

(비공식 번역본)

투자위원회 고시

제Por.12/2566호

소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠 개발의 투자촉진 조건과 기준

2021년 9월 16일자 투자위원회 고시 제Sor.4/2564호 『디지털 산업 투자 촉진 개정』과 2022년 12월 8일자 투자위원회 고시 제9/2565호 『국가 개발을 위한 주요 산업에 대한 투자 유치 방안』에 따라 디지털 또는 디지털 콘텐츠 서비스를 위한 플랫폼, 소프트웨어 개발에 대한 투자촉진에 대해 명확성을 제공하고자 불기 2020년(서기 1977년) 투자촉진법 제11조, 제13조, 제31조에 따라 투자위원회의 위임을 받은 투자청은 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠 개발에 대한 투자촉진 조건과 기준에 대하여 다음과 같이 고시한다.

1. 본 고시사항에서

“소프트웨어”란 컴퓨터 또는 전자 장치가 지정된 대로 작동하도록 명령하기 위해 컴퓨터 언어로 작성된 컴퓨터 프로그램, 어플리케이션, 시스템, 또는 명령 집합을 의미한다.

“디지털 플랫폼”은 인터넷 또는 기타 전자 네트워크를 통해 개발자와 사용자 간의 정보, 상품 또는 서비스 교환을 위한 디지털 서비스를 제공하는 시스템, 채널 또는 프로세스를 의미한다.

“디지털 콘텐츠”란 게임, 애니메이션, 증강 현실(AR) 및 가상 현실(VR)을 포함하여 컴퓨터로 만든 영상을 의미한다.

2. 투자촉진을 고려하기 위한 기준

2.1 태국에서 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠의 개발 과정

2.1.1 투자촉진 신청서 제출 후에 태국에서 신규 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠 개발 활동이어야 한다.

2.1.2 촉진 신청을 하기 전에 개발한 제품이 있는 프로젝트의 경우, 촉진 신청 전의 개발 제품과 촉진 신청 후의 추가 개발 또는 개선이 있어야 한다.

2.1.3 촉진 신청자는 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠 개발에 관한 서류 또는 연구 자료를 제출해야 하며, 최소 아래의 세부사항을 제시해야 한다.

- (1) 사업 연혁과 기회
- (2) 촉진 신청 전에 개발된 제품을 도입하는 프로젝트의 경우, 촉진 신청 전에 개발된 제품의 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠의 세부사항과 기능에 대한 설명
- (3) 촉진 신청 후 개발하는 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠에 대한 세부사항과 기능
- (4) 개발에 사용되는 기술
- (5) 태국 내 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠 개발 계획(Timeline)
- (6) 고객, 유통채널, 수익모델(Business Model)
- (7) 경영팀 및 정보기술팀

2.2 최소 투자금액

촉진 신청을 받기 위한 프로젝트의 최소 투자 금액은 연간 150만 바트이며, 이 금액은 투자촉진 신청 후 고용한 태국의 IT인력의 전체 급여 비용으로 계산한다. 세부 사항과 계산 방법은 다음과 같다.

2.2.1 “태국 IT 인력”이란 소프트웨어, 디지털 플랫폼 및 디지털 콘텐츠 개발에서 직위와 직책을 가진 자를 뜻한다. 개발자, 프로그래머, 시스템 분석가, 테스터, 소프트웨어 엔지니어, 프론트 엔드/백 엔드 개발자, 프로젝트 매니저, 디지털 아티스트(애니메이터, 2D 아티스트, 3D모델러, 게임 아티스트, 게임 디자이너, 비주얼 아티스트, 컴퓨터 그래픽 등 디지털 예술 개발 분야의 기술을 가진 인력) 등이 이에 해당한다.

투자청은 태국 IT 인력의 자격을 심사하기 위해 아래의 증빙자료 중 한가지를 심사한다.

