2년이 되는 날이 속하는 과세연도 이후 수도권 외의 지역에서 본사 업무에 종사하는 근무인원이 이전본사로 이전한 근무인원은 제외한다)에서 이전일부터 소급하여 3년이 되는 날이 속하는 과세연도에 이전본사에서 본사 업무에 종사하던 상시 근무인원의 연평균 인원을 빼고 계산한 인원을 말하며, 법인전체 근무인원이란 법인 전체의 상시 근무인원의 연평균 인원을 말한다. <개정 2010.1.1>

④ 제2항제2호를 적용할 때 법인세 감면기간에 다음 각 호의 어느 하나에 해당하게 되면 해당 과세연도부터 제2항에 따라 법인세를 감면받을 수 없다. <개정 2004.12.31, 2008.12.26, 2010.1.1>

1. 삭제 <2008.12.26>

2. 대통령령으로 정하는 임원(이하 이 조에서 "임원"이라 한다) 중 이전본사 근무 임원 수가 수도권외의 본사 근무 임원과 이전본사 근무 임원의 합계 인원에서 차지하는 비율이 100분의 50에 미달하게 되는 경우

⑤ 지방이전법인이 수도권과밀억제권역에 있는 공장 또는 본사를 양도함으로써 발생한 양도차익에 대한 법인세에 관하여는 제60조제2항·제4항·제6항 또는 제61조제3항·제5항·제6항을 준용한다. <개정 2010.1.1>

⑥ 지방이전법인(공장을 이전한 경우만 해당한다)이 소유(합병·분할 또는 분할합병으로 인하여 소유권이 이전된 경우를 포함한다)한 이전 전 공장용 건축물의 부속토지로서 공장 이전일 현재 「지방세법」 제182조제1항제3호가목이 적용되는 토지는 공장을 전부 이전한 날부터 5년간 「지방세법」 제182조제1항제3호가목을 적용하는 토지로 본다. 다만, 공장을 이전하여 사업을 개시한 후 그 사업을 폐업한 이후에는 그러하지 아니하다. <개정 2010.1.1>

⑦ 제2항에 따라 법인세를 감면받은 지방이전법인이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그 사유가 발생한 과세연도의 과세표준신고를 할 때 대통령령으로 정하는 바에 따라 계산한 세액을 법인세로 납부하여야 한다. <개정 2000.12.29, 2001.12.29, 2002.12.11, 2003.12.30, 2004.12.31, 2010.1.1>

1. 공장 또는 본사를 이전하여 사업을 개시한 날부터 3년 이내에 그 사업을 폐업하거나 법인이 해산한 경우. 다만, 합병·분할 또는 분할합병으로 인한 경우에는 그러하지 아니하다.

2. 대통령령으로 정하는 바에 따라 공장 또는 본사를 수도권 밖으로 이전하여 사업을 개시하지 아니한 경우

3. 수도권에 본사 또는 제1항에 따라 이전한 공장에서 생산하는 제품과 같은 제품을 생산하는 공장을 설치한 경우

4. 삭제 <2001.12.29>

5. 본사를 이전한 경우로서 수도권에 대통령령으로 정하는 기준 이상의 사무소를 둔 경우

6. 본사를 이전한 경우로서 제4항제2호에 해당하는 경우

⑧ 제2항에 따라 감면받은 법인세액을 제7항에 따라 납부하는 경우에는 제33조의2제4항의 이자 상당 가산액에 관한 규정을 준용한다. <개정 2010.1.1>

⑨ 제6항에 따라 이전한 날부터 5년간 이전 전 공장용 건축물의 부속토지에 대하여 「지방세법」 제182조제1항제3호가목을 적용받은 지방이전법인이 제7항제1호부터 제3호까지의 규정 중 어느 하나에 해당하는 경우에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 재산세액 및 종합부동산세액과 이자 상당 가산액을 추징한다. <개정 2010.1.1>

⑩ 제1항부터 제5항까지 및 제7항을 적용하는 경우 기간 계산의 방법, 급여의 범위, 세액감면신청, 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

그 밖에 문화콘텐츠산업과 관련하여 창업한 중소기업과 벤처기업에 대하여 기타 세액을 감면하고 있는데 이는 「조특법」에 의하여 다섯 가지로 분류할 수 있다. 첫째, ‘등록세 면제’는 수도권과밀억제권역외 지역의 창업 중소기업 및 벤처기업을 대상으로 ① 창업 후 4년 내 취득한 사업용 자산에 대한 등록세 면제, ② 창업 중소기업의 법인설립 등기에 대한 등록세를 면제(창업 중에 벤처기업 확인 후 6개월 내 법인설립 등기 포함)하고 있다. 둘째, ‘취득세 면제’로 창업 후 4년 내 취득한 사업용 자산에 대해서도 취득세를 면제하고 있으며 셋째, ‘재산세 감면’은 당해 사업에 직접 사용하는 사업용 자산에 대해 5년 간 재산세의 50%를 감면해주고 있다. 넷째, ‘창투사 등의 주식양도차익 등에 대한 비과세’는 창투사, 벤처기업출자유한회사 및 신기술사업금융업자가 세법에서 규정하는 특정주식⁴⁷⁾(또는 출자지분) 양도에 따른 양도차익의 법인세를 면제하고 있고 이들이 창업자, 벤처기업 및 신기술사업자에게 출자하여 지급받는 배당소득에 대한 법인세를 면제하고 있다. 다섯 째, ‘창투사 등에의 출자에 대한 과세특례’는 ① 창투사, 여신전문금융회사에 출자하여 취득한 주식 또는 출자지분의 양도에 따른 양도소득세의 비과세, ② 창투조합, 벤처투자조합이 창업자 또는 벤처기업에 출자하여 취득한 주식 또는 출자지분의 양도에 따른 양도소득세의 비과세, ③ 벤처기업에 출자한 주식을 5년 이상 보유하다가 양도하는 경우 양도소득세 면

47) ① 창업자, 신기술사업자 또는 벤처기업에 출자하여 취득한 주식, ② 창투조합, 벤처투자조합, 신기술사업주타조합 및 부품소재전문투자조합 등을 통해 취득한 창업자, 신기술사업자 또는 벤처기업의 주식 또는 출자지분

제, ④ 창투조합 및 벤처기업 등에 출자한 금액의 10% 소득공제의 내용을 담고 있다.

한편, 문화콘텐츠기업에 대한 기업지원 정책은 크게 기업경쟁력 강화를 위한 ‘비용구조 개선 정책’과 ‘수익구조 개선 정책’으로 나누어 볼 수 있는데 이 가운데 비용구조 개선 정책은 문화콘텐츠(창업)기업에 대한 세제 지원을 위한 법제 개선이 가장 중요하다. 비용구조 개선 정책으로서 현행 「문화산업진흥기본법」과 기타 조세관련 개별법령 상의 세제 지원(안)은 유사 입법사례와 비교해 볼 때 상대적으로 지원범위와 내용이 미흡하여 세제지원의 실질적 효과를 기대하기 어려운 상황이다. 또한 대체로 영세한 규모의 지역문화콘텐츠산업 창업 기업이 부동산, 차량 등 영업용 자산 취득을 하는 경우는 매우 드물다. 이러한 현실을 비추어 볼 때 세액 감면의 실익이 없는 지방세(취득세, 등록세, 재산세) 감면보다는 국세(소득세 등) 감면이 더욱 절실하다고 볼 수 있다. 특히, 문화산업단지의 경우, 입주 기업에 대한 조세 감면이 「산업집적활성화및공장설립에관한법률」에 근거가 마련되어 있으나 실제 「조특법」상에 이와 관련한 구체적인 조항이 마련되어 있지 않은 실정이다.

산업집적활성화 및 공장설립에 관한 법률 제46조

제46조(조세감면) 국가 또는 지방자치단체는 산업입지의 원활한 조성 및 산업단지내의 입주기업체 또는 지원기관의 유치를 위하여 「조세특례제한법」에서 정하는 바에 따라 법인세·소득세·취득세·재산세 및 등록세 등을 감면할 수 있다.

반면, 제주첨단과학기술단지 입주기업, 농공단지 입주기업 등은 「산집법」 제46조의 위임에 의거 「조특법」에서 세제감면에 대하여 자세히 규율하고 있다.

조세특례제한법

제64조(농공단지 **입주기업** 등에 대한 세액감면) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에 대해서는 제6조제1항을 준용하여 해당 사업에서 발생한 소득에 대한 **소득세 또는 법인세를 감면**한다.

1. 2012년 12월 31일까지 「산업입지 및 개발에 관한 법률」에 따른 농공단지 중 대통령령으로 정하는 농공단지에 입주하여 농어촌소득원개발사업을 하는 내국인
2. 2012년 12월 31일까지 「지역균형개발 및 지방중소기업 육성에 관한 법률」 제9조 및 제50조에 따른 개발촉진지구(이하 이 호에서 "개발촉진지구"라 한다) 및 지방중소기업 특별지원지역으로서 대통령령으로 정하는 지구·지역에 입주하여 사업을 하는 중소기업(개발촉진지구 중 「폐광지역개발 지원에 관한 특별법」에 따라 지정된 폐광지역진흥 지구에 개발사업시행자로 선정되어 입주하는 경우에는 「관광진흥법」에 따른 관광숙박업 및 종합휴양업과 축산업을 경영하는 내국인을 포함한다)

② 제1항을 적용받으려는 자는 대통령령으로 정하는 바에 따라 세액감면신청을 하여야 한다.

제121조의8(제주첨단과학기술단지 **입주기업**에 대한 법인세 등의 감면) ① 「제주특별자치도 설치 및 국제자유도시 조성을 위한 특별법」 제216조에 따라 지정된 제주첨단과학기술단지(이하 이 장에서 "제주첨단과학기술단지"라 한다)에 2012년 12월 31일까지 입주한 기업이 생물산업, 정보통신산업 등 대통령령으로 정하는 사업(이하 이 조에서 "감면대상사업"이라 한다)을 하는 경우 감면대상사업에서 발생한 소득에 대하여 사업개시일 이후 그 사업에서 최초로 소득이 발생한 과세연도(사업개시일부터 5년이 되는 날이 속하는 과세연도까지 해당 사업에서 소득이 발생하지 아니한 경우에는 5년이 되는 날이 속하는 과세연도)의 개시일부터 3년 이내에 끝나는 과세연도에는 법인세 또는 소득세의 100분의 100에 상당하는 세액을 감면하고, 그 다음 2년 이내에 끝나는 과세연도에는 법인세 또는 소득세의 100분의 50에 상당하는 세액을 감면한다.

② 제1항을 적용받으려는 자는 대통령령으로 정하는 바에 따라 그 감면신청을 하여야 한다.

문화산업클러스터 조성사업의 핵심은 관련 기업집적과 기업지원 활성화인데 현행 중소벤처기업에 적용하는 각종 세제상의 혜택이 클러스터 입주기업에 직접 적용되지 못하고 있는 실정이다.

2. 문화산업클러스터 세제개선 방안

1999년 ‘문화산업진흥기본법’에 의해 문화산업단지 조성, 문화산업진흥지구 조성 등 일련의 지역문화산업 지원 정책이 구사되어 왔다. 당초 지역문화산업클러스터 정책이 시행된 배경에는 일반적인 클러스터 정책이 갖고 있는 경제적 이유 외에도 지역이 갖고 있는 다양한 문화적 자산을 활용하여 지역개발, 지역 커뮤니티의 활력화라는 비경제적 이유도 상당히 작용하였다. 지역에 특화된 창작소재 개발을 통해 지역의 정체성과 이미지를 제고하고, 이를 통해 지역문화콘텐츠산업의 경쟁력 강화를 지원할 목적이었다. 2010년도를 기점으로 기존 지역문화산업 지원정책이 완료되며 추가적인 정책수립이 요구되고 있다. 따라서 과거 10년 동안 구축된 콘텐츠산업 인프라를 활용하고 지역 콘텐츠산업을 활성화시킬 새로운 지원정책을 수립해야 할 시점에서 세제측면에서 보완해야 할 점이 없는 지를 검토하는 것은 의미가 깊다고 하겠다.

문화산업클러스터 활성화 차원에서 문화산업클러스터 내 입주기업에게 법인세, 등록세 등 실질적인 세제혜택을 받기 위한 대책이 요구된다. 이를 위한 몇 가지 개선 방안을 제시하면 다음과 같다. 첫째, 「조특법」상 클러스터 입주기업에 대한 법인세 등에 대한 감면조항 신설이 필요하다. 전술한바와 같이 단지 개발사업자 대상의 세제감면 규율사항이 있으므로 입주기업을 직접 대상으로 하는 세제감면 조항이 마련되어야 할 것이다. 이와 관련한 유사입법 사례로는 연구개발 특구에 입주하는 첨단 기술기업(조특법 제12조의 2), 농공단지 입주기업(조특법의 제64조), 제주첨단과학기술단지 입주기업(조특법 제121조의 8)에 대한 사례를 참조할 수 있을 것이다.

이 가운데 문화산업클러스터 입주기업에 대한 직접세액 감면은 「조특법」 제64조를 참고할 만하다. 「조특법」 제64조1항에 따르면, 농공단지 입주기업 등에 대한 세액을 감면하고 있는데, 특히 제1호의 「지역균형개발 및 지방중소기업 육성에 관한 법률」 제9조 및 제50조에 따른 개발촉진지구 및 지방중소기업특별지원지역으로서 대통령령으로 정하는 지구지역에 입주하여 사업을 하는 중소기업의 해당 사업에서 발생한 소득에 대한 소득세 또는 법인세를 감면한다고 규정하고 있다. 따라서 클러스터 입주기업 가운데 산업의 집적현황 및 이에 따른 산업생산실적 등의 조건을 충족하는 기업을 대상으로 세액을 감면 받을 수 있다.

<표 5-4> 클러스터 입주기업에 대한 특별세액감면개정안

현 행	개 정
조세특례제한법 제64조(농공단지 입주기업 등에 대한 세액 감면) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에 대해서는 제6조제1항을 준용하여 해당 사업에서 발생한 소득에 대한 소득세 또는 법인세를 감면한다. 1. 2012년 12월 31일까지 「산업입지 및 개발에 관한 법률」에 따른 농공단지 중 대통령령으로 정하는 농공단지에 입주하여 농어촌소득개발사업을 하는 내국인 2. 2012년 12월 31일까지 「지역균형개발 및 지방중소기업 육성에 관한 법률」 제9조 및 제50조에 따른 개발촉진지구(이하 이 호에서 “개발촉진지구”라 한다) 및 지방중소기업특별지원지역으로서 대통령령으로 정하는 지구지역에 입주하여 사업을 하는 중소기업(개발촉진지구 중 「폐광지역개발 지원에 관한 특별법」에 따라 지정된 폐광지역진흥지구에 개발사업시행자로 선정되어 입주하는 경우에는 「관광진흥법」에 따라 관광숙박업 및 종합휴양업과 축산업을 경영하는 내국인을 포함한다) ② 제1항을 적용받으려는 자는 대통령령으로 정하는 바에 따라 세액감면신청을 하여야 한다.	조세특례제한법 제64조(농공단지 입주기업 등에 대한 세액 감면) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에 대해서는 제6조제1항을 준용하여 해당 사업에서 발생한 소득에 대한 소득세 또는 법인세를 감면한다. 1. 2012년 12월 31일까지 「산업입지 및 개발에 관한 법률」에 따른 농공단지 중 대통령령으로 정하는 농공단지에 입주하여 농어촌소득개발사업을 하는 내국인 2. 2012년 12월 31일까지 「지역균형개발 및 지방중소기업 육성에 관한 법률」 제9조 및 제50조에 따른 개발촉진지구(이하 이 호에서 “개발촉진지구”라 한다), <u>지방중소기업특별지원지역 및 문화산업진흥지구</u>로서 대통령령으로 정하는 지구지역에 입주하여 사업을 하는 중소기업(개발촉진지구 중 「폐광지역개발 지원에 관한 특별법」에 따라 지정된 폐광지역진흥지구에 개발사업시행자로 선정되어 입주하는 경우에는 「관광진흥법」에 따라 관광숙박업 및 종합휴양업과 축산업을 경영하는 내국인을 포함한다) ② 제1항을 적용받으려는 자는 대통령령으로 정하는 바에 따라 세액감면신청을 하여야 한다.

둘째, 문화산업클러스터 세제지원을 보다 공고히 하기 위해서는 「문화산업진흥기본법」 제30조(세제지원 등)의 의미를 명확히 구분할 필요가 있다. 즉, 「문화산업진흥기본법」 제30조는 세제 지원을 문화산업진흥시설, 문화산업단지, 제작사나 투자회사, 투자조합, 창업자 등을 대상으로 하고 있는데 여기서 문화산업진흥지구가 누락되어 있는 것이 문제이다. 세제지원 대상에서 문화산업진흥지구가 빠져있는 것이 의문일 수 있으나 이는 경계가 뚜렷하여 공간과 지원 대상을 특정하기 용이한 문화산업진흥시설이나 문화산업단지와는 달리, 도시의 일정한 지역을 대상공간으로 하는 문화산업진흥지구는 조세 지원 대상을 특정하기 어려운 점이 감안된 입법취지로 보여 진다.

한편, 「문화산업진흥기본법」 제30조의 위임에 의거하여 관련 세법에서 세제지원 조항을 마련할 경우 클러스터 중 문화산업진흥지구는 지원받지 못할 수도 있으나 이는 전술한 바와 같이 문화산업진흥시설 제도가 활성화 될 경우 해소될 수 있는 문제이다. 또한, 문화산업진흥시설은 지구와 단지에 모두 입지할 수 있으므로 사실상 지구도 세제지원을 받을 수 있다.

<표 5-5> 문화산업진흥지구에 대한 특별세액감면개정안

현 행	개 정
문화산업진흥기본법 제30조(세제지원 등) ① 정부는 문화산업진흥을 위하여 문화산업진흥시설, 문화산업단지, 제작자·투자회사·투자조합이 문화산업에 투자하는 경우, 창업자 및 창업을 지원하는 자에 대하여 세법에서 정하는 바에 따라 세제지원을 할 수 있다. ② 정부는 문화산업진흥시설과 문화산업단지의 조성 및 운영에 직접 사용되는 장비, 설비 및 부품 등에 대하여는 「관세법」에서 정하는 바에 따라 관세를 감면할 수 있다.	문화산업진흥기본법 제30조(세제지원 등) ① 정부는 문화산업진흥을 위하여 문화산업진흥시설, 문화산업단지, <u>문화산업진흥지구</u>, 제작자·투자회사·투자조합이 문화산업에 투자하는 경우, 창업자 및 창업을 지원하는 자에 대하여 세법에서 정하는 바에 따라 세제지원을 할 수 있다. ② 정부는 문화산업진흥시설과 문화산업단지 및 <u>문화산업진흥지구</u>의 조성 및 운영에 직접 사용되는 장비, 설비 및 부품 등에 대하여는 「관세법」에서 정하는 바에 따라 관세를 감면할 수 있다.

셋째, 문화산업클러스터 입주기업이 직접적인 세제지원을 받기 위해서는 결국 「조특법」개정이 필수적이다. 「문화산업진흥기본법」 제30조의 입법 취지는 문화산업클러스터 입주기업에 세액감면의 혜택을 주어 문화산업의 활성화를 도모하려는 것으로 이해할 수 있다. 따라서 「문화산업진흥기본법」 제30조의 위임에 의한 관련세법(조특법 등)을 정비하되, 입법 전에 클러스터 입주기업의 조세지원 현황을 정확히 파악하는 연구 분석이 선행되어야 할 것이다. 특히, 클러스터 입주기업 가운데 ① 「조특법」 제6조(창업중소기업 등에 대한 세액감면), 제63조의2(법인의 공장 및 본사를 수도권 밖으로 이전하는 경우 법인세 등 감면)에 의한 조세감면 실적이 얼마나 되는지, ② 창업한지 4년이 경과하여 「조특법」 제6조의 혜택을 받지 못하는 기업이 얼마나 되는지, ③ 단지과 시설 입주기업에 대한 조세지원 입법에 따른 세수 감소 정도와 예상 감면액의 추계, ④ 감면에 따른 기업 비용구조 개선효과, ⑤ 감면대상 업종을 어떻게 특정하는 것이 바람직한지 등에 대한 체계적 연구를 통해 입법에 따른 정책효과를 미리 예측하는 것이 중요하다. 이러한 연구 결과를 토대로 문화산업클러스터 입주기업을 대상으로 지방세(취득세, 등록세, 재산세) 보다는 실질적 감세 효과가 큰 국세(소득세, 법인세) 감면조항을 신설하는 「조특법」개정이 필요하다.

