



スマートフォンゲーム等における収益認識基準に関するガイドラインの作成に向けて

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

2018年5月29日

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム（以下「当団体」）は、モバイルコンテンツ関連産業の健全な発展のため、消費者や関係団体等と円滑な関係を構築するために、モバイルコンテンツ関連事業者で構成されている団体です。

今般、2018年3月30日に、企業会計基準委員会（以下「ASBJ」）より公表された企業会計基準第29号「収益認識に関する会計基準」及び企業会計基準適用指針第30号「収益認識に関する会計基準の適用指針」（以下「収益認識基準」）に沿って、スマートフォンゲーム等における収益認識に関する業界ガイドラインの作成に向けた検討を開始しましたので、ご報告させていただきます。

スマートフォンゲームに特有な膨大なゲーム内アイテム等に関連する収益認識に関して、主要なパターンに応じたガイドラインを作成することで、会員企業の過度な負担となることなく、より適正な会計処理ができることを目指しております。

なお、当ガイドラインは、あくまでも業界特有の会計処理において指針となるものであって、監査法人、当団体会員企業及び業界企業の活動についてなんら制約を与えるものではありません。

検討にあたっては、会員企業以外にも企業会計に関する関係者の皆様と広く意見交換を行い、透明性の高い客観的で合理的なガイドラインを策定したいと考えておりますので、ご協力の程お願い申し上げます。

1. ガイドライン策定に関する主旨説明

2018年3月30日に、ASBJより、収益認識基準が公表されました。

https://www.asb.or.jp/jp/accounting_standards/accounting_standards/y2018/2018-0330.html

従来、日本においては、収益認識に関する包括的な会計基準がありませんでした。一方、近年、国際会計基準審議会（IASB）及び米国財務会計基準審議会（FASB）から収益認識に関する包括的な会計基準が公表されており、日本においても国際的な流れに沿う形で、収益認識基準の策定が検討され、大枠としてIFRS第15号に沿った内容となっております。

当団体会員企業は、スマートフォン向けサービスを事業として提供しておりますが、特にスマートフォンゲームに関しては、収益認識の基礎となり得るゲーム内アイテム等が膨大に存在しており、個別に算定することは大変困難であるという問題があります。

そのため、ASBJ の意見書に対するコメント対応表では、以下の記載がありました。

https://www.asb.or.jp/wp-content/uploads/summary_20170720ed.pdf

(この資料の 24 ページ)

『スマートフォンゲームにおけるゲーム内課金に係る収益認識については、収益認識会計基準第 38 項の要件に照らして、一時点で収益を認識すべきか、一定の期間にわたり収益を認識すべきかを判断する。仮に一定の期間にわたり収益を認識すべきと判断した場合には、履行義務の充足に係る進捗度を見積り、当該進捗度に基づき収益を一定の期間にわたって計上することとなる。』

なお、上記の判断及び進捗度の適切な見積方法は、企業が提供するゲームの性質や、ゲームの中で使用されるアイテムの性質等を加味して決定されるべきものであり、企業やゲームによって、収益の認識時期は異なる可能性がある。そのため、単一の収益認識方法を会計基準の中で定めることは適切ではなく、各社が、自社が提供するゲームの実態を反映した適切な方法に基づき収益を認識すべきであると考えられる。』

当団体による業界ガイドライン策定によって、上記に沿った対応を会員企業が進めやすくなるものと考えております。

2. これまでの当団体における対応

スマートフォンゲームは比較的新しいビジネス領域であるため、専門的に実務を取り扱っているものでないと実態が把握しづらい点が多くございます。そこで、外部の方々にもスマートフォンゲームのビジネスモデルと会計処理について正しく理解していただくとうと、機会があるたびに、当団体として意見等を提出してまいりました。

① 意見提出 1 回目

ASBJ が「収益認識に関する包括的な会計基準の開発についての意見の募集」(2016 年 2 月 4 日) を公表し、これに対して、当団体は意見書を提出しました。

<https://www.asb.or.jp/wp-content/uploads/CL20-16.pdf>

② 意見提出 2 回目

ASBJ が「企業会計基準公開草案第 61 号『収益認識に関する会計基準(案)』」(2017

年7月20日)を公表し、これに対して、当団体は意見書を提出しました。

https://www.asb.or.jp/jp/wp-content/uploads/20170720_CL015.pdf

③ ASBJ との意見交換

上記②で提出した当団体の意見書に対して、ASBJ より個別ヒアリングの打診があり、スマートフォンゲームの実態を理解してもらうための意見交換等を行いました。

【参考情報】

当団体の調査においては、2016年のスマートフォン関連ビジネスの市場規模としては約1.8兆円、そのうちスマートフォンゲームだけに限っても約1.1兆円あります。

https://www.mcf.or.jp/wordpress/wp-content/uploads/2013/10/mobilecontent_market_scale2016r.pdf

スマートフォンゲームは、これほどの市場規模のあるビジネス分野であり、会計処理が市場に与える影響は小さくないと考えております。

以上

◆一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム（略称：MCF）

モバイルコンテンツ関連産業の健全な発展のため、消費者や関係団体等と円滑な関係を構築し社会との共存共栄を目指して、業界及び会員の活動をサポートしていくことをミッションとして活動している業界団体です。会員数はコンテンツプロバイダーを中心に109社（2018年5月8日現在）<https://www.mcf.or.jp/>

<本リリースに関するお問い合わせ先>

■一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

担当者：岸原 孝昌 越賀 真紀

東京都渋谷区東3-22-8 サワダビル4F 〒150-0011

Tel：03-5468-5091 Fax：03-5468-1237

E-mail：info@mcf.or.jp URL：https://www.mcf.or.jp/