

תמריץ 4

חברת פלייטיקה (להלן – "החברה") היא חברת גיימינג ישראלית העוסקת בפיתוח של משחקי סלולר. לחברה למעלה מ-30 מיליון משתמשים פעילים מדי חודש והיא מפיצה את משחקה ללקוחות דרך פלטפורמות אינטרנט ומובייל שונות כמו אפל, פייסבוק וגוגל. בשבוע שעבר השלימה החברה הנפקה בנאסד"ק לפי שווי של כ-11 מילארד דולר.

את כל משחקי החברה ניתן להוריד בחינם כאשר הכנסות החברה נובעות בעיקר ממכירת פריטים וירטואליים למשתמשים במשחקים. החברה מאפשרת לרכוש במשחקה שני סוגים עיקריים של פריטים וירטואליים:

1. פריטים וירטואליים "מתכלים" - פריטים שלאחר רכישתם ניתן לצרוך אותם באופן מיידי על ידי ביצוע פעולה בתוך המשחק, כמו למשל לחיצה על כפתור. מאפיינים נפוצים של פריטים וירטואליים מתכלים כוללים:

- פריטים שלאחר פרק זמן קצר מרגע השימוש בהם כבר אינם מוצגים במשחק של השחקן.
- פריטים המאפשרים לשחקן לבצע פעולה בתוך המשחק באופן מיידי.
- הם אינם מספקים לשחקן המשך תועלת בעקבות צריכתם.

2. פריטים וירטואליים "עמידים" - פריטים שלאחר רכישתם נגישים לשחקן לאורך תקופה ממושכת.

נדרש:

כיצד לדעתך על החברה להכיר בהכנסה ממכירת הפריטים הוירטואליים בדוחותיה הכספיים? התייחס/י בתשובתך הן למועד המכירה והן לתקופות עוקבות ונמק/י קביעתך בהתאם לעקרונות המסגרת המושגית.

פתרון

כשמדובר בפריטים וירטואליים "עמידים" התשלום שהתקבל מהמשתמש הינו בגין השירות שהחברה תספק בעתיד ולא בגין מכירת הפריט הוירטואלי לכשעצמו. בהתחשב בכך שהחברה מחויבת לספק גישה בלתי-מוגבלת לפריט הוירטואלי שנמכר, על החברה לאמוד את התקופה הצפויה שבה ייהנו המשתמשים מהפריט שכן זאת התקופה שבה קיימת לחברה מחויבת כלפי המשתמש שרכש אותו. לכן, במועד מכירת פריט וירטואלי ה-"עמיד" על החברה להכיר במזומן שקיבלה כנגד הכנסה נדחית ולפרוס את ההכנסה לאורך תקופת המשחק הממוצעת המשוערת של המשלם. מנגד, במקרה של פריט וירטואלי "מתכלה" לחברה קיימת מחויבת כלפי המשתמש מהרגע שבו הוא שילם על הפריט ועד הרגע שבו מבוצעת הפעולה במשחק שבמסגרתה ניצרך הפריט ולכן במועד קבלת התשלום החברה תכיר בהכנסה נידחת ובמועד הצריכה בפועל של הפריט תכיר במלוא ההכנסה בגינו.