이 밖에 정부는 글로벌 비즈니스 환경 조성과 ‘동북아 비즈니스 중심지’를 목표로 지난 2003년부터 경제자유구역(Free Economic Zone, FEZ) 지정제도를 도입, 운영하고 있다. 2010년 현재 전국 6개 지역에 경제자유구역이 지정되어 운영중인 가운데 ‘선택과 집중’ 전략에 따라 특정지역을 규제완화의 테스트베드로서 실험적인 규제완화를 도입하고 이를 국가차원의 규제완화로 확산시키자는 취지로 전개되고 있다. 더불어 정주환경, 복합 비즈니스 환경을 구축함으로써 매력적인 경제특구 조성 및 자발적 외국인 투자를 유인하여 지역문화산업클러스터의 성장을 견인할 수 있을 것으로 기대된다. 한편, 외국인 투자기업의 성공적 유치를 위해서는 국내 관련기업의 동반 유치가 필수적이다. 이를 장려하기 위해서는 국내 관련기업에 대한 조세감면제도 도입도 고려되어야 할 것이다.

3. 문화산업클러스터 세제 개선 효과

위에서 제시한 세제 개선 방안 중에서 문화산업클러스터 입주 기업에 대한 연구 및 인력개발비 세액공제액만을 추정해 본다. 2009년 문화산업클러스터의 매출액을 보면 811개 업체 1,143,700백만원이다. 세액공제율은 대기업과 중소기업이 다르나 여기서는 모두 중소기업의 매출이라고 가정한다. 한국은행 경제통계시스템에서 ‘출판영상방송통신 및 정보서비스업’에서의 중소기업의 매출액대비 연구개발비 비율인 4.45%를 적용하면, 문화산업클러스터 내의 연구개발비는 50,894백만원으로 추정된다.⁴⁸⁾ 이를 실제감면 요건비율을 80%로 가정하면 40,715백만원이 된다.⁴⁹⁾ 또한 모두 중소기업으로 가정하였으므로 세액감면비율은 25%이므로 계산하여 보면 공제세액은 102억원이다. 이를 표로 정리하면 다음과 같다.

<표 5-6> 문화산업클러스터의 연구인력개발비 세액공제

(단위: 백만원)

구분	매출액	연구개발비 구성비(%)	연구개발액	공제대상 연구개발액 (80%가정)	세액감면 비율 (중소기업)	공제액
2009 문화클러스터	1,143,700	4.45%	50,894	40,715	25%	10,178

48) 문화산업클러스터 내의 기업들이 기업부설 연구소를 모두 가지고 있다고 가정함

49) 연구개발비 중에서 실제세액공제요건에 해당되는 인건비, 연구개발 관련 직접비용 등의 비율로서 문화산업특수성을 고려하여 80%로 가정하였다.

제6장

해외의 문화콘텐츠 기업에 대한 세제 지원

제6장 해외의 문화콘텐츠 기업에 대한 세제 지원

1. 프랑스

1) 프랑스 Audio-Visuel에 대한 과세제도

현행 프랑스 세법상 Audio-Visuel(영어식 표현 Audio-vidual)에 대한 규정은 기업소득에 대한 세액공제 및 「부가가치세법」상 세율규정이 있고 나머지 사항은 일반 기업이 동일하게 적용되고 있다.

(1) Audio-Visuel 산업에 대한 세액공제제도(Crédit d'impôt) 개요

세액공제제도는 기업이 특정기간 내에 해당 분야에 투자나 지출을 하는 경우, 그 투자액의 일부를 정부가 보조해주는 경우를 의미하며 구체적으로는 산출세액에서 투자 또는 지출금액의 일정액을 공제해줌으로써 해당 기업이 투자나 지출을 집중하도록 설계된 제도이다. 이는 우리나라의 「조특법」상 연구 및 인력개발에 대한 세액공제(제9조 내지 제19조) 및 투자촉진을 위한 조세특례(제24 내지 제29조)의 제도와 유사하다.

위와 같은 세액공제를 받을 수 있는 기업은 픽션, 다큐멘터리 및 애니메이션과 관련된 영화(cinématographiques) 및 오디오비주얼분야이며, 오디오비주얼의 다큐는 분당 2,333유로 이상의 세액공제를 받을 수 있다⁵⁰⁾. 그러나 ① 포르노나 폭력을 유발하는 영화 또는 오디오비주얼 작품, ② 광고목적으로 사용되는 영화 또는 오디오비주얼 작품, ③ 정보, 토론, 스포츠중계, 오락물, ④ 창조적인 내용이 보조적으로만 사용된 모든 다큐 또는 오디오비주얼 프로그램 등은 제외된다.

세액공제는 ① 「지적재산권법」 제 L113-7조의 규정에 따라 작가에게 지급하는 금액 및 사회적 비용⁵¹⁾, ② 「지적재산권법」 제 L212-4조의 규정에 따라 번역가에게 지

50) 조세일반법 제220 Sexises 및 제220 F조.

급하는 금액 및 사회적 비용, ③ 작품생산과정에서 지급하는 인건비 및 사회적 비용, ④ 작품생산과 관련된 기술적 비용 및 서비스비용 가운데 프랑스에서 사용된 금액의 20%를 각 사업연도에서 공제한다.

한편, 위와 같은 세액공제의 조건 중 저작자, 번역가 및 인건비의 지급대상은 프랑스 국적인, EU 국가의 거주자 및 외국인의 경우에는 프랑스 시민과 유사한 자격을 가지고 있는 자에 한정된다. 세액공제액 산출과 관련하여 해당 제작비 예산액의 80%를 한도액으로 하며 외국과 공동제작의 경우에는 프랑스 기업 해당분의 80%를 한도로 규정한다.

영화산업의 경우 한도액은 작업편당 1백만 유로를 한도로 하며 오디오비주얼의 경우에는 분당 1,150유로를 그리고 애니메이션의 경우에는 분당 1,200유로를 한도로 하며 만일 공동작업의 경우에는 당초 계약서당 해당 지분비율을 위 한도액에 곱하여 산출된 금액을 한도로 한다.

세액공제는 해당 비용이 인식되는 사업연도에 해당 기업의 법인세에서 차감되며 만일 법인세를 초과한 경우에는 그 초과분은 다음연도에 이월되어 공제된다.

(2) Audio-Visuel 관련 제품 판매에 대한 부가가치세

프랑스 세법상 부가가치세는 재화의 공급, 재화의 수입 및 용역의 공급에 대해 과세되며 세율은 정상세율(19.6%)과 감면세율(5.5%) 및 낮은 세율(2.1%)이 있다.

한편 Audio-Visuel 관련 제품 판매에 따른 부가가치세 세율은 정상세율인 19.6%가 적용된다⁵²⁾.

도사와 이의 임대인 경우에는 5.5% 낮은 세율이 적용되는데 여기에는 극장, 음악회, 영화관 등의 용역, 공중파 및 케이블을 통한 용역의 제공, 문화 및 문화에 직접 연관된 주제를 실행하고 있는 전시 공원에 대한 입장 수입, 법에 의하여 인정된 상속원은 저작자, 예술가, 번역자, 영화 제작자에 저술가에 양도하는 거래 등이 포함된다.

극장에서 드라마, 오페라, 뮤지컬, 무용 등의 상영(포르노 및 폭력을 유발하는 것 제외)에 대하여는 2.1% 세율이 적용된다.

51) 우리나라의 4대보험비용과 유사함.

52) 조세일반법 제278조.

2) 문화콘텐츠 기업의 기술개발비 조기 환급

기술개발비 세액공제는 공제(Imputation), 환급(Remboursement) 및 손금산입(Mobilisation)의 방법이 있다. 이와 같은 세액감면은 기술개발비가 발생한 사업연도의 납부하여야할 소득세 또는 법인세에서 공제를 하는 것이 원칙이며 만일 기술개발비 세액공제금액이 납부하여야 할 세액을 초과하거나 해당기업이 결손인 경우에는 이후 3년 동안 이월 공제를 받을 수 있다.

(1) 개 요

문화콘텐츠를 위한 기술개발비(R&D)는 그 기술의 개발의 성패여부가 상당기간 뒤에 확인되므로 기술개발비의 재원 조달이 문제로 작용한다. 이를 위해 정부 등의 보조금(subvention)과 조기환급 제도가 도입되었다. 조기환급 대상 금액의 한도액은 없으며, 12월말 법인의 경우 다음해 4월 15일까지 신고해야 하며 조기환급 절차는 법인세 신고시 R&D 지출액에 대해서 조기환급 신청을 해야 한다. 만일, 기업의 신규투자액이 자체 재원조달이 아니라 외부로부터 조달하고자 하는 경우에는 정부의 보조금(Subvention) 또는 조기환급 제도를 이용할 수 있다. 이때 정부보조금은 세액공제 한도액에서 공제된다(세액공제한도액이 정부보조금을 지급받은 금액만큼 줄어듦).

한편, 위 기술개발이 실패로 인정될 경우, 정부로부터 받은 조기환급액은 보조금으로 간주되며, 따라서 조기환급액은 법인세 신고시 환급할 필요가 없는데 그 이유는 이미 세액공제 한도액을 해당금액만큼 차감하였기 때문이다.

그러나 위 기술개발이 성공되었을 경우, 성공 이후 사업연도부터 3년 균등액으로 계상하여 상환해야 한다. 조기환급은 연구개발비를 환급해주고 기술개발의 성패에 따라 환입여부가 결정된다. 기술개발 성공시는 성공한 사업연도 이후에 조기환급액을 균등상환하고 기술개발 실패시는 조기환급액을 정부보조금으로 간주하며 이 금액은 기술개발비 세액공제 한도액(30% 적용되는 금액)을 차감한다. 또한, 조기환급 금액의 한도는 없고 조기환급은 연간기준으로 한다.

(2) 대상기업

조기환급의 경우는 해당법인의 성격에 따라 그 환급조건이 달리 규정되어 있다⁵³⁾.

해당사업연도는 창설된 해와 그 이후 4년간 계속되는 사업연도이다. 한편, 배제대상 기업은 기업의 집중(concentration)방법을 통한 신설되는 기업, 기업의 재구성(restructuration) 방법을 통한 신설되는 기업(Entreprise Nouvelle), 기존에 존재한 사업의 확충방안의 일환으로서 신설되는 기업, 개인 또는 법인 기업에 의해 50% 이상 소유되는 기업으로서 기존의 사업활동을 추가하는 기업이다.

기술혁신기업(Jeune Entreprise Innovante)의 경우, 문화콘텐츠 사업을 포함하여 아래 조건을 충족하는 기업은 해당 기간 동안의 사업연도이다. 그 조건은 ① 중소기업(근로자수 250명 이하, 외형금액 : 50천만 유로 이하, 자산금액 : 43백만 유로 이하), ② 적어도 8년 이상 존속 기업, 신기술 사업 영위 기업, ③ 개인에 의해 주식의 50%가 소유되고 있거나 개인에 의해 50%가 소유되고 있는 법인에 의해 주식의 50%가 소유되고 있어야 함, ④ 기업의 비용 중 15% 이상이 R&D비용으로 지출되어야 한다.

성장 중소기업(Petites et Moyennes Entreprise)의 경우, 문화콘텐츠 기업을 포함하여 아래의 조건을 충족하는 기간 동안의 사업연도로서 그 조건은 ① 법인세 납부대상법인(프랑스 세법상 법인은 반드시 법인세 납부대상이 아님. 선택에 따라서 소득세를 납부할 수 있음), ② 중소기업(근로자수 250명 이하, 외형금액 : 50천만 유로 이하, 자산금액 : 43백만 유로 이하)조건을 충족할 것, ③ 해당법인 주식(또는 의결권)의 25%이상이 법령에 규정된 특정조건을 충족하지 아니하는 한사람의 개인 또는 여러 다수의 법인에 의해 소유되지 않을 것(단, 법령에 규정된 투자법인 등은 제외), ④ 최소한 20명 이상의 종업원 및 직전 2년 각각 사업 연도의 인건비가 15% 이상 상승했을 것(대표자 인건비 제외)을 포함한다.

53) 조기환급 신청을 원하는 기업은 법인세 신고를 한 세무서의 기업담당과(Service Impôts Entreprise)에 관련 서류를 제출하여야 함.

3) 부동산 보유세의 면제

(1) 개 요

부동산 보유세는 프랑스 내에 소재하는 건축물이 있는 토지에 대해 부과된다. 건축물에는 주택(locaux d'habitation), 상가(locaux commerciaux), 공장, 사무실 등이 있으며, 여기에는 예술품 및 통신 설비, 창고, 공장 굴뚝, 선박 중 거주 목적 및 상업 목적으로 이용되기 위하여 묶여 있는 것도 포함된다⁵⁴⁾.

(2) 면제 대상

부동산 신축, 재건축, 증축 등을 장려하기 위하여 해당 이들에 대한 부동산 보유세를 2년 동안 면제하되 부동산 소유자의 주된 주택이 사회적(sociaux) 목적(예: 저소득층을 위한 임대주택)을 거주와 관련된 경우에는 15년부터 30년 동안 면제를 하도록 규정했다⁵⁵⁾.

한편, 문화콘텐츠 사업을 하는 기업의 경우, 아래의 경우에 따라서 부동산 보유세가 감면되는데 이를 요약하면 아래 표와 같다.

<표 6-1> 부동산 보유세 면제(일시적)의 경우

구분	면제기간
신축, 재건축 및 증축	2년
신설 기업 소유의 부동산	2-5년
ZFU(Zone Franche Urbaine : 면세지역)	5년
벤처기업 소유 부동산	7년

54) 조세일반법 제1380조 내지 제1391 B조

55) CGI, art. 1395 내지 1395 F.

4) 영화 및 오디오비주얼 산업의 재정지원을 위한 법인(Société pour le financement d'industrie cinématographique et audiovisuelle: SOFICA) 관련

영화 및 오디오비주얼 산업의 재정지원을 위한 법인(SOFICA)에 출자나 증자에 참여를 한 경우, 이에 상응하는 세액공제가 가능하다⁵⁶⁾. 프랑스 세법상 프랑스 거주자⁵⁷⁾가 SOFICA에 출자나 증자에 참여한 경우에, 해당거주자의 소득세 신고시 세액공제가 가능하다. 전체 소득금액의 25% 한도 내에서 투자한 금액이 세액공제되나, 그 한도액은 18,000유로이다. 만일 세액공제를 받은 후 5년 이내에 해당 주식을 양도한 경우, 양도한 해의 소득세 계산시 이미 세액공제를 받은 금액은 추정되어 납부할 세액에 더하여 납부해야 한다. 프랑스 법인이 SOFICA주식을 매입한 경우, 매입한 금액의 50%까지는 특별감가상각을 하여 손금에 산입할 수 있다⁵⁸⁾.

56) 조세일반법 제163 septdecies조.

57) 조세일반법 제4B조.

58) 조세일반법 217 septies조.

2. 영 국

1) 영국 콘텐츠산업⁵⁹⁾ 관련 조세정책의 체계와 개괄적 평가

산업정책 차원에서의 지원수단 중 대표적인 것이 보조금정책과 조세지원정책이다. 이러한 정책 수단들은 서로 상이한 장단점이 있기 때문에 어떠한 산업지원 정책을 선택하느냐에는 국가별로 차이를 보인다. 특히, 보조금정책과 조세정책은 상호 보완적인 관계에 있기 때문에 조세지원 정책이 없다고 해서 특정 산업을 지원해 주는 정부정책이 없다고 말할 수는 없을 것이다.

전체적으로 영국은 산업지원 정책으로 각종 보조금 정책⁶⁰⁾을 다양하게 추진하는 반면 조세감면 정책은 드물다고 할 수 있다. 그 이유는 조세 제도가 산업에 대해서 선별적(selective)으로 지원해 주는 제도이기 보다는 산업 일반적(general) 지원수단으로 인식하기 때문이다.

따라서 영국의 콘텐츠산업 관련 조세지원정책을 분석할 때에는 보조금정책과 전체적으로 비교하면서 평가를 해야 하며 또한 그러한 조세지원 정책은 보조금 정책을 보완해 주는 성격을 가지고 있기 때문에 조세지원 정책만을 별개로 분석한다는 것은 진정한 의미에서 한 국가의 특정산업에 대한 지원정책을 제대로 이해하는 방법으로는 한계가 있음을 먼저 밝힐 필요가 있다.

영국조세법의 특이한 점은 조세 관련 각각의 법령에서 다루고 있는 내용의 개정사항을 매년 개정되는 「재정법」(Finance Act)에서 언급하고 있는데 영국의 주요한 세법으로는 「조세관리법」, 「소득세법」, 「법인세법」, 「자본공제법」, 「자본이득세법」, 「부가가치세법」, 「사회보장운영법」이 있다. 이는 기본적으로 세법에 근간을 두고 있지만 대부분의 개정사항은 매년 개정되는 「재정법」(Finance Act)에서 다루어진다는

59) 주지하다시피, 영국에서는 콘텐츠산업이라는 용어를 쓰지 않고 창조산업(creative industry)이라는 용어를 쓰고 있다. 영국의 창조산업을 우리나라와의 용어상의 혼동을 피하기 위해서 편의상 콘텐츠산업이라고 부르기로 한다.

60) 영국은 콘텐츠산업을 비롯한 산업에 대한 보조금 정책이 매우 다양한데 이중 콘텐츠산업과 밀접한 대표적인 보조금 사업을 열거하면 다음과 같다. Enterprise Investment scheme, venture capital trusts, creative IP Fund(Wales), Digital Media IP Fund(Scotland)등이 있다.

점이 특징이다. 경제여건이나 조세정책에 따라 매년 세율이나 구간, 감면한도 등이 바뀌게 되는데 「재정법」은 주로 이러한 부분을 담고 있다. 여기서 매년 바뀌는 세금을 통산 연간세(annual tax)라고 하며 대표적으로 법인세와 소득세 등이 이에 포함된다. 연간세의 경우에도 조세법률주의에 따라 의회의 승인을 거쳐 법의 형태를 취하며 이에 대한 구체적인 내용은 재정법을 통하여 확정된다(박정수, 2009).

따라서 콘텐츠산업과 관련된 최근의 조세지원 정책은 대부분 가장 최근에 수정된 「재정법」을 살펴봄으로써 그 내용을 확인할 수 있다. 우리나라의 「문화산업진흥기본법」과 같은 콘텐츠산업 전체를 진흥 또는 규율하는 별도의 법은 존재하고 있지 않고 있으나 개별법으로 「방송법」(broadcasting act), 「영화법」(films act), 「광고법」(Advertisements act) 등이 있는 것으로 확인되고 있다.

그리고 조세지원 정책의 대상인 중소기업은 조세정책에 따라 그 개념상의 포괄범위가 상이한데 지역개발 세액공제에서의 중소기업은 250명 미만이고 R&D에 대한 조세지원에서는 중소기업이 500명 미만으로 규정하고 있다.

기본적으로 콘텐츠산업의 특성상 무형의 산출물과 고정자산에 얽매이지 않기 때문에 조세제도의 구조에 따라 쉽게 기업이나 인력이 이동할 수 있다. 따라서 높은 세율의 법인세와 소득세는 재능있고 사업 수완이 뛰어난 인력이나 사업가를 영국으로 끌어들이는 데 장애물로 작용한다는 인식을 가지고 있으며 장기적인 전략을 수립할 필요가 있다는 지적이 있다(CBI, Confederation of British Industry homepage).

이와 관련하여 2011년 4월부터 영국은 법인세를 2014년까지 매년 1%씩 인하할 예정이다. 이렇게 되면 현재의 법인세율 28%가 2014년에는 24%까지 하락하게 되고 이는 G20 국가 중에서 다섯 번째로 낮은 법인세율이 된다⁶¹⁾⁶²⁾.