- 해당 인력의 성적 증명서(Transcript)
- 이전에 해당 인력을 고용한 적이 있는 법인에서 인정한 1년 이상의 경력 증명서
- 신뢰할 수 있는 기관에서 관련된 주제로 6개월 이상 교육받은 수료증(Certificate)
- 전문 자격 협회의 증명서 또는 투자청이 승인한 기관의 증명서 등

2.2.2 프로젝트의 투자금으로 간주되는 태국 IT 인력의 인건비 지출은 소득세법(Revenue Code) 제40항에 따라 급여 지출로 고려되며, 법인의 재무제표에 기재된 회계연도의 P.N.D 1 또는 P.N.D.1Kor에 명시된 소득을 기준으로 계산한다.

2.2.3 P.N.D 1 또는 P.N.D 1 Kor에 올린 이름의 정규직 직원이어야 한다. 이전 법인에서 근무했던 직원을 채용한다면, 해당 직원은 고용 종료일로부터 1년 간 해당 법인에 고용된 사실이 없어야 한다. 이 경우, 촉진 신청 후 추가 고용으로 인정한다.

2.3 기계 및 장비는 소프트웨어, 디지털 플랫폼, 디지털 콘텐츠 개발에 직접적으로 사용하는 하드웨어 또는 소프트웨어를 뜻한다. 투자 축진을 신청하는 프로젝트에는 개발 과정과 어울리는 기계와 장비를 갖추어야 하고, 축진 신청 프로젝트의 특성에 부합해야 한다.

3. 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠 개발에 대한 투자축진 범위에 포함되지 않는 것은 다음과 같다.

- 웹 어플리케이션(Web Application)이 아닌 웹사이트 제작
- 컨설팅
- 도·소매, 운송, 대출 등 플랫폼을 통한 자사의 제품 및 서비스 판매
- 사용자 인터페이스 변경 또는 소프트웨어나 플랫폼의 언어 변경 등 새로운 기능을 개발하지 않는 소프트웨어 또는 플랫폼의 개선
- 다른 서비스 제공업체의 하드웨어 또는 소프트웨어 조달, 설치, 사용자 정의 및 유지보수
- 데이터 분석용 도구 개발 없이 데이터 분석 용역 수주
- 소프트웨어 테스트에 사용하는 도구 개발 없는 소프트웨어 테스트
- 영화, 연극, 광고, 다큐멘터리에 대한 컴퓨터 그래픽 또는 시각 효과(영상 기술 제작)
- 비디오 편집
- 오디오 편집(Sound Effect)
- 웹툰, 스티커 등 디지털 드로잉
- 디지털 통화를 통한 자금 조달(ICO) 등 플랫폼 개발이 아닌 디지털 통화(Cryptocurrency)에 대한 서비스 제공
- 기업 내에서 사용하기 위한 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠 개발
- 신규 개발 또는 추가 신기능 개발이 아닌 기타 운영에 대해서는 투자청에서 사례별로 검토한다.

4. 법인세 면제 한도(cap) 계산

연간 법인세 한도는 투자축진 신청서 제출일로부터 신규로 고용된 태국 IT 직원의 급여 비용과 그 직원들의 교육비와 규정된 품질 시스템 표준 인증 취득 비용에 따라 매년 결정되며, 이 비용들은 해당 회계연도에 발생한 실제 비용이어야 한다. 만약 축진 프로젝트의 세액 한도를 소진하지 않을 경우, 세금 혜택은 다음 년도로 이월될 수 없다. 세금 혜택 한도에 관한 상세 사항은 다음과 같다.

4.1 축진 신청서 제출 후 태국 IT 직원의 신규 고용에 관한 급여 지출

연간 법인세 면제 한도 계산은 축진 신청 전과 비교했을 때 축진 신청 후에 고용하는 IT 인력 급여 비용으로 계산한다. 법인세 면제 한도는 급여 비용의 100% 비율로 계산한다. 또한 법인세 면제에 관한 권리를 행사할 때 축진자는 직원들의 명부와 함께 각 직원들의 급여 지출 비용을 제공해야 하며, 이전 고용과 추가 고용을 정확하게 구분해야 한다.

4.2 교육 비용에 대한 법인세 면제 한도는 해당 비용의 200%로 산정하며, 세부사항과

조건은 다음과 같다.

