

**조세특례제한법 일부개정법률안**  
(강명구의원 대표발의)

의안 번호	9113
----------	------

발의연월일 : 2025. 3. 19.

발 의 자 : 강명구 · 최보훈 · 엄태영  
김 건 · 배준영 · 이성권  
김기현 · 김정재 · 조은희  
김용태 의원(10인)

**제안이유 및 주요내용**

현행법은 여러 산업의 연구개발비용에 대하여 다양한 세제지원을 하고 있으나, 장애인의 게임에 대한 접근성을 높이기 위한 연구개발비용에 대하여는 세제지원 규정이 없음.

그러나 국내 장애인 인구는 약 263만 명에 달하지만 이들이 게임을 즐기기 위한 접근성 문제는 기초 단계에 머물러 있고, 장애인의 게임 접근성을 높이기 위한 민간의 투자 및 연구개발의 실적 또한 부진한 상황임.

이에 장애인 맞춤형 게임 조종장치 기술, 자막 및 화면해설 기술, 색약 지원 기술 등 장애인의 게임 접근성 향상과 관련된 기술을 얻기 위한 연구개발비용에 대하여도 세액공제를 받을 수 있도록 하려는 것임(안 제10조).



## 조세특례제한법 일부개정법률안

조세특례제한법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제10조제1항 각 호 외의 부분 후단 중 “적용하며, 제1호 및 제2호를”을 “적용하고, 제2호의2는 2030년 12월 31일까지 발생한 해당 연구·인력개발비에 대해서만 적용하며, 다음 각 호 중 둘 이상을”로 하고, 같은 항에 제2호의2를 다음과 같이 신설하며, 같은 항 제3호 각 목 외의 부분 본문 중 “제1호 및 제2호”를 각각 “제1호, 제2호 및 제2호의2”로 하고, 같은 조 제4항 중 “제1항제1호 또는 제2호”를 “제1항제1호, 제2호 또는 제2호의2”로, “신성장·원천기술연구개발비 및 국가전략기술연구개발비”를 “신성장·원천기술연구개발비, 국가전략기술연구개발비 및 장애인게임접근성향상기술연구개발비”로 한다.

2의2. 연구·인력개발비 중 장애인의 게임에 대한 접근성 향상과 관련된 기술로서 장애인 맞춤형 게임 조종장치 기술, 자막 및 화면 해설 기술, 색약 지원 기술 등을 포함하여 대통령령으로 정하는 기술(이하 “장애인게임접근성향상기술”이라 한다)을 얻기 위한 연구개발비(이하 이 조에서 “장애인게임접근성향상기술연구개발비”라 한다)에 대해서는 해당 과세연도에 발생한 장애인게임접근성향상기술연구개발비에 가목의 비율과 나목의 비율을 더한 비율을 곱

하여 계산한 금액

가. 기업유형에 따른 비율

1) 중소기업에 해당하는 경우: 100분의 50

2) 그 밖의 경우: 100분의 40

나. 해당 과세연도의 수입금액에서 장애인게임접근성향상기술연구개발비가 차지하는 비율에 대통령령으로 정하는 일정배수를 곱한 비율(100분의 10을 초과하는 경우에는 100분의 10으로 한다)

## 부 칙

제1조(시행일) 이 법은 2026년 1월 1일부터 시행한다.

제2조(연구·인력개발비에 대한 세액공제에 관한 적용례) 제10조의 개정규정은 이 법 시행 이후 발생한 장애인게임접근성향상기술연구개발비부터 적용한다.

## 신·구조문대비표

현행	개정안
제10조(연구·인력개발비에 대한 세액공제) ① 내국인의 연구개발 및 인력개발을 위한 비용 중 대통령령으로 정하는 비용(이하 “연구·인력개발비”라 한다)이 있는 경우에는 다음 각 호의 금액을 합한 금액을 해당 과세연도의 소득세(사업소득에 대한 소득세만 해당한다) 또는 법인세에서 공제한다. 이 경우 제1호 및 제2호는 2029년 12월 31일(제2호의 국가전략기술 중 반도체 분야 기술의 경우 2031년 12월 31일)까지 발생한 해당 연구·인력개발비에 대해서만 적용하며, 제1호 및 제2호를 동시에 적용받을 수 있는 경우에는 납세의무자의 선택에 따라 그 중 하나만을 적용한다.	제10조(연구·인력개발비에 대한 세액공제) ① ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- -----적용하고, 제2호의 <u>2는 2030년 12월 31일까지 발 생한 해당 연구·인력개발비에 대해서만 적용하며, 다음 각 호 중 둘 이상을</u> ----- ----- ----- -----.

1. · 2. (생략)

<신설>

1. · 2. (현행과 같음)

2의2. 연구·인력개발비 중 장애인

인의 게임에 대한 접근성 향상과 관련된 기술로서 장애인 맞춤형 게임 조종장치 기술, 자막 및 화면해설 기술, 색약 지원 기술 등을 포함하여 대통령령으로 정하는 기술(이하 “장애인게임접근성 향상기술”이라 한다)을 얻기 위한 연구개발비(이하 이 조에서 “장애인게임접근성 향상기술연구개발비”라 한다)에 대해서는 해당 과세연도에 발생한 장애인게임접근성 향상기술연구개발비에 가목의 비율과 나목의 비율을 더한 비율을 곱하여 계산한 금액

가. 기업유형에 따른 비율

1) 중소기업에 해당하는 경우: 100분의 50

2) 그 밖의 경우: 100분의 40

나. 해당 과세연도의 수입금액에서 장애인게임접근성

3. 제1호 및 제2호에 해당하지 아니하거나 제1호 및 제2호를 선택하지 아니한 내국인의 연구·인력개발비(이하 이 조에서 “일반연구·인력개발비”라 한다)의 경우에는 다음 각 목 중에서 선택하는 어느 하나에 해당하는 금액. 다만, 해당 과세연도의 개시일부터 소급하여 4년간 일반연구·인력개발비가 발생하지 아니하거나 직전 과세연도에 발생한 일반연구·인력개발비가 해당 과세연도의 개시일부터 소급하여 4년간 발생한 일반연구·인력개발비의 연평균 발생액보다 적은 경우에는 나목에 해당하는 금액

향상기술연구개발비가 차  
지하는 비율에 대통령령으  
로 정하는 일정배수를 곱  
한 비율(100분의 10을 초  
과하는 경우에는 100분의  
10으로 한다)

3. 제1호, 제2호 및 제2호의2  
제1호, 제2호 및 제2호의2

<p>가.·나. (생략)</p> <p>② · ③ (생략)</p> <p>④ <u>제1항제1호 또는 제2호를</u> 적용받으려는 내국인은 일반연 구·인력개발비, <u>신성장·원천</u> <u>기술연구개발비</u> 및 <u>국가전략기</u> <u>술연구개발비</u>를 대통령령으로 정하는 바에 따라 구분경리(區 分經理)하여야 한다.</p> <p>⑤ · ⑥ (생략)</p>	<p>-----</p> <p>가.·나. (현행과 같음)</p> <p>② · ③ (현행과 같음)</p> <p>④ <u>제1항제1호, 제2호 또는 제2</u> <u>호의2</u>-----</p> <p>-----</p> <p>-<u>신성장·원천기술연구개발비,</u> <u>국가전략기술연구개발비</u> 및 <u>장</u> <u>애인게임접근성향상기술연구개</u> <u>발비</u>-----</p> <p>-----</p> <p>-----.</p> <p>⑤ · ⑥ (현행과 같음)</p>
--	---