결국 콘텐츠산업을 비롯한 산업의 진흥을 위해서 비즈니스 친화적인 조세체계(business-friendly taxation)를 갖추는 것이 관건이라고 할 수 있다. 영국 콘텐츠산업의 조세정책에서 개별 장르에 대한 지원책은 영화 이외에는 그리 많지 않은 실정이다. 최근 비디오게임산업에 대한 조세감면 제도 도입이 기정사실화 될 정도로

61) 출처: London: creative industries, the essential next step for your business

62) 참고로 대표적인 나라들의 법인세율은 다음과 같다. Ireland (12.50), Singapore (17.00), Russia(20.00), Switzerland(21.00), China (25.00), Netherlands(25.50), UK(28.00), Luxembourg(28.59), Germany (30.20), France (33.33), Belgium (33.99), India (33.99), Brazil 34.00, USA (39.10), Japan(41.00), Source: PricewaterhouseCoopers, 2010

공론화가 되었다가 근래에 집권한 영국 보수/자민당 연정 정부에서 이 잠정안을 폐기하였다.

2) 장르별 조세 정책

(1) 영화에 대한 조세 정책⁶³⁾

① 세액공제 혜택을 받기 위한 조건

영화에 대한 세액공제는 「재정법」2006(finance act 2006) part 3(income tax, corporation tan and capital gains tax)의 chapter 3에 그 내용이 명시되어 있다. 영국의 어떤 영화 제작사는 과세되는 이윤이나 손실을 계산하기 위해서 「재정법」2006의 스케줄 4의 적용을 받는다고 적시하고 있다. 그리고 영화에 대한 세액공제를 받기 위해서 다음의 세 가지 요건을 기본적으로 충족시켜야 하는데 이는 ① 영화는 기본적으로 상업적으로 개봉 상영할 영화여야 하며, ② 영국 영화(British Film)로 인증을 받아야 하고, ③ 영화와 관련된 핵심 지출(core expenditure)이 영국 내에서 25%이상 이루어져야 한다.

구체적 조건으로 첫째, 제작시점에서 상업적으로 극장에 개봉(theatrical release)할 장편영화여야 한다. 둘째, 영국영화로 인증을 받을 수 있는 방법은 크게 두 가지로 첫 번째 방법은 1985년 「영화법」(Films Act 1985)의 스케줄(schedule) 1에 명시된 문화적 테스트(cultural test)를 만족시키는 것이다. 두 번째 방법은 양자 공동제작 협정이나 영화 공동제작에 관한 유럽 협약(European Convention on Cinematographic Co-production)을 통해서 영국영화로 인정을 받는 것이다. 2009년도에 영국영화로 총 152개 영화가 인증을 받았으며 그 중 144개 영화는 전자의 방법으로 8개 영화는 후자의 방법으로 영국영화로 인증 받았는데 결과적으로 공동제작과 관련해서 영국영화로 인증을 받는 것보다 문화적 테스트를 통해 영국영화로 인증

63) 위의 내용은 영국의 국세청에 해당하는 HM Revenue & customs의 홈페이지에서 그 내용을 요약 정리하였다. 구체적으로는 <film tax relief: guidance>(<http://www.hmrc.gov.uk/films/index.htm>)를 참조하였다.

받는 비율이 절대적으로 많은 상황이다.

참고로 문화적 테스트로 인증 받은 144개 영화의 총 제작비용은 6억 4백만 파운드였으며 2008년도에는 9억 3,500만 파운드였다⁶⁴⁾.

영화제작에서의 핵심 비용(core expenditure)⁶⁵⁾은 제작 전 단계(pre-production), 제작(촬영)단계(production), 제작 후 단계(post-production)에서의 제작관련 지출을 가리키는 것으로 영화제작과 관련한 총비용을 의미하는 것은 아니다. 특히 배급이나 제작과 관련 없는 어떤 활동들에서 발생하는 비용은 핵심 비용에서 제외된다.

위의 내용에서 특기할 만한 내용은 최근 영화에 대한 세액공제 제도가 개정되기 전에는 영화제작관련 인건비의 70%가 영국, EU, 또는 유럽경제구역 소속 주민들에게 지불되어야 한다는 조건이 있었다는 점이다(영화진흥위원회, 2005). 이와 같이 영화제작비용의 70%가 영국을 비롯한 EU내에서 지출되어야 한다는 조건에서 핵심 지출항목이 영국 내에서 25%로 완화한 것은 영국 영화제작이 외국 영화제작 자본에 많이 의존하고 있는 현실을 반영한 것이라고 볼 수 있다. 연 평균 영화제작 비용 7억 5,300만 파운드 가운데 약 80%가 외국 영화제작사로부터 기인한다(출처 film in the UK: A Briefing Paper, UK Film Council, Aug 2009). 특히 미국 영화자본에 대한 의존이 높기 때문에 이를 반영한 것으로 보인다.

이 새로운 규정 이전에는 기존 「영화법」 제 1항에 조세혜택을 받을 수 있는 영국영화에 대한 정의를 다음과 같은 세 가지 기준(문화적 내용, 문화적 허브, 문화적 전문인력)에서 판단하였는데 이를 통하여 영국영화로 인정받을 수 있으며, 이에 대한 각각의 조건으로서 문화적 테스트를 꼽을 수 있을 뿐만 아니라, 이는 영국 문화부(DCMS)를 대신하여 영국 영화위원회가 실무를 담당하고 있다. 문화적 테스트는 총 세 가지 항목으로 구성되어 있으며 총 32점 중 16점 이상을 획득해야 영국영화로 인정을 받을 수 있다.

○ 문화적 내용(Section A: cultural contents)

- 전적으로 또는 부분적으로 영국을 배경으로 하는 영화(1점)

64) 출처: <http://sy10.ukfilmcouncil.ry.com/sitePDF/15.0.pdf>

65) Finance Act 2006에는 "core expenditure" means production expenditure on pre-production, principal photography and post production'

- 영국인 또는 영국 영주권자가 주요 캐릭터로 등장하는 영화(1점)
- 영국 또는 영국과 관련된 주제를 다루는 영화(1점)
- 대사가 영어인 영화(1점)

○ 문화적 허브(Section B:: cultural hubs)

- 영국 내의 스튜디오나 로케이션에서 촬영된 영화(6점)
- 영국 시설을 이용 영상효과(visual effect)를 사용한 영화(4점)
- 영국 시설을 이용 특수 효과(special effect)를 사용한 영화(1점)
- 영국 시설을 이용 음악 효과(music recording)를 한 영화(2점)
- 영국 시설을 이용 음향효과 후반작업을 한 영화(1점)
- 영국 랩 시설을 이용한 영화(1점)

○ 문화적 전문인력(Section C:: cultural practitioners)

- 감독이 영국인 또는 영국 영주권자인 영화(2점)
- 시나리오 작가가 영국인 또는 영국 영주권자인 영화(2점)
- 제작자가 영국인 또는 영주권자인 영화(1점)
- 작곡가가 영국인 또는 영국 영주권자인 영화(1점)
- 주연배우가 영국인 또는 영국 영주권자인 영화(2점)
- 출연자 대부분이 영국인 또는 영국 영주권자인 영화(1점)
- 주요 스텝⁶⁶⁾이 영국 또는 영국 영주권자인 영화(3점)
- 스텝 대부분이 영국인 또는 영국 영주권자인 영화 (1점)

공동제작 영화로 인정받을 수 있는 영국 영화위원회(UK Film Council) 요건으로는 ① 영국과 이미 영화제작에 관련된 상호협정을 맺은 7개국(호주, 캐나다, 프랑스, 독일, 이탈리아, 뉴질랜드, 노르웨이)과 합작한 영화, ② EU 및 영화공동제작을 위한 유럽협약 합의에 서명한 국가와의 합작영화, 이 경우 19개 기준요건 가운데 15개 사항을 충족시켜야 합작영화라는 자격을 부여받을 수 있다. ③ 이들 합작영화에 대

66) 주요 스텝이라 함은 촬영기사, 프로덕션 디자이너, 의상 디자이너, 편집기사, 사운드 디자이너, VFX 관리자

한 심사기준은 각 나라별 협상과 참여 국가 수에 따라 다른데 예를 들어 캐나다와 합작한 경우에는 예산의 40% 이상을 영국에서 사용해야 하지만 이 기준이 특정 국가에는 30%로 적용될 수도 있고 참여국이 늘어날 경우 그 비율(%)은 더 낮아지게 된다(출처: 유상철, 한류의 비밀, 생각의 나무, 2005).

② 세액공제의 내용과 예시

전술한 문화적 테스트에 의해 영국영화로 인증을 받고 영국 내에서 총제작비의 25% 이상을 영국 내에서 지출하고 상업적 개봉영화를 제작한 영화사는 정부로부터 세액공제(payable tax credit)와 추가 소득공제(enhanced deduction)를 받을 수 있다. 이 세제혜택은 기본적으로 영국 내에서 지출된 영화관련 핵심 비용(core expenditure)을 기준으로 계산하며 영화 제작예산의 크기에 따라 다음과 같이 혜택이 달라진다.

총 제작 예산 2,000만 파운드 이하의 영화(원어로는 'limited-budget film'으로 이하에서는 저예산 영화라 칭함)로서 영국 내에서 지출된 제작비에 대해 25%까지 현금 환급을 포함한 추가적 소득공제를 100%를 받을 수 있으며 총 제작 예산 2,000만 파운드 이상의 영화는 영국 내에서 지출된 위의 핵심 제작비의 20%까지 현금 환급(세액공제)을 받을 수 있으며 추가적 소득공제는 영국 내에서 지출된 핵심 제작비로 인정받은 금액의 80%를 받을 수 있다.

<표 6-2> 영화 세액공제 세율

구분	세액공제율 (payable credit rate)	추가 세액공제율 (rate of enhancement)
저예산 영화	25%	100%
그 외 영화	20%	80%

위의 복잡한 조세시스템을 좀 더 구체적으로 설명할 필요가 있는데 우선 영화제작사가 일정한 조건을 충족시켜 세액공제 혜택을 받을 수 있게 되면 영화제작관련 핵심 비용의 80%인 enhanceable expenditure가 세액공제액 계산의 기준이 된다⁶⁷⁾.

67) 일반적인 세액공제는 과세소득금액을 세율을 적용하여 산출한 세액에서 일점금액(공제액)을 공

저예산영화는 enhanceable expenditure에서 25%를, 그 외 영화는 20%의 세액공제를 받게 되는데 영화제작사가 법인세를 낼 정도로 수익을 낸 경우에는 저예산 영화는 enhanceable expenditure의 100%, 그 외 영화는 80%의 예산만큼을 과세소득 금액에서 공제하고 법인세율을 적용하게 된다⁶⁸⁾. 이익이 발생하는 경우, 영화의 매출로 발생하는 소득에 대해서 공제액만큼 차감함으로써 세금을 덜 납입하게 되며 이에 대한 세액감면 효과는 아래 <표 6-3>에서 정리하고 있으며 가장 세액공제를 많이 받을 수 있는 방법은 영화제작으로 이윤을 내는 것이다.

<표 6-3> 영화 세액공제의 효과 예시

구분	저예산 영화	그 외 영화
손실을 보는 경우	- enhanceable expenditure= 인증되는 핵심 비용의 80% - 세액공제율=25% - 세제상의 혜택=$80\% \times 25\% = 20\%$	- enhanceable expenditure= 인증되는 핵심 비용의 80% - 세액공제율=20% - 세제상의 혜택=$80\% \times 20\% = 16\%$
이익을 보는 경우	- enhanceable expenditure= 인증되는 핵심 비용의 80% - 추가공제율= 100% - 법인세율=28% - 세제상의 혜택 =$80\% \times 100\% \times 28\% = 22.4\%$	- enhanceable expenditure= 인증되는 핵심 비용의 80% - 추가공제율=80% - 법인세율=28% - 세제상의 혜택 =$80\% \times 80\% \times 28\% = 17.9\%$

* 영국의 현재의 법인세율인 28%를 사용

** 세제상의 혜택은 영화 세액공제 혜택을 볼 수 있는 인정된 총 핵심비용에 대한 비율로 표시되었다.

*** 이익을 보는 경우의 세제상의 혜택은 세액공제를 받지 않았다면 법인세로 냈을 금액을 의미한다.

제하는 것이다. 영국의 영화 세액공제 제도에서 위의 과세소득에 해당되는 개념이 enhanceable expenditure이다.

68) 위의 설명을 구체적인 수치를 가지고 예를 들면 다음과 같다. 어떤 영화를 만드는데 위의 핵심 비용이 100만 파운드이고 이 비용전체가 영국 내에서 지출된 비용(qualifying UK cost)이라고 하자. 그리고 총 제작 예산이 2,000만 파운드 이상인 영화라고 하면, 위의 100만 파운드 중 80%인 80만 파운드가 enhanceable expenditure이다. (100만 파운드 $\times$ 80%=80만 파운드). 아래 표에서 보는 바와 같이 20% 세율을 적용하면 세액공제액은 16만 파운드가 된다(16만 파운드=80만 파운드 $\times$ 20%). 만약 위의 영화제작사가 당해 회계연도에 이익을 보았다면 enhanceable expenditure의 80%인 64만 파운드가 추가공제 금액이 된다. 따라서 해당기업의 어떤 과세금액에 법인세율 28%를 곱한 다음 위의 64만 파운드를 공제하게 된다.

(2) 게임 산업에 대한 조세정책

영국은 게임 산업 매출의 절반정도가 수출에서 이루어지고 있으며 콘텐츠산업내 산업적 비중도 상당히 높은 상황이며 비디오게임의 경우 영국은 미국과 일본에 이어 세계 3위의 경쟁력을 가지고 있다. 영국 게임 산업은 2008년 말 현재 기준으로 10억 파운드의 경제적 기여를 하고 있고 직접 고용은 1만 명 정도임(간접적 고용은 18,000명).⁶⁹⁾ 2009년 영국의 비디오게임 매출은 영화산업의 매출(극장매출과 DVD 판매 매출을 합해서)을 능가하고 있다. 또한 영국 가정의 절반이 콘솔기기를 보유하고 있으며 국민의 32%가 게임을 하고 있을 만큼 영국 게임 산업은 산업적 중요성이 점증하고 있다.

하지만 캐나다와 프랑스가 게임 산업에 대한 적극적인 조세지원 정책을 도입한 이후에 자국에서 게임비즈니스를 영위하였던 기업이나 인력이 이들 국가로 이동하고 있다. 이를 뒷받침해 주고 있는 것으로 국립과학기술예술재단(이하에서는 NESTA로 사용함, National Endowment for Science, Technology and the Arts)은 2008년 7월과 2009년 7월 사이에 비디오게임회사의 15%가 도산하였고 종사자의 5% 정도가 해고를 당하는 침체기를 겪고 있다고 보고한 바 있다(NESTA, The video games industry in Scotland, 2010).

이에 대한 대응 방안으로서 위의 영화산업에 적용되는 바와 같은 조세지원 정책을 고려하였는데 2009년 노동당 내각은 영화제작 기업에게 20%~25% 세액을 감면해주는 제도를 비디오게임산업에 제공하는 법안(proposal)을 긍정적으로 검토하였다.

비디오게임의 가장 대표적인 이해집단인 영국 게임산업협회(TIGA)와 영국 엔터테인먼트 & 레저 소프트웨어연합(ELSPA)이 이 법안을 통과하려는 노력이 지속되어 게임산업에 대한 세액공제가 임박했다는 의견이 지배적이다. 하지만 2010년 5월 선거에서 보수당이 제 1당이 되면서 보수당과 자유민주당이 연합정부를 수립하였고 이 법안은 폐기되었는데 그 이유는 개별 산업에 특정한(specific) 세금 감면에는 문제가 있다는 것이었다. 또한 전술한 바와 같이 비디오게임의 규모가 다른 콘텐츠산업에 비해 큰 것이 보수당과 자유민주당의 연합정부에게는 오히려 부정적 결정을 내리게

69) Oxford Economics, the Economic Contribution, 2008

꿈 부메랑으로 작용하였다.

그러나 향후 영국 게임산업협회(TIGA)와 영국 엔터테인먼트 & 레저 소프트웨어 연합(ELSPA)이 지속적으로 이슈화하면서 이를 법제화시키려는 작업을 수행할 것으로 예상됨에 따라 이 법안이 앞으로 재론될 가능성은 상당히 높다고 할 수 있다(“TIGA and ELSPA form Steering Committee for UK Tax Relief” 기사참조).

참고로 이 세액공제 제도 외에 최근에 영국 게임 산업에서 'Creative Switch'라는 제도를 NESTA가 시행하고 있는데 이는 전통적인 게임회사들이 영화, TV, 디지털 미디어와 비즈니스를 할 수 있도록 가교 역할을 하고 있다.

(3) 성격별 조세정책

① 연구개발(R&D)에 대한 조세정책⁷⁰⁾

조세 목적으로 연구개발에 대한 정의를 하고 있는 법령은 1988년 「소득세와 법인세법」(Income and Corporation Taxes Act 1988)의 섹션 837A로 영국정부는 2000년에 혁신활동을 장려하고 비즈니스의 유인 방법으로 R&D 세액공제를 실질적으로 도입하였다. 국제적으로 R&D 관련 조세제도는 다국적기업의 입지선택에 영향을 미칠 만큼 아주 강력한 인센티브가 되고 있는 실정이다. R&D 세액공제 내용은 여러 번 개정을 거쳤는데 현재 적용되는 내용은 2008년 4월 이후부터 적용을 받는 내용들이었다. R&D 세액공제를 받기 위해서는 영국 국세청(HMRC)에서 규정한 R&D 정의에 부합해야 하는데 여기에는 R&D를 ‘과학적, 기술적 불확실성을 해소함으로써 과학이나 기술에서의 상당한 진전을 이루어야’ 한다고 정의하고 있다.

콘텐츠산업(영국에서는 창조산업이라는 용어를 사용함)과 관련하여 영국 국세청의 가이드라인에서 말하는 ‘과학’은 예술, 인문/사회과학에서의 작업을 포함하고 있지 않다.⁷¹⁾ 무엇보다도 R&D 세액공제를 받을 수 있는 프로젝트는 국세청이 인증하

70) R&D 세액공제에 대한 내용은 South West Screen, "Research and Development tax relief for SME in the Creative Industry", 2010의 내용을 요약 정리하였다.

71) These guidelines state that the activity must contribute directly to seeking the advance in science or technology or must be a qualifying indirect activity 이러한 문제는 우리나라를 포함하여 R&D 개념에 대한 국제적 오슬로 매뉴얼 따르는 모든 국가에 공통적으로 해당되는

는 R&D 비용이 연간 적어도 1만 파운드 이상을 지출한 프로젝트로 한정된다. 대부분 중소기업의 콘텐츠기업들은 이러한 규모의 프로젝트를 수행하는 경우가 극히 드물기 때문에 콘텐츠기업이 R&D 세액공제 혜택을 받기는 상당히 힘들다고 평가할 수 있다. 또한 R&D 세액공제가 콘텐츠기업을 비롯한 산업 일반이 혜택을 볼 수 있는 제도임에도 불구하고 다음과 같은 두 가지 측면에서 콘텐츠기업이 실질적인 혜택을 보는 데에는 제약이 있다.

첫째, R&D 세액공제를 받을 수 있는 기업은 법인세를 내는 기업들이다. 법인세는 기업의 영업이익에 대해서 부과하기 때문에 법인세를 내는 기업은 어느 정도의 규모가 있는 기업이 될 수밖에 없는데 우리나라와 마찬가지로 영국의 콘텐츠기업은 영세하거나 중소기업이 대부분을 차지하고 있어서 법인세를 낼 정도로 수익을 내는 기업은 그리 많지 않다.

둘째, 영국 국세청에서 인정하는 R&D 지출액은 비용적 지출이 아니라 기본적으로 수익적 지출(Revenue expenditure)⁷²⁾에 기초하고 있기 때문에 콘텐츠 기업이 실질적인 혜택을 보는 데에는 한계가 있다. 구체적으로 R&D 지출액으로 인정받을 수 있는 항목은 ① 직접적으로 R&D를 수행하는 인력의 인건비, ② R&D 수행에 직접적으로 사용되는 materials, ③ R&D 수행에 직접적으로 사용되는 전력, 물, 연료 및 소프트웨어 등이 해당되며 자본지출은 해당되지 않는다.