- 4.2.1 법인세 면제 한도 산정에 포함되는 교육비는 정보기술, 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠 개발과 관련된 교육 과정에 대한 비용이어야 하며, 교육의 특징은 다음과 같다.
- (1) 교육과정은 P.N.D.1과 P.N.D.1Kor에 이름을 올린 태국인을 대상으로 해야 한다. 해당 교육은 투자 촉진 신청 전에 고용한 인력이나 촉진 신청을 한 날부터 새롭게 채용한 인력을 대상으로 할 수 있다.
 - (2) 정보 기술의 개발 또는 디지털 콘텐츠 설계 개발에 대한 외부 단체(organization) 또는 기관(institute)의 교육이거나 온라인 교육 과정이어야 한다. 교육을 마친 참가자들은 과정을 이수한 증명서(교육과정이 명시되어 있어야 함)와 교육비 영수증을 받아야 한다.
 - (3) 일-학습 통합프로그램(WiL, Work-Integrated Learning), 산학협력 교육과정(Cooperative Education), 이원적 직업교육 훈련제도(Dual Vocational Education)와 같이 지정된 유형의 인력 양성 프로그램이나 투자청에서 IT 인력 양성을 위한 협력 프로그램으로 승인한 협력 프로그램으로 교육기관과 인적 자원 개발을 할 경우, 교육기관과 업체 간의 상호 서명이 들어간 계약서나 MOU와 같이 협력에 관한 증거나 동의서가 있어야 한다. 그리고 해당 증거나 동의서에는 교육 커리큘럼, 교육 시간, 교육생 수, 교육 운영 계획 등에 대한 내용이 명시되어 있어야 한다.
- 4.2.2 다음의 교육비는 법인세 면제에 대한 권리와 혜택에 적용할 수 있는 비용으로 간주된다.
- (1) 외부 단체(organization)나 기관(institution), 또는 온라인을 통해 교육이 일어날 경우
: 교육비(Curriculum fees), 교재비, 교육을 위한 여비, 자격증 취득을 위한 시험 비용
 - (2) 인적 자원 개발에 대한 교육 과정을 교육 기관과 협력 프로그램으로 구성할 경우
: 교육 과정을 구성하는데 드는 비용, 교재비, 여비, 강사비, 교육 준비를 위한 컨설팅비, 자격증 취득을 위한 시험 비용 (교육에 참여하는 직원의 출장비, 숙박비 및 식비는 제외)
- 4.2.3 법인세 면제 소득 계산에 해당되는 비용은 촉진 신청 후 발생되어야 하며, 법인세 면제에 대한 권리 및 혜택을 행사하는 회계연도와 같은 회계연도에 발생해야 한다.
- 4.2.4 투자청이나 다른 정부 기관의 기타 정책(measure)과 중복되는 혜택을 받기 위해 사용되는 비용이면 안된다.
- 4.2.5 법인세 면제에 관한 혜택과 권리를 사용하기 위해서는 다음의 서류가 요구된다.
- (1) 교육을 이수한 인력의 이름이 적힌 자격증(Certificate)
 - (2) 교육비가 명시된 영수증

4.3 ISO 29110의 품질 시스템 표준 또는 CMMI 레벨 2 이상 또는 이에 준하는 기타 국제 표준의 인증을 취득하기 위한 최초 비용(인증 갱신에 드는 비용은 포함하지 않음)과 관련해서, 법인세 면제 한도액 계산은 해당 비용의 100%로 한다. 세부 사항과 조건은 다음과 같다.

4.3.1 표준 인증 취득 비용은 다음과 같다.