영국의 R&D 세액공제는 중소기업 트랙(SME scheme)과 대기업 트랙(Large Company Scheme)으로 구분되어 있으며 2006, 2007 회계연도에 6,600건의 R&D 세액공제 요청건 중 80%가 중소기업 scheme 이었으며 금액 기준으로는 대기업 scheme이 70% 정도를 차지하였다. 이 통계에서 알 수 있듯이 R&D 세액공제는 R&D 비용을 많이 지출하는 대기업이 일반적으로 훨씬 혜택을 받는 구조이다. 중소기업(Small or Medium-sized Enterprise)은 종사자 500명 미만이고 총 매출액이 1억 유로일 때 해당된다.

앞에서 언급한 바와 같이 영국 국세청에서 정의한 R&D 비용을 최소한 1만 파운드(한해 회계연도 동안) 이상 사용해야만 자격이 부여되는데 중소기업의 R&D 세액공

문제이다.

72) 고정자산의 원상(原狀)을 회복하거나 능률유지를 위한 비용으로 당기의 수익을 얻기 위해 소비·소멸되는 것을 말한다. 출처: 네이버 백과사전

제는 175%이다. 이는 R&D 비용 100파운드에 대해 법인세를 75파운드만큼 줄여서 낸다는 의미이다.

대기업은 위의 중소기업이 아닌 기업들로서 R&D 세액공제 비율은 130%이며 이외에는 중소기업 R&D 세액공제와 동일하다. 아래 <표 6-4>는 중소기업의 경우 손실이 없는 경우와 손실이 있는 경우를 각각 예로 사용하였는데 중소기업의 경우 영국 국세청에서 인정하는 R&D 지출액의 75%를 R&D 세액공제로 받고 만약에 기업에 영업 손실이 발생하였다면 그 금액까지를 더해서 국세청으로부터 세액공제를 받을 수 있다. 특기할 만한 사항은 위의 중소기업이 만약 동일한 프로젝트에 대해서 정부의 다른 보조를 받으면 R&D 세액공제를 받을 수 없다는 점이다.

<표 6-4> R&D 세액공제의 예시

손실이 없는 경우		손실이 있는 경우	
항목	금액	항목	금액
R&D 지출액	20,000파운드	R&D 지출액	20,000파운드
R&D 공제	20,000파운드*75% =15,000파운드	R&D 공제	20,000파운드*75% =15,000파운드
		영업손실	10,000파운드
		총 환급액	15,000파운드+10,000파 운드=25,000파운드

※ 주 : 영국국세청(HMRC)의 자료를 이용하여 작성하였음

(4) 지역개발 세액공제(Community Investment Tax Relief)

영국 내 쇠퇴하거나 정체한 지역의 중소기업에 자금 유입을 장려하기 위해 지역개발발금융기관(Community Development Finance Institution: CDFI)에 투자한 개인이나 법인에게 일정비율의 세금을 공제해 주는 제도인데 우리나라의 Micro-Finance 정책과 유사한 형태이며 콘텐츠산업과 관련해서는 창조기업(우리나라의 1인 창조기업 개념에 가까움)과 사회적 기업에게 지원하는 경우가 많다고 한다(the Association of Charitable Foundations, A Guide to Giving, 3rd Edition, 2008).

주의해야 할 것은, 여기에서 말하는 중소기업은 종업원 250명 미만이고 연간 매

출액이 5,000만 유로를 넘지 않거나 자산 규모가 4,300만 유로를 넘지 않으며 중소기업이 아닌 기업에 의한 소유지분이 25% 이하인 기업을 지칭한다.

세액공제의 내용을 보면 지역개발금융기관(CDFI)에 투자한 개인 및 법인은 투자액의 5%에 달하는 세금을 5년 동안 (투자가 이루어진 해에서부터) 매년 공제 받는데 다만, CDFI에 의해 이루어진 투자가 수익을 창출할 경우에 해당 수익에 대해서는 정상적으로 과세가 이루어진다. 또한, 개인이나 법인이 지역개발금융기관이 발행한 유가증권을 매입하거나 CDFI에 자금을 대여함으로써 자금 유치가 이루어지는데 세액공제를 받기 위해서는 먼저 CDFI가 발행한 유가증권을 매입한 지 5년 이내로 환매해서는 안 되며 대여된 자금은 5년 이내로 회수하지 않아야 한다는 조건을 충족해야 하며 만약 이 조건을 충족시키지 못하면 위의 세액공제가 이루어지지 않는다.

(5) 특정투자에 대한 공제제도

① Enterprise Investment Scheme(EIS)

EIS는 벤처기업에 투자하는 개인투자자에게 세제혜택을 부여함으로써 벤처기업의 자금조달을 지원하는 제도이다. 즉, 일정한 조건을 갖추고 있어 세무당국으로부터 승인을 받은 적격 미공개기업이 발행하는 신규주식을 취득한 개인투자자에 대한 세금 우대제도인 것이다. 개인투자자는 연간 10만 파운드까지 적격기업에 대한 주식투자가 가능하고 투자액의 20%는 세액공제를 받으며 주식취득 후 5년간 보유하고 나서 매각할 때 발생한 주식매각이익에 대해서는 과세하지 않는다. 또한 주식매각손이 발생하였을 경우에는 매각 연도 주주의 통상소득에서 매각손만큼을 공제할 수 있다.

② Venture Capital Trust(VCT)

VCT는 경험이 부족하고 투자기업에 대한 정보가 부족한 개인투자자들의 위험을 분산시키기 위해 도입된 제도로서 이는 보험회사나 투자금융회사 등이 관리하는 펀드의 일종으로 펀드회사가 투자대상기업을 선정하고 개인들은 펀드를 통하여 벤처기업에 간접 투자하게 된다. VCT에 투자하는 개인투자자는 EIS제도와 동일한 세제혜택을 받

게 되는 동시에 벤처기업에 직접 투자하는 데 따르는 위험도 크게 낮출 수 있다.

3. 일 본

1) 콘텐츠산업 관련 주요 조세제도

일본 국내에서 사업을 하는 이상 그 사업과 관련된 모든 세금을 납부해야 한다. 콘텐츠 제작 사업을 예로 하여 납부해야 하는 법인관련세제, 소득관련세제, 소비관련세제, 자산관련세제에 따른 주요 세금과 회계처리의 예를 보면 다음과 같다. 이하의 세제는 콘텐츠 제작사업뿐만 아니라 다른 사업을 하는 경우에도 해당되는 내용으로 콘텐츠 산업만을 별도로 취급하여 세금을 부과하고 있지 않다.

(1) 법인관련세제

법인의 형태로 콘텐츠 제작 사업을 하게 되면 법인관련세제를 납부해야 하는데 법인관련 납부세금에는 법인세, 도부현주민세(법인), 사업세(법인), 시정촌민세(법인) 등이 포함된다. 이들 세목은 법인의 소득을 근거로 과세되는 것으로서 그 소득(이익) 금액을 신고하고 관련 세금을 납부하여야 한다. 사업자가 적자인 경우에는 법인세 및 사업세를 납부하지 않아도 되지만 도부현주민세 및 시정촌민세는 자본 등의 금액에 따라 적자 법인이라 하더라도 균등하여 세금을 납부하여야 한다. 법인 소득에 대하여 부과되는 위의 모든 세금을 합한 것이 법인이 실제로 납부해야 하는 세금이 되는데 이들 전체 세금을 합한 세율(법인실효세율)은 현행 40.9%로 되어 있다.

(2) 소득관련세제

소득관련세제로는 소득세, 도부현주민세(개인), 시정촌민세(개인)를 들 수 있다. 소득세는 기본적으로 개인의 소득에 대해서 부과되므로 예컨대 배우나 감독, 그리고 프로듀서 등에게 지불되는 보수에 대하여 소득세가 부과된다. 소득세는 국세로서 소득이 높으면 높을수록 초과누진방식으로 부과되는 누진과세(세율은 5%, 10%, 20%, 23%,

33%, 40%의 6단계)로 되어 있으나 지방세인 도부현주민세(4%), 시정촌민세(6%)는 단일 세율로서 개인의 소득에 대해 부과되고 있다. 따라서 현행 세법에 따라 최고 세율이 적용되는 경우에는 50%(국세 40%, 지방세 10%)의 세율로 과세되고 있다(초과누진방식이므로 모든 소득에 대하여 50%의 세율을 적용하는 것이 아님에 주의).

(3) 소비관련세제

소비관련세제로서는 국세소비세와 지방소비세를 들 수 있는데 1989년 3% 세율의 국세로서 도입된 일본의 소비세는 1997년 5%의 세율로 인상되어 현재까지 유지되고 있다. 또한 소비세율이 5%로 인상되면서 지방소비세가 도입되었는데 5%의 소비세율 중 4%p가 국세소비세이며 1%p가 지방소비세로 구성되어 있다.

(4) 자산관련세제

자산관련세제로서 가장 중요한 세금은 시정촌 지방세로서 부과되는 고정자산세이다. 고정자산세는 전술한 도부현주민세, 사업세, 지방소비세(이상은 도부현세), 시정촌민세와 더불어 지방의 기간세로 자리잡고 있다. 고정자산세는 시정촌세 수입의 약 40~45%를 차지하며(예컨대 2010년(예산)은 45.0%), 토지, 가옥, 상각자산을 과세대상으로 하고 있다. 고정자산세 이외의 자산관련 과세로서 기업이 부담하는 세금으로는 부동산취득세(도부현세), 사업소세(시정촌세) 등이 있다.

(5) 회계관행

콘텐츠 제작을 대상으로 한 회계기준이 따로 존재하지 않으므로 대부분 세법기준에 따라 회계처리되는데, 예를 들어 영화 제작은 유형고정자산의 "기구 및 설비"로 취급되며 법정내용연수 2년의 「정률법」 또는 「정액법」을 적용하고 있다⁷³⁾. 이 때 둘 이상의 상설극장에서 순차적으로 상영되는 것에 한하여 납세지 관할 국세국장의 인

73) 山田有人(2005) 『コンテンツEプロデュース機能の基盤強化に関する調査研究:税務会計』 経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課(メディアコンテンツ課)編集.

정을 받아 다음의 표와 같은 특별 상각율을 적용하고 있다.

<표 6-5> 영화필름의 특별 상각율

상영일로부터 경과 개월수	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
상각율(%)	60	80	87	91	94	96	97	98	99	100

※ 자료 : 山田有人(2005) 『コンテンツ"E"プロデュ"[ス機能の基盤強化に関する調査研究:税務会計』
経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課(メディアコンテンツ課)編集.

일본의 주요 세금을 요약⁷⁴⁾ 우선 국세의 기간세로서 소득세(국세수입 대비 비중은 2010년(예산) 32.0%), 법인세(동 15.1%), 소비세(동 24.1%)를 들 수 있다. 다음으로 지방세 중 도부현세의 기간세로서 도부현민세(도부현세 수입대비 비중은 2010년(예산) 40.2%), 사업세(동 14.6%), 지방소비세(동 19.3%)가 있고, 시정촌세의 기간세로서 시정촌민세(시정촌세 수입대비 비중은 2010년(예산) 41.7%)와 고정자산세(동 45.0%)가 있다. 참고로 위에서 언급한 부동산취득세의 도부현세 수입대비 비중은 2.8%(2010년 예산 기준), 사업소세의 시정촌세 수입대비 비중은 1.7%(2010년)이다.

콘텐츠산업과 관련된 소득, 소비, 자산소유 행위가 이들 세금에 구속되는 것은 물론이나 이하에서 살펴보는 바와 같이 정보통신 산업세제 우대조치와 같은 콘텐츠 산업 등에 대한 세제 우대조치가 취해지고 있다. 이 우대조치가 비록 한정된 지역에서 실시되고 있다고는 하더라도 콘텐츠 산업 세제지원제도를 살펴보는 데는 도움이 된다.

2) 정보통신산업 세제우대 조치

(1) 정보통신산업 진흥지역제도

일본에서는 정보통신산업 진흥지역 제도를 마련하여 많은 국세와 지방세 감면 등의 세제상의 우대조치를 취하고 있다. 그 대상 지역이 되는 곳이 나하시(那覇市)나 나고시(名護市) 등 오키나와(沖縄)에 있는 21개 지역이다. 이들 우대조치는 「오키나와진흥 특별조치법」에 따른 우대제도⁷⁵⁾에 근거하고 있는데 정보통신산업 진흥지역제

74) 諏訪園健司 (2010) 『図説日本の税制』 財経詳報社.

도는 정보통신 관련 산업의 진흥을 위하여 동 진흥지역에서 설비투자 등을 하는 관련기업에 대하여 투자세액공제제도나 지방세 과세면제 또는 불균일 과세를 실시하는 제도를 말한다.

정보통신산업이라고 하고 있지만 여기에는 소프트웨어산업, 정보처리·제공서비스업, 영화·비디오 제작업, 정보 기록물 제조업, 전기통신, 방송업 등 콘텐츠산업과 관련된 업종이 대부분 포함되고 있다. 정보통신산업 진흥지역제도의 대상사업자를 보다 구체적으로 열거하면 다음과 같다⁷⁵⁾.

- 정보기록물(신문, 서적 등의 인쇄물 제외)은 주로 정보를 기록한 것을 제조하는 사업소를 말함
- 전기통신업은 주로 유선, 무선 및 기타 전자 방식으로 의사(意思), 사실 등의 정보를 전달하거나 전달받기 위한 수단의 설치, 운용을 하는 사무소를 말함
- 영화, 방송프로그램 기타 영상 또는 음성 기타 음향에 의해 구성되는 작품으로 녹화 또는 녹음된 것을 제작하는 사업은 영화와 TV 프로그램 기타 비디오 제작, 배급 및 이들에 부대되는 서비스를 제공하는 사무소를 말함
- 방송업(유선방송업 포함)은 대중에 의해 직접 청취·시청될 목적으로 무선 또는 유선의 전자통신설비에 의한 방송사업(방송의 재송신 포함)을 하는 것을 말함
- 소프트웨어업은 고객의 위탁으로 전자계산기 프로그램의 작성 또는 패키지 프로그램의 작성 및 그 작성에 대하여 조사, 분석, 조언 등을 하는 사무소를 말함
- 정보처리·제공 서비스업은 전자계산기 등을 이용하여 위탁된 계산서비스(고객이 스스로 운전하는 경우 포함), 편치 서비스 등을 하는 사무소를 말하며 각종 데이터를 수집, 가공, 축적하여 정보로서 제공하는 사무소를 말함
- 정보통신기술 이용사업은 앞서 열거한 여섯 가지 업종에 속하지 않는 기업이 자사의 본래 업무를 위한 콜센터 등을 설치하는 경우를 말함

정보통신산업 진흥지역 제도의 적용기간은 2002년 4월 1일부터 2012년 3월 31일

75) 沖縄県名護市政策推進部(2010)「金融IT国際みらい都市」(<http://www.city.nago.okinawa.jp/7/6242.html>, 沖縄県那覇市(2010)「沖縄振興特別措置法による優遇制度」(<http://www.city.naha.okinawa.jp/kigyouricchi/page5.html>)를 이용하여 정리한 것이다.

(오кина와진흥법 제28조)까지로 되어 있다⁷⁶⁾. 정보통신산업 진흥지역의 요건으로는 ① 하나의 지역으로 통합되어 있는 지역(원칙적으로 시정촌 단위), ② 정보통신산업이 공급하는 서비스나 제품 수요가 예상되는 곳, ③ 정보통신산업 관련 대학, 고등전문학교, 고등학교, 전문학교, 연수시설 또는 연구시설이 있는 곳 등이 해당된다.

정보통신산업 진흥지역 제도를 적용받기 위해서는 오кина와현 지사가 정보통신산업 진흥계획을 정한 다음 수상(내각총리대신), 총무성 장관 및 경제산업성 장관의 동의를 얻어야 하는 동의절차가 필요하며 정보통신산업 진흥지역에 대한 세제상의 우대 조치를 보면 다음과 같다.

① 국 세

법인세의 투자세액공제는 정보통신산업 진흥지역에서 사업용으로 쓰이는 설비로 1,000만 엔을 넘는 것을 새로이 취득, 제작, 건설한 경우에, 기계장치, 특정 기구 비품⁷⁷⁾ 취득가액의 15%, 건물·구축물 취득 가액의 8%를 법인세 세액에서 공제하고 있다. 이때 취득가액의 상한은 20억 엔이며, 법인세액의 20% 한도로 하고 이월기간은 4년간이다(오кина와진흥법 제31조 조세특별조치법 제42조의 9, 시행령 제2조의 9).

② 지방세

사업세(5년간)는 부동산 취득세 및 고정자산세(5년간)의 과세면제 또는 불균일과세를 적용하고 있다(오кина와진흥법 제32조, 제17조 地稅法 제6조). 특별토지보유세의 비과세는 사업용으로 쓰이는 1,000만 엔 이상의 기계 등의 신증설 및 1억 엔 이상의 건물 등을 새로이 산증축한 경우, 특별토지보유세가 비과세된다. 또한, 사업소세의 비과세 등(地稅法 附則 제32조의 7 제4항)은 사업용으로 쓰이는 1,000만 엔 이상의 기계 등의 신증설과 1억 엔 이상의 건물 등과 관련하여 정보통신산업설비(사업소

76) 이하는 内閣府(2010) 「政府の沖縄政策」 (<http://www8.cao.go.jp/okinawa/4/43.html>) 를 이용하여 정리한 것이다.

77) 특정기구 비품이라 함은 전자계산기, 디지털교환설비, 디지털버튼 전화시설, IC 카드이용설비를 말한다. 沖縄県観光商工部情報産業振興課(2010) 「先を読む支援制度」 (<http://www.city.naha.okinawa.jp/kigyouricchi/page5.html>).

용 건물)를 산증축한 경우, 신증설에 대하여는 사업소세가 비과세되고, 사업소세 자산환은 과세 표준이 1/2(5년간)로 감액된다. 이상은 세제상의 우대조치이나 이 이외에도 금융상의 우대조치로서 대출금리, 기간 등에 대해 오키나와진흥 개발금융공고(沖縄振興開発金融公庫)의 융자조건을 유리하게 설정하고 있다.

(2) 정보통신산업 특별지구 제도

정보통신산업 특별지구라 함은 정보통신산업 진흥지역 중 특정정보 통신사업 기업의 입지를 촉진할 목적으로 필요한 정부령(政令)에 정하는 요건을 갖추고 있는 지구를 말한다⁷⁸⁾. 오키나와 나고(名護)·기노자촌(宜野座村)지구(나고시 및 기노자촌 전지역) 및 나하(那覇)·우라소에(浦添) 지구(나하시와 우라소에서 전지역)가 여기에 해당한다.

정보통신산업 특별지구를 지정으로 우대조치를 받을 수 있는 대상사업(특정정보 통신사업)으로는 ① 데이터 센터, ② 인터넷 익스체인지, ③ 인터넷 서비스 공급자 등이며 정보통신산업 특별지구로 지정되기 위해서는, ① 연구설비 등이 상당수 존재, ② 고도의 정보통신기반 정비, ③ 오키나와 정보통신산업의 집적을 촉진하기 위해 효과적일 것 등이 그 요건으로 되어 있다.

정보통신산업 특별지구의 제도를 적용받기 위해서는 앞서 살펴본 정보통신산업 진흥지역 제도와 마찬가지로 오키나와현 지사가 정보통신산업 진흥계획을 정한 다음 수상(내각총리대신), 총무성장관 및 경제산업성장관의 동의를 얻어야 하는 동의 절차가 필요하며 특별지구의 제도 적용에 따른 세제상의 우대조치는 다음과 같다.

① 국 세

법인세의 35% 소득 공제(투자세액공제와 선택제)는 정보통신산업 특별지구 내에서 위에서 든 대상사업을 하는 자는 특정 정보통신사업 관련 법인소득의 35%에 상당하는 금액을 10년간 손금액에 산입할 수 있는 조치가 취해지고 있다. 보다 구체적으

78) 주로 内閣府(2010) 「政府の沖縄政策」 (<http://www8.cao.go.jp/okinawa/4/43.html>) 의 자료를 참고하여 정리한 것이다.

로 말하면 현재 일본의 실효법인세율(법률상 실제로 지불하는 세율)은 40.9%가 적용되고 있는데 정보통신산업 특별지구 제도를 적용받게 되면 설립후 5년간은 22.9%의 법인실효세율이 부과되고 설립 후 6~9년간은 27.4%가 부과된다⁷⁹⁾.

이 우대조치를 적용받기 위해서는 ① 정보통신산업 특별지구 내에서 새로이 설립된 법인으로 해당지역 내에만 사업소가 있을 것, ② 설립 후 원칙적으로 10년이 경과하고 있지 않을 것, ③ 상시 종업원 수가 10명 이상일 것, ④ 이상의 사항에 대하여 수상(내각총리대신), 총무성장관 및 경제산업성장관의 인정을 받고 있을 것이 그 조건으로 되어 있다.

법인세의 투자세액공제(소득공제와 선택제)는 정보통신산업 진흥지역에서 정보통신산업 진흥지역제도의 대상사업용으로 쓰이는 설비로 1,000만 엔을 넘는 것을 새로이 취득, 제작, 건설한 경우, 기계장치, 기구비품 취득가액의 15%, 건물 등 구축물 취득가액의 8%가 법인세 세액으로부터 공제된다. 이 때 취득가액의 상한은 20억 엔이며 법인세액의 20% 한도로 하고 이월기간은 4년간이다.

② 지방세

사업세(5년간), 부동산취득세 및 고정자산세(5년간)의 과세면제 또는 불균일과세가 적용되고 있다. 특별토지보유세의 비과세 정보통신산업 진흥지역제도의 대상사업용으로 쓰이는 1,000만 엔 이상의 기계 등의 신증설과 1억 엔 이상의 건물 등을 새로이 신증축한 경우, 특별토지보유세가 비과세된다. 사업소세의 비과세 등 사업용으로 쓰이는 1,000만 엔 이상의 기계 등의 신증설과 1억 엔 이상의 건물 등과 관련하여 정보통신산업설비(사업소용 건물)를 신증축한 경우, 신증설에 대하여는 사업소세가 비과세되고 사업소세 자산할은 과세 표준이 1/2(5년간)로 감액된다. 이상은 세제상의 우대조치이나 이 이외에도 금융상의 우대조치로서, 대출금리, 기간 등에 대해 오키나와진흥 개발금융공고(沖縄振興開發金融公庫)의 융자조건을 유리하게 설정하고 있다.

79) 沖縄県観光商工部情報産業振興課(2010)「先を読む支援制度」(<http://www.city.naha,okinawa.jp/kigyouricchi/page5.html>).

3) 세제 인센티브를 통한 콘텐츠 진흥정책

(1) 투자촉진세제

일본경제단체연합회(2004)에서는 콘텐츠 비즈니스의 인프라 정비가 늦어지고 있다고 지적하면서 정부가 콘텐츠 산업이 국가 전략적으로 중요하다는 인식 하에 콘텐츠 산업의 경쟁력 강화를 위해 효과적인 세제 조치를 도입해야 한다고 제안하고 있다⁸⁰⁾. 그 내용으로서 동 연합회는 콘텐츠 제작 시설과 관련된 IT 투자 촉진 세제의 확충, 소프트웨어 자산에 관한 감가상각 제도의 재검토(연장)를 제안하였다. 이러한 경제단체연합회의 제안을 받은 일본 정부(지적개산전략본부)는 콘텐츠 투자 등을 촉진하기 위한 2004년도 세제개정으로 "지상파 방송설비 디지털화 촉진세제"에서 방송프로그램 제작 사업자에 대한 세제지원 조치를 연장하여 그 활동을 촉진하는 조치를 취하였다. 이외에도 2005년 "신산업 창출·활성화 사업", "IT 활용촉진자금"이라는 저금리융자제도를 콘텐츠분야로 확충하고 있다(경제산업성).

2005년도 이후에도 일본 경제단체연합회는 콘텐츠의 자금조달·제작·처분·유통·제공의 실태를 반영한 콘텐츠 산업지원을 위해 필요한 세제개정요망을 정리하여 정부의 검토자료로 제공하였다. 이 요구를 받아들여 일본정부는 지속하여 "지상파 방송설비 디지털화 촉진세제"에 따라 방송프로그램 제작사업자에 대한 세제 지원을 실시하였다(총무성). 나아가 2004년에 이어 매력적인 일본 영화영상의 창조 등을 도모하는 "일본영화영상"진흥펀드 등을 추진하였다(문부과학성). 나아가 일본경제단체연합회(2006)에서는 중소 규모의 콘텐츠 제작자 입장에서 보면 엔터테인먼트와 관련된 콘텐츠의 HD 제작비용을 부담하기에 어려움이 있다고 언급하고 있다. 이러한 경향은 유통 형태의 다양화에 따라 콘텐츠 한 단위 당 매출이 상대적으로 줄어들고 있는 것도 그 어려움을 더하는 요인으로 작용하고 있다. 현재 HD화는 선행 투자의 의미가 강하고 보통의 경우 세제 혜택 등을 통한 투자 부담 경감을 제안하고 있다⁸¹⁾.

80) 日本経済団体連合会(2004) 「平成17年度税制改正に関する提言」.

81) 나아가 향후 콘텐츠 작품제작에 필요한 자금조달을 원활하게 하기 위하여 정책금융기관이 콘텐츠제작자에게 하는 출자와 용자를 확충하는 동시에 다양한 수단에 의한 자금조달이 가능하도록 민간의 금융·자본시장의 정비를 추진해야 한다고 하고 있다. 또한 장래의 다중 사용(multi-use) 시대의 적절한 사용료 분배 방식에 대하여 콘텐츠의 2차 사용료 개편이나 세제

한편 경제산업성 미디어콘텐츠과에서 「설비투자감세」 및 「산업경쟁력을 위한 정보기반강화세제」의 활용을 강조하면서 중소기업의 우대조치가 취해졌다⁸²⁾. 우선, 「설비투자감세」는 중소기업자가 설비투자 등을 한 경우 그 취득가격의 7% 세액공제 또는 30%의 특별상각(리스의 경우는 리스비용 총액의 60%에 대하여 7%의 세액공제)중에서 선택을 할 수 있는 제도를 말한다(중소기업투자촉진세제, 중소기업 등 기반강화세제). 또한 2006년도 개정으로 중소기업 투촉진세제의 적용기간이 연장되었고 그 대상자산에 「일정의 소프트웨어」 및 「디지털복합기」가 추가되었다. 다음으로 「산업경쟁력을 위한 정보기반강화세제」의 활용은 경제산업성 정보처리진흥과가 제기한 것임. 이는 고도의 안정성(Security)이 확보된 정보시스템의 도입으로 기업의 부문간, 기업간의 정보공유·활용을 촉진하여 국제경쟁력을 강화한다는 것이 주요 내용이다. 구체적으로는 일정 조건을 만족시키는 경우 새로이 OS나 서버 등을 도입할 때 대상설비의 기준취득가격에 대한 세액공제 10% 또는 특별상각 50%를 선택 적용할 수 있는 제도를 말한다. 이 제도의 적용대상은 대기업을 포함하여 모든 기업업종(자본금 1억 엔 이하의 중소기업은 리스설비도 세액공제의 대상)에 걸쳐 해당된다.

앞에서는 콘텐츠산업 진흥을 위한 세제지원 조치에 관한 내용이었으나 아날로그 방송과 관련 시설에 대한 소득세 법인세 조세특별조치의 폐지도 이루어지고 있다⁸³⁾(조세특별조치법 제 11 조의 4, 제 44 조의 4 및 제 68 조의 23). 그 주된 내용은 다음 두 가지 이며 이들 조세특별조치의 폐지로 인한 수입증가 예상액은 연간 약 3억 8,740만 엔이다.

- 방송 프로그램 제작 사업자로, 지역 진흥에 이바지하는 방송 프로그램을 제작하는 사업을 정확하게 할 능력이 있는 자로서 총무성장관의 인정을 받은 자가 취득하는 디지털 방송 제작 시설에 대한 특별 상각 제도(특별상각률: 10%)를

조치, 조정을 담당하는 독립적인 제삼자 기관의 설치도 검토할 필요가 있다고 하고 있음. (p.17) 日本経済団体連合会(2006)「エンターテインメント・コンテンツ関係者の戦略的コラボレーションに向けて～ユビキタス時代の新たなビジネスモデル構築のための提言～」(社)日本経済団体連合会4月18日.

82) 経済産業省文化情報関連産業課(メディア・コンテンツ課)(2007)「コンテンツ振興政策について」8月.

83) 総務省(2009)「平成22年度税制改正(租税特別措置)見直し事項(廃止)」, 地上放送施設デジタル化促進税制の廃止.

폐지함

- 지상파TV 방송 사업자로, 「방송 사업자 고화질 TV 방송시설 정비촉진 임시조치법」 제 4 조 제 1 항의 규정에 의해 총무성장관의 인정을 받은 고화질TV 방송 시설설비사업의 실시계획에 따라 취득하는 디지털 방송 제작 설비, 디지털 송출전송장치 및 디지털 송수신 장치에 대한 특별상각제도(특별상각률: 10%)를 폐지함⁸⁴⁾

<표 6-6> 지상파 방송사업자 및 방송프로그램 제작사업자의 디지털화 지원을 위한 세제 및 금융상의 특례조치

구분	내용	대상사업자	대상설비
국세	법인세에 대해 특별상각 (특별상각율 15%)	· 지상파디지털방송사업자 (전국 및 광역권 사업자 제외)	· 디지털프로그램 제작 설비 · 디지털전송장비
		· 방송프로그램제작사업자	· 디지털프로그램 제작 설비
	소득세에 대해 특별상각 (특별상각율 15%)	· 지상파디지털방송사업자	· 디지털프로그램 제작 설비
지방세	고정자산세의 경감(취득후 5년간의 과세표준을 3/4)	· 지상파디지털방송사업자	· 디지털프로그램 제작 설비 · 디지털전송장비 · 디지털송수신장비
재정 투융자	일본저택투자은행 등에 의한 저리융자	· 지상파디지털방송사업자 · 지상파라디오방송사업자 · 방송프로그램제작사업자 · 리스를 위해 취득한 자	· 방송설비 · 중계국설비 · 토지 및 건물 등
NTT-C -C	일본정책투자은행에 의한 무이자 및 저리융자	· 지상파디지털방송사업자 (전국 및 광역권 사업자 제외)	· 디지털프로그램 제작 설비 · 디지털전송장비
채무보증	통산방송기구에 의한 자금의 차입 등에 의한 채무보증	· 지상파디지털방송사업자	· 디지털프로그램 제작 설비 · 디지털전송장비 · 디지털송수신장비

84) 総務省(2009) 자료에서는 이들 조세특별조치의 폐지 또는 감축 이유에 대하여도 기술하고 있다.

영화제작업에 대한 세제 우대 조치로는 특별상각조치제도가 존재한다. 영화는 특별상각조치제도에 따라 현행 일본 법인세법의 통상 상각법인 2년 상각(최종잔존가액 5%), 또는 특별상각으로서 10개월(잔존가액 0%)의 어느 한쪽을 선택하는 것이 가능하다. 영화는 비디오판매, 텔레비전방영 시에 일괄 원가 처리하는 것도 가능하다. 이러한 제도의 도입 목적은 영화 투자자들이 영화에 대한 투자 초기의 세금 부담을 경감할 수 있도록 하는 것이다. 특별상각조치제도는 음악제작사업에도 동일하게 적용되지만, 게임제작사업은 적용 대상이 아니다. 이와 같은 세제상의 우대 조치는 영화 제작사업, 음악제작사업에 있어 수익발생의 실태에 근접한 상각방법을 선택할 수 있다는 점에서 긍정적인 면이 적지 않다. 한편, 레코드 협회에서는 레코드 등의 재고상품에 대해 판매 불가로 폐기가 예상되는 상품들을 평가손으로 계상할 수 있도록 요구하고 있으나 일본에서는 아직 이 부분에 대한 세제상 우대조치는 도입되지 않고 있는 실정이다.

<표 6-7> 영화용 필름의 특별상각율

상영일로부터 경과 개월수	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
특별상각율(%)	60	80	87	91	94	96	97	98	99	100

(2) 연구개발촉진세제와 기부금세제

일본의 지적재산전략본부(2009)는 세제개정으로 ① 연구개발촉진세제와 ② 대학 등의 기부금 세제를 확충하고 있다⁸⁵⁾.

① 연구 개발 촉진 세제

여러 차례에 걸친 연구개발세제의 개정에 따라 시험연구비 증가의 인센티브가 제고되고 있으며(2003, 2006, 2008년도) 연구개발 세제개정을 연도별로 보면 다음과 같다.

85) 知的財産戦略本部 (2009) 『知的財産戦略の進捗状況 — 知的財産推進計画2009 参考2—』 6月24日.

2003년도에는 시험연구비 총액관련 특별세액 공제제도의 창설: 시험연구비 총액의 일정비율(8%~10%, 한시 조치로서 2%p를 덧붙여 10%~12%)을 세액 공제하는 제도를 증가시험연구세제와의 선택제로 창설하였다. 산학관 연계 공동연구위탁연구 관련 특별세액 공제제도의 창설함으로써 연구 개발세제에서 산학관 연계의 공동연구위탁연구에 대해 일률적으로 12%(한시 조치로서 15%)의 세액공제율을 적용하였다. 중소기업 기술기반 강화세제의 확충으로 연구개발 세제에서 중소기업에 대해 일률적으로 12%(한시 조치로서 15%)의 세액 공제율을 적용하였다.

한편, 2006년도에는 시험연구비 총액관련 특별세액 공제제도를 대상으로 비교시험 연구비를 상회하는 부분의 특별세액 공제율을 5% 추가하는 조치를 강구하였으며 2008년도의 경우, 시험연구비 총액 관련 세액공제(법인 세액의 20%를 한도)에 추가하여 시험연구비 증가액에 관련된 세액공제와, 매출액에서 차지하는 비율이 10%를 초과하는 시험연구비에 관련된 세액공제 중 하나를 선택 적용할 수 있는 제도를 창설하였다(법인세액의 10%를 한도).

게임산업의 세제 지원 제도로는 실험연구비의 세액 공제 제도가 존재한다. 게임산업의 경우 신규게임을 개발하기 위해서는 막대한 개발비가 소요된다는 점에서 게임회사가 신규게임을 개발하는 경우 개발비를 실험연구비로 인정하여 10~12%의 세액 공제를 실시한다. 실험연구비의 세액 공제 한도 상한은 총법인 세액의 20%까지다. 또한, 감가상각비의 손금투입기준의 경비처리 요건의 철폐(세무회계와 재무회계의 분리)로 현행 재무회계상의 경비를 감가상각에 대해서만 경비처리를 인정하는 방식을 철폐하여 게임의 개발 및 제작에 필요한 개발 환경의 설비투자를 촉진할 수 있도록 했다.

② 기부금 세제

콘텐츠 전문조사회에서는 독립 프로듀서와 크리에이터가 제작 자금을 충분히 모집하여 작품을 널리 유통·판매 할 수 있도록 자금조달 및 유통관련 제도 개혁을 추진할 필요성을 제기하면서 그 해결 방법으로서 우대 세제의 충실을 들고 있다⁸⁶⁾. 이는

86) 콘텐츠전문조사회企画ワーキンググループ (2007) 「世界最先端のコンテンツ大国の実現を目指して (案)」1月22日.

개인이나 법인이 콘텐츠의 제작 자금을 조달하기 쉽도록 엔젤 세제나 기부금 세제의 재검토 등 세제상의 추가적인 인센티브 부여를 검토하여 필요에 따라 제도를 개선한 다는 것이 주요 내용이다.

일본의 지적재산전략본부(2009)는 세제개정으로 대학이나 문화·예술 관계법인 등 에의 기부금 세제를 확충하고 있음⁸⁷⁾. 이는 아래 표에서 보는 바와 같이 누차의 기 부금 세제 개정에 따라 대학 등에 하는 기부절차를 간소화하고 소득세의 기부금공제 대상범위를 확대한다는 것이 주요 개정내용이다(2003~2007년도). 이러한 효과도 있어 국립대학법인 등에 대한 기부금 수입은 556억 엔(2003년도)에서 776억엔(2007 년도)으로 증가하고 있다.

<표 6-8> 기부금 세제 개정

연도	기부금 세제 개정
2003	개인의 학교 법인에 대한 현물 기부 관련 절차 간소화 등
2004	일본 사립학교진흥 공제사업단을 통한 지정기부금 관련 절차 간소화
2005	개인이 대학이나 문화·예술 관계 법인에 기부한 경우에 인정되는 소득세 공제한 도를 총소득의 25 %에서 30% 상당액으로 인상
2006	개인이 대학이나 문화·예술 관계 법인에 기부한 경우에 인정되는 소득세 공제혜 택 하한 금액을 1 만엔에서 5 천엔으로 인하
2007	개인이 대학이나 문화·예술 관계 법인에 기부한 경우에 인정되는 소득세 공제한 도를 총 소득의 30 %에서 40 % 상당액으로 인상

※ 자료 : 知的財産戦略本部(2009) 『知的財産戦略の進捗状況 ― 知的財産推進計画 2009 参考2―』 6月24日 자료를 기초로 필자 작성.

콘텐츠 사업만이 아닌 전반적인 문화·예술 관계 법인에게 행하는 기부금 세제도 확충하고 있다⁸⁸⁾. 개정 내용은 개인 기부자에 관한 소득 공제 혜택 하한 금액 인하 하는 것으로 위 표에서 보듯이 문화·예술 관계 법인에 대한 기부금을 대상으로 1만 엔의 적용 하한 금액을 5천 엔으로 인하하는 내용이다. 이를 통해 소액의 기부금 중

87) 知的財産戦略本部 (2009) 『知的財産戦略の進捗状況 ― 知的財産推進計画 2009 参考2 ―』 6月24日.

88) 文部科学省 (2010) 「文化芸術関係の法人に係る寄付税制の拡充」. http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/18/01/06020708/007.htm.

가에 따른 문화 예술 관계 법인의 경영 기반의 강화 및 문화예술 활동의 활성화를 도모하면서 소액 기부금 촉진이라는 기부 문화의 조성을 기대하고 있다.

또한 기부시 인정되는 공제한도를 2005년에는 총소득의 25%에서 30% 상당액으로, 2007년에는 다시 30%에서 40% 상당액으로 인상하고 있다. 위 표는 학교법인이나 문화예술 관계 법인에 대한 기부금 세제개정 내용을 중심으로 기술하고 있으나 본 개정내용의 대부분은 개인의 기부금 세제에도 적용된다.

(3) 향후의 세제지원 방향

일본에서 콘텐츠 정책의 추진의 핵심에 있는 것이 내각부 안의 지적재산전략본부이며 동 본부에서 발행한 [지적재산 추진계획 2010]에서는 전략적인 국제 표준 획득을 통한 경쟁력 제고와 함께 콘텐츠 강화를 중심으로 한 성장 전략 전개를 강조하고 있다⁸⁹⁾. 이 중 ‘콘텐츠 강화를 중심으로 한 성장 전략을 보면 콘텐츠의 해외 전개, 해외 유통 경로의 확보, 해외 정보 발신을 지원하기 위한 관민(官民) 공동 펀드의 형성과 지원 조치 외에 세제 면에서의 지원을 검토한다고 되어 있으며 여기에 나타난 세제면의 지원을 보면 다음과 같다.

① 중소기업에 대한 지적 재산권 지원 체제

우선 중소기업에 대한 특허관계요금 감면제도를 받기 위한 자격 요건은 ① 자금이 부족한 기업(자본금 3억 엔 이하이고 법인세 비과세)일 것, ② 연구개발형 중소기업(종업원 300명 이하 또는 자본금 3억 엔 이하, 나아가 시험연구비가 소득의 3% 이상)일 것으로 한정하였다. 이들 요건을 충족하는 기업이 지원관련 각종 증명 서류(납세 증명서, 재무제표)를 제출하게 되면 ①, ② 모두 특허 심사 청구료를 반액으로 감액하게 된다⁹⁰⁾. 또한 1~3년분의 특허 유지료의 경우, ①의 기업은 특허유지료를 3년간 지불 유예하고 있으며, ②의 기업은 특허유지료를 반액으로 하는 조치를 취하고 있다.

89) 知的財産戦略本部 (2010) 『知的財産推進計画2010』 5月21日.

90) 미국에는 심사 청구료는 없으며 일본에는 특허 등록료가 없다. 일본의 경우 특허출원 비용 감면되지 않는다.