- (1) 표준 인증 신청 준비를 위해 필요한 교육비 및 인증 비용(Training and Certification)
- (2) 표준 인증 신청 준비와 서류 구비에 필요한 컨설팅비(Consultation)
 - 프로세스 상태 검사(Process Health check) 및 갭 분석(Gap Analysis)을 위한 컨설팅비
 - 프로세스 정의 및 실행에 대한 서류 준비를 위한 컨설팅비(Process Definition and Implementation)
 - 업무 과정, 준비성 검토, 진행/중단 평가에 대한 컨설팅비/평가비 (Readiness Review/Go/No-go Appraisal)
- (3) 표준 인증 취득 비용(인증 기관에서 발생하는 벤치마크/공식 평가 비용 및 인증비 등)

4.3.2 해당 비용은 투자 촉진 신청서를 제출한 이후에 발생해야 하며, 법인세 면제에 대한 권리 및 혜택을 행사하는 회계연도와 같은 해에 발생해야 한다.

4.3.3 해당 비용은 투자청이나 다른 정부 기관의 기타 정책(measure)과 중복되는 혜택을 받기 위해 사용되는 비용이면 안된다.

4.3.4 법인세 면제에 관한 권리 및 혜택을 사용하기 위해 준비해야 할 구비서류는 다음과 같다.

- (1) ISO 29110의 품질 시스템 표준 또는 레벨 2 이상의 CMMI 또는 이에 준하는 기타 국제 표준의 인증을 취득하기 위한 과정에서 발생한 비용임을 나타내는 영수증
- (2) 인증서 또는 인증을 증명하는 관련 서류(유효기간이 만료되지 않은 것에 한함)

5. 법인세 면제에 관한 권리 및 혜택

5.1 법인세 면제 대상이 되는 수입은 촉진 활동(프로젝트)의 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠 개발과 직접적으로 관련된 판매와 서비스 제공에서 발생한 것이어야 하며, 다음과 같은 것들이 포함된다.

- 5.1.1 프로젝트에서 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠를 개발, 설치, 테스트, 개선 및 유지 관리하여 얻은 수입
- 5.1.2 프로젝트에서 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠를 개발하여 판매한 수입

- 5.1.3 프로젝트에서 개발한 소프트웨어를 사용하기 위한 라이선스 비용으로 발생한 수입
- 5.1.4 프로젝트에서 개발한 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠를 이용하기 위한 구독료에서 발생하는 수입
- 5.1.5 프로젝트에서 개발한 소프트웨어 또는 디지털 플랫폼을 이용하기 위한 사용량에 따라 발생하는 수익 (Pay per use)
- 5.1.6 프로젝트에서 개발한 어플리케이션 내 추가 특징/기능에 대한 판매 수입(In-App 구매)
- 5.1.7 프로젝트에서 개발한 디지털 플랫폼 서비스 사용에서 직접적으로 발생하는 소득(Usage Fee) 예) 소프트웨어 테스트를 위한 플랫폼 사용료, 정보 분석을 위한 플랫폼 사용료 등
- 5.1.8 계약에 따라 소프트웨어 또는 디지털 콘텐츠 개발요금 또는 대여 요금을 통한 수익 공유(Revenue Sharing)
- 5.1.9 프로젝트에서 개발된 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠에 나오는 광고 수입

또한, 법인세 면제 혜택을 신청하는 회계 연도에서 프로젝트의 조건에 따른 최소 투자금액이 있어야 한다. 기존 소프트웨어, 디지털 플랫폼, 디지털 콘텐츠에서 추가로 개발하는 프로젝트의 경우, 프로젝트의 최초 수익 발생일은 프로젝트에 기재된 바에 따라 추가로 개발된 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠의 판매 또는 서비스를 제공한 날로 한다.

5.2 법인세 면제 혜택에 포함되지 않는 소득은 다음과 같다.

- 5.2.1 수수료 또는 중개 수수료 형태의 수입(Commission)
- 5.2.2 프로젝트에서 개발한 소프트웨어, 디지털 플랫폼 또는 디지털 콘텐츠와 직접적으로 관련 없는 수수료 및 비용을 통한 수입 또는 수익 배분
예) 컨설팅비, 하드웨어조달비, 소매업 및 도매업을 포함한 제품과 서비스 판매 수익, 운송비 등

본 고시는 즉시 시행한다.

고시일 2023년 10월 3일

나릿 텃싸티라썩(Narit Therdsteerasukdi)

(Mr. Narit Therdsteerasukdi)

투자청장