② 실효성 있는 산학 협력을 향한 예산의 재검토·세제의 검토(단기)

산학 모두에 유효한 산학 연계(공동연구, 인재육성)를 실현하기 위해 기업에서 대학이나 공공 연구기관으로 유입되는 자금 확대·활용을 촉진하는 관점에서 예산이나 관련 조치를 재검토하여 세제 지원방안을 검토하였다. 그 예로서, 산학 연계 촉진을 위한 매칭펀드, 세제상의 우대 조치를 들고 있으며 이를 담당하는 부처(성청)는 내각부, 문부과학성, 경제산업성이다. 산학협력을 위해 예산·세제를 합동으로 검토하는 경우 담당실은 내각부에 설치하였다.

한편, 일본에서는 콘텐츠 산업의 제작 및 유통과 관련한 세제지원을 위한 논의가 활발하게 전개되고 있다. 일본 중앙정부는 재정적자로 인해 특정산업에 대한 세제지원조치를 점진적으로 철폐한다는 것이 원칙이다. 따라서 중앙정부차원의 콘텐츠 산업에 대한 세제 지원은 향후에도 불가능할 전망이다. 이러한 실정을 감안하여 일본에서는 지자체들이 지역활성화를 명분으로 콘텐츠 산업 유치를 위해 각종 인센티브를 제시하는 사례가 증가하고 있다. 그 과정에서 교토와 같은 일본 지자체들은 콘텐츠 제작업체에 대해 해당 경비의 10~20%를 경비로 인정해 법인세를 감면하는 등의 세제 지원 조치를 검토 중인 것으로 알려진다.

4. 독 일

1) 독일 문화콘텐츠산업 개념

2006년11월 EU집행위원회에서 발간된 "유럽의 문화경제(The Economy of Culture in Europe)"라는 연구서를 시작으로 EU회원국가에서 짧은 시일 내에 정책적으로 주목을 받는 산업으로 떠올랐다. 2007년 초 EU이사회문화부장관회의는 창조산업을 당시 독일이 의장국을 맡고 있던 EU이사회 중점사업으로 지정하였고 같은 해인 2007년5월 베를린에서 "유럽의 문화창조산업: 글로벌화된 세계에서 맞는 정책" 대회의를 개최하고 2007년 5월 24일 25일 양일에 걸친 문화부장관회의에서 창조산업에 관한 의결서가 작성되었다. 이와 병행하여 2007년 5월 10일 EU집행위는 문화창조산업을 유럽정치의 중심부로 이끌어갈 제1차 유럽문화전략을 발표하고 문화창조산업 활동기업을 포함한 최초의 유럽문화포럼을 설립하였다.

'문화창조산업'은 각 국가 각 산업분야에서 '문화경제', '창조경제' 등의 단어로 서로 다른 카테고리의 대상을 칭하며 사용되던 파편적인 현상이 '유럽의 문화경제'연구서를 통해 유럽의 문화창조경제라는 경험적인 이미지로 공통성을 확보한 하나의 산업분야를 지칭하는 다양하고 복합적인 개념이다.

2) 독일 문화콘텐츠산업의 위상

2007년 5월 제4차 문화경제연례회의에서 발표자로 참석한 요아힘 게퍼트에 의해 개념이 정리된다. 처음 동질적 이미지에 기초한 추상적 분류개념이었던 문화창조산업은 지속적인 성장산업으로 자리잡은 독자적인 산업부분을 칭하게 되었다. 이 산업 부문은 개인의 창작성을 출발점으로 하는 산업으로 바로 이 지적재산을 기초로 일자리가 창출된다. 문화창조경제라는 용어는 문화/창조상품을 제작, 생산, 분배하거나 또는 미디어상 배포하고 관련 서비스업을 주업으로 하는 기업을 말한다. 또한 지식과 콘텐츠에 따라 움직여지는 사회의 일부로써 독일에서 지식기반 경제로의 이동을 이끄는 선도적 산업이다.

다양하고 복합적인 문화창조산업의 정의는 영국 독일 등에서 개인의 창작성에 기

초한 문화상품을 통한 이윤추구행위를 말한다.

독일의 문화창조산업의 분류방식은 기본적으로 EU 집행위의 기본 분류방식에 큰 차이가 없으나 전세계적으로 호응을 받고 있는 영국의 '창조산업'의 개념 및 분류방식과 유사하다. 영국의 창조산업이 12개의 산업분야를 아우르고 있다면 독일의 문화창조산업은 음악산업, 도서시장, 예술품시장, 영화산업, 방송산업, 미술창작시장, 디자인시장, 건축시장, 신문잡지시장, 광고 시장 및 소프트웨어/게임산업 등 모두 11개의 중점분야와 새로운 경제분야의 흡수를 대비하기위한 1개의 기타종목 등 12개의 부분시장으로 구성되어있다. 이 12개의 산업분야는 다시 문화부문과 창조부문 둘로 크게 나누어진다. 문화산업부문은 다시 기존 문화산업, 출판산업, 문화재 등 9개 산업분야로 나누어지고 창조산업부문에는 광고 디자인 게임산업 등으로 분류된다.

독일은 금년 3월31일 연방정부차원에서 문화창조경제산업에 대한 별도의 인터넷 포털을 운영하기 시작하였다. 이는 정부가 문화창조경제산업이 국민경제에서 차지하는 중대한 비중과 성장가능성을 가시화하고 주요 정책산업부문으로 육성한다는 의지의 표현이다.

독일의 문화창조경제산업은 80년대 이후 가장 역동적 성장을 보인 산업부문의 하나이다. 2008년 기준 총매출이 1,320억 유로에 약 630억 유로의 부가가치를 생산함으로써 자동차산업, 중장비기계제조 및 정보통신기술산업과 같은 대형산업 부문에 맞먹는 경제효과를 창출하고 있다. 유럽공동체 전체의 문화창조경제산업 종사인구는 총 490만 명으로 추산된다. 이중 독일에만 약 1백만 명이 23만 8,000개의 사업체 또는 개인사업자로 종사하고 있다. 이는 총 취업인구의 3.3%에 해당하며 국민총생산의 7.4 %를 차지한다. 다른 산업부문과 비교할 때 특히 프리랜서의 비율이 28%에 이르고 영세사업자 중소기업 등이 문화상품 또는 창조상품을 창작, 생산하고 분배한다.

3) 문화창조산업 기업의 구성

EU 내 총 490만 명의 근로자가 문화창조산업 부문에 종사한다. 이 가운데 독일인이 1백만명을 차지함으로써 EU내에서는 선도적 역할을 담당 중이다.

(1) 고용 대비 높은 생산성

2009년 현재 독일의 문화창조산업에 종사하고 있는 기업의 수는 237,000개이다(독일 전체기업의 %). 매출총액 연 1,314억 유로이며(독일전체기업 매출총액의 %), 기업 총 고용인구 78만 7천명이다. 개인사업자를 포함하여 독일에서 문화창조산업에 종사하는 사람의 수는 1백만 명 이상으로 추산된다. 이는 독일전체 고용인구의 7.4%에 해당한다. 그럼에도 문화창조산업은 2009년 626만 유로 상당의 가치창출을 기록하여 이는 독일 주요 3대 산업의 하나인 화학산업과 맞먹는 규모이다.

(2) 종사업체의 규모 및 특성

기업의 경우 국제적인 활동을 하는 대기업에서개인사업자의 작은 에이전시에 이르기까지 매우 다양하다. 종사업체의 약 98%가 1인 사업장이며 다른 산업부문과 비교 개인사업자의 비중이 매우 높다. 이는 고도의 자기투입과 경우에 따라서는 있기도 하다.

4) 육성전략

독일의 산업구분에 의하면 문화창조경제산업은 건축, 음악, 광고 등 개별 창작인에서 영세규모의 예술품상인, 에이전시, 갤러리스트부터 영화, 음악프로덕션, 게임출판사 등 중기업 등이 속한다. 새로운 디지털 기술과의 접목은 문화창조경제산업이 성장하고 혁신하는데 중요한 역할을 하게 되었다. 디지털 기술가의 접목과 세계화는 문화창조경제산업에게는 기회인 동시에 큰 과제인 것이다. 정부차원에서 국가경쟁력의 확보, 일자리를 개발하는 한편 혁신적 아이디어를 지닌 소규모 문화사업체 또는 개개 문화예술인의 영위할 수 있도록 하자는데 목적이 있다.

독일정부는 2007년 연방경제기술부와 문화방송고문의 협력 하에 문화창조경제산업 이니셔티브를 구성하였다. 이 이니셔티브는 또한 외무부, 법무부, 연방재무부, 연방노동복지부 및 연방교육연구부도 포함되어 전 부서의 협조 하에 운영함으로 저작권, 조세 및 복지 등 개별 담당부서가 긴밀한 공동협력관계를 갖추도록 하였다.

또한 이 이니셔티브는 주, 협회 및 수많은 개별 활동가의 후원을 받는다.

구조변화의 충격흡수를 위한 산업정책수단으로써 개별프로젝트의 육성보다는 회사설립지원 또는 투자지원과 같은 일반적 육성이나 산업별 혁신시스템육성이 보다 효율적이라고 보고 전략개발을 하고 있다. 따라서 아래에서는 성장산업육성을 위한 세제지원을일반적인 육성책과 산업별 혁신시스템 육성책의 측면에서 구분하여 설명코자 한다.

5) 문화창조산업에 대한 투자지원세제정책

(1) 일반적 지원책

① 중소기업에 대한 이자공제제한제도 적용 면제

지급이자의 손금인정에 대한 규정이 2008년부터 시행되는 「기업개혁법」에서 근본적으로 새로 정리되었다. 「소득세법」 제4h조 1항에 따라 지급이자는 우선 해당기업의 이자수입만큼은 손금인정이 되고 이자수입을 초과하는 지급이자는 이자 및 감가상각 반영 전 사업이익의 30% 한도까지만 추가적으로 손금으로 인정이 된다.

이자공제제한제도적용 면제 한도의 경우, 2008년 「기업개혁법」에서는 이자수입을 초과하는 지급이자의 총액이 1백만 유로 이하이거나, 이 기업이 다른 기업의 계열사가 아니거나, 단지 부분적으로만 계열사이거나, 혹은 계열사라고 하더라도 전 회계연도의 자기자본비율이 계열사 전체의 자기자본비율보다 낮지 않은 경우 적용되지 않는다(소득세법 제4h조 2항). 2010년 개정법에 따라 면제한도가 3백만 유로까지 올라갔다.

② 감가상각

○ 투자자금적립감가상각 (소득세법 제7g조3-8항)

- 2008년 「기업세제개혁법」은 중소기업의 투자를 활성화하기 위하여 고정자산의 구매 등 투자를 계획하고 있을 때 미리 투자공제액 (IAB)을 예상비용의

40%까지 공제할 수 있도록 하였음. 이 규정에 의하여 2007년까지 적용되었던 투자자금적립금 설정규정이 대체됨. 공제 후 3년 이내에 투자가 이루어지지 않는 경우에는 이익축소부분을 소급하여 돌린다.

○ 공제대상 자산

- 신품자산만이 아니라 중고품자산의 구매계획도 공제가 가능.

「소득세법」 제7g조 5/6항에 따라 2008년 이후의 투자에 대하여 구매가액이나 제조원가의 20%를 특별 감가상각 할 수 있다. 이는 구매 혹은 제조한 사업연도와 그 다음의 4년 동안에 합산한 것으로 유동적 고정자산에 적용되며 동조 1항의 투자세액 공제의 허용과 무관하게 적용되므로 양쪽에서 모두 혜택을 볼 수 있다.

○ 대상기업

- 결산을 하는 기업의 기업자산이 335,000유로 미만 (2009년: 235,000유로)이고 수입지출장부의 순이익이 200,000유로 (2009년: 100,000유로)인 경우.

○ 소액 자산 즉시 상각 선택 가능

- 2010년 이후 소기업, 영세기업의 진흥책으로 410유로 이하의 자산에 대해 즉시 상각 가능해짐.

③ 영업세

건물, 사무실 또는 기타 고정자산에 대한 지급임차료의 과세소득 산입한도 하향조정에 따라 중소기업의 임차료 비용부담이 절감된다.

④ 소득세

국내 제한 납세의무가 있는 외국 예술가, 연예인에 대한 과세는 국내에 소재지가 없이 단기간 독일에서 활동하여 소득이 발생한 외국 예술가에 해당된다.

⑤ 사회보장세

프리랜서 창작인에게 지급하는 보수의 4.4%이다. 사회보장보험료 납부의무자 관리가 강화되었다. 예술인사회보장보험이 출범한지는 25년이 넘었으나 문화, 예술 콘텐츠를 주문, 이용하는 회사들 스스로 예술인사회보장보험의 납부의무가 있는지 모르는 경우가 허다하였다. 그러나 2007년 6월 15일 발효된 「예술가사회보장보험 3차 개정법」에 의하여 문화, 예술콘텐츠를 사용 또는 활용하는 회사들에 대해 사회보장보험납부의무가 있는지 여부에 대한 감사가 강화되었다. 또한 감사의 주체도 더 이상 예술인사회보험공단 KSK가 아니고 독일국민연금공단으로 바뀌게 됨에 따라 감사대상 업체수가 대폭 증가되었다.

독일국민연금공단은 2007년에서 2011년에 걸쳐 문화예술콘텐츠를 사용 또는 활용하는 업체로써 예술인사회보장보험료 납부의무가 있을 것으로 추정되는 총 280,000개 업체에 지난 5년간 예술인 또는 저술인들에게 준 order에 대한 질의서를 내보낼 예정이다.

⑥ 부가가치세

경감세율은 부가가치세율을 경감시킴으로써 해당분야의 매출을 신장시키고 더불어 해당 상품의 소비를 확대, 촉진시키기 위한 정책수단이다. 경감세율의 효과는 상품이 소비자에게 도달하는 할 때 비로소 발휘된다.

경감세율 적용 대상으로는 문화창조산업 가운데 신문, 잡지, 도서류, 예술품 등과 같이 특허권, 지적재산권 등의 보호를 받는 분야의 상품 및 활동에 대한 보수, 박물관이나 동물원 등의 소장품 등 에는 기본적으로 7% 경감세율이 적용된다(부가가치세법 제12조2항 및 부가가치세법 부록2).

그러나 창작예술가나 언론인과 달리 디자이너는 특허권의 보호를 받기 어려워 디자이너의 작품은 경감세율의 대상이 되지 않는다.

표준세율 적용대상은 독일의 「부가가치세법」에서는 연방재무성이 연방 상원의 승인을 얻어 표준율(Durchschnittssatze)을 정할 권리를 부여하고 있다(부가가치세법 제23조1항).

연방재무성은 과세의 기초가 서로 유사한 관계에 있고, 기장의무나 매년도 영업실적에 기초한 결산서 작성의무가 부과되어 있지 아니한 사업자들에 대하여 과세절차를 간소화하기 위하여 매입세액과 납부세액 혹은 이의 계산을 위한 기준으로 표준율을 정한다. 표준세율의 적용은 수입 및 EU 역내취득을 제외한 납세의무가 있는 매출이 직전 사업연도 기준 35,000유로를 넘지 않는 사업자로 제한한다(부가가치세법 제23a조2항).

문화창조산업 부문 해당 업종별 표준율은 첫째, 자유직업소득자는 조각가, 조소가는 매출액의 7%, 그래픽전문가(상업그래픽전문가 제외)는 매출액의 5.2%, 화가는 매출액의 5.2%이다. 둘째, 연극, 영화, 라디오방송, 텔레비전방송과 영상 및 음반제작에 필요한 역무를 독립적인 지위에서 협력, 공급하는 자연인은 매출액의 3.6%, 셋째, 저널리스트는 매출액의 4.8%, 넷째, 작가는 매출액의 2.6%, 다섯째, 건축기사는 매출액의 1.9%이다.

표준율 적용 신청절차는 표준율을 적용받을 수 있는 사업자는 세무서에 표준율에 의하여 과세하여 줄 것을 신청할 수 있다. 표준율에 의한 과세신청을 하면 적용은 항상 한 과세연도의 개시일부터 소급하여 이루어진다(부가가치세법 제23조2항). 신청은 철회할 수 있으며 철회신청의 시기는 결정세액의 변경이 더 이상 불가한 시점까지이다. 철회 후 다시 표준율을 적용받기 위해서는 최소한 5년이 경과하여야 한다(부가가치세법 제23조3항).

매입부가세 환급권은 표준율이 적용되는 경우 추가적인 매입세액공제는 인정되지 않는다. 단 수입 및 EU 역내 취득에 대한 것은 제외이다.

경감세율 대상여부가 문화창조산업에 미치는 경제적 효과는 공공기관, 문화기관, 교회, 공공협회 등 매입부가세 환급권이 없는 발주사에게는 경감세율이 적용되는 상품의 사용이 가격절감효과를 가져온다. 따라서 가치창출의 연쇄고리 중간의 사업자들에게 있어서는 중성적 수단으로 작용한다.

부가가치세납부 의무면제는 문화창조산업 분야의 경우, 공급은 아래의 경우 부가가치세 공공문화재단, 사단문화재단이나 공공 문화재단에 상응하는 일을 하는 경우, 문화창조산업에서 큰 비중을 차지하는 소기업 내지 영세기업인 경우, 즉 연매출이 17,500유로 미만인 회사는 부가가치세의무가 면제된다.

⑦ 투자보조금

투자보조금은 2007년 2월 23일 연방공고에 발표되어 2007년 1월 1일부터 유효한 「투자지원금법」과 2008년 12월 7일 연방공고에 발표된 「후속규칙제정법」2조 및 2007년 「투자보조금법 개정법」에 따라 2007년에서 2009년까지 지원되었고 2010 개정법에 의해 지원기간이 2013년까지 연장되었다. 이 투자보조금은 구 동독지역 및 베를린의 경제진흥정책의 연장으로 초기투자계획에 집중하여 지원한다.

- 지원대상: 가공업, 생산과 연관된 서비스업, 숙박업에 종사하는 경영업체
- 전제조건: 설립초기투자계획에 속하는 건축물 및 토지를 제외한 사업용 건물과 기계설비 등 고정자산 등에 대해 지원되며 투자보조금으로 구입, 건축, 제작된 후 5년간 투자촉진지역인 구동독지역에 지원 대상 회사의 자산으로 유지되고 지원대상 산업부문에서 이용되어야만 한다. 이 자산은 10% 이내에서 사적으로 이용 가능하다.
- 지원방식: 법적조건이 충족되면 투지지원비를 받을 수 있는 법적권리가 존재한다. 투자계획에 따른 구입, 제작비용에 대해 일정 지원비율에 따라 보조금을 지원하는데 베를린 특별지원지역과 폴란드, 체코공화국 접경지역에는 차등화된 비율이 적용된다. 지원비율은 대기업인 경우 12.5%이며 중소기업의 지원비율은 25%이다. 베를린 특별지원지역 및 폴란드와 체코공화국 접경지역에는 대기업에게는 15%, 중소기업에 대해서는 27.5%로 지원비율이 더 높다.

(2) 개별분야별 지원정책

① 지원정책상의 문제점

연방의 지원정책과 개별 산업 종사자의 지원요구간에는 뚜렷한 괴리가 존재한다. 원인은 문화창조산업에 종사하는 사업자의 크기가 다양함에 따라 개별종사자의 기본적인 필요구조 측면에서나 지원책의 동질성 측면에 차이가 있고 모든 사업자들에게 골고루 혜택이 돌아가는 지원책을 내놓기 어렵기 때문이다.

단순한 예로 미디어, 게임업계와 같이 기술에 기초한 분야에 대한 지원책은 개별 분야의 특성차이를 너머 효과를 발휘하였던 반면 기술적 토대가 비교적 적은 분야는 지원책이 마련과 효과가 미미했던 면이 있었다. 이러한 점에서 개별 산업분야별 지방자치단계, 주단계 및 유럽공동체 단위의 개별 분석이 이루어 질 때 효과 있는 지원책이 나올 수 있을 것이며 효과의 극대화가 이루어질 것이다.

현재 문화창조산업에 대한 지원프로그램은 매우 다양하게 있음에도 불구하고 기업들의 특수한 재정적 필요는 연방의 지원프로그램으로 커버가 되지 못하는 상태이다. 이는 혁신적 프로젝트 지원금, 성장지원금 등 프로젝트별 자금지원, 중도자금지원의 부족에 기인하는데 이유는 은행 등이 각 프로젝트의 혁신성 평가 등에 어렵기 때문이다.

② 영화산업

문화를 육성하는 동시에 미래지향적 산업분야를 구축코자하기 위해 영상산업은 세제혜택을 누리는 주요산업부문의 하나이다. 영화진흥공사는 「영화진흥법」에 독일 연방의 영화진흥공사로써 독일영화산업의 구조적 발전과 국제적 평가를 받는 창조적 예술적으로 수준 높은 독일영화 제작 및 제작환경 조성을 지원하는 역할을 한다.

독일영화산업은 경제적 후원이 적어 국제경쟁에 취약. 문화적 자산인 독일영화는 지원정책이 없이는 미래는 보장할 수 없다라는 광범위한 문제의식 새로운 「영화진흥법」을 탄생시키고 폭넓은 영화진흥단체를 구성하게 한다. 하지만 자본부재, 투자자들의 주저함이라는 두 가지 문제가 존재한다.

영화의 개발에서 생산, 판매까지 전단계 지원책으로 수준 높은 문화적 자산으로써의 독일영화생산을 진흥하고 독일영화의 국제적 경쟁력 강화 목적으로 한 「영화진흥법」이 2009년 1월 1일 자로 발효되었다. 현재 16개의 주에 20여개의 영화진흥공사가 있고 연방차원에서는 연방문화방송부와 더불어 독일영화진흥기금이 있고 영화진흥을 위해 3년간 매년 6천만 유로의 연방예산이 편성되어 있다.

지원방식은 프로젝트원칙에 따른 선별적 지원이 이뤄지며 지원형태는 연방 영화진흥공사 지원금은 형태로 영화프로젝트당 기본적으로 25만 유로, 특수한 경우 1백만 유로까지 무이자 여신이 지원된다. 영화가 성공하면 되겠고 성공하지 못하면 갚지 않아도 된다. 그리고 개별 주의 영화진흥공사는 세금으로 지원비를 지급하는 것

이기 때문에 영화제작사는 지원비 1유로 당 최소 1.5유로의 비용을 영화촬영 또는 제작비용으로 사용하여야 한다.

③ 음악사업

음악공연산업의 총매출규모는 39억 유로이다. 전통음악분야는 영화산업과 마찬가지로 정부지원금을 받아 유지되어 왔으나 팝뮤직 공연사 등은 전통음악산업과 차별화하여 정부지원금을 거부해 왔다. 동구 쪽 공연사와의 경쟁이 치열해지는 시장현황에 따라 정부지원책이 시급한 실정이다.

④ 예술가

일시적으로 독일에서 공연하는 외국인 예술가의 과세상의 문제점이 있다. 다른 나라에 비해 일괄소득세율이 높고, 자영 예술가의 과세 부담은 일괄소득세율 25%에 따른 소득세 + 통일세 1.375% + 부가세 19% = 45.375%이다. 취업예술가의 일괄소득세율은 30%(소득세법 제50조7항)이다.

독일의 일괄소득세율이 다른 국가와 비교하여 높음에 따라 결과적으로 독일은 외국인예술가들에게 더 높은 보수를 지급하여야 하고 그 결과 예산상 부담이 가중될 수밖에 없다.

⑤ 공연시행사

세제상 본 독일 팝음악공연산업계의 문제점으로는 공연시행사와 자영예술가의 매출부가세강제면세 규정의 문제점이 있다. 현행 부가세 제도에서 공연시행사는 부가세납세의무가 없는 예술가와 일을 하는 경우 부가세가 면세되어 7%의 부가세를 납부하지 않아도 되나 대신 19%의 매입부가세를 환급받을 수 없는 치명적 문제가 발생된다. 따라서 부가세 강제면세규정을 없애고 이익추구를 목적으로 하지 않는 공연에만 해서 부가세면세규정을 적용할 것을 요청하고 있다.

⑥ 예술가에 대한 원천징수세 및 사회보장보험부담

국제적인 예술가의 관점에서 원천징수세와 예술가사회보장보험료 납부의무 및 통독세 등 독일 공연의 부대비용이 높아 독일공연을 회피하고 있는 실정이다. 이는 곧 독일공연시행업체의 경쟁력 하락으로 이어진다.

6) 참고자료

<표 6-9> 문화창조산업의 11개 부분시장별 2008년 매출

구분	매출액
음악산업	54억 4천 2백만 유로
도서출판산업	152억 4천만 유로
예술품시장	19억 2천 8백만 유로
영화산업	76억 3천 7백만 유로
방송산업	78억 7천 9백만 유로
창작예술시장	44억 9천 6백만 유로
디자인산업	162억 2천 5백만 유로
건축시장	75억 7천 2백만 유로
잡지시장	269억 9천만 유로
광고시장	272억 9천 2백만 유로
소프트웨어 / 게임	264억 6천 1백만 유로
기타 (악기제작, 공예품, 사진 등)	13억 2천 5백만 유로

※ 출처 : 독일창조산업회 통계자료

<표 6-10> 독일의 문화창조산업 현황(기업수)

구분	기업수
음악산업	11,104
도서출판업	13,999
예술창작 및 예술품거래	12,250
영화산업	19,344
방송산업	19,691
공연사업	19,217
디자인산업	42,101
건축업	41,073
신문잡지출판업	25,073
광고업	41,144
Software-/Game산업	41,847
기타	5,195
합계	236,837

* 기업 : 연소득 17,500유로이상의 프리랜서 포함 회사

** 출처 : 문화창조산업 주요경제지표 모니터링 2009, 연방경제기술부 간행, 2010.

<표 6-11> 독일의 문화창조산업 현황(매출규모)

(단위: 백만 유로)

구분	매출액
음악산업	5,538
도서출판업	14,766
예술창작 및 예술품거래	1,840
영화산업	7,150
방송산업	9,277
공연사업	4,481
디자인산업	15,218
건축업	8,002
신문잡지출판업	27,160
광고업	25,557
Software-/Game 산업	28,067
기타	1,420
합계	131,407

* 과세대상 매출액 = 재화와 용역 매출(부가가치세 제외)

** 출처 : 문화창조산업 주요경제지표 모니터링 2009, 연방경제기술부 간행, 2010.

<표 6-12> 독일의 문화창조산업 현황(고용)

(단위: 명)

구분	고용수
음악산업	36,342
도서출판업	74,607
예술창작 및 예술품거래	16,570
영화산업	57,927
방송산업	46,413
공연사업	41,256
디자인산업	129,827
건축업	103,921
신문잡지출판업	126,475
광고업	149,216
Software-/Game 산업	367,913
기타	18,189
합계	1,023,546

* 고용지수 = 개인사업자 및 사회보험료납부 의무가 있는 취업자 (최저소득취업자제외)

** 출처 : 문화창조산업 주요경제지표 모니터링 2009, 연방경제기술부 간행, 2010.

<표 6-13> 문화창조산업의 발전(2003년-2009년)
(자유직종전문가 및 기업수)

연도	개수
2003	193,967
2004	202,049
2005	210,832
2006	219,376
2007	225,738
2008	232,770
2009	236,837

* 연소득 최저 17,500유로 이상인 자유직종전문가와 독립기업기준

** 출처 : 문화창조산업 주요경제지표 모니터링 2009, 연방경제기술부 간행, 2010.

<표 6-14> 문화창조산업의 발전(2003년-2009년)
(매출규모변화추이)

(단위: 백만 유로)

연도	매출규모
2003	117,047
2004	119,314
2005	123,344
2006	127,552
2007	133,187
2008	136,202
2009	131,407

* 과세대상 매출 = 부가가치세 미포함된 재화와 용역공급매출

** 출처 : 문화창조산업 주요경제지표 모니터링 2009, 연방경제기술부 간행, 2010.

<표 6-15> 문화창조산업의 발전(2003년-2009년)
(고용자수)

(단위: 명)

연 도	고용자수
2003	931,435
2004	914,362
2005	923,883
2006	939,257
2007	968,794
2008	1,005,532
2009	1,023,546

* 고용자수: 연소득 최저 17,500유로 이상인 자유직 전문가와 독립기업기준

** 출처: 문화창조산업 주요경제지표 모니터링 2009, 연방경제기술부 간행, 2010.

5. 캐나다

1) 영 화

연방정부 차원에서는 영화·비디오제작 세액공제(Film or Video Production Tax Credit, CPTC)와 영화·비디오제작서비스 세액공제 (Film or Video Production Services Tax Credit, PSTC) 제도가 있다. 이들 제도는 각각 1995년과 1997년에 각각 입법화되었으며 CAVCO(Canadian Audio-Visual Certification Office)와 관세 및 국세청에서 공동 관리하고 있다. CPTC는 「소득세법」(income tax act) 125.4 섹션과 「소득세규제」(income tax regulations)의 1106 섹션에서 위 세액공제들을 규정하고 있으며 PSTC는 위 동법 섹션 125.5와 섹션 9300에 각각 명시되어 있다.

CPTC는 이름에서도 알 수 있듯이 영화나 비디오 제작업을 영위하는 캐나다인 소유의 기업만이 혜택을 볼 수 있다. 캐나다 영화로 인증된 영화의 제작에 쓰인 인건비의 25%를 세액공제 받을 수 있는데 이러한 세액공제를 계산하는 데 있어서 인건비는 총 제작비의 60%를 초과할 수 없으며 결과적으로 최대한 혜택을 받을 수 있는 세액공제액은 총 영화제작비의 15% 정도가 된다. 위의 제도로 혜택을 받기 위해서는 캐나다 영화 및 비디오로 인증을 받아야 하며 아래와 같은 일정한 자격을 충족시켜야 하는데 첫째, 인적 구성에 대한 요건이며 둘째와 셋째는 제작비용에 대한 요건이라고 말할 수 있다.

- 제작자 또는 제작을 통제하는 핵심적 의사결정자가 캐나다인이고 창작자들의 지위(포지션)에 대한 점수 10점 중 6점을 획득해야 한다.⁹¹⁾
- 캐나다적 콘텐츠 제작을 위한 비용기준은 영화나 비디오 관련 서비스 담당자에게 지불되는 비용의 75% 이상이 캐나다인에게 지불되어야 한다는 것이다.

91) 위의 10점은 감독 2점, 시나리오작가 2점, 주연(lead performer) 1점, 조연(2nd lead performer) 1점, 촬영감독 1점, 사진편집자 1점, 음악 작곡가 1점, 예술 감독 1점으로 구성된다. 위의 영화와는 달리, 애니메이션은 점수의 각 배점은 위의 영화와는 다르지만 캐나다 애니메이션으로 인정받기 위해서는 10중 최소한 6점을 받아야 한다. 위의 10점 중 6점을 받더라도 여러 경우에 조건을 담으로써 복잡하게 구성이 되어 있다. 구체적인 조건은 'CPTC Program Guidelines(2010)'를 참조할 수 있다.

(여기에는 제작자와 핵심 창작 직원에게 지불되는 보수는 계산에 포함되지 않는다).

- 제작 후 총비용, 현상작업, 프로세싱과 최종작업 등의 75% 이상이 캐나다 영토 내에서 실행되어야 한다.

마지막으로 언급할 것은 뉴스 프로그램, 토크쇼, 게이 쇼, 스포츠, 시상식, 그 외 공공정책에 반하는 것 등은 CPTC 지원 대상에서 제외된다.

PSTC가 CPTC와 다른 점은 캐나다 기업뿐만 아니라 외국인 기업도 세액감면을 받을 수 있다는 점으로 PSTC의 정책적 초점이 캐나다인의 고용 촉진에 있기 때문에 캐나다에 영구적인 회사를 가진 과세 가능한 캐나다인 혹은 외국인 소유 기업에게 혜택을 부여한다.

세액공제의 내용은 캐나다 거주자에게 지불되는 임금 및 월급의 16%를 세액공제 해 주는 것이며 혜택의 상한 제한은 없다. 제작 관련 총비용은 주요 촬영이 시작된 후 일반적으로 2년 기간의 제작비가 100만 달러를 초과해야만 하며 시리즈물에서는 총 비용이 에피소드 당 20만 달러, 30분이하는 10만 달러를 초과해야 한다. CPTC에 서와 유사하게 뉴스, 여론프로그램 또는 날씨나 토크쇼, 게임, 설문 또는 콘테스트 제작, 스포츠, 수상식, 포르노그래피, 광고, 기업이나 산업 혹은 기관을 위해 만들어진 제작물은 PSTC의 지원대상이 아니며 CPTC와 PSTC의 혜택을 동시에 볼 수 없다.

2) 온타리오 녹음 세액공제(Ontario Sound Recording Tax Credit, OSRTC)⁹²⁾

온타리오주의 녹음(음반) 세액공제는 ① 일정한 자격을 충족시키는 캐나다인에 의한 ② 인증된 기업에서의 녹음활동에서 발생하는 제작 및 마케팅비용 중 ③ 일정한 조건을 충족시키는 비용에 대해서 환급해 주는 제도이다. 구체적으로는 아래에서 언급한 일정한 자격을 충족시키는 음반회사의 인증된 비용의 20%를 세액공제 해 준다. 위의 세액공제의 대상이 되는 인증된 녹음 제작비용에는 아티스트 로열티, 뮤지션의 세션비용, 그래픽, 디지털 스캐닝, 프로그래밍과 테스트, 뮤직 비디오 제작비용, 직

92) <http://www.omdc.on.ca>에서 위 제도의 내용을 요약 정리하였다.

접적인 마케팅 비용이 포함된다. 처음 비용이 발생한 이후 24개월 내에 사용한 비용이 그 대상이 된다.

위의 ①과 ②의 조건에 해당되는 사항들은 다음과 같다.

- 최소한 12개월 동안 온타리오주에서 비즈니스를 영위하였고 캐나다인이 운영하는 녹음(음반) 회사가 세액공제의 혜택을 볼 수 있다.
- 해당 연도의 전해에 기업 과세소득의 50% 이상이 온타리오주에서 발생하며 또한 녹음과 관련한 비즈니스 활동이 기업 전체의 비즈니스 활동 중 50%를 넘어야 한다.
- 또한 해당 기업은 과세연도의 전해에 최소한 한 개의 녹음물(음반)에 대한 배급(마케팅)계획이 실행되었어야 한다.
- 세액공제를 받기 위해서는 녹음물과 관련해서 해당 아티스트와 계약을 체결해야 하며, 그러한 비즈니스의 금융적 리스크를 해당 기업이 부담해야 한다.

3) 애니메이션에 대한 조세

(1) British Columbia: 디지털 애니메이션과 특수효과에 대한 세액공제 제도 (digital animation or visual effects tax credit, DAVE tax credit program)

디지털 애니메이션이나 시각효과(Visual Effects)에 직접적으로 관계한 인건비 중 일정한 요건을 충족시키는 비용의 17%를 세액공제 받을 수 있다. 세제혜택을 볼 수 있는 조건은 앞에서 소개한 film and television tax credit에서 요구하는 수준과 거의 동일하다. 여기에서 말하는 디지털 애니메이션은 컴퓨터 애니메이션 하드웨어와 소프트웨어를 포함한 디지털기술을 주로 이용하여 만든 애니메이션을 말한다.

‘비주얼 효과’는 시각적 인상을 만들기 위해 촬영 종료 후에 2차적인 효과를 주려고 통상 산입되는 특수효과라고 정의하고 있다. 다시 말해서 실사 촬영 제작(live action production) 중에 디지털로 시각적 이미지를 높이거나 원하는 것으로 조작함으로써 만들어 지는 일련의 것으로 정의할 수 있다.

(2) Ontario computer animation and special effects tax credit: 온타리오에서 발생한 인건비 중 일정한 조건을 충족시키는 비용에 대해서 20%를 세액공제하고 있다.

4) 게임에 대한 세액공제

Quebec 주는 37.5%까지 퀘벡 주에 거주하는 종사자의 인건비에 대해서 세액공제를 해 주며 온타리오주는 40%까지 해주고 있다. British Columbia에서는 2010년 8월 31일 이후에 프로젝트를 시작한 비디오게임 개발과 관련해서 일정한 기준에서 인증된 브리티시 콜롬비아 거주자 인건비의 17.5%를 세액 공제해 준다. 또한 브리티시 콜롬비아 주 정부는 디지털 미디어회사에 투자한 벤처캐피탈회사에 대해서 30% 투자세액공제를 해주고 있다.

6. 뉴질랜드

뉴질랜드의 문화 콘텐츠 산업에 대한 세제지원은 주로 스크린 제작 산업(screen production industry)에 적용되는데 이 산업은 2004 「소득세법」하에 특별 감세대상 산업으로 간주되고 있다.

스크린 제작 산업에 대한 세제적용은 두 가지 경우로 분류되는데, 영화권(film rights) 취득, 그리고 영화 제작의 경우이다. 즉, 영화권 취득 및 영화 제작에 소요된 비용에 대해 100% 공제 받을 수 있게 되어 있다. 후자의 경우, 뉴질랜드 정부가 지원하는 대규모 제작(LBSPG: Large Budget Screen Production Grant) 프로그램은 예외로 규정하고 있다.

1) 영화권(film rights) 취득 비용

영화권(film rights)을 취득하는 경우 영화 종류에 따라 감세방법이 다르다. 35 mm극장용 영화(feature film: 75분 이상)권을 취득할 경우 감세 기간은 24개월로 분할 적용된다. 극장용 영화가 아닐 경우 영화가 완성된 해의 회계연도와 그 다음 회계연도에 걸쳐 적용된다. TV방송사나 케이블 방송사 운영자가 국내 방송용으로 제작한 영화나 광고/홍보용 영화는 이 대상에서 제외된다.

2) 영화제작 비용

영화제작 비용, 즉 영화가 완성되고, 그 영화권을 보유하고 있는 상태에서 영화 제작에 사용된 비용은 공제받을 수 있다. 이 경우, 두 가지 유형의 영화에 대한 적용 여부를 달리하고 있다. 뉴질랜드 영화위원회가 "뉴질랜드 영화"로 분류한 영화에 대해서는 영화가 완성된 회계연도에 한해 100% 공제된다. 영화가 제작된 후에 소요된 제작비에 대해서는 비용이 소요된 회계연도에 한해 공제될 수 있다. 반면, "뉴질랜드 영화"로 분류되지 않는 영화의 경우 영화가 완성된 해에 50%가 공제되고, 나머지 반은 다음 회계연도에 공제된다. 영화 완성 후 영화를 통해 얻어진 수익 액수가 공제된 50% 보다 많을 경우에는 총 제작비와 영화수익의 차액을 공제 받을 수 있다. 영화권

취득의 경우와 마찬가지로 TV방송사나 케이블 방송사 운영자가 국내 방송용으로 제작한 영화나 광고/홍보용 영화는 이 대상에서 제외된다.

뉴질랜드 영화위원회가 명시하는 "뉴질랜드 영화"의 기준은 다음과 같다.

- 영화의 주제, 촬영 장소
- 작가, 스크립터, 작곡가, 제작자, 감독, 배우, 테크니션, 편집자 등 영화제작에 참여한 사람들의 국적 및 거주지
- 영화 제작사 소유주 및 주주들의 국적 및 거주지
- 영화제작에 사용될 제반 시설과 장비의 소재 및 소유여부

3) 대규모 제작 지원(LBSPG: Large Budget Screen Production Grant)

뉴질랜드 영화위원회가 정하는 "뉴질랜드 제작물"에 해당되는 경우 영화사나 텔레비전 제작사가 사용한 총 제작비의 12.5%를 환급해 주는 프로그램이다.

- 제작금액 규모
 - 총 제작비는 최소 NZ1,500만 달러여야 한다.
 - 총 제작비가 1,500만~5,000만 달러인 경우, 최소한 제작비의 70%가 뉴질랜드 제작물을 위해 사용되어야만, LBSPG 대상으로 간주된다.
 - 총 제작비가 5,000만 달러 이상일 경우 뉴질랜드 제작물을 위해 사용되어야 할 비율에 관계없이 LBSPG 대상으로 간주된다.
 - 텔레비전 시리즈물인 경우, 1시간용 에피소드를 제작하는데 50만 달러가 사용될 경우 여러 편을 제작함으로써 최소 1,500만 달러란 요건을 갖출 수 있다.
- 제작 포맷
 - 극장용 영화: 상업 극장에서 일반적으로 상영되는 영화로 영화 방영시간은 60분 이상이어야 한다. 원래는 극장용으로 제작되었으나 방송을 통해 방영되는 영화 포함
 - 텔레비전용 영화

- 텔레비전용 드라마 시리즈나 미니 시리즈 드라마와 같은 에피소드 드라마(애니메이션 포함)
- 다큐멘터리, 리얼리티 TV, 토론 프로, 스포츠 프로, 교육 프로 등은 제외된다.

4) PDV(Post production, Digital and Visual Effects) 지원

후 제작, 디지털 작업, 그리고 시각효과(VFX)에 소요되는 총비용(최소 300만 달러 이상)의 15%를 환급해준다. PDV 작업을 뉴질랜드에서 하고자하는 외국 제작사, 그리고 뉴질랜드 작품임을 입증치 못하는 국내 제작사가 지원 대상이다. PDV의 문 제점은 국내 제작사보다는 외국 제작사에게 과도한 혜택을 준다는 데 있다.

아바타(Avatar)의 제작자인 Jon Landau는 촬영지로 뉴질랜드를 택한 이유로 뉴질랜드의 세제혜택이란 이점이 결정적으로 작용했다고 밝힌 바 있다. 이 제도 하에 아바타 제작사인 Fox Studio는 뉴질랜드 정부로부터 4,500만 달러를 지원 받았었다. Lords of the Rings trilogy, King Kong, Avatar 등의 VFX를 맡았던 뉴질랜드의 Weta Digital사는 이 분야에서 오스카상도 받은 바 있는, VFX의 파워하우스라고도 할 수 있다. 그러나 아바타 제작과 관련 해 Weta Digital사에 대한 뉴질랜드 정부의 재정적 지원은 전혀 없었다.

2010년 중반 현재 뉴질랜드 정부는 2억 달러나 되는 지원금을 할리우드 소재 제작사들에게 주고 있다. 뉴질랜드인들은 할리우드의大作들이 자국에서 제작되었다는 것에 대해 자부심을 가질지는 모르나, 보다 현실적인 관점에서 보면 뉴질랜드인의 세금을(필요 이상으로 훨씬) 외국 제작사에 주고 있는 셈이다. 이 점을 고려하여 뉴질랜드 정부는 PDV 관련 정책을 2011년 말에 전면 재검토할 예정이다.

제7장

나오며

제7장 나오며

1. 문화콘텐츠 기업에 대한 조세감면 제도를 정비해야

경제 전체로 보면 서비스 산업의 비중이 커지면서 서비스 산업의 경쟁력을 강화해야 한다는 주장이 1990년대 중반부터 등장하였다. 재정경제부는 2004년부터 서비스 산업의 경쟁력 강화방안을 모색하여 2005년 3월에는 ‘서비스산업 경쟁력 강화대책’을 발표하였다. 2006년에는 12월에는 ‘1단계 서비스산업 경쟁력강화 종합대책’, 2007년 7월에는 ‘2단계 서비스 산업 경쟁력강화 종합대책’, 2007년 12월에는 ‘제3단계 서비스산업 경쟁력강화 대책’을 발표하였다. ‘제3단계 서비스산업 경쟁력강화 대책’에서는 문화콘텐츠산업, 디지털콘텐츠산업, 관광산업에 초점이 맞추어 콘텐츠 부문에 대한 다양한 지원 정책을 발표하기에 이르렀다.

정부가 2003년 7월에 발표한 ‘차세대 10대 신성장 동력산업’과 2008년 9월에 발표한 ‘저탄소 녹색성장을 위한 6대 분야 22개 신성장동력’에 문화콘텐츠산업이 포함되어 되었다. 이와 같이 정부 차원에서 문화콘텐츠산업을 육성하겠다는 의지를 여러 차례 밝힌바 있다. 그러나 산업 육성의 중요한 수단인 세제 지원의 측면에서 보면 문화콘텐츠산업은 상대적으로 홀대를 받아왔다. 조세특례제한법에서 제조업체를 중심으로 조세특례를 부여하고 있고 문화콘텐츠 기업에 대한 조세특례 조항은 매우 취약하다.

중소기업에 대한 조세 특례조항에 출판, 영화, 방송부문이 포함되어 있고 연구 및 인력개발에 대한 조세특례 조항에 문화콘텐츠 기업이 혜택을 받을 수 있는 조항이 있다. 이러한 업종에 포함된 기업조차도 조세 감면에 그다지 관심이 없다. 왜냐하면 많은 문화콘텐츠 기업이 적자에 허덕이고 있고 흑자를 내는 경우에도 흑자 규모가 적기 때문에 법인세 규모도 따라서 매우 적을 수밖에 없기 때문이다.

2007년 이후 문화콘텐츠산업에 대한 조세감면 제도의 개선에 대한 연구가 여러 차례 이루어졌고 문화부가 기재부에 수차례 문화콘텐츠 기업에 대한 조세 감면을 건의하였지만 대부분 반영되지 않고 있다.⁹³⁾ 가장 극적인 사례는 2010년에 도입한 신

성장동력 산업에 대한 조세감면제도를 문화콘텐츠산업에는 적용하지 않은 것이다. 2009년까지 발표된 신성장동력산업에 문화콘텐츠산업이 항상 포함되어 왔고, 2010년 2월에 발표한 ‘신성장동력 및 원천기술 R&D 세제 지원 대상 기술 선정’ 자료에 10개분야중 여덟 번째 분야의 제목이 ‘콘텐츠-소프트웨어’임에도 불구하고 문화콘텐츠는 세제 지원 대상에 제외되었다. 이와 같은 현상이 일어난 이유는 신성장동력산업의 선정을 담당하는 기재부가 주로 경제부처인 지경부, 교육부, 농림부의 의견을 반영하기 때문이다.

한국 경제에서 차지하는 문화콘텐츠산업이 차지하는 비중이 작기 때문에 기재부가 조세제도의 개편시 상대적으로 관심이 적은 부문이 크다. 그러나 한국에서 현재 핵심적인 산업으로 성장한 IT, 조선, 자동차 등이 정부의 정책적인 지원에 힘입은 바가 크다. 문화콘텐츠산업도 현재 정부 차원에서 보다 많은 관심을 기울일 경우 차세대 성장 산업으로 도약할 수 있는 가능성을 내포하고 있다. 한국의 음악과 드라마가 아시아를 제패하고 세계로 도약하려고 한다. 한국의 영화에 대해 우수한 영화제에서 호평이 이어지고 있다. 이미 문화콘텐츠 부문에 인재가 몰리고 있고 문화콘텐츠 관련 학과의 졸업생수가 매년 2만 명을 넘어서고 있다. 정부가 문화콘텐츠기업에 대한 조세 감면제도를 정비하고 국가 자원의 일부를 문화콘텐츠산업에 투입할 시점이다.

93) 문화부의 건의가 받아들여진 사례는 ‘기업부설창작연구소’에 연구인력개발비의 일부를 세액 공제해주는 것이 거의 유일하다.

2. 문화콘텐츠 기업에 제조업수준의 조세감면을 부여해야

본 연구에서는 문화콘텐츠에 다른 산업에 없는 조세감면제도를 부여해 달라는 요구가 아니라 제조업에 부여하는 수준의 조세감면을 문화콘텐츠산업에도 부여해 주기를 바라는 내용을 담았다.

- ① 조세특례제한법에서 중소기업과 창업중소기업에 대한 조세 감면 조항의 적용 범위를 전체 문화산업으로 확대야 한다. 현재는 문화산업중에서 출판, 영화비디오·오디오 제작업 그리고 방송업만이 적용대상이다.
- ② 문화 콘텐츠 기업이 벤처기업으로 인정받을 수 있도록 개선되어야 한다. 현재는 기술 개발업체만 벤처기업으로 인정받을 수 있도록 되어 있다.
- ③ ‘기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서’에 대한 조세감면의 수준을 기업창작연구소 수준으로 확대해야 한다.
- ④ 신성장동력산업 분야에 대한 연구개발비 세액 공제 제도를 문화콘텐츠 기술(게임, 영상·뉴미디어, 가상현실, 창작공연·전시, 융·복합)에도 적용되어야 한다.
- ⑤ ‘임시투자세액 공제제도’의 적용범위가 문화산업전체로 확대되어야 한다. 현재는 출판업, 영상오디오 제작 및 배급업, 방송업에만 적용된다. 그리고 ‘임시투자세액 공제제도’가 폐지되고 ‘고용창출투자세액 공제제도’가 도입될 경우에도 적용대상이 문화산업 전체로 확대되어야 한다.
- ⑥ 부가가치세를 면세하는 대상에 문화산업중에서도 고용창출효과가 큰 음악, 만화, 애니메이션, 에듀테인먼트 기업이 포함되어야 한다. 현재는 문화콘텐츠산업중에서 신문, 출판에만 적용되고 있다.
- ⑦ 산업단지에 입주하는 문화콘텐츠 기업, 문화산업단지 조성자(사업시행자) 그리고 문화산업진흥시설 조성자에게 조세감면을 해 주어야 한다.

문화콘텐츠산업의 경우 제조업보다 국가경제에서 차지하는 비중이 적지만 경제적인 측면에서만 보더라도 정부의 지원이 더 많이 필요한 부분이다. 문화상품은 위험이 매우 높고 한국이라는 브랜드 파워를 높일 수 있으며 성공할 경우 훌륭한 문화유산으로 남게 된다. 또한, 복제하기가 쉽기 때문에 시장거래 질서가 왜곡되기 쉬우며 인간의 창작력과 실연에 의존하므로 생산성을 증가하기 어렵다. 때문에 선진국에서조차 문화콘텐츠에 대한 세제혜택을 부여하고 있다.

3. 보완할 점

본 연구에서는 연구자의 능력과 시간의 제약으로 인해서 미흡한 점이 많이 있다. 앞으로 다음과 같은 점이 보완되면 좋겠다.

- ① 문화콘텐츠기업의 필요를 제대로 반영하지 못하였다. 일부 기업에 대해서 면담을 하였지만 대부분의 기업은 면세 제도에 대한 이해도가 약했으며 세금으로 지출하는 규모가 적거나 없기 때문에 면세 제도에 대한 관심도가 낮았다. 문화콘텐츠 기업이 현재 보다 성숙한 시점에 사업자들의 의견을 조사하여 조세 제도에 반영하는 기회가 있기를 바란다.
- ② 문화콘텐츠 기업에 대한 세제혜택을 확대하였을 경우에 일어나는 효과를 제대로 분석하지 못하였다. 본 연구에서는 면세제도의 확대에 의한 세수 감소 효과를 부분적으로 추정하였지만 이 추정조차도 만족스럽지 않다. 추정에 필요한 기초 자료가 부족하거나 찾지 못하였기 때문이다. 그리고 면세제도로 인하여 일어날 수 있는 기업의 성장으로 인한 효과는 전혀 제시하지 못한 점이 아쉽다. 또한 면세 제도의 확대에 일어날 수 있는 세수 감소를 벌충할 수 있는 수단도 제공하지 못하였다.
- ③ 해외 사례를 꼼꼼하게 분석하지 못하였다. 외부 전문가에게 해외 사례의 분석을 의뢰하였는데 일부 국가에 대해서 내용이 상당히 부실하였지만 이를 보완할 방안을 찾지 못하였다.

참 고 문 헌

국내 문헌

- 김승래·박명호·홍범교(2007). 우리나라 부가가치세 정책과제의 경제적 분석. 한국조세연구원.
- 김영정(2010). 균형발전정책과 지방분권 논쟁-보수의 한계, 진보의 성찰. 균형발전정책과 지방분권 제5차 토론회 발제집.
- 김유찬(1998). 부가가치세의 면세 및 영세율 적용범위에 대한 평가와 조정의 기본방향. 한국조세연구원.
- 김유찬·윤태화·서희열(2006). 소비세 분야의 세제개혁 방향. 세무와 회계저널, 7(3).
- 김유찬·장근호(2006). 금융서비스에 대한 부가가치세 과세의 경제적 효과 분석. 세무학연구, 23(3).
- 김은경(2005). 영화산업과 조세제도: 유럽 및 북미 국가들로부터의 시사점, EU 학회.
- 도동준·박경산·김준오(2005). 영화산업 조세지원제도 연구. 영화진흥위원회.
- 박정수(2009). 주요국의 조세제도, 한국조세연구원.
- 박현·유경준·곽승준(2004). 문화시설의 가치추정 연구. 한국개발연구원.
- 변필성(2009). 영국 중앙정부의 중소기업 육성을 위한 재정 금융지원, 한국경제지리학회지, 12(1).
- 손원익·김유찬·성명재·현진권(1996). 문화활성화를 위한 조세지원방안. 한국조세연구원.
- 이창희(2002). 금융보험업에 대한 부가가치세. 서울대 법학.
- 정현일(2007). 문화산업 세제 개선방안 연구. 한국문화관광산업연구원.
- 문화체육관광부(2009). 문화산업통계.
- 문화체육관광부(2010). 2009 콘텐츠산업백서.
- 한국게임산업진흥원(2008). 게임산업 세제개선 연구.

한국문화관광연구원(2010). 콘텐츠 산업 R&D 개념 및 지원방안 연구.
한국영화진흥위원회(2007). 영국의 새로운 영화 조세지원 제도, 해외통신원 리포트.

국외 문헌

CBI(2010). Creating Growth: a blueprint for the creative industries.
IDA. R&D Strategy for creative industries, a discussion paper.
Inland Revenue, Income, Tax Treatment of New Zealand Screen Production
Industry Under the Income Tax Act 2004, November, 2005, New Zealand.
Nordicity(2010). production tax credits for the UK Video games industry:
lessons from the Canadian Experience.

e-hoki(2004)「税法最前線」(http://www.e-hoki.com/tax/taxlaw/index_29.html),
5月24日.

コンテンツグローバル戦略研究会(2007)『コンテンツグローバル戦略報告書 ― 最
終とりまとめ ―』9月(事務局: 経済産業省 商務情報政策局).

コンテンツ専門調査会企画ワーキンググループ(2007)「世界最先端のコンテンツ大
国の実現を目指して(案)」1月22日.

コンテンツ流通促進検討会(2002)『コンテンツ流通促進検討会報告書～ブロードバ
ンド時代におけるコンテンツ産業の更なる発展に向けて～』7月

コンテンツ流通促進検討会(2002)『コンテンツ流通促進検討会報告書～ブロードバ
ンド時代におけるコンテンツ産業の更なる発展に向けて～』7月.

縄県観光商工部情報産業振興課(2010)「先を読む支援制度」
(<http://www.city.naha.okinawa.jp/kigyouricchi/page5.html>).

沖縄県那覇市(2010)「沖縄振興特別措置法による優遇制度」
(<http://www.city.naha.okinawa.jp/kigyouricchi/page5.html>).

沖縄県豊見城市(2010)「国・県・豊見城市 優遇・助成制度」([http://www.city.tomigusuku.
okinawa.jp/rk/files/filelink/syoutoku-josei.pdf](http://www.city.tomigusuku.okinawa.jp/rk/files/filelink/syoutoku-josei.pdf))

沖縄県名護市政策推進部(2010)「金融IT国際みらい都市」
(<http://www.city.nago.okinawa.jp/7/6242.html>).

経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課(メディアコンテンツ課)(2002)「コンテンツ製作の資金調達における税制改正等の意見募集の結果について」3月14日.
経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課「海外主要国・地域のコンテンツ政策」
5月.

経済産業省文化情報関連産業課(メディア・コンテンツ課)(2007)「コンテンツ振興政策について」8月

後藤和子(2008)「国の政策としての文化芸術振興の意義について」後藤和子委員意見発表資料.

山口広文(2008)「コンテンツ産業振興の政策動向と課題」『レファレンス』国立国会図書館調査及び立法考査局5月.

山田有人(2004)『コンテンツ・プロデュース機能の基盤強化に関する調査研究:税務会計』経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課(メディアコンテンツ課)編集
時事ドットコム(2009)「コンテンツ支援ファンド創設へ」(<http://irumu.blog116.fc2.com/blog-entry-544.html>).

社団法人日本芸能実演家団体協議会(2006)「文化芸術の振興に関する基本的な方針の見直しについての提言」5月12日.

森口泰孝(2004)「コンテンツビジネスの飛躍的拡大に向けた政府の取り組み」文化庁
主催コンテンツ流通促進シンポジウム6月28日.

諏訪園健司(2010)『図説日本の税制』財経詳報社.

総務省(2003)『平成15年版 情報通信白書』.

総務省(2009)「平成22年度税制改正(租税特別措置)見直し事項(廃止)」.

知的財産戦略推進事務局(2005)『コンテンツビジネス改革のロードマップ2005』12月.

知的財産戦略本部(2003)『知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画』7月8日.

知的財産戦略本部(2005)『知的財産推進計画2005』6月10日.

知的財産戦略本部(2008)『知的財産戦略の進捗状況 — 知的財産推進計画2008 参考資料 — 』6月18日.

知的財産戦略本部(2009)『知的財産戦略の進捗状況 — 知的財産推進計画2009 参

考2—』6月24日.

知的財産戦略本部(2009)『知的財産推進計画2009』6月24日.

知的財産戦略本部(2010)『知的財産推進計画2010』5月21日.

知的財産戦略本部コンテンツ専門調査会(2003)「コンテンツビジネスにおける資金調達について」12月8日.

知的財産戦略本部コンテンツ専門調査会(2004)『コンテンツビジネス振興政策—ソフトパワー時代の国家戦略—』4月.

知的財産戦略本部コンテンツ専門調査会(2007)『世界最先端のコンテンツ大国の実現を目指して』3月8日.

中村伊知哉(2003)ポップカルチャー政策概論 RIETI Policy Discussion Paper Series 04-P-008.

中村伊知哉(2005)「日本型コンテンツ政策に関する考察」Stanford Japan Center(SJC) Discussion Paper: DP-2005003-J.

都築 敏(2010)「映画製作の会計実務」.

特定非営利活動法人 映像産業振興機構(2009)「平成22年度予算要求事業「コンテンツ産業強化対策支援事業」に関する意見」.

内閣府(2010)「政府の沖縄政策」(<http://www8.cao.go.jp/okinawa/4/43.html>).

内閣府経済社会総合研究所国民経済計算部「四半期別GDP速報 時系列表2010(平成22)年4～6月期(2次速報値)」(http://www.esri.cao.go.jp/jp/sna/qe102-2/jikei_1.pdf).

内田真理子(2006)「日本のコンテンツ政策に関する考察：政策の多面性と産業重視に至る背景」『文化経済学』第5巻第1号(通算第20号)、39-47頁

日本経済新聞2010/03/30 朝刊.

日本経済団体連合会(2004)「平成17年度税制改正に関する提言」(社)日本経済団体連合会9月21日.

日本経済団体連合会(2006)「エンターテインメント・コンテンツ関係者の戦略的コラボレーションに向けて～ユビキタス時代の新たなビジネスモデル構築のための提言～」(社)日本経済団体連合会4月18日.

分化審議会著作権分科会(2009)「参考資料」(第10回)..

文化庁(2002)「新世紀アーツプラン(文化芸術振興基本法)」

(<http://homepage3.nifty.com/01bu-oh/artsplan.html>).

文化庁(2010)「平成23年度税制改正(租税特別措置)要望事項(新設)」.

文化庁(2010)「平成23年度税制改正(租税特別措置)要望事項(新設)」文化庁.

文化庁長官官房政策課(2010)『文化芸術関連データ集』6月.

文部科学省(2009)「平成22年度税制改正(租税特別措置)要望事項(拡充)」.

文部科学省(2010)「文化芸術関係の法人に係る寄付税制の拡充」.

平成17年度税制改正.

北海道経済産業局 産業部 コンテンツ産業支援室(2007)「平成19年度コンテンツ活用

型地域振興事業：ロケーション支援人材等コンテンツ人材育成事業」.

문화콘텐츠 세제개선 방안 연구

발 행 일 : 2010년 11월 16일

인 쇄 처 : 크리홍보(주)

서울시 종로구 통의동 12번지 신영빌딩 2층

전화 (02)737-5377 / 팩스 (02)737-